

CONCURS ESCOLAR 2019-2020 SOBRE CONSUM RESPONSABLE
Consumópolis15
ELS TEUS ACTES DE CONSUM PODEN CANVIAR EL MÓN
COM HO FARIES TU?

Instruccions generals de participació

Les activitats del concurs escolar 2019-2020 Consumópolis15, amb el lema ***Els teus actes de consum poden canviar el món, com ho faries tu?***, es desenvolupen a través del lloc web Consumópolis, l'adreça del qual és www.consumopolis.es.

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

1. ACCÉS AL CONCURS

L'accés al concurs es troba en el lloc web consumopolis.es. Es pot accedir a la zona del concurs Consumópolis a partir del 7/10/2019.



Il·lustració 1. Logotip de Consumópolis15

En entrar al lloc web Consumópolis, l'usuari té la possibilitat de seleccionar 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 conèixer les instruccions de participació.

La pàgina de la ciutat de Consumópolis s'obre en la llengua que s'ha triat prèviament en el 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 ho pot fer clicant sobre el desplegable.



Il·lustració 2. Captura de pantalla de la selecció dels diferents idiomes que té la plataforma.

2. PÀGINA DEL CONCURS



Il·lustració 3. Captura de pantalla de la pàgina d'inici de Consumópolis15

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

2.1. Bases

(S'hi podrà accedir a partir del 7/10/2019)

El concurs consta de dues fases de participació:

- Una fase autonòmica, organitzada pels organismes competents en consum de cada ciutat i comunitat autònoma, en què se seleccionaran els equips guanyadors per cada nivell de participació.
- Una fase nacional, organitzada per la Direcció General de Consum, en què hi participaran els equips guanyadors a cada ciutat i comunitat autònoma.

Aquest apartat permet accedir i baixar els documents següents:

Bases del concurs escolar 2019-2020 Consumópolis15 (**enllaçar amb les bases generals**), que regulen la participació, la convocatòria i la concessió dels premis.

Bases autonòmiques o resolució de convocatòria del concurs escolar 2019-2020 Consumópolis15 (**enllaçar amb les bases autonòmiques**), que regulen la participació en el seu àmbit territorial i la convocatòria dels premis autonòmics a les comunitats autònomes organitzadores del concurs.

Important: per registrar els equips i fer les dues parts del concurs, no és necessari que s'hagin publicat les bases o convocatòries autonòmiques. En cas que alguna comunitat o ciutat autònoma no les publiqui abans de la finalització de la segona part, els equips seguiran les indicacions de les

bases generals del concurs que s'estableixen per al cas dels equips de Cantàbria i aquestes Instruccions generals de participació.

2.2. Instruccions

(S'hi podrà accedir a partir del 7/10/2019)

Permet accedir i baixar aquest document, que recull detalladament com participar en el concurs.

2.3. Telèfons i adreces dels organismes organitzadors (Direcció General de Consum i CA)

(S'hi podrà accedir a partir del 7/10/2019)

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

2.4. Accés coordinació

(S'hi podrà accedir a partir del 7/10/2019)

Permet al personal docent coordinador consultar les dades completes dels seus equips i de l'alumnat que el compon: noms, *nicks* 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 és necessari 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

En cas que algun alumne s'oblidi de la contrasenya, el personal docent pot veure-la entrant a Accés coordinadors, triant el grup (en cas que en tingui diversos) i fent clic a "Veure dades de progrés". Al costat de cada *nick* apareix la contrasenya. Si no apareix res, significa que l'alumne no ha entrat encara a la plataforma.

2.5. Fitxes pedagògiques

(S'hi podrà accedir a partir del 7/10/2019)

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

Es disposa d'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 (és igual si s'escriu amb majúscules o minúscules).
- Si es busquen dues o més paraules en una mateixa fitxa, s'escriuen les paraules en el cercador separades pel signe "+", per exemple: *piràmide + alimentació*.
- Si es busquen dues o més paraules en diferents fitxes, s'escriuen les paraules separades per una coma, per exemple: *aliment, alimentació*.
- Si es busca un grup de paraules en un ordre determinat, s'escriuen les paraules entre cometes, per exemple: "*fulls de reclamacions*".

2.6. Ajuda

(S'hi podrà accedir a partir del 7/10/2019)

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

2.7. Classificació

(S'hi podrà accedir en un termini màxim de dues setmanes a partir del 23/3/2020)

Permet consultar la puntuació final dels equips que han acabat la primera part del concurs, classificats de més gran a més petit, segons la puntuació obtinguda. La puntuació es pot consultar en l'àmbit nacional i per comunitat autònoma. En la classificació nacional només apareixen els cinquanta primers classificats.

