

Project

W I T H

“Athlete, Club, Agent 以及 Fan 参与的体育平台”

Website: www.Projectwith.io



Project WITH whitepaper version 1.0
projectwith.io

目录

I. 摘要(Abstract)	03
II. Project背景:全球体育产业的现状及热点	04
III. Project WITH区块链模型和服务架构	09
IV. Project WITH事业及Token模式	10
V. WITH application	17
VI. ICO 进行计划	19
VII. Project WITH 路线图	21
VIII. Team	22
IX. Disclaimer	23

I. 摘要(abstract)

项目WITH是利用区块链技术来支持运动员选手的经历开发,为球队俱乐部提供最佳的选手开发窗口,为球迷提供一个前所未有的交流和信息共享平台。

通常体育超越了语言,性别,种族的万国共同语言,全世界将近有10亿人享受多样的运动。据全球统计公司Statista的调查,全球体育市场规模达9000亿美元,产业增长率超过每年全球GDP的增长率。预计这样的趋势将在未来持续。

"体育产业"从职业运动到休闲娱乐,时尚,游戏等,范围非常广泛。PROJECT With最优先支持既是运动场景中的主人公,又是给大众提供娱乐的"选手"的转会/Scout及合理的价值评价,通过这样的方式为所有的选手提供公平的机会和稳定的职业道路,来为更多的为球迷们给予快乐是本平台开发的目的所在。

PROJECT WITH的平台最初是在运动产业中从具有最大规模和成长率的足球产业为开始,逐渐扩大到以联赛的方式运营的团队运动,如棒球,篮球,曲棍球等。在不久的将来会扩张到高尔夫、网球等个人项目作为目标。

PROJECTWITH的平台是让体育产业的参与者-俱乐部、选手、经纪人、球迷还有企业们能在生态系统里,通过交流来1)提供给选手更多的机会 2)对于俱乐部,可以优化选手团和转会费来创造更多的收益机会3)对于球迷,超越单纯交流的"social network",想要创造共享实际信息和内容的场所。(但是,WITH平台是以提供信息连接为目的的平台,其原则是不参与任何现有市场参与者的"与转会相关的实际合同及相关收益费用的结构")

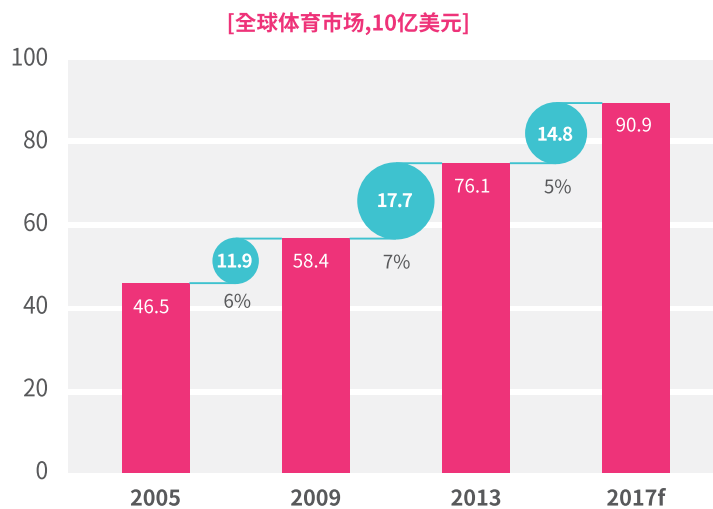
PROJECTWITH团队由在足球产业中拥有多年经验的专家组成,尤其拥有已经证明有实际效果的平台运营经验和在英超等联赛的经纪人经验。

另外,实际上WITH平台已经和日本最大的体育代理公司,包括韩国国内最大的体育资讯频道在内的众多合作伙伴正在就平台高度化进行讨论。此外,将与最了解现存问题的前/现任经纪人及俱乐部负责人及球员合作,解决体育行业中存在的问题。

II. Project背景: 全球体育产业的现状及热点

II-1. 全球体育产业的现状

全球体育市场以媒体,联赛,体育品牌,俱乐部,协会以及球迷为主,年均增长率约为6%,(以2005-2017年为准),2017年约为900亿美元,市场高度增长。体育产业的年平均增长率以低于世界主要国家GDP增长率的10%,高则达到了400%的水平,显示出令人刮目相看的市场扩张趋势

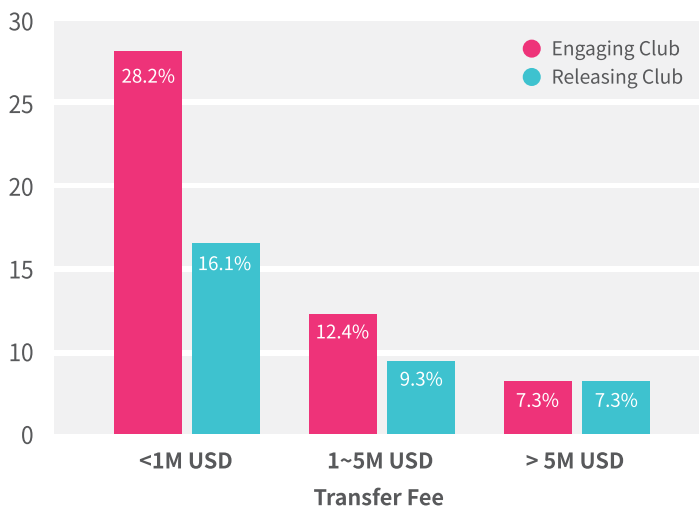


Source: AT Kearney(Winning in the Business of Sports, 2014),
Statista(Global Sports Market, 2017)

虽然有多种因素说明体育市场的高速发展,但其中的核心还是生产体育这一内容的"选手"。也就是说,选手的比赛内容通过全球媒体和互联网得以扩大和再生产,创造多种附加值是体育产业的基础。因此,优质内容,即抢占和流通选手的精彩表演才是核心竞争力,因此俱乐部和经纪人将生死存亡寄托在引进市场价值较高的选手上。过热的选手引进,主要有两个问题。

一是费用问题。为获取所谓的市场价值较高的选手信息,并促成转会,俱乐部将支付经纪人大量费用。据2018年FIFA TMS透露,俱乐部以转会手续费的名义向经纪人支付球员转会费的7%至28%,由于球员转会同时伴随着流出,引进俱乐部,因此在选手信息收集和转会方面支出的实际经纪人费用将占转会费的很大比重。总的来说,为了获得优质的选手,通过合理的选手转会创造价值,俱乐部必须降低对特定经纪人的依赖,为此,需要开发一个全面的选手转会信息流通平台。

