



IMMVRSE™

НЕКОТОРОЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ О ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

Добро пожаловать в новую эру. Будущее создания и потребления контента уже наконец-то наступило. Акцент сместился в сторону создателей контента, ориентированного на предпринимателей, маркетологов и фантазеров, которые помогают всесторонне погрузиться в виртуальный мир.

Впервые побывав в виртуальной реальности, зрители мгновенно становятся очарованными этим миром. Этот мир пробуждает в них восхитительные эмоции. Платформа для создания 3D-контента – сложная платформа, которая может одновременно обрабатывать несколько потоков информации.

Виртуальная реальность позволяет добиться уникальных возможностей просмотра, когда зрители могут не отвлекаться на то, чтобы следить за несколькими экранами, как это бывает в других цифровых средах. Виртуальная реальность позволяет создателям контента полностью овладевать вниманием зрителей, и помочь им “убежать от действительности”.



СОДЕРЖАНИЕ

ВСТУПЛЕНИЕ	5
СУЩЕСТВО ПРЕДЛОЖЕНИЯ	6
ВИДЕНИЕ	6
ЧТО ТАКОЕ ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ?	7
ВИДЕО 360°	7
ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ, ГЕНЕРИРУЕМАЯ КОМПЬЮТЕРОМ (CGVR)	7
ДОПОЛНЕННАЯ РЕАЛЬНОСТЬ (AR)	7
СМЕШАННАЯ РЕАЛЬНОСТЬ (MR)	7
ПРИМЕНЕНИЕ VR В БИЗНЕСЕ	8
ЗДРАВООХРАНЕНИЕ	8
ОБРАЗОВАНИЕ	9
ТУРИЗМ	9
РЕКЛАМА	9
ФИЛЬМЫ И ВИДЕО	9
ПРОГНОЗЫ ПО РАЗВИТИЮ РЫНКА	10
ТЕКУЩИЕ ПРОБЛЕМЫ	13
СЛОЖНОСТЬ РАСПРОСТРАНЕНИЯ	13
МОДЕЛЬ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ПЛАТЕЖЕЙ	13
ПОЛУЧЕНИЕ ПРИБЫЛИ	13
МЕДЛЕННЫЙ РОСТ	13
РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМ	14
БИЗНЕС-МОДЕЛЬ	15
ТИПЫ БИЗНЕСА	15
ЦЕЛЕВОЙ РЫНОК	15
IMMVRse™ В ДЕТАЛЯХ	16
Токены ImmVRse™	16
Протокол ImmVRse™	16
ImmVRse™ (DApp)	16
ДЕЦЕНТРАЛИЗОВАННЫЙ ДВИЖОК ImmVRse™	16
Механизм удержания пользователей ImmVRse™	16
НАЗНАЧЕНИЕ РАСПРЕДЕЛЕННОГО ПРИЛОЖЕНИЯ	17
КОНВЕРГЕНЦИЯ VR И БЛОКЧЕЙНА	18
ОСНОВНОЕ ПРЕДНАЗНАЧЕНИЕ БЛОКЧЕЙНА	18

ТОКЕНЫ ERC И СМАРТ-КОНТРАКТЫ	19
СИСТЕМА РАСПРОСТРАНЕНИЯ ИНФОРМАЦИИ ПО СЕТИ	19
БЕЗОПАСНОЕ СЕТЕВОЕ ХРАНИЛИЩЕ	19
ХРАНЕНИЕ КЭША	20
ОБЕСПЕЧЕНИЕ РАБОТОСПОСОБНОСТИ СИСТЕМЫ НА УРОВНЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ	21
ДИЗАЙН ИНТЕРФЕЙСА ПРИЛОЖЕНИЯ	21
ТОКЕНЫ IMMVRSE™	24
МЕХАНИЗМ УДЕРЖАНИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ImmVRse™	27
СИСТЕМА ВОЗНАГРАЖДЕНИЯ ЗРИТЕЛЕЙ	27
ЕЖЕМЕСЯЧНОЕ НАГРАЖДЕНИЕ СОЗДАТЕЛЕЙ	28
ЗНАЧКИ ОДОБРЕНИЯ	28
ЗНАЧКИ СОЗДАТЕЛЕЙ	29
ЖИЗНЕННЫЙ ЦИКЛ ИНДУСТРИИ	32
КОНФИДЕНЦИАЛЬНОСТЬ И БЕЗОПАСНОСТЬ	33
ЗАЩИТА ДАННЫХ	33
БЕЗОПАСНОСТЬ ТРАНЗАКЦИЙ	33
ЦЕЛОСТНОСТЬ СИСТЕМЫ	33
РЕГИСТР IMMVRSE	33
ЗАЩИТА ЦЕЛОСТНОСТИ ДАННЫХ	33
РАСПРЕДЕЛЕННАЯ DNS	34
ДОХОД И ПРИБЫЛЬНОСТЬ	35
СОЗДАТЕЛИ КОНТЕНТА	35
АКАДЕМИЯ IMMVRSE	36
ПРОЦЕСС РАЗРАБОТКИ	37
ТОКЕНЫ ICO	39



Вступление

ImmVRse™ - децентрализованный вебсайт, а также приложения для iOS и android, которые используют стандартные токены ERC20 Ethereum для создания собственной экосистемы. Поэтому токен не следует рассматривать как криптоактив. Хотя токенами и можно торговать на биржах, нельзя дать гарантии того, что цена повысится сразу же, как ждут многие. Продажа токенов способствует распространению полностью легального приложения, которое соответствует всем законам Соединенного Королевства. Токены ImmVRse™ выступают в качестве валюты, и, следовательно, будут интегрированы в платформу как средство платежа. Данный технический документ служит для общего понимания концепции, и не дает никаких советов по инвестициям. Поэтому любой, кто захочет инвестировать в ImmVRse™, должен осознать все риски и последствия сам. Подробные условия инвестирования разработаны юридической фирмой, регулируемой Управлением по регулированию деятельности солиситоров Великобритании. Чтобы потенциальные пользователи и участники ICO лучше поняли, о чем этот документ, он доступен на нескольких языках.

Чтобы получить больше информации, напишите на protocol@immvr.se.

ImmVRse™ - зарегистрированная торговая марка материнской компании VRtualise®. VRtualise® - зарегистрированный товарный знак VRtualise Ltd, - компании, находящейся в Англии и Уэльсе; адрес – офис номер 1.02, London road, London, United Kingdom, имеет номер в регистрационной палате Великобритании - 10623588. В целях обеспечения безопасности и соблюдения закона о защите данных в Великобритании, VRtualise® зарегистрирована в Бюро специального уполномоченного по делам информации, регистрационный номер - ZA246772. Все другие зарегистрированные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.

СУЩЕСТВО ПРЕДЛОЖЕНИЯ

ImmVRse станет первой децентрализованной и распределенной цифровой видеоплатформой, которая позволит создателям контента, брендам и рекламодателям - взаимодействовать с платформой и создавать лучшие шедевры Виртуальной реальности. На платформе будет своя собственная уникальная цифровая валюта – токен ImmVRse™, который станет единицей взаиморасчета между сторонами экосистемы. Используя криптографические подписи, приложение будет зеркально копировать файлы и записывать транзакции, используя множество узлов, чтобы данные и записи транзакций невозможно было изменить задним числом в блокчейне.

ImmVRse, прежде всего, сфокусируется, главным образом, на реальности VR/AR/смешанная, и может быть легко масштабируема, чтобы охватить другие формы медиапродукции – например, 3D-анимацию. На данный момент, нет ни одной платформы, которая обеспечивала бы возможность демонстрации VR-контента и, одновременно, его непосредственного использования в целях монетизации.

ВИДЕНИЕ

Мы твердо убеждены, что виртуальная реальность займет важное место в нашей жизни в течении следующих десяти лет. Она будет иметь много различных форм, а также получит широкое применение в различных бизнес-сегментах. Уже сейчас мы видим огромные изменения в сфере медицины, игр, производства и образования, где очень много денег вливается в аппаратное и программное обеспечение. Спрос на серьезный и качественный контент открывает возможности для творчества, совместной работы и реального производства VR-продукции, тем самым постепенно революционизируя индустрию виртуальной реальности в целом.

Мы считаем, что благодаря блокчейну сможем создать более безопасную и прозрачную платформу для нового поколения создателей контента VR, позволив им продемонстрировать свои возможности представителям различного рода бизнесов, начиная от стартапов и заканчивая крупными корпорациями. Смарт-контракты и криптовалюты неизбежно усовершенствуют существующие методы оплаты, добавив определенный уровень доверия и придав токенам стоимостное значение для всех членов экосистемы.

В долгосрочной перспективе, мы собираемся стать одной из крупнейших децентрализованных креативных платформ, самоподдерживающейся и автономной сетью, которая будет использовать криптовалюту в качестве продаваемого товара.

ЧТО ТАКОЕ ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ?

Виртуальная реальность (VR) – зонтичный термин, относящийся ко всем иммерсивным переживаниям, возникающим из-за просмотра контента, связанного с реальным миром, либо контента, связанного с искусственным миром, либо их гибрида. Имеются 4 основных типа VR:

- Видео 360°
- VR, сгенерированная компьютером (CGVR)
- Дополненная реальность (AR)
- Смешанная реальность (AR)

ВИДЕО 360°

Видео 360 градусов – видеозаписи, в которых видео можно обозревать со всех сторон в одно и то же время. Съемка происходит при использовании всенаправленной камеры или набора камер, что позволяет рассматривать происходящее со всех сторон.

ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ, ГЕНЕРИРУЕМАЯ КОМПЬЮТЕРОМ (CGVR)

Виртуальная реальность, сгенерированная компьютером (CGVR) – это, по сути, синтетическая версия видео 360 градусов. Иммерсивный контент создается при помощи изображений, сформированных компьютером.

Дополненная реальность (AR)

Дополненная реальность (AR) – это технология наложения виртуальных образов на объекты материального мира в режиме реального времени. При этом контент реального мира и контент, сгенерированный компьютером, не реагируют друг на друга.

Смешанная реальность (MR)

Смешанная реальность (MR) – наложение синтетического контента на реальный мир; при этом синтетический контент привязан к нему и взаимодействует с ним. Ключевая характеристика MR состоит в том, что синтетический контент и контент реального мира способны реагировать друг на друга в режиме реального времени.

ПРИМЕНЕНИЕ VR В БИЗНЕСЕ

VR-технология быстро преобразует методы ведения бизнеса, и, поэтому, становится самой большой платформой следующего поколения в отношении потребительских технологий. Она революционизирует способ взаимодействия с миром, окружающим нас.

Facebook, Google, Microsoft, HTC, Samsung – вот всего лишь небольшой перечень компаний, выпускающих VR-гарнитуры и стремящихся постоянно улучшать качество, что приводит к огромным инвестициям в исследования и разработки крупных мировых корпораций.

Согласно прогнозам Goldman Sachs, VR-технология может к 2025 году превратиться в отрасль с оборотом в 90 миллиардов долларов¹.

Когда Марк Цукерберг в 2014 году инвестировал 2 миллиарда долларов в запуск технологии VR, лишь немногие верили в потенциал виртуальной реальности². С тех пор, технологические гиганты устремились в эту индустрию. Oculus Rift, Samsung VR и HTC Vive стали самыми известными гарнитурами, выпущенными за последние годы.

Эксперты считают, что в ближайшие пять лет развитие отрасли превзойдет все ожидания. Также прогнозируется, что скоро почти в каждом домохозяйстве будет хотя бы пара гарнитур, связанных с виртуальной реальностью.

Все возрастающая популярность виртуальной реальности приводит к повышению спроса на видео 360 градусов. Вот некоторые из индустрий, которые в определенной мере используют VR:

ЗДРАВООХРАНЕНИЕ

В здравоохранении имеется много возможностей для применения виртуальной реальности. Один из вариантов- использование в терапии; психиатры из Университета Луисвилля используют VR в когнитивной поведенческой терапии для лечения пациентов, испытывающих тревоги или фобии (страх полета, публичных выступлений и боязнь высоты). Благодаря симуляции среды, доктора помогают пациентам справляться со своими чувствами.

¹ Goldmansachs.com. (2017). *Profiles in Innovation: Virtual & Augmented Reality*. [online] Available at: <http://www.goldmansachs.com/our-thinking/pages/technology-driving-innovation-folder/virtual-and-augmented-reality/report.pdf> [Accessed 30 Oct. 2017].

² Yarow, J. (2017). *The Only Explanation Of Facebook Buying Oculus For \$2 Billion That Makes Any Sense*. [online] Business Insider. Available at: <http://www.businessinsider.com/why-mark-zuckerberg-bought-oculus-for-2-billion-2014-3?IR=T> [Accessed 30 Oct. 2017].

ОБРАЗОВАНИЕ

Используя технологию VR, сейчас создается очень много учебных видеороликов для использования в школах, а также для профессиональной подготовки специалистов в различных отраслях. Военные также производят инвестирование в VR, используя данную технологию для рекрутских компаний.

ТУРИЗМ

Многие отели стали предлагать туры по курортам при помощи VR. В 2015 году Marriott Hotel провел рекламную кампанию под названием “Телепортер”, во время которой гостям была предоставлена возможность исследовать пляжи Гавайских островов и Лондонскую башню 42 в специальной кабине со спецэффектами. Гости могли побывать в любом месте в течении 100 секунд. Технология 4D означает, что пользователи способны не только увидеть, но и ощутить среди вокруг них; это позволит им перед бронированием сделать правильный выбор³.

РЕКЛАМА

Так как все больше и больше компаний делают упор на виртуальной реальности, то большие бренды уже начали производство VR-рекламы. Причина особого внимания к VR в качестве рекламного пространства состоит в том, что VR позволяет пользователю полностью погрузиться в процесс. Также, реклама в VR вызывает больше эмоций, что приводит к более высокому вовлечению.

YouTube уже запустили выделенный VR-канал, который можно смотреть при помощи любого коммерческого VR-набора, включая Google cardboard.

ФИЛЬМЫ И ВИДЕО

VR полностью революционизировало способ преподнесения повествования. VR позволяет аудитории “жить” вне реалити; человек может в VR не только личностные характеристики, но и пол. VR позволяет зрителям “проживать” историю с точки зрения персонажа фильма, а не просто быть наблюдателем в темной комнате или театре.

На Каннском фестивале в этом году был продемонстрирован VR-фильм, созданный обладателем Оскара Алехандро Г. Иньярриту “Плоть и песок”; шестиминутный фрагмент о группе латинских иммигрантов, пересекающих границу вдоль пустыни Аризона, где они были схвачены

³ Marriott News Center. (2017). *Marriott Hotels Introduces The First Ever In-Room Virtual Reality Travel Experience - Marriott News Center*. [online] Available at: <http://news.marriott.com/2015/09/marriott-hotels-introduces-the-first-ever-in-room-virtual-reality-travel-experience/> [Accessed 30 Oct. 2017].

властями США. Аудитория смотрела фильм в усыпанном песком пространстве размером в несколько баскетбольных площадок, чтобы имитировать нахождение в пустыне; при этом, была использована гарнитура Oculus⁴.

ПРОГНОЗЫ ПО РАЗВИТИЮ РЫНКА

В настоящее время, капитализация рынка VR оценивается в 1,6 миллиарда долларов; большая доля в ней приходится на HMD (наголовные дисплеи) – например, Google cardboard, - из-за относительной дешевизны и доступности. Несмотря на то, что качество здесь немного “хромает”, ценовой фактор очень важен для конечного пользователя VR. Гарнитуры VR - Oculus, Vive и PlayStation VR – трое из самых больших игроков на рынке на данный момент времени; в совокупности, количество устройств этих производителей составило на рынке в 2017 году около 3 миллионов, а в 2018 ожидается их увеличение до 5 миллионов⁵.

Исследования, проведенные бизнес-инсайдером, показывают положительные прогнозы относительно рынка VR. Общая выручка отраслей VR и AR должна вырасти с 5.2 миллиардов долларов в 2016 году до 162 миллиардов в 2020 (IDC, 2016, Bi Intelligence, 2016). BI Intelligence (2016) также отмечает, что принятие после запуска мобильной и компьютерной VR будет расти относительно медленно⁶.

“Хотя ранние адепты могут и вызвать первоначальную волну покупок, устойчивому росту будут способствовать разработчики VR и AR, которые создают надежную и привлекательную экосистему контента, соблазняющую тех, кто склонен к затяжке в принятии решений. По мере расширения технологических возможностей, будут появляться все более новые варианты использования VR при развлечениях, работе и в образовании.”

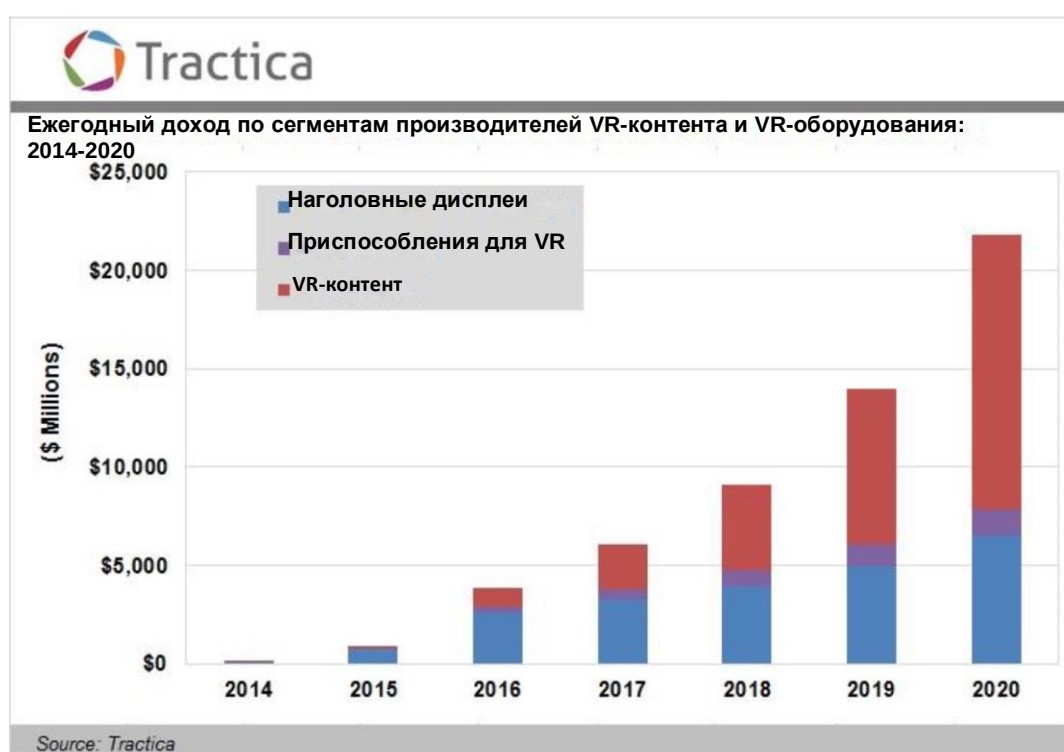
⁴ Zeitchik, S. (2017). *Cannes 2017: Alejandro Iñárritu's virtual reality project takes film to new frontiers—and questions*. [online] latimes.com. Available at: <http://www.latimes.com/entertainment/movies/la-et-mn-cannes-vr-inarritu-20170521-htmlstory.html> [Accessed 30 Oct. 2017].

