

우리 동네에서 시작하는 Virtual Reality

# 구도강산 메타버스 사업계획서

(주)디투시스  
[www.d2sys.co.kr](http://www.d2sys.co.kr)

# CONTENTS

## 01 회사소개

- 회사개요
- 회사연혁
- 사업영역

## 02 구도강산 소개

- 구도강산 개요
- 진행 현황

## 03 사업배경

- 시장 현황
- 시대적 변화
- 플랫폼의 역할
- 메타버스란
- 사례로 본 메타버스

## 04 구도강산 메타버스

- 개요
- 기능
- 특징
- 론칭
- 준비된 D2 SYS
- 운영 조직도
- 단계별 성장계획

## 05 기대효과

## 06 마케팅 계획

- 마케팅 전략
- 연계상품 개발

## 07 SWOT

## 08 적용 시스템 및 개발측면

- 블록체인 시스템
- 개발기준
- 서버보안
- 보안

## 09 적용 가능 개발 시스템

- 전자지갑
- SNS 메신저

## 1.1 회사 개요

- 회사명 : (주) 디투시스 (D2 SYS Co.,ltd.)
- 소재지 : 서울시 강남구 테헤란로 323, 1001호(역삼동, 휘닉스빌딩)
- 대표자 : 임수미
- 사업자등록번호 : 414-86-02462
- 법인등록번호 : 110111-7959062
- 주업종 : 전자상거래, 부동산, 콘텐츠개발, 교육, 생활용품 등
- 보유특허 : D2 Deliver System(지역 및 기간 제한적 판매사 자율적 판매지 선택 무한공동구매 서비스 제공 시스템)
- 주요사업 : 구도강산(키즈노트 내 운영), 온라인 유통(키즈노트, 빌리진아이, 아파트너 등), D2 Deliver System

### 혁신을 통한 독점 "D2 SYS"



## 1.2 회사 연혁

- 2021년 11월 키즈노트 회원(200만명)전용 구도강산 메타버스 진행
- 2021년 11월 메타버스 전문 개발사 (주)에스씨씨와 업무협약(mou) 체결
- 2021년 10월 카카오 키즈노트 내 구도강산 론칭 D2 Deliver System 1단계 “구도강산” 론칭
- 2021년 7월 D2 SYS 시작, 주식회사 D2 SYS 설립,  
‘지역 및 기간 제한적 판매사 자율적 판매지 선택 무한공동구매 서비스 제공 시스템’  
BM특허출원(가출원번호 : 10-2021-0100784)  
D2 SYS만의 운송장 개발(앞D+숫자12자리 / QR코드로 인식)
- 2021년 4월 D2 SYS 실현 설계, D2 SYS의 전체적인 유통구조를 현 환경과 혁신적 이론, 실적용 등이 녹아진  
D2 Deliver System 설계 완료
- 2020년 코로나19 시작, 전세계적 코로나19 팬데믹으로 갑작스런 일상의 변화와 언택트로 인한 유통구조의 급변화,  
자영업자분들의 망연자실을 넘어 고통으로 심화 되는 상황에서 지원금이라는 단기적 해결에서  
지속 성장지원을 위한 DOT(점) 형태의 Fulfillment 참여(가맹) 기반 설계
- 2019년 상상의 시작, 아파트 관리앱을 통한 아파트 공동구매를 시작하며, 최단시간 배송과 물류비 절감,  
판매효율성 극대화 및 고객에게 가장 저렴한 구매시점 제공 등을 고민하기 시작하였습니다.

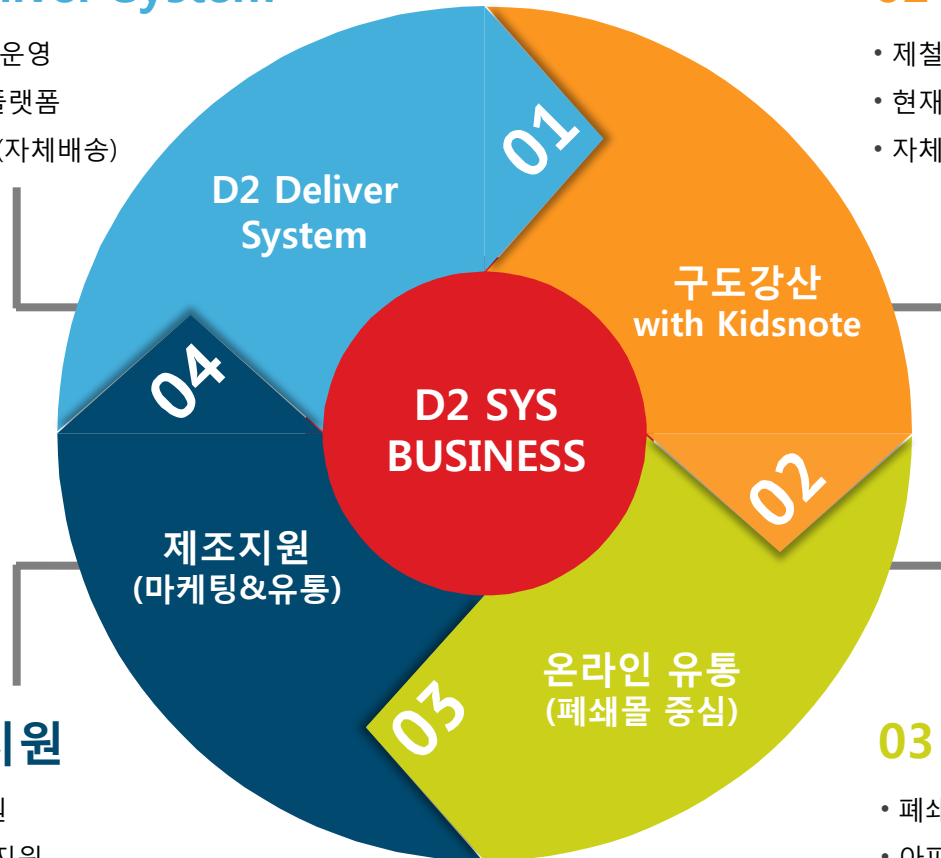
## 1.3 사업 영역

### 01 D2 Deliver System

- Dot형 풀필먼트 운영
- 무한 공동구매 플랫폼
- 3시간 이내 배송(자체배송)

### 02 구도강산

- 제철식품 산지직송
- 현재 키즈노트 내 운영중
- 자체 플랫폼(메타버스) 계획



### 04 제조지원


- 중소 제조사 지원
- 마케팅 및 유통 지원
- 상품기획 및 체험단 지원

### 03 온라인 유통

- 폐쇄물 중심 유통
- 아파트 관리앱(빌리진아이, 아파트너) 키즈노트, 아이엠스쿨 등

## 2.1 구도강산 개요

구도강산은 국내 9개도(제주도 포함)의 대표 특산물 및 산지 농축수산물 등을 키즈노트에 론칭함으로써 현재 각 지자체 및 온라인 카페, 농장 쇼핑몰 등을 통하여 이루진 직거래를 '구도강산'이라는 브랜드로 통합하고 궁극적으로 자체 플랫폼을 통하여 커뮤니티(소셜)+쇼핑+광고/홍보+게임 등이 융합된 메타버스화 한다.

산지직송에 따른 



Fresh

최상의 신선함



Trust

최고의 신뢰성

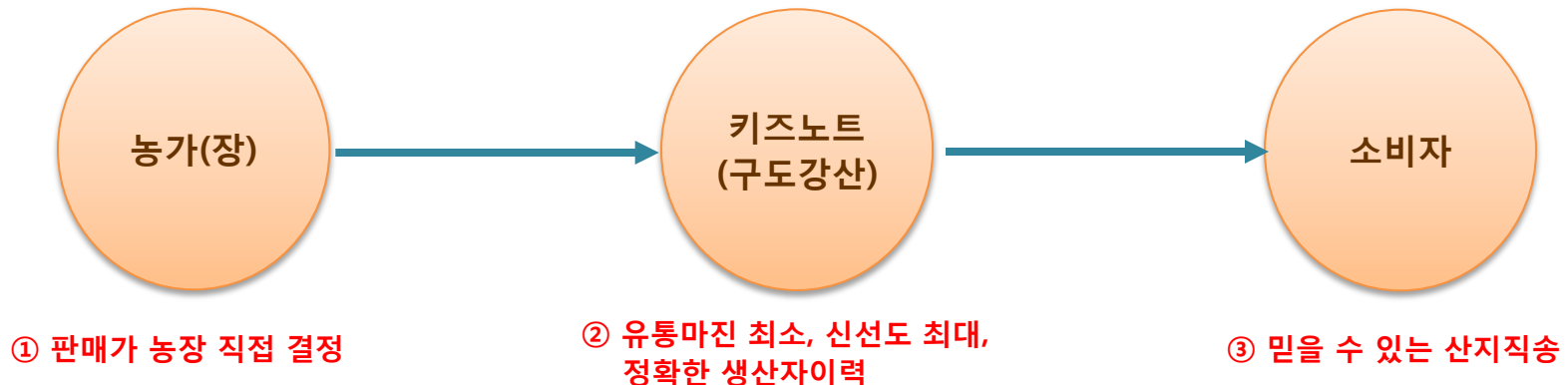
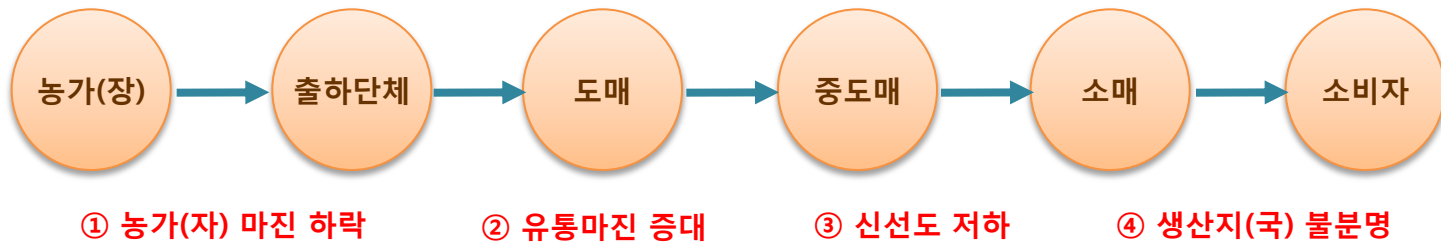


Minimum

유통마진 최소화

## 2.1 구도강산 개요

농축수산물물은 농가에서 농/축/수협 등 출하단체, 도매시장, 중도매업체, 소매업체를 거쳐 소비자에게 유통된다. 그러나 이 도매시장에 의한 유통루트에서는 생산자로부터 소비자에 도달하기까지 많은 사업자가 관련하고 있기 때문에 각단계에서 중간 마진이 발생해 생산자가 얻는 수입이 적어지고 소비자는 비싸게 구매하는 단점이 있다. 이러한 가운데 최근에는 유통루트를 간소화해 이윤을 추구하는 농가 및 농업생산법인이 증가하고 있으며, 직판장(로컬푸드), 택배 등 유통루트도 다양해지고 있다. 그 중에는 푸드로스 삭감의 관점에 근거한 팔다 남은 채소·규격 외 채소의 재판매나 체험형 테마파크를 활용한 새로운 마케팅이 등장하는 등 농산물 유통에 변화의 조짐이 보이고 있다.



## 2.2 진행 현황

### 2021년 10월 5일 카카오 키즈노트 내에 론칭





## 2.2 진행 현황

### 현재까지 5번째 제철음식(제주 효돈감귤) 진행 중

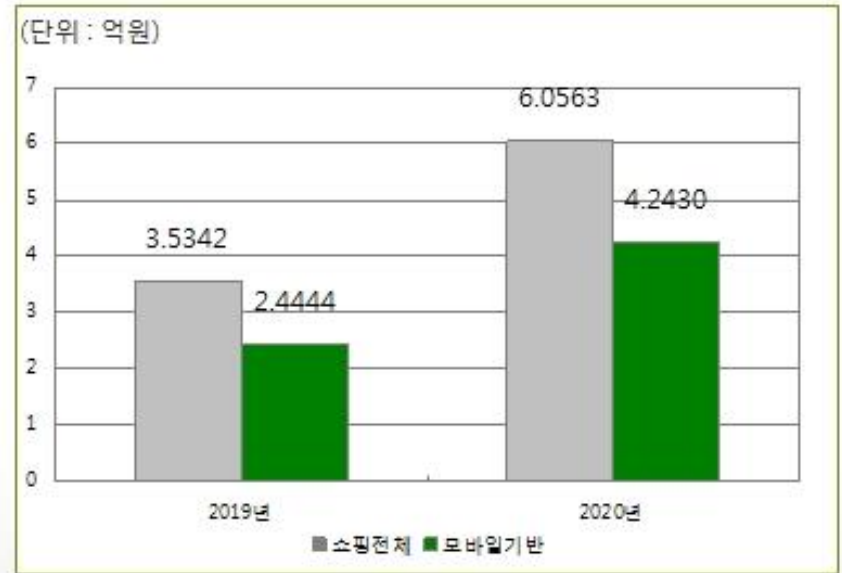
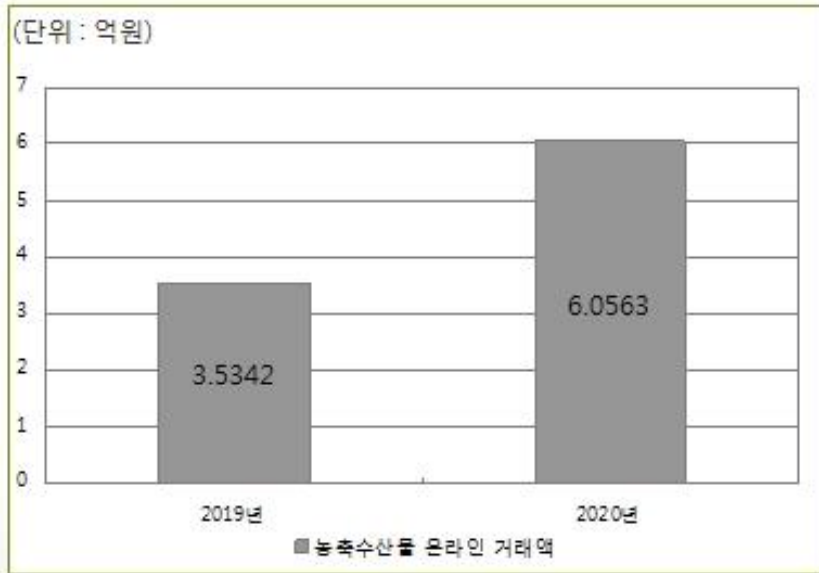


### 11월 4주차 예정



## 3.1 시장 현황

최근 농축수산물 온라인 쇼핑 거래액(특히 모바일 기반 우세)



2020년 농축수산물의 온라인 쇼핑 거래액은 6조563억 원으로, 2019년의 3조5342억 원에 비해 71.4% 증가한 것으로 나타났다. 특히 모바일을 기반으로 한 농축산물 쇼핑 거래액은 2020년 4조2430억 원으로, 2019년 2조4444억 원에 비해 73.6% 증가했다.

