



व्यवसायों, अनुप्रयोग डेवलपर्स और ग्राहकों के बीच विकेन्द्रीकृत
तरीके से बातचीत के लिए प्रोटोकॉल और टोकन

एलेग्जेंडर गरयाज़नोव
अलेक्सेय स्टूडनेव

Izetex PTE Ltd.
<https://izx.io>

revision 2.1.2
22 November 2017

कंटेंट

कंटेंट	2
सार	4
बैकग्राउंड	4
गेम चैजेर	5
विज़न	6
IZX टोकन मॉडल	8
आर्थिक मॉडल और जोड़ा मूल्य	8
डिज़ाइन प्रिंसिपल	8
रोल	9
एप डेवलपर	10
प्लेयर	10
एडवरटाइजर	11
टोकन होल्डर	11
रेफरेर	11
नेटवर्क	11
टोकन	12
टोकन टर्नओवर	13
टोकन इस्सुएन्स	14
टोकन यूटिलिटी	15
IZX प्रोटोकॉल	17
प्रोटोकॉल पर्पस	17
ब्लॉकचैन प्रोटोकॉल	17
स्मार्ट कॉन्ट्रैक्ट्स	17
IZX टोकन ERC-20 स्मार्ट कॉन्ट्रैक्ट	18
क्राउड सेल स्मार्ट कॉन्ट्रैक्ट	18
Multisig वॉलेट स्मार्ट कॉन्ट्रैक्ट	18
टोकन ड्राइवर स्मार्ट कॉन्ट्रैक्ट	18
कैंपेन मैनेजर स्मार्ट कॉन्ट्रैक्ट	18
सिनेरियो	18
क्राउड सेल	19
इशू सिनेरियो	20
कैंपेन सिनेरियो	21

लॉयल्टी प्रोग्राम सिनेरियो	22
पेमेंट सिनेरियो	23
बर्न सिनेरियो	24
डेंटरलिज़्ड ऐप्लिकेशन्स	24
टोकन होल्डर कंसोल	25
कैंपेन मैनेजमेंट कंसोल	25
मोबाइल गेम	25
एडवरटाइजर केशियर मोबाइल एप्लीकेशन	25
प्रूफ ऑफ़ कांसेप्ट	26
MVP	26
स्टैटिस्टिकल रिपोर्ट्स	28
टेस्ट किए गए टेस्ट	28
सारांश आँकड़े	31
मुख्य खोजें	31
लाभ	32
कंकलूषन	33
रेफरेन्सेस	34

सार

विज्ञापनदाताओं, खेल डेवलपर्स और ग्राहकों के बीच प्रभावी बातचीत करने के लिए IZX एक विकेन्द्रीकृत मंच है। इससे ऑगमेंटेड और वर्चुअल रियलिटी के द्वारा गेम के खिलाड़ियों को वास्तविक ग्राहकों में परिवर्तित करना संभव होता है।

IZX प्लेटफार्म पर निर्मित मार्केटिंग अभियानों का व्यापार तर्क लचीला अनुकूलन योग्य है और स्मार्ट कॉन्ट्रैक्ट्स द्वारा प्रबंधित है। गेम कलाकृतियों को IZX ड्राइव टोकन से बंधित किया जाता है जो विशेष ऑफ़र और डिस्काउंट द्वारा समर्थित हैं। खेल खिलाड़ी खेल के मैदान के अंदर कलाकृतियों को पाता है और उसके वॉलेट के लिए टोकन प्राप्त करता है। फिर वह उन जगहों पर छूट पर टोकनों का आदान-प्रदान कर सकता है जो प्रोडक्ट बेचते हैं या सेवाएं प्रदान करती हैं जैसे की होटल, रेस्तरां, कपड़े की दुकान या नाई की दुकान।

IZX का इरादा व्यवसाय से ग्राहक मूल्य विनिमय पारदर्शी, सुरक्षित और आसान बनाना है, साथ ही स्थानीय व्यापार के लिए अफोर्डेबल बनाना है। यह व्यवसायों के अपने स्वयं के प्रभावी विपणन अभियान बनाने के लिए नए अवसर प्रदान करता है, मोबाइल गेम डेवलपर्स के लिए नए मुद्राकरण विकल्प प्रदान करता है और अंत में वर्चुअल और वास्तविक खजाने के बीच की सीमाओं को मिटाकर अंत उपयोगकर्ताओं को खुश करता है।

इस पेपर में IZX कांसेप्ट और प्रोटोकॉल का वर्णन प्रूफ ऑफ़ कांसेप्ट के साथ किया गया है: इसके साथ एकीकृत AR खेल के साथ वर्किंग प्लेटफार्म, जो इस समय दुनिया भर के साठ से अधिक देशों में हजारों उपयोगकर्ता हैं।

*"Half the money I spend on advertising is wasted;
the trouble is I don't know which half."
John Wanamaker*

बैकग्राउंड

विज्ञापन प्रौद्योगिकियों को पहले से कहीं ज्यादा नवीनता की आवश्यकता होती है। डिजिटल युग में, व्यापारिक संस्थाएं अपने ग्राहकों के साथ बातचीत के ओम्नीचैनल मॉडल पर स्विच कर रही हैं। इससे दुनिया के धनी कंपनियों द्वारा व्यापक कवरेज पर कब्जा किया जा रहा है। फेसबुक और Google में लगभग 75% डिजिटल विज्ञापन बाज़ार का राजस्व है, और पिछले वर्षों के पूरे बाजार में विकास का 99% हिस्सा है। इस बीच उपयोगकर्ता के ध्यान की बर्बादी हो जाती है और ऑडिटरी इसके अनुसार प्रतिक्रिया देता है - 60 मिलियन से अधिक लोग विज्ञापन ब्लॉकर्स का उपयोग अपने उपकरणों पर करते हैं और यह संख्या बढ़ती जा रही है।

मार्केटिंग बजट पर रिटर्न लगातार घट जाता है, प्रकाशक मार्जिन मध्यस्थों द्वारा निचोड़ा जाता है। आज आप डिजिटल मार्केट में डाल रहे हर डॉलर के लिए, 60 सेंट विभिन्न बिचौलियों पर जाते हैं। और इस कीमत के लिए आपको विज्ञापन का जवाबदेही नहीं मिलता है।

पारदर्शिता की कुल कमी, आपके विज्ञापनों की प्रदर्शन की कोई भी दृश्यता नहीं है बदले में यह अपारता बड़े स्तर पर बढ़ती धोखाधड़ी की ओर जाता है। धोखाधड़ी के प्रभाव का उत्पादन करने वाले बोट्स ने सालाना \$ 7.2 बिलियन एक वर्ष खर्च किया, जिसमें 1 अरब डॉलर का सालाना विकास दर था।

जबकि विज्ञापन दक्षता बेहतर नहीं बनती है, ग्राहक की उम्मीदें आसमान छू रही हैं। इस प्रवृत्ति को "अपेक्षाओं का Amazonification" कहा जाता है: ग्राहक सभी उद्योगों में अमेज़न प्राइम लेवल सेवा की अपेक्षा करते हैं। उपभोक्ता व्यवहार के बड़े आंकड़ों का विश्लेषण करने के लिए मार्केटिंग गहरी मशीन सीखने का उपयोग करके इस चुनौती को ले सकता है। यह उच्च परिशुद्धता के साथ निजी प्रस्तावों को लक्षित करने के लिए, ग्राहकों को सटीक पल में उनको ठीक वही देने की पेशकश करेगा। समस्या यह है कि स्वामित्व सर्वरों पर डेटा दफन किया जा रहा है और निश्चित तौर पर इसे कम कर दिया गया है। वे कहते हैं कि डेटा नई कमोडिटी है। सवाल यह है, यह कमोडिटी किसके पास है? आदर्श विश्व में, व्यक्ति को अपने व्यक्तिगत डेटा और उसके ध्यान दोनों तक पहुंच प्राप्त करने पर नियंत्रण रखना चाहिए। किसी व्यक्ति के निजी डेटा के किस टुकड़े का इस्तेमाल किया जा रहा है, इसका स्पष्ट समझ पाने के तरीके और कंपनी द्वारा बिल्कुल कैसे आज हमारे पास व्युत्क्रम स्थिति है, जब उपयोगकर्ता के डेटा का नियंत्रण उसके पास से चोरी हो गया है: उपयोगकर्ता की ज़रूरतों को पूरा करने के बजाय कॉर्पोरेट डेटाबेस में लॉक किया गया डेटा।

गेम चेंजेर

कर्टिंग एज टेक्नोलॉजी बाजार में नए अवसरों को लेकर आता है। एक डेंटरज़लैंड मार्केटिंग प्लेटफार्म की कल्पना करें जहां विज्ञापनदाता और प्रकाशक के बीच एकमात्र मध्यवर्ती स्मार्ट कॉन्टैक्ट होता है जो स्वतंत्र रूप से एक वितरित ब्लॉकचैन नेटवर्क पर चलता है और इस व्यापारिक बातचीत के निष्पक्ष शासन को नियंत्रित करता है।

सभी लेन-देन के आंकड़े, जिसमें ग्राहक क्रियाओं को संदर्भित करने के लिए सीमित नहीं है, लेकिन प्रतिबंधित डिज़ाइन में सुरक्षित रूप से संग्रहित किया जा रहा है, साथ ही साथ गोपनीयता को सुनिश्चित करते हुए इसके गहन विश्लेषण की अनुमति देता है। यह ब्लॉकचैन तंत्रिका नेटवर्क पर निर्मित कृत्रिम बुद्धि के द्वारा ब्लॉकचैन ट्रांज़ैक्शन की साझा डेटा परत का विश्लेषण करके प्राप्त किया जा सकता है। यह साझा डेटा विज्ञापन क्षमता को प्रत्येक प्रतिशत तक ट्रैक करने और मापने की अनुमति देता है, जिससे विज्ञापनदाताओं को उनकी मार्केटिंग गुणवत्ता को नियंत्रित करने में मदद मिलती है। इस बीच, ग्राहक को निजी आंकड़ों पर अंतिम सूक्ष्म नियंत्रण प्राप्त होता है और यह चुनने की क्षमता होती है कि किसके साथ बेहतर ऑफर मिलें। मार्केटर अपने डेटा का उपयोग करने के लिए दी गई सहमति के पीछे हटने को रोकने के लिए, ग्राहक को लगातार मूल्य प्रदान करना चाहिए। इससे उन्हें ग्राहकों और विज्ञापनदाता दोनों के लिए सर्वोत्तम समाधान का प्रस्ताव देने में सक्षम होने के लिए बेहतर तरीकों का परीक्षण करके डेटा के लिए लड़ने के लिए प्रोत्साहित किया जाता है।

ब्लॉकचैन नेटवर्क द्वारा प्रदान किए गए माइक्रोप्रोमेंट के अवसर और वास्तविक समय के निपटारे से नए बाजार खुलते हैं, जहां प्रत्येक ग्राहक की धारणा पर आर्थिक मॉडल बनाए जा सकते हैं। यह स्वतंत्र मांग पक्ष प्लेटफार्मों और विज्ञापन एक्सचेंजों से आपूर्ति श्रृंखला के किनारों में वापस मूल्य बदलता है: विज्ञापनदाताओं, प्रकाशकों और प्रोग्रामर।

इंडस्ट्री को टोकनीज़ करने से क्राउड को इनोवेशन ड्राइव करने का मौका मिलता है। इस विकेन्द्रीकृत मंच के प्रतिभागियों में ऐसे व्यक्तियों का समुदाय होता है जो समान दृष्टि, मूल्यों और विश्वासों को साझा करते हैं। प्लेटफॉर्म का संचालन पूरी तरह से अपने सदस्यों के नियंत्रण में है: वे अपने नियम, नीतियों और विकास वेक्टर को परिभाषित करते हैं।

¹ Ad Fraud Will Cost \$7.2 Billion in 2016, ANA Says, Up Nearly \$1 Billion, <http://adage.com/article/digital/ana-report-7-2-billion-lost-ad-fraud-2015/302201/> [2]

उन्होंने इसे सही तरीके से बनाने के लिए अपना संचयी प्रयास किया। और उन्हें इसके द्वारा प्राप्त सभी लाभ मिलते हैं। यह दृष्टिकोण एक समुदाय-आधारित मार्केटिंग भी बनाता है, जहां समुदाय के सदस्यों ने इसे स्वयं का उपयोग करके मंच और व्यवसायों को बढ़ावा देते हैं।

मार्केटिंग ग्राहक के भावनाओं और प्रभाव के बारे में है। यूजर की बढ़ी हुई एक्सपेक्शन, जो की ही टेक प्रोडक्ट और बड़ी कारपोरेशन के द्वारा बनायीं हुई है, ऐसे में उसे सरप्राइज कैसे किया जा सकता है ? यहाँ प्रस्तुत है एक नयी टेक्नोलॉजी जो आज के ऑगमेंटेड और विरुअल रियलिटी पे आधारित है। कल्पना करे की आपका कस्टमर कार चला रहा है और उसे आप अट्रिब्यूट्समेंट एक ट्रेज़री चेस्ट या कप के रूप में दिखाई देता है। वो उसे गैजेट से उठा लेती है जिससे की स्पेशल डिस्काउंट टोकन सीधे उसके स्मार्टफोन में चला जाता है। अब उसे बस वह क्रिप्टोकोई आपके मैनेजर को भेजना है और आपके पास आना है। बहोत की सिंपल तरीके से काम बन जाता है ऐसे में।

