Audalaxy Bedienungsanleitung

Release 1.5.1.1-1-g6997613

Audalaxy

19.01.2025

Console - Überblick

1 Einführung **3**

2 Menüpunkte **5**

3 Icons **7**

4 User Management **9**

5 Passwort ändern **13**

6 Hörerspitzen **15**

7 Setup **17**

8 Playout **21**

9 Dynamischer Programmplan **25**
9.1 Konfigurationsmöglichkeiten 26
9.2 Protokoll 30

10 Audioquelle **33**

11 Hörer-Mountpoints **37**

12 StreamURLs **41**

13 Metaflow **43**

14 Streamcontrol **45**

15 Werbespots **47**
15.1 Konfiguration „All default VAST4 parameters“ 47
15.2 Konfigurations Midroll-Spots 48

16 ma IP Audio **51**

17 Dienste für Cloud-Operator **53**

18 Podcasts **55**

19 Playlists **63**

20 Sequenzen **69**

21 Werbeformen **75**

22 Voraussetzungen **77**

23 Werbe-Trigger **79**

24 VAST 4.0-Schnittstelle **81**

25 Priorisierung **83**

26 Einstellungen Audalaxy-Playout **85**

27 Einstellungen externe Audioquelle **91**

28 Audio Advertising **97**

29 StreamURLs und Aggregatoren **99**

30 StreamURL-Generator **101**

31 StreamURL-Domain **103**

32 Überblick **105**

33 Werbeausspielungen **107**
33.1 Spots / avg. TKP per Hour . . . 107
33.2 LTR (listen-through-rate) . . . 108
33.3 Spots / Ad Impressions . . . 108
33.4 Spot type / impressions . . . 108
33.5 Spot type / total . . . 109
33.6 Spots / Currently playing . . . 109
33.7 Spots / Revenues . . . 109
33.8 Spots /Forecast / Request . . . 110
33.9 Preroll / AI / Channel . . . 110
33.10 Midroll / AI / Channel . . . 110
33.11 Fill rate / time . . . 111
33.12 Fill rate / total . . . 111
33.13 avg. requested and delivered ad duration . . . 111
33.14 avg. requested and delivered ad count . . . 112
33.15 Geo Inventory . . . 112
33.16 Spot-Hitlist / Top20 . . . 113
33.17 Midroll-Trigger . . . 113

34 Hörerzahlen **115**

35 Sessions (Channel, Aggregator, User Agent) **117**
35.1 Channels . . . 117
35.2 Aggregatoren . . . 118
35.3 User Agents . . . 119

36 User-Oberfläche **121**

37 Administrator **123**

38 Channel erstellen **127**
38.1 Checkliste - Neuer Channel mit eigener Audioquelle . . . 127

39 Programmplanung **129**
39.1 Die Stundenuhr . . . 129
39.2 Beiträge inkl. Opener und Closer . . . 131
39.3 Vorproduzierte Moderationen . . . 132

40 Werbekonfiguration **135**
40.1 Delay einstellen . . . 135

41 Audioquelle **139**
41.1 Was muss man beim Neuanlegen einer Audioquelle beachten? . . . 139
41.2 In welcher Form können Sie das Audiosignal zuliefern? . . . 139
41.3 Sie möchten kein Transcoding und die perfekte Audioquelle direkt anliefern - wie konfiguriert man das? 140

42 Hörer-Mountpoints **141**
42.1 Welchen Zweck hat die Angabe von Bitrate, Codec, Samplingrate und Mono/Stereo? . . . 141

43 Metadaten **143**
43.1 Was muss beachtet werden bei Metadaten und Instream-Werbung? . . . 143

44 PlaylistDesigner **145**
44.1 Wie erstelle ich am schnellsten einen Stream aus vorhandenen MP3-Dateien? . . . 145
44.2 Wie lösche ich Dateien im PlaylisteDesigner? . . . 149
44.3 Wie kann man Beschränkungen und Zusätze festlegen? . . . 151
44.4 Wie behandelt der PlaylistDesigner Duplikate? Werden hochgeladene Titel überschrieben? . . . 151

45 Streamwatch **153**
45.1 Was sind mögliche Ursachen für einen plötzlichen sprunghaften Anstieg der Sessions? . . . 153
45.2 Gibt es ein Problem, wenn die aktuellen Hörersessions der letzten Stunden eingebrochen sind? . . . 155
45.3 Wie ist es möglich, dass es mehr „max. parallele Hörer“ in einer Stunde gibt als Hörersessions? . . . 156
45.4 Was bedeutet „Ø Verweildauer pro Hörer“? . . . 157
45.5 Was bedeutet „Hörer mit Hördauer >60s“? . . . 157
45.6 Wie ermittelt man die Anzahl unterschiedlicher Hörer (Unique User / Hörer)? . . . 157
45.7 Was bedeutet es, wenn der Anteil der Bruttokontakte stark steigt, aber die Anzahl der Hörersessions >60 Sekunden gleichbleibend ist? . . . 158

46 Werbung **159**
46.1 Wie kann ich das Capping für Preroll-Spots beeinflussen? . . . 159
46.2 Warum läuft die Werbung im Stream während der Musik oder der Nachrichten? . . . 159

47 Index **161**

Stichwortverzeichnis **163**

Version: 1.5.1.1-1-g6997613

In diesem Benutzerhandbuch werden alle Anwenderbereiche der Audalaxy-Plattform beschrieben und mit Beispielen für optimale Workflows ergänzt.

Die Dokumentation behandelt folgende Benutzeroberflächen:

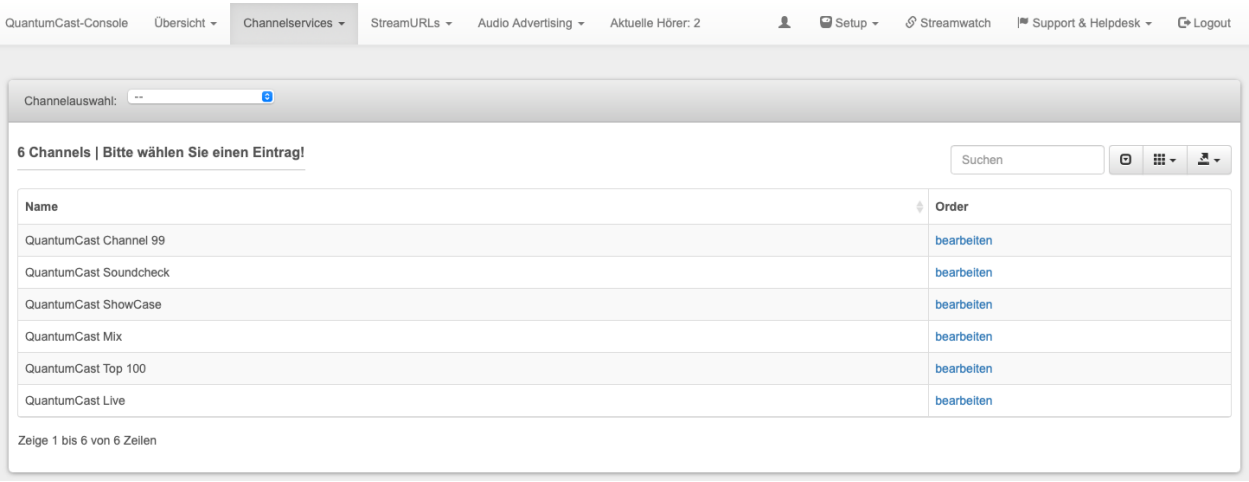
- Self-Service-Console
- Dashboards
- Streamrecorder

KAPITEL 1

Einführung

Die Console ist der Anwenderbereich der Audalaxy-Plattform. Im Normalfall bekommt jeder Kunde eine eigene Console. Darin können sich – je nach Kundenwunsch - ein oder mehrere Brands mit den zugehörigen Channels befinden. Der Kunde kann die Channels selbst anlegen, bearbeiten und löschen.

Jeder Nutzer bekommt für die Console ein eigenes *Login und ein Passwort*. Damit kann er sich über eine Web-Oberfläche einloggen und die Console pflegen. Nutzer mit entsprechenden Rechten können das *User Management* übernehmen.



KAPITEL 2

Menüpunkte

Mit der Console ist es möglich, selbständig und individuell, Komponenten und Prozesse in der Audalaxy-Plattform anzufordern und zu konfigurieren. Alle Aktivitäten werden unmittelbar und vollautomatisch umgesetzt.

Audalaxy-Console

Hier gelangt man zur Überblicksseite zurück.

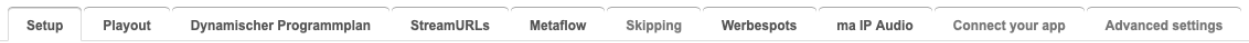
Übersicht

Unter „Übersicht“ befinden sich die Menüpunkte „Playouts“, „Sources“, „Transcodings“, „Listenermounts“, „ma IP Audio“ und „Top-Hörerspitzen“. Es werden hier vorwiegend technische Daten angezeigt bzw. können bearbeitet werden.

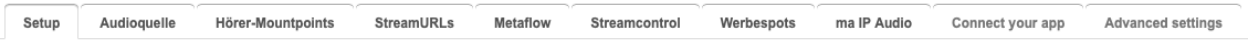
Channelservices

Hier können Channel neu angelegt bzw. die Einstellungen bestehender Channel bearbeitet werden. Je nachdem, ob der Channel mit dem Audalaxy-Playout oder einer externen Audioquelle angelegt wurde, werden unterschiedliche Menüpunkte angezeigt.

Menü bei Channels mit *Audalaxy-Playout*:



Menü bei Channels mit *externer Audioquelle*:



StreamURLs

In diesem Bereich können *StreamURLs* generiert und bearbeitet werden. Darüber hinaus gibt es unter dem Menüpunkt „*StreamURL-Domain bearbeiten*“ erweiterte Einstellungen - hier kann man beispielsweise einen Primärchannel konfigurieren, der im Notfall einspringt, wenn eine fehlerhafte streamURL übermittelt wird. Auch lassen sich hier Preroll-Spots unterdrücken, sollten die bei bestimmten Aggregatoren nicht erwünscht sein.

Audio Advertising

Unter „*Audio Advertising*“ lassen sich die Werbekonfigurationen einstellen und bearbeiten. Klickt man auf „Select by Channelname“ gelangt man zu einer Liste aller Channels der Console - bei „Select by BrandID“ zu einer Liste aller Brands. Bei „All Settings“ werden alle Preroll- und Midroll-Einstellungen für alle Ausgabeformate angezeigt. Hier können mehrere Channels gleichzeitig bearbeitet werden, ohne jeden Channel einzeln aufrufen zu müssen.

Aktuelle Hörer

Hier wird die Gesamthörerzahl auf allen Channel angezeigt.

Profil bearbeiten

Hier kann das Passwort geändert werden.

Setup

Der Punkt „Setup“ ist nur für berechtigte Nutzer sichtbar. Hier werden folgende Funktionen angeboten:

- „User Management“: Nutzer anlegen und löschen; Nutzerrechte verwalten
- „Channels sortieren“

Streamwatch

Öffnet Audalaxy Streamwatch in einem separaten Browser-Fenster. Dort haben Sie die Möglichkeit die Reichweitenauswertung anzusehen.

Support & Helpdesk

Ein Ticket im Helpdesk eröffnen oder in der Dokumentation, unserer Website oder bei YouTube selbst nach Lösungen suchen - wann immer Sie mit uns in Kontakt treten wollen, finden Sie hier Hilfe.

Logout

Hier kann man die Audalaxy-Plattform wieder verlassen.

KAPITEL 3

Icons

Einige Icons auf der Audalaxy-Plattform tauchen unter verschiedenen Menüpunkten, aber mit der gleichen Funktionalität immer wieder auf. Hier ein Überblick:

Schnellansicht und Detailansicht: Wechsel zwischen Schnellansicht und Detailansicht in der Channelübersicht - bei Schnellansicht verkürzt sich die Ladezeit, dafür werden bei Detailansicht Zusatzinformationen, wie Hörersessions, Hördauer oder Werbung angezeigt.

Tabelle ausklappen: Hier kann man einstellen, ob die Tabelle auf einer oder auf mehreren Seiten angezeigt werden soll.

Spalten ein- und ausblenden: Ein Klick auf das Symbol öffnet ein Auswahlmenü bei dem man benötigte Spalten anwählen und nicht benötigte ausblenden kann.

Tabellen exportieren: Hier hat man die Möglichkeit, Tabellen in verschiedene Formate zu exportieren.

Umschalten: Hier kann man zwischen Tabellen- und Listenansicht wechseln.

Neu Laden

Löschen oder Zurücksetzen (z.B. bei Such-Filtern)

Eingabe bestätigen

Eingabe abbrechen

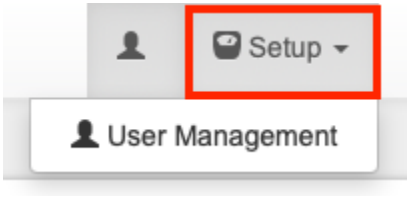
Titel abspielen

KAPITEL 4

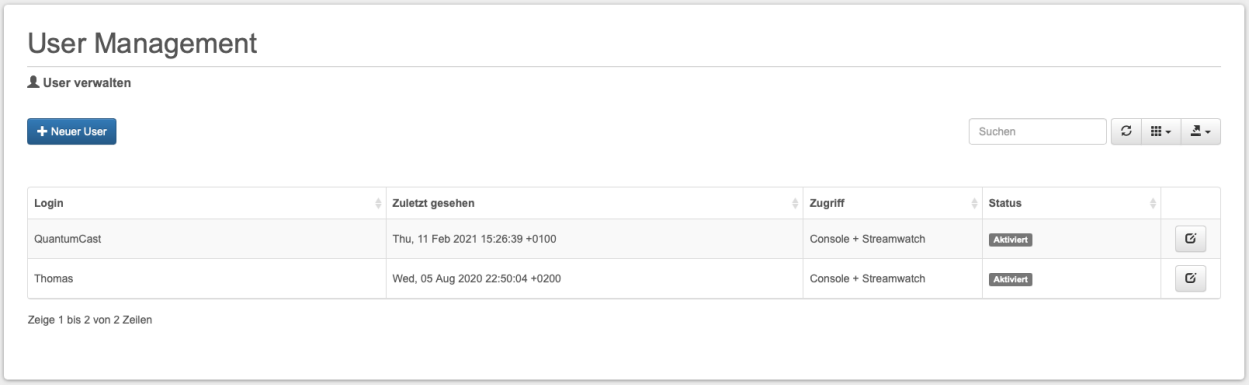
User Management

In der Audalaxy Console können verschiedenen Usern verschiedene Rechte zugewiesen werden. Wer befugt ist das „User Management“ zu übernehmen, kann weitere Nutzer-Accounts anlegen.

Dafür in der Console unter „Setup“ auf „User Management“ klicken. Für Nutzer, die dieses Recht nicht haben, ist diese Funktion nicht sichtbar.

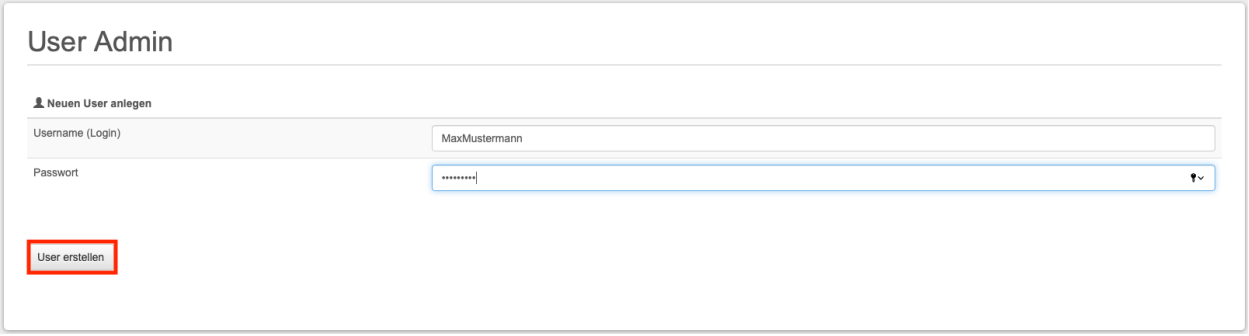


Im Bereich „User Management“ findet man eine Liste mit allen Nutzern, die für diese Console freigeschaltet sind. Weiterhin wird in der Tabelle angezeigt, wann sich der User das letzte Mal eingeloggt hat, auf welche Werkzeuge er Zugriff hat und wie sein Status ist.

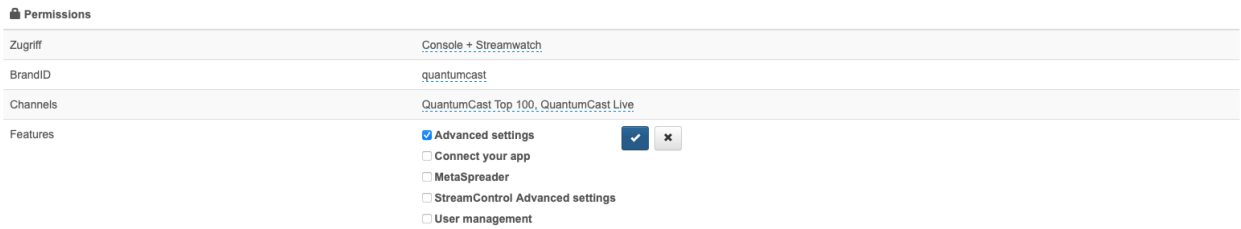


Um einen neuen Account zu erstellen, klickt man einfach auf „+ Neuer User“.

Nun vergibt man in der Eingabemaske einen Usernamen (Login) und ein Passwort. Das Passwort muss aus acht oder mehr Zeichen bestehen und mindestens eine Zahl und einen Großbuchstaben enthalten. Anschließend auf „User erstellen“ klicken.



Dann können noch weitere Rechte („Permissions“) an den User vergeben werden. Dafür alle benötigten Funktionen anwählen und am Ende mit einem Klick auf den blauen Haken bestätigen.



Zugriff: Hier kann man auswählen, ob der Nutzer Zugriff auf „Console + Streamwatch“ oder auf „Streamwatch only“ erhält. Bei „Streamwatch only“ ist der Zugriff auf die Console nicht möglich!

BrandID: Sind in einer Console mehrere „BrandIDs“ (ProgrammmarkenIDs) vorhanden und soll nicht jeder Nutzer alle bearbeiten können, kann hier die entsprechende Auswahl getroffen werden. Bleibt das Feld leer, kann der User alle BrandIDs sehen.

Channels: Innerhalb einer BrandID kann man den Nutzern noch einzelne Channels zuweisen. Dafür in das Feld gehen und den Channel-Namen anfangen zu schreiben – wenn der korrekte Name angezeigt wird, einfach anklicken. Hier können auch mehrere Channels ausgewählt werden. Wird keine Auswahl getroffen, kann der User alle Channels sehen.

Features: Unter „Features“ können dem User weitere Rechte frei gegeben werde:

- Advanced Settings: Ein Administrator-Bereich, in dem speziell geschulte Operator zusätzliche Einstellungen vornehmen können (z.B. spezielle Opener/Closer für den Werbeblock einbinden)
- Connect your app: Audalaxy bietet eine Schnittstelle, die die Streams mit den Apps der Sender verbinden kann. Soll ein Nutzer entsprechende Einstellungen vornehmen, muss er hier dafür freigeschaltet werden.
- MetaSpreader: Hier können weitere Einstellungen zu den Metadaten gemacht werden (z.B. Metadaten an Aggregatoren senden)
- StreamControl Advanced Setting: Ebenfalls ein Administrator-Bereich für speziell geschulte Operator – hier allerdings zu den erweiterten Funktionen von StreamControl.
- User Management: Hier kann ein neuer Administrator angelegt werden, der dann selbst das „User Management“ übernimmt.

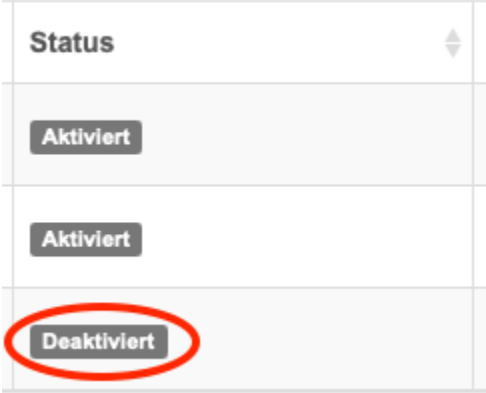
Hat man alle Einstellungen getroffen, erscheint der neue User in der Liste.

Login	Zuletzt gesehen	Zugriff	Status	
QuantumCast	Thu, 11 Feb 2021 16:04:37 +0100	Console + Streamwatch	Aktiviert	
Thomas	Wed, 05 Aug 2020 22:50:04 +0200	Console + Streamwatch	Aktiviert	
MaxMustermann	-	Console + Streamwatch	Aktiviert	

Zeige 1 bis 3 von 3 Zeilen

Klickt man auf das Bearbeiten-Symbol kann man das Profil des Nutzers jederzeit anpassen – oder auch mit einem Klick den User löschen oder das Profil deaktivieren.

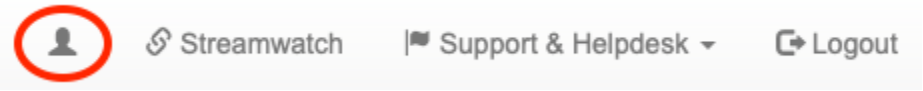
Während ein gelöschter User aus der Liste verschwindet, wird ein Deaktivierter zwar weiter aufgeführt, kann sich aber nicht mehr mit seinen Zugangsdaten einloggen.



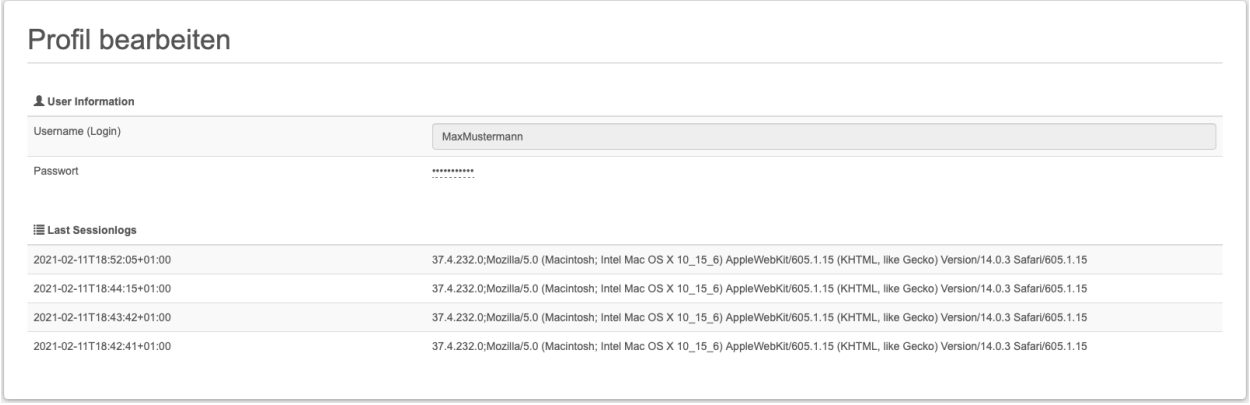
KAPITEL 5

Passwort ändern

Jeder User hat in der Audalaxy Console die Möglichkeit sein eigenes Passwort zu ändern. Dafür einfach auf das Symbol klicken.



Im Profil ist der Username fix, dass Password kann allerdings verändert werden. Dafür auf das Passwort klicken, das neue Eingeben und mit einem Klick auf den blauen Haken bestätigen.



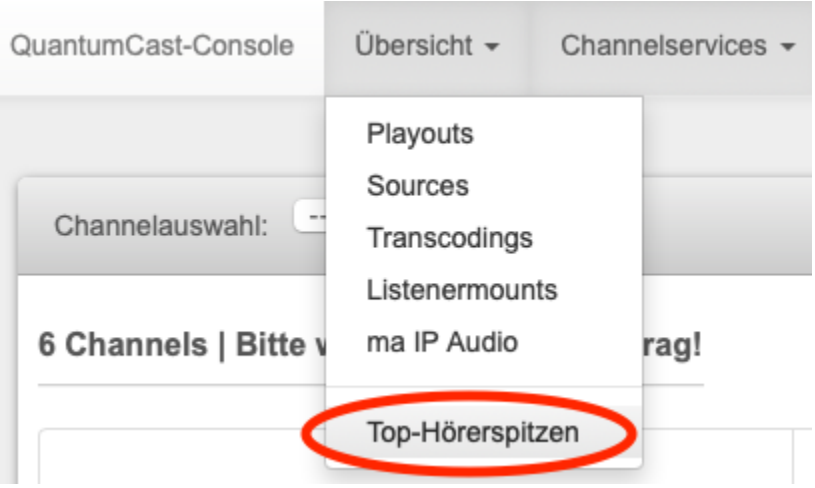
Unter „Last Sessionlogs“ kann man zusätzlich den Zeitpunkt der letzten Aktivitäten sehen.

KAPITEL 6

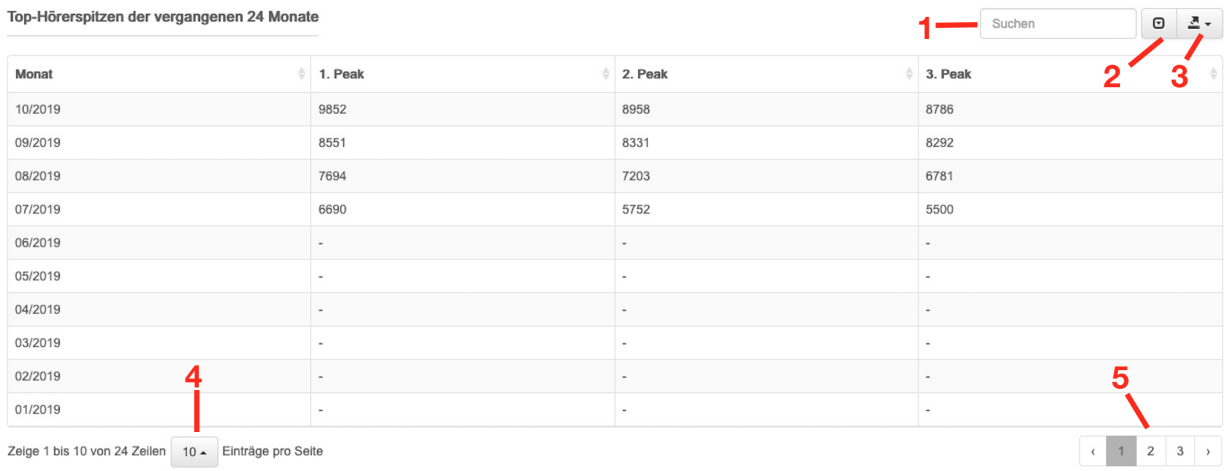
Hörerspitzen

Die Top-Hörerzahlen der vergangenen Monate immer im Blick - mit der Audalaxy Console kann man jederzeit nachschauen, wie sich die Nutzung der eigenen Channels im Laufe der Zeit entwickelt.

Die Auswertung findet man unter „Übersicht“ und „Top-Hörerspitzen“.



Hier erhält man einen Überblick über die vergangenen 24 Monate. Es ist möglich, sich einzelne Monate gezielt anzeigen zu lassen. Und natürlich lässt sich die Tabelle in verschiedenen Formaten exportieren.



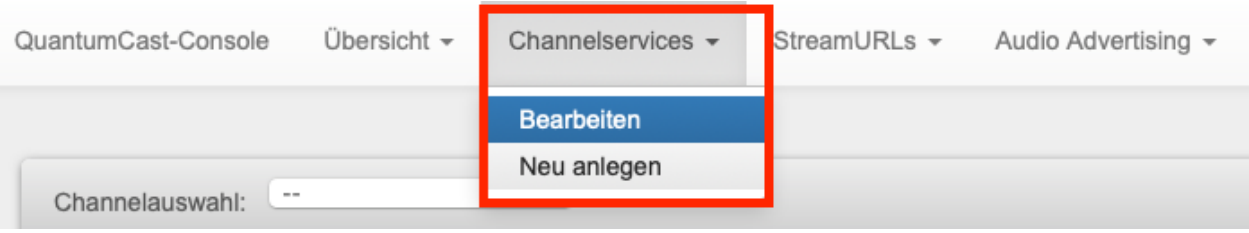
1. Volltextsuche in allen Feldern
2. Ganze Tabelle auf einer Seite anzeigen
3. Tabelle exportieren
4. Anzeige der Einträge pro Seite (10 oder 25)
5. Nächste Seiten anzeigen

Die Kosten für den Kunden richten sich nach den Hörerspitzen - abgerechnet wird immer der 2. Peak.

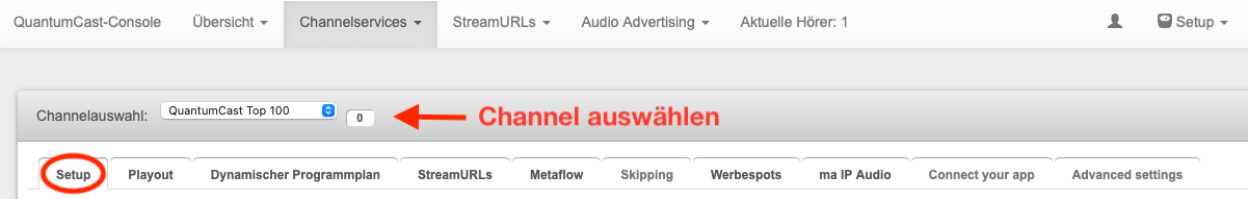
KAPITEL 7

Setup

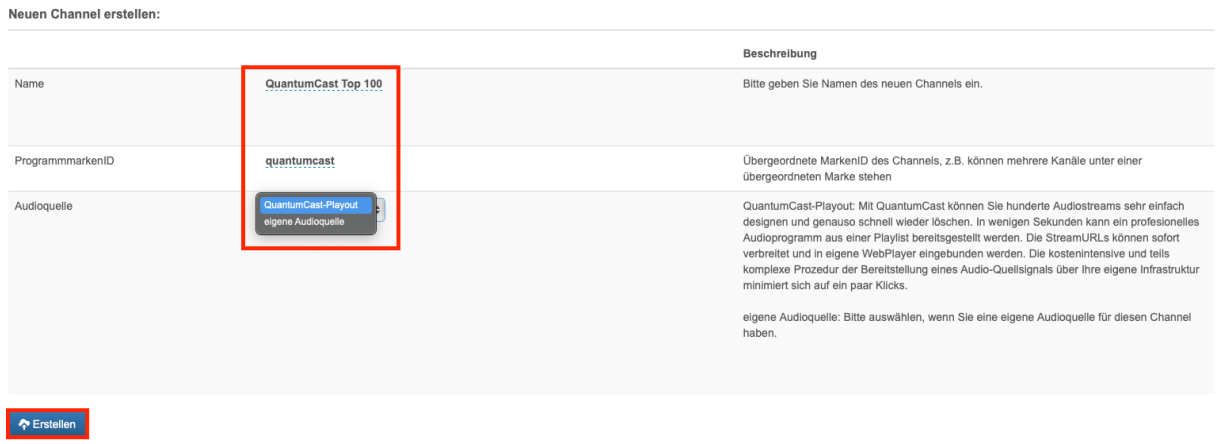
Bei „Setup“ kann man die formalen Angaben des Channels einstellen und jederzeit wieder verändern. Soll das Setup eines bestehenden Channels bearbeitet werden, muss man unter „Channelservices“ auf „Bearbeiten“ klicken.



Anschließend einen Channel auswählen und auf „Setup“ gehen.



Soll ein neuer Channel eingerichtet werden, muss man bei Channelservices „Neu anlegen“ auswählen. Anschließen erscheint eine Eingabemaske, in der man den Namen des Channels, die ProgrammmarkenID und die Audioquelle angeben muss.



Name: Name des Channels

ProgrammmarkenID: Hier die übergeordnete ProgrammmarkenID bzw. BrandID angeben; unter dieser können auch mehrere Channels angelegt werden.

Audioquelle: Die Audioquelle richtet sich danach, ob der Stream mit dem „Audalaxy-Playout“ erstellt wurde oder ob eine „eigene Audioquelle“ zugeliefert werden soll.

Sind diese grundlegenden Einstellungen erfolgt, können weitere Setup-Angaben ergänzt werden:

- Kurzname des Streams
- Claim
- Website
- Standort
- Sprache
- Genre
- Broadcast-Typ (Auswahl „AM/FM/DAB“ oder „Internet Only“)

Die Angaben von Kurzname, Claim, Standort, Sprache, Genre etc. sind optional, helfen aber bei der Zulieferung an Aggregatoren und Vermarkter.

Setup:

Name	Wert	Beschreibung
Name	QuantumCast Top 100	Name des Streams
Kurzname	Top100	Kurzname des Streams (max. 12 Zeichen)
Claim	Die besten Hits	Um gegenüber den Hörern die Positionierung des Channels zu verdeutlichen. (max. 250 Zeichen)
ChannelKey	qc_pxyvmo1qtsem_jhu1	Eindeutiger Schlüssel / ID des Streams im System. Wird vom System automatisch vergeben. Bei Supportanfragen bitte stets mit angeben.
ProgrammmarkenID	quantumcast	Übergeordnete MarkenID des Channels, z.B. können mehrere Kanäle unter einer übergeordneten Marke stehen
Website	www.streamabc.com	URL zur Website des Channels
Standort	Leipzig, Germany	Standort des Streams, z.B. Berlin, Germany
Sprache	german	Sprache des Streams, z.B. german
Genre	Pop	Genre des Streams, komma-getrennte Liste von Genre-Schlüsselwörtern (max. 250 Zeichen), z.B. Pop, Soft Rock, Adult Contemporary, House
Broadcast-Typ	AM/FM/DAB ✓ Internet Only	Broadcast-Typ des Streams
Audioquelle	QuantumCast-Playout	QuantumCast-Playout: Mit QuantumCast können Sie hunderte Audiostreams sehr einfach designen und genauso schnell wieder löschen. In wenigen Sekunden kann ein profesionelles Audioprogramm aus einer Playlist bereitsgestellt werden. Die StreamURLs können sofort verbreitet und in eigene WebPlayer eingebunden werden. Die kostenintensive und teils komplexe Prozedur der Bereitstellung eines Audio-Quellsignals über Ihre eigene Infrastruktur minimiert sich auf ein paar Klicks. eigene Audioquelle: Bitte auswählen, wenn Sie eine eigene Audioquelle für diesen Channel haben.

Eingabe bestätigen

Konfiguration jetzt veröffentlichen

Hinweis: Jede Eingabe mit einem Klick auf den Haken bestätigen.

Zur Finalisierung auf „Konfiguration jetzt veröffentlichen“ gehen. Die meisten Setup-Einstellungen können jederzeit wieder geändert werden.

Sollte ein Channel nicht mehr benötigt werden, kann man ihn im Setup-Menü wieder löschen.

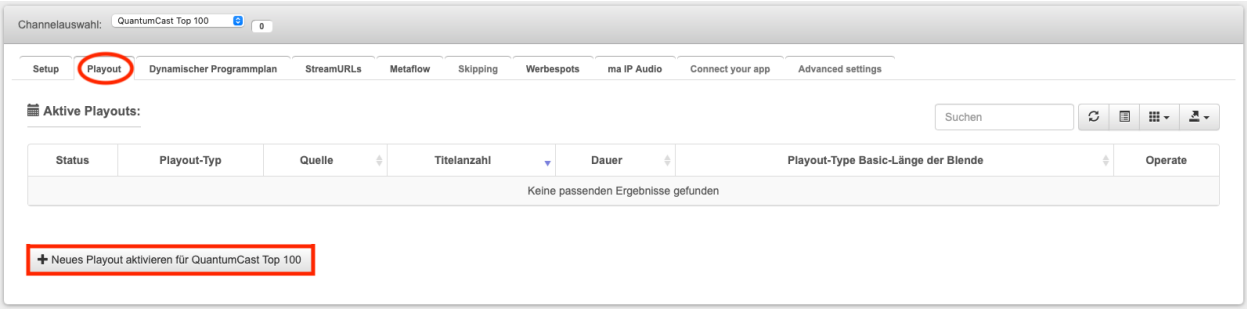
System:

Channel löschen	Channel 'QuantumCast Top 100' löschen	Diesen Channel endgültig löschen!

KAPITEL 8

Playout

Unter „Playout“ können Einstellungen für Channels mit der Audioquelle „Audalaxy-Playout“ getroffen werden. Dafür „+ Neues Playout aktivieren“ anklicken.

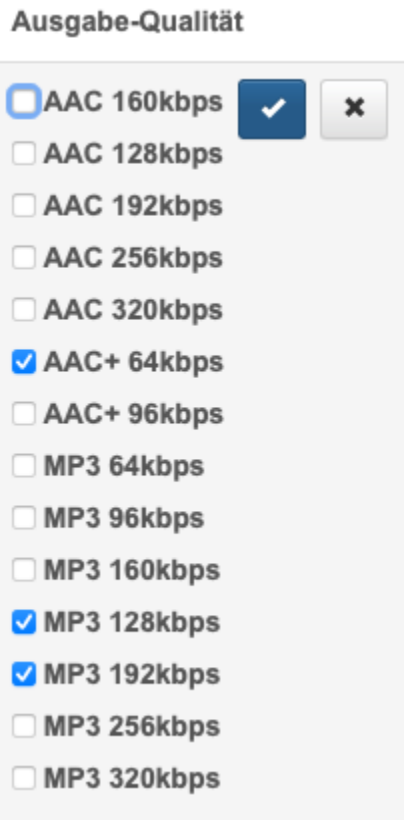


Nun erhält man ein Auftragsformular.

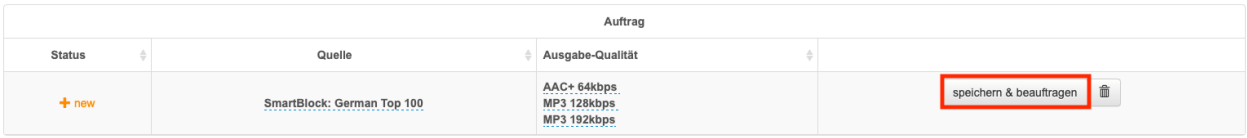
Klickt man bei „Quelle“ auf „Bitte auswählen“ bekommt man eine Liste aller Playlists/Smartblöcke aus dem Playlist-Designer und wählt das gewünschte Element aus.

Danach die Auswahl mit einem Klick auf den Haken bestätigen.

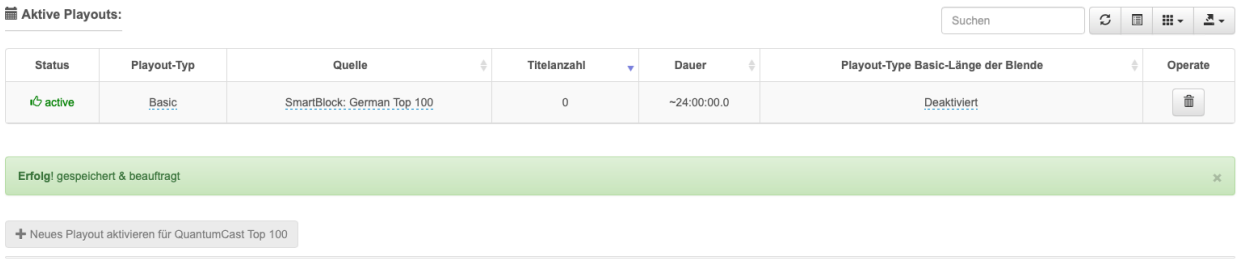
Bei Ausgabe-Qualität werden automatisch die Einstellungen „AAC+ 64kbps“, „MP3 128kbps“ und „MP3 192kbps“ angeboten - es können aber auch andere Formate gewählt werden.



Am Ende noch „speichern & beauftragen“.



Achtung: Dies kann einige Sekunden dauern. Bitte warten bis der Prozess beendet ist.



Wenn das Playout erfolgreich gespeichert wurde, können weitere Einstellungen vorgenommen werden.

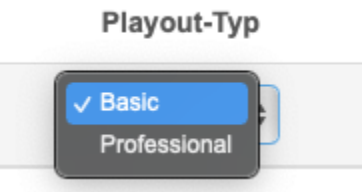
Bereits übernommen aus der zuvor ausgewählten Playlist/Smartblock sind die Felder „Quelle“, „Titelanzahl“ und „Dauer“.

Quelle	Titelanzahl	Dauer
Playlist: 80er	18	01:10:21.471

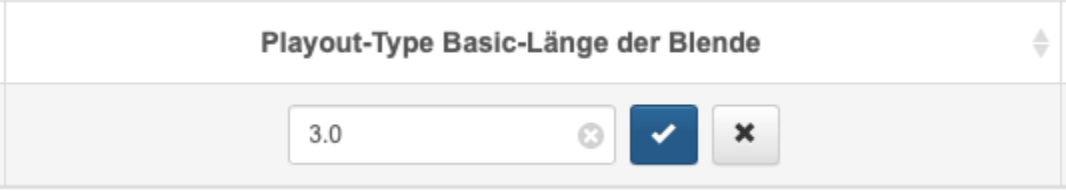
Wird statt einer Playlist ein dynamischer Smartblock verwendet, steht im Fach Titel „0“. Das bedeutet nicht, dass keine Elemente in der Liste vorhanden sind. Jedoch variiert die Länge, weil die Abfolge automatisch immer neu erstellt wird. Aus diesem Grund kann die Titelanzeige kein eindeutiges Ergebnis liefern.

