

---

## LIVRE BLANC

---

# “LA DÉCENTRALISATION DU SYSTÈME DE COACHING DES FANS (DECCOACH) (DECO)”



**C'est notre premier livre blanc pour décrire l'idée principale, il peut changer dans les détails. Vous pouvez participer pour l'améliorer et gagner des DFC. Veuillez noter que notre idée est plus importante que toute autre chose**

1ER JANVIER 2018

DECCOACH

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



## Table des matières

1	Objectif .....	3
2	Maintenant .....	3
3	Ensuite .....	3
4	Les technologies .....	4
1.4	La Blockchain .....	4
1.4	Système d'entrée .....	4
4.2.1	Logiciels .....	5
1.4	Contrôle en temps réel et processus .....	5
4.3.1	Centre de données .....	5
4.3.2	Équipe de contrôle et de traitement en temps réel, .....	6
4.3.3	Intelligence artificielle .....	6
1.1	Système de SORTIE .....	6
4.4.1	Mode écran .....	7
4.4.2	Tablette (ou une installation comme celle-ci) .....	7
4.5	Intelligence d'affaires .....	7
4.6	L'apprentissage approfondi .....	7
5	Avantages de DecCoach .....	8
5.1	Effets sociaux .....	8



# DECO

5.2	Plus excitant et plus intéressant	8
5.3	Les progrès dans les technologies connexes.....	9
5.4	Nouvelles opportunités d'emploi.....	9
5.5	Marchés latéraux.....	9
6	Stratégie.....	10
6.1	Obstacles et négociations.....	10
7	DÉTAILS DE L'ICO.....	11
8	Distribution primaire des fonds.....	12
8.1	Aperçu de la distribution de jetons.....	12
8.2	Aperçu des attributions budgétaires.....	13



# DECO

## 1 OBJECTIF

*“Jeton d'activité décentralisateur du monde réel”*

## 2 MAINTENANT

De nos jours, il y a beaucoup de gens dans le monde qui s'intéressent profondément à leur équipe préférée dans le sport, ils passent leur temps à regarder, à parler et à faire attention, mais il n'y a rien en retour pour le temps qu'ils ont passé sur leur passion. La question principale est:

*“Quels sont leurs effets sur leurs équipes, en regardant simplement?”*

Il y a beaucoup de questions, pourquoi n'avons-nous aucun lien avec l'équipe qui nous intéresse, nous devrions avoir un moyen de contrôler, d'avoir plus d'enthousiasme et d'être plus bénéfiques et responsables.

Nous connaissons tous les méthodes actuelles de coaching, d'organisation et de systèmes, et c'est une bonne chose d'avoir des fans informés. Il devrait y avoir une technique pour les avoir à proximité des opinions des équipes pendant qu'elles sont affichées. Où est le pouvoir des participants?

## 3 ENSUITE

Il peut y avoir un moyen de recueillir l'opinion de tous les fans participants sur le jeu ( tout ce qui est, les faiblesses, la force, la faiblesse et la force de l'équipe opposée, les substitutions, le système et etc...) de cette façon nous pourrions avoir une énorme et précieuse données statistiques qui proviennent de nombreuses sources intelligentes, nous avons donc besoin de les traiter en temps réel , nous devons "traitement en temps réel" des données statistiques que nous avons, et montrer ces analyses au coach dans diverses façons désirées

# DECO

dans n'importe quelle position et à n'importe quel moment, nous devons recueillir toutes les données de n'importe quelle partie du monde pour que cela fonctionne, nous avons besoin d'une technique qui peut être commune à tous les gens et le système est :

*“la décentralisation du système de coaching des fans (DecCoach) (DECO)”*

DECO permet à tous les habitants de chaque pays et de chaque nation de participer aux matchs et aux événements de leur équipe favorite.

## 4 LES TECHNOLOGIES

### 4.1 LA BLOCKCHAIN

En utilisant cette nouvelle cryptomonnaie proposée, la circulation d'autres types de devises serait inutile. Une exigence pour nous d'avoir une bonne cryptomonnaie est la Blockchain. Alors que chaque équipe a des supporters dans le monde entier, les supporters seraient obligés de changer leur monnaie nationale en ce que nous leur disons de faire. Nous proposons l'utilisation d'une nouvelle cryptomonnaie afin que chacun ait un accès équitable et facile à nos services.

### 4.2 SYSTÈME D'ENTRÉE

La première technologie tangible que tout le monde pourrait utiliser serait un logiciel ou une application qui pourrait être utilisé sur un PC ou un téléphone cellulaire.

