



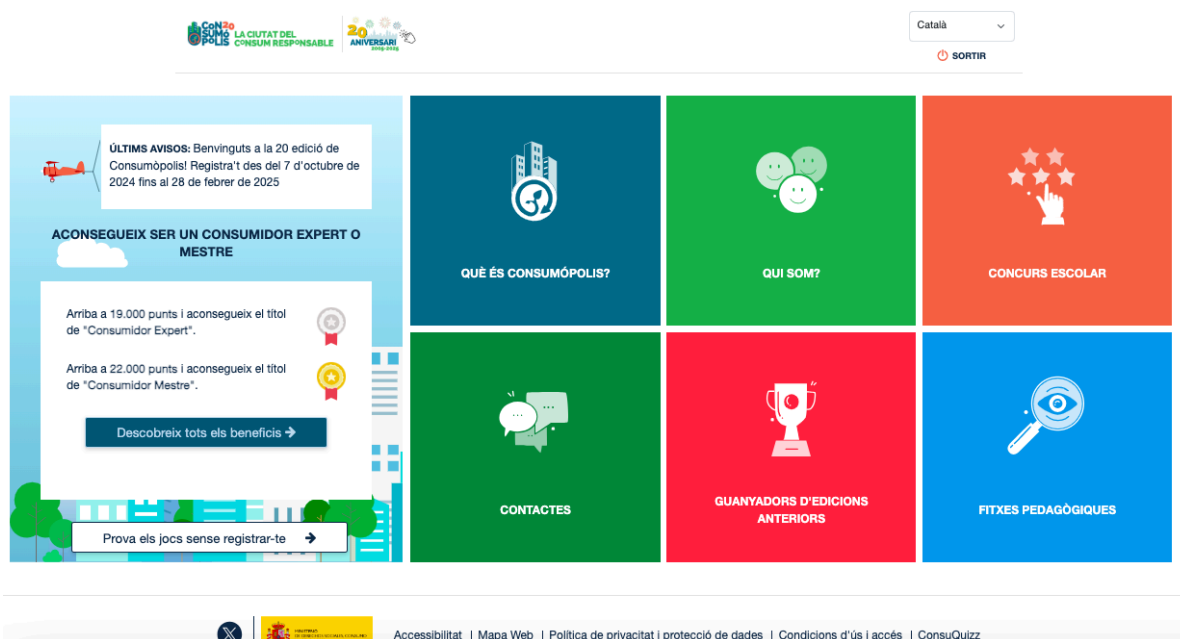
“SAPS EL QUE CONSUMEIXES?” UNEIX-TE A UN CONSUM MÉS CONSCIENT I SOLIDARI”

— Instruccions generals de participació —

Les activitats del concurs escolar 2024-2025 *Consumòpolis20*, amb el lema: **“Saps el que consumeixes? Uneix-te a un consum més conscient i solidari**, es desenvolupen a través del lloc web Consumòpolis, l'adreça del qual és <https://consumopolis.consumo.gob.es/>

En aquest document es detallen les instruccions generals per a la correcta utilització d'aquest lloc web com a suport virtual per al desenvolupament del concurs.

1. ACCÉS AL PORTAL



Imatge núm. 1: pantalla del portal principal de Consumòpolis

1.1 Selector d'idioma

Permet seleccionar l'idioma: castellà, català, valencià, gallec i euskera. Si no se selecciona cap idioma, per defecte s'obre en castellà. En cas que vulgui canviar l'idioma a la ciutat de Consumòpolis, també ho pot fer clicant al desplegable.

1.2 Què és Consumòpolis?

Vídeo de presentació de Consumòpolis. Durada: 2 minuts

1.3 Qui som?

Presentació de la Direcció General de Consum del Ministeri de Drets Socials, Consum i Agenda 2030 i dels organismes competents en Consum de les diferents comunitats autònomes.

1.4 Concurs escolar

Accés al concurs escolar. Veure l'apartat 2 d'aquest document.

1.5 Contacte

Permet accedir a l'adreça de correu electrònic de l'administració del concurs (consultas.consumopolis@consumo.gob.es) i enviar-li un correu electrònic per resoldre dubtes i incidències.

1.6 Guanyadors d'edicions anteriors

Permet visualitzar els treballs dels equips guanyadors de les darreres edicions de Consumòpolis.

Els resultats es poden filtrar segons els criteris següents: Nivell de premis (Nacional o Autonòmic); comunitat autònoma; Edició de Consumòpolis; Cicle escolar.

1.7 Fitxes pedagògiques

Permet accedir a les fitxes pedagògiques que donen suport als participants per respondre a les preguntes del concurs. Es poden consultar en línia i també descarregar i imprimir.

CONSUMÒPOLIS LA CIUTAT DEL CONSUM RESPONSABLE 20 ANIVERSARI

QUÈ ÉS QUI SOM? CONCURS ESCOLAR CONTACTES GUANYADORS FITXES PEDAGÒGIQUES CATALÀ SORTIR

FITXES PEDAGÒGIQUES

Aprèn tot el que desitges sobre el Consum Responsable a través d'aquestes completes fitxes.

Alimentació, estalvi energètic, seguretat en la compra de joguines o drets i deures dels consumidors són només alguns dels temes que pots trobar en aquest gran bagul didàctic que, a més, et permet fer una recerca per paraules clau.

