

DAN

SERVICE

요약

DANS (분산 광고 네트워크) 팀은 새로운 형식의 광고 네트워크를 위한 플랫폼을 만듭니다. 우리의 목표는 광고를 쉽고, 빠르며, 투명하고, 직관적이고 (단지 2, 3) 만들고 광고의 전환을 상당히 증가시키는 것입니다.

우리는 온라인 및 오프라인 광고를 제출하는 원칙을 단순화하고 VR 네트워크 (가상 현실)에서 광고를 가능하고 쉽게 만들 수 있도록 노력합니다. 이와 함께 우리는이 네트워크에서 광고로 전환 (수익)을 높이려고 노력합니다. 경쟁 업체와 달리 우리는 오프라인 광고, 온라인 광고 및 VR 네트워크의 광고의 3 가지 영역에서 네트워크를 개발할 것입니다. 또한이 네트워크에서 광고를 보면서 영리한 현금 환불을 시작하여 광고 수익을 크게 높일 수 있는 기회를 제공 할 것입니다. 우리는 광고 시장 동향이 어디에서 움직이는 지 명확히 이해하고 있으므로 붓과 분산 형 모바일 애플리케이션에 초점을 맞출 것입니다. 매년 광고에서의 전환이 점점 줄어들고 (경쟁, 광고 실명, 광고 차단제 및 기타 요소로 인해) 우리 제품이 광고 영역에서 새로운 숨을 쉴 것임을 확신합니다. 소프트웨어 개발, 온라인 광고, 차단, 암호화에 대한 우리의 경험을 통해 우리는 광고 분야를 새로운 차원으로 이끌 수 있는 플랫폼을 만들 수 있을 것이라는 자신감을 얻었습니다.

내용

요약

소개

비즈니스 구성 요소

- 1 : 광고의 복잡성.
- 2 : 광고 캠페인 결과에 대한 보고서의 부정확성
- 3 : Adblock 및 배너 실명
- 4 : 광고 관리의 중앙 집중화
- 5 : 지불 방법 제한
- 6 : 존재하지 않는 네트워크
- 7 : 타겟팅 봇 및 모바일 애플리케이션

성과

경쟁 환경

토큰

기술

로드맵

토큰 판매

자금 배분

DAN 토큰 배포

현상금 프로그램

참고 문헌

소개

DANS은 Ethereum 블록 버스터 및 스마트 계약을 기반으로하는 분산 형 광고 플랫폼입니다. 네트워크에서 광고의 용이성,이 프로세스의 투명성 및 광고 수익의 증가에 중점을 둡니다. 광고는 온라인 (다양한 사이트에서)과 오프라인 (운영중인 회선, 전자 배너 및 기타 유형의 전자 미디어 오프라인 광고) 및 VR (가상 현실) 네트워크에서 모두 똑같이 쉽게 제공됩니다. DANS의 또 다른 특징은 최종 사용자 광고를 보는 것으로 인한 현금 환원입니다. 그는 자신이 보여주는 광고의 본질을 더 깊이 파고 들어 변환을 높일 수 있는 기회를 제공 할 것입니다. DANS 플랫폼은 현재 광고 네트워크에 내재된 과도한 복잡성과 혼란을 없애기 위해 차단 및 스마트 계약의 고급 기술을 사용합니다. 네트워크는 사용자가 독점적으로 관리합니다.

비즈니스 구성 요소

왜 우리는 플랫폼 *DANS*을 개발합니까? - 우리는 과정을 투명하게 광고에서 변환을 증가 광고의 공급을 단순화하는 토큰의 효과를 만들 수 있습니다. 광고 지출하고 엄청난 금액을 지출합니다. 2017년 그래서, 전문가의 추정에 의하면, 전 세계 인터넷 광고에 할당 된 자금의 볼륨은 \$ (205) 억에 달했다., TV \$ (192) 억., 옥외 광고 \$ (37) 억. 보고서 제니스 광고 대행사에 따르면 2018년 비용 광고는 4.4 % 성장하고 약 \$ (600) 억에 달했다. 온라인 광고의 발전과 함께, 우리는 오프라인 광고에 대해 잊지 수 있습니다. 오프라인 광고 점유율하지만 ZNA - 상당히 적은 있지만, 돈이 너무 적은 없습니다. 광고 개발의 다음 단계는 우리가 우리의 네트워크의 개발을위한 큰 계획을 가지고 가상 현실 네트워크에 광고 될 것입니다. (VR 포함) 2020 온라인 광고에 의해 같은 제니스에 따르면 약 94 %가 됩니다. 우리는 변경해야 할 주요 포인트를 확인했다.

