



VENOTY

Children development through creativity

Venoty est une monnaie numérique qui permet des paiements instantanés à n'importe qui, n'importe où dans le monde et utilise la technologie de pair à pair pour fonctionner sans autorité centrale.

La plate-forme Venoty a été personnalisée en fonction des besoins de l'enfant, avec son propre contenu, et elle a été créée par des spécialistes de l'éducation et de l'informatique. Venoty deviendra, avec le temps, l'outil parfait pour guider l'enfant dans son propre processus de développement personnel.

Venoty s'adresse aux parents responsables qui veulent éduquer leurs enfants de manière créative et leur fournir des informations correctes, équilibrées et bien structurées en fonction de leurs besoins, de la naissance (ou même avant) jusqu'à l'adolescence.

INTRODUCTION

ANALYSE DU MARCHÉ

NOTRE OBJECTIF

I. L'ÉDUCATION MONDIALE. HIER, AUJOURD'HUI ET DEMAIN

II. LE DÉVELOPPEMENT DE L'ENFANT

III. LA CONNAISSANCE PAR LE JEU, L'IMAGINATION ET LA
CRÉATIVITÉ

C'EST VENOTY

I. PLATEFORME VENOTY

II. ECOSYSTÈME

NOYAU DE VENOTY

CARACTÉRISTIQUES DE VENOTY COIN

FEUILLE DE ROUTE

DÉNÉGATION DE RESPONSABILITÉ

Techniquement, Blockchain est une base de donnée distribuée, répartie sur de nombreux ordinateurs sans contrôle. Elle pourrait transformer la gouvernance, l'économie, les entreprises et le fonctionnement des organisations. Et, soit dit en passant, non seulement à Bitcoin, mais de nombreux services et produits - badges, et qualifications.

Chaque 'bloc' est transparent mais inviolable. Un 'bloc' dispose d'un horodatage pour l'enregistrement des transactions et offre une preuve indélébile de chacune d'entre elles. Plutôt que de faire appel à des tiers, il s'agit d'une méthode sans friction pour transiger avec les autres.

En pratique, l'idée est que vous supprimez l'intermédiaire. Il n'y a pas de base de données car tout est public, synchronisé et crypté. Toutes les transactions sont enregistrées avec une heure, une date et d'autres détails - puis vérifiées par des mathématiques très intelligentes. Le consensus décide, et chaque transaction est publique.

Blockchain peut être mise en œuvre au sein d'établissements d'enseignement individuels, de groupes d'établissements d'enseignement et d'organismes éducatifs nationaux et internationaux. En fait, toute personne souhaitant stocker en toute sécurité des badges, des crédits et des qualifications - et mettre à la disposition des autres des données éducatives importantes - pourrait envisager d'utiliser la technologie de Blockchain. Au fur et à mesure que l'éducation se diversifie, se démocratise, se décentralise, sans être intermédiaire, nous devons maintenir notre réputation, notre confiance dans la certification et la preuve de l'apprentissage. L'importance accrue accordée à la pertinence et à l'employabilité peut également nous pousser dans cette direction, car nous avons également besoin de plus de transparence. Blockchain pourrait fournir un tel système : une base de données massive, ouverte, en ligne et sécurisée.

Blockchain a le potentiel de transformer la confiance dans l'internet du futur, avec des impacts d'une portée considérable pour les entreprises et aussi pour presque chaque personne sur la planète.

Venoty introduit dans l'environnement en ligne à travers la technologie de blockchain la première plateforme de développement personnel des enfants à travers la créativité (qu'elle soit sociale, éducative ou en ligne).

Au cours des dernières années, de plus en plus de parents s'inquiètent du temps que leur enfant passe en ligne plutôt que du temps qu'il passe à regarder la télévision et ils conviennent que la gestion du temps passé devant un écran devient plus difficile à mesure que les enfants grandissent. Plus de parents qu'en 2017 s'inquiètent des médias que leurs enfants utilisent, et beaucoup prennent des mesures pour protéger leurs enfants en ligne.

Le visionnage en direct sur le téléviseur demeure un élément important de la vie des enfants. Le téléviseur est toujours utilisé par plus d'enfants que tout autre appareil pour regarder du contenu.

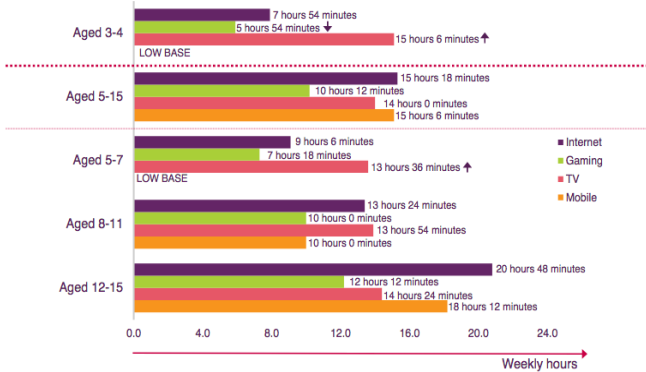
Pour les jeunes enfants, la télévision ou le poste de télévision constituent la plus grande partie de leur temps passé sur les médias.

Bien que le nombre d'heures que les enfants passent devant la télévision ait diminué au cours de la dernière décennie, en 2017, le nombre d'heures que les parents de jeunes enfants disent que leur enfant passe devant la télévision a augmenté.

Pour les enfants plus âgés, le tableau est plus mitigé. Ce changement dans les habitudes des enfants plus âgés s'inscrit dans le cadre de changements dans le paysage médiatique. Par exemple, plus de 3-11 enfants sont en ligne qu'en 2016, avec une partie de cette croissance provenant de l'utilisation des tablettes et des mobiles.

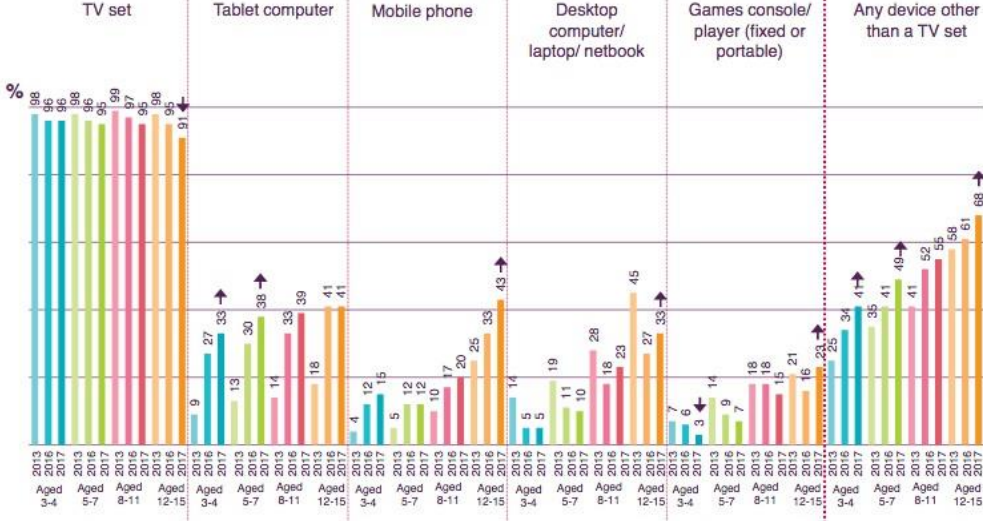
Le nombre d'enfants qui regardent du contenu sur d'autres appareils, bien qu'inférieur à celui des enfants qui regardent la télévision, a augmenté depuis 2017 pour des groupes d'âge. L'augmentation

Figure 1: Estimation des heures hebdomadaires de consommation médiatique par âge.



chez les jeunes enfants est attribuable au fait qu'ils sont plus susceptibles de regarder sur une tablette tandis que l'augmentation chez les 12-15 ans est due au fait qu'ils sont plus susceptibles de regarder sur un téléphone mobile, un ordinateur de bureau ou portable, ou sur une console de jeux. Près d'un quart des 12-15 ans regardent maintenant principalement du contenu télévisuel sur une tablette ou un téléphone portable.

