

---

# WHITEPAPER

---

## “DECENTRALIZING FAN COACHING SYSTEM (DECCOACH) (DECO)”



**Ito ang aming pangunahing puting papel at naglalarawan ng pangunahing ideya, maaari itong baguhin nang detalyado. Maaari kang makilahok upang mapabuti ito at makabuo ng DECO. Pakitandaan na ang aming mga ideya ay mas mahalaga kaysa iba pang mga bagay**

JANUARY 1, 2018

DECCOACH

[Https://www.deccoach.com](https://www.deccoach.com)



## nilalaman

1	LAYUNIN.....	3
2	NGAYON.....	3
3	PAGKATAPOS.....	3
4	TEKNOLOHIYA.....	4
4.1	Blockchain.....	4
4.2	input system.....	4
4.2.1	Software.....	5
4.3	KONTROL AT PROCESS NG TUNAY NA TIME.....	5
4.3.1	Data center.....	6
4.3.2	Real time control and process team,.....	6
4.3.3	Artipisyal na katalinuhan.....	6
4.4	OUTPUT system.....	7
4.4.1	Mode ng screen.....	7
4.4.2	Tablet (o mga pasilidad tulad nito).....	7
4.5	intelligence ng negosyo.....	7
4.6	malalim na pag-aaral.....	8
5	mga pakinabang ng DecCoach.....	8
5.1	Social effect.....	8



# DECO

5.2	higit pang mga kapana-panabik at interes.....	9
5.3	pag-unlad sa kaugnay na teknolohiya .....	9
5.4	mga bagong pangkakataon sa trabaho .....	10
5.5	lateral market.....	10
6	diskarte.....	10
6.1	mga hadlang at negosayon .....	11
7	mga detalye ng ico .....	12
8	pangunahing pamamahagi ng pondo .....	13
8.1	Pangkalahatang-ideya ng Pamamahagi ng Token.....	13
8.2	pangkalahatang-ideya ng alok ng alok.....	14



# DECO

## 1 LAYUNIN

*“Mga token sa aktibidad ng desentralisasyon sa real-mundo”*

## 2 NGAYON

Sa mga araw na ito maraming mga tao sa buong mundo na interesado sa kanilang paboritong koponan sa sports, ginugol nila ang kanilang oras na nanonood, nagsasalita, at nagbigay ng pansin, ngunit walang gantimpala para sa oras na ginugugol nila sa kanilang pasyon. Ang pangunahing tanong ay:

*“Ano ang kanilang mga epekto sa kanilang koponan, lamang nanonood?”*

Maraming mga katanungan, bakit hindi tayo magkakaroon ng kaugnayan sa pangkat kung saan tayo ay interesado, kailangan nating magkaroon ng paraan upang kontrolin, magkaroon ng higit na kagalakan at maging mas kapaki-pakinabang at responsable.

Alam namin ang lahat tungkol sa kasalukuyang mga coaching, management, at mga pamamaraan ng system, at isang magandang bagay na sabihin sa mga tagahanga. Dapat ay may isang diskarte upang makuha ang mga ito malapit sa opinyon ng koponan kapag sila ay ipinapakita. Nasaan ang lakas ng mga kalahok?

## 3 PAGKATAPOS

May mga paraan upang tipunin ang lahat ng mga opinyon ng mga kalahok na tagahanga tungkol sa laro (anuman ito, kahinaan, lakas, kahinaan at lakas ng mga magkasalungat na koponan, mga pamalit, mga sistema at iba pa ...) sa paraang iyon ay maaaring magkaroon



# DECO

tayo ng malaki at mahalagang statistical data na dumating mula sa maraming matalinong pinagkukunan, kaya kailangan namin itong iproseso sa real time, kailangan namin ng "real time processing" mula sa statistical data na mayroon kami, at ipakita ang analytic sa trainer sa iba't ibang mga paraan na ninanais sa anumang posisyon at oras, kailangan namin upang mangolekta ang lahat ng data mula sa bawat bahagi ng mundo upang gumana, kailangan namin ng mga pamamaraan na maaaring pangkaraniwan sa lahat at ang sistema ay:

*“Decentralizing Fan Coaching System (DecCoach)  
(DECO)”*

Ang DECO ay nagbibigay ng paraan para sa bawat isa sa bawat bansa at bansa na lumahok sa kanilang mga paboritong kaganapan at kaganapan ng koponan. Kaya isa pang mahalagang tanong ang kinakailangan ng teknolohiya?

## 4 TEKNOLOHIYA

### 4.1 BLOCKCHAIN

Sa pamamagitan ng paggamit ng bagong cryptocurrency, hindi kailangan ang sirkulasyon ng iba pang mga uri ng pera. Ang pangangailangan para sa atin na magkaroon ng isang mahusay na cryptocurrency ay Blockchain Technology. Habang ang bawat koponan ay may mga tagahanga sa buong mundo, ang mga tagahanga ay mapipilit na baguhin ang kanilang pambansang pera sa hinihiling namin. Ipinapanukala namin ang paggamit ng isang bagong cryptocurrency upang ang lahat ay may patas at madaling pag-access sa aming mga serbisyo.

### 4.2 INPUT SYSTEM

Ang unang tunay na teknolohiya para sa lahat na gamitin ay software o mga application na maaaring magamit sa isang PC o cell phone.



# DECO

Ang sistemang ito ay maaaring magkaroon ng iba't ibang mga bersyon para sa bawat grupo, halimbawa upang maikategorya ang mga kalahok, maaari kaming magkaroon ng iba't ibang mga seksyon para sa bawat grupo.

## 4.2.1 Software

Ang bahaging ito ng aming proyekto ay binubuo ng mga tampok na dapat gamitin ng mga gumagamit upang ipasok ang mga opinyon na gusto nila, maaaring magkaroon ng iba't ibang mga item, ngunit ang mga bagay na maaari nilang magkaroon ay:

### 4.2.1.1 TOP VIPs

Ang seksyon na ito ay maaaring binubuo ng mga taong may mga link sa mga football club, tulad ng mga nakaraang manlalaro at coach o iba pa.

### 4.2.1.2 VIP

Ang lahat ng mga tagahanga ay maaaring lumahok sa seksyon na ito sa pamamagitan ng pagtaas ng kanilang mga account at ang kanilang antas ng pakikilahok na maaaring matukoy ng bilang ng mga kalahok.

### 4.2.1.3 Normal na mga tagahanga

Binubuo ng lahat ng iba pang mga tagahanga na hindi nabanggit sa dalawang seksyon sa itaas,

*“Maaaring baguhin ng bawat koponan ang paraan ng pagkategorya ng kanilang mga tagahanga depende sa pamamahala ng koponan at mga opinyon ng fan”*

## 4.3 KONTROL AT PROCESS NG TUNAY NA TIME

Tulad ng alam namin ayon sa dami ng mga opinyon mayroon kaming isang malaking halaga ng data na mayroon kami upang mangolekta at proseso, ang mga opinyon ay ibang-iba at din simple sa parehong oras,



# DECO

## 4.3.1 Data center

Ang unang pasilidad ay napakahalaga kung saan kinokolekta namin ang mga papasok na data, kaya kailangan namin ng data center na angkop para sa bawat koponan ng football o club na gustong gamitin ang ganitong uri ng pagproseso na iminungkahi.

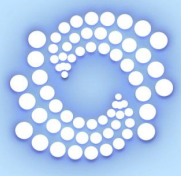
## 4.3.2 Real time control and process team,

Lahat ng mga opinyon ng tagahanga pagkatapos ng pagkolekta ay dapat na naproseso sa tamang paraan at ibinigay sa nais na form para sa bawat coach sa screen o sa kanilang espesyal na laptop. Upang gawin ito posible upang magkaroon ng isang control center na nababagay sa dalubhasa ay lubos na mahalaga.

