

---

# WHITEPAPER

---

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



**Este es nuestro libro blanco principal y describe la idea principal, puede cambiar en detalle. Puede participar para mejorarlo y producir DECO. Tenga en cuenta que nuestras ideas son más importantes que otras cosas**

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

[Deccoachtoken@gmail.com](mailto:Deccoachtoken@gmail.com)



## Contenido

1	PROPÓSITO.....	3
2	AHORA .....	3
3	ENTONCES .....	3
4	Tecnología.....	4
4.1	Blockchain.....	4
4.2	sistema de entrada.....	4
4.2.1	Software.....	4
4.3	CONTROL Y PROCESO DE TIEMPO REAL.....	5
4.3.1	Centro de Datos.....	5
4.3.2	Equipo de control y proceso en tiempo real,.....	5
4.3.3	Inteligencia artificial .....	6
4.4	SISTEMA De Salida .....	6
4.4.1	Modo de pantalla .....	6
4.4.2	Tablet (o instalaciones como esta) .....	7
4.5	Inteligencia comercial.....	7
4.6	Aprendizaje profundo .....	7
5	VENTAJAS de decoach .....	8
5.1	Efecto social.....	8



# DECO

5.2	Más emocionantes e intereses.....	8
5.3	progreso en tecnología relacionada .....	9
5.4	Nuevas oportunidades de trabajo.....	9
5.5	mercado lateral.....	9
6	ESTRATEGIA.....	10
6.1	Barreras y negociaciones .....	10
7	DETALLES ICO.....	11
8	Distribución principal del fondo.....	12
8.1	Descripción general de distribución de tokens .....	12
8.2	Descripción de la asignación.....	13
	presupuestaria .....	13



# DECO

## 1 PROPÓSITO

*“Fichas de actividad de descentralización del mundo real”*

## 2 AHORA

En estos días, hay muchas personas en todo el mundo que están muy interesadas en su equipo favorito en los deportes, pasan el tiempo mirando, hablando y prestando atención, pero no hay recompensa por el tiempo que dedican a su pasión. La pregunta principal es:

*“Cuál es el efecto en su equipo, solo mirando?”*

Hay muchas preguntas, por qué no tenemos una relación con el equipo en la que estamos interesados, debemos tener una forma de controlar, tener más emoción y ser más útiles y responsables.

Todos conocemos los métodos actuales de coaching, administración y sistema, y es bueno contarles a los fanáticos. Debe haber una técnica para acercarlos a las opiniones del equipo cuando se muestran. ¿Dónde están las fortalezas de los participantes?

## 3 ENTONCES

Hay formas de recopilar todas las opiniones de los fanáticos participantes sobre el juego (lo que sea, debilidades, fortalezas, debilidades y fortalezas de equipos opuestos, sustituciones, sistemas, etc.) de esa forma podemos tener datos estadísticos grandes y valiosos provienen de una gran cantidad de fuentes inteligentes, por lo que debemos procesarlo en tiempo real, necesitamos "procesamiento en tiempo real" a partir de los datos estadísticos que tenemos, y mostrar la analítica al capacitador de varias maneras deseadas en cualquier



# DECO

posición y tiempo, necesitamos recolectar todos los datos de cada parte del mundo para funcionar, necesitamos técnicas que pueden ser comunes entre todos y el sistema es:

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

DECO proporciona una forma para que todos en cada país y país participen en sus eventos y eventos de equipo favoritos. Entonces, otra pregunta importante es ¿qué tecnología se necesita?

## 4 TECNOLOGÍA

### 4.1 BLOCKCHAIN

Al usar esta nueva criptomoneda, no se necesita la circulación de otros tipos de monedas. El requisito para que tengamos una buena criptomoneda es la tecnología Blockchain. Si bien cada equipo tiene seguidores en todo el mundo, los fanáticos se verán obligados a cambiar su moneda nacional a lo que solicitamos. Proponemos el uso de una nueva criptomoneda para que todos tengan un acceso justo y fácil a nuestros servicios.

### 4.2 SISTEMA DE ENTRADA

La primera tecnología real que todos pueden usar es software o aplicaciones que se pueden usar en una PC o teléfono celular.

