Daftar Isi

1. Ikhtisar Proyek 2
1.1 Latar Belakang 2
1.2 Misi Kami 2
1.3 Visi Kami 2
1.4 Tim Kami 2

2. Masalah & Solusi 4
2.1 Ekonomi Virtual 4
2.2 Sosialisasi 4
2.3 Menjembatani Antara Web 2.0 & Web 3.0 5

3. Ekosistem 6
3.1 Dojo 6
3.2 Pemilik Dojo 7
3.3 Ninja 8
3.4 Pembuat 8

4. Tokenomics 10
4.1 Token Utilitas - $DJT 10
4.2 Alokasi Token 11
4.3 Jadwal Vesting 11
4.4 Hadiah Staking & Staking 12
4.5 Mata Uang Dalam Game - NINT 12

5. Pemerintahan 13
5.1 Proposal 13
5.2 Grup 13

6. Proposisi Nilai Unik 15
6.1 Siap digunakan untuk semua jaringan metaverse terbuka 15
6.2 Integrasi Web 2.0 untuk mempercepat adopsi massal metaverse 15
6.3 Peluang kerja melalui Ekonomi Kreator 15

7. Investasi Seed Round 16
8. Mitra & Penasihat 18
9. Peta Jalan Proyek 21
10. Tautan Media Sosial 22
11. Penafian Hukum 23

1. Ulasan Proyek

1.1 Latar Belakang

Diikuti oleh hype DeFi dan NFT, banyak yang setuju bahwa tahun 2021 melihat kelahiran Metaverse. Definisinya bervariasi tetapi kami menyukai bagaimana CEO Outlier Ventures Jamie Burke mengatakannya - " Metaverse dapat dipahami sebagai lapisan antarmuka antara dunia fisik dan virtual, yang terdiri dari kombinasi inovasi dalam perangkat keras dan perangkat lunak, tetapi yang terpenting, sistem ekonomi paralel ke sistem keuangan fiat." [1]

Sementara istilah tersebut telah ada selama 20 tahun, Metaverse pasti menjadi sorotan media arus utama berkat rebranding raksasa teknologi Facebook pada Oktober 2021. MetaDojo dikonseptualisasikan pada Kuartal 3 tahun 2021 sebelum berita ini. Proyek kami bertujuan untuk menyediakan tempat NFT yang siap digunakan untuk membuka lahan metaverse atau untuk disematkan di situs web atau media sosial.

1.2 Misi Kami

Berkontribusi pada transformasi ekonomi internet dan interaksi sosial dari Web 2.0 ke Web 3.0.

1.3 Visi Kami

- Memberikan solusi yang terjangkau dan siap pakai untuk pengembangan lahan metaverse yang skalabel.
- Memberdayakan pemilik tanah metaverse dengan alat pemanfaatan MetaFi.
- Membantu adopsi massal Web 3.0 dengan menawarkan dunia virtual 3D yang terintegrasi dengan situs web kepada individu, bisnis, dan organisasi.

1.4 Tim Kami

Tim inti kami berbasis di Selandia Baru, negara yang indah dan sangat inovatif. Setiap anggota tim kami benar-benar percaya pada gerakan Web 3.0 dan memiliki komitmen jangka panjang terhadap proyek tersebut. Ada 8 anggota tim pada Januari 2022. Kami berasal dari 5 negara dan berbicara 10 bahasa yang berbeda di antara kami.

---

[1] tesis "MetaFi: DeFi untuk Metaverse", Outlier Ventures, https://outlierventures.io/wp-content/uploads/2021/12/OV_MetaFi_Thesis_V1B.pdf

Echo Guo

Pendiri & CEO

Memiliki bayi berbulu bernama Meta

Alan Liang

Co-Founder & CTO Game

Terobsesi dengan yang tak terbatas
kemungkinan yang dibawa Metaverse

Kai Zhang

Co-Founder & CTO Blockchain

Tertarik dengan metaverse adopsi massal

Ida Wahap

Manajer Komunitas & Kemitraan

Suka memancing, bermain Lego &
game online. Seorang advokat yang kuat akan kesadaran kesehatan mental

Leo Lou

Pengembang Perangkat Lunak Senior

Minatnya berkisar dari menulis bersih, kode latensi rendah di berbagai bahasa, hingga forex berdagang & memasak

Zac Wang

Pengembang Perangkat Lunak Senior

memiliki taman kecil

Deep Chahal

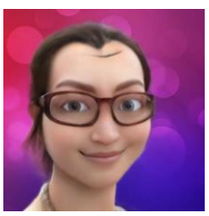
Artis Game Senior

Semangatnya adalah untuk berkembang
definisi tinggi, foto-realistis aset dengan banyak jenis pekerjaan simulasi

Steven Jurriaans

Artis Permainan

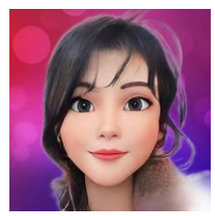
Tumbuh besar bermain video game dan
telah mengembangkan hasrat untuk digital
seni dan dunia 3D. Mimpi untuk membangun
pengalaman yang benar-benar tak terlupakan



Hana Do

Manajer Penjaminan Mutu

Bergairah tentang kualitas pengiriman barang



YJ Lu

Desainer UX/UI

Membuat karakter virtual dan
memasak adalah gairah terbesar saya

2. Masalah & Solusi

Dalam makalah penelitian akhir tahun 2021 berjudul “The Metaverse”, Grayscale menggambarkan Metaverse sebagai 'satu set dunia virtual 3D yang saling berhubungan, berdasarkan pengalaman, di mana orang-orang yang berada di mana saja dapat bersosialisasi secara real-time untuk membentuk ekonomi internet milik pengguna yang persisten yang mencakup dunia digital dan fisik.' [2] Selama beberapa tahun terakhir, sejumlah protokol metaverse telah bergabung mendahului masa depan Web 3.0 yang menarik dan tak terbatas. Namun demikian, kami telah mengidentifikasi celah berikut dalam solusi yang telah ditunjukkan oleh para penjelajah awal ini.