Quelle	Titelanzahl	Dauer
SmartBlock: German Top 100	0	~24:00:00.0

In der Grundeinstellung ist als Playout-Typ „Basic“ ausgewählt - es kann aber auch auf „Professional“ umgestellt werden.



In der **Basic**-Variante kann man nur die Blendenlänge angeben.



Hinweis: Der Funktionsumfang im „Basic“-Modus ist begrenzt - für professionelle Online-Audio-Produzenten empfiehlt sich die Einstellung „Professional“. Sobald man sich für „Professional“ entscheidet, wird der erweiterte Funktionsumfang freigeschaltet - die Abrechnung erfolgt automatisch.

Wählt man **Professional**, werden weitere Konfigurationsmöglichkeiten angeboten. So ist es zum Beispiel möglich den Audioprozessor Stereotool zu nutzen. Individuelle Kunden-Vorlagen dafür können jederzeit in die Console integriert werden.

Playout-Typ	Stereotools
Professional	QuantumCast sound profile

Weiterhin kann man den „Startnext“-Pegel einstellen. Dieser Mixpunkt legt fest, wann der nächste Song startet. Zusammen mit dem eingegebenen Wert bei „max. Länge der Blende“ berechnet das System automatisch den optimalen Übergang.

Startnext bei Audiopegel in Dezibel	max. Länge der Blende
-32	1.6

Wenn ein Playout gelöscht werden soll, einfach auf das Tonnen-Symbol unter „Operate“ klicken.

Operate

Alle Playout-Einstellungen können jederzeit verändert werden.

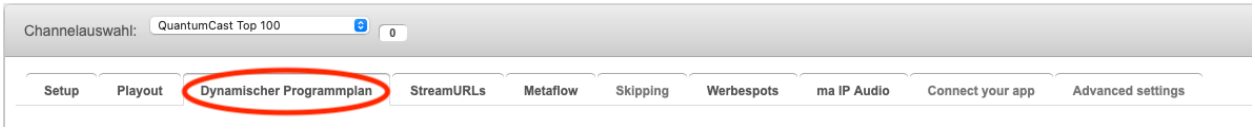
KAPITEL 9

Dynamischer Programmplan

Mit Hilfe des Dynamischen Programmplans lassen sich komplexe Programme einfach und schnell erstellen. Pro Channel können mehrere Audioquellen, wie Podcast-Feeds, Playlisten oder Sequenzen, eingebunden werden. Durch zahlreiche Konfigurationsmöglichkeiten können die Elemente termingenau geplant werden, es lassen sich verschiedene Aktivitätszeiträume definieren und die Auswahl der dynamischen Audioelemente kann beschränkt werden. Diese Art der Programmerstellung eignet sich beispielsweise hervorragend für die Planung von regelmäßig aktualisierten Nachrichten oder für Programme mit hohen Anforderungen an die Abfolge der Elemente.

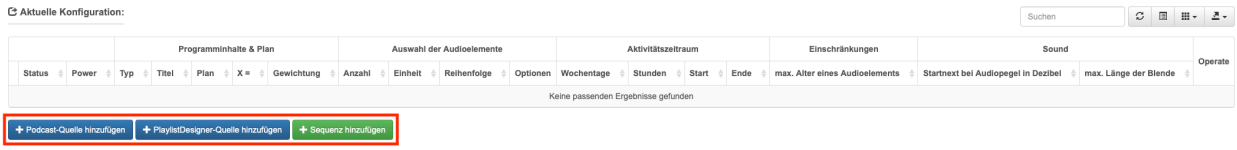
Hinweis: Um mit dem Dynamischen Programmplan arbeiten zu können, muss die Audioquelle das *Audalaxy-Playout* sein.

Um nun ein Programm zu erstellen den entsprechendenden Channel auswählen und auf „Dynamischer Programmplan“ gehen.



Der Status muss auf „Aktiviert“ gestellt werden.

Nun kann man auswählen, ob die Quelle ein Podcast, eine Playlist (PlaylistDesigner) oder eine Sequenz sein soll. Es können auch mehrere Quellen kombiniert werden.

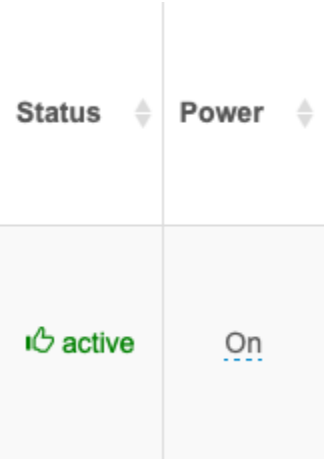


Podcasts: Podcasts können zur Programmplanung genutzt werden, um beispielsweise Nachrichten oder Wortbeiträge in das Audalaxy-Playout zu integrieren. Sie können regelmäßig aktualisert werden und lassen sich termingenau einplanen. (*Programmplanung mit Podcasts*)

Playlisten: Wenn nicht nur die Playlist aus dem Audalaxy-Playout laufen soll, sondern auch Titel aus einer anderen, dann kann dies ebenfalls über den Dynamischen Programmplan gesteuert werden. (*Programmplanung mit Playlists*)

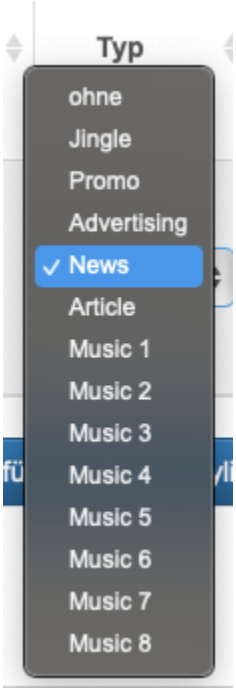
Sequenzen: Sequenzen können ähnlich genutzt werden, wie die Programmplanungssysteme der Radiosender - man kann also auch klassische Stundenuhren erzeugen. Die benötigten Elemente können aus unterschiedlichen Fächern bzw. Audioquellen (z.B. Hot Rotation, 80er, Podcast, Jingles) zusammengestellt und nach einer bestimmten Reihenfolge wiedergegeben werden. (*Programmplanung mit Sequenzen*)

9.1 Konfigurationsmöglichkeiten

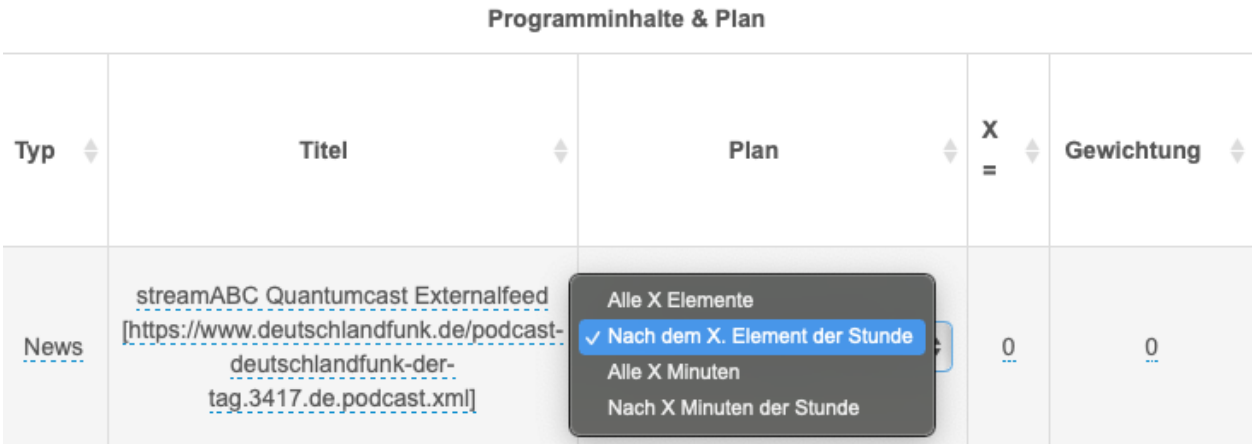


Status: Hier sieht man die aktuellen Stand; folgende Statusanzeigen gibt es: active (grün), waiting (orange), power off (rot)

Power: Aktiviert das Dynamische Audioelement (on / off)



Typ: Hier wird die Art des Audioelements angeben; diese Einstellung sorgt für eine bessere Übersicht im Sendeprotokoll

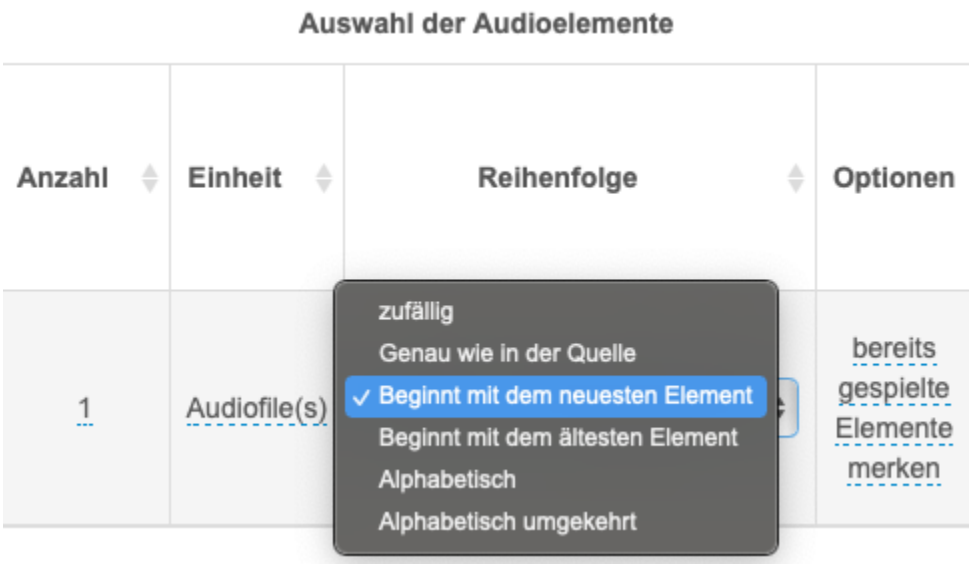


Titel: Wird automatisch von der jeweiligen Podcast-, Playlist- oder Sequenzen-Bezeichnung übernommen

Plan: Gibt an, mit welcher Regelmäßigkeit das dynamische Audioelement eingeplant wird

X=: Definiert den Wert X für die Einstellung unter Plan

Gewichtung: Wenn im Programmplan mit mehreren dynamischen Audioelementen gearbeitet wird, kann es sinnvoll sein, eine Gewichtung anzugeben. Das Element mit der größeren Gewichtung wird dann bevorzugt, falls zwei Elemente gleichzeitig an der Reihe wären.



Anzahl: Gibt an, wie viele Audiofiles gespielt werden sollen

Einheit: „Audiofile(s)“ oder „Komponente(n)“ (bei Sequenzen)

Reihenfolge: Hier legt man fest, in welcher Reihenfolge die Audiofiles eingeplant werden. Bei Podcasts macht es beispielsweise Sinn, mit dem neuesten Element zu beginnen, bei einer Playlist könnte man „zufällig“ wählen.

Optionen: Hier kann „bereits gespielte Elemente merken“ an- oder abgewählt werden.

Wochentage: Einstellung der Wochentage, an denen das dynamische Audioelement aktiv ist

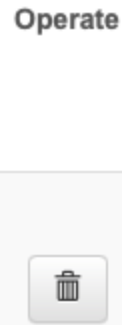
Stunden: Einstellung der Uhrzeiten, an denen das dynamische Audioelement aktiv ist

Start + Ende: Einstellung von wann bis wann das dynamische Audioelement aktiv sein soll. Gibt man nichts an, steht bei Start „Immer“ und bei Ende „Nie“.

Einschränkungen: Hier kann das „max. Alter eines Audioelements“ begrenzt werden.

Startnext: Dieser Mixpunkt legt fest, wann der nächste Song startet.

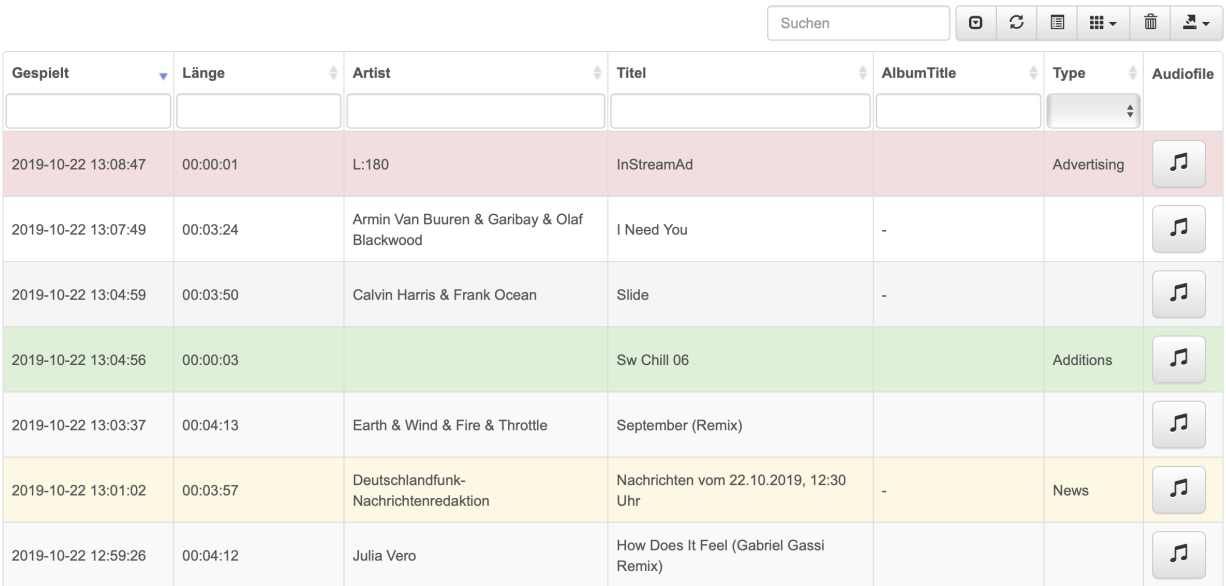
max. Länge der Blende: Hier einstellen, wie lang die Blende sein darf. Zusammen mit dem eingegebenen Wert bei „Startnext“ berechnet das System automatisch den optimalen Übergang.



Operate: Mit einem Klick auf das Mülltonnen-Symbol, kann das Dynamische Audioelement jederzeit gelöscht werden

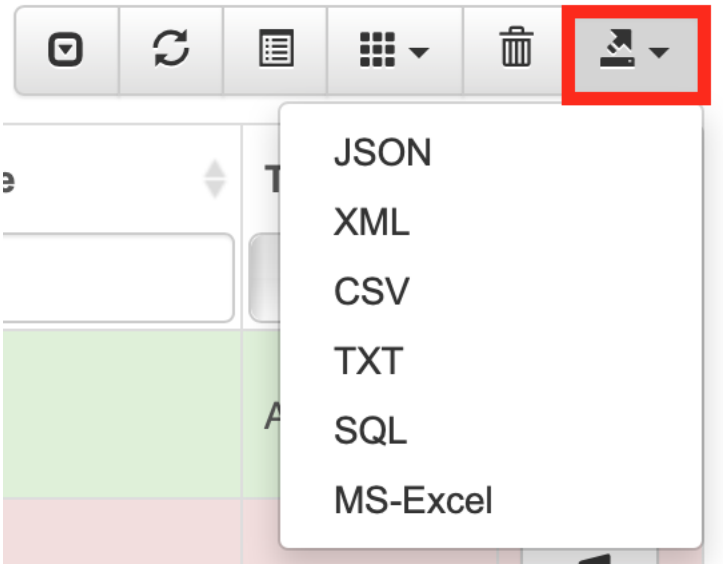
9.2 Protokoll

Unter „Dynamische Audioinhalte“ findet man, wenn man nach unten scrollt, auch die Sendeprotokolle des Channels. Unterschiedlichen Elementen (z.B. Musik, News, Jingles, Werbung) sind darin unterschiedliche Farben zugewiesen. Die aktuellsten Elemente der Stunde werden immer zuerst angezeigt.



Gespielt	Länge	Artist	Titel	AlbumTitle	Type	Audiofile
2019-10-22 13:08:47	00:00:01	L:180	InStreamAd		Advertising	
2019-10-22 13:07:49	00:03:24	Armin Van Buuren & Garibay & Olaf Blackwood	I Need You	-		
2019-10-22 13:04:59	00:03:50	Calvin Harris & Frank Ocean	Slide	-		
2019-10-22 13:04:56	00:00:03		Sw Chill 06		Additions	
2019-10-22 13:03:37	00:04:13	Earth & Wind & Fire & Throttle	September (Remix)			
2019-10-22 13:01:02	00:03:57	Deutschlandfunk-Nachrichtenredaktion	Nachrichten vom 22.10.2019, 12:30 Uhr	-	News	
2019-10-22 12:59:26	00:04:12	Julia Vero	How Does It Feel (Gabriel Gassi Remix)			

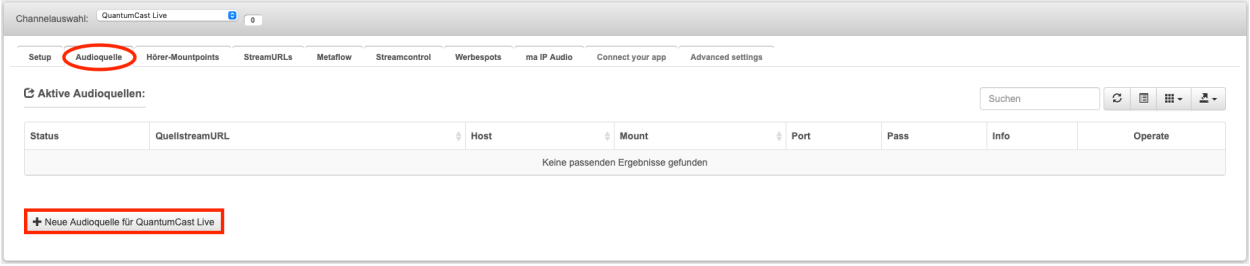
Für die weitere Verarbeitung lassen sich diese Sendeprotokolle in verschiedenen Formaten exportieren. Dafür einfach auf den entsprechenden Button klicken und das gewünschte Format auswählen.


JSON
XML
CSV
TXT
SQL
MS-Excel

KAPITEL 10

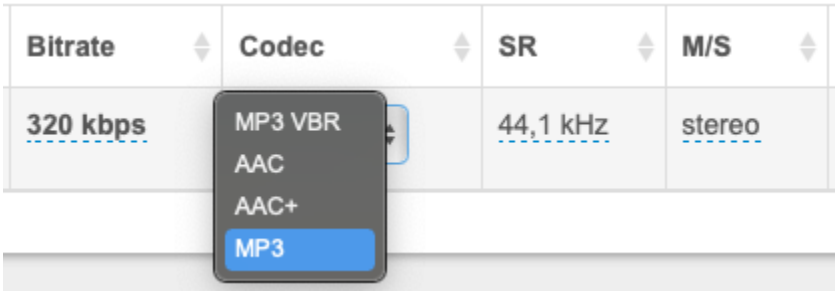
Audioquelle

Unter „Audioquelle“ können Kunden, die nicht das Audalaxy-Playout nutzen, ihre eigene Source konfigurieren. Dafür „+ Neue Audioquelle“ anklicken.



Wer eines der Standardformate nutzt, kann dies unter „Schnellauswahl“ anwählen und auf die Eingabe von Bitrate, Codec, Samplingrate (SR) und Mono/Stereo (M/S) verzichten.

Wenn eine individuelle Einstellung benötigt wird, lassen sich Bitrate, Codec, Samplingrate (SR) und Mono/Stereo (M/S) auch einzeln einstellen.



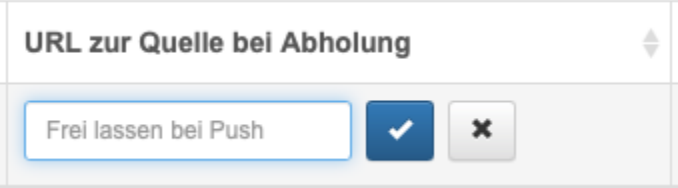
Hinweis: Ein Stream wird immer mit einer Samplingrate von 44,1kHz verbreitet - alle anderen Einstellungen machen

ein Transcoding erforderlich.

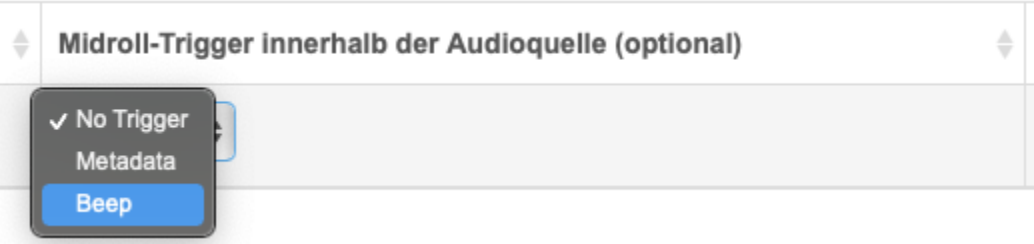
Die Audioquelle kann angeliefert (PUSH) oder durch die Audalaxy-Plattform abgeholt werden (GET). Man kann sich zwischen PUSH und GET individuell für jede Source entscheiden und selbst in der Console konfigurieren.

Der gängigere Weg ist der erste, also das die Audio-Produzenten das Signal an die Audalaxy Console schicken (PUSH). Die Anlieferung erfolgt über die Icecast-Software. Beim zweiten Weg (GET) wird eine URL zur Abholung benötigt. Außerdem ist es wichtig, den Zugang durch die Firewall zu gewähren.

Bei PUSH-Lieferungen kann das Feld „URL zur Abholung der Quelle“ frei gelassen werden - bei GET muss es ausgefüllt werden.

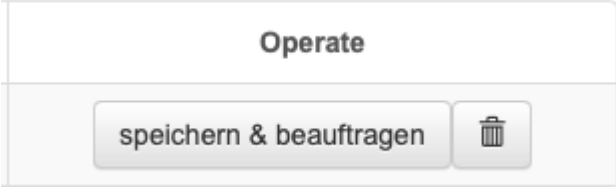


Nun kann noch der Midroll-Trigger eingestellt werden.

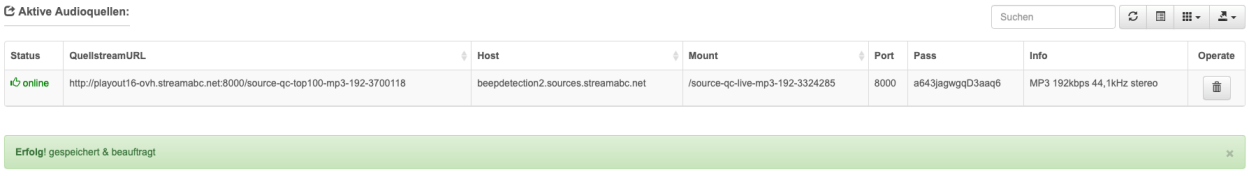


Achtung: Es ist wichtig, dass die Einstellung des Midroll-Triggers im Stream einheitlich ist. Wird z.B. unter „Audioquelle“ Beep eingestellt, muss der Trigger unter „Werbesports“ genauso konfiguriert werden.

Schließlich noch „speichern & beauftragen“ anklicken und die Audioquelle ist fertig angelegt.

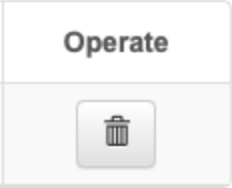


Am Ende erhält man einen Überblick über alle wichtigen Angaben zur Audioquelle - hier im Beispiel wurde die Quelle abgeholt (GET). Der Status „Online“ zeigt an, dass der Stream funktioniert.



Wird die Audioquelle angeliefert (PUSH), benötigen die Audio-Produzenten die Angaben „Host“, „Mount“, „Port“ und „Pass“, um Ihr Signal an die Audalaxy-Plattform zu schicken.

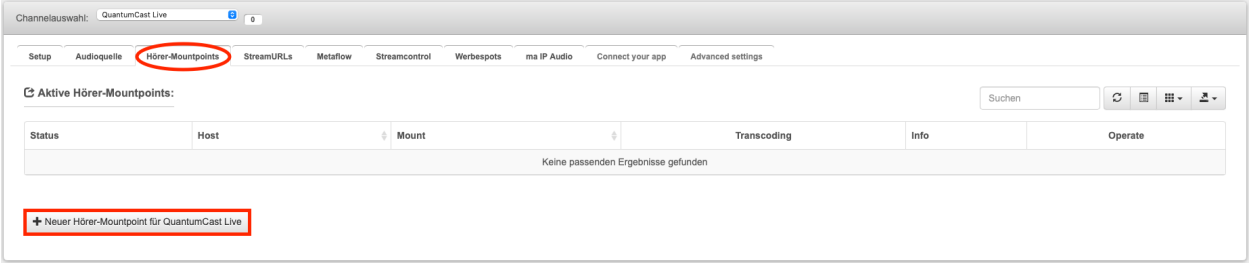
Wenn eine Audioquelle gelöscht werden soll, einfach auf das Tonnen-Symbol unter „Operate“ klicken.


Operate

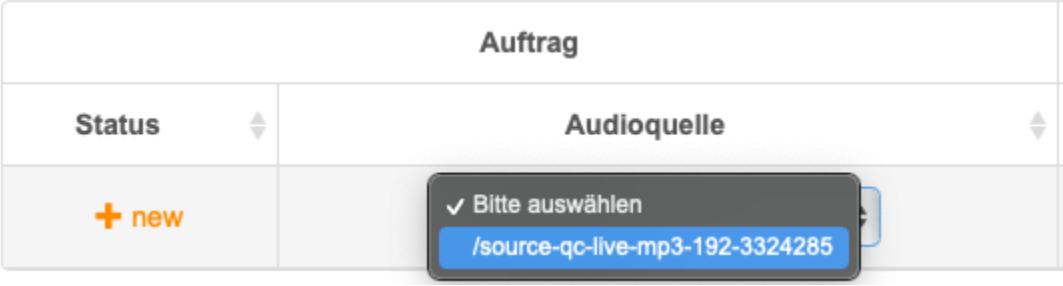
KAPITEL 11

Hörer-Mountpoints

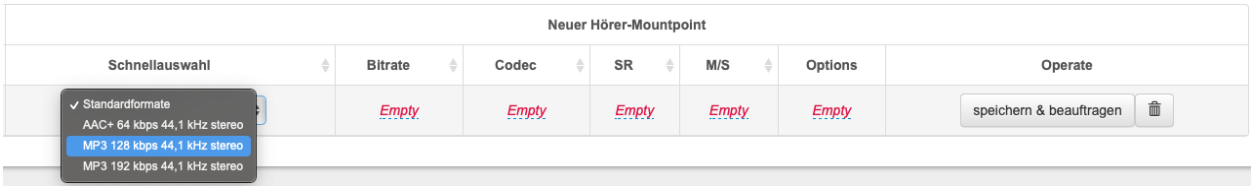
Unter „Hörer-Mountpoints“ können die Kunden konfigurieren, welche Ausgabe-Qualitäten ihr Stream haben soll. Dafür „+ Neuer Hörer-Mountpoint“ anklicken.



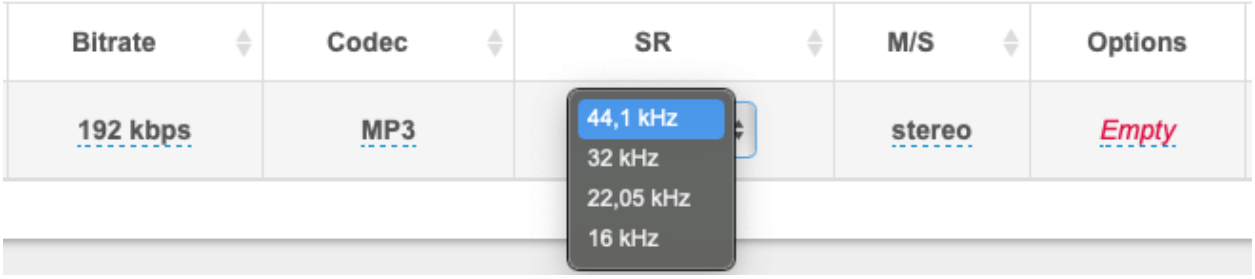
Anschließend die bereits angelegte „Audioquelle“ auswählen.



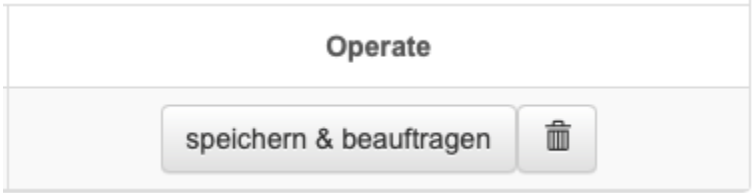
Das Schnellauswahl-Menü funktioniert analog zum Einrichten der *Audioquelle*: nutzt man die Standardformate, kann man auf die Eingabe von Bitrate, Codec, Samplingrate (SR) und Mono/Steroe (M/S) verzichten.



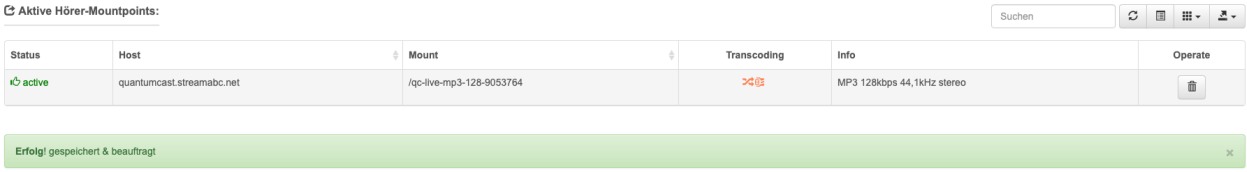
Es ist aber auch hier möglich Bitrate, Codec, Samplingrate (SR) und Mono/Steroe (M/S) einzeln anzugeben.



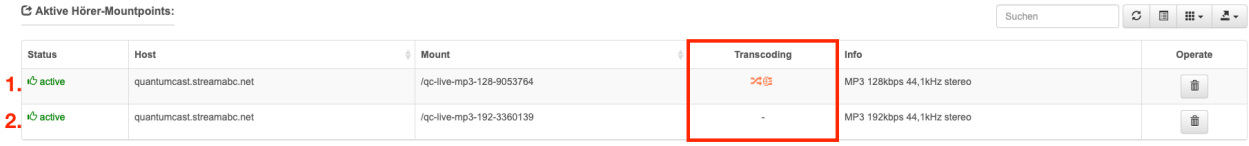
Dann noch „speichern & beauftragen“ und fertig.



Der Hörer-Mountpoint ist nun angelegt - der Status steht auf „active“.



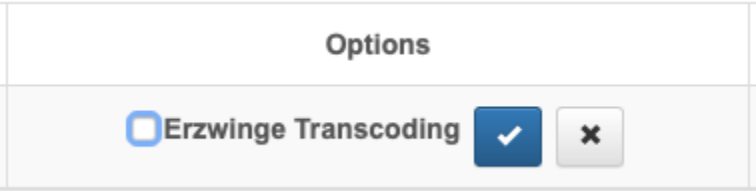
Für jede Audioquelle können mehrere Hörer-Mountpoints angelegt werden. Wenn Bitrate, Codec, SR und M/S identisch mit der Audioquelle sind, erfolgt kein Transcoding, ansonsten wird das Transcoding automatisch gestartet.



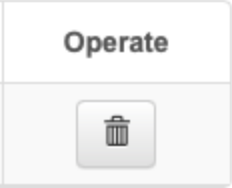
Zu 1.: Die Audioquelle hat das Format „MP3 192 kbps 44,1 kHz stereo“. Da der Hörer-Mountpoint mit „MP3 128 kbps 44,1 kHz stereo“ ein anderes Format hat, startete automatisch das Transcoding.

Zu 2.: Hier haben Audioquelle und Hörer-Mountpoint das Format „MP3 192 kbps 44,1 kHz stereo“ - es erfolgte kein Transcoding.

Hinweis: Unter bestimmten Umständen kann es sinnvoll sein, ein Transcoding durchzuführen, auch wenn Audioquelle und Hörer-Mountpoint übereinstimmen. Dafür muss man unter „Options“ einen Haken bei „Erzwinge Transcoding“ setzen.



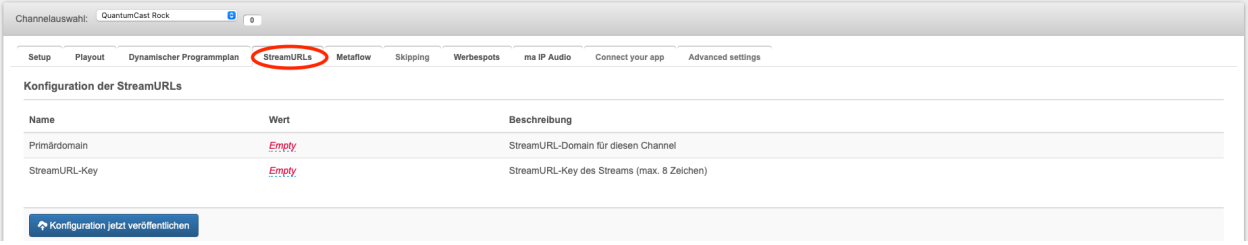
Wenn ein oder mehrere Hörer-Mountpoints gelöscht werden sollen, einfach auf das Tonnen-Symbol unter „Operate“ klicken.


Operate

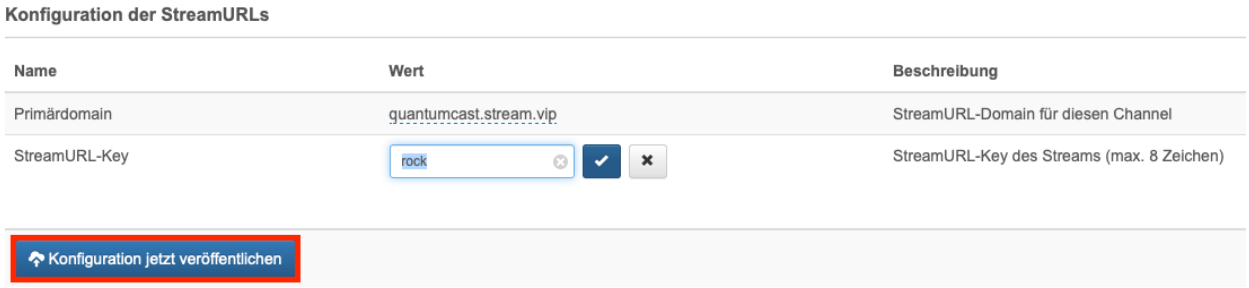
KAPITEL 12

StreamURLs

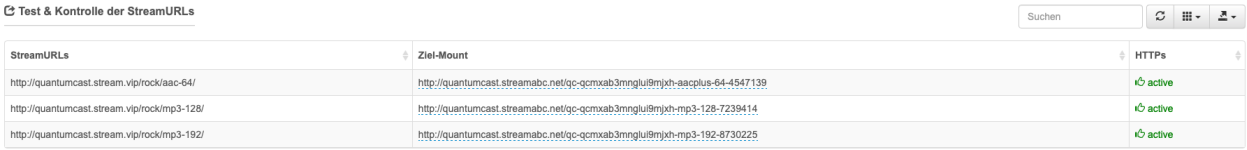
Um den Channel hören zu können, wird eine StreamURL benötigt.



Um die StreamURL zu konfigurieren in der Spalte „Wert“ eine Primärdomain auswählen und einen StreamURL-Key aus max. acht Zeichen festlegen. Anschließend auf „Konfiguration jetzt veröffentlichen“ klicken. Dann erstellen sich automatisch die StreamURLs entsprechend der vorher definierten Ausgabe-Qualitäten.



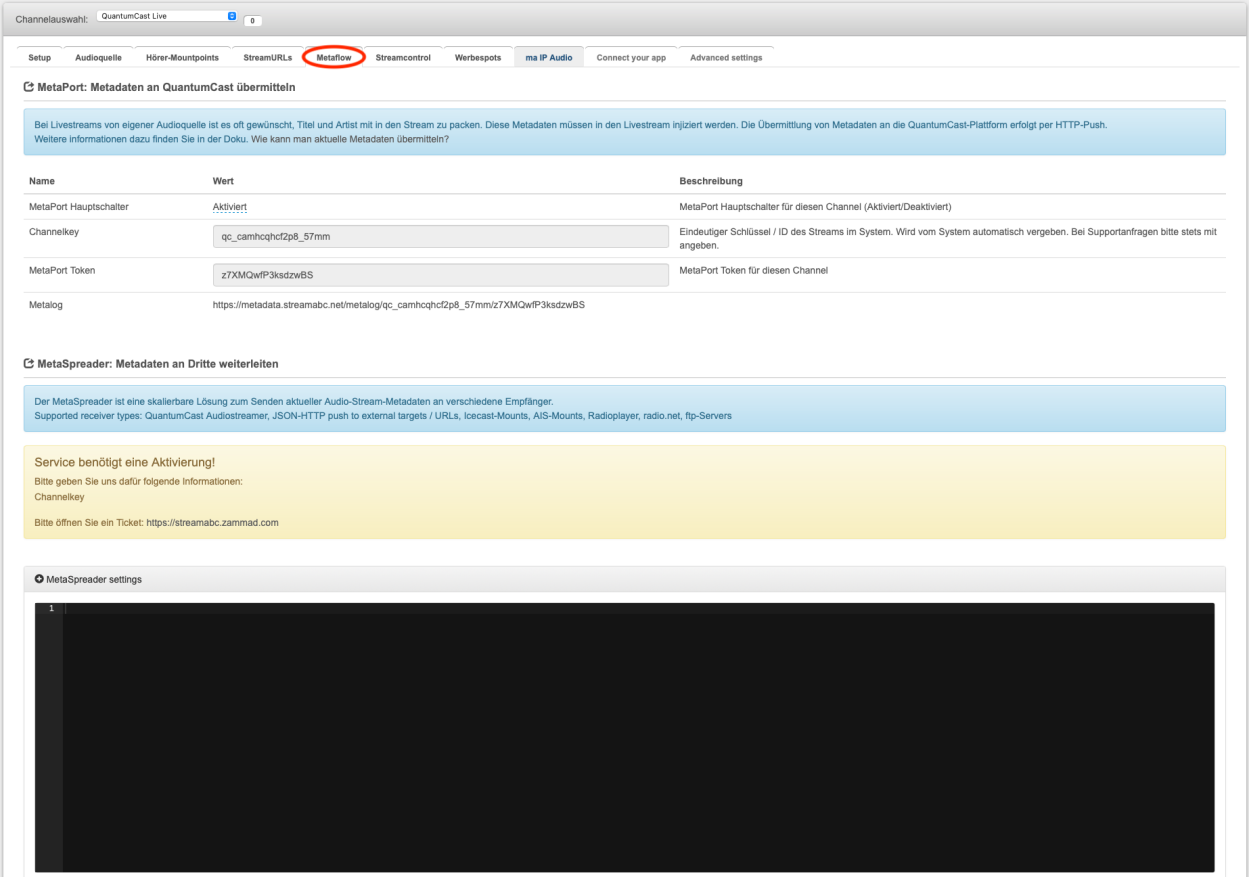
Unter „Test & Kontrolle“ bekommt man die StreamURLs und die Ziel-Mountpoints angezeigt und kann sie testen indem man sie anklickt.



KAPITEL 13

Metaflow

Der Metaflow ist eine skalierbare Lösung für die Arbeit mit Metadaten.



MetaPort: Der Metaport ist ein System zum Empfangen von Metadaten, wenn eine eigene Audioquelle aus dem Funkhaus angeliefert wird. Die Ansprechpartner in den Medienhäusern sind die Sendesystem-Verantwortlichen.

MetaSpreader: Der MetaSpreader ist eine skalierbare Lösung zum Senden von Metadaten an verschiedene Empfänger, z.B. die Website, Radioplayer, Radio.de oder Ähnliches. Verantwortlich dafür sind die Cloud-Operator, die sich um die Verbreitung des Streams kümmern.

