



CYBER  
ENTERPRISE

[WWW.THECYBERENTERPRISE.COM](http://WWW.THECYBERENTERPRISE.COM)

Version 1.10.220326



# THE CYBER-ENTERPRISE

## El comienzo

Alrededor de julio de 2021, con el brote de una idea emergente y luego de haber sido decepcionados por otros proyectos una y otra vez, creamos TheCyberInu, y ahora TheCyberEnterprise. El 7 de agosto de 2021 se lanzó CYBR y con ello nació algo nuevo. Con el objetivo principal de crear un ecosistema en constante crecimiento en DeFi, pero también con efectos en el mundo físico, una nueva odisea había comenzado.

## CYBR Token

Para empezar, se mintearon un total de 1.000.000.000.000.000 de CYBR tokens (1 cuatrillón). El suministro total del token irá decreciendo lentamente con el pasar del tiempo, gracias a nuestro sistema artesanal, sistemático, manual y automático de quemado llamado RUBBE. CYBR será el principal medio de pago para comisiones de la plataforma de TheCyberEnterprise para activos digitales de la red Ethereum, por lo que estas comisiones tendrán un menor costo. Además, CYBR token actuará como launchpad para la primera preventa de la ronda de inversión (ICO).

## CYBR Tokenomics

Los tokenomics son muy simples. No hay impuestos, no hay redistribución, no hay reflexiones al recibir o comprar CYBR. Hay únicamente un impuesto del 2% a las compras, que son enviados a la Billetera Muerta de CYBR. Este porcentaje se eligió porque no afecta los fondos de la liquidez y agrega complejidad al contrato. Esto último es necesario para lograr ser listados en CoinGecko o CoinMarketCap.

**Suministro del Token Minteado:**  
**1,000,000,000,000,000**

# Niveles del Proyecto

Debido a que tenemos varios objetivos que se diferencian en complejidad, tiempo, costos y recursos humanos decidimos optar por un sistema de Niveles para transmitir una descripción del futuro del proyecto. Nuestras ideas más ambiciosas son llamadas Proyectos Simbióticos, y las menos complejas de lograr Nivel 1.

Debajo encontrarás una definición resumida de cada Nivel y un ejemplo concreto de lo que debes esperar de cada uno.



## DEFINICIÓN DE NIVEL 1

Estos proyectos y mejoras son fácilmente alcanzables en el plazo de un mes desde que empecemos. Estos proyectos y servicios se focalizan en lograr que la marca sea conocida, en generar ingresos y mejoras fundamentales en utilidades básicas del proyecto. El costo de esos proyectos está a nuestro alcance. Con ayuda de la comunidad y del marketing, se pagarán por sí solos. El costo será menor a \$5.000 o incluso significativamente menos que eso. Estos proyectos incluyen actualizaciones de la web, lanzamientos programáticos de NFTs, listados y Cybernators-2026.

### Proyecto nivel 1: Cybernators-2026

El primer lote de Cybernators-2026 NFTs fue customizado, tanto el arte como sus descripciones. Los próximos 9 lotes serán programáticamente creados, lo que significa que serán creados por código y de manera aleatoria. Estamos trabajando sobre la utilidad de los Cybernators-2027, lo que incluye desde libros de comics para el primer lote, minijuegos o la capacidad de ser una llave para desbloquear o usar otro proyecto NFT.

### Nivel 1 – Mejoras: Experiencia del usuario

Todo proyecto respetable debe tener en cuenta las recomendaciones de parte de la comunidad y actuar en consecuencia. Por lo que estamos trabajando en áreas clave como lograr ser listados en CoinGecko y CoinMarketCap, así como también tener nuestro logo en Uniswap. Para lograr eso necesitaremos participar en Trust-Wallet, realizar una auditoría y otros pasos adicionales de Nivel 1 que deseamos concretar lo más rápido posible.