Este sistema puede tener una versión diferente para cada grupo, por ejemplo para categorizar participantes, podemos tener diferentes secciones para cada grupo

#### 4.2.1 Software

Esta parte de nuestro proyecto consiste en características que los usuarios deben usar para ingresar las opiniones que desean, pueden tener diferentes elementos, pero las cosas que



# DECO

## 4.2.1.1 TOP VIPs

pueden tener son: Esta sección puede consistir en personas que tienen enlaces con clubes de fútbol, como jugadores y entrenadores anteriores u otros.

## 4.2.1.2 VIP

Todos los fanáticos pueden participar en esta sección aumentando sus cuentas y también su nivel de participación que puede ser determinado por el número de participantes.

## 4.2.1.3 Ventilador normal

Consiste en todos los otros fanáticos que no se mencionan en las dos secciones anteriores,

*“Cada equipo puede cambiar la forma en que clasifican a sus fanáticos según la dirección del equipo y las opiniones de los fanáticos.”*

## 4.3 CONTROL Y PROCESO DE TIEMPO REAL

As we know according to the volume of opinion we have a huge amount of data that we must collect and process, the opinions are very different and also simple at same time,

### 4.3.1 Centro de Datos

La primera instalación es muy importante donde recopilamos datos entrantes, por lo que necesitamos un centro de datos que sea adecuado para cada equipo de fútbol o club que quiera utilizar este tipo de procesamiento propuesto.

### 4.3.2 Equipo de control y proceso en tiempo real,

Todas las opiniones de los fanáticos después de la recopilación deben procesarse de la manera correcta y proporcionarse en la forma deseada para cada entrenador en la pantalla o en su computadora portátil especial. Para hacer esto posible tener un centro de control que se adapte al experto es bastante importante.



# DECO

## 4.3.3 Inteligencia artificial

La inteligencia artificial (AI, también inteligencia artificial, MI) es la inteligencia que muestran las máquinas, en contraste con la inteligencia natural (NI) que muestran los humanos y otros animales. En informática, la investigación en IA se define como el estudio de "agentes inteligentes": cada dispositivo que percibe su entorno y toma medidas que maximiza sus posibilidades de alcanzar sus objetivos. El lenguaje cotidiano, el término "inteligencia artificial" se aplica cuando una máquina imita la función "cognitiva" que los humanos asocian con otras mentes humanas, como "aprender" y "resolver problemas".

Tendremos una gran cantidad de datos provenientes de todo el mundo. Esta información será proporcionada por diferentes personas con diferentes mentalidades, experiencia, inteligencia y varios otros aspectos. Para que podamos recopilar y analizar esta gran cantidad de datos estadísticos y proporcionar a cada equipo buena información basada en estos datos estadísticos, necesitaremos un diseño especial de IA. Además, requerirá que los expertos creen un algoritmo único para cada equipo, un algoritmo basado en las opiniones de sus propios seguidores.

## 4.4 SISTEMA DE SALIDA

Después de todos los procesos, tenemos que mostrar los resultados de la forma deseada para todos los que queremos darles, por ejemplo, para el entrenador, para el equipo de gestión y / u otras personas.

Habrán diferentes formas para que cada equipo elija entre el método de exposición de resultados.

### 4.4.1 Modo de pantalla

Este método, por ejemplo, es adecuado para el equipo de gestión o muestra datos a la mitad, antes y después de cada partido.



# DECO

## 4.4.2 Tablet (o instalaciones como esta)

Esta será una forma muy adecuada para que el capacitador muestre datos en la pantalla o tableta adjunta cerca del área de entrenamiento. El sistema de salida también puede ser diferente para cada club de fútbol.

## 4.5 INTELIGENCIA COMERCIAL

Business Intelligence (BI) consiste en estrategias y tecnologías utilizadas por las empresas para analizar datos de información comercial. La tecnología de BI proporciona una vista histórica, actualizada y predictiva de las operaciones comerciales. Las funciones generales de la tecnología de inteligencia empresarial incluyen informes, procesamiento analítico en línea, análisis, minería de datos, minería de procesos, procesamiento de eventos complejos, gestión del rendimiento empresarial, evaluación comparativa, minería de textos, análisis predictivo y análisis prescriptivo. La tecnología de BI puede manejar grandes cantidades de datos estructurados y, en ocasiones, no estructurados para ayudar a identificar, desarrollar y crear nuevas oportunidades comerciales estratégicas. Su objetivo es permitir una fácil interpretación de estos datos de gran tamaño. La identificación de nuevas oportunidades y la implementación de estrategias efectivas basadas en la información pueden proporcionar a las empresas ventajas de mercado competitivas y estabilidad a largo plazo.

