



# Screenwriter

Versión 2.3.0

## Manual de usuario



---

# Índice

<b>Figuras .....</b>	<b>vii</b>
<b>Abreviaturas .....</b>	<b>xi</b>
<b>Capítulo 1: Introducción .....</b>	<b>1</b>
1.1. Cómo empezar .....	2
1.1.1. Cómo utilizar este documento .....	2
1.1.2. Descripción general de las funciones .....	2
1.1.3. Descripción general de los conceptos clave .....	3
1.1.4. Acceso a Screenwriter .....	7
1.2. Interfaz general de usuario .....	9
1.2.1. Barra de encabezado .....	10
1.2.2. Opciones de menú .....	10
1.2.3. Barra de pantalla .....	12
1.3. Chat .....	13
<b>Capítulo 2: Gestión de pantallas .....</b>	<b>15</b>
2.1. Información general de la pantalla .....	16
2.1.1. Estado del proyector .....	17
2.2. Información detallada de la pantalla .....	18
2.3. Reproducción .....	20
2.3.1. Información de reproducción .....	21
2.3.2. Utilizar los controles de reproducción .....	21
2.3.3. Cambiar al modo de programación .....	21
2.3.4. Cargar listas de reproducción .....	21
2.3.5. Expulsar listas de reproducción .....	22
2.3.6. Mostrar detalles generales .....	22
2.3.7. Mostrar órdenes rápidas .....	22
2.3.8. Mostrar más detalles .....	22
2.3.9. Mostrar detalles del proyector .....	22

<b>Capítulo 3: Gestión de contenidos .....</b>	<b>23</b>
3.1. Contenidos .....	24
3.1.1. Ver contenidos almacenados.....	24
3.1.2. Interpretar los iconos de candado en la página de contenidos.....	26
3.1.3. Ver detalles del contenido .....	26
3.1.4. Filtrar contenidos.....	27
3.1.5. Eliminar contenidos.....	27
3.1.6. Transferir contenidos .....	27
3.1.7. Ingestar contenidos .....	28
3.1.8. Analizar contenido en dispositivos .....	29
3.1.9. Cargar KDM.....	30
3.1.10. Eliminar de deadlist.....	31
3.1.11. Forzar la nueva carga de KDM .....	32
3.2. Estado de la transferencia.....	34
3.3. Listas de reproducción.....	36
3.3.1. Ver detalles de las listas de reproducción .....	36
3.3.2. Crear listas de reproducción .....	37
3.3.3. Eliminar listas de reproducción .....	38
3.3.4. Transferir listas de reproducción.....	39
3.3.5. Descargar información sobre listas de reproducción .....	40
3.4. Títulos.....	41
3.4.1. Vista previa .....	41
3.4.2. Página de títulos .....	42
3.4.3. Ver detalles de los títulos.....	42
3.4.4. Crear títulos.....	43
3.4.5. Editar títulos .....	44
3.4.6. Emparejar títulos.....	44
3.4.7. Fusionar títulos .....	46
3.4.8. Eliminar títulos .....	47
3.5. Paquetes .....	48
3.5.1. Vista previa .....	48
3.5.2. Metadatos de los paquetes.....	49
3.5.3. Página de paquetes .....	50
3.5.4. Ver detalles del paquete .....	50

3.5.5. Crear un paquete básico .....	51
3.5.6. Edición de paquetes en masa .....	52
3.5.7. Eliminar paquetes .....	53
3.5.8. Cargar paquetes .....	53
3.5.9. Añadir paquetes a una lista de reproducción .....	54
3.5.10. Combinación dinámica de paquetes .....	55
3.5.11. Crear paquetes para combinación dinámica .....	56
3.6. Paquetes de macros y marcadores de posición de paquetes de macros .....	58
3.6.1. Vista previa .....	58
3.6.2. Marcadores de posición de paquetes de macros predeterminados .....	59
3.6.3. Método .....	60
3.6.4. Automatización .....	60
3.7. Plantillas .....	62
3.7.1. Vista previa .....	62
3.7.2. Página de plantillas .....	63
3.7.3. Crear plantillas .....	63
3.7.4. Editar plantillas .....	65
3.7.5. Eliminar plantillas .....	65
<b>Capítulo 4: Gestión de programaciones .....</b>	<b>67</b>
4.1. Programador .....	68
4.1.1. Proyecciones programadas .....	68
4.1.2. Utilizar los controles de programación .....	70
4.1.3. Deshacer cambios de programación .....	70
4.1.4. Guardar cambios en la programación .....	71
4.2. Punto de venta .....	72
4.2.1. Vista previa .....	72
4.2.2. Página de POS .....	73
4.2.3. Informes de sincronización de POS .....	74
4.2.4. Asignar manualmente una lista de reproducción a una sesión de POS .....	75
4.2.5. Asignar automáticamente una lista de reproducción a una sesión de POS .....	75
4.2.6. Gestionar las sesiones y clasificaciones de POS .....	76
4.3. Combinación dinámica de paquetes y programación a través de POS .....	78
4.3.1. Resumen de la combinación dinámica de paquetes .....	83

<b>Capítulo 5: Realización de informes .....</b>	<b>85</b>
5.1. Informes sobre programaciones .....	86
5.2. Informes sobre listas de reproducción .....	87
5.3. Informes sobre KDM .....	88
5.4. Informes sobre dispositivos .....	89
5.5. Informes sobre contenidos .....	90
<b>Capítulo 6: Gestión de configuraciones .....</b>	<b>93</b>
6.1. Configuración del complejo .....	94
6.1.1. Configurar el LMS .....	95
6.1.2. Añadir carpeta FTP .....	96
6.1.3. Añadir carpeta local .....	97
6.1.4. Añadir carpeta de inspección .....	97
6.1.5. Añadir dispositivo de POS .....	98
6.1.6. Eliminar dispositivo del complejo .....	99
6.1.7. Añadir pantalla .....	99
6.1.8. Editar pantallas .....	103
6.1.9. Eliminar pantallas .....	104
6.1.10. Comprobar configuración .....	104
6.1.11. Configuración de la cámara IP .....	105
6.2. Configuración general .....	108
6.2.1. Ajustes del complejo .....	108
6.2.2. Órdenes rápidas .....	110
6.2.3. Inicio de la proyección e intermedio .....	111
6.2.4. Ajustes de POS .....	112
6.2.5. E-mail de KDM .....	114
6.2.6. Gestión de usuarios .....	115
6.2.7. Unidades ignoradas .....	117
6.2.8. Programaciones de extremos .....	117
6.2.9. Marcadores de posición de paquetes .....	119
6.2.10. Atributos de la proyección .....	120
6.2.11. Copia de seguridad de la base de datos .....	121
6.3. Configuración de paquetes de macros .....	123

6.3.1. Configurar paquetes de macros .....	124
6.3.2. Editar paquetes de macros .....	126
6.3.3. Duplicar paquetes de macros .....	126
6.3.4. Eliminar paquetes de macros .....	127
6.3.5. Crear marcador de posición de paquete de macros.....	128
6.3.6. Eliminar marcador de posición de paquete de macros.....	128
<b>Apéndice A: Permisos del usuario .....</b>	<b>131</b>
<b>Apéndice B: Formatos de archivo compatibles.....</b>	<b>133</b>
<b>Apéndice C: Glosario .....</b>	<b>139</b>
<b>Índice .....</b>	<b>143</b>



---

# Figuras

Figure 1-1: Descripción general de las funciones en Screenwriter.....	3
Figure 1-2: Descripción general de los conceptos clave y aportaciones relacionadas.....	3
Figure 1-3: Pantalla de inicio de sesión.....	8
Figure 1-4: Interfaz general de usuario.....	9
Figure 1-5: Opciones de menú.....	10
Figure 1-6: Seleccione el cuadro de diálogo idioma.....	11
Figure 1-7: Cuadro de diálogo leyendas.....	11
Figure 1-8: Cuadro de diálogo información de licencia.....	12
Figure 1-9: Aviso de caducidad de licencia.....	12
Figure 1-10: Función de chat del TMS.....	13
Figure 2-1: Página de control predeterminada.....	16
Figure 2-2: Ver estado del proyector.....	17
Figure 2-3: Ejemplo de una vista detallada de pantalla.....	18
Figure 2-4: Página de reproducción.....	20
Figure 3-1: Página de contenidos.....	24
Figure 3-2: Estado del espacio del disco del servidor.....	25
Figure 3-3: Ver los contenidos guardados en un servidor de pantalla.....	25
Figure 3-4: Consejos de pantalla que explican el estado de compatibilidad de la reproducción.....	26
Figure 3-5: Cuadro de diálogo transferir contenidos.....	28
Figure 3-6: Cuadro de diálogo ingestar contenidos.....	29
Figure 3-7: Cuadro de diálogo analizar contenido en dispositivos.....	30
Figure 3-8: Cuadro de diálogo cargar KDM.....	30
Figure 3-9: Cuadro de diálogo eliminar de deadlist.....	31
Figure 3-10: Disponibilidad de KDM para un elemento de contenido.....	32
Figure 3-11: Cuadro de diálogo detalles del KDM.....	32
Figure 3-12: Página de transferencias.....	34
Figure 3-13: Cuadro de diálogo detalles de la transferencia.....	35
Figure 3-14: Ejemplo de transferencias en cola.....	35
Figure 3-15: Página de listas de reproducción.....	36
Figure 3-16: Página de edición de listas de reproducción.....	37
Figure 3-17: Cuadro de diálogo transferir listas de reproducción.....	39
Figure 3-18: Comprender los títulos.....	41

Figure 3-19: Página de títulos.....	42
Figure 3-20: Página de edición de títulos.....	43
Figure 3-21: Cuadro de diálogo emparejar títulos .....	45
Figure 3-22: Especificar un título de destino para emparejar .....	46
Figure 3-23: Cuadro de diálogo fusionar títulos.....	47
Figure 3-24: Comprender los paquetes.....	49
Figure 3-25: Página de paquetes .....	50
Figure 3-26: Página de edición de paquetes .....	51
Figure 3-27: Cuadro de diálogo editar paquetes.....	53
Figure 3-28: Cuadro de diálogo cargar paquetes.....	54
Figure 3-29: Comprender la combinación dinámica de paquetes en Screenwriter .....	56
Figure 3-30: Comprender los paquetes de macros y marcadores de posición de paquetes de macros.....	58
Figure 3-31: Comprender las plantillas .....	62
Figure 3-32: Página de plantillas.....	63
Figure 3-33: Página de edición de plantillas.....	64
Figure 3-34: Plantilla con marcadores de posición de transición.....	65
Figure 3-35: Cuadro de diálogo Eliminar plantillas.....	66
Figure 4-1: Página de programaciones .....	68
Figure 4-2: Detalles de las listas de reproducción de proyecciones .....	69
Figure 4-3: Cuadro de diálogo guardar cambios en la programación .....	71
Figure 4-4: Comprender la integración de POS.....	72
Figure 4-5: Página de POS.....	73
Figure 4-6: Ejemplo de un informe de canal de POS .....	74
Figure 4-7: Notificación de sincronización de canal de POS .....	74
Figure 4-8: Asignar una sesión de POS a una lista de reproducción .....	75
Figure 4-9: Cuadro de diálogo resincronizar sesiones para una semana.....	76
Figure 4-10: Creación del paquete de anuncios matinales.....	79
Figure 4-11: Creación del paquete de anuncios de tarde.....	80
Figure 4-12: Paquetes de anuncios de mañana y de tarde .....	80
Figure 4-13: Creación de una lista de reproducción con el marcador de posición de anuncio local .....	81
Figure 4-14: Probar reproducción para la fecha y hora especificadas.....	81
Figure 4-15: Confirmar resultados de la combinación dinámica .....	82
Figure 4-16: Ver la programación para la lista de reproducción.....	82
Figure 4-17: Convención de nomenclatura para listas de reproducción combinadas dinámicamente .....	83
Figure 5-1: Página de informes sobre programación.....	86

