

---

# WHITEPAPER

---

## “HỆ THỐNG ĐÀO TẠO NGƯỜI HÂM MỘ PHI TẬP TRUNG (DECCOACH) (DECO)”



Đây là tài liệu kỹ thuật chính của chúng tôi và mô tả ý tưởng chính, nó có thể thay đổi chi tiết. Bạn có thể tham gia vào cải tiến của nó và kiếm được DECO. Xin lưu ý rằng ý tưởng của chúng tôi quan trọng hơn bất kỳ ý tưởng nào khác.

1 THÁNG 1, 2018  
DECCOACH  
[Https://www.deccoach.com](https://www.deccoach.com)



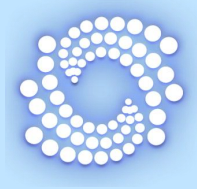
## Nội dung

1	MỤC ĐÍCH .....	3
2	HIỆN TẠI.....	3
3	SAU ĐÓ.....	3
4	CÔNG NGHỆ.....	4
4.1	BLOCKCHAIN .....	4
4.2	HỆ THỐNG ĐẦU VÀO.....	4
4.2.1	Phần mềm .....	5
4.3	XỬ LÝ VÀ ĐIỀU KHIỂN THỜI GIAN THỰC.....	6
4.3.1	Trung tâm dữ liệu .....	6
4.3.2	Điều khiển thời gian thực và đội ngũ xử lý.....	6
4.3.3	Trí tuệ nhân tạo .....	6
4.4	HỆ THỐNG ĐẦU RA.....	7
4.4.1	Chế độ màn hình.....	7
4.4.2	Máy tính bảng (hoặc vật thể như vậy) .....	7
4.5	THÔNG TIN KINH DOANH .....	7
4.6	HỌC TẬP SÂU .....	8
5	ƯU ĐIỂM CỦA DECCOACH.....	9
5.1	HIỆU ỨNG XÃ HỘI .....	9



# DECO

5.2	RẤT NHIỀU ĐIỀU THÚ VỊ VÀ ĐÁNG QUAN TÂM .....	9
5.3	NHỮNG TIẾN BỘ TRONG CÁC CÔNG NGHỆ LIÊN QUAN .....	10
5.4	CƠ HỘI VIỆC LÀM MỚI .....	10
5.5	THỊ TRƯỜNG Ở BÊN .....	10
6	CHIẾN LƯỢC .....	11
6.1	CHƯỚNG NGẠI VÀ THƯƠNG LƯỢNG .....	11
7	CHI TIẾT ICO .....	13
8	PHÂN PHỐI QUỸ CHÍNH .....	14
8.1	TỔNG PHÂN PHỐI MÃ THÔNG BÁO .....	14
8.2	TỔNG QUAN PHÂN BỐ NGÂN SÁCH .....	15



# DECO

## 1 MỤC ĐÍCH

*"Mã thông báo phân cấp hoạt động trong thế giới thực"*

## 2 HIỆN TẠI

Những ngày này trên toàn thế giới có rất nhiều người quan tâm sâu sắc đến đội thể thao yêu thích của họ, họ dành thời gian xem, nói chuyện và chú ý, nhưng không có gì bù lại cho thời gian họ dành cho niềm đam mê của họ. Câu hỏi được đặt ra là gì:

*"Ảnh hưởng của họ đối với đội của họ, hãy xem?"*

Có rất nhiều câu hỏi tại sao chúng ta không có mối liên hệ với nhóm mà chúng ta quan tâm, chúng ta phải có cách kiểm soát nó chứ, có thêm hứng thú và hữu ích và có trách nhiệm hơn với những gì mình thích.

Tất cả chúng ta đều biết về các phương pháp huấn luyện, sắp xếp và hệ thống hiện tại, và tốt nhất là nên thông báo cho người hâm mộ. Nên có một cách để truyền tải chúng đến gần với ý kiến của các đội, làm cách nào để họ lắng nghe. Sức mạnh của những người tham gia ở đâu?

