

**DAN**

**SERVICE**

## Резюме

Команда DANS (Decentralized Advertising Network) создает платформу для рекламной сети нового формата. Наша цель сделать подачу рекламы простой, быстрой, прозрачной, интуитивно-понятной (как раз, два, три) и значительно повысить конверсию рекламы.

Мы стремимся упростить принцип подачи онлайн и оффлайн рекламы, а так же сделать возможным и простым подачу рекламы в сети VR (виртуальная реальность). На ряду с этим мы стремимся увеличить конверсию (отдачу) от рекламы в этой сети.

В отличии от наших конкурентов мы будем развивать свою сеть в трех направлениях: оффлайновая реклама, онлайн-реклама и реклама в сети VR. Так же мы запустим умный cash-back от просмотра рекламы в этой сети, который даст возможность значительно повысить отдачу от рекламы. Мы четко осознаем куда движется тенденция рынка рекламы, по этому мы будем делать упор на боты и децентрализованные мобильные приложения.

Учитывая то, что с каждым годом конверсия от рекламы становится все меньше и меньше (из-за конкуренции, рекламной слепоты, блокираторов рекламы и прочих факторов), мы уверены, что наш продукт даст новое дыхание в сфере рекламы.

Наш опыт в области разработки ПО, онлайн-рекламы, блокчейна, криптографии дает нам уверенность в том, что мы сможем создать платформу, которая выведет сферу рекламы на новый уровень.

# Содержание

**Резюме**

**Содержание**

**Введение**

**Деловая составляющая**

Проблема №1: Сложность подачи рекламы.

Проблема №2: Неточности в отчетах о результатах рекламных компаний

Проблема №3: AdBlock и банерная слепота

Проблема №4: Централизация в управлении рекламой

Проблема №5: Ограничения методов оплаты

Проблема №6: Неосвоенные сети

Проблема №7: ориентация на боты и мобильные приложения

**Итоги**

**Конкурентная среда**

**Токен**

**Технология**

**Дорожная карта**

**Crowdsale**

**Распределение средств**

**Распределение токенов DAN**

**Баунти-программа**

**Список литературы**

## Введение

DANS — децентрализованная рекламная платформа, основанная на блокчейне Ethereum и смарт-контрактах. В её сети основное внимание уделяется простоте подачи рекламы, прозрачности этого процесса и увеличению отдачи от рекламы. Рекламу будет одинаково легко давать как в онлайн (на разнообразных сайтах), так в офлайне (бегущие строки, электронные банеры и прочие виды электронных носителей рекламы в офлайне), и в сети VR (виртуальной реальности).

Еще одна особенность DANS - это cash-back с просмотра рекламы конечными пользователями. Он даст возможность глубже вникнуть в суть показываемой им рекламы, а значит и повысить её конверсию.

Платформа DANS будет использовать передовую технологию блокчейна и смарт-контрактов, чтобы избавиться от избыточной сложности и путаниц, свойственных нынешним рекламным сетям. Рекламная же сеть будет управляться исключительно пользователями.

## Деловая составляющая

*Зачем мы разрабатываем платформу DANS?*

*- Мы создаём токен влияния, который упростит подачу рекламы, сделает процесс прозрачным, увеличит конверсию от рекламы.*

На рекламу тратятся и будут тратиться огромные суммы.

Так в 2017 году, по подсчетам экспертов, объемы денежных средств, выделенных на размещение рекламы в интернете по всему миру достигли \$ 205 млрд., ТВ \$ 192 млрд., наружная реклама \$ 37 млрд.

Согласно отчету рекламного агентства Zenith, в 2018 году расходы на рекламу вырастут на 4,4% и достигнут почти \$600 млрд.

На ряду с развитием интернет-рекламы, нельзя забывать и об оффлайн рекламе. Её доля хоть и значительно меньше, но денег в оффлайн рекламе тоже не мало.

Следующим этапом развития рекламы будет реклама в сетях виртуальной реальности, где у нас большие планы по развитию нашей сети.

По мнению того же Zenith к 2020 году на онлайн рекламу (в том числе и VR) придется около 94%.

Мы выделили основные моменты, которые надо изменить.

