



---

ENJOY X TRAVEL PLATFORM  
BASED ON BLOCKCHAIN

---

<https://enjoyxtravel.io>

ENJOY X TRAVEL WHITE PAPER  
VERSION B3.2  
COPYRIGHT @ EXTRAVEL. All rights reserved.

# Contents

1. 개요
  - A. 서론
2. 여행산업의 현황
  - A. 여행산업분석
3. Enjoy X Travel
  - A. 솔루션 소개
  - B. 솔루션 기반
  - C. 매칭 및 결제
4. Enjoy X Travel 비즈니스 모델
  - A. 여행소비자 모델
  - B. 여행공급자 모델
  - C. 플랫폼
5. Enjoy X Travel 토큰정보
  - A. EXT 토큰
  - B. EXT 포인트
6. Enjoy X Travel 적용기술
  - A. 제반기술
  - B. 전용앱
  - C. 토큰발행정보
7. 로드맵
8. 팀 & 파트너
  - A. 팀
  - B. 파트너
9. 기타(법률적 검토)

# 개요

---

## 1.1 서론

## 서론

전 세계적으로 국내여행과 해외여행을 포함한 여행 시장은 지속적인 경제의 성장으로 인하여 삶의 질에 대한 관심의 증가와 함께 소비력이 비례적으로 증가하고 있으며 여행의 개념이 비즈니스나 외교 중심에서 관광, 체험, 건강, 휴식 등으로 급격하게 확장 변화하며 성장 발전하고 있는 추세이다.

비록 최근 2019년 12월 발병된 코로나-19바이러스로 인해 현재는 여행업이 주춤한 상태이나 오히려 여행의 패러다임의 변화를 촉진시키고 있다. 사람들의 삶의 질에 대한 욕구는 전혀 줄어들지 않고 오히려 증가하고 있다. 이러한 현상은 해외여행자의 감소를 통하여 국내 여행지의 여행객들이 급격히 증가한 것으로도 충분히 확인할 수 있다.

현 상황에서 여행시장은 퇴보하는 듯 보이나 국내, 해외 여행관련 시장이 포스트코로나<sup>1</sup> 이후에는 급격히 성장할 수밖에 없는 구조로 예측되며 현재의 코로나-19 바이러스의 정복은 시간의 문제이며 전세계 언론들은 늦어도 2021년에는 종식으로 보고 있다.

이 시점의 여행사업에 발판을 마련하는 것은 거대한 태풍이 오기전의 고요라고 볼 수 있다. 코로나-19 바이러스 직전까지의 여행사업을 보면 과도한 경쟁으로 여행 소비자들의 불필요한 쇼핑이나 밀어내기식 관광 등의 폐단이 발생하고 있었다. 또한 우후죽순처럼 발생했던 여행알선 업체들은 숙박 및 항공권 확보를 위한 경쟁으로 인해 비용상승과 직면하게 되었으며 이로 인해 불필요한 관광과 쇼핑 등이 여행에 기본옵션이 되면서 여행의 만족도는 급격히 하락하게 되었고 관련 업체들의 비검증된 전문인력, 위조쿠폰 등으로 인해 신뢰성 또한 급격히 하락하는 일들이 다수 발생하였고 근간에는 이러한 문제들로 인해 여행사에서 진행하는 단체여행보다 개별여행을 선호하는 상황에까지 이르게 되었다.

이러한 시대적 흐름에 따라 인조이 엑스 트래블(Enjoy X Travel)은 기존의 문제점들을 보완하고 블록체인 시스템을 여행에 도입함으로써 여행소비자들에게 가격과 품질, 신뢰와 만족도를 제공하고 편안하고 안락한 휴식 같은 즐거운 여행을 목표로 새로운 여행 생태계를 구축하고자 한다. 이에 따라 항공권, 숙박, 렌트, 쇼핑, 음식점, 체험, 휴양, 골프 등의 전 영역에 걸쳐 여행정보의 제공부터 항공, 숙박 등의 각종예약 쇼핑, 자동차 렌트, 긴급서비스, 여행자 보호 등의 전 영역에 걸쳐 블록체인 시스템을 적용하여 여행 플랫폼 자체를 구축 여행 소비자들의 편안하고 안전한 휴식 및 아름다운 기억으로 남을 수 있는 여행상품 및 서비스를 제공하고자 한다.

---

<sup>1</sup> 코로나 바이러스의 치료제 출현 및 바이러스 정복이후

# 여행산업의 현황분석

---

## 2.1 여행산업분석

## 여행산업의 현황분석

2009년 글로벌 금융위기 이후 여행산업에 있어 해외 여행객들은 여행을 다니면서 사용하는 금액은 지속적으로 증가하는 모습을 보이고 있다. 현재 동남아시아를 비롯한 개발 도상국가들은 지속적으로 매력적인 관광지가 되기 위해 수 많은 투자와 정책을 펼치고 있다. 이러한 기초를 바탕으로 하여 관광객들의 개발도상국가에서의 지출 규모는 금액과 빈도 모두 증가하는 추세이며 여행에 대한 관심도 증가하는 추세이다. 전 세계적으로 높은 실업률과 저성장은 새로운 전통적 산업 - 제조업 등 - 을 빠르게 종식시키고 있으며 이로 인해 전년도까지 신 산업인 여행산업의 잠재가치는 지속적으로 상승하여 왔다.

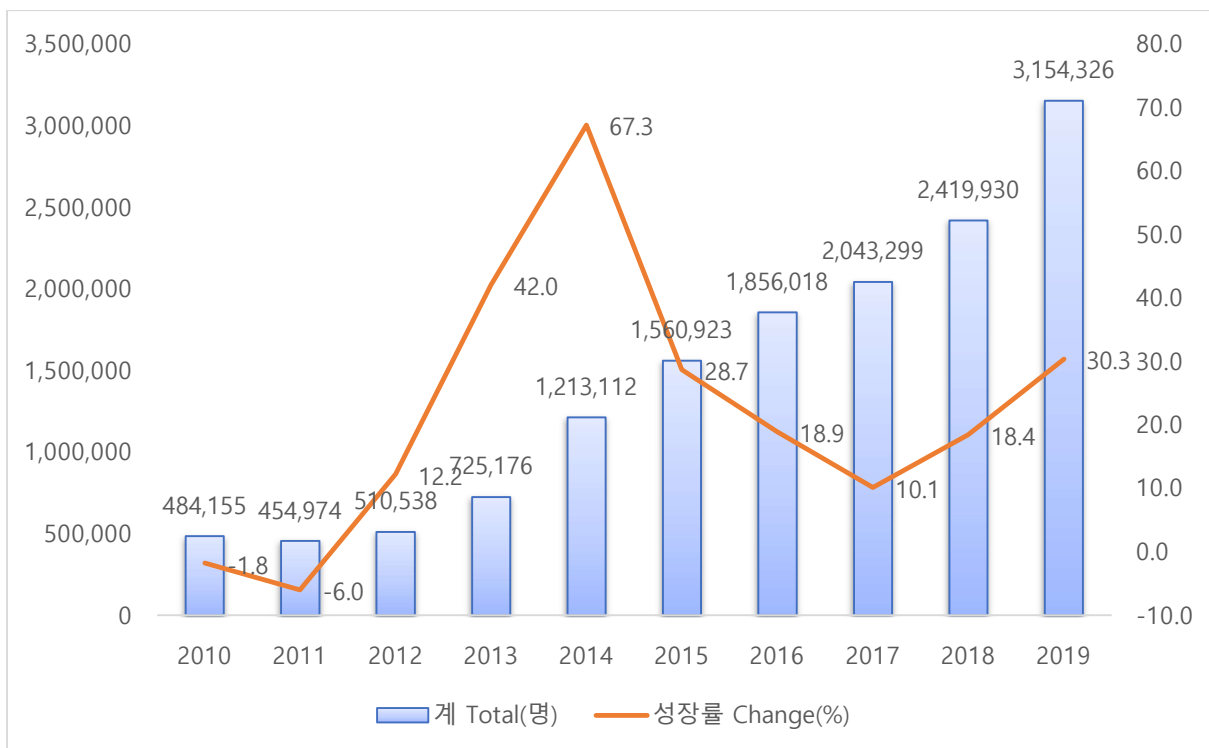


그림 1 내국인 출국인원 수 및 증가율 추이<sup>2</sup>

그러나 매년 가파르게 상승하던 출입국 자의 수가 코로나-19 바이러스의 팬데믹(대유행) 사태이후 현재 급격하게 줄어들어 출국자의 98%가 줄어든 상황이다.