2020년 식품소비행태 조사결과'에선 월 1회 이상 인터넷을 통한 식료품 구입 비중은 2020년 37.9%(추정치)로, 2019년의 30.7%보다 7.2%포인트 증가한 것으로 조사됐다. 증가폭도 큰 편인데, 2014년 8.3%였던 것과 비교하면 약 6년 만에 4.5배 이상 증가했다.

[2020년 12월 한국농촌경제연구원]

코로나19가 종식돼도 현재의 구입처를 계속 이용할 것이란 응답은 81.5%나 돼, 코로나19 이후 굳어진 소비 행태가 일시적 현상에 그치지 않고 장기 소비 행태로 굳어질 가능성이 크다는 것을 예측해 볼 수 있다. 코로나19 발생 이전 구입처를 다시 이용하겠다는 응답은 9%에 불과했다.

[2021년 6월 한국농촌경제연구원]

## 3.1 시장 현황

### '3년 만에 20배 성장'...밀키트, 구도강산 지역 별 밀키트 판매

한국농촌경제연구원에 따르면 2020년 국내 밀키트 시장은 2000억 원 규모였다. 2017년 100억 원 규모였던 시장이 3년 만에 20배 커졌다. 성장세도 가파르다. 업계에 따르면 현재 밀키트의 시장 침투율은 10%에 달한다. 전체 소비자 10명 중 1명이 밀키트를 경험해 봤다는 의미다. 20년 넘은 즉석밥의 시장 침투율이 35% 수준인 것을 고려하면 높은 수치다. 이에 밀키트가 코로나19 확산에 따른 일시적 유행이 아니라 HMR의 주요 카테고리로 자리잡을 것이라는 전망도 나온다. 밀키트는 코로나19 사태로 고급 HMR에 대한 수요가 늘어나며 성장하고있다.



## 3.2 시대적 변화

새로운 세대 & 팬더믹 시대의 변화  
( 개인주의, 이기주의, 편리주의, 비대면 온라인 활동 )



## 3.2 시대적 변화

- 2021년 3분기 들어 시가총액, NFT 발행, 거래 모두 증가하면서 이를 거래하기 위한 지갑수도 큰폭으로 성장
- Seller, Buy 모두 증가했으나 항상 Seller보다 Buy가 더 많음, 이는 NFT 생태계 신규 유입자가 많다는 것을 의미

활성 지갑 21년 7월말 이후 약 한달 동안 3만개 → 14만개로 증가

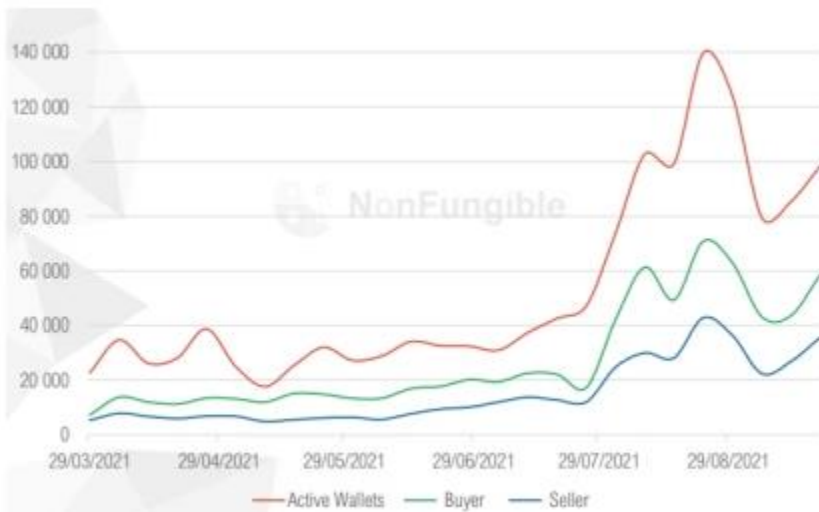
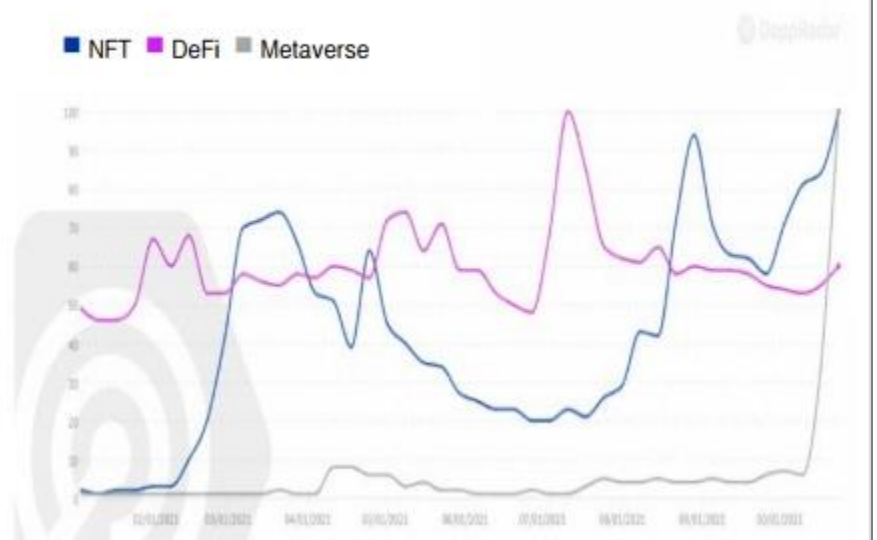


Fig. 01 - Weekly sellers, buyers & active wallets evolution over time - Q2 to Q3 2021

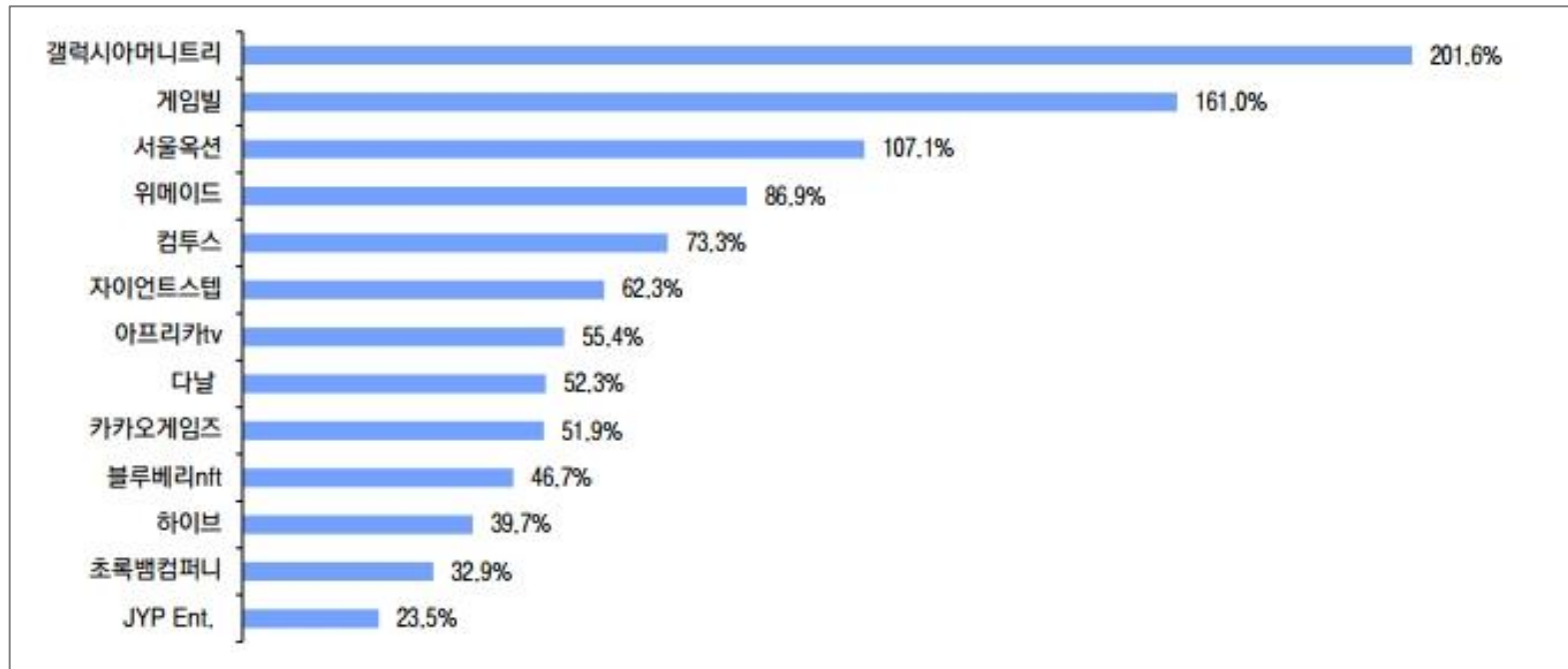
NFT, 메타버스 관련 구글 검색 트렌드 추이



## 3.2 시대적 변화

최근 1개월간 급등한 국내 NFT 관련주(2021년 11월 10일 기준)

- 갤럭시아머니트리+202%, 서울옥션+107%, 게임빌+161%, 위메이드+87%, 컴투스+73.3% 등 엄청난 수익률
- 상장기업들이 앞다퉀 NFT 시장에 뛰어드는 형국으로 근래에 NFT 관련 사업계획을 발표한 기업만 20곳이 넘음



자료 : Bloomberg, 이베스트투자증권 리서치

## 3.3 플랫폼으로 시장 이동

### 플랫폼

공급자와 수요자를 한 곳에 모아서 이어주는 것



음식 구매자



식당



상품 구매자



판매자



시청자



제작자

## 3.4 메타버스란?

2007년 스티브 잡스가 세상에 아이폰을 선보였을 때, 스마트폰이 세상을 어떻게 바꿀지 짐작했을까?

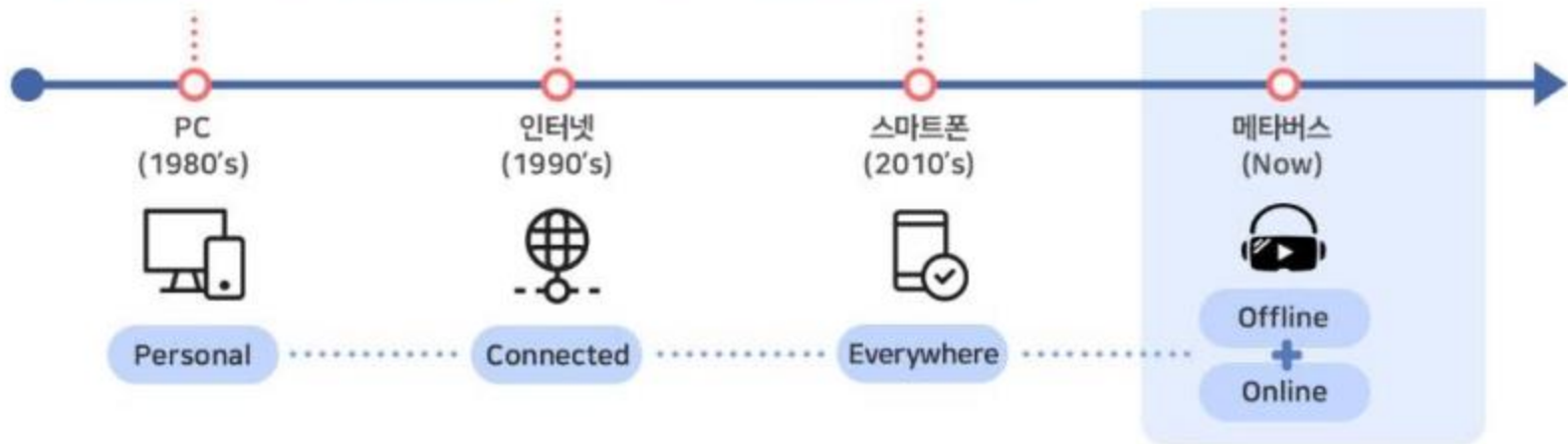
- 스마트폰은 산업 지형과 생활패턴을 변화시킴.
- 개인용 컴퓨터가 점점 감소하고 가정용 전화기가 사라짐.
- 은행에 가거나 영화관에 가는 대신 몇번의 터치로 해결함.
- 현재 우리는 스마트폰이 만든 메타버스에 살고 있음.

