



한 번에 하나의 블록 음악 산업 혁명.

Potentiam,
당신의 잠재력을 자물쇠로 여십시오

목차

용어.....	2
추상.....	3
음악 산업 개요.....	3
라벨 및 출판사/디지털 유통.....	4
물리적/동기화 라이선스.....	5
방송 TV • 라디오.....	5
라이브 퍼포먼스.....	6
마케팅/아칸소.....	6
관리자.....	6
는 문제.....	7
는 솔루션.....	7
잠재력을 플랫폼.....	8
포 텐 티아코어.....	8
디지털 방식으로 배급 단위.....	9
물리적 분배 모듈.....	9
동기화 라이선스 모듈.....	9
공용 성능 라이선스 모듈.....	10
예약 에이전트 모듈.....	10
뉴 아티스트 크 라우드 편 데르.....	10
포 텐 티아클래식.....	11
포티 암토큰.....	12
잠재력 (ptm).....	12
영향력 (clt).....	12
포 텐 티아 클래식 등급 시스템.....	13
플랫폼 경제학.....	14
리 워드: 콘텐츠 제작자 & 높이뛰기 노드.....	14
개발 기금.....	14
잠재력 오전 ICO.....	15
초기 토큰 할당.....	15
크로우 세일 정보.....	16
로드맵 및 이정표.....	17
핵심 팀.....	20
법적 면책.....	21

용어

작곡가/작곡가	원래 노래를 개발 하는 사람 (들). 창조 된 지적 재산은 음악 작곡으로 불린다.
수행자	가 수와 노래를 수행 음악가, 중 라이브 또는 사운드 레코딩 을 통해. 사운드 녹음의 지적 재산권을 마스터 라고 합니다.
프로듀서	이 프로젝트에 대 한 프로듀서는 소리 녹음의 전문가를 말합 니다, 믹싱 및 편집 뮤지컬 녹음을 생산 관련.
작가	이 프로젝트를 위해 작가는 신문 인 또는 blogger를 언급할 것 이다.
예약 에이전트	스케줄 조정 및 연주회 확보, 거래 협상, 기술 설정 준비 및 운 송 및 환대 등의 준비를 통해 라이브 공연을 용이 하 게 합니다.
발기인	개최지 소유자와 사건 기관은 살아있는 성과를 접대 한다. 찾 기 및 스케줄링 재능을 수행 하는 책임감.
게시자	수익 스트림을 생성 하 고 활용 하 여 저작권 소유자를 대신해 음악 작곡을 나타냅니다. 일반적으로 작곡 자 지불 하기 전에 모은 특허권 사용료의 33-50%를가지고 가십시오.
레코드 레이블	저작권 소유자를 대신 하 여 녹음/녹화를 나타내는 회사입니다. 사운드 레코딩의 생산과 유통을 촉진, 마케팅 및 A&R에 투자 합니다.
P.R.S.	출연자 권리 조직, 공공 성능이 나 라디오/TV 방송에서 로열 티의 수집을 전문으로 하는 회사.
동기화 라이선스	광고, 비디오 게임, 영화 등의 영상 출력과 짝을 이루는 작곡과 녹음의 사용에 대 한 권리를 부여 합니다.
공공 성능 라이선스	방송에 대 한 권리와 로열티를 지불 하는 계약과 뮤지컬 작 곡의 공공 사용 권한을 부여 합니다.
A&R	아티스트와 레 퍼 토리, 누가 계약에 따라 재능의 개발에 대 한 책임은 그들이 적절 한 마케팅 채널을 아래로 밀어 레코드 레이블 내에서 엔티티.

I. 추상

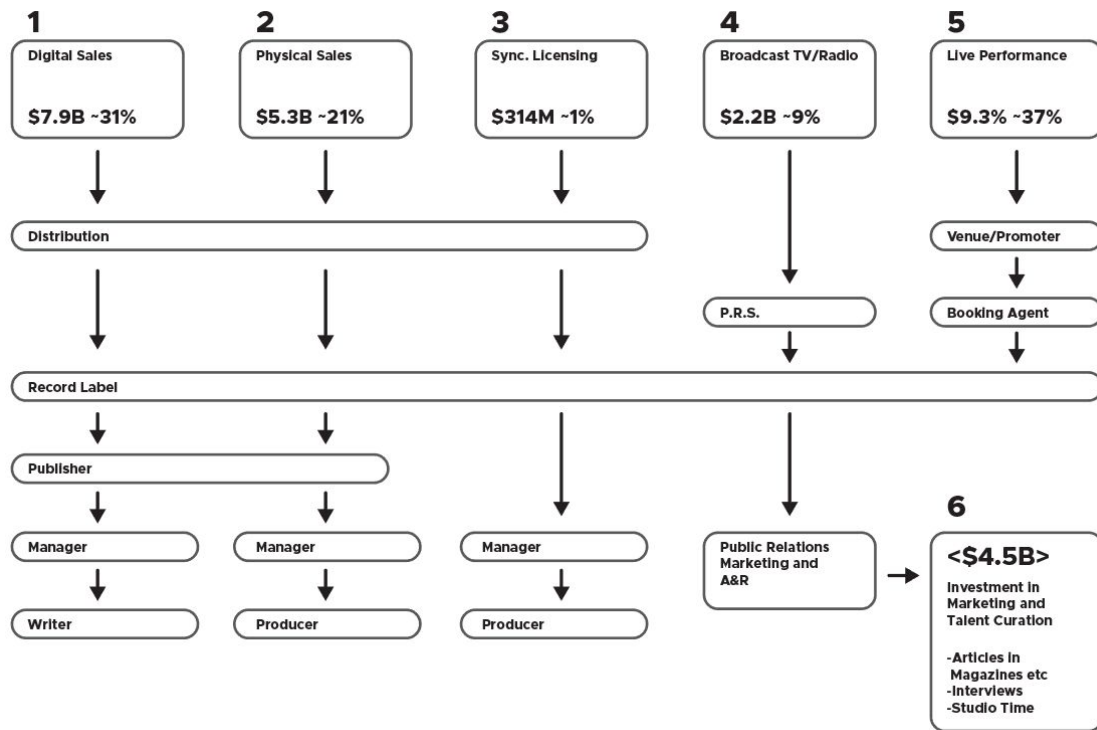
지난 몇 십년 동안, 인터넷의 대량 채택은 사람들이 상호 작용 하는 방식으로 혁명을가지고 있으며, 차례로 전체 산업의 구조를 판도 바꾸고. 예를 들어, 온라인 시장은 크게 값비싼 벽돌과 박격포 소매점에 대 한 필요성을 감소 했다. 기술과 그것의 분산 된 성격의 출현은 무수 한 기업의 혁명적인 구조 조정을 위한 훨씬 기회를 선물 한다. 플랫폼 뿐만 아니라 사용자 정의 스마트 계약을 제공 함으로써, 상호 작용을 촉진 하기 위해 신뢰할 수 있는 관료 기관의 필요성이 크게 감소 하거나 심지어 탈락. 예를 들어 기반의 통화 원장 뿐만 아니라 네트워크의 사용자를 연결 하 여 금융 기관의 필요성을 제거 하지만, 계정과 관련 된 거래가 필요 없이 정확 하 게 신뢰할 수 있는 플랫폼을 제공 하 여 중앙 권한의 감시/제어.

