



SUMA'T A L'ENERGIA RESPONSABLE

— Instruccions generals de participació —

Les activitats del concurs escolar 2023-2024 *Consumópolis19*, amb el lema: **Suma't a l'energia responsable**, es desenvolupen a través del lloc web de Consumópolis, 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 Consumópolis

1.1 Selector d'idioma

Permet seleccionar l'idioma: castellà, català, valencià, gallec i eusquera.

Si no se selecciona cap idioma, per defecte s'obri en castellà. En cas que vulga canviar l'idioma a la ciutat de Consumópolis, també ho pot fer clicant en el desplegable.

1.2 Què és Consumópolis?

Vídeo de presentació de Consumópolis. Duració: 2 minuts.

1.3 Qui som?

Presentació de la Direcció General de Consum del Ministeri de Consum i dels organismes competents en Consum de les diferents Comunitats Autònomes.

1.4 Concurs escolar

Accés al concurs escolar. Vegeu 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-hi un correu electrònic per a resoldre dubtes i incidències.

1.6 Guanyadors d'edicions anteriors

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

Els resultats es poden filtrar segons els criteris següents: Nivell de premis (Nacional o Autònom); Comunitat Autònoma; Edició de Consumópolis; Cicle escolar.

1.7 Fitxes pedagògiques

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

LA CIUDAD DEL CONSUMO RESPONSABLE

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

FITXES PEDAGÒGIQUES

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

Alimentació, estalvi energètic, seguretat en la compra de joguets 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	Glossari alfabètic de termes	VEURE FITXA
2	Concepte de persona consumidora: drets i deures	VEURE FITXA
3	Definició i explicació dels tèrmins que s'utilisen en el llenguatge d'internet i de les Rets Socials	VEURE FITXA
4	La publicitat	VEURE FITXA
5	Les marques i la publicitat	VEURE FITXA

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

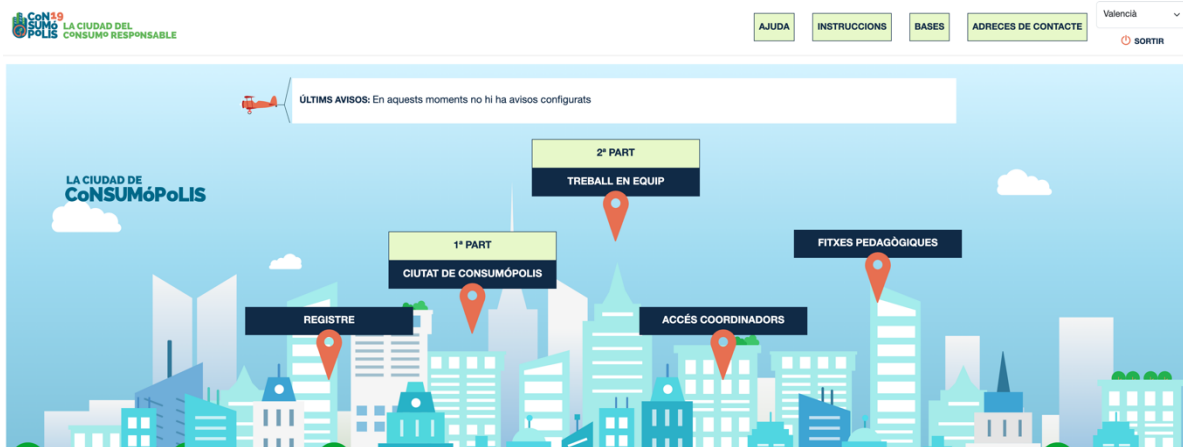
Hi ha un motor de cerca de paraules disponible.

Com utilitzar el motor de cerca?

- 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 en la mateixa fitxa, les paraules s'escriuen en el 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 seccions següents: AJUDA, INSTRUCCIONS, BASES, ADRECES DE CONTACTE, REGISTRE, 1a PART, 2a PART, ACCÉS A COORDINADORS, FITXES PEDAGÒGIQUES.

