

ARCONA

Ecosistema de Realidad Aumentada

desarrollado por el equipo de Pilgrim XXI



VISIÓN DE CONJUNTO

Arcona: un ecosistema impulsado por una cadena de bloques que combina mundos reales y virtuales en todo el globo.

El Ecosistema Arcona crea una Tierra Digital, una capa de Realidad Aumentada que une el mundo físico y el virtual, en un único entorno de información perfectamente vinculado a nuestro mundo real. Está diseñado para la experiencia cotidiana e interactiva del usuario con el contenido multimedia aumentado, virtual y de realidad mixta en todos el mundo. Puede cambiar el espacio real circundante sobre la marcha a través del uso de teléfonos inteligentes, tabletas o con el uso de cascos de realidad aumentada tipo “**HoloLens**” o similar. En esta tierra digital, cualquiera podrá alquilar una parcela y comenzar a hacer negocios dentro de la plataforma de REALIDAD AUMENTADA. Todo se controlará de forma remota, por lo que podrá hacer su negocio en todo el mundo sin salir de su oficina. Los titulares de tokens



Advertencia: amigos, el documento no es la versión final de White Paper, el equipo del proyecto continúa trabajando y editando las secciones. Te invitamos a unirte a la discusión y desarrollo del proyecto.

ofertarán y poseerán lotes virtuales y recibirán pagos por alquiler si su lote es utilizado por otros programas de REALIDAD AUMENTADA en la plataforma.

Descubriendo el Mundo de la Realidad Aumentada

Arcona está diseñado para incorporar la REALIDAD AUMENTADA en todas las áreas de negocios del mundo real. Este ecosistema es útil en bienes raíces, turismo, juegos, medios, publicidad, educación y la industria del arte: las posibilidades son ilimitadas. El ecosistema de Arcona es un medio simple y conveniente de entregar proyectos de REALIDAD AUMENTADA de cualquier complejidad y estilo, conectando usuarios y desarrolladores en una base P2P. El mercado de ecosistemas de Arcona será el centro, que unirá a todos los residentes de la comunidad y permitirá el libre comercio en contenido de REALIDAD AUMENTADA como ser software, servicios, terrenos digitales y más.

Conviértase en propietario de Tierra Digital

La TIERRA DIGITAL es el principal activo del ecosistema Arcona REALIDAD AUMENTADA. Puede comprarlo, venderlo, alquilarlo o arrendarlo mediante el uso de tokens compatibles con ERC20 llamados **Arcona**. Utilizando tokens de Arcona, puede vender software creativo o contenido 3D a los propietarios y usuarios, comprar juegos, asistir a lugares especiales, comprar servicios profesionales (codificación, publicidad, creación de contenido) y participar en anuncios, promociones, acciones especiales, juegos y más. dentro del Ecosistema Arcona.



Advertencia: amigos, el documento no es la versión final de White Paper, el equipo del proyecto continúa trabajando y editando las secciones. Te invitamos a unirte a la discusión y desarrollo del proyecto.



RESUMEN EJECUTIVO

PROBLEMA VS SOLUCIÓN

1) Desde el punto de vista corporativo

Problema: El mercado de canales publicitarios está sobresaturado. Los canales de medios tradicionales están perdiendo su poder de comunicación con el público. La industria publicitaria necesita descubrir nuevos formatos, lugares y experiencias.

Solución: la capa de Realidad Aumentada de Arcona es un nuevo espacio, un nuevo medio de publicidad, comunicación y oportunidades de compartir la marca. Hay poco espacio en el mundo real para las nuevas vallas publicitarias, pero hay mucho espacio virtual en Arcona.

2) Desde el punto de vista del usuario final

Problema: no existe una herramienta única para que los usuarios interactúen fácilmente con la realidad aumentada.

Solución: Arcona usa el espacio de información pública uniendo el mundo físico y el virtual en cualquier lugar. Arcona ofrece acceso gratuito para todos



Advertencia: amigos, el documento no es la versión final de White Paper, el equipo del proyecto continúa trabajando y editando las secciones. Te invitamos a unirte a la discusión y desarrollo del proyecto.

los usuarios a funciones de software que les permiten cambiar el espacio real circundante sobre la marcha.

3) Desde el punto de vista de los desarrolladores de (RA)

Problema: Los proyectos de REALIDAD AUMENTADA interiores son fáciles de construir, pero los proyectos externos, al aire libre, presentan un problema ya que los desarrolladores deben viajar a la ubicación para construir o desarrollar el proyecto, lo que aumenta significativamente los gastos.

Solución: Con las herramientas de Arcona, puede colocar con precisión objetos de realidad aumentada de forma remota en un entorno cambiante. Sin GPS: usamos objetos del mundo real como marcador.

- Arcona ofrece la posibilidad de vincular contenido virtual con paisajes reales en cualquier lugar, independientemente de su tamaño.
- Tenemos un entorno universal de realidad aumentada que conecta a desarrolladores y consumidores.
- Arcona combina visualmente espacios virtuales y reales que se adaptan a los movimientos del usuario

4) Desde el punto de vista del mercado de REALIDAD AUMENTADA global

Problema: hay más de 10 plataformas RA, cada una compatible con un dispositivo REALIDAD AUMENTADA habilitado específico: solo teléfonos inteligentes, solo gafas inteligentes, solo cascos de RA, solo iPhones, sólo teléfonos Android, etc. El mercado está completamente atomizado y es universal, con dispositivos cruzados. El ecosistema es necesario para hacer posible la interacción fluida para los desarrolladores de contenido RA, las aplicaciones RA, el contenido y los usuarios finales.

Solución: Arcona es una solución multiplataforma y es compatible con cualquier dispositivo. **Brindamos una experiencia compartida y uso simultáneo de dispositivos.** Los usuarios podrán ver e interactuar con objetos virtuales en ubicaciones del mundo real simultáneamente y a través de diferentes dispositivos. Reunimos a desarrolladores y usuarios, empresas y clientes, y lo más importante - **borramos las fronteras entre estados.** Nuestro sistema descentralizado operará en todos los continentes y ofrecerá las mismas oportunidades a todos los participantes del ecosistema.



Advertencia: amigos, el documento no es la versión final de White Paper, el equipo del proyecto continúa trabajando y editando las secciones. Te invitamos a unirte a la discusión y desarrollo del proyecto.

5) Desde el punto de vista conceptual

Problema: En la actualidad, solo los desarrolladores de RA profesionales pueden crear experiencias de RA. Por lo tanto, el usuario final tiene la única función disponible de comprar y usar lo que otros crearon, sin poder utilizar su potencial de creatividad para construir su propia experiencia de RA.

Solución: El ecosistema de Arcona tiene una gran importancia social, ya que brinda a las personas creativas la oportunidad de presentar sus proyectos al público en general. Los residentes de Arcona podrían crear y monetizar sus propios proyectos de RA sin la necesidad de conocimientos de programación de alto nivel (modelo Wordpress y Youtube)

POR QUÉ NECESITAMOS BLOCKCHAIN

Arcona utilizará el Blockchain como un libro de contabilidad para identificar quién posee el terreno o parcela, el contenido, el software, etc. y quién tiene el derecho de transferir y registrar transferencias. La tecnología Blockchain puede garantizar la igualdad de condiciones y protección adicional para los derechos de propiedad de los propietarios de **Parcelas Digitales** en el ecosistema Arcona RA, y la protección de derechos de autor para desarrolladores y artistas que viven en cualquier parte del mundo. Cada transacción en el sistema será confiable, transparente y móvil en el ecosistema Arcona RA.

Los contratos inteligentes garantizarán la protección del derecho de autor de cada creador de contenido y programador, y garantizarán el pago automático para el uso de su propiedad intelectual. Los contratos inteligentes protegerán los derechos del contenido y de los propietarios digitales de la tierra.

POR QUÉ NECESITAMOS NUESTRO PROPIO TOKEN



Advertencia: amigos, el documento no es la versión final de White Paper, el equipo del proyecto continúa trabajando y editando las secciones. Te invitamos a unirte a la discusión y desarrollo del proyecto.

La economía de Arcona genera una capa de realidad aumentada llamada Digital Land. Es un activo digital limitado descrito en Ethereum¹ Smart Contract, y puede adquirirse a cambio de una Arcona ERC20² token.

La ficha de Arcona es equivalente al costo de los activos digitales y es la moneda interna universal del ecosistema de Arcona. Se utiliza para la compra de todos los bienes y servicios digitales en el ecosistema. La ficha de Arcona asegurará la infraestructura necesaria para construir la nueva capa digital en el espacio real. Permitirá que el ecosistema se replique y se llene con una variedad de contenido.

Todos los inversores o tenedores de tokens de Arcona tendrán el derecho de contribuir a la formación del ecosistema. Tendrán la oportunidad de completar tareas, desarrollar bloques de software y contenido, y probar el sistema a cambio de una remuneración.

Los inversores o tenedores de tokens de Arcona pueden participar en promociones de ecosistemas y programas de lealtad.

TRACCIÓN, INGRESOS, LOGROS

TEL ecosistema Arcona RA está siendo desarrollado por el equipo profesional de Pilgrim XXI. **Tenemos 5 años de experiencia en el desarrollo de soluciones de RA y Arcona es la extensión natural de nuestra pasión y experiencia en RA.**

Pilgrim XXI ha estado trabajando en el mercado de desarrollo de RA desde 2013, mejorando la experiencia de los turistas, brindándoles la oportunidad de viajar en el tiempo, para ver cómo se veían diferentes lugares históricos y eventos en épocas pasadas. En año 2014, lanzamos el primer parque de realidad aumentada al aire libre del mundo.

En la actualidad hay 8 parques de realidad aumentada que se venden y operan en 6 países europeos.

¹ <https://es.wikipedia.org/wiki/Ethereum>

² https://theethereum.wiki/w/index.php/ERC20_Token_Standard



Advertencia: amigos, el documento no es la versión final de White Paper, el equipo del proyecto continúa trabajando y editando las secciones. Te invitamos a unirte a la discusión y desarrollo del proyecto.

Los ingresos de la compañía son de USD 700K.

Ahora estamos probando nuestro prototipo de visor o visualizador por computadora como una plataforma independiente para RA

Desde el año 2015, hemos realizado grandes inversiones con nuestros fondos para la investigación de GIS distribuidos, tecnologías de realidad aumentada, simulación 3D, visión artificial e inteligencia artificial.



Logros:

▲ **Año 2014:** Recibió una inversión de etapa previa a la siembra del Fondo de Inversión Prescrita de San Petersburgo por un monto de USD 170K. Recibió una subvención del Microsoft Seed Fund. Se sometieron a programas de aceleración de Intel, Google y Faber Novel.

Lanzó el primer parque al aire libre RA del mundo, el Castillo Ludza (20.000 m²), que atrajo a más de 60,000 turistas en su primer año, aumentando los flujos turísticos en la región en un 30%.

Lanzó el **Cruiser Aurora RA Park** (San Petersburgo, Rusia, 200 000 m²).

▲ **Año 2015: Pilgrim XXI** se convirtió en residente del Centro de Innovación Skolkovo.

El proyecto fue votado como una de las 10 empresas emergentes más importantes del mundo en **Future en Seine** (París, Francia). El trabajo comenzó en nuestro propio sistema de visión por computadora.

Lanzó el **Parque RA Altun Estate** (Pskov, Rusia, 100 000 m²).