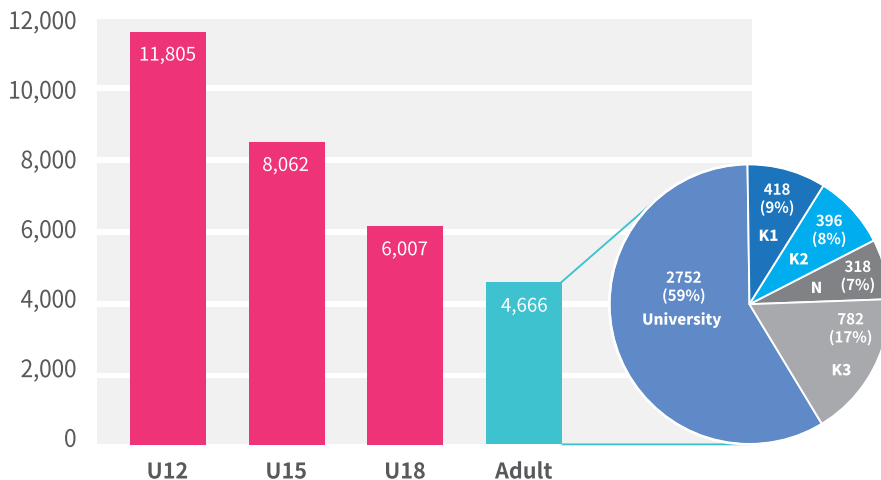
[俱乐部为经纪人的转会费平均支出]



Source: Intermediaries in International Transfers(FIFA TMS, 2018)

第二个问题是选手的经历管理。体育市场的特性上,只关注生产优质内容物的明星选手,(目前)未能成为明星选手的球员经历管理成为重要问题。特别是现在备受瞩目的选手明天可能会丧失其竞争力,而在我国不被认可的选手在其他国家崭露头角的情况是非常普遍的现象,因此,选手的系统性经历管理在确保体育市场的稳定性方面是非常重要的领域。在我国,每年有超过万名的青少年(U12标准)为了成为职业足球选手而注册了精英课程。但是,通过克服激烈的青少年学院课程,能够进军职业足坛的年龄段为止生存下来的选手只有约4,600名左右,与U12相比只有40%。在4,600名选手中,被认定为职业选手的是K3以上(K3,N联赛,K2,K1),其中限于领取稳定年薪的实质性职业选手是K1,K2,K2。

[各年龄段注册选手及成人部注册分类]



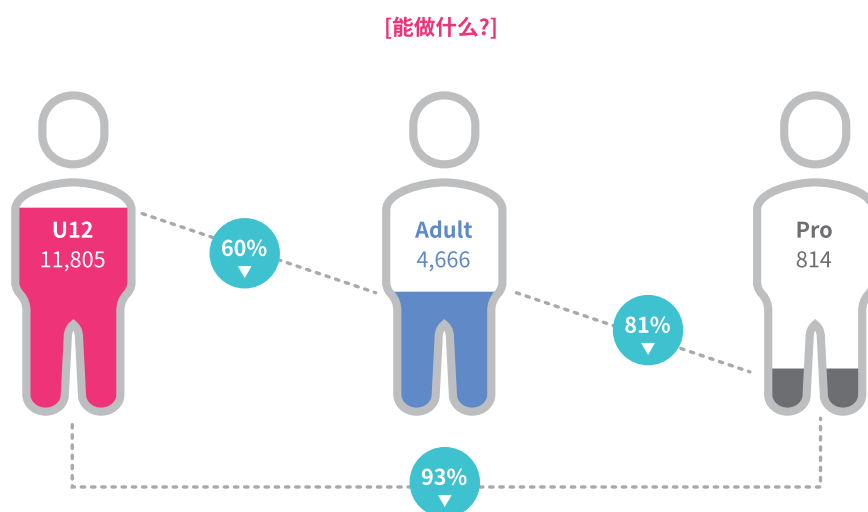
Source: Registered Players in Korea Football Association(KFA, 2016)

Note: Excludes futsal players in 'Adult'



WITH PLATFORM

总的来说, 11,000名少年选手中60%将中途放弃, 4,600名成年球员中只有20%将成长为领取年薪的职业选手。也就是说,93%的选手不能成为职业选手,而80%的成年选手无法进入球队以维持球员生活。



没有进入职业联赛或者在职业联赛中价值下降的球员, 他们想找到开发且延长球员的经历的俱乐部, 但在市场价值已经下降的情况下, 他们很难与那些能够给自己提供转会信息,进行转会的经纪人签约。因此, 为了管理迫切需要转会信息的绝大多数选手的经历,可以说, 现在是必须开发生成并提供全面客观的转会信息平台的时候。



III-2. 热点(Project WITH想解决哪些问题?)

1) 体育市场的两极分化:

PROJECT WITH要解决的核心问题是全世界体育产业过于两极化。尤其是国际足球市场, 由于市场规模及影响力对比可靠信息及纽带(Platform)的缺失, 全世界存在众多足球选手的顺畅的再分配及准确的价值评估(reallocation)。

据FIFA透露,全世界参与人数最多的体育项目中享受足球的人口达3亿人,其中注册在FIFA的正式选手人数达3,800万人,俱乐部(球队)的数量达2,800个。如果扩展到除足球以外的其他体育项目,其数值将增至2倍以上,每年有数百万名运动员新注册为职业或大学级别的运动员。

但据悉,其中能够维持生计的薪水在全体球员中不到0.1%,除了Top-level的联赛之外,大多数联赛内的大部分球员在one club中都没有获得足够的机会后就离开现职,从而选择与体育完全无关的职业是现实。从多年来在足球界负责代理和前台工作的WITH团队的经验来看, 虽然选手们可以在其他国家/联赛上充分活跃,但由于没有认识到这一事实,所以看到了很多退役的选手。

发生这种事情的最大理由之一就是经纪人和信息共享渠道的缺失。即使是对体育不感兴趣的人,通过媒体看到过世界级选手在俱乐部中与臭名昭著的Jorge Mendes(足球),Scott Boras(棒球),Bob Arum(拳击)等明星经纪人签订数百至数千亿韩元的合同。但这种情况只限于0.01%的Top水平的球星球员,仅从眼下众多乙级球队来看,大多数球员没有经纪人,甚至不知道哪些球队愿意要自己,只能黯然离开了球场。

