

4. PRIMERA PARTE: CIUDAD DE CONSUMÓPOLIS

(Puede realizarse desde el 02/10/2023 hasta el 18/03/2024)

4.1 Identificación para el acceso a las pruebas

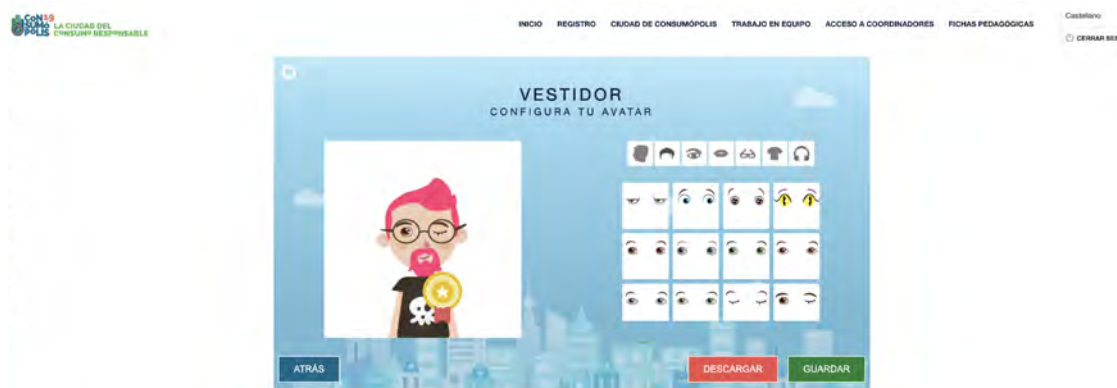


Se accede a la ciudad virtual de Consumópolis de forma individual, como persona concursante registrado. Si la persona concursante accede por primera vez a las pruebas de la primera parte, debe:

1. Introducir el usuario y la contraseña que le ha facilitado el profesor. En el caso de que el participante no se acuerde o quiera modificar su contraseña, el coordinador podrá crear una nueva desde el Panel Coordinador. Podrá también modificar el nombre y los dos apellidos del participante.
2. Configurar su personaje en el vestidor.

Imagen nº7: pantalla de identificación

Una vez que la persona concursante se ha identificado, se abre una pantalla que permite acceder a las herramientas del concurso y a las pruebas.



4.2 Vestidor / Personaje virtual

Imagen nº8: pantalla del vestidor (personaje virtual del alumnado)

Cada uno de los miembros del equipo debe configurar un personaje virtual para lo que dispone de un vestidor, al que puede acceder una vez que se haya identificado. Este personaje le representa durante todas las pruebas por la ciudad virtual y también figura en la clasificación final, junto a su nombre de usuario y a los de los otros componentes del equipo. Para preservar su anonimato, las personas participantes aparecen en todo momento en el sitio web con su nombre de usuario.

4.3 Interfaz de acceso a las pruebas

La ciudad virtual de Consumópolis tiene 10 pruebas que el alumnado ha de realizar. No hay un orden específico, el alumnado puede entrar en las pruebas en el orden que desee. Para completar la primera parte es necesario que el alumnado puntúe en cada una de las de las diez pruebas: CHATBOT; BUENA MEMORIA; DICCIONARIO; BLACK FRIDAY; MIS COLEGAS; LA LLAMADA; VERDADERO FALSO; EL KILOVATIO; LAS BOMBILLAS; RECARGA EL MÓVIL

IMPORTANTE: el alumnado puede volver a entrar en las pruebas las veces que quiera para mejorar su puntuación, y, por ende, la de su grupo.

La puntuación máxima total por alumno o alumna y por prueba es de 2.500 puntos.

La puntuación máxima total por alumno o alumna al finalizar la primera parte es de 25.000 puntos.

Los cuadrados que aparecen en la viñeta de acceso a cada una de las pruebas simbolizan la puntuación obtenida en la prueba.

- 0 cuadrados si la puntuación es 0.
- 1 cuadrado si la puntuación es entre 1 y 500 puntos (inclusive).
- 2 cuadrados si la puntuación es > 500 puntos.
- 3 cuadrados si la puntuación es > 1.000 puntos.
- 4 cuadrados si la puntuación es > 1.500 puntos.
- 5 cuadrados si la puntuación es > 2.000 puntos.