Ce système peut avoir des versions différentes pour chaque groupe, par exemple afin de catégoriser les participants, nous pouvons avoir des sections différentes pour chaque groupe individuel.



# DECO

## 4.2.1 Logiciels

Cette section de notre projet se compose de fonctionnalités que les utilisateurs doivent travailler avec afin d'entrer leurs opinions désirées, il peut avoir différents éléments, mais les choses qu'il peut avoir sont:

### *4.2.1.1 TOP VIPs*

Cette section peut être composée de personnes qui ont eu un lien avec le club de football, par exemple d'anciens joueurs et entraîneurs ou autre chose.

### *4.2.1.2 VIP*

Tous les fans peuvent participer à cette section en mettant à jour leurs comptes ainsi que leur niveau de participation qui peut être déterminé par le nombre de participations.

### *4.2.1.3 Les fans normaux*

Comprend tous les autres fans qui ne sont pas mentionnés dans les deux sections ci-dessus,

*“Chaque équipe peut changer la façon de catégoriser ses fans, cela dépend de la direction de l'équipe et des opinions des fans”*

## 4.3 CONTRÔLE EN TEMPS RÉEL ET PROCESSUS

Comme nous le savons en fonction du volume d'opinion, nous disposons d'une énorme quantité de données que nous devons collecter et traiter, les opinions sont très différentes et aussi simples en même temps,

### 4.3.1 Centre de données

La première installation a beaucoup d'importance est un endroit où nous pouvons recueillir les données entrantes, nous avons donc besoin d'un centre de données approprié pour chaque équipe ou club de football qui veut utiliser ce type de traitement proposé.



# DECO

## 4.3.2 Équipe de contrôle et de traitement en temps réel,

Tous les avis des fans après la collecte doivent être traités de la bonne manière et être fournis sous la forme souhaitée pour chaque entraîneur à l'écran ou sur son ordinateur portable spécial. Pour que cela soit possible, il est très important d'avoir un centre de contrôle approprié avec suffisamment d'experts.

## 4.3.3 Intelligence artificielle

L'intelligence artificielle (IA, aussi appelée intelligence des machines, IM) est l'intelligence démontrée par les machines, contrairement à l'intelligence naturelle (NI) dont font preuve les humains et autres animaux. En informatique, la recherche en IA est définie comme l'étude des "agents intelligents" : tout dispositif qui perçoit son environnement et prend des mesures qui maximisent ses chances d'atteindre ses objectifs. Le terme "intelligence artificielle" est couramment utilisé lorsqu'une machine imite des fonctions "cognitives" que les humains associent à d'autres esprits humains, comme l'"apprentissage" et la "résolution de problèmes".

Nous allons recevoir une énorme quantité de données en provenance du monde entier. Ces données seraient fournies par différentes personnes ayant des mentalités, des compétences, des renseignements et d'autres aspects variés. Afin que nous puissions compiler et analyser ces vastes données statistiques et fournir à chaque équipe de bonnes informations basées sur ces données statistiques, nous allons avoir besoin d'une conception spéciale pour l'IA. Aussi, il faudra des experts pour créer des algorithmes uniques pour chaque équipe, un algorithme qui est basé sur les opinions de leurs propres fans.

## 4.4 SYSTÈME DE SORTIE

Après tout le traitement, nous devons afficher les résultats d'une manière désirée pour chaque personne à qui nous voulons les donner, par exemple pour les entraîneurs, pour les équipes de gestion et/ou toute autre personne.

Il y aura différentes façons pour chaque équipe de choisir la méthode d'exposition des résultats.



# DECO

## 4.4.1 Mode écran

Cette façon par exemple convient à l'équipe de gestion ou de montrer les données à la mi-temps, avant et après chaque match.

## 4.4.2 Tablette (ou une installation comme celle-ci)

Ce serait un moyen très approprié pour l'entraîneur d'avoir les données affichées sur un écran monté ou une tablette près de sa zone d'entraînement. Le système de sortie peut également être différent pour chaque club de football.

## 4.5 INTELLIGENCE D'AFFAIRES

L'Intelligence d'affaires (BI) comprend les stratégies et les technologies utilisées par les entreprises pour l'analyse des données de l'information commerciale. Les technologies BI fournissent des vues historiques, actuelles et prédictives des opérations commerciales. Les fonctions communes des technologies de business intelligence incluent le reporting, le traitement analytique en ligne, l'analyse, le data mining, le process mining, le traitement d'événements complexes, la gestion de la performance métier, le benchmarking, le text mining, l'analyse prédictive et l'analyse prescriptive. Les technologies BI peuvent traiter de grandes quantités de données structurées et parfois non structurées pour aider à identifier, développer et créer de nouvelles opportunités commerciales stratégiques. Ils visent à faciliter l'interprétation de ces grandes données. L'identification de nouvelles opportunités et la mise en œuvre d'une stratégie efficace fondée sur les connaissances acquises peuvent procurer aux entreprises un avantage concurrentiel sur le marché et une stabilité à long terme.

