



DIPNET: 首個基于區塊鏈的分布式智能生產網絡

DIPNET白皮書

Distributed Intelligent Production Network

[首個基于區塊鏈的分布式智能生產網絡]—區塊鏈+大文娛+智能制造



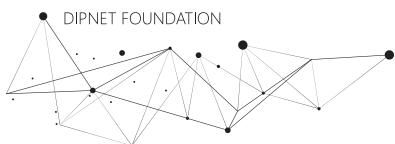
[DIPNET基金會]

官方Beechat群: DIPNET

官方QQ群: 693620229

官方Telegram群: <https://t.me/dipnetofficial>

微信客服: 17610877281



摘要	3
第一章 DIPNET的設計目標—首個基于區塊鏈的分布式智能生產網絡	4
• 消費升級帶來的新挑戰：娛樂業就是製造業	4
• 新市場下帶來的制造新模式：數字製造與設計	5
• 打通消費互聯網和產業互聯網的新模式：分布式生產	7
• DIPNET——首個基于區塊鏈的分布式智能生產網絡	7
第二章 DIPNET的應用場景	9
第三章 DIPNET的技術實現	11
• 現有區塊鏈技術在工業4.0中應用面臨的問題	11
• DIPNET 的解決方案	11
• 技術實現	11
第四章 DIPNET核心團隊和治理結構	13
• DIPNET基金會（DIPNET Foundation）的設立	13
• DIPNET基金會治理構架	13
第五章 基石投資人與項目顧問	17
第六章 DPN分配細則	20
• DPN分配方案	20
• DPN社區售賣計劃	21
• DIPNET迭代計劃	22
第七章 開發規劃	23



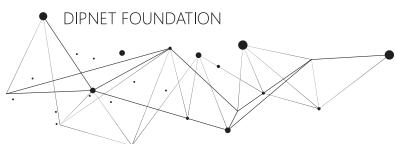


摘要

DIPNET是首個基于區塊鏈的分布式智能生產網絡，致力于連通影視娛樂業與製造業。DIPNET用工廠端“數字製造與設計”快速響應影視端“邊看邊買”創造的碎片化市場需求，以“市場4.0”倒逼“工業4.0”升級。在“品牌驅動的規模經濟”向“IP驅動的範圍經濟”遷移的社會生產大趨勢下，DIPNET幫助消費互聯網能夠更好的對接產業互聯網，以分布式智能生產方式讓區塊鏈技術真正融合于工業製造、社會生產和消費升級，為實體經濟的轉型升級創造價值。

DIPNET試圖融合工業以太網技術、人工智能技術、3D打印技術、產品全生命周期管理技術以及區塊鏈技術，為物理世界創造一個數字化雙胞胎，并建立一種全新的分布式智能生產網絡。這將給傳統社會的生產模式帶來顛覆性的變革，開創一個全新的扁平式、合作性的全球新興工業市場，而非傳統意義上的層級式、自上而下的產業結構。一個由數千萬人組成的分布式制造網絡代替了從設計到制造在內的所有環節，大幅降低產品的生產成本，從而使數以萬計的個人與中小型生產商對傳統上處于優勢地位的大型生產者提出挑戰。





第一章 DIPNET的設計目標—首個基于區塊鏈的分布式智能生產網絡

● 消費升級帶來的新挑戰：娛樂業就是製造業

如果把工業歷史分成兩個階段，那麼前一半叫做“生產不足”，後一半叫做“需求不足”。

在前一個階段裏，我們每個人都清楚的知道自己需要什麼，所以我們祇要不斷擴大產能，滿足已知需求。

但是今天整個人類社會越來越呈現出一種需求不足的態勢，人們在能够進入下一個階段的消費之前，會有大量的儲蓄堆積在兩個消費層次之間，我們不知道自己還需要些什麼。

所以企業的核心競爭就從“滿足生產”的能力，變爲了“創造需求”的能力。而娛樂業、IP的本質，就是通過場景來提供這個創造需求的能力。

比如你從來意識不到自己家裏需要一個掃地機器人，但是當在電影、電視中看到有人在用這個東西的時候，你就會想到自己可能也需要一個，新的需求被創造出來。

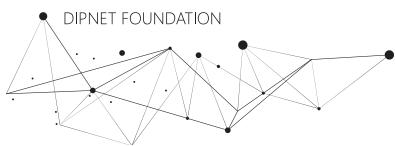
如果關注一下韓國，會發現它的娛樂業一直是由工業資本支持的，也就是說韓國的娛樂業和製造業從來就是不分家的。工業資本控制娛樂業，通過文化輸出創造工業品的需求，這是韓國在1998年國家破產之後，探索出的一條新道路。

事實上我們認爲，按照當下的現實狀況，類似發展中的這些新興製造國家是無法走上歐美那種高端製造業道路的，反而依托強大的供應鏈體系和消費市場，效仿韓國這種通過娛樂業創造工業需求的道路，是未來二十年這些國家最有可能也最有能力走上的道路。因爲在這些國家已經開始覺醒的年輕一代心裏，在娛樂中度過美好的人生，比家國天下這些宏大的元敘事更有意義，未來一切皆娛樂，嘩衆取寵將成爲最有尊嚴的生活方式，因爲它爲人類社會創造了新的需求。

這種場景化的需求創造，并不等同于我們通常所說的影視衍生品或品牌植入。衍生品大多是手辦、鑰匙扣一類的簡單飾物，加以IP的圖案或元素創造而來，大多缺乏真實的需求支撐，而祇是簡單的衝動消費，這也是爲什麼影視衍生品行業雖然被看好，但鮮有真實經濟價值的原因。而另一方面，品牌植入雖然能創造較好的經濟價值，但會一定程度的破壞影視內容本身的體驗。對於影視制作方來說，如何平衡經濟效益和藝術價值是一個非常難的課題，這也是影視文創企業在成長到一定階段後，很難突破規模天花板的主要原因。

我們所說的娛樂業創造需求，是指嘗試將一部影視作品中所有的道具都化爲可銷售的商品，從刻意的植入一兩件商品或銷售周邊衍生品，變爲一切皆可銷售，真正的實現“邊看邊買”。

“邊看邊買”也並非全新模式，衆多視頻平臺、甚至網紅平臺都做過嘗試，但收效甚微，視頻網站的電商平臺上銷售的產品種類也很少。這主要是由於一部影視作品中涉及的道具種類太多，每種道具的購買數量却可能很少，而影視作品本身的生命週期很短，這對於供應鏈的要求極高。要使供應鏈能夠快速響應多品種、小批量、短生命週期的需求，這些商品