Tipp: Hier einiege weiterführende Links für DevOps:

- Metaflow in der Audalaxy Platform
- Metaport: Leitfaden zur Übermittlung externer Metadaten

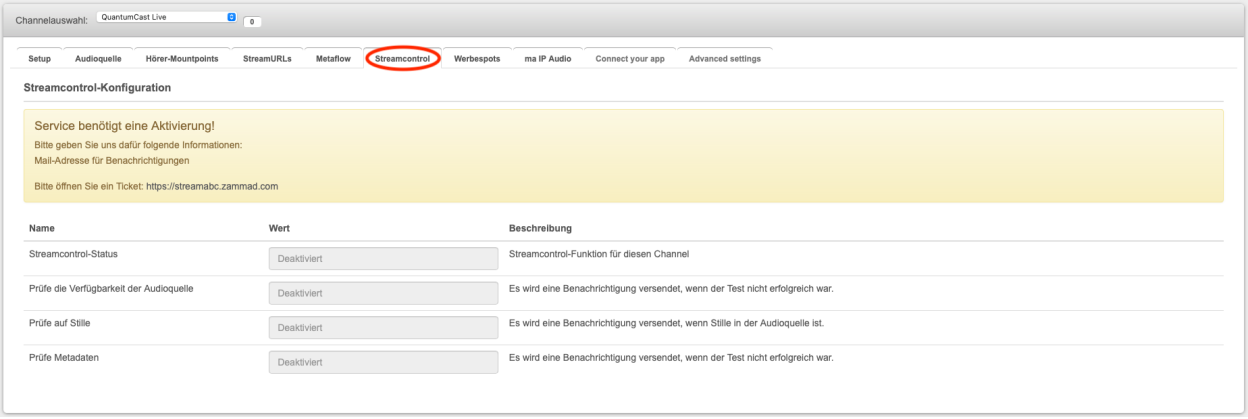
KAPITEL 14

Streamcontrol

Streamcontrol ist ein Dienst zur Überwachung externer Audioquellen. Das Hauptziel ist die Erkennung und schnelle Beseitigung von Fehlern in Livestream-Sendestrecken.

Folgenden Werte können permanent überwacht werden:

- Streaming-Verbindung
- Metadaten
- Stille-Erkennung



Streamcontrol muss zu Beginn eingerichtet werden. Es muss vorab geklärt sein, wer wie über Fehler informiert wird. Das System kann Nachrichten verschicken über E-Mail, Slack und Microsoft Teams.

Streamcontrol-Konfiguration

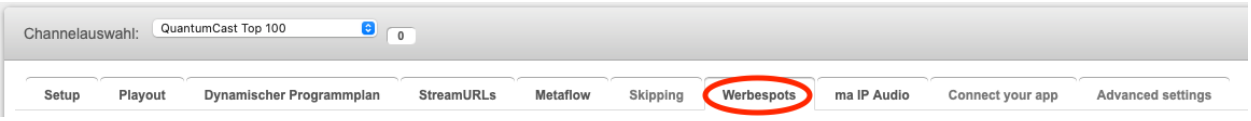
Name	Wert	Beschreibung
Streamcontrol-Status	Aktiviert	Streamcontrol-Funktion für diesen Channel
Prüfe die Verfügbarkeit der Audioquelle	Aktiviert	Es wird eine Benachrichtigung versendet, wenn der Test nicht erfolgreich war.
Prüfe auf Stille	Aktiviert	Es wird eine Benachrichtigung versendet, wenn Stille in der Audioquelle ist.
Prüfe Metadaten	Aktiviert	Es wird eine Benachrichtigung versendet, wenn der Test nicht erfolgreich war.

Cloud-Operator mit einer entsprechenden Schulung können zusätzlich die „Streamcontrol Advanced Settings“ nutzen. Hier können noch detailliertere Einstellungen, beispielsweise am Lautstärkepegel für die Stille-Erkennung, vorgenommen werden.

KAPITEL 15

Werbespots

Unter „Werbespots“ können alle Einstellungen zur Konfiguration der Preroll- und Midroll-Spots getroffen werden. Der Bereich „All default VAST4 parameters“ ist für alle Channels verfügbar - die Ansicht zur individuellen Konfiguration der Midroll-Spots ist nur mit einem *Audalaxy-Playout* sichtbar.

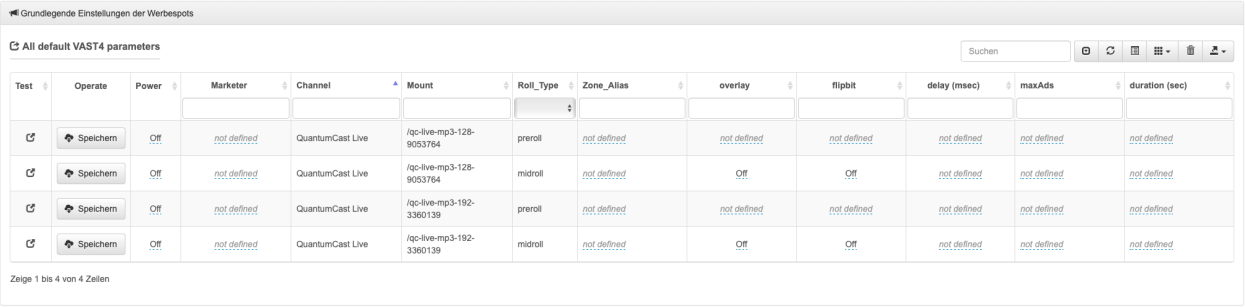


Hinweis: Weitere Tipps zur Konfiguration von Werbung finden Sie hier:

- *Werbekonfiguration mit Audalaxy-Playout*
- *Werbekonfiguration bei externe Audioquellen*

15.1 Konfiguration „All default VAST4 parameters“

Unter „All default VAST4 parameters“ werden die Preroll- und Midroll-Spots angezeigt – jeweils für alle *Hörer-Mountpoints*.



Test: Bei Problemen kann man auf das Symbol in der Spalte „Test“ klicken. Es wird dann eine Spotanfrage an den Vermarkter geschickt. In einem neuen Browser-Fenster werden die Rückgabe-Daten der Spotanfrage angezeigt. Diese können bei der Suche nach einer Lösung helfen.

Operate: Einstellungen speichern

Power: Werbung aktivieren

Marketer: Vermarkter auswählen

Channel: Channelname (bereits eingetragen)

Mount: Hörer-Mountpoints (bereits eingetragen)

Roll_Type: Anzeige Preroll- oder Midroll-Spot (bereits eingetragen)

Zone_Alias: IDs bekommt man vom Vermarkter

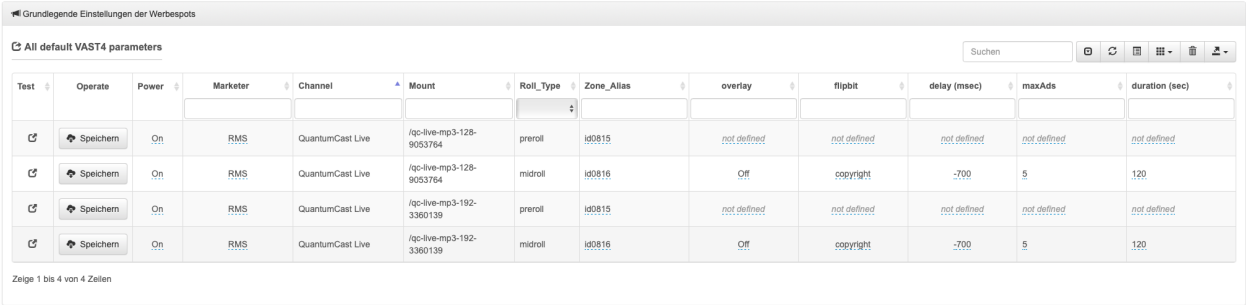
overlay: Einstellung der Art, wie die Werbung in den Stream eingebunden wird. Es gibt zwei Möglichkeiten: 1. der Stream angehalten, während die Werbung läuft (*overlay = off*) oder 2. der Stream läuft weiter und die Spots werden darübergelegt (*overlay = on*).

flipbit: Einstellen, ob der Trigger zum Auslösen der Werbung über Beep-Erkennung oder Metadaten geliefert wird (off = Metadaten, copyright = beep).

delay: Da der Trigger-Punkt nie hundertprozentig genau ist, kann man hier den Versatz (in Millisekunden) angeben.

maxAds: max. Anzahl der Werbespots

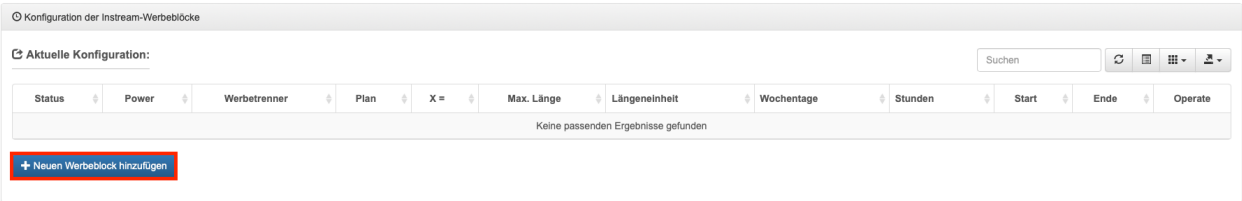
duration: max. Länge der Werbung (in Sekunden)



Lautstärke: Sind die Spots im Stream zu laut oder zu leise, kann die Lautstärke angepasst werden. Dafür die Spalte **aw_0_enc.volume** einblenden. Ist hier nichts angegeben, werden die Spots mit 90 Prozent ihrer eigentlichen Lautstärke wiedergegeben. Sollen die Spots leiser werden, gibt man eine niedrigere Prozentzahl an - für lauter eine höhere.

15.2 Konfigurations Midroll-Spots

Für Channels mit einem *Audalaxy-Playout* besteht hier die Möglichkeit festzulegen, wann und wie oft Werbung im Programm laufen soll. Dafür „+ Neues Playout aktivieren“ anklicken.



Nun kann der Trigger für die Midroll-Spots konfiguriert werden.

Aktuelle Konfiguration:

Suchen

Status	Power	Werbetrenner	Plan	X =	Max. Länge	Längeneinheit	Wochentage	Stunden	Start	Ende	Operate
active	On	Standard	Alle X Minuten	30	60	Sekunden	Monday Tuesday Wednesday Thursday Friday	05:00 - 10:00 10:00 - 14:00 14:00 - 18:00	12.08.2021 12:00	31.12.2021 23:00	

Status: Zeigt den aktuellen Status des Webeblocks an (active = wird eingeplant; waiting = warten auf eingestellten Aktivitätszeitraum; power off = deaktiviert)

Power: Werbung an- oder ausschalten

Plan und X=: Unter „Plan“ kann eingestellt werden, wie oft die Werbung laufen soll. Es gibt vier verschiedene Optionen: „Alle X Elemente“, „Nach dem X. Element der Stunde“, „Alle X Minuten“ und „Nach X Minuten der Stunde“. Entsprechend der gewählten Option unter „Plan“ muss „X=“ eigetragen werden.

Max. Länge und Längeneinheit: Bei „Längeneinheit“ kann man zwischen Sekunden und Anzahl der Spots wählen - entsprechend dazu die gewünschte Max. Länge angeben.

Wochentage: Einstellen der Wochentage, an denen der Werbeblock aktiv ist

Stunden: Einstellen der Stunden (Uhrzeiten), an denen der Werbeblock aktiv ist

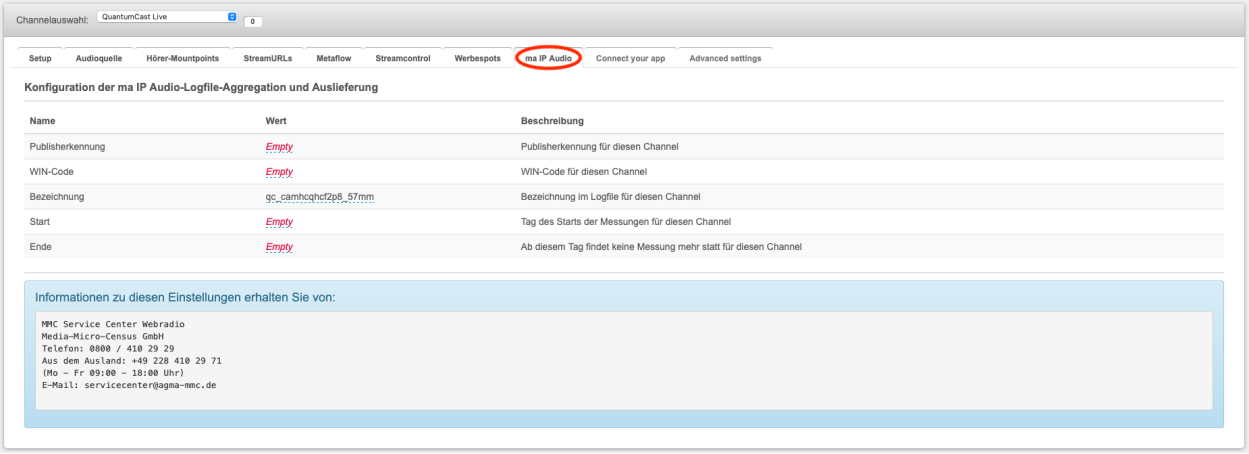
Start und Ende: Einstellen ab wann und/oder bis wann der Werbeblock aktivt ist

Operate: Werbeblock löschen

KAPITEL 16

ma IP Audio

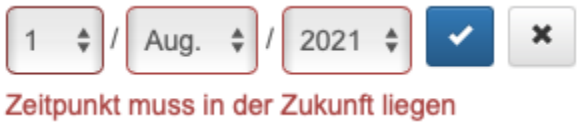
Unter „ma IP audio“ können alle Einstellungen zur Belieferung der agma mit den Nutzungszahlen des Channles getroffen werden.



Bereits eingetragen ist die „Bezeichnung“ des Channels im Logfile - diese kann allerdings noch geändert werden. Die Bezeichnung muss bei der Anmeldung des Channels angegeben werden (Stand August 2021).

Alle weiteren benötigten Daten bekommt man von der MMC Service Center Webradio.

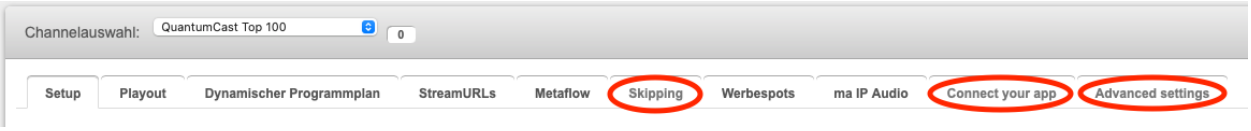
Achtung: Der angegebene Start-Zeitpunkt muss in der Zukunft liegen! Eine rückwirkende Aggregation ist ein kostenpflichtiger Zusatzjob.



KAPITEL 17

Dienste für Cloud-Operator

Einige Dienste der Audalaxy Console sind ausschließlich für geschulte Cloud-Operators freigeschaltet. Dazu zählen unter Channelservices die Menüpunkte Skipping, Connect your app und Advanced settings.



Weiterhin sind Streamcontrol Advanced Settings, Metaspreader und das User Management nicht für alle zugänglich.

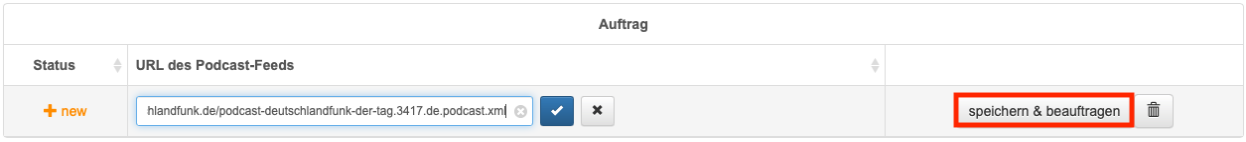
KAPITEL 18

Podcasts

Über Podcasts können zum Beispiel Nachrichten in einen Stream eingeplant werden. Dafür den Status bei *Dynamischer Programmplan* auf „Aktiviert“ setzen und auf „+ Podcast-Quelle hinzufügen“ klicken.

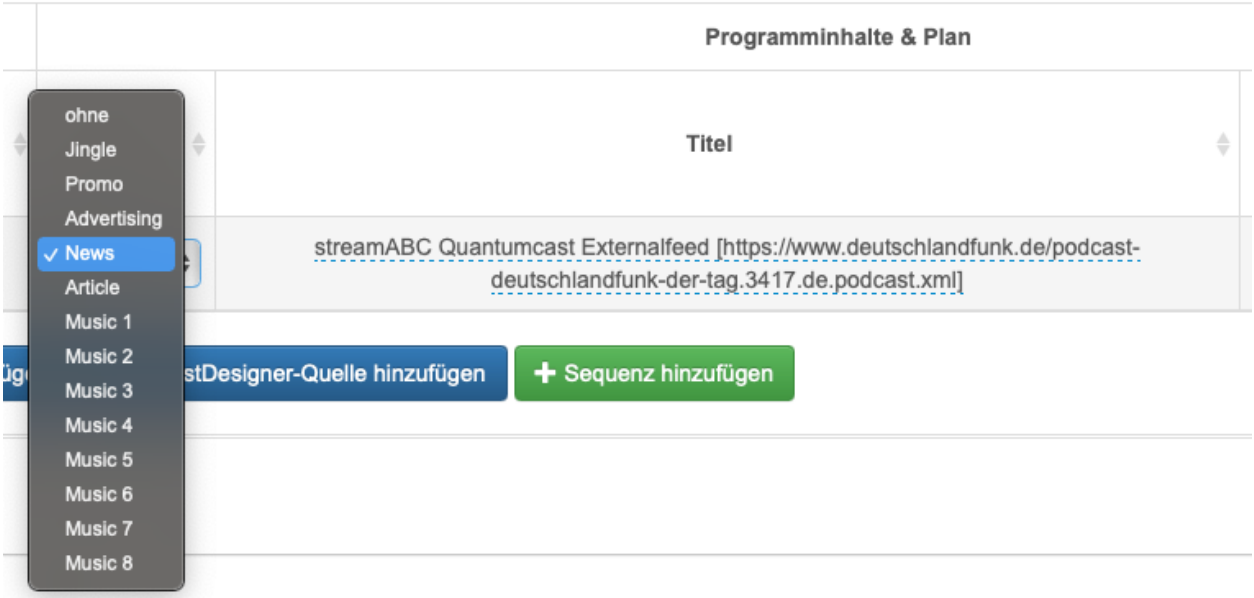
Nun erhält man einen „Auftrag“.

Hier die URL des Podcast-Feeds eintragen, die Eingabe mit einem Klick auf den Haken bestätigen und mit „speichern und beauftragen“ abschließen.

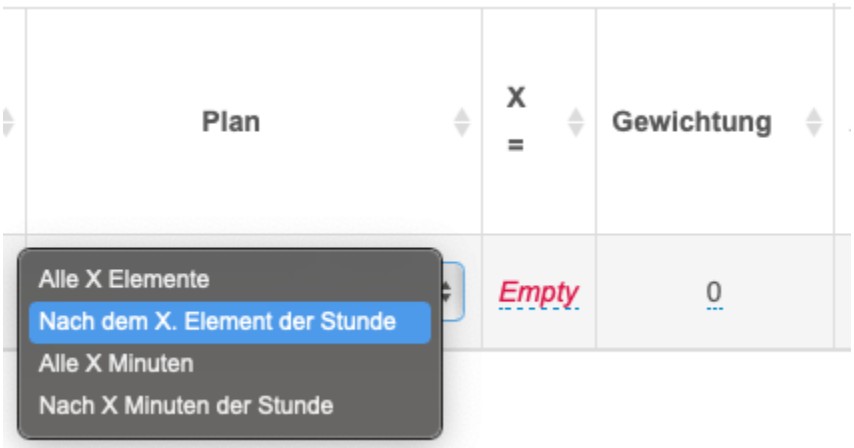


Nun kann mit der Konfiguration begonnen werden. Bei „Titel“ wird automatisch der Name des Podcasts angezeigt – alle anderen Angaben können selbst eingestellt werden.

Zuerst weist man dem Podcast einen „Typ“ zu. Das ist sinnvoll, da verschiedene Typen in den *Sendeprotokollen* unterschiedlich ausgewiesen werden. Außerdem werden die Metadaten bei verschiedenen Typen unterschiedlich ausgelesen.

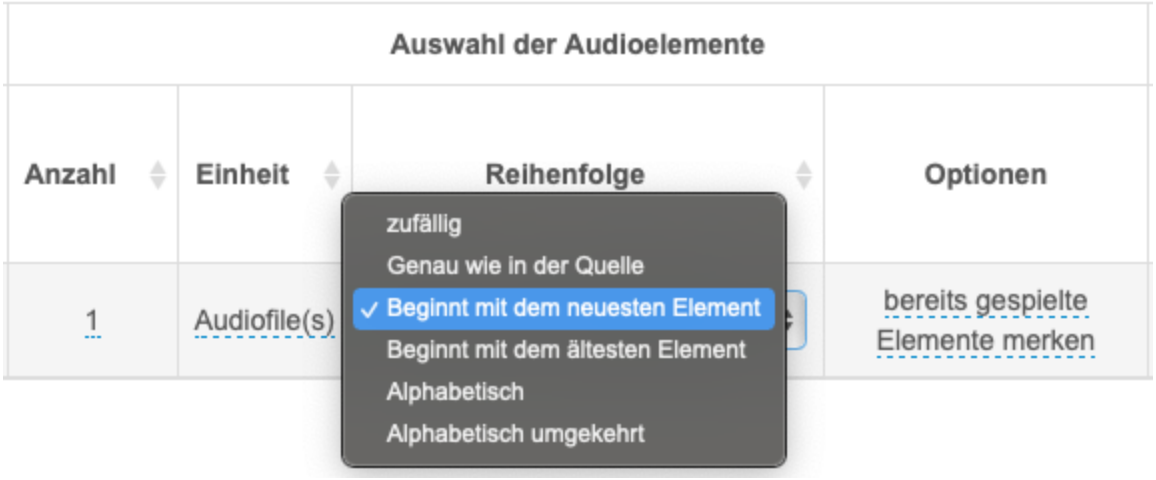


Nun müssen „Programminhalte und Plan“ eingestellt werden. Unter „Plan“ kann man festlegen, wie oft das Element eingeplant werden soll. Anschließend noch den Wert für „X“ angeben. Hier würde sich für Nachrichten zum Beispiel „0“ eignen - dann laufen die News immer am Anfang einer Stunde. Wenn benötigt, kann man noch eine Gewichtung festlegen.



Wird lediglich ein Podcast eingeplant, ist es nicht nötig eine Gewichtung anzugeben. Werden allerdings mehrere dynamische Audioelemente genutzt, kann es sinnvoll sein. Das Element mit der größeren Gewichtung wird dann bevorzugt abgespielt.

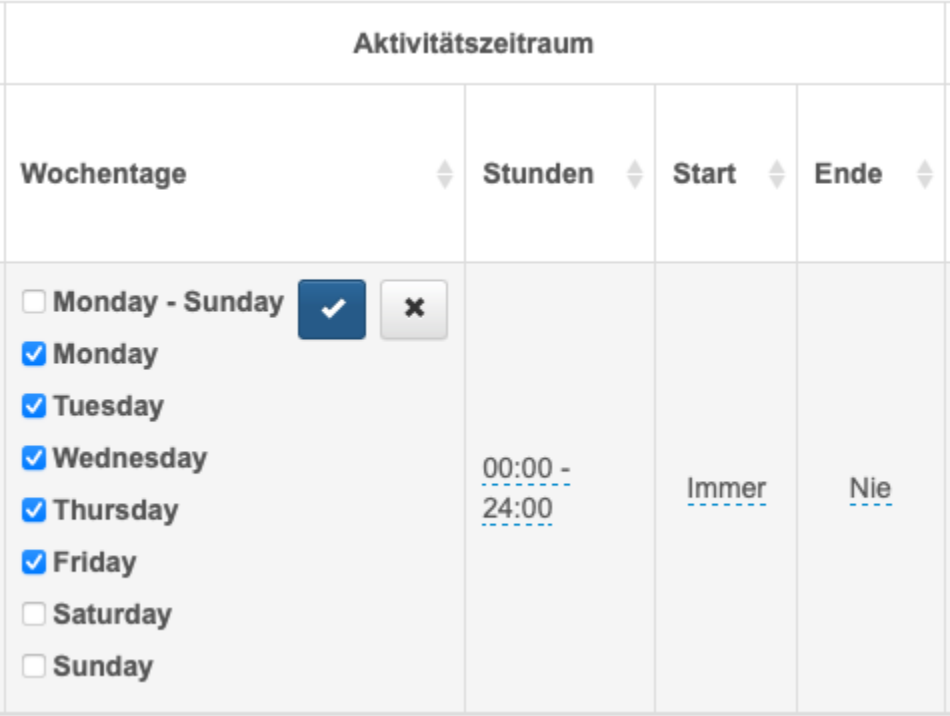
Nun erfolgt die „Auswahl der Audioelemente“. Bei Nachrichten bietet es sich an, mit dem neuesten Element zu beginnen. Für andere Audio-Beiträge können natürlich auch andere Möglichkeiten sinnvoll sein.



Unter „Optionen“ hätte man noch die Möglichkeit „bereits gespielte Elemente merken“ anzuklicken. Diese Elemente würden dann erstmal nicht mehr eingeplant werden. Für Nachrichten wird diese Option nicht benötigt, es könnte aber beispielsweise bei einem Hörspiel von Vorteil sein.

Als nächstes muss man den „Aktivitätszeitraum“ des Podcasts definieren.

Zum Verändern der „Wochentage“ einfach auf den voreingestellten Wert klicken und die gewünschte Auswahl treffen. Dann mit einem Klick auf den Haken die Eingabe bestätigen. Die Einstellung der „Stunden“ funktioniert genauso.

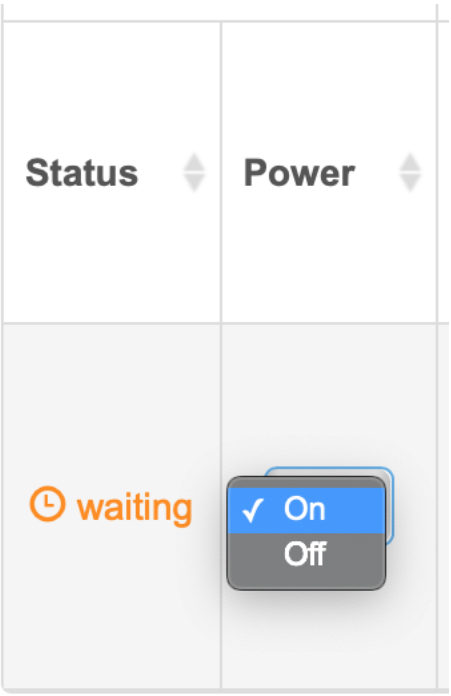


Nun müssen bei „Start“ und „Ende“ noch die Daten und Zeiten eingeben werden, zwischen denen der Podcast aktiv sein soll. Hierbei wird erst das Datum und dann die Uhrzeit angegeben.

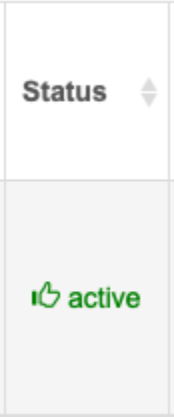
Damit alte Podcast-Elemente nicht ewig gespielt werden, kann man bei „Einschränkungen“ das „max. Alter eines Audioelements“ festlegen.

Und schließlich gibt es auch bei Dynamischen Audioinhalten die Möglichkeit das Mixing durch individuelle Einstellungen zu verfeinern.

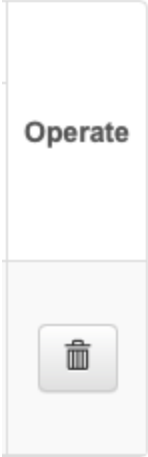
Um die Podcast-Elemente zu aktivieren, „Power“ auf „On“ schalten.



Sobald das Zeitfenster erreicht ist, in dem der Podcast eingeplant ist, wird der Status „active“ (grün) - außerhalb des definierten Zeitfensters steht er auf „waiting“ (orange).



Wenn man einen Podcast nicht mehr benötigt, kann man ihn einfach löschen, indem man bei „Operate“ auf das Mülltonnen-Symbol klickt.


Operate

KAPITEL 19

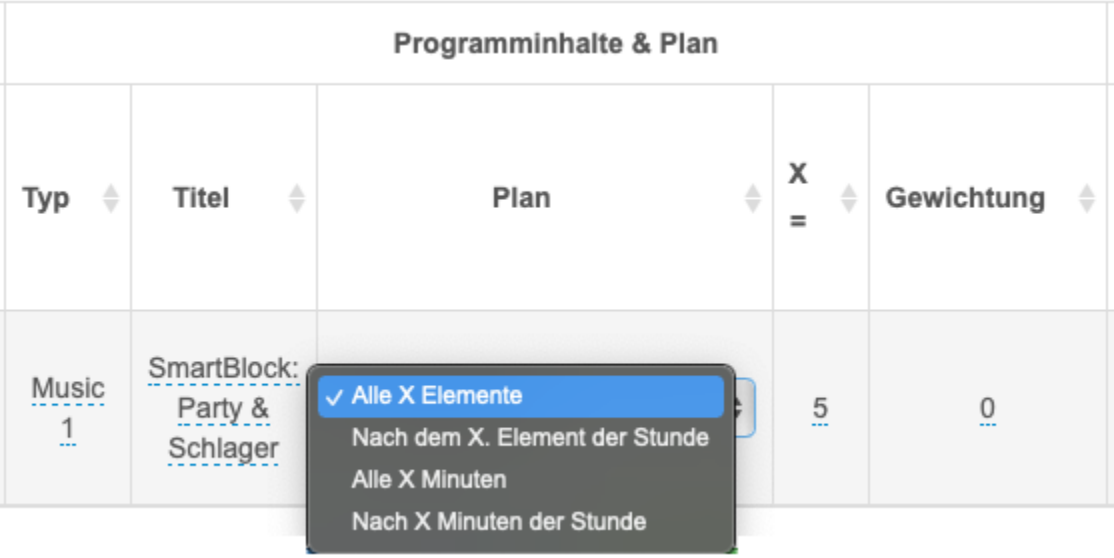
Playlists

Möchte man zu bestimmten Zeiten eine andere Playlist spielen oder die Original-Playlist mit einer anderen Musikauswahl abwechslungsreicher gestalten, können über den Dynamischen Programmplan weitere Playlisten zu verschiedenen Zeiten eingeplant werden.

Dafür den Status bei *Dynamischer Programmplan* auf „Aktiviert“ setzen und auf „+ PlaylistDesigner-Quelle hinzufügen“ klicken.

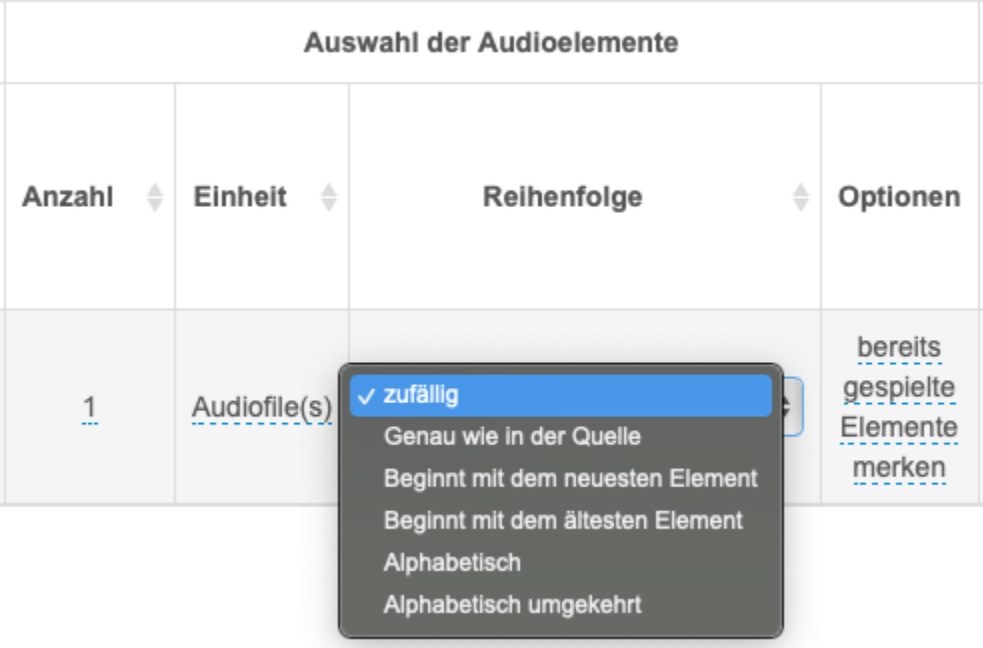
Anschließend eine im PlaylistDesigner erstellte Playlist/Smartblock auswählen und mit „speichern & beauftragen“ anlegen.

Nun noch den „Typ“ der Playlist einstellen und definieren, wie oft die Elemente im Programm auftauchen sollen. In diesem Fall wird alle fünf Elemente ein Titel aus dem Smartblock „Party & Schlager“ gespielt - der Rest des Programms wird mit der Original-Playlist gefüllt.



Wird lediglich eine Playlist eingeplant, ist es nicht nötig eine Gewichtung anzugeben. Werden allerdings mehrere dynamische Audioelemente genutzt, kann es sinnvoll sein. Das Element mit der größeren Gewichtung wird dann bevorzugt abgespielt.

Nun bestimmt man, wie die Audioelemente ausgewählt werden. In diesem Beispiel wird ein Element „zufällig“ ausgewählt. Wichtig! Damit sich die Titel nicht ständig wiederholen, bei Optionen „bereits gespielte Elemente merken“ anwählen.



Würde man die „Anzahl“ verändern, könnten natürlich auch zwei, drei oder mehr „Audiofiles“ wiedergegeben werden.

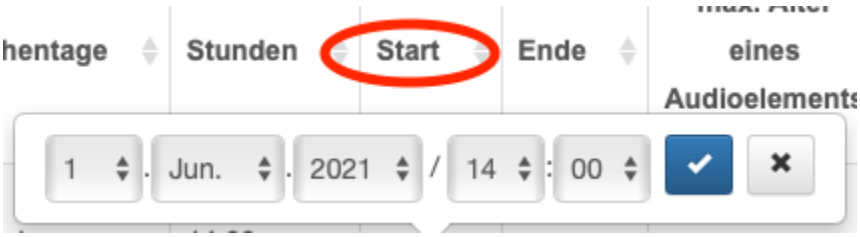
Als nächstes muss man den „Aktivitätszeitraum“ der Playlist definieren.

Aktivitätszeitraum			
Wochentage	Stunden	Start	Ende
Monday - Sunday	00:00 - 24:00	Immer	Nie

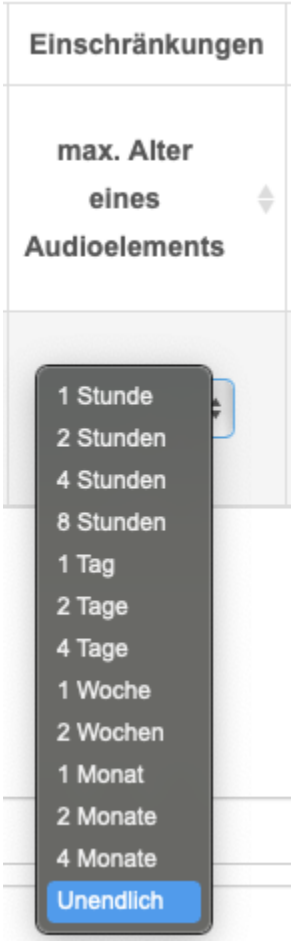
Zum Verändern der „Wochentage“ einfach auf den voreingestellten Wert klicken und die gewünschte Auswahl treffen. Dann mit einem Klick auf den Haken die Eingabe bestätigen. Die Einstellung der „Stunden“ funktioniert genauso.

Aktivitätszeitraum			
Wochentage	Stunden	Start	Ende
Monday - Sunday Monday Tuesday Wednesday Thursday Friday Saturday Sunday	10:00 - 14:00 14:00 - 18:00	Immer	Nie

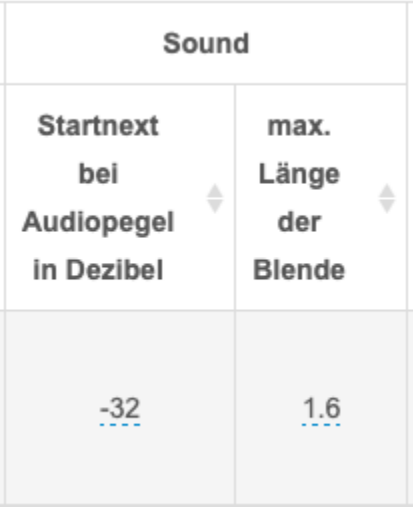
Nun müssen bei „Start“ und „Ende“ noch die Daten und Zeiten eingeben werden, zwischen denen die Playlist aktiv sein soll. Hierbei wird erst das Datum und dann die Uhrzeit angegeben.



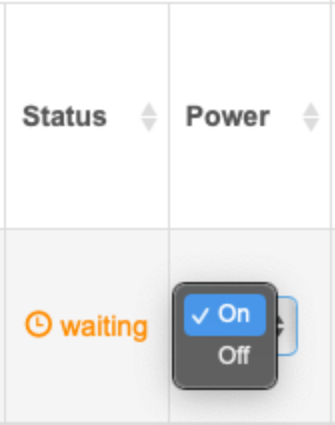
Während es bei Podcasts oft wichtig ist, bei „Einschränkungen“ das „max. Alter eines Audioelements“ festzulegen, könnte man bei Musiktiteln beispielsweise auch „Unendlich“ einstellen, um die Auswahl nicht einzuschränken.



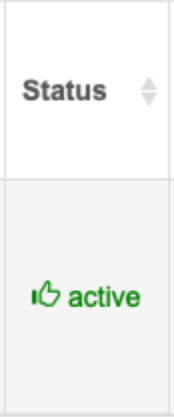
Zum Schluss noch das Mixing unter „Sound“ anpassen und fertig.



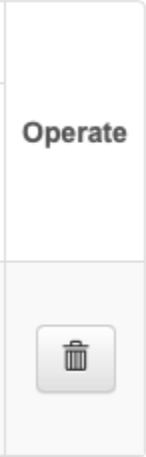
Um die Playlist zu aktivieren, „Power“ auf „On“ stellen.



Sobald das Zeitfenster erreicht ist, in dem die Playlist eingeplant ist, wird der Status „active“ (grün) - außerhalb des definierten Zeitfensters steht er auf „waiting“ (orange).



Wenn man eine Playlist nicht mehr benötigt, kann man ihn einfach löschen, indem man bei „Operate“ auf das Mülltonnen-Symbol klickt.



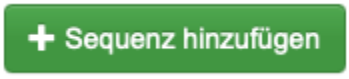
KAPITEL 20

Sequenzen

Die Arbeit mit Sequenzen ermöglicht es den Nutzern von Audalaxy eine professionelle Programmplanung umzusetzen. Ähnlich wie bei den Systemen der Radiosender kann z.B. mit Stundenuhren gearbeitet werden. Die benötigten Elemente können aus unterschiedlichen Fächern zusammengestellt und nach einer bestimmten Reihenfolge eingeplant werden.

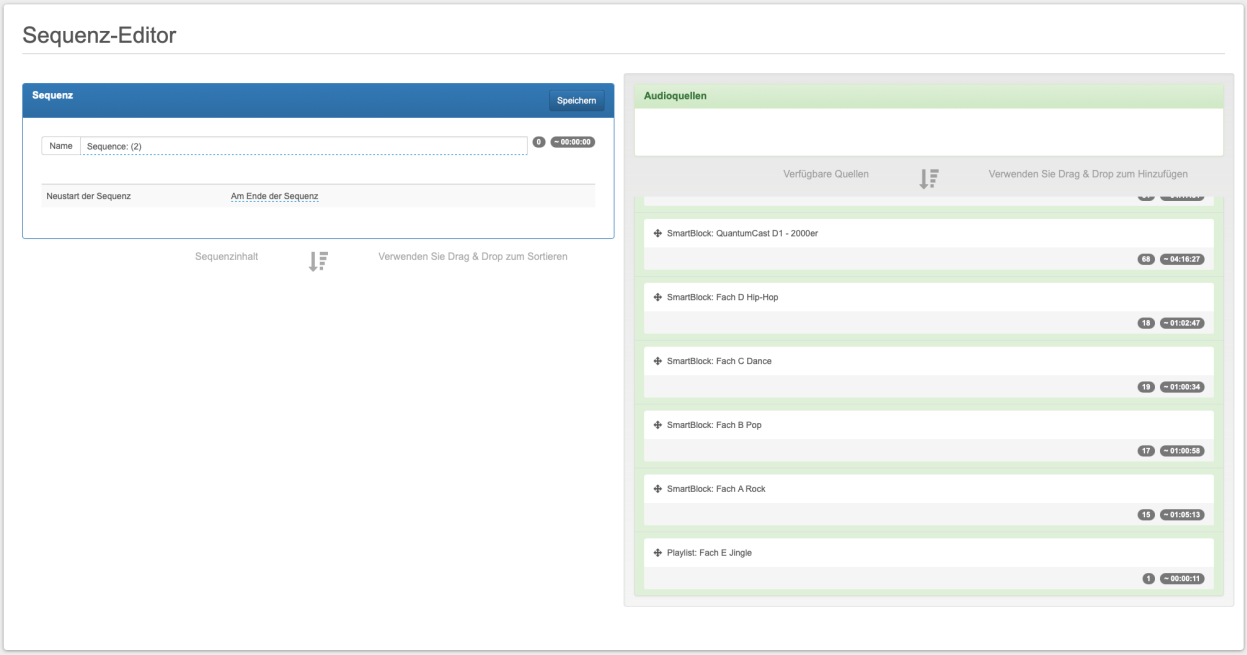
Um Sequenzen nutzen zu können, muss vorher der Channel mit einem *Audalaxy-Playout* angelegt werden. Die dort eingestellte Playlist dient als Fallback und wird nur abgespielt, wenn es Probleme mit der Sequenz geben sollte.