2.1. Ajuda

(Accessible a partir del 02/10/2023)

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 02/10/2023)

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

2.3 Bases

(Accessibles a partir del 02/10/2023)

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 Consum, en la qual participaran els equips que resulten guanyadors en cada ciutat i comunitat autònoma.

Aquesta secció permet accedir i descarregar els documents següents:

- **Bases del concurs escolar Consumópolis**
https://consumopolis.consumo.gob.es/concurso/pdfs/bases_consumopolis_es.pdf, que regulen la participació i concessió dels premis.
- **Resolució de convocatòria del concurs escolar 2023-2024 Consumópolis19**, que regula la convocatòria nacional dels premis. https://consumopolis.consumo.gob.es/concurso/pdfs/convocatoria_nacional_es.pdf
- **Bases autonòmiques o resolució de convocatòria del concurs escolar 2023-2024 Consumópolis19**, que regulen la participació en el seu àmbit territorial i la convocatòria dels premis autonòmics a les comunitats autònomes organitzadores del concurs.

Important: Per a procedir al registre dels equips i realitzar les dues parts del concurs, no és necessari que s'hagen publicat les bases o convocatòries autonòmiques. En el cas que alguna comunitat o ciutat autònoma no les publique 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 la convocatòria general, s'estableix que la Comunitat Autònoma de Cantàbria, la Ciutat Autònoma de Ceuta i la Ciutat Autònoma de Melilla són territoris no organitzadors del concurs, i es defineixen les seues instruccions de participació.

2.4 Adreces de contacte

(Accessibles a partir del 02/10/2023)

Permet descarregar un document amb les dades de contacte de la Direcció General de Consum del Ministeri de Consum i dels organismes competents en matèria de consum de les comunitats autònomes i ciutats organitzadores del concurs.

2.5 Accés coordinadors

(Accessible a partir del 02/10/2023)

INICI REGISTRE CIUTAT DE CONSUMÓPOLIS TREBALL EN EQUIP ACCÉS COORDINADORS FITXES PEDAGÒGIQUES Valencià SORTIR

PANEL DEL COORDINADOR

Professor:
 Centre:
 Localització:

[Document d'autorització](#)

Per participar a 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 més grans de 14.

A la segona part del concurs, els cinc components de l'equip heu de realitzar un treball conjunt que consisteix en un vídeo.

Llig amb atenció les instruccions per a crear un compte gratuït en Genially

[Instruccions per a realitzar el treball](#) [Llistat de melodies permeses](#)

Per pujar el treball d'un equip, clica en PUJAR TREBALL (taula inferior)

ELS MEUS EQUIPS

Per a accedir a les dades d'equip, fes clic en el nom d'equip

Equipo	Part 1	Part 2	Ficha virtual	
	0%	✖	No	Modificar equipo

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, així com altra informació d'interés sobre la participació en el concurs de cadascun d'ells: puntuació i progrés en el concurs.

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

2.6 Registre

(Accessible del 02/10/2023 al 19/02/2024)

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

The screenshot shows the registration interface for a coordinator. At the top, there is a navigation bar with the following items: INICI, REGISTRE, CIUTAT DE CONSUMÓPOLIS, TREBALL EN EQUIP, ACCÉS COORDINADORS, FITXES PEDAGÒGIQUES, and a language selector set to 'Valencià'. A 'SORTIR' button is also present. Below the navigation bar is a blue header with the text 'CREA UN NOU COMPTA COORDINADOR'. The main content area is titled 'Instruccions de registre del coordinador'. It contains the following text: 'Per participar a Consumópolis 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.' Below this text is a form with the following fields: 'Adreça de correu electrònic *' (with a note: '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 *' (with a note: 'Es permeten alguns caràcters especials, incloent-hi l'espai, el punt (.), el guió (-), l'apòstrof (') i el símbol @.'), and a 'PERFIL' section with three sub-fields: 'Nom *', 'Primer cognom *', and 'Segon cognom'.

