



spectiv

# TANITIM BELGESİ

Kendini adanmış bir sanal gerçeklik yayın platformu.

Dylan Senter, Nick Ravanbakhsh  
3 Temmuz 2017

# İçindekiler

<b>GİRİŞ</b>	<b>1</b>
<b>1. SANAL GERÇEKLIK İÇERİĞİ</b>	<b>2-4</b>
1.1 TOPLUM ODAKLI VR İÇERİĞİ	2-3
1.2 TİCARİ VR ETKİNLİKLERİ	3
1.3 SPECTIV ORJİNAL VR İÇERİĞİ	3-4
<b>2. TOKENLER: SPECLER &amp; SIGLER</b>	<b>4-12</b>
2.1 TOKENLERE GİRİŞ	4
2.2 SPEC TOKENLERİNİN AMACI (SPECLER)	5-6
2.3 SIGNAL TOKENLERİNİN AMACI (SIGLER)	6-8
2.4 SIGNAL TOKENLERİNİN DAĞITIMI	9-10
2.5 SIGNAL TOKENLERİ CROWDSALES ETKİNLİĞİ	10-12
<b>3. KULLANICILAR &amp; KATILIMCILAR</b>	<b>12-16</b>
3.1 İZLEYİCİLER	12-13
3.2 İÇERİK KATILIMCILARI	13
3.3 İÇERİK KÜRATÖRLERİ	13-14
3.4 REKLAM VERENLER	14-16
3.5 LİSANSLI ORTAKLAR	16
<b>4. HEDEFLER &amp; GÜVENCELER</b>	<b>16-21</b>
4.1 SPECTIV ZAMAN ÇİZELGESİ	16-17
4.2 KAYNAK DENETİMİ	17-18
4.3 SERMAYE GİDERLERİ	19-21
<b>5. ORGANİZASYON &amp; DESTEK</b>	<b>19-23</b>
5.1 YÖNETİM	21-23
5.2 DANIŞMANLAR	23-24
5.3 HUKUK	24-25

## Giriş

Sanal gerçekliğin büyüyen gelişimiyle birlikte, dünya daha önce gerçek dışı görülen olasılıkların ticari gerçekliğe dönüştüğünü görmeye başlıyor. Buna bağlı olarak birçok kişi VR'ın bir sonraki devrimsel teknoloji patlaması olacağını öngörüyor. Piyasa açısından bakılırsa, VR endüstrisinin 2016 yılında 1 milyar \$ iken 2020 yılında 30 milyar \$'ı aşması bekleniyor ki bu da onu dünyada en hızlı büyüyen endüstrilerden biri haline getirir. Doğal olarak VR teknolojisi gittikçe artan oranda yaygınlaştıkça, bunun etrafında oluşan şirket ve platformlarda yaygınlaşacaktır. Şu anda endüstri, ana akım VR hizmetlerini sürdürülebilir hale getirecek teknolojileri geliştirmeye odaklanmıştır. Spectiv, ana akım kapasitesiyle kendini adanmış bir VR yayın platformu oluşturmak üzere bu teknolojilerden faydalanır.

## ÖZET

Spectiv, kullanıcıların ve organizasyonların eşsiz sanal gerçeklik deneyimlerini dünyaya yayınlamasını sağlayan bir platformdur. İzleyiciler sanal gerçeklik üzerinden evlerinde otururken bu deneyimleri yaşayabileceklerdir. Hedefimiz VR'ın gücüyle gerçekten sürükleyici bir paylaşımlı deneyim yaratabilmektir.

**Toplum Odaklı VR İçeriği** – Genel kullanıcılar katkıda bulunduğu VR deneyimleri. Spectiv, sıradan kullanıcıların kendi VR ekipmanlarıyla şahsi deneyimlerini yayınlamalarını sağlar. Bu içerik, profesyonel olarak üretilmişlerden, rastgele kaydedilmiş yüklemelere kadar farklılık gösterebilir.

**Ticari VR Etkinlikleri** – Gerçekten ilgi çekici bir bakış açısı için premium koltuk yakınlığından spor etkinliklerinin, konserlerin ve daha fazlasının VR canlı yayınları. Bu, izleyicilerin sadece popüler etkinlikleri evden izlemesini değil, VR atmosferine tamamen kendilerini vermelerini sağlar. Bu ana akım etkinlikler için, alakalı organizasyonlarla doğrudan ortaklık kuracağız.

**Spectiv Orijinal VR İçeriği** – Spectiv tarafından oluşturulmuş orijinal VR içeriği. Bu içerik en yeni VR teknolojileriyle üretilen ve Spectiv prodüksiyon takımı tarafından denetlenecektir. Spectiv orijinal içeriği, daha kritik toplum odaklı ve ticari bileşenlerin gelişiminden sonra platforma sunulacaktır.

**Tokenler: Specler & Sigler** – Spectiv iki token ekosistemi ile çalışacaktır, “Specler” iç platform para birimi olarak, “Sigler” merkezsiz ERC20 tokeni olarak kullanılacaktır. Sigler, sanal gerçeklik endüstrisindeki büyümeyi teşvik etmek üzere dikkat piyasalarını Ethereum blok zinciri ile birleştirecektir. Bunlar token oluşum crowdsale'i üzerinden oluşturulacak ve dağıtılacaktır.

# 1. SANAL GERÇEKLİK İÇERİĞİ

*Spectiv platformu üzerinden yayınlanan sanal gerçeklik içeriği.*

## 1.1 Toplum Odaklı VR İçeriği

---

Spectiv ile diğer VR yayın platformları arasındaki en büyük fark kullanıcı odaklı içeriktir. Spectiv merkezsiz, kullanıcıyla entegre bir sanal gerçeklik deneyimi değişimidir. Diğer bir deyişle, Spectiv sadece izleyicilerin popüler VR etkinlikleri izlemesi için bir portal değildir – tüm dünyadan kullanıcılar gerçek hayat deneyimlerini başkalarıyla paylaşabileceği bir ortamdır. Bunun anlamı, Birleşik Devletlerde yaşayan bir izleyicinin VR başlığını takıp, evinin konforunda İtalya ve Japonya'dan yayın yapan birinin lensinden görebileceğidir. Yayıncı, kendisi için yerel/bilindik bir alanı veya kent simgesini ziyaret ediyor olsa da, binlerce kilometre uzaktaki izleyiciler için eşsiz ve özgün olabilir. Toplum odaklı içerik, seyahat ve günlük hayat gibi basit olabilir veya sürükleyici bir haber kanalı oluşturarak, politik olarak karmaşık bölgelerden gerçek zamanlı yerel bakış açısını paylaşarak gerilla haberciliği için faydalı olabilir. Bunlar, Spectiv platformundaki toplum odaklı içerik adına nelerin mümkün olabileceğine dair sadece birkaç örnektir.

Diğer bir deyişle, Spectiv sadece kullanıcılar tüketim yapacağı bir ortam değil, kendi katkılarını yapacağı ve diğerleriyle paylaşacağı bir ortam yaratır. Bu toplum odaklı, kullanıcı bazlı içerik, kullanıcılar arasında organik sosyal büyümeyi teşvik eder. Bu modelin VR alanının dışındaki yayın platformlarında başarılı olduğu kanıtlanmıştır ve VR yayını için aktif bir kullanıcı tabanı oluşturmak için de eşit derecede gereklidir.

Başlangıçta, zaten VR kayıt sistemlerini benimsemiş olan dünyadaki bağımsız VR meraklılarıyla çalışmayı planlıyoruz. Spectiv'te içerik yayınlayan ilk genel kullanıcılar olacak ve topluluk tarafından sağlanan VR içeriğinin ilk seçkisini oluşturacaklardır. Bu içerik, önceden kaydedilmiş prodüksiyonları ve nihayetinde gerçek zamanlı akışları içerecektir - esasen kullanıcıların paylaşmak istediği VR deneyimleri. Bu içerik seçkisinin oluşturulması, Spectiv betanın ilk aşamalarında birincil odak olacaktır.

Spectiv ayrıca kullanıcılar arasında ödeme ve makbuz için bir ekosistem oluşturur; izleyiciler hoşlarına giden içerik için yayıncılara bahşiş verebilir veya yeni içerik yayınlandığında haberdar olmak için abonelik için ödeme yapabilir. Bu, kişiden kişiye Spectiv ortamının temel bir unsurudur çünkü kullanıcıların VR deneyimlerini dünyayla paylaşmak için gelir elde etmelerini

sağlar. Ek olarak, hem izleyiciler hem de içerik katılımcıları, merkezi olmayan akıllı sözleşme reklam kampanyaları aracılığıyla reklam katılımı için ödüllendirilecektir. Tüm bu işlemler Spectiv'in özel appcoini ile yürütülecektir: Specler [bkz. Kısım 2.2].

## **1.2 Ticari VR Etkinlikleri**

---

Spor, müzik ve benzer diğer performanslar, tarihi olarak ve doğal olarak şahsen deneyimlenmek üzere tasarlanmıştır. Bu etkinliklerin heyecanı, onları saran atmosferde yatar: insanlar, enerji ve detaylar. Bu gerçek hayat unsurları, modern, evden izlenen TV deneyimi için oluşturulamaz. Ne yazık ki birçok tüketici bu etkinlikleri tüm gerçek hayat görkemiyle deneyimlemeye bayılırken, çoğu kişi biletlere veya seyahate para veya zaman harcamak istemez ve genelde evlerinden çıkmak istemezler.