甚至连世界级的职业俱乐部也依然无法掌握其他国家,体育联赛的所有选手的信息,从而通过世界杯等大型体育赛事来挖掘球员, WITH团队认为在转会/Scout市场,包括Player/Agent/Club以及收看这些比赛的Fan们,在所有观点上都存在着问题,具有无穷无尽的改善空间。

另外,除糟糕的网络外,其他问题是缺乏评价选手价值的指标(metric)。

在球员转会方面,最优先考虑的当然是"相关球员的价值"。这里的"价值"一词在体育项目中被广泛使用,最被大众所熟知的事例就是以"Money ball"为代表,可能是对棒球的各种评价方法论。棒球方面,过去只统计击球率,出垒率,防御率等单次选手的个别记录的水平,从而到表示"与替补选手相比贡献胜率"的WAR(Wins Above Replacement)指标到BABIP,UZR等利用各种攻击/防守指标,事实上很多球队都看到了巨大的效果。

PROJECT WITH将单方面适用与足球方面, Top-level的高级别联赛中最重要指标(metric)是金钱方面的利益相关指标1.未来转会费价值, 2.球衣及其他merchandise销售量来代表。与成绩无关的金钱指标之所以成为首选, 是因为球员转会时最优先考虑的就是"教练的意向"。究其原因,高级别联赛大部分以明星教练为主,球队也是以教练的战术及哲学为基础运营,对于成绩的责任,一般也是由教练亲自承担。

相反,对于主教练的影响力较小,球衣及其他merchandise的销售额不高的低级别联赛来说,球员转会/Scout时最优先考虑的项目是1. 为了进入高级别联赛所必需的积分贡献度, 2. 未来转会费价值, 与普遍运用统计方法的棒球, 美式足球不同, 足球方面,最近只有部分球队对此进行考虑, 到目前为止, 棒球的Moneyball水平的统计是前所未有的。其理由, 正如上面所述,在拥有最大资本实力的高级别联赛,top-level的球队中,比起灵活运用统计指标的运营,更倾向于依赖华丽职业球员的明星教练和实力超群的明星球员。

最近, Wyscout, Transfermarkt, Opta等足球统计服务企业提供的信息量正在增加, 但分析信息, 把分析结果和决策联系在一起的服务却受到限制。像这样, 现阶段的足球统计还处于起步阶段, 非常初期的水平, 因此部分人认为最先开发可适用指标(metric)的球队将成为长期强队。但是, 从其他体育项目的先例来看,认为要想实现这一目标,各球队俱乐部都需要顶级专业的统计学专家, 因此很难在低级别联赛率先开发和适用相关指标。

总结的话,从Athlete/Agent/Club/Fan的角度来看,转会/Scout 市场的问题包括:

- ① **Athlete:** 在足球生态环境中,除了世界知名的球员外,还有许多无名球员。他们寻在找合适的球队, 由于缺少了network (agent/club), 他们得不到很多机会。另外, 即使与agent和club有连接, 由于缺乏客观的valuation指标, 所以没有得到合理的价值评价。
- ② **Agent:** 除了著名选手之外, 在发掘高潜力的选手方面也遇到了困难。即使发掘球员,由于没有明确的价值评估指标,在与club的转会费/周薪协商中存在很大困难。
- ③ **Club:** Club也是如此, 仅靠几个Scouter很难发掘出在全球市场内具有潜力较高的选手。另外, 在挖掘无名球员时, 也存在身体状态的不确定性, 仅凭借潜在性很难计算转会费。
- ④ **Fan:** 对于自己支持的选手转会, 存在想要进行influence的根本需求。

2) 内容及渠道的限制性:

随着时间的过去,球迷对体育相关内容的要求在内容的质量和数量上都在快速地向高端发展。如果说过去只有国内外职业体育相关视频在有限频道(YouTube,ESPN,NAVER等)消费的话, 目前是以YouTube及同好会咖啡频道为中心, 各种业余影像, YouTube的self-created影像正在迅速扩散/消费。另外,对体育专业性article的需求也在迅速增加。目前在美国, ESPN等专门频道都有专门专栏作家撰写的文章, 在YouTube/Twitter等网站上, fan们共享的文章是主要的消费频道, 在韩国,足球有Daum/Naver社区, 篮球有Dcinside内的Gallery, 棒球有MLBPARK等单独公告栏等, 频道是分散的,专门专栏作家撰写的文章也分别在各大型平台(naver,daum等等), 处于分离状态。也就是说, fan们可以在一个频道享受的频道及内容的数量/质量都处于限定状态。

III. Project WITH区块链模型和服务架构

III-1. Project WITH 区块链模型

1) 区块链模型

WITH团队正在对Mainnet的技术规格和必备要求进行研究,以实现最佳平台驱动。WITH平台特性上必须确保的优先Spec是交易之间发生的手续费最小化,以及强有力的交易处理能力。如果全世界出现数十万名职业/半职业及业余选手的数据上传, 储存、共享以及更多球迷之间的Transaction, 会对手续费和平台驱动速度两方面都会有更高的要求。目前, WITH团队正在与多数区块链Mainnet厂商及相关技术团队进行长期讨论,并将在Full version上市前选出最佳Mainnet应用。

2) 平台内区块链技术的应用

WITH平台内存在的所有信息都将通过区块链技术进行安全管理。即使相关信息的privacy level等敏感度较低,但为了留下对用户透明的补偿,行使权利及今后可能发生的问题的track record, WITH团队将通过区块链负责管理所有数据。参与者生成的信息将被放入区块链中,并传达给必要的适材适所来利用,对此的补偿也由利用区块链的Token支付。

WIKEN及WINT是利用区块链作为媒介,相反,实际上区块链直接适用的领域可以看作是对数据的管理。WITH平台内上传,存储及共享的信息/内容是根据信息特性及内容判断是否收费,可分为Open(例如:基本记录,免费内容信息等)和Private(例:运动员医疗信息等个人记录,部分收费和收费内容)。

其中向所有人公开, 敏感性相对较低的Open数据可存储在区块链内部Data空间和存储空间中Decoded的领域,对所有人来说都是开放的。相反, 对于收费内容,或者敏感的个人信息等Private数据,只有在存储空间中被储放到Encrypted的领域,如果没有相关数据Owner的请求,只有获得相关数据的接近权限才能接近。(如有要求,可出入Decoded ↔ Encrypted领域)

III-2. Project WITH 服务架构

Project WITH由database/platform/application三个layer组成。在本平台内生产并共享的所有信息均通过区块链技术进行管理,所有提供信息的参与者均可以行使自己创造的内容及个人信息的所有权和管理权限, stakeholder(例如: 球队, 广告商等)共同做出的贡献将得到相应的补偿(compensation)。Project WITH各layer详细服务明细及区块链-架构在《Project WITH技术白皮书》中记述。

IV. Project WITH 商业& Token模式

IV-1. Project WITH事业模式(WITH平台提供哪些服务?)

