

**CONCURS ESCOLAR 2017-2018 SOBRE  
CONSUM RESPONSABLE  
Consumópolis13**

**EN LA PUBLICITAT: TOT S'HI VAL?**

**Instruccions generals de participació**

Les activitats del concurs escolar 2017-2018 Consumópolis13, amb el títol En la publicitat: tot s'hi val?, es desenvoluparan a través del lloc web Consumópolis, l'adreça del qual és [www.consumopolis.es](http://www.consumopolis.es).

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

**1. ACCÉS AL CONCURS**

S'accedirà al concurs a través del lloc web [www.consumópolis.es](http://www.consumópolis.es). Es podrà accedir a la zona del concurs Consumópolis a partir del **09/10/2017**.



Il·lustració 1. Logo de Consumópolis13

En entrar al lloc web de Consumópolis, cal que seleccioneu una de les cinc llengües oficials de l'Estat: castellà / català / gallec / eusquera / valencià, per poder accedir a les proves pedagògiques, rebre la informació corresponent i accedir a les instruccions de participació.



Il·lustració 2. Captura de pantalla de la selecció d'idiomes que ofereix la plataforma.

## 2. PÀGINA DEL CONCURS



Il·lustració 3. Captura de pantalla de la pàgina d'inici de Consumópolis13

La pàgina principal del concurs consta de les següents seccions:

## **2.1. Bases**

(Accessible a partir del 9/10/2017)

S'hi pot accedir i descarregar els següents documents:

- Bases nacionals del concurs escolar 2017-2018 Consumópolis13, que regulen la participació, la convocatòria i la concessió dels premis.
- Bases autonòmiques del concurs escolar 2017-2018 Consumópolis13, que regulen la participació en el seu àmbit territorial i la convocatòria dels premis autonòmics a les comunitats autònomes organitzadores del concurs.

**Important:** la publicació de les bases autonòmiques no és necessària 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 nacionals i les Instruccions generals de participació.

## **2.2. Instruccions**

(Accessible a partir del 9/10/2017)

Permet l'accés i descàrrega d'aquest document, que recull detalladament com participar en el concurs.

## **2.3. Telèfons i adreces dels organitzadors (AECOSAN i comunitats autònomes)**

(Accessible a partir del 9/10/2017)

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

## **2.4. Accés coordinadors**

(Accessible a partir del 9/10/2017)

Permet als docents coordinadors consultar les dades completes dels seus equips i dels alumnes que els formen: noms, nicks i contrasenyes, així com altra informació d'interès sobre la participació en el concurs de cada un d'ells.

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

## **2.5. Fitxes pedagògiques**

(Accessible a partir del 9/10/2017)

Permet accedir a les fitxes pedagògiques que serviran de suport als participants per respondre a les preguntes del concurs. Estan disponibles en format PDF i es poden consultar en línia i també descarregar i imprimir.

Totes les fitxes estan actualitzades i agrupades per temes. Hi ha un cercador de paraules clau per facilitar-ne la cerca.

## **2.6. Ajuda**

(Accessible a partir del 9/10/2017)

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

## **2.7. Classificació**

(Accessible en un termini màxim de dues setmanes a partir del 23/03/2017)

Permet consultar la puntuació final dels equips que han finalitzat la primera part del concurs, classificats de més a menys segons la puntuació obtinguda. La puntuació es pot consultar a escala nacional i per comunitat autònoma.

**Important:** No es pot consultar la puntuació dels equips en què algun dels seus membres no ha finalitzat el recorregut, ja que, en aquest cas, no es considera superada la primera part del concurs. Per consultar la puntuació d'aquests equips, o a quina casella ha acabat cada alumne, s'ha d'utilitzar l'eina Accés coordinadors.

## **2.8. Personatge animat**

(Accessible a partir del 9/10/2017)

Permet descarregar un personatge animat que apareixerà a la pantalla de l'ordinador i executarà una sèrie d'animacions (gestos, efectes sonors, etc.) prèviament programats.

## **2.9. ConsuQuizz**

(Accessible del 6/11/2017 al 16/02/2018)

ConsuQuizz és un joc de preguntes i respostes que té per objectiu escollir l'alcalde o alcaldessa de Consumópolis. El jugador competeix de manera individual amb altres jugadors de Consumópolis.

