



Whitepaper

Version 1.0

Cyber Music (CYMT)

Modernize music streaming through the distribution of
blockchain technology powered by Cyber Music

차례

경영 요약

1. Project에 대해서	2
2. Vision 기술	3
3. 성공의 열쇠	3
4. 고지 사항	4
5. 문제점	5
6. 해결책	6
7. 음악시장	9
8. Blockchain 개요	10
9. Token 정보	11
10. Token 분배	12
11. 예산 할당	13
12. Token 판매 단계	15
13. Token 세부 사항	15
14. Roadmap	16

Project에 대해서

Streaming 서비스는 음악산업을 살리고 가장 많이 사용되는 현대음악의 환경으로 사용되는 계기가 되고, 주요 시장의 증가를 유발하여 대중들에게 닿을 수 있는 엄청난 잠재력을 만들어냈습니다.

세계 음반 매출은 2016년 160억 달러에서 2017년 174억 달러로 연간 8퍼센트의 성장에 도달했습니다. 특히 Streaming 수익이 이러한 성장에 기여했으며, 전체 수익의 43%인 74억달러로 전년대비 39%가 증가했습니다.(Sarah Perez, Techcrunch, 2018)

Cyber Music은 이더리움 blockchain을 이용해 만들어진 새로운 플랫폼입니다.

Cyber Music 개발자들이 집중하는 것은 그들의 마음과 가까울 것입니다. 이것은 음악가들을 위한 프로젝트이며 신형 예술가들을 위한 주요 문제를 해결하기 위한 시도입니다. Cyber Music을 통해 음악가들은 자신들의 노래를 만들 기회를 갖게되고 청취자들은 그들의 장비를 통해 새로운 콘텐츠를 즐기고 듣게 될 것입니다.

Cyber Music은 무료 streaming, 기부금 요청, payment system과 광고 스폰서 등의 다양한 방식으로 플랫폼을 사용자에게 제공할 것입니다.

Cyber Music과 다른 음악 streaming 플랫폼과의 차별점은 음악가 및 비디오 아티스트들의 상업적인 활동에 대해 팬들로부터의 토큰을 제공함으로써 자금을 지원하는 것입니다.

Vision 기술

우리의 vision은 다른 어떤 플랫폼과 달리 음악 스트리밍과 연결된 새롭고 혁명적인 브랜드를 만드는 것 입니다.

성공의 열쇠

Cyber Music은 음악 시장의 새로운 기준이 될 것이며 가능한 blockchain의 모든 기술을 사용하여 완벽히 개발될 것입니다. blockchain을 사용하는 것이 다른 경쟁자와 비교하면, Cyber music에 분산화되고 더 큰 지역사회가 되는 수단이 됩니다. 현재 뮤직비디오는 Youtube를 통하고 streaming과 음악 감상은 Spotify를 통하며 마케팅은 iTunes또는 Beatport에 있고 광고는 소셜 미디어에만 있습니다. Cyber Music은 이러한 문제를 한번에 완전히 해결하는 것을 목표로 합니다.

고지 사항

토큰판매의 일부분으로 판매되는 Cyber Music 토큰은 여기에 설명된 블록체인 기반 음악 배포 플랫폼의 기능적 부분입니다. Cyber Music 토큰은 시간이 지남에 따라 가치가 상승하도록 설계되거나 예상되지 않습니다. Cyber Music 토큰은 Cyber Music에 의해 어떤 종류의 투자 기회로 의도된 것이 아니며 구매자에 의해 투자기회로 인식 되어서는 안됩니다. Cyber Music은 어떤 관할권(jurisdiction)에서든 “보안”으로 취급 될 의도가 없으며 토큰을 구매함으로써 이 입장을 인정합니다.

또한 본 백서는 “있는 그대로” 제공되며 명시적이든 묵시적이든 어떠한 진술(표현)이나 보증을 하지 않습니다. : (i) 상품성, 특정 목적에의 적합성, 소유권 또는 비 침해에 대한 보증; (ii) 본 백서의 내용에 오류가 없거나 어떠한 목적에 대한 적합성 여부; (iii) 그러한 내용이 제 3자의 권리를 침해하지 않음을 보증합니다. 모든 보증은 명시적으로 포기됩니다.