1) WITH 平台概要

[WITH 平台概要]



项目WITH团队从2018年1月开始以足球市场为起点,为球员-俱乐部-Agent的转会/Scout平台,以PC/平板电脑/移动application版本开发, 2018年9月开发了选手的价值评价算法,以蔚山现代青年队为开端,示范应用于实际俱乐部并取得了成果。并正在测试能够实行实际转会的多种function。

基于这些经验,Project WITH正在开发的平台提供以下服务。

- ① PROJECT WITH平台提供的基本服务是:为确保低级别联赛球员得到顺利的转会机会,将球员-俱乐部-Fan连接起来,为球员转会提供支持服务。本服务提供以下信息:
 - i. **联赛/俱乐部提供的基本比赛记录:** 最基本的数据由联赛/俱乐部提供,业余球员可在相关联盟等机构获得。WITH团队从2018年初开始进行数据收藏及清洁工作,每场比赛结束后都会自动更新。
 - ii. **个人信息:** 由球员主导,可加载的记录,包括官方没有记录的医疗信息,希望转会联赛/俱乐部,期望年薪及其他合同条款等。有关记录中需要进行法律检讨的情形时,每个选手所在国家可能有不同情况,这部分将依据国家法规及联赛条款,通过必要的补充公证等方式,来探索可行的办法。经纪人/俱乐部在保留有关信息时,可在球员许可下更新有关记录。
 - iii. **俱乐部信息:** 最后,球队俱乐部信息是由希望球员转会/Scout的俱乐部(或指定的经纪人)直接输入的项目,通过这些,对于需要什么条件的球员,可以使用WITH平台的全球球队俱乐部/球员/Agent进行open request。i), ii)可以直接找到输入项目的球员,或者直接获得球员求职request,以解决以往在低级别联赛内被视为大问题的球员难问题。



WITH PLATFORM

- ② 在确保球员转会机会/连接的同时,还将为个别球员提供价值评估服务。可以计算出球队和经纪人希望转会球员的合理市场价值,还可以分析引进特定球员时,期待的成绩改善效果等,从而用于在转会相关各领域的决策。个别运动员的价值评价模式大致分为定量评价和定性评价,以及将两个评价结果结合适当的权重值生成最终评价。定量评价是利用WITH平台积累计量的球员比赛信息进行开发的。定性评价是通过Project WITH的Advisor团体,特别是足球相关专家团体和心理测定专家组的分析,设定定性评价项目,之后对要求定性评价的选手进行评价。现有的全球足球统计公司收集和提供各种计量性信息具有重大意义,但仅限于以著名选手为中心的计量信息,缺乏高度化的分析模式,只提供1次元的信息收集整理及传达,其局限性非常明确。WITH平台希望通过球员价值评估模式,克服现有数据服务的局限,为球员转会相关决策提供全面、实质性的信息。
- ③ 同时,为了增加PROJECT WITH平台内Fan的参与领域,作为Fan created内容共享平台的作用及履行体育运动特性的BBS公告板(作为分析文章,照片等共享/讨论)。本服务提供下列功能:
- i. **项目/联赛/球队俱乐部/球员分类栏:** 设有球迷支持的项目/联赛/俱乐部/球员页面,并提供各个页面的公告板(BBS)服务,让球迷可以发帖。文章的种类可能包括选手分析/观看后期/胜负预测等多种,每篇文章都提供Like/Dislike/留言等功能。优先在将于2019年第二季度分发的第一版本中,项目限于足球,联赛和俱乐部为已签协议的伙伴联赛/俱乐部,但计划将逐步扩展到其他联赛及项目。
 - ii. **各种有关球类运动视频:** 可以上传粉丝们亲自制作的视频领域,允许上传与体育相关的所有 original content 视频。第一版将分为精彩/分析/娱乐/其他视频。为了最大限度的吸引球迷,WITH平台目前以全球基准来看,与拥有最多订阅者的足球视频制作频道Shoot For Love签署了合作伙伴关系协议,并在第一版本中上传WITH独家视频。通过这种方式,计划追加上传能够扩大球队fandom的各种训练/比赛精彩场面及其他视频,鼓励球迷参与。
 - iii. **Gamification:** 虽然不包含在第1次版本中,但今后将通过WITH平台正在开发的选手价值评价算法,追加各种幻想游戏及模拟betting等多种gameification。通过这些,不仅是单纯地追求球迷们的趣味,还将利用gamification收集的数据,用于WITH平台内的选手价值评价算法的高度化等。

2) WITH平台商业模式

PROJECT WITH平台是拥有明确business model的自生性平台。共拥有5种business model, 每种功能详述如下:

- ① **信息查询及联系经纪人成功时的手续费:** 球员/俱乐部的个人信息查询及经纪人的俱乐部/球员之间进行连接时,WINT将作为货币使用,在这一过程中,将WINT的一部分从以下WITH平台扣除手续费,同样在30天转换期后实现收益:



- ② **销售付费内容时的手续费:** 上传到信息共享社区的内容分为免费, 部分收费, 收费共3种, 其中, 部分收费和收费内容扣除全部transaction金额的一部分, 由WITH平台的手续费销售来产生。



- ③ **选手价值评价:** 利用上传的选手信息, 提供选手价值评价信息。利用WITH团队开发的选手评价算法, 计算出适当的选手评价资料, 并将相关信息上传到平台上。需要选手价值评估信息的用户, 应向WITH平台支付按信息水平划分的WINT。

