



## ANEXO I

### CONCURSO ESCOLAR 2009-2010

### Consumópolis5

## *Y tú, ¿de qué vas? A mí me va el consumo responsable*

### Instrucciones Generales

#### 1 - INTRODUCCIÓN

---

El concurso escolar 2009-2010, *Y tú ¿De qué vas? A mí me va el consumo responsable* está organizado por el Instituto Nacional del Consumo y las Comunidades Autónomas de Andalucía, Principado de Asturias, Illes Balears, Canarias, Cantabria, Castilla-La Mancha, Comunidad de Castilla y León, Cataluña, Extremadura, Galicia, La Rioja, Comunidad de Madrid, Región de Murcia, Comunidad Foral de Navarra, País Vasco, Comunitat Valenciana y la Ciudad de Melilla. Este año, está integrado en **el portal de Internet Consumópolis**

Las actividades del Concurso se desarrollarán a través de este portal, cuya dirección es [www.consumopolis.es](http://www.consumopolis.es), que permite la posibilidad de seleccionar una de las diferentes lenguas oficiales que tenemos en nuestro país: *Castellano / Català / Galego / Euskera / Valencià*, para la formulación de las pruebas pedagógicas y recibir información e instrucciones.

#### 2 - PÁGINA INICIO

---

Una vez elegida la lengua con la que se quiere navegar a través del **portal** se pasa a la página **Inicio**. Desde esta página se puede acceder al **concurso escolar Consumópolis5** (accesible a partir del 5/10/2009) y a la **plataforma informativa de Consumópolis**. En este Anexo se detallan las instrucciones para la utilización del portal como soporte para el desarrollo del concurso escolar, que es lo que está regulado por estas **Bases**.

Los concursantes y coordinadores que participan en el concurso escolar de **Consumópolis5** podrán acceder a todas las utilidades de la **plataforma informativa** con sus contraseñas. También podrá entrar cualquier usuario, aunque deben registrarse para entrar en el **Foro**.

#### 3 – ACCESO AL CONCURSO ESCOLAR

---

Al acceder al concurso escolar nos encontramos con las siguientes utilidades

##### 3.1 – BASES

(Accesible a partir del 5/10/2009)

Bases completas del concurso escolar 2009-2010.

##### 3.2 - AYUDA

(Accesible a partir del 05/10/2009)

Este botón abre un documento en formato PDF que detalla el funcionamiento del juego-concurso y el sistema de puntuación. También incluye una relación de las preguntas más frecuentes y las correspondientes respuestas que se realizan sobre estos aspectos del juego-concurso.

##### 3.3 – CONTACTO

(Accesible a partir del 05/10/2009)

Correo de contacto: ([ayuda@consumopolis.es](mailto:ayuda@consumopolis.es)) Este correo está disponible para resolver las incidencias que se produzcan durante el desarrollo del juego y para informar sobre el concurso.

También se pueden realizar consultas sobre el concurso en general en los teléfonos y direcciones de contacto del Instituto Nacional del Consumo y de las Direcciones Generales u Organismos



competentes en Consumo de las Comunidades Autónomas que participan en el juego-concurso, que figuran en el **Anexo II** de las **Bases**.

### **3.4 - ACCESO DE COORDINADORES**

(Accesible a partir del 13/10/2009)

En la página de inicio habrá un botón a través del cual los coordinadores podrán consultar directamente los datos completos de los equipos que coordine registrados en el concurso, así como información sobre la participación en Consumópolis de cada uno de ellos. Para ello, deberá introducir su dirección de correo electrónico y su contraseña personal.

### **3.5 - FICHAS PEDAGÓGICAS**

(Accesible a partir del 26/10/2009)

Contiene las fichas pedagógicas que ayudarán a los concursantes a responder a las preguntas del juego-concurso. Están presentadas en formato pdf, y se pueden consultar *on line* o descargarlas para su posterior impresión.