Figure 5-2: Página de informes sobre listas de reproducción .....	87
Figure 5-3: Página de informes sobre KDM.....	88
Figure 5-4: Página de informes sobre dispositivos .....	89
Figure 5-5: Página de informes sobre contenidos.....	90
Figure 6-1: Página de configuración de dispositivos del complejo.....	94
Figure 6-2: Cuadro de diálogo para editar detalles del LMS .....	95
Figure 6-3: Cuadro de diálogo para añadir una carpeta FTP.....	96
Figure 6-4: Cuadro de diálogo para añadir una carpeta local.....	97
Figure 6-5: Cuadro de diálogo para añadir una carpeta de inspección .....	98
Figure 6-6: Cuadro de diálogo para añadir un dispositivo de POS .....	98
Figure 6-7: Página de configuración de pantallas del complejo.....	100
Figure 6-8: Añadir una nueva pantalla.....	101
Figure 6-9: Cuadro de diálogo para añadir un nuevo dispositivo a la pantalla.....	101
Figure 6-10: Nueva pantalla con servidor de pantalla .....	102
Figure 6-11: Barra de estado con mensaje de error .....	103
Figure 6-12: Cuadro de diálogo editar pantallas.....	103
Figure 6-13: Cuadro de diálogo comprobar configuración para dispositivos del complejo .....	104
Figure 6-14: Cuadro de diálogo comprobar configuración para pantallas del complejo .....	105
Figure 6-15: Cuadro de diálogo para añadir la cámara IP .....	106
Figure 6-16: Dispositivo de cámara IP configurado y canales de cámara IP en directo.....	107
Figure 6-17: Página de configuración de ajustes del complejo.....	108
Figure 6-18: Ventana de detalles del complejo.....	109
Figure 6-19: Ventana de configuraciones de transferencia .....	109
Figure 6-20: Ventana e-mail chat .....	109
Figure 6-21: Ventana de migración del complejo .....	110
Figure 6-22: Página de configuración de órdenes rápidas.....	111
Figure 6-23: Página de configuración de inicio de la proyección e intermedio .....	112
Figure 6-24: Página de configuración de ajustes de POS .....	113
Figure 6-25: Dispositivo de POS desactivado .....	114
Figure 6-26: Página de configuración de e-mail de KDM .....	115
Figure 6-27: Página de configuración de gestión de usuarios .....	116
Figure 6-28: Página de configuración de unidades ignoradas .....	117
Figure 6-29: Página de configuración de programaciones de extremos .....	118
Figure 6-30: Página de configuración de marcadores de posición de paquetes.....	119
Figure 6-31: Página de configuración de atributos de la proyección .....	121

Figure 6-32: Página de configuración de copia de seguridad de la base de datos.....	122
Figure 6-33: Página de configuración de paquetes de macros .....	123
Figure 6-34: Página de edición de paquetes de macros.....	124
Figure 6-35: Cuadro de diálogo establecer automatización de la compensación de créditos.....	125
Figure 6-36: Cuadro de diálogo duplicar paquetes de macros .....	126
Figure 6-37: Cuadro de diálogo duplicar.....	127
Figure 6-38: Cuadro de diálogo eliminar paquetes de macros .....	128
Figure 6-39: Cuadro de diálogo nuevo tipo de macro .....	128
Figure 6-40: Cuadro de diálogo eliminar marcador de posición macros.....	129

---

# Abreviaturas

AAM	Arts Alliance Media
CC	Subtítulo cerrado
CPL	Lista de reproducción de composiciones
DCM	Medios de cine digital
DCP	Paquete de cine digital
FTP	Protocolo de transferencia de archivos
HFR	Alta frecuencia de imagen
HI	Discapacidad auditiva
HOH	Dificultades auditivas
IP	Protocolo de Internet
KDM	Mensaje de entrega básico
LMS	Servidor de gestión de bibliotecas
NOC	Centro de operaciones de red
POS	Punto de venta
RAID	Matriz redundante de discos independientes
SMPTE	Sociedad de ingenieros de cine y televisión
SPL	Lista de reproducción de proyecciones
TMS	Sistema de gestión del cine
URL	Localizador uniforme de recursos
VI	Discapacidad visual
XML	Lenguaje de etiquetas extensible



# Introducción



## Visión de conjunto:

Screenwriter es un Sistema de Gestión del Cine (TMS) que permite administrar los contenidos y reproducir proyecciones de cine digital en cada pantalla digital del cine de una manera eficiente.

Este documento hace las funciones de manual de usuario de la aplicación de software Screenwriter de Arts Alliance Media. Gracias a un potente conjunto de principios y funciones, comentados en este documento, el usuario aprenderá todos los elementos de gestión del cine utilizando la aplicación Screenwriter.

El presente capítulo abarca los siguientes aspectos de Screenwriter:

- Descripción general de las funciones, conceptos clave y acceso a la aplicación.
- Interfaz general de usuario.
- Método de chat.

# 1.1. Cómo empezar

## 1.1.1. Cómo utilizar este documento

- Este documento consiste en una serie de capítulos, con subsecciones, que explican las áreas específicas de la gestión del cine con Screenwriter.
- Se incluyen capturas de pantalla para explicar distintos aspectos de la interfaz de usuario Screenwriter y entender los flujos de trabajo necesarios para realizar las distintas acciones desde la perspectiva de un usuario.
- El cuerpo de texto marcado en negrita y negro generalmente indica un elemento de la interfaz de usuario al que se hace referencia en una figura.
- El texto marcado en negrita y turquesa identifica una referencia cruzada a una figura o una sección existente del manual de usuario.
- A lo largo del manual de usuario se utilizan numerosas abreviaturas, que se pueden consultar en una lista de abreviaturas (Ver [Abreviaturas en página xi](#)).
- Screenwriter utiliza distintos conceptos y términos especiales que son fundamentales para la gestión del cine. Estos términos y conceptos están ampliamente descritos en el glosario (Ver [Apéndice C: Glosario en página 139](#)). Algunos también se presentan en este capítulo. Estos conceptos y términos especiales también se explican a medida que van saliendo en el documento.

## 1.1.2. Descripción general de las funciones

Screenwriter se centra en cinco áreas clave en las que operan los principios y funciones básicas en la gestión del cine para el correcto funcionamiento de las capacidades del cine digital en la sala. [Figura 1-1](#) ilustra las áreas clave comentadas en este manual de usuario:

- La gestión de pantallas se refiere a la administración de la reproducción de proyecciones en las pantallas individuales del cine (Ver [Gestión de pantallas en página 15](#)).
- La gestión de contenidos incluye un abanico de principios, conceptos y herramientas necesarios para administrar la interacción con los elementos de contenido y su aplicación en distintas formas como listas de reproducción, contenidos anteriores a la proyección y automatización (Ver [Gestión de contenidos en página 23](#)).
- La gestión de programaciones consiste en la planificación eficiente de las listas de reproducción en las pantallas individuales del cine (Ver [Gestión de programaciones en página 67](#)).
- La realización de informes es la capacidad que tiene la aplicación de controlar distintos grupos de datos para presentar al usuario información resumida, que resulta útil para la planificación del cine (Ver [Realización de informes en página 85](#)).
- La gestión de configuraciones incluye los requisitos de instalación y las herramientas relacionadas para poner en marcha las funciones utilizadas en partes de la aplicación (Ver [Gestión de configuraciones en página 93](#)).

# Screenwriter

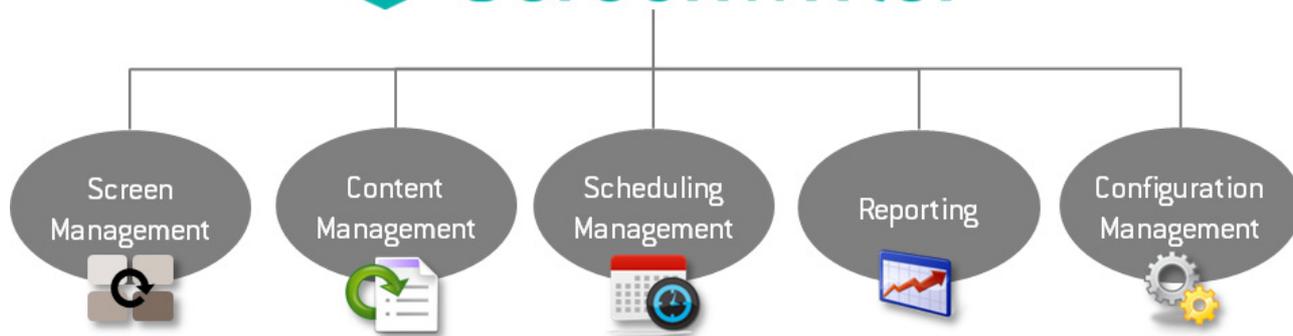


Figura 1-1: Descripción general de las funciones en Screenwriter

## 1.1.3. Descripción general de los conceptos clave

En Screenwriter existen un cierto número de conceptos clave. Los conceptos se utilizan en todas las secciones de la aplicación y también se hace referencia a ellos en distintos capítulos de este documento. [Figura 1-2](#) describe algunos de estos conceptos fundamentales y los elementos que sirven como aportaciones a los conceptos. También se ofrecen breves explicaciones en [Tabla 1-1](#).

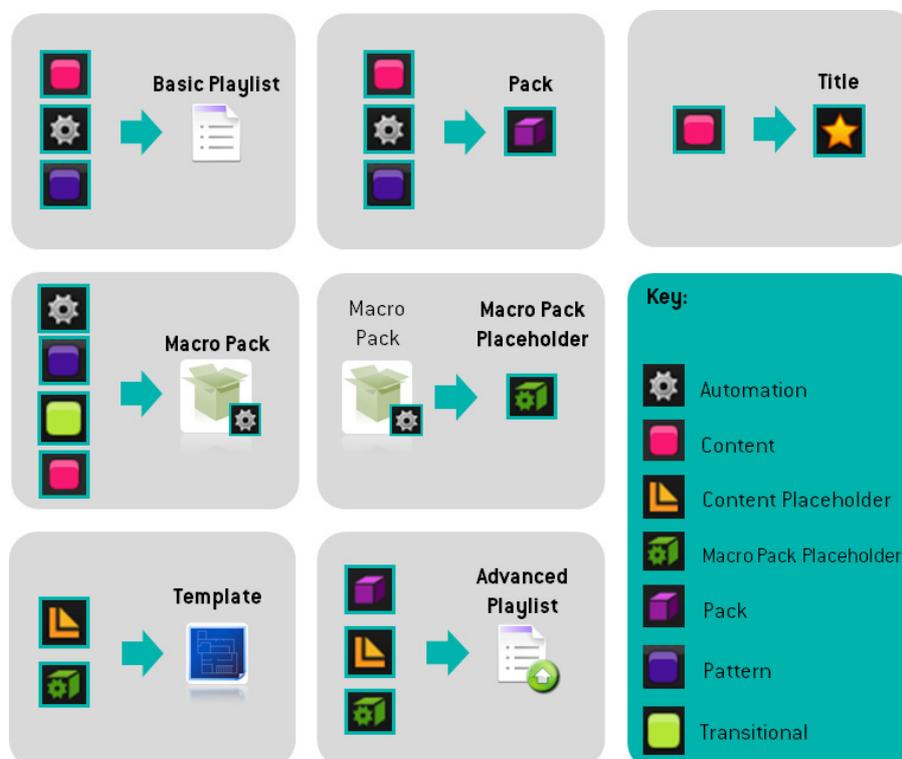


Figura 1-2: Descripción general de los conceptos clave y aportaciones relacionadas

Tabla 1-1: Presentación de los conceptos, sus aportaciones y uso

Concepto	Descripción	Aportaciones	Utilizado en	¿Específico pantalla?
Contenidos	Elementos de medios específicos contenidos en la servidor de bibliotecas, servidor de pantallas o dispositivo conectado	Ninguno. Si existen elementos de contenido en uno o más dispositivos, se mostrarán en las listas de contenidos	Listas de reproducción, paquetes y paquetes de macros	No, aunque se necesita KDM por pantalla para los contenidos codificados
Marcador de posición de contenido	Método para asignar automáticamente elementos de contenido en el momento de la programación	Ninguno.	Plantillas y listas de reproducción avanzadas	No
Automatización	Comando que puede ordenar una acción basándose en la configuración del servidor de pantalla	Ninguno. Predeterminado en servidores	Listas de reproducción, paquetes y paquetes de macros	Sí
Patrón	Manera específica de un servidor de mostrar una pantalla negra durante un cierto tiempo.	Ninguno. Predeterminado en servidores	Listas de reproducción, paquetes y paquetes de macros	No, pero actualmente compatible con servidores Sony y Doremi
De transición	CPL que muestra una pantalla negra durante un cierto tiempo. Una alternativa a un patrón negro para mostrar una pantalla negra	Ninguno	Paquetes de macros	Sí