Important: no permet consultar la puntuació d'aquells equips en què algun dels seus components no hagi finalitzat i puntuat en les sis proves atès que, en aquest cas, no es considera superada la primera part del concurs. Es pot consultar la puntuació d'aquests equips, o en quina casella ha acabat cada alumne, mitjançant l'eina *Accés Coordinació*.

2.8. Consuquizz

(S'hi podrà accedir del 4/11/2019 al 17/2/2020)

Consuquizz és un joc de preguntes i respostes que té com a objectiu triar l'alcalde o l'alcaldesa de Consumópolis. Els concursants competeixen de forma individual amb altres participants de Consumópolis.

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

2.9. Contacte

(S'hi podrà accedir a partir del 7/10/2019)

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

2.10. Registre

(S'hi podrà accedir del 7/10/2019 al 14/2/2020)

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

2.11. Primera part: Ciutat de Consumópolis

(S'hi podrà accedir del 7/10/2019 al 23/3/2020)

Permet accedir a les nou proves plantejades en el concurs per la ciutat virtual de Consumópolis. Per poder accedir-hi cal registrar-se prèviament.

2.12. Segona part: Treball en equip

(S'hi podrà accedir del 15/10/2019 al 23/3/2020)

Permet accedir a l'espai virtual en què s'ubiquen els treballs en equip i on es pot baixar la fitxa virtual identificativa dels treballs. Per poder accedir a aquest espai virtual, el personal docent coordinador i els participants s'han d'identificar amb el seu correu electrònic o *nick* i la seva contrasenya personal.

3. REGISTRE

S'hi podrà accedir del 7/10/2019 al 14/2/2020.

3.1. Registre dels equips

Per participar a Consumópolis cal que el personal 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 la base segona de les bases reguladores del concurs escolar Consumópolis15).



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 en el concurs:

- Contrasenya personal del 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, les contrasenyes o els *nicks* no poden contenir 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 ha de configurar un personatge virtual; per fer-ho, disposa d'un vestidor, al qual pot accedir una vegada s'hagi identificat. Aquest personatge el representa durant totes les proves per la ciutat virtual i també apareix a la classificació final, al costat del seu *nick* i el dels altres components de l'equip. Per preservar el seu anonimat, els participants apareixen en tot moment en el lloc web www.consumopolis.es amb el seu *nick*.

3.4. Contrasenya personal i *nick*

Quan un participant accedeix per primera vegada al concurs, ha d'introduir la contrasenya del seu equip i el seu *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, s'ha d'identificar sempre amb aquesta 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 la política de privacitat i la política de protecció de dades, marcant les caselles habilitades a l'efecte al final de la zona d'inscripció.

3.6. Autorització de mares/pares/tutors

Per facilitar el requeriment dels centres educatius de disposar de l'autorització de mares, pares, tutors o altres representants legals per a l'alumnat de menys de catorze anys, es pot baixar 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 ha de validar per la mateixa via. L'equip no pot començar les proves de la primera part fins a la correcta validació d'aquest correu electrònic.

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

Es poden fer des del 7/10/2019 fins al 23/3/2020.

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.



Identificación

Se accede a la Ciudad de Consumópolis de forma individual como alumno registrado

[Si te identificas por primera vez pincha aquí](#)

NICK

CONTRASEÑA

ENVIAR

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

Si el concursant accedeix per primera vegada a les proves de la primera part, ha de fer els passos següents:

1. Introduir la clau 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

Si el concursant ja ha accedit anteriorment a les proves, ha de fer els passos següents:

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

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

4.2 Nova interfície d'accés a les proves

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

Per completar la primera part és necessari que l'alumnat puntuï en cadascuna de les nou proves:

- Ordena les lletres
- 4 imatges per a 1 paraula
- Millor dels quatre
- Cadena de preguntes I
- Cadena de preguntes II
- Veritable/fals
- Bona memòria
- La foto amagada
- La ciutat misteriosa

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

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

La puntuació màxima total per alumne en finalitzar la primera part és de 22.500 punts.

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

- 0 estrelles si la puntuació és 0.
- 1 estrella si la puntuació és entre 1 i 500 punts (inclosos).
- 2 estrelles si la puntuació és > 500 punts.
- 3 estrelles si la puntuació és > 1.000 punts.
- 4 estrelles si la puntuació és > 1.500 punts.
- 5 estrelles si la puntuació és > 2.000 punts.

