



DESAFÍO BANCO PATAGONIA 2023

Bases y Condiciones

I. PRESENTACIÓN

(i) Tilicho SAS, en adelante TEKUIA, es una organización que acompaña a emprendimientos innovadores y sustentables con impacto social o ambiental positivo. Sus focos de acción están en la realización de consultorías para empresas que quieren ser socialmente responsables, la pre-incubación de startups de alto impacto social, la visibilización de desafíos de innovación abierta y la ejecución de talleres y hackatones para proyectar soluciones e inspirar a más personas.

(ii) BANCO PATAGONIA es una entidad financiera cuyo propósito es acompañar el desarrollo de las personas. Desde su estrategia de sostenibilidad y con la mirada puesta en el desarrollo sostenible, impulsa un modelo de negocio considerando el impacto económico, social y ambiental que genera en sus públicos de interés.

Desarrolla proyectos propios y en alianza con Organizaciones de la Sociedad Civil y Sector Público, que generen valor en las comunidades en las que está presente la entidad. Su objetivo es potenciar el bienestar a través de la educación, el emprendedurismo, el voluntariado corporativo y nuestro compromiso con el ambiente, la diversidad y la transparencia y rendición de cuentas.

II. DESAFÍO BANCO PATAGONIA

Conjuntamente TEKUIA y BANCO PATAGONIA, en adelante los Organizadores, desarrollan la Convocatoria DESAFÍO BANCO PATAGONIA, con los objetivos de:

- Apoyar el desarrollo de soluciones posibles a problemáticas relacionadas a la educación, el cuidado del ambiente, la empleabilidad, el bienestar y diversidad, las nuevas tecnologías y la educación e inclusión financiera.
- Promover espacios de intercambio de ideas y propuestas entre los jóvenes, fortaleciendo el compromiso social, el trabajo en equipo y el rol de los estudiantes como transformadores sociales.
- Generar un espacio en el que los participantes reciban capacitación sobre metodologías ágiles, creativas y novedosas de diseño de soluciones con impacto social.

DESAFÍO BANCO PATAGONIA es una **convocatoria libre y gratuita** dirigida a alumnos y alumnas de los últimos tres años de escuelas secundarias de todo el país y a sus docentes. Se busca que los y las jóvenes identifiquen, planeen y desarrollen dentro de



un lapso de tiempo posibles soluciones innovadoras para problemáticas de su contexto, a través del uso de metodologías ágiles y del trabajo en equipo. Todas las ideas generadas se suben a la plataforma de innovación online www.desafiobancopatagonia.com abierta y colaborativa. La participación en los talleres de Ideación no es excluyente para la carga de los proyectos en la plataforma.

DESAFÍO BANCO PATAGONIA se regirá por las presentes Bases, las que contienen las disposiciones que regularán las personas que pueden participar, la presentación de las iniciativas, apertura y publicación, convenio, criterios de evaluación, organización y todos los demás aspectos que implica la Convocatoria. Todos los plazos de DESAFÍO BANCO PATAGONIA expresados en estas Bases son perentorios, es decir, el incumplimiento de dichos plazos por parte de algún participante implica su exclusión del proceso a partir de esa fecha. Con todo, los Organizadores se reservan el derecho de prorrogar los plazos fundadamente y comunicarlo con la debida antelación, situación que, en caso de ocurrir, será informada y publicada por correo electrónico y en las redes sociales de los Organizadores.

III. ETAPAS

El DESAFÍO se articula en las siguientes etapas:

1°- Ideación	Jueves 18 de mayo	Domingo 13 de agosto
2°- Evaluación de proyectos y selección de finalistas	Lunes 14 de agosto	Miércoles 30 de agosto
Anuncio de finalistas	Jueves 1 de septiembre	
3°- Bootcamp	Lunes 18 de septiembre	Jueves 2 de octubre
4°- Evento final	Jueves 5 de octubre	



1° - IDEACIÓN

Durante esta etapa se dictarán talleres de ideación online y presencial, a realizarse entre los meses de mayo, junio, julio y agosto de 2023, con fechas a definir por el equipo organizador. En los talleres se proporcionará contenido referente a la organización del concurso, y a metodologías ágiles y creativas en materia de design thinking (diseño de ideas).