**Tabla 1-1: Presentación de los conceptos, sus aportaciones y uso**

Concepto	Descripción	Aportaciones	Utilizado en	¿Específico pantalla?
Lista de reproducción (básico)	Lista cronológica de elementos para programar para reproducción.	Contenido, automatización y patrones	Programación del cine que se puede crear o importar de POS	Sí, cuando está programado para su reproducción. Sin embargo, la lista de reproducción se puede transferir entre pantallas
Paquete	Grupo de contenidos reutilizables, automatización y patrones. También se puede asignar un marcador de posición de contenidos y metadatos para determinar cuándo y qué contenido se quiere reproducir.	Contenido, automatización y patrones	Insertado directamente en las listas de reproducción o a petición de los marcadores de posición de contenidos	Sí, el paquete puede aplicarse a pantallas individuales o múltiples

Tabla 1-1: Presentación de los conceptos, sus aportaciones y uso

Concepto	Descripción	Aportaciones	Utilizado en	¿Específico pantalla?
Título	Término que se refiere a una película. Utilizado para insertar paquetes anteriores a la proyección en grupos de contenidos en lugar de elementos de contenido individuales	Todo tipo de contenido	Adaptación de los anuncios al contenido adecuado	No
Paquete de macros	Grupo de instrucciones de automatización para conseguir el resultado deseado, es decir, transición del contenido anterior a la proyección a la película, inicio de la proyección, fin de la proyección.	Automatización, patrones, transiciones y contenido	Marcadores de posición paquete de macros	Sí
Marcador de posición paquete de macros	Método para asignar paquetes de macros a las listas de reproducción Las listas de reproducción se pueden transferir entre pantallas	Paquetes de macros	Plantillas y listas de reproducción avanzadas	No
Plantilla	Descripción de una lista de reproducción compuesta por marcadores de posición de contenidos y paquetes de macros	Marcadores de posición de paquetes de macros y de contenidos	Programación a través de POS	No

Tabla 1-1: Presentación de los conceptos, sus aportaciones y uso

Concepto	Descripción	Aportaciones	Utilizado en	¿Específico pantalla?
Lista de reproducción (avanzado)	Lista cronológica de elementos para programar para reproducción.	Paquetes, marcadores de posición de contenidos y de paquetes de macros. Los marcadores de posición son sustituidos por elementos de contenido, automatizaciones, etc. en el momento de la programación.	Programación del cine que se puede crear o importar de POS	Sí, cuando está programado para su reproducción. Sin embargo, la lista de reproducción se puede transferir entre pantallas

#### 1.1.4. Acceso a Screenwriter

Para acceder a Screenwriter, hay que introducir la URL correcta o dirección IP en un navegador de Internet. Aparece una pantalla de inicio de sesión, como se muestra en [Figura 1-3](#). Para acceder, se necesita un **usuario** y una **contraseña** válidos, que suelen ser por defecto **admin** y **admin**, respectivamente. Haga el clic en el botón  para acceder a la aplicación.

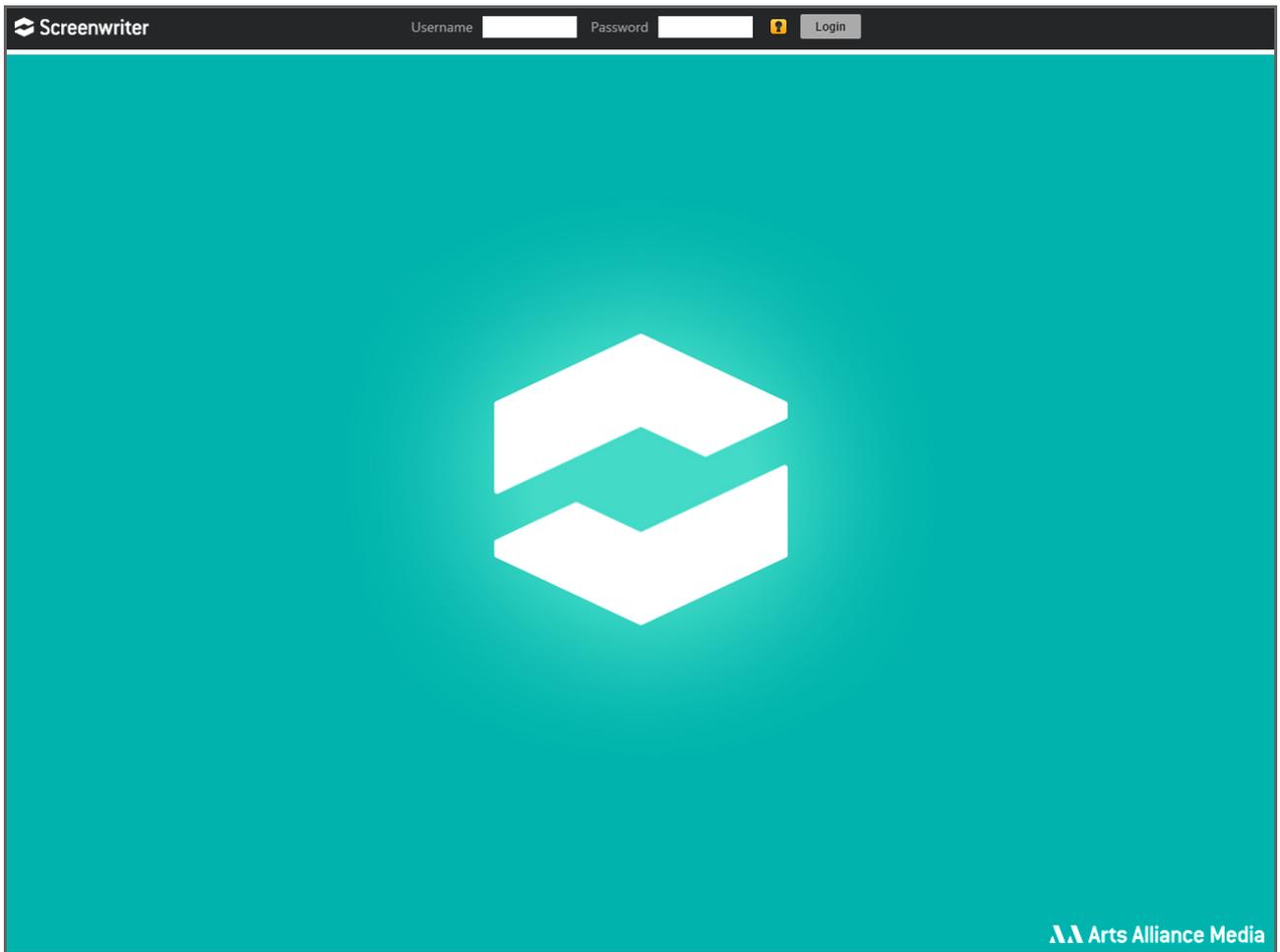


Figura 1-3: Pantalla de inicio de sesión

 **Nota:**

- Contacte con el equipo NOC de AAM si no se conoce o no se puede acceder a la URL o la dirección IP de Screenwriter.

## 1.2. Interfaz general de usuario

Después de iniciar la sesión aparece la **página de control predeterminada** (Figura 1-4). Aunque por lo general cada página de la aplicación tiene un aspecto distinto según la información y las acciones que realiza, algunas funciones clave del interfaz de usuario no cambian de una página a otra.

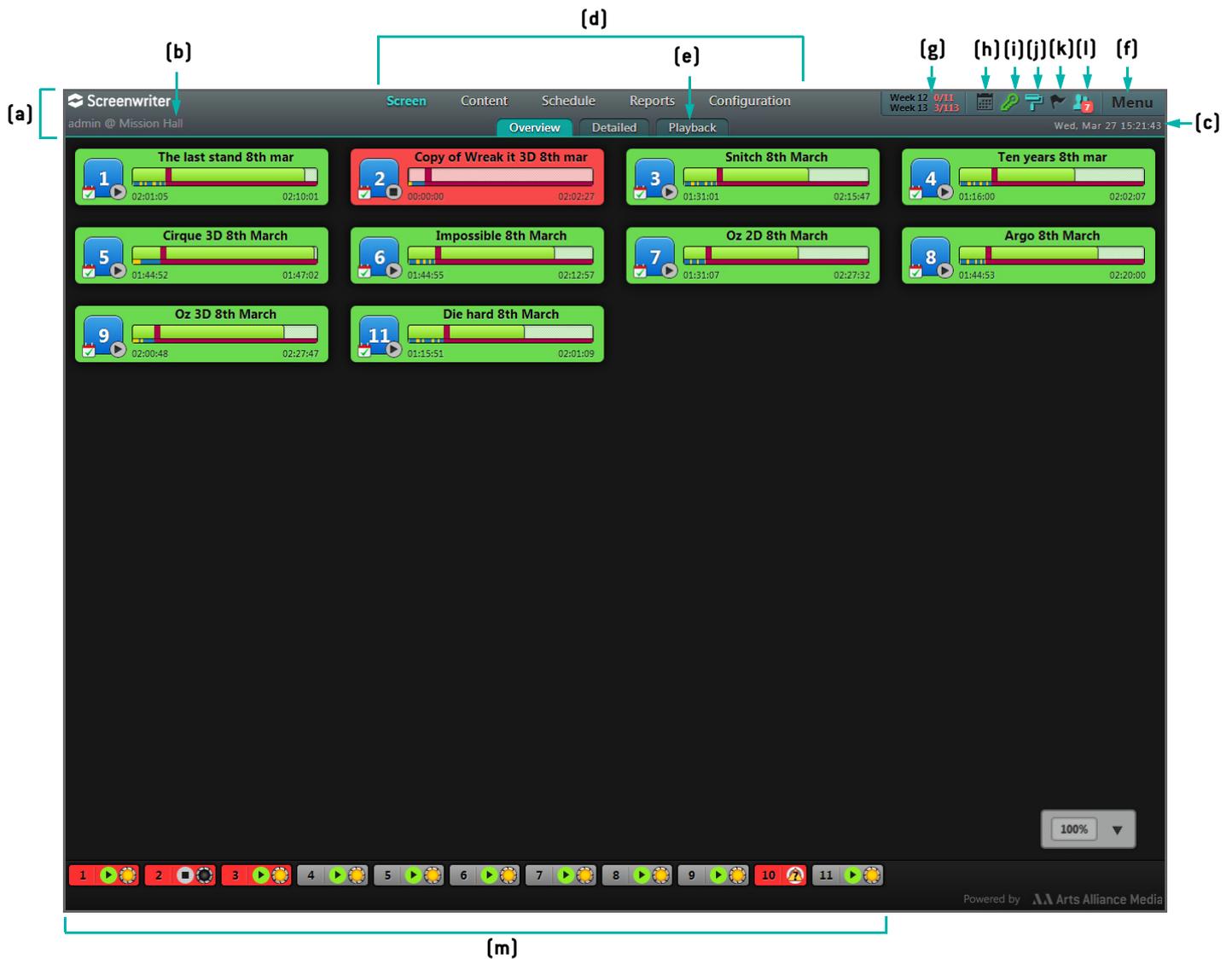


Figura 1-4: Interfaz general de usuario

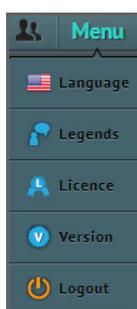
## 1.2.1. Barra de encabezado

La barra de encabezado se encuentra en la parte superior de cada página en Screenwriter ([Figura 1-4a](#)). En esta área de la página aparece lo siguiente:

- Identificación de usuario y nombre del lugar ([Figura 1-4b](#)).
- Fecha/hora local ([Figura 1-4c](#)).
- Opciones de navegación que proporcionan enlaces a los principales componentes de Screenwriter ([Figura 1-4d](#)).
- Opciones de navegación por pestañas que proporcionan enlaces a páginas dentro de cada opción de navegación ([Figura 1-4e](#)).
- Opciones de menú ([Figura 1-4f](#)). Ratón encima del icono de menú para mostrar una lista desplegable en la que se pueden elegir distintas opciones.
- Presentación clasificaciones Punto de Venta (POS) ([Figura 1-4g](#)). Haga clic en el número de la semana para abrir la página de POS de esa semana (Ver [Punto de venta en página 72](#)).
- Estado sincronización de programación ([Figura 1-4h](#)). Si pasa el ratón por encima de este icono podrá ver detalles sobre la sincronización de las programaciones.
- Conexión a una cuenta de e-mail KDM ([Figura 1-4i](#)). El icono se puede ver cuando se ha configurado una cuenta de e-mail de KDM (Ver [E-mail de KDM en página 114](#)). Haga clic en el icono para ver el historial de e-mail de KDM.
- Cambiar colores por tipo de contenido ([Figura 1-4j](#)). Este botón se utiliza para identificar fácilmente los elementos de contenido según los distintos tipos, por ejemplo, anuncios, tráilers, etc. El efecto al hacer clic en este botón solo es visible en las páginas que muestras elementos de contenido.
- Notificaciones ([Figura 1-4k](#)). Haga clic en el icono para abrir una ventana que permite al usuario ver las notificaciones y alertas.
- Chat ([Figura 1-4l](#)). Haga clic en este icono para abrir la función de chat TMS (Ver [Chat en página 13](#)).

