

WHITEPAPER

“SISTEM PEMBINAAN PENGGEJAR TERDESENTRALISASI (DECCOACH) (DECO)”



Ini adalah white paper utama kami dan menjelaskan gagasan utama, dapat berubah dalam rincian. Anda dapat berpartisipasi untuk memperbaikinya dan mendapatkan DECO. Harap dicatat bahwa ide kami lebih penting daripada hal-hal lain

JANUARY 1, 2018
DECCOACH
<https://www.deccoach.com>

Deccoachtoken@gmail.com



Daftar Isi

1	Tujuan	3
2	Sekarang	3
3	Kemudian	3
4	teknologi.....	4
4.1	Blockchain	4
4.2	sistem input	4
4.2.1	Perangkat lunak.....	5
4.3	Real Time PENGENDALIAN DAN PROSES.....	5
4.3.1	Pusat Data	6
4.3.2	kontrol real time dan tim proses,	6
4.3.3	Kecerdasan buatan.....	6
4.4	sistem OUTPUT	7
4.4.1	Mode layar	7
4.4.2	Tablet (atau fasilitas seperti ini)	7
4.5	Bisnis intelijen.....	7
4.6	dalam pembelajaran	8
5	keuntungan DecCoach	8
5.1	dampak sosial	8



DECO

5.2Lebih menarik dan kepentingan	9
5.3	kemajuan Teknologi terkait.....	9
5.4	kesempatan kerja baru	9
5.5	pasar lateral yang.....	10
6	strategi	10
6.1	Hambatan dan negosiasi.....	10
7	RINCIAN ICO	12
8	Dana distribusi utama.....	13
8.1	Ikhtisar Distribusi Token	13
8.2	Ikhtisar Alokasi anggaran	14



DECO

1 TUJUAN

“Dunia nyata desentralisasi aktivitas tanda”

2 SEKARANG

Hari-hari ini ada banyak orang di seluruh dunia yang tertarik mendalam dalam tim favorit mereka dalam olahraga, mereka menghabiskan waktu mereka menonton, berbicara dan memperhatikan, tetapi tidak ada imbalan untuk waktu yang mereka telah menghabiskan pada semangat mereka. Pertanyaan utama adalah:

“Apa efek mereka pada tim mereka, hanya menonton?”

Ada banyak pertanyaan, mengapa kita tidak memiliki hubungan dengan tim di mana kita tertarik, kita harus memiliki cara untuk mengontrol, untuk memiliki lebih banyak kegembiraan dan menjadi lebih menguntungkan dan bertanggung jawab.

Kita semua tahu tentang metode terbaru dari pembinaan, pengaturan dan sistem, dan itu adalah hal yang baik untuk memiliki penggemar diberitahu. Harus ada teknik untuk memiliki mereka dekat dengan pendapat tim saat mereka sedang ditampilkan. Dimana kekuatan para peserta?

3 KEMUDIAN

Ada dapat menjadi cara untuk mengumpulkan semua pendapat fans yang berpartisipasi tentang permainan (apa pun yang, kelemahan, kekuatan, kelemahan berlawanan tim dan kekuatan, substitusi, sistem dan dll) Dengan cara itu kita bisa memiliki data statistik yang sangat besar dan berharga yang berasal dari berbagai sumber yang cerdas, jadi kita perlu untuk memproses mereka secara real time, kita perlu “real time pengolahan” dari data



DECO

statistik yang kita miliki, dan menunjukkan mereka analisis untuk pelatih dalam berbagai cara yang diinginkan di setiap posisi dan waktu, kita perlu untuk mengumpulkan semua data dari setiap bagian dari dunia dalam rangka untuk itu untuk bekerja kita perlu suatu teknik yang dapat umum di antara semua orang dan sistem adalah:

“Sistem pembinaan penggemar desentralisasi (DecCoach) (DECO)”

DECO menyediakan cara bagi semua orang di setiap negara dan bangsa untuk berpartisipasi dalam pertandingan dan acara tim favorit mereka, Jadi pertanyaan penting lainnya akan mana teknologi yang dibutuhkan?