Lanzó la **Fortaleza de Bastille RA Park** (París, Francia, 10 000 m²),

Lanzó el **Foro del Parque RA de Pompeya** (Pompeya, Italia, 40 000 m²).



Advertencia: amigos, el documento no es la versión final de White Paper, el equipo del proyecto continúa trabajando y editando las secciones. Te invitamos a unirte a la discusión y desarrollo del proyecto.

▲ **Año 2016:** Se retiró del Fondo de Inversión **Pre-Seed** vendiendo acciones al inversor español **The Next Big Wow, S.L.** Comencé desarrollando una plataforma de realidad aumentada para dispositivos móviles para el posicionamiento remoto de contenido 3D.

Lanzó el **Road of Life RA Park** (San Petersburgo, Rusia, 50 000 m²).

Lanzó el **Antiguo parque Nessebar RA** (Nessebar, Bulgaria, 250 000 m²).

▲ **Año 2017:** Lanzó el **Parque de la Batalla de Narva RA** (Narva, Estonia, 100 000 m²).

NUESTRA VISIÓN

En el 2023, el uso de la Realidad Aumentada será un fenómeno amplio. Piligrim XXI y nuestro Arcona RA Ecosystem se convierten en un estándar de la industria. Somos exitosos en combinar los mundos físicos y virtuales en un solo entorno de realidad aumentada, logrando la cantidad total de territorio de RA georeferenciado de 100.000 km² en las principales capitales del mundo. La comunidad de ecosistemas y su economía interna es completamente operativa y cuenta para millones de usuarios activos, que participan en su desarrollo y perfección posteriores.

NUESTRA MISIÓN

Estamos desarrollando tecnologías de realidad aumentada (RA) para mejorar y traer nuevas experiencias a las personas.

NUESTROS OBJETIVOS

Año 2018 Trimestre 1: Lanzamiento del mercado y la unidad de cuenta Arcona, venta del kit de desarrollo

▲ Año 2018 Trimestre 2: Lanzamiento del prototipo de visualización de RA y aplicaciones con bonos para probadores y exploradores.

▲ Año 2018 Trimestre 3: Lanzamiento del prototipo tecnológico para RA Grid; lanzamiento de herramientas de posicionamiento remoto para plataformas móviles.

▲ Año 2018 Trimestre 4:Lanzamiento del visualizador de RA.



Advertencia: amigos, el documento no es la versión final de White Paper, el equipo del proyecto continúa trabajando y editando las secciones. Te invitamos a unirte a la discusión y desarrollo del proyecto.

▲ Año 2019: El sistema de posicionamiento RA Grid se presentará en 10 de las ciudades más grandes del planeta. Un total de 1.500 km² de terreno digital estarán a la venta. La economía interna será lanzada.

▲ Año 2020: La cantidad de territorio de RA georeferenciado aumentará a 40,000 km² y se creará la Cuadrícula de realidad aumentada mundial.

▲ Año 2023: La cantidad de territorio de RA georeferenciado llegará a 100.000 km², combinando los mundos físico y virtual en un único entorno de realidad aumentada.



Advertencia: amigos, el documento no es la versión final de White Paper, el equipo del proyecto continúa trabajando y editando las secciones. Te invitamos a unirte a la discusión y desarrollo del proyecto.



RAZÓN FUNDAMENTAL

Las computadoras pronto serán más poderosas que nunca. Se convertirán en una parte integral de su entorno cotidiano. En lugar de iniciar sesión en su computadora o teléfono inteligente, podrá simplemente ingresar a una habitación o salir a la calle y manipular el entorno a su alrededor de la manera que quiera sin tener que sacar un dispositivo de su bolsillo. (Walt Mossberg)³

¿Por qué llevar contigo un dispositivo voluminoso si tus llamadas, mensajes, canales de TV y juegos pueden enviarse directamente a tus cascos de realidad aumentada? Todo el contenido diverso en este entorno casi místico estará a un toque de la punta de los dedos. ¿No es así como se veían nuestros sueños infantiles de magia?

Los cascos con realidad aumentada pronto estarán disponibles en todas partes. En este momento histórico, la humanidad requerirá un entorno universal que une los mundos real y virtual en un solo espacio de información. Este entorno es el que se está creando hoy.

³ Mossberg: [The Disappearing computer](#)



Advertencia: amigos, el documento no es la versión final de White Paper, el equipo del proyecto continúa trabajando y editando las secciones. Te invitamos a unirte a la discusión y desarrollo del proyecto.

Este entrelazado de la capa virtual con paisajes reales se logra mediante una combinación de tecnologías de seguimiento de dispositivos móviles (ya en proceso con **Google Tango**, **Microsoft Hololens** y **Apple ARToolKit**) y sistemas de información geográfica (**GIS**). Utiliza datos geoespaciales, donde la percepción remota genera modelos digitales de elevación y construye paisajes virtuales texturizados en 3D con detalles deslumbrantes con una precisión de hasta unos pocos centímetros.

Si se elimina la necesidad de que los desarrolladores en el sitio vinculan objetos virtuales con paisajes reales, la integración de la realidad digital se acelerará. El posicionamiento remoto del contenido de realidad aumentada es un paso hacia la ampliación de esta tecnología a nivel mundial.

La unificación del mundo real y digital es inevitable, y hay algunas ideas clave para discutir: los principios de diseño e implementación detrás del ecosistema⁴ de realidad aumentada, el vínculo entre la capa digital, el paisaje terrestre y las coordenadas geográficas, y el valor de tierra digital y su crecimiento a medida que las parcelas del sistema se ponen en uso.

CAPACIDADES

Posicionamiento remoto

Herramientas como el increíble **ARKit**, **Project Tango** y **Windows Holographic** han proporcionado a los dispositivos móviles nuevas capacidades.

El seguimiento de movimiento permite que un dispositivo comprenda su posición y orientación a medida que se mueve en el espacio tridimensional. El aprendizaje de área utiliza señales visuales. El dispositivo reconoce su ubicación y puede corregir sus movimientos. Los sensores de percepción de profundidad le dicen al dispositivo la forma del mundo que lo rodea, usando nubes de puntos para configurar interacciones virtuales.

Digamos que eres un desarrollador de realidad aumentada, y vives en París. Desea liberar un **Godzilla** reanimado en las calles de **Tokio**, o revivir la **Bastilla en París**, o plantar una línea de abetos cubiertos de nieve o palmeras a lo largo de la calle que se encuentra fuera de su ventana.

⁴ <https://vc.ru/22585-ecosystem-vs-platform>



Advertencia: amigos, el documento no es la versión final de White Paper, el equipo del proyecto continúa trabajando y editando las secciones. Te invitamos a unirte a la discusión y desarrollo del proyecto.

Tendrás que pasar días, semanas o quizás meses, vinculando tus instalaciones con el mundo real. A esto se suman los costos de viaje y los hoteles (si decide realizar su experimento en Tokio). En el lado positivo, te pondrías en forma caminando circularmente en la calle escaneando todo lo que te rodea para darle a tu aplicación el área de aprendizaje requerida.

Tendría que caminar bastante porque esos marcadores visuales que escaneó hace media hora ya han cambiado. El sol tiene esa tendencia molesta de moverse por el cielo y cambiar las características ópticas del espacio requerido para la percepción de profundidad. No solo sus marcadores se verán diferentes dependiendo de la hora del día, sino también dependiendo del día del año.

Has gastado un presupuesto de Hollywood haciendo que **Godzilla** aparezca en **Tokio**, o salgas a la calle fuera de tu casa cada hora durante todo un año.

Siempre que sus marcadores en Tokio no hayan sido ocultados por publicidad nueva, y que su vecino no haya vuelto a pintar su cerca o valla, o que sus marcadores no hayan sido bloqueados por la nieve o un árbol floreciente de sakura, entonces, y solo entonces, cuando las personas que ha descargado su aplicación, ven al lugar que ha estado "tratando o desarrollando", ellos verán las cosas maravillosas que ha creado en la realidad aumentada.

ARCONA es un sistema de gestión de contenido y posicionamiento remoto para la realidad aumentada. Podrá incrustar sus instalaciones de forma remota en cualquier ubicación del planeta. Obtendrá acceso a ubicaciones de alto tráfico, donde podrá construir mundos enteros integrados en el entorno real.

Lugar de comercialización

En el 2014, lanzamos el primer parque de realidad aumentada del mundo en la ciudad Letona de Ludza. Es una ciudad pequeña con una población de aproximadamente 5,000. En tres años, más de 200,000 personas vinieron a ver nuestra reconstrucción del **castillo de los caballeros teutónicos**.

Nuestra atracción de realidad aumentada aumentó el número de turistas en un 30% por año. La cantidad de tiempo que los turistas visitaron este punto de referencia aumentó de 15 minutos a dos horas. Esto significa clientes reales, para empresas locales, y un complemento de bienvenida para las arcas de la ciudad.



Advertencia: amigos, el documento no es la versión final de White Paper, el equipo del proyecto continúa trabajando y editando las secciones. Te invitamos a unirte a la discusión y desarrollo del proyecto.

En el 2016, vimos a **Pokémon Go** llevar a más de 100 millones de personas a las calles de todo el mundo en solo dos meses. El juego Pokémon mostró cómo el más simple de los objetos virtuales unidos al mundo físico, incluso en forma condicional, puede aumentar el atractivo de cualquier ubicación y afectar el comportamiento y la percepción de las personas.

Arcona es un sistema que permitirá a las generaciones futuras de **Pokémon** utilizar el paisaje real y jugar al escondite real con otros usuarios. Pronto, será posible vincular objetos 3D de cualquier complejidad sin limitaciones de espacio con solo hacer clic en un botón.

Nuevos empleos en la economía P2P

Los expertos predicen una gran pérdida de empleos en muchos sectores económicos desde la introducción de la robótica y la inteligencia artificial. Muchos de nosotros nos hemos enredado en mundos virtuales desde la infancia, cuando los juegos que jugamos nos enseñaron habilidades, incluida la capacidad de crear objetos 3D y comercializarlos. Finalmente, estas habilidades pueden encontrar su aplicación en el mundo real.

Para que nuestro ecosistema Arcona funcione de manera efectiva, planeamos abrir un mercado, un portal en línea donde productores y consumidores puedan intercambiar recursos y pagarlos utilizando los tokens internos de la plataforma.

El portal se usará principalmente para vender contenido, software y parcelas Digitales.

El sistema Arcona colocará muchas oportunidades en el mercado en una subasta. **Arcona**, ofrecerá un precio por la mejor solución. Cuanto mayor sea la suma, más desarrolladores, actores y profesionales estarán involucrados en el proyecto. Existen sistemas similares como este, en los sitios web **Threadless**, **99Designs** y **TopCoder**.

Arcona utilizará el Blockchain como un libro de contabilidad para identificar quién posee el terreno o el contenido, y quién tiene el derecho de transferirlo, así como registrar todas las transferencias. Los contratos inteligentes basados en la tecnología blockchain garantizarán la protección de derechos de autor de cada creador de contenido y programador, y garantizarán el pago automático para el



Advertencia: amigos, el documento no es la versión final de White Paper, el equipo del proyecto continúa trabajando y editando las secciones. Te invitamos a unirte a la discusión y desarrollo del proyecto.

uso de su propiedad intelectual. Los contratos inteligentes también protegerán los derechos del contenido y los propietarios.

Arcona hará posible extraer el valor real de las habilidades desarrolladas en el espacio de juego virtual. Esto dará a millones de personas la oportunidad de ganarse la vida en un mundo más poblado que cualquier universo virtual.

