

CONCURS ESCOLAR 2018-2019 SOBRE CONSUM RESPONSABLE

Consumópolis 14

PER LA TEVA SEGURETAT, SAPS QUÈ CONSUMEIXES?

Instruccions generals de participació

Les activitats del concurs escolar 2018-2019 Consumópolis 14, amb el lema "Per la teva seguretat saps què consumeixes?", es desenvolupen a través del lloc web Consumópolis, a l'adreça www.consumopolis.es.

En aquest document es detallen les instruccions generals per utilitzar correctament aquest lloc web com a suport virtual en el desenvolupament del concurs.

1. ACCÉS AL CONCURS

L'accés al concurs es troba al lloc web consumopolis.es. Es pot accedir a la zona del concurs Consumópolis a partir del 08/10/2018.



Il·lustració 1. Logotip de Consumópolis 14.

En entrar al lloc web de Consumópolis, l'usuari té la possibilitat de seleccionar una de les cinc llengües oficials de l'Estat (castellà, català, gallec, basc i valencià) per poder accedir a les proves pedagògiques, rebre la informació corresponent i conèixer les instruccions de participació.

La pàgina de la ciutat de Consumópolis s'obre en l'idioma triat prèviament al portal. Si no s'ha seleccionat cap idioma, per defecte, s'obre en castellà. En cas que vulgui canviar l'idioma a la ciutat de Consumópolis, també pot fer-ho clicant al desplegable.

Il·lustració 2. Captura de pantalla de diferents seccions que conté el concurs.

2. PÀGINA DEL CONCURS



Il·lustració 3. Captura de pantalla del concurs Consumópolis 14.

La pàgina principal del concurs consta de les seccions següents: Bases, Instruccions, Telèfons i adreces dels organismes organitzadors, Accés coordinació.

2.1. Bases

(accessible a partir del 08/10/2018)

Permet consultar i descarregar els documents següents:

Bases del concurs escolar 2018-2019 Consumópolis 14, que regulen la participació, la convocatòria i la concessió dels premis.

Bases autonòmiques del concurs escolar 2018-2019 Consumópolis 14, que regulen la participació al seu àmbit territorial i la convocatòria dels premis autonòmics a les comunitats autònomes organitzadores del concurs.

Important: No és necessària la publicació de les bases autonòmiques per procedir al registre dels equips ni per realitzar les dues parts del concurs. En cas que no es publiquin bases autonòmiques, regiran les bases del concurs escolar 2018-2019 Consumópolis 14 i les presents instruccions generals de participació.

2.2. Instruccions

(accessibles a partir del 08/10/2018)

Permet consultar i descarregar el present document, que recull amb detall com s'ha de participar al concurs.

2.3. Telèfons i adreces dels organismes organitzadors (AECOSAN i CA)

(accessible a partir del 08/10/2018)

Permet descarregar un document amb les dades de contacte d'AECOSAN i dels organismes competents en matèria de consum de les comunitats autònomes organitzadores del concurs.

2.4. Accés coordinació

(accessible a partir del 08/10/2018)

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

Dades de l'alumnat: *nick* i contrasenya

Si algun alumne o alumna s'oblida de la contrasenya, el personal docent pot veure-la entrant a Accés coordinació, triant el grup (en cas que en tingui més d'un) i fent clic a Vegeu dades de progrés. Al costat de cada *nick* apareix la contrasenya. En cas que no n'hi hagi, això significa que l'alumne o l'alumna no ha entrat encara a la plataforma.

2.5. Fitxes pedagògiques

(accessible a partir del 08/10/2018)

Permet accedir a les fitxes pedagògiques que serveixen de suport a les persones participants per respondre a les preguntes del concurs. Es poden consultar en línia, així com descarregar i imprimir.

Totes les fitxes estan organitzades i ordenades alfabèticament. Es disposa d'un cercador per paraules.

Com s'utilitza el cercador?

- Si se cerca una paraula és important escriure-la correctament, ja que el cercador distingeix les paraules amb accent i sense (no importa si s'utilitzen majúscules o minúscules).

- Si se cerquen dues paraules o més en una mateixa fitxa, s'escriuen al cercador separades pel signe +; per exemple: *piràmide + alimentació*.
- Si se cerquen dues paraules o més en fitxes diferents, s'escriuen separades per una coma; per exemple: *aliment, alimentació*.
- Si se cerca un grup de paraules en un ordre determinat, s'escriu entre cometes; per exemple: "*Fulls de reclamacions*".

