

Project

W I T H

“La plataforma deportiva en donde participan atleta, club, agente, y fan”

Página web: www.Projectwith.io



Contenido

I. esumen	03
II. ntecedentes del Proyecto :Estado y problemas en la industria del deporte	04
III. roject WITH.Modelo de block chain y arquitectura del servicio	09
IV. Project WITH.Modelo de negocio y token	10
V. Aplicación WITH	17
VI. Plan de progreso ICO	19
VII. Project WITH.Planificación a largo plazo	21
VIII. Equipo	22
IX. Cláusula de exención	23



WITH PLATFORM

I. Resumen

Project WITH es una plataforma que apoya el desarrollo profesional de los atletas, ofrece la oportunidad a los clubes para que descubran atletas y, además, ayudará al intercambio de información que anteriormente no estaba disponible para los aficionados utilizando la tecnología de block chain.

El deporte, a menudo es llamado el lenguaje universal ya que supera a los idiomas, el género y la raza. Se sabe que cerca de mil millones de personas en todo el mundo, disfrutan de varios deportes. Según encuestas realizadas por la empresa estadística global Statista, el mercado deportivo global alcanza el valor de 900 mil millones de dólares, con tasas de crecimiento de la industria que superan el crecimiento del PIB mundial cada año y se espera que esta tendencia continúe.

La “industria del deporte” es muy amplia y abarca, desde deportes profesionales, de recreo, moda y hasta juegos. Project WITH apoya el intercambio y la valoración razonable del atleta ya que, él es el personaje principal de la escena deportiva y de quien disfrutan los aficionados. Así pues, el objetivo es desarrollar una plataforma que permita a todos los atletas tener una oportunidad y mantener una carrera estable para que puedan disfrutar de él sus aficionados.

La plataforma Project WITH comenzará por la industria del fútbol, que tiene el mayor tamaño y la mayor tasa de crecimiento para irse expandiendo a los deportes de equipo dirigidos por ligas como el beisbol, el baloncesto o el cricket. El objetivo es que, pronto, se utilice incluso en los deportes individuales como golf o tenis.

Project WITH permitirá a los involucrados en la industria deportiva como atletas, agentes, aficionados y empresarios a participar más en el ecosistema 1) Da más oportunidades a los atletas. 2) Los clubes tienen la oportunidad de optimizar a los atletas y generar ingresos a partir de la tarifa de transferencia. 3) Crear un foro para que los hinchas puedan compartir información y contenido más allá de las redes sociales, en las cuales solo hacen intercambios simples (Sin embargo, Project WITH, es una plataforma de provisión de información, no estando involucrada en absoluto en la estructura del contrato real y en los ingresos relacionados con la transferencia o el contrato).

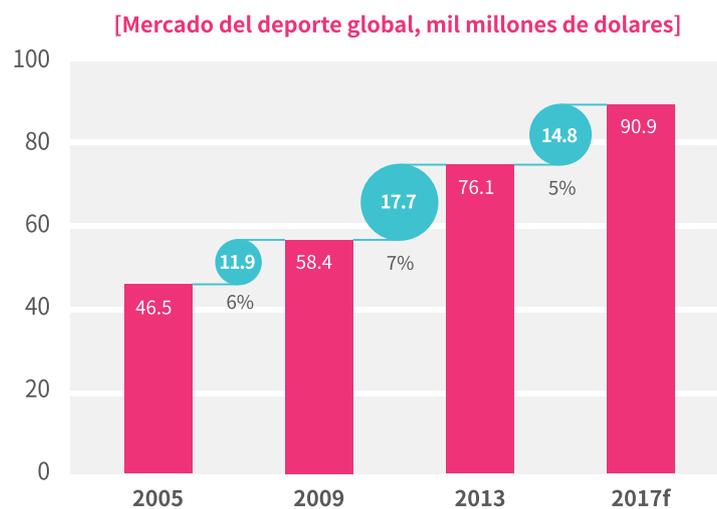
El equipo que conforma Project WITH, está formado por expertos con años de experiencia en la industria de la plataforma, que comprobó su efectividad y experiencia profesional como agentes en el fútbol de Inglaterra.

La plataforma ya está planeando la mejora del servicio con varios socios, entre ellos, la agencia deportiva más grande de Japón y el canal de contenido deportivo más grande de Corea. Además, resolverá los problemas crónicos de la industria del deporte al colaborar con agentes, empleados y atletas tanto actuales ya retirados, considerándoles las personas más conscientes de los problemas existentes en la actualidad.

II. Antecedentes del Proyecto: Estado y problemas en la industria del deporte

II-1. Estado de la industria del deporte global

El mercado deportivo mundial está creciendo aproximadamente a un promedio anual del 6% (2005 ~ 2017), centrado en los medios de comunicación, la liga, las marcas deportivas, los clubes, las asociaciones y los fanáticos. La tasa de crecimiento promedio anual de la industria deportiva es notable, ya que la tasa supera a la del PIB de las principales economías del mundo del 10% por mínimo y del 400% por máximo.

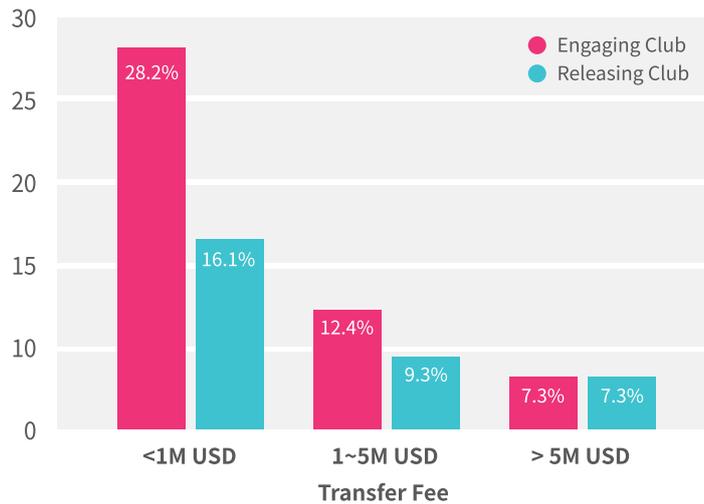


Source: AT Kearney(Winning in the Business of Sports, 2014),
Statista(Global Sports Market, 2017)

Hay varios factores que explican el alto crecimiento del mercado deportivo pero, en el núcleo está un “ atleta” que produce contenido llamado deporte. Es decir, es la base de la industria deportiva mientras el contenido del juego de los atletas se expande y reproduce a través de los medios globales e Internet para crear varios valores agregados. Por lo tanto, es la competitividad clave para prevalecer el excelente desempeño del atleta y distribuir contenido de buena calidad, por lo que el club y el agente desempeñan un papel vital en la contratación de atletas con un alto valor de mercado. Reclutar atletas sobrecalentados puede llevar a dos problemas principales.

El primero es el costo. Para obtener información sobre los llamados atletas de alto valor y para cerrar la transferencia, el club paga una gran tarifa al agente. Según el FIFA TMS en 2018, el club paga entre el 7% y el 28% de la tarifa de transferencia del atleta al agente en nombre de la tarifa de transferencia. Dado que la transferencia del atleta está acompañada por el equipo que libera y el equipo que recibe, ocupa una proporción muy alta. En conclusión, para adquirir información de alta calidad para los atletas y crear valor a través de una transferencia razonable de atletas, el equipo debe reducir su dependencia de un agente específico y se requiere que desarrolle una plataforma en la que circule información atlética integral.

