

## LE PROBLÈME

L'adoption massive des applications client-serveur basées sur le Cloud telles que les sites Internet, les logiciels installés sur les PC ou l'une des 2 à 3 millions d'applications mobiles a entraîné une croissance considérable de l'infrastructure requise pour exploiter de manière fiable les services principaux. Pour exploiter ces services, les développeurs d'applications doivent acquérir et gérer des serveurs, généralement dans un centre de données ou en utilisant des services Cloud tels qu'AWS et Azure. Bien que pratiques, ces services sont coûteux à déployer et à utiliser. Les centres de données ont d'énormes coûts en capital associés à leurs systèmes opérationnels sophistiqués. Les services d'infrastructure Cloud, eux-mêmes hébergés dans des centres de données, ont la même structure de dépenses sous-jacente et sont généralement encore plus coûteux à utiliser. Dans les deux cas, la mise à l'échelle a des effets de coût exponentiels à la fois en termes de bande passante, de puissance CPU requise et de programmation spécialisée nécessaire pour que le fonctionnement du réseau de périphérie fonctionne correctement.

Près d'une centaine de millions de serveurs et plus de deux milliards de PC et d'appareils mobiles sont mis sous tension et sont en fonctionnement à tout moment. Environ 30% de ces ressources restent inactives à tout moment. La quantité de puissance de calcul puissante, disponible mais inexploitée est si vaste qu'elle est difficile à saisir.

## SOLUTION

Nous construisons l'offre IaaS de génération de contenu. Nous vous paierons (ainsi que d'autres personnes) pour nous laisser utiliser le temps d'inactivité des serveurs, des appareils mobiles et des ordinateurs PC. Nous rassemblerons ces ressources inutilisées et les restructurerons en un vaste réseau de ressources de calcul hautement disponibles, hautement évolutif, fiable, à capacité de périphérie, compatible RDC. Nous louerons ensuite cette infrastructure sous la forme d'une infrastructure de distribution de services distribués aux opérateurs d'applications basées sur le Cloud, qui utiliseront nos systèmes puissants, pratiques et fiables pour exploiter leurs services à grande échelle et à un coût bien inférieur aux méthodes conventionnelles.

Nous avons inventé le terme « DService » pour décrire la composante services des applications basées sur le cloud et les applications DApp exécutées dans le RGC. Tout le monde pourra développer son propre DService et le lancer dans le RGC. Un nouveau jeton utilitaire appelé « Dyncoin » permettra à tout client de payer au fur et à mesure. Cela permet aux entreprises de toute taille de créer des applications client / serveur évolutives sans les coûts d'infrastructure initiaux. Le Dyncoin est la monnaie du RGC et sert à payer toutes les consommations de services et à payer aux nombreux fournisseurs de temps d'inactivité.

## FONCTIONNALITÉS PRINCIPALES DU RGC

La solution mediarich.io RGC est une solution IaaS complexe à la pointe de la technologie qui permet à tous une économie de partage alimentée par le processeur. Il sera lancé avec le premier DService, un moteur de traitement d'images et de vidéo dynamique hautement évolutif de classe mondiale, qui apportera une valeur immédiate à presque toutes les applications nécessitant des ajustements et une préparation du contenu.



DService

Composant serveur RGC



Très évolutif

Ressources toujours disponibles



Flexible

Aucun coût fixe



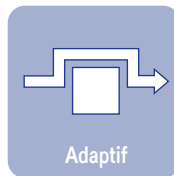
Rapide

Connectivité et Livraison de pointe



Ressources

Activer une nouvelle économie de partage



Adaptif

Supporte les microservices

## ÉQUIPE



Sean Barger  
Fondateur & CEO



David "DJ" Jennings  
CTO



Matt Butler  
Ingénieur Logiciel



Brian Rice  
Base de données & DApps



Oliver Jensen  
Chef de projet & Gestion



Simon Choi  
Expert Juridique

## CONSEILLERS



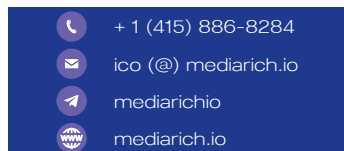
James Ellingford



Michael Terpin



Jeff Hood



## JETON-ÉCONOMIE

### Vente Privée

Septembre 2018 - 45 jours

Soft Cap 10 M € / Hard Cap 50 M € - 50% de bonus supplémentaires jetons sont remboursable 6 mois après la clôture de la vente principale.

### Pré-vente

Janvier 2019 - 14 jours

500 000 000 de jetons se poursuivent avec une tarification axée sur le marché.

Soft Cap NONE / Casquette 250 M € (comprend la vente privée)  
Le bonus commencera à 25% le premier jour et diminuera linéairement de 1,5% par jour, pour atteindre 5,5% le 14ème jour. Les jetons bonus sont remboursables 6 mois après la fin de la vente principale.

### Vente Principale

Mars 2019 - TBD

La vente publique sera structurée comme une série d'offres axées sur le marché, comme suit:

- Période de 29 heures
- 10 000 000 jetons à vendre à chaque période
- La vente continue à plusieurs reprises
- La vente prend fin quand il ne reste plus de jetons

### Symbole du Jeton - DYNCOIN

Début de Vente Privée - 1 Septembre, 2018

Fin de Vente Privée - 15 Octobre, 2018

Début Prévente - 15 Janvier, 2019

Fin Prévente - 28 Janvier, 2019

Début de la Vente Principale - 1er Mars, 2019

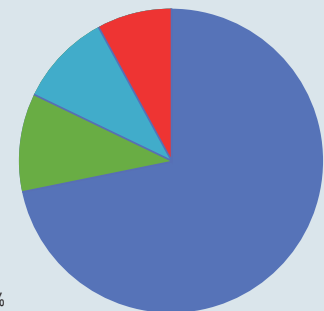
Fin de la Vente Principale - TBD

Total de Jetons - 5,000,000,000 (cinq milliards)

Jetons en Vente - 3,600,000,000 (trois milliards six cents millions)

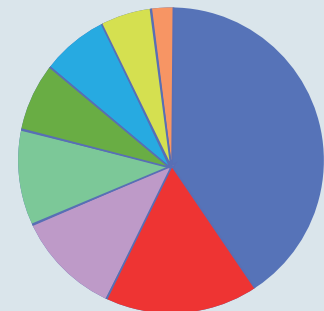
Modèle Jeton - Offres multiples de 29 heures axées sur le marché

## ALLOCATION DES JETONS



- ICO - 72%
- Réserve de l'équipe - 10%
- Conseillers & Investisseurs - 10%
- Échange de jetons pour les Partenariats - 8%

## ALLOCATION DES FONDS



- Génie Logiciel / Développement - 40%
- Réinvestissements de l'écosystème - 17%
- Marketing - 11%
- Opérations - 10%
- Licence Initiale de DService - 7%
- Dépenses liés au ICO - 7%
- Imprévu - 5%
- Légal - 2%