

STANDUP 平台

【软件分发服务】

STANDUP 服务是一种商业模式，通过与各类程序及其他产业的联动，为用户提供基于平台的服务和安全可靠的软件（ SW ）。

UP

摘要 ABSTRACT

在现代产业环境中，平台服务与软件市场、服务结构、销售结构等已全面超越单纯的硬件层面。“PLATFORM（平台）”一词在字典中的含义是“登载点（boarding point）”。平台的核心特征在于，其并非由特定对象使用，而是由大量不特定的用户共同参与，平台上的多数价值与成果正是通过参与者之间的活动而产生的。

然而，平台企业实现其商业目标的方式大多具有共通性。例如，作为交通共享平台的“Uber”，可以被视为一种内容供应商（Vendor），其通过对资产（车辆）的接入与整合，实现人员的承载、移动以及商业化变现。这使乘客能够以可视化方式确认目的地的安全性与固定成本，从而实现高效的消费决策。正因如此，现代社会中涌现出大量共享平台与软件服务，在人与人之间构建起多层次的相互连接关系。

从全球主要企业的发展趋势来看，开发成套软件的公司正在积极将人工智能（AI）、区块链（Blockchain）、机器人等新技术应用于其业务之中。同时，IT企业也在不断向客户引入AI、云计算（Cloud）以及视频流媒体等服务。受COVID-19推动的非接触式环境趋势影响，在线平台与软件产业正进一步加速增长。各行业不再局限于特定业务或单一技术，而是通过跨领域融合创造协同效应，预计将由此催生新的商业机会与行业领导企业。

目录

TABLE OF CONTENTS

1. 摘要 (ABSTRACT)

02. 商业模式与分类 (BUSINESS MODEL AND CLASSIFICATION)

03. STANDUP 生态系统构成要素与激励机制 (STANDUP ECOSYSTEM CONSTITUENT INCENTIVES)

04. STANDUP 平台的预期效果 (EXPECTED EFFECTS OF THE STANDUP PLATFORM)

05. 市场现状 (MARKET STATUS)

06. 全球软件市场规模 (GLOBAL SOFTWARE MARKET SIZE)

07. STANDUP 本地目标市场规模 (STANDUP'S LOCAL TARGET MARKET SIZE)

08. 目标群体战略 (TARGET GROUP STRATEGY)

09. 传统软件平台现状 (TRADITIONAL SOFTWARE PLATFORM STATUS)

10. 区块链软件产业现状 (BLOCKCHAIN SOFTWARE INDUSTRY STATUS)

11. STANDUP 服务

- 1) 服务结构 (SERVICE STRATEGY)
- 2) 服务战略 (SERVICE STRATEGY)
- 3) 服务特性 (SERVICE FEATURES)
- 4) 服务收益模式 (SERVICE REVENUE MODEL)

A. STANDUP 游戏经济信息 (STANDUP Game Economy Info)

B. STANDUP 游戏 CAG UI 界面 (STANDUP Game CAG UI Interface)

C. STANDUP 游戏 Pang Pang UI 界面 (STANDUP Game Pang Pang UI Interface)

D. STANDUP + YouTube 服务 (STANDUP + YOUTUBE Services)

E. STANDUP + M2E 游戏扩展 (即将上线) (STANDUP + M2E Game Extension · Coming Soon)

12. STANDUP 技术 (STANDUP TECH)

- 1) 区块链平台 (BLOCKCHAIN PLATFORM)
- 2) 数据结构 (DATA STRUCTURE)
- 3) 系统架构 (ARCHITECTURE)
- 4) 代币经济模型 (TOKEN ECONOMY)

13. 代币分配 (TOKEN DISTRIBUTION)

14. 路线图 (ROADMAP)

15. 法律声明 (LEGAL)

商业模式与分类

BUSINESS MODEL AND CLASSIFICATION

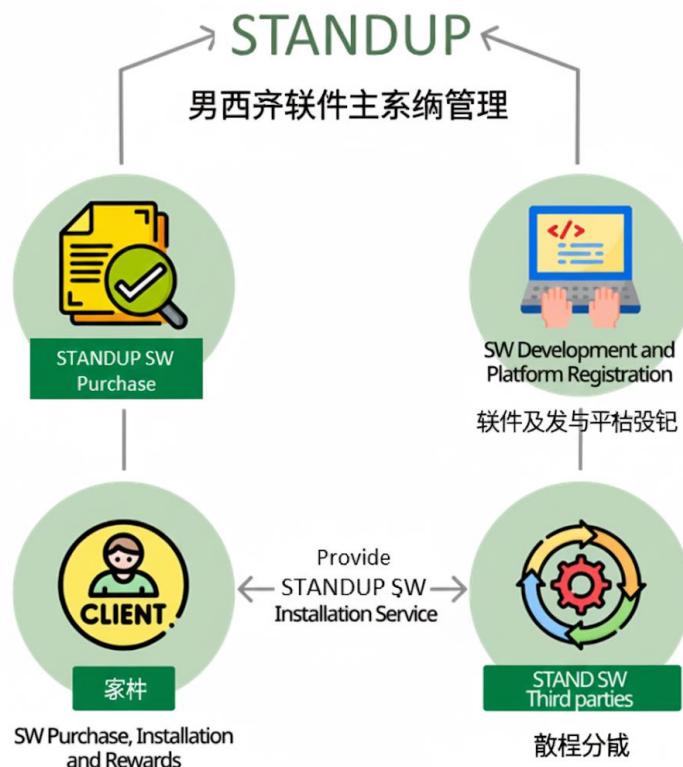
软件平台服务 SOFTWARE PLATFORM SERVICE

STANDUP 平台服务主要分为两大核心业务：
 区块链 (Blockchain) 与 软件分发 (Software Distribution)。

STANDUP 是一种通过与各类程序及不同行业进行联动，为用户提供基于平台的服务与安全软件的商业模式。这里所称的“程序 (Program)”是指包括网页、解决方案、应用程序等在内的所有软件形式。

STANDUP 通过构建此类服务平台网络，将各种实体要素与软件要素相互连接，打造一种不受时间与空间限制、内容易于共享与流通的通用型服务体系。其目标是成为一个开放式服务平台，并基于程序之间的接口 (Interface) 与用户体验 (UX)，形成一套 STANDUPardised (标准化) 的平台服务分类体系。

此外，通过支持并应用 STANDUPardised 的程序开发方式，行业专属的软件平台能够在更高层级上设计并构建全新的软件程序模型。结合区块链技术，可有效限制软件的非法分发，使全球用户能够通过 STANDUP 代币，实现对内容的支付、访问、安装与使用。



STANDUP 生态系统构成要素与激励机制

STANDUP ECOSYSTEM CONSTITUENT INCENTIVES

STANDUP 软件消费者

(STANDUP SOFTWARE CONSUMERS)

STANDUP 代币持有者可通过消耗代币，在 STANDUP 平台上购买、安装并使用各类软件。STANDUP 代币持有者在购买软件及向开发者提供反馈时，可享受多种折扣与会员服务，或获得相应的奖励。所获得的代币还可再次用于购买和使用其他产品与内容，实现循环使用。

STANDUP 软件提供方

(STANDUP SOFTWARE PROVIDERS)

作为 STANDUP 生态系统构成要素 (STANDUP ECOSYSTEM CONSTITUENTs) 的一部分，第三方企业可通过 STANDUP NETWORK 所包含的管理系统账户，运营其软件套件、IT 服务及移动应用程序 (APP)。

STANDUP 负责对产品进行注册与验证，并与战略合作的第三方企业协同监管，确保所提供的软件产品符合消费者需求。软件供应商可实时获取用户的产品反馈，并高效地进行自主测试与优化。根据相关政策，向平台提交反馈的用户可获得 STANDUP 代币作为奖励。

STANDUP 平台运营

(STANDUP PLATFORM OPERATION)

