



Venoty is een digitale valuta waarmee directe betalingen aan iedereen, waar ook ter wereld mogelijk is en waarbij peer-naar-peer technologie zonder centrale autoriteit wordt gebruikt.

Het Venoty-platform is aangepast aan de behoeften van het kind, met zijn eigen inhoud en is gemaakt door educatieve en IT-specialisten. Venoty wordt mettertijd de perfecte tool om het kind te begeleiden in zijn of haar eigen persoonlijke ontwikkelings proces.

Venoty is ontworpen voor verantwoordelijke ouders die hun kinderen op een creatieve manier willen opvoeden en hen voorzien van correcte, gebalanceerde en goed gestructureerde informatie op basis van hun behoeften vanaf de geboorte (of zelfs eerder) tot de tienerjaren

INVOERING

MARKT ANALYSE

ONS DOEL

I. GLOBAAL ONDERWIJS. GISTEREN, VANDAAG EN MORGEN.

II. KINDER ONTWIKKELING.

III. KENNIS DOOR SPEL, VERBEELDING EN CREATIVITEIT

DIT IS VENOTY

I. VENOTY PLATFORM

II. ECO-SYSTEEM

VENOTY KERN

VENOTY MUNT KENMERKEN

WEGENKAART

DISCLAIMER VAN AANSPRAKELIJKHEID

Technisch gezien is Blockchain een gedistribueerde database, verspreid over vele computers zonder centrale besturing. Het kan bestuur, economie, bedrijven en het functioneren van organisaties transformeren. En trouwens, het is er al, niet alleen in Bitcoin, maar ook in veel andere diensten en handelswaar: badges, kredieten en kwalificaties.

Elk 'blok' is transparant maar fraudebestendig. Een 'blok' heeft een tijdstempel voor het registreren van transacties en biedt een onuitwisbaar bewijs van allemaal. In plaats van een beroep te doen op derden, is het een wrijvingsloze methode om met anderen af te handelen.

Praktisch gezien is het basisidee dat je de tussenpersoon verwijdert. Er is geen centrale database omdat alles wordt gedistribueerd, openbaar, gesynchroniseerd en gecodeerd. Alle transacties worden geregistreerd met een tijd, datum en andere details - en vervolgens geverifieerd door een aantal zeer slimme wiskunde. Consensus beslist, en elke transactie is openbaar.

Blockchain kan worden geïmplementeerd binnen individuele onderwijsinstellingen, groepen van onderwijsinstellingen en zowel nationale als internationale onderwijsinstellingen. In feite zou iemand die badges, credits en kwalificaties veilig wil opslaan - en educatieve gegevens willen maken die voor anderen van belang zijn - overwegen om blockchain-technologie te gebruiken. Naarmate het onderwijs meer gediversifieerd, gedemocratiseerd, gedecentraliseerd en zonder bemiddeling wordt, moeten we nog steeds de reputatie behouden, vertrouwen op certificering en bewijzen van leren.

De toegenomen aandacht voor relevantie en inzetbaarheid kan ons ook in deze richting duwen, omdat we ook meer transparantie nodig hebben. Blockchain zou zo'n systeem kunnen bieden: een enorme open, online, beveiligde database.

Blockchain heeft het potentieel om het vertrouwen in het internet van de toekomst te veranderen, met verreikende gevolgen voor het bedrijfsleven en ook voor zowat elke persoon op aarde.

Venoty introduceert in de online omgeving via blockchain-technologie het eerste platform voor persoonlijke ontwikkeling van kinderen door creativiteit (sociaal, educatief of online).

De laatste jaren maken steeds meer ouders zich zorgen over de tijd die hun kind online doorbrengt in plaats van over de tijd die hun kind doorbrengt met tv kijken en zij zijn het erover eens dat het beheren van de schermtijd moeilijker wordt naarmate kinderen ouder worden. Meer ouders dan in 2017 maken zich zorgen over het mediagebruik van hun kinderen, en meer ondernemen actie om hun kinderen online te beschermen.

Live kijken op het tv-toestel blijft een belangrijk onderdeel van het leven van kinderen. Het tv-toestel wordt nog steeds door meer kinderen gebruikt dan welk ander apparaat dan ook om inhoud te bekijken. Voor jongere kinderen vormt tv op het tv-toestel het grootste deel van hun media tijd.

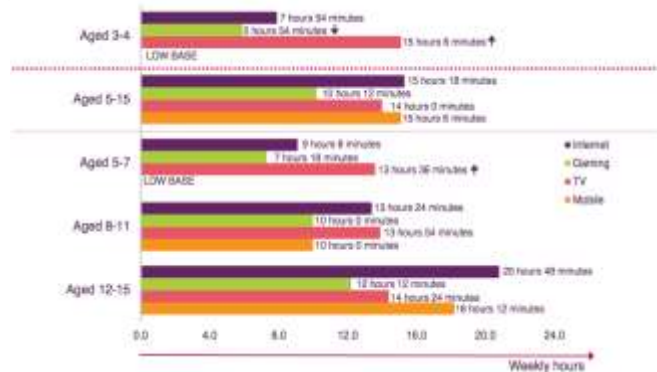
Hoewel het afgelopen decennium het aantal uren dat kinderen ernaar kijken, is afgenomen, is in 2017 het aantal uren dat ouders van jongere kinderen aangeven dat hun kind tv kijkt op het tv-toestel zien toenemen.

Voor oudere kinderen is de afbeelding meer gemengd. Deze verandering in de gewoonten van oudere kinderen maakt deel uit van bredere veranderingen in het medialandschap. Er zijn bijvoorbeeld meer 3-11's online dan in 2016, met een groot deel van deze groei als gevolg van het toegenomen gebruik van tablets en mobiele telefoons.

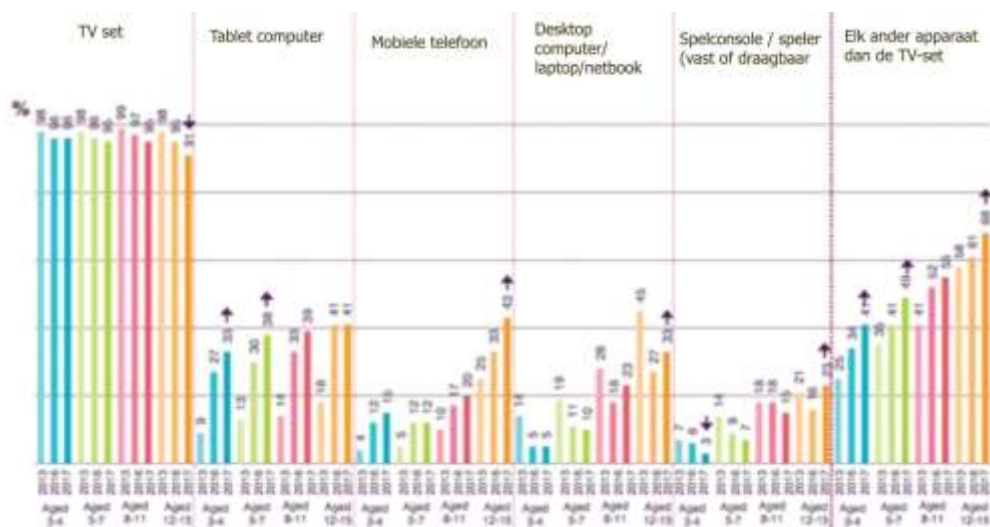
Het aantal kinderen dat inhoud op andere apparaten bekijkt, terwijl ze lager zijn dan die op een tv kijken, is sinds 2017 voor de meeste leeftijdsgroepen toegenomen.