4.4 Detalle de cada prueba

NOMBRE DE LA PRUEBA	CHATBOT
DESCRIPCIÓN	La persona concursante entabla una conversación con un personaje imaginario que le plantea 4 preguntas relacionadas con el consumo responsable a las que debe responder correctamente. El personaje imaginario ofrece comentarios que varían en función de las respuestas ofrecidas por la persona concursante.
PUNTUACIÓN	Se obtienen 625 puntos por cada respuesta acertada.
NOMBRE DE LA PRUEBA	DICCIONARIO

DESCRIPCIÓN	<p>La persona concursante debe recomponer unas palabras cortadas en dos. Para ello debe pinchar en la primera parte de la palabra, y luego pinchar en la segunda parte. El juego propone cinco niveles de dificultad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nivel 1: 1 palabra cortada / Tiempo límite: 7 segundos. • Nivel 2: 2 palabras cortadas / Tiempo límite: 15 segundos. • Nivel 3: 4 palabras cortadas / Tiempo límite: 1 minuto. • Nivel 4: 7 palabras cortadas / Tiempo límite: 1 minuto y 30 segundos. • Nivel 5: 11 palabras cortadas / Tiempo límite: 2 minutos y 30 segundos. <p>Para superar cada nivel la persona concursante debe recomponer todas las palabras y acertar una pregunta (tres respuestas posibles). Si falla, finaliza la partida.</p>
PUNTUACIÓN	La puntuación depende del número de palabras que haya recompuesto la persona concursante: 100 puntos / palabra.
NOMBRE DE LA PRUEBA	VERDADERO FALSO
DESCRIPCIÓN	<p>La persona concursante debe responder “Verdadero” o “Falso” a una serie de afirmaciones. Si acierta, avanza un escalón y si falla vuelve al punto de partida. Cuanto más avanza, más difíciles la pregunta.</p> <p>Para puntuar en esta prueba quien juega dispone de 90 segundos, y debe acertar cinco preguntas seguidas.</p>
PUNTUACIÓN	<p>2000 + bono tiempo. El bono tiempo=500 x (% del tiempo no utilizado).</p> <p>Ejemplo: Si acierta las dos primeras, falla la tercera, y acierta las otras cinco afirmaciones, y tarda en total 60 segundos, su puntuación es: 2167 puntos. Detalle del cálculo= 2000 + (500 x (90-60/90)).</p>
NOMBRE DE LA PRUEBA	BUENA MEMORIA

DESCRIPCIÓN	<p>La persona concursante puede elegir entre 5 niveles de tablero de diferente nº de casillas y nº de puntos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 16 casillas: puede ganar hasta 100 puntos. - 20 casillas: puede ganar hasta 200 puntos. - 25 casillas: puede ganar hasta 300 puntos. - 30 casillas: puede ganar hasta 600 puntos. - 36 casillas: puede ganar hasta 1.200 puntos. <p>La persona concursante elige un nivel. Aparecen varios iconos en un tablero. Después de un segundo los iconos desaparecen. La persona concursante debe indicar con el dedo o ratón dónde se ubican los iconos. Para localizar los iconos dispone de un máximo de 30 segundos.</p> <p>Comodín: Un botón “C” permite visualizar durante dos segundos los iconos. El comodín solo se puede utilizar una vez vez. Si la persona concursante utiliza el botón “C” solo puede ganar la mitad de los puntos.</p> <p>Si acierta gana los puntos indicados. Pero, si falla, pierde todos los puntos acumulados en esa partida.</p> <p>Para continuar la persona concursante debe responder a una pregunta y acertar la respuesta. Solo tiene un intento.</p>
NOMBRE DE LA PRUEBA	LA LLAMADA
DESCRIPCIÓN	<p>La persona concursante visualiza un vídeo donde un usuario de Internet cuenta su experiencia sobre lo que cree es un engaño y pide consejo y ayuda. Tras escuchar el relato, debe aconsejar al usuario sobre qué decisión tomar seleccionando una de las tres opciones posibles.</p> <p>Cada partida consta de 2 vídeos.</p> <p>Para conseguir la máxima puntuación en esta prueba la persona concursante debe entrar dos veces en la prueba y acertar siempre.</p>
PUNTUACIÓN	<p>La puntuación depende del número de aciertos:</p> <p>1 acierto: 625 puntos</p> <p>2 aciertos: 1.250 puntos</p> <p>Los puntos obtenidos en diferentes partidas se acumulan hasta un máximo de 2.500 puntos.</p>