VR teknolojisi ile, Spectiv bu izleyicilerin oturma odalarının konforunda o gerçek hayat görkeminin deneyimlemesini mümkün hale getirir. En yeni, HD 360° yayın teknolojisini kullanarak, premium koltuk bakış açısından etkinlikleri canlı yayınlatabileceğiz. Bunun anlamı, VR başlıkla bu etkinlikleri evden izlerken, izleyiciler sanal olarak o koltukta oturuyor olacaktır.

Canlı etkinlik görüntüleme sayısı arttıkça, kullanıcıların geri bildirimine bağlı olarak her etkinlikten farklı perspektifler sunacağız. Örneğin, bir konser izlerken, kullanıcıların daha samimi bir deneyim sunmak için ön sırada, daha atmosferik bir deneyim için kalabalığın derinlerinde ya da daha kapsamlı ve eksiksiz bir perspektif için dolaşmayı tercih etme şansı olabilir.

## **1.3 Spectiv Orijinal VR İçeriği**

---

Ticari/toplum odaklı içerik kanalları kurulduktan ve standartlaştırıldıktan sonra, Spectiv kendi orijinal VR içeriğini eklemeye başlayacaktır. Hedefimiz, endüstrinin faydalanabileceği en yenilikçi VR deneyimlerini üretmek ve barındırmaktır. Bunu yaparken, Spectiv'i en yeni teknoloji VR eğlencesi için en önemli yer haline getirmeyi hedefliyoruz. Bu içerik, canlı VR gazeteciliği, belgesel filmler, gerçek zamanlı turlar veya kullanıcıların hikayedeki bir karakterin perspektifinden izleyebileceği filmleri içerebilir.

Spectiv'in orijinal deneyimlerinden çoğu, bir VR projesi oluşturmak için karşılıklı olarak ilgilenen bir şirket/kuruluşla ortaklık içerecektir. Örneğin, Hawaii eyaleti turizmi çekmek için adalarda bir VR turu yapmak isterse, dünyanın görmesini sağlayacak gerçek bir perspektif yaratmak için birlikte çalışabiliriz. Veya bir

yönetmen Pasifik Okyanusu'nun derin deniz canlıları üzerine bir VR belgesel yaratmak istiyorsa, kaliteli bir üretim yapmak için gerekli araçları ve uzmanlığı sağlayabiliriz. Bir takım olarak, Spectiv kullanıcı deneyimine değer katacağı konusunda hemfikir olduğumuz orijinal projelerin peşinden koşacağız. Spectiv orijinal içeriği tamamen topluluk odaklı içerikten ve ticari etkinliklerden bağımsız olacaktır. Özgün içerik, Spectiv kalıcı bir kullanıcı tabanı, güçlü bir kullanıcılar arası yayın ortamı ve canlı ticari yayın kanallarına sahip olmadan sunulmayacaktır.

## 2. TOKENLER: SPECLER & SIGLER

*Spectiv iki token ekosistemi ile yürüyecektir; "Specler" iç platform para birimi olarak, "Sigler" Ethereum blok zinciri üzerine inşa edilmiş ise merkezsiz bir ERC20 tokeni olarak kullanılacaktır. Sigler token crowdsale'i üzerinden oluşturulacak ve dağıtılacaktır.*

### 2.1 Tokenlere Giriş

---

#### Spec Tokenleri (Specler)

Specs will have a fixed value and will be offered in three distinct denominations: Specler, reklam ödülleri, ipuçları ve premium içerik satın alımları da dahil olmak üzere Spectiv platformuna özgü işlemlere olanak sağlamak için kullanılacak iç para birimidir. Bu tokenler, platform içinde kullanım için sınırlıdır, aktarılamazlar ve yalnızca platformdaki reklam ödülleri veya doğrudan satın alım yoluyla alınabilirler. Specler sabit bir değere sahip olacak ve üç farklı birimde sunulacaktır:

Altın Spec: \$.10 | Gümüş Spec: \$.05 | Bronz Spec: \$.01

#### Signal Tokenleri (Sigler)

Sigs, sanal gerçeklik içeriğine benzersiz sinyaller üretmek için kullanılacak merkezsiz tokenlerdir. Sinyal üreticileri, görüntülemeyi başarıyla sağlayabilmek için Sig kazanabileceklerdir ki bu da VR içeriği paylaşmak ve nihai olarak VR benimsenmesini hızlandırmak için güçlü bir teşvik yaratacaktır. Sigler sabit bir fiyattan Spectiv crowdsale'i üzerinden verilecektir:

Signal Tokeni: \$0.50

## **2.2 Spec Tokenlerinin Amacı (Specler)**

---

Reklam ödülleri ve reklam ödemesi akıllı sözleşmeleri için kullanılmak.

Spectiv, işletme gelirlerinin çoğunu reklamverenlerden tahsil edilen ücretler vasıtasıyla kazanır. Önce akıllı sözleşmelerle desteklenen bir reklam ödemeleri sistemi uygulayarak bunu başaracağız. Bu akıllı sözleşmeler, izleyicilerin reklamlara katılımıyla aynı anda Specleri reklamverenlerden izleyicilere, içerik katılımcılarına ve içerik küratörlerine transfer edecektir. İzleyicilerin reklamlara katılarak kazandığı Specler, sadece Spectiv platformunda premium içerik, yayıncılara bahşiş vermek vb. Şeyler için kullanılabilir. Bu şekilde reklam ödül manipülasyonu minimum derecede teşvik edilmiş olacaktır.

Bu sistem reklamcılık ücretlerini dört katmana dağıtır: izleyicilere yapılan ödemeler, içerik katılımcılarına yapılan ödemeler, içerik küratörlerine ödeme ve Spectiv barındırma marjı. Spectiv platformunda reklamverenler tarafından başlatılan her reklam kampanyası, belirli sayıda Spec eklenmiş akıllı bir sözleşme oluşturacaktır. İzleyiciler reklamlara katılırken, izleyiciye bir Spec payı dağıtılır, içerik katılımcısı ve içerik küratörüne (varsa) ayrı bir pay dağıtılır ve Spectiv, reklamları barındırmak için toplam dağıtımdan küçük bir pay alır. Bu reklam ödeme protokolü, reklam katılımı ve platform içerisindeki ödüller için dengeli bir sistem oluşturur.

Kullanıcıların oyunlaştırılmış coin olarak tanımlayacağı kolay bahşiş işlemlerini gerçekleştirmek.

Spectiv'in kullanıcıdan kullanıcıya merkezsiz bahşiş sistemi, platformun en özgün özelliklerinden biridir. Bir "hızlı dokunma" temelinde çalışır; izleyiciler, VR deneyimini yaşarken görüntüleme arayüzünün alt köşesindeki küçük bir token butonuna dokunabilir. Bu butona dokunulduğunda içerikle ilgili bir beğeni ifade edilirken içerik oluşturucuya küçük bir bahşiş gönderilir. Bu küçük bahşiş, izleyicilerle içerik oluşturucular arasında güçlü etkileşimli bir kullanıcı dinamiği oluşturur. Bunun nedeni, tüm dünyadan izleyicilerin, bahşişin oyunlaştırılması ve maddi olmaması durumunda yayıncıya bahşiş vermeye daha eğilimli olmasıdır. Ayrıca, ortalama içerik oluşturucunun, katkıda bulunan izleyicilerin artan genişliği nedeniyle potansiyel olarak daha fazla kazanacağı anlamına gelir. Specleri, kullanıcılar arasındaki değişim para birimi olarak belirlemek bu dinamiği kolaylaştırır.

Premium VR içeriđi satın almak.

Spectiv kullanıcıları kazanmış oldukları Specleri, canlı etkinlik biletleri, VR filmleri, Spectiv orijinalleri ve daha fazlası gibi VR içeriklerini satın almak için kullanabilecekler. Bu satışlar, Spec ile ödenmesi durumunda ABD dolarına göre indirimli olarak yürütülecektir. Bu izleyicilere, reklamlara katılarak Spec kazanma konusunda teşvik sağlar ve genel kullanıcıları Spec satın almaya ve nihayetinde ekosistem içinde daha aktif bir şekilde etkileşime girmeye teşvik eder.

### **2.3 Signal Tokenlerin Amacı (Sigler)**

---

VR içeriđi için sinyal oluşturmak ve sinal trafiđine dayalı reklam geliri elde etmek için gerekli bir araç.

Bu işlevselliđi değerlendirebilmek için ilgi piyasalarını ve içerik küratörlerinin dikkat alışverişinde oynadıđı rolü anlamak gerekir. En temel seviyede, dikkat piyasalarında üç aktör vardır: reklamverenler, içerik katılımcıları ve izleyiciler (dikkat vericiler). İçerik katılımcıları içerik oluşturur; içeriđinin kalitesi ne kadar yüksek olursa, o kadar çok izleyicinin dikkatini çekerler. Bu dikkat, reklamverenler için değerlidir. Bu nedenle, reklamverenler genellikle bunun karşılığında ödeme yapmak isterler. Birçok modelde, reklamverenler aslında izleyici dikkatinin bir payı için içerik katılımcılarına ödeme yapıyor. Bununla birlikte, üretim teknolojileri geliştikçe ve ölçeklendikçe, yüksek kalitede çevrimiçi içerik üretmek ve bunlara erişmek çok daha kolay hale geldi. Bu da izleyicilerin elekten geçirmek istemediđi bunaltıcı derecede bilgi fazlalığına sebep oluyor.

Sonuç olarak, bu izleyiciler ilgilerini içerik oluşturuculardan uzaklaştırmaya ve bunun yerine ilgilerini, kendi ilgilerine göre içerikleri düzenleyen ve öneren içerik küratörlerine vermeye başlıyorlar. Bu içerik küratörleri, dikkat deđişiminde yeni bir aktörü temsil ediyor: sinyal oluşturucular.

