



PRUEBA DE ACCESO A LA UNIVERSIDAD PARA
MAYORES DE 25 AÑOS
Año 2014

MATERIA: ITALIANO

INSTRUCCIONES GENERALES Y VALORACIÓN

INSTRUCCIONES: Tras leer atentamente el texto, el alumno deberá escoger una de las dos opciones propuestas y responder en italiano a todas las cuestiones de la opción elegida. **CALIFICACIÓN:** La pregunta 1 se calificará con un máximo de 3 puntos; las preguntas 2, 3, 4 y 5 con un máximo de 1 punto; la pregunta 6 con un máximo de tres puntos. **TIEMPO:** 1 Hora.

Candy Crush compra la palabra "caramella". Potrà usarla in esclusiva per software, servizi e abbigliamento.

Questa volta non è un gioco. Perché dagli Stati Uniti arriva una notizia destinata a stravolgere il business nel settore informatico; e non solo. Gli sviluppatori di "Candy Crush Saga", il popolare gioco dedicato ai dispositivi mobile e installato su milioni di smartphone e tablet in tutto il mondo, hanno infatti ottenuto la paternità completa del termine 'Candy' (caramella). Dopo quasi un anno di trattative, lo United States Patent and Trademark Office (l'ufficio marchi e brevetti statunitense) ha così approvato la richiesta dell'inglese King.com, società editrice del gioco fondata dall'italiano Riccardo Zacconi, cedendole il copyright della parola con i relativi diritti d'utilizzo. E aprendo un nuovo, importante, fronte nei rapporti commerciali tra le aziende impegnate in settori industriali importanti quanto strategici.

La concessione del brevetto ha perciò letteralmente sconvolto gli sviluppatori di software, che contestano al governo Usa di non aver protetto un termine generico e di utilizzo comune come "caramella". "È tutto così ridicolo" è stato il commento alla notizia di Benny Hsu, creatore di "All Candy Casino Slots - Jewel Craze Connect: Big Blast Mania Land" (altra app leader dei download). Lo stesso Hsu che aveva in precedenza contattato l'ufficio legale di King.com per avere chiarimenti, ha ricevuto una risposta secca: "L'icona della tua app Candy Slots contiene la parola Candy, marchio di nostra proprietà, il che equivale a contraffazione e rischia di portare confusione nei consumatori e danni al nostro marchio. E l'aggiunta del solo termine descrittivo 'slot' non fa nulla per ridurre il rischio di confusione".

(la Repubblica)

CUESTIONES

1. Riassumere in poche parole il contenuto del testo.
2. Dire se è vero o falso:
 - 2.1. Non si potrà più adoperare la parola "candy" in software.
 - 2.2. Il primo creatore del gioco è stato un italiano.
 - 2.3. King.com è una ditta della concorrenza.
 - 2.4. La notizia ha sconcertato il pubblico.
3. Scrivere una frase con ognuna delle seguenti parole, tenendo conto del loro significato nel testo: settore, dispositivo, termine, sconvolto, creatore.
4. Dire l'opposto di: popolare, nuovo, generico, secca.
5. Volgere al passato prossimo i verbi della seguente frase: "Questa volta non è un gioco. Perché dagli Stati Uniti arriva una notizia destinata a stravolgere il business nel settore informatico; e non solo".
6. Scrivere dieci righe su una app che adoperi frequentemente.

ITALIANO

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE CORRECCIÓN Y CALIFICACIÓN

Pregunta 1. Se propone evaluar la capacidad del alumno para comprender y sintetizar adecuadamente los contenidos fundamentales del texto.

Se calificará con un total de **3 puntos**, de los cuales se asignarán:

1,50 puntos a valorar el planteamiento claro, ordenado y preciso de la síntesis argumental;

1,50 puntos a valorar la corrección gramatical en sus aspectos morfológicos

y/o sintácticos, la corrección ortográfica y la precisión léxica d dicha síntesis.

Pregunta 2. Se formula para confirmar la buena comprensión de aspectos más concretos de los contenidos del texto propuesto.

Se calificará con **1 punto**.

Preguntas 3, 4, 5. Tienen el objetivo de evaluar los conocimientos morfosintácticas y léxicos del alumno.

Se calificarán con **1 punto** cada una.

Pregunta 6. La redacción, que permitirá valorar la capacidad d expresión en lengua italiana del alumno, deberá tener una extensión aproximada de unas 10 líneas.

Se calificará con un máximo de **3 puntos**, de los cuales se asignarán:

1,50 puntos a valorar la coherencia expositiva de las ideas, su orden y su cohesión interna, así como la madurez en el sistema de expresión y elaboración de su razonamiento;

1,50 puntos a valorar la corrección morfosintáctica y ortográfica y la precisión y riqueza en el manejo del léxico.

Tanto en la pregunta 1 como en la 6 se calificarán con 0 puntos las respuestas que incorporen fragmentos copiados literalmente del texto propuesto.