Durante nuestro trabajo en el proyecto, discutimos las posibilidades para la aplicación de tecnologías de RA con profesionales de negocios de diferentes sectores. Al crear este documento, nos dimos cuenta de que la lista de usos sería interminable.

Estamos compartiendo las ideas que tienen un verdadero valor humanitario y serán las primeras en afectar el mercado de la realidad aumentada. Estas áreas incluyen medios, publicidad, arquitectura y diseño, juegos y entretenimiento, turismo y educación. Puede agregar proyectos que le parezcan interesantes y tener la seguridad de que tienen el potencial de formar parte de la economía de Arcona.

DESCRIPCIÓN

Arcona es un espacio de información universal que une los mundos “real” y “virtual” en un solo ecosistema. Es una red peer-to-peer con una infraestructura que incluye un **Digital Land Registry** (Registro digital de parcelas) y otros activos digitales.

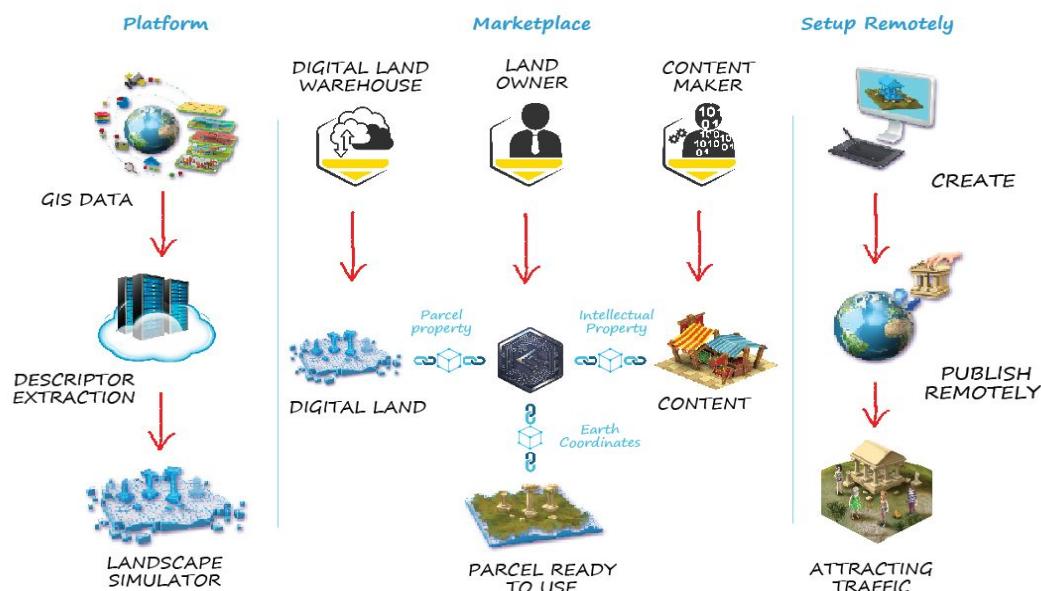
La plataforma del ecosistema Arcona combina las funciones de GIS distribuido, realidad aumentada, simulación 3D, IA y arquitectura blockchain. Se puede acceder a la capa de realidad aumentada en el lugar utilizando la aplicación orientada al cliente llamado visualizador de RA con dispositivos móviles como teléfonos inteligentes, tabletas, teléfonos inteligentes con auriculares RA, gafas independientes RA y cascos de realidad aumentada, tipo **HoloLens**, lentes de contacto RA, y otros.



Advertencia: amigos, el documento no es la versión final de White Paper, el equipo del proyecto continúa trabajando y editando las secciones. Te invitamos a unirte a la discusión y desarrollo del proyecto.

El Visualizador de RA, es un programa de software multiplataforma gratuito que permite a los participantes ver objetos de realidad aumentada en un entorno real.

ARCONA ECOSYSTEM



TECNOLOGÍA

Componentes y funciones

SISTEMA DE MODELADO AUTOMATIZADO PARA EL ENTORNO DE REALIDAD AUMENTADA:

Este sistema realiza las siguientes tareas:

- Construye modelos de paisaje en 3D basados en datos geoespaciales de alta resolución obtenidos de GIS y otra información en el dominio público (fotos, etc.);
- Identifica posibles caminos de movimiento para el usuario en la parcela de tierra dada;
- Genera marcadores de objetos para determinar la ubicación del usuario (la ubicación del dispositivo del usuario);



Advertencia: amigos, el documento no es la versión final de White Paper, el equipo del proyecto continúa trabajando y editando las secciones. Te invitamos a unirte a la discusión y desarrollo del proyecto.

MÓDULO DE BASE DE DATOS: Este módulo ejecuta un DBMS para almacenar modelos de paisaje y proporcionar acceso remoto a ellos para tratar con varios tipos de solicitudes al mismo tiempo.

ENTORNO DE MODELIZACIÓN INTEGRADO: Un conjunto de herramientas para crear y mantener software y para administrar y editar contenido.

VISUALIZADOR RA: un cliente freeware para dispositivos móviles con un sistema de posicionamiento utilizado para mostrar correctamente objetos de realidad aumentada en una ubicación determinada.

CONTRATO INTELIGENTE: Un conjunto de escenarios que permiten a los usuarios ajustar sus relaciones P2P y métodos de pago para varias funciones de la plataforma. Un sistema de pago rápido, para transacciones internas con baja comisión. Es la clave del rápido desarrollo económico del mundo de la realidad aumentada de Arcona.

PARCELAS DIGITALES

La economía de Arcona se basa en la generación de una capa de realidad aumentada llamada “Parcelas Digitales”. Es un activo digital limitado descrito en el Contrato inteligente de Ethereum, y se puede adquirir a cambio de un token Arcona. que usa la tecnología ERC20⁵ de token.

¿Por qué comprar o alquilar parcelas digitales?

Poseer o alquilar una parcela de tierra digital es una oportunidad emocionante para los usuarios creativos y una ocupación rentable para la empresa privada. Puede comprar un terreno para colocar los objetos virtuales que cree o compre en el mercado en el mundo real.

Tu tierra significa tus reglas. Puede transformar el mundo en el césped fuera de su casa o desarrollar un proyecto comercial a miles de millas de distancia en otro continente. La capa digital es tu dominio y puedes ajustarla a tu gusto.

⁵ [ERC20](#)



Advertencia: amigos, el documento no es la versión final de White Paper, el equipo del proyecto continúa trabajando y editando las secciones. Te invitamos a unirte a la discusión y desarrollo del proyecto.

Cada trama de “parcelas digitales”, está vinculada a una ubicación específica en el mundo real, un lugar donde puedes traer gente real y compartir los resultados de tu trabajo mediante la organización de espectáculos, presentaciones y juegos.

Valor de la parcela o tierra

El valor de cualquier trama de Parcela Digital está determinado por su popularidad. Los lugares como los centros de las grandes ciudades con gran población son limitados y tendrán la mayor popularidad.

Creemos que habrá una adopción masiva del Ecosistema Arcona. También invertiremos fuertemente en su desarrollo y promoción.

Debido a esto, **el tráfico existente en el mundo real se convertirá en tráfico en el ecosistema**. Al lanzar y vender “parcelas digitales” gradualmente, ciudad por ciudad, trimestre por trimestre, la demanda de Digital Land crecerá, lo que alimentará un mayor interés entre los futuros propietarios.

Este mayor interés es la base sobre la cual construiremos el sistema de subastas para permitir el comercio digital de tierras. Esto permite a la comunidad determinar de forma independiente el valor de mercado de parcelas digitales en el sistema. El precio de las parcelas vendidas en subasta determina el precio promedio de otras parcelas.

Otra variable que determinará el valor de parcelas digitales será la rentabilidad. La trama de parcelas digitales aporta dinero al atraer a los usuarios a contenido pago. Vender un boleto de entrada para visitar un museo RA en el sitio de ruinas en un lugar histórico, o pagar por participar en un juego interactivo multijugador, por ejemplo. Las ganancias serán mayores a partir de una trama digital que ha sido publicitada en un territorio con más tráfico.

Otro ejemplo: la asistencia a la ubicación central de una ciudad varía de 50,000 personas por día (París, el área frente a la Torre Eiffel) a 100,000 (Beijing,



Advertencia: amigos, el documento no es la versión final de White Paper, el equipo del proyecto continúa trabajando y editando las secciones. Te invitamos a unirte a la discusión y desarrollo del proyecto.

Ciudad Prohibida de Gugun). Esto es comparable a la asistencia de un sitio de noticias promedio. El banner en este sitio costará alrededor de u\$d 300 por mes.

La colocación de publicidad terrestre en estos lugares a menudo es prohibitiva. 1 cartelera por mes costará al menos u\$d 10,000. Nuestro cálculo es que en Arcona, en ubicaciones clave, una sola pancarta interactiva puede costar al menos u\$d 50 por mes. El propietario de 100 m² puede colocar 10 pancartas, por lo que el ingreso publicitario mínimo de 100 m² comprado por \$ 100 será de u\$d 6000 por año. El ingreso de un dólar gastado en la tierra es de u\$d 60.

Puede abrir una tienda virtual en una ubicación real y comenzar a vender cualquier tipo de producto. Si haces esto en línea en cualquier lugar sin salir de tu casa, necesitarás obtener un terreno o parcela digital.

Especificaciones

El principal servicio ofrecido por **Arcona** es la capa de realidad aumentada, **parcela digital**. Este sistema proporciona acceso a un marco de desarrollo que contiene una simulación tridimensional del paisaje terrestre y la funcionalidad para crear un entorno de realidad aumentada.

Lógicamente, dado que la Tierra digital está vinculada a la superficie de la tierra, su alcance tiene un límite natural en el 12% de la superficie de la tierra utilizada por los humanos, es decir, 18 billones de m²⁶.

La capa de realidad aumentada, que alberga objetos virtuales ubicados remotamente, está dividida en partes iguales de 100 m² (1 ar) cada una. Las parcelas de tierra se pueden comprar a cambio de un token llamado Arcona.

Un solo servidor físico puede generar una trama de alrededor de 200 x 200 m. Cada diagrama puede admitir un número limitado de objetos virtuales y visitantes conectados simultáneamente. Esto se conoce como la capacidad de la tierra.

⁶ [UNESCO World Heritage map](#)



Advertencia: amigos, el documento no es la versión final de White Paper, el equipo del proyecto continúa trabajando y editando las secciones. Te invitamos a unirte a la discusión y desarrollo del proyecto.

Mediante la recopilación de un conjunto de varios terrenos, la capacidad se puede aumentar y se pueden admitir más objetos y usuarios conectados. Con Arcona, es posible agrupar un grupo de parcelas no adyacentes y transferir la capacidad de todas las parcelas dentro del grupo a una sola parcela.

Esto se llama transferencia de capacidad. Esto hace posible que el sistema genere la capa de realidad aumentada y haga un uso completo de las parcelas de tierra digitales fuera de las áreas de alto tráfico.

La tierra digital como una mercancía

Lo que hace que la Tierra Digital sea inusual como mercancía no es la tierra que se compra, sino el ingreso que se puede obtener desarrollando la infraestructura y activando el potencial empresarial. Usted compra el derecho a recibir ingresos regulares debido a su trabajo. Cuanto más desarrolle de la trama, mayor será el costo de la tierra.

Cada parcela de tierra digital incluye coordenadas geográficas, descriptores de marcadores de paisaje, un conjunto básico de herramientas para administrar el contenido de RA y un canal para contactar con el sistema de gestión de la plataforma.