Bu küratörler sinyal oluşturarak (beğeniler, retweetler, paylaşımlar), kendi takipçi ađları için etkili bir şekilde içeriđi filtreliyor ve bu takipçilerin ilgisini sinyal verdikleri içeriđe aktif olarak yönlendiriyorlar. Diđer bir deyişle, içerik küratörleri sinyal oluşturarak online dikkat deđişimindeki en büyük etki sahibi kişileri haline geliyorlar.

Bu etkiyi kullanmak üzere, içerik küratörlerini VR içeriđine sinyaller üretmek için teşvik edecek bir protokol oluşturduk. Bu, küratörlerin VR içeriđine ilgi çekmesi sayesinde para kazanabilecekleri bir araç olan Signal Tokenleri ile başarılacaktır. Temel olarak, Spectiv kullanıcıları, belirli bir VR deneyimi için oluşturdukları sinyaller için para kazanma hakkı için 1 Sig ödeyebilecektir.



Kazanılan faiz, sinyallerin deneyime ne kadar ilgi çektiğine bağlıdır. Küratörler, etki ölçeğine göre Sig başına farklı getiri oranları kazanacaklardır. Bir küratör, bir sinyal için 50 Sig (49 Sig kar) kazanabilirken, bir başkası sadece 0.25 Sig (0.75 Sig kaybı) elde edebilir. Bu, bazı kullanıcılar için Sig dağıtmanın çok karlı olabileceği, ancak diğerleri için ekonomik olmayabileceği anlamına gelir. Sonuç olarak, kazanç oranı piyasanın ilgi için bir Sig ödemenin makul değerini ne olarak belirlediğine bağlıdır. Kullanıcıların dağıttığı Sig'lerden kazandıkları ilgi, sinyal verdikleri içeriğin yarattığı reklam gelirin bir payı olarak dağıtılır. Bir Sig vermek, küratöre, istedikleri dış platformlarda içerik paylaşmak için kullanabilecekleri eşsiz bir katıştırma kodu verir. Bu kişiselleştirilmiş bağlantılar yoluyla gelen ilgi, Spectiv veri analizi vasıtasıyla hesaplanacak, taranacak ve spam filtresinden geçirelecektir. Bir not olarak, herkes Spectiv VR içeriğini ücretsiz olarak paylaşabilir. Sigler yalnızca sinyal üreterek gelir elde etmek için gereklidir.

Çevrimiçi VR küratörlüğünü teşvik etmek ve nihai olarak ana akım VR benimsenmesini hızlandırmak.

Dünyanın çoğu hala VR alanından çekinmektedir ve katılımı zorlaştıran engeller olduğu algısındadır. Bu, ortaya çıkan VR teknolojileri ve hizmetleri için büyük bir engel oluşturuyor. Sonuç olarak, VR endüstrisi henüz ana akım benimsenme aşamasına geçememiştir.

Bununla birlikte, Spectiv, ana akım VR benimsenmesini hızlandırmak için heyecan verici bir fırsat sunuyor çünkü Spectiv platformu, en sade, en rahat VR uygulamasına odaklanıyor: gerçek hayat deneyimlerini yayınlama. Bu, zaten benimsenmiş ana akım aktivitelerinden birini (video yayınlama) alıp içgüdüsel ve sürükleyici bir şekilde sunması nedeniyle, VR teknolojisinin en samimi kullanım şeklidir. VR video yayın tüketicileri için var olan tek doğrudan engel, mobil uyumlu bir VR başlık satın almaktır. Bu giriş niteliğindeki VR uygulamasını desteklemek, neredeyse kaçınılmaz bir şekilde, alan içinde kritik bir katılımcı kitlesi oluşturmak için anahtar olacaktır.

Sigleri ayarlama konusundaki motivasyonumuzun büyük bir kısmı VR'ın benimsenmesini teşvik eden bir sistem oluşturmaktır. Ethereum blok zincirini kullanarak, küratörleri VR içeriğini paylaştıkları için ödüllendirecek bir ilgi değişim ağı oluşturabileceğiz. Bunu yaparken, Sigler, VR içeriğini paylaşmak, VR maruziyetini ve VR faaliyetlerine katılımı etkin bir şekilde hızlandırmak için doğal olarak teşvik edici olacaktır.

Bu sistemin bir sonucu olarak, Siglerin fayda değerinin bir bütün olarak VR endüstrisinin iklimiyle doğrudan ilişkili olması muhtemeldir. Başka bir deyişle,

VR teknolojisinin benimsenmesi arttıkça, k rat rlerin VR i eriğine y nlendirecekleri ilgi havuzu da artacaktır. Őu anda 10.000 takipçisi olan bir k rat r,  retilen her sinyal i in yalnızca 100 g sterim kazandırabilir ancak bu izleyicilerin  oğunun VR'ye katılmaya baŐlamasıyla birlikte, k rat r n kazandırabileceđi g sterim miktarı artacak. Bu, Siglerin bir k rat r i in deđerinin VR end strisindeki b y meyle orantılı olarak arttıđı anlamına gelir. VR end strisi b y d k e ve olgunlaŐtıđında, bu, dođal olarak b y yen bir fayda deđerini Sig'lere bađlar.

Spectiv'in baŐarisına erken ilgi kazanmak i in global destekçi kitlesi  ekmek ve sonrasında crowdsale aracılıđıyla kullanıcı  ekmek

Bu nitelikteki bir platform i in geleneksel bađıŐ toplama, genellikle baŐarılı bir iŐletmeye ge iŐ yolunda bize rehberlik edecek bir veya birkaç dıŐ kaynaktan gelen giriŐim sermayesini i erir. Bu faydalıdır fakat bir appcoin aracılıđıyla baŐlangı  sermayesinin artırılmasının, bađıŐ toplama y ntemlerinden  ok daha etkili bir y ntem olduđuna inanıyoruz. Bir token crowdsale'i d zenleyerek, platformumuzun baŐarisına aktif ilgi duyacak global kitle desteđi elde ederken, aynı zamanda kaynak elde etmiŐ oluyoruz. Bu, para toplama  abalarımızın maliyetsiz bir pazarlama stratejisi olduđuna ve kalkınmanın diđer y nleri i in fon sađlamaya baŐladığımız anlamına geliyor. Dahası, Sigleri crowdsale'dan satın alan kullanıcılar i in platforma hemen kaydolup platform ile etkileŐimde bulunmak i in teŐvikler yaratabileceđiz. Bu, alfa altyapısını test etmek i in baŐlangı taki ilk kullanıcı tabanını hızla kurmamıza yardımcı olacaktır. Son olarak, bu bir menkul kıymet teklifi olmadıđı i in daha sonra daha geleneksel y ntemlerle sermayeyi artırmak i in kullanılacak  zsermayeyi koruyacađız.

Spectiv platformunda kullanılacak Specler almak i in.

Bazı crowdsale katılımcıları, Sig'lerini genel platform iŐlevleri i in kullanabilecekleri Spec'lere aktarmak isteyebilir. Bunu, alıcıların kendi kumanda panelleri vasıtasıyla piyasa fiyatlarıyla Siglerini Speclere  evirmelerine izin vererek kolaylaŐtıracađız. BaŐka bir deyiŐle, Sigler, Specler i in bir kupon g revi g rebilir

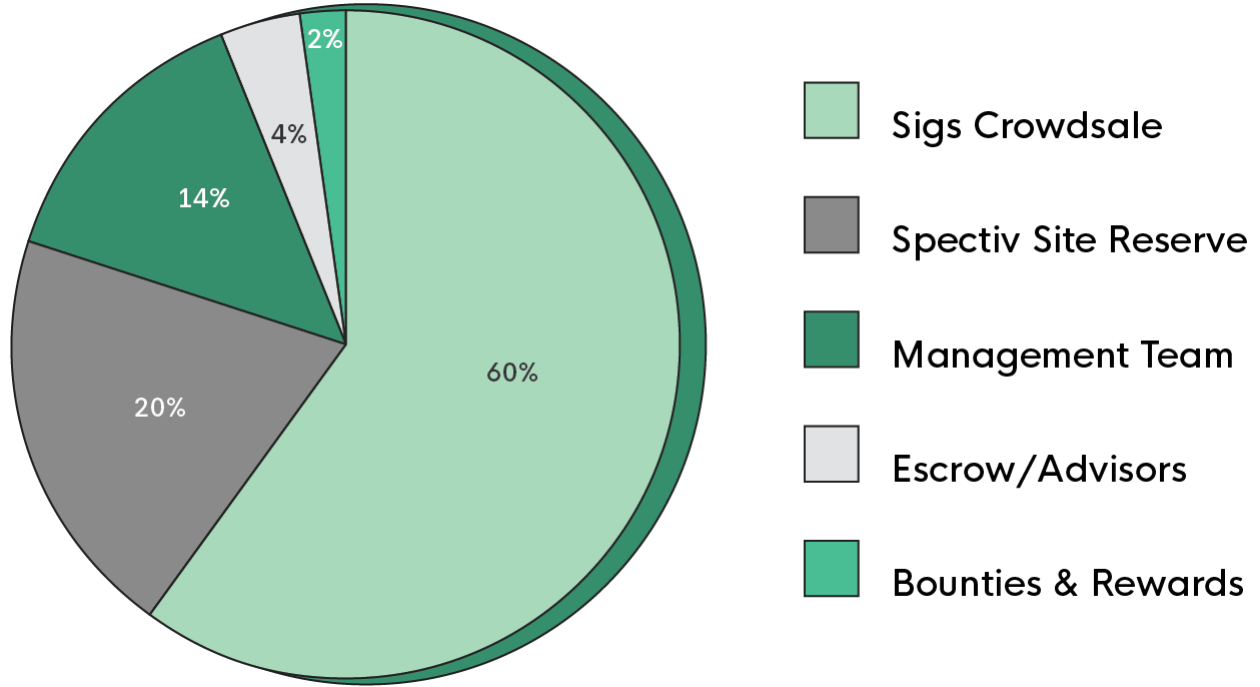
Spectiv platform kararları ve dođrultusu  zerinde oy kullanma hakları i in.

