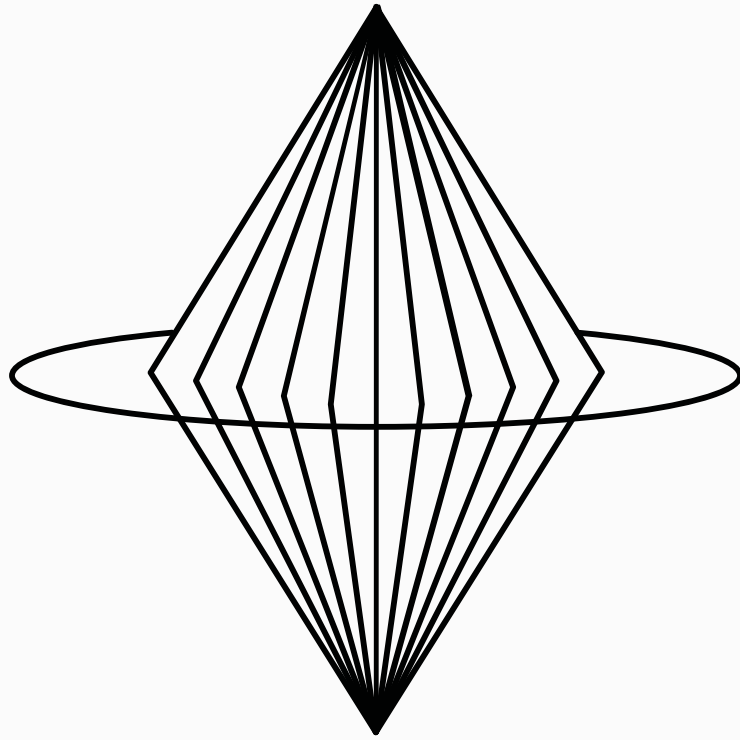




ORIS.SPACE

WHITEPAPER

2018



ОГЛАВЛЕНИЕ

01.	ОБЗОР	2
02.	ПРЕДЫСТОРИЯ.....	3
03.	ЗАДАЧА ПРОЕКТА	12
04.	ВНУТРЕННИЕ ФИНАНСОВЫЕ ВЗАИМООТНОШЕНИЯ.....	13
05.	ИНСТРУМЕНТЫ ПРОЕКТА	16
1.	МОБИЛЬНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ ORIS	16
2.	ПЛАТФОРМА ORIS.SPACE	16
3.	ПУБЛИЧНЫЙ BLOCKCHAIN ETHEREUM.....	18
4.	ПРИВАТНЫЙ BLOCKCHAIN	18
06.	DAO.ORIS.SPACE.....	19
07.	ПУТИ УВЕЛИЧЕНИЯ КАПИТАЛИЗАЦИИ ПЛАТФОРМЫ	21
08.	РАЗМЕЩЕНИЕ (ICO).....	23
09.	ROADMAP	26
I.	ПРИЛОЖЕНИЕ / Прототип мобильного приложения.....	29
II.	ПРИЛОЖЕНИЕ / Рынок маркетинговых исследований.....	35
III.	ПРИЛОЖЕНИЕ / Сравнение с другими платформами.....	38
IV.	ПРИЛОЖЕНИЕ / Результаты эксперимента	41
V.	ПРИЛОЖЕНИЕ / Команда.....	42
→	СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ	47
→	ПАТЕНТЫ.....	49

01. ОБЗОР

Проект ORIS.SPACE предоставляет уникальную возможность делать аналитические прогнозы, используя стандартные, уже общепринятые механизмы обращения к:

1. коллективному бессознательному (CollectiveUnconscious);
2. мудрости толпы (Wisdom of Crowd);
3. телепатическим способностям между людьми, несвязанными родственными узами;
4. ноосфере (по теории В.И. Вернадского).

Платформа ORIS.SPACE — это первая в мире платформа, которая позволяет как бизнес-пользователям, учёным, так и непрофессионалам получать качественные ответы на интересующие их вопросы, проводить маркетинговые или социологические исследования в течение считанных часов. Сейчас достаточно быть владельцем токена Orgon, чтобы получить доступ к данному сервису. Ранее подобные возможности были доступны только компаниям из списка Fortune 500.

Базовые идеи платформы подготовлены на основании исследований ученых (психологов, нейробиологов и математиков), которые в настоящий момент являются научными консультантами проекта.

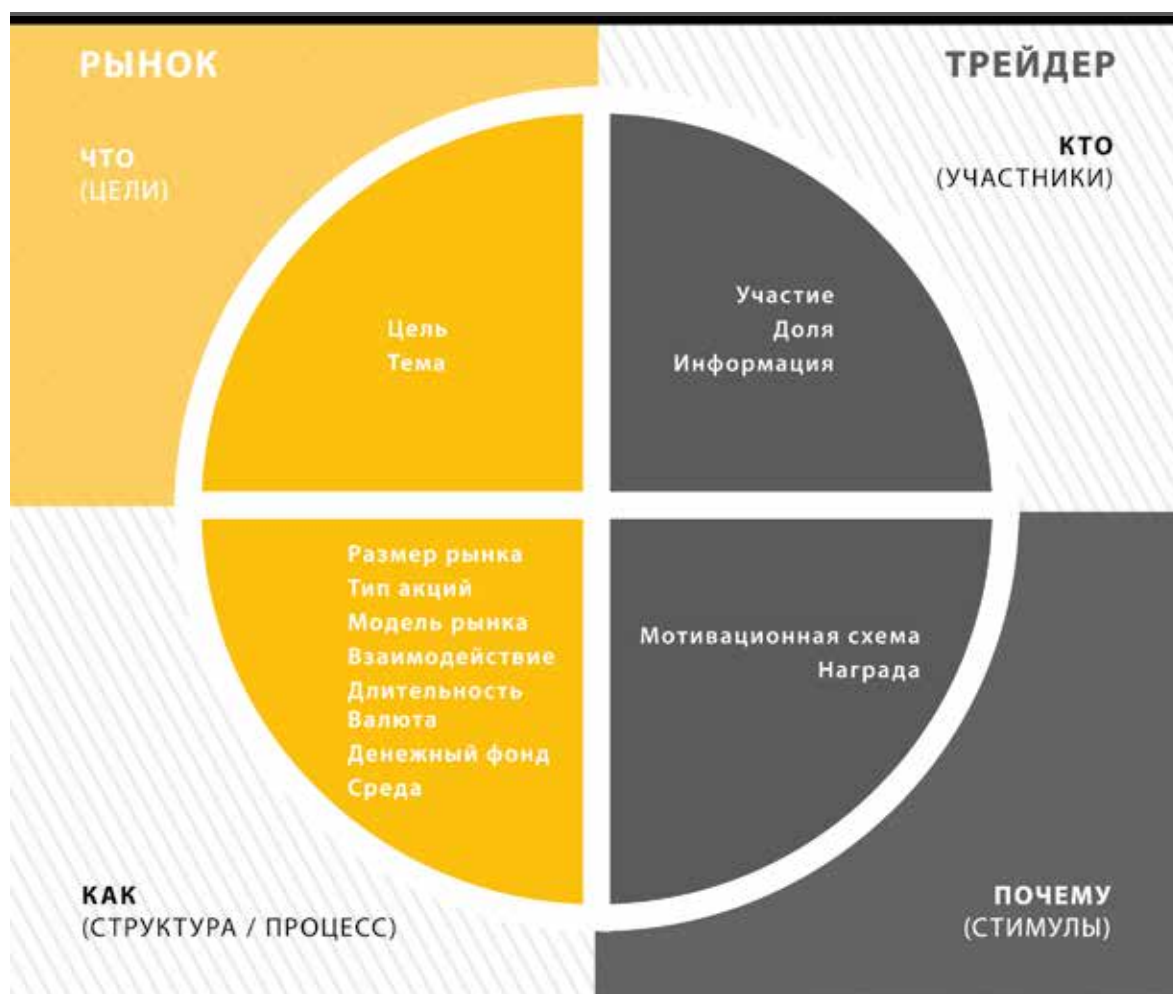
Взаимодействуя с платформой, конечный пользователь получает:

- постоянно расширяющийся каталог типовых прогнозов, маркетинговых и социологических исследований;
- API для продвинутых пользователей и профессионалов, используя который можно самостоятельно проводить собственные исследования и делать прогнозы, а также создавать приложения с новой уникальной функциональностью;
- возможность объединить имеющиеся у себя данные с данными платформы для получения новых аналитических знаний за счет синергетического эффекта;
- приватность — обезличенные и зашифрованные данные хранятся с использованием технологии блокчейн. Каждый участник проекта может быть уверен в том, что эти (данные) находятся в полной безопасности. При этом участник, в случае согласия на предоставления доступа к ним, получает вознаграждение от заинтересованной стороны напрямую, минуя посредника;
- доступность — прогнозы и исследования для всех, не только для корпораций: теперь каждый желающий получит возможность провести свое собственное исследование, поставить эксперимент, спрогнозировать будущие события за 1% от текущих цен.

02. ПРЕДЫСТОРИЯ

Рынки предсказаний (прогнозирующие, информационные рынки, англ. — predictionmarkets, predictivemarkets) — спекулятивные рынки, созданные для прогнозирования чего-либо. Активами на таких рынках выступают события или значения определенных параметров в будущем (например, объявит ли NASA об обнаружении внеземной жизни к концу этого года, или сколько дюймов снега выпадет в Центральном парке Нью-Йорка до конца апреля). Текущие рыночные цены активов колеблются от 0 до 100 реальных или условных денег и интерпретируются как прогноз вероятности, с которой наступит заявленное в активе будущее. Таким образом, рынки предсказаний позволяют измерить вероятность наступления того или иного события, используя знания и оценки большого числа людей.

Хотя, в основе всех существующих рынков предсказаний лежит одинаковый принцип, из-за разных «оберток» — например, используемой валюты, длительности, мест применения — все рынки отличаются друг от друга. Ниже представлены возможные критерии, по которым можно классифицировать рынки предсказаний, согласно структуре P-MART (P-MART: Towards a classification of online prediction markets).



Целями создания рынка могут быть:

- Агрегирование информации (соединение обрывочных и неполных знаний индивидов). Применяется в трех случаях:
 - a** | когда лишь некоторые из выборки точно знают верный ответ;
 - b** | когда каждый знает часть необходимой для верного ответа информации, и лишь объединением этих частей можно добиться верного ответа;
 - c** | когда каждый обладает размытым пониманием ситуации, и лишь сопоставлением таких размытых пониманий можно найти верный ответ.
- Предсказание событий в будущем. Одни исследователи доказывают, что предиктивные рынки дают более точные результаты, чем другие методы прогнозирования (Berg, et al., 2008; Hahn and Tetlock, 2005; Pennock, et al., 2001), другие полагают, что опросы более эффективны (Erikson and Wlezien, 2008).
- Выявление мнений (определение и оценка предпочтений или идей определенной группы людей). Используется в корпоративной среде в контексте управления инновациями.

Темы варьируются от текущих злободневных новостей до политических и экономических перспектив, успехов в области развлечений, прорывов в науке и т.д. Среда запуска рынка обычно тесно связана с определенной темой: если рынок действует внутри корпорации, злободневными новостями становятся объемы продаж или стратегия компании, тогда как исходы глобальных мировых событий целесообразнее выставлять на публичные рынки.

Основная цель рынков предсказаний— не минимизация рисков, а сбор информации. Независимо от основной задачи котировки на спекулятивных рынках вполне адекватно отражают динамику цен, поскольку в их основе лежит огромный объем собранных данных. Несмотря на обилие различных научных исследований, опросов, а также разнообразие мнений, рынки предсказаний зарекомендовали себя как эффективный инструмент, с помощью которого уже удалось предсказать немало событий. Например, товарные рынки фьючерсов на апельсиновый сок лучше предсказывают погоду, чем погодные службы, а о будущих результатах скачек лучше спрашивать у букмекеров, чем у профессиональных судей.

Имеются эмпирические данные, подтверждающие, что рынки предсказаний очень точны и дают вдвое меньше ошибок по сравнению с традиционными методами исследований. Например, из 596 прогнозов движения котировок компании Iowa Electronic Market, 451 оказался верным, и это более точный результат, чем тот, который был получен в ходе опроса общественного мнения во время президентской кампании в США. Сократив процент погрешностей в среднем на 5%, рынки предсказаний также обошли по эффективности экспертов в анализе динамики размеров окладов, уровня безработицы, объемов розничной торговли, индекса доверия бизнеса, а также других макроэкономических показателей. Спустя два года после крушения башен-близнецов Министерство обороны США попыталось открыть рынок предсказаний террористических актов (The Policy Analysis Market в рамках проекта Future MAP), но проект пришлось свернуть из-за обрушившейся на него критики. Итого число компаний, использующих рынки предсказаний, выросло от пары-тройки в 90-х

до более 11 000 в 2017 году. С 2004 года начали выпускаться книги о предиктивных рынках («Мудрость толпы» Джеймса Шуровьески, «Как измерить все, что угодно. Оценка стоимости нематериального в бизнесе» Дугласа Хаббарда), а с 2007 науке рыночных предсказаний посвящен журнал («The Journal of Prediction Markets» под редакцией Лейтона Воана Вильямса).

Проект ORIS.SPACE в мобильном приложении ORIS аккумулирует все выше перечисленные возможности рынков предсказаний (Prediction markets) и использует существующие коммуникационные возможности (Internet), а также добавляет для повышения достоверности прогнозов интуицию (Intuition) и возможность обращения к коллективному бессознательному.

Проведенные ранее широко известные научные эксперименты однозначно доказывают наличие нескольких феноменов:

1. коллективного бессознательного (Collective Unconscious);
2. мудрости толпы (Wisdom of Crowd);
3. телепатических способностей между людьми, не связанными родственными узами;
4. ноосферы (по теории В.И. Вернадского).

Команда ORIS.SPACE в результате изучения многочисленных материалов с целью подтверждения подходов к созданию Приложения ORIS выделила наиболее значимые работы:

I. ПРОГНОСТИЧЕСКИЕ КОНЦЕПЦИИ XX ВЕКА: ТЕОРИЯ КОММУНИКАЦИИ «ТОРОНТСКОЙ ШКОЛЫ» И «НООСФЕРА» В. И. ВЕРНАДСКОГО, THE ORETICA LAND PRACTICAL ISSUES OF JOURNALISM, 2017, VOL. 6, NO. 1, PP. 128–136

«На сегодняшний день Интернет в сочетании с социальными медиа представляет собой неопределенное и непознанное коммуникационное пространство, где беспрестанно «обитает мысль» довольно большой части человечества. Внутри этого пространства вовлеченная часть человечества функционирует по принципу коллективного сознания и психологии групп. Но обладает также и потенциалом формирования коллективного разума. Благодаря интерактивным медиатехнологиям, появившимся в начале XXI в., участие и активность «человеческой мысли» в пространстве Интернета существенно повысилась. С возникновением социальных сетей, развитием новой открытой системы научной коммуникации и еще большим вовлечением той части человечества, которое задействовано в активной деятельности внутри сетевого пространства, функционирование «человеческой мысли» в Интернете сделало еще один шаг в направлении развития «коллективного интеллекта», но потенциально, по Вернадскому, способно стать сверх масштабным и осознанным «интеллектуальным коллективом».