De toename onder jongere kinderen is te wijten aan het feit dat ze meer kans hebben om op een tablet te kijken, terwijl de toename onder 12-15s toe te schrijven is aan het feit dat ze meer kans hebben om te kijken op een mobiele telefoon, desktop of laptop of op een games console. Bijna een kwart van de 12-15-jarigen kijkt nu meestal tv-inhoud op een tablet of een mobiele telefoon.

Figuur 1: Geschatte wekelijkse uren van media consumptie op basis van leeftijd.



Figuur 2: Apparaten die ooit zijn gebruikt om televisie programma's thuis (2013) of elders (2016 en 2017) te kijken, naar leeftijd



Een belangrijke factor in het veranderende landschap van inhoud consumptie is YouTube.

Het dubbele cijfer stijgt dit jaar, wat betekent dat de helft van 3-4 en meer dan acht op de tien 5-15's nu YouTube gebruiken en het is het meest bekende content-merk onder 12-15's.

Het is degene voor wie ze zich het eerst zouden wenden voor alle soorten inhoud die volgens hen belangrijk voor hen is, en degene die zij zeggen dat ze belangrijk vinden zou het meest missen als het werd weggenomen.

Figuur 3: Inhoud leverancier die het meest gemist zou worden

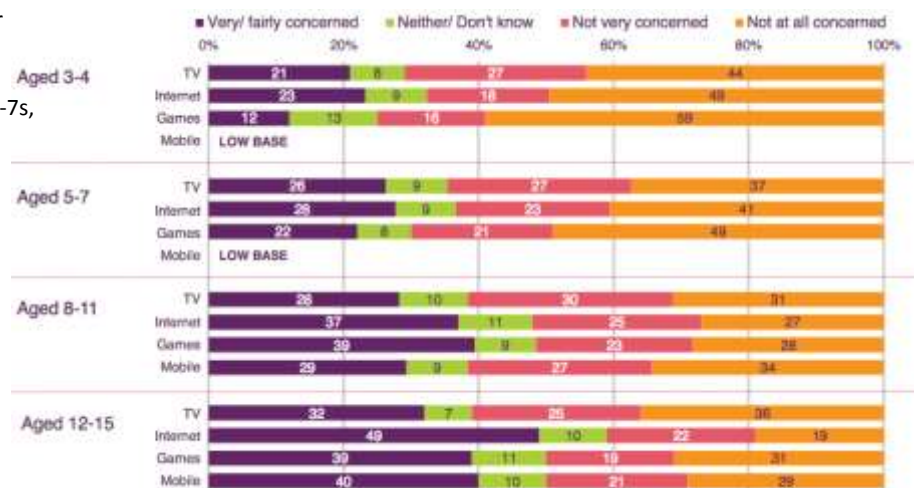
In de tussentijd adopteren kinderen nieuwere sites en diensten voor sociale media, maar deze kunnen sociale druk uitoefenen en ouders zijn niet altijd op de hoogte van de minimum leeftijd.



De laatste jaren maken meer ouders zich zorgen over de tijd die hun kind online doorbrengt in plaats van over de tijd die hun kind doorbrengt met het kijken naar tv en is het ermee eens dat het beheren van de schermtijd moeilijker wordt naarmate kinderen ouder worden.

Hoewel ouders van wie het kind online gaat, nog steeds vaker zullen instemmen dan het oneens te zijn dat de voordelen van internet zwaarder wegen dan de risico's, is de overeenkomst sinds 2017 gedaald.

Figuur 4: Bezorgdheid over de tijd besteed aan het gebruik van media, tussen ouders van 3-4's, 5-7s, 8-11s en 12-15s met elk medium



Vergeleken met 2017 maken ouders zich zorgen over: cyberpesten, het verstrekken van informatie aan ongepaste mensen, de tijd die ze online besteden, het zien van inhoud die hen aanmoedigt zichzelf te schaden, enz.

Wellicht ingegeven door deze zorgen, hebben de meeste ouders maatregelen getroffen om het mediagebruik van hun kinderen te beheren. Ze gebruiken een combinatie van benaderingen om de toegang en het gebruik van online-inhoud en -diensten voor hun kind te bemiddelen, waaronder regelmatig praten met hun kinderen over veilig internetten, technische hulpmiddelen gebruiken, toezicht houden op hun kind en regels gebruiken.

Statistieken tonen aan dat in 2017 drie op de vier kinderen van 4-15 jaar thuis of elders op elk type apparaat games spelen. De statistieken zijn niet veranderd sinds vorig jaar. Kinderen van 8-11 en 12-15 hebben meer kans dan 3-4 en 5-7 om spelletjes te spelen op elk type apparaat. Vergeleken met 2017 is in 2018 het voorkomen van gamen tussen 3-4 s, 5-7 s, 8-11 s en 12-15 s, net als voor 4- 15 s algemeen, ongewijzigd.

Meer dan één op de drie kinderen tussen 4 en 15 jaar speelt games op een tablet of mobiele telefoon.

Kinderen van 5-7 jaar (37%) en 8-11s (39%) hebben meer kans dan 3-4s (27%) of 12-15s (29%) om games op een tablet of mobiele telefoon te spelen. Meer kinderen dan in 2016 kijken naar tv-programma's op andere apparaten dan een tv.

ONS DOEL

GLOBAAL ONDERWIJS. GISTEREN, VANDAAG EN MORGEN.

Onderwijs heeft bestaan als een vorm van kennisoverdracht van oude beschavingen. De uitvinding van het schrijven vond ongeveer 5000 jaar geleden plaats en er volgde formele educatie.

Verschillende soorten educatieve methoden zijn gebruikt in Egyptische en Mesopotamische beschavingen, heel verschillend van scholen, zoals we ze vandaag kennen.

Educatieve methoden en instellingen zijn geëvolueerd en blijven dit in een snel tempo doen. De opkomst van informatieve technologie op scholen heeft de veranderingen in ons onderwijs systeem versneld.

De snelle veranderingen en de toegenomen complexiteit van de wereld van vandaag vormen nieuwe uitdagingen en nieuwe eisen aan het onderwijs systeem, waardoor een toenemend bewustzijn ontstaat van de noodzaak om de voorbereiding van kinderen op productief functioneren in de steeds veranderende en veeleisende samenleving te veranderen en te verbeteren.

Bij het omgaan met deze uitdaging is het noodzakelijk rekening te houden met de complexiteit van het onderwijs systeem zelf en met de verscheidenheid aan problemen waarmee moet worden omgegaan. Scholen en onderwijs instellingen zullen de komende jaren enorme veranderingen ondergaan.

Scholen en onderwijs instellingen zullen de komende jaren enorme veranderingen ondergaan. In de nabije toekomst zal IT de omgeving zijn voor onderwijs en zal de nadruk liggen op efficiënt gebruik en manipulatie van computers, in plaats van op schrijven zoals we dat nu kennen.

Hoewel taal een zeer belangrijk onderdeel van het onderwijs zal blijven, zullen de kortere versies van de woorden en zinnen die we vandaag kennen universeel verspreid en geaccepteerd worden.

Computers zullen natuurlijk niet langer zijn zoals we ze vandaag kennen, omdat ze een drastische transformatie zullen ondergaan. Elk onderwerp dat op school wordt onderwezen, vereist een IT-toepassing als een leermiddel, zodat de nadruk in de basisschool ligt op het leren omgaan met deze toepassingen. Technologie is nu al de nieuwe achtergrond voor het onderwijs aan het worden.

