

Polket Team

To Earn Fun

商业计划书

主讲人: Mai zhiquan



目录

CONTENTS

01

赛道机会

Opportunities

02

项目介绍

Project

03

产品展示

Product

04

市场分析

Market Analysis

05

未来计划

Future plans

06

团队介绍

Our team

To Earn Fun



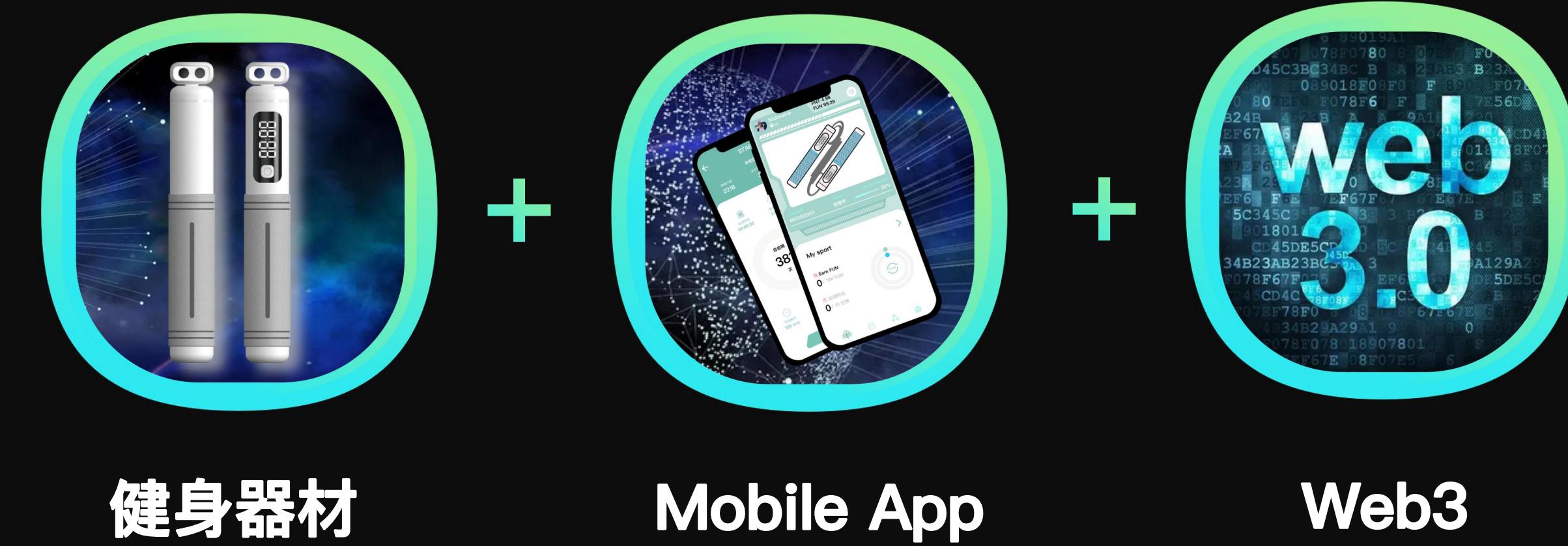
01
赛道机会
Opportunities



想法来源



受到**STEPN**成功的启发，我们对结合生活场景的**Web3**应用有了很大的信心。因为要想让广大用户进入**Web3**世界，以生活场景的交互方式是最容易的入口。所以我们从健身领域出发，开发一款**Web3**智能健身应用程序，让普通用户拿起健身器材，每日**健身锻炼+GameFi**，慢慢了解**Web3**世界如何给他们带来更多价值和乐趣。



STEPN还是有些缺点

01

门槛高风险高。入门用户首先要有加密货币，并购买至少一双虚拟跑鞋，才能开始锻炼。由于加密货币长期价格不稳定，用户把握入市时机不准，可导致严重损失。

02

去中心化不足。**STEPN**和大多**GameFi**一样，采用了以资产交易去中心化，游戏玩法中心化的方案来实现。这是因为受限于目前智能合约技术的瓶颈，无法做到完去中心化。

03

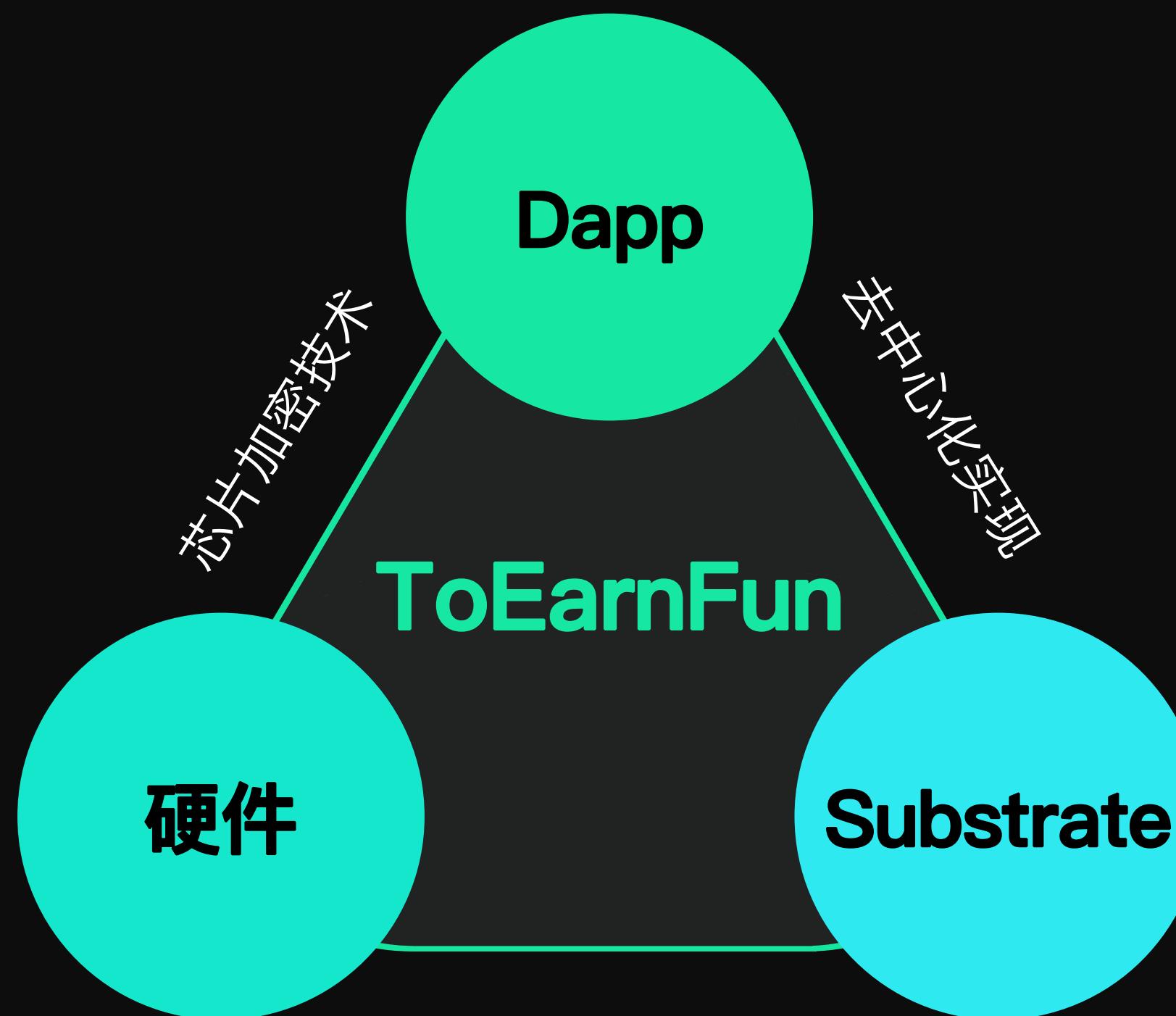
激励机制不可持续。**STEPN**跑步锻炼产生的激励代币不受限地自由流通，商业模式上是不可持续的，最终也会进入死亡螺旋。。

