



Connecting People Through Reward-Based Communities on Blockchain

White Paper

Version 4.2 (Rus)

Введение

Первое поколение «Интернета данных» позволило создавать пользовательский контент. В течение последних 20 лет Интернет успешно объединил весь мир, а информация теперь легко передается от одного источника к другому. «Интернет ценности» – следующая ступень эволюции всемирной сети, которая, как ожидается, будет вызвана внедрением различных технологий, среди которых блокчейн станет ключевым элементом. «Интернет ценности» (или Value Web для краткости) позволяет машинам осуществлять сделки с машинами, а людям с людьми в любой точке планеты и в любое время абсолютно бесплатно.

Количество людей, которые вступают в блокчейн-сообщества растет с алгоритмической прогрессией. Мы смотрим в будущее, где каждый человек будет так или иначе связан с технологией блокчейн. Таким образом, необходимо создавать ценностные блокчейн-сообщества, которые позволят обмениваться информацией и ценностью одновременно. Фактически, эти сообщества будут работать как улучшенная версия Facebook, но на блокчейне. За последние годы ивент-платформа KickCity добилась этого. Мы разделили этот процесс на 2 основных этапа. Первый этап завершен на 70% и уже приносит доход.

1. Социальная ивент-платформа, работающая на технологии блокчейн

Каждый из нас посещает мероприятия. Мы намерены использовать ивенты, как один из способов вступить в сообщество. Сосредоточив внимание на блокчейн-мероприятиях, мы увеличим количество ценностных сообществ.

Платформа будет использоваться для децентрализованного прозрачного маркетинга и будет принимать в качестве оплаты фиат, токены стандарта ECR20 и биткоины.

2. Ценностные сообщества

KickCity позволит разработать платформу для блокчейн-сообществ, как синтез Facebook и Slack, работающий на блокчейне. Создатели чата или сообщества получают вознаграждение за свой вклад, а пользователи платят за выгоду, которую они получают, используя смарт-токены.

Содержание

KICK – смарт-токен, основанный на протоколе Bancor	5
Применение KICK Token и протоколов KickCity	6
Децентрализованный P2P ивент-маркетинг и продвижение	7
Ценностные сообщества и нетворк-сети	11
Дорожная карта / план развития	13
Существующий на сегодня продукт	14
Искусственный интеллект	15
Команда разработчиков	18
Амбассадоры / представители	18
Советники	18
Budget Allocation	Ошибка! Закладка не определена.
Распределение бюджета	19
Продажа токенов (1.00 USD = 10 KICK)	21
Общая информация	21

KICK – смарт-токен, основанный на протоколе Bancor

KICKs - это смарт-токены стандарта ERC20, которые основаны на протоколе Bancor и обеспечивают асинхронное установление цен, сохраняя при этом постоянную ликвидность. Они также используют постоянные коэффициенты резервных токенов (BNT), которые проходят через смарт-контракты, выступая в роли автоматизированных маркет-мейкеров. Токены KICK также будут в равной степени торговаться на криптовалютных биржах.

Преимущества смарт-токенов:

- Непрерывная ликвидность – поскольку покупка и ликвидация осуществляется с помощью смарт-контракта, смарт-токены всегда остаются ликвидными, независимо от объема торговли;
- Никаких дополнительных сборов - единственные обязательные сборы, применяемые смарт-токеном, – это плата за блокчейн-платформу (газ), которая является относительно низкой;
- Поскольку расчет цены выполняется с помощью смарт-токена алгоритмически, эта же цена применяется для покупки и ликвидации смарт-токенов;
- Низкая волатильность.

Применение KICK Token и протоколов KickCity

Платежное решение и покупка билетов с использованием токенов стандарта ERC20

Смарт-контракты Ethereum будут использоваться для безопасной транзакции между организатором и пользователем. Таким образом, полностью исключается необходимость платить комиссии третьим лицам, таким как банки и эквайринг-агенты, что приведет к снижению стоимости билетов. Большое количество транзакций будет обрабатываться с помощью протокола IPFS (протокол гиперссылки p2p) путем размещения неизменяемых постоянных ссылок IPFS в блокчейн-транзакциях¹.