Данная работа подтверждает высокое влияние интернета на жизнь людей, а также появление коллективного интеллекта, следствием которого является расширение центральной нервной системы человечества (тезис, введенный Маршалом Маклюэном), что используется в проекте ORIS. SPACE.

II. (24 АПРЕЛЯ 1923)З.ФРЕЙД, «DAS ICH UND DAS ES» (12 АПРЕЛЯ 1919) К.Г. ЮНГ, «ИНСТИНКТЫ И БЕССОЗНАТЕЛЬНОЕ»

«Разделение психики на сознательное и бессознательное является основной предпосылкой психоанализа и дает ему одному возможность понять в такой же мере частые, как и важные патологические процессы психической жизни и причислить их к научным явлениям. Повторяю еще раз другими словами: психоанализ не может считать сознательное сутью психики, а должен смотреть на сознание как на качество психики, которое может присоединиться к другим качествам или может отсутствовать».

«... Интуиция — это бессознательный процесс, результат которого представляет собой вторжение бессознательного содержимого — внезапной идеи или предчувствия—в сознание. Это напоминает процесс восприятия, но в отличие от сознательной деятельности органов чувств и от самоанализа, восприятие является неосознанным. Вот почему мы говорим об интуиции как об «инстинктивном» акте понимания. Она является процессом, аналогичным инстинкту, с той разницей, что инстинкт является целенаправленным импульсом для осуществления некоторого высокосложного действия, тогда как интуиция представляет собой бессознательное целенаправленное понимание крайне сложной ситуации.

Следовательно, в определенном смысле интуиция является противоположностью инстинкту, столь же удивительной, как он. Но нам никогда не следует забывать, что сложное или даже удивительное для нас является отнюдь не удивительным, а совершенно обычным для природы. Мы всегда склонны проецировать на вещи наши собственные трудности понимания, называя их сложными, тогда как в действительности они очень просты и не подозревают о наших интеллектуальных проблемах».

Итак, с одной стороны интуиция и коллективное бессознательное — хорошая связка для получения ответов на сложные вопросы. С другой стороны, человечество подняло уровень электронных коммуникаций на планете до необычайных высот, и этот рост продолжается.

В проекте ORIS. SPACE используются существующие коммуникационные возможности обращения к подсознанию больших групп людей для получения каждым человеком, имеющим доступ к электронным коммуникациям, ответа на свой вопрос отколлективного бессознательного.

III. CONSCIOUS BRAIN-TO-BRAIN COMMUNICATION IN HUMANS USING NON-INVASIVE TECHNOLOGIES

CITATION: GRAU C, GINHOUX R, RIERA A, NGUYEN TL, CHAUVAT H, BERG M, ET AL. (2014) CONSCIOUS BRAIN-TO-BRAIN COMMUNICATION IN HUMANS USING NON-INVASIVE TECHNOLOGIES. PLOS ONE 9(8): e105225.

В этой статье авторы экспериментальным путем подтверждают наличие телепатической связи между различными людьми, а также возможность передачи любой информации различными способами. В проекте ORIS. SPACE для упрощения получения доступа к конкретной информации используется графическая кодировка, которая устраняет побочный шум сознательного ума.

«В этих экспериментах мы продемонстрировали возможность прямой связи Brain2Brain у людей с особым вниманием к обеспечению неучастия сенсорных или моторных систем в обмене информацией. Потоки псевдослучайных битов, представляющие слова *hola* и *ciao*, были успешно переданы разумом между людьми, на большом расстоянии, с незначительной вероятностью этого случайного случая.

Мы полагаем, что эти эксперименты представляют собой важный первый шаг в изучении возможности дополнения или обхода традиционных средств на основе языка или других средств, опосредуемых двигателем / ПНС, в межличностной коммуникации. Хотя, конечно, они ограничены по своему характеру (например, скорости бит, достигнутые в наших экспериментах, были скромными даже по действующим стандартам BCI, в основном из-за динамики точной реализации CBI), эти первоначальные результаты указывают на новые направления исследований, включая неинвазивную прямую передачу эмоций и чувств или возможность синтеза чувств у людей, то есть прямой интерфейс произвольных датчиков с мозгом человека с использованием стимуляции мозга, как это было ранее показано у животных с инвазивными методами.

Основными отличиями этой работы относительно предыдущих исследований мозга являются:

- a.** использование субъектов-излучателей и приемников человека;
- b.** использование полностью неинвазивных технологий;
- c.** сознательный характер передаваемого контента.

В самом деле, мы можем использовать термин «передача Mind2Mind» здесь, в отличие от Brain2Brain, потому что как происхождение, так и назначение сообщения связаны с сознательной деятельностью испытуемых.

Наши результаты усиливают актуальность интеграции ветвей CBI в коммуникацию с человеческим компьютером с использованием прецизионных технологий для высокой производительности (то есть роботизированной, нейронавигационной системы TMS).

Предлагаемая технология может быть расширена для поддержки двунаправленного диалога между двумя или более контурами разума / элементами мозга (а именно путем интеграции систем ЭЭГ и ТМС в каждом предмете). Кроме того, мы предполагаем, что будущие исследования могут рассматривать использование замкнутых контуров разума, в которых захватывается информация, связанная с добровольной деятельностью из области мозга или сети, и после адекватной внешней обработки используется для управления другими элементами мозга в одном и том же предмете. Такой подход может привести к сознательной синтетически опосредованной модуляции явлений, наиболее чувствительных к субъекту, включая эмоции, боли и психотические, депрессивные или обсессивно-компульсивные мысли.

Наконец, мы ожидаем, что компьютеры в не столь отдаленном будущем будут взаимодействовать непосредственно с мозгом человека бегло, поддерживая как компьютерную, так и связь Brain2Brain. Массированное использование технологически опосредованного общения между Brain2Brain создаст новые возможности для взаимодействия человека с широкими социальными последствиями, которые потребуют новых этических и законодательных мер».

ВЫВОД 1:

ВЫШЕУКАЗАННЫЕ НАУЧНЫЕ РАБОТЫ ПОЛНОСТЬЮ ПОДТВЕРЖДАЮТ, ЧТО КОМБИНАЦИИ ИМПУЛЬСОВ, ВОЗНИКАЮЩИХ В МОЗГЕ ЧЕЛОВЕКА, ОТПРАВЛЯЮЩЕГО ИЗОБРАЖЕНИЕ, СОЕДИНЯЮТСЯ С ПЕРЕДАВАЕМОМ ИЗОБРАЖЕНИЕМ. ОДНОВРЕМЕННО МОЗГ ЧЕЛОВЕКА, ПОЛУЧАЮЩЕГО ИЗОБРАЖЕНИЕ, ВОСПРОИЗВОДИТ ТУ ЖЕ САМУЮ КОМБИНАЦИЮ ИМПУЛЬСОВ, СВЯЗАННЫХ С ЭТИМ ИЗОБРАЖЕНИЕМ, ТО ЕСТЬ ПОРОЖДЕННЫХ В МОЗГУ ОТПРАВЛЯЮЩЕГО.

IV. (1994) JAMES D. DANA JR. AND MICHAEL M. KNETTER, «LEARNING AND EFFICIENCY IN A GAMBLING MARKET», MANAGEMENT SCIENCE

В данной статье авторы доказали экспериментальным путем, что профессиональные эксперты ошибаются чаще, чем обычные люди, которые участвовали в вопросах.

«Мы представляем статистическую модель, в которой используются данные об играх Национальной футбольной лиги и правилах ставок, чтобы изучить, как агенты обучаются из результатов прошлых игр, и проверить эффективность рынка. Используя оценку фильтра Калмана, мы показываем, что способности команд демонстрируют существенные недельные колебания в течение сезона. Это обеспечивает идеальную среду для изучения того, как агенты обучаются и делают правильные выводы из информации прошлых игр. Хотя мы не находим убедительных доказательств неэффективности рынка, мы можем сделать несколько замечаний по изучению рынка. В частности, агенты испытывают трудности с получением информации из «шумных» наблюдений и, как представляется, их недавние наблюдения менее весомы, чем предлагает наша статистическая модель».

V. (2005) HASTIE REID AND TATSUYA KAMEDA, «THE ROBUST BEAUTY OF MAJORITY RULES IN GROUP DECISIONS», PSYCHOLOGICAL REVIEW

MAY K. (1952). «A SET OF INDEPENDENT, NECESSARY AND SUFFICIENT CONDITIONS FOR SIMPLE MAJORITY DECISION», *ECONOMETRICA*, 20, 680–684.

BOYD, R., & RICHESON, P. J. (1985), «CULTURE AND THE EVOLUTIONARY PROCESS», CHICAGO: CHICAGO UNIVERSITY PRESS.

BOEHM, C. (1996), «EMERGENCY DECISIONS, CULTURAL-SELECTION MECHANICS, AND GROUP SELECTION», *CURRENT ANTHROPOLOGY*, 37, 763–793.

MUELLER, D. C. (1989), «PUBLIC CHOICE II», CAMBRIDGE AND NEW YORK: CAMBRIDGE UNIVERSITY PRESS.

MUELLER, D. C. (2003), «PUBLIC CHOICE III», CAMBRIDGE AND NEW YORK: CAMBRIDGE UNIVERSITY PRESS”, 5, 79-157

Принятое определенной группой (коллективно) решение вызывает больше доверия в человеческом обществе. В вышеуказанных статьях исследуются именно методы и правила принятия коллективных решений. Правило простого большинства считается

наиболее применяемым методом принятия коллективных решений, поскольку может использоваться в любых формах человеческих организаций. Однако правилом простого большинства может стать лишь та процедура группового выбора, в которой соблюдаются четыре условия: анонимность, нейтральность, определенность и положительное реагирование (Мюллер, 2003). Помимо правила простого большинства также находит применение принцип «принятия решения лидером», который, однако, можно свести к правилу простого большинства, если лидер вынесет решение на обозрение группы, в которой нет определенных правил. Более подробно правила принятия групповых решений рассматриваются в исследовании 2005 года Рейда Хэтси и Татсуи Камеды.

«Как группы должны принимать решения? Авторы предоставляют оригинальную оценку 9 правил принятия решений на основе их адаптивного успеха в моделируемой среде испытательного стенда. Когда применяется адаптивный стандарт успеха, правила большинства и множественности очень хорошо действуют, выполняя на уровнях, сопоставимых с гораздо более требовательными ресурсами и правилами, такими, как правило усреднения индивидуального суждения. Правило множественности соответствует требованию победителя по правилу множественности парадокса «Condorcet», которое является стандартным при оценке предпочтительного выбора. Авторы также проверяют результаты своего теоретического анализа в поведенческом исследовании номинальных решений групп людей, а основные результаты подтверждены эмпирически. Выводы настоящего анализа подтверждают популярность правил большинства и множественности правды в решениях группы».

VI. (2007) HO, TECK-HUA AND KAY-YUT CHEN, «NEW PRODUCT BLOCKBUSTERS: THE MAGIC AND SCIENCE OF PREDICTION MARKETS», CALIFORNIA MANAGEMENT REVIEW (154 СТРАНИЦА); (2002) CHARLES R. PLOTT, KAY-YUT CHEN, HEWLETT PACKARD LABORATORIES, «INFORMATION AGGREGATING MECHANISMS: CONCEPT, DESIGN AND IMPLEMENTATIONS FOR A SALES FORECASTING PROBLEM», CALIFORNIA INSTITUTE OF TECHNOLOGY (12, 15 СТРАНИЦА)

В обзоре рынков предсказаний сообщается о первом применении рынков предсказаний, проведенном в 1996 году компанией Hewlett-Packard, для прогнозирования цены и количества продаж их новых продуктов. Несмотря на то, что количество опрашиваемых было сравнительно небольшим, все они были отобраны специально из разных областей коммерческой деятельности, таким образом, каждый опрашиваемый располагал разной информацией о предстоящем событии. Кроме того, никакой информации, связанной с продуктами, публике не сообщалось, а вместо имен участникам для анонимности присваивали номера. В итоге люди, участвовавшие в опросе, ошиблись гораздо меньше в процентном соотношении, чем профессионалы, представленные компанией Hewlett-Packard.

VII. (2009) OSKARSSON, AN T. LEAF VAN BOVEN, GRAY H. MOLLELAND, AND REID HASTIE, «WHAT'S NEXT? JUDGING SEQUENCES OF BINARY EVENTS», PSYCHOLOGICAL BULLETIN

В данной статье объясняется, почему люди стараются прийти к уравновешенным результатам — 50/50, опираясь на закон больших чисел. В аннотации самой статьи — заключение авторов, которое объясняет, почему статистика ответов, полученных с помощью приложения ORIS, не будет стремиться к равновесию.

«Авторы сделали обзор исследования о случайных и неслучайных последовательностях, связанных с бинарными событиями, фокусирующимися на работах, в которых задокументированы ошибочные решения и горячие убеждения азартного человека. Изучались случайные события, в том числе рождения детей, лотереи, спортивные выступления, цены на акции и прочее. Рассматривая существующие теории последовательных суждений, авторы приходят к выводу, что в большинстве случаев в повседневной жизни люди руководствуются простым комплексом механизмов, которые, по их мнению, генерируют наблюдаемые события, и полагаются на эти модели для объяснений последовательности событий и предсказаний. Далее авторы рассматривают ментальные модели для описания человеческих убеждений о бинарных последовательностях, основанных на 4 характеристиках генератора последовательностей: случайности, преднамеренности, контроле и сложности цели. Кроме того, они предлагают процесс Маркова в качестве полезного инструмента для теоретического обозначения умственных моделей и для анализа последовательностей фактических событий».

VIII. (2016) JOSEPH P. SIMMONS, LEIF D. NELSON, JEFF GALAK, SHANE FREDERICK, «INTUITIVE BIASES IN CHOICE VERSUS ESTIMATION: IMPLICATIONS FOR THE WISDOM OF CROWDS», JOURNAL OF CONSUMER RESEARCH

В данной статье говорится про несколько основных условий, необходимых для принятия решений с помощью Wisdom of Crowd.

«Несмотря на то, что в исследованиях было зафиксировано много примеров Wisdom of Crowd, важно знать, могут ли некоторые виды авторитетных решений заставлять толпу сбиваться с толку, уточняются ли суждения толпы при обратной связи с течением времени и могут ли быть улучшены путем изменения способа получения суждений. Мы исследовали эти вопросы на примере спортивных азартных игр (предсказания против точечных спредов), которые, как считается, обращаются к Wisdom of Crowd. Эксперимент длился в течение всего сезона, любители футбола поставили 20000 долларов на футбольные прогнозы НФЛ. В отличие от Wisdom of Crowd, предвзятое мнение заставляло людей выбирать ошибочных «фаворитов» чаще, чем «аутсайдеров», тогда как спреды ставили в невыгодное положение фаворитов, оказавшихся в невыигрышной ситуации. Более того, разрыв с течением времени увеличивался, что знаменовало успех либо поражение, которые подтверждались интуитивным выбором. Однако когда толпа предсказала результаты игры, оценивая разницу в точках, а не прогнозируя против точечных спредов, ее прогнозы были объективными и более мудрыми».

Проект ORIS. SPACE обеспечивает непредвзятость мнений и отсутствие влияния на результат со стороны на отвечающего, так как вероятность того, что двум знакомым людям попадется одинаковая картинка, и один из них запомнит ее и передаст информацию другому об ответе, крайне низка. Кроме того в применяемом в проекте методе одновременно выполняются оставшиеся два взаимозаменяемые условия: компетентность и одновременно полное отсутствие знаний о тематике вопроса отвечающего.