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

## **2.10. Contacte**

(Accessible a partir del 9/10/2017)

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

## 2.11. Registre

(Accessible a partir del 9/10/2017)

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

## 2.12. Primera part: Ciutat de Consumópolis

(Accessible del 09/10/2017 fins al 23/03/2018)

Permet accedir al recorregut per la ciutat virtual de Consumópolis per dur a terme les diferents proves pedagògiques plantejades en el concurs. Per poder accedir al recorregut cal haver-se registrat prèviament.

## 2.13. Segona part: Treball en equip

(Accessible del 16/10/2017 fins al 23/03/2018)

Permet accedir a l'espai virtual en què s'ubicaran els treballs en equip i des d'on es podrà descarregar la fitxa virtual identificativa dels treballs. Per poder accedir a aquest espai virtual, els docents coordinadors i els participants s'hauran d'identificar amb el seu correu electrònic o nick i la seva contrasenya personal.

## 3. REGISTRE

Serà accessible des del 09/10/2017 fins al 15/02/2018.

### 3.1. Registre dels equips

Català

# CONSUMÓPOLIS 13

← TORNAR

## REGISTRE

### 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"/>

#### CENTRE EDUCATIU

#### Il·lustració 4. Imatge de la zona de registre

Per participar a Consumópolis és necessari que el docent coordinador registri els equips participants. Cada equip estarà format per **cinc alumnes** matriculats en cursos d'un mateix nivell de participació i estarà coordinat per un **docent** del centre educatiu (vegeu Base Segona de les Bases reguladores del concurs escolar Consumópolis<sup>13</sup>).

### 3.2. Dades necessàries per registrar-se

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

A més, s'hauran de registrar les dades següents, imprescindibles per a iniciar la participació en el concurs:

- Contrasenya personal del docent coordinador i adreça electrònica de contacte
- Nom de l'equip
- Contrasenya de l'equip
- Un nick per a cada un dels cinc components de l'equip
- Una contrasenya per a cada un dels cinc components de l'equip (creada personalment per cadascú la primera vegada que accedeix al concurs)

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

### 3.3. Personatge virtual

Cada membre de l'equip haurà de configurar un personatge virtual per a qui disposarà d'un vestidor, al qual podrà accedir una vegada que s'hagi identificat, i per a qui triarà un sobrenom o nick. Aquest personatge el representarà durant tot el recorregut per la ciutat virtual i també figurarà en la classificació final, al costat del seu nick i el dels altres components de l'equip. Per preservar el seu anonimat, els participants apareixeran a tota hora en el lloc web [www.consumopolis.es](http://www.consumopolis.es) amb el seu nick.

### 3.4. Contrasenya personal i 'nick'

Quan un participant accedeixi per primera vegada al concurs, haurà d'introduir la contrasenya del seu equip i el seu nick i, seguint les indicacions que se li proporcionin, haurà de crear la seva pròpia contrasenya personal, que quedarà

incorporada al registre del seu equip. A partir d'aquell moment, sempre s'haurà d'identificar amb aquesta contrasenya per accedir al concurs.

### **3.5. Acceptació de les bases i política de privacitat**

Per poder completar el registre, el docent coordinador i cada un dels components de l'equip hauran de declarar expressament que han llegit i accepten les bases reguladores i la política de privacitat i la política de protecció de dades marcant les caselles que hi ha al final de la zona d'inscripció.

### **3.6. Autorització dels pares/tutors**

Per poder completar el registre, els alumnes menors de catorze anys han de tenir l'autorització dels seus pares, mares, tutors o altres representants legals. El document d'autorització es pot descarregar directament de la zona d'inscripció.

### **3.7. Confirmació del registre**

Un cop completat el registre de cada equip, el docent coordinador rebrà per correu electrònic la confirmació de la inscripció de l'equip, que haurà de validar per la mateixa via. L'equip no podrà començar el recorregut fins que aquest correu electrònic hagi estat correctament validat.

### **3.8. Base de dades del concurs**

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

## **4. PRIMERA PART: RECORREGUT PER LA CIUTAT VIRTUAL DE CONSUMÓPOLIS**

**Es podrà realitzar des del 09/10/2017 fins al 23/03/2018.**

### **4.1. Accés a la ciutat virtual**

1. S'accedeix a la ciutat virtual de Consumópolis de manera individual, com a concursant registrat.



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

a) Si el concursant accedeix per primera vegada al recorregut, haurà de:

1. Introduir la contrasenya del seu equip
2. Introduir el seu nick
3. Crear una contrasenya personal, que s'incorporarà al registre
4. Confirmar la seva contrasenya
5. Configurar el seu personatge al vestidor

b) Si el concursant ja ha accedit anteriorment al recorregut, haurà de:

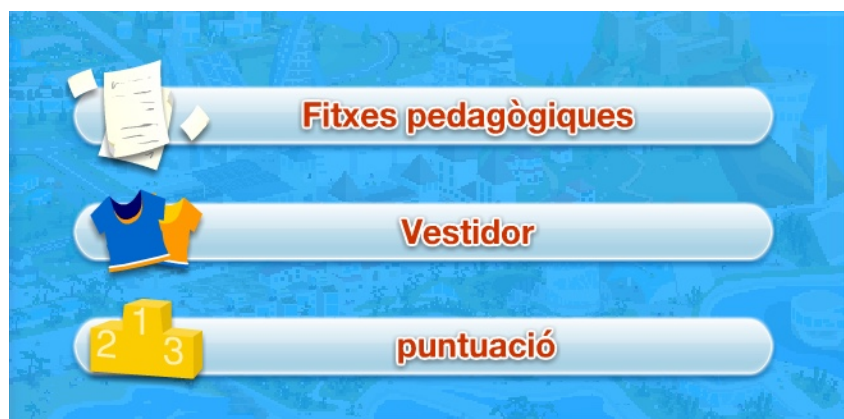
1. Introduir el seu nick
2. Introduir la seva contrasenya personal

2. Una vegada el concursant s'ha identificat, s'obre una pantalla que permet accedir a les Eines del concurs i al Recorregut de proves.

#### 4.2. Eines

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





Il·lustració 6. Captura de pantalla de les eines de què disposa l'usuari

- a) Fitxes pedagògiques: permet accedir al contingut de les fitxes pedagògiques.
- b) Vestidor: permet configurar el personatge virtual o avatar que ha de crear cada concursant.
- c) Puntuació: permet consultar la puntuació de cada concursant i del seu equip.

#### 4.3. Recorregut de proves

- a) El recorregut per la ciutat virtual de Consumópolis té el format d'un tauler (amb un total de 30 caselles), pel qual els concursants es desplacen de casella en casella seguint un ordre predefinit.
- b) Per completar el recorregut és necessari:
  - Contestar a les vint Preguntes individuals
  - Realitzar les tres proves anomenades Ordena les lletres
  - Realitzar les tres proves anomenades 4 imatges per a 1 paraula
  - Realitzar les quatre proves plantejades a El millor dels quatre
- c) La puntuació màxima total en finalitzar el recorregut és de 2.050 punts.

#### 4.4. Tipus de proves

El recorregut consta de les següents proves:

	<b>PREGUNTES INDIVIDUALS</b>
DESCRIPCIÓ	<ul style="list-style-type: none"><li>• El concursant ha de contestar correctament 20 preguntes relacionades amb el consum responsable.</li><li>• El concursant disposa de dos intents a cada casella.</li></ul>
CASELLES	1 / 3 / 4 / 6 / 7 / 9 / 10 / 12 / 13 / 15 / 16 / 18 / 19 / 21 / 22 / 24 / 25 / 27 / 28 / 30
PUNTUACIÓ PREGUNTES INDIVIDUALS	<ul style="list-style-type: none"><li>• Per resposta correcta en el 1r intent = 10 punts</li><li>• Per resposta correcta en el 2n intent = 6 punts</li><li>• Per resposta correcta en el 3r intent = 0 punts (a partir del tercer intent no puntua)</li></ul>
PUNTUACIÓ MÀXIMA PER CONCURSANT	20 x 10 = <b>200 punts</b>
PUNTUACIÓ MÀXIMA PER EQUIP	5 x 200 = <b>1.000 punts</b>

	<b>ORDENA LES LLETRES</b>
DESCRIPCIÓ	<ul style="list-style-type: none"><li>• El concursant ha d'identificar tres paraules les lletres de les quals apareixen desordenades.</li><li>• El concursant disposa de 40 segons per identificar cada paraula i té l'opció de consultar una pista orientativa.</li></ul>
CASELLES	2 / 11 / 20
PUNTUACIÓ PREGUNTES INDIVIDUALS	<ul style="list-style-type: none"><li>• Per cada paraula identificada correctament = 5 punts</li><li>• Per cada paraula identificada correctament utilitzant una pista = 2,5 punts</li></ul>
PUNTUACIÓ MÀXIMA PER CONCURSANT	<ul style="list-style-type: none"><li>• Per cada casella: 3 paraules x 5 punts = 15 punts</li><li>• Per totes les caselles: 3 caselles x 15 punts = 45 punts</li></ul>

