



# VENOTY

Entwicklung der Kinder durch Kreativität

Venoty ist eine digitale Währung, die es jedem auf der ganzen Welt erlaubt, sofortige Zahlungen durchzuführen, indem es auf die Peer-to-Peer Technologie zugreift und dabei mit keiner zentralen Behörde zusammenarbeitet

Der eigene Inhalt der Venoty Plattform wurde an den Bedürfnissen der Kinder angepasst und von Bildungs- und IT-Spezialisten entwickelt. Venoty wird mit der Zeit zum perfekten Tool, um das Kind in seinem persönlichen Entwicklungsprozess zu leiten.

Venoty ist für verantwortungsbewußte Eltern designed worden, die Ihre Kinder in einer kreativen Art erziehen möchten und Ihnen korrekte, ausgeglichene und gut strukturierte Informationen, beziehend auf ihre Bedürfnisse seit der Geburt (oder sogar früher) bis in den Teenagerjahren bereitstellen möchten.

## **EINLEITUNG**

## **MARKT ANALYSE**

## **UNSER ZIEL**

- I. GLOBALE BILDUNG, GESTERN, HEUTE UND MORGEN
- II. ENTWICKLUNG DES KINDES
- III. WISSEN DURCH SPIELEN, FANTASIE UND KREATIVITÄT

## **DAS IST VENOTY**

- I. VENOTY PLATTFORM
- II. ÖKOSYSTEM

## **VENOTY CORE**

## **EIGENSCHAFTEN DER VENOTY MÜNZE**

## **FAHRPLAN**

## **HAFTUNGSAUSCHLUSS**

Die Blockchain ist technisch gesehen, eine Datenbank, die auf mehreren Computer verteilt ist und keine zentrale Steuerung benötigt und könnte die Behörden, die Wirtschaft und die Funktionsweise von Unternehmen verändern. Übrigends, sie ist bereits hier, nicht nur in Bitcoin, sondern auch in vielen Diensten und Waren - Abzeichen, Verdienste und Auszeichnungen.

Jeder „Block“ ist transparent und genauso gegen Zugriffe Dritter gesichert. Für die Erfassung von Transaktionen, verfügt jeder Block über einen eigenen Zeitstempel und bietet damit einen nicht löschbaren Nachweis aller Transaktionen an. Ein Verlass auf Drittanbieter ist dabei nicht notwendig, da es bereits eine reibungslose Methode für Transaktionen mit anderen Teilnehmern bietet.

Die Idee dahinter ist es praktisch den Zwischenhändler auszuschalten.

Eine zentrale Datenbank gibt es nicht, da sämtliche Daten verstreut, synchronisiert und verschlüsselt werden. Außerdem werden alle Transaktionen mit einem Datums- und Zeitstempel versehen, und noch andere zusätzliche Details mitprotokolliert. Die Verifizierung erfolgt dann durch intelligente mathematische Berechnungen. Stimmen diese Daten überein, wird die Transaktion gültig und veröffentlicht.

Die Implementierung der Blockchain kann bei verschiedenen Bildungsträger, in Bildungsgruppen sowie in nationalen und internationalen Bildungseinrichtungen erfolgen. Faktisch jeder, der Abzeichen, Verdienste und Zeugnisse an einem sicherem Ort verwahren will – und auch Bildungsdaten für andere Verfügbar machen will – könnte in Betracht ziehen die Blockchain Technologie zu verwenden. Da die Bildung sich immer mehr verändert, demokratisiert, dezentralisiert und wir nicht dazwischenstehen möchten, müssen wir uns weiterhin um das Ansehen, das Vertrauen in die Zulassung und dem Nachweis des Lernens kümmern. Der wachsende Fokus auf die Relevanz und Arbeitsmarktfähigkeit sollte uns in diese Richtung führen, da wir genauso mehr Transparenz benötigen. Die Blockchain könnte uns solch ein System bieten: Eine Datenbank die massiv, offen, online und sicher ist.

Die Blockchain hat das Potenzial, das Vertrauen in das Internet der Zukunft zu verändern und das mit weitreichenden Auswirkungen für Unternehmen und genauso für so ziemlich jede Person auf diesem Planeten.

Venoty verkündet im Online Umfeld der Blockchain Technologie, die erste Plattform, welche die persönliche Entwicklung von Kindern durch Kreativität fördert (sozial, pädagogisch oder online).

Immer mehr und mehr Eltern sorgen sich in den letzten Jahren mehr über die Zeit, die Ihre Kinder Online verbringen als über die Zeit, die sie vor dem Fernseher sitzen. Alle stimmen darin überein, dass mit dem Alter der Kinder, es auch immer schwieriger wird die Bildschirmzeiten zu managen. Seit 2017 sind noch mehr Eltern über den Medienkonsum ihrer Kinder beunruhigt und immer mehr greifen zu onlineschützenden Maßnahmen für Ihre Kinder zu.

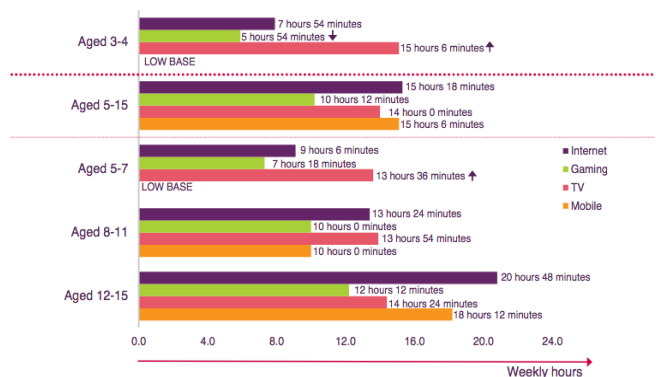
Fernsehen bleibt ein wichtiger Teil im Leben eines Kindes. Für das Betrachten von Inhalten, wird das Fernsehgerät noch immer von mehr Kindern verwendet als jedes andere Gerät. Den größten Teil der Medienzeit für jüngere Leute, machen Fernsehen oder das Fernsehgerät aus.

Auch wenn es im letzten Jahrzehnt einen Rückgang in der Anzahl der Stunden gab die Kinder vor dem Fernseher verbrachten, stieg 2017 die Anzahl der Fernsehstunden ihrer jüngeren Kinder an, wie Eltern berichten.

Bei älteren Kindern sieht das Bild gemischer aus. Mit dem stetigen Wandel der Medienlandschaft, verändern sich auch die Gewohnheiten älter Kinder. Beispiel: Durch die vermehrte Nutzung von Tables und Handys, sind mehr Kinder im Alter von 3 – 11 Jahren Online.

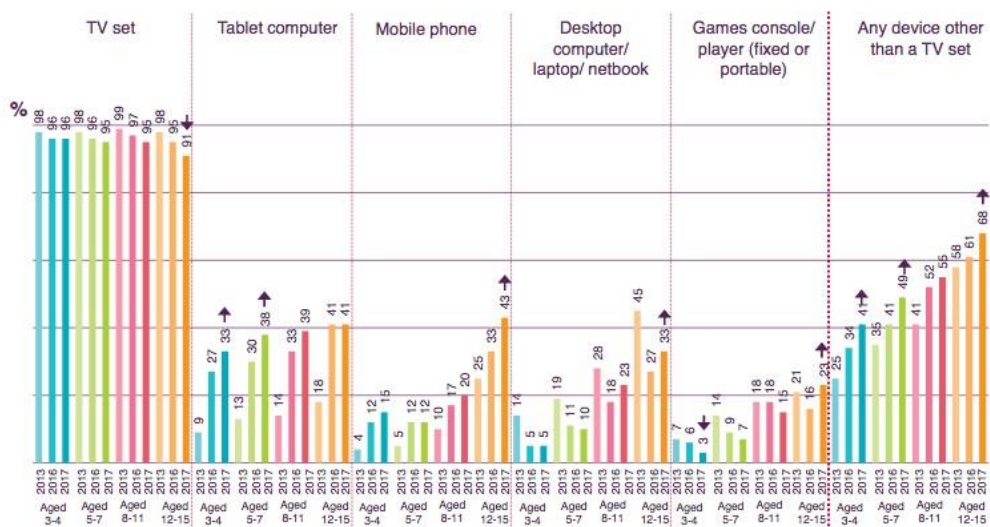
Zwar ist die Anzahl der Kinder, die Inhalte auf anderen Geräten sehen im als am Fernsehen niedriger geworden, ist sie für jeoch für die meisten Altersgruppen seit 2017 gestiegen.