Introdueix les paraules clau per a la cerca

- 1 Glosari alfabètic de termes [Ver ficha](#)
- 2 Concepte de persona consumidora: drets i deures [Ver ficha](#)
- 3 Definició i explicació dels termes que s'utilitzen en el llenguatge d'Internet i de les xarxes socials [Ver ficha](#)
- 4 La publicitat [Ver ficha](#)
- 5 Les marques i la publicitat [Ver ficha](#)
- 6 Telèfons mòbils [Ver ficha](#)
- 7 Prácticas abusivas en el comercio electrónico [Ver ficha](#)

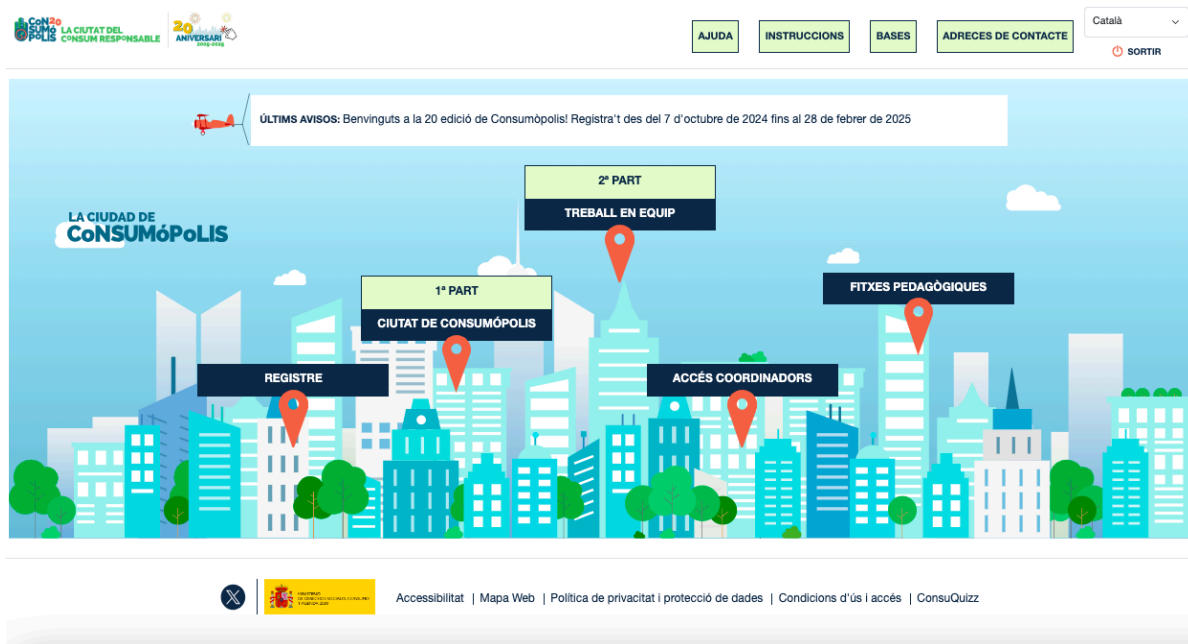
Imatge núm. 2: pantalla de la interfície d'accés a les fitxes pedagògiques

Hi ha disponible un cercador per paraules.

Com utilitzar el cercador?

- Si es busca una paraula, és important escriure-la correctament, ja que el cercador distingeix les paraules amb accent i sense (no importa si es fan servir majúscules o minúscules).
- Si es busquen dues o més paraules a la mateixa fitxa, les paraules s'escriuen al cercador separades pel signe "+", per exemple: piràmide + alimentació.
- Si es busquen dues o més paraules en fitxes diferents, s'escriuen les paraules separades per una coma, per exemple: aliment, alimentació.
- Si es busca un grup de paraules en un ordre determinat, les paraules s'escriuen entre cometes, per exemple: "fulls de reclamacions".

2. ACCÉS AL CONCURS



Imatge núm. 3: pantalla de la interfície de la pàgina principal del concurs

La pàgina principal del concurs consta de les següents seccions: AJUDA, INSTRUCCIONS, BASES, ADRECES DE CONTACTE, REGISTRE, 1a PART, 2a PART, ACCÉS A COORDINADORS, FITXES PEDAGÒGIQUES.

2.1. Ajuda

(Accessible a partir del 7/10/2024)

Permet descarregar un document d'ajuda ràpida que inclou *Preguntes freqüents i respostes* sobre diversos aspectes del concurs.

2.2. Instruccions

(Accessibles a partir del 7/10/2024)

Permet accedir a aquest document que explica detalladament com participar en el concurs.

2.3 Bases

(Accessibles a partir del 7/10/2024)

El concurs consta de dues fases de participació:

- Una fase autonòmica, organitzada pels organismes competents en Consum de cadascuna de les ciutats i comunitats autònomes, en la qual se seleccionaran els equips guanyadors per cada nivell de participació.
- Una fase nacional, organitzada per la Direcció General de Consum del Ministeri de Drets Socials, Consum i Agenda 2030 , en la qual participaran els equips que resultin guanyadors en cada ciutat i comunitat autònoma.

Aquesta secció permet accedir i descarregar els següents documents:

- **Bases del concurs escolar Consumòpolis** https://consumopolis-pre.consumo.gob.es/sites/default/files/concurso/2024/Bases_Reguladoras_BOE-A-2021-15579.pdf, que regulen la participació i concessió dels premis.
- **Resolució de convocatòria del concurs escolar 2024-2025 Consumòpolis20**, https://consumopolis-pre.consumo.gob.es/sites/default/files/concurso/2024/C20_Convocat_Nacional.pdf que regula la convocatòria nacional dels premis.
- **Bases autonòmiques o resolució de convocatòria del concurs escolar 2024-2025 Consumòpolis20**, que regulen la participació en el seu àmbit territorial i la convocatòria dels premis autonòmics a les comunitats autònomes organitzadores del concurs.

Important: Per procedir al registre dels equips i realitzar les dues parts del concurs, no és necessari que s'hagin publicat les bases o convocatòries autonòmiques. En el cas que alguna comunitat o ciutat autònoma no les publiqui abans de la finalització de la segona part, els equips han de seguir les indicacions de les Bases Generals del concurs, aquestes Instruccions Generals de participació, i la convocatòria nacional. En aquesta convocatòria s'estableix que les Comunitats Autònomes de Cantàbria i Catalunya i les Ciutats Autònomes de Ceuta i de Melilla són territoris no organitzadors del concurs, i es defineixen les seves instruccions de participació.

2.4 Adreces de contacte

(Accessibles a partir del 7/10/2024)

Permet descarregar un document amb les dades de contacte de la Direcció General de Consum del Ministeri de Drets Socials, Consum i Agenda 2030 i dels òrgans competents en matèria de consum de les comunitats autònomes i ciutats organitzadores del concurs.

2.5 Accés coordinadors (Accessible a partir del 7/10/2024)

Professor:
Centre: C1
Localització:
Comunitat: C

[Edita el perfil](#)

[Document d'autorització](#)

Per participar en la segona part del concurs, el personal docent ha de disposar de l'autorització dels pares o tutors legals dels menors de 14 anys i de l'autorització dels majors de 14 anys.

