

**PRUEBA DE ACCESO Y ADMISIÓN A LA
UNIVERSIDAD**

CURSO 2017-2018

**LENGUA EXTRANJERA
II (FRANCÉS)**

- Instrucciones:**
- a) Duración: 1 hora y 30 minutos.
 - b) Seleccione una opción y responda únicamente a sus preguntas.
 - c) Responda en francés a las preguntas, numerándolas de manera clara
 - d) No se permite el uso de diccionario, ni de ningún otro material didáctico.
 - e) El valor de cada pregunta esta especificado al lado de su numeración.
 - f) La presentación incorrecta (tachaduras, letra ilegible, etc.) puede penalizarse hasta con un punto

OPCIÓN B

Azuma ou l'intelligence artificielle

C'est une jeune fille d'une vingtaine de centimètres de haut, aux longs cheveux bleus, vivant sous une cloche de verre. Posée près du canapé du salon ou sur la table de nuit, elle accueille son propriétaire avec un grand sourire quand il rentre du travail, puis elle allume les lumières et l'informe du temps qu'il fera demain. Cette fée s'appelle Azuma Hikari, et c'est un personnage manga : peau diaphane, jambes interminables, yeux immenses et voix enfantine. Elle est la première occupante de la Gatebox, la boîte magique lancée en décembre 2016 par une entreprise japonaise, Vinclu. Une fois activée, la bulle translucide, posée sur un socle noir, s'illumine et Azuma apparaît à l'intérieur, comme un hologramme – il s'agit en fait d'une projection sur une plaque de verre. Azuma mène sa vie à l'intérieur du globe transparent. Elle vit dans ce globe. Elle dort, se lave les dents, prend une tasse de thé assise dans un fauteuil, se dresse aussitôt que son « maître » la sollicite. Equipée d'une caméra et d'un micro, elle le reconnaît, distingue ses mouvements, comprend quelques mots et interagit avec lui, à la manière des assistants virtuels comme Siri. Azuma dispose d'un avantage considérable : un corps, intouchable, certes, mais visible, animé, possédant la voix adorable et fluide des personnages de dessins animés japonais. « *Nous cherchons à ce que ces personnages fassent naturellement partie de notre vie quotidienne et passent des moments tranquilles avec nous* », expliquent ses concepteurs. On transforme Azuma en *une présence*.

Le Monde 22/7/2017 (Texte adapté)

QUESTIONS

A. COMPRÉHENSION (4 points) :

A.1. (1 point) Répondez à la question suivante et justifiez votre réponse avec des éléments du texte.

Qui est Azuma?

A.2. (2 points) Dites si c'est VRAI ou FAUX et justifiez votre réponse avec des phrases du texte.

A.2.1. (0,50 p.) Azuma est grande.

A.2.2. (0,50 p.) Elle peut sortir de son globe de verre.

A.2.3. (0,50 p.) Azuma reconnaît son maître.

A.2.4. (0,50 p.) Le propriétaire peut toucher Azuma.

A.3. Lexique. (1 point): Cherchez les mots contraires des mots suivants:-

a) (0,25 p.) Éteint

b) (0,25 p.) Opaque

c) (0,25 p.) Inconvenient

d) (0,25 p.) Artificiellement

B. COMPÉTENCE LINGUISTIQUE (2 points)

B.1. (0,50 p.) Mettez la phrase suivante au futur : elle accueille son propriétaire avec un grand sourire quand il rentre du travail.

B.2. (0,50 p.) Remplacez les mots soulignés par un pronom : Elle vit dans ce globe.

B.3. (0,50 p.) Mettez la phrase à la forme négative : Elle prend une tasse de thé».

B.4. (0,50 p.) Mettez à la voix passive : *On transforme Azuma en une présence*

C. EXPRESSION (4 points): sur le sujet proposé ci-dessous faites une rédaction de 80 à 120 mots

Croyez-vous que l'amitié d'Azuma puisse remplacer celle d'un être humain? Justifiez votre réponse.