Se encuentran todas las fichas que se han elaborado en las cuatro ediciones anteriores de **Consumópolis**, y las confeccionadas para esta edición, agrupadas por temas. Se dispone de un buscador de palabras claves para obtener información sobre ellas.

### **3.6 - CLASIFICACIÓN**

(Accesible a partir del 15/12/2009)

Incluye el ranking de puntuación final del recorrido del juego-concurso, detallado por equipos, a nivel nacional y por Comunidad Autónoma

### **3.7 - ZONA DE REGISTRO**

(Accesible a partir del 13/10/2009 hasta el 30/11/2009))

Permite registrar a los equipos en el Concurso.

Deberán registrarse los datos del equipo, de los cinco jóvenes componentes que van a concursar, del docente coordinador del equipo y del centro educativo donde se encuentran matriculados los concursantes.

Cada docente podrá coordinar más de un equipo, del mismo o distinto nivel de participación, y deberá expresamente declarar que conoce y acata las Bases Regulatoras del Concurso

Además de los datos identificativos de los concursantes, coordinadores y centros educativos, es necesario también registrar los siguientes datos sin los cuales no se podrá iniciar ni completar la participación en el juego:

- Nombre del equipo
- Contraseña del equipo
- Contraseña personal del coordinador
- Un *nick* por cada uno de los 5 componentes del equipo
- Una contraseña por cada uno de los cinco componentes, (creada personalmente por cada alumno la primera vez que acceda a la ciudad)

En los nombres de los equipos, contraseñas o *nicks* no podrán utilizarse palabras malsonantes, insultos, ni términos ofensivos.

El conocimiento y acatamiento de las Bases Regulatoras del Concurso deberá ser confirmado expresamente por cada uno de los concursantes.

El coordinador recibirá una comunicación al correo electrónico que indicó en el registro confirmando la inscripción del equipo en la que se indicarán todos los datos que se han registrado de concursantes, centro educativo y coordinador.

Por esta misma vía de correo electrónico, el coordinador deberá **validar** estos datos del equipo.

**\*IMPORTANTE:** El equipo no podrá empezar a jugar hasta que este correo electrónico no esté validado.



### 3.8 - ACCESO A LA CIUDAD DE CONSUMÓPOLIS

(Accesible a partir del 26/10/2009 hasta el 14/12/09, salvo para las excepciones recogidas en el apartado 3)

Se accede a Consumópolis de forma individual como concursante o, bien, fuera de concurso.

- Si es concursante, para lo que tiene que estar registrado, y entra por primera vez, debe:
  - 1- Introducir la clave de su equipo.
  - 2- Introducir su *nick*.
  - 3- Crear una contraseña personal, que queda incorporada al registro.
  - 4- Confirmar su contraseña.
  - 5- Configurar su personaje.
- Si es concursante y ya ha entrado alguna vez debe:
  - 1- Introducir su *nick*.
  - 2- Introducir su contraseña personal.
- Si entra fuera de concurso es invitado:
  - 1- Debe configurar su personaje.(Estos participantes deben de tener en cuenta que los puntos que consigan no se registran y que no pueden acceder a la *Sala de Juegos*).

Las utilidades para el concurso escolar Consumópolis5 de la ciudad de Consumópolis vienen detalladas en el Apartado 4

### 3.9 - PERSONAJE ANIMADO DE CONSUMÓPOLIS

(Accesible a partir del 05/10/2009)

Animación-flash de un personaje de Consumópolis. Los concursantes pueden descargar el personaje en su ordenador. El personaje aparecerá en la pantalla, y ejecutará una serie de animaciones divertidas (gestos, efectos sonoros, etc.), que tiene programadas.

### 3.10 - ÁLBUMES VIRTUALES

Desde aquí se puede acceder a dos utilidades:

#### 3.10.1 – NUESTRO ÁLBUM VIRTUAL

(Accesible a partir del 26/10/2009 hasta el 1/03/2010)

Solo podrán entrar en esta página los concursantes de equipos inscritos en el concurso escolar de Consumópolis5 cuyos cinco componentes hayan completado el recorrido por la ciudad de Consumópolis. Los coordinadores de estos equipos, previa identificación con su contraseña personal, también podrán entrar pero solo para consulta e información.