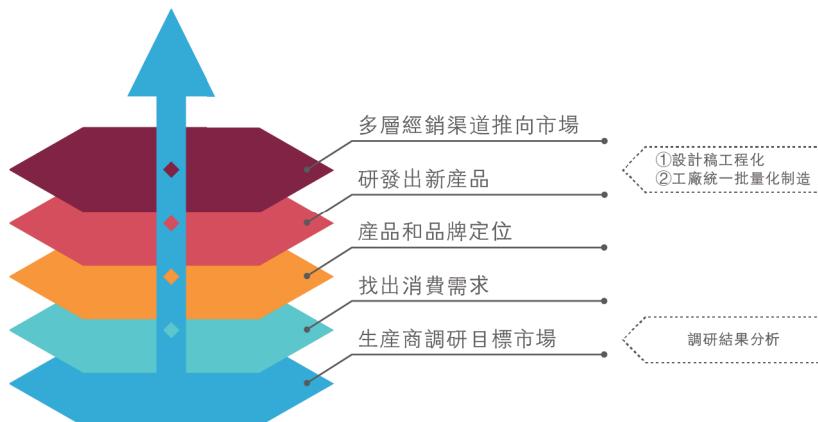
必須在拍攝的源頭端就已經作為道具，並且商品必須具備完備的設計參數、數字化模型、工程仿真和生產參數供製造企業組織生產。傳統的生產組織方式是無法響應這種需求的，必須要採用工業4.0框架下的數字製造與設計。

從人類社會最初的自給自足經濟（市場1.0），到工業革命大英帝國建立起的區域貿易經濟（市場2.0），到互聯網時代的全球經濟（市場3.0），再到今天多品種、小批量、短生命周期的碎片化經濟（市場4.0），整個社會生產正在從品牌驅動的規模經濟，向IP驅動的範圍經濟遷移，這也是未來製造業必須面對的挑戰。

● 新市場下帶來的製造新模式：數字製造與設計

傳統的社會生產中，我們通常採用串行，即“然後...然後...”的生產模式：

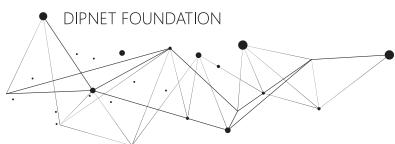
“首先”由生產商對目標市場進行調查研究，“然後”根據調研結果找出消費需求，“然後”進行產品和品牌的定位，“然後”再根據需求設計研發出新產品，“然後”將產品的設計稿進行工程化，“然後”通過工廠進行統一的批量化製造，最後再通過多層經銷渠道推向市場。



這種生產方式有三個顯而易見的問題：

·首先是保證質量前提下，生產周期難以保證

在整個社會生產鏈條中，每一個生產單元都是信息孤島，任何一個環節出現了問題，後面所有的環節都需要返回重來，這導致一個產品從研發到銷售的周期非常漫長，而且生產單元對於風險的厭惡性也非常高，極大的限制了實體產業的創新能力。同時，社會生產往往有若干生產單元（組織、個人）協作完成，任何一個環節發生質量問題，我們都很難快速找到瓶頸環節的所在。



- 其次是生產制造柔性低，快速迭代增加生產成本

生產者大多會投入許多資源提升生產系統的自動化水平，但一條生產線的自動化水平越高，它的柔軟性往往越差。一個純人工的生產線更換產品祇需要給工人重新培訓，而一條自動化生產線要更換生產設備和生產邏輯，就祇能升級或重建生產線了。而通過傳統制造方式生產的產品，用戶需求是由生產者的市場調研“臆測”，一般具有一定的剛性需求，但在創意、設計方面，却未必受到用户的歡迎，用户能接受，是因為沒有更多的選擇。特別是用户需要的個性化定制的產品，傳統制造方式因為無法低成本的快速響應，以規模化的生產效率進行定制化生產很難現實。

- 最後是在設計、生產和流通環節，層層的商務談判與线下合同簽署都會消耗和浪費大量的資源。

設計作品存在大量浪費，是因為生產商難以準確把握市場的具體需求，但又因為昂貴的開模費用，祇得從衆多的設計作品中挑選一個來生產，很多優秀的設計作品無法通過生產來實現價值。而在生產和流通環節也有同樣的浪費：生產之前，原材料要通過物流環節運送到工廠；在生產過程中，主要採取模具鑄造和機械加工等方法，其造型能力受制于所使用的工具，物體形狀越複雜，制造成本越高；產品生產出之後，需要將產品運送到各地，會占用能源、交通、倉儲、人力等很多資源。

因為這三個問題的存在，傳統制造模式無法響應影視娛樂業創造的碎片化需求，即“工業3.0”的生產模式，無法適應“市場4.0”的變化趨勢。

所謂制造業的未來“工業4.0”，就是期望能夠採用并行的生產模式，即通過技術將研發、設計、生產、制造、銷售等環節的數據打通，將“然後...然後...”的傳統生產模式，變革為“一邊...一邊”的全新生產模式，祇有這樣全數字化的制造模式，才能夠滿足文創娛樂行業通過場景創造出的碎片化需求。





DIPNET: 首個基于區塊鏈的分布式智能生產網絡

● 打通消費互聯網和產業互聯網的新模式：分布式生產

很多國家和組織都在探索通過“工業雲”技術解決以上問題的方式，但當前的工業雲依賴于中心化系統，中介通信模型，也就是我們熟知的服務器/客戶端(server/client)模型。擁有巨大計算能力和存儲空間的雲服務器與被標記和驗證的設備相連。設備間祇能通過互聯網連接，即使它們祇相隔幾英尺。

但這種工業雲方案毫無疑問是非常昂貴的，它的基礎設施和維護費用極高，它需要中心化的雲服務、大規模的服務器集群和網絡設備來支撐。當工業互聯網深度推進，生產單元中聯網的人和設備以數十億級別的速度增長時，它們之間要處理的通信量和成本消耗都是極其驚人的。而且這種工業雲中，出現一個故障點可能就會導致整個網絡的崩潰。不同的生產單元間存在多樣化的所有權，各自支持的雲服務架構的多元化使它們之間的通信非常困難。沒有一個雲服務商可以服務于社會生產的所有單元，但不同的雲服務商也不會保證它們之間的互操作性和兼容性。

