



INDICE

- 1) Que es Sportgift?
- 2) Misión
- 3) Visión
- 4) Objetivos
- 5) Por qué nace Sportgift
- 6) 10 datos sobre la actividad física
- 7) Módulos del proyecto
- 8) Como funciona
- 9) Tecnología a emplear
- 10) Roadmap
- 11) Team
- 12) El ICO
- 13) Uso de los fondos
- 14) El token
- 15) Términos y condiciones
- 16) Políticas de privacidad
- 17) Redes Sociales

1) Que es Sportgift?

SportGift es un proyecto de software innovador que servirá para el monitoreo y registro de los ejercicios físicos realizados por los usuarios y a su vez para premiar a los mismos con regalos físicos por la finalización de retos deportivos.

Los retos deportivos dentro de la aplicación SportGift son metas que el usuario debe cumplir para lograr conseguir una premiación, como por ejemplo en la categoría deportiva Running un reto deportivo sería terminar una carrera de 10 kilómetros, otro reto podría ser tardar menos de 5 minutos por kilómetro recorrido, quemar 500 calorías en una carrera de 10 km, en el deporte de ciclismo hacer un circuito de 20 kilómetros y así en lo sucesivo. Cada reto deportivo culminado representa un premio físico que los usuarios podrán obtener al terminarlo.

Los premios físicos de los retos deportivos motivaran a los usuarios a ejecutarlos. Dichos premios serán configurados por empresas asociadas a nuestro sistema, que llamaremos empresas patrocinadoras, donde podrán darse a conocer a través de nuestra aplicación y realizar promociones de ofertas y productos.

Las empresas patrocinadoras configuraran los premios de los retos deportivos. La idea final es que la relación entre el usuario y las empresas patrocinadoras sea de ganar/ganar, entre más usuarios tenga la aplicación más será el rango de empresas creando retos y más viral se volverá la aplicación.



2) Misión

Ser un software que motive a los usuarios a realizar ejercicios físicos de forma regular a través del programa de retos y premiaciones, con el fin de contribuir en mejorar la salud integral y la calidad de vida de muchas personas.

3) Visión

Hacer que el sistema diseñado incentive que muchas personas alrededor del mundo se unan al uso de la aplicación sportGift motivadas por el programa de recompensas y con esto mejorar su salud y calidad de vida.

4) Objetivos

- Ser un software innovador y de calidad para el monitoreo de la actividad física
- Ser un software viral que inspire a las personas a realizar ejercicios de forma continua debido al programa de recompensas
- Ser un software de alcance global donde las empresas puedan usar este modelo de negocio usando nuestra aplicación.

5) Por qué nace Sportgift

Sportgift nace a través de una empresa de software asentada en el país suramericano de Ecuador, con el fin de diseñar y desarrollar una aplicación deportiva móvil para el monitoreo de los ejercicios físicos del usuario y obsequiar a los usuarios premios por la finalización de retos dentro de la aplicación; algo innovador que hasta ahora ninguna aplicación existente en el mercado ofrece. La idea es incluir a las empresas patrocinadoras quienes crearan los retos y a su vez se publicitaran dentro de la aplicación para permitir que los usuarios puedan ganar premios al culminar un reto usando la motivación como un factor importante en esta fórmula.

La **motivación deportiva** es lo que mueve al deportista a actuar en cada momento y está relacionada con el porqué de lo que hace.

Para que una persona inicie y sea persistente en la ejecución de una actividad deportiva, es importante que haya algo de satisfacción en ella. Debido a que se trata de una actividad dura que requiere esfuerzo y requiere motivación para realizarla.

Con la aplicación móvil SportGift se contribuirá a que más personas se unan a la realización de ejercicios físicos de forma monitoreada.



Según datos de la organización mundial de la salud.

La falta de actividad física es un factor de riesgo considerable para las enfermedades no transmisibles (ENT), como los accidentes cerebrovasculares, la diabetes y el cáncer. Son muchos los países en los que la actividad física va en descenso. En el ámbito mundial, el 23% de los adultos y el 81% de los adolescentes en edad escolar no se mantienen suficientemente activos.

Conseguir que la gente se mueva es una estrategia importante para reducir la carga de ENT, según se indica en el Plan de acción mundial de la OMS para la prevención y el control de las ENT 2013-2020, en el que se hace un llamamiento a reducir en un 10% la inactividad física de aquí a 2025, lo que también contribuirá a alcanzar los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

La OMS dispone de recomendaciones sobre la cantidad mínima de actividad para mejorar la salud en todos los grupos de edad, pero es importante ser consciente de que algo de actividad física siempre es mejor que nada. Las personas inactivas deben comenzar realizando pequeñas cantidades de actividad física como parte de su rutina diaria e incrementar gradualmente su duración, frecuencia e intensidad. Asimismo, los países y comunidades deben tomar medidas para ofrecer a las personas más oportunidades de mantenerse activas.



