



Libro Blanco

Vice Industry Token

Tabla de Contenidos

La Industria del Entretenimiento Adulto está Madura para su Evolución.....	3
1. Muchas manos en el mismo frasco.....	3
2. No se trata del espectador.....	4
3. Compromiso de usuario limitado.....	4
Repensando la Monetización para Vice Industry- Surgimiento de la "Economía de Atención".....	5
Token de Vice Industry.....	6
Portales del Token de Vice Industry.....	7
Distribución de la venta de Tokens.....	8
Período de Reembolso de Contrato.....	9
Cronograma.....	10
Equipo.....	11
Stuart Duncan - CEO	11
Kelly Holland - Presidente	12
Bill Heilmann - CSO	13
Eric Hesel - CMO	14
Andry Kostin - CTO	15
Preguntas Frecuentes.....	16

La Industria del Entretanimiento Adulto está Madura para la Disrupción

Las imágenes en movimiento han existido por más de un siglo. Mientras que la tecnología para capturar y reproducir imágenes en movimiento ha evolucionado rápidamente, el modelo de negocios según el cual el contenido es distribuido, comprado y consumido ha cambiado muy poco.

Actualmente, los espectadores compran tickets para ver una película, o compran los derechos para ver un evento "paga-por-ver". Los productores de contenido y distribuidores, desde proveedores de cable y satelital como DirectTV, Spectrum y Comcast hasta grandes empresas de comunicación como Verizon y AT&T, todos generan ingresos en base a cuantos espectadores pagos puedan atraer.

Incluso la aparición del internet no ha alterado este modelo de ingresos de más de 100 años que forma la base de la generación de ingresos a través de todas las categorías de contenido de video, donde los productores de contenido pagan a anunciantes para atraer espectadores, y que estos paguen por ver el contenido. A través de la colocación de productos, publicidad contextual y anuncios intersticiales, los anunciantes actualmente están dispuestos a colocar su contenido publicitario en el punto de interés o lo más cerca posible en los websites; incluyendo el video siendo ofrecido. La proximidad de la publicidad al contenido de video permite a los proveedores ofrecer contenido gratuito. Los patrocinadores pagan por espacio en pantalla para mostrar sus anuncios. El anuncio llama la atención del espectador. Esto subsidia los gastos operativos de los proveedores de video. Esto permite a los espectadores ver sin pagar. En estos días la gente ve videos gratuitamente, sólo por tener que mirar algunos anuncios.

Actualmente, el modelo de contenido gratuito soportado por publicidad es el estandar de la industria del internet. Sin embargo, hay 3 problemas mayores con este modelo en su estado actual.

1. Muchas manos en el mismo frasco

No es tan simple como que el anunciante pague al productor del contenido. Muy a menudo, esto implica que el anunciante pague a una red publicitaria, y que la red publicitaria pague al agente del productor de contenido. Cada una de las partes involucradas toma un pedazo. Debido a que el productor de contenido usualmente no controla ni posee la red de distribución, una muy pequeña parte de las ganancias es compartida con el productor.

Sorprendentemente, la mayoría de las ganancias de la industria pornográfica adulta no son generadas por el contenido. La mayoría de las ganancias son generadas por el tráfico. 62% de las ganancias actuales son generadas por el tráfico. Los anunciantes ganan muy poco de los ingresos totales de la industria, los productores de contenido ganan aún menos, y los espectadores no ganan nada. Los anunciantes pagan a las compañías de tráfico. Los creadores de contenido adulto, los sitios web afiliados a contenido adulto y los programas generan sólo 24% del total de las ganancias. El restante de las ganancias es generado por shows de webcam, y la venta de mercancía como lubricantes y juguetes.

En lugar de mejorar la calidad de producción de contenido, el sistema actual frustra a los productores de contenido y reduce el incentivo a crear contenido de calidad a medida que los ingresos netos se reducen a nada. Este es un problema para los productores de contenido que proporcionan contenido a los agregadores de contenido gratuito (sitios "Tube") globalmente.

2. No se trata del espectador

Debido a que el espectador no paga por el contenido de los sitios Tube, los anunciantes pueden controlar que contenidos son patrocinados. Los anunciantes controlan que contenido está hecho para ser gratuito. El espectador puede ver contenido gratuito, pero el proceso de curación no captura el gusto y los deseos específicos del espectador. Actualmente, los intereses del espectador son una preocupación secundaria en el mejor de los casos.