En la segona part del concurs, els cinc components de l'equip han de realitzar una newsletter o butlletí informatiu des de la pròpia pàgina de Consumòpolis.

Llegeix amb atenció les instruccions en accedir a la newsletter.

ELS MEUS EQUIPS

Per accedir a les dades de l'equip, feu clic al nom de l'equip

Equipo	Part 1	Part 2	Ficha virtual	
Equipo 1	0%	✘	No	Modificar equip

Imatge núm. 4: pantalla del panell del coordinador

Permet al personal docent coordinador consultar les dades completes dels seus equips i de l'alumnat que els integren: noms, usuaris i contrasenyes, així com altra informació d'interès sobre la participació en el concurs de cadascun d'ells: puntuació i progrés en el concurs.

Per accedir a aquesta informació cal introduir l'adreça de correu electrònic i la contrasenya personal que el personal docent coordinador hagi establert prèviament en el registre.

2.6 Registre (Accessible del 7/10/2024 al 28/2/2025)

CREA UN NOU COMPTA COORDINADOR

Instruccions de registre del coordinador

Per participar a Consumòpolis cal que una persona docent del centre educatiu es registri com a coordinador. Per fer-ho, heu de cobrir les dades del formulari de registre. Per afegir el col·legi ha de localitzar-lo amb el codi postal, en cas que el codi no es mostri al selector de Col·legi, ha de donar-lo d'alta.

Un cop es creï el compte, la persona que es registra rebrà un correu electrònic amb més instruccions a l'adreça de correu electrònic facilitada durant la creació.

Adreça de correu electrònic *

L'adreça de correu electrònic no es fa pública. Només s'utilitzarà si cal que us poseu en contacte amb el vostre compte o si heu activat la notificació

Nom d'usuari *

Es permeten alguns caràcters especials, incloent-hi l'espai, el punt (.), el guió (-), l'apòstrof (') i el símbol @.

▼ PERFIL

Nom *

Primer cognom *

Segon cognom

Imatge núm. 5: Pantalla de la interfície de registre del coordinador

Per participar a Consumòpolis és necessari que un docent del centre educatiu s'hi registri com a coordinador. Per fer-ho, ha de cobrir les dades del formulari d'inscripció.

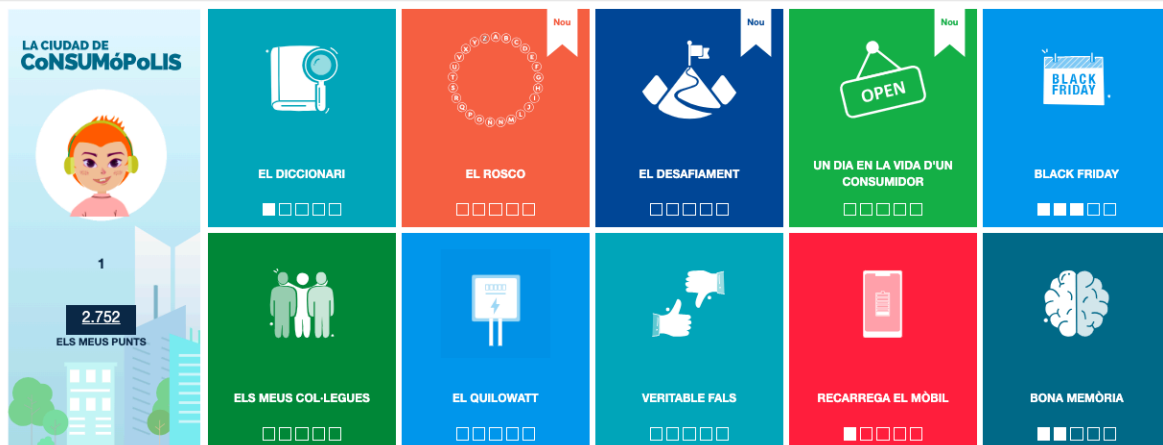
Per afegir l'escola l'ha de localitzar amb el codi postal; en cas que el codi no aparegui en el selector d'Escola, l'ha de donar d'alta.

Un cop creat el compte, la persona que es registri rebrà un correu electrònic amb més instruccions a l'adreça electrònica proporcionada durant la creació.

El coordinador pot tenir accés amb les seves credencials a la primera part del concurs i a cadascuna de les proves, sense que la puntuació obtinguda es tingui en compte en el Concurs.

2.7 Primera part: Ciutat de Consumòpolis

(Accessible del 7/10/2024 al 25/3/2025)



Imatge núm. 6: pantalla d'accés a les 10 proves (part 1) i al vestidor

Permet accedir a les deu proves proposades en el concurs per la ciutat virtual de Consumòpolis. Per poder accedir-hi, cal registrar-s'hi prèviament.

Les noves proves EL DESAFIAMENT, LA ROSCA i UN DIA EN LA VIDA D'UN CONSUMIDOR obriran el seu accés a partir del 07/11/2024

2.8 Segona part: Treball en equip

(Accessible del 7/11/2024 al 4/4/2025)

Informació general sobre el treball en equip i accés a les instruccions per fer el treball.

2.9 Segona part: Exposició dels treballs

(Accessible a partir del 11/4/2025)

Tots els treballs s'exposen a la pàgina web <https://consumopolis.consumo.gob.es/>, i poden ser visualitzats pels alumnes dels equips que han participat en la segona part del concurs.

La cerca dels treballs es pot realitzar segons els criteris següents: Nivell de participació o comunitat autònoma.

2.10 Accés a coordinadors

(Accessible del 7/10/2024 al 4/4/2025)

Accés al panell coordinador, que permet

- Donar d'alta un equip
- Accedir a les dades dels equips registrats, modificar-ne les dades, pujar els treballs de la part 2 (validar el treball que els alumnes han elaborat i descarregar la fitxa virtual).

2.11 Fitxes pedagògiques

Permet accedir a les fitxes pedagògiques que donen suport als participants per respondre a les preguntes del concurs. Es poden consultar en línia i també descarregar i imprimir.