<sup>2</sup> 한국관광공사 내국인 출입국 통계자료

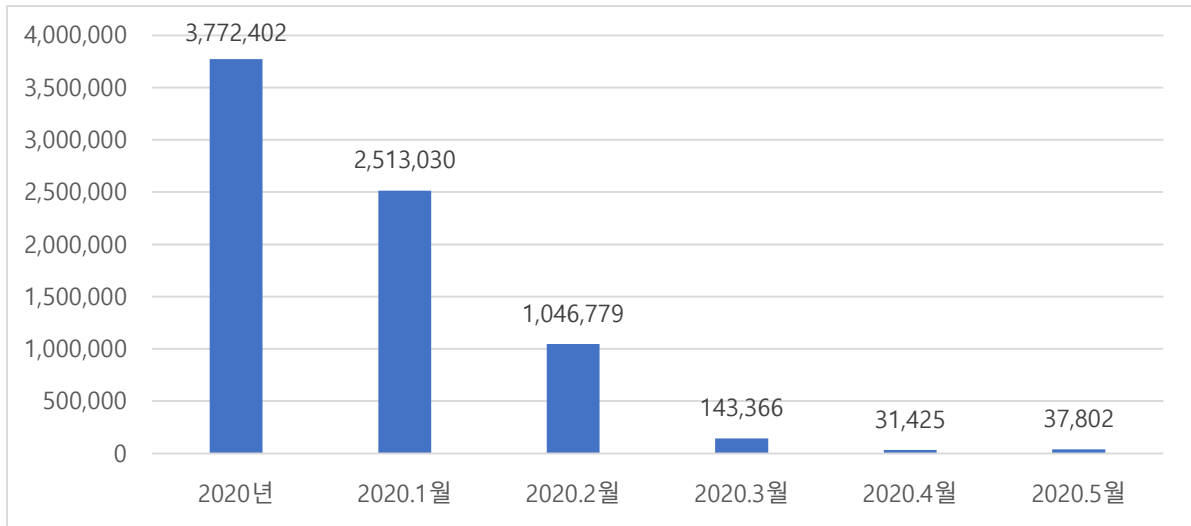


그림 2 코로나19 사태이후 출국자 수 증가율 추이<sup>3</sup>

이러한 최악의 상황에서 국제항공운송협회(IATA)에서 발표한 코로나19 사태이후의 예측을 보면 시간이 걸리지만 회복할 것이라는 판단을 하고 있다.

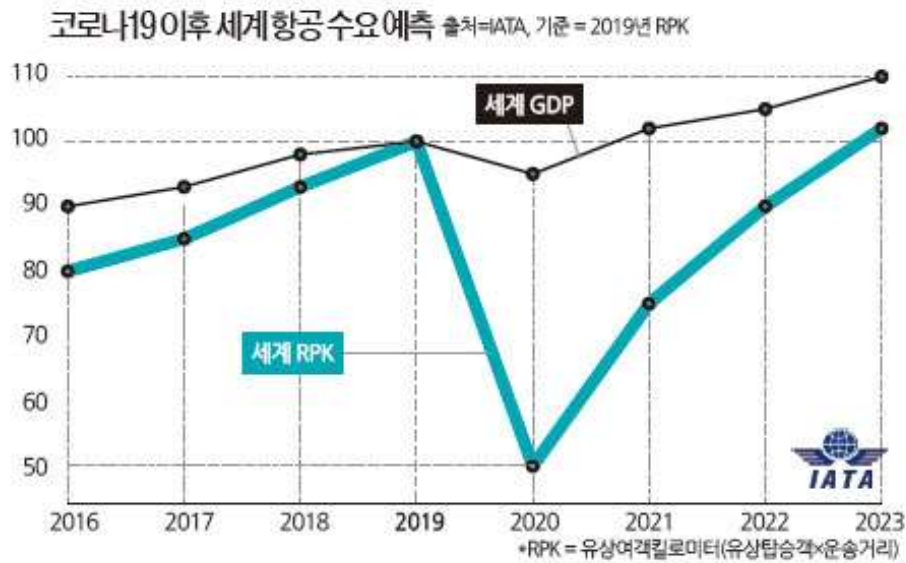


그림 3 코로나이후 세계항공수요 예측<sup>4</sup>

<sup>3</sup> 한국관광공사 7월 통계자료

<sup>4</sup> 여행신문 <https://www.traveltimes.co.kr/news/articleView.html?idxno=109869> 참조

한양대관광연구소(이훈 소장)와 한국관광학회(정병웅 회장)가 포스트코로나 관광 동향 파악을 위해 관광전반에 대한 전문적인 지식과 경험을 갖고 있는 전문가(박사급)를 중심으로 지난 2020년 5월 9일부터 27일까지 서면조사를 실시하였으며 수요자, 업계에 대한 각각의 내용을 요약하면 다음과 같다.

## 수요자 측면에서의 변화

### - 여행 소비자의 형태

올 하반기에는 국외보다 국내여행을 중심으로 활성화될 것이며 시기적으로는 6월부터 시작해 각 학교들이 방학을 맞는 7월 이전보다 국내관광 수요가 높아질 것으로 보인다. 이때 관광객들은 수용력이 적정하고 유명도가 없으며 방문객 취향에 맞는 새로운 국내관광지를 선호할 것으로 예상된다.

단기적으로는 다중이용시설과 인파가 물리는 도심인공자원에 대한 거부감이 확대되면서 풍광을 즐기는 자연중심형의 개방된 관광지, 실내중심의 폐쇄된 관광지보다 자연 중심의 맑은 공기를 통해 힐링과 건강을 보장할 수 있는 관광지를 선호할 것이다 또한 코로나 사태가 완화된 후 관광지의 높은 청결성과 낮은 혼잡도, 바이러스 프리형 자연환경이 크게 주목을 받을 것이다.

타 지역을 방문하기 보다는 당일 권 및 생활권 중심의 관광을 선호하고 대중교통보다는 자가차량을 중심으로 한 개인여행의 비중이 더 높아지며, 안전과 청결이 보증된 유명 브랜드의 리조트나 호텔 중심으로 타인과 접촉이 적은 관광 숙박지가 활성화될 가능성이 있다.

한편 유럽, 미국, 중국, 일본 등 선호 관광지에 대한 부정적 이미지가 형성, 이는 관광객들의 여행지 선택에 영향을 줘 아웃바운드 관광객이 줄어들 것으로 예상된다.

### - 여행 공급자에 대한 형태변화

코로나19 이후 관광지 정보에 대해 민감하게 반응할 것으로 일부 정보 변화에 따라 관광 의사결정의 취소율이 높아질 수 있으며 노령 및 기저질환자들의 트라우마로 인해 코로나 고위험군의 여행 수요가 상대적으로 대폭 감소할 것으로 보인다. 비대면 서비스에 대한 요구가 높아져 업계 역시 비대면 서비스 방식으로의 전환을 시도하며 관광객 밀집도(혼잡도)를 실시간으로 체크할 수 있는(예: 인천공항 등) 기술이 관광지 전반에 걸쳐 확산될 것이다.



### - 여행 가치의 전환

과시적인 관광보다는 개인의 행복을 추구하는 가치 있는 관광이 우선될 것이다. 즉 지역의 진정성을 느낄 수 있는 관광상품의 선호도가 높아지는 등 삶의 질을 우선시하는 관광으로 변화되고, 장기적으로 안전과 위생이 보장되는 프리미엄급 고급 숙박시설에 대한 요구가 높아지는 반면 저비용이면서 검증이 미흡한 수준의 숙소(공유숙박시설, 민박 등)에 대한 수요가 감소될 것으로 예측된다.

젊은 세대는 삶과 직업의 변화를 모색할 수 있는 시간을 가지는 등 전환적인 관광 수요가 확대될 것이다.

### - 여행 선택 시 우선적 선택 속성의 전환

안전과 위생에 대한 인식과 요구가 이전에 비해 매우 높아질 것이기 때문에, 여행지를 선택하고 숙소를 정하는데 있어서도 관광지의 매력도 보다 안전과 위생이 중요한 요인으로 작용하며 해외 여행 시 의료시스템 및 방역관리 시스템이 미비한 곳은 관광지로 선택하기 꺼리게 될 것이다.

폐쇄와 격리에 대한 두려움이 커지면서 크루즈 관광이 축소되고 단기 위주의 크루즈 상품이 구성되며, 함께 이동하는 패키지 관광 등 타인과 대면적 단체 관광 형태는 축소되지만 반면 FIT시장 및 가족위주 관광 규모는 빠르게 커질 것이다.

한편 국내를 중심으로 럭셔리 여행으로 전환될 가능성이 있는데 개인 프라이버시가 보장되는 최고급 시설 중심의 수요가 급증할 것으로 예상된다.

### **공급자 측면에서의 변화**

여행 산업의 디지털로의 전환은 관광 상품의 중개를 넘어 기획, 조사, 예약, 리뷰와 같은 소비자 중심 여행 경험을 제공하는 사업으로 빠르게 변화하고 있다. 통계청 온라인 쇼핑 동향조사에 따르면 2019년 이미 온라인 쇼핑액 중 여행 관련 거래액은 15.5조 원으로 패션(12.5조 원), 가전제품(11.7조 원), 식·음료품(10.1조 원)보다 높고, 제품별 거래액 부분은 1위를 차지하고 있으며 비대면 관광 산업의 확대와 함께 오프라인보다는 OTA 중심의 온라인 스마트 관광 서비스 확장이 기대된다.

비대면 상황에 따라 오프라인 관광사업이 축소될 것으로 보이는데 사업체 확장보다 소규모형 사업종목이 분산형 방식으로 전환될 것으로 보인다. 어플리케이션을 이용한 주문, 서빙 로봇 등의 기술이 발전하며, 관광산업으로의 도입이 가속화되고, 컨벤션/국제회의 시장이 큰 타격을 받고 사이버 컨벤션 및 디지털 컨퍼런스로 대체될 것으로 예상된다. 야외 자동차 극장 활성화, 자동차 투어 등을 개발해 대면 접촉이 축소된 관광활동의 여건을 구성하려는 노력이 요구되고, 기술의 혁신과 비대면 관광 형태의 선호로 스마트 관광시장이 확대되는 가운데 많은 양의 데이터 맞춤형 서비스와 소비자에게 온라인을 통해 적절한 질적 소비 경험을 제공할 것으로 보인다. 관광의 유통 역시 비대면을 통한 스마트 환경에서 공급이 진행될 것으로 예상된다.

