

El nuevo Netflix para el desarrollo profesional de \$ 360 mil millones

v4.3

Resumen

Education Ecosystem es una plataforma descentralizada peer-to-peer en donde su objetivo es que las personas mejoren sus habilidades laborales y puedan aprender sobre temas de futuras tecnologías. El proyecto del blockchain está construyendo un Netflix para un mejor desarrollo profesional y apunta a un mercado con \$360 mil millones de dólares. Education Ecosystem está desarrollando una plataforma de aprendizaje para ayudar a los estudiantes y profesionales a avanzar en sus carreras. Está hecha principalmente para los creadores de proyectos, espectadores, moderadores, desarrolladores de API, universidades, escuelas, bibliotecas y otras empresas de educación en línea. El ecosistema de aprendizaje está construyendo la red de aprendizaje más grande del mundo, la cual empezara con los siguientes seis temas: inteligencia artificial, blockchain, ciberseguridad, ciencia de datos, desarrollo de juegos y programación. El ecosistema se expandirá agregando más temas en el futuro, con el objetivo de construir un ecosistema de desarrollo profesional descentralizado que se centre en adquirir habilidades profesionales prácticas a través de la construcción de productos reales en lugar de confiar en la teoría del aprendizaje. Los creadores de proyectos crean proyectos educativos y se les paga con LEDU y dinero en efectivo para enseñar a los espectadores. Este whitepaper explica la mecánica de los tokens de la blockchain del contrato inteligente de LEDU y cómo se utilizan los tokens de LEDU en redes internas y externas.

TABLA DE CONTENIDO

1- Introducción y Resumen Ejecutivo

- 1.1. Resumen Ejecutivo
- 1.2. Equipo y socios
- 1.3. Problema y solución del producto
- 1.4. Análisis de mercado y competencia

2- La Red y el API de Education Ecosystem

- 2.1. Lista de temas y categorías
- 2.2. Principales características del producto: videos y chat
- 2.3. Proyectos
- 2.4. API de Education Ecosystem y aplicaciones de terceros

3- Modelo de Token LEDU

- 3.1. Descentralización del aprendizaje y desarrollo profesional
- 3.2. Casos de uso para tokens inteligentes LEDU
 - 3.2.1. Método de pago para todas las transacciones financieras
 - 3.2.2. Pagos a los creadores de proyectos
 - 3.2.3. LEDU Token. Actividades de utilidad para los espectadores
 - 3.2.4. Recompensas de tokens LEDU por control de calidad y moderación del sitio
 - 3.2.5. Recompensas de tokens LEDU para desarrolladores de API de Education Ecosystem

4- Implementación técnica de tokens LEDU

- 4.1. Implementación de contratos inteligentes
- 4.2. Asignación de tokens y objetivos del Crowdsale
- Uso de Fondos

5- Hoja de ruta y posibles desarrollos de futuros

- 5.1. Hoja de ruta
- 5.2. Desarrollo de futuro potencial
- 5.3. Uso de fondos

6- En línea directa con el coronavirus

- 6.1. Introducción a la línea directa nacional de coronavirus
- 6.2. Como Education Ecosystem desarrolló NCH
- 6.3. Servicios
 - 6.3.1. Salud Mental
 - 6.3.2. Telemedicina
 - 6.3.3. Desinfección
 - 6.3.4. Educación y Guía de Prevención

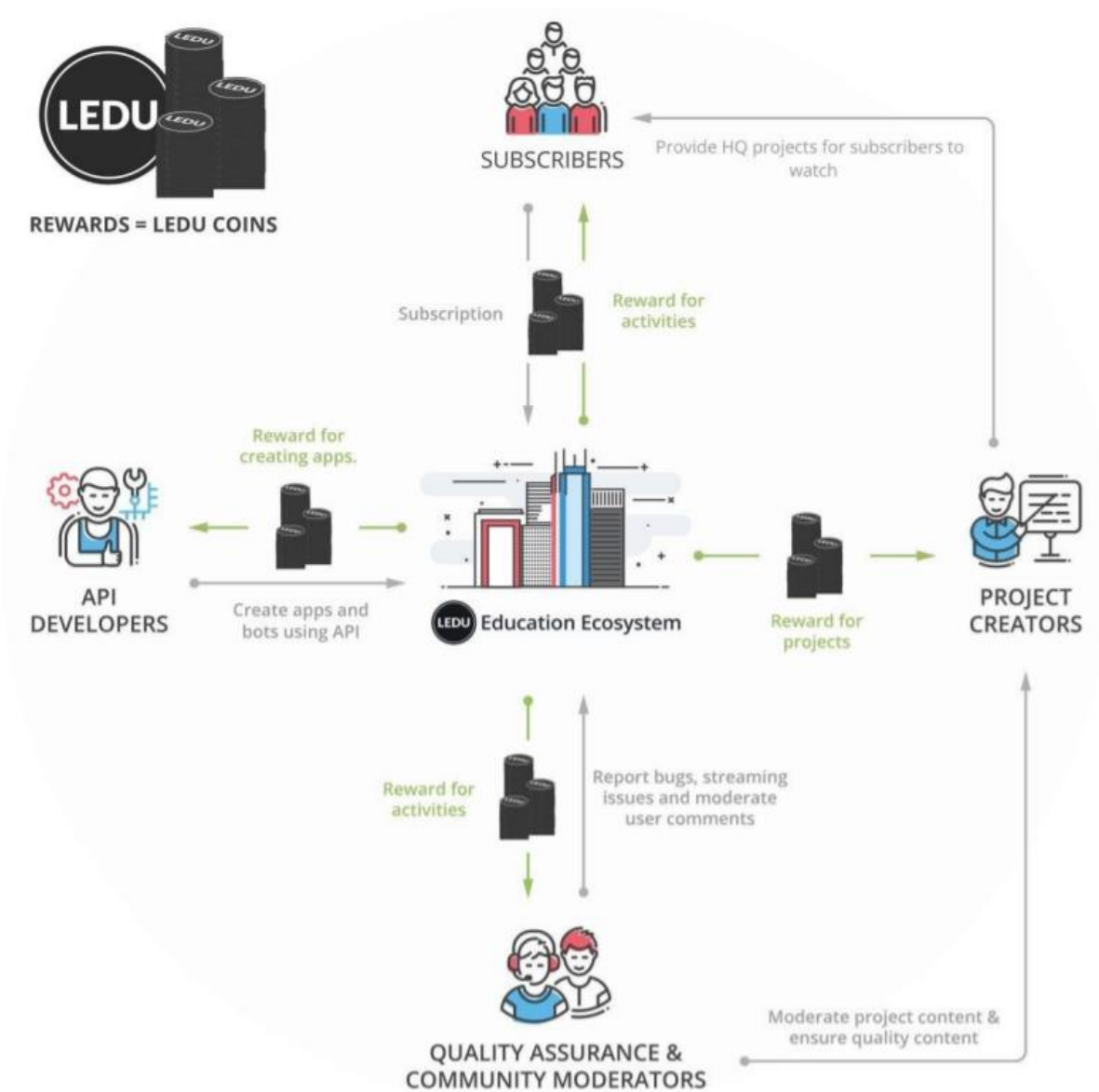
7- Conclusión

1. Introducción y resumen

Education Ecosystem es una plataforma descentralizada peer-to-peer en donde su objetivo es que las personas mejoren sus habilidades laborales y puedan aprender sobre temas de futuras tecnologías. Gracias a la construcción de un Netflix para mejorar el desarrollo profesional, la compañía apunta al mercado de \$360 mil millones. El proyecto blockchain se encuentra desarrollando una plataforma basada en espectadores para lograr un avance en las carreras de estudiantes y profesionales. El ecosistema está formado por redes internas y externas. Los participantes del ecosistema interno son creadores de proyectos, espectadores, moderadores de la comunidad, moderadores de calidad de proyectos y desarrolladores de aplicaciones API. Los participantes del ecosistema externo son empresas, escuelas, bibliotecas, universidades y otras empresas de desarrollo profesional. Más de 5 millones de personas de 194 países han utilizado el producto desde que se lanzó la versión alfa, en donde tuvo un enfoque en el desarrollo de software, a finales de 2015. Luego se lanzó la versión y 13.000 creadores de proyectos han creado más de 200.000 piezas de vídeo. Fueron lanzados proyectos gratuitos en las áreas de inteligencia artificial, blockchain, ciberseguridad, desarrollo de juegos, ciencia de datos y programación. En el futuro, se implementará un modelo de monetización de pago por evento. Los espectadores pagarán por los proyectos de video que vean para crear productos completos.