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

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

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

2.7 Primera part: Ciutat de Consumópolis

(Accessible del 02/10/2023 al 18/03/2024)



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

Permet l'accés a les 10 proves proposades en el concurs per la ciutat virtual de Consumópolis. Per a poder accedir-hi, cal registrar-s'hi prèviament.

2.8 Segona part: Treball en equip

(Accessible del 02/10/2023 al 02/04/2024)

Informació general sobre el treball en equip i accés a les instruccions per a fer el treball, així com la llista de melodies permeses.

2.9 Segona part: Exposició dels treballs

(Accessible a partir de l'11/04/2024)

Tots els treballs s'exposen en 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 i/o comunitat autònoma.

2.10 Accés a coordinadors

(Accessible del 02/10/2023 al 02/04/2024)

Accés al panell coordinador, que permet:

- Donar d'alta un equip
- Accedir a les dades dels equips registrats, modificar les dades de l'equip, pujar els treballs de la part 2 i descarregar la fitxa virtual.

2.11 Fitxes pedagògiques

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

3. REGISTRE

(Accessible del 02/10/2023 al 19/02/2024)

3.1. Registre dels equips

Per a participar en Consumópolis, és necessari que el personal docent coordinador registre els equips participants. Des de la pàgina d'inici, accediu a Concurs escolar >> Registre.

Cada equip ha d'estar compost per **cinc alumnes** matriculats en cursos d'un mateix nivell de participació i estar coordinat per un docent del centre educatiu (vegeu l'article 2 de les Bases reguladores del Concurs escolar Consumópolis).

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.

Una vegada emplenat el codi postal, apareixeran els centres registrats en el sistema relacionats amb aqueix codi. Si l'escola no està en el sistema, se'n pot crear una seleccionant "Crear nova escola".

Quan s'hagen completat les dades, el personal docent coordinador haurà de prémer el botó "Crear nou compte". Rebrà un correu electrònic per a 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 a establir la contrasenya.

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

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

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

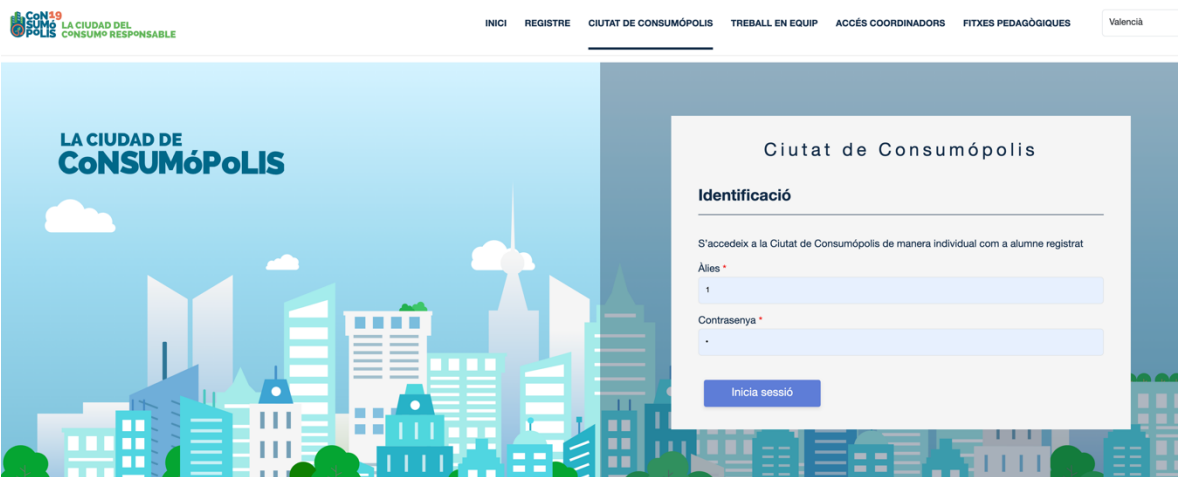
4. PRIMERA PART: CIUTAT DE CONSUMÓPOLIS

(Es pot realitzar del 02/10/2023 al 18/03/2024)