Tipos de parcela de tierra digital

- **Red global:** Tierras de Arcona y propiedades privadas.
- **Región:** una sección de 200 x 200 m de la red o 40,000 m² de terreno digital.
- **Parcela:** una parte de una región con un área de 1 ha (100 m²).
- **Propiedad privada:** una o varias parcelas propiedad de un solo usuario.

Los usuarios pueden comprar, alquilar y administrar, alquilar y vender sus parcelas de capa de realidad aumentada de forma remota. Dentro de sus propiedades, los usuarios pueden crear, mostrar, compartir o vender contenido de realidad aumentada.



Advertencia: amigos, el documento no es la versión final de White Paper, el equipo del proyecto continúa trabajando y editando las secciones. Te invitamos a unirte a la discusión y desarrollo del proyecto.

El derecho del usuario a la propiedad sobre un terreno virtual está codificado en un contrato de blockchain con el número de registro para cada parcela de 1 ha = (100 m²) vinculada a un conjunto específico de coordenadas geográficas.

ARCONA TOKENS

Roles de Token:

1. Acceso al ecosistema como usuario activo (propietario de la tierra, desarrollador de contenido y software)
2. Participación en la creación de la plataforma sobre los principios de Open Source. Garantía de derechos de autor y pago de regalías.
3. Participación en el funcionamiento del sistema en el formato P2P del modelo de economía. Garantía de propiedad de los activos digitales y la capacidad de obtener ingresos de su uso.
4. El derecho a votar para participar en el desarrollo del sistema y evaluar el desempeño de las tareas y la calidad del contenido.
5. Acceso al mercado mundial de "tierra digital" sobre la base de una capa de realidad aumentada. La capacidad de instalar y administrar contenido de forma remota.
6. Acceso a varios servicios del sistema, como mercado, subastas de tierras, bolsa, publicidad, etc.





Advertencia: amigos, el documento no es la versión final de White Paper, el equipo del proyecto continúa trabajando y editando las secciones. Te invitamos a unirte a la discusión y desarrollo del proyecto.

Descripciones



TEL token de arcona es equivalente al costo de los activos digitales y es la moneda interna universal del ecosistema de Arcona. Se usará para la compra de todos los bienes y servicios digitales dentro del ecosistema.

El arcona se crea utilizando la tecnología blockchain, sobre la base de un contrato inteligente tipo ERC20 que registra los derechos de los autores y propietarios de activos digitales, y automatiza el sistema de pago para el uso de la propiedad intelectual. Un contrato inteligente

también codifica datos geográficos, números de registro para terrenos digitales, identificaciones de propietario de parcelas, números de registro para activos digitales, identificaciones de autor, identificaciones para los propietarios de activos digitales y el costo y las condiciones para el uso de activos digitales.

La tecnología Blockchain garantiza las mismas condiciones y protección para los derechos de propiedad de los propietarios de parcelas digitales en la plataforma Arcona, y la protección de los derechos de autor para los desarrolladores y artistas que viven en cualquier parte del mundo. La tecnología de Blockchain hace que cada transacción sea confiable, transparente y móvil.

Arcona asegurará la infraestructura necesaria para construir la nueva capa digital en el espacio real. Permitirá que el ecosistema se replique por lo que se llena con una variedad de contenido.

RESIDENTES DEL ECOSISTEMA

Los propietarios, inquilinos, desarrolladores y usuarios son las categorías consideradas residentes en el ecosistema.



Advertencia: amigos, el documento no es la versión final de White Paper, el equipo del proyecto continúa trabajando y editando las secciones. Te invitamos a unirte a la discusión y desarrollo del proyecto.

Los propietarios pueden comprar y vender tierras, arrendarlas y colocar contenido de RA en parcelas de tierra. Los inquilinos pueden alquilar la tierra, sub arrendarla y colocar el contenido de RA en una parcela alquilada según las condiciones estipuladas por el propietario.

Los desarrolladores pueden crear software o contenido. Un desarrollador puede definir las reglas de uso para las obras que crea.

Un usuario en el mundo real puede acceder a todos los servicios del sistema a través de un visor o visualizador de RA y puede comprar y vender activos digitales.

Los propietarios pueden traer un número ilimitado de usuarios de contenido de realidad aumentada a las parcelas que poseen. La popularidad de cada trama dependerá tanto de la calidad del contenido como de la popularidad del territorio o parcela.

Por ejemplo, la demanda de contenido de RA en París será considerablemente más alta que en el desierto de Mauritania. Esto contribuye al desarrollo de un mercado secundario de tierra, alquiler, contenido y publicidad. Los propietarios controlan qué contenido se publica en sus propiedades. Este contenido puede variar desde una escena 3D estática a un sistema interactivo. Un propietario puede hacer lo que quiera con su parcela, incluidas las siguientes acciones:

- Colocar cualquier contenido digital en su territorio o parcela. El contrato inteligente puede incluir una serie de restricciones en cuanto a la naturaleza del contenido (contenido relacionado con la violencia, escenas de adultos, etc.)
- Programar una muestra de contenido para los usuarios (juegos, visitas guiadas, programas educativos, promociones, atracciones de RA, etc.)
- Alquilar la parcela o venderla a otro dueño.



Advertencia: amigos, el documento no es la versión final de White Paper, el equipo del proyecto continúa trabajando y editando las secciones. Te invitamos a unirte a la discusión y desarrollo del proyecto.

- La cantidad de espacio del servidor asignado a una sola parcela es limitada, por lo que el propietario puede comprar capacidad adicional de la comunidad o comprar terrenos o parcelas desocupados y transferir la capacidad a sus propias propiedades.

Los creadores de contenido, es decir, desarrolladores de código, artistas 3D y autores de otras obras cargadas en el sistema pueden usar los derechos de autor. Estas condiciones se describen en el contrato inteligente.

Hay bonos para los usuarios que ayudan a desarrollar o probar el sistema. Ayudan a mejorar el sistema de posicionamiento en el área circundante al aceptar la transferencia de datos desde su dispositivo al servidor del sistema.

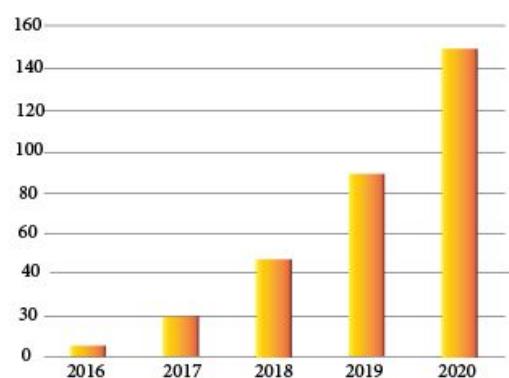
ANÁLISIS DE MERCADO

Nuestra empresa trabaja en el sector de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), que participa en la creación de infraestructura y componentes para ayudar con las tecnologías informáticas modernas.

Aunque todavía no existe una definición generalmente aceptada de TIC, el término se aplica generalmente a todos los dispositivos, componentes de red, aplicaciones y sistemas que colectivamente permiten a las personas y organizaciones interactuar en el mundo digital. Desde su creación, el enfoque principal de la compañía ha sido desarrollar tecnologías de realidad aumentada (RA).

Descripción general del mercado RA

Los mercados de realidad aumentada y virtual están experimentando un rápido crecimiento y se están convirtiendo en uno de los principales impulsores de la industria de TI. Según una encuesta de 2016 de Juniper Research, el mercado tiene un volumen total de aproximadamente USD 3 mil millones (con 1 mil millones de eso en RA, y 2 mil millones en RV), y para 2020, se espera que exceda USD 150 mil millones (RA contabilizando 115 mil millones de dólares).





Advertencia: amigos, el documento no es la versión final de White Paper, el equipo del proyecto continúa trabajando y editando las secciones. Te invitamos a unirte a la discusión y desarrollo del proyecto.

El mercado de RA del 2016 tiene un volumen total de alrededor de USD 3 mil millones y para 2020 se espera que exceda los **USD 150 Billones**

Todas las corporaciones tecnológicas líderes contribuyen de alguna manera al crecimiento de RA. **Google**, **Facebook**, **Apple** y **Samsung** anunciaron plataformas RA en desarrollo. Las inversiones en RA también muestran una tendencia al alza. Entre 2014 y 2016, el volumen total de inversiones aumentó de USD 250 000 a USD 1,6 mil millones.

Ejemplos de acuerdos realizados en 2015/2016:

Magic Leap recauda una ronda récord de financiación en el mercado RA, recibiendo USD 793.5 millones de un grupo de inversores liderados por **Alibaba**. La compañía tiene un valor estimado de USD 4,5 mil millones;

Google compra **Eyefluence**, una compañía que desarrolla tecnología de seguimiento de ojos RA/RV, por USD 14 millones;

Apple compra **Metaio**, una compañía que desarrolla una plataforma RA, por USD 30 millones;

DAQRI adquiere **ARToolworks**, el desarrollador de software para cascos de realidad aumentada, tipo **Hololens**, por USD 38 millones;

PTC compra **Vuforia**, el desarrollador de una plataforma RA, por USD 65 millones.

Tendencias del mercado de AR

Hasta 2016, la dinámica del mercado estaba determinada por las empresas que proporcionaban SDK para teléfonos inteligentes con cámaras estándar. En los últimos años, gigantes de la industria como: Facebook Google y Apple compraron una gran cantidad de nuevas empresas.

Aurasma, **Wikitude** y el líder del mercado **Vuforia**, se centran en la visión por computadora y en el seguimiento de imágenes planas y objetos 3D únicos en tiempo real y espacio. En abril de 2017, **Facebook** y **Snapchat** anunciaron que están desarrollando un ecosistema RA para sus usuarios. **Digi-Capital** dice que la "guerra de plataformas" ha atraído a los recién llegados del mercado como **WeChat**, **BaiDu** y **Alibaba**.



Advertencia: amigos, el documento no es la versión final de White Paper, el equipo del proyecto continúa trabajando y editando las secciones. Te invitamos a unirte a la discusión y desarrollo del proyecto.

Estas tendencias tecnológicas siguen siendo sistemas de posicionamiento sin contacto basados en nubes de puntos y la mejora de las tecnologías de reconocimiento de marcadores 3D, que reconocen cualquier objeto en el mundo circundante.

Los eventos más notables del año pasado fueron:

El juego RA Pokémon GO llega al mercado, convirtiéndose en un éxito internacional y llevó la realidad aumentada a una amplia audiencia. El límite del mercado para el desarrollador del juego Nintendo subió \$ 14.8 mil millones en una semana después del lanzamiento.

Apple lanzó su ventana de desarrollo “ARKit”, haciendo que la realidad aumentada sea una parte integral del sistema operativo iOS. El conjunto de herramientas está diseñado para desarrolladores y tiene un gran potencial para llevar la tecnología al mercado masivo.

Proyectos de RA en etapa ICO

- Augmentors: Es un juego de guerra por turnos basado en bitcoin blockchain.<https://www.augmentorsgame.com>
- Reality Clash: Es un juego de disparos en primera persona.
<http://reality-clash.com/>
- Decentraland: Es un ecosistema de juegos de realidad virtual.
<https://decentraland.org/>
- Cappasity: Es una plataforma para crear, integrar y analizar contenido 3D, RV y RA. <https://cappasity.com/>
- Neverdie: Es una plataforma de juego basada en Ethereum con elementos Ra. <https://neverdie.com>
- Lampix: Es un dispositivo para crear ambientes de realidad aumentada en superficies planas. <https://lampix.co/>
- DMarket: Es un mercado de juegos para intercambiar objetos virtuales con elementos RA. <https://www.dmarket.io>

Lo que hace que Arcona se destaque de otros proyectos de RA en el mercado de ICO es su universalidad. Desde el principio, se diseñó para incorporar la realidad aumentada en todas las áreas de negocios del mundo real. No se limita a la industria del juego como la gran mayoría de otros proyectos (**Reality Clash, Augmentors, Neverdie**) o al desarrollo de contenido 3D (Cappasity).