На данный момент KickCity принимает оплату фиатными средствами и биткоином. В ближайшие несколько месяцев мы начнем принимать токены KICK, Ethereum и другие токены стандарта ERC20. Используя API Shapeshift, мы можем мгновенно конвертировать токены стандарта ERC20 в биткоин и предложить организатору получить средства от продажи билетов в фиат или биткоин. На момент покупки цена билета определяется фиатными средствами и конвертируется в эквивалентную криптовалюту.

¹ <https://ipfs.io>

Децентрализованный P2P ивент-маркетинг и продвижение

Протоколы KickCity позволят осуществлять ивент-маркетинг на основе вознаграждений. Традиционный ивент-маркетинг, работающий на модели CPC не оправдал ожиданий, так как коэффициент конверсии очень низок. Компании, использующие централизованные платформы, например, Facebook и поисковые системы, зарабатывают деньги на получении данных своих пользователей. P2P-протокол KickCity будет использовать смарт-контракты для распределения вознаграждения среди пользователей, основываясь на их вкладе в продвижение.

What is KICK?



A decentralized, transparent and reward-based event promotion asset. A cryptocurrency for the events industry.

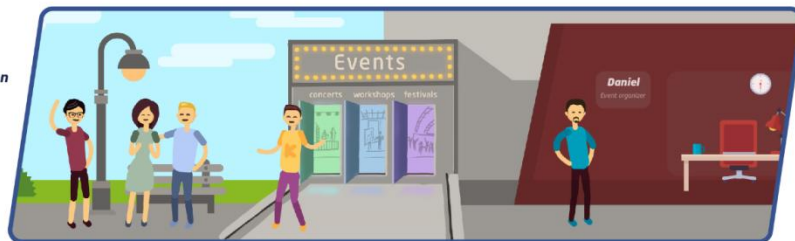
Blockchain Technology

Smart contract on Ethereum will allow for the development and enforcement of KickCity protocols. Proof-of-Stake protocols will be the base for the algorithms.

Features KICK:



1. Ticket Payment Solution for events on blockchain
2. P2P reward-based marketing for events
3. API White Label Integration with other event platforms for fast adoption