문제 번호 1 : 광고의 복잡성.

광고 게재 위치의 주된 문제는 광고주 중재자부터 이미 운송 업체에 게재 된 광고에 이르기까지 전체 체인의 중개자 수입입니다.

우리의 솔루션 :

Google 플랫폼을 사용하면 스마트 배경을 사용하여 몇 분 내에 광고를 게재 할 수 있습니다. QR 코드를 스캔하고, 발표문을 작성하고, 게재 위치를 선택하고, 기간과 비용을 지불해야 합니다. 중개인의 큰 사슬을 우회. 동시에, 우리는 모든 내용 (텍스트, 그림, 비디오)을 검사하는 자동 검열 시스템을 갖추고 있습니다.

문제 # 2 : 광고 캠페인 결과에 대한 보고서의 부정확성

마케팅 담당자에게 광고 회사에 대한 신뢰할 수 있는 보고서를 작성하는 것은 매우 어려운 작업입니다. 각 광고 네트워크는 종종 다른 지표를 고려하는 다양한 통계 및 분석을 사용합니다. 이는 광고주가 모든 데이터 및 결과를 확인할 수 없도록합니다. 오프라인 광고를 하는 경우 모든 것이 더욱 복잡해집니다.

우리의 솔루션 :

는 모든 광고주가 사용할 수 있는 분석 용 범용 데이터 세트를 제공합니다. 또한 Google 플랫폼을 사용하면 실시간으로 보고서를 볼 수 있습니다.

문제 3 : AdBlock 및 배너 실명

도둑질과 광고 (광고) 실명은 누구에게도 비밀이 아닙니다. 매년 광고 차단 장치 설치 수가 증가하고 있으며 배너 실명은 사용자가 광고에주의를 기울이지 않도록합니다.

우리의 솔루션 :

우리의 관점에서 특정 상품 또는 서비스 그룹의 광고를 표시 할 때 사용자를 제한 할 필요는 없습니다. 사람들은 감정을 특징으로합니다. 오늘 우리는 하나, 내일 또 다른, 그리고 세 번째 등을 원합니다. 사용자에게 표시 할 상품 또는 서비스의 그룹을 선택한 다음 사용자에게 중요한 광고 중 대부분을 보이지는 않습니다. 아무도이 프로세스를 사용자로부터 지속적으로 모니터링하지 않기 때문입니다. 우리는 사용자가 관심을 가져야한다고 생각합니다. 이자는 현금 환불로 표시됩니다. 즉, 태블릿이나 스마트 폰의 애플리케이션을 사용하여 각 개인이 특정 광고에 대한 특정 질문에 답변함으로써

써 광고에서 현금 환불을받을 수 있습니다. 수신 된 현금 환불은 현금화하거나 광고의 반환 제출에 사용할 수 있습니다.

문제 4 : 광고 관리의 중앙 집중화

기존 광고 사이트의 대부분은 중앙에서 규제됩니다. 기본적으로 이들은 Yandex, Mail.ru, Facebook, Google 등의 거물입니다. 의심 할 여지없이 여기서 이점이 있지만, 광고 규제에서의 지방 분권은 매우 중요하다고 생각합니다. 이러한 결정에 도전 할 기회가없는 동안 사이트에서 광고를 근거없이 차단하는 사례가 점차 늘고 있습니다. 이와 더불어 사기꾼이되는 광고가 실제로 로봇에 게 재되는 사기꾼이 점차 등장하고 있습니다.

우리의 솔루션 :

Google은 사용자에게 좋은 광고와 나쁜 광고, 스팸, 사기 등을 결정할 수있는 기회를 제공합니다. 최근 몇 년 동안 균중 소싱은 그 자체를 매우 잘 보여 주었고 사용자가 독립적으로 좋은 광고와 나쁜 광고를 결정할 수있게되면 광고 비즈니스가 더 높은 수준으로 전환하여 전환율을 높이고 따라서 광고주의 수익을 높일 수 있습니다.

