

Trust

Introducción

He imaginado un nuevo sistema político y económico, y el propósito de este texto es definirlo y explicarlo. Este sistema pretende ser más justo, con más oportunidades, mayor transparencia, eficiencia, democracia y menos corrupción. Se basa en abordar necesidades, deseos, ideas y soluciones.

Este sistema está diseñado para satisfacer necesidades, aumentar la participación ciudadana y reducir la corrupción y los costos al automatizar los roles de los políticos y las empresas.

Este proyecto empezó hace cinco años, casi como un juego. Durante una materia optativa de innovación en mi inacabada carrera de Ingeniería Informática, me pidieron que propusiera una idea de proyecto. Se me ocurrieron varias ideas pero me costó elegir una. Analicé sus ventajas y desventajas y las clasifiqué. Cuanto más lo pensaba, más difícil me resultaba decidir. Entonces, como una solución algo divertida a mi dilema, pensé en una versión “meta” de mi tarea, un sistema que crea y evalúa proyectos basados en ideas. Rápidamente tomó forma en mi mente un sistema monetario, político y educativo, pero lo dejé de lado, pensando que era demasiado ambicioso y que alguien más capaz eventualmente lo descubriría.

Sin embargo, esta idea seguía resurgiendo cada vez que me encontraba con un problema en la vida diaria, haciéndome pensar en cómo mi sistema podría resolverlo. Se convirtió en un debate interno constante. Me sentí frustrado por la idea de que carecía del coraje para perseguir y me sentí culpable por los problemas que potencialmente podría resolver. También quería compartirlo, desahogarme y tal vez vivirlo, no como líder sino como un participante común y corriente.

Todo cambió cuando le expliqué mi problema a mi pareja de entonces. A pesar de mi falta de claridad, ella me brindó su más sincero apoyo, lo que me hizo muy feliz pero también me empujó hacia un camino que consideraba peligroso. La posible reacción de intereses poderosos me hizo sentir pánico y, al sentirme abrumado, me quedé paralizado.

Ahora finalmente estoy listo para compartir esta idea y ver hasta dónde puede llegar. Espero que expertos en diversos campos lo critiquen, que es lo que espero, ya que está diseñado para ser evolutivo y adaptativo. Esto significa que puede mejorar y volverse más completo a través de la retroalimentación. Si todo lo que escribo aquí es criticado y cambiado estaré feliz porque significa que la gente se tomó el tiempo para comprenderlo y valorarlo, lo que conducirá a su mejora.

Este sistema no se impondrá por la fuerza ni por la revolución. Se adoptará de forma gradual y orgánica por conveniencia, haciendo que el sistema anterior sea secundario, de forma similar a como evolucionaron los sistemas de trueque al de moneda. Si esto no sucede de forma natural, significa que me he equivocado.

Lo llamaré Trust porque quiero un sistema que promueva la confianza en el futuro, en quienes te rodean, en tu comunidad y, en última instancia, en toda la humanidad.

Visión General

Trust es un marco socioeconómico integral diseñado para abordar y mejorar varios aspectos de la sociedad a través de la transparencia, la eficiencia y la participación democrática. Al aprovechar tecnologías modernas como Blockchain, Machine Learning y Big Data, Trust crea un sistema adaptable y escalable. Central a este sistema está la moneda digital única llamada Berries, que se gana y se gasta dentro del sistema. El enfoque principal de Trust es satisfacer las necesidades básicas a través de un proceso descentralizado y democrático. Los usuarios votan sobre sus necesidades, y estos votos impulsan el desarrollo de proyectos y la asignación de recursos. Los componentes principales de Trust incluyen un ciclo estructurado de desarrollo de proyectos y mecanismos para la participación y evaluación de los usuarios.

Componentes Clave

1. Sistema Trust

- **Turtle:** Gestiona la explotación y asignación de recursos.
- **Trunk:** Centro de coordinación central que media las interacciones y gestiona las relaciones entre las diferentes partes del sistema.
- **Branches:** Se encarga del desarrollo e implementación de proyectos para satisfacer las necesidades de la comunidad.

2. Fases del Desarrollo de Proyectos

- **Necesidad o Deseo:** Identificación de necesidades o deseos.
- **Generación de Ideas:** Generación de ideas para satisfacer estas necesidades o deseos.
- **Investigación:** Realización de investigaciones para validar y refinar ideas.
- **Desarrollo:** Desarrollo de ideas en proyectos viables.
- **Producción:** Producción de soluciones o productos basados en los proyectos desarrollados.
- **Distribución:** Distribución de las soluciones o productos a la comunidad.
- **Mantenimiento:** Mantenimiento de las soluciones o productos.
- **Reciclaje:** Reciclaje de soluciones o productos para recuperar recursos.

3. Fase de Investigación Independiente

- **Investigación Exploratoria:** Fomenta la investigación que puede no tener aplicaciones inmediatas pero que puede ser valiosa en el futuro.
- **Generación de XP:** Los investigadores ganan XP en función de las citas y referencias en proyectos exitosos posteriores.
- **Apoyo a la Innovación:** Proporciona financiación y apoyo para la investigación innovadora y exploratoria.

4. Moneda Berry

- **Basada en Blockchain:** Asegura transacciones seguras y transparentes.
- **Generación y Distribución:** Generada como un sueldo mensual dependiente del Nivel de la Persona. Generada también para procurar los recursos de un proyecto.
- **Expiración:** Las Berries tienen una fecha de expiración para controlar la inflación y fomentar la participación continua.

5. Participación y Evaluación del Usuario

- **Niveles y XP:** Los usuarios ganan XP a través de la participación en una fase exitosa de un proyecto, lo que aumenta su nivel y las ganancias correspondientes de Berries.
- **Votación:** Los usuarios votan sobre proyectos e ideas, influyendo en la dirección del sistema y la asignación de recursos.
- **Trace:** Rastrear los caminos educativos y profesionales de los usuarios para proporcionar recomendaciones personalizadas e identificar talentos latentes.

6. Selección de Equipos y Mediación

- **Sorteos Abiertos:** Los participantes para cada fase se seleccionan mediante un sorteo abierto dentro de quienes posean las habilidades necesarias, equilibrando la selección aleatoria y la compatibilidad.
- **Compatibilidad del Equipo:** Los equipos se forman en función de estadísticas de compatibilidad, y su desempeño se evalúa regularmente entre los miembros para referencia futura.
- **Mediación:** Los problemas dentro de los equipos se abordan mediante un proceso de mediación, asegurando el anonimato y la resolución justa.

7. Mejora y Automatización

- **Índice de Satisfacción:** Las calificaciones mensuales de satisfacción para varios roles y tareas determinan qué áreas necesitan mejora o automatización.
- **Incentivos para la Automatización:** Los trabajos con el índice de satisfacción más bajo tienen prioridad para la automatización, con incentivos para proponer soluciones de automatización.

8. Salud Mental

- **Monitoreo y Apoyo:** El sistema utiliza datos para detectar signos de angustia mental y ofrece apoyo psicológico gratuito mientras congela el estado de XP del usuario para evitar impactos negativos.

Gobernanza y Adaptabilidad

El sistema está diseñado para ser de código abierto, permitiendo que cualquiera lo use como base para crear su propia versión. También es recursivo, lo que significa que puede financiarse y desarrollarse a sí mismo a través de los mismos procesos que aplica a otros proyectos. Esta adaptabilidad asegura que el sistema pueda evolucionar en función de la retroalimentación de los usuarios y las necesidades cambiantes de la sociedad.

Estrategias para la Implementación

1. **Auto-Financiado:** Se crea un equipo de desarrollo y se recompensa con la moneda del propio sistema.
2. **Financiación Colectiva:** El desarrollo inicial se financia a través de plataformas de financiación colectiva.
3. **Desarrollo Abierto:** La idea se comunica y el desarrollo se deja a comunidades independientes.
4. **Tradicional:** Se busca financiamiento a través de fondos públicos o privados.

Desafíos

- **Escalabilidad:** Asegurar que el sistema pueda manejar un gran número de transacciones y participantes.
- **Accesibilidad:** Requiere acceso a dispositivos digitales e internet confiable.
- **Complejidad:** Los usuarios necesitan educación y comprensión de la tecnología.

Conclusión

El sistema propuesto tiene como objetivo crear un marco socioeconómico justo, transparente y eficiente que se adapte a las necesidades de sus usuarios. Al aprovechar tecnologías modernas y promover la participación democrática, busca mejorar la calidad de vida y abordar diversos desafíos sociales.

Problema

El mundo está en crisis. Cada año, la concentración de riqueza alcanza nuevos niveles, superando récords anteriores. Las tasas de depresión y suicidio están aumentando y generamos más desechos anualmente. En las próximas décadas, enfrentaremos escasez global de agua, crecientes tensiones nacionales e internacionales y una falta de transparencia política que exacerba estos problemas.

El sistema actual no tiene incentivos para satisfacer las necesidades básicas de quienes más lo necesitan, ya que no hay ninguna ganancia en alimentar a quienes no tienen dinero. La investigación y el desarrollo de soluciones humanitarias dependen de donaciones e intereses políticos, que a menudo utilizan la desgracia de otros como plataforma de campaña, corrompiendo las mismas instituciones que dicen apoyar.

Los proyectos con una inversión importante se centran en crear necesidades en un público objetivo que no padece necesidades básicas. Estos proyectos priorizan la marca y el estatus, lo que lleva al éxito impulsado por los medios y deja a muchos pequeños empresarios en la quiebra debido a la falta de interés de este público cautivo.

Si bien escuchamos historias de unos pocos que tienen éxito, la gran mayoría terminan derrotados, endeudados y sin nada a cambio. El sistema actual fomenta la innovación mediante la fuerza bruta, quemando recursos y vidas.

Durante la Segunda Guerra Mundial, los aviones fueron inicialmente reforzados en las zonas más dañadas a su regreso. El estadístico Abraham Wald sugirió reforzar las zonas sin daños, ya que las zonas no dañadas indicaban impactos letales. Este fenómeno se conoce como "sesgo de supervivencia". De manera similar, los sistemas actuales priorizan la experiencia de los exitosos, ignorando los problemas reales que impiden que la mayoría tenga éxito.

Los productos de hoy no están diseñados para satisfacer completamente las necesidades, asegurando así su mercado futuro. La obsolescencia programada, el diseño contra el mantenimiento y la publicidad centrada en el estatus y los estilos de vida crean productos desechables que son más baratos de producir y comprar, pero destinados a fallar y ser irreparables.

Esto conduce a productos que rápidamente se convierten en desechos, agotando recursos finitos sin resolver los problemas que dicen abordar. La actual escasez de componentes electrónicos, provocada por la falta de materias primas, ilustra esta cuestión. La mayoría de los usuarios actuales solo diferencian las tecnologías por su estética, no por las mejoras, finalmente las materias primas terminan procesadas y desechadas en los vertederos.

En última instancia, las personas se quedan sin lo que necesitan, queriendo y obteniendo lo que no necesitan durante el corto tiempo que está de moda y funciona. Esta filosofía crea productos que se utilizarán durante uno o dos años y basura durante miles de años, creando así una máquina acelerada para convertir recursos finitos en basura.

Otro gran problema es que las ideas se privatizan rápidamente, lo que a menudo lleva a su destrucción. Se compran para prohibir su desarrollo y continúan satisfaciendo de forma incompleta una necesidad o guardándolas hasta encontrar el momento o lugar preciso en el que se pueda generar con ellos el máximo beneficio monetario, esto lleva a lobbys que buscan leyes de propiedad intelectual más estrictas y duraderas a favor de las empresas propietarias de ellas y no de los verdaderos inventores o autores intelectuales y de todo el resto de la sociedad.

Nuestro sistema político se basa en vagas promesas de campaña que rara vez se materializan, buscando el beneficio de los políticos y sus partidos en lugar de abordar las necesidades reales.

Las personas están motivadas por el reconocimiento, el respeto, la estabilidad y el estatus socioeconómico. Antes de la globalización, estas dimensiones estaban más interconectadas a nivel local o nacional, creando un límite moral natural. El abuso de poder tenía repercusiones inmediatas. Sin embargo, en el sistema actual, el dinero y la influencia son invisibles para las comunidades locales, y el abuso se exporta a lugares sin represalias. Este dominio pone en jaque la legitimidad de quienes están en el poder.

El mercado especulativo es otro tema importante. Sin un sistema de valoración claro, se forman y estallan burbujas especulativas, que afectan a todo el mercado y revelan sus frágiles cimientos.

La mayoría de los políticos se centran en mantenerse en el poder y beneficiarse a sí mismos y a sus asociados más cercanos, en lugar de trabajar por el bien público. La democracia está en crisis, con una creciente polarización, falta de diálogo y tensión social.