4 TEKNOLOGI

4.1 BLOCKCHAIN

Dengan menggunakan cryptocurrency baru yang diusulkan ini, peredaran jenis lain dari mata uang akan tidak perlu. Persyaratan bagi kita untuk memiliki cryptocurrency baik adalah Blockchain Teknologi. Sementara masing-masing tim memiliki penggemar di seluruh dunia, para penggemar akan dipaksa untuk mengubah mata uang nasional mereka menjadi apa yang kita memberitahu mereka untuk. Kami mengusulkan penggunaan cryptocurrency baru agar semua orang untuk memiliki akses yang adil dan mudah untuk layanan kami.

4.2 SISTEM INPUT

Teknologi nyata pertama bagi setiap orang untuk menggunakan akan menjadi perangkat lunak atau aplikasi yang dapat digunakan pada PC atau ponsel.

Sistem ini dapat memiliki versi yang berbeda untuk masing-masing kelompok, misalnya untuk mengkategorikan peserta, kita dapat memiliki bagian yang berbeda untuk setiap kelompok individu



DECO

4.2.1 Perangkat lunak

Ini bagian dari proyek kami terdiri dari fitur yang pengguna harus bekerja dengan untuk masukan pendapat mereka diinginkan, dapat memiliki item yang berbeda, tetapi hal-hal yang dapat memiliki adalah:

4.2.1.1 *VIP TOP*

Bagian ini dapat terdiri dari orang-orang memiliki hubungan dengan klub sepak bola untuk pemain sebelumnya misalnya dan pelatih atau apa pun.

4.2.1.2 *VIP*

Semua penggemar dapat berpartisipasi dalam bagian ini dengan meningkatkan rekening mereka dan juga tingkat partisipasi mereka yang bisa menentukan dengan jumlah partisipasi.

4.2.1.3 *penggemar yang normal*

Terdiri dari semua penggemar lain yang tidak disebutkan dalam dua bagian di atas,

“Setiap tim dapat mengubah cara mengkategorikan fans mereka itu tergantung pada manajemen tim dan opini fans”

4.3 REAL TIME PENGENDALIAN DAN PROSES

Seperti kita ketahui sesuai dengan volume pendapat kami memiliki sejumlah besar data yang harus kami kumpulkan dan proses, pendapat yang sangat berbeda dan juga sederhana pada saat yang sama,



DECO

4.3.1

Pusat Data

Fasilitas pertama memiliki banyak kepentingan adalah tempat yang dapat kami kumpulkan data yang masuk, jadi kita perlu sebuah pusat data yang sesuai untuk setiap tim atau sepak bola klub yang ingin menggunakan jenis pengolahan yang diusulkan.

4.3.2 kontrol real time dan tim proses,

Semua pendapat penggemar setelah mengumpulkan harus memproses dengan cara yang benar dan diberikan dalam bentuk yang diinginkan untuk setiap pelatih di layar atau pada / laptop khususnya. Untuk membuat ini mungkin memiliki pusat kontrol yang sesuai dengan para ahli yang cukup sangat penting.

4.3.3 Kecerdasan buatan

Kecerdasan buatan (AI, juga mesin kecerdasan, MI) adalah intelijen ditunjukkan oleh mesin, Berbeda dengan kecerdasan alami (NI) yang ditampilkan oleh manusia dan hewan lainnya. Di ilmu komputer Penelitian AI didefinisikan sebagai studi tentang "agen cerdas": Perangkat yang memandang lingkungannya dan mengambil tindakan yang memaksimalkan kesempatannya berhasil mencapai tujuan Bahasa sehari-hari, istilah 'kecerdasan buatan' diterapkan ketika mesin meniru 'kognitif' fungsi yang manusia mengasosiasikan dengan lainnya pikiran manusia, Seperti "pembelajaran" dan "pemecahan masalah".