## 3 SAU ĐÓ

Có thể có một cách để thu thập tất cả ý kiến của những người hâm mộ tham gia về trò chơi (tất cả là điểm yếu, sức mạnh, sự đối lập của mệnh lệnh và sức mạnh, thay thế, hệ thống, v.v.). các nguồn tin thông minh, vì vậy chúng ta cần xử lý



chúng theo thời gian thực, chúng ta cần "xử lý thời gian thực" của dữ liệu thống kê chúng ta có, và hiển thị các nhà phân tích này cho các huấn luyện viên theo nhiều cách khác nhau ở mọi vị trí và thời gian, chúng ta cần thu thập tất cả x dữ liệu từ bất kỳ phần nào của thế giới để làm việc này, chúng ta cần một kỹ thuật có thể được phân phối cho tất cả mọi người và một hệ thống:

*"Hệ thống đào tạo người hâm mộ phi tập trung (DecCoach) (DECO)"*

DECO tạo cơ hội cho tất cả mọi người ở mọi quốc gia và quốc gia tham gia vào các trận đấu và sự kiện của đội bóng yêu thích của họ. Do đó, một vấn đề quan trọng khác sẽ là công nghệ cần thiết?

## 4 CÔNG NGHỆ

### 4.1 BLOCKCHAIN

Sử dụng tiền điện tử được đề xuất mới này, việc lưu thông các loại tiền tệ khác sẽ là không cần thiết. Yêu cầu đối với chúng tôi để có tiền điện tử tốt là công nghệ Blockchain. Trong khi mỗi đội có người hâm mộ trên toàn thế giới, người hâm mộ sẽ phải thay đổi tiền tệ quốc gia của họ theo những gì chúng tôi nói với họ. Chúng tôi đề xuất sử dụng tiền điện tử mới để mọi người có thể có quyền truy cập công bằng và dễ dàng vào các dịch vụ của chúng tôi.

### 4.2 HỆ THỐNG ĐẦU VÀO

Công nghệ hữu hình đầu tiên cho tất cả những ai sẽ sử dụng sẽ là phần mềm hoặc ứng dụng có thể được sử dụng trên PC hoặc điện thoại di động.



Hệ thống này có thể có các phiên bản khác nhau cho mỗi nhóm, ví dụ, để phân loại người tham gia, chúng tôi có thể có các phần khác nhau cho từng nhóm riêng lẻ.

## 4.2.1 Phần mềm

Phần này của dự án của chúng tôi bao gồm các chức năng mà người dùng phải làm việc để nhập ý kiến mong muốn của họ, nó có thể có các yếu tố khác nhau, nhưng tất cả những gì nó có là:

### 4.2.1.1 *VIP hàng đầu*

Phần này có thể bao gồm những người đã liên lạc với một câu lạc bộ bóng đá, ví dụ, với các cầu thủ và huấn luyện viên trước đó hoặc một cái gì đó khác..

### 4.2.1.2 *VIP*

Tất cả người hâm mộ đều có thể tham gia vào phần này bằng cách cập nhật tài khoản của họ, cũng như mức độ tham gia của họ, có thể được xác định bởi số lượng người tham gia.

### 4.2.1.3 *Người hâm mộ bình thường*

Bao gồm tất cả những người hâm mộ khác không được đề cập trong hai phần ở trên

*"Mỗi đội có thể thay đổi cách họ phân loại người hâm mộ của họ, điều đó phụ thuộc vào sự lãnh đạo của nhóm và ý kiến của người hâm mộ"*



## 4.3 XỬ LÝ VÀ ĐIỀU KHIỂN THỜI GIAN THỰC

Chúng tôi biết rằng, về ý kiến, chúng tôi có một lượng lớn dữ liệu mà chúng tôi phải thu thập và xử lý, ý kiến rất khác nhau, cũng như đơn giản.

### 4.3.1 Trung tâm dữ liệu

Đối tượng đầu tiên là quan trọng - đây là nơi chúng tôi có thể thu thập dữ liệu đến, vì vậy chúng tôi cần một trung tâm dữ liệu phù hợp cho mỗi đội hoặc câu lạc bộ bóng đá muốn sử dụng loại xử lý được đề xuất này.

### 4.3.2 Điều khiển thời gian thực và đội ngũ xử lý

Tất cả ý kiến của người hâm mộ sau khi bộ sưu tập phải được xử lý chính xác và được cung cấp dưới dạng mong muốn cho mỗi huấn luyện viên trên màn hình hoặc trên máy tính xách tay đặc biệt của họ. Để có thể có một trung tâm kiểm soát phù hợp với đủ số chuyên gia, điều đó rất quan trọng.