## 4.6 APRENDIZAJE PROFUNDO

El aprendizaje profundo (también conocido como aprendizaje estructurado profundo o aprendizaje jerárquico) es parte de una familia más amplia de métodos de aprendizaje automático basados en representaciones de datos de aprendizaje, en comparación con los algoritmos específicos de tareas. El aprendizaje puede ser monitoreado, supervisado semi o no supervisado.

Los modelos de aprendizaje profundo están vagamente relacionados con el procesamiento de la información y los patrones de comunicación en el sistema nervioso biológico, como la codificación neuronal que intenta definir la relación entre varios estímulos y las respuestas neuronales asociadas en el cerebro.





# DECO

La arquitectura de aprendizaje profundo como redes neuronales profundas, redes de confianza profundas y redes neuronales recurrentes se han aplicado en campos como visión artificial, reconocimiento de voz, procesamiento del lenguaje natural, reconocimiento de audio, detección de redes sociales, traducción automática, bioinformática y diseño de fármacos, donde tienen resultados. el resultado es comparable y en algunos casos superior a los expertos humanos.

## 5 VENTAJAS DE DECCOACH

### 5.1 EFECTO SOCIAL

Como saben hoy, estamos en el mundo de la comunicación y la tecnología. Los aspectos del uso de bienes de interés en los datos de entrada y también los datos de salida pueden ser muy amplios. En nuestro software de entrada, tratamos de considerar las partes sociales que los usuarios pueden usar para crear grupos y canales, planificar coincidencias y muchas otras cosas. Los efectos sociales de nuestras ideas también están en la vida real de forma automática. Varias culturas de todo el mundo hacen especializar nuestro software en algunos casos. Un grupo de personas o en una escala más grande, todos los fanáticos participan en sistemas especiales que pueden ser sociales e interesantes de diferentes maneras.

### 5.2 MÁS EMOCIONANTES E INTERESES

Cada partido y partido de grupo es divertido para sus fanáticos y para otros en algunos eventos especiales. Algunos de ellos pueden ir a ver partidos directamente y muchos de ellos miran partidos desde sus dispositivos y todos son interesantes en ellos, participar en partidos y enviar opiniones sobre el juego puede hacer que el partido sea más vibrante. También hay espectáculos interesantes en la pantalla de resultados cuando ves las opiniones de las personas y las decisiones de los entrenadores o en otros mundos que comparan la opinión de Deccoach y Coach.



# DECO

## 5.3 PROGRESO EN TECNOLOGÍA RELACIONADA

La tecnología que debemos usar en este proyecto atrae la atención de investigadores, investigadores, inversores y grandes empresas en este campo y proporcionará negocios en diversos campos. Estas tecnologías vinculan diferentes temas tales como almacenamiento de datos, procesamiento de datos, sistemas de entrada y software, sistemas y software, diseño de software, diseño de hardware, procesadores de alta velocidad y otros. Debido a la competencia pacífica en eventos deportivos, la competencia en la introducción de tecnología relacionada aparecerá junto a nuestro proyecto.

## 5.4 NUEVAS OPORTUNIDADES DE TRABAJO

Como comentamos, este proyecto requiere diferentes tecnologías y esto hará que haya muchos tipos de puestos de trabajo disponibles. Estas posiciones requieren diferentes niveles de conocimiento en diversos campos, desde expertos hasta puestos que no requieren mucha experiencia. Tecnología relacionada con la mejora de hardware y software, tecnología relacionada con deportes, tecnología relacionada con marketing, y etc.

## 5.5 MERCADO LATERAL

Al igual que otras empresas basadas en la participación de las personas, cada grupo necesitará su propio mercado en línea deseado; por ejemplo, mercados en línea y reales donde las personas pueden realizar transacciones utilizando este tipo de criptomonedas. Puede haber diferentes mercados en la vida real o en actividades virtuales. Las redes sociales y las conexiones sociales crean automáticamente varios mercados laterales.

Este tipo de puesta en marcha también proporcionará muchas otras oportunidades comerciales y beneficios que se anunciarán.