Sig sahibi olan Spectiv kullanıcıları, Spectiv'in geleceđini dođrudan etkileyecek bazı kararlarda oy kullanma yetkisine sahip olacaktır. Ek olarak, sahipler b y k i erik katkıları i in ( r.  zel bir VR tanıtım prod ksiyonu i in hangi  lkeyi g sterebileceđimiz) oy kullanabilecekler. Hedefimiz, katılmak isteyenler i in toplumun erken d nem geliŐiminde aktif bir rol oynaması i in demokratik bir forum oluŐturma'dır.

## 2.4 Signal Tokenlerinin Dağılımı

Oluşturulacak toplam Sig sayısı, crowdsale süresince ne kadar satıldığına bağlı olacaktır. Arz belirlendiği zaman Sigler aşağıdaki gibi dağıtılacaktır:

### Signal Tokenlerinin Dağılımı



(Sig Crowdsale – Spectiv Site Rezervi – Yönetim Takımı – Emanet/Danışmanlar – Prim ve Ödüller)

%60 Sig Crowdsale: Sigler üst limit 130,000 ETH veya 40 milyon \$ olacak şekilde – crowdsale sırasında hangisi daha yüksek ise - halka açık bir crowdsale ile verilecektir. Crowdsale katılımcıları Sigleri sadece Ethereum ile alabileceklerdir. Crowdsale bittikten sonra platform hayata geçene kadar başka bir Sig alım fırsatı olmayacaktır. Crowdsale kapanışından sonra Sigler Ethereum akıllı kontratı üzerinden alıcılara dağıtılacaktır.

%20 Platform Rezervi: Toplam Siglerin belli bir kısmı Spectiv platformunu desteklemek üzere rezerve edilecektir. Bu birkaç farklı kullanıcıyı içerir, fakat çoğunluğu erken küratörler için ilgi getirisi olarak kullanılacaktır. Bu Sigler, reklam yerleştirmeden önce sinyal üreten küratörlere ödeme yapmak için aracı olarak kullanılacaktır. Bu aynı zamanda ilgi veri analizi protokolümüzü geliştirmeye başlamamıza yardımcı olacaktır.

14% Yönetim Takımı: These Sigs will be kept within the company and divided among the management team.

4% Emanet ve Danışmanlar : Emanet ortakları ve danışmanlara Sig ile ödeme yapılacaktır. Toplam Siglerin %2'si iki emanet ortağı arasında eşit bölünecektir. Toplam Siglerin %2'si danışmanlar arasında eşit bölünecek ve dağıtılacaktır. Bu Sigler crowdsale sonrasındaki 3 ay için verilecektir.

2% Prim ve Ödüller: Siglerin bir kısmı, prim programımız üzerinden proaktif crowdsale katılımcılarını ödüllendirmek için kullanılacaktır.

## **2.5 Signal Tokenleri Crowdsale Etkinliği**

---

Sigler, token oluşumu crowdsale etkinliği üzerinden halka açık olarak satılacaktır. Crowdsale 14/08/2017'de saat 14:00'da (GMT -5) başlayacak ve 04/09/2017'ye kadar sürecektir. Oluşturulacak Siglerin toplam sayısı, ne kadar Sig satıldığına göre belirlenecektir. Crowdsale için üst limit 130,000 ETH veya 40 milyon \$ olarak belirlenecektir – crowdsale sırasında hangisi daha yüksek ise. Not: ETH piyasasında boğa etkisinin potansiyel üst sınırimızı %20'den fazla yükseltmesine izin vermeyeceğiz. Eğer Ethereum fiyatları, crowdsale başlangıç haftasında ETH maksimum değeri 48 milyon \$'ı aşacak kadar değişkenlik gösterirse, ETH limitini toplum geribildirimini doğrultusunda 40 milyon \$ limitine yakın olacak şekilde değiştireceğiz. Eğer üst limite ulaşırsa, crowdsale anında sonlanacaktır. Sig crowdsale'i [www.spectivvr.com](http://www.spectivvr.com) adresinde gerçekleştireceğiz.

### **FİYATLANDIRMA:**

Sigler sabit fiyatlandırma ile 0.50\$ olacaktır. Erken crowdsale katılımcıları, alım yaptıkları zamana bağlı olarak Sigleri bu fiyat üzerinden indirimli olarak alma şansına sahip olacaklardır. Sigler 4 seviye üzerinden satılacaktır ve her seviye erken alım bonus fırsatı ile kademeli sermaye dağılımını (kısım 4.3'te açıklanmıştır) temsil etmektedir. Bonusların büyüklüğü, satın alım zamanına göre değişiklik gösterecektir. Kişi Sigleri ne kadar erken olursa, o kadar fazla Bonus kazanmayı bekleyebilir. Sistem temel olarak alıcıları erken destek verdikleri ve crowdsale'e katıldıkları için ekstra Sigler ile desteklemektedir.

Farklı bonus fırsatları 4 seviyeye yayılmıştır:

### Erken Alım Bonusları:

Seviye 1: \$0 – \$2,000,000 Toplandı = 40% Bonus

Seviye 2: \$2,000,000 – \$10,000,000 Toplandı = 25% Bonus

Seviye 3: \$10,000,000 – \$25,000,000 Toplandı = 15% Bonus

Seviye 4: \$25,000,000 – \$40,000,000 Toplandı = 0% Bonus

Crowdsale bittiğinde Signal Tokenleri Sig dağıtımı Ethereum akıllı sözleşmesi ile dağıtılacaktır. Sigleri crowdsale biter bitmez dağıtmayı hedefliyoruz, fakat Sigleri alıcılara resmi olarak dağıtmak, crowdsale'in kapanışından sonra 3 gün sürebilir.

Bu bonus takviminin nasıl çalıştığını tasvir etmek için, crowdsale'a katılan dört farklı alıcı olduğunu varsayalım. Her alıcı bonus takviminin farklı bir aşamasında 25\$ katkıda bulunuyor:

Adam Seviye 1 sırasında 25\$ gönderiyor.

Ön tanımlı olarak 50 Sig alır, üstüne %40 ek alır.  
(50 x 1.40) = 70 Sig | \$0.36/Sig

Paul Seviye 2 sırasında 25\$ gönderiyor.

Ön tanımlı olarak 50 Sig alır, üstüne %25 ek alır.  
(50 x 1.25) = 63 Sigs | \$0.40/Sig

Jane Seviye 3 sırasında 25\$ gönderiyor.

Ön tanımlı olarak 50 Sig alır, üstüne %15 ek alır.  
(50 x 1.15) = 58 Sigs | \$0.43/Sig

Bill Seviye 4 sırasında 25\$ gönderiyor..

Ön tanımlı olarak 50 Sig alır, bonus eklenmez.  
(50 x 1.00) = 50 Sigs | \$0.50/Sig

İllüstrasyonda görüldüğü üzere, crowdsale katılımcıları erken alımda bonus kazanır ve alım için beklerlerse bonus fırsatlarını kaybeder. Bunun anlamı, alıcılar proaktif olarak crowdsale'e katıldıkları için daha düşük bir oranla Sig alırlar.

Nasıl katılır:

Katılımcıların bir Ethereum cüzdanına ihtiyacı olacaktır. Spectiv myetherwallet'ı (MEW) önerir, fakat döviz değişim hesabı olmayan tüm Ethereum cüzdanlarına Sig transferi yapılabilecektir. Bu Ethereum cüzdanı, kişiselleştirilmiş bir Ethereum adresi oluşturacaktır. Crowdsale başladığında, kullanıcılar Siglerine ne kadar ETH katkıda bulunmak istediklerini belirtebilecekler. Sonrasında kullanıcılardan Siglerinin gönderileceği Ethereum cüzdanlarına bağlı Ethereum adreslerini girmeleri istenecektir. Bir kullanıcı Ethereum adresini girdikten sonra, o kullanıcıya Etherini Sig ödemeleri için gönderecekleri eşsiz bir ödeme adresi verilecektir. Ödeme yapıldığında, kullanıcıların satın aldıkları Sig sayısını görebilecektir. Sigler, crowdsale'in sonunda akıllı bir sözleşme üzerinden kullanıcıların sağladığı Ethereum adreslerine dağıtılacaktır.

### 3. KULLANICILAR & KATILIMCILAR

*İzleyiciler, içerik katılımcıları, lisanslı ortaklar ve reklamcılar için Spectiv deneyimi.*

#### 3.1 İzleyiciler

---

Doğal olarak, Spectiv platformunun en önemli unsuru izleyici deneyimi olacaktır. Görüntüleyenlere mümkün olan en iyi deneyimi sunmak için ulaşmamız gereken üç ana hedef vardır. Öncelikle, içerisinden seçim yapılabilecek oldukça geniş bir yelpazede VR deneyimleri sunmayı bir öncelik haline getireceğiz. Buna resmi olarak lisanslı canlı etkinlikler, küresel kullanıcı odaklı içerik ve nihayetinde Spectiv orijinal VR yapımları dahildir. İkincisi, izleyici arayüzünü basit, sezgisel ve göz korkutucu olmayan bir şekilde yapacağız. Ana akım VR'ın benimsenmesi halihazırda en erken aşamadır, bu nedenle Spectiv kullanıcı arayüzünün olabildiğince sorunsuz olması kritiktir. Son olarak, Ethereum blok zinciri üzerine kurulmuş eşsiz appcoinimizden faydalanarak, izleyici işlemlerinin güçlü ve kolay yürütülebilir olduğundan emin olmak için çaba göstereceğiz. İzleyiciler, reklamlarla etkileşim kurarak Spec kazanabilirler. Daha sonra bu Specleri, premium VR içeriği satın almak ya da en sevdikleri içerik katılımcılarına bağışlaamak ya da abone olmak için kullanabilirler.