또한 OTA를 통한 스마트 서비스가 확장돼 온라인 중심의 시장이 형성될 것으로 판단되며 일반여행사는 대면을 통해 이용객의 눈높이 서비스, 그리고 감성서비스 외 플랫폼 연계를 통한 주문형 경제 기반의 개별화된 맞춤형 여행 서비스를 제공하는데도 주력할 것이다.

#### - 변화하는 관광 수요에 대응하는 관광상품 마련 필요

특별한 건강 서비스를 제공(힐링 관광상품 등)하는 SIT(특별 흥미 관광)형 관광상품을 개발하고, 여행사들은 국내관광 콘텐츠를 확보해 SIT를 중심으로 특화된 관광서비스를 제공할 필요가 있다. 축제이벤트 산업은 방문객들의 대규모 집합금지로 인해 당분간 어려움이 예상되는데 스포츠, 공연, 이벤트, 축제 등 사람들이 집합하는 메가이벤트 산업은 단기적으로 인력 확보 및 육성에 차질 생길 수 있으며 메가이벤트의 개최가 불확실하므로 관광 및 유관산업의 위기가 발생할 수 있다.

여행 선택에 안전과 위생이 핵심적 영향요인으로 작용, 공유숙박이나 우버 서비스 등에 대한 관심도가 하락하고 개별 관광사업체들이 관광객들의 안전 및 위생과 관련한 이슈들을 다루는데 많은 비용 투자와 홍보활동이 이뤄질 것이다.

#### - 관광 산업의 개선책 구성 필요

자본력이 있는 사업체가 주를 이루고 영세사업체들 중 상당수는 변동성이 큰 상황을 견디지 못하고 시장에서 퇴출될 가능성이 높아 관광산업의 양극화가 심화될 것으로 예상되므로 위기 상황에서 영세사업체가 대응할 수 있는 예비책으로 관련 보험 구성이 필요하다.

여행비자와 여권과 함께 건강증명서 등의 소지가 필수적인 규정으로 포함돼야 하며, 관광지에서

도 준수 매뉴얼을 항목화해 운영, 이를 구성할 경우 국가별, 도시 별 강력한 규정이 마련돼야 할 것이다. 또한 서비스 이용객의 여행취소 관련 약관정비와 여행보험을 확대해야 하며 외국인 관광객에 대한 개인정보를 적극적으로 수집하려는 노력 등 여행 관련 규정 강화 및 법적인 문제가 커질 것으로 보인다.

전통적인 관광사업체들의 대응이 기민하지 못한 측면이 있어, 거시적으로는 새로운 관광 벤처 사업체들이 등장해 경쟁력을 확보하도록 지원하는 정책과 기존 비즈니스 모델을 과감히 혁신하고 새로운 프레임을 구성할 창업벤처 등에 대한 폭넓은 지원이 요구된다.

한편 해외여행의 시작은 코로나19 관리가 우수한 국가 간의 상호교류 방식으로 예상되는데 베트남, 타이완, 뉴질랜드 등 상대적으로 관리에서 신뢰를 얻은 국가와 정책적 협력체계를 구축하고 상호교류 체계를 구성하게 될 것이다.

#### - 관광 정책 대응의 우선적 요인

한국 관광지의 위생 정보를 제공하는 정책을 통해 투명한 바이러스 정책을 강조해야 하는데 국외에서 유입되는 바이러스 정보를 실시간으로 제공하는 차원의 현황판을 게시 및 업데이트하고 청정지역 관광지를 중심으로 '클린 관광 예방지역의 지정기준을 선정, 지자체가 운영하는 방역인증제도 도입 등 위생 관련 정책을 마련해야 할 것이다.

관광사업체 전담의 관련 정보제공 역할과 업무지원을 담당할 수 있는 관광산업진흥 전담조직을 지정해야 하며 전담조직을 통해 선택과 집중을 함으로써 수요자 문제를 반복적으로 해결하고 공급자에게는 관리와 집행에 따른 업무의 효율성을 높여야 할 것이다.

무엇보다 위기관리 대응 체계를 구성할 필요가 있는데 우선 위기대응 보험과 관련해 전염병 확산에 대비한 보험 상품을 구성하고 보험료 납입 부담을 줄이기 위해 기금을 통한 매칭 펀드 조성과 같은 노력을 고민해야 할 것이다. 소규모 관광사업체, 소상공인 지원방안도 확대가 요구되는데 자연재해 및 전염병 등 통제 불가능한 영향을 통제 가능할 수 있는 매뉴얼을 구성하는 작업이 선행돼야 하고 비대면적 관광산업 구조조정이 본격화되면 관광산업에서 대량해고와 실직과 같은 노동 문제에 대한 대응책도 마련돼야 할 것이다. 관광객의 안심도를 높이기 위해 발열체크 등 방역서비스 네트워크와 같은 시스템 구축도 필요하다.

국가마케팅 활동을 통해 대외적 이미지 형성으로 유발될 수 있는 관광수요를 극대화하기 위한 마케팅 체계를 구성해야 하며 K-방역이 성공적으로 진행돼 국제적 인지도가 높아지고 이미지가 개선되면서 한국의 높은 수준의 방역노력과 잘 형성된 '코로나 예방형 K-관광 스타일 모델'을 정립, 국제적인 관광 상품화를 추진해야 할 것이다.

## 사회 분야 및 관광 분야 측면의 변화

### - 사회 및 관광 분야 비대면 환경 확대

우선 온라인 업무가 확대될 것이다. 사무실에 정시에 출근하는 경직된 패턴이 상당 부분 유연화돼 유연근무제가 확대되며 온라인수업의 도래처럼 재택근무 증가가 예상된다. 관광을 포함한 다양한 분야에서 온라인 업무가 진행되고 스마트 경영환경 도입과 함께 계약직, 시간제 채용인력이 확대되며 채용인력도 내외국인 혼용으로 구성될 것으로 판단된다. 관광전문 인력 양성에 있어 이러한 온라인 디지털 경제에 대응할 수 있는 교육훈련 프로그램이 제공돼야 하며 온라인 프로젝트 기반으로 전체 사회의 업무방식이 변화되는 트렌드가 강화되면 관광산업의 고질적 문제로 여겨졌던 비수기 문제 또한 일정 부분 완화될 수 있을 것으로 보인다.

근거리 중심의 비대면적 소비 체계를 추구하면서 온라인 소비 행태는 지금보다 가속화될 것으로 보인다. 따라서 음식주문 서비스와 배달은 쿠팡 이츠, 우버 이츠가 더 확대되고 후발 주자들도 가세할 것이며, 식자재 배달은 마켓컬리, 오아시스를 비롯해 신생 식자재 배달 서비스도 생길 것이다. 사회적 거리두기는 곧 대면 포비아(Face to Face Phobia) 문화로 지속되며, 체류하는 집을 중심으로 가까운 곳 또는 지근거리 내에서 소비를 추구하는 패턴으로 변화되고 있다. 축제장은 기피 행사, 실내형 관광지를 피해야 할 장소로 인식할 것이며 사전 희망 방문지나 시설의 온라인 정보 제공이 미흡하다고 판단되면 보류나 취소로 이어질 가능성이 크다.

한편 디지털 수요자 확대로 수요자 계층별로 맞춰 제작된 마케팅 전략이 마련돼야 하는데 높은 데이터 정밀도를 적용해 원하는 사업적 성과나 결과를 추구하고, 관광산업에서는 VR, AR산업과 연계돼 리얼함을 줄 수 있는 타 산업과의 연계가 빨라질 것이다.

### - 관광 분야 세부 변화 예측

지역화폐와 같은 형태의 지불수단에 대한 적응력이 높아지면서 관광 산업도 진화되어 가는 지불 방식에 대한 접근성이 확대될 것이다. 코로나19 이전에는 경제 측면에서 세계는 하나의 거대한

네트워크였으나 코로나19로 인해 세계 경제공동체가 흔들릴 수 있을 것이며 해외 관광이 축소되고 거주 지역 내 관광이 중심을 이룰 것으로 예상된다. 이와 함께 북미/남미, 유럽 지역에 집중됐던 관광 수요가 동남아시아의 관광수요로 확대될 것으로 보인다.

수용력 확인을 통한 예약 플랫폼으로 관광객을 포함, 외식장소의 선택 및 예약이 사전에 온라인으로 활발하게 이뤄지며 혼잡도, 이용가능 좌석 수 등을 실시간으로 모니터링해 예약을 유도하는, 기능의 외식 예약 플랫폼이 개발될 가능성이 높다.