## 4.3.3 Artipisyal na katalinuhan

Ang artipisyal na katalinuhan (AI, din ng katalinuhan ng makina, MI) ay ang katalinuhan na ipinakita ng mga makina, kumpara sa natural na katalinuhan (NI) na ipinakita ng mga tao at iba pang mga hayop. Sa agham ng kompyuter, ang pananaliksik ng AI ay tinukoy bilang pag-aaral ng "matalinong mga ahente": bawat aparato na nakikita ang kapaligiran nito at kumikilos upang mapakinabangan ang mga pagkakataong matagumpay na matamo ang mga layunin nito. Ang pang-araw-araw na wika, ang salitang "artipisyal na katalinuhan" ay inilapat kapag ang isang makina ay ginagamitan ang "kognitibong" function na ang mga tao ay nakikihalubilo sa iba pang mga isip ng tao, tulad ng "pag-aaral" at "paglutas ng problema".

Magkakaroon kami ng malaking dami ng data mula sa lahat ng dako ng mundo. Ang data na ito ay ipagkakaloob ng iba't ibang tao na may iba't ibang mga mindset, kadalubhasaan, katalinuhan, at iba't ibang aspeto. Upang maaari naming kolektahin at pag-aralan ang malawak na statistical data at magbigay ng bawat koponan na may mahusay na impormasyon batay sa mga statistical data na ito, kakailanganin namin ng isang espesyal na disenyo ng AI. Bilang karagdagan, kakailanganin ng mga eksperto na gumawa ng isang natatanging algorithm para sa bawat koponan, isang algorithm batay sa mga opinyon ng kanilang sariling mga tagahanga.



# DECO

## 4.4 OUTPUT SYSTEM

Pagkatapos ng lahat ng mga proseso, kailangan naming ipakita ang mga resulta sa nais na paraan para sa lahat na gusto naming ibigay sa kanila, halimbawa para sa coach, para sa pangkat ng pamamahala at / o ibang mga tao.

Magkakaiba ang mga paraan para sa bawat koponan upang pumili mula sa mga resulta ng eksibisyon pamamaraan.

### 4.4.1 Mode ng screen

Ang pamamaraang ito, halimbawa, ay angkop para sa pangkat ng pamamahala o nagpapakita ng data sa kalahati, bago at pagkatapos ng bawat tugma.

### 4.4.2 Tablet (o mga pasilidad tulad nito)

Ito ay isang angkop na paraan para sa mga trainer na magkaroon ng data na ipinapakita sa nakalakip na screen o tablet malapit sa lugar ng pagsasanay. Ang sistema ng output ay maaari ring iba para sa bawat football club.

## 4.5 INTELLIGENCE NG NEGOSYO

Ang Business Intelligence (BI) ay binubuo ng mga estratehiya at teknolohiya na ginagamit ng mga kumpanya para sa pagsusuri ng data ng impormasyon sa negosyo. Ang teknolohiya ng BI ay nagbibigay ng makasaysayang, napapanahon at mahuhulaan na pangmalas sa mga pagpapatakbo ng negosyo. Ang pangkalahatang pag-andar ng teknolohiya ng katalinuhan sa negosyo ay ang pag-uulat, pagproseso ng online analytical, analytics, pagmimina ng datos, proseso ng pagmimina, kumplikadong pagpoproseso ng kaganapan, pamamahala ng pagganap ng negosyo, benchmarking, pagmimina ng teksto, predictive analysis, at pagtatasa ng preskriptibo. Maaaring hawakan ng teknolohiya ng BI ang malalaking halaga ng nakabalangkas at paminsan-minsan na unstructured data upang makatulong na makilala, bumuo at lumikha ng mga bagong strategic na pagkakataon sa negosyo. Layunin nila na payagan ang madaling interpretasyon ng mga malalaking data. Ang pagtukoy ng mga bagong pagkakataon at pagpapatupad ng mga epektibong estratehiya batay sa





# DECO

pananaw ay maaaring magbigay ng mga negosyo na may mga competitive na kalamangan sa merkado at pang-matagalang katatagan.