3. Compromiso de Usuario Limitado

Cuando el suministro de contenido adulto en el internet era limitado, era fácil hacer que los usuarios pagaran por ver. Mientras más contenido se hizo disponible, fue más fácil proveer contenido gratuito con el apoyo de los banners y anuncios, ventanas emergentes y pop unders. Sin embargo, el sistema de "contenido gratuito" ha llevado a la saturación del mercado con contenido de baja calidad. Mientras la mayoría de plataformas de video muestran anuncios, esto no necesariamente significa que los espectadores miren los anuncios. Los espectadores usualmente cambian de ventana o usan un software bloqueador de anuncios. Los espectadores incluso omiten y es posible que ni siquiera vean un anuncio. Como resultado, el valor que obtienen los anunciantes por cada dolar publicitario es cuestionable.

Como una consecuencia directa, el costo de los anuncios baja, llevando a los anunciantes a colocar anuncios más largos y en mayor cantidad para competir por la atención del espectador. La falta de un compromiso genuino con los anuncios por parte de los espectadores está forzando a los anunciantes a reconsiderar el modelo de monetización.

Repensando la Monetización para Vice Industry- Surgimiento de la "Economía de Atención"

"Gratis fue bueno, pero ya no es suficientemente bueno." - **Stuart Duncan, CEO, Vice Industry Token y Cadena de Bloques**

La atención auténtica del espectador es el recurso más valioso de la industria adulta. Con tantos sitios adultos de donde escoger (más de 150.000 alrededor del mundo según AVN y XBIZ), la competencia por la atención del espectador es feroz.

Cómo luciría el nuevo modelo de monetización para Vice Industry? ViceToken.com está diseñado para recentrar la monetización del contenido para adultos gratuito alrededor de los deseos específicos del espectador. Hemos creado una plataforma de distribución de un token criptográfico descentralizado que premia a cada tenedor en la industria del contenido adulto capturando un genuino compromiso del espectador con el contenido. Esta habilidad de capturar el compromiso genuino del usuario en el punto de interacción forma la base de la emergente "Economía de Atención", en lo que se ha llamado la tecnología de "prueba de cerebro". La fundación de ViceToken.com está basada en una "bifurcación" del código que impulsa la cadena de bloques de código abierto Steem, que genera y distribuye tokens Steem a usuarios que consumen contenido de internet, simultáneamente guardando una prueba de dichas interacciones en un "libro inmutable". Hemos modificado ("forked") la plataforma de código abierto que sostiene la red de Steem para satisfacer las necesidades específicas de la industria del contenido adulto.

ViceToken.com premia con tokens, llamados "VIT", a cada tenedor en la cadena de distribución de contenido adulto. Hemos registrado la frase "Se Pagado Por Ver Porno" para enfatizar el beneficio de la plataforma VIT a los espectadores de contenido adulto. El proceso de grabar y autenticar la interacción del espectador en un "libro" a través de la generación de tokens VIT también permitirá a los productores de contenido a identificar más precisamente las preferencias del espectador, permitiéndoles refinar y crear mejor contenido para estos.

Para iniciar la red VIT, ViceToken.com se ha asociado con marcas prominentes de contenido adulto para hacer sus contenidos disponibles en la red VIT, y también ofrecerá un programa de implementación de asistencia B2B a otros productores de contenido para integrar a VIT en su estrategia de monetización.

Token de Vice Industry

Por qué usar VIT en lugar de otra criptomoneda (o incluso moneda fiat)? La característica única del protocolo VIT es la creación y distribución de tokens a todos las partes interesadas en la industria del contenido adulto y sirve tanto como prueba de compromiso con el contenido (la información que más importa a los operadores de sitios web) como un mecanismo de pago.

Las principales características del protocolo VIT son las recompensas VIT y el libro VIT. Las recompensas VIT aseguran una instantánea y transparente asignación de VIT a las partes acorde a un conjunto de reglas específicas. [El protocolo VIT es capaz de guardar más de 100,000 transacciones por segundo.]