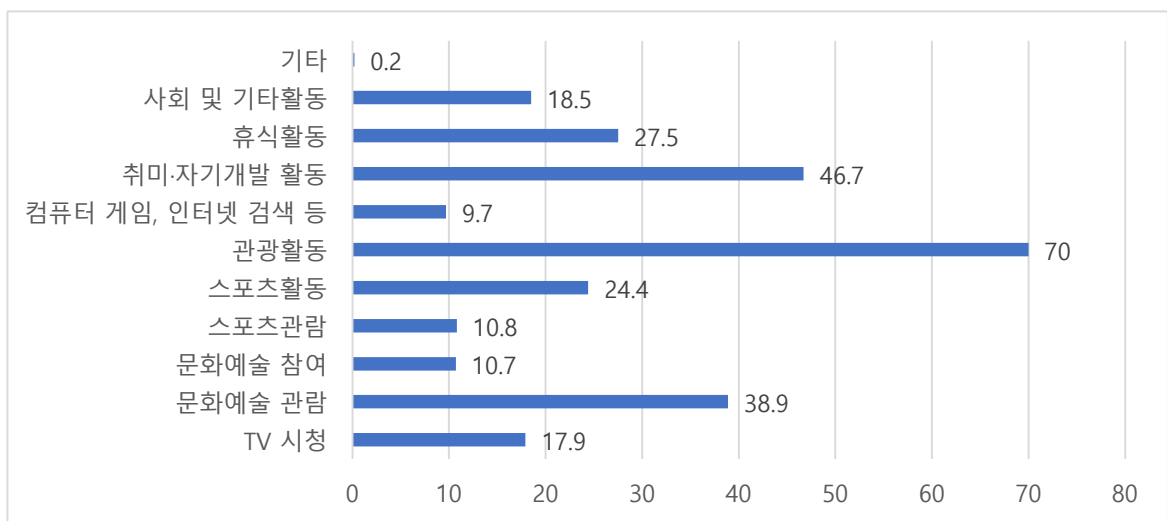


그림 4 국가통계 여가활동 선호도 조사자료<sup>5</sup>

<sup>5</sup> 2019년 국가통계자료중 여가활동 선호도조사자료 참조

## Enjoy X Travel 솔루션

---

3.1 소개

3.2 기반

3.3 매칭 및 결제

## Enjoy X Travel 솔루션

### 소개

인조이 크로스 트래블(Enjoy X Travel)은 즐기다(Enjoy)와 여행(Travel)을 결합한다는 의미로 현시대적 여행의 트렌드인 즐기는 여행, 치유 받는 여행, 경험하는 여행의 결합(cross)를 담았으며 블록체인과 여행을 결합한다는 의미 또한 담고 있다. 이는 시대적 요구사항인 쉽게 접근할 수 있고 편안하며 혜택이 많고 온라인화와 신뢰를 제공한다. 이로 인해 여행 소비자들에게 고품질의 여행상품과 신뢰를 제공할 것이다.

EXT 플랫폼은 여행에 있어서 언어의 장벽과 나라의 장벽을 상호 넘어보고자 시도한다. 여행 설계, 예약, 쇼핑, 여행정보의 공유 등을 4차 산업혁명의 산물인 블록체인 기술을 접목 여행 소비자와 공급자 간의 공통생태계를 구축으로 인해 시대적 필수 요소들인 신뢰를 바탕으로 한 비대면 온라인 정보교류를 가능하게 함으로써 여행상품의 고품질화와 더불어 여행소비자와 공급자의 유기적 정보교류를 통하여 재방문률을 극대화함으로써 상호 윈윈할 수 있는 장을 제공하게 될 것이다.

이를 위하여 여행 소비자들에게 모바일 전용 앱을 제공할 것이며 전용 앱 내에서는 여행의 설계, 예약, 쇼핑, 프리미엄서비스 등의 정보를 제공받게 될 것이며 플랫폼에서 발급된 블록체인 토큰을 이용하여 나열된 정보와 서비스를 결재할 수 있도록 구성될 것이며 앱에서의 활동 및 이벤트 참여 마케팅 등을 통하여 토큰을 확보할 수 있으며. 당연히 암호화폐 거래소를 통하여 직접 구매도 가능하도록 구축될 것이다.

### 블록체인기반의 솔루션

블록체인은 탈 중앙화(Decentralization)시스템이며 정보를 저장하고 공유하는 기술이다. 이 기술은 특정기관에 의존하여 동작하지 않기 때문에 정보의 제어권이 사용자에게 있으며 해킹이나 시스템의 손실 등으로 인한 정보의 유출이나 분실이 없다. 이로 인해 고품질의 신뢰를 얻을 수 있는 기술이다. 이러한 기술을 여행비즈니스에 접목하여 여행과 관련된 정보를 빠르고 신뢰를 유지할 수 있도록 유지함으로써 여행 소비자의 신뢰와 여행 공급자의 안전성을 확보할 수 있다. 이렇게 구축된 시스템은 사용자들로 하여금 편리성을 증대 시키게 될 것이며 그로 인해 교류되는 모든 정보의 분석을 통하여 보다 더 질 좋은 여행상품의 개발에 활용되어 질 것이고 결과적으로 여행상품의 재구매로 다시 여행 소비자, 공급자에게 제공되어 질 것이다.

## 매칭 및 결제 시스템

EXT플랫폼은 기존의 여행상품을 고객에게 매칭시켜주는 일반 여행사의 구조와는 다른 면을 가지고 있다.

기존 여행사의 상품은 여행상품 중개인/중개사를 통하여 호텔, 식당, 쇼핑 등의 정보를 토대로 여행상품을 만들게 된다. 이러한 형태는 가격 경쟁력을 높이기 위해 여행상품을 구성하는 단계에서 여행소비자에게 여행에 관련 없는 특정 서비스나 쇼핑 또는 호텔, 식당 등을 패키지로 하는 폐단까지 발생하게 된다.

시대적 흐름에 따라 이러한 폐단은 여행소비자의 외면을 당할 수밖에 없는 구조이며 EXT 플랫폼에서는 현지의 지사를 통하여 직접 여행공급자와 계약함으로써 여행상품을 개발 소비자의 여행소비 욕구와 정확하게 일치하는 여행상품을 구축할 수 있으며 이를 소비자에게 중개인 없이 바로 제공함으로써 타사대비 가격경쟁에서 우위를 차지할 수 있을 뿐 아니라 여행소비자에게 고품질의 여행상품을 제공할 수 있게 된다

또한 EXT플랫폼의 사용자에게는 여행시에 가장 필요한 프리미엄 서비스들을 사용할 수 있도록 제공될 것이다. 이는 여행계획에 필요한 항공, 호텔, 식당, 장소등의 예약 시, 필요한 물품구매시, 현지 쇼핑 시 할인혜택제공 및 해외 여행중 일어날 수 있는 불의 한 사고, 건강상의 문제, 긴급지원 등을 담당하는 서비스이며 EXT플랫폼의 토큰 보유자에게 제공될 예정이다.



그림 5 EXT솔루션 기본구조



## Enjoy X Travel 비즈니스모델

---

4.1 여행소비자 모델

4.2 여행공급자 모델

4.3 플랫폼 모델

## Enjoy X Travel 비즈니스모델

EXT<sup>6</sup>솔루션은 여행소비자, 여행공급자, 플랫폼의 3가지 부류로 구성되어 지며 전체가 유기적 연동 체계를 가지고 동작하도록 설계되었다. 이는 여행상품에서 가격과 품질, 그리고 신뢰를 제공하기 위한 설계방식이다.



그림 6 EXT솔루션 전체 연계도

<sup>6</sup> Enjoy X Travel 의 축약표현

## 여행 소비자 모델

EXT솔루션의 여행소비자는 플랫폼으로부터 정보의 수령, 여행계획 수립, 항공권예약, 호텔예약, 식당예약 등의 여행전반에 걸친 사항을 한자리에서 수행할 수 있으며 블록체인을 통하여 제공되는 토큰을 통하여 EXT솔루션이용에 대한 대가를 제공하거나 제공받을 수 있으며 토큰을 통한 제2의 수익을 실현 할 수 있다.

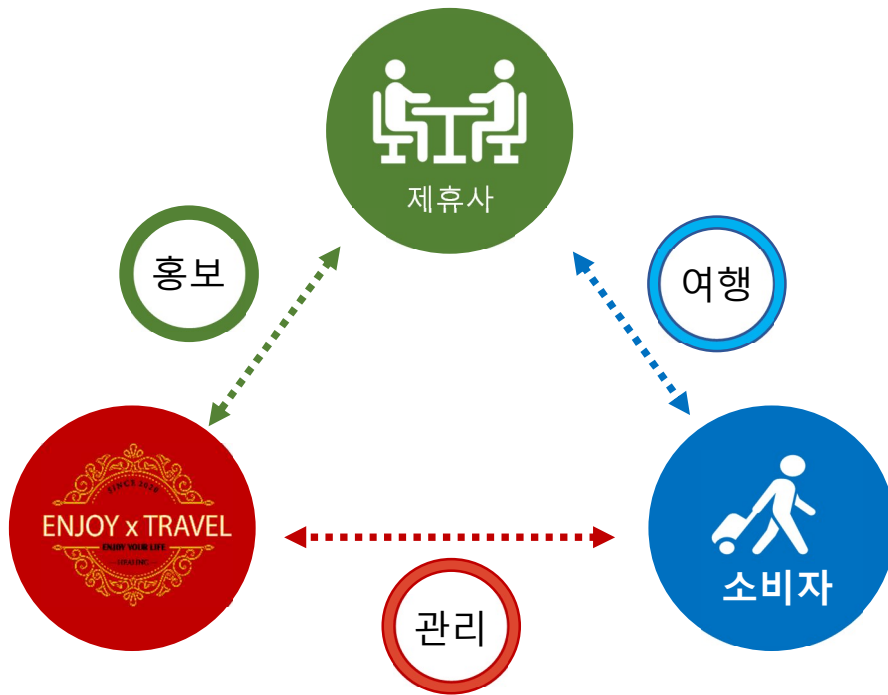


그림 7 여행소비자와 플랫폼 상관관계도

여행소비자는 다음과 같은 혜택을 누리며 생태계의 핵심구성요소로 작동된다.