디지털 음악의 상승은 크게 업계의 운영 방식을 변경 했습니다, 하지만 놀랍게도 전체적인 구조는 거의 전적으로 그대로 남아 있다. 힘은 아직도 기록적인 상표와 발행인과 같은 전통적인 실재 물과, 음악을 창조 하는 예술가 및 궁극적으로 그것을 소모 하는 공중 사이 관료 주의의 무수 한 층과 더불어 거주 한다. 의 비전을 직접적으로 서로 그들의 청중과 함께 음악 광고 문안 연결 분산 플랫폼을 만드는 것입니다.

이 백서는 음악 산업과 그 문제를 오늘 운영 하는 방법에 대해 설명 합니다, 그리고 얼마나 은 그것을 제어 하 고 이유는 작가의 손에 넣어 중간에서 권력을 데리고 혁명을 사용할 계획 그것의 실존을 위해.

II. 음악 산업 개요

오늘날 글로벌 음악 산업의 비즈니스 구조는 디지털 혁명 중에 매우 탄력적 이다. 자본 집약적인 과정은 마스터를 기록 하는 데 필요한 생산 및 소비자에게 물리적인 복사본을 배포 산업 제어 기업으로 기록 기업의 성장 뒤에 부각 성의 상승을 위한 이유입니다. 기술의 발전은 크게 이러한 비용을 절감 하 고 아직 우리는 중앙과 전체 산업의 통제에서 주요 레코드 레이블 및 발행인을 찾으십시오.



음반사 출판사

레코드 레이블은 일반적으로 재능을 스카우트 하고 그들이 만드는 음악에 대한 그들의 소리 녹음 저작권의 상당 부분에 서명 하면 레이블이 어디에 투자 하고가 수/음악가의 경력을 촉진 거래에 서명 그들의 방대한 자원을 사용 하려고 합니다. 이것은 총 수익의 30-50%에서 배열할 수 있다. 출판사 작곡가에 대한 유사한 기능을 제공 하고 일반적으로 레코드 레이블의 자회사, 또한 어디서 나 음악 작곡 저작권의 30-50%에서 복용 합니다. 이에 대한 그들은 승진과 5 개 주요 유통 채널을 아래로 작품의 유통과 예술가를 대신 하여 수익을 수집 촉진 됩니다.

디지털 유통

레코드 라벨은 디지털 다운로드 또는 전체 카탈로그에서 스트리밍 구독 요금을 판매 하여 수익을 창출 하는 아이튠즈 등 디지털 서비스 제공 업체에 디지털 유통을 아웃소싱. dsps에 의해 생성 된 수익, 대략 85-90%는 특허권 사용료의 모양으로 기록적인 상표에 밖으로 봉급을 받는다. 2016 년 글로벌 음악 업체는 그 해에 총 매출의 31%입니다 총 수익에 대해 \$79억을 올렸습니다.

실제 배포

지난 20 년간 가장 중요 한 변화는 밧 또는 비닐 레코드의 형태로 음악의 물리적인 분포에서 멀리 이동 합니다. 매체는 아직도 존재 한다, 그러나 혼합 테이프 또는 장르 중심에 놓인 편집 앨범의 창조를 위해 일반적으로 비축 된다. 기록 레이블은 여기에 너무 밧 레코드 라벨을 지불 하기 전에 판매 가격의 15% 인하 걸릴 비닐 레코드 제조 업체에 생산 아웃소싱. 비록 년 전에 서 크게 감소, 글로벌 산업은 ~ \$53억에 총 2016 년에는 아직도 그 해에 대 한 총 산업 수익의 21%입니다 했다.

동기화 라이선스

수익의 작지만 무의미 한 소스는 광고, TV, 영화 또는 비디오 게임과 같은 것 들에 비디오와 짝을 음악의 사용에 대 한 동기화 라이선스의 판매입니다. 음반사 일반적으로 TV에 음악을 홍보 하는 동기화 기관을 계약 한다/영화 및 비디오 게임 스튜디오는 어디에서 마우스 오른쪽 음악을 사용 하는 한 시간 요금에 대 한 라이선스는 동기화 기관은 잘라 다음 레코드 라벨에 나머지를 지불 합니다. 5 개 주요 수익 스트림의 가장 작은 것 면허는 년 총 수익의 1% 인 \$3억1400만를에 대하여 설명 했다.