3. REGISTRE

(Accessible del 7/10/2024 al 28/2/2025)

3.1. Registre dels equips

Per participar en Consumòpolis és necessari que el personal docent coordinador registri els equips participants. Des de la pàgina d'inici accedir a Concurs escolar >> Registre.

Cada equip ha d'estar compost per **cinc alumnes** matriculats o matriculades en cursos d'un mateix nivell de participació i ha d'estar coordinat per un docent del centre educatiu (vegeu l'article 2 de les Bases reguladores del Concurs escolar Consumòpolis). Un alumne/a no pot estar inscrit en més d'un equip.

3.2. Dades necessàries per al registre

En la inscripció es faciliten les dades identificatives del personal docent coordinador, del centre educatiu i dels components de cada equip.

El personal docent coordinador ha d'emplenar el formulari amb les dades sol·licitades. Els camps amb * són obligatoris.

Un cop emplenat el codi postal, apareixeran els centres donats d'alta en el sistema relacionats amb aquest codi. Si l'escola no està en el sistema, se'n pot crear una seleccionant "Crear nova escola".

Quan s'hagin completat les dades, el personal docent coordinador ha de prémer el botó "Crear nou compte". Rebrà un correu electrònic per completar el registre i establir la contrasenya a través d'un enllaç d'inici de sessió únic.

En fer clic a l'inici de sessió, es mostra el perfil creat i els camps per establir la contrasenya.

Emplenar la contrasenya, confirmar la contrasenya i Desar. També es pot seleccionar l'idioma per defecte.

A continuació, el coordinador pot donar d'alta els equips.

El personal docent coordinador pot accedir i modificar les dades d'inscripció dels seus alumnes en qualsevol moment. El cycle escolar no es podrà modificar en cas que algun alumne hagi començat a jugar. Per causes de força major, un membre de l'equip o el docent coordinador, si escau, pot ser substituït per un altre, prèvia acceptació per part de l'organització, que ha de donar les instruccions necessàries per procedir a la inscripció del nou membre o del coordinador de l'equip.

En els noms dels equips, contrasenyes o usuaris no es poden utilitzar paraules malsonants, insults, ni termes ofensius. L'incompliment de qualsevol d'aquests requisits comporta la desqualificació immediata de l'equip.

3.3 Acceptació de les Bases i política de privacitat

Per poder completar el registre, el personal docent coordinador i cadascun dels components de l'equip han de declarar expressament que han llegit i accepten les Bases reguladores, la Política de Privacitat i la Política de protecció de dades, marcant les caselles habilitades a aquest efecte al final de la zona d'inscripció.

3.4 Confirmació del registre

Una vegada completat el registre de cada equip, el personal docent coordinador rep per correu electrònic la confirmació de la inscripció de l'equip, que ha de validar per la mateixa via.

4. PRIMERA PART: CIUTAT DE CONSUMÒPOLIS

(Es pot realitzar del 7/10/2024 al 25/3/2025)

4.1 Identificació per a l'accés a les proves

LA CIUDAD DE CONSUMÓPOLIS

Ciutat de Consumòpolis

Identificació

S'accedeix a la Ciutat de Consumòpolis de manera individual, com a alumne registrat

Al·les *

Contrasenya *

Inicia sessió

Accessibilitat | Mapa Web | Política de privacitat i protecció de dades | Condicions d'ús i accés | ConsuQuiz

Imatge núm. 7: pantalla d'identificació

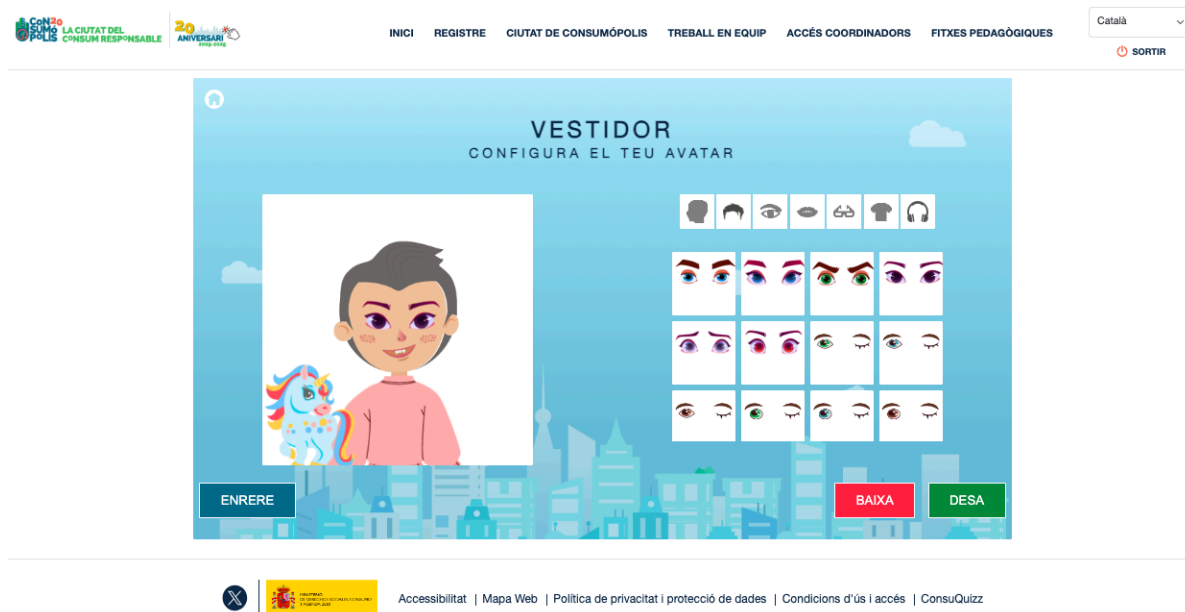
S'accedeix a la ciutat virtual de Consumòpolis de manera individual, com a concursant registrat. Si el concursant accedeix per primera vegada a les proves de la primera part, ha de:

1. Introduir l'usuari i la contrasenya que li ha facilitat el professor. En cas que no se'n recordi, el docent professor hi té accés, a més de la possibilitat de modificar les dades si es vol.

2. Configurar el seu personatge al vestidor.

Una vegada identificat el concursant, s'obre una pantalla que permet accedir a les eines del concurs i a les proves.