平台运营团队以独立组织形式运行，负责识别并解决已在 STANDUP 注册的软件相关问题。其主要职责包括已开发软件的安装、测试、分析与验证，确保服务能够在用户环境中稳定、顺畅地运行。同时，该团队还负责 STANDUP 代币的运营管理，并承担对外客户支持 (CS) 相关工作。

STANDUP 游戏 (Entertain To Earn)

(STANDUP GAMES · ENTERTAIN TO EARN)

STANDUP 游戏是在现有 P2E 模式基础上的进化版本，提供更丰富且更具娱乐性的内容，涵盖游戏与 YouTube 视频等形式。用户可通过游戏运行及 YouTube 内容获取 Clovers，并通过任务机制激励用户持续参与游戏。

Clovers 可用于 STANDUP 平台服务或购买各类道具。未来，还将通过 Clovers 推出 NFT 艺术内容，使用户能够构建个人艺术画廊，并使用 STANDUP 代币进行购买及参与拍卖活动。

STANDUP 平台的预期效果

EXPECTED EFFECTS OF THE STANDUP PLATFORM

STANDUP 通过运营并与传统的软件交付、分发及服务模式进行合作，为用户提供一个能够安全且高效地购买软件（SW）的平台。STANDUP 平台使用户能够执行并管理操作系统（OS）、物理设备及终端的基础设施配置与维护，同时被开发为可在网页环境中便捷访问各类开发要素的服务平台。

未来，随着人工智能（AI）的引入，STANDUP 将通过分析用户关注的购买类别，提供个性化服务。平台旨在打造一个综合型门户，使购买者能够与软件提供方共享其偏好的软件（SW）及相关营销信息，从而构建高效互动的生态体系。

STANDUP 平台的预期效果

（Expected Effects of the STANDUP Platform）

① 构建去中心化的数字系统 – 安全性（Security）

通过去中心化架构，STANDUP 将建立高安全性的数字系统，降低单点故障与数据篡改风险。

② 通过代币实现全球化支付方式 – 扩展性（Expansion）

基于 STANDUP 代币，平台可提供无国界的支付手段，实现服务与市场的全球扩展。

③ 通过区块链分布式账本共享交易信息 – 信任性（Trust）

所有交易信息将记录并共享于区块链分布式账本中，确保数据透明性与可信度。

④ 软件平台 + 区块链的结合 – 许可管理（License）

通过将软件平台与区块链技术相结合，实现软件授权与使用权限的高效管理。

⑤ 已支付代币的重复使用，构建高效且有价值的模型 – 价值（Values）

通过代币的循环使用机制，提高支付效率，最大化代币与平台生态的整体价值。

⑥ 通过提供游戏服务扩展平台与商品应用 – 应用性（Application）

引入游戏服务，进一步拓展平台功能与内容商品的应用场景，增强用户参与度。

STANDUP 平台有效性分析

市场现状

MARKET STATUS

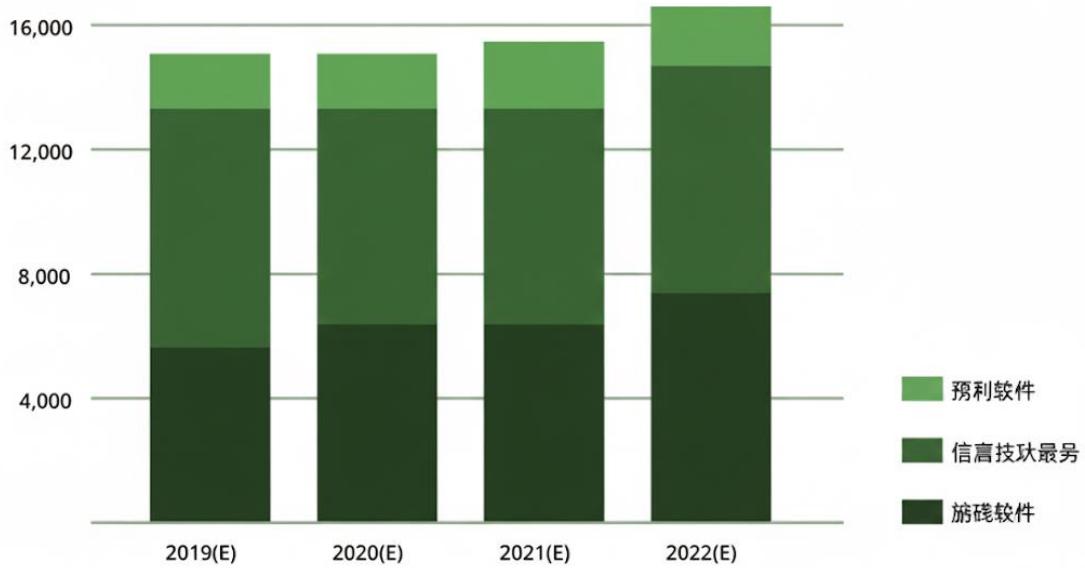
在全球**软件 (SW) **市场中，预计到 2022 年，**封装软件 (Packaged Software) **市场规模将达到 **6,886 亿美元**，**IT 服务约 7,351 亿美元**，**游戏软件约 1,960 亿美元**。自 2020 年以来，非接触式服务领域持续扩大，相关服务需求显著增长。教育、自主型 IoT、智能物流机器人、金融领域的 AI、可解释 AI (Explainable AI) 等，正成为新时代的核心服务，并引领新一代用户的偏好趋势。

传统企业长期采用集中化的数据管理模式，使用户仅能行使有限的数据权利。然而，近年来，随着**数据主权回归个人**的趋势增强，数据利用体系正逐步向以个人为中心转变，赋予用户完整的数据使用权。这一变化有望推动数据管理权由企业向个人转移，并缓解各领域头部企业形成的垄断局面。

预计这一趋势将颠覆以个人信息变现为核心的“**My Data**”商业模式，对依赖个人数据获取巨额收益的企业带来根本性冲击。这将成为一次**深层次 (Deep-tact) 的数字化转型**，推动技术导向型企业向更加**以客户为中心、更加环境友好的方向演进**。

全球软件市场规模

GLOBAL SOFTWARE MARKET SIZE



	2019(E)	2020(E)	2021(E)	2022(E)
Packaged SW	6,054	6,201	6,420	6,866
IT Service	7,205	7,019	7,105	7,351
Game SW	1,521	1,646	1,782	1,960

* 来源) 封装软件 (Package SW) 、 IT 服务 : IDC Worldwide Blackbook (2020.8) 游戏软件 (Game SW) : Newzoo Global Games Market Report (2019)

全球软件市场规模预计约为 **1.535 万亿美元** , 其中美国是全球最大的市场。美国软件市场规模约为 **5,938 亿美元** , 占全球市场的 **45.9%** 。其主要原因在于 , 众多主导全球软件 (SW) 市场的国际性企业均总部设立于美国。

在美国 , 提供 PC 操作系统 (OS) 、云计算及信息技术服务的代表性国际企业包括 **Microsoft** 、 **Amazon Web Services (AWS)** 、 **IBM** 、 **Oracle** 、 **Google** 以及 **Apple** 。相比之下 , 日本 (819 亿美元) 、 ** 英国 (806 亿美元) 和法国 (513 亿美元) ** 的市场规模则明显落后。