2.1 Ekonomi Virtual

Hampir semua proyek metaverse memusatkan model ekonomi virtual mereka pada kepemilikan tanah. Sebidang tanah di Sandbox dijual dengan harga rekor tertinggi $4,3 juta USD pada November 2021, membuat prediksi Graysacle bahwa real estat di metaverse akan mencapai $1 triliun dalam pendapatan tahunan tidak terlalu sulit dipercaya.

Di sisi lain, riset pasar awal kami menunjukkan bahwa pemilik real estat virtual arus utama tidak memiliki rencana dan opsi pengembangan yang jelas untuk tanah mereka. Mereka tidak memiliki sumber daya yang dimiliki oleh pengembang lahan digital profesional seperti Republic Realm, juga tidak memiliki jaminan lalu lintas yang dinikmati oleh selebriti, pemimpin opini, dan perusahaan besar. Mengubah bidang tanah kosong mereka menjadi dunia 3D yang semarak, makmur, dan fantastis membutuhkan waktu, investasi finansial, dan keahlian tertentu (misalnya, desain animasi dan pengembangan game). Selain itu, untuk tetap kompetitif, mereka membutuhkan dukungan berkelanjutan dan peningkatan terus-menerus.

MetaDojo bertujuan untuk menghadirkan ruang 3D yang dibangun khusus yang dilengkapi dengan In-Dojo Economy (lihat subbagian
3.1 Dojo) untuk membantu pemilik tanah metaverse untuk memonetisasi real estat virtual mereka, meningkatkan nilai aset digital mereka, dan memperkuat komunitas tempat mereka berada.

2.2 Sosialisasi

Meskipun menjadi salah satu karakteristik mendasar dari metaverse, sosialisasi bukanlah benteng dari sebagian besar jaringan metaverse hingga saat ini. Mengambil Decentraland dunia metaverse terkemuka sebagai contoh, menyelenggarakan acara dengan lebih dari 100 peserta telah terbukti menantang.

Kami percaya Dojo menyediakan tempat yang sempurna untuk sosialisasi metaverse karena hadir di Dojo yang sama, para pengunjung secara alami berbagi kesamaan misalnya kenalan pemilik Dojo, pengikut selebriti yang sama, pelanggan bisnis, anggota komunitas yang sama, dll.

---

[2] Laporan “The Metaverse”, Grayscale Investments, https://grayscale.com/learn/the-metaverse/

Oleh karena itu, tim MetaDojo berupaya mengembangkan alat untuk membantu memfasilitasi sosialisasi dan pertemanan virtual.

2.3 Menjembatani Antara Web 2.0 & Web 3.0

Mengikuti keyakinan kuat Mark Zuckerberg tentang masa depan metaverse dalam membentuk masyarakat kita, sektor bisnis arus utama seperti ritel dan klub olahraga telah mulai mencari cara inovatif untuk mendapatkan kehadiran Web 3.0 sebagai bukti masa depan. Sayangnya, biaya dan pengetahuan blockchain yang relevan yang diperlukan dalam hal pengadaan tanah metaverse bisa menjadi penghalang. Di beberapa wilayah dan wilayah, kepemilikan barang digital di blockchain tidak diakui secara hukum dan dilindungi sepenuhnya.

Mengingat berapa tahun yang dibutuhkan bisnis untuk berubah menjadi berbasis cloud dan digital, hanya sedikit yang akan berpendapat bahwa kurva adopsi Web 3.0 akan berekor panjang. Salah satu tantangan terbesar yang perlu dikelola oleh bisnis adalah bahwa sementara Generasi Z siap untuk terjun, sebagian besar pelanggan mereka yang lebih tua mungkin tetap tidak peduli atau bahkan skeptis terhadap cryptocurrency untuk beberapa waktu.

Untuk mempercepat adopsi massal metaverse, tim kami menyadari pentingnya memiliki solusi sementara yang menghubungkan dunia baru dengan platform Web 2.0 yang lebih dikenal seperti situs web dan toko online. Misalnya, pelanggan non-crypto dapat merasakan elemen menarik dari metaverse seperti animasi 3 dimensi, avatar, dan interaksi sosial, tetapi diarahkan kembali ke Web 2.0 platform eCommerce dalam hal melakukan pembayaran.

