

Strong Signage : Serwer / Player

Pola zastosowań – korzyści

Opis działania systemu

System służy automatyzacji procesów związanych z tworzeniem scenariuszy reklam i treści informacyjnych, harmonogramowaniu i ich wyświetlaniu przez dowolny okres czasu na dowolnej ilości monitorów multimedialnych. Dodatkowo służy nadzorowaniu ich przesyłania do zdalnych lokalizacji, czyli miejsc montażu monitorów.

Ponadto system umożliwia opracowanie dla pierwotnego scenariusza reklam pętli treści alternatywnych, których aktywacja uzależniona będzie od sygnałów z systemów zewnętrznych (czujniki pogodowe, systemy biometryczne, systemy finansowo-księgowo).

System działa w oparciu o dwie podstawowe składowe:

Aplikacja Serwer – część aplikacji działająca na niezależnej jednostce dedykowanej lub serwerze sieciowym, umożliwiające agregowanie treści i materiałów dedykowanych późniejszemu wyświetlaniu. W dalszej funkcjonalności umożliwiające harmonogramowanie emisji i układanie dostarczonych materiałów w odpowiedniej kolejności jak również przygotowywanie ich do wysyłki do drugiej części aplikacji, w dalszej części materiału określanej jako **Aplikacja PLAYER**.

Ponadto serwer weryfikuje prawa dostępu użytkowników w celu zapewnienia poufności zagregowanych materiałów i należytego działania w oparciu o decyzje uprawnionych użytkowników.

Serwer służy również ewidencjonowaniu i autoryzowaniu jednostek aplikacji PLAYER, które podlegają licencjonowaniu i są udostępniane odpłatnie.

Wykorzystanie aplikacji SERWER odbywa się w jednym kilku dostępnych trybów, różnicowanych zakresem użytkowym, w oparciu o dostarczone licencje lub prawo do korzystania.

W przypadku instalacji systemu SERWER na jednostce dedykowanej, dostarczonej dla lub przez klienta, przekazana zostanie wieczysta licencja użytkownika.

W przypadku wykorzystania systemu SERWER z udostępnianych przez firmę serwerów internetowych, prawo do użytkowania udzielane będzie w trybie licencji na czas określony (domyślnie roczny), w oparciu o wniesione opłaty za użytkowanie systemu. W tym przypadku pojawi się dodatkowa opłata zmienna, wynikająca z wykonanego transferu plików.

W zależności od wybranej wersji aplikacji możliwe jest korzystanie z niej w oparciu o model SaaS.

W trybie tym opłata licencyjna za aplikację SERWER i PLAYER ulega zredukowaniu i pojawia się opłata zmienna za wykonany TRANSFER, czy za pliki przesłane, których odebranie zostało potwierdzone, do jednostki PLAYER.

Aplikacja PLAYER

Aplikacja występująca w minimum 3 wariantach funkcjonalnych, gdzie odpowiednio:

PLAYER Professional –	udostępnia całość funkcjonalności opisanej w niniejszym dokumencie, zestawionej dodatkowo w tzw. Tabeli porównawczej
PLAYER Standard –	częściowo ogranicza ww funkcjonalność
PLAYER Light –	umożliwia wykorzystanie bazowej funkcjonalności działając na urządzeniach opartych na systemie Android, tzw. Android Stick lub Media Stick

W dalszym trybie działania, PLAYER odpowiedzialny jest za sterowanie funkcjami technicznymi podłączonego do niego monitora (o ile udostępnia on taką możliwość), w szczególności za jego włączanie i wyłączenia poza wyznaczonymi godzinami pracy, oraz sterowanie parametrami użytkowymi, takimi jak jasność, kontrast oraz głośność (o ile monitor posiadać będzie głośniki). W dalszej części sterować będzie wszelkimi parametrami monitora, gdzie sterowanie przez wykorzystywany do tego port RS232 lub USB, zostało przez producenta przewidziane a system uznaje to za korzystne dla jego potencjalnych użytkowników.

Kroki działania użytkownika w celu wykorzystania systemu

Krok 1

Wybór i zakup licencji aplikacji SERWER

W przypadku wersji Professional wybór serwera fizycznego i jego zakup poprzez system lub internetowego do instalacji aplikacji.

Możliwe jest oznaczenie opcji umożliwiającej wykorzystanie dostępnego klientowi serwera fizycznego, gdzie do zakupu udostępniona zostanie usługa: „Zdalna instalacja aplikacji SERWER Professional na serwerze zewnętrznym”

W przypadku wyboru wariantu z dostawą serwera fizycznego lub usługi serwerowej przez Strong Signal Sp. z o.o., w ciągu 48 godzin nastąpi przygotowania wspomnianego serwera i wysłanie go do klienta bądź w trybie on-line uruchomiony zostanie dostęp do dedykowanego serwera internetowego.