04

真的是跨链吗？虽然**STEPN**在两条公链上都发布的同类资产，但资产价值不同，不是真正意义上的跨链。

SOLUTIONS

解决方案



注意到`STEPN`存在的问题后，我们在技术选型上，最终采用`Substrate`作为底层技术，开发了一条区块链，将其命名为`Polket`。`Polket`的目标是为`NFTs`创建更多商业应用场景，并以平行链方式连接到`Polkadot/Kusama`网络。

基于`Polket`链，我们将开发一款智能健身类型的`Web3`应用，实现`STEPN`无法实现的能力，我们将其命名为`ToEarnFun`，意思就是去获得乐趣。我们将与健身器材厂商合作，开发新的器材硬件，以实现`fit to earn`目标。

To Earn Fun



02
项目介绍
Project Introduction



What is ToEarnFun?

ToEarnFun是一款**fit to earn**的Web3的智能健身应用程序。相对于其它只有SocialFi和GameFi元素的x-to-earn应用，它能够与真实的智能健身器材连接，依靠硬件芯片的加密技术，保证付出的汗水得到公平的回报。

ToEarnFun的入门用户**无需购买加密货币**，只需要购买应用适配的智能健身器材，即可马上fit to earn，大大降低普通用户进入web3世界的门槛。

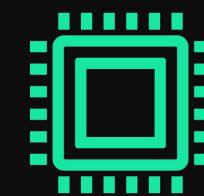
项目特点 FEATURES



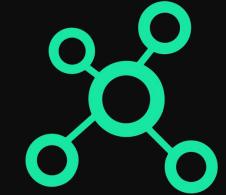
简单易上手



健身锻炼+GameFi



硬件级防作弊技术



完全去中心实现



可持续的变现方式



灵活手续费模式



个性化训练课程



社区驱动发展



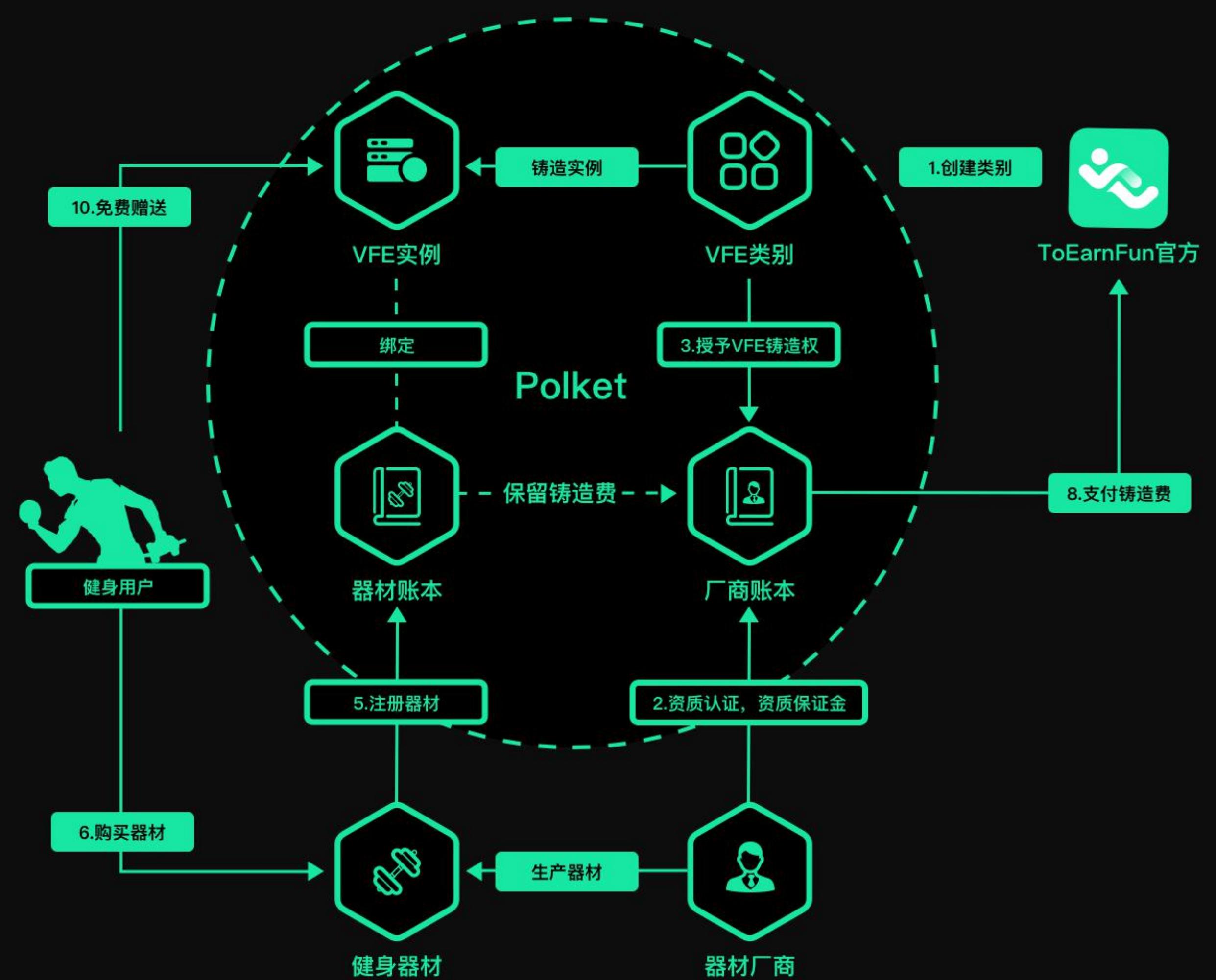
跨链互操作

应用场景 SCENARIOS

健身锻炼+GameFi
促进健身器材生产销售

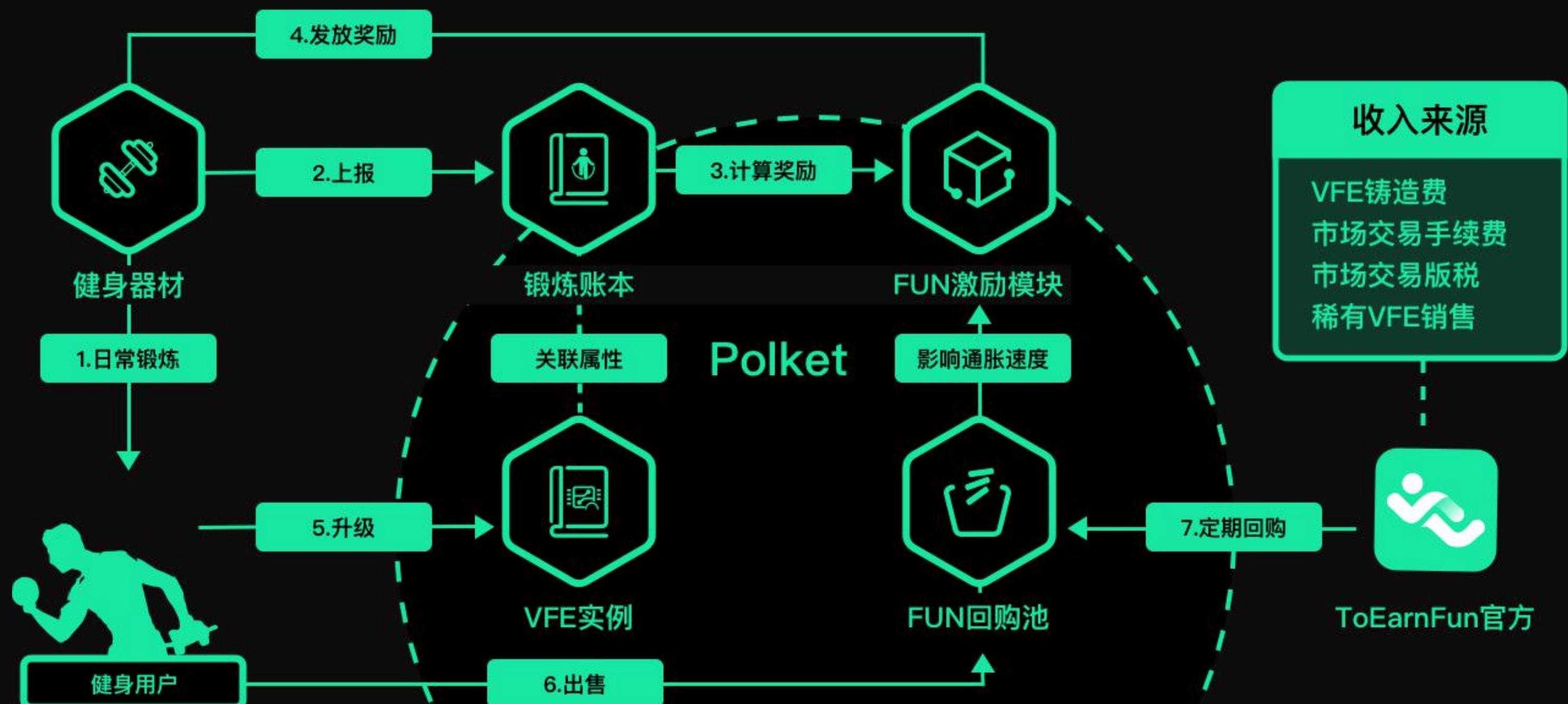


促进健身器材生产销售



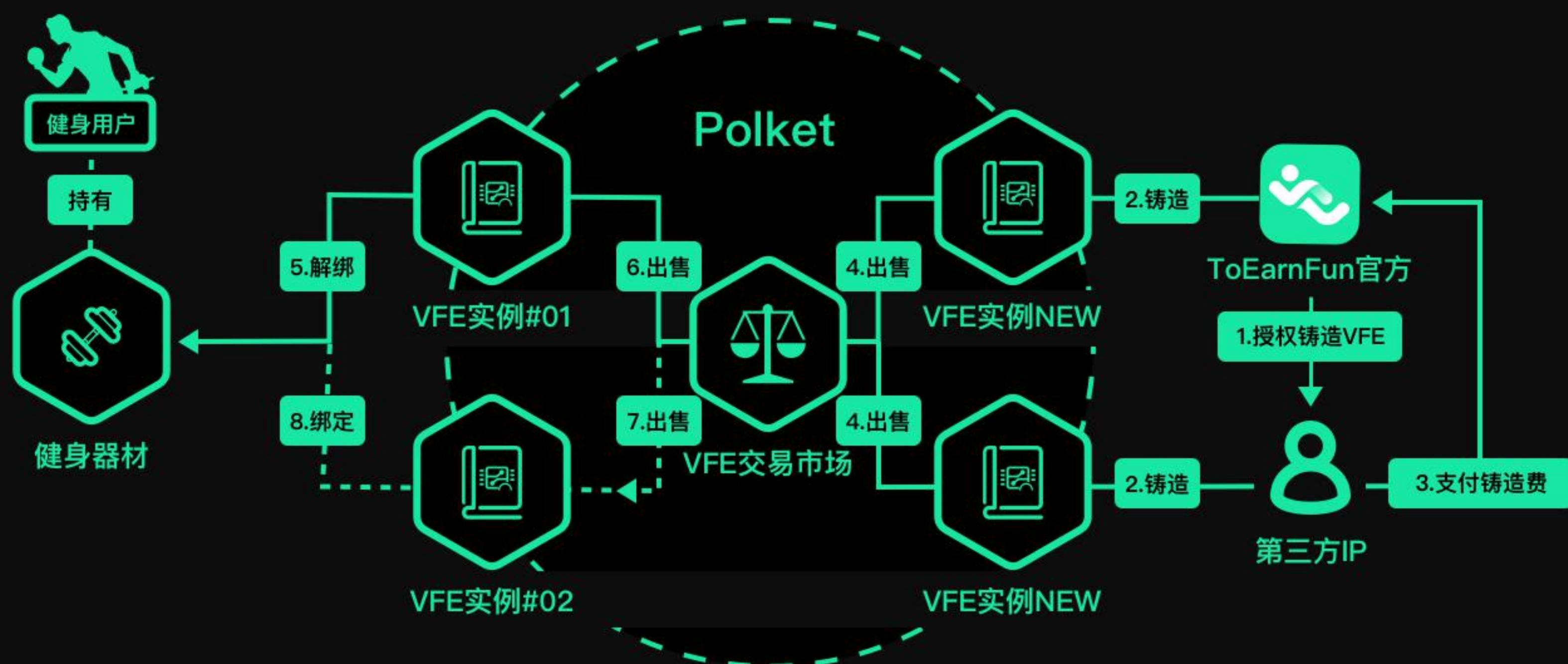
“这个商业模式不仅帮助传统健身器材厂商进入Web3世界，扩大了用户群体，促进产业发展，同时能够为ToEarnFun带来稳定收入，为后续GameFi上的FUN激励模块提供基础。”

