



STORM TOKEN

백서,
시장 리서치,
네트워크 개발 계획,
및 마케팅 자료

게임화된 초소형 단순 작업 플랫폼

언제 어디서나 어떤 기기로도 수익을 올릴 수 있습니다

StormX™, Inc.
최종본
2017. 10. 16

모든 저작권은 © CakeCodes Global SEZC, Inc. 의
소유입니다.

본 문서는 CakeCodes Global SEZC, Inc. 의 지적 재산입니다. CakeCodes Global SEZC, Inc. 의 서면 허가 없이는 복제나 배포가 허용되지 않습니다.

Storm Play™, Storm Gigs™, Storm Market™, Storm Task™, StormX™ 및 STORM Token™ 은 CakeCodes Global SEZC, Inc. 의 상표 (™) 입니다.

본 문서에서 표현된 URL 및 다른 인터넷 웹사이트 관련 내용을 포함하는 정보와 내용은 별도의 알림없이 변경될 수 있습니다.

초 록

StormX Inc. ("**StormX**")는 잘 알려진 광고 기술 애플리케이션인 "BitMaker"를 "스톰 플레이 (**Storm Play**)"로 리브랜딩하고 동시에 게임적 요소와 블록체인 테크놀로지를 앱에 적용합니다. 블록체인 기술을 기존의 Storm 기술 스택에 도입하기 위해 StormX는 이더리움 블록 체인 위에서 작동하는 ERC-20 호환 토큰인 스톰 토큰 (**STORM token**)을 도입합니다. "스톰메이커 (**Storm Maker**)"는 스톰 플레이 앱에 작업을 등록하기 위해 스톰 토큰으로 지불해야 하며, 작업을 수행하는 사용자 "스톰 플레이어 (**Storm Player**)"는 작업 수행을 통해 보상으로 볼트 (**Bolt**)를 지급 받습니다. 스톰 플레이가 도입됨에 따라 스톰 플레이어는 획득한 볼트를 스톰 토큰으로 교환하여 수익을 창출할 수 있습니다. 스톰 플레이어 역시 스톰 토큰을 사용하여 플랫폼에서 작업을 게시함으로써 스톰 메이커가 될 수 있습니다.

블록체인을 스톱플레이 앱에 적용하는 것은 StormX가 꿈꾸는 완전히 탈중앙화된 작업 시장인 “스톱 마켓 (Storm Market)”으로 나아가는 첫 걸음이 될 것입니다. 스톱 마켓은 스톱 메이커 및 스톱 플레이어가 스톱 토큰으로 지불 및 작동이 되는 스마트 계약을 사용하여 작업을 생성하고 수락 할 수 있는 플랫폼 역할을 한다는 점에서 애플 앱 스토어 또는 구글 플레이 스토어와 유사하게 작동합니다. StormX는 스톱 토큰을 사용하는 동시에 이더리움 기반의 스마트 계약과 자사의 애플리케이션, 소프트웨어 및 API가 결합되어 운영되는 스톱 마켓 플랫폼을 만드는 것을 목표로 합니다. 스톱 메이커와 스톱 플레이어간의 거래 비용이 크게 절감되는 스톱 마켓의 모델을 상거래의 메커니즘으로 적용하면, 전 세계의 사람들이 혜택을 받을 수 있습니다.

Website: www.stormtoken.com

목 차

초록	3
목차	4
개요	5
프리랜서 시장	7
StormX의 배경	8
게임화 설계	9
스톱 플레이어의 유형 (6가지 성격 유형)	10
스톱 플레이어의 여정	10
스톱 마켓 소개	12
스마트 토큰으로서의 스톱	12

스톰 마켓의 출시	13
향후 개발 계획: 스톰 태스크	14
StormX 팀	15
팀 개요	15
주요 팀 구성원	16
수석 어드바이저	18
감사의 말	
20	

개 요

실생활에서 단지 지속적이고 유연하게 돈을 벌 기회만을 찾는 것이 아닌, 진정으로 우리 자신과 가족을 발전시킬 기회를 찾는 것은 전세계적으로 꼭 필요한 일입니다.

현재의 프리랜서 시장에서 Upwork, Fiverr 및 Amazon과 같이 중앙화 된 기존 업계 리더들은 최대 40%에 달하는 수수료를 부과하고 있습니다. 현행 시스템 하에서는 너무 많은 중개인들이 세계 프리랜스 시장을 비싸고 비효율적으로 만들고 있습니다. 이 문제를 해결하기 위한 첫 걸음으로, StormX, Inc. ("**StormX**")는 자사의 인기 있는 초소형 단순 작업 (**Micro-Task**) 애플리케이션인 "BitMaker"를 "**스톰 플레이**"로 리브랜딩하고, 동시에 블록체인 기술과 함께 "**스톰 토큰**"을 해당 애플리케이션에 적용시킵니다. Storm Play는 이제 새롭게 출시되어 "**스톰 마켓**"으로 불리게 될 StormX의 초소형 단순 작업 시장 속 사용자 포탈입니다. 현재는 스톰 마켓이 주로 사용자의 프로모션 참여 작업에 중점을 두고 있지만, StormX의 목표는 다음의 세가지 작업 카테고리로 구분됩니다:

1. 사용자의 프로모션 참여
2. 초소형 단순 작업에서부터 앱 QA 테스트까지 포함하는 장기적이고 독립적인 계약방식의 프리랜스 일거리 참여.
3. 쇼핑 관련 샘플 소매품 또는 서비스를 사용해 볼 기회 제공.

StormX의 비전은 스톰 마켓이 이더리움 블록체인 기반의 "스마트 계약"을 사용하여 ERC-20 호환 **스톰 토큰**으로 누구든 작업을 제공하거나 작업에 참여할 수 있는 탈중앙화된 플랫폼을 운영하는 것입니다.