सबसे दिलचस्प चुनौतियां विभिन्न शोध क्षेत्रों के स्थान पर हासिल की जाने वाली हैं। सॉफ्टवेयर प्रौद्योगिकी, गेम थ्योरी, अर्थशास्त्र और क्रिप्टोग्राफी साइंस के संयोजन के आधार पर ब्लॉकचैन टेक्नोलॉजी उभरा है और तेजी से बढ़ता जा रहा है। हम मानते हैं कि अवरुद्ध नेटवर्क और कृत्रिम बुद्धि पर विकेंद्रीकृत अनुप्रयोगों के साथ संवर्धित और आभासी वास्तविकता को जोड़ना भावनात्मक, सूचनात्मक और आर्थिक इंद्रियों में व्यापार से ग्राहक संचार के नए प्रतिमान को पैदा करेगा।

विज़न

IZX एक स्वतंत्र विक्रय के लिए डेंटरलिज़्ड मोनोलीथेशन प्लेटफार्म है जो संवर्धित या आभासी वास्तविकता के तत्वों के साथ है। विज्ञापन प्रदाता खेल चुन सकता है जो इसके प्रचारक घटनाओं के लिए उपयोग किया जाएगा, उनके डेवलपर्स को रॉयल्टी प्राप्त होती है। IZX एक ब्लॉकचैन आधारित नेटवर्क है, इसका कोड ओपन सोर्स है, और इसकी कोई भौगोलिक सीमा नहीं है।

IZX निम्न प्रोटोकॉल है:

- विज्ञापनदाताओं, डेवलपर्स और ग्राहकों के बीच बिना बिचौलियों के आर्थिक विकास।
- पुरस्कृत गेम और एप्लिकेशन डेवलपर्स जो व्यवसायों को ग्राहकों से सहभागिता करने में सहायता करते हैं।
- ग्राहकों के लिए छूट, विशेष और व्यक्तिगत ऑफ़र लागू करना
- ब्रांड जागरूकता और वफादारी में खिलाड़ियों के प्रयासों और जुनून को स्थानांतरित करना

अंत में, IZX क्रिप्टोक्यूरेसी है जो दर्शाता है:

- ग्राहकों के लिए विज्ञापनदाता का मूल्य प्रस्ताव
- मूल्य जो विशेष ग्राहक व्यवसाय में ला सकते हैं
- ग्राहक ध्यान

- खेल अंक
- लॉयल्ली

आज, क्रिप्टो करेंसी मुख्य रूप से कुछ समुदायों में फैली हुई है, जैसे कंप्यूटर गीक्स (माइनर्स सहित), सट्टेबाजों और स्कैमर। IZX सबसे पहले क्रिप्टोक्यूरेसी है जो कि व्यापक दर्शकों की जेब में दिखाई देता है। इसमें निम्नलिखित मुख्य गुण हैं:

- 1) सभी के लिए उपलब्धता - अतिरिक्त लागत या ज्ञान की कोई ज़रूरत नहीं है।
- 2) रोजमर्रा की जिंदगी में लागू मूल्य में उपयोगिता

IZX मिशन व्यापार और ग्राहकों के बीच मूल्य एक्सचेंजों स्पष्ट, आसान और सीधा बनाने के लिए है हम लोगों को स्वतंत्र रूप से यह निर्णय लेना चाहते हैं कि किन मूल्य प्रस्ताव और वे अपने सूचना प्रवाह में कैसे प्राप्त करना चाहते हैं।

हम ग्राहकों को इंटरनेट और मोबाइल दुनिया से ऑफलाइन व्यवसायों में लाते हैं क्लाइंट अधिग्रहण के मौजूदा तरीकों में निम्नलिखित गुणों की कमी है:

- 1) ऑनलाइन विपणन में बहुत से बिचौलियों हैं यह उच्च लागत और अक्षमता की ओर जाता है
- 2) डिजिटल विज्ञापन मॉडल में, ऑफ़लाइन व्यापार ज्यादातर मामलों में ऑनलाइन व्यवसायों की तुलना में हारता है
- 3) सीपीएम, सीपीसी और यहां तक कि सीपीए के रूप में परंपरागत ऑनलाइन मार्केटिंग मॉडल ऑफ़लाइन व्यावसायिक उद्देश्यों से मेल नहीं खाते हैं: वे वास्तविक कार्यों के लिए आभासी कार्यों के लिए भुगतान करते हैं।
- 4) अस्थायी और केंद्रित लक्ष्यों, जो व्यापार अक्सर सीमित प्रस्ताव के साथ विशेष प्रस्तावों के रूप में प्रतिनिधित्व करते हैं, शायद ही मौजूदा मॉडल के साथ कवर किया जाता है।

IZX प्रोटोकॉल बहोत ही सोफिस्टिकेटेड तरीके से, कटिंग एज टेक्नोलॉजी का इस्तमाल करके, इन समस्याओं को सोल्वे करता है, क्रिप्टोक्यूरेसी पर 2.5 अरब से अधिक स्मार्टफोन मालिकों को जल्द ही एक सांसारिक वास्तविकता के रूप में माना जाएगा - मूल्यों का आदान-प्रदान करने के लिए हमेशा हाथ, आसान उपयोग, विश्वसनीय, तेज़ और सुरक्षित तरीका। सामान्य लोगों को ब्लॉकचैन ओप्योर्तुनिटीज़ को समझना आसान नहीं है, जो कि हमारे जीवन में लाए जाने वाले शानदार अवसरों को पहचान सके। हम उत्पाद प्रदान करके इस समस्या को लक्षित करते हैं, जो कि क्रिप्टोक्यूरेसी का उपयोग स्पष्ट रूप से सरल और सरल रूप में लोकप्रिय मोबाइल गेम में पॉकेनॉन को पकड़ने के लिए करता है। उपयोगकर्ता केवल अपने स्मार्टफोन के साथ आभासी सिक्के एकत्र करके क्रिप्टो-टोकन कमा सकते हैं। IZX गेम ऐप को क्रिप्टो-वॉलेट में बदल देता है, जिससे लोग क्रिप्टोक्यूरेसी धारणा को सुविधाजनक बनाते हैं।

इस बीच, क्रिप्टो टोकन एकत्र करना सौदा का सिर्फ एक आधा हिस्सा है। इनाम के रूप में क्रिप्टोक्यूरेन्सी कमाई खिलाड़ियों को खेल में प्रभावी ढंग से संलग्न करती है (अधिक विवरण में

इस पत्र के प्रूफ-ऑफ-कन्सेप्ट पैराग्राफ) लेकिन क्या होगा अगर उन टॉकों को जानबूझकर किसी कंपनी द्वारा अपने उत्पाद या सेवा को बढ़ावा देने के लिए गेम में रखा गया? ये टोकन विज्ञापनदाताओं द्वारा अपने संभावित ग्राहकों को प्रस्तावित मूल्यों के लिए परिवहन कार्य की सुविधा प्रदान करते हैं। खिलाड़ियों ने इन वर्चुअल टोकनों को हासिल करने के लिए एक निश्चित प्रयास किया, इसलिए उन्हें कंपनी में आने के लिए स्पष्ट प्रोत्साहन दिया गया है जो वास्तविक डिस्काउंट या विशेष पेशकश के लिए टोकन का आदान-प्रदान करने का दावा करता है।

इसी तरह IZX विज्ञापनदाताओं को ध्यान आकर्षित करने और वास्तविक कार्यों को प्रेरित करने के तरीके के साथ प्रदान करता है, जो मूल रूप से स्मार्टफोन में अपने दिन के पांच घंटे खर्च करता है ². -

IZX टोकन मॉडल

इकनोमिक मॉडल और एडेड वैल्यू

आर्थिक मॉडल माइक्रो-भुगतान पर आधारित है IZX क्लाइंट अधिग्रहण, उपयोगकर्ता प्रतिधारण और माइक्रो-भुगतान अवसंरचना के साथ लॉयल्टी कार्यक्रमों के लिए व्यवसाय यांत्रिकी प्रदान करता है। कुल मिलाकर, IZX प्रोटोकॉल अधिकांश सिनेरियो में लागू किया जा सकता है, जहां B2C ग्राहक व्यवसाय में बातचीत करते हैं, मौद्रिक मूल्य के साथ या इसके बिना।

IZX जोड़ा मूल्य ग्राहकों और व्यवसायों के बीच अतिरिक्त बातचीत से आता है जो अन्यथा नहीं ले जाएगा।

IZX प्रोटोकॉल के लिए विज्ञापनदाता की भूमिका में होने वाले व्यवसाय व्यवसायी अभियान चलाने के लिए तैयार हैं या मौजूदा ग्राहकों को बनाए रखने के लिए हैं।

विज्ञापन अभियानों को चलाने के लिए विज्ञापनदाता IZX ड्राइव टोकन खरीदते हैं। खिलाड़ियों टोकन इकट्ठा करने के लिए खेल खेलते हैं इकट्ठा करने के बाद, वे किसी विज्ञापनदाता को विशेष प्रस्ताव, पुरस्कार, पैसा या किसी अन्य पुरस्कार के बदले अपने टोकन का मुद्रीकरण करने के लिए प्रेरित होते हैं।

एप्लिकेशन डेवलपर्स नए गेम बनाते हैं, IZX ड्राइव टोकन का उपयोग करने के लिए नए और मौजूदा खिलाड़ियों को आकर्षित करने, मौजूदा गेम में टोकन एकीकृत करते हैं। यह एप्लिकेशन डेवलपर्स को अपने गेम के लिए एक अतिरिक्त मुद्रीकरण चैनल प्रदान करता है।

विज्ञापन डेवलपर्स, जो विज्ञापनदाताओं के लिए नए संभावित ग्राहकों को आकर्षित कर रहे हैं, अतिरिक्त मूल्य उत्पन्न करते हैं। प्राथमिक नकदी प्रवाह विज्ञापनदाताओं से आता है, जो टोकन के लिए भुगतान करते हैं।

डिज़ाइन प्रिंसिपल

डिज़ाइन और विकास निर्णय निम्नलिखित सिद्धांतों पर आधारित हैं:

1. आईएजीएक्स समुदाय-प्रबंधित संगठन है, जो डीएओ (विकेंद्रीकृत स्वायत्त संगठन) सिद्धांतों पर आधारित है। नियंत्रण या निर्णय बिंदु का कोई केंद्रीय बिंदु नहीं है
2. हर IZX प्रतिभागी को संगठन में योगदान करने के समान अधिकार हैं। निर्णय लेने और गतिविधियों से लाभ की क्षमता बनाने में शक्ति हमेशा संगठन के विकास में उनके योगदान के अनुपात में होती है। योगदान विभिन्न तरीकों से किया जा सकता है, जिससे कई भूमिकाएं खुद के लाभों के साथ बातचीत कर सकती हैं।
3. प्रौद्योगिकी और व्यापारिक मॉडल का उद्देश्य समाज में ब्लॉकचैन टेक्नोलॉजी को व्यापक रूप से अपनाना है। यह तकनीक और व्यावसायिक निर्णयों के पैमाने-अप दृष्टिकोणों के विरोध के रूप में स्केल-आउट को प्राथमिकता दी जाती है।
4. IZX टोकन मॉडल पार्टनर के हितों के अनुसार विस्तार और परिवर्तन के लिए खुला है।

रोल

व्यापार मॉडल, संबंधित यांत्रिकी और प्रक्रियाओं की बेहतर समझ के लिए भूमिकाएं परिभाषित की गई हैं प्रतिभागियों को एक साथ कई भूमिकाएं चल सकती हैं, या अलग-अलग समय में उनकी प्राथमिकताओं और लक्ष्यों के अनुसार। भूमिकाओं की सूची सीमित नहीं है, क्योंकि IZX संगठन उन्हें बदल सकते हैं या बढ़ा सकते हैं।

IZX आर्थिक मॉडल में शामिल दलों में विभिन्न भूमिकाएं हो सकती हैं:

- ऐप डेवलपर्स;
- खिलाड़ी;
- विज्ञापनदाता;
- टोकन जारीकर्ता;
- सन्दर्भदाता;
- नेटवर्क फंड

किसी विशिष्ट प्रोटोकॉल उपयोग पैटर्न को दर्शाने के लिए हम रोल की शर्तों का उपयोग करते हैं। हालांकि, वास्तविक व्यक्ति की स्थिति के आधार पर एक विशेष व्यक्ति कई भूमिकाएं निष्पादित कर सकता है।

Role	Activities	Profit source	Interacts with
PLAYER	Plays game(s)	Earning tokens	Advertiser, Referrer
APP DEVELOPER	Creates game(s)	Get commission in tokens for game	Player, Referrer
ADVERTISER	Creates and runs marketing campaigns	Attracts players, converts to customers	Player, Token Holder, Referrer
TOKEN HOLDER	Issue tokens for advertiser campaigns	Reward from token utility usage	Advertiser, Referrer
REFERRER	Refers participants to join the organization	Get referral payouts	Player, Game developer, Advertiser, Token Holder
NETWORK	Develops and supports IZX network	Reward for token usage and network growth	Develops and supports IZX network Game developer, Player, Advertiser