Kita akan memiliki sejumlah besar data yang masuk dari seluruh dunia. Data ini akan diberikan oleh orang yang berbeda dengan berbagai pola pikir, keahlian, kecerdasan dan berbagai lain dari aspek. Agar kita untuk mengkompilasi dan menganalisis data statistik yang luas ini dan memberikan masing-masing tim dengan informasi yang baik yang didasarkan pada orang-orang data statistik kita akan membutuhkan AI desain khusus. Juga, akan membutuhkan ahli untuk membuat algoritma unik untuk setiap tim, sebuah algoritma yang didasarkan pada pendapat fans mereka sendiri.



DECO

4.4 SISTEM OUTPUT

Setelah semua proses, kita perlu untuk menampilkan hasil dengan cara yang diinginkan untuk setiap orang yang ingin kita memberi mereka, misalnya untuk pelatih, untuk tim manajemen dan / atau orang lain.

Akan ada cara yang berbeda untuk setiap tim untuk memilih dari tentang metode hasil pameran.

4.4.1 Mode layar

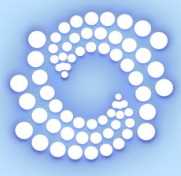
cara ini misalnya cocok untuk tim manajemen atau menampilkan data dalam waktu setengah, sebelum dan sesudah dari setiap pertandingan.

4.4.2 Tablet (atau fasilitas seperti ini)

Ini akan menjadi cara yang lebih cocok untuk pelatih untuk memiliki data yang ditampilkan pada layar dipasang atau tablet dekat daerah kepelatihannya. Output sistem juga dapat berbeda untuk setiap klub sepak bola.

4.5 BISNIS INTELIJEN

Business Intelligence (BI) terdiri dari strategi dan teknologi yang digunakan oleh perusahaan untuk analisis data dari informasi bisnis. teknologi BI memberikan pandangan historis, saat ini dan prediksi operasi bisnis. fungsi umum dari teknologi intelijen bisnis mencakup pelaporan, pengolahan analisis online, analisis data mining, pertambangan proses, pengolahan acara kompleks, manajemen kinerja bisnis, benchmarking, pertambangan teks, analisis prediktif dan analisis preskriptif. teknologi BI dapat menangani sejumlah besar data terstruktur dan kadang-kadang tidak terstruktur untuk membantu mengidentifikasi, mengembangkan dan sebaliknya membuat baru strategi peluang bisnis. Mereka bertujuan untuk memungkinkan mudah penafsiran inidata besar. Mengidentifikasi peluang baru dan menerapkan strategi yang efektif berdasarkan wawasan dapat menyediakan bisnis dengan keuntungan pasar yang kompetitif dan stabilitas jangka panjang.



DECO

4.6 DALAM PEMBELAJARAN

Dalam pembelajaran (juga dikenal sebagai pembelajaran terstruktur dalam atau belajar hirarkis) adalah bagian dari keluarga yang lebih luas pembelajaran mesin metode berdasarkan belajar representasi Data, Sebagai lawan algoritma tugas spesifik. Belajar bisa diawasi, semi-diawasi atau tidak diawasi.

model pembelajaran dalam yang longgar terkait dengan pengolahan dan komunikasi pola informasi dalam biologi sistem saraf, seperti coding saraf yang mencoba untuk menentukan hubungan antara berbagai rangsangan dan tanggapan neuronal terkait di otak.

arsitektur pembelajaran dalam seperti jaringan saraf yang mendalam, jaringan keyakinan yang mendalam dan jaringan saraf berulang telah diterapkan untuk bidang termasuk visi komputer, pengenalan suara, pemrosesan bahasa alami, Pengakuan audio, penyaringan jaringan sosial, mesin penerjemah, bioinformatika dan desain obat, Di mana mereka telah menghasilkan hasil yang sebanding dengan dan dalam beberapa kasus lebih unggul ahli manusia.

