

Manual



Ways es la red social de Waytom, cualquier persona “miembro” puede crear un Ways al que también puede ser llamado “bloque de contenido” y la comunidad que en ella habita es quien aprueba, monetiza o denuncia. Aquí tenéis todo el contenido para su buen uso. Siendo el principal objetivo el incentivo a la creatividad.

51 – 52 – 25 - 54 – 24 – 34

WAYS Versión beta 1.0

03 de Abril de 2020

Requerimientos.

Para crear un *ways* debe ser miembro de la comunidad de Waytom. Esto se logra aprobando tu KYC (know your customer) conoce a tu cliente. Lo haces a través del menú **Profile(KYC) Selfie/Profile/Document** subiendo tu selfie y tu documento de identidad. Ambos archivos de imágenes no deben pasar de 500 kb de peso, en formato JPG o PNG. Finalmente llenar todos los campos en **Profile/Update Data**. Si toda la información es correcta en un periodo no mayor a 12 horas su solicitud estará procesada y habrá sido aceptada.

I Parte

1. Nuestro Avatar.

Si tienes intenciones de ser un creador de contenido y exponer *ways* a la comunidad, es recomendable que tengas un avatar y no una imagen real de ti. Ya que debes proteger tu identidad en todo momento. Un avatar es tu identidad personificada virtual a la que puedes fabricar para que te represente en esta aplicación.

Avatares.



Hay muchas aplicaciones donde puedes crear tu avatar. Aquí dejo una gratuita y fácil de usar <https://www.creartuavatar.com/> Una vez teniendo tu avatar guardado en tu equipo podrás subirlo en la opción WAYS <Selfie(Avatar)>

Nota: el avatar no puede pesar más de 100 kb.

2. Creando un WAYS.

Si ya eres miembro, **puedes crear un ways** a través del menú **Ways/Create**, a **continuación** se mostrará un formulario para ingresar los datos de su “Bloque de contenido” o “Ways”.

- **Lenguaje:** Campo referido al idioma en el que está redactado su proyecto.
- **Area:** Se refiere a la clasificación dónde se ubica su proyecto.

Podrán ser:

- | | |
|---------------------|---|
| 1. Education |  |
| 2. Entertainment |  |
| 3. Entrepreneurship |  |
| 4. News |  |

- **Title:** Campo referido al nombre del WAYS el cuál deber ser claro y preciso, no debe sobrepasar los 80 caracteres.
- **Contenido:** Tiene un máximo de 360 caracteres que describe su contenido.
- **Link / Imagen (Size 500x475 pixel):** aquí debes colocar el link de la imagen que se mostrará en el WAYS. Aprovechalo para incrementar el interés por los lectores y atraerlos. Para lograr una buena calidad ajústate a las medidas establecidas de resolución (500 x 475 pxs). Puedes ir probando ya que podrás modificar cuantas veces quieras hasta lograr una imagen que haga el trabajo.
- **Link / Documento PDF:** El título lo indica pero está en singular. Mas sin embargo puedes colocar una carpeta y dentro tener N cantidad de archivos PDF. Si eres instructor, guía, maestro o profesor esta será una gran herramienta. Podrás dejar todo el curso, el año escolar o semestre en un solo *ways* logrando que todos tus alumnos puedan acceder a esta información de forma organizada en cualquier momento.
- **Link / Video:** Si por el contrario eres un Youtuber o tienes facilidad de edición de videos puedes colocar en tu *ways* un enlace directo para que vean tu video. O sencillamente puedes mostrar un video de un tercero. Mientras respetes las políticas y lineamientos sobre la propiedad intelectual. (investigar sobre esto).
- **Link / Facebook:** Acceso a un link de Facebook para conectar tus seguidores del ways a esta red social, cuidado si lo haces al revés podrían banearte. Las redes sociales tienen políticas que a veces no ayudan a la libre comunicación.
- **Link / Instagram:** Acceso a un link de Instagram. Mismo caso explicado en el link Facebook.
- **Link / Twitter:** Acceso a un link de Twitter. Mismo caso explicado en el link Facebook.

