



Das vollwertige Ökosystem für Künstler,
Influencer und ihre Fans
mit vielfältigen Interaktions- und
Monetarisierungsmöglichkeiten

Haftungsausschluss und Abstrakt

Der Zweck dieses Whitepapers ist es **SHINY** – ein Ökosystem, das die Interaktion und Monetarisierung zwischen Influencern, Künstlern, Erstellern von Inhalten (im Folgenden als „Creator“ bezeichnet) und ihren Fans ermöglicht- vorzustellen.

Wer der **SHINY**-Community beitreten möchte kann dies bereits mit dem „Initial Coin Offering“ („ICO“) tun.

Die nachstehenden Informationen sind nicht als vollständig zu betrachten und implizieren keine Elemente eines Vertragsverhältnisses:

Whitepaper ist weder Prospekt noch Angebot

Die Geschäftsführung der SHINY GmbH hat das auf der Webseite der SHINY GmbH zugänglich gemachte Whitepaper nach Gutdünken erstellt und ist dabei keinen Vorgaben gefolgt. Spezifische gesetzliche Anforderungen an den Inhalt eines solchen Whitepapers bestehen nicht. Zudem wurde es von keiner Behörde oder sonstigen offiziellen Stelle geprüft oder freigegeben. Das Whitepaper hat einen beschreibenden Charakter, ist rein informativ und hat keinerlei rechtliche Wirkung. Es soll das SHINY-Projekt verständlich erläutern und seine Besonderheiten und Vorteile darlegen. Dementsprechend stellt das Whitepaper auch keinen Wertpapier- und Vermögensanlagenprospekt dar. Genauso wenig ist in dem Whitepaper ein Angebot für Wertpapiere, Kapitalanlageprodukte oder sonstige Finanzinstrumente zu sehen.



Zukunftsgerichtete Aussagen sind unverbindlich

Die in dem Whitepaper dargestellten Kalkulationen beruhen auf Prognosen über die künftige Entwicklung. Sie können nicht zugesichert werden. Vielmehr trägt der Käufer das Risiko von abweichenden Entwicklungen. Zukunftsgerichtete Aussagen sind mit Unsicherheiten und Risiken verbunden. Sie basieren im Wesentlichen auf den Einschätzungen der Geschäftsführung der SHINY GmbH über die künftige Entwicklung. Zudem können sie Wahrnehmungs- oder Beurteilungsfehler beinhalten und sich als unzutreffend erweisen. Auch ist nicht auszuschließen, dass Ereignisse oder Entwicklungen, die in den Prognosen nicht berücksichtigt wurden, zu erheblichen Abweichungen vor der prognostizierten Entwicklung führen.

Eigenverantwortliche Risikoprüfung

Ferner ersetzt das Whitepaper keine Rechts-, Steuer- oder sonstige Beratung. Jeder Käufer sollte daher vor der Teilnahme am ICO in eigener Verantwortlichkeit die damit verbundenen Risiken prüfen und sich bei Bedarf von einem Experten beraten lassen. Dies wird insbesondere im Hinblick auf die aufsichtsrechtlichen sowie steuerrechtlichen Folgen eines Kaufs von SHYN-Token empfohlen. Die SHINY GmbH übernimmt ausdrücklich keine Haftung für wirtschaftliche Bestrebungen, die mit dem Kauf von SHYN-Token verfolgt werden.



Inhaltsverzeichnis

Haftungsausschluss und Abstrakt

Inhaltsverzeichnis

1. Abstrakt	1
2. Branchenübersicht	4
2.1 Die Unterhaltungsindustrie	4
2.2 Videoinhalte	6
2.3 Musik Streaming	7
2.4 Die Rolle der Influencer	8
3. Probleme und Herausforderungen	10
4. SHINY - Die Lösung	11
5. Funktionalitäten	15
5.1 Interaktion	16
5.2 Monetarisierung	17
- Das SHINY Ökosystem: Abonnements	18
- Das SHINY Ökosystem: Gamification	20
6. Geschäftsmodell und Monetarisierung	23
6.1 Token- Sale	25
6.2 Token-Verteilung und Budgetierung	26
7. SHINY Blockchain	28
8. Road-Map	29
9. Das SHINY -Team	30
10. Risiken und Bedenken	31



1. Abstrakt

Heute ist die Unterhaltungsindustrie Teil der am schnellsten expandierenden Sektoren, nachdem sie eine Marktgröße von zwei Billionen USD überschritten und ein jährliches Wachstum von insgesamt 40 % erreicht hat. Einer der Gründe für diesen Trend ist der exponentiell zunehmende Digitalisierungsgrad, ein Konzept, das nahezu jeden Sektor, den es berührt, aktiv revolutioniert.

Täglich konsumieren wir digitale Inhalte und geben einen beträchtlichen Teil unseres Einkommens für Online-Einkäufe aus. Neue Generationen wachsen mit dem Zugang zu einer völlig neuen Welt von Unterhaltungsmöglichkeiten heran. Aus der Digitalisierung sprießen Social-Media-Netzwerke hervor, die einen grundlegenden Wandel in unserer Gesellschaft eingeleitet haben. Sie haben nicht nur die Interaktion zwischen den Nutzern in ihrem täglichen Leben revolutioniert, sondern auch den Grundstein für verschiedene kommerzielle Anwendungen gelegt.

Influencer spielen beispielsweise eine entscheidende Rolle dabei, wie Produkte beworben werden, da sich das Influencer-Marketing zur effektivsten Werbetechnik entwickelt hat. Influencer und Künstler verlassen sich weitgehend auf digitale Plattformen um mit ihrer Community in Kontakt zu treten und ihre Bemühungen zu monetarisieren.

Die Mechanismen zur Monetarisierung des Contents sind jedoch unzeitgemäß. Creator die weitgehend Influencern ähneln, also digital mit ihren Communities interagieren, werden zumeist mit hohen Kosten für Plattformnutzungen konfrontiert und müssen bei Werbeeinnahmen mit beträchtlichen Abgaben rechnen.

Zudem wird die Unterhaltungsindustrie weiterhin von Medienunternehmen und Sponsoren dominiert, die den Trend zu ihren Gunsten manipulieren.



Communities und Fans werden von Feedbackschleifen und Entscheidungen ausgeschlossen, obwohl sie die maßgebliche Interessengruppe der Creator sind.

Ungeachtet der Bedeutung der Influencer und Künstler, gibt es keinen Mechanismus, der es ihnen ermöglicht, Vertragsbeziehungen mit ihren Kunden abzuschließen oder zum Zeitpunkt der Interaktion, mit dem Verbraucher, entlohnt zu werden.

Das **SHINY-Projekt** und der zugrunde liegende **SHYN Utility Token** haben es sich zur Aufgabe gemacht, die Probleme aller oben genannter Interessengruppen zu lösen. **SHINY** ist ein vollwertiges Ökosystem, das eine neue Art der digitalen Interaktion zwischen Creator aller Art und ihren Fans ermöglicht. Wir nutzen die Funktionsfähigkeit der Blockchain- Technologie, um das traditionelle Modell der Fangemeinde-Monetarisierung und der Interaktion von Communities mit ihren Creator zu revolutionieren.

Wir beabsichtigen mit dem **SHINY**-Projekt die Infrastruktur für Künstler, Influencer, und Creator bereitzustellen um ihre Communities zu pflegen und konstant zu erweitern. Das **SHINY-Ökosystem** wird die Funktionalitäten eines Social-Media-Netzwerkes und einer Content-Sharing Plattform kombinieren. Diese werden durch ein einzigartiges Gamification-Programm unterstützt.

Das Gamification-Programm ermöglicht jeder Interessengruppe, eigene Treueprogramme und Creator-Token zu erstellen, um eine dauerhafte Beziehung zu den Fans aufzubauen.



Das **SHINY**-Projekt wird sich zunächst auf Deutschland konzentrieren. Im vierten Quartal 2023 planen wir den Ausbau in Europa und in 2024 eine internationale Vertretung.

Unsere maßgebende Vision ist klar:

Die *One-Stop-Plattform* zu werden, auf der Influencer sowie Künstler, Creator und ihre Fans in der Lage sein werden, miteinander zu interagieren und Beziehungen auf Arten und Weisen zu pflegen, die noch nie zuvor denkbar waren.