我們認爲以區塊鏈爲代表的分布式技術，才是真正第四次工業革命的底層技術。

我們試圖融合工業以太網技術、人工智能技術、3D打印技術、產品全生命周期管理技術以及區塊鏈技術，爲物理世界創造一個數字化雙胞胎，并建立一種全新的分布式智能生產網絡，給傳統社會的生產模式帶來顛覆性的變革。我們將開創一個全新的扁平式、合作性的全球新興工業市場，而非傳統意義上的層級式、自上而下的企業結構。一個由數千萬人組成的分布式制造網絡代替了從設計到制造在內的所有環節，大幅降低產品的生產成本，從而使數以萬計的個人與中小型生產商對傳統上處于優勢地位的大型生產者提出挑戰。

● DIPNET——首個基于區塊鏈的分布式智能生產網絡

區塊鏈技術作爲一種新興起的底層技術，因其分布式存儲、點對點傳輸與不可篡改等特性使得去中心化自治協作成爲可能。將區塊鏈技術應用于工業生產中可極大的優化產業流程、提升生產效率。

DIPNET構建了一個分布式的智能生產網絡，終端用戶與終端生產者均以平等節點的身份接入。數據可在任意節點間進行點對點傳輸，信息實時交互，實現研發、設計、生產、制造、銷售等環節數據打通。訂單信息、事務歷史記錄等記錄在鏈上，分布式存儲不可篡改，可實現去中心化協作，產品溯源安全便捷。交易流程由智能合約自動執行，提高效率。

然而，影視文創企業和生產製造業多爲傳統企業，技術開發能力參差不齊，僅根據底層接口難以自行接入生產網絡。DIPNET作爲製造業的底層鏈，產業級“以太坊”，致力于使每個終端使用者與終端生產者都能輕鬆接入生產網絡。

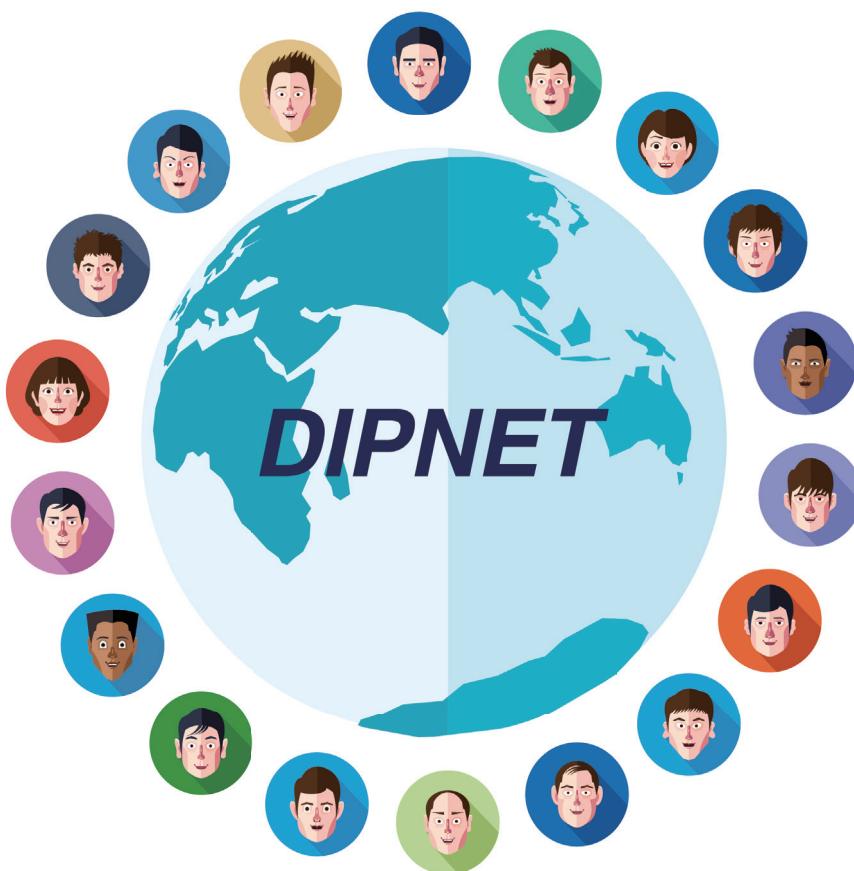
DIPNET根據不同生產模式將在鏈上提供多種既定構架的智能合約範式。智能合約範式涵蓋了該種生產模式下生產製造銷售全環節的各智能合約構架。鏈上提供的多種智能合約範式可滿足絕大多數生產模式的價值流轉需求，各生產環節的製造者僅需對號入座，大幅降低使



DIPNET: 首個基于區塊鏈的分布式智能生產網絡

用者接入并使用生產網絡的難度。

DIPNET所形成的分布式制造模式，以用户創造內容為代表，使人都有能力進行制造并參與到產品全生命周期當中，徹底顛覆傳統制造業模式，生產企業也能因此而受益。在產品開發方面，新模式使產品設計、生產制造由原來的以生產商為主導逐漸轉向以消費者為主導，消費者能够更早、更準確的參與到產品設計和制造過程中，并通過龐大的分布式網絡對產品不斷完善，使企業的產品更容易適應市場需求，并獲得利潤上的保證;在產品創新方面，DIPNET模式延伸了創新邊界。通常，研發和創新因成本問題而無法緊密聯系。如今DIPNET模式使用于產品初始階段的成本大幅下降，新技術、新產品的產學研得以緊密結合。另外，借助龐大的分布式制造網絡等社會資源，企業的創新能力與研發實力均能獲得大幅度提升，創新邊界得以延伸。