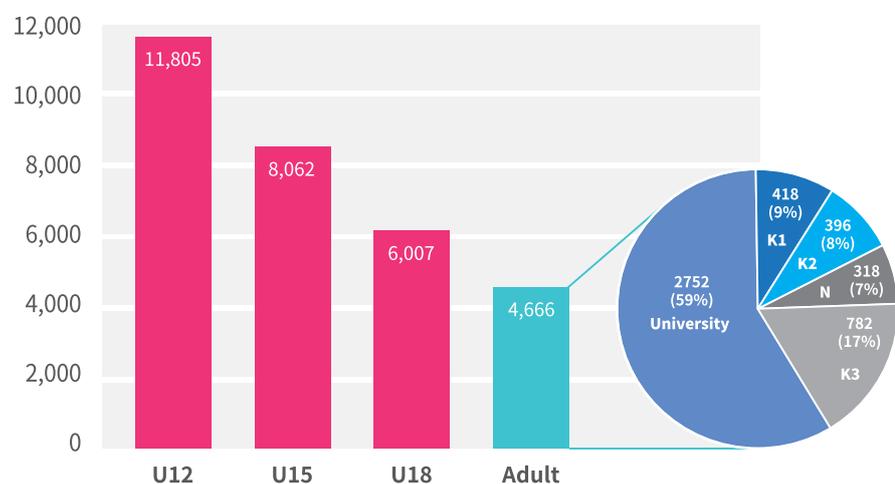
[Comisión promedio como porcentaje de la tarifa de transferencia para el agente de clubes]



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

El segundo problema es la gestión de la carrera del atleta. Debido a la naturaleza del mercado deportivo, que se enfoca solo en atleta estrella que producen contenido de alta calidad, la gestión de un atleta que no se ha convertido en un atleta estrella (por el momento), se está convirtiendo en un tema importante. Dado que un atleta que hoy en día está atrayendo atención puede perder su competitividad el día de mañana y, un atleta que no es reconocido en Corea puede ser un fenómeno en otros países, la gestión sistemática de la carrera de los atletas es importante para asegurar la estabilidad del mercado deportivo. En Corea, más de 10,000 jóvenes (estándares sub-12) están inscritos en el curso de élite para convertirse en futbolistas profesionales cada año. Sin embargo, hay alrededor de 4,600 atletas que sobreviven a la edad en la que pueden superar la feroz academia juvenil e ingresar al campo profesional, solo el 40% de los sub-12. De los 4,600 atletas que son reconocidos como atletas profesionales, son de K3 o más altos (K3, N league, K2, K1), y los atletas profesionales que reciben un salario estable están limitados a K1, K2 y N liga atletas.

[Atleta registrado con grupo de edad y registracion clasificación de registro de la división de adultos]



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

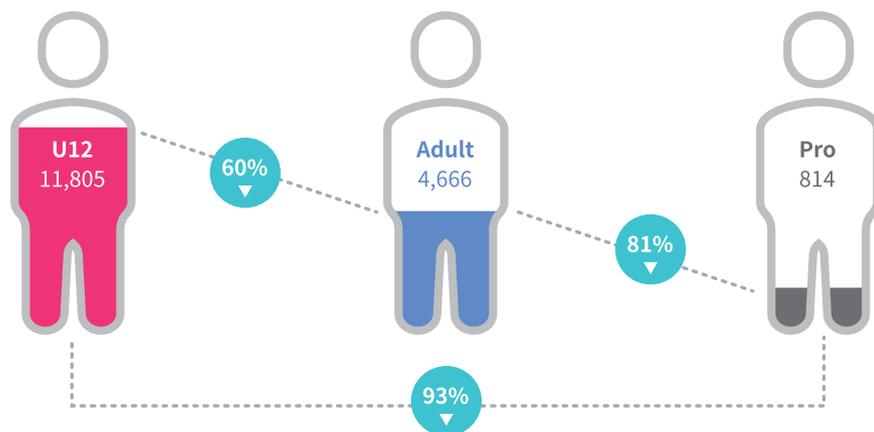
Note: Excludes futsal players in 'Adult'



WITH PLATFORM

En conclusión, el 60% de los 11,000 jóvenes abandonarán y solo el 20% de los 4,600 atletas adultos aumentarán a salarios profesionales. Es decir, el 93% de los atletas no son profesionales, y el 80% de los atletas adultos no pueden unirse al club para mantener su vida como atleta.

[Que podemos hacer?]



Un atleta que no avanza a profesional o que declina a los profesionales quiere buscar un club que pueda desarrollar y extender su carrera como atleta, pero no es fácil contratar a un agente que podrá brindarle información sobre la transferencia y procederla. Por lo tanto, es necesario desarrollar una plataforma que genere información de transferencia completa y objetiva para administrar la carrera de una mayoría absoluta de atletas que están desesperados por transferir información.



II-2. Problemas (Que problemas quiere resolver Project WITH?)

1) Polarización del mercado Deportivo

El problema clave que debe resolver Project WITH es que, la industria, está muy polarizada en todo el mundo. En particular, el mercado mundial de fútbol no ha podido reasignar y evaluar con precisión el valor de los atletas de fútbol en todo el mundo debido a la falta de información fiable y al vínculo con el tamaño y el poder del mercado.

Según la FIFA, hay 300 millones de personas que disfrutan del fútbol, siendo el deporte con más participación del mundo, de los cuales 38 millones están registrados en la FIFA y 2,800 son clubes. Si se expande a otros deportes que no sean el fútbol, la cifra se duplicará y, cada año, millones de deportistas se registrarán como nuevos atletas a nivel profesional o universitario.

Sin embargo, se conoce menos del 0.1% de todos los atletas que ganan un salario digno y, la mayoría de los atletas en casi todas las ligas (excepto las ligas de nivel superior) han dejado el negocio después de no haber recibido suficientes oportunidades por parte de los clubes. Es una realidad que, los atletas acaban optando por una carrera no relacionada con el deporte. Bajo la experiencia de Project WITH, que ha estado a cargo de la agencia y de las oficinas de clubes de fútbol durante varios años, el panorama puede cambiar si se intercambia suficiente información ya que, incluso, se puede ver que los deportistas no saben que pueden extender sus carreras a otros países o ligas.

Una de las principales razones de esta situación es la ausencia de un agente y un canal de intercambio de información. Incluso, aquellos que no están interesados en los deportes, habrían visto a través de medios de comunicación que los agentes estrella como Jorge Mendes (fútbol), Scott Boras (beisbol) o Bob Arum (boxeo) pueden obtener cientos o millones de contactos. Sin embargo, este caso está limitado a los atletas estrella con un nivel superior al 0.01% y, además, si miramos varios equipos de la liga de segunda división, muchos atletas ni siquiera tienen un agente, por lo que se retiran sin ni siquiera saber qué tipo de club quieren.