2.6. Ajuda

(accessible a partir del 08/10/2018)

Permet descarregar un document d'ajuda ràpida, que inclou les preguntes més freqüents i respostes sobre diversos aspectes del concurs.

2.7. Classificació

(accessible en un termini màxim de dues setmanes a partir del 22/03/2019)

Permet consultar la puntuació final dels equips que han acabat la primera part del concurs, classificats de major a menor, segons la puntuació obtinguda. La puntuació es pot consultar a escala nacional i per comunitat autònoma. En la classificació nacional únicament hi apareixen els 50 primers classificats.

Important: No permet consultar la puntuació dels equips en què algun dels components no hagi finalitzat i puntuat a les sis proves, ja que, en aquest cas, no es considera superada la primera part del concurs. Per consultar la puntuació d'aquests equips, o en quina casella ha acabat cada alumne o alumna, es pot fer a través de l'eina Accés coordinació.

2.8. Consuquizz

(accessible del 05/11/2018 al 18/02/2019)

Consuquizz és un joc de preguntes i respostes que té per objectiu triar l'alcalde o l'alcaldesa de Consumópolis. Les persones que hi juguen competeixen de forma individual amb altres participants de Consumópolis.

Els punts obtinguts en aquesta prova no compten en la puntuació total del concurs.

2.9. Contacte

(accessible a partir del 08/10/2018)

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

2.10. Registre

(accessible a partir del 08/10/2018)

Permet accedir a la zona de registre i formalitzar la inscripció dels equips participants.

2.11. Primera part: Ciutat de Consumópolis

(accessible del 08/10/2018 al 22/03/2019)

Permet accedir a les sis proves plantejades al concurs per la ciutat virtual de Consumópolis. Per poder accedir-hi, cal registrar-se prèviament.

2.12. Segona part: Treball en equip

(accessible del 15/10/2018 al 22/03/2019)

Permet accedir a l'espai virtual on se situen els treballs en equip i on es pot descarregar la fitxa virtual identificativa dels treballs. Per poder accedir a aquest espai virtual, les persones docents coordinadores i els participants han d'identificar-se amb el correu electrònic o *nick* i la contrasenya personal.

3. REGISTRE

Accessible del 08/10/2018 al 15/02/2019.

3.1. Registre dels equips

Per participar a Consumópolis, cal que el personal docent coordinador registri els equips participants. Cada equip estarà compost per **cinc alumnes**, nois i noies, matriculats en cursos d'un mateix nivell de participació, i estarà coordinat per una persona docent del centre educatiu (vegeu la base segona de les bases reguladores del concurs escolar Consumópolis 14).



ALTA DE DADES Autorització Pares

Per participar a Consumópolis has de donar d'alta el teu equip. Un equip ha d'estar constituït per un/a professor/a i cinc alumnes.

IMPORTANT: Tos els alumnes han de conèixer la contrasenya de l'equip. La necessitaran, amb els seus sobrenoms, per començar a jugar.

PROFESSORAT

Nom	Primer cognom	Segon cognom	Telèfon
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Contrasenya del professor	Repeteix la contrasenya	Adreça electrònica de contacte	Repeteix l'adreça electrònica
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Il·lustració 4. Imatge de la zona de registre

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.

A més, s'han de registrar les dades següents, imprescindibles per iniciar la participació al concurs:

- Contrasenya del personal docent coordinador i adreça de correu electrònic de contacte
- Nom de l'equip
- Contrasenya de l'equip
- Un *nick* per a cadascun dels cinc components de l'equip
- Una contrasenya per a cadascun dels cinc components de l'equip (creada personalment per cadascun d'ells la primera vegada que accedeixen al concurs)

En els noms dels equips, contrasenyes o *nicks* 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. Personatge virtual

Cadascun dels membres de l'equip s'ha de configurar un personatge virtual; per a això, disposa d'un vestidor, al qual pot accedir un cop s'hagi identificat. Aquest personatge el representa durant totes les

proves per la ciutat virtual i també figura a la classificació final, al costat del seu *nick* i els dels altres components de l'equip. Per preservar l'anonimat, les persones participants apareixen en tot moment al lloc web www.consumopolis.es amb el seu *nick*.

