

Altair VR Whitepaper

Version 1.0.2 - 12.01.2018

Özet

Topluluk tarafından blockchain yoluyla yönetilen, dünya keşfi için küresel bir VR platformu yarattık. Platformumuz, topluluk üyelerine VR deneyimlerini (uygulamaları) yaratma ve dağıtmalarına izin vermektedir.

Platformun para birimi ALT tokenidir. Dışardan girişe yalnızca ALT belirteçleri aracılığıyla izin verilir; bu da proje ekonomisinin büyümesini teşvik etmektedir. Tokene ek olarak, itibar puanları ekosistemdeki katılımcıların mesleki becerilerini gösterir.

Platform, tüm yönleriyle ve alanlarda dünya keşfine yönelik küresel bir VR simülatörü haline gelecek.

Planlarımız, yalnızca profesyonelleri değil, Altair VR platformunda içerik yaratmayı arzulayan herkesi küresel bir teknolojiye davet etmektir.

Sanal eğitim bayilik platformu üzerinde çalışmaya devam edecek, ama şimdi dünyanın dört bir yanından çocuklara erişim açık olacak.

Kullanım Örneği:

Sanal gerçeklik gözlüklerini kullanarak platform.altairvr.io sitesini ziyaret ediniz. Ayrıca, meydanın merkezinin taban konumuna ulaşırsınız. Önünüzde, karşınızda küçük bir ev görüyorsunuz, önünde tezgahta, neşeli bir profesör oturuyor; Einstein'a benziyor. Çok uzak olmayan bir top var, üstünde "Time Machine" yazısını görüyorsunuz.
Öte yandan, "Teleport" yazısıyla parlayan bir portal".

Meydanın çevresinde, konulara göre farklı bölgeler görüyorsunuz: Üniversite burada çeşitli bilimler etrafında deneyimler var;
Hayvan dünyasıyla ilgili hayvanat bahçesi deneyimleri;
Bitkiler dünyasıyla orman deneyimi vb.
Sen Profesöre gel ve o seninle konuşmaya başlayacak: bugün ne görmek istersin?. Onu bir sesle cevaplayabilir veya sunulan listeden konuları seçebilirsiniz. Bir konu seçebilirsin, Profesör neyi ziyaret edeceğini önerir. Dünyanın etrafında gezi turu yapabilir, bir kapsül alabilir ve uçuş gerçekleştirebilir, sanal dünyadaki olasılıklar hakkında ilginç bir hikaye eşliğinde bunu yapabilirsiniz.

Taban alanının üzerinden uçtuğunuz, zaman ve ölçek ekseni boyunca uçtuğunuz ve bir bütün olarak dünya hakkında fikir edindiniz.
Sadece geziye çıkabilir veya istediğiniz binalara gidebilirsiniz. Her birinde, videodan bir deneyim bekleyeceksiniz ve nesnelerle tam bir tutulma ve etkileşimle son bulacaksınız.

Hepsi nasıl başladı

Eğitim bugünün geleceğidir. Kızım Polina yakında iki yaşında olacak. Okula giderken dünyayı değiştirmeyi isterim. Polina öğrenmeye açık olması gerekir ve öğrenme sürecinin ilginç olması gerekir. Bu sadece kızım değil tüm çocuklar için. Onlara daha iyi bir gelecek yaratmak istiyoruz ve harcanacak çabayı göstermeye hazırız..



Benim geçmişim, çocukların okul eğitiminden uzakta olması. Son 7 yılda, Rusya'nın en uzak bölgelerindeki 500.000'den fazla çocuğa astronomi ve diğer doğal bilimler getirdik.

Avrupa sınırı ve Uzakdoğu'ya kadar uzanan gezegenimiz, Rusya'nın güney bölgelerinde ve uzakta kuzeydeki gökbilimcilere heyecan kattı.

Büyük şehir ortaokullarından, 50'den fazla öğrencinin bulunduğu küçük kırsal okullara kadar her konuda çalıştık.

Her gün 2-3 okul arasında 100 km yol kat ettik, çocuk ve yetişkinlerden ayrıldık. Hem genç aşıklar hem de yaşlı evli çiftlere hizmet ettiğimiz tatil köylerinde de çalıştık.

Bugün kendi şirketimiz var. Rusya'daki mobil planetaryum hizmetlerinde lider olduk.



Neden mobil planetaryumlar başarılı??

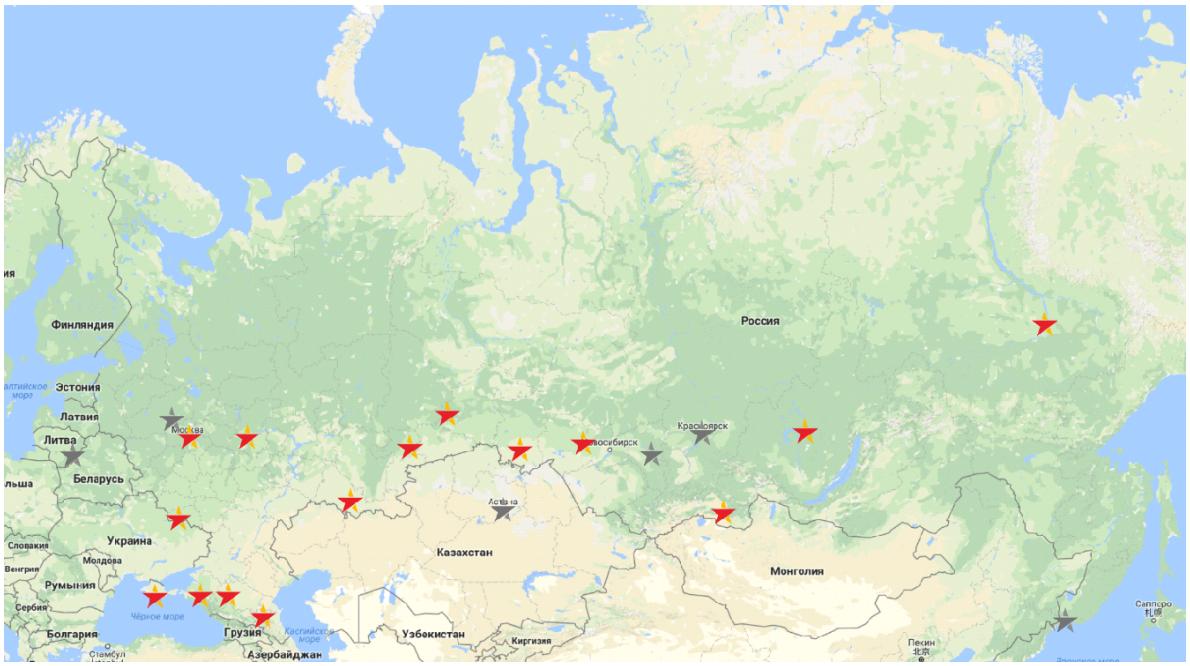
Ders kitaplarından farklı olarak, bir planetaryumda çocuklar etraflarında 360 derece parlak, canlı bir görüntü görürler ve tam bir tutulma etkisi yaratırlar. Çocuklar olaylara katılanlar haline gelir ve hikaye ile etkileşim kurar.
Görsel ekranlar, öğrenme sürecinde çocukları içerir ve materyali daha iyi anlamalarına yardımcı olur.

Planetaryumların büyük kubbelerinin yerine kompakt sanal gerçeklik Gear VR kulaklıklar yerini aldı. Bu, günümüz dünyasındaki en ileri teknoloji ürünü olup, mobil bir formatta en iyi VR deneyimini sunmaktadır.

Planetaryumlardaki en kaliteli ve detaylı filmlerden, geleneksel planetaryumların ötesine geçen okullar için görsel eğitim yaratmak için sanal bir ortama geçtik.

Bayilik

12 Nisan 2017'de, şimdi özel bir bayilik olarak satılan sanal bir planetaryum başlattık. Yeni teknolojimizi kullanarak Rusya'nın 15 bölgesi zaten var, bu sayı her hafta büyüyor.



Ürünümüz şimdi kitlelere sunuluyor ve şaşırtıcı Sinema 265.000 İngilizce konuşan kullanıcı tarafından kullanılıyor.

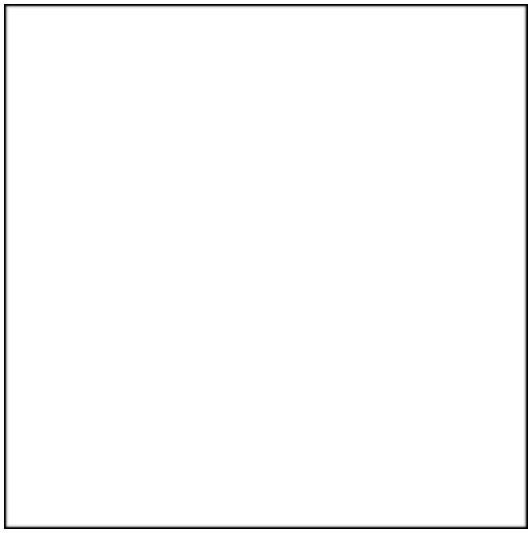


Amazing Cinema

Application Status
Approved and Published
STORE Build:1.1.70.22.08
Current Revision: 13

Overview Analytics

Lifetime Units Sold
265,453



Ağustos 2017'de uygulamamız, Oculus Gear VR Magaza'daki uluslararası sıralardaki ilk sıraya çıktı.

RATINGS & REVIEWS See All

Write a Review

ferrarif1 01/20/2017
★★★★★

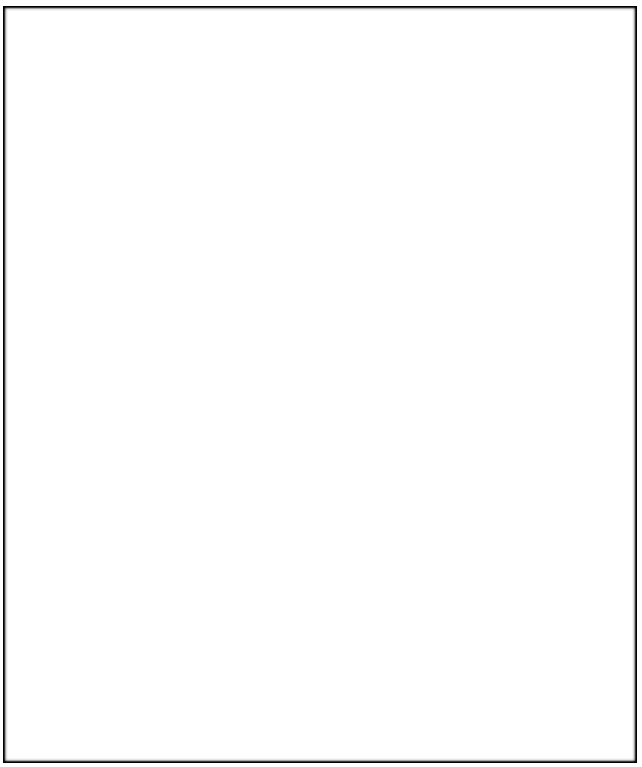
This was made perfectly. I recommend this very much, to people who love astronomy and also those who don't. This is a must download!