⁵ Koytcheva, M. (2017). *Virtual Reality and Augmented Reality Device Sales to Hit \$11.9 Billion and 99 Million Devices in 2021*. [online] Ccsinsight.com. Available at: <http://www.ccsinsight.com/press/company-news/3226-virtual-reality-and-augmented-reality-device-sales-to-hit-119-billion-and-99-million-devices-in-2021> [Accessed 30 Oct. 2017].

⁶ Intelligence, B. (2017). *The virtual and augmented reality market will reach \$162 billion by 2020*. [online] Business Insider. Available at: <http://uk.businessinsider.com/virtual-and-augmented-reality-markets-will-reach-162-billion-by-2020-2016-8> [Accessed 30 Oct. 2017].

В своем исследовании, Boland (2016) утверждает, что индустрия VR начнет развиваться после повышения спроса на гарнитуры VR. При этом, рекламные объявления, представленные в виртуальной реальности, будут иметь более высокий приоритет. Вот почему многие другие отрасли – кроме игровой – начинают адаптироваться к виртуальной реальности.

Согласно данным исследования Tractica (2016), компании, производящие контент и соответствующее оборудование, будут уделять повышенное внимание интересам пользователей VR. Эксперты прогнозируют, что в период с 2019 по 2020 год будет продано свыше 150 миллионов гарнитур. При все более возрастающем использовании технологии VR, появление устройств VR в каждом доме станет лишь вопросом времени⁸.



⁷ Boland, M. (2017). *THE VIRTUAL REALITY CONTENT REPORT: Why exclusive content is key, top games on major headsets, and the possibilities beyond gaming*. [online] Business Insider Australia. Available at: <https://www.businessinsider.com.au/upcoming-content-from-virtual-reality-headsets-in-the-mass-market-clone-2015-08> [Accessed 30 Oct. 2017].

⁸ Tractica.com. (2017). *Consumer Virtual Reality Hardware and Content Revenue to Reach \$21.8 Billion by 2020 | Tractica*. [online] Available at: <https://www.tractica.com/newsroom/press-releases/consumer-virtual-reality-hardware-and-content-revenue-to-reach-21-8-billion-by-2020/> [Accessed 30 Oct. 2017].

Организация SuperData Research (2017), занимающаяся исследованиями в области VR, делает вывод о том, что в 2020 году мировой доход составит 28,38 миллиарда долларов; при этом, рост начнется в 2019 году. Продажи VR-сервисов и VR-программного обеспечения вырастут до \$16.2 миллиардов⁹.

Доход VR-индустрии составит к 2020 году примерно 30 млрд.

Долларов – в 15 раз больше, чем в 2016 году.

Доход мировой VR-индустрии по сегментам



По мере роста спроса на наголовные дисплеи и другие устройства, будет увеличиваться спрос и на контент. Платформа ImmVRse™ поможет поддерживать развитие VR-контента в сферах маркетинга, развлечений и медиа. Создатели контента в ImmVRse™ будут предлагать множество типов контента – например, развлекательные ролики, VR-видеоблоги, корпоративные презентации, VR – музыкальные видео и т.д.

⁹ Superdataresearch.com. (2017). SuperData Research | Games data and market research » Virtual Reality Market and Consumers. [online] Available at: <https://www.superdataresearch.com/market-data/virtual-reality-industry-report/> [Accessed 30 Oct. 2017].

ТЕКУЩИЕ ПРОБЛЕМЫ

СЛОЖНОСТЬ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Хотя множество платформ поддерживают VR – в том числе, YouTube и Facebook, тем не менее, пока нет достаточного количества создателей VR-контента. however, there are not enough content creators on any one platform. На текущих платформах разделения медиа доминирует 180/2D видео контент; при этом имеется лишь несколько инфлюенсеров высокого уровня. Это происходит из-за дороговизны камер, что тормозит создание нового контента. К тому же, пока еще нет авторских прав, защищающих от воспроизведения контента.

Учитывая тот факт, что рынок традиционных видеопостановщиков пресыщен, очень сложно добиться роста индустрии VR без наличия специализированных платформ. Большинство существующих специализированных платформ является централизованными, и имеют ограниченное применение. К тому же, не все создатели контента будут допущены до работы на платформах

МОДЕЛЬ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ПЛАТЕЖЕЙ

В настоящее время, платежи пользователей большинства стран законодательно ограничены. Децентрализованная модель поможет преодолеть эти препятствия путем внедрения стандартизированного подхода к цифровым платежам. Благодаря интеграции блокчейна, ImmVRse™ позволит любому создать в течении нескольких секунд кошелек для отправки и получения платежей.

ПОЛУЧЕНИЕ ПРИБЫЛИ

Из-за массового притока видеопроизводителей на такие платформы, как YouTube и Vimeo, производителю, чтобы выделиться и получить хоть какой-то доход, необходимы либо масса усилий, либо необычная идея.

МЕДЛЕННЫЙ РОСТ

Росту VR и AR в огромной степени способствуют производители медиа и развлекательного контента. Ожидается, что из-за увеличения количества наголовных дисплеев, экспоненциально вырастет спрос и на контент.



РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМ

Блокчейн вызвал новую цифровую революцию. По сути, блокчейн – децентрализованная сеть и цифровой регистр для транзакций, который может быть запрограммирован для хранения всех типов данных и не имеет ни одной точки отказа.

ImmVRse будет оснащена инфраструктурой, построенной на основе блокчейна Ethereum. Эта платформа позволит производить распределение при помощи смарт-контрактов, а также разработку и запуск децентрализованных приложений без влияния централизованного арбитра, простоев, мошенничества или любого другого внешнего влияния.

КРЕАТИВНОСТЬ - ImmVRse – не только платформа для зрителей, рекламодателей и предпринимателей, но и сообщество, где его члены могут взаимодействовать, помогут и вдохновлять друг друга на создание лучшего VR-контента, доступного онлайн. Используя мощь децентрализованной сети, мы создадим эффективную и самодостаточную экосистему для наших членов.

КОНТРОЛЬ – Сообщество будет иметь возможность контролировать и совместно использовать контент, что позволит исключить централизованное принятие решений и устранить посредников из рабочих процессов. ImmVRse не будет при этом посредником или промежуточным звеном. Каждая работа будет запускать смарт-контракты, параметры которых будут настраиваться пользователями или обоими сторонами, то есть брендами и создателями контента. Контракт будет развернут на блокчейне, и платежи будут обрабатываться в установленные сроки, согласованные сторонами. Таким образом, система контрактов будут функционировать сходным образом с одноранговой системой найма.

СРЕДСТВО ПЛАТЕЖА – Платежи – одна из самых больших проблем, которую решает интеграция блокчейна. Нет высоких комиссий за транзакцию, требований к банковским счетам или любых других ограничений для пользователей. Благодаря токенам ImmVRse, можно в считанные секунды отправить/получить платежи по всему миру без уплаты высоких сборов за обработку банку или иному посреднику. Это открывает большие возможности для миллионов создателей контента многих стран, граждане которых предпочитают использовать криптовалюту из-за различных географических или административных ограничений, наложенных законодательной властью их страны. При этом, модерация пользователей будет производиться при помощи сложной автономной системы верификации ID. После верификации пользователей, они смогут осуществлять платежи при помощи токенов ImmVRse.

ДОХОД - ImmVRse позволят создателям получать выгодные контракты от работодателей, а также разрабатывать индивидуализированный контент для компаний и высококлассных мировых брендов. Кроме того, система будет поощрять не только создателей, но также и зрителей VR-контента. Вдобавок, создатели, хорошо зарабатывающие на платформе, будут уплачивать ежемесячный сбор за обслуживание своего премиум статуса. Создавая сбалансированную экосистему, платформа будет стремиться стать одной из крупнейших платформ для разделения видео, привлекая сотни компаний по всему миру. Сочетание всех вышеизложенных факторов приведет к быстрому росту пользователей и количества контента. Это, в свою очередь, привлечет рекламодателей, которые будут инвестировать в платформу на благо экосистемы.



БИЗНЕС-МОДЕЛЬ

ТИПЫ БИЗНЕСА

ImmVRse™ - децентрализованная платформа разделения видео на блокчейне, сочетающая B2C и B2B, на которой производители контента могут продемонстрировать свои способности широкой публике. Бренды могут нанимать производителей контента и показывать рекламу зрителям на платформе. Зрители могут также взаимодействовать с контентом, лайкая, комментируя и разделяя контент; при этом они получают вознаграждение в качестве стимула.

ЦЕЛЕВОЙ РЫНОК

Целевая аудитория ImmVRse™ - это, прежде всего, те, кто вовлечен в производство VR контента; их возраст – от 16 до 45. Корпоративная целевая аудитория варьируется от малых предприятий, стартапов и средних предпринимателей до больших брендов и интернет-персоналий.