Los equipos deberán constituirse de entre dos y hasta cinco estudiantes, más un docente referente de la escuela que se compromete a acompañar a los estudiantes a lo largo de todo el proyecto.

Con el acompañamiento de sus docentes y los mentores voluntarios convocados, cada equipo participante podrá subir su proyecto a la plataforma www.desafiobancopatagonia.com, del 18 de mayo de 2023 a las 12.00 hs hasta el 13 de agosto de 2023 a las 23.59hs.

Los proyectos que no se carguen debidamente en la plataforma online www.desafiobancopatagonia.com no se considerarán participantes de DESAFÍO BANCO PATAGONIA. No se aceptarán postulaciones por correo electrónico o cualquier otro formato que no sea la carga online del proyecto en www.desafiobancopatagonia.com

Los proyectos no deben ser ofensivos ni utilizar lenguaje inapropiado, no deben contener profanidades ni obscenidades o representar en forma desfavorable a las entidades de la Convocatoria, lo que será determinado por los Organizadores, según su discreción exclusiva. La descripción de los proyectos no debe difamar o invadir los derechos de publicidad o la privacidad de cualquier individuo, o de alguna manera violar los derechos personales, de propiedad de estos o de cualquier otra tercera parte. Los Organizadores se reservan el derecho a descalificar, según su discreción exclusiva, cualquier inscripción si determinan que no cumple con estos requisitos o con este Reglamento. Los Organizadores se reservan el derecho a expulsar temporal o definitivamente de la plataforma online sin previo aviso, a quien no respete los presentes términos de uso o realice actos que atenten contra el normal funcionamiento de la plataforma y la Convocatoria. La administración de la plataforma www.desafiobancopatagonia.com tendrá la facultad de borrar aquellos comentarios que sean irrespetuosos y que no estén conformes con los fines que busca la Convocatoria.

Participantes

Podrán postular a la Convocatoria personas físicas que tengan entre 15 (quince) y 19 (diecinueve) años inclusive, que se encuentren cursando los últimos tres años de la



escuela secundaria al momento de cargar la iniciativa en la plataforma y con asiento o domicilio habitual en cualquier distrito de la República Argentina. Los participantes deberán inscribirse con el acompañamiento de un docente como adulto responsable, quien deberá aportar sus datos de contacto. La participación en los talleres de Ideación no es excluyente para la carga de los proyectos en la plataforma www.desafiobancopatagonia.com

La participación es libre y gratuita. Es condición esencial para participar en el desafío estar registrados como usuarios en www.desafiobancopatagonia.com, lo cual implica haber aceptado los términos y condiciones de uso de la plataforma.

Propiedad Intelectual

Teniendo en consideración lo señalado en la Ley 24.481 modificada por la Ley 24.572 T.O. 1996 - B.O. 22/3/96) Modificada por la Ley 25.859, sobre Ley de Patentes de Invención y Modelos de Utilidad, se declara lo siguiente:

- a) Los derechos de propiedad intelectual sobre los conocimientos, productos, resultados y/o tecnologías generadas en esta convocatoria serán propiedad de sus autores, inventores y titulares. En todo caso se acogerán las leyes nacionales y supranacionales vigentes sobre la materia. Los desarrollos adicionales sobre la propuesta de solución presentada serán propiedad de su autor.
- b) El usuario acepta que todo material (fotografías, videos, ilustraciones, documentos, comentarios, archivos, direcciones URL, elementos interactivos, infografías o cualquier otro) que sea subido a la plataforma online podrá ser utilizado por los Organizadores, con el fin de documentar el proceso de innovación social, reproducir o promocionar en medios de comunicación la plataforma y los desafíos que se desarrollan en ella. Esta autorización no implica bajo ninguna circunstancia retribución monetaria alguna siendo de carácter gratuito.
- c) La publicidad del material no implica pérdida ni menoscabo del derecho de autor o patente de invención, siendo este pasible de inscripción conf. Art 5 de la Ley 24.481.
- d) Los Organizadores no se hacen responsables por las infracciones legales que puedan cometer los usuarios, en especial las relativas a propiedad intelectual e industrial o derechos de autor dejando el usuario indemne a TEKUIA y BANCO PATAGONIA.