健身锻炼+GameFi GAMEFI



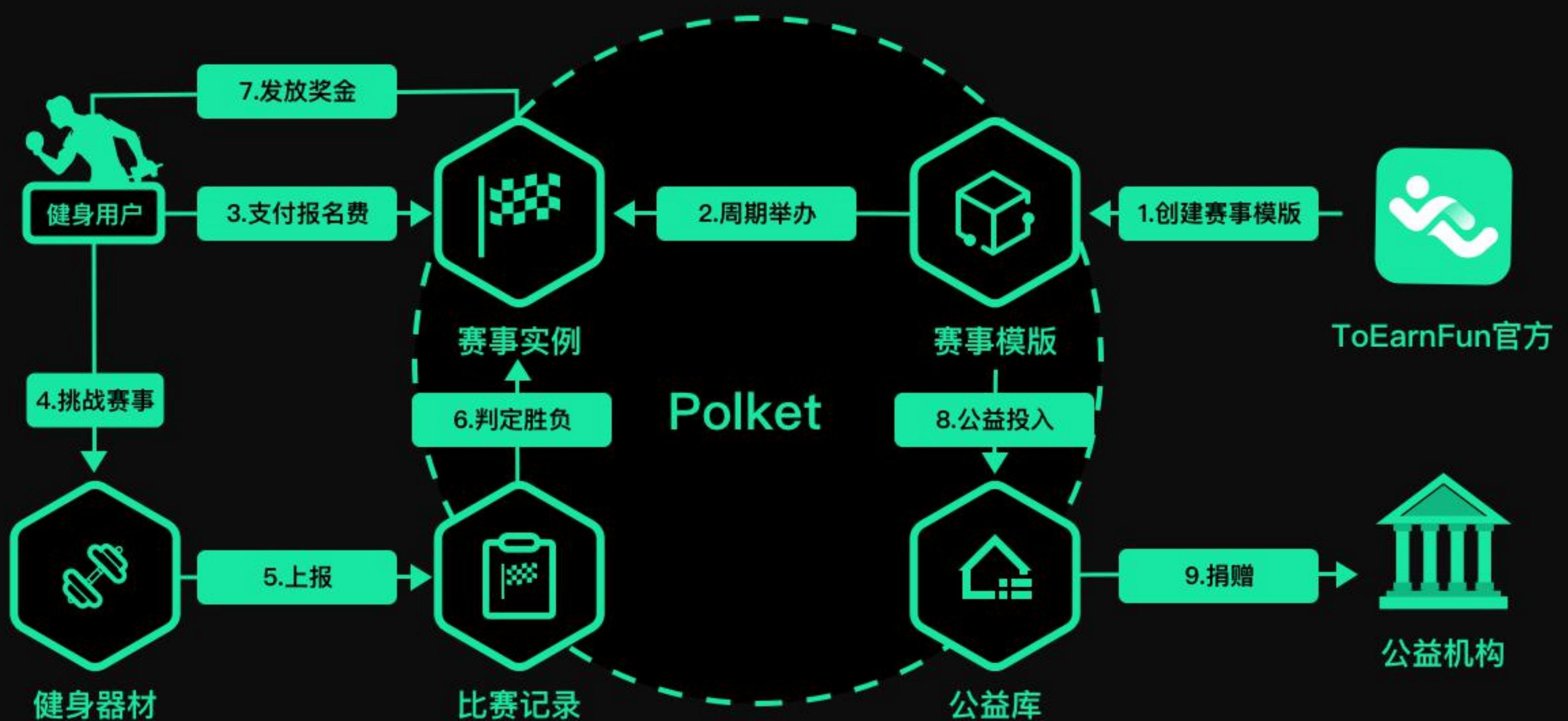
“这个商业模式不仅让喜欢健身的用户获得其付出汗水等价的回报，也让沉迷GameFi的用户有了要健身的目标。”

VFE交易市场



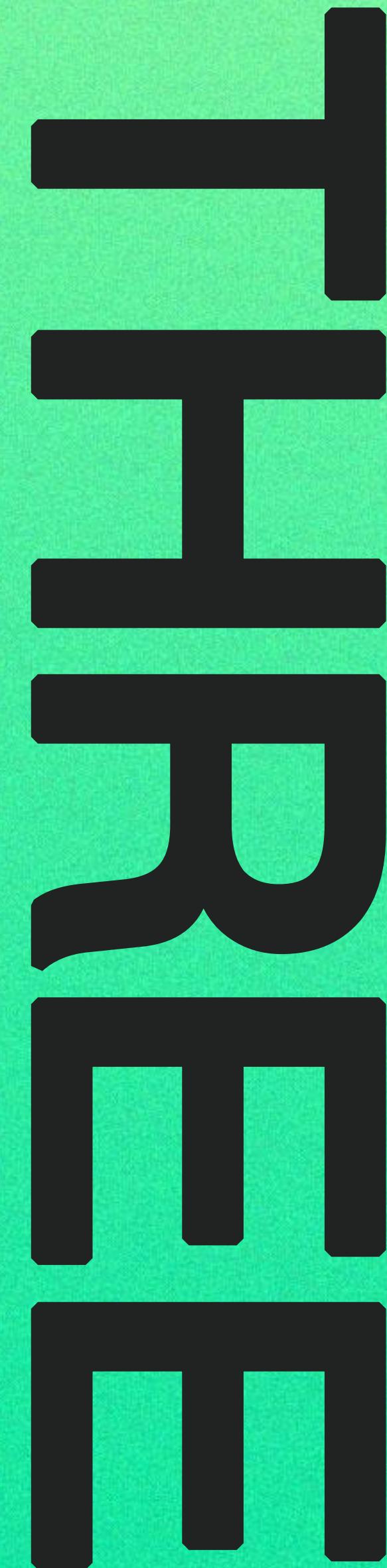
相比传统游戏，GameFi具有可玩、可拥有的特点，游戏物品有了价值。ToEarnFun官方可以通过发售VFE带来收入，也可以有偿授权第三方IP铸造VFE带来收入。健身用户也可以在交易市场自由交易VFE实现套利。

公益赛事挑战 CHALLENGE



“利用区块链来实现公益赛事是一个相当合适的应用场景，它不仅让比赛做到**公平、公开、透明**，也大大减少了人工成本，让公益库获得更多资金。同时利用**DAO**来管理公益库，确保了公益事业的**可持续发展**。”

To Earn Fun



03 产品展示

Product Demo



PRODUCT

产品展示



“

假如我们获得本届**Polkadot黑客松奖**金，我们将承诺把所有奖金用于生产首批**Polkadot X Kusama**限量款式的智能跳绳产品。在**ToEarnFun**上线后，该产品初始绑定将有一定几率获得官方的**稀有VFE**。

”