STANDUP 本地目标市场规模

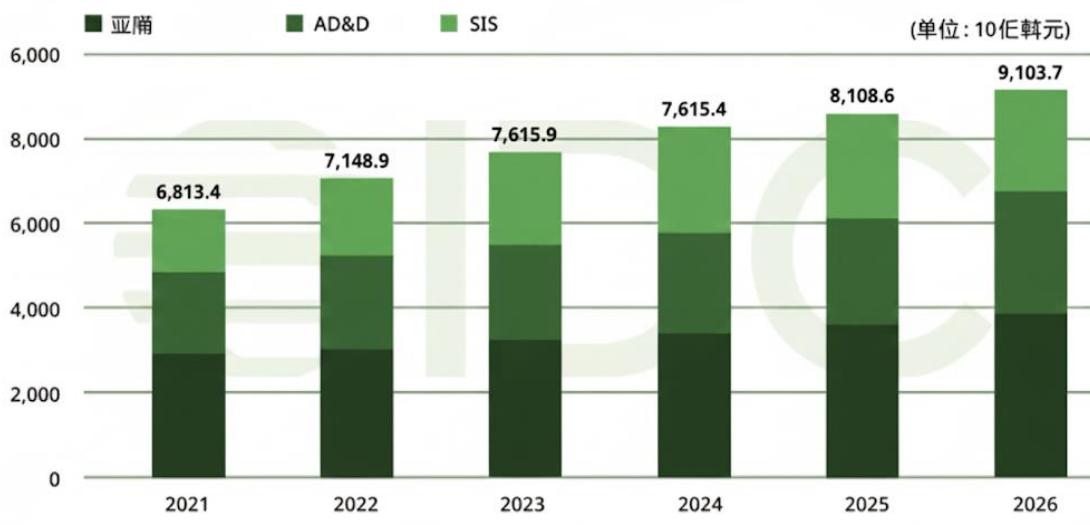
STANDUP'S LOCAL TARGET MARKET SIZE

IDC Korea 在近期发布的《**国内软件市场趋势与未来展望**》报告中指出，今年韩国国内软件市场规模预计将达到 **7.489 万亿韩元**，同比增长 **7.8%**。

预计在未来五年内，该市场将以 **6.5% 的复合年增长率 (CAGR)** 持续增长，并于 **2026 年达到 9.037 万亿韩元**。随着以数字优先 (Digital-first) 战略为驱动的混合办公环境在企业中日益普及，能够提供灵活访问方式、并支持数据利用与数据主权的软件需求不断增加，从而推动相关市场的持续增长。

SIS 市场的增长主要得益于云原生环境的扩展所带来的**虚拟化计算软件需求增加**，以及对**数据安全**较为敏感的金融科技初创企业和中小企业的需求提升。特别是，随着企业为防范数据泄露、黑客攻击等网络安全风险而积极引入安全解决方案，预计该市场将实现**同比 7.6% 的增长**。

国内软件市场细分展望 (2021-2026) (Market-specific outlook for domestic software)



* Data) IDC, August 2019

来源 : Korea Software Revenue Forecast by Primary Market , 2021-2026

目标群体战略

TARGET GROUP STRATEGY

各类海外平台服务已进入并占据韩国市场，将目标用户群体转化为其忠诚客户。以 **Google**、**Apple** 等全球平台服务商，以及 **Netflix** 等媒体流媒体服务和 **Spotify** 等音乐流媒体服务为代表，早已将韩国用户纳入其服务生态之中。为应对这一局面，韩国大型企业与中小企业（SMEs）尝试通过多种策略构建本土平台生态体系，但由于结构性问题难以从根本上解决，实际应对仍面临较大困难。

STANDUP PLATFORM SERVICE 采用的战略是**最大化技术型中小企业（SMEs）的产品营销能力**，并逐步提升基础技术领域在独立且具竞争力环境下的**基础环境规范与技术标准**。针对韩国 IT 服务长期存在的标准不统一、外包体系低效以及优质产品难以被市场认可等问题，**STANDUP** 通过制定**严格的 STANDUPards（标准体系）**、引入合理的外包机制，并基于产品评估结果筛选优质产品。同时，**STANDUP** 旨在解决因资金不足而导致的企业孵化困难问题，构建可持续发展的技术生态系统。

战略范围 (STRATEGY SCOPE)

- ① 通过与具备竞争力的软件第三方企业开展初期合作，引入其进入平台，并在此基础上发掘与培育韩国本土具有潜力的解决方案。
- ② 提出并实施以 **STANDUP PLATFORM** 内使用的 **STANDUP 代币** 为核心的营销解决方案，推动用户积极参与营销活动，并持续提升用户忠诚度。
- ③ 在用户规模相对庞大、竞争激烈的韩国本土市场完成测试与孵化后，战略重点将转向**仍具发展环境与潜在服务市场的东南亚用户群体**。
- ④ 通过游戏与 YouTube 内容提供**最大化内容利用率的服务**，并以此实现用户的战略性获取。同时，未来还计划与 **NFT** 联动，构建自有生态系统，使用户能够使用 **STANDUP 代币** 对其数字画廊内容进行拍卖与交易。

传统软件平台现状

TRADITIONAL SOFTWARE PLATFORM STATUS

韩国领先的封装软件企业正通过融合 **AI、AR、机器人** 等新一代软件技术，积极探索下一代业务领域。尤其是在人工智能（AI）方面，众多企业正加快技术引入力度，并通过应用其他新型软件技术不断拓展其业务版图。

去中心化身份联盟（Decentralised Identity Alliance，DID） 已于两年前正式成立，由韩国金融结算院（Korea Financial Telecommunications and Clearings Institute）、**Samsung SDS** 以及 **Raon Secure** 等机构参与，共同推进基于区块链的移动身份认证（Mobile ID）技术开发。

此外，移动支付企业 **Danal** 运营着一家名为“**Dalkomm Coffee**”的机器人咖啡馆，该咖啡馆由搭载 **5G** 与 **AI** 技术的机器人“**Bit**”进行运营。同时，**Danal** 还计划在其覆盖移动支付至加密货币支付的综合支付平台中，引入**区块链支付系统**。

SAMSUNG SDS

SAMSUNG SDS 以 **AI、区块链、云计算、数据分析及安全** 五大核心技术为基础，推进面向市场的技术战略。同时，公司正在开发名为“**Nexledger**”的区块链平台技术，该平台为 **SAMSUNG SDS** 自主研发的区块链解决方案。

NHN BUCKS

NHN BUCKS 正在与全球区块链企业 **Terra** 合作，引入并推进**区块链支付系统** 的建设。

HANCOM MDS

HANCOM MDS 推出了名为“**Qi**”的文化信息导览机器人，该机器人融合了 **AI** 与 **IoT** 技术，目前已在 韩国国家博物馆投入服务。

SK C&C

SK C&C 设定了到 **2022 年** 将 **SK** 集团主要关联公司的 **IT** 核心系统中 **80%** 转换至**云计算（Cloud）环境** 的目标，并以此为基础，积极筹备 **SK C&C** 的新业务布局。

区块链软件产业现状

BLOCKCHAIN SOFTWARE INDUSTRY STATUS

公司	平台	详情
KT	Giga Chain (03.2019.) /cloud.kt.com	<ul style="list-style-type: none"> 推出了服务型区块链（BaaS）平台服务，提供基于云的区块链开发环境。 在提供区块链基础设施与基础平台的同时，额外提供“Smart Contract”API。 提供基于两种主网（Mainnet）的服务：Hyperledger 与 Quorum。 采用 IaaS 使用量 + 按月计费 的收费模式。 与 IaaS 系统 进行联动与整合。 应用领域包括：本地货币、能源交易、医疗/健康平台、捐赠平台、交通支付、结算、电子文档管理 等。
Lamda256 (Dounamu affiliates)	Luniverse (03.2019.) /luniverse.io	<ul style="list-style-type: none"> 支持高效 DApp 开发，并将区块链技术应用于现有服务的区块链服务平台。 Luniverse 作为联盟型区块链服务平台（BPaaS），通过提供 BaaS 服务以扩展其生态系统。 提供基于两种主网（Mainnet）的服务：Luniverse（基于 Ethereum）与 Hyperledger 2.2。 计费方式为按月使用费 + 按小时存储费用（适用于 Hyperledger 2.2）。 已上线 70 余项服务，包括通过 Luniverse 实现的里程积分整合、宠物奖励与捐赠、精品设计内容分享以及奖励型社交媒体等。 IaaS 采用 AWS、Microsoft、Google 的基础设施。
Ground X (Kakao subsidiary)	Clayton (12.2020. planned)	<ul style="list-style-type: none"> 提供多种功能的应用程序编程接口（API），可在 Clayton 上轻松开通区块链服务。 计划专注于游戏与数字资产领域的发展。