4.3 Detall de cada prova (descripció i puntuació noves proves)

NOM DE LA PROVA	CADENA DE PREGUNTES I i CADENA DE PREGUNTES II
DESCRIPCIÓ	A Cadena de preguntes I i Cadena de preguntes II, el concursant ha de contestar correctament quatre preguntes relacionades amb el consum responsable. Per a cadascuna té tres respostes possibles. Per poder passar a la pregunta següent ha de respondre correctament. Té un màxim de dos intents per pregunta. Per poder puntuar la prova, és necessari arribar a l'última pregunta i encertarla.
PUNTUACIÓ	10.000 / nre. d'intents totals
NOM DE LA PROVA	ORDENA LES LLETRES
DESCRIPCIÓ	El concursant ha d'identificar tres paraules les lletres de les quals apareixen desordenades. Disposa de quaranta 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 El <i>bonus</i> temps = 233,3 x (% de temps no utilitzat) Exemple: si encerta les tres paraules obrint les pistes i per a cada paraula triga 20, 30 i 35 segons, la seva puntuació total en la prova és: 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	El concursant ha d'endevinar una sèrie de tres paraules. Per a cada paraula té l'ajuda de quatre imatges. Disposa de quaranta 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 El <i>bonus</i> temps = 233,3 x (% de temps no utilitzat) Exemple: si encerta les tres paraules obrint les pistes i per a cada paraula triga 20, 30 i 35 segons, la seva puntuació total en la prova és: 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	<p>El concursant ha de respondre “veritable” o “fals” a una sèrie d’afirmacions. Si encerta, avança un esglaó i si falla, torna al punt de partida. Com més avança, més difícil és la pregunta.</p> <p>Per puntuar en aquesta prova, qui juga disposa de noranta segons, i ha d’encertar cinc preguntes seguides.</p>
PUNTUACIÓ	<p>2.000 + <i>bonus</i> temps El <i>bonus</i> 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 en total 60 segons, la seva puntuació és: 2.167 punts. Detall del càlcul= 2.000 + (500 x (90-60/90)).</p>
NOM DE LA PROVA	MILLOR DELS QUATRE
DESCRIPCIÓ	<p>El concursant participa en un concurs virtual de preguntes i respostes. A cada casella s’enfronta a dues rondes de preguntes contra tres concursants virtuals més. Per torns, haurà de contestar les preguntes plantejades sobre consum responsable.</p> <p>En cada ronda de preguntes podrà triar una de les tres modalitats de respostes disponibles: Duet: dues respostes possibles. Quartet: quatre respostes possibles. Mestre: el concursant ha d’escriure la resposta correcta.</p>
PUNTUACIÓ	<p>Si el concursant acaba: Primer → 2.000 punts + <i>bonus</i> temps Segon → 1.000 punts + <i>bonus</i> temps Tercer → 500 punts + <i>bonus</i> temps</p> <p><i>Bonus</i> temps: 500 punts x (% temps no utilitzat)</p> <p>Exemple: si el concursant acaba primer, ha triat les dues vegades la modalitat Quartet (temps total de resposta 16 segons) i ha respost en total en sis segons, la seva puntuació és: 2.312 PUNTS. Detall del càlcul = 2.000 + (500 x (16-6/16)).</p>

NOM DE LA PROVA	BONA MEMÒRIA
DESCRIPCIÓ	<p>Apareixen diverses icones en un tauler. Passat un segon, les icones desapareixen. El concursant ha d’indicar amb el dit o el ratolí on s’ubicaven les icones. Si indica una casella errònia, es finalitza la partida. Per localitzar les icones disposa d’un màxim de trenta segons.</p> <p>Comodí: el botó “C” permet visualitzar durant un segon les icones. Pot utilitzar el comodí només dues vegades.</p> <p>El joc inclou cinc nivells de dificultat. En cada nou nivell, augmenta el nombre de caselles i d’icones. Per passar a un altre nivell ha d’encertar una pregunta amb tres respostes possibles. Si s’equivoca, finalitza la partida.</p>