스톰 마켓의 미래가 여기 있습니다.

스톰 토큰의 배포와 함께 리브랜딩된 스톰 플레이 애플리케이션이 출시되면서 스톰 마켓의 핵심 요소가 자리잡게 됩니다. 스톰 토큰을 사용하여 참여를 유도하는 사용자(예를 들어, 판매인, 광고인, 기업 등 - 우리는 이들을 "**스톰-메이커**"라고 부릅니다.)는 스톰 마켓에 작업을 등록합니다. 또한, 작업에 참가하고자 하는 사용자 (소비자, 시청자, 프리랜서 등 - 우리는 이들을 "**스톰-플레이어**"라고 부릅니다.)는 특정 작업을 수행한 댓가로 볼트라고 불리는 보상을 받게 됩니다. 볼트는 스톰 마켓에서 양도할 수 없으며, 스톰 토큰으로 교환할 수 있습니다. 스톰 토큰은 재판매 할 수 있고, 스톰 마켓에 작업을 등록하기 위해 지불 용도로 사용할 수 있으며, 소유자가 적합하다고 생각하는 방식으로 활용할 수 있습니다. (아래의 설명과

같이, 과도기 동안에, 스톱 플레이어는 볼트를 ETH, BTC 또는 스톱 토큰으로 지속적으로 변환할 수 있지만, 변환이 완료되면, 볼트는 스톱 토큰으로만 전환 가능합니다.)

블록체인은 혁명적입니다.

블록체인 기반의 분산형 컴퓨팅 네트워크인 비트코인이나 이더리움의 성공과 성장으로 입증된 바와 같이, 인터넷의 미래는 탈중앙화되고 효율적이며, 포괄적인 글로벌 생태계가 될 것입니다. StormX는 블록체인 기반의 시장이 전세계의 디지털 생태계에 중요한 토대가 될 것이라고 믿습니다. 스톱 토큰을 만들고 스톱 플레이에 적용하는 일은 블록 체인 기술과 스톱 마켓을 완전하게 통합하려는 StormX의 비전을 보여줍니다. 출시 당시 스톱 마켓은 중앙화된 플랫폼이 될 것이지만, StormX 팀은 블록체인 기반의 스마트 계약을 개발하여 스톱 마켓 내에서 작업을 생산하고 참여하는 프로세스를 탈중앙화 시킬 것이며, 비효율적 요소를 제거하고, 스톱 메이커와 스톱 플레이어가 개방적이고 투명한 플랫폼에서 스톱 토큰을 사용하여 서로 직접 관계를 맺도록 할 것입니다.

궁극적으로 스톱 마켓은 게임화된 초소형 단순 작업 및 기타 작업 그리고 프리랜스 일거리에 참여함으로써 언제, 어디서나 어떤 기기로도 보상과 사례를 받을 길을 모색할 것이고, 그것은 다음과 같습니다:

1. 더 쉽게 새로운 기회를 찾도록 만드는 것
2. 더 쉽게 발전하도록 만드는 것
3. 어떤 역할을 하는 사람이라도 상관 없이 더 쉽게 참여하도록 만드는 것

StormX의 원칙:

1. 효과적인 글로벌 통합은 모든 시장 참여자들이 효율적으로 협상하고 합의할 수 있을 때만 이루어질 수 있습니다.
2. 스스로의 상태를 향상시키고 수익을 창출할 수 있는 능력은 인간의 기본권입니다.
3. 효율성이란 시간이라는 가장 가치 있는 자원을 존중함을 말합니다.

프리랜서 시장

지난 5년 간 프리랜서 시장에 큰 변화가 있었습니다. 오늘날의 고용주들은 기술과 자동화를 더 많이 강조하며, 전통적인 작업 일정을 거의 쓸모 없게 만듭니다. 기업들은 운영의 효율성을 유지하고 비용을 절감하면서 전세계로부터 사람들을 고용합니다. 디지털 세상을 통해 기업은 브라질에서 소프트웨어 개발자를 고용하고, 영국에서 사용자 경험 디자이너를 고용하며, 인도에서 커뮤니티 매니저를 고용할 수 있습니다. 이것은 양 당사자에게 큰 이익을 줍니다. 작업 수행자는 지리적 위치에 구속되지 않으며, 작업 의뢰자는 전세계의 인적 자원을 고용할 수 있습니다.



사진 1: 전통적인 정보 노동자 패러다임은 기술과 자동화로 인해 붕괴되고 있습니다.

중앙화된 플랫폼들은 아주 강력한 시장을 형성하고 있습니다. Fiverr, Taskrabbit, Upwork 및 Mechanical Turk와 같은 기업들은 전세계에 분산된 인력을 확보하고 있지만 기존의 재정상의 비효율성으로 인해 많은 프리랜서들이 어려움을 겪고 있습니다. 오늘날의 플랫폼 참여자들은 플랫폼 거래 수수료로 임금의 최대 40%까지 잃고 있으며,¹ 거래 기간은 길고, 그에 상응하는 가치 또한 제대로 받지 못하고 있습니다. 이것은 작업 의뢰자와 수행자 사이에 좋지 못한 관계를 만들 수 있으며, 프리랜서들은 그들이 현재 실제로 버는 것보다 더 많이 벌고 싶어합니다. 블록체인의 효율적인 작업 등록과 스톱 토큰의 변환을 통해 수익 창출이 가능한 보상프로그램으로 이러한 역동적인 요소들을 바꿀 수 있습니다.

STORM X의 배경

¹ 예를 들어, Mechanical Turk는 요청자가 10명 이상을 필요로 하는 경우, 다음의 URL에서 보시는 바와 같이 추가로 20%의 수수료를 부과합니다: <http://www.businessinsider.com/amazon-mechanical-turk-price-changes>, 및 <https://requester.mturk.com/pricing>.