4.1 Identificació per a l'accés a les proves

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

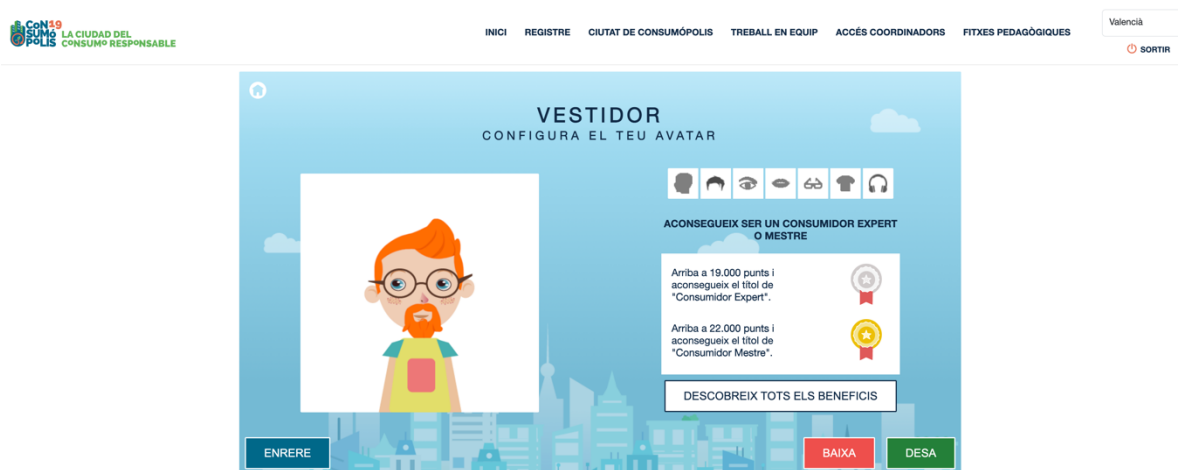
1. Introduir l'usuari i la contrasenya que li ha facilitat el professor. En el cas que el participant no se'n recorde o vulga modificar la seua contrasenya, el coordinador podrà crear-ne una nova des del Panell Coordinador. Podrà també modificar el nom i els dos cognoms del participant.
2. Configurar el seu personatge al vestidor.



Imatge núm. 7: pantalla d'identificació

Una vegada identificat el concursant, s'obri 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 a la qual cosa disposa d'un vestidor, al qual pot accedir una vegada que s'haja identificat. Aquest personatge el representa durant totes les proves a la ciutat virtual i també apareix en la classificació final, juntament amb el seu nom d'usuari i el dels altres components de l'equip. Per a preservar el seu anonim, els participants apareixen en tot moment en el lloc web amb el seu nom d'usuari.

4.3 Interfície d'accés a les proves

La ciutat virtual de Consumópolis té 10 proves que l'alumnat ha de realitzar. No hi ha cap ordre concret; l'alumnat pot accedir a les proves en l'ordre que vulga.

Per a completar la primera part, és necessari que l'alumnat puntue en cadascuna de les 10 proves: BOT DE CONVERSA; BONA MEMÒRIA; DICCIONARI; BLACK FRIDAY; ELS MEUS COMPANYS; LA TELEFONADA; VERTADER FALS; EL QUILOWATT; LES BOMBETES; RECARREGA EL MÒBIL

IMPORTANT: l'alumnat pot tornar a entrar a les proves tantes vegades com vulga per a millorar la seua 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 en 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	BOT DE CONVERSA
DESCRIPCIÓ	El concursant entaula una conversa amb un personatge imaginari que li fa 4 preguntes relacionades amb el consum responsable a les quals ha de respondre correctament. El personatge imaginari ofereix comentaris que variaran en funció de les respostes que oferisca el concursant.
PUNTUACIÓ	S'obtenen 625 punts per cada resposta encertada.
NOM DE LA PROVA	DICCIONARI