Las especificaciones de esta página vienen detalladas en el Apartado 6

#### 3.10.2 – EXPOSICIÓN DE ÁLBUMES

(Accesible a partir del 15/03/2010)

Todos los álbumes finalizados, se expondrán en este espacio que podrán ser visitados por todos los concursantes y coordinadores.

Se implantará un sistema de votación de las distintas fotografías, a cuyo efecto en esta misma página se publicarán las normas a seguir. El plazo para votar finaliza el 19 de abril de 2010. Estas votaciones no tendrán ningún valor a efecto de la concesión de los premios del concurso estipulados en las Bases

Se podrán buscar fotos utilizando varios criterios:

- las fotos más vistas
- las fotos más votadas (a partir del 19 de abril de 2010)
- las últimas fotos subidas.
- por equipos
- por centros educativos



## 4 – PÁGINA DE LA CIUDAD DE CONSUMÓPOLIS

---

(Accesible desde el 26/10/2009 hasta el 14/12/2009. Solamente para los **puntos 3.6 y 3.7, sala de juegos y Chat**, permanecerá abierto hasta el 1/03/2010)

Solo se podrá entrar en esta página en la forma prevista en el punto **3.8**.

El diseño de la ciudad está adaptado para su utilización como juego de 35 casillas, a modo de tablero virtual, en el que los concursantes podrán desplazarse casilla a casilla siguiendo un orden determinado.

Desde la ciudad de Consumópolis se puede acceder a las siguientes utilidades relacionadas con el juego que detallamos a continuación

:

### 4.1 - VESTIDOR

Cada concursante tiene que configurar un personaje que estará presente durante su participación en las actividades del concurso y en la clasificación, junto a su *nick* y los de los otros miembros del grupo, con las siguientes opciones de personalización:

- Chico – chica.
- Expresión de la cara.
- Paleta de colores para la piel de los personajes.
- Diferente tipos de pelo / Paleta de colores de pelo.
- Complementos para la cabeza.
- Prendas parte superior e inferior para chicos y chicas.
- Diferentes decorados para detrás del personaje: playa, montaña, urbano, oficina, etc.
- Accesorios: animal, monopatín, pelota, etc.

### 4.2 - FICHAS PEDAGÓGICAS

Las mismas a las que se accede desde la página de INICIO.

### 4.3 - PUNTUACIÓN

Nos indica la puntuación del concursante y del equipo.

### 4.4 - SALA DE JUEGOS

(Accesible desde el 26/10/2009 hasta el 1/03/2010 y sólo para los concursantes)

Acceso directo a los juegos incluidos en el juego Consumópolis. Para que un juego esté operativo, el jugador debe haber entrado previamente desde la casilla correspondiente en el recorrido de pruebas.

Cada concursante podrá jugar tantas veces como desee, pero sólo puede mejorar su puntuación durante las cinco primeras partidas de cada juego.

A partir del 15/12/2009 hasta el 1/03/2010, los concursantes podrán realizar partidas con los distintos juegos del concurso, pero la puntuación que obtengan en ellos **NO** tendrá validez a efectos de la clasificación del equipo en **Consumópolis5**.

### 4.5 - CHAT

(Accesible desde el 13/10/2009 hasta el 1/03/2010 y sólo para los concursantes)

Cuando el participante entre por primera vez en el *chat*, se le informará del sistema de control implantado, y deberá dar su conformidad en cuanto al respeto a un código de buena conducta.

El *chat* debe ser un espacio en el que todos los alumnos puedan conversar agradablemente de los temas que nos interesan y llegar a hacer amistad con chicos y chicas de otras ciudades.