El libro VIT registra el comportamiento granular del usuario - como actividad social, likes, votos positivos, comentarios, y preferencias de contenido como valiosos metadatos de transacciones. Los sistemas tradicionales de análisis de tráfico web registran pasivamente las métricas de participación tradicionales, como el conteo de visitas y clicks, pero no permiten a los productores de contenido proveer incentivos a los espectadores para comprometerse profundamente con su contenido en tiempo real. El protocolo VIT también permite a los productores de contenido a premiar a los espectadores por comentarios y votos , proporcionando datos mucho más detallados y perspicaces. [El protocolo VIT también incluye herramientas de análisis de tráfico web para permitir a los productores de contenido capitalizar sobre esos datos, y refinar el contenido que proporcionan a una más acertada representación de las preferencias del usuario.] A su vez, dedicarán más tiempo interactuando con contenido que es más probable que compren, proveyendo información incluso más valiosa en un bucle de retroalimentación permanente. En adición a estos beneficios directos, los productores de contenido serán capaces de agregar y vender datos de participación, siendo útiles a los operadores de sitios web de primera mano, ya que muchas formas de esta información son revendibles a través de muchos otros medios.

Para apoyar el lanzamiento de VIT, los socios y operadores de sitios web de contenido adulto de ViceToken.com añadirán soporte para VIT en sus sitios web, y permitirán el uso de VIT como un método de pago para contenido premium. [Los tokens de Vice Industry también serán apoyados por un creciente número de portales de video descentralizados de Vice Token exactamente en la misma manera].

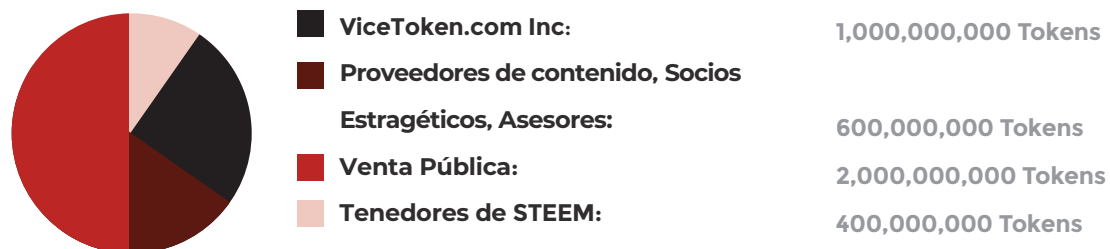
VIT tiene ventaja sobre las criptomonedas de uso general como Bitcoin debido a que sirve tanto como un medio de intercambio como un medio para capturar los datos de participación del espectador en un sólo token. En adición, las herramientas de optimización de compromiso de VIT permitirán a los productores personalizar sus contenidos para satisfacer las necesidades individuales de los fan del porno.

Portales del Token de Vice Industry

- ViceToken.com consistirá en un sitio web (similar al sitio STEEMit.com) con una interfaz familiar para los usuarios de los sitios Tube existentes. Los portales utilizarán la base de datos ChainBase/Graphene optimizada para aplicaciones de cadena de bloques para capturar la interacción social y textos, así como también el protocolo "Sistema de Archivos Planetario" ("IPDS") para alojar y entregar contenido. Los portales integrarán el protocolo VIT para permitir la distribución de tokens a las partes.
- Debido a que la plataforma de almacenamiento y entrega de contenido IPDS es descentralizada y encriptada, tiene numerosas ventajas sobre las plataformas centralizadas. Usuarios con servicio de internet esporádico o poco confiable podrán acceder a archivos de la misma manera que los usuarios con buena conectividad de internet. Esto remueve las barreras para los usuarios de áreas remotas o no metropolitanas , en adición de permitirles el acceso offline.
- Como se describió anteriormente los participantes en todos los aspectos del portal ViceToken.com serán elegibles para recibir VIT.
- Los operadores de nodos IPFS también serán capaces de obtener VIT proporcionando recursos de almacenamiento de contenido a los operadores de los portales.
- El portal ViceToken.com operará primariamente como un canal para apoyar la cadena de bloques de Vice Industry y los sitios y contenido adulto de sus socios de la industria. El protocolo que subyace el portal de ViceToken.com es de código abierto, y estará disponible para productores de contenido independientes que quieran tomar ventaja del protocolo para ejecutar sus nodos VIT bajo su propia marca, en cualquier lenguaje - en la misma cadena de bloques. En adición, el protocolo VIT permitirá a otros modificar el código del portal ViceToken.com a su discreción para añadir otras funcionalidades fuera de la cadena. La opción de re-marca permite proporcionar una oportunidad amplia para las partes emprendedoras en el mundo para crear versiones especializadas del portal ViceToken.com con su estilo único, con el interés de enriquecer la red en general de usuarios del portal, y del protocolo VIT. Aquellos que operen nodos VIT serán capaces de generar ganancias por transacciones procesadas a través del nodo.
- El protocolo VIT también asignará el 3% del VIT ganado por los espectadores y productores de contenido de los sitios web y marcas asociadas a ViceToken.com como recompensa por alojamiento.