### 4.3.3 Trí tuệ nhân tạo

Trí tuệ nhân tạo (AI, cũng là trí thông minh máy tính, MI) là trí thông minh được chứng minh bằng máy móc, trái ngược với trí thông minh tự nhiên (NI), được hiển thị bởi con người và các động vật khác. Trong lĩnh vực khoa học máy tính, nghiên cứu AI được định nghĩa là nghiên cứu về "tác nhân thông minh": bất kỳ thiết bị nào nhận thức được môi trường và có biện pháp tối đa hóa cơ hội đạt được mục tiêu của nó. Trong diễn giải, thuật ngữ "trí thông minh nhân tạo" được sử dụng khi máy bắt chước các chức năng "nhận thức" mà mọi người liên kết với tâm trí con người khác, chẳng hạn như "học tập" và "giải quyết vấn đề".

Chúng tôi sẽ có một lượng lớn dữ liệu đến từ khắp nơi trên thế giới. Dữ liệu này sẽ được cung cấp bởi những người khác nhau với các tinh thần, kinh nghiệm, trí thông minh và các khía cạnh khác nhau. Để chúng tôi thu thập và phân tích các



số liệu thống kê mở rộng này và cung cấp cho mỗi nhóm thông tin tốt dựa trên các dữ liệu thống kê này, chúng tôi cần các dự án AI đặc biệt. Ngoài ra, các chuyên gia sẽ được yêu cầu tạo ra các thuật toán duy nhất cho mỗi nhóm, một thuật toán dựa trên ý kiến của người hâm mộ của họ.

## 4.4 HỆ THỐNG ĐẦU RA

Sau khi xử lý xong, chúng tôi cần hiển thị kết quả theo cách mong muốn cho từng người mà chúng tôi muốn cung cấp, ví dụ, cho huấn luyện viên, cho đội ngũ quản lý và/hoặc bất kỳ ai khác.

Sẽ có nhiều cách khác nhau để mỗi nhóm chọn cách đánh giá kết quả.

### 4.4.1 Chế độ màn hình

Ví dụ: phương pháp này phù hợp cho một nhóm người quản lý hoặc hiển thị dữ liệu trong một nửa thời gian, trước và sau mỗi trận đấu.

### 4.4.2 Máy tính bảng (hoặc vật thể như vậy)

Đây sẽ là một cách rất phù hợp để huấn luyện viên có dữ liệu được hiển thị trên màn hình hoặc máy tính bảng được gắn gần khu huấn luyện của anh ta. Hệ thống đầu ra cũng có thể khác nhau cho mỗi câu lạc bộ bóng đá.

## 4.5 THÔNG TIN KINH DOANH

Thông tin kinh doanh (BI) bao gồm các chiến lược và công nghệ được các doanh nghiệp sử dụng để phân tích dữ liệu thông tin doanh nghiệp. Công nghệ BI cung cấp các quan điểm lịch sử, hiện tại và tiên đoán về các hoạt động kinh doanh. Các chức năng phổ biến của công nghệ thông minh kinh doanh bao gồm báo cáo, xử lý phân tích trực tuyến, phân tích, khai thác dữ liệu, xử lý sự kiện, xử lý sự kiện phức tạp, quản lý hiệu suất kinh doanh, đo điểm chuẩn, khai thác văn bản,





phân tích thông minh và phân tích mô tả. Công nghệ BI có thể xử lý một lượng lớn dữ liệu có cấu trúc và đôi khi không có cấu trúc để giúp xác định, phát triển và tạo ra các cơ hội kinh doanh chiến lược mới. Chúng được thiết kế để cung cấp một cách giải thích dễ dàng về dữ liệu lớn này. Xác định các cơ hội mới và thực hiện một chiến lược dựa trên tri thức hiệu quả có thể cung cấp cho các doanh nghiệp một lợi thế cạnh tranh trên thị trường và sự ổn định lâu dài.

## 4.6 HỌC TẬP SÂU

Học tập sâu (còn được gọi là học tập cấu trúc sâu hoặc học tập phân cấp) là một phần của một gia đình rộng lớn hơn các phương pháp học máy dựa trên việc trình bày dữ liệu học tập, trái ngược với các thuật toán hướng nhiệm vụ. Đào tạo có thể được kiểm soát, bán theo dõi hoặc không bị giám sát.