어떠한 경우에도 Cyber Music 또는 제휴사는 손실된 수익에 대한 제한 없이, 음악적 손실, 부수적, 직접적, 간접적, 특수 또는 징벌적 손해에 관하여 개인, 기업, 파트너, 파트너 고객 또는 최종 사용자에게 책임을 지지 않습니다. 본

백서 또는 본 문서에 포함된 내용 중 어느 하나에 해당된 손해가 발생하거나 발생할 수 있으며 계약 위반, 부주의, 불법적 책임 또는 기타 법률적 또는 공정한 이론에 근거하여 그러한 손해가 발생할 경우 청구하겠습니다.

문제점

예술가가 새 싱글이나 음악 앨범을 만들때, 그는 원래의 생각에서부터 제품까지 작품을 만들기 위해 그의 시간을 투자해야 합니다.

음악가들은 자신들의 돈으로 자금을 대고, 음반회사가 그들의 노래에 관심을 가지길 바라면서 많은 매출을 올리기 위해 투자와 시장에 나오는 것을 바라면서 음반회사에 연락을 합니다. 이 모든 것을 얻기까지는 수 개월이 걸립니다.

그러나 보통 이러한 일은 일어나지 않습니다. 음악가들은 뮤직비디오를 만드는데에 필요한 자금을 갖고 있지 않습니다. 왜냐하면 음악가들은 음반사에 적절한 접촉을 하지 못하고, 엄청난 양의 곡을 받는 음반사가 그들의 시간과 노력을 음악가의 노래에 기울이지 않기 때문입니다. 음악가는 자주 그들의 수익없이 상당한 시간과 자금을 소비했다는 것을 발견합니다.

이더리움 blockchain 으로 Cyber Music은 마침내 신형 음악가들을 방해하는 이러한 문제점을 해결하길 원합니다.

Cyber Music은 광고주들이 그들의 청중들에게 쉽게 닿을 수 있는 기회를 제공하며, 광고 비용만 증가시키는 중개인들을 피할수 있게 합니다. 우리는 그들에게 각각의 광고에 투자할 수 있는 선택안을 줄 것 입니다.
또한 광고주는 마케팅 캠페인의 결과를 알 수 있는 데이터를 얻게 됩니다.

해결책

Cyber Music은 음악가들이 음반사 없이 음악을 올릴 수 있게 함으로써 문제를 해결했습니다.

음악가들은 현금으로 전환되는 CYMT 토큰으로 기부를 받거나 이 토큰으로 자신의 음악 작품을 만드는데에 도움을 줄 수도 있습니다. 예술가들은 또한 그들의 음악작품으로 만들어진 광고를 만들고 자신의 노래를 재판매 함으로써 수익을 얻을 수 있습니다. 이로 인해 Cyber Music 플랫폼상에서 만들어진 소셜네트워크와 팬들의 충성심으로 향상 될 것입니다.

Cyber Music 토큰을 통한 기금인 \$CYMT는 예술가들에게 즉시 지급되며 그들은 출금하거나 그들이 적합하다고 생각하는대로 변환할 수 있습니다.

예술가들은 더 이상 음반사가 여러 보고서를 보내기 전에 몇 달 동안 기다릴 필요가 없으며 그들은 실시간으로 직접 그의 이더리움 지갑으로 진행사항을 확인할 수 있습니다.

Cyber Music을 통해 광고주는 비용에 대해 더 큰 명확성을 갖게 될 것이고 중개인에게 추가비용을 지불하지 않게 될 것입니다. 광고주는 Cyber Music 플랫폼내에서 특별한 광고 도구를 통하여 그들만의 광고 캠페인을 만들 수 있으며, 적절한 대상을 고를 수 있습니다.