Abbild 1: Geschätzter wöchentliche Medienverbrauch nach Stunden und Alter.



Der Anstieg unter jüngeren Kindern ist darauf zurückzuführen, daß sie häufiger ein Tablet verwenden, währenddessen ein Ansteigen bei den 12 – 15-Jährigen auf ein häufigeres Verwenden von Smartphones, Desktop bzw. Laptop oder ader Spielkonsolen hinweist. Knapp ein Viertel aller 12 -15-Jährigen konsumieren heutzutage TV Inhalte hauptsächlich auf einem Tablet oder auf einem Smartphone

Abbildung 2: Geräte die zu Hause (2013) oder sonstwo (2016 und 2017) verwendet wurden, um TV Programme zu sehen, nach Alter



In der sich ständig ändernden Kosumlandschaft, ist Youtube ein Hauptfaktor

Die in diesem Jahr auf zweistellig steigende Zahlen, weisen darauf hin, daß bereits mehr als die Hälfte der 3 bis 4 Jährigen und mehr als Acht von Zehn 5 bis 15 jährige Kinder, Youtube als die bekannteste Marke mit Inhalten kennt.

Youtube wird für sie vorrangig für alle Arten von Inhalten herangezogen, von deren Wichtigkeit sie überzeugt sind und es würde fehlen, wenn es ihnen weggenommen werden würde.

Abbildung 3: Inhaltsanbieter, welche am meisten vermisst werden würden.

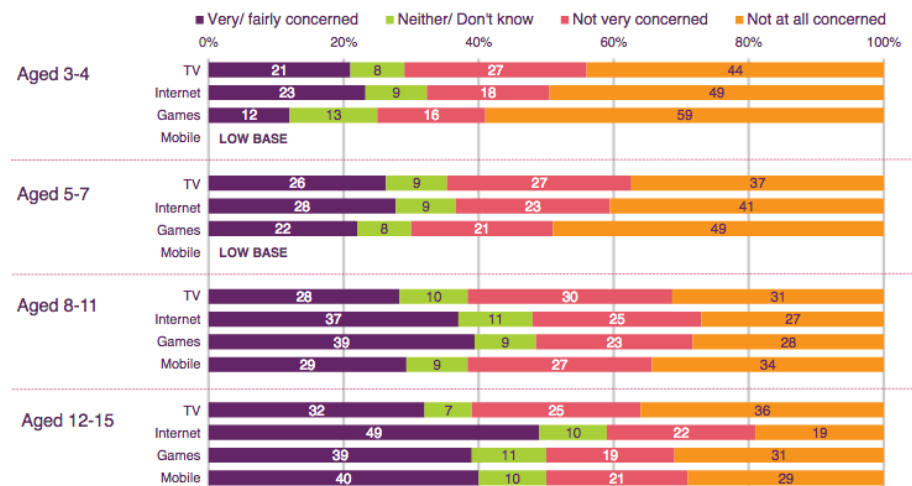
Kinder rüsten in der Zwischenzeit auf modernere Social Media Seiten und Dienste um, welche jedoch sozialen Druck verursachen können. Eltern sind sich außerdem oft nicht den Anforderungen des Mindestalters bewusst.



In de letzten Jahren sorgen sich immer mehr und mehr Eltern über die Zeit, die Ihre Kinder Online verbringen als über die Zeit, die sie vor dem Fernseher sitzen und stimmen darin überein, umso älter die Kinder werden, desto schwieriger wird es die Fernsehzeiten zu überwachen.

Auch wenn Eltern von „Onlinekindern“ weiterhin zustimmen, dass die Vorteile des Internets die Risiken überwiegen, ist deren Zustimmung im Generellen zum Internet seit 2017 gesunken

Abbild4: Sorgen der Eltern bezüglich der Zeit, die mit Medien verbracht werden: 3 bis 4, 5 bis 7, 8-11 und 12-15



Verglichen zu 2017 sorgen sich Eltern vermehrt über Cybermobbing, zweckswidrige Weitergabe von Informationen an fremde Personen, über Zeit, die online verbracht wird oder über Inhalte die dazuführen, dass sich die Kinder selbst schaden zufügen, usw.

Wegen dieser Sorgen haben Eltern Maßnahmen gesetzt, um den Medienkosum ihrer Kinder zu steuern. Sie nutzen eine Zusammenstellung von Ansätzen, um in Bezug auf die Sicherheit zwischen den Zugriff Ihrer Kinder auf Onlineinhalte und Diensten zu vermitteln. Dazu zählen unter anderem das persönliche und regelmäßige Gespräch, technische Hilfsmittel aber auch Regeln, damit sich die Kinder Online sicher fühlen.

Statistiken aus dem Jahr 2017 zeigen, dass in der Altersgruppe von 4 – 15 Jahren, drei von vier Kinder zu Hause oder an einem anderen Ort auf ein sonstiges Gerät spielen. Die Statistiken sind seit dem letzten Jahr gleichgeblieben. Kinder in der Altersgruppe von 8 – 11 Jahren und 12 – 15 Jahren spielen eher Spiele auf jeglicher Art von Geräten als 3 -4 und 5 – 7 Jährige.

Wenn man die Jahre 2017 und 2018 vergleicht, ist die Menge von Spielen bei den 3 -4, 5 – 7, 8 – 11 und 12 -15 jährigen Kindern im Vergleich zu den 4 – 15 Jährigen gleichgeblieben.



In der Altersgruppe der 5 bis 15-jährigen Kindern, spielt mehr als jedes dritte Kind auf einem Tablet oder Smartphone.

Auf dem Tablet oder Smartphone zu spielen, bevorzugen mehr Kinder im Alter von 5 bis 7 Jahren (37%) und 8 bis 11 Jahren (39%), als Kinder in der Altersgruppe von 3 bis 4 (27%) oder 12 bis 15 Jahren (29%). Seit 2016 konsumieren mehr Kinder TV Inhalte auf anderen Geräten als auf dem Fernseher.

## **UNSER ZIEL**

### **GLOBALE BILDUNG.GESTERN. HEUTE. MORGEN.**

Bildung existierte bereits als seine Art von Wissenstransfer, welche von früheren Kulturen weitergegeben worden ist. Vor etwa 5000 Jahren wurde das Schreiben erfunden und die herkömmliche Ausbildung nahm ihren Lauf an.

Je nach Art der Schule, gab es in den alten ägyptischen und mesopotamischen Zivilisationen gab es verschiedene Bildungsmethoden, wie wir sie noch heute kennen.

Die Bildungspraktiken und Institutionen haben sich rasant weiterentwickelt und schreiten noch immer mit diesem Tempo voran. Mit der Einführung der Informationstechnologie in den Schulen, hat sich unser gesamtes Bildungssystem verändert.

Durch die zügigen Veränderungen und die immer größer werdenden Komplexitäten in der heutigen Welt, werden neue Herausforderungen und Anforderungen an das aktuelle Bildungssystem gestellt. Durch diese Herausforderungen wird eine steigende Wahrnehmung für den Bedarf geschaffen, die Kinder auf einer sich laufend ändernden und anspruchsvollen Gesellschaft vorzubereiten.

Um diese Herausforderungen zu bewältigen, muss man die Vielschichtigkeit des Bildungssystems und die verschiedenen Probleme berücksichtigen und sich damit befassen.

Schulen und Bildungseinrichtungen werden in den nächsten Jahren vor einem enormen Wandel stehen.

In nicht all zu ferner Zukunft wird die IT weitläufig in der Bildung eingesetzt werden wobei der Schwerpunkt, statt auf die heutige typische Schreiberei, auf die rationale Verwendung und Manipulation von Computer liegen wird.

Zwar bleibt die Sprache auch weiterhin ein wesentlicher Teil der Bildung, jedoch verbreiten sich bereits allgemein die kürzeren Versionen der Wörter und Sätze und werden auch angenommen

Die Computer, die wir heute kennen, werden sich so drastisch verändern, daß wir sie nicht mehr mit den heutigen verglichen werden können.

IT Anwendungen werden in der Schule als Lernwerkzeug gebraucht, wodurch bereits in der Grundschule bereits das Erlernen und Verwenden dieser Applikationen als Schwerpunkt angesehen wird. Technologie wird schon in der Bildung als neuer Hintergrund eingesetzt.

Unsere Einsicht, daß es keine nach Alter gruppierten Klassen mit Kindern mehr geben wird, nimmt stetig zu. Auch Ausbilder werden die Belastung erkennen, die auf den Schülern liegt und werden schließlich einsehen, daß jedes Kind sich anders und seinen Fähigkeiten entsprechend entwickelt. Mit der Zeit wird es Gruppen von Kindern unterschiedlichen Alters geben, die aufeinander einwirken und den gleichen Stoff oder das gleiche Programm gemäß seinem eigenen Rhythmus lernen und sich weiterentwickeln.