방송 TV/Radio

라디오 방송국이 나 TV가 해당 매체를 통해 음악을 브로드캐스트하면 구성 및 마스터 녹음을 모두 사용 하기 위해 공공 성능 로열티를 지불 해야 합니다. 일반적으로, 역은 각종 P.R.S.의 일에 의하여 정직한 유지 된다. 성과 권리 사회는 기록적인 상표로 예술가 카탈로그를 대표 하기 위하여 계약 할 것 이다. 그들은 그 때 많은 역 내용을 감시 하 고 대표 하는 방송 음악이 있는 역에서 특허권 사용료 지불을 추구할 것 이다. P.R.S.는 일반적으로 소스에 따라 수집 된 수익에 10-20%를 부과 합니다. 2016 총 매출은 \$22억, 또는 전체 수익의 약 ~ 9%.

라이브 퍼포먼스

라이브 공연의 성능은 일반적으로, 레코드 레이블은 무의미 한 역할을 하나의 영역입니다. 하지만 장소에 있는 예술가 또는 밴드 매니저와 회장 소유자 또는 행사를 실행 하는 홍보 대행사 간의 상호 작용을 촉진 예약 요원의 배열입니다. 그들은 계획을 협조 하고, 협상과 가까운 거래, 수송 및 환대 등등을 배열 할 것 이다. 그들의 서비스에 대 한 평균 요금은 예약 요원에 의해 청구 어딘가 티켓의 5-15%와 그들이 용이 하 게 보여주는 상품 판매 사이입니다. 라이브 음악 행사에서 티켓 및 상품 판매에서 글로벌 수익은 \$93억, 또는 총 수익의 약 37% 했다.

마케팅 및 아칸소

가장 중요 한 역할을 음반사에 의해 오늘 그들의 투자가 마케팅 및 아칸소에 만든 재생 됩니다. 마케팅에 대 한 투자는 기록 라벨에 게 수많은 잠재 소비자의 귀에 그들의 재능을 얻을 수 있는 능력을 주고, 아칸소 투자는 생산 되는 음악의 전문적인 우수성을 보장 합니다. 아무리 예술가 또는 얼마나 좋은 그들의 음악이 있을 수 있습니다 재능이 있다, 아무도 그것을 소비 하는 경우에 그들은 전에 들어 본 적이 없어 지불할 것입니다. 2016 년, 음반사는 마케팅 및 재능 널리 인기를 끌고 결정에 상당한 전력으로 변환에 \$45억을 투자.

관리자

관료 주의의 1 개의 마지막 층은 예술가 매니저의 그것이다. 관리자의 작업은 클라이언트와 이들이 직접 상호 작용 하는 다양한 엔터티 간의 관계를 촉진 하는 것입니다. 기록적인 상표 또는 발행인, 예약 대리인, 아칸소 및 매매 등등. 그들은 작가를 대신 하여 거래 협상을 새로운 기회를 추구 하려고 합니다. 광범위 하고 다양 하지만, 관리자는 일반적으로 예술가 총 수익의 약 10-20% 가져가 라.

III. 는 문제

음악 산업의 현재 구조는 상대적으로 몇몇 중 매 인, i.e 기록적인 상표 및 그들의 자회사에 있는 손 안에 힘을 집중 한다. 레이블은 마케팅 및 아칸소에 매년 약 \$45억을 투자 하 고, 차례로 여전히 광고 문안과 잠재적인 상업적 성공 사이의 게이트웨이입니다. 하지만 그들은 더 넓은 청중에 게 홍보 하는 광고 문안 결정 뿐만 아니라, 그 정도면 충분 상업적 성공을 달성 하기 위해 행운의 수익을 자신의 창조물의 수익금에서 생성 된의 10%를 볼 수 있을 것입니다. 간결에서 문제는 기업 자체의 구조 이다. 그것의 구식 기관은 뿐만 아니라 성장을 제한 하 고, 또한 기업 생성 하는 부의 대다수를 소모 한다.

IV. 는 솔루션

잠재력을 플랫폼

광고문 안을 자신의 운명을 제어할 수 있는 모든 포괄 플랫폼입니다. 중 핵 에, 작곡 자 및 연예인은 그들의 자신의 계정을 광고 하기 위하여 창조 할 수 있는 사회적인 네트워크, 협력을 위한 다른 예술가를 찾고 또는 그룹 또는 악대를 형성 하는. 디지털 제작 스튜디오는 어디에 필요한 모든 도구 작곡가, 연기자 또는 프로듀서 작곡과 기록/오디오 편집 뿐만 아니라 마스터 레코딩을 만들 작성 해야 합니다. 예술가 들의 콘텐츠를 관리할 수 있는 카탈로그 관리 스위트, 관련 저작권을 포함, 그 이내 또는 코어의 외부에 만들어졌습니다.

코어와 관련 된 4 개의 주요 유통 모듈이 될 것입니다. 디지털 판매, 실제 판매, 동기화 라이선스 및 P.R.O./방송 로열티. 또한 발기인과 출연자를 연결 라이브 퍼포먼스 모듈이 있을 것입니다.

가능성에 평행 코어는 고전적인 입니다. 클래식 \$45억 연간 투자 마케팅 및 아칸소에 주요 음반사에 의해 만들어진 답변입니다. 음악 문화에 대 한 를 생성 함으로써고전 음악 업계의 정보에 대 한 가장 신뢰할 수 있는 소스를 만드는 계획 이다. 그것은와 함께 가정 사운드 스튜디오 또는 여행과 같은 것을 위한 새로운 예술가를 위한 돈을 모으는 것을 운영할 것 이다.