3. Ekosistem

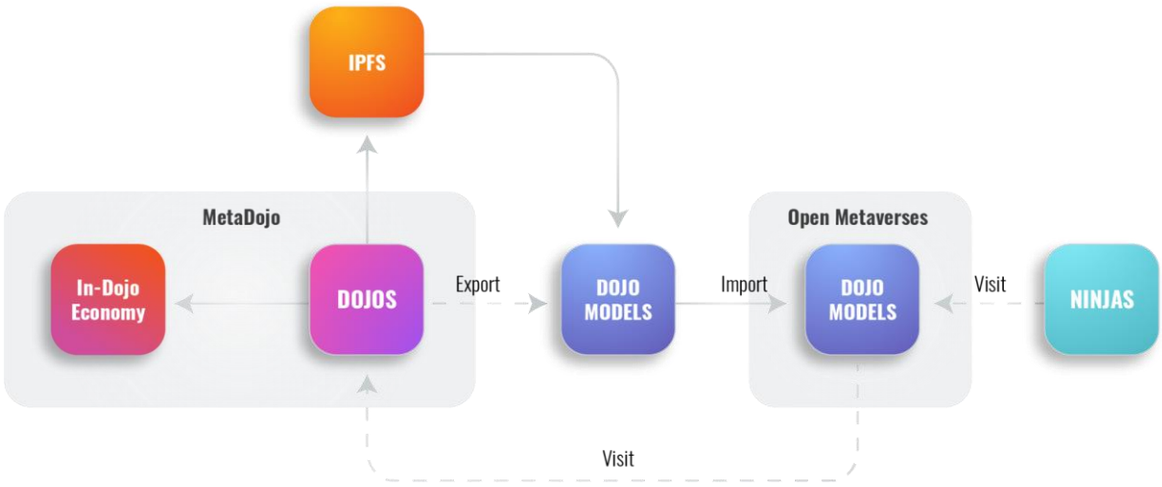
Selain Perbendaharaan Komunitas, ada tiga komponen ekosistem MetaDojo, yaitu Pemilik Dojo, Ninja, dan Kreator. Sebelum masuk ke masing-masing kelompok ini, mari kita mulai dengan apa yang diharapkan dari Dojo kita.

3.1 Dojo

Dojo memegang tempat sentral dalam ekosistem MetaDojo. 'Dojo' adalah istilah yang kami gunakan untuk menggambarkan tempat virtual terlepas dari bentuk dan bentuknya. Bisa berupa gedung pencakar langit terapung, galeri seni berbentuk pesawat luar angkasa, atau klub malam berbentuk planet! Tim kami akan mengembangkannya dalam berbagai koleksi, untuk memuaskan pengguna dengan kebutuhan fungsional, budaya, dan estetika yang berbeda.

Dojo adalah bangunan 3 dimensi yang dibangun dalam bentuk NFT dan kompatibel dengan standar ERC-721, sehingga dapat juga disimpan dan dijual secara peer-to-peer pada platform di luar ekosistem MetaDojo. Selain menyediakan ruang virtual dengan interior dan eksterior yang fungsional, Dojo kami hadir dengan mekanisme bawaan yang memfasilitasi Play-to-Earn (P2E), Play-to-Learn (P2L), dan sosialisasi. Melalui ini, pemilik Dojo dan pengunjung sama-sama bisa mendapatkan keuntungan dan uang dari investasi mereka di metaverse, baik itu

keuangan, waktu atau tenaga. Kami telah memberi label kegiatan ekonomi ini "Ekonomi Dalam-Dojo", rincian lebih lanjut akan terungkap seiring perkembangan kami.



3.2 Pemilik Dojo

Dojo akan menetapkan harga USD agar tetap dapat diakses dan terjangkau. Membeli Dojo, bagaimanapun, memerlukan pembayaran dalam $DJT, token utilitas kami (lihat subbagian 4.1 Token Utilitas $DJT) yang dapat diperoleh pembeli melalui penjualan token kami atau platform pertukaran terdesentralisasi. Harga jual Dojo ditentukan oleh beberapa faktor antara lain ukuran, kerumitan, dan koleksi yang dimilikinya.

Pembeli juga dapat mencari di pasar sekunder untuk Dojo yang dijual kembali. Kepemilikan Dojo terjadi ketika kepemilikan Dojo NFT dialihkan dari platform ke pemilik, atau dari pemilik lama ke pemilik baru. Setelah kepemilikan Dojo dialihkan, pemilik kemudian dapat mempersonalisasikan Dojo mereka melalui cara-cara berikut.

- Konfigurasi melalui panel kontrol dan fungsi yang disediakan oleh platform.
- Mengunggah NFT, gambar, video, dan model 3D.
- Menampilkan aksesori yang dibeli dari pasar (lihat subbagian 3.4 Kreator).

Selain menempatkannya di tanah metaverse, pengguna juga dapat mengintegrasikan Dojo yang mereka beli ke platform Web 2.0 seperti situs web. Kami percaya ini akan membantu menjembatani kesenjangan dan menghapus beberapa blok terutama untuk bisnis kecil, sehingga manfaat dari metaverse dapat diakses dan dinikmati oleh mereka juga.

Beberapa contoh kasus penggunaan Dojo:

- Galeri untuk tampilan dan perdagangan NFT.
- Kehadiran virtual dengan demonstrasi produk/layanan melalui gambar, video, dan model 3D yang ditampilkan di Dojo.
- Ekstensi ke platform eCommerce yang ada.

- Perluasan ke kampanye pemasaran yang ada dengan mekanisme P2E bawaan.
- Pendidikan online dengan mekanisme P2L bawaan.
- Rapat, konferensi, dan acara tim virtual.
- Ruang hangout pribadi virtual untuk teman dekat dan kelompok sub-budaya.

3.3 Ninja

Sejalan dengan Dojo, kami telah memberikan istilah 'Ninjas' kepada para pemain. Berbeda dari kebanyakan
Platform yang berfokus pada GameFi, Ninja di ekosistem MetaDojo dapat menjadi pengunjung Dojo, anggota komunitas, dan pemain game. Mereka adalah pengguna utama Dojo dan aspek permainan mereka.