“ImmVRse™ предлагает революционную платформу для брендов, стремящихся войти в чарующий и привлекательный мир VR/AR, и желающих нанять создателей контента быстро и легко”

-Адриан Чан, Руководитель отдела маркетинга

ImmVRse™ В ДЕТАЛЯХ

ImmVRse™ - сетевая архитектура, состоящая из:

- Токенов ImmVRse™
- Кошелька ImmVRse™
- Протокола VRT
- ImmVRse™ (DApp)
 - Децентрализованный движок ImmVRse
 - Механизм удержания пользователей

Платформа ImmVRse основана на Ethereum Metropolis. Это позволяет системе инициировать смарт-контракты. Каждая транзакция и контракт будут направляться через платформу.

Токен ImmVRse™

Специализированный токен для сети создается как централизованная валюта, которую планируется использовать внутри сети ImmVRse™. Пользователи смогут покупать/продавать токены ImmVRse™ на биржах. Токены имеют стандарт ERC-20 Ethereum.

Протокол ImmVRse™

Протокол – фундаментальная основа бизнеса. Это – регистр, благодаря которому мы можем следить за общим состоянием сети и за транзакцией любого токена.

ImmVRse™ (DApp)

Это – децентрализованное VR-приложение, благодаря которому бренды могут напрямую нанимать создателей контента. Также это приложение позволяет компаниям рекламировать, а пользователям – смотреть контент и впоследствии получать награды за взаимодействие с платформой.

Децентрализованный движок ImmVRse™

Это – алгоритм, основанный на блокчейне, являющийся ядром DApp ImmVRse™. Система была разработана для подключения токенов ImmVRse™ Token, ImmVRse™ DApp, и всех пользователей внутри платформы.

Механизм удержания пользователей ImmVRse™

Это алгоритм на блокчейне, разработанный специально для удержания пользователей внутри экосистемы. Он позволяет пользователям напрямую взаимодействовать с производителями VR-контента, зарабатывая за это наградные значки.

Кроме того, система будет вознаграждать зрителей за простое взаимодействие с приложением. Часть оплаты от рекламодателей будет распределяться среди зрителей за просмотры, разделение, и голосование.

НАЗНАЧЕНИЕ РАСПРЕДЕЛЕННОГО ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение ImmVRse будет наделено следующими характеристиками в целях полной децентрализации:

- Приложение будет создано полностью на основе протокола на блокчейне с открытым исходным кодом, и работать автономно – без посредничества какого-либо финансового контролера.
- The DApp будет позволять пользователям создавать адрес Ethereum и кошелек в приложении, обеспечивая непосредственное подключение к mainnet Ethereum.
- Данные и записи операций DApp будут криптографически сохранены в публичном, децентрализованном блокчейне, чтобы исключить любую точку отказа.
- Приложение будет использовать криптографический токен как форму оплаты, чтобы инициировать смарт-контракты между сторонами, позволяющими организовать одноранговый процесс найма без участия третьей стороны.
- Токен также будет использоваться для вознаграждения пользователей при помощи алгоритмов на основе блокчейна.
- Протокол будет адаптироваться на основе обратной реакции рынка.

ImmVRse позволит создателям контента по всему миру загружать свои VR-видео, и демонстрировать их зрителям, брендам, рекламодателям и предприятиям на одной платформе. Бренды или компании могут непосредственно нанимать создателей контента, используя приложение и смарт-контракты для платежей производителям медиа. Токены ImmVRse™ - единая торгуемая валюта внутри приложения и экосистемы. Когда токен торгуется на многих биржах, то повышается использование токена, что приводит к повышению цены.

Недавний рост криптовалют и развитие технологии блокчейна очень сильно “сотряс” банковский мир и мир финтеха. Криптовалюты сейчас – новейшая форма краудфандинга, которая использует “ICO” и приложения, размещенные в децентрализованных сетях. Сейчас все больше и больше людей начинают принимать виртуальные валюты.

ImmVRse™ разработали собственную индивидуализированную криптовалюту – токены ImmVRse™ (IMV), которые будут использоваться для сбора средств. Токен подключается пользователем к мобильному DApp как торгуемый актив.



КОНВЕРГЕНЦИЯ VR и БЛОКЧЕЙНА

Специализированные вебсайты, публикующие VR-контент, обычно ограничивают содержание контента, принимаемого для публикации.

ImmVRse™ стремится стать платформой, свободной от ограничений любого типа, поэтому создатели могут публиковать любой контент с любым содержанием. Тем не менее, модераторы будут не допускать контент неприемлемого или экстремального содержания.

Мы осознаем, что без отдельной системы для независимых создателей, им будет чрезвычайно сложно конкурировать с гигантами. Алгоритм ImmVRse™' предназначен для решения этой проблемы. Система предоставляет равные возможности как новым, так и опытным создателям контента. Будучи автономным приложением, система оценивает создателей любительского контента также, как и профессионалов, поэтому внимание на платформе уделяется всем.

“Идея интегрирования блокчейна заключается в том, чтобы создать необычайно мощное и безопасное приложение в децентрализованной среде, которое позволит разработчикам выпускать самоуправляемые приложения. Разрабатывая платформу для публикации VR-контента, на которой будет действовать систему публичного голосования, ImmVRse™ стремится воплотить в жизнь первоначальную точку зрения создателей блокчейна – создать демократическую платформу, не подверженную внешнему вмешательству “

Лимон, Соучредитель & COO, VRtualise.

ОСНОВНОЕ ПРЕДНАЗНАЧЕНИЕ БЛОКЧЕЙНА

ImmVRse™ будет размещена на децентрализованной платформе, где компьютерные сервера, называемые “нодами”, подключаются один к другому в различных частях земного шара, чтобы запустить смарт-контракты в приложении. Это позволяет системе оставаться как общедоступной, так и зашифрованной через блокчейн. will be hosted on a decentralised platform, where computer servers or otherwise known as “nodes” are connected to each other from different parts of the world, in order to run the smart contracts on the application. This allows the system to remain both public and encrypted via blockchain.

Используя ImmVRse™, компании могут непосредственно и прозрачно нанимать создателей VR-контента на платформе без привлечения третьей стороны. Приложение, отвечающее за исполнение смарт-контракта, удерживает определенное количество валюты и блокирует ее как эксроу до тех пор, пока не наступит определенная дата или не будет достигнута определенная цель. Таким образом, бренды имеют возможность оплачивать работу, основываясь на результатах – и они либо отправляют токены создателям, либо токены возвращаются обратно им. Интеллектуальный протокол на блокчейне Ethereum предназначен для обработки транзакций внутри приложения, что позволяет ImmVRse™ быть самоподдерживающейся платформой.



Основа – три компонента, являющиеся фундаментом системы:

- токены ImmVRse™ (токены ERC-20)
- Система распространения информации по сети – распределение файлов по сети.
- механизм удержания пользователя – система, которая управляет балансом валюты.

ТОКЕНЫ ERC И СМАРТ-КОНТРАКТЫ

Пользователи могут получать/тратить токены ImmVRse™, нашу собственную персонализированную криптовалюту для сети ImmVRse™ Network. Токенами ImmVRse™ можно будет торговать на различных криптобиржах по всему миру. Пользователи могут отправлять/получать токены ImmVRse™ или хранить их в кошельке ImmVRse™. Протокол ImmVRse™ будет автоматически регистрировать и отслеживать каждую транзакцию внутри экосистемы. Система будет с открытым исходным кодом, и поэтому будет прозрачна.

СИСТЕМА РАСПРОСТРАНЕНИЯ ИНФОРМАЦИИ ПО СЕТИ

При использовании типичного протокола передачи гипертекста, защита файлов в облачном хранилище производится путем репликации данных и сохранения идентичных данных в нескольких пунктах назначения. Это сильно влияет на стоимость веб-хранилища. В отличие от обычного облачного хранилища, ImmVRse™ будет использовать IPFS, радикально новую систему хранения файлов, специально разработанную для интегрирования блокчейна, при которой не нужно будет дублировать данные, и которая будет использовать использовать зеркальные технологии для репликации подписей.

IPFS – или межпланетная файловая система – заменяет систему дублирования файлов хранилищем, управляемым гипертекстовым протоколом передачи. Каждое видео или файл, загружаемый в систему, как и все блоки внутри файла, снабжаются уникальным отпечатком, называемым “криптографическим хэшем”. Такая структура не требует дублирования данных или хранения их в множестве баз данных. Вместо этого, она реплицирует криптографическую сигнатуру, и зеркалит ее данные.

Кроме того, алгоритм позволяет нодам по всему миру хранить и индексировать релевантный контент. Когда пользователи ImmVRse™ просматривают видео или профили, приложение отправляет сети запрос на нахождение нод, содержащих контент. IPFS также предоставляет механизм поиска, основанный на блокчейне, позволяющий пользователю легко и быстро найти видео и профили.

БЕЗОПАСНОЕ СЕТЕВОЕ ХРАНИЛИЩЕ

Система распространения информации по сети ImmVRse™ будет отслеживать сигнатуры и криптографические репликации. Учитывая текущую ситуацию с блокчейном, сложно отследить все сигнатуры, однако даже отслеживание большей их части будет гарантировать отсутствие избыточности данных.



ХРАНЕНИЕ КЭША

В отличие от типичного веб-хранилища, при использовании которого первоначальная потоковая передача замедляется из-за большой задержки и пинга, ImmVRse™ развертывает систему, в которой хэш будет храниться в самом ближайшем доступном адресе. Это повысит пропускную способность и уменьшит задержки и время пинга..

Архитектура сети будет вечной, неизменной и экономичной. Поскольку адрес будет зеркально отражаться во множестве мест по всему миру, то отключение одной или даже сотни нод не приведет к простоя системы.