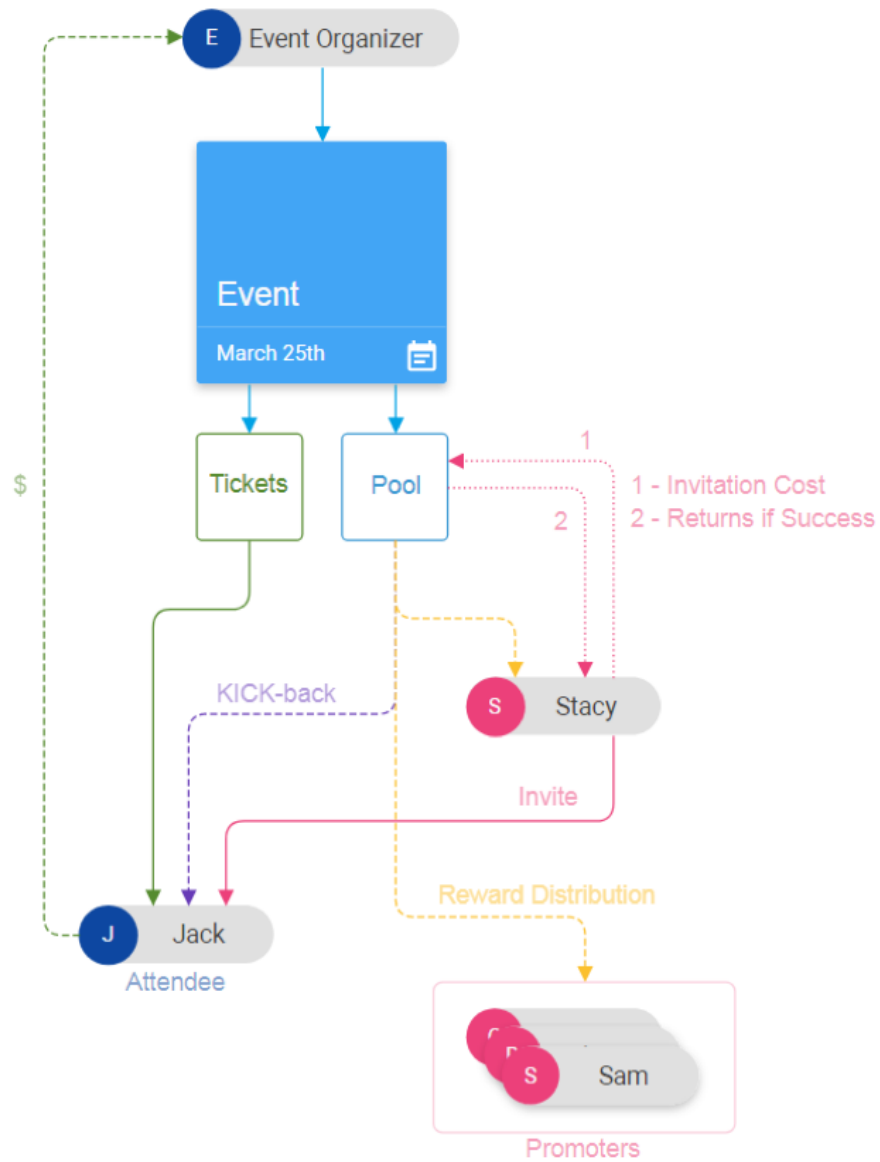


Пример использования:

Саша организует мероприятие "А" вместимостью 250 свободных мест по цене \$100 за билет. Саша может купить токены KICK на криптовалютной бирже или, если у нее нет токенов KICK, то она может использовать 10% от продажи билетов на свои события и таким образом запустить прозрачную и эффективную кампанию по продвижению. Пользователи платформы KickCity видят ее событие с информацией о вознаграждении за продвижение в виде определенного количества токенов в системе. У участников появляется мотивация для продвижения. Пользователи смогут приглашать своих друзей на мероприятия внутри платформы, а также использовать уникальные ссылки для продвижения в других ресурсах. Как только билет куплен, система автоматически подсчитывает плату токенами KICK участникам или группе участников за продажу билетов или регистрацию других пользователей на событие. Технология умных контрактов обеспечивает честное разделение вознаграждений между пользователями согласно их вкладу в продвижение. Участники, покупающие билеты, получают бонусы за покупку билетов на платформе KickCity (Kickback). При каждой кампании продвижения 10% от всех доступных токенов KICK, будет распределено между пользователями, купившими билеты. Таким образом, мы мотивируем других пользователей покупать билеты в KickCity и увеличим использование KICK. Когда все билеты будут проданы, оставшиеся 90% будут распределены между промоутерами мероприятия согласно их вкладу в продвижение.

Ниже приведен пример того, как меняется токен во время продвижения события. Важно отметить, что пользователи могут использовать фиатные средства,

Ethereum, Bitcoin, Waves и KICK для оплаты событий. Токены будут использоваться для более эффективного маркетинга.



White Label и сетевой токен

Для того, чтобы достичь быстрой экспансии и последующего внедрения KICK, мы предлагаем право на использование услуг компании под своим брендом через API для интеграции KICK другими платформами. Мы уверенно смотрим будущее, где KICK – это универсальный токен для ивент-индустрии. KICK будет служить общим резервом (сетевой токен) для других ивент-платформ. Увеличение спроса на другие токены (на других ивент-платформах, например Ticketmaster) приведет к повышению стоимости сетевого токена (KICK). KICK будет служить «токеном для токенов», делая все смарт-токены в ивент-индустрии взаимозаменяемыми.

Ивент-краудфандинг

Смарт-токены KICK позволят осуществлять ивент-краудфандинг. Например, организатор сможет привлекать средства для организации своего мероприятия, в то время как пользователи, которые внесли вклад в создание данного события, могут посещать эти мероприятия с помощью приобретенных токенов.

Ценностные сообщества и нетворк-сети

В данный момент существует потребность в платформе, с помощью которой пользователи смогут получать любую необходимую информацию о блокчейне и криптовалютах. Более того, все те, кто предоставляет информацию, получают вознаграждение. Фактически, мы получаем сочетание Facebook и Slack, основанное на блокчейне и несущее ценность для криптосообщества. Монетизированная версия китайского приложения для малого круга².

Ценностные социальные сети – это взаимодействие между людьми с целью принести пользу всему сообществу. Ценностные сети позволяют членам группы покупать и продавать, а также делиться информацией. Сами пользователи являются связующим звеном в этих сетях, а смарт-контракты на Ethereum позволяют обмениваться ценностями в сообществах.