## DEFINICIÓN DE NIVEL 2

Para alcanzar estos proyectos necesitaremos más de un mes, pero no más de 3 meses. Estos proyectos también pueden generar utilidades a los de Nivel 1 pero serán más complejos, requerirán más tiempo y serán más costosos. El objetivo es crear mayor reconocimiento de la marca como también diversos ingresos para CYBR token. El costo de estos proyectos es alto, pero en ningún caso fuera de nuestro alcance. Con una sólida comunidad y con marketing se pagará a sí mismos o, incluso, solo con los proyectos Nivel 1. El costo de los Nivel 2 excederán los \$5.000 pero no los \$20.000. Ejemplos de esto incluye: juegos simples CYBER, tercer lanzamiento de NFT Cyberians, DAO Tokens.

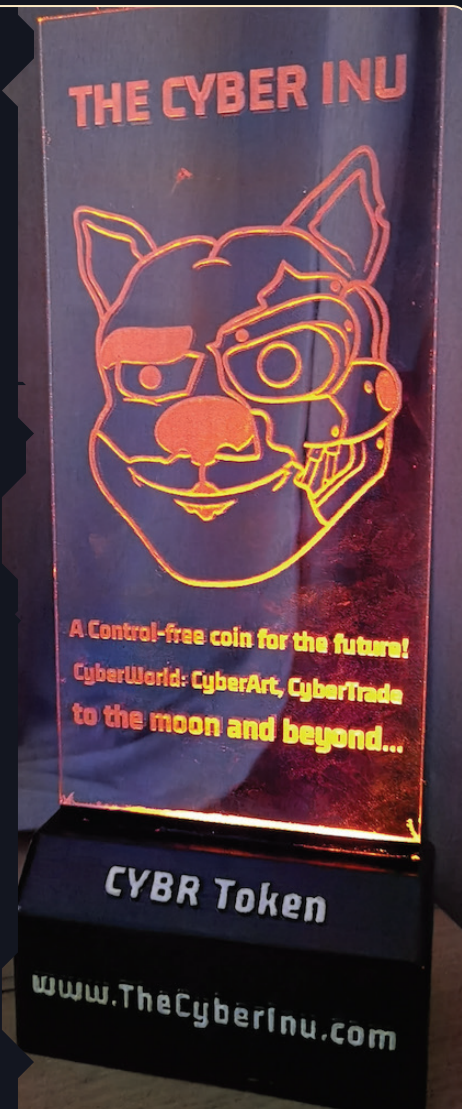
### Nivel 2 E-Shop

**Info:** la WebShop será dividida en 2 categorías: piezas en serie y piezas de diseño.

Las piezas en serie serán compradas directamente a otra empresa de servicios, por lo que el Equipo de TheCyberInu no proveerá información de pago de sus usuarios. Estos ítems pueden ser remeras, camisas, sweaters y objetos coleccionables.

Las piezas de diseño son hechas por el equipo de TheCyberEnterprise. Los diseños de ropa son customizados, con estilos como por ejemplo bordados y varios materiales. Ellos serán vendidos como NFTs y serán enviados por nuestro equipo. Souvenirs y otras piezas de diseño también serán productos que queremos vender.

**Ejemplo de NFT de diseño:** Se crean cien buzos diseño #1 talle M y los NFTs se crean como ERC-1155, por lo que se reduce significativamente el costo de minting ya que se divide entre una gran cantidad. Debido a que el comprador del NFT deberá pagar el gas necesario para adquirir su NFT, nosotros cubrimos el envío. Cuando una persona compra el NFT, buzo Diseño #1 talle M, el recibirá un código único que se desbloquea con la compra. Este código deberá ser ingresado en la web, estará correlacionado con otro código en la base de datos y una vez que es usado, será eliminado. El comprador del producto nos dará su información para el envío (preferentemente una Casilla de Correo físico -PO BOX- con el objetivo de cuidar su anonimato y su información personal).



## DEFINICIÓN DE NIVEL 3

Estos proyectos son alcanzables en un par de meses, pero no deberían tomar más de 6 meses. Estos proyectos actúan como la capa de fundación para todos los proyectos dentro de TheCyberEnterprise. Su objetivo es brindar soporte a la experiencia del usuario, proveer utilidades, ser base para el crecimiento del ecosistema y reforzar la idea de tener todo al alcance de la mano en un solo lugar proveyendo al usuario con necesidades básicas y brindar recompensas por usar los servicios. El costo de estos proyectos será de importancia, por encima de \$50.000 pero no más de \$250.000. Estarán fuera de nuestro alcance por un tiempo, pero con una solida comunidad que nos acompañe y buenas campañas de marketing, seremos capaces de pagar y desarrollar estos proyectos de gran impacto.