## 1.2.2. Opciones de menú

[Figura 1-5](#) ilustra las opciones disponibles cuando se accede a la opción de menú desde la barra de encabezado.



**Figura 1-5: Opciones de menú**

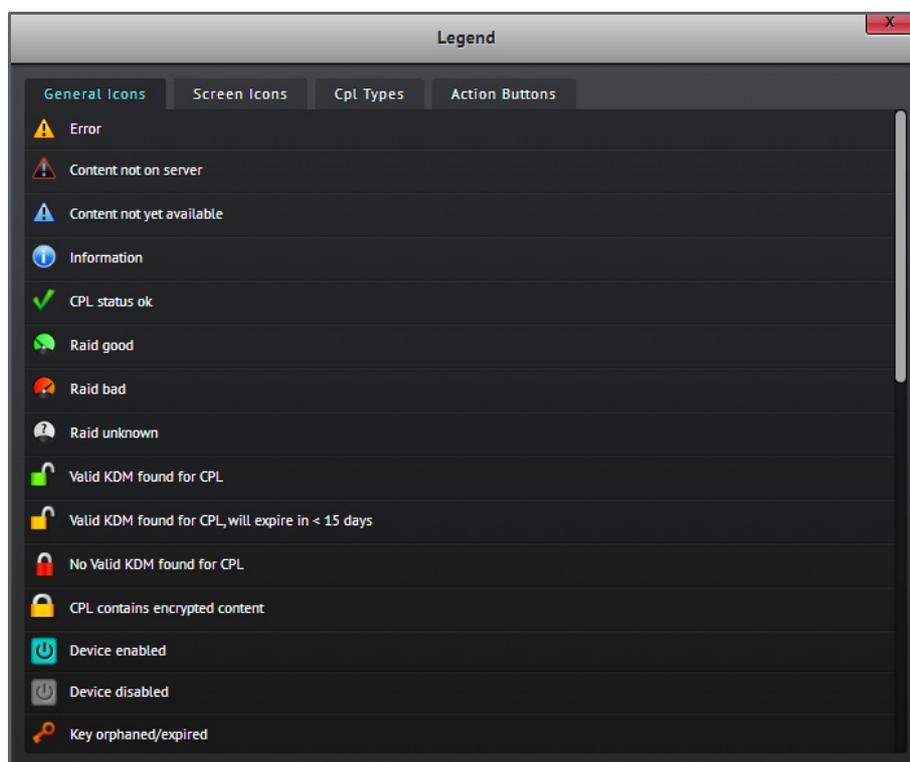
Desde el menú desplegable:

- Seleccione la opción  **Language** para abrir una ventana desde la que el usuario podrá cambiar a otro idioma (**Figura 1-6**).



**Figura 1-6: Seleccione el cuadro de diálogo idioma**

- Seleccione la opción  **Legends** para abrir una ventana y ver la leyenda de iconos utilizados a lo largo de la aplicación (**Figura 1-7**). Los iconos se clasifican según cuatro categorías principales, que son iconos generales, iconos de pantalla, tipos de CPL y botones de acción.



**Figura 1-7: Cuadro de diálogo leyendas**

- Seleccione la opción  **Licence** para abrir una ventana y acceder a la información de licencia de Screenwriter (**Figura 1-8**). El cuadro de diálogo enumera las principales características de la aplicación cubiertas por la licencia y también permite actualizarla con nuevas licencias.



Figura 1-8: Cuadro de diálogo información de licencia

- Seleccione la opción  **Version** para ver los detalles sobre la versión de Screenwriter.
- Seleccione la opción  **Logout** para salir de la aplicación de forma segura.

 **Nota:**

- Cuando la licencia de Screenwriter esté a punto de caducar, aparecerá un icono de aviso en la barra de encabezado mostrando los detalles relevantes al pasar el ratón por encima (**Figura 1-9**).

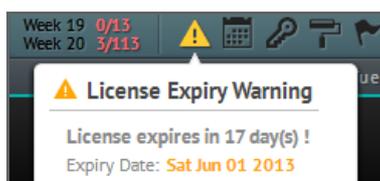


Figura 1-9: Aviso de caducidad de licencia

### 1.2.3. Barra de pantalla

La barra de pantalla aparecen en la parte inferior de cada página en Screenwriter (**Figura 1-4m**). Esta área de la página muestra todas las pantallas controladas por el TMS y su estado actual. Cada botón de pantalla traslada al usuario a los mandos de reproducción de esa pantalla (Ver **Reproducción en página 20**).

## 1.3. Chat

Screenwriter incorpora un sistema de chat que permite enviar y recibir mensajes desde y a la plantilla de soporte. Esta función se puede utilizar, por ejemplo, para enviar preguntas, pedir asistencia o hacer comentarios.

Para lanzar la función del chat, haga clic en el botón de chat (marcado como ) en la barra de encabezado. Esto abrirá el cuadro de diálogo **Chat TMS** (Figura 1-10a) que se puede utilizar para las siguientes finalidades.

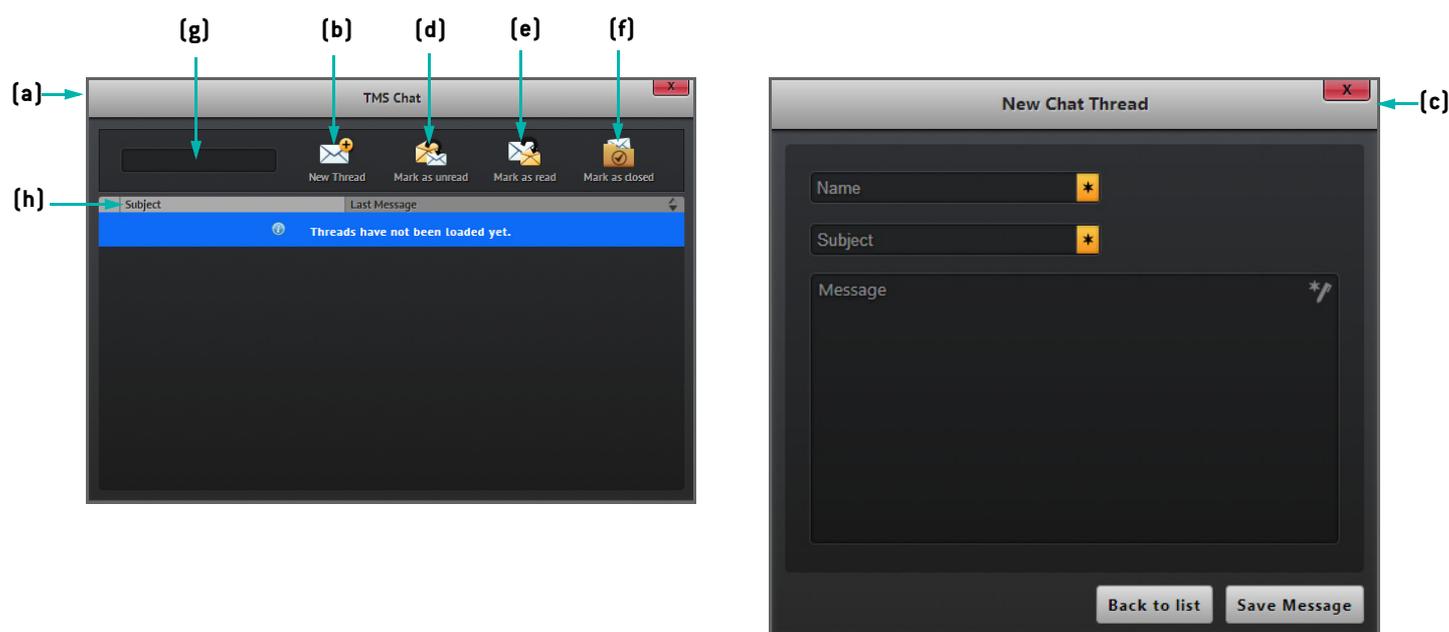
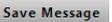


Figura 1-10: Función de chat del TMS

- Para ver los hilos de chat existentes, abra el cuadro de diálogo **Chat TMS** haciendo clic en el botón . Al hacer clic en un hilo, aparecen los distintos mensajes dentro del hilo de chat seleccionado.
- Para responder a un hilo de chat abierto, haga clic en una entrada del cuadro de diálogo **Chat TMS**. Esto abrirá un nuevo cuadro de diálogo para responder al hilo. En el cuadro de diálogo, haga clic en el botón , rellene los detalles del mensaje y termine haciendo clic en el botón .
- Para crear un nuevo hilo de chat, haga clic en el botón **Nuevo hilo** (Figura 1-10b) en el cuadro de diálogo **Chat TMS**. Se abrirá el cuadro de diálogo **Nuevo hilo de chat** (Figura 1-10c). Rellene los detalles necesarios y haga clic en el botón  para guardar el nuevo hilo de chat. Para salir del cuadro de diálogo **Nuevo hilo de chat**, haga clic en el botón .
- Para marcar un hilo de chat como no leído, seleccione el hilo desde el cuadro de diálogo **Chat TMS** y haga clic en el botón **Marcar como no leído** (Figura 1-10d).
- Para marcar un hilo de chat como leído, seleccione el hilo desde el cuadro de diálogo **Chat TMS** y haga clic en el botón **Marcar como leído** (Figura 1-10e).

- Para marcar un hilo de chat como cerrado, seleccione el hilo desde el cuadro de diálogo **Chat TMS** y haga clic en el botón **Marcar como cerrado** ([Figura 1-10f](#)).
- Para buscar un hilo de chat concreto, utilice el cuadro de búsqueda facilitado ([Figura 1-10g](#)).
- Para clasificar una lista de hilos de chat, haga clic en la columna **Tema** una vez ([Figura 1-10h](#)).



**Nota:**

- Los hilos de chat solo pueden cerrarlos el personal de soporte y los usuarios con credenciales de administrador.

# Gestión de pantallas



## Visión de conjunto:

Screenwriter ofrece muchas maneras de gestionar las pantallas de cine. En este capítulo se explica cómo la aplicación proporciona las distintas vistas y funciones relacionadas con la reproducción del contenido en los servidores de pantalla configurados en una sala de cine.

## 2.1. Información general de la pantalla

La **página de presentación de pantallas**, también llamada **página de control predeterminada** (Figura 2-1), es accesible a través de la pestaña **Overview** en la opción **Screen** de la barra de encabezado. La página proporciona una descripción general de las reproducciones y los estados de los servidores de pantalla en el cine.