Beberapa contoh pengalaman dalam game meliputi:

- **Play-to-Earn (P2E)** : Dengan memainkan game in-dojo dan/atau menyelesaikan misi, Ninja akan diberikan token game (lihat subbagian 4.5 Mata Uang Dalam Game - NINT).
- **Play-to-Learn (P2L)** : Selain mendapatkan hadiah dan memonetisasi waktu yang dihabiskan di Dojo, Ninja dapat memilih untuk melakukan pembelajaran mendalam melalui foto, video, NFT, dan informasi yang ditampilkan di Dojo.
- **Sosialisasi** : Berada di Dojo yang sama pada waktu yang bersamaan? Kami rasa sosialisasi akan terjadi secara alami melalui interaksi avatar, obrolan suara, dan permainan tim.

3.4 Kreator

Kreator adalah kontributor penting untuk ekosistem MetaDojo, dengan membawa keterampilan dan pengalaman berharga mereka ke ekosistem dalam bentuk mendaftarkan layanan profesional dan/atau NFT mereka di pasar. Pemilik Dojo dan Ninja melakukan pembelian dari mereka untuk meningkatkan pengalaman dalam game mereka sendiri (mis. membeli Avatar desainer), untuk meningkatkan pengalaman dalam gim, atau nilai yang dihasilkan dari, pengunjung Dojo mereka (mis. memasang gim mini untuk membantu membuat pengujian A/B produk lebih menyenangkan; terlibat dengan pakar acara virtual untuk merencanakan rilis produk berikutnya), atau untuk meningkatkan nilai Dojo mereka (mis. menambahkan hewan peliharaan ke Dojo Anda agar terasa lebih nyaman). Kami juga percaya Pencipta akan menjadi kekuatan yang signifikan dalam hal adopsi massal metaverse karena mereka melihat keuntungan finansial, pengakuan, dan kemajuan karir di metaverse.

Kami berbagi visi seperti yang dijelaskan oleh Outliner Ventures dalam tesis mereka “MetaFi: DeFi for the Metaverse” yang diterbitkan pada Desember 2021: “... kami percaya bahwa aktivitas ekonomi di Metaverse akan mendorong transfer kekayaan generasi demi generasi mendatang, bukan warisan dunia. Ini membawa inklusi ke asli digital, ke materi iklan digital, ke pekerja digital, ke gamer, ke musisi. Ini akan membawa inklusi kepada individu yang memiliki nilai digital yang tidak diakui oleh sistem keuangan tradisional.” [3]

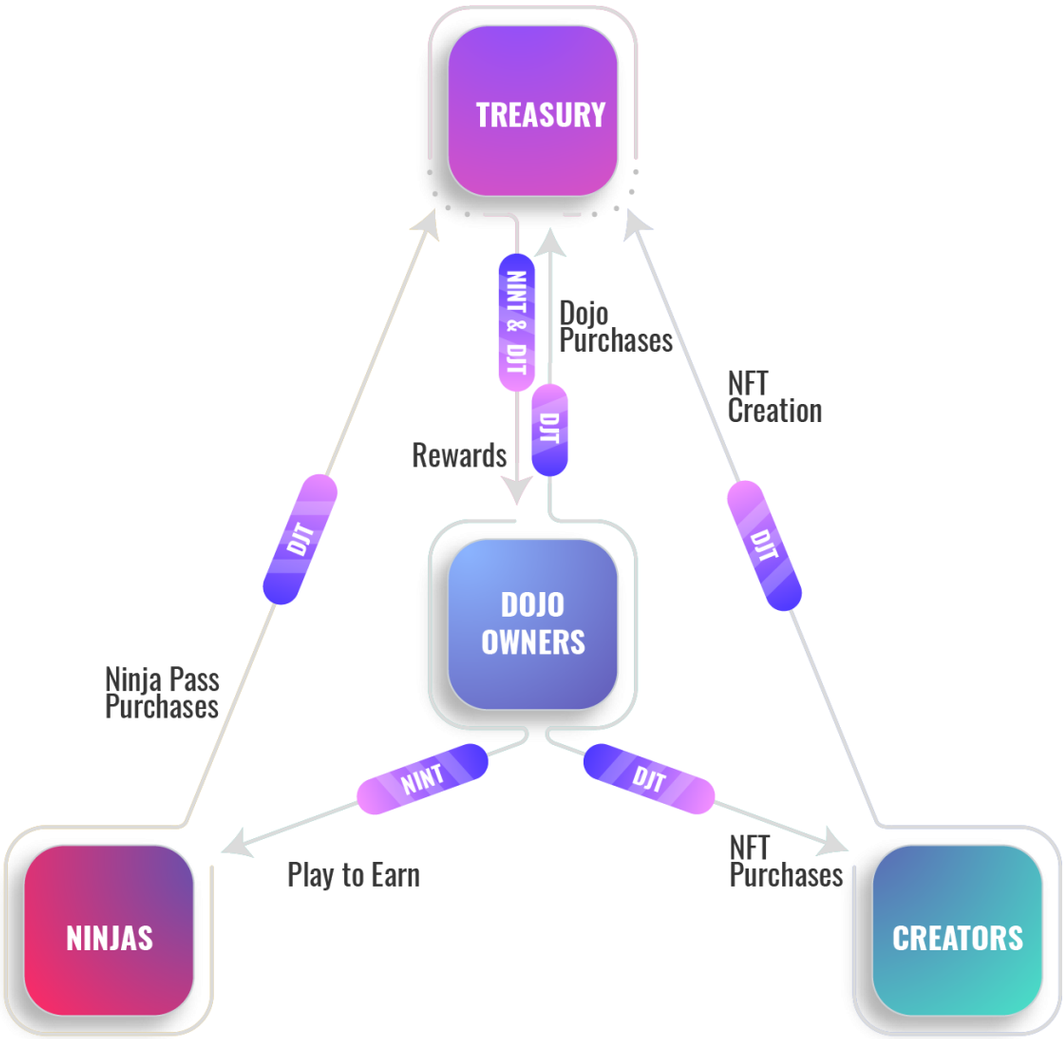
[3] tesis "MetaFi: DeFi untuk Metaverse", Outlier Ventures, https://outlierventures.io/wp-content/uploads/2021/12/OV_MetaFi_Thesis_V1B.pdf