- **Link / Other:** Acceso a cualquier página, blog o noticias a la que deseas redirigir a los que están leyéndote. Usado sobre todo para noticias rápidas o algún ejemplo para incrementar el entendimiento de tu *ways*.
- **Maximum monetization wtm:** este campo solo te muestra el máximo por recibir y se detendrá al completar la última moneda. La cantidad pudiera cambiar en el futuro. En este momento es de 1000.000 (un mil monedas de Waytom)
- **Public now:** podrás decidir si hacer público o no. En momento de actualización a veces es bueno no dejarlo a la vista de los demás.

3. Actualizar un Ways

Esta acción la llevamos a cabo en el menú barra vertical Ways <Update> podremos actualizar y modificar el contenido mientras esté en votación. Luego no podrá ser modificado el contenido ni el título.

4. Eliminar un Ways

En el menú barra vertical esta la opción Ways <Delete>, aquí nos mostrará todos los *ways* creados. Debe estar seguro al borrar un *ways*, ya que esta acción es irreversible y se perderían los votos recibidos de éste contenido.

5. Publicaciones.

Vista de todos los *ways* en forma de bloque o en lista organizados por ranking, se puede acceder a través del menú barra vertical opción Ways <Publications> o directamente en el menú barra superior.

6. Ranking.

Opción Ways <Ranking> Para ver el ranking en lista de los mejores ways creados.


7. Mis publicaciones.

Es la última opción que nos presenta el menú barra vertical sobre el Ways.


Ways <My publications> esta opción nos muestra un listado de nuestros *ways* con sus detalles, incluido el link para compartir "share".

II Parte


Ways en consenso:

El sistema y dinamismo está reflejado en el consenso de la comunidad que lo usa y promueve. Cada *ways* comienza siendo votado para su aprobación, bastaría el 3% de toda la comunidad existente para ser aprobado. De ser aceptado es automáticamente un *ways* monetizable. Para ser partícipe del consenso use el botón “vote” del *control de mando inferior*. 


Monetización por Clickpoint:

Al estar el *ways* aprobado el botón *Clickpoint* se activará y podrá ser usado. Para ser partícipe de esta acción que genera ingresos tanto para el creador del contenido como para el que lo otorga solo basta con dar un click al botón *Clickpoint* que está en el *control de mando inferior*. “Clickpoint” 

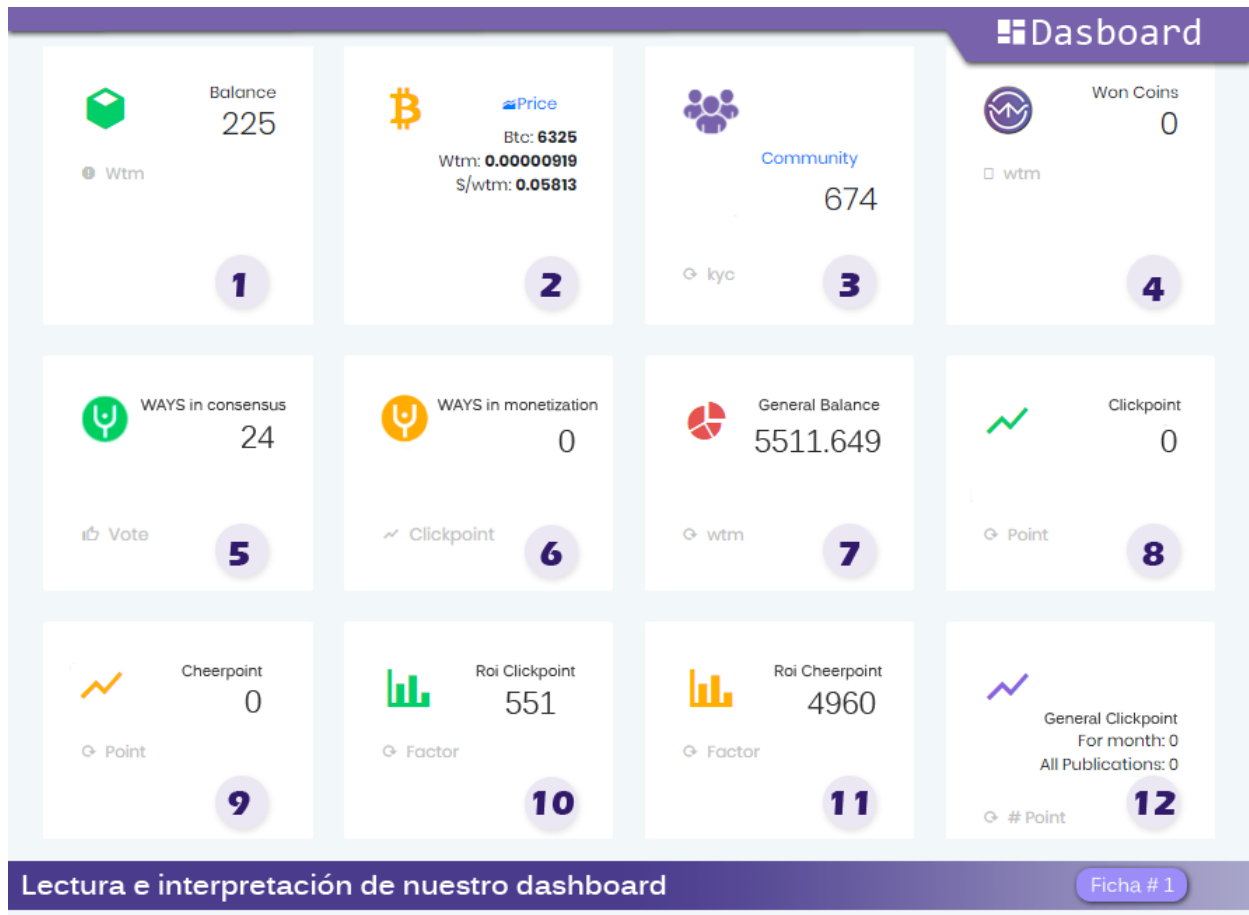
Monetización Directa:

Monetización directa o p2p se efectúa cuando un miembro apoya a un *ways* y lo hace con recursos propios que el ejecutor posea en su “balance” puede ser monetizado de forma directa todo aquel proyecto que haya sido aprobado por consenso, se ejecuta dándole click al botón *Monetization* del *control de mando inferior*. “Monetization” 

Estrella:

Cada *ways* tiene un máximo de recaudación por Clickpoint y al completar su última moneda, el botón *Clickpoint* desaparece para darle cabida al botón estrella. Esto no produce monetización pero si es un apoyo al que permite seguir estando entre los mejores puestos del ranking. Botón que también encontraremos en el mismo control de mando inferior “Estrella” 

Como leer e interpretar nuestro Dashbaord



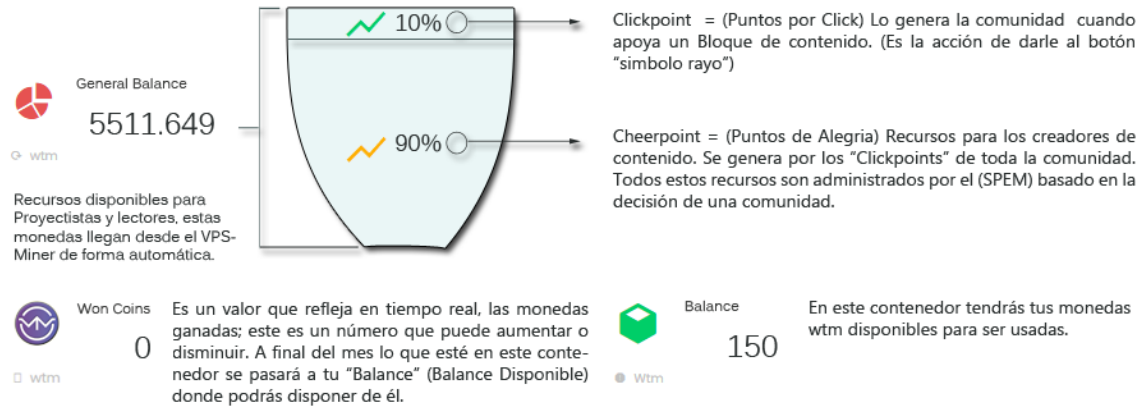
Todos estos indicadores son controlados por el **SPEM** por sus siglas en español **Sistema Programado de Emisión de Monedas**. Es un conjunto de sentencias que se ejecutan simultáneamente en tiempo real.