Un problema futuro que se avecina es la inteligencia artificial descontrolada. La IA está reemplazando puestos de trabajo a un ritmo acelerado, beneficiando principalmente a las clases altas. Los expertos predicen que, dentro de los próximos 20 años, la IA superará la

inteligencia humana, lo que conducirá a un crecimiento exponencial de capacidades que superarán las habilidades humanas en todas las áreas. Si la IA se desarrolla bajo la lógica del sistema actual, amplificará los problemas existentes.

En resumen, el mundo se encuentra en una situación compleja y desafiante. Se necesitan soluciones innovadoras y sostenibles para abordar nuestros desafíos sociales, económicos, tecnológicos y ambientales. Se requiere una transformación radical de los sistemas existentes para poner fin a la pobreza, la desigualdad y la degradación ambiental, creando un futuro más justo, sostenible y próspero para todos.

Propuesta

Propongo un sistema donde la moneda misma, su generación y su intercambio tengan reglas implícitas, haciendo innecesaria la especulación a través de la transparencia y la claridad.

Puede haber muchos tipos de sistemas basados en que su moneda asegure sus estándares. A continuación les presento mi versión, animo a cualquiera a utilizar esto como base y crear su propia versión, este enfoque impide que un solo propietario controle todo el sistema socioeconómico, haciéndolo así más adaptable y democrático. Confío en que las mejores versiones prosperen en diferentes sectores por sus resultados y que las diferencias culturales y geográficas determinen la versión utilizada, permitiendo versiones especializadas para situaciones o lugares extremos.

Explicaré los factores y riesgos importantes en cada parte del sistema, mi objetivo es ayudar a las personas a gravitar hacia las versiones más equilibradas que respondan a las necesidades de su sector, esto se asemeja a los juegos competitivos en línea donde varios sistemas intercambian habilidades y recursos, ningún juego se abandona más rápido que uno que está desequilibrado o es injusto, y nadie detecta estos defectos mejor que sus jugadores.

Este sistema será digital y tomará la forma de una aplicación, un sistema operativo o ambos. Un objetivo es encontrar opciones análogas que hagan que el sistema sea más accesible, flexible y resistente.

Espero cumplir tres máximas:

- **Transparencia:** Sin ella no hay confianza.
- **Eficiencia:** Sin ella no hay futuro.
- **Adaptabilidad:** Sin ella no hay libertad ni verdadera comprensión.

Trust se divide en tres sistemas principales, representados por su logo: una tortuga con un árbol en su espalda. "Turtle" es la base, responsable del manejo y explotación de los recursos a través de las "Roots", que explotan los "Hexagons" de la tortuga, que representan recursos no explotados. El siguiente es el "Trunk", el sistema central tanto para el sistema como para sus usuarios. Sirve como centro de inicio para los usuarios (denominados Personas) y media entre las diferentes "Branches" y Roots.

Branches y Roots son diferentes tipos de proyectos. Las Branches se enfocan en satisfacer las necesidades de Personas u otras Branches, mientras que las Roots se enfocan en satisfacer las necesidades de suministro de materia prima de los mismos proyectos o Branches. El Tronco es el sistema digital que media en la transferencia de recursos y personas.

Actualmente la gente vota con su billetera, pero no todos tienen el mismo número de votos. Trust invierte este proceso. Primero, usted vota y, en función del resultado, se generan “Berries” para financiar el artículo votado de forma transparente y explícita. Berry es el nombre de la moneda de Trust.

La secuencia general de los proyectos o Branches se divide en ocho fases:

1. Necesidad o Deseo
2. Idea
3. Investigación
4. Desarrollo
5. Producción
6. Distribución
7. Mantenimiento
8. Reciclaje

Todas las fases son gestionadas y ejecutadas por las mismas Personas.

Necesidad y Deseo son pasos intercambiables según el nivel de votaciones, ahondaré en este punto más adelante.

Habrà varios tipos de votaciones, algunas destinadas a definir el siguiente paso del proceso. Ciertas votaciones podrán ser obligatorias ya que las decisiones afectarán a todos los usuarios del sistema.

El proceso de votación será anónimo y seguro, se utilizarán herramientas de cifrado y seguridad para garantizar que los votos no sean manipulados ni alterados, además los votos serán intransferibles, impidiendo la manipulación por terceros.

Trust se financiará generando su propia moneda digital llamada "Berry", creada en función de las Necesidades de los usuarios, los usuarios pueden generar esta moneda a través de la participación en una Branch o Root aportando ideas, investigaciones, desarrollos y/o implementaciones. Las Berries se distribuirán equitativamente entre los participantes según su nivel de participación sumado a otras estadísticas que ahondaré luego.

La transparencia es un pilar fundamental del sistema por esto todos los aspectos relevantes, incluidos los resultados de la votación, las propuestas de los usuarios y los informes financieros estarán disponibles públicamente, esto permitirá a los usuarios tomar decisiones informadas y monitorear el desarrollo del sistema.

En resumen, Trust es un sistema económico basado en la participación de los usuarios, la transparencia y la generación equitativa de recursos, es adaptable y democrático, permitiendo que cualquiera pueda usarlo como base y crear su propia versión. Un buen método de desarrollo sería hacer que Turtle y Trunk sean únicos mientras se crean diferentes versiones de Branches y Roots, esto garantiza una explotación eficiente de los recursos dentro de Turtle y evita la duplicación de procesos para cada Branch. También permite la explotación a escala de recursos y un plan holístico que considere las necesidades de reposición de cada recurso.

Trust tiene como objetivo generar un sistema económico justo y sostenible donde todos los usuarios tengan voz y voto en la toma de decisiones importantes.

Definiciones

A continuación definiré las distintas partes y actores del sistema y daré una lista de características de cada uno.

Persona: Una Persona es un participante individual en el sistema Trust. Desempeñan un papel vital al expresar necesidades, votar proyectos y contribuir a diversas fases del desarrollo.

- **Factor de Necesidad:** Expresado como 100 puntos a distribuir, indicando cuánto afecta una Necesidad en su vida.
- **Participación:** Puede sumarse y contribuir en todas las fases del ciclo Branches o Roots.
- **Votación:** Una Persona vota por proyectos que puedan resolver sus necesidades y por modificaciones del mismo sistema Trust.
- **Nivel y experiencia (XP):** Representan un seguimiento del progreso y contribuciones de una Persona.
- **Proporción de XP:** Puede votar para definir la proporción entre Nivel y XP.
- **Trace:** Muestra su camino de desarrollo personal.

Branch y Root: Las Branches y las Roots representan dos tipos distintos de proyectos, son los elementos estructurales centrales del sistema Trust y abordan diferentes tipos de necesidades y deseos a través de varias fases del proyecto.

- **Necesidades o Deseos:** Cada uno tiene una o más necesidades o deseos que resolver.
- **Fases:** Incluye las fases de Idea, Investigación, Desarrollo, Producción, Distribución, Mantenimiento y Reciclaje.

Necesidad/Deseo: Las necesidades y los deseos son las fuerzas impulsoras detrás de los proyectos. Las necesidades son requisitos esenciales, mientras que los deseos son querer no esenciales.

- **Mapa geográfico:** se muestra todas las Necesidades/Deseos de los usuarios en un mapa tridimensional que muestra densidad, criticidad y nivel.
- **Estadísticas:** Incluye datos como rango de edad y sector geográfico.

Idea: Las ideas son soluciones propuestas para abordar necesidades o deseos. Se originan a partir de individuos y pasan por fases de evaluación y desarrollo.

- **Origen:** Proviene de una Persona.
- **Necesidades/Deseos Relacionados:** Conectados a una o más necesidades/Deseos.
- **Popularidad:** Clasificado por el número de votos que recibe.
- **Nivel de dificultad:** Asignado según la complejidad por los expertos y las Personas.

Investigación: La investigación es la fase donde se exploran las ideas para determinar su viabilidad y desarrollo potencial.

- **Ideas tomadas:** involucra una o más Ideas.
- **Implicación:** Involucra a las Personas y el espacio.
- **Resultados:** Ofrece resultados de la investigación.
- **Nivel de dificultad:** Basado en las necesidades y deseos abordados.

Desarrollo: El desarrollo es la fase en la que las ideas viables se convierten en prototipos o planes funcionales.

- **Entradas:** Asume Necesidades e Investigaciones.
- **Recursos:** utiliza Personas, espacio y recursos.
- **Productos:** Ofrece un plan detallado que incluye espacio, recursos, personal y un organigrama para cada una de las siguientes fases.
- **Nivel de dificultad:** Basado en la complejidad del proyecto.

Producción: La producción es la fase donde se ejecutan los planes desarrollados para crear el producto o servicio final.

- **Sector Geográfico:** Se centra en el área de Personas que votaron por la Necesidad/Deseo
- **Recursos:** Utiliza personas, espacio y recursos definidos en Desarrollo.
- **Plan y Organización:** Sigue un plan de producción y organigrama.
- **Tiempo estimado y nivel de dificultad:** incluye cronogramas y clasificaciones de dificultad.

Distribución: La distribución garantiza que los bienes o servicios producidos lleguen a los destinatarios previstos.

- **Sector Geográfico:** Dirigido al área de las Personas y Branches/Roots con las necesidades.
- **Recursos:** Utiliza personas, espacio y recursos definidos en Desarrollo.

- **Plan y Organización:** Sigue un plan de distribución y organigrama definido en Desarrollo.
- **Nivel de dificultad:** Tiene un nivel de dificultad.

Mantenimiento: El mantenimiento implica el soporte y la conservación continuos de los productos o servicios proporcionados.

- **Sistema o producto objetivo:** se centra en elementos o sistemas específicos.
- **Recursos:** utiliza personas, espacio y recursos definidos en Desarrollo.
- **Plan y Organización:** Sigue un plan de mantenimiento y organigrama definidos en Desarrollo.
- **Nivel de dificultad:** Basado en la complejidad del mantenimiento requerido.

Reciclaje: El reciclaje es la fase en la que los productos se reutilizan y los materiales se recuperan para uso futuro.

- **Sistema o producto objetivo:** se centra en elementos o sistemas específicos.
- **Recursos:** utiliza personas, espacio y recursos definidos en Desarrollo.
- **Plan y Organización:** Sigue un plan y organigrama de reutilización y reciclaje.
- **Nivel de dificultad:** Basado en la complejidad del proceso de reciclaje.

Necesidades

Las necesidades son lo que uno prioriza para votar. Esta votación se divide en puntos, inicialmente propuestos en 100 puntos. Estos puntos se asignan a lo que consideras necesidades básicas, como salud, alimentación, etc.

Estos son el punto de partida de cualquier proceso de proyecto y lo que todo el sistema pretende satisfacer.

Usted y cualquier persona que esté en Trust tienen voz y voto en las decisiones simplemente ingresando sus necesidades básicas. Este mecanismo es la base de Trust.

El sistema es configurable, permitiendo votar sobre necesidades específicas. Cada cambio propuesto debe incluir una propuesta adjunta que será votada dentro de un período de tiempo.

En primer lugar, hay que votar sobre las necesidades vitales. Luego, cuando esto ya no sea una carga para el sistema, se podrá aumentar a 1000 los puntos de Necesidad. Estos puntos determinarán las necesidades que generarán Berries, que podrán gastarse en Deseos.

Deseos

Los deseos son productos, soluciones o servicios de nicho, que no son lo suficientemente populares como para ser necesidades.

- **Deseos vs Necesidades:**
 - Funcionan de manera similar a las Necesidades, pero son financiadas por las partes interesadas utilizando sus propias Berries.
- **Bonificaciones y factor de dificultad:**
 - Se aplica de la misma forma que para las Necesidades.
 - Los interesados no pagan por generar Berries.
- **Garantizar el equilibrio:**
 - Las necesidades crean Berries para los Deseos de las Personas, animando a las Personas a satisfacer las necesidades del grupo y recompensándolas con sus deseos individuales.

Necesidades de Branches y Roots

Las Branches y las Roots también tienen necesidades, las cuales son definidas durante su creación o por una Persona designada de la Branch o Roots.

Varias Branches o Roots pueden abordar una única necesidad, sin embargo, en estos casos los electores son una Persona designada de Branch o Root.

Las Branches o Roots no pueden tener Deseos, siempre se toma como Necesidad.

Nivel y XP

El salario de cada Persona en el sistema Trust se basa en su Nivel, que aumenta con la acumulación de XP (puntos de experiencia). El XP se obtiene contribuyendo a fases exitosas de una Rama o una Raíz, y se distribuye en función de los esfuerzos individuales, el trabajo en equipo y el éxito del proyecto.