Các mô hình học tập chuyên sâu liên kết yếu với các quá trình xử lý thông tin và truyền thông trong hệ thống thần kinh sinh học, như mã hóa thần kinh, nhằm xác định mối quan hệ giữa các kích thích khác nhau và các nơron liên kết với nó trong não.

Các hệ thống học tập sâu như mạng nơron sâu, mạng tín ngưỡng sâu và mạng thần kinh lặp đi lặp lại đã được áp dụng cho các lĩnh vực bao gồm thị giác máy tính, nhận dạng giọng nói, xử lý ngôn ngữ tự nhiên, nhận dạng âm thanh, lọc mạng xã hội, dịch máy, tin sinh học và thiết kế thuốc so sánh và trong một số trường hợp.



## 5 ƯU ĐIỂM CỦA DECCOACH

### 5.1 HIỆU ỨNG XÃ HỘI

Như bạn đã biết, ngày nay chúng ta đang ở trong thế giới của truyền thông và công nghệ. Việc sử dụng các sản phẩm mềm trong dữ liệu đầu vào và đầu ra có thể rất rộng. Trong phần mềm của chúng tôi, chúng tôi đang cố gắng xem xét một phần xã hội trong đó người dùng có thể tạo nhóm và kênh, lên lịch các trận đấu và hơn thế nữa. Tác động xã hội của ý tưởng của chúng tôi cũng là trong cuộc sống thực tự động. Sự đa dạng của các nền văn hóa trên toàn thế giới khiến phần mềm của chúng tôi chuyên về một số trường hợp. Một nhóm người hoặc trên quy mô lớn hơn, tất cả người hâm mộ đều tham gia vào một hệ thống cụ thể, có thể mang tính xã hội và thú vị theo nhiều cách khác nhau.

### 5.2 RẤT NHIỀU ĐIỀU THÚ VỊ VÀ ĐÁNG QUAN TÂM

Tất cả các trận đấu và trò chơi nhóm đều vui vẻ với người hâm mộ và những người khác trong một số sự kiện đặc biệt. Một số người trong số họ có thể đến xem trận đấu trực tiếp và nhiều người trong số họ xem trò chơi từ thiết bị của họ và tất cả đều thú vị trong đó, tham gia vào trận đấu và gửi ý kiến về trận đấu có thể khiến trận đấu trở nên hào hứng hơn. Ngoài ra còn có các sự kiện thú vị trên màn hình đầu ra khi bạn xem xét ý kiến của mọi người và quyết định huấn luyện viên hoặc ở một thế giới khác, so sánh ý kiến của Deccoach và Huấn luyện viên là rất thú vị.



# DECO

## 5.3 NHỮNG TIẾN BỘ TRONG CÁC CÔNG NGHỆ LIÊN QUAN

Các công nghệ mà chúng ta phải sử dụng trong dự án này thu hút sự chú ý của các nhà nghiên cứu, nhà đầu tư và các công ty lớn đến khu vực này và sẽ cung cấp kinh doanh trong nhiều lĩnh vực. Các công nghệ này được kết hợp với các chủ đề khác nhau, như lưu trữ dữ liệu, xử lý dữ liệu, hệ thống đầu vào và sản phẩm mềm, hệ thống và phần mềm, phát triển phần mềm, thiết kế phần cứng, bộ vi xử lý tốc độ cao, v.v. các lĩnh vực triển khai các công nghệ liên quan sẽ xuất hiện bên cạnh dự án của chúng tôi.

## 5.4 CƠ HỘI VIỆC LÀM MỚI

Như chúng ta đã thảo luận, các công nghệ khác nhau được yêu cầu cho dự án này, và điều này sẽ cho phép sử dụng nhiều loại vị trí làm việc. Những vị trí này sẽ yêu cầu các mức độ kiến thức khác nhau trong các lĩnh vực khác nhau: từ các chuyên gia đến các vị trí mà không cần một mức độ kiến thức rất cao. Các công nghệ liên quan đến cải thiện phần cứng và phần mềm, các công nghệ liên quan đến thể thao, công nghệ liên quan đến tiếp thị, v.v.