Um eine Sequenz anzulegen in *Dynamischer Programmplan* gehen und den Status bei Dynamischer Programmplan auf „Aktiviert“ setzen. Anschließend „+ Sequenz hinzufügen“ anklicken.

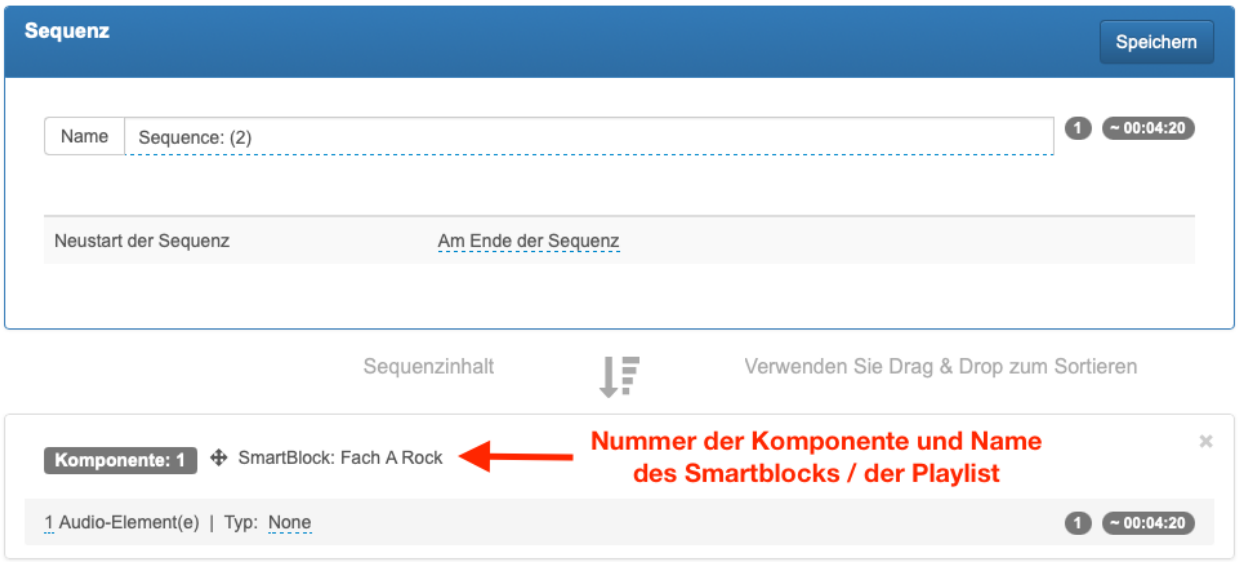


Nun in der Sequenz das Bearbeiten-Symbol anwählen.

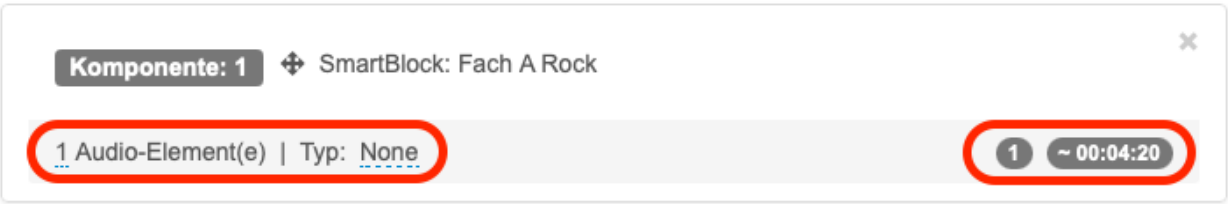
Es öffnet sich ein neues Fenster, der „Sequenz-Editor“. Links wird die „Sequenz“ zusammengestellt, rechts befinden sich die „Audioquellen“. Die Quellen sind alle Playlisten und Smartblöcke, die vorher im PlaylistDesigner erstellt wurden.



Nun kann man beginnen sich eine Sequenz zu bauen. Dafür auf das Kreuz vor der gewünschten „Audioquelle“ klicken und das Element per Drag and Drop in „Sequenzen“ ziehen. Das Element bekommt dort automatisch eine Komponentennummer entsprechend der Reihenfolge in der Sequenz zugewiesen.

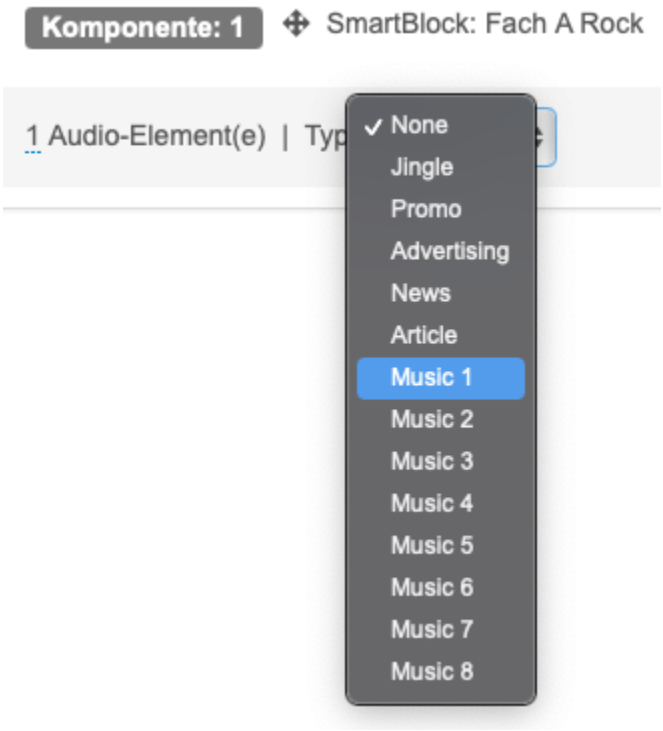


Unter „Audio-Elemente“ kann man festlegen wie viele Elemente jeweils aus der Playlist gespielt werden sollen. Indem man auf die Nummer klickt, öffnet sich ein Auswahlmenü. Bei „Typ“ wählt man beispielsweise Musik, Jingle, News etc. aus.



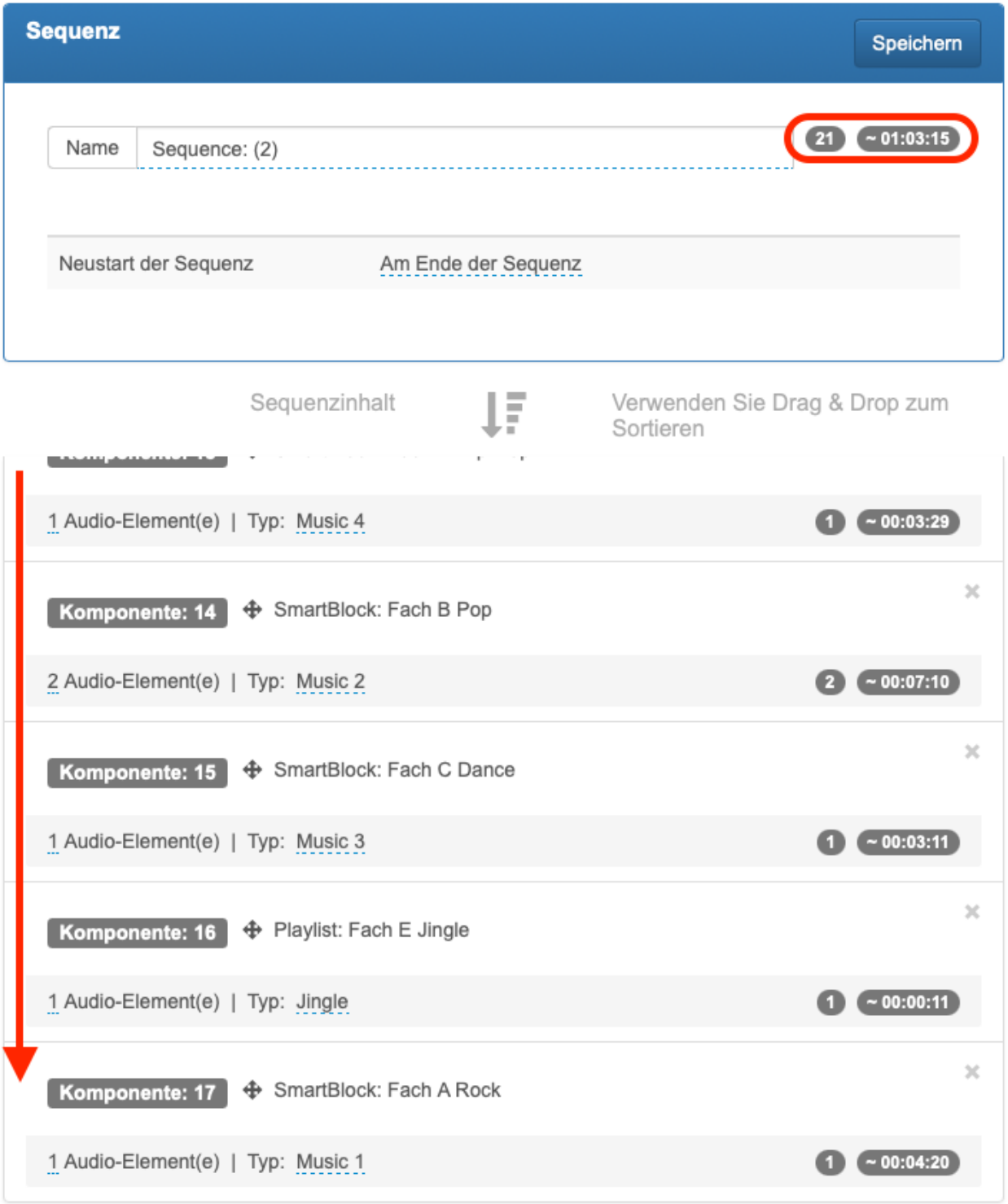
Rechts wird die Länge des Elements angezeigt – bei Smartblöcken kann hier nur ein Durchschnittswert angezeigt werden.

Die verschiedenen „Typen“ können genutzt werden, um sie später im Protokoll besser erkennen zu können. „Music1“ bis „Music 8“ ermöglicht es zusätzlich, auf den ersten Blick zu sehen, dass die Musik aus unterschiedlichen Fächern stammt.



Wie eben beschrieben kann man alle weiteren Smartblöcke und Playlisten in die Sequenz ziehen.

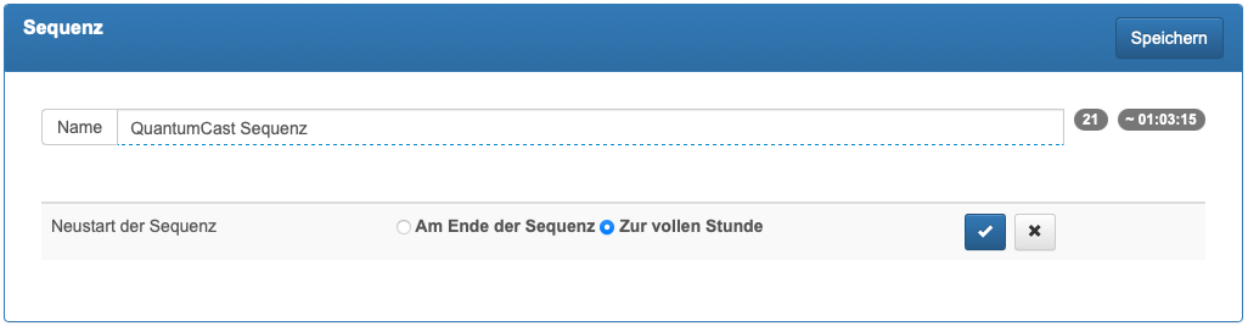
Hier im Beispiel wurden 17 „Komponenten“ (also Smarblöcke / Playlisten) in die Sequenz gezogen. Da aus einigen Komponenten mehrere Audio-Elemente gespielt werden sollen, ergibt sich eine Sequenz, die aus 21 Elementen besteht und ungefähr 1 Stunde 3 Minuten lang ist.



Die Reihenfolge der „Komponenten“ lässt sich jederzeit noch verändern – dafür auf das Kreuz zwischen Komponente und dem Titel des jeweiligen Objekts klicken und an die gewünschte Stelle ziehen. Die Komponentennummern passen sich automatisch an die neue Reihenfolge an. Über das Kreuz rechts, kann man die einzelnen Komponenten auch wieder aus der Sequenz löschen.

Am Ende der Sequenz noch einen „Namen“ geben und festlegen, wann die Sequenz neu durchstartet. Hier kann man wählen zwischen „Am Ende der Sequenz“ oder „Zur vollen Stunde“. Bei einer Stundenuhr z.B. sollte man „Zur vollen

Stunde“ wählen, damit das erste Element immer zur vollen Stunde läuft. Die Eingabe mit einem Klick auf den blauen Haken bestätigen, abspeichern und fertig.



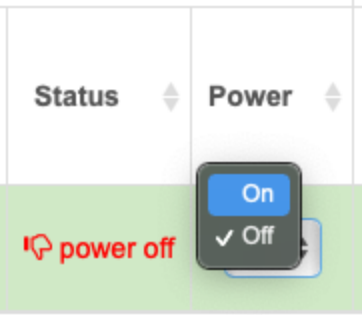
Zurück in der Console können noch weitere Einstellungen getroffen werden. Einen „Typ“ muss man hier nicht vergeben, unter „Titel“ steht automatisch der Name, den man der Sequenz im „Sequenz-Editor“ gegeben hat. Wenn bei „Plan“ „Alle X Elemente“ eingestellt wird und X = 0 ist, bedeutet das, dass die Sequenz direkt startet. Der Punkt „Gewichtung“ wird wichtig, wenn man mehrere Dynamische Audioinhalte nutzt. Will man zum Beispiel News als Podcast einplanen und diesen eine höhere Gewichtung geben als der Sequenz, dann kann man auf diese Weise festlegen, dass die News nach 55 Minuten einer Stunde starten – auch wenn die Sequenz eigentlich noch läuft.

			Programminhalte & Plan				
	Status	Power	Typ	Titel	Plan	X =	Gewichtung
	power off	Off	ohne	QuantumCast Sequenz	Alle X Elemente	0	0

Alle weiteren Einstellungen können analog zu den Einstellungen bei *Podcast* und *Playlist* getroffen werden.

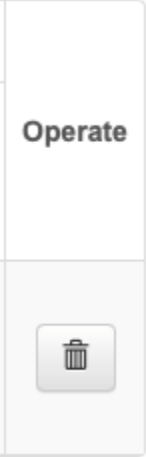
Auswahl der Audioelemente				Aktivitätszeitraum				Einschränkungen	Sound		
Anzahl	Einheit	Reihenfolge	Optionen	Wochentage	Stunden	Start	Ende	max. Alter eines Audioelements	Startnext bei Audiopegel in Dezibel	max. Länge der Blende	Operate
1	Komponente(n)	Genau wie in der Quelle	bereits gespielte Elemente merken	Monday - Sunday	00:00 - 24:00	Immer	Nie	Unendlich	-32	1.6	

Zum Schluss noch „Power“ auf „On“ setzen .



Nun ist die Sequenz aktiv und wird im Stream abgespielt.

Wenn man die Sequenz nicht mehr benötigt, kann man sie einfach löschen, indem man bei „Operate“ auf das Mülltonnen-Symbol klickt.



KAPITEL 21

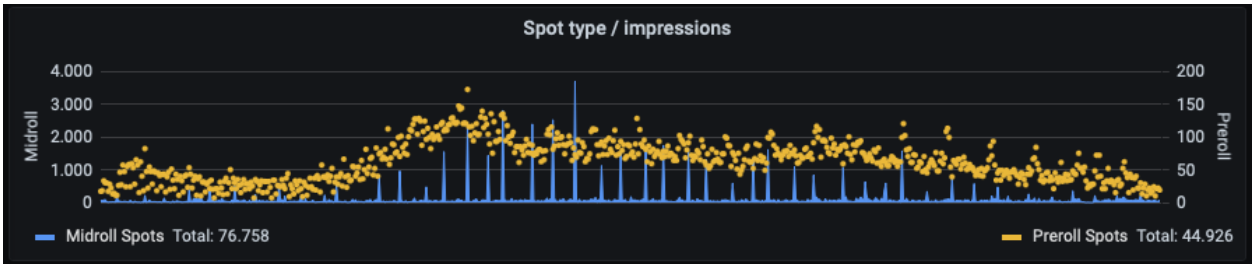
Werbeformen

Es gibt zwei Arten der automatischen Werbeeinblendung:

Preroll-Spots:
Werbespots, die beim Start der Hörersession abgespielt werden

Midroll-Spots:
Werbespots, die im Stream ausgespielt werden – den genauen Zeitpunkt legt der Programmanbieter über einen Trigger selbst fest

Im Audalaxy Dasboard kann man sich die Verteilung beider Spot-Typen über einen bestimmten Zeitraum hinweg anzeigen lassen:



Die gelben Punkte zeigen die Anzahl der ausgespielten Preroll-Spots, die blauen Linien die Midroll-Spots.

KAPITEL 22

Voraussetzungen

Die Grundvoraussetzung, um Werbung in den Stream einbinden zu können, ist ein Vertrag mit einem Vermarkter. Ist dieser geschlossen, bekommt man einen Zonen-Alias, also einen Referenzschlüssel, auf den die Kampagnen gebucht werden.

In der Console müssen diese Angaben bei Werbespots unter „All default VAST4 parameters“ eingetragen werden.

All default VAST4 parameters

Suchen

Test	Operate	Power	Marketer	Channel	Mount	Roll_Type	Zone_Alias	overlay	flipbit	delay (msec)	maxAds	duration (sec)
	Speichern	On	RMS	QuantumCast Top 100	/qc-top100-aacplus-64-7356491	preroll	id0815	not defined	not defined	not defined	not defined	not defined
	Speichern	On	RMS	QuantumCast Top 100	/qc-top100-aacplus-64-7356491	midroll	id0816	Off	Off	not defined	not defined	not defined

Bei „Marketer“ den eigenen Vermarkter aus der Liste auswählen und anschließend die „Zone_Alias“ angeben – selbstverständlich jeweils für die Preroll- und Midroll-Spots.

Für Nutzer des Audalaxy Playouts reicht diese Einstellung, um Werbung professionell auszuspielen. Kunden mit externer Audioquelle müssen für die Midroll-Spots zusätzlich die Angaben für „overlay“, „flipbit“ und „delay“ ergänzen.

Wenn alle Einstellungen fertig getroffen sind, löst das Streamingsystem bei jedem Trigger eine Anfrage an den Vermarkter aus, ob für den jeweiligen Hörer Spots vorliegen. Gibt der Vermarkter eine positive Antwort, werden die Spots ausgespielt. Gleichzeitig wird automatisch ein Protokoll über die Werbeeinblendung erstellt und an den Vermarkter gesendet.

Aber! Es kommt nur Werbung, wenn der Vermarkter Spots zur Verfügung hat.

Hier einige Beispiele, warum Werbespots nicht ausgespielt werden, obwohl sie angefragt wurden:

- Die Werbung ist aufgebraucht, da der Werbetreibende nur eine bestimmte Menge an Spots eingekauft hat
- Manche Werbetreibende wollen, dass ihre Werbung nur einmal pro Stunde läuft – ist das passiert, wird der Spot erst wieder in der folgenden Stunde ausgeliefert

- Werbung kann regional ausgeliefert werden – so ist es möglich, dass der Hörer in München den Spot einer ansässigen Brauerei bekommt, der Hörer in Hamburg aber nicht

Sollten Sie Probleme haben, können Sie das Audalaxy Dashboard nutzen. Hier gibt einen Überblick über die „Fill rate“, die Ihnen sehr genau zeigt, wie das Verhältnis von angefragten zu tatsächlich ausgelieferten Spots ist.

Ihr Vermarkter kann Ihnen ebenfalls bei der Klärung offener Fragen helfen.

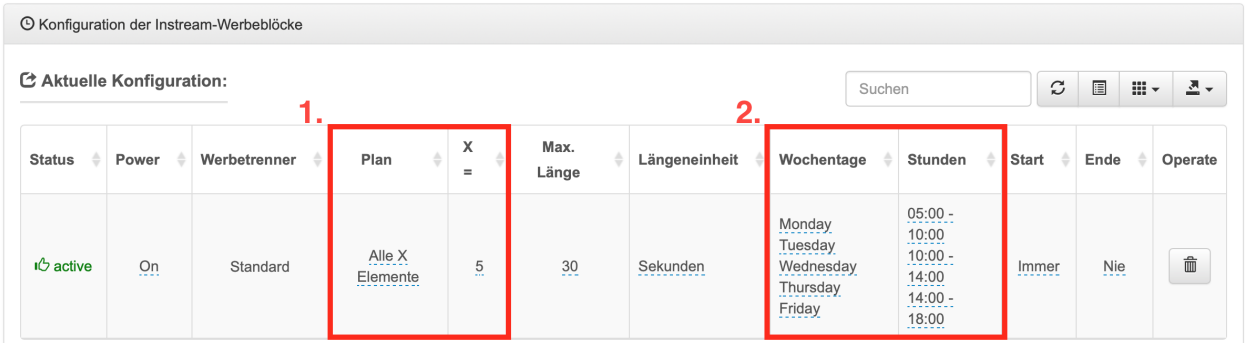
KAPITEL 23

Werbe-Trigger

Ein Preroll-Sport beginnt automatisch mit dem Start des Streams. Bei Midroll-Spots benötigt es einen zusätzlichen Trigger, um die Werbung auszulösen. Wenn das Streamingsystem diesen Werbeimpuls bekommt, fragt es beim Vermarkter an, ob für den Hörer ein Spot vorliegt. Erhält es eine positive Antwort, wird der Stream kurz angehalten und die Werbung abgespielt.

Trigger im Audalaxy Playout:

Kunden, die das *Audalaxy Playout* nutzen, können alle Einstellungen dafür in der Console treffen.



Unter „Werbespots“ lassen sich im Handumdrehen *neue Werbeblöcke hinzufügen* und alle notwendigen Einstellungen treffen. Dabei wird festgelegt, alle wieviel Elemente oder Minuten die Spots laufen sollen (siehe 1.) und in welchem Zeitraume diese Einstellung aktiv ist (siehe 2.).

Beep-Erkennung:

Im angelieferten Audiosignal wird ein spezieller Ton (Beep) versteckt - das Streamingsystem erkennt diesen Ton und startet zu diesem Zeitpunkt die automatische Werbeeinblendung.

Trigger über Metadaten:

Im Audiostream werden Metadaten integriert - das Streamingsystem erkennt bestimmte Muster und startet dann die automatische Werbeeinblendung. In den Metadaten muss dafür der String „InStreamAd“ stehen (egal ob als Titel oder Artist).

Hinweis: Zur genauen Steuerung kann noch Folgendes angegeben werden

- N:X -> max. Anzahl der Spots
- L:X -> max. Dauer des Werbeblocks in Sekunden

Beispiel:

- InStreamAd N:2 -> max. 2 Spots
- InStreamAd L:30 -> max. 30 Sekunden für Werbung

Quantum Flip Trigger:

Der Quantum Flip Trigger ist eine Eigenentwicklung, die die Stärken von Metadaten und Beep vereint. Der Vorteil besteht darin, dass der Quantum Flip Trigger sehr genau ist und nicht durch das Soundprocessing verfälscht werden kann.

Der Trigger wird auf einem zusätzlichen Kanal zur Audioquelle mittels HTTP-Push übertragen. Bei Neueinrichtung wird das System ähnlich wie beim Beep synchronisiert und kann dann millisekundengenau die Werbung starten.

KAPITEL 24

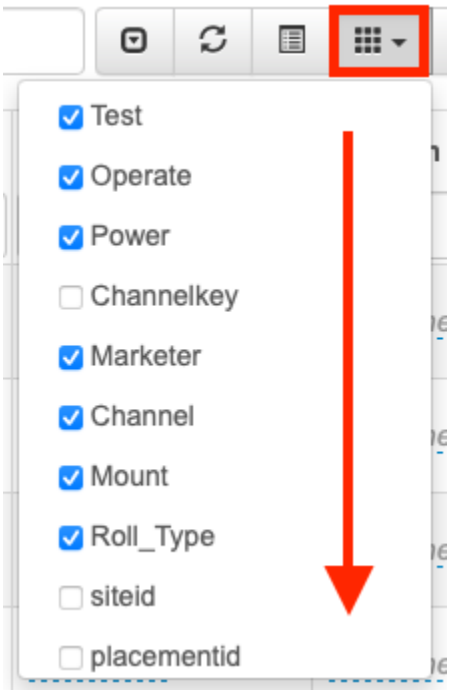
VAST 4.0-Schnittstelle

Über die VAST 4.0-Schnittstelle ist die Audalaxy-Plattform mit den Radiovermarktern verbunden. Die Technologie macht es möglich, dass darüber sehr viele Informationen über die Spots, das Werbeumfeld, aber auch über die Hörer ausgetauscht werden können.

So werden beispielsweise folgende Parameter übermittelt:

- die max. Anzahl an Spots
- die Länge der Werbung
- ListenerID
- Genre
- Sprache
- Ort

Über das Auswahlmenü im Bereich „All default VAST4 parameters“ der Audalaxy Console lassen sich alle Werte, die über VAST 4.0 übergeben werden können, auch als zusätzliche Spalte in der Tabelle einblenden.



Weitere Informationen zur Schnittstelle finden Sie auch im *AdsWizz VAST 4.0 Integration Guide*.

KAPITEL 25

Priorisierung

In der Audalaxy Console kann man an mehreren Stellen die Werbung konfigurieren. Damit sich die Einstellungen gegenseitig nicht stören, nimmt das System eine Priorisierung vor - je höher die Nummer, desto höher die Priorität:

1. Systemstandard: damit funktioniert Werbung rudimentär; wird nur angewendet, wenn keine weiteren Einstellungen getroffen wurden
2. „All default VAST4-parameters“ in der Audalaxy Console
3. Werbe-Trigger: Für Kunden, die das Playout der Audalaxy Console nutzen, sind das die individuellen Planungseinstellungen. Bei Anlieferung einer externen Audioquelle erfolgt der Trigger über die Beep-Erkennung, Metadaten oder den Quantum Flip Trigger.
4. StreamURL: auch über die StreamURL können Informationen für die Werbeanbieter übergeben werden – an dieser Stelle überlagern die Informationen alle anderen.

KAPITEL 26

Einstellungen Audalaxy-Playout

Wenn das *Playout* über die Audalaxy Console erstellt wurde, lassen sich Midroll-Spots sehr schnell und unkompliziert in den Stream einplanen. Dafür den entsprechenden Channel auswählen und bei *Werbespots* auf „+ Neuen Werbeblock hinzufügen“ klicken.

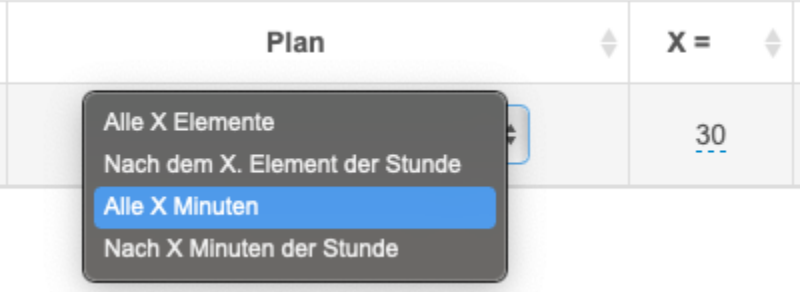
Nun erhält man ein Auftragsformular. In dem müssen die „Max. Länge“ und die „Längeneinheit“ angegeben werden.

Bei „Längeneinheit“ kann man zwischen Sekunden und Anzahl der Spots wählen. Am Ende jede Eingabe mit einem Klick auf den Haken bestätigen und „speichern & beauftragen“.

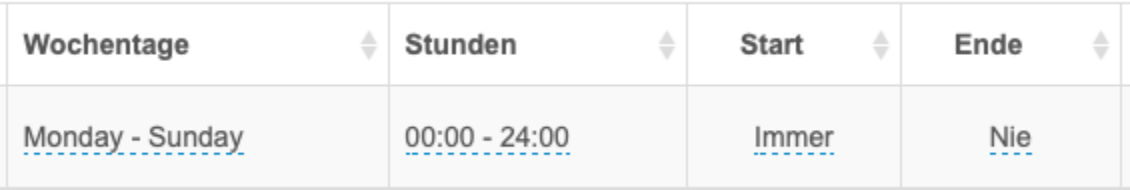
Wurde der Auftrag erfolgreich gespeichert, kann die Werbung ins Programm eingeplant werden.

Zunächst wird eingestellt, wie oft der Werbeblock laufen soll. Hierfür gibt es unter „Plan“ vier verschiedene Optionen: „Alle X Elemente“, „Nach dem X. Element der Stunde“, „Alle X Minuten“ und „Nach X Minuten der Stunde“. An-

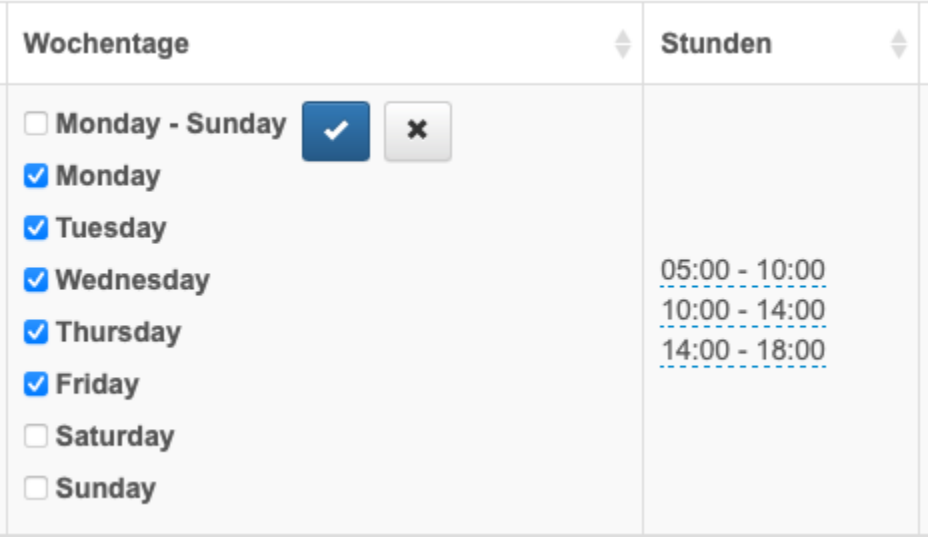
schließend noch den Wert für „X“ festlegen. Im folgenden Beispiel bedeutet das: alle 30 Minuten wird ein Werbeblock eingeplant.



Da es nicht immer gewollt ist 24 Stunden an sieben Tagen die Woche Werbung zu schalten, lässt sich der Zeitraum begrenzen.



Dafür die entsprechenden Wochentage anklicken.

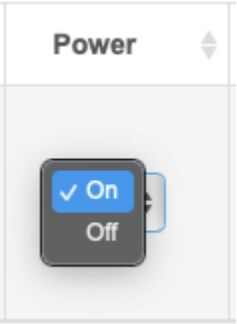


Analog dazu lassen sich auch die Tageszeiten einschränken. Hier kann man vordefinierte Zeitbereiche nutzen oder jede einzelne Stunde von 0:00 bis 24:00 Uhr separat auswählen.

Bei Start und Ende wird der Aktivitätszeitraum des Werbeblocks festgelegt. Die Voreinstellung ist „Start = Immer“ und „Ende = Nie“.

Soll die Werbung nur in einem bestimmten Zeitfenster ausgespielt werden, einfach auf „Immer“ bzw. „Nie“ klicken – dann öffnet sich ein Feld, in dem man Datum und Uhrzeit angeben kann.

Zum Schluss denn Werbeblock noch aktivieren. Dafür bei „Power“ die Einstellung auf „On“ setzen.

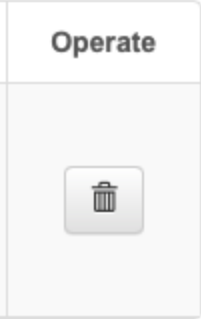


Nun ist der Werbeblock aktiv und wird entsprechend seiner Einstellungen in den Channel eingeplant.

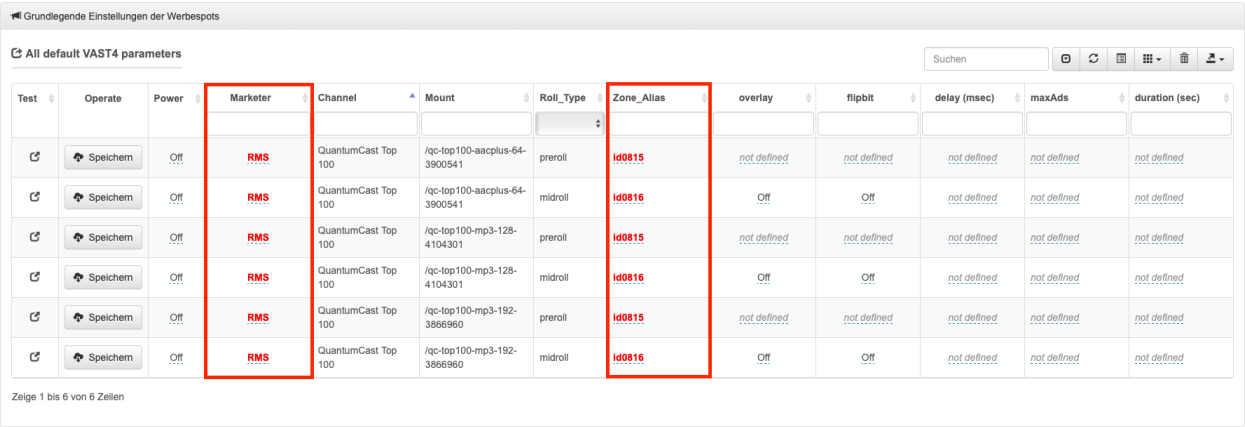
Es ist möglich mehrere Werbeblöcke mit unterschiedlichen Parametern für den Channel zu definieren. Hier einige Anwendungsbeispiele:

- Unterschiedliche Länge der Werbeblöcke zur halben und vollen Stunde
- Verschiedene Planungen für Werktage und Wochenenden
- Werbung soll zwischen 9.00 und 18.00 Uhr häufiger laufen, als nach Feierabend

Sollte später einer der Werbeblock nicht mehr benötigt werden, lässt er sich einfach löschen indem man bei „Operate“ auf das Mülltonnen-Symbol klickt.



Damit der Channel auch tatsächlich vom *Vermarkter* mit Werbung beliefert wird, müssen unter „All default VAST4 parameters“ noch „Marketer“ und die „Zone_Alias“ angegeben werden. Diese Angaben müssen für Preroll- und Midroll-Spots gemacht werden – jeweils für alle *Hörer-Mountpoints*.



Test	Operate	Power	Marketer	Channel	Mount	Roll_Type	Zone_Alias	overlay	flipbit	delay (msec)	maxAds	duration (sec)
	Speichern	Off	RMS	QuantumCast Top 100	/qc-top100-aacplus-64-3900541	preroll	Id0815	not defined	not defined	not defined	not defined	not defined
	Speichern	Off	RMS	QuantumCast Top 100	/qc-top100-aacplus-64-3900541	midroll	Id0816	Off	Off	not defined	not defined	not defined
	Speichern	Off	RMS	QuantumCast Top 100	/qc-top100-mp3-128-4104301	preroll	Id0815	not defined	not defined	not defined	not defined	not defined
	Speichern	Off	RMS	QuantumCast Top 100	/qc-top100-mp3-128-4104301	midroll	Id0816	Off	Off	not defined	not defined	not defined
	Speichern	Off	RMS	QuantumCast Top 100	/qc-top100-mp3-192-3866960	preroll	Id0815	not defined	not defined	not defined	not defined	not defined
	Speichern	Off	RMS	QuantumCast Top 100	/qc-top100-mp3-192-3866960	midroll	Id0816	Off	Off	not defined	not defined	not defined

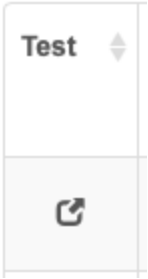
Hinweis: Die Einstellungen für „overlay“, „flipbit“ und „delay“ spielen beim Audalaxy-Playout keine Rolle, sondern müssen nur bei einer externen Audioquelle angegeben werden. Werden die Felder für „maxAds“ und „duration“ nicht ausgefüllt, werden folgende Systemstandards verwendet:

- Preroll: maxAd = 1 Spot, duration = 48 Sekunden
- Midroll: maxAd = 3 Spots, duration = 63 Sekunden

Diese Einstellungen werden allerdings durch die oben beschriebene Konfiguration der Midroll-Spots überschrieben. Siehe dazu auch: *Priorisierung der Werbeeinstellung*

Abschließend noch die Einstellung bei „Power“ auf „On“ setzen und jeweils „Speichern“ anklicken.

Sollte es Probleme mit den Spots geben, kann man sich die Spalte „Test“ anzeigen lassen.



Durch einen Klick auf das Symbol wird ein Spotanfrage beim Vermarkter angefordert. Es öffnet sich ein neues Browser-Fenster, in dem die Rückgabe-Daten der Spotanfrage angezeigt werden.

Eröffnen Sie anschließend ein Ticket im Helpdesk und lassen Sie uns diese Rückgabe-Daten der Spotanfrage und den Channel-Key (zu finden im *Setup*) zukommen.

KAPITEL 27

Einstellungen externe Audioquelle

Wenn ein Kunde für seinen Stream eine eigene Audioquelle anliefert, dann handelt es sich oft um den Simulcast. Dieser beinhaltet bereits Werbung, wird aber für die Verbreitung übers Internet durch zusätzliche Spots ergänzt. Den Impuls (Trigger) zum Auslösen der Werbung muss der Kunde über die Schnittstelle zur Audalaxy Plattform mitliefern.

Folgende *Werbe-Trigger* stehen zur Auswahl:

- Beep-Erkennung
- Metadaten-Trigger
- Quantum Flip Trigger

Ist für die Werbezeit ein Musikbett/Filler eingeplant, muss nichts weiter beachtet werden. Es gibt aber auch die Möglichkeit den Stream für die Dauer der Werbung anzuhalten. Dann muss berücksichtigt werden, dass jedem Hörer individuelle Spots mit unterschiedlicher Spieldauer ausgeliefert werden. Das verändert den Versatz zum eigentlichen Programm und dessen Metadaten. Um weiterhin eine synchrone Anzeige im Player zu haben, muss der Player die Metadaten aus dem Stream auslesen. Erfahren Sie mehr darüber in unseren *FAQs*.

Um nun Werbung in den Stream einplanen zu können, muss man zuallererst den *Vermarkter* und den Zonen-Alias angeben. Dafür in der Audalaxy Console zu *Werbespots* gehen.

Unter „All default VAST4 parameters“ lassen sich alle grundlegenden Einstellungen treffen. Zuerst den „Marketer“ und die „Zone_Alias“ für die Preroll- und Midroll-Spots angeben – jeweils für alle *Hörer-Mountpoints*.

Grundlegende Einstellungen der Werbespots

All default VAST4 parameters

Suchen

Test	Operate	Power	Marketer	Channel	Mount	Roll_Type	Zone_Alias	overlay	flipbit	delay (msec)	maxAds	duration (sec)
	Speichern	Off	RMS	QuantumCast Live	/qc-live-mp3-128-9053764	preroll	Id0815	not defined	not defined	not defined	not defined	not defined
	Speichern	Off	RMS	QuantumCast Live	/qc-live-mp3-128-9053764	midroll	Id0816	Off	Off	not defined	not defined	not defined
	Speichern	Off	RMS	QuantumCast Live	/qc-live-mp3-192-3360139	preroll	Id0815	not defined	not defined	not defined	not defined	not defined
	Speichern	Off	RMS	QuantumCast Live	/qc-live-mp3-192-3360139	midroll	Id0816	Off	Off	not defined	not defined	not defined

Zeige 1 bis 4 von 4 Zeilen

Die weiteren Einstellungen richten sich danach, ob der Stream angehalten wird und welcher Trigger genutzt wird.

overlay	flipbit	delay (msec)
not defined	not defined	not defined
Off	copyright	-700
not defined	not defined	not defined
Off	copyright	-700

overlay:
Darunter versteht man die Art, wie die Werbung in den Stream eingebunden wird. Hier gibt es zwei Möglichkeiten: entweder wird der Stream angehalten, während die Werbung läuft (*overlay = off*) oder der Stream läuft weiter und die Spots werden darübergelegt (*overlay = on*).

flipbit:
Hier kann man einstellen, ob der Trigger zum Auslösen der Werbung über Beep-Erkennung oder Metadaten geliefert wird (off = Metadaten, copyright = beep).

delay:
Da der Trigger-Punkt nie hundertprozentig genau ist, kann man den Versatz angeben. Den entsprechenden Wert (in Millisekunden) findet man heraus, indem der Stream genau analysiert wird. Hierfür kann beispielsweise der *Streamrecorder* genutzt werden.