2° - EVALUACIÓN DE PROYECTOS Y SELECCIÓN DE FINALISTAS

Todas las evaluaciones de los proyectos se realizarán a través de la plataforma online por un Comité Evaluador, cuyos miembros serán seleccionados por los Organizadores. Cada proyecto recibirá un puntaje de 1 (uno) a 4 (cuatro) sobre cada uno de los criterios de evaluación, siendo 1 (uno) el puntaje más bajo o "inicial" y 4 (cuatro) el puntaje más alto, correspondiente al nivel "experto". Los criterios de evaluación de las iniciativas se registrarán según la siguiente tabla:



CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN
Análisis de la problemática	
Reconocimiento de la problemática	20%
Reconocimiento de la comunidad	15%
Propuesta de la solución	
Pertinencia de la solución con respecto a la problemática	15%
Potencial impacto social y/o ambiental	20%
Solución novedosa en el contexto	10%
Factibilidad de la solución	15%
Votos del público	5%

Escalas de valoración - Etapa de Ideación

DIMENSIONES	Escalas de valoración			
	Experto (4)	Avanzado (3)	Aprendiz (2)	Inicial (1)
Análisis de la problemática				
Reconocimiento de la problemática (20%) Esta dimensión hace referencia al nivel de análisis sobre la problemática identificada por el equipo. Mediante este criterio se debe monitorear la calidad y el nivel de investigación que el equipo haya realizado sobre la problemática. Refiere a la argumentación y el cuadro teórico que sustenta la realidad y existencia del problema, su nivel de impacto negativo en una determinada comunidad. Además, se evalúa la diferenciación entre las causas y las consecuencias del problema identificado.	El equipo identifica una problemática específica. Puede explicar en profundidad en base a: (1) desarrollar sus propios argumentos a partir de su propia experiencia o de experiencias cercanas y (2) utilizar datos empíricos provenientes de fuentes confiables, como investigaciones científicas. Puede reconocer el alcance de la problemática en su propio contexto.	El equipo identifica una problemática específica. La puede explicar en profundidad en base a desarrollar sus propios argumentos a partir de su propia experiencia o de experiencias cercanas.	El equipo identifica una problemática específica pero no desarrolla argumentos sólidos para explicarla.	El equipo aún no logra identificar una problemática específica con claridad. No reconoce límites, alcances, causas y consecuencias de lo planteado.



Reconocimiento de la comunidad (15%) A través de esta dimensión se puede medir si el equipo. logró identificar los actores involucrados en la problemática. y la comunidad afectada directa e indirectamente por la misma. Asimismo, nos da cuenta del nivel de conocimiento sobre las personas o la comunidad afectada por el problema: sus características, quiénes son, qué hacen, que necesitan, por qué son afectados/as por este problema.	Reconoce qué comunidad es afectada negativamente por la problemática y de qué manera. Presenta otros actores involucrados que influyen en la problemática tanto positiva como negativamente.	Reconoce qué comunidad es afectada negativamente por la problemática y de qué manera.	Puede identificar que existe una comunidad afectada negativamente por la problemática pero no explica de qué manera.	El equipo no reconoce o especifica qué comunidad es afectada negativamente por la problemática ni de qué manera es afectada.
Propuesta de solución				
Pertinencia de la solución con respecto a la problemática (15%) A través de esta dimensión se debe medir cuánta relación tiene la propuesta presentada con el problema analizado en la primera sección. Monitorear si la solución propuesta se corresponde con el contexto afectado y si responde directamente a la comunidad afectada	Se presenta una idea o proyecto que aporta una solución directamente relacionada con la problemática identificada. Ofrece una justificación basada en sus propios argumentos y/o en evidencia científica.	Se presenta una idea o proyecto que aporta una solución a la problemática identificada.	Se presenta una idea o proyecto de solución, pero no se comprende claramente su vínculo con la problemática planteada.	La idea o proyecto no logra responder a la problemática que se intenta presentar.
Potencial impacto social y/o ambiental (20%) Mediante esta dimensión se evalúa si la propuesta tiene impacto social y/o ambiental positivo en una comunidad determinada. Además, si el impacto potencial es medible/medido por el equipo a corto/mediano/largo plazo.	La propuesta tiene impacto social y/o ambiental positivo identificable en una comunidad determinada. Responde a necesidades reales y urgentes de la comunidad.	La propuesta tiene impacto social y/o ambiental positivo identificable en una comunidad determinada.	El impacto social y/o ambiental propuesto es muy limitado y de bajo alcance.	La propuesta no tiene impacto social ni ambiental.
Solución novedosa en el contexto (10%) A través de esta dimensión se debe medir cuán novedosa es la solución	Se presenta una idea o proyecto que aporte una solución a una problemática concreta	El equipo presenta una idea novedosa para el contexto y el equipo logra destacar su	La solución propuesta ya existe de igual forma o similar. Y no se describe el diferencial	La solución propuesta no demuestra ser novedosa para el contexto de la