3.4. Contrasenya personal i *nick*

Quan una persona participant accedeix per primera vegada al concurs, ha d'introduir la contrasenya del seu equip i el *nick* i, seguint les indicacions que se li proporcionin, ha de crear la seva pròpia contrasenya personal, que queda incorporada al registre del seu equip. A partir d'aquest moment, sempre haurà d'identificar-se amb la contrasenya personal per accedir al concurs.

3.5. 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 i les polítiques de privacitat i de protecció de dades, marcant les caselles habilitades a aquest efecte, al final de la zona d'inscripció.

3.6. Autorització de mares, pares i tutors

Per facilitar el requeriment dels centres educatius de tenir l'autorització de pares, mares, tutors o altres representants legals per a l'alumnat menor de catorze anys, es pot descarregar un document d'autorització directament a la zona d'inscripció.

3.7. Confirmació del registre

Completat el registre de cada equip, el personal docent coordinador rep per correu electrònic la confirmació de la inscripció de l'equip, que haurà de validar per la mateixa via. L'equip no pot començar les proves de la primera part fins que aquest correu electrònic no hagi estat validat correctament.

3.8. Base de dades del concurs

L'administració del concurs crea una base amb les dades de tots els equips registrats, amb la identificació dels seus components (noms, cognoms, contrasenyes i *nicks*) i del personal docent coordinador.

4. PRIMERA PART: PROVES PER LA CIUTAT VIRTUAL DE CONSUMÓPOLIS

Poden realitzar-se del 08/10/2018 al 22/03/2019.

4.1. Identificació per a l'accés a les proves

S'accedeix a la ciutat virtual de Consumópolis de forma individual, com a persona concursant registrada.

Si la persona concursant accedeix per primera vegada a les proves de la primera part, ha de seguir aquests passos:

1. Introduir la clau de l'equip
2. Introduir el *nick*
3. Crear una contrasenya personal, que s'incorporarà al registre
4. Confirmar aquesta contrasenya
5. Configurar el personatge al vestidor

Si la persona concursant ja ha accedit anteriorment a les proves, ha de seguir aquests passos:

1. Introduir el *nick*
2. Introduir la contrasenya personal

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



Il·lustració 5. Captura de pantalla de l'accés i identificació de la plataforma.

4.2. Nova interfície d'accés a les proves

La ciutat virtual de Consumópolis té sis proves que l'alumnat ha de realitzar. No hi ha un ordre específic, l'alumnat pot entrar a les proves en l'ordre que vulgui.

Per completar la primera part, cal que l'alumnat puntuï en cadascuna de les sis proves:

- Ordena les lletres
- 4 imatges per a 1 paraula
- Millor dels quatre
- Cadena de preguntes I
- Cadena de preguntes II
- Veritable/fals

IMPORTANT: L'alumnat pot tornar a entrar en cadascuna de les sis proves les vegades que vulgui per millorar la seva puntuació i, per tant, la del 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 15.000 punts.

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

- 1 estrella si la puntuació és entre 0 i 1.000 punts (inclosos).
- 2 estrelles si la puntuació és entre 1.000 i 1.500 punts (inclosos).
- 3 estrelles si la puntuació és entre 1.500 i 2.000 punts (inclosos).

- 4 estrelles si la puntuació és entre 2.000 i 2499,9 punts (inclosos).
- 5 estrelles si la puntuació és = 2500 punts.

4.3. Detall de cada prova

NOM DE LA PROVA	CADENA DE PREGUNTES I I CADENA DE PREGUNTES II
DESCRIPCIÓ	La persona concursant ha de contestar correctament a Cadena de preguntes I i Cadena de preguntes II, a quatre preguntes relacionades amb el consum responsable. Per a cadascuna d'aquestes té tres respostes possibles. Per poder passar a la següent pregunta ha de respondre correctament. Té un màxim de dos intents per pregunta. Per poder puntuar en la prova, cal arribar a la darrera pregunta i encertar-la.
PUNTUACIÓ	10.000 / núm. d'intents totals