APP APPLICATION

运动数据



运动时间



热量消耗



绊绳



平均频次



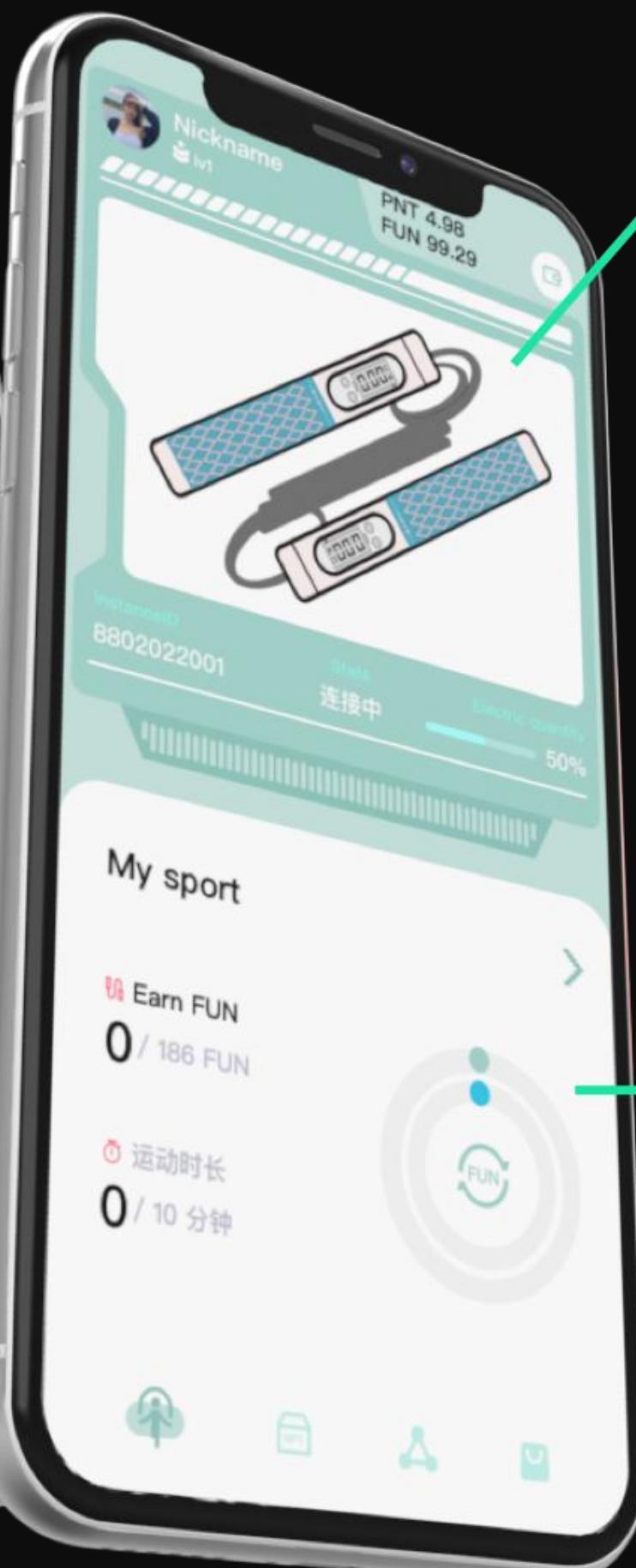
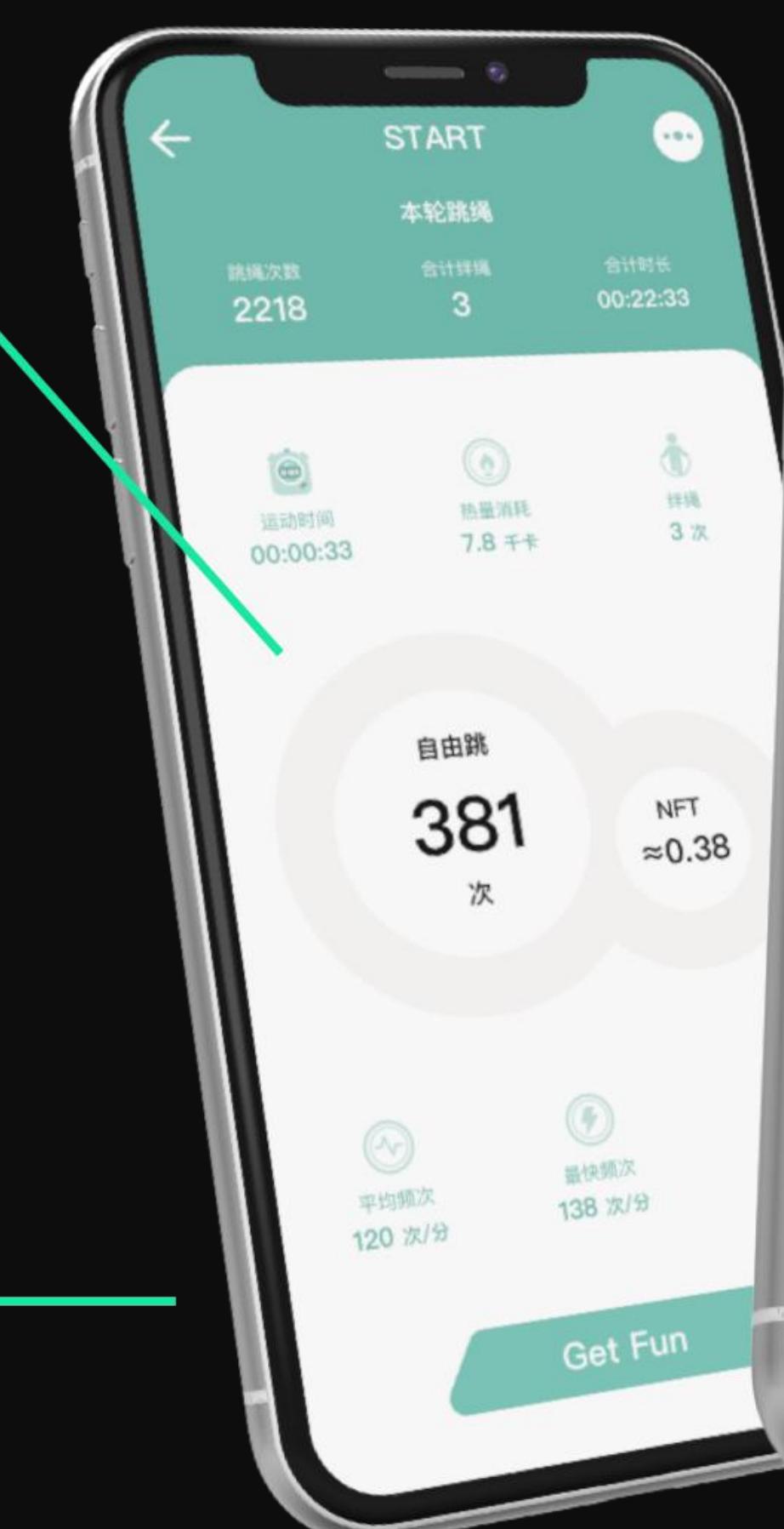
最快频次