De hecho, ni siquiera los clubes profesionales del mundo tienen toda la información de los atletas de otros países y ligas deportivas, por lo que hay casos en que los atletas de otros países y ligas deportivas son captados a través de eventos deportivos importantes, como el Mundial. En el mercado de fichaje atleta/agent (agente) /Club y los hinchas que lo ven, tienen un problema desde todos los puntos de vista, por lo que, Project WITH considera que hay muchas posibilidades de mejorar.

Otra deficiencia de las redes es la ausencia de métricas para valorar a los atletas.

Lo más importante de la transferencia de atletas es, en definitiva, el “valor de ese atleta”. Aquí, el término “valor” se usa en una variedad de eventos deportivos y, el ejemplo más conocido para los espectadores, son las diversas metodologías de evaluación del béisbol representadas por “Moneyball”. Antes, en el caso del béisbol, se usaban como estadística solo los registros individuales de atletas como: promedio de bateo, efectividad, porcentaje a la base... Ahora, avanzó a usar de WAR (Wins Above Replacement), que significa “multiplicador de contribución versus atletas sustitutos”, hasta BABIP, UZR que son las cifras que explica el ataque y la defensa. Realmente, muchos equipos están utilizando estos índices de una manera abundante.

En el caso del fútbol, que es de objeto principal de aplicación en Project WITH, la métrica más importante de la liga superior es el índice de ganancias monetarias. 1. El valor futuro de la transferencia, 2. El volumen de ventas de camisetas y otras mercancías. La razón es que la mayoría de las mejores ligas se centran en entrenadores estrella y, el equipo también se opera sobre la base de tácticas de supervisión y filosofía. Además, es común que los directores se responsabilicen directamente de los resultados.



WITH PLATFORM

Por otro lado, para las ligas inferiores donde la influencia del gerente es relativamente pequeña y las ventas de uniformes y otras mercancías no son altas, los elementos de mayor prioridad para la transferencia de un atleta son: 1. La contribución de los puntos necesarios para ir a la liga superior, 2. El valor futuro de la transferencia. A diferencia del beisbol o el fútbol americano, en donde está presente el uso de las estadísticas, sólo algunos clubes se han preocupado por si mismos en los últimos años y, las estadísticas de moneyball, no han estado disponibles hasta ahora. Como se explicó anteriormente, el motivo es que los equipos de nivel superior aun tienden a confiar en los atletas estrella, en vez de fichar a atletas que son líderes profesionales.

Recientemente, la cantidad de información proporcionada por los proveedores de servicios de estadísticas de fútbol como Wyscout, Transfermarkt y Opta están aumentando, pero el servicio de análisis de información y la vinculación de los resultados con la toma de decisiones, es limitado. Las estadísticas de fútbol en la actualidad son todavía muy tempranas, lo que significa que el equipo que desarrolle la primera métrica aplicable será un equipo fuerte a largo plazo. Sin embargo, cuando observamos los precedentes de otros deportes, se requiere a los mejores expertos en estadística -no expertos en deportes- por lo que es poco probable que el desarrollo y la aplicación de los indicadores se realicen en la liga inferior.

En resumen, atletas, agentes, clubes y fans, generan los siguientes problemas en el mercado:

- ① **Athlete:** En el mundo del fútbol, hay muchos atletas desconocidos que no tienen muchas oportunidades debido a la falta de una network (agent/club) para encontrar un club adecuado. Incluso si el club y el agent llegaran a estar conectados, no existe un criterio de valoración objetivo.
- ② **Club:** Los clubes no pueden encontrar fácilmente atletas con un alto potencial en el mercado global con solo unos pocos ojeadores. También, se plantean dudas sobre la condición física al encontrar a un atleta anónimo y, además, existen dificultades para estimar la tarifa de transferencia conociendo solo con el potencial.
- ③ **Agent:** Además de los atletas que cuentan con reconocimiento, existe una dificultad grande para encontrar atletas con alto potencial. Incluso, si un atleta es descubierto, no hay un índice de valoración definido y es difícil negociar una tarifa de intercambio con el club.
- ④ **Fan:** Hay una necesidad fundamental de hacer influencia en la transferencia del atleta.

2) Limitaciones de contenido y canales

A medida que pasa el tiempo, la demanda de los fanáticos por contenido relacionado con el deporte está mejorando rápidamente en calidad y cantidad. Antes, los videos de deportes profesionales nacionales y extranjeros se consumían en canales limitados (YouTube, ESPN, Naver, etc.) por lo que, los videos de los aficionados, los videos de creación propia de Youtubers y los canales de clubes comunitarios, se están expandiendo y consumiendo rápidamente. Además, la demanda de artículos especializados en deportes también está aumentando rápidamente. A día de hoy, en EE. UU., los principales canales que se consumen son: ESPN, artículos escritos por columnistas profesionales, YouTube y Twitter. En Corea, el canal de fútbol está en DAUM/Naver Cafe, el de baloncesto en la galería de DCInside, el béisbol se ve en canales como MLB PARK y otros tableros de anuncios y, los artículos de los columnistas profesionales también están siendo seleccionados por plataformas grandes (Naver, Daum, etc.). Es decir, los contenidos de los que pueden disfrutar los aficionados en un solo canal están limitados.

III. Project WITH. Modelo de block chain y arquitectura del servicio

III-1. Modelo de block-chain Project WITH

1) Modelo block chain WITH

El equipo de WITH está trabajando en las especificaciones técnicas y los requisitos esenciales de varias redes principales para el funcionamiento óptimo de la plataforma. Debido a las características de la plataforma WITH, la primera especificación que debe garantizarse es la minimización de las comisiones entre las transacciones y la capacidad sólida de procesamiento de transacciones. La carga de datos, el almacenamiento y el intercambio de cientos de miles de atletas profesionales, semiprofesionales, aficionados en todo el mundo e, incluso, más movimientos entre aficionados, requerirán un alto rendimiento por parte de ambos lados de la comisión y la velocidad de uso de la plataforma. Actualmente, el equipo de WITH está en conversaciones con varias compañías Mainnet de block chain y equipos técnicos relevantes desde hace mucho tiempo. Así, seleccionará y aplicará la Mainnet óptima después de establecer un plan a largo plazo y de desarrollo del modelo de Block chain.