ОБЕСПЕЧЕНИЕ РАБОТОСПОСОБНОСТИ СИСТЕМЫ НА УРОВНЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ

ДИЗАЙН ИНТЕРФЕЙСА ПРИЛОЖЕНИЯ



Создатели, рекламодатели и бренды начинают с выбора соответствующего типа профиля. Согласно правам, данным профилям, бренды и рекламодатели не могут загружать видео; они могут только просматривать видео и нанимать создателей контента. Тем не менее, бренды могут размещать вакансии на сайте, а рекламодатели, помимо поиска создателей контента, могут также размещать рекламу в системе.

Наш интерфейс будет разработан так, чтобы обеспечить прозрачность для брендов и рекламодателей при выборе подходящего создателя контента. Хорошим подспорьем при поиске выступит наша система наград и значков для создателей..

КАТЕГОРИИ ЗАГРУЖАЕМОГО ВИДЕО:



Наука и технологии



Образование



Люди и влоги



Развлечения



Новости и политика



Музыка



Фильмы и Анимация



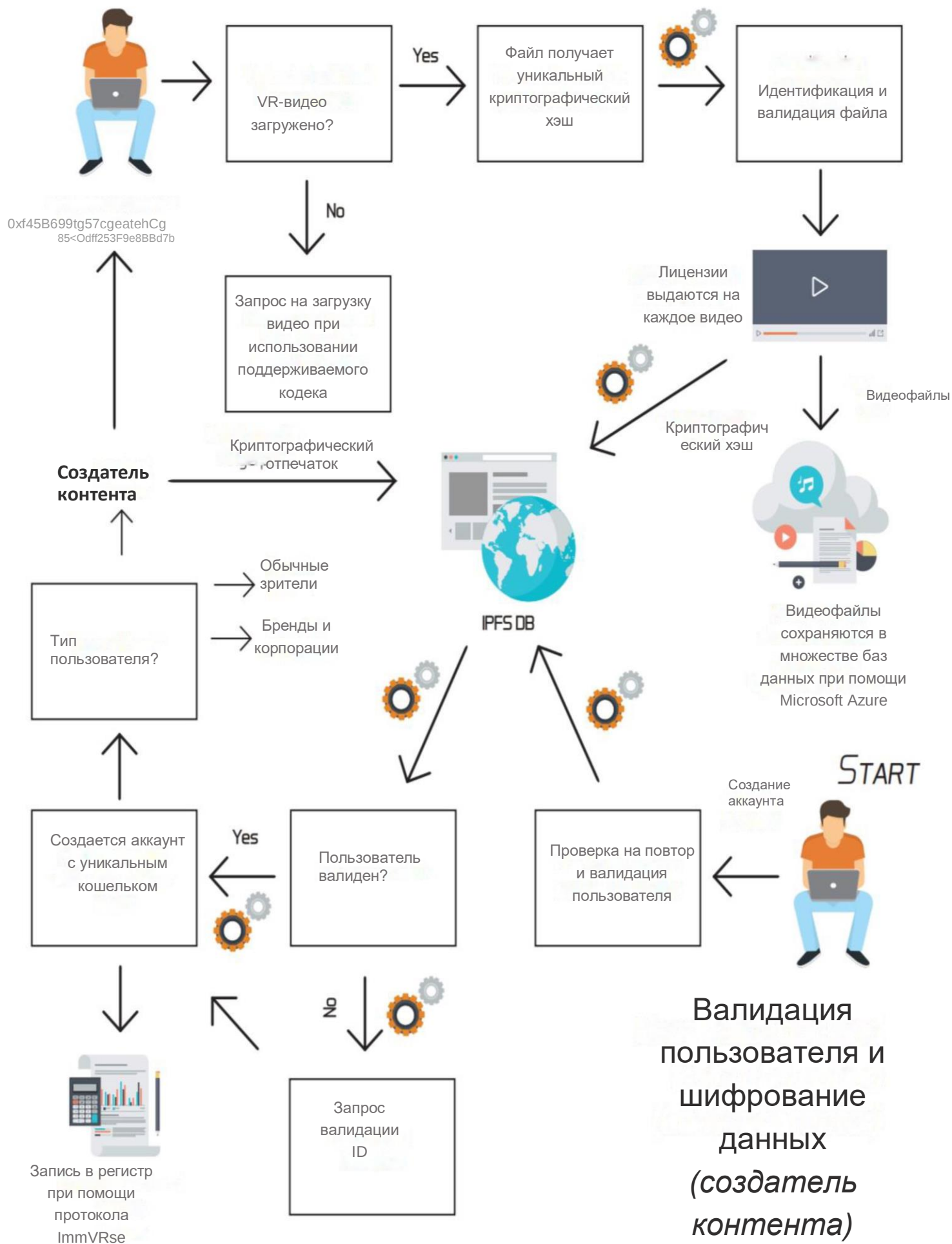
Бизнес



Реклама



Корпоративное видео





Токен ImmVRse™

Токен ImmVRse™ Token (IMV) – форма торгуемого токена (валюта) внутри экосистемы ImmVRse™. Распределение потока токенов в и из системы будет сбалансировано, учитывая диапазон пользователей в сети.

Для того, чтобы нанять создателей контента, бренды будут вынуждены купить токен ImmVRse™ - с помощью этого токены бренды будут расплачиваться за их услуги. После получения платежа, создатели могут обменять токены на фиат на различных биржах. Средства удерживаются и блокируются смарт-контрактом без взаимодействия с финансовыми контролерами. После выполнения создателем контента задачи, токены отправляются ему; если задача не выполнена – токены возвращаются отправителю.

Токены обеспечивают следующие преимущества (нижеприведенный перечень не полон):

- Использование валюты в любых юрисдикциях.
- Торговые пары на биржах, например - IMV/BTC, IMV/ETH и IMV/USD.
- Помощь при осуществлении взаиморасчетов, например – оплата контрактов при помощи автоматизированного алгоритма на блокчейне, а также возвращение средств при различных спорах без участия человека (либо с минимальным участием)
- Покупка/продажа токенов через приложение уменьшать возможность резкого повышения спроса на токены ImmVRse™, что сократит волатильность.
- Выполнение стимулирующих контрактов, формирующих спрос на токены ImmVRse™, которые приносят выгоду всем типам пользователей экосистемы.

START



Рабочий процесс при найме создателей контента

immVRse не функционирует как посредник между нанимающей компанией и создателем контента. Стороны устанавливают параметры договора, и система автоматически разворачивает его. Но для нас очень важна защита контента. Поэтому в будущем будет опубликовано полное руководство по смарт-контрактам и рабочему процессу, а также по использованию Ethereum в качестве платежной системы.



SMART CONTRACT VERIFICATION

START

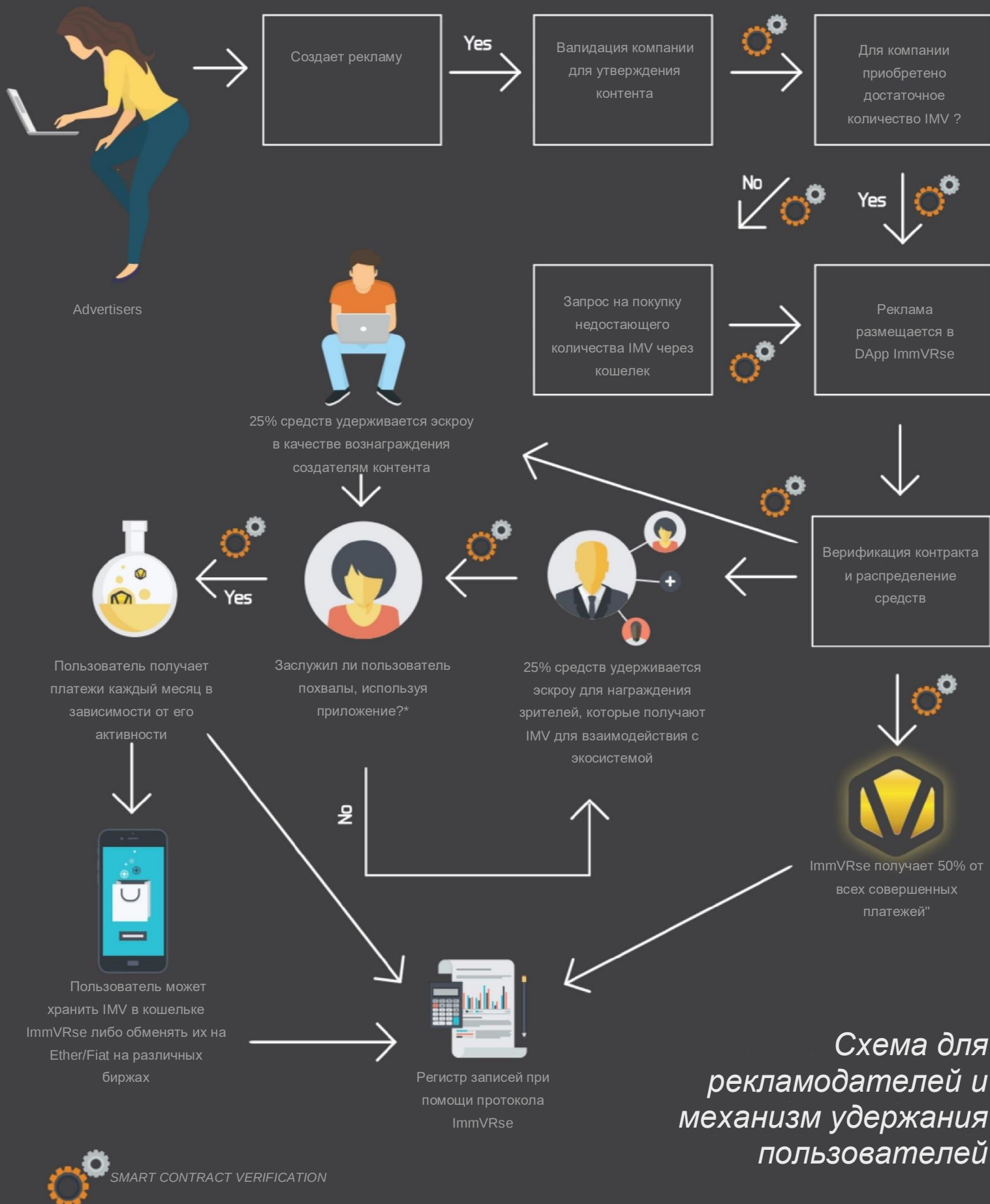


Схема для
рекламодателей и
механизм удержания
пользователей

'Пользователи должны достигнуть определенного порога – например, поставить лайки 100 видео, написать 500 комментариев, чтобы получить награду. Платежи, полученные ImmVRse, обрабатываются сразу; однако, пока пользователи не достигнут определенной цели, они не получают никакой оплаты.