# DECO

## 6 ESTRATEGIA

*“Tener eventos interesantes que sean más interesantes y traer progreso a nuestro mundo”*

Las nuevas tecnologías se están desarrollando en diversas industrias, como la alimentación, la salud y otras industrias. Pero hay algunos aspectos de nuestras vidas que quedan atrás, por lo que creemos que deben buscar la innovación. Creemos que esta revolución tecnológica debe verse en nuestra vida cotidiana y nuestro mundo a su alrededor. Nuestro objetivo es ser innovadores en la forma en que vemos deportes.

Necesitamos llevar la tecnología a los deportes, pero no al patio de juegos, la parte que hace juegos para los fanáticos de todo el mundo y queremos ser los primeros en trabajar en este campo.

### 6.1 BARRERAS Y NEGOCIACIONES

Al igual que otras innovaciones que intentan caminar hacia la vida cotidiana, esperamos enfrentar el rechazo de FCs y las organizaciones relacionadas. Tendremos que convencer a las negociaciones con ellos para que sigan utilizando nuestra aplicación piloto.

Creemos que para que un gran equipo sea más grande y más avanzado, sería más inteligente para ellos usar la tecnología generada por nuestras ideas, por lo que hablaremos de los beneficios para el primer equipo nacional para el futuro del equipo.

*“Viaja en la ola de la tecnología”*

Y si tenemos suerte, absorberemos a los inversores que tengan un equipo o que tengan un contrato principal con el equipo en nuestra hoja de ruta.



# DECO

*“Las negociaciones pueden resolver cualquier problema,  
este es nuestro lema de estrategia”*

## 7 DETALLES ICO

Nombre del token: Decentralizing Fan Coaching System (DecCoach)

Símbolo: DECO

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

Decimals: 18

Token role: token de utilidad, utilizado para participar en decentralizing of fan coaching