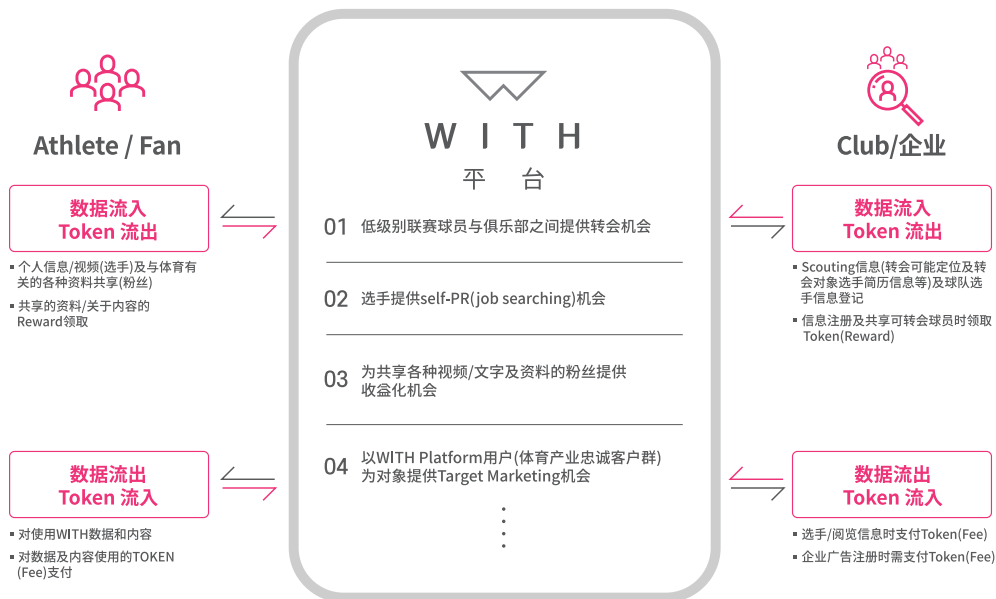


④ **平台内的广告:** 在第1次版本中, 预定未包括,但将从2019年第4季度/2020年第1季度推出的 Complete vision开始, 体育企业广告等, 将在平台内发布,有意发布广告的企业需在交易所购买WIKEN,作为广告手续费支付给WITH平台。



在以上商业模式中,WITH平台提供的服务和Token的发展趋势可以概括为:

[WITH平台的数据/Token In&Outflow]



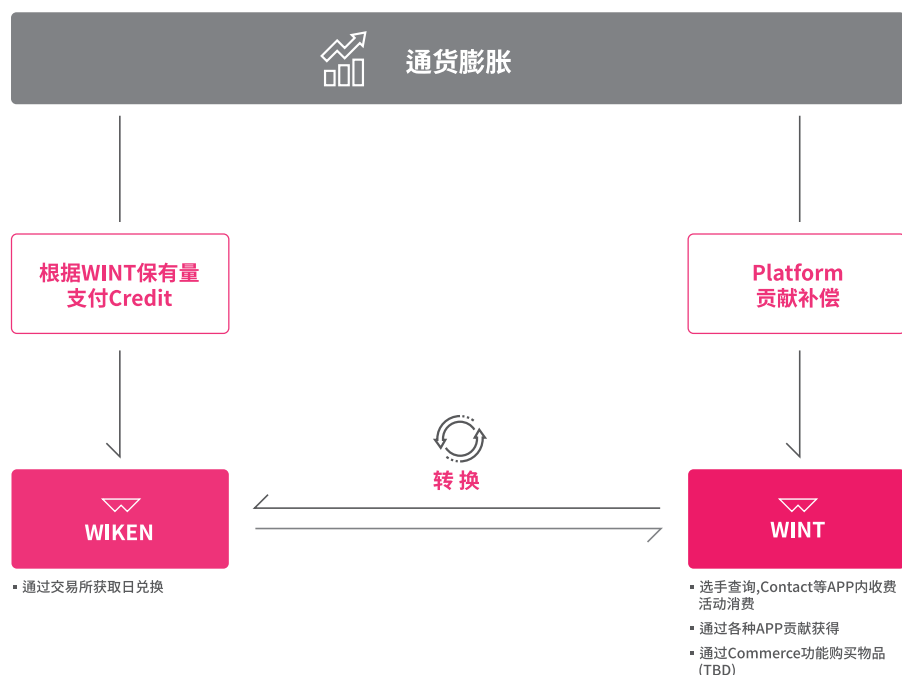
IV-2. Project WIKEN模式(WITH平台体现的是哪些Token模式?)

在WITH平台内,由区块链运行的Token有: 1)WITH Point(WIKEN),2) WITH POINT(WINT)两种,各Token的性质如下。

WIKEN:"WIKEN"(以下简称WIKEN)是购买WITH平台内所需WINT的手段。可从加密货币交易所购买并获取,或通过所持有的WINT1:1转换申请立即获得。取得的WIKEN可在上市交易所销售,实现现金化。

WINT:"WINT"(以下简称WINT)可通过WITH平台内的活动获得,也可作为评价贡献度的指标。贡献度评价指标是指拥有的WINT越多,对后续活动支付的WINT就越多。拥有的WINT用于在平台内进行特定活动的支付用途,或(例:选手医疗信息查询,直接联系经纪人,球队信息查询等)经过30天的Vesting period,可以按1:1的比例转换成WIKEN。实质上,平台内通用的货币是WINT,所以通过下面的补充说明继续了解。

[WITH 平台 Token 模式]