Untuk memulai ekosistem, Kreator seperti desainer, pengembang, musisi, pemasar, dan perencana acara virtual akan diberi hadiah untuk menyiapkan Dojo mereka di MetaDojo. Kami berencana menggunakan token dari The Creator Foundation untuk mensubsidi pembelian Dojo mereka. Pada saat yang sama, Kreator yang baru bergabung akan diberikan tunjangan, yang memungkinkan mereka untuk segera berpartisipasi dalam ekonomi. Insentif finansial ini akan membantu meningkatkan nilai utilitas Ekonomi Kreator hingga ekosistem secara organik menarik aliran Kreator yang stabil.

Selain dukungan keuangan, strategi bootstrap lain yang kami miliki adalah memprakarsai Metaverse Career Academy pertama di dunia melalui kemitraan dengan platform pendidikan yang diakui secara global, lihat subbagian 7.3 Mitra Pendidikan untuk informasi lebih lanjut.

4. Tokenomics

Ekonomi token MetaDojo didasarkan pada pemanfaatan dua token - DJT dan NINT. Bagaimana mereka berinteraksi dengan ekosistem diilustrasikan dalam bagan di bawah ini.



4.1 Token Utilitas - $DJT

MetaDojo Token ($DJT) digunakan untuk mengatur ekosistem MetaDojo. Ini akan dihasilkan selama Token Generation Event (TGE) dengan total pasokan 1 Miliar. Ini adalah token utilitas platform dan digunakan untuk berinteraksi dengan platform dengan cara berikut:

- Pemerintahan
- Pembelian Dojo
- Upgrade/ekspansi Dojo

- Membayar Pencipta untuk terlibat dalam layanan profesional mereka
- Membayar komisi pasar

4.2 Alokasi Token

Diagram lingkaran di bawah menggambarkan alokasi token DJT.

- Setengah dari token DJT ditujukan untuk distribusi melalui penjualan publik, airdrops, Creator Foundation, dan metode promosi lainnya kepada masyarakat umum.
- 25% direncanakan akan dialokasikan untuk pendukung swasta dan investor.
- 20% dialokasikan untuk tim pendiri.
- 5% sisanya dicadangkan untuk pemasaran, kemitraan, dan pertumbuhan komunitas.

Alokasi Token Utilitas

4.3 Jadwal Vesting

Jadwal vesting berikut dibuat untuk memastikan visi dan komitmen jangka panjang terhadap proyek.

- Tim Pendiri - periode penguncian selama 18 bulan, diikuti dengan pelepasan linier selama 18 bulan dengan angsuran triwulanan.
- Investor Swasta dari putaran awal - periode penguncian 6 bulan, diikuti dengan pelepasan linier selama 12 bulan dengan cicilan bulanan.
- Investor Swasta dari putaran strategis - untuk dialokasikan dan diberikan.
- Mitra dan penasihat - untuk dialokasikan dan diberikan.

4.4 Staking & Hadiah Staking

Staking adalah cara untuk menghargai anggota komunitas kami atas komitmen jangka panjang mereka terhadap pemeliharaan dan peningkatan Dojo serta tampilan konten yang sesuai. Anda akan bisa mendapatkan hadiah NINT saat Anda mengunci token Anda melalui dasbor staking. Dalam waktu dekat, mempertaruhkan $DJT akan memberi Anda hak suara dan hak suara atas penggunaan Perbendaharaan Komunitas. Lihat Bagian 5 Tata Kelola untuk informasi lebih lanjut.

4.5 Mata Uang Dalam Game - NINT

NINT dicetak oleh MetaDojo Treasury setiap hari. Pasokan hariannya dihitung menggunakan parameter berikut:

(Total Level Dojo /NINT Dalam Sirkulasi) * Konstanta Dewan

Beberapa contoh kasus penggunaan untuk NINT meliputi:

- Play2earn
- Hadiah Staking
- Penghargaan platform
- Pembelian dalam aplikasi
- Biaya Menjalankan Dojo
- Biaya hosting aset utilitas pribadi IPFS

