

### 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. \_\_\_F\_\_\_
- (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”. \_\_\_F\_\_\_
- (3) Amancio Ortega creó su imperio textil en colaboración con Bill Gates y su primera socia y exmujer, Rosalía Mera. \_\_\_F\_\_\_
- (4) Todas las marcas que se mencionan en el texto actualmente pertenecen al grupo Inditex. \_\_\_F\_\_\_
- (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. \_\_\_V\_\_\_
- (6) La primera tienda de Zara se abrió en España en 1975 y tardó diez años en expandirse por todo el mundo. \_\_\_F\_\_\_
- (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. \_\_\_V\_\_\_

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

- (8) Actualmente el grupo empresarial más importante de España es \_\_\_a\_\_\_
  - a) Inditex.
  - b) El Corte Inglés.
  - c) Cortefiel.
- (9) Inditex comenzó como \_\_\_c\_\_\_
  - 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\_\_\_
  - 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 \_\_\_c\_\_\_
  - 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 \_\_\_c\_\_\_
  - 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 \_\_\_\_
- 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 \_\_\_\_ b \_\_\_\_
- 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 \_\_\_\_
- 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 \_\_\_\_ c \_\_\_\_
- 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 \_\_\_\_ b \_\_\_\_
- 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 \_\_\_\_
- 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 \_\_\_\_ b \_\_\_\_
- 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 \_\_\_\_ b \_\_\_\_
- 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.

## TRANSCRIPCIÓN 1

El fenómeno de la moda a bajo coste, también denominado “firmas de gama media” o “moda democrática” ha colocado a España a la cabeza de la producción textil internacional. En solo 30 años, España ha transformado una industria que languidecía en un modelo económico mundial.

Analice brevemente lo que suele llevar puesto. Independientemente del país en que esté, es bastante probable que en su armario tenga una prenda de alguna de estas marcas: Zara, Pull & Bear, Springfield, Bershka, Stradivarius, Women’Secret, Bimba & Lola, Massimo Dutti, Oysho, Uterqüe, Adolfo Domínguez, Pedro del Hierro, Cortefiel, El Corte Inglés, Sfera, Mango, Caramelo o Pepe Jeans. Estas marcas tienen dos cosas en común. En primer lugar, ofrecen ropa con unos estándares de diseño en sintonía con las tendencias actuales, y a un precio bastante menor que el prêt-à-porter de otras firmas internacionales. En segundo lugar, todas ellas pertenecen a grupos empresariales españoles y, probablemente, sus prendas están diseñadas o confeccionadas en España.

Desde el comienzo de su historia a finales del siglo XIX y principios del XX, los grandes almacenes confeccionaban sus propios productos. También estas grandes empresas podían encargar a terceros parte de su producción. Estos productos debían crearse siempre bajo el logo de los grandes almacenes o bajo la frase “especial para”. En los años 60 y 70 este modelo de negocio era bastante habitual. Grandes almacenes españoles como El Corte Inglés (que posee ahora Sfera) o Cortefiel (dueños de Springfield, Pedro del Hierro o Women’Secret) comenzaron así, y permanecieron hasta bien entrados los ochenta sin modificarse, hasta que otro modelo de negocio se impuso: el modelo creado en España por Inditex. Este modelo ha demostrado ser una sólida fórmula de éxito y ha traído consigo cambios estructurales en el mundo de la producción de ropa y diseño.

Aunque hoy es el grupo empresarial más importante de España, Inditex comenzó como una fábrica de albornoces y prendas de baño de Galicia. En la actualidad, su creador, Amancio Ortega, se alterna con Bill Gates en el puesto de hombre más rico del planeta. Gracias a su tesón, y al de su primera socia y exmujer, Rosalía Mera, aquel joven empleado de una tienda de ropa decidió un día comenzar a fabricarla, distribuirla y venderla. A medida que ampliaba su producción, se dio cuenta de algo: para multiplicar ingresos y beneficios era importante ser tanto el fabricante como el distribuidor y el vendedor. Asumir toda la cadena: la fabricación, el transporte y el punto de venta. En 1975 abrió la primera tienda de su marca emblema, Zara, en la región que aún hoy acoge su sede y fábrica central, La Coruña.

Zara tardó una década en expandirse por España y en 1988 dio el salto internacional. Poco a poco, sus acciones han llevado a la marca a convertirse en lo que es hoy: una marca de referencia en todo el mundo. Pero la expansión empresarial de Amancio Ortega no fue solo gracias a Zara. El empresario gallego creó además Pull & Bear, Bershka y Oysho; compró las marcas Massimo Dutti y Stradivarius, y siguió una agresiva política de apertura de tiendas en las ciudades más importantes del planeta. Inditex se ha convertido en el principal grupo textil del mundo.

## TRANSCRIPCIÓN 2

Presentadora: Faltan pocos días para que lleguen los Reyes Magos cargados de regalos. Algunos, los más afortunados, ya habrán recibido la visita de Papá Noel, y entre el amplio catálogo de regalos que se puede hacer tanto a grandes como a pequeños, siempre se cuelan los videojuegos. Hablamos con Carlos Iglesias, secretario general de aDeSe, Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento; buenas tardes.

Carlos Iglesias: Buenas tardes.

P: ¿Qué momento atraviesan las empresas de creación de videojuegos en nuestro país?

CI: Hablando de consumo más que de la producción, atraviesan un buen momento. A pesar de las circunstancias que todos conocemos, la disminución del consumo de todo tipo de bienes, existe un crecimiento del consumo familiar de este tipo de ocio, integrado en el hogar como una opción más de entretenimiento.

P: ¿Y desde el punto de vista de la creación?

CI: Pues el momento es difícil y las circunstancias actuales lo hacen aún más difícil. Pretendemos evitar que la crisis nos afecte y convertir nuestro país no solo en un lugar consumidor de videojuegos sino también creador y productor.

P: Porque los creativos que hay en nuestro país siguen trabajando para empresas extranjeras...

CI: Lo cierto es que no hay una industria importante que tenga conocimientos en esta área y los creativos tratan de irse a una compañía donde tengan posibilidades de desarrollo profesional. Por eso hace falta crear aquí una estructura suficientemente atractiva como para que esos profesionales se queden y puedan desarrollar su carrera en videojuegos de procedencia española.

P: Se habla mucho del problema de la piratería tanto en la música como en las películas, pero también los videojuegos sufren la piratería, ¿no?

CI: Todos los medios digitales están condenados a ser descargados de Internet, y, por tanto, también los videojuegos.

P: ¿En cuánto se calculan las pérdidas?

CI: Eso es difícil de calcular, sobre todo porque gran parte de la piratería se produce on-line, y es casi imposible de controlar. Hace años se trataba de productos físicos, pero actualmente es imposible cuantificar el volumen de descargas reales en España. Podemos decir que somos uno de los países con mayor número de descargas

del mundo, por tanto el nivel de piratería es tremendamente preocupante y podríamos hablar de 50 o 60% del total del consumo de videojuegos.

P: Hay gente que opina que los videojuegos, por su contenido violento, pueden ser perjudiciales para los niños. ¿A usted qué le parece?

CI: Yo creo que se va superando esta opinión y ya queda lejos esa negatividad hacia los videojuegos, pues se va viendo que pueden ser útiles cuando se usan bien. Muchos desarrollan el intelecto, fomentan la creatividad, favorecen la socialización, son un elemento con el que padres e hijos pueden compartir momentos, etc.

P: Muchas gracias por haber atendido nuestra llamada.