Para conseguir esto, es necesario que se respeten las siguientes normas de utilización:

- ◆ Al entrar en el *chat* se debes observar durante un rato las conversaciones para conocer el tema sobre el que se está chateando y así poder participar con tus opiniones. Para introducir un nuevo tema, debes plantearlo y esperar a que otros compañeros y compañeras respondan
- ◆ Hay que utilizar un lenguaje correcto, sin insultos, ni expresiones groseras, ni palabras malsonantes.
- ◆ El *chat* es un espacio de libertad en el que podemos expresar lo que sentimos y pensamos, siempre que utilicemos expresiones que no sean ofensivas ni discriminatorias para nadie por razón de sexo, raza, nacionalidad, creencias o ideología.



- ◆ En el *chat* se actúa a nivel individual: da tus opiniones y cuenta tus historias. No lo utilices para dar información o contar cosas que afectan a otros compañeros tuyos, sobre todo, si no cuentas con su autorización.
- ◆ Por último, y quizás lo más importante : “no digas ni hagas nada que no te gustaría que te dijeran o hicieran a ti”

El *chat* está abierto, es decir, cada participante tiene la libertad de escribir lo que quiere pero sabiendo que existe un sistema de control que puede sancionar los comportamientos inadecuados.

***Sistema de control:*** Se registrarán de forma completa los diálogos y la identidad de quienes han participado en ellos. Existirá un control a posteriori de estos.

*El control se realizará de dos formas distintas:*

- . *Tres veces a la semana (lunes, miércoles y viernes) se realizará de forma aleatoria un control del contenido de los diálogos de una parte de los registros.*
- . *En caso de recibir alguna reclamación o queja, se revisarán todos los textos emitidos y la identidad de los emisores en relación a ese caso.*

#### 4.6 – TABLERO DEL JUEGO CONSUMÓPOLIS

La ciudad de *Consumópolis* representa el tablero virtual del juego.

La salida se realiza desde la casa. El objetivo del juego es completar el recorrido para lo que hay que responder correctamente a 25 preguntas, jugar 5 juegos distintos y conseguir 5 pistas que ayuden al equipo al completo a resolver las pruebas relacionadas con el consumo responsable que se les plantearán en la cinco visitas al **Banco de Puntos**.

Las casillas que conforman el tablero son de tres tipos:

##### **Casillas preguntas**

En ellas el concursante deberá responder a una pregunta relacionada con el Consumo Responsable. Cada jugador deberá responder un total de 25 preguntas una por cada casilla. De estas, las casillas 2, 6, 11, 15, 19, 23,27 y 32, abrirán un escenario 2D (la casa, el colegio, la calle, el centro comercial). Estos escenarios contendrán un elemento activo, en donde se formulará la pregunta. Este elemento es pequeño y se encuentra escondido, por lo que el concursante debe encontrarlo. Como ayuda,, al pasar por encima de algunos otros elementos, se abren textos con pistas para su localización.

Como el acceso a cada escenario tendrá lugar dos veces desde dos casillas distintas, el elemento activo será distinto dependiendo de la casilla.

Cada concursante tiene hasta dos intentos para responder a la pregunta. Si no responde correctamente al segundo intento podrá continuar con el recorrido sin obtener puntuación alguna.

##### **Casillas juego**

Son 5 casillas (casillas 7, 14, 21, 28 y 35) desde las que el concursante se trasladará directamente a la Sala de Juegos en las que ha de realizar obligatoriamente **al menos una partida** con el juego lúdico que corresponda a cada casilla.

Desde ese momento, tendrá la posibilidad de acceder directamente a ese juego desde la Sala de Juego de la ciudad de *Consumópolis* para mejorar su puntuación. Podrá jugar tantas veces como desee, pero sólo puede mejorar su puntuación 5 veces.

##### **Casillas pistas**

En las casillas 3, 10, 17, 24 y 31 cada miembro del equipo conseguirá cinco pistas, una por cada casilla, que necesitará para resolver las cinco pruebas que se le propondrán al equipo en las cinco visitas que deberá realizar al **Banco de Puntos**, según se detalla en el apartado 4.7.

