

B.O.A. Éditions

LE PROGRAMME « UN AN UN SCRIPT »

MANUEL DE L'AUTEUR

Philippe Perret

version Mai 2016

Table des matières

1	Votre programme	3
1.1	Introduction	3
1.2	Rythme de travail	3
1.3	Introduction	3
2	Préférences	5
3	Éléments de langage	6
3.1	Introduction	6
3.2	Jour-programme	6
4	Annexes	7
4.1	Foire aux questions	7

Chapitre 1

Votre programme

1.1 Introduction

Cette section décrit tout ce que vous devez savoir et comprendre de votre programme *UN AN UN SCRIPT*.

1.2 Rythme de travail

Par défaut, votre programme se règle sur un *rythme moyen*. Ce rythme est très exactement celui qui vous permet d'accomplir le programme en une année très précisément.

Il est néanmoins important de comprendre que ce rythme est celui que doit adopter un auteur qui peut consacrer au moins une à deux heures à son programme quotidiennement. Si vous ne pouvez pas consacrer ce temps, vous aurez à régler ce rythme sur un niveau moindre. Si vous pouvez au contraire consacrer plus de temps à votre écriture sur ce programme, ou que vous le suivez pour une deuxième ou troisième fois sans avoir besoin de relire toutes les pages de cours par exemple, alors vous pourrez augmenter ce rythme (dans ce cas, vous effectuerez le programme en moins d'un an).

1.3 Introduction

Le **bureau de travail** est le centre névralgique des opérations d'un auteur inscrit au programme *UN AN UN SCRIPT* sur le site LA BOITE À OUTILS DE L'AUTEUR.

Ce bureau permet de suivre très précisément sa progression tout au long du programme, de connaître le travail à exécuter, de répondre aux questionnaires de validation des acquis, de répondre aux messages du forum également.

Ce bureau est composé de différents onglets que nous allons passer en revue rapidement.

Onglet “État”

Il donne un aperçu général de votre programme à commencer par votre jour-programme courant et votre nombre de points.

Onglet “Projet”

Il vous permet de définir les données générales de votre projet, à commencer par son titre et son résumé.

Onglet “Tâches”

Cet onglet définit la liste des tâches que vous avez à accomplir ou que vous venez d’accomplir.

Onglet “Cours”

Onglet liste les pages de cours que vous devez lire ou celles que vous venez tout juste de lire.

Onglet “Forum”

Définit les choses à faire par rapport aux messages forum, aux invitations ou aux éventuelles questions relatives à votre projet.

Onglet “Quiz”

Contient les questionnaires que vous devez remplir ou ceux que vous venez de remplir.

Onglet “Préférences”

Vous permet de régler vos préférences pour la conduite du programme.

Onglet “Aide”

Pour obtenir de l’aide, à commencer par ce fichier PDF qui vous permet de consulter tranquillement le manuel d’utilisation de votre programme.

Chapitre 2

Préférences

Ici vous trouverez toutes les explications concernant vos préférences.

Chapitre 3

Éléments de langage

3.1 Introduction

Cette partie rassemble la définition des termes propres au programme afin de mieux pouvoir s’y retrouver dans les explications.

3.2 Jour-programme

Quand on suit le programme *UN AN UN SCRIPT*, il faut comprendre qu’il y a deux sortes de jours : les “jours-programme” et les “jours réels”. Lorsque l’on suit le programme en rythme *normal*, c’est-à-dire *moyen*, un jour-programme et un jour réel sont équivalent ou, pour le dire autrement, un jour-programme dure la durée un jour réel, c’est-à-dire *24 heures*.

Le programme *UN AN UN SCRIPT* étant pensé sur un an, il est décomposé en **366 jours-programme** qui tous ensemble définissent le programme complet.

Lorsque l’on ralentit son rythme de travail, les jours réels sont plus nombreux — on peut faire le programme *UN AN UN SCRIPT* en un an et demi par exemple — mais le nombre de jours-programme, lui, ne varie pas, il y en aura toujours 366. C’est leur durée qui se modifie, s’allongeant lorsque le rythme diminue pour donner plus de temps pour réaliser les travaux demandés.

Si, par exemple, vous suivez le programme *UN AN UN SCRIPT* avec un rythme deux fois plus lent que le rythme moyen, vous mettrez deux ans pour suivre l’intégralité du programme (*cela peut vous sembler long, en réalité, il faut bien plus de temps que ça à un auteur pour apprendre la dramaturgie et réussir son premier bon scénario ! En tout cas avant le program \unan{\}*). Deux ans pour suivre le programme prévu sur une année, cela signifie qu’un *jour-programme* durera en temps **2 jours réels**.

Chapitre 4

Annexes

4.1 Foire aux questions

Est-ce que l'inscription au site vaut pour une inscription au programme ?

Non, l'inscription au site LA BOITE À OUTILS DE L'AUTEUR et l'inscription au programme *UN AN UN SCRIPT* sont deux choses bien distinctes.

De la même manière, l'abonnement au site permet d'utiliser l'intégralité des outils mais ne permet pas de suivre le programme.

En d'autres termes, le programme *UN AN UN SCRIPT* est un outil particulier et tout à fait à part sur le site LA BOITE À OUTILS DE L'AUTEUR.

Puis-je mettre mon programme en pause ?

Pour le moment, la procédure n'est pas possible, mais si vous insistez auprès de l'administration, un arrangement devrait toujours être possible ;-).

Puis-je soumettre mon travail à quelqu'un ?

Oui, tout à fait, et c'est même conseillé, en utilisant \leForum{} de l'atelier.

Peut-on contacter d'autres auteurs du programme ?

Tout à fait ! À partir du moment où ils ont réglé leurs préférences (??) pour permettre d'être contacté par d'autres auteurs du programme.