PUNTUACIÓ	<p>La puntuació depèn del temps que triga a descobrir les icones i el nivell superat:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nivell 1 superat: 400 punts + <i>bonus</i> temps: 100 punts x (% temps no utilitzat) • Nivell 2 superat: 800 punts + <i>bonus</i> temps: 200 punts x (% temps no utilitzat) • Nivell 3 superat: 1.200 punts + <i>bonus</i> temps: 300 punts x (% temps no utilitzat) • Nivell 4 superat: 1.600 punts + <i>bonus</i> temps: 400 punts x (% temps no utilitzat) • Nivell 5 superat: 2.000 + <i>bonus</i> temps: 500 punts x (% temps no utilitzat) <p>Si el jugador prem una vegada el botó C, la seva puntuació final es redueix un 15%</p> <p>Si el jugador prem dos vegades el botó C, la seva puntuació es redueix un 30 %</p>
-----------	--

NOM DE LA PROVA	LA FOTO AMAGADA
DESCRIPCIÓ	<p>El concursant ha d'endevinar la imatge que s'amaga al darrere de vuitanta caselles. Pot descobrir part de la imatge al darrere de cada casella fent clic a sobre. Pot obrir una pista.</p> <p>No hi ha temps límit.</p> <p>Una partida inclou 3 imatges.</p>
PUNTUACIÓ	<p>La puntuació depèn del nombre de caselles obertes, si es visualitza o no la pista.</p> <p>El concursant comença la partida amb 2.500 punts.</p> <p>Cada vegada que descobreix una casella, perd 10 punts.</p> <p>Si obre una pista, perd el 20% dels punts que té en aquell moment.</p> <p>Si escriu una resposta errònia, perd el 20% dels punts que té en aquell moment.</p>

NOM DE LA PROVA	LA CIUTAT MISTERIOSA
DESCRIPCIÓ	<p>El concursant llegeix un text amb informació sobre una ciutat on viu el personatge. En el text no es revela el nom de la ciutat, però inclou pistes que ajuden a identificar-la.</p> <p>El concursant accedeix a un mapa mut i ha de fer clic sobre el lloc que correspon a la ciutat on pensa que viu el personatge.</p> <p>Per localitzar la ciutat al mapa té un màxim d'un minut.</p>
PUNTUACIÓ	<p>La puntuació depèn del temps de resposta i la distància que separa el punt seleccionat pel concursant i la ubicació correcta de la ciutat.</p> <p>Puntuació: 2.000 x (% de proximitat) + <i>bonus</i> temps: 500 punts x (% temps no utilitzat)</p> <p>% de proximitat = $(800 - X)/800$ X = distància que separa el punt seleccionat i la ubicació correcta de la ciutat.</p>

4.4. Diploma acreditatiu

Tots els concursants que completin i hagin puntuat en les nou proves obtindran un diploma acreditatiu, que es pot baixar directament des de la mateixa plataforma.

4.5 Accés a les proves fora de les dates del concurs

(S'hi pot accedir des del 20 d'abril de 2020 fins al començament de la següent edició de Consumópolis)

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

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

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

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

Es pot accedir a aquesta opció des del final d'aquesta edició de Consumópolis fins a l'inici de la següent.

4.6 Eines

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



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

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

5. SEGONA PART: TREBALL EN EQUIP

Es pot fer des del 15/10/2019 fins al 23/3/2020.

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 un treball conjunt que consistirà en un **còmic** original (creat totalment per l'alumnat, seguint les indicacions que s'adjunten) que haurà d'incloure un o diversos missatges **que reforcin el lema principal de l'edició d'aquest any i que reflecteixi com els seus actes de consum poden canviar el món o la societat.**

El contingut del treball haurà de tractar sobre un o diversos dels temes següents:

1. Els nostres deures i drets com a consumidors en la publicitat i l'etiquetatge.
2. Criteris i valors en la compra de productes per Internet o a la botiga física.

3. Criteris i valors en l'ús de les xarxes socials i en temps d'oci.
4. Seguretat en l'ús de productes i serveis (joguines, material esportiu, roba...)