Distribución de la Venta de Tokens

ViceToken.com generará cuatro billones de VIT en el bloque genesis (inicial).
Asignaremos VIT de la siguiente manera



ViceToken.com Inc retendrá los VIT que no sean vendidos en la venta pública.

Después de la creación inicial de VIT, El protocolo del Token de Vice Industry generará y distribuirá VIT adicional a los tenedores en una cantidad igual pero no mayor al 10% de la cantidad creada en el bloque génesis en el primer año después del lanzamiento. La tasa de generación decrecerá en 1% cada año adicional hasta el décimo año después del génesis, en ese punto la cantidad de VIT será constante.

Los compradores en la venta pública pagarán ~\$0.05 de ETH por VIT, con una compra mínima de \$50 de ETH.

Vice Industry Token Inc distribuirá 400,000,000 (10%) de los tokens del génesis a los tenedores de tokens STEEM a partir del bloque 18,500,000 en la cadena de bloques de STEEM. Este "airdrop" a los tenedores de tokens STEEM se llevará a cabo antes de Enero 1, 2021, y posiblemente antes, en la forma y período de tiempo que Vice Industry Token Inc escoja.

Token Proxy y Período de Contrato de Reembolso

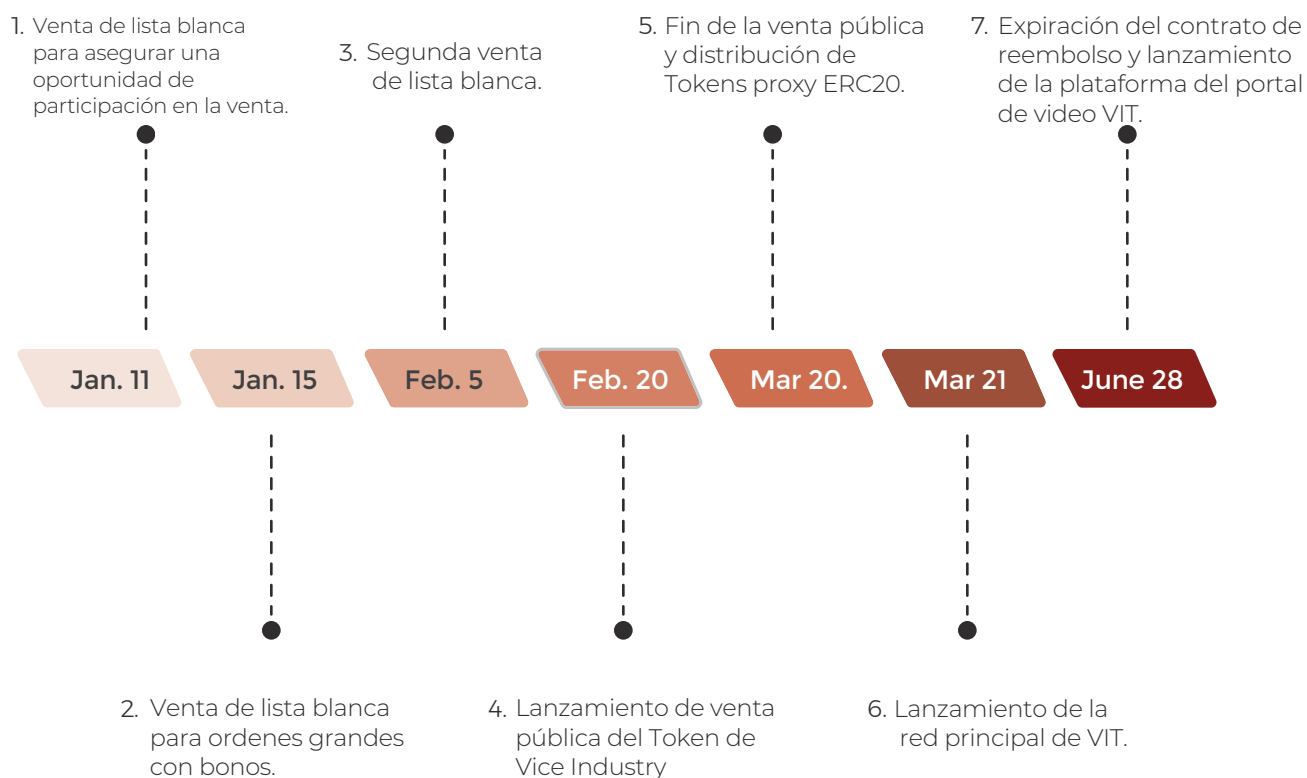
El token de Vice Industry usará a Ethereum para generar Tokens Proxy VIT en la venta pública de VIT. La venta pública está soportada por un contrato inteligente de venta único que incluye capacidades de reembolso. Esta funcionalidad de reembolso permitirá a cualquier comprador del token proxy, que compre tokens en la venta pública, solicitar una función de reclamo o una función de reembolso de cualquier porción retenida por ellos en el contrato después de la finalización de la venta pública. Si el comprador llama a una función de reclamo, la cantidad de tokens que reclame serán liberadas a la dirección del comprador y serán inelegibles para un reembolso para esos tokens reclamados. Por otro lado, si ellos llaman a la función de reembolso por cualquier porción de los tokens, la cantidad original que ellos pagaron en ETH, por esa porción, será reembolsada a sus cuentas Ethereum y los tokens VIT reembolsados se convertirán en propiedad de Vice Industry Token Inc. Al momento del vencimiento del contrato de reembolso, en Junio 28, 2018, la funcionalidad de reembolso expirará, y los compradores perderán el derecho a pedir un reembolso, sin embargo, la funcionalidad de reclamo permanecerá disponible, indefinidamente, mediante la cual los compradores pueden hacer que sus tokens retenidos sean enviados a sus cuenta de Ethereum. En adición, después de la expiración del contrato de reembolso, los compradores también podrán canjear sus tokens proxy reclamados por los Tokens nativos de Vice Industry de ViceToken.com.