Salario Base y Avance de Nivel:

- El salario base, la cantidad de XP requerida para avanzar de nivel y el aumento de salario por nivel son definidos por votación.
- Se gana XP cuando la fase en la que estás trabajando avanza exitosamente a la siguiente fase, calculado como la suma de los puntos de Necesidad de las Personas afectadas.
- El XP se distribuye dentro de los equipos de desarrollo según las contribuciones individuales, multiplicado por el factor de dificultad y ajustado por cualquier bonificación aplicable.

Factor de Dificultad:

- Este factor es un modificador asignado a una solución o proyecto basado en su complejidad.
- Toma en cuenta los intentos fallidos, el tiempo que el proyecto ha estado sin solución, el nivel de Necesidad expresado por los afectados, las opiniones de expertos y la disponibilidad de profesionales adecuados en la zona, priorizando sectores desfavorecidos con problemas complejos.

Bonificaciones:

- Las bonificaciones son definidas por votación y se aplican a los proyectos basados en características como ser mantenibles, autosostenibles, descentralizados,

modulares o ecológicos.

- Las bonificaciones pueden ser propuestas por cualquiera y están sujetas a votación. Solo las votaciones que superen un porcentaje de corte contribuirán a su implementación. El nivel de bonificación depende del Nivel de Votación.

Avance de Nivel y Aumento de Salario:

- El XP necesario para subir de Nivel y el aumento de salario correspondiente se basan en porcentajes y son determinados por votación.
- Por ejemplo, alcanzar un nuevo nivel puede requerir un 30% más de XP que el nivel anterior, lo que resultaría en un aumento del 20% en el salario mensual.

Tiempo de Vacaciones y XP:

- Para equilibrar la productividad y el bienestar, el sistema proporciona **tiempo de vacaciones** durante el cual el XP de una Persona no está sujeto a pérdida. Este tiempo de vacaciones se expresa como un porcentaje del tiempo total de participación.
- Los **porcentajes mínimo y máximo** para el tiempo de vacaciones son propuestos por expertos en salud y economía. El mínimo asegura un descanso suficiente, mientras que el máximo previene el uso excesivo de tiempo libre que podría afectar el progreso del sistema.
- El porcentaje puede ajustarse mediante votación, pero cualquier decisión debe estar respaldada por investigaciones que muestren las consecuencias proyectadas tanto para el bienestar individual como para la productividad del sistema.

Pérdida de XP e Inactividad:

- Se pierde XP y los Niveles disminuyen si una Persona está inactiva más allá del tiempo de vacaciones asignado. La tasa de descenso de XP (o "gravedad") es determinada por votación.
- La inactividad se contrarresta participando en cualquier fase del Proyecto, ya sea exitosa o no, pero el tiempo de vacaciones puede prevenir la pérdida de XP durante períodos de ausencia.
- El sistema anima a los usuarios a tomar el descanso necesario sin penalizar su progreso, siempre que se mantengan dentro de los límites recomendados por los expertos en cuanto al tiempo de vacaciones.

Berries

Las Berries son la moneda digital de Trust, generada como salario cada mes en la cuenta de las Personas según su Nivel.

- **Basado en blockchain:**
 - Garantiza transacciones seguras y transparentes.
 - Cada Berry se registra en la cadena de bloques, lo que la hace a prueba de manipulaciones y rastreable.
 - Utiliza el método blockchain de prueba de participación o proof of stakes (PoS) ya que pueden ser creadas al ser requeridas por el sistema y también consumir menos recursos y estar más cerca del propósito previsto de sostenibilidad y eficiencia.
- **Fecha de caducidad:**

- Cada Berry tiene una fecha de vencimiento establecida en el momento de su creación.
- Se vota el tiempo de vencimiento (sugerido: un año).
- **Método de transacción:**
 - Las Berries se intercambian de forma aleatoria en las transacciones, mezclando fechas de vencimiento y manteniendo un porcentaje de vencimiento constante.
 - Esto ayuda a controlar la inflación y los mercados especulativos y fomenta la contribución social continua.
- **Salario de jubilación:**
 - El salario al momento de la jubilación es el salario promedio de todo el sistema Trust.
- **Ventaja del sistema:**
 - No hay límite máximo en los niveles alcanzables, pero la dificultad aumenta en cada paso fomentando la mejora constante y el aporte social para cada nuevo Nivel, manteniendo la confianza y la transparencia, y evitando diferencias salariales desproporcionadas.

Votación basada en blockchain

1. **Descripción general** La votación basada en Blockchain aprovecha los principios de la tecnología blockchain para garantizar una votación segura, transparente e inmutable. Proporciona un registro inalterable de votos que se puede verificar de forma independiente manteniendo el anonimato de los votantes.
2. **Componentes clave**
 - **Libro mayor de Blockchain:** un libro de contabilidad descentralizado y distribuido que registra todos los votos.
 - **Contratos inteligentes:** contratos autoejecutables con los términos del acuerdo escritos directamente en código, utilizados para automatizar el recuento y la validación de votos.
 - **Técnicas criptográficas:** la criptografía avanzada garantiza el anonimato de los votantes y la seguridad del voto.
 - **Interfaz de usuario:** una interfaz segura y fácil de usar para emitir votos.
3. **Proceso**
 - a. **Registro de votantes**
 - Los votantes se registran a través de un sistema seguro que verifica su identidad.
 - Una vez verificado, a cada votante se le emite un par de claves criptográficas únicas (claves públicas y privadas).
 - La clave pública identifica al votante en la cadena de bloques, mientras que la clave privada firma su voto, garantizando la autenticidad.

b. **Votación**

- Los electores emiten su voto mediante una aplicación segura (móvil o web).
- El voto está cifrado y firmado con la clave privada del elector.
- El voto firmado se envía a la red blockchain.

c. **Grabación de votos**

- Cada voto se registra como una transacción en la Blockchain.
- Los nodos de la Blockchain (participantes de la red) validan la transacción utilizando mecanismos de consenso (por ejemplo, Prueba de participación, Prueba de trabajo).
- Una vez validada, la transacción se agrega a un bloque y se vincula al bloque anterior formando una cadena.

d. **Conteo de votos**

- Los contratos inteligentes cuentan automáticamente los votos a medida que se agregan a la cadena de bloques.
- Los resultados son transparentes y pueden ser auditados por cualquier persona con acceso a la cadena de bloques.
- El recuento final se computa una vez finalizado el período de votación.

4. **Medidas de seguridad**

- **Libro mayor inmutable:** una vez registrado, un voto no se puede modificar ni eliminar.
- **Cifrado de extremo a extremo:** los votos se cifran desde el momento en que se emiten hasta que se cuentan.
- **Mecanismo de consenso:** varios nodos deben ponerse de acuerdo sobre la validez de un voto antes de que se registre, evitando manipulaciones.
- **Claves públicas y privadas:** las identidades de los votantes están protegidas por claves criptográficas, lo que garantiza el anonimato.

5. **Anonimato**

- **Seudo anonimato:** los votantes están representados por su clave pública, que no revela su identidad real.
- **Pruebas de conocimiento cero:** métodos criptográficos avanzados que permiten a una parte demostrarle a otra que una afirmación es verdadera sin revelar ninguna información sobre la afirmación en sí. Esto se puede utilizar para verificar que un voto es válido sin revelar el voto en sí.
- **Firmas en anillo:** un tipo de firma digital que puede realizar cualquier miembro de un grupo de usuarios, cada uno con sus propias claves, lo que garantiza que la identidad del firmante permanezca anónima.

6. **Verificabilidad**

- **Seguimiento de auditoría transparente:** cada voto se registra en un libro de contabilidad público, lo que permite una transparencia total.
- **Verificación de votantes:** los votantes pueden verificar que su voto se haya registrado correctamente sin revelar su identidad.
- **Auditorías independientes:** terceros pueden verificar de forma independiente la integridad del recuento de votos.

7. Ventajas

- **Seguridad:** Altos niveles de seguridad debido a técnicas criptográficas y validación descentralizada.
- **Transparencia:** el libro público permite una verificación transparente e independiente de los resultados.
- **Anonimato:** las medidas criptográficas garantizan el anonimato de los votantes y al mismo tiempo mantienen la integridad del voto.
- **Inmutabilidad:** Una vez registrados, los votos no se pueden alterar, lo que garantiza la integridad de la elección.

8. Desafíos

- **Escalabilidad:** las redes Blockchain pueden volverse lentas y costosas a medida que aumenta el número de transacciones.
- **Accesibilidad:** Requiere acceso a dispositivos digitales y una conexión a Internet confiable.
- **Complejidad:** Requiere educación de los votantes y comprensión de la tecnología.

Selección y Equipos

Para hacer el sistema Trust más transparente, eficiente y ecológico, los equipos se forman para cada fase y cada fase se repite hasta que las partes interesadas o afectadas estén satisfechas.

Participación en Fases

- **Sorteo Abierto:** Cada fase implica un sorteo abierto con requisitos de participación determinados por la fase anterior, un experto, el número de veces que se ha intentado la fase y proyectos similares previos.
- **Selección de Participantes:** Un porcentaje de participantes se selecciona aleatoriamente, mientras que el resto se basa en asignaciones de equipos.

Formación de Equipos

- **Árbol de Compatibilidad:** Los equipos se forman utilizando un árbol de compatibilidad basado en estadísticas del sistema y declaraciones de compatibilidad.
- **Inclusividad:** Se incluye un porcentaje de participantes con datos de compatibilidad desactualizados o inexistentes para crear oportunidades y aumentar la flexibilidad del equipo. Este porcentaje depende del nivel de dificultad del proyecto.
- **Tasa de Éxito:** Los equipos se organizan según las tasas de éxito determinadas por el sistema para diferentes configuraciones, gestionadas utilizando Inteligencia Artificial y Big Data.

Evaluación Interna

- **Sistema de Evaluación:** Al final de una fase, los miembros del equipo se evalúan mutuamente en términos de compatibilidad, calificando a los participantes de 1 a 5 estrellas.

Mediación de Problemas

- **Presentación de Quejas:** Para abordar problemas dentro de un equipo, se pueden presentar quejas al sistema.
- **Rol del Mediador:** Un mediador externo al equipo asegura el anonimato de los involucrados.
- **Votación Anónima:** El equipo vota de manera anónima para evaluar la gravedad del problema, y el mediador proporciona una solución.
- **Evaluación del Mediador:** Al final de la fase, el mediador se evalúa en una escala de 1 a 5 estrellas. Los miembros del equipo también pueden votar para reemplazar al mediador si es necesario.

Notificaciones y Asignaciones

- **Notificaciones:** Cada Persona es notificada cuando una necesidad o fase del proyecto que afecta a su sector geográfico avanza.
- **Coincidencia de Perfil:** También se puede notificar a aquellos que encajan en el perfil necesario o son compatibles con el grupo seleccionado.
- **Calendario Anual de Trabajo:** El sistema puede asignar automáticamente proyectos a una Persona para crear un calendario anual de trabajo, evitando grandes intervalos entre proyectos.

Selección de Líderes de Equipo

Para garantizar un liderazgo de equipo efectivo y justo, el proceso combina recomendaciones del sistema y preferencias del equipo:

1. Recomendaciones del Sistema

- **Análisis de Datos:** El sistema analiza compatibilidad, rendimiento pasado y experiencia relevante para generar una lista de candidatos adecuados para el liderazgo.
- **Índice de Liderazgo:** Un índice basado en evaluaciones previas, proyectos exitosos y retroalimentación de los compañeros ayuda a identificar a los líderes potenciales.

2. Proceso de Votación del Equipo

- **Transparencia:** Se comparten perfiles detallados de los candidatos preseleccionados, incluyendo su índice de liderazgo, proyectos pasados y evaluaciones de compañeros, con el equipo.
- **Votación Anónima:** Los miembros del equipo votan de manera anónima por su líder preferido, asegurando elecciones imparciales.

3. Método de Selección Mixto

- **Votación Ponderada:** La decisión final combina la recomendación del sistema (30%) y los votos del equipo (70%).(Éstos porcentajes serán votados)
- **Votación de Desempate:** Si ningún candidato logra una mayoría, se realiza una votación de desempate entre los principales candidatos de la ronda inicial.

4. Evaluación Regular y Rotación

- **Revisiones de Rendimiento:** Las revisiones regulares permiten a los miembros del equipo proporcionar retroalimentación sobre su líder, asegurando responsabilidad y efectividad.
- **Límites de Mandato:** Los líderes sirven por un mandato predeterminado, con la posibilidad de reelección basada en el rendimiento y el voto del equipo, para prevenir la estancación y fomentar nuevas perspectivas.

Pasos de Implementación

1. **Generar Lista Preseleccionada:** El sistema genera una lista de líderes potenciales basada en el análisis de datos.
2. **Compartir Perfiles:** Se comparten perfiles detallados de los candidatos con el equipo.
3. **Votación del Equipo:** Se realiza una votación anónima dentro del equipo.
4. **Combinar Resultados:** Se elige al líder final basado en un promedio ponderado de la recomendación del sistema y los votos del equipo.
5. **Retroalimentación Regular:** Implementar revisiones de rendimiento periódicas y ciclos de retroalimentación.
6. **Rotación de Liderazgo:** Realizar nuevos procesos de selección de liderazgo al final de cada mandato.