We zijn ons er steeds meer van bewust dat er geen lessen meer zullen zijn met kinderen gegroepeerd op basis van hun leeftijd. Opvoeders realiseren zich de druk die op studenten wordt uitgeoefend en komen tot de conclusie dat elk kind anders is en vooruitgang moet maken op basis van zijn eigen kunnen. Er zullen groepen kinderen van verschillende leeftijden zijn die met elkaar en dezelfde les of toepassing zullen werken, waarbij elk kind volgens hun eigen ritme vooruitgaat.

Op de leraar gerichte cursussen waarin studenten lezingen van leraren krijgen, worden uitgesloten van het curriculum en het onderwerp wordt aangepast en gecentreerd op de behoeften van de Studenten. Studenten lezen, beoordelen de tekst, werken aan applicaties en problemen totdat ze oplossingen bedenken en zelfs op activiteiten gebaseerde definitieën. Omdat zij actief betrokken zullen zijn bij het vinden van de oplossing, zullen studenten informatie effectiever opnemen.

De nadruk zal liggen op het ontwikkelen van projecten, presentaties en andere methoden om het vermogen van de student aan te tonen om de geleerde concepten op een praktische manier toe te passen. Dientengevolge zal de leraar ook zijn / haar technische vaardigheden moeten ontwikkelen aangezien het onderwijs hoofdzakelijk via verschillende technologische apparaten zal worden ontvangen. Gezien de eenvoud, het gemak en de populariteit van online cursussen, zullen de meeste instituten toestemming vragen en krijgen van de autoriteiten voor online cursussen. Leerlingen in een bepaald land in Europa zullen bijvoorbeeld gemakkelijk lessen van Indiase leraren kunnen volgen via internet en met een extreem snelle internetverbinding. In de toekomst zijn de mogelijkheden eindeloos.

KINDER ONTWIKKELING

We beginnen dit hoofdstuk met 3 essentiële vragen en we zullen proberen om u een beknopt antwoord te geven. Een antwoord waarin we een balans willen vinden tussen de zich ontwikkelende technologie en de ontwikkeling van het kind tot een volledig volwassen wezen.

Hoe ontwikkelen kinderen intellectuele vermogens om te reageren en in wisselwerking te treden met hun omgeving? Wat zijn kinderen in staat om te leren in de verschillende stadia van hun ontwikkeling? Hoe ontwikkelen deze cognitieve vaardigheden zich en in welke volgorde?

Een groot aantal onderzoekers in de moderne wereld zijn begonnen met hun werk simpelweg door interesse te hebben in de manier waarop kinderen op hun omgeving reageren. Ze hebben zich gericht op het ondersteunen en ondersteunen van het natuurlijke proces van de ontwikkeling van de mens en het inzicht dat de volledig ontwikkelde man heeft, een grotere neiging om te leren wat het nodig heeft om een geïntegreerd lid van de samenleving te worden dat op gepaste wijze bijdraagt.

Volgens gespecialiseerde studies zijn er vier ontwikkelings plannen voor de reis naar volwassenheid: 0-6 jaar, 6-12 jaar, 12-18 jaar en 18-24 jaar. Elk plan heeft zijn eigen doelen: ten eerste, de ontwikkeling van het zelf als het individuele wezen; in de tweede, de ontwikkeling van het sociale wezen; in de derde, de geboorte van de volwassene en het vinden van iemands eigenwaarde; in de vierde, de volwassen persoonlijkheid consolideren en een gespecialiseerde ontdekkingsreiziger worden. De volledige ontwikkeling van de volwassen mens vereist dat aan de specifieke behoeften van elke periode wordt voldaan.

Binnen elk plan heeft het kind of de adolescent specifieke "gevoeligheden" of "kansen" om een bepaald menselijk kenmerk te verkrijgen. De studie van de menselijke ontwikkeling, en in het bijzonder van de ontwikkeling van het kind, vat de eigenaardigheden van leeftijd en individualiteit zoals gemanifesteerd door verschillende processen en psychische attributen.

Als we naar de psychologie van het kind kijken, zien we dat het de ontwikkelings wetten van het kind bestudeert, en probeert vast te stellen in welke mate dit proces continu of in fasen verloopt en in welke mate het de erfelijkheid of de sociale omgeving beïnvloedt.

Volgens gespecialiseerde studies zijn er vier ontwikkelings plannen voor de reis naar volwassenheid: 0-6 jaar, 6-12 jaar, 12-18 jaar en 18-24 jaar. Elk plan heeft zijn eigen doelen: ten eerste, de ontwikkeling van het zelf als het individuele wezen; in de tweede, de ontwikkeling van het sociale wezen; in de derde, de geboorte van de volwassene en het vinden van iemands eigenwaarde; in de vierde, de volwassen persoonlijkheid consolideren en een gespecialiseerde ontdekkingsreiziger worden. De volledige ontwikkeling van de volwassen mens vereist dat aan de specifieke behoeften van elke periode wordt voldaan.

De mentale ontwikkeling van het kind is een uiterst complex proces. Aan het einde van dit proces moeten we de volwassen man vinden, "uitgerust" met alles wat hem in staat stelt om zich aan te passen aan de maatschappij waarvan hij deel uitmaakt. Dit proces is een actief en dynamisch proces dat wordt gerealiseerd als een gevolg van de instroom van verschillende factoren (de sociale omgeving, de onderwijsomgeving). Al deze factoren hangen samen, het belang van elk van hen wordt beslissend.

De sociale omgeving en het onderwijs worden beschouwd als de belangrijkste factoren in het menselijk worden. We beschouwen educatie als de beslissende factor voor het kind. Dit permanente en doorgaans proces verwijst niet alleen naar intellectueel onderwijs dat plaatsvindt in onderwijsinstellingen, maar naar alle invloeden die het kind vormen om een persoonlijkheid te creëren die harmonieus is opgebouwd.

Onderwijs moet zorgen voor een optimale aanpassing van het kind aan de behoeften van de maatschappij, vertrouwend op individueel potentieel.

Jean Piaget (psycholoog bekend om zijn werk over de ontwikkeling van het kind.) hecht veel belang aan de opvoeding van kinderen. Als directeur van het International Bureau of Education verklaarde hij in 1934 dat 'alleen onderwijs in staat is om onze samenlevingen te redden van een mogelijke ineenstorting, hetzij gewelddadig, hetzij geleidelijk.' Het is bekend dat hij de grondlegger is van het constructivisme waarvan we weten dat het een filosofisch gezichtspunt is over de aard van kennis.

Het concept constructivisme heeft een aantal disciplines beïnvloed, waaronder psychologie, sociologie, onderwijs en de geschiedenis van de wetenschap. In de beginfase onderzocht het constructivisme de interactie tussen menselijke ervaringen en hun reflexen of gedragspatronen. De formalisering van het constructivisme vanuit een innerlijk mensperspectief wordt over het algemeen toegeschreven aan Jean Piaget, die mechanismen articuleerde waardoor informatie uit de omgeving en ideeën van het individu met elkaar interageren en resulteren in geïnternaliseerde structuren die door leerlingen zijn ontwikkeld. Hij identificeerde processen van assimilatie en accommodatie die cruciaal zijn in deze interactie terwijl individuen nieuwe kennis uit hun ervaringen construeren.

Het is belangrijk op te merken dat constructivisme geen specifieke pedagogie is. In feite is constructivisme een theorie die beschrijft hoe leren gebeurt, ongeacht of leerlingen hun ervaringen gebruiken om een lezing te begrijpen of de instructies volgen voor het bouwen van een modelvliegtuig. In beide gevallen suggereert de theorie van het constructivisme dat leerlingen kennis opbouwen uit hun ervaringen

Jean Piaget beschouwt spelen als een belangrijk en noodzakelijk onderdeel van de cognitieve ontwikkeling van de student en leverde wetenschappelijk bewijs voor zijn opvattingen. Hij voerde aan dat de verantwoordelijkheid van leren meer en meer bij de leerling zou moeten liggen.