एप डेवलपर

एप डेवलपर: व्यक्ति या संगठन, जो IZX ड्राइव टोकन समर्थन के साथ अनुप्रयोग विकसित करेगा। एप डेवलपर्स IZX को एक मुद्राकरण प्लेटफॉर्म के रूप में एकीकृत करते हैं। प्रोटोकॉल के मुताबिक, एप डेवलपर्स को कुछ लेन-देन से एक कमीशन मिलता है और अपने क्षुधा के उपयोग का मुद्राकरण कर सकता है। कई प्रकार के ऐप्लिकेशन्स हो सकते हैं:

- **गेम** - ऐसे ऐप्लिकेशन जो खिलाड़ियों को आईजेएक्स ड्राइव टोकन इकट्ठा करने और उनके साथ वास्तविक क्रियाएं करने में शामिल करते हैं, जैसे की उन्हें छूट, पुरस्कार, आदि के लिए आदान प्रदान करना
- **मार्केटिंग ऐप्लिकेशन्स** - मार्केटिंग ऐप्लिकेशन्स - विपणन अभियान सृजन, विश्लेषण और अनुकूलन के लिए उत्पादों और सेवाओं के साथ विज्ञापनदाताओं को प्रदान करें
- **वॉलेट, एक्सचेंज और अन्य सहायक ऐप्लिकेशन्स**

इनमें से किसी भी ऐप्लिकेशन्स प्रकार IZX प्रोटोकॉल के लिए मुद्राकरण मॉडल और एप डेवलपर्स के लिए कमीशन भुगतान तंत्रको स्पष्ट रूप से परिभाषित किया गया है।

गेम विशेष रूप से IZX प्रोटोकॉल के माध्यम से मुद्राकरण के लिए विकसित किया जा सकता है या प्राथमिक या माध्यमिक मुद्राकरण उपकरण के रूप में प्रोटोकॉल को मौजूदा गेम में आसानी से एकीकृत किया जा सकता है।

स्मार्ट कॉन्ट्रैक्ट्स के साथ संवाद करने के लिए ब्लॉकचैन API (जैसे वेब 3) को एकीकृत करके IZX समर्थन करता है। यहां तक कि इस एकीकरण को सरल बनाने के लिए, Izetex सबसे आम गेम और ऐप्लीकेशन प्लेटफॉर्म (यूनिटी, नेटिव, एंड्रॉइड, स्विफ्ट पर प्रतिक्रिया) के लिए एम्बेड करने योग्य मॉड्यूल प्रदान करेगा। हम विकास को सरल बनाने के लिए ओपन-सोर्स एपीआई और मॉड्यूल के विकास को प्रोत्साहित करते हैं।

ऐप्लिकेशन्स डेवलपमेंट के लिए प्रौद्योगिकी प्लेटफॉर्म सीमित नहीं है - यह मोबाइल, वेब और डेस्कटॉप ऐप्लिकेशन या मैसेंजर बोट्स हो सकते हैं

प्लेयर

प्लेयर्स ऐसे उर्सर्स हैं जो एप डेवलपर्स द्वारा विकसित IZX ड्राइव टोकन समर्थन वाले गेम डेवलपर्स द्वारा गेम चलाते हैं। प्रत्येक खिलाड़ी ब्लॉकचैन में एक एड्रेस का ओनर होता है जो उसे टोकन रखने और उनके साथ काम करने की अनुमति देता है।

खिलाड़ियों को गेम खेलने के लिए कई स्पष्ट प्रोत्साहन दिए गए हैं:

- संग्रहित टोकन अन्य क्रिप्टो करेंसी या आधिकारिक धन पर आवेदन से सीधे आदान-प्रदान किया जा सकता है;
- विज्ञापनदाता टोकन के बदले खिलाड़ियों के लिए डिस्काउंट, लॉयल्टी कार्यक्रम और अन्य दिलचस्प ऑफर पेश करते हैं;
- विज्ञापनदाता उत्पादों, सेवाओं या धन पर शेष खिलाड़ी के टोकन का आदान-प्रदान कर सकता है;
- यह मजेदार है!

बुनियादी खेल सिनेरियो में, प्लेयर लेन-देन आरंभ नहीं करता है, और अब के लिए ETH बैलेंस की आवश्यकता नहीं है

एडवर्टाइजर

विज्ञापनदाता ऐसे व्यवसाय हैं जो नए अधिग्रहण करते हैं और IZX विपणन अभियानों का उपयोग करके मौजूदा ग्राहकों को बनाए रखना चाहते हैं।

किसी अभियान को निष्पादित करने के लिए, विज्ञापनदाता एक विनिमय का उपयोग कर टोकन खरीदता है या सीधे टोकन धारकों से खरीदता है। टोकन कलेक्ट करने के लिए क्लाइंट को एक्शन लेना पड़ता है। यदि खिलाड़ी एक विशिष्ट एक्शन लेता है, तो वह टोकन एकत्र करता है और विज्ञापनदाता के लिए संभावित ग्राहक बन जाता है। एक उदाहरण के रूप में - प्लेयर को शहर में एक टोकन खोजने के लिए प्रोत्साहित किया जा सकता है, एक पिज्जा रेस्तरां में आना और उसे एकत्रित टोकन के आधार पर 40% छूट देना।

विज्ञापनदाता अभियान बनाने, प्रबंधित करने, विश्लेषण करने और अनुकूलित करने के लिए ऐप डेवलपर्स द्वारा वितरित सॉफ्टवेयर का उपयोग करते हैं।

टोकन होल्डर

टोकन धारक को IZX ड्राइव टोकन जारी करने और उन्हें बेचने की अनुमति प्रदान की गई है। प्रोटोकॉल टोकन जारी करने के लिए इस अनुमति और नीति को सुनिश्चित करता है।

इसके अलावा, टोकनधारक प्रोटोकॉल परिवर्तनों के लिए मतदान शुरू कर सकते हैं, या अन्य टोकन जारीकर्ताओं को यह प्रतिनिधि कर सकते हैं।

रेफरेर

रेफरलकर्ता, रेफरल कार्यक्रम का उपयोग करते हैं, नए प्लेयर और विज्ञापनदाता के पंजीकरण के लिए पुरस्कार दे रहे हैं। रिवार्ड स्मार्ट अनुबंध का उपयोग करके भुगतान किया जाता है, जब नवागंतुक IZX के साथ मूल्यवान कार्रवाई करेंगे।

नेटवर्क

नेटवर्क फंड नेटवर्क के विकास का समर्थन करता है यह डेवलपर बोनस के लिए टोकन प्रदान करता है, बग्स और कमजोरियों को खोजने के लिए बोनस, रेफरल कार्यक्रम।

नेटवर्क फंड को कुछ प्रारंभिक टोकन मिलते हैं, और बाद में टोकन वितरण के आधार पर लगातार पूरक होते हैं। नेटवर्क के विकास की खातिर विशेष प्रस्ताव, रेफरल कार्यक्रम और अन्य गतिविधियों के लिए नेटवर्क स्तर की शेष राशि कुछ स्तर पर समर्थित है।

टोकंस

IZX 2 ब्लॉकचैन-आधारित टोकन का उपयोग करता है:

- 1) IZX ड्राइव टोकन, विपणन अभियानों, खेल, रेफरल कार्यक्रमों और अन्य गतिविधियों के लिए उपयोग किया जाता है। यह टोकन अस्थायी है, मांग पर जारी किया जाता है और इस्तेमाल होने पर जला दिया जाता है।
- 2) आईएजीएक्स टोकन, ईआरसी -20 टोकन - इटोरियम-आधारित, ICO के दायरे में जारी और वितरित किया गया। IZX टोकन प्राथमिक उपयोग IZX ड्राइव टोकन की सीमा को नियंत्रित करने के लिए है जो टोकन धारक द्वारा जारी किया जा सकता है।

IZX Drive Token	IZX Token
Used by game players, developers, advertisers	Used to issue IZX Drive Tokens
Burnt when used by Advertiser in exchange to marketing offer	Not burnt
Issued on demand	Issued during ICO
The current number of tokens in the turnover is limited by the number of tokens, issued during ICO	Total number of issued tokens is defined by ICO conditions
IZX Drive token can be exchanged on goods and services from advertisers	Tokens can be bought / sold / exchanged as any other ERC-20 token by holders, as any other crypto-currency
Token is managed by the specialized blockchain network	Token is managed by ERC20 standard contract on Ethereum network

Table 2. Comparison of IZX and IZX Drive Tokens

टोकन टर्नओवर

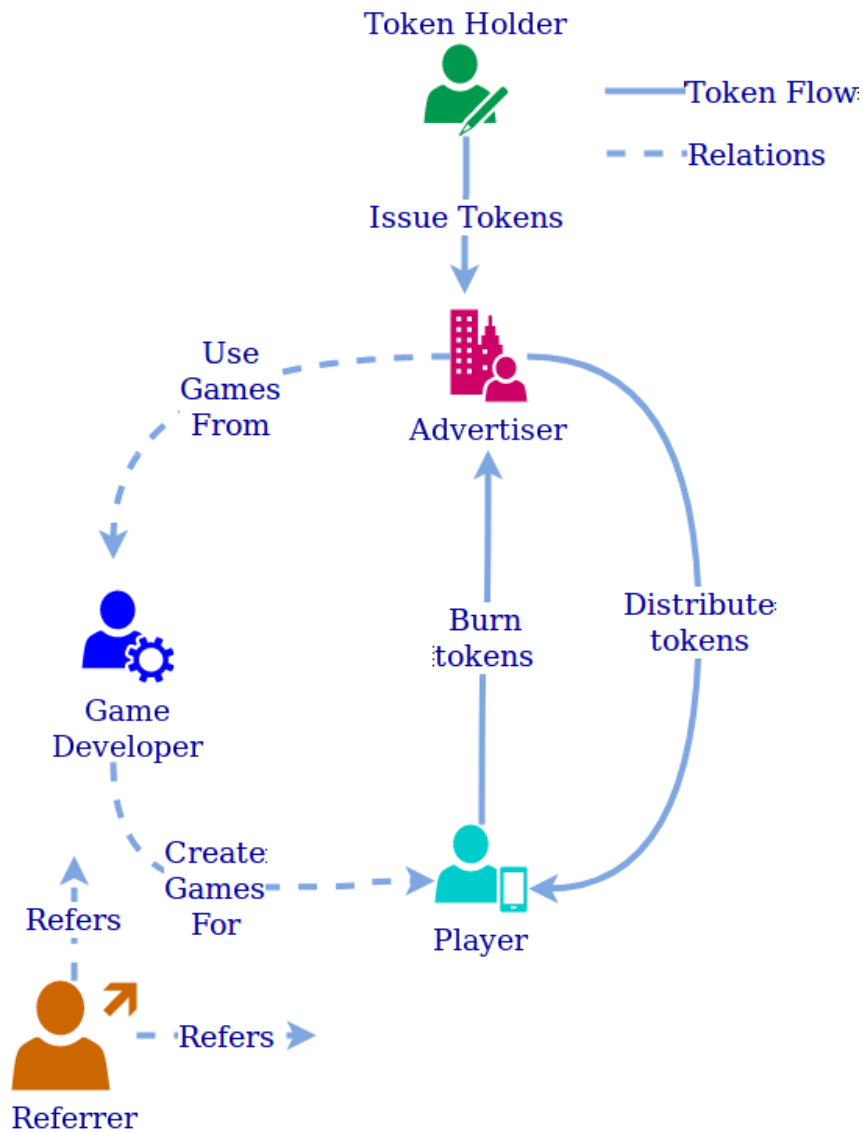


Figure 1. IZX Drive Token flow

टोकन कारोबार का ठेठ अनुमान माना जाता है:

विज्ञापनदाता नए खोले गए स्थानीय व्यापार को नए ग्राहकों को आकर्षित करने के लिए विपणन अभियान चलाने की योजना बना रहा है। विज्ञापनदाता अभियान बनाता है और एक निश्चित बोली मूल्य के साथ IZX ड्राइव टोकन की एक आवश्यक राशि के लिए खरीद ऑर्डर देता है;

- 1) टोकनधारक विज्ञापन, IZX ड्राइव टोकन के विज्ञापन, विज्ञापन और विज्ञापन को स्वीकार करता है;
- 2) विज्ञापनदाता उन खिलाड़ियों के लिए टोकन वितरित करता है जिन्होंने विशिष्ट कार्रवाई की, उदा। किसी शहर में विशिष्ट गंतव्य तक पहुंचे;
- 3) एकत्रित टोकन के लिए पुरस्कार पाने के लिए खिलाड़ी विज्ञापनदाता के स्थानीय कार्यालय में आते हैं। खिलाड़ी एक्सचेंजों को इनाम के बाद टोकन जला दिया जाता है;