Kurse, wo der Lehrer noch Lesungen vor den Schüler hält, werden aus dem Stundenplan verbannt und der Lehrstoff wird soweit angepasst, dass er den Bedürfnissen der Schüler entspricht. Die Schüler arbeiten an Lösungen und tätigkeitsbasierende Fixierungen indem sie lesen, Texte überprüfen und an Applikationen und Problemen angehen. Durch die aktive Beteiligung an dem Finden einer Lösungen, nehmen die Schüler Informationen viel effizienter auf.

Um die Tüchtigkeit des Schülers zu veranschaulichen, wie die erlernten Ideen praktisch umzusetzen sind, wird der Kernpunkt auf die Entwicklung von Projekten, Darstellungen und anderen Methoden gelegt. Auch der Lehrkörper wird seine technischen Fertigkeiten weiterentwickeln müssen, da die Weiterbildung in erster Linie durch technische Geräte und Mittel erfolgen wird.

Aufgrund der Schlichtheit, Bequemlichkeit und der Popularität von Onlinekursen, werden Viele Institute sich von den lokalen Behörden die Erlaubnis holen, die Art von Kursen abhalten zu dürfen und auch bekommen. Lernende können zum Beispiel, aus einem bestimmten europäischen Land über das extrem schnelle Internet sehr leicht Unterrichtseinheiten von einem Lehrer aus Indien beziehen. Die Möglichkeiten der Zukunft kennt keine Grenzen.

## **KINDESENTWICKLUNG**

Dieses Kapitel beginnen wir mit 3 wesentlichen Fragen und möchten versuchen, Ihnen eine präzise Antwort bereitzustellen. Eine Antwort, in welcher wir zu einer Balance zwischen der aufkommenden Technik und der Entwicklung des Kindes, bis zu einem kompletten Erwachsenen Menschen, haben möchten.

Wie entwickeln Kinder geistiges Vermögen, um auf Ihrer Umgebung zu reagieren und mit ihr zu interagieren? Was können Kinder in den verschiedenen Stufen ihrer Entwicklung lernen? Wie entwickeln sich diese kognitiven Fertigkeiten und in welcher Anordnung?

In der modernen Welt haben eine Vielzahl an Forscher Ihre Arbeit aufgenommen, indem sie einfach nur daran interessiert sind, wie Kinder auf ihre Umgebung reagieren. Sie haben sich auf die Erhaltung und Unterstützung des natürlichen Entwicklungsprozesses des Menschen fokussiert und sehen ein, daß ein vollständig entwickelter Mensch eine höhere Bereitschaft aufweist Dinge zu lernen, die notwendig sind um ein vollständig integriertes und ein zu der Gesellschaft beizutragendes Mitglied zu werden.

Wenn es nach speziellen durchgeführten Studien geht, gibt es insgesamt vier Entwicklungsperioden auf der Reise zur Reife; 0-6 Jahren, 6 – 12 Jahren, 12 -18 Jahren und 18 – 24 Jahren. Jede Periode verfolgt ihre eigenen Ziele: Erste, die Entwicklung des individuellen Selbst. In der Zweiten, die Entwicklung des sozialen Wesens. In der Dritten, die Geburt des Erwachsenwerdens und die Erkenntnis zum Selbstwertgefühl. In der vierten, die persönliche Reife zu festigen und auszubauen und zu einem spezialisierten Entdecker zu werden. Die vollständige Entwicklung des erwachsenen Menschen ist notwendig, damit die spezifischen Bedürfnisse jeder Periode befriedigt werden.

Innerhalb einer jeden Periode hat das Kind oder der Heranwachsende spezifische „Empfindsamkeiten“ oder „Gelegenheitsfenster“ um sich bestimmte menschliche Eigenschaften anzueignen.

Das Studium der menschlichen Entwicklung und speziell die der Kindesentwicklung, zeigen die Besonderheit des Alters und deren Individualität, manifestiert durch verschiedene Prozesse und psychischen Attributen.

Wenn wir in die Psychologie eines Kindes hinschauen, sehen wir, daß es die Entwicklungsgesetze der Psyche des Kindes untersucht um festzustellen, wie man diesen Prozess kontinuierlich erweitern oder in welchen Stufen und in welchen Umfang es die Vererbung oder die soziale Umgebung beeinflusst.

Seit langem wird bereits angenommen, dass die Entwicklung des Kindes ein kontinuierlicher Prozess ist und die Pubertät keine Stufe der Entwicklung sei. Das Kind wird als ein junger Erwachsener angesehen aber sobald der Begriff von „Entwicklungsstufen“ auftritt und die spezifischen Funktionen von bestimmten Lebensstadium für Kinder im selben Alter definiert werden führt das zur Entstehung des Begriffes „Stufenentwicklung“.

Die Entwicklung des Kindes auf mentaler Ebene, ist ein höchst komplexer Prozess. Am Ende dieses Prozesses, haben wir einen reifen Mann, „ausgestattet“ mit allem was ihn erlaubt, sich der zu ihm gehörenden Gesellschaft anzupassen. Dieser Prozess ist ein aktiver und dynamischer Prozess der als Folge durch den Einfluss verschiedener Faktoren (das soziale Umfeld, das Bildungsumfeld). All diese Faktoren sind hängen von einander ab und die Wichtigkeit eines jeden einzelnen wird ausschlaggebend sein.

Das soziale Umfeld und die Bildung werden als die wichtigsten Faktoren im menschlichen Werden angesehen.

Wir erachten Bildung als den ausschlaggebenden Faktor, welcher auf das Kind Einfluss nimmt.

Dieser permanente und kontinuierliche Prozess bezieht sich nicht nur auf intellektuelle Erziehung, welche in Bildungsinstitutionen stattfindet, sondern auf alle Einflüsse, die das Kind prägen um eine harmonisch strukturierte Persönlichkeit zu entwickeln. Die Bildung muss eine auf die Bedürfnisse der Gesellschaft angepasste und optimale Ausbildung des Kindes sicherstellen

Jean Piaget (Psychologe, bekannt für seine Arbeit zur Kindesentwicklung) legte großen Wert auf die Bildung von Kindern. 1934 erklärte er als Direktor des International Bureau of Education, daß „nur Bildung fähig ist unsere Gesellschaft von einem möglichen Kollaps zu retten, ob brutal oder sukzessiv.“

Es ist allgemein bekannt, daß er der Gründer des Konstruktivismus ist, von welchen wir wissen, dass es ein philosophischer Standpunkt über die Natur des Wissens ist.

Durch das Konzept des Konstruktivismus, wurde eine Reihe von Fachrichtungen beeinflusst, einschließlich Psychologie, Soziologie, Erziehung und die Geschichte der Wissenschaft. Der Konstruktivismus hat während seiner Kindheit das Zusammenspiel zwischen menschlichen Erfahrungen und ihren Reflexen oder Verhaltensmuster untersucht.

Im Allgemeinen wird die Formalisierung des Konstruktivismus innerhalb der menschlicher Sicht Jean Piaget zugerechnet, der zusammenhängende Mechanismen erkannte, wie Informationen aus der Umgebung und Ideen von Individuellen interagieren und von den Lernenden zu einer verinnerlichten Struktur entwickelt wird. Er indentifiziert Prozesse der Assimilation und Anpassung als Schlüssel in dieser Interaktion, da Personen so neue Einsicht aus Ihrer Erfahrung konstruieren.

Es ist wichtig zu erwähnen, daß der Konstruktivismus keine spezielle Pädagogik ist. Der Konstruktivismus ist eine Theorie, die beschreibt, wie das Lernen passiert, ohne Rücksicht darauf zu nehmen, ob die Lernenden ihre Erfahrung verwenden, um einen Vortrag zu verstehen oder einer Anleitung zum Bau eines Modellflugzeuges folgen kann. Die Theorie des Konstruktivismus suggeriert in beiden Fällen, dass Lernende Wissen aus ihren Erfahrungen bilden.

Jean Piaget achtet das Spiel als einen wichtigen und einen zwingend erforderlichen Teil der kognitiven Entwicklung eines Schülers und gab wissenschaftliche Beweise für seine Ansicht an. Er behauptet, daß die Verantwortung des Lernens zunehmend beim Lernenden liegen sollte.