Сообщества будут являться основой платформы. Основанные на блокчейне сообщества, станут будущим для социального доверия. Большинство социальных сетей заполнены недостоверной информацией, что делает формирование доверительных сообществ невозможным. **KickCity** позволит создавать блокчейн-сообщества для обмена ценностями и информацией. Пользователи KickCity могут

² <http://blog.xiaomiquan.com/?p=124>

присоединиться к любому открытому сообществу или могут быть приглашены в закрытое. Любой пользователь может создавать группы, чаты или сообщества.

Чтобы присоединиться, пользователь должен будет заплатить токенами комиссию, определенную создателем сообщества, поскольку он является тем, кто создает контент. К примеру, опытный трейдер делится своим опытом и секретами торговли. 2% всех транзакций в сообществах поступают в резерв, тем самым способствуя росту KICK.

Дорожная карта / план развития

Pre 1.0 KickCity – Community социальная ивент-платформа, основанная на сообществах

У KickCity есть web-версия, а также приложения для iOS и Android. Сервис уже работает в нескольких крупных городах в России и за рубежом и генерирует доход.

1.0 KICK – Разработка

Мы планируем завершить разработку и внедрение токенов KICK до конца 2017 года.

2.0 KICK - Первоначальный рынок (в IV квартале 2017 и I квартале 2018 года)

KICK будут доступны для использования в блокчейн-сообществе. За предыдущий год через различные блокчейн-сообщества было организовано более 2000 событий (платных и бесплатных) с более чем 350 000 участников по всему миру. На первом этапе наш стратегический план предполагает сфокусироваться непосредственно на внедрение в блокчейн-сообщество.

3.0 KICK – экспансия После II квартала 2018 года мы начнем работу над глобальным маркетингом. Нашей задачей будет массовое появление криптовалюты во всей ивент-индустрии.

Существующий на сегодня продукт

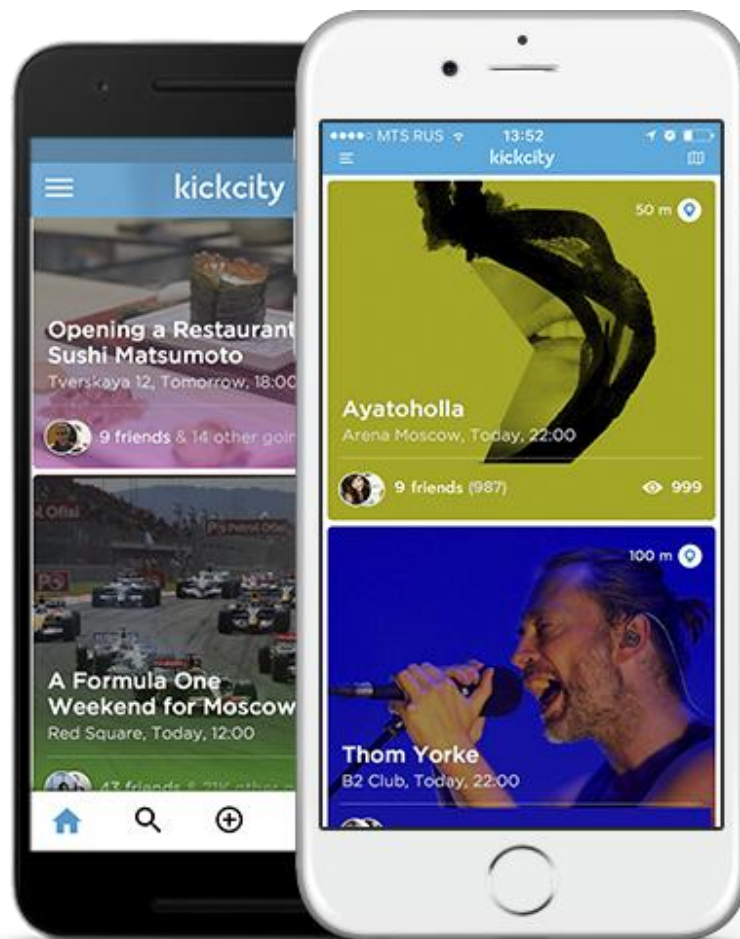
KickCity – это социальная ивент-платформа, основанная на комьюнити для организаторов и участников мероприятий. В KickCity мы фокусируемся на постройке различных сообществ вокруг событий и предоставлении организаторам инструментов для создания, продвижения и монетизации их мероприятий. Каждый пользователь KickCity имеет собственный профиль и самостоятельно может приглашать друзей на свои мероприятия и получать персонализированный контент. В приложении тебя могут приглашать на мероприятия только те люди, на которых ты подписан. Этот механизм способствует борьбе со спамом и нежелательной информацией, когда KICK будет запущен. В настоящее время KickCity работает в 4 городах: Хьюстон (США), Москва, Санкт-Петербург (Россия), Хельсинки (Финляндия). Также KickCity запускается в Париже (Франция) и Дубае (ОАЭ) в скором времени. На данный момент мы производим платежи в долларах США, евро российских рублях и Bitcoin. Нынешняя модель ведения бизнеса предполагает сервисный сбор за каждый проданный билет. KickCity является международной компанией и уже генерирует доход.