Actualmente no existe una plataforma de aprendizaje online que enseñe a como crear productos completos a todos aquellos profesionales y estudiantes universitarios que ya han culminado con la etapa de principiante. Education Ecosystem no se dirige a los principiantes, sino a aquellas personas que cuentan con conocimientos intermedios y expertos en algún campo. Los estudiantes universitarios y los profesionales que trabajan en inteligencia artificial, blockchain, ciberseguridad, ciencia de datos, desarrollo de juegos y programación utilizan la plataforma para avanzar en sus ámbitos profesionales. Los espectadores de EE.UU., China, Europa, Brasil y otras regiones utilizan proyectos de video para aprender a crear productos completos.

Education Ecosystem está construyendo una tecnología de contrato inteligente sobre la blockchain de Ethereum utilizando la mecánica de ERC20. Los contratos inteligentes de LEDU se utilizarán para pagos y recompensas en el ecosistema. Se lanzará un [protocolo nativo](#) cuando se complete el desarrollo del ecosistema externo.



La red de Education Ecosystem es un modelo clásico [muy adecuado](#) para la tokenización de contratos inteligentes de blockchain. Blockchain descentralizará las decisiones clave de desarrollo de productos que se toman tanto en el lado de la oferta como en el de la demanda del ecosistema. La tokenización ayudará a las startup a construir su red más rápido tanto en el lado de la demanda como en el de la oferta.

Oferta:

- La empresa no crea proyectos por sí misma y por eso proporciona una red peer-to-peer, ya que a su vez conecta a los creadores de proyectos con espectadores a nivel mundial.
- La plataforma tiene la idea de utilizar la tokenización como un camino clave al incentivar a los primeros creadores de proyectos con una combinación de tokens LEDU y efectivo.
- La tokenización permitirá que el proyecto conecte a los creadores del proyecto porque tendrán un interés compartido en el éxito a largo plazo.
- Se planea utilizar a los compradores de tokens para crear proyectos, ya que tienen experiencia en la materia. Los holders de tokens están interesados en las seis categorías técnicas en las que se centra el proyecto. El plan es utilizar algunos holders de tokens para la creación de proyectos.

Demanda:

- El éxito de la plataforma dependerá de la creación de contenido que los espectadores quieran ver. Hasta ahora, los creadores de proyectos han decidido qué proyectos crear, desviándose con frecuencia de lo que los espectadores quieren ver. La tokenización permitirá a los espectadores que son holders de tokens votar sobre qué temas y características del producto agregar a continuación. Esto transformará la plataforma de un mercado impulsado por la oferta a uno de demanda.
- La tokenización permitirá que la plataforma basada en proyectos lance una moneda de pago nativa incorporada en el producto y utilizada para todas las transacciones de pago.
- La tokenización permitirá que Education Ecosystem recompense a los partidarios del sitio, los moderadores y los desarrolladores de API. El uso de tokens LEDU sin gastar grandes sumas de dinero fiduciario por adelantado reduce el riesgo comercial.

Los holders de tokens LEDU se benefician de:

- La capacidad de usar tokens LEDU para votar sobre decisiones clave en la red.
- Expansión del proyecto a los mercados chino, ruso y portugués.
- Crecimiento de la red LEDU agregando más categorías en el futuro. Education Ecosystem NO compite directamente con las plataformas de desarrollo profesional existentes, ya que se enfoca en proyectos prácticos (aprendizaje basado en proyectos) y usuarios que han pasado la etapa principiante (intermedios y expertos).

Education Ecosystem se enfoca en proyectos prácticos y usuarios que han pasado la etapa principiante (intermedios y expertos), NO compite directamente con las plataformas de desarrollo profesional existentes

	LEDU Education Ecosystem	lynda.com A LYONIX COMPANY	PLURALSIGHT
Learning model	Projects	Courses	Courses
Complete products	✓	✗	✗
Learning type	Real practical, production level work	Theoretical	Theoretical
Content creation cost	Low	High	High
Content creation speed	< 1 week	3 months	3 months
Target users	Intermediates, experts	Begginers, Intermediates	Begginers, Intermediates
Decentralized peer-to-peer	✓	✗	✗

Comparaciones con los competidores indirectos Lynda, Pluralsight y Udemy:

- Education Ecosystem tiene costos muy bajos por la producción de proyectos (<\$ 500 por proyecto).
- La velocidad de finalización del proyecto en Education Ecosystem es menor a una semana.
- Education Ecosystem utiliza únicamente el aprendizaje basado en proyectos.
- Proyectos prácticos reales y trabajos reales a nivel de producción.
- Los espectadores ven cómo crear un producto completo.
- Education Ecosystem es una red peer-to-peer (descentralizada), que le da acceso a un grupo más grande de creadores de proyectos.

El equipo está liderado por Michael J. Garbade ocupando el puesto de cofundador y director ejecutivo. La mayoría del equipo está compuesto por jóvenes profesionales con enfoques en los negocios, educadores, ingenieros de back-end, desarrolladores de front-end y comercializadores de tecnología con experiencia laboral en Amazon, General Electric, Photobucket, Rebate Networks y más; el equipo tiene una amplia experiencia en el dominio del sector en los espacios de educación y transmisión de video. Este equipo dirigido por Michael J. Garbade trabajo varios años construyendo Education Ecosystem y ha recopilado información enorme sobre la adquisición de usuarios, la gestión de contenido, los modelos de monetización, los casos de uso no monetizables y los datos de mercado. El proyecto ha reunido a un grupo de asesores que incluyen al fundador de CoinAgenda, Michael Terpin, el fundador de Starbase, Tomoaki Sato, el emprendedor en serie Oli Slipper, cofundador de Perform Group y Masomo; Fundador y CIO de Coinhills, Francisco Jo; y fundador y director de operaciones de KR Token Isaac Lee.

El cambio de proyectos gratuitos a centrarse en proyectos monetizables (pagados) representa el único cambio en el modelo comercial de Education Ecosystem. El proyecto logró escalar la red y el negocio justo después de la venta del token:

- Un equipo concreto con experiencia en la creación de productos de transmisión de video y educación.

- El proyecto cuenta con el apoyo de un equipo técnicamente sólido. Toda la infraestructura de transmisión de video se construyó desde cero con 50 servidores a nivel mundial.
- Amplios datos sobre canales rentables de adquisición de usuarios.
- Experimentos completados sobre modelos de monetización.
- Más de 13.000 creadores de proyectos sin marketing pagado.
- Los usuarios existentes se mantendrán con un modelo económico atractivo.
- Gran cantidad de espectadores interesados en proyectos que satisfagan sus necesidades.

Los usuarios del proyecto actualmente se encuentran muy acostumbrados con el streaming ya que forma parte de su rutina diaria. Las plataformas de transmisión como Twitch, YouNow y Meerkat popularizaron el streaming, mientras que YouTube popularizó la transmisión de video. Estos canales de transmisión de medios brindan entretenimiento online; mientras que, de manera muy específica, Education Ecosystem se centra en el desarrollo profesional.

El ecosistema está construyendo la red de aprendizaje más grande a nivel mundial. La misión de la plataforma basada en proyectos es audaz y apunta al mercado de desarrollo profesional de \$ 360 mil millones. El proyecto tiene como objetivo desarrollar un ecosistema de desarrollo profesional descentralizado que no dependa de la teoría del aprendizaje, sino que obtenga habilidades profesionales prácticas a través de la construcción de productos reales. La red peer-to-peer conecta a los creadores de proyectos y a los espectadores de todo el mundo. Los creadores de proyectos crean proyectos educativos y obtienen tokens LEDU y una tarifa en efectivo cuando los espectadores ven sus proyectos.

Education Ecosystem busca educar a las masas de estudiantes universitarios y profesionales sobre blockchain, a través de proyectos prácticos que cubren conceptos básicos de criptomonedas, minería blockchain, Bitcoin, Ethereum, seguridad y piratería, y ventas de tokens.

El token de la empresa se llama " Education token", tiene la abreviatura "LEDU" y está basado en el estándar Ethereum ERC-20. Los tokens LEDU se integrarán completamente en todos los módulos centrales y transacciones de Education Ecosystem. Los tokens LEDU son el método de pago para transacciones financieras que recompensan a los creadores de proyectos, espectadores, moderadores de sitios y desarrolladores de API.

La red peer-to-peer ha aparecido en Mashable, Venturebeat, TechCrunch, Habrahabru, Spiegel, Opensource.com, Pingwest, Business Insider y muchos blogs de tecnología líderes en China, Brasil y Rusia.