Helpful | 183

alex1964 02/04/2017
★★★★★

Perfect with weed and without.
Smoke one and enjoy some cool trippy experiences. Be nice if I could download some of the videos. Job well done with this app.

Helpful | 160



Maalesef günümüzde sadece 10 milyon set GEAR VR bulunmaktadır, bu nedenle VR Planetarium bayilikler'imiz çoğu çocuğun sanal eğitimini denemek için tek yoldur.



Sanal bir planetaryum sadece astronomi programları sunmamakta, doğal bilimler, fizik, biyoloji, tarih ve paleontoloji programları bulunmaktadır..

Bu sadece ilk adım. Sanal gerçeklikteki nesnelerle izleyiciden daha iyi etkileşim kurmak daha iyi olacak. İhtiyaçları inceledik, çocuklardan ve öğretmenlerinden büyük miktarda geribildirim aldık. Bir sonraki adım, genç izleyicileri olaylara katılımcı olarak dahil ederek, bilgiyi yönlendiren interaktif içerik oluşturmaktır.

VR deneyimlerinden yararlanarak:

- Mikropların nasıl yaşadıklarını, yaptıklarını ve onlarla savaşmayı görebilirsin;
- Bir kişinin kan damarlarından iç organlarını görmek için bir fütüristik gemi alır;
- Mars'ın kırmızı, kaba yüzeyi boyunca yürüyebilir ve sonra sanal bir koloni inşa edebilirsin;

- Evrenin kenarına gidin ve büyük bir patlama yapın;
- Tunguska meteorunun düşüşünü meteor açısından gözlemleyin;
- Katılımcılarından herhangi birinin bakış açısından tarihsel bir savaşa katılın;
- Moleküllerin yapısını görün ve onlardan yeni bir madde toplayın.

Bu, sanal gerçeklik teknolojisi ile oluşturulabilecek basit bir deneyim listesi. Onları hayata geçirmek için aynı düşünen insanlardan oluşan küresel bir topluluk yaratmak zorundayız.

Bu nedenle ITO'yu başlatmaya karar verdik.

Biz ne yapıyoruz?

Piyasada iki başarılı ürünü piyasaya sunduk. Bu uygulama, herhangi bir kullanıcının evinin konforunu terk etmeden planetaryumunu ziyaret edebileceği İngiliz pazarı için Amazing Cinema ve dünyanın her köşesinden gelen çocuklar için görsel eğitime erişimi sağlayan Sanal Planetaryum bayiliğidir.

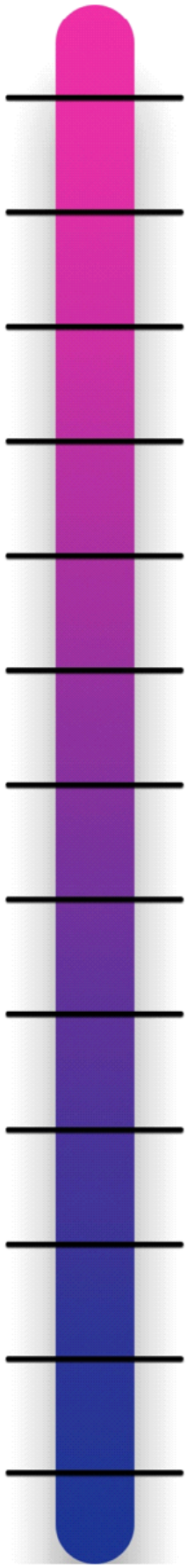
Toplumun şu anda ihtiyaç duyduğu şey, sanal dünyanın keşfedilmesinin yeni bir yoludur. Bu, National Geographic ve Discovery Channel gibi anlaşılabilir ve erişilebilir keşif araçları arayan kullanıcılar için küresel bir formattır.

Herhangi bir eğitim konusuyla ilgili binlerce sanal deneyim içerecek çok boyutlu bir VR platformu yarattık.

Atomlardan evrenin kenarına kadar

Birinci eksen olan yakınlaştırma ekseni, mikrokozmostan evrenin bilinen kenarına giden bir eksen olarak tasvir edilebilir. Her seviye, "zemin" - kullanıcının sanal alanda gezinebileceği ve VR deneyimlerini orada ziyaret ettiği açık bir dünyadır.

Örnek: "Mikroplar" düzeyinde, kullanıcı:
Mikropların dünyasını "ziyaret edin" ve VR uygulamalarına ve mikroorganizmalara yol açan çeşitli portallardan geçin, eğlenceli ve yeni şeyler öğrenin, sonra bir adım geri gidin veya başka bir seviyeye geçin.



Universe

Milky Way

Black Holes

Solar system

Stratosphere

Humans

Birds

Mammals

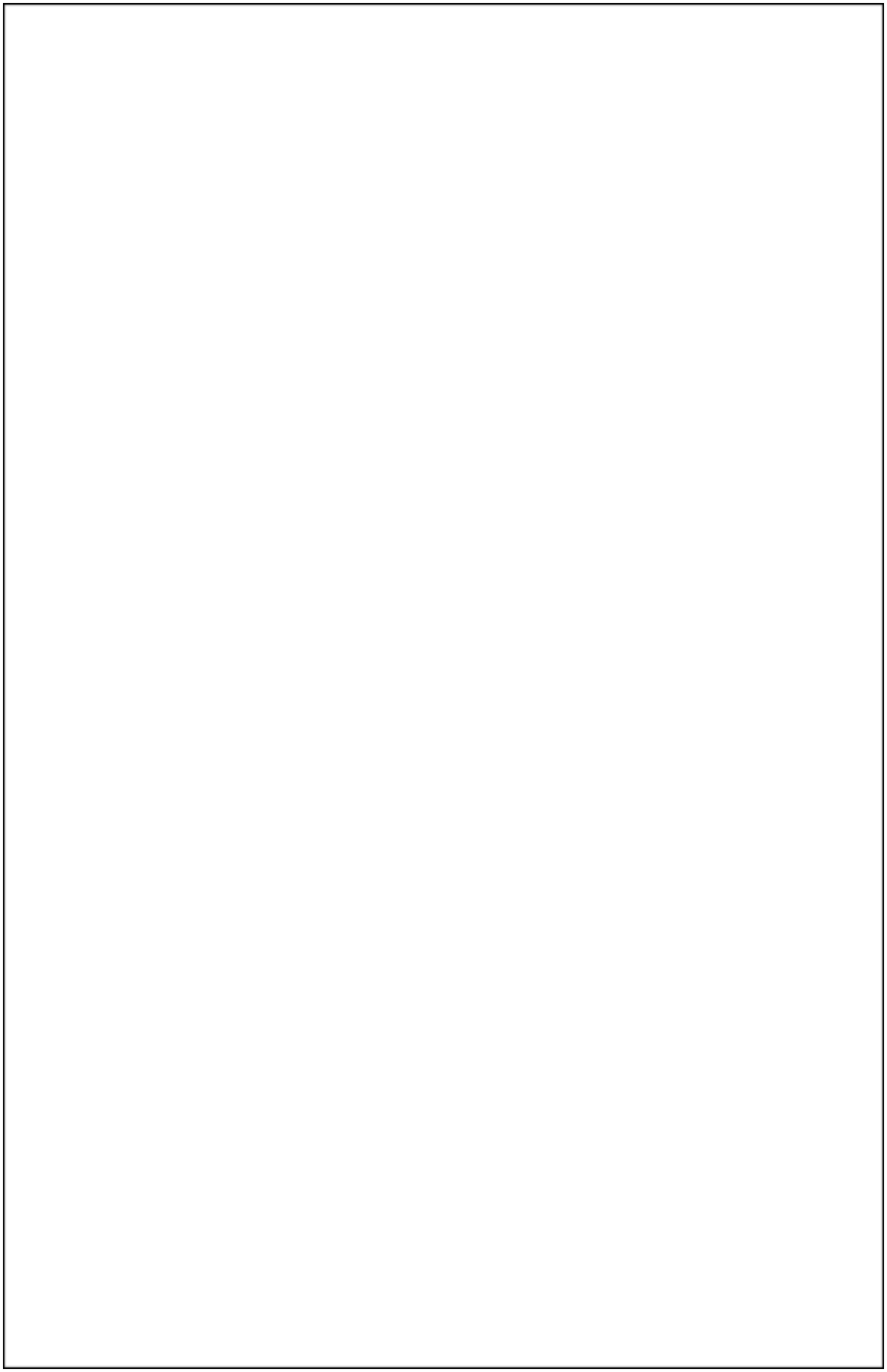
Insects

Single-celled organisms

Microbes

Molecules

Elementary particles



VR'de Zaman Makinası

Bir sonraki eksen, zaman ölçeğidir. Diyelim ki kullanıcı Dünya seviyesinde iken, kullanıcı dinozorların çağında "uçabilir", hayatlarını en ince ayrıntısına kadar görebilir ve daha sonra Orta Çağ savaşlarına gidebilir ve onlara katılabilir veya dolaşabilirler. ünlü kaleler vasıtasıyla, eski efsanelere tanık oluyoruz. Tabi ki, gelecekteki dünyanın sayısız sürümüne de erişebilirsiniz: kısıtlama yok.

VR'deki "zaman makinesi" kavramı yaratıcılık ve VR deneyimlerinin oluşturulması için sonsuz bir alandır; tarihin canlı ve temel bir ders kitabı haline gelir.

Tarih, farklı ülkelerdeki farklı bakış açılarından yorumlanır. Bu soruyu, aynı olayları farklı bakış açılarıyla inceleme fırsatı vererek çözdük.

Farklı tarihsel olaylar hakkında onlarca farklı bakış açısı toplamak ve böylece olayı olabildiğince net hale getirmek istiyoruz.

Birçok ülke internet sansürünü uygular ve itiraz edilebilir görüşleri dağıtan web sitelerini engeller. Sansür, sorunlu materyallerin ve kaynakların bulunduğu yazarlara, site sahiplerine ve barındırma sitelerine zulüm içerebilir. Bir çözüm var: blockchain teknolojisi. Blockchain teknolojisi verileri merkezi olmayan bir şekilde depolar. Blockchain kullanarak, belirli bir ülkenin yargı yetkisine giren tek bir sunucu kullanmıyoruz.

Bu projemizde önemli bir blockchain uygulamalarından biri.

Dünyanın VR simülatörü

VR deneyimlerinin sayısını arttırarak, etiketler yoluyla deneyimler arasında dolaşma imkânı tanıyoruz.

Örneğin, insan vücudundaki bir "yürüyüş" sonrasında kanın yapısını bilmek isteyeceksiniz. Etiket sayesinde, ihtiyaç duyduğunuz bilgilere gidebilir ve daha ileri götürebilirsiniz. Örneğin, ahşabın moleküler yapısını inceleyerek başlayabilir ve ardından doğaya giderek "ağaç" etiketine göre orman türlerini inceleyebilirsiniz.

Wikipedia gibi, "dünya" lar arasında geçiş yapmak için köprü metni kullanırsınız. Bununla birlikte, bu konseptin tüm VR deneyimleri etkileşimli değil. Bazıları konunun derinlemesine anlaşılmasına olanak tanıyan görsel, 360 derecelik bir video veya bir simülasyon olup, arzu edilirse derinleştirip daha ayrıntılı VR deneyimlerine geçebilirler. Alternatif olarak, istediğiniz deneyim orada değilse, topluluğun onu oluşturmasını isteyebilirsiniz.