Sociaal constructivisme benadrukt dus het belang van de actieve betrokkenheid van de leerder bij het leerproces, in tegenstelling tot eerdere opvoedingsopvattingen waarbij de verantwoordelijkheid berustte bij de leraar om les te geven en waar de leerder een passieve, receptieve rol speelde. Von Glasersfeld (1989) benadrukte dat lerenden hun eigen inzicht construeren en dat ze niet gewoon spiegelen en reflecteren wat ze lezen. Leerders zoeken naar betekenis en zullen proberen regelmaat en orde te vinden in de gebeurtenissen van de wereld, zelfs als er geen volledige of volledige informatie is.

Een andere cruciale veronderstelling met betrekking tot de aard van de leerling betreft het niveau en de bron van motivatie om te leren. Volgens Von Glasersfeld is het aanhouden van de motivatie om te leren sterk afhankelijk van het vertrouwen van de leerling in zijn of haar leerpotentieel. Deze gevoelens van bekwaamheid en geloof in het potentieel om nieuwe problemen op te lossen, zijn afgeleid uit de eerste hand ervaring van beheersing van problemen in het verleden en zijn veel krachtiger dan enige externe erkenning en motivatie.

Dit sluit aan bij Vygotsky's "zone van proximale ontwikkeling", waar leerlingen worden uitgedaagd in de nabijheid van, en toch iets boven hun huidige niveau van ontwikkeling. Door de succesvolle voltooiing van uitdagende taken te

krijgen leerlingen het vertrouwen en de motivatie om te beginnen aan complexere uitdagingen.

Volgens de benadering van sociaal constructivisme moeten instructeurs zich aanpassen aan de rol van begeleider en niet aan docenten. Waar als docent een didactische lezing geeft die het onderwerp behandelt, helpt een begeleider de leerling om zijn of haar eigen begrip van de inhoud te krijgen. Deze rolverandering impliceert dat een begeleider een totaal andere reeks vaardigheden moet vertonen dan die van een leraar. Een leraar vertelt, vraagt een begeleider; een leraar lezingen van de voorkant, een begeleider ondersteunt vanaf de achterkant; een leraar geeft antwoorden volgens een vastgesteld leerplan, een begeleider geeft richtlijnen en creëert de omgeving voor de leerling om tot zijn of haar eigen conclusies te komen; een leraar geeft meestal een monoloog, een begeleider staat in doorgaan dialoog met de leerlingen.

Cognitieve stadia van ontwikkeling van de kinderjaren:

Sensorimotor Stadium: geboorte tot ongeveer 2 jaar

Tijdens deze fase leren kinderen over de wereld via hun zintuigen en de manipulatie van objecten:

- 0 – 2 maanden - stadium van reflexen
- 2 – 4 maanden - stadium van cirkelreflexen (sluiten en openen van vingers)
- 4 – 8 maanden – ontwikkelings stadium van secundaire circulaire reacties (veranderende bewegingen om inherente gevolgen te produceren)
- 8 - 12 maanden - Stadium van coördinatie van reacties (coördinatieacties in verschillende sequensen)
- 18-24 maanden - de uitvinding van nieuwe middelen door mentale combinaties

Pre operationeel stadium: leeftijden van 2 tot 7

Tijdens deze fase ontwikkelen kinderen geheugen en verbeeldingskracht. Ze kunnen ook symbolisch dingen begrijpen en de ideeën van verleden en toekomst begrijpen.

- 2 - 4 jaar - pre-operatieve fase (accuraat gebruik van werkwoorden, egocentrisch taalgebruik)
- 4 - 7 jaar - het intuïtieve stadium (spraak wordt socialer, het kind heeft nog geen intuïtief begrip van logische concepten, er is nog steeds een neiging om zijn aandacht te richten op een aspect van een voorwerp terwijl het anderen negeert.)

Beton operationele fase: leeftijden 7 tot en met 11

Tijdens deze fase worden kinderen zich meer bewust van externe gebeurtenissen, evenals van andere gevoelens dan die van henzelf. Ze worden minder egocentrisch en beginnen te begrijpen dat niet iedereen zijn gedachten, overtuigingen of gevoelens deelt.

Formele operationele fase: leeftijden 11 en ouder:

Tijdens deze fase kunnen kinderen logica gebruiken om problemen op te lossen, de wereld om hen heen te bekijken en plannen te maken voor de toekomst.

Cognitieve vaardigheden omvatten aandacht, kortetermijngeheugen, langetermijngeheugen, logica en redenering en auditieve verwerking, visuele verwerking en verwerkingssnelheid. Het zijn de vaardigheden die het brein gebruikt om te denken, te leren, te lezen, te onthouden, op te letten en problemen op te lossen.

KENNIS DOOR SPEL, VERBEELDING EN CREATIVITEIT:

Wat betekent spelen voor kinderen?

Het spel is een vrijwillige en spontane activiteit die het kind vreugde en plezier brengt. Door te extrapoleren is het spel als een fantastische parallelle wereld waarin het kind een rol speelt in een verhaal dat hij zich voorstelt. Als het kind in het echte leven niet het speelgoed heeft dat hij wil, kan hij zich in de fantastische speelwereld voorstellen dat hij het heeft en het onbeperkt kan gebruiken. Hiervoor vraagt het kind om de weergave van het zintuiglijke beeld van objecten in de werkelijkheid, mentaal opgeroepen in hun afwezigheid.

Dus vanaf een jonge leeftijd ontwikkelt het kind zijn cognitieve kant en legt bepaalde dingen aan zichzelf uit.

Het spel vormt intelligentie:

In het eerste levensjaar wordt het kind zich bewust van het bewegingsspel (spel met handen en voeten), objectmanipulatie en vocalisatiespel.

Tussen 1-3 jaar oud benadrukt het kind symbolisch spel en raakt geïnteresseerd in het spelen met andere mensen. De verhalen die kinderen horen, dragen bij aan de ontwikkeling van woordenschat.

Binnen het bereik van 3-7 jaar heeft het spel een nieuwe, meer uitgebreide, meer ontwikkelde kant, vanuit alle gezichtspunten. Deze periode wordt door de game als de belangrijkste in de intellectuele ontwikkeling van het kind beschouwd.

Nu wordt leren alleen gedaan als het gekleed is in een speelse vorm. Het kind begint gedragingen na te bootsen, ouders na te doen, te herhalen wat ze zeggen, en houdt veel informatie die volwassenen kwijt raken omdat ze eraan gewend zijn. De informatie die het kind via het spel begint te verwerven, zal zijn hele leven lang in verschillende vormen worden gebruikt en de intelligentie begint zich nu te vormen.

Spelen is leren:

Totdat hij naar school gaat, leert het kind door middel van spelletjes. Hij leeft nieuwe ervaringen door middel van actie-oefeningen zijn of haar intellectuele en zintuiglijke vaardigheden en communiceert vaak. Door het spel leert het kind niet alleen zijn leeftijdsgenoten te respecteren, maar ook om dankbaar te zijn en eerlijk te spelen. Tot 7 jaar oud, krijgt het kind door het spel intelligentie te ontwikkelen. Zijn kennis is goed uiteengezet, voor zover mogelijk tot deze leeftijd, wordt het geheugen getraind, wordt het denken ontwikkeld en wordt de taal verbeterd.

Intellectuele ontwikkeling

Door het spel begint het kind veel nieuwe kennis te verzamelen en zijn mentale acties te diversifiëren. Hij verzamelt meer en meer kennis terwijl hij speelt en zijn verbeeldingskracht ontwikkelt. Een rijke verbeelding is het bewijs van een goed opgeleide intelligentie, dus je moet nooit je kind remmen tijdens het spelen.