문제 # 5 : 지불 방법 제한

광고 사이트의 대부분은 광고주가 제한된 수의 지불 방법을 사용하도록 요구하며 가장 자주 확인됩니다 (은행 또는 신용 카드를 통한 지불). 이것은 광고 플랫폼에 확실히 편리하지만, 많은 사용자는 특히 중소기업 및 창업 기업가에게 많은 비 편의성을 제공합니다.

우리의 솔루션:

봉쇄 및 암호화 통화를 사용하면 각 사용자가 자신의 비즈니스 개발을 위한 광고 비용을 쉽게 지불할 수 있습니다.

문제 번호 6 : 개발되지 않은 네트워크

가까운 미래에 가상 현실 네트워크에 전 세계가 존재할 것이라는 점은 누구에게도 비밀이 아닙니다. 삶이 진실이 아닌 더 많은 열을 가지고 계속 꿀을 것입니다. 도시, 주택, 상점, 회사 등이 있습니다. 따라서 광고는 어디에도 가지 않습니다. 우주의 미개발 부분을 잊어 버리지 말고 부분적인 식민지화가 있더라도 픽션과는 거리가 멀다. 정보 교환과 재정 자원은 인터넷과 분산 된 암호 세트를 통해 일어난다. 그리고 광고는 전에는 보지 못했던 새로운 차원으로 나옵니다.

우리의 솔루션 :

우리 팀은이 시장을 점유하는 것에 대해 매우 진지합니다. 우리는이 업계 최고의 전문가 및 컨설턴트를 우리 팀에 유치 할 것입니다.

문제 7 : 타겟팅 봇 및 모바일 애플리케이션

이것은 아마도 문제는 아니지만 시장 발전 추세입니다. 전 세계 인구의 3분의 2는 휴대 기기를 사용합니다. 대부분의 경우 - 스마트 폰. 모바일 장치의 고유 사용자 수는 매년 4 % 증가합니다. 스마트 폰과 태블릿은 결합 된 다른 모든 기기보다 더 많은 트래픽을 발생시킵니다. 그리고 사람들은 웹 브라우저보다 모바일 애플리케이션을 사용할 확률이 7 배 높습니다. Facebook에 따르면 등록된 사용자 중 5 %만이 모바일 장치를 사용하여 소셜 네트워크에 입장하지 않습니다.

우리의 솔루션 :

우리는 분산 봇 및 모바일 애플리케이션의 개발에 더 중점을 둘 것이다.

성과

위에서 살펴본 바와 같이 광고 영역이 크게 개선되어야 한다고 결론을 내릴 수 있습니다. 이는 오프라인 및 온라인 광고 모두에 적용됩니다. 이것은 DANS 팀이 목표로하는 것입니다. 덕분에 우리의 솔루션, 광고주는보다 효율적으로 더 많은 전환을 얻을, 그들을 위해 지불하는 광고를 게재 할 자신의 광고 회사, 연구 기관, 수행 할 수 있습니다. 광고 공간과 사이트의 소유자는 더 많은 수의 광고주와 사용자를 만족시킬 것이며, 이로 인해 수입을 늘릴 수 있습니다. 최종 사용자는 좋은 광고와 나쁜 광고를 독립적으로 결정할 수있을뿐 아니라 현금으로 수익을 올릴 수 있습니다.

경쟁 환경

위에서 언급했듯이 오프라인 (옥외 광고), 온라인 및 VR 네트워크 광고와 같은 세 가지 환경에서 작업 할 것입니다. 현재까지 시장은 로컬 및 글로벌 광고 네트워크를 수백 가지 가지고 있습니다. 글로벌 네트워크 중에서 구글과 페이스북은 배경에 두드러진다. 그들은 광고를 게재하는 최종 사용자에 대한 많은 양의 데이터를 보유하고 있다는 점에서 우수합니다. 그들의 산업의 거인이기 때문에, 그들은 광고의 대상 및 지불 방법에 관하여 광고주에게 심각한 제한을 가하는 시장을 지시합니다. 그럼에도 불구하고, 이것과 함께, 사기꾼을위한 많은 기회가 있습니다. 분산 된 광고 플랫폼의 출현으로 인해 상황이 더 좋아질 것입니다. 당사의 경쟁사에는 qChain, AdEx, Brave Software의 기본주의 토큰 (BAT), NASDAQ의 NYIAX adChain이 있습니다. 우리는 가치있는 팀이이 프로젝트들 각각에 대해 노력하고 있으며 이것은 매우 훌륭하다는 것을 알고 있습니다. 우리는 경쟁이 앞으로