Este enfoque asegura que los líderes de equipo sean competentes y confiables para sus equipos, fomentando un entorno de trabajo colaborativo y efectivo.

Salud mental

Trust monitoreará las estadísticas de una persona y utilizará el aprendizaje automático y los macrodatos para identificar signos de posible angustia mental. Si se detectan signos de malestar psíquico, el sistema alertará a la Persona y ofrecerá apoyo psicológico gratuito. Durante este tiempo, el estado de XP de la persona se congelará para evitar cualquier impacto negativo. Trust cubrirá los costos de médicos y tratamientos, incorporando su pago al sistema por XP y Nivel, tal como lo hace para cualquier otra Persona.

Mejora y Automatización

Los distintos roles y tareas que una Persona pueda desempeñar dentro de Trust tendrán asociado un índice de satisfacción, el cual será proporcionado por las propias Personas.

Este índice determinará qué trabajos y funciones necesitan mejora y automatización. Los trabajos con el índice de satisfacción más bajo tendrán prioridad para las ideas de automatización, con una bonificación de mayores ingresos de Berry como incentivo. El resto será incentivado a la mejora continua utilizando el mismo método.

Gestión de intercambio de Berries

Para mantener la estabilidad económica y fomentar la participación de los usuarios dentro del sistema Trust, es esencial implementar medidas específicas en cuanto a la conversión y el uso de Berries.

Medidas Clave

1. Limitaciones en la Conversión:

- **Concepto:** Limitar la cantidad de Berries que se pueden convertir a moneda tradicional dentro de un marco de tiempo específico.
- **Beneficios:** Esta medida controla la salida de Berries, evitando conversiones a gran escala que podrían desestabilizar el sistema.
- **Implementación:**
 - **Límites:** Establecer límites diarios, semanales o mensuales en las conversiones.
 - **Ajustes Dinámicos:** Ajustar los límites de manera dinámica según las condiciones económicas y el comportamiento de los usuarios.

2. Deseos Solo Comprables con Berries:

- **Concepto:** Restringir la compra de bienes y servicios no esenciales (Deseos) únicamente a Berries.
- **Beneficios:** Crea un incentivo directo para que los usuarios ganen y mantengan Berries, ya que las necesitan para acceder a los Deseos dentro del sistema.
- **Implementación:**
 - **Ofertas Exclusivas:** Asegurar que los bienes, servicios o experiencias deseables estén disponibles solo con Berries.
 - **Integración del Mercado:** Integrar un mercado dentro del sistema Trust para gastar Berries en Deseos.
 - **Visibilidad:** Resaltar y promover regularmente los Deseos disponibles.

Sugerencias Detalladas de Implementación

Establecimiento de Límites de Conversión:

- **Límites Iniciales:** Comenzar con límites conservadores y ajustarlos según el desempeño del sistema.
- **Monitoreo y Revisión:** Monitorear y revisar regularmente las actividades de conversión para asegurar su efectividad.
- **Notificación a Usuarios:** Comunicar claramente los límites y proporcionar actualizaciones sobre cualquier cambio.

Educación del Usuario: Educar a los usuarios sobre los beneficios de mantener Berries y participar en el sistema, destacando el acceso exclusivo a los Deseos y el proceso de conversión controlado.

Ventajas

- **Estabilidad:** Limitar las conversiones ayuda a mantener la estabilidad económica al prevenir salidas repentinas de Berries.
- **Incentivos:** Restringir los Deseos a Berries asegura que los usuarios tengan un incentivo claro para ganar y mantener Berries.
- **Participación de Usuarios:** Un mercado de Deseos bien curado mantiene a los usuarios comprometidos y reduce las conversiones frecuentes a moneda tradicional.

Al implementar limitaciones en la conversión y restringir la compra de Deseos a Berries, el sistema Trust puede mantener efectivamente la estabilidad económica y fomentar la participación de los usuarios. Estas medidas abordan los problemas centrales de manera sencilla, asegurando la integridad y el éxito del sistema Trust. Con una implementación cuidadosa y un monitoreo continuo, estas estrategias pueden crear una comunidad de usuarios sostenible y comprometida.

Solución al Cálculo Económico

Uno de los mayores problemas del sistema es la resolución del Cálculo Económico. Con esto me refiero a cómo ponderar los medios de producción de cada proyecto del Fideicomiso, considerando el cálculo natural del mercado del valor de cada material utilizado en un proyecto. Si se deja en manos de los votos de la gente o de las decisiones de los ingenieros, incluso una navaja de afeitar podría estar hecha de un material escaso para mayor durabilidad, aunque no sea un artículo esencial. Este problema lo resuelve actualmente el mercado, donde quienes más necesitan el recurso superan a los demás. En la práctica, sin embargo, eso no sucede porque el dinero no se distribuye según la necesidad sino según muchos otros factores.

Propuesta de Solución

Para abordar esto, propongo que los proyectos que utilicen la menor cantidad de materiales reciban las Berries restantes como bonificación, sobrantes de la estimación dada en la fase de desarrollo. Esto requiere que Turtle venda materiales en un mercado abierto, con proyectos que intercambien las Berries asignadas por materiales.

Esta integración con el sistema actual permite comprar en él en lugar de directamente de Turtle creando otro método de intercambio entre bienes y Berries o entre el dinero actual y Berries.

Sistema Híbrido: Asignación de XP y Votos-a-Berries

Conversión Directa de Votos a Berries para Materiales Externos

Para simplificar la asignación de fondos, cada voto se convierte directamente en Berries, haciendo del proceso de votación un determinante directo de la financiación de proyectos para materiales externos. Esto asegura que los recursos materiales se asignen según las prioridades de la comunidad.

XP y Niveles para el Factor Humano

El factor humano de los proyectos, que incluye mano de obra y experiencia, se financia a través de XP y Niveles. Los contribuyentes ganan XP participando en las fases del proyecto, y su nivel determina su compensación. Este sistema incentiva la participación activa y continua, asegurando una fuerza laboral capacitada y motivada.

Asignación Adicional de Berries

En caso de que un proyecto necesite más Berries de las inicialmente asignadas, puede enviar una alerta a las personas que votaron por él, solicitando votos adicionales para alcanzar el número de Berries necesarias. Esto asegura que los proyectos críticos puedan asegurar los recursos necesarios sin ser detenidos por una financiación inicial insuficiente.

Pros:

1. **Simplifica la Asignación de Fondos:** La conversión directa simplifica el proceso, haciendo que cada voto sea una unidad de moneda.
2. **Transparente y Democrático:** La financiación directa desde los votos asegura que los proyectos con más apoyo reciban los recursos necesarios.
3. **Fomenta la Participación:** El impacto directo de la votación fomenta una mayor participación.
4. **Apoyo Público Directo:** Alinea la asignación de recursos con las prioridades de la comunidad.
5. **Respuesta Dinámica:** Permite solicitudes de financiación adicionales, asegurando que los proyectos puedan adaptarse a las necesidades y circunstancias cambiantes.

Contras:

1. **Potencial para el Populismo:** Los proyectos populares podrían eclipsar a los esenciales pero menos populares.
2. **Adecuación de Fondos:** Los votos podrían no correlacionarse con los costos reales del proyecto, llevando a una posible falta de financiación.
3. **Problemas de Asignación de Recursos:** Diferentes proyectos tienen costos variados, que la simple asignación de votos podría no abordar.
4. **Sesgo a Corto Plazo:** Los proyectos con beneficios inmediatos podrían recibir más apoyo que los proyectos esenciales a largo plazo.

Consideraciones para la Implementación

1. **Sistema de Votación Ponderado:** Incluir el impacto y la importancia del proyecto en la asignación.
2. **Límites de Financiación:** Establecer niveles mínimos y máximos de financiación para asegurar que los proyectos esenciales reciban financiación adecuada.
3. **Paneles de Expertos:** Utilizar paneles de expertos para revisar y ajustar la financiación a proyectos críticos.
4. **Educación Comunitaria:** Educar a la comunidad sobre la importancia de varios proyectos para equilibrar el comportamiento de votación.
5. **Mecanismo de Retroalimentación:** Implementar retroalimentación sobre la adecuación de la financiación para ajustar futuras asignaciones.
6. **Modelo de Precios de Recursos:** Desarrollar un modelo de precios dinámico para cubrir de manera efectiva los costos variados de los proyectos.

Valor del Trabajo en Trust

El sistema Trust se basa y extiende las teorías económicas clásicas del valor del trabajo, creando un enfoque matizado y dinámico para calcular el valor del trabajo, central para cómo se generan y distribuyen las Berries.

Factores en el Cálculo del Valor del Trabajo

1. **Impacto de la Necesidad:** La suma de puntos de Necesidad afectados por el trabajo.
2. **Nivel de Dificultad:** Evaluado para cada tarea o fase del proyecto.
3. **Tasa de Éxito:** Modificador que evalúa los intentos anteriores.
4. **Contribución Individual:** Evaluado dentro de contextos de equipo.
5. **Nivel:** Reflejando habilidades y conocimientos.
6. **Bonificaciones:** Por cualidades como sostenibilidad e innovación.
7. **Escasez:** Incluida indirectamente a través de evaluaciones de dificultad y votos de necesidad.

Valoración Dinámica

El valor de las tareas puede variar según las necesidades sociales, el éxito del proyecto y otros factores en tiempo real, asegurando que el sistema se adapte a las circunstancias cambiantes.

Transparencia y Equidad

Todos los factores y cálculos son transparentes y accesibles, promoviendo la equidad y la supervisión comunitaria.

Trabajo Intelectual y Creativo

Valora adecuadamente las contribuciones intelectuales y creativas, especialmente en las fases de Ideas e Investigación.

Relevancia Continua

El mecanismo de decaimiento de XP asegura que el valor del trabajo esté vinculado a la participación continua y la relevancia, fomentando el aprendizaje y la adaptación continua.

Conclusión

Al incorporar un enfoque multifacético del valor del trabajo y un mecanismo de financiación transparente y democrático, el sistema Trust busca crear un sistema económico más equitativo y receptivo. Este sistema elimina intermediarios, crea su propia moneda y asegura que las contribuciones satisfagan genuinamente las necesidades de la comunidad, fomentando el bienestar general. El enfoque híbrido de usar XP y Niveles para los factores humanos y votos-a-Berries para materiales externos asegura una asignación de recursos equilibrada y eficiente.

Asignación de Recursos para Necesidades y Deseos

Para garantizar una asignación equilibrada y eficiente de materias primas, Trust introduce dos sistemas distintos para la gestión de recursos según su uso: un *Sistema de Votación para las Necesidades* y un *Sistema de Mercado Abierto para los Deseos*. La principal diferencia entre estos sistemas radica en cómo se adquieren los recursos. Para las *Necesidades*, el sistema busca comprar la fuente de recursos vitales para asegurar el acceso a largo plazo, mientras que otros recursos se adquieren en el mercado abierto. Para los *Deseos*, los recursos se compran de manera incremental según las necesidades.

Además, los recursos propiedad del sistema se ponen a disposición en el mercado abierto, pero solo para proyectos dentro de Trust, asegurando que los Deseos también tengan acceso a estos recursos.

Sistema de Votación para las Necesidades

En Trust, los materiales esenciales necesarios para satisfacer las necesidades fundamentales, como alimentos, agua, refugio e infraestructura básica, se gestionan a través de un proceso democrático. El sistema busca adquirir y controlar un conjunto limitado de recursos vitales, definidos por votación comunitaria, para garantizar un acceso estable y sostenible. Inicialmente, el número de recursos vitales está limitado a siete, representando materiales críticos para la vida y la sociedad.

1. Estimación Informada de Recursos:

El sistema proporciona una estimación clara de los materiales disponibles y sus fuentes, teniendo en cuenta las reservas actuales y futuros descubrimientos.

2. Definición de Recursos Vitales:

A través de la votación comunitaria, el sistema identifica y define los recursos vitales, aquellos considerados esenciales para la vida y la sociedad. Estos recursos vitales están inicialmente limitados a siete, asegurando que solo los materiales más críticos estén protegidos de las fuerzas del mercado. Sin embargo, el sistema permite una **reclasificación dinámica**, donde los recursos pueden ser reevaluados y reclasificados periódicamente en función de las necesidades y la demanda cambiantes.

3. Adquisición de Fuentes de Recursos:

Para estos recursos vitales, el sistema busca comprar la fuente (por ejemplo, minas, granjas, reservas de agua) para mantener el control sobre su disponibilidad a largo plazo. Esto asegura que la comunidad tenga acceso constante a los recursos esenciales sin estar sujeta a las fluctuaciones del mercado.