propuesta. Evaluar si el equipo demuestra haber investigado si existen otras soluciones similares a las cuales les agrega un valor que la hace excepcional para solucionar el problema identificado.	en un contexto específico o que aporta algo novedoso a la industria. Se percibe la creatividad del proyecto o idea.	diferencial frente a soluciones similares	frente a las soluciones ya existentes	comunidad afectada.
Factibilidad (15%) A través de esta dimensión se evalúa si es viable realizar esta propuesta en el contexto planteado. Y si la propuesta de valor del proyecto, el modelo de negocio y la tecnología utilizada, tienen relación de coherencia entre sí, y demuestran la factibilidad de su implementación.	La idea es realizable. La tecnología necesaria existe y se puede concretar en el corto o mediano plazo. Se plantean posibles vías para llevarla a cabo.	La idea podría ser realizable puesto que la tecnología necesaria existe. Sin embargo, no parece ser alcanzable en el corto o mediano plazo.	La idea es realizable. La tecnología necesaria existe y se puede concretar en el corto o mediano plazo. El grupo podría llevarla a cabo pero no explica cómo lo haría.	La idea no se puede llevar a cabo debido a que la tecnología necesaria no existe aún.
Votos del público				
Votos del público (5%)	Cuarto percentil	Tercer percentil	Segundo percentil	Primer percentil

Votos del público

Votos del público: Cantidad de apoyos de la propuesta en la plataforma online www.desafiobancopatagonia.com

El viernes 1 de septiembre se anunciará vía mail los equipos que pasan a la siguiente etapa. Se seleccionarán hasta 10 (diez) proyectos finalistas que recibirán una capacitación online para la elaboración de los pitches (presentaciones) de sus proyectos. Los Organizadores no se comprometen a otorgar una devolución individual a los proyectos no seleccionados.

3° - BOOTCAMP - TALLER DE PITCH

Los equipos finalistas participarán de un Taller de Pitch (Presentación) y un evento de premiación, ambos en formato online. Los Organizadores se reservan el derecho de modificar la fecha de la capacitación en acuerdo con los participantes de los equipos finalistas.

Todos los participantes del Taller de Pitch, deberán enviar digitalmente la documentación que se les requiera firmada. En el caso de ser menor de edad, deberá contar con la firma de sus responsables legales. Este es un requisito excluyente para la



participación. Aquellas personas que no presenten la documentación requerida en tiempo y forma no podrán participar de la capacitación y el evento de premiación.

El taller de pitch tiene como objetivo brindar herramientas herramientas de oratoria para la comunicación efectiva del proyecto postulado en 3:00 minutos de duración máxima, basándonos en la estructura de Pitch.

4° - EVENTO FINAL

Durante el **evento final, que se llevará a cabo de forma virtual en octubre**, los equipos finalistas expondrán su proyecto delante de un Jurado a determinar por los Organizadores. Los equipos serán evaluados por el Jurado y recibirá un puntaje de 1 (uno) a 4 (cuatro) sobre cada uno de los criterios de evaluación, siendo 1 (uno) el puntaje más bajo o “inicial” y 4 (cuatro) el puntaje más alto, correspondiente al nivel “experto”. En la evaluación final cada criterio tendrá igual ponderación por sobre el valor total.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN
Identificación y conocimiento sobre la problemática	20%
Explicación de la solución y Presentación del equipo	20%
Factibilidad de la solución	20%
Solución novedosa en el contexto	20%
Potencial impacto social y/o ambiental	20%