Figure 2: Dispositifs jamais utilisés pour regarder des programmes de télévision à la maison (2013) ou ailleurs (2016 et 2017) par âge



Un facteur important dans le paysage changeant de la consommation de contenu est YouTube.

Des augmentations à deux chiffres ont été enregistrées cette année, ce qui signifie que la moitié des 3-4 ans et plus de huit sur dix 5-15 ans utilisent maintenant YouTube et que c'est la marque de contenu la plus reconnue parmi les 12-15 ans. C'est celui vers lequel ils se tourneraient d'abord pour tous les types de contenu qu'ils jugent important, et celui dont ils disent qu'il leur manquerait le plus si on le leur enlevait.

Entre-temps, les enfants adoptent de nouveaux sites et services de médias sociaux, mais ceux-ci peuvent exercer une pression sociale et les parents ne sont pas toujours conscients de l'âge minimum requis.

Figure 3: fournisseur de contenu qui manquerait le plus

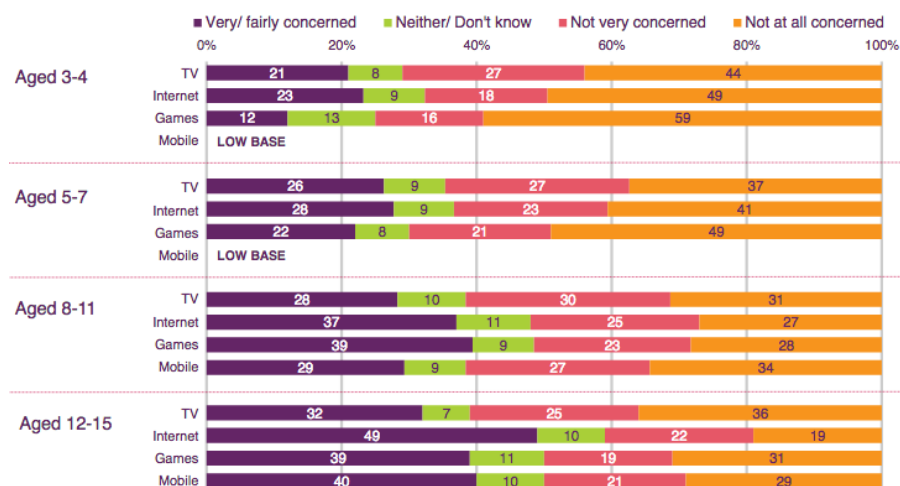


Au cours des dernières années, un plus grand nombre de parents s'inquiètent du temps que leur enfant passe en ligne plutôt que du temps qu'il passe devant la télévision et conviennent qu'il devient de plus en plus difficile de gérer le temps passé à l'écran à mesure que les enfants grandissent.

Bien que les parents dont l'enfant va en ligne continuent d'être plus susceptibles d'être d'accord que d'être en désaccord sur le fait que les avantages de l'Internet l'emportent sur les risques, l'accord a diminué entre eux depuis 2017.

Figure 4 :

Préoccupations concernant le temps passé à utiliser les médias, chez les parents de 3-4, 5-7, 8-11 ans et de 12 à 15 ans en utilisant chaque support :



Par rapport à 2017, les parents sont préoccupés par : la cyberintimidation, le fait de donner des détails à des personnes inappropriées, le temps passé en ligne, le fait de voir des contenus qui les encouragent à se nuire, etc.

Peut-être à cause de ces préoccupations, la plupart des parents ont mis en place des mesures pour gérer l'utilisation des médias par leurs enfants. Ils ont recours à une combinaison d'approches pour faciliter l'accès de leur enfant au contenu et aux services en ligne et l'utilisation qu'il en fait, notamment en parlant régulièrement à leurs enfants de la sécurité en ligne, en utilisant des outils techniques, en supervisant leur enfant et en utilisant des règles.

Les statistiques montrent qu'en 2017, trois enfants sur quatre âgés de 4 à 15 ans jouent à des jeux à la maison ou ailleurs sur n'importe quel type d'appareil, les statistiques n'ont pas changé depuis l'an dernier. Les enfants âgés de 8 à 11 ans et de 12 à 15 ans sont plus susceptibles que les enfants âgés de 3 à 4 ans et de 5 à 7 ans de jouer à des jeux sur tout type d'appareil. Par rapport à 2017, en 2018, l'incidence du jeu chez les 3-4, 5-7, 8-11 et 12-15 ans, comme pour l'ensemble des 4-15 ans, est inchangée.

Plus d'un enfant de 4 à 15 ans sur trois joue à des jeux sur une tablette ou un téléphone portable.

Les enfants de 5 à 7 ans (37 %) et de 8 à 11 ans (39 %) sont plus susceptibles que ceux de 3 à 4 ans (27 %) ou de 12 à 15 ans (29 %) de jouer à des jeux sur une tablette ou un téléphone cellulaire. Plus d'enfants qu'en 2016 regardent des programmes TV sur des appareils autres qu'un téléviseur.

NOTRE OBJECTIF

L'ÉDUCATION MONDIALE. HIER, AUJOURD'HUI ET DEMAIN.

L'éducation a existé en tant que forme de transfert des connaissances des civilisations anciennes. L'invention de l'écriture a eu lieu il y a environ 5000 ans et l'éducation formelle l'a accompagnée.

Différents types de méthodes éducatives ont été utilisées dans les civilisations égyptienne et mésopotamienne, très différentes des écoles, telles que nous les connaissons aujourd'hui.

Les méthodes et les établissements d'enseignement ont évolué et continuent de le faire à un rythme rapide. L'émergence des technologies de l'information dans les écoles a accéléré les changements dans notre système éducatif.

Les changements rapides et la complexité croissante du monde d'aujourd'hui posent de nouveaux défis et de nouvelles exigences au système éducatif, provoquant ainsi une prise de conscience croissante de la nécessité de changer et d'améliorer la préparation des enfants au fonctionnement productif dans une société en constante évolution et exigeante.

Tout en relevant ce défi, il est nécessaire de prendre en considération la complexité du système éducatif lui-même et la variété des problèmes auxquels il faut faire face.

Les écoles et les établissements d'enseignement devront faire face à d'énormes changements dans les années à venir.

Dans un avenir proche, l'informatique sera l'environnement de l'éducation, et l'accent sera mis sur l'utilisation et la manipulation efficaces des ordinateurs, plutôt que sur l'écriture telle que nous la connaissons aujourd'hui.

Bien que la langue continuera d'être une partie très importante de l'éducation, les versions courtes des mots et des phrases que nous connaissons aujourd'hui seront universellement répandues et acceptées.