Spel is kennis; het betekent de praktische en mentale assimilatie van zowel de omgeving van de wereld als de ervaring van het leven.

Verbeelding wordt vertegenwoordigd door het vermogen om beelden, ideeën en sensaties in de geest te produceren zonder een directe binnenkomst van zintuigen (zoals visie of gehoor).

Verbeeldingskracht maakt de kennis toepasbaar bij het oplossen van problemen en is van fundamenteel belang voor de integratie van de leerervaring en het leerproces.

Verbeelding is een cognitief proces dat wordt gebruikt in het psychisch functioneren en soms wordt gebruikt in combinatie met psychologische beelden en kan worden uitgedrukt in verhalen zoals sprookjes of fantasieën. Kinderen gebruiken vaak dergelijke verhalen en doen alsof ze spelen om hun verbeeldingskracht te oefenen.

De belangrijkste kenmerken van verbeeldingskracht zijn: vloeibaarheid (de rijkdom aan beelden en ideeën die in korte tijd worden geproduceerd), plasticiteit (vermogen om de situatie of het probleem vanuit een ander perspectief te benaderen) en originaliteit (de zeldzaamheid van het idee op voorwaarde dat het sociaal wenselijk is). Door verbeeldingskracht ontwikkelen we nieuwe beelden zonder correspondentie in de realiteit of in onze vorige ervaring, door het verwerken en transformeren van cognitieve gegevens (representaties en ideeën) die in het geheugen zijn geplaatst. Verbeeldingskracht helpt mensen het product van hun werk te voorspellen, het wordt een instrument van het fysieke leven dat bijdraagt aan het ontwerp van het traject van hun leven in het algemeen.

Via zintuiglijke processen en kennis verwijzen mensen naar het heden, naar herinnering aan het verleden en naar de toekomst. Net als andere mentale processen presenteren ze inhoud, vorm en reflectie, maar terwijl andere mentale processen worden bepaald door objecten in werkelijkheid, wordt verbeelding bepaald door elementen van het object of objecten die door recombinate leiden tot een nieuw product: het project.

Verbeelding, die niet beperkt is tot het verkrijgen van exacte kennis door de vereisten van een praktische noodzaak, is grotendeels vrij van objectieve beperkingen.

Het vermogen om zichzelf in plaats van een ander voor te stellen is erg belangrijk voor sociale relaties en begrip.

Albert Einstein zei: "Verbeelding ... is belangrijker dan kennis, kennis is beperkt, verbeeldingskracht omringt de wereld."

CREATIVITEIT

Creativiteit is een mentaal en sociaal proces waarbij nieuwe ideeën of concepten, of nieuwe associaties van de creatieve geest tussen bestaande ideeën of concepten worden gegenereerd. Creativiteit is een multidimensionaal concept en kan op veel gebieden tot uiting komen. Het identificeren en kwantificeren van de aard van creativiteit is moeilijk. Het concept creativiteit kan worden gedefinieerd vanuit het perspectief van verschillende disciplines: psychologie, sociale psychologie, cognitieve wetenschappen, kunst, kunstmatige intelligentie, filosofie, economie, beheer enz. En daarom op vele verschillende niveaus: cognitief, intellectueel, sociaal, economisch, artistiek, literair, enz.

De moeilijkheid van het definiëren van creativiteit ligt in de specifieke associaties van dit concept met de kunsten, de complexe aard van creativiteit en de verscheidenheid aan theorieën die zijn ontwikkeld om het uit te leggen. Veel mensen associëren creativiteit met de kunsten: muziek, theater, dans, literatuur, enz., Die vaak "creatieve kunsten" worden genoemd.

Zoals eerder vermeld, is creativiteit niet alleen voor de kunsten, maar ook van fundamenteel belang voor vooruitgang in wetenschap, wiskunde, technologie, politiek, zaken en op alle gebieden van het dagelijks leven.

Er zijn verschillende modellen die worden toegeschreven aan creatieve processen die nuttig worden geacht bij het begeleiden van creativiteit en innovatie, maar ze moeten niet te rigide worden gebruikt omdat in een vaste opeenvolging van fasen afwijkingen kunnen optreden van een model in een bepaalde situatie.

We zijn ons ervan bewust dat blockchain-technologie tot dusverre gericht is geweest op financiële sectoren, maar we zijn ervan overtuigd dat het nu klaar is om meer mogelijkheden te bieden om identiteit te beveiligen en gegevensuitwisseling te waarborgen via gespecialiseerde protocollen.

We weten ook dat deze technologie gemakkelijk kan evolueren naar een beschermde educatieve omgeving waarin het kind zijn of haar persoonlijkheid op een evenwichtige en natuurlijke manier kan ontwikkelen, begeleid door en geleid door zijn ouders, die zelf een rol kunnen spelen als "facilitator" in het kind. weg naar kennis door spel, verbeeldingskracht en creativiteit.

Venoty biedt u het eerste gepersonaliseerde platform voor de behoeften van het kind, gecreëerd door onderwijs, psychologie en IT-specialisten op basis van blockchain-technologie.

Waarom gepersonaliseerd?

Omdat elke aangename fase van de ontwikkeling van een kind zorgvuldig moet worden gestructureerd. We moeten rekening houden met het vermogen van het kind om bepaalde informatie te begrijpen, zodat het leerproces zo eenvoudig mogelijk is.

Door het structureren van de informatie bieden we de middelen die ze nodig hebben voor een correcte ontwikkeling, maar door een "georganiseerde wanorde", van rijm tot raadsels, dwazengeluiden tot foniatrische oefeningen, wiskundige activiteiten en interactieve verbale activiteiten zullen we de creatieve geest inspireren en ontwikkelen.

Creatieve verbeeldingskracht en fantasierijk spel bij kleine kinderen gaan over hoe ze reageren op dans, verhalen, muziek, rollenspel en kunst

Fantasierijke schrift- en tekeningfiguren kunnen de creativiteit van het kind ontwikkelen, net zoals het confronteren van verschillende kleuren en schilderijen van verschillende karakters, de geest van het kind kan ontwikkelen en zijn of haar vermogen om verschillende kleurvariaties te testen kan verbeteren.

Creatieve kunst heeft een belangrijke invloed op de vroege creatieve ontwikkeling van een kind. Schrijfvaardigheden zullen ook worden benut door het kind te betrekken bij het maken van replica's van symbolen en geschreven objecten.

Waarom onze eigen inhoud? Omdat we creatief zijn en we denken dat het tijd is om het spel voor alle kinderen krachtig te ondersteunen en hen de vrijheid en autonomie te geven om hun ideeën te verkennen.

Tientallen jaren van onderzoek hebben aangetoond dat spelen een cruciale rol speelt bij optimale groei van het leren en ontwikkelen van kinderen vanaf het eerste levensjaar tot de adolescentie.

De behoefte van het kind om te spelen wordt echter nog steeds uitgedaagd en we hebben de zekerheid dat het recht van kinderen om te spelen moet worden verdedigd door alle volwassenen, vooral opvoeders en ouders.

Veel mensen gaan ervan uit dat creativiteit een aangeboren talent is dat hun kinderen wel of niet hebben. Net zoals alle kinderen niet even intelligent zijn, zijn alle kinderen niet even creatief.

Maar eigenlijk is creativiteit meer een vaardigheid dan een aangeboren talent, en het is een vaardigheid die ouders kunnen helpen hun kinderen te ontwikkelen. Venoty zal mettertijd het perfecte "hulpmiddel" worden om het kind te begeleiden in zijn of haar eigen persoonlijke ontwikkelings proces.