Ürünümüz dünyaya arz edilen dünyanın VR simülatörü olan çok boyutlu bir alandır.

İçerik

Böyle bir simülasyon yaratmak için çok miktarda içeriğe ihtiyacınız var. Bu, çocuklara yeni bir formatta görsel eğitim vermek, küresel süreçleri keşfetmek, kendi bakış açılarından

farklı bakış açıları ile tarih incelemek için kendi benzersiz sonuçlarını yaratmak isteyen aynı düşünen insanlar topluluğunun bize yardımcı olabileceği yerdir.

Birleşik bir yönetim merkezi olmaksızın genel denetime sahip bir platform oluşturarak, biz sadece sistem koordinatörleri olduk. İçerik, kullanıcıların kendileri tarafından seçilecek ve oluşturulacaktır. İster steem.io projesi olsun ister blockchain sistemine dayalı benzer çözümler vardır.

İlk aşamada, bir içerik tabanı başlatıyoruz ve bunu mümkün olduğunca tamamlayacağız, ancak gelişimi büyük oranda küresel topluma devredilecek.

Üretim

Modern dünya özel efektler yaratmak için teknolojilerle doludur, ama şu anda gerçekten ilginç konulara uygulanamaz.

Bu konu eğitim sektörü tarafından çözülebilir. Benzersiz öğretim yöntemleri ve ders senaryoları oluşturan çok yetenekli öğretmenler var. VR platformu sayesinde, öğretmenler en iyi uygulamalarını sanal gerçeğe dönüştürecekler.

VR deneyimleri için senaryoların ve uygulamaların oluşturulması ve topluluk oyları için erişilebilir kılınması sayesinde, en yetenekli öğretmenler projelerindeki fonlar için tokenler alabilirler. En iyi projeler VR içerik uzmanları tarafından üretime gönderilecek. VR içerik uzmanları aynı şekilde, topluluk üyeleri tarafından oluşturulan derecelendirme sistemi ile de işlev görürler.

Senaryo üretimi başladıktan sonra token sistemi, proje için gerekli miktarda para biriktirir, sonra da uygulama çizelgesi, kontrol noktaları ile oluşturulur. Yüksek performanslara avans verilir ve topluluk oyu için kullanılabilen kontrol noktasından geçtikten sonra aşağıdaki konular yapılır.

Böylece, sistem, olumsuz performans sergileyen sanatçıları tarayacak ve yüksek kalitede bir içeriğin yaratılmasını teşvik edecektir.

Değerlendirme

Herkes VR deneyimleri veya uygulamaları için içerik oluşturabilir ve bu deneyimlerin paylaşılmadan önce topluluk tarafından denetleneceği bir platform sunabilir.

Moderatörler, testler yapmak ve başvuruları değerlendirmek arzusunu dile getiren topluluk içinde olumlu değerlendirmeler yapan bağımsız kullanıcılardır. Başvurunun değerlendirilmesi, çalışmaları için tokenleri alan bağımsız denetmenlerin derecelendirmelerinin ortalamasıyla oluşturulacak.

Topluluk ne kadar büyürse seçme sistemi o kadar doğru ve daha iyi çalışır. Moderatörler çoğunlukla çakışan puanlar için itibar puanları kazanır ve genel konsensüs ile kesinlikle çelişen değerlendirmeler için puanları kaybeder.

VR içeriği yaratıcıları, başarıyla sonuçlanan her deneyim için "Üretici" derecelendirmesinde büyüyecek ve gelecekteki toplulardan daha fazla istek almalarını sağlıyacak.

Blockchain üzerinde dağıtım

Dağıtım için https://ipfs.io/, ZeroNet - medya dağıtımı için merkezi olmayan bir çözümün yanı sıra, içeriğin dünya çapında hızlı aktarımı için CDN gibi diğer çözümleri kullanacağız.

ZeroNet açık kaynaklı bir yazılımdır ve aynı zamanda sunuculara ihtiyaç duymayan bir eşler arası ağdır. Gönderilen veriyi imzalamak için web sayfalarını değiştirmek için bitTorrent teknolojisi ve bitcoin kriptografi şifrelemesi kullanır.

ZeroNet, projede tek bir hata noktası olmaksızın bilgi sunmanın sansürlere dayanıklı bir yolu olarak kullanılır. Bu ağ Çinli kullanıcılar tarafından test edilmiştir. İnternet içeriğini filtreleme ve kontrol etme sistemini atlamanıza izin verir.

Platform üzerindeki VR deneyimleri hem ücretsiz hem de ücretli olarak kullanıcılara dağıtılacaktır. Erişim maliyeti içeriğin yaratıcıları tarafından belirlenecek ve ödemeler tokenlerle yapılacak. Platform,% 10'luk bir oranda deneyimler satın alarak komisyonlar ücrete tabi tutuyor. Kalan fonlar, içerik yaratıcıları arasında dağıtılacaktır.

Mevcut mobil uygulama dağıtım modelleri olan VR ile karşılaştırıldığında, bu, kullanıcılar için önemli bir maliyet düşüşüdür, zira Google Play ve Oculus Store gibi platformlar uygulama maliyetinde% 30 ila% 40 oranında bir komisyon almaktadır. Farklı VR cihazlarının kullanıcıları platformu kullanmaları için tüm popüler VR cihazlarıyla uyumluluk geliştiririz.

Topluluk finansmanı

Topluluk finansmanı aşağıdaki şekilde uygulanacaktır: topluluk üyeleri bitmiş içerikten para kazanabilir, aynı zamanda platformun kendisinde yeni içerik oluşturulmasına katılabilir.

Nasıl olur: içeriğin bir fikri ve açıklamasına oy verilmek üzere sunulur; daha sonra topluluk, tokenleri kullanarak, sevdikleri fikirler için fikrinin uygulanmasını finanse ederek oy kullanır. Bu, klasik topluluk finansmanında gerçekleşen bir "ön sipariş" e benzer.

Tokenler için oylama sistemi, seçmenlerin oy oranlarını ve doğrusal olmayan hesaplamalarda sahip oldukları tokenlerin sayısını dikkate alarak blockchain de gerçekleşir. Kullanıcılar bu şekilde, hangi içeriğin platformda görüneceğini belirleyebilir ve oylamanın bütünlüğünü görebilir.

İçerik oluşturmak için ihale konusu akıllı bir sözleşme ile gerçekleştirilecek. Platform fonundan para (token) tahsisi tüm kullanıcılar tarafından görülecektir.

Bayilik

Okullar için mobil sanal eğitim imtiyazı, çoğu çocuğun sanal eğitimi bayilikle deneyimleyebileceği tek fırsattır.

En iyi durumda GEAR VR seviyesi gözlük 5-7 yıl içinde en uzak bölgelere ulaşacaktır. Ama bir bayilik yardımı ile milyonlarca çocuğu mutlu edebiliriz. Platformu kullanarak, okul programlarına yönelik çeşitli konularda sanal dersler oluşturacağız ve bayilik model tarafından erişilebileceğiz.

Bu, bayiliğe toplumsal iyilik yaparken para kazanma fırsatı verecek ve çocuklar eğitici eğitim "eğlenceli eğitim" formatında kaliteli materyal alacaklardır. Bayiliğe ödeme, içeriğin ve telif ücretlerinin kullanımı için ödeme dahil olmak üzere, tokenlerle yapılacaktır. Bu, farklı ülkelerin token ekonomisine fiat para akışı için ciddi bir teşvik haline gelecektir.

Telif hakkı ve ödemeler

Platformda oluşturulan içerikle ilgili bilgiler blockchain de saklanacak, bu nedenle yazarlara yapılan ödemeler şeffaf ve anlaşılabilir bir şekilde yapılacaktır. Sistemdeki her katılımcı, VR deneyimlerini ve diğer katılımcıların yarattığı deneyimleri kimlerin, ne zaman ve nasıl kullandığını görebilecektir.

Her istek güvenilir bir platform düğümü tarafından işlenir. Uygulamayla ilgili bilgileri içeren kullanıcı kimlikleri blockchain sisteminde yazılmıştır. Eş zamanlı olarak, düğüm kullanıcının bakiyesini kontrol eder ve uygulama veri önyükleme dosyalarını sanal veri deposundan alır.

Gerekli koşullar yerine getirilirse, düğüm kullanıcıya önyükleme dosyaları gönderir ve uygulamanın maliyeti hesaptan borçlandırılır. Dolayısıyla, işlemin tamamı düğüm tarafından gerçekleştirilir. Akıllı bir sözleşme süreçteki tüm katılımcıların ücretini belirler ve işlemle ilgili bilgi blockchain'e kaydedilir.

Platform Potansiyeli

Çalışmalarımızın sonucu benzersiz ürünlerin türevlerinin geliştirilmesine açık bir evrensel platform olacak.

Bu örneği ele alalım, bugün VR içeriği yaratma sadece grafik tasarım uzmanları tarafından erişilebilir. Bunu birkaç senesi önce bu senaryo ile karşılaştırın, web siteleri yalnızca bir defterde basit HTML kodu ile yazılabilir. Bugün bir sitenin yeni başlayanlar tarafından 10 dakika içinde oluşturulmasına izin veren araçlar var.

360 derecelik video veya panoramalar kullanarak çevre setlerinden hazır 3D modellerle VR deneyimleri yaratacak bir VR yapıcısı oluşturacağız ve senaryo tasarımcısının yardımıyla her türlü etkileşimli deneyimi yaratabiliriz.

Kurumsal eğitim amaçlı platform harika.

Tasarımcı, her büyüklükteki şirketin 360 derecelik video dilimlerinden senaryolar ve etkileşimli 3D modeller kullanarak görsel kılavuzları hızlı ve kolay bir şekilde toplamasına izin verir..

Güvenlik, iş güvencesi, yangın güvenliği ve iş tanımları için basit kılavuzlar oluşturmak da mümkün olacaktır. İsterseniz, topluluğa başvurabilir ve herhangi bir karmaşıklık seviyesinin kurumsal bir VR uygulamasının geliştirilmesini talep edebilirsiniz.

Bu fikri seviyor musun? Haydi birlikte uygulayalım! Görüş ve önerilerinizi bekliyoruz ve ortaklık yapmak için sabırsızlanıyoruz..