스톡 플레이어의 개발

StormX는 디지털 광고 시장에 색다른 접근을 하면서 시작되었으며, 안드로이드 모바일 애플리케이션인 스톡 플레이어의 게임화된 광고에 참여하는 보상으로 암호화폐를 지불하는 광고 시장을 형성하고 있습니다.

이러한 시장에 대한 독특한 접근 방식은 매우 다양한 게임화된 초소형 단순 작업들로 구성된 수익창출 기회의 시장으로 스톡 플레이어 네트워크를 확장할 수 있는 훨씬 더 큰 기회를 제공하는 아이디어를 개발하는 데 도움이 되었습니다.

스톡 플레이어를 통해, StormX는 이미 전세계 25만명 이상의 월간 활성 이용자 수를 보유한 시장을 형성하였습니다. 2017년 8월 21일자로, 스톡 마켓의 이용자 수는 다음과 같이 도달하였습니다:



187+
COUNTRIES



250,000+
MONTHLY
ACTIVE USERS



1M+
DOWNLOADS

사진 2: Storm Play의 눈에 띄는 성과

게임화 설계

게임화의 원리는 스톡 마켓 전반에 걸쳐 적용되었습니다.

게임화는 초소형 단순 작업과 같은 일에 참가자의 활동성을 높이기 위하여 게임 혹은 게임 같은 요소를 더하는 과정입니다. 게임화의 적용은 사용자의 참여 동기를 높여서 참여도와 충성도를 강화 시키기 위해 웹사이트, 앱, 서비스와 같이 '게임화 되지 않은' 부분에 게임 메커니즘을 통합하는 과정입니다. 이는

재미있게 설계된 구조를 통해 사용자가 숙달되는 과정을 돕는 반복적인 프로세스입니다. 이미 사람들은 Duolingo와 MindSpace와 같은 게임화된 언어 학습 코스를 경험했으며, 캔디 크러시, 클래시 로얄, 그리고 클래시 오브 클랜과 같은 게임은 이미 효과적인 게임 테크닉을 개발했습니다.

스톡 마켓 플랫폼에 '게임화' 단계를 도입하는 주된 목표는 효과적으로 ROE (Return on Engagement)와 같은 비즈니스 결과를 향상시키고 전달하기 위함입니다. 스톡 플레이는 단순 작업을 게임화된 플랫폼으로 훨씬 재미있게 할 수 있도록 만듭니다.

게임화 전략과 기술은 사람들이 스톡 마켓에서 가장 쉽고 가장 재미있게 수익을 창출할 수 있는 방법을 창조합니다.

- 아래와 같은 영역들을 위한 경험 보상 시스템 (스톡 플레이어는 블록(Block)이라고 알려진 볼트로 보상받는다.)
 - 작업 제작
 - 작업 완료
 - 다른 스톡 플레이어가 작업을 잘 완료할 수 있도록 관리
 - 작업의 카테고리화를 돕거나 순위 매기는 것을 도움

“트렉 (Trek)”은 StormX가 플랫폼 경험 안에 설계된 여정을 내부적으로 개념화하는 방법이며, 이를 통해 스톡 플레이어가 스톡 플레이어의 첫 사용부터 스톡 플레이어 마스터가 될 수 있게끔 합니다.

스톡 플레이어의 유형 (6가지 유형)

이 플랫폼은 많은 유형의 스톡 메이커 트렉을 갖고 있습니다. 스톡 플레이어들은 서로 다른 종류의 작업을 하면서 스톡 토큰으로 변환 할 수 있는 볼트를 얻습니다. 각각의 반복되는 행동 고리와 여정 (아래에서 자세히 설명)은 다양한 종류의 스톡 플레이어 유형에 해당되며, 실제 사람들을 이 유형들에 적용할 수 있다. 스톡 마켓은 아래와 같은 유형의 사용자들이 매력을 느낄 만한 게임화된 설계를 사용합니다:

성취자	새로운 능력을 숙달하고 배워서 자신을 발전시키는 것을 좋아합니다. 성취자는 도전 지향적이고 그들이 하는 모든 것에서 성공하고 싶어합니다.
파괴자	현존하는 시스템을 직접 혹은 다른 사용자를 통해 간접적으로 붕괴하여 긍정 혹은 부정적인 변화를 만드는 것을 좋아합니다. 이들은 스톡 작업을 통해서 기존의 서비스나 요소들을 파괴하거나, 테스트하거나 재구성하는 것을 즐깁니다. 파괴자는 스톡 메이커들을 위해 시스템 해킹(긍정적인 방향의)과 같은 작업들을 찾습니다.
모험가	자기 자신을 표현하는 종류의 과제를 즐깁니다. 이들은 자유로운 영혼의 사람들로, 창조 및 탐험과 관련된 스톡 작업들을 지향한다. 모험가는 작업을 찾고 그 자리에서 바로 수행하는 것을 잘합니다.
사교가	다른 사람들과 교류하고 사회적 연결고리를 만드는 것을 좋아합니다. 사교가들은 종종 친구들과 공유하기 위해 작업을 합니다. (친구/동료들에게 추천)

박애주의자	보상 중심이 아닌 좋은 의도를 가진 작업을 하는 것을 좋아합니다. 그들은 이타적이고 다른 사람을 중요하게 하는 작업을 수행합니다. 박애주의자들은 커뮤니티에 도움이 될 수 있는 스톰 메이커를 찾는다.
플레이어	보상과 상을 받기 위해 스톰 작업을 합니다. 플레이어는 보상을 통해 동기부여 됩니다.