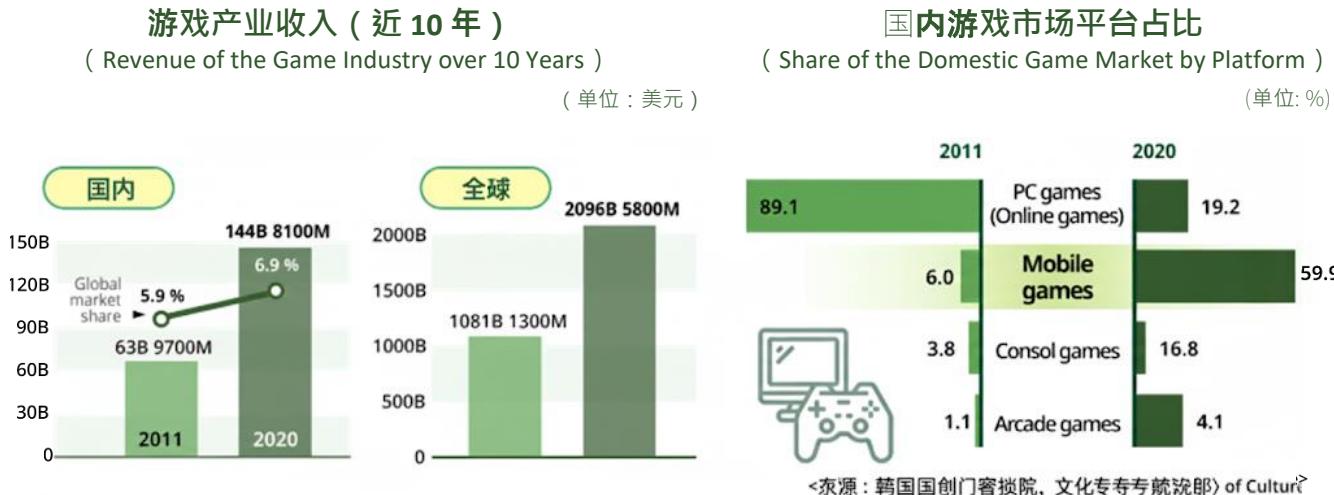
韩国区块链软件产业目前由多家大型企业及区块链专业公司共同推进 BaaS (Blockchain as a Service) 业务。然而，在市场安全性与规模经济方面，与全球领先企业相比仍存在一定差距。

尽管如此，KT (GigaChain) 、Samsung SDS (Nexledger) 、LGCNS (Mona Chain) 等大型企业，均基于各自的主网（Mainnet）积极布局 BaaS 服务。但目前仅有 KT 对外开放相关服务，其余企业仍主要将 BaaS 用于内部业务运营。

在中型企业层面，Lambda 256、Blocko、Sejong Telecom、Bsquare Lab 等区块链公司正积极推进 BaaS 项目，但其中 Lambda 256 在实际示范案例方面仍相对不足。此外，Kakao 的子公司 GroundX 宣布，将在其用于非授权用途的区块链“Clayton”上推出 BaaS 服务，使任何人都能够更加便捷地进行 DApp 开发。

区块链游戏产业现状

BLOCKCHAIN GAME INDUSTRY STATUS



过去十年间，韩国国内游戏市场规模增长了 **114%**，但其在全球游戏市场中的占有率仅提升了 **1.0 个百分点**。尽管市场本身持续扩张，但业内普遍认为，现有平台在全球市场中的差异化竞争力仍显不足。基于此，韩国游戏企业正计划依托 **NFT (Non-Fungible Token，非同质化代币)** 的 **P2E (Play to Earn)** 等区块链技术，积极拓展全球外部性与影响力。

据文化体育观光部与韩国内容振兴院于 21 日发布的《**2021 韩国游戏白皮书**》显示，截至去年，韩国国内游戏市场规模达到 **18.8855 万亿韩元**，较 2011 年 (8.8047 万亿韩元) 增长 **114.5%**。随着 COVID-19 推动非接触式市场的发展，该市场较 2019 年 (15.575 万亿韩元) 增长了 **21.3%**。

然而，韩国国内游戏市场在全球市场中的占比仅从 2011 年的 **5.9%** 上升至 2020 年的 **6.9%**，仅提高 **1.0 个百分点**，与国内市场的爆发式增长相比略显不足。因此，业内逐渐形成共识：必须寻找新的突破口，以提升韩国游戏在全球市场中的影响力。在此背景下，韩国主要游戏公司近期纷纷将 **NFT 游戏** 作为一种**“全新的解决方案”**加以引入和布局。

STANDUP 服务

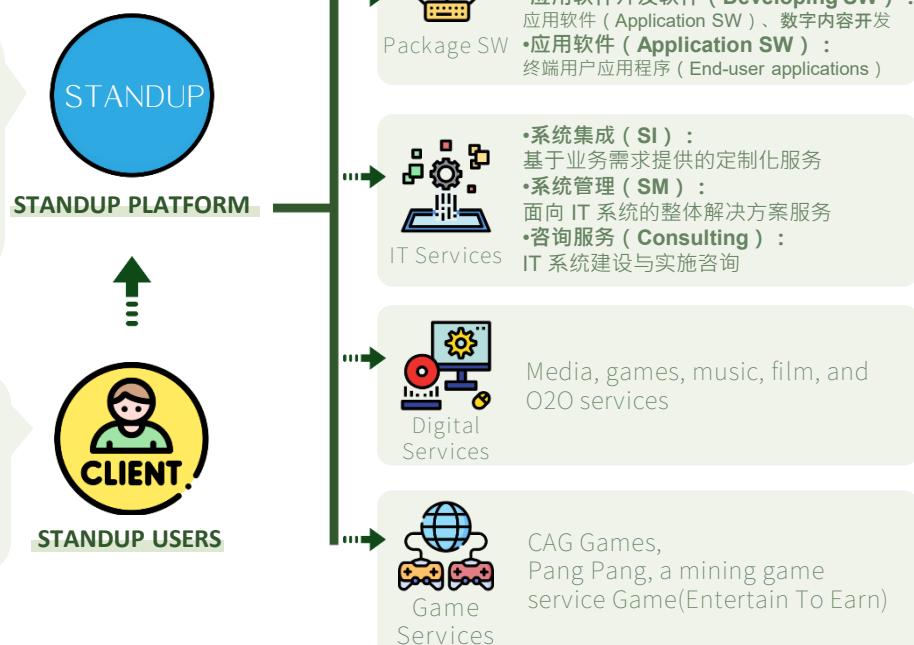
STANDUP SERVICES

1) 服务结构

SERVICE STRUCTURE

- 构建平台化系统
- 基于区块链的第三方认证系统
- 实时软件包下载及第三方联动
- 与 IT 服务的连接与整合
- 海外系统集成、运营管理与咨询服务
- 与国内企业的连接与协作

- 面向全球用户提供的服务
- 软件购买折扣
- 针对产品反馈与分享的奖励机制
- 通过游戏及 YouTube 内容消费获得奖励



STANDUP 用户可以在 STANDUP 平台上搜索并查找已完成验证并注册的软件。同时，平台支持用户无需复杂的会员注册与认证流程即可完成身份验证，显著提升使用便捷性。

平台提供用户身份认证的会员服务接口，该接口基于去中心化、不可篡改的交易与数据存储机制进行注册与管理。用户的购买记录账本数据首先在侧链 (Side Chain) 中完成初步信息采集，随后用户的交易信息将被最终记录至区块链主链，以确保数据的安全性与可信度。

2) 服务战略

SERVICE STRATEGY

生态系统层级体系

ECOSYSTEM LEVEL SYSTEM

STANDUP PLATFORM 设有多样化的**用户评价与奖励体系**。例如，根据 STANDUP 的政策，在软件购买量、反馈参与度及社区活动等方面达到一定标准的高等级用户，可获得更高等级的奖励。平台通过**等级化机制**，构建自然形成的用户社区，并不断扩大服务池规模。