El propósito del contrato de reembolso es dar la oportunidad a los compradores que son seguidores tempranos a usar y experimentar en la plataforma para asegurar que la red VIT les otorga las características, funcionalidades y servicios que ellos estaban esperando.

Los términos de la venta, que estarán disponibles en el sitio web durante la venta pública, serán los términos autorizados junto a la descripción del contrato inteligente y reemplazarán cualquier término y descripción anterior.

Cronograma

1. Enero 11, 2018: Venta de lista blanca para asegurar una oportunidad de participación en la venta.
2. Enero 15, 2018: Venta de lista blanca para ordenes grandes con bonos.
3. Febrero 5, 2018: Segunda venta de lista blanca.
4. Febrero 20, 2018: Lanzamiento de venta pública del Token de Vice Industry
5. Marzo 20, 2018: Fin de la venta pública y distribución de Tokens proxy ERC20.
6. Marzo 21, 2018: Lanzamiento de la red principal de VIT.
7. Junio 28, 2018: Expiración del contrato de reembolso y lanzamiento de la plataforma del portal de video VIT.



Equipo



Stuart Duncan - Director Ejecutivo (CEO)

Stuart Duncan es un visionario en la industria del entretenimiento adulto, pionero del broadcast y ex desarrollador en C++. Stuart comenzó su carrera en Canadian Aviation Electronics (CAE), se mudó a la corporación Mitel y terminó su carrera de desarrollador de software en Telesat Canada antes de partir para fundar 5D.com (5D Communications), donde fue dueño de la primera red explícita de televisión para adultos del mundo, Exxtasy.

En 1999, los canales de TV y Cable que Stuart administraba se convirtieron en la más grande red de productores de contenido adulto en Norte América, cuando fue vendido a New Frontier Media y listado en NASDAQ. Stuart continuó en operaciones técnicas para New Frontier y se sentó en el tablero de New Frontier hasta 2001. Stuart fue el presidente del comité de internet de la asociación de broadcasters de América del Norte desde comienzos de 1999 hasta finales de 2001. Durante este período Stuart transmitió con éxito MPEG1

y MPG2 a través de la internet usando la infraestructura 5D a una audiencia increíble de los principales broadcasters y sistemas de Cable de USA, probando que el internet era capaz de convertirse en el medio de transmisión que es hoy en día.