Advertencia: amigos, el documento no es la versión final de White Paper, el equipo del proyecto continúa trabajando y editando las secciones. Te invitamos a unirte a la discusión y desarrollo del proyecto.

Arcona puede tener un gran efecto en bienes raíces, turismo, medios, juegos, publicidad, educación y la industria del arte. Arcona es un medio simple y conveniente de entregar proyectos de RA de cualquier complejidad y estilo.

Arcona está 100% orientado al mundo real: Todos los proyectos del sistema se pueden integrar en el mundo que nos rodea.

Será posible desarrollar, usar y monetizar Digital Land de forma remota desde cualquier lugar del mundo. Ningún proyecto existente ofrece estas capacidades.

En comparación, **Decentraland** crea un mundo virtual sin referencia al espacio real y se centra únicamente en la industria del juego. **Lampix** crea un entorno de realidad aumentada, solo compatible con su propio dispositivo con un alcance limitado.

Ventajas competitivas de la plataforma Arcona

1. Colocación remota precisa de objetos de realidad aumentada en un entorno cambiante.
2. La capacidad de vincular contenido virtual con paisajes reales en cualquier parte del mundo, independientemente de su tamaño.
3. Una red de marcadores listos para usar anclados al paisaje en todo el planeta.
4. Una arquitectura abierta y modular que hace posible la integración con soluciones de terceros.
5. Un entorno universal de realidad aumentada que conecta a desarrolladores y consumidores.
6. La capacidad de una amplia gama de usuarios sin habilidades de programación particular, que puedan crear y monetizar contenido dentro del entorno de realidad aumentada.
7. La capacidad de combinar visualmente espacios virtuales y reales que se adaptan correctamente a los movimientos del usuario.
8. La capacidad de reducir significativamente la carga en dispositivos móviles al realizar tareas relacionadas con la visión por computadora.



Advertencia: amigos, el documento no es la versión final de White Paper, el equipo del proyecto continúa trabajando y editando las secciones. Te invitamos a unirte a la discusión y desarrollo del proyecto.

9. El ecosistema tiene una gran importancia social, ya que brinda a las personas creativas la oportunidad de presentar sus proyectos al público en general.

10. Arcona será una plataforma unificada donde una amplia comunidad de desarrolladores y usuarios se comunicará y compartirá experiencias que harán crecer las tecnologías de RA y convertirán a la plataforma en un estándar de la industria.



Advertencia: amigos, el documento no es la versión final de White Paper, el equipo del proyecto continúa trabajando y editando las secciones. Te invitamos a unirte a la discusión y desarrollo del proyecto.

EJEMPLOS DE USOS DE LA PLATAFORMA

Mercados	Compradores	Opciones de uso de la plataforma
Advertising	Marcas, Compañías locales	colocación de anuncios
Desarrollo de RA	Desarrolladores de aplicaciones RA	Ahorra tiempo, dinero y recursos de producción. Un entorno de desarrollo conveniente, la capacidad de proporcionar su trabajo a un público amplio.
	Usuarios	
	Empresas de Tecnología	
Mercado de la construcción	Empresas de proyectos	Demostración del proyecto para el cliente y el inversor usando aplicaciones RA.
	Constructores de edificios altos y bajos, instalaciones de infraestructura.	La solución para la integración en el paisaje real de los proyectos de construcción virtual, desde la etapa de concepto hasta la etapa de producción. - Demostración del proyecto al cliente e inversionista. - Monitoreo de las etapas de construcción y su ajuste, capacitación del personal y apoyo para las etapas de producción de alta tecnología. - Soporte de ventas B2C
Mercado de entretenimiento	Desarrolladores de juegos	Solución para crear proyectos de juegos interactivos para jugadores múltiples. Atrayendo a más usuarios, la capacidad de cambiar el contenido de manera rápida y regular. Cambiar y complementar el contenido de cualquier área expandiendo la ubicación.
	Empresa de entretenimiento: Entrenamiento en masa, y representaciones	La solución para crear eventos interactivos para un evento específico: Atraer a más visitantes, la capacidad de cambiar de forma rápida y regular el contenido de un evento específico.
	Empresa de promoción	Promoción de películas. Colocación de personajes virtuales de películas, trailers, creando un nuevo formato para demostrar la trama en un entorno real.



Advertencia: amigos, el documento no es la versión final de White Paper, el equipo del proyecto continúa trabajando y editando las secciones. Te invitamos a unirte a la discusión y desarrollo del proyecto.

	Parques temáticos	La solución para completar las atracciones físicas: misiones, juegos, paredes de escalada, solo efectos visuales, atracciones construidas sobre la interacción de objetos virtuales con el espacio real. Contenido de juegos y publicidad, tanto en el territorio de la atracción y en cualquier lugar de la reunión de la audiencia objetivo, para atraer a más visitantes, la capacidad de cambiar de forma rápida y regular el contenido, y la monetización adicional.
	GALERÍAS DE ARTE	La plataforma para la introducción de su propio contenido permitirá: Revitalización de pinturas, proporcionando información adicional sobre objetos de arte, creando objetos independientes de arte callejero. Atraer a más visitantes, la capacidad de cambiar de forma rápida y regular el contenido, y la monetización adicional.
	Museos y exposiciones	La plataforma para la introducción de su propio contenido permitirá: proporcionar información adicional sobre las instalaciones del museo, creando objetos independientes. Demostración virtual de objetos en archivos y existencias. Atraer a más visitantes, la capacidad de cambiar de forma rápida y regular el contenido, y la monetización adicional.
Mercado de viajes	Administraciones turísticas	Entrega de proyectos terminados con mantenimiento posterior: reconstrucción de objetos arquitectónicos perdidos, eventos del pasado para fechas memorables y vacaciones.
	Servicios de navegación	Automatización de los procesos de construcción de sistemas de navegación en paisajes con terrenos complejos en un entorno dinámicamente cambiante. Brindar servicios de navegación con la capacidad de crear sistemas de ayuda RA/RV y sugerencias en un punto arbitrario en la superficie del planeta. Ampliando los tipos de información provista, monetización adicional.
	Agencias de viaje, guías	Soluciones listas para la creación de excursiones interactivas: información de referencia en formato RA, efectos visuales, reconstrucción de objetos históricos perdidos y eventos del pasado.
Educación	Preescolar	Creación de proyectos modernos para mejorar los métodos de enseñanza para niños y adolescentes, basados en la percepción visual de la información.
	Colegio Básico	
	Educación superiora	
	Cursos especiales	Formación de especialistas de amplio perfil con la ayuda de diversas simulaciones.



Advertencia: amigos, el documento no es la versión final de White Paper, el equipo del proyecto continúa trabajando y editando las secciones. Te invitamos a unirte a la discusión y desarrollo del proyecto.

RECURSOS ECONÓMICOS

El sistema Arcona se puede monetizar de las siguientes maneras:

- venta directa y arrendamiento de lotes de tierra adaptados para su uso con la plataforma Arcona de las tenencias digitales de la tierra o parcela,
- regalias⁷ igual a la comisión tomada para transacciones dentro del sistema (por ejemplo, la compra y venta de tokens de arcona, reventa de tierras digitales en los mercados secundarios y de arrendamiento, carga de contenido RA personalizado, como modelos 3D, texturas, animaciones y scripts en el sistema.),
- Ventas de contenido dentro del sistema.
- Tarifa de servicio para el mantenimiento de la tierra.

El sistema ofrece los siguientes servicios a través de su propio mercado:

Servicios
Compra y venta de tokens de arcona a la tasa de cambio promedio.
Venta de terrenos o parcelas digitales de las propiedades de Arcona a través del sistema de subastas (venta de nuevas tierras o parcelas digitales)
Mercado P2P para tierras o parcelas digitales (venta y alquiler)
Entorno para la venta de activos digitales: Tierra o parcela digital, software, sistema y contenido del usuario.
Proporcionar licencias de kits de desarrollo a desarrolladores de software o artistas en 3D.
Carga de contenido en el sistema

⁷ Royalties, paid to the owner of author rights



Advertencia: amigos, el documento no es la versión final de White Paper, el equipo del proyecto continúa trabajando y editando las secciones. Te invitamos a unirte a la discusión y desarrollo del proyecto.

Proporcionar un conjunto de herramientas para llevar a cabo diversos tipos de transacciones para las creaciones de los usuarios: ventas, obsequios, emisión de licencias de uso, etc.

Capacidad de servidor

Apoyo o soporte técnico

Proporcionar software para posicionar y administrar de forma remota el contenido de RA

Software Visor o Visualizador de RA

Proporcionar a los usuarios garantías de copyright para sus creaciones

Un servicio de recomendaciones para usuarios basado en el tráfico, clasificaciones y sugerencias de la comunidad, elección del editor.

Sistema de pago (token en tecnología ERC20)

Servicio de mensajería interna

Varios niveles de acceso a tareas

Ganar oportunidades a cambio de realizar varias tareas para el sistema

Los residentes del sistema podrán ganar creando y vendiendo sus propias creaciones y arrendando sus tierras o parcelas.

La ficha de Arcona, es la moneda interna del ecosistema de Arcona. Arcona se puede cambiar por tierras o parcelas digitales, otros activos digitales y diversos servicios de sistemas pagos. Arcona también puede ganarse llevando a cabo tareas establecidas por el Ecosistema..

Arcona tendrá una emisión limitada: el suministro total dependerá de los resultados de ICO, pero no será de más de 135,000,000 de fichas de Arcona. A medida que el sistema crezca, la cantidad de activos digitales exclusivamente intercambiables para los tokens de arcona aumentará continuamente. Una mayor



Advertencia: amigos, el documento no es la versión final de White Paper, el equipo del proyecto continúa trabajando y editando las secciones. Te invitamos a unirte a la discusión y desarrollo del proyecto.

población del sistema, también dará como resultado un aumento de los precios de la tierra o parcela digital. Todos estos factores harán que el token Arcona sea cada vez más escaso y, por lo tanto, más valioso.

- 1.Escasez, el suministro es limitado**
- 2. Demanda: hay más demanda que oferta.**
- 3. La demanda es creada por los ingresos de los usuarios.**

El token se pondrá en circulación interna en el primer trimestre de 2018 y se utilizará para pagar a los residentes que lleven a cabo diversas tareas para el sistema, así como a los creadores de contenido..

HISTORIA

Piligrim XXI es una start-up de Tecnología, que opera en el sector turístico del mercado internacional de realidad aumentada desde 2014. La compañía ha creado la primera red de parques de realidad aumentada al aire libre logrando: 8 parques en seis países con un área total de 777 000 m². Hemos permitido a los turistas combinar viajes reales con viajes en el tiempo.

Los viajeros pueden presenciar maravillas arquitectónicas perdidas y eventos históricos en tiempo real y espacio con solo su teléfono inteligente. El servicio está orientado al mercado masivo y se puede adaptar a todas las versiones de cascos de RA baratos.