NOM DE LA PROVA	ORDENA LES LLETRES
DESCRIPCIÓ	La persona concursant ha d'identificar tres paraules, que apareixen amb les lletres desordenades. La persona concursant disposa de 40 segons per identificar cada paraula i té l'opció de consultar una pista.
PUNTUACIÓ	600 punts (si troba la paraula) + <i>bonus</i> temps 400 punts (si troba la paraula després d'obrir la pista) + <i>bonus</i> temps <i>Bonus</i> temps = 233,3 x (% de temps no utilitzat) Exemple: Si el jugador encerta les tres paraules obrint les pistes i en cada paraula triga 20, 30 i 35 segons, la seva puntuació total a la prova és de: 1.404 punts. Detall del càlcul = (400 + (233,3 x (40 - 20) / 40)) + (400 + (233,3 x (40 - 30) / 40)) + (400 + (233,3 x (40 - 35) / 40))

NOM DE LA PROVA	4 IMATGES PER A 1 PARAULA
DESCRIPCIÓ	La persona concursant ha d'encertar una sèrie de tres paraules. Per a cada paraula té l'ajuda de quatre imatges. La persona concursant disposa de 40 segons per identificar cada paraula i té l'opció de consultar una pista.
PUNTUACIÓ	600 punts (si troba la paraula) + <i>bonus</i> temps 400 punts (si troba la paraula després d'obrir la pista) + <i>bonus</i> temps <i>Bonus</i> temps = 233,3 x (% de temps no utilitzat) Exemple: Si la persona concursant encerta les tres paraules obrint les pistes i en cada paraula triga 20, 30 i 35 segons, la seva puntuació total a la prova és de: 1.404 punts. Detall del càlcul = (400 + (233,3 x (40 - 20) / 40)) + (400 + (233,3 x (40 - 30) / 40)) + (400 + (233,3 x (40 - 35) / 40))

NOM DE LA PROVA	VERITABLE O FALS
-----------------	-------------------------

DESCRIPCIÓ	La persona concursant ha de respondre "Veritable" o "Fals" a una sèrie d'afirmacions. Si l'encerta, avança un esglaó, i si falla, torna al punt de partida. Com més avança, més difícil és la pregunta. Per puntuar en aquesta prova, qui juga disposa de 90 segons i ha d'encertar cinc preguntes seguides.
PUNTUACIÓ	2.000 + <i>bonus</i> temps <i>Bonus</i> temps = 500 x (% del temps no utilitzat) Exemple: Si la persona concursant encerta les dues primeres, falla la tercera i encerta les altres cinc afirmacions, i tarda en total 60 segons, la seva puntuació és de: 2.167 punts. Detall del càlcul = 2.000 + (500 x (90 - 60 / 90))

NOM DE LA PROVA	MILLOR DELS QUATRE
DESCRIPCIÓ	La persona concursant participa en un concurs virtual de preguntes i respostes. A cada casella, la persona concursant s'enfronta a dues rondes de preguntes contra unes altres tres persones jugadores virtuals. Cada persona jugadora haurà de contestar, per torns, a les preguntes plantejades sobre consum responsable. A cada ronda de preguntes, la persona concursant podrà triar una de les tres modalitats de respostes disponibles: Duet: dues respostes possibles. Quartet: quatre respostes possibles. Mestre: la persona concursant ha d'escriure la resposta correcta.
PUNTUACIÓ	Si la persona concursant acaba: Primera -> 2.000 punts + <i>bonus</i> temps Segona -> 1.000 punts + <i>bonus</i> temps Tercera -> 500 punts + <i>bonus</i> temps <i>Bonus</i> temps: 500 punts x (% temps no utilitzat) Exemple: Si la persona concursant acaba primera, ha triat les dues vegades la modalitat Quartet (temps total de resposta: 16 segons) i ha respost en total en 6 segons, la seva puntuació és de: 2.312 punts. Detall del càlcul = 2.000 + (500 x (16 - 6 / 16))

4.4. Diploma acreditatiu

Totes les persones concursants que completin les sis proves i hagin puntuat en totes obtenen un diploma acreditatiu que es pot descarregar directament de la mateixa plataforma.

4.5. Accés a les proves fora de les dates del concurs

(accessible del 16 d'abril al començament de l'edició següent de Consumópolis)

Accés lliure a les proves de Consumópolis un cop finalitzat el concurs:

Si el personal docent i l'alumnat ja estaven registrats prèviament: s'hauran de tornar a registrar, ja que no es guarden els noms i les contrasenyes dels usuaris (docents i alumnat) que hagin participat en la fase prèvia del concurs.