En el 2000, Stuart recibió la primera licencia de transmisión de televisión para adultos en Canadá. Durante los próximos 14 años, Stuart fundó muchas de las marcas para adultos top de transmisión y cable actualmente. Estas marcas incluyen Exxtasy TV (2000), Hustler TV (2003), PentHouse TV (2005), Red Hot TV (2008), Skinemax TV (2009), y Playmen TV (2010). En 2015, Stuart lanzó Media Vision Partners en USA. Las marcas de transmisión MVP son las redes de transmisión de contenido adulto de más rápido crecimiento en USA. Stuart también posee y opera satisfactoriamente estudios de producción de filmes para adultos.

Por los últimos dos años, Stuart ha estado trabajando para modernizar la industria del contenido para adultos mediante el desarrollo del protocolo del Token Vice y promoviendo la marca "Se pagado por ver porno ®".



Kelly Holland - Presidente

Una ex productora de filmes documentales ganadores de premios, Kelly Holland ha sido ejecutiva y directora de filmes para adultos desde 1994. En su temprana carrera en la industria para adultos, Kelly dirigió para Vivid, y dirigió también para numerosas otras compañías incluyendo a " Adam and Eve".

En el 2005, Kelly se convirtió en Productora Ejecutiva de Playgirl TV, donde también se desempeñó como vocera de la marca, apareciendo en numerosos medios de comunicación convencionales.

En el 2006, se convirtió en Productora Ejecutiva de Penthouse Broadcast. Poco después, Kelly se convirtió en Presidente de Penthouse TV, donde desarrolló una operación de transmisión global que ahora es la más grande cadena de transmisión para adultos en el mundo.

En el 2016, Kelly adquirió Penthouse y todos sus activos, incluyendo sus licencias, publicaciones, transmisiones, y divisiones digitales.

En un proceso que ha durado 8 años, Kelly ha refinado la marca Penthouse. Ella ha rediseñado y refinado sus diversas propiedades y licenciatarios en todo el mundo, y reorganizó la división de publicaciones para llevarla a un estado rentable. Kelly también fue pionera en el camino de Penthouse para transformarse en una de las plataformas top a nivel mundial.

Penthouse está expandiendo ahora su imperio de canales satelitales en más de 100 países alrededor del mundo. En adición a su imperio de televisión y video. Penshouse continua desarrollando licencias de productos y publicaciones internacionales, sumado al desarrollo de entretenimiento basado en ubicación.



Bill Heilmann - Director de Sostenibilidad (CSO)

Bil Heilmann se desempeñó recientemente como socio gerencial en MEC, una de las más grandes agencias de media del mundo (27\$ billones en facturación) con una cartera de clientes que incluye firmas como Marriott, Paramount Pictures, e IKEA. Antes de unirse a MEC, Bill fue el estratega global principal en BAV consulting donde supervisó el reposicionamiento global de Lexus.

Bill ha sido el fundador de dos emprendimientos digitales separados, y tiene una gran experiencia en la tecnología y el marketing al trabajar con empresas que incluyen a AOL, US Robotics, y MSNBC. Su amplia experiencia en varias agencias de publicidad globales incluye las áreas de lujo, ventas minoristas, licores, deportes, farmaceuticos, servicios financieros, salud/belleza y productos del hogar. Como graduado de la Universidad de Chicago, Bill ha sido la fuerza estrategia detrás de un número de campañas ganadoras de premios EFFIE y Cannes, y recibió el premio Ogilvy por excelencia publicitaria.



Eric Helsel - Director de Marketing (CMO)

Eric Helsel se unió a Vice Industry Token como Director de Marketing celebrando su vigésimo año en en su carrera de marketing por internet.

La carrera de Eric ha involucrado la creación de marketing online y embudos de ventas para marcas internacionales como Red Bull, Snapple, Coors, y NFL.

