

Consejería de Industria, Comercio y Nuevas Tecnologías

1337 *ORDEN de 29 de septiembre de 2006, por la que se convoca el concurso escolar: Consumo Responsable y Calidad de Vida en la Comunidad Autónoma de Canarias.*

Examinado el expediente tramitado por la Dirección General de Consumo sobre la convocatoria del concurso escolar: consumo responsable, en su fase autonómica.

Vista la propuesta formulada por el Director General de Consumo.

Teniendo en cuenta los siguientes

I. ANTECEDENTES

1º) La Consejería de Industria, Comercio y Nuevas Tecnologías, en el desarrollo de su política de consumo, ha estimado conveniente, participar en el concurso escolar: Consumo Responsable y Calidad de Vida 2006/2007, organizado por el Instituto Nacional del Consumo, financiando la fase autonómica del concurso, impulsando así la participación de los jóvenes estudiantes canarios en el proyecto educativo dirigido a la adjudicación y consolidación de hábitos de consumo responsable y solidario.

2º) Con fecha 21 de septiembre de 2006 la Intervención Delegada de este Departamento emite informe favorable de fiscalización.

II. CONSIDERACIONES JURÍDICAS

Los Decretos 241/2003, de 11 de julio, del Presidente, por el que se determinan el número, denominación y competencias de las Consejerías, 123/2003, de 17 de julio, por el que se determina la estructura central y periférica, así como las sedes de las Consejerías del Gobierno de Canarias, establecen que las competencias en materia de consumo son asumidas por la Consejería de Industria, Comercio y Nuevas Tecnologías, así como integración en su estructura a la Dirección General de Consumo y 101/2006, de 11 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de la Consejería de Industria, Comercio y Nuevas Tecnologías.

En el ejercicio de la competencia que tengo atribuida,

R E S U E L V O:

1.- Convocar el concurso escolar: Consumo Responsable y Calidad de Vida 2006/2007, en la Comunidad Autónoma de Canarias, que se regirá por las bases que se especifican en el anexo I de la presente Orden.

2.- Los créditos consignados para financiar los premios que se conceden, conforme a la distribución que se detalla en las citadas bases, ascienden a la cantidad de tres mil (3.000) euros, con cargo a la aplicación presupuestaria 15.09.443A.227.06 denominada "Estudios, trabajos técnicos y honorarios profesionales".

3.- El gasto originado por la presente convocatoria queda sometido a la condición suspensiva de existencia de crédito adecuado y suficiente para financiar, las obligaciones derivadas de la convocatoria en el presupuesto de la Comunidad Autónoma de Canarias para el ejercicio económico del año 2007.

4.- Facultar al Director General de Consumo para dictar las instrucciones que sean necesarias para la mejor interpretación, desarrollo y ejecución de la presente Orden.

5.- La presente Orden producirá sus efectos en el momento de su publicación en el Boletín Oficial de Canarias.

Contra el presente acto, que pone fin a la vía administrativa, podrá interponerse recurso potestativo de reposición, ante la Consejera de Industria, Comercio y Nuevas Tecnologías, en el plazo de un (1) mes contado a partir del día siguiente a su publicación; o directamente recurso contencioso-administrativo ante la Sala de lo Contencioso-Administrativo en Las Palmas de Gran Canaria, del Tribunal Superior de Justicia de Canarias, en el plazo de dos meses, contados a partir del siguiente al de la publicación; significándole que en el caso de presentar recurso de reposición no se podrá interponer recurso contencioso-administrativo hasta la resolución expresa del recurso de reposición o hasta que se produzca la desestimación presunta del mismo. Todo ello sin perjuicio de cualquier otro recurso que pudiera interponerse.

Las Palmas de Gran Canaria, a 29 de septiembre de 2006.

LA CONSEJERA DE INDUSTRIA,
COMERCIO Y NUEVAS TECNOLOGÍAS,
María Luisa Tejedor Salguero.

