

基于区块链的商城+金融

张凯

2017.4

商城

- 招商（B2B2C）
- 销售
- 结算
- 营销
- 等传统模式

区块链

- 区块链（Blockchain）是由节点参与的分布式数据库系统，它的特点是不可更改，不可伪造，也可以理解为第三代数字账簿系统
- 区块链是由一串使用密码学产生的数据块组成的，每一个区块都包含了上一个区块的哈希（hash）值，从创世区块（genesis block）开始到当前的区块，形成块链，每一个区块都确保按照时间顺序在上一个块产生之后产生，确保不产生双花（double-spending）
- 区块链源自比特币，但不止于比特币

消费积分

- 商城销售商品，赠送的积分，这积分是利润的一部分，是商家分润给消费者的，是有价的
- 用户获得积分后，数字个人的数字资产，采用区块链来实现，用户可以通过区块链钱包（区块链客户端）实现：
 - 相互转让（如红包）
 - 再次换购积分商品（不再赠送积分），商家回收积分
 - 交易（虚拟币交易所）
 - 在区块链节点上的应用付费（如发送加密消息的费用，发行数字货币的费用等等）
- 促进商品的销售
- 促进用户的粘性
- 基于区块链的积分，不会因为商品或者商城的结束而结束，还可以继续存活，可继续当做有价资产使用

积分算法

- 赠送的积分，可以用利润的10-100%来赠送，每个积分价值1元，如购买100元商品，如果利润是40，按50%来赠送的话，应该送20元的积分，也就是20个数字积分
- 如果积累5个20再去消费100的商品，相当于买5送1
 - 商家总利润是 $5 \times 40 = 200$ 元
 - 赠送了100，用户消费后，实际成本是60
 - 实际成本为 $60 \times 6 = 360$ 元，收到现金500元，也就是最终利润为140元
 - 上述没包括税，简单算法

基于区块链延展的业务

- 积分对接基金
- 积分对接保险
- 积分对接贷款
- ○ ○ ○ ○