Der soziale Konstruktivismus hebt besonders die Bedeutung hervor, wie wichtig es ist den Lernenden aktiv in den Lernprozess miteinzubeziehen, im Vergleich zu früheren erzieherischen Ansichten, wo die Verantwortung beim Lehrer lag und der Schüler nur eine passive und aufnahmefähige Rolle hat. Von Glaserfeld (1989) betont, dass Lernende ihr eigenes Verständnis aufbauen und sie nicht einfach nur widerspiegeln und reflektieren, was sie lesen. Lernende suchen nach der Bedeutung und versuchen die Richtigkeit und Ordnung im Geschehen der Welt zu finden, auch wenn nicht alle Informationen bereitstehen.

Eine weitere bedeutende Vermutung zur Natur des Lernenden betrifft den Level und die Ursache für das Lernmotiv. Laut Von Glaserfeld hängt die Motivation für das Lernen, stark vom Vertrauen des Lernenden in seinem Lernpotenzial ab. Das Gefühl der Kompetenz und der Glaube daran die Möglichkeit zu haben, neue Probleme zu lösen, werden in erster Hand aus früheren Erfahrungen übernommen, die viel kraftvoller als jede andere externe Zustimmung und Motivation ist.

Das verlinkt mit Vygotskys „Zone der proximalen Entwicklung“, wo Lernende mit der knappen Nähe zu ihrem aktuellen Level der Entwicklung gefordert werden und darüber. Durch die Erfahrung, von erfolgreich abgeschlossen herausfordernden Aufgaben, bekommt der Lernende Vertrauen und Motivation um komplexere Herausforderungen zu stemmen.

Laut dem Ansatz des sozialen Konstruktivismus, müssen sich Lehrer in der Rolle eines Vermittlers anpassen und nicht die eines Lehrers. Während der Lehrer eine den Lernstoff abdeckende, didaktische Lektüre vorgibt, hilft ein Moderator dem Lernenden den Inhalt durch das eigenes Verständnis zu erfassen. Dieser Wechsel der Rolle bedeutet, daß ein Vermittler total andere Fähigkeiten aufweisen muß als ein Lehrer. Ein Lehrer erzählt, ein Vermittler fragt; Ein Lehrer belehrt von vorne, ein Vermittler fördert von hinten; ein Lehrer antwortet nach einem vorgegebenen Lehrplan, ein Vermittler gibt Richtlinien vor und baut für den Lernenden eine Umgebung, um zu seinen eigenen Folgerungen zu kommen; ein Lehrer bestreitet meistens einen Monolog, wobei ein Vermittler ständig im Dialog mit dem Lernenden steht.

## **Kognitive Entwicklungstufen im Kindesalter**

### **Sensomotorische Phase: Von der Geburt bis etwa 2 Jahren**

Während dieser Stufe lernen Kinder Ihre Welt über Ihre Sinne und über die Manipulation von Objekten kennen:

- 0 – 2 Monate – Stadium der Reflexe
- 2 – 4 Monate – Stadium der periodischen Reflexe (Schließen und Öffnen der Finger)
- 4 – 8 Monate – Entwicklungsstadium der sekundären periodischen Reaktionen (Verändernde Bewegungen um angeborene Konsequenzen zu erzielen)
- 8 – 12 Monate – Stadium der Koordination und Reaktion (Maßnahmen zur Koordinierung in mehreren Reihenfolgen)
- 18 – 24 Monate – Erfinden neuer Möglichkeiten durch mentale Kombinationen



### **Präoperationale Phase: Von 2 bis 7 Jahren**

Kinder entwickeln während dieser Phase Gedächtnis und Fantasie. Sie sind genauso fähig symbolische Dinge und die Ideen bezüglich der Vergangenheit und der Zukunft zu verstehen.

- 2 – 4 Jahre – Die Präoperative Stufe (richtige Verwendung von Verben, egozentrische Sprechweise)
- 4 – 7 Jahre – Die instinktive Stufe (die Sprechweise wird sozialer, das Kind hat noch keine intuitives Verständnis von logischen Konzepten. Es besteht noch immer eine Neigung dazu, seine Aufmerksamkeit nur auf einen Aspekt eines Objektes zu lenken, während es andere ignoriert)

### **Konkrete operationale Phase : Von 7 bis 11 Jahren**

Während dieser Phase sind sich Kinder eher externer Ereignisse und Gefühle bewußt als ihre eigenen Gefühle. Sie sind weniger egozentisch und beginnen zu verstehen, daß nicht alle Ihre Gedanken, Glauben und Gefühle teilen.

### **Formale Operationsphase: Ab 11 Jahren und älter**

Während dieser Phase sind die Kinder fähig die Logik zu verwenden um Probleme zu lösen, die Welt um sich zu betrachten und für die Zukunft zu planen

Kognitive Fähigkeiten beinhalten Aufmerksamkeit, Kurzzeitgedächtnis, Langzeitgedächtnis, Logik und Kombination, Auditive Verarbeitung, Visuelle Verarbeitung und die Verarbeitungsgeschwindigkeit. Das sind Fähigkeiten, die das Gehirn verwendet um zu denken, lernen, lesen, erinnern, aufmerksam zu sein und Probleme zu lösen.

## WISSEN DURCH SPIELEN, FANTASIE UND KREATIVITÄT

### Was bedeutet Spielen bei Kindern?

Spielen ist eine Freiwillige und sponate Aktivität, die dem Kind Freude und Vergügen bereitet. Indem man Extrapoliert, ist das Spiel wie eine fantastische parallele Welt in welcher das Kind eine Rolle in einer Geschichte spielt, die selbst von ihm erdacht wurde. Hat das Kind im realen Leben keine Spielsachen die es möchte, stellt es sich in der imaginären Welt vor dass er sie hat und sie unlimiert einsetzen kann. Dafür ruft das Kind eine Sinnbildes des Objektes in der Realität auf, welches dann Mental aufgerufen werden, sofern es nicht vorhanden ist.

Somit entwickelt das Kind schon in frühen Jahren seine Kogintive Seite hat seine eigene Erklärung für bestimmte Dinge.

### Das Spiel formt die Intelligenz

Im ersten Lebensjahr wir das Kind auf das Bewegungsspiel (Das Spielen mit beiden Händen und Füßen), Manipulation der Objekte und das Spielen durch die Vokalausprache aufmerksam.

Zwischen 1 und 3 Jahren hebt das Kind das symbolische Spielen hervor und zeigt Interesse, mit anderen Menschen zu spielen. Die den Kindern erzählte Geschichten tragen zur Entwicklung des Wortschatzes bei.

Innerhalb der Jahren von 3 – 7, hat das Spiel aus allen Blickwinkeln gesehen, eine neue umfangreichere und weiterentwickelte Seite. Diese Periode wird als als die wichtigste in interlektuelle Entwicklung des Kindes während des Spielens angesehen.

Nun wird nur noch gelernt, wenn es in einer spielerischen Form bekleidet ist. Das Kind beginnt Verhalten zu imitieren, die Eltern nachzumachen und zu wiederholen was sie sagen. Sie nehmen nun eine Menge an Informationen auf, die Erwachsene von sich geben, weil sie ans sie gewöhnt sind. Die Informationen die sich Kinder durch das Spielen erwerben, werden sie durch verschiedene Formen in Ihrem ganzen Leben einsetzen und die Intelligenz beginnt sich zu formen.

### **Spielen ist lernen**

Das Kind lernt über durch Spielen, bis es in die Schule kommt. Es erlebt neue Erfahrungen durch Aktionen, trainiert sein oder ihre intellektuellen und sensorische Fähigkeiten und kommuniziert häufig. Das Kind lernt durch das Spiel nicht nur seine Kameraden zu respektieren sonder auch dankbar zu sein und fair beim spielen zu sein. Das Kind baut bis zum 7 Lebensjahr Intelligenz durch das Spielen. Sein Wissen ist, sofern möglich, altersgerecht aufgebaut. Das Gedächtnis wird trainiert, das Denken ist entwickelt und die Sprache wurde verbessert.

### **Intellektuelle Entwicklung**

Das Kind sammelt durch das Spiel eine Menge neues Wissen an, wodurch sich auch sein geistiges Handeln ändert. Allein während des spielens, sammelt es mehr und mehr Wissen und entwickelt dabei seine Vorstellungskraft weiter. Eine große Fantasie ist ein Beweis für eine ausgeprägte Intelligenz. Stehen Sie Ihrem Kind beim Spielen niemals im Weg.

Spiel ist Wissen und bedeutet die praktische und mentale Einverleibung beider Welten – der Umwelt und die Erfahrung des Lebens.