BASES REGULADORAS DEL CONCURSO ESCOLAR:
CONSUMO RESPONSABLE Y CALIDAD DE VIDA EN LA
COMUNIDAD AUTÓNOMA DE CANARIAS.

Primera.- Objeto de la Convocatoria.

1. La presente convocatoria tiene por objeto, establecer las normas por las que ha de regirse, la participación y concesión de premios, en el concurso escolar Consumo Responsable y Calidad de Vida 2006/2007, en su fase autonómica.

2. El principal objetivo del concurso es sensibilizar a los escolares de la importancia que tiene realizar un consumo responsable y cómo conjugarlo con el bienestar y calidad de vida, tanto de ellos como de las personas de su entorno. Para ello deben seguirse las pautas de las cuatro "C": Conocer, Comprender, Comparar y Consumir, con el objetivo de llegar a ser consumidores conscientes, críticos, solidarios y responsables.

Asimismo, se pretende fomentar la participación de los centros educativos a través del profesorado y del alumnado, en actividades relacionadas con la Educación del Consumidor.

Segunda.- Participantes.

Existen tres niveles de participación:

- Escolares de 3^{er} Ciclo de Enseñanza Primaria.
- Escolares de 1^{er} Ciclo de Enseñanza Secundaria Obligatoria.
- Escolares de 2^o Ciclo de Enseñanza Secundaria Obligatoria.

Podrán participar en este concurso todos los escolares que estén matriculados en alguno de los tres niveles señalados de cualquier centro público, concertado o privado del territorio de Canarias.

La inscripción en el concurso se realizará por equipos de cinco alumnos de un mismo ciclo y estarán coordinados por un profesor de ese ciclo.

Un mismo profesor podrá coordinar más de un equipo de un mismo ciclo.

Cada equipo deberá presentar un único trabajo, no habiendo límite para el número de grupos a formar en cada Centro Educativo.

Tercera.- Características del concurso.

El concurso consta de dos partes, en las que los participantes deberán realizar diferentes actividades:

Parte 1^a-Actividades del juego "Consumópolis 2".

Pruebas de carácter pedagógico y lúdico que deben resolverse durante el juego interactivo "Consumópolis 2" en Internet, cuyas características se detallan en la base 4.2 y en el anexo I.

Parte 2^a-Elaboración de un trabajo en equipo consistente en:

A) Elaboración de una campaña publicitaria que fomente los valores del consumo responsable, cuyas características se detallan en la base 4.2.

B) Elaboración de una memoria escrita sobre la participación del equipo en el concurso, cuyas características se detallan en la base 4.2.

Para la resolución de las pruebas propuestas y para la elaboración del trabajo, los equipos y profesores contarán con fichas informativas en formato PDF localizadas en la página que sustenta el juego, relacionadas con cada prueba y con el Consumo Responsable y Calidad de Vida. A modo indicativo, se podrá consultar la información contenida en las páginas del Instituto Nacional del Consumo (<http://www.consumo-inc.es>).

Cuarta.- Desarrollo y plazos del concurso.

El concurso se desarrollará en las siguientes etapas:

1. Registro de participantes: cada equipo se inscribirá directamente en el espacio habilitado en las páginas de Internet del Instituto Nacional del Consumo o directamente en la página principal del concurso: <http://www.consumopolis.com>. Cada equipo que se registre recibirá una comunicación por parte de la organización y por vía electrónica de su registro, que deberá ser ratificada por los concursantes. Se creará un registro por equipos con identificación de todos sus integrantes (nombres, apellido, nick) y del profesor responsable. Además se registrarán la contraseña del equipo y del profesor responsable. Cuando cada participante acceda al juego por primera vez, tendrá que introducir la contraseña de su equipo y su nick. A partir de ese momento, y mediante las indicaciones que se le suministren, deberá crear su contraseña personal definitiva de acceso al juego con la que deberá identificarse siempre al entrar en el mismo.

Además, cada participante deberá configurar un personaje que estará presente durante todas las partidas del `alumn@`, en la clasificación, junto a su nick y los de los otros miembros del grupo. También estará presente el personaje en la tarjeta electrónica que el `alumn@` podrá enviar desde el juego de Consumópolis.