5. Pemerintahan

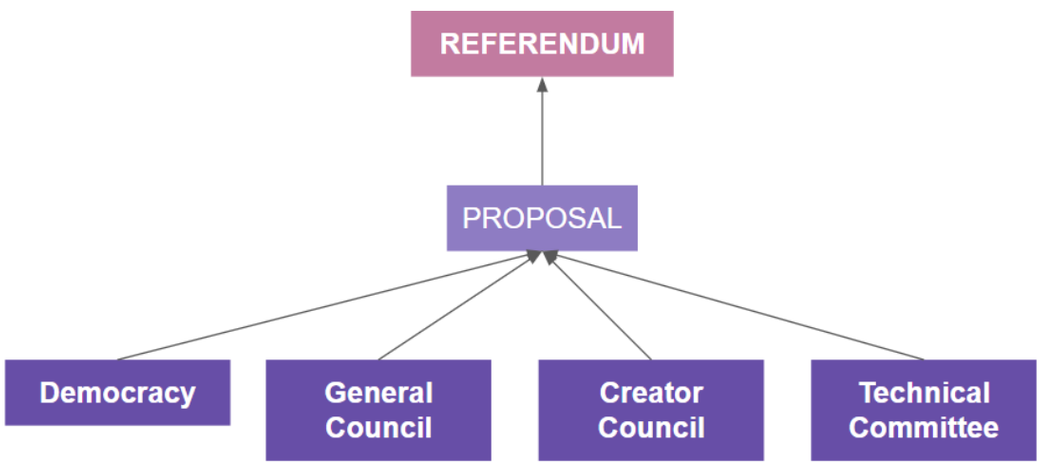
Metadojo bertujuan untuk berkembang secara bertahap menjadi organisasi desentralisasi milik komunitas.

5.1 Proposal

Mengusulkan adalah proses penting untuk menyampaikan hal-hal penting secara efisien dan efektif kepada khalayak publik. Secara umum, siapa pun dapat membuat proposal, namun proposal yang paling populer akan dipromosikan sebagai referendum untuk mendapatkan perhatian dan pemungutan suara publik. MetaDojo akan secara aktif mempromosikan semua referendum publik dalam upaya terbaiknya untuk menarik perhatian dari semua pemegang token untuk pemungutan suara.

5.2 Grup

Ada empat bidang minat, yaitu Demokrasi, Dewan Umum, Dewan Pencipta, dan Komite Teknis.



Demokrasi

Setiap pemegang token DJT dapat membuat proposal melalui Demokrasi.

Dewan Umum

Dewan Umum tertarik pada hal-hal seperti pengembangan ekosistem, implementasi & penyesuaian protokol, dll. Anggotanya dipilih melalui proses pemilihan calon pemegang $DJT.

Dewan Kreator

Dewan Kreator bertanggung jawab atas masalah yang berkaitan dengan ekonomi kreator, aturan pembuatan NFT, dll. Anggotanya dipilih melalui proses pemungutan suara kandidat pemegang $DJT. Namun, kandidat harus pengguna yang telah mencetak dan menjual NFT di MetaDojo Marketplace.

Panitia Teknis

Anggota Komite Teknis ditunjuk oleh Dewan Umum, mereka bertanggung jawab atas perbaikan bug yang mendesak dan peluncuran. Segala keadaan darurat terkait teknis akan dilacak dengan cepat melalui Komite Teknis.

6. Proposisi Nilai Unik

6.1 Siap digunakan untuk semua jaringan metaverse terbuka

Salah satu tujuan utama MetaDojo adalah untuk berkolaborasi dengan semua protokol metaverse terbuka, untuk memberi pemilik tanah mereka cara yang ekonomis untuk memulai perjalanan MetaFi mereka dengan memonetisasi real estat virtual mereka, meningkatkan nilai aset digital mereka, dan memperkuat komunitas tempat mereka berada.

6.2 Integrasi Web 2.0 untuk mempercepat adopsi massal metaverse

Kami ingin membawa metaverse ke semua individu, bisnis, dan organisasi. Jika saat ini Anda memiliki kehadiran online, baik dalam bentuk situs web, toko online, atau akun media sosial, Dojo kami memungkinkan Anda menikmati dimensi baru Web 3.0 tanpa biaya di muka dan keterampilan teknis yang terkait dengan metaverse land Akuisisi.

6.3 Peluang kerja melalui Ekonomi Kreator

Metaverse milik pencipta asli digital! Impian kami adalah memfasilitasi ekosistem yang terbuka dan inklusif di mana anggota komunitas tidak hanya menikmati kunjungan tetapi juga dapat mencari nafkah darinya, sehingga mereka menjadi penghuni sejati metaverse.

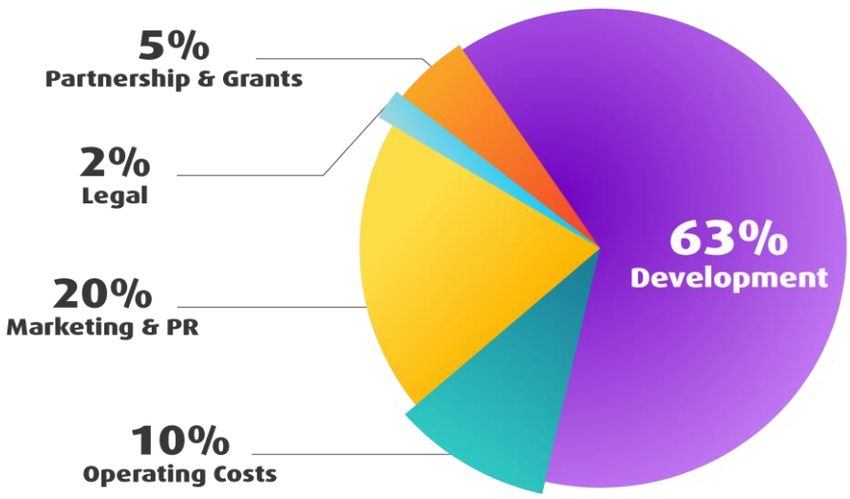
7. Investasi Seed Round

Pada awal 2022, MetaDojo berhasil mengumpulkan $3 juta USD untuk putaran awal. Pendukung kami mencakup beberapa perusahaan modal ventura paling terkenal, bersama dengan kelompok komunitas yang tersebar luas di lebih dari 10 negara di Asia, Amerika Utara, Eropa, dan Australasia.