V. 잠재력을 플랫폼

1. 포 텐 티아 코어

네트워크의 백본입니다. 둘 다 자신의 재능을 광고 하고 협업을 위한 다른 음악 광고문 찾아 작곡가, 연주자 및 생산자 수 있는 개인 소셜 네트워크. 그들의 창조물을 작성, 기록 및 편집 하는 데 필요한 도구에 아티스트 액세스를 제공 하는 디지털 제작 스튜디오. 사용자 들의 콘텐츠를 완벽 하 게 제어할 수 있는 카탈로그 관리 시스템으로, 저작권의 공유 결정에서 플랫폼 사용자 들 사이에 라이선스 부여를 촉진 합니다. 아티스트 (들)이 그들의 창조에 만족 되 면, 그것은 뮤지컬 작곡 이 나 사운드 녹음, 그들은 파일을 게시할 수 있으며, 그것은 자동으로 자신의 카탈로그에 가져올 것입니다. 여러 아티스트가 최종 작업의 생성에 참가 하는 경우, 전. 작곡가와 서 정 시인 디지털 제작 스튜디오 작업 영역 내에서 공동으로 만들고 노래를 게시, 뮤지컬 작곡 저작권의 공유는 합의에 따라 결정 됩니다 둘 다 사용자. 사용자 카탈로그에 포함 된 구성은 네트워크의 다른 사용자가 노래를 녹음할 때 사용할 수 있습니다. 수행자 및/또는 제작자가 다른 사용자의 카탈로그 콘텐츠를 사용 하여 녹음/녹화를 게시 하면 관련 라이선스를 부여 하 라는 메시지가 해당 권한 소유자에 게 표시 됩니다. 일단 그 권리 보유자가 허가 기간에 동의 하 고 예술가 및 생산자는 녹음 저작권의 그들의 몫에 찬성 한다, 주된 기록은 간행 되 고 예술가의 카탈로그에 추가 될 것 이다.

그러면 마스터 레코딩의 결과 데이터베이스는 여러 배포 모듈을 통해 사용할 수 있게 되며, 각각은 해당 배포 채널과 관련 된 클라이언트 유형에 대해 큐레이터가 됩니다. 관련 된 권리 보유자 등을 맞댄 특허권 사용료의 지불은 주문을 받아서 만들어진 똑똑한 계약에 의해 자동적으로 촉진 될 것 이다.

로열티의 점유율은 전통적으로 레코드 레이블, 발행인, 관리자 및 모든 사람 사이에 쪼개진, 80 0 80%의 위쪽 수 있습니다. 매출 유통 모듈 예술가에 의해 생성 된 예서만 10-15%의 수수료를 복용 함으로써 수익을 자신의 지적 재산권의 착취에서 생성에 대 한 전례 없는 수익률을 확보할 수 있을 것입니다.

2. 디지털 방식으로 배급 단위

콘텐츠를 라이선스 및 배포 하기 위한 사용자 정의 큐레이터 웹 포털은 이미 아이튠즈, 및 등의 디지털 서비스 제공 업체를 설립 계약 조건 하에서, 콘텐츠는 디지털 다운로드를 통해 또는 음악 스트리밍 가입을 통해 판매 되고 디지털 배포 모듈의 클라이언트 웹 포털을 통해 다양한 DSP에 제공 됩니다. dsp에 의해 빛 진 지불은 클라이언트 웹 포털을 통해 이루어집니다 로열티는 스마트 계약에 의해 자동으로 배포 됩니다.

3. 물리적 분배 모듈

최근 몇 년 사이에, 음악의 육체적 인 배급은 혼합 테이프 또는 편집 앨범으로 주로 이루어져 있었다. 물리적 배포 모듈의 클라이언트 웹 포털 콘텐츠 제조 업체에 생성 와 임대 사용할 수 있도록 합니다. 미정 수수료 제조 업체에 대한 사본의 집합 번호를 생산 허가 된 것입니다. 이 요금에서 특허권 사용료는 똑똑한 계약을 통해 권리 홀더에 자동적으로 전달 될 것입니다. 포털은 추세 또는 가장 인기 있는 노래와 같은 큐레이터 콘텐츠를 제공 합니다. 사용자 카탈로그 내의 모든 녹음은 되며 아티스트, 장르 또는 기타 관련 카테고리를 기준으로 정렬할 수 있습니다.

4. 동기화 라이선스 모듈

종종 간과 되는 하나의 수익 스트림은 동기화 라이선스에서 생성 된 수입입니다. 광고 대행사, 비디오 제작 스튜디오 및 비디오 게임 스튜디오와 같은 기업은 항상 그들이 생산 하는 영상 콘텐츠와 동기화 할 수 있는 완벽한 트랙을 찾고 있습니다. 라이선스 모듈의 클라이언트 웹 포털은 이러한 요구를 위해 특별히 큐레이터가 콘텐츠를 제공 합니다. 사용자 카탈로그는 인공 지능 음악 분석기를 통해 실행되며 트랙은 기분, 템포, 스타일 등의 특성에 따라 분류되며 보컬과 함께 또는 없이 사용할 수 있게 되었다. 이 종류는 모든 장르를 통해 유사한 작품을 찾아내기 위하여 와 같은 그들 방법 서비스 노래를 분석 하기 위하여 유사할 것 이다. 클라이언트가 콘텐츠 사이에서 원하는 트랙을 찾으면 동기화 라이선스와 마스터 사용 라이선스를 모두 확보 하기 위해 입찰을 제출 합니다. 일단 제안은 관련 된 권리 소지자에 의해 허용 되 면 라이선스가 부여 되며 자동으로 배포 로열티의 지불.