提供多样化软件

PROVIDE VARIOUS SOFTWARE

STANDUP 致力于提供现有软件平台环境中尚未充分支持的一体化软件平台服务，涵盖移动操作系统（Mobile OS）、应用程序（Apps）及基于 Web 的服务。平台将招募满足用户多样化需求的应用，主导整体软件交付供给，并支持第三方企业的营销活动，助力其进入**韩国及海外市场**。韩国具备全球竞争力的内容已获得市场验证，STANDUP 计划在此基础上进一步拓展生态体系。

主导区块链软件平台市场

DOMINATE THE BLOCKCHAIN SOFTWARE PLATFORM MARKET

在韩国，尽管大型企业持续尝试推出多样化的软件平台服务，但 **Ethereum**、**EOS** 等主流主网仍多由海外主导运营。这一现象使韩国厂商未能延续当年 Android 与 iOS 生态的发展节奏，而是较晚起步，参照如 **One Store** 等案例推进。**STANDUP SERVICE** 以更快速的响应策略应对这一环境，通过连接并夯实韩国区块链与软件产业基础，为未来进一步演进的产业奠定根基。

以游戏提供服务

OFFER SERVICES WITH GAMES

STANDUP 服务通过 **E2E** (Entertain To Earn) 提供一个用户可**自发参与并享受服务**的环境。用户可通过 **Pang Pang** 与 **CAG** 获取 **Clovers**，并将其再次用于 STANDUP 服务或购买游戏道具。该**循环利用机制**将用户与平台更加紧密地连接，进一步提升用户活跃度与黏性。

3) 服务特性

SERVICE FEATURES

基于区块链的认证系统

BLOCKCHAIN-BASED AUTHENTICATION SYSTEM

非法软件分发一直是市场面临的主要难题。**STANDUP SERVICE** 的相关信息通过哈希与加密流程注册至区块链中，未持有相应许可证的非法用户将无法访问，从而有效防止非法使用。

防止非法软件与恶意程序

PROTECTION AGAINST ILLEGAL SOFTWARE AND MALWARE

通过基础的软件注册认证系统与许可证运营机制，STANDUP 构建了规范的软件分发流程，形成良性服务循环。因此，用户在安装和使用经认证的程序时，能够安全地保护其 PC 及系统信息。

非特定平台服务

NON-SPECIFIED PLATFORM SERVICE

STANDUP SERVICE 旨在提供不依赖特定操作系统、终端或运行环境的软件平台服务。注册于 **STANDUP PLATFORM** 的软件可在多种用户环境中进行安装与购买，便于用户快速搜索并选择符合自身需求的产品。

奖励体系

RWARD SYSTEM

STANDUP SERVICE 积极推行基于用户行为的奖励政策。用户在平台上产生的各类活动（如参与活动、反馈与互动），本质上是企业需要付费获取的高价值信息。用户的偏好、消费模式及关系网络等，均属于与服务高度相关的营销信息。所有上述用户行为都将通过 **STANDUP 代币** 获得相应回馈。

基于交易记录

TRANSACTION RECORD BASED

记录体系以**区块链的完整性**为基础。作为一种静态存储空间，区块链可记录数据、身份信息、智能合约等内容，涵盖内容、程序、软件及 IT 服务。同时，其独特的交易处理机制还可作为登记系统，持续处理如 **STANDUP 代币** 的兑换与支付等动态更新信息。

STANDUP SERVICE_

4) 服务收益模式

SERVICE REVENUE MODEL



当用户访问 **STANDUP 平台** 并搜索软件 (SW) 时 , 可使用 **STANDUP 代币** 支付软件的安装与使用费用。现有的现金支付方式仍然可用 , 但使用 **STANDUP 代币** 支付可享受 **更大幅度的折扣**。

月度 SW 订阅服务 是软件提供方的一种收费方式 , 用户可通过按月支付一定数量的 **STANDUP 代币** , 一次性使用多种软件 (SW) 。

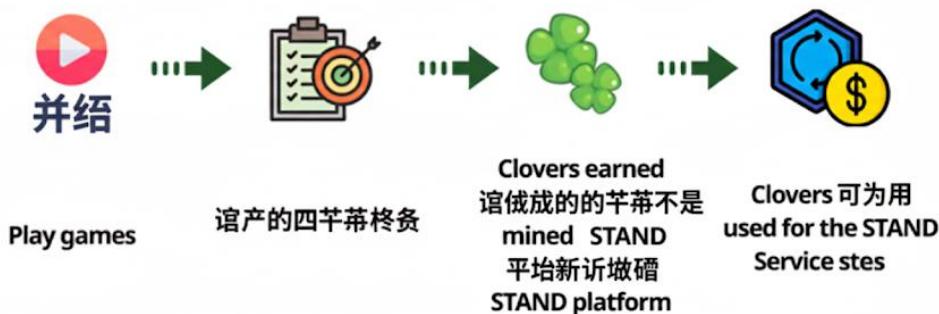
STANDUP 不仅提供软件 (SW) 分发服务 , 还提供与多种 **数字资产** 相对应的内容 , 包括 **网络漫画 (Webtoon)** 、 **媒体流媒体及图像内容等** , 并与合作方 **共享由此产生的收益** 。此外 , 主页面的展示区域可用于提供 **STANDUP 代币** 作为生态系统活跃化成本 , 并结合 **基于区块链的软件点赞、用户评价奖励以及奖励计划运营等完整成果** , 共同推动生态发展 。

standUP

STANDUP SERVICE_

a. STANDUP 游戏经济信息

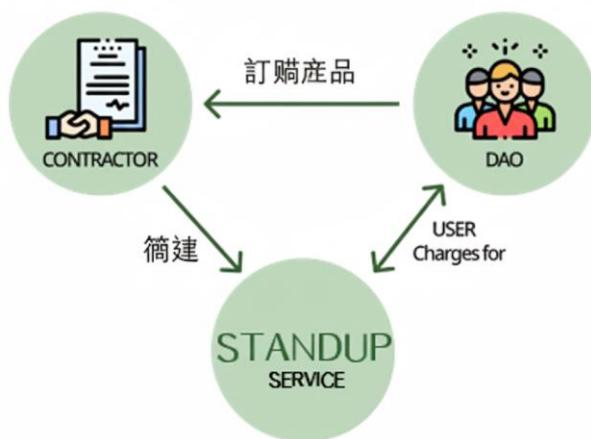
STANDUP Game Economy Info



STANDUP 游戏易于任何用户安装与游玩。该平台对轻度内容消费的 MZ 世代以及年长用户都具备极高的可访问性。

除游戏本身的娱乐性之外，用户还可通过在游戏中获得的 **Clovers** 接入挖矿服务。同时，用户可参与 **STANDUP 平台** 上的各类活动，进一步扩展 **STANDUP 区块链生态系统**。所获得的奖励与物品可在游戏内及服务商店中使用，实现跨场景的价值流通。

a-1. STANDUP DAO

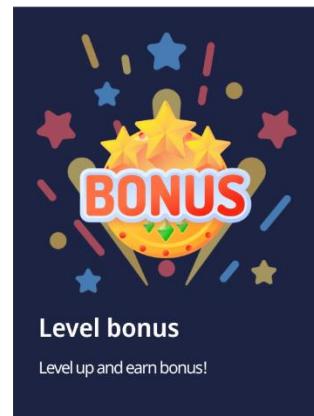
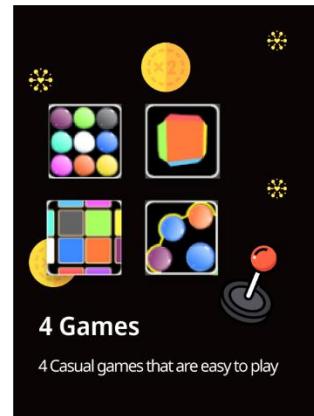


去中心化自治组织（Decentralised Autonomous Organisation, DAO）是一种基于区块链的系统，允许用户通过部署在公有区块链上的一套可自动执行的规则，实现去中心化治理下的自我协作与自我管理。换言之，DAO 不依赖于中心化控制机构而独立运行。