Механизм удержания пользователей ImmVRse™

Механизм удержания пользователей был разработан специально для того, чтобы сбалансировать находящиеся в обращении токены ImmVRse™ для уменьшения волатильности. Приложение будет привлекать случайных зрителей, которые могут зарегистрироваться только для того, чтобы смотреть VR-видео (как это происходит на YouTube). Пользователи также могут ставить лайки, комментировать и разделять видео. При взаимодействии с приложением, зрители награждаются небольшим количеством токенов ImmVRse™.

Прохождение платежей контролируется смарт-контрактами; при этом, система забирает небольшой процент от платежа рекламодателя за то, что удерживает его до наступления условий по сделке. После выполнения создателем контента задачи, токены отправляются ему. Токены можно хранить в кошельке ImmVRse™ или продать на биржах.

СИСТЕМА ВОЗНАГРАЖДЕНИЯ ЗРИТЕЛЕЙ

Для того, чтобы стимулировать зрителей к просмотру видео на ImmVRse™, им отправляется небольшое количество токенов как знак признательности за постоянное использование платформы. Эти токены можно будет либо продать на биржах, либо на них можно совершить покупки внутри приложения в будущем.

Зрители на ImmVRse™ получают токены как награду за взаимодействие с приложением. Доля средств, которую они получают, контролируется смарт-контрактами, и может быть скорректирована на основе тепловой карты их активности.

Чтобы разблокировать и получить заработанные токены, пользователи должны достигнуть определенных целей или выполнить различные задания. До тех пор, пока пользователь не завершит задачу, определенную смарт-контрактом, средства останутся заблокированными.

Пользователи способны обменять токены на фиат на выбранных биржах, или хранить их в кошельке ImmVRse™.



НАГРАДА СОЗДАТЕЛЯМ

Смарт-контракты будут автоматически запускать ежемесячный конкурс создателей; зрители смогут голосовать за лучшие видео в различных категориях. Под каждым видео будет кнопка для голосования; голосование поможет выбрать лучшие видео.

Смарт-контракт ежемесячно будет выбирать победителей; призы получают те, кто наберет больше голосов в конце каждого календарного месяца. Победители, накапливая награды по категориям, получают более высокий уровень в нашем рейтинге создателей помимо немалой доли токенов ImmVRse™. Алгоритм будет фильтровать контент по количеству голосов, и награждать создателя фиксированным количеством токенов ImmVRse™.

Поскольку наша платформа делает упор на предоставлении возможности независимым создателям контента зарабатывать, стоит отметить, что корпоративные компании не могут претендовать на эту награду. Чем больше качественных видео произвел создатель, и чем больше наград он выиграл, тем больше внимания он привлечет к себе от брендов и рекламодателей.

ЗНАЧКИ ОДОБРЕНИЯ

Значки одобрения – это возможность компаниям и брендам нанять подходящего создателя, который сможет успешно выполнить проект. Создатели автоматически получают значок одобрения, когда успешно завершают проект и получают за него средства. Эти значки обозначают количество завершенных создателем проектов, связанных с бизнесом; они позволяют компаниям отбирать наиболее опытных создателей.



ЗНАЧКИ СОЗДАТЕЛЕЙ

Чтобы упростить брендам и предприятиям подбор создателей контента, в приложении реализована система выдачи значков создателям, характеризующих их опыт и качество работы. Эти значки выводятся в Trophy Case (комнате трофеев) создателя. Создатели контента, уделяющие очень много внимания своей работе, могут быстрее стать узнаваемыми в системе, что откроет перед ними более широкие возможности.

Система значков позволяет создателям достигнуть большего прогресса в развитии; чем больше они завершат проектов, тем выше их выплата. Создатели начинают с 0 значков; чем больше они получают оценок и чем больше они загружат проектов, тем быстрее будет идти их развитие.

Создатели получают определенную долю токенов при достижении каждого уровня; чем выше уровень – тем выше их количество. По мере продвижения по карьерной лестнице, создатели при желании могут увеличивать минимальный размер оплаты своего труда; например, “платиновый” создатель может установить минимальную оплату выше, чем “серебрянный” создатель.

Каждый уровень ставит перед создателями новую задачу. Когда они достигают уровня diamond, то они входят в число элитных создателей на платформе. Создатели уровня Diamond будут оказывать влияние на продвижение платформы, так как они будут приглашаться на ежегодный саммит создателей ImmVRse™.

Вся система награждения функционирует под управлением алгоритма Ethereum, что уменьшает вероятность человеческой ошибки; благодаря этому, у создателей контента появляется отличный шанс получить награду через полностью прозрачный процесс.



3 загрузки= Создатель
уровня Bronze



1 ежемесячная награда или значок
одобрения = создатель уровня SILVER



2 награды или
2 значка одобрения= создатель уровня
GOLD

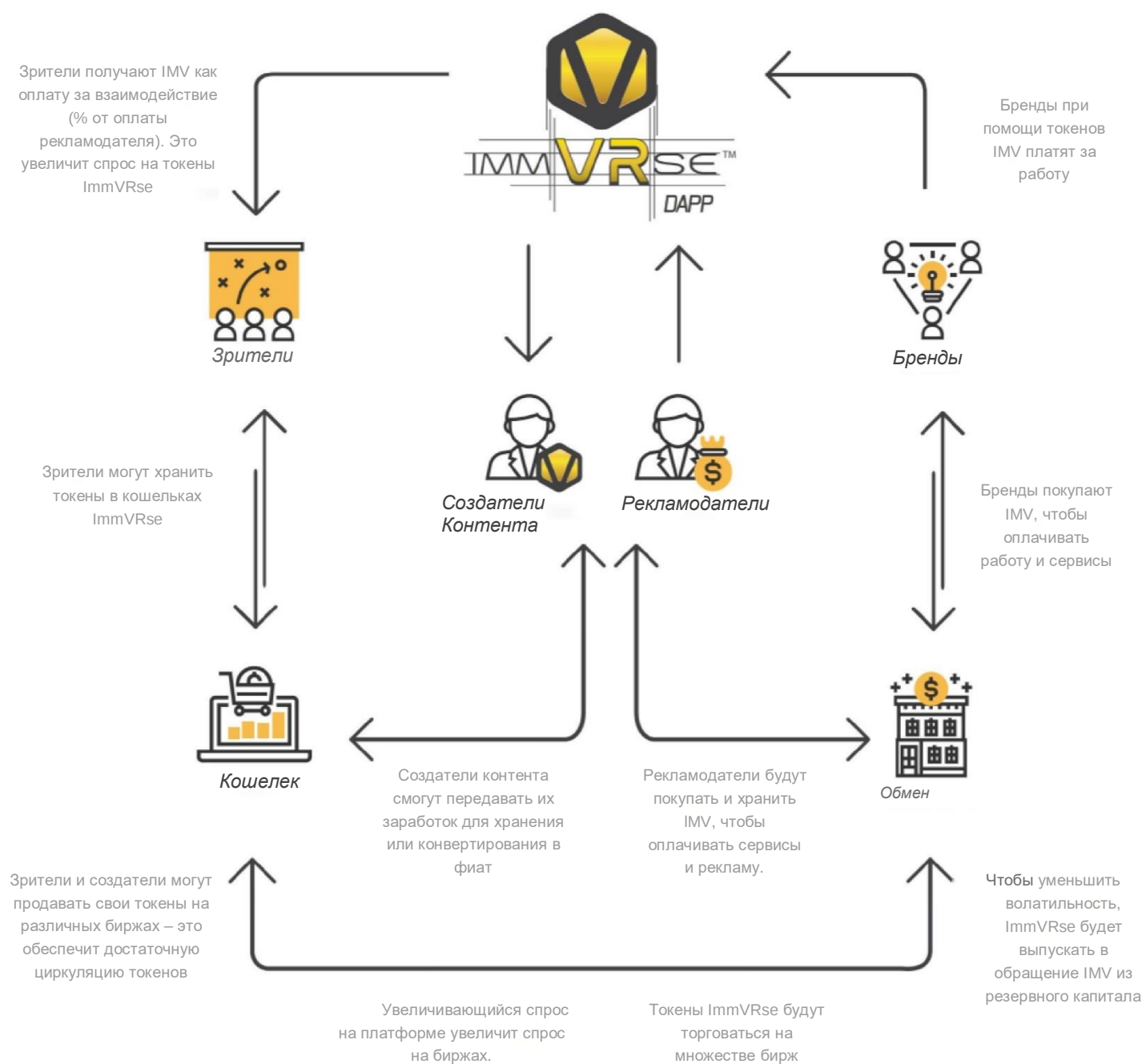


3 награды или 3 значка одобрения = создатель
уровня PLATINUM

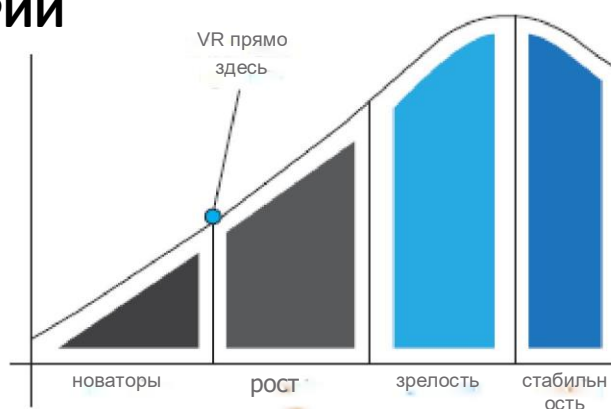


6 наград и 6 значков одобрения =
создатель уровня DIAMOND

РАБОЧИЙ ПРОЦЕСС



ЖИЗНЕННЫЙ ЦИКЛ ИНДУСТРИИ



Поскольку VR находится на ранней инновационной стадии, технологии еще предстоит пройти долгий путь, прежде чем она войдет в каждый дом. Сейчас VR – на этапе маркетинга.