Escalas de valoración - Etapa Final

Criterio	(4) Experto	(3) Avanzado	(2) Aprendiz	(1) Inicial
<u>Identificación y Conocimiento sobre la problemática:</u> Esta dimensión hace referencia al nivel de análisis sobre la problemática identificada por el equipo. Mediante este criterio se debe monitorear la calidad y el nivel de investigación que el equipo haya realizado sobre la problemática. Refiere a la argumentación y el cuadro teórico que sustente la realidad y existencia del problema, su nivel de impacto negativo en una determinada comunidad	El equipo identifica una problemática específica. Puede explicarla en profundidad en base a: (1) desarrollar sus propios argumentos a partir de su propia experiencia o de experiencias cercanas y (2) utilizar datos empíricos provenientes de fuentes confiables, como investigaciones científicas. Puede reconocer el alcance de la problemática en su propio contexto.	El equipo identifica una problemática específica. Puede explicarla en profundidad en base a desarrollar sus propios argumentos a partir de su propia experiencia o de experiencias cercanas.	El equipo identifica una problemática específica pero no desarrolla argumentos sólidos para explicarla.	El equipo aún no logra identificar una problemática específica con claridad. No reconoce límites, alcances, causas y consecuencias de lo planteado.
<u>Explicación de la solución y Presentación del equipo:</u> A través de esta dimensión se debe evaluar si se explica claramente el proceso que atravesaron para definir la solución adecuada para el problema. Se debe observar si la comunicación del pitch permite que cualquiera pueda comprender su solución. Por último, tener en cuenta si el equipo se presenta y describe el rol de cada uno/a en su proyecto.	Se plantea la solución de forma clara y creativa, como también el proceso que atravesaron hasta llegar a ella. Se presenta el equipo y se manifiesta cuáles son los roles de cada uno/a.	Se plantea la solución de forma clara y creativa, como también el proceso que atravesaron hasta llegar a ella. Se refleja cierto análisis sobre la pertinencia de la solución con respecto al problema identificado.	Se plantea la solución de forma clara pero el equipo no menciona los pasos que atravesaron para llegar a ella y no mencionan en su argumentación que sea efectivamente la solución adecuada para el problema identificado.	La solución se explica muy superficialmente. Resulta difícil comprender el planteo de cómo la propuesta podría resolver el problema identificado.
<u>Factibilidad de la solución:</u> A través de esta dimensión se evalúa si es viable realizar esta propuesta en el contexto planteado. Y si la propuesta de valor del proyecto, el modelo de	La idea es realizable. La tecnología necesaria existe y se puede concretar en el corto o mediano plazo. Se plantean posibles vías	La idea podría ser realizable puesto que la tecnología necesaria existe. Sin embargo, no parece ser alcanzable en el	La idea es realizable. La tecnología necesaria existe y se puede concretar en el corto o	La idea no se puede llevar a cabo debido a que la tecnología necesaria no existe aún.



negocio y la tecnología utilizada, tienen relación de coherencia entre sí, y demuestran la factibilidad de su implementación.	para llevarla a cabo.	corto o mediano plazo.	mediano plazo. El grupo podría llevarla a cabo pero no explica cómo lo haría.	
<u>Solución novedosa en el contexto:</u> A través de esta dimensión se debe medir cuán novedosa es la solución propuesta. Evaluar si el equipo demuestra haber investigado si existen otras soluciones similares a las cuales les agrega un valor que la hace excepcional para solucionar el problema identificado.	Se presenta una idea o proyecto que aporte una solución a una problemática concreta en un contexto específico o que aporte algo novedoso a la industria. Se percibe la creatividad del proyecto o idea.	El equipo presenta una idea novedosa para el contexto y el equipo logra destacar su diferencial frente a soluciones similares	La solución propuesta ya existe de igual forma o similar. Y no se describe el diferencial frente a las soluciones ya existentes	La solución propuesta no demuestra ser novedosa para el contexto de la comunidad afectada.
<u>Potencial impacto social y/o ambiental:</u> Mediante esta dimensión se evalúa si la propuesta tiene impacto social y/o ambiental positivo en una comunidad determinada. Además, si el impacto potencial es medible/medido por el equipo a corto/mediano/largo plazo.	La propuesta tiene impacto social y/o ambiental positivo identificable en una comunidad determinada. Responde a necesidades reales y urgentes de la comunidad.	La propuesta tiene impacto social y/o ambiental positivo identificable en una comunidad determinada.	El impacto social y/o ambiental propuesto es muy limitado y de bajo alcance.	La propuesta no tiene impacto social ni ambiental.