1. 멤버십 카드 발급
2. 특가 상품 수령- 멤버십 할인 등
3. 이벤트/프로모션 대상자
4. 토큰 보유에 대한 프리미엄 수령 - 거래소를 통한 2차수익 발생 등
5. 현지 여행공급자 서비스 수령 - 특약 된 서비스

## 여행공급자 모델

EXT솔루션내에서의 여행 공급자는 플랫폼으로 여행소비자의 정보를 제공하고 여행소비자에게 서비스를 제공하며 여행 소비자로부터 소정의 토큰을 공급받아 수익으로 변환할 수 있으며 플랫폼 공급자에게 공급상품의 정보를 제공함으로써 마케팅 홍보 및 고객유치를 실현할 수 있다. 또한 현지의 거래소를 통하여 직접적 수익을 볼 수도 있으며, 현금에 대한 유동성 및 공급상품의 순환을 가속화 할 수 있는 시스템이다.

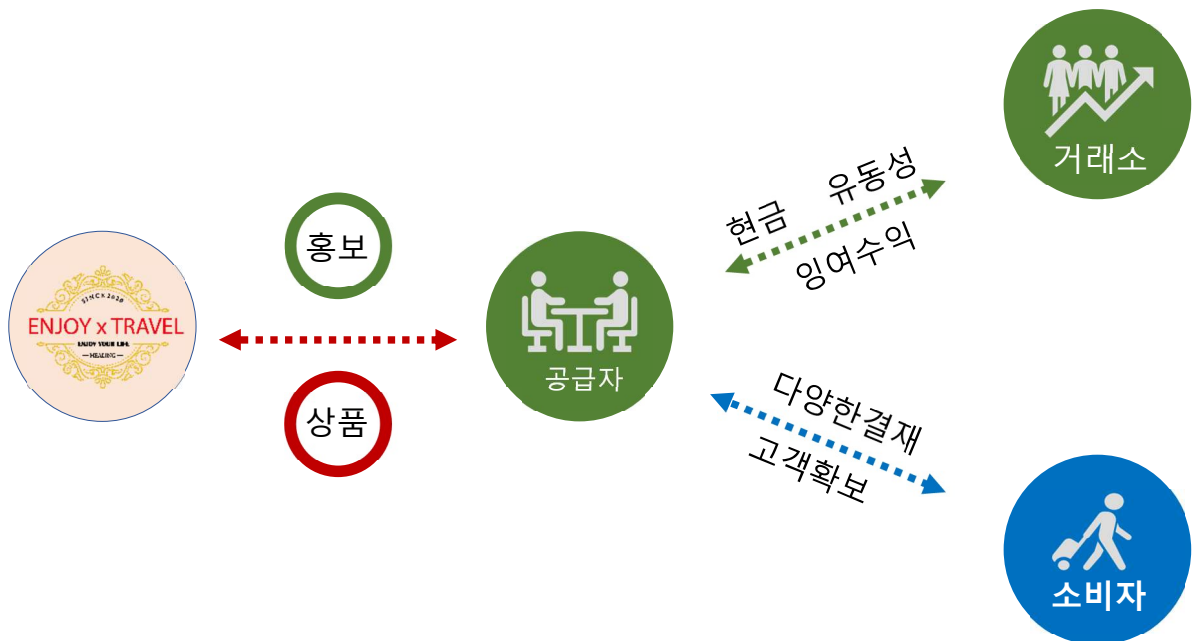


그림 8 여행공급자 연계 구성도

여행공급자는 공급되는 상품에 대한 홍보 마케팅 및 모객행위를 플랫폼 공급자에게 위탁함으로써 플랫폼을 통한 영업기회의 확대와 상품의 순환률을 극대화 할 수 있다.

1. 홍보/마케팅 비용 절감
2. 해외고객 모객가능
3. 상품의 순환을 높일 수 있다.
4. 플랫폼으로 인해 토큰을 보유함으로써 거래소에서 제2의 수익을 실현할 수 있다.

### 플랫폼에서 제공되는 앱(개발 진행 단계)

EXT플랫폼에서는 여행소비자용, 여행공급자용, 관리시스템용의 3개의 시스템을 개발 중이며 현시점에서 여행소비자용 앱의 간략 구조를 나타낸다.

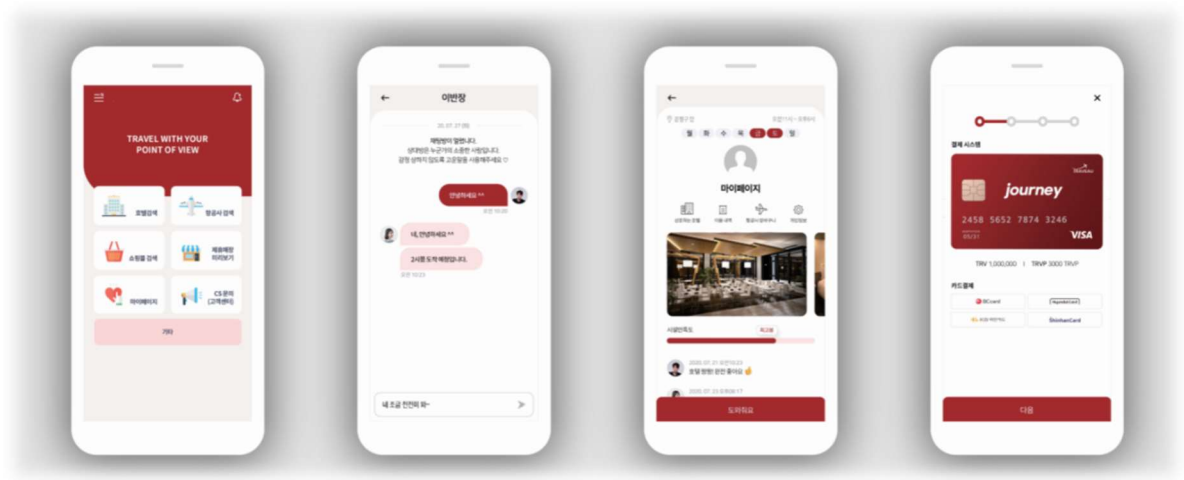


그림 9 여행 소비자용 앱 화면(베타)

## Enjoy X Travel 토큰정보

---

5.1 EXT토큰

5.2 EXT포인트

## Enjoy X Travel 토큰정보

### EXT 토큰

Enjoy X Travel(EXT) 토큰의 심볼은 EXT이다. EXT 토큰은 가상화폐 거래소에서 구입할 수 있으며 플랫폼내에서는 정보공유 활동 및 이벤트 마케팅을 통하여 보상 형태로 여행소비자/여행 공급자에게 지급되거나 거래소에서 직접구매 형태로 획득이 가능하다.

Enjoy X Travel은 ERC-20 기반 하에 ERC-20의 문제점을 보완한 ERC-223<sup>7</sup>제안을 확장한 개념으로 ERC-20 토큰전송시 버닝현상<sup>8</sup> (소실)을 방지하고 전송 시 수수료를 줄이는 효과를 가진 ERC-777을 기반으로 한 토큰의 구성, 발행, 전송, 예약, 락킹의 기능을 가진다.

플랫폼의 안정적 운영과 거래소로부터의 가격폭락 등의 리스크 관리를 위하여 전체 발행량의 20%만을 유통함으로써 플랫폼 사용자들을 보호하게 될 것이며 손실 및 휴면을 예비하게 될 것이다.

### Enjoy X Travel 포인트

Enjoy X Travel 포인트는 마일리지/포인트 개념으로 여행 관광 서비스를 이용할 때 발생하는 결제 메커니즘의 일부이며 여행 소비자에게 매칭된 여행상품을 이용할 때 거래소 구입 또는 이벤트, 마케팅, 정보공유 등의 활동을 통하여 획득하게 되며 내부적 가치기준에 따라 여행상품의 결제나 쇼핑몰에서의 결재를 통하여 물건을 구입할 수 있다. 또한 내부에서 정한 일정 비율을 통하여 토큰으로 상호 전환되며 거래소에서 매도/매수를 통한 수익구현도 가능하다.

---

<sup>7</sup> ERC-20제안에서 토큰전송시 토큰의 손실을 방지하기 위해 제안

<sup>8</sup> 토큰소유자가 토큰 전송 시 전송이 이루어지지 않고 사라지는 현상

## Enjoy X Travel 적용기술

---

6.1 제반기술

6.2 EXT 전용지갑앱

6.3 EXT 토큰발행정보



## Enjoy X Travel 적용기술

### 제반기술

데이터의 분산저장(Decentralized File Storage)

기록이 시작된 이후부터 현재까지 전통적 정보저장 방식은 단일화였다. 한 개의 파일로 단일장소에 보관하는 방식으로 현재까지 사용되는 방식이다. 이러한 방식은 정보가 디지털화 되면서 다음과 같은 심각한 문제를 발생시키고 있다.

- 1) 데이터의 중앙집중화로 인해 발생하는 관리의 어려움
- 2) 집중된 데이터에 대한 손실(해킹, 부주의, 화재, 장비문제 등)
- 3) 악의적 요인으로 인한 데이터의 유출

위와 같은 문제는 집중화된 데이터에 대한 신뢰를 급격히 감소시키게 되었으며 이러한 현상은 데이터를 수집하는 것에 대한 불안과 불신으로 확대되었으며 현재 개인정보의 관리에 대한 법률까지 만들어져 있는 상태이다.

문제의 핵심은 데이터의 관리 방법이며 전통적 관리기술은 최대한의 접근제어이다. 그러나 정보가 점차 데이터화 됨으로 인해 정보의 접근제어 형태의 관리기술은 한계에 도달해 있으며 선 기술한 것과 같은 많은 문제점들을 양산하고 있다. 정보의 디지털화에 걸맞는 효과적이고 안전한 데이터 저장기술이 요구되는 이유이며 분산 저장기술이 필요한 이유이기도 하다.