Figure 3: 스톰 플레이어의 6가지 유형

스톰 플레이어의 여정

게임화 메커니즘은 스톰 플레이어가 초보자부터 숙련자까지의 “여정”을 가능하게 하는데 초점을 맞춥니다. 이 메커니즘은 스톰 플레이어가 스톰 마켓 플랫폼의 대변자가 되는 것을 도와줍니다. 현재, 스톰 플레이어는 스톰 플레이의 응용프로그램과 관련하여 다음과 같은 단계를 진행할 수 있습니다:

1. 발견 단계
2. 실행 단계
3. 몰입 [습관형성] 단계
4. 반복 및 숙련 단계

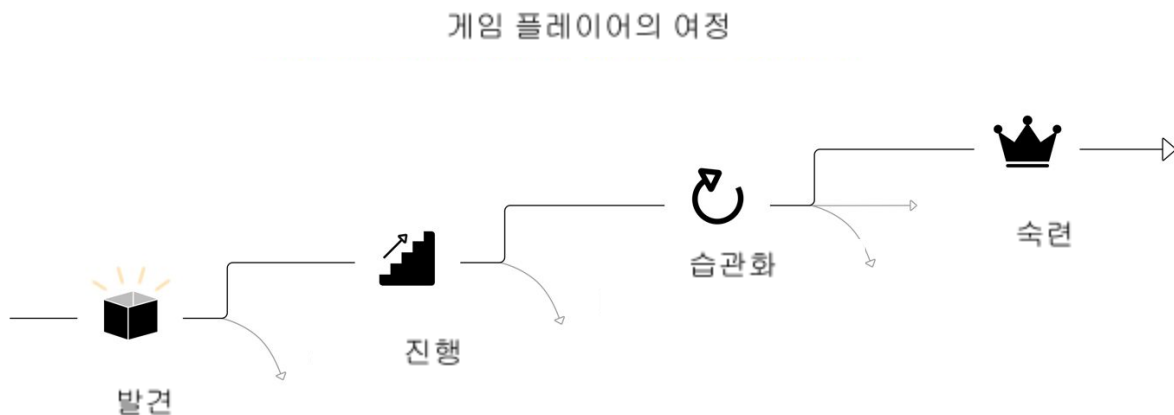


Figure 4: 스톰 플레이어와 스톰 메이커는 여정을 통해 초보자부터 시작해 숙련자가 됩니다.

게임화 기획 과정의 가장 기본이 되는 요소는 “**행동 고리**”이며, 행동 고리는 사용자의 참여를 극대화 시킵니다. 스톰 메이커는 스톰 플레이어에게 QA 테스트와 같이 볼트를 모으는 다양한 방법을 제공할 수 있습니다. 스톰 플레이어는 작업을 완료 할 때 마다 그 시점까지 얻은 누적 경험 포인트인 볼트로 그들의 초소형 단순 작업 과정을 추적합니다. 작업을 수행 하면 스톰 플레이어는 레벨을 올릴 수 있습니다. 즉, 스톰 플레이어가 얻은 누적 볼트의 수가 증가할 수록 게임내 랭킹도 상승하게 됩니다. 스톰 플레이어는 서로 다른 트랙을 마스터하기 위해 각 여정의 네 단계를 서로 다른 행동 고리로 설계 할 수 있습니다. 스톰 플레이어가 모든 과정을 완료하면, 그들이 모은 볼트를 스톰 토큰으로 교환 받을 수 있습니다.

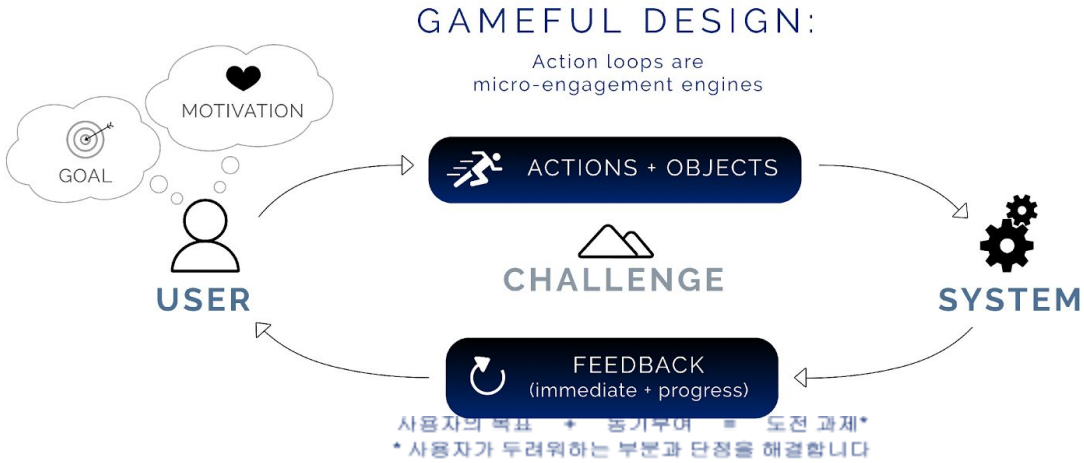


Figure 5: 행동 고리는 효과적인 게임화 구조를 만드는 초소형 계약 엔진입니다.

효과적인 게임화 설계 구조는 내면적으로 사용자에게 동기를 부여하는 행동 고리를 가지고 있습니다. 즉, 효과적인 게임화는 아래 다이어그램과 같이 사용자에게 적절한 피드백을 제공하는데 달려있습니다. 그리고 이 긍정적인 피드백은 볼트의 형태로 되 돌아옵니다.