6) 10 datos sobre la actividad física

6.1) La inactividad física es el cuarto factor de riesgo más importante de mortalidad mundial

Un 6% de las muertes mundiales son atribuidas a la **inactividad** física. Solo la superan la hipertensión (13%) y el consumo de tabaco (9%), y la iguala la hiperglucemia (6%).

Además, la inactividad física es la principal causa de aproximadamente un 21–25% de los cánceres de colon y mama, un 27% de los casos de diabetes y un 30% de los casos de cardiopatía isquémica.

6.2) La actividad física regular ayuda a mantener un cuerpo sano

Las personas físicamente activas tienen:

- menor frecuencia de: cardiopatía coronaria, hipertensión arterial, accidente vasculares cerebrales, diabetes, cáncer de colon y mama, y depresión;
- menos riesgo de caídas y fracturas vertebrales o de la cadera;
- más probabilidades de mantener un peso saludable.

6.3) No hay que confundir la actividad física con el deporte

Se considera actividad física cualquier movimiento corporal producido por los músculos esqueléticos, con el consiguiente consumo de energía. Ello incluye los deportes, el ejercicio y otras actividades, tales como el juego, el caminar, las tareas domésticas, la jardinería o el baile.



6.4) La actividad física es beneficiosa, tanto si es de intensidad moderada como si es vigorosa

La intensidad se refiere al ritmo al que se realiza la actividad, es decir, *«el esfuerzo que uno pone en realizar la actividad»*.

La intensidad de las diferentes formas de actividad física varía según las personas. Dependiendo de la forma física de cada uno, algunos ejemplos de actividad física moderada serían caminar a paso ligero, bailar o realizar las tareas domésticas. Algunos ejemplos de actividad física vigorosa serían: correr, andar en bicicleta rápido, nadar rápido o mover grandes pesos.

6.5) El grupo de 5 a 17 años

Este grupo debería realizar al menos 60 minutos diarios de actividad física moderada o vigorosa. Si se superan esos 60 minutos se obtendrán más beneficios para la salud.

6.6) El grupo de 18 a 64 años

Los adultos de 18 a 64 años deberían realizar como mínimo 150 minutos semanales de actividad física de intensidad moderada, o 75 minutos de actividad física vigorosa, o alguna combinación equivalente de actividades moderadas y vigorosas. Todas las actividades deberían ser realizadas en periodos de al menos 10 minutos cada uno.



6.7) Los mayores de 65 años

Las principales recomendaciones para este grupo son las mismas que para el anterior. Además, los ancianos con escasa movilidad deben realizar actividades físicas para mejorar el equilibrio y evitar las caídas, al menos 3 días por semana. Cuando no puedan realizar la cantidad recomendada por problemas de salud, deben mantenerse tan activos como se lo permitan sus capacidades y su estado de salud.

6.8) Estas recomendaciones son pertinentes para todos los adultos sanos

A no ser que haya afecciones médicas que lo contraindiquen, estas recomendaciones se aplican a todas las personas, independientemente del sexo, raza, etnia o nivel de ingresos. Asimismo, se aplican a las personas con enfermedades no transmisibles crónicas no relacionadas con la movilidad, como la hipertensión o la diabetes, y también pueden ser válidas para los adultos con discapacidad.

6.9) Siempre será mejor hacer alguna actividad que ninguna

Las personas inactivas deben comenzar realizando pequeñas cantidades de actividad física, e incrementar gradualmente su duración, frecuencia e intensidad. Los adultos inactivos, ancianos o con limitaciones impuestas por su enfermedad obtendrán beneficios adicionales al aumentar su actividad.

Las embarazadas, las mujeres con partos recientes y las personas con problemas cardíacos pueden necesitar precauciones adicionales y tener que buscar asesoramiento médico antes de intentar alcanzar los niveles recomendados de actividad física.



6.10) Los entornos favorables y el apoyo de la comunidad pueden contribuir a aumentar la actividad física

Las políticas urbanas y medioambientales tienen un enorme potencial de incrementar la actividad física de la población. Algunos ejemplos de esas políticas consisten en velar por la accesibilidad y seguridad de la movilidad a pie, en bicicleta y con otras formas de transporte activo, o la existencia en las escuelas de instalaciones y espacios seguros para que los alumnos puedan realizar actividades físicas durante su tiempo libre.

7) Módulos del proyecto



El proyecto consistirá de 2 grandes módulos

1. La aplicación mobile sportgift

La aplicación podrá ser descargada en los dispositivos móviles como smartwatch, celulares, ipods, reproductores musicales. Con ella podrán interactuar los usuarios para monitorear su actividad deportiva y poder ganar premios terminando un reto deportivo. Estará disponible para los sistemas operativos Android y IOS.