2008년 사토시나카모토<sup>9</sup>에 의해 시작된 블록체인 기술은 이러한 시대적 요구사항을 매우 효율적으로 만족시켜주는 기술이다. 이 기술은 중요정보의 암호화와 이를 유지하기 위한 방법으로 정보를 암호화하고 중앙시스템이 아닌 분산된 네트워크 연결자들에 의해 암호화된 정보를 검증하고 확정하게 되며 안전이 확보된 데이터들을 분산 공유하는 방식에 대한 정보기술이었으며 이를 활용한 최초의 결과물이 블록체인이며 블록체인을 통해 최초로 만들어진 것이 비트코인이다. 우리의 시스템에서는 이러한 블록체인 기술을 활용하여 여행소비자 및 여행공급자의 연결을 꺾고 있으며 이를 매개하는 개체로 토큰을 만들어 블록체인을 통하여 공급 여행소비자와 여행공급자의 상호 신뢰를 제공함으로써 제

---

<sup>9</sup> 가명이며 실제로 누군지 아무도 모른다. 더욱이 일본사람은 아니다.

공되는 정보의 신뢰에 대한 비용을 낮추고 안전하고 신속하게 정보를 제공하게 되었다.

탈중앙화된 자율조직(Decentralized Autonomous Organizations)

위 서술된 분산저장 기술을 활용하는 가장 큰 이유는 2009년 국제금융위기를 통하여 볼 수 있다. 2009년 미국의 리먼브라더스 사태로 촉발된 부동산 거품으로 인해 금융시스템의 붕괴로 중앙화 되고 단일화 되어있던 정보관리조직에서 문제가 발생되었을 때 데이터는 무용지물이 되어 버리는 현상을 겪었다. 또한 최근 베네수엘라의 슈퍼 하이 인플레이션은 국가가 관리하는 통화시스템 또한 안전하지 않은 관리시스템이라는 것을 알 수 있다. 이러한 시스템을 보강하기 위해 첫번째 필요한 것이 바로 중앙화 되지 않고 자율적으로 유지되는 시스템 즉 탈중앙화 시스템이 된다. 이 탈중앙화 시스템은 특정 조직에 의해 데이터가 검증되는 것이 아닌 네트워크에 의해 데이터가 검증되는 방식을 취하게 되어야 하는데 이것을 현재까지 가장 잘 구현한 것이 바로 블록체인이다.

블록체인에서의 데이터 검증방식은 데이터 생산자가 데이터를 네트워크에 올리면 네트워크에 올라온 데이터에 대해 진위여부와 위 변조 여부를 검증하게 된다. 검증하는 간략하게 정리한 방식은 다음과 같다.

- 1) 데이터의 생산자는 데이터를 암호화하고 해쉬<sup>10</sup>방식으로 처리한다.
- 2) 네트워크에 배포된 해쉬된 데이터에 대해 단방향 데이터 검증작업을 진행한다.
- 3) 검증이 완료된 데이터를 네트워크에 배포한다.

이러한 구조는 네트워크내에서 중앙기관의 관여나 특정개인에 의해 조작되는 것이 아니며 오로지 프로그램과 네트워크에 의해 운영되도록 설계되었으며 중앙기관이 없어도 동작되는 데이터관리 시스템이 만들어 질 수 있었다.

블록체인 네트워크의 고효율화 (SmartContract)

이러한 특징을 가진 첫번째 블록체인 네트워크인 비트코인 블록체인 시스템에서 다루는 데이터는 상호간의 전송 기록이었다. 그러나 블록체인의 특징을 점차 알게 되면서 더 많은 정보와 더 효율적으로 활용하기 위한 시도가 있었고 그의 결과로 2013년 당시 19세인

---

<sup>10</sup> 데이터의 암호화 방식중의 하나이며 단방향 암호화형식

비탈릭부테린<sup>11</sup>이라는 개발자에 의해 처음 초안이 만들어졌으며 그로부터 2년후 2015년 실제로 블록체인 네트워크가 가동됨으로써 이더리움<sup>12</sup>이라는 새로운 블록체인 네트워크가 세상에 나오게 되었다. 이 블록체인은 스마트컨트랙트(SmartContract)라는 것을 도입하였는데, 말 그대로 기존 거래기록만을 다루던 시스템에서 계약정보와 같은 보다 더 복잡한 정보를 다룰 수 있는 기능을 추가한 블록체인 네트워크였다. 이를 활용하게 됨으로써 블록체인은 보다 더 다양한 용도에 사용될 수 있도록 개선 발전되었다.

## 토큰 - ERC-20

이더리움은 자체 블록체인을 기반으로 다양한 탈중앙화 된 애플리케이션들이 작동할 수 있도록 고안된 하나의 플랫폼 네트워크이다. 디앱은 이러한 이더리움 플랫폼 상에서 스마트 계약을 이용하여 쉽고 빠르게 토큰을 발행할 수 있다. 이더리움 블록체인에서는 이더(ETH)가 사용되고, 이더리움 블록체인 상의 디앱은 또 다른 다양한 분야에 적용될 수 있는 각각의 솔루션으로 그에 맞는 토큰을 발행하는 것이다. 이 때 발행된 토큰은 독자적인 토큰인 듯하지만 실제로는 이더리움 생태계에서 호환 및 사용 가능하도록 만들어진 일종의 스마트컨트랙트이다.

예를 들어, 안드로이드 및 iOS가 하나의 플랫폼 역할을 하고 그 위에 존재하는 수많은 앱들이 있다. 단순 비교해보면, 안드로이드 및 iOS가 이더리움 플랫폼 역할을 하고 그 위에 존재하는 앱이 디앱과 같은 것이다. 이때 각각의 앱을 사용하면서 발생하는 일정부분의 포인트를 통합하여 사용하는 것은 같은 회사계열의 앱이 아닌 이상 거의 불가능하다. 하지만 이더리움 플랫폼에서는 각각의 디앱이 발행한 토큰을 통합하여 사용하는 것이 가능하다. 디앱 내에서의 토큰 교환은 물론, 또 다른 이더리움 플랫폼을 기반으로 한 디앱의 토큰과도 교환 가능한데 이를 위해서 ERC-20 토큰 표준이 만들어졌다.

ERC-20은 Ethereum Request for Comments 20의 약자로 이더리움 네트워크 상에서 유통할 수 있는 토큰의 호환성을 보장하기 위한 표준 사양이다. ERC-20 토큰은 스마트 계약의 속성을 지원해야만 한다. 스마트 계약은 온라인 환경에서 암호화폐 교환 시, 일정 행동이 불가역적으로 전개되는 기능을 통해, 중앙관리가 배제된 서비스를 구현할 수 있는 것이 바로 스마트 계약의 강점이며, 이더리움 블록체인에서 구현이 용이하다.

---

<sup>11</sup> 1994년 1월 31일 러시아에서 태어났으며 이더리움을 창시한 사람

<sup>12</sup> Ethereum 기존 Bitcoin과 다르다라는 의미의 블록체인 네트워크 이름

## 토큰 - ERC-223

ERC-223은 ERC-20의 토큰 표준 개선이다. 대부분의 사람은 ERC-20 표준을 통하여 만들어진 스마트 계약서는 일부조건에서 데이터 전송 시 전송되는 데이터가 유실될 수 있는 주요 결함이 있음을 알지 못한다. 즉, 트랜잭션이 무효로 등록되는 대신 토큰이 사라지고 회복할 수 없게 된다. ERC-223은 토큰 스마트 계약에서 직접 보냈을 때 토큰 손실이 될 수 있다는 ERC-20의 문제를 수정한 것이다. ERC-223의 또 다른 혜택은 본질적으로 토큰들이 스마트 계약에서 한 번에 다른 지갑으로 보내질 수 있도록 지원한다. 이 기능 때문에 지갑은 원장 업데이트를 위해 토큰 스마트 계약을 필요로 하지 않는다. 이 새로운 기능에 따른 부산물은 두 개가 아니라 하나의 기능을 확인하는 것이기 때문에 가스비<sup>13</sup>가 절반 정도밖에 안 된다는 것이다.

## 토큰 - ERC-777

ERC-20의 버그를 위한 또 다른 해결책이 2017년 11월 20일에 제안됐다. 이더리움 커뮤니티에는 ERC-777로 제출됐고, ERC-20에 대한 해결책이면서 ERC-223과 같이 고유의 혜택도 제공한다. ERC-777은 ERC-820<sup>14</sup>의 기능을 가져와 모든 사람에게 스마트 계약 주소를 볼 수 있게 하고, 그것들의 기능을 체크할 수 있게 한다. 그리고 이를 트랜잭션이나 요구된 액션들을 검증하는 데 사용한다. ERC-20의 간단한 전송과 확인에서, ERC-777의 보내기 기능으로 본질을 바꾸면서, 토큰과 스마트 계약 그 자체로 더욱 많은 것들을 할 수 있게 된다. 새로운 기능으로 ERC-777은 실행하려는 행동들의 본성을 체크하고 액션을 실행할지 말지 결론을 내릴 수 있다. 우리의 플랫폼에서는 ERC-20의 문제점들을 보완하고 전송기능에 중점을 두어 결과적으로 더 적은 소모비용으로 본질에 충실하기 위하여 ERC-777프로토콜을 사용한다.