2. Branchenübersicht

2.1 Die Unterhaltungsindustrie

Der Unterhaltungssektor hat in den letzten zehn Jahren starke Veränderungen durchlebt. Die Dynamik, mit der sich die Branche verändert, ist überwältigend.

Jedes Jahr entstehen neue Möglichkeiten und Teilsektoren.

Einige der bekanntesten Segmente des globalen Unterhaltungs- und Medienmarktes sind heute v.a. Streaming-Inhalte, Musik- und Audioaufzeichnungen, Buchveröffentlichung, Videospiele sowie Zusatzdienste und -produkte.

Digitale Inhalte, die auf sozialen Medien und Videoplattformen bereitgestellt werden, sind zur am meisten konsumierten Art von Inhalten der Millennials und jüngeren Generationen geworden.

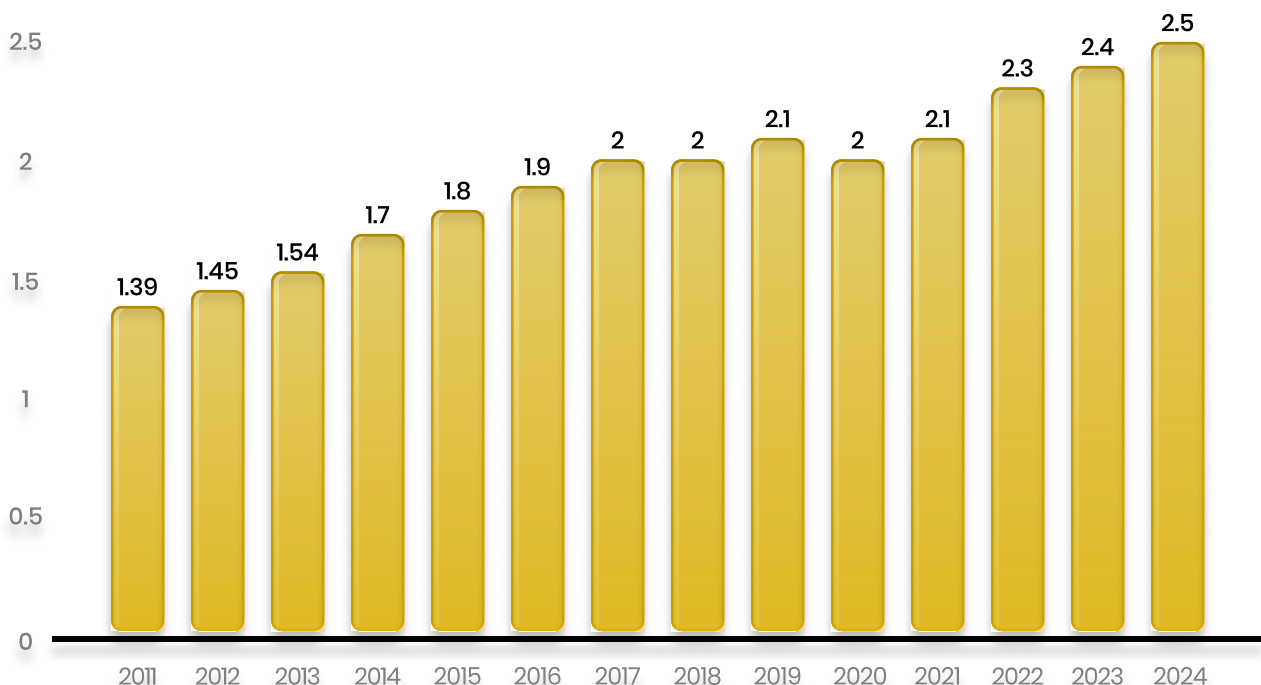


Abbildung 1: Wert des globalen Unterhaltungs- und Medienmarktes von 2011 bis 2024 in Billionen USD. (Quelle: Statista)





Ein Verbraucher verbringt durchschnittlich sieben Stunden am Tag damit, digitale Inhalte zu konsumieren. (Quelle: forbes.com)

In nur etwa einem Jahrzehnt hat sich die Marktgröße des Unterhaltungssektors verdoppelt (vgl. Abb. 1). Neben der globalen COVID-19-Pandemie, als einem der beschleunigenden Aspekte für den erhöhten Konsum digitaler Inhalte gibt es andere Faktoren, die nicht situativ sind. Die erhöhte Verfügbarkeit des Internet sowie erschwingliche mobile Geräte tragen zum Wachstum der Branche bei. Digitale Inhalte erreichen den Verbraucher auf kürzestem Weg, da die Vielfalt an Social-Media-Netzwerken und Video-Plattformen enorm ist.



Unter Kindern ist es heute dreimal beliebter, Youtuber zu werden, als Astronaut. (Quelle: FAZ.net)

Als Folge der zunehmenden Attraktivität der Digitalisierung und der Art und Weise, wie sie die Unterhaltungsbranche revolutioniert, entstand der Begriff „Creator Economy“. Das Konzept vereint Interessengruppen, wie beispielsweise Influencer und Content-Creator im Allgemeinen.

Die Creator Economy hat sich zu einem der Hauptantriebsfaktoren für den rasanten Wachstum der Unterhaltungsindustrie entwickelt – ein Wandel, der sich gerade erst zu entfalten beginnt.



2.2 Videoinhalte



Youtube wird monatlich aktiv von zwei Milliarden Menschen genutzt. (Quelle: Statista)

Plattformen mit Videoinhalten erzielen einige der beeindruckendsten Wachstumszahlen in der Unterhaltungsindustrie.

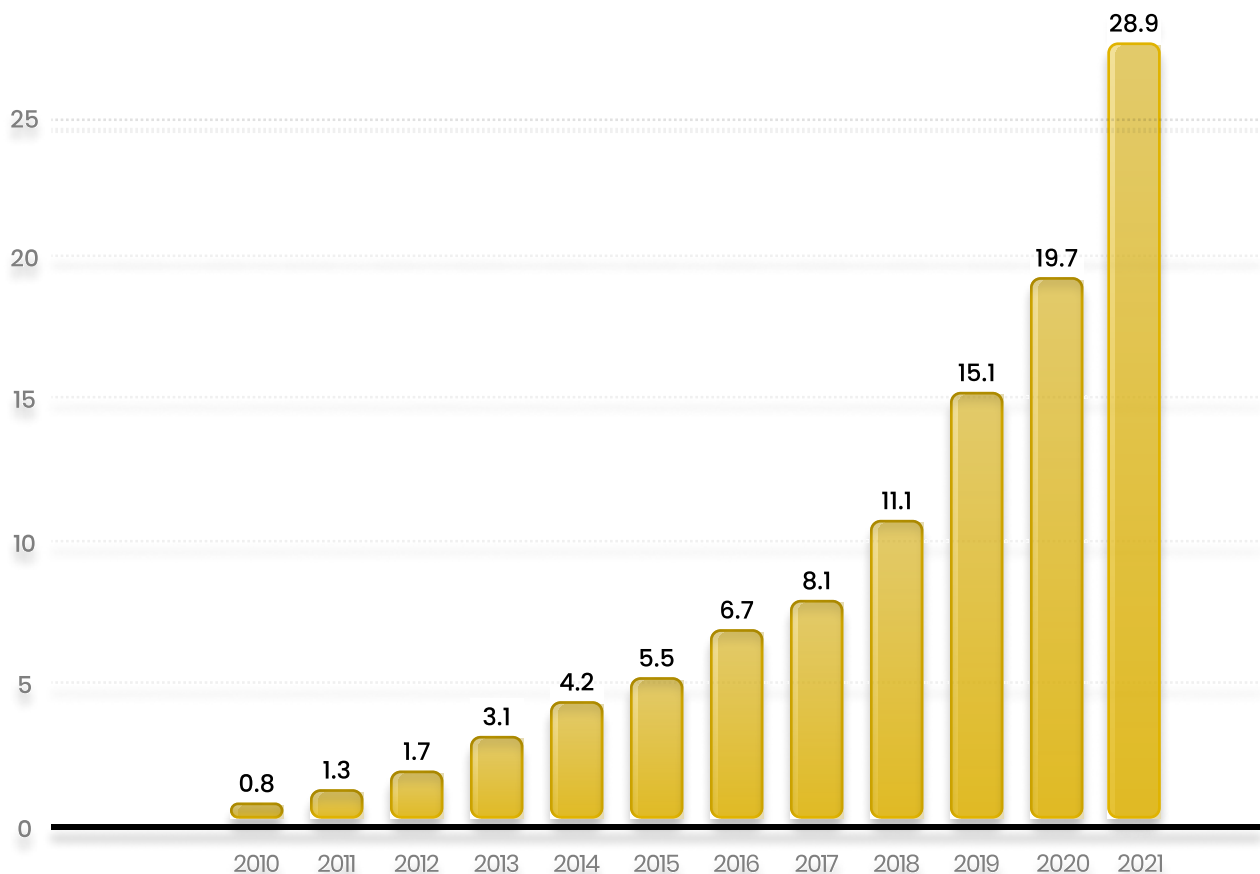


Abbildung 2: Jahresumsatz von YouTube in Mrd. USD. (Quelle: Statista)