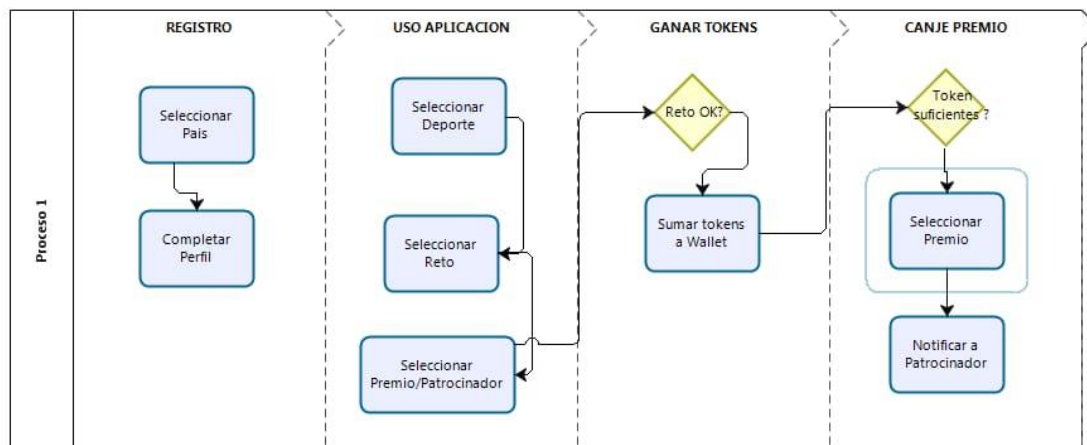
2. El backend para crear los retos deportivos.

El Backend será un sistema en entorno web para que las empresas patrocinadoras se registren, puedan crear los retos deportivos, configurar los premios y promociones y crear sus campañas publicitarias.



8) Como funciona

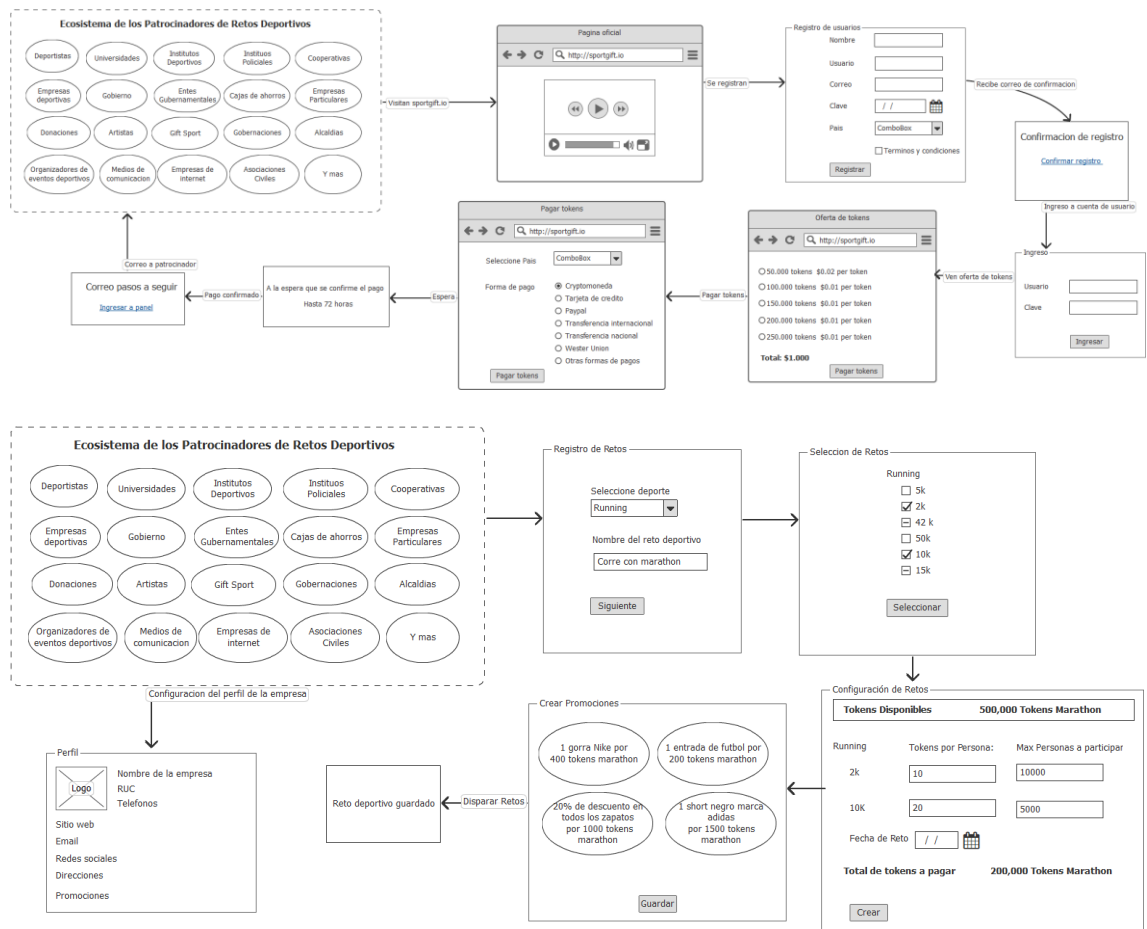
8.1) La aplicación móvil SportGift



Explicación:

- 8.1.1) El usuario se descarga la app a través de la tienda Apple Store para IOS o Play store para Android.
- 8.1.2) El usuario se registra dentro de la aplicación con su cuenta de Facebook o su correo electrónico. Luego la aplicación le pedirá al usuario los siguientes datos: email, password, nombre y país. Una vez registrado se le pedirá completar su perfil de usuario con sus datos físicos como edad, estatura, peso, género e inclusive avatar.
- 8.1.3) El usuario tendrá un menú de opciones donde podrá seleccionar el deporte a realizar como: running, caminata, ciclismo, montañismo, senderismo, etc.
- 8.1.4) Después que el usuario haya seleccionado el deporte podrá elegir el reto deportivo donde quiere participar para poder ganar algún premio.
- 8.1.5) Cuando el usuario termina el reto exitosamente, el premio se desbloquea y el usuario habrá ganado el reto.
- 8.1.6) El usuario podrá reclamar su premio a través de las condiciones impuestas por la empresa patrocinadora tales como las sedes, los horarios, periodos de tiempo para reclamar el premio, el número de tokens virtuales por premio etc.

8.2) El Backend para crear los retos



Explicación

8.2.1) Las empresas patrocinadoras podrán registrarse en nuestro portal <https://sportgift.io/signup>

8.2.2) Una vez que se registren podrán ingresar a su panel y adquirir un paquete de tokens virtuales que servirán para crear los retos deportivos y definir los costos de los premios a reclamar valorados en tokens.

8.2.3) Esos tokens virtuales podrán ser pagados a través de alguna forma de pago como Tarjeta de crédito, Criptomonedas, Paypal, Envíos internacionales, depósitos y transferencias bancarias.

8.2.4) Una vez que el pago sea procesado se le enviara un correo de aprobación a la empresa patrocinadora con una manual de instrucciones.

8.2.5) Con el saldo de tokens virtuales aprobados la empresa patrocinadora podrá configurar su perfil con todos sus datos, sedes, horarios, logotipo, fotos, mapas de ubicación, nombre, registro fiscal, redes sociales, pagina web, correos electrónicos.

8.2.6) La empresa patrocinadora podrá configurar un reto siguiendo los siguientes pasos:

a) Seleccionar el deporte, ejemplo: Running.

b) Seleccionar los retos deportivos por ejemplo: 10 Kilómetros, 5 Kilómetros, 500 Calorías quemadas, 4 Minutos por kilómetro, etc.

c) Asignar los tokens virtuales a cada reto. Por ejemplo: por finalizar una carrera de 10 Kilómetros se pagan 10 tokens por persona, por finalizar una carrera de 5 Kilómetros se pagan 5 tokens por persona, por quemar 500 calorías en una sesión deportiva 50 tokens serán pagados, por hacer 1 Kilómetro en 4 minutos se pagaran 15 tokens.

d) Designar el número de personas que podrán participar por cada reto configurado para así calcular el total de tokens a pagar.

8.2.7) Después de configurar los retos la empresa patrocinadora tendrá que crear una oferta o promoción que serán los premios que los usuarios se llevaran por la acumulación de los tokens. Esas promociones podrán llevar imágenes, enlaces y videos. Cada premio, oferta o promoción tendrá un costo en tokens virtuales, por tanto los usuarios deberán acumular esa cantidad de tokens requeridos para poder reclamar ese premio.

2.4) Y finalmente se guardaran esos datos dentro de la base de datos y el reto quedara bloqueado. La aplicación móvil SportGift poseerá un módulo para anunciar los próximos retos por venir; así se anunciaran los retos creados al menos 15 días antes de iniciarse y los usuarios puedan estar enterados de empezar y pre-suscribirse al mismo.

9) Tecnologías a emplear.

Estas serán algunas de las tecnologías que se usaran para el desarrollo de la plataforma SportGift: Angular JS, MongoDB, Amazon Web Services, Spring, Java EE, Hibernate, IOS Swift, Android, Kotlin, Services Restful, JQuery, entre otras.





10) Roadmap

➤ Q1 – 2018

- ✓ Definición del proyecto
- ✓ Investigación de mercado
- ✓ Reclutamiento del equipo

➤ Q2 -2018

- ✓ Creación del modelo de negocio
- ✓ Definición del funcionamiento de la app
- ✓ Creación de prototipos de las pantallas

➤ Q3 – 2018

- ✓ Definición de los aspectos legales
- ✓ Planificación del proyecto de desarrollo
- ✓ Investigación de formas de financiación

➤ Q4- 2018

- ✓ Definición de los cargos de la empresa
- ✓ Creación de la imagen del proyecto
- ✓ Creación de las redes sociales
- ✓ Preparación del Whitepaper

➤ **Q1 -2019**

- ✓ Lanzamiento del sitio web
- ✓ Inicio de la venta privada del token SPORTG
- ✓ Lanzamiento de campañas de marketing
- ✓ Inicio de la pre venta del token SPORTG

➤ **Q2 - 2019**

- ✓ Inicio del ICO de SportGift
- ✓ Integración de Gateways de pago.