Más recientemente, Eric fue el Vice Presidente de ventas en línea y de marketing de internet para Vivid Entertainment de Los Angeles por ocho años. Eric diseñó el lanzamiento en línea y el plan de generación de tráfico del video sexual de la "Super estrella, Kim Kardashian". La dirección y gestión de Eric en Vivid resultó en un éxito masivo en línea. El tráfico generado por el video de Kardashian fue de múltiples billones de impresiones. Las ventas de el video sexual de la "Super Estrella, Kim Kardashian" (visto más de 210 millones de veces online, y visto en promedio una vez cada 1,5 segundos) generó mas de 100\$ millones desde su lanzamiento.

Eric ha desarrollado, manejado, y supervisado equipos que han producido más de 200 productos en el espacio del marketing de internet desde 1997. Sus esfuerzos han sido responsables de ingresos PNL superiores a \$280 millones durante su carrera.

Antes de unirse a ViceToken.com, Eric fundó y administró la agencia de medios digitales Community 32, donde desarrolló algunos de los más extremos y exitosos productos en el marketing digital.



Andrey Kostin - Director de Tecnología (CTO)

Andrey Kostin es un Ingeniero de Software Java y un Arquitecto de Java con más de 10 años de experiencia en desarrollo en Java, y más de 5 años de experiencia en desarrollo de arquitectura de Java en las industrias de big data, banca y finanzas.

Andrey se ha especializado en el desarrollo de soluciones distribuidas, de alta carga y multi procesos, y se ha involucrado en el ciclo de vida completo de la aplicación. Esto incluye actividad de preventa, diseño de arquitectura, desarrollo POC, construcción de equipos, y desarrollo de módulos de aplicaciones centrales. También ha dado conferencias en Core Java, GWT y Java EE.

Andrey tiene experiencia en plataformas de criptografía P2P y estuvo involucrado como arquitecto y desarrollador senior del Banco Deutsche y el Banco OTP.

Preguntas Frecuentes

Cuando Comenzará la Venta de Tokens Vice Industry?

La venta pública del Token de Vice Industry está programada para comenzar en Febrero 15, 2018. Manténte informado sobre las horas y fechas siguiendo nuestras plataformas sociales y suscribiéndote a nuestro boletín de noticias.

Habrà una Preventa?

Sí. La preventa se abrirá en Enero 15, 2018 y estará disponible sólo para inversores acreditados.

Cuál es la Tecnología detrás del Token de Vice Industry?

El Token de Vice Industry está impulsado por una bifurcación del protocolo de la cadena de bloques de Steem.

Cuanto cuesta un Token de Vice Industry?

Los compradores pagarán el equivalente a ~\$0.05USD durante la venta pública, con una compra mínima de \$50 en ETH.

Cuantos Token de Vice Industry Estarán Disponibles en la Venta Pública y Cuantos serán Creados en Total?

Cuatro millones de tokens serán creados en el bloque génesis (inicial). Estos tokens serán distribuidos de la siguiente manera;

- Vice Industry Token Inc: 1,000,000,000 Tokens
- Socios Estratégicos Proveedores de Contenido, Asesores & Compradores de la Preventa: 600,000,000 Tokens
- Compradores de la venta Pública: 2,000.000,000 Tokens
- Tenedores de STEEM: 400,000,000 Tokens

Todos los tokens no vendidos al final de la venta pública serán retenidos por Vice Industry Token Inc..

Hay Descuentos Disponibles Durante la Venta Pública?

No. Hay una muy limitada preventa abierta para inversores acreditados con descuentos dependiendo de la cantidad comprada. Hay también una campaña de recompensas.

Puedo Enviar ETH Desde una Cuenta de un Exchange?

No, por favor sólo enviar ETH desde una billetera compatible con Ethereum cuyas llaves privadas estén bajo tu control.

Cómo Puedo Participar en la Campaña de Recompensas?

Manténte informado con el boletín, Telegram y otras plataformas sociales/ Sigue los links a la página de BitcoinTalk para ver los requisitos de la campaña antes de comprometerte a participar.

Qué es el Airdrop para Tenedores de Steem?

Junto al lanzamiento del token, 400,000,000 (10%) de los tokens del génesis serán enviados a los tenedores de Steem a partir del bloque número 18,500,000 de la cadena de bloques de Steem. El Airdrop de los tenedores de Steem ocurrirá en el momento en que Vice Industry Token Inc decida, pero no después de Enero 1, de 2021.