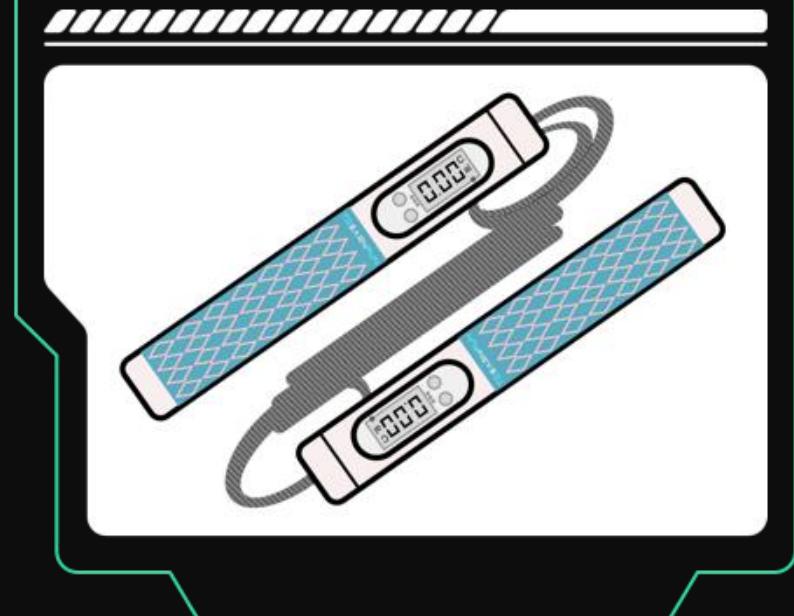
最多连跳

产生收益

装备升级



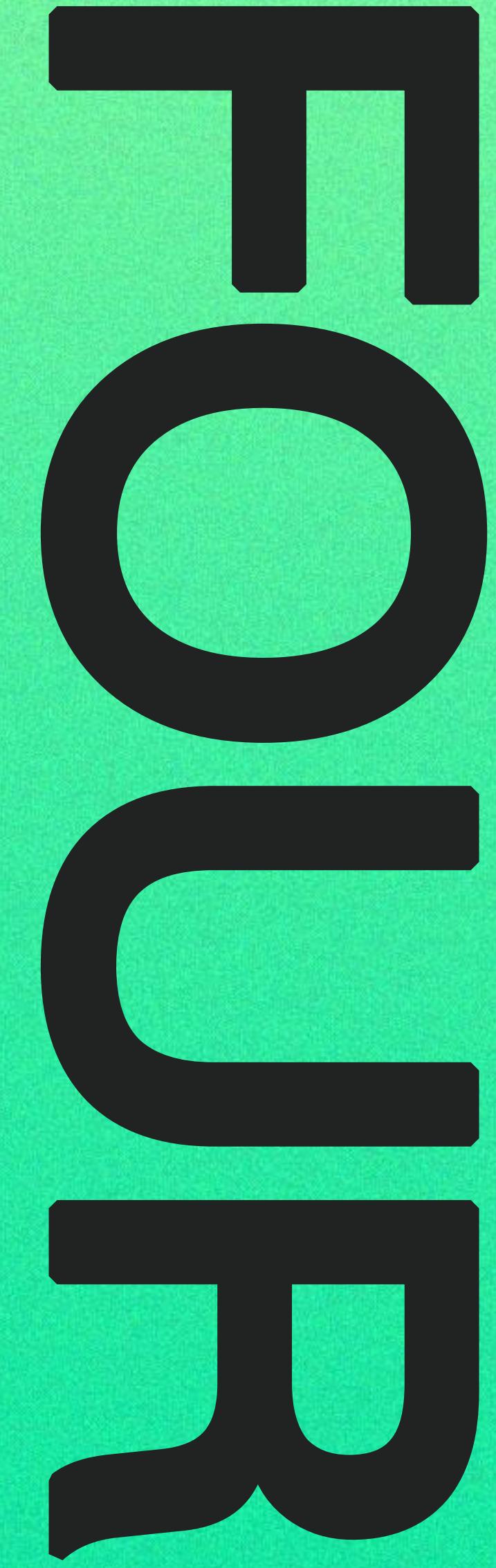
Digital equipment



Earn FUN
0 / 186 FUN

运动时长
0 / 10 分钟

To Earn Fun



04
市場分析
Market Analysis



健身人群规模

健身人群数稳健增长

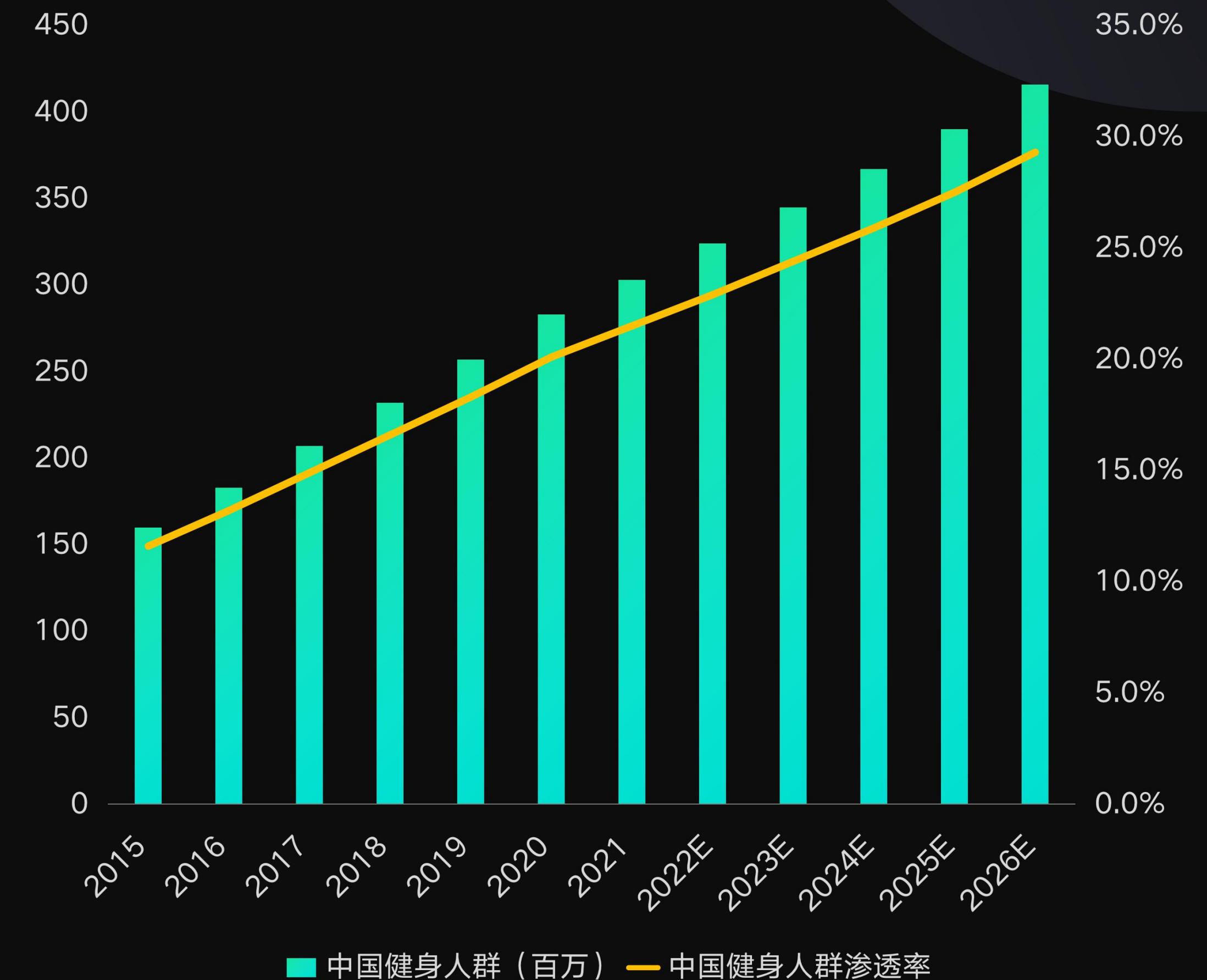
“

根据灼识咨询报告及预测：

2021年全球健身市场规模为50970亿元，预计2026年达73142亿元。

”