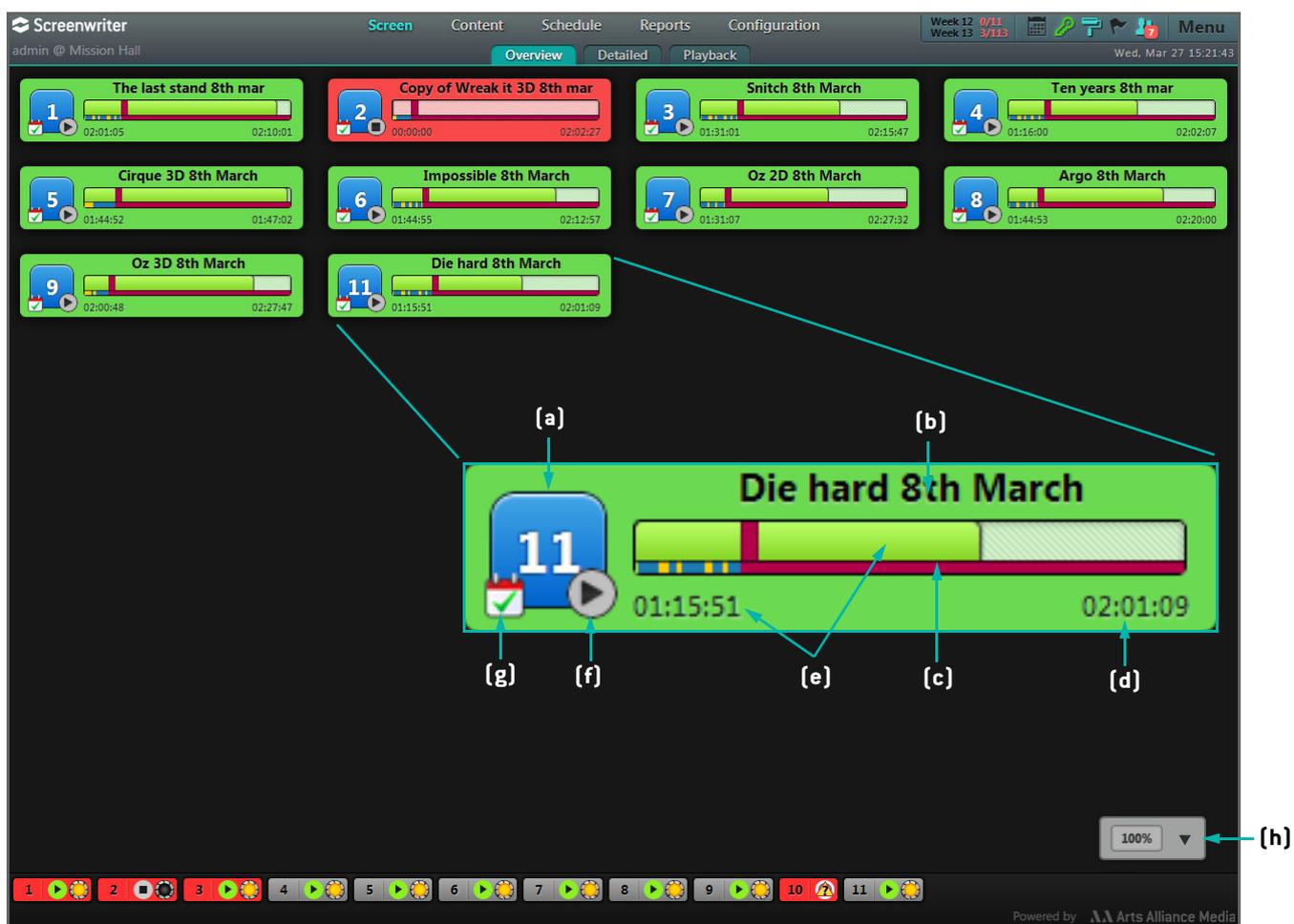


Figura 2-1: Página de control predeterminada

Los siguientes puntos clave son relevantes para la información general de la pantalla en esta página:

- **Número de pantalla** (Figura 2-1a). Al hacer clic en este icono o en cualquier parte dentro de la sección de pantalla en el área principal de la página se abre la página de reproducción para esta pantalla (Ver [Reproducción en página 20](#)).
- **Nombre** de la lista de reproducción cargada (Figura 2-1b).
- **Contenidos** de la lista de reproducción (Figura 2-1c). Están codificados por colores para identificar los anuncios, tráilers, películas, etc.
- **Duración** de la lista de reproducción (Figura 2-1d).
- **Barra de progreso** y **tiempo de progreso** para la lista de reproducción (Figura 2-1e).

- **Estado de reproducción** de la lista ([Figura 2-1f](#)).
- **Modo de programación** de la pantalla en la que se carga la lista de reproducción ([Figura 2-1g](#)). El modo de programación es un estado especial de una pantalla que indica si se puede realizar la reproducción.

 **Nota:**

- Las secciones de la pantalla en esta página están codificadas por colores según el estado de la reproducción de las listas programadas. Los colores básicos son: **Verde** = programación OK; **Rojo** = error en la programación; **Gris** = programación desactivada.
- Para ampliar/reducir las secciones de pantalla en la página de control predeterminada, utilice la barra de zoom facilitada ([Figura 2-1h](#)).

### 2.1.1. Estado del proyector

Cuando se ha configurado correctamente un proyector para un servidor de pantalla (Ver [Añadir pantalla en página 99](#)), la barra de pantalla en la parte inferior de la página mostrará el **icono de estado del proyector** ([Figura 2-2a](#)). También se mostrarán, si procede, otros iconos para identificar **errores y advertencias, sincronización y estado de reproducción de la lista** ([Figura 2-2b](#)).



Figura 2-2: Ver estado del proyector

Al pasar el cursor por encima de un número de pantalla particular en la barra de pantalla se puede ver información sobre notificaciones, duración de la lámpara, estado del obturador y estado de alimentación, entre otras. Cuando esta información esté visible, se puede hacer clic en el icono  para ver detalles del dispositivo en la sección de configuración del complejo de la aplicación.

Por otro lado, si se produce un error de sincronización con un servidor de pantalla o un proyector, el botón correspondiente de la pantalla en la barra de pantalla aparecerá en **Rojo**. Con todo, esto no significa que el error sea importante. Podría deberse, por ejemplo, a una interrupción de la comunicación con el dispositivo.

 **Nota:**

- La información del proyector solo estará disponible cuando un proyector haya sido configurado para una pantalla particular. Esto se realiza en la sección de configuración de la pantalla de Screenwriter (Ver [Añadir pantalla en página 99](#)).

## 2.2. Información detallada de la pantalla

La información de pantalla se puede catalogar de manera detallada haciendo clic en la pestaña **Detailed** en la opción **Screen** de la barra de encabezado. Se abrirá la **página de control detallada**, donde se podrán ver más secciones explícitas de la pantalla. En **Figura 2-3** se puede ver un ejemplo de una sección detallada de la pantalla.

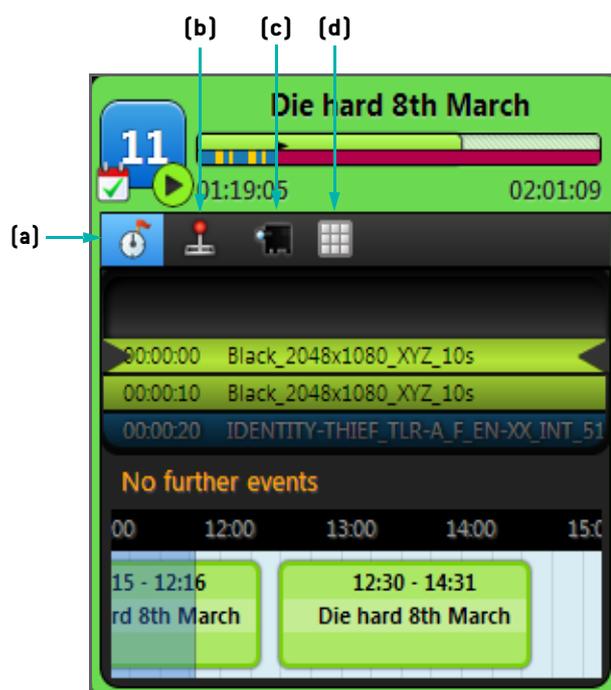


Figura 2-3: Ejemplo de una vista detallada de pantalla

Además de los elementos que aparecen en la página de control predeterminada, la sección detallada de la pantalla también muestra lo siguiente:

- Vista **Cronología** (**Figura 2-3a**). Esta es la vista predeterminada para cada sección detallada de la pantalla e indica el punto de reproducción de una lista determinada. Si la lista de reproducción está en modo de programación, también se podrá ver en la vista cronología.
- Vista **Control** (**Figura 2-3b**). Ofrece opciones para [1] cargar y expulsar directamente una lista de reproducción, [2] encender y apagar el modo de programación, [3] utilizar los modos disponibles, que pueden incluir los modos bucle, reproducción automática y manual en función de la lista de reproducción cargada, y [4] utilizar los botones de reproducción.
- Información del **proyector** (**Figura 2-3c**). Para poder ver el botón **Proyector** en una sección detallada de pantalla, debe añadirse un proyector a la pantalla en la sección de configuración de la aplicación. Al hacer clic en el botón **Proyector**, se podrán ver detalles del proyector como el tipo, versión, estado del obturador y estado de la lámpara.
- Vista **Órdenes rápidas** (**Figura 2-3d**). Permite utilizar órdenes rápidas, por ejemplo, poner en marcha varias acciones en los servidores en función del modelo utilizado. Solo será posible si se han configurado las órdenes anteriormente (Ver **Órdenes rápidas en página 110**).

 **Nota:**

- Las secciones detalladas de pantalla en la página están codificadas por colores según el estado de reproducción de las respectivas listas cargadas.
- Si una pantalla está en modo de programación y tiene una lista de reproducción cargada, no se puede cargar una nueva lista utilizando la vista control en la sección detallada de pantalla.

 **Advertencia:**

**Si el modo de programación de una pantalla está apagado, la pantalla no reproducirá la lista.**

## 2.3. Reproducción

La reproducción de las Listas de Reproducción de Proyecciones<sup>1</sup> (SPL) en las pantallas es un aspecto básico de la gestión de pantallas. Para realizar las acciones relacionadas con la reproducción en una pantalla, haga clic en la pestaña **Playback** en la opción **Screen** de la barra de encabezado. Se abrirá la **página de reproducción** (Figura 2-4).

**Nota:**

- El usuario también podrá ir a la página de reproducción seleccionando una sección de la pantalla en la página o haciendo clic en un botón de pantalla en la barra de pantalla.