## 4.6 MALALIM NA PAG-AARAL

Ang malalim na pag-aaral (kilala rin bilang malalim na nakabalangkas na pag-aaral o hierarchical learning) ay bahagi ng mas malawak na pamilya ng mga pamamaraan sa pag-aaral ng machine batay sa mga representasyon ng data sa pag-aaral, kumpara sa mga algorithm na tukoy sa gawain. Maaaring subaybayan ang pag-aaral, sinusubaybayan ng semi o hindi pinangangasiwaan.

Malalim na nauugnay ang mga malalim na pag-aaral ng mga modelo sa pagpoproseso ng impormasyon at mga pattern ng komunikasyon sa biological nervous system, tulad ng neural coding na nagtatangkang tukuyin ang kaugnayan sa pagitan ng iba't ibang mga stimuli at kaugnay na mga sagot sa neuronal sa utak.

Ang malalim na arkitektura sa pag-aaral tulad ng malalim na mga network ng neural, malalim na mga network ng tiwala at mga paulit-ulit na neural network ay inilalapat sa mga patlang kabilang ang computer vision, pagkilala sa pagsasalita, pagproseso ng natural na wika, pagkilala ng audio, screening ng social network, pagsasalin ng machine, bioinformatics at disenyo ng droga, kung saan mayroon silang mga resulta ang resulta ay maihahambing sa at sa ilang mga kaso na nakahihigit sa mga eksperto ng tao.

# 5 MGA PAKINABANG NG DECCOACH

## 5.1 SOCIAL EFFECT

Tulad ng alam mo ngayon kami ay nasa mundo ng komunikasyon at teknolohiya. Ang mga aspeto ng paggamit ng mga soft goods sa input data at output ng data ay maaaring masyadong malawak. Sa aming input software, sinusubukan naming isaalang-alang ang



# DECO

mga social na bahagi na magagamit ng mga gumagamit upang lumikha ng mga grupo at channel, mga tugma sa plano, at maraming iba pang mga bagay. Ang mga social na epekto ng aming mga ideya ay awtomatiko ring totoong buhay. Ang iba't ibang kultura sa buong mundo ay nagdudulot ng espesyalista sa aming software sa ilang mga kaso. Ang isang pangkat ng mga tao o sa mas malaking antas, ang lahat ng mga tagahanga ay lumahok sa mga espesyal na sistema na maaaring maging panlipunan at kawili-wili sa iba't ibang paraan.

## 5.2 HIGIT PANG MGA KAPANA-PANABIK AT INTERES

Ang bawat tugma at tugma ng pangkat ay masaya para sa kanilang mga tagahanga at iba pa sa ilang mga espesyal na kaganapan. Ang ilan sa kanila ay maaaring pumunta upang makita ang mga tugma direkta at marami sa kanila ay nanonood ng mga tugma mula sa kanilang mga device at ang lahat ng mga ito ay kawili-wili sa mga ito, ang pakikilahok sa mga tugma at pagpapadala ng mga opinyon sa laro ay maaaring gumawa ng tugma mas matunog. Mayroon ding mga kagiliw-giliw na mga palabas sa screen ng output kapag nakita mo ang mga opinyon ng mga tao at mga pagpapasya ng coach o sa iba pang mga mundo na naghahambing sa Decccoach at Coach Opinion na interesante.