- 업무 개인화 및 전산화
- 업무 생산성 대폭 증대
- 금융업 중심은 오프라인

- 연결성 기반의 금융 시대
- 인터넷뱅킹 등 원격 서비스 시작
- 금융업의 중심은 여전히 오프라인

- 손 안의 디지털 금융 시대
- 디지털 금융 서비스 고도화(핀테크)
- 금융업 중심 분화(온/오프라인)

- 온/오프라인 연결 시대
- 현실·가상 연계 금융 서비스
- 금융업 중심 통합(온/오프라인)





## 3.4 메타버스란?

메타버스는 가상, 초월을 의미하는 메타(meta)와 현실 세계를 의미하는 유니버스(universe)를 합친 단어를 가상의 세계 안에서 현실처럼 경제, 사회, 문화 등 다양한 분야에 대한 활동을 하는 것을 의미함.

모든 산업과 플랫폼이 "메타버스"라는 "블랙홀"로 강제 이전 中



## 3.4 메타버스란?

### 메타버스



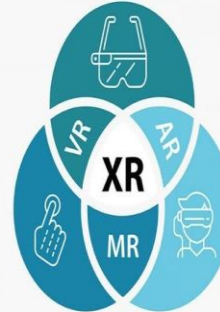
- "Metaverse"는 Meta와 Universe의 합성어로 3차원 가상 세계
- 현실과 가상의 중간지점으로 인터넷에 버금가는 혁명적 변화
- 영토, 수용, 활용, 고객의 확장성으로 종합창작의 공간이고 현실의 확장
- 쇼핑, 엔터, 게임, 콘텐츠 등 전 산업 분야의 "블랙홀" 현상

### 비교



- **게임**  
유희도 높음  
자유도 낮음  
소통 낮음  
경제활동 낮음
- **SNS**  
유희도 낮음  
자유도 낮음  
소통 높음  
경제활동 낮음
- **메타버스**  
유희도 높음  
자유도 높음  
소통 높음  
경제활동 증가

### 확장 현실



- **가상현실 (VR, Virtual Reality)**
  - **증강현실 (AR, Augmented Reality)**
  - **혼합현실 (MR, Mixed Reality)**
- 실제 세계를 온라인 공간으로 옮긴 **확장현실 (XR, eXtended Reality)** 개념으로 확대
- 메타버스  
2021년 170조 시장  
2030년 1700조 시장  
100배 성장 전망치

### 융복합 세계관



- 증강현실 (AR) 세계 +
- 라이프 로깅 세계 +
- 미래 세계 +
- 가상, 혼합, 확장 세계
- 상기 모든 것이 융복합되어 메타버스 세계를 구성
- 10년이내 전 세계인은 메타버스에서 경제적, 오락적, 감성적 등 모든 분야로 활동하고 의지하고 생활 할 것.

## 3.4 메타버스 란?

### 현실적 문제

기존의 온라인 쇼핑몰의 상품설명 한계성

회원들의 소통 등 어려움

기존의 온라인 쇼핑몰 식상

각 필요 자금으로 어려움 봉착

경영진 및 실무진 능력 & 신념 부족

일관성 없는 진행 및 운영

팬더믹 & 비대면 시대 어려운 운영

접근성, 편리성, 확장성에서 비효과적

**IMPOSSIBLE**

**VS**

### 메타버스

무한한 메타버스 영토와 새로운 트렌드

원활한 소통 및 지속적 수정보완 가능

메타버스의 여러 기능으로 활성화

최소 자금으로 최대 효과

경영진 및 개발진 협력 및 운영 용이

시행착오를 통한 개선 가능

팬더믹 & 비대면 시대에 적합 사업

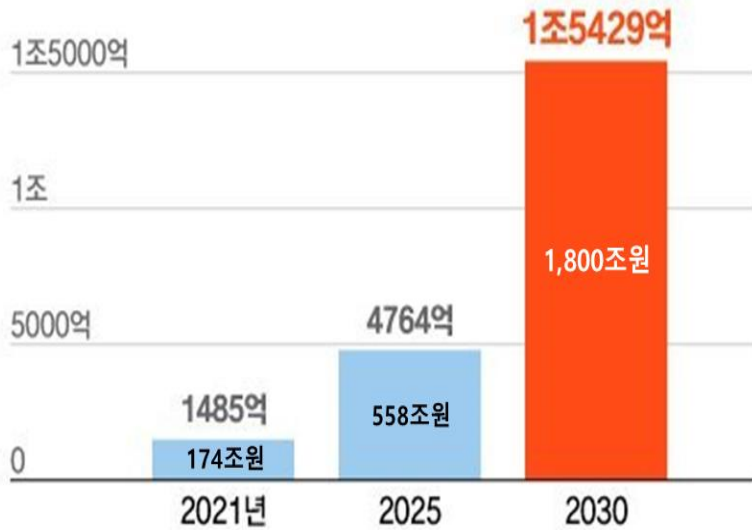
접근성, 편리성, 확장성에서 효과적

**SUCCESS**

## 3.4 메타버스 란?

### 메타버스 시장규모 전망치

단위: 달러



### 메타버스의 수익모델 진화

트래픽 유입에 따른 서비스 확대



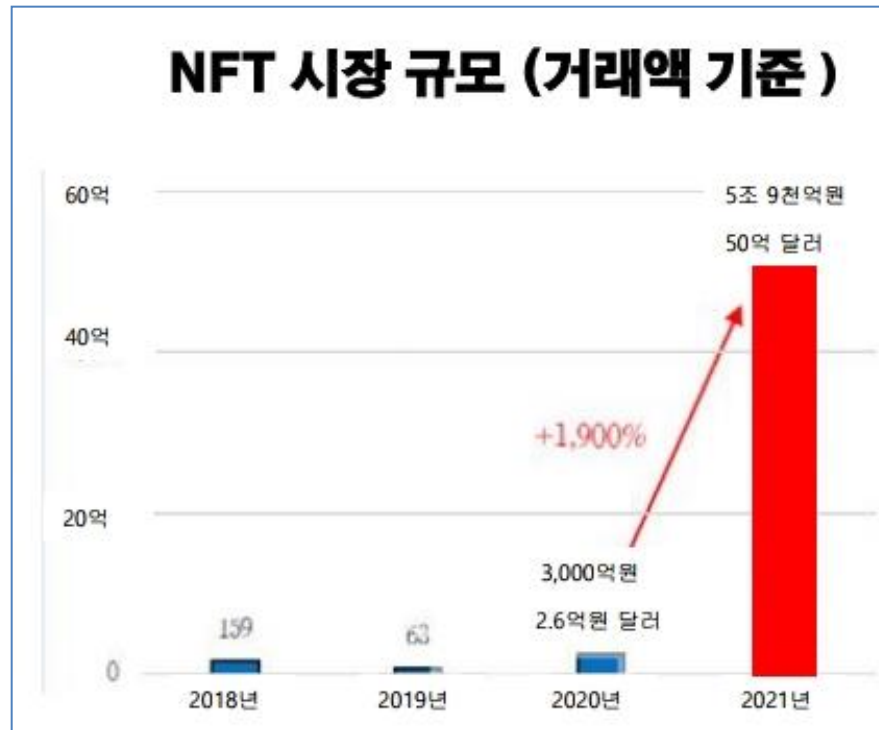
자료: KB증권

The JoongAng

가상과 현실이 상호작용하며 공진화하고 그 속에서 사회·경제·문화 활동이 이루어지면서 가치를 창출하는 세상

## 3.4 메타버스 란?








NFT의 특징·장점은 블록체인 기술을 통해 디지털 자산의 소유권을 보장할 수 있다는 것, 즉 서비스가 종료되면 소유가 불가능했던 게임 속 아이템들, 인터넷에서 누구나 쉽게 다운로드 받던 콘텐츠들에 대해 소유권을 보장 받을 수 있고 거래도 가능함.



가상과 현실이 상호작용하며 공진화하고 그 속에서  
사회·경제·문화 활동이 이루어지면서 가치를 창출하는 세상

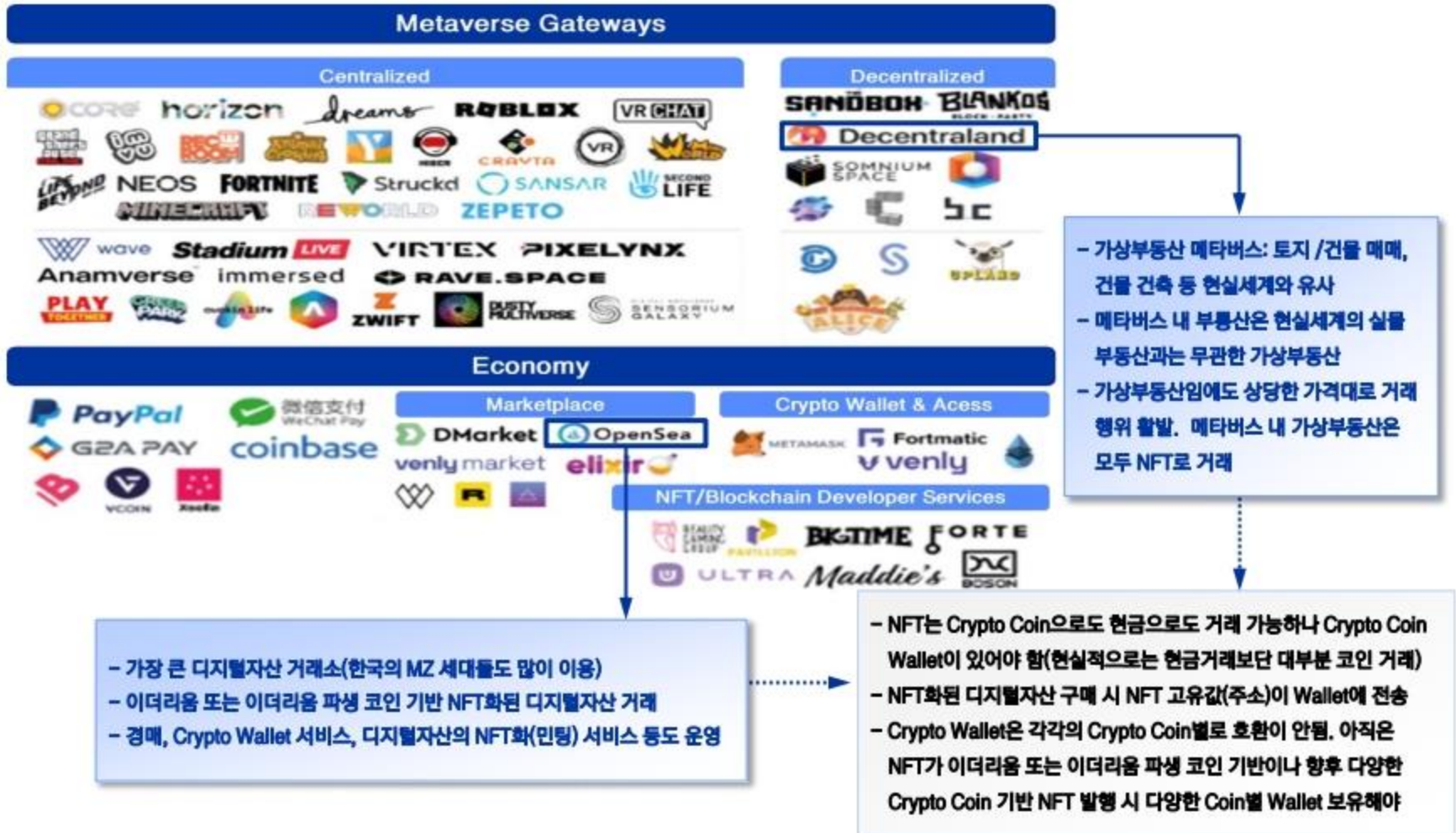
## 3.5 사례로 본 메타버스

메타버스는 엔터테인먼트 분야뿐만 아니라 정치, 경제, 문화 등 우리 생활 전반에 영향을 미치는 차세대 플랫폼으로 진행되고 있음. 특히, 페이스북은 최근 메타버스 전문가를 최고 기술 책임자(CTO)로 임명함. 주커버그는 발표문을 통해 “Metaverse를 구축하기 위한 보다 폭넓은 노력의 일환”이라며 페이스북의 메타버스 사업에 더욱 힘을 싣는 행보를 보였다.