Dukungan yang kami harapkan dari investor benih kami termasuk dan tidak terbatas pada peluang kemitraan dengan proyek metaverse terkemuka, media & PR, keterlibatan dengan Launchpads, peluang daftar, pembuatan pasar dan likuiditas, sesi AMA, laporan dan video dalam berbagai bahasa dan kegiatan pembangunan komunitas lainnya.

Diagram lingkaran di bawah ini mengilustrasikan bagaimana kami berencana untuk menggunakan dana putaran awal untuk penggunaan yang baik dan memastikan awal yang mulus dan bootstrap untuk proyek tersebut.

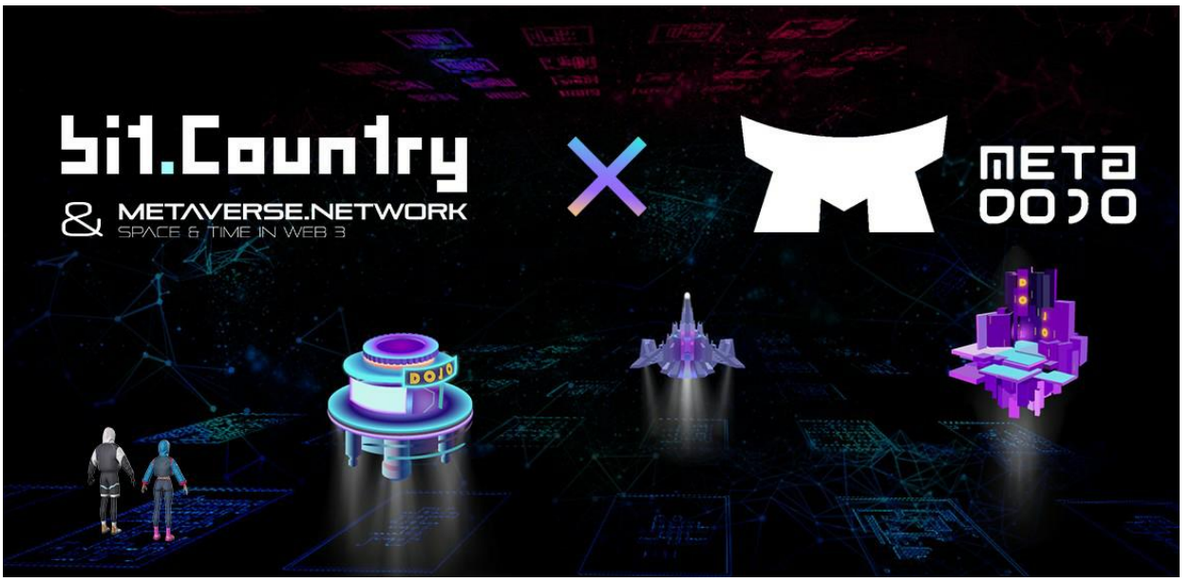
Alokasi Dana (Tahun Pertama - 2022)



8. Mitra & Penasihat

Di atas dukungan dan pengakuan dari investor benih kami, tim MetaDojo bangga akan mitra blockchain dan pendidikannya, dan dewan penasihat yang lengkap yang telah kami amankan untuk keberhasilan proyek dalam jangka panjang.

8.1 Mitra Metaverse dan Blockchain - Bit.Country & Jaringan Metaverse https://bit.country/



Dipersatukan oleh visi tersinkronisasi kami, MetaDojo mencapai kesepakatan strategis dengan salah satu jaringan metaverse yang tumbuh paling cepat di dunia Bit.Country sebagai mitra peluncuran beta kami. Kumpulan koleksi Dojo pertama kami akan didukung oleh blockchain Metaverse Network.

Bit.Country & Metaverse Network adalah platform & ekosistem blockchain untuk metaverse, game, dan dApps yang dibuat pengguna. Setiap orang dapat memulai metaverse mereka sendiri dengan token mereka sendiri yang dapat dipertukarkan atau tidak dapat dipertukarkan, tampilan garis waktu, dan tampilan dunia virtual 3D. Pemilik komunitas, pemberi pengaruh, dan KOL dapat memanfaatkan platform dan protokol untuk mengembangkan dan melibatkan audiens mereka.

- Pada Mei 2021, Bit.Country menyelesaikan peningkatan modal awal sebesar 4 juta USD dari modal ventura terkemuka.
- Pada November 2021, Bit.Country memenangkan lelang slot parachain Kusama ke-14 dengan KSM senilai $100 juta USD dari sejumlah kontributor yang memecahkan rekor.
- Pada bulan Desember 2021, Bit.Country mengumpulkan 36 juta USD dari pengadopsi awal komunitas.

8.2 Dewan Penasehat

Kami menyadari bahwa meskipun dilengkapi dengan niat terbaik dan komitmen penuh terhadap proyek, anggota tim inti kami terbatas dalam kemampuan dan bidang keahlian mereka. Oleh karena itu, merupakan misi penting sejak hari pertama untuk membentuk dewan penasihat yang lengkap untuk membantu dan membimbing kita sepanjang perjalanan yang mengasyikkan dan seringkali melelahkan ini. Kami merasa terhormat memiliki penasihat berikut bergabung dengan kami, dan kami selalu mencari lebih banyak lagi!