대상이 선택 되면, 광고주는 그가 투자하길 원하는 각 광고 세션에 \$CYMT 단위로 투자하고 싶은 금액을 선택 할 수 있습니다. 입찰가가 높을수록 광고가

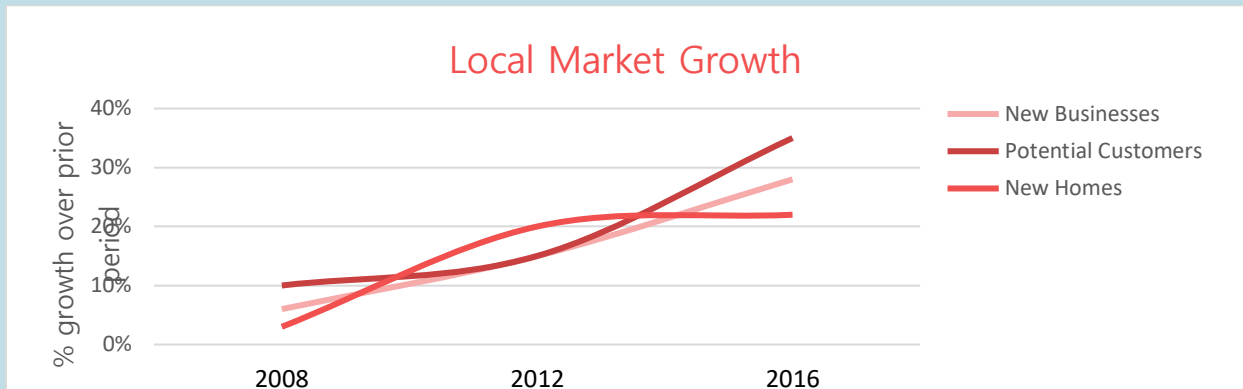
잘 보일 것 입니다. 마지막으로 Cyber Music이 중개인을 완전히 없애고 광고주가 광고에 쓰고 싶은 예산을 결정할 수 있게 하여 천문학적인 금액을 지불할 필요가 없을 것 입니다 .

Cyber Music은 표절이 아닌 모든 노래를 플랫폼에서 수용합니다. 다만, 표절이 아니고, 독창성의 결과물이며 다른 예술가들의 작품을 훼손하지 않는 작품이어야 합니다.

만약 우리 기술이 다른 사용자가 이미 노래를 등록한 것을 확인하면, Cyber Music 플랫폼은 추가적으로 공식적인 신분과 인증서를 통한 검증을 요구할 것 입니다.

음악 시장

최근 몇 년 동안, 음악산업은 streaming과 digital앨범의 판매로 인해 막대한 시장증가를 경험했습니다.



음악산업은 향후 몇 년 동안 기하 급수적으로 성장할 것으로 보이며 2020년까지 520억 달러의 자본이 도달할 것으로 예상됩니다. 음악 streaming으로 인한 증가 수익은 급격한 증가를 보이고 추세는 낙관적입니다. Cyber Music에서 우리는 사용자와 예술가들이 주인공이 되게 함으로써 음악산업의 혁명을 일으키고 있습니다.

Blockchain 개요

Cyber Music의 blockchain 플랫폼과 관련된 모든 구성 요소는 이더리움 네트워크에서 실행이 됩니다. 아래 설명된 blockchain에는 모든 상호작용에 대한 두 가지 독립적 촉진제가 있습니다: Smart Contract와 Cyber Music 토큰

이더리움은 수준 높게 프로그램화 된 digital 화폐라고 설명되는 smart contract를 만들 수 있게 만들어서 Bitcoin과 다릅니다. 대부분의 다른 암호화폐와 달리, 이더리움은 금전적 가치의 거래를 위한 네트워크일 뿐만 아니라 이더리움에 기반한 계약을 실행하는 네트워크입니다.

이러한 계약을 통해 선거 시스템, domain 이름 등록, 금융 시장, crowd funding 플랫폼, 지적 재산 등 많은 작업들을 안전하게 사용하게 합니다.

Cyber Music은 프로젝트에서 한개이상의 blockchain을 사용할 권리가 있습니다. 이를 통해 우리는 단일 기술에 의존하지 않고 완전히 분산화 할 수 있습니다.

Token 정보

Cyber Music 토큰(symbol: CYMT)은 플랫폼내에서 통화수단으로 사용되므로 기부와 구매에 사용됩니다.