El `alumn@` aparecerá en todo momento en la página de Internet con un nick para preservar sus datos personales.

Por causas de fuerza mayor y por una sola vez, un miembro de equipo podrá ser sustituido por otro, previa comunicación a la organización.

El período de inscripción comenzará a contarse el día siguiente a la publicación de ésta y finalizará el 15 de noviembre de 2006.

2. Realización y presentación de las actividades detalladas en la base tercera:

A) Parte 1ª. Actividades del juego “Consumópolis2”. La resolución de las pruebas que se plantean a los equipos se realizará a través de cuatro escenas.

Cada escena será accesible desde la página de inicio del portal a partir de las siguientes fechas:

- Escena nº 1: “LA CASA”, 1 de noviembre de 2006.

- Escena nº 2: “EL COLEGIO”, 19 de noviembre de 2006.

- Escena nº 3: “LA CALLE”, 7 de diciembre de 2006.

- Escena nº 4: “DE COMPRAS”, 18 de diciembre de 2006.

Todas las escenas estarán accesibles para los participantes hasta el 15 de enero de 2007.

A partir de cada escena se accede a pruebas de carácter pedagógico y lúdico que deben resolverse de la forma que se indica en el anexo I.

Las pruebas pedagógicas se resuelven a partir de ocho objetos activos que hay en cada escena. Al hacer un clic en cada objeto se abre una pregunta o test. El alumnado, tiene que responder correctamente a todas las preguntas de los ocho objetos para pasar a la parte lúdica.

Además, en cada escena hay otros elementos activos que abren páginas de información en forma de fichas relacionadas con el tema de las preguntas. La lectura de estas páginas ayudarán al alumn@ a responder correctamente.

Las pruebas lúdicas de cada escena consistirán en juegos tipo flash. Estos juegos no puntúan, sólo per-

miten conseguir pistas o indicios para resolver la prueba final del juego Consumópolis 2.

Los grupos podrán acceder a la prueba final desde la página principal del juego “Consumópolis 2” del 8 al 22 de enero de 2007, ambos incluidos. Para entrar en la prueba final, el grupo deberá identificarse con el nombre del grupo, la contraseña del grupo y la contraseña personal del profesor.

La participación en la prueba final, requiere que el equipo vaya acompañado del profesor. Los equipos deberán responder a la pregunta final ayudándose de los indicios o pistas recogidos a lo largo del juego.

Se comunicará la solución de la prueba final a partir del 23 de enero de 2007, a través del portal <http://www.consumopolis.com>

Para participar en la prueba final, es indispensable que la totalidad de los miembros del grupo hayan respondido correctamente a todas las preguntas o test de la parte pedagógica de las cuatro escenas.

El sistema de puntuación del juego Consumópolis 2, viene explicado en el anexo I de estas bases.

B) Parte 2ª. Elaboración de un trabajo en equipo consistente en:

a) Elaboración y presentación de una campaña publicitaria que fomente los valores del Consumo responsable. La campaña publicitaria que fomente los valores del Consumo responsable. La campaña publicitaria deberá incluir la elaboración de los siguientes soportes publicitarios:

- Elaboración de un Slogan publicitario.

- Elaboración de una cuña de radio (20 a 30 segundo).

- Elaboración de un Spot para TV (20 a 30 segundo).

- Elaboración de un tríptico informativo (folleto).

- Elaboración de un cartel tipo póster (mínimo DIN A3, máximo 68 x 42).

Los cuatro primeros trabajos se presentarán en soporte electrónico y el cartel tipo póster en soporte de papel.

b) Elaboración de una memoria escrita en soporte papel sobre la participación del equipo en el concurso que no debe ser inferior a 5 páginas ni superior a 10, en la que se exponga cómo ha sido la participación del equipo en el juego “Consumópolis 2” y en la realización de la campaña publicitaria en la cual se explique como mínimo:

- La organización del equipo para la resolución de las pruebas de las actividades del juego “Consumópolis 2” y la documentación consultada.