Fantasie ist eine durch Bilder, Ideen und Empfindungen im Geiste erzeugte Fähigkeit, ohne unmittelbare Einwirkungen der Sinnesorgane (wie sehen oder hören). Fantasie hilft das Wissen bei Problemlösungen einzusetzen und ist bei der Integration der Lernerfahrung und Lernprozess von wesentlicher Bedeutung.

Fantasie als ein ein kognitiver Prozess, welcher in der Funktion der Psyche und manchmal auch in Verbindung mit psychologischen Bildern verwendet wird, kann in Geschichten wie Märchen oder Fantasien formuliert werden.

Kinder verwenden oft beim Spielen solche Geschichten und trainieren so Ihre Vorstellungskraft.

Die Vorstellungskraft weist folgende Eigenschaften auf: Fließvermögen (in kurzer Zeit produzierte Fülle an Bildern und Ideen), Formbarkeit (die Fähigkeit, Situationen oder Problemen aus einer anderen Perspektive anzugehen) und Originalität (die Einzigartigkeit der Idee, die gesellschaftlich wünschenswert ist).

Durch die Verarbeitung und Umwandlung der kognitiven Daten (Darstellungsweise und Ideen), entwickeln wir durch unsere Vorstellungskraft neue Bilder, ohne Bezug zur Realität oder zu einem früheren Erlebnis.

Die Vorstellungskraft vermag Menschen das Ergebnis ihrer Arbeit vorauszubestimmen, es wird zu psychischen Werkzeug für das Leben und hilft im Allgemeinen bei der Planung ihrer Lebenskurve.

Über Sinnesverarbeitungen und Wissen, haben die Menschen Bezug zur Gegenwart, durch Erinnerungsvermögen an die Vergangenheit und durch die Vorstellungskraft zur Zukunft. Sie präsentieren sich wie andere mentale Prozesse, wie Inhalt, Form, Reflexion. Während andere mentale Prozesse auf reale Objekte bestehen, muss die Vorstellungskraft aus Bestandteile des Gegenstandes oder von Zielvorstellungen bestimmt werden die durch eine Verbindung zu einen neuen Erzeugnis führen: dem Projekt.

Unbeschränktes Vorstellungsvermögen ist nicht auf auf das erfassen vom exakten Wissen aus realen Erfordernissen limitiert. Es ist größtenteils frei von gegenständlichen Einschränkungen.

Für soziale Bindungen und Verständnis ist es sehr wichtig, die Fähigkeit zu haben, sich selbst anstatt eines anderen vorzustellen. Albert Einstein sage:“ Phantasie ist wichtiger als Wissen, denn Wissen ist begrenzt. Fantasie aber umfasst die ganze Welt.“

## KREATIVITÄT

Kreativität ist ein mentaler und sozialer Prozess, der mit neuen Ideen oder Vorstellungen oder existierenden Ideen oder Konzepten, in Verbindung mit dem Einsatz eines kreativen Verstandes involviert ist.

Als multidimensionale Vorstellungskraft, kann sich Kreativität in vielen Bereichen offenbaren. Die Beschaffenheit der Kreativität zu identifizieren und in Zahlen auszudrücken ist schwierig. Der Begriff Kreativität kann aus dem Blickwinkel verschiedener Richtungen definiert werden: Psychologie, soziale Psychologie, Erkenntnistheorie, Kunst, künstliche Intelligenz, Philosophie, Ökonomie, Management, usw. deshalb auch auf mehreren verschiedenen Stufen: kognitiv, intellektuell, sozial, wirtschaftlich, künstlerisch, literarisch, usw.

Kreativität zu definieren liegt daran, daß es schwierig ist den Begriff mit der Kunst und des komplizierten Wesen der Kreativität zu verbinden aber auch wegen den verschiedenen Theorien, die entwickelt wurde, um es zu erklären. Viele Menschen assoziieren Kreativität mit Kunst: Musik, Theater, Tanz, Literatur, usw., werden oft als „Kreative Künstler“ bezeichnet.

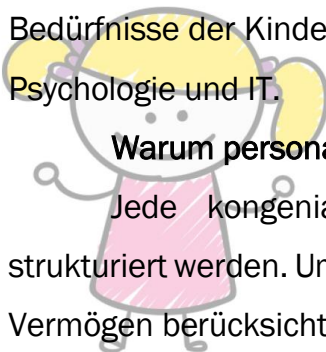
Wie bereits oben erwähnt, ist Kreativität nicht nur für die Kunst, sondern sie ist ein wesentlicher Bestandteil um in Wissenschaft, Mathematik, Technologie, Politik, Wirtschaft und in allen Bereichen des täglichen Lebens weiterzukommen.

Es gibt verschiedene Beispiele, die den kreativen Prozessen zugerechnet werden, die sich als nützlich in der Steuerung der Kreativität und Innovation erachten. Jedoch sollten sie nicht so rigid verwendet werden, da es in einer bestimmten Situation und Reihenfolge der Phasen, zu einer Abweichung des Musters kommen kann.

Wir sind uns dessen bewußt, daß die Blockchain Technology bislang den Finanz Sektor im Visier hatte, aber wir sind uns auch bewußt bezüglich der Möglichkeiten die sie bei der Sicherung der Identität und dem gesicherten Datenaustausch über spezielle Protokol bietet

Wir wissen genauso, daß diese Technologie mit Leichtigkeit zu einem sicheren Bildungumfeld werden kann, wo Ihr Kind seine Persönlichkeit auf einer ausgewogenen und natürlichen Weise entwickeln kann. Überwacht und geleitet durch die Eltern, die selbst in die Rolle des „Moderators“ schlüpfen um auf kindlicher Art Wissen durch Spiel, Fantasie und Kreativität zu Erfahren.

Venoty bietet Ihnen die erste blockchainbasiere Plattform, die auf die Bedürfnisse der Kinder personalisiert ist, erstellt von Spezialisten aus Bildung, Psychologie und IT.



#### Warum personalisiert?

Jede kongeniale Phase der Kindesentwicklung muss sorgfältig strukturiert werden. Um einige Informatione zu versehen, müssen das kindliche Vermögen berücksichtigen damit der Lernprozess so einfach wie möglich ist.

Für eine richtige Entwicklung, stellen wir Ressourcen durch struktruierte Informationen bereit. Um aber den kreativen Verstand zu inspirieren und zu fördern, möchten wir durch ein „Organisiertes Durcheinander“ Reime über Rätsel, Narrentöne bis zu phoniatischen Übungen, mathematische Aktivitäten und interaktiven verbalen Aktivitäten bereitstellen.

Kreative Vorstellung und fantasievolles Spiel hat damit zu tun, wie kleine Kinder auf Tanz, Geschichten, Musik, Rollenspiele und Kunst reagieren.



Fantasievolle Schreib- und Zeichenfiguren, können die Kreativität des Kindes in der selben Art entwickeln, wie die Konfrontation verschiedener Farb- und Bildfiguren. Es kann den Verstand des Kindes weiterentwickeln und seine Fähigkeit verbessern, verschiedene Farbenvariationen zu probieren.

Kreative Kunst hat auf die frühe kreative Entwicklung einen signifikanten Einfluß. Schreibfähigkeiten werden genauso durch die Involvierung des Kindes in der Nachbildung von Symbolen und geschriebenen Objekten.

### Warum unseren eigenen Inhalt?

Weil wir Kreativ sind und glauben, dass es Zeit ist das Spielen für unsere Kinder ernsthaft zu unterstützen um Ihnen die Freiheit zu geben selbständig ihre Ideen zu erkunden.

Forschungen der letzten Jahrzehnte beweisen, daß Spielen eine bedeutende Rolle für das optimale Wachstum im Lernen und in der Entwicklung des Kinder, vom ersten Jahr bis ins Erwachsenenleben spielt. Allerdings wird das Bedürfnis des Kindes nach Spielen immer noch bestritten und wir sind der Überzeugung, daß das Recht der Kinder zu spielen durch alle Erwachsene verteidigt werden müssen, im speziellen von Ausbildnern und Eltern.

Viele Menschen glauben, dass Kreativität ein angeborenes Talent ist, welches Ihre Kinder entweder haben oder eben auch nicht. So wie jedoch nicht alle Kinder gleich intelligent sind, sind auch alle Kinder nicht gleich kreativ. In Wirklichkeit ist Kreativität mehr als eine angeborene Fähigkeit. Es ist eine Fähigkeit, die Eltern ihren Kindern helfen können zu entwickeln.