1.2. Equipo y socios

Education Ecosystem ejecuta su proyecto blockchain a través de la entidad legal Livecoding Ltd con el número de registro de la empresa 09346459, que se encuentra actualmente en Londres, Inglaterra.

Cuando hablamos del Dr. Michael J. Garbade podemos decir que es una persona muy emprendedora, es un ejecutivo de negocios y a su vez ingeniero el cual disfruta creando aplicaciones en Python, Django y Sencha Touch. Fue cofundador y salió de la plataforma de devolución de efectivo del ecommerce Kyuda y dirigió las operaciones comerciales de varias startups en Rebate Networks. Anteriormente trabajó en Amazon, GE y Photobucket. De proyectos anteriores, tiene experiencia en la creación de aplicaciones de streaming y música en vivo utilizando Wowza, NGINX RTMP y Red5. Tiene una Maestría en Administración de Empresas y Física y un Ph.D. en finanzas. Habla inglés y alemán y ha trabajado en Estados Unidos, Europa y Asia. En Education Ecosystem, es el director ejecutivo y dirige las operaciones comerciales de desarrollo de software. Ha estado involucrado en múltiples startups de bitcoins y blockchain. Hace unos años, creó la aplicación de cuestionarios educativos Bitcoin, Bitcoinmillionaire, en Android, iOS y la Web.

Otro miembro del equipo es Ilya Toka, experimentado desarrollador de JavaScript con experiencia en la creación de aplicaciones React.js. Como programador, perteneció a importantes cargos de diferentes empresas, entre ellas Criterion y NGO. En Education Ecosystem, desarrolla el front end de la aplicación.

Luego tenemos a Artem Merkulov, es un desarrollador de software consumado con años de experiencia en el desarrollo de aplicaciones utilizando Python y Django. Tiene experiencia como líder de gestión de proyectos y administrador de servidores de Linux. Antes de unirse a Education Ecosystem, trabajó en software para empresas de ecommerce y de nivel empresarial. Desde que se unió a la compañía, Artem ha estado involucrado en el desarrollo de aplicaciones backend con Python/Django, implementación y escalado de aplicaciones y administración de infraestructura y herramientas de desarrollo. Artem trabaja con otros ingenieros para integrar la tecnología blockchain en los productos de Education Ecosystem y alimentar la red con tokens LEDU.

Asad Zeeshan tiene un MBA en Finanzas y Gestión que obtuvo en Pakistán. Es un profesional calificado en Negocios y es Especialista en Start Up, con 16 años de experiencia exitosa en marketing empresarial, marketing digital, marketing de criptomonedas, etc. Asad ha sido un especialista en startups, con 129 lanzamientos de startups en EE.UU. y Europa, asegurando resultados exitosos y un rápido crecimiento. Tiene 8 años de experiencia en marketing de proyectos basados en criptomonedas en proyectos CeFi y DeFi.

Asad ha desempeñado su papel en la gestión de ICO y criptomonedas asesorando y dirigiendo respaldos, gestiones, análisis y logra escalar el éxito de los proyectos de criptografía tanto en CeFi como en DeFi. ChargCoin, Cloudmind, Creunite, Finxflo y Kittiefights son los principales proyectos de criptomonedas en

los que Asad ha desempeñado su papel para lograr el éxito. Asad trabaja como gerente de marketing en Education Ecosystem.

Muhammad tiene un MBA, es también investigador, profesor y autónomo. Completó una maestría por investigación en marketing y una maestría en psicología clínica. Muhammad ha trabajado durante ocho años con diferentes startups y en diferentes roles como gestión de operaciones, marketing digital, desarrollo empresarial, entre otros. También le gusta hacer análisis de big data usando Python y Matlab.

Muhammad está trabajando con Education Ecosystem como director de Streamers, y asegura la creación de proyectos sin problemas y gestiona las relaciones con los creadores de proyectos.

El grupo de asesores de la compañía incluye al fundador de CoinAgenda, Michael Terpin, al fundador de Starbase, Tomoaki Sato, al emprendedor en serie Oli Slipper, cofundador de Perform Group y Masomo; Fundador y CIO de Coinhills Francisco Jo; y fundador y director de operaciones de KR Token Isaac Lee.

1.3. Problema y solución del producto

Actualmente nos encontramos con estudiantes y profesionales que sueñan con construir productos reales. A pesar de todo, casi ninguno logra este objetivo porque carecen de las habilidades reales necesarias para construir un producto de los campos de la inteligencia artificial, la ciberseguridad, el desarrollo de juegos, la ciencia de datos, blockchain o la programación. Cualquier persona puede hacer cursos sobre algún tema online y hacerle creer al mundo que lo ha completado. Udemy y Lynda no enseñan cómo crear productos reales de principio a fin. Muchas personas dejan de utilizar estos sitios online ya que se dan cuenta después de completar los módulos teóricos básicos que no pueden crear aplicaciones en el mundo real. Los principiantes pueden encontrar fácilmente lugares en línea para aprender cursos básicos de introducción en Udemy, Pluralsight o Lynda.com. Esos cursos son básicos y no necesariamente enseñan las habilidades prácticas necesarias para construir un producto real. Los estudiantes se atascan y se rinden después de haber terminado los cursos para principiantes y quieren crear productos reales. Actualmente no existe ninguna plataforma que nos enseñe a como construir productos reales. Este es el problema que resuelve Education Ecosystem. Centrada en los espectadores que ya tienen conocimientos básicos sobre un tema, la plataforma utiliza proyectos prácticos para enseñarles cómo crear productos reales desde cero y les proporciona archivos de proyectos para descargar y practicar. Education Ecosystem no crea contenido en sí mismo, pero proporciona una red de monetización para que los creadores de proyectos enseñen proyectos. Los espectadores podrán:

- Ver y aprender a crear productos desde cero.
- Descargar videos y archivos para practicar.
- Estar en una comunidad de intercambio de conocimientos de apoyo peer-to-peer.
- Mejorar sus habilidades en el mercado laboral y ganar más dinero en sus carreras.

1.4. Análisis de mercado y competencia

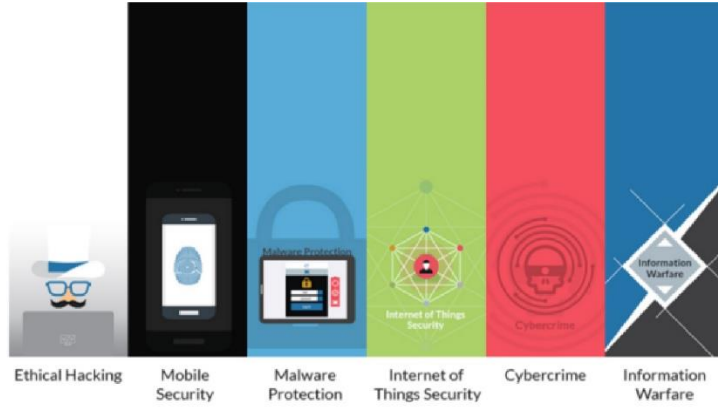
"El mercado mundial de gastos en aprendizaje en 2017 fue de unos 360.000 millones de dólares". North 2 America domina este mercado con un 44%. Empresas e individuos continúan gastando grandes cantidades de dinero en desarrollo profesional.

Actualmente muchas personas a nivel mundial se encuentran utilizando plataformas de aprendizaje para mejorar sus habilidades y cumplir con los requisitos mínimos para nuevos trabajos y para satisfacer sus propias ambiciones de aprendizaje. Las tendencias emergentes en la industria incluyen el aprendizaje por streaming, el aprendizaje peer-to-peer, el autoaprendizaje avanzado, el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje basado en tutorías, el aprendizaje gamificado y el aprendizaje en grupo. Debemos tener en cuenta que el mercado de la inteligencia artificial y la educación en blockchain está empezado y aún no ha sido dominada por nadie. Education Ecosystem NO compite directamente con las plataformas de desarrollo profesional existentes, ya que el enfoque está en proyectos prácticos (aprendizaje basado en proyectos) y usuarios que han pasado la etapa inicial (intermedios, expertos). Education Ecosystem se está expandiendo debido a la pandemia de coronavirus que ha empujado a algunos estudiantes fuera del aula al tablero electrónico. Algunos desarrolladores han perdido sus trabajos, mientras que otros están pensando en cambios de carrera. Con la creciente industria de los autónomos, muchas personas no solo están cambiando al aprendizaje en línea, sino que están utilizando Education Ecosystem para mejorar sus habilidades y ser competitivas en el mercado laboral.