- 4) गेम डेवलपर्स को अपने गेम खेलने के लिए कमीशन मिलता है;
- 5) यदि विज्ञापनदाता या प्लेयर रेफरर द्वारा संदर्भित किया गया था, रेफरर रेफरल के लिए कमीशन पेआउट प्राप्त करता है।

वर्तमान में IZX ड्राइव टोकन का जीवनकाल एक विशिष्ट अभियान चलाने की अवधि के द्वारा सीमित है। टोकन टोकन धारक द्वारा वितरित किए जाते हैं और अंततः विज्ञापनदाता द्वारा जला दिया जाता है।

विज्ञापनदाताओं, खिलाड़ी, रेफरलकर्ता और गेम डेवलपर्स के वॉलेट में जो टोकन है, विज्ञापनदाताओं को एक्सचेंज पर बेचा जा सकता है।

टोकन इस्सुएन्स

टोकन धारक निम्न सूत्र के अनुसार कई टोकन जारी कर सकता है:

$$\text{Limit} = \text{Grant} - \text{Issued} + \text{Burnt}$$

जहाँ:

Limit = IZX ड्राइव टोकन की अधिकतम संख्या इस धारक अब जारी कर सकते हैं

Grant = टोकन धारक के स्वामित्व वाले आईजेएक्स टोकन्स की संख्या

Issued = धारक द्वारा जारी की गई IZX ड्राइव टोकन की कुल संख्या

Burnt = इस धारक द्वारा जारी जला टोकन की कुल संख्या सूत्र

- 1) टोकन धारक प्रारंभ में ग्रांट टोकन से अधिक जारी नहीं कर सकता;
- 2) टोकन धारक टोकन निरंतर और असीमित रूप से समय पर जारी कर सकते हैं, यह मानते हुए कि टोकन जलाए जाएंगे;
- 3) सभी परिसंचारी (जला नहीं) की संख्या IZX ड्राइव टोकन धारक अनुदान के सभी टोकनों के योग तक सीमित है;
- 4) IZX टोकन नए IZX ड्राइव टोकन जारी करने और इसे उपयोग करने के लिए टोकन धारक के लिए उपाय हैं।

टोकन यूटिलिटी

टोकन उपयोगिता को एक विशिष्ट परिदृश्य पर विचार करके सबसे अच्छा वर्णित किया गया है, जहां सभी भूमिकाएं अपने फायदे में भाग ले रही हैं, जोड़ मूल्य का सृजन करती हैं।

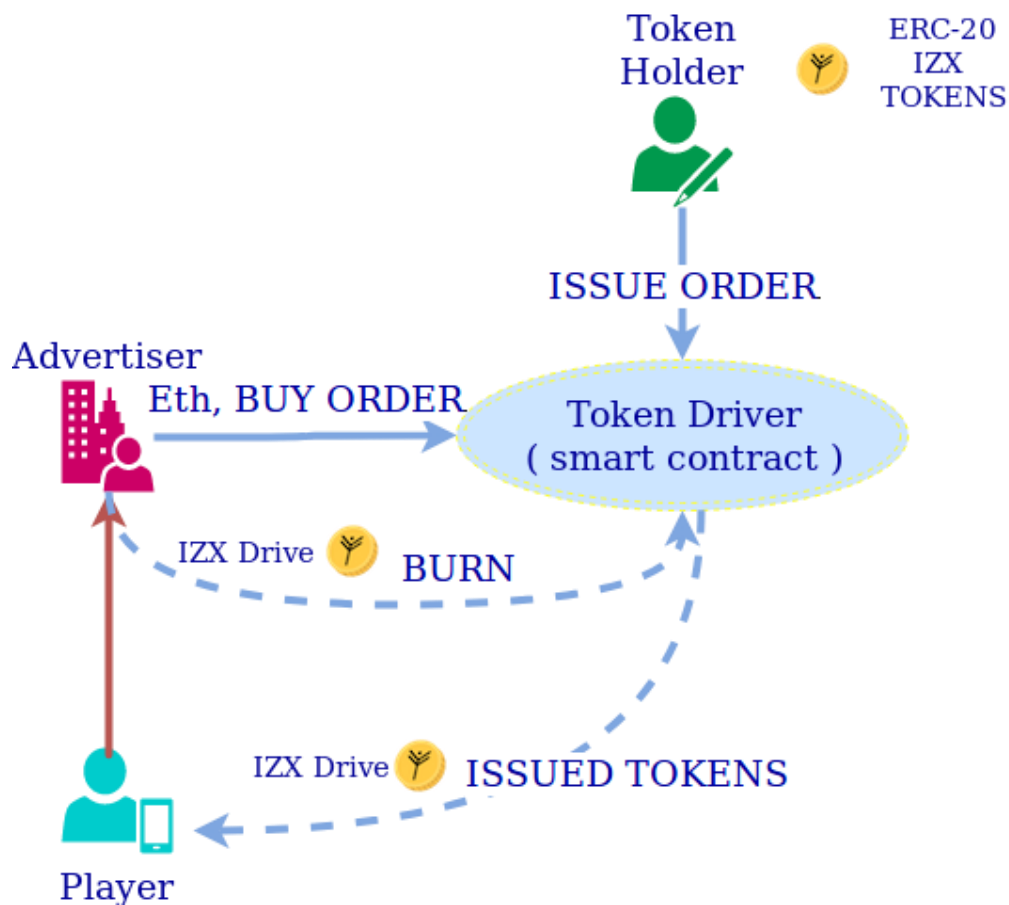


Figure 2. Tokens Utility Diagram (part 1)

टोकन सरलीकृत स्कीमा (चित्रा 2) के अनुसार उपयोग किया जाता है। सादगी के लिए कुछ विवरण और स्मार्ट कॉन्ट्रैक्ट्स के बीच तकनीकी बातचीत हटा दी जाती है। कार्यान्वयन विवरण के लिए IZX प्रोटोकॉल सेक्शन को देखें

- 1) टोकन सरलीकृत स्कीमा (चित्रा 2) के अनुसार उपयोग किया जाता है। सादगी के लिए कुछ विवरण और स्मार्ट अनुबंधों के बीच तकनीकी बातचीत हटा दी जाती है। कार्यान्वयन विवरण के लिए IZX प्रोटोकॉल अनुभाग को देखें
- 2) टोकन धारक IZX टोकन (आईसीसी के दौरान जारी किए गए ईआरसी -20) की एक रकम का मालिक है। यह उसे IZX ड्राइव टोकन की इसी राशि के लिए एक विक्रय आदेश बनाने की अनुमति देता है;
- 3) विज्ञापनदाता IZX ड्राइव टोकन के एक खरीद ऑर्डर देता है, जो बिक्री / खरीद ऑर्डर की मंजूरी के आधार पर परिभाषित मूल्य के लिए ईथर की इसी राशि को आरक्षित करता है;
- 4) खरीद ऑर्डर को प्रभावी ढंग से आईजेएक्स ड्राइव टोकंस की इसी संख्या जारी करने से टकराने और टोकन चालक स्मार्ट कॉन्ट्रैक्ट पर एआरएफ़ को आरक्षित करता है;
- 5) जारी IZX ड्राइव टोकन खेल में जोड़ा जा रहा है, जहां खिलाड़ी उन्हें एकत्र (या किसी अन्य तरीके से प्राप्त करता है);
- 6) खिलाड़ी विज्ञापनदाता के पास आते हैं और IZX ड्राइव टोकन को जलाते हैं;
- 7) IZX ड्राइव टोकन को जलाने से इसे पूरी तरह से कारोबार से हटा दिया जाता है, और टोकन ड्राइवर से आरक्षित ईथर के इसी अंश वितरित करता है; जलन टोकन टोकन धारक को नए बेचे जाने के आदेश देने की अनुमति देता है, और चक्र जारी रहता है।

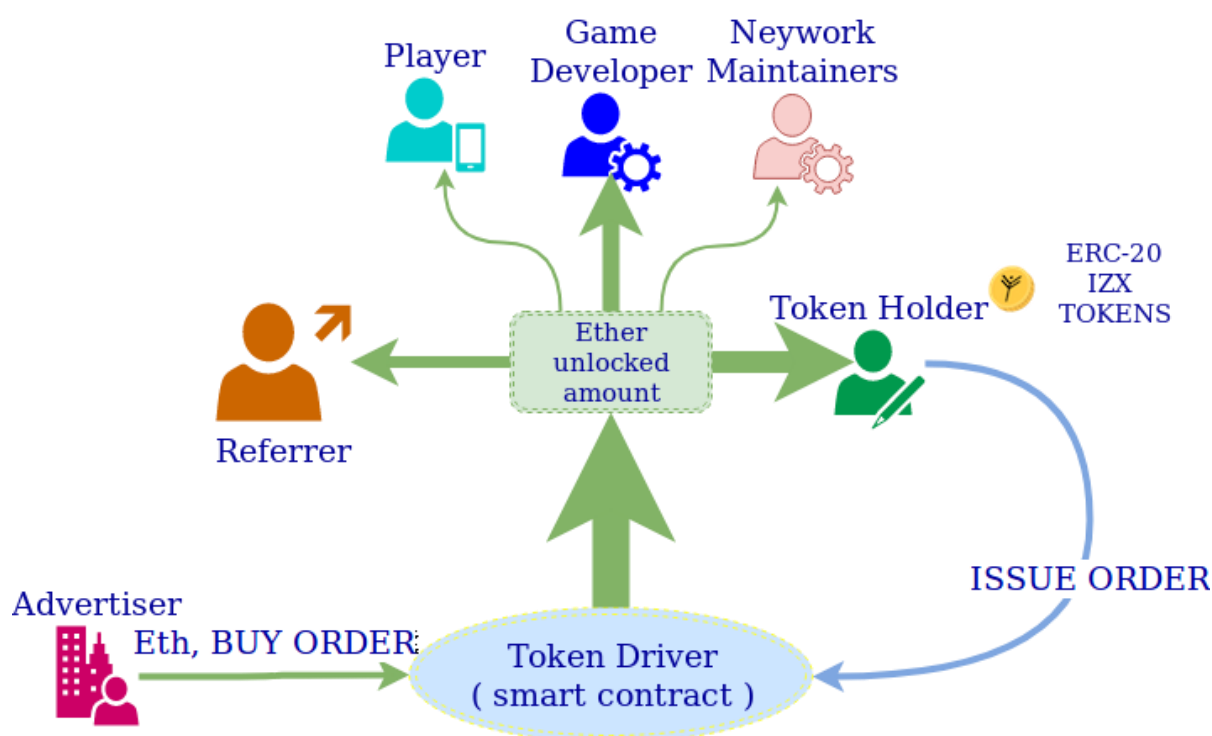


Figure 3. Token Utility Diagram (part 2)

जब ईथर को टोकन ड्राइवर से अनलॉक किया जाता है, तो स्मार्ट अनुबंध उन नियमों के अनुसार वितरित करता है:

1. टोकन धारक ईएफ़एक्स ड्राइव टोकन के विक्रय आदेश और जारी करने के लिए इनाम के रूप में ईथर का हिस्सा प्राप्त करता है।
2. गेम डेवलपर गेम के विकास के लिए इनाम प्राप्त करता है, जिससे खिलाड़ी को हासिल करने और विज्ञापनदाता के साथ उचित लेनदेन निष्पादित करने में मदद मिली।
3. नेटवर्क रखरखाव टोकन ब्लॉकचैन प्रोटोकॉल विकास और कार्य करने के लिए पुरस्कृत कर रहे हैं।
4. खिलाड़ियों को खेल में भाग लेने और टोकनों को जलाने के लिए पुरस्कृत किया जाता है।
5. संदर्भकर्ता, जो प्रोटोकॉल में भाग लेते हैं, उन्हें वैकल्पिक रूप से पुरस्कृत किया जाता है:
 - a. जिन्होंने इस विज्ञापनदाता को IZX ड्राइव टोकन का इस्तेमाल करने का निर्देश दिया;
 - b. जिन्होंने इस खिलाड़ी को आवेदन स्थापित करने के लिए कहा था और फिर विज्ञापनदाता के साथ IZX ड्राइव टोकन का उपयोग करें।

इस वितरण पर वास्तविक अनुपात और नीति IZX टोकन धारकों के अनुमोदन को मानते हुए, किसी भी समय परिवर्तन के अधीन हैं। IZX प्रोटोकॉल नीतियां स्मार्ट अनुबंधों के रूप में स्थापित की जाती हैं और इनके अधीन कोई केंद्रीय प्राधिकरण या संगठन नहीं होता है

IZX प्रोटोकॉल

प्रोटोकॉल पेपर्स

IZX प्रोटोकॉल पार्टियों के बीच स्मार्ट अनुबंध इंटरफेस और संचार नियमों का एक सेट है। प्रोटोकॉल का उद्देश्य यह सुनिश्चित करना है कि सभी प्रतिभागियों के लिए आर्थिक मॉडल ठीक से निष्पादित किया गया है।

प्रोटोकॉल का उपयोग करने के लिए, कुछ प्रतिभागियों को लेनदेन पर हस्ताक्षर करने की क्षमता के साथ, एथोरम नेटवर्क में एक खाता का उपयोग करना चाहिए। कुछ तरीकों के लिए उपयोग करने के लिए विकेंद्रीकृत अनुप्रयोगों की आवश्यकता है।