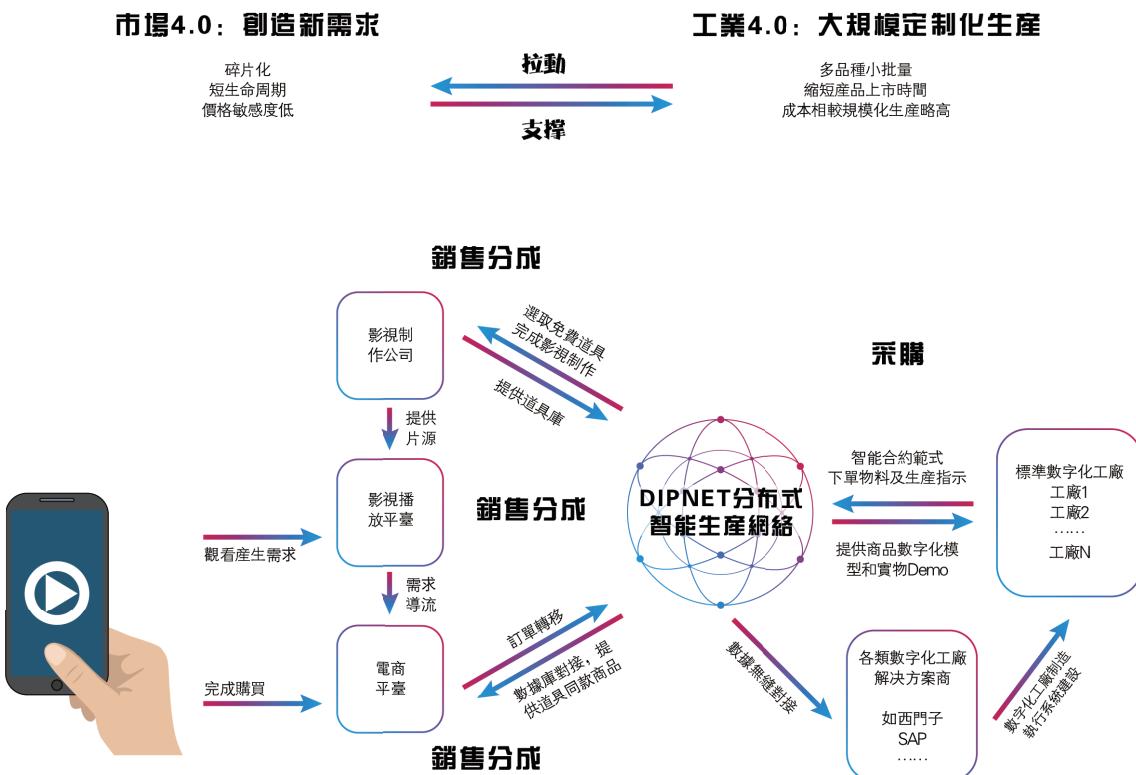
第二章 DIPNET的應用場景

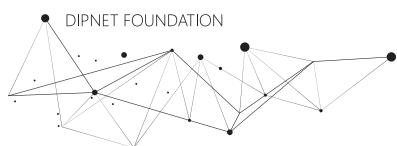
DIPNET在初期即提供三種既定的鏈上智能合約範式供生產網絡用戶自行調用，包括清單生產合約、詢價生產合約和競標合約。三種合約範式可滿足絕大部分生產模式的經濟流轉需求。

當然，生產模式不勝枚舉，更有更多的生產模式正被不斷創造，覆蓋這三種智能合約範式難以滿足的應用領域。我們鼓勵更多具有專業技術開發能力的人士參與設計新型智能合約範式，以滿足更大範圍生產模式的經濟流轉需求，或提供更為簡便易用的合約範式。新型智能合約範式可加入生產網絡中供生產者自行選擇調用，開發者可收獲該合約範式被調用所獲得的手續費。

DIPNET將構建一種全新的分布式生產模式：每一個生產單元都通過調用既有的智能合約範式，以極低的門檻將自己的產品連入不同的產業鏈當中。並通過各種智能合約範式與自己的產業鏈上下游相連，給自己的產品和整個產業鏈都在虛擬世界裏構建出一個“數字化雙胞胎”。

這些“數字化雙胞胎”，通過智能合約範式，接入影視、娛樂、電商等等流量端，這些流量端以特定的場景，創造出多品種小批量的碎片化需求，消費者根據自己的需求直接在流量端選擇自己需要的商品。





DIPNET: 首個基于區塊鏈的分布式智能生產網絡

消費者付費的一瞬間，該商品整個生產鏈條的智能合約被觸發，商品所有部件的生產商根據智能合約範式被全部確定，相關的所有生產單元臨時組成一個快速響應的生產系統，鏈上執行的智能合約連接到各生產單元自身內部的中心化數字生產系統裏，快速執行生產指令，完成生產過程。

生產完成的商品，通過接入物流智能合約範式的物流企業，直接送到消費者手中，完成從生產到物流的全定制化。

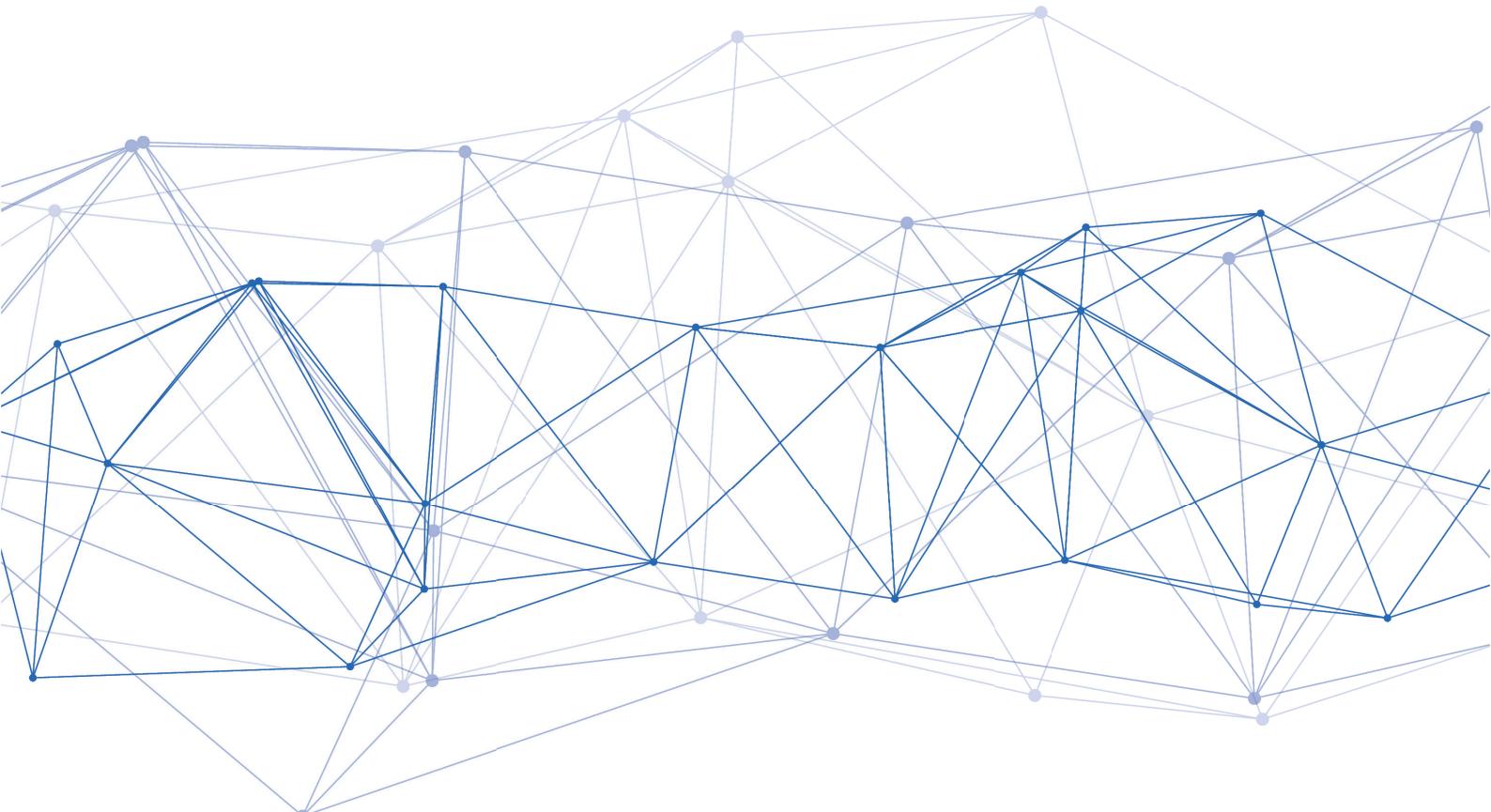
各類生產服務機構，銀行、擔保機構、檢測機構等等，通過各自的智能合約範式與生產單元相連，為其提供相應的清算、擔保、檢測等等服務。