- La organización del equipo para la elaboración de la campaña publicitaria, la documentación consultada y los materiales utilizados.

Del 23 de enero hasta el 9 de marzo de 2007, los equipos presentarán las campañas publicitarias en las sedes de la Dirección General de Consumo de esta Comunidad Autónoma, cuyas direcciones aparecen reflejadas en la base duodécima, o en cualquiera de los registros y oficinas previstos en el artículo 38.4 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

Para que un equipo pueda optar a ganar cualquier de los premios que se conceden en este concurso, deberán reunir los siguientes requisitos:

- Deberá estar inscrito en tiempo y forma en el registro de participantes detallado en el punto 1 de estas bases.

- Deberán haber completado las cuatro escenas del juego Consumópolis 2 y en cada una de ellas tienen que haber participado todos los integrantes del mismo.

- Deberán haber participado en la prueba final del juego Consumópolis 2.

- Deberán remitir en tiempo y forma al organismo competente en consumo de esta Comunidad Autónoma, las campañas publicitarias que hayan elaborado, acompañados de la memoria escrita a que se refiere la base tercera.

3. Fase Autonómica del concurso:

La Resolución de la convocatoria corresponderá al Director General de Consumo a propuesta del ju-

rado de la Fase Autonómica en el plazo comprendido entre el 10 y el 30 de marzo de 2007, y será publicada en Boletín Oficial de Canarias.

4. Resolución y entrega de premios de la Fase Nacional:

Los ganadores de cada comunidad autónoma por cada nivel educativo, participarán en la Fase Nacional del concurso. Del 17 de abril al 31 de mayo de 2007, el Jurado de la Fase Nacional designará a los ganadores del concurso de cada nivel educativo.

La entrega de premios se celebrará en Madrid, una vez emitido el fallo del jurado.

Quinta.- Premios.

Los premios de la Fase Autonómica consistirán en:

- 600 euros a cada grupo de alumnos/as ganador de cada ciclo.

- 400 euros a cada Centro Educativo al que pertenezca el grupo ganador por cada ciclo.

Sexta.- Criterios de Valoración.

Parte 1ª. La valoración de las pruebas incluidas en el juego “Consumópolis2” quedará establecida de forma automática por el propio sistema, en base a los criterios de conocimientos y habilidades detallada en el documento explicativo del juego, que se recoge en el anexo I.

Parte 2ª. Para la valoración de la Campaña Publicitaria, los criterios serán los siguientes:

- Adecuación al tema “Consumo responsable y calidad de vida”: 40%.

- Originalidad en mensajes y contenidos: 30%.

- Diseño de la Campaña: 30%.

Para la valoración de la Fase Autonómica, la Campaña Publicitaria ponderará el 50%, el juego “Consumópolis2” el 40% y la Memoria el 10%.

En la Fase Nacional del concurso, todos los equipos partirán de cero puntos y el Jurado valorará tres elementos:

- La puntuación alcanzada en el juego "Consumópolis2".

- La Campaña Publicitaria.

- La memoria explicativa.

Séptima.- Jurado.

Para la concesión de los premios se constituirá el Jurado del Concurso Escolar: Consumo Responsable y Calidad de Vida, en su fase autonómica, con la siguiente composición:

- Presidente: el Director General de Consumo o funcionario en quien delegue.

- Vocales:

- 2 funcionarios de la Dirección General de Consumo, designados por el Director General de Consumo.

- Un funcionario de la Dirección General de Promoción Educativa de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, designado a propuesta de su titular.

- Dos representantes de las Oficinas Insulares o Municipales de Información al Consumidor, designados por el Director General de Consumo.

Octava.- Exposición de los trabajos y propiedad de los mismos.

Los trabajos ganadores serán expuestos en la sede del Instituto Nacional del Consumo.

Los trabajos ganadores de las fases nacional y autonómica, quedarán en propiedad del Instituto Nacional del Consumo y de la Consejería de Industria, Comercio y Nuevas Tecnologías, que se reservarán el derecho a publicarlos en la forma que se considere más adecuada para alcanzar los objetivos previstos en esta convocatoria.