IV. PREMIACIÓN Y GANADORES

Los alumnos de los equipos finalistas recibirán de regalo un cuaderno digital reutilizable. El equipo ganador -que será informado el día 5 de octubre, en el evento virtual- recibirá en concepto de premio un Kit Creativo Digital para la escuela, compuesto por una Pizarra Digital, un Lápiz 3D, Lentes VR, Ladrillos de Encastre de Realidad Aumentada y Cubo PleiQ Digital. Además, los alumnos miembros del equipo ganador recibirán Tablets. La entrega de los premios se realizará en la sucursal del Banco más cercana a la localidad en la que residan los alumnos. Los componentes mencionados del Kit Creativo Digital pueden ser modificados sin previo aviso.

V. ACEPTACIÓN DE LAS BASES Y CONDICIONES

El envío del formulario de inscripción en cualquiera de las formas establecidas en la presente, importa por parte del participante la aceptación de este Reglamento, y la



autorización para la publicación y difusión de sus datos e imágenes que el Organizador disponga al efecto (comprendiendo todas las modalidades de edición y reproducción existentes en la actualidad y las que pudieran existir en el futuro), en cualquier parte del mundo, a título gratuito y en forma exclusiva a efectos de publicitar el resultado de la Convocatoria.

VI. COMUNICACIONES

Todas las comunicaciones vinculadas al desarrollo de DESAFÍO BANCO PATAGONIA se realizarán a través del correo electrónico **hola@tekuoia.com**. De considerarlo necesario, los Organizadores podrán establecer las comunicaciones de manera telefónica. Los participantes se comprometen a otorgar información válida para realizar estas comunicaciones, quedando los Organizadores exentos de responsabilidad respecto de aquellas comunicaciones que, habiéndose remitido de manera oportuna, no fueran recibidas por tratarse de direcciones de correo o números telefónicos erróneos o desactualizados.

VII. ACEPTACIÓN

La inscripción en DESAFÍO BANCO PATAGONIA, así como la presentación de los proyectos y piezas subidas durante las distintas fases del desafío, constituye la aceptación por parte de los participantes de las Bases y Condiciones contenidas en el presente documento, así como de todas posibles modificaciones por parte de los Organizadores.

La aceptación de las presentes Bases y Condiciones implica el consentimiento de los participantes, para que los Organizadores utilicen sus datos (nombre, apellidos u otros que los participantes aporten), así como de su propia imagen (fotografía o video) y voz, para la difusión en medios y formas que se consideren pertinentes, con fines educativos y de promoción de los objetivos del desafío. La utilización de los datos, imagen o voz de los participantes anteriormente descritos no generará derecho a remuneración, compensación ni beneficio alguno.

VIII. RESPONSABILIDADES

Cuando circunstancias no imputables a los Organizadores ni previstas en las presentes Bases o que constituyan caso fortuito o fuerza mayor lo justifiquen, los Organizadores podrán suspender, cancelar o modificar la Convocatoria. En caso de modificación de la Convocatoria se publicarán en forma íntegra las nuevas Bases que así disponga en la Plataforma y en los medios que establezcan los Organizadores, sin que ello genere derecho alguno o reclamo por parte de los participantes. Los Organizadores no serán responsables de los daños y/o perjuicios que pudieran sufrir los participantes o



terceros en sus personas o bienes, con motivo de la suspensión, cancelación o modificación de la Convocatoria. Excepto aviso en contrario efectuado por los participantes en ocasión de su participación en la Convocatoria o con posterioridad a ello, se considerará que los participantes, por el hecho de participar en la Convocatoria, autorizan a los Organizadores a enviar información sobre los distintos concursos que llevan a cabo. Sin perjuicio de lo antes dispuesto, los Organizadores se reservan el derecho de modificar los plazos de las distintas etapas, así como también cualquier aspecto que a su criterio implique mejoras organizativas en la Convocatoria y sus procedimientos, dando previo aviso a los participantes por los medios previamente convenidos. Cualquier situación, conflicto o controversia derivada de la interpretación de las presentes Bases será dirimida por los Organizadores. Los Organizadores se reservan el derecho exclusivo de modificar, reemplazar, complementar y/o rectificar las presentes términos y condiciones, obligándose a difundir dichas modificaciones de manera que los participantes y usuarios tengan pleno conocimiento de ello.