	VR·AR플랫폼 '메시(Mesh)', AR기기 '홀로렌즈2' 등 개발
	3차원 온라인 영상대화 '스타라인'
	<ul style="list-style-type: none"><li>• 2014년 신생 VR 헤드셋 업체 오쿨러스 30억달러에 인수</li><li>• 2019년 페이스북 VR 소셜 미디어 최종 목적지격인 호라이즌 발표</li><li>• 월드빌더 기능 통해 유저들은 코딩 능력 없이 게임 개발이나 가상의 매장 통한 수익 창출 가능</li><li>• 수익 모델은 개인 맞춤형 광고를 통한 광고 수익으로 예상</li></ul>
	• 시뮬레이션 협업을 위한 가상공간 플랫폼 '옴니버스 엔터프라이즈'
	2D 버전의 메타버스라 할 수 있는 위챗 기반 메타버스에 투자 확대
	AR기반 온라인 플랫폼 '제페토' 운영
	카카오게임즈, 블록체인 기술 기반의 메타버스 사업

## 3.5 사례로 본 메타버스

### 메타버스 생태계



## 3.5 사례로 본 메타버스

메타버스 시장 초기, 주요기업 및 정부기관의 메타버스 활용은 우선 마케팅 플랫폼으로..

- 메타버스는 미래 소비 주체인 MZ세대와 소통, 브랜드 충성도 제고, 신제품 홍보 등 마케팅 수단으로 활용
- MZ세대에 대한 노출도 측면에서 기존 매체보다 더 효율적인 매체로 부상
- 기존 매체 대비 긴 노출시간, 능동적 노출, 초기 단계임에도 광고/홍보 ROI 상당히 높음

한국관광공사, 제페토 한강공원 하루 만에 25만 7,000명 방문



현대차, 메타버스를 활용한 마케팅





## 3.5 사례로 본 메타버스

네이버 제페토를 활용한 메타버스-제페토X유통(제페토 운영사인 네이버제트는 2020년 5월 스노우로부터 독립)

- 제페토 누적 이용자 2억 4천만명, 단순 소통을 넘어 가상공연, 가상 팬미팅, 가상점포, 인게임 등으로 확장

제페토 X 구찌 콜라보



- 구찌 가상 캐릭터  
20만원에 판매되기도

제페토 X 이디야커피,



제페토 X CU(편의점 'CU제페토 한강점')



제페토 X 현대백화점



## 3.5 사례로 본 메타버스

네이버 제페토를 활용한 메타버스-제페토X유통(제페토 운영사인 네이버제트는 2020년 5월 스노우로부터 독립)

DGB금융그룹, CEO 6명 그룹경영현안회의 진행



- CEO들의 향후 메타버스 사업 본격 시행에 대비한 MZ 세대의 메타버스 감성 체험

하나카드, '하나카드 월드' 오픈



미래에셋증권, 업계 최초 메타버스 지점 오픈



- 아직은 마케팅 수단, 현실과 연계된 영업적 목적은 아님(메타지점에서 실제 계좌 개설 안됨)
- 대학생 서포터즈 발족 등으로 MZ 세대 친근감 제고 등 마케팅 수단

하나은행, 신입행원 수료식 제페토에서 진행



## 3.5 사례로 본 메타버스

- 네이버 제페토를 활용한 메타버스-제페토X유통(제페토 운영사인 네이버제트는 2020년 5월 스노우로부터 독립)
- 롯데월드의 제페토 롯데월드 맵 오픈 3주만에 300만명 이상 유저 방문, 롯데월드 매직아일랜드 가상공간 구현, 실제 테마파크 대표 시설들을 가상 아바타를 통해 체험할 수 있어 색다른 재미 선사(태국, 인도네시아, 일본 등 해외 유저들 90% 이상)
  - YG엔터 오프라인 프로젝트 팬 공간 "더 세임"을 그대로 구현한 가상 팬 미팅 공간오픈

제페토, 롯데월드 "로티와 캐릭터들"



제페토, YG엔터테인먼트 "the SameE"



## 3.5 사례로 본 메타버스

- 2020년 랜선 초대장을 통해 공개된 가상 맵에 청와대 집무실, 접견실 등 실내외 실제와 비슷하게 옮겨 놓아서 '언택트 청와대 투어' 가능
- 2021년 3월초 순천향대학교 메타버스 입학식 개최(SK텔레콤 점프VR 활용)
- 2021년 6월말 LG화학 메타버스 연수

### 청와대



### 순천향대학교



### LG화학



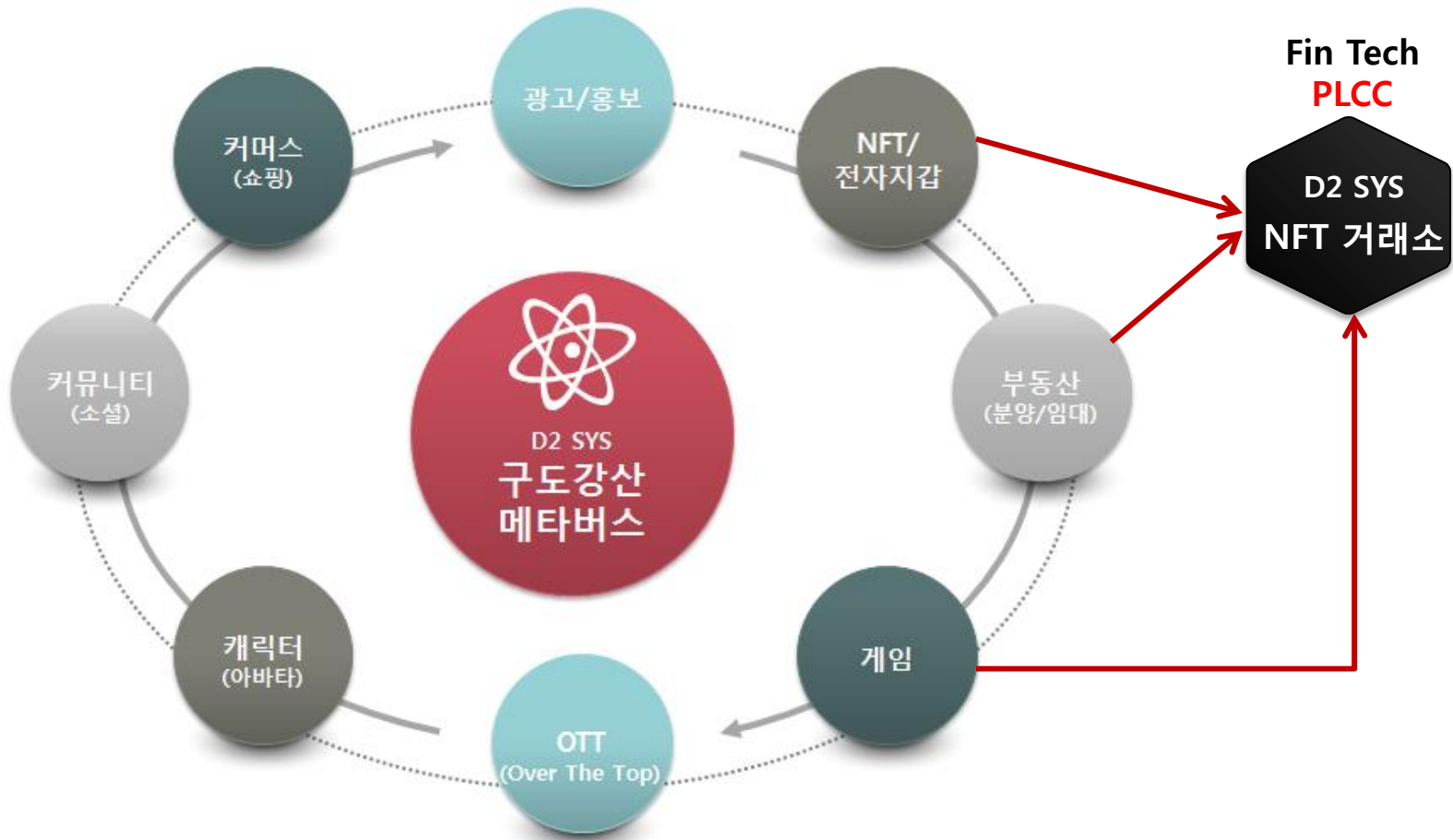
## 3.5 사례로 본 메타버스

- 금융권 메타버스 활용 현황 - 차세대 소비 주체인 MZ세대와의 접점을 찾고 새로운 비즈모델 제공

금융사	주요 내용
IBK투자증권	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 메타버스와 블록체인 전문업체와 제휴 맺고 가상도시 '메타시티'내 증권사 지점 개설, 모의투자, 자산관리, 금융교육 등 제공 예정</li> </ul>
KB증권	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 가상세계 경제가 발전할수록 수혜입는 글로벌 기업 투자형 상품 'KB글로벌메타버스경제펀드' 출시</li> <li>• 쉐컴,아마존,마이크로소프트,로블록스 등</li> </ul>
NH투자증권	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 메타버스 플랫폼 내에서 기업 분석 세미나, 투자 컨퍼런스 진행 예정</li> </ul>
삼성증권	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 메타버스 플랫폼 내에서 2분기 사내 시상식 진행</li> </ul>
하나은행	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 메타버스 전담 디지털 혁신 TFT 신설</li> <li>• 원천기술 보유업체와의 비즈니스 협력해 PB고객 위한 세미나 및 강연, MZ세대 고객과 소통 위한 체험공간 구축</li> <li>• 직원들 자율 연수 프로그램 화상연수 방식에서 메타버스 활용 방식으로 전환</li> <li>• 제페토 활용해 하나글로벌캠퍼스 구현하고 신입행원 위한 멘토링 프로그램 밋바리 활동 수료식 진행</li> </ul>
신한은행	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 독자적 메타버스 플랫폼 개발, 디지털 플랫폼 구축 협력업체 모집 중</li> <li>• 금융브랜치, 금융교육, 고객 커뮤니케이션, 이벤트 등 다양한 금융, 비금융 콘텐츠 제작 중</li> <li>• 자체 플랫폼 신한 숲에 메타버스 야구장 오픈, 2020 도쿄 올림픽 야구 국가대표 선전기원 이벤트 진행</li> </ul>
국민은행	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 계더 플랫폼 활용 KB금융타운 오픈- 금융/비즈니스, 재택센터, 놀이공간 등 3개 공간 구축</li> <li>• 로블록스 플랫폼이나 가상 현실기기 활용한 가상금융체험관 실험 예정</li> <li>• 아바타, AI 활용해 메타버스 영업점 구축하고 고객상담 및 금융서비스 제공 여부 검토</li> </ul>
우리은행	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 메타버스 얼라이언스 가입 통해 미래금융 사업 본격 추진</li> <li>• 증강현실 기반 금융 서비스 더한 오프라인 메타버스 브런치 영업점에 적용 방침</li> </ul>
농협은행	<ul style="list-style-type: none"> <li>• NH디지털혁신캠퍼스에서 메타버스 주제로 한 D-Talk 세미나 개최</li> </ul>
SC제일은행	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 디지털 웰스케어 세미나 장소로 메타버스 플랫폼 활용</li> </ul>
신한카드	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 금융권 최초 메타버스 특화카드 출시, 선불카드에서 제페토에서 쓸 수 있는 10대 친화적 할인 혜택 제공</li> <li>• 고객 제페토 아바타를 카드 디자인에 반영, 현금 사용 많은 중고등학생 패턴에 맞춰 현금충전 기능 추가</li> </ul>
DBG금융그룹	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 제페토에서 그룹 경영 현안회의 진행. ESG 공모전 시상식, 사내 모임에 적극 활용</li> </ul>
삼성자산운용	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자체 개발한 빅데이터 분석 시스템 통해センチ먼트 분석과 ESG스크리닝 고려해 40~50개 종목 투자</li> <li>• 메타버스 테마 유니버스 구성 후, 관심도와 모멘텀 결합 전략 통해 초과 수익 추구 예정</li> </ul>

## 4.1 개요

현재 평면적 구도강산을 입체적인 구도강산으로 진화시키기 위하여 세계적으로 폭발적인 성장 기반인 메타버스를 구도강산에 적용하여 커뮤니티(소셜)+커머스+게임+광고/홍보가 융합된 독보적인 플랫폼으로 거듭나기 위함임.



## 4.1 개요

우리 동네에서 시작하는 구도강산 메타버스!



블록체인, NFT-전자지갑, 스마트 자동계약 등이 가능하므로  
구도강산 NFT 거래소(Nine Coin) PLCC 운영이 가능함.  
현재 21개국 언어변환 지원 가능함.