Videoinhalte haben eine Vielzahl von Eigenschaften, die sie heute nicht nur zu einer der begehrtesten Unterhaltungsquellen, sondern auch zu einem leistungsstarken Marketinginstrument machen. Zuschauer nehmen die Botschaft besser auf und tätigen dreimal öfter einen Kauf als auf herkömmlichem Weg.



2.3 Musik Streaming

Künstler setzen längst auf Online-Streaming- und Musikplattformen, um einen Zugang zu einer breiten Zielgruppe zu erhalten und global wahrgenommen zu werden.



2021 erreichte der Umsatz der Musikindustrie 25.9 Milliarden USD, 70% der Umsätze wurden mit Streaming generiert. (Quelle: Statista)

Die Einnahmen aus Streaming-Diensten steigen weiterhin (vgl. Abb.3) und werden zum lukrativsten digitalen Musikformat.

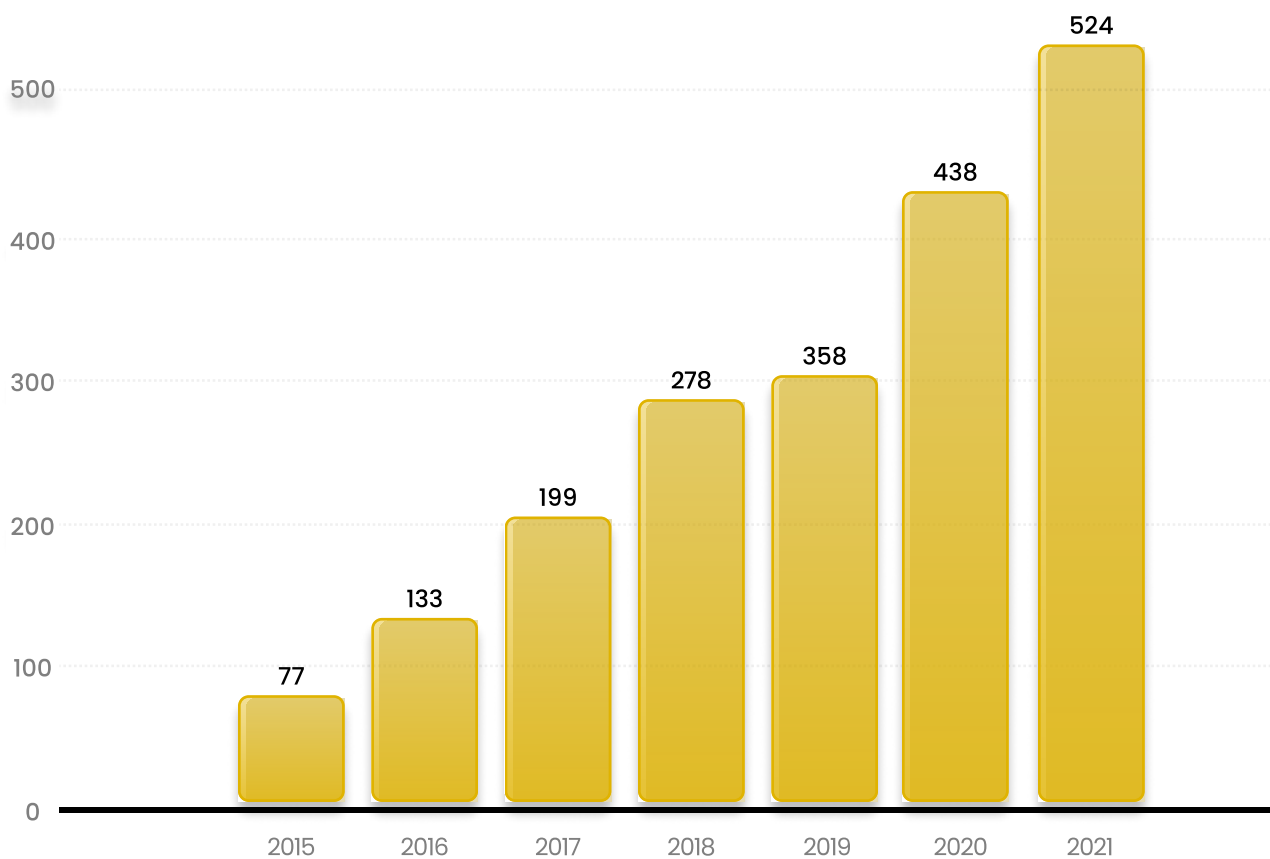


Abbildung 3: Anzahl der Musikstreaming-Abonnenten weltweit von 2015 bis 2021 in Millionen (Quelle: Statista)



2.4 Die Rolle der Influencer

Angesichts der Bedeutung von Social-Media-Netzwerken für Werbetreibende und Marken, ist es keine Überraschung, dass Influencer immer wichtiger werden. Influencer und ihre Communities sind eines der Kerninstrumente vieler digitaler Marketingstrategien, da so nahezu jeder potenzielle Verbraucher zu jeder Zeit erreichbar ist.



Unternehmen erzielen fünfmal so viel Gewinn, wie sie für Influencer-Marketing ausgeben. (Quelle: influencermarketinghub)

Verbraucher verlassen sich zunehmend auf soziale Medien, um Auskunft über Produkte zu erlangen. Ihre Kaufentscheidung und -absicht hängt stark von Influencern und den Erfahrungen anderer Personen mit den potenziellen Gütern ab.



84% der Unternehmen planen 2023 mit Social-Media-Influencern zusammen zu arbeiten. (Quelle: influencermarketinghub)

Die Kooperation mit digitalen Influencern ist heute die vertrauenswürdigste und effektivste Weise für Marken und Werbetreibende die Verbraucher zu erreichen.