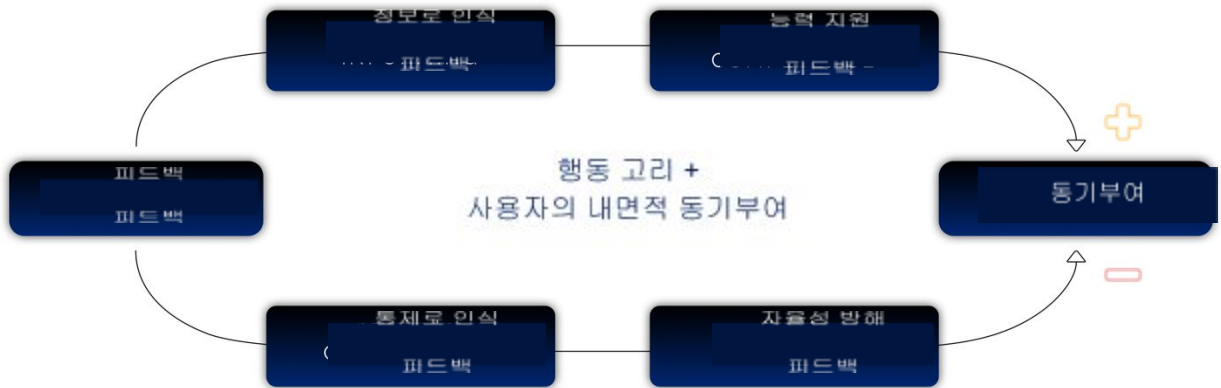


Figure 6: 사용자 내면의 동기부여 접근 방식.²

스톰 플레이는 사용자에게 획기적인 광고 기술에 대한 경험을 제공함으로써 상당한 성장을 보여왔습니다. 또한, StormX는 이 게임화 모델을 광고뿐 아니라 모든 종류의 초소형 단순 작업까지 지원하는 더 향상된 시장을 만들기 위한 근본적인 요소로 보고 있습니다. StormX는 블록체인 기술을 도입하고 다른 필요 기능을 추가하여 시장에 참여하는 모든 플레이어에게 혜택을 제공합니다.

² Based on Deci & Ryan Self-Determination Theory, 2012

스톰 마켓 소개

StormX는 자사의 응용 프로그램과 초소형 단순 작업 시장에서 거래를 원활하게 하는 오픈소스 스마트 계약을 모두 지원하는 플랫폼인 스톰 마켓을 리브랜딩하여 출시합니다. 스톰 마켓의 네트워크는 스톰 토큰을 통해 네트워크 참가자들에게 보상으로 볼트, 도구, 기능 및 다른 사용자 정의 액세스를 제공합니다.

스마트 토큰으로서의 스톰

StormX는 이더리움 상에서 블록체인 기반의 스마트 계약으로 작동되는 옵트인 방식(opt-in)과 보안화되고 게임화된 시장에서 거래를 편하게 해주는 ERC-20 호환 토큰인 스톰 토큰을 도입할 것입니다. 스톰 토큰은 Bancor 프로토콜에 사용되는 스마트 토큰으로 사용할 수 있는 옵션을 갖도록 구현되지만, Bancor 프로토콜 기술은 출시 당시에는 사용할 수 없을 것입니다. 스마트 토큰 템플릿은 ERC-20 호환 토큰 템플릿입니다. Bancor에 대한 더 많은 정보는 Bancor 웹사이트 또는 백서에서 찾아보실 수 있습니다. 네트워크 출시 당시에는 스톰 메이커는 스톰 플레이에 초소형 단순 작업을 등록하기 위하여 스톰 토큰을 사용하여 지불해야 할 것입니다. 스톰 토큰은 다음을 통해 획득할 수 있습니다:

- 스톰 플레이에 참여하거나 스톰 토큰으로 변환 가능한 볼트를 획득
- E-mail, 스톰 플레이 또는 소셜미디어와 같은 스톰 플레이 채널을 통해 분배되는 스톰 토큰의 사용자 획득 토큰 할당

스톰 마켓의 출시

스톰 마켓은 StormX의 스톰 토큰 판매와 동시에 기존에 Bitmaker로 알려진 광고 기술 애플리케이션을 게임화하고 스톰 플레이로 리브랜딩하면서 출시될 것입니다. 스톰 마켓이 게임화된 사용자 시나리오를 도입한 구체적인 예는 다음과 같습니다:

1. **부스트(Boost)를 통한 마케팅 가시성:** 오늘날 많은 프리랜서들은 스스로를 마케팅 하는 것에 어려움을 겪고 있으며, 더 많은 기회를 얻지 못하고 있습니다. 스톰 마켓에서, 스톰 플레이어는 본인의 볼트 잔액을 부스트로 사용할 수 있습니다. 부스트는 스톰 플레이어가 특정 시간 동안 더 많은 초소형 단순 작업을 할 수 있게 합니다.
2. **훈련:** 오늘날 많은 프리랜서들은 또한 다양한 종류의 작업들을 수행하는 데 필요한 기술(Skill)이 어떤 것인지 이해하기 힘듭니다. 스톰 마켓 사용자는 기술을 개발하고 볼트를 받을 수 있는 훈련 과제에 참여할 수 있습니다. 각각의 기술마다 레벨을 높이기 위해 완료해야 할 작업의 수가 정해져 있습니다. 이러한 훈련 과제는 스톰 플레이어가 자신의 현재 기술 레벨과 더 많은 작업들의 잠금을 풀 수 있게 하는 다음 기술 레벨까지의 남은 격차를 알 수 있도록 합니다.
3. **게임화된 프로젝트 관리:** 스톰 플레이어는 복잡한 계층의 작업 내에서 특정 목표치(에 도달하면 보상을 받을 수 있으며, 본인이 체크포인트에 도달했는지 알 수 있도록 작업 목표를 완수할 때 보상을 받습니다. 스톰 메이커는 분석 기능을 사용할 수 있고, 스톰 플레이어가 작업을 완료하면 이를 공지 받습니다.