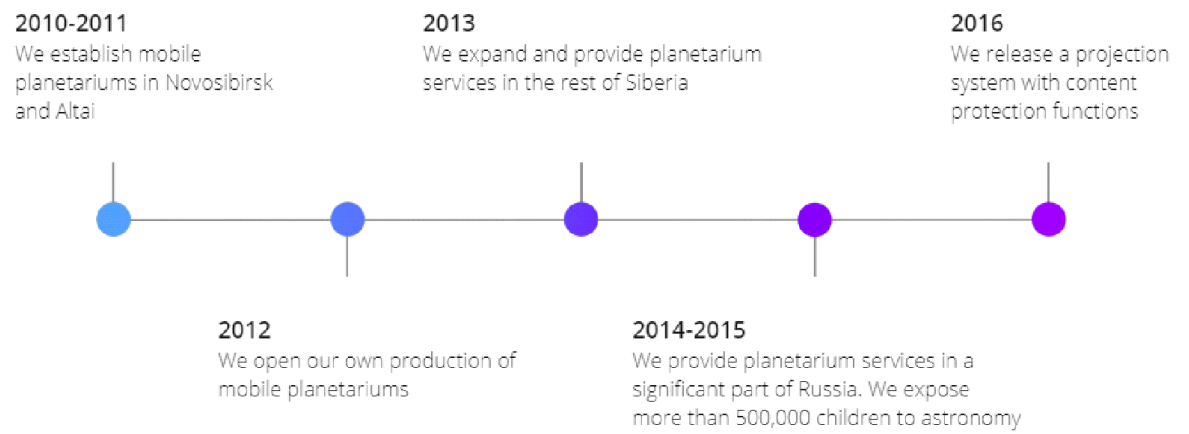
Telegram kanalımız https://t.me/altairvrHYPERLINK "%20https://t.me/altairvr%20"

YouTube kanalımız https://www.youtube.com/channel/UCJsxhzSjSF_uE5a-GcdY--A
Facebook'umuz:
https://www.facebook.com/altairvrico/
https://www.facebook.com/fulldomecinema/

Katil-Hadi tartışalım!

Şirketin tarihi
Anahtar noktaları

2010 - Rusya'nın Novosibirsk kentinde gezici planetaryumların açılması.
2011 - Rusya Altay Bölgesi'nde hareketli planetaryumların açılması.
2012 - Piyasadaki mevcut ekipmanlarla saha servislerinde tecrübe kazandıktan sonra birtakım eksiklikler tespit ettik ve hareketli bir planetaryum üreticisi açmaya ve aksesuar inşa etmeye karar verdik. Bağımsız Devletler Topluluğu (CIS) ticaretinin anahtar teslimi olarak başlaması, eğitim kurumlarındaki ihalelere teslimatın başlaması. Barnaul şehrinde üretim başladı.
2013 - Rusya genelinde mobil planetaryum işini genişletmeye ve Sibirya'nın diğer bölgelerine girmeye karar verildi.
2014 - Rusya'nın birçok bölgesinde, kuzeyi ve Uzak Doğu'yu da kapsayan hizmetler sunuyoruz. Kırsal alanlarda ve köylerde aktif çalışma başladı.
2016 - Mobil planetaryumlarda görsel kaliteyi artırmak için bir çözüm arayışında, VR teknolojisine geldik ve Sanal Planetaryum. Görev, hareket kabiliyetini ve karşılanabilirliği korurken kaliteyi yükseltmekti.
January 2017 - İngilizce Dil uygulama Altair Fulldome sinema (daha sonra Amazing Cinema adı verilen) OCULUS VR VRAM üzerinde serbest bırakılması. Uygulama, ilk üç ay boyunca 150.000 kullanıcı kazandı.
April 2017 - Okullar için Sanal Planetaryum serisinin açılışı
August 2017 - Amazing Cinema uygulaması, Oculus Gear VR mağazasının En popüler uygulamalarında ilk sırada yer almaktadır
October 2017 - Sanal planetaryum, Rusya'nın 15 bölgesindeki bir bayilik modeli üzerine çalışıyor ve CIS ve Doğu Avrupa'daki bazı bölgeler tartışılıyor.



Uzman değerlendirmesi

Tüm süreç boyunca şirket prosedürleri, ürünler, teknolojiler ve ekip etrafında uzman inceleme ve iş süreçleri değerlendirmeleri yaptı..
2016 - Bilimsel ve Teknik Alanda Yeniliklerin Teşvik Edilmesi Vakfı tarafından karmaşık bir değerlendirme yapıldı, değerlendirme sonuçları, bir hibe alındı.
2017 - Karar verici bir değerlendirme, İnternet Girişimleri Geliştirme Vakfı (Avrupa'nın en büyük çekirdek yatırım fonu) tarafından gerçekleştirildi, değerlendirmeyi takiben yatırımlar çekildi.
2017 - Microsoft tarafından, denetimin sonuçlarına göre işletme modeli ve ürünün para kazanma ve ölçeklenebilirlik olasılıkları konusunda bir değerlendirme yapılmış, hibe verilmiştir.

Ürün çeşitli girişimci yarışmalar kazandı; bunlar arasında:

- Tüm Rusya rekabetindeki zafer "İş Dünyası Başarı" adaylığı "Hizmet alanındaki en iyi proje", 2014.
- Gerçekliğe zafer, 2015'te "İş Dünyası Sharks'ı" gösteriyor.
- Açık Yenilik Başlangıcı Turunda Zafer Skolkovo yarışması, 2017.

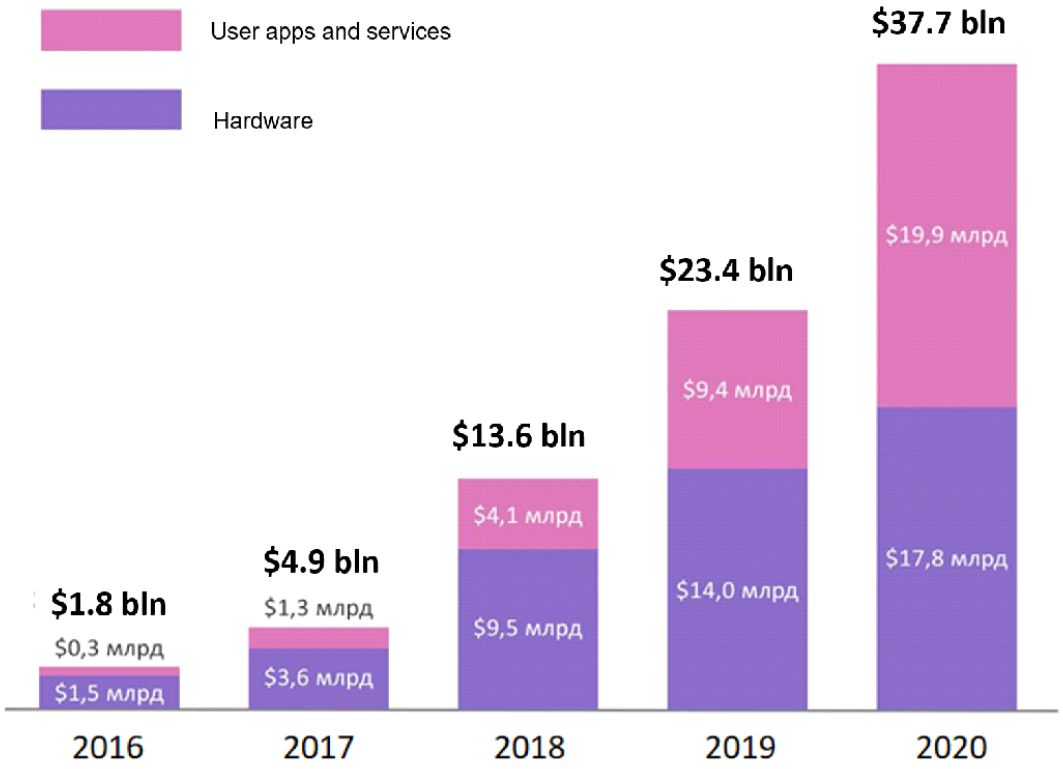
Ve Kasım 2017'de NTV kanalı üzerindeki "Bir Milyon Fikir" reality show'da bizi görebilirsiniz.

Market hakkında

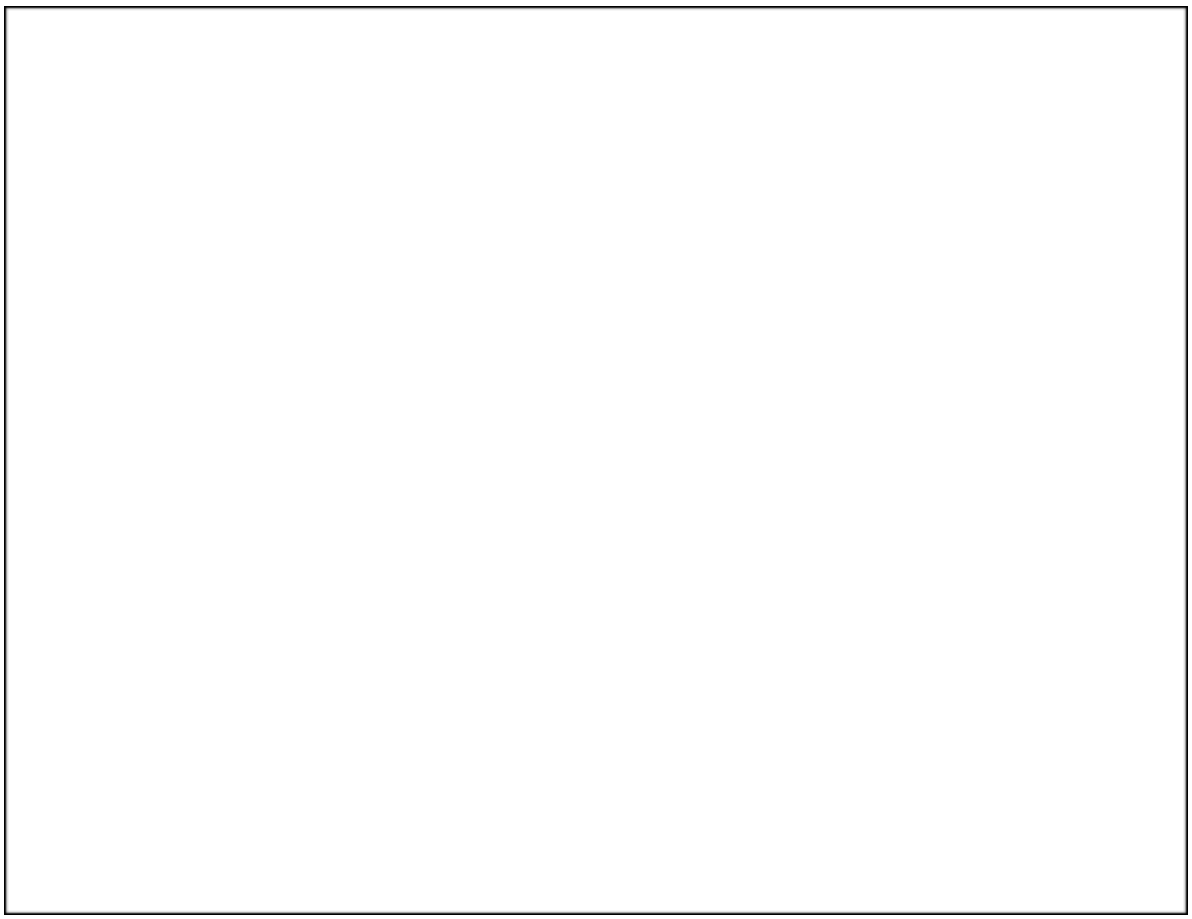
Sanal gerçeklik piyasası aktif büyüme aşamasındadır. İçerik satışlarının hacmi geçen yıldan bu yana üç kat arttı ve SuperData Research'in tahminlerine göre 2020'ye kadar neredeyse 40 milyar dolar olacak ve bunların neredeyse 20 milyar doları içerikle ilgilidir.