1. Balance. (Balance Disponible), Contenedor donde se almacena nuestras monedas ganadas. Estas monedas ya están disponibles para ser enviadas y usadas por su propietario. Desde aquí puedes enviar al VPS-Miner o a su Wallet.
2. Price. (Precio) este indicador nos muestra el precio promedio de Bitcoin, seguido del precio de Waytom en Satoshis y finalmente su precio en dólares.
3. Community (Comunidad), Nos muestra la comunidad real de Waytom, son todas aquellas personas que han finalizado su registro (KYC) son los que pueden crear un ways, votar, denunciar, monetizar y dar estrella.

4. Won Coin (Monedas Ganadas), es el contenedor que registra las monedas ganadas, este dato puede variar por varios factores, principalmente por el incremento de volumen de participantes, bloques de contenidos (*ways*) y cantidad de recursos acumulados en el Balance General.
 5. WAYS in consensus (Votación para aprobar), Muestra todos los *ways* creados y publicados que están en fase de aprobación. La aceptación ocurre cuando el 3% de la comunidad total vota por un *ways*.
 6. WAYS in monetization (ways que están siendo monetizados o en fase de estrella), este indicador nos muestra la cantidad de ways creados y publicados que ya han pasado la fase de aprobación.
 7. General Balance (Balance General), es el contenedor donde se almacena todos los recursos que serán administrados por el SPEM para la comunidad de Waytom. Estas monedas provienen del VPS-Miner, al cerrar un ciclo de 24 horas el 0.02% de lo producido (minado) es enviado a este contenedor de forma automática.
 8. Cheerpoint (Puntos de alegría), es un punto producido por un Clickpoint.
 9. Clickpoint (Punto por click), es un punto producido por concepto de apoyo de algún miembro de la comunidad a un bloque de contenido (*ways*).
 10. Roi Cheerpoint (Factor Alegría), Valor obtenido por cálculo matemático que representa una (1) parte del 90% para cada creador de un *ways*.
 11. Roi Clickpoint (Factor Apoyo), Valor obtenido por cálculo matemático que representa una (1) parte del 10% para cada lector y entusiasta que participa en el apoyo otorgando un Clickpoint a un ways, "es la cantidad de puntos que se obtiene al dar un Clickpoint".
 12. General Clickpoint (Apoyo General) nos muestra dos datos. El primero la cantidad de Clickpoint "apoyo" en un (1) mes dado por la comunidad a todos los proyectos, el segundo todos los Clickpoint generados hasta la fecha.
-