## 4.1 개요

구도강산 메타버스 내 경제활동[NFT와 가상화폐(코인)]

### 가상경제의 발전 단계



구도강산 메타버스

D2 Deliver System



## 4.1 개요

### 구도강산 메타버스 내 경제활동[NFT와 가상화폐(코인)]

### 구도강산 메타버스 자체 NFT 거래소 운영 GU-DO거래소(Nine Coin)

NFT 이란	신뢰, 안정	기존 단점	결론
			
<ul style="list-style-type: none"> <li>NFT(Non-Fungible Token)란 '대체 불가능한 토큰'이라는 뜻으로, 자산의 소유권을 블록체인 상에 고유한 토큰으로 전환시켜 현물로 소유했을 때와 동일한 권리와 자격을 갖추게 하는 수단.</li> <li>소액부터 고액까지 폭 넓은 금액대로 접근성, 관리 편의성 높음</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>자산에 고유 토큰을 할당하게 되면 거래 내역이 모두 기록에 남기 때문에 위조, 변조가 불가하며, 추적이 쉽고 신뢰를 기반으로 현물 자산의 유동화가 가능</li> <li>모든 정보는 플랫폼에서 인정한 등급 회원제로 열람 가능</li> <li>부분소유권 인정하여 1/n과 같이 거래 가능</li> <li>위탁운영 시스템 가능</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>일반적으로 부동산 및 미술품 등 실물자산 거래는 많은 이해 관계자들과 서류가 동반하여 시간, 비용이 많이 소요</li> <li>해당 소유권을 NFT로 발행하면 거래와 관리를 간소화하며, 마케팅 및 수수료 절감</li> <li>중개업자 등 부동산 거래질서를 교란하는 허위매물 및 허위정보 차단·관리</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>실물자산담보로 NFT 코인 발행 및 거래</li> <li>부동산 및 실물 자산 유동화 서비스 NFT 전문 거래소로 성장</li> <li>부동산 전문업체 및 대형 로펌 협력</li> <li>국내 및 해외 투자자를 위해 국제적인 중개 플랫폼으로 발전</li> </ul>

## 4.2 기능

### 쇼핑몰



- 지역별 판매자 입점 농장, 맛집, 제조사 등
- 기본적인 쇼핑몰 시스템에 아바타가 상품 AI 챗봇 자동 안내, 3D 상품 안내 등 부가기능 첨가
- 자신의 동네에서 시작하여 구도(팔도+제주)를 자유로이 이동하여 원하는 상품 구매가능
- 판매알바를 채용하여 판매활성화
- 기존 오픈몰 연계 가능

### 커뮤니티 플랫폼



- 구매자와 농장, 제조사 등 판매자들이 필요로 하는 정보 축적 및 커뮤니티형 메타버스
- 각 회원별 (등급별, 지역별, 소속별 등) 커뮤니티(소통)
- 회원이 회원을 유입하여 플랫폼 확장
- 공지사항, 프로모션 등 정보알림, 홍보 및 아바타 모임

### Ai 챗봇



- 문자 또는 음성으로 대화하는 기능이 있는 컴퓨터 프로그램으로 메타버스 내에서 도우미 역할
- 안내 아바타가 회원에게 상품 안내 및 소통
- 회원을 위해 사용방법, 운영 방법, 각 기능 정보 안내 등
- 일반적으로 게임의 NPC (Non-Player Character ) 역할

### 게임



- 자체 메타버스 플랫폼에서 유저들의 체류시간 연장 및 서비스 제공 및 커뮤니티 활성화
- 자체 개발한 RPG 게임 (예/ 토마토를 키우면 실물 토마토를 보내주는 게임 등)
- 미니게임 ( OX퀴즈 등) 에 우승자 몰아주기, 랜덤 보물박스, 보물 찾기 등 유저 보상 시스템으로 유저 확보 ( 기업 프로모션 활용)

## 4.2 기능

### 아바타 기술



- 현실의 “나”가 아닌 메타버스속의 “나”를 아바타를 형성하여 메타버스에서 활동
- 사진 등을 활용하여 일반적으로 최소의 싱크로율로 아바타 형성 및 아바타 꾸미기로 2차 형성
- 본인의 아바타가 본인을 대신하여 모든 온라인 활동

### 메신저



- 글로벌 무역 전용 SNS 메신저
- 신뢰 & 안정성 제공
- 현실 세계에서 회원간의 소통공간
- 소통 내용 삭제 비밀메시지 기능
- 디지털 전자지갑 연동 기능

### 블록체인 기술



- 스마트 계약
- 신뢰 & 안정성 제공
- 디지털 전자지갑 기술
- 빅 데이터 저장
- 결제, 충전 시스템
- 회원별 정보 추적

### 목표



- 구매자와 판매자를 이어주는 시스템을 메타버스에 구현하여 최고의 유무형의 상품 플랫폼으로 성장
- 확장성으로 모든 내용을 가상세계화 하여 진정한 플랫폼으로 성장
- 모두에게 이익을 주는 메타버스

## 4.3 특징

재미와 보상이 있어야 한다

### 사업배경

- 커뮤니티&쇼핑몰 메타버스 필요성
- 생산자(판매자)와 소비자의 소통 필요
- 일반 쇼핑몰에 상호 무관심
- 체험적 문화 및 신기술 체험 욕구 증가
- 새로운 메타버스 트렌드 확산
- 커뮤니티&쇼핑몰 특성화 전략
- 회원에게 재미와 보상이 필요

### 구성

**환영의 장** : 아바타 형성, 종합 안내소,  
우리동네에서 지정장소 이동 포탈존

**이해의 장** : 상품(농장) 정보관,  
상호 커뮤니티 장소, 지역 정보관(관광),  
서비스 정보 등

**체험의 장** : 상품 및 기술 체험관,  
홍보 광고 프로모션관, 명소 미리보기

**제품의 장** : 방문객 경품 게임, 기업  
프로모션, 특별 상품 지원

**휴식의 장** : 게임, 공연장 등

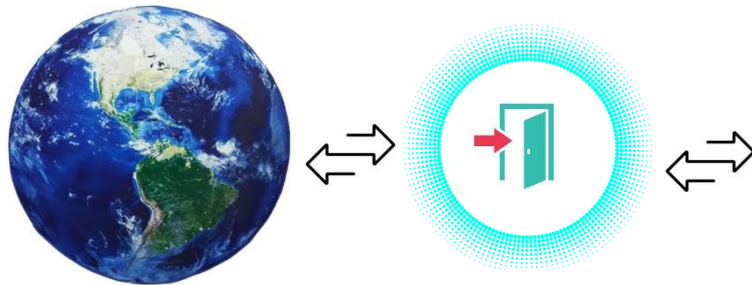
\* 다국어 패치로 글로벌 회원 유입 전략

### 사업효과



- 메타버스에서 커뮤니티&쇼핑몰
- 상인(농장) 및 관련인 전체로 확장
- 각 분야별 정보 축적
- 각 상품 정보 및 체험의 장
- 온라인 커뮤니티 확산
- 방문객들에게 경품 등 혜택제공
- 관련자 모두의 수익사업 연계

## 4.3 특징



현실세계

구도강산  
메타버스



### 구도강산 메타버스 구분

#### 증강현실 세계

현실에 가상의 물체를 덧씌우는 증강현실 세계.  
Augmented Reality ( 예 : 포켓몬고 게임 ) .

#### 라이프 로깅 세계

내 삶을 디지털 공간에 복제하고 공유하는 라이프로그 세계.  
Lifelogging ( 예 : 페이스북 · 인스타그램 · 소셜미디어 ) .

#### 거울(미러) 세계

현실 세상을 디지털로 옮기는 거울 세계 (미러월드).  
Mirror World(예 : 메타버스 입학식, 원격 회의·수업, 지도앱)

#### 가상 세계

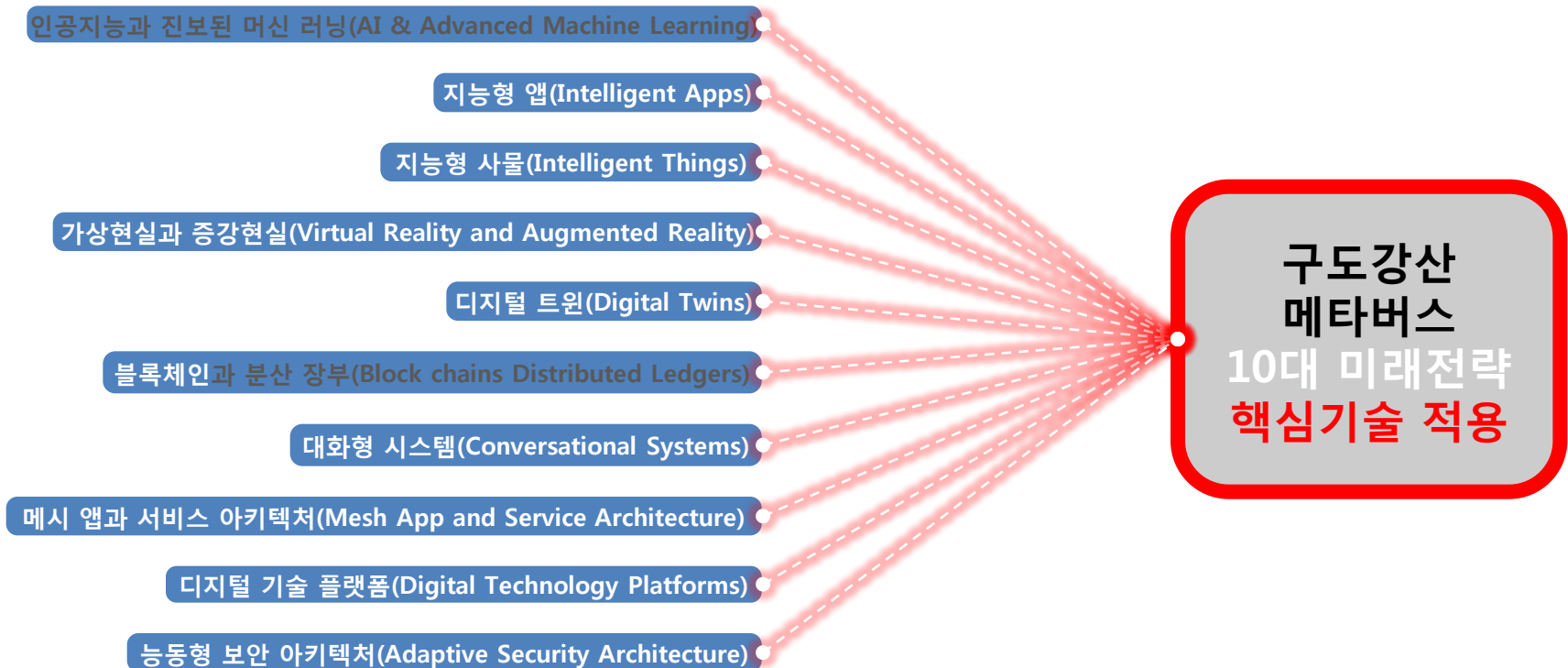
새로운 디지털 세상을 창조하는 가상(VR), 혼합(MR), 확장 (XR)세계.  
Virtual Reality ( 예 : 포트나이트, 제페토, 로블록스).

## 4.3 특징

**Gartner'** 2017 이후 시장을 선도할 IT시장 주요 이슈 전략적 기술 분야 **Top 10** 선정'

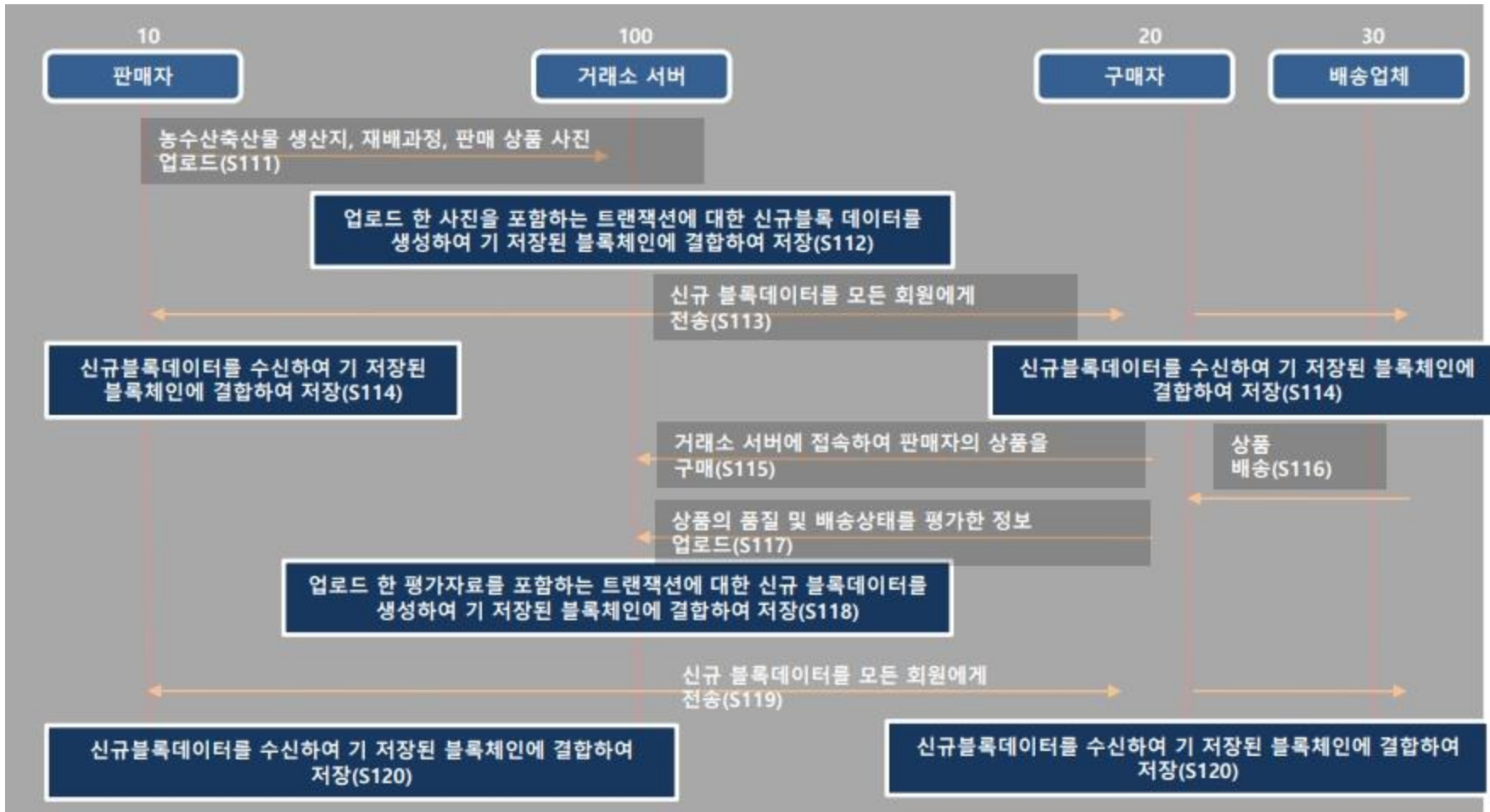
- 기반 3대 전략 : 인텔리전트(Intelligent) / 디지털(Digital) / 메시(Mesh)

구도강산 메타버스는 10대 미래전략 핵심기술 중 8가지 기술이 적용되어 쉽게 모발할 수 없습니다!