4. Compra de Recursos No Vitales:

Para otros recursos que no se consideran vitales, el sistema los adquiere en el mercado abierto según las necesidades de los proyectos que abordan las Necesidades. Esto garantiza que los recursos no vitales estén disponibles para proyectos esenciales sin requerir propiedad a largo plazo.

5. Votación para la Asignación de Recursos:

Los proyectos que requieren acceso a recursos vitales deben alcanzar un umbral de votación proporcional al porcentaje del recurso necesario. Este proceso democrático garantiza que los materiales se distribuyan según las prioridades de la comunidad. En casos de escasez de recursos, se utiliza un **modelo de asignación ponderada de recursos**, que prioriza las necesidades vitales mientras sigue asignando algunos recursos a usos no esenciales.

6. Sostenibilidad para las Futuras Generaciones:

El sistema emplea algoritmos para asegurar que se preserve una porción de los recursos vitales para las generaciones futuras, ya sea adquiriendo fuentes adicionales o limitando el consumo actual.

7. Transparencia y Equidad:

Todos los resultados de las votaciones y las asignaciones de recursos son transparentes, asegurando que las decisiones sean justas y equitativas.

8. Clasificación Dinámica e Híbrida de Recursos:

Algunos recursos pueden difuminar la línea entre *Necesidades* y *Deseos*. Para estos casos, Trust adopta una **clasificación híbrida de recursos**. Estos recursos pueden utilizarse tanto para proyectos esenciales como no esenciales, pero se asignan de manera diferente según los patrones de uso. Por ejemplo, el 70% de un recurso híbrido puede ser asignado a las *Necesidades* mientras que el 30% se reserva para los *Deseos*. Si un recurso de *Deseos* comienza a usarse de manera significativa en proyectos esenciales, puede reclasificarse como una *Necesidad* a través de un proceso guiado por votación y expertos.

Sistema de Mercado Abierto para los Deseos

Para los proyectos no esenciales, denominados *Deseos*, Trust emplea un sistema de mercado abierto donde los recursos se compran según las necesidades. Esto asegura flexibilidad y eficiencia en la adquisición de materiales para proyectos que no caen bajo las *Necesidades*.

1. Asignación Basada en el Mercado:

Los proyectos que abordan los deseos compiten por los recursos en un mercado abierto, con precios que fluctúan según la demanda y la disponibilidad. Los recursos van al mejor postor, asegurando un uso eficiente de los materiales.

2. Compra Incremental:

A diferencia de las *Necesidades*, los recursos para los *Deseos* se compran de manera incremental, permitiendo a los proyectos adquirir solo los materiales que necesitan en ese momento. Sin embargo, si ciertos recursos se vuelven constantemente necesarios para proyectos de *Deseos*, pueden marcarse temporalmente para **acceso condicional**, asegurando su disponibilidad a largo plazo.

3. Acceso a los Recursos Propiedad del Sistema:

Los recursos propiedad del sistema Trust (como los recursos vitales y otros que controla) están disponibles en el mercado abierto, pero solo para proyectos dentro del sistema. Esto garantiza que incluso los *Deseos* tengan acceso a estos materiales críticos mientras se mantiene un circuito cerrado dentro del ecosistema de Trust.

4. Acceso Igualitario para Todas las Versiones de Trust:

Las diferentes versiones de Trust pueden acceder tanto a los recursos propiedad del sistema como a los disponibles en el mercado a través del sistema de mercado abierto, asegurando una competencia justa e innovación dentro del sistema.

Equilibrio entre Necesidades y Deseos

Al separar las *Necesidades* de los *Deseos*, Trust crea un sistema equilibrado de asignación de recursos. Para las *Necesidades*, el sistema asegura la propiedad de las fuentes de recursos vitales, garantizando que estos materiales esenciales estén protegidos de las fuerzas del mercado y disponibles a largo plazo. Otros recursos para las *Necesidades* se compran en el mercado abierto, asegurando que los proyectos tengan acceso a lo que necesitan sin requerir la propiedad a largo plazo de cada recurso.

Para los *Deseos*, los recursos se compran a través del mercado abierto según las necesidades. Los recursos propiedad del sistema también están disponibles en el mercado abierto, pero solo para proyectos de Trust, asegurando que incluso los proyectos no esenciales tengan acceso a los materiales que requieren mientras se mantiene la integridad del circuito cerrado del sistema.

A través de la **reclasificación dinámica** y la **clasificación híbrida**, Trust garantiza que los recursos puedan reasignarse de manera flexible según sea necesario. Si un recurso de *Deseos* se vuelve crítico para las *Necesidades*, puede reclasificarse en función de las tendencias de uso y el asesoramiento de expertos. Este enfoque dual asegura

que las necesidades más críticas se satisfagan de manera equitativa, al tiempo que fomenta la flexibilidad y la competencia para los deseos no esenciales, creando un sistema de gestión de recursos equilibrado, sostenible e innovador.

Espacio físico

- **Espacio del proyecto:**
 - El espacio físico necesario para los Proyectos se compra dentro del presupuesto de la fase.
 - Se calcula el tiempo estimado de uso, luego del cual o si finalizó la fase el espacio es reasignado a otros Proyectos.
- **Gestión del sistema:**
 - Garantiza que se compre y mantenga el espacio físico necesario en función de las proyecciones de crecimiento del sistema.
 - Evita el arrendamiento para mantener la transparencia y reducir la conversión continua de moneda entre dinero regular y Berries.

Turtle

Introducción: Turtle es el sistema de gestión de recursos y materias primas dentro del ecosistema Trust, diseñado para satisfacer las necesidades de los distintos Trusts. A diferencia de los Trusts tradicionales, Turtle se centra en la provisión de materiales esenciales que permiten llevar a cabo proyectos dentro de los Trusts. Utiliza una **moneda unificada**, llamada **Nutrient**, y un **sistema híbrido** que combina una instancia central con subdivisiones locales llamadas **Hexagons**, que operan en mercados abiertos para garantizar la distribución eficiente de recursos.

Estructura del Sistema Turtle

1. Proyectos de Explotación de Recursos: "Roots"

Los proyectos de explotación de recursos dentro de Turtle se llaman **Roots**. Funcionan igual que las **Branches enfocadas en Deseos**, pero están específicamente dedicados a satisfacer las necesidades de materias primas que expresan los Trusts.

- **Función de los Roots:** Los Roots no están orientados a satisfacer las necesidades de los usuarios individuales, sino las demandas de recursos de los proyectos dentro de los Trusts. Los proyectos Roots se enfocan en la extracción, obtención y distribución de los recursos necesarios para completar los proyectos en los Trusts.
- **Mapa de Calor de Necesidades:** Las necesidades de materias primas de los Trusts se visualizan en un **mapa de calor**, que muestra la intensidad de la demanda de

cada Trust. Este mapa también se superpone con posibles fuentes cercanas de recursos, lo que permite a los Trusts y a Turtle identificar de manera más eficiente qué Hexagons y Roots pueden satisfacer dichas necesidades.

2. Sistema Híbrido: Turtle y los Hexagons

Turtle opera como un sistema híbrido, combinando una **instancia central** que gestiona globalmente los recursos, con **Hexagons**, que funcionan como subdivisiones locales responsables de la explotación y distribución de recursos a nivel regional.

- **Turtle Central:** Coordina globalmente la distribución de materias primas, asegurándose de que se cubran las necesidades prioritarias de los Trusts y regulando la interacción entre los Hexagons.
- **Hexagons:** Cada Hexagon actúa como un mercado local dentro de Turtle, permitiendo que los Trusts adquieran recursos según la oferta y demanda local. Los Trusts interactúan con estos Hexagons utilizando la **moneda unificada de Turtle**, llamada **Nutrient**. La distribución de Nutrients dentro de los Hexagons sigue la misma lógica que en las **Branches de Deseos** en los Trusts, asegurando que los recursos se asignen de manera justa y eficiente según el valor local.

3. Moneda Unificada: Nutrient y Conversión Simplificada de Berries

Turtle emplea una **moneda unificada** llamada **Nutrient**, que facilita las transacciones entre los diferentes Trusts. Las monedas locales de cada Trust (Berries) se convierten automáticamente en Nutrients según una fórmula simplificada, asegurando un intercambio justo entre las distintas economías de los Trusts.

Fórmula Simplificada para Convertir Berries a Nutrients:

$$\text{Nutrients} = \frac{\text{Promedio de Berries por Usuario Activo de Todos los Trusts}}{\text{Berries por Usuario Activo en el Trust}} \times \frac{P_N}{P_D}$$

Donde:

- **Promedio de Berries por Usuario Activo de Todos los Trusts:** Es el promedio de Berries por usuario activo considerando todos los Trusts que interactúan con Turtle.
- **Berries por Usuario Activo en el Trust:** Es la cantidad de Berries por usuario activo dentro de un Trust específico.
- **P_N/P_D:** Es la proporción de proyectos del Trust que están orientados a **necesidades** (P_N) frente a **deseos** (P_D).

Esta fórmula asegura una conversión simple y equitativa de Berries a Nutrients, recompensando a los Trusts que equilibran bien su economía interna y se enfocan en las necesidades por encima de los deseos.

Conclusión

Turtle, junto con sus subdivisiones locales (Hexagons) y los proyectos de explotación de recursos (Roots), crea un sistema eficiente y equilibrado para gestionar y distribuir los recursos dentro del ecosistema Trust. La moneda unificada **Nutrient**, junto con un sistema híbrido que combina mercados locales y coordinación global, garantiza que las necesidades de los Trusts se satisfagan de manera justa, reflejando tanto la escasez de recursos como las dinámicas de oferta y demanda a nivel regional.

División Dinámica de Escalas Físicas y de Usuarios

El sistema Trust propone un enfoque dinámico para dividir espacios físicos y grupos de usuarios, mejorando la flexibilidad y adaptabilidad. Este método de división dinámica permite que el sistema responda con mayor precisión a las necesidades de la comunidad, aunque requiere una integración cuidadosa con los límites administrativos existentes, como condados, ciudades y barrios.

Ventajas de la División Dinámica

1. **Flexibilidad:**
 - **Adaptación a las Necesidades:** Las divisiones dinámicas se ajustan a las necesidades y prioridades cambiantes dentro de la comunidad.
 - **Asignación de Recursos:** Los recursos se asignan de manera eficiente basada en datos en tiempo real y demandas cambiantes.
2. **Precisión:**
 - **Granularidad:** Las divisiones precisas permiten intervenciones específicas y soluciones concretas.
 - **Escalabilidad:** El sistema se ajusta según el alcance del proyecto o el tamaño de la población.
3. **Inclusividad:**
 - **Centrado en el Usuario:** Las divisiones basadas en interacciones y datos de usuarios reflejan las experiencias vividas por las personas, asegurando que se aborden sus necesidades específicas.
 - **Participación Comunitaria:** Fomenta la participación activa y la retroalimentación continua de los usuarios.

Desafíos y Soluciones

1. **Conflictos con los Límites Existentes:**
 - **Coordinación:** Colaborar con gobiernos locales y cuerpos administrativos para asegurar que las divisiones dinámicas complementen las estructuras existentes.
 - **Integración:** Desarrollar un sistema que superponga divisiones dinámicas sobre límites tradicionales, permitiendo enfoques híbridos.

2. Complejidad:

- **Comprensión del Usuario:** Asegurar que los usuarios puedan entender y navegar fácilmente las divisiones dinámicas.
- **Gestión del Sistema:** Implementar algoritmos robustos y prácticas de gestión de datos para manejar la complejidad de las divisiones dinámicas.

3. Consistencia y Equidad:

- **Distribución Equitativa:** Asegurar que las divisiones dinámicas no conduzcan a una distribución desigual de recursos o servicios.
- **Transparencia:** Mantener la transparencia en la creación y ajuste de divisiones para construir confianza y evitar percepciones de sesgo.

Estrategia de Implementación

1. Modelo Híbrido:

- **Límites Basales:** Usar límites administrativos existentes como base.
- **Capas Dinámicas:** Añadir capas dinámicas que se ajusten basadas en entradas de datos como densidad de población, evaluaciones de necesidades y disponibilidad de recursos.
- **Sistema de Superposición:** Permitir a los usuarios ver tanto los límites tradicionales como las divisiones dinámicas para entender su interacción.

2. Toma de Decisiones Basada en Datos:

- **Datos en Tiempo Real:** Utilizar la recolección y análisis de datos en tiempo real para informar las divisiones dinámicas.
- **IA y Big Data:** Aprovechar la inteligencia artificial y el análisis de grandes datos para refinar y optimizar continuamente las divisiones.