2018'de, Apple, Lenovo ve Microsoft da dahil olmak üzere birçok üreticiden yeni VR cihazlarının piyasaya sürülmesi bekleniyor.

Popüler modeller için fiyatları yeni sürümler ile birlikte düşürmesi bekleniyor. Bu, VR devriminin bir sonucudur.

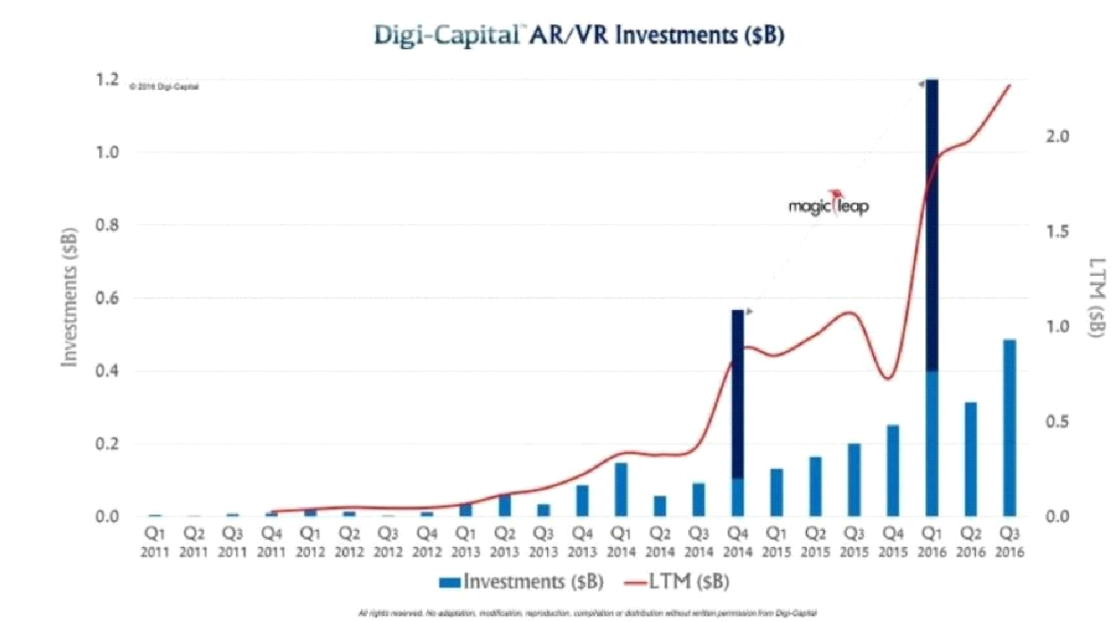


Quoted from Superdata Research, February 2017



Pazar hacminin büyümesine, sanal ve güçlendirilmiş gerçeklik alanlarında yatırımların büyümesi eşlik ediyor. Bütün büyük kapitalistler sadece yüksek teknolojiye sahip yatırımcılar değil endüstriye de katılıyor, fakat yatırımcılar daha önce diğer endüstrilere de odaklanmış durumda. Bu, geleceğin bu teknolojilerin arkasında olduğuna olan güvene bağlıyor.

Digi Capital'e göre 2017'ye kadar VR / AR yatırımlarının büyümesi



ICO & VR

Tabii ki, ICO, VR ve AR alanlarındaki projeler giderek daha fazla talep görüyor ve talep ediliyor. Oyun Alanı ve VR alanındaki yatırımlar 1 Ekim 2017'de 120 milyon dolara ulaştı ve bu sadece bir başlangıçtı.

En ilginç projelerden biri, https://decentraland.org/.
, her token sahibinin VR deneyimlerini oluşturabileceği "dijital zemine" sahip olacağı sanal bir dünya projesidir. 1 saatte 26 milyon dolar kazandılar. Fonlarını o kadar çabuk büyüttüklerinden dolayı, birçok artan gerçeklik tutkunlarının projeye katılabilecek zamanları olmadı, bu da sonuçta düşük sosyete katılımına yol açtı..

Dikkate değer diğer projeler:
https://dmarket.io/ - her sanal maddeyi gerçek bir ürüne dönüştürmek için merkezi olmayan bir market.
https://cappasity.com/ - 3D içeriğin oluşturulmasını basitleştiren öğeleri sayısallaştırmanıza olanak tanıyan bir ürün. Burada 3D içerik ticareti için bir platform oluşturduk.

https://www.arcona.io/ - birkaç yıl içinde endüstride standart haline gelebilen, genişletilmiş gerçeklik üzerine küresel bir projedir.

Tüm bunlar, sanal ve güçlendirilmiş gerçeği ileri taşımaya yardımcı olur. Piyasa henüz doygun değil ve daha önemsiz VR / AR projeler Endüstri yi iyice geliştirmeyi sağlayacak.

Altair VR platformu ve mevcut projeler arasındaki ana fark, dünya keşfi ve eğitimi üzerine odaklanmaktadır.

En iyi çözümler birkaç kürenin kesişiminde doğar. Okul eğitiminden edindiğimiz tecrübelerimizi, sanal gerçeklik uygulamalarının başarılı bir şekilde uygulanması ve bilgi merkezileştirme deneyimiyle birleştirerek, platformun güvenliğini, güvenilirliğini ve kullanılabilirliğini arttırıyoruz.

Ekonomi

ALT tokenlerini kullanma

Altair VR platformunda, uygulama kullanıcıları, içerik yazarları ve geliştiricileri, denetleyicileri ve bayilik sahipleri arasındaki işlemleri de içeren çok sayıda küçük işlemler günlük olarak gerçekleştirilecek.
Tüm bu işlemlerde ALT tokenleri kullanılacaktır. Sistemin kendi tokeninin kullanılması, insanların bazen bir işlemin değerinin% 40'ına ulaşan geleneksel platformlar tarafından tahsil edilen haksız yere yüksek ücretlerden kaçmasına olanak tanır.

- **Uygulamalara erişim anahtarı olarak ALT Tokeni**

ALT tokenlerine sahip herhangi bir kullanıcı Altair VR platformuna erişebilir. ITO sırasında, platforma kayıt olurken veya dijital bir döviz bozdurma aracıyla tokenleri satın almak mümkün olacak. Platformu tokenler olmadan kullanmak mümkün olmayacaktır.

2. **Bir iç ödeme aracı olarak ALT tokeni**

Platform hem ücretsiz hem de ücretli deneyimler / uygulamalar sunacak. Ücretli uygulamalara erişim, belirli sayıda token karşılığında sağlanacaktır (deneyim yaratıcısı tarafından belirlenecek). Platformun tam işlevselliğinden yararlanmak için, kullanıcıların dijital para birimleri değişim merkezlerinde tokenler satın alması gerekecek - bu, tokenlere olan talebi artıracak ve sonuç olarak kendi fiyatını artıracaktır.

3. **Tokenler ve bayilikler**

Altair VR bayiliğine ödemek için tokenler kullanmak mümkün olacak ve bu da çocuklara yönelik hizmetler sunmasına olanak tanıyor. Bir bayilik sahibi marka kiralama alanına aşağıdaki ödemeleri yapmak zorunda kalacaktır:

- Başlangıç bayilik ücreti - işletmeye erişim için başlangıç ücreti, belirli bir bölgede hizmet sunma ve işçileri eğitmek için münhasır haklar;
- Telif hakkı ödemeleri - bayiliğin gelirinin, teknik destek ücretlerinin ve diğer hizmet ödemelerinin yüzdesi olarak hesaplanan aylık ücretler;
- İçeriğin kullanımı için yapılan ödemeler.

Tüm bu ödemelerin yalnızca ALT tokenleri ile yapılması gerekecek. Tüm bu ödemelerin yalnızca ALT belirteçlerinde yapılması gerekecek bayilikler'ler, servisleri için kendi yerel para biriminde ücret alacaklar ve platforma gereken ücretleri ödemek için dijital döviz bozdurma belgelerini satın alacaklardır; bu, tokenlere olan talebi daha da artıracaktır.

4. **Oylama sistemine erişim olarak tokenler**

İçerik, platform kullanıcılarının tercihlerine uygun olarak oluşturulacak. Deneyimler yaratmak isteyenler fikirlerini ve projelerini yükleyecek ve toplum en ilginç tasarımlara oy verecek. Birinin oyuna katılabilmesi için ALT tokenleri gerekir. Bir kullanıcının oy verme gücü, doğrusal olmayan bir şekilde, sahip olduğu simgelerin sayısına bağlı olacaktır. Böylece, toplulukta aktif rol almak ve tercih edilen içeriğin yaratılmasını etkilemek için, önemli sayıda tokeni bulunması gerekecektir.

5. **Bir kazanç aracı olarak tokenler**

Moderatörler ve aktif kullanıcılar platform üzerinde kendi özel rollerine sahip olacaklar. Moderatörler yeni içeriği ahlaki ve etik açıdan değerlendirecek ve çalışmalarına tokenler tarafından ödül verilecek.
Aktif katılımcılar, topluluğun gelişimini teşvik edecek ve yeni üyeleri çekecektir. Örneğin, makale ve incelemeler yazarak, sosyal paylaşım ağlarında yayınlayarak ve diğer sosyal eylemleri gerçekleştirerek - kısmen sürekli olarak ve kısmen talep üzerine talep ve yeni kullanıcılar çekebilir. Çeşitli faaliyet alanlarında birçok başka görev tasarlanabilir. Topluluk geliştirme çalışmaları için ödüller token olarak ödenecek - platform tarafından tahsil edilen tüm ücretlerin% 10'u bu amaç için tahsis edilecek. Görevlere erişmek için, ALT tokenlerinin olması ve KYC (Müşterinizi Tanıma) prosedürüne geçmesi gerekir. İlk aktif kullanıcı kulübüne girmek için başvurular Mart 2018'de yapılabilir.

ITO'ya katılmak bonusları erken bir bonusla satın almanın bir fırsatını verir - böylece indirimli bir oranda platforma erişir - yanı sıra topluluğun yaşamına katılır ve onu etkiler.

Her gün, akıllı bir sözleşme, verilen token sayısı 100.000.000 (ilk token sayısı %10) düşürülene kadar, token günlük ciro %1 yakılacak). Ethereum tabanlı token ondalık noktadan sonra 8 haneli olarak ayrıştırıldığından küçük token sayımlarıyla uğraşmak zor olmayacak ve tokende enflasyon olmayacak ve talebinde bir düşüş olmayacaktır.