## 5.5 THỊ TRƯỜNG Ở BÊN

Giống như các doanh nghiệp khác dựa trên sự tham gia của mọi người, mỗi nhóm cần thị trường trực tuyến mong muốn của riêng mình; ví dụ: các thị trường trực tuyến và thực tế trong đó mọi người có thể có giao dịch bằng loại tiền điện tử này. Trong cuộc sống thực hoặc trong các hoạt động ảo có thể có các thị trường khác nhau. Phương tiện truyền thông xã hội và kết nối xã hội tự động tạo ra một số thị trường phụ.

Loại hình ra mắt này cũng sẽ cung cấp nhiều cơ hội kinh doanh và lợi ích khác sẽ được công bố.



# DECO

## 6 CHIẾN LƯỢC

*"Để có những sự kiện lý thú, thú vị và thúc đẩy thế giới của chúng ta"*

Các công nghệ mới đang phát triển trong các ngành công nghiệp khác nhau, chẳng hạn như chế biến thực phẩm, chăm sóc sức khỏe và các ngành công nghiệp khác. Nhưng có một số khía cạnh của cuộc sống của chúng tôi đã bị bỏ lại phía sau, vì vậy chúng tôi nghĩ rằng họ nên bắt kịp với những đổi mới. Chúng tôi tin rằng cuộc cách mạng công nghệ này nên được nhìn thấy trong cuộc sống hàng ngày của chúng ta và trong thế giới xung quanh của chúng ta. Mục tiêu của chúng tôi là sáng tạo trong cách chúng ta thấy thể thao.

Chúng ta cần mang công nghệ đến thể thao, chứ không phải trò chơi, phần tạo trò chơi cho người hâm mộ trên toàn thế giới và chúng tôi muốn trở thành người đầu tiên làm việc trong lĩnh vực này.

### 6.1 CHƯƠNG NGẠI VÀ THƯƠNG LƯỢNG

Giống như bất kỳ sự đổi mới nào khác đang cố gắng vượt qua cuộc sống hàng ngày của chúng tôi, chúng tôi mong đợi một vụ va chạm từ FS và các tổ chức liên quan. Chúng tôi phải tổ chức các cuộc đàm phán thuyết phục với họ để họ có thể sử dụng ứng dụng thử nghiệm của chúng tôi.

Chúng tôi nghĩ rằng đối với một nhóm lớn sẽ trở nên lớn hơn và tiên tiến hơn, nó sẽ là khôn ngoan khi sử dụng công nghệ mà ý tưởng của chúng tôi mang lại, vì chúng tôi đang nói về những lợi thế cho đội tuyển quốc gia đầu tiên trong tương lai, sẽ có một đội như vậy.



# DECO

*"Cười trên làn sóng công nghệ"*

Và nếu chúng ta may mắn, chúng tôi sẽ thu hút các nhà đầu tư sở hữu một đội hoặc có một hợp đồng chính với một đội, nằm trong lộ trình của chúng tôi.

*"Các cuộc đàm phán có thể giải quyết mọi vấn đề,  
đây là khẩu hiệu chiến lược của chúng tôi"*



# DECO

## 7 CHI TIẾT ICO

- ◆ Tên mã thông báo: Hệ thống đào tạo người hâm mộ phi tập trung (DecCoach)
- ◆ Ký hiệu: DECO
- ◆ Token/Coin standard/blockchain: ERC20/Ethereum
- ◆ Số thập phân: 18
- ◆ Không có mã thông báo: mã thông báo tiện ích, sử dụng để tham gia đào tạo người hâm mộ phi tập trung
- ◆ Mã thông báo có sẵn: 100.000.000
- ◆ Mã thông báo dành cho ICO: 70.000.000
- ◆ Thời gian bán hàng: 4 tháng
- ◆ Softcap/bán hàng tối thiểu: 1000ETH
- ◆ Hardcap/bán hàng tối đa: 35 triệu đô la
- ◆ Tiền tệ được chấp nhận: ETH, BTC, LTC