III Parte

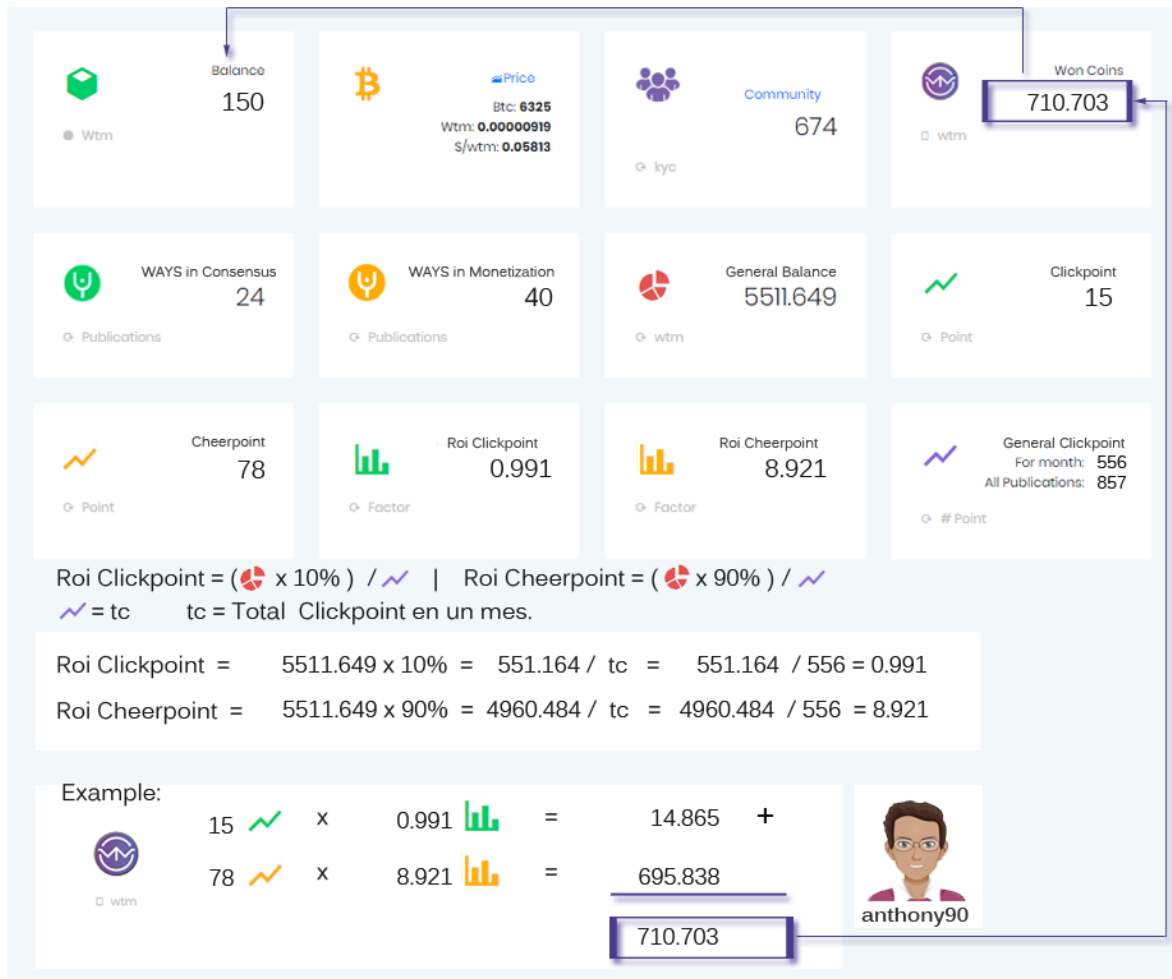
WAYS



Lectura e interpretación de nuestro dashboard

Ficha # 2

El contenedor **General Balance** (Balance General) es representado en la Ficha 2, como un volumen en un vaso y expresando las partes que lo conforman para ser destinados a su comunidad que en él interactúan.



Lectura e interpretación de nuestro dashboard Ficha # 3

Ficha 3, usaremos un ejemplo para mostrar cómo funciona su mecánica, Anthony90 un personaje que pertenece a la comunidad. Posee un *ways* publicado y aceptado por consenso. Ha recibido 78 Cheerpoint por concepto de Clickpoint. Y a su vez él ha apoyado a 15 ways con Clickpoint. ¿Cuántas monedas recibirá Anthohny90?

Es aquí donde el factor Roi entra en la jugada. Ha de ser multiplicado por la cantidad de interacción que recibió y los que realizó.

Será la suma de ambas operaciones

15 **Clickpoint** multiplicado por su factor **Roi for Clickpoint**. (14.865)

78 **Cheerpoint** multiplicado por su factor **Roi for Cheerpoint**. (695.838)

Anthony recibirá un total de 710.703 WTM.

Roi

La variable que nos indica cuánto vale cada Clickpoint que otorgamos y cuánto vale cada Cheerpoint que recibimos.

¿Cómo se obtiene el Factor Roi?

Roi, para conseguir este factor. *Primero*, se debe saber cuántos recursos existen en el *Balance general*. *Segundo*, saber la medida en que se distribuyen los recursos y ficha # 2 nos muestra cómo se disponen en un lapso mensual. Clickpoint dispone del 10% y los Cheerpoint del 90% todos los meses. *Tercero*, se debe conocer el total de apoyos (*Clickpoint*) en un determinado mes o lo que va transcurriendo “sin pasar el tiempo de 30 días”.