Si el personal docent i l'alumnat no estaven registrats prèviament: han de seguir les instruccions de registre del punt 3.

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

Aquesta opció és accessible des del final d'aquesta edició de Consumópolis fins a l'inici de la següent.

4.6. Eines

Per facilitar el desenvolupament del concurs, les persones participants disposen de les eines següents:



Il·lustració 6. Captura de pantalla de les eines de què disposa la persona usuària.

- Fitxes pedagògiques: Permet accedir al contingut de les fitxes pedagògiques.
- Vestidor: Permet configurar el personatge virtual o avatar que ha de crear cada concursant.
- Puntuació: Permet consultar la puntuació de cada concursant i del seu equip.
- Sala de jocs: Permet accedir a diferents jocs dins de Consumópolis. Els punts obtinguts en aquests jocs no comptaran en la puntuació total del concurs. Els jocs només són accessibles des d'un ordinador de sobretaula (no s'hi pot accedir des d'un mòbil o des d'una tauleta).

5. SEGONA PART: TREBALL EN EQUIP

Pot realitzar-se del 15/10/2018 fins al 22/03/2019.

5.1. Característiques del treball en equip

A la segona part del concurs, els cinc components de l'equip han de dissenyar, elaborar i presentar el **prototip o maqueta d'un producte** innovador i original (creat totalment per l'alumnat, seguint les indicacions que s'adjunten).

Depenent de la categoria de participació, cada equip haurà de triar un dels productes següents:

- Alumnat d'Educació Primària: Juguines, articles esportius (bicicletes, patins...) o material escolar.
- Alumnat d'Educació Secundària Obligatòria: moda (calçat, roba, complements), aparells elèctrics (nevera, rentadora, aspiradora, assecadora, planxa...), aparells electrònics (tauleta, PC, consola, dispositiu de navegació...), mòbils o articles esportius.

Les dimensions màximes del producte no excediran de 50 x 50 x 50 cm.

El producte ha d'anar acompanyat d'una etiqueta i una fitxa explicativa.

L'**etiqueta** haurà d'indicar:

- Nom genèric del producte.
- Responsable del producte (nom, adreça, etc. del fabricant, importador, distribuïdor o marquista).
- Instruccions d'ús i/o advertències de riscos previsibles (si n'hi ha).
- Altra informació específica pròpia de cada categoria de producte (marcatge CE en joguines, material tèxtil de fabricació...).
- A més, poden indicar qualsevol altra informació voluntària o facultativa.

La **fitxa explicativa** haurà d'indicar:

- Missatge o eslògan amb el qual es vol arribar als possibles destinataris.
- A qui va dirigit el producte.
- Com s'ha elaborat (materials, muntatge, eines, etc.).
- Com gestionen els residus.
- Quin impacte ambiental i social suposa la seva elaboració.

Es valorarà que els diferents elements del treball siguin originals, pedagògics (amb una finalitat didàctica, educativa) i adaptats al públic infantil i juvenil, així com les consideracions de consum responsable, saludable, sostenible i solidari.

5.2. Criteris de valoració del treball en equip

- Coherència del treball amb els objectius del concurs: es valorarà fins a 40 punts.
Amb caràcter orientatiu:
 - Que el treball s'adeqüi als requisits establerts, pel que fa al contingut o fons i al continent o forma.
 - Que el treball promogui una reflexió crítica, amb poder evocador, transformador o motivador del canvi.
- Creativitat i originalitat del treball: es valorarà fins a 20 punts.
Amb caràcter orientatiu:
 - Que el treball empri recursos propis i variats (que no s'utilitzin marques, logotips ni imatges conegudes o registrades).
 - Que el treball aportï elements que el destaquin i el diferenciïn de la resta d'equips.
- Presentació del treball: es valorarà fins a 20 punts.
Amb caràcter orientatiu:
 - Que en el treball s'efectuï una exposició clara i ordenada dels continguts.
 - Que el treball contingui un resultat final fàcilment comprensible i intel·ligible.
- Qualitat tècnica: es valorarà fins a 10 punts.
Amb caràcter orientatiu:
 - Que el treball reflecteixi el maneig i domini d'instruments i tècniques gràfics, audiovisuals, informàtics o de qualsevol altre tipus emprats per realitzar-lo.
 - El nivell de complexitat del treball realitzat.
- Qualitat lingüística: es valorarà fins a 10 punts.
Amb caràcter orientatiu:
 - Que el treball empri correctament els diferents recursos lingüístics (gramàtica, ortografia i lèxic).
 - Que el treball faci un ús no sexista del llenguatge.