Beginnt der Spot zu früh: positiver Wert
Beginnt der Spot zu spät: negativer Wert (- negatives Vorzeichen)

Hinweis: Die Einstellung „delay“ löst ab März 2021 die frühere Bezeichnung „drift“ ab.

Nun können noch die max. Anzahl der Werbespots und die max. Länge der Werbung (in Sekunden) angegeben werden.

maxAds	duration (sec)
not defined	not defined
5	120
not defined	not defined
5	120

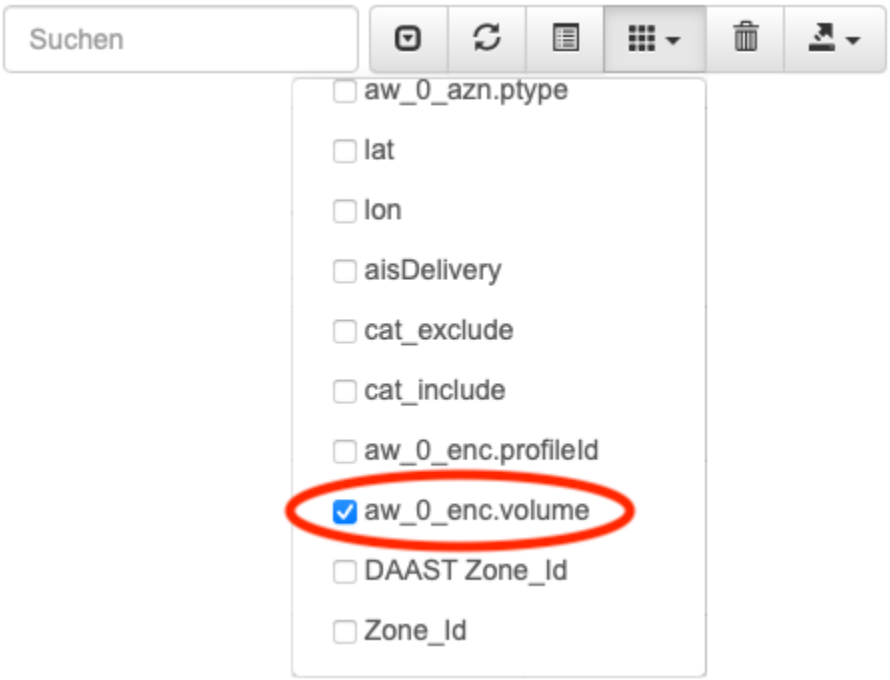
„maxAd“ und „duration“:
Es ist sinnvoll diese beiden Felder auszufüllen. Bei „duration“ am besten immer einen höheren Wert angeben, als tatsächlich benötigt wird. Das erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass der Ad-Server genug passende Spots zur Verfügung stellt. Ein Beispiel: soll der gewollte Werbeblock eine Dauer von ca. 60 Sekunden haben, dann ist es sinnvoll eine „duration“ von 61 Sekunden zu konfigurieren. Die Vermarkter empfehlen, „maxAd“ und „duration“ aufeinander abzustimmen, also z.B. „duration=93sec“ und „maxAd=3“.

Hinweis: Werden die Felder für „maxAds“ und „duration (sec)“ nicht ausgefüllt, werden folgende Systemstandards verwendet:

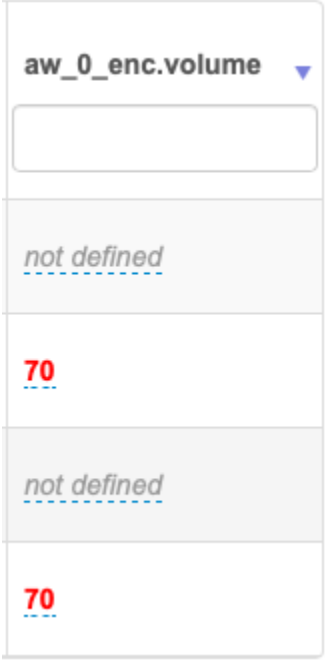
- Preroll: maxAd = 1 Spot, duration = 48 Sekunden
- Midroll: maxAd = 3 Spots, duration = 63 Sekunden

Siehe dazu auch: *Priorisierung der Werbeeinstellung*

Stellt man fest, dass die Spots im Stream zu laut oder zu leise sind, kann die Lautstärke angepasst werden. Dafür die Spalte **aw_0_enc.volume** einblenden.



Hier kann die Lautstärke in Prozent eingetragen werden.



aw_0_enc.volume: Ist in diesem Feld nichts angegeben, werden die Spots mit 90 Prozent ihrer eigentlichen Lautstärke wiedergegeben. Sollen die Spots leiser werden, gibt man eine niedrigere Prozentzahl an - für lauter eine höhere.

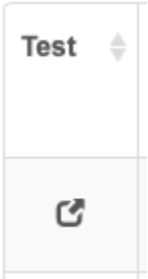
Hinweis: Um die Lautstärke der Spots zu überprüfen, kann der *Streamrecorder* genutzt werden.

Wenn alle Einstellungen fertig getroffen sind, „Power“ auf „On“ setzen.

Dann die Einstellungen jeweils für alle Hörer-Mountpoints abspeichern.

Wichtig: Alle eingetragenen Werte werden an den AdServer übermittelt - Audalaxy hat keinen Einfluss darauf, wieviel und welche Werbespots geliefert werden.

Sollte es Probleme mit den Spots geben, kann man sich die Spalte „Test“ anzeigen lassen.



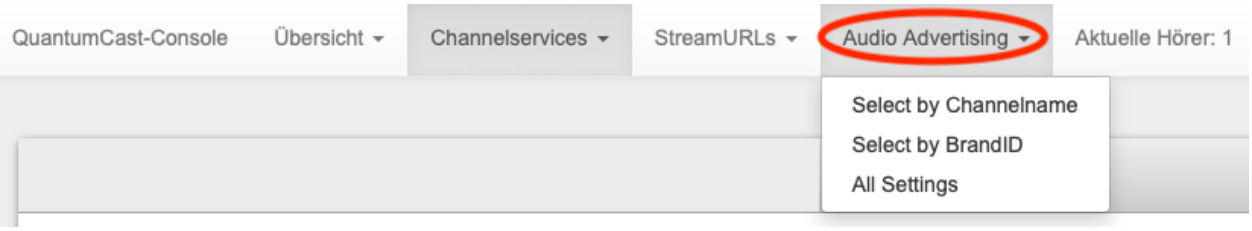
Durch einen Klick auf das Symbol wird ein Spotanfrage beim Vermarkter angefordert. Es öffnet sich ein neues Browser-Fenster, in dem die Rückgabe-Daten der Spotanfrage angezeigt werden.

Eröffnen Sie anschließend ein Ticket im Helpdesk und lassen Sie uns diese Rückgabe-Daten der Spotanfrage und den Channel-Key (zu finden im *Setup*) zukommen.

KAPITEL 28

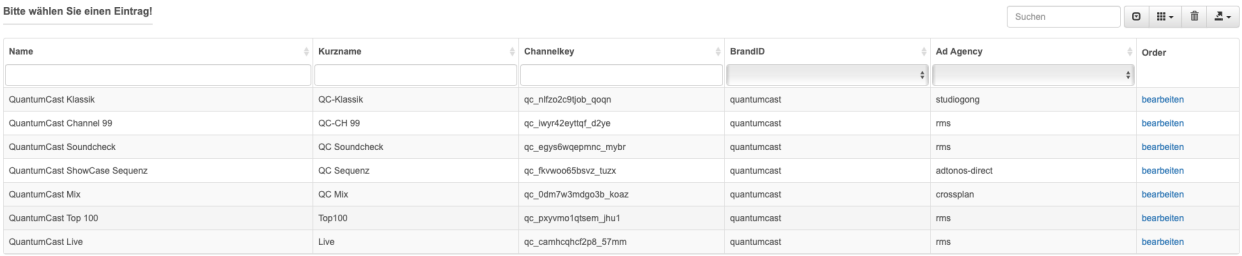
Audio Advertising

Unter „Audio Advertising“ können sich die Nutzer einen schnellen Überblick über die Werbekonfigurationen ihrer Channels verschaffen.



Select by Channelname:

Überblick über alle Channels in der Console



Name	Kurzname	Channelkey	BrandID	Ad Agency	Order
QuantumCast Klassik	QC-Klassik	qc_nlfzo2c9tjob_qoqn	quantumcast	studiogong	bearbeiten
QuantumCast Channel 99	QC-CH 99	qc_iwyr42eyttqf_d2ye	quantumcast	rms	bearbeiten
QuantumCast Soundcheck	QC Soundcheck	qc_egys6wqepmnc_mybr	quantumcast	rms	bearbeiten
QuantumCast ShowCase Sequenz	QC Sequenz	qc_fkvwoo65bsvz_tuzx	quantumcast	adtonos-direct	bearbeiten
QuantumCast Mix	QC Mix	qc_0dm7w3mdgo3b_koaz	quantumcast	crossplan	bearbeiten
QuantumCast Top 100	Top100	qc_pxyvmo1qtsem_jhu1	quantumcast	rms	bearbeiten
QuantumCast Live	Live	qc_camhcqhcf2p8_57mm	quantumcast	rms	bearbeiten

Select by BrandID:

Überblick über die BrandIDs der Console

BrandID	Channels
quantumcast	auswählen | bearbeiten

Zeige 1 bis 1 von 1 Zeile

All Setting:

Überblick über alle Einstellungen für Preroll- und Midroll-Spots für alle Hörer-Mountpoints

Audio Advertising

All default VAST4 parameters

Suchen

Test	Operate	Power	Marketer	Channel	Mount	Roll_Type	Zone_Alias	overlay	flipbit	delay (msec)	maxAds	duration (sec)
	Speichern	On	RMS	QuantumCast Channel 99	/qc-qcch99-aacplus-64-7041202	preroll	id7783	not defined	not defined	not defined	not defined	not defined
	Speichern	Off	RMS	QuantumCast Channel 99	/qc-qcch99-aacplus-64-7041202	midroll	id1818	Off	copyright	700	5	120
	Speichern	On	RMS	QuantumCast Channel 99	/qc-qcch99-mp3-128-7486638	preroll	id7783	not defined	not defined	not defined	not defined	not defined
	Speichern	Off	RMS	QuantumCast Channel 99	/qc-qcch99-mp3-128-7486638	midroll	id1818	Off	copyright	700	5	120
	Speichern	On	RMS	QuantumCast Channel 99	/qc-qcch99-mp3-192-1947342	preroll	id7783	not defined	not defined	not defined	not defined	not defined
	Speichern	Off	RMS	QuantumCast Channel 99	/qc-qcch99-mp3-192-1947342	midroll	id1818	Off	copyright	700	5	120
	Speichern	Off	STUDIO GONG	QuantumCast Klassik	/qc-qcnlfzo2c9tjobqoqn-aacplus-64-9830339	preroll	id1234	not defined	Off	not defined	not defined	not defined
	Speichern	Off	STUDIO GONG	QuantumCast Klassik	/qc-qcnlfzo2c9tjobqoqn-aacplus-64-9830339	midroll	id5678	Off	copyright	-250	not defined	not defined
	Speichern	Off	STUDIO GONG	QuantumCast Klassik	/qc-qcnlfzo2c9tjobqoqn-mp3-128-8148118	preroll	id1234	not defined	not defined	not defined	not defined	not defined
	Speichern	Off	STUDIO GONG	QuantumCast Klassik	/qc-qcnlfzo2c9tjobqoqn-mp3-128-8148118	midroll	id5678	Off	copyright	-250	not defined	not defined

Zeige 1 bis 10 von 40 Zeilen 10 Einträge pro Seite

‹ 1 2 3 4 ›

KAPITEL 29

StreamURLs und Aggregatoren

StreamURLs und deren Verbreitungskanäle bilden in der Streaming-Infrastruktur die wichtigste Schnittstelle zur Verbreitung digitaler Radio-Kanäle im Internet. Ihre Systematisierung ist wichtig und spielt gerade beim Betrieb von sehr vielen Audiostreams eine große Rolle.

Um so mehr Verbreitung die StreamURLs durch Aggregatoren wie z.B. TuneIn, radio.de, etc. erfahren, desto größer ist die sogenannte technische Reichweite des Streams. Und das bedeutet: je mehr Verbreitung die StreamURL erfährt, desto mehr Personen werden den Stream hören können.

Eine StreamURL ist nach folgendem Schema aufgebaut:

`https://domain/programm/format/aggregator/listenerid/`

Siehe auch:

StreamRoute in der Audalaxy Platform Documentation

Um über die StreamURL die jeweiligen Reichweiten von Homepage, Apps und Aggreagtoren zu messen, muss an die StreamURL die entsprechende Zuordnung angehangen und entsprechend verlinkt werden.

Homepage:

`https://domain/programm/format/homepage/`

App:

`https://domain/programm/format/app/`

Aggregatoren, z.B. TuneIn:

`https://domain/programm/format/tunein/`

Die entsprechenden StreamURLs können mit dem *StreamURL-Generator* erzeugt werden.

Um das Capping für Werbeausspielung (Unterdrücken von Preroll-Spots) zu optimieren, kann eine vom Player erzeugte Hörer-ID an die StreamURL gehängt werden.

`http://domain/programm/format/Homepage/Hörer-ID/`

Die Hörer-ID muss als weiterer Teil des URL-Path nach dem Aggregator angegeben werden. Die Hörer-ID kann ein alphanumerischer Wert sein.

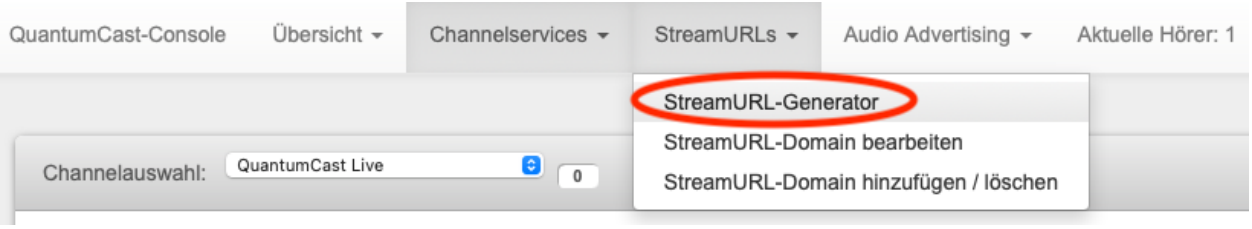
`http://domain/programm/format/App/ak446W4ggg12UU8/`

KAPITEL 30

StreamURL-Generator

Um bei der Auswertung zu erkennen, welcher Hörer über welchen Aggregator kommt (z.B. im *Audalaxy Dashboard Sessions / Aggregators*), kann man entsprechend gekennzeichnete URLs verwenden. Zur Erstellung kann der „StreamURL-Generator“ genutzt werden.

Dafür in der Console unter „StreamURLs“ auf „StreamURL-Generator“ gehen.



Nun öffnet sich der „StreamURL-Generator“ in einem neuen Browser-Fenster. Im Formular bei „Programm“ den entsprechenden Channel auswählen und „Format“ und „Distributor / Aggregator / Zugriffsquelle“ angeben. Dann auf „StreamURL generieren“ klicken.

Nun erhält man die StreamURLs für verschiedene Wiedergabelisten-Formate (m3u, pls, HLS).

StreamURLs für tunein

QuantumCast Live
Format: MP3 | 192 kbps

http://quantumcast.stream.vip/live/mp3-192/tunein/

http://quantumcast.stream.vip/live/mp3-192/tunein/play.m3u

http://quantumcast.stream.vip/live/mp3-192/tunein/play.pls

HTTP Live Streaming (HLS)

http://quantumcast.stream.vip/live/mp3-192/tunein/play.m3u8

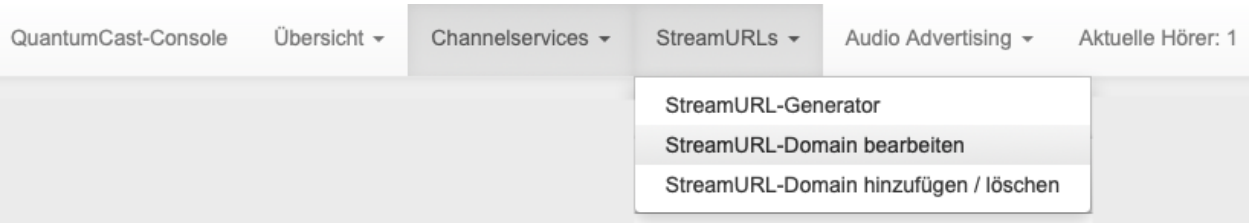
Diese können dann entsprechend eingebunden werden.

Hinweis: *Weitere Informationen zum Aufbau von StreamURLs*

KAPITEL 31

StreamURL-Domain

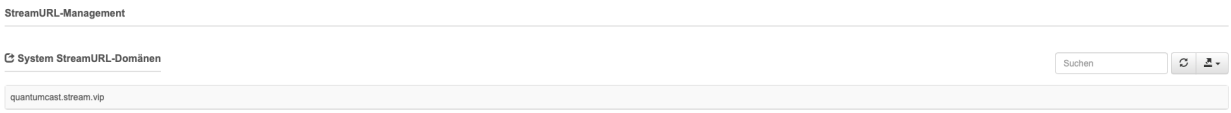
In der Audalaxy Console können unter dem Menüpunkt „StreamURLs“ Domains bearbeitet, hinzugefügt oder gelöscht werden.



Unter „StreamURL-Domain bearbeiten“ hat man die Möglichkeit einen Primärchannel als Fallback zu konfigurieren, falls in der StreamURL kein gültiger Channel erkannt wird.

Außerdem könnte man für bestimmte Aggregatorkeys die Prerollspots unterdrücken.

Es ist ebenfalls möglich eine eigene Domain für die StreamURLs eintragen zu lassen. Dafür unter „StreamURLs“ in „StreamURL-Domain hinzufügen / löschen“ gehen. Unter „System StreamURL-Domänen“ finden Sie ihrer aktuell eingerichtete StreamURL-Domain.



Nun muss der Kunde im DNS für die gewünschte Domain einen CNAME auf der aktuell eingerichtete StreamURL-Domain einrichten.

z.B. streams.meine-domain.de IN CNAME {system-name}.stream.vip.

Anschließend bitte dein Ticket im Helpdesk öffnen https://streamabc.zammad.com und uns diese Information zukommen lassen. Wir schalten dann ihre individuelle StreamURL-Domain frei.

KAPITEL 32

Überblick

Für das Audalaxy-Dashboard nutzen wir Grafana, eine Open Source-Plattform zur Datenvisualisierung. Nachdem das Werkzeug bereits seit Beginn der Entwicklung von Audalaxy zur Analyse eingesetzt wird, haben nun auch unsere Kunden die Möglichkeit ihre Daten übersichtlich aufbereitet zu bekommen. Jeder Kunde hat die Möglichkeit sich aus einer Vielzahl einzelner Auswertungen seine Wunschdashboards zu konfigurieren.

In dieser Dokumentation werden Dashboards zu folgenden Themen beschrieben:

- *Werbeausspielungen*: Überblick über ausgespielte Werbespots und Ad Impressions, potentielle Einnahmen durch Werbung, geografische Verteilung von Werbeausspielungen
- *Hörerzahlen*: Überblick über die aktuellen Hörerzahlen
- *Sessions*: Überblick über die Hörersessions (Hörer mit Hördauer >60s) - ausgewertet nach einzelnen *Channels*, *Aggregatoren* und *User Agents*. Bei diesen Dashboards handelt es sich um keine Echtzeit-Daten.

Diese Themengebiete bilden momentan den Auswertungsstandard. Audalaxy unterstützt die Weiterentwicklung der Auswertungen durch Fachwissen in individuellen Analyseprojekten, welche auf Anfrage verfügbar sind.

Für die verschiedenen Auswertungen lassen sich individuelle Schwellwerte definieren, bei denen das System automatisch Benachrichtigungen verschickt. Hier einige Beispiele:

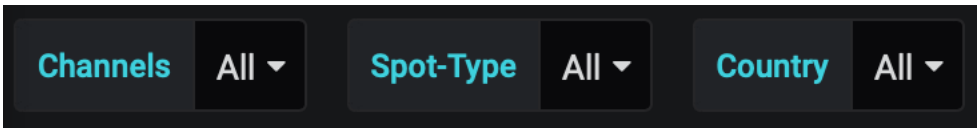
- Meldung, wenn zu wenig Midroll-Trigger erfolgen
- Informationen über zu geringe Werbeumsätze
- Positive Nachrichten, wie Hörerrekorde

KAPITEL 33

Werbeausspielungen

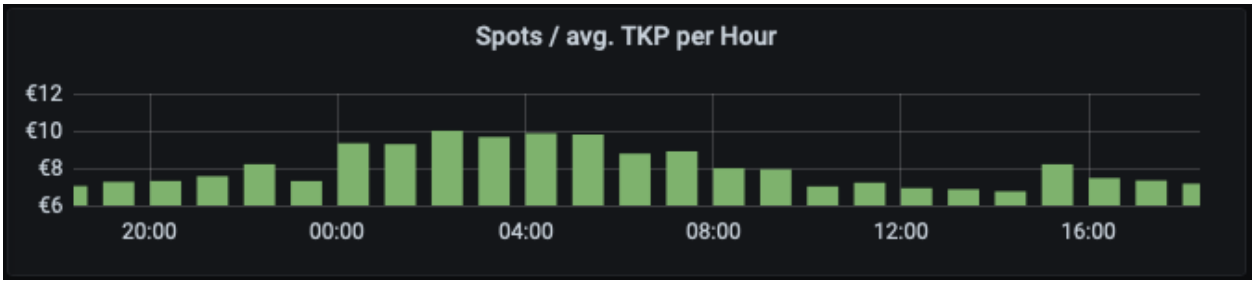
Bei den Dashboards zum Thema Werbung handelt es sich um Echtzeit-Anzeigen der Daten. Der angezeigte Zeitbereich kann individuell festgelegt werden.

Für eine verbesserte Übersicht ist es möglich, nach „Channels“, „Spot-Type“ und „Country“ zu filtern.



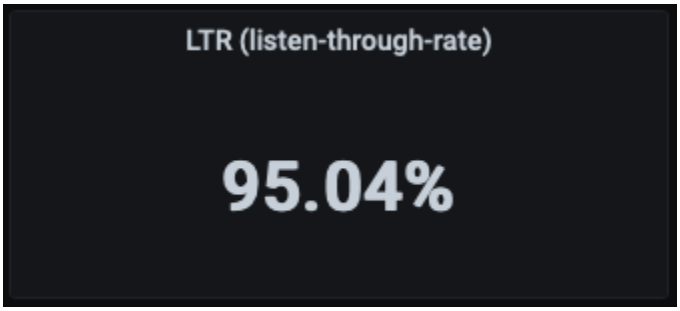
Folgende Auswertungsmöglichkeiten stehen zur Verfügung:

33.1 Spots / avg. TKP per Hour



In diesem Dashboard wird der durchschnittliche Tausend-Kontakt-Preis (TKP) zu den jeweiligen Uhrzeiten angezeigt.

33.2 LTR (listen-through-rate)

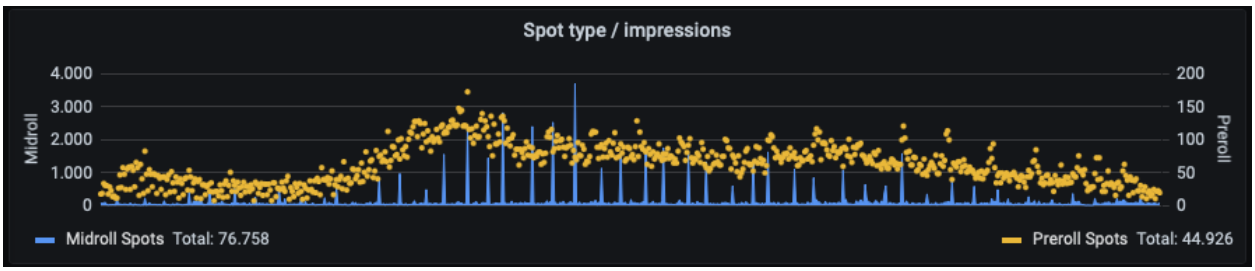


Die LTR (listen-through-rate) gibt an, wieviel Prozent der Spots vollständig durchgehört wurden.

33.3 Spots / Ad Impressions

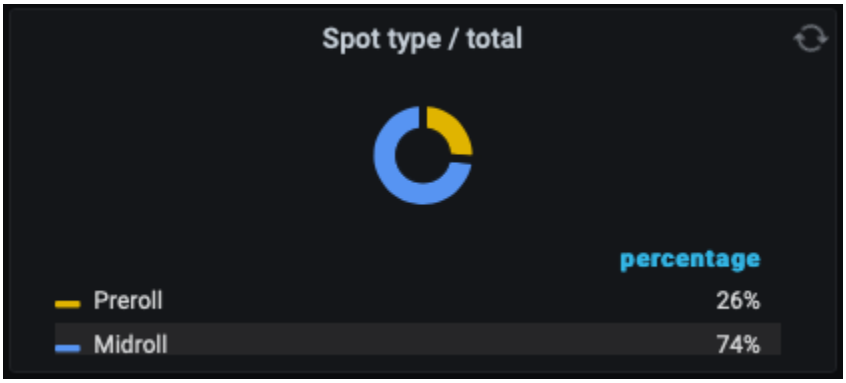
„Spots / Ad Impressions“ zeigt die Summe aller Ad Impressions im eingestellten Zeitraum an.

33.4 Spot type / impressions



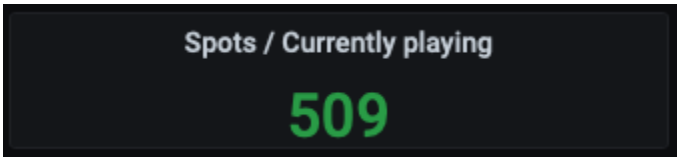
„Spot type / impressions“ zeigt die Anzahl der Ad Impressions im zeitlichen Verlauf – unterschieden nach Preroll- und Midroll-Spots.

33.5 Spot type / total



„Spot type / total“ zeigt das Verhältnis von Preroll- zu Midroll-Spots.

33.6 Spots / Currently playing



Unter „Spots / currently playing“ wird die Anzahl der Spots angezeigt, die gerade in diesem Augenblick auf den Channels ausgespielt werden.

33.7 Spots / Revenues

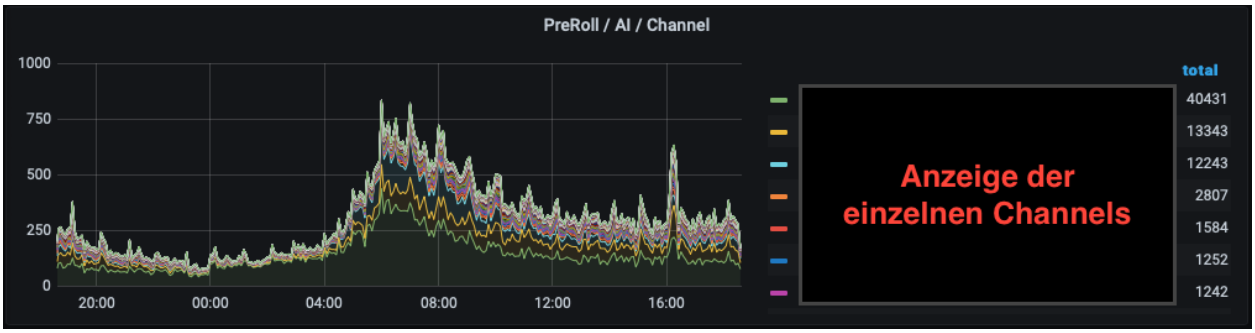
Hier werden die zu erwartenden Einnahmen im eingestellten Zeitraum angezeigt. Diese Angaben sind ohne Gewähr.

Zusätzlich kann man sich auch den Vergleichswert der Vorwoche anzeigen lassen.

33.8 Spots /Forecast / Request

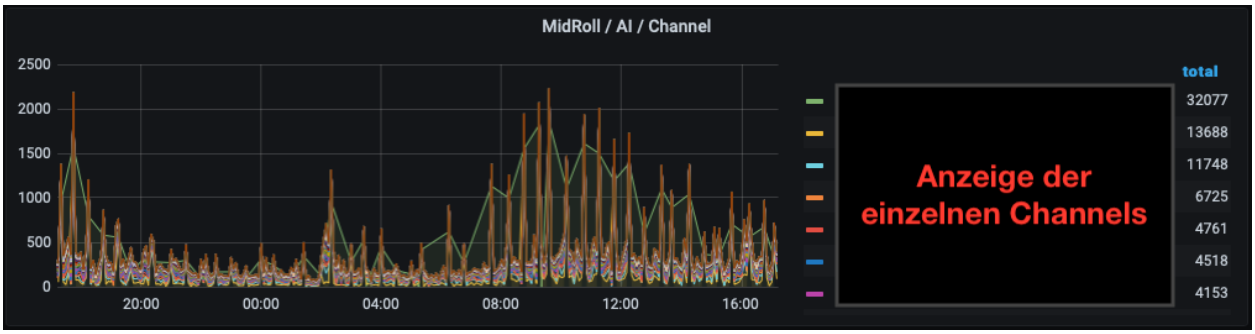
Der Betrag bei „Spots / Forecast / Request“ ist eine Hochrechnung und gibt an, wie hoch die Werbeeinnahmen sein könnten, wenn alle Werbeblöcke vollständig verkauft worden wären.

33.9 Preroll / AI / Channel



Diese Auswertung zeigt die Ad Impressions der Preroll-Spots zu den verschiedenen Uhrzeiten – die Kurve jedes Channels wird in einer anderen Farbe angezeigt.

33.10 Midroll / AI / Channel



Hier werden die Ad Impressions der Midroll-Spots zu den verschiedenen Uhrzeiten angezeigt – die Kurve jedes Channels wird in einer anderen Farbe angezeigt.

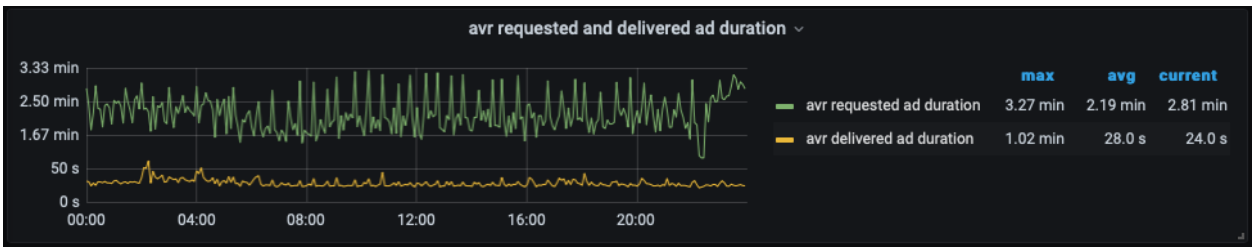
33.11 Fill rate / time

„Fill rate / time“ gibt Auskunft über die Anzahl der angefragten zu den tatsächlich ausgespielten Spots über den eigestellten Zeitraum. Die grünen Linien zeigen die ausgelieferten, die roten Linien die nicht ausgelieferten. Die weiße Linie markiert alle von Audalaxy angefragten Spots (all ad requests). Die Differenz kommt zustande, da nicht bei jeder Anfrage auch ein Sport vom AdServer geliefert wird.

33.12 Fill rate / total

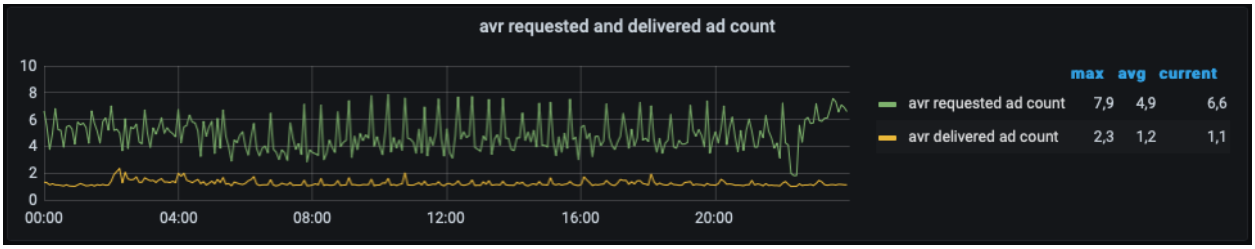
„Fill rate / total“ zeigt das Verhältnis „ad impressions“ und „no ad assigned“.

33.13 avg. requested and delivered ad duration



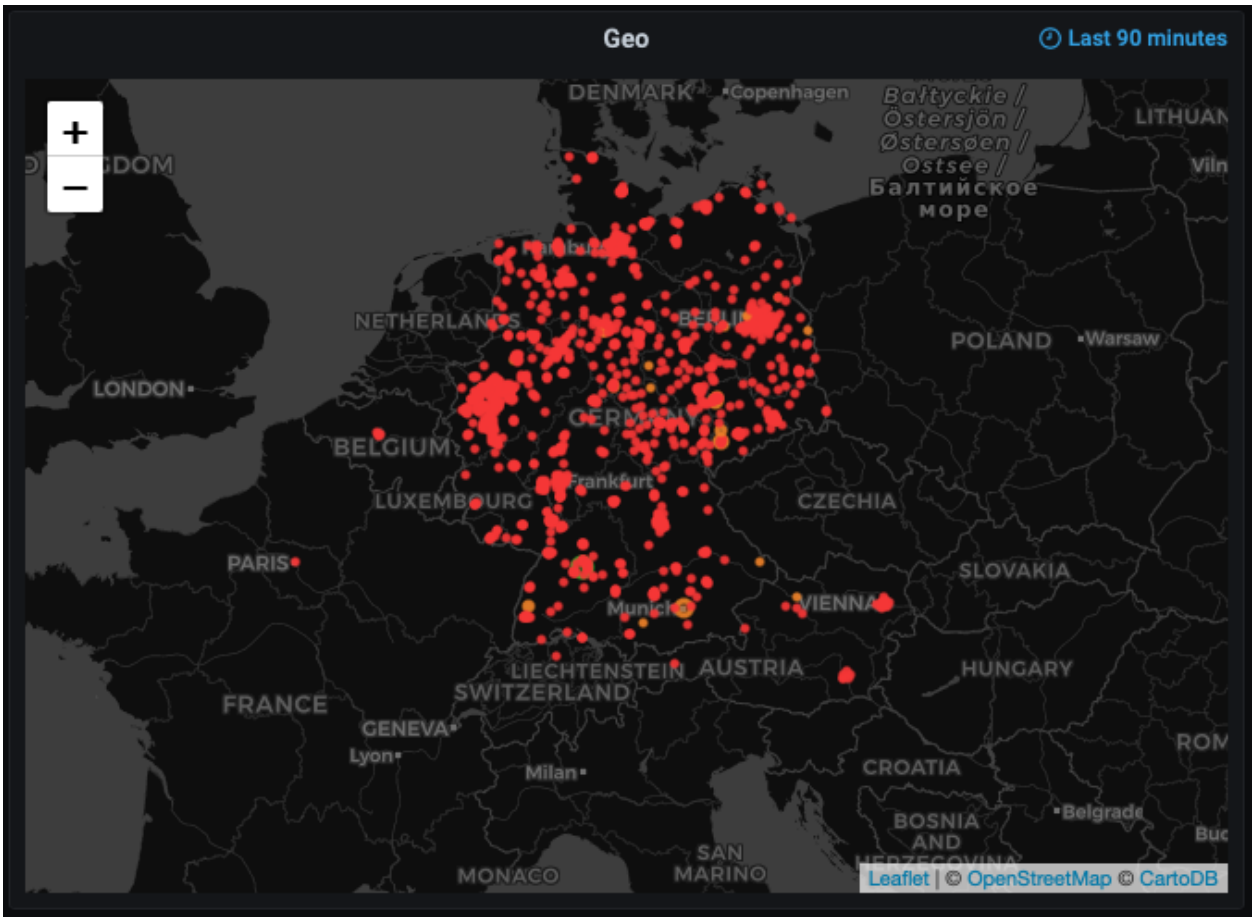
Das Dashboard „avg. requested and delivered ad duration“ ist eine qualitative Ergänzung zur „Fill rate”. Hier wird die angefragte Länge des Werbeblocks mit der gelieferten Länge verglichen. Im Beispiel wurden durchschnittlichen 2.19 min pro Werbeblock eingeplant – davon wurden aber nur 28 s durchschnittlich gefüllt.

33.14 avg. requested and delivered ad count



Eine ähnliche Funktion hat das Dashboard „avg. requested and delivered ad count“ – hier wird die durchschnittlich angefragte Anzahl der Spots mit der Menge der durchschnittlich gelieferten Spots verglichen.

33.15 Geo Inventory

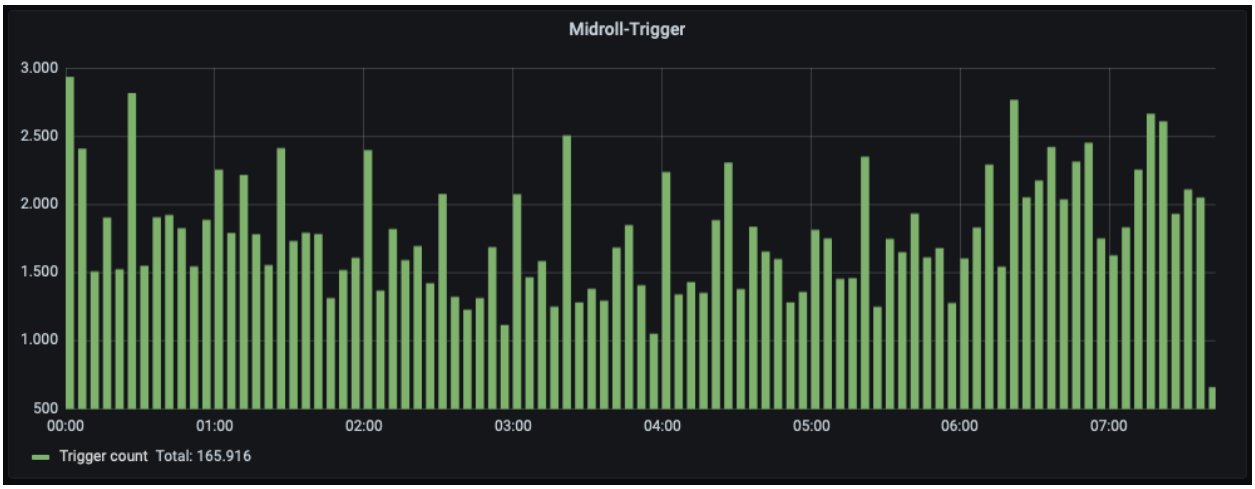


Die Karte „Geo Inventory“ zeigt die geografische Verteilung der Ad Impressions in den letzten 90 Minuten.

33.16 Spot-Hitlist / Top20

Die Liste zeigt die am häufigsten gespielten Spots. Man kann die einzelnen Spots anklicken und anhören.

33.17 Midroll-Trigger



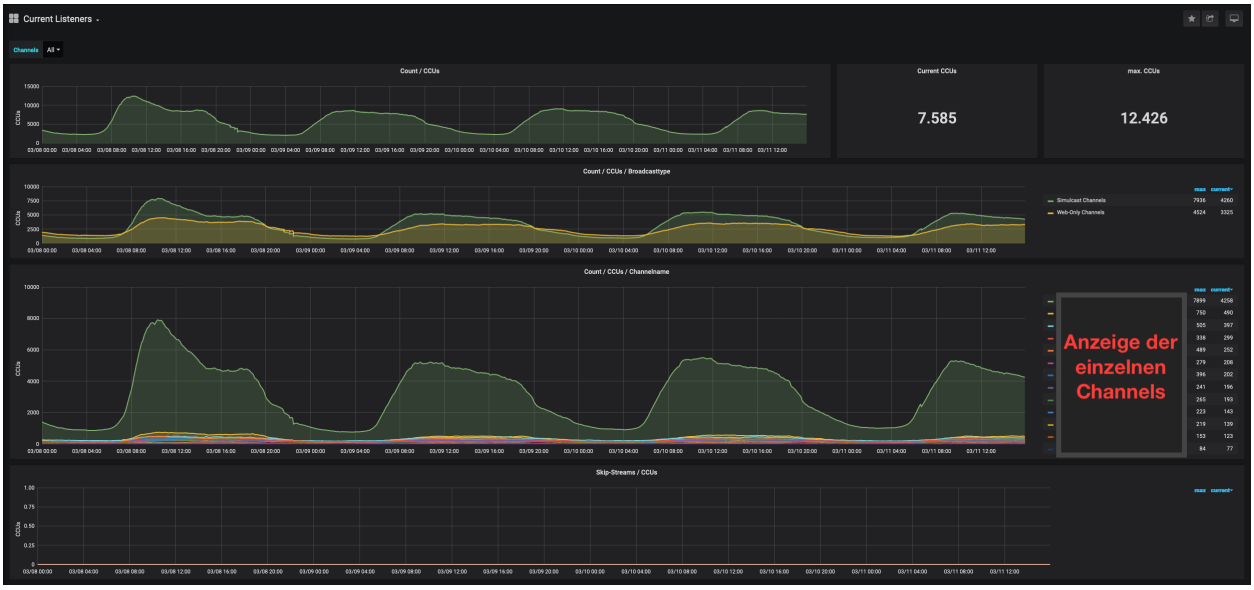
Diese Grafik zeigt die Summe aller erkannten Midroll-Trigger bezogen auf alle Hörersessions im zeitlichen Verlauf.