## 4.6 L'APPRENTISSAGE APPROFONDI

L'apprentissage approfondi (aussi connu sous le nom d'apprentissage structuré approfondi ou apprentissage hiérarchique) fait partie d'une famille plus large de méthodes d'apprentissage machine basées sur des représentations de données d'apprentissage, par opposition à des algorithmes spécifiques aux tâches. L'apprentissage peut être supervisé, semi-supervisé ou non supervisé.



# DECO

Les modèles d'apprentissage approfondi sont vaguement liés au traitement de l'information et aux modèles de communication dans un système nerveux biologique, comme le codage neuronal qui tente de définir une relation entre divers stimulations et réponses neuronales connexes dans le cerveau.

Des architectures d'apprentissage approfondi telles que les réseaux neuronaux profonds, les réseaux de croyances profondes et les réseaux neuronaux récurrents ont été appliquées à des domaines comme la vision par ordinateur, la reconnaissance vocale, le traitement du langage naturel, la reconnaissance audio, le filtrage des réseaux sociaux, la traduction automatique, la bioinformatique et la conception de médicaments, où elles ont donné des résultats comparables et dans certains cas supérieurs aux spécialistes humains.

## 5 AVANTAGES DE DECCOACH

### 5.1 EFFETS SOCIAUX

Comme vous le savez, nous vivons aujourd'hui dans un monde de communication et de technologie. L'aspect de l'utilisation de logiciels dans les données d'entrée et de sortie peut être très vaste. Dans notre logiciel de saisie, nous essayons de considérer une section sociale que les utilisateurs peuvent faire des groupes et des canaux, la planification des matchs et beaucoup d'autres choses. L'effet social de notre idée est aussi dans la vie réelle automatiquement. La diversité des cultures dans le monde fait en sorte que nos logiciels se spécialisent dans certains cas. Un groupe de personnes ou, à plus grande échelle, tous les fans participent à un système spécifique qui peut être social et intéressant de différentes manières.

### 5.2 PLUS EXCITANT ET PLUS INTÉRESSANT

Tous les matchs et matchs de groupe s'amuse pour leurs fans et d'autres personnes lors de certains événements spéciaux. Certains d'entre eux peuvent aller voir le match directement et beaucoup d'entre eux regardent le match à partir de leurs appareils et ils sont tous intéressants, en participant aux événements du match et en envoyant leur opinion sur le jeu peut rendre le match plus excitant. Il y a aussi des événements intéressants dans l'écran de sortie quand vous regardez l'opinion des gens et les décisions de l'entraîneur ou dans un autre monde, comparer Deccoach et les Opinions des entraîneurs est intéressant.

# DECO

## 5.3 LES PROGRÈS DANS LES TECHNOLOGIES CONNEXES

Les technologies que nous devrions utiliser dans le cadre de ce projet attirent les chercheurs, les enquêteurs, les investisseurs et les grandes entreprises dans ce domaine et permettront de faire des affaires dans différents domaines. Ces technologies concernaient différents sujets, par exemple, le stockage des données, le traitement des données, les systèmes d'entrée et les logiciels, les systèmes et logiciels, la conception de logiciels, la conception de matériel, les processeurs à grande vitesse, etc.

## 5.4 NOUVELLES OPPORTUNITÉS D'EMPLOI

Comme nous l'avons vu, ce projet nécessite différentes technologies, ce qui rendrait disponibles de nombreux types de postes de travail. Ces postes exigeraient différents niveaux de connaissances dans divers domaines, allant d'experts à des postes qui ne nécessiteraient pas un niveau d'expertise très élevé. Les technologies liées à l'amélioration du matériel et des logiciels, les technologies liées au sport, les technologies liées au marketing, etc.

## 5.5 MARCHÉS LATÉRAUX

Comme dans le cas d'autres activités commerciales fondées sur la participation des gens, chaque groupe aurait besoin de ses propres places de marché en ligne ; par exemple, des marchés en ligne et réels sur lesquels les gens pourraient effectuer des transactions en utilisant ce type de cryptomonnaie. Il peut y avoir différents marchés dans la vie réelle ou dans des activités virtuelles. Les médias sociaux et les liens sociaux créent automatiquement des marchés latéraux.