2) Aplicación de la tecnología de cadena de bloques intra-plataforma

Toda la información presente en la plataforma WITH se gestiona de forma segura a través de la técnica de block chain. Aunque la sensibilidad de la información es baja, como el nivel de privacidad, el equipo de WITH utilizará la tecnología de block chain en el área requerida para dejar un registro de compensación transparente para el usuario, el ejercicio de los derechos y los problemas que puedan surgir en el futuro. Los datos que generan los participantes se utilizarán en el área adecuada conforma de block chain y, la compensación, también se paga por un token que, del mismo modo, utiliza el block chain. Si bien Token WITH y Point WITH son mediadores que utilizan block chain, el área donde se aplica directamente el block chain, es en la gestión de los datos. La información, los contenidos cargados, almacenados y compartidos dentro de la plataforma WITH se pueden clasificar según las características de la información y si el contenido se paga o no, como Open (registro básico, contenido gratuito, etc.) y Private (registros personales como la información médica del atleta y el contenido de pago). En el caso de datos Open, con una sensibilidad relativamente baja, pueden almacenarse en el espacio de datos de block chain y el área decodificada del espacio de almacenamiento, puede abrirse a todas las personas. Por otro lado, los datos privados, como los contenidos de pago o la información personal confidencial, se almacenan en el área cifrada del espacio de almacenamiento y solo se puede acceder a ellos mediante el derecho de acceso de los datos correspondientes, a menos que haya una solicitud del propietario de los datos. (Si se solicita, podrá cruzar la región Decodificada ↔ Encriptada)

III-2. Arquitectura de servicio de Project WITH

Project WITH consta de tres capas: base de datos, plataforma y aplicación. Toda la información producida y compartida dentro de esta plataforma se gestiona de forma segura a través de la tecnología de block chain y, todos los constituyentes de información pueden ejercer la propiedad y el control sobre su propio contenido e información personal, que puede ser utilizada por otros interesados. Si contribuye a un club, anunciante, etc. será compensado. El detallado del servicio y la arquitectura de block-chain se describen en el "documento técnico del Project WITH".

IV. Project WITH. Modelo de negocio y token

IV-1. Modelo de negocio del Project WITH

(¿Qué servicios ofrece la plataforma Project WITH?)

1) PROJECT WITH. Resumen de la plataforma

[Resumen de la WITH plataforma]



El equipo de Project WITH comenzó a desarrollar la plataforma de traspaso/ojear para el atleta-club-agente como una versión app para PC, Tablet y móvil a partir del mercado del fútbol en enero de 2018. En septiembre de 2018, se ha probado en el mejor equipo de la liga y se siguen investigando varias funciones que pueden usarse para realizar transferencias reales a clubes específicos.

Tomando como base esta experiencia, la plataforma en desarrollo por Project WITH, proporciona los siguientes servicios:

- ① El servicio básico provisto de la plataforma PROJECT WITH, es un servicio de transferencia de atletas que conecta a los fanáticos de deportistas y clubes, asegurando sin problemas una transferencia de atletas juveniles o de baja liga sin reputación. Este servicio proporciona la siguiente información:
 - i. **Registro básico de la liga o el club:** Los datos más básicos son proporcionados por la liga o el club y, en el caso de los aficionados, se pueden obtener de la asociación correspondiente. El equipo comenzó la recopilación de datos y el trabajo de limpieza desde principios de 2018 y está configurado para actualizarse después de cada juego.
 - ii. **Información personal:** Los registros adicionales iniciados por el atleta pueden especificar: información médica que no está registrada oficialmente, una liga o un club en el que quiere jugar, el salario deseado y otras disposiciones contractuales. Algunos datos pueden requerir una revisión legal dependiendo de su país, así que se buscará un método que pueda ser utilizado a través de la notaría adicional requerida de acuerdo con las regulaciones nacionales y las disposiciones de la liga. Cuando el agente o el club tiene esta información, pueden actualizar el registro con el permiso del atleta.
 - iii. **Información del equipo:** Finalmente, la información del equipo es ingresada directamente por el equipo (o agente designado) que desea la transferencia o fichaje del atleta haciendo una solicitud abierta. Puede buscar al atleta que ingresó el ítem directamente o recibir una solicitud de un buscador de empleo. Se considera que, esta medida, puede resolver el problema de la falta de atletas que fue considerado como un gran problema en la sub-liga.



WITH PLATFORM

- ② Brindar oportunidades para que los atletas se conecten entre sí, así como proporcionar servicios de valoración para atletas individuales. Los clubes y agentes pueden calcular el valor de mercado apropiado del atleta que desea transferir y también pueden analizar el efecto esperado en la contratación de un atleta específico. El modelo de evaluación de los atletas individuales consiste en gran medida, en la evaluación cuantitativa, la evaluación cualitativa y la evaluación final que se realiza combinando dos resultados de la evaluación con las ponderaciones apropiadas. La evaluación cuantitativa se desarrolla utilizando la información cuantitativa de la competencia de los atletas acumulados en la plataforma WITH. La evaluación cualitativa es realizada por un grupo asesor de Project WITH: un grupo de expertos relacionados con el fútbol y la medición psicológica. Aunque las compañías de estadísticas globales existentes son significativas en la recopilación y el suministro de una variedad de información cuantitativa, están limitadas a la información de medición centrada en atletas famosos y, debido a la falta de modelos analíticos avanzados, recopilación y transmisión de información unidimensional, la limitación que proporciona es clara. La plataforma WITH intenta superar las limitaciones del servicio de datos existente a través del modelo de evaluación del valor del atleta y proporcionar información completa y práctica sobre la toma de decisiones a la hora de transferir un atleta.
- ③ Al mismo tiempo, también desempeña un papel como plataforma de intercambio de contenido, creado por los fanáticos para aumentar el área de participación de los hinchas en la plataforma Project WITH y, también, sirve como un tablón de BBS específico para deportes (intercambio y discusión de artículos e imágenes de análisis). Este servicio proporciona las siguientes funciones:
- i. **Categoría, liga, club y atleta:** Tiene páginas específicas para los aficionados dependiendo de a qué tipos, equipos, ligas, clubes o atletas apoyan y un servicio BBS para cada página. Hay varios tipos de artículos, como el análisis del atleta, la experiencia de juego en vivo y el análisis del juego, incluida la predicción del juego. Cada artículo tiene características como me gusta, no me gusta y comentar. Para la primera versión que se lanzará en el segundo trimestre de 2019, el fútbol, la liga y los clubes se limitan a ligas y clubes asociados, pero se expandirán gradualmente a otras ligas y eventos deportivos.
 - ii. **Videos relacionados con el deporte:** Esta es un área donde los participantes de la plataforma pueden cargar sus propias imágenes y se permite la carga de todas las imágenes de contenido original relacionadas con los deportes. En la primera versión, se dividirá en resaltado, análisis, entretenimiento y otras imágenes. Para aumentar el flujo de seguidores, la plataforma WITH se asoció con Shoot For Love, un canal de producción de videos de fútbol con el mayor número de suscriptores a nivel mundial y acordó cargar un material exclusivo para WITH en la primera versión. Además de esto, se promoverá la participación de los seguidores mediante la carga de varios aspectos destacados del juego, entrenamiento y otras imágenes que pueden aumentar el grupo de aficionados de los clubes. Colaboraremos con atletas retirados que actualmente comparten imágenes con otras plataformas. En este proceso, los seguidores desean aumentar la actividad de todos los usuarios en la plataforma, agregando la posibilidad de solicitar tipos de los videos.
 - iii. **Gamificación:** La primera versión no la incluirá, pero en el futuro se le añadirán varios juegos, como juegos de fantasía y de simulación de apuestas a través del algoritmo de evaluación del valor del atleta desarrollado por la plataforma WITH. Esto se aplicará no solo a la diversión de los fanáticos, sino también al avance del algoritmo de la evaluación del valor del atleta en la plataforma WITH utilizando los datos recopilados de la gamificación. Esta parte se realizará a través de la cooperación con compañías de desarrollo de juegos profesionales nacionales y extranjeras y, los planes detallados, se harán públicos después del final de la primera versión.