Hinweis: Diese Auswertung kann beim Optimieren des „delay“ von Midroll-Spots helfen, da man hier genauen erkennt, ob und wann Werbung beim AdServer angefordert wurde. Im Dashboard „Spot type / impressions“ sieht man zusätzlich, ob der Spot auch tatsächlich ausgeliefert wurde. So kann man Werbeblöcke im Stream schnell finden, um sie zu analysieren. Mehr dazu auch in unserem *Workflow*.

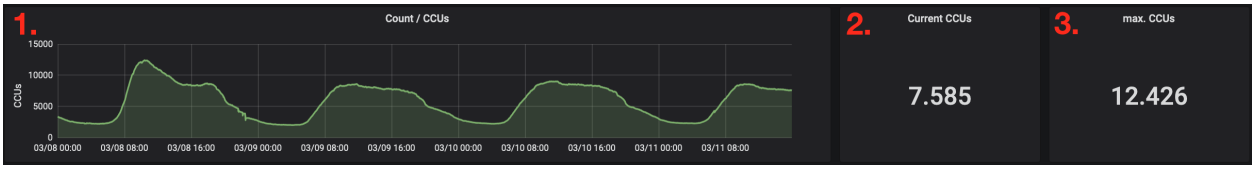
KAPITEL 34

Hörerzahlen

Zur Ermittlung der CCU (concurrent users), also der parallelen Hörer, wird alle paar Sekunden die Anzahl der Hörer auf dem Stream gemessen. Bei diesem Dashboard handelt es sich um Echtzeit-Daten. Filtern kann man nach den einzelnen Channels.

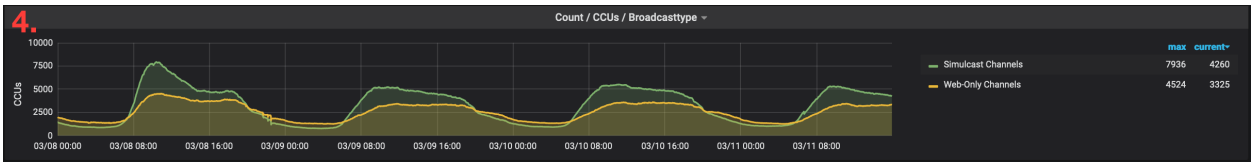


Im Diagramm „Count / CCUs“ (1.) werden die parallelen Hörer in den vergangenen drei Tagen angezeigt.



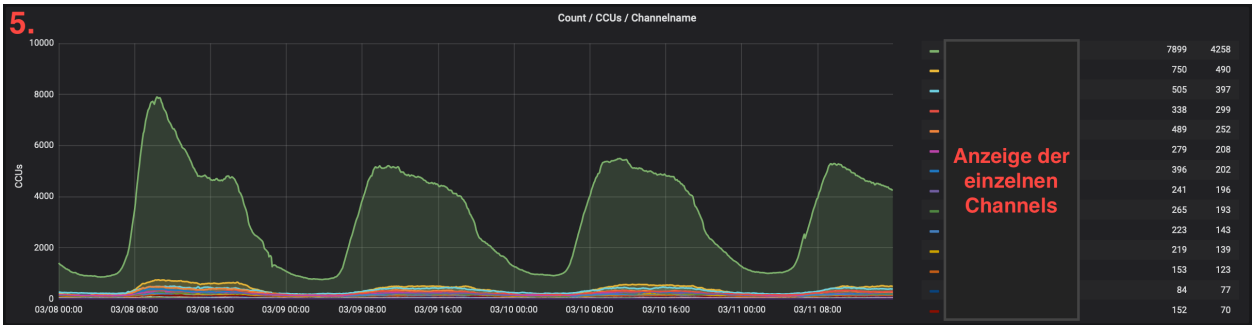
Daneben wird die aktuelle Hörerzahl (2.) und der Spitzenwert des Zeitraums (3.) angegeben.

Darunter, bei „Count / CCUs / Broadcasttype“ (4.) werden die Hörer noch einmal nach der Art der Verbreitung aufgeschlüsselt.



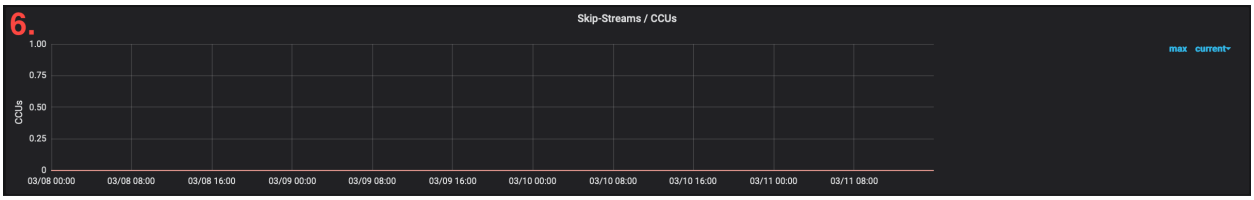
Die grüne Linie zeigt die Simulcasts, die gelbe die Web-Only-Channels. Daneben werden noch maximale und aktuelle Hörer angegeben

Unter „Count / CCUs Channelname“ (5.) werden allen Channels im zeitlichen Verlauf einzeln aufgezeigt – so kann man die Erfolge der einzelnen Programme besser vergleichen. Für eine bessere Übersichtlichkeit empfiehlt es sich, die Anzahl der Channels über den Filter zu begrenzen.



Neben dem Diagramm befindet sich noch die Legende und die maximalen und aktuellen Hörerzahlen.

Zu guter Letzt werden in diesem Dashboard noch die Skip-Streams (6.) ausgewertet. Bei Kunden, die die Skip-Funktion einsetzten, werden hier alle Channels angezeigt, auf denen geskipt wird.



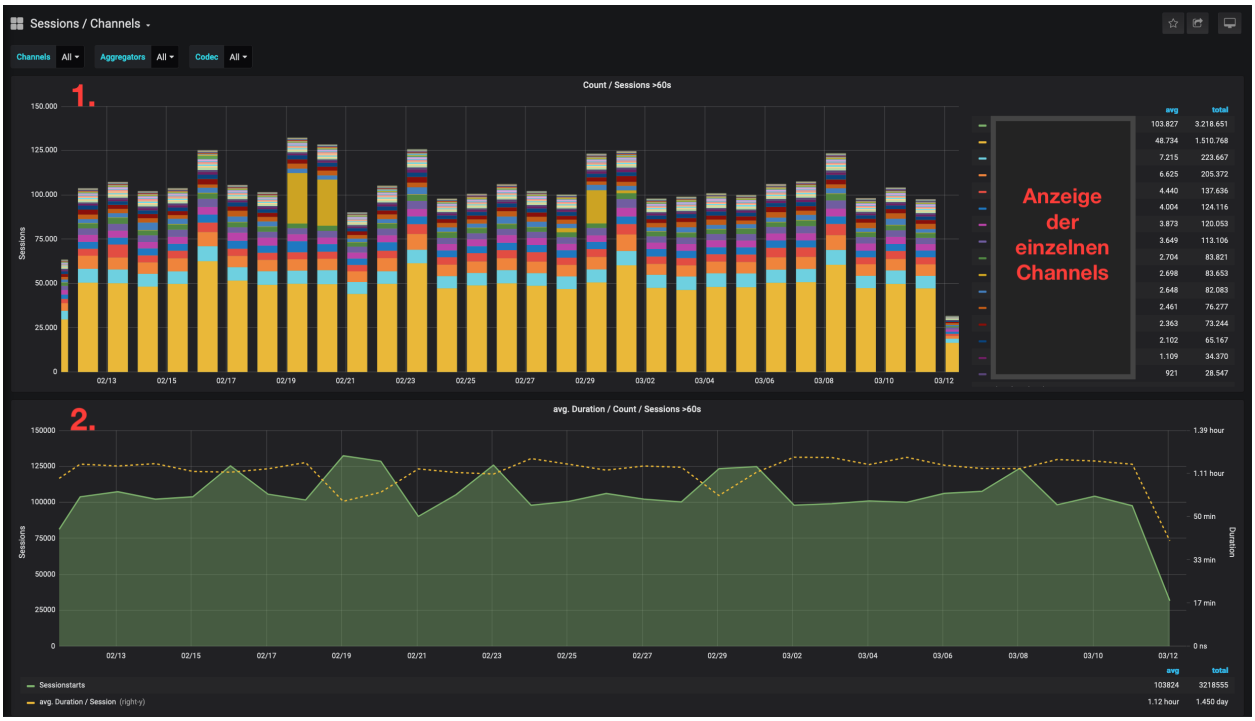
KAPITEL 35

Sessions (Channel, Aggregator, User Agent)

Die Hörersessions (Hörer mit Hördauer >60s) können nach der Verteilung der Hörer auf die einzelnen Channels und nach der Verbreitung über bestimmte Aggregatoren und User Agents ausgewertet werden. Bei diesen Dashboards handelt es sich um keine Echtzeit-Daten.

35.1 Channels

Das Dashboard „Sessions / Channel“ zeigt alle Sessions auf den verschiedenen Channels des Kunden.



Um sich diese Daten genauer anzusehen, können über die Filter die einzelnen Channels, Aggregatoren und Codecs (aacp, mp3) ausgewählt werden.

Im Diagramm „Count / Sessions > 60 sec“ (1.) werden die Hörer-Sessions angezeigt – jeder Balken steht dabei für einen Tag. Die unterschiedlichen Farben zeigen die einzelnen Channels. Rechts daneben befindet sich eine Legende. Hier können die durchschnittlichen (avg. = average) und die totalen Werte des Zeitraums noch einmal abgelesen werden.

Im unteren Diagramm „avg. Duration / Count / Sessions > 60 sec (2.) markiert die gelbe Linie die durchschnittliche Dauer einer Session. Der grüne Bereich zeigt die Summe aller Sessions.

35.2 Aggregatoren

Das Dashboard „Sessions / Aggregators“ zeigt die Verbreitung über die unterschiedlichen Aggregatoren. Filtern kann man nach Channels, Aggregators und Codec.

Hinweis: Die Aggregatoren können nur korrekt angezeigt werden, wenn sie zuvor gemanagt wurden. Ist dies der Fall, kann man in diesem Dashboard sehr gut erkennen, über welche Wege die Hörer kommen.

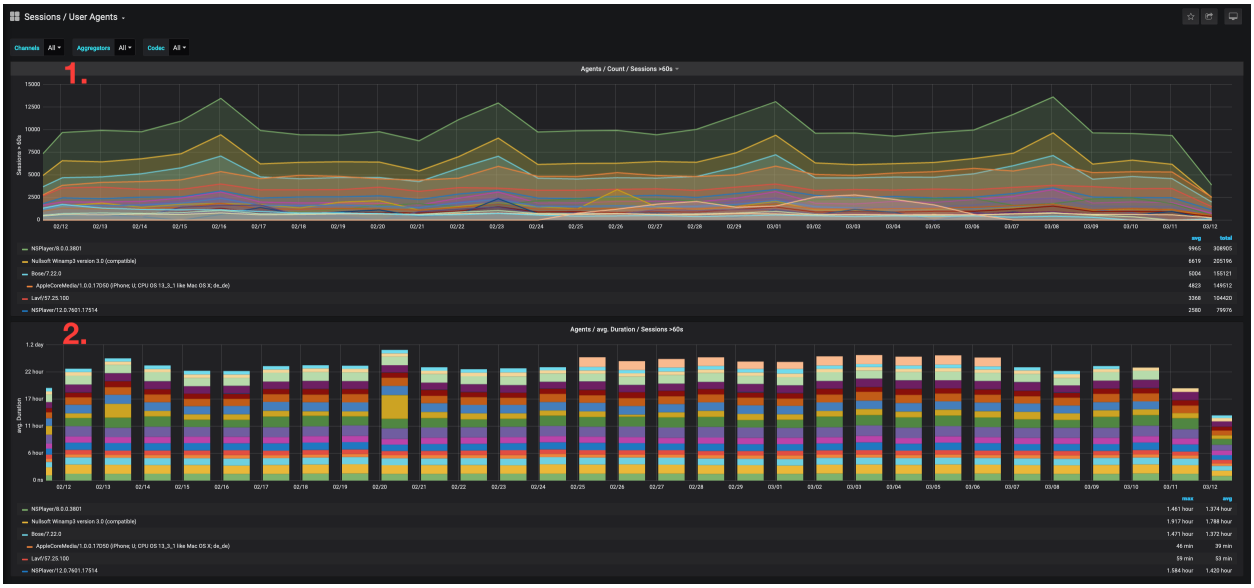
Das erste Diagramm „Aggregators / Count / Sessions > 60 sec“ zeigt die Hörer-Sessions – die unterschiedlichen Farben stehen dabei für die verschiedenen Aggregatoren. Jeder Balken steht für einen Tag. Die Legende befindet sich drunter.

Unter „Aggregators / avg. Duration / Sessions > 60 sec“ (2.) lässt sich die durchschnittliche Dauer der Session sortiert nach Aggregatoren ablesen. Auch hierzu gibt es eine Legende, in der die maximale und die durchschnittliche Hördauer (Duration) angezeigt werden.

35.3 User Agents

Ein User Agent ist die Kennung, mit der sich ein Programm bei einem Webserver anmeldet. Verschiedene Geräte (Computer, Smartphones, Sprachassistenten etc.) haben dabei verschiedene Kennungen. Diese sind vom Hersteller vorgegeben und können nicht verändert werden. Aus diesem Grund ist dieser Bereich schwer managebar.

Das Dashboard „Sessions / User Agents“ zeigt die Verbreitung über die verschiedenen User Agents. Es können die Filter Channels, Aggregators und Codec eingestellt werden.



Die obere Grafik „Agents / Count / Sessions > 60 sec“ (1.) zeigt die Hörer-Sessions aufgeschlüsselt nach den einzelnen User Agents. Unter dem Diagramm werden die Top 20 angezeigt.

Bei „Agents / avg. Duration / Sessions > 60 sec“ (2.) wird die durchschnittliche Dauer der Session bezogen auf die User Agents dargestellt.

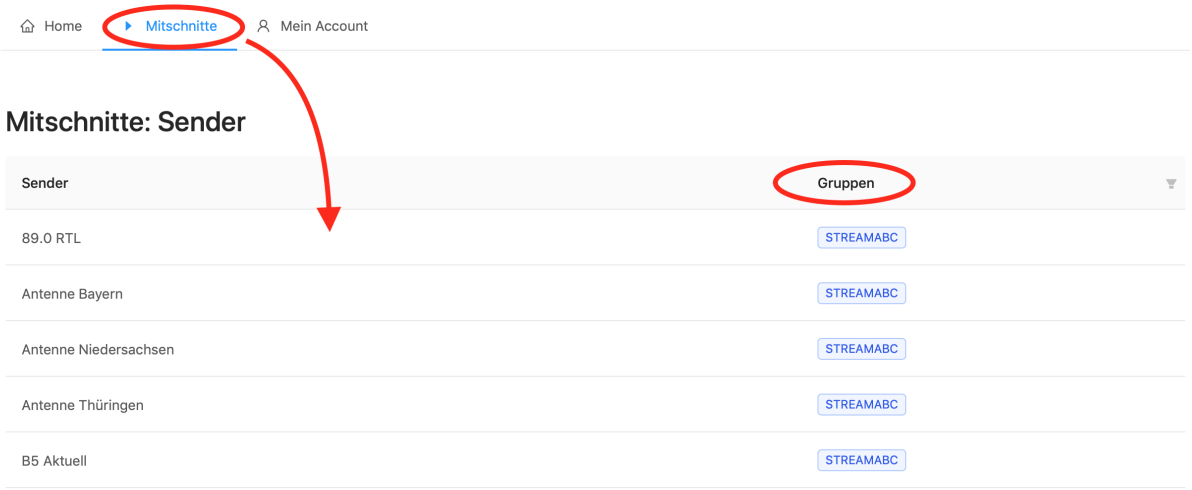
KAPITEL 36

User-Oberfläche

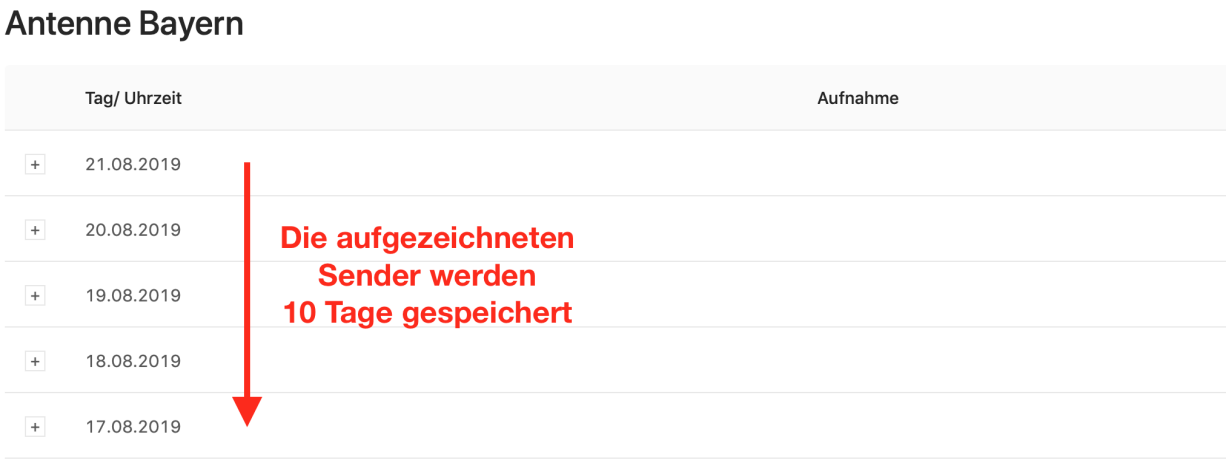
Mit dem Streamrecorder lassen sich eigene und fremde Sender im Internet aufzeichnen, um die Inhalte genauer analysieren zu können. Je nach Berechtigung kann man sich als Administrator oder normaler User anmelden.

Nach dem Einloggen über die Weboberfläche des Streamrecorders gelangt man in den Home-Bereich. Hier erhält man einen Überblick über die zuletzt angesehenen Channels.

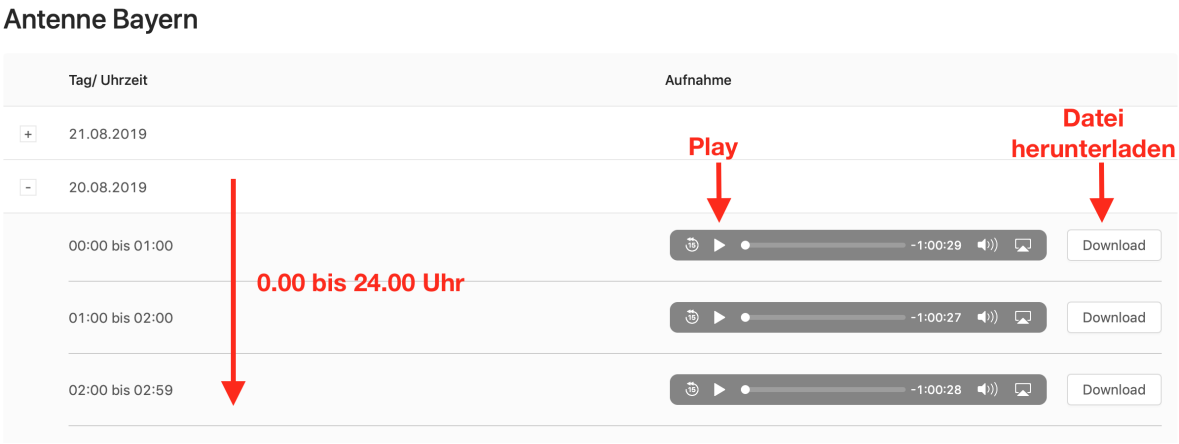
Ein Klick auf „Mitschnitte“ und eine Liste aller Sender wird angezeigt. Welche man sieht, ist abhängig davon, für welche Gruppe man freigeschaltet ist. Die Freischaltung kann nur über einen User mit Administratoren-Funktion erfolgen.



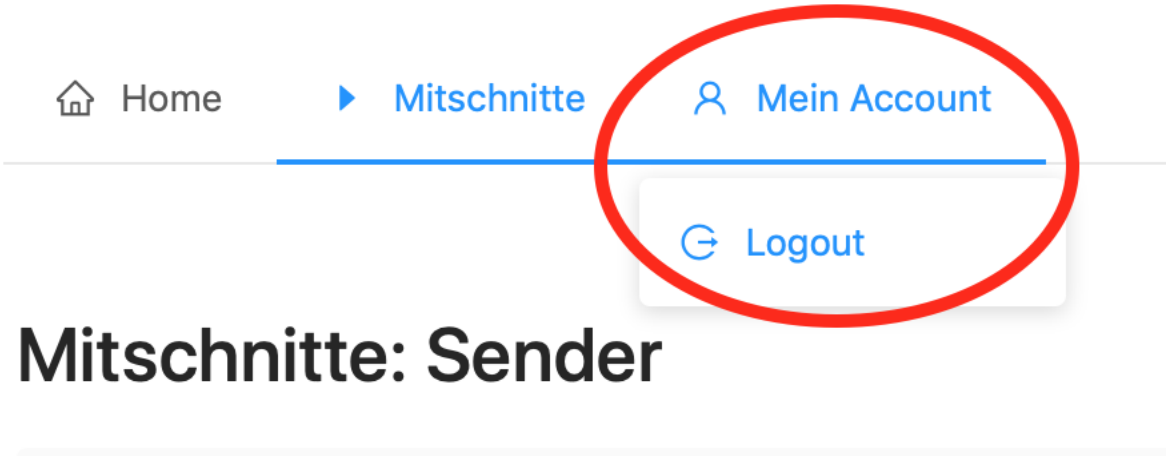
Nun kann man jeden Sender durch einen einfachen Klick anwählen. Danach öffnet sich ein Überblick über die letzten zehn Tage.



Durch einen Klick auf das „+“ -Zeichen, öffnet sich der Tag und man bekommt einen Überblick über jede einzelne Stunde. Hier kann man in den Channel reinhören oder ihn zur weiteren Nutzung herunterladen.



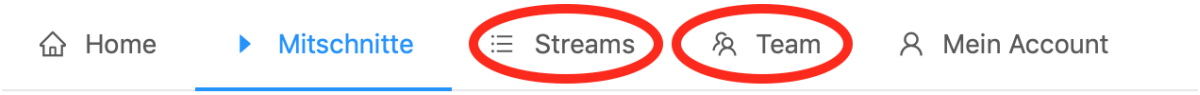
Über „Mein Account“ und „Logout“ kann man den Streamrecorder wieder verlassen.



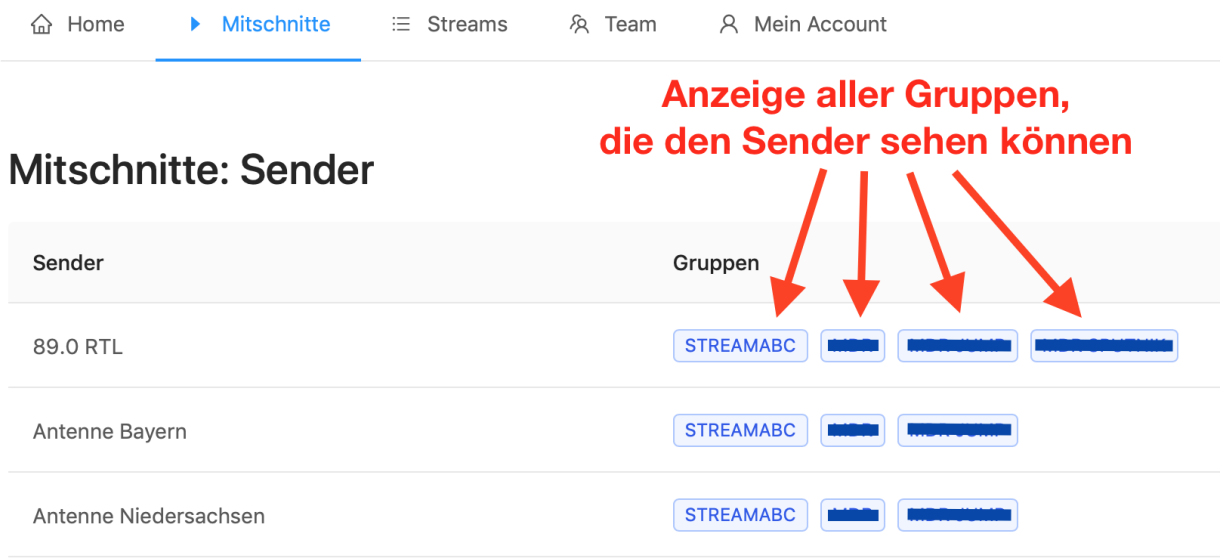
KAPITEL 37

Administrator

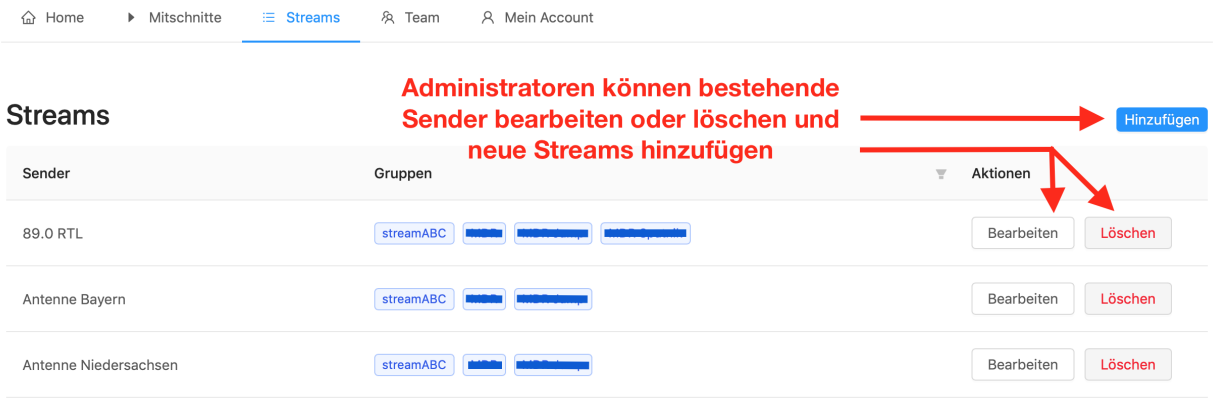
Über die Weboberfläche in den Streamrecorder einloggen. Im Gegensatz zu normalen Usern, sehen Administratoren zusätzlich die Menüpunkte „Streams“ und „Team“. Hier lassen sich die mitgeschnittenen Sender und die Rechte der einzelnen Team-Mitglieder verwalten.



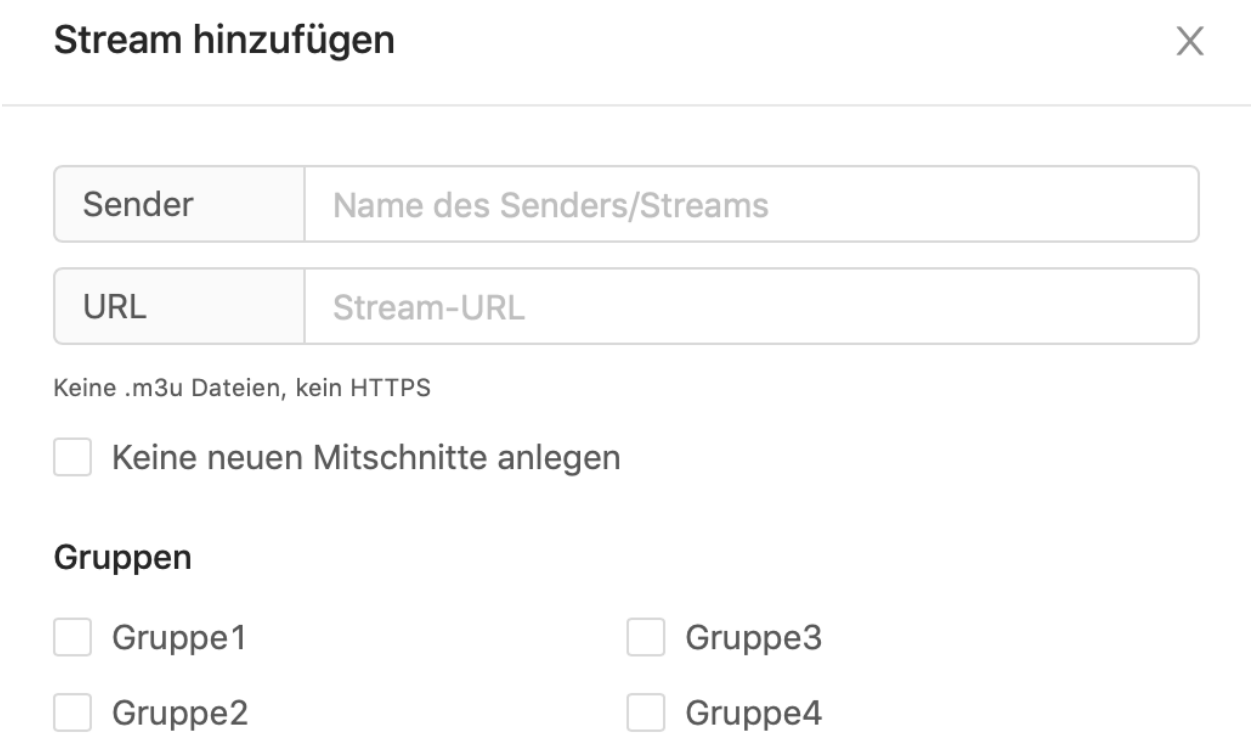
Außerdem werden den Administratoren alle den jeweiligen Sendern zugeordneten Gruppen angezeigt - normale User sehen dagegen nur ihre eigene Gruppe.



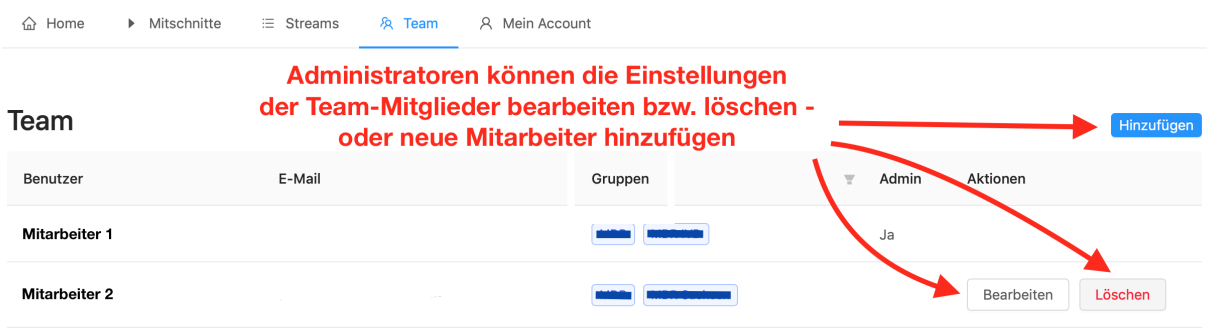
Im Bereich „Streams“ lassen sich die einzelnen Sender, die man mitschneiden möchte, bearbeiten oder löschen.



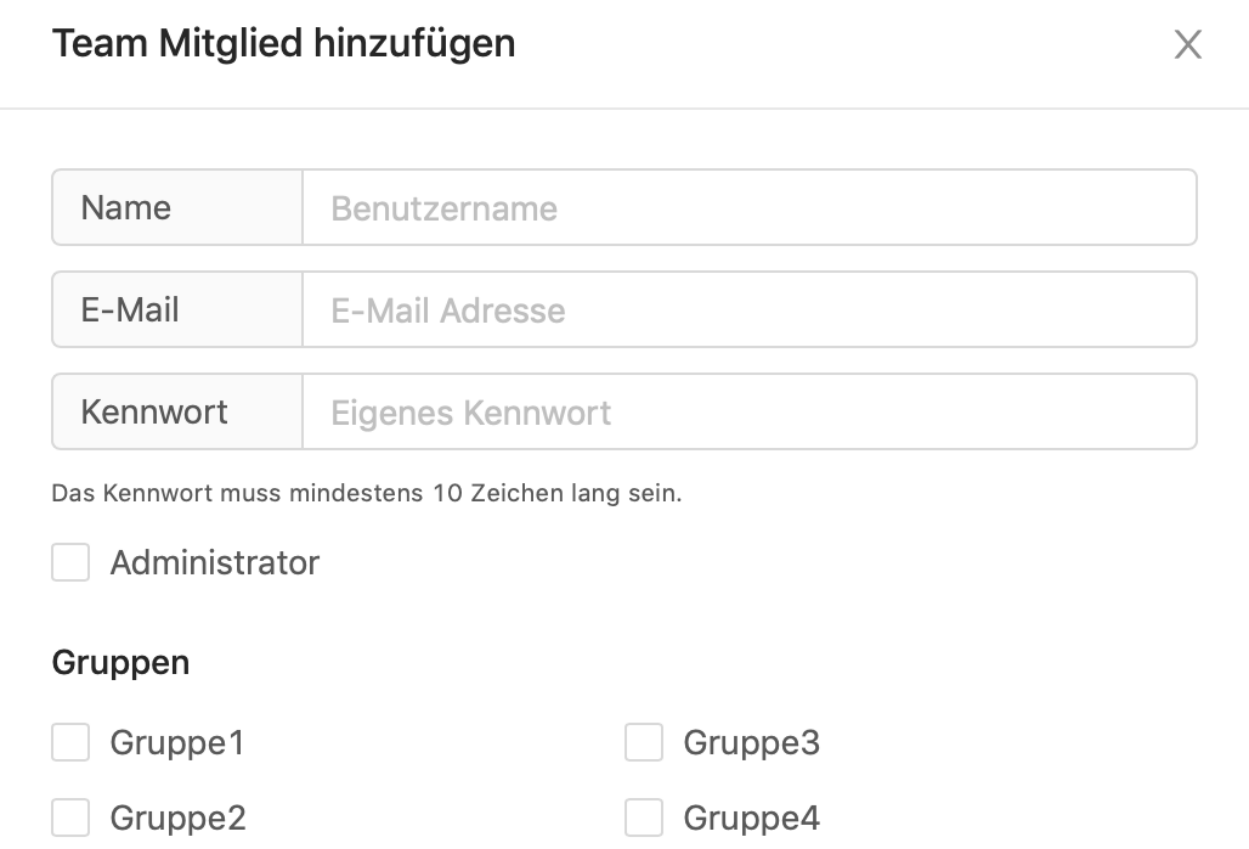
Oder man fügt einen neuen Stream hinzu - dafür benötig man lediglich Titel und streamURL. Anschließend kann man den Stream noch einzelnen Nutzer-Gruppen zuweisen.



Ähnlich den Sendern kann der Administrator auch die einzelnen User verwalten. Sollten sich zum Beispiel E-Mail-Adressen oder Gruppen-Zugehörigkeiten ändern, lässt sich dies einfach und schnell bearbeiten.



Über die Schaltfläche „Hinzufügen“ können neue Mitarbeiter dem Team hinzugefügt werden.



KAPITEL 38

Channel erstellen

38.1 Checkliste - Neuer Channel mit eigener Audioquelle

1. Publisherkennung und WIN-Code für ma IP Audio beantragen
2. Zone-Alias beim Vermarkter beantragen
3. Trigger (Beep, Metadaten) vorbereiten
4. Player- und App-Entwicklern Bescheid geben
5. Channel in der Audalaxy Console anlegen (mehr unter *„Setup“*)
6. Audioquelle konfigurieren (mehr unter *„Audioquelle“*)
7. Streamcontrol einrichten (mehr unter *„StreamControl“*)
8. Hörer-Mountpoints anlegen (mehr unter *„Hörer-Mountpoints“*)
9. StreamURL (mehr unter *„StreamURL“*)
10. Metaflow aufbauen (mehr unter Metaflow)
    - Metaport: Metadaten anliefern
    - Metadaten über Player abholen
11. Werbung konfigurieren (mehr unter *„Werbung bei externen Audioquellen“*)
    - Streamrecorder einrichten
    - Marketer und Zone_Alias für alle Preroll- und Midroll-Spots angeben angeben
    - Angaben für „overlay“, „flipbit“, „maxAds“ und „duration (sec)“
12. „delay“ der Spots bestimmen (mehr unter *„Delay einstellen“*)
13. Channel verbreiten
    - Aggregatoren
    - Website
14. Zulieferung ma IP Audio einrichten (mehr unter *„ma IP Audio“*)

KAPITEL 39

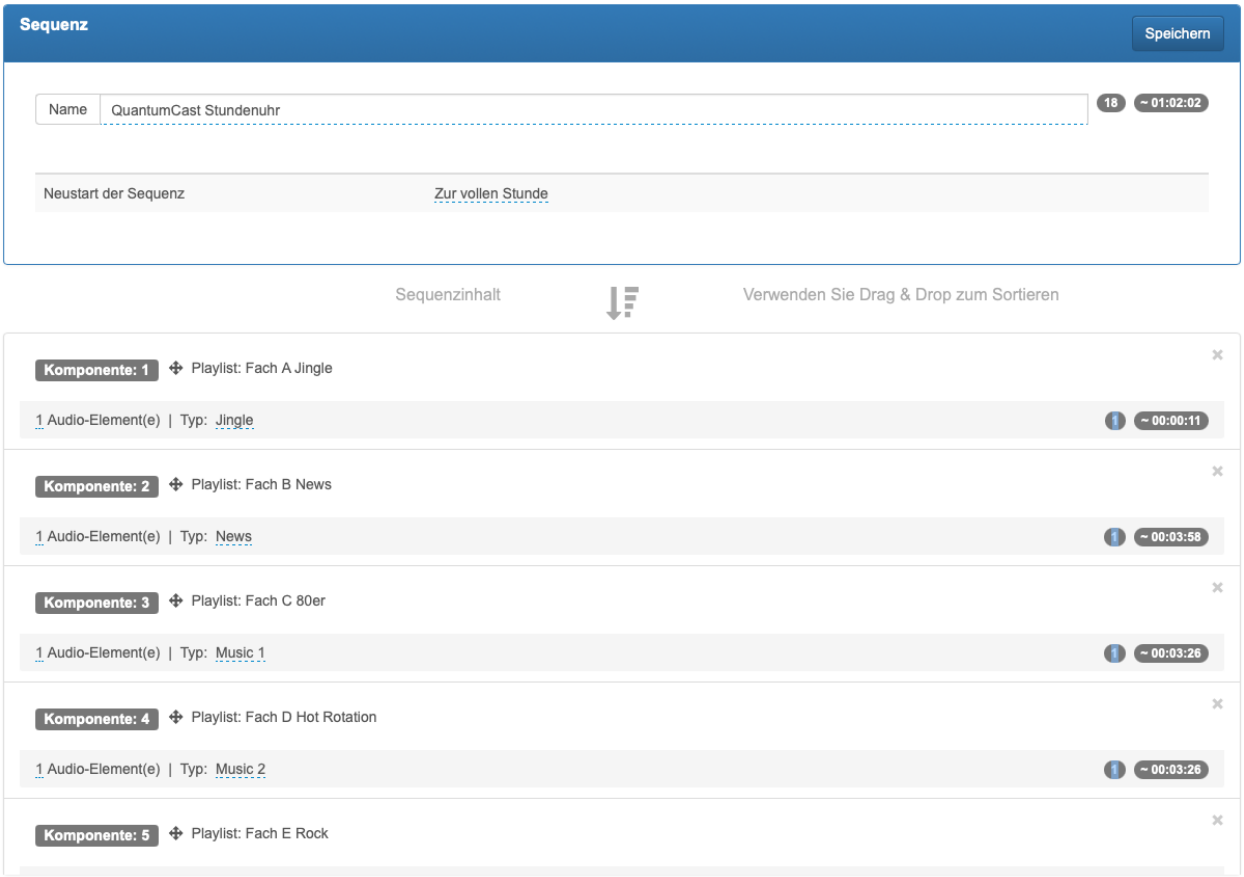
Programmplanung

In der Audalaxy Console kann mit Hilfe von *Sequenzen*, *Podcasts* oder *Playlists* eine professionelle Programmplanung umgesetzt werden. Hier einige Anwendungsbeispiele:

39.1 Die Stundenuhr

Ähnlich wie bei den Systemen der Radiosender kann auch in der Audalaxy Console mit Stundenuhren gearbeitet werden. Dies ist sinnvoll, wenn eine stündlich wiederkehrende Abfolge des Programms gewünscht ist. Damit die Stunde gut „durchgemixt“ klingt, können Elemente aus unterschiedlichen Fächern bzw. Audioquellen (z.B. Hot Rotation, 80er, Podcast, Jingles, Nachrichten) kombiniert und nach einer bestimmten Reihenfolge wiedergegeben werden.