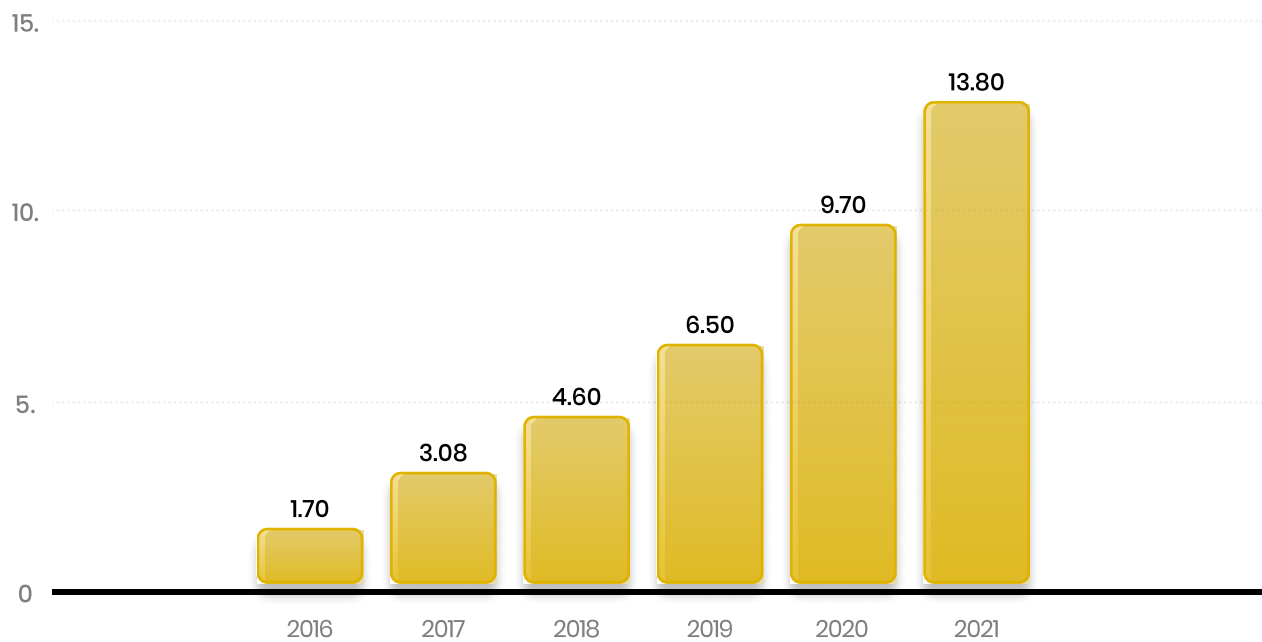


Abbildung 4: Entwicklung des Budgets für Influencer-Marketing weltweit in Milliarden USD.
(Quelle: influencermarketinghub)

Von nur 1,7 Milliarden US-Dollar im Jahr 2016 hat sich der Wert des Influencer-Marketingmarkts in den letzten fünf Jahren um mehr als das Achtfache erhöht.

Noch beeindruckender ist das jüngste Wachstum zwischen 2020 und 2021, das fast 50 % der Gesamtmarktgröße ausmacht.

Die Prognosen deuten auf einem exponentiellen Wachstum hin, der sein volles Potenzial erst noch entfalten muss.



3. Probleme und Herausforderungen

Steigendes Interesse an digitalen Inhalten sowie neue technologische Erkenntnisse stellen Creator, Influencer und Künstler vor neue Herausforderungen und Probleme.

Trotz ihrer Bemühungen werden insbesondere Creator von Videoinhalten nicht fair entlohnt. Künstler haben es nicht leichter, Konzerne dominieren die Branche und schließen langjährige Verträge mit den Künstlern, in denen das finanzielle Interesse des Konzerns über der beruflichen Entwicklung des Künstlers steht. Da die Marktanteile in der Unterhaltungs- und Medienindustrie sich meist auf wenige große Unternehmen verteilen, diktieren diese Giganten die Regeln des Marktes.

Problem

Streamer und Künstler müssen einen enormen prozentualen Teil ihrer Einnahmen an Medienunternehmen und Plattformen abtreten.

Problem

Keine Möglichkeit über die eigene Community finanziert zu werden, langfristig an Medienverträge gebunden.

Problem

Meinung der Community als Ganzes wichtig, individuelle Meinungen gehen jedoch unter.

Problem

Aufbau und Pflege der Fangemeinde schwer, da Plattformen und Netzwerke sich grundlegend in Art und Weise unterscheiden.

Problem

Keine digitale Plattform, in der ein direkter Vertragsabschluss zwischen Influencer und Kunde möglich ist. (Bsp.: externe online Shops)

Problem

Streaming-Dienste, Social Media und Content-Plattformen sind sehr anfällig für Hackerangriffe. Immer wieder tauchen Datenleaks auf.



4. SHINY – Die Lösung



Das **SHINY** Ökosystem wird der erste vollwertige digitale Raum für Künstler, Influencer und Creator sein.

SHINY befähigt Creator dazu, vielschichtige Interaktionen und diversifizierte Monetarisierungsoptionen, auf Grundlage der Erstellung eines persönlichen digitalen Raumes zu nutzen.

Das **SHINY-Ökosystem** wird ein Social-Media-Netzwerk und eine Content-Sharing-Plattform vereinen.

Creator haben die Möglichkeit, ihre eigenen Gamifizierungs-Programme einzuführen, die gegen ein Abonnement zugänglich werden.

Die exklusiven Inhalte fördern durch verschiedene Interaktionsmöglichkeiten (Social-Media-Features: Post, Multimedia-Sharing, Streaming, Musik etc.) die Community des Creators.

Creator können ihre Gamifizierungs-Programme mit einzigartigen Creator-Token verknüpfen.

Diese sind für ihre Community reserviert und können als Belohnung für leidenschaftliche Fans verschenkt/verkauft werden.



SHINY ist das erste Projekt, welches Creatoren auf einer einzigen Plattform alles bietet, was sie brauchen!



Für Fans wird das **SHINY-Ökosystem** zu einem Ort, an dem sie sich intensiv mit dem Creator auseinandersetzen können. Abstimmungen bei Umfragen, einzigartige Treueprämien, Zugang zu exklusiven Inhalten und Interaktion auf hohem Niveau gehören zu den Hauptvorteilen, die Fans genießen können.



Zum ersten Mal können Fans direkt mit dem Creator interagieren und zum Wachstum beitragen, während sie dafür belohnt werden.

Die ultimative Funktion des **SHINY**-Projekts ist:

- **Creator:** Um ihnen erstmals einen multifunktionalen Kanal zur Verfügung zu stellen, um die Beziehung ihrer Community zu intensivieren
- **Fans:** Sich intensiver mit dem Creator zu beschäftigen, eine viel größere Entscheidungsmacht als je zuvor zu haben und direkt zur Community beizutragen, während sie dafür belohnt werden.

Zugang zum **SHINY-Ökosystem** werden Teilnehmer sowohl über eine webbasierte Anwendung als auch über eine mobile App haben.



Problem

Mehrere soziale Kanäle mit unterschiedlichen Eigenschaften und Zielgruppen erschweren es einem Creator, alle effizient anzusprechen.

Lösung

SHINY bietet das erste One-Stop-Ökosystem, in dem der Creator auf einer multifunktionalen Plattform mit der Fangemeinde in Kontakt treten kann. Gleichzeitig erhalten Fans noch nie dagewesene Interaktionsmöglichkeiten mit dem Creator, was das allgemeine Engagement innerhalb der Community erhöht.

Problem

Herausfordernde Marktbedingungen für Creator. Ihre Margen sind aufgrund der hohen Gebühren von zwischengeschalteten Parteien wie Content-Plattformen, Agenturen und Medienunternehmen gering.

Lösung

SHINY schafft eine transparente Gebührenstruktur und dezentralisiert die Unterhaltungsindustrie. Die Gebühren, die erhoben werden, sind minimal im Vergleich zu alternativen Lösungen.

Problem

Trotz der hohen rechtlichen Unsicherheiten sind Creator und ihre Fans gezwungen Zahlungssysteme von Drittanbietern zu verwenden.

Lösung

SHINY wird Direktzahlungen am Point of Interaction ermöglichen. Die Plattform wird eine dezentrale **SHINY Wallet** zur Verfügung stellen, sodass Benutzer diese verbinden und Zahlungen ausführen können.



Problem

Fehlen eines zuverlässigen Feedback- und Abstimmungssystems, welches Fans und Communities ermöglicht, ihre Meinung zu äußern und an der Entscheidungsfindung teilzunehmen.

Lösung

SHINY ermöglicht eine transparente Abstimmungsstruktur auf Basis von Blockchain-Technologie.

Problem

Die Sicherheit gängiger Lösungen war schon immer ein Anliegen der Endbenutzer. Zentralisierte Rechenzentren sind sehr anfällig.

Lösung

Das **SHINY-Ökosystem** bietet mehr Sicherheit in Bezug auf personenbezogene Daten, da es Blockchain basiert, also dezentral, ist. Demnach müsste ein Hackerangriff um erfolgreich zu sein, mehr als 50 % der Knoten innerhalb des Netzwerkes kompromittieren, was praktisch unmöglich ist!