Resmi platform yayınlanır yayınlanmaz yeni kullanıcı üyelik kampanyası yürüteceğiz. Bu kampanyada Spective'e kayıt olan her yeni üyeye 3\$'lık Spec (30 Spec) vereceğiz ve telefonla uyumlu karton VR başlık göndereceğiz. Hedefimiz izleyicilere hemen VR içeriklerinin keyfini çıkarmaya başlayabilecekleri bir ortamın yanısıra oyunlaştırılmış bahşiş süreci deneyimi sağlamaktır.

### **3.2 İçerik Katılımcıları**

---

Bu, canlı veya önceden üretilmiş VR içeriği yükleyen tüm kullanıcıları ifade eder. Bu içerik hava dalışından market alışverişi gibi basit aktivitelere kadar uzanan deneyimlerden oluşabilir. İlk hedeflerimizden birisi, izleyicilerin arasından seçmesi için derhal bir global VR deneyim seçkisi oluşturmaktır. Bu nedenle, platform üzerinde kullanıcılara global bir VR içeriği portföyü oluşturmak için benzersiz yerel bölgelerden içerik yüklemek için teşvikler uygulayacağız. Tüketici seviyesindeki VR kayıt teknolojisinin hızlı ticarileştirilmesi ile Spectiv'in VR içerik seçkisinin, sektörün yanında organik olarak gelişeceğinden eminiz.

İçerik oluşturucular bahşış toplayabilir, ücretli abonelik talep edebilir ve katkıları için doğrudan reklamverenlerden ödeme alabilir. Bu katılımcıların koleksiyonlarını yüklemesi ve para çekmesi için sorunsuz ve güçlü bir arayüze sahip olacağından emin olacağız. İçerik oluşturuculara Spec ile ödeme yapılacaktır, fakat USD gibi diğer para birimlerinden para çekme seçeneğine sahip olacaklardır. Birçok VR içerik yaratıcısı, kripto dünyasının dışından geleceği işin bu işlemi mümkün olduğunca sorunsuz hale getirmemiz önemlidir. Başka bir deyişle, içerik oluşturucuların VR içeriğine kolayca katkıda bulunmalarını ve blok zincir hakkında hiçbir bilgiye ihtiyaç duymadan ödeme alabilmelerini sağlayacağız. İçerik katılımcılarının, para çekme haklarına erişebilmek için temel bir onay sürecinden geçmeleri gerekir. Bu sadece spam katkılarına karşı koruma sağlamak içindir.

### **3.3 İçerik Küratörleri**

---

İçerik küratörleri, aktif olarak VR içeriği paylaşan kullanıcıları tanımlar. Bu kullanıcılar, Spectiv platformunun başarısında ve VR yayın teknolojilerinin genel kabul görmesinde kritik bir rol oynayacaktır. İçerik küratörlerinin VR içeriğini paylaşmalarını teşvik etmek için, Spectiv ilgi çeken ve bunu VR alanına yönlendiren küratörlere ödüller kazandıran bir kazanç sistem yürürlüğe koymaktadır. Bu küratörler VR içeriğine sinyaller üreterek Sinyal Tokenleri yoluyla gelir elde edeceklerdir.

Teknolojik gelişmeler sayesinde İnternet'te artık çok fazla miktarda kaliteli içerik olduğu için, izleyiciler içerik bulmak için doğrudan çaba harcamıyor. Dikkat piyasasında, küratörler, özenle hazırlanmış içeriği filtreleyerek ve pekiştirerek izleyicilere değer sağlar. Bu, beğeniler, retweetler, paylaşımlar vb. yoluyla sinyal üretmek suretiyle yapılır. Bugün, takipçiler dikkatlerini çoğunu gerçek içerik yaratıcılarından ziyade bu sinyallere harcamaktadır. Bu, içerik oluşturucunun izleyicilere bağlanma yeteneği artık yalnızca içeriğinin kalitesine değil, aynı zamanda içeriklerinin İnternet üzerinden ne kadar etkili paylaşıldığına bağlı olarak, içerik oluşturucular ile izleyiciler arasında bir ara katman yaratır. Bu

durum, içerik k rat rlerinin i eriĐin g r nt lemesini etkilemesinde kritik bir rol oynadığı anlamına gelir.

Bu yeni aracı rol, m zik, video, haber vb. gibi ana i eriĐe sahip medyada bir sorun teŐkil etmiyor. Bunun nedeni, bu ara ların zaten geniŐ  apta kabul g rmesidir, bu nedenle i eriĐi yayacak yeterli k rat r vardır. DiĐer bir deyiŐle, bu katman, kaliteli i eriĐin izleyicinin tercihine g re hak ettiĐi maruziyeti elde etmesini saĐlamak i in akıŐkan bir Őekilde bir kanal gibi hareket eder.

Bununla birlikte, bu tabaka ortaya  ıkan bir i erik bi imi i in bir miktar s rt nme yaratır; k rat rler yeni i erik aracını benimsemediyse, ona sinyal vermezler. İzleyiciler dikkatlerini neredeyse tamamen bu sinyallere harcadıklarından, b y k olasılıkla i eriĐe maruz kalmayacaklardır.

 evrimi i izleyicilerin  oĐu artık kaliteli i eriĐi aramak i in zamana yatırım yapmıyor; daha ziyade, aracı platformlarda sinyal  reten k rat rler vasıtasıyla bunu pasif olarak alıyorlar. Bu dinamik dikkat piyasalarının ayrılmaz bir  zelliĐi haline geldi ve muhtemelen bu Őekilde kalacak.

Ana akım VR benimsenmesini hızlandırmak i in, bu dinamiĐe kasten n fuz etmeliyiz. Bunu, izleyicilerin kritik bir kitleye ulaŐması i in mevcut i erik k rat rlerinin etkisinden faydalanarak yapmayı planlıyoruz. Sigleri kullanarak, k rat rler i in VR i eriĐine sinyal  reten ve nihayetinde ana akım VR'in benimsenmesini teŐvik eden merkezsiz bir ekonomik teŐvik yaratıyoruz.

K rat rler, VR i eriĐine iliŐkin sinyallere reklam ilgisi oluŐturmak i in Sig'leri daĐıtabilecekler. K rat rler, takip eden kiŐilerin ilgisini  ekecek Őekilde (sinyal oluŐturdukları diĐer herhangi bir i erik gibi) en iyi kalitede VR i eriĐini kendi takip iliĐi ile paylaŐmaya teŐvik edilecektir. Bu, izleyicilerin  zellikle ilgi uyandırması daha olası olan  zel  retim VR i eriĐine maruz kalacakları anlamına geliyor.

### **3.4 Reklam Verenler**

---

Ticari kuruluŐlar platformumuz aracılıĐıyla reklam kampanyaları y r tebilecektir. Bu reklamverenler, bir kampanya y r tmek i in belirli bir miktar ABD doları  deyeceklerdir.

Spectiv bu miktarın iŐletme reklam geliri olarak hemen bir miktar tahsil edecek ve geri kalan pay, izleyicilerin reklamlara katıldığı sırada Spec'leri y neten bir Spec c zdan i ine aktarılacaktır. Bunun nasıl iŐleyeceĐinin bir  rneĐi:

Bir reklamcı, Spectiv  zerinden bir reklam kampanyası y r tmek i in 100,000\$  der. Spectiv reklam geliri olarak 30,000\$ alır, 70,000\$ daĐıtılır.



Bu 70,000\$, 700,000 Altın Spec'e karşılık gelir (sabitlenmiş fiyat: 0.10\$).

Sonrasında bu Altın Specler, sadece izleyiciler reklama doğrudan katıldığında serbest bırakılmak üzere akıllı bir sözleşmeyle tutulur.

Bir izleyici bir reklama katıldığında, dört şey aynı anda gerçekleşir:

1. Reklam fonlarının bir kısmı akıllı sözleşmeden serbest bırakılır.
2. İzleyici Speclerini alır.
3. İçerik katılımcısı Speclerini alır.
4. Eğer geçerliyse, içerik küratörü sinyal oluşturduğu için Sig kazanır.

Örneğin, bir izleyici bir reklama katılarak 5 Altın Spec kazanabilir. Spec dağıtımı muhtemelen şöyle olacaktır

İzleyici 5 Altın Spec alır (\$0.50).

İçerik katılımcısı 5 Altın Spec alır (\$0.50).