Justin Pham
Co-Founder & CTO di Bit.Country & Metaverse Network
Advisor - Blockchain

Shannon Christie
Co-Founder & CTO di Bit.Country & Metaverse Network
Advisor - Game

Profesor Justin Goldston
Profesor di Universitas Negeri Pennsylvania, Profesor Tamu & Anggota Dewan Penasihat Pascasarjana di Universitas Georgetown
Penasihat - Penelitian Metaverse

Mario Nawfal
CEO NFT Technologies (go public di bawah ticker "NFT"), pendiri International Blockchain Consulting, WeAreGrowthHackers & mitra di International Blockchain Legal and North Equities.
Penasihat - Peretasan Pertumbuhan

Jenny Yang
Pendiri Star Consulting
Penasihat - Pemasaran & Hubungan Masyarakat

8.3 Mitra Pendidikan

Pendidikan adalah kunci untuk mempercepat penyerapan arus utama. Melalui kemitraan strategis, MetaDojo telah bergabung dengan inovator Industry Connect, Thunder University dan Aimy Limited untuk membawa
Akademi Karir Metaverse pertama kalinya. Kami akan menyatukan yang terbaik dari yang terbaik dalam keahlian industri, pengalaman belajar interaktif, dan program sertifikasi yang diakui untuk memungkinkan karir profesional paralel di metaverse.

Industry Connect

https://www.industryconnect.org/

Industry Connect adalah sekolah pelatihan perangkat lunak inovatif yang didukung oleh inkubator teknologi global. Mereka bertujuan untuk membuat peserta siap kerja pada akhir program, memenuhi kebutuhan peserta serta kebutuhan bakat industri yang lebih luas. Lebih dari 8 tahun pertumbuhan berkecepatan tinggi, peserta mereka telah mendapatkan pekerjaan impian mereka di lebih dari 450 perusahaan IT terkemuka di Australia, Selandia Baru, Inggris, Irlandia, Kanada, Singapura, dan Hong Kong.

Thunder University

https://thunder.university/

Thunder University membawa kesuksesan model Magister-Magang yang telah terbukti yang dibuat di Industry Connect ke tingkat berikutnya. Ini tidak hanya memulai karir individu dengan peran pembayaran langsung, tetapi juga membangun ekosistem yang menghubungkan Magang dengan Master dan Pengusaha, dan juga Angel Investor yang tertarik untuk berinvestasi dalam ide-ide baru yang menarik. Model desentralisasi akan menghapus perantara yang tidak perlu dan mendorong pertumbuhan individu secara lebih efisien.

Aimy Limited

https://www.aimyplus.com/

Aimy Limited adalah penyedia SaaS global dengan lebih dari 100.000 pengguna akhir di 5 negara. Ini memberdayakan penyedia layanan pendidikan dengan alat manajemen satu atap yang menangani pendaftaran, pendaftaran, pemesanan, faktur, pembayaran, manajemen informasi siswa, manajemen di tempat, manajemen staf, dan komunikasi. Otomatisasi mereka yang kuat telah menyelamatkan pelanggan mereka dari jam kerja manual yang tak terhitung jumlahnya, membantu mereka beralih ke paperless dan menyediakan alat untuk meningkatkan keselamatan siswa.

9. Peta Jalan Proyek / Roadmap

Kuartal 3, 2021	Proyek dimulai Pengiriman aplikasi peringatan Dewan Kusama
Kuartal 4, 2021	Penggalangan dana Seed Round Membangun tim
Kuartal 1, 2022	Rancang dan bangun koleksi Dojo pertama yang siap untuk Kaoslanders di Bit.Country Siapkan Metaverse Career Academy dan Creator Foundation Pra-penjualan token publik
Kuartal 2, 2022	Peluncuran Beta di Bit.Country & Metaverse Network Alfa meluncurkan solusi Web 2.0 Penggalangan dana Strategis Round
Kuartal 3, 2022	Membangun kemitraan dengan jaringan metaverse di luar daftar Bursa ekosistem Polkadot
Kuartal 4, 2022	Peluncuran protokol metaverse lainnya Peluncuran beta dari solusi Web 2.0

10. Tautan Media Sosial

Situs web
https://metadojo.io/

Twitter
https://twitter.com/MetaDojo_IO

Telegram
https://t.me/MetaDojoOfficial

Discord
https://discord.com/invite/FfbDtBJMuZ

Medium
https://metadojo.medium.com/

LinkedIn
https://www.linkedin.com/company/meta-dojo

Github
https://github.com/meta-dojo/

YouTube
https://www.youtube.com/channel/UCnHhHMSjmXOFltko0OjPEUQ

Instagram
https://www.instagram.com/metadojo.io/

11. Penafian Hukum

Penawaran produk dan layanan yang dijelaskan dalam whitepaper ini tunduk pada, jika perlu di setiap yurisdiksi terkait, perolehan setiap lisensi dan/atau persetujuan yang diperlukan dari setiap badan dan/atau otoritas pemerintah terkait, atau kemitraan MetaDojo dengan entitas yang memiliki lisensi dan/atau persetujuan yang diperlukan di bawah setiap yurisdiksi yang relevan bagi entitas tersebut untuk melakukan aktivitas teregulasi yang relevan.