2. La Red y el API de Education Ecosystem

2.1 Lista de temas y categorías

Actualmente Education Ecosystem abarca seis temas en total que son los siguientes: inteligencia artificial, blockchain, ciberseguridad, desarrollo de juegos, ciencia de datos y programación. Cada uno de estos seis temas contiene sus propias subcategorías. La empresa se centró inicialmente en proyectos de construcción para la categoría de programación, la cual tiene actualmente el mayor volumen de contenido.



Ethical Hacking Mobile Security Malware Protection Internet of Things Security Cybercrime Information Warfare



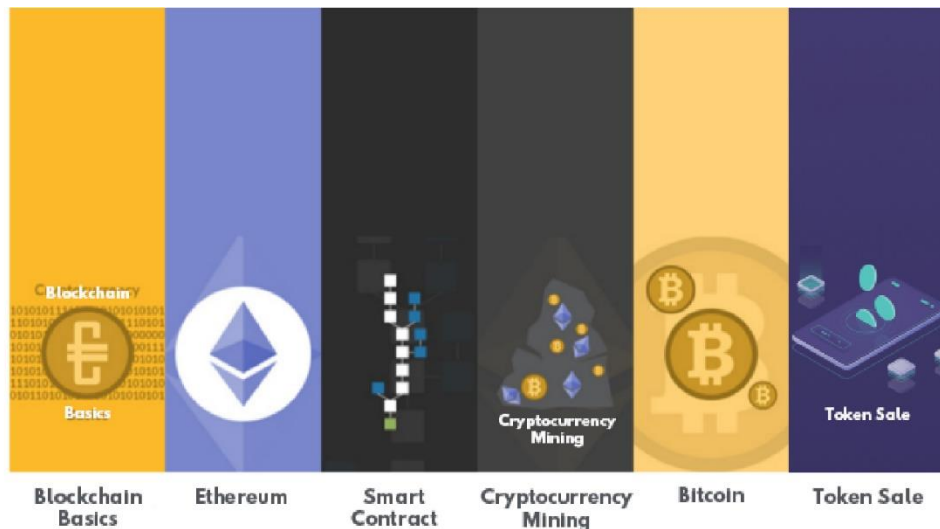
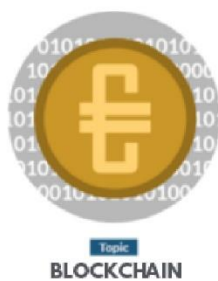
Unreal Engine Love2d Game Maker Unity Gamedev



Wolfram Language Data Visualization Data Mining Data Analytics Text Processing Big Data



Javascript PHP Java Bootstrap HTML5 Objective C



2.2. Principales características del producto: videos y chat

El contenido sobre Education Ecosystem se basa en proyectos. Cada proyecto se entrega en formato de video. Actualmente, la plataforma se centra en proyectos gratuitos. Esto cambiará a proyectos pagos en el futuro cuando el volumen de contenido haya aumentado. Los videos se pueden ver en HTML5 o flash y se entregan en tres formatos de calidad 480p, 720p y 1080p. Aunque la empresa aún no tiene aplicaciones móviles nativas, los proyectos de video se pueden ver en HTML5 en teléfonos inteligentes y tabletas. Actualmente, la plataforma no ofrece una aplicación móvil debido a las incertidumbres de desarrollo de productos empeoradas por Google Playstore y Apple Appstore, que han adoptado una postura hostil sobre las startups de blockchain. Las vagas políticas de envío de aplicaciones no trazan explícitamente la línea entre lo que lleva a la aceptación o el rechazo de aplicaciones móviles en las tiendas de aplicaciones.

2.2. Proyectos

Los proyectos se crean con la única intención de enseñar a los espectadores. Son completamente narrativos, estructurados, contienen descripciones de proyectos bien redactadas y tienen recursos de proyectos descargables. La creación de proyectos se somete a un estricto proceso de moderación de contenido para garantizar el más alto estándar de calidad. La creación de un proyecto requiere que el creador del proyecto dedique tiempo a preparar el contenido. Los creadores de proyectos seleccionados para proyectos tienen experiencia real en la industria y han pasado al menos cuatro años trabajando en sus campos. A los creadores de proyectos les encanta enseñar y compartir sus habilidades para capacitar y educar a la próxima generación para mejorar sus habilidades profesionales prácticas. Para decidir qué proyectos crear, Education Ecosystem tiene un tablero de solicitud de proyectos, donde los espectadores envían sugerencias de proyectos y luego otros espectadores votan a favor o en contra de la idea. A continuación, se enumeran ejemplos de proyectos, de los campos de la ciencia de datos y la programación, que amplían cómo la plataforma peer-to-peer enseña a los espectadores cómo construir productos reales:

Título del proyecto: [Análisis y visualización de datos de Python](#)

Ryan Schuetz, es un desarrollador de Minneapolis, Estados Unidos, cuenta con más de ocho años de experiencia en desarrollar todas las facetas de la creación de un panel analítico completo y operativo. Los espectadores son guiados a través de todos los pasos y conceptos, comenzando por configurar un nuevo proyecto de Django, construir un modelo ORM, lógica de negocios, funciones matemáticas y visualizar datos usando bibliotecas JS (D3, NVD3, Charts.js). En última instancia, los espectadores podrán crear su propia aplicación de visualización y análisis de datos.

Título del proyecto: [Cómo crear una aplicación web de citas en Node.js](#)

Igor Kuzmenko es un ingeniero de software de Odessa, Ucrania, que reside en Basilea, Suiza; y nos explica en detalle cómo los espectadores pueden usar Node.js, MongoDB y React.js para crear productos rápidamente. Tiene alrededor de ocho años de experiencia en el envío de productos y ha fundado dos nuevas empresas. A lo largo de este proyecto altamente educativo, Igor cubre todos los detalles de la creación de un sitio web de citas para que un espectador pueda construirlo desde cero, agregar sus propias características y adaptarlo a sus especificaciones.

Título del proyecto: [Modelo de aprendizaje automático: Python Sklearn y Kera](#)

Andrey Bulezyuk, un experto en ciencia de datos de Nuremberg, Alemania, con más de cinco años de experiencia en Python; enseña a los espectadores cómo crear dos aplicaciones sencillas de aprendizaje automático para resolver un problema de clasificación. Aunque simple, es uno de los problemas más complejos del mundo, ya que se trata de "predecir" los datos del mercado de valores. Los espectadores pueden echar un vistazo a dos bibliotecas completamente diferentes; Sklearn y Keras. Antes de sumergirse en la tarea principal, pueden ver cómo se ve un "Hola mundo" en Machine Learning. Después de eso, aprenden `numer.ai` y usan sus conjuntos de datos predefinidos.

Actualmente la plataforma ahora se enfoca en "proyectos" porque ofrecen un gran valor educativo a todos los espectadores en comparación con la transmisión casual y a su vez, los espectadores están dispuestos a pagar por los proyectos porque ofrecen un gran valor educativo. Los espectadores pueden ver todos los proyectos en las categorías que les interesan. La monetización de Education Ecosystem se centra en los consumidores que utilizan un modelo B2C y la audiencia del proyecto por parte de instituciones públicas (escuelas secundarias, bibliotecas, universidades), empresas (B2B) y otras empresas de educación en línea establecidas. (campamentos de entrenamiento, Udemy, Lynda, Codecademy y Pluralsight).

2.4. API de Education Ecosystem y aplicaciones de terceros

Una API respalda poder hacer realidad el proyecto a medida que Education Ecosystem busca posicionarse como la plataforma de desarrollo profesional dominante en el mundo. Los controles de autenticación y acceso se realizan mediante el protocolo OAuth2 estándar y ampliamente admitido. La API está disponible a través de HTTPS y sigue las convenciones RESTful. Los desarrolladores externos pueden crear sus propias aplicaciones completas sobre la API de Education Ecosystem. Estos pueden ser bots, aplicaciones móviles,

sitios web, widgets o complementos. Una forma de capacitar a los usuarios finales para hacer cosas para la red no creada es darle acceso a la API a todos los desarrolladores. Un ejemplo de esto es el creador del proyecto de la plataforma, lamvalerio, que está utilizando la API para crear una aplicación de Android de Education Ecosystem.