Les ordinateurs ne seront plus, bien sûr, comme nous les connaissons aujourd'hui, parce qu'ils subiront une transformation radicale. Chaque matière enseignée à l'école nécessitera une application informatique comme outil d'apprentissage, de sorte que l'accent sera mis à l'école primaire sur l'apprentissage de l'utilisation de ces applications. La technologie est déjà en train de devenir la nouvelle toile de fond de l'éducation.

Nous sommes de plus en plus conscients qu'il n'y aura plus de classes avec des enfants regroupés en fonction de leur âge. Les éducateurs comprendront la pression exercée sur les élèves et concluront que chaque enfant est différent et doit progresser en fonction de ses propres capacités. Il y aura des groupes d'enfants d'âges différents qui interagiront et apprendront la même leçon ou application, chaque enfant avançant selon son propre rythme.

Les cours axés sur l'enseignant dans le cadre desquels les élèves reçoivent des lectures de la part des enseignants seront exclus du programme et la matière sera adaptée et centrée sur les besoins des élèves. Les élèves liront, réviseront le texte, travailleront sur les applications et les problèmes jusqu'à ce qu'ils trouvent des solutions et même des définitions par activité. Comme ils participeront activement à la recherche de la solution, les élèves absorberont l'information plus efficacement.

L'accent sera mis sur l'élaboration de projets, de présentations et d'autres méthodes visant à démontrer la capacité de l'élève à mettre en pratique les concepts appris et à développer ses compétences techniques, car l'enseignement sera dispensé principalement au moyen de divers appareils technologiques.

Compte tenu de la simplicité, de la commodité et de la popularité des cours en ligne, la plupart des instituts demanderont et obtiendront l'autorisation des autorités pour les cours en ligne. Par exemple, les élèves d'un pays d'Europe pourront facilement prendre des cours auprès d'enseignants indiens grâce à Internet et à une connexion Internet extrêmement rapide. A l'avenir, les possibilités sont infinies.

LE DÉVELOPPEMENT DE L'ENFANT

Nous commençons ce chapitre par 3 questions essentielles et nous essaierons de vous fournir une réponse concise. Une réponse dans laquelle nous voulons avoir un équilibre entre le développement de la technologie et le développement de l'enfant en un être adulte complet.

Comment les enfants développent-ils des capacités intellectuelles pour réagir et interagir avec leur environnement ? Qu'est-ce que les enfants sont capables d'apprendre aux différents stades de leur développement ? Comment ces habiletés cognitives se développent-elles et dans quel ordre ? Un grand nombre de chercheurs du monde moderne ont commencé leur travail simplement en s'intéressant à la façon dont les enfants réagissent à leur environnement. Ils se sont concentrés sur le maintien et le soutien du processus naturel de développement de l'être humain et sur la compréhension que l'homme pleinement développé a, une plus grande prédisposition à apprendre les choses dont il a besoin pour devenir un membre intégré de la société qui contribue adéquatement.

Selon des études spécialisées, il existe quatre plans de développement sur le chemin de la maturité : 0-6 ans, 6-12 ans, 12-18 ans et 18-24 ans. Chaque plan a ses propres objectifs : premièrement, le développement de soi en tant qu'être individuel ; deuxièmement, le développement de l'être social ; troisièmement, la naissance de l'adulte et la découverte de sa propre estime de soi ; quatrièmement, la consolidation de la personnalité mature et la spécialisation de l'exploration. Le plein développement de l'être humain adulte exige que les besoins spécifiques à chaque période soient satisfaits.

Dans chaque plan, l'enfant ou l'adolescent a des "sensibilités" ou des "fenêtres d'opportunité" spécifiques pour acquérir un certain trait humain.

L'étude du développement humain, et en particulier du développement de l'enfant, saisit les particularités de l'âge et de l'individualité qui se manifestent par différents processus et attributs psychiques.

Si nous examinons la psychologie de l'enfant, nous constatons qu'elle étudie les lois du développement psychique de l'enfant, en essayant de déterminer dans quelle mesure ce processus est continu ou par étapes et dans quelle mesure il influence l'hérédité ou le milieu social.

On a longtemps pensé que le développement de l'enfant est un processus continu et que l'adolescence n'est pas un stade de développement, l'enfant étant considéré comme un jeune adulte, mais avec le temps la notion de "stade de développement" apparaît et définit les caractéristiques spécifiques d'un certain stade de vie pour les enfants du même âge, d'où l'émergence du terme "stade de développement".

Le développement mental de l'enfant est un processus extrêmement complexe.

A la fin de ce processus, nous devons trouver l'homme mûr, "équipé" de tout ce qui lui permet de s'adapter à la société à laquelle il appartient. Ce processus est un processus actif et dynamique qui se réalise à la suite de l'afflux de plusieurs facteurs (l'environnement social, l'environnement éducatif). Tous ces facteurs sont interdépendants, l'importance de chacun d'entre eux devenant déterminante.

L'environnement social et l'éducation sont considérés comme les facteurs les plus importants du devenir humain.

Nous considérons l'éducation comme le facteur décisif agissant sur l'enfant.

Ce processus permanent et continu ne se réfère pas seulement à l'éducation intellectuelle qui a lieu dans les institutions éducatives mais à toutes les influences qui façonnent l'enfant afin de créer une personnalité harmonieusement structurée. L'éducation doit assurer une adaptation optimale de l'enfant aux besoins de la société, en s'appuyant sur le potentiel individuel.

Jean Piaget (psychologue connu pour ses travaux sur le développement de l'enfant) accorde une grande importance à l'éducation des enfants. Directeur du Bureau international d'éducation, il déclarait en 1934 que " seule l'éducation est capable de sauver nos sociétés d'un effondrement possible, violent ou progressif ".

Il est bien connu qu'il est le fondateur du constructivisme, dont nous savons que c'est un point de vue philosophique sur la nature de la connaissance.

Le concept de constructivisme a influencé un certain nombre de disciplines, dont la psychologie, la sociologie, l'éducation et l'histoire des sciences. Au cours de son enfance, le constructivisme a examiné l'interaction entre les expériences humaines et leurs réflexes ou modèles de comportement.

La formalisation du constructivisme d'un point de vue intrahumain est généralement attribuée à Jean Piaget, qui a articulé les mécanismes par lesquels l'information de l'environnement et les idées de l'individu interagissent et résultent en des structures intériorisées développées par les apprenants. Il a identifié les processus d'assimilation et d'accommodement qui sont essentiels dans cette interaction alors que les individus construisent de nouvelles connaissances à partir de leurs expériences.

Il est important de noter que le constructivisme n'est pas une pédagogie particulière. En fait, le constructivisme est une théorie qui décrit comment l'apprentissage se produit, que les apprenants utilisent leurs expériences pour comprendre un cours magistral ou qu'ils suivent les instructions pour construire un modèle réduit d'avion. Dans les deux cas, la théorie du constructivisme suggère que les apprenants construisent des connaissances à partir de leurs expériences.

Jean Piaget considère le jeu comme un élément important et nécessaire du développement cognitif de l'élève et a fourni des preuves scientifiques à l'appui de ses opinions. Il a fait valoir que la responsabilité de l'apprentissage devrait incomber de plus en plus à l'apprenant.