3. Participación del Usuario:

- **Diseño Participativo:** Involucrar a los usuarios en el diseño y ajuste de divisiones dinámicas a través de encuestas, foros y mecanismos de retroalimentación.
- **Herramientas de Transparencia:** Proporcionar herramientas y plataformas para que los usuarios vean cómo se toman las decisiones y contribuyan con sus conocimientos.

4. Programas Piloto:

- **Pilotos a Pequeña Escala:** Comenzar con programas piloto en áreas seleccionadas para probar y refinar el enfoque de divisiones dinámicas.
- **Mejora Iterativa:** Utilizar la retroalimentación de los programas piloto para realizar mejoras iterativas antes de una implementación más amplia.

Escenario de Ejemplo

1. Área Urbana:

- **Límites Existentes:** Usar distritos de la ciudad y barrios como marco inicial.
- **Divisiones Dinámicas:** Crear divisiones dinámicas basadas en datos en tiempo real como el flujo de tráfico, uso de servicios públicos y condiciones ambientales.

- **Interacción del Usuario:** Los residentes pueden ver y proporcionar información sobre divisiones dinámicas a través de una aplicación móvil, contribuyendo a ajustes en tiempo real.
2. **Área Rural:**
- **Límites Existentes:** Usar condados y municipios como base.
 - **Divisiones Dinámicas:** Ajustar divisiones basadas en necesidades agrícolas, distribución de recursos y cambios poblacionales.
 - **Interacción del Usuario:** Los agricultores y residentes usan una plataforma web para reportar necesidades y ver cambios en la asignación de recursos.

La división dinámica de escalas físicas y de usuarios es integral para la flexibilidad y capacidad de respuesta del sistema Trust. Al abordar los desafíos y aprovechar las tecnologías modernas y enfoques participativos, el sistema Trust aspira a servir mejor a la comunidad, respetando al mismo tiempo las estructuras administrativas existentes. Este enfoque de división dinámica asegura que el sistema Trust pueda adaptarse a las circunstancias y prioridades cambiantes, promoviendo un sistema económico más equitativo y sensible.

Etapas

Cualquiera puede unirse a las Necesidades/Deseos como afectados. Las ideas se votan, ganan visibilidad y se pueden conectar con diferentes Necesidades/Deseos. Estas ideas se prueban, evalúan y se valora su viabilidad en la fase de Investigaciones. Luego, una o más Investigaciones son llevadas a Desarrollo, donde se crea un esquema organizativo y un plan para cada fase posterior, junto con una evaluación ecológica y humana. En la fase de Producción, lo aprendido se adapta y escala para el sector o número de usuarios requerido. La distribución es responsable de entregar o abastecer a la comunidad y/o sector según sea necesario. En la fase de Mantenimiento se proporciona soporte y conservación tanto de las Personas como de los productos. Finalmente, en la fase de Reciclaje se recuperan y reutilizan piezas y materiales.

Secuencia de Branch general

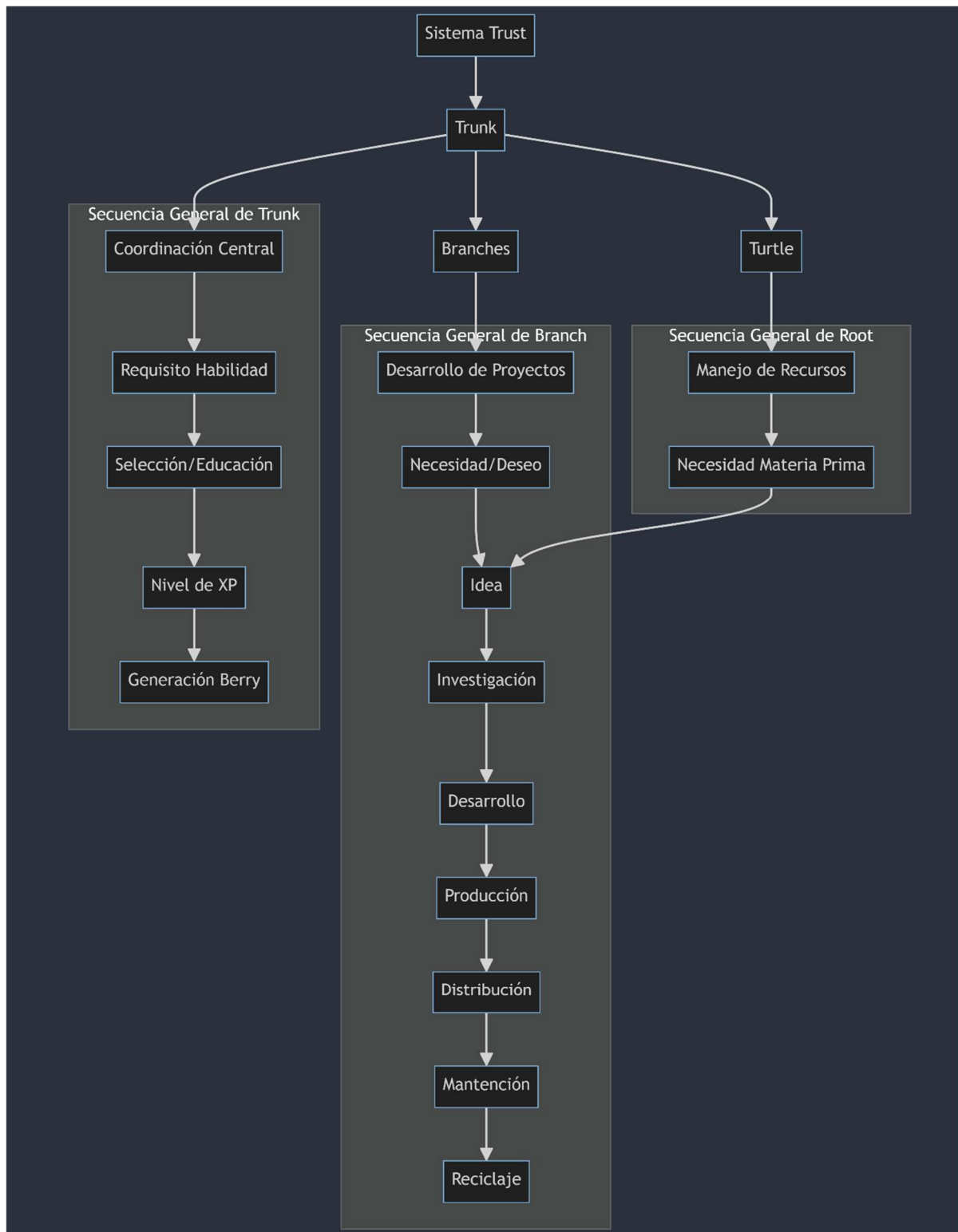
1. **Necesidades/Deseos:** Las personas u otras Branches identifican necesidades o deseos.
2. **Idea:** Estas necesidades o deseos generan ideas.
3. **Investigación:** Las ideas se exploran a través de investigaciones.
4. **Desarrollo:** Los resultados de la investigación se refinan y optimizan en la fase de desarrollo.
5. **Producción:** Los desarrollos se adaptan y escalan durante la producción.
6. **Distribución:** Los productos de producción se distribuyen a las personas finales.
7. **Mantenimiento:** Las personas y los productos reciben mantenimiento y soporte.
8. **Reciclaje:** los productos se reutilizan o los materiales se recuperan en la fase de reciclaje.

Secuencia de Root general

1. **Necesidades de Materias Primas:** Las Branches identifican una necesidad de materias primas.
2. **Idea:** Las necesidades generan ideas para su explotación.
3. **Investigación:** Estas ideas se exploran a través de investigaciones.
4. **Desarrollo:** Los resultados de la investigación se refinan y optimizan en la fase de desarrollo.
5. **Producción:** Los desarrollos se adaptan y escalan durante la producción.
6. **Distribución:** Los productos de producción se distribuyen a las diferentes Branches.
7. **Mantenimiento:** Las personas y los productos reciben mantenimiento y soporte.
8. **Reciclaje:** se exploran nuevos métodos de recuperación de recursos y replantación.

Secuencia de Trunk general

1. **Requisitos de habilidades:** el sistema Trust identifica la necesidad de personas con ciertas habilidades.
2. **Selección/Educación:** Las personas con estas capacidades son seleccionadas y/o educadas.
3. **Obtención de XP:** las personas obtienen XP trabajando una Branch y/o Root y subiendo de nivel.
4. **Ganancias de Berries:** el nivel determina la cantidad de Berries que gana la gente.
5. **Nuevos Proyectos:** Se crea una nueva Branch o Root.
6. **Participación en el proyecto:** las personas pueden unirse al proyecto desde una Branch o Root.



Simular un ciclo completo

A continuación se muestra un ciclo completo del proyecto para ilustrar los mecanismos paso a paso del sistema.

Necesidad o Deseo

1. **Identificación:** Se plantea una necesidad o deseo y aparece en un "Feed general" visible para las personas del sector geográfico afectado o para quienes siguen las "etiquetas" relevantes.
2. **Unirse:** Una persona puede unirse como afectada o interesada, asignando un porcentaje para indicar cuánto afecta a su vida o le interesa. Este porcentaje, junto con otros factores, determina el Nivel necesario para postular a los equipos en cualquier fase. Cada Persona tiene 100 puntos para distribuir entre sus Necesidades, los cuales se liberan cuando se satisface la Necesidad o se retiran manualmente, estos puntos determinan el porcentaje de interés de la Persona.

Idea

3. **Debate:** Se crea un debate abierto donde las personas pueden comentar y/o votar los comentarios.
4. **Publicación de soluciones:** las personas pueden publicar ideas de soluciones, responder a varios comentarios con sus ideas y relacionarlas con ideas anteriores. Se notifica a los votantes y todas las Personas con la Necesidad expresada pueden votar sobre la Idea.
5. **Ganancia de XP:** Los proponentes de las 20 Ideas más votadas, o ideas relacionadas, ganan parte de la XP, que es la suma de los puntos de Necesidad de todas las Personas interesadas.

Investigación

6. **Formación de equipos:** se envía una alerta a aquellas Personas que están disponibles y cumplen con el nivel de habilidad para postularse a los 10 equipos de investigación encargados de demostrar la viabilidad de las 10 Ideas más votadas. Se realiza un sorteo entre los solicitantes y la formación del equipo se basa en la criticidad, equilibrando la aleatoriedad y la compatibilidad.
7. **Investigación:** Los equipos desarrollan y estiman la viabilidad de las Ideas, calculan el impacto ecológico, identifican los desafíos y determinan el nivel necesario para la siguiente fase, el Desarrollo. Si una idea no es viable, se proporcionan las razones y los cambios necesarios.
8. **Verificación:** Un segundo equipo verifica el estudio si el proyecto es altamente crítico o requiere una inversión significativa en capital humano, de recursos y/o ecológico.

9. **Votación:** Las partes interesadas son notificadas de los resultados de la Investigación y votan si la Investigación es satisfactoria. Si el voto excede un porcentaje definido, el equipo gana XP.

Desarrollo

10. **Selección de proyectos:** las personas afectadas son notificadas de los resultados del estudio y votan los proyectos que pasaron la fase anterior. Los 7 mejores proyectos se desarrollan en paralelo. Si un proyecto fracasa, se toma el siguiente en la lista de votación, o si todos fracasan se inicia un nuevo proceso.
11. **Creación de prototipos:** los equipos entregan un prototipo funcional con pruebas, estadísticas operativas e instrucciones de mantenimiento y reciclaje, ya sea un producto o un sistema.
12. **Estimación de Recursos:** Se estima el personal, organigramas y recursos necesarios para las fases de Producción, Distribución, Mantenimiento y Reciclaje.
13. **Evaluación:** Las personas interesadas evalúan el prototipo y el plan. Los 3 Desarrollos mejor evaluados ganan XP y el mejor pasa a Producción.

Producción

14. **Solicitudes abiertas:** Los proyectos se abren a solicitudes para cada puesto requerido, con objetivos y cronogramas basados en la fase de Desarrollo.
15. **Generación de Berries:** Se aseguran los medios de producción necesarios según lo definido en la etapa de Desarrollo a través de generación de Berries necesarias.
16. **Infraestructura:** Construye o asigna la infraestructura necesaria según se definió en la etapa de Desarrollo.
17. **Métodos de Producción:** Aplica métodos desarrollados en la etapa de Desarrollo.
18. **Cambios de plan:** los cambios en los planes o los nuevos plazos están abiertos a votación si no se cumplen los objetivos. Un equipo externo se forma para realizar un informe que responda si se regresa a una fase anterior o termina el proyecto, activando el siguiente proyecto en la lista de los 3 más votados, si los 3 más votados fallan la fase vuelve a Investigación, este equipo es evaluado por métricas del éxito de la Producción, se asignan mejores equipos a Producciones críticas.