3. Modelo de token LEDU

3.1. Descentralización del aprendizaje y desarrollo profesional

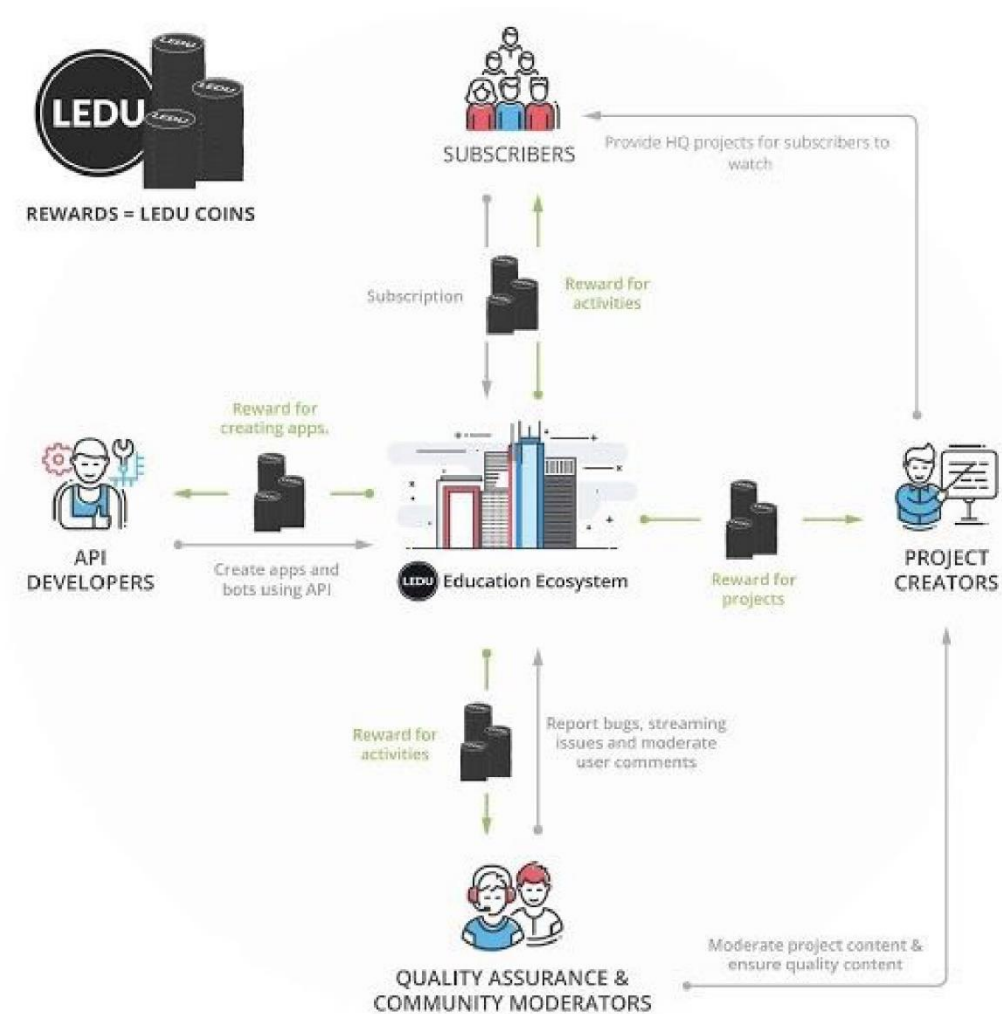
La descentralización del aprendizaje es un cambio educativo del aprendizaje convencional a un enfoque en el que el conocimiento se obtiene a partir del aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje peer-to-peer o el aprendizaje práctico. A diferencia del aprendizaje tradicional de maestro a alumno, el aprendizaje descentralizado es multidimensional. Debido al cambio en el aprendizaje de la formación institucional formal en las universidades al aprendizaje informal orientado a la carrera, los estudiantes y profesionales están buscando modos prácticos de aprendizaje. Según un informe de 2016 de Online Learning Consortium, más de 5,8 millones de personas se han inscrito en la educación en línea cada año durante la última década. En un estudio de Class 4 Central, se afirma que el número de estudiantes en todo el mundo que se han inscrito en al menos un curso es de 58 millones. Otra faceta del aprendizaje descentralizado puede atribuirse a los altos costos de matrícula universitaria. En un informe de noticias de The Washington Post, el aumento de las tasas universitarias ha llevado a los estudiantes a buscar títulos alternativos. En cambio, los estudiantes y profesionales optan por una formación más concisa y orientada a las habilidades, como los cursos en línea y los campos de entrenamiento. Para profesiones incipientes de alta demanda en los campos de programación, desarrollo de juegos, inteligencia artificial y blockchain; El aprendizaje informal es la única forma de que los estudiantes adquieran las habilidades necesarias.

Una reciente investigación de John W. Thomas nos explica que el aprendizaje peer-to-peer es una forma en que los estudiantes, a través de la retroalimentación mutua, aprenden unos de otros para abandonar los conceptos erróneos y buscar mejores soluciones. Una red de aprendizaje como Education Ecosystem se centra en el aprendizaje entre pares basado en proyectos y permite a los usuarios de todo el mundo intercambiar ideas y aprender unos de otros.

El aprendizaje basado en proyectos es un modo de educación informal, en el que aprendes participando directamente o viendo un proyecto de video. Un trabajo de investigación de dos australianos, Julie Mills y David F. Treagust, encontró que los proyectos relacionados con la programación y el diseño requieren que muchas personas trabajen al unísono. Para cualquier alumno, existe una fuente de conocimiento muy completa y práctica si puede aprender de proyectos en tiempo real. El aprendizaje descentralizado probablemente se manifiesta mejor mediante el proceso de aprender haciendo. Un informe de investigación de Anzai, Yuichiro y Simon H.A afirma que el enfoque "Aprender haciendo" hace que los espectadores se familiaricen con tareas reales y no solo con algunos modelos teóricos.

3.2. Casos de uso para tokens inteligentes LEDU

Education Ecosystem utiliza el concepto de proof of work para emitir tokens en la plataforma. Cada actividad positiva que se complete en la red por un espectador, creador del proyecto, moderador del sitio o participante del ecosistema es recompensada con tokens LEDU. Los tokens LEDU se integrarán completamente en todos los módulos y transacciones principales en la plataforma de aprendizaje. Los tokens LEDU se utilizan como método de pago para todas las transacciones financieras, como recompensar a los creadores de proyectos, el comportamiento positivo de los espectadores, los moderadores del sitio y los desarrolladores de API. Cuando los tokens LEDU se implementan por completo y se integran en la red de aprendizaje, el siguiente diagrama muestra cómo se utilizarán los tokens LEDU en el ecosistema interno. A todos los usuarios nuevos y existentes de Education Ecosystem se les asignará una billetera de tokens LEDU. Cada usuario recibirá una pequeña cantidad de token gratis como saldo inicial. Por cada nuevo usuario que cree una cuenta en el sitio, se creará automáticamente una billetera para almacenar sus tokens. La billetera también se utilizará para transacciones de tokens de usuario entrantes y salientes.



¿Cómo se utilizan los tokens LEDU en la plataforma de Education Ecosystem?

3.2.1. Método de pago para todas las transacciones financieras

Los métodos de pago fiduciarios serán reemplazados por los tokens LEDU y será el principal método de pago de los usuarios para proyectos pagos. Todos los métodos de pago que no son LEDU se convierten a LEDU ya que LEDU es la moneda nativa del ecosistema.

Los precios que se deberán pagar por los proyectos en Education Ecosystem se denominarán en dólares estadounidenses y no en unidades LEDU. La cantidad total de tokens que obtendrá un usuario en el momento de la compra dependerá del precio de mercado del token LEDU en ese momento.