➤ **Q3 - 2019**

- ✓ Finalización del ICO de SportGift
- ✓ Reporte de resultados del ICO de SportGift
- ✓ Lanzamiento del token en Exchanges
- ✓ Inicio del desarrollo del Backend de la plataforma

➤ **Q4 - 2019**

- ✓ Finalización del Backend de la plataforma SportGift
- ✓ Pruebas pilotos con empresas deportivas
- ✓ Inicio del desarrollo de la aplicación móvil SportGift
- ✓ Publicación del token SPORTG en nuevos Exchanges de mayor volumen

➤ **Q2- 2020**

- ✓ Finalización del desarrollo de la aplicación móvil SportGift
- ✓ Desarrollo de campañas de marketing
- ✓ Pruebas y mejoras de la aplicación
- ✓ Asociación con empresas y deportistas de talla mundial

➤ **Q3 -2020**

- ✓ Expansión del uso de la aplicación en varios países de Latinoamérica como Colombia, Argentina, Uruguay, Brasil, Perú.
- ✓ Lanzamiento de una campaña de marketing global.

➤ **Q4 -2020**

- ✓ Creación de una moneda con propio Blockchain con el mismo Supply.
- ✓ Realización del Swap de la moneda con ratio de 1:1
- ✓ Creación de Masternodes con pruebas de estaca

➤ **+ Futuro**

- ✓ Expansión del uso de la aplicación en más países de Latinoamérica y Estados Unidos.
- ✓ Mejoras de la interfaz gráfica y funcionamiento de la aplicación.
- ✓ Lanzamiento del token en la mayoría de los Exchanges disponibles.
- ✓ Lanzamientos de campañas de salud y marketing global.
- ✓ Asociación con organismos gubernamentales e internacionales de salud.

11) Team

El Equipo combina la pasión por los deportes, la experiencia en la industria y el historial comprobado en finanzas, desarrollo, marketing y software.

	Christian Domenech CEO Es un ingeniero de software talentoso, con más de 15 años de experiencia en el mundo de la informática desenvolviéndose en diferentes funciones de desarrollo de software hasta liderar proyectos de gran envergadura. Conocedor de una amplia gama de lenguajes de programación, frameworks y tecnologías. Actualmente tiene 4 años en el mundo de las criptomonedas desarrollando soluciones del blockchain tales como smart contracts, mineros y otros productos relacionados.	
<u>Facebook</u>	<u>Linkedin</u>	<u>Telegram</u>
<u>Twitter</u>	<u>Medium</u>	

	Edison Gudiño	
	Desarrollador APP Móvil	
	<p>Ingeniero de software con experiencia en proyectos de programación. Amplio conocimiento en desarrollo web y móvil con diferentes tecnologías, frameworks y lenguajes de programación. Apasionado por el desarrollo móvil, así como por la implementación de nuevas metodologías de desarrollo y patrones de diseño.</p>	
<u>Facebook</u>	<u>LinkedIn</u>	<u>Medium</u>

	<p>Amada Berrios</p> <p>PMP</p> <p>Ingeniero de sistemas, Project Manager Profesional certificada (PMP) con alta visión estratégica, más de 6 años de experiencia en dirección, planificación y seguimiento de proyectos de tecnologías de la información. Altamente orientada al logro, amante de nuevos desafíos y entusiasta de las nuevas tecnologías, habilidades comunicacionales avanzadas, trabajo en equipo y adaptable al cambio.</p>
<p><u>Facebook</u></p> <p><u>Twitter</u></p>	<p><u>LinkedIn</u></p> <p><u>Telegram</u></p>

	<p>Cristian Vera</p> <p>Marketing Manager</p> <p>Ex deportista de elite, conocedor de criptomonedas, manejo de comunicación en el ex Ministerio de la Política y Gad, Community Managen, Marketing y Publicidad. Sub Director de Marketing en Laboratorio Animalab S.A. Propietario de la Empresa Frutos del Mar. Coordinador de la Campaña de Reciclaje en la ciudad de Cuenca con el Ministerio de Educación y la empresa Tetrapak</p>
<p><u>Facebook</u></p>	<p><u>Twitter</u></p> <p><u>Instagram</u></p>