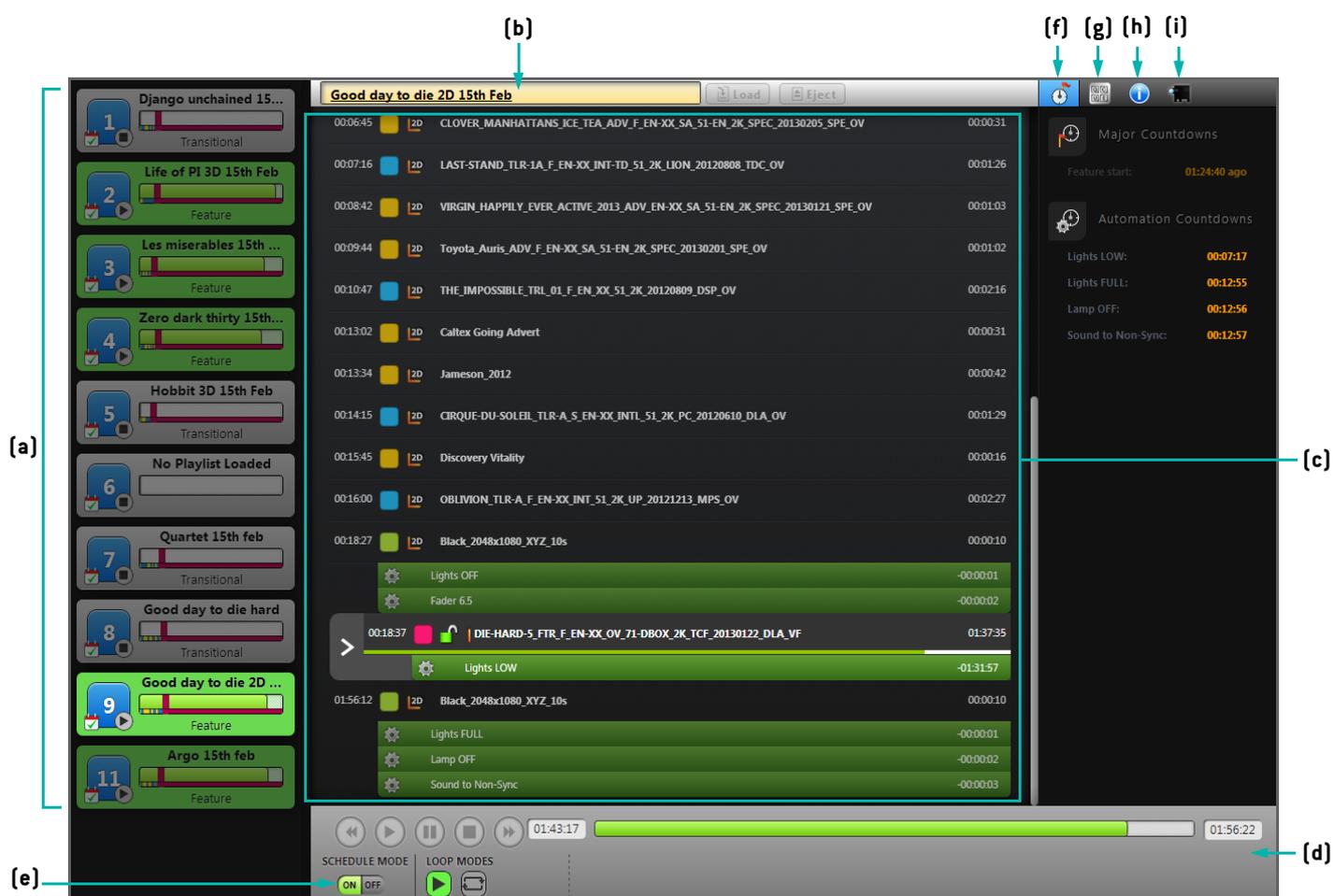


Figura 2-4: Página de reproducción

1. Una SPL es una lista de reproducción que ha sido programada para su reproducción.

### 2.3.1. Información de reproducción

Las **secciones de pantalla** aparecen en una lista a la izquierda de la página [Figura 2-4a]. Al hacer clic en una sección de pantalla aparece la información de reproducción para esta pantalla particular. Se puede cambiar a otra pantalla haciendo clic en la sección de pantalla deseada.

 **Nota:**

- Cualquier lista de reproducción cargada actualmente en el servidor de pantalla se puede identificar en la página [Figura 2-4b]. También se enumeran los detalles de los contenidos de la lista de reproducción, junto con el progreso en la reproducción de la lista [Figura 2-4c].

### 2.3.2. Utilizar los controles de reproducción

Desde la página de reproducción, es posible controlar todos los aspectos de la reproducción de una lista utilizando la barra de control de reproducción situada en la parte inferior de la página [Figura 2-4d]. La barra de control de reproducción permite al usuario reproducir, poner pausa, detener, saltar adelante y saltar atrás.

### 2.3.3. Cambiar al modo de programación

Una pantalla puede cambiarse al modo de programación para que muestre lo que está en la programación de Screenwriter [Ver **Programador en página 68**]. Para poner una pantalla en modo de programación, cambie su interruptor [Figura 2-4e].

 **Nota:**

- Cuando una pantalla está en modo de programación, las funciones de reproducción manual y lista de reproducción están desactivadas.

 **Advertencia:**

**Si el modo de programación de una pantalla está apagado, la pantalla no reproducirá la lista.**

### 2.3.4. Cargar listas de reproducción

Screenwriter permite cargar las listas de reproducción según demanda. Para cargar una lista de reproducción, haga clic en el botón  e identifique la lista de reproducción deseada. Cuando una lista está cargada en el servidor y a punto para ser reproducida, se mostrarán una serie de elementos como los activadores globales y las CPL.

## 2.3.5. Expulsar listas de reproducción

Las listas de reproducción se pueden expulsar según demanda. Para expulsar una lista de reproducción, haga clic en el botón  Eject.

## 2.3.6. Mostrar detalles generales

Los detalles generales de esta sección de la aplicación están relacionados con la visualización de: (1) cuentas atrás principales, que son los tiempos transcurridos desde la aparición de marcadores principales en una lista de reproducción, es decir, los marcadores de inicio de proyección e inicio de película, y (2) cuentas atrás automáticas, que son los tiempos transcurridos desde la aparición de las órdenes automáticas aplicadas a la pantalla en la que se está desarrollando la reproducción. Para ver una presentación de las cuentas atrás principales y automáticas, cambie a la pestaña **Presentación general** ([Figura 2-4f](#)).

## 2.3.7. Mostrar órdenes rápidas

Las órdenes rápidas son las órdenes rápidamente accesibles configuradas para una pantalla (Ver [Órdenes rápidas en página 110](#)). Para ver los detalles de las órdenes rápidas, cambie a la pestaña **Órdenes rápidas** ([Figura 2-4g](#)).

## 2.3.8. Mostrar más detalles

Desde la página de reproducción también puede acceder a otros detalles sobre el uso del disco del servidor y el estado del raid. Para ver la información, cambie a la pestaña **Detalles** ([Figura 2-4h](#)).

## 2.3.9. Mostrar detalles del proyector

Desde la página de reproducción puede obtener un resumen de los detalles del proyector para una pantalla determinada. Estos detalles incluyen, por ejemplo, el tipo de proyector, versión, estado del obturador y la lámpara. Para ver los detalles del proyector, cambie a la pestaña **Proyector** ([Figura 2-4i](#)).

# Gestión de contenidos



## Visión de conjunto:

Screenwriter facilita la gestión efectiva de los contenidos. Este capítulo se centra en la sección de contenidos de Screenwriter, que abarca las particularidades de la interacción con los contenidos y las acciones de los usuarios implicados en la gestión de listas de reproducción, títulos, paquetes, plantillas y transferencia de contenidos.

## 3.1. Contenidos

El acceso a la **página de contenidos** (Figura 3-1) se hace a través de la pestaña **Content** en la opción **Content** de la barra de encabezado. La página proporciona una descripción general de todos los tipos de contenidos reconocidos por TMS. Los elementos de la página de contenidos que son relevantes desde la perspectiva del usuario se destacan a continuación.

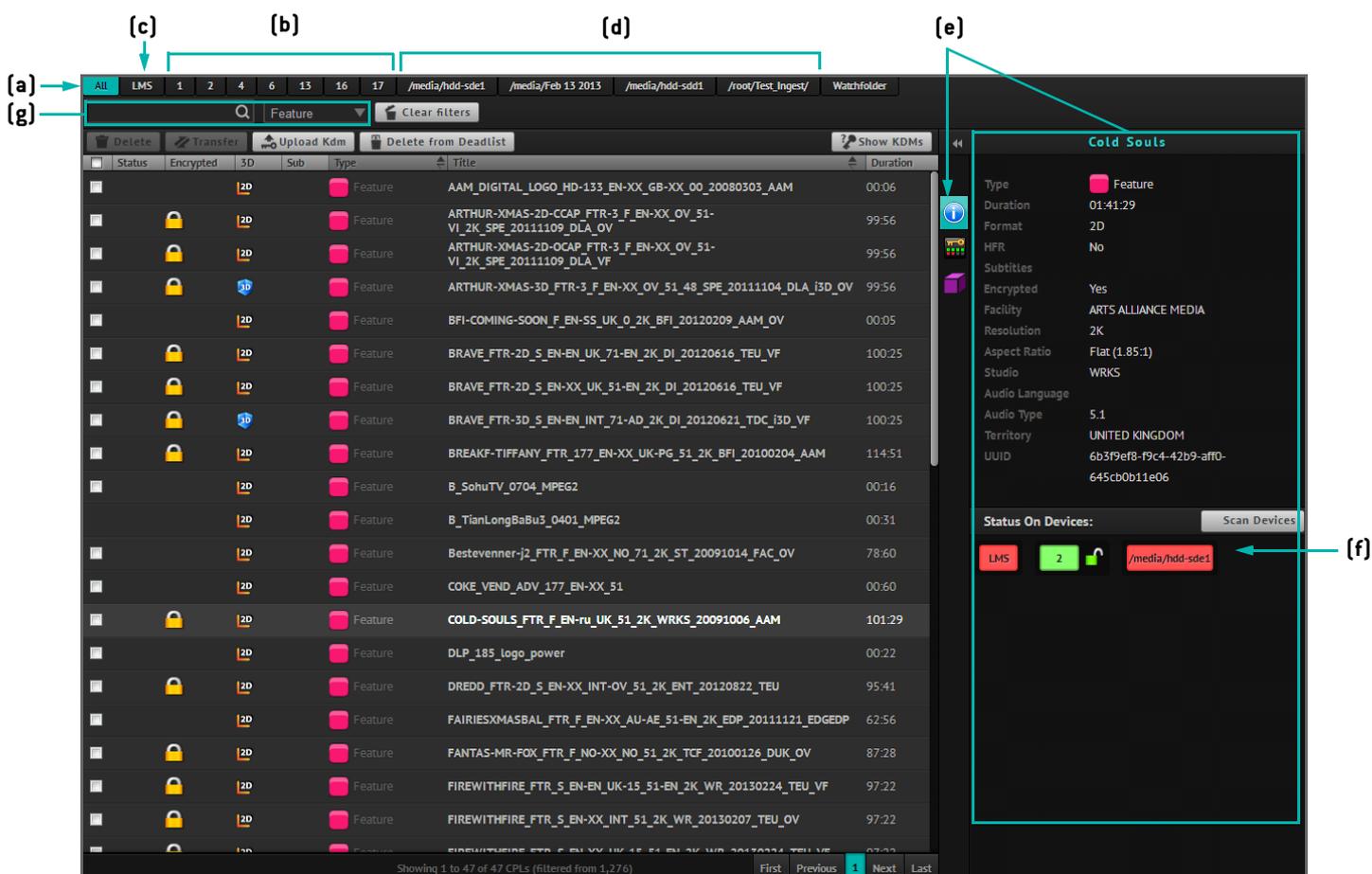


Figura 3-1: Página de contenidos

### 3.1.1. Ver contenidos almacenados

La página enumera por defecto todos los elementos de contenido<sup>1</sup> en todas las pantallas, así como los que hay en el TMS y los dispositivos conectados (Figura 3-1a). Los elementos de contenido se guardan por lo general en:

- Los servidores de pantalla individuales, en cuyo caso se pueden utilizar los botones de pantalla correspondientes para filtrar las CPL por pantalla (Figura 3-1b).

1. En el contexto de este documento, los términos “Elemento de contenido” y “CPL” se utilizan indistintamente.

- El Servidor de Gestión de Bibliotecas (LMS) de AAM, que permite filtrar las CPL por LMS (Figura 3-1c).
- Medios externos, que permiten filtrar las CPL a través de otros medios vinculados, si los hay (Figura 3-1d).

**Nota:**

- Utilice los botones de paginación al final de la página para examinar múltiples listas de CPL.
- Cuando se selecciona una pestaña de servidor en la parte superior de la página, se muestra el estado del espacio del disco del servidor en la esquina superior izquierda de la misma página (Figura 3-2).

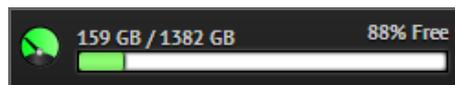


Figura 3-2: Estado del espacio del disco del servidor

Figura 3-3 ilustra la visualización de los elementos de contenido para un servidor de pantalla particular si se selecciona a partir de los botones de pantalla disponibles. El estado del contenido se muestra con los iconos específicos utilizados para referenciar el estado, como el símbolo que indica que no hay problemas con los elementos de contenido. Si el elemento de contenido está codificado, el correspondiente símbolo de candado acompañará la entrada del elemento de contenido en la página. Los símbolos de candado designan el estado de los KDM para elementos de contenido.