Искусственный интеллект

Мы используем алгоритмы, основанные на искусственном интеллекте для предоставления персонализированного контента пользователям. Мы достигли 92% точности в рекомендациях событий, построенных на социальном графе пользователей в нашей платформе, а также их действиях в других социальных сетях (Facebook и ВК).

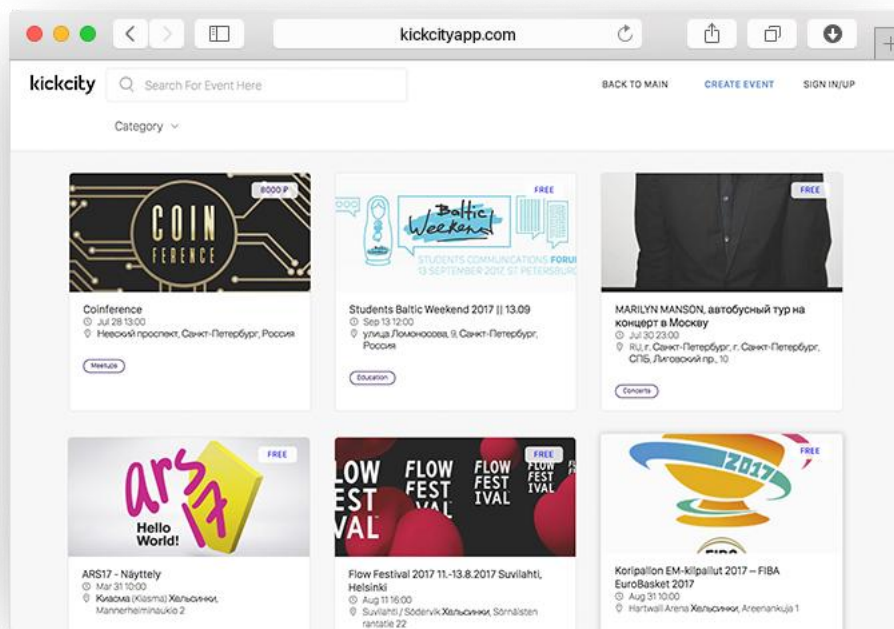
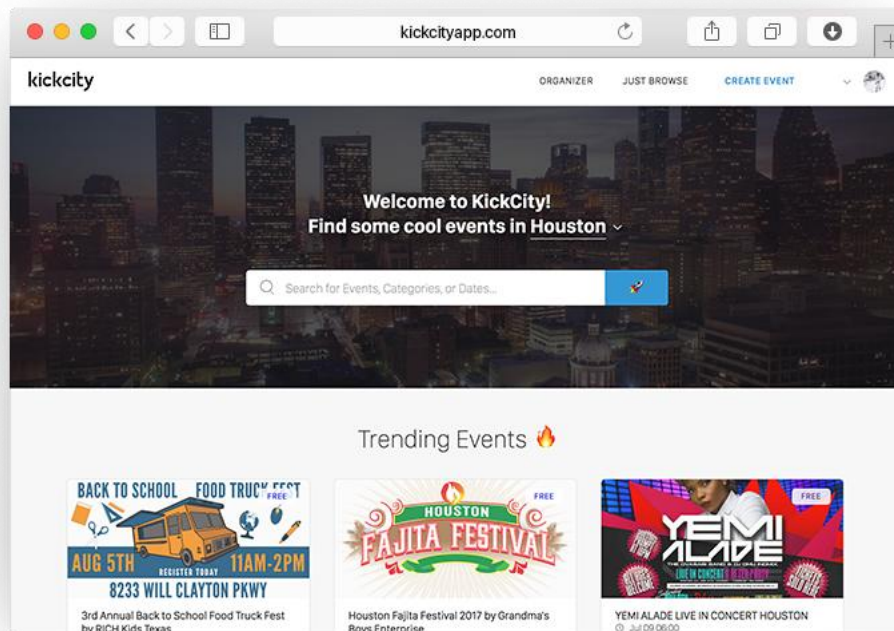
Мобильное приложение