Belirlediğimiz bir güvenlik değildir. Howey Testine bir göz atın:
https://drive.google.com/open?id=0B6RWcnPVSigtLUE0dm5hMk5 KLU0

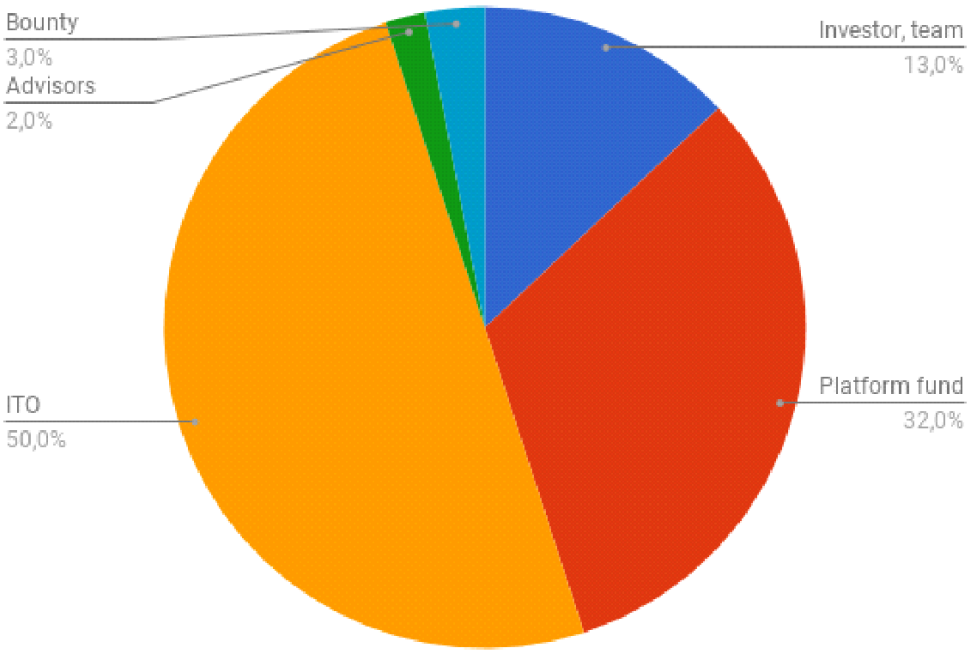
Results

Guide		Your results	
Total Points	**How likely is the element to be satisfied?**		
0 or less	Very unlikely	Total for Element 1	**100**
1 - 33	Unlikely	Total for Element 2	**50**
34 - 66	Equally likely and unlikely	Total for Element 3	**10**
67 - 99	Likely		
100 or more	Very likely	**Overall Risk Score**	**10**

Token emisyonu

Toplam 1.000.000.000 ALT Tokeni yayınlanacak.
ITO'nun zamanında 500 Milyon token temin edilecek.

Token dağıtımı:

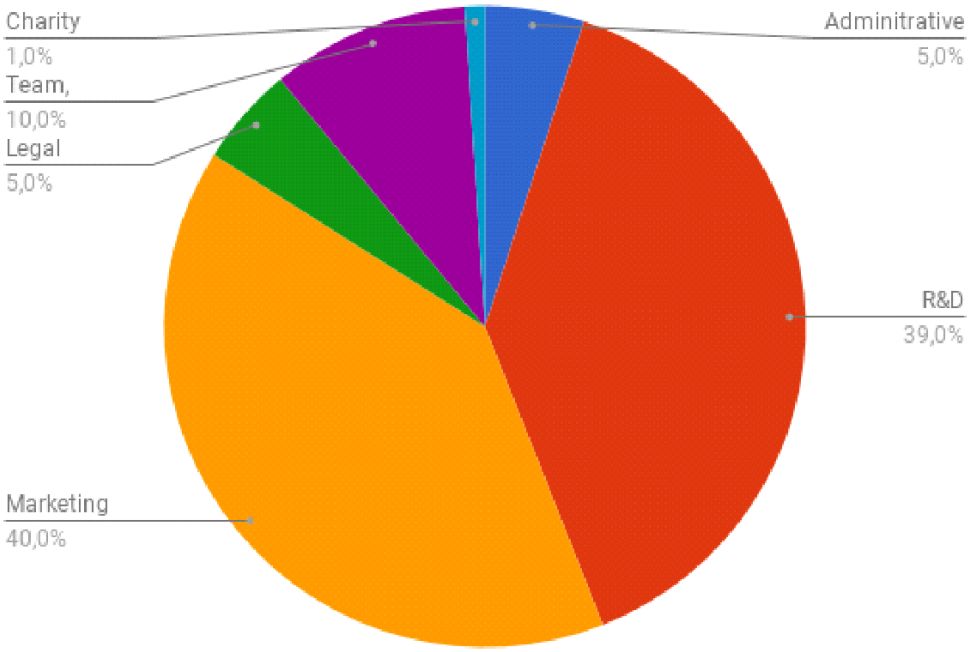


Fon tahsisi prosedürü:
Topluluk döneminde satılan tokenlerin sayısı, fon tahsisi hesaplamaları için temel oluşturmaktadır. Örneğin, kamu satışı sırasında toplam 10 milyon token satıldı ve bonus olarak ödüllendirildiğinde, aynı sayıda - 10 milyon tokeni - ödül kampanyası, danışmanları, platformun yedek finansmanı,için tahsis edilecek ve takıma. Her öğenin payı, toplam 20 milyon tokenin yüzdesi olarak hesaplanır. Bu nedenle, örneğimizde ödül kampanyasında 20 milyonun% 3'ü veya 600 bin tokeni. Tokenlerin kalan kısmı şirketin yedek fonuna yerleştirilir.
Ekibe tahsis edilen tüm tokenler için 1 yıllık hakediş süresi olacaktır.
Ödül kampanyası belirteçleri ICO'nun tamamlanmasından 45 gün sonra dağıtılacaktır.
Danışmanlara tahsis edilen tokenlerin% 50'si 3 ay hakediş süresi olacak.
Satış öncesi katılımcıların satın aldığı tokenlerin% 50'si 3 ay hakediş dönemine sahip olacak.

ITO aşamasında minimum satın alma 0.05 ETH.

Platformu başlattıktan sonra, akıllı bir sözleşme, günlük token cirosunun% 1'ini yakacak. Bu, token talebini sürekli artıracaktır. Sirkülasyonda 100, 000, 000 token varsa, tokenlerin yanıp sönmesi otomatik olarak durur, bu ilk verilen sayının% 10'udur.

Toplanan fonların dağılımı:



ITO'nun 3 aşaması var:

- Kapatılan ön satış, katılım koşullarına göre, e-posta ile bir istek yazabilirsiniz info@altair.fm veya telgraf https://t.me/Altbar
- ITO ön, 29 Ocak 2018'de başlıyor. 15 gün sürecek veya 10000 ET'nin toplanmasına kadar. Katılımcıların bonusu% 25 olacak.
- ITO. Başlangıç tarihi 12 Mart 2018, süresi 45 gündür. ITO ayrıca erken katılımcılar için bonuslar da sağlıyor.

Stage	Bonus	Price, ETH	Tokens for 1 ETH	Soft cap, ETH	Hard cap, ETH
PreITO	25%	0,0001	12500	500	10000
ITO					All tokens
1 day	15%	0,0001	11500		
1 week	10%	0,0001	11000		
2 week	7%	0,0001	10700		
3 week	5%	0,0001	10500		
4+ week	0%	0,0001	10000		

Yol haritası

Ocak 2018
Token satışının başlatılması

Nisan 2018
Platformun ilk sürümünün başlatılması

Haziran 2018
3 aşamalı platformun genişletilmiş versiyonunun başlaması: ölçek, zaman, mekan. Yer seviyesi: Dünya 1 km2'lik bir alanı olan dağlarla çevrili bir vadi. Tematik bölgeler dağılımı. Zaman makinesinin işlevleri ile kapsül, uzayda ve ölçek ekseni boyunca yer değiştirme. Kullanıcı tarafından üretilen içeriği manuel modda indirme özelliği. Manuel modda site için içerik oluşturun.

Eylül 2018
Konumu barındıran oyuncu olmayan bir karakter (NPC), dünyayı, mevcut deneyimler hakkında ve kurşun gezileri hakkında açıklayabilir.

Kasım 2018
Test senaryoları yazma ve oy kullanma imkanı. İçerik üretimi için derecelendirme ve ihaleler sistemi. İçerik denetleme sisteminin ve Yönetici rolünün tanıtılması. Dünya'nın yerinin genişletilmesi. Diğer ölçekli eksen seviyelerinde yerlerin oluşturulması. Her yerde kendisi NPC.

Ocak 2019
Toplu finansman mekanizması

Mart 2019
En iyi deneyimler üzerinde çeşitli konularda bilişsel geziler oluşturulması.

Haziran 2019
Otomatik sanal tur yaratma seçeneğiyle etiketler ve benzeri deneyimler temelinde platformda gezinmeyi sağlayan sanal bir ansiklopedi. Kullanıcı tarafından üretilen içeriği indirme özelliği - harici stüdyolar için API

Yükseltilen Fona Göre Eylem Planı

Her bir yeni eşiğe ulaştığımızda kalkınma ekibimizi artıracağız ve geliştireceğiz, daha geniş, daha çeşitli ve karmaşık biçimde ayrıntılı bir platform sağladık.

Fon Kilometre Taşları:

1) **$5M**

a. 2 yıl içinde temel işlevselliğin gerçekleştirilmesi
b. Personel: 53 çalışan, ortalama maaş vergilerden 2.200 dolar, vergilerden sonra 1.500 dolar
c. Ana pazarlama hedefi - ABD en geniş potansiyel pazar olarak

2) **$10M**

Bu kilometre taşı sırasında eklenen işlevsellik:

a. Sinir ağı tabanlı rehber
b. NPC konum işaretleyicileri
c. Kamu finansman mekanizması
d. Personel: 65 çalışan, ortalama maaş vergiler öncesi 2,800, vergiler sonrası 2,100 dolar
e. Pazarlama hedefi eklendi - Avrupa

3) **$20M**

a. Personel: 80 çalışan, ortalama maaş vergilerden 2.800 dolar, vergilerden sonra 1.900 dolar
b. Pazarlama hedefi eklendi - Asya

4) **$30M**

a. Personel: 110 çalışan, ortalama maaş vergilerden önce 3.000 dolar, vergilerden sonra 2.100 dolar
b. Pazarlama hedefi eklendi - dünya çapında
c. Pazarlama amaçları için yasal ve idari giderlerin% 2'si tahsis edilmektedir

5) **$40M**

a. Okul ders kitaplarının içeriğini sanal gerçekliğe (VR) aktarmak amacıyla öğretmenlerden ve bilim adamlarından oluşan çalışma gruplarının oluşturulması,
    i. VR deneyimlerini okul müfredatına entegre etmek

b. Personel: 156 çalışan, ortalama maaş vergilerden 2.900 dolar, vergilerden sonra 2.000 dolar

c. Pazarlama amaçları için yasal ve idari giderlerin% 2'si tahsis edilmektedir.