Le constructivisme social souligne donc l'importance de l'implication active de l'apprenant dans le processus d'apprentissage, contrairement aux points de vue éducatifs antérieurs où la responsabilité d'enseigner incombait à l'enseignant et où l'apprenant jouait un rôle passif et réceptif. Von Glasersfeld (1989) a souligné que les apprenants construisent leur propre compréhension et qu'ils ne reflètent pas simplement ce qu'ils lisent. Les apprenants recherchent un sens et s'efforcent de trouver la régularité et l'ordre dans les événements du monde, même en l'absence d'informations totales ou complètes.

Une autre hypothèse cruciale concernant la nature de l'apprenant concerne le niveau et la source de motivation de l'apprentissage. Selon Von Glasersfeld, le maintien de la motivation à apprendre dépend fortement de la confiance de l'apprenant dans son potentiel d'apprentissage. Ces sentiments de compétence et de croyance en la capacité de résoudre de nouveaux problèmes découlent de l'expérience de première main de la maîtrise des problèmes dans le passé et sont beaucoup plus puissants que toute reconnaissance et motivation externes.

Ceci est lié à la "zone de développement proximal" de Vygotsky où les apprenants sont mis à l'épreuve à proximité de leur niveau de développement actuel, mais légèrement au-dessus de celui-ci. En accomplissant avec succès des tâches difficiles, les apprenants acquièrent de la confiance et de la motivation pour relever des défis plus complexes.

Selon l'approche du constructivisme social, les instructeurs doivent s'adapter au rôle de facilitateurs et non d'enseignants. Alors qu'en tant qu'enseignant, l'animateur donne une conférence didactique qui couvre le sujet, il aide l'apprenant à acquérir sa propre compréhension du contenu, ce qui implique que l'animateur doit faire preuve d'un ensemble de compétences totalement différentes de celles d'un enseignant. Un enseignant dit, un facilitateur demande ; un enseignant donne des cours par l'avant, un facilitateur soutient par l'arrière ; un enseignant donne des réponses selon un programme établi, un facilitateur fournit des lignes directrices et crée l'environnement pour que l'apprenant arrive à ses propres conclusions ; un enseignant donne surtout un monologue, un facilitateur est en dialogue permanent avec les apprenants.

Stades cognitifs du développement de l'enfant :

Stade sensorimoteur : Naissance jusqu'à environ 2 ans

Au cours de cette étape, les enfants apprennent à connaître le monde à travers leurs sens et la manipulation d'objets :

- 0 - 2 mois - stade des réflexes
- 2 - 4 mois - stade des réflexes circulaires (fermeture et ouverture des doigts)
- 4 – 8 mois - stade de développement des réactions circulaires secondaires (Changer les mouvements pour produire des conséquences inhérentes)
- 8 - 12 mois - Stade de coordination des réactions (actions de coordination en plusieurs séquences)
- 18-24 mois - l'invention de nouveaux moyens par des combinaisons mentales

Stade préopératoire : Pour les 2 à 7 ans

Au cours de cette étape, les enfants développent leur mémoire et leur imagination. Ils sont aussi capables de comprendre les choses symboliquement, et de comprendre les idées du passé et du futur.

- 2 - 4 ans - stade préopératoire (usage correct des verbes, discours égocentrique)
- 4 - 7 ans - l'étape intuitive (la parole devient plus sociale, l'enfant n'a pas encore une compréhension intuitive des concepts logiques. Il y a toujours une tendance à concentrer son attention sur un aspect d'un objet tout en ignorant les autres.)

Stade opératoire concret : Pour les 7 à 11 ans

Au cours de cette étape, les enfants prennent davantage conscience des événements extérieurs, ainsi que des sentiments autres que les leurs. Ils deviennent moins égocentriques et commencent à comprendre que tout le monde ne partage pas leurs pensées, leurs croyances ou leurs sentiments.

Stade opératoire formel : Pour les 11 ans et plus

Durant cette étape, les enfants sont capables d'utiliser la logique pour résoudre des problèmes, voir le monde qui les entoure et planifier pour l'avenir.

Les compétences cognitives comprennent l'attention, la mémoire à court terme, la mémoire à long terme, la logique et le raisonnement, ainsi que le traitement auditif, le traitement visuel et la vitesse de traitement. Ce sont les compétences que le cerveau utilise pour penser, apprendre, lire, se souvenir, faire attention et résoudre des problèmes.

LA CONNAISSANCE PAR LE JEU, L'IMAGINATION ET LA CRÉATIVITÉ

Que signifie jouer pour les enfants ?

Le jeu est une activité volontaire et spontanée qui apporte joie et plaisir à l'enfant. En extrapolant, le jeu est comme un monde parallèle fantastique dans lequel l'enfant joue un rôle dans une histoire qu'il imagine. Si dans la vie réelle l'enfant n'a pas les jouets qu'il veut, dans le monde fantastique du jeu, il peut imaginer qu'il les a et peut les utiliser sans limites. Pour cela, l'enfant appelle à la représentation de l'image sensorielle des objets dans la réalité, évoquée mentalement en leur absence.

Ainsi, dès son plus jeune âge, l'enfant développe son côté cognitif et s'explique certaines choses.

Le jeu forme l'intelligence

Au cours de sa première année de vie, l'enfant prend conscience du jeu de mouvement (jouer avec les mains et les pieds), de la manipulation d'objets et du jeu de vocalisation.

Entre 1 et 3 ans, l'enfant met l'accent sur le jeu symbolique et s'intéresse à jouer avec d'autres personnes. Les histoires que les enfants entendent contribueront au développement du vocabulaire.

Entre 3 et 7 ans, le jeu a un nouveau côté, plus élaboré, plus développé, à tous points de vue. Cette période est considérée comme la plus importante dans le développement intellectuel de l'enfant à travers le jeu.

Maintenant, l'apprentissage ne se fait que s'il est habillé sous une forme ludique. L'enfant commence à imiter les comportements, imite les parents, répète ce qu'ils disent et conserve beaucoup d'informations dont les adultes se débarrassent parce qu'ils y sont habitués. L'information que l'enfant commence à acquérir à travers le jeu sera utilisée toute sa vie, sous diverses formes, et l'intelligence commence à se former maintenant.

Jouer, c'est apprendre

Jusqu'à son entrée à l'école, l'enfant apprend par le jeu. Il vit de nouvelles expériences par l'action, exerce ses capacités intellectuelles et sensorielles et communique fréquemment. Grâce au jeu, l'enfant apprend non seulement à respecter ses pairs, mais aussi à être reconnaissant et à jouer franc-jeu.

Jusqu'à l'âge de 7 ans, l'enfant développe son intelligence à travers le jeu. Ses connaissances sont bien définies, dans la mesure du possible jusqu'à cet âge, la mémoire s'entraîne, la pensée se développe et le langage s'improvise.

Développement intellectuel

A travers le jeu, l'enfant commence à accumuler beaucoup de nouvelles connaissances et à diversifier ses actions mentales. Il accumule de plus en plus de connaissances en jouant et en développant son imagination. Une imagination riche est la preuve d'une intelligence bien entraînée, vous ne devez donc jamais empêcher votre enfant de jouer.

Le jeu, c'est la connaissance, c'est l'assimilation pratique et mentale à la fois de l'environnement du monde et de l'expérience de la vie.