## 5.3 PAG-UNLAD SA KAUGNAY NA TEKNOLOHIYA

Ang teknolohiya na dapat nating gamitin sa proyektong ito ay nagdudulot ng pokus ng mga mananaliksik, investigator, mamumuhunan at malalaking kumpanya sa larangan na ito at magbibigay ng mga negosyo sa iba't ibang larangan. Ang mga teknolohiyang ito ay nag-uugnay sa iba't ibang mga paksa tulad ng imbakan ng data, pagpoproseso ng data, mga sistema ng pag-input at software, mga sistema at software, disenyo ng software, disenyo ng hardware, mga processor ng high-speed, at iba pa. Dahil sa mapayapang kumpetisyon sa kumpetisyon ng mga kaganapang pampalakasan sa pagpapasok ng mga kaugnay na teknolohiya ay lilitaw sa tabi ng aming proyekto.



## 5.4 MGA BAGONG PANGKAKATAON SA TRABAHO

Tulad ng aming tinalakay, ang proyektong ito ay nangangailangan ng iba't ibang mga teknolohiya at ito ay gumawa ng maraming uri ng mga posisyon sa trabaho na magagamit. Ang mga posisyon na ito ay nangangailangan ng iba't ibang antas ng kaalaman sa iba't ibang larangan, mula sa mga eksperto hanggang sa mga posisyon na hindi nangangailangan ng napakataas na kakayahan. Teknolohiya na may kaugnayan sa hardware at software enhancement, teknolohiya na may kaugnayan sa sports, teknolohiya na may kaugnayan sa marketing, at iba pa.

## 5.5 LATERAL MARKET

Tulad ng ibang mga negosyo batay sa pakikilahok ng mga tao, ang bawat grupo ay nangangailangan ng kanilang sariling nais na online na merkado; halimbawa, online at aktwal na mga merkado kung saan ang mga tao ay maaaring gumawa ng mga transaksyon gamit ang ganitong uri ng cryptocurrency. Mayroong iba't ibang mga merkado sa totoong buhay o sa mga virtual na gawain. Ang mga social media at mga koneksyon sa panlipunan ay awtomatikong lumikha ng maraming mga lateral market.

Ang ganitong uri ng start-up ay magbibigay din ng maraming iba pang mga pagkakataon sa negosyo at mga benepisyo upang maipahayag.

# 6 DISKARTE

*“Upang magkaroon ng mga kawili-wiling kaganapan na mas kawili-wili at magdala ng progreso sa ating mundo”*

Ang mga bagong teknolohiya ay bumubuo sa iba't ibang mga industriya, tulad ng pagkain, kalusugan at iba pang mga industriya. Ngunit may mga ilang aspeto ng ating buhay na



# DECO

naiwan, kaya sa palagay namin dapat nilang ituloy ang pagbabago. Sa palagay namin ang teknolohiyang rebolusyon na ito ay dapat makita sa ating pang-araw-araw na buhay at sa ating mundo sa paligid nito. Ang aming layunin ay maging makabagong sa paraan ng aming panoorin sa sports.

Kailangan naming magdala ng teknolohiya sa sports, ngunit hindi sa playground, ang bahagi na gumagawa ng mga laro para sa mga tagahanga sa buong mundo at gusto naming maging una sa trabaho sa larangan na ito.

## 6.1 MGA HADLANG AT NEGOSAYON

Tulad ng ibang mga pagbabago na sinisikap lumakad patungo sa pang-araw-araw na buhay, umaasa kaming harapin ang pagtangi mula sa FCs at mga kaugnay na organisasyon. Kailangan nating kumbinsihin ang mga negosasyon sa kanila, upang maitaguyod nila ang paggamit ng aming pilot application.

Sa tingin namin para sa isang malaking koponan upang maging mas malaki at mas advanced na ito ay magiging matalino para sa kanila na gamitin ang teknolohiya na nagdadala sa aming mga ideya upang makipag-usap namin tungkol sa mga pakinabang para sa unang pambansang koponan para sa kinabukasan ng koponan.