ब्लॉकचैन प्रोटोकॉल स्मार्ट कॉन्ट्रैक्ट्स

यह आरेख IZX प्रोटोकॉल का गठन करने वाले मुख्य स्मार्ट अनुबंधों और प्रतिभागियों की भूमिकाओं को दर्शाता है जो स्मार्ट अनुबंधों के साथ लेन-देन करते हैं।

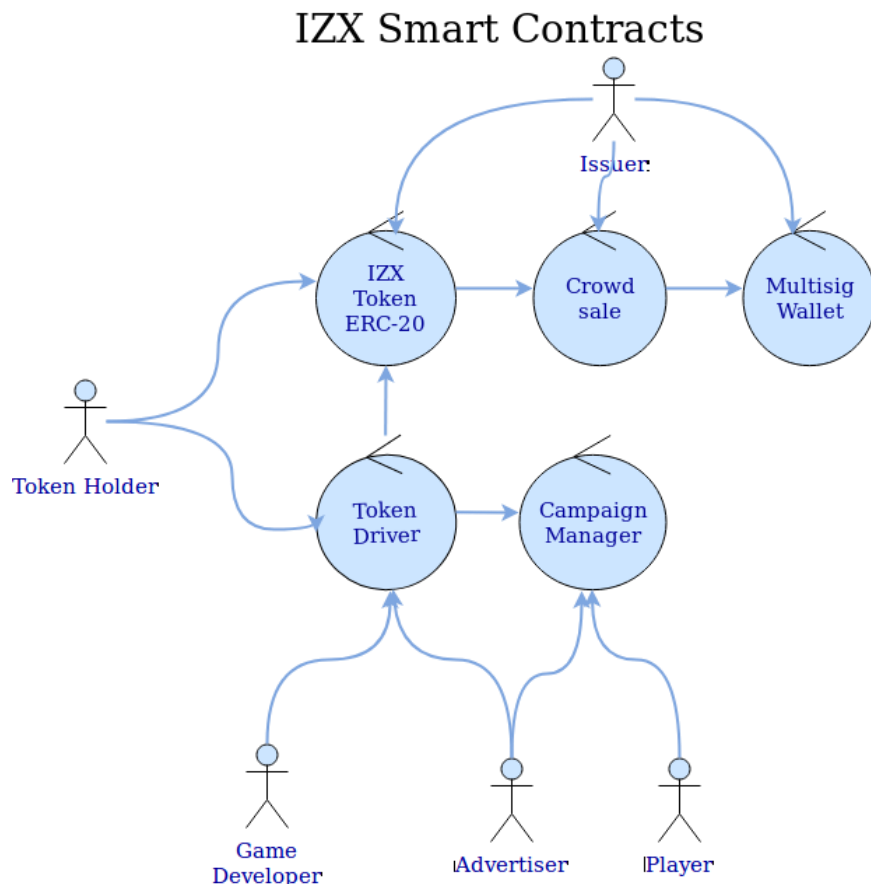


Figure 4. IZX Smart Contracts

IZX टोकन ERC-20 स्मार्ट कॉन्ट्रैक्ट

स्मार्ट अनुबंध IZX टोकन टोकन धारकों के साथ हस्ताक्षर किए हैं। यह ईआरसी -20 मानक 3 का अनुसरण करता है

क्राउड सेल स्मार्ट कॉन्ट्रैक्ट

आईओसी के मूल्य और नियमों के आधार पर जारीकर्ता और टोकनधारकों के बीच क्राउड-सेल स्मार्ट अनुबंध पर हस्ताक्षर किए गए हैं।

Multisig वॉलेट स्मार्ट कॉन्ट्रैक्ट

एकत्रित ईथर के समुचित वितरण सुनिश्चित करने के लिए IZX नेटवर्क संस्थापकों के बीच मल्टीसिग वॉलेट स्मार्ट अनुबंध पर हस्ताक्षर किए गए हैं।

टोकन ड्राइवर स्मार्ट कॉन्ट्रैक्ट

टोकन चालक स्मार्ट अनुबंध IZX ड्राइव टोकन जारी करने की नीति को सुनिश्चित करता है, IZX ड्राइव टोकन जला जाने के बाद पार्टियों को ऑर्डर निकासी और ईथर का उचित वितरण बेचता है।

कैंपेन मैनेजर स्मार्ट कॉन्ट्रैक्ट

कैंपेन मैनेजर स्मार्ट कॉन्ट्रैक्ट यह सुनिश्चित करता है कि अभियान विज्ञापनदाता वरीयताओं के अनुसार उचित रूप से पंजीकृत और निष्पादित होते हैं।

सिनेरियो

नीचे प्रस्तुत परिदृश्य प्रदर्शित करते हैं कि प्रोटोकॉल वास्तविक दुनिया के उपयोग के लिए कैसे उपयोग किया जा सकता है। यह सभी संभव केसेस को कवर करने का इरादा नहीं है, क्योंकि किसी भी क्रम और संदर्भ में स्मार्ट अनुबंध विधियां निष्पादित की जा सकती हैं।

परिदृश्यों को सबसे अच्छा यूएमएल अनुक्रम आरेख के रूप में वर्णित किया गया है ताकि निम्नलिखित संकेतन का उपयोग किया जा सके:



Actor as per role. Owns blockchain address

Smart contract

³ <https://github.com/ethereum/EIPs/blob/master/EIPS/eip-20-token-standard.md>

	Call smart contract in blockchain
	Sign and submit transaction to blockchain network
	Direct interaction between actors, NOT involving blockchain

Table 3. Scenario UML Notations

Crowd Sale

Crowd Sale Interaction

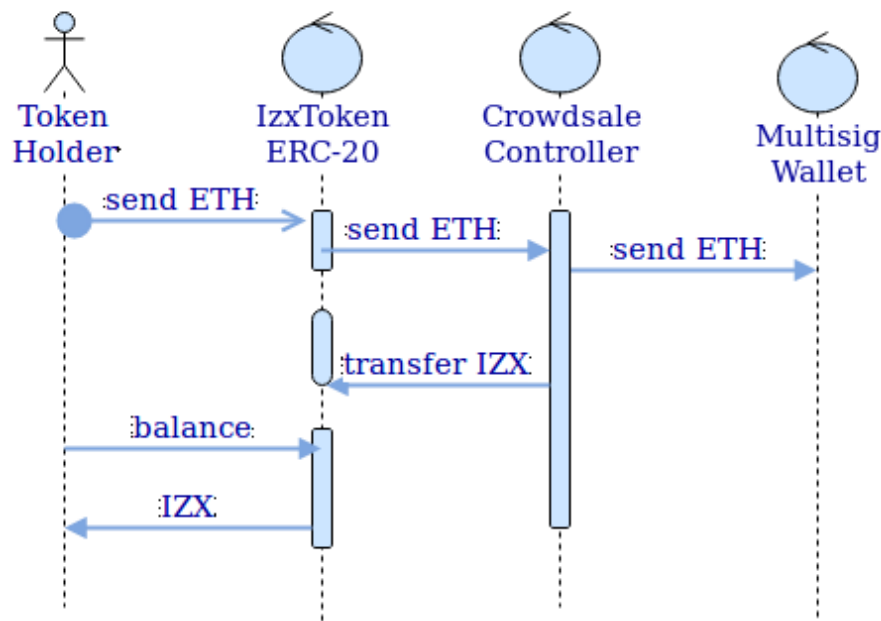


Figure 5. Crowd sale interaction diagram

- 1) टोकन धारक ईआरसी -20 मानक IZX टोकन अनुबंध के लिए ईथर भेजता है।
- 2) IZX टोकन क्रॉडैस्ले स्मार्ट कॉन्ट्रैक्ट को कॉल करता है
- 3) Crowdsale हस्तांतरण करने के लिए IZX की संख्या की गणना करता है, और यदि आवश्यक हो तो बदल सकता है यह 3 संचालन निष्पादित करता है:
 - a. टोकन धारक के पते के लिए IZX टोकन स्थानांतरण
 - b. मल्टीसिग वॉलेट स्मार्ट अनुबंध के लिए IZX टोकन के लिए ईथर भेजें
- 4) टोकन धारक अब IZX टोकन के संतुलन के लिए क्वेरी कर सकता है.

IZX Drive Token Issue Scenario

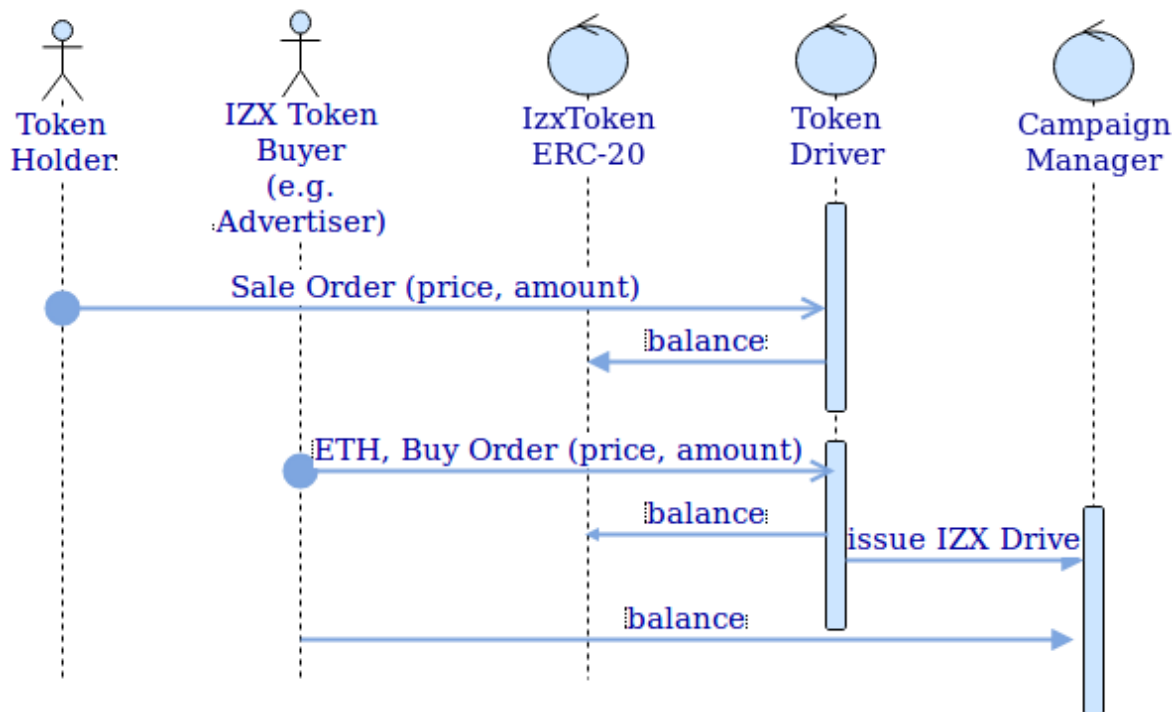


Figure 6. IZX Drive Token Issue scenario diagram

- 1) टोकन धारक IZX ईआरसी -20 टोकन का मालिक है टोकन धारक बिक्री आदेश लेनदेन पर हस्ताक्षर करता है, विशेष कीमत के लिए IZX ड्राइव टोकन की एक विशिष्ट राशि जारी करने के इरादे को व्यक्त करता है;
- 2) IZX टोकन खरीदार अधिकतम मूल्य और वह भुगतान करने की इच्छा के साथ खरीदे आदेश लेनदेन पर हस्ताक्षर करता है लेनदेन देय है, IZX टोकन की कीमत के बराबर की लागत होती है। IZX टोकन खरीदार इस राशि को टोकन चालक में स्थानांतरित करता है;
- 3) टोकन चालक स्मार्ट कॉन्ट्रैक्ट कतार और बिक्री आदेश में बिक्री आदेश के बीच की मंजूरी निष्पादित करता है;
- 4) क्लियरेंस का नतीजा कई IZX ड्राइव टोकन जारी किए गए हैं, जो अभियान प्रबंधक स्मार्ट कॉन्ट्रैक्ट में स्थानांतरित किए गए हैं, और IZX टोकन खरीदार के लिए बाध्य हैं।

IZX टोकन खरीदार अब अभियान प्रबंधक स्मार्ट अनुबंध पर IZX ड्राइव टोकन का उपयोग कर सकते हैं। ईथर टोकन चालक स्मार्ट अनुबंध पर आरक्षित है और वापस अनुरोध किया जा सकता है, या परिवर्तित क्लाइंट पर खर्च किया जा सकता है (IZX ड्राइव बर्न परिदृश्य देखें)