На этом этапе, информация о продуктах и сервисах ограничена, и потребителям еще многое предстоит узнать о бизнесе.

Стадия роста – это та стадия, когда спрос начинает быстро расти, и потребители начинают понимать значение новых сервисов, предлагаемых бизнесом. Одна из наиболее важных составляющих этого этапа – исследование и развитие, а также маркетинг услуг. Мы хотели бы чтобы инвесторы присоединились к нам на этом захватывающем этапе, и прошли бы с нами путь от реализации идеи до разработки платформы.



КОНФИДЕНЦИАЛЬНОСТЬ И БЕЗОПАСНОСТЬ

Блокчейн предоставляет очень надежную систему для разделения и хранения информации. Эта платформа позволяет нам обеспечивать проведение зашифрованных транзакций, что помогает защитить от кибератак и угроз безопасности.

ЗАЩИТА ДАННЫХ

Большинство структур с открытыми ключами централизованы и зависят от сторонних сервисов авторизации – поэтому часто бывает довольно легко получить доступ к данным. Поскольку IFPS зеркалирует данные в облако, система криптографии на блокчейне децентрализована и не имеет ни одной точки отказа.

В результате, распределенный регистр, работающий на блокчейне, устраняет риски распространения ложных ключей и позволяет проверять идентификацию пользователя. Кроме того, так как сеть зависит от миллионов нод по всему миру, она может надежно противостоять атакам DDOS.

БЕЗОПАСНОСТЬ ТРАНЗАКЦИЙ

Каждая транзакция на платформе ImmVRse™ будет выполняться при помощи смарт-контракта. Эта технология разрешает одноранговые безопасные транзакции и уменьшает возможность кибератак или DDoS.

ЦЕЛОСТНОСТЬ СИСТЕМЫ

Все транзакции внутри приложения обрабатываются при помощи одноранговой автоматизированной системы идентификации, встроенной в код токена ImmVRse™. Вот почему транзакции будут выполняться точно также, как и команды протокола – без вмешательства третьей стороны.

РЕГИСТР ImmVRse

Все транзакции будут регистрироваться в центральном регистре протокола VRT, устраняя различные сложности и повышая эффективность. Открытый эксплорер смарт-контракта позволит пользователям отслеживать адреса, что помогает устранить приватность и исключить различные проблемы.



PROTECTING DATA INTEGRITY

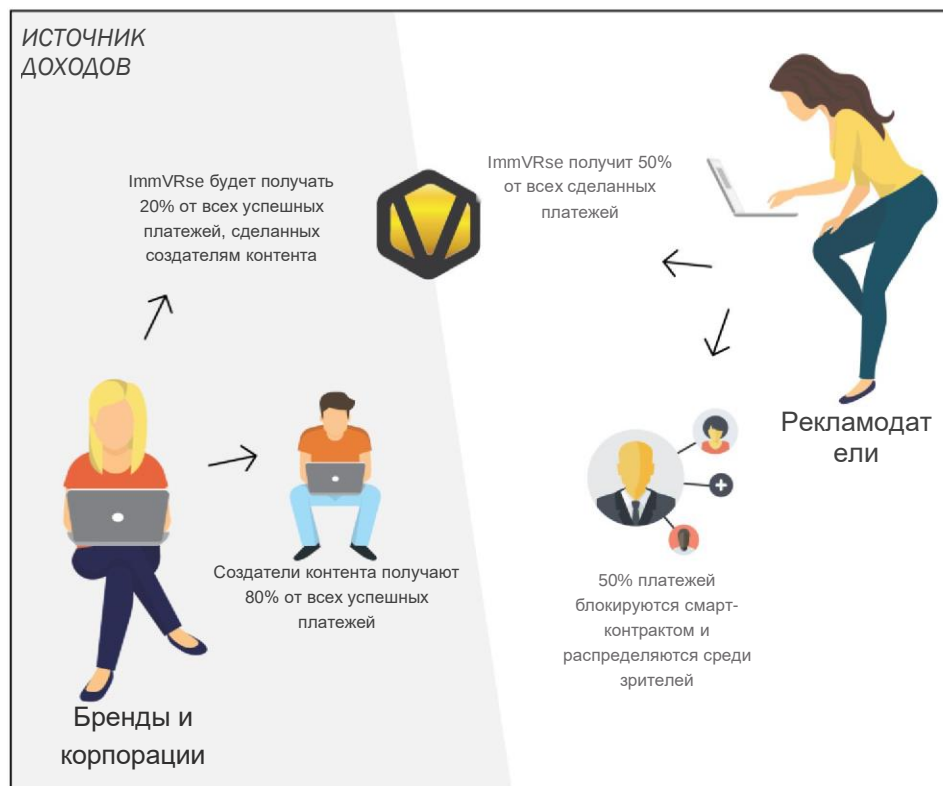
Безопасные контракты – краеугольный камень инфраструктуры ImmVRse™. Все контракты, подписанные ImmVRse™ DApp, завершаются при использовании системы смарт-контрактов на блокчейне; при этом данные распространяются при помощи множества нод, что делает невозможным манипулирование из центрального источника. Если будет идентифицирована какая-либо манипуляция данными, то она будет мгновенно обнаружена благодаря оригинальному хэшу, существующему на миллионах нод. Контроль за данными – основная часть процесса; при этом будет осуществляться контроль за безопасностью данных.

РАСПРЕДЕЛЕННАЯ DNS

ImmVRse™ также планирует интегрировать распределенную систему DNS, которая позволяет уменьшить риск потерь данных при превышении количества запросов.

ДОХОД И ПРИБЫЛЬНОСТЬ

Поскольку рекламодатели и бренды набирают создателей контента напрямую, без участия третьей стороны, то они обычно экономят довольно значительную часть денег. Стоимость найма создателя контента обычно составляет от \$3,000 до \$50,000, в зависимости от их уровня значка, опыта и личных характеристик.



СОЗДАТЕЛИ КОНТЕНТА

После того, как создатели контента достигают уровня GOLD, и начнут получать значительные суммы прибыли от сотрудничества с брендами и компаниями, с них начнет вестись ежемесячная плата, которая будет увеличиваться при повышении их ранга. Создатели контента уровня Gold будут уплачивать \$5.99 в месяц, уровень Platinum - \$7.99 в месяц, а уровень Diamond - \$10.99 в месяц.

Благодаря экспоненциальному росту спроса на VR-контент в последние годы, и прогнозируемому росту спроса в ближайшие годы, ImmVRse™ имеет возможность зарекомендовать себя как отличная платформа онлайн для распространения VR-контента. Это приведет к дальнейшему росту и повышению стоимости компании.



АКАДЕМИЯ ImmVRse

Так как многие пользователи – новички в сфере виртуальной реальности, мы хотим предоставить людям не только стать частью сообщества как зрители, но и попробовать свои силы в создании VR-контента. Академия ImmVRse™ - отдельное приложение, являющееся комплексным компонентом обучения, интегрированным в экосистему ImmVRse™ и объясняющее пользователям, как создавать фильмы и производить профессиональный VR-контент.

Чтобы быть членом академии ImmVRse™, необходимо ежемесячно уплачивать \$12.99; это даст доступ к вебинарам, множеству обучающих видео, созданных опытными создателями VR-контента, приватным каналам для общения, а также к получению отзывов на любые проекты, которые они будут делать. Студенты будут изучать все, что касается необходимого оборудования, создания фильмов и процесса после их производства.

Академия ImmVRse™ надеется вдохновить новое поколение создателей VR-контента, и предоставить всем, независимо от их опыта, возможность начать карьеру создателя виртуального контента, или просто получить дополнительный источник дохода.

ПРОЦЕСС РАБОТКИ -

ХРОНОЛОГИЯ

Фаза 1- Q4 2017

Под разработкой: MVP ImmVRse DApp в настоящий момент в стадии разработки. Разработка протокола также в процессе и должна быть завершена в Q4 2018. В то же время, ImmVRse планирует использовать Etherscan.io для контроля за записями регистра и мониторинга за состоянием нашей платформы на блокчейне.