### Tier 3: TheCyberSwap

TheCyberSwap permitirá a TheCyberEnterprise proveer recompensas a aquellos que pretendan ser parte del proyecto y nos acompañen mientras progresamos a través de esta odisea. Hay 2 formas de ganar recompensas con el ecosistema TheCyberWorld: SuperCharging y ReCharging.

#### Se podrá acceder a las recompensas de 2 formas:

##### SuperCharging (Proveer liquidez):

Las personas podrán transformarse en proveedores de liquidez y ganar recompensas. Haciendo esto, obtendrán la mayor cantidad de recompensas en ese token determinado.

##### ReCharging (Tokens Bloqueados):

Las personas podrán bloquear sus tokens por un portafolio de todas las recompensas dentro del ecosistema TheCyberEnterprise. Siendo estas CYBR, CYBRC y todo otro token adicional.

Los primeros pares que haremos son CYBR/ETH, ETH/BNB y CYBR/BNB. El par CYBR/BNB lleva consigo la creación de un puente en el swap entre las redes ETH y BSC. Tras el lanzamiento de nuestro Charge Token (CYBRC), otros pares adicionales serán agregados como por ejemplo CYBRC/BNB.



## NIVEL 4 PROYECTOS SIMIÓTICOS

Queremos focalizarnos en lanzar al mercado proyectos innovadores con enorme impacto. Estos proyectos pueden tardar hasta 1 año en ser alcanzados, pero podrían lograrse en alrededor de 6 meses. Insumirán mucho tiempo de desarrollo y necesitarán equipos de expertos específicos, teniendo como costos entre \$250.000 y \$500.000 para ser creados correctamente.

### Nivel 4 - Proyecto Simbiótico: TheCyberCreditors

TheCyberCreditors será una aplicación descentralizada (DApp) disponible a través de TheCyberCreditors.com. Esta plataforma pretende permitir a los usuarios la habilidad de prestar dinero contra diferentes activos digitales, como pueden ser ERC-721, ERC-1155, tokens y otros ítems en las redes Ethereum o BSC. Estos activos digitales actuarán como colaterales para aquellos que proveen los fondos y serán divididos en acciones entre los prestadores conforme el porcentaje del préstamo de cada uno. Aquellos que sean propietarios de las acciones del activo digital pueden venderlas en cualquier momento a otros quienes recibirán los intereses al momento del reembolso.

En esencia, la plataforma permitirá a sus usuarios “empeñar” sus activos digitales y a aquellos que presten los fondos producir una ganancia por el interés del préstamo al momento del reembolso. Luego de que el pago es realizado, el ítem “empeñado” es devuelto a su holder original. Pero si el pago no se realiza, el/los prestamistas se quedarán sus acciones respecto del ítem. Los prestadores son propietarios de sus acciones, por lo que pueden realizar con estas lo que sea deseen. Nosotros estaremos actuando como un sitio de préstamos del mundo real pero en el blockchain. Esta plataforma operará en las redes de Ethereum y de la Binance Smart Chain, a lo que se adicionará más redes en el futuro.

### Nivel 4 - Proyecto Simbiótico: Charge (CYBRC) Token

El token nativo de TheCyberCreditor es Cyber Credit (CYBRC) y actuará igual que lo hace CYBR en la plataforma TheCyberCreditors pero en la red de BSC. Usar CYBR para pago de comisiones, implicará un costo menor de comisiones en relación a activos digitales de la red de ETH, así como también sucederá lo mismo al usar CYBRC pero en los activos de la BSC. The Cyber Credit token actuará como acciones de una empresa pero para este proyecto simbiótico específico. Siendo parte del ecosistema TheCyberEnterprise, Cyber Credit puede ser comprado, recibido como recompensa de tokens bloqueados, utilizado para proveer liquidez o también para recompensas del contrato inteligente.