1) WINT的获取方法

① 通过平台内的参与获得WINT

- i. **选手信息的上传:** 除了WITH平台本身收集/加工的基本记录外,在上传有助于球员转会/Scout的各种信息时,还将提供一定水平的WINT, 在上传之后,其他选手/经纪人/俱乐部/球迷在查询相关信息时,上传的当事人仍可获得WINT。在此过程中,如果需要确认信息的真实性, 到领取WINT为止可能需要数天时间。数据错误,或出现虚假信息时,第三方可以提出修改要求,发现填写虚假信息用户,即使以后进行统一活动,在一定时间内,WINT的取得率也会减少。
- ii. **俱乐部信息的上传:** 任何球队的信息,只要支付WINT即可查看,但上传,修改及删除均只授权该球队俱乐部。球队上传"当前寻找的选手简历","全体Payroll及追加支出意向","当前转会对象名单"等信息时,会得到WINT,即使删除数据,在区块链特性上也会留下历史纪录。通过这些措施,可以防止无限制上传,反复删除的WINT的盲目获取。
- iii. **经纪人信息的上传:** 尽管WITH平台保护没有经纪人球员权益的宗旨没有改变,但球队和球员之间必须起到桥梁作用。(但经纪人在联系球队/球员时,球队名称和球员名称将改为代码名,从而可以起到保护身份的作用,在WITH平台内注册的经纪人必须限于通过身份确认程序的 official 经纪人)。因此,在本平台上通过经纪人账号注册后,1)从球队领取希望选手简历目录,转交给相应选手pool后,相互间连接成功时,2)领取球员所希望的联赛/球队目录,在转交有关球队后,当相互间连接成功时,3)在WITH平台内上传希望转会名单后,达到特定点击量时将支付WINT。
- iv. **粉丝平台内的各种活动:** 球迷的情况,在信息共享社区发帖、留言、Like/dislike 等所有的活动的WINT,会根据规定的Scheme进行发放。作为参考,信息共享社区还可以作为球员/俱乐部/经纪人的帐号开展活动,并授予与球迷帐号相同的WINT。而球迷在转会/Scout功能上只能查询,不能取得WINT。关于获得WINT的活动,full behavior list将在第一次版本公开时进行准确公告。
- v. **平台内内容销售:** 对信息共享社区填写的文字,上传的视频的最初上传者1)免费,2)部分收费(例:只公开1段落,首次公开1分钟等),3)完全收费,销售金额同样可以设定。以2)和3)的情形,如果其他用户正式购买,最初的上传/制作者在设定的售价中将获得WITH平台手续费的限制,即WINT。(平台手续费请在"5.平台盈利模式"中详细说明)但是,为了确认相关视频的originality,可能需要进行确认程序工作,因此,对内容销售支付WINT最长需要14天的时间。

② 取得WIKEN后转换成WINT

- i. 正如Token model overview所述,通过参与ICO,交易所购买等方式获得的WIKEN,在WITH平台内申请转换时,可即时按1:1的比例转换为WINT,可在平台内使用。

2) WINT的使用方法

- ① **信息查询:** 当球队/球员/售后服务/球迷想要查询他人上传的信息时, 必须根据信息种类支付一定的WINT。但是, 当相关信息被证实为虚假信息时, 可以进行退款。
- ② **付费内容购买:** "IV-2. 1). ①. v))平台内内容销售"中所述,在购买部分收费或收费设定的内容时,使用最初发布者设定的WINT支付。
- ③ **WIKEN的转换:** WINT可以在平台内申请转换为WIKEN, 与Point的转换不同, 30天的转换时间是必需的。正如在其他区块链基础社区平台上得到验证的那样, 为了平台的成功驱动, 长期参与者(Long-term participant)的存在是必不可少的, WITH平台也一样, Point ↔ Token之间有30天的转换期, 以带动拥有Point的用户长期的平台活动。

3) 通货膨胀

WITH coin预计在初期销售Token后第一年("19年, Y1")通胀为5%, 此后5年内通胀比例预计(Y5标准, ~3%), 将按每年下降20%, 从Y10 ("28年")开始固定为1%的通货膨胀。届时, 由通货膨胀发行的新币中的一部分将以活动信贷形式发放给WITH积分持有者。

4) Coin Pool

WITH平台的Coin Pool将用于提高平台用户与球队之间的Token流动性。
Coin Pool以下列方式补充:

- ① **通货膨胀:** 新发行的WITH coin的20%将存放在Coin Pool保管。
- ② **通过业务解决方案的销售:** 利用WITH平台的企业广告活动(Target Marketing, 问卷调查等)及用于选手价值评价及利用(Valuation)服务的使用费的WIKEN, 都将堆放在Coin Pool上。

5) Marketplace

Marketplace是WIKEN及WINT实际应用的发生的空间, 是WITH平台的主要功能之一。 WITH Marketplace大致由两种商品组成。一是为体育活动提供空间, 二是销售体育用品。空间借用及用品销售企业即使没有通过交易所直接购买WIKEN, 也将通过WITH平台内的交易, 将获得获得WIKEN的机会。WITH Marketplace用户增加和WIKEN及WINT的Utility功能提高, 会使Marketplace应用优势(费用节约及营销等)增加, 因此期待与企业会增加。

V. WITH Application

WITH Application具有以下功能:1)选手信息的 Registration,2)选手Valuation,3)粉丝的Involvement。各功能WITH Application开发示例如下。

1) 选手信息 Registration

WITH平台基本面向用户主动提供信息创造价值。选手可以上传到WITH平台的信息大致为:1)包含基本个人事项及合同信息的基本信息;2)提供与身体成长相关的Physical信息;3)由证明受伤履历的Medical信息构成,在提供各种信息时支付给选手的WIKEN是分等级的。在Application上,提供的信息越多,选手化身的形象就越具体化,选手在Up&Download上的信息履历及WIKEN的In&Outflow一目了然。

2) 选手 Valuation

WITH平台提供的选手信息通过Project WITH团队开发的选手评价算法计算出一个指标(metric)。选手评价大致由1)基于计量信息的定量评价和2)使用非计量信息的定性评价组成,最终评价结果将定量评价和定性评价结合适当加权重计算。在WITH Application中,用户将设定选手搜索项目,获得选手的基本信息及选手价值评价信息。选手价值评价信息可以进行Peer之间的比较,因此可以为使用者的选手转会相关决策提供直观的帮助。

3) 粉丝 Involvement

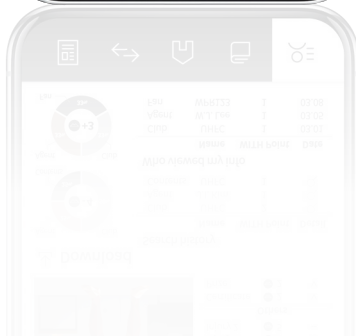
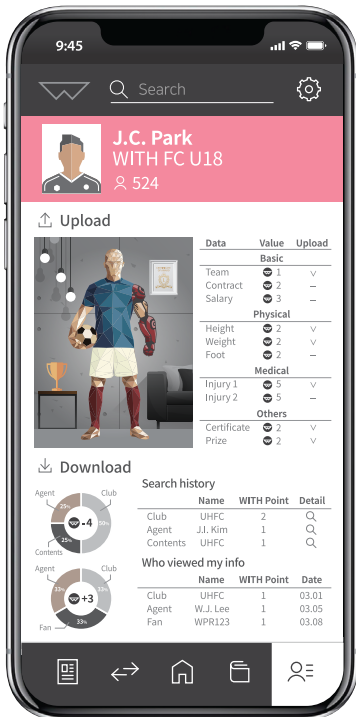
WITH平台通过短期生成及流通内容,长期开发Gamification来引导粉丝参与平台。粉丝直接制作或通过1次加工上传(翻译及编辑等)的内容由上传者拥有,根据WINT在平台内的影响力及内容的水平,WINT将提供不同等级评定。WITH Application为支持粉丝的活跃内容制作及流通活动,提供博客, BBS等多种交流渠道。



