

Grabación 1.

I. Señale si es verdadero (V) o falso (F) según el contenido de la grabación.

- (1) Las marcas españolas que se enumeran en la grabación, corresponden a las tendencias actuales, son más baratas y de peor calidad que otras marcas internacionales. _____
- (2) Los grandes almacenes nunca confeccionaban sus propios productos sino que los encargaban a otras empresas siempre bajo el logo de los grandes almacenes o bajo la frase “especial para”. _____
- (3) Amancio Ortega creó su imperio textil en colaboración con Bill Gates y su primera socia y exmujer, Rosalía Mera. _____
- (4) Todas las marcas que se mencionan en el texto actualmente pertenecen al grupo Inditex. _____
- (5) La clave del éxito de Inditex consiste en la gestión a través de una única compañía todos sus procesos, desde la fabricación y la distribución hasta la venta de sus productos en las tiendas. _____
- (6) La primera tienda de Zara se abrió en España en 1975 y tardó diez años en expandirse por todo el mundo. _____
- (7) Amancio Ortega creó Zara, Pull & Bear, Bershka y Oysho; además compró las marcas Massimo Dutti y Stradivarius y siguió abriendo tiendas en las ciudades más importantes del mundo. _____

II. Seleccione la variante que corresponde al contenido de la grabación.

- (8) Actualmente el grupo empresarial más importante de España es _____
 - a) Inditex.
 - b) El Corte Inglés.
 - c) Cortefiel.
- (9) Inditex comenzó como _____
 - a) una tienda de Zara.
 - b) una marca de referencia en todo el mundo.
 - c) una fábrica de prendas de baño.
- (10) La sede y la fábrica central de Inditex se encuentran en _____
 - a) Galicia.
 - b) Madrid.
 - c) Cataluña.



Grabación 2.

I. Seleccione la variante que corresponde al contenido de la grabación.

- (1) En la entrevista se dice que _____
 - a) los más afortunados siempre reciben videojuegos en navidad.
 - b) en Navidad todo el mundo recibe alguna vez un videojuego.
 - c) los videojuegos son uno de los regalos que se hacen en Navidad.
- (2) Carlos Iglesias afirma que _____
 - a) la producción de videojuegos atraviesa un buen momento en España.
 - b) tanto la producción como el consumo de videojuegos atraviesan un buen momento.
 - c) a pesar de la crisis económica, las familias consumen videojuegos.
- (3) Carlos Iglesias dice que _____
 - a) en España no hay muchas empresas creadoras de videojuegos.
 - b) hay una industria de creación de videojuegos muy importante.
 - c) los creativos de videojuegos se desarrollan profesionalmente.
- (4) En la entrevista se dice que _____
 - a) el 50% de las descargas de Internet es de videojuegos.
 - b) no es fácil controlar la descarga ilegal de videojuegos.
 - c) es imposible controlar del 50 al 60% de las descargas de Internet.
- (5) En el audio se dice que _____
 - a) hay gente que opina que los videojuegos son violentos.
 - b) la opinión negativa hacia los juegos violentos ha cambiado.
 - c) los niños que usan videojuegos son más inteligentes.
- (6) En la audición escuchamos que _____
 - a) los niños más sociables juegan con videojuegos.
 - b) el uso correcto de los videojuegos une a padres e hijos.
 - c) ha cambiado la opinión negativa sobre la influencia de los videojuegos en los niños.
- (7) Según Carlos Iglesias, la crisis _____
 - a) ha disminuido el consumo familiar de los videojuegos.
 - b) ha afectado a la producción de los videojuegos.
 - c) ha contribuido al aumento de la piratería tanto en la música y en las películas como en los videojuegos.
- (8) Carlos Iglesias afirma que los videojuegos _____
 - a) desarrollan el intelecto, fomentan la creatividad, favorecen la socialización.
 - b) por su contenido violento, pueden ser perjudiciales para los niños.
 - c) se producen on-line, y es casi imposible controlar su uso por los menores.

- (9) Según Carlos Iglesias, actualmente _____
- a) los creativos que hay en España siguen trabajando para empresas nacionales.
 - b) hace falta crear en España una estructura suficientemente atractiva para que los profesionales puedan desarrollar su carrera en videojuegos de procedencia nacional.
 - c) España no es solo un lugar consumidor de videojuegos sino también creador y productor mundial.
- (10) Los problemas relacionados con los videojuegos, que se mencionan en la grabación, son _____
- a) el precio de los videojuegos, la falta de los profesionales que puedan desarrollar su carrera en videojuegos, la influencia negativa de los videojuegos.
 - b) el consumo y la producción de los videojuegos, la piratería en Internet, la influencia de los videojuegos en los niños.
 - c) la disminución del consumo de los videojuegos, el impacto de la crisis económica en la producción de los videojuegos, la violencia en los videojuegos.