5. 공용 성능 라이선스 모듈

또 다른 중요한 수익 스트림은 공공 사용 또는 써진 음악의 방송을 위해 지불된 특허권 사용료이다. 이 면허는 성과 권리 사회 또는 PRS에 의해 전통적으로 촉진된다. 방송사는 전체 카탈로그에 접근하기 위하여 고정 요금을 지불하고 소득은 구성의 저작권 보유자 중 사이에서 분할된다. 방송사 치안과 로열티 추구에 필요한 참여 수준으로 인해 플랫폼은 BMI, 및 등 선도적인 와의 관계를 확립하기 위해 노력할 것입니다. 그들은 자신에게 카탈로그를 추가하고 우리 작가를 대신해 수익을 지불로 수집된 점유율을 복용에 대한 로열티 수집하도록 권장됩니다. PPL 모듈은 자동으로 플랫폼에서 적절한 저작권 보유자에게 배포됩니다. 지불 및 사용 보고서를 받아들일 수 있을 것입니다.

6. 예약 에이전트 모듈

예약 에이전트 모듈은 발기인 및 장소 소유자가 라이브 공연을 위한 도서를 재능을 찾고 있는 플랫폼에서 출연자를 연결하는 네트워킹 인터페이스로 제공됩니다. 예약 에이전트 모듈의 클라이언트 웹 포털은 발기인/장소 소유자가 모두 연주회를 찾고 있으며, 시작 뿐만 아니라 장소와 그들이 작성하고자 하는 날짜를 광고하는 공연의 계정을 검색할 수 있습니다. 이것은 각 측면 중 하나를 활성화 또는 수동 연주회 예약의 측면에서 수 있게 됩니다. 모든 협상과 기술 기수 및 운송 등 정보를 처리하고 지불이 모듈 내에서 이루어집니다.

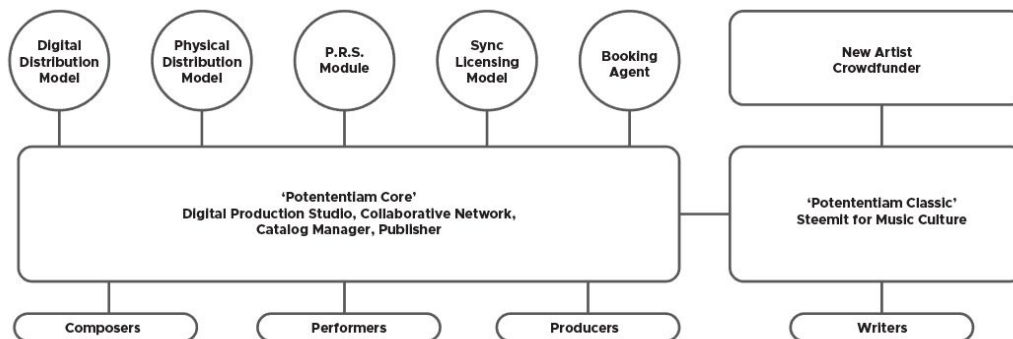
7. 아티스트 크라우드 펀더

위해서는 결실에와서 자본 투자를 필요로 하는 프로젝트를 위해, 예술가들의 잠재력을 통해 핵심 계정을 찾을 수 있습니다. 이것은 진정한 전문 앨범, 또는 하이 엔드 뮤직 비디오를 만들 찾고 더 많은 설립 그룹을 생산하기 위해 자신의 홈 스튜디오에서 업그레이드해야 주목받는 작가가 될 수 있습니다. 그들의 경력 포부와 자본 필요가 있을 수 있습니다. 간에, 예술가는 코어의 여동생 모듈에 광고될 것입니다. 제안서를 제출할 수 있습니다, 클래식, 사용자는 그들이 흥미를 찾아 원하는 제안 기여할 수 있는 프로젝트를 현실로 만드는 것을 돕도록.

8. 포 텐 티아 클래식

온라인 음악 간행물 의 설립자로 팀의 유산에 경의에 선정 클래식 관중 공급, 음악은 온라인 매거진을 중심으로. 그것의 음악 산업에 대 한 ste방출을 생각해 봐.

2016 년 주요 음반사는 마케팅 및 홍보에 \$45억을 전 세계적으로 투자 했습니다. 이것은 상대적으로 몇 가지 음악 경영진은 궁극적으로 어떤 음악가와 작곡가는 광범위 한 청중에 게 승진 결정을 의미 합니다. 클래식 오픈 플랫폼과 콘텐츠 크리에이터 하 여이 영향력을 분산 하고자 그들은 콘텐츠 제작에 대 한 보상 받을 수 있었다. 콘텐츠 보람과 그 효과 생태계 내에서 추가 섹션 에 설명 될 것입니다.



VI. 포티아 토큰

플랫폼은 두 개의 서로 다른 기능을 제공 합니다 두 토큰을 해야 합니다. 주요 동전은 플랫폼의 백본 역할을 하 고 모든 플랫폼 거래에 대 한 교환의 매체로 될 것입니다. 보조 토큰은 클래식 콘텐츠 등급 및 보상 시스템의 기반이 됩니다.

잠재력 (ptm)

ptm은 플랫폼의 ERC20 토큰 이며 모든 기능이 포함 되어 있습니다. 및 ICO 중에 사용할 수 있는 토큰은 코어와 관련 된 다양 한 배포 모듈에서 거래 하 는 데 필요한 통화입니다. 토큰 소유자는 또한 금고 플랫폼 내에서 특별 한 권 리를 부여에서 자신의 토큰을 감시할 수 있는 옵션이 있습니다.

금고 & 높이뛰기 노드

ptm의 소유자는 자신의 계정 지갑이 나 ERC20 호환 저장 장치에 자신의 토큰을 보유 여부의 선택을 해야 합니다. 그들은 그들에 게 특별 한 권리와 특권을 얻게 될 금고에서 그들의 토큰을 지분 옵션을 해야 합니다 플랫폼에서 그들을가지 고 있다면. 토큰 금고에 배치 시간의 설정 기간 동안 걸 었 되며 매 10,000 ptm 소 유자를 걸었을 만들 것입니다 하나의 금고 노드의 소유권을가지고 있다. 10,000 보 다 작은 ptm 사용자는 그들의 토큰을 공동의 볼트 노드로 풀 수 있으며, 그 기여도 에 따라 관련 권리와 특권을 공유 합니다. 노드와 그 기능에 대 한 자세한 설명은 아래의 에서 설명 합니다.