<input type="checkbox"/>			2D	Advertisement	BEN-AND-JERRYS_PD101601_ENCRYPTED	00:30
<input type="checkbox"/>			2D	Advertisement	Betty-Blue-Frisoer-20060905-DCP--aoae--- 2010_12_17_11_01_55	00:15
<input type="checkbox"/>			2D	Advertisement	BOBBY-ROBSON_ADV_F_EN-XX_UK_51_2K_20100505_AAM_OV	00:07
<input type="checkbox"/>			2D	Advertisement	DCM-PD84325_ADV_EN-XX_UK-XX_51_AAM	01:04
<input type="checkbox"/>			2D	Advertisement	GORILLAZ_PD101307	00:30
<input type="checkbox"/>			2D	Advertisement	GS-SKY-DISNEY_ADV_F_EN-XX_UK_51_2K_PEDN_20110204_AAM_OV	01:02
<input type="checkbox"/>			3D	Advertisement	GS-SKY-MARCH_ADV_F_EN-XX_UK_51_2K_PEDN_20110304_AAM_OV	01:01
<input type="checkbox"/>			2D	Advertisement	INDUSTRY-TRUST_AWE_ENCRYPTED	00:31
<input type="checkbox"/>			2D	Advertisement	LV703-PD101532DARK_ADV_F_EN-XX_UK-U_51_2K_20110104_CSA	01:02
(a)			2D	Feature	BAMBI_FTR_F_EN-XX_US-G_51_2K_DI_20090115_ASC	00:00
	<input type="checkbox"/>		2D	Feature	BEASTLY_FTR_S_EN-XX_UK_51_2K_LION_20110301_AAM_OV	86:22
	<input type="checkbox"/>		2D	Feature	BEASTLY_FTR_S_EN-XX_UK_51_2K_PT_20110302_AAM_OV	86:22

Figura 3-3: Ver los contenidos guardados en un servidor de pantalla

### 3.1.2. Interpretar los iconos de candado en la página de contenidos

Las CPL catalogadas en la página de contenidos incluyen información, como el estado de compatibilidad de la reproducción basado en la información del KDM. Al pasar el cursor por encima de los iconos con candado (es decir, ) podrá ver los detalles de validez del KDM relacionados con una CPL particular. Se ilustra en [Figura 3-4](#).

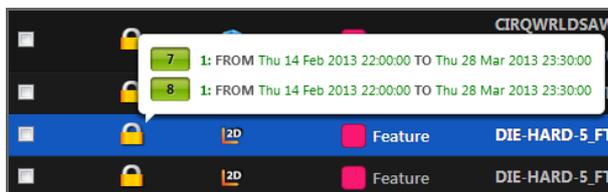
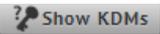


Figura 3-4: Consejos de pantalla que explican el estado de compatibilidad de la reproducción

Para los elementos de contenido codificados, los iconos con candado se utilizan para indicar el estado del KDM:

- El icono **verde y desbloqueado** (es decir, ) indica que el KDM está presente y es válido como mínimo en las siguientes 24 horas.
- El icono **naranja y desbloqueado** (es decir, ) indica que el KDM es válido actualmente, pero ya no lo será transcurridas 24 horas.
- El icono **naranja y bloqueado** (es decir, ) indica que el KDM no es válido actualmente, pero lo será en las siguientes 24 horas.
- El icono **rojo y bloqueado** (es decir, ) indica que el KDM o bien no está presente o no es válido actualmente ni en las siguientes 24 horas.

#### Nota:

- La página de contenidos muestra las entradas correspondientes a todos los elementos de contenido, aunque un elemento de contenido no esté presente en un servidor. [Figura 3-3a](#) ilustra un ejemplo donde se hace referencia a un elemento de contenido que no existe en ningún servidor. Los elementos de contenido que no existen en ningún servidor no se pueden borrar.
- Para mostrar los elementos de contenido que no están presentes en ningún servidor pero son declarados por Screenwriter, utilice el botón  en la página de contenidos.

### 3.1.3. Ver detalles del contenido

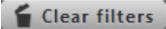
Para ver detalles de una CPL, haga clic en la CPL en la página. Entonces aparecerá la vista **Información** a la derecha de la página ([Figura 3-1e](#)), donde es posible ver información general de la CPL, el estado de la CPL en los dispositivos correspondientes, como el LMS y los servidores de pantalla. Utilizando la página de contenidos se puede realizar lo siguiente:

- El estado del contenido en los dispositivos está codificado por colores (**Figura 3-1f**). **Verde** indica que no hay problemas con el elemento de contenido, y **rojo** indica que hay algún problema, por ejemplo relacionado con un contenido dañado. **Amarillo** indica que al elemento de contenido le faltan recursos y **azul** indica que el elemento de contenido se está ingstando actualmente. Para interpretar el estado de los elementos de contenido en los dispositivos, pase el ratón por encima para más detalles.
- Para ver la disponibilidad del KDM asociado con un elemento de contenido, haga clic en la pestaña .
- Si hay algún paquete que haga referencia al elemento de contenido, se mostrará la pestaña  para ese elemento.
- Haciendo doble clic en la pestaña **Información** (**Figura 3-1e**) u otras pestañas situadas debajo, se ocultará la parte derecha de la página dejando más espacio para ver las CPL.

### 3.1.4. Filtrar contenidos

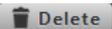
Es posible filtrar los contenidos por término de búsqueda y tipo de CPL. Para ello, utilice el cuadro de búsqueda facilitado y el menú desplegable (**Figura 3-1g**).

#### **Nota:**

- Para quitar un filtro en cualquier momento, haga clic en el botón .

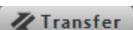
### 3.1.5. Eliminar contenidos

El contenido se puede eliminar según demanda. Para eliminar un contenido:

1. Seleccione las entradas deseadas marcando sus casillas correspondientes.
2. Haga clic en el botón  y confirme la eliminación de los elementos seleccionados.

### 3.1.6. Transferir contenidos

Screenwriter permite transferir los contenidos entre servidores de pantalla y servidores de biblioteca para que los elementos de contenido se puedan utilizar en otros servidores que no los incluyan. Para transferir un elemento de contenido de un servidor a otro con la intención de reutilizarlo, debe realizar la siguiente operación:

1. Busque o filtre el elemento de contenido deseado en la página de contenidos.
2. Seleccione el elemento de contenido marcando su casilla correspondiente.
3. Haga clic en el botón . Se abrirá el cuadro de diálogo **Transferir contenidos** (**Figura 3-5**), que proporciona los parámetros necesarios para controlar la configuración de las transferencias.

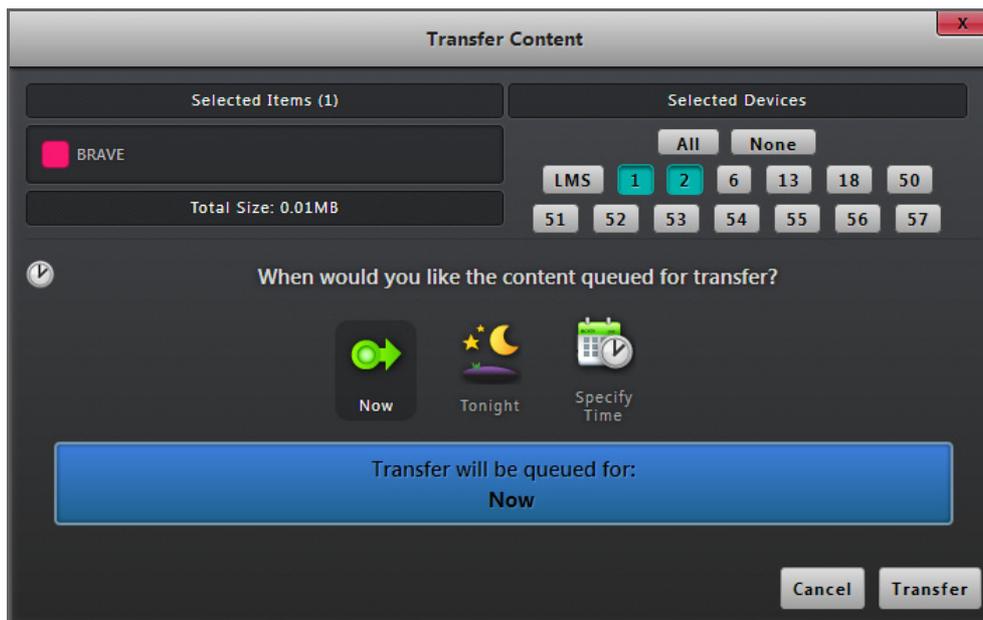


Figura 3-5: Cuadro de diálogo transferir contenidos

4. Seleccione la(s) pantalla(s) y/o LMS a la que quiere transferir el elemento de contenido seleccionado. También se puede especificar un tiempo opcional para realizar la transferencia.
5. Haga clic en el botón **Transfer** para continuar con la transferencia. El elemento de contenido seleccionado se pondrá en la cola en la página de transferencias y también se indicará el estado de avance de la transferencia en la misma página (Ver [Estado de la transferencia en página 34](#)).

### 3.1.7. Ingestar contenidos

La ingesta de contenidos es un proceso similar a la transferencia de contenidos, salvo que en el primer caso se aplica a dispositivos conectados. Para ingestar un elemento de contenido desde un dispositivo conectado:

1. Seleccione el dispositivo conectado deseado marcándolo en la página, por ejemplo [/media/Feb 13 2013](#). Se enumerarán los contenidos disponibles en el dispositivo.
2. Seleccione el elemento de contenido deseado marcando la casilla correspondiente.
3. Haga clic en el botón **Ingest**. Se abrirá el cuadro de diálogo **Ingestar contenidos** (Figura 3-6), que proporciona los parámetros necesarios para controlar la configuración de las ingestas.

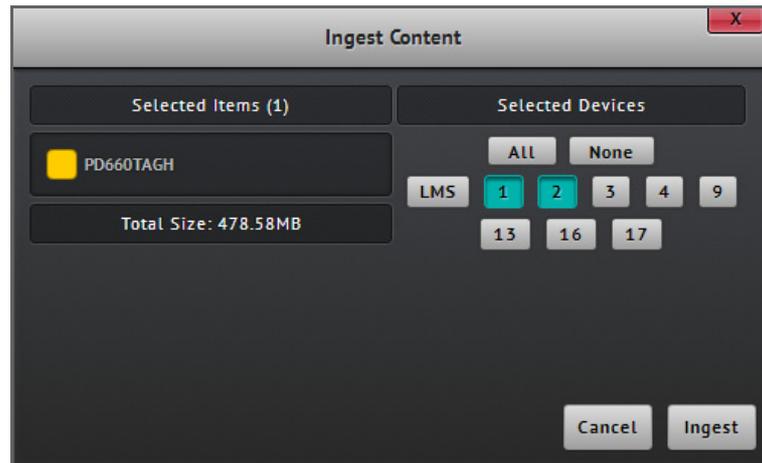


Figura 3-6: Cuadro de diálogo ingestar contenidos

4. Seleccione la(s) pantalla(s) y/o LMS en la que quiere ingestar el elemento de contenido seleccionado.
5. Haga clic en el botón **Ingest** para continuar con la ingesta. El elemento de contenido seleccionado se pondrá en la cola en la página de transferencias y también se indicará el estado de avance de la transferencia en la misma página (Ver [Estado de la transferencia en página 34](#)).

### 3.1.8. Analizar contenido en dispositivos

Screenwriter permite detectar rápidamente el estado de un elemento de contenido presente en un dispositivo para determinar su validez o cualquier problema relacionado con el contenido para este dispositivo. Para explorar un elemento de contenido presente en un dispositivo:

1. Busque o filtre el elemento de contenido deseado en la página de contenidos.
2. Seleccione el elemento de contenido haciendo clic en él.
3. Haga clic en el botón **Scan devices** en la vista información a la derecha de la página. Se abrirá el cuadro de diálogo **Analizar contenido en dispositivos** ([Figura 3-7](#)). La ventana muestra todos los dispositivos que hacen referencia al elemento de contenido.

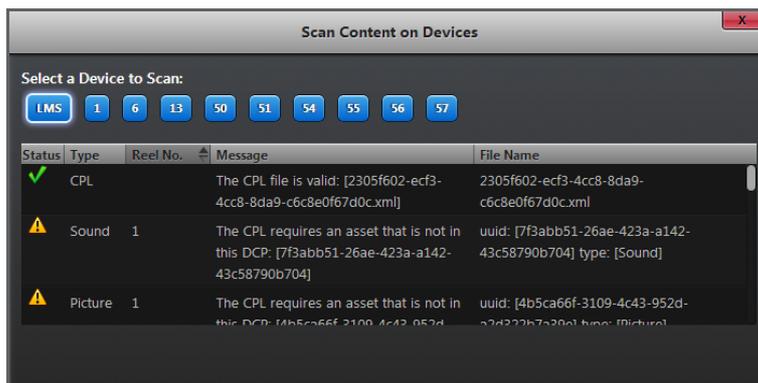


Figura 3-7: Cuadro de diálogo analizar contenido en dispositivos

- El análisis se puede poner en marcha haciendo clic en un dispositivo disponible en la parte superior del cuadro de diálogo. Los resultados del análisis se resumirán en el cuadro de diálogo, identificando la validez o el problema asociado al elemento de contenido.