STANDUP DAO 使参与主体能够依托自身的投票权进行自治治理，不受外部干预。这一机制证明，集中式治理并非在所有场景下都是必要的。同时，**STANDUP DAO** 在结构上天然解决了委托—代理（Principal-Agent）困境。基于此，我们计划对 ****STANDUP DAO** 的成员资格（Membership）** 进行分离与设计，以实现更加透明、高效且可持续的治理体系。

b. STANDUP 游戏 CAG UI 界面

STANDUP Game CAG UI Interface

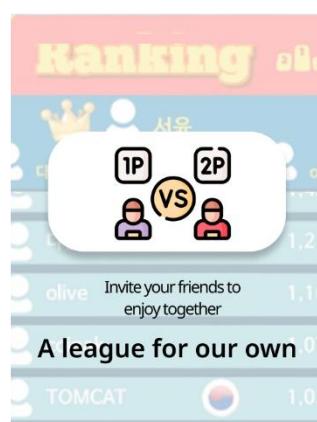
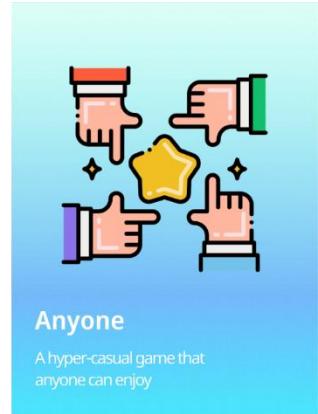
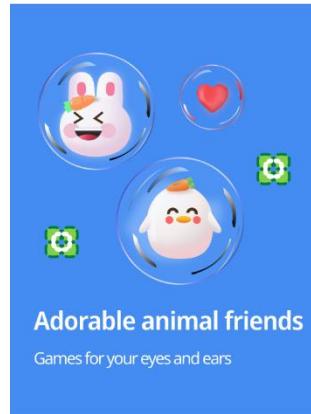


standUP

STANDUP SERVICE_4. SERVICE REVENUE MODEL

C. STANDUP 游戏 PangPang UI 界面

STANDUP Game PangPang UI Interface



standUP

STANDUP SERVICE_4. SERVICE REVENUE MODEL

d. STANDUP + YouTube 服务

STANDUP + YOUTUBE Services



我们计划通过 **STANDUP 平台** 运营自有的 **YouTube 内容**，并通过电视剧、电影、产品评测等多样化的 **STANDUP** 原创内容获取用户，同时为合作方提供有效的营销渠道。由此将推动 **STANDUP 内容数量与用户规模的持续增长**。

新加入的用户可通过活动及周期性参与奖励获得 **Clovers**，所获得的 **Clovers** 可用于 游戏及其他 **STANDUP 服务**。

此外，我们还计划在平台上推出 **NFT 艺术内容**，使用户能够创建自有内容，或将现有的数字画廊转化为 **NFT 内容**。这些 **NFT** 不仅可作为 游戏角色、道具及数字内容在 **STANDUP** 平台上使用，还将作为**二次、三次收益活动**的重要手段，进一步拓展用户的价值创造空间。

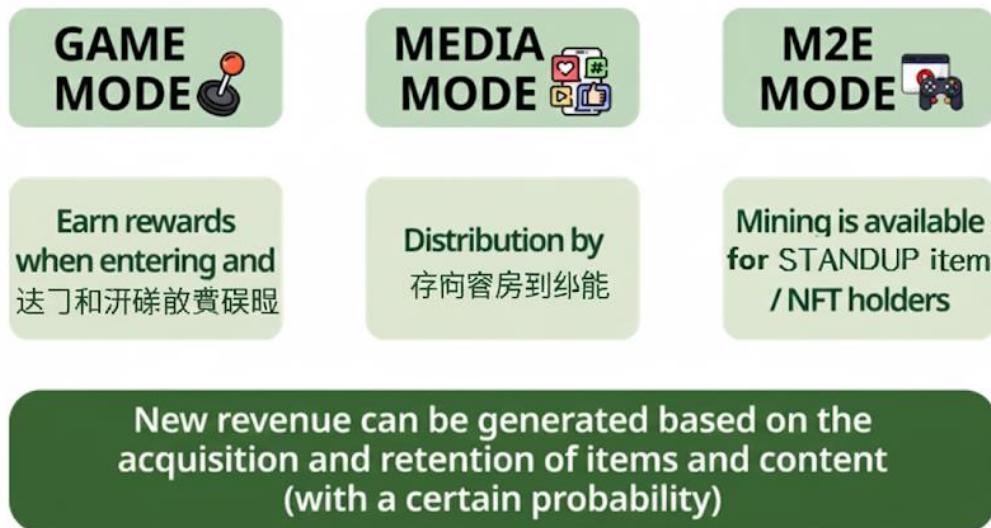


standUP

STANDUP SERVICE _ 4. SERVICE REVENUE MODEL

e. STANDUP + M2E 游戏扩展 (即将推出)

STANDUP + M2E Game Extension (Coming Soon)



该体系将通过**基于网络效应的代币激励机制**予以支持。在传统的网络效应中，随着使用网络的用户数量增加，单个用户所获得的效用也随之提升。而在**代币网络效应（Token Network Effect）**中，用户数量的增长不仅提升整体效用，**代币价值的上升**还将直接提高代币持有者的经济价值。

STANDUP M2E 协议通过鼓励用户进行**跑步、舞蹈或日常移动行为**来给予奖励。参与者可通过**STANDUP 代币**获得**被动收入**，该收入可在**最小化劳动投入**的前提下实现自动获取与持续积累。

这一收益模式有效激励用户持续访问服务，并精准契合用户的心理动机。围绕用户追求**积极、健康生活方式**的需求，STANDUP 通过**游戏模式（Game Mode）、媒体模式（Media Mode）与 M2E 模式**，持续引导用户参与 STANDUP 服务，从而构建完整的**STANDUP 生命周期结构**。同时，通过引入**地图系统与社交媒体等元素**，进一步增强竞争性与互动性，提升平台整体活跃度与黏性。

STANDUP 技术

STANDUP TECH

1) 区块链平台

BLOCKCHAIN PLATFORM

区块链是一种通过现有 **P2P 技术与加密技术** 来存储并共享分布式数据的技术。其采用**非对称加密方式**生成并存储用户独立的**私钥与公钥**，其中**公钥通过哈希地址**实现用户之间的资金转移。在进行转账时，经**数字签名**的交易会被广播至通过 P2P 网络连接的各节点，并通过 **PoW (工作量证明)** 机制，在超过半数参与者确认后完成交易验证。

经授权的交易将被存储至区块中，由维护节点的矿工通过挖矿生成包含完整交易历史的区块。新生成的区块通过特定密钥与既有区块相连接，形成链式结构。区块以哈希值表示，且各区块均与其前一区块的哈希值相互关联，从而在“**可信第三方**”前提下，实现区块链的**去中心化**结构。

区块链的核心要素包括**哈希函数、数字签名、公钥加密方式**以及 **PoW (挖矿)** 机制等。注册于 **STANDUP PLATFORM** 的软件，其**数字元信息**将被存储在**不可伪造且可共享的区块**中。相关软件信息以**哈希与加密数据**的形式同时记录于数据库与区块链中，并可通过发行**不可被非法使用的数字许可证**进行管理。

此外，由于区块链基于**分布式账本**的结构与设计，无需第三方中介即可完成交易，从而有效降低交易成本。同时，通过记录软件整体的**购买、获取、折扣、奖励及反馈**等信息，为可与 **STANDUP 生态系统** 进行交互的服务提供可信的数据基础。

2) 数据结构

DATA STRUCTURE

当将区块链或去中心化账本技术应用于软件平台产业时，**STANDUP 平台**提供了一种用于保护与登记软件知识产权的结构，并可作为注册与诉讼中的证据使用。从数据层面来看，该结构具备加速取证与证明流程的优势。