Cyber Music커뮤니티에서 이더리움 블록체인을 사용하면 안전하고 빠른 결제를 받게 되므로, 성가시고 느린 문제점을 제거할 수 있습니다 .

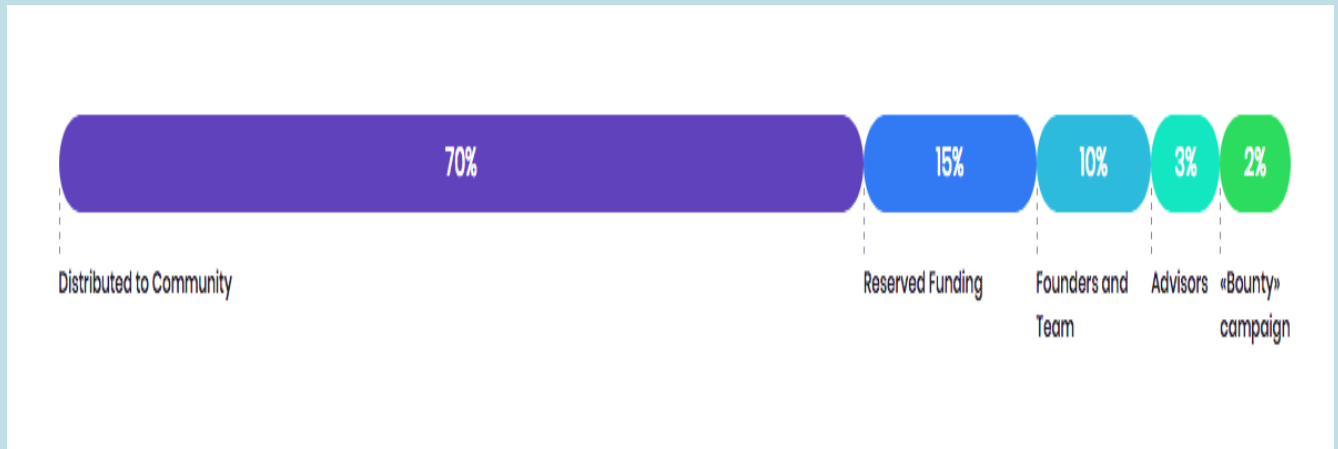
Cyber Music은 장기 프로젝트이며, 우리의 모든 예상은 “중단없는” 생산 흐름(시장의 변화와 관계없는)을 보장하기 위해 만들어 졌습니다.

Cyber Music 토큰은 아래를 만듭니다:

- 기부의 생산
- 음악 구매
- 로열티 지급액

Token 분배

토큰 배포는 커뮤니티 혜택을 높이고 장기적인 수익을 제공하기 위해 설계 될 것 입니다..



PUBLIC SALE - CYMT 토큰의 **70%**가 판매될 예정입니다. 이 판매는 응용 프로그램 개발 및 프로젝트의 확장에 사용됩니다. Public Sale에서 판매되지 않은 모든 토큰은 통화 가치의 안정성과 유지를 보장하기 위해 소각 됩니다.

RESERVE FUND – **15%**의 예비 기금은 프로젝트의 장기 계획을 보장하기 위해 18개월동안 block 됩니다. 추후에 필요할 경우 새로운 기능을 용자하기 위해 10% 단위로 unlock을 합니다.