Venoty wird mit der Zeit zu dem perfekten „Werkzeug“ sein Kind bei seinem persönlichen Entwicklungsprozesse zu begleiten.





Das Ökosystem von Venoty wurde entwickelt, bestehend aus einer großen Vielzahl an Büchern und Audio Inhalten, um die Anwendung für die Kindesentwicklung mit der Kreativität des Markes zu kombinieren,. Es wurde entwickelt, um so einfach im Design auszusehen, während es es in Wirklichkeit sehr kompliziert ist, gepaart mit eine hohen Grad an Sicherheit, ohne Werbung und mit seinen eigenen speziellen Inhalt. Die besten Lehrer, Psychologen, Schauspieler, Musiker, Grafik Designer und Entwickler aus verschiedenen kulturellen Gebieten, werden in diesem Projekt involviert sein.

Die Plattform ist komplett intuitiv und an die Eltern gerichtet aber für Kinder verschiedenen Alters geschaffen und funktioniert so, als wäre sie mit dem Verstand Ihres Kindes verbunden „Bringt dich dort wo Du sein solltest“. Venoty Plattform ist eine Ansammlung unseres besten Gedanken und Innovationen und definiert unsere Vision des Sinnes.

Unser Ziel für Venoty ist es, eine alles in einem Multikulti Plattform zu werden, basierend auf die Blockchain Technology, einfach zu verwenden und verwendbar in jeder Bildungsbranche für Benutzer verschieden Alters und nationalität. Wir möchten jeden die Gelegenheit zu geben, „dieselbe Sprache zu sprechen“ – unsere Sprache.

Es gibt viele Wege, um an Informationen für die Kindesentwicklung und Erziehung zu kommen. Um etwas echt Neues zu entwickeln, müssen sie von vorne beginnen, mit einem großen Ziel, sich von der Vergangenheit zu lösen.

Bei zu vielen Informationsquellen besteht das Risiko den Überblick über die wichtigen Informationen zu verlieren und sich mit anderen Dingen zu beschäftigen.

Aufgrund dessen haben wir uns entschlossen eine Plattform anzubieten, die alle Informationen an einem Ort verbinden und Entwicklungsprozesse in allen geografischen Gebieten der Welt miteinschließt.

**Wenn etwas zu verstehen, Ihre Fähigkeiten übersteigt, wird es etwas magisches, das ist VENOTY.**



Was können Eltern (Administrator) in der Venoty Plattform tun:

- Erstellen, Editieren und Verwalten von mehrfachen Profilen
- Altersgerechte Inhaltsverwaltung
- Zeiterfassung über verbrachte Zeit in der Applikation.
- Kontrolle durch Eltern
- Pin Password auf den Administratorkonto
- Einladungen versenden
- Zugriff auf den Venoty Markt
- Kontostandsinformationen anzeigen
- Zugriff auf den Erwerbsverlauf
- Notifizierungen erhalten
- Venoty Währung abhängig der Präferenzen verwenden
- Programm sperren



## Hauptmerkmale der Venoty Plattform

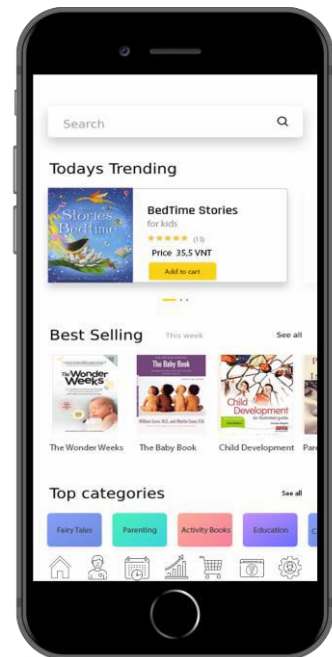
- Venoty Adressen zuordnung
- Gratis App ohne Werbung
- Original Inhalt
- Inhalt auf mehreren internationalen Sprachen
- Online Kindersicherungssystem
- In-App generierte Venoty Belohnungen
- Wöchentliche Familien Aktivitätsvorschläge

## Funktionalität des Marktplatzes:

- Geteiltes Konto mit der App
- Fähigkeit erhaltene Belohnungen einzusetzen
- Fähig FIAT Währung einzusetzen
- Sichere Zahlung
- Business 2 Customer
- Bücher über Kindesentwicklungsprozesse für Eltern
- Bücher mit Kindergeschichten, text und Audio
- Bildungsbücher
- Musik um die Gehirnentwicklung bei Babys zu stimulieren

## Was ein Kind in der Venoty Plattform machen kann:

- Zugriff auf von Eltern empfohlene Inhalte
- Generelles Wissen entwickeln
- Emotionelle Entwicklung
- Vorstellungskraft und Kreativität vergrößern
- Erwerb von Fähigkeit zur Selbstpflege
- Von Eltern gesetzte Ziele erreichen
- Qualitative Zeit mit Eltern bei wöchentlichen Aktivitäten verbringen
- Notifizierung der Eltern anzeigen



Die Venoty Münze ist eine digitale Währung die sofortige Zahlungen an jedermann auf der ganzen Welt ermöglicht und Peer-to-Peer Technologie verwendet. Dabei funktioniert Venoty Coin ganz ohne eine zentrale Stelle.

Venoty wurde mit Script Algorithmus auf den Markt gebracht, der mit unseren Zielen übereinstimmt und für uns der+ geeignetste Algorithmus ist, der zur Zeit verfügbar ist. Im Vergleich zu anderen Algorithmen, hat er sich als am energieeffizientesten ausgestellt.

Script erlaubt jedem mit einer CPU/GPU Venoty zu minen, der Algorithmus ist ASIC resistent und verwendet Dark Gravity Wave V3. Dark Gravity Wave (DGW) ist ein open source Schwierigkeitsgrad anpassender Algorithmus für Bitcoin basierten Kryptowährungen.

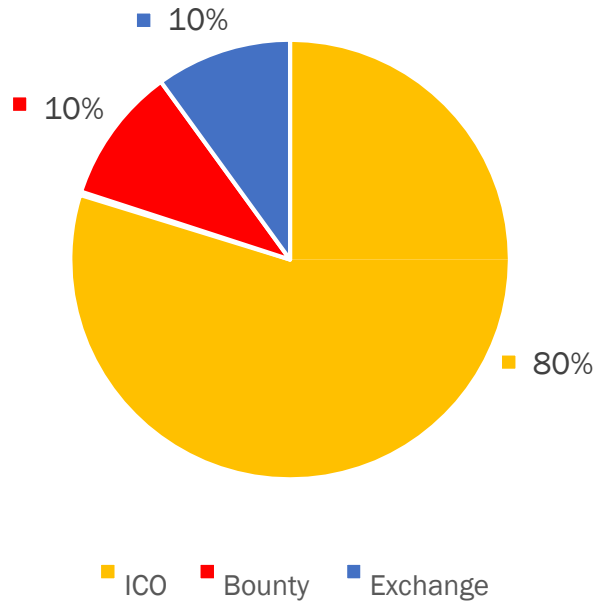
Als in Kimoto's Gravity Well ein Time Warp Exploit gefunden wurde, hat Evan Duffield als Reaktion darauf DGW entwickelt. DGW verhält sich ähnlich wie Kimoto Gravity. Durch die Verwendung der statistischen Daten aus dem letzten Block, wird bei jedem Block der Schwierigkeitsgrad angepasst (statt jeden 2016 Block, wie beim Bitcoin). Dies erlaubt, daß die Zeit zur Ausgabe eines Blockes bei hoher Fluktuation die Hashpower gleich bleibt und der Time Warp Exploit außen vorbleibt.

Version 3.0 wurde am 14. Mai 2014 implementiert um den Schwierigkeitsgrad durch reibungslosere Transaktionen anzupassen. Ausserdem verbessert sie verschiedene Schwierigkeiten bei der Architektur, die in verschiedene Leveln Probleme mit der Genauigkeit von Fließkomma hatte durch die Verwendung von Ganzzahl.

