

Términos y condiciones del servicio

El presente documento sirve de base para conocer los términos y condiciones por los cuales el prestatante del servicio (**Yoanel Aular**, bajo la marca *Liga de Falcón*) provee el servicio de comunicación digital al presente club mediante la representación de la persona que recibe y acepta estos términos y condiciones, que posee la capacidad de decidir sobre la institución en este aspecto.

1. Tabla comparativa de servicios

Tabla de servicios			
	Paquete "Hat-trick"	Paquete "Póker"	Paquete "Repóker"
<i>Auditoría</i>	Básica (<i>diagnóstico de una red social</i>)	A detalle (<i>diagnóstico de una red social + acciones propuestas + extra</i>)	Extendida (<i>diagnóstico de hasta 3 redes sociales + percepción de marca + acciones propuestas</i>)
<i>Calendario</i>	Para 2 categorías ¹	Para 4 categorías ¹ (<i>incluye propuestas de horarios y dinámicas</i>)	Para 8 categorías ¹ (<i>incluye propuestas de horarios y dinámicas + ideas de copywriting</i>)
<i>Acompañamiento</i>	Una sesión de 15 minutos en un horario comprendido ²	Dos sesiones de 15 minutos en un horario comprendido ²	Tres sesiones de 20 minutos en un horario comprendido ²
<i>Diseños⁴</i>	Incluye 2 diseños base + variantes ³ (<i>máximo 4 imágenes por unidad</i>)	Incluye 4 diseños base + variantes ³ (<i>máximo 6 imágenes por unidad</i>)	Incluye 6 diseños base + variantes ³ (<i>máximo 8 imágenes por unidad</i>)
<i>Número de revisiones de diseños</i>	Cada diseño base tiene 1 revisión sin coste	Cada diseño base tiene 2 revisiones sin coste	Cada diseño base tiene 2 revisiones sin coste
<i>Coste de diseño extra (cada unidad)</i>	10\$ (<i>incluye 1 revisión y máximo 4 imágenes</i>)	10\$ (<i>incluye 1 revisión y máximo 6 imágenes</i>)	10\$ (<i>incluye 1 revisión y máximo 8 imágenes</i>)
<i>Precio</i>	60\$	90\$	150\$
Fecha de actualización: 06/04/2026			

¹ Se refiere a las categorías que participarán en el torneo, por ejemplo sub-7, sub-8, sub-9, etc.

² El horario comprendido es entre 9:00 AM – 11:30 AM todos los días.

³ Se trata de cambios leves tomando el diseño base. Por ejemplo, los *matchdays* y/o alineaciones con cambios de fotografías y textos entre jornadas. Así sea un cambio pequeño se toma como variante.

⁴ Estos diseños pueden, pero no están limitados a ser: *matchdays* (anuncios de partidos), alineaciones, resultados intermedios, resultados finales, presentación de jugadores, presentación de patrocinadores, etc.

2. Hitos del proyecto

La estructura e hitos del proyecto son los siguientes:

1. **Inicio del proyecto:** coordinación y realización del 50% del pago inicial para marcar el proyecto como iniciado. Esto conlleva a empezar el trabajo de la auditoría previa y el calendario de contenidos con entrega en un tiempo de 2 a 3 días posteriores.
 - Es importante que comprenda que sin este 50% inicial no comienza el proyecto.
 - Tenga todos los archivos y documentos necesarios desde esta etapa, los cuales pueden ser: cronograma de competencia, fotografías de los atletas (para los próximos diseños) y referencias sobre la estética que desea (si no las tiene, se discutirá más adelante).
2. **Parte 1:** entrega y recepción de la auditoría y el calendario por la vía de su preferencia (WhatsApp, Telegram o correo). En este momento se discutirán los próximos diseños a realizar en base al calendario y las potencialidades detectadas en su perfil.
 - El calendario incluye una cantidad de formatos tomando en cuenta los diseños base que incluye su plan. También podría proponerse un formato extra que puede realizar por su cuenta o ser adquirido como un diseño extra del plan.
 - La auditoría sirve de base para tomar las decisiones respecto al calendario y como orientación futura por su parte.
3. **Parte 2:** diseño y ejecución de los gráficos más esenciales. Es decir, una vez acordado el calendario y trabajar en base a él, se procede a realizar los diseños necesarios para cumplir con la competencia, el orden será determinado por la urgencia de cada uno, por ejemplo, primero se diseña el *matchday* y luego el resultado final.
 - Aquí se describe la intención y estilo gráfico propuesto para el proyecto en base a la marca propia del club, la marca de la competencia y las referencias enviadas. Si necesita alguna consulta sobre las fotografías o preguntas acerca de este apartado será atendido/a y no se tomará como parte de la asesoría de su plan.
 - El tiempo que se le puede dedicar a este paso está completamente ligado al tiempo previo necesario antes de arrancar la competencia. Es por ello que se aconseja empezar el proyecto con al menos una semana de antelación.
 - Generalmente el primer diseño se enviará en un lapso de 24 horas y luego podría reducirse un poco este margen de tiempo.
4. **Parte 3:** seguimiento y desarrollo del proyecto. En este punto serán realizadas las variantes de los diseños base que tiene atendiendo a las fotografías enviadas y el cronograma propuesto y el propio de la competencia. La entrega de las variantes está sujeta al pago del 50% restante, el cual debe realizarse antes de completar la mitad del cronograma de la fase regular del torneo.
 - No está obligado/a a enviar todas las fotografías que se usarán en los diversos diseños, pero al enviarlas con tiempo es posible optimizar esta parte del proyecto.

- Importante aclarar que los diseños base cuentan como la primera imagen. Por ejemplo, si uno de esos diseños base son los *matchdays*, se podrá tener hasta 4 *matchdays* en el paquete #1.
 - Puede proponer qué atleta usar para determinados diseños.
5. **Cierre del proyecto:** en esta parte se le solicitará un breve testimonio acerca de su experiencia con el proyecto y los cambios percibidos sobre su imagen digital. Puede enviar este testimonio en el formato que prefiera y también abstenerse si así lo desea.

3. Alcance del proyecto

Los paquetes expresados están diseñados para durar entre 1-4 semanas, pero pueden extenderse hasta un máximo de 45 días continuos luego del inicio del proyecto (al enviar la auditoría y el calendario) o del inicio del torneo, lo que ocurra primero.

Una vez alcanzado el tiempo límite sin reanudación se dará por terminado de manera imprevista.

4. Métodos de pago

Se encuentran habilitados los siguientes métodos:

- Transferencia bancaria o pago móvil en bolívares.
- Binance Pay en USDT/USDC.
- Zinli para dólares digitales.

Aclaración: los precios expresados en \$ serán pagados en bolívares a la tasa publicada en el momento del pago por el Banco Central de Venezuela (BCV). Si paga mediante Binance Pay su equivalencia será directa (1:1).

5. Formatos y vía de entrega de archivos finales

Los archivos de los proyectos se entregan en los siguientes formatos:

- **Auditoría:** *formato PDF.*
- **Calendario:** *formato PNG o JPG.*
- **Diseños finales:** *formato PNG o JPG.*
- Acompañamiento vía WhatsApp o Telegram.

6. Política de reembolsos

Solo se realizan reembolsos a los proyectos sin empezar. El monto a devolver será de 95% por el método de pago original. No hay reembolsos para proyectos terminados de manera imprevista.

7. Propiedad intelectual sobre archivos finales

Usted es libre de utilizar los archivos resultantes del proyecto en cualquier medio o difundirlos de la manera que considere adecuada sin necesidad de mencionar ni acreditar directamente ni a Liga de Falcón ni a Yoanel Aular.

Aunque las menciones son agradecidas, no está obligado/a a ello.

De todas maneras se reserva el derecho de archivar y difundir parte del material resultante como trabajos previos y/o portafolio tanto de manera pública como privada. Esto incluye las fotografías y escudos/logos de su institución, sin afiliación más allá de la realización del proyecto.