Distribución

19. **Formación de Equipos:** Se abren postulaciones para puestos y se forman equipos en base a la cantidad de personal, organigramas y plazos definidos en Desarrollo.
20. **Sistema de distribución:** formado de acuerdo con las definiciones de la fase de desarrollo, ya sea distribución casa por casa, beneficios basados en aplicaciones, creación de un centro de distribución u otros medios.
21. **Tiempos de funcionamiento:** Mantiene las ventanas de tiempo de funcionamiento definidas en Desarrollo.
22. **Evaluación:** Al recibir el producto o servicio, las personas lo evalúan y su distribución. Los equipos involucrados en producción y distribución obtienen XP por sus índices de satisfacción.

Mantenimiento

22. **Formación de equipos:** Se abren solicitudes para puestos y se forman equipos según lo definido en Desarrollo.
23. **Sistema de Mantenimiento:** Formado para productos, servicios y soporte al usuario según se define en Desarrollo.
24. **Tiempos de funcionamiento:** Mantiene las ventanas de tiempo de funcionamiento definidas en Desarrollo.
25. **Evaluación:** al recibir soporte o mantenimiento, los clientes evalúan su experiencia y el equipo de mantenimiento gana XP por evaluaciones positivas.

Reciclaje

26. **Formación de equipos:** Se abren solicitudes para puestos y se forman equipos según lo definido en Desarrollo.
27. **Sistema de Reciclaje:** Formado para la reutilización y reciclaje según se define en Desarrollo.
28. **Tiempos de funcionamiento:** Mantiene las ventanas de tiempo de funcionamiento definidas en Desarrollo.
29. **Informe de contaminación:** se crea un informe de contaminación del producto final.
30. **Obtención de XP:** El XP se obtiene en función de la cantidad de materias primas recuperadas en comparación con lo hipotético postulado en Desarrollo.

Fortalezas y debilidades

Fortalezas

1. **Transparencia y rendición de cuentas**
 - **Fortalezas:** El sistema enfatiza la transparencia al hacer que todas las transacciones y decisiones sean públicamente accesibles, reduciendo la corrupción y aumentando la confianza entre los usuarios.
 - **Ejemplos:** votación basada en blockchain, registros de auditoría pública para votos y transacciones. Todo el proceso está abierto al público, con todos los documentos del proyecto disponibles, y quienes participan en una fase no tienen conexión con la siguiente, lo que evita la manipulación para beneficio personal.
2. **Descentralización y democratización**
 - **Fortalezas:** El poder está distribuido entre los usuarios en lugar de centralizado en políticos, bancos o corporaciones. Esto promueve un sistema más democrático y justo donde todos tengan voz.
 - **Ejemplos:** naturaleza de código abierto, procesos de toma de decisiones impulsados por la comunidad. El sistema no requiere que políticos, bancos o empresarios creen y mantengan productos para el bien común, disolviendo la concentración de poder.

3. Eficiencia y Optimización

- **Fortalezas:** Al utilizar tecnologías avanzadas como IA, Machine Learning y Big Data, el sistema puede optimizar la asignación de recursos y mejorar la eficiencia operativa.
- **Ejemplos:** índice de satisfacción automatizado para los puestos de trabajo, formación de equipos dinámicos basados en la compatibilidad. Evita roles innecesarios como jefes, gerentes y burócratas, utilizando equipos especializados reunidos para tareas específicas con talento ilimitado por la competencia de talentos de las empresas regulares. Los trabajos y productos no se hacen esperar por problemas o trabajos innecesarios, se utiliza menos energía por proyecto y se reduce el transporte y la contaminación al eliminar oficinas centralizadas.

4. Adaptabilidad y escalabilidad

- **Fortalezas:** El sistema está diseñado para ser adaptable a diferentes necesidades y escalable para adaptarse al crecimiento. Esto le permite evolucionar y expandirse sin cambios estructurales significativos.
- **Ejemplos:** Financiamiento recursivo y desarrollo dentro del sistema, recalibración dinámica de roles y tareas.

5. Participación y empoderamiento del usuario

- **Fortalezas:** Los usuarios participan activamente en la toma de decisiones y el desarrollo de proyectos, lo que aumenta el compromiso y la inversión personal en el éxito del sistema.
- **Ejemplos :** votar sobre proyectos e ideas, ganar XP y Berries a través de la participación en los proyectos.

6. Innovación y Mejora Continua

- **Fortalezas:** La naturaleza de código abierto fomenta la innovación y la mejora continua. Las nuevas ideas se pueden probar e implementar rápidamente, lo que con el tiempo conduce a un sistema más sólido.
- **Ejemplos:** Estrategias de desarrollo abierto, incentivos para proponer automatización y mejoras.

7. Responsabilidad Ambiental y Social

- **Fortalezas:** Los proyectos pueden diseñarse para que sean sostenibles y socialmente responsables, abordando directamente las cuestiones ambientales y las necesidades de la sociedad.
- **Ejemplos:** proyectos de restauración de ecosistemas, nuevos métodos de reciclaje, diseños de productos duraderos. Los productos están diseñados para satisfacer plenamente las necesidades, ser fáciles y económicos de mantener y durar más que ser desechados. Pueden ser modulares y actualizables, más ecológicos y requerir menos recursos de la sociedad y del planeta, siendo la sociedad la inversionista y el beneficio la mejora de la calidad de vida generada por los proyectos.

8. Apoyo a la salud mental

- **Fortalezas:** El sistema incluye mecanismos para detectar y abordar problemas de salud mental, asegurando que los usuarios reciban el apoyo necesario sin penalizar su progreso.
- **Ejemplos:** seguimiento de angustia mental, ofrecer apoyo psicológico gratuito, congelar el estado de XP durante el tratamiento.

9. Construcción comunitaria

- **Fortalezas:** El sistema fomenta un sentido de comunidad con proyectos y metas comunes y un sentido de propósito compartido.

Debilidades

1. Complejidad y educación del usuario

- **Debilidades:** El sistema es complejo y requiere una importante educación y comprensión del usuario, lo que puede dificultar su adopción generalizada.
- **Ejemplos:** comprender la tecnología blockchain y navegar por el ciclo de un proyecto de varias fases.
- **Mitigantes:** Se puede crear una serie de videos educativos sobre el sistema y sus funciones.

2. Adopción inicial y masa crítica

- **Debilidades:** Lograr la adopción inicial y alcanzar una masa crítica de usuarios puede ser un desafío, especialmente cuando se compite con sistemas establecidos.
- **Ejemplos:** Convencer a los usuarios para que adopten una nueva moneda (Berries), garantizando suficientes participantes para una toma de decisiones eficaz.
- **Mitigantes:** Hacer el video y mensaje inicial lo más viral posible para llegar rápidamente a la masa crítica.

3. Muchos recursos

- **Debilidades:** La implementación y el mantenimiento del sistema pueden consumir muchos recursos y requerir importantes inversiones tecnológicas y financieras.
- **Ejemplos:** costos de desarrollo y mantenimiento de la infraestructura blockchain, los sistemas de inteligencia artificial y las interfaces de usuario.
- **Mitigantes:** Utilizar la modalidad de Proof of Stakes (PoS) para reducir significativamente el costo computacional del sistema Blockchain que sería lo de mayor consumo de recursos.

4. Dependencia de la tecnología

- **Debilidades:** El sistema depende en gran medida de la tecnología, lo que puede ser una desventaja en áreas con acceso limitado a dispositivos digitales o conexiones confiables a Internet.
- **Ejemplos:** Necesidad de dispositivos digitales seguros, acceso estable a Internet para la participación.
- **Mitigantes:** El sistema incentiva la incorporación de nuevas comunidades con grandes necesidades debido a ser las que más XP generan, lo que hará que se incentiven nuevas soluciones a la falta de conexión y seguridad de estas comunidades.

5. Preocupaciones de seguridad y privacidad

- **Debilidades:** Si bien blockchain proporciona seguridad, todavía existen riesgos de infracciones y la necesidad de datos biométricos para una autenticación única plantea preocupaciones sobre la privacidad.

- **Ejemplos:** Garantizar la seguridad de los datos biométricos, impidiendo el acceso y manipulación no autorizados.
 - **Mitigantes:** Se priorizará en el desarrollo del sistema la temprana y solida incorporación de la seguridad de los datos.
6. **Resistencia al cambio**
- **Debilidades:** Las personas y las instituciones pueden resistirse a cambiar de sistemas tradicionales familiares a un sistema nuevo e innovador, creando barreras para la implementación.
 - **Ejemplos:** superar el escepticismo de los usuarios potenciales, persuadir a las entidades tradicionales para que adopten nuevas prácticas.
 - **Mitigantes:** Se mitigará si se consigue viralidad en el mensaje y unos buenos videos educativos.
7. **Gobernanza y resolución de conflictos**
- **Debilidades:** Establecer estructuras de gobernanza y mecanismos de resolución de conflictos eficaces puede ser un desafío, especialmente en un sistema descentralizado.
 - **Ejemplos:** Garantizar una mediación justa y oportuna en disputas, mantener la confianza en los procesos descentralizados de toma de decisiones.
 - **Mitigantes:** El sistema de resolución de conflictos de equipos de trabajo puede ser extrapolado a más áreas.
8. **Restricciones de moneda**
- **Debilidades:** No se permiten transferencias directas de la moneda (Berries) para garantizar la integridad de las transacciones dentro del sistema, lo que limita la flexibilidad.
 - **Ejemplos:** se hacen excepciones dentro de grupos familiares o una lista limitada de amigos, pero la flexibilidad general en las transacciones de divisas está restringida.
 - **Mitigantes:** El sistema permitirá el intercambio limitado de Berries a divisas comunes.

Conclusión

El sistema Trust presenta un enfoque innovador y con visión de futuro para abordar los desafíos socioeconómicos, enfatizando la transparencia, la eficiencia y la participación de los usuarios. Sus puntos fuertes residen en su potencial de descentralización, adaptabilidad y mejora continua, lo que lo convierte en una alternativa prometedora a los sistemas tradicionales.

Sin embargo, el sistema enfrenta desafíos importantes en términos de complejidad, escalabilidad y adopción inicial. Abordar estas debilidades será crucial para la implementación exitosa y la sostenibilidad a largo plazo del sistema Trust. Al gestionar cuidadosamente estos desafíos y aprovechar sus fortalezas, el sistema Trust tiene el potencial de crear un entorno socioeconómico más justo, transparente y eficiente.

Posibles proyectos

1. Limpieza y Restauración de Ecosistemas:

- Se podrían financiar proyectos destinados a limpiar y recuperar ecosistemas dañados por la contaminación.
- **Puntos positivos:**
 - Reducción significativa de la contaminación ambiental.
 - Restauración de la biodiversidad y hábitats naturales.
 - Mejora de la calidad del aire y del agua.
 - Mejora del equilibrio ecológico y la sostenibilidad.

2. Nuevos métodos de reciclaje:

- Con más financiación, se podrían desarrollar rápidamente nuevos métodos de reciclaje, incluso si no son rentables en el actual sistema.
- **Puntos positivos:**
 - Reducción del uso de residuos y vertederos.
 - Mayor eficiencia en la utilización de recursos.
 - Innovación en tecnologías de reciclaje.
 - Creación de empleo en la industria del reciclaje.

3. Mejor transporte público:

- Se podrían desarrollar soluciones integrales de transporte público, como trenes de larga distancia, sistemas de metro para las ciudades, autobuses para apoyar los sistemas de metro, automóviles para zonas menos frecuentadas y bicicletas para distancias cortas.
- **Puntos positivos:**
 - Reducción de la congestión del tráfico y la contaminación.
 - Mejora de la accesibilidad y movilidad para todos los ciudadanos.
 - Menores costos de transporte para particulares.
 - Disminución de la dependencia de los combustibles fósiles.

4. Sistema de salud pública mejorado:

- Como una de las mayores necesidades, un mejor sistema de salud pública podría financiarse rápidamente a través de Trust.
- **Puntos positivos:**
 - Mejor acceso a la atención sanitaria para todos.
 - Mejor prevención y manejo de enfermedades.
 - Reducción de costes sanitarios.
 - Mejores resultados de salud pública y esperanza de vida.

5. Productos estándar:

- Productos no desechables diseñados para durar y ser reparados, con instrucciones de reciclaje y enfoque en que cada pieza sea reciclable.
- **Puntos positivos:**
 - Reducción de residuos e impacto ambiental.
 - Mayor vida útil y durabilidad del producto.
 - Ahorro de costes para todo el sistema a lo largo del tiempo.
 - Promoción de prácticas de consumo sostenible.