L'imagination est représentée par la capacité de produire des images, des idées et des sensations dans l'esprit sans une entrée immédiate des sens (tels que la vision ou l'audition). L'imagination rend les connaissances applicables à la résolution de problèmes et est fondamentale pour intégrer l'expérience d'apprentissage et le processus d'apprentissage.

L'imagination est un processus cognitif utilisé dans le fonctionnement psychique et parfois associée à des images psychologiques. Elle peut être exprimée dans des histoires telles que des contes de fées ou des fantasmes.

Les enfants utilisent souvent de tels récits et font semblant de jouer pour exercer leur imagination.

Les principaux attributs de l'imagination sont : la fluidité (la richesse des images et des idées produites en peu de temps), la plasticité (capacité à aborder la situation ou le problème sous un autre angle) et l'originalité (la rareté de l'idée à condition qu'elle soit socialement souhaitable).

Par l'imagination, nous développons de nouvelles images sans correspondance dans la réalité ou dans notre expérience antérieure, en traitant et transformant des données cognitives (représentations et idées) mises en mémoire.

L'imagination aide les gens à prédire le produit de leur travail, elle devient un outil de vie psychique contribuant à la conception de la trajectoire de leur vie en général.

Par le biais de processus sensoriels et de connaissances, les gens se réfèrent au présent, de mémoire au passé et d'imagination au futur. Comme d'autres processus mentaux, ils présentent le contenu, la forme et la réflexion, mais tandis que d'autres processus mentaux sont déterminés par des objets en réalité, l'imagination est déterminée par des éléments de l'objet ou par des objets qui, par recombinaison, mènent à un nouveau produit : le projet.

L'imagination, qui ne se limite pas à l'obtention d'une connaissance exacte à travers les exigences d'une nécessité pratique, est largement exempte de restrictions objectives.

La capacité de s'imaginer soi-même au lieu d'autrui est très importante pour les relations sociales et la compréhension. Albert Einstein a dit : "L'imagination... est plus importante que la connaissance, la connaissance est limitée, l'imagination entoure le monde."

LA CRÉATIVITÉ

La créativité est un processus mental et social qui implique la génération de nouvelles idées ou de nouveaux concepts, ou de nouvelles associations de l'esprit créatif entre des idées ou des concepts existants.

La créativité est un concept multidimensionnel qui peut se manifester dans de nombreux domaines. Il est difficile d'identifier et de quantifier la nature de la créativité. Le concept de créativité peut être défini du point de vue de différentes disciplines : psychologie, psychologie sociale, sciences cognitives, arts, intelligence artificielle, philosophie, économie, gestion etc. et donc à plusieurs niveaux distincts : cognitif, intellectuel, social, économique, artistique, littéraire, etc.

La difficulté de définir la créativité réside dans les associations particulières de ce concept avec les arts, la nature complexe de la créativité et la variété des théories qui ont été élaborées pour l'expliquer. Beaucoup de gens associent la créativité aux arts : musique, théâtre, danse, littérature, etc. qui sont souvent appelés "arts créatifs".

Comme nous l'avons dit plus haut, la créativité ne concerne pas seulement les arts, mais aussi les sciences, les mathématiques, la technologie, la politique, les affaires et tous les aspects de la vie quotidienne.

Il existe une variété de modèles attribués à des processus créatifs jugés utiles pour guider la créativité et l'innovation, mais ils ne doivent pas être utilisés de manière trop rigide car, dans une séquence fixe de phases, il peut y avoir des écarts par rapport à un modèle dans une situation donnée.

Nous sommes conscients que la technologie de blockchain a jusqu'à présent ciblé les secteurs financiers, mais nous sommes convaincus qu'elle est maintenant prête à offrir davantage d'opportunités pour sécuriser l'identité et assurer l'échange de données grâce à des protocoles spécialisés.

Nous savons aussi que cette technologie peut facilement évoluer vers un environnement éducatif protégé dans lequel l'enfant peut développer sa personnalité de manière équilibrée et naturelle, encadré et guidé par ses parents qui peuvent eux-mêmes jouer un rôle de " facilitateur " sur le chemin de l'enfant vers la connaissance par le jeu, l'imagination et la créativité.

Venoty vous offre la première plate-forme personnalisée pour les besoins de l'enfant, créée par des spécialistes de l'éducation, de la psychologie et de l'informatique, basée sur la technologie de blockchain.

Personnalisé ?

Parce que chaque étape agréable du développement d'un enfant doit être soigneusement structurée, nous devons tenir compte de la capacité de l'enfant à comprendre certaines informations afin que le processus d'apprentissage soit aussi facile que possible.

En structurant l'information, nous leur fournissons les ressources dont ils ont besoin pour un développement correct, mais à travers un "désordre organisé", de la rime aux devinettes, des sons insensés aux exercices phoniatriques, aux activités mathématiques et aux activités verbales interactives, nous inspirons et développons l'esprit créatif.

L'imagination créative et le jeu imaginatif des jeunes enfants traitent de la façon dont ils réagissent à la danse, aux histoires, à la musique, aux jeux de rôle et à l'art.

L'écriture et le dessin imaginatifs des personnages peuvent développer la créativité de l'enfant, tout comme la confrontation de différentes couleurs et de peintures de différents personnages, peut développer l'esprit de l'enfant et améliorer sa capacité à tester différentes variations de couleurs.

L'art créatif a une influence significative sur le développement créatif précoce de l'enfant. L'aptitude à l'écriture sera également exploitée en faisant participer l'enfant à la création de répliques de symboles et d'objets écrits.

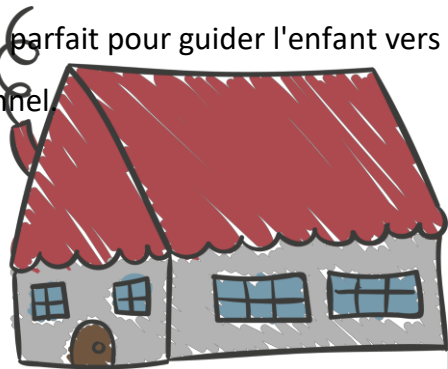
Pourquoi notre propre contenu ?

Parce que nous sommes créatifs et nous pensons qu'il est temps de soutenir fermement le jeu pour tous les enfants et de leur donner la liberté et l'autonomie pour explorer leurs idées.

Des décennies de recherche ont montré que le jeu joue un rôle crucial dans la croissance optimale de l'apprentissage et du développement des enfants de la première année de vie à l'adolescence. Cependant, le besoin de l'enfant de jouer est toujours remis en question et nous avons la certitude que le droit des enfants de jouer doit être défendu par tous les adultes, en particulier les éducateurs et les parents.

Beaucoup de gens supposent que la créativité est un talent inné que leurs enfants ont ou n'ont pas. Tout comme tous les enfants ne sont pas également intelligents, tous les enfants ne sont pas également créatifs. Mais en fait, la créativité est plus une compétence qu'un talent inné, et c'est une compétence que les parents peuvent aider leurs enfants à développer.

Venoty deviendra, avec le temps, "l'outil" parfait pour guider l'enfant vers son propre processus de développement personnel.



L'écosystème Venoty est construit pour combiner l'application pour le développement de l'enfant par la créativité avec le marché, qui a une grande variété de livres et de contenu audio. Il est conçu pour paraître si simple alors qu'en réalité il est très complexe, avec un haut degré de sécurité sans publicité avec son propre contenu spécial. Les meilleurs enseignants, psychologues, acteurs, musiciens, graphistes et développeurs ayant accès à différents domaines culturels seront impliqués dans le projet.