2) Modelo de negocio de la plataforma Project WITH

Project WITH es una plataforma autónoma con un modelo de negocio claro. Tiene tres modelos de negocios en total y, cada función, se describirá en detalle de la siguiente manera:

- 1) **Tarifa por consulta de información y conexión del agente con éxito:** en caso de que se solicite información personal del atleta al club y la conexión del agente al atleta, el WINT se utiliza como moneda. En este proceso, parte del WINT se transfiere de la plataforma WITH a la comisión y se vuelve tangible después del período de conversión de 30 días.



- 2) **Tarifa por ventas de contenido pagado:** el contenido cargado en la comunidad de intercambio de información se divide en dos tipos: gratuitos y de pago. De los contenidos de pago, una parte del monto total de la transacción se convierte como la venta de la tarifa de la plataforma WITH.



- 3) **Publicidad en la plataforma:** no se incluye en la primera versión, pero sí en la versión completa que se publicará en la plataforma que se lanzará durante el cuarto trimestre de 2019/2020. Las empresas que deseen hacer publicidad comprarán WIKEN y deberán pagar la plataforma WITH con la tarifa de publicidad.

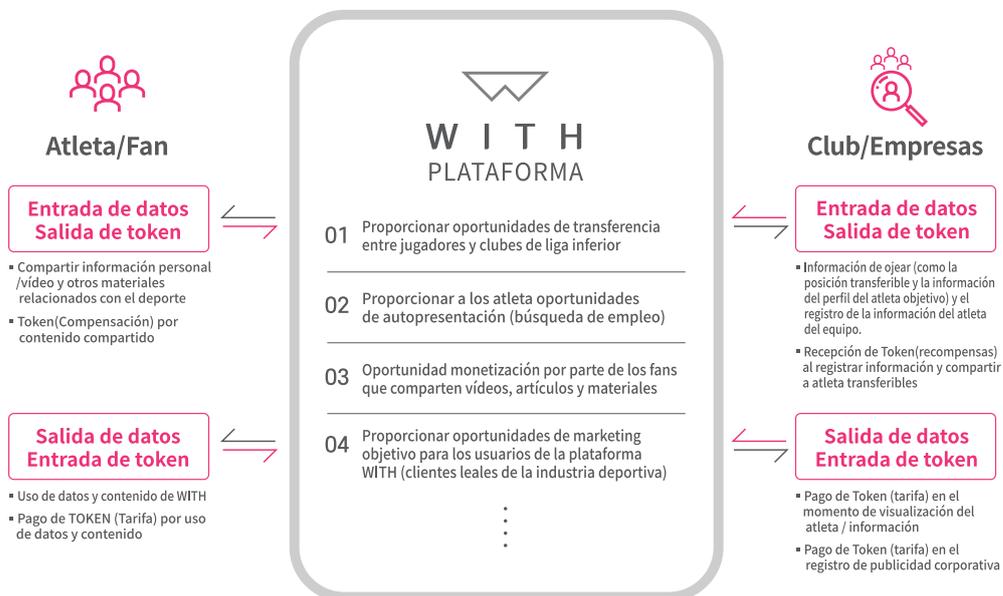


④ **Anuncios dentro de la plataforma:** no se incluye en la versión 1, pero en la versión completa que se distribuirá en 2019 Trimestre 4/2020 El trimestre 1, anuncios de empresas deportivas, se mostrarán en la plataforma. Las empresas que deseen mostrar publicidad deben comprar WIKEN en el mercado cambiario, y además realizar el pago a la plataforma WITH como comisión de publicidad.



En el modelo de negocio anterior, el flujo de servicios y el token proporcionados por la plataforma WITH se pueden resumir de la siguiente manera.

[Entrada & salida de datos / token dentro de la plataforma WITH]



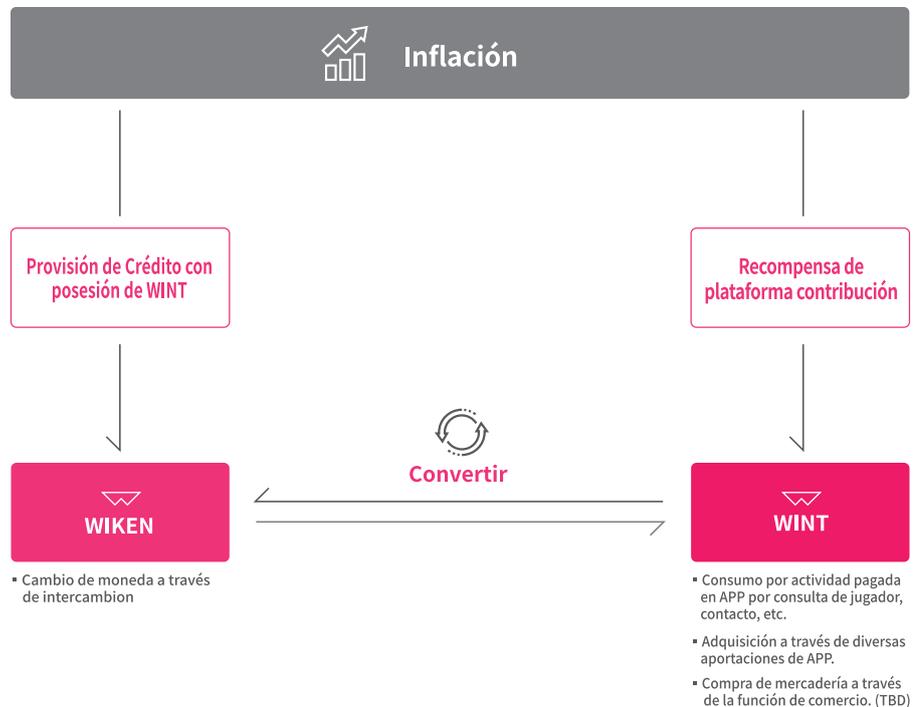
IV-2. Descripción general del modelo Token: ¿Qué modelo de Token se implementa con la plataforma Project WITH?

Hay dos tipos de tokens preparadas por WITH block chain: 1) WIKEN (WIKEN), 2) WINT (WINT)

WIKEN: 'WIKEN' (en adelante WIKEN) es un medio para comprar un punto WITH requerido dentro de la plataforma. Puede adquirirlo comprando en bolsa criptomonedas o puede adquirirlo de inmediato solicitando la conversión 1: 1 de su propio punto WITH. El WIKEN adquirido se puede vender en las bolsas listadas.

WINT: 'WINT' (en adelante WINT) se puede obtener a través de actividades dentro de la plataforma WITH y también se usa como un índice para evaluar la contribución a la plataforma. El índice de evaluación de contribución significa que, mientras más WINT se retienen, más WINT se pagan por actividades futuras. El WINT que se posee puede usarse para pagar actividades específicas dentro de la plataforma (por ejemplo, información médica del atleta, contactos directos de la agencia, información de contacto del club, etc.), o cambiar a WIKEN en una proporción de 1: 1 durante un período (de Vesting) de 30 días. De hecho, la moneda en la plataforma es WINT, por lo que se continúa la explicación adicional a continuación.

[WITH Plataforma Modelo de Token]



1) Cómo obtener WINT:

① Adquisición de WINT a través de la participación en la plataforma.