영향력 (clt)

보조 토큰은 클래식의 평가 시스템을 기초 합니다. 그것은 플랫폼에 내부 유지 되며 독자 들이 같은 콘텐츠를 보상 통화 됩니다. 콘텐츠 평가 플랫폼은 독자 를 위한 콘텐츠 방법을 모두 결정 합니다, 즉, 더 높은 평가는 돌기를 가너 것 이며, ptm의 공유를 결정 하는 플랫폼에 의해 정기적으로 콘텐츠 제작자 수 여 됩니다.

클래식 평가 시스템

클래식 계정은 자동으로 100 영향력을 때 계정이 처음 만들어집니다 적립됩니다. 이들은 독자의 재량에 기사와 그들이 클래식에 같은 콘텐츠를 보너스로 사용 됩니다. 토큰이 기사에 게 수 여 될 때 그것은 30 일 토탈을 위한 ptm 사례금을 산출 하기의 목적으로 내용에 묶인 남아 있을 것 이다. 이 값을 아티클 전원이 라고 합니다. 30 일 후에 토큰이 점화 되 고 온 계정이 보충 될 것 이다. 기사에 수 여 된 토큰의 완전 한 숫자를 추적 하는 누계는 의 목적을 위해 그것의 돌기를 결정 하기 위하여 또한 기록 되 고 봉사 할 것 이다. 이 값을 아티클 등급 이라고 합니다.

VII. 플랫폼 경제학

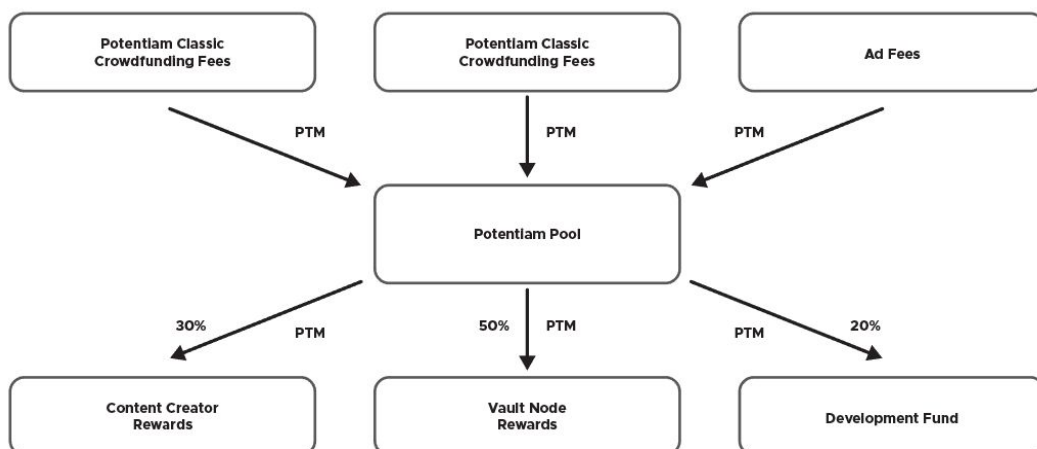
플랫폼에 걸쳐 수집 하는 거래 수수료에서 ptm 모두로 서 중앙 위치에 있는 잠재력을 풀로 추천 입금 됩니다. 모든 30 일 수영장의 총 잔액이 세 가지 범주 사이에 배포 됩니다; 콘텐츠 크리에이터 보상, 금고 노드와 20%의 개발 기금에 대한 50%를 30%.

콘텐츠 제작자 & 높이뛰기 노드 리 워드

콘텐츠 제작자에 게 할당 된 30% 기사 권력의 그들의 상대적인 가치를 기반으로 기사의 사이에 나누어집니다. 예를 들어, 배포판의 시간에 문서를 1,000 clt 및 모든 활성 문서 전력 등급의 합계의 활성 문서 전력 등급이 10,000 clt 있다면, 문서는 콘텐츠 제작자에 할당 ptm의 점유율의 10%를 받을 것입니다. 50%는 금고에 할당 된 모든 볼트 노드 간에 균등 하게 분배 됩니다. 예를 들어, 만약 총 100 개의 노드가 볼트에 있는 경우, 각 노드는 수영장에서 약효 암 볼트에 할당 된 ptm의 1%를 받게 됩니다.

개발 기금

수영장에서 배포의 20%는 개발 기금에 할당 됩니다. 이 기금은 지역 사회에서 개발 제안서를 하는 데 사용 됩니다. 누군가는 어떤 물자 방법에 있는 플랫폼 홈 개량의 목적을 가진 계획 안을 제출할 수 있다. 개발 제안서는 노드 소유자의 투표에 따라 검토 되고 승인 되거나 비승인 됩니다. 승인의 기간 미정.



VIII. 잠재력 오전 ICO

억 토큰의 총 플랫폼에 대한 발행 년도 됩니다. 우리의 목표는 잠재력에 대한 기능과 함께 광범위하고 획기적인 경험을 렌더링 합니다. 수집된 자금은 기술 개발 테스트, 배포 및 마케팅에 사용 됩니다. 우리의 핵심 팀에 할당된 총 토큰의 100%는 공개의 끝 후 한 달 시작, 한달 5%의 방출 속도와 스마트 계약에 잠겨있을 것입니다. 이것은 제공 하는 팀에 대한 인센티브를 만드는 것입니다, 투자자에 게 ptm의 가치에 우리의 헌신과 증가 자신감을 보여줍니다. 예상 금액에 도달하지 않는 경우, 우리는 안전하게 결과를 수용하기 위해 우리의 타임 라인, 개발 및 마케팅 프로세스를 다시 조정할 수 있는 전략이 있습니다.