Nuestro equipo ha encontrado una serie de desafíos tecnológicos trabajando en este proyecto. Estos incluyen el posicionamiento geográfico de objetos de realidad aumentada en ubicaciones del mundo real, así como tecnologías de rastreo y reconocimiento de patrones. Examinamos las tecnologías de posicionamiento existentes para la realidad aumentada y descubrimos que ninguna se adapta a nuestra causa. No hay solución correctamente colocada objetos en un entorno dinámico y cambiante al aire libre. Decidimos crear nuestro propio sistema de visión por computadora.

El cuarenta por ciento en nuestros proyectos de creación los presupuestos fueron gastos de viaje a ubicaciones. Cada proyecto requería que nuestros



Advertencia: amigos, el documento no es la versión final de White Paper, el equipo del proyecto continúa trabajando y editando las secciones. Te invitamos a unirte a la discusión y desarrollo del proyecto.

desarrolladores viajasen 3 o 4 veces a la ubicación para el mapeo, las pruebas y el ajuste. Decidimos enfocar nuestro sistema para el posicionamiento remoto y la administración de objetos de realidad aumentada. Invertimos todos los fondos disponibles en R + D.

Durante nuestro trabajo en el proyecto, asistimos a numerosas conferencias, exposiciones y otros eventos. Nuestros colegas profesionales y potenciales usuarios muestran gran interés en nuestras ideas. Sin conocimientos especiales de programación, cada uno quería cambiar el mundo que los rodeaba con un simple conjunto de acciones. Esto nos dio la idea de un ecosistema que contenga todas las herramientas y capacidades necesarias para que una audiencia amplia trabaje diariamente en un entorno de realidad aumentada.

EVALUACIONES DE EXPERTOS

Desde que se fundó la compañía, pasó varios exámenes independientes sobre lo siguiente:

1. El producto, la tecnología y los resultados anticipados de la investigación aplicada tienen ventajas competitivas sobre los equivalentes mundiales;
2. El producto, la tecnología y los resultados anticipados de la investigación aplicada tienen un potencial significativo para la comercialización dentro de Rusia, así como a nivel mundial;
3. El proyecto es teóricamente factible y no contradice las leyes de la ciencia;
4. El equipo del proyecto (investigadores clave, desarrolladores y gerentes de proyectos) tienen el conocimiento y la experiencia necesarios para completar el proyecto y llevar a cabo la investigación aplicada requerida;



Advertencia: amigos, el documento no es la versión final de White Paper, el equipo del proyecto continúa trabajando y editando las secciones. Te invitamos a unirte a la discusión y desarrollo del proyecto.

5. El equipo del proyecto incluye expertos con experiencia internacional en investigación y desarrollo y con experiencia en la comercialización de resultados

Fuimos evaluados por el *St. Petersburg Pre-seed Investment* de San Petersburgo en 2013, lo que resultó en una inversión.

En 2014, fuimos evaluados por *Microsoft Seed Fund* y recibimos una subvención.

En 2015, la compañía se sometió a una revisión exhaustiva y multnivel del panel de expertos internacionales del Centro de Innovación de Skolkovo en Rusia. El panel incluyó consultores independientes, científicos y gente de negocios. Como resultado, *Pilgrim XXI* se convirtió en residente de Skolkovo

CONDICIONES DE LA OFERTA INICIAL DE MONEDAS (ICO)

Nombre del Token: **Arcona - 100% token de utilidad**

Precio del Token - **1.00 USD**

Máxima Capitalización será el equivalente a **USD 50,000,000**

La mínima capitalización será el equivalente a **USD 1,000,000**

Pueden participar Ciudadanos de US: **SI**

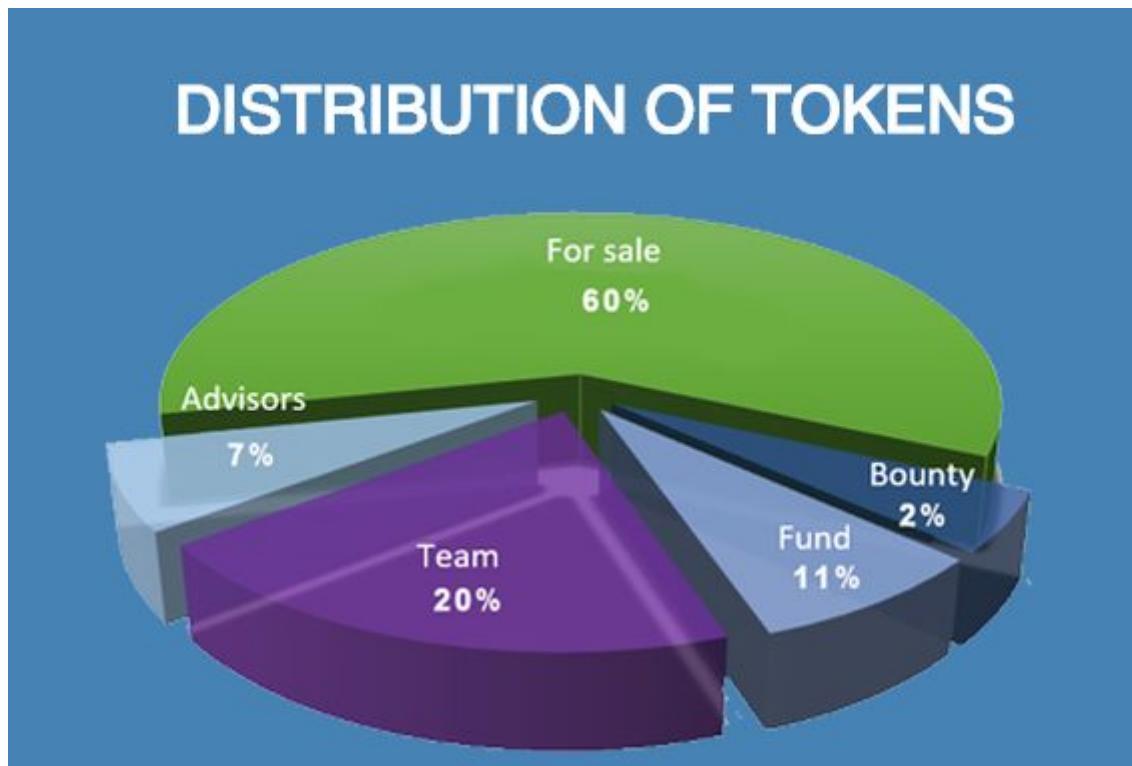
Contribución Mínima – **10 USD**

El suministro total dependerá de los resultados de ICO, pero no serán más de 135,000,000 de fichas de Arcona.



Advertencia: amigos, el documento no es la versión final de White Paper, el equipo del proyecto continúa trabajando y editando las secciones. Te invitamos a unirte a la discusión y desarrollo del proyecto.

Distribución de las fichas o Tokens



1. La cantidad total de tokens emitidos durante la preventa de Navidad e ICO se considerará como el 60% de las emisiones totales y será retenida por los participantes de Preventa e ICO (Oferta Inicial de Monedas)
2. Se creará un 40% más y se distribuirá de la siguiente manera:
 - Recompensas 2%
 - Asesores 7% (derechos adquiridos: 3.5% por 6 meses y 3.5% por 12 meses después de que el ICO haya finalizado)
 - Equipo 20% (Adquisición: 5% durante 6 meses, 5% durante 12 meses y 10% durante 18 meses después de que finalice el ICO)
 - Reserva de Fondos - 11%

Los tokens del fondo de reserva se usan para socios, el desarrollo de la comunidad y la motivación de los nuevos usuarios. La distribución se llevará a cabo en las siguientes áreas:



Advertencia: amigos, el documento no es la versión final de White Paper, el equipo del proyecto continúa trabajando y editando las secciones. Te invitamos a unirte a la discusión y desarrollo del proyecto.

- Para apoyar a creadores de contenido y desarrolladores involucrados en el desarrollo del ecosistema.
- Recompensar a los usuarios por realizar tareas de Arcona, como pruebas de campo.
- Una bonificación de incentivo para el primer registro de usuarios del sistema.

El gasto de fichas del fondo de reserva estará bajo estricto control de la comunidad y se llevará a cabo de acuerdo con la hoja de ruta.

PREVENTA PRIVADA (CERRADA)

Compromisos recibidos de inversores privados y benefactores empresariales - 650K USD.

PRE-VENTAS DE NAVIDAD

27 Noviembre – 27 Diciembre

Sistema de bonificación:

5 000\$ - 15 000\$ - 15% (1150 tokens por cada 1000\$)
15 000\$ - 30 000\$ - 20% (1200 tokens por cada 1000\$)
30 000\$ - 50 000\$ - 25% (1250 tokens por cada 1000\$)
50 000\$ o mas - 30% (1300 tokens por cada 1000\$)

Durante los primeros 5 días de la PREVENTA DE NAVIDAD, elegiremos aleatoriamente 5 participantes y los recompensaremos con el viaje a San Petersburgo (Rusia) para la Navidad para conocer al equipo.

ICO (Oferta Inicial de Monedas)

25 Enero– 25 Febrero.

Sistema de bonificación:

10% de bonificación durante el primer día, y cada día la bonificación disminuirá en un 1%.



Advertencia: amigos, el documento no es la versión final de White Paper, el equipo del proyecto continúa trabajando y editando las secciones. Te invitamos a unirte a la discusión y desarrollo del proyecto.

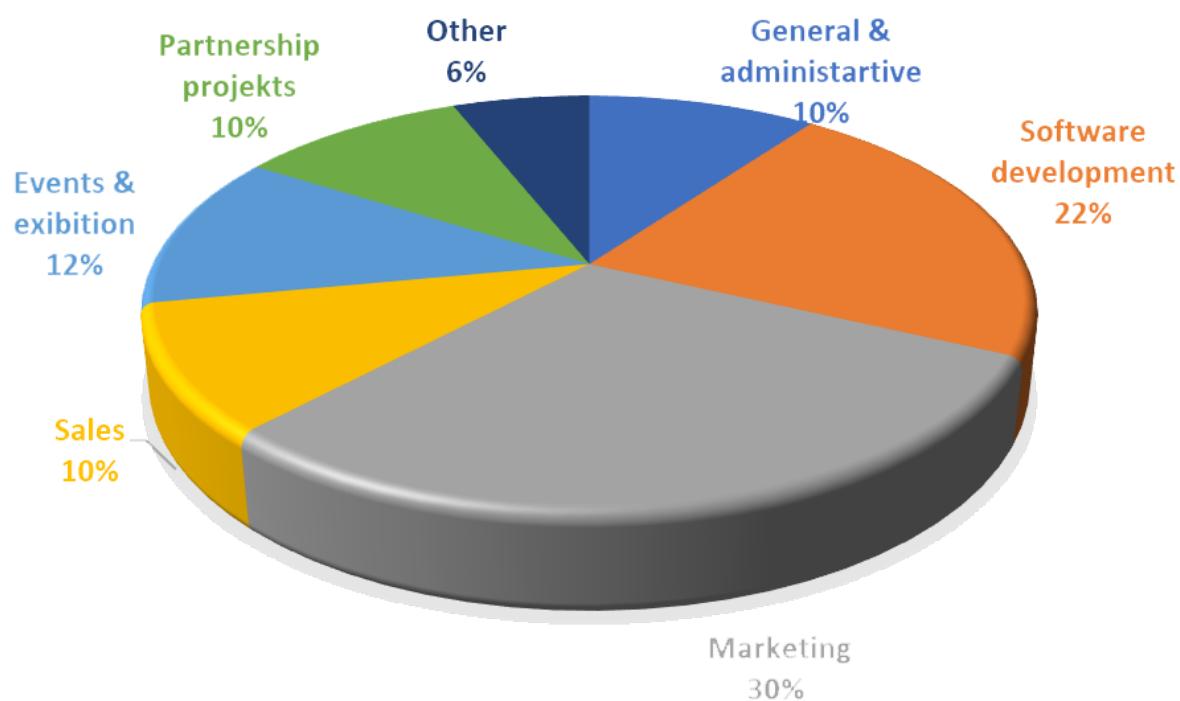
No hay ofertas durante los últimos 20 días.