6. Software estándar:

- Software gratuito que se convierte en el estándar de uso en todos los hogares e industrias.
 - **Puntos positivos:**
 - Mayor acceso a la tecnología y la información.
 - Reducción de costos de software para individuos y proyectos.
 - Mejora de la ciberseguridad y la privacidad de los datos.
 - Promoción de la alfabetización y las habilidades digitales.
7. **Proyectos de Energías Renovables:**
- Desarrollo e implementación de fuentes de energía renovables como la solar, eólica e hidroeléctrica.
 - **Puntos positivos:**
 - Reducción de las emisiones de gases de efecto invernadero.
 - Disminución de la dependencia de fuentes de energía no renovables.
 - Creación de empleo en el sector de las energías renovables.
 - Promoción de la independencia energética y la sostenibilidad.
8. **Proyectos de vivienda asequible:**
- Construcción de viviendas asequibles y sostenibles para familias de bajos ingresos.
 - **Puntos positivos:**
 - Reducción del número de personas sin hogar y de inseguridad habitacional.
 - Mejora de las condiciones de vida de las poblaciones desfavorecidas.
 - Promoción de la equidad social y el desarrollo comunitario.
 - Mayor estabilidad económica y crecimiento.
9. **Espacios Verdes Urbanos:**
- Creación y mantenimiento de parques, jardines y espacios verdes en zonas urbanas.
 - **Puntos positivos:**
 - Mejora de la salud física y mental de los residentes.
 - Aumento de la biodiversidad y la ecología urbana.
 - Mejora del bienestar comunitario y la cohesión social.
 - Reducción del efecto isla de calor urbano y de la contaminación del aire.

Trace

Trace es un sistema Trust conjunto, creado y financiado a través de Trust como su primer proyecto de prueba.

La falta de oportunidades y la corrupción en el sistema actual no sólo afectan los lugares de trabajo y la política, sino que comienzan con las bases educativas de las personas. Quienes no tienen una gran cantidad de dinero, que es la mayoría, enfrentan luchas diarias por la falta de recursos y la mala atención en la educación.

¿De qué sirve un sistema justo si sus fundamentos no lo son?

Trace tiene como objetivo democratizar, personalizar y optimizar la educación.

Se llama Trace porque utiliza datos de las trayectorias educativas y profesionales de usuarios anteriores de Trust para mostrar los caminos más comunes tomados por los expertos en un área, la demanda de estos profesionales, la tasa de éxito y el tiempo promedio para avanzar de nivel.

Trace también evaluará el desarrollo educativo de la Persona para identificar dinámicamente talentos innatos latentes. Esto se logrará utilizando la Inteligencia Artificial, que ya logra identificar patrones en grandes conjuntos de datos.

Trust podrá incluso predecir las necesidades futuras del sistema después de unos años analizando los sectores geográficos y sus tendencias. Trace utilizará esta información para resaltar las profesiones que probablemente tendrán demanda a lo largo de una vida laboral futura, lo que permitirá realizar cálculos dinámicos de dificultad, necesidad y el nivel base obtenido al cumplir con los requisitos educativos.

Todo esto es opcional. Trace mostrará varias rutas resultantes en formato de árbol, junto con rutas elegidas por el usuario, mostrando los porcentajes de éxito y la demanda estimada por Trace.

Los cursos de formación pueden ser impartidos por cualquier persona que cumpla los requisitos. Los instructores obtendrán XP por cada estudiante que sea exitoso en las evaluaciones finales para las certificaciones, creando una tasa de éxito como tutor. Estos serán también evaluados por los alumnos.

La mayor capacidad de toma de decisiones que ofrecen Big Data y la Inteligencia Artificial estará a disposición de los particulares. Esto estimará las probabilidades de éxito, la compatibilidad del equipo, los tiempos estimados y las ventajas y desventajas de diferentes rutas de entrenamiento, presentado como un árbol de decisión intuitivo con varias Branches y características.

La pérdida gradual de Niveles por inactividad, en lugar de una caída inmediata, permite a una Persona cambiar de profesión o especializarse manteniendo su Nivel temporalmente. Esto reduce la carga económica que supone el cambio de profesión y aumenta la flexibilidad del sistema para satisfacer las necesidades cambiantes. Las razones de esta caída podrían determinarse mediante la votación o las estadísticas del sistema, pero será transparente.

Integración entre sistemas

Para gestionar las interacciones entre varios sistemas Trust habilitados por el código libre, el sistema comparará su propio código con el destinado a una transacción.

Mostrará si se trata del mismo sistema, uno diferente pero conocido o uno nuevo. Para sistemas conocidos, proporcionará un análisis que incluirá el porcentaje de diferencia,

opiniones de expertos y justificación de las diferencias, sirviendo como una "carta de presentación" con el código base. Para sistemas nuevos o desconocidos, mostrará directamente las diferencias de código y creará una necesidad de análisis, que pueden realizar personas calificadas, lo que les otorgará XP.

Los usuarios decidirán si continúan con las transacciones, y la prioridad del análisis aumentará según el porcentaje de diferencias y los niveles de interacción. Los analistas pueden interrumpir las interacciones si las encuentran hostiles, deteniendo el análisis y abriendo un debate para votación. Se pueden negar, aceptar interacciones o formar un equipo de análisis para aclarar dudas de seguridad.

No estoy seguro de si hacer que las necesidades sean internas a cada versión del sistema, es decir, que sólo sean satisfechas por el sistema generador, o independientes, permitiendo que responda el sistema más adecuado. Esto requeriría un sistema separado para gestionar las necesidades, posiblemente visualizado en un mapa de necesidades vinculado a un mapa geográfico, que muestre diferentes interacciones y crecimiento del sistema, y enumere las diferencias del sistema para permitir el cambio a nivel de Persona.

Resumen

- Sistema transparente, modificable y flexible, de uso y distribución gratuitos, con interacción acordada entre sus diferentes versiones por parte de sus usuarios.
- Escalera Socioeconómica con márgenes y subdivisiones definidas por todas las personas o sociedad.
- Personas con niveles educativos y estadísticas de éxito en proyectos determinando su nivel Socioeconómico.
- Proyectos abiertos y transparentes para la participación de un sistema holístico, abordando las necesidades de todas las personas.
- Ideas libres y abiertas al debate, generando un salario a quienes las crean y mejoran.
- Financiamiento descentralizado de la educación dirigido a objetivos personales sustentados en datos de usuarios anteriores y probables necesidades futuras.
- Moneda transparente y trazable, evitando la corrupción y el crimen organizado.
- Productos duraderos y ecológicos diseñados para satisfacer plenamente las necesidades con el mínimo gasto humano, energético y de materias primas.

Palabras finales

No creo que este sistema sea aplicable a todas las sociedades posibles, ni ahora ni en el futuro. Sería increíblemente arrogante pensar que sólo porque no veo un defecto o un problema esencial, no lo tiene. Para mitigar esto, será un proyecto de código abierto. Esto significa que cualquiera puede utilizarlo como base para crear su propia versión o simplemente distribuirlo, con la única condición de que su sistema también sea de código abierto. Además, mi sistema será recursivo. Se financiará y desarrollará dentro de sí, como una Branch más, aplicando todos los pasos mostrados anteriormente, con equipos específicos para cada paso y utilizando las Berries del sistema.

Esta versión incluye parámetros que considero ideales, pero están abiertos a votaciones para cambios graduales y medidos. Todo el sistema está abierto a cambios importantes y/o inmediatos si es necesario.

Al liberar el sistema de esta manera, espero que pueda ser reemplazado rápida y fácilmente por un sistema mejor adaptado a la realidad del momento y del sector. Piense en ello como las células de un cuerpo: cada célula tiene la misma base, pero se especializa en función de su entorno y función. Espero que mi sistema actúe como la célula base totipotencial, evolucionando y especializándose para interactuar con sus clones y variaciones. Las personas aportan la energía a cada célula, determinando su tamaño y cantidad por sector en el mapa de interacción. Con esto en mente, diseñé Trace como un subsistema para mostrar de forma rápida e intuitiva las ventajas y desventajas de cada “célula”, haciendo más fácil decidir dónde contribuir con tu información, tiempo y participación.

Estrategia

A continuación se detallan las posibles estrategias para llevar a cabo este proyecto, junto con las modalidades de financiación e implementación:

1. Autofinanciado

Posibilidades de éxito: moderadas a altas

Crea un equipo de desarrollo y financia el proyecto con recompensas en la moneda propia del sistema (Berries) para quienes trabajen en él.

Fortalezas:

- **Control:** Control total sobre el proceso de desarrollo sin depender de financiación externa.
- **Compromiso:** Es probable que los participantes que sean recompensados con la moneda propia del sistema estén muy comprometidos con el éxito del proyecto.
- **Autonomía:** libertad para girar o realizar cambios rápidamente sin necesidad de obtener la aprobación de partes interesadas externas.

Desafíos:

- **Financiamiento Inicial:** Requiere una inversión inicial o recursos suficientes para iniciar el proyecto.
- **Escalabilidad:** puede tener dificultades para escalar rápidamente si el equipo inicial es pequeño o carece de experiencia diversa.
- **Aceptación del mercado:** convencer a los primeros usuarios de que se unan y utilicen una moneda sin valor externo inicial puede resultar difícil.

Estrategias de mitigación:

- Comience con un equipo pequeño y dedicado y amplíelo gradualmente.
- Concéntrese en crear una propuesta de valor sólida y clara para los primeros usuarios.
- Desarrollar un enfoque gradual para aumentar la visibilidad del sistema y la base de usuarios con el tiempo.

2. Financiación colectiva

Posibilidades de éxito: altas

Utilice una plataforma de crowdfunding para financiar el desarrollo inicial.

Fortalezas:

- **Financiamiento:** acceso a un gran grupo de patrocinadores potenciales que pueden proporcionar los fondos necesarios.
- **Participación de la comunidad:** los primeros patrocinadores suelen ser entusiastas y pueden convertirse en defensores del sistema.
- **Visibilidad:** las campañas exitosas de crowdfunding pueden generar publicidad e interés significativos.

Desafíos:

- **Apelación inicial:** requiere una campaña convincente para atraer patrocinadores.
- **Gestión de expectativas:** los patrocinadores esperan transparencia y actualizaciones de progreso, lo que puede agregar presión.
- **Riesgo de cumplimiento:** el incumplimiento de las promesas puede dañar la reputación y las futuras oportunidades de financiación.

Estrategias de mitigación:

- Cree una campaña de financiación colectiva detallada y convincente con objetivos y recompensas claros.
- Actualice periódicamente a los patrocinadores sobre el progreso y sea transparente sobre los desafíos.
- Establezca objetivos de financiación realistas y amplíe los objetivos para gestionar las expectativas y garantizar la viabilidad.

3. Desarrollo abierto

Posibilidades de éxito: moderadas

Concéntrese en comunicar la idea proporcionando un repositorio GIT como semilla con solo las pautas a seguir, dejando el desarrollo a comunidades independientes.

Fortalezas:

- **Innovación:** aprovechar la inteligencia colectiva de comunidades independientes puede impulsar la innovación.
- **Eficiencia de costos:** costos iniciales reducidos a medida que el desarrollo se distribuye entre los voluntarios.
- **Flexibilidad:** la naturaleza de código abierto permite la mejora y adaptación continuas.

Desafíos:

- **Coordinación:** gestionar las contribuciones de un grupo disperso de desarrolladores puede resultar un desafío.
- **Control de calidad:** Garantizar una calidad constante y la integración de diversas contribuciones.
- **Sostenibilidad:** Mantener el compromiso a largo plazo de los contribuyentes sin incentivos financieros.

Estrategias de mitigación:

- Establecer un equipo central para supervisar y coordinar los esfuerzos de desarrollo.
- Implementar estrictos procesos de control de calidad y revisión de código.
- Fomentar una cultura comunitaria sólida con reconocimiento y recompensas no monetarias por las contribuciones.

4. Financiamiento tradicional

Posibilidades de éxito: altas

Buscar financiación a través de fondos públicos o privados.

Fortalezas:

- **Recursos:** Acceso a importantes recursos financieros procedentes de fondos públicos o privados.
- **Credibilidad:** contar con el respaldo de instituciones establecidas puede dar credibilidad al proyecto.
- **Escala:** Potencial de escalar rápidamente con financiación suficiente.

Desafíos:

- **Dependencia:** Dependencia de partes interesadas externas que pueden tener sus propias agendas o requisitos.
- **Burocracia:** Posibles retrasos y complicaciones por procesos burocráticos.
- **Flexibilidad:** Menos flexibilidad para girar o realizar cambios sin la aprobación de las partes interesadas.

Estrategias de mitigación:

- Alinear claramente los objetivos del proyecto con los de los posibles financiadores para garantizar beneficios mutuos.
- Mantener la transparencia y la comunicación regular con las partes interesadas para generar confianza.
- Desarrollar planes de contingencia para abordar posibles retrasos o cambios en la financiación.