Total Clickpoint estará descrito con la variable (tc)

Roi for Clickpoint = (Balance general x 10%) / tc

Ejemplo, Balance general 5511.649

tc = 556

Roi for Clickpoint = (5511.649x 10%) / 556 = 0.991



Factor

Roi for Clickpoint

0.991

Roi for Cheerpoint, Al igual que el cálculo anterior solo que aquí su parte porcentual de todo el contenedor es del 90%

$$\text{Roi Cheerpoint} = (\text{Balance general} \times 90\%) / \text{tc}$$

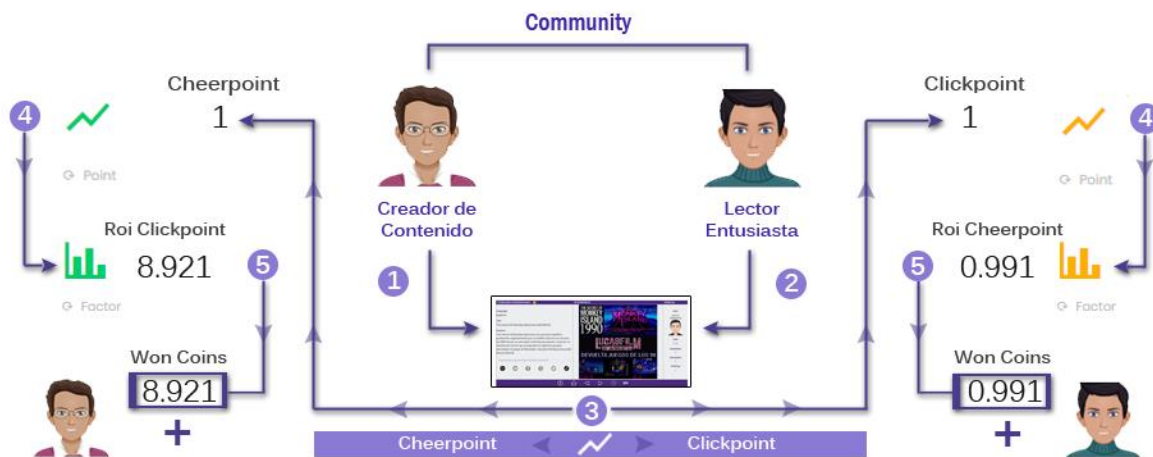
Ejemplo, Balance general 5511.649

tc = 556

$$\text{Roi Cheerpoint} = (5511.649 \times 90\%) / 556 = 8.921$$



Estos cálculos que puedes observar en tu Dashboard se generan de forma automática, todas estas operaciones son ejecutadas por el SPEM. En tiempo real.



Lectura e interpretación de nuestro dashboard Ficha # 4

Ficha #4, La mecánica.

1. Un miembro de la comunidad crea un *ways*.
2. Un lector le aporta un *Clickpoint* a un *ways* y automáticamente genera un *Cheerpoint*, esto suponiendo que ya el *ways* esté en su fase de monetización y haya sido aprobado por consenso. 3% del total "Community"
3. En ambos Dashboard la información será diferente, en la pantalla del lector verá un (1) *Clickpoint* y en *Won Coins* el resultado de la multiplicación de la cantidad de *Clickpoint* por el *Roi Clickpoint*. Del otro lado en la pantalla "Dashboard" del Creador de ese *ways* verá

un punto (1) en *Cheerpoint* y en *Won Coins* el resultado de la multiplicación del *Cheerpoint* con el *Roi Cheerpoint*. Esto ocurre simultáneamente al lector ejecutar un *Clickpoint*. “Ambos reciben monetización”.

Nota:

Al cerrar el mes el **SPEM** congela su cálculo matemático y envía todas las monedas ganadas de “*Won Coins*” a su “*Balance*”.

En caso de que la comunidad no acepte un contenido y sea denunciado este deja de ser publicado. Pasando a revisión.

Cuando un bloque logra su completa monetización se pasa a estrella logrando seguir posicionado.

Los mejores bloques de contenidos estarán siempre en los primeros puestos logrado estar siempre en el top 10 de los mejores *ways*. Siendo estos los más vistos por todos.

Solo un miembro de la comunidad puede crear y ver las publicaciones, para ser miembro debes lograr tu KYC en perfil (KYC).

El lineamiento:

Creación de un *ways*

La comunidad aprueba por consenso. Solo basta que el 3% vote a favor y se activará el *Clickpoint*.