5.2 Criteris de valoració del treball en equip

- a) Coherència del treball amb els objectius del concurs: es valorarà amb fins a 40 punts.
Amb caràcter orientatiu:
 - Que el treball s'adeqüi als requisits establerts.
 - Que el treball promogui una reflexió crítica i motivadora del canvi.
- b) Creativitat i originalitat del treball: es valorarà amb fins a 20 punts.
Amb caràcter orientatiu:
 - Que el treball emprí recursos propis i variats (no utilitzar marques ni logotips/imatges conegudes/registrades).
 - Que el treball aportí elements que el destaquin i diferenciïn de la resta d'equips.
- c) Presentació del treball: es valorarà amb fins a 20 punts.
Amb caràcter orientatiu:
 - Que el treball exposi de manera clara i ordenada els continguts.
 - Que el treball contingui un resultat final fàcilment comprensible i intel·ligible.
- d) Qualitat tècnica: es valorarà amb fins a 10 punts.
Amb caràcter orientatiu:
 - Que el treball reflecteixi el maneig i domini d'instruments i tècniques gràfiques, audiovisuals, informàtiques o de qualsevol altre tipus emprades en la seva realització.
 - El nivell de complexitat del treball realitzat.
- e) Qualitat lingüística: es valorarà amb fins a 10 punts.
Amb caràcter orientatiu:
 - Que el treball emprí 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 còmic s'haurà de presentar obligatòriament de dues formes diferents:

- En format electrònic, pujant-lo a través de la plataforma (títol, etc.) de la manera indicada en l'apartat 5.4.
- En format físic, enviant dins el termini establert i en la forma pertinent el treball original a l'organisme competent de la seva comunitat autònoma (llevat en el cas de Cantàbria, que haurà d'enviar-se a la Direcció General de Consum del Ministeri de Sanitat, Consum i Benestar Social). Totes les adreces es troben en l'apartat "Telèfons i adreces dels organismes organitzadors".

5.4. Pujar el treball en equip

Una vegada finalitzat el treball en equip, i independentment de l'enviament del treball original a la seva comunitat autònoma, el personal docent coordinador ha de pujar a la plataforma el treball en l'apartat "**Pujar treball**".

Per fer-ho, ha de:

- Indicar el nom o títol.
- Pujar una fotografia del treball en format JPJ i en posició horitzontal.
- Pujar una fotografia del treball en format JPEG de màxim 2 MB i en posició horitzontal.
- Les mides recomanades de la fotografia del còmic que cal pujar són: 1.260 px d'ample per 891 px d'alt.

La plataforma només permet pujar els treballs d'aquells equips els cinc components dels quals han completat i puntuat en les nou proves per la ciutat virtual.

Només es reserva un espai virtual per equip.

5.5. Requisits tècnics del treball en equip:

El **còmic** estarà compost per diverses vinyetes (dibuixos, fotografies, *collages*, etc.) i un títol, lema o eslògan que reforcin el lema principal de l'edició d'aquest any i que reflecteixi com els actes de consum poden canviar el món o la societat.

a) El còmic s'haurà de reproduir o plasmar sobre una superfície llisa i moderadament rígida (fusta, cartró, paper gruixut, etc.) Les dimensions del treball seran equivalents a un DIN A3 (29,7 cm x 42 cm, aproximadament) per una sola cara.

b) El còmic s'haurà de situar en posició horitzontal.



c) Per a l'elaboració del còmic, es podrà utilitzar qualsevol tècnica, que serà de lliure elecció per a l'alumnat participant:

1. Dibuixos, il·lustracions, *collages* fets manualment amb llapis, aquarel·les, pintures al tremp, retoladors, etc.
2. Fotografies originals.
3. Muntatge de diversos elements utilitzant programes d'edició o tractament d'imatges de programa 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 compleixi les característiques esmentades abans.

d) Les imatges o qualsevol altre contingut inclòs en el treball no poden vulnerar els drets d'autor o la propietat intel·lectual.

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

El lema, títol o eslògan, les imatges o qualsevol altre contingut inclòs en el treball no podrà contenir errors lingüístics.

En l'elaboració del còmic, s'hauran de respectar els principis de l'educació en valors.

Es valorarà que el treball sigui original, pedagògic (amb un fi didàctic, educatiu) i adaptat al públic infantil i juvenil, així com consideracions de consum responsable, saludable, sostenible i solidari.

5.6. Enviament de la fitxa virtual

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

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

La fitxa virtual, juntament amb el treball original i la sol·licitud de participació, en cas que la comunitat ho requereixi, s'han de remetre a les respectives comunitats autònomes organitzadores del concurs en el termini indicat a 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 han de presentar la fitxa virtual a la Direcció General de Consum del Ministeri de Sanitat, Consum i Benestar Social, segons el que preveu la convocatòria nacional.

5.7. Exposició dels treballs

(S'hi pot accedir a partir del 6/4/2020)

Tots els treballs s'exposen en el lloc web consumopolis.es, i poden ser visualitzats per l'alumnat dels equips que han participat en 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 segons els criteris fixats en les bases reguladores. La votació popular es tanca el **30 d'abril de 2020**.

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