ВЫВОД 2:

ВЫШЕУКАЗАННЫЕ НАУЧНЫЕ РАБОТЫ ПОЛНОСТЬЮ ПОДТВЕРЖДАЮТ, ЧТО КОЛЛЕКТИВНЫЕ ОТВЕТЫ МОГУТ ЯВЛЯТЬСЯ БОЛЕЕ ДОСТОВЕРНЫМИ И КАЧЕСТВЕННЫМИ, НЕСМОТРИ НА ВОЗМОЖНОЕ ОТСУТСТВИЕ У ОТВЕЧАЮЩИХ ОПЫТА ИЛИ КОМПЕТЕНОСТИ В РАССМАТРИВАЕМЫХ ВОПРОСАХ.ЭТОТ ЭФФЕКТ ТАКЖЕ УСИЛИВАЕТСЯ ОТСУТСТВИЕМ ПРЕДВЗЯТОГО ОТНОШЕНИЯ К ПРОБЛЕМЕ.

IX. ЧЕЛОВЕК-ПРОТРЕБИТЕЛЬ:

(1970) JEANE BAUDRIL LARD «LA SOCIETE DE COMSOMMATION: SES MY THE STESES STRUCTURES».

«Вещи не относятся ни к флоре, ни фауне. Однако они создают явное впечатление размножающейся растительности или джунглей, где новый дикий человек современности с трудом отыскивает вновь проявления цивилизации. Эти «фауна и флора» созданы человеком и появляется, чтобы окружить его и проникнуть в него, как в дурных научно-фантастических романах; нужно попытаться скорее описать, какими мы их видим и переживаем, никогда не забывая, что при всей их пышности и изобилии они являются продуктом человеческой деятельности, и что они подчинены не естественным экологическим законам, а закону меновой стоимости».

Современное общество— этообщество потребления: люди ставят функцию потребления во главу угла и живут только ради того, чтобы потреблять, заменя настоящие ценности поклонением вещам,зацикливаясь на материальных потребностях.Бодрийярпоказывает, что общество потребления изживает себя изнутри. Проект ORIS. SPACE помогает людям понять необходимость внутреннейосознанности и принятия себя, заменяя этим избыточное потребление.

ВЫВОД 3:

В ПЛАТФОРМЕ ORIS.SPACE ПРОИСХОДИТ СОЕДИНЕНИЕ РЕШЕНИЙ ВЫВОДОВ 1 И 2, А ТАКЖЕ УСТРАНЯЕТСЯ БАЗОВАЯ ПРОБЛЕМА КОНСЕНСУСА ДЕМОКРАТИЧЕСКОГО ГОЛОСОВАНИЯ ЛЮБОЙ DAO (ДЕЦЕНТРАЛИЗОВАННОЙ АВТОНОМНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ), ПОЗВОЛЯЮЩЕЙ СОВМЕСТИТЬ ПРОТИВОРЕЧИВЫЕ ПРИНЦИПЫ— ГЛАВЕНСТВО БОЛЬШИНСТВА И ЗАЩИТУ ОТ ЦЕНТРАЛИЗАЦИИ.

Таким образом, ознакомившись с исследованиями, опирающимися на изучение перечисленных выше феноменов, проект ORIS.SPACE предлагает пользователям платформу «ассиметричного доступа к подсознанию», использующую два независимых друг от друга канала связи — Интернет и Ноосферу.

Достоверность результатов работы платформы была экспериментально проверена на ставках на футбольные матчи: полученные данные сравнивались с коэффициентами букмекерских контор. Полученные результаты для фильтрации шума и отсеивания программных ботов обрабатывались алгоритмами Modeling: математической модели, определяющей качество ответов респондента, основанной на вероятностном подходе алгоритмов Machine Learning (например, алгоритмов Bayes т.д.). Для анализа данных и моделирования различных явлений (психологических, социальных, бихевиористских/поведенческих) используется алгоритм глубоких нейронных сетей.

03. ЗАДАЧА ПРОЕКТА

Стратегическая задача: ORIS представляет собой гуманитарный экспериментальный проект, результатом которого будет построение децентрализованного комьюнити международного уровня DAO.ORIS.SPACE.

Тактические задачи:

- разработка мобильного приложения интуитивного прогнозирования ORIS;
- через продвижение приложения ORIS создание комьюнити, которое станет основой DAO. ORIS. SPACE;
- опыт использования приложения ORIS положить в основу для создания масштабируемой блокчейн-платформы;
- создание различных сервисов на платформе, которые используют уже имеющиеся профили пользователей.

Цель мобильного приложения — сделать более прозрачным барьер между сознательным и бессознательным. Только заглянув за этот барьер, возможно получить подлинную информацию, лишённую влияния шаблонов, рамок и модификаторов сознания.

Изученные научные труды и эксперименты групп ученых из разных стран позволили команде создать механизм широковебассиметричного доступа к вопросу с использованием интернета, телепатии, интуиции и эффекта Wisdom of Crowd.

В результате анализа задаваемых вопросов и полученных ответов на прямые вопросы в системе формируются актуальные и достоверные профили пользователей платформы ORIS.SPACE.

После этого всем пользователям платформы ORIS. SPACE — владельцам профилей — будет предоставлена возможность зарабатывать, принимая участия в различных

маркетинговых исследованиях, социологических опросах и просто отвечая на вопросы в системе. Всё это даст возможность каждому человеку почувствовать, что он сам, по факту своего существования представляет для себя ценность, так как получает возможность зарабатывать, отвечая на вопросы.

04. ВНУТРЕННИЕ ФИНАНСОВЫЕ ВЗАИМООТНОШЕНИЯ

Если человек что-то даёт платформе, то он что-то получает от неё. Чтобы человек что-то получал от платформы, он должен что-то отдавать ей, должен происходить обмен определенной ценностью.

Средством количественной оценки ценности внутри проекта ORIS.SPACE является Orgon.

Термин Orgon впервые введен В. Райхом в середине XX века. Orgon— переводится как«жизненная энергия». Основой платформы ORIS. SPACE являются ценностные профили людей, которые на самом деле и являются основой любой деятельности, осуществляемой в мире. В настоящее время все товарно-денежные отношения поставлены так, что человек ощущает себя винтиком какого-то большого, самого по себе движущегося, процесса бесконечного потребления. И в нашем проекте делается попытка внести ясность в этот процесс, показав каждому человеку, что он по факту своего существования имеет право получать оплату, просто используя информацию своего профиля и отвечая на задаваемые ему вопросы.

Именно поэтому наш проект на 90% обеспечен самим человечеством, так как только наше приложение предоставляет такую возможность. Остальные 10% мы привлекаем в период проведения crowdsale.

В мобильном приложении ORIS Праер платит, чтобы получить ответ на свой вопрос, а Линкеры получают оплату за то, что отвечают на этот вопрос (на один вопрос Праера должны ответить много Линкеров).

Линкер — любое физическое лицо, пользующееся мобильным приложением ORIS, получающее вознаграждение в Orgon за ответы на вопросы в закодированном и прямом виде, а также за возможность анализировать информацию его уникального профиля,сформированного за время его работы в приложении.

Праер — любой желающий задать вопрос Линкерам, а также имеющий необходимость и потребность анализировать информацию уникальных профилей Линкеров с целью проведения маркетинговых исследований, социологических опросов и понимания конъюнктуры рынка.

Существует понимание, что статистическое распределение процента правильных ответов на вопросы разных масштабов, в разных географических районах, в различ-

ных областях будет неравномерным. Для повышения точности ответов необходимо производить сегментирование групп Линкеров по исходным параметрам вопроса.

Периодически для каждого Линкера рассчитывается персональный рейтинг, от которого будет зависеть ставка вознаграждения за ответ. Рейтинг будет зависеть от правильности его ответов.

После того как фактический ответ становится известен, система рассчитывает, насколько точно Линкеры дали свои ответы. Методика и алгоритм расчета рейтинга Линкеров описана в Приложении 3

Исходя из соотношения правильных и неправильных ответов, рассчитывается повышающий коэффициент.

Предполагаемые значения повышающего коэффициента указаны в следующей таблице:

с целью проведения маркетинговых исследований, социологических опросов и понимания конъюнктуры рынка.

ПРАВИЛЬНЫЕ / НЕПРАВИЛЬНЫЕ	КОЭФФИЦИЕНТ
50 / 50	0,00
51 / 49✿	1,00
55 / 45	1,78
60 / 40	3,16
65 / 35	5,62
70 / 30	10,00
75 / 25	17,78
80 / 20	31,62
85 / 15	56,23
90 / 10	100,00

✿ - коэффициент данный новым пользователям по умолчанию сразу после регистрации.

Например, если Линкер регулярно попадает в соотношение 50/50, то это или программный бот, или человек, не использующий свою интуицию. Соответственно, поправочный коэффициент и его заработок стремится к нулю. При попадании в категорию 75/25 повышающий коэффициент 17,78. Важное замечание: если человек

регулярно даёт неправильные ответы, то это говорит о том, что интуиция включена, но его ответы необходимо инвертировать. Персональные циклы активности и полярность работы подсознания будут рассчитываться для каждого Линкера, и по результатам расчетов будут выставляться коэффициенты достоверности.

На ответ Линкера влияет множество факторов. Например, текущее физическое или психоэмоциональное состояние, погодные условия, геомагнитные аномалии, а также взаимное расположение и активность ближайших крупных небесных тел (солнце, луна, планеты солнечной системы).

Соответственно, если сопоставить и определить качество ответов вкупе с дополнительными исторически накопленными данными, мы можем в значительной степени повысить точность прогнозов, используя всевозможные фильтры и систему поправочных коэффициентов. Для решения этой задачи в нашем случае используется механизм построения и обучения искусственных нейросетей (Machine Learning)

С целью повышения точности результата данные, полученные системой, будут обрабатываться специальными фильтрами с использованием ML.

Все правила, регулирующие финансовые взаимоотношения между Линкерами и Праерами будут периодически дорабатываться в ходе тестирования мобильного приложения ORIS.

У команды есть четкое понимание, что необходимо постоянно разрабатывать и внедрять новые методики, улучшающие качество ответов Линкером и повышающие их заинтересованность участия в различных опросах и исследованиях.

Мобильное приложение ORIS с одной стороны — большой научный эксперимент в области социальной инженерии, а с другой стороны — в результате его использования формируются уникальные профили пользователей, которые сами по себе являются новым инструментом ведения бизнеса.

Именно правильное использование уникальных профилей пользователей и является основой бизнес-модели проекта ORIS.SPACE, которая в будущем будет предоставлять возможность всем желающим обращаться к профилям пользователей.

Основная задача команды заключается в том, чтобы объяснить всем пользователям мобильного приложения ORIS, что основой их будущих доходов является вдумчивое, искреннее и правильное поведение в приложении. Используя различные методы настройки интуиции в приложении, отвечая на вопросы и задавая свои вопросы, каждый пользователь получает возможность узнать себя, понять свои истинные потребности и, принимая участие в многочисленных исследованиях, зарабатывать.

05. ИНСТРУМЕНТЫ ПРОЕКТА

5.1. МОБИЛЬНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ ORIS.

Мобильное приложение ORIS предоставляет возможность любому человеку, скачавшему приложение на свой смартфон:

- настроить свою интуицию, проходя несколько видов настроек, выбранных по желанию;
- ответить на вопрос любого другого человека в закодированном виде и получить за это оплату;
- задать интересующий вопрос, заплатив за это;
- пройти тестирование, отвечая на прямые вопросы системы, и сформировать свой ценностный профиль.

Оригинальность мобильного приложения ORIS заключается в том, что человек в дальнейшем получает возможность зарабатывать, используя информацию своего профиля.

В мобильном приложении ORIS:

- Праер платит, чтобы получить ответ на свой вопрос.
- Линкеры получают оплату за то, что отвечают на этот вопрос (на один вопрос Праера должны ответить много Линкеров).

Ответ Праеру предоставляется в виде статистического распределения ответов линкеров (например: 37% — «Да», 63% — «Нет»).

Когда событие наступило, и ответ на вопрос стал реальностью, Праер указывает вариант ответа, который стал реальностью.

Так как мобильное приложение ORIS не является инфраструктурным проектом, затраты на техническую реализацию составляют небольшую сумму и покрываются за счёт первого и третьего блоков размещения. Часть средств будет тратиться на проведение научных исследований и эксперименты с участием больших групп людей, которые позволят непрерывно улучшать качество ответов, предоставляемых приложением, и повышать качество профилей. Для привлечения больших групп Линкеров и, соответственно, формирования большого числа профилей необходимо использовать масштабную и агрессивную маркетинговую политику, поэтому другая часть средств будет использована для создания положительного образа системы в обществе и объединения людей под идеей развития интуитивных знаний всего человечества.

5.2. ПЛАТФОРМА ORIS.SPACE

Платформа ORIS.SPACE — совокупность децентрализованных элементов, включающая сеть ORIS.SPACE, сервисов и программы, обеспечивающие выполнение функций, необходимых для деятельности сообщества DAO.ORIS.SPACE. Сервисная

платформа, стандартизирующая и реализующая API-функции обращения к информации в цепочках сети, позволит реализовать основные и дополнительные функции.

ЗАЩИТА ОТ БОТОВ.

Один из рисков системы — нашествие ботов, отвечающих на вопросы. Никакого подсознания, сплошные случайные числа. Система будет бороться с этим явлением. Методы борьбы включают в себя анализ поведения пользователя с выявлением шаблона поведения и другие общеизвестные методы.

РАСШИРЕННЫЙ НАБОР ПРИЛОЖЕНИЙ.

При наличии достаточных средств на разработку будут внедряться дополнительные приложения, позволяющие расширить целевую аудиторию пользователей.

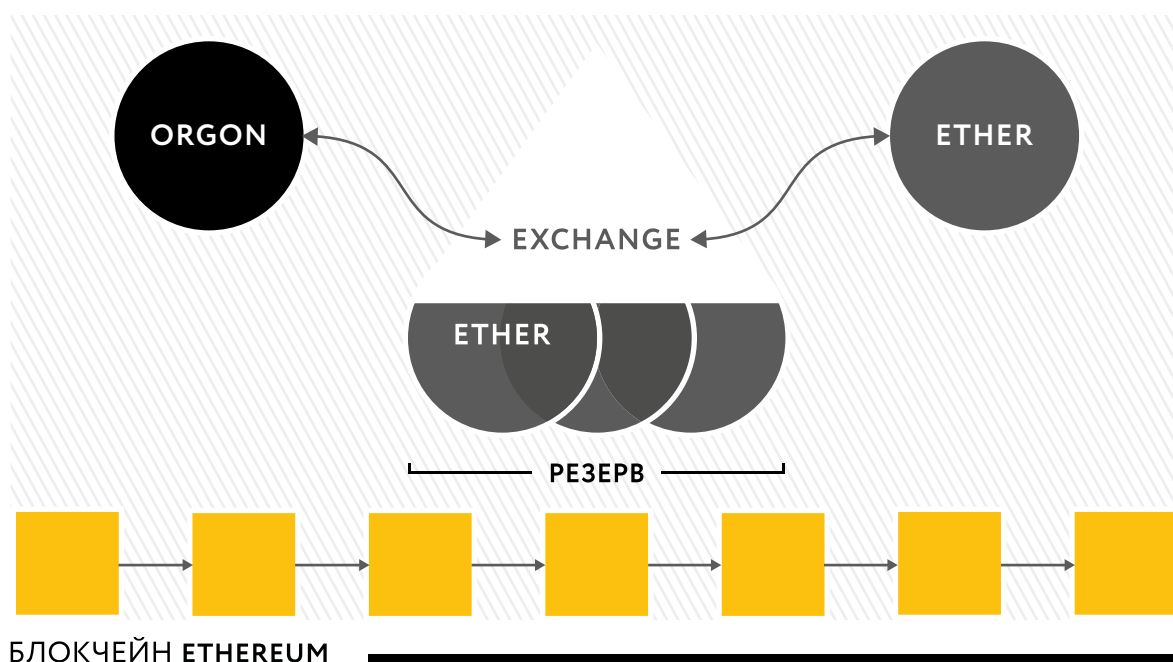
Oris Sport— модификация приложения с расширенным каталогом спортивных событий, облегчающем задавать системе вопросы, касающиеся исходов спортивных событий.