<p>NOMBRE DE LA PRUEBA</p>	<p>BLACK FRIDAY</p>
<p>DESCRIPCIÓN</p>	<p>La persona concursante debe trazar (con el dedo o el ratón) el recorrido hasta la camiseta evitando las malas y aprovechando la buena oferta, que en este momento no son visibles.</p> <p>Si pasa encima de una oferta engañosa, finaliza la partida.</p> <p>Si pasa encima de la buena oferta consigue un bonus en su puntuación.</p> <p>Para localizar los iconos dispone de un máximo de 30 segundos.</p> <p>Comodín: el botón “C” permite visualizar durante un segundo los iconos (buena oferta y ofertas engañosas). Puede utilizar el comodín solo dos veces.</p> <p>El juego tiene diferentes niveles.</p> <p>Para pasar de un nivel al otro, la persona concursante debe acertar a una pregunta relacionada con el etiquetado de la ropa, las ofertas, promociones, descuentos, rebajas y la compra de la ropa.</p>
<p>PUNTUACIÓN</p>	<p>La puntuación depende del tiempo que tarda en descubrir los iconos, si pasa encima de la buena oferta y el nivel superado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nivel 1 superado: 300 puntos + 100 puntos si pasa encima de la buena oferta + Bono tiempo: 100 puntos x (% tiempo no utilizado). • Nivel 2 superado: 600 puntos + 200 puntos si pasa encima de la buena oferta + Bono tiempo: 200 puntos x (% tiempo no utilizado). • Nivel 3 superado: 900 puntos + 300 puntos si pasa encima de la buena oferta + Bono tiempo: 300 puntos x (% tiempo no utilizado). • Nivel 4 superado: 1200 puntos + 400 puntos si pasa encima de la buena oferta + Bono tiempo: 400 puntos x (% tiempo no utilizado). • Nivel 5 superado: 1500 + 500 puntos si pasa encima de la buena oferta + Bono tiempo: 500 puntos x (% tiempo no utilizado).

NOMBRE DE LA PRUEBA	MIS COLEGAS
DESCRIPCIÓN	<p>La persona concursante debe memorizar los rostros de sus nuevos compañeros de clase. No hay límite de tiempo.</p> <p>Luego la persona concursante debe decidir si la foto que se le muestra es la de uno de sus compañeros de clase. Tiene 3 segundos para decidirse. Si falla, finaliza la partida.</p> <p>La prueba incluye 5 niveles de dificultad. Entre cada nivel la persona concursante debe acertar una pregunta. Si falla la persona concursante continúa pero no puntúa.</p> <p>Nº de rostros en cada nivel:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nivel 1: 12 • Nivel 2: 16 • Nivel 3: 20 • Nivel 4: 28 • Nivel 5: 44
PUNTUACIÓN	La puntuación final depende del número de aciertos a las preguntas.
NOMBRE DE LA PRUEBA	LAS BOMBILLAS
DESCRIPCIÓN	<p>La persona concursante debe apagar todas las luces. Cuenta con un tiempo limitado. Las bombillas se presentan en un tablero. Cuando se pincha en una bombilla las de alrededor cambian de estado.</p> <p>La prueba consta de 5 niveles. Para pasar de nivel la persona concursante debe apagar todas las bombillas y acertar la pregunta.</p>

PUNTUACIÓN	<p>La puntuación depende del nivel alcanzado y del tiempo que ha empleado la persona concursante en el último nivel superado.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nivel 1 superado*: 400 puntos + Bono tiempo: 100 puntos x (% tiempo no utilizado**). • Nivel 2 superado: 800 puntos + Bono tiempo: 200 puntos x (% tiempo no utilizado). • Nivel 3 superado: 1.200 puntos + Bono tiempo: 300 puntos x (% tiempo no utilizado). • Nivel 4 superado: 1.600 puntos + Bono tiempo: 400 puntos x (% tiempo no utilizado). • Nivel 5 superado: 2.000 puntos + Bono tiempo: 500 puntos x (% tiempo no utilizado). <p>*Nivel superado: El nivel se supera cuando la persona concursante consigue apagar todas las bombillas en el tiempo límite. **Tiempo no utilizado: (Tiempo máximo del nivel – Tiempo que tarda el jugador en apagar todas las luces) / tiempo máximo del nivel. (Solo se tiene en cuenta el tiempo del último nivel superado) Ejemplo de puntuación para un jugador que falla en el NIVEL 4 (supera el tiempo máximo) Tiempo del jugador para apagar las luces del NIVEL 3: 75 segundos % de tiempo no utilizado: $(300 - 75) / 300 = 75\%$ PUNTOS: $1.200 + (300 \times 75\%) = 1.425$</p>
NOMBRE DE LA PRUEBA	RECARGA EL MÓVIL
DESCRIPCIÓN	<p>La persona concursante debe pasar el móvil por los puntos de carga en el orden indicado. Si toca los iconos “Redes Sociales”, “Vídeo”, “Llamada” o “Geolocalización” baja el nivel de la batería. Si el nivel de batería llega a 0, finaliza la partida.</p> <p>La prueba consta de 5 niveles. Para pasar de nivel la persona concursante debe pasar por todos los puntos de carga en el orden indicado y acertar la pregunta.</p>