El *ways* estará recibiendo monetización a través de los *Clickpoint* que otorgue la comunidad. Límite de recaudación 1000 monedas WTM.

El botón *Clickpoint* desaparece y pasa a hacer *estrella*. Es el máximo top logrado. No puede ser monetizado por *Clickpoint* pero si por monetización directa dar una estrella es dar apoyo y logra mantener en el ranking y estar en los más vistos.

En caso que la comunidad no apruebe un *ways* este terminaría fuera de publicación por efecto de múltiples denuncias. La misma cantidad que requiere para hacerlo monetizar lo puede sacar de las publicaciones 3% del total de la comunidad bastaría.

El único límite que existe es la recaudación de monedas a un *ways* (1000 monedas WTM) para el resto de las acciones no existe límites, puede dar tantas *Clickpoint* como desee.

Resumen:

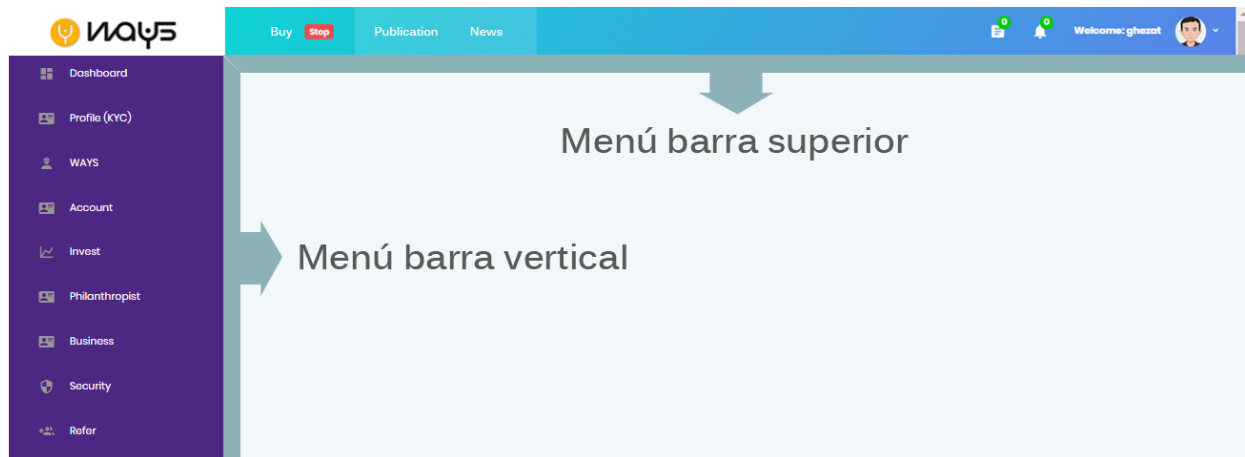
Como lector, un lector entusiasta puede apoyar bloques nutridos, interesantes o entretenidos. La acción de otorgar un *Clickpoint* a un contenido le hace generar monedas WTM que tendrá en su Balance a final de cada mes y dispuestas para ser usadas.

Como creador, si eres un creador de contenido o requieres dejar material importante para tu comunidad estarás recibiendo valiosos ingresos en monedas WTM gracias a los *Cheerpoint* generados por los *Clickpoint* que otorga nuestra comunidad.

Un lector, puede convertirse en un creador de contenido sin necesidad de crear otra cuenta, solo debe publicar un *ways* y lograr sea monetizada pasando por la aprobación de la comunidad.

Dado que estos autores requieren de este impulso. Estos a su vez deben esforzarse por desarrollar campañas para que nuevas personas entren a Waytom.org y logren su perfil KYC que es de esta forma que pueden ser miembros, apoyar y a su vez ser apoyados.

Menú barra superior y barra vertical



Partes de Ways



Control de mando inferior

Fase 1 Consenso (Vote)



Fase 2 Monetización (Clickpoint)



Fase 3 Ranking (Estrella)



4

Incentivo creativo

Ways, Fue diseñado y desarrollado por Waytom Project, desde su inicio, para impulsar emprendimientos, proyectos y cualquier cosa que pudiera valer la pena aprobado por su comunidad.

admin@waytom.org

Waytom Project 2018 -2020