## Venoty Ausgabe

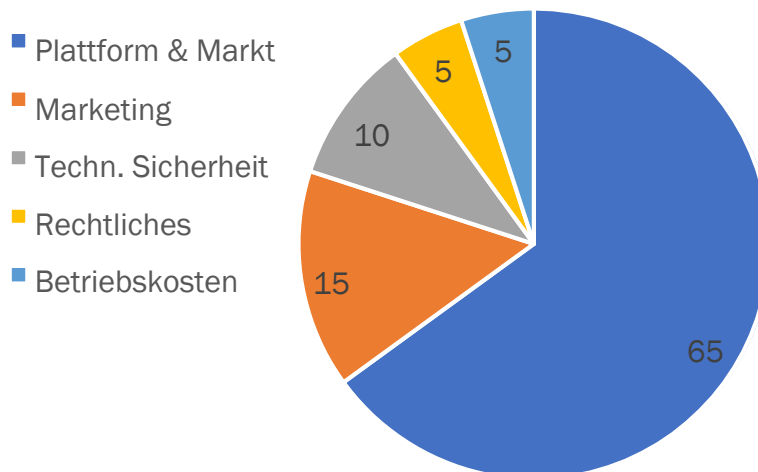
Name: Venoty  
 Ticker: VNT  
 Algorithmus: Scrypt  
 Emission: 94 000 000  
 Vorgemined: 10 000 000 (10%)  
 Hauptverteilung – ICO  
 \*alle nicht veräußerten Münzen  
 werden zerstört

## Venoty Verteilung



## ICO Stufen

PHASE	PREIS	AUSGABE	DAUER	VK KAPAZITÄT
Pre Sale	0.30 Euro	1 VNT	05.03-05.04.2019	4.000.000 VNT
ICO Phase	0.45 Euro	1 VNT	05.04-05.05.2019	4.000.000 VNT



Um ein Mining vor der offiziellen Ausgabe zu verhindern, werden die Münzen am Ende der ICO Kampagne an die Besitzer gesendet.

## 2017 Q2

Basierend auf unserer Erfahrung mit der Krypto Welt, mining, Tauschbörsen und durch verschiedenen Blockchain Projekte, haben wir begonnen die Idee von einer neuen, auf Scrypt basierenden Münze zu entwickeln, mit der Absicht eine Plattform mit Unterstützung für die Stufen der Kindesentwicklung zu schaffen.

Das ist die Entstehungsgeschichte der Venoty Plattform.

Wir erschaffen die Infrastruktur zur Unterstützung der Blockchain Venoty Plattform.

## 2017 Q4

Entwicklung des Kozeptes und Geschäftsplan.

Zusammenarbeit und Vorbereitung des Finanz-, Marketing und Studien für Soziale Wissenschaften.

## 2018 Q2

Wir starten mit der Entwicklung der Venoty Münze bestehend aus einer Geldbörse für Linux, Windows und MacOS, Pool Software, Block Explorer, Papier Geldbörse und gehen die Streßtests an.

## 2019 Q1

### Februar

Wir starten mit der Vor-Prämien Kampagne und veröffentlichen das Venoty Whitepaper.

### März

Start der Venoty ICO Kampagne. Die Münzen werden am Ende der ICO an die Besitzer verteilt um ein Mining vor dem Start zu verhindern.

## 2019 Q2

Veröffentlichung der Hauptwebsite, die Venoty Münze mit einem Block Explorer, Gelbörsen und den offiziellen Pool.

Start mit der Verteilung der Münzen.

Vorbereitung einer offenen Diskussion für die Börse und das Bezahlportal.

## 2019 Q3

Voranschreiten in der Entwicklung der Venoty Plattform und des Marktes. Absichern des Venoty Netzwerkes durch die Aufforderung an die Benutzer zu minen und Ihre Geldbörsen einzurichten.

Ausbau und Wartung des Venoty Kern.

Entwicklung und Veröffentlichung von Geldbörsen für Web und tragbare Geräte.

Kontinuierliches verbessern der Funktionen und Erweiterung der Hardware.

## 2020 Q1

Veröffentlichung der Venoty Plattform und des Markts in einer geschlossenen Beta Version und Öffnen der Registrierung für 2000 zwecks Testing und Fehlerbeseitigung.

Folgen Sie uns auf Telegram für die bevorstehende Registrierung zum Abschluß der Beta.

## 2020 Q4

Finale Veröffentlichung der Venoty Plattform und des Marktplatzes.

## ZUKUNFT

Wir hoffen, daß die Venoty Plattform zu einer Gemeinschaft wachsen wird, die die Welt zu einem besseren Platz macht, Verbindungen zu Menschen verschiedener Kulturen schneller aufzubauen, als die Distanz zwischen ihnen. Weiterentwicklung des Ökosystems mit über 2000 Partnern und 2,5 Millionen active Benutzer.

## SICHERHEITSHINWEISE

Sie sind selbst für die Sicherheit Ihres Computers verantwortlich

Sie sind für Ihre Aktionen verantwortlich. Wenn Sie etwas falsch machen oder das Gesetz brechen, während sie diese Software verwenden, ist es Ihr Fehler und nur Ihre Schuld.

## RECHTLICHE HINWEISE

### **Ausschluß von Gewährleistung und Haftung**

**Der Benutzer erkennt an und stimmt ausdrücklich zu, daß der Benutzer die Venoty Plattform nur auf eigenes Risiko verwendet.**

**Der Benutzer erkennt an und stimmt im vollsten Ausmaße zu, soweit es nach geltenden Recht zulässig ist, daß die darin enthaltenen Haftungsausschlüsse auf jegliche und alle Schäden oder Verletzungen, wie diese auch immer verursacht wurden, welche durch oder im Zusammenhang mit dem Risiko der Benutzung oder durch das Unvermögen Venoty oder die Venoty Plattform zu bedienen unter welchen Ursachen oder Maßnahmen, welche Art der Rechtsprechung auch immer, einschließlich ohne Einschränkungen Ansprüche auf Garantieleistungen, Vertragsbrüche oder Unrecht (einschließlich Fahrlässigkeit) angewandt wird und daß auch nicht das Venoty Team für jegliche indirekte, zufällige, spezielle, für Schadenersatz oder Folgeschäden entgangener Gewinne, Goodwill oder Datenverlust als Ergebnis haftbar gemacht wird.**

**Einige Rechtsprechungen erlauben nicht den Ausschluss bestimmter Gewährleistungen oder Beschränkungen oder Haftungsausschlüsse bei bestimmten Arten von Schäden. Einige der oben gennanten Einschränkungen in diesem Abschnitt gelten dann möglicherweise nicht für einen Benutzer. Im Speziellen sollte nichts in diesen Bedingungen die gesetzlichen Rechte jeglicher Benutzer beeinflussen oder Schäden ausschließen, die auf aufgrund vorsätzlicher Vergehen oder Betrug der Venoty Foundation entstehen.**



Die folgenden Geschäftsbedingungen (“Bedingungen”) regeln die Verwendung der Venoty Open Source Plattform („Venoty Plattform“).

Vor der Benutzung der Venoty Plattform, bestätigt der Benutzer alle Bedingungen zu verstehen und ihnen ausdrücklich zuzustimmen. Alle in großbuchstaben verfassten Bedingungen haben den selben Effekt und Bedeutung, wie in den Bedingungen angegeben.

Die Entwicklergruppe und sonstiges Personal welche zurecht beschäftigt ist oder beschäftigt wird, oder unter Vertrag steht, wird das „Venoty Team“ genannt.

Die Plattform wird von Personen und Rechtsträger entwickelt die Venoty unterstützen bestehend aus Freiwilligen Entwicklern, bezahlt von Gemeinnützigen Organisationen, die und an der Unterstützung der Venoty Plattform interessiert sind.

Der User bestätigt die folgenden erheblichen Risiken für alle Einsätze der Venoty Plattform und stimmt ausdrücklich zu, weder die Venoty Gründer noch das Venoty Team für die nachfolgenden Risiken verantwortlich zu machen.

## **Anlagerisiken**

Die Investition in Venoty kann über kurzen oder sogar über langen Zeitraum zum Verlust von Geld führen. Die Anleger von Venoty sollten mit großen Schwankungen des Preises rechnen. Die Informationen, die auf der Website veröffentlicht worden sind, können den Anlegern von Venoty nicht garantieren, dass sie kein Geld verlieren werden.

## **Risiken bei der Verwendung von Venoty**

Die Website ist nicht verantwortlich für alle Verluste, Schäden oder Ansprüche aus Ereignissen, die in dem Umfang der folgenden Kategorien fallen:

- (1) Durch den Benutzer aller Venoty zusammenhängenden Software oder Dienste verursachte Fehler, z.B. vergessene Passwörter, Zahlung wurde an eine falsche Venoty Adresse gesendet, das unabsichtliche Löschen der Brieftasche.
- (2) Software Probleme der Website und/oder sonstige Venoty zusammenhängende Software oder Dienste, z.B defekte Geldbörsendatei, nicht korret erstellte Transaktion, unsichere kryptografische Bibliotheken und durch Schadprogramme kompromitierte Website oder mit Venoty zusammenhängende Software oder Dienste.
- (3) Technische Fehler der Hardware des Benutzers oder jegliche mit Venoty zusammenhänge Software oder Dienste, z.B Verlust der Daten aufgrund eines fehlerhaften oder defekten Speichers.
- (4) Bei Benutzer auftretende Sicherheitsproblemen sonstiger Bitcoin zusammenhängender Software oder Dienste, z.B., nicht autorisierter Zugriff auf die Geldbörse und/oder Konto des Benutzers.
- (5) Handlungen oder unterlassene Handlungen Dritter und/oder aufgetretene Ereignisse Dritter, z.B. Konkurs von Dienstleistern, Angriffe auf die Informationssicherheit bei Dienstleistern und Betrug durch Dritte.