W przypadku wyboru i zakupu licencji SERWER SaaS, dostęp do konta aplikacji dostępny będzie natychmiast po potwierdzeniu transakcji.

Z racji radykalnie obniżonej ceny tej wersji pojawia się opłata zmienna, zwana dalej opłatą za TRANSFER. Po aktywacji konta serwer, użytkownik otrzymuje określoną ilość transferu, umożliwiającą mu wnikliwe testy aplikacji. Zakup dodatkowego transferu nie jest wymogiem. Jeżeli konto działające w trybie SERWER SaaS nie będzie użytkowane dłużej niż 90dni, zostanie ono zawieszona po uprzednim dwukrotnym wysłaniu powiadomienia o tym fakcie do użytkownika.

Krok 2

Wybór i zakup licencji aplikacji PLAYER

W przypadku zakupu licencji aplikacji PLAYER dla usługi SERWER Professional bezpośrednio po akceptacji płatności internetowej na adres rejestracyjny kupującego wysłany zostanie unikalny kod

autoryzacyjny/licencyjny wraz z linkiem do lokalizacji sieciowej, z której będzie można pobrać wersję instalacyjną. Kod rejestracyjny wymagany będzie podczas procesu instalacji i późniejszego przypisania aplikacji PLAYER do konkretnego konta aplikacji SERWER Professional.

W przypadku zakupu licencji PLAYER SaaS, po uprzednim zakupie dostępu do aplikacji SERWER SaaS, bezpośrednio po akceptacji płatności internetowej na adres rejestracyjny kupującego wysłany zostanie unikalny kod autoryzacyjny/licencyjny wraz z linkiem do lokalizacji sieciowej, z której będzie można pobrać wersję instalacyjną. Kod rejestracyjny wymagany będzie podczas procesu instalacji i późniejszego przypisania aplikacji PLAYER do konkretnego konta aplikacji SERWER SaaS.

Dodatkowo w tym wariantcie pojawia się wcześniej wspomniana opłata za transfer, o ile system przejdzie fazę testów i wyczerpie się transfer testowy. Zakup dodatkowego transferu odbywa się w tym samym rybie, co poprzednio omawianych produktów. Otrzymany w wyniku akceptacji transakcji kod aktywacyjny wpisywany jest w odpowiednim miejscu panelu zarządzania usługą Serwer SaaS i natychmiast widoczny jest w oknie głównym systemu

Odpowiednia ilość transferu wymagana jest do zainicjowania transferu plików do jednostek Player, gdzie z konta transferu odliczana jest tylko taka ilość transferu danych, jaka niezbędny był do przesłania plików i potwierdzenia ich odbioru.

Krok 3

Wyświetlanie treści

Po zalogowaniu się do konta administratora aplikacji Serwer, możliwe jest natychmiastowe rozpoczęcia prac nad projektowaniem działań reklamowych.

Jednym z pierwszych kroków może być zasilenie biblioteki mediów w pliki graficzne i multimedialne niezbędne później przy procesie tworzenia pętli reklamowych.

Tworzonemu projektowi nadajemy nazwę własną.

Spośród dostępnych szablonów lub z ustawień własnych definiujemy rozmiar monitora (nośnika) na jaki przygotowywany będzie pokaz. Rozmiar podawany jest w pikselach. (np. 1920x1080, czyli tzw. Full HD)

Na ekranie wyświetla się symulacja powierzchni ekranu w proporcjach wynikających ze zdefiniowanego w pikselach rozmiaru.

Poprzez prostą interakcję myszką tworzymy na wskazanej powierzchni tzw. obszary. Ilość obszarów jest dowolna. Tworzenie obszarów ułatwia, znana z wielu aplikacji graficznych, opcja „przyciągania do krawędzi”. Użytkownik w każdej chwili może tę opcję wyłączyć, o ile wymagane jest bardziej precyzyjne skalowanie poszczególnych obszarów. W menu określanym jako właściwości obszaru do zdefiniowania jest jego rozmiar w pikselach jak również kolor roboczy. Każdy z obszarów może posiadać własną, nadaną przez użytkownika nazwę. Tworzenie obszarów jest niezwykle istotnym elementem pracy z systemem, ponieważ do każdego obszaru będziemy mogli przypisywać unikalne treści i zarządzać nimi. W wielu przypadkach treści dodawane do obszarów będą dodatkowo skalowane lub przycinane w celu zapewnienia tak maksymalnie możliwej jakości wyświetlanych materiałów jak również obniżenia wagi plików wysyłanych później do PLAYERÓW (ma to znaczący wpływ na obniżenia kosztów transferu danych).