4.2 Vestidor / Personatge virtual



Imatge núm. 8: pantalla del vestidor (personatge virtual de l'alumnat)

Cadascun dels membres de l'equip ha de configurar un personatge virtual per al qual disposa d'un vestidor, al qual pot accedir un cop s'hagi identificat. Aquest personatge el representa durant totes les proves a la ciutat virtual i també apareix a la classificació final, juntament amb el seu nom d'usuari i el dels altres components de l'equip. Per preservar el seu anonimats, els participants apareixen en tot moment al lloc web amb el seu nom d'usuari.

4.3 Interfície d'accés a les proves

La ciutat virtual de Consumòpolis té deu proves que l'alumnat ha de realitzar. No hi ha cap ordre concret; l'alumnat pot accedir a les proves en l'ordre que vulgui.

Per completar la primera part, és necessari que l'alumnat puntuï en cadascuna de les deu proves: "BONA MEMÒRIA", "DICCIONARI", "BLACK FRIDAY", "ELS MEUS COL·LEGUES", "EL DESAFIAMENT", "UN DIA EN LA VIDA D'UN CONSUMIDOR", "VERTADER FALS", "EL QUILOWATT", "LA ROSCA DE CONSUMÒPOLIS" I "RECARREGA EL MÒBIL".

IMPORTANT: l'alumnat pot tornar a entrar a les proves tantes vegades com vulgui per millorar la seva puntuació i, per tant, la del seu grup.

La puntuació màxima total per alumne o alumna i per prova és de 2.500 punts.

La puntuació màxima total per alumne o alumna en finalitzar la primera part és de 25.000 punts.

Els quadrats que apareixen a la vinyeta d'accés a cadascuna de les proves simbolitzen la puntuació obtinguda en la prova.

- 0 quadrats si la puntuació és 0.
- 1 quadrat si la puntuació està entre 1 i 500 punts (inclusivament).
- 2 quadrats si la puntuació és > 500 punts.
- 3 quadrats si la puntuació és > 1.000 punts.
- 4 quadrats si la puntuació és > 1.500 punts.
- 5 quadrats si la puntuació és > 2.000 punts.

4.4 Detall de cada prova

NOM DE LA PROVA	EL DESAFIAMENT
DESCRIPCIÓ	<p>La prova consisteix en un desafiament en diferit entre 2 jugadors.</p> <p>Un jugador pot desafiar qualsevol altre jugador del mateix nivell escolar. Compte: no es pot desafiar un jugador del mateix centre escolar. El jugador que aconsegueix més punts en la prova guanya el desafiament.</p> <p>Per iniciar el desafiament, el jugador (A) ha de cercar un adversari (jugador B) El cercador mostra els jugadors del mateix nivell escolar.</p> <p>Una vegada identificat el contrincant, el jugador A realitza una partida i contesta a 5 preguntes en el menor temps possible.</p> <p>En aquest moment el jugador A no sap si ha encertat ni la puntuació. S'envia un missatge al jugador B</p> <p>El jugador B rep un missatge en la seva interfície de joc i ha de contestar si accepta o rebutja el desafiament. Si el cancel·la, s'envia una comunicació al jugador A indicant que el desafiament ha estat cancel·lat. Si l'accepta, ha de contestar a les mateixes 5 preguntes en el menor temps possible.</p> <p>A partir d'aquest moment el jugador B descobreix la seva puntuació i la del jugador A, i si ha guanyat o no el desafiament.</p> <p>El jugador A rep un missatge que li indica el resultat del desafiament.</p>
PUNTUACIÓ	<p>Puntuació d'un desafiament: cada encert permet guanyar 50 punts, un desafiament permet guanyar un màxim de 250 punts.</p> <p>Guanya el desafiament el jugador que aconsegueix més punts. En cas d'empat guanya el jugador que ha contestat</p>

	<p>en el menor temps (suma dels temps de resposta a les 5 preguntes).</p> <p>Puntuació en la prova; Un jugador pot llançar tants desafiaments com vulgui. Per a la puntuació en la prova, només es tindrà en compte els deu desafiaments guanyats amb més puntuació.</p>
NOM DE LA PROVA	DICCIONARI
DESCRIPCIÓ	<p>El concursant ha de recompondre unes paraules tallades en dues parts. Per fer-ho, ha de clicar a la primera part de la paraula i, a continuació, a la segona part. El joc proposa cinc nivells de dificultat.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nivell 1: 1 paraula tallada / Temps límit: 7 segons. • Nivell 2: 2 paraules tallades / Temps límit: 15 segons. • Nivell 3: 4 paraules tallades / Temps límit: 1 minut. • Nivell 4: 7 paraules tallades / Temps límit: 1 minut i 30 segons. • Nivell 5: 11 paraules tallades / Temps límit: 2 minuts i 30 segons. <p>Per superar cada nivell, el concursant ha de recompondre totes les paraules i encertar una pregunta (tres respostes possibles). Si falla, s'acaba la partida.</p>
PUNTUACIÓ	La puntuació depèn del nombre de paraules que el concursant hagi recompost: 100 punts / paraula.
NOM DE LA PROVA	VERTADER FALS
DESCRIPCIÓ	<p>El concursant ha de respondre "Vertader" o "Fals" a una sèrie d'afirmacions. Si encerta, avança un escaló i si falla, torna al punt de partida. Com més avança, més difícil és la pregunta.</p> <p>Per puntuar en aquesta prova, el jugador disposa de 90 segons, i ha d'encertar cinc preguntes seguides.</p>
PUNTUACIÓ	<p>2000 + bonificació de temps. La bonificació de temps=500 x (% del temps no utilitzat).</p> <p>Exemple: Si encerta les dues primeres, falla la tercera i encerta les altres cinc afirmacions, i triga un total de 60 segons, la seva puntuació és: 2167 punts. Detall de càlcul= 2000 + (500 x (90-60/90)).</p>