Oris AI— модификация приложения, использующая искусственный интеллект для увеличения достоверности работы системы, что может быть достигнуто автоматической оценкой масштаба и сложности заданного вопроса, более точным подбором группы, отвечающей на заданный вопрос.

Oris Psy— модификация приложения с функцией расширенного психологического тестирования. Современная психология готова предоставить маркетологам, социологам и политологам новые методики тестирования, расшифровки результатов тестов и сегментирования пользователей. Пользователям приложения будет интересно пройти тестирование и построить расширенную и подробную характеристику своей личности.

Oraculus— игровое приложение по мотивам приложения Oris, ответы на вопросы в котором позволят проходить уровни, бороться со злом и собирать артефакты.

БЛОКЧЕЙН **ETHEREUM** ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ДЛЯ ВЗАИМОРАСЧЁТОВ.
УТИЛИТАРНЫЙ ТОКЕН **ORGON** СОВМЕСТИМ СО СТАНДАРТОМ **ERC-20**.



Любителям визуальных новелл понравится наша новелла, которая проведёт игрока по закоулкам нового виртуального мира.

5.3. ПУБЛИЧНЫЙ BLOCKCHAIN ETHEREUM

Средство внутренних финансовых взаимоотношений Orgon— это ERC-20 токен на базе публичной сети Ethereum. Бесконечная ликвидность токена будет обеспечиваться смарт-контрактом, поддерживающим постоянное соотношение количества выпущенных токенов и объемом резервов.

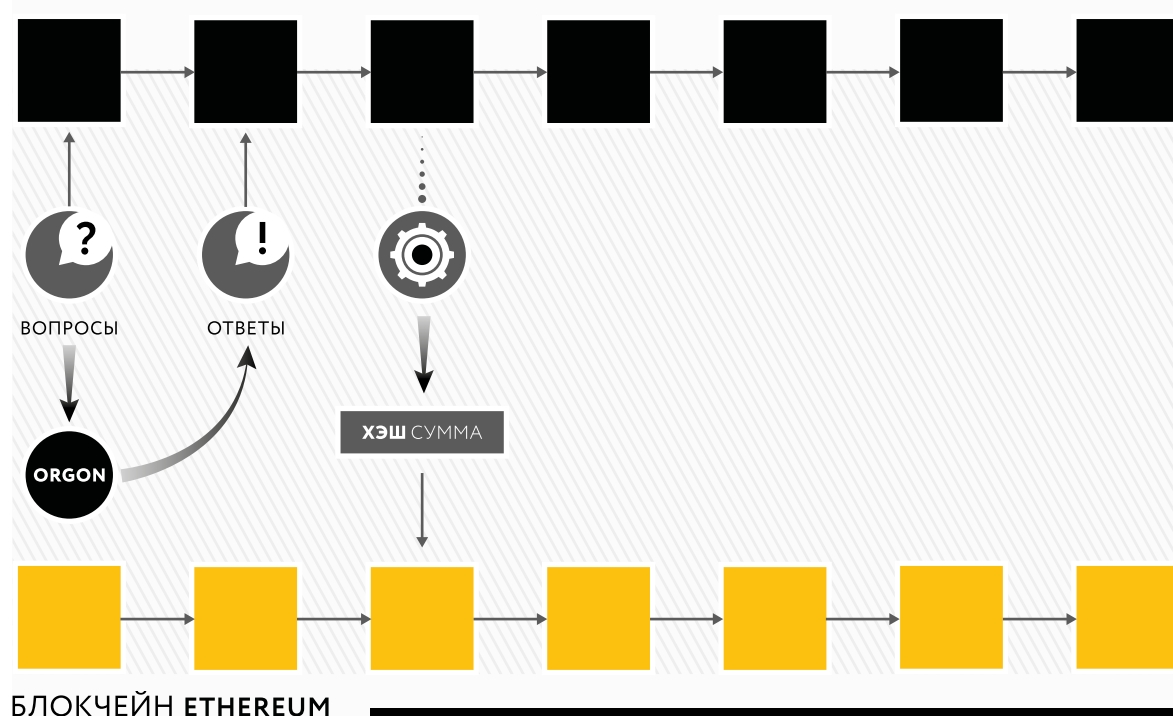
Также, публичный блокчейн будет использоваться для процесса «якорения», который необходим для обеспечения доверия информации, содержащейся в цепочках приватного блокчейна.

5.4. ПРИВАТНЫЙ BLOCKCHAIN

Приватный блокчейн используется для хранения вопросов, ответов, обезличенных профилей пользователей и служебной информации, обеспечения существования самого DAO. ORIS. SPACE. Данное решение позволяет избежать завышенных комиссий при записи информации в цепочки. Для повышения уровня доверия общества к записям в частных цепочках контрольные суммы его блоков будут записываться в транзакции публичного блокчейна (ETH, EOS, Waves...). Это позволит проводить общественный аудит данных, не раскрывая сами данные. Также связка частного блокчейна с публичным будет обладать высоким быстродействием. Частный блокчейн с опубликованными API служит ядром платформы ORIS. SPACE. Для защиты от монополизации приватного блокчейна будут использоваться механизмы лотереи.

Работоспособность децентрализованной сети должна поддерживаться её равноправными пользователями. Для создания сообщества пользователей создано сообщество DAO. ORIS. SPACE.

БЛОКЧЕЙН ORIS.SPACE



06.DAO.ORIS.SPACE.

DAO (Децентрализованная Автономная Организация) — это новая парадигма экономического сотрудничества, принципиально отличающаяся от обычной компании децентрализованной структурой и автономностью.

Децентрализованность означает горизонтальное строение компании. У **DAO** нет единоличного владельца или совета директоров, каждый участник организации — полноправный совладелец и обладает равными полномочиями и неограниченным доступом к информации.

Инструментом, позволяющим обеспечить подобную структуру, является блокчейн. Блокчейн в данном случае является электронным реестром компании, который поддерживается и удостоверяется всеми участниками сети.

Автономность обеспечивается независимостью от традиционных финансовых и политических институтов, и важную роль в этом играет замена обычных денег криптовалютой, так как сама криптовалюта имеет децентрализованную структуру и большинство процессов в ней автономны.

Более того, система **DAO** делает ненужной корпоративную юриспруденцию, так как все взаимодействия внутри и между **DAO** осуществляются с помощью смарт-контрактов — программной инфраструктуры, которая задает приемлемые для абсолютного большинства участников правила игры и обеспечивает простоту при заключении контрактов, проведении транзакций и т. д.

В завершенной форме DAO не только абсолютно автономна, но и максимально или полностью автоматизирована.

Если всякая традиционная компания опирается на сеть легальных, финансовых и политических инструментов, предоставляемых государственными институтами, то **DAO** использует автономную и горизонтальную цифровую структуру.

По сравнению с традиционными компаниями **DAO** обеспечивают своим участникам больший контроль над собственными вложениями и общим курсом компании. Но так как сама инфраструктура **DAO** базируется на новейших экспериментальных технологиях, децентрализованные организации более уязвимы для хакерских атак и программных ошибок.

Существующая модель общества, стремящаяся к централизации власти и финансов, вступила в заключительную фазу конфликта с современными технологиями. Соответственно для того, что бы выйти за пределы данного конфликта необходимо изменить модель внутренних взаимоотношений членов сообщества. Наиболее бескровным методом на наш взгляд является построение **DAO**. С одной стороны у консерваторов не возникает ощущение угрозы, а новаторы глубоко понимают открывающиеся перспективы.

С УЧЕТОМ ВЫШЕИЗЛОЖЕННОГО ЦЕЛЮ ПРОЕКТА **ORIS. SPACE** ЯВЛЯЕТСЯ СОЗДАНИЕ ПОЛНОЦЕННОГО ДЕМОКРАТИЧЕСКОГО СООБЩЕСТВА **DAO. ORIS.**

SPACE (ДАЛЕЕ – СООБЩЕСТВО) – ДЕЦЕНТРАЛИЗОВАННОЙ АВТОНОМНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ, ОБЪЕДИНЯЮЩЕЙ УЧАСТНИКОВ ПЛАТФОРМЫ ORIS.SPACE.

Современное общество на самом деле в большинстве своем еще не готово к использованию новой парадигмы внутренних взаимоотношений. Поэтому мы пытаемся использовать механизм асимметричного доступа к подсознанию людей и интуитивной Wisdom of Crowd (мудрости толпы, отфильтрованной от эмоциональной составляющей и воздействия средств массовой информации) с целью принятия наиболее качественного решения по тем или иным вопросам.

ВЗАИМООТНОШЕНИЯ УЧАСТНИКОВ DAO

Участник DAO.ORIS.SPACE (далее – Участник) – физическое лицо, установившее Клиента Платформы ORIS.SPACE и зарегистрированное на Платформе ORIS.SPACE, которое владеет токенами Oris Life Coin – учётными единицами сети ORIS.SPACE. Все Участники вместе составляют Сообщество DAO.ORIS.SPACE.

Токены Oris Life Coin (далее – Токен OLC) – единицы цифрового учета, которые генерируются и начисляются Платформой ORIS.SPACE на баланс Участников за поддержание работоспособности сети блокчейн ORIS.SPACE, на базе которой функционирует Платформа ORIS.SPACE.

Для поддержания DAO.ORIS.SPACE, после сбора 72 500 ETH в резерв контракта, в течение второго этапа JP-протокола ставка в размере 0,01% от количества выпущенных Orgon будет перечисляться в бюджет сообщества в момент обмена пары ETH / ORGN.

$$\begin{cases} \text{ORGN} = 0.9999 \times \text{ORGN}_0 \times \left\{ 1 - F \sqrt{1 - \frac{\text{ETH}}{\text{ETH}_0}} \right\} \\ \text{ORGN}_{\text{DAO}} = 0.0001 \times \text{ORGN}_0 \times \left\{ 1 - F \sqrt{1 - \frac{\text{ETH}}{\text{ETH}_0}} \right\} \end{cases}$$

ORGN - Количество токенов ORGN,

ORGN_{DAO} - Количество токенов ORGN, зачисляемое на счёт DAO в качестве комиссии,

ETH – количество ETH,

F – коэффициент резерва,

ORGN_0 – количество Orgon в обороте,

ETH_0 – количество ETH в резерве.

Ставка комиссии ORGN_{DAO} в размере 0,01 % через 24 месяца может быть изменена по коллегиальному решению DAO.ORIS.SPACE. Комиссия зачисляется на адрес DAO.ORIS.SPACE и первые 24 месяца расходуется согласно финансовому плану. Через 24 месяца решения по расходованию средств принимает DAO.ORIS.SPACE.

Для того, чтобы стать участником DAO.ORIS.SPACE, необходимо согласиться с правилами сообщества, установить и запустить программное обеспечение. При первом запуске человек получает адрес приватного блокчейна и возможность выносить вопросы на голосование и голосовать по решениям DAO. Решения принимаются большинством голосов при наличии кворума.

Голосование по решениям производится с помощью Oris Life Coin (OLC) — учётной единицы приватного блокчейна. OLC зачисляется на адрес участника за поддержание работы приватного блокчейна. Сумма зачисления определяется:

- временем активной работы по DAO.ORIS.SPACE;
- процентом поддерживаемой информации;
- лотерейным коэффициентом децентрализации, обеспечивающим защиту от монополизации блокчейна.
- механизмом обращения к коллективному бессознательному посредством ассиметричного доступа к подсознанию.

Первые 24 месяца действуют правила саморегулируемой организации с ключевыми параметрами, установленными при запуске системы. В дальнейшем изменения в ключевых параметрах правил вносятся посредством голосования.

07. ПУТИ УВЕЛИЧЕНИЯ КАПИТАЛИЗАЦИИ ПЛАТФОРМЫ

В результате использования мобильного приложения ORIS благодаря представленным ответам складывается уникальный Профиль пользователя, который является основой идеологии ЧЕЛОВЕК— ЦЕННОСТЬ.

Индивидуальный ценностный образ собирается из:

- активности и продуктивности пользователя приложения в роли Линкера;
- достоверности предоставленной Линкером информации по дате, времени и месту рождения по разрабатываемой в настоящий момент методике;
- достоверности ответов Линкера на вопросы теста, составленного на основе алгоритмов Machine Learning.

В результате каждый человек получит возможность, без «плавания по всему интернету», узнать свой истинный внутренний потенциал, что поможет ему улучшить качество своей жизни.

Отвечая на вопросы с помощью вышеуказанных методов и внося точные данные по дню, времени и месту рождения, каждый человек узнает:

- о своей подлинной многогранной природе;
- о закономерностях проявления себя в жизни;
- насколько его жизнь сбалансирована и продуктивна;

Кроме того, он получает возможность использовать:

- мощный ресурс в познании себя;
- информационный ресурс для изменения себя и повышения качества своей жизни;
- контакт со своей истинной природой.

Информация о себе позволяет человеку более эффективно проявлять свои врожденные способности в жизни, повышать уровень доверия себе, повышать качество своей жизни, развиваться и реализовывать свои цели с большей вероятностью успеха.

Благодаря постоянной работе с мобильным приложением ORIS и изучению информации персонального профиля человек учится принимать правильные решения по всему многообразию вопросов в жизни, что равносильно обретению персональной инструкции по эксплуатации. Поэтому очень важно правильно отвечать на все прямые вопросы, чтобы в итоге получить достоверную информацию о себе самом.

Кроме того, мобильное приложение ORIS предоставляет возможность заработать, отвечая на вопросы осознанно и честно.

Однако ни одна из существующих систем не позволяет владельцам профилей в полной мере зарабатывать на этом. Наша главная цель — объяснить всем пользователям мобильного приложения ORIS перспективы и возможности, которые появляются в результате добросовестного поведения в нем, заключающегося в достоверных ответах на прямые вопросы, прохождении настройки на интуицию и вдумчивых ответов на закодированные вопросы.

После анализа информации в профилях, полученной в результате использования мобильного приложения ORIS, и предоставления ее маркетинговым и социологическим агентствам, а также научным организациям, создается абсолютно новый рынок, открывающий широкие возможности для развития человечества. Существующие сервисы, основой которых являются профили пользователей, используют имеющуюся информацию с целью получения собственной выгоды, не учитывая интересы хозяина профиля.