6) **$50M**

a. VR deneyim kurucusu eklendi, uzman olmayanların kendi uygulamalarını oluşturmasına izin verildi

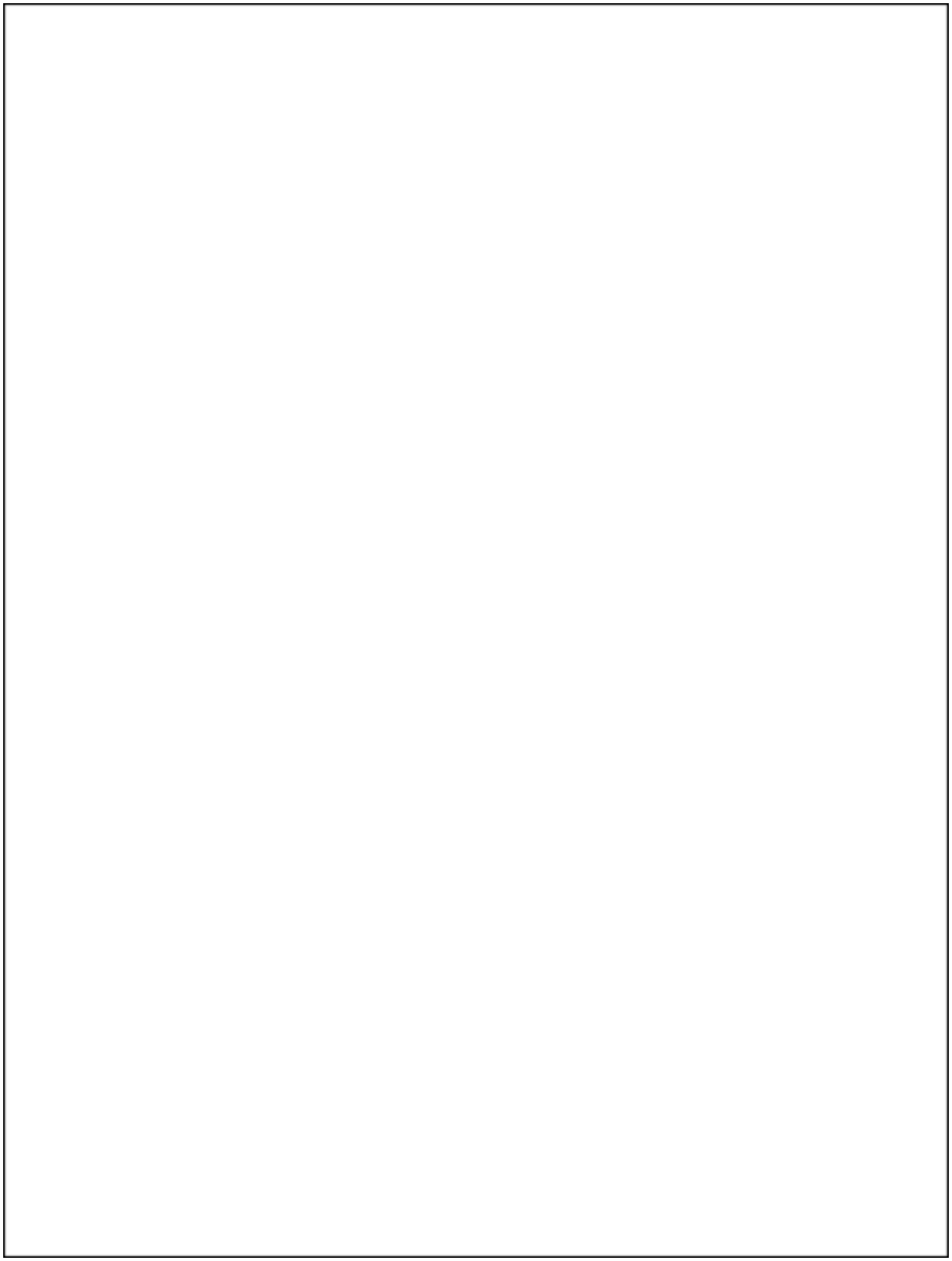
b. Personel: 156 çalışan, ortalama maaş vergilerden 2.900 dolar, vergilerden sonra 2.000 dolar

c. Ar-Ge ve pazarlama bütçeleri bu kilometre taşında yeniden hesaplanır
    i. Ar-Ge harcamaları kesilirken, pazarlama giderleri yükseltilen fonların toplamının% 9 arttı

d. Pazarlama amaçları için yasal ve idari giderlerin% 2'si tahsis edilmektedir.

$ 50M Eşiğinde Örnek Personel Şeması

Stuff R&D				
Platform department			**Platform support**	
CTO	1		Support manager	1
Product manager	1		Different language operators	16
Designer	1			
UX designer	1		**Sales department**	
Front end	3		Sales Director	1
Back end	3		Assistant director	1
Web-designer	2		Sales manager franchise	8
QA-engineer	3		Sales manager partnership	3
Project manager	1		Sales manager special	3
PHP	1			
			Franchise development and support	
Blockchain department			Support manager	1
Chief	1		Business support CIS	3
Blockchain programmer	3		Technical support	2
Solidity programmer	1		Clerk	1
IPFS specialist	1		iOS programmer	1
Admin	2		Unity programmer	1
Architect	1		PHP programmer	3
			Support operator	1
3D studio			Project manager	1
Architect	2		QA-engineer	1
Product manager	2			
Project manager	2		**Administrative**	
Game designer	2		CEO	1
Animator	3		CFO	1
Screenwriter	2		CBDO	1
3D modeler	5		CCO	1
2D artist	3		CPA	1
Texture creator	3		Business development manager	1
Editor	3		Assistant director	3
Sound producer	2		Warehouse manager	1
Unity programmer	3		Accountant	2
Programmer	2		Economist	1
QA-engineer	6		Supplier	1
Clerk	2		Courier	2
			Driver	5
			Clerk	2
Total R&D	**156**		**Other**	
Average salary	**$2 850**		Service staff	10
Average salary without taxes	**$1 990**		Reserve staff	7



Legal staff	
CLO	1
Patent lawyer	2
Lawyer	2
Marketing	
CMO	1
PR director	1
Market research director	1
Creative director	1
SEO manager	1
SMM manager	1
SEO specialist	3
SMM specialist	3
Marketer	3
Copywriter	2
Designer	2
Web-developer	2
Total legal & marketing	**26**
Average salary	**$3 108**
Average salary without taxes	**$2 173**

Total stuff	**182**
Average salary	**$2 887**
Average salary without taxes	**$2 016**

Medya bizi seviyor:

ROAD TO VR

fddb FULLDOME DATABASE FDDB.org

webit

VR JOURNAL IN VR WE TRUST

РБК

Forbes

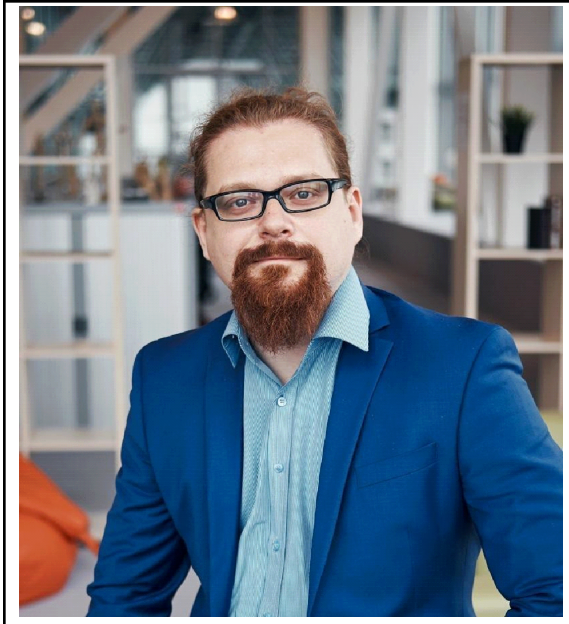
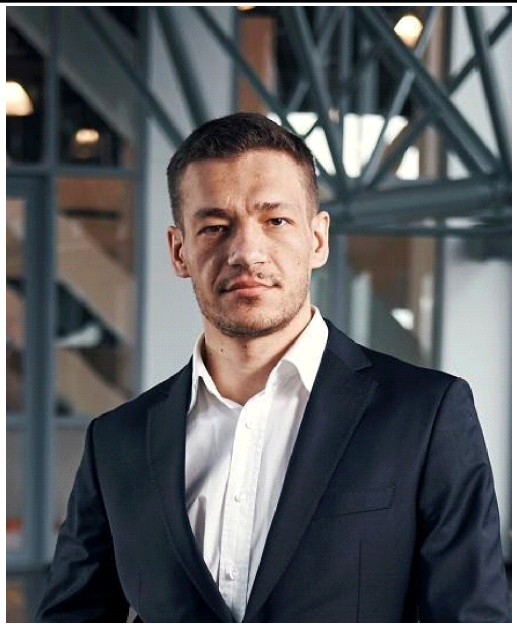
vc.ru

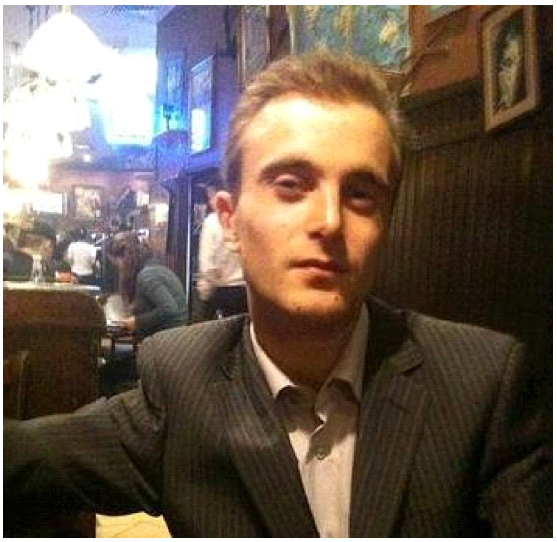
Sk Сколково

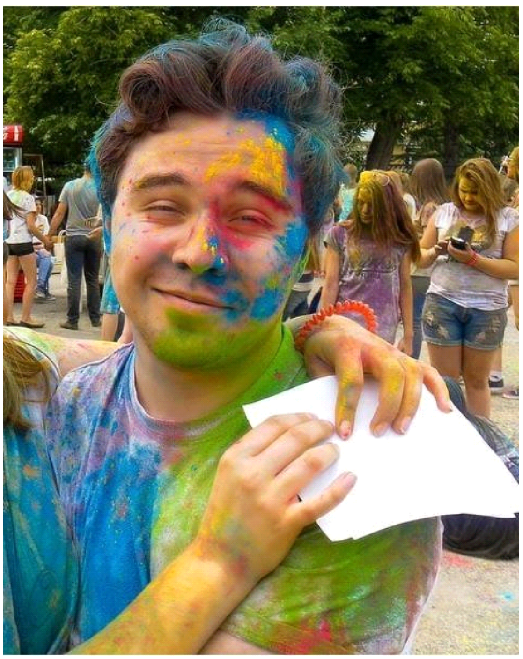
Bizimle ilgili diğer bağlantılar http://altairvr.io website

TAKIM

	
Konstantin Urvantsev, CEO, founder. (FB, in) 2002 yılından bu yana girişimci. Rusya'daki en büyük mobil gezegenlerin ağını kurdu ve düzinelerce girişimci yarışı kazandı.. Altay Bölgesi Genç Girişimciler Topluluğu ve IPS üyesi olarak görev yapmaktadır. Ayrıca, en büyük Rus gençlik forumu "Seliger" de dahil birçok forumun uzmanı ve katılımcısıdır. Altair Holding şirket gruplarının kurucusu. Anahtar beceriler: satış, iş süreçleri, strateji, sunumlar, müzakereler, HR.	**Alexey Irkov, CTO, co-founder. (FB, in)** Şirketin kurucu ortağı Crossfit'ten hoşlanıyor ve karate'de kahverengi bir kemer almaya hazırlanıyor. 2010 yılında Mobile Planetaryum hizmetlerini kullanmaya başlayan ilk Rusya arasında yer alıyor. O, korunan projeksiyon sisteminin geliştiricisi ve yazarı SpaceTouch ONE'ın. Buna ek olarak, Virtual Planetarium bayiliğinin yazar ve müdürüdür. Ayrıca, Oculus Gear VR için Amazing Cinema eğitim uygulamasının geliştirilmesinin yazarı ve başında bulunmaktadır.. Anahtar beceriler: geliştirme yönetimi, tasarım, ağ oluşturma, içeriğe dayalı reklamcılık.