초기 토큰 할당

토큰 분포는 다음과 같이 할당 됩니다.

- 60,000,000 (60%) 공공 크라우드 세일
- 25,000,000 (25%) potenam 팀 (20 개월 동안) 잠겨
- 11,000,000 (11%) 플랫폼 개발 토큰
- 3,000,000 (3%) 현상금 토큰
- 1,000,000 (1%) 예약 토큰
-

공공의 금액을 모두 사전 및 주요 판매 기간 동안 대중에게 구입 가능합니다.

팀 토큰 플랫폼의 설립자에 게 할당 합니다.

플랫폼 개발 토큰에서 수입과 함께 사용 플랫폼의 각 지점의 성공적인 개발을 재정.

바운티 토큰-다양한 커뮤니티 바운티 프로그램을 위한 보상으로 사용 됩니다

다. 예약 토큰-불필요한 상황의 경우에 예약 개최.

개발의 측면

소프트웨어 개발-API의 발전을 유지 하는 능력에 필수적.

마케팅-광고를 계속 채택 및 의 사용을 장려, 긍정적인 홍보를 개발, 엔티티와 파트너십을 추구 하는 이러한 목표를 향해 전진.

컨설팅: 비즈니스 전략, 기술, 마케팅 및 통신 등 다양한 분야의 업계 전문가들을 고용 하여 잠재력 개발, 메시징 및 전반적인 목표를 조언 합니다.

회계-책임 관리를 보장, 자원을 투명성과 책임을 향상 시킬 수 있도록, 전반적인 지속 가능성을 개선 하고, 법률 및 컨설팅 프로젝트를 사전에 함께 작동 합니다.

크로우 세일 세부

1 ETH = 4000 PTM

전매 Hard Cap = 5000 ETH

총 Hardcap = 15000 ETH

모든 미분 양 토큰이 레코딩 됩니다. (이것은 우리의 모자를 충족 시키지 않거나 Eth 값의 경우 하드 캡 캡이 빨리 만난 지점으로 증가의 경우에 일어날 것입니다)

보너스

전매 주 1 Cap 3000 Ether = 20%

전매 주 2 Cap 5000 Ether = 18%

주요 판매 주 1 Cap 9000 Ether = 12%

주요 판매 주2 Cap 12000 Ether = 8%

주요 판매 주 3 Cap 14000 Ether = 4%

주요 판매주 4 Cap 15000 Ether = 0%

참고 * 주-세일은 의 시작 2 주 후에 시작 됩니다, 또는 그 자금이 제기 순간 하드 캡에 도달 했습니다, 중 먼저 온다.

IX. 로드맵 및 이정표

모듈	설명	시간
디자인/빌드	<ul style="list-style-type: none"> -데스크탑 플랫폼 설계/구축 -안 드 로이드 앱 디자인 & 빌드 -iOS 앱 디자인 & 빌드 	주 1- 4
포 텐 티아 클래식	<ul style="list-style-type: none"> -erc-20을 사용 하여 ptm 동전의 창조. -스마트 계약 개발 -모든 등록 사용자에게 대 한 ptm 지급. -ptm의 송수신. -ptm 스토리지 금고 만들기. -정의 ptm 볼트 스토리지 메커니즘 시간 간격입니다. -금고 스토리지에 대 한 잠재력을 노드 보상. 공동 금고에-공동 ptm 스토리지. -콘텐츠 등급 토큰 만들기 (clt). 계정에-100 clt 초기 보상 생성. -콘텐츠의 기초에 창조에 대 한 보상 등급 (clt). -콘텐츠에 대 한 clt 보너스 30 일 유효 기간. -기초에 플 래 트 홈 수익 배급 콘텐츠 수익 무게. -플랫폼 개발 기금 사용을 통해 볼트 노드 소유자에 의해 투표 메커니즘. 	주 5 - 8
잠재력 움 코어	<ul style="list-style-type: none"> -사용자 등록 및 로그인. -사용자 프로필 관리/개인 정보 설정. -아티스트 카탈로그 및 광고 메커니즘. -아티스트/사운드 트랙 검색. -필터/장르, 최신의 기초에 정렬 인기 동향. -창조물에 협력. -밴드/그룹 형성 및 프로 파일링. -결정을 포함 하는 협업 사운드 트랙을 위한 저작권 관리 로열티의 비율. 	주 9 - 13

잠재력 옴 코어	<ul style="list-style-type: none"> -사운드 트랙/비디오 제작 및 편집 생산 스튜디오. -아티스트 카탈로그에 사운드 트랙 게시. -사운드 트랙 청취 기능. -에 재사용 사운드 트랙 라이선스를 구입 다른 프로젝트. -구매를 받아들이거나 거절 하는 능력 라이선스. -스마트를 사용 하여 만든 판매 이상의 제작자 간의 저작권 공유 배포 계약. 생성에 대 한-10-15%의 수수료 공제 잠재력에 대 한 수익은 사운드 트랙/비디오 판매를 위한. 	주 14 - 18
예약 에이전트	<ul style="list-style-type: none"> -장소 만들기 및 광고. -잠재력에서 예술가의 예약 플랫폼. -지불 세부 사항을 가진 개최지에 입찰. -예약 예술가에 대 한 지불을 시작 합니다. 	주 19 - 20
군중기금	<ul style="list-style-type: none"> -예술가를 위한 프로젝트 창조 선택권. -크 라우드 펀 디нг 제안서 작성 및 제출. -프로젝트에 있는 몫을 위한 투자를 만드십시오. -투자자 및 크리에이터에 게 프로젝트 수익 배 분. 	주 21- 22
동기화 라이선스	<ul style="list-style-type: none"> -를 통해 음악의 분류 분위기의 기초. -또는 없이 음악의 가용성 동기화 라이선스에 대 한 보컬. -동기화를 위한 입찰 시스템 마스터 사용자 라이선스. -입찰 접수 및 거부 옵션 소유자. -허용 입찰가에 대 한 사운드 트랙의 소유자에 게 자동 결제. 	주 23 - 25