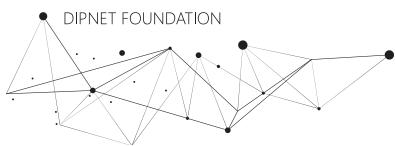
每個智能合約範式的開發者，以及接入合約範式的生產單元和生產服務機構，都可以基于DIPNET的底層標準，以自己在DIPNET主鏈上的節點為起始，分出子鏈，并發行自己的通證，為自己的資產增加流動性和融資渠道，高效完成生產行為。

整個生產組織過程，不是通過中心化的“巨型工業雲”，而是完全分布式、智能化、自組織的進行生產，快速響應多品種小批量的生產需求。

數以百萬計的設計者、創新者、開發者都能够通過自己的智力勞動為智能合約範式做出貢獻，并分享合約範式上流動的通證價值，每一個設計都不會被浪費，每一個開發者都能找到自己的用戶，數百倍、數千倍的社會創造力將被啓動。

DIPNET工業區塊鏈技術，將從根本上變革人類的社會生產方式，重塑整個工業社會的價值基礎。





第三章 DIPNET的技術實現

● 現有區塊鏈技術在工業4.0中應用面臨的問題

區塊鏈技術尚在發展初期，區塊鏈知識尚未廣泛擴散，對非專業人士，尤其是影視文創、工業生產等非IT行業人士而言，應用非常困難，且成本高昂。

智能合約質量參差不齊，其中可能蘊含着未知bug，甚至惡意邏輯。而生產需要廣泛合作，在缺乏統一標準的情況下，在每一次合作中，雙方都需要耗費精力審查對方智能合約代碼，如此帶來巨大的工作量，使得基于區塊鏈及智能合約的協作變得幾乎不可能。

物理世界的生產關係非常復雜，不是簡單的鏈條式關係，現有區塊鏈技術暫無成套解決方案，解決生產關係向數字世界映射的問題。

物理世界的生產最終需要實現經濟價值，如果無法解決經濟價值變現問題，生產活動也將失去動力。

● DIPNET 的解決方案

考慮到上面的問題，我們希望建立這樣一個系統：

它降低對使用者的技能要求，我們將隱藏大量的實現細節，使用DIPNET就像使用SaaS一樣簡單。

我們依然使用智能合約，但是智能合約將運行在高度約束的VM中。尤其是對合約間的通信，將約束在指定集合內。我們相信這樣將使得合約之間的關係變得清晰、簡單、可預測。

我們對智能合約進行範式化處理，并由社區對新發布的智能合約範式進行審查，確保安全性。並通過對智能合約範式bug發現者及優秀範式貢獻者進行經濟激勵，促進合約範式質量提升。

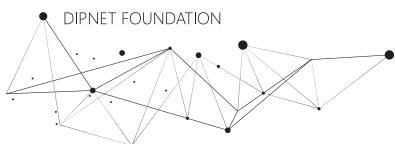
我們認為，可以通過合約之間的索引聯系，映射生產合作中訂購（order）和供應（supply）關係。通過這樣的關係將大量的生產合約整合在一起，構成新的產品或者服務。

雖然我們的設計初衷是利用智能合約，構建文創娛樂到數字工廠的聯動機制，但是不妨礙銀行、擔保機構等組織，在DIPNET上提供自己的服務，幫助其他參與者實現經濟價值。

● 技術實現

我們設計了DIPNET，以實現區塊鏈的基礎功能，在其上發行通證，稱之為DPN，DPN將用于：

- 1.新設合約範本發布時，向代碼審核理事會支付少量審核手續費。
- 2.合約範式用戶，向合約範式設計者，支付少量手續費。
- 3.支付執行智能合約所需gas。



DIPNET: 首個基于區塊鏈的分布式智能生產網絡

4. 向礦工支付少量字節費。

5. 作為合約結算通證。

手續費不僅是對貢獻者的經濟獎勵，也是對使用者的約束，避免濫用，占用公共資源。

為了提高出塊速度，減少能源損耗，保持網絡中立性，DIPNET將使用POS共識算法。

網絡中的主要成員：

- 矿工：維護區塊鏈節點，共同組成去中心網絡。
- 代碼審核理事會：由初創團隊及社區共同推選，席位暫定。負責網絡頂層管理，維護核心代碼（含合約範本審查），執行重大變更，組織社區投票等。
- 生產者：合約的供應方（supplier）。智能合約範式設計者也是生產者，生產合約範式，并從合約範式的使用者那裏得到收益。
- 消費者：合約的訂購方（orderer）。