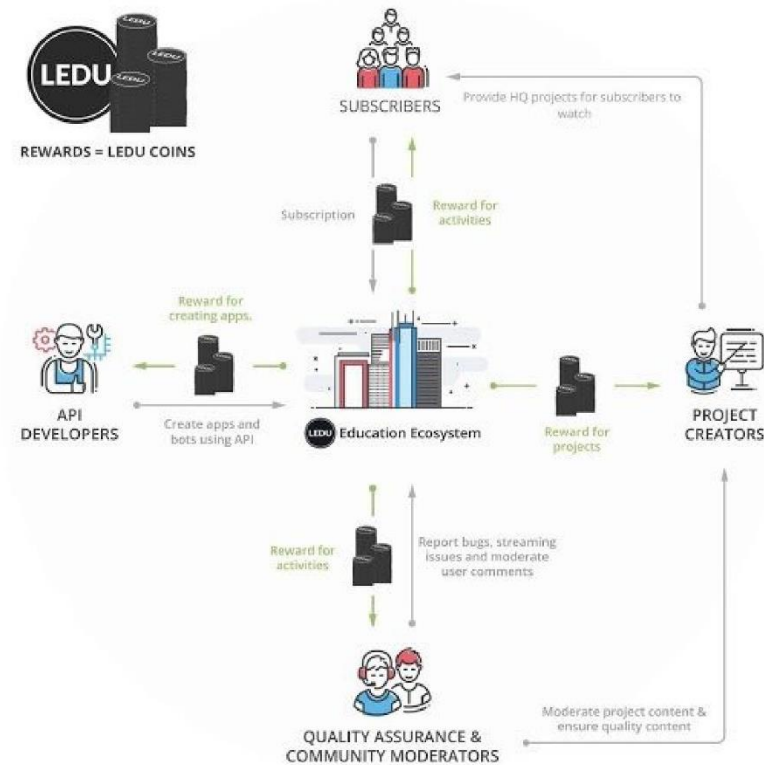
Los espectadores usarán los tokens para:

- descargar archivos de proyecto,
- enviar mensajes,
- para la votación de proyectos,
- enviar solicitudes de proyectos,
- solicitar proyectos personalizados,
- enviar preguntas y respuestas personales a los creadores de proyectos.

Actualmente, los proyectos se pueden ver de manera gratuita mientras la plataforma aumenta el volumen de contenido.

3.2.2. Pagos a los creadores de proyectos

Como se muestra en el modelo de utilidad de token de Education Ecosystem (ver sección 3.2), los creadores de proyectos reciben tokens LEDU como compensación parcial por su trabajo. [El 13% de todos los tokens](#) acuñados están reservados para los creadores de proyectos y se distribuirán durante un período de 5 años hasta que se asignen todos los tokens de creadores del proyecto.



Modelo de utilidad de token de Education Ecosystem

Cada mes se distribuirá una cantidad fija del 2,8% (1/36 meses = 2,8%) del total de tokens originales del creador del proyecto. La cantidad de tokens LEDU asignados mensualmente a cada creador de proyecto se calcula en función de su tiempo de visualización proporcional. El tiempo de visualización proporcional de un creador de proyecto es su tiempo de visualización total dividido por el tiempo de visualización total de Education Ecosystem. El tiempo de visualización total de Education Ecosystem es la suma del tiempo de visualización de todos los videos en la plataforma durante un mes determinado. El tiempo total de visualización del creador del proyecto es la suma del tiempo de visualización de todos sus videos durante un mes determinado. El número de tokens que se asignarán se calcula simplemente multiplicando el tiempo de visualización proporcional por el número total de tokens mensuales fijos.

$$T_{PC} = (T_{PCVT} / T_{EEVT}) * T_{FMT}$$

T_{PC} = número total de tokens asignados al creador de un proyecto mensualmente

T_{PCVT} = tiempo total de visualización mensual del creador del proyecto

T_{EEVT} = tiempo total de visualización mensual de Education Ecosystem

T_{FMT} = número total de tokens mensuales fijos

3.2.3. LEDU Token. Actividades de utilidad para los espectadores

Los espectadores de Education Ecosystem van a ser recompensados por cada actividad de aprendizaje positiva que completen. Entre esas actividades podemos encontrar las siguientes:

- ver listas de reproducción de videos de proyectos,
- tiempo total de visualización mensual,
- enviar sugerencias de proyectos,
- invitar a amigos y
- próximos proyectos.

Será asignada una pequeña fracción simbólica de Token LEDU por cada actividad completada con éxito por un espectador. El número total de tokens que se asignarán a un espectador en un período determinado (por ejemplo, mensualmente) es la suma de todos los tokens que el espectador ha ganado:

$$T_{TS} = \sum_{i=1}^n T_S$$

T_{TS} = tokens totales asignados al espectador

T_S = suma de tokens para cada actividad completada por el espectador

3.2.4. Recompensas LEDU Token por control de calidad y moderación del sitio

La garantía de calidad abarca la notificación de errores, problemas técnicos de transmisión, problemas de calidad de video y moderación de contenido. A los usuarios de la plataforma se les asignarán tokens para cada actividad para se aseguren tener una buena la calidad. La garantía de calidad es importante, ya que mejora la experiencia del usuario para todos los espectadores y creadores de proyectos. Los moderadores del sitio representan una parte integral de la comunidad del ecosistema educativo y sin ellos, el sitio no puede funcionar. Pagar a los moderadores del sitio con tokens LEDU por su tiempo los motivará a realizar la moderación del sitio semanalmente.

$$T_{TMO} = \sum_{i=1}^n T_{MO}$$

T_{TMO} = tokens totales para la moderación del sitio o garantía de calidad

T_{MO} = suma de tokens por cada actividad de moderación o aseguramiento de la calidad completada

3.2.5. Recompensas de tokens LEDU para desarrolladores de API de Education Ecosystem

Los tokens LEDU serán asignados a todos aquellos desarrolladores por cada aplicación desarrollada sobre la API de Education Ecosystem que es implementada y utilizada por al menos 1000 usuarios finales. Las mejores aplicaciones y bots serán respaldados por Education Ecosystem y se compartirán con todos los

usuarios. La cantidad de tokens para cada aplicación desarrollada es la suma de la cantidad base más tokens adicionales dependiendo de la popularidad, la calidad de la aplicación y la disponibilidad del código fuente para otros:

$$T_{AD} = BTA + \sum_{i=1}^n TA_{API}$$

T_{AD} = tokens totales por aplicación desarrollada

BTA = cantidad de token base

T_{API} = suma de tokens para cada actividad completada de desarrollo de API.

4. Implementación técnica de tokens LEDU

4.1. Implementación de contratos inteligentes

El contrato inteligente de LEDU está completamente implementado y configurado por la firma de asesoría con experiencia en blockchain New Alchemy, como se menciona en la sección 1.2. El token se basa en el estándar ERC-20 con desviaciones mínimas.

4.2. Asignación de tokens y objetivos del Crowdsale

Para la distribución de tokens, la división porcentual fija se muestra en la siguiente tabla.

Asignación de tokens	Porcentaje
Venta de tokens	50%
Grupo de suscripción (compras de tokens de usuario)	10%
Creadores de proyectos	13%
Equipo	13%
Venta de tokens, Asesoramiento legal y técnico, Programa de recompensas, Marketing de venta de tokens	6%
Desarrolladores de API	3%
Partidarios (Garantía de Calidad y Moderación del Sitio)	3%
Tokens para los nuevos espectadores	2%
Total	100%

Si tras cinco años todos los tokens de creador, partidario y desarrolladores de API se acaban; Todos los futuros incentivos de token para ellos se financiarán con un nuevo grupo mediante un contrato inteligente de blockchain. El contrato inteligente es auditado por el gurú de los contratos inteligentes Bok Pooh.

Debido a que el equipo del Education Ecosystem ha trabajado en el producto durante algún tiempo, el cronograma de adjudicación de los tokens LEDU de los miembros del equipo es el siguiente: el veinticinco por ciento (25%) se asignará de inmediato y el setenta y cinco por ciento (75%) sobre el próximo período de dieciocho (18) meses. Los miembros del equipo no pueden vender más del veinticinco por ciento (25%) de sus tokens por año, en los primeros dos años.

No sabemos si Education Ecosystem tendrá éxito o fracasará, según la calidad del contenido de los proyectos creados por los creadores de proyectos. Si los proyectos son educativos, estructurados y de alta calidad, los espectadores pagarán por ellos. El ecosistema quiere atraer a los mejores creadores de proyectos. Al igual que con la construcción de cualquier negocio en el mercado, el lado de la oferta (contenido) debe construirse primero. Por lo tanto, Education Ecosystem necesita construir rápidamente una enorme biblioteca de proyectos iniciales incentivando generosamente a los creadores de proyectos. Para esto, existen tres posibles formas de hacerlo.

Education Ecosystem puede cubrir el costo de adquisición inicial del creador del proyecto: i) efectivo ii) tokens LEDU iii) combinación de efectivo y tokens LEDU. Para la opción 1 es necesario que la empresa recaude una gran cantidad de efectivo solo para la creación de contenido. Esta opción no es ideal porque no refuerza la lealtad del creador del proyecto. La opción 2 no será muy atractiva para los creadores de proyectos porque en el lanzamiento no habrá una gran demanda orgánica de tokens ni de trading en los intercambios. La opción 3 es el mejor enfoque para Education Ecosystem para incentivar a los creadores de proyectos a crear contenido exclusivo de calidad.