- i. **Cargado de la información del atleta:** Con el registro básico de información para ayudar al procesamiento de la transferencia o fichaje de otro atleta de la plataforma, puede ganar una cantidad de WINT. Cuando alguien consulta la información, puede obtener WINT por actualizar la información. Si la información necesita ser confirmada, se puede tardar unos días en recibir el WINT. En caso de error de datos o información falsa, un tercero puede realizar una solicitud de corrección y, el usuario que ingrese la información falsa tendrá una tasa reducida de adquisición del WINT durante un período de tiempo determinado.
- ii. **Información cargada por el club:** cualquier información del club se puede ver pagando con WINT, pero, la carga, modificación y eliminación solo están autorizadas por el club. El club recibirá un "WINT" cuando se cargue información como "Perfil del atleta actual", "Nómina completa e intención de gasto adicional", "Lista de atletas actuales a ser intercambiados". Quedará registrado un historial de la información, aunque sea eliminada, por lo tanto, es posible evitar la adquisición inapropiada de WINT mediante la repetición de la carga y eliminación de información de forma ilimitadas.
- iii. **Carga de información del agente:** aunque la plataforma WITH tiene la intención de proteger los intereses de los atletas que no tiene un agente, el rol de puente que conecta al atleta y el equipo es esencial. (Sin embargo, cuando el agente se conecta con el equipo/atleta, el nombre del equipo y el nombre del atleta se cambian a un nombre en código para que sus identidades puedan ser protegidas. El agente con autoridad para registrarse en la plataforma WITH debe ser un agente oficial que ha pasado el procedimiento de verificación de ID.) Después de registrarse como agente, 1) cuando reciba una lista del perfil de los atletas deseados por un club, será enviado el grupo de atletas para que tenga el contrato realizado 2) cuando reciba una lista de equipos deseados por atletas y realice su traspaso, 3) cuando se obtienen ciertas visualizaciones después de cargar la lista de deseos del traspaso, se pagará WINT en la plataforma WITH.
- iv. **Actividades de un fan dentro de la plataforma:** En el caso de los aficionados, el WINT servirá para todas las actividades como escribir, comentar, dar a me gusta o no me gusta en la comunidad de intercambio de información y, se otorga de acuerdo con el esquema definido. Para la comunidad de intercambio de información, también puede actuar como una cuenta de un atleta/club/agente y tener el mismo WINT como una cuenta de fan. Por otro lado, los seguidores solo pueden realizar vistas con la función Transición/Fichaje y no pueden adquirir un WINT. La lista completa de comportamientos por los que se puede adquirir un WINT, se anunciará públicamente en el momento del lanzamiento de la primera versión.
- v. **Ventas de contenido en la plataforma:** el editor inicial de un texto o un video en la comunidad de intercambio de información puede establecer 1) gratis, 2) totalmente pagado o, también se puede establecer el monto de las ventas. En el caso 2), si el otro usuario realiza una compra oficial, al creador/productor inicial se le otorgará el WINT, que restringe la tarifa de la plataforma WITH al precio establecido. (La tarifa de la plataforma se describirá en detalle en el apartado "5. Modelo de ingresos de la plataforma"). Sin embargo, el pago del WINT por las ventas de contenido puede tardar hasta 14 días porque puede ser necesaria la confirmación de propiedad del video.

② Adquirir WIKEN y conversión a WINT.

- i. Como se describió anteriormente en el apartado "4.1 Visión general del modelo Token", el WIKEN se adquiere a través de la participación de ICO y la compra a través del intercambio se convertirán en el WINT a una tasa de 1: 1 inmediatamente al solicitar la conversión dentro de la plataforma WITH, pudiendo ser usado dentro de la plataforma.



WITH PLATFORM

2) Cómo usar el WINT

- ① **Consulta de información:** cuando un atleta, club, agente o fan quiere buscar información publicada por otra persona, él o ella tiene que pagar un determinado WINT de acuerdo con el tipo de información. Sin embargo, si se encuentra que la información es información falsa, puede ser reembolsada.
- ② **Compra de contenido pagado:** Tal y como se describe en "IV-2. 1). ①. v) Ventas de contenido en la plataforma", se puede pagar utilizando el WINT establecido por el primer editor.
- ③ **Conversión a WIKEN:** Conversión a WIKEN: puede solicitarse el cambio de WITH a WIKEN en la plataforma. A diferencia de la conversión de Token a Point, se requiere un período de conversión de 30 días. Como lo demuestran otras plataformas comunitarias basadas en cadenas, la existencia de un participante a largo plazo es esencial para el funcionamiento exitoso de la plataforma y, la plataforma WITH también tiene un período de transición de 30 días entre el Point y el Token para generar actividad en la plataforma a largo plazo.

3) Inflación

Con WITH Coin se espera que la tasa de inflación disminuya en un 20% respecto al año anterior durante cinco años después de la inflación del primer año ('19, Y1 5%), a partir de Y10('28) se fijará en el 1% de inflación. En este momento, algunas de las nuevas monedas emitidas como inflación se pagarán en forma de créditos de actividad a los tenedores de WINT.

4) Coin Pool

El Coin Pool de la plataforma WITH se aplica para mejorar la fluidez de la ficha entre el usuario de la plataforma y el club.

Coin Pool se complementa de la siguiente manera:

- ① **Inflación:** el 20% de la nueva moneda WITH emitida, se mantiene en el Coin Pool.
- ② **Ingresos a través de soluciones comerciales:** WIKEN, que se utiliza como tarifa para las actividades de publicidad corporativa (Target Marketing, Survey, etc.) y los servicios de valoración se acumularán en Coin Pool.

5) Marketplace

Marketplace es un espacio donde se lleva a cabo el uso práctico de WIKEN y WINT y es una de las funciones principales de la plataforma WITH. El mercado de WITH consiste en dos productos principales. El primero es el alquiler de espacios para actividades deportivas, y el segundo es la venta de mercancías deportivas. A las empresas de alquiler y venta se les ofrecerá la oportunidad de adquirir WIKEN a través de transacciones dentro de la plataforma WITH sin comprar WIKEN, directamente del intercambio. Con el aumento de los usuarios de WITH Marketplace y la mejora de las funciones de utilidad de WIKEN y WINT, se espera que el número de empresas participantes aumente debido a la ventaja de utilizar el mercado (reducción de costos y marketing).



V. Aplicación WITH

La aplicación WITH tiene 1) registro de información del atleta, 2) evaluación del atleta y 3) participación del aficionado. Un ejemplo del desarrollo de la aplicación WITH por función es el siguiente.

1) Registro de información del atleta

La plataforma WITH básicamente apunta a crear valor a través de la provisión proactiva de información del usuario. La información que el atleta puede cargar en la plataforma WITH tiene 1) Información básica que incluye información personal e información de contratos, 2) Información física relacionada con el crecimiento corporal y 3) Información médica para probar el historial de lesiones. El WIKEN pagado al atleta en la entrega es diferenciado. En la aplicación, a medida que aumenta la información proporcionada, la forma del avatar del atleta se vuelve concreta y la historia de la información del atleta que se ha cargado y descargado y la in & ouflow de WIKEN se muestran de un vistazo.