Token Disponible: 100,000,000

Tokens están disponibles para ICO: 70,000,000

Periodo de venta: 8 meses

Soft cap / ventas mínimas: 1000ETH

Hard cap/ ventas máximas: \$ 35 millones

Moneda aceptada: BTC,ETH,LTC

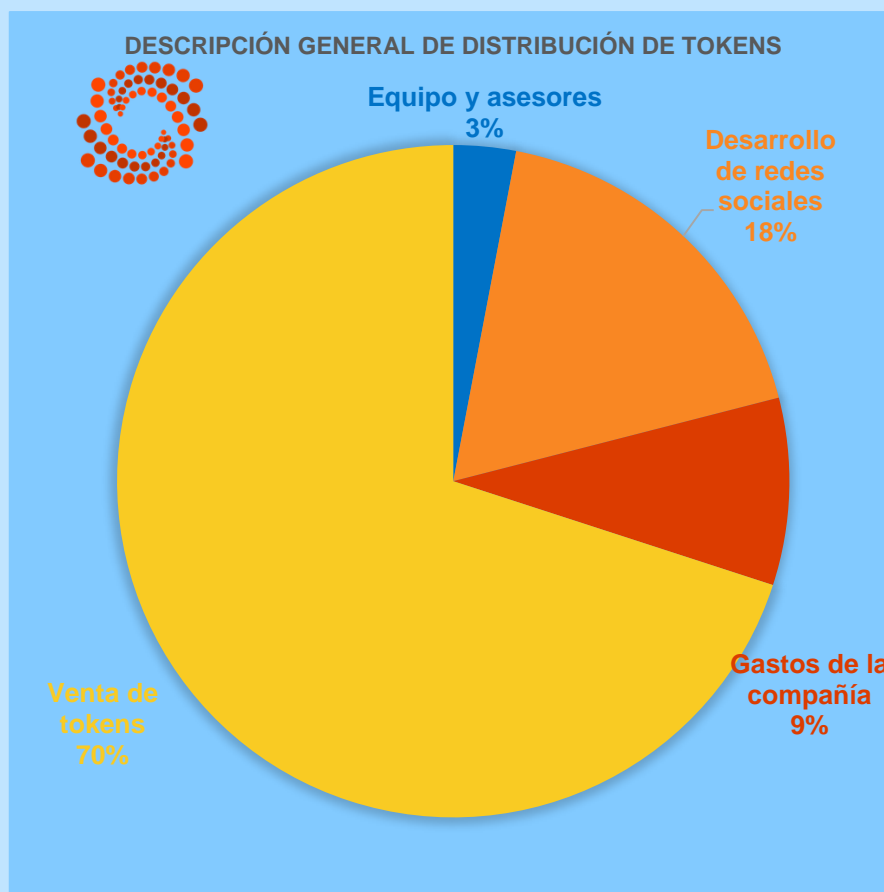


# DECO

## 8 DISTRIBUCIÓN PRINCIPAL DEL FONDO

### 8.1 DESCRIPCIÓN GENERAL DE DISTRIBUCIÓN DE TOKENS

Hasta un 70% de los tokens disponibles estarán disponibles para los inversores a través del ICO. Hemos reservado el 3% de todos los tokens para nuestro equipo y personal de asesoramiento. Otro 18% volverá al servicio para el desarrollo de redes sociales. El 9% se reservará para los gastos de la compañía.





## 8.2 DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNACIÓN PRESUPUESTARIA

El presupuesto que se describe a continuación presupone un escenario en el que se ha alcanzado nuestro límite mínimo de \$ 3 millones. Los fondos adicionales obtenidos después del tope mínimo se usarán para agregar características adicionales a la aplicación, el desarrollo de API, importante hardware, investigación, marketing y crecimiento general de la plataforma. Los fondos recaudados del ICO se distribuirán de la siguiente manera:

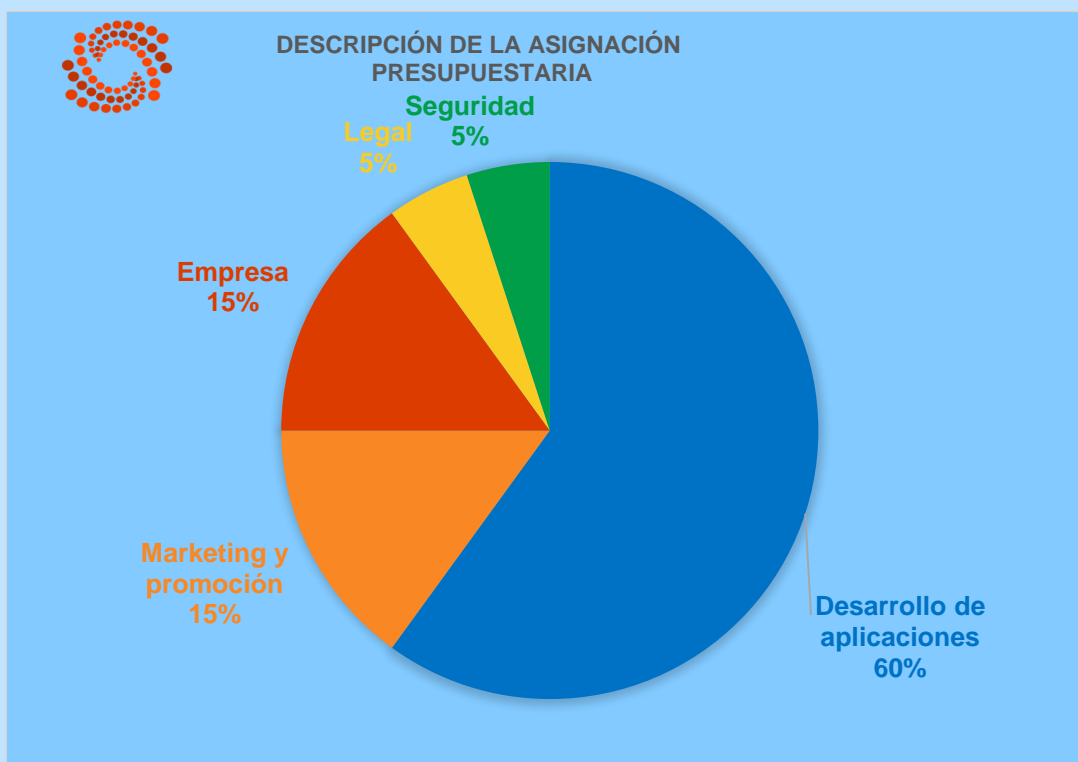
Desarrollo de aplicaciones: 60%

Marketing y promoción: 15%

Empresa: 15%

Legal: 5%

Seguridad: 5%





# DECO

Traducir y arreglarlo y obtener DECO