- <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kickcityapp.kickcity&hl>
- <https://itunes.apple.com/app/kickcity-all-events-with-friends/id1124097475?l=en&mt=8>



Веб-сайт

<https://kickcity.io>



Copyright © 2017 KickCity, Inc. All Rights Reserved

Команда разработчиков

KickCity – инновационная компания с вдохновленными и опытными сотрудниками, которые имеют опыт работы в крупных ИТ-компаниях, таких как Google, Facebook, Yandex и MailGroup. Наша команда разработки базируется в России в Санкт-Петербурге. Недавно мы выиграли блокчейн-хакатон, организованный компанией «LUXSOFT».

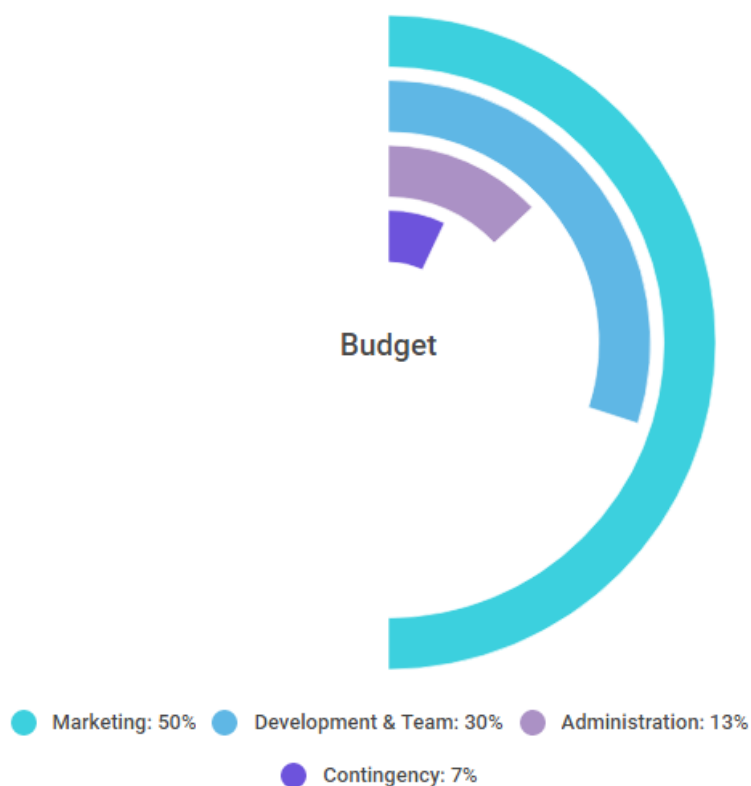
Амбассадоры / представители

Мы тщательно подобрали амбассадоров KICK, основываясь на их популярности и влиянии в ивент-индустрии и блокчейн-сообществе по всему миру. Представители смогут поспособствовать массовому внедрению KICK.

Советники

Мы рады сообщить, что у нас есть команда эдвайзоров, в которую входят известные эксперты, программисты и профессионалы ивент-индустрии. В настоящее время мы обсуждаем сотрудничество и с новыми эдвайзорами и будем продолжать обновлять их список на нашем сайте.

Распределение бюджета



Распределение бюджета

Разработка и команда: 30% бюджета

На данный момент команда состоит из 10 человек, но мы намерены увеличить команду разработчиков и создать отдел маркетинга, чтобы добиться больших

результатов. Мы уже проводим набор в нашу команду и выбираем лучших из лучших.

Административные расходы: 13% бюджета

Все административные расходы, которые включают в себя юридические, бухгалтерские, офисные расходы, а также расходы на безопасность и прочие. Маркетинг: 50% бюджета Наша цель – это использование криптовалюты KICK по всему миру. Поэтому половина бюджета ориентирована на маркетинг. У нас уже есть ведущие маркетологи в нашем списке на трудоустройство, а также в качестве представителей. В наших планах создание эффективных массовых маркетинговых кампаний.