5. Funktionalitäten

Das **SHINY-Ökosystem** wird folgende Funktionalitäten und Interaktionsmöglichkeiten zwischen Creator und den Fans kombinieren:

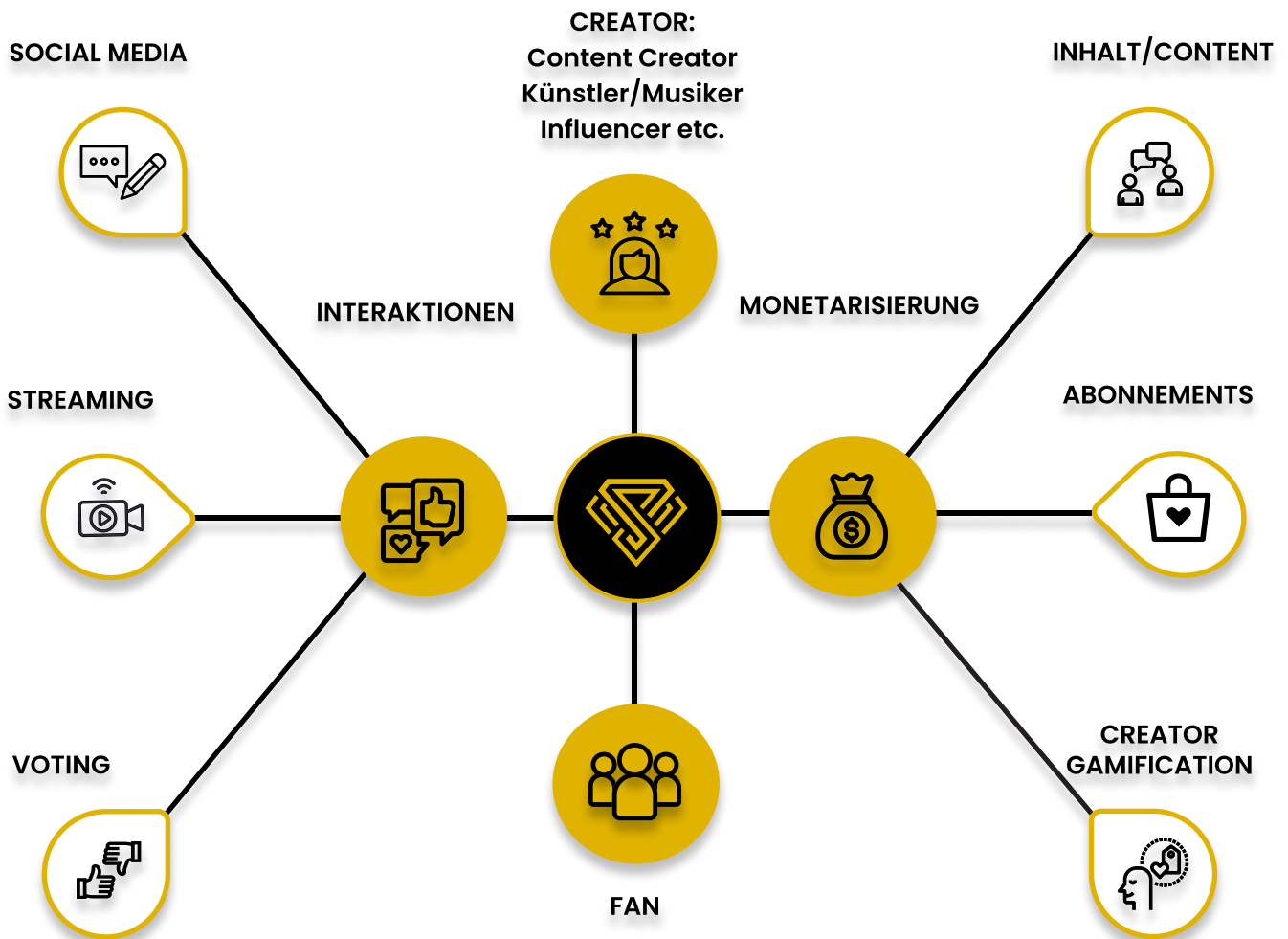


Abbildung 5: Funktionalitäten des **SHINY**-Ökosystems



5.1 Interaktion

1. Social Media

Der Aufbau einer starken und treuen Community, die es mit den bestehenden Social-Media-Plattformen und Kommunikationskanälen aufnehmen kann, erfordert eine hochmoderne, multifunktionale Plattform, die viel mehr bietet als herkömmliche Lösungen – sowohl für den Creator als auch für die Fans.

Das **SHINY-Ökosystem** wird ein vollwertiges Soziales-Netzwerk-Erlebnis bieten. Durch die Integration von Newsfeeds, Gruppen, Benutzerprofilen, Story-Postings, Seiten, Messenger-Funktionalitäten, Medienfreigaben und vielen anderen Elementen, die das Engagement und die Interaktivität fördern, wird **SHINY** das Niveau der direkten digitalen Interaktion auf einem anderem Level bringen.

Das **Ökosystem** wird sich stark auf das Teilen von Inhalten in verschiedenen Formaten konzentrieren – Musik, Kunst, Videos und viele andere. Mit einem noch nie gesehenen Spektrum an Möglichkeiten, wird **SHINY** dem Creator die Chance geben, sich zu präsentieren und seine Inhalte auf verschiedene Arten monetarisieren zu lassen.

2. Streaming

SHINY wird den Streaming-Bereich "Gaming" integrieren, in dem der Creator Livestreams hosten kann. Die Streaming-Plattform kann von dem Creator genutzt werden, um Online-Konzerte zu streamen und digitale Tickets an die Fans zu verkaufen, die Zugang zu ihrem exklusiven Streaming-Bereich gewähren. Reaktionen zu Live-Streams, z.B. Spenden werden ebenfalls belohnt. Je mehr Spenden ein Fan seinem Creator zukommen lässt, desto höhere Statusbelohnungen wird er erhalten.

3. Voting

Community-Mitglieder können m. H. v. Umfragen, die vom Creator erstellt werden abstimmen. Creator haben damit eine zusätzliche Option, die Community aktiv in die Entscheidungsfindung einzubeziehen und wertvolles Feedback zu erhalten, das sie zur Verbesserung ihres Contents nutzen können.



5.2 Monetarisierung

1. Inhalt

Creator können exklusive Inhalte in verschiedenen Formaten hochladen, die nur Abonnenten und Mitgliedern zur Verfügung stehen.

Fans können die Creator mit **SHYN-Token oder Creator-Token** abonnieren.

Die Abbonnementskosten werden von jedem Künstler nach eigenem Ermessen festgelegt.

2. Abonnements und Gamifizierung

Abonnements sowie Gamifizierung wird einen wesentlichen Bestandteil des **SHINY-Ökosystems** ausmachen. Je mehr Fans mit der Plattform und den Creator interagieren und je mehr Token sie innerhalb des Ökosystems ausgeben, desto mehr **SHYN** oder **Creator-Token** erhalten sie. Diese gewähren ihnen verschiedene Ränge und Abzeichen, welche wiederum gegen exklusive Belohnungen getauscht werden können.

Wir verfolgen einen einzigartigen Ansatz, der von keinem bestehenden Dienst auf dem Markt so tiefgreifend umgesetzt wird. **SHINY** wird jedem Creator, seinen eigenen **Creator-Token** bereitstellen, die an ein Gamifizierung-System mit benutzerdefinierten Belohnungen für seine Community gekoppelt sind.

Die **Creator-Token** können vom Creator mit eigenem Namen und Logo individualisiert werden. Fans werden für ihren Beitrag mit diesen **Creator-Token** belohnt, die ausgegeben werden können, um Zugang zu exklusiven Inhalten oder Statusprämien zu erhalten, die der Creator implementiert hat.



Diese **Creator-Token** sind nicht mit dem **SHYN-Token** zu vergleichen. Sie haben keinen Wert außerhalb dessen, womit der Creator sie in Verbindung bringt, da sie nur auf der **SHINY-Blockchain** gehostet werden.