5.3 Lliurament del treball

El treball (producte, etiqueta i fitxa explicativa) haurà de presentar-se obligatòriament de dues formes diferents:

- En format virtual, pujant a través de la plataforma els tres elements del treball (producte, etiqueta i fitxa, a més d'indicar el nom del producte) en la forma indicada en l'apartat 5.4.
- En format original, enviant en temps i forma el producte original, l'etiqueta i la fitxa explicativa a l'organisme competent de la seva comunitat autònoma (excepte en el cas de Cantàbria, que hauran de enviar-lo a l'AECOSAN). Totes les adreces es troben a l'apartat Telèfons i adreces dels organismes organitzadors.

5.4 Pujar el treball en equip

Un cop finalitzat el treball en equip i independentment de la tramesa del treball original a la seva comunitat autònoma, el personal docent coordinador haurà de pujar el treball a l'apartat Pujar treball de la plataforma.

Per a això, haurà de seguir aquests passos:

- Indicar el nom del producte.
- Pujar una fotografia del producte.
- Pujar una fotografia de l'etiqueta.
- Complementar els diferents punts de la fitxa explicativa a l'espai reservat a aquest efecte en la mateixa plataforma.

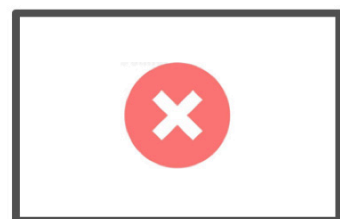
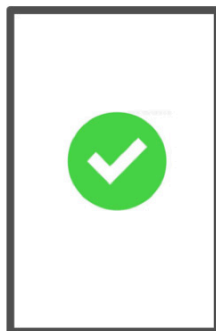
La plataforma només permet pujar els treballs dels equips en què els cinc components han completat les sis proves per la ciutat virtual i han puntuat en totes.

Només es reserva un espai virtual per equip.

5.5. Requisits tècnics de les fotografies

Característiques de les imatges que s'han de pujar:

- El format ha de ser JPG.
- La fotografia s'ha de fer en posició vertical:



Perquè es pugui visualitzar millor, es recomana fer les dues fotografies (producte i etiqueta) amb la mateixa càmera.

Les imatges o qualsevol altre contingut inclòs en el treball no poden vulnerar els drets de les persones autores o la propietat intel·lectual.

5.6. Enviament de la fitxa virtual

Després de pujar el treball a la plataforma, el personal docent coordinador podrà descarregar la **fitxa virtual** corresponent, document que conté les dades del treball: referència, nom de l'equip, components i títol.

Una vegada s'hagi descarregat la fitxa virtual del treball, aquest no podrà modificar-se.

La fase autonòmica del concurs no es considera finalitzada fins que el personal docent coordinador no hagi descarregat la fitxa virtual del treball.

La fitxa virtual, juntament amb el treball original i la sol·licitud de participació, en cas que la seva comunitat ho requereixi, s'ha de remetre a les respectives comunitats autònomes organitzadores del concurs en el termini assenyalat en la seva convocatòria autonòmica. Aquest termini ha de ser suficient per complir amb el termini previst en la convocatòria nacional.

Les persones participants de la comunitat autònoma de Cantàbria han de presentar la fitxa virtual a l'AECOSAN, segons preveu la convocatòria nacional.

5.7. Exposició dels treballs

(accessible a partir del 02/04/2019)

Tots els treballs s'exposen al lloc web *consumopolis.es* i poden ser visualitzats pels alumnes dels equips que han participat a la segona fase del concurs.

S'implanta un sistema de votació popular per valorar els treballs. Aquestes votacions no puntuen per a la concessió dels premis, que es concedeixen únicament d'acord amb els criteris fixats en les bases reguladores. La votació popular es tanca el **30 d'abril del 2019**.

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

5.8. Finalització del concurs

La participació dels equips al concurs finalitza quan el treball es puja a la plataforma. A partir d'aquest moment comença el termini perquè el jurat avaluï la participació dels equips al concurs d'acord amb els criteris establerts en les bases reguladores.