Lanzamos el diseño de "Parcelas Digitales"

Formalmente, este es un regalo para una compra, el sorteo que se lleva a cabo cada seis horas entre todos los participantes que compraron tokens en un período de tiempo determinado.

Quién compró más tokens tiene una mayor posibilidad de ganar el lote.

Distribución de los fondos



Subastas privadas de terrenos o parcelas digitales

1 Marzo-25 Marzo

Solo los participantes de ICO (Oferta inicial de monedas) podrán elegir y comprar las mejores parcelas digitales. Ponemos a la venta los primeros lotes en el territorio de nuestras 10 ciudades, que comenzaremos a digitalizar en 2019.



Advertencia: amigos, el documento no es la versión final de White Paper, el equipo del proyecto continúa trabajando y editando las secciones. Te invitamos a unirte a la discusión y desarrollo del proyecto.

El precio inicial del lote de 100 m/sq. Es 1 sq/m = 1 token.

Los felices propietarios de lotes recibidos en el sorteo durante ICO podrán vender sus tierras aquí.

La cotización en las bolsas de valores y la apertura de subastas públicas está programada para el 1 de abril

PORQUÉ COMPRAR LAS MONEDAS ARCONA ?

La ficha o moneda de arcona entrará en circulación en el sistema durante el primer trimestre de 2018.

El valor de los tokens de arcona se decidirá durante el desarrollo del proyecto, a partir de las nuevas soluciones tecnológicas, el ecosistema en expansión, el número creciente de participantes, la cantidad y calidad de los proyectos en la plataforma y el precio de los terrenos digitales

El número creciente de activos digitales intercambiables para fichas de arcona hará que la ficha de arcona sea cada vez más escasa, por lo tanto, más valiosa.

Al comprar las fichas de arcona, uno obtiene el derecho de comprar un terreno Digital en el Ecosistema..

Derecho de elección sobre un terreno o tierra digital

Durante el ICO (Oferta inicial de monedas), los compradores más activos de tokens pueden recibir un regalo especial: una parcela de Digital Land en una de las diez ciudades más grandes del mundo. Todos los días se exhibirán algunos lotes de regalo, y los participantes que compren fichas en un período de tiempo determinado recibirán los derechos de propiedad del territorio en las principales ciudades.

Una vez que el ICO (Oferta inicial de monedas) finalice, se organizará una serie de subastas cerradas para los propietarios de tokens de ecosistemas, de modo que tendrán más oportunidades de competir por los territorios digitales ofrecidos. El precio inicial se fija en el nivel de **1 m² = 1 token**. El precio final de cada parcela estará determinado por la demanda.

Dichas subastas cerradas se llevarán a cabo durante 1 mes, hasta que se inicie el token Arcona en las casas de Intercambio. Solo los participantes de ICO podrán elegir y comprar los mejores territorios digitales.



Advertencia: amigos, el documento no es la versión final de White Paper, el equipo del proyecto continúa trabajando y editando las secciones. Te invitamos a unirte a la discusión y desarrollo del proyecto.

Después del lanzamiento completo de la funcionalidad de la plataforma en 2019, Tierra Digital (Digital Land) se ofrecerá para un arrendamiento a largo plazo. El precio del alquiler se decidirá en función del análisis de las cotizaciones de mercado del token de Arcona y la demanda de territorios digitales. Las subastas para la venta de tierra digital (Digital Land) se llevarán a cabo por un período limitado.

Derecho a participar en la creación del ecosistema de Arcona

Todos los titulares de tokens, tendrán el derecho de contribuir a la formación del ecosistema. Se les ofrecerá la oportunidad de completar tareas, desarrollar bloques de software y contenido, y probar el sistema a cambio de una remuneración. Los derechos de autor y el derecho al uso comercial de la propiedad intelectual estarán protegidos con contratos inteligentes.

Los titulares de tokens de **Arcona** también podrán participar en cualquier promoción y programa de lealtad que tenga el ecosistema.

NUESTROS SOCIOS TECNOLÓGICOS



Technology partner



Technology partner



SPb BlockChain Community





Advertencia: amigos, el documento no es la versión final de White Paper, el equipo del proyecto continúa trabajando y editando las secciones. Te invitamos a unirte a la discusión y desarrollo del proyecto.

COBERTURA MEDIATICA



[Forbes](#): “En la región de San Petersburgo, justo en la orilla del lago Ladoga, se lanzó una reconstrucción a gran escala de la batalla invernal en el Camino de la Vida (la aplicación fue desarrollada por Pilgrim XXI y se utiliza no solo en programas de turismo, sino también en lecciones de historia escolar.” [Traducido de la versión Rusa de la revista Forbes].

[Le Monde](#): “La joven startup con sede en San Petersburgo desarrolló una aplicación móvil para recrear edificios históricos destruidos o en ruinas.” [traducido del Francés].

[Disruptor Daily](#): “Pero hay unos pocos empresarios de élite que han dado vida a nuevas empresas que están a punto de cambiar el planeta. Sin más preámbulos, aquí están las 100 empresas más disruptivas del mundo en 2017: Pilgrim XXI, también ofrece una nueva innovación para viajeros y museos. Usan la realidad aumentada para llevar a los usuarios atrás en el tiempo y ver cómo se veían sus ubicaciones.”

[Télerama](#): "Pilgrim XXI": monumentos como nunca los has visto.” [traducido del Francés].

[Augmented-reality.fr](#): “Con motivo del 14 de julio de 2015 Pilgrim XXI dará a conocer su nueva aplicación. "Bastille" es la reconstitución de la famosa fortaleza de la Bastilla.” [traducido del Francés].

[club-innovation-culture.fr](#): “14 July 2015: un desarrollador ruso propone descubrir y destruir la Bastilla en realidad aumentada!” [Traducido del Francés].



Advertencia: amigos, el documento no es la versión final de White Paper, el equipo del proyecto continúa trabajando y editando las secciones. Te invitamos a unirte a la discusión y desarrollo del proyecto.

VRGeek: “En los próximos años, la realidad aumentada cambiará radicalmente toda la industria turística. Ilya Korguzalov, cofundador de Piligrim XXI sobre las últimas tendencias en este mercado y qué aventuras interactivas ya están esperando para los viajeros avanzados.” [traducido del ruso]

topspb.tv: [Video - entrevista]

NTV: [Video - entrevista]

Russia24: [Video - entrevista]

Lebonbon: “Piligrim XXI desarrolla aplicaciones históricas de realidad aumentada y para la ocasión del 14 de julio, su aplicación "Bastille" estará disponible para redescubrir el infame monumento y destruirlo.” [traducido del Francés]

Snob: “Piligrim XXI reconstruye lugares históricos y eventos en la pantalla de su tableta.” [traducido del ruso]

GeekBrains: “Piligrim XXI - desarrollador de aplicaciones móviles basadas en realidad aumentada. Esta tecnología le permite reconstruir en la tableta o teléfono inteligente la apariencia de monumentos perdidos y eventos pasados. Ilya Korguzalov nos explica cómo funciona el proyecto ”.[traducido del ruso]

RusBase: "Pilgrim XXI", La nueva empresa de San Petersburgo firmó el primer contrato para crear una aplicación RA con la ayuda de la cual se recreará en Letonia la imagen del castillo de la orden de Livonia, destruida a mediados del siglo XVII ". [traducido del ruso]

Lista completa de cobertura de los medios:

<http://www.pilgrimxxi.com/publisy>

Mas Videos:

<http://www.pilgrimxxi.com/presskit>

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLpUvdEP3blq8LQkeDRojGdjuYWjiPgmd>



Advertencia: amigos, el documento no es la versión final de White Paper, el equipo del proyecto continúa trabajando y editando las secciones. Te invitamos a unirte a la discusión y desarrollo del proyecto.

EQUIPO



Ilia Korguzalov: Líder de Proyecto, Fundador; Educación: Licenciado en Economía; 9 años de experiencia como restaurador y director artístico en el laboratorio de restauración del Museo de Antropología y Etnografía Peter the Great en San Petersburgo, la Academia de Ciencias de Rusia, con más de 15 años de experiencia en el desarrollo de negocios; Fundador de una agencia de branding y revista de viajes. Papel del equipo: conceptualización y gestión de proyectos, diseño e investigación de mercados. [LinkedIn](#)



Diana Sorina: CEO / CMO, Fundadora; Educación: Licenciado en Economía; Más de 12 años en marketing, branding, ventas y relaciones públicas. Co-Fundadora de la revista "Travel magazine". Papel del equipo: marketing y ventas. [LinkedIn](#)



Tatiana Chernih: Fundadora; Educación: Licenciatura en Periodismo; más de 12 años de experiencia en periodismo y relaciones públicas. Papel del equipo: investigador principal, PR. [LinkedIn](#)



Daniel Girdea: Más de 6 años experiencia trabajando e invirtiendo en bienes raíces y negocios de construcción. Rol del proyecto: rama de la UE del desarrollo empresarial. [LinkedIn](#)



Nikolai Melnyk: más de 10 años exp. en publicidad, ventas / comerciales, gestión de exportaciones. Ponente en varios foros internacionales. Blogger Rol del proyecto: rama internacional del desarrollo empresarial. [LinkedIn](#)



Alexander Zaulichnyy: CTO; Educación: Licenciatura en Informática, Universidad ITMO, San Petersburgo, Rusia. Más de 5 años de experiencia profesional en: arquitectura de software,



Advertencia: amigos, el documento no es la versión final de White Paper, el equipo del proyecto continúa trabajando y editando las secciones. Te invitamos a unirte a la discusión y desarrollo del proyecto.

desarrollo de aplicaciones RA y RV, aplicaciones móviles, juegos, A.I. para juegos, ingeniería de red, desarrollo y administración de aplicaciones basadas en web, bases de datos, gestión de equipos.



Aleksandr Emilianov: Líder del equipo de R&D; Educación: Ciencias de la Computación e Ingeniería (Ph.D.): Universidad de West Bohemia, Plzen, República Checa. Lomonosov Universidad Estatal de Moscú. Rusia. Más de 20 años en: algoritmos y desarrollador de software, visión artificial.



Shabetnik Ivan: Desarrollador; Educación: San Petersburgo State University of Aerospace Instrumentation, Business Informatics. Más de 5 años en desarrollo móvil.



Vladimir Stishkin, Jefe de dep CG, más de 7 años de experiencia en CGI, diseño de movimiento, animación, visualización.



Barynina Evgeniya: Gerente de relaciones públicas; Educación: relaciones públicas en estructuras comerciales, Academia Rusa de economía nacional y administración pública; Más de 5 años en marketing, ventas y relaciones públicas.



Yana Savinych. Educación: estudió pintura y escultura en la Universidad Estatal Pedagógica de Novosibirsk, Ph.D. estudiante de Arqueología y Estudios Orientales en el Instituto de Arqueología y Etnografía. Más de 7 años de experiencia en el diseño de juegos como artista y diseñador en 2D y 3D.