#### 4.7- BANCO DE PUNTOS

Los equipos deberán realizar cinco visitas al **Banco de Puntos** en las que podrán aumentar su cuenta global de puntos. Cada visita la deberá realizar el equipo al completo en el momento que considere más oportuno, con la única condición de que los cinco integrantes hayan conseguido las cinco pistas correspondientes. Así pues el equipo al completo deberá efectuar todas las visitas al **Banco de Puntos** y cada uno de los integrantes deberá haber obtenido las pistas correspondientes a cada una de ellas.



Para ello, los cinco concursantes deberán identificarse con su contraseña personal. En el caso de que algún componente del equipo no haya conseguido su pista, el sistema no permitirá la entrada al **Banco de Puntos**.

Para puntuar en las visitas al **Banco de Puntos** el equipo deberá resolver conjuntamente una prueba de carácter pedagógico. Cada equipo tendrá tres oportunidades para resolver cada prueba. Si después de los tres intentos no resuelve la prueba, **Consumópolis5** le indicará la respuesta y el equipo no se beneficiará de puntos extras.

Para poder dar por finalizado el recorrido a un concursante, su equipo debe de haber realizado las cinco visitas al **Banco de Puntos**.

## 5 – SISTEMA DE PUNTUACIÓN DE LOS EQUIPOS

---

### 5.1 - PRUEBAS PEDAGÓGICAS: PREGUNTAS

A lo largo del recorrido hay 25 pruebas pedagógicas.

Los puntos son atribuidos por pregunta.

Si la respuesta a una pregunta es correcta:

- en el primer intento, 10 puntos.

- en el segundo intento, 6 puntos.

Si no se responde correctamente después del segundo intento no obtendrá puntuación en esa pregunta.

La puntuación máxima para cada concursante es de 250 puntos.

La puntuación máxima para todo el equipo es de  $5 \times 250 = 1250$  puntos.

Los puntos obtenidos por los miembros de un equipo se suman automáticamente y aparecen en la clasificación final.

### 5.2 - PRUEBAS LÚDICAS: JUEGOS

A lo largo del recorrido hay 5 juegos.

Al final de cada partida aparece la puntuación obtenida en el juego.

La puntuación máxima por juego es 10.

• La nota máxima para un alumno es:  $5 \times 10 = 50$  puntos.

• La nota máxima para el equipo es:  $5 \times 50 = 250$  puntos

### 5.3 – PRUEBAS EN EQUIPO: BANCO DE PUNTOS

Por cada visita al **Banco de puntos**, si el equipo resuelve la prueba pedagógica correctamente en el primer intento obtendrá 100 puntos extras, si en el segundo intento obtendrá 80 puntos y si en el tercer intento 60 puntos. Estos puntos se sumarán a su puntuación global

Por tanto, la puntuación máxima que se puede obtener es:  $100 \times 5 = 500$  puntos.

**La puntuación máxima que puede conseguir un equipo es de 2000 puntos**

## 6 - CLASIFICACIÓN

---

Para informar de la puntuación final del recorrido obtenida por los equipos en el juego concurso de **Consumópolis5**, se confeccionará un listado por cada Comunidad y Ciudad Autónoma y otro nacional, ordenados de mayor a menor puntuación.

En estos listados, se reflejará la puntuación y los siguientes datos de los equipos:

- Nombre del equipo
- Puntos parte pedagógica (puntuación máxima: 1250)
- Respuestas erróneas
- Puntos parte lúdica (puntuación máxima: 250)
- Puntos extra **Banco de Puntos** (puntuación máxima: 500)



- Puntos totales (puntuación máxima: 2000)

## 7 – ACCESO A NUESTRO ÁLBUM DE FOTOS

---

(Accesible a partir del 26/10/2009 hasta el 1/03/2000)

**Podrán acceder esta página para realizar el álbum virtual aquellos equipos cuyos cinco concursantes hayan completado el recorrido.**

Después de pinchar en el botón *Nuestro Álbum de Fotos*, se abre una ventana solicitando los datos siguientes: Nombre del equipo / Contraseña del equipo / Nick / Contraseña personal

También podrá acceder el coordinador con su contraseña pero sólo a modo de consulta e información, sin que pueda realizar ninguna modificación en el trabajo.