Novena.- Pago del premio.

El importe de los premios de la Fase Autonómica se hará efectivo una vez publicado el fallo del jurado en el Boletín Oficial de Canarias. La cuantía de

los premios se ingresará directamente en la cuenta que designe la Dirección de cada uno de los Centros que resulten premiados.

Décima.- Justificación del importe del premio recibido

1. Antes del 31 de diciembre de 2007, los Centros premiados, justificarán ante esta Consejería el empleo del premio recibido, mediante la presentación de los siguientes documentos:

- Descripción sucinta, en la que se exponga el destino que se ha dado a la cuantía del premio recibido.

- Documentos o facturas que justifiquen el empleo del premio concedido.

2. La cuantía del premio dirigido al Centro Educativo se destinará a la adquisición de material educativo para el mismo. La cuantía destinada al grupo ganador se destinará a la finalidad que estime la Dirección del Centro Educativo al que pertenezca el grupo de alumnos autores de los juegos premiados. Estos fines contemplarán la realización de las actividades educativas y de ocio dirigidas exclusivamente al grupo de alumnos que ha participado en la elaboración del juego premiado.

Undécima.- Publicidad.

El Instituto Nacional del Consumo y la Consejería de Industria, Comercio y Nuevas Tecnologías, realizarán la promoción u publicidad del concurso a través de los medios que consideren más adecuados.

Así mismo, estos organismo se ocuparán de dar publicidad de los trabajo ganadores.

Duodécima.- Información.

Puede solicitarse información adicional sobre el Concurso Escolar en las siguientes direcciones:

- Instituto Nacional de Consumo, Subdirección General de Calidad del Consumo, Área de Información, Formación y Educación, calle Príncipe de Vergara, 54, 28071-Madrid, teléfonos (91) 8224437 (91) 8224435, (91) 8224456, dirección web: <http://www.consumo-inc.es>

- Consejería de Industria, Comercio y Nuevas Tecnologías, Dirección General de Consumo en Las Palmas, calle Francisco Gourié, 64, 4ª planta, 35002-Las Palmas de Gran Canaria, teléfono (928) 306900, Dirección General de Consumo en Santa Cruz de Tenerife, Avenida de Anaga, 35-37, Edificio de Usos Múltiples, 8ª planta, 38001-Santa Cruz de Tenerife, teléfono (922) 475000.

ANEXO I

TEXTO INSTRUCCIONES JUEGO-CONCURSO CONSUMÓPOLIS-2.

I-CARACTERÍSTICAS DE JUEGO "CONSUMÓPOLIS".

El juego está constituido por 4 escenas de la vida cotidiana.

Cada escena estará accesible desde el portal del juego "Consumópolis" a partir de las siguientes fechas:

- Escena nº 1, "LA CASA": 1 de noviembre de 2006.

- Escena nº 2, "EL COLEGIO": 19 de noviembre de 2006.

- Escena nº 3, "LA CALLE": 7 de diciembre de 2006.

- Escena nº 4, "DE COMPRAS": 18 de diciembre de 2006.

Todas las escenas serán accesibles a los participantes hasta el 15 de enero de 2007.

A partir de cada escena se accede a pruebas de carácter pedagógico y lúdico que deben resolverse de la forma que se indica a continuación:

1) Prueba pedagógica.

En cada escena hay 8 objetos activos. Al hacer un clic en cada objeto se abre una pregunta o test. El alumnado tiene que responder correctamente a todas las preguntas de los 8 objetos para pasar a la parte lúdica (juego).

Además en cada escena hay otros elementos activos que abren páginas de información en forma de

fichas relacionadas con el tema de las preguntas. La lectura de estas páginas ayudarán al alumn@ a responder correctamente a las preguntas.

2) Prueba lúdica.

Se accede a la parte lúdica una vez que el alumn@ ha respondido correctamente a las 8 preguntas o test de la escena.