<p>PUNTUACIÓN</p>	<p>La puntuación depende del nivel alcanzado y del tiempo que ha empleado la persona concursante en el último nivel superado</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nivel 1 superado*: 400 puntos + Bono tiempo: 100 puntos x (% tiempo no utilizado**). • Nivel 2 superado: 800 puntos + Bono tiempo: 200 puntos x (% tiempo no utilizado). • Nivel 3 superado: 1.200 puntos + Bono tiempo: 300 puntos x (% tiempo no utilizado). • Nivel 4 superado: 1.600 puntos + Bono tiempo: 400 puntos x (% tiempo no utilizado). • Nivel 5 superado: 2.000 puntos + Bono tiempo: 500 puntos x (% tiempo no utilizado). <p>*Nivel superado: El nivel se supera cuando la persona concursante consigue pasar por todos los puntos de carga en el tiempo límite. **Tiempo no utilizado: (Tiempo máximo del nivel — Tiempo que tarda el jugador en pasar por todos los puntos de carga) / tiempo máximo del nivel. (Solo se tiene en cuenta el tiempo del último nivel superado) Ejemplo de puntuación para un jugador que falla en el NIVEL 4 (supera el tiempo máximo) Tiempo del jugador para apagar las luces del NIVEL 3: 75 segundos % de tiempo no utilizado: $(120 - 75)/120 = 37,5\%$ PUNTOS: $1.200 + (300 \times 37,5\%) = 1.312,5$</p>
<p>NOMBRE DE LA PRUEBA</p>	<p>EL KILOVATIO</p>
<p>DESCRIPCIÓN</p>	<p>La prueba consta de 5 niveles. La persona concursante debe asociar cada objeto a su tiempo de uso con un kilovatio. Para pasar de nivel debe asociar correctamente todos los objetos a su tiempo de uso y acertar la pregunta.</p>
<p>PUNTUACIÓN</p>	<p>La puntuación depende del nivel alcanzado y del tiempo que ha empleado la persona concursante en el último nivel superado</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nivel 1 superado*: 400 puntos + Bono tiempo: 100 puntos x (% tiempo no utilizado**). • Nivel 2 superado: 800 puntos + Bono tiempo: 200 puntos x (% tiempo no utilizado). • Nivel 3 superado: 1.200 puntos + Bono tiempo: 300 puntos x (% tiempo no utilizado). • Nivel 4 superado: 1.600 puntos + Bono tiempo: 400 puntos x (% tiempo no utilizado). • Nivel 5 superado: 2.000 puntos + Bono tiempo: 500 puntos x (% tiempo no utilizado). <p>*Nivel superado: El nivel se supera cuando la persona concursante consigue asociar todos los objetos con el tiempo de uso correcto en el tiempo límite. **Tiempo no utilizado: (Tiempo máximo del nivel — Tiempo que tarda el jugador en asociar los objetos con su tiempo de uso) / tiempo máximo del nivel. (Solo se tiene en cuenta el tiempo del último nivel superado) Ejemplo de puntuación para un jugador que falla en el NIVEL 4 (supera el tiempo máximo) Tiempo del jugador para asociar los objetos del NIVEL 3: 75 segundos</p>

	% de tiempo no utilizado: $(90-75)/90 = 16,7\%$ PUNTOS: $1.200 + (300 \times 16,7\%) = 1.250$
--	--

4.5 Alumnos o alumnas “Consumidor Experto” o “Consumidor Maestro”

(Accesible a partir del 02/10/2023)

Los alumnos o alumnas que alcanzan individualmente una determinada puntuación consiguen una serie de ventajas:

Los alumnos o alumnas que alcanzan **19.000 puntos** totales logran el título de “Consumidor Experto”.

- El avatar luce una medalla de plata.
- El avatar, junto con el nombre de usuario, está visible durante una semana en la página de inicio del Concurso.
- El avatar dispone de nuevas posibilidades de configuración.

Los alumnos o alumnas que alcanzan **22.000 puntos** totales logran el título de “Consumidor Maestro”.

- El avatar luce una medalla de oro.
- El avatar, junto con el nombre de usuario, está visible durante una semana en la página de inicio del Concurso.
- El alumno o alumna gana 1.000 puntos.

4.6 Diploma acreditativo

Todas las personas concursantes que hayan completado y puntuado en las diez pruebas obtienen un diploma acreditativo, que se puede descargar directamente desde la propia plataforma.

4.7 Acceso a las pruebas fuera de las fechas del concurso

(Accesible desde el 03/04/2024 hasta el comienzo de la siguiente edición de Consumópolis)

Es posible el acceso libre a las pruebas de Consumópolis una vez finalizado el concurso.

No se tiene en cuenta la puntuación obtenida por las personas participantes en las pruebas de Consumópolis fuera de las fechas del concurso.

Esta opción es accesible desde el final de esta edición de Consumópolis hasta el inicio de la siguiente.