在软件知识产权方面，**STANDUP 区块链技术**可实现的结构如下：

- ① 软件管理历史数据的认证
- ② 软件许可证注册及权利关系的数据结构构建
- ③ 包含软件下载、使用与购买信息在内的轨迹控制与交易数据
- ④ 通过智能合约实现的软件上架销售执行、数据管理与共享
- ⑤ 可通过 **STANDUP TOKEN** 实现软件使用费用的实时支付
- ⑥ 在识别与采集伪造内容时的身份认证与历史数据记录

STANDUP 安全

STANDUP SECURITY



DAPP

- Prevents access to illegal hardware
- Prevents malware injection
- Prevents malfunctions
- Prevents unapproved apps



NETWORK

- Analyses traffic
- Checks service access authority
- Prevents data leakage
- Prevents forged data inspection



PLATFORM

- Blocks illegal access
- Prevents information leakage
- Blocks privacy invasion
- Prevents firmware manipulation
- Checks service denial

3) 系统架构

ARCHITECTURE



STANDUP
PLATFORM
(服务层)



SMART CONTRACT
(CONTRACT LAYER)
(合约层)



STANDUP PROTOCOL
(BLOCKCHAIN LAYER)

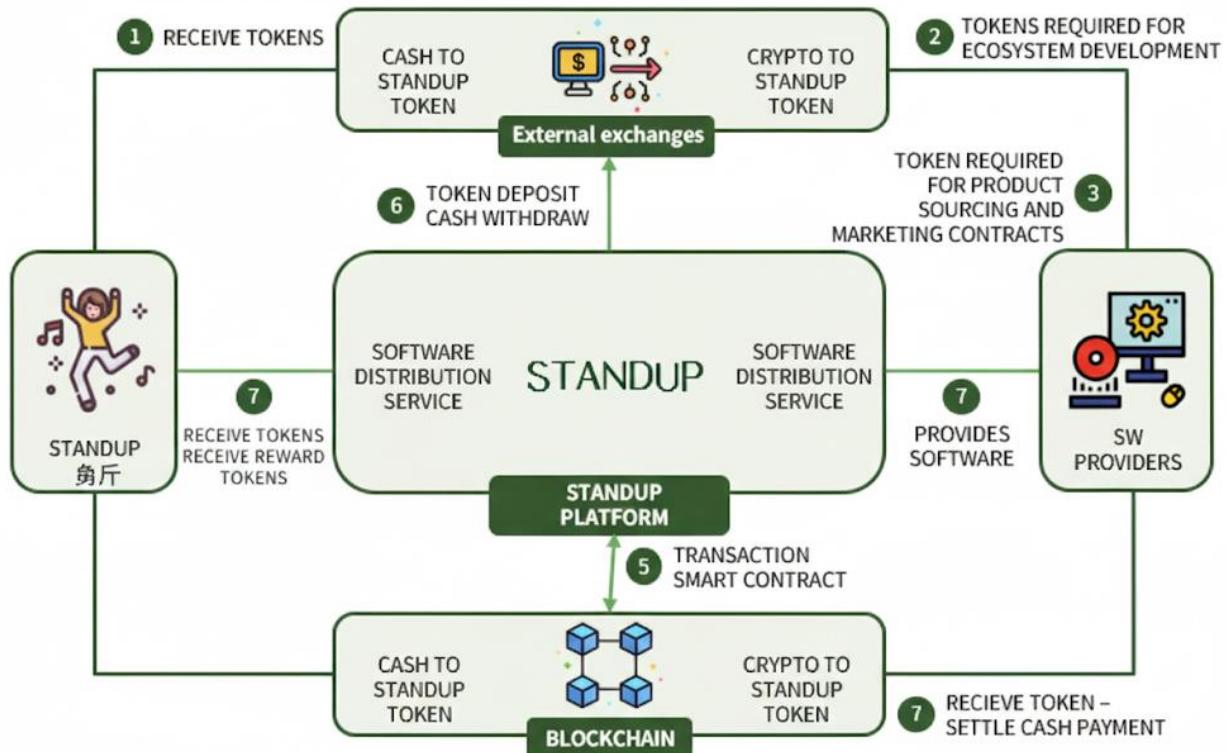
1	Service layer	该架构包含 智能合约 (Smart Contracts) 、哈希数据 (Hash Data) 以及 E-bank DApp 服务，并将用户数据与服务器进行连接，同时提供 STANDUP 区块链应用接口，以支持平台内各类区块链服务的运行与扩展。
2	Data layer	这是一个区块链数据结构存储空间，用于存储包含 Merkle Tree 、用于认证的 数字签名信息 、 ** 哈希值 (Hash) 以及交易记录 (Transactions) ** 的区块与 DApp 文件。
3	Data security layer	这是一个用于传输 HMAC 数据 不确定 签名、 ECDSA 数据 加密 、 SHA 交易哈希等信息的传输层模块，并负责对相关数据进行解密处理与存储。
4	Smart contract code layer	这是 STANDUP 的核心逻辑层，用于注册软件 (SW) 及其 数字化历史信息 ，记录 IT 服务的内容使用信息，并实现 用户权限注册 的逻辑算法。
5	Blockchain layer	STANDUP 区块链层由 DApp 层生成的核心信息构成，并将各节点生成的 哈希数据 以区块形式进行 存储与分发 。

standUP

STANDUP TECH_

4) 代币经济体系

TOKEN ECONOMY



STANDUP 代币经济体系是在现有软件架构的基础上，作为区块链扩展而进行优化设计的。代币交易相关的变更，基于与**中央服务器（供应链数据库）**进行同步处理的流程而实现。

为兼容现有的**智能合约（Smart Contracts）**，平台新增了**数据管理层与软件层**。除通过区块链对**STANDUP** 数据进行管理之外，系统还与**网关服务（Gateway Service）**建立了连接，并新增了**应用程序编程接口（API）**，用于与**分区云（Sectional Cloud）**进行通信。