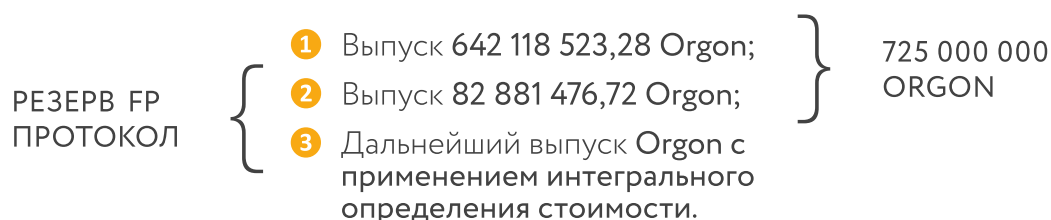
В платформе ORIS.SPACE отсутствует посредник между структурами, которые хотят провести то или иное исследование, и участниками этого исследования. Все средства, которые планируется потратить на сбор информации, будут распределены между участниками опроса, что значительно удешевит затраты на эти исследования.

Учитывая вышеизложенное, наша команда уверена, что уникальные профили, которые будут созданы в результате использования мобильного приложения ORIS, будут востребованы различными структурами.

Годовой объем маркетинговых исследований в 2016 году составил 67,9 млрд. долларов. 1% от этой суммы составляет 679 млн. долларов, и это минимальная сумма, которая будет перенаправлена в наш проект после его запуска.

08. РАЗМЕЩЕНИЕ (ICO).

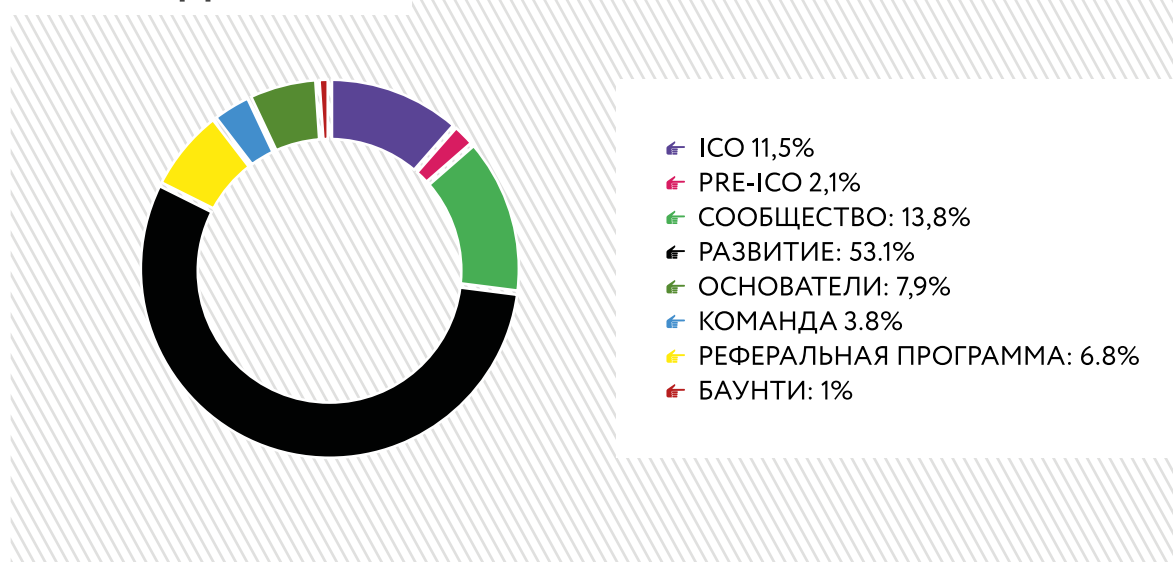
Выпуск нашего токена Orgon происходит тремя блоками, также, как и привлечение средств в проект:



ПЕРВЫЙ БЛОК - выпуск 642 118 523,28 Orgon- распределяется следующим образом:

- Мультиподписной кошелёк K1 (Основатели) = 100 000 000 ORGN;
- Основатели = 57 127 814,10;
- Инвесторы = 15 427 500;
- Команда = 27 444 685,9;
- Контракт LFCN (Комьюнити) = 100 000 000 ORGN;
- Контракт реферальной программы K1 (пригласите друга, получите Orgon) = 50 000 000 ORGN;
- Мультиподписной кошелёк K1 (Баунти) = 7 250 000 ORGN;
- Контракт ORIS (Для выплаты первым Линкерам) = 384 868 523,28 ORGN.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ



Первый блок токенов размещается с целью формирования лояльного комьюнити инвесторов и исследователей и длится с января 2017 года. Основная задача комьюнити — объединить мелких и средних инвесторов для предоставления возможности

участвовать в проекте, и самое главное—для обеспечения тестирования работы мобильного приложения ORIS.

Всего для комьюнити выделено 100 000 000 Orgon в виде опциона по цене 0.0008 ETH с датой исполнения через 9 месяцев после завершения ICO и запретом перепродажи опциона дешевле 0.0008 ETH.

Благодаря размещению 100 000 000 Orgon через партнера Multy Level Markeing Company Global Intellect Community привлекаются средства необходимые для развития проекта, на:

- разработки прототипа;
- разработки мобильного приложения;
- исследовательскую работу SigmaLabs;
- разработку частного блокчейна;
- маркетинг и рекламу.

Оригинальность подхода привлечения средств в проект ORIS.SPACE заключается в том, что для снижения рисков проекта одновременно используются разные ранее несовместимые формы привлечения инвестиций:

- **Прямые инвестиции;**
- **MLM;**
- **ICO (все средства остаются в резерве FPP)**

ВТОРОЙ БЛОК— ПРОВЕДЕНИЕ CROWDSALE— размещение 82 881 476,72 Orgon по дифференцированной цене, для сбора 72 500 ETH, является первым этапом работы двухэтапного контракта FPP (Fair Price Protocol). Все ETH, полученные в результате crowdsale, будут размещены в резерве контракта FPP при его запуске.

ТАБЛИЦА ДИФФЕРЕНЦИРОВАННОЙ ЦЕНЫ ПРИ ПРОВЕДЕНИИ CROWDSALE:

Собранные средства, ETH	Размещённые токены, ORGN	Цена ETH / ORGN
10 000 ETH	12 500 000,000000000	0.00080
10 000 – 20 000 ETH	12 195 121,95121951	0.00082
20 000 – 30 000 ETH	11 764 705,88235294	0.00085
30 000 – 40 000 ETH	11 363 636,36363636	0.00088
40 000 – 50 000 ETH	11 111 111,11111111	0.00090
50 000 – 60 000 ETH	10 869 565,21739130	0.00092

60 000 – 70 000 ETH	10 526 315,78947368	0.00095
70 000–72 500 ETH	2 551 020,40816327	0.00098

Дополнительно длительность этапа ограничена по времени, при этом, если за отведённое время:

- не набрали 30 000 ETH — средства возвращаются
- не набрали 72 500 ETH — начальные параметры формулы интегральной справедливой цены меняются путём уничтожения токенов на кошельке ORIS.SPACE.

Контракт имеет функцию, возвращающую количество токенов, купленных с запрашиваемого адреса.

Soft Cap в 30 000 ETH получается из суммированных ORGN мультиподписных кошелька K1 и остатка для приложения ORIS (6 290 172,17 ORGN). Hard Cap в 72 500 ETH складывается по той же логике.

FP-протокол выполняет операции по покупке и продаже токена Orgon с целью поддержания бесконечной ликвидности и справедливого управления ценой.

Параметры контракта следующие:

- резервная валюта—**ETH**;
- 1/коэффициент резерва **10 (10%)**;
- стартовая интегральная цена — **0.001 ETH за 1 Orgon**.

$$\text{ЦЕНА} = \frac{\text{БАЛАНС}}{\text{КОЛИЧЕСТВО} \times F} \quad P_{\text{ORGN}} = \frac{\text{ETH}_0}{\text{ORGN}_0 \times F} \quad \text{ETH} = \text{ETH}_0 \times \left\{ 1 - \left\{ 1 - \frac{\text{ORGN}}{\text{ORGN}_0} \right\}^F \right\}$$

P_{orgn} — цена ORGN

ORGN — Количество токенов ORGN,

ETH — количество ETH,

F — коэффициент резерва,

ORGN₀— количество Orgon в обороте,

ETH₀— количество ETH в резерве.

ТРЕТИЙ БЛОК—после сбора 72500 ETH в резерв начинается второй этап контракта FPP, который построен на принципе интегрального определения стоимости. На этом этапе контракт FPP может автоматически продавать ORGN за ETH. Цена каждой сделки, определяется контрактом с применением интегрального исчисления по законам спроса и предложения и зависит от общей эмиссии Orgon, коэффициента резервирования и запасов ETH.

Все последующие инвесторы, а также желающие провести различные исследования и обратиться к пользователям мобильного приложения ORIS, будут покупать Orgon у контракта FPP, обеспечивая рост цены, согласно правилам протокола.

Через 9 месяцев после окончания ICO или по достижению общего объёма эмиссии 1 миллиарда токенов любой желающий также сможет продать Orgon контракту FPP и получить взамен ETH.

Структура расходования комиссий, полученных при привлечении третьего блока инвестиций:

- **30% — на проектирование платформы и приложения;**
- **20% — на кодирование платформы и приложения;**
- **10% — на оплату хостинга инфраструктуры следующие 2 года;**
- **10% — на администрирование инфраструктуры следующие 2 года;**
- **30% — на маркетинг.**

09. ROADMAP

2015 — 2016

- Рождение идеи возможности создания проекта на BLOCKCHAIN.
- Работас Tech Garden, IoT, FinTech, BLOCKCHAIN.
- Исследование новых решений на BLOCKCHAIN.
- Поиск решения для появления заинтересованности пользователей работать в системе предсказаний и прогнозов.
- Разработка алгоритма детерминантной поисковой системы Kaz.One.
- Получение патентов разработки алгоритма детерминантного поиска данных.

2017

- Эксперименты с майнингом BTC.
- Посещение конференции BLOCKCHAIN в Москве.
- Разработка концепции ORIS.
- Разработка финансовой модели.
- Первая версия WHITEPAPER.
- Создание презентационных материалов.
- Подготовка к ICO.
- Регистрация доменов.
- Посещение конференции, Казань.
- Вторая версия WHITEPAPER.

- Начало формирования комьюнити для тестирования прототипов.
- Съёмка рекламных роликов.
- Участие в конференциях, Москва и Алматы.
- Тестирование прототипа. Анонс.
- Участие в конференции, Киев.
- Прототип платформы α -версия мобильного приложения.
- Участие в конференции, Москва.
- β -версия приложения для Android.
- Меморандум DAO. α -версия приложения на IOS.
- Получение патента на разработку.
- Сотрудничество с лабораторией Sigma Labs.
- Создание новеллы «JP Protocol».

2018 (Q1)

- Расширение функциональности мобильного приложения.
- 1000+ зарегистрированных бета-тестировщиков приложения.
- Подтверждение эффективности алгоритма обращения к интуиции.
- Разработка метода задачи вопроса и получения ответов для всеобщего пользования.
- Фильтрация, сервисы и API: геотаргетинг.
- Разработана система автоматической валидации ответов. В результате тестирования системы автоматической валидации по результатам футбольных матчей получено подтверждение работоспособности метода.
- Реализован механизм использования Wisdom of Crowd для более точных прогнозов.
- Участие в Конференции Crypto Event, Алматы.

2018 (Q2)

- Партнерство с платформой Token Go для продвижения Bounty-кампании.
- 19 апреля — старт ICO.
- Выпуск токена Orgon на блокчейне Ethereum с поддержкой ERC-20.
- Проектирование, тестирование и аудит смарт-контракта (JP Protocol).
- β -версия платформы ORIS.SPACE;
- Проектирование математической модели экосистемы токена Orgon;
- Обработка качества ответов респондентов с помощью математической мо-

дели, основанной на вероятностном подходе алгоритмов Machine Learning.

- Семинары и воркшопы совместно с Sigma Labs.

2018 (Q3)

- Создание Standal one Node.
- Использование алгоритмов глубоких нейронных сетей для анализа данных и моделирования различных явлений.
- Формирование дополнительных сервисов для квалифицированных пользователей.
- Активное сотрудничество с представителями из научной среды (криптографы, психологи, маркетологи и социологи).

2018 (Q4)

- Реализация полного функционала приложения ORIS.

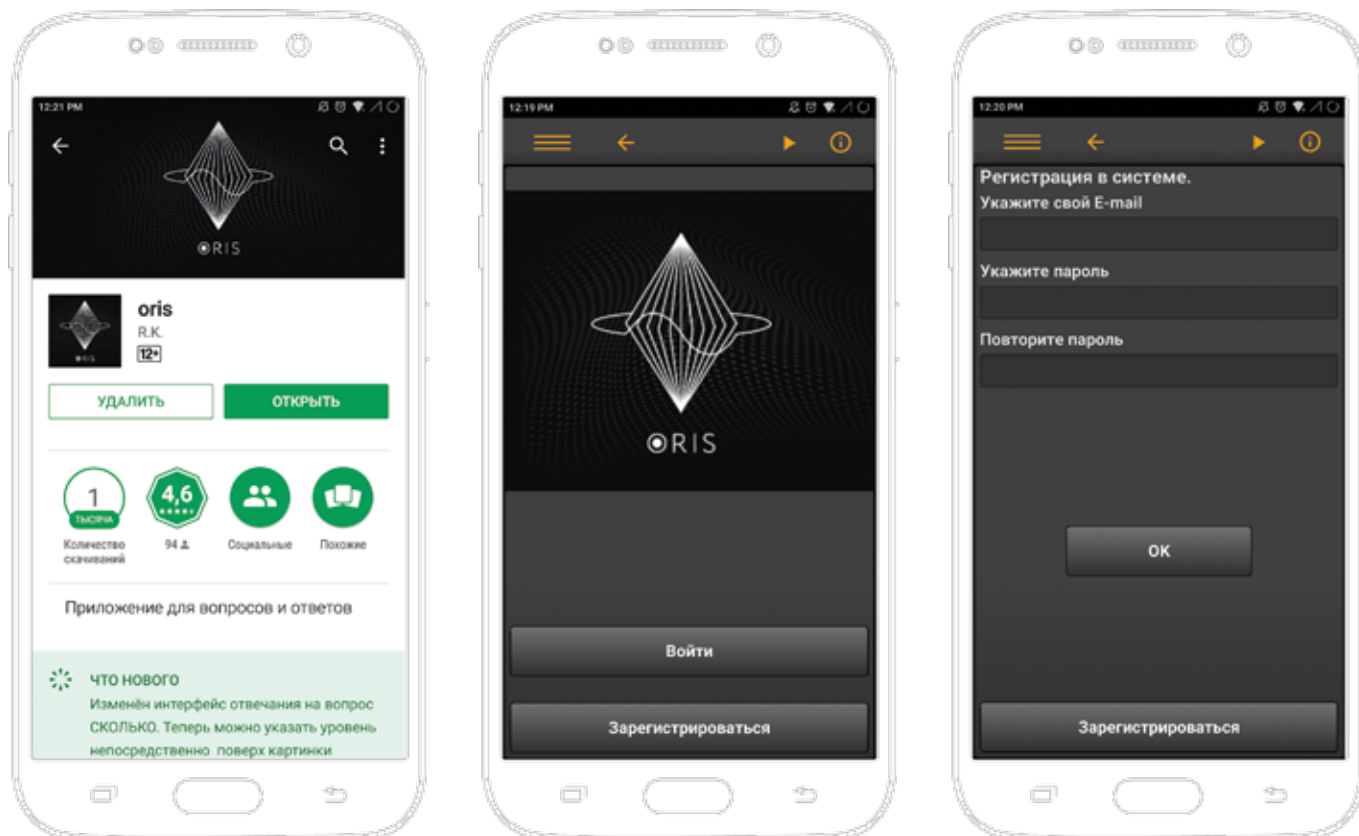
2019

- Возможность продажи токенов Orgon JP-протоколу для получения ETH.
- Доступ для разработчиков сторонних приложений на нашей платформе.
- Внешние сервисы AI.