---

<sup>13</sup> 이더리움 블록체인 네트워크를 통해 데이터를 전송할 때 소모되는 비용

<sup>14</sup> 거래기록을 조회할 수 있도록 하는 제안 업그레이드로 인해 ERC-1820으로 발전됨

### Enjoy X Travel 플랫폼 구조

Enjoy X Travel은 이더리움 블록체인의 ERC-777제안을 기준으로 발행하였으며 이를 통하여 사용자 상호간의 전송 및 보관 서비스 제공 등을 담당하게 되도록 설계되었다.

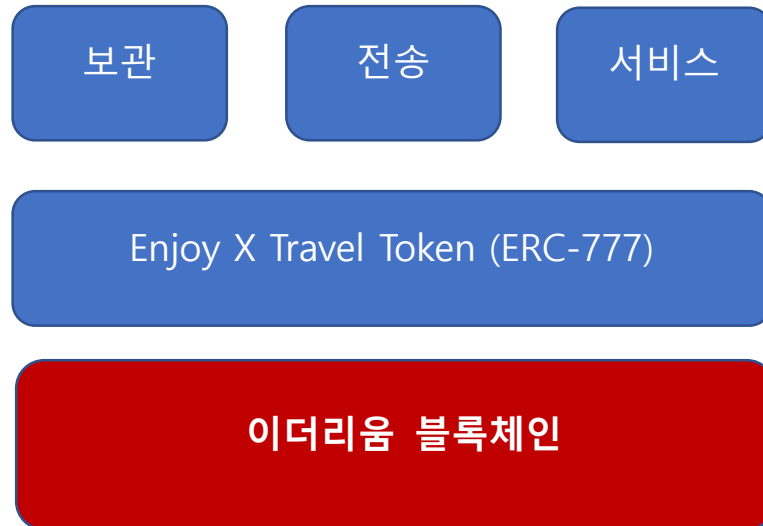


그림 10 이더리움 블록체인과 Enjoy X Travel 토큰의 기술적 구조

## Enjoy X Travel 전용지갑 앱

Enjoy X Travel 지갑은 플랫폼 사용자 간의 자산 전송 및 결제를 담당하며 플랫폼과의 통합을 통하여 포인트 전환, 쇼핑몰에서의 사용, 여행공급자의 결제 등에서 사용되며 토큰의 전송 및 수신과정을 통하여 수행하게 된다.

플랫폼 차원에서 플랫폼사용자 보호를 위하여 토큰 전송시에 일정의 보안단계를 밟아야 하며 해킹 등 불특정 다수의 유효하지 않은 거래를 방지하기 위하여 블록체인 내에서의 개인식별 알고리즘을 구성하였으며 사용자의 사용패턴을 AI가 기계학습을 통하여 추적하고 비정상 사용이 발견되면 사용자에게 고지하고 지갑을 특별관리 하도록 구성

### 6.2.1 Enjoy X Travel (EXT<sup>15</sup>) 블록체인 입/출금

ERC777 기반의 EXT 토큰의 송신/수신 기능으로, QR코드 스캔을 통해 거래소 지갑 또는 일반 블록체인 지갑으로 전송할 수 있는 기능을 제공한다.

### 6.2.3 EXT 회원간 거래

EXT 회원 중 여행 광고 권한이 부여된 사용자는 이벤트에 참여한 하위 사용자를 대상으로 회원 간 EXT를 전송할 수 있는 기능을 제공한다.

### 6.2.4 트랜잭션 이력 상세 조회 기능

사용자의 블록체인 거래 및 회원간 거래내역의 상세기능을 제공하여 보다 신뢰성 있는 정보를 제공한다.

### 6.2.5 시세 연동 및 차트

다수의 거래소에 EXT가 상장되었을 때, 사용자의 설정에 따라 보유하고 있는 EXT를 자동으로 법정 화폐단위로 환산된 금액으로 표기한다. 선택된 거래소 별 시간, 일간, 주간, 월간 단위의 차트를 제공하여 거래소간 이동 없이 EXT플랫폼에서 전체적인 EXT시세를 볼 수 있도록 한다.

---

<sup>15</sup> Enjoy X Travel의 토큰 심볼

### 6.2.6 Blockchain node 및 Cloud 환경

Blockchain eth node를 자체 구동 및 관리하며, 서비스 국가 및 지역에 따라 최소의 응답 시간을 제공하고자, 보안이 강화된 클라우드 환경을 제공하고 auto scaling을 통한 고가용성을 지원한다.

### 6.2.7 Swap

여행객 및 여행 관광 기관은 거래소를 통해 EXT를 구매하거나, EXT플랫폼이 제공하는 이벤트에 참여하여 EXT를 획득할 수 있으며, 획득한 EXT를 EXT포인트인 EXTP로 전환할 수 있는 기능을 제공한다. EXT는 거래소에 상장된 유동성을 가진 토큰으로, 변환 비율은 실시간 시세 연동 및 교환 비율 알고리즘을 통해 투명하게 진행된다.

### 6.2.8 결제

여행 관광 서비스를 원하는 고객의 결제는 EXT, EXTP, 현금, 신용카드 등을 통한 복합 결제 방식을 제공한다. QR코드 또는 바코드 등의 스캔을 통해 CPM 또는 MPM 방식의 결제 방식을 모두 지원하며, 가맹점 요구 환경에 따라 두 가지 방식 중 하나를 선택할 수 있도록 한다.

### 6.2.9 보안 메신저

종단간 암호화 기술을 탑재한 메신저 기능을 적용하여 회원간 또는 고객센터와의 커뮤니케이션과 전환 시의 보안을 100%로 보장한다. 메시지 송수신시 암호화 및 서비스제공자가 내용을 볼 수 없도록 암호화를 진행한다.

### 6.2.10 OPEN-API <sup>16</sup>

숙박 업소를 위시한 상품, 콘텐츠 제공자의 입장에서 수집된 유효한 정보가 조회 가능하도록 OPEN-API를 제공하고자 한다. 이를 통하여 여행공급자의 확대를 보다 더 원활하게 하여 Enjoy X Travel 생태계의 확장을 도모한다.

---

<sup>16</sup> Enjoy X Travel플랫폼의 보다 유연한 외부 연동을 위하여 제공되는 플랫폼연결기능

### Enjoy X Travel 토큰 발행정보

EXT토큰은 유통량을 제한하고 사업의 연속성에 있으므로 급격한 폭등이나 폭락을 대비하여 유통 예비량을 100% 확보한다.

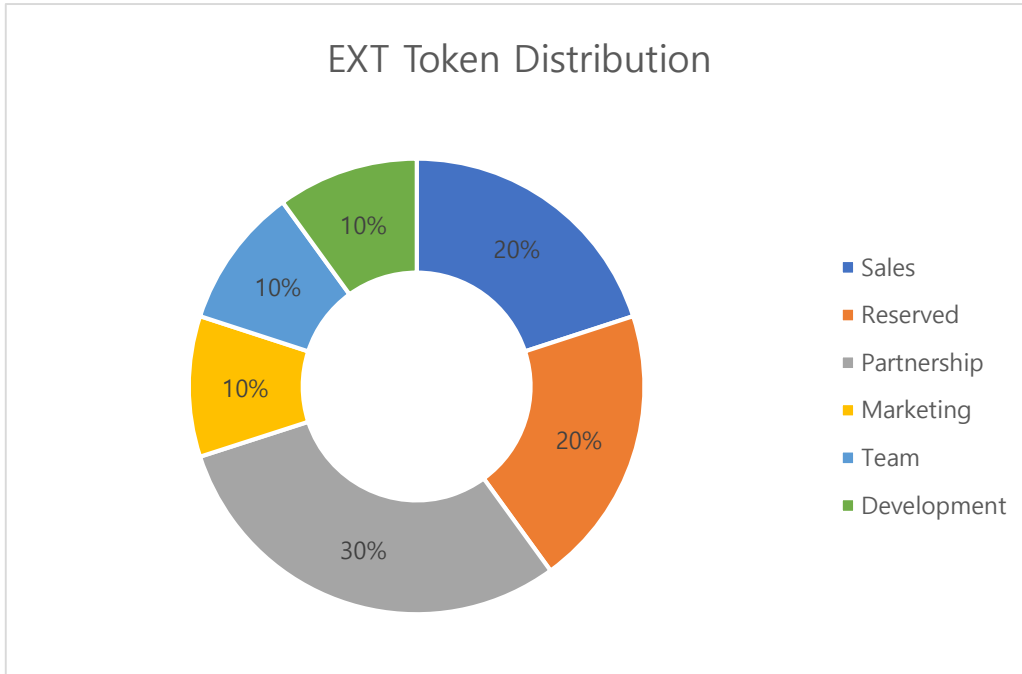


그림 11 EXT 토큰 분배계획

토큰기반	이더리움 ERC-20, ERC-777		
토큰명	Enjoy X Travel	토큰심볼	EXT
Soft cap	2,500,000,000 KRW	Hard cap	6,000,000,000 KRW
총 발행량	5,000,000,000 EXT	총 판매량	1,000,000,000 EXT