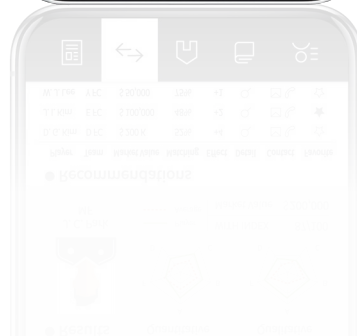
WITH PLATFORM

18 Project WITH whitepaper version 1.0
projectwith.io

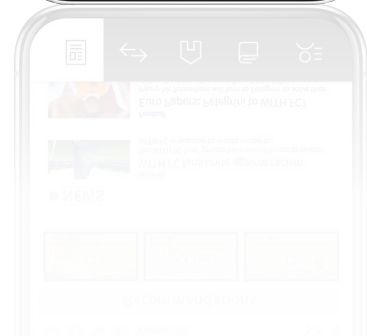
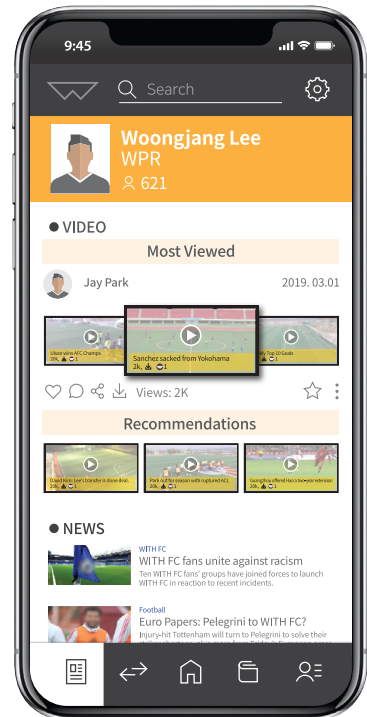
[选手信息 Registration]



[选手 Valuation]

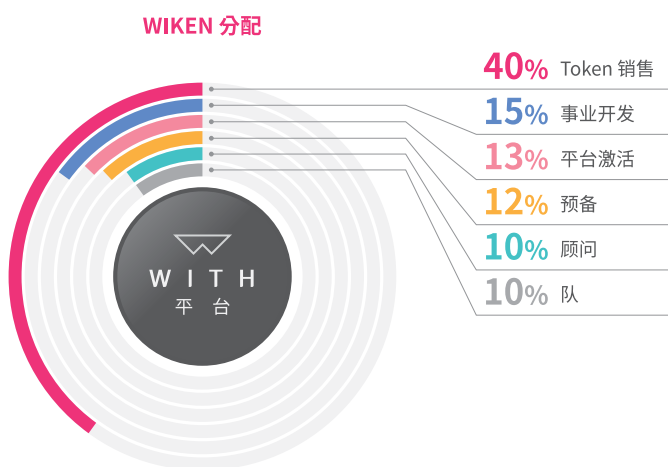


[粉丝 Involvement]



VI. ICO进行计划

1) WIKEN初步分配计划



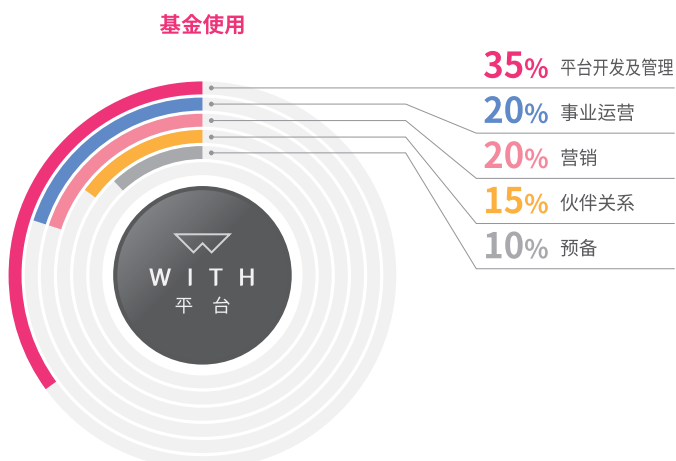
WIKEN销售摘要

内容
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Hard Cap : USD 4.8M ▪ Soft Cap: USD 0.8M
<ul style="list-style-type: none"> ▪ 总 WIKEN : 1,200,000,000 WIKEN ▪ 销售 WIKEN : 480,000,000 WIKEN
<ul style="list-style-type: none"> ▪ 1 WIKEN 价格 : 0.01 USD (1 USD = 100 WIKEN)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Private 开始销售 : 2019 1Q ▪ Public 开始销售 : 2019 2Q ▪ Token 销售终止 : 2019 3Q ▪ Token 分配 : 2019 3Q

* 总Token的约80%是义务保护预收
(义务保护预收期间是 3~48个月)

2) 资金使用目的(Use of Fund)

通过ICO筹集的资金将用于WITH平台的开发及生态系统的建设。开发参与者(node)之间进行信息及交易的区块链平台,为了用于平台核心功能的研发,占整个资金的35%。为了将WITH平台开发成稳定且具有竞争力的商业模式,公司计划将20%的资金用于业务运营目的,通过多种广告渠道进行平台营销目的。为确保WITH平台的有效落地,必须与多数体育企业,明星及团体合作,并分配15%的资金用于这种合作伙伴精神的签署。最后,将资金的10%作为备用金,以应对市场波动性及偶发状况。



基金使用目的

区分	比重	内容
平台开发及管理	35%	<ul style="list-style-type: none"> ▪ WITH 平台开发 ▪ 选手评价模型 R&D
事业运营	20%	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 平台运营及商业开发
营销	20%	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 广告与营销
伙伴关系	15%	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 与体育企业, 明星及团体的合作
预备	10%	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 预备