Campaign Scenario

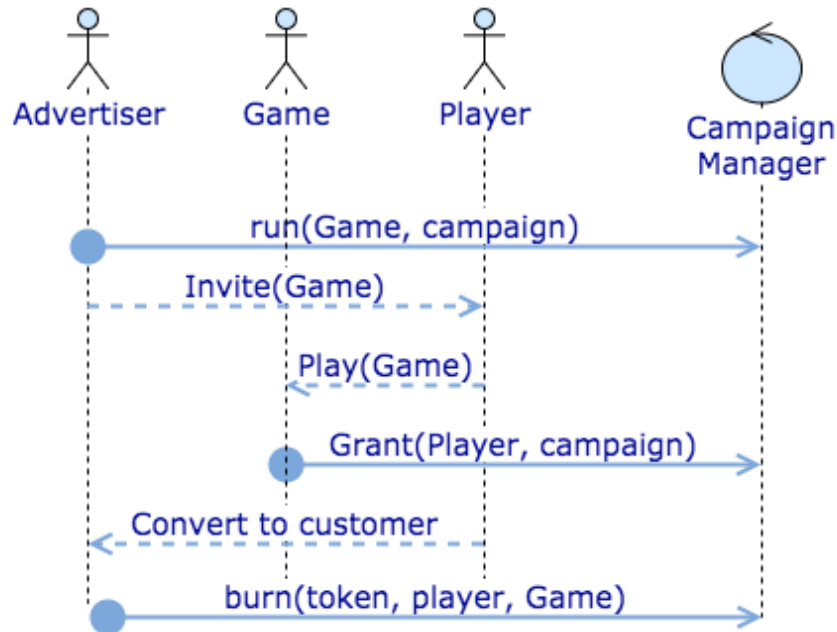


Figure 7. Campaign Scenario Diagram

- 1) अभियान चलाने से पहले विज्ञापनदाता के पास कई आईजेएक्स ड्राइव टोकन (IZX ड्राइव मुद्दे परिदृश्य देखें) होना चाहिए। विज्ञापनदाता एक क्लाइंट अधिग्रहण अभियान सेट करता है, वांछित ऑडियोरियम, गेम, और कई अन्य प्रासंगिक मापदंडों को परिभाषित करता है;
- 2) विज्ञापनदाता अभियान प्रबंधक स्मार्ट कॉन्ट्रैक्ट पर अभियान चलाने के लिए एक हस्ताक्षरित लेन-देन का मुकाबला करता है। अभियान प्रबंधक स्मार्ट अनुबंध इस अभियान के लिए जारी किए गए टोकन को आरक्षित करता है जिसे बाद में अभियान के लिए इस्तेमाल किया जा सकता है;
- 3) विज्ञापनदाता ने खेल अभियान शुरू होने की घोषणा की, खिलाड़ियों ने IZX ड्राइव टोकन एकत्र करना शुरू किया;
- 4) जब खिलाड़ी एक गेम जीतता है, तो गेम अभियान प्रबंधक स्मार्ट कॉन्ट्रैक्ट के लिए लेनदेन जारी करता है कि खिलाड़ी ने टोकन को जलाने का अधिकार एकत्र किया। अभियान की सेटिंग्स के आधार पर यह अधिकार एक अस्थायी हो सकता है यदि टोकन की समय सीमा समाप्त हो गई है, तो इस टोकन का उपयोग करने का अधिकार निरस्त कर दिया गया है। टोकन को जलाने के अधिकार खिलाड़ी के व्यक्तिगत खाते (अपने खेल "वॉलेट") में अपने संतुलन के रूप में प्रदर्शित होते हैं;
- 5) खिलाड़ी को विज्ञापनदाता के क्लाइंट में कनवर्ट करने के बाद, वह टोकन को जलाने के लिए कहता है। विज्ञापनदाता जला लेनदेन का मुद्दा है, जो अभियान प्रबंधक रजिस्ट्री से टोकन निकालता है और IZX ड्राइव बर्न परिदृश्य को ट्रिगर करता है।

लॉयल्टी प्रोग्राम सिनेरियो

Loyalty Program Scenario

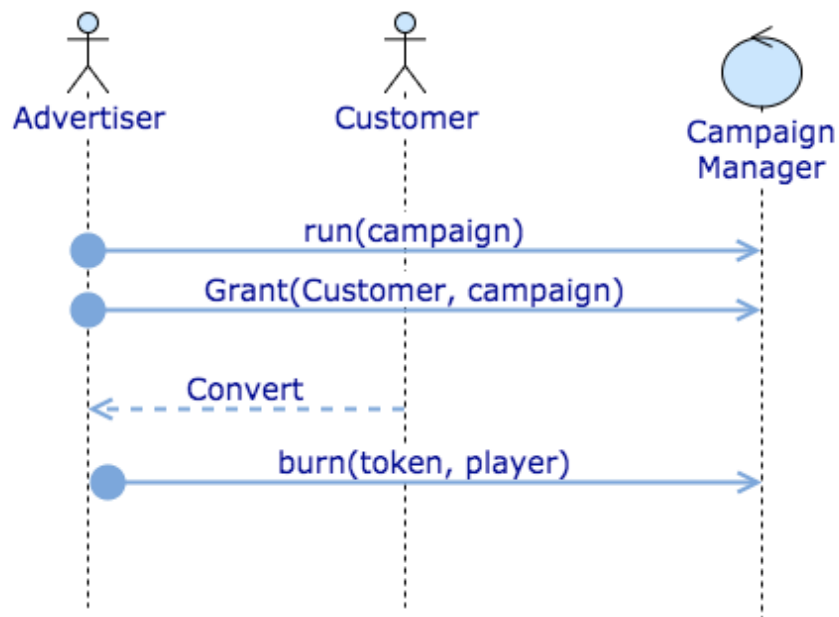


Figure 8. Loyalty Program Scenarios

- 1) विज्ञापनदाता वफादारी कार्यक्रम अभियान उसी तरह से शुरू करता है जैसा कि अभियान परिदृश्य में वर्णित है। अभियान महत्वपूर्ण पैरामीटरों को परिभाषित करता है, जैसे विशेष ऑफ़र शर्तों और वफादारी कार्यक्रम की गतिविधि के लिए समय सीमा;
- 2) sग्राहक लॉयल्टी प्रोग्राम के नियमों को निष्पादित करने के बाद, विज्ञापनदाता टोकन को जलता है।

Payment Scenario

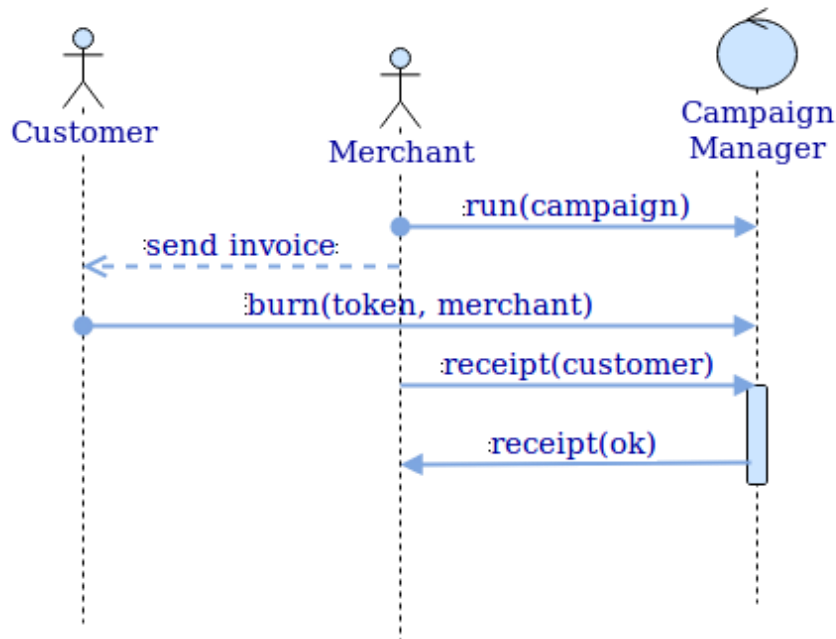


Figure 9. Payment Scenarios

- 1) जारी किए गए IZX ड्राइव टोकन प्राप्तकर्ता परिदृश्य में भूमिका "IZX टोकन क्रेता" के रूप में जारी करता है
- 2) व्यापारी, IZX में भुगतान स्वीकार करना, अभियान प्रबंधक में एक अभियान सेट करता है
- 3) IZX ड्राइव टोकन (समस्या परिदृश्य पर IZX ड्राइव क्रेता) के कारण मर्चेन्ट ग्राहक को एक चालान बनाता है। यह मोबाइल उपकरणों के बीच क्यूआर कोड स्कैन या अन्य वायरलेस तकनीक का उपयोग कर किया जा सकता है;
- 4) ग्राहक अभियान प्रबंधक को टोकन की चालान की गई राशि को जलाने के लिए लेन-देन का मुद्दा उठाता है;
- 5) व्यापारी रसीद के लिए पूछ सकते हैं, कि टोकन जलाए गए थे;
- 6) जला परिदृश्य को क्रियान्वित करने के बाद, ईथर में राशि, जला हुआ टोकन की संख्या के अनुसार, व्यापारी खाते को स्थानांतरित कर दिया जाएगा;

बर्न सिनेरियो

Burn Scenario

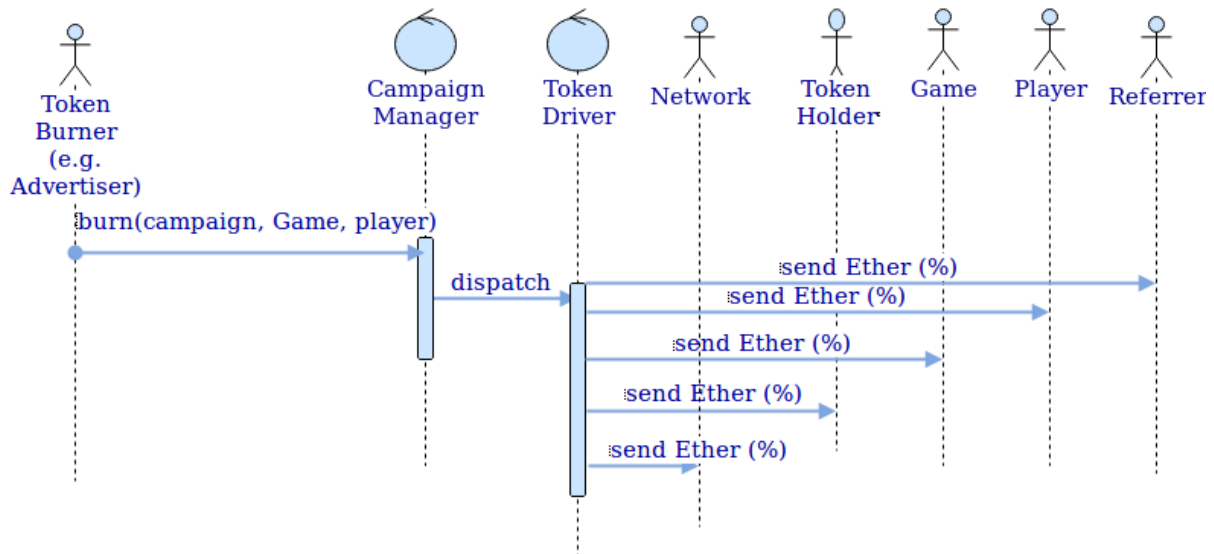


Figure 10. Burn Scenario Diagram

IZX ड्राइव टोकन जला जाने के बाद, टोकन चालक को आरक्षित ईथर वितरित करने के लिए ट्रिगर किया गया है (समस्या परिदृश्य की प्रक्रिया में प्राप्त)। प्रत्येक टोकन जला पर बड़े एथ्रमम गैस की खपत से बचने के लिए बैच 4 में ट्रिगर का निष्पादन किया जाता है।

ईथर को उन सभी प्रतिभागियों को वितरित किया जाता है जिन्होंने टोकन उपयोगिता अनुभाग के अनुसार टोकन जीवनचक्र में भाग लिया है।

डेंटरलिज़्ड ऐप्लिकेशन्स

विकेन्द्रित अनुप्रयोग (डीएपीएस) का उपयोग प्रतिभागियों द्वारा एक सुविधाजनक तरीके से ब्लॉकचैन प्रोटोकॉल का उपयोग करने के लिए किया जाता है।

इसके अलावा, कुछ डीएपी कार्यक्षमता व्यापार प्रक्रियाओं के दायरे में व्यवसाय द्वारा उपयोग किए गए अन्य सॉफ़्टवेयर में एम्बेड की जा सकती है।

इज़ेटेक्स आवश्यक डीएपीपी विकसित करता है और दूसरों को उनके आवेदन में IZX प्रोटोकॉल का उपयोग करने की क्षमता को एकीकृत करने में मदद करता है। ओपन सोर्स रिपॉजिटरीज [1 9] में एपीआई और तृतीय पक्ष डेवलपर्स के लिए उदाहरण होते हैं।

⁴ Transaction batching: <https://blog.ethereum.org/2014/09/17/scalability-part-1-building-top>

नीचे दिए गए डीएपीपीएस की सूची अंतिम नहीं है, क्योंकि हर डेवलपर ब्लैकचैन प्रोटोकॉल पर आधारित स्वयं आवेदन कर सकते हैं।

टोकन होल्डर कंसोल

IZX ड्राइव टोकन जारी करने से संबंधित कार्य करने के लिए टोकनधारक कंसोल का उपयोग करते हैं::