上述功能可通过**Blockchain Workbench** 的安全策略要素加以实现，从而确保整体代币经济体系的安全性与扩展性。

代币分配

TOKEN DISTRIBUTION

代币矩阵

TOKEN MATRIX

共发行 **6 亿枚 STANDUP 代币。**

代币分配结构如下：

种子投资者（ Seed Investors ）：20%

公开销售（ Public Sales ）：30%

市场营销（ Marketing ）：20%

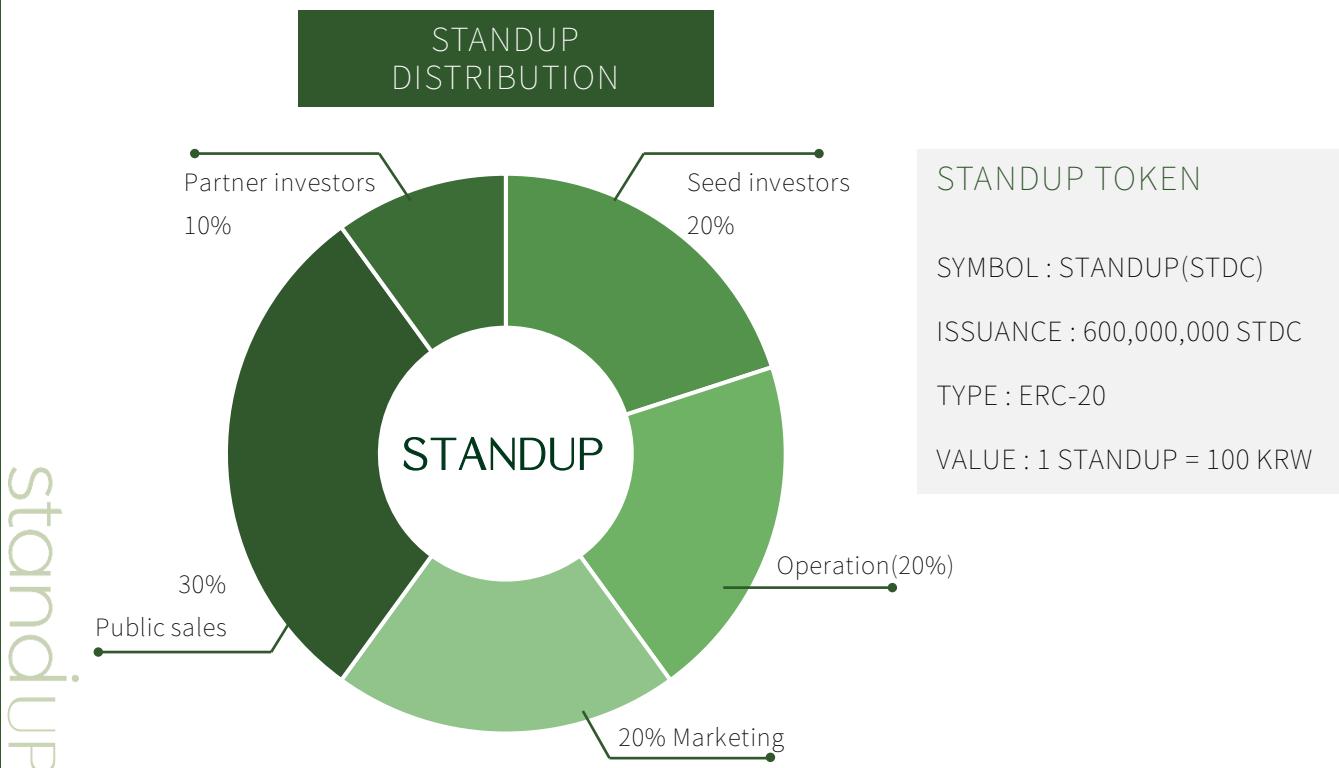
运营（ Operation ）：20%

合作伙伴投资者（ Partner Investors ）：10%

STDC 以 **₩100** 为基准定价，总发行量为 **6 亿枚**。除**公开销售与运营分配外**，其余分配部分均适用****锁仓（ Lock-up ）与解锁释放（ Vesting ）**政策**。

针对**种子投资者**，代币将在虚拟资产交易所**首次上市后**，依据既定政策按**月度逐步解锁释放**。

合作伙伴投资者所分配的代币，将在交易所首次上市后**锁仓一年**，期满后方可解锁。



路线图

ROADMAP

STANDUP 里程碑

STANDUP MILES STONE

2023 1-4Q

- Developed a new game
- Enhanced the P2E platform
- Enhanced the admin tool

2024 1-4Q

- Expanded YouTube content
- Expanded YouTube content

2022 3Q

3Q

- Developed the P2E platform, Clover
- Applied cryptocurrency for the platform
- PangPang Launched in 38 countries

2022 4Q

4Q

- Earn-clover.com open beta service
- Implemented P2E management of games and coins

2022 1Q

1Q

- Developed the Hyper-casual game, CAG
- Developed the P2E based integrated server

2022 2Q

2Q

- Developed the Hyper-casual game, PangPang
- CAG launched in 38 countries
- Enhanced the P2E based integrated server

2021 1-2Q

1Q

- Launched whitepaper ver1.0
- Dapp open beta service
- Legally examined the business model

2Q

- Listed on domestic exchanges
- Dapp internal advancement work
- Started domestic marketing and the official service

2021 3-4Q

3Q

- signed the contract with SW partners
- Launched upgraded Dapp 1st
- Designed business expansion
- Southeast Asia market research
- Contacted global exchange markets

4Q

standUP

法律声明

LEGAL

法律声明

LEGAL NOTICE

潜在客户在购买加密货币之前，应自行确认其居住国家或地区的相关法律法规是否存在禁止或限制，并自行审查可适用的交易、监管与合规要求。**STANDUP FOUNDATION** 对因购买行为而产生的任何问题不承担责任，购买结果由购买者自行负责。凡以非法或不正当方式进行购买（取得）、出售或分发的行为，可能会受到警告、制裁，并被限制未来的购买资格及平台使用权限。

本白皮书所载信息可能并不完整，且不构成任何具有法律效力或合同约束力的关系，也不应作为投资相关文件或用途使用。客户应在适用法律法规允许的范围内自行作出判断或决定。对于客户基于自身决定所产生的任何间接、特殊、偶发、继发性损失，以及侵权、合同或其他原因造成的损失（包括利润、回报或损失等），**基金会的管理层、高管及员工均不承担任何责任**。

此外，因客户自身疏忽导致的安全设备（如安全密钥、生物识别认证）丢失，或因自然灾害、国家政策变化、不可抗力等原因造成的损失，其责任不应转移至基金会或其员工，基金会亦不对此类损失承担责任。

基金会将尽力对平台进行运营与开发，但对于因客户经验不足而导致的损失（包括但不限于密码、助记词、终端设备的丢失或损坏），基金会不承担任何责任。同时，平台可能为符合加密货币监管及相关法律而进行新增、调整或修改。全球范围内的加密货币监管、规则及各国调查，均可能影响或限制基金会未来的运营。购买代币的客户应注意，为遵守新增或调整后的适用法规，公司战略或平台可能发生变更或修改，且可能伴随损失。因相关法律行为所产生的任何损失，基金会的管理层、高管及员工均不承担法律责任。

通过**P2P 或交易所**购买代币的用户，应充分理解与加密货币相关的功能，并认真评估购买行为所伴随的风险与不足。因此，如客户缺乏加密货币购买方面的经验或专业知识，应谨慎判断并作出决定。若客户未能充分理解与本白皮书或购买行为相关的风险因素，**建议其避免进行购买**。如有需要，客户应寻求相关专业人士的协助（咨询），或在充分知悉风险的前提下进行购买。因购买行为所导致的任何损失，均由购买者自行承担，基金会的管理层、高管及员工不承担任何责任，且相关责任不得转移。

风险因素

RISK FACTORS

代币购买可能产生损失。我们建议客户在购买或使用代币前，**充分理解本白皮书的全部内容**，并在必要时**咨询律师、会计师及税务专家**后再作出购买决定。

安全与保障

SECURITY AND SAFETY

STANDUP WALLET 通过用户的安全密钥（如密码、助记词、生物识别信息等）进行访问，且应在**安全环境中**使用。包括安全密钥在内的**重要信息不得外泄**。若用户的安全密钥被他人获知或遗失，可能导致加密货币损失，且**通常无法恢复**。

使用 **STANDUP WALLET** 的用户需完成密码、助记词及生物识别认证的注册流程，认证完成后任何人均无法更改。若未启用上述**安全认证功能**而导致的问题，**基金会**的**管理层、高管及员工不承担任何责任**。此外需特别注意，被盗或误转的加密货币通常无法追回，这是因为区块链的大多数处理权限具有**不可逆性**；换言之，**一旦交易记录上链，通常不可撤销**。

保持程序更新

STAY UP-TO-DATE WITH YOUR PROGRAM

使用 **STANDUP PLATFORM** 或 **STANDUP WALLET** 的客户，应在收到更新提示时及时更新程序。**基金会**将持续进行研究与开发，以提升平台功能，包括更便捷的代币使用技术与各类服务功能。若未及时更新，可能因程序错误而导致部分功能不可用。**基金会**将通过持续开发与新功能更新，不断完善平台服务技术与功能。需注意的是，尽管这些便利且多样化的技术发展与应用可能在未来显著改变平台的技术与服务形态，但**部分功能可能无法完全满足所有客户的需求**。

政策变更

POLICY CHANGE

STANDUP FOUNDATION 将尽最大努力，在平台服务中以代币作为主要加密货币工具，向全球提供挖矿与交易服务；但受**流动性稳定性**等因素影响，实际推进方式可能与既定目标或策略存在差异。**基金会**亦将尽力确保本白皮书所述的平台技术与服务按计划推进，但仍可能因客观情况**延期或调整**。

代币价值可能因市场需求而**大幅波动**。影响因素包括但不限于：供给量与挖矿数量、需求变化引起的价值波动、加密货币市场环境、因政治与地缘因素导致的法律法规与政策变化，以及环境扰动等。



STANDUP 平台

[基于区块链的软件平台业务]