La parte lúdica es un juego de habilidad y reflexión. El objetivo es llegar a un determinado nivel. Una vez conseguido el alumn@ consigue un indicio que le servirá para la prueba final. Para cada alumnado hay 1 indicio por juego. En total el grupo puede recoger 20 indicios (5 por juego).

En cada momento el alumn@ puede consultar sus indicios desde la página principal del juego Consumópolis.

3) Prueba final.

Los grupos pueden acceder a la prueba desde la página principal del juego-concurso Consumópolis a partir del 8 de enero de 2007 y hasta el 22 de enero de 2007, incluidos. Para entrar en la prueba final, el grupo deberá identificarse con el nombre del grupo, la contraseña del grupo y la contraseña personal del profesor.

La participación en la prueba final requiere que el equipo vaya acompañado del profesor. Los alumnos deberán responder a la pregunta final ayudándose de los indicios recogidos a lo largo del juego.

Se comunicará la solución de la prueba final a partir del 23 de enero de 2007 a través del portal <http://www.consumopolis.com>

Para participar a la prueba final es indispensable que la totalidad de los miembros del grupo hayan respondido correctamente a todas las preguntas o test de la parte pedagógica de las 4 escenas.

II-CÁLCULO DE LOS PUNTOS.

1. Prueba pedagógica.

1.1. Preguntas.

Los puntos son asignados por pregunta; una pregunta corresponde a un objeto del decorado. Hay 7 preguntas por escena.

Si la respuesta a una pregunta es correcta:

- En el primer intento: 1 punto.
- En el segundo intento: 0,5 puntos.
- En el tercer intento: 0,3 puntos.
- Después del tercer intento: 0,2 puntos.

Si la respuesta a la pregunta no es correcta: 0 puntos.

1.2. Test SÍ/NO (presente en las escenas 1 y 3).

El alumno tiene 45 segundos para confirmar si ve (SÍ) o no ve (NO) en las ilustraciones (15 en total) a un consumidor/a que actúa de forma responsable.

Si el alumno no acierta a las 15 ilustraciones: 0 puntos.

En este caso puede volver a intentar tantas veces como quiera.

Si el alumno acierta al:

- 1^{er} intento, el cálculo de los puntos se hace de la forma siguiente: $\text{puntuación} = (45/\text{tiempo en segundos}) \times 2$.

- 2^o intento, el cálculo de los puntos se hace de la forma siguiente: $\text{puntuación} = (45/\text{tiempo en segundos}) \times 1$.

- 3^{er} intento, el cálculo de los puntos se hace de la forma siguiente: $\text{puntuación} = (45/\text{tiempo en segundos}) \times 0,5$.

- 4^o intento y más, el cálculo de los puntos se hace de la forma siguiente: $\text{puntuación} = (45/\text{tiempo en segundos}) \times 0,3$.

Ejemplo nº 1:

Un jugador acierta al 1^{er} intento y tarda 35 segundos:

Su puntuación es: $(45/35) \times 2 = 2,57$.

Ejemplo nº 2:

Un jugador acierta al 2^o intento y tarda 30 segundos:

Su puntuación es: $(45/30) \times 1 = 1,50$.

Si el alumno acierta puede jugar otra vez pero hay un límite de 5 intentos. Sólo se registrará la nota si el jugador mejora su puntuación.

En cualquier caso, la nota máxima obtenida en este test no puede ser superior a 3.

1.3. Test de LOS ERRORES (presente en las escenas 2 y 4).

El alumno debe descubrir en menos de 60 segundos los errores que se encuentran escondidos en las 2 ilustraciones. Hay un total de 10 errores por descubrir (5 por ilustración).

Para descubrir el error el alumno debe hacer un clic en la parte de la ilustración que considera un error.

Si el alumno hace un clic en una zona que no corresponde a un error, el tiempo que le queda disminuye cada vez de 5 segundos.

Si el alumno no encuentra los 10 errores en el tiempo límite: 0 puntos.

En este caso puede volver a intentar tantas veces como quiera.