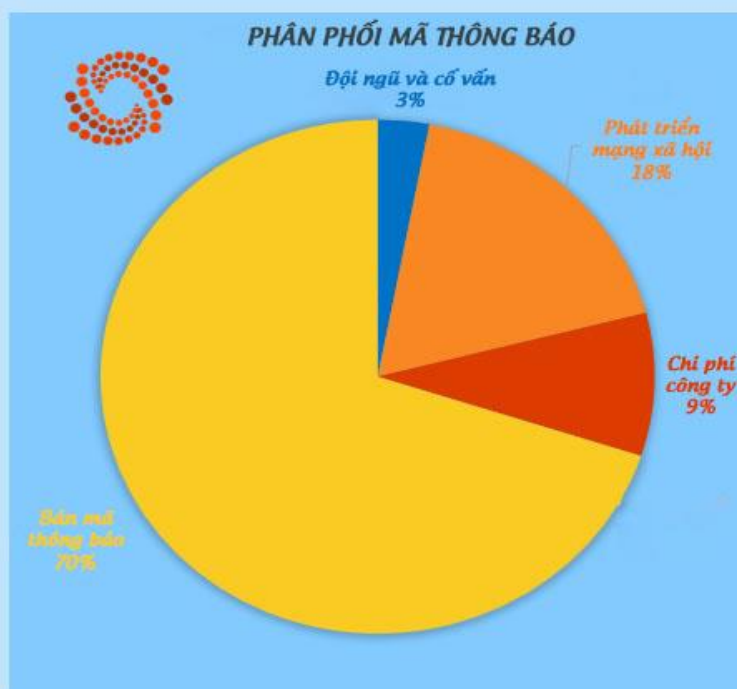


# DECO

## 8 PHÂN PHỐI QUỸ CHÍNH

### 8.1 TỔNG PHÂN PHỐI MÃ THÔNG BÁO

Tổng cộng 70% số thẻ có sẵn sẽ được cung cấp cho các nhà đầu tư thông qua ICO. Chúng tôi dành 3% của tất cả các thẻ cho đội ngũ của chúng tôi và nhân viên tư vấn. 18% khác sẽ được phục vụ lại để phát triển mạng xã hội. 9% sẽ được dành riêng cho chi phí công ty.



## 8.2 TỔNG QUAN PHÂN BỐ NGÂN SÁCH

Trong ngân sách dưới đây, một kịch bản được đề xuất trong đó đạt được số tiền tối thiểu là 3 triệu đô la. Hoa Kỳ. Các quỹ bổ sung được thu thập sau khi giới hạn tối thiểu sẽ được sử dụng để bổ sung thêm các chức năng cho ứng dụng, phát triển API, phần cứng, nghiên cứu, tiếp thị và tăng trưởng tổng thể của nền tảng này. Các khoản tiền nhận được từ ICO sẽ được phân phối như sau:

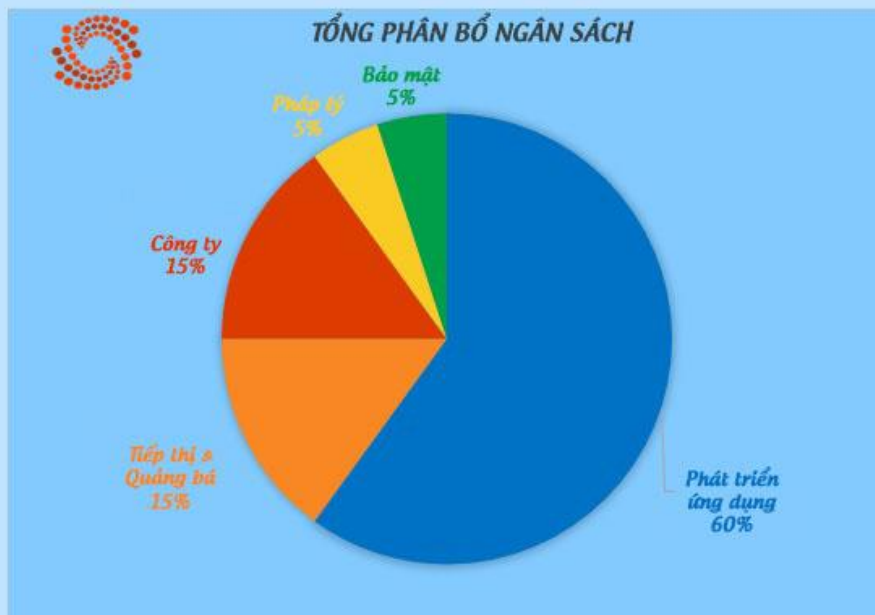
Phát triển ứng dụng: 60%

Tiếp thị và quảng bá: 15%

Công ty: 15%

Pháp lý: 5%

Bảo mật: 5%







# DECO

Dịch và cải thiện nó để kiểm được  
DECO