	
Klakotsky Dmitry Fedorovich, Satış Müdürü Şirketin ürün ve hizmetlerinin satış yönünü denetler. 6 yıllık satış deneyimine sahiptir.	**Karelin Alexander** (FB, In) CMO Pazarlama Direktörü oldu https://www.b2bx.pro/

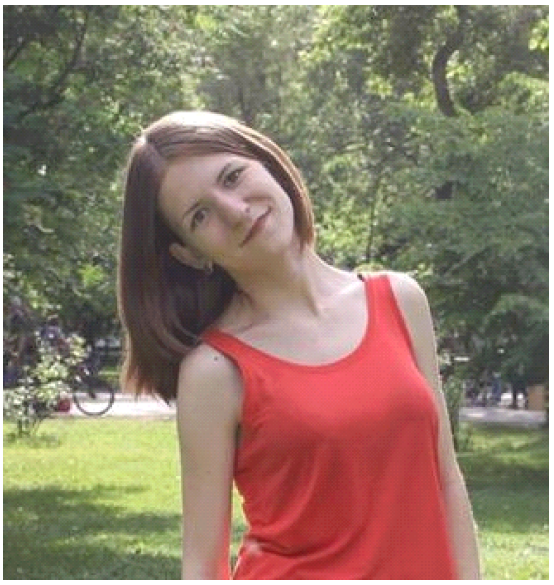
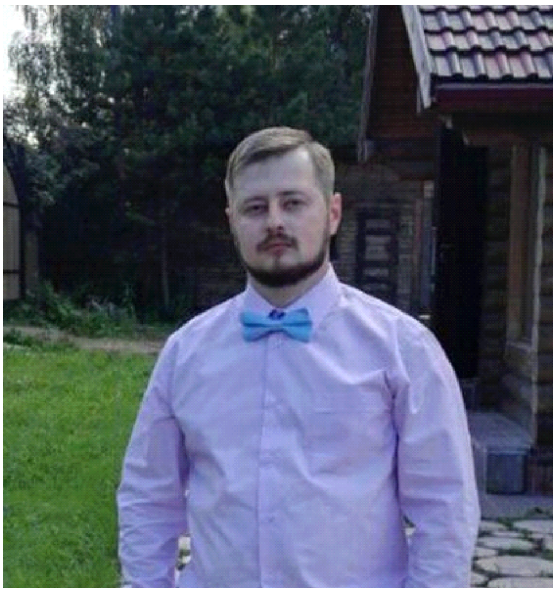


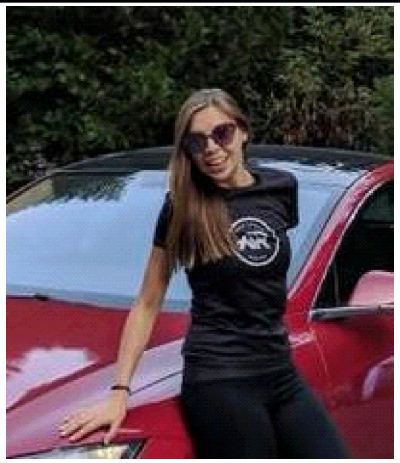


Alexei Grebtsov, Lider Programcı
Alexei dağlara bayılıyor. Geçen sene, Altai dağ parkurlarında 400 km'lik bir yürüyüş yaptı. Oculus Gear VR mağazası için Amazing Cinema uygulaması geliştiriyor. O, müşterinin SpaceTouch VR uygulaması için ortak geliştiricisi.

Miroshnik Ivan, önde gelen geliştirici

SpaceTouch ONE projeksiyonunun mimar ve geliştiricisinin yanı sıra SpaceTouch VR projeksiyon sisteminin sunucu bölümünün mimarı ve geliştiricisi.

	
Popova Anastasia, Birlik programcısı VR için sanal eğitim turlarının geliştirilmesinin yönetilmesinden sorumludur.	**Antonov Alexander, Php geliştirici** Veritabanı geliştirme ve PHP programlamayla uğraşıyor. Yeni ve zorlu görevleri sever. Sanal Planetaryum serisinin bayilik ortakları ve Sanal Planetaryum bayilik için CRM sisteminin geliştiricisi için analitik sistemin yazarı ve geliştiricisi.

	
Basynya Olga, Sanal Planetaryum Hizmetleri Başkanı Sanal Planetaryumların çalışmalarını organize eder. Büyük finansal şirketler için liderlik rolleri konusunda geniş deneyime sahiptir. Yönetimindeki zaman boyunca bölgedeki liderlik görevini üstlenen birim.	**Regina Sadykova, PR** (FB, In) O kopya yazar ve belirsiz iş dili layman terimlerine çevirir. Şirketi mümkün olan tüm sosyal medya platformlarında tanıtmaktadır. RBC için gazeteci..

	
Zykova Elena, Başkan Yardımcısı Aynı anda 178 şey yapabilme ve 1585 görevi hatırlayabilme yeteneğine sahip. Projeleri iyi ilerletmek için her şeyi koordine eder. Yeni projeleri yapılandırmada uzun yıllara dayanan deneyime sahiptir ve müşterilerin sahip olduğu tüm soruları hızlıca cevaplayabilir. Ve o güzel bir atlet ve olumlu bir insandır.	

Danışmanlar ve danışmanları





Gazukin Denis (FB, In)
Teknik ortak.

IT sektöründe 24 yıl.

Freematiq'in kurucusu, yüksek yükler altında çalışan ve yüksek güvenlik seviyesine ihtiyaç duyan finansal ve yönetim web uygulamaları geliştirmektedir.

Elena Seregina (FB, In)
MTS Kurumsal Sosyal Sorumluluk Dairesi Direktörü





Zhukov Kirill (In) Danışman Kurumsal ve yatırım bankacılığında 20+ yıl. Ex-RBS, ABN AMRO ve Uniastrum Head. Birkaç başarılı ICO'larda danışma uzmanlığı.	**Travina Irina (FB)** Teknik danışman 1988 yılında Rus Bilimler Akademisi Otomasyon ve Elektrometri Enstitüsü'nden bir grup bilim insanı tarafından kurulan SoftLab-NSK'nın CEO'su. Grup, astronot eğitim sistemleri alanında Rus uzay programına katıldı. Şu an etkileşimli 3D görselleştirme ve VR'ye odaklanıyor.

Şartlar ve koşullar

Bu doküman yalnızca bilgilendirme amaçlıdır ve Altair VR platformunda veya diğer ilgili veya ilişkili şirkette hisse senedi veya menkul kıymetler satmak için bir teklif veya çağrı değildir.

ALT Tokenleri menkul değiller. Kullanıcı, ALT token'in menkul kıymet olmadığını ve herhangi bir devlet ajansına teminat olarak kayıtlı olmadığını ve bu gibi muamele görmemeyi kabul eder, anlayıp kabul etmelidir. Kullanıcı, ALT tokenleri sahipliğinin, altair VR platformunda veya altair VR platformunda ya da altair VR platformunda ya da altair VR platformunda kısmen ya da tamamen satın alma, depolama, yönetim ya da elden çıkarma, icra etme, geri çevirme ya da sona erdirme ile ilgili olarak kullanıcıya kar, gelir ya da diğer ödeme ya da gelir alma hakkını vermediğini kabul, beyan ve taahhüt eder.

Gelir veya kâr garantisinin olmaması

ALT Tokenlerinin fiyatının artacağının garantisi yoktur. Bu gerçekleşirse, öngörülemeyen bazı durumlar veya geliştiricilerin kontrol edemediği olaylar nedeniyle veya mücbir sebeplerden dolayı ALT Tokenlerin oranı önemli ölçüde de olsa azalmaz.

Ethereum ile ilgili riskler

Tokens ALT Tokenleri Ethereum'un blockchain de serbest bırakılır. Bu bağlamda, Ethereum protokolünün herhangi bir hatası veya hatalı çalışması, ALT Tokenlerinin ticaret ağının öngörülemeyen bir şekilde çalışmasına neden olabilir.

Düzenleyici belirsizlik

Blockchain ile ilgili teknolojiler, dünyanın çeşitli yerindeki çeşitli düzenleyici kurumlar tarafından denetlenmekte ve kontrol edilmektedir. ALT Tokenleri, işlevlerini yavaşlatabilecek veya sınırlayabilen veya ileride ALT Tokenlerini satın alabilen ALT

Tokenleri gibi dijital tokenlerin kullanılması veya bulundurulması kısıtlamaları da dahil olmak üzere kendileri tarafından düzenlenebilir.

ALT Tokenleri bir yatırım değildir.

ALT Tokenleri resmi veya yasal olarak bağlayıcı bir yatırım değildir. Bu belgede ana hatları verilen, öngörülemeyen nedenlerden dolayı düzeltilebilir. Bu belgede özetlenen tüm öğeleri uygulamak istediğimiz gerçeğine rağmen, ALT Tokenlerini satın alan tüm kişiler ve taraflar kendi riski altındadırlar.

Kuantum Bilgisayarlar

Kuantum bilgisayarlar gibi teknik yenilikler, ALT Tokenleri de dahil olmak üzere kripto para birimleri için tehlikeli olabilir.

Fon kaybı riski

Bağış toplama fonları herhangi bir şekilde sigortalı değildir. Kaybedildikleri veya değerlerini kaybederse, alıcıların iletişim kurabilecekleri özel veya devlet sigorta temsilcisi bulunmamaktadır.

Yeni teknolojileri kullanma riskleri

ALT Tokenleri yeni ve nispeten test edilmeyen bir teknolojidir. Bu belgede bahsedilen risklere ek olarak Altair VR platform ekibinin öngörmediği ek riskler de bulunmaktadır. Bu riskler burada belirtilenlerden farklı risk biçimlerinde gerçekleşebilir.

Bütünleşme

İşbu Anlaşma, taraflar arasında işbu Antlaşmanın konusu ile ilgili tüm anlaşmadır. Bu belgede daha önce yapılan tüm anlaşmalar, tartışmalar, sunumlar, garantiler ve koşullar birleştirilmiştir. Taraflar arasında, bu Sözleşmede açıkça belirtilen durumlar dışında, açık veya zımni hiçbir garanti, beyan, koşul veya anlaşma bulunmamaktadır. Bu Sözleşme, yalnızca taraflarca usulüne uygun şekilde yürürlüğe konan yazılı bir belge ile tadil edilebilir.