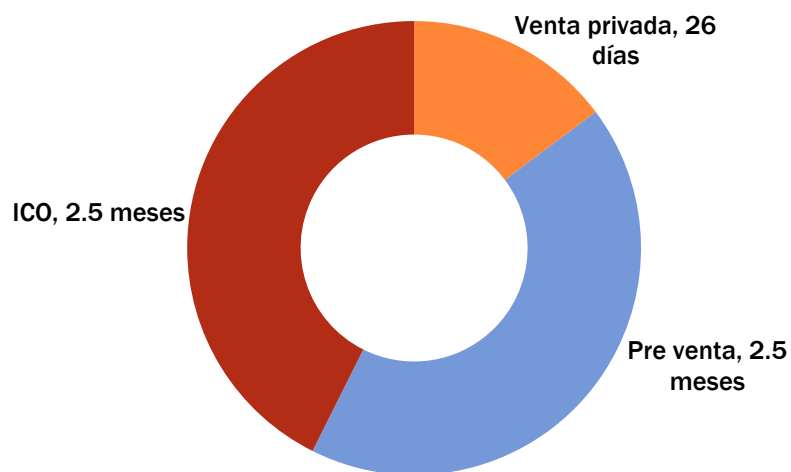
	<p>Miriangel Vargas</p> <p>Líder de Calidad de Software</p> <p>Ingeniero de Sistemas, certificada en SCRUM y en ISTQB, con 10 años de experiencia en el mundo de calidad de software, se ha desempeñado en importantes empresas trasnacionales, en el área de calidad, para distintos tipos de industrias: Telecomunicaciones, Banca, Finanzas y Manufactura, también es asesora de bienestar de empresas y personas naturales que desean vivir más saludable y en balance.</p>
<p><u>Facebook</u></p>	<p><u>LinkedIn</u></p>

	<p>Jordi Duran</p> <p>Programador Backend</p> <p>Ingeniero de sistemas con experiencia en el desarrollo de aplicaciones de escritorio, aplicaciones web y móviles, apasionado por el internet de las cosas y la inteligencia artificial y todas las nuevas tecnologías que permiten la automatización del proceso de negocio de las empresas.</p>
<p><u>Facebook</u></p>	<p><u>LinkedIn</u></p>

12) El ICO

La venta total del token tendrá una duración de 6 meses, el cual se dividirá en tres fases, 26 días de venta privada, 2 meses y medio de pre venta y 2 meses y medio de ICO.

Tiempo de duración



Tenemos una meta mínima de recaudación en dólares para emprender el proyecto.

Softcap: \$600.000 (Meta mínima)

Hardcap: \$3.000.000 (Meta máxima)

12.1) Detalles de la Venta Privada

Duración: 26 días

Total tokens a vender: 80 Millones de tokens

Precio: 0.01\$ por token

Bonos en la Venta privada:

Monto de compra	Bono
Minima 500\$	30%

12.2) Detalles de la Preventa

Duración: 2.5 meses

Total tokens a vender: 170 Millones de tokens

Precio: 0.03\$ por token

Referidos: 10%

Bonos en la Preventa:

Monto de compra	Bono
100\$ a 500\$	8%
600\$ a 1000\$	10%
1000\$ en Adelante	15%

12.3) Detalles del ICO

Duración: 2.5 meses

Total tokens a vender: 350 millones de tokens

Precio: \$0.05 por token

Referidos: 10%

Bonos en el ICO:

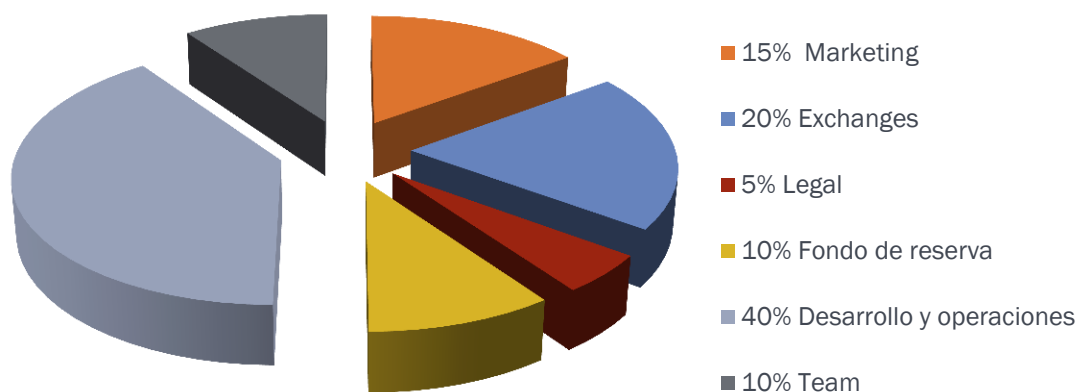
Monto de compra	Bono
100\$ a 500\$	8%
600\$ a 1000\$	10%
1000\$ en Adelante	15%

13) Uso de los fondos

Los fondos recaudados serán destinados y distribuidos de la siguiente manera:

- ✓ 15% SE USARA PARA EL MARKETING
- ✓ 20% PARA INGRESO A LOS EXCHANGES
- ✓ 5% LEGAL
- ✓ 10% FONDO DE RESERVA
- ✓ 40% DESARROLLO Y OPERACIONES
- ✓ 10% TEAM

Uso de los fondos



14) El token

Se crearan solamente 1.000.000.000 de tokens SPORTG y no se crearan más.