---

### Проблема №1: Сложность подачи рекламы.

Основной проблемой размещения рекламы является кол-во посредников во всей цепочке, от рекламодателя до уже размещенной рекламы на носителе.

### Наше решение:

С помощью нашей платформы можно будет подавать рекламу за несколько минут с помощью смартфона. Надо будет отсканировать QR-код, написать текст объявления, выбрать где его надо разместить, на какой срок и оплатить. Тем самым минуя большую цепочку посредников. При этом мы внедрим системы автоматической цензуры, которые будут проверять любой контент (текст, картинки, видео).

---

## Проблема №2: Неточности в отчетах о результатах рекламных компаний

Составить достоверный отчет о рекламной компании для маркетолога весьма сложное занятие. У каждой рекламной сети используются разные метрики и аналитики, в которых учитываются часто разные показатели. Это не дает рекламодателям возможности проверить все данные и результаты. Если взять офлайн-рекламу то тут еще все сложнее.

### Наше решение:

Блокчейн предоставляет универсальный набор данных для анализа, которые может использовать любой рекламодатель. Кроме того с помощью нашей платформы вы будете видеть отчеты в реальном времени.

---

## Проблема №3: AdBlock и банерная слепота

Ни для кого уже не секрет, что такое адблокеры и банерная (рекламная) слепота. С каждым годом количество установок адблокеров растет, а банерная слепота позволяет пользователям не обращать внимания на рекламу.

### Наше решение:

С нашей точки зрения, не надо ограничивать пользователя в показе рекламы какой то конкретной группы товаров либо услуг. Людям свойственны эмоции. Сегодня мы хотим одного, завтра другого, потом третьего и так далее. Если дать пользователю выбирать, какие группы товаров либо услуг ему показывать, то большинство важной для него самой рекламы он не увидит в силу того, что никто постоянно не станет контролировать этот процесс из пользователей.

Мы считаем, что пользователей надо заинтересовать. Интерес будет выражен через cashback. То есть, каждый человек сможет с помощью нашего приложения на планшете либо смартфоне получить cashback с рекламного объявления ответив на определенный вопрос, касающийся этого конкретного объявления. Полученный cashback можно будет обналичить либо использовать на обратную подачу объявления.

---

## Проблема №4: Централизация в управлении рекламой

Большинство существующих рекламных площадок регулируются централизованно. В основном это такие гиганты как Яндекс, Mail.ru, Facebook, Google. Бесспорно тут есть свои достоинства, но мы считаем, что децентрализация в регулировании рекламы очень важна. Все чаще встречаются случаи безосновательного блокирования рекламы со стороны площадки, при этом безо всякой возможности оспорить такое решение. На ряду с этим, все чаще появляются мошенники, которые размещают правильные (по мнению робота площадок) объявления, которые по факту оказываются мошенничеством.

### Наше решение:

Мы предлагаем самим пользователям определять хорошие объявления и плохие, спам, мошенничество и прочее. В последние годы краудсорсинг очень хорошо себя показал и мы верим, что позволив пользователям самостоятельно определять хорошие объявления и плохие позволит вывести рекламный бизнес на более качественный уровень и повысить конверсию, а значит и прибыль рекламодателей.

---

## Проблема №5: Ограничения методов оплаты

Основная масса рекламных площадок требует от рекламодателей пользоваться ограниченным количеством платежных методов, чаще всего верифицированных (оплата через банк либо кредитную карту). Безусловно это удобно рекламной площадке, но многим пользователям это создает ряд неудобств, особенно для мелкого бизнеса и начинающих предпринимателей.

### Наше решение:

Использование блокчейна и криптовалюты позволит каждому пользователю без труда оплачивать рекламные объявления для развития своего бизнеса.

---

## Проблема №6: Неосвоенные сети

Ни для кого уже не секрет, что в скором будущем в сети виртуальной реальности будут целые миры, где будет кипеть жизнь еще с большим жаром чем это происходит в

реальности. Там будут города, дома, магазины, компании и так далее. А значит и никуда не денется реклама.

Не стоит так же забывать про неосвоенные части нашей вселенной, это уже далеко не фантастика, даже при частичной их колонизации, обмен информационными и финансовыми ресурсами будет происходить посредством интернет и децентрализованных криптосетей.

А реклама выйдет при этом на новый, еще не виданный до этого уровень.