Si el alumno encuentra los 10 errores antes del tiempo límite y al:

- 1^{er} intento, el cálculo de los puntos se hace de la forma siguiente: $\text{puntuación} = (60/\text{tiempo en segundos}) \times 2$.

- 2^o intento, el cálculo de los puntos se hace de la forma siguiente: $\text{puntuación} = (60/\text{tiempo en segundos}) \times 1$.

- 3^{er} intento, el cálculo de los puntos se hace de la forma siguiente: $\text{puntuación} = (60/\text{tiempo en segundos}) \times 0,5$.

- 4^o intento y más, el cálculo de los puntos se hace de la forma siguiente: $\text{puntuación} = (60/\text{tiempo en segundos}) \times 0,3$.

Ejemplo nº 1:

Un jugador acierta al 1^{er} intento y tarda 50 segundos:

Su puntuación es: $(60/50) \times 2 = 2,40$.

Ejemplo nº 2:

Un jugador acierta al 2º intento y tarda 40 segundos:

Su puntuación es: $(60/40) \times 1 = 1,50$.

Si el alumno acierta puede jugar otra vez pero hay un límite de 5 intentos. Sólo se registrará la nota si el jugador mejora su puntuación.

En cualquier caso la nota máxima obtenida en este test no puede ser superior a 3.

2) Prueba lúdica.

El juego flash sólo permite conseguir indicios que sirven para la prueba final del juego Consumópolis.

3) Puntuación global al final de las 4 escenas y antes de la prueba final.

La puntuación máxima por escena y por participante es de 10 puntos. Los puntos son la suma de los puntos conseguidos en las 7 preguntas (nota máxima por pregunta = 1 punto) y en el test (nota máxima por test = 3 puntos).

La puntuación máxima para las 4 escenas y para todo el grupo es de 200 puntos.

4) Prueba final.

Si el grupo responde correctamente a la pregunta de la prueba final, la puntuación global del grupo se incrementará automáticamente de un 25%. El incremento de puntos aparecerá en la clasificación a partir del 23 de enero de 2007.

III-CLASIFICACIÓN.

Se puede consultar la clasificación desde el portal de inicio del juego Consumópolis.

Se establecen dos niveles de clasificación:

- General y por Ciclo Escolar.

- Comunidad Autónoma y Ciclo Escolar.

En la clasificación aparecen los siguientes datos: rango en la clasificación, puntos del grupo, suma de los números de intentos de los 5 componentes para responder correctamente a las preguntas y test, nombre del grupo, Comunidad Autónoma, escenas completadas por el alumnado (sobre un máximo de 4 para cada alumnado), componentes del grupo (personaje configurado de cada participante + nick).

IMPORTANTE: para entrar en la clasificación final es indispensable que la totalidad de los miembros del grupo hayan respondido correctamente a todas las preguntas o test de la parte pedagógica de las 4 escenas.

IV-GANADORES Y PREMIOS.

El juego Consumópolis se integra dentro del Concurso Escolar "Consumo Responsable y Calidad de Vida".

Los puntos conseguidos por los grupos en el Juego Consumópolis permitirán determinarlos ganadores de la fase Autonómica y Nacional junto a otros criterios.

IV. Anuncios

Anuncios de contratación

Consejería de Agricultura, Ganadería, Pesca y Alimentación

3657 Dirección General de Ganadería.- Anuncio de 27 de septiembre de 2006, por el que se convoca concurso, procedimiento abierto y trámite de urgencia, para suministro de un analizador específico basado en la técnica de espectrofotometría de infrarrojos.

1. ENTIDAD ADJUDICADORA.

a) Organismo: Dirección General de Ganadería.

b) Dependencia que tramita el expediente: el Servicio de Asuntos Generales de la Secretaría General Técnica de la Consejería de Agricultura, Ganadería, Pesca y Alimentación.

c) Número de expediente: 13/06 SU.

2. OBJETO DEL CONTRATO.

a) Descripción del objeto: suministro de un analizador específico basado en la técnica de espectrofotometría de infrarrojos.