5 KEUNTUNGAN DECCOACH

5.1 DAMPAK SOSIAL

Seperti yang Anda ketahui hari ini kita berada dalam dunia komunikasi dan teknologi. Aspek menggunakan barang lunak di input data dan juga data keluaran bisa sangat luas. Dalam perangkat lunak masukan kami kami mencoba untuk mempertimbangkan bagian sosial yang pengguna dapat membuat kelompok dan saluran, perencanaan untuk pertandingan dan banyak hal lainnya. efek sosial dari ide kami juga dalam kehidupan nyata secara otomatis. Berbagai budaya di seluruh dunia menyebabkan untuk mengkhususkan perangkat lunak kami dalam beberapa kasus. Sekelompok orang atau pada skala yang lebih besar semua partisipasi penggemar dalam sistem tertentu yang dapat menjadi sosial dan menarik dengan cara yang berbeda.



DECO

5.2 LEBIH MENARIK DAN KEPENTINGAN

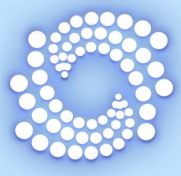
Setiap pertandingan dan pertandingan grup bersenang-senang untuk fans mereka dan orang-orang lain di beberapa acara khusus. Beberapa dari mereka bisa pergi untuk melihat pertandingan secara langsung dan banyak dari mereka menonton pertandingan dari perangkat mereka dan mereka semua menarik di dalamnya, dengan berpartisipasi dalam acara pertandingan dan mengirim pendapat atas permainan dapat membuat pertandingan lebih bersemangat. Ada juga acara menarik di layar output ketika Anda melihat pendapat orang dan keputusan pelatih atau di dunia lain membandingkan Deccoach dan Pelatih Opini menarik.

5.3 KEMAJUAN TEKNOLOGI TERKAIT

Teknologi yang harus kita gunakan dalam proyek ini membawa fokus peneliti, peneliti, investor dan perusahaan besar untuk bidang ini dan akan memberikan bisnis di daerah yang berbeda. Teknologi ini terkait mata pelajaran yang berbeda misalnya, penyimpanan data, pengolahan data, sistem input dan barang lunak, keluar sistem dan perangkat lunak, perangkat lunak desain, desain hardware, prosesor kecepatan tinggi dan lain-lain karena kompetisi damai di acara olahraga kompetisi di memperkenalkan teknologi yang terkait akan akan muncul di samping proyek kami.

5.4 KESEMPATAN KERJA BARU

Seperti yang kita diskusikan, Proyek ini memerlukan teknologi yang berbeda dan ini akan membuat banyak jenis positons kerja yang tersedia. Posisi ini akan memerlukan berbagai tingkat pengetahuan dalam berbagai bidang, dari para ahli untuk posisi yang tidak akan membutuhkan tingkat yang sangat tinggi keahlian. Teknologi yang berkaitan dengan perangkat keras dan perangkat lunak, teknologi yang berhubungan dengan olahraga, teknologi yang berkaitan dengan pemasaran dan lain-lain



DECO

5.5 PASAR LATERAL YANG

Mirip dengan bisnis lain yang didasarkan pada partisipasi masyarakat, masing-masing kelompok akan membutuhkan pasar online yang diinginkan mereka sendiri; misalnya, secara online dan pasar yang sebenarnya di mana orang bisa melakukan transaksi menggunakan jenis cryptocurrency. Ada dapat pasar yang berbeda dalam kehidupan nyata atau dalam kegiatan virtual. Medias sosial dan hubungan sosial secara otomatis membuat beberapa pasar lateral.

Jenis start-up juga akan memberikan banyak peluang bisnis lainnya dan keuntungan yang akan pengumuman.

6 STRATEGI

“Untuk memiliki menarik lebih baik, acara menarik dan membawa kemajuan untuk dunia kita”

Teknologi baru yang berkembang di berbagai industri, seperti makanan, kesehatan dan industri lainnya. Tapi ada beberapa aspek dari kehidupan kita yang tertinggal, jadi kami pikir mereka harus mengejar ketinggalan dengan inovasi. Kami pikir revolusi teknologi ini harus dilihat dalam kehidupan sehari-hari kita dan dunia sekitarnya kami. Tujuan kami adalah untuk menjadi inovatif dalam cara kita menonton olahraga.

Kita perlu membawa teknologi ke dalam olahraga, tapi bukan bagian bermain, bagian yang membuat game untuk penggemar di seluruh dunia dan kami bermaksud untuk menjadi kerja pertama di bidang ini.