NOM DE LA PROVA	BONA MEMÒRIA
DESCRIPCIÓ	<p>El concursant pot triar entre 5 nivells de tauler amb un nombre de caselles i un nombre de punts diferents:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 16 caselles: pot guanyar fins a 100 punts. - 20 caselles: pot guanyar fins a 200 punts. - 25 caselles: pot guanyar fins a 300 punts. - 30 caselles: pot guanyar fins a 600 punts. - 36 caselles: pot guanyar fins a 1.200 punts. <p>El concursant tria un nivell. Apareixen diverses icones en un tauler. Després d'un segon, les icones desapareixen. El concursant ha d'indicar amb el dit o el ratolí on es troben les icones. Per localitzar les icones, disposa d'un màxim de 30 segons.</p> <p>Comodí: Un botó "C" permet visualitzar les icones durant dos segons. El comodí només es pot utilitzar una vegada. Si el concursant fa servir el botó "C", només pot guanyar la meitat dels punts.</p> <p>Si encerta, guanya els punts indicats. Però, si falla, perd tots els punts acumulats en aquesta partida.</p> <p>Per continuar, el concursant ha de contestar una pregunta i encertar la resposta. Només té un intent.</p>
NOM DE LA PROVA	UN DIA EN LA VIDA D'UN CONSUMIDOR
DESCRIPCIÓ	<p>Un consumidor conta el seu dia a través de fotos que ha fet des del seu mòbil i àudios.</p> <p>El jugador visualitza la pantalla del mòbil del consumidor. Després d'una primera sèrie de fotos i àudios apareix una pregunta amb 3 respostes possibles. El jugador ha de seleccionar una resposta. Segons la resposta elegida apareix una foto i un àudio.</p> <p>Al llarg de la prova el jugador ha de contestar a 5 preguntes.</p>
PUNTUACIÓ	Si el jugador encerta una pregunta, obté 500 punts; si falla, 0 punts. La puntuació màxima de la prova és 2.500 punts.
NOM DE LA PROVA	BLACK FRIDAY

DESCRIPCIÓ	<p>El concursant ha de traçar (amb el dit o el ratolí) el recorregut fins a la samarreta evitant les males ofertes i aprofitant-ne la bona, que en aquest moment no són visibles.</p> <p>Si passa per damunt d'una oferta enganyosa, s'acaba la partida.</p> <p>Si passa per damunt de la bona oferta, obté una bonificació en la seva puntuació.</p> <p>Per localitzar les icones, disposa d'un màxim de 30 segons.</p> <p>Comodí: el botó "C" permet veure durant un segon les icones (bona oferta i ofertes enganyoses). Només pot utilitzar el comodí dues vegades.</p> <p>El joc té diferents nivells.</p> <p>Per passar d'un nivell a un altre, el concursant ha d'encertar una pregunta relacionada amb l'etiquetatge de la roba, les ofertes, les promocions, els descomptes, les rebaixes i la compra de la roba.</p>
PUNTUACIÓ	<p>La puntuació depèn del temps que es triga a descobrir les icones, si es passa per damunt de la bona oferta i el nivell superat:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nivell 1 superat: 300 punts + 100 punts si passa per damunt de la bona oferta + Bonificació de temps: 100 punts x (% temps no utilitzat). • Nivell 2 superat: 600 punts + 200 punts si passa per damunt de la bona oferta + Bonificació de temps: 200 punts x (% temps no utilitzat). • Nivell 3 superat: 900 punts + 300 punts si passa per damunt de la bona oferta + Bonificació de temps: 300 punts x (% temps no utilitzat). • Nivell 4 superat: 1200 punts + 400 punts si passa per damunt de la bona oferta + Bonificació de temps: 400 punts x (% temps no utilitzat). • Nivell 5 superat: 1500 + 500 punts si passa per damunt de la bona oferta + Bonificació de temps: 500 punts x (% temps no utilitzat).
NOM DE LA PROVA	ELS MEUS COL·LEGUES

DESCRIPCIÓ	<p>El concursant ha de memoritzar les cares dels seus nous companys de classe. No hi ha límit de temps.</p> <p>A continuació, el concursant ha de decidir si la foto que se li mostra és la d'un dels seus companys de classe. Té 3 segons per decidir-se. Si falla, s'acaba la partida.</p> <p>La prova inclou 5 nivells de dificultat. Entre cada nivell, el concursant ha d'encertar una pregunta. Si falla, el concursant continua però no puntua.</p> <p>Núm. de cares a cada nivell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nivell 1: 12 • Nivell 2: 16 • Nivell 3: 20 • Nivell 4: 28 • Nivell 5: 44
PUNTUACIÓ	La puntuació final depèn del nombre d'encerts a les preguntes.
NOM DE LA PROVA	LA ROSCA DE CONSUMÒPOLIS
DESCRIPCIÓ	<p>La prova consisteix a fer la volta a la rosca en el menor temps possible, sense cometre errors i dins del temps establert (150 segons).</p> <p>El jugador ha d'endevinar una sèrie de paraules que apareixen per ordre alfabètic.</p>
PUNTUACIÓ	<p>Per cada paraula, si el jugador encerta, guanya 80 punts; si falla, perd -20 punts, si passa paraula 0 punts.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si el jugador supera el temps límit, finalitza la partida. - Si el jugador aconsegueix completar la rosca abans del temps límit, aconsegueix una bonificació proporcional al temps utilitzat: Bonificació = 500 punts x (% de temps restant). <p>Exemple: Un jugador completa la rosca en 100 segons i encerta 20 paraules: aconsegueix 20x80 punts + (500 x (% de temps restant))</p> <p>% de temps restant= (150-100)/150= 33%. Puntuació del jugador = 1.600 + (500 x 33%) = 1.767 punts.</p>
NOM DE LA PROVA	RECARREGA EL MÒBIL