Het Venoty-ecosysteem is gebouwd om de toepassing voor de ontwikkeling van kinderen te combineren met creativiteit met de marktplaats, die een grote verscheidenheid aan boeken en audio-inhoud heeft. Het is ontworpen om er zo eenvoudig uit te zien, terwijl het in werkelijkheid erg complex is, met een hoge mate van beveiliging zonder reclame met zijn eigen speciale inhoud. De beste docenten, psychologen, acteurs, muzikanten, grafisch ontwerpers en ontwikkelaars met toegang tot verschillende culturele gebieden zullen bij het project worden betrokken. Het platform is volledig intuïtief; het is geadresseerd aan ouders maar gemaakt voor kinderen in verschillende stadia van leeftijd, functionerend alsof het verbonden is met de hersenen van het kind, "neemt je mee naar waar je moet zijn". Venoty platform Het is een verzameling van onze beste ideeën en innovaties die onze visie op zintuig definieert.

Ons doel voor Venoty is om een alles-in-één multicultureel platform te worden op basis van blockchain-technologie, zo eenvoudig te gebruiken en toegankelijk in elke onderwijssector voor gebruikers van verschillende leeftijden en nationaliteiten.

We willen iedereen de mogelijkheid geven om "onze taal te spreken". Er zijn tegenwoordig veel manieren om toegang te krijgen tot informatie voor de ontwikkeling en het onderwijs van kinderen, dus om iets te creëren dat echt nieuw is, moet je opnieuw beginnen, met grote intentie om de verbinding met het verleden te verbreken.

Wanneer er meer informatiebronnen zijn, bestaat het risico dat essentiële informatie verloren gaat, op weg naar iets anders dan wat u zoekt.

We hebben daarom gedacht om een platform aan te bieden dat alle informatie op één plaats koppelt aan ontwikkelingsprocessen in alle geografische gebieden van de wereld.

Wanneer iets je vermogen om te begrijpen overschrijdt, wordt het iets magisch, dus dit is VENOTY.



Wat een ouder (beheerder) kan doen op het Venoty-platform: -

- Maak, bewerk en beheer meerdere profielen.
- Beheer inhoud op leeftijd.
- Rapport over de tijd besteed aan de toepassing.
- Zorg voor ouderlijk toezicht.
- PIN-wachtwoord op beheerdersaccount.
- - Uitnodigingen versturen.
- Toegang tot de Venoty-markt.
- Bekijk balansinformatie.
- Acces historie acquisities.
- Meldingen ontvangen.
- Gebruik venoty-valuta volgens uw voorkeuren.
- Vergrendel app



Belangrijkste kenmerken van Venoty-platform:

- Toewijzing van Venoty-adressen.
- Gratis app zonder reclame.
- Originele inhoud.
- Inhoud in verschillende internationale talen.
- Online kindbeschermingssysteem.
- In-app gegenereerde venoty-beloning.
- Suggesties voor wekelijkse gezinsactiviteiten.



Functionaliteit van de marktplaats:

- Gedeeld account met de app.
- De mogelijkheid om de beloningen verkregen op het platform te gebruiken.
- De mogelijkheid om bij FIAT onze valuta te kopen.
- Veilige betaling.
- Business 2 klant.
- Boeken voor ouderlijke begeleiding in het ontwikkelingsproces van het kind.
- Boeken met verhalen, tekst en audio-indeling van kinderen.
- Educatieve boeken.
- Muziek om de hersenontwikkeling bij baby's te stimuleren.

Wat een kind kan doen op het Venoty-platform:

- Toegang tot inhoud voorgesteld door de ouder.
- Ontwikkel algemene kennis.
- Ontwikkel je emotioneel.
- Laat de verbeelding en creativiteit groeien.
- Verwerven van zelfzorgvaardigheden.
- Bereiken van de doelen van de ouders.
- Besteed
- Kwaliteit tijd met de ouders door middel van suggesties voor wekelijkse activiteiten.
- Bekijk meldingen van ouders.



Venoty-munt is een digitale valuta waarmee directe betalingen aan iedereen, waar ook ter wereld mogelijk is en waarbij peer-to-peer-technologie zonder centrale autoriteit wordt gebruikt. Venoty is geïntroduceerd met behulp van het scrypt-algoritme waarvan we hebben vastgesteld dat dit het meest geschikte algoritme is dat momenteel beschikbaar is en aansluit op onze doelen. Het valt op door het feit dat het energiezuiniger is in vergelijking met andere algoritmen. Met Scrypt kan bijna iedereen met een CPU / GPU Venoty mijner maken, het algoritme is ASIC-bestendig en gebruikt de Dark Gravity Wave V3. Dark Gravity Wave (DGW) is een moeilijk toegankelijk algoritme voor Bitcoin-gebaseerde cryptocurrencies.

Evan Duffield Geschreven DGW als een reactie op een time-warp-uitbuiting in Kimoto's Gravity Well.

DGW is vergelijkbaar met Kimoto Gravity Well, waarbij de moeilijkheids graden elk blok (in plaats van elke 2016 blokken zoals Bitcoin) worden aangepast met behulp van statistische gegevens van de laatste gevonden blokken.

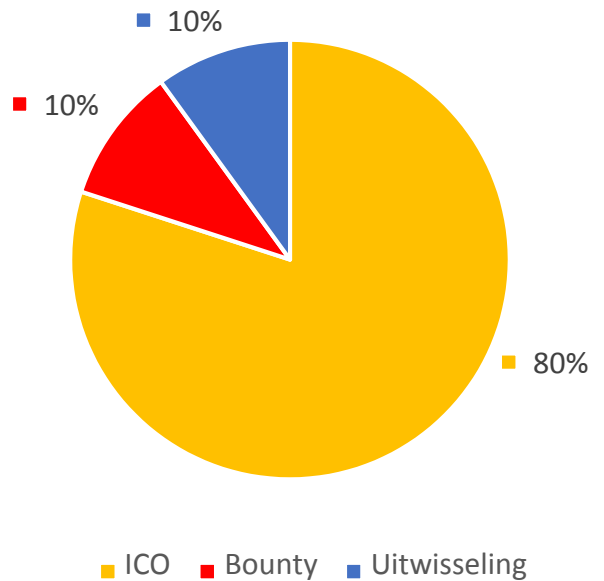
Hierdoor kunnen de blokinbreng tijden consequent blijven ondanks hoge fluctuaties in hashpower, maar deze heeft geen last van de tijd schering exploiteren.

Versie 3.0 is op 14 mei 2014 geïmplementeerd om het opnieuw richten van problemen met soepelere overgangen verder te verbeteren. Het lost ook problemen op met verschillende architecturen die verschillende niveaus van nauwkeurigheid met drijvende komma hadden door het gebruik van gehele getallen.

Venoty Levering

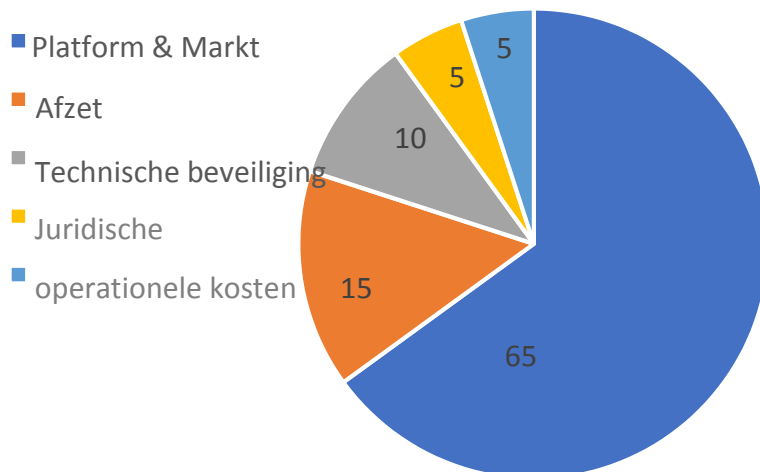
Naam: Venoty
 Ticker: VNT
 Algoritme: Script
 Emissie: 94.000.000
 Premie: 10.000.000 (10%)
 Hoofddistributie - ICO
 * alle niet verkochte munten worden verbrand.