나아갈 수 있기 때문에 건강하고 강한 경쟁을 지지합니다. 각 팀은 문제 해결에 대한 고유한 관점을 가질 것입니다. 즉, 각 팀은 경쟁 업체로부터 학습하여 친숙한 생태계를 형성할 수 있습니다. 우리는 이것을 분명히 이해하고 우리의 작업에 그것을 사용하려고 합니다. 이미 오늘날 우리는 경쟁사에 비해 프로젝트의 여러 장점을 찾아 낼 수 있습니다. 이것은 붓과 분산 응용 프로그램에 대한 방향입니다. 이것은 광고 용이성에 대한 방향이며, 스마트 캐시백이며 VR 네트워크의 방향입니다.

토큰

DANS 광고 네트워크 내에서 DANS 토큰 (DANS)은 광고 슬롯 / 시간을 판매하거나 구매하는 데 사용됩니다. 광고 공간 소유자는 특정 광고 시간 동안 DANS 토큰에 가격을 설정할 수 있습니다. 광고 공간의 소유자가 신청서를 수락하면 집주인이 업무가 완료되었음을 입증하거나 광고 게재 시간이 끝나지 않을 때까지 토큰이 동결됩니다. 동시에 광고주는 토큰이 동결 될 때까지 신고 된 품질에 해당하지 않는 경우 광고비 지불에 대해 이의를 제기 할 권리가 있습니다. 그 후에 토큰은 광고 공간 소유자의 저울로 이전됩니다. 네트워크상의 일부 작업은 추가 토큰을 작성하여 자극을받습니다. 추가 토큰은 작업 수행자에게 전송됩니다. 이렇게하면 토큰의 느린 팽창이 보장되므로 건전하고 효율적인 네트워크 작동을 위한 충분한 토큰이 회전율에 포함됩니다.



기술

DANS 토큰 (DANS)은 Ethereum 블록 버스터 플랫폼을 기반으로합니다. 이를 통해 암호화 보호를 사용하여 인터넷에서 계약상의 의무를 이행하기 쉽게 만드는 현명한 계약을 사용할 수 있습니다. Ethereum은 오픈 소스와 함께 작동합니다. Weifund (군중 호스팅을위한 개방형 플랫폼), 개발 (공급 체인의 투명성을 향상시키는 Ethereum 사용) 및 Microsoft와 같은 최대 소프트웨어 개발자의 관심을 설명하는 차단 기술의 구현을 크게 단순화합니다. Airlab과 Microsoft는 2017 년 초에 "분산 자율기구"기후 이니셔티브 통합 프로그램 ", IBM 및 JPMorgan Chase 프로젝트를 발표했습니다. 스마트 계약이란 블록버스터 기술에서 상업적 관계를 맺고 유지하기 위해 고안된 컴퓨터 코드입니다. 이것은 정확히 DANS이 진정으로 분권화되고 투명한 플랫폼이되는 것입니다. 사실상, 이는 배포된 공문서상의 거래에 대한 당사자의 특정 행동에 따라 시작되며 계약에 명시된 바와 같이 당사자의 행동에 따라 폐쇄되는 프로그램입니다. 이렇게하면 조작 할 수없는 투명성과 결과가 보장됩니다. 이 기술은 스마트 계약에서 광고를 선택, 추적 및 지불하는 전 과정을 처방 할 수 있기 때문에 중앙 관리 및 중개자를 제거합니다. DANS 토큰은 ERC20 표준을 준수하므로 현명한 계약 및 토큰으로 작업 할 수 있습니다. 토큰은 ERC20 Ethereum 지갑과 호환 가능하며 토큰을 저장할 수 있습니다. DANS의 또 다른 요점은 데이터 저장 장치입니다. 블록에 저장하는 것은 비용이 많이 들기 때문에 DANS은 IPFS를 사용하여 광고 자료 (이미지, 비디오 및 메타 데이터)를 저장합니다. IPFS는 오픈 소스 프로젝트로서, 2014 년 이래 프로토콜 랩에서 오픈 소스 커뮤니티의 참여로 개발 중입니다. 또한 분산되어 배포되지만 파일 저장을 위해 특별히 설계되었습니다. DANS은 기존 인프라 (예 : CDN)에 저장된 파일을 사용하여 솔루션의 투명성과 효율성을 희생하지 않고 현재 광고 업계와의 호환성을 보장합니다. 우리는 Ethereum이 스케일링에 어려움을 겪고 있음을 알고 있습니다. 또한 저