Das SHINY-Ökosystem: Abonnements

Während Fans einzelne Creator abonnieren, um Inhalte zu verfolgen, erhalten die Creator selbst eine breitere Funktionalität innerhalb des **SHINY-Ökosystems**. Dies wird sie dabei unterstützen, sich und ihre Arbeit zu präsentieren und auf einer höheren Ebene mit ihren Fans zu agieren. Jeder Benutzer kann sich als Stufe "Creator-Beginner" anmelden und eine zeitlich begrenzte Demoversion testen. Um die Plattform vollständig nutzen zu können ist ein Abonnement nötig. Es wird folgende drei Abonnement-Stufen mit exklusiven Funktionen zur Auswahl geben:

Abonnement-Stufen für Creator

Intermediate

Preis: \$50 pro Monat in SHYN

- Freischaltung eines begrenzten persönlichen digitalen Raumes
 - 5% Erlass auf Transaktionsgebühr Creator-Fan
 - Premium Platzierung in Suchergebnisse (Rang 3)
 - Intermediate Auszeichnung (Level 1) - Cash Back
- Grundpaket

Advanced

Preis: \$100 pro Monat in SHYN

- Grundpaket
- + 5% Erlass auf Transaktionsgebühr Creator-Fan = insgesamt 10 % Erlass
 - + Premium Platzierung in Suchergebnisse (Rang 2)
 - + Advanced Auszeichnung (Level 2) - Cash Back



Premium

Preis: \$200 pro Monat in
SHYN

Freischaltung des kompletten persönlichen digitalen Raumes:

→ **alle** Funktionen von SHINY Freigeschaltet

+ 25% Erlass auf Transaktionsgebühr Creator-Fan
= insgesamt 35 % Erlass

+ Premium Platzierung in Suchergebnisse (Rang 1)

+ Premium Auszeichnung (Level 3) - Cash Back

Fans können jeden beliebigen Creator separat zu einem vom Creator selbst festgelegten Preis abonnieren.

Abonnements bieten Vorteile wie die folgenden, sind aber nicht beschränkt auf:

- Zugriff auf exklusive Inhalte mit Abonnentenbeschränkung
- Exklusive Prämien im Tausch gegen **SHYN-Token** oder **Creator-Token**
- Stimmrecht bei Umfragen
- Community-spezifische Belohnungen

Creator haben volle Freiheit bezüglich der Prämien, die sie ihren Abonnenten anbieten.



Gamification zwischen Creator und SHINY

Wir verfolgen einen diversifizierten Ansatz für das Gamification in Verbindung mit den Abonnement-Stufen für Creator.

Dem Creator wird die Chance gegeben, eigene Strukturen zu erstellen, die der Community das Sammeln einzigartiger **SHYN-** oder **Creator-Token** ermöglicht und Zugang zu exklusiven Belohnungen gewährt.

Die Creator werden für ihren Beitrag zum **SHINY-Ökosystem** mit spezifischen Rängen und Belohnungen vergütet. Rangtitel werden im Profil jedes Creator angezeigt, Abzeichen werden neben dem Profilbild hinzugefügt und sind somit an allen Interaktionspunkten sichtbar.

Die Ranghierarchie des **SHINY-Ökosystems** und die Belohnungen, die jeder Rang mit sich bringt sehen wie folgt aus:

Level für Creator	
<p>Beginner</p> 	<p>Der Creator registriert sich auf der SHINY- Plattform und hat Zugriff auf die Demoversion. Anschließend wählt er sein kostenpflichtiges Abonnement.</p>
<p>Mediator</p> 	<p>Der Creator hat sich eine Fanbase aufgebaut:</p> <p>→ 5.000 Fans und 2.500 Abonnenten</p> <p>Belohnungen:</p> <ul style="list-style-type: none">+ Mediator Auszeichnung - Cash Back+ <u>5 % Erlass</u> auf Transaktionsgebühr zwischen Creator-Fan



Dynamics



Der Creator hat sich eine signifikante Fanbase aufgebaut:

→ 50.000 Fans und 25.000 Abonnenten

Belohnungen:

- + Mediator Belohnungen
- + Dynamics Auszeichnung - Cash Back
- + 10 % Erlass auf Transaktionsgebühr zwischen Creator-Fan = insgesamt 15 %
- + Spezielle Platzierungen in Suchergebnissen und Newsfeeds (Level Dynamics)

Professional



Der Creator hat sich eine beeindruckende Fanbase aufgebaut:

→ 250.000 Fans und 100.000 Abonnenten

Belohnungen:

- + Dynamics Belohnungen
- + Professional Auszeichnung - Cash Back
- + 15 % Erlass auf Transaktionsgebühr zwischen Creator-Fan = insgesamt 30 %
- + Spezielle Platzierungen in Suchergebnissen und Newsfeeds (Level Professional)
- + Exklusiver Einblick in die Zukunftspläne des **SHINY-Ökosystems**



SHINY-Partner



Der Creator hat sich eine immense Fanbase aufgebaut:

→ 1.000.000 Fans und 250.000 Abonnenten

Belohnungen:

- + Professional Belohnungen
- + **SHINY-Partner** Auszeichnung - Cash Back
- + 25 % Erlass auf Transaktionsgebühr
Creator-Fan = insgesamt 55 %
- + Einzigartige Homepage-Platzierung
(Level **SHINY-Partner**)
- + Exklusives Mitspracherecht in die
Zukunftspläne des **SHINY-Ökosystems**



6. Geschäftsmodell und Monetarisierung

Das **SHINY**-Projekt wird aus der Erhebung von Transaktionsgebühren und monatlichen Abonnementsauszahlungen monetarisiert.

SHINY-Ökosystem: Geschäftsmodell und Monetarisierung

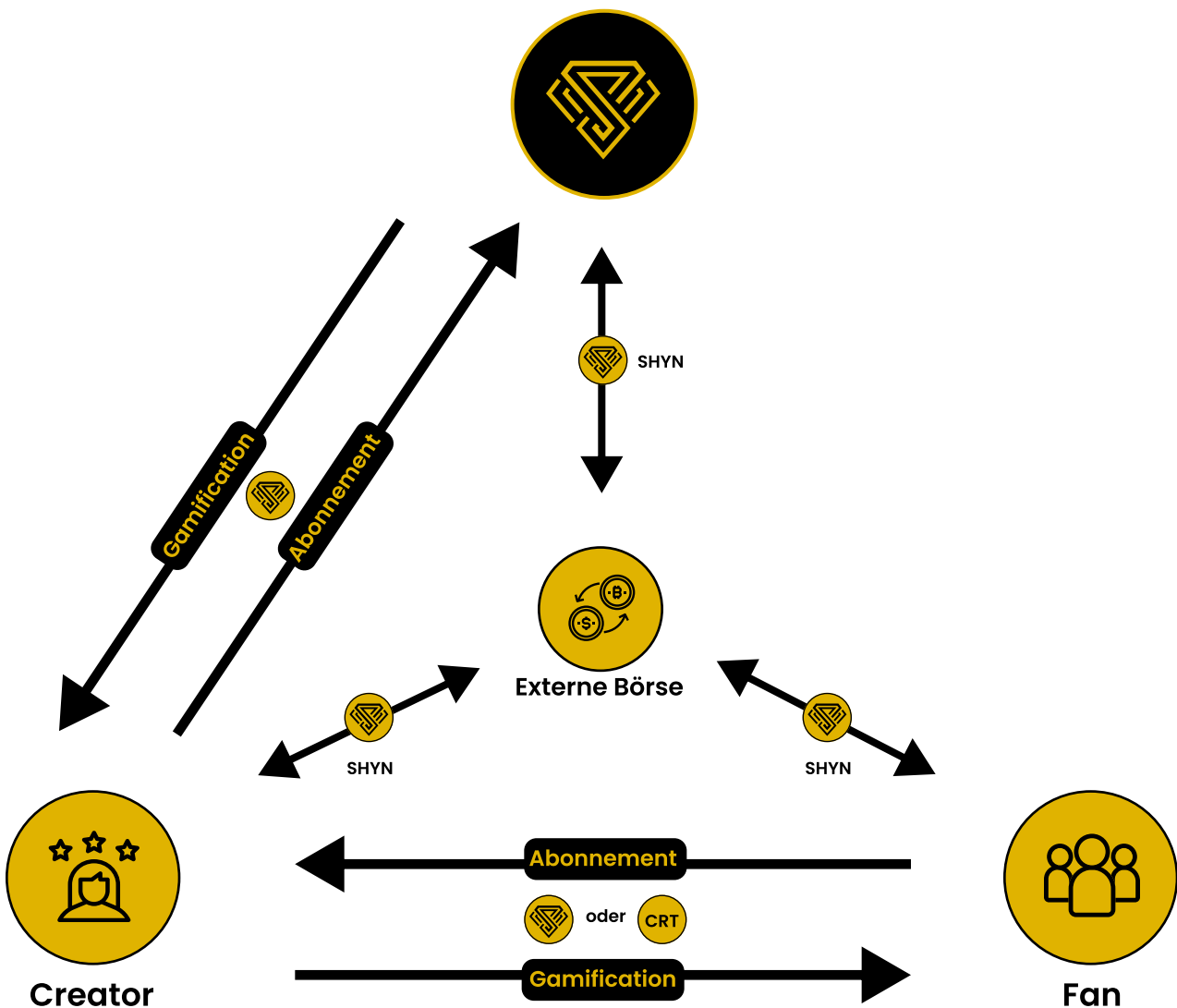


Abbildung 6: Geschäftsmodell und Monetarisierung des **SHINY**-Ökosystem

CRT = Creator Token



Abonnement Gebühren

Abonnements sind eine der wichtigsten Monetarisierung-Methoden des **SHINY-Ökosystems**. Je nach Rolle des Benutzers wird es zwei Arten von Abonnements geben – Creator oder Fans.