DESCRIPCIÓ	<p>El concursant ha de passar el telèfon mòbil pels punts de càrrega en l'ordre indicat. Si toca les icones "Xarxes socials", "Vídeo", "Trucada" o "Geolocalització", baixa el nivell de la bateria. Si el nivell de la bateria arriba a 0, s'acaba la partida.</p> <p>La prova consta de 5 nivells. Per superar el nivell, el concursant ha de passar per tots els punts de càrrega en l'ordre indicat i encertar la pregunta.</p>
PUNTUACIÓ	<p>La puntuació depèn del nivell assolit i del temps emprat pel concursant en l'últim nivell superat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nivell 1 superat*: 400 punts + bonificació de temps: 100 punts x (% temps no utilitzat**). • Nivell 2 superat: 800 punts + bonificació de temps: 200 punts x (% temps no utilitzat). • Nivell 3 superat: 1.200 punts + bonificació de temps: 300 punts x (% temps no utilitzat). • Nivell 4 superat: 1.600 punts + bonificació de temps: 400 punts x (% temps no utilitzat). • Nivell 5 superat: 2.000 punts + bonificació de temps: 500 punts x (% temps no utilitzat). <p>*Nivell superat: El nivell se supera quan el concursant aconsegueix passar per tots els punts de càrrega en el temps límit.</p> <p>**Temps no utilitzat: (Temps màxim del nivell: temps que triga el jugador a passar per tots els punts de càrrega) / temps màxim de nivell. (Només es té en compte el temps de l'últim nivell superat)</p> <p>Exemple de puntuació per a un jugador que falla en el NIVELL 4 (supera el temps màxim)</p> <p>Temps del jugador per apagar els llums del NIVELL 3: 75 segons</p> <p>% de temps no utilitzat: $(120 - 75) / 120 = 37,5\%$</p> <p>PUNTS: $1.200 + (300 \times 37,5\%) = 1.312,5$</p>
NOM DE LA PROVA	EL QUILOWATT
DESCRIPCIÓ	<p>La prova consta de 5 nivells. El concursant ha d'associar cada objecte al seu temps d'ús amb un quilowatt. Per passar de nivell, ha d'associar correctament tots els objectes al seu temps d'ús i encertar la pregunta.</p>

PUNTUACIÓ	<p>La puntuació depèn del nivell assolit i del temps emprat pel concursant en l'últim nivell superat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nivell 1 superat*: 400 punts + bonificació de temps: 100 punts x (% temps no utilitzat**). • Nivell 2 superat: 800 punts + bonificació de temps: 200 punts x (% temps no utilitzat). • Nivell 3 superat: 1.200 punts + bonificació de temps: 300 punts x (% temps no utilitzat). • Nivell 4 superat: 1.600 punts + bonificació de temps: 400 punts x (% temps no utilitzat). • Nivell 5 superat: 2.000 punts + bonificació de temps: 500 punts x (% temps no utilitzat). <p>*Nivell superat: El nivell se supera quan el concursant aconsegueix associar tots els objectes amb el temps d'ús correcte en el temps límit.</p> <p>**Temps no utilitzat: (Temps màxim del nivell: temps que triga el jugador a associar els objectes amb el seu temps d'ús) / temps màxim del nivell. (Només es té en compte el temps de l'últim nivell superat)</p> <p>Exemple de puntuació per a un jugador que falla en el NIVELL 4 (supera el temps màxim)</p> <p>Temps del jugador per associar els objectes del NIVELL 3: 75 segons</p> <p>% de temps no utilitzat: $(90-75)/90 = 16,7\%$</p> <p>PUNTS: $1.200 + (300 \times 16,7\%) = 1.250$</p>
-----------	---

4.5 Alumnes "Consumidor Expert" o "Consumidor Mestre"

(Accessible a partir del 7/10/2024)

Els alumnes que individualment aconsegueixen una determinada puntuació obtenen una sèrie d'avantatges:

Els alumnes que assoleixen **19.000 punts** en total obtenen el títol de “**Consumidor Expert**”.

- L'avatar llueix una medalla de plata.
- L'avatar, juntament amb el nom d'usuari, es pot veure durant una setmana a la pàgina d'inici del Concurs.
- L'avatar té noves possibilitats de configuració.

Els alumnes que arriben als **22.000 punts** totals obtenen el títol de “**Consumidor Mestre**”.

- L'avatar llueix una medalla d'or.
- L'avatar, juntament amb el nom d'usuari, es pot veure durant una setmana a la pàgina d'inici del Concurs.
- L'alumne obté 1.000 punts.

4.6 Diploma acreditatiu

Tots els concursants que hagin completat i puntuat en les deu proves obtenen un diploma acreditatiu, que es pot descarregar directament des de la mateixa plataforma.

4.7 Accés a proves fora de les dates del concurs

(Accessible des del 5/4/2025 fins al començament de la següent edició de Consumòpolis)

És possible l'accés lliure a les proves de Consumòpolis un cop finalitzat el concurs.

No es té en compte la puntuació obtinguda pels participants en les proves de Consumòpolis fora de les dates del concurs.

Aquesta opció és accessible des del final d'aquesta edició de Consumòpolis fins al començament de la següent.

5. SEGONA PART: TREBALL EN EQUIP

(Es pot realitzar del 7/11/2024 al 4/4/2025)

5.1 Autorització i consentiment

Per participar en la segona part del concurs, el personal ha de comptar amb l'autorització dels pares o tutors legals dels menors de 14 anys i el consentiment dels majors de 14 anys.

El document d'autorització/consentiment es pot descarregar a la zona de REGISTRE i ACCÉS DE COORDINADORS.

5.2 Característiques del treball en equip

La Segona Part del Concurs consisteix en la realització d'una *revista* digital o butlletí informatiu accessible en línia. Els **cinc components** de l'equip han de realitzar de manera conjunta un *butlletí informatiu* del centre escolar que inclogui notícies relacionades amb el **lema principal de la 20a edició** de Consumòpolis:

Saps el que consumeixes? Uneix-te a un consum més conscient i solidari.

L'objectiu del butlletí informatiu és informar els lectors en l'àmbit escolar, familiar i social sobre el consum responsable.

Algunes idees que els escolars podrien desenvolupar són:

- ecoimpostura / blanqueig verd (la falsa ecologia) / la moda Eco
- compres verdes
- màrqueting verd
- durabilitat dels productes
- etiquetes de productes
- influencers Eco
- reparació, reparabilitat i productes de segona mà.

Així mateix, es recomana consultar les fitxes pedagògiques per a l'elaboració del treball.