İçerik küratörü piyasa oranında Sig olarak dağıtılan 1 Altın Spec alır (\$0.10)

Reklamverenin toplam maliyeti, Spectiv marjı düşülürse: \$1.10

Bu rakamlar ve ilgili oranlar, başta reklamverenler bu dikkat için ne kadar para ödemeye istekli oldukları olmak üzere, çok sayıda faktöre bağlı olarak değişiklik gösterebilir. İzleyici çeken bir reklamın temeli, bir reklam için 1,10\$, diğerinde ise 0,30\$ olabilir. Spectiv platformu üzerinden reklamcılık, diğer platformlarda reklamcılıktan büyük ihtimalle daha ucuz olacaktır, çünkü VR henüz erken safhalarındadır. Bununla birlikte, VR teknolojisi ticarileşmeye devam ederken, VR reklamcılığının değeri bununla orantılı olarak artacaktır. Dahası, VR reklamcılığının piyasa değeri arttıkça, Sigler ile VR sinyalleri üretmenin değeri de artacaktır. Bu, Sigleri destekleyen doğal değeri sağlar: VR zaman içinde ana akım haline geldiğinde, küratörler tarafından Siglere olan talep de artacaktır.

Görüntüleyenleri, içerik katılımcılarını ve en önemlisi içerik küratörlerini ödüllendiren bir reklam geliri protokolü uygulayarak, VR içeriğine ve daha sonra bu içerik aracılığıyla barındırdığımız reklamcılığa agresif bir şekilde dikkat çekecek bir teşvik sistemi kuruyoruz. Bu sistemi geliştirmede en kritik unsurlar, dikkat verilerek analiz, manipülasyon koruma mekanizmaları ve ödül limitleri olacaktır. Sağlam bir reklam ödül sistemini destekleyecek bu bileşenlerin geliştirilmesi, başlıca erken odak noktalarımızdan biri olacaktır.

### **3.5 Lisanslı Ortaklar**

---

Önemli seviyede aktif bir kullanıcı tabanı oluşturduğumuzda, spor ve konser gibi ana akım etkinlikleri yayınlama hakkı için lisans alabileceğiz. Popüler ticari organizasyonların yayın temsilcileriyle konuştuk ve hepsi bir anlaşmaya varmak

için izleyicilerin en kritik faktör olduğunu onayladı. Dolayısıyla, stratejimiz ilk kullanıcı tabanımızı toplum odaklı içeriklerle oluşturmak ve sonrasında bu kullanıcı tabanını alakalı organizasyonlara sunmaktır. İzleyicilerimiz bir organizasyonun gereksinimlerini karşıladığında, lisans alma sürecine başlayabiliriz. NBA ve NFL gibi organizasyonlar hali hazırda bu tip VR yayın ortaklıklarını benimsemekte.

Bu lisanslı ortakların gelir modelleri, yayın sözleşmesinin niteliğine göre değişir. Çoğunlukla kuruluşlar, kullanıcıların içerik erişimi için abone olmaları gereken bir ağa sahip olacak ve bazen izleme başına ücretle çalışacaklardır. Spectiv iki gelir modelini de kullanacak ve daha incelikli diğer düzenlemelere de adapte olacaktır.

Spectiv, izleyicilere olası en iyi akış kalitesi ve deneyimini sağlamak için yerinde VR yayın sistemlerini uygulayacak ve denetleyecektir. Spectiv, izleyiciler için en yüksek hizmet standartını sürdürecektir ki bu şekilde temsil ettiğimiz organizasyonların sunduğu tüm kalite güvencelerini açıkça karşılayacaktır.

\*TV kanalları gibi bu VR yayın ortaklıkları münhasır değildir.

## 4. HEDEFLER & GÜVENCELER

*Platform katılımı için belirlenen hedeflere ulaşılmasının ana hatları ve Crowdsale ile elde edilen sermaye için güvence protokolleri.*

### 4.1 Spectiv Zaman Çizelgesi

---

#### Q2 2017

- ✓ Takım içi işe alım şartlarını son haline getirme ve takviye olarak geliştiriciler ile stajyerlerin işe alımı.
- ✓ Hisse senedi paylaşımı, danışman/yatırımcı ilişkileri, çalışan anlaşmaları da dahil olmak üzere şirket yapısını son haline getirme.
- ✓ İlk platform pazarlama kampanyasını başlatma.

### Q3 2017

- v Signal Tokenleri için tam Crowdsale başlatmak.
- v Ek platform geliştiricileri işe almak.
- v Alpha platformunun gelişimi üzerinde çalışma.
- v Dünyadaki VR severler ile içerik katkısını güvence altına alma.
- v Popüler içerik oluşturanların VR kayıt sistemlerini benimsemesi ve içeriklerini bizim platformumuza yüklemesi için finanse etmek.

### Q4 2017

- v Kullanıcı tabanını büyütmek kullanıcı odaklı katkıları teşvik etmek.
- v Platformun Alfa versiyonunu piyasaya sürmek.
- v Platformu optimize etmek; geri bildirim toplama ve alfadaki hataları çözümlenme.
- v Ticari organizasyonlarla ortaklık ve lisans alma düzenlemeleri için görüşmelere başlamak

### Q1 2018

- v Platformun beta versiyonunu piyasaya sürmek.
- v Tam online pazarlama kampanyası ve yönlendirme programı yürütmek.
- v Reklamcılarını ve reklam ödülleri yürürlüğe koymak.

### Q2 2018

- v Geniş bir VR deneyim yelpazesi oluşturmak için özellikle içerik çeşitliliğine odaklanarak emek harcamak
- v RamiSpectiv website ve platformunu faaliyete geçirmek.
- v Reklamcılar, izleyiciler ve içerik yaratıcıları için güçlü reklam ödül sistemi.
- v Ulaşılmış olan kilometre taşlarına bağlı olarak, Spectiv orjinal VR içeriği planlarına başlamak.

## **4.2 Kaynak Denetimi**

---

Amacımız, kullanıcılar için değer yaratan bir platform oluşturmaktır. Crowdsale katılımcıları, Siglere harcanan kaynakların platformu doğrudan desteklediğinden emin olabilirler. Bununla birlikte, crowdsale üzerinden elde edilen kaynakları doğrudan yönetecek güvence ve şeffaflık politikaları belirledik.

En temel seviyede, kaynakların erişime açılmasını yönetecek ve düzenleyecek bir emanet hesabı oluşturuyoruz – tüm crowdsale kaynakları 3

bağımsız aktör tarafından kontrol edilen bir çoklu imza sistemli emanet hesabına aktarılacaktır:

1. CoinVault ATM CEO'su Sheldon Weisfeld
2. Belirlenecektir
3. Spectiv Virtual Reality, Ltd.Şi

Crowdsale üzerinden elde edilen kaynaklar, Sig tokenleri tüm alıcılara yeteri kadar dağıtılabildiği kadar çoklu imza sistemli emanet hesabında kilitli olacaktır. Sigler dağıtıldığı zaman emanet hesabı aktörleri kaynakların ilk serbest bırakımını onaylayabilecektir. Bu kaynaklar, önceden belirlenen kilometre taşlarına ulaşılması ve buna bağlı olarak verilen emanet hesabı onayına dayanarak üç ayrı eşit kısım olarak erişime açılacaktır. Erişime açılma takviminin ana hatları burada belirtilmiştir:

Kaynakların ilk 1/3'ü, crowdsale üzerinden alınmış Siglerin dağıtımının hemen sonrasında Spective'e açılacaktır. Bu fonlar emanet hesabından serbest bırakılır bırakılmaz ABD Dolarına çevrilecektir. Bunlar, daha sonraki gelişim masrafları ve ilk pazarlama çabaları için kullanılacaktır – özellikle siteye ilgi çekici, yüksek kaliteli VR içeriği yönlendirmek için. Bu kaynaklar aynı zamanda çalışanlar, ofisler vb. Öğeler dahil olmak üzere şirketin temelini oluşturmak gibi genel şirket operasyonlarının hazırlanması için kullanılacaktır.

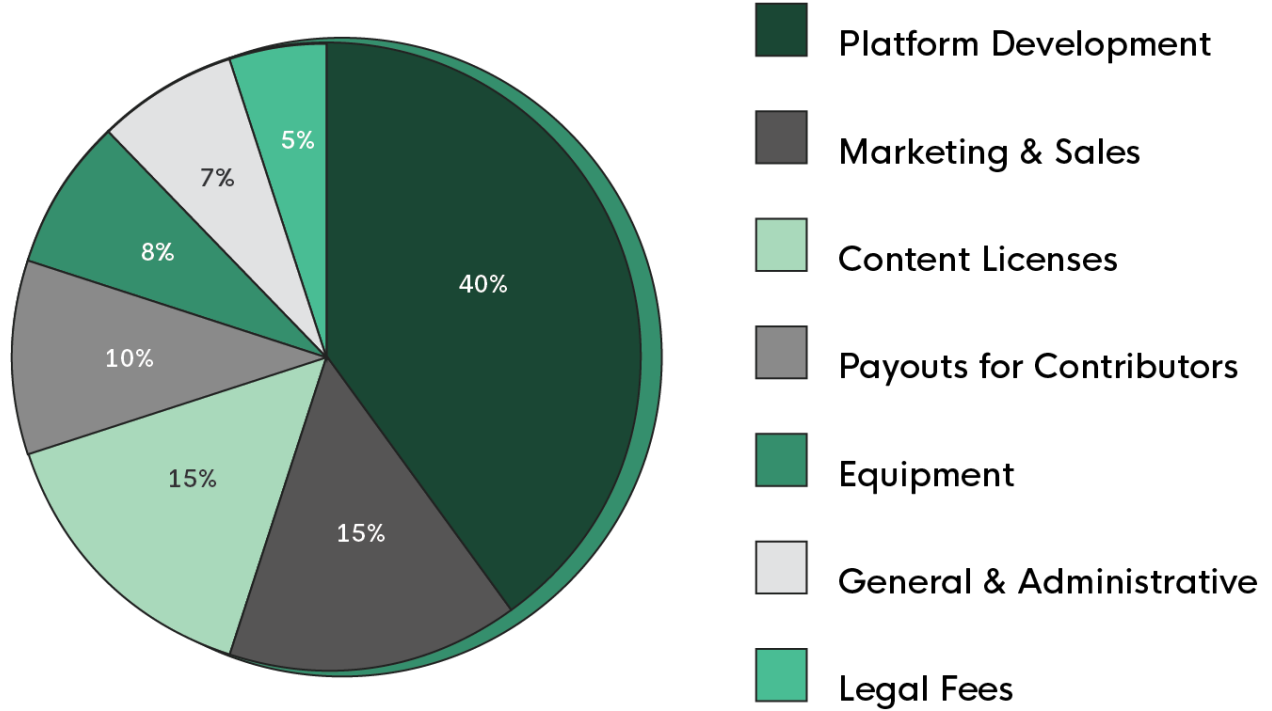
Kaynakların sonraki 1/3'ü platform betanının lansmanı ile birlikte serbest bırakılacak ve dönüştürülecektir. Bu kaynaklar gelişim ve genişlemenin sonraki aşamasını gerçekleştirmek için kullanılacaktır. Bu, platform mimarisini optimize etmeyi, kullanıcı tabanı oluşturmak için proaktif çabaları ve popüler etkinlikleri yayınlamak için ana akım organizasyonlarla lisans anlaşmalarına ulaşmayı içermektedir.