1. स्वतः टोकन उत्पादन के लिए बिक्री के आदेश रखो;
2. किसी विशिष्ट खरीदार के लिए टोकन;
3. दी गई जारी राशि और टोकन उपयोग के आँकड़े मॉनिटर करें;
4. जला प्रक्रिया और संबंधित पुरस्कार की निगरानी करें।

टोकन धारक कंसोल को इन-ब्राउज़र डीएपी के रूप में लागू किया जाएगा। यह टोकन ड्राइवर, अभियान प्रबंधक और आईजेएक्स ईआरसी -20 टोकन स्मार्ट कॉन्ट्रैक्ट्स के साथ संपर्क करता है।

कैंपेन मैनेजमेंट कंसोल

विज्ञापनदाता अभियान प्रबंधन कंसोल का उपयोग इस प्रकार करते हैं:

1. सेटअप कैंपेन
2. टोकन संतुलन ट्रैक करें;
3. जगह खरीदने के आदेश;
4. मॉनिटर करे अभियान प्रदर्शन;;
5. वास्तविक समय और ऐतिहासिक डेटा का उपयोग करते हुए सभी अभियानों के आंकड़ों को निकालने और उनका विश्लेषण करना।

वास्तविक समय और ऐतिहासिक डेटा का उपयोग करते हुए सभी अभियानों के आंकड़ों को निकालना और विश्लेषण करना

मोबाइल गेम

प्लेयर टोकन एकत्र करने के लिए मोबाइल गेम IZX का उपयोग करता है और विज्ञापनदाता को जला देने के लिए अनुरोध करता है मोबाइल गेम को खिलाड़ियों को अनुमति देता है:

1. टोकन कमाने के लिए खेल खेलते हैं;
2. टोकन को जलाने के अधिकार के रूप में टोकन शेष देखें;
3. विशिष्ट अभियानों के बारे में स्थितियां और मल्टीमीडिया सामग्रियां जहां टोकन का उपयोग किया जाता है;
4. विज्ञापनदाता से टोकन को जला करने का अनुरोध।

एडवरटाइजर केशियर मोबाइल एप्लीकेशन

विज्ञापनदाता एक उपकरण के रूप में खजांची मोबाइल एप्लीकेशन का उपयोग करता है::

1. क्लाइंट से अनुरोध के अनुसार टोकन (क्यूआर कोड स्कैन) जला;
2. जला हुआ टोकन की वास्तविक संख्या के लिए रसीद प्राप्त करें

विज्ञापनदाता केशियर आवेदन आईजीएक्स गेम के एक हिस्से के रूप में एमवीपी (एमवीपी अनुभाग देखें) के एक हिस्से के रूप में लागू किया गया था। मोबाइल एप्लीकेशन अभियान प्रबंधक स्मार्ट अनुबंध के साथ इंटरैक्ट कर रहा है

Proof of Concept

हमारे विचारों की व्यवहार्यता का परीक्षण करने के लिए हमने उस प्रोटोटाइप का निर्माण करने का निर्णय लिया, जिसमें वर्तमान में शामिल है:

- संवर्धित वास्तविकता के साथ मोबाइल गेम, जो मैकेनिक्स बहुत ज्यादा एक प्रसिद्ध PokemonGO © याद दिलाता है;
- बाज़ारिया के लिए बैकएंड जो उसे ब्रांडेड टोकन खनन करके और मानचित्र पर रखकर अनुकूलित मार्केटिंग अभियानों को स्थापित करने की अनुमति देता है;
- IZX टोकन उत्सर्जन और प्रतिभागियों को पुरस्कृत नियमों को नियंत्रित करने वाले स्मार्ट अनुबंधों का सेट।

प्रश्न हम पहली जगह में समझाना चाहते थे:

- गेम के लिए रूचि कर सकते हैं वास्तव में खिलाड़ियों में व्यापार के लिए ग्राहकों को कन्वर्ट करते हैं जो कि खेल कलाकृतियों के रूप में अपने प्रस्ताव रखे?
- ब्लॉक-लेन लेन-देन पारदर्शिता क्या प्रोटोकॉल प्रतिभागियों के धोखाधड़ी के व्यवहार से सुरक्षा सुनिश्चित करने में मदद करता है?

जवाब परीक्षणों से प्राप्त आंकड़ों के आधार पर सीधे उत्तर दें।

MVP

इज़ेटेक्स उत्पाद विकास में चुस्त दृष्टिकोण का उपयोग करता है। हम कुछ अनुमानों को तैयार करके वास्तविक बाजार परिस्थितियों में उन्हें परीक्षण करके HADI5 चक्रों के माध्यम से आगे बढ़ते हैं। अगस्त 2017 में हमने IZX प्लेटफॉर्म के बीटा संस्करण को एक साथ इसी नाम से जोड़ा गया वास्तविकता गेम के साथ जारी किया।

⁵ Hypothesis-Action-Data-Insight

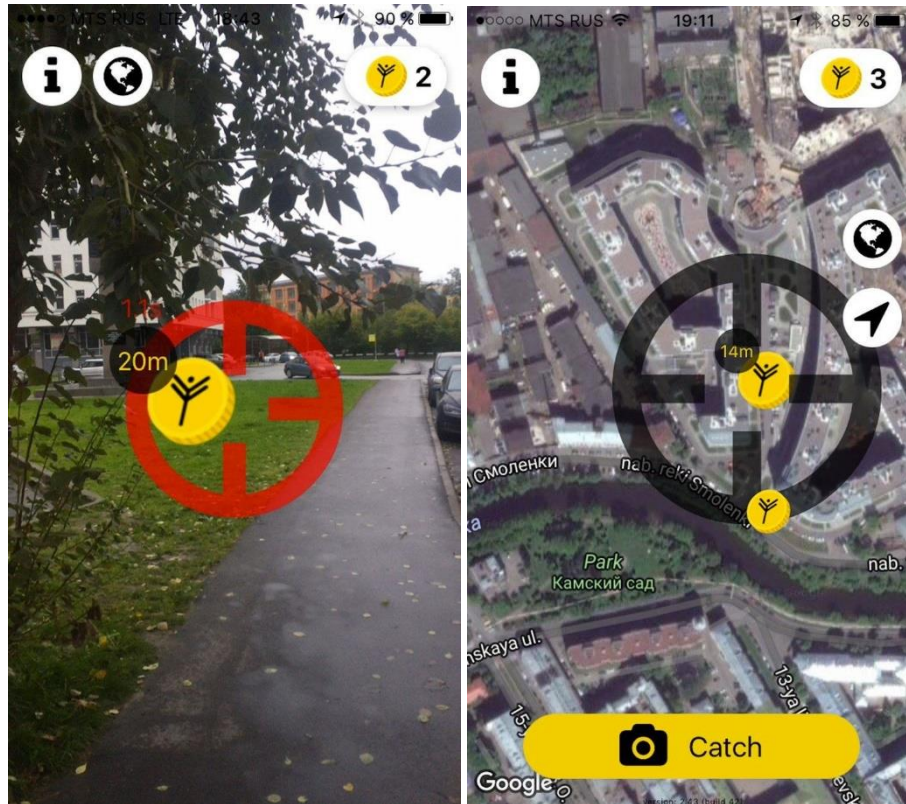


Figure 11. IZX mobile game screenshots

मोबाइल गेम IZX दोनों Google Play और Apple Store पर उपलब्ध है और अक्टूबर 2017 के अनुसार मासिक रूप से हजारों सक्रिय खिलाड़ी हैं। इस खेल में हर महीने दर्शकों में एक गुना वृद्धि दर्शाती है, जैसा कि चित्र पर दिखाया गया है:

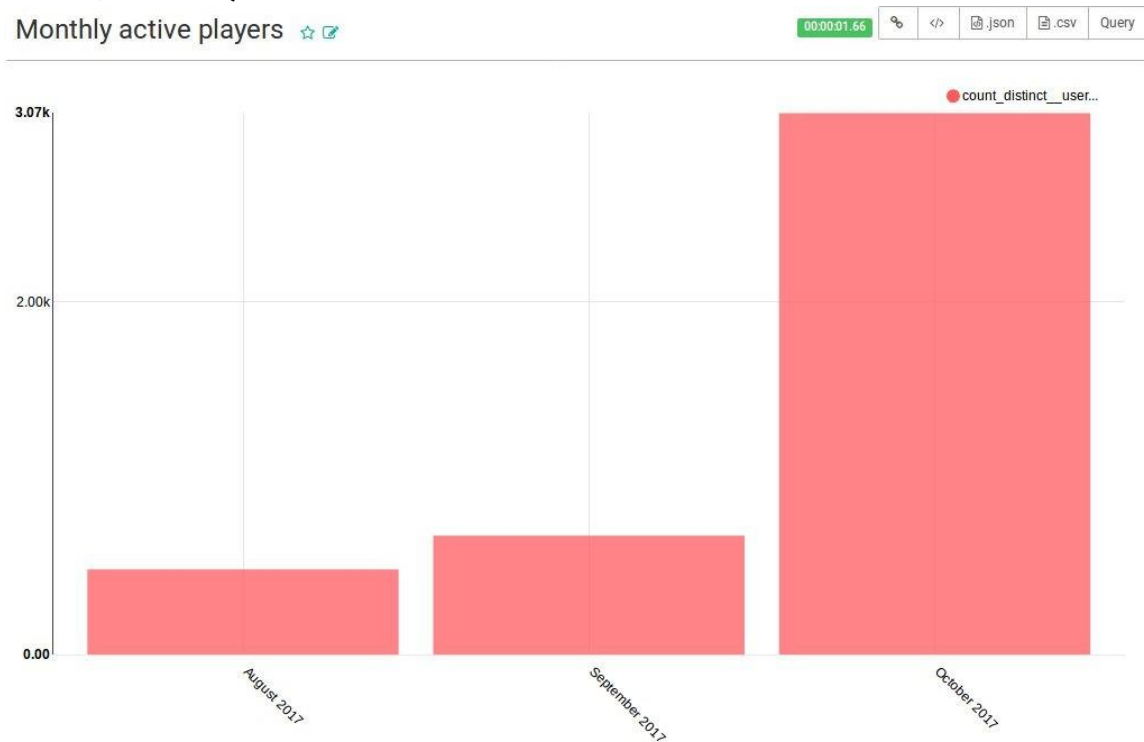


Figure 12. IZX game monthly active players diagram

स्टैटिस्टिकल रिपोर्ट्स

प्लेटफॉर्म बैकएंड में विश्लेषक डैशबोर्ड्स पर प्लेयर मेट्रिक्स, मार्केटिंग अभियान की क्षमता, गेम भर में फैले हुए खेल और कई अन्य जानकारी उपलब्ध है, जहां विज्ञापनदाताओं के पास अपने व्यक्तिगत खातों के साथ पहुंच है।



Figure 13. IZX statistical dashboard

प्लेटफॉर्म के बुनियादी मीट्रिक विजुअलाइजेशन में से कुछ हमारी साइट पर सार्वजनिक रूप से उपलब्ध हैं, जो सभी रुचि रखते हैं: <http://stat.izx.io/superset/dashboard/8/> .

टेस्ट किए गए टेस्ट

पिछले महीनों के दौरान हमने निम्नलिखित उद्यमों को बढ़ावा देने के लिए हमारे मंच के कई परीक्षण किए हैं:

Date	Enterprise	Tokens placement	Number of Participants	Token gathered	Token redeemed
13/08/17	Restaurant 1	City streets	39	61	22
13/08/17	Restaurant 2		45	67	35
29/08/17	Bank 1	Conference	55	175	118
29/08/17	Bank 2	streets nearby	35	75	49
29/08/17	ICO startup 1		38	107	65

29/08/17	Government agency		41	78	55
29/08/17	Hi-Tech Technopark		61	171	107
03/10/17 - 05/10/17	ICO startup 2	Conference hall	20	84	9
12/10/17 - 13/10/17	ICO startup 3	Conference hall and streets nearby	27	69	25
22/08/17 - 21/10/17	IZX	All locations where app users appear	795	4607	2639

Table 4. IZX MVP tests

IZX विपणन अभियानों ने रेस्तरां को कम गतिविधि अवधि के दौरान वास्तविक समय की छूट प्रदान करने काबिल बनाया है। शहर के सड़कों पर खेल टोकन वितरित किए गए थे, वे नए ग्राहकों के लिए मुफ्त पेय और केक प्रदान करते थे। इस तकनीक ने परीक्षण अवधि के दौरान इन रेस्तरां में बहुत सारे नए ग्राहकों को लाया। सभी विज्ञापनदाताओं ने इकट्ठे टोकनों के बदले खिलाड़ी को वास्तविक मूल्य प्रदान करने पर अपने दायित्वों को पूरा किया है।

"आईसीओ स्टार्टअप 2" अभियान के दौरान इकट्ठा किए गए 84 लोगों के केवल 12 टोकन थे, क्योंकि अधिकांश सहभागियों ने चीते होने के लिए निकल कर जियोलोकेशन स्पूफ़ सॉफ्टवेयर का इस्तेमाल करते हुए टोकन जमा किए थे। इस प्रकार की धोखाधड़ी आसानी से मंच एल्गोरिदम द्वारा पता लगाई जाती है, और सभी टोकन जिन्हें गलत तरीके से प्राप्त किया गया है, निरस्त हैं।