中国健身人群规模（单位：百万人）



资料来源：*Keep招股书*, 民生证券研究院

健身市场规模

健身市场增量空间大

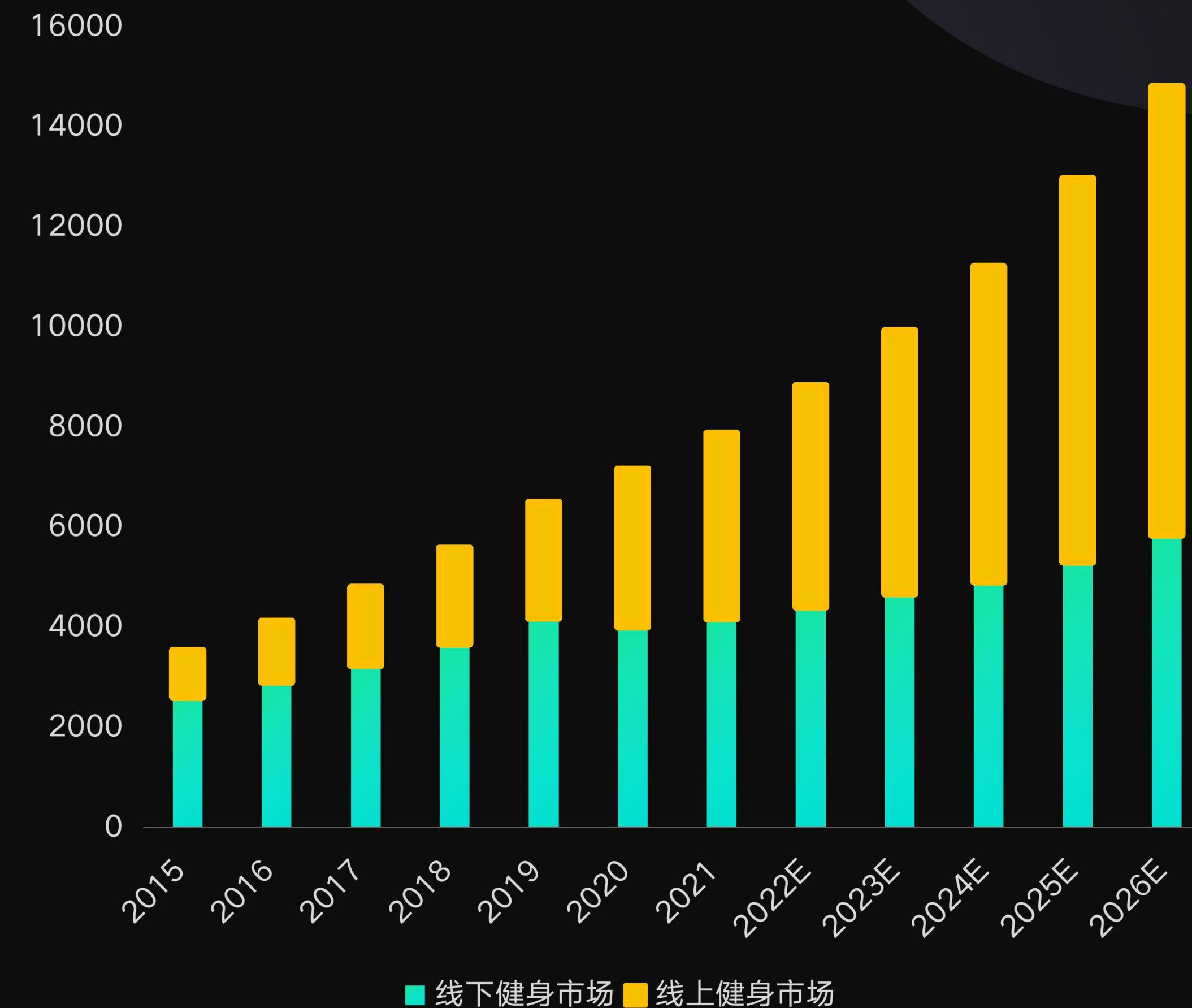
“

根据灼识咨询报告及预测：

中国2021年整体健身市场规模为7866亿元，
其中线上健身市场规模3697亿元，线下健
身市场规模4169亿元。预计2026年整体市
场规模达14793亿元。

”

中国健身市场规模（单位：亿元）



资料来源：Keep招股书，民生证券研究院



线上健身细分市场规模

线上健身市场贡献市场发展主要增量

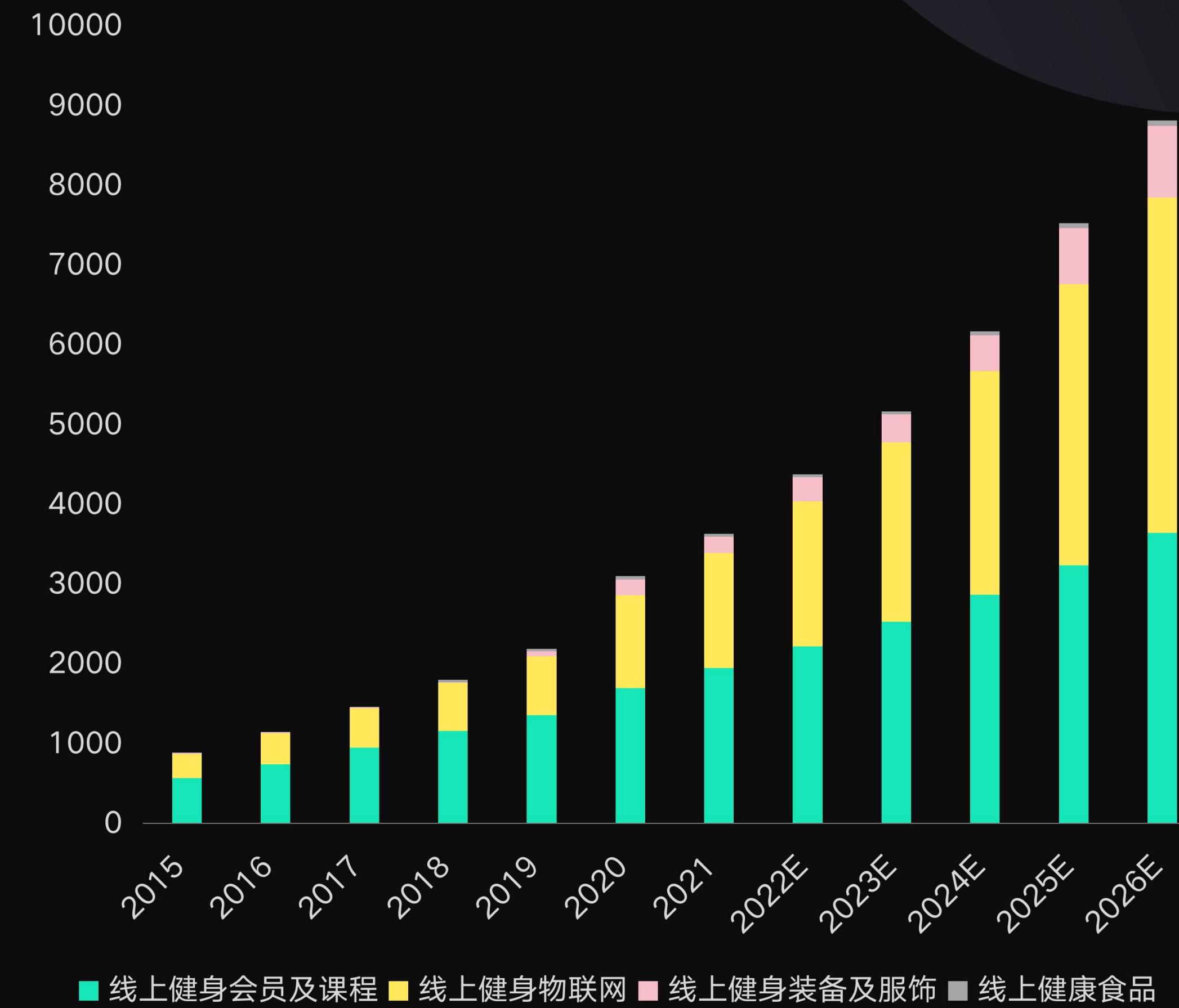
“

根据灼识咨询报告及预测：

2021年中国线上健身市场中，线上健身会员及课程市场规模达1950亿元，线上健身物联网市场规模达1443亿元，线上健身装备及服饰市场规模达289亿元，线上健康食品市场规模达19亿元；预计2026年整体市场规模达8958亿元。

”