Venoty Distributie



ICO etappes

FASE	PRIJS	UITGEGEVEN	PERIODE	VERKOO P CAP
Voorverkoop	0.30 Euro	1 VNT	05.03-05.04.2019	4.000.000 VNT
ICO fase	0.45 Euro	1 VNT	05.04-05.05.2019	4.000.000 VNT



De munten worden aan het einde van de ICO-campagne aan de eigenaren geleverd om mijnbouw vóór de officiële release te voorkomen.

2017 Q2

Gebaseerd op onze ervaring met cryptowereld, mijnbouw, uitwisseling en werken met verschillende projecten op blockchain, beginnen we met het ontwikkelen van het idee van een nieuwe munt gebaseerd op scrypt-algoritme, met als doel een platform te ondersteunen voor ontwikkelingsfasen van kinderen. Dit is de oorsprong van het Venoty-platformidee. We creëren de infrastructuur om het Venus-platform van de blockchain te ondersteunen.

2017 Q4

Ontwikkeling van het concept en bedrijfsplan. Samenwerken met adviseurs en het voorbereiden van financiële, marketing en sociaal onderzoek.

2018 Q2

We beginnen de Venoty-munt te ontwikkelen, inclusief wallets voor linux, windows en macos, pool-software, block explorer, papieren portemonnee en beginnen met stresstesten.

2019 Q1

Februari:

We lanceren pre-bounty-campagne en geven Venoty white paper vrij.

Maart:

Lancering van Venoty ICO-campagne. De munten worden aan het einde van de ICO-campagne aan de eigenaren geleverd om mijnbouw vóór de officiële release te voorkomen.

2019 Q2

et vrijgeven van de hoofd website, Venoty-munt met Block Explorer, Wallets en Officiële pool.

Muntverdeling starten.

Vorbereidingen treffen om de discussie voor de valutamarkt en de betalingsgateway te openen

2019 Q3

Doorgaan ontwikkelen van het Venoty platform en de markt. Beveilig het Venoty-netwerk door gebruikers aan te moedigen en hun portefeuilles op te zetten. Upgrade en onderhoud Venoty core. Portefeuilles voor mobiel en internet ontwikkelen en uitgeven. Verbeter de functionaliteit continu en verhoog de hardware.

2020 Q1

Het Venoty-platform en de markt vrijgeven in een gesloten bètaversie en een registratie openen voor 2000 gebruikers voor testen en debuggen. Volg ons op telegramkanaal voor aankomende registratie voor Sluit bèta.

2020 Q4

Laatste release voor Venoty-platform en marktplaats.

TOEKOMST:

We hopen dat het Venoty-platform zal uitgroeien tot een gemeenschap die de wereld een betere plek zal maken door mensen sneller te verbinden met een andere cultuur dan de afstand tussen hen. Verdere ontwikkeling van het ecosysteem met 2000+ partners, 2.5 miljoen actieve gebruikers.

VEILIGHEIDSWAARSCHUWINGEN

U bent verantwoordelijk voor uw eigen computerbeveiliging.

Je bent verantwoordelijk voor je eigen acties. Als u iets verknoeit of wetten overtreedt tijdens het gebruik van deze software, is dit uw schuld en alleen uw schuld.

WETTELIJKE WAARSCHUWINGEN

Vrijwaring van aansprakelijkheid en garanties.

De gebruiker weet uitdrukkelijk en stemt ermee in dat de gebruiker het Venoty-platform gebruikt op eigen risico van de gebruiker.

De gebruiker erkent en stemt ermee in dat, voor zover maximaal toegestaan door de toepasselijke wetgeving, de disclaimers van aansprakelijkheid hierin zijn van toepassing op alle enigerlei schade of letsel, veroorzaakt door of in verband met risico's van, gebruik van of onvermogen om venotie of het Venoty platform onder welke oorzaak of actie dan ook van welke aard dan ook in welk rechtsgebied dan ook, inclusief, zonder beperking, acties wegens schending van de garantie, contractbreuk of onrechtmatige daad (inclusief nalatigheid) en dat geen van beide Venoty-teams aansprakelijk kan worden gesteld voor enige indirecte, incidentele, bijzondere, voorbeeldige of gevolgschade, ook voor winstderving.

Sommige rechtsgebieden staan de uitsluiting van bepaalde garanties of de beperking of uitsluiting van aansprakelijkheid voor bepaalde soorten schade niet toe. Daarom zijn sommige van de bovenstaande beperkingen in deze sectie mogelijk niet van toepassing op een gebruiker. In het bijzonder zal niets in deze voorwaarden van invloed zijn op de wettelijke rechten van een gebruiker of schade uitsluiten die voortvloeit uit een opzettelijke fout of fraude van de Venoty Foundation.

De volgende Algemene Voorwaarden ("Voorwaarden") bepalen het gebruik van het Venoty open source softwareplatform ("Venoty Platform"). Voorafgaand aan het gebruik van het Venoty Platform, bevestigt de gebruiker dat hij akkoord gaat met en akkoord gaat met alle Voorwaarden. Alle termen met een hoofdletter in deze overeenkomst krijgen hetzelfde effect en dezelfde betekenis als in de Voorwaarden. De groep ontwikkelaars en ander personeel dat nu in dienst is van, of zal worden aangenomen door, ") wordt het" Venoty Team "genoemd. Het platform zal worden ontwikkeld door personen en entiteiten die Venoty ondersteunen, inclusief zowel vrijwilligers als ontwikkelaars. die worden betaald door niet- winst organisaties die geïnteresseerd zijn in het ondersteunen van het **Venoty Platform**.

De gebruiker erkent de volgende serieuze risico's voor het gebruik van het Venoty Platform en stemt er uitdrukkelijk mee in om de Venoty-oprichters noch Venoty Team aansprakelijk te houden mocht een van de volgende risico's zich voordoen.

Beleggings risico's

De investering in Venoty kan leiden tot geldverlies over korte of zelfs lange periodes. De investeerders in Venoty moeten verwachten dat de prijzen grote schommelingen in het bereik hebben. De informatie die op de Website wordt gepubliceerd, kan niet garanderen dat de investeerders in Venoty geen geld verliezen.

Risico's verbonden

aan het gebruik van Venoty De website is niet verantwoordelijk voor verliezen, schade of claims die voortvloeien uit gebeurtenissen die binnen de volgende categorieën vallen:

(1) Fouten gemaakt door de gebruiker van een Venoty-gerelateerde software of service, bijv. Vergeten wachtwoorden, betalingen verzonden naar verkeerde Venoty-adressen en per ongeluk verwijderen van portefeuilles.

(2) Softwareproblemen van de Website en / of enige Venoty-gerelateerde software of dienst, bijvoorbeeld een beschadigd portemonneebestand, onjuist geconstrueerde transacties, onveilige cryptografische bibliotheken, malware die van invloed is op de Website en / of enige Venoty-gerelateerde software of service.

(3) Technische storingen in de hardware van de gebruiker van een Venoty-gerelateerde software of service, bijv. Gegevensverlies als gevolg van een defect of beschadigd opslagapparaat.