### Наше решение:

Наша команда очень серьезно настроена на захват данного сегмента рынка. Мы будем привлекать лучших специалистов и консультантов данной отрасли к себе в команду.

---

### Проблема №7: ориентация на боты и мобильные приложения

Это скорее не проблема, а тенденция развития рынка.

Две трети населения Земли пользуются мобильными устройствами. В большинстве случаев — смартфонами. Количество уникальных пользователей мобильных устройств ежегодно растет на 4%. Смартфоны и планшеты генерируют больше трафика, чем все остальные устройства, вместе взятые. Причем люди в 7 раз чаще используют мобильные приложения, чем веб-браузеры. По данным Facebook, всего 5% зарегистрированных пользователей не заходят в соцсеть с помощью мобильных устройств.

### Наше решение:

Мы будем делать большой упор на разработку ботов и децентрализованных мобильных приложений.

## Итоги

Исходя из выше перечисленного можно сделать вывод, что сфера рекламы нуждается в серьезных доработках. Это касается как офлайн, так и онлайн рекламы. Именно на это и нацелена команда DANS.



Благодаря нашим решениям рекламодатели смогут эффективнее проводить свои рекламные кампании, быстрее подавать объявления, оплачивать их, получат большую конверсию.

Владельцы рекламных площадей и площадок получают большее число удовлетворенных рекламодателей и пользователей, что даст им возможность увеличить свой доход.

Конечные пользователи получают возможность самостоятельно определять хорошую и плохую рекламу, а так же зарабатывать с помощью cashback.

## Конкурентная среда

Как об этом сообщалось выше, мы будем работать в трех средах: офлайн (наружная реклама), онлайн и реклама в сетях VR.

На сегодняшний день на рынке сотни рекламных сетей как местного так и глобального масштаба. Среди глобальных сетей на общем фоне выделяются Google и Facebook. Они хороши тем, что у них есть большой объем данных о конечных пользователях, которым показывается реклама. Будучи гигантами своей отрасли они диктуют рынок, налагают серьезные ограничения на рекламодателей в плане предмета рекламы и методов оплаты за нее. Тем не менее на ряду с этим оставляют много возможностей для мошенников.

С появлением децентрализованных рекламных платформа ситуация изменится в лучшую сторону.

Среди наших конкурентов можно выделить такие: qChain, AdEx, Basic Attention Token (BAT) от Brave Software, adChain, NASDAQ's NYIAX. Мы знаем, что над каждым из этих проектов работает достойная команда и это очень хорошо. Мы сторонники здоровой и сильной конкуренции, ведь конкуренция помогает двигаться вперед. У каждой из команд будет своя точка зрения на решения проблем, а значит, что каждая из команд сможет учиться у своих конкурентов, создавая этим своего рода дружественную экосистему. Мы это отчетливо понимаем и намерены использовать в своей работе.

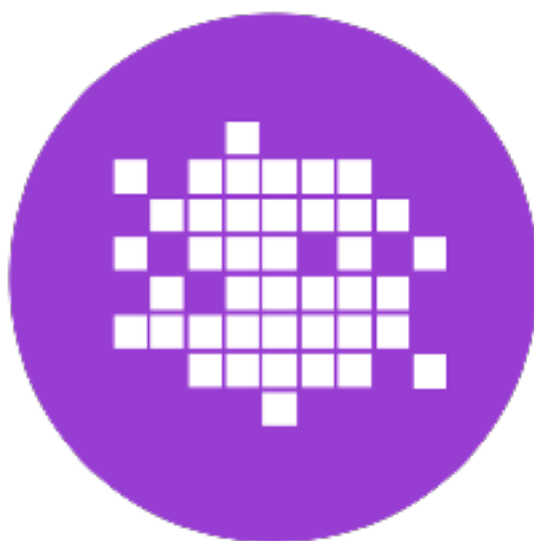
Уже сегодня можно выделить ряд преимуществ нашего проекта над конкурентами. Это ориентация на боты и децентрализованные приложения, это ориентация на простоту подачи рекламы, это умный cashback, это ориентация на сети VR.

## Токен

В рамках рекламной сети DАNS для продажи или покупки рекламного места/времени будет использоваться токен DАNS (DANS).