PUNTUACIÓ MÀXIMA PER EQUIP	5 x 45 = <b>225 punts</b>
----------------------------	---------------------------

	<b>4 IMATGES PER A 1 PARAULA</b>
DESCRIPCIÓ	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El concursant ha d'identificar tres paraules a través de 4 imatges per a cadascuna.</li> <li>• El concursant disposa de 40 segons per identificar cada paraula i té l'opció de consultar una pista.</li> </ul>
CASELLES	5 / 17 / 26
PUNTUACIÓ PREGUNTES INDIVIDUALS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Per cada paraula identificada correctament = 5 punts</li> <li>• Per cada paraula identificada correctament utilitzant una pista = 2,5 punts</li> </ul>
PUNTUACIÓ MÀXIMA PER CONCURSANT	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Per cada casella: 3 paraules x 5 punts = 15 punts</li> <li>• Per totes les caselles: 3 caselles x 15 punts = 45 punts</li> </ul>
PUNTUACIÓ MÀXIMA PER EQUIP	5 x 45 = <b>225 punts</b>

	<b>EL MILLOR DELS QUATRE</b>
DESCRIPCIÓ	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El concursant participa en un concurs virtual de preguntes i respostes. A cada casella, el concursant s'enfronta a dues rondes de preguntes contra 3 jugadors virtuals més. Per torns, cada jugador haurà de contestar a les preguntes plantejades sobre consum responsable.</li> <li>• En cada ronda de preguntes, el concursant podrà triar una de les tres modalitats de respostes disponibles: <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Duet</i>: dues respostes possibles. Si contesta correctament obté 2 punts</li> <li>- <i>Quartet</i>: 4 respostes possibles. Si contesta correctament obté 4 punts</li> <li>- <i>Mestre</i>: el concursant ha d'escriure la resposta correcta. Si contesta correctament obté 10 punts</li> </ul> </li> <li>• Els punts obtinguts així només determinen la classificació dels concursants al final d'aquesta prova.</li> </ul>
CASELLES	8 / 14 / 23 / 29

PUNTUACIÓ FINAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1r classificat = 30 punts</li> <li>• 2n classificat = 15 punts</li> <li>• 3r classificat = 5 punts</li> <li>• 4t classificat = 0 punts</li> </ul>
PUNTUACIÓ MÀXIMA PER CONCURSANT	4 x 30 = <b>120 punts</b>
PUNTUACIÓ MÀXIMA PER EQUIP	5 x 120 = <b>600 punts</b>

#### 4.5. Diploma acreditatiu

Tots els concursants que completin el recorregut obtindran un diploma acreditatiu, que es podrà descarregar directament de la mateixa plataforma.

#### 4.6. Accés al recorregut fora de les dates del concurs

(Accessible des del 16 d'abril fins que comenci la següent edició de Consumópolis)

Accés lliure al recorregut i a les proves de Consumópolis una vegada finalitzat el concurs:

- a) Si els docents i els alumnes ja estaven prèviament registrats, podran accedir-hi amb el mateix usuari i contrasenya.
- b) Si els docents i els alumnes no estaven prèviament registrats, hauran de seguir les instruccions de registre del punt 3.

No es tindrà en compte la puntuació obtinguda pels participants en el recorregut de Consumópolis fora de les dates del concurs.

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

### 5. SEGONA PART: TREBALL EN EQUIP

Es podrà realitzar des del 16/10/2017 fins al 23/03/2018.

#### 5.1. Característiques del treball en equip

En la segona part del concurs, els cinc components de l'equip hauran de dissenyar, elaborar i presentar un treball conjunt sobre consum responsable en relació amb la

publicitat, que consistirà en un **cartell o tanca publicitària sobre un producte o servei**.

El cartell o tanca publicitària estarà compost per una imatge (dibuix, fotografia, collage, etc.) i un lema o eslògan, i anirà dirigit a nens i joves inclosos en la mateixa franja d'edat que els concursants.

En l'elaboració del cartell o tanca publicitària s'hauran de respectar els principis de l'educació en valors, de manera que l'alumnat haurà de reflexionar sobre el que està permès i el que no permès en la publicitat i haurà de prendre consciència de quines són les tècniques publicitàries que es consideren publicitat il·lícita.