Advertencia: amigos, el documento no es la versión final de White Paper, el equipo del proyecto continúa trabajando y editando las secciones. Te invitamos a unirte a la discusión y desarrollo del proyecto.



Igor Rozhdestvensky: Mentor; Educación: Doctorado en Física, Teórico y matemático; experto en TI con más de 20 años de experiencia. [LinkedIn](#)

CONSULTORES



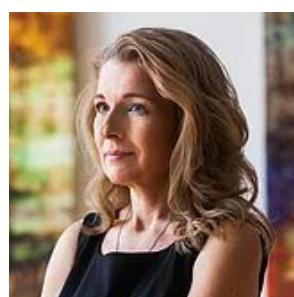
George Popescu

CEO y cofundador de **Lampix**, una plataforma de tecnología RA. Fundador y editor en jefe de Lending Times, una compañía de medios en el espacio de préstamos entre pares, en el mercado y en línea. Presidente de la Junta de asesores de **Gatecoin**, un intercambio de activos de blockchain y asesor de **FirstBlood**, una plataforma eSports basada en blockchain. [LinkedIn](#)



James Haft

Emprendedor y comerciante, banquero con amplia experiencia en todos los aspectos de formación, administración, asesoramiento, recaudación de fondos y desarrollo de negocios para empresas impulsadas por emprendedores, incluida la estrategia comercial y fusiones y adquisiciones. Asesor o cofundador de ofertas globales de ICO y Token. Experiencia significativa y relevante con aplicaciones y plataformas de Internet, Cryptocurrencies & Tokens. [LinkedIn](#)



Lyubov Simonova

Mujer de negocios y gurú de negocios que se especializa en capital de riesgo, estrategia de negocios y desarrollo, y tecnologías de Internet. Tiene más de 20 años de experiencia organizando proyectos tecnológicos para Internet, más 10 años en la industria de riesgo.



Advertencia: amigos, el documento no es la versión final de White Paper, el equipo del proyecto continúa trabajando y editando las secciones. Te invitamos a unirte a la discusión y desarrollo del proyecto.

En agosto de 2016, Lyubov se convirtió en gestor de inversiones del fondo de capitalización RVC. Antes de noviembre de 2010, era una experta líder en Almaz Capital Partners (un fondo de capital riesgo ruso-estadounidense) y era el jefe del departamento de Internet de la compañía para Rusia y la CEI.

Antes de comenzar en Almaz, fue directora de estrategia y desarrollo de negocios en la compañía de **inversiones Finam**, y gerente de proyectos en **eHouse Holding**, donde participó en el desarrollo de un sistema de publicidad en Internet, entre otros proyectos.

Lyubov es considerada una de las principales mujeres de negocios en la industria rusa de internet y medios digitales. En 2012, fue clasificada como una de las 10 mujeres más influyentes de Rusia en TI. Ha sido incluida como una de las 5 mejores mujeres rusas en VC desde 2014. [LinkedIn](#)



Kairat Kaliyev

Fundador de Cross Coin, la compañía que organizó la exitosa campaña Starta ICO, recaudando USD 5 millones. Su enfoque actual es FinTech, una línea de negocios en el Centro Financiero Internacional de Astana, donde se especializa en el desarrollo de proyectos. [LinkedIn](#)



Sergey Khitrov

Mentor y experto en blockchain. Jefe del Grupo Adwad, la compañía de **CPA Adwad.ru**, la agencia de publicidad **JetMedia.pro**, organizadora de **CPALife** y Blockchain Life y una serie de otros proyectos.
[LinkedIn](#)



Alexey Strogov

Jefe de R&D, desarrollo de software, integración de sistemas y desarrollo comercial en los campos de TI, Internet y telecomunicaciones para compañías como Siemens, T-Systems y DataArt. [LinkedIn](#)



Advertencia: amigos, el documento no es la versión final de White Paper, el equipo del proyecto continúa trabajando y editando las secciones. Te invitamos a unirte a la discusión y desarrollo del proyecto.



Mihail Afremov

Experto en gestión, desarrollo estratégico y protección de activos en el sector inmobiliario, así como especialista en atraer inversiones en sectores reales de la economía. Es copropietario de varias compañías de producción y construcción.



Sergei Chmel

Trabajando con startups desde 1999, como consultor de inversión y desarrollo de negocios y como emprendedor, fundó varias compañías en diferentes áreas. Estuvo involucrado en juegos, pagos móviles, microprestamos, proyectos de nanomateriales, así como en acuerdos de valoración y fusiones y adquisiciones. Actualmente es asesor en la Agencia de Calificación **ICORATING** y Socio Director en **ICOSHARK Hedge Fund**.

[LinkedIn](#)



Advertencia: amigos, el documento no es la versión final de White Paper, el equipo del proyecto continúa trabajando y editando las secciones. Te invitamos a unirte a la discusión y desarrollo del proyecto.

DESARROLLO DE LA HOJA O MAPA DE RUTA

2018:

Trimestre 1

Lanzaremos un mercado en el primer trimestre después de la ICO (Oferta inicial de monedas), con el objetivo principal de introducir tokens de **Arcona** como moneda del sistema.

El contenido inicial en el mercado se centrará en involucrar a desarrolladores independientes y creadores de contenido, promoviendo y brindando soporte legal al sistema, y otras tareas para ayudar a acelerar su desarrollo.

El contenido inicial en el mercado incluirá lo siguiente:

Paquetes de tareas: contenedores especiales con tareas de Arcona para desarrolladores, artistas 3D, abogados, redactores, músicos, animadores, expertos en marketing y relaciones públicas, y otros profesionales dispuestos a contribuir al proyecto y ganar dinero con nuestro sistema.

Kit de desarrollo: herramientas de biblioteca de código abierto para desarrolladores y artistas en 3D diseñados para crear activos personales * para usuarios de Arcona.

Activos originales: soluciones independientes creadas usando el Kit de Desarrollo Arcona (DevKit) o proyectos independientes para ser distribuidos dentro del ecosistema de Arcona.

Arcona Tierra Digital: parcelas de tierra de Arcona ofrecidas para ICO (Oferta inicial de monedas).

Trimestre 2

Lanzamiento del prototipo del Visualizador de RA en forma de una aplicación para probadores y exploradores para motivar a los usuarios a usar el software y ganar tokens. Los probadores tomarán fotos de marcadores espaciales usando sus dispositivos y enviarán esas fotos a Arcona. Todo lo que



Advertencia: amigos, el documento no es la versión final de White Paper, el equipo del proyecto continúa trabajando y editando las secciones. Te invitamos a unirte a la discusión y desarrollo del proyecto.

tendrán que hacer es dar un paseo y realizar algunas tareas simples con RA Viewer encendido. Los usuarios podrán ganar tokens de arcona simplemente usando el software instalado en sus dispositivos móviles.

Lanzamiento del proyecto de asociados. Mientras nos preparábamos para nuestra ITO, nos acompañaron algunos nuevos socios. Los proyectos que han creado se integran perfectamente en el concepto global de Arcona. Incluirán programas de lealtad y proyectos para desarrollar iniciativas educativas y de caridad. Un proyecto de juego de socios con el título provisional **Secret Project** estará entre los lanzados.

Trimestre 3

Lanzamiento del prototipo tecnológico para RA Grid; prueba de herramientas de posicionamiento remoto.

Trimestre 4

Lanzamiento de la versión beta del visualizador de RA, con funcionalidad básica. Colocando contenido básico en ubicaciones de prueba.

2019

El sistema de posicionamiento RA Grid se presentará en 10 de las ciudades más grandes del planeta. Un total de 1.500 km² de terreno digital estarán a la venta.

Listado de ciudades:⁸

1. **Barcelona.** El barrio gótico. El centro de la ciudad vieja de Barcelona. Área: 1.4 km². Población de Barcelona: 1,6 millones. Visitantes: alrededor de 4 millones de turistas cada año.

2. **Londres.** La ciudad de Londres. No solo un distrito de la ciudad, sino toda una ciudad-estado. Área: 2.9 km². Población de Londres: 8.5 millones. Londres es visitado anualmente por alrededor de 19 millones de personas.

⁸ [github: arcona - list of pilot districts](#)



Advertencia: amigos, el documento no es la versión final de White Paper, el equipo del proyecto continúa trabajando y editando las secciones. Te invitamos a unirte a la discusión y desarrollo del proyecto.

3. Ciudad de México. El centro histórico de la Ciudad de México, que se extiende desde la Plaza de la Constitución, hasta el Parque Central de la Alameda. En el sitio de un antiguo asentamiento Azteca. Área: 1 km². Población de la Ciudad de México: 20.3 millones. Turistas extranjeros: 5,2 millones por año.

4. Nueva York. SoHo. Un barrio histórico en el Bajo Manhattan conocido por ser un área joven y de moda de la ciudad. Área: 1.14 km². Población de Nueva York: 8.4 millones. Visitantes: 12.75 millones al año.

5. París. 1° arrondissement. El distrito más antiguo, más famoso y elitista de París, y el centro de la escena turística y comercial de la ciudad. Área: 1.83 km². Población de París: 2.2 millones. Visitantes: 18.03 millones por año.

6. Beijing. La ciudad Prohibida. El complejo de palacios más grande y famoso y también el museo más visitado del mundo. Área: 1 km². Población de Beijing: 21.5 millones. Visitantes: más de 14 millones al año.

7. San Petersburgo. Distrito central alrededor de la Plaza del Palacio. Esta es la parte más popular de la ciudad para los turistas y un sitio declarado patrimonio de la UNESCO. Área: 2 km². Población de San Petersburgo: 5 millones. Visitantes: 6.9 millones por año.

8. Roma. Los municipios de Celio y Campitelli. Situado en una de las siete colinas de Roma, esta es la parte más antigua de la ciudad, y donde se encuentran las atracciones más famosas. Área: 1.4 km². Población de Roma: 2.9 millones. Visitantes: 7.1 millones al año.

9. Estambul. Distrito de Sultanahmet, en la antigua parte europea de Estambul. En una zona entre el “Golden Horn”, el Bósforo y el Mar de Marmara, hoy es el lugar más popular para los turistas en Turquía. Área: 1.5 km². Población de Estambul: 14.8 millones. Visitantes: 7.1 millones al año.

10. Tokio. Provincia de Asakusa. Uno de los principales sitios turísticos del país. Área: 1.5 km². Población de Tokio: 13.4 millones. Visitantes: 13 millones al año.



Advertencia: amigos, el documento no es la versión final de White Paper, el equipo del proyecto continúa trabajando y editando las secciones. Te invitamos a unirte a la discusión y desarrollo del proyecto.

2020

La cantidad de territorio de RA georeferenciado aumentará a 40,000 km² y se creará la Cuadrícula de realidad aumentada mundial.

Contactos:

1. Telegram: @Korguzalow,
2. WhatsApp (en Ruso): +972 54 280 0334
3. WhatsApp (en Ingles): +34 661 849 960

4. Telegram Cuenta oficial: https://t.me/arcona_ico
5. Website: <https://www.arcona.io/>
6. Twitter: <https://twitter.com/arconairo>

Notas:

RA = Realidad Aumentada

RV = Realidad Virtual

Digital Land = Terreno o parcela digital

IA = Inteligencia Artificial

Versión: 1.2 Contributor: Ruben Dieminger (Spanish Version)