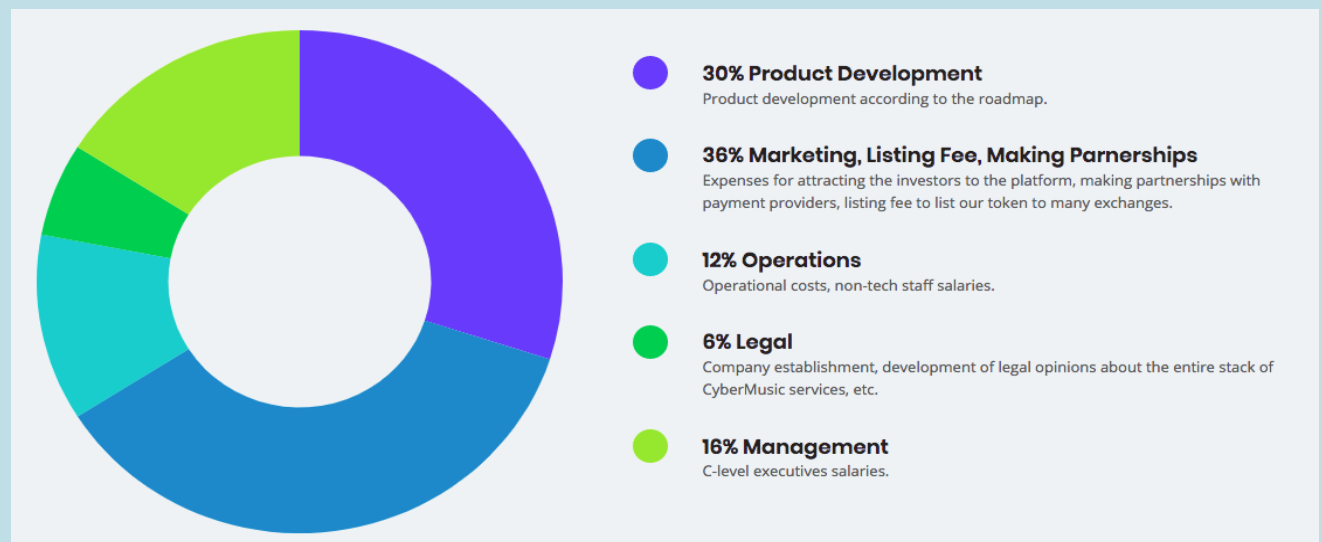
TEAM – **10%**의 CYMT 토큰을 소유자와 창립자 그리고 팀에 할당했습니다. 이 기금은 6개월동안 lock되며 매달 2-3%씩 unlock됩니다.

ADVISOR – **3%** crowdfunding의 성공을 보장하기 위해 우리는 고문 및 관련 비용을 위한 3%의 자금을 확보했습니다..

BOUNTY – 2% 현상금 프로그램은 지속성장 가능한 커뮤니티를 만들기 위해 만들어 졌습니다. 이 경우 Cyber Music에 부가가치를 부여한 모든 사용자에게 CYMT 토큰이 지급됩니다.

예산 할당

Cyber Music은 최고의 방법으로 사용가능한 자금을 관리하고 활용하기 위해 전략과 잘 짜여진 계획에 따라 자금을 사용합니다.



- **30% 제품개발**
Roadmap에 따른 제품 개발.
- **36% 마케팅, 상장 비용, 파트너십 구성**
투자자 유치 비용, 결제 회사와의 파트너십 제휴 비용, 많은 거래소와의 상장 비용.
- **12% 운영**
운영 자금, 비 기술 직원 인건비.
- **6% 법률**

회사 설립, Cyber Music 서비스의 전체 스택에 대한 법적인 의견 개발 등.

- **16% 관리**

C급 임원 급여.

Token 판매 단계

ICO Stages	Dates	Token Sale	Hard Cap
ICO 1	September 01, 2018	1 ETH = 20,000,000 CYMT	Target: 150 ETH
ICO 2	September 16, 2018	1 ETH = 16,000,000 CYMT	Target: 100 ETH
ICO 3	September 24, 2018 -	1 ETH = 12,000,000 CYMT	Target: 80 ETH

Token 세부 사항

Smart Contract	0x78c292d1445e6b9558bf42e8bc369271ded062ea
Token name	CYBER MUSIC
Symbol	CYMT
Decimal	8
Max supply	20,000,000,000
Accepted payment	ETH
Term of token sale	30 days with the possibility of an automatic early completion in pursuing the final goals of ICO
Commitments	- All unsold and unallocated tokens will be destroyed and additional release of tokens will not be possible
	- CEO & Dev wallets will be lock 1 year.
	- Advisors wallets will be lock 3 months.

Roadmap

2018년 8월

ICO 준비(Whitepaper, website)

2018년 10월

CYMT 거래소 상장

2018년 12월

MVP Site 출시

2019년 3월

iOS MVP 출시

2019 4월

iOS 지갑 통합

2019 7월

Android app 출시

2019 11월

version 1.0 출시(사용자가 CYMT로 음악 구매)