线上健身细分市场规模（单位：亿元）



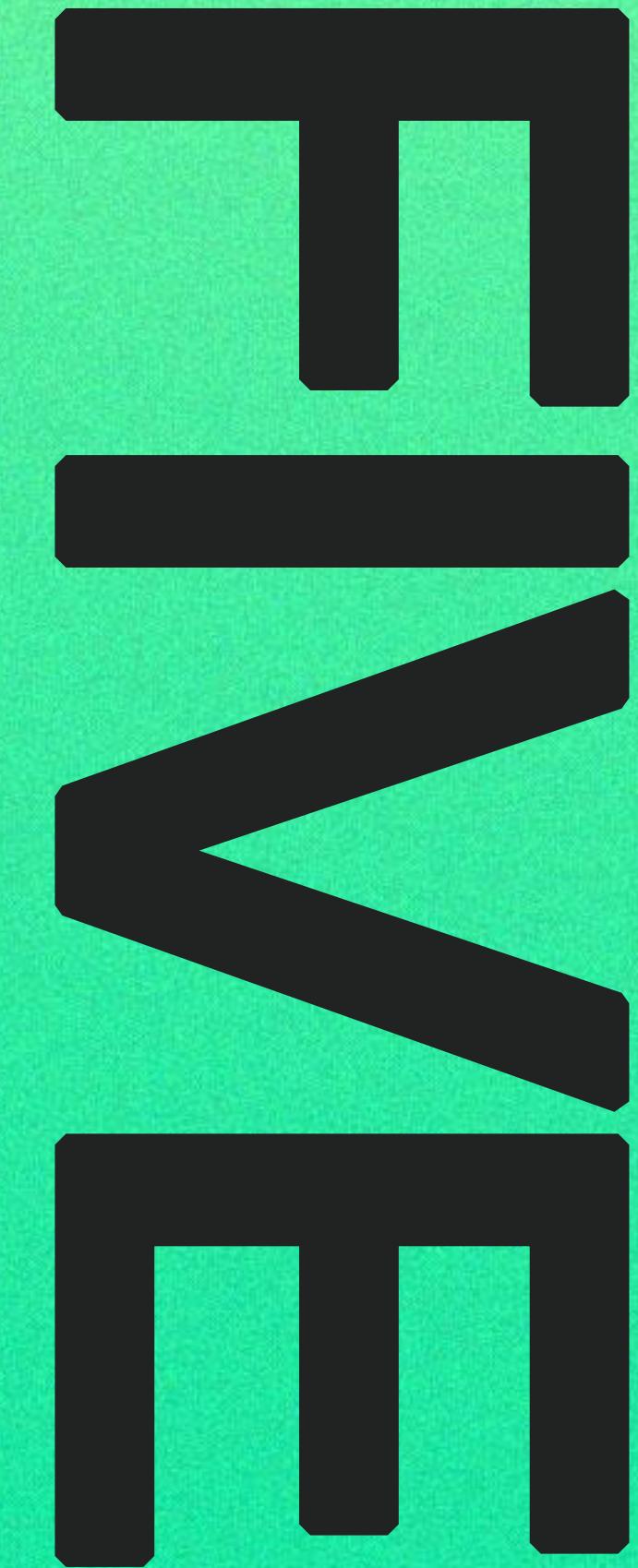
■ 线上健身会员及课程 ■ 线上健身物联网 ■ 线上健身装备及服饰 ■ 线上健康食品

资料来源：Keep招股书，民生证券研究院

竞品对比 COMPARI

对比项	ToEarnFun	STEPN	传统智能健身
真实产品	✓	✗	✓
日常锻炼	✓	✓	✓
GameFi	✓	✓	✗
代币激励	✓	✓	✗
去中心化	✓	?	✗
生态系统	Polkadot	Solana/BSC	In-App
用户群体	健身爱好者, 区块链爱好者	区块链爱好者	健身爱好者
产品价格	跳绳 Est. \$69.99	Sneaker≈\$80	跳绳\$29.99
收入来源	链上与链下	链上	链下

To Earn Fun



05

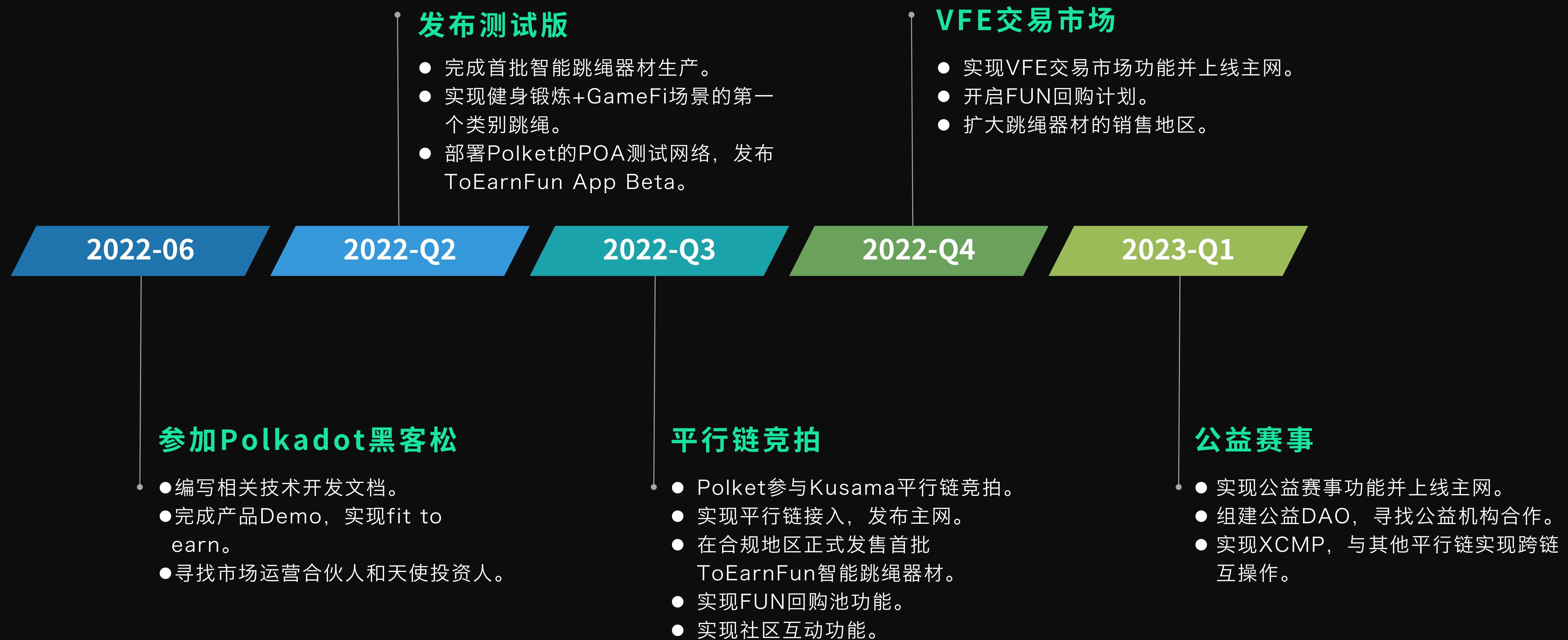
未来计划

Future plans



ROADMAP

项目路线图



更多计划 PLANNING

定期销售
稀有款VFE

定期举办
公益赛事

支持更多
健身器材

自制付费
训练课程

VFE组件
合成系统

健身器材
商城模块

To Earn Fun



06
团队介绍
Our Team



C核心团队



Mai zhiquan 创始人
从事多年区块链开源技术开发，创建过openwallet等优秀框架。目前全身心投入到Web3的建设中。



Dafei 器材硬件开发
从事多年IoT硬件研发，目前专注于Web3智能健身产品研发。



Doxin Liang 主链开发
Substrate进阶课程优秀毕业生，拥有6年的区块链相关开发经验。



Arrom 移动端开发
从事多年Flutter移动端开发。

Polket Team

To Earn Fun
感谢观看

主讲人: Mai zhiquan