3) 政策与注意事项

ICO参与者需要充分意识到以下事项并且购买Token的决定

- ① **风险与不确定性:** 白皮书是对业务计划和愿景的描述,并不是业务内容的保证。ICO参与者应充分意识到实际业务进展可能因业务环境和进度而有所不同。
- ② **ICO参与限制:** 禁止ICO的国家/地区的公民不能参加ICO。在ICO禁止的国家参与ICO时,法律责任一切由参与ICO本人承担。
- ③ **语言:** 白皮书的最初语言是韩语和英语。对于其他语言的白皮书,翻译过程中可能会有误解或遗漏。为了ICO的谨慎参与,建议使用韩语和英语对原始白皮书进行最终确认。
- ④ **WIKEN的特征:** WIKEN不能用于白皮书中描述目的之外的用途。WIKEN不是证券,并且WIKEN的持有人不被授予任何种类的股息或投票权。
- ⑤ **取消和退款:** ICO参与者不能对购买的WIKEN要求取消或退款。

VII. Project WITH事业推进路线图

01

体育营销商业开发

2010
~
2017

- 2010 4季度 · JSML (体育活动营销)发布
- 2011 3季度 · 亚洲梦想杯(越南胡志明市)
- 2012 3季度 · 亚洲梦想杯(泰国曼谷)
- 2013 3季度 · 亚洲梦想杯(中国上海)
- 2014 3季度 · 亚洲梦想杯(印尼雅加达)
- 2015 3季度 · Crowd76 (运动场地空间租借服务)发布
- 2016 2季度 · 曼联 & PGA 巡回赛的韩国国内知识产权事业开发

02

数字化转型

2018
3季度

- WePlayRight (全球体育平台)上市
- 与蔚山现代足球俱乐部建立战略伙伴关系
- 'WITH Platform' 项目构想介绍

- 制定'WITH Platform' 开发战略

2018
4季度

2019
1季度

- 开设白皮书和网站
- 建立亚足联球员/俱乐部数据库
- WITH Platform Alpha测试

- 开发选手价值评价解决方案

2019
2季度

2019
3季度

- 亚洲测试版本

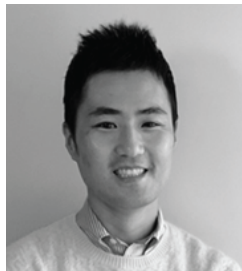
- 亚洲全版本上市

2019
4季度

2020
1季度

- 全球全版本上市

VIII. Project WITH Team



CEO
woongjang Lee

(Former) Deloitte/ KPMG
Manchester Business School



COO
David Kim

Director of JS Foundation
(Former) Agent for Jisung Park
(Man Utd)
(Former) CEO of JSML



CTO
Soyoung Jang

(Former)
Hyosung Information System
B.S. in Electronic Engineering
Yonsei University



CSO
Audrey Park

(Former) Deloitte
(Former) Cheil Worldwide
Manchester Business School



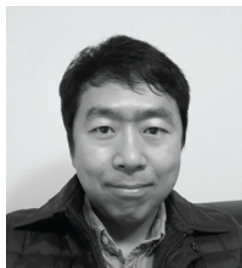
Head of Marketing
Seonmin Lim

(Former) Director at Welliv



Director
Dokyun Kim

Youth Director of
Ulsan Hyundai FC



Head of Design
Jooho Yook

Art Director of WIZAD



Business Developer
Daniel Do

M.S in Business Administration
Yonsei University



Business Developer
Jay Park

M.S in Business Administration
Yonsei University

IX. Disclaimer

该白皮书是WITH Team发布的文件,旨在提供有关WITH Project的信息。WITH Team是进行WITH项目的主体,白皮书初始版本发布时,是没有法律实体的在线项目组织。在机构投资人对WITH的投资合同开始之前,在香港设立了法人,法人形式为盈利法人。WITH Team是暂称,实际设立法人后,推进主体的名称可能会变更。白皮书上的WITH Team通常是指为推进WITH项目而设立的法人。本白皮书所述的技术性,法律性内容可根据开发过程中的决定随时更改,白皮书的内容只是发行时的计划。对于这个开发计划,日程和内容,WITH Team没有任何保障。为明确与本白皮书内容直接或间接相关的技术,法律及财政问题的不确定性和模糊性,并避免日后不必要的纠纷,贵方应密切了解本章的内容。此外,在贵方作出关于该白皮书的任何决定并采取行动时,如果贵方有一点不确定之处,贵方应得到适当的专家协助。贵方今后在WIKEN关联交易,合同或投资方面,不能以本白皮书作为法律依据或依法行事。这份白皮书不属于建议投资,销售WIKEN等文件的范畴,任何人不得以此为依据与WIKEN的投资等相关事宜签订任何法律合同。关于WIKEN投资等事项,贵方和WITH Team的合同,或其他内容的合同,具体合同的条件及内容将根据当事方之间的书面协议定义,本白皮书不构成该合同或其他合同的条件及内容。特别是当该合同及其他合同与白皮书之间发生不一致时,该合同的内容优先。WITH获得项目推进投资金,为投资者提供WIKEN。WITH中使用的主要Token价值可随时为零,不保证任何变现性。

WIKEN是Utility Token,属于加密货币(cryptocurrency)或数码资产(digital asset),不属于法定货币,债券,股票等证券,衍生产品等,不得如此分类,解释或对待。WITH在开发过程中,开发方向和内容随时可能发生变化。尽管告知了这个事实,继续进行投资意味着投资者充分理解这个事实。对投资的判断是贵方必须完全判断和决定的。WITH Team及其系列公司,母公司,子公司,关联公司等和各公司员工在有关法律,规章及规则所允许的限度内,此外,与本白皮书有关的所有情况下,不承担贵方任何种类的损失。其损失既包括财政上或非财政上的损失,也包括数据上的损失等全面的有形的损失,不限于此。贵方对加密货币的投资,公募,交易等法律禁止或限制的国家国籍者,公民权或拥有其他居住权的居民,无资格获得WIKEN。WITH Team今后可能会在WITH开发和运营过程中,会根据需要,可能会单数或双数设立负责开发,运营,开发及运营的子公司。贵方明确认识到本白皮书的全部内容,包括本章的免责条款,并承认其真实性并同意这一点。

该白皮书虽然得到了法律审核,但是没有法律效力。