Владельцы рекламных площадей смогут задавать цену в токенах DАNS за определенное время показа рекламы. Когда владелец рекламной площади примет заявку, токены будут заморожены до тех пор, пока владелец площади не докажет, что задача выполнена, либо не завершится время показа рекламы. В то же время рекламодатель вправе опровергнуть оплату за рекламу, если она не соответствует заявленному качеству до тех пор, пока токены заморожены.

После этого, токены будут переведены на баланс владельца рекламной площади. Некоторые действия в сети будут стимулироваться созданием дополнительных токенов, которые будут переводиться тому, кто совершил данное действие. Это обеспечит медленную инфляцию токена, чтобы в обороте оставалось достаточно токенов для здоровой и эффективной работы сети.



## Технология

Токен DАNS (DANS) будет основан на блокчейн-платформе Ethereum. Он позволяет использовать смарт-контракты, которые облегчают выполнение контрактных обязательств в интернете с использованием криптографической защиты.

Ethereum работает с открытым исходным кодом. Он значительно упрощает внедрение технологии блокчейн, что объясняет интерес со стороны новых стартапов, таких как Weifund (открытая платформа для краудфандинга), Provenance (использует Ethereum для повышения прозрачности цепочек поставок), а так же крупнейших разработчиков ПО, таких как Microsoft (Компании Airalab и Microsoft в начале 2017 года объявили о запуске проекта «Децентрализованная автономная организация «Программа интеграции климатических инициатив»), IBM и JPMorgan Chase.

Смарт-контракт (англ. Smart contract — умный контракт) — это компьютерный код, предназначенный для заключения и поддержания коммерческих отношений в технологии блокчейн. Это как раз то, что позволяет DANS быть действительно децентрализованной и прозрачной платформой. По сути это программы, которые запускаются при определенных действиях сторон сделки на распределенном публичном реестре и закрываются по выполнению необходимых, указанных в контракте, действий сторон. Тем самым это обеспечивает прозрачность и результат, которым невозможно манипулировать. Эта технология предполагает ликвидацию центрального управления и посредников, ведь в смарт-контракте можно прописать весь процесс выбора, отслеживания и оплаты рекламы.

Токен DANS соответствует стандарту ERC20, который позволяет работать со смарт-контрактами и токенами. Токены будут совместимы с кошельками Ethereum стандарта ERC20 и могут храниться на них.

Другим ключевым моментом DANS выступает хранение данных. Поскольку хранить их на блокчейне достаточно дорого, DANS будет использовать IPFS для хранения рекламных материалов (изображений, видео и метаданных). IPFS это проект с открытым кодом, который с 2014 года разрабатывается Protocol Labs при участии open source сообщества. Он также является децентрализованным и распределённым, но рассчитан именно на хранение файлов. DANS позволит использовать файлы, хранящиеся в существующей инфраструктуре (например, CDN), чтобы обеспечить совместимость с нынешней рекламной индустрией, при этом не жертвуя прозрачностью и эффективностью решения. Мы понимаем, что Ethereum испытывает некоторые трудности с масштабированием. Вопреки этому наша команда приложит максимум усилий к их разрешению.

Мы планируем использовать каналы состояний Ethereum для быстрого взаимодействия между сторонами сделки без ограничений, связанных со скоростью или комиссиями блокчейна Ethereum.

В будущем мы планируем внедрить работу DANS на других платформах смарт-контрактов, например, работающих на основе блокчейна NEO, Bitcoin.

DANS можно будет использовать в наружной мультимедийной рекламе, на сайтах, мобильных и компьютерных приложениях, и в сети VR (виртуальной реальности).

## Дорожная карта

### Этап 1: Исследования

Июнь 2017 - Июль 2018

На этом этапе активно проводятся исследования относительно релевантности децентрализованной и прозрачной рекламной сети. Мы работаем в тесном сотрудничестве с профессиональными консультантами для более глубокого исследования и понимания концепции предстоящей работы.

### Этап 2: Распродажа токенов (Token Crowdsale)

Июль 2018 - Август 2018

На втором этапе выпускается первый смарт-контракт DANS и объявляется о появлении токена DANS. Будет проведён crowdsale, в рамках которого на продажу будет выставлено 80% всех токенов DANS. Оставшиеся токены будут распределены между командой, консультантами и баунти-программой. Crowdsale необходим для финансирования разработки прототипа и продвижения проекта на начальном этапе.