通常生產者同時也可以是消費者。

網絡中，所有參與者以賬戶的形式標識。賬戶分為：

- 合約賬戶，表示已經生效的合約，生產中的產品。在產品交付後，該帳戶從用戶付款中分潤。
- 普通賬戶（除合約賬戶以外都是普通賬戶），保持個人或法人數字資產，支付各類費用。

為了避免惡意合約，新設計的合約範式需要提交理事會審核。為了提高審核效率，合約設計者需要向理事會支付DPN作為審核費用。在項目初期，由代碼審核理事會發布基本的合約範式。

基本合約範式：

- 清單生產合約：合約中已指定所有需要采購的零部件生產合約索引，當前合約收到order後，關聯的零部件生產合約被直接啓動。
- 詢價生產合約：合約中已指定供貨商合約集合，當前合約收到order時，只有通過合約篩選的生產合約被啓動。
- 競標合約：合約中不指定采購合約索引，僅說明中標條件，供貨商自行向合約發起競標（compete），符合中標條件的合約將被選中。當前合約被啓動時，只有中標合約會被啓動。

生產合約可描述當前生產的生產活動，同時以訂購（order）的形式采購其他生產單元的產品，在生產合約中，這種訂購關係以次級合約的索引表示。現實生產活動中的專業分工通過這種合約拆分的方式表達，與現實世界工業生產活動中的“采購—供應”邏輯基本一致。

生產者使用合約範式，填充合約範式參數，生成產品合約，等待order啓動。每單成交時，生產者以DPN向合約範本設計者支付少量手續費。我們鼓勵更多人參與到範式設計工作中，創造更多可靠、易用的合約範本。



DIPNET：首個基于區塊鏈的分布式智能生產網絡

第四章 DIPNET核心團隊和治理結構

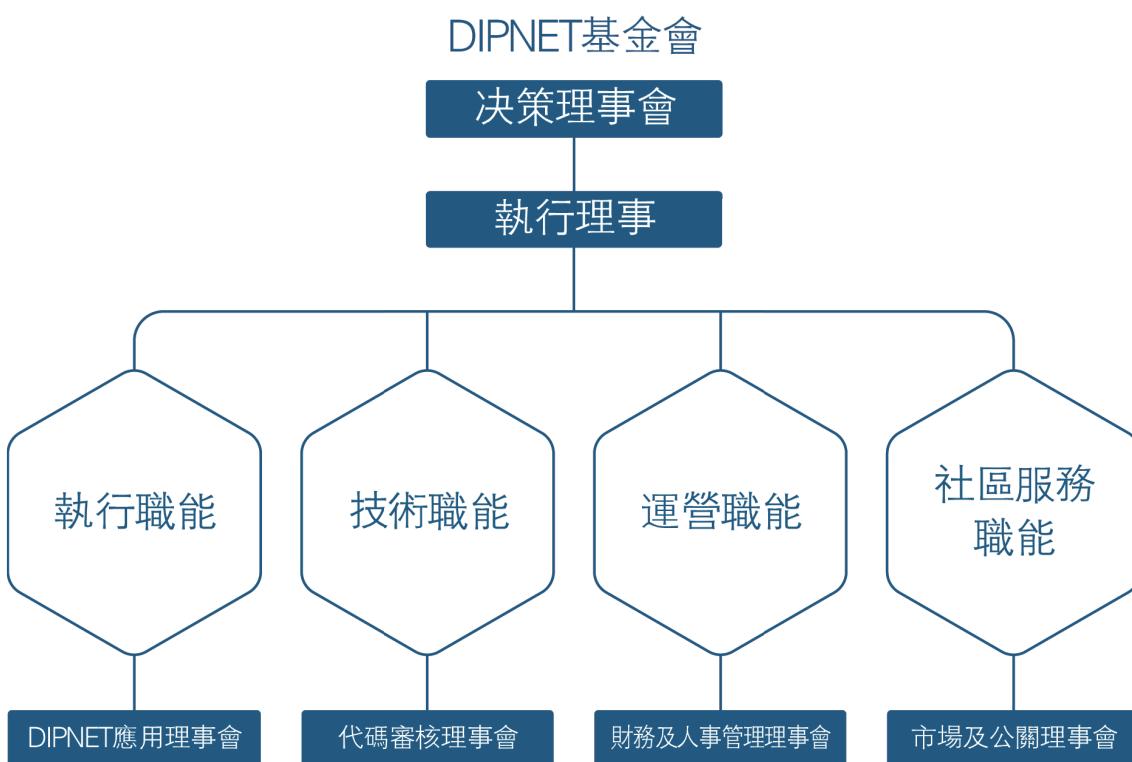
● DIPNET基金會 (DIPNET Foundation) 的設立

DIPNET基金會（以下簡稱“基金會”）正式成立於2018年1月，是一家成立於新加坡的非盈利性公司。基金會致力於DIPNET項目的開發建設和治理透明度倡導及應用推廣落地工作，通過制定良好的治理結構，促進開源生態的安全和諧發展。

基金會的治理結構設計主要考慮DIPNET社區網絡的持續發展、有效管理及資金募集的安全性。基金會由各理事會組成。組織結構如下：決策理事會為上層決策機構，DIPNET應用理事會、代碼審核理事會、財務及人事管理理事會和市場及公共關係理事會組成全部的職能部門。基金會成立初期，決策理事會由DIPNET核心開發成員和運營團隊成員組成，每期任期為3年。

● DIPNET基金會治理構架

DIPNET基金會治理構架包含了針對開源社區網絡的一般軌事和特權事項管理的操作流程和規則。決策理事會統一決策，各職能理事會各司其職。DIPNET基金會組織架構見下圖：





DIPNET: 首個基于區塊鏈的分布式智能生產網絡

首届DIPNET基金會決策理事會理事 在區塊鏈領域中具有豐富的行業經驗，簡要經歷如下：



關雷（兔哥）

DIPNET基金會理事長。
畢業于北京航空航天大學
工業區塊鏈倡導者，連續創業者
曾任于西門子、3M等國際化企業
早期數字貨幣投資人
千萬流量的“工業4.0第一網紅”