*“Sumakay sa wave ng teknolohiya”*

At kung kami ay mapalad, kami ay sasama sa mga namumuhunan na may isang koponan o may pangunahing kontrata sa koponan sa aming mapa ng daan.

*“Maaaring malutas ng mga negosasyon ang anumang problema, ito ang aming slogan sa diskarte”*



# DECO

## 7 MGA DETALYE NG ICO

Pangalan ng token: Decentralizing Fan Coaching System (DecCoach)

Simbolo: DECO

Token/ Standard na barya /blockchain: ERC-20/Ethereum

Decimal: 18

Papel ng Token: token ng utility, na ginagamit upang makilahok decentralizing of fan coaching

Magagamit na Mga Token: 100,000,000

Available ang mga token para sa ICO: 70,000,000

Panahon ng pagbebenta: 8 buwan

Soft cap/ pinakamaliit na benta: 1000ETH

Hard cap/ pinakamataas na benta: \$ 35 milyon

Tinanggap na pera: BTC,ETH,LTC

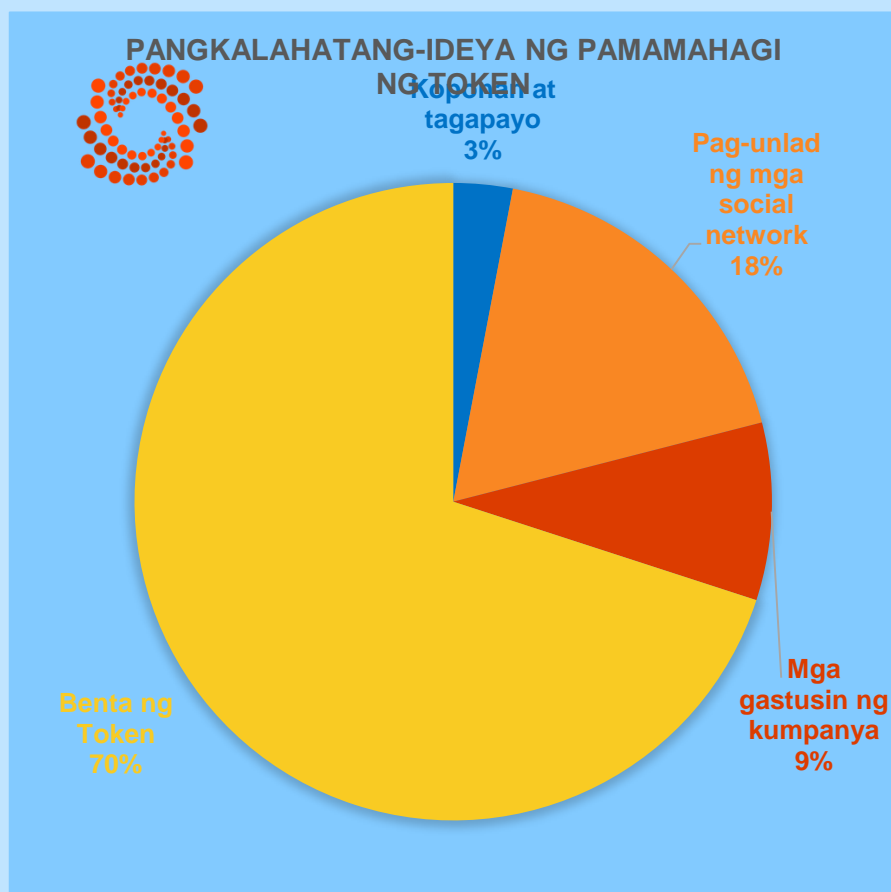


# DECO

## 8 PANGUNAHING PAMAMAHAGI NG PONDO

### 8.1 PANGKALAHATANG-IDEYA NG PAMAMAHAGI NG TOKEN

Maraming bilang 70% ng magagamit na mga token ay mapupuntahan sa mga namumuhunan sa pamamagitan ng ICO. Na-book namin ang 3% ng lahat ng mga token para sa aming koponan at kawani ng advisory. Ang isa pang 18% ay babalik sa serbisyo para sa pagpapaunlad ng mga social network. 9% ay nakalaan para sa mga gastusin ng kumpanya.