El Token Proxy y el Período de Contrato de Reembolso

Vice Industry Token usará Ethereum para generar Tokens Proxy VIT en la venta pública de VIT. La venta pública está impulsada por un contrato inteligente único de venta pública que incluye capacidades de reembolso. Esta funcionabilidad de reembolso permitirá a cualquier comprador del token proxy, que compre tokens en la venta pública, llamar a una función de reclamo o una función de reembolso sobre cualquier porción retenida por ellos en el contrato después de que termine la venta pública. Si el comprador llama a la función de reclamo, la cantidad de tokens que reclame será liberada a la dirección del comprador y ellos no serán elegibles para un reembolso de los tokens liberados. Por otro lado, si ellos llaman a la función de reembolso por cualquier porción de los tokens, la cantidad original que ellos pagaron en ETH, por esa porción, será reembolsada a sus cuentas de Ethereum y los tokens VIT reembolsados se convertirán en propiedad de Vice Industry Token Inc.. Al vencimiento del contrato de reembolso, en Junio 28, 2018, la funcionabilidad de reembolso expirará, y los compradores perderán el derecho a llamar por un reembolso, sin embargo, la funcionabilidad de reclamo permanecerá disponible, indefinidamente, mediante la cual los compradores pueden enviar sus tokens a sus cuentas de Ethereum. En adición, después del vencimiento del contrato de reembolso, los compradores también serán capaces de cambiar sus token proxy reclamados por los token nativos de Vice Industry de Vicetoken.com.

El propósito del contrato de reembolso es dar la oportunidad a los compradores que son partidarios tempranos del proyecto a usar y experimentar con la plataforma para asegurarse de que la red VIT les otorga las características y servicios que ellos estaban esperando.

Los términos de la venta, que estarán disponibles en el sitio web durante la venta pública, serán los términos autorizados junto con la descripción del contrato inteligente y reemplazarán cualquier término y descripción anterior.

Cómo el Token Vice Industry difiere de Spankchain y otras criptomonedas similares? Qué hace especial al Token de Vice Industry?

El único medio que tiene un espectador de obtener tokens SpankChain para comprar contenido de productores de contenido adulto es comprándolos en un exchange primero. El único medio para un productor de contenido de monetizar con monedas SpankChain es vendiéndolas en un exchange. Además, las monedas de SpankChain no capturan los metadatos de participación del espectador, un elemento crucial en la Economía de Atención que impulsa el verdadero valor detrás de VIT. En comparación VIT es un token multi-dimensional que puede ser usado para recompensar a los espectadores por su atención, para pagar a los productores de contenido por contenido premium y para que los distribuidores de contenido puedan monetizar los datos que colectan vendiéndolos a otros proveedores de productos y servicios relacionados con la industria del entretenimiento para adultos.

Quiénes son sus socios de contenido para adultos?

Vice Industry Token está asociado con Penthouse, Exxtasy, Playmen, RedHot TV, SkineMaxHD, por nombrar sólo algunos. Más detalles están ubicados en nuestro sitio web <https://vicetoken.com/>

Cómo funciona el rastreo de contenido?

Si alguien roba contenido y lo publica en la cadena de bloques de Vice Industry, sólo el creador original del contenido recibirá VIT, lo que elimina el incentivo para el pirateo de contenido.

Cómo puedo registrarme para la venta por lista blanca?

La lista blanca comienza en Enero 11, 2018. Suscríbete en los boletines y sigue las redes sociales de VIT para para cualquier actualización.

Los Tokens de Vice Industry serán lanzados en Ethos?

No. Tenemos nuestra propia billetera y un exchange nativo que permitirá a tokens similares generados sobre plataformas graphene/chainbase/bitshares ser distribuidos, premiados, e intercambiados entre los participantes como parte de nuestra pila de aplicaciones.

Qué es el concepto de "Prueba de Cerebro"?

El concepto de "Prueba de Cerebro" es el fundamento de la emergente Economía de Atención que permitirá a los creadores de contenido y distribuidores el capturar de manera ampliamente detallada, información auténtica de participación del espectador, codificada en un libro descentralizado a prueba de manipulaciones. Con VIT, los creadores de contenido saben que cada interacción es real, y no generada por bots o por granjas de clicks. VIT agrega valor a toda la comunidad de contenido para adultos premiando la interacción e incentivando a la creación de contenido de mayor calidad.