Kaynakların son 1/3'ü betanın sonunda ve Spectiv platform lansmanının resmi duyurusuya birlikte serbest bırakılacak ve dönüştürülecektir. Bu kaynaklar hedefli online pazarlama çabalarını ve platform bakım giderlerini destekleyecektir.

Bir not olarak, önemli bir kripto piyasa hareketi durumunda, crowdsale'den alınan fonların tam tutarını ABD Doları'na dönüştürme hakkımızı saklı tutarız. Spectiv platformu blok zincirinde çalışıyor olsa da, Spectiv şirketi çalışmıyor - sağladığımız hizmet için en iyi şekilde hareket etmek bizim sorumluluğumuzdur. Bu nedenle, büyük çaplı bir piyasa çöküşü durumunda, en iyi ekonomik verimlilikle Spectiv gelişimine yatırım yapmaya devam edebilmemiz için, mümkün olan en kısa sürede fonları yasal paraya dönüştüreceğimize dair tüm crowdsale katılımcılarına güvence vermek istiyoruz. Bu nitelikteki acil bir tasfiye, diğer tüm fon serbest bırakımları gibi aynı çoklu imza sistemli emanet hesabı onayını gerektirecektir.

### 4.3 Sermaye Giderleri

#### Kaynak Kullanımları



(Platform Geliştirme – Pazarlama & Satış – İçerik Lisansları – Katkıda Bulunanlara Ödemeler – Ekipman – Genel & Yönetim – Yasal Giderler)

**Platform Geliştirme:** Bu kaynaklar platformu inşa etmek ve tanıtmak için kullanılacaktır. Kilometre taşları zaman çizelgemize uygun olarak gelişim hedeflerimize ulaşabilmek için, 4 tane daha tam zamanlı programcı işe almamız gerekecektir. Bunlara ek olarak, bu kaynaklar Spectiv'in kullanıcı tabanını, içerik katkılarını ve genel katılımı büyütme ve genişletmeye yardımcı olacak işleri yapan çalışan/danışman giderlerini karşılamak için kullanılacaktır.

**Pazarlama & Satış:** Bu kaynaklar marka farkındalığı oluşturmak ve platforma yeni kullanıcılar çekmek için kullanılacaktır. Oldukça hedefe yönelik, daha önceden belli derecede VR bilgisi olan kullanıcılara erişmek odaklı bir online pazarlama kampanyasıyla başlamayı planlıyoruz. Pazarlama hedefimiz insanları VR imkanları hakkında eğitmek değil – endüstri zaten bunu kendi başına yapacaktır. Hedefimiz, yavaş yavaş buna maruz kalan insanları alıp onlara VR deneyimleri için en basit, kullanması en kolay destinasyonu sunmaktır. Bunu yapmaktaki amacımız, acemi VR kullanıcılarına başlayabilecekleri, göz korkutucu olmayan, özel bir platform sunmaktır. Pazarlama ve satış kaynakları, spesifik olarak müşteri kazanmaya ve bu

segmentteki kullanıcılara ulaşmamıza yardım edecek yönlendirme teşviklerine gidecektir.

**İçerik Lisansları:** Bu kaynaklar büyük organizasyonlarla yapılacak potansiyel yayın lisansı alma anlaşmaları için kenara ayrılacaktır. Bu lisans ücretleri, organizasyon ve etkinliklere bağlı olarak büyük değişkenlik gösterir.

**Katkıda Bulunanlara Ödemeler:** Bu kaynaklar hemen içerik katkısını teşvik etmek için kullanılacaktır. Tüm dünyadan var olan VR tutkunlarına platforma eşsiz VR içeriği yüklemeleri için doğrudan ödeme yapacağız. Aynı zamanda diğer yayın platformlarında etkili olan kişilere, VR içeriklerini Spective'e yüklemeleri için sponsor olacağız. Bu çaba için bu kaynakları kullanmamız çok önemlidir çünkü bu başlangıç içeriği, erken izleyici kazanmayı sağlayacaktır.

**Ekipman:** Bu kaynaklar VR demirbaşlarını satın almak için kullanılacaktır. Bunlar, canlı ticari etkinlik yayını yapmak için kullanacağımız kurulumları ve hem orjinal, hem ortaklı içerikleri kaydetmek için kullanacağımız kamera ekipmanlarını içerir.

**Genel & Yönetim:** Bu kaynaklar günlük genel masrafları karşılamak için kullanılacaktır: kira, yardımcı hizmetler, seyahat, vs.

**Yasal Giderler:** Kaynakların %5'i veya en az 200,000\$ olası yasal zararlar için kenara ayrılacaktır.

*4 seviyeden oluşan sermaye takvimi üzerinden crowdsale kaynaklarının kullanımının ana hatları açıklanmıştır:*

#### Seviye 1: \$2,000,000 Alındı

- Video görüntüleme fonksiyonlu mobille çalışan VR başlık geliştirme
- Güçlü bir VR video yükleme arka ucu geliştirme + barındırma hizmeti
- Şirket kurulumu ve crowdsale yapısıyla ilişkili yasal giderler
- İşletme giderleri (genel giderler, yönetim giderleri, veri barındırma, maaşlar, vs.)
- Bağımsız VR içerik oluşturanlarla yapılacak, var olan içeriği Spectiv platformuna bağlamak için kaynak anlaşmaları

#### Seviye 2: \$10,000,000 Alındı

- Sig dönüşümlerini takip etmek için sinyal link trafik veri analiz sistemi geliştirme
- Arka uç gelişimini hızlandırmak için 2 programlamacı daha işe alma

- Ekipman uyumluluğunu genişletme (Oculus Rift, HTC Vive, vs.)
- Aktif olarak spor ve eğlence organizasyonlarıyla ortaklık kovalama
- Yeni içerik katkısı için profesyonel VR üreticileriyle ortaklıklara girme
- Yeni kullanıcılara ulaşmak için hedefli pazarlama ve tanıtım kampanyaları başlatma

### Seviye 3: \$25,000,000 Alındı

- Daha fazla içerik tutmak için daha büyük veri barındırma bant genişliği fonlama
- Ticari etkinlik ve kullanıcılar arası canlı akış fonksiyonları geliştirme
- Spectiv platformu üzerinden sanal gerçeklik reklamcılık sistemini entegre etme
- Spor ve eğlence alanlarındaki büyük canlı etkinlikler için yayın anlaşmaları fonlama
- Yeni kullanıcı üyelik kampanyası başlatma: 3\$ Specs kredisi + ilk 200,000 yeni kullanıcı için karton başlık

### Seviye 4: \$40,000,000 Alındı

- İlerideki veri barındırma ve ek işe alım ihtiyaçları için sermaye rezerve etme
- Sürükleyici bir Spectiv sanal gerçeklik ortamı ve arayüzü geliştirme
- Toplum odaklı katılımı teşvik etmek için global pazarlama çabaları
- Spectiv Orjinal İçeri Fonlama; VR üretim ekipmanı + takımı

## **5. ORGANİZASYON & DESTEK**

*Yönetim, çalışanlar ve danışman desteği.*

### **5.1 Yönetim**

---

#### Dylan Senter – CEO

Dylan, geçtiğimiz birkaç yılda birden fazla şirket kurmuş olan başarılı bir girişimcidir. Kendisi şu anda, bir akıllı materyaller teknoloji girişimi olan, günümüze kadar Ar-Ge çalışmaları için 3 milyon \$'dan fazla fon almış olan Senstyec firmasının kurucu ortağıdır. Kendisi aynı zamanda deneyimli bir e-ticaret uzmanıdır ve 2016 yılındaki satışlarından 500,000\$'dan fazla gelir üretmiş olan kendi Amazon mağazasını (SuperSenter) işletmektedir. Girişimsel



başarıları, 2015 yılında Texas Business Hall of Fame'den onur ödülü ve burs almasını sağlamıştır. Uzmanlık alanları iş geliştirme, pazarlama ve büyüme stratejileridir.

### Nick Ravanbakhsh – COO

Nick, Houston Üniversitesi muhasebe ve girişimcilik bölümlerinden çift diploma sahibidir. Kendisi Sensytec CFO'sudur ve ülke boyunca birkaç iş planı yarışmasında Dylan Senter ile birlikte yarışmıştır. Birlikte 3 yarışmada birinci sırayı almışlardır. Sensytec ile yaptığı çalışmaya ek olarak, teknoloji şefimiz Chris Peña ile birlikte bir dijital gelişim ajansı olan Effortless Online Solutions'ı kurmuşlardır. Nick, satış, finans, ekonomi ve ortaya çıkan teknolojiler alanında bilgilidir ve tutkulu bir şekilde sanal gerçeklik ile blok zinciri ile ilgilenir.

