



# Plataforma de infraestructura y pasarela de pago para esports y juegos

## Estructura de ingresos del mercado de esports



Desde el comienzo de la humanidad, vivimos en una competencia sin fin. Nos esforzamos por ser más rápidos, mejores y más fuertes. ¡Y hoy queremos convertirnos en los servidores de juegos N.º 1! Ya como parte de cada hogar, los juegos son el mercado de entretenimiento más grande del planeta, y naturalmente, esto conlleva a una mayor difusión del concepto de esports – es decir, jugar en juegos competitivos profesionalmente. Se espera que las cifras de audiencia de esports suban a 1 billón en tan solo 5 años, colocando a los esports a un paso de convertirse en el deporte N.º 1 del futuro. ¡Y depende de nosotros que todo esto ocurra! ¿Cómo podemos hacerlo? Como una plataforma todo en uno, DreamTeam conectará de forma segura a todos los jugadores, equipos, patrocinadores, publicistas, torneos, etc., permitiendo transacciones económicas mutuas dentro de un ecosistema mundial de esports, y probablemente, desbloqueando una economía de 50 mil millones de dólares a lo largo de un tiempo determinado.

## Terreno actual

- Se recaudaron 6 millones de dólares, en la primera fase de venta de tokens
- La versión beta está en marcha
- Participaron 250.000 usuarios en 3 meses
- La tasa promedio de crecimiento es de 36% semanal

## Mercado potencial de DreamTeam



## Problema

**la inseguridad y el fraude**

El mercado de esports actual es inseguro. Incluso los equipos de primera categoría han sufrido fraudes y la imposibilidad de cobrar el monto correspondiente a sus premios. Lo mismo ocurre con patrocinadores y publicistas, que no reciben lo que habían pactado previamente. Es incluso peor para los equipos amateur, para los patrocinadores y publicistas, medianos y pequeños.

**Fragmentación del mercado**

El mercado de esports no tiene un único punto de entrada para la publicidad, los acuerdos de patrocinio, las transferencias de jugadores, etc. Simplemente no hay una base de datos central.

**Universo limitado**

Existen un conocimiento y una experiencia muy limitados en el mercado, debido a la poca cantidad de personas con información privilegiada y muy pocas herramientas empresariales. Cientos de millones de jugadores están viviendo complicaciones debido a la falta de administración, reclutamiento, entrenamiento, medios, ventas e instrumentos de marketing.

## Solución

**Pasarela de pago segura**

DreamTeam actúa como un punto de transacción seguro para los esports, al igual que PayPal. Incluye pagos en efectivo, salarios y transferencias de jugadores, ofertas de patrocinio y publicidad o ventas de derechos de contenido; todo gracias a la seguridad que ofrecen los pagos a través de los contratos inteligentes (smart contracts, en inglés).

**Red todo en uno**

DreamTeam conecta a todos los jugadores del mercado en un solo lugar y actúa como un punto de entrada para los esports y los videojuegos competitivos: desde profesionales (jugadores, entrenadores, analistas, gerentes, etc.) hasta equipos, torneos y negocios (patrocinadores, plataformas, y anunciantes).

**Esports para todos**

DreamTeam proporciona todas las herramientas posibles para la adopción masiva de esports y desbloquea un mercado de 50 mil millones de dólares para cientos de millones de jugadores y miles de anunciantes y patrocinadores.

## Equipo



**Alexander Kokhanovsky**  
Director Ejecutivo y cofundador

Cuenta con 17 años de experiencia en la industria de los esports; creó uno de los equipos más populares de la historia de los esports - Natus Vincere (Na Vi); accionista de ESForce, la tercera mayor entidad de esports financiada por USM Holdings



**E ESFORCE**



**Volodymyr Panchenko**  
Cofundador

Comerciante privado de productos digitales número uno del mundo (15 millones de juegos vendidos en los últimos 5 años). Construyó el segundo mercado más grande de comercio de artículos virtuales: Skins.Cash (10 millones de artículos vendidos en el último año)



**SKINS CASH**



**Mustafa Seyrek**  
Director tecnológico

Lider en ingeniería de software con 20 años de experiencia en varias industrias, incluyendo: comercio electrónico, medios, redes inalámbricas, finanzas. Trabajo como director de ingeniería en el departamento de Crackle de Sony Pictures Entertainment (Los Angeles, EE. UU.).



**Andriy Khavryuchenko**  
Arquitecto de blockchain

Tiene 26 años de experiencia en desarrollo de software; Cripto-programador de Dash



¡Invierte en el deporte N.º 1 del futuro!

**Token.DreamTeam.gg**