Q1 2018

Запуск маркетинговой кампании: В первую неделю 2018 года будет запущена наша маркетинговая кампания. Мы будем достигать потенциальных инвесторов через множество промо-каналов через Google AdWords. Также одна из частей маркетинговой кампании – подписывание пользователей на тестирование альфа версии платформы.

PRE-ICO: Приватное Pre-ICO завершится в апреле 2018 года. Минимальный взнос – от 1 ETH. На PRE-ICO будет распределено 10% от всех токенов.

Запуск ICO: Даты запуска ICO еще не анонсированы. ImmVRse планирует реализовать 100,000,000 IMV; хардкап - \$20 миллионов долларов.

Q2 2018

Выпуск токенов: Токены ImmVRse появятся на одной или более бирж после успешного завершения ICO. Некоторые биржи могут быть подтверждены до ICO, но официальная дата, когда токены станут перемещаемыми, будет анонсирована после ICO.

Q3 2018

Расширение команды: Через 3 месяца после запуска ICO, ImmVRse планирует закончить набор команды и начать окончательную разработку полной версии приложения. Произойдет подготовка к запуску альфа-версии приложения.

Маркетинговая кампания: Также в этот период времени планируется начало активного PR и маркетинговой кампании. На это будет выделен определенный процент от собранных средств.

Q4 2018

Офисы в Европе и Азии: Планируется экспансия в Европу и Азию. Также в этот период ожидается запуск Альфа версии.



Фаза 2- Q1 2019

Создание экосистемы ImmVRse: После разработки протокола ImmVRse, внутри экосистемы приложения начнут использоваться токены ImmVRse. Бренды и рекламодатели будут способны покупать токены ImmVRse для найма создателей контента.

Продолжение исследования и разработки: ImmVRse будет сотрудничать с университетами по всему миру, чтобы позволить студентам участвовать в разработке блокчейна. Также будут набираться исследователи для улучшения технологий VR/MR/AR.

Фаза 3- Q2 2019

Хакатон ImmVRse: ImmVRse организует глобальный хакатон для набора талантливых разработчиков по всему миру.

Запуск полной версии ImmVRse: Полная версия приложения будет запущена в середине 2019 года после расширенного тестирования бета-версии. ImmVRse стремится придерживаться этих дат, и прогнозирует, что это будет оптимальное время для запуска приложения, так как в это же время Facebook, Intel и Apple планируют запуск свои собственных коммерческих VR-гарнитур. Это создаст массовый спрос на VR-контент.



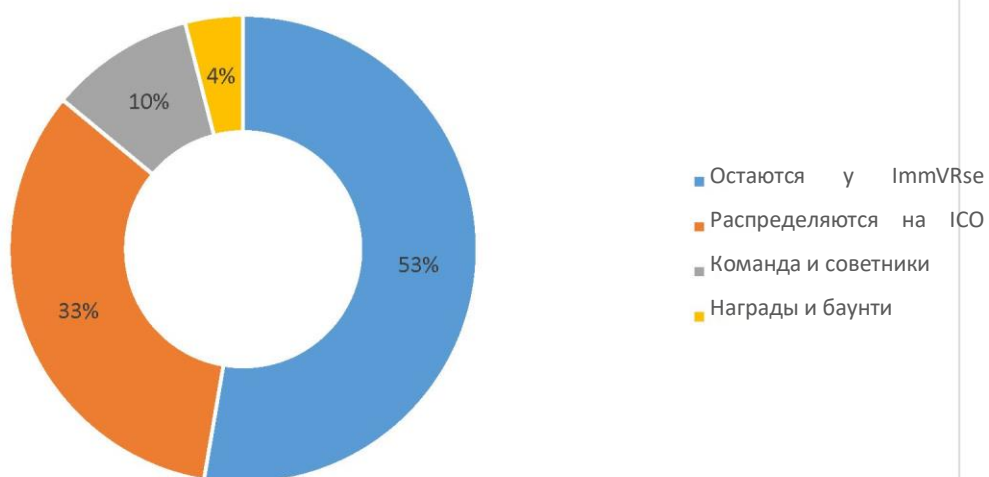
ICO

На ICO планируется распространить примерно 100 миллионов токенов. Генерация токенов произойдет через 6-8 недель после запуска ICO.

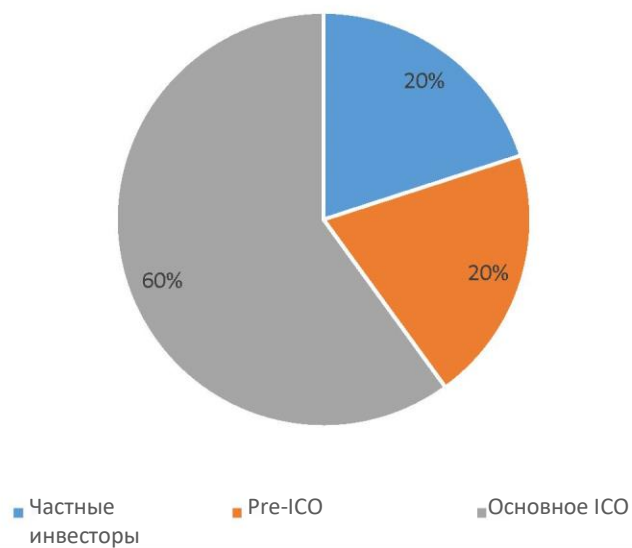
- ImmVRse™ предложит на ICO 33.33% - 100,000,000 IMV от общего количества токенов.
Общее количество - 300,000,000 токенов
- Каждый токен ImmVRse™ будет стоить \$0.20
- Участники ICO будут способны купить токены за ETH и хранить их на адресе в MyEtherWallet
- Цена токена ImmVRse™ останется твердой на протяжении всего ICO
- Участники Pre-ICO получают бонус 20%
- Ранние инвесторы ImmVRse™ получают дополнительный бонус до 10%
- Hardcup - \$20,000,000

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ТОКЕНОВ

Общее количество токенов - 300 миллионов

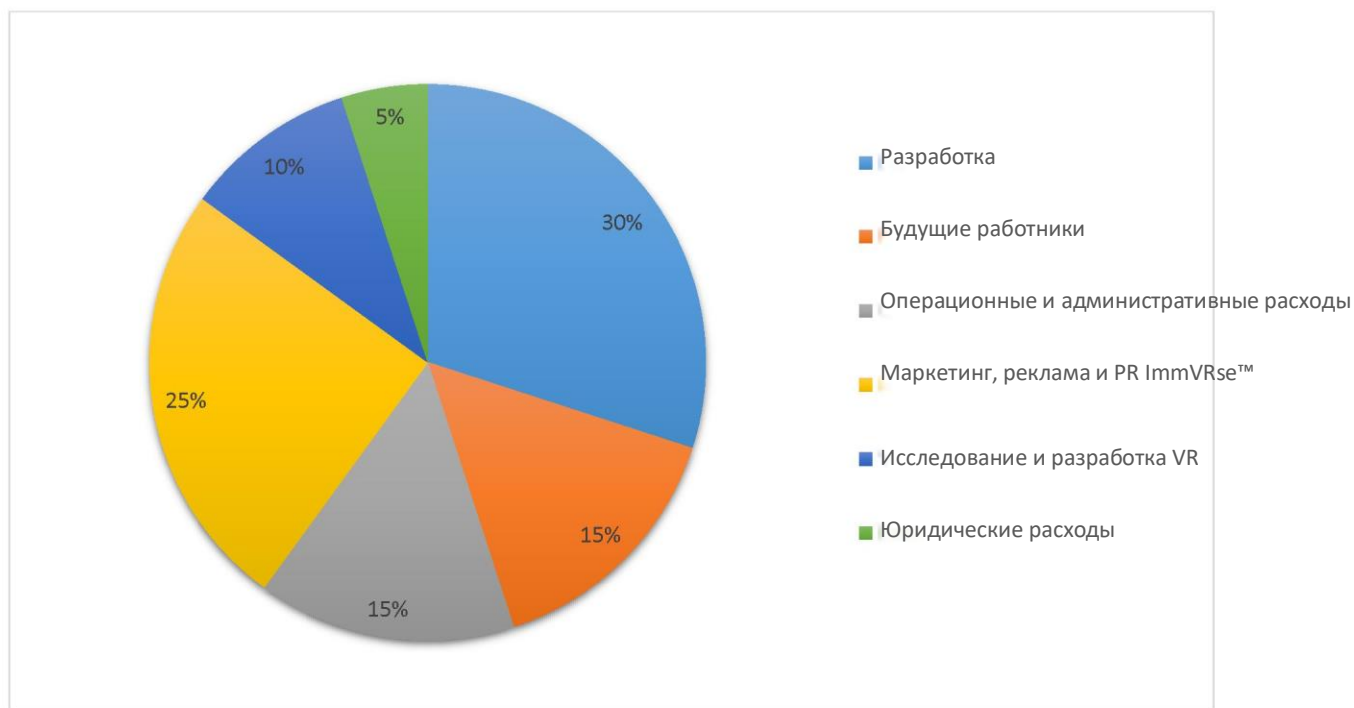


Токены на ICO – 100 миллионов



Распределение средств

Собранные средства будут распределены следующим образом:



“Из средств, собранных на ICO, значительную часть мы вложим в НИОКР. НИОКР позволит создать прочный фундамент для успеха нашей платформы. Как стартап, использующий передовые технологии, мы преобразуем отрасль VR/AR путем интеграции блокчейна и искусственного интеллекта в наш децентрализованный движок ImmVRse™. В конечном счете, это поможет нам создать очень влиятельную самоподдерживаемую экосистему в будущем”.

- Farabi, Co-Founder & CEO, ImmVRse™