### Chris Peña – Teknoloji & Gelişim Şefi

Chris, çoğu kodlama dilinde yetkin olan, oldukça saygın bir programlama uzmanıdır. Kendisi en çok detaylı eğitim videoları ile progama öğrettiği ve canlı uygulama kodlamaları yaptığı YouTube kanalı olan Dev Coffee ile tanınmaktadır. Uygulama geliştirme ve tasarım hizmetleri sunan bir firma olan Effortless Online Solutions'da CEO ve baş programlamacıdır. En son, kendi bağımsız firması olan Rise Services'de enerji muhasebesi ve teknoloji çözümleri için bir platform üzerinde çalışmaktaydı. Chris, çocukluğundan beri teknoloji alanında aktiftir ve en yeni teknolojileri takip edip bunları kullanmak konusunda tutku sahibidir. Birkaç ticari yazılım geliştirmiştir ve takımları yönetmek konusunda deneyimlidir. Chris kendi şahsi işinin dışında yarı zamanlı olarak YouTube programlama kanalında 11,000 abone toplamıştır.

### Raymond Hernandez – UI Geliştirici

Raymond grafik tasarıma odaklanmış bir güzel sanatlar mezunudur. Houston'da birkaç yerel organizasyon için kendi bağımsız tasarım firması olan RPFgraphics üzerinden çalışmalar yapmıştır. Tasarım, UI/UX, markalaştırma ve ambalaj konularında deneyimlidir. Ray, tasarım yaptığı projelerin operasyon kısmına da eşsiz bir ilgi duyan, inanılmaz derecede yetenekli bir sanatçıdır.

### Bryn Bellomy – Ethereum Geliştirici

Bryn, popüler bir müzik keşif hizmeti olan ListenOnRepeat'te Baş Teknoloji Sorumlusu ünvanına sahip olan, deneyimli bir çok yönlü geliştirici ve girişimcidir. Daha önce kurduğu şirketler gerçek zamanlı video işlemeden, ses

işleme ve müzik üretim araçlarının mobil uygulamalarına kadar geniş bir yelpazede teknolojilere odaklanmıştır. Medya teknolojisindeki deneyimine ek olarak, kripto para birimi alanına karşı derin bir tutkusu vardır ve Spectiv’de bu iki ilgi alanının birleşimini bulmaktan heyecan duymaktadır.

### Justin Wood – Sanal Gerçeklik Uzmanı

Justin, Dallas’taki Texas Üniversitesi’nden Sanat ve Teknoloji mezunudur ve oyunlar, filmler ve baskılar için 3D model oluşturma ve inşa etme konusunda deneyime sahiptir. Yeni teknolojiler, sanat, tasarım ve insanların hoşuna gidecek ürünlerin tasarlanmasına olan tutkusu sayesinde, Justin oldukça erken bir zamanda ön-uç programlamaya güçlü bir ilgi duymaya başlamıştır. Bu ise kısa sürede çok yönlü gelişim ve programlamaya adanmış bir kariyere dönüşmüştür. Kendisi şu anda Rise Services’de baş geliştiricidir ve burada enerji endüstrisi muhasebesi için yeni bir platform oluşturmak üzere Chris Peña ile birlikte çalışmaktadır.

### Jasmine Nguyen – UX Geliştirici

Jasmine, ön uç gelişimi ve UI tasarım konularında tutkulu olan, yaratıcı, kendini adayın ve tam donanımlı bir geliştiricidir. Kusursuz kullanıcı deneyimleri ve içgüdüsel platform işlevselliği tasarlamada uzmanlaşmıştır. Her şeyden öte, Jasmine “yeni kullanıcı” perspektifinden bakma, bu kullanıcıları tutmak için ne gerektiğini anlama ve bunları teknik ön-uç hedeflerine dönüştürme konularında mükemmel bir yeteneğe sahiptir. Jasmine Coder Camps mezunudur.

### Mirza Baig – İş Stratejisi

Mirza, Yatırım Bankacılığı için Kurumsal İlişkiler Akademisyenler Kulübü Başkan Yardımcılığı yaptığı, Petrol ve Gaz Değer Bıçme Yarışmasında birincilik aldığı Houston Üniversitesi’nden finans diplomasına sahiptir. Enerji ticareti, yatırım bankacılığı ve stratejik yönetim konularında bilgilidir ve Merrill Lynch’te yatırım yöneticiliği ve son olarak AIG’de iş gelişimi alanlarında iş deneyimi sahibidir.

## 5.2 Danışmanlar

---

### Adam Richard

Volt Markets & Sutton Kurucusu  
Houston Bitcoin Toplantısı Kurucusu

Adam, geniş yelpazedeki deneyimleriyle bir güç katlayıcıdır. Kendisi Volt Markets kurucu ortağı ve CEO'su, Sutton Stone kurucu ortağı, Houston Bitcoin Toplantısı kurucusu ve Houston Ethereum Toplantısı kurucu ortağıdır ve daha önce Metal Networks, Inc (Rice Üniversitesi start-up yarışmalarında 3 kez birincilik) kurucu ortaklığı yapmıştır. Adam daha önce CTO, CPO, yazılım proje müdürü, start-up danışmanı/lideri, markalaştırma müdürü, web geliştirici, UX & UI tasarımcı, grafik tasarımcı, fotoğrafçı ve görüntü yönetmeni olarak çalışmıştır.

### James Duchenne

Sutton Stone Kurucusu  
Mauritius Yatırım Kurulu Temsilcisi

James bir avukat, mühendis, finansal mimar ve girişimci ruhtur. Kendisi Mauritius yatırım kurulunun fahri temsilcisi, Volt Markets kurucusu ve Sutton Stone yönetici ortağıdır. James, Bitcoin, merkezsiz konsensüs sistemleri, teknoloji, maden çıkarımı, atık yönetimi, lojistik, pazarlama ve sermaye yatırımı için sadakat & bağlılık ürünleri gibi birçok alanda deneyim sahibidir. Her türlü proje için yaratıcı çözümler bulmak adına takımlar halinde çalışmayı sever.

### Sheldon Weisfeld

CoinVaultATM Kurucusu

Sheldon, Bitcoin ile ilginen digital kripto para birimi müşterilerine nakit alım satım işlemleri yapmaları için terminal erişim sağlayan yepyeni ATM'ler üzerine bir girişim olan CoinVault ATM'in kurucusudur. Organizasyonlar bünyesinde uzun vadeli değer üretmek ve piyasa fırsatlarından faydalanmak konusunda bilgili olan deneyimli bir girişimci ve iş gelişim uzmanıdır. Sheldon Bitcoin topluluğunun önde gelen bir figürüdür ve birkaç kripto konferans ve etkinliklerinde röportaj vermiştir.

### Diğer Katkıda Bulunanlar

#### Ned Scott

Steemit Kurucusu

Ned, Steemit'in Steem Token'ıyla olan deneyimleri üzerinden bize içgörü sağladı. Ned ile konuşmak, Spectiv'in Signal Token'ini yönlendirecek olan ekonomik davranışlar ve ilgi dinamiklerine odaklanmamıza yardımcı oldu. Ned

Spectiv'e aktif olarak danışmanlık yapmıyor, fakat onunla yaptığımız toplantılar, Sigler protokolü için yönümüzü şekillendirmemize yardımcı oldu.

### **5.3 Hukuk**

---

Token crowdsale anlaşmalarını yapılandırma konusunda deneyimli olan büyük bir hukuk firmasıyla çalışmayı planlıyoruz. Ayrıca appcoin'imizin sınıflandırmasını onaylatmak için ABD'de bulunan birkaç menkul kıymetler avukatına danıştık. Crowdsale'imizin ve şirketimizin doğru bir şekilde kurulduğundan emin olacağız.Şirket Kurulumu

Spectiv ilk olarak Delaware Ltd Şti: Spectiv, Ltd Şti olarak kurulacaktır. Bu, kapital tablosu oluşturulmasını, yönetmeliklerin kabul edilmesini, yönetim kurulunun atanmasını, hisse senedi dağıtımının anahatlarının belirlenmesini ve istihdam politikalarının oluşturulmasını içerecektir. Bu, iç yönetim amaçları ve gelecekte çalışanlara hisse senedi verilmesi için önemlidir. Doğru yapılandırma aynı zamanda potansiyel VC yatırım turları ve hızlandırıcı/kuluçka merkezi fırsatları için de önemlidir.

#### **Sigler – Yasal Sınıflandırma**

Signal Tokenleri Spectiv platformunda kullanılması planlanmış olan bir üründür. Sigler bir menkul kıymet değildir ve Spectiv Limited Şirketine ait hiçbir hisse senedi veya payı temsil etmez. Sig sahipleri Spectiv Ltd. Şti. ile ilişkili hiçbir kazanç veya kar payı üzerinde hak sahibi değildirler. Siglerin gelecekteki değeri üzerine hiçbir garanti vermiyor veya tahminde bulunmuyoruz ve yatırım spekülasyonunu teşvik etmiyoruz. Sigler bir yatırım aracı değildir. Sigler, Spectiv kullanıcılarının duraksız işlem platformunda kullanabileceği bir dijital varlıktır. Birleşik Devletler'de ikamet edenler hariç tüm alıcıları memnuniyetle karşılıyoruz.