#### 5.1.1. Objecte de la publicitat i públic destinatari

Depenent del nivell de participació de cada equip, els concursants hauran de triar un dels següents productes o serveis:

- **CARTELLS 5è i 6è PRIMÀRIA**

a) Què es pot publicitar (s'ha de seleccionar un dels següents productes):

1. **Una joguina**
2. **Una bicicleta**
3. **Un monopatí/patinet**
4. **Roba i/o calçat d'esport**

b) Públic objectiu a qui ha d'anar dirigida la publicitat:

Alumnat de 5è i 6è de Primària

- **CARTELLS 1r i 2n ESO**

a) Què es pot publicitar (s'ha de seleccionar algun dels següents productes):

1. **Un aliment saludable**
2. **Un producte de comerç just**
3. **Un videojoc**
4. **Un smartphone i/o tauleta electrònica**

b) Públic objectiu a qui ha d'anar dirigida la publicitat:

Alumnat de 1r i 2n d'ESO

- **CARTELLS 3r i 4t ESO**

a) Què es pot publicitar (s'ha de seleccionar algun dels següents productes o serveis):

1. **Un viatge**
2. **Un concert i/o esdeveniment musical**
3. **Una tarifa de telefonia mòbil**
4. **Un smartphone i/o tauleta electrònica**

b) Públic objectiu a qui ha d'anar dirigida la publicitat:

Alumnat de 3r i 4t d'ESO

### 5.1.2. Requisits tècnics del treball en equip

a) El cartell o tanca publicitària haurà de reproduir-se o plasmar-se sobre una superfície llisa i moderadament rígida (fusta, cartró, paper gruixut, etc.) en format A3 (29,7 cm x 42 cm).

b) El cartell o tanca publicitària s'haurà de situar en posició horitzontal:



c) Per a l'elaboració del cartell o tanca publicitària es podrà fer servir qualsevol tècnica, que serà de lliure elecció per a l'alumnat participant:

1. Un dibuix, il·lustració o collage realitzat manualment amb llapis, pintura, retoladors, etc.
2. Una fotografia original
3. Un muntatge de diversos elements utilitzant programes d'edició o tractament d'imatges de programari lliure (sempre que la base de la composició sigui un treball original creat per l'equip).

Si es trien les opcions 2 o 3, el treball s'haurà d'imprimir i enganxar sobre una superfície que reuneixi les característiques esmentades anteriorment.

d) Les imatges, o qualsevol altre contingut inclòs en el treball, no poden vulnerar els drets d'autor.

h) El lema o l'eslògan, les imatges o qualsevol altre contingut inclòs en el blog no podran contenir errors lingüístics.

e) L'incompliment de qualsevol d'aquests requisits suposarà la desqualificació del treball.

## 5.2. Pujar el treball en equip

Una vegada finalitzat el treball en equip, el docent coordinador haurà de pujar l'arxiu digital o una **fotografia** del treball en l'apartat **Pujar treball**.

Característiques de la imatge que es pujarà:

- El format haurà de ser JPG.
- El pes de la imatge no haurà de ser superior a 2 MB.
- Les dimensions seran: 850 ppp d'ample x 600 ppp d'alt

A partir d'aquest moment no es podrà modificar, reescriure ni eliminar cap contingut.

La plataforma només permetrà pujar els treballs dels equips en què els cinc components hagin completat el recorregut per la ciutat virtual.

Només es reservarà un espai virtual per equip.

## 5.3. Enviament de la fitxa virtual

Un cop pujat el treball a la plataforma, el docent coordinador podrà descarregar la fitxa virtual corresponent, un document que conté les dades del treball: referència, nom de l'equip, components i títol.

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

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

La fitxa virtual, juntament amb el treball original i la sol·licitud de participació, s'haurà 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.

Els participants de les comunitats autònomes de Cantàbria, del País Basc i de la ciutat de Melilla, hauran de presentar la fitxa virtual a l'AECOSAN segons el previst en la convocatòria nacional.

#### **5.4. Exposició dels treballs** (Accessible a partir del 2/04/2018)

Tots els treballs s'exposaran en el lloc web [www.consumopolis.es](http://www.consumopolis.es), i podran ser visualitzats pels participants i els docents coordinadors.

S'implantarà un sistema de votació popular per valorar els treballs. Aquestes votacions no puntuaran per a la concessió dels premis, que es concediran únicament d'acord amb els criteris fixats a les bases reguladores. La votació popular es tancarà el **30 d'abril del 2018**.

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

#### **5.5. Acabament del concurs**

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