# DECO

## 8.2 PANGKALAHATANG-IDEYA NG ALOK NG ALOK

Ang badyet na inilarawan sa ibaba ay nangangahulugang isang sitwasyon kung saan naabot ang pinakamababang limitasyon ng \$ 3 milyon. Ang mga karagdagang pondo na nakuha pagkatapos ng minimum cap ay gagamitin upang magdagdag ng karagdagang mga tampok sa application, pag-unlad ng API, mahalagang hardware, pananaliksik, marketing at pangkalahatang paglago ng platform. Ang mga pondong nakolekta mula sa ICO ay ipamamahagi bilang mga sumusunod:

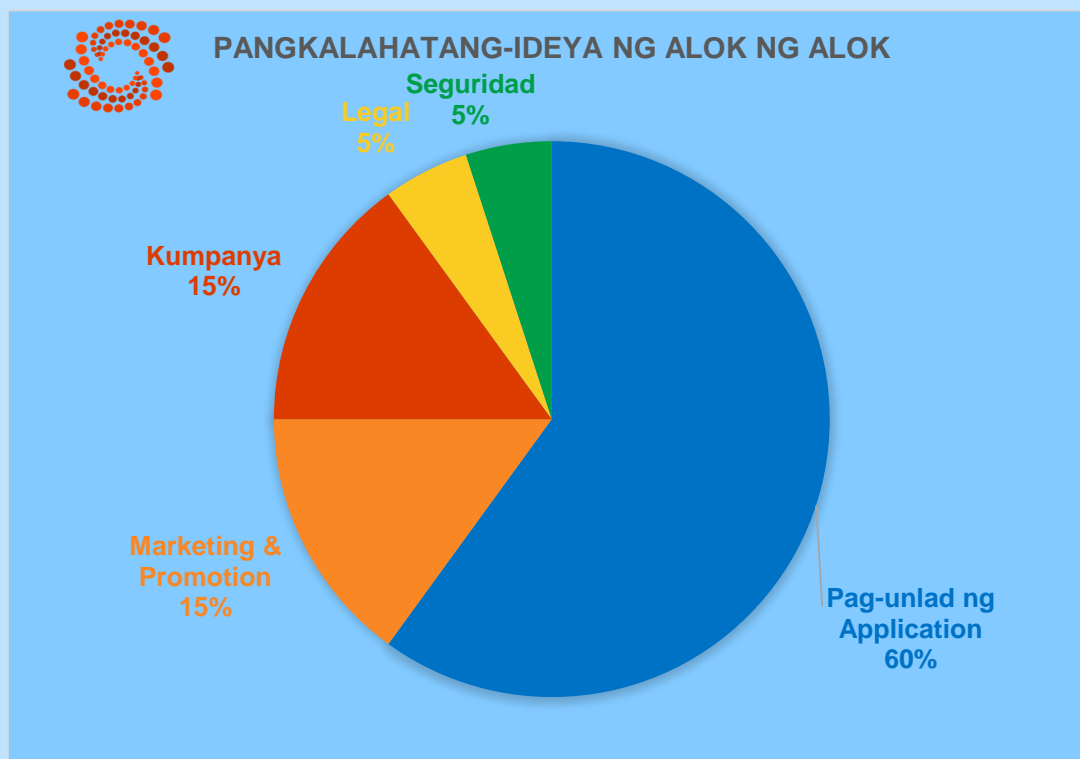
Pag-unlad ng Application: 60%

Marketing & Promotion: 15%

Kumpanya: 15%

Legal: 5%

Seguridad: 5%





# DECO

Isalin at i-upgrade at gumawa ng DECO