6.1 HAMBATAN DAN NEGOSIASI

Sebagaimana inovasi lain yang mencoba untuk membuat jalan ke kehidupan kita sehari-hari, kami berharap untuk menghadapi resistensi dari FCS dan organisasi terkait. Kita akan



DECO

harus negosiasi meyakinkan dengan mereka, bagi mereka untuk mengejar penggunaan aplikasi pilot kami.

Kami pikir untuk tim besar untuk menjadi lebih besar dan lebih maju akan bijaksana bagi mereka untuk menggunakan teknologi yang ide kami membawa sehingga kita berbicara tentang keuntungan untuk tim nasional pertama untuk masa depan akan menjadi tim yang

“Naik pada gelombang teknologi”

Dan jika kita beruntung, kita akan menyerap investor yang memiliki sebuah tim atau memiliki kontrak utama dengan tim dalam peta jalan kami.

“Negosiasi dapat memecahkan masalah, itu adalah slogan strategi kami”



DECO

7 RINCIAN ICO

Nama Token: Desentralisasi Fan Coaching System (DecCoach)

Simbol: DECO

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

Desimal: 18

Peran token: tanda utilitas, digunakan untuk berpartisipasi dalam desentralisas kipas pembinaan

Tersedia Token: 100.000.000

Tersedia tanda untuk ICO: 70.000.000

Periode penjualan: 8 bulan

Softcap / minimum penjualan: 1000ETH

Hardcap / penjualan maksimum: \$ 35 juta

Mata uang yang diterima: BTC, ETH, LTC

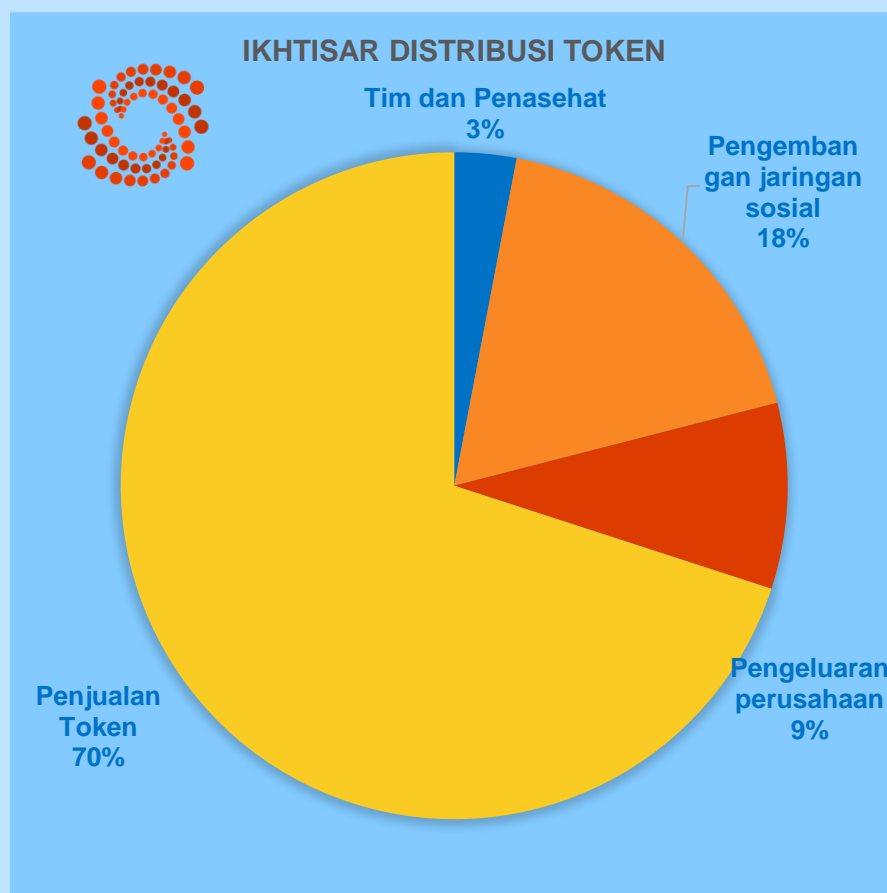


DECO

8 DANA DISTRIBUSI UTAMA

8.1 IKHTISAR DISTRIBUSI TOKEN

Sebanyak 70% dari token yang tersedia akan dapat diakses oleh investor melalui ICO. Kami sudah reserved 3% dari semua token untuk tim kami dan staf penasehat. Lain 18% akan disediakan untuk pengembangan jaringan sosial. 9% akan disediakan untuk pengeluaran perusahaan.