### Этап 3 - Опытный образец

Август 2018 - Февраль 2019

Первый прототип DANS будет выпущен не раньше февраля 2019 года. В нём будет реализована базовая система торгов с фронт-эндом для рекламодателей и вебмастеров, а также для пользователей. Прототип будет фокусироваться на нативной рекламе. Он будет с абсолютно открытым исходным кодом и пройдёт независимый аудит.

### Этап 4 - Продвижение и развитие

Февраль 2019 - Февраль 2020

На этом этапе проект сосредоточится на развитии предприятия. Разработка ПО будет руководствоваться нуждами рынка и обратной связью от пользователей. Одновременно

мы будем продвигать массовое принятие системы DANS. Так же в это время мы будем активно осваивать сети VR и внедрять в них свой продукт.

## Этап 5 - Запуск стабильной версии

С января 2020

DANS V2 будет технологической перезагрузкой всей системы с фокусом на масштабируемости, так как к этому времени DANS будет использоваться всё большими количествами рекламодателей. На этом этапе DANS мы планируем переход и на другие блокчейны.

## Crowdsale

Crowdsale будет проводиться для того, чтобы собрать средства для начальной разработки и продвижения проекта DANS среди пользователей. Crowdsale будет проводиться на смарт-контрактах Ethereum.

Старт планируется на июль 2018 года и закончится 30 августа 2018 года либо когда будет достигнут верхний предел в 40 000 ETH.

В рамках Crowdsale будут приниматься только ETH. Адрес будет объявлен на <https://dan-service.com/tokens/> за несколько дней до начала Crowdsale.

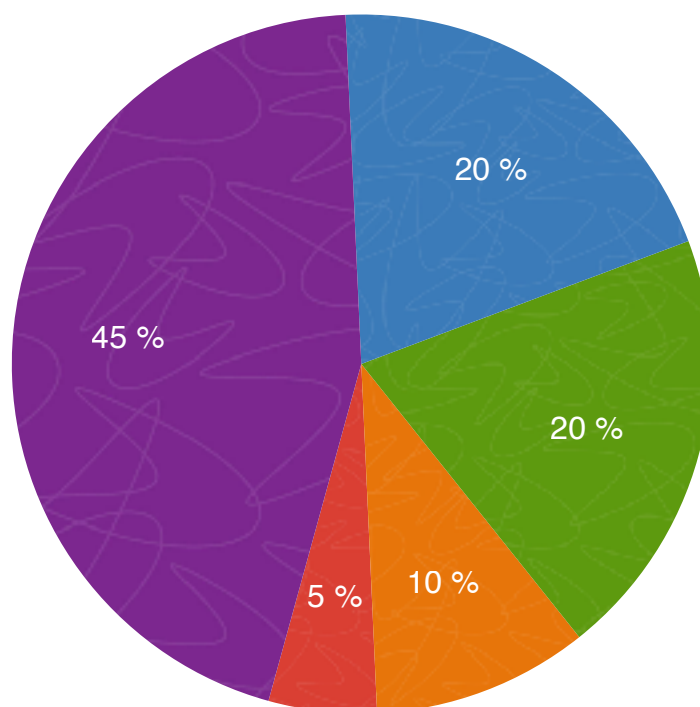
Курс обмена составит 1 ETH = 900 DANS. Также будет 30% бонус для участников первого дня (1 ETH = 1170 DANS) и 15% для участников первой недели (1 ETH = 1035 DANS).

Токены можно будет пересылать сразу после завершения Crowdsale.

Целью кампании является сбор 40 000 ETH. По достижении этой суммы токены сразу же станут доступными для пересылки.

Оставшаяся часть токенов будет храниться на адресах DANS Fund заблокированной на 24 месяца с клифом 6 месяцев. В будущем они будут использованы для развития компании, операционных расходов и привлечения рекламодателей.