Po zatwierdzeniu podziału ekranu na obszary przenoszeni jesteśmy do widoku tabelarycznego wszystkich obszarów naniesionego na godzinowy plan dnia.

Już w tym momencie zdefiniować możemy czas rozpoczęcia emisji materiałów jak również tzw. Polecenia technologiczne, wysyłane później do playera, służące np. uruchomieniu monitora.

Do każdego z wcześniej utworzonych obszarów przypisujemy treści.

Akceptowane formaty i typy mediów to:

1. Strona HTML
2. Grafika rastrowa – JPG, BMP, TIFF, GIF, PNG, IFF
3. Grafika wektorowa – SVG
4. Filmy i animacje – AVI, MPEG, MOV, MotionJPEG, SWF
5. Pokaz slajdów - dowolne pliki graficzne rastrowe (wskazane powyżej) o definiowalnym czasie odtwarzania każdego ze slajdów składowych oraz określonym systemowo efekcie przejścia pomiędzy slajdami
6. Prezentacje – MS PowerPoint, PDF - (następuje konwersja do plików rastrowych)

Każdy z dodanych materiałów możemy dodać do pętli reklamowej dowolną ilość razy a poszczególne media i materiały możemy grupować i jako cała grupa dowolną ilość razy powielać. System mierzy i wskazuje całkowity czas prezentacji, na podstawie określanego wcześniej na poziomie każdego z materiałów czasu emisji. Dzięki temu, szybko wskazywane są luki w projektowanych scenariuszach wyświetlania reklam. Po zamknięciu edycji treści w każdym z wcześniej utworzonych obszarów, możliwe jest zamknięcie prac projektowych i ponowne określenie tzw. Polecenia technologicznego, wysyłanego później wraz z treściami do playera, służącego np. wyłączeniu monitora.

Na widoku kalendarza określamy pierwszy dzień odtwarzania treści jak również definiujemy kolejne, wybrane dni lub zakres czasu, kiedy zaprojektowany scenariusz emisji ma być wyświetlany. Możliwe jest przygotowanie odrębnego scenariusza emisji na każdy z dni tygodnia w dłuższym okresie czasu.

Możliwe jest przygotowanie scenariuszy emisji z dowolnym wyprzedzeniem czasowym. Każdy z PLAYERów, podczas komunikacji z SERWERem, odczyta informację o przynależnych mu treściach do emisji, i zakolejkuje je do pobrania. Pobrane treści odłożone zostaną w odpowiednim katalogu na jednostce PLAYER a do serwera wysłane zostanie potwierdzenie ich odbioru, co z kolei pozwoli na właściwe rozliczenia transferu.

Zaprojektowany plik scenariuszowy może zostać zapisany jako szablon i podlegać późniejszej edycji w ramach nowotworzonego projektu emisyjnego.

Dla każdego z zaprojektowanych scenariuszy, po określeniu czasu i dat emisji, przypisać należy dodane wcześniej do systemu PLAYERY (monitory). W każdej chwili możliwa jest edycja listy monitorów. Dodane PLAYERY komunikują się z aplikacją SERWER informując o kluczowych dla emisji parametrach:

1. Status monitora podłączonego do PLAYERA (włączony/wyłączony, niedostępny)
2. Zakolejkowany do odtwarzania plik scenariuszowy
3. Potwierdzenie posiadania wszelkich zdefiniowanych w nim materiałów (mediów)
4. Zrzut z ekranu monitora (potwierdzający materiał będący z danej chwili w emisji)

Funkcjonalność dodatkowa:

1. do każdego z elementów scenariusza można dopisać Polecenie technologiczne, umożliwiające zmianę parametrów monitora podłączonego do PLAYERA w czasie emisji danego medium (np. zwiększenie jasności i głośności odtwarzanego materiału)

2. tryb interaktywny – pozwalający na czasowe wyłączenie odgrywanej treści pod wpływem interakcji użytkownika (dotyk ekranu, ruch myszką, naciśnięcie klawiatury.)

- wywołanie modułu przeglądarki internetowej z automatycznie uruchomioną konkretną stroną www

- wywołanie pulpitu systemu windows w celu uruchomienia aplikacji desktopowej (np. prezentacja ppt, narzędzie kalkulacyjne dla klienta)