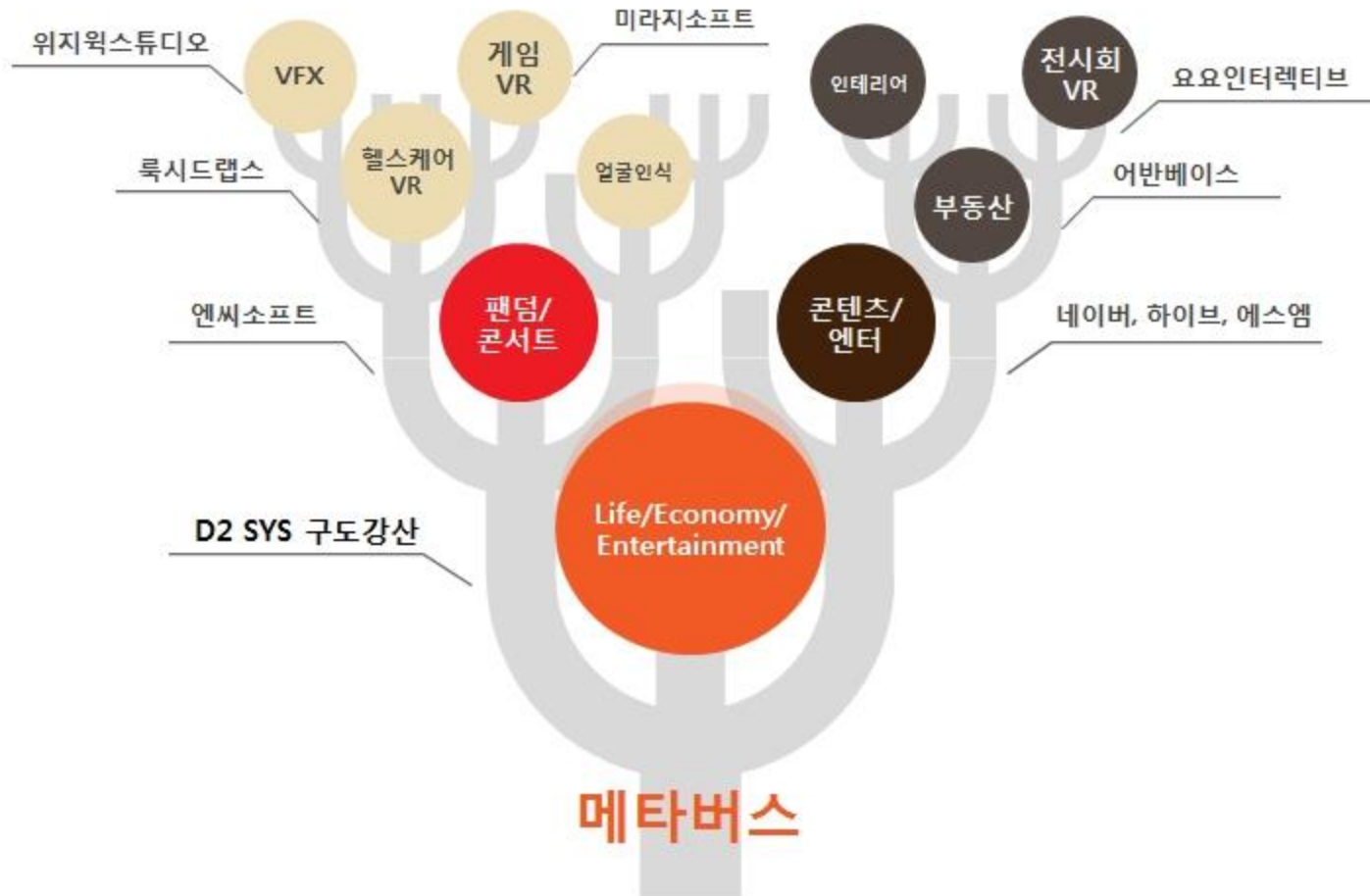
## 4.3 특징

구도강산 메타버스에서는 구도강산 클라우드 서버와 NFT 거래소 서버가 운영됨.  
블록체인 기반의 판매->구매에 대한 프로세스는 아래와 같음.



## 4.3 특징

구도강산 메타버스의 구분(장르)





## 4.4 론칭

구도강산 메타버스는 키즈노트 회원(활동회원 200만명)에게 론칭



키즈노트 내 구도강산 페이지에 링크

회원정보 API 연동

계정 및  
캐릭터 생성

## 구도강산 메타버스 단독 플랫폼



회원 본인의 동네에서 시작!

## 4.4 론칭

구도강산 메타버스 계정 및 캐릭터 설정(예시)



회원 정보 표시 및 관리  
알림 확인, 회원 가입

나의 아바타 선택

키즈노트 가기

# 04. 구도강산 메타버스

## 4.4 론칭

구도강산 메타버스는 나의 동네에서 시작(예시)



메타버스 공간을 자유롭게 이동하면서 방문

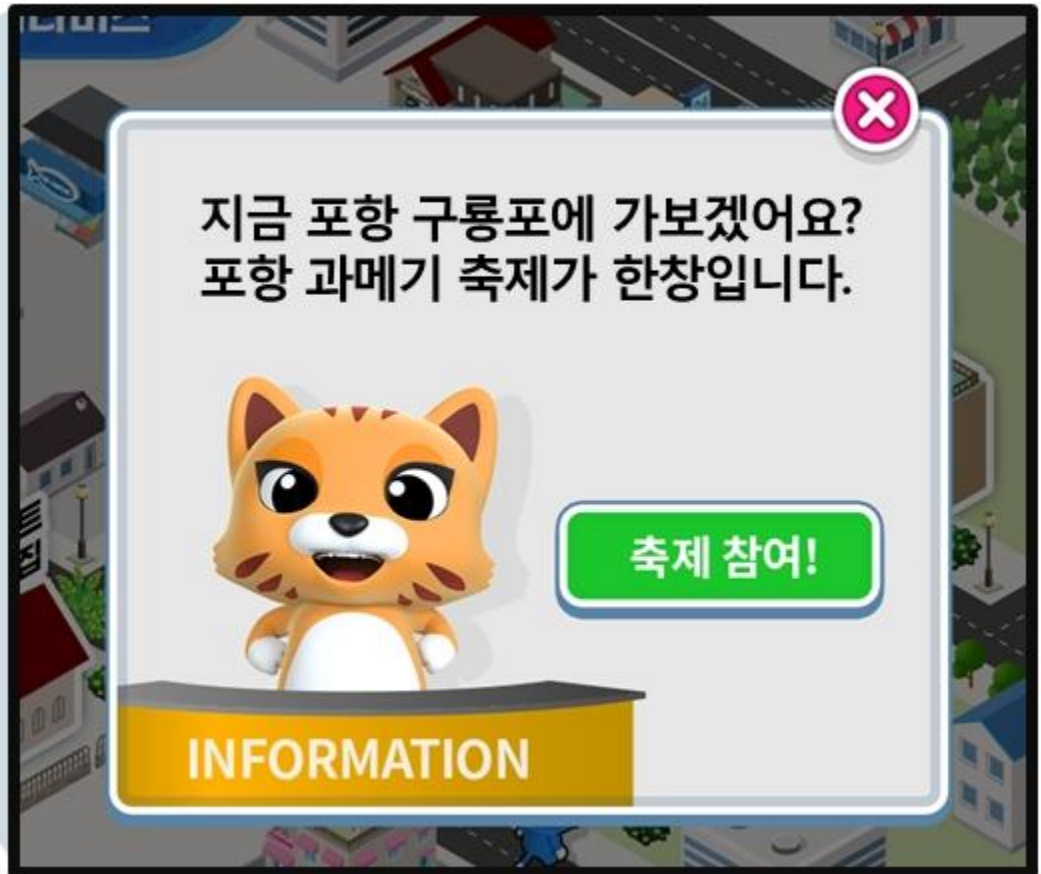
다른 지역으로 이동 가능

## 4.4 론칭

구도강산 메타버스 안내데스크는 동네마다 있고 Ai 챗봇이 안내를 하고 구도강산의 중요 행사를 알려줌.  
사용자가 행사로 이동하여 행사에 참여함(예시).



안내데스크 방문



다양한 정보 알림

## 4.4 론칭

구도강산 메타버스 포항 과메기축제에 간편하게 참여함(예시).



행사에 참여하여 판매자(생산자)와 직접 대화도하고 흥정도 하고, 주변 참여자와 대화도 하며, 즐겁게 행사(축제)를 즐길 수 있다.

외국인도 참여가 가능하고 21개국어 변환으로 대화도 편하게 가능함.

## 4.5 준비된 D2 SYS

사업 주체인 (주)디투시스와 (주)에스씨씨가 업무협약(MOU) 체결 - 2021. 11. 16



(목적)<sup>4)</sup>

각서의 목적은 "을"이 메타버스 전반에 걸친 기술을 제공함에 있어서 "갑"이 사업 상호 공동이익의 증진을 도모함에 그 목적이 있다.<sup>4)</sup>

<sup>4)</sup>

### 제 2 조 (교류협력분야)<sup>4)</sup>

본 양해각서에 의한 업무교류 및 제휴관계의 내용은 다음과 같다.<sup>4)</sup>

1. "을" : 구도강산 메타버스 개발에 대한 기술지원<sup>4)</sup>
2. "갑" : 구도강산 메타버스 키즈노트 및 카카오 등 회원에게 서비스 제공<sup>4)</sup>
3. "을" : D2 Deliver System 메타버스 개발에 대한 기술지원<sup>4)</sup>
4. "갑" : D2 Deliver System 메타버스 국내외 서비스 론칭 및 운영<sup>4)</sup>
5. "갑"과 "을" : 본 디투시스 메타버스 사업의 공동수행<sup>4)</sup>

## 4.5 준비된 D2 SYS

(주)에스씨씨는 메타버스 전문 기업이며, 블록체인/동영상 플랫폼/아바타 생성/SNS 메신저 플랫폼 /NFT-전자지갑-거래소/게임 등 개발전문 기업입니다.