### 3.1.9. Cargar KDM

La interfaz de usuario de Screenwriter se puede utilizar para cargar los KDM y desbloquear el contenido. Se pueden cargar archivos XML KDM, archivos comprimidos con los KDM y paquetes de KDM. Para cargar los KDM:

- Haga clic en el botón  **Upload Kdm** en la página de contenidos. Se abrirá el cuadro de diálogo **Cargar KDM** (Figura 3-8).

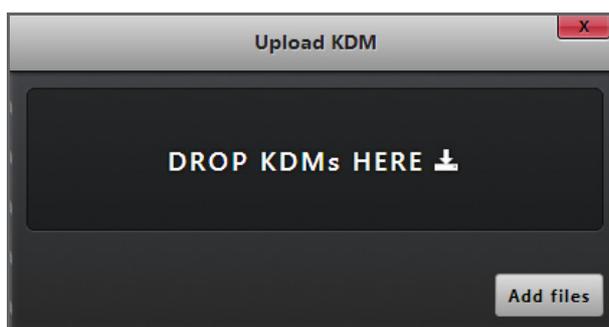


Figura 3-8: Cuadro de diálogo cargar KDM

- Se pueden arrastrar y soltar los archivos KDM necesarios en el cuadro de diálogo. Los archivos comprimidos y los paquetes de KDM también se pueden arrastrar hacia este espacio para cargar los KDM. Otra alternativa es utilizar el botón  **Add files** en el cuadro de diálogo para cargar los archivos KDM desde un lugar conocido.

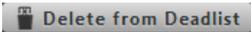
 **Nota:**

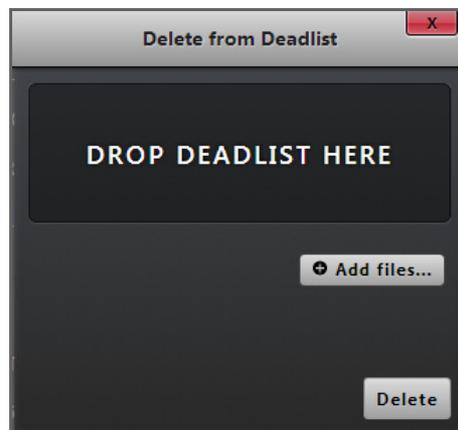
- De este modo se cargarán los KDM en el LMS y después en los respectivos servidores si el sistema puede encontrar una coincidencia adecuada en la huella del servidor en los KDM. De lo contrario, el LMS indicará que no se ha encontrado un servidor coincidente.
- La carga de los KDM fallará si los KDM han caducado, el XML no es válido, los KDM no tienen la extensión “.xml” o si hay problemas de conexión al cargar los KDM.

### 3.1.10. Eliminar de deadlist

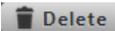
Una deadlist es una lista de contenidos muertos, que normalmente consiste en anuncios que ya no se utilizan. La deadlist suele facilitarla el proveedor de publicidad.

Screenwriter ofrece la posibilidad de eliminar automáticamente los anuncios muertos del sistema. Para eliminar contenidos de la deadlist:

1. Haga clic en el botón  de la página de contenidos. Se abrirá el cuadro de diálogo **Eliminar de deadlist** ([Figura 3-9](#)).



**Figura 3-9: Cuadro de diálogo eliminar de deadlist**

2. Arrastre y suelte la deadlist en el cuadro de diálogo. Otra alternativa es utilizar el botón  en el cuadro de diálogo para cargar la deadlist.
3. Haga clic en el botón  para completar el proceso.

 **Nota:**

- Las deadlists compatibles actualmente son las de Val Morgan.

### 3.1.11. Forzar la nueva carga de KDM

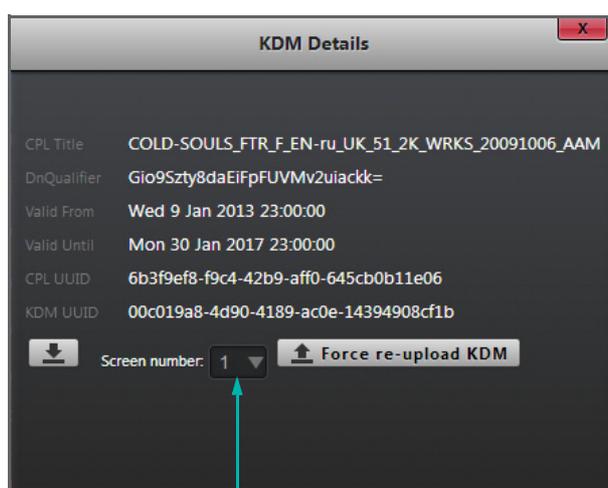
En los casos en que hay algún KDM válido desconocido (es decir, que no esté asignado a una pantalla específica) asociado a un elemento de contenido particular, puede que haya que forzar la nueva carga del KDM en la pantalla. Esto se realiza desde la página de contenidos de la siguiente forma:

1. Seleccione un elemento de contenido, por ejemplo una película, en la página de contenidos.
2. Los detalles del KDM para el elemento de contenido pueden verse a la derecha de la página seleccionando la pestaña de disponibilidad del KDM (🔑). Aparecerá la información mostrando los KDM válidos desconocidos. En **Figura 3-10** puede verse un ejemplo.



Figura 3-10: Disponibilidad de KDM para un elemento de contenido

3. Seleccione el KDM válido desconocido que tiene que volver a cargarse. Se abrirá una ventana que enumera los detalles del KDM y ofrece opciones para descargar el archivo XML KDM o seleccionar un número de pantalla para forzar la nueva carga del KDM (**Figura 3-11**).



(a)

Figura 3-11: Cuadro de diálogo detalles del KDM

4. Para forzar la nueva carga del KDM, seleccione el número de pantalla adecuado de la lista desplegable en el cuadro de diálogo (**Figura 3-11a**) y haga clic en el botón .

## 3.2. Estado de la transferencia

El estado de la transferencia de contenidos se gestiona desde la **página de transferencias** (Figura 3-12), accesible desde la pestaña **Transfer Status** en la opción **Content** de la barra de encabezado.

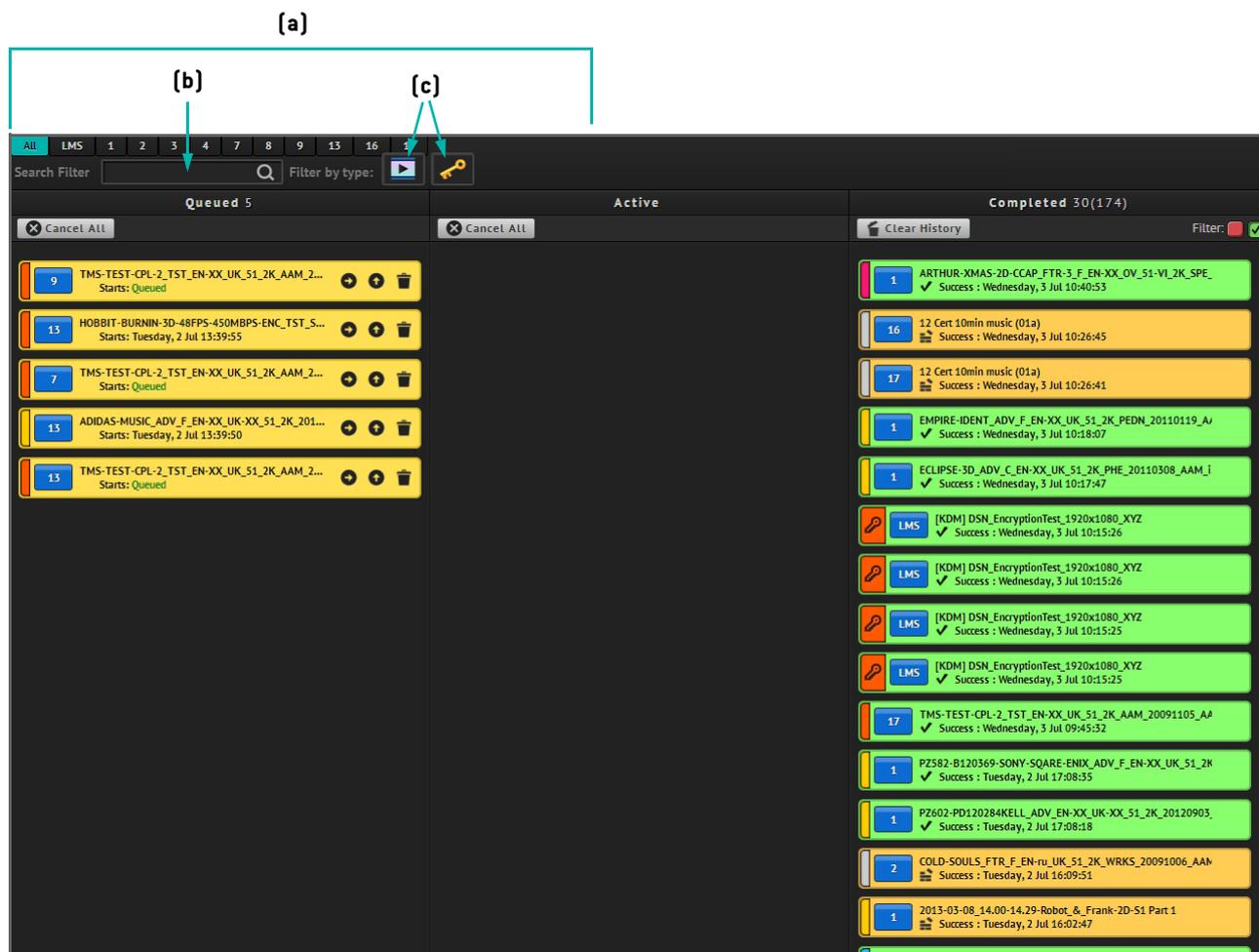


Figura 3-12: Página de transferencias

La página cataloga los elementos de contenido como en cola, activos y completados, es decir, las transferencias históricas. A través de la página de transferencias se puede hacer lo siguiente:

- Para ver los detalles de una transferencia, haga clic en un elemento disponible en la página. Se abrirá el cuadro de diálogo **Detalles de la transferencia** que muestra información sobre la transferencia de un elemento de contenido (Figura 3-13).

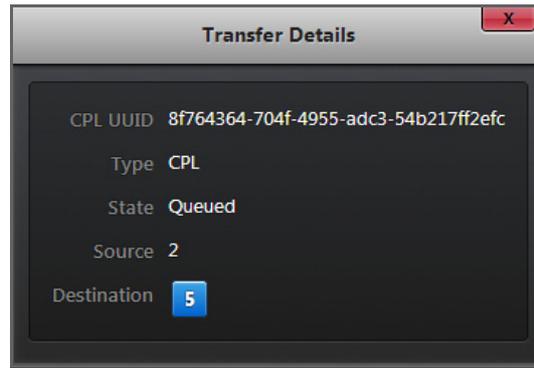


Figura 3-13: Cuadro de diálogo detalles de la transferencia

- Para filtrar las transferencias por lugar, utilice las pestañas del servidor (Figura 3-12a). Por defecto la página enumera todas las transferencias.
- Para filtrar las transferencias por término de búsqueda, utilice el correspondiente cuadro de búsqueda (Figura 3-12b).
- Para filtrar las transferencias por CPL o KDM, utilice los botones **CPL** y **KDM** respectivamente (Figura 3-12c).
- Para cancelar todas las transferencias activas y/o en cola, haga clic en el botón  **Cancel All**.
- Para cancelar las transferencias activas individuales, haga clic en el botón  para la entrada correspondiente de la transferencia.
- Para clasificar las transferencias completadas según criterios de éxito o fracaso durante la transferencia, cambie a **Filter:**  .
- Si existen transferencias en cola a la espera de iniciarse a lo largo del día, se pueden realizar una serie de acciones, entre ellas: (1) desplazar la prioridad de una transferencia un nivel hacia arriba (Figura 3-14a), (2) cancelar una transferencia en cola (