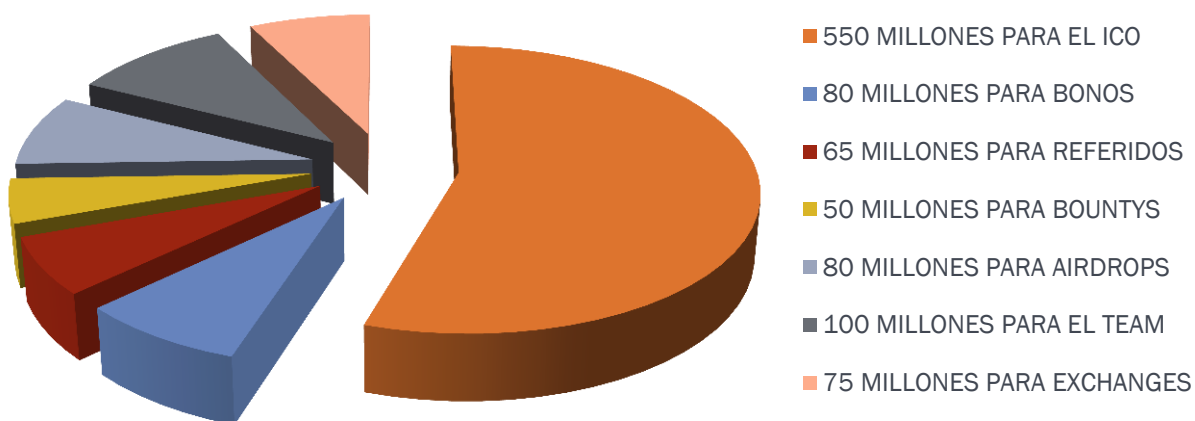
Plataforma	Ethereum
Estándar	ERC-20
Total Supply	1.000.000.000
Nombre	SportGiftToken
Símbolo	SPORTG
Decimales	18
Smart Contract	0x0d325b398288CCB6363cfDfc2f05AB1aFfF9C3fb

14.1) Distribución del token

Los 1.000.000.000 de tokens serán destinados y distribuidos de la siguiente forma:

- ✓ 80 MILLONES VENTA PRIVADA
- ✓ 170 MILLONES PREVENTA
- ✓ 350 MILLONES ICO
- ✓ 60 MILLONES PARA REFERIDOS
- ✓ 50 MILLONES PARA BOUNTYS
- ✓ 130 MILLONES PARA EL TEAM Y ABVISORS
- ✓ 70 MILLONES PARA AIRDROPS
- ✓ 90 MILLONES EXCHANGE AND PARTNERS

Distribucion del token



15) Términos y condiciones

Al comprar SPORTG tokens usted no se convierte en accionista ni participara en los beneficios económicos de la plataforma SportGift. Los miembros de la venta tanto privada como pública deben comprender el riesgo de comprar tokens de criptomonedas y deberán leer y aceptar este documento como requisito obligatorio antes de participar en dicho evento. El personal de SportGift está disponible para responder cualquier pregunta en support@sportgift.io y a través del grupo de telegram @sportgift.

Riesgo impositivo y regulatorio

El comprador del token deberá realizar su propia investigación para garantizar que la jurisdicción en la que operan cumpla con todas las leyes locales sobre criptomonedas, impuestos, valores y otras regulaciones.

Uso de los fondos recaudados

Los fondos recaudados en el ICO serán utilizados para el desarrollo de los productos ofrecidos en nuestro Whitepaper.

Descargo de responsabilidad

El sitio, los servicios y todo el contenido, la información y los materiales publicados o proporcionados por o a través del sitio o los servicios se proporcionan "tal como están" y "según disponibilidad", sin garantía de ningún tipo, expreso o implícita, incluyendo, entre otros, cualquier garantía de precisión o idoneidad para un propósito particular.

Al usar el sitio y / o los servicios, usted acepta usar su propio criterio, precaución y sentido común para verificar todo el contenido, información y materiales ofrecidos y acepta que cualquier uso que haga de dicho contenido, información o materiales que está a su alcance es a su propio riesgo.

Sobre el ICO

El ICO durara cinco meses y medio, el cual se dividirá en tres fases, 1 mes de venta privada, 2 meses y medio de preventa y 2 meses de ICO.

Se tienen estimados las cantidades de tokens para la venta privada en 80 millones de tokens, en 170 millones de tokens para la preventa y para el ICO en 350 millones de tokens, sin contar el número de token entregados por bonificaciones y referidos.