2) Evaluación del atleta

La información del atleta proporcionada en la plataforma WITH se calcula como una métrica a través del algoritmo de evaluación del atleta desarrollado por el equipo del proyecto WITH. La evaluación del atleta consiste en 1) evaluación cuantitativa basada en información métrica y 2) evaluación cualitativa utilizando información cualitativa, y el resultado final de la evaluación se calcula combinando la evaluación cuantitativa y la evaluación cualitativa con la ponderación adecuada. En la aplicación WITH, al usuario se le proporcionará información básica sobre el atleta y la información de evaluación del atleta al configurar el elemento de búsqueda del atleta. La información de evaluación del atleta puede compararse entre peers y, por lo tanto, proporciona ayuda intuitiva para la toma de decisiones de transferencia del usuario.

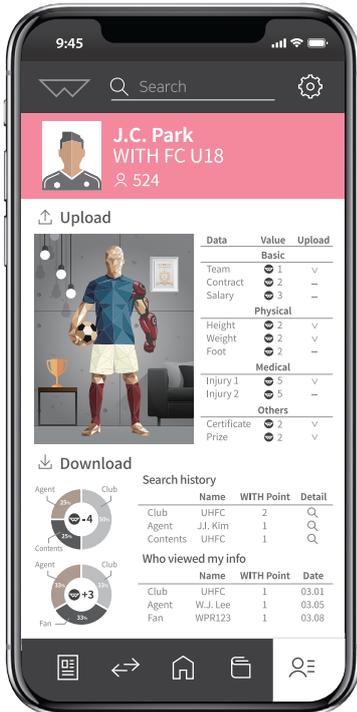
3) Enredo del aficionado

La plataforma WITH induce la participación de los fanáticos en la plataforma a través de la creación y distribución de contenido a corto plazo y el desarrollo de la gamificación a largo plazo. El contenido cargado por los fanáticos directamente a través del procesamiento primario (la traducción o la edición etc.) se proporcionará con un WINT diferente según la influencia de la plataforma y el nivel de contenido de acuerdo con el WINT del cargador. La aplicación WITH ofrece una variedad de canales de comunicación como blogs y BBS para apoyar la producción activa y las actividades de los fanáticos.



WITH PLATFORM

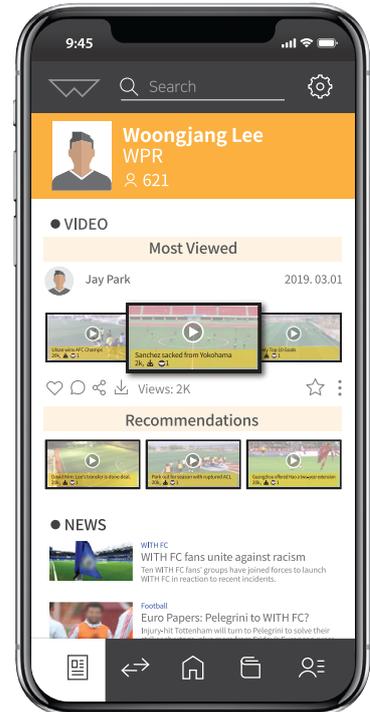
[Registro de información del atleta]



[Evaluación del atleta]



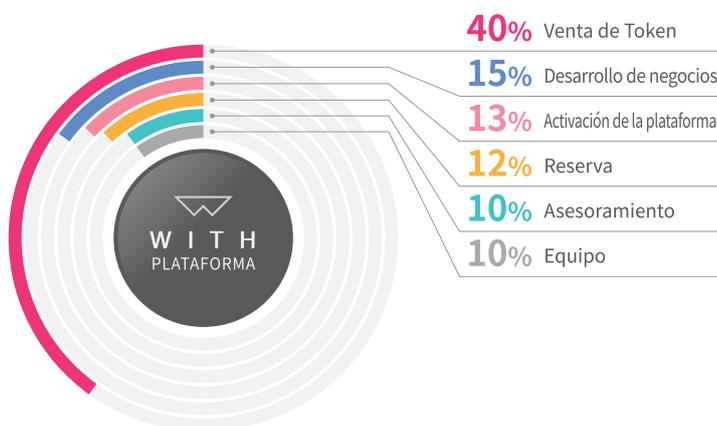
[Enredo del aficionado]



VI. ICO Action Plan

1) Plan inicial de asignación de WIKEN

Asignación de WIKEN



Resumen de ventas de WIKEN

Contenidos
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Hard Cap : USD 4.8M ▪ Soft Cap : USD 0.8M
<ul style="list-style-type: none"> ▪ WIKEN Total : 1,200,000,000 WIKEN ▪ WIKEN para venta : 480,000,000 WIKEN
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Precio de 1 WIKEN : 0.01 USD (1 USD = 100 WIKEN)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Inicio de ventas privadas: 2019 1Q ▪ Inicio de ventas públicas : 2019 2Q ▪ Cierre de venta de Token : 2019 3Q ▪ Distribución de Token : 2019 3Q

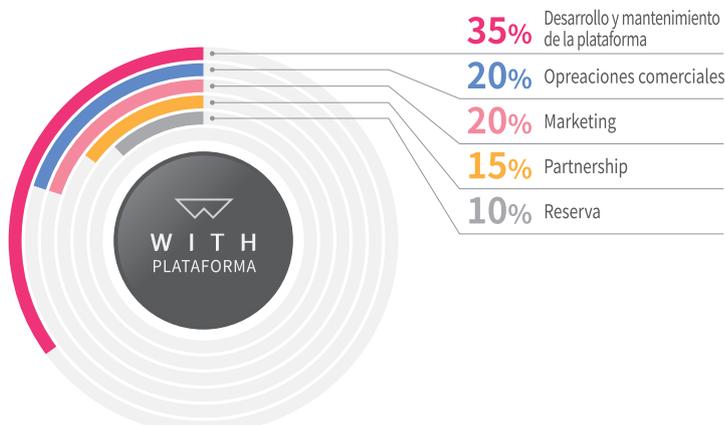
*Aproximadamente el 80% del total del token está sujeto a bloqueo (el período de bloqueo varía entre 3 y 48 meses)

2) Propósito de la financiación(Usodelos fondos)

Los fondos de ICO se utilizarán para el desarrollo de la plataforma WITH y la creación de ecosistemas. Se utiliza el 35% de los fondos totales para el desarrollo de la plataforma de block chain en la que se producen transacciones de información y token entre participantes (nodos), y para la investigación y el desarrollo de las funciones principales de la plataforma.

Planeamos utilizar un 20% para fines de operaciones comerciales para desarrollar la plataforma WITH como un modelo de negocio estable y competitivo y un 20% para marketing de plataforma a través de diversos canales de publicidad. Para garantizar una plataforma efectiva para la plataforma WITH es esencial la colaboración con varias compañías deportivas, estrellas y organizaciones, y el 15% de los fondos se asigna a esta asociación. Finalmente, el 10% de los fondos se utilizará como fondos de reserva para responder a la volatilidad del mercado y las contingencias.