### **Risiko der Regulierungsmaßnahmen in einem oder mehreren Zuständigkeitsbereichen**

Benördliche Maßnahmen oder Regulierungsmaßnahmen könnte die Venoty Gesellschaft an der Weiterentwicklung der Venoty Plattform hindern oder einschränken oder den Benutzer in der Verwendung der Venoty Plattform hindern oder einschränken.

### **Risiko alternativer und inoffizieller Venoty Netzwerke**

Es ist möglich, dass alternative Venoty basierende Netzwerke eingerichtet werden, welche denselben Open Source Quellcode und das Open Source Protokoll auf welche die Venoty Plattform entwickelt wurde. Das Venoty Netzwerk könnte mit diesen alternativen Venoty basierende Netzwerken konkurrieren, was eventuell eine negative Auswirkung auf die Venoty Plattform ausüben könnte.

### **Risiko von mangelhaftem Interesse an der Venoty Plattform oder an den veröffentlichten Applikationen.**

Es ist möglich, dass die Venoty Plattform nicht von vielen externen Unternehmen, Einzelpersonen, oder andere Organisationen und somit ein geringes öffentliches Interesse an der Erstellung und Entwicklung verteilter Applikationen. Ein fehlendes Interesse könnte Auswirkungen auf die Entwicklung der Venoty Plattform bedeuten. Es kann nicht den Erfolg der eigenen Bemühungen in der Entwicklung oder die Bemühungen Dritter vorhersagen.

### **Risiko, dass die Venoty Plattform in ihrer derzeitigen entwickelten Form, nicht die Erwartungen der Benutzer trifft.**

Der Benutzer erkennt an, daß die Venoty Plattform sich in der Entwicklung befinden und sich noch signifikanten Änderungen vor der Veröffentlichung unziehen kann. Der User stimmt zu, dass sämtliche Erwartungen vom Benutzer, betreffend der Form und der Funktionität der Venoty Plattform, aus mehreren Gründen nicht der veröffentlichten Version der Venoty Plattform entsprechen kann, einschließlich der Änderung in den Design- und Implementationsspläne und die Durchführung der Implementation der Venoty Plattform.

### **Risiko von Sicherheitschwachstellen in der Venoty Plattform Kern Infrastruktur Software**

Die Venoty Plattform beruht auf Open Source Software und darin besteht das Risiko, daß die Venoty Gründer oder das Venoty Team oder andere Dritte, die nicht direkt der Venoty Gesellschaft zugehörig sind Schwächen oder Fehler in den Hauptelementen der Venoty Plattform einschleusen, die dazu führen, gespeicherte VNT in einem oder mehrere Benutzerkonten oder andere Konten.

## **Risiko von Schwächen oder verwertbaren Durchbrüchen im Bereich der Kryptografie**

Kryptographie ist eine Kunst und keine Wissenschaft. Und der Stand der Technik schreitet mit der Zeit voran. Fortschritte im Code knacken oder technische Fortschritte in der Entwicklung von Quanten Computer, können ein Risiken für Kryptowährungen und die Venoty Plattform darstellen, welche in Diebstal oder Verlust von VNT enden kann. Um Rechnung für jegliche Fortschritte in der Kryptographie zu tragen und um zusätzliche Sicherheitsmaßnahmen zu integrieren, möchte die Venoty Gesellschaft so weit wie mögch das der Venoty Plattform grundlegende Protokol aktualisieren. Venoty kann nicht die Zukunft der Kryptographie voraussagen oder garantieren, dass sonstige Sicherheitsaktualisierungen zeitgerecht oder auf eine erfolgreiche Weise durchgeführt werden können

## **Risiken von Ether Mining Attacken**

Die Blockchain der Venoty Plattform ist, wie bei anderen Kryptowährungen, anfällig für Mining Angriffe, einschließlich aber nicht begrenzt auf:

- „Double-Spend“ Attacken
- Überzahl an Mining Power Attacken (51% Attacken)
- “Selfish-Mining” Attacken
- “Race Condition Attacken

Jegliche erfolgreiche Attacken stellen ein Risiko für die Venoty Plattform dar. Ungeachtet der Bemühungen der Venoty Gesellschaft und dem Team können bekannte oder originelle Mining Angriffe erfolgreich sein.

## Risiko einer schnellen Adaption der Venoty Plattform

Falls die Venoty Plattform zu schnell adaptiert wird, steigt der Bedarf für die Transaktionsverarbeitung. Die Berechnungen der verteilten Applikation könnten dramatisch in die Höhe gehen und das in einem Tempo, daß dies die Rate der zusätzlichen Mining Power der VNT Miner übersteigt

Zustimmung und Akzeptanz aller Risiken und Ausschluß von Gewährleistungen und Haftungen

**DER BENUTZER IST SICH AUDRÜCKLICH DESSEN BEWUßT UND STIMMT ZU, DAß DER BENUTZER DIE VENOTY PLATTFORM AUF EIGENE GEFAHR DES BENUTZERS HIN BENUTZT. DER USER BESITZT EIN ADEQUATES VERSTÄNDNIS ÜBER DIE RISIKEN, DEN GEBRAUCH UND DIE KOMPLIKATIONEN BEZÜGLICH BLOCKCHAINBASIERENDER OPEN SOURCE SOFTWARE, DER VNT PLATFORM. DER BENUTZER ERKENNT AN UND STIMMT IM VOLLSTEN AUSMAßE ZU, SOWEIT ES NACH GELTENDEN RECHT ZULÄSSIG IST, DAß DIE DARIN ENTHALTENEN HAFTUNGSAUSCHLÜSSE AUF JEGLICHE UND ALLE SCHÄDEN ODER VERLETZUNGEN, WIE DIESE AUCH IMMER VERURSACHT WURDEN, WELCHE DURCH ODER IM ZUSAMMENHANG MIT DEM RISIKO DER BENUTZUNG ODER DURCH DAS UNVERMÖGEN VENOTY ODER DIE VENOTY PLATTFORM ZU BEDIENEN UNTER WELCHEN URSACHEN ODER MAßNAHMEN, WELCHE ART DER RECHTSSPRECHUNG AUCH IMMER, EINSCHLIEßLICH OHNE EINSCHRÄNKUNGEN ANSPRÜCHE AUF GARANTIELEISTUNGEN, VERTRAGSBRÜCHE ODER UNRECHT (EINSCHLIEßLICH FAHRLÄSSIGKEIT) ANGEWANDT WIRD UND DAß AUCH NICHT DIE VENOTY GRÜNDER/VENOTY TEAM FÜR JEGLICHE INDIREKTE, ZUFÄLLIGE, SPEZIELLE, FÜR SCHADENERSATZ ODER FOLGESCHÄDEN ENTGANGENER GEWINNE, GOODWILL ODER DATENVERLUST ALS ERGEBNIS HAFTBAR GEMACHT WIRD.**

EINIGE RECHTSPRECHUNGEN ERLAUBEN NICHT DEN AUSSCHLUSS BESTIMMTER GEWÄHRLEISTUNGEN ODER BESCHRÄNKUNGEN ODER HAFTUNGS AUSSCHLÜSSE BEI BESTIMMTEN ARTEN VON SCHÄDEN. EINIGE DER OBEN GENNANTEN EINSCHLÄNKUNGEN IN DIESER SEKTION GELTEN DANN MÖGLICHERWEISE NICHT FÜR EINEN BENUTZER. IM SPEZIELLEN SOLLTE NICHTS IN DIESEN BEDINGUNGEN DIE GESETZLICHEN RECHTE JEDLICHER BENUTZER BEEINFLUSSEN ODER SCHÄDEN AUSSCHLIEßEN DIE AUF AUFGRUND VON VORSÄTZLICHEN VERGEHEN ODER BETRUG DER VENOTY FOUNDATION ENTSTEHEN.