DESCRIPCIÓ	<p>El concursant ha de recompondre unes paraules tallades en dos. Per a fer-ho, ha de clicar en la primera part de la paraula i, a continuació, en 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 a 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 haja 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 a puntuar en aquesta prova, el jugador disposa de 90 segons i ha d'encertar cinc preguntes seguides.</p>
PUNTUACIÓ	<p>2.000 + 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 tarda un total de 60 segons, la seua puntuació és: 2.167 punts. Detall de càlcul= 2.000 + (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: pots 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 a 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 a continuar, el concursant ha de contestar una pregunta i encertar la resposta. Només té un intent.</p>
NOM DE LA PROVA	LA TELEFONADA
DESCRIPCIÓ	<p>El concursant veu un vídeo on un usuari d'Internet explica la seua experiència sobre el que creu que és un engany i demana consell i ajuda. Després d'escoltar el relat, ha d'aconsellar l'usuari sobre quina decisió ha de prendre, seleccionant una de les tres opcions possibles.</p> <p>Cada partida consta de 2 vídeos.</p> <p>Per a obtenir la màxima puntuació en aquesta prova, el concursant ha d'entrar dues vegades en la prova i encertar sempre.</p>
PUNTUACIÓ	<p>La puntuació depén del nombre d'encerts:</p> <p>1 encert: 625 punts</p> <p>2 encerts: 1.250 punts</p> <p>Els punts obtinguts en diferents partides s'acumulen fins a un màxim de 2.500 punts.</p>
NOM DE LA PROVA	BLACK FRIDAY

DESCRIPCIÓ	<p>El concursant ha de traçar (amb el dit o el ratolí) el recorregut fins a la camiseta 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 seua puntuació.</p> <p>Per a 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 a 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 dependrà del temps que tarde a descobrir les icones, si 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 (% de temps no utilitzat). • Nivell 4 superat: 1.200 punts + 400 punts si passa per damunt de la bona oferta + Bonificació de temps: 400 punts x (% temps no utilitzat). • Nivell 5 superat: 1.500 + 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>Nre. de cares en 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 depén del nombre d'encerts a les preguntes.
NOM DE LA PROVA	LES BOMBETES
DESCRIPCIÓ	<p>El concursant ha d'apagar tots els llums.</p> <p>Disposa d'un temps limitat. Les bombetes es presenten en un tauler. Quan es clica en una bombeta, les que l'envolten canvien d'estat.</p> <p>La prova consta de 5 nivells. Per a superar el nivell, el concursant ha d'apagar totes les bombetes i encertar la pregunta.</p>
PUNTUACIÓ	<p>La puntuació depén 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 (% de 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 apagar totes les bombetes en el temps límit.</p> <p>**Temps no utilitzat: (Temps màxim del nivell — Temps que tarda el jugador a apagar tots els llums) / 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 a apagar els llums del NIVELL 3: 75 segons</p> <p>% de temps no utilitzat: $(300 - 75) / 300 = 75\%$</p> <p>PUNTS: $1.200 + (300 \times 75\%) = 1.425$</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", "Telefonada" 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 a 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 (% de 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 tarda 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 a 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	La prova consta de 5 nivells. El concursant ha d'associar cada objecte al seu temps d'ús amb un quilowatt. Per a passar de nivell, ha d'associar correctament tots els objectes al seu temps d'ús i encertat la pregunta.
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 (% de 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 tarda 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 a 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 02/10/2023)

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 en 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 en la pàgina d'inici del Concurs.
- L'alumne obté 1.000 punts.

4.6 Diploma acreditatiu

Tots els concursants que hagen completat i puntuat en les 10 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 03/04/2024 fins al començament de la següent edició de Consumópolis)

És possible l'accés lliure a les proves de Consumópolis una vegada finalitzat el concurs.