La plate-forme est totalement intuitive, elle s'adresse aux parents mais est conçue pour les enfants de différents âges, fonctionnant comme si elle était liée au cerveau de l'enfant, "vous emmène là où vous devez être". La plateforme Venoty est un recueil de nos meilleures idées et innovations qui définit notre vision du sens.

Notre objectif pour Venoty est de devenir une plateforme multiculturelle tout-en-un basée sur la technologie de blockchain, si simple à utiliser et accessible dans n'importe quelle branche de l'éducation pour des utilisateurs de différents âges et nationalités. Nous voulons donner à tous la possibilité de "parler la même langue", notre langue.

Il existe de nombreuses façons d'accéder à l'information pour le développement et l'éducation des enfants aujourd'hui, donc pour créer quelque chose d'authentiquement nouveau, il faut recommencer à zéro, avec la ferme intention de se déconnecter du passé.

Quand il y a plus de sources d'information, il y a le risque de perdre l'information essentielle et de se diriger vers autre chose que ce que vous recherchez. C'est pourquoi nous avons pensé à offrir une plate-forme qui relie toutes les informations en un seul endroit, englobant les processus de développement dans toutes les régions géographiques du globe.

Quand quelque chose dépasse votre capacité à comprendre, cela devient quelque chose de magique, c'est donc VENOTY.



Ce qu'un parent (administrateur) peut faire sur la plate-forme Venoty :

- Créer, éditer et gérer plusieurs profils.
- Gérer le contenu par âge.
- Rendre compte du temps consacré à l'application.
- Avoir le contrôle parental.
- Pin mot de passe sur le compte administrateur.
- Envoyer des invitations.
- Accès au marché de Venoty.
- Voir les informations de solde.
- Accéder à l'historique des acquisitions.
- Recevoir des notifications.
- Utilisez la monnaie venoty selon vos préférences.
- Verrouiller l'application.



Principales caractéristiques de la plateforme Venoty:

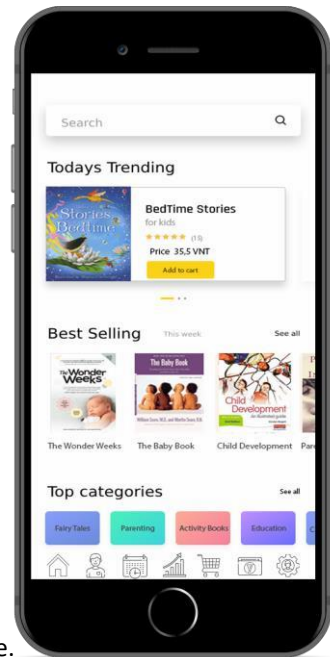
- Assignement d'adresse Venoty.
- Application gratuite sans publicité.
- Contenu original.
- Contenu en plusieurs langues internationales.
- Système de protection de l'enfant en ligne.
- Récompense de venoty générée dans l'application.
- Suggestions d'activités familiales hebdomadaires.

Fonctionnalité du marché:

- Compte partagé avec l'application.
- La possibilité d'utiliser les récompenses obtenues sur la plateforme.
- La possibilité d'acheter de FIAT notre monnaie.
- Paiement sécurisé.
- Client Business 2.
- Livres pour l'orientation parentale dans le processus de développement de l'enfant.
- Livres avec des histoires pour enfants, texte et format audio.
- Livres éducatifs.
- Musique pour stimuler le développement du cerveau chez les bébés.

Qu'est-ce qu'un enfant peut faire avec la plate-forme Venoty:

- Accéder au contenu proposé par le parent.
- Développer des connaissances générales.
- Développer émotionnellement.
- Développez l'imagination et la créativité.
- Acquérir des compétences en matière de soins personnels.
- Atteindre les objectifs fixés par les parents.
- Passez du temps de qualité avec les parents en leur proposant des activités hebdomadaires.
- Voir les notifications des parents.



Venoty coin est une monnaie numérique qui permet des paiements instantanés à n'importe qui, n'importe où dans le monde et utiliser la technologie pair-à-pair pour fonctionner sans autorité centrale.

Venoty a été lancé à l'aide de l'algorithme de cryptage que nous avons évalué comme étant l'algorithme le plus approprié actuellement disponible qui s'aligne avec nos objectifs. Il se distingue par le fait qu'il est plus économe en énergie que les autres algorithmes.

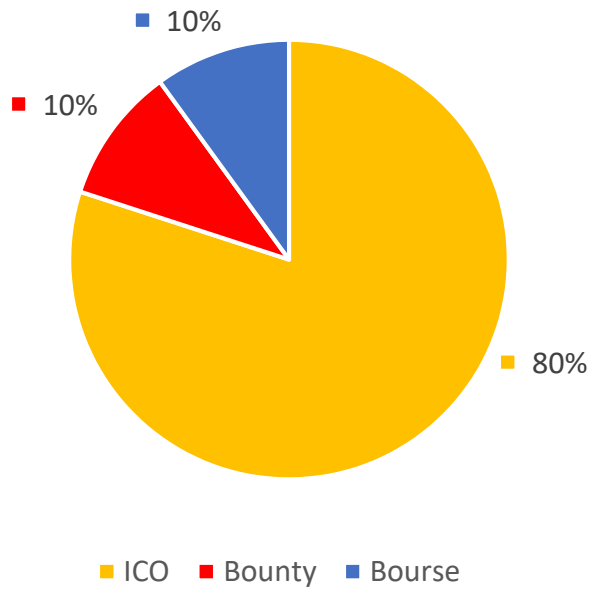
Script permet à presque n'importe qui avec un CPU/GPU d'exploiter Venoty, l'algorithme est ASIC résistant et utilise Dark Gravity Wave V3. Dark Gravity Wave (DGW) est un algorithme open source d'ajustement de difficulté pour les cryptomonnaies à base de bitcoin.

Evan Duffield est l'auteur de DGW en réponse à un exploit ponctuel trouvé dans le puits gravitaire de Kimoto. DGW est similaire à Kimoto Gravity Well, en ajustant les niveaux de difficulté à chaque bloc (au lieu de tous les blocs 2016 comme Bitcoin) en utilisant les données statistiques des derniers blocs trouvés. Cela permet aux temps d'émission des blocs de rester cohérents malgré les fortes fluctuations de hashpower, cependant, il ne souffre pas de l'exploit temporel.

La version 3.0 a été mise en œuvre le 14 mai 2014 afin d'améliorer encore le recentrage des difficultés avec des transitions plus fluides. Il corrige également des problèmes avec diverses architectures qui avaient différents niveaux de précision en virgule flottante grâce à l'utilisation d'entiers.