이더리움 네트워크는 확장성 면에서 제한되어 있어 초당 약 8.5 건의 거래만을 허용합니다. 출시 당시, 스톰 토큰은 이더리움 네트워크에서 작동하며, 스톰 마켓의 나머지 기능(예를 들면, 스톰 플레이 애플리케이션)은 StormX의 독점적인 스톰 마켓 서비스로 제공됩니다.

향후 개발 계획: 스톰 태스크

스톰 플레이는 “스톰 태스크 (Storm Task) (; 스톰 메이커와 스톰 플레이어 간의 합의된 스마트 계약 템플릿)”를 개발할 수 있는 플랫폼을 제공합니다. 스톰 태스크는 Solidity로 작성된 이더리움 기반의 스마트 계약이 될 것이며, 스톰 마켓 내에서의 초소형 단순 작업 거래를 촉진하는 것을 목표로 합니다. 스톰 태스크의 처리는 이더리움 블록체인 상에서 이루어질 것 입니다. 이와 같이, 모든 스톰 태스크는 이더리움 노드의 글로벌 네트워크에 의해 검증, 실행 및 강제되어야 합니다. 스톰 태스크로 타임라인, 이정표, 지불 조건 및 특정 초소형 단순 작업에 요구되는 자격이나 신용도와 같은 기타 고급 기능을 배치할 수 있습니다. 스톰 마켓의 스톰 태스크를 이행함으로써, 양 당사자 모두에게 부정 행위의 가능성 줄일 수 있는 보호책을 제공합니다.

StormX는 또한 스톰 마켓 내에서의 초소형 단순 작업 카테고리 및 스마트 계약 사용 사례를 추가하는 것을 고려하고 있습니다. 예를 들면, “스톰 샵 (Storm Shop)”을 통해 소매 제품에 대해 배우거나 시험 삼아 이용해볼 수 있고, 스톰 메이커가 완료하고자 하는 게임화된 초소형 단순 작업이나 그와 유사한 프리랜스 일거리를 수행해볼 수 있습니다. 저희 기업의 비전은 게임화된 초소형 단순 작업에 대한 접근성과 기회 수를 늘리고, 시장 참여자가 작업을 완료하거나 유용한 보상을 받을 방법의 수를 늘리는 것입니다.



STORM PLAY

Play to Earn

Earn by playing videos, and trying out new products and services



STORM SHOP

Shop to Earn

Earn by shopping for products and services (To be defined)



STORM GIGS

Perform to Earn

Earn by performing micro-tasks, like: machine learning, QA testing, and P2P freelancing tasks

사진 7: 스톰 마켓은 다음의 초소형 단순 작업 카테고리들로 구성됩니다: 스톰 플레이, 스톰 샵 및 스톰 킷스 (Storm Gigs).

STORMX 팀

팀 개요

스톰 마켓의 성공은 단지 제공되는 솔루션과 그 배경이 되는 기술뿐만 아니라, 솔루션을 성공적으로 실행하기 위해 해당 기술을 활용하는 팀에 달려 있습니다.

StormX 팀을 특별하게 만드는 것들은?

StormX 팀의 힘은 스톰 플레이 애플리케이션을 개발해온 지난 수년 동안 달성한 핵심 이정표들에 있고 아래와 같습니다:

- 이미 수년간 함께 일해온 강한 팀
- Bitmaker와 스톰 마켓 플랫폼이 개발되고 성장한 역사
- 차세대 혁신 상품 로드맵을 이끌어 갈 스톰 마켓

StormX 팀은 힘과 지식은 물론, 다년간의 경험과 광고 기술 및 블록체인 분야에 중점을 둔 사업 및 엔지니어링 분야 전반에 걸친 전문지식이 조화를 이루는 팀입니다. 이 팀은 하나로 뭉쳐서 신속하고 효율적으로 운영하고 움직이는 능력을 입증하고 있습니다. 회사의 창립자들은 두 회사에서 4년 이상 함께 일한 한 경험이 있습니다.

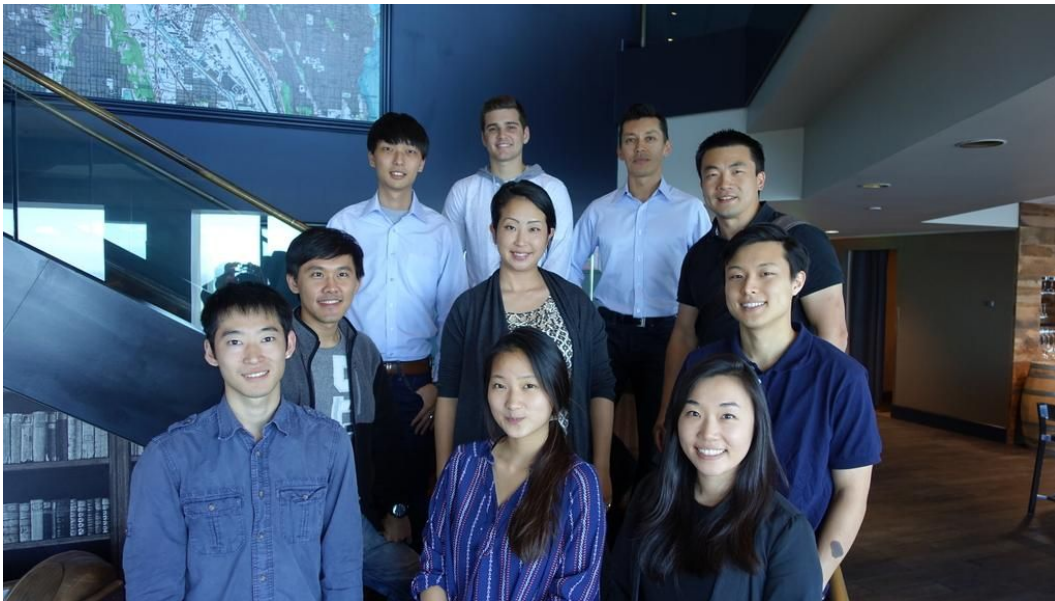


사진 8: 왼쪽 아래에서 오른쪽으로: Reo (엔지니어), Sue (디자인), Esther (엔지니어).
왼쪽 중간에서 오른쪽으로: Calvin (엔지니어), Arry (COO), Brian (데이터 인턴).
왼쪽 위에서 오른쪽으로: Simon (CEO), Derek (마케팅), Rui (엔지니어), Sean (엔지니어).