그림 12 EXT토큰의 기본정보



# Enjoy X Travel 로드맵

---

## 7.1 로드맵

## 로드맵

### 플랫폼 설계 및 환경구축

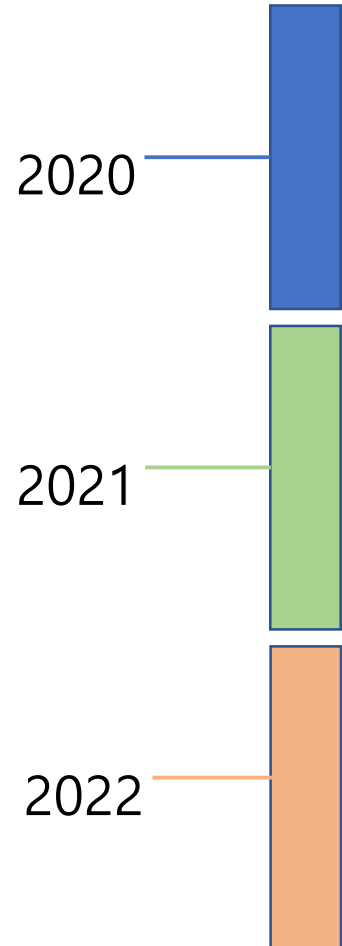
Enjoy x Travel 플랫폼 구축을 위하여 환경 및 운영조직을 구축하고 개발을 진행하여 플랫폼의 초석을 완성함

### 해외 거점 확보 상품개발

동남아 기점으로 회사의 거점을 확보하여 여행상품을 개발  
구축된 플랫폼을 바탕으로 전체 플랫폼의 운영을 시작함

### 전세계 진출

동남아 거점확보의 경험화 플랫폼운영 경험을 바탕으로  
사업영역을 글로벌로 확장 글로벌 거점과 상품개발을  
통하여 지속성장



## Enjoy X Travel 팀

---

8.1 팀

8.2 파트너

## Enjoy X Travel Team

### Team

**CEO:** 최윤철

**현)**

2019 ~ PK TRIP 대표

2018 ~ 한국사회급변현상연구학회 이사

2016 ~ 한.중.일교류협회 청년분과위원장

2013 ~ 국제교육전문협회 이사(문화예술분과)

**전)**

2018 ~ 2019 뉴해피플러스 여행사 대표

2015 ~ 2018 MR투어 대표

2009 ~ 2015 최고관광여행사 대표

**Co-Founder / COO :** 제시카 김

(동남아 법인장 및 대표 이사)

2018. 07 ~ 태국 방콕 현지 SEA 마사지 스파 대표

2017. 03 ~ 2020. 01 ~ 오해피 투어 대표

2016. 03 ~ 2017. 01 마이바운 크루즈 여행사 일반여행 사업부 이사 영입

2013. 11 ~ 방콕 현지 Gp 무역회사 운영 | 태국 방콕 GP NICE 투어 운영

2007. 03 ~ 목동 레드캡 투어 대리점 운영

2004. 12 ~ 2007 태국 방콕 현지 R&G 투어 현지 운영

**Executive Overseas Director: 양정현**

해외사업부

2019. 03 ~ 현재 JTN 이사

2014. 04 ~ 2019. 02 한스트래블(홍콩) 코리아 한국지사장

2004. 02 ~ 2019. 02 제이투어 대표

**Executive Overseas Director: 곽창우**

해외사업부 - 부산지점, 중국전역

2019 ~ 부산 ~ 싱가포르전세기 총괄담당 (아스타 항공)

2018 ~ 빈펄 그룹 리조트 부산 총판

2017 ~ 인천 ~ 푸꾸역 전세기 아시아나 진행

2016 ~ 부산~해구(하이난) 대한항공 전세기 진행

2015 ~ 나눔 투어 법인 설립 (대표이사)

2015 ~ 중국 남방항공 대리점 / 중국 국제 항공 대리점 개설 운영

부산 출발 싱가포르 전세기 운용(싱가폴 항공)

1995 ~ 현재 중국 아시아 투어 랜드사 운영

**Director: 박병채**

국내 사업부

2019. 03 ~ 2020. 08 현재 제이티엔 (주) 운영

2003. 03 ~ 2016. 02 노랑풍선(주) 근무

1999. 05 ~ 2003. 03 크린세계여행(주) 근무

1998. 01 ~ 1999. 04 샌딩업체 운용

1997. 07 ~ 1997. 12 태승관광개발(주) 근무

1996. 06 ~ 1997. 05 세진여행사(주) 근무

1996. 03 ~ 1996. 05 태승관광개발(주) 근무

1994. 05 ~ 1996. 03 혜성관광(주) 근무

1991. 01 ~ 1994. 04 일동제약(주) 근무

**Business Development Manager: 김광륜**

해외사업부 동남아담당

2019 ~ 2020 하룽베이 열대 과일 및 기념품 쇼핑 센터 운영

2014 ~ 2020. 01 베트남 하노이 R&G 지사 설립 및 운영

2007. ~ RG 투어 현지 소장

2004. ~ 태국 방콕, R&G 투어 가이드 실장

**Marketing Manager: 이영재**

국내 사업부 홍보 마케팅

2015 ~ 2020 각종 매장홍보영상진행

2019 ~ 2020 이장우 유튜브 가루요리사 PD 진행

2017 ~ Ar당구 홍보영상진행

2016 ~ 연세암병원 홍보영상진행

2006 ~ 2012경기대 다중매체영상학과 졸업

**Advisors: 오동연**

2020. 09 ~ 현재 IH-Solution 대표

2018. 01 ~ 현재 해오름에너지 주식회사 대표 / 신재생에너지(태양광)

2015. 10 ~ 권선구 장애인 협동조합 이사장

2013. 03 ~ 주식회사 자이온솔라 부장 / 신재생에너지(태양광)

2010. 05 ~ 2013. 10 주식회사 멀티조이 대표 / 홈페이지 및 쇼핑몰 제작. 포인트 시스템

2005 ~ 2010 금융컨설팅 / 생명, 손해, 변액, 간투

**Technical Manager: 김진도**

2020.09 ~ 현재 IH-Solution 기술책임자 근무

2018.12 ~ 2020.05 KMK부설 기술연구소 연구소장 / 블록체인 시스템 개발

2014.04 ~ 2018.11 (주)아라소프트랩 대표 / 소프트웨어 개발

2007.07 ~ 2014.03 (주)베레링크 기술책임 / 소프트웨어 개발/하드웨어개발 / 네트워크설계

1999.12 ~ 2007.06 (주)베레컴 기술책임 / 소프트웨어 개발/ 하드웨어개발 / 네트워크 설계

## Enjoy X Travel 파트너

### 호텔



### 카드사



### 관광청





## 기타 (법률적 검토)

---

## 법적 책임 및 면책사항

반드시 이 법적 검토를 주의 깊게 읽고 검토하십시오. 귀하가 취해야 할 조치에 대해 잘 모르는 경우, 법률 재정, 세법 전문가 또는 다른 전문 고문과 상담할 것을 권장합니다. 이 백서의 어떤 부분도 법적 검토를 포함시키지 않고 복제, 배포, 또는 보급할 수 없습니다.

저희 Enjoy X Travel팀 (Enjoy X Travel 및 주주, 임직원, 계열회사를 통칭)은, Enjoy X Travel 플랫폼에 많은 관심을 가지신 분들에게 보다 구체적인 정보를 제공 드리기 위해 참고 목적으로만 이 백서를 작성하였습니다. 다시 말해, 이 백서는 여러분에게 Enjoy X Travel팀 또는 플랫폼에 대한 투자 등을 권유하기 위한 것이 아니며 그와는 전혀 무관합니다. 그리고 Enjoy X Travel팀은 이 백서를 작성 당시를 기준으로 (AS IS) 작성하여 여러분에게 제공해 드리는 것이므로, 결론을 포함해 백서 상의 어떠한 내용도 장래 시점까지 정확성을 보증하지 않습니다. Enjoy X Travel팀은 이 백서와 관련하여 여러분에게 어떠한 사항도 정확성을 진술 및 보장하지 않으며, 그에 대한 법적 책임을 부담하지 않습니다. 그 예로 Enjoy X Travel팀은

- (1) 백서가 적법한 권리에 근거하여 작성되었으며 제삼자의 권리를 침해하지 않는지,
- (2) 백서가 상업적으로 가치가 있거나 유용한지,
- (3) 백서가 여러분이 가지고 있는 특정한 목적의 달성에 적합한지,
- (4) 백서의 내용에 오류가 없는지 등을 보장하지 않습니다.

물론, 책임 면제의 범위는 앞서 든 예에 한정되지 않습니다. 여러분이 자신의 의사결정 등 행위에 있어 이 백서를 이용 (백서를 참조하거나 이를 근거로 한 경우도 포함하며 이에 한정되지 않습니다) 한 경우, 그에 따른 결과로 인한 이익, 손해 여부를 불문하고 전적으로 여러분의 판단에 따른 것입니다. 다시 말해, 이 백서를 이용함으로써 여러분에게 손해, 손실, 채무, 기타 피해가 발생하더라도 Enjoy X Travel팀은 그에 대한 배상, 보상, 기타 책임을 부담하지 않는다는 점에 유의하시기 바랍니다. 이 백서안의 영어로 표기된 문자는 여기에 포함된 모든 과정에서 다른 언어로 번역되거나 사용될 수 있습니다. 이러한 번역이나 의사소통 과정에서 정보의 일부가 빠지거나, 오역되거나, 잘못 전해질 수 있습니다. 그로 인해 번역 및 의사소통과 본 백서의 영어에 상충이 발생할 경우, 원본 문서보다 백서의 영어 조항이 우선 시 됩니다.

개정이력

버전	일자	내역	작성자
B1.0	2020년 9월 29일	초안작성	김진도
B2.0	2020년 10월 5일	기술내용 변경	김진도
B3.0	2020년 10월 7일	팀구성변경	김진도
B3.1	2020년 10월 8일	오타자수정	박대인
B3.2	2020년 10월 9일	분배정책조정	김진도