馬智博

北美社區執行理事。
凱斯大學博士，高盛集團紐約總部量化風控部副總裁，長期從事金融衍生品設計與運作，對數字貨幣的金融衍生品和市值管理有深入研究。



Pavel Dudikov

俄羅斯社區執行理事。
畢業于喀山聯邦大學，FIX高級開發人員，主攻JavaScript的高級網絡和移動開發。曾以高級技術開發人員職位任職于INNO、FL.ru等公司。在區塊鏈架構、開發和實施交互式網絡及移動產品方面擁有7年以上的經驗。



DIPNET: 首個基于區塊鏈的分布式智能生產網絡



周嶠楓

日本社區執行理事。

工學博士，大阪大學招聘研究員。建模算法專家，長期關注數字加密貨幣行業以及工業與區塊鏈的結合。



王暉

DIPNET基金會理事，負責娛樂業合作。

國廣環球傳媒控股有限公司投資發展部副總經理。多年從事媒體、影視、廣告、通信及科技領域的管理和投資工作，積累了豐富的傳媒運營經驗和人脈資源。擅長泛娛樂、TMT等領域的投資與管理。



邢森

DIPNET基金會理事，負責商務拓展。

前阿裏巴巴高級商務專家，擁有多年戰略諮詢、社群運營經驗。中國大陸早期比特幣投資人，尤其在量化交易領域頗有建樹。



DIPNET: 首個基于區塊鏈的分布式智能生產網絡



孫贊森

DIPNET基金會理事，負責商業範式設計。
工業區塊鏈實驗室高級研究員，法大創投首席區塊鏈研究員，對區塊鏈商業應用、數字資產投資及交易有深入研究，區塊鏈早期投資者。



錢公子

DIPNET基金會理事，負責社區運營。
在區塊鏈社群運營方面有豐富經驗，曾成功組織多次針對傳統制造企業家的區塊鏈私密投資社群，背靠16萬傳統企業家資源。

決策理事會任期屆滿後由社區根據DPN幣數和幣齡計算權重進行投票選出30名社區代表，再進行投票選出5位決策理事會的核心人員，被選出的核心人員將擔任決策理事會理事，并代表DIPNET基金會做重要和緊急決策，并需在任職期間接受授信調查。祇有被5名決策理事會成員全票通過的決議，才可被采納執行。



DIPNET：首個基于區塊鏈的分布式智能生產網絡

第五章 基石投資人與項目顧問



曹寅

前信達證券首席區塊鏈專家，愛沙尼亞E-Residency顧問委員會委員，Hyperledger Project中國工作組主要成員。另擔任多家著名能源和金融企業戰略顧問，以及深圳互聯網金融協會研究部總監。



段新星

Bytom比原鏈創始人，巴比特執行總裁。曾任朗訊貝爾實驗室資深工程師，全球最大的比特幣交易所OKCoin（幣行）副總裁。成功領導過OKCoin、OKLink等多款區塊鏈產品的研發及運營工作。著作有《區塊鏈：重塑經濟與世界》《區塊鏈開發與實例》，2017年5月加入巴比特，任執行總裁。



李遠

SelfSell創始人，北京信和雲科技有限公司CEO，區塊鏈技術和解決方案專家，連續創業者。



DIPNET: 首個基于區塊鏈的分布式智能生產網絡



徐少山

中國質量認證中心高級工程師，“資源節約產品認證暨政府采購推進辦公室”主任，國際能效合作伙伴關係（IPEEC）執行委員會副主席。長期從事製造業、服務業的管理評定和供應鏈管理，產業政策及檢測認證專家。多次參與國內能源、可再生能源、能效、低碳的政策制定研究。對工業自動化和機器人有深入研究。



楊超

數字化資本執行董事，能源區塊鏈實驗室早期參與者，對區塊鏈技術的產業應用有深入洞察，曾就職于國資委旗下資產管理部門。



李博治

XBTING基金會創始人，畢業於加拿大UBC大學，連續創業者。分子未來、AVH等多個明星項目早期投資人。XBTING基金會主要從事套利、對衝、股權投資、項目孵化等業務。2016年全年基金實現超額利潤，2017年參與多家風投機構聯合成立專項區塊鏈投資基金。



DIPNET: 首個基于區塊鏈的分布式智能生產網絡



路人甲

通證科技首席執行官，前五糧液互聯網子品牌副總經理，區塊鏈天使投資人。15年市場營銷經驗，曾為Discovery、殼牌、迪士尼、長江商學院等提供社會化媒體營銷服務。擅長社會化媒體營銷、社群運營、用戶運營，在區塊鏈社區運營和個人IP打造方面有深入研究。



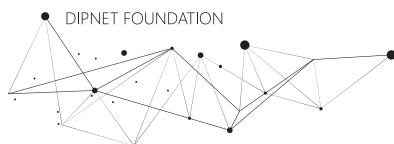
餘曉菡

十年金融行業從業經驗。資泉金服創始人，NEO、亦來雲等十幾個國內外明星項目早期投資人，NEO志願者理事會理事，清華大學icenter創客日重要組織者。



張旭

區塊鏈應用技術研究院執行院長，塊訊科技創始合伙人，區塊鏈錢包開發團隊核心成員，清華icenter區塊鏈課程早期參與者。



DIPNET: 首個基于區塊鏈的分布式智能生產網絡

第六章 DPN分配細則

● DPN分配方案

Distributed Intelligent Production Token（簡稱“DPN”）是DIPNET系統的原生數字資產，是DIPNET各項功能的通證，總量發行100億枚，按如下比例進行分配：