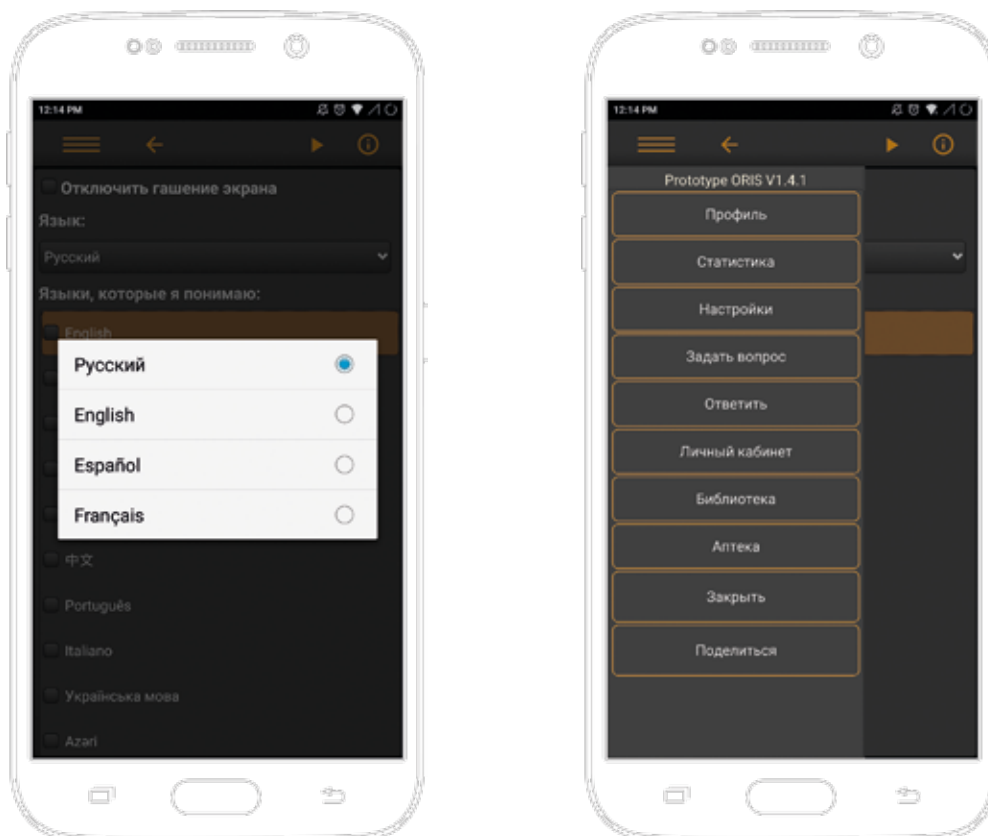
I. ПРИЛОЖЕНИЕ

ПРОТОТИП МОБИЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ.

В настоящий момент прототип мобильного приложения **Oris** доступен в **Google Play** для **Android** и **App Store** для **iOS**.



→ При регистрации в системе необходимо указать только адрес электронной почты и придумать пароль.



→ В настоящий момент программа доступна на четырех языках. Язык интерфейса можно выбрать в настройках.

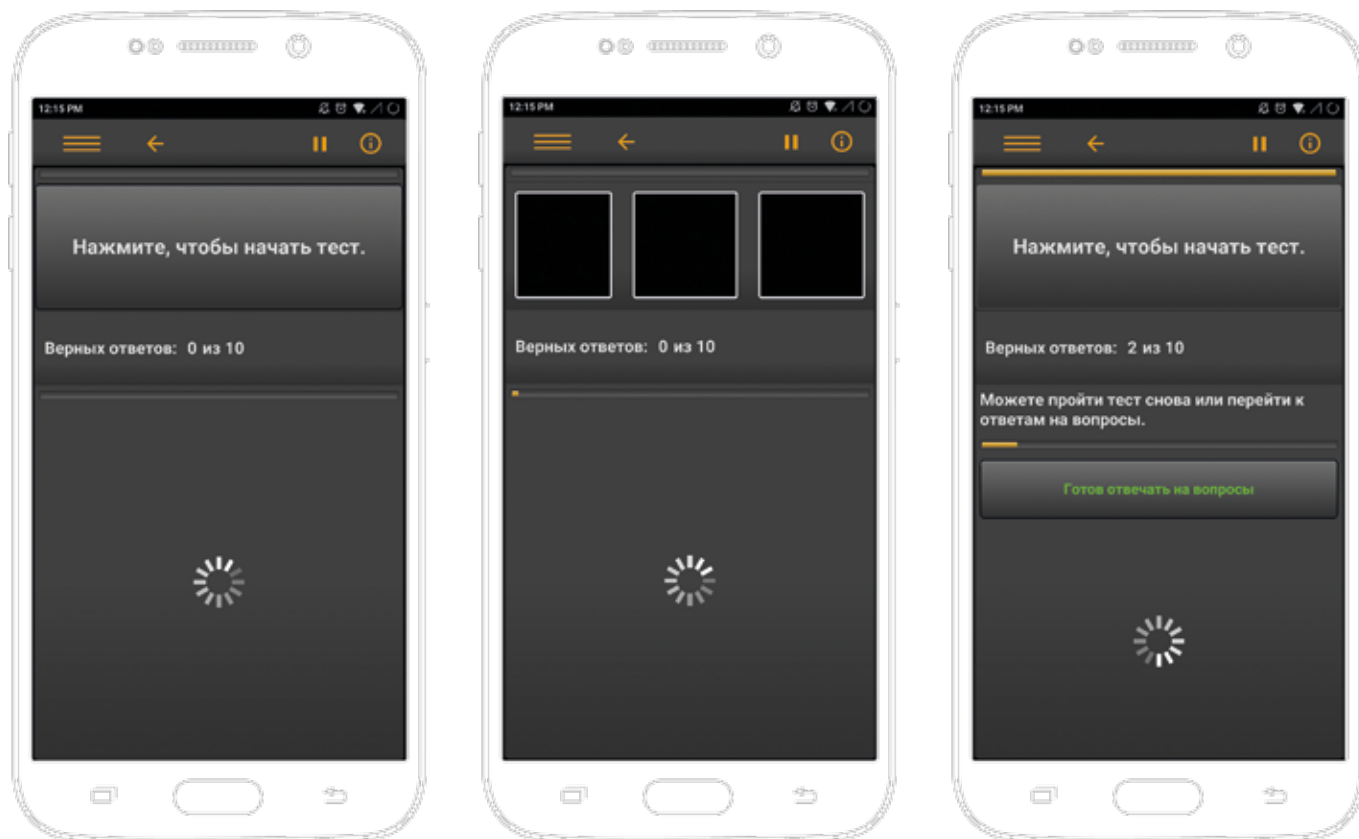
Доступные языки:

- **Русский;**
- **Английский;**
- **Испанский;**
- **Французский;**

В течение первого квартала 2018 года появятся Корейский, Китайский и Японский языки.

→ В главном меню приложения доступны десять кнопок:

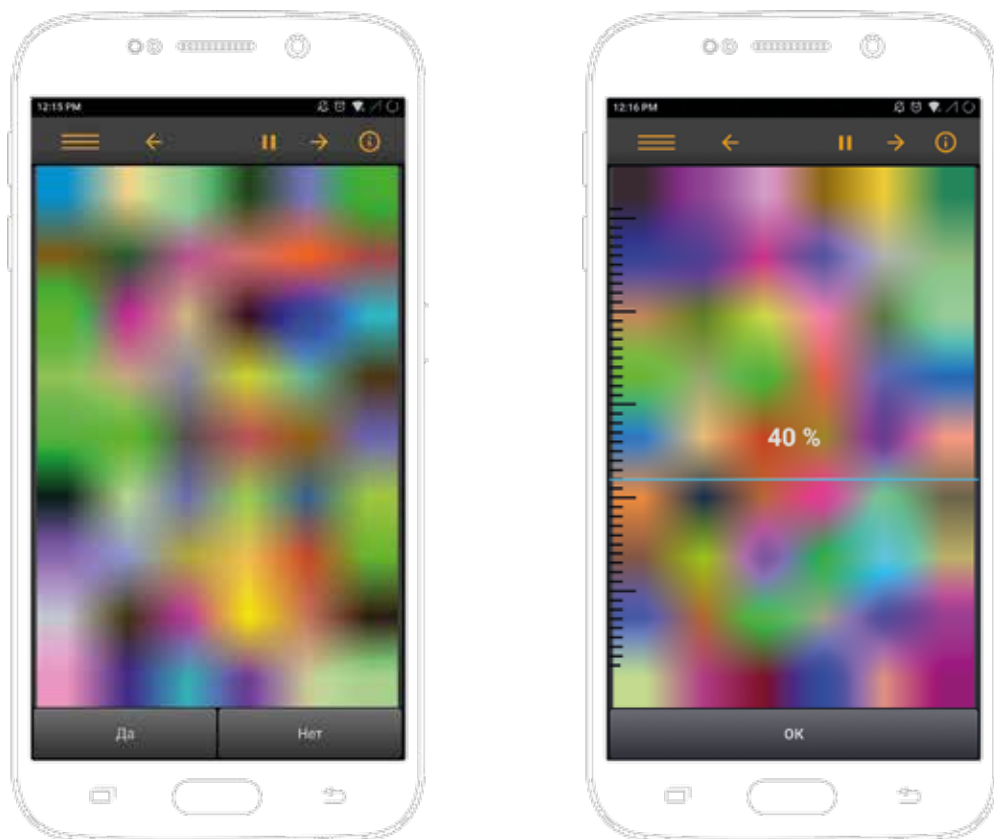
- **Профиль;**
- **Статистика;**
- **Настройки;**
- **Задать вопрос;**
- **Ответить;**
- **Личный кабинет;**
- **Библиотека;**
- **Аптека;**
- **Поделиться;**
- **Заккрыть.**



→ Ответить:

Перед тем, как пользователь начнёт отвечать, ему предлагается пройти специальную настройку на голос собственной интуиции и пройти мини тест - 10 попыток указать, где спрятан ноль.

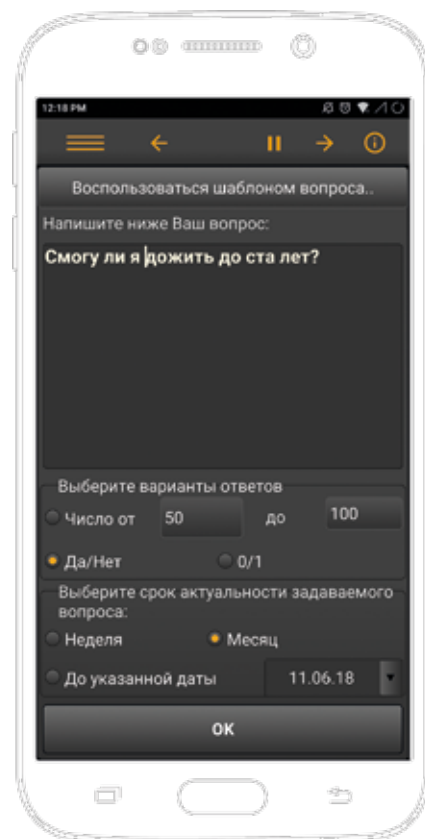
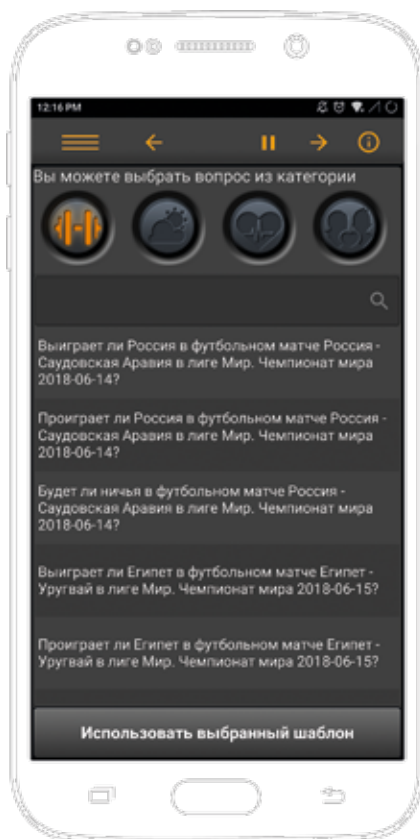
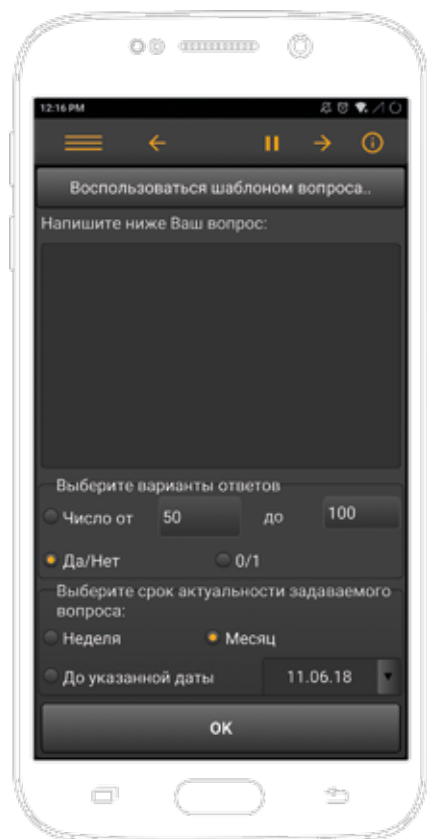
Количество прохождений теста не ограничено. В ответах учитывается среднее значение по всем попыткам.



→ На изображениях представлены два различных типа вопросов:

- **Бинарный - «Да / Нет»**
- **Сколько**

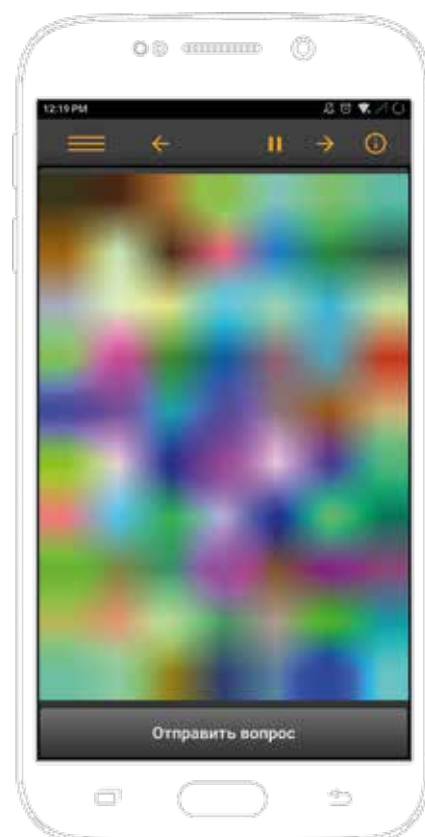
Соответственно, пользователь либо выбирает кнопку «Да» или «Нет», либо двигает движок вверх / вниз и оставляет его, исходя из своего внутреннего субъективного ощущения.