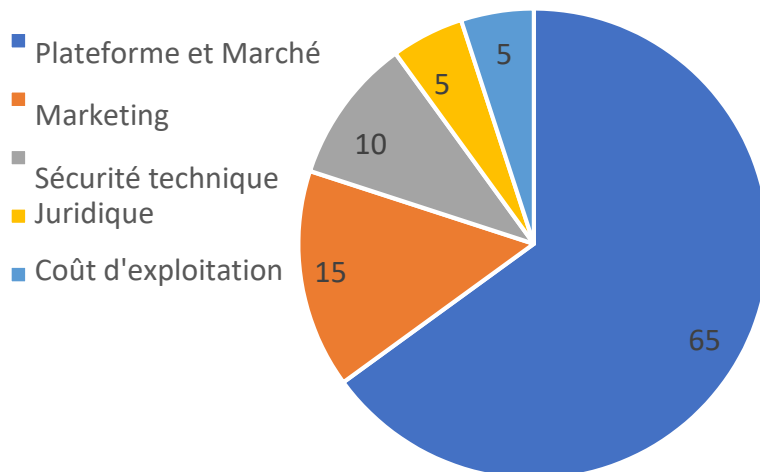
Approvisionnement Venoty
 Nom : Venoty
 Ticker : VNT
 Algorithme : Scrypt
 Edition : 94.000.000
 Prémie : 10.000.000 (10 %)
 Distribution principale - ICO
 *Tous les coins invendus
 seront brûlés.

Distribution Venoty



Étapes de l'ICO

PHASE	PRIX	ÉMIS	PÉRIODE	VENTE CAP
Pré-vente	0.30 Euro	1 VNT	05.03-05.04.2019	4.000.000 VNT
Phase ICO	0.45 Euro	1 VNT	05.04-05.05.2019	4.000.000 VNT



Les coins seront remis aux propriétaires à la fin de la campagne de l'ICO pour empêcher le mining avant la libération officielle.

2017 T2

Sur la base de notre expérience avec le monde de la cryptographie, le mining, l'échange et le travail avec différents projets sur blockchain, nous commençons à développer l'idée d'un nouveau coin basé sur l'algorithme script, qui vise à soutenir une plate-forme pour les étapes du développement de l'enfant.

C'est l'origine de l'idée de la plateforme Venoty.

Nous créons l'infrastructure nécessaire pour soutenir la plate-forme Venoty Blockchain.

2017 T4

Développement du concept et du plan d'affaires.

Engager des conseillers et préparer des études financières, marketing et sociales.

2018 T2

Nous commençons à développer coin Venoty, y compris les portefeuilles pour linux, windows et macos, software pool, block explorer, les portefeuilles en papier et nous commençons les tests de stress.

2019 T1

Février

Nous lançons une campagne pré-bounty et publions le livre blanc Venoty.

Mars

Lancement de la campagne Venoty ICO : les coins seront livrés aux propriétaires à la fin de la campagne ICO pour empêcher le mining avant le lancement officiel.

2019 T2

Lancement du site Web principal, Venoty coin avec Block Explorer, portefeuilles et Pool officiel.

Début de la distribution des coins.

Préparer une discussion ouverte sur le marché des changes et la passerelle de paiement

2019 T3

Poursuivre le développement de la plate-forme et du marché Venoty. Sécuriser le réseau Venoty en encourageant les utilisateurs à miner et à établir leur porte-feuille. Mettre à niveau et maintenir le noyau Venoty.

Développez et libérez des portefeuilles pour le web et le mobile. Améliorer continuellement les fonctionnalités et augmenter le matériel.

2020 T1

Lancement de la plate-forme et du marché Venoty en version bêta fermée, et ouverture de l'enregistrement de 2000 utilisateurs pour les tests et le débogage.

Suivez-nous sur le canal des télégrammes pour les prochaines inscriptions à la bêta étroite.

2020 T4

Version finale pour la plate-forme et le marché Venoty.

L'AVENIR

Nous espérons que la plateforme Venoty deviendra une communauté qui rendra le monde meilleur, reliant les gens à une culture différente plus rapidement que la distance qui les sépare. Poursuite du développement de l'écosystème avec plus de 2000 partenaires, 2,5 millions d'utilisateurs actifs.

AVERTISSEMENTS DE SÉCURITÉ

Vous êtes responsable de votre propre sécurité informatique.

Vous êtes responsable de vos propres actions. Si vous gâchez quelque chose ou si vous enfreignez une loi en utilisant ce logiciel, c'est de votre faute, et de votre faute seulement.

AVERTISSEMENTS JURIDIQUES

Clause de non-responsabilité et de garantie.

L'utilisateur sait et accepte expressément que l'utilisateur utilise la plate-forme Venoty aux risques et périls de l'utilisateur.

L'utilisateur reconnaît et convient que, dans toute la mesure permise par toute loi applicable, les dénis de responsabilité contenus aux présentes s'appliquent à tout dommage ou blessure, quels qu'ils soient, causé par ou lié aux risques, à l'utilisation ou à l'incapacité d'utiliser, venoty ou la plateforme Venoty, en raison de toute cause ou action, de quelque sorte et dans quelque juridiction que ce soit, y compris, sans s'y limiter, les actions pour rupture de garantie, rupture de contrat ou délit civil (y compris la négligence) et qu'aucune équipe de Venoty ne sera responsable de tout dommage indirect, accessoire, spécial, exemplaire ou consécutif, y compris la perte de profits, de clientèle ou de données qui en résulterait.

Certaines juridictions ne permettent pas l'exclusion de certaines garanties ou la limitation ou l'exclusion de responsabilité pour certains types de dommages. Par conséquent, certaines des limitations ci-dessus dans cette section peuvent ne pas s'appliquer à un utilisateur. En particulier, rien dans ces conditions n'affecte les droits statutaires d'un utilisateur ou n'exclut les blessures résultant d'une faute intentionnelle ou d'une fraude de Venoty Foundation.

Les conditions générales suivantes (" Conditions ") régissent l'utilisation de la plate-forme logicielle open source Venoty (" plate-forme Venoty ").

Avant toute utilisation de la plate-forme Venoty, l'utilisateur s'engage à comprendre et à accepter expressément l'ensemble des Conditions. Toutes les modalités capitalisées dans la présente convention auront le même effet et la même signification que dans les modalités.

Le groupe de développeurs et d'autres membres du personnel qui est maintenant, ou sera, employé par, ou sous contrat avec, est appelé "l'équipe Venoty".

La plateforme sera développée par des personnes et des entités qui soutiennent Venoty, y compris des bénévoles et des développeurs qui sont payés par des entités à but non lucratif intéressées à soutenir la plateforme Venoty.

L'utilisateur reconnaît les risques sérieux suivants pour toute utilisation de la plate-forme Venoty et accepte expressément de ne pas tenir les fondateurs de Venoty ou l'équipe Venoty responsables si l'un des risques suivants se produisent :

Risques d'investissement

L'investissement dans Venoty peut entraîner une perte d'argent sur de courtes ou même de longues périodes. Les investisseurs de Venoty devraient s'attendre à ce que les prix fluctuent considérablement. Les informations publiées sur le site Web ne peuvent garantir que les investisseurs dans Venoty ne perdront pas d'argent.

Risques liés à l'utilisation de Venoty

Le site Web ne sera pas responsable des pertes, dommages ou réclamations résultant d'événements entrant dans le champ d'application des catégories suivantes:

- (1) Les erreurs commises par l'utilisateur d'un logiciel ou d'un service lié à Venoty, par exemple des mots de passe oubliés, des paiements envoyés à des adresses Venoty erronées et la suppression accidentelle de portefeuilles.
- (2) Problèmes logiciels du site Web et/ou de tout logiciel ou service lié à Venoty, par exemple, fichier de portefeuille corrompu, transactions mal construites, bibliothèques cryptographiques non sécurisées, logiciels malveillants affectant le site Web et/ou tout logiciel ou service lié à Venoty.
- (3) Défaillances techniques du matériel de l'utilisateur de tout logiciel ou service lié à Venoty, par exemple, perte de données due à un périphérique de stockage défectueux ou endommagé.
- (4) Problèmes de sécurité rencontrés par l'utilisateur de tout logiciel ou service lié à Bitcoin, par exemple, accès non autorisé aux portefeuilles et/ou comptes des utilisateurs.
- (5) Actions ou inactions de tiers et/ou événements vécus par des tiers, par exemple, faillite de fournisseurs de services, attaques de sécurité de l'information contre des fournisseurs de services et fraudes commises par des tiers.