Für Creator bieten höhere Abonnements die Möglichkeit, Zugang zu einer größeren Vielfalt an Interaktionsmöglichkeiten mit ihrer Community und besseren Positionierung ihrer Inhalte zu erhalten. 100 % der von Creator bezahlten Abonnements fließen auf die **SHINY-Plattform**.

Fans hingegen werden Creator abonnieren, um sie zu unterstützen und verschiedene Vorteile und Belohnungen zu erhalten, die von den Creator selbst definiert werden. *Creator abonnieren demnach direkt die SHINY-Plattform, während Fans die Creator abonnieren.*

Das **SHINY-Projekt** erhebt Gebühren für jede Transaktion, zwischen dem **SHINY-Ökosystem** und dem Creator-Fan Netzwerk. Diese fließen zu 100% in das **SHINY-Ökosystem** ein. Die **Transaktionsgebühren** hierfür werden **zehn Prozent des Transaktionswertes** ausmachen.

Transaktionskosten, die durch eine Transaktion zwischen Creator und Fan entstehen, kann der Creator minimieren. **Ist der Creator beispielsweise in der "SHINY-Partner" -und "Premium-Abonnement-Stufe" angekommen, verfallen 90% der Transaktionsgebühren, d.h. SHINY erhält nur noch ein Prozent des Transaktionswertes als Transaktionsgebühr.**

Beispiel: Abonnement Premium und Stufe SHINY-Partner.

*Creator bietet ein Musik-NFT i. H. v. 100 USD in SHYN an. Der Fan erwirbt das Musik-NFT. Es entstehen Transaktionsgebühren von 10 USD in SHYN. Diese sind vom Creator zu tragen, sprich der Creator erhält $100-10=90$ USD in SHYN oder Creator-Token. Wenn der Creator 90% der Transaktionsgebühr von 10 USD minimiert, bleiben ihm **99 USD in SHYN oder Creator-Token.***



6.1 Token Sale

SHYN ist ein Utility-Token, das auf der Ethereum-Plattform gemäß dem ERC20-Standard veröffentlicht wird.

Allgemeine Tokenbedingungen

- Token-Name: **SHYN**
- Die Anzahl der auszugebenden Token: **145,300,000 SHYN**
- Insgesamt zu verkaufen: **70% der Gesamtausgabe der Token (101.71 M)**
- Akzeptierte Zahlungsmethoden: **Bitcoin (BTC), Ether (ETH)**
- Hard Cap: **25,068,000 USD**

Der Token-Verkauf wird in drei Phasen durchgeführt:

Private-Sale

- **20M SHYN-Token zu 0.102 USD pro Token**
- Datum: **16.09.2022 – 16.02.2023**
- Hard Cap: **2,040,000 USD**
- Preisvorteil: **66%**

Pre-Sale

- **15M SHYN-Token zu 0.201 USD pro Token**
- Datum: **17.02.2023 – 17.05.2023**
- Hard Cap: **3,015,000 USD**
- Preisvorteil: **33%**

Main-Sale

- **66.71M SHYN-Token zu 0.30 USD pro Token**
- Datum: **18.05.2023 – 29.11.2024**
- Hard Cap: **20,013,000 USD**



6.2 Token-Verteilung und Budgetierung

I.) Insgesamt werden 145.300.000 **SHYN-Token** ausgegeben.

101.710.000 **SHYN-Token** (70%) werden in den drei Fundraising-Runden verkauft.
43.590.000 **SHYN-Token** (30%) werden für die **SHINY-GmbH** reserviert.

II.) Die über das ICO eingezogenen Erlöse werden wie folgt verteilt:

- 50% Entwicklung des Ökosystems = Blockchain
- 30% Vermarktung
- 10% Prämien und Gamification
- 10% Rechtskosten

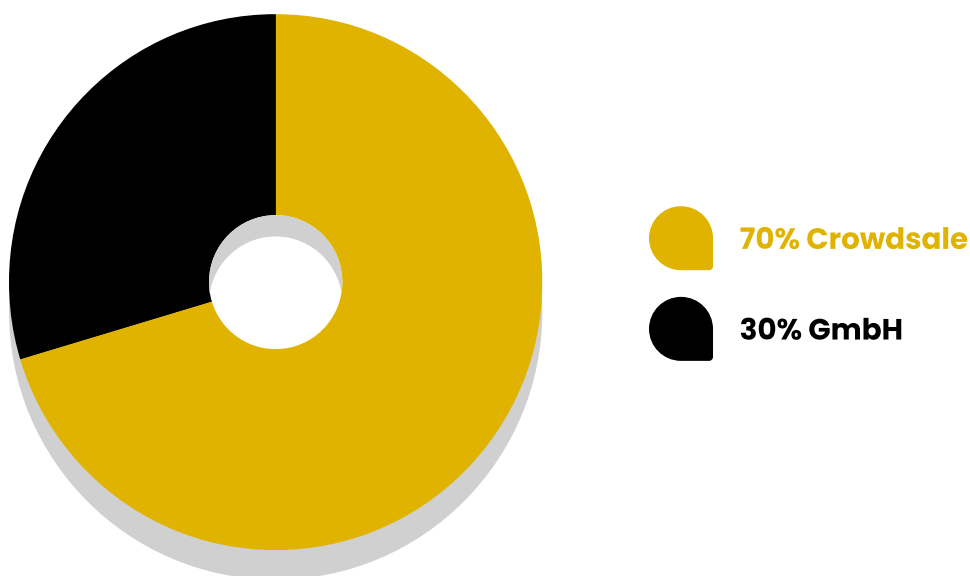


Abbildung 7: **SHYN** Utility-Token Verteilung



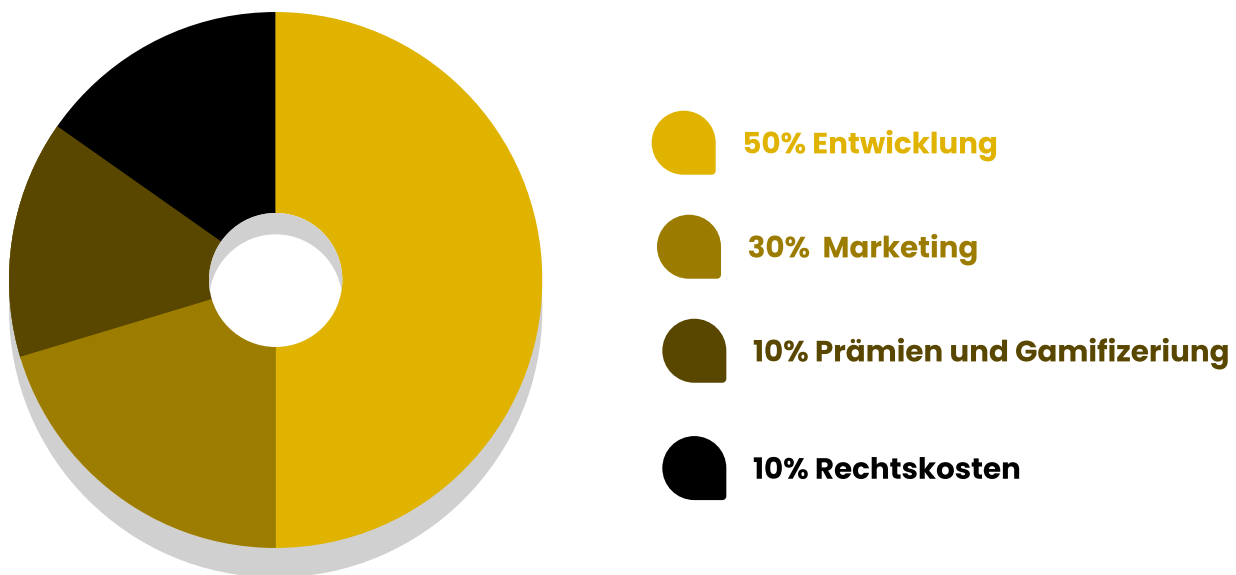


Abbildung 8: Budgetierung des SHYN-Utility-Token

Die unverkauften **SHYN-Token** werden nach Abschluss des Crowdsales vernichtet, um eine Preisinflation zu verhindern und einen möglichen Anstieg des Preises des **SHYN-Token** sicherzustellen.