→ Задать вопрос

Для того, что бы задать вопрос, пользователю необходимо пройти через последовательность экранов, помогающих ему правильно осуществить это действие. В приложении имеется набор стандартных вопросов, которые доступны под кнопкой «Шаблоны». Для получения прогнозов по исходам спортивных матчей программа содержит списки матчей. В приведенном ниже примере пользователь выбирает интересующий его матч, указывает тип вопроса «Да / Нет» и указывает дату проведения матча. Дата нужна для того, чтобы этот вопрос после наступления события не показывался «Линкером».

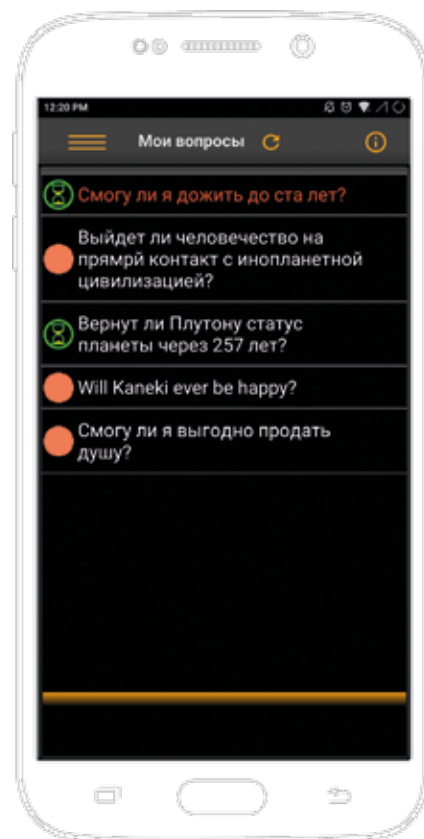
Указываем количество ответов, которые нужно получить, страны, в каких нужно произвести опрос, далее, привязываем вопрос к картинке и отправляем картинку Линкером.



→ Личный кабинет

В «Личном кабинете» отображается список вопросов.

В данном случае был сделан прогноз в виде бинарного вопроса, «Смогу ли я дожить до ста лет?»

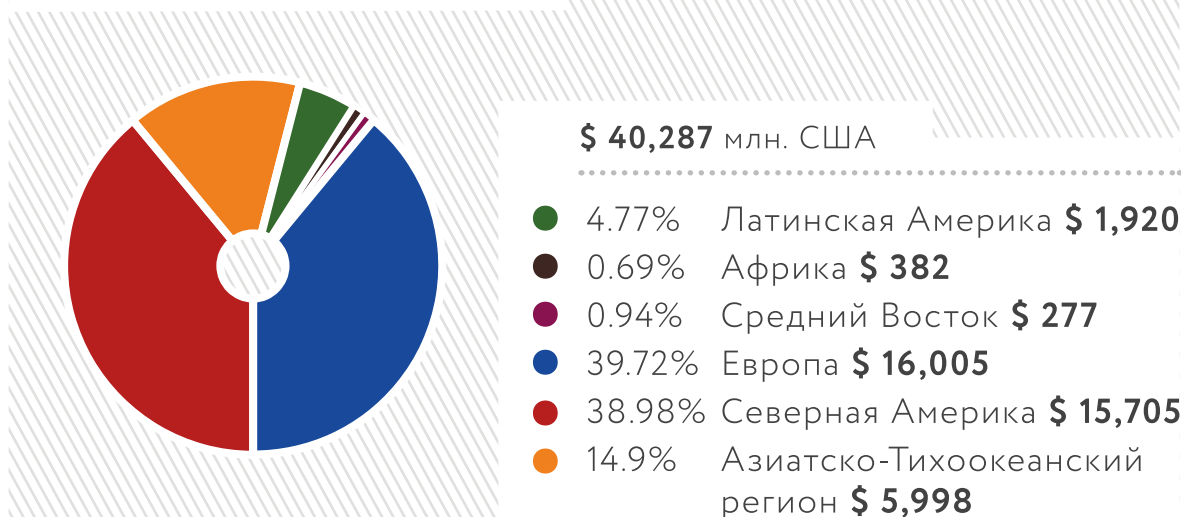


II. ПРИЛОЖЕНИЕ

РЫНОК МАРКЕТИНГОВЫХ ИССЛЕДОВАНИЙ

Рынок маркетинговых исследований, как и глобальный, так и отдельных стран, показывает определенный ежегодный рост.

ОБОРОТ МИРОВОГО РЫНКА МАРКЕТИНГОВЫХ ИССЛЕДОВАНИЙ, 2013 г.



ДИНАМИКА МИРОВОГО РЫНКА

\$ США, млрд.	2014	2015	2016
Традиционный тип Исследований	38.2	38.3	39.7
«Новый» тип Исследований	24.4	26.5	28.2
ВСЕГО	62.6	64.8	67.9

Также заметно увеличение интереса к появившемуся новому виду исследований, проводящихся онлайн и поэтому дающих быстрые результаты.

Так, например, в 2015 году впервые наблюдалось падение рынка из-за начала конкуренции исследовательских агентств с крупными IT-компаниями. Их конкуренция, основанная на первенстве в реализации новых исследовательских технологий, до 2015 года не достигала огромных масштабов.

ДИНАМИКА РОССИЙСКОГО РЫНКА МАРКЕТИНГОВЫХ ИССЛЕДОВАНИЙ с 2001 по 2016 гг.



Объем рынка маркетинговых исследований в долларах в России сократился в 2015 и 2016 годах, но если переводить полученные цифры в рубли даже с учетом инфляции, заметно, что резких скачков вниз не было, а рынок продолжал расти.

ЗАРАБОТОК КОМПАНИЙ В РОССИИ

Место в рейтинге	Название компании	Выручка за 2014 в млн. руб.	Выручка за 2015 в млн. руб.	Выручка за 2016 в млн. руб.
1	TNS	3 188	3 132	3 361
2	AS Nielsen	2 541	2 995	3 178
3	GfK Russia	1 633	1 831	2 757
4	Ipsos Comcon	2 452	2 185	2 477
5	Millward Brown A/R/M/ I-Marketig	803	763	708
6	Ромир	310	330	526
7	Magram Market Research	148	178	233
8	FDF Group	89	162	229
9	Tiburon Research	86	117	191
10	МАСМИ	170	181	173
11	О+К	165	151	167
12	Фабрика маркетинга	93	118	153

13	Wanta Group	116	176	139
14	Бизнес Аналитика	204	169	134
15	Online Marketing Intelligenece	107	82	126
16	Validata	157	124	121
17	Top of Mind	64	83	107
18	МаркетСенс	98	84	87
19	Mix Research	143	82	84
20	AC-Consulting	95	73	83
21	НАФИ	55	82	78
22	Радость понимания	74	63	72
23	Bojole Research	62	61	66

По результатам опроса в 2016 году, в котором участвовало 158 экспертов из 35 городов России, примерно у 40% выросли маркетинговые бюджеты. Больше всего выросли расходы на интернет-маркетинг (46%), стимулирование сбыта (28%) и базы данных потребителей (21%). У некоторых компаний выросли также затраты на исследования рынка.

Развитие интернет-ресурсов позволило исследователям получить новый канал доступа к потребительской аудитории для проведения количественных и качественных исследований. Основная часть интернет-исследований связана с проведением опросов через Интернет. Очевидными достоинствами и дополнительными возможностями данного направления исследований являются привлекательные технические параметры канала, удобство работы с респондентами, характер коммуникаций и возможности контроля проведения опроса.

III. ПРИЛОЖЕНИЕ

СРАВНЕНИЕ С ДРУГИМИ ПЛАТФОРМАМИ

«Конкуренция — вполне закономерный процесс формирования мнения: способствуя распространению информации, она обеспечивает единство и слаженность экономической системы, свойственные целостному рынку. Она помогает людям сформировать представление о наиболее выгодном соотношении цены и качества, и именно благодаря ей люди узнают о вероятностях и возможностях. Таким образом, этот процесс подразумевает постоянное движение данных, и он не имеет ни малейшего значения для теорий, которые рассматривают эти данные как постоянные величины». Хайек Ф. А., 1946. «Значение конкуренции». Перепечатано в издании: Хайек Ф. А., 1948. «Индивидуализм и экономический порядок».

В настоящее время рынок предсказаний в блокчейне представлен такими проектами, как Augur, Gnosis, Stox, Æternity, Endor.

Принцип работы Augur напоминает торговлю виртуальными акциями: имеется создатель предсказания (маркет-мейкер), который определяет возможные исходы — «акции», их доли и размер комиссии за ставки на эти исходы. Второй тип пользователей занимается тем, что выкупает доли или продает их на внутреннем рынке, а третий тип пользователей — «оракулы» — высказывает свое мнение по поводу имеющихся вариантов исхода и получают деньги с комиссий за свою работу.

Gnosis, как и Augur, предоставляет те же самые возможности пользователям, но одно из различий этих платформ заключается в том, что решение выносит один «оракул». Кроме того, Gnosis позволяет указать вспомогательный токен при настройке «рынка прогнозов», параметры которого в дальнейшем можно будет изменить, тем самым позволяя из «возможных исходов» делать еще одни рынки, и так далее.

То есть и Gnosis, и Augur, а также вышедший в августе 2017 проект Stox под предсказаниями подразумевают нечто близкое к уже знакомым обществу ставкам и спорам, добавляя новые роли и делая все взаимоотношения максимально честными.

«Децентрализованные оракулы» (или «умные машины») Æternity могут спрогнозировать исполнение смарт-контракта, учитывая внешние явления из реального мира. По факту Æternity не является платформой для предсказаний, поскольку применяет оракулов для обработки смарт-контрактов, но в будущем на платформе возможно создание предсказывающего исход событий приложения. Разница заключена в том, что отсутствует применение феномена Wisdom of Crowd.

	Oris	Gnosis	Augur	Æternity	Hivemind/ Truthcoin	Endor
Особенность	Платформа и мобильные приложения социальной сети	Платформа для создания рынков предсказаний	Платформа для рынков предсказаний	Масштабируемая блокчейн-платформа	Платформа для создания рынков предсказаний для пользователей BTC	Протокол предсказаний
Децентрализация	Есть	Есть	Есть	Есть	N / A	N / A
Масштабируемость	Есть	Есть	Нет	Есть	N / A	Есть
Экосистема	Есть	Есть	Нет	Нет	N / A	Нет
Использование профилей	Есть	Нет	Нет	Есть	Нет	Нет
Улучшение качества услуги со временем	Есть	Нет	Нет	Есть	Есть	Есть
Голосование за ответы	Есть	Нет	Есть	Нет	Есть	Нет
Многомерные рынки предсказаний	Есть	Нет	Нет	Есть	Нет	Нет
Создание приложений на платформе	Есть	Есть	Нет	Есть	Есть	N / A
Применение Байесовского алгоритма вероятностей	Есть	Нет	Нет	Нет	N / A	Нет
Применение Искусственного Интеллекта	Есть	Нет	Нет	Нет	N / A	Есть
Применение Wisdom of Crowd	Есть	Есть	Есть	Нет	Есть	Нет

Проект ORIS.SPACE использует алгоритм Bayes, на основании статьи (2004) Prelec D., «A Bayesian Truth serum for subjective data», Science.

Подход данной статьи в выявлении максимально правильного и честного ответа, лишённого предвзятости и стереотипности, среди массы других ответов: «Субъективные суждения — важный источник информации для науки и политики — являются проблематичными, потому что нет публичных критериев оценки правдивости высказывания. ORIS.SPACE представляет метод подсчета для выявления правдивых субъективных данных в ситуациях, когда объективная истина непознаваема. Метод присваивает высокие баллы не самым обычным ответам, а ответам, которые более распространены, чем коллективно предсказываемые, с прогнозами, полученными из одной и той же совокупности. Эта простая корректировка в критерии подсчета удаляет все предубеждения в пользу консенсуса: истинные ответы максимизируют ожидаемый балл даже для респондентов, которые считают, что их ответ представляет мнение меньшинства».

Применение байесовского алгоритма в проекте ORIS.SPACE:

$n_1, n_2, n_3, \dots, n_k$ — параметр, w_j — слово / комбинация из слов, P — вероятность

$$P(n_k) = \frac{1}{K}, \sum_{i=1}^K P_i = 1, P(n_k) = \frac{1}{K} < 1$$

Пусть Вероятность комбинаций словпо n_k это $P(w_j)$, где $1 \leq j \leq i$

$$\begin{aligned} P(n_1, w_j) &= P(n_1) \times P(w_j), \\ P(n_2, w_j) &= P(n_2) \times P(w_j), \\ P(n_3, w_j) &= P(n_3) \times P(w_j), \\ &+ \vdots \\ \sum_{i=1}^K P(n_i, w_j) &= P_{\text{normal}} \end{aligned}$$

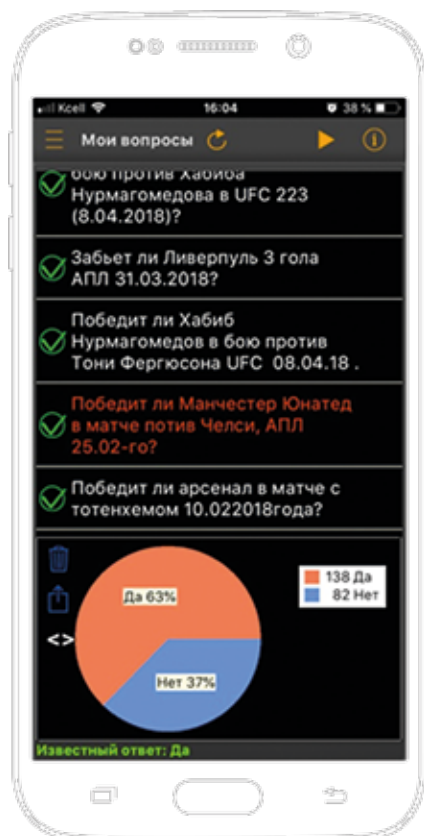
$$\begin{aligned} P(n_1 / w_j) &= \frac{P(n_1, w_j)}{P_{\text{normal}}} \\ P(n_2 / w_j) &= \frac{P(n_2, w_j)}{P_{\text{normal}}} \\ &\vdots \\ P(n_k / w_j) &= \frac{P(n_k, w_j)}{P_{\text{normal}}} \end{aligned}$$

IV. ПРИЛОЖЕНИЕ

РЕЗУЛЬТАТЫ ЭКСПЕРИМЕНТА

В таблице №1 приведен пример одного из наших исследований на исходы спортивных (футбольных) матчей для выявления более точных прогнозов с помощью нашего приложения ORIS в сравнении с результатами букмекерских контор.