디지털 유통	<ul style="list-style-type: none"> · 디지털 서비스 제공 업체에 라이선스 배포. · API를 DSP에 노출 하여 웹 포털로 통합 합니다. · 스트리밍 및 다운로드 클라이언트 웹 포털에서 수행을 통해 배포. · 다운로드 및 스트리밍 시 라이선스 및 배포 요금. · 스마트 계약을 통해 에 소유자 예술가에게 자동으로 지불. 	주 26 - 28
실제 배포	<ul style="list-style-type: none"> · 제조업체에 라이선스 배포 · 제조업체 사용자 등록 · 결정 수수료에 대한 및 버전의 사운드 트랙 임대 계약. · 실제 유통 업체를 통해 판매에 대한 소유자에게 자동 지불. 	주 29 - 30
공용 성능 라이선스	<ul style="list-style-type: none"> -브로드캐스터 계정 생성 지불 메커니즘. -액세스에서 카탈로그 방송 계정. -사용을 위한 PRS 정보 추가 사운드 트랙/비디오. -PRS 지불 보고와 사용법 보고 또한. -크리에이터에게 수익 분배를 기반으로 사용 보고서. 	주 31 - 32
테스트 단계	<ul style="list-style-type: none"> -모든 모듈의 통합 테스트 -안 드 로이드와 iOS 애플 리 케이 션 테스트 -버그 보고 및 수정 	주 33 - 36
GO LIVE		
Go Live	테스트 데이터가 지워지고 웹사이트가 살아 있을 것 이다. 클라이언트가 실시간으로 데이터를 웹사이트에 살아 갈 수 있도록 입력 해야 합니다	주 36

X. 핵심 팀

Marcus O Adetola

CEO

마커스는 음악 업계의 신흥 예술가 관리로 모험을 하고 엄청난 어려움이 존재 목격 했습니다. 하나의 장애물에만 기회를 볼 하지 않는 웰빙, 그는 영국 음악 디스커버리 음악 플랫폼 설립 했다. 그는 모든 라운드 기업가와 문제 해결사입니다.



Ali Zain

CTO

알리 전체에서 경험의 년 이상의 애플리케이션 개발 스택 있다. 그는 와 ICO 개발의 전문가입니다. 그는 또한 공동 설립 했다.



Ben Balogun

COO

벤 플리머스 대학에서 회계 및 금융에 자신의 Bsc를 인수 연쇄 기업가 이다. 그의 열정은 음악과 있습니다. 그는 공동 설립자입니다 과 잠재력. 그는 창의적인 방향과 보상을 음악 및 엔터테인먼트 업계에서 다시 사람에게 게 의 도움으로 제어를 주는 구상.



XI. 법적 면책

이 백서에서는 밋 기술에 대 한 직접 참조를 포함 하며 법적 매개 변수는 아직 정 의 되지 않은 상태입니다. 때 법적 구분 및 사양은 설정 됩니다 준수 를 유지 하기 위해 노력 할 것입니다. 따라서 일부 프로세스는 여기에 변경 될 수 있습니다.

가상 화폐는 법적 텐 더 정부 및 계정과 균형에 의해 뒷받침 되지 않습니다 소비자 보호 대상이 되지 않습니다 이 종이 제한 없이 어떤 내용이 나 다른 부분 을 포함 에만 일반 정보를 포함 우리는 이 종이에 의해 투자 조언이 나 투자 제안 을 렌더링 하지 않습니다 어떤 결정을 내리기 또는 귀하의 재정 또는 비즈니스에 영향을 미칠 수 있는 조치를 취하기 전에 당신은 자격을 갖춘 전문 조언자와 상담 해야 합니다 잠재력 는이 백서에 언급 된 솔루션을 사용 하 여 책임이 나 보증 반환 하지 않습니다 이 백서는 토론 목적으로 제공 되며 명시적 이거나 묵시적인 표현이 나 보증을 하지 않습니다 전술한 내용에 국한 되지 않고 우리는이 종이 오 류가 없는 것 이라고 보증 하지 않습니다 또는 성능 또는 품질의 특정 기준을 충족 합니다 이 백서 및 해당 정보의 사용은 사용자의 책임 이며 이 백서의 정보를 토대 로 하 여 결정으로 인 한 모든 책임과 손실 위험을 가정 합니다 당사는 계약 법령 불법행위 포함 제한 과실 또는 기타 관계에 관계 없이 어떠한 직접 간접적 특 별 부수적 결과적 또는 징벌적 손해 또는 다른 손해에 대해서도 책임을 지지 않습 니다 이 백서에서 정보를 사용 하 여 발생 하는 경우에도 알고 있거나 이러한 손 해의 가능성을 알 았 어야 합니다 위의 면책 조항 및 책임의 한계는 우리 뿐만 아 니라 각 엔티티 및 와 관련 된 개인에 게 적용 되어야 한다 그리고 우리의 각각 인 원에 위의 면책 조항 및 책임의 제한은 법률에 의해 허용 되는 최대 범위 내에서 계약 여부 법령 불법 행위 포함 제한 없이 과실 또는 기타 적용 됩니다 설립 자 및 관리 프로젝트의 내용과이 웹사이트의 내용을 조정할 수 있습니다 자사의 논 문을 제안과 비즈니스 모델로 문서를 성숙 무단 복사 또는 복제가 허용 되지 않습 니다