Um eine Stundenuhr zu erstellen, eignet sich die Funktion *Sequenzen*. Damit ist es umsetzbar, dass eine Stunde immer mit einem Jingle startet, dann die Nachrichten folgen, ein Titel aus den 80ern, ein aktueller Titel usw. Wenn man dann bei Neustart der Sequenz „Zur vollen Stunde“ auswählt, startet die Rotation stündlich mit Opener und News wieder von vorn.



Folgende Einstellungen sollten darüber hinaus noch in der Console getroffen werden:

			Programminhalte & Plan					Auswahl der Audioelemente			
	Status	Power	Typ	Titel	Plan	X =	Gewichtung	Anzahl	Einheit	Reihenfolge	Optionen
	active	On	ohne	QuantumCast Stundenuhr	Alle X Elemente	0	0	1	Komponente(n)	Genau wie in der Quelle	bereits gespielte Elemente merken

Programminhalte & Plan: Der „Titel“ der Sequenz ist der im Sequenz-Editor vergebene Name und wird automatisch mit dem Speichern übernommen. Das Fach „Typ“ kann man frei lassen, da die im Sequenz-Editor eingestellten Typen im Protokoll ausgelesen werden. Bei einer Stundenuhr empfiehlt es sich, das Feld „Plan“ auf „Alle X Elemente“ und „X“ auf „0“ zu setzen. Das bewirkt, dass jedes angefragte Element aus der Sequenz stammt. Hat man nur eine Sequenz, muss das Fach „Gewichtung“ nicht ausgefüllt werden. Würde man aber beispielsweise einen zusätzlichen Podcast einplanen wollen, der immer um halb starten soll, dann könnte man diesem eine höhere Gewichtung zuweisen – dadurch würde er eine höhere Priorität beim Ausspiel erhalten.

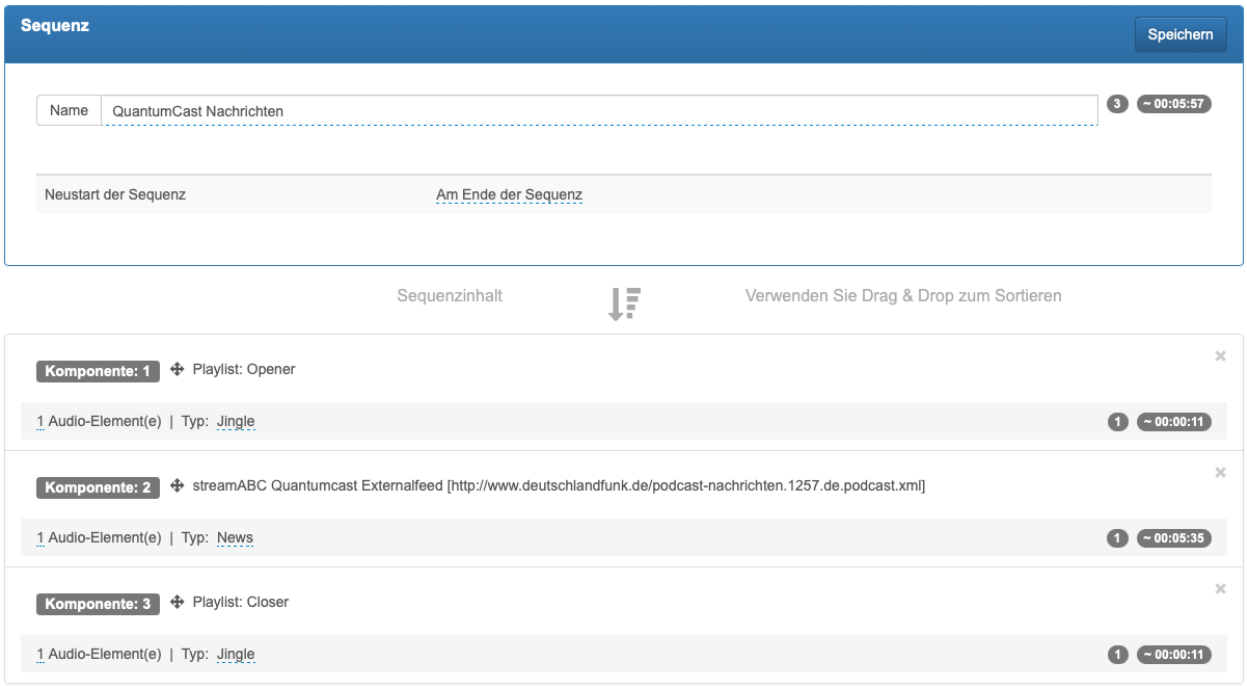
Auswahl der Audioelemente: Wenn man den Programmplan wie oben beschrieben eingerichtet hat, kann man die „Anzahl“ auf „1“ setzen – es wird dann jede „Komponente“ (besteht aus Playlist, Smartblock, Podcast oder RSS-Feed; aus einem oder mehreren Audioelementen) einmal gespielt. Die Reihenfolge sollte auf „Genau wie in der Quelle“ gestellt sein und es ist wichtig, dass sich das System die bereits gespielten Elemente merkt.

Soll das Programm nach Feierabend oder am Wochenende anders klingen als zu den Bürozeiten, können auch mehrere Sequenzen angelegt und zu verschiedenen Zeiten eigeplant werden.

Programminhalte & Plan					Auswahl der Audioelemente				Aktivitätszeitraum			
Typ	Titel	Plan	X =	Gewichtung	Anzahl	Einheit	Reihenfolge	Optionen	Wochentage	Stunden	Start	Ende
ohne	QuantumCast Stundenuhr	Alle X Elemente	0	0	1	Komponente(n)	Genau wie in der Quelle	bereits gespielte Elemente merken	Monday Tuesday Wednesday Thursday Friday	05:00 - 10:00 10:00 - 14:00 14:00 - 18:00	Immer	Nie
ohne	QuantumCast Feierabend	Alle X Elemente	0	0	1	Komponente(n)	Genau wie in der Quelle	bereits gespielte Elemente merken	Monday Tuesday Wednesday Thursday Friday	18:00 - 24:00 0:00 - 1:00 1:00 - 2:00 2:00 - 3:00 3:00 - 4:00 4:00 - 5:00	Immer	Nie
ohne	QuantumCast Wochenende	Alle X Elemente	0	0	1	Komponente(n)	Genau wie in der Quelle	bereits gespielte Elemente merken	Saturday Sunday	00:00 - 24:00	Immer	Nie

39.2 Beiträge inkl. Opener und Closer

Sollen Nachrichten inklusive eines Openers und Closers über die Audalaxy Console eingebunden werden, lässt sich dieses Szenario ebenfalls mit Hilfe einer *Sequenz* umsetzen. Dafür müssen diese drei Elemente in der richtigen Reichenfolge in einer Sequenz abgespeichert werden – Opener und Closer können dabei jeweils als eine Playlist angelegt sein, die Nachrichten müssen über eine dynamische Quelle (Podcast, RSS-Feed) eingebunden werden.



In der Console müssen anschließend noch weitere Einstellungen getroffen werden. Wie beim Einbinden von Stundenuhren können auch hier „Typ“ und „Titel“ ignoriert werden, da diese Informationen automatisch aus dem Sequenz-Editor übernommen werden. Um die Zeit, in der die Nachrichten laufen, genau zu bestimmen, sollte man „Nach X Minuten der Stunde“ auswählen – X=55 bedeutet, dass die Nachrichten fünf vor um beginnen sollen. Unter Anzahl der Komponenten muss man hier zwingend „Alle“ auswählen, damit alle drei Komponenten nacheinander abgespielt werden (Reihenfolge: „Genau wie in der Quelle“).

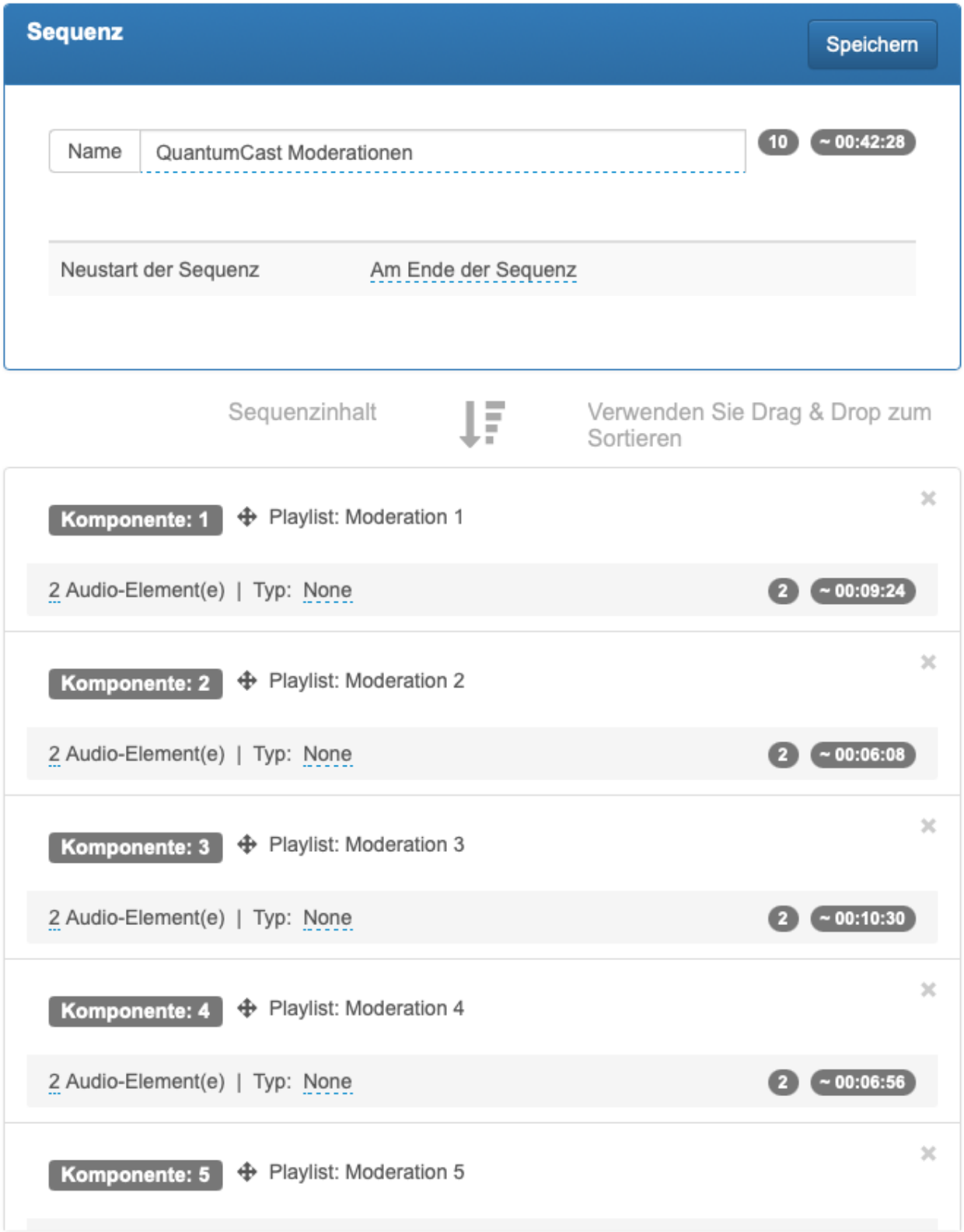
			Programminhalte & Plan					Auswahl der Audioelemente			
	Status	Power	Typ	Titel	Plan	X =	Gewichtung	Anzahl	Einheit	Reihenfolge	Optionen
	active	On	ohne	QuantumCast Nachrichten	Nach X Minuten der Stunde	55	0	Alle	Komponente(n)	Genau wie in der Quelle	bereits gespielte Elemente merken

Zusätzlich könnte man noch den Aktivitätszeitraum (Wochentage, Uhrzeiten) verändern, falls die Nachrichten z.B. nur an Werktagen laufen sollen.

Nach diesem Prinzip lassen sich nicht nur Nachrichten ins Programm integrieren, sondern auch andere Elemente, wie regelmäßige Podcasts, Wetter oder Verkehr.

39.3 Vorproduzierte Moderationen

Manche Kunden wünschen sich in ihren Subchannels moderierte Strecken, um das Programm wie echtes Radio klingen zu lassen. Hierfür kann man mehrere Playlisten anlegen, die jeweils eine Moderation und den anmoderierten Titel enthalten (und ggf. weitere Elemente wie Jingles). Diese Playlisten werden dann in einer *Sequenz* gespeichert. Bei „Audio-Element(e)“ muss man die Anzahl der enthaltenen Elemente angeben, da ja der komplette Inhalt der Komponente (Playlist) gespielt werden soll.



In der Console muss nun noch eingestellt werden, wann die Moderation und der zugehörige Titel gespielt werden sollen – im Beispiel immer nach 30 Minuten einer Stunde. Bei Anzahl der Komponenten muss „1“ ausgewählt werden, damit pro Stunde eben nur eine Komponente der Sequenz abgespielt wird.

			Programminhalte & Plan					Auswahl der Audioelemente			
	Status	Power	Typ	Titel	Plan	X =	Gewichtung	Anzahl	Einheit	Reihenfolge	Optionen
	active	On	ohne	QuantumCast Moderationen	Nach X Minuten der Stunde	30	0	1	Komponente(n)	Genau wie in der Quelle	bereits gespielte Elemente merken

Wenn solch eine Sequenz regelmäßig ins Programm eingeplant wird, laufen also regelmäßig Moderationen. Für die Hörer entsteht so der Eindruck, dass der Channel moderiert wird.

Ähnlich könnte man auch mit Podcast oder aufeinander aufbauenden Geschichten verfahren, die in der richtigen Reihenfolge abgespielt werden sollen, aber von denen in jeder Stunde nur eine Episode laufen soll.

KAPITEL 40

Werbekonfiguration

40.1 Delay einstellen

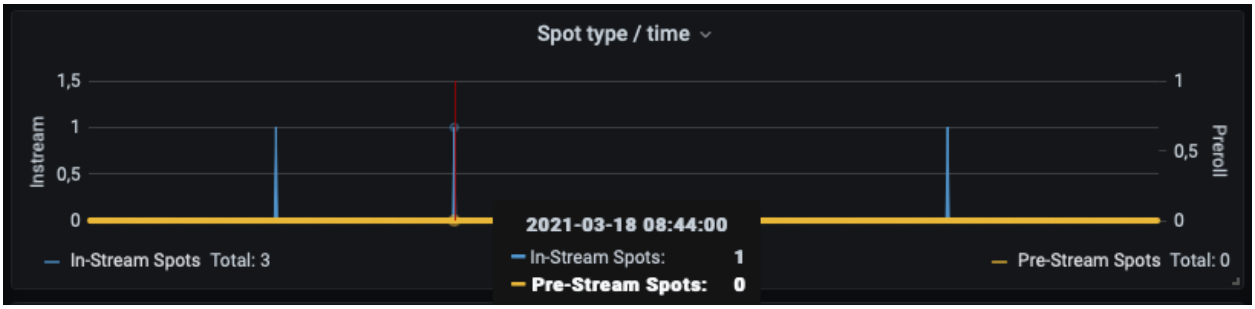
Wird *Werbung in eine externe Audioquelle eingeplant*, kann es passieren, dass der *Werbetrigger* nicht 100-prozentig genau ist. Um das auszugleichen, kann jeder Kunde in der Audalaxy Console selbst den „delay“ anpassen. Dieser Versatz lässt sich recht einfach ermitteln – helfen können dabei Werkzeuge, wie der Streamrecorder, das Grafana-Dashboard und jede beliebige Audiobearbeitungssoftware.

Im Streamrecorder:

Um den Versatz der Werbung im Stream genau messen zu können, muss der Stream erst einmal aufgezeichnet werden. Hierfür kann man den Streamrecorder nutzen. Wie der Streamrecorder funktioniert, erfahren sie *hier*.

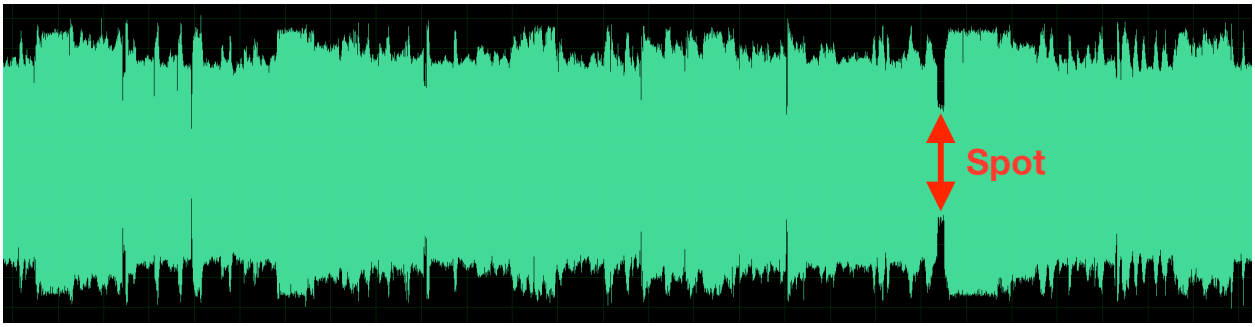
Im Grafana Dashboard:

Damit man den Spot später in der Aufnahme nicht suchen muss, kann man in das Grafana Dashboard „Spot type / time“ schauen. Anhand der blauen Ausschläge erkennt man genau, wann Instream-Werbung ausgespielt wurde. Hält man den Cursor auf eine der Linien, lässt sich die Uhrzeit ablesen – im Beispiel lief der Spot um 8:44 Uhr. Lädt man sich die Aufzeichnung dann in seine Audiobearbeitungssoftware, kann man gezielt diese Stelle analysieren.



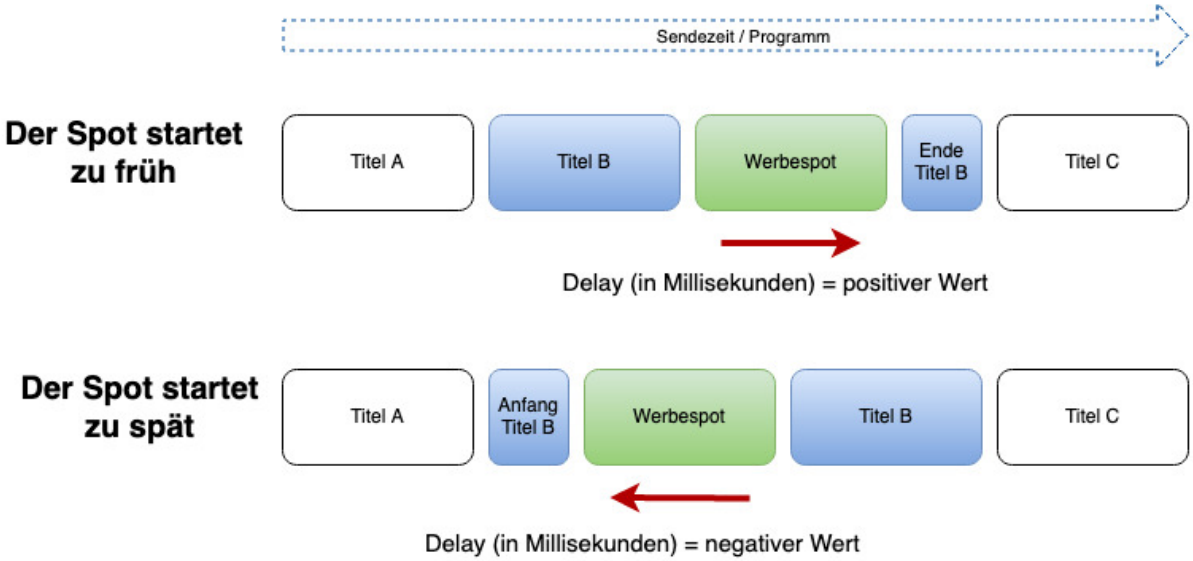
In der Audiobearbeitungssoftware:

In der Audiobearbeitungssoftware erkennt man zusätzlich injizierte Werbung auch am abweichenden Pegel – hier zeigen sich die Spots meist als Einkerbungen.

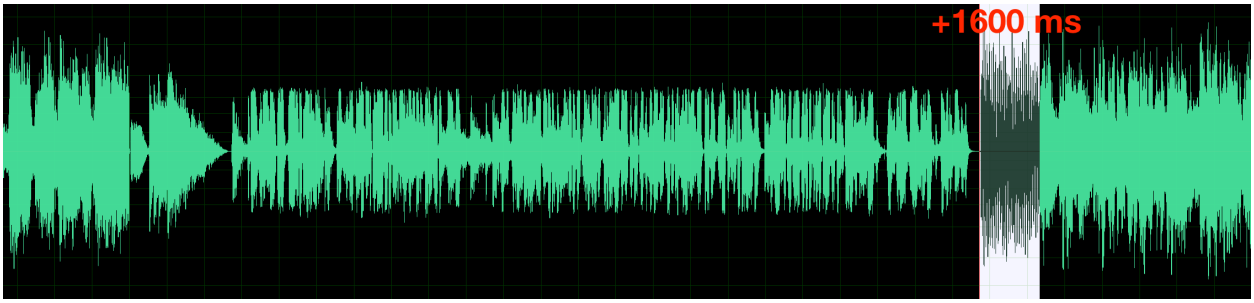


Hat man die richtige Stelle gefunden, muss man herausfinden, ob der Spot zu früh oder zu spät startet. Dafür die Übergänge zur Werbung und zurück in den Stream genau anhören:

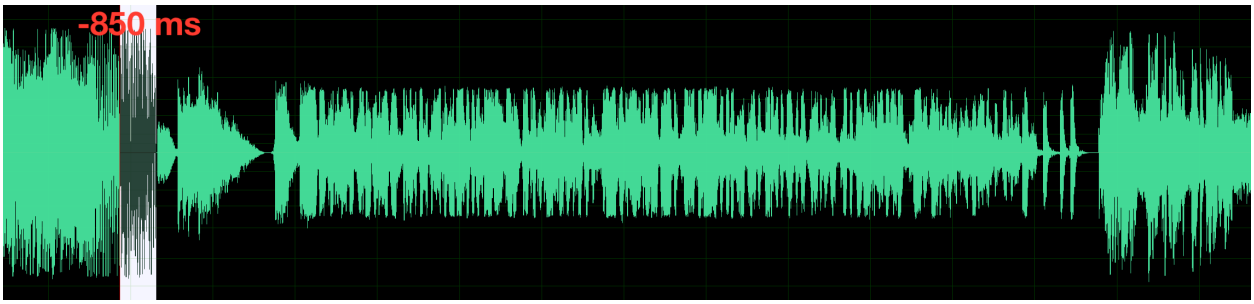
- wird der vorherige Titel unterbrochen, startet der Spot zu früh
- hört man bereits den nächsten Titel, startet der Spot zu spät



Wenn der Spot zu früh startet, misst man den Teil des Titels (in Millisekunden), der nach dem Spot überhängt – der Spot muss um diesen Wert „vor“ geschoben werden (positives Vorzeichen).



Wenn der Spot zu spät startet, misst man den Teil des Titels (in Millisekunden), der vor dem Spot bereits beginnt - der Spot muss um diesen Wert „zurück“ geschoben werden (negatives Vorzeichen).



In der Console:

Die gemessenen Einstellungen können anschließend in die Console übertragen werden.

All default VAST4 parameters

Suchen

Test	Operate	Power	Marketer	Channel	Mount	Roll_Type	Zone_Alias	overlay	flipbit	delay (msec)	maxAds	duration (sec)
	Speichern	On	RMS	QuantumCast Live	/qc-live-mp3-192-8441150	preroll	id0815	not defined	not defined	not defined	not defined	not defined
	Speichern	On	RMS	QuantumCast Live	/qc-live-mp3-192-8441150	midroll	id0816	Off	copyright	-850	not defined	not defined
	Speichern	On	RMS	QuantumCast Live	/qc-live-aacplus-64-4231557	preroll	id0815	not defined	not defined	not defined	not defined	not defined
	Speichern	On	RMS	QuantumCast Live	/qc-live-aacplus-64-4231557	midroll	id0816	Off	copyright	-850	not defined	not defined

KAPITEL 41

Audioquelle

41.1 Was muss man beim Neuanlegen einer Audioquelle beachten?

Sie möchten einen neuen Channel anlegen und mit einem eigenen Audiosignal beliefern? Dann sind folgende Dinge zu beachten:

- Legen Sie eine neue Audioquelle in der Console an (Mehr dazu erfahren Sie *hier*).
- Die konfigurierten Eigenschaften der Audioquelle in der Console (Bitrate, Codec, SR und M/S) müssen mit den Einstellungen in ihrem Encoder übereinstimmen.
- Liefern Sie mit einer möglichst hohen Qualität an.

41.2 In welcher Form können Sie das Audiosignal zuliefern?

Sie können uns ihr Audiosignal gern als MP3 anliefern. Die ideale Audioquelle hat folgende Eigenschaften:

- Codec: MP3
- Bitrate: 192kbps oder größer (konstante Bitrate, CBR)
- Samplerate: 44,1kHz
- Audiokanäle: Stereo

41.3 Sie möchten kein Transcoding und die perfekte Audioquelle direkt anliefern - wie konfiguriert man das?

Das ist ganz einfach. Man muss dazu nur wissen, dass bei gleichen Eigenschaften von Audioquelle und Hörer-Mountpoint kein Transcoding gestartet wird.

1. In der Console unter „*Audioquelle*“ eine neue Audioquelle anlegen. Dabei unbedingt auf die korrekte Konfiguration achten: Bitrate, Codec, SR und M/S.
2. In der Console unter „*Hörer-Mountpoints*“ einen neuen Hörer-Mountpoint erstellen. Dabei die eben angelegte Audioquelle auswählen und bei Bitrate, Codec, SR und M/S die gleichen Einstellungen wie bei der Audioquelle verwenden. Das System erkennt dann automatisch, dass die Eigenschaften von Audioquelle und Hörer-Mountpoint identisch sind. Bei gleichen Eigenschaften von Audioquelle und Hörer-Mountpoint wird kein Transcoding durchgeführt. In der Spalte „Transcoding“ erscheint dann bei diesem Hörermount ein Strich (-).
3. Abschließend nicht vergessen unter „*StreamURLs*“ den neuen Hörermount als Ziel-Mount zu konfigurieren.

KAPITEL 42

Hörer-Mountpoints

42.1 Welchen Zweck hat die Angabe von Bitrate, Codec, Samplingrate und Mono/Stereo?

Die Angabe der Eigenschaften eines Hörer-Mountpoints sind wichtig. Die dort definierte Eigenschaften bestimmen das Ausgabeformat.

Sollten die Eigenschaften der zugewiesenen Audioquelle und Hörer-Mountpoint unterschiedlich sein, dann wird automatisch ein Trancoding gestartet.

Mehr zum Anlegen von Hörer-Mountpoints erfahren Sie *hier*.

KAPITEL 43

Metadaten

43.1 Was muss beachtet werden bei Metadaten und Instream-Werbung?

Wird für die Werbezeit ein Musikbett/Filler im Stream eingeplant, dann muss bei den Metadaten nichts weiter beachtet werden.

Sollte aber für die Werbeeinblendung der Stream angehalten werden, so gilt es folgende Besonderheit zu berücksichtigen. Jedem Hörer werden individuelle Spots mit unterschiedlicher Spieldauer ausgeliefert. Somit verändert sich auch für jeden Hörer individuell der Versatz zum Programmstream und dessen Metadaten. Um weiterhin eine syncrone Metadatenanzeige im Player zu haben, muss der Player die Metadaten aus dem Stream auslesen. Klassiche WLan-Radios haben damit kein Problem. Auch Apps können die Metadaten aus dem Stream direkt auslesen, aber diese Funktion muss speziell aktiviert werden. Aber Webplayer im Browser können das nicht. Für Internet-Browser muss eine spezielle Schnittstelle zum Stremingserver implementiert werden, welche für jeden Hörer individuell die Metadaten ermittelt und überträgt.

Innerhalb der Audalaxy-Infrastruktur kann dafür ein spezieller Playerservice genutzt werden.

KAPITEL 44

PlaylistDesigner

44.1 Wie erstelle ich am schnellsten einen Stream aus vorhandenen MP3-Dateien?

Voraussetzung: Eine Auswahl an MP3-Dateien, einen Zugang zum PlaylistDesigner und ein Internetbrowser.

Drei Schritte:

1. Metadaten der MP3-Dateien aktualisieren und die Titel für die Playlist markieren
2. Upload der Dateien im PlaylistDesigner
3. Neuen Smartblock für Playlist anlegen und markierte Titel der Playlist zuweisen

Im Folgenden jetzt die detaillierte Beschreibung dieser drei Schritte:

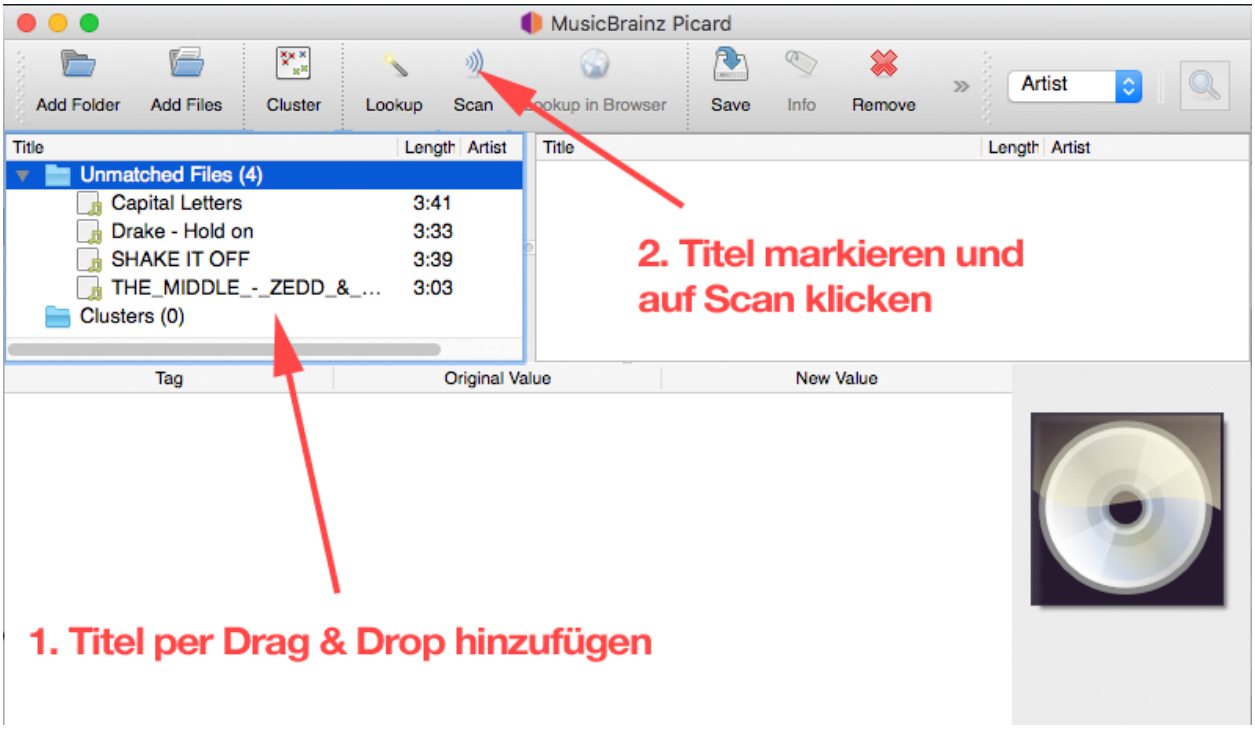
Metadaten der MP3-Dateien aktualisieren und die Titel für die Playlist markieren:

Um später, beim Abspielen der Playlist, Titel und Artist korrekt anzeigen zu können, müssen korrekte Metadaten in den MP3-Dateien vorhanden sein. Realisiert wird das über den ID3-Tag.

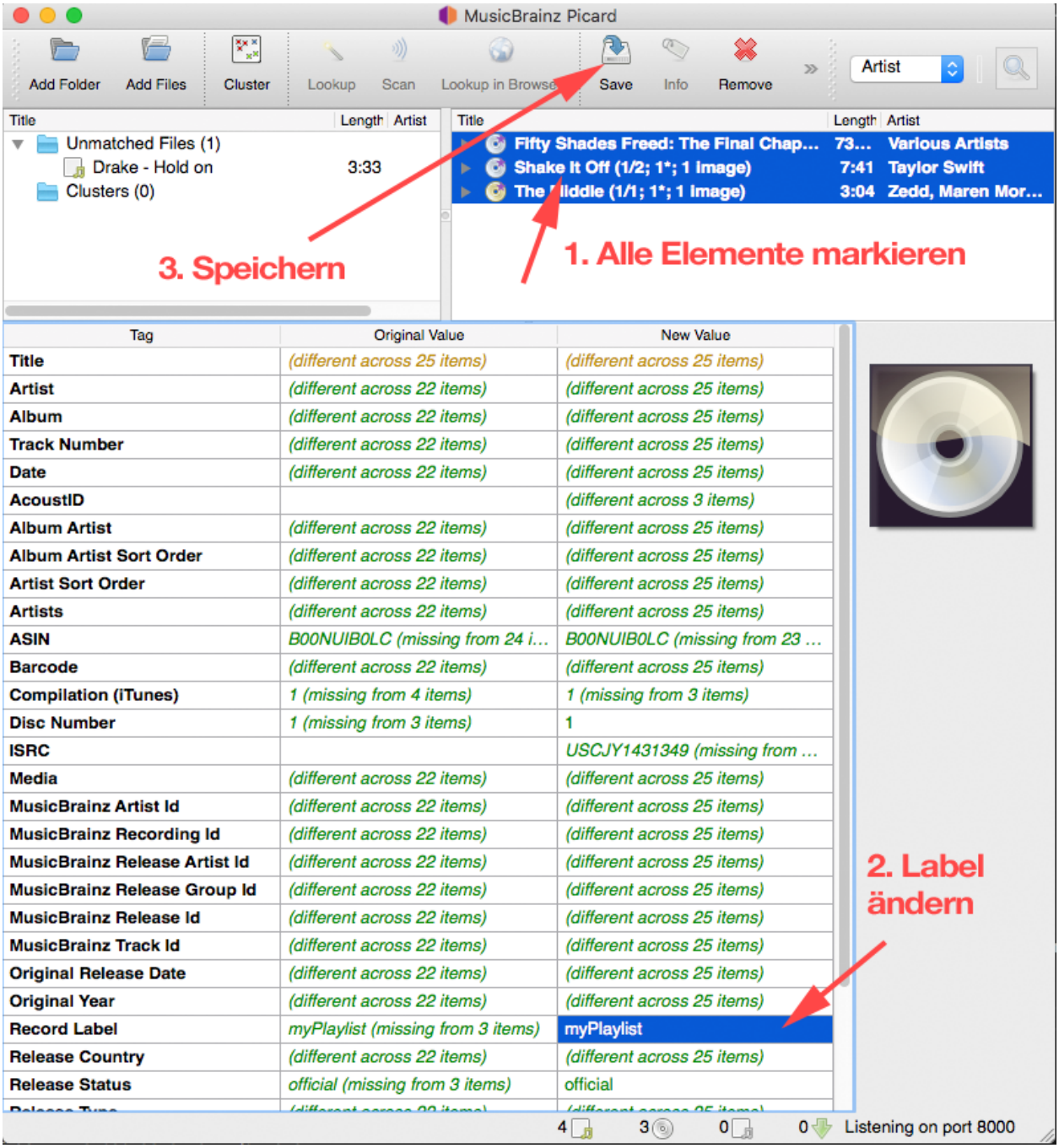
Siehe auch:

ID3-Tag - Wikipedia

Um den ID3-Tag in den MP3-Dateien zu verändern, benötigt man ein kleines Zusatzprogramm. Es gibt im Internet ein große Auswahl an ID3-Tag-Editoren. Wir bevorzugen „MusicBrainz Picard“, weil er automatisch die Titel erkennt und mittels Internetdatenbanken viel Informationen per Mausklick anreichert. Im Internet finden Sie „MusicBrainz Picard“ unter: https://picard.musicbrainz.org/

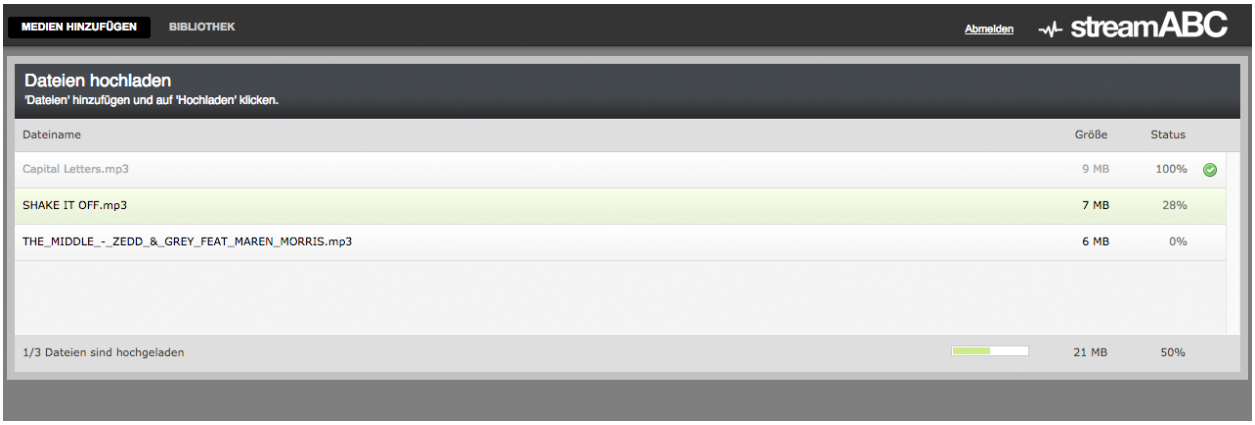


Prinzipiell aber ist der ID3-Tag auch wichtig, um MP3-Dateien für Playlisten zu markieren. Im PlaylistDesigner kann man Titel einer Playlist automatisch zuordnen lassen, wenn sie einem bestimmten Kriterium entsprechen, z.B. einem Label. Ziel in diesem Beispiel ist es, das Label vorab einheitlich für alle MP3-Dateien zu benennen, um dann im PlaylistDesigner über das Label-Kriterium die Playlist generieren zu lassen. Das ist der schnellste Weg eine Playlist aus vorhandenen MP3-Dateien zu erstellen.



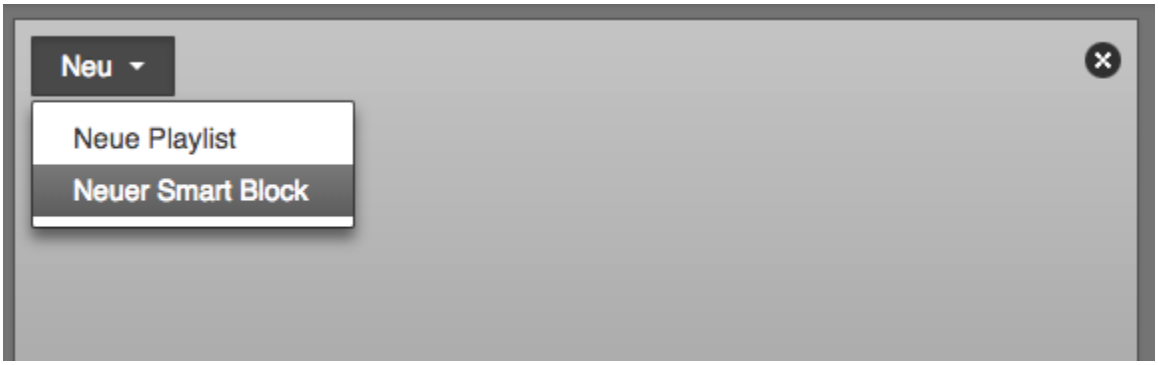
Upload der Dateien im PlaylistDesigner:

Um Ihrer Bibliothek weitere Audio-Elemente hinzuzufügen, klicken Sie auf „Medien hinzufügen“. Dann können Sie die Dateien hochladen.