Вопросы о матче	РЕЗУЛЬТАТЫ ORIS		Коэффициент букмекера	ИСХОД
	БЕЗ ФИЛЬТРА	С ФИЛЬТРОМ		
Выиграет ли Ростов в футбольном матче Ростов – СКА Хабаровск в лиге Россия. Премьер Лига 2018 / 04 / 15?	78 / 22 +	61 / 39 +	77.5% x 6.8%	РОСТОВ – СКА 2 : 0
Выиграет ли Манчестер Юнайтед в футбольном матче Манчестер Юнайтед – Челси в лиге АПЛ 2018 / 02 / 25?	45 / 55 -	63 / 37 +	40.3% x 29.2%	МАНЧЕСТЕР ЮНАЙТЕД – ЧЕЛСИ 2 : 1
Выиграет ли Реал Мадрид в футбольном матче Реал Мадрид – Жирона в лиге Испания. Ля Лига 2018 / 03 / 18?	60 / 40 -	65 / 35 +	83.3% x 6.2%	РЕАЛ МАДРИД – ЖИРОНА 6 : 3



По результатам видно, что в приложении даются достоверные/близкие к действительности ответы без анализа матчей, причем, с помощью коллективного бессознательного. Так же стоит отметить многолетний опыт букмекеров, аналитиков этой сферы, обладающих дополнительной информацией со всего мира, где выстраиваются эти коэффициенты для букмекерских контор, в качестве аргумента к тому, что, используя наш метод обращения к Wisdom of Crowd, можно получить достоверные ответы в любой сфере.

Исходя из вышеизложенного, мы понимаем, что теория коллективного бессознательного на самом деле эффективна. Подтверждение тому — большое количество проведенных исследований на тему интуиции, архетипов, коллективного бессознательного и Wisdom of Crowd.

V. ПРИЛОЖЕНИЕ

КОМАНДА

Основатели проекта ORIS.SPACE объединились в 2012 году с целью ведения IT-бизнеса. За годы совместной работы были реализованы разные проекты, в которых использовались:

- **обработка больших массивов данных (big data);**
- **распределенные вычисления;**
- **нейросети.**

Команда проекта ORIS.SPACE имеет авторские права (см. раздел патенты) на разработки, которые являются основой Программных продуктов и успешно эксплуатируются. В 2015 году у команды появилась идея создать поисковую систему следующего поколения, в которой запрос мог бы обрабатываться одновременно на большом количестве устройств. Построение поискового индекса и обработка запроса пользователя под этот индекс происходит с помощью нейросети. Тормозом для дальнейшего развития этого проекта стало понимание необходимости гигантских вычислительных ресурсов, тысяч терабайт для хранения информации и ограничения по входящему интернет-трафику.

После ознакомления с технологией блокчейн, оценив открывшиеся возможности, пришло понимание, что все предыдущие наработки идеально ложатся в основу Платформы ORIS.SPACE и Мобильного приложения ORIS.

Кроме того, многие участники проекта ORIS.SPACE активно занимаются различными медитативными практиками, благодаря которым произошло осознание, что все человечество соединено единым информационным пространством на не улавливаемом умом уровне.

АЛЕКСАНДР КОЛОХМАТОВ

Сооснователь

Инженер-исследователь по образованию, мистик по зову души. 20 лет опыта работы в IT банковской сферы. Последние 5 лет посвятил реализации собственных идей. Технология блокчейн позволила ему реализовать их в проекте ORIS. SPACE.

ГАЛИЯ АХМЕТЖАНОВА

Сооснователь

Экономист-кибернетик по образованию, бизнесвумен по призванию. 20 лет опыта работы на фондовом рынке. Последние 5 лет посвящены IT-проектам. Блокчейн открыл новые возможности применения всего накопленного опыта, который реализуется в проекте ORIS. SPACE.

АЛЕКСАНДР ОЗЕРОВ

Сооснователь

Радиоинженер по образованию с огромным опытом работы в IT-сфере. Поднимал системы управления документами, участвовал в управлении компанией по разработке программных продуктов. Занимается формированием стратегии технического развития проекта ORIS. SPACE, управляет командой проектирования и разработки.

КУАНЫШ ОМАРОВ

Сооснователь

По образованию программист и экономист. 15 лет опыта работы в сфере управления и продвижения бизнеса. Знакомство с технологией блокчейн позволило ему расширить возможности привлечения инвесторов в стартап-проект.

КОМАНДА

РОМАН КАБЕНКО

Разработчик

Инженер-программист с широким спектром интересов. Работал над проектами по автоматизации, облегчающими людям жизнь. Много лет трудится над разработкой и внедрением программ по психологии.

МЕРЕЙ САРСЕНГЕЛЬДИН

Руководитель лаборатории по аналитике данных Sigma Labs

Ассоциированный профессор, Ph.D.

МАМЕД САДЫХ-ПУР

Идеолог

Технолог творческих процессов. Автор идеологической концепции ORIS. SPACE. Композитор, режиссер, драматург.

САУЛЕ ГАБДУЛГАЗИЗОВА

Юрист

Специалист рынка ценных бумаг. Приобретает новый опыт и знания в области применения и развития блокчейна. Работает на исключение/минимизацию правовых рисков.

ЕЛЕНА БЛЮМКИНА

Финансист

Специалист с многолетним опытом ведения финансовых дел нескольких компаний одновременно.

АБУЛХАИР ШАХАРЗАТОВ

Маркетолог

Магистр наук международного бизнеса с 5-летним опытом в сфере продаж и маркетинга. Занимался продвижением туристических фирм и организацией конференций в области Retail Banking. Сейчас занимается реализацией маркетинговой стратегии для продвижения платформы ORIS. SPACE.

АЛЬБЕРТ ДИН

Программист backend-сайта gic.life

Занимается разработкой новых кодов и работой с платформой блокчейн. По образованию инженер автоматике, телемеханики и связи. Разработал автоматический прицел с технологией самонаведения и определения «свой/чужой», с использованием трехмерной геолокации и определением характеристики оружия и количества патронов.

ОЛЕГ АБДРАХМАНОВ

Программист разработчик ПО

Backend-программист, пишет коды для приложения ORIS и имеет патент вместе с Александром Озеровым и Александром Колохматовым.

ДМИТРИЙ БАДОВСКИЙ

Аналитик Big Data, инженер-экономист

Автор «Программного обеспечения технологических операций проведения клиринга хозяйствующих объектов и бюджета», свидетельство государственной регистрации объекта интеллектуальной собственности №227 от 29/12/2001 РК.

СОФЬЯ ДИН

Backend-программист

Студентка колледжа, будущий техник-программист. В проекте ORIS занимается анализом, редактированием и разработкой проектной документации. Заинтересована в научном подтверждении Wisdom of Croud и его возможностей, а также влиянии цветов на подсознание.

ЕРЛАН ЖАНАКОВ

Web-разработчик

Его профильные инструменты — HTML5, CSS3, JavaScript, а также CMS DLE, WordPress и OpenCart. Разрабатывает сайты, дружественные к поисковым системам и пользователям, используя самые современные принципы и методы web-разработки.

КАТЕРИНА ЕРМАКОВА

Frontend-разработчик

Сверстала более 20 сайтов. В прошлом 1С-программист, сменив специализацию, занимается активным изучением php.

АЙГЕРИМ АЛИМОВА

Офис-менеджер

Обеспечивает порядок и комфорт в офисе. Занимается оповещением и налаживанием коммуникационных связей между участниками команды. Участвует в проекте благодаря интересу к философской антропологии и инновационным технологиям.

МАРИЯМ БЕСКЕМПИР

ISO-аналитик

Представитель поколения Z, участница международных олимпиад по физике и математике. Занимается сбором и анализом информации и доработкой некоторых идей с автором визуальной новеллы. Изучала модели поведения ИИИИ в нестандартных условиях, о технологии блокчейн узнала примерно год назад, активно продолжает углубляться в эту тему.

ЯСМИН АЛЬПИЕВА

Маркетинг-менеджер

Имеет опыт работы в европейских компаниях и на ЭКСПО-2017 в Астане. Отвечает за продвижение платформы ORIS.SPACE. Анализирует и суммирует полученную информацию и раскладывает ее на составляющие грамотного PR. Продумывает ходы продвижения платформы.

ИРИНА ОЛЬШАНСКАЯ

Разработчик визуальной новеллы

Как-то раз ради шутки предложила выпустить инструкцию к приложению с помощью «движущихся на экране картинок», и неожиданно это всем понравилось. Стала одним из разработчиков концепта персонажей, которые до сих пор являются неотъемлемой частью визуальных новелл ORIS.SPACE.

НУРЛАН НУРГАЗИН

Аналитик игрового направления

Занимается анализом предсказаний исходов спортивных событий и отчетов со статистикой ответов.

ИЛЬДАР ГЕРТ

Научный консультант

Физик, теоретик, автор теории молекулярного резонанса. Автор более 400 патентов.

Ольга Соколова

Психолингвист

Научный консультант, автор уникальной технологии изучения иностранных языков.

Азиз Жамбакиев

Кинооператор, режиссер, продюсер

Автор фильмов о проекте ORIS.SPACE, владелец White Cloud Production.

Равиль Мухамедиев

Научный директор КазННТУ

Профессор кафедры FIT Казахстанско-Британского технического университета, Алматы, Казахстан. Главный научный сотрудник кафедры информационных и вычислительных технологий Института МОН РК. Профессор естественных наук и вычислительных технологий Департамента университета ISMA, Рига, Латвия.

Андрей Полторатских

Дизайнер

Художник, создатель логотипов Oris, Oris.Space, Orgon и большинства визуальных элементов проекта.

Ирина Кудрицкая

Психолог

Консультирует по вопросам психологии и дизайна человека.

Психодиагност, коуч ISTA, тета-хилер, экзистенциальный психо

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. (2011) Dorit Geifman, Daphne R. Raban and Sheizaf Raaij, "P-MART: Towards a classification of online prediction markets", First Monday, 16, 7 (<http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/viewArticle/3203/3019/>)
2. (2008), Gruca, T.S., J. Berg and M. Cipriano, "Incentive and ACCURACY Issues in Movie Production Markets", The Journal of Prediction Markets, 29-43
3. (2006), Robert W. Hahn, Paul C. Tetlock, "Prediction Markets A New Way Of Making Decision", AEI Press (https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1385778)
4. (2008) Tetlock, Paul C., "Liquidity and Prediction Market Efficiency", Princeton University Press (<https://ssrn.com/abstract=929916>, <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.929916>)
5. (2001), Pennock, D.M., S. Lawrence, C. Giles and F. Nielsen, "The Real Power of Artificial Markets", Science 291, 987-8
6. (2008), Robert S. Erikson, Christopher Wlezien "Are Political Markets Really Superior to Polls as Election Predictors?", Public Opinion Quarterly, 72, 190-215 (<https://ssrn.com/abstract=1455018>)
7. DARPA - FutureMAP Program - Policy Analysis Market (PAM) Cancelled (<http://www.iwar.org.uk/news-archive/tia/futuremap-program.htm>)
8. Hanson, Robin, "The Policy Analysis Market (and FutureMAP) Archive" (<https://web.archive.org/web/20050328091844/http://hanson.gmu.edu/policyanalysismarket.html>)
9. (2004), James S., "The Wisdom of Crowds: Why the Many Are Smarter Than the Few", Doubleday
10. (2007), Douglas H., "How to Measure Anything: Finding the Value of Intangibles in Business», Wiley
11. The Journal of Prediction Markets (<http://ubplj.org/index.php/jpm/index>)
12. (1994) James D. Dana Jr. and Michael M. Knetter, «Learning and Efficiency in a Gambling Market», Management Science
13. (2004) Prelec D., «A Bayesian Truth serum for subjective data», Science
14. (2005) Hastie Reid and Tatsuya Kameda, «The Robust beauty of Majority Rules in Group decisions», Psychological Review
15. (1952) May M., "A Set of Independent, Necessary and Sufficient Conditions for Simple Majority Decision", Econometrica, 20, 680-684.

16. (1985) Boyd, R., & Richerson, P. J., "Culture and the evolutionary process", Chicago: Chicago University Press.
17. (1996) Boehm, C., "Emergency decisions, cultural-selection mechanics, and group selection", *Current Anthropology*, 37, 763–793.
18. (1989) Mueller, D. C., "Public choice II", Cambridge and New York: Cambridge University Press.
19. (2003) Mueller, D. C., "Public choice III", Cambridge and New York: Cambridge University Press", 5, 79-157
20. (2007) Ho, Teck-Hua and Kay-Yut Chen, «New Product Blockbusters: The Magic and Science of prediction markets», *California Management Review* (154 страница);
21. (2002) Charles R. Plott, Kay-Yut Chen, Hewlett Packard Laboratories, "Information Aggregating Mechanisms: Concept, Design and Implementations for a Sales Forecasting Problem", *California Institute of Technology* (12, 15 страница) <https://authors.library.caltech.edu/44358/1/wp1131.pdf>
22. (2009) Oskarsson , An T. Leaf Van Boven, Gray H. Mollleland, and Reid Hastic, «What's Next? Judging Sequences of Binary Events», *Psychological Bulletin* (https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1532588)
23. (2016) Joseph P. Simmons, Leif D.Nelson, Jeff Galak, Shane Frederick, «Intuitive Biases in Choice versus Estimation: Implications for the Wisdom of Crowds», *Journal of Consumer Research*
24. (1970) Jeane Baudrillard "La société de consommation: ses mythes et ses structures"
25. (2001) Vivian Lei, Charles N. Noussair and Charles R. Plott, «Nonspeculative Bubbles in Experimental Asset Markets: Lack of Common Knowledge of Rationality vs. Actual Irrationality», *Econometrica* 69, 4 <https://authors.library.caltech.edu/43956/1/non%20speculative%20bubbles%20in%20experimental.pdf>
26. (24 апреля 1923) Sigmund Freud «Das Ich und das Es»
27. (12 апреля 1919) Carl Gustav Jung «Auseinandersetzung mit dem Unbewussten»
28. (2006) Lorrick, Richard E. And Jack B. Soll, «Intuitions about Combining Opinions: Missappreciations of the Averaging Principle», *Management Science*
29. http://wiki.witology.com/index.php?title=%D0%A0%D1%8B%D0%BD%D0%BA%D0%B8_%D0%BF%D1%80%D0%B5%D0%B4%D1%81%D0%BA%D0%B0%D0%B7%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B9&oldid=1203

ПАТЕНТЫ



CERTIFICATE

of State Registration of Rights to the Copyright Works

No. 559

April 3, 2017

This is to certify that exclusive property rights for Copyright Works under the name «AltInfo» (computer program) have been registered in the Ministry of Justice of the Republic of Kazakhstan, whose authors are **Ozerov Alexander Gennadievich, Abdrakhmanov Oleg Grigorievich, and Kolokhmatoev Alexander Sergeevich.**

Upon the request of the rightholder the exclusive property rights to the Copyright Works which were created on July 1, 2016 belong to **“Aurum Alttico” LLP**, and when creating the above object, the rights holder guarantees that no any intellectual property rights of other persons were violated.

An entry No.559 as of April 03, 2017 in the registry is available.

Deputy of the Minister /signed/ **E. Azimova**

Officially sealed

CERTIFICATE ИС 007794



CERTIFICATE

of State Registration of Rights to the Copyright Works

No. 2631

December 12, 2016

This is to certify that exclusive property rights for Copyright Works under the name **«LawHunter» (computer program)** have been registered in the Ministry of Justice of the Republic of Kazakhstan, whose authors are **Ozerov Alexander Gennadievich, Abdrakhmanov Oleg Grigorievich, and Kolokhmatov Alexander Sergeyevich.**

Upon the request of the rightholder the exclusive property rights to the Copyright Works which were created on **October 15, 2015** belong to **“Aurum Alttico” LLP**, and when creating the above object, the rights holder guarantees that no any intellectual property rights of other persons were violated.

An entry No.2631 as of December12, 2016 in the registry is available.

Deputy of the Minister /signed/ **E. Azimova**

Officially sealed

CERTIFICATE ИС 006827