Ce type de démarrage offrira également de nombreuses autres occasions d'affaires et des avantages qui seront annoncés.



# DECO

## 6 STRATÉGIE

*“Avoir des événements plus passionnants et intéressants et faire progresser notre monde”*

Les nouvelles technologies évoluent dans une variété d'industries, comme l'alimentation, la santé et d'autres industries. Mais il y a plusieurs aspects de notre vie qui sont laissés pour compte, alors nous pensons qu'ils devraient rattraper les innovations. Nous pensons que cette révolution technologique doit être vue dans notre vie quotidienne et dans le monde qui nous entoure. Notre objectif est d'innover dans notre façon de regarder le sport.

Nous devons introduire la technologie dans le sport, mais pas le rôle de joueur, le rôle qui fait les jeux pour les fans du monde entier et nous voulons être les premiers à travailler dans ce domaine.

### 6.1 OBSTACLES ET NÉGOCIATIONS

Comme toute autre innovation qui tente de faire son chemin dans notre vie quotidienne, nous nous attendons à faire face à la résistance des FC et des organisations connexes. Nous allons devoir négocier de façon convaincante avec eux, pour qu'ils puissent continuer à utiliser notre application pilote.

Nous pensons que pour qu'une grande équipe devienne plus grande et plus avancée, il serait sage pour eux d'utiliser la technologie que notre idée apporte afin de parler des avantages pour la première équipe nationale pour l'avenir serait une équipe qui

*“Montez sur la vague de la technologie”*

Et si nous avons de la chance, nous allons absorber les investisseurs qui possèdent une équipe ou qui ont un contrat principal avec une équipe est dans notre feuille de route.

*“La négociation peut résoudre n'importe quel problème, c'est notre slogan stratégique”*



# DECO

## 7 DÉTAILS DE L'ICO

Nom du jeton: Decentralizing Fan Coaching System (DecCoach)

Symbole: DECO

standard Token/Coin /blockchain: ERC-20/Ethereum

Décimales: 8

Rôle du jeton: jeton utilitaire, utilisation pour participer à la décentralisation du coaching des fans