### 게임 플랫폼

메타버스 플랫폼으로 확장

### 블록체인

스마트 계약, 데이터 저장 등

### 핀테크 전자지갑, NFT

결제, 충전, 납부, 거래 등

### SNS 메신저, AI 챗봇, 아바타

커뮤니티, 소통, 안내, 광고, 홍보

### 온라인 쇼핑몰&딜리버리

생산자&판매자&배달원 연결

### 동영상 플랫폼

S-Tube 홍보 마케팅채널

# METALIA

“Metaverse”는 3차원 가상

세계를 뜻하는 합성어

라틴어 접미사 **lia**는

장소(땅)을 뜻합니다

“메타리아 Metalia”는

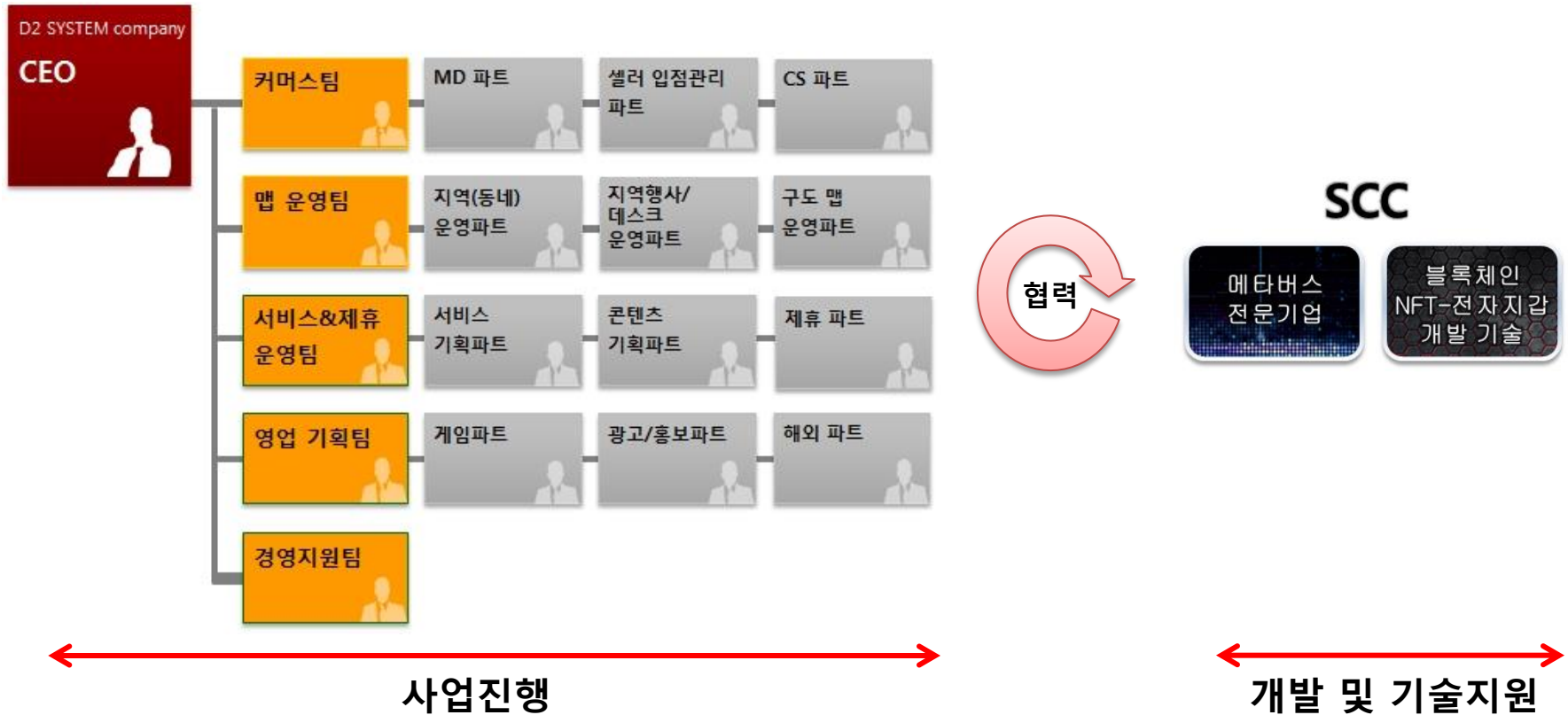
“가상의 나라”를 의미하는

SCC의 메타버스 플랫폼으로

지구인과 많은 메타버스 세계를  
연결하는 메타버스 Gate 입니다

## 4.6 운영 조직도

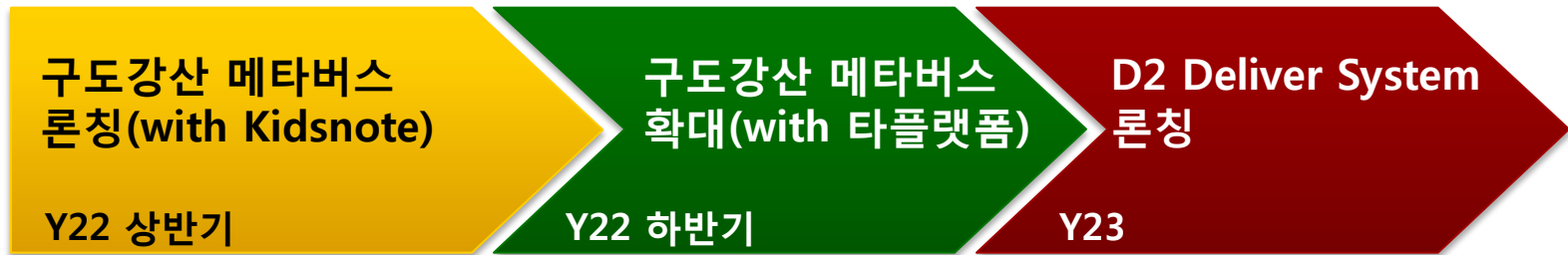
구도강산 메타버스를 운영 및 확장을 위한 디투시스 조직과 메타버스 전문기업인 SCC와의 긴밀한 협력을 통한 성공적인 사업전개.





## 4.7 단계 별 성장 계획

구도강산 메타버스를 시작으로 소셜+커머스+경제가 융합된 플랫폼으로 키즈노트에 연결하여 론칭하고 타 플랫폼까지 확대하여 이용자를 극대화하고 궁극적으로 D2 Deliver System의 기반을 만든다.



### 구도강산 메타버스

- 커뮤니티(소셜)
- 커머스(쇼핑)
- 게임

- 나의 동네에서 시작하는 RPG 게임 형태의 소셜형 커머스 플랫폼

### 확대

- 타 플랫폼 서비스 제공.
- NFT-전자지갑 적용
- P2P 거래 적용

- 광고/홍보 확대
- 경매입찰(B2B) 도입
- P2P 거래(중고거래 포함)

### D2 Deliver System

- 동네별로 쇼핑 섹터 분할
- 동네 안내데스크 풀필먼트화
- 셀러에게 풀필먼트 맵 제공

- Dot형 풀필먼트
- 무한 공동구매
- 3시간 이내 배송(자체배송)

## 운영사와 사용자, 판매자가 모두 WIN WIN 할 수 있는 사업 모델

운영사는 사용자와 판매자에게 좀더 밀착된 소통의 창구를 열어주고 모바일 소셜+쇼핑+게임으로 모두의 커뮤니케이션 중심이 될 수 있다.

또한 안심먹거리에 관심이 높은 현대인에게 판매자와의 직접 연결을 통하여 신뢰를 높이고 게임형태의 연결고리가 사용자의 재방문율을 높여 다양한 광고/홍보의 플랫폼으로 판매 수수료 외 수익이 기대되며, 향후 무한대적 확장성으로 독보적인 플랫폼으로 자리매김함.



## 6.1 마케팅 전략

시공간 제약 없는 “확장성”  
현실세계와 유사한 “실재감”  
젊은 층 사용자에 대한 “접근성”  
커뮤니티 중심의 “연대”

### 키즈노트 론칭

#### 키즈노트 회원(200만명) 대상 론칭

사용자의 디지털 캐릭터 및 구도강산 메타버스내 RPG 게임 및 미니게임 등을 활용하여 회원 확보 및 자체 기술 융복합 및 인프라 등을 준비하여 메타버스 게이트 플랫폼 성장

### 협력 마케팅

언론 미디어, SNS, 온라인 광고 등을 이용하여 마케팅, 프로모션 진행

AR, VR, XR 기기 사업자 및 IP 사업자 파트너십을 통한 협력 마케팅 진행

### 개인작가 연계

유튜브, 콘텐츠 제작자와 인플로언서 협력 및 창작자 인큐베이팅 등으로 메타버스 플랫폼으로 유입함.

주류/비주류 개인작가의 콘텐츠 생성 및 판매가능

### 타 플랫폼 서비스

#### 키즈노트 외 타 플랫폼 연계 서비스 확대

현실의 기업들이 입점하여 광고/홍보 기업 서비스 제공.

일반 회원들도 개별적으로 유료 아이템을 제작 판매 가능

## 6.1 마케팅 전략

### 구도강산 메타버스는 **다면체!**

해당 플랫폼의 회원이 바라 보는 관점에 따라  
해당 플랫폼의 서비스 모습을 갖고 있고 **모두의 맵**에서 서비스 되는  
모든 플랫폼의 **회원이 통합됨**

플랫폼 별 다른맵의 형태!



## 6.2 연계상품 개발

구분	상품	상품내역
판매자	광고상품	풍선말 광고, 현수막, 홍보용 캐릭터(고정형/이동형), Ai챗봇광고 등
	체험단	상품(식품포함) 테스트, 체험단 홍보
	OTT(Over The Top)	동영상 플랫폼+라이브 커머스 연계
사용자	My Parm	구도강산 메타버스 내에서 밭을 임대(소액유료)하여 작물(토마토, 고구마 등)을 심고 키우면 실물작물을 집으로 보내주는 서비스
	랜드마크(부동산)	사용자들이 많이 모이는 곳의 상가나 거물을 구매하여 판매자에게 임대하는 형태 스마트 자동계약 블록체인 시스템 적용, NFT-전자지갑 적용
	캐릭터 상품	컵, 마스크, 티셔츠 등 캐릭터 연계 상품
	구도강산 밀키트	구도강산 PB 밀키트 상품 판매
	교육(영어/학습지 등)	동영상 원격교육 교육진행은 캐릭터가 대신진행
기업	프로모션	이벤트, 퀴즈, 설명회 등
	전시회(자동차, 전자제품 등)	신상품 전시회, Ai 챗봇이 상담진행
	모델하우스	모델하우스 광고 3D 뷰 제공
	채용공고	직원/알바 등 채용공고
기관/단체	공지	동네 별 또는 전체 공지사항 제공
	광고	지역 별 또는 연령 별 광고사항 제공

## Strength

- √ 현재 운영중인 키즈노트 회원(200만명)의 안정적 START UP
- √ 메타버스, 블록체인 기술보유 SCC와 업무협약(MOU) 체결
- √ 고부가가치 성장산업 플랫폼을 통한 대외 인지도 향상
- √ 해외 서비스 연계로 글로벌 이미지 부각

## Weakness

- √ 현실 판매자(동네, 농장 등) 참여 유도에 시간이 다소걸림
- √ ICT 신규 사업에 대한 이해 부족
- √ 타 플랫폼 서비스 연계가 단기간에 어려움
- √ 사용자(회원)의 플랫폼 이용에 시간이 걸림

# SWOT

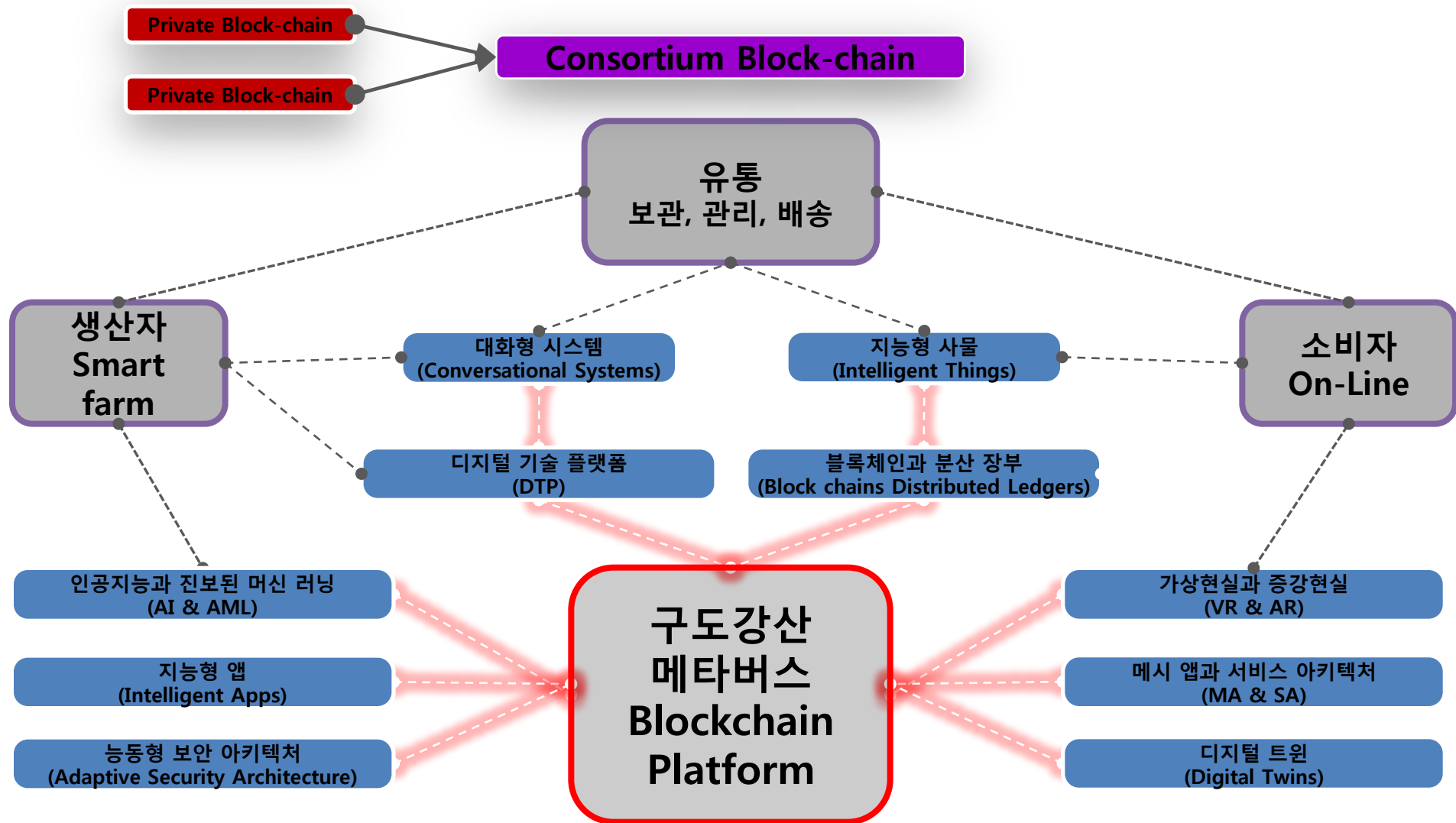
- √ 운영사 및 관계사, 타 플랫폼과 다양한 협력구조 구축 가능
- √ FINTECH 시장에 대한 선점효과로 기업 가치 상승
- √ BIG DATA 시장에 대한 관심과 투자가 활성화 됨
- √ 모바일을 통한 서비스로 가상과 현실의 연결이 용이함