Los tokens que no se vendan en la preventa y en el ICO se quemaran, es decir se inutilizaran enviándolos a una Wallet Ethereum nula (0x0001).

Tenemos una meta mínima de recaudación para emprender el proyecto que es:

Softcap: \$600.000 (Meta mínima)

Hardcap: \$3.000.000 (Meta máxima)

Condiciones de participación en el ICO

SI DESPUES DE FINALIZADO EL ICO NO SE ALCANZA EL 50% DEL SOFTCAP (META MINIMA) ENTONCES NOS RESERVAMOS EL DERECHO DE NO DEVOLVER LOS FONDOS A LOS COMPRADORES DEL TOKEN QUE HASTA EL MOMENTO HAYAN.

16) Políticas de privacidad

El presente documento de Política de Privacidad establece los términos en que se usa y protege la información que es proporcionada por los usuarios al momento de utilizar nuestro sitio web <https://sportgift.io>. Estamos comprometidos con la seguridad de los datos de nuestros usuarios. Cuando le pedimos llenar los campos de información personal con la cual usted pueda ser identificado, lo hacemos asegurando que sólo se empleará de acuerdo con los términos de este documento. Sin embargo esta Política de Privacidad puede cambiar con el tiempo o ser actualizada por lo que le recomendamos y enfatizamos revisar continuamente esta página para asegurarse que está de acuerdo con dichos cambios.

Información que es recogida

Nuestro sitio web podrá recoger información personal por ejemplo: Nombre, información de contacto como su dirección de correo electrónica e información demográfica.

Uso de la información recogida

Nuestro sitio web emplea la información con el fin de proporcionar el mejor servicio posible y mejorar nuestros servicios. Es posible que sean enviados correos electrónicos periódicamente a través de nuestro sitio con ofertas especiales, nuevos productos y otra información publicitaria que consideremos relevante para usted o que pueda brindarle algún beneficio, estos correos electrónicos serán enviados a la dirección que usted proporcione y podrán ser cancelados en cualquier momento.

Cookies

Una cookie se refiere a un fichero que es enviado con la finalidad de solicitar permiso para almacenarse en su ordenador, al aceptar dicho fichero se crea y la cookie sirve entonces para tener información respecto al tráfico web, y también facilita las futuras visitas a una web recurrente. Otra función que tienen las cookies es que con ellas las web pueden reconocerte individualmente y por tanto brindarte el mejor servicio personalizado de su web.

Nuestro sitio web emplea las cookies para poder identificar las páginas que son visitadas y su frecuencia. Esta información es empleada únicamente para análisis estadístico y después la información se elimina de forma permanente. Usted puede eliminar las cookies en cualquier momento desde su ordenador. Sin embargo las cookies ayudan a proporcionar un mejor servicio de los sitios web, estás no dan acceso a información de su ordenador ni de usted, a menos de que usted así lo quiera y la proporcione directamente, visitas a una web . Usted puede aceptar o negar el uso de cookies, sin embargo la mayoría de navegadores aceptan cookies automáticamente pues sirve para tener un mejor servicio web. También usted puede cambiar la configuración de su ordenador para declinar las cookies. Si se declinan es posible que no pueda utilizar algunos de nuestros servicios.

Enlaces a Terceros

Este sitio web pudiera contener enlaces a otros sitios que pudieran ser de su interés. Una vez que usted de clic en estos enlaces y abandone nuestra página, ya no tenemos control sobre al sitio al que es redirigido y por lo tanto no somos responsables de los términos o privacidad ni de la protección de sus datos en esos otros sitios terceros. Dichos sitios están sujetos a sus propias políticas de privacidad por lo cual es recomendable que los consulte para confirmar que usted está de acuerdo con estas.

Control de su información personal

En cualquier momento usted puede restringir la recopilación o el uso de la información personal que es proporcionada a nuestro sitio web. Cada vez que se le solicite rellenar un formulario, como el de alta de usuario, puede marcar o desmarcar la opción de recibir información por correo electrónico. En caso de que haya marcado la opción de recibir nuestro boletín o publicidad usted puede cancelarla en cualquier momento.

SportGift LTDA no venderá, cederá ni distribuirá la información personal que es recopilada sin su consentimiento, salvo que sea requerido por un juez con un orden judicial.

Se reserva el derecho de cambiar los términos de la presente Política de Privacidad en cualquier momento.

17) Redes Sociales



<https://t.me/sportgift>



<https://medium.com/@sport.gift.io>



<https://github.com/sportgift>



<https://www.reddit.com/user/sportgift>



<https://www.instagram.com/sport.gift/>



<https://www.linkedin.com/in/sportgift/>



https://twitter.com/SportGift_io



+56953952457



<https://goo.gl/JTCR3N>



<https://bitcointalk.org/index.php?action=profile;u=2430584>

“Tienes que luchar para alcanzar tus sueños. Tienes que sacrificarte y trabajar duro para ello”.

Lionel Messi