Risque de mesures réglementaires dans une ou plusieurs juridictions

La plate-forme Venoty pourrait être affectée par une ou plusieurs demandes ou mesures réglementaires qui pourraient entraver ou limiter la capacité de Venoty Company à continuer à développer la plate-forme Venoty, ou qui pourraient empêcher ou limiter la capacité d'un utilisateur à utiliser la plate-forme Venoty.

Risque de réseaux alternatifs non officiels de Venoty

Il est possible que d'autres réseaux basés sur Venoty puissent être mis en place, qui utilisent le même code source libre et le même protocole

open source sous-jacents à la plate-forme Venoty. Le réseau Venoty peut concurrencer ces réseaux alternatifs basés sur Venoty, ce qui pourrait avoir un impact négatif sur la plate-forme Venoty.

Risque d'intérêt insuffisant pour la plate-forme Venoty ou les applications distribuées

Il est possible que la plate-forme Venoty ne soit pas utilisée par un grand nombre d'entreprises, de particuliers et d'autres organisations externes et que l'intérêt du public pour la création et le développement d'applications réparties soit limité. Un tel manque d'intérêt pourrait avoir un impact sur le développement de la plate-forme Venoty. Elle ne peut prédire le succès de ses propres efforts de développement ou de ceux d'autres tiers.

Risque que la plate-forme Venoty, telle qu'elle sera développée, ne réponde pas aux attentes des utilisateurs

L'Utilisateur reconnaît que la plate-forme Venoty est en cours de développement et peut subir des modifications importantes avant sa sortie. L'Utilisateur reconnaît que toute attente concernant la forme et la fonctionnalité de la plate-forme Venoty détenue par l'Utilisateur peut ne pas être satisfaite lors de la publication de la plate-forme Venoty, pour un certain nombre de raisons, y compris un changement dans la conception et les plans de mise en œuvre et l'exécution de la mise en œuvre de la plate-forme Venoty.

Risque de failles de sécurité dans l'infrastructure de logiciel de base de la plate-forme Venoty

La plate-forme Venoty repose sur des logiciels libres, et il existe un risque que les fondateurs de Venoty ou l'équipe Venoty, ou d'autres tiers

non directement affiliés à la société Venoty, introduisent des faiblesses ou des bogues dans les éléments infrastructurels centraux de la plate-forme Venoty, entraînant la perte du système VNT stocké dans un ou plusieurs comptes utilisateurs ou autres comptes.

Risque de faiblesses ou de percées exploitables dans le domaine de la Cryptographie

La cryptographie est un art, pas une science. Et l'état de l'art peut évoluer avec le temps. Les progrès en matière de craquage de code ou les progrès techniques tels que le développement d'ordinateurs quantiques pourraient présenter des risques pour les cryptomonnaies et la plate-forme Venoty, ce qui pourrait entraîner le vol ou la perte de la VNT. Dans la mesure du possible, la société Venoty a l'intention de mettre à jour le protocole sous-jacent à la plate-forme Venoty afin de tenir compte des progrès de la cryptographie et d'intégrer des mesures de sécurité supplémentaires, mais elle ne peut prédire l'avenir de la cryptographie ni garantir que les mises à jour de sécurité seront effectuées avec succès et dans les délais.

Risque d'attaques d'éther mining

Comme pour les autres cryptomonnaies, blockchain utilisé pour la plate-forme Venoty est sensible aux attaques de mining, y compris mais sans s'y limiter :

- Attaques à double dépense.
- La majorité des attaques de mining puissantes.
- Attaques "égoïstes-mining".
- Attaques de conditions raciales.

Toute attaque réussie présente un risque pour la plate-forme Venoty. Malgré les efforts de la compagnie et de l'équipe Venoty, des attaques de mining connues ou nouvelles peuvent réussir.

Risque d'adoption rapide sur la plate-forme Venoty

Si la plate-forme Venoty est rapidement adoptée, la demande pour le traitement des transactions et les calculs d'applications distribuées pourrait augmenter de façon spectaculaire et à un rythme qui dépasse la vitesse à laquelle les mineurs de VNT peuvent mettre en ligne une puissance de mining supplémentaire.

Reconnaissance, acceptation de tous les risques et dénégalation de garanties et de responsabilités.

L'UTILISATEUR SAIT EXPRESSÉMENT ET ACCEPTE QUE L'UTILISATEUR UTILISE LA PLATEFORME Venoty AU RISQUE UNIQUE DE L'UTILISATEUR. L'UTILISATEUR A UNE COMPRÉHENSION ADÉQUATE DES RISQUES, DES USAGES ET DES COMPLEXITÉS ET DES LOGICIELS OPEN SOURCE BASÉS SUR BLOCKCHAIN, PLATE-FORME VNT. L'UTILISATEUR RECONNAÎT ET CONVIENT QUE, DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR TOUTE LOI APPLICABLE, LES DÉNIS DE RESPONSABILITÉ CONTENUS AUX PRÉSENTES S'APPLIQUENT À TOUS LES DOMMAGES OU BLESSURES, QUELS QU'ILS SOIENT, CAUSÉS PAR OU LIÉS AUX RISQUES, À L'UTILISATION OU À L'INCAPACITÉ D'UTILISER LA PLATE-FORME VENOTY SOUS QUELQUE CAUSE D'ACTION QUE CE SOIT, DANS TOUTE JURIDICTION, Y COMPRIS, SANS S'Y LIMITER, LES ACTIONS POUR RUPTURE DE GARANTIE, RUPTURE DE CONTRAT OU DÉLIT (Y COMPRIS LA NÉGLIGENCE) ET QUE NI VENOTY FONDATEURS/SOCIÉTÉ OU ÉQUIPE DE VENOTY NE SERA RESPONSABLE DE TOUT DOMMAGE INDIRECT, ACCESSOIRE, SPÉCIAL, EXEMPLAIRE OU CONSÉCUTIF, Y COMPRIS POUR PERTE DE PROFITS, DE CLIENTÈLE OU DE

DONNÉES. CERTAINES JURIDICTIONS NE PERMETTENT PAS L'EXCLUSION DE CERTAINES GARANTIES OU LA LIMITATION OU L'EXCLUSION DE LA RESPONSABILITÉ POUR CERTAINS TYPES DE DOMMAGES. PAR CONSÉQUENT, CERTAINES DES LIMITATIONS CI-DESSUS DANS CETTE SECTION PEUVENT NE PAS S'APPLIQUER À UN UTILISATEUR. EN PARTICULIER, RIEN DANS CES TERMES N'AFECTERA LES DROITS STATUTAIRES D'UN UTILISATEUR OU D'UNE EXCLUSION DE BLESSURE DÉCONDUITE OU DE FRAUDE DE L'ENTREPRISE VENOTY .