El 13% de los tokens acuñados durante la venta del token se utilizó para financiar parcialmente el costo de adquisición del creador del proyecto. Esto se les distribuirá durante un período de cinco años. La asignación mensual seguirá la fórmula definida en el apartado 3.2.2.

Todos los holders de tokens van a tener derecho a voto para tomar decisiones clave en este ecosistema; por ejemplo, asesorar sobre qué nuevas categorías o características de productos se pueden agregar.

4.3. Uso de fondos

A continuación, presentamos como se planean utilizar los ingresos:

- Proyectos de edificación (15%).
- Nuevos miembros del equipo (35%): contratación de nuevos miembros del equipo: ingenieros, gerente de producto, jefe de marketing, jefe de currículum y jefe de ventas.
- Costos de servidor y desarrollo de red (25%): Integración del token LEDU en el ecosistema.
- Marketing (15%).
- Gastos generales (10%)

5. Hoja de ruta y posibles desarrollos futuros

5.1. Hoja de ruta

La hoja de ruta describe todos los eventos planificados para la empresa en los próximos cuatro trimestres.

La compra del token LEDU no representa un derecho de propiedad accionaria de la propia empresa. Por lo general, hay una variedad de factores de riesgo asociados con los tokens. Education Ecosystem no garantiza ningún beneficio o que habrá una salida exitosa a través de una oferta pública inicial o una venta de trading. La empresa no tiene control sobre el precio del token y todos los compradores del token deben ser conscientes de que el precio puede caer a cero o perder más del 90% en valor debido a la alta volatilidad de las principales criptomonedas Bitcoin y Ethereum, que tienen un gran impacto de apalancamiento y en todas las demás criptomonedas más pequeñas.

El proyecto está ejecutando sus operaciones de blockchain a través de su entidad legal Livecoding Ltd registrada en Londres con el número de registro de la empresa 09346459.

Q1 2021	Q2 2021	Q3 2021
<ul style="list-style-type: none">• LEDU token Head of Marketing hiring• LEDU Latoken Trading Competition• LEDU Q1 Airdrop Campaign• LEDU Edtech Events - Presentations• LEDU South America Trading Competition - Mercatox• LEDU New White Paper Release• LEDU New Roadmap Release• LEDU Youtube interviews• LEDU Marketing Campaign Asia, Europe, Africa• LEDU Youtube Channel Re-launch• LEDU Unisavp Launch• LEDU OTC Desk Launch Asia• New LEDU Website Launch• National Coronavirus Hotline Invites for Education Ecosystem Users• National Coronavirus Hotline Beta Testing• National Coronavirus Hotline User Onboarding• National Coronavirus Hotline Doctor, Therapists, Disinfection Providers Onboarding	<ul style="list-style-type: none">• LEDU Asia Virtual Roadshow• LEDU Q2 Airdrop Campaign• Education Ecosystem Asia Virtual Hackathon• Education Ecosystem Blockchain Tools• Education Ecosystem v3 Launch• LEDU Marketing - Asia• Education Ecosystem Edtech Partnerships• Education Ecosystem Blockchain Partnerships	<ul style="list-style-type: none">• LEDU Europe Roadshow• Education Ecosystem at DevOps Pro Europe 2021• LEDU Q3 Airdrop Campaign• Education Ecosystem Europe Hackathon
		Q4 2021
		<ul style="list-style-type: none">• LEDU Africa Roadshow• LEDU Q4 Airdrop Campaign• Education Ecosystem Africa Hackathon

5.2. Desarrollo de futuro potencial

En Education Ecosystem tenemos las siguientes ideas en mente para realizar:

- Proyectos localizados para los mercados chino, coreano, japonés, español, alemán, portugués y árabe.
- Ampliación del catálogo de proyectos para incluir más temas, tal como lo hicieron YouTube y Spotify.
- Las pantallas de vallas publicitarias de la empresa en las grandes ciudades metropolitanas de todo el mundo, donde las personas pueden ver proyectos de video. Las principales ciudades objetivo son San Francisco, Nueva York, Toronto, Dubai, Londres, Berlín, París, Moscú, Pekín, Seúl, Tokio y Sao Paulo.

6. En línea directa con el coronavirus

6.1 Introducción a la línea directa nacional de coronavirus

La [Línea Directa Nacional de Coronavirus](#) (o NCH para abreviar en inglés), es un recurso de información y un centro de tratamiento para el coronavirus. NCH se diseñó para ofrecerle a todos los usuarios que sean aptos, acceso a teleservicios médicos gratuitos, salud mental y desinfección. El proyecto de Education Ecosystem se suspendió porque algunos de sus desarrolladores contrajeron el virus y otros se vieron afectados indirectamente. Los miembros del equipo no pudieron viajar debido a los cierres de fronteras a nivel mundial.



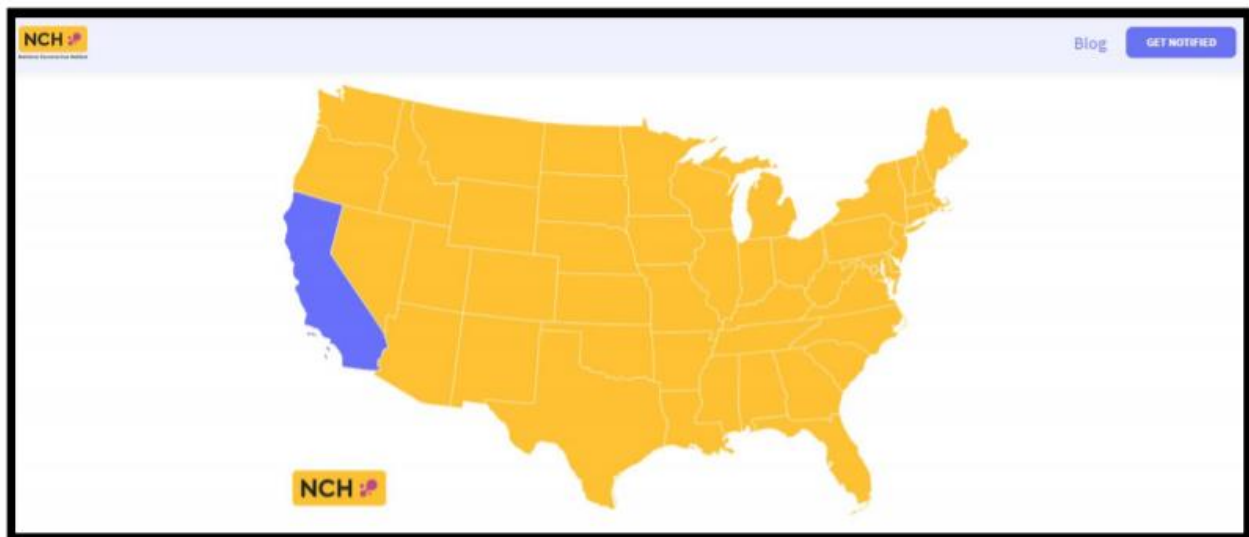
6.2 Cómo Education Ecosystem desarrolló el NCH

Algunos miembros del equipo de Education Ecosystem contrajeron el coronavirus, debido a la pérdida de millones de personas a causa del coronavirus, el proyecto se tuvo que pausar. A medida que el proyecto soportaba el trágico fallecimiento de los miembros de su comunidad, se dio cuenta de que la pandemia de coronavirus no era una amenaza abstracta, sino un peligro demasiado real. Además, dos de los miembros del equipo en California dieron positivo por coronavirus y fueron puestos en cuarentena durante meses. El proyecto ya no consideraba la pandemia de coronavirus como una crisis política, sino como una crisis personal que afectó a familias, amigos y seres queridos. Fue a partir de este sombrío

entendimiento que el equipo de Education Ecosystem decidió ayudar a la familia, los amigos y la comunidad afectada por el coronavirus a través de una línea directa.

Así es como se concibió la idea de la Línea Directa Nacional de Coronavirus (NCH). Fue diseñado, desarrollado y lanzado como una respuesta basada en la comunidad a un enemigo invisible que, en el lapso de unos pocos meses, había puesto el mundo patas arriba. Más de 2,4 millones de personas han sucumbido a la pandemia del coronavirus, y medio millón de ellas registradas en los EE.UU.

NCH proporciona servicios a través de la línea directa que reduce la tasa de propagación del coronavirus. Por ahora NCH se está enfocando en San Francisco, Los Ángeles, Bakersfield y Long Beach y pronto llegará a muchas más regiones.