IZX टोकन हमारे एयरड्रॉप टोकन का प्रतिनिधित्व करते हैं: 1-ते-1 आधार पर हमारी भीड़ के दौरान हमारे ईआरसी 20 टोकन समुदाय को वितरित किए जाते हैं। एयरड्रॉप टोकनों को काफी वितरित करने के लिए, हमने विशेष एल्गोरिथ्म विकसित किया है, जो खिलाड़ी के स्थान के एपिसलॉन पड़ोस में स्थित कोई टोकन नहीं होने के मामले में खिलाड़ी के पास टोकन डालता है। यह चाल हमें ग्लोब के आसपास के प्राकृतिक खेल के प्रसार की निगरानी करने की अनुमति देता है

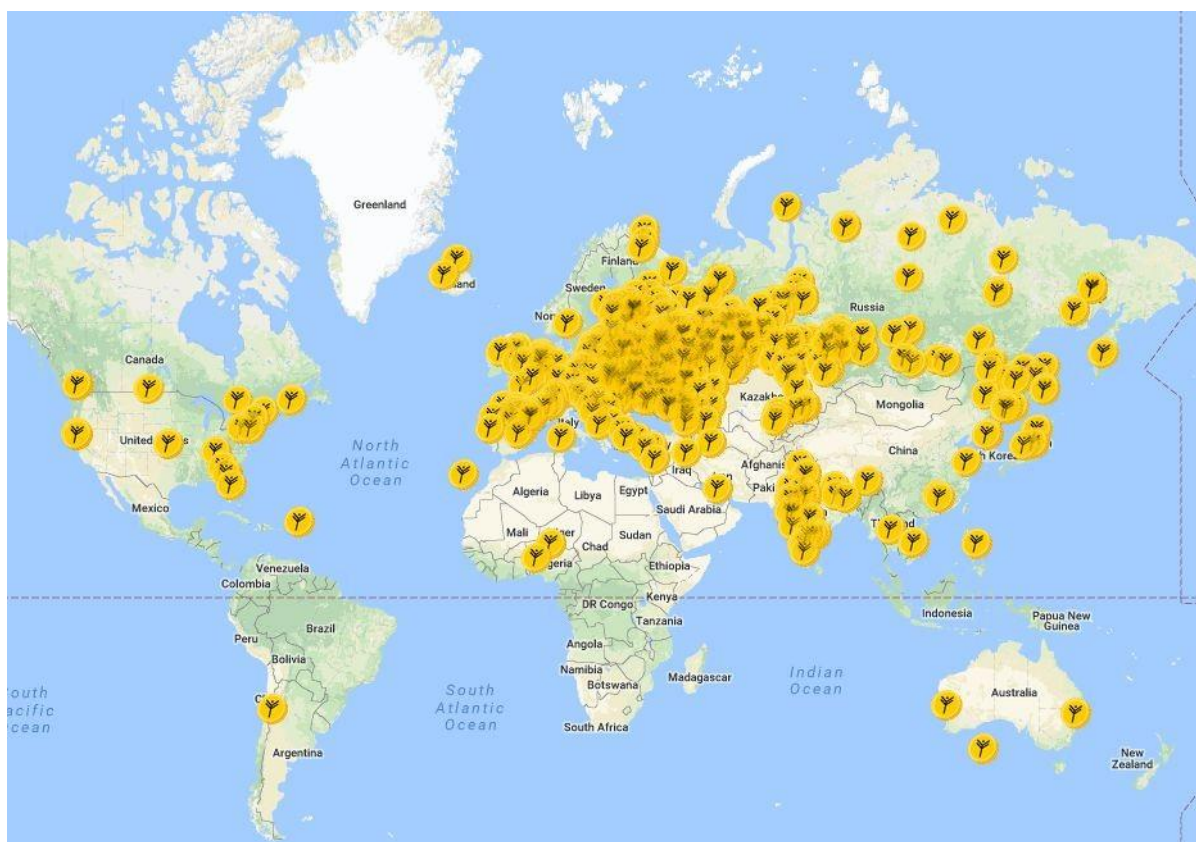


Figure 14. IZX game spread around the Globe

26 अक्टूबर की तारीख तक, 60 देशों में टोकन वितरित किए गए थे टोकन मात्रा के अनुसार शीर्ष 10 देश हैं:

Country	Tokens
Russian Federation	10833
Ukraine	1774
Spain	629
India	264
Belarus	258
Kazakhstan	177
France	164
United States of America	115
Turkey	78
Uzbekistan	72

Table 5. IZX game top-10 countries

सारांश आँकड़े

- कुल प्रतिभागी : 3484
- खिलाड़ियों के पास कुल दूरी: 6715 km
- खेल में खर्च कुल समय : 1533 hours
- कुल टोकन इकट्ठे हुए: 6814
- कुल टोकन रिडीम किए गए: 1708

मुख्य खोजें

परीक्षणों के दौरान इकट्ठा किए गए आँकड़ों का विश्लेषण हमें कुछ अंतर्दृष्टि प्रदान करता है। उनमें से प्रमुख हैं:

- हमारी अवधारणा काम करती है: खिलाड़ी दूरी के चलने के लिए और IZX टोकन इकट्ठा करने के लिए अपने शारीरिक प्रयासों को तैयार करने के लिए तैयार हैं। वे टोकन को रिडीम करने के लिए विज्ञापनदाताओं के पास आते हैं, स्वाभाविक रूप से ग्राहकों में खुद को परिवर्तित करते हैं।
- खिलाड़ी के गेम के लिए हित इनाम के मूल्य पर निर्भर नहीं होता है: खेल खुद ही दिलचस्प है, सिर्फ उन्हें छुड़ाने के बिना टोकन इकट्ठा करने के लिए काफी है
- यह मौका यह है कि खिलाड़ी कमाई वाले टोकन को भुना देगा वास्तव में पुरस्कार मूल्य पर निर्भर करता है।
- टोकन के लिए कृत्रिम अवरोध को टोकन के रूपांतरण दर को पुरस्कार में कम कर देता है। सर्वोत्तम अभियान दक्षता के लिए, विज्ञापनदाता को एक त्वरित और आसान टोकन रिडीमिंग प्रक्रिया प्रदान करनी चाहिए।
- एक ही स्थान में एक साथ एकत्र करने के लिए उपलब्ध टोकन प्रकार की व्यापक श्रेणी प्लेयर को सभी को लेने के लिए, अंधाधुंध रूप से ले जाता है
- लोग नाटक के दौरान दैनिक कई किलोमीटर चलने के लिए तैयार हैं। और वे नियमित रूप से किसी भी विशिष्ट घटनाओं या अभियानों के बिना, नियमित रूप से इस खेल पर वापस आते हैं।
- यह खेल कुछ निश्चित कट्टरपंथी खिलाड़ियों को पेश करता है जो टोकन व्यावसायिक रूप से इकट्ठा करना शुरू कर रहे हैं, लेकिन फिर भी नियमों का पालन करते हैं। साथ ही कुछ निश्चित चीयर्स की, जिनके व्यवहार पैटर्न आसानी से लेनदेन विश्लेषण के माध्यम से सिस्टम ए एल्गोरिदम द्वारा पहचाने जाते हैं।
- ब्लॉकचैन सुरक्षा पहलू में इस प्रक्रिया के मूल्य लाता है: सार्वजनिक लेनदार पर उपलब्ध लेनदेन की पारदर्शिता से धोखाधड़ी के व्यवहार का पता लगाना आसान हो जाता है। यह विज्ञापनदाताओं को पूरी तरह से दायित्वों को पूरा करने के लिए प्रेरित करता है, क्योंकि संभावित ग्राहकों और अन्य विज्ञापनदाताओं सहित सभी लोग लेनदेन देख सकते हैं। और इससे भी महत्वपूर्ण बात यह है कि यह धोखाधड़ी के खिलाड़ियों को सार्वजनिक रूप से और जांच-पड़ताल करने की पहचान करने देता है, ताकि दंड की निष्पक्षता से कोई सवाल उठाना ना हो।
- दिलचस्प बात यह है कि ब्लॉकचैन टेक्नोलॉजी का उपयोग खिलाड़ियों के लिए अतिरिक्त प्रोत्साहन भी लाता है: वे खेल के माध्यम से क्रिप्टोकरेंसी कमाने के लिए खुश हैं।

लाभ

यहां पारंपरिक लॉयल्टी कार्यक्रमों के साथ IZX तुलना है

	Loyalty program	IZX
Zero-cost setup	-	+
Zero-time setup	-	+
Near real-time	-	+
Universal points	-	+
Attracts NEW customers	-	+
Decentralized	-	+
Transparent	-	+
Secure	-	+

यहां एक प्रसिद्ध संवर्धित वास्तविकता खेल के साथ IZX की तुलना है

	Pokemon GO	IZX
Player's happiness	+	+
Augmented Reality	+	+
All game functions FREE	-	+
Earning real value	-	+
Is a platform	-	+
Lets you monetize your apps	-	+
Open and Decentralized	-	+
Customizable for advertisers	-	+

निष्कर्ष

इज़ैटेक्स ग्राहक अधिग्रहण और प्रतिधारण के लिए नए प्रभावी दृष्टिकोण प्रदान करता है। इसकी प्रोटोकॉल पारंपरिक केंद्रीयकृत विपणन सेवाओं से निहित आम समस्याओं की संख्या को हल करती है। आईजेएक्स मंच डिजिटल डेवलपर्स के लिए गेम डेवलपर्स को विकेन्द्रीकृत मार्केटिंग कार्यक्रम के साथ अपने एप्लिकेशन को एकीकृत करने के लिए प्रोत्साहित करके नया बाजार बनाता है। यह व्यापार के लिए इनपुट थ्रेशोल्ड को अपने स्वयं के मूल प्रभावी डिजिटल मार्केटिंग बनाने के लिए निकाल देता है।

IZX टोकन गेम डेवलपर्स, खिलाड़ी और विज्ञापनदाताओं के बीच मूल्य संचरण के लिए अभिनय माध्यम बन जाते हैं, जो वास्तविक रूप से वर्चुअल पुरस्कारों को कनवर्ट करते हैं।

संदर्भ

- [1] COLLOQUY Loyalty Census Report 2017 <https://colloquy.com/reports/>
- [2] AdAge, Ad Fraud Will Cost \$7.2 Billion in 2016, ANA Says, Up Nearly \$1 Billion, <http://adage.com/article/digital/ana-report-7-2-billion-lost-ad-fraud-2015/302201/>
- [3] Simon Khalaf, Lali Kesiraju U.S. Consumers Time-Spent on Mobile Crosses 5 Hours a Day, Flurry Analytics Blog <http://flurrymobile.tumblr.com/post/157921590345/us-consumers-time-spent-on-mobile-crosses-5>
- [4] Jeremy Epstein. The CMO Primer For The Blockchain World <https://www.neverstopmarketing.com/wp-content/uploads/2017/07/CMO-Primer-For-The-Blockchain-World-NSM.pdf>
- [5] What is Dapp? <https://ethereum.stackexchange.com/questions/383/what-is-a-dapp>
- [6] Ropsten Test Network <https://github.com/ethereum/ropsten>
- [7] EOS <https://github.com/EOSIO>
- [8] WAVES <https://github.com/WAVESPLATFORM/>
- [9] Augmented reality https://en.wikipedia.org/wiki/Augmented_reality
- [10] Apple AR kit <https://developer.apple.com/arkit/>
- [11] Apple VR project <https://www.macrumors.com/roundup/apple-vr-project/>
- [12] Future iPhone's will use 5nm Chips to Support AR, AI, Deep Learning and Provide Power for Days <http://www.patentlyapple.com/patently-apple/2017/06/future-iphones-will-use-5nm-chips-to-support-ar-ai-deep-learning-and-provide-power-for-days.html>
- [13] Google's augmented reality project is the coolest thing it showed off this week <http://www.businessinsider.com/google-tango-2017-5>
- [14] Samsung to announce Augmented Reality glasses at Mobile World Congress <https://mspoweruser.com/samsung-announce-augmented-reality-glasses-mobile-world-congress/>
- [15] Deep Learning https://en.wikipedia.org/wiki/Deep_learning
- [16] SuperSet <https://github.com/apache/incubator-superset>
- [17] Random Forest https://ru.wikipedia.org/wiki/Random_forest
- [18] Deloitte research "Making blockchain real for customer loyalty rewards programs" <https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/us/Documents/financial-services/us-fsi-making-blockchain-real-for-loyalty-rewards-programs.pdf>
- [19] IZX Github Open source repository <https://github.com/izetex>
- [20] IZX Game for Apple IOS <https://itunes.apple.com/us/app/id1273219641>
- [21] IZX Game for Android <https://play.google.com/store/apps/details?id=io.izetex.one>
- [22] Blockchain Technology Will Enable Accountability in Digital Advertising <https://cointelegraph.com/news/blockchain-technology-will-enable-accountability-in-digital-advertising>