Маркетинг: 50% бюджета

Наша цель - предоставить криптовалюты всем на земле. Вот почему половина бюджета ориентирована на маркетинг. У нас уже есть ведущие маркетологи в нашем списке ожидания и в качестве послов. Мы создадим много вирусных маркетинговых кампаний.

Форс-мажоры: 7% бюджета

Для нас, как и для любой компании, очень важно быть готовыми к непредвиденным расходам.

Продажа токенов (1 ETH = 3000 KICK)

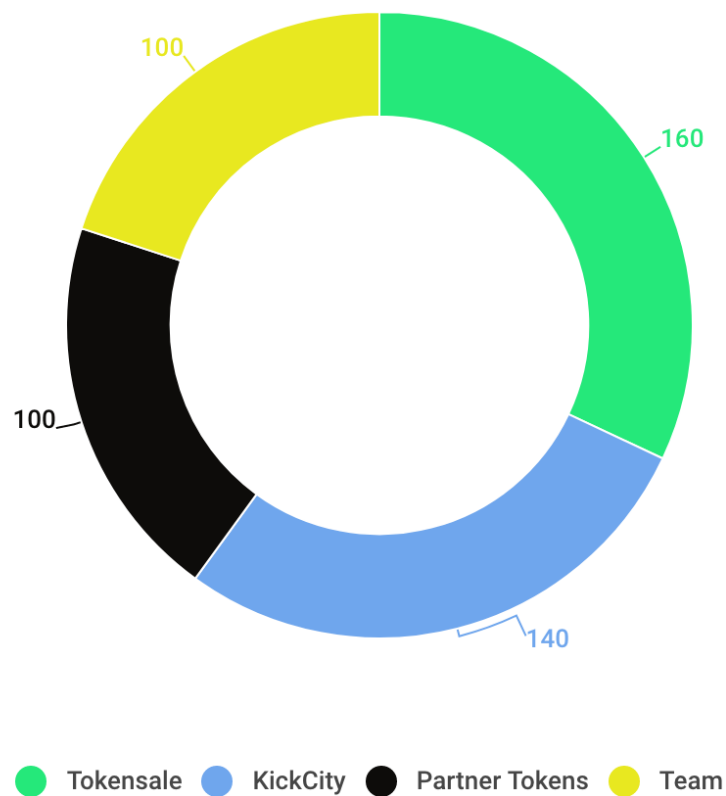
- Pre-Sale Hard Cap: 1 миллион долларов США;
- Начало Pre-Sale: 4 октября 2017;
- 40% Pre-Sale бонус;
- Минимальная сумма покупки — \$1;

С 16 августа по 31 октября KickCity будет раздавать 400 000 KICK в качестве бонусов Kickback всем пользователям, которые участвовали в блокчейн-событиях по всему миру, созданных на нашей платформе. Общая информация по запуску токенов.

Общая информация

- Цель: 12,5 миллионов долларов США;
- Дата начала: 4 октября 2017 (точная дата будет объявлена позже);
- Период: 30 days;
- 1 ETH = 3000 KICK;
- 160 million smart -токенов будут доступны для краудсейла;
- Мы будем принимать: Bitcoin и Ether.

Условия продажи токенов



- 500 миллионов токенов KICK будет выпущено;
- Hard cap фиксирован на 12,5 миллионов долларов США;
- 160 миллион токенов KICK будет продано в ходе краудсейла. Все непроданные токены будут уничтожены;
- 100 миллионов токенов будут выделены для настоящих и будущих членов команды KickCity. 70% от этого количества будет зарезервировано для вестинга в течение 4 лет;

- Партнёрские токены — 100 миллионов. Партнёрские токены будут предназначены для: баунти и маркетинга, эдвайзеров, традиционных angel-инвесторов (которые инвестировали в KickCity 2 года назад). 30% партнёрских токенов будут зарезервированы для вестинга;
- 140 миллионов токенов будут сохранены в KickCity.

Важно отметить, что 2% от каждой транзакции в сообществах платформы будут использоваться для обратного выкупа токенов, тем самым **увеличивая их ценность**.

Процентное распределение токенов KICK МОЖЕТ меняться после прогнозирования на платформе Wings. Прогнозирование на платформе Wings продлится в течение 2 недель и закончится до основного краудсейла.