8.2 IKHTISAR ALOKASI ANGGARAN

Anggaran diuraikan di bawah mengandaikan sebuah skenario di mana topi minimal kami \$ 3 juta telah tercapai. dana tambahan muncul setelah tutup minimum akan digunakan untuk menambahkan fitur tambahan untuk aplikasi, pengembangan API, penting hardware, penelitian, pemasaran dan pertumbuhan keseluruhan platform. Dana yang dihimpun dari ICO akan didistribusikan sebagai berikut:

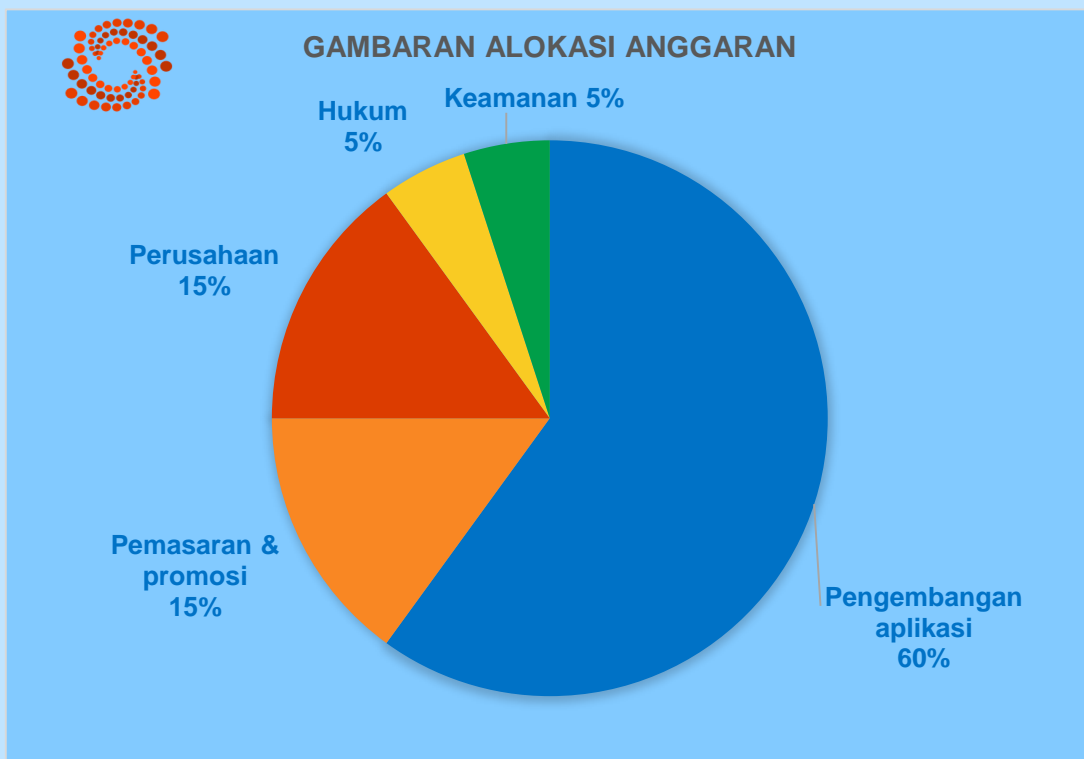
Pengembangan Aplikasi: 60%

Marketing & Promosi: 15%

Perusahaan: 15%

Hukum: 5%

Keamanan: 5%





DECO

Menerjemahkan dan memperbaikinya dan
mendapatkan DECO