(4) Beveiligingsproblemen ondervonden door de gebruiker van enige Bitcoin-gerelateerde software of dienst, bijv. Ongeoorloofde toegang tot portefeuilles en / van rekeningen van gebruikers.

(5) Acties of nalaten van derden en / of gebeurtenissen die door derden worden ervaren, bijvoorbeeld faillissement van serviceproviders, aanvallen op informatiebeveiliging van serviceproviders en fraude door derden.

Risico van regelgevende acties in een of meer rechtsgebieden: Het Venoty-platform kan worden beïnvloed door een of meer vragen van regelgevende instanties of regelgevende maatregelen die het vermogen van Venoty Company to doorgaan om het Venoty Platform te ontwikkelen, kunnen belemmeren of beperken.

vermogen van een gebruiker om Venoty Platform te gebruiken.

Risico van alternatieve, onofficiële Venoty-netwerken:

Het is mogelijk dat alternatieve Venoty-gebaseerde netwerken kunnen worden opgezet, die dezelfde open source-broncode gebruiken en open

Bron protocol dat ten grondslag ligt aan het Venoty Platform. Het Venoty-netwerk kan concurreren met deze alternatieve Venoty-gebaseerde netwerken, die mogelijk een negatieve impact op het Venoty-platform kunnen hebben.

Risico van onvoldoende interesse in het Venoty-platform of gedistribueerde applicaties

Het is mogelijk dat het Venoty Platform niet door een groot aantal externe bedrijven, individuen en andere organisaties wordt gebruikt en dat er een beperkte publieke belangstelling zal zijn voor het maken en ontwikkelen van gedistribueerde applicaties. Zo'n gebrek aan interesse zou van invloed kunnen zijn op de ontwikkeling van het Venoty Platform. Het kan het succes van zijn eigen ontwikkelings inspanningen of de inspanningen van andere derde partijen niet voorspellen.

Risico dat het Venoty-platform, zoals ontwikkeld, niet aan de verwachtingen van de gebruiker zal voldoe

De gebruiker erkent dat het Venoty-platform in ontwikkeling is en mogelijk aanzienlijke wijzigingen ondergaat voordat het wordt vrijgegeven. De Gebruiker erkent dat aan eventuele verwachtingen met betrekking tot de vorm en functionaliteit van het Venoty Platform die door de Gebruiker worden gehouden mogelijk niet wordt voldaan bij het vrijgeven van het Venoty Platform, om een aantal redenen, waaronder een wijziging in het ontwerp- en implementatieplan en de uitvoering van de implementatie van het Venoty Platform.

Risico op beveiliging Zwakke punten in het Venoty Platform Kern infrastructuur Software Het Venoty Platform rust op open-source software en er is een risico dat de Venoty Oprichters of het Venoty Team of andere derde partijen

niet direct verbonden met de Venoty Company, kan zwakke punten of bugs introduceren in de kerninfrastructuurelementen van het Venoty Platform waardoor het systeem VNT verliest opgeslagen in een of meer Gebruikersaccounts of andere rekeningen.

Risico op zwakke punten of uitbreekbare doorbraken op het gebied van cryptografie.

Cryptografie is een kunst, geen wetenschap. En de stand van de techniek kan met de tijd vooruitgaan. Vooruitgang in het kraken van code of technische vooruitgang, zoals de ontwikkeling van quantumcomputers, kan risico's opleveren voor cryptocurrencies en het Venoty Platform, wat kan resulteren in de diefstal of het verlies van VNT. Voor zover mogelijk is het Venoty-bedrijf van plan om het protocol dat aan het Venoty-platform ten grondslag ligt te updaten om rekening te houden met eventuele verbeteringen in de cryptografie en om aanvullende beveiligingsmaatregelen te nemen, maar het kan de toekomst van cryptografie niet voorspellen of garanderen dat beveiligingsupdates tijdig worden uitgevoerd. of succesvolle manier.

Risico op aanvallen door ethermijnen.

Zoals met andere cryptocurrencies, is de blockchain die wordt gebruikt voor het Venoty-platform gevoelig voor aanvallen door mijnen, inclusief maar niet beperkt tot:

- Double-spend-aanvallen.
- Meerderheids aanvallen van mijnenergie.
- "Zelfzuchtige" mijnaanvallen.
- Aanvallen met rasaandoeningen.

Elke geslaagde aanval vormt een risico voor het Venoty Platform. Ondanks de inspanningen van het Venoty-bedrijf en Team, kunnen bekende of nieuwe mijnaanvallen succesvol zijn.

Risico van snelle acceptatie op het Venoty-platform:

Als het Venoty Platform snel wordt aangenomen, kan de vraag naar transactieverwerking en gedistribueerde applicatieberekeningen dramatisch stijgen en sneller zijn dan het tempo waarmee VNT-mijnwerkers online extra mijnmacht kunnen leveren. Erkenning, aanvaarding van alle risico's en disclaimer van garanties en verplichtingen.

DE GEBRUIKER WEEKT UITDRUKKELIJK EN KOMT OVEREEN DAT DE GEBRUIKER HET Venoty PLATFORM GEBRUIKT VOOR EIGEN RISICO VAN DE GEBRUIKER. DE GEBRUIKER HEEFT EEN ADEQUATE BEGRIP VAN DE RISICO'S, GEBRUIKEN EN INTRICITEITEN EN BLOKKETEN GEBASEERDE OPEN SOURCE SOFTWARE, VNT PLATFORM. DE GEBRUIKER ERKENT EN STEM T ERMEE IN DAT, VOOR ZOVER MAXIMAAL TOEGESTAAN DOOR ENIG TOEPASSELIJK RECHT, DE AFWIJZINGEN VAN AANSPRAKELIJKHEID DIE HIERIN ZIJN OPGENOMEN VAN TOEPASSING ZIJN OP ELKE EN ALLE SCHADE OF LETSEL, WELKE OOK VEROORZAAKT DOOR OF

WETTELIJKE OVEREENKOMST

GERELATEERD AAN RISICO'S VAN, GEBRUIK VAN OF ONVERMOGEN TOT GEBRUIK, VENOTY-PLATFORM ONDER ENIGE OORZAAK VAN ACTIE, WELKE OF ANDER DAN VAN SOORT IN EVENTUELE JURISDICTIE, INCLUSIEF MAAR NIET BEPERKT TOT ACTIES VOOR INBREUK OP GARANTIE, CONTRACTBREUK OF ONRECHTMATIGE DAAD (INCLUSIEF NALATIGHEID) EN DIE NOCH VENOTY

FOUNDERS / BEDRIJF NOCH VENOTY TEAM ZAL AANSPRAKELIJK ZIJN VOOR ENIGE INDIRECTE, INCIDENTELE, SPECIALE, EXEMPLAIRE VAN GEVOLGSCHADE, INCLUSIEF VOOR WINSTVERLIES,

GOODWILL VAN GEGEVENS. SOMMIGE JURISDICTIES STAAN DE UITSLUITING VAN BEPAALDE GARANTIES OF DE BEPERKING VAN UITSLUITING VAN AANSPRAKELIJKHEID VOOR BEPAALDE SOORTEN SCHADE NIET TOE. DAAROM IS SOMMIGE VAN DE BOVENSTAANDE BEPERKINGEN IN DEZE SECTIE NIET VAN TOEPASSING OP EEN GEBRUIKER. IN HET BIJZONDER IS NIETS IN DEZE VOORWAARDEN VAN INVLOED OP DE WETTELIJKE RECHTEN VAN WELKE GEBRUIKER OF UITSLUITING VAN LETSEL ALS GEVOLG VAN ENIGE WETTELIJKE WANGEDRUCTE OF FRAUDE VAN Venoty / Bedrijf.