jetons disponibles: 100,000,000

Jetons disponibles pour l'ICO: 70,000,000

Période de vente: 8 mois

Soft cap/ minimum de ventes: \$5 million

Hard cap/ ventes maximales: \$70 million

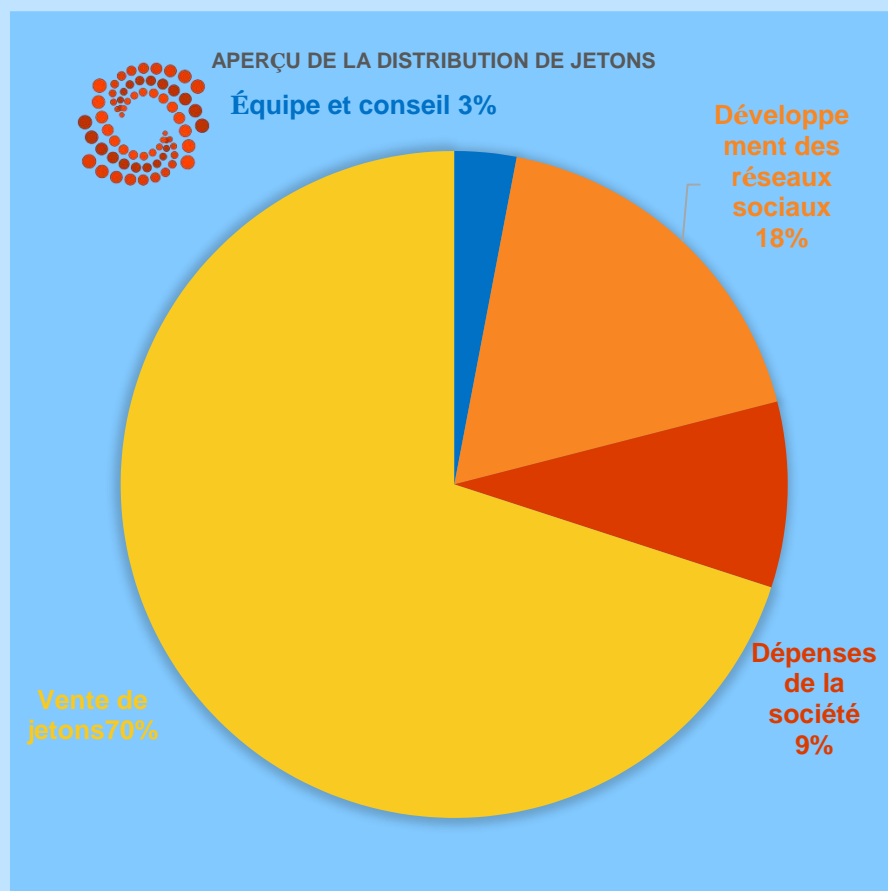
Monnaies acceptées: BTC,ETH,LTC

# DECO

## 8 DISTRIBUTION PRIMAIRE DES FONDS

### 8.1 APERÇU DE LA DISTRIBUTION DE JETONS

Au total, 70 % des jetons disponibles seront mis à la disposition des investisseurs par l'intermédiaire de l'ICO. Nous avons réservé 3% de tous les jetons pour notre équipe et notre personnel de conseil. Un autre 18% sera réservé au développement du réseau social. 9% seront réservés aux dépenses de l'entreprise.





## 8.2 APERÇU DES ATTRIBUTIONS BUDGÉTAIRES

Le budget présenté ci-dessous suppose un scénario où notre plafond minimal de 3 millions de dollars a été atteint. Les fonds supplémentaires collectés après le plafond minimum seront utilisés pour ajouter des fonctionnalités supplémentaires à l'application, le développement de l'API, les éléments matériels essentiels, la recherche, le marketing et la croissance globale de la plate-forme. Les fonds collectés auprès de l'ICO seront répartis comme suit:

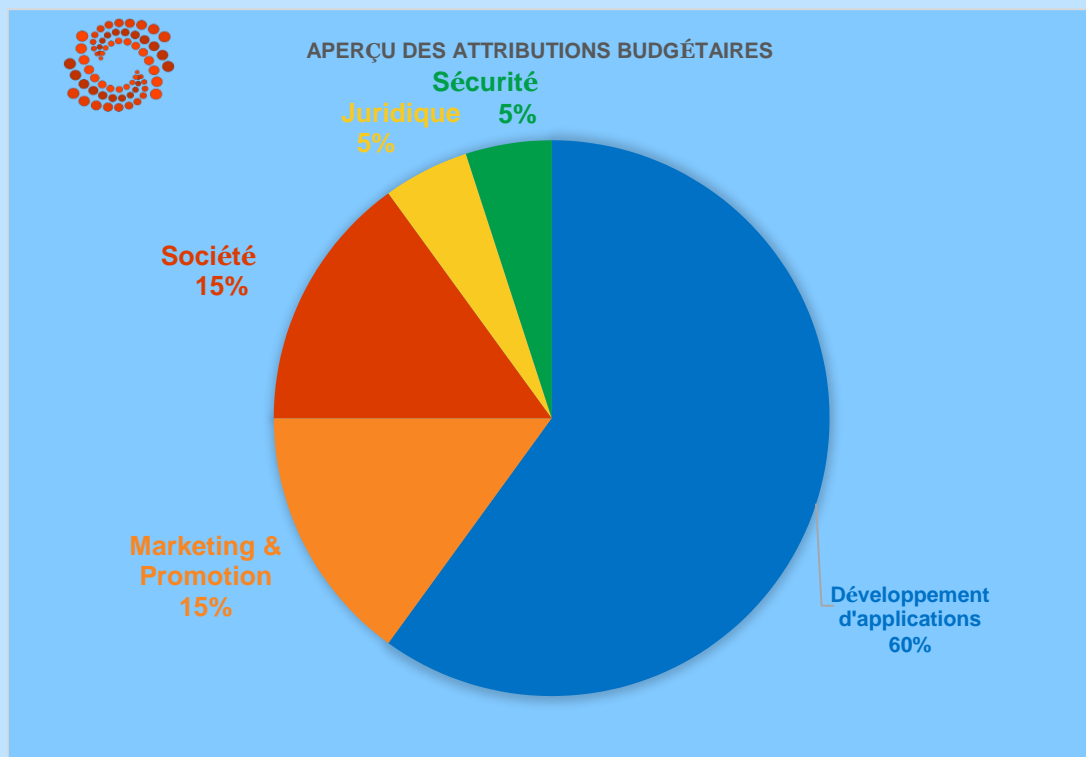
Développement d'applications: 60%

Marketing & Promotion: 15%

Société: 15%

Juridique: 5%

Sécurité: 5%





# DECO

Traduisez, et améliorez-le et gagnez des DECO