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

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

5. SEGONA PART: TREBALL EN EQUIP

(Es pot realitzar del 02/10/2023 al 02/04/2024)

5.1 Autorització i consentiment

Per a 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 en 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'un vídeo musical. Els **cinc components** de l'equip han de realitzar de manera conjunta un vídeo musical que incloga l'elaboració de la lletra d'una cançó i una coreografia relacionades amb el **lema principal de la 19a edició** de Consumópolis:

Suma't a l'energia responsable

L'objectiu del vídeo musical serà convèncer el seu entorn escolar, familiar i social de la necessitat d'utilitzar l'energia de manera responsable, donant a conèixer bones pràctiques innovadores en aquesta matèria.

Algunes idees que els escolars podrien desenvolupar són:

- Com estalviar energia (llum, gas, aigua, calefacció, bateries de dispositius elèctrics...) a casa / escola / amb els amics...
- Com estalviar energia en el consum de productes (etiquetatge energètic, piles recarregables, bombetes d'eficiència energètica, roba de segona mà...).
- Transport sostenible.
- Com estalviar en consum tecnològic i oci (cost energètic de les xarxes socials, consum de gigues, ús de mòbils/tauletes...).
- Factura energètica.
- Com estalviar energia per a combatre el canvi climàtic.
- Avantatges i desavantatges de les energies renovables i no renovables.
- Autoconsum energètic.

Es recomana consultar les fitxes pedagògiques per a l'elaboració del treball.

Per a la realització del treball, caldrà penjar en l'espai virtual dos arxius independents que continguin el vídeo musical i la lletra de la cançó.

5.3 Requisits del treball en equip:

Requisits tècnics

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

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

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

Els vídeos musicals que no complisquen els requisits següents seran desqualificats:

- Només es poden utilitzar les melodies disponibles en la plataforma, lliure de drets.
- El vídeo ha de tindre una duració màxima de 90 segons.
- Formats de vídeo admesos: mp4, m4v, mov, wmv, avi, mpg.
- El vídeo ha de ser preferentment en format horitzontal.
- Formats admesos per a la lletra de la cançó: pdf.
- Pes màxim del vídeo: 150 Mb.
- 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.

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

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

Requisits legals

Ni les imatges ni cap altre contingut inclòs en el treball poden infringir els drets d'autor o la propietat intel·lectual. El participant no ha d'incloure cap tercer en els treballs.

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

El Jurat desqualificarà aquelles obres que incorporen continguts del tipus esmentat o que vulnereu drets d'autor o de propietat intel·lectual, o que incloguen dades de caràcter personal de tercers.

El material remès pel personal docent ha de ser original, l'organització del Concurs no es farà 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

Una vegada 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
- Seleccionar els fitxers del vídeo (mp4, m4v, mov, wmv, avi, mpg) i la lletra de la cançó (pdf)
- Confirmar **Pujar Treball**.

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

La plataforma de Consumópolis només permet pujar els treballs d'aquells equips **en què els cinc components hagen 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
Adaptació al 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 destaque i es diferencie de la resta dels equips; sense utilitzar marques ni logotips/imatges conegudes/registrades).
- **PRESENTACIÓ** - Fins a 20 punts
Exposició clara i ordenada dels continguts que oferisca 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 seua realització i grau de complexitat del treball realitzat.
- **QUALITAT LINGÜÍSTICA**: fins a 5 punts
Utilització correcta 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 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 estiga revisat i aprovat per l'organització del concurs.

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

Document d'autorització/consentiment: per a 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, la sol·licitud de participació, en el cas que la vostra comunitat ho requerisca així, s'han d'enviar a les respectives comunitats autònomes organitzadores del concurs en el termini assenyalat en la seua convocatòria autonòmica. Aquest termini ha de ser suficient per a 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 Consum, tal com es preveu en la Convocatòria Nacional.

5.7 Finalització del concurs

La participació dels equips en el concurs finalitza quan el treball s'ha pujat a la plataforma i se'n descarrega la fitxa virtual. A partir d'aquest moment comença el termini perquè el jurat avaluï la participació dels equips en el concurs segons els criteris establits en les Bases reguladores.