Per a la realització del treball és necessari desenvolupar el *Butlletí informatiu* **dins la mateixa plataforma de Consumòpolis**, que disposarà de diverses eines d'edició i creació, per poder crear les diferents seccions (articles d'opinió, imatges, enllaços a vídeos de Youtube, etc.) Per això, l'alumne tindrà accés a la interfície d'elaboració del treball, que serà comú per als 5 integrants de l'equip, i que pot anar editant des de diferents dispositius, de forma que si un altre alumne del mateix equip està connectat en aquest moment, veurà els canvis realitzats pel primer alumne. Quan els 5 integrants finalitzin el treball, han de prémer el botó "finalitzat", perquè posteriorment el coordinador del treball l'envii segons s'indica més endavant.

Per facilitar l'elaboració del treball, l'alumne ha de disposar de:

- Document d'instruccions per elaborar el treball
- Exemple de butlletí informatiu
- Tutorial per fer el butlletí informatiu

5.3 Requisits del treball en equip:

Requisits tècnics

El butlletí informatiu ha de tenir la següent estructura:

- a. Capçalera
- b. Introducció
- c. Articles
- d. Peu de pàgina

Els requisits de cadascun dels apartats es desenvoluparan amb més detall en el "Document d'instruccions per elaborar el treball".

Requisits legals

El personal docent coordinador ha de recollir l'autorització de tots dos progenitors o tutors legals de cadascun dels escolars menors de catorze anys que hagin de participar en el treball, o el consentiment de cadascun dels majors de catorze anys, mitjançant el document d'autorització que trobarà a:

https://consumopolis.consumo.gob.es/sites/default/files/docs/authorisation/autorizacion_padres_es.doc

La manca d'aquesta autorització és causa de desqualificació del treball.

El treball es pot presentar en qualsevol de les llengües cooficials de l'Estat.

El lema, títol o eslògan, la lletra de la cançó i les imatges o qualsevol altre contingut inclòs en el treball no han de contenir errors lingüístics. En l'elaboració del treball s'han de respectar els principis de l'educació en valors. Els treballs que ho incompleixin seran desqualificats.

Es valorarà que el treball sigui pedagògic (amb una finalitat didàctica, educativa) i adaptat al públic infantil i juvenil, així com consideracions de consum responsable, saludable, sostenible i solidari.

Ni les imatges ni cap altre contingut inclòs en el treball poden vulnerar els drets d'autor o la propietat intel·lectual.

En cap cas es poden publicar continguts violents, xenòfobs, sexistes, o pornogràfics, difamatoris, obscens o amenaçadors que atemptin contra el dret a l'honor i a la pròpia imatge, que incitin o publicitin activitats i serveis il·legals, que lesionin béns o drets de tercers, o que conculquin de qualsevol manera la legislació espanyola.

El material remès pel personal docent ha de ser original, l'organització del concurs no es fa responsable de les reclamacions que puguin presentar tercers.

L'incompliment de qualsevol dels requisits anteriors implica la desqualificació immediata del treball.

5.4 Pujar el treball en equip

Un cop finalitzat el treball en equip, el personal docent coordinador accedeix a **Pujar Treball**. En aquest apartat s'indica:

- Nom de l'equip
- Títol del treball
- Confirmar **Pujar Treball**.

Una vegada pujat el treball, el personal docent coordinador no pot modificar-lo.

La plataforma de Consumòpolis només permet pujar els treballs d'aquells equips **els cinc components dels quals hagin completat i puntuat en les 10 proves de la Part 1**.

Un equip només pot pujar un treball en el seu espai virtual.

5.5 Criteris de valoració del treball en equip

COHERÈNCIA - Fins a 40 punts

Adequació als objectius del concurs i promoció d'una reflexió crítica i motivadora del canvi.

CREATIVITAT i ORIGINALITAT - Fins a 20 punts

Ús de recursos propis i variats pels quals destaquï i es diferenciï de la resta dels equips; sense utilitzar marques ni logotips/imatges conegudes/registrades.

PRESENTACIÓ - Fins a 20 punts

Exposició clara i ordenada dels continguts, amb un resultat final fàcilment comprensible i intel·ligible.

QUALITAT TÈCNICA - Fins a 15 punts

Gestió i domini d'instruments i tècniques gràfiques, audiovisuals, informàtiques o de qualsevol altre tipus utilitzades en la seva realització i grau de complexitat del treball realitzat.

QUALITAT LINGÜÍSTICA: fins a 5 punts

Ús correcte dels diferents recursos lingüístics: gramàtica, ortografia i lèxic (no sexista).

5.6 Descàrrega i enviament de la fitxa virtual i el document d'autorització / consentiment

Descàrrega de fitxa virtual: Una vegada pujat el treball a la plataforma, el personal docent coordinador pot descarregar la **fitxa virtual** corresponent, un document que conté les dades del treball: referència, nom de l'equip, components i títol.

La fitxa virtual només es pot descarregar quan el treball estigui revisat i aprovat per l'organització del concurs.

Una vegada s'ha descarregat la fitxa virtual del treball, el treball no es pot modificar.

Document d'autorització / consentiment: Per participar en la segona part del concurs, el personal ha de comptar amb l'autorització dels pares o tutors legals dels menors de 14 anys i el consentiment dels majors de 14 anys.

Enviament de fitxa virtual i document d'autorització: La fitxa virtual, el document d'autorització i la sol·licitud de participació, en el cas que la seva comunitat ho requereixi, s'han d'enviar a les respectives comunitats autònomes organitzadores del concurs en el termini indicat en la seva convocatòria autonòmica. Aquest termini ha de ser suficient per complir el termini previst en la convocatòria nacional.

Els participants de la Comunitat Autònoma de Cantàbria, de la Ciutat Autònoma de Ceuta o Ciutat Autònoma de Melilla han de presentar la fitxa virtual a la Direcció General de Consum del Ministeri de Drets Socials, Consum i Agenda 2030, tal com es preveu a la Convocatòria Nacional.

5.7 Finalització del concurs

La participació dels equips en el concurs finalitza quan el treball està pujat a la plataforma i se'n descarrega la fitxa virtual. A partir d'aquest moment comença el termini perquè, una vegada que les autoritats de Consum hagin revisat el compliment dels requisits administratius abans esmentats, el jurat avaluï la participació dels equips en el concurs d'acord amb els criteris establerts en les Bases Reguladores, primer en una fase autonòmica, i posteriorment en una fase nacional