주요 팀 구성원

SIMON YU CEO & 설립자

사업의 귀재인 Simon의 핵심 강점은 가장 중요한 우선 순위에 맞추어 팀을 이끌고, 시장에 귀 기울이며, 알맞은 사람을 회사에 끌어들이는 능력에 있습니다. 그는 수십억 달러 규모의 사업 기회를 확장하는 일의 모든 측면에서 장기적인 잠재력을 파악할 수 있는 선견지명이 있습니다.

RUI MAXIMO CTO | 보안 전문가

Rui는 20개 이상의 상용 제품을 개발하면서 소프트웨어 개발 및 프로그램 관리 분야에서 25년 이상의 경력을 쌓았습니다. 또한 Rui는 암호학에 대한 배경지식과 수학 학위를 가지고 있습니다. 그는 보안, 소프트웨어 개발, 제품 디자인, 프로젝트 관리, 기술문서 작성, 연설 및 교육에 있어서 전문가입니다.

ARRY YU COO

Arry는 StormX의 COO이며, 20년간 쌓아온 비즈니스에 대한 열정을 회사에 제공합니다. 그녀는 비즈니스와 기술 분야의 전문지식을 모두 갖추고 있는 능숙한 end-to-end 운영자이기 때문에, 사업 전반을 유연하게 탐색할 수 있습니다.

STEVEN NERAYOFF Ethereum, Alchemist Ventures, Bancor, Lisk 수석 전략가

Steven Nerayoff는 투자자, 설립자, 벤처 자본가이자 왕성한 기업가입니다. 그는 블록체인 기반의 지불 시스템을 포함하는 신흥 기술과 소비자 중심의 인터넷 스타트업, 그리고 사회적으로 의식 있는 조직에 초점을 두고 있는 벤처 투자 회사인 Alchemist Ventures의 설립자 겸 CEO입니다.

HANAN GAZIT, PH.D Juloot interactive 설립자 | 게임화 전문가

Hanan은 Gameful Experiences Engineer이며, Juloot interactive의 설립자입니다. 그는 비디오 게임 및 가상 세계에 대한 연구원이며, 학술 강사로서 컴퓨터 과학 학생들에게 게임 앱 디자인과 개발을 가르칩니다.

CALVIN HSIEH 소프트웨어 개발 엔지니어 | 공동설립자

Calvin은 BitMaker의 공동 설립자입니다. 수백만 건의 앱 다운로드를 통해 Calvin은 전세계의 사용자들에게 인기 있는 앱을 제작하고 실행할 수 있습니다.

SEAN ZHONG Architect | 엔지니어링 부사장

Sean은 엔지니어링, 데이터 웨어하우징 및 비즈니스를 결합하여 사람들에게 가장 잘 맞는 제품을 만드는 일에 20년 이상의 경험을 가지고 있습니다. 그의 전문분야로는 클라이언트-서버 구축, 데이터 웨어하우징 및 마케팅 분석이 있습니다.

MATTHEW DI FERRANTE 스톱 토큰 스마트 계약 회계 감사관

블록체인 소프트웨어 엔지니어인 Matt은 핵심 이더리움 코드베이스, 암호학 및 형식 검증/보안에 대한 심도 있는 기술적 지식을 가진 이더리움 얼리어답터입니다.

JON NOLZ 비즈니스 개발 부사장

Jon Nolz는 비즈니스 개발 부사장입니다. Jon은 drugstore.com 및 InfoSpace에서의 임원 직책과 더불어 제품 전략, 뉴미디어, 디지털 광고 및 다이렉트 리스폰스 마케팅에 대한 뿌리 깊은 배경 지식을 가지고 있습니다.

SUE YANG 사용자 경험 디자인

Sue는 스톡 마켓의 마케팅과 제품 전반에 걸친 디자인 작업을 이끌고 있습니다. 그녀는 프로그래밍에 대한 배경지식을 가진 숙련된 디자이너이며, 색다른 접근법으로 모바일 및 웹 상에서 사용자의 경험을 향상시키는 새로운 길을 끊임 없이 모색합니다.

DEREK HAROUTOONIAN 마케팅 운영

Derek은 소셜 미디어, 분석 및 보고, 사용자 커뮤니케이션, 홍보 및 네트워크 개발을 비롯한 마케팅과 영업 운영을 총괄합니다.

ESTHER SONG Full Stack 엔지니어

Esther는 가족 사업에 대한 배경 지식을 가진 full stack 엔지니어이며, 코딩과 게이밍 및 스타트업에 대한 그녀의 사랑은 StormX Inc. 팀의 빼놓을 수 없는 요소입니다. 선호하는 언어로는 MySQL, JQuery, CSS, HTML/5, JavaScript, JSON, Ruby, AngularJS 등이 있습니다.

FELIPE AUGUSTO 모바일 엔지니어

Felipe는 웹과 모바일 개발 전문가이며, 다음의 언어에 풍부한 경험을 가지고 있습니다: Python, Django, Linux, Android, Ruby, 및 Go.

수석 어드바이저

BILL SHIHARA Bittrex CEO

Bill Shihara는 암호화폐 거래소Bittrex의 CEO이자 공동 창립자로, 2017년 1월 창립 3주년을 축하했습니다. Bill은 Bittrex 이전에 Amazon, Blackberry, 그리고 Microsoft에서 15년 동안 인텔리전스 위험, 보안 아키텍처 및 개발, 보안 대응 등의 사이버 보안 분야를 관리한 경력이 있습니다.