## Распределение средств



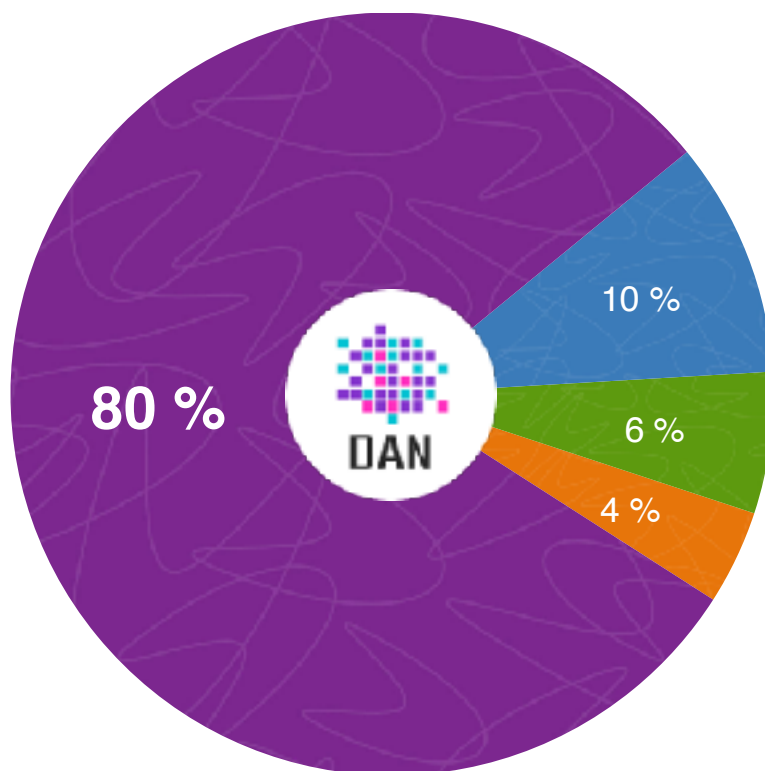
- Разработка ПО: 45%
- Развитие компании: 20%
- Маркетинг: 20%
- Юридические вопросы: 10%
- Непредвиденные расходы: 5%

- Разработка ПО: 45% бюджета под управлением команды разработчиков DANS будут направлены на финансирование разработки прототипа и внесение необходимых улучшений для продвижения и принятия проекта. Сюда же входят затраты на независимый аудит.
- Развитие компании: 20% потребуются на развитие проекта, привлечение новых программистов и рекламодателей. Для этого потребуются так же специалисты по развитию бизнеса и рекламным технологиям.
- Маркетинг: 20% бюджета будет направлено на продвижение DANS, привлечение внимания и большого количества opensource-разработчиков, а также создание сообщества вокруг проекта
- Юридические вопросы и управление: 10% бюджета будут направлены на создание юридической базы для сети DANS, на управление и отчётность.
- Непредвиденное: 5% откладываются на незапланированные расходы.

## Распределение токенов DANS

Всего будет создано 100 000 000 токенов DANS.

- 80% токенов DANS будут доступны для покупки во время Crowdsale
- 10% предназначены для команды DANS, и будут заблокированы на 12 месяцев с клифом 3 месяца
- 6% предназначены для консультантов DANS, и будут заблокированы на 12 месяцев с клифом 3 месяца
- 4% токенов будут выделены для баунти-программы



Из-за наличия верхнего предела не все токены будут проданы во время изначального краудфандинга.

Оставшиеся токены будут храниться на адресе DANS Fund с блокировкой на 24 месяца с клифом 6 месяцев, и затем будут использованы командой DANS для покупки токенов

DANS из децентрализованных приложений DANS, что облегчает процесс привлечения рекламодателей в период набора популярности платформой.

## Баунти-программа

Чтобы получить награду за помощь в узнаваемости проекта в сетях Facebook, Twitter, Youtube, Telegramm и других каналах, посетите <https://dan-service.com/bounty/>

Всего для баунти-программы будет выделено 4 000 000 токенов

- \* 400 000 DANS на кампанию с подписями на bitcointalk
- \* 300 000 DANS переводчикам
- \* 300 000 DANS на кампанию в Facebook
- \* 300 000 DANS на кампанию в Twitter
- \* 300 000 DANS на кампанию в Youtube
- \* 300 000 DANS за вступление в каналы Telegramm
- \* 2 010 000 DANS на дополнительные награды

## Список литературы

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](#)