6.3 Servicios

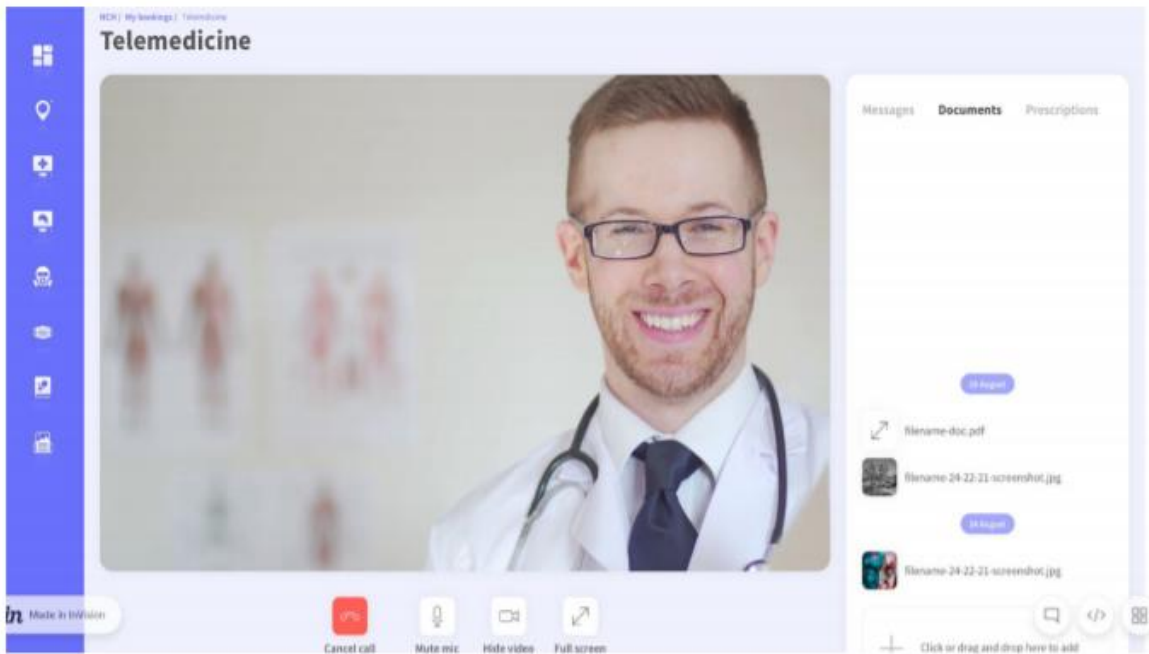
6.3.1 Telemedicina

Nuestro sistema NCH ofrece a los usuarios videoconferencias con médicos profesionales capacitados para combatir el coronavirus. Los usuarios pueden hablar con los médicos uno a uno desde sus hogares. Dado que el coronavirus es contagioso, la telesalud se ha convertido en la forma preferida de muchas personas para visitar a un médico. Las videoconferencias de NCH son fáciles de usar y permiten a los usuarios:

1. Hablar con un médico personalmente por una cita de 15 minutos.
2. Evaluar los síntomas.
3. Recibir consejos sobre si debe hacerse una prueba de coronavirus.
4. Solicitar análisis de laboratorio.

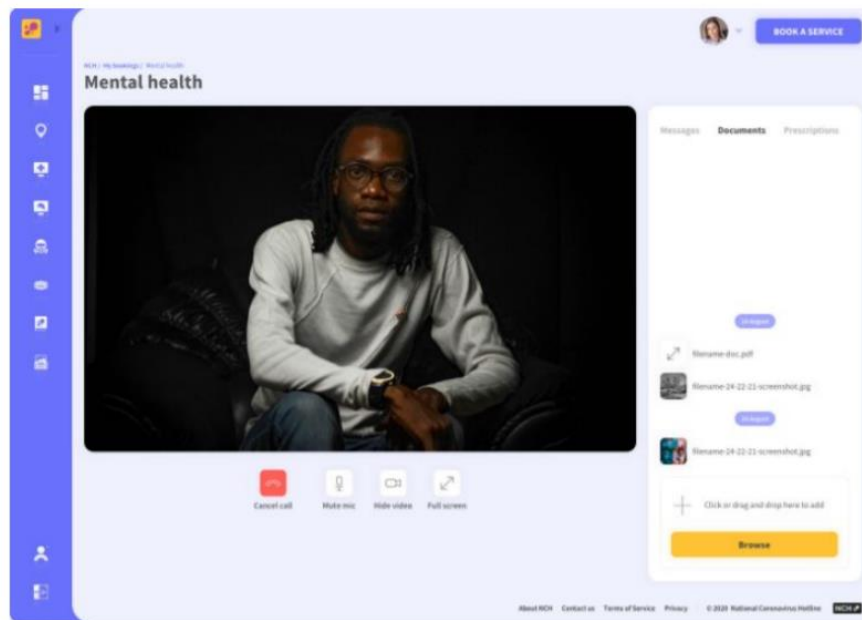
5. Los médicos pueden enviar recetas a una farmacia local.

6. Obtenga referencias de médicos locales si es necesario que lo vean en persona.



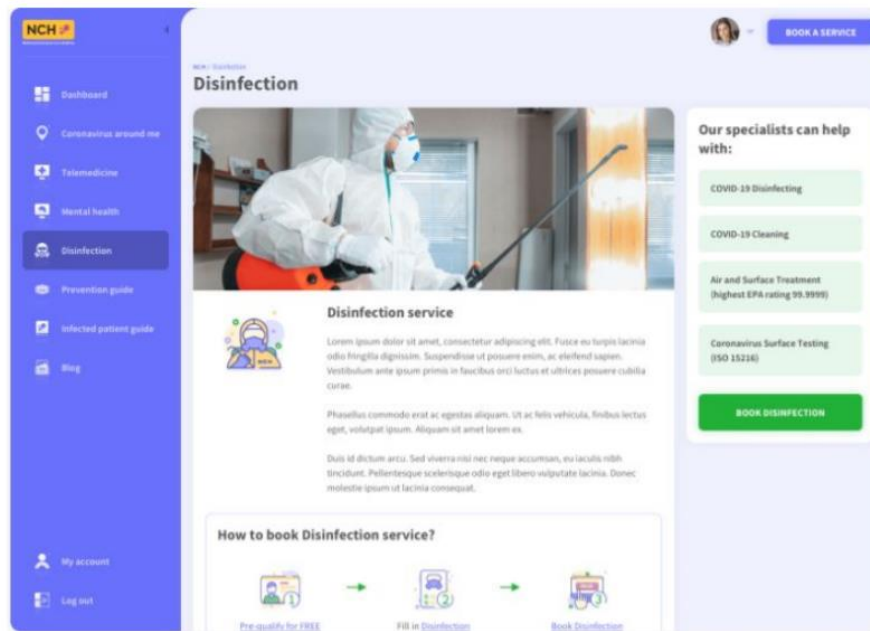
6.3.2 Salud Mental

El NCH ofrece servicios virtuales de salud mental para usuarios que experimentan enfermedades mentales, depresión, ansiedad, insomnio o angustia debido al coronavirus. Participar en la terapia de conversación con un terapeuta de telemedicina autorizado puede brindarles a las personas el apoyo y los consejos que necesitan para cuidarse a sí mismos durante este momento difícil.



6.3.3 Desinfección

NCH brinda servicios profesionales de desinfección a todos aquellos usuarios que sean elegibles mediante el envío de un equipo profesional para inspeccionar y desinfectar hogares y comunidades. Para reservar el servicio de desinfección, los usuarios deben registrarse en NCH y verificar si son aptos o no para este servicio.



6.3.4 Guía de educación y prevención

NCH también proporciona útiles [guías de prevención](#) del coronavirus que ayudan a proteger a las personas, las familias y las comunidades. El conocimiento es la mejor medicina preventiva para el coronavirus en este momento. La mejor forma de prevenir esta enfermedad es evitar la exposición al virus.



7. Conclusión

Education Ecosystem está construyendo un ecosistema de desarrollo profesional a nivel mundial, el próximo Netflix encargado del desarrollo profesional. La red de aprendizaje está desarrollando una plataforma basada en proyectos para mejorar las habilidades profesionales de intermedios y expertos, dirigida a la industria de desarrollo profesional de \$ 360 mil millones. La misión del ecosistema es ser el lugar en la web para el aprendizaje basado en proyectos. Los tokens LEDU son la moneda nativa del ecosistema. Los tokens están integrados en el producto para administrar los incentivos de una manera que beneficie a todos los participantes de la red.