TOM BOLLICH MadHive CTO | Zynga Founding CTO

Tom은 현재 블록체인 기술 기반의 데이터 관리 기업MadHive의 CTO입니다. Tom은 로봇 공학 및 인공지능에 대한 기반 지식을 바탕으로 유수의 기업들에 현실 세계 메커니즘을 경제와 같은 게임에 도입하는 방법에 대해 정기적으로 조언하고 있습니다.

ANTHONY DI IORIO Jaxx & Decentral CEO & 설립자 | Ethereum 창립자

Anthony Di Iorio는 일련의 기업가, VC, 커뮤니티 주최자이며, 탈중앙화 기술 분야의 선도자입니다. 또한, Anthony는 암호화폐간의 거래가 지갑 내에서 마찰 없이 가능하게 하는 다중 토큰 블록체인 지갑 Jaxx의 창립자 겸 CEO입니다.

LIAM ROBERTSON Alphabits.fund CEO

Liam Robertson은 디지털 화폐 펀드회사 Alphabit의 CEO입니다. 암호화폐시장의 얼리어답터이며, 산업의 발전을 위해 끊임없이 도움을 주고 있습니다.

JEFF PULVER VoIP 선구자 | Vonage CEO & 설립자

Jeff는 전세계 시장이 VoIP를 수용하도록 만든 미국의 인터넷 기업가입니다. VoIP의 선구자 이외에도 Jeff는 기업가, 투자자, 전략가, 사진 작가, 강연가, 제작자 및 대규모 기술 컨퍼런스의 큐레이터로도 알려져 있습니다.

BRIAN KELLY CNBC Fast-Money | Brian Kelly Capital LLC 설립자

Brian Kelly는 투자자, 저자 및 금융 시장 해설자이며, 세계 금융 시장, 거시 경제학 및 디지털 화폐의 전문가입니다.

BRAD MILLS AlphaBit.fund 펀드 전략가 | 소셜 게임 전문가

Brad는 2011년부터 비트코인 채굴을 시작하였으며, 2013년부터 다른 블록체인 기술을 연구하기 시작했습니다. 2008년부터 Brad는 페이스북과 아이폰 게임을 Slightly Social로 제작하였으며 특히, 페이스북에서 가장 높은 ARPU를 기록한 게임을 제작했습니다.

GUY BENHARTZI Bancor 공동 창립자

Guy는 Mytopia의 CEO, Particle Code와 Appcoin의 창립자 등 많은 리더 직책을 수행했습니다. 현재는 Bancor의 창립자 겸 CEO로서, 블록체인 업계의 가장 우수하고 유망한 인물들을 연결시켜주는 역할을 하고 있습니다.

IVAN BRAIKER Transbiotech CEO

Ivan은 모바일 애드테크 분야에서 30년 이상 경력을 쌓았으며, 모바일 참여 플랫폼의 선구자인 Hipcricket를 업계의 주요 기업으로 이끌고 매출 증가를 책임진 회장이자 CEO입니다.

DAMON DANIELI Founder CTO of Appuri

Damon은 현재 Appuri의 CTO이자 창립자입니다. Z2Live 앞서, Damon은 음성채팅, 음성 명령, 친구, 알림, 네트워킹, 보안, 인증 및 권한 부여와 같은 많은 사양과 기능을 담당한 Xbox Live의 팀 리더였습니다.

CK WANG Kooapps CEO

CK (Chun-kai) Wang은 Kooapps의 공동 창립자이자 CEO로, 40명 이상의 직원이 일하는 모바일 게임 회사를 이끌고 있습니다. Kooapps는 Pictoword를 포함한 다수의 성공적인 게임을 만들었으며, 시애틀, 대만, 필리핀 등에 사무실이 있습니다.

감사의 말

본 백서를 작성함에 있어서 도움을 주신 많은 분들께 감사의 말씀을 드리고 싶습니다. 특히 저희 주요 팀 구성원 분들께 감사를 표하고 싶습니다:

Simon Yu, Rui Maximo, Arry Yu, Calvin Hsieh, Sean Zhong, Matthew Di Ferrante, Jon Nolz, Sue Yang, Derek Haroutonian, Esther Song, and Felipe Augusto.

또한 저희의 자문단인 Anthony Di Iorio, Tom Bollich, Jeff Pulver, Brian Kelly, Steven Nerayoff, Brad Mills, Liam Robertson, Guy Benhartzi, Dr. Hanan Gazit, Damon Danieli, CK Wang 그리고 당사의 창립이래로 고문으로서, 그리고 친구로서 끊임 없는 지원을 해준 Bill Shihara 에게도 매우 특별한 감사를 표합니다. Bill은 사업의 가장 초창기부터 당사와 당사의 비전을 믿어준 분들 중 한 명 이었습니다. 저희는 또한 다음의 분들께 감사를 표합니다(순서는 무관): Michael Dunsworth, Kevin Croy, Meirav Heral, Michael Terpin, @ActualAdviceBTC. 또한 Wachsmann PR team, The Dunamu Team (한국), Perkins Coie, LLP, Deloitte Tax LLP, Campbell's, Blockchain Capital Korea, 그리고 CMH team 분들께 감사를 표합니다.

또한 배우자, 가족, 친지, 고문단, 투자자, 팀 구성원 그리고 시애틀 커뮤니티 여러분께도 저희의 사업 여정에 지원을 보내주신 것에 매우 감사드립니다. 모두 여러분 없이는 해낼 수 없는 일들이었습니다.

여러분들의 지원과 피드백은 본 문서를 작성함에 있어서 저희에게 진실로 중시되었습니다. 감사합니다.