- √ FINTECH/NFT에 대한 법제화 계류
- √ 안정성을 추구하는 기업문화의 경직성
- √ 플랫폼 활성화 및 수익모델 진행에 따른 초기 투자 부담
- √ 타 플랫폼 회원 정보에 대한 보안을 철저히 할 필요가 있음

## Opportunity

## Threat

## 9.1 블록체인 시스템



## 9.2 개발 기준

기본  
방향

구축, 운영 표준지침

콘텐츠 표준안

W3C 국제표준 준수

운영체제 : 안드로이드 + 애플 아이폰

개방성

범용성



모바일 표준, 앱 접근성

안정성

호환성

기대  
효과

비즈니스

- 트래픽 컨트롤
- 개발의 용이성/개발기간 단축/버전관리/유지보수의 용이성
- 더 넓은 확장성/신기술 도입 용이
- 더 넓은 사용 층 확보

접근성

- 멀티 브라우저
- 멀티 플랫폼
- 장애인 고려
- 저 연령/고 연령층
- 특정질병,저소득층,학습능력이 낮은 사람, 기타 특수 환경 조건

개발

- 트래픽 컨트롤
- 개발의 용이성/개발기간 단축
- 버전관리/유지보수의 용이
- 더 넓은 확장성/신기술 도입 용이
- DHTML/AJAX<sup>주1)</sup> / Rich Internet Application / Semantic Web<sup>주2)</sup>

디자인

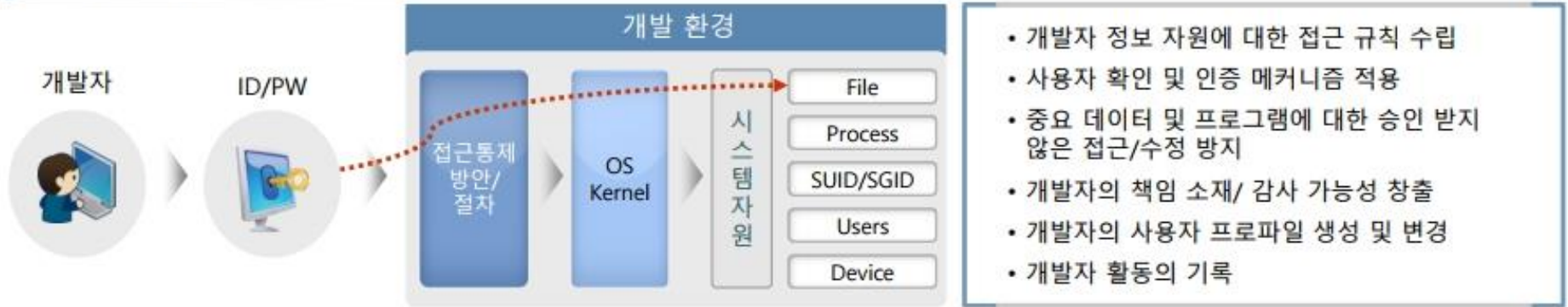
- 디자인 기간 단축
- 수정/변경의 자유로움
- 재활용 가능한 디자인





## 9.3 서버 보안

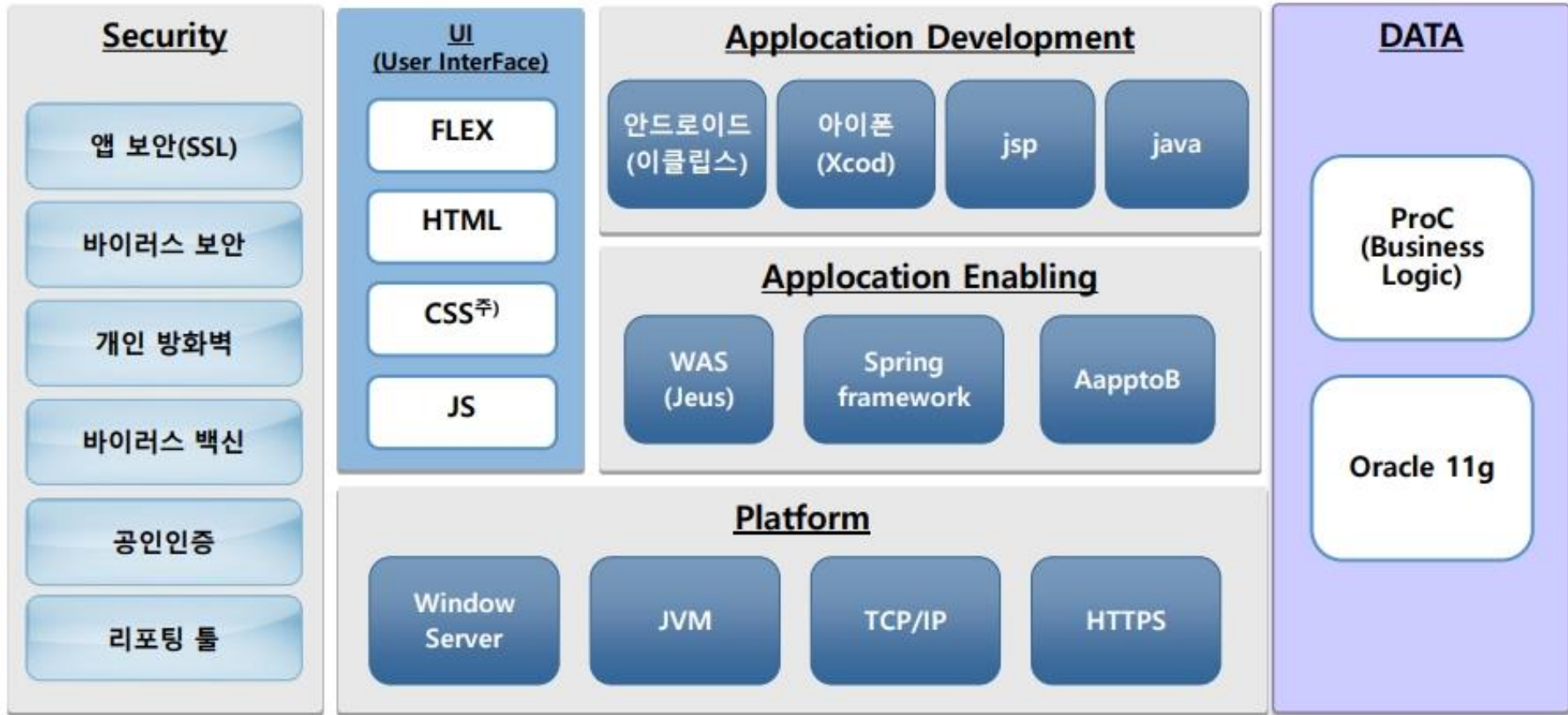
### 서버보안 체계



### 서버보안 체계

구분	적용 방안
서버 보안 관리	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 서버 계정 관리 및 접근 통제 : 서버 운영자, 개발자 등 역할에 맞는 접근 권한 부여</li> <li>• 서버에서의 네트워크 서비스는 업무상 필요한 것을 제한적 허용</li> </ul>
데이터베이스 보안 관리	<ul style="list-style-type: none"> <li>• DB 사용자 관리 : 계정관리 및 인증 수행</li> <li>• DB 권한 관리 : DBA, 개발자 등 역할에 맞는 권한 부여</li> </ul>
정보 유출 통제	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 제안사 직원 PC/노트북은 자체 PC보안프로그램에 의해 USB, 휴대용 하드 디스크에 의한 정보유출 차단</li> <li>• 개발자 PC에 설치하여 정보유출 통제</li> </ul>

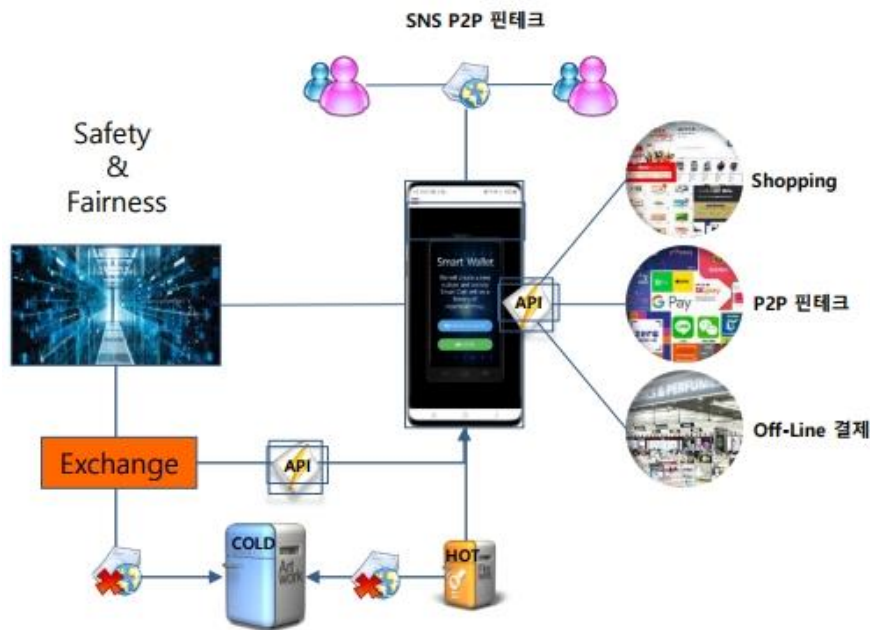
## 9.4 보안



## 10.1 전자지갑

Integrated e-wallet for all of '구도강산 메타버스' content transactions.

- SCC 얼라이언스 플랫폼에 탑재된 SCC-Smart Wallet 전자지갑은 지정된 모든 자산을 통합하여 하나의 아이디로 관리 가능함.
- SCC-Smart Wallet은 클라우드펀드, 쇼핑, 게임, 거래소 등 플랫폼이 API 연동되어 사용할 수 있으며, 자산현황을 확인할 수 있음.
- 블록체인 기반의 강력한 보안시스템으로 자산을 안전하게 보호함.



Low Fee	Reward	Fin-Tech	Communities
Low transaction fee through blockchain-based P2P transaction	Fair rewards for all users contributing to project activation	Simple remittance and payment using virtual currency and secure asset management	Reinforce the community among users to share more information and build a fair economic ecosystem

## 10.1 전자지갑

### SNS Messaging & Fin-tech Service

- SCC-Smart Wallet은 SNS 메신저 기능을 가지고 있으며 문자 중 상대방에게 즉시 송금 할 수 있는 SNS 핀테크 서비스를 제공함.
- QR코드 사용으로 편리하고 빠르게 송금, 결제 등 On, Off-Line 모두 사용이 자유롭습니다.
- SNS 메신저 서비스를 이용해 다양한 커뮤니티를 형성할 수 있고, 개인 모임에서 비즈니스 광고/홍보에 이르기까지 다양한 활용



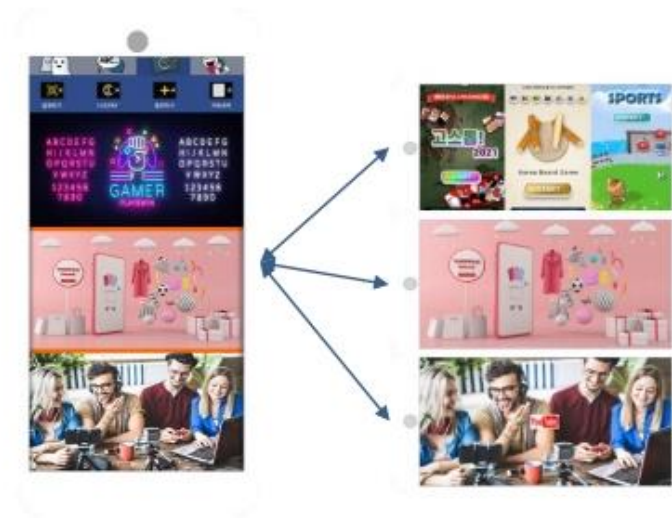
## 10.2 SNS 메신저

### SNS Messaging Service

- 커뮤니티 회원 전용 SNS Platform Service
- SNS Talk 플랫폼은 실시간 채팅, 파일교환은 물론 문자내용 자동삭제 기능으로 개인정보 보안을 강화함.
- 캐릭터를 이용한 독창적인 문자삭제 기능 및 다양한 이모티콘 제공은 단순한 메시징 서비스를 넘어 채팅의 재미를 더함.
- 메신저와 게임, 쇼핑, YouTube 채널로 이동하여 서비스를 이용할 수 있도록 링크 및 회원정보 연동으로 하나의 아이디로 사용가능.



P2P Communications



SNS Commerce

D2 SYS BUSINESS PLAN  
**THANK YOU!**

D2 SYS  
[www.d2sys.co.kr](http://www.d2sys.co.kr)