● 首輪售賣：

本次售賣的數量為50億枚，占總量的50%。

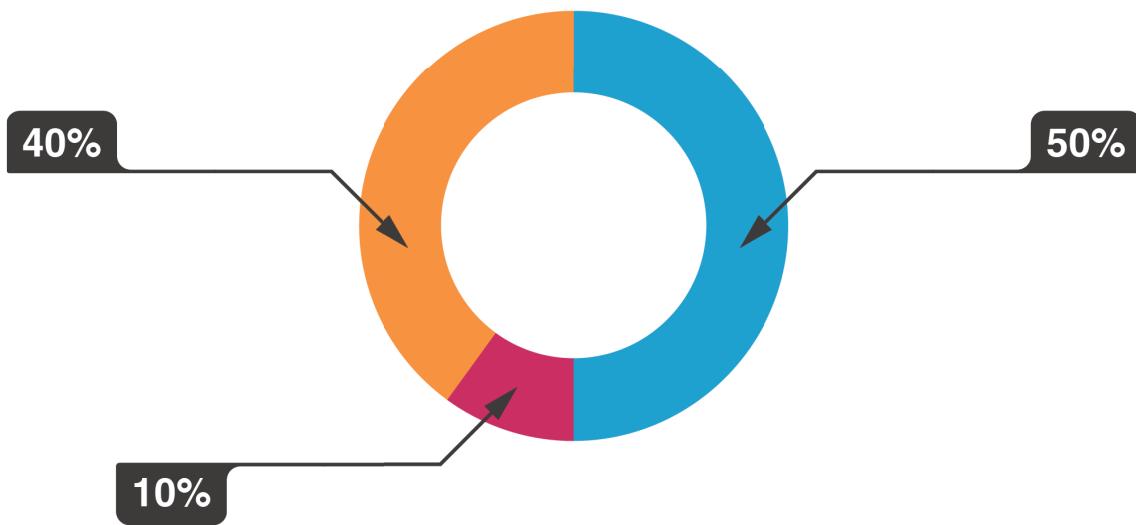
● 創始團隊預留：

DIPNET創始團隊為DIPNET的發展投入大量的精力和工作，因此將預留10億枚DPN，占總量的10%，鎖定期一年。

● 社區發展：

社區發展是保證DIPNET系統持續發展和支撐DPN價值的基礎，因此DIPNET基金會將預留40億枚DPN，占總量的40%，用于DIPNET社區的建設和發展，此部分由DIPNET基金會持有。

DPN分配方案



● 基金會儲備金

● 創始團隊

● 首輪售賣



DIPNET: 首個基于區塊鏈的分布式智能生產網絡

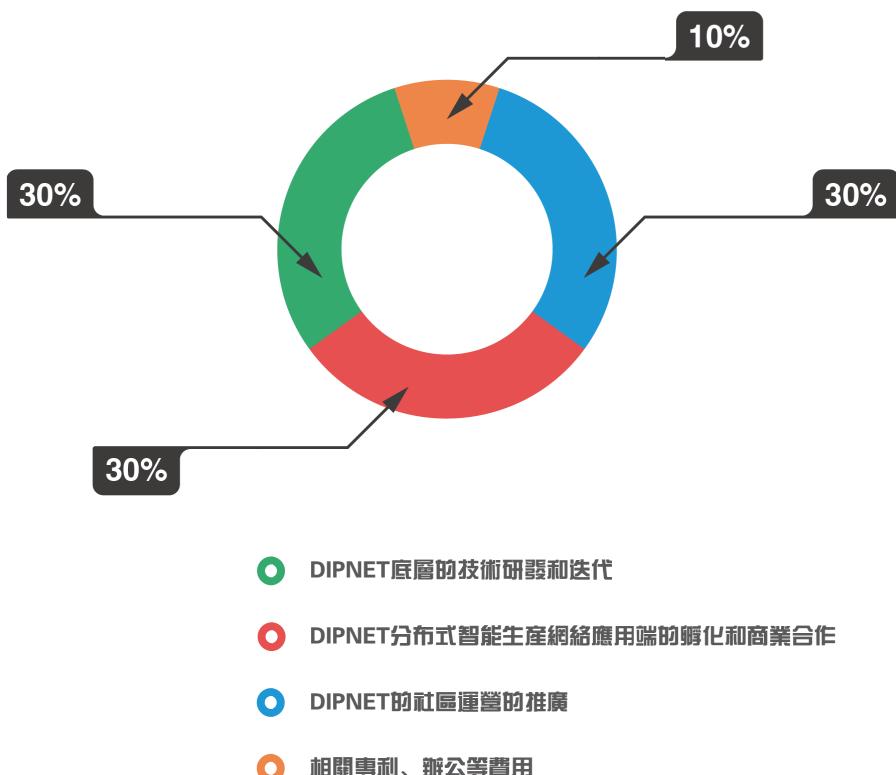
● DPN社區售賣計劃

目前DIPNET正在進行研發，在整個智能生產網絡中，區塊鏈相關部分功能已經進入論證和設計時間，為了保證DIPNET系統的區塊鏈技術可靠穩定，我們將選擇實力雄厚的合作伙伴進行合作開發。

因此本次項目，主要用于以下用途：

- 30%：將用于DIPNET底層的技術研發和迭代；
- 30%：用于DIPNET分布式智能生產網絡應用端的孵化和商業合作；
- 30%：用于DIPNET的社區運營和推廣；
- 10%：用于相關專利、辦公等費用。

DIPNET售賣所得使用分配



注：DPN是DIPNET系統通證，代表系統權益，非投機炒作作品，祇針對專業區塊鏈投資機構售賣，不接受美國、韓國、中國大陸地區個人購買。



DIPNET: 首個基于區塊鏈的分布式智能生產網絡

● DIPNET迭代計劃

作為區塊鏈技術，會面臨各種挑戰和機遇，DIPNET的未來迭代包括兩部分，一是代碼本身的迭代；二是生產單元應用上的迭代。

1.DIPNET底層架構的迭代

當DIPNET代碼本身出現漏洞，需要經過技術委員會進行分析、測試和審核，提交至決策委員會報備，當出現以下重大漏洞（不限于）將採取系統升級：影響生產網絡運行的重大問題、影響用戶資金安全的問題，以及影響系統安全的重大問題。當出現較小的漏洞時，直接由技術委員會進行補丁。

2.生產單元商業應用上的迭代

DIPNET是完全開源的項目，DIPNET系統希望通過技術上的創新、理念上的創新建立全新的分布式智能生產網絡。因此在生產單元商業應用的開發時，DIPNET基金會會選擇合適的第三方合作，進行行業和應用的迭代。由第三方供貨商主導，DIPNET提供相應技術支持。





DIPNET: 首個基于區塊鏈的分布式智能生產網絡

第七章 開發規則

2018年Q1：DIPNET 組建開發團隊、前期設計。

2018年Q2：基礎合約範式Demo試點。

2018年Q3：代碼開始開源。

2018年Q4：基本合約範式開始開源。

2019年Q1：DIPNET 基礎網路上線測試。

2018年Q1：
DIPNET 組建開發團隊、前期設計。

2018年Q2：
基礎合約範式Demo試點。

2018年Q3：
代碼開始開源。

2018年Q4：
基本合約範式開始開源。

2019年Q1：
DIPNET 基礎網路上線測試。