Si alguno de los integrantes de un equipo no reúne las condiciones de acceso al **álbum**, aparecerá en la pantalla el siguiente mensaje: *Lo sentimos pero los integrantes de tu equipo (nicks) todavía no han completado el recorrido por lo que no puedes acceder.*

Si el alumno reúne las condiciones y es el primer alumno del equipo que accede, se le abrirá una primera pantalla que solicitará un título genérico para todo el Álbum (deberá consultar con su equipo el título que desean poner). Los sucesivos alumnos que entren, verán ya el título escrito y se encontrarán lo siguiente:

Un interfaz que permite subir una **foto** y crear una ficha que se asociará a la misma.

En el momento que se suba la primera fotografía hay que identificar y personalizar el álbum con título, nombre del equipo colegio etc.

Cada álbum virtual deberá tratar un tema relacionado con el lema del concurso: **Y tú ¿de que vas? A mí me va el consumo responsable**, que deberá quedar reflejado en el título del **álbum virtual**.

Cada **álbum** constará de cinco fotografías sobre diversos temas del **consumo responsable**, relacionadas con el título del **álbum**, tres de las cuales deberán tratar sobre los siguientes:

- **El consumo reflexivo: la información a la hora de consumir. El ahorro y gasto familiar: mi presupuesto**
- **El consumo y uso de las tecnologías (TIC): Aparatos electrónicos, Internet, etc.**
- **El consumo sostenible (medioambientalmente) y solidario (comercio justo)**

Las fotografías deberán ser originales, tomadas por algún miembro del equipo, y cada una de ellas vendrá identificada con un título. Deben de tener un peso máximo de aproximadamente 3 MB. Se puede subir fotos de distintos formatos: jpeg, bmp, ng, gif y tif. Es recomendable subir fotos con unas proporciones 4x3 o 3x4.

Las fotografías no podrán incluir publicidad ni marcas de productos o servicios. Tampoco reflejarán imágenes o contenidos sexistas, racistas o cualquier otro contrario a los valores de la escuela actual.

A cada foto se le asocia una ficha descriptiva que incluye:

- **Título:** específico para la fotografía (Ej: *“Administrando mi paga”*)

- **Tema:** definir en una frase de qué trata la imagen. (Ej: El ahorro y gasto familiar: mi presupuesto)

- **Campo abierto:** breve texto explicativo (máximo 350 palabras) en alguna de las formas literarias más comunes (*poesía, narrativa, cuento...etc.*), haciendo un comentario de la relación entre la imagen con el título y el tema.

En el caso de que alguna fotografía **no sea considerada adecuada**, (por definición, nitidez, tamaño, etc.) se avisará al coordinador del equipo correspondiente para que sea sustituida por otra o corregida.

### Finalización del Álbum

Una vez que las cinco fotos y sus correspondientes fichas hayan sido subidas al **álbum**, se deberán imprimir. El **coordinador** será el encargado de imprimir este documento, a través de su acceso al Álbum como “profesor” y enviarlo al Organismo competente de su Comunidad Autónoma o, en su caso, al Instituto Nacional del Consumo, cuyas direcciones se encuentran en el **Anexo II** de las **Bases**. Con este documento el jurado podrá proceder a la evaluación y puntuación de las fotos del equipo.

AQUELLOS EQUIPOS A LOS QUE SE LE PRESENTEN PROBLEMAS TÉCNICOS QUE LES DIFICULTEN O IMPIDAN REALIZAR EL ÁLBUM, DEBERÁN ENVIAR UN CORREO ELECTRÓNICO A LA ADMINISTRACIÓN DEL CONCURSO QUE LES INDICARÁ POR LA MISMA VÍA EL PROCEDIMIENTO QUE DEBEN SEGUIR.