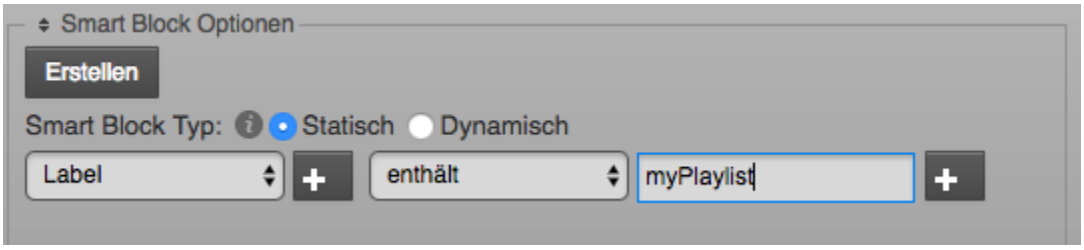


Neuen Smartblock für Playlist anlegen und markierte Titel der Playlist zuweisen:

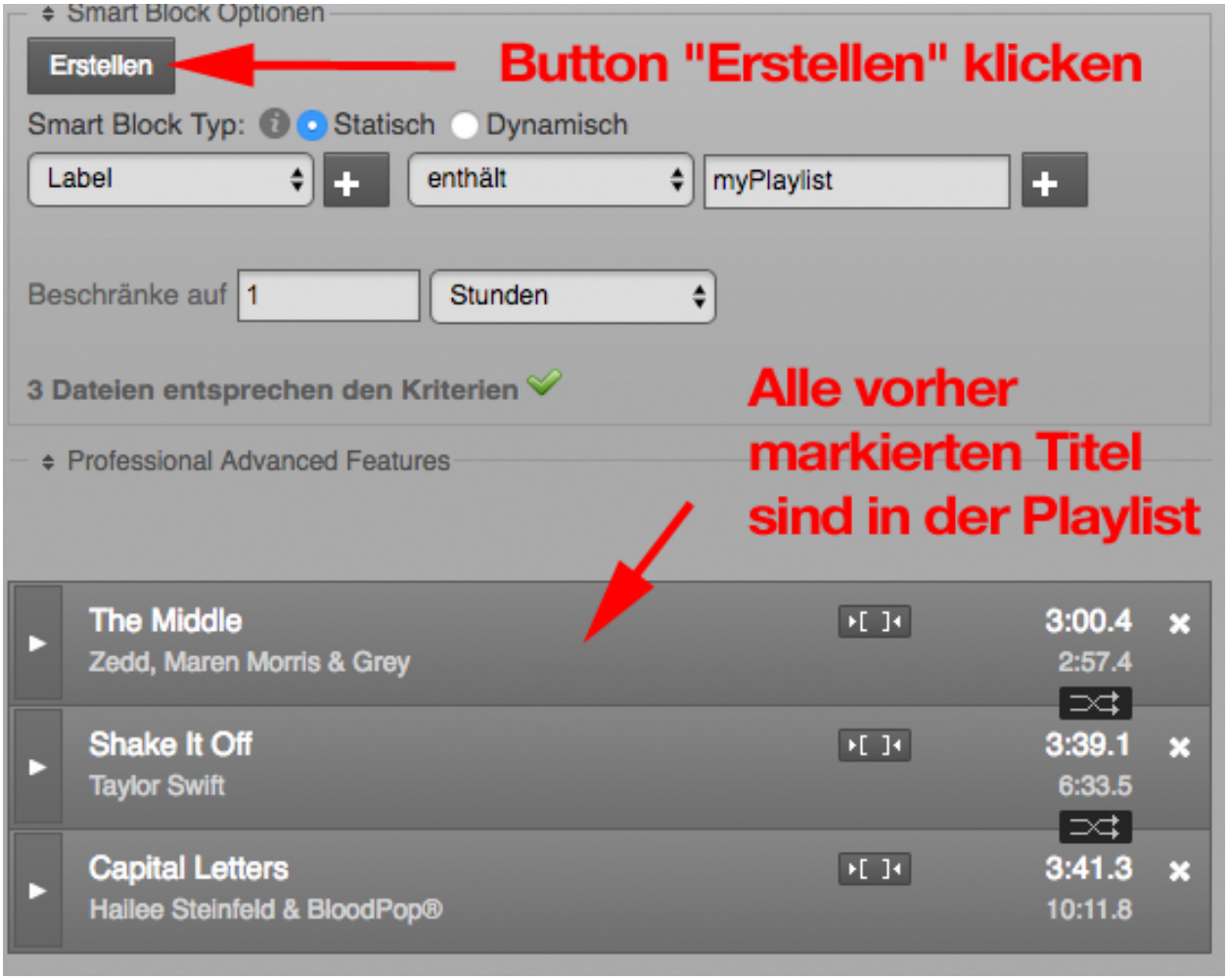
Auf den Button „Medienordner“ klicken



Dann auf „Neu“ und „Neuer Smartblock“ klicken



„Kriterien“ und „Attribut“ ändern und auf den Button „Erstellen“ klicken.

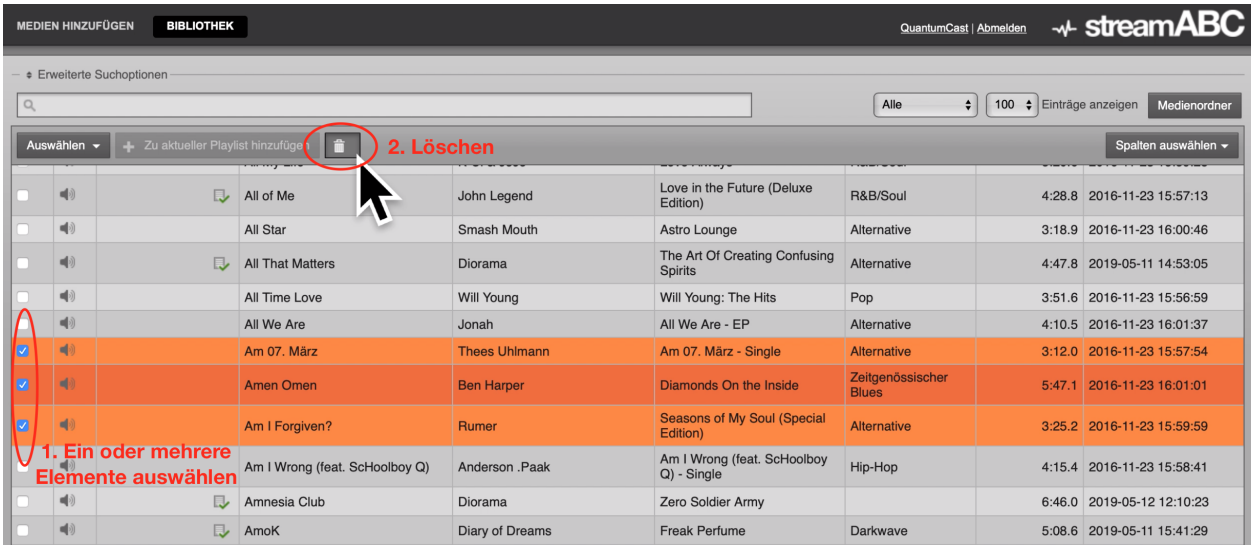


Die Playlist aus vorhandenen MP3-Dateien ist fertig. Der Audiostream kann anschließend mit einem Klick in der Console aktiviert werden.

44.2 Wie lösche ich Dateien im PlaylisteDesigner?

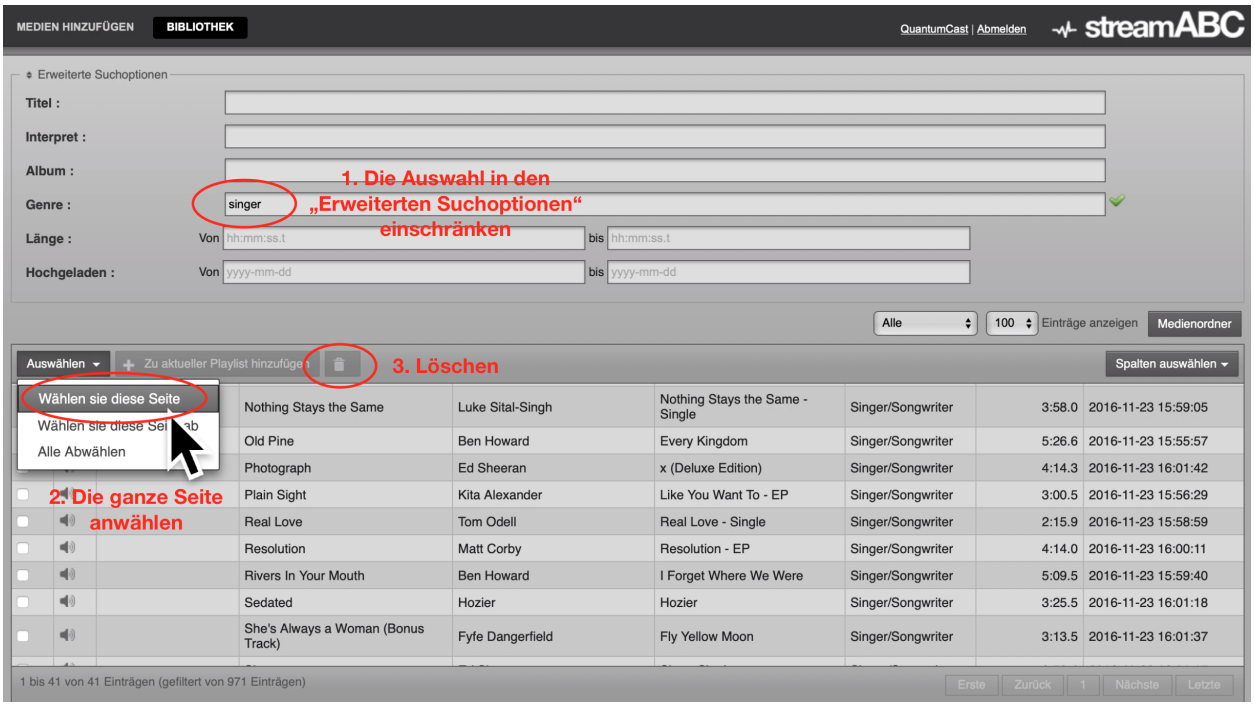
Eine oder mehrere Dateien löschen:

1. Wählen Sie in der Bibliothek ein oder mehrere Elemente aus
2. Klicken Sie auf den Lösch-Button und bestätigen Sie den Vorgang



Viele Dateien auf einmal löschen:

1. Gehen Sie in „Erweiterte Suchoptionen“ und grenzen Sie die angezeigten Ergebnisse entsprechend Ihrer Lösch-Wünsche ein
2. Bei „Auswählen“ die ganze Seite anwählen, um möglichst viele Dateien auf einmal zu markieren
3. Löschen
4. Wollen sie nicht alle markierten Datein löschen, ist es möglich einzelne Elemente abzuwählen - dazu einfach das Häkchen entfernen



Siehe auch:

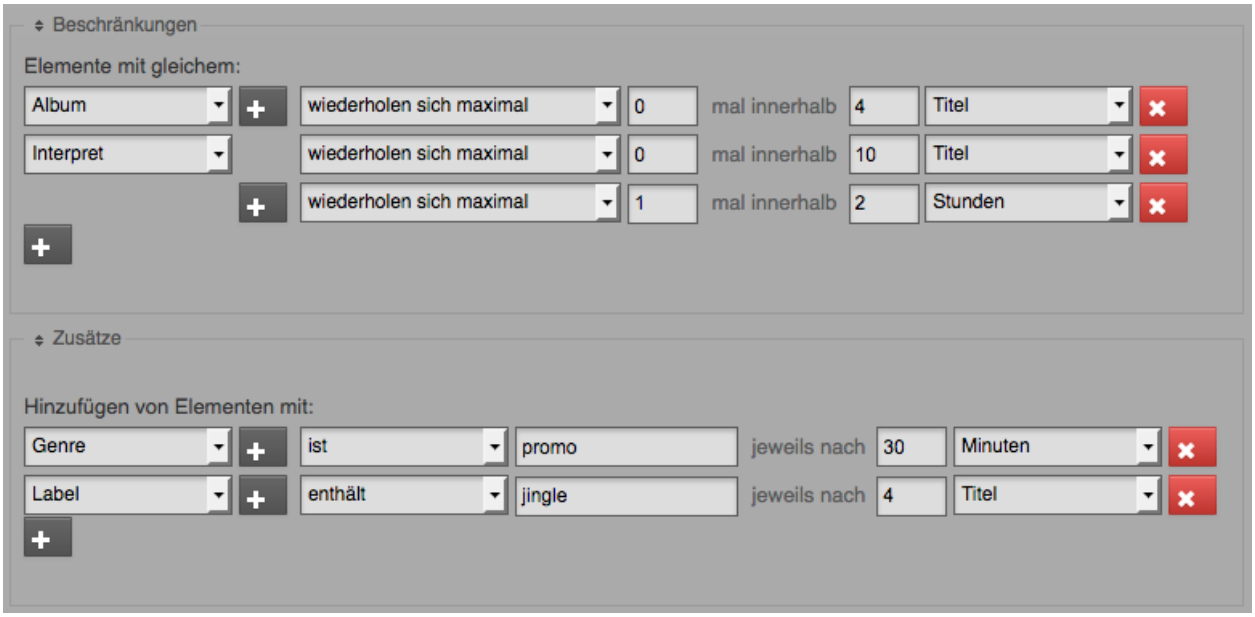
Video-Tutorial „Elemente im PlaylistDesigner löschen“

44.3 Wie kann man Beschränkungen und Zusätze festlegen?

Es ist möglich zusätzliche Regeln zu definieren, um die Playlist eines Streams weiter im Detail zu individualisieren. Innerhalb der Konfiguration eines Smartblocks können Sie Beschränkungen und Zusätze definieren.

Mit Hilfe von „Beschränkungen“ regeln Sie, wie oft z.B. der gleiche Interpret oder Songs aus dem gleichen Album im Stream zu hören sein dürfen. Sie können damit sehr einfach Wiederholungen verhindern.

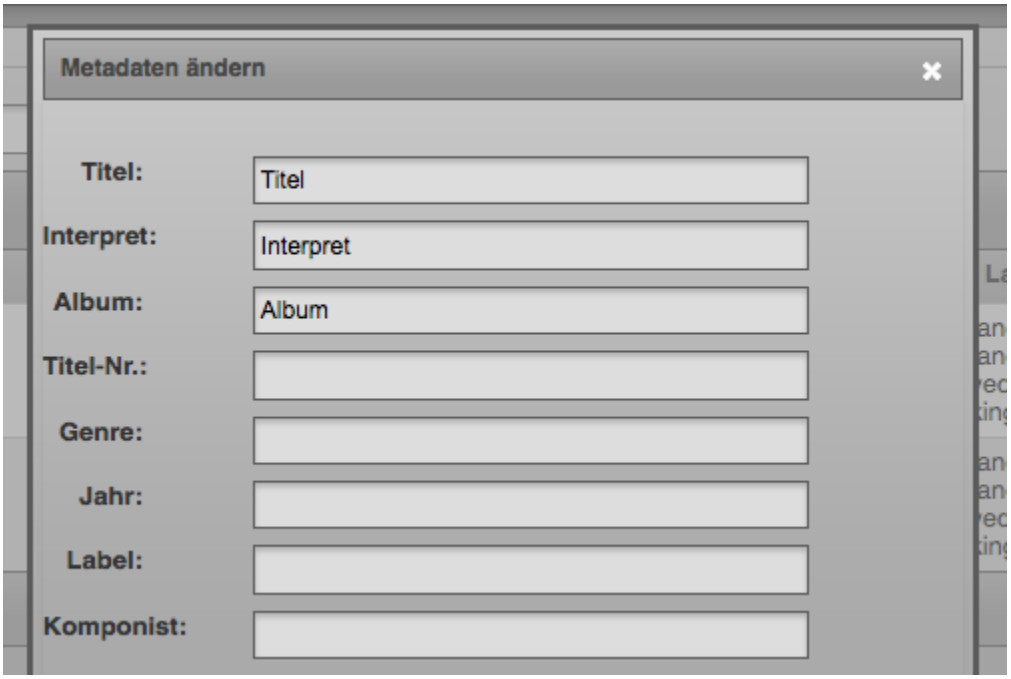
Im Bereich „Zusätze“ können Sie sehr genau einstellen, in welcher Regelmäßigkeit z.B. Jingles oder Promos im Stream laufen sollen. Aber auch das regelmäßige Spielen eines zufälligen Songs aus einem Album lässt sich mit dieser Funktion umsetzen.



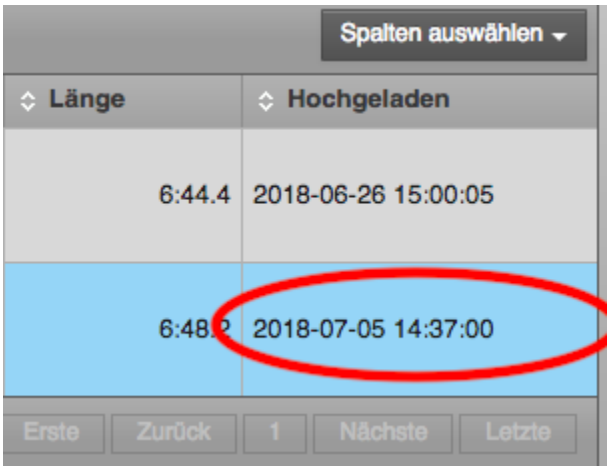
44.4 Wie behandelt der PlaylistDesigner Duplikate? Werden hochgeladene Titel überschrieben?

Der Playlistdesigner erkennt einen hochgeladenen Titel als bereits in der Datenbank vorhanden und überschreibt diesen, wenn folgende Kriterien erfüllt sind:

Titel, Artist und Album sind im ID3-Tag identisch und der Titel wurde vom selben Nutzer hochgeladen.



Wenn also lediglich der Name der Datei geändert wird, so wird das System den Titel im Zweifelsfall einfach überschreiben. Dies erkennt man mit Sicherheit anhand des Tabelleneintrags „Hochgeladen“. Dort wird beim überschrieben Titel das neuere Hochladedatum eingetragen.



Um einen Titel also in die Datenbank zu schreiben obwohl er eigentlich bereits vorhanden ist, muss mindestens einer der o.g. ID3-Tags geändert werden oder der Titel von einem anderen Nutzer hochgeladen werden.

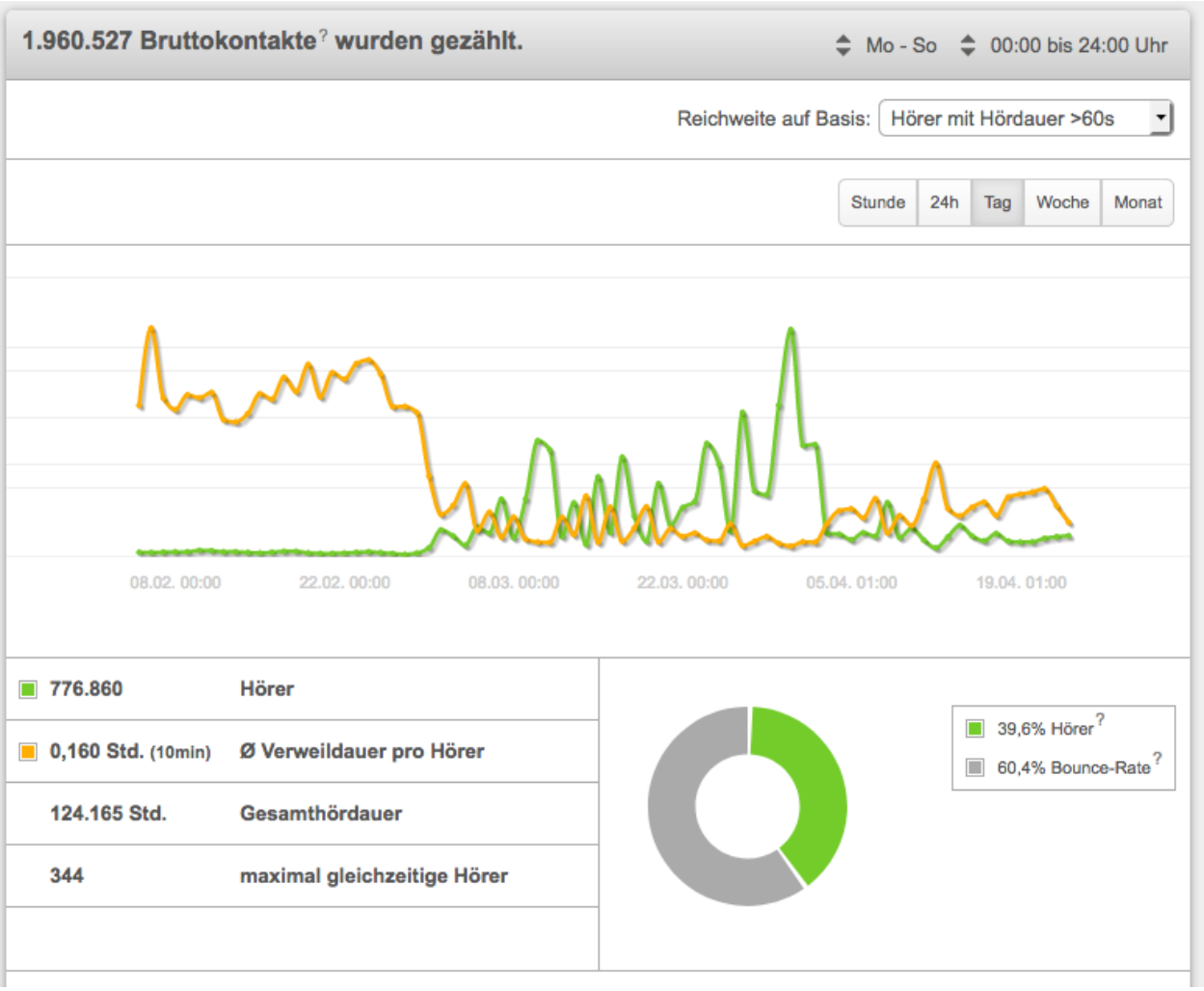
KAPITEL 45

Streamwatch

45.1 Was sind mögliche Ursachen für einen plötzlichen sprunghaften Anstieg der Sessions?

Gibt es einen plötzlichen sprunghaften Anstieg der Zugriffe auf einen Stream, so stellt sich zunächst die Frage, ob eine technische Fehlfunktion vorliegt oder ob der Anstieg einen regulären Zuwachs der Zugriffe darstellt.

Dazu ist es wichtig Folgendes zu wissen: Prinzipiell hat jeder die Möglichkeit des Zugriffs auf die Streams eines Channels. Dies ist so gewollt und auch notwendig für die digitale Verbreitung. Die Dauer eines Zugriffes wird dabei nicht vorgeschrieben und kann sehr variieren. So kann es bspw. auch vorkommen, dass Verbindungen sehr gehäuft auftreten und die Verweildauer dabei sehr kurz ist. Im Streamwatch lässt sich dies über die Anzeige der Hörer bei gleichzeitiger Betrachtung der durchschnittlichen Verweildauer pro Hörer prüfen.

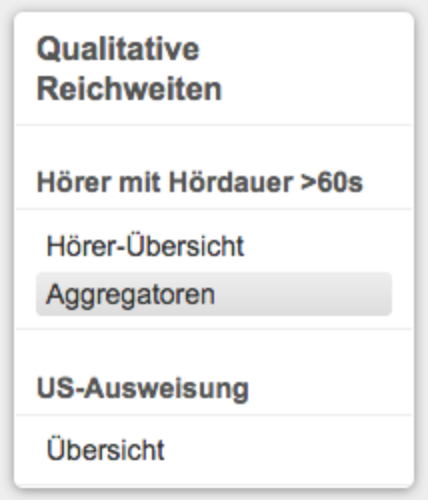


In dieser Grafik sinkt die durchschnittlichen Verweildauer pro Hörer ab einem gewissen Zeitpunkt und die Sessions steigen an. Die Gründe für ein solches Phänomen können sehr unterschiedlich sein. Nachfolgend ein paar Beispiele:

- bestimmte Player / Clients / Devices können einen Fehler aufweisen, trennen die Verbindung zum Stream und bauen eine neue Verbindung auf
- Eine App (auch Drittanbieter-App) trennt die Verbindung zum Stream und baut permanent eine neue Verbindung auf
- Ein einzelner User nutzt eine App zum Abspielen des Streams, bei der bei vollem Speicher auf dem mobilen Endgerät ein Verbindungsabbruch stattfindet. Auch hier wird möglicherweise permanent eine neue Verbindung hergestellt. Es handelt sich dabei um eine klassische Fehlfunktion der App
- Eine Firewall trennt immer wieder die Verbindung zu einem Stream und baut anschließend eine neue Verbindung auf
- Es gibt einen Aggregator bei dem bspw. ein Banner geschaltet ist, der die User zum Anklicken animiert, wobei der User dann aber einfach weiter im Netz surft und die Verbindung zum Stream ausläuft

Prinzipiell kann bei einer kleinen Anzahl Hörer auf dem Stream auch ein einziger User die Statistik immens verfälschen. Dieser Umstand sollte nicht unterschätzt werden.

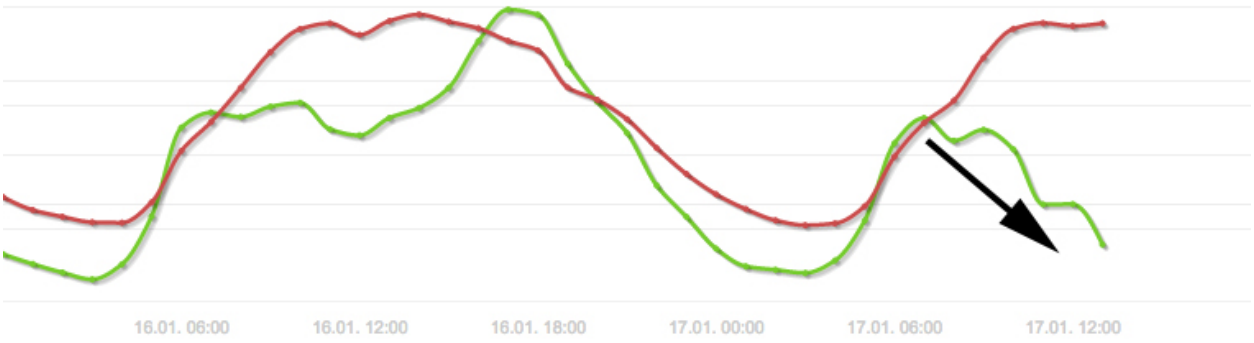
Ein Indiz darüber, woher die kurzen, häufigen Zugriffe stammen, bietet die Betrachtung der Aggregatorenliste im Streamwatch. Dort finden sich häufig einer oder mehrere Aggregatoren, bei denen die Verweildauer im Verhältnis zu anderen Aggregatoren signifikant geringer ausfällt. Dort könnte ein Ansatz zur weiteren Analyse liegen.



Die genaue Analyse und Ursachenfindung, bspw. mit Auswertung der IP-Adressen, bei denen die Verbindung besonders kurz ausfällt und häufig neu aufgebaut wird, ist ein aufwendiger manueller Prozess und kann gesondert bei uns beauftragt werden.

Nutzen Sie dafür bitte unseren Support & Helpdesk. Dort können Sie eine genaue Analyse beauftragen. Wir bearbeiten Ihr Ticket dann schnellstmöglich.

45.2 Gibt es ein Problem, wenn die aktuellen Hörersessions der letzten Stunden eingebrochen sind?



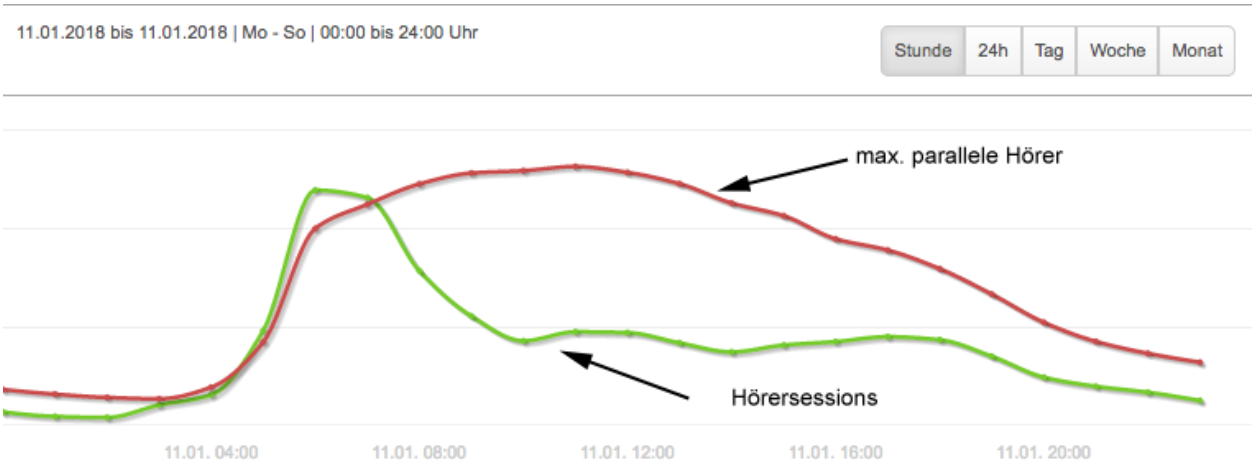
Wenn nur die letzten Stunden der akt. Hörersessions einbrechen, aber sonst alles normal aussieht, dann gibt es kein Problem. Das ist normal.

Man muss dazu wissen, dass eine Hörersession erst dann gezählt und angezeigt wird, wenn der Hörer die Verbindung beendet hat. Die Daten der Hörersession werden dann der Stunde des Streamstarts zugezählt.

Ein Beispiel dazu: Ein Hörer schaltet morgens um 8:00 Uhr den Stream ein, und nachmittags um 14:00 Uhr wieder ab. Erst nach Ende das Streams, also nach 14:00 Uhr werden die Daten zu dieser Hörersession verarbeitet, und die Kurve wächst etwas an. Ich kann also die Daten des Hörers nicht schon um 12:00 Uhr sehen.

Somit ist es normal, dass umso näher man der aktuellen Zeit in der Grafik kommt, desto mehr geht die Kurve nach unten. **Die Hörerkurve wächst mit der Zeit nach oben.** Im Extremfall kann es Hörersessions geben, welche mehrere Tage lang andauern. Dann kann auch die Anzahl der Hörersessions von vor Tage noch leicht anwachsen.

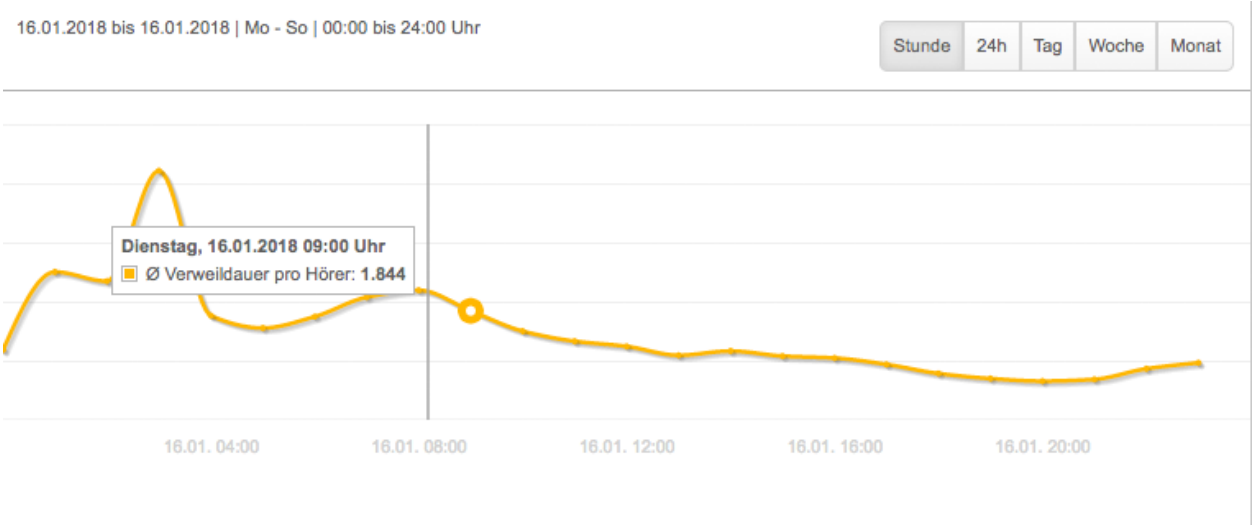
45.3 Wie ist es möglich, dass es mehr „max. parallele Hörer“ in einer Stunde gibt als Hörersessions?



Jede Hörersession wird nur einmal gezählt und der Stunde des Streamstarts zugewiesen. Die Daten für parallele Hörer werden anders ermittelt und gezählt. Um die Anzahl der max. parallelen Hörer zu bekommen schaut ein Sensor permanent auf die Anzahl der gerade verbundenen Hörer. Der Maximalwert der Stunde wird in der roten Linie angezeigt.

Ein Beispiel aus der Grafik: Alle Hörer, die zwischen 6:00 und 7:00 Uhr den Stream einschalten, werden in der grünen Linie am höchsten Punkt angezeigt. Viele Hörer hörten den Stream nur kurz und zu unterschiedlichen Zeiten in der 6-7-Uhr-Stunde. Dadurch gab es überdurchschnittlich viele Hörersessions in der Stunde. Die Anzahl der gleichzeitig verbundenen Hörer stieg erst nach und nach an, weil immer wieder Hörersession beendet worden. Und es ist nur der höchste Wert in der Kurve „max. parallele Hörer“ dokumentiert. In der 9-10-Uhr-Stunde verhält es sich umgekehrt. Viele Hörer hörten den Stream über mehrere Stunden, werden aber nur in der 9-10-Uhr-Stunde bei Hörersessions einmal gezählt. Der Sensor für die Ermittlung der parallelen Hörer registriert auch in den Folgestunden die Hörer mit Streamstart aus der 9-10-Uhr-Stunde, solange bis diese Hörer abschalten. Somit ist es normal, dass max. parallelen Hörer deutlich höher sind als die Hörerseesion der Stunde.

45.4 Was bedeutet „Ø Verweildauer pro Hörer“?



Die durchschnittliche Hördauer in Stunden für jeden Hörer, mit einer Hördauer von mindestens einer Minute, innerhalb des definierten Zeitraumes. Dieser Wert wird berechnet: Gesamthördauer geteilt durch die Anzahl der Hörersessions des definierten Zeitraumes.

Ein Beispiel aus der Grafik: Die Verweildauer wird in Stunden angegeben. In diesem Beispiel beträgt der Wert 1.844 in der 9:00 Uhr-Stunde. Das heißt, dass von 9:00 Uhr bis 10:00 Uhr ein Hörer im Durchschnitt eine Hördauer von 1,844 Stunden hatte. 1,844 Stunden = 110 Minuten und 38 Sekunden.

45.5 Was bedeutet „Hörer mit Hördauer >60s“?

„Hörer mit Hördauer >60s“ bedeutet, dass nur Streamingsessions gezählt werden, welche mindestens 60 Sekunden lang den Stream gehalten haben. Ohne schnick Schnack … keine unique User. Kein Zusammenzählen von mehreren Sessions.

45.6 Wie ermittelt man die Anzahl unterschiedlicher Hörer (Unique User / Hörer)?

Gleich vorab die entscheidende Information: Es ist nicht einfach so möglich beim öffentlichen Audiostreaming die Anzahl der unterschiedlichen Hörer zur ermitteln. Um die Anzahl der unterschiedlichen Hörer zählen zu können, müsste es möglich sein, einen wiederkehrenden Hörer zu erkennen. Das ist aber nur möglich, wenn man jedem Hörer eine eigene ID geben kann, die jedes Mal über die StreamURL mit übergeben wird. Es gibt aber keine Cookies in der Audiostreaming-Welt. Cookies gibt es nur im Browser. Audiostreams aber kann man nicht nur mit Web-Browsern hören, sondern auch mit alten WLAN-Radios, Sonos und anderen Playern. Um den Unique User zu ermitteln, benötigt es deswegen außergewöhnlichen Entwickler-Aufwand.

Es gibt die Möglichkeit der Übergabe der Unique UserID bzw. Listenerid über die StreamURL.

Siehe auch:

Schema StreamURLs und *eindeutige Hörer-ID*

45.7 Was bedeutet es, wenn der Anteil der Bruttokontakte stark steigt, aber die Anzahl der Hörersessions >60 Sekunden gleichbleibend ist?

Aus Sicht eines Programmanbieters kann man dieses Szenario getrost ignorieren. Denn die Anzahl der Bruttokontakte ist nicht aktiv steuerbar. Ein Problem liegt NICHT vor, wenn die Daten der Hörersessions >60 Sekunden gleichbleibend sind.

Hintergrundwissen zu Bruttokontakte:

> Zum einen bildet dieser Wert diese Hörer ab, welche nur kurz das Programm hören (Verbindungen unter 60 Sekunden). Zum andern aber spielt die natürliche technische Architektur des Internets hier eine nicht unerhebliche Rolle. Eine unkontrollierbare Vielzahl an Robots & Spider sind im Internet unterwegs, z.B. Suchmaschinen wie Google, Bing, etc., welche nur kurze Verbindungen/HTTP-Requests mit dem Stream aufbauen. Auch moderne HTML5-Browser und diverse Player erzeugen automatisch schon beim Aufruf, im Hintergrund ohne das etwas zu hören ist, eine oder mehrere kurze erfolgreiche Verbindungen mit dem Stream. Grund dafür ist meist eine nicht beeinflussbare technische Routine, welche überprüft, ob der Stream überhaupt verfügbar ist.
>
> Grundsätzlich lässt sich sagen: die Anzahl der Bruttokontakte (Verbindungen unter 60 Sekunden) ist kaum beeinflussbar und lässt KEINEN Rückschluss auf die Qualität des Programmes oder der Technik zu. Ein Problem liegt NICHT vor, wenn die Daten der Hörersessions >60 Sekunden gleichbleibend sind.

KAPITEL 46

Werbung

46.1 Wie kann ich das Capping für Preroll-Spots beeinflussen?

Für ein korrektes Capping muss der Ad-Server den Hörer zuverlässig wiedererkennen können. Nur dann kann er das Ausspielen der Spots über die Hörersession beeinflussen. Standardmäßig erzeugt unser Streamingsystem einen Hash-Wert über verschiedene Parameter der Verbindung wie IP-Adresse, User-Agent, Referrer usw. Da viele Clients jedoch auch aus Datenschutzgründen nur wenige Daten senden und die IP-Adresse in größeren Netzen nicht mehrfach verwendet wird, ist dieser Hash-Wert für korrektes Capping meist nicht ausreichend.

Die Player als Website oder App haben meist mehr Möglichkeiten, den Hörer individuell zu identifizieren. So kann im Player ein Cookie verwendet werden oder in Apps eine eindeutige Gerätekennung. Die Hörer-ID kann ein alphanumerischer Wert sein. Sonderzeichen müssen URL-codiert werden. Diese eindeutige Hörer-ID kann über die StreamURL als PATH-Parameter oder GET-Parameter übergeben werden:

Als Path-Parameter: http://domain/programm/format/aggregator/hoerer-id

Als GET-Parameter: http://domain/programm/format/?sabcsid=hoerer-id

Die Hörer-ID wird dann vom Streamingsystem bei Ad-Requests automatisch an den Ad-Server weitergeleitet.

46.2 Warum läuft die Werbung im Stream während der Musik oder der Nachrichten?

Es gibt zwei mögliche Szenarien:

1. Alle Hörer haben das gleiche Problem:
2. Es gibt nur vereinzelte Hinweise von Hörern:

Zu 1.) Wenn alle Hörer das gleiche Problem haben, dann wird die Instream-Werbung falsch getriggert. Um das Problem zu beheben, müssen die Werbeauslöser überprüft und angepasst werden. Weitere Information dazu unter: Wie wird In-Stream Audio Ad ausgelöst?

Zu 2.) Sollte es vereinzelte Hinweise von Hörern geben, oder das Problem scheinbar immer mal wiederauftauchen, aber nicht reproduzierbar sein, dann ist die Ursache ziemlich sicher ein Verbindungsproblem beim Hörer. Beim Verbindungsabbruch des Hörers wird der Stream sofort neu verbunden. Aber mit Neuverbindung wird dann ein Prerollspot ausgespielt. Für den Hörer hört es sich dann so an, als ob eine Werbung mitten im Song läuft. Um das Problem zu beheben, muss entweder die Ursache des Verbindungsabbruchs gefunden und behoben werden. Oder der Player/die App sollte lernen, bei einer automatischen Neuverbindung den Prerollspot zu unterdrücken. Die Ursache für einzelne Verbindungsabbrüche zu finden, ist meist nicht einfach und häufig gar nicht möglich. Am Einfachsten ist es den Prerollspot durch die App zu unterdrücken, wenn der Stream ungeplant verloren geht.

KAPITEL 47

Index

- genindex

Bei weiteren Fragen bitte ein Ticket öffnen:

Besuchen Sie unsere Unternehmens-Website:

Stichwortverzeichnis

A

Aggregatoren, 98
Audioquelle, 31

B

Bruttokontakte, 158

C

Capping, 159

D

Dashboard, 105, 113, 116
Delay, 48, 92
Delay einstellen, 135
Dynamischer Programmplan, 24

F

Flipbit, 48, 92

H

Hörer-Mountpoints, 35
Hörerspitzen, 13

M

ma IP Audio, 49
Metaflow, 41
Midroll-Spot, 48, 75

O

Overlay, 48, 92

P

Passwort ändern, 11
PlaylistDesigner, 143
Playlists, 61
Podcasts, 53
Preroll-Spot, 75

S

Sequenzen, 67
Streamcontrol, 44
Streamrecorder, 119, 122
StreamURL, 39, 98
StreamURL-Domain, 102
StreamURL-Generator, 100

U

User Management, 8

V

VAST 4.0, 80

W

Werbe-Trigger, 78