Die dem **ICO** zugeteilten **101.710.000 SHYN-Token** sind aufgeteilt in **20 Mio. SHYN**, die während des **Privat Sales** zu **0,102 USD pro Token** verkauft werden, **15 Mio. SHYN**, die während des **Pre Sales** zu **0,201 USD pro Token** verkauft werden und **66,71 Mio. SHYN**, die zu **0,30 USD pro Token** im **Main Sale** verkauft werden.



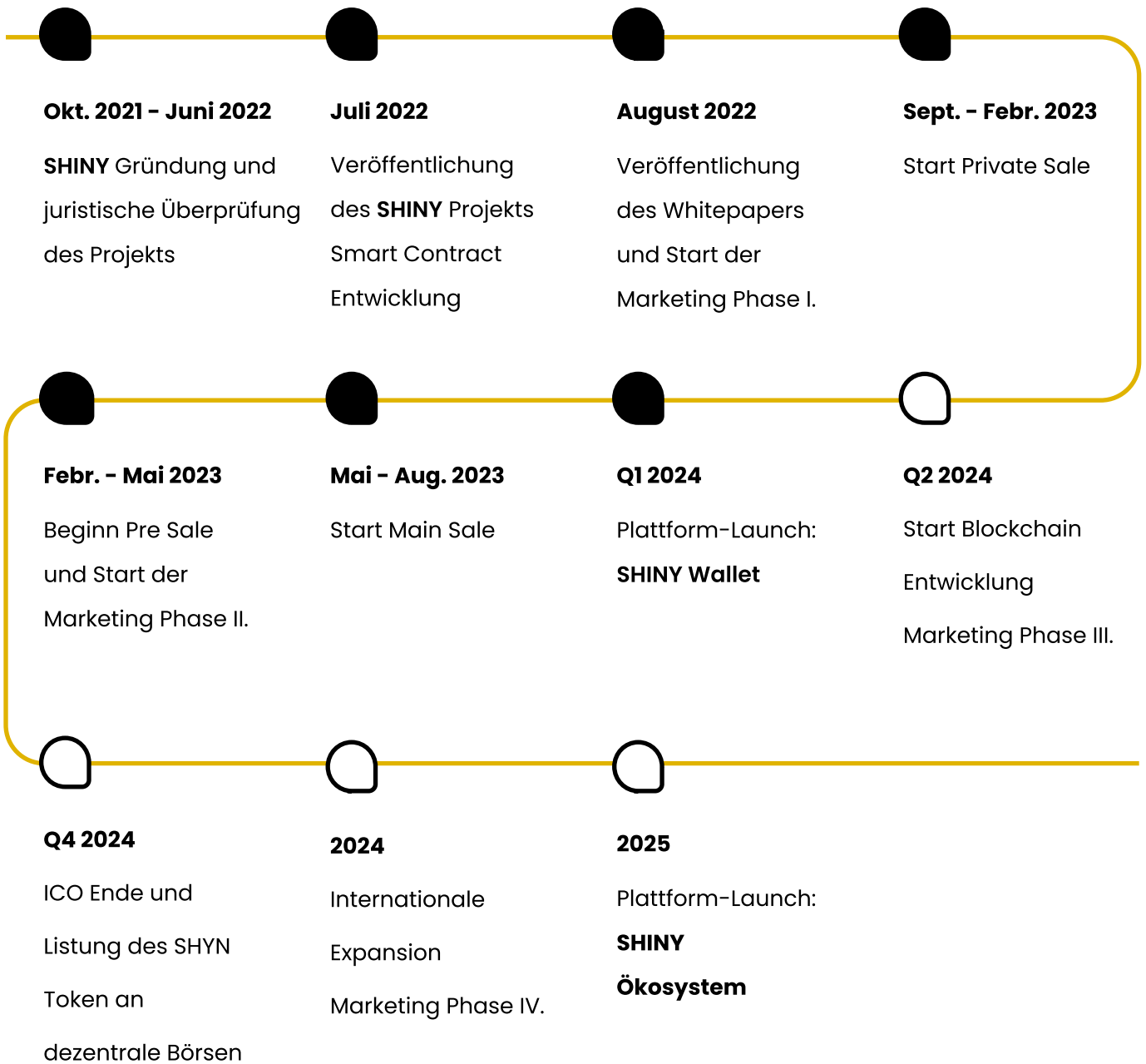
7. SHINY Blockchain

Ein ICO ist die Emission eines Utility-Tokens, die zur Finanzierung des Projektes führt. Mit diesem Erlös wird die **SHINY** Blockchain in Deutschland entwickelt. Eine Blockchain ist eine dezentrale Datenbank, die jegliche Arten von Eigentumsrechten digital organisiert. Technisch stellt die Blockchain, die im Netzwerk auf einer Vielzahl von Rechnern vorliegt Blöcke dar, die zusammengefasst und gespeichert werden.

Die Eigentumsverhältnisse werden durch das Public-Key-Verfahren aus der Kryptographie gesichert. Durch den Konsensmechanismus DLT wird die Authentizität der Datenbank sichergestellt. Nach erfolgreicher Entwicklung der **SHINY** Blockchain, können **Creator-Token** erstellt und digitale Inhalte monetarisiert werden.



8. Road-Map



9. Das SHINY Team

Die SHINY GmbH	Aufgabe
George Patrick Schill	CEO und Gründer SHINY
Dennis Poschner	CTO von SHINY

Das SHINY-Gremium

 **KryptoVergleich**

 **WINHELLER**
Rechtsanwälte & Steuerberater

 **KFD**
STEUER BERATER

 **Tilkiads.**

Krypto Vergleich

Blockchain Advisory

Eine der führenden Agenturen in den Bereichen Blockchain, ICOs und STOs für die D-A-CH-Region mit über 250 Millionen akquirierten Fördermitteln für ihre Kunden.

WINHELLER

Rechtsanwälte & Steuerberater

Kanzlei für Gemeinnützigkeitsrecht, Wirtschaftsrecht, Bankrecht und Steuerberatung

KFD Steuerberater

Steuerberater

Kanzlei für Unternehmer und Privatpersonen

Tilki ads

Marketing Advisory

Werbeagentur für Unternehmer, Selbstständige und Privatpersonen



10. Risiken und Bedenken

Rechtliche Hinweise

BITTE LESEN SIE SICH DIESE WICHTIGEN RISIKOHINWEISE SORGFÄLTIG UND AUFMERKSAM DURCH, BEVOR SIE AM SHYN-TOKEN INITIAL COIN OFFERING (ICO) TEILNEHMEN. WENN SIE FRAGEN ZU DEM ICO, DEN SHYN-TOKEN, DEM GESCHÄFTSMODELL DER SHINY GMBH ODER ZU ANDEREN IN DIESEM ZUSAMMENHANG RELEVANTEN GESICHTSPUNKTEN HABEN, SOLLTEN SIE SICH VON EINEM EXPERTEN BERATEN LASSEN (RECHTSANWALT, STEUERBERATER ETC.). WENN ZWEIFEL ODER UNSICHERHEITEN BESTEHEN, SOLLTEN SIE NICHT AM ICO TEILNEHMEN.