Uso de fondos



Propósito de uso de fondo

Categoría	Proporción	Contenidos
Platform Development and Maintenance	35%	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Desarrollo de la plataforma WITH ▪ Evaluación del jugador con el modelo I+D
Business Operation	20%	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Operación de la plataforma y desarrollo de negocios
Marketing	20%	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Publicidad y marketing
Partnership	15%	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Asociación con empresas deportivas, jugadores estrella y asociaciones
Reserve	10%	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reserva



WITH PLATFORM

3) Políticas y Precauciones

Los participantes de ICO deben ser plenamente conscientes de lo siguiente y decidir comprar tokens.

- ① **Riesgo e incertidumbre:** El documento es una descripción del plan de negocios y la visión de negocio. No es garantía de los contenidos del negocio. Los participantes en ICO deben ser plenamente conscientes de que el progreso real del negocio puede variar según el entorno y el progreso del negocio.
- ② **Restricción en la participación de ICO:** Los ciudadanos de países donde ICO está prohibido no pueden participar en el ICO. Los participantes en la ICO tienen la responsabilidad legal de la participación de los nacionales en la ICO.
- ③ **Idioma:** El idioma original del documento está escrito en coreano e inglés. En el caso de documentos en otros idiomas, existe la posibilidad de una mala interpretación u omisión en el proceso de traducción. Para la participación prudente de ICO, se recomienda la confirmación final del documento original escrito en coreano o inglés.
- ④ **Característica de WIKEN:** WIKEN no puede utilizarse para fines distintos a los descritos en el documento. WIKEN no da valores y al titular de WIKEN no se le otorga ningún tipo de dividendo o derecho de voto.
- ⑤ **Cancelación y Reembolso:** Los participantes de ICO no pueden reclamar la cancelación o el reembolso de tokens comprados.



WITH PLATFORM

VII. Planificación a largo plazo de negocio de Project WITH

01

Desarrollo de negocio de marketing deportivo

2010 ~ 2017

- 2010 4Q • Lanzamiento de JSML (Evento de marketing Deportivo)
- 2011 3Q • Asian Dream Cup en Vietnam (Ho Chi Minh)
- 2012 3Q • Asian Dream Cup en Thailand (Bangkok)
- 2013 3Q • Asian Dream Cup en China (Shanghai)
- 2014 3Q • Asian Dream Cup en Indonesia (Jakarta)
- 2015 3Q • Lanzamiento de Crowd76 (Servicio de espacio deportivo)
- 2016 2Q • Desarrollo de negocios con Manchester United y PGA Tour sobre gestión de IP para Corea.

02

Transformación Digital

2018 3Q

- Lanzamiento de WePlayRight (Plataforma de Deportivo global)
- Asociación estratégica con Ulsan Hyundai F.C
- Presentar las ideas de 'WITH Platform'

• Desarrollo de estrategia para 'WITH Platform'

2018 4Q

2019 1Q

- Lanzamiento de Whitepaper y página web
- DB Completo para AFC clubes/atletas (fútbol)
- WITH Platform Alpha Testing

• Desarrollo de solución de evaluación de atletas

2019 2Q

2019 3Q

- Versión Beta para Asia

• Lanzamiento de versión en gran escala asiática

2019 4Q

2020 1Q

- Lanzamiento de versión en gran escala global



WITH PLATFORM

VIII. Equipo



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. Cláusula de exención

Este documento es distribuido por el Equipo WITH y está destinado a proporcionar información sobre el Proyecto WITH. WITH Equipo es una organización de proyectos on-line que tiene por objeto hacer negociaciones con el proyecto WITH y no tiene entidad legal en el momento de su publicación. Se estableció una corporación en Hong Kong, y la forma de corporación es una corporación con fines de lucro. Se establecerá una corporación en Hong Kong antes de que el contrato de inversión de los inversores institucionales comience con WITH. La forma de la corporación puede ser: una corporación sin fines de lucro, una corporación con fines de lucro o una corporación de fundaciones. WITH Equipo es un nombre provisional por lo que, el nombre, es susceptible de cambios después del establecimiento de la empresa real. WITH Equipo, en el documento, se refiere a la corporación que se establecerá para promover el proyecto WITH. El contenido técnico y legal descrito en este documento técnico puede cambiar en cualquier momento, dependiendo de la decisión del proceso de desarrollo, y el contenido del documento será el plan en el momento de la publicación. WITH Equipo no da garantías de este plan de desarrollo, programación y contenido. Para aclarar la incertidumbre y la ambigüedad de los problemas técnicos, legales y financieros relacionados directa e indirectamente con el contenido de este documento y, para evitar futuros conflictos innecesarios, debe conocer este capítulo con cuidado.

Además, si tiene alguna duda sobre qué decisiones y acciones tomar en relación con este documento, debe buscar la ayuda de un profesional calificado. No puede utilizar legalmente ni de manera confiable este documento en relación con futuras transacciones, contratos o inversiones de Token. Este documento no es un documento que recomiende la inversión, venta, etc. entoken WITH. En base a esto, nadie está obligado a hacer ningún contrato legal con respecto a la inversión del Token WITH. Con respecto al contrato WITH Equipo u otro acuerdo con respecto a la inversión del token WITH, los términos y el contenido del contrato específico se definirán mediante acuerdo escrito entre las partes del contrato. El contenido de este documento no es condición ni contenido de ningún contrato futuro. En particular, si existe una discrepancia entre este Acuerdo, cualquier otro acuerdo y este documento, prevalecerán los términos de dicho Acuerdo. WITH recibe inversiones para la promoción de proyectos y proporciona WIKEN para inversores. El valor del token primario utilizado por WITH puede ser cero (0) en cualquier momento y no garantiza ningún canje.

El token WITH es un token de utilidad que corresponde a una criptomoneda o propiedad digital y no corresponde a una moneda legal ni a un valor, ni un derivado como un bono o una acción. Usted no debe clasificar, interpretar o tratar al token como tal. WITH puede cambiar la dirección y los contenidos de desarrollo en cualquier momento durante el proceso de desarrollo. Invertir a pesar de este aviso, significa que los inversores son plenamente conscientes de este hecho. El juicio de una inversión es un asunto para el cual usted tiene control y juicio completos. En la medida en que lo permitan las leyes, los reglamentos y las normas aplicables, y en todos los casos relacionados con este documento, WITH Equipo y ninguna de sus filiales, empresas matrices, o ninguno de sus empleados, asumirán ninguna responsabilidad de ningún tipo por su pérdida. La pérdida incluye, pero no se limita a pérdidas financieras o no financieras, así como pérdidas integrales e intangibles, como la pérdida de datos. No tiene derecho a un token WITH si está prohibido legalmente invertir, las ofertas públicas y las transacciones o ser ciudadano o residente de un estado o país donde las inversiones criptográficas, las ofertas públicas y las transacciones están legalmente prohibidas o están restringidas. WITH Equipo puede establecer una o más normas subsidiarias separadas que serán responsables del desarrollo, la operación, o para el desarrollo y la operación simultáneamente según sea necesario durante el proceso de desarrollo y operación de WITH. Usted reconoce completamente el contenido de este documento, incluidas las exenciones de responsabilidad en este capítulo y está de acuerdo con su autenticidad.

Este documento ha recibido una revisión legal pero no es legalmente vinculante.