희 팀은 문제를 해결하기 위해 최선을 다할 것입니다. Ethereum 봉쇄의 속도 또는 수수료와 관련된 제한없이 거래 당사자 간의 신속한 상호 작용을 위해 Ethereum 상태 채널을 사용할 계획입니다. 미래에는 스마트 계약의 다른 플랫폼에서 DANS의 작업을 구현할 계획입니다 (예 : Bitcoin의 봉쇄 NEO를 기반으로 작업). DANS은 실외 멀티미디어 광고, 사이트, 모바일 및 컴퓨터 응용 프로그램 및 VR (가상 현실) 네트워크에서 사용할 수 있습니다.

로드맵

1 단계 : 연구

2017 년 6 월 ~ 2018 년 7 월

이 단계에서 분권화되고 투명한 광고 네트워크의 관련성에 대한 연구가 활발히 이루어지고 있습니다. 우리는 전문 컨설턴트와의 긴밀한 협조하에 앞으로의 작업에 대한 심층적인 연구와 이해를 위해 노력합니다.

2 단계 : 토큰 판매 (Token Crowdsale)

2018 년 7 월 ~ 2018 년 8 월

두 번째 단계에서는 첫 번째 DANS 스마트 계약이 발행되고 DANS 토큰이 발표됩니다. 모든 DANS 토큰 중 80 %가 팔려고 내놓는 균중이있을 것입니다. 남은 토큰은 팀, 컨설턴트 및 현상금 프로그램간에 분배됩니다. Crowdsale은 프로토 타입 개발 및 초기 단계에서의 프로젝트 홍보에 필요합니다.

3 단계 - 프로토 타입

2018 년 8 월 - 2019 년 2 월

첫 번째 DANS 프로토 타입은 2019 년 2 월까지 공개되지 않습니다. 광고주 및 웹 마스터뿐 아니라 사용자를 위해 프론트 엔드로 입찰 시스템을 구현합니다. 이 프로토 타입은 네이티브 광고에 중점을 둘 것입니다. 그것은 절대적으로 오픈 소스가 될 것이며 독립적으로 감사 될 것입니다.

4 단계 - 홍보 및 개발

2019 년 2 월 - 2020 년 2 월

이 단계에서이 프로젝트는 기업 발전에 초점을 맞출 것이다. 소프트웨어 개발은 시장의 요구와 사용자의 의견에 따라 진행됩니다. 동시에 우리는 DANS 시스템의 대량 수용을 촉진 할 것입니다. 동시에 우리는 VR 네트워크를 적극적으로 개발하고 제품을 소개 할 것입니다.

5 단계 - 안정 버전 실행

2020 년 1 월 이후

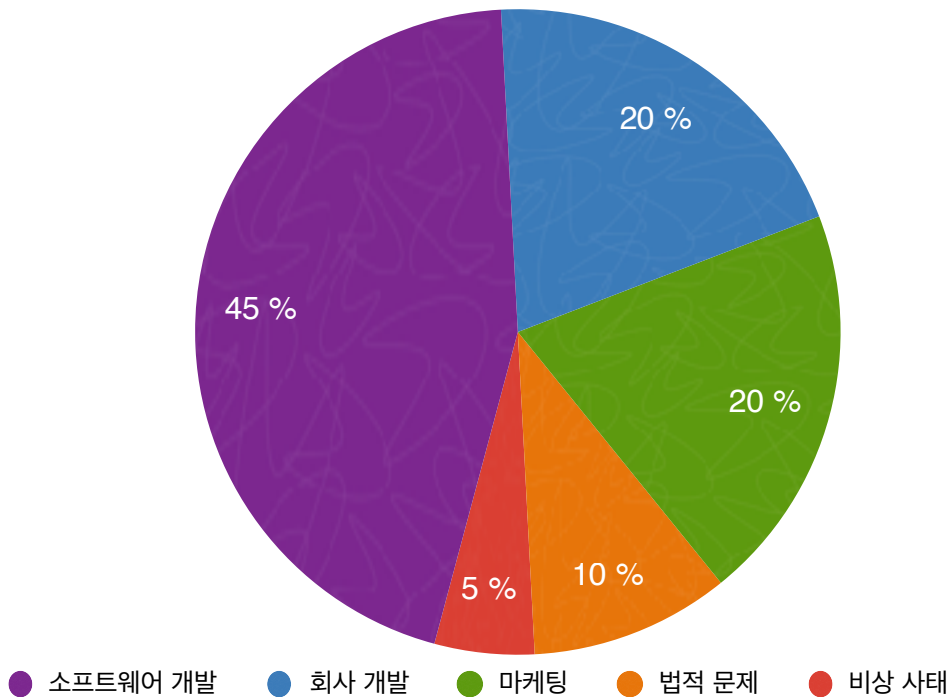
DANS V2는 확장성에 초점을 맞춘 전체 시스템의 기술적 재부팅입니다.이 시간까지 DANS은 점점 많은 광고주에 의해 사용될 것이기 때문입니다. DANS의이 단계에서 우리는 다른 블록 하우스로 이동할 계획입니다.

토큰 판매 (Crowdsale)

Crowdsale 은 사용자 간의 DANS 프로젝트의 초기 개발 및 홍보를위한 자금 마련을 위해 실시됩니다. Crowdsale 스마트 계약 Ethereum에 실시됩니다. 시작은 2018 년 7 월 예정되어 있으며 2018 8 월월 30 일 또는 40,000 ETH의 상한에 도달하면 종료됩니다. Crowdsale 내에서는 ETH 만 허용됩니다. 이 주소는 Crowdsale이 시작되기 며칠 전에 <https://DANS-service.com/tokens/>에서 발표 될 예정입니다. 환율은 1 ETH = 900 DANS이됩니다. 첫날 참가자의 경우 30 %의 보너스 (1 ETH = 1170 DANS)와 첫 주 참가자의 경우 15 % (1 ETH = 1035 DANS)가됩니다. 토큰은 Crowdsale 완료

직후 전달할 수 있습니다. 이 캠페인의 목표는 40,000 ETH를 모으는 것입니다. 이 금액에 도달하면 토큰을 즉시 전달할 수 있게 됩니다. 나머지 토큰은 6개월간의 절벽으로 24개월 동안 고정된 DANS 기금 주소지에 저장됩니다. 앞으로 그들은 회사의 발전, 운영 경비 및 광고주 유치에 사용될 것입니다.

자금 배분



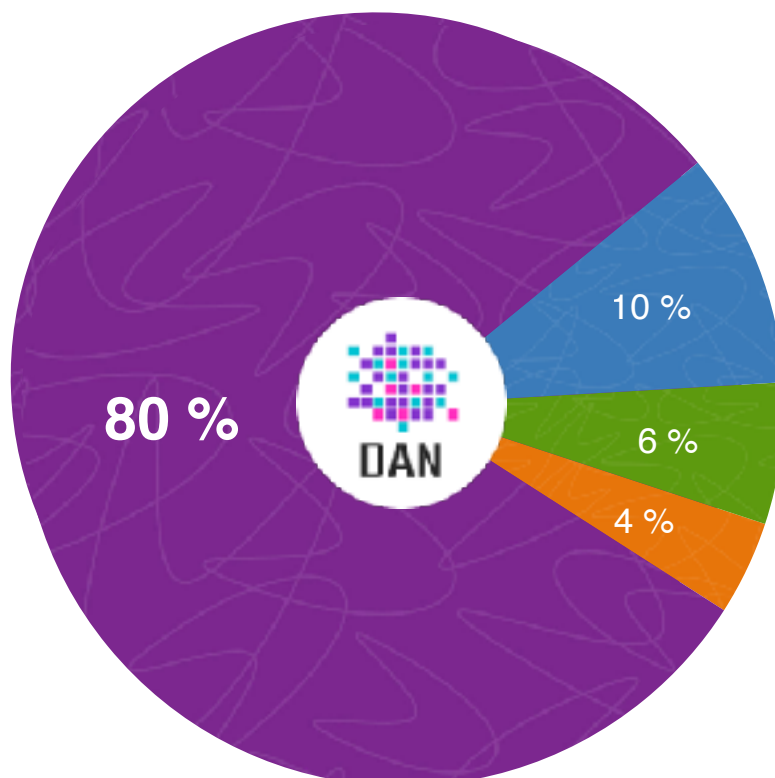
- DANS 개발 팀에 의해 관리 예산의 45 %는 프로토타입의 개발 자금을 조달하기 위해, 우리에게 전송됩니다 초안의 프로 모션 및 채택에 필요한 개선을 : 소프트웨어 개발을
- 여기에는 독립적인 감사 비용도 포함됩니다. 회사의
- 개발 : 20 %는 새로운 프로그래머와 광고주를 유치, 프로젝트 개발에 필요합니다. 이렇게 하려면 비즈니스 개발 및 광고 기술 전문가도 필요합니다.

- 마케팅 : 예산의 20 %가 관심과 오픈 소스 개발자가 많은 수의 유치, DANS의 추진에 소요 될 뿐만 아니라 법률 문제와 관리
- 프로젝트 주위에 사회 만들 : 예산의 10 %가 DANS 네트워크 관리를위한 법률 구조-기 기지의
- 설립에 소요됩니다 보고. 예상치 못한 : 계획되지 않은 경비로 5 %가 별도로 책정됩니다.

DANS 토큰 배포

총 100 000 000 억 건의 DANS 토큰이 생성됩니다.

- DANS 토큰의 80 %는 Crowdsale에서 구매할 수 있습니다.
- 10%는 DANS 팀을위한 것이며 3 개월 동안 12 개월 동안 차단됩니다.
- 6%는 DANS 컨설턴트를위한 것이며 3 개월 cliff로 12 개월 동안 차단됩니다.4%
- 토큰은 현상금 프로그램에 할당됩니다.



상한 때문에 모든 토큰이 원래의 크라우 징 동안 판매되지는 않습니다. 나머지 토큰은 DANS 기금 클리프 6개월 24 개월 동안 고정 주소에 저장 한 다음 모집 플랫폼의 인기 동안 광고주를 유치하는 과정을 용이하게 DANS DANS-정부 분산 응용 프로그램에서 토큰을 구입 DANS 팀이 사용됩니다.

바운티 프로그램

Facebook, Twitter, Youtube, 전보 및 기타 채널에서 프로젝트를 인정하는 데 도움이되는 상을 받으려면 <https://DANS-service.com/bounty/>를 방문하십시오. 총 4,000,000 개의 토큰이 현상금 프로그램에 할당됩니다

* 비트 코킹 시그니처가있는 캠페인 당 400,000 DANS

* 300 000 DANS 번역사

* 페이스 북 캠페인을위한 * 300,000 DANS

* 300,000 DANS의 트위터 캠페인

* Youtube의 캠페인에 대한 DANS 300,000

* Telegramm 채널에 합류하기위한 300,000 DANS

* 2 010 000 DANS 추가 보상

참고 문헌

1. [Ethereum](#)
2. [InterPlanetary File System](#)
3. [4 Ways Blockchain Will Transform Digital Marketing And Advertising](#)
4. [Use of Ad-Blocking Software Rises by 30% Worldwide](#)
5. [Internet advertising expenditure to exceed US\\$200bn this year](#)
6. [Businesses could lose \\$16.4 billion to online advertising fraud in 2017: Report](#)
7. [Digital advertising expenditure share of total media ad spending in Indonesia from 2015 to 2020](#)
8. [What happens next: How to reverse the rising tide of ad fraud](#)
9. [The Future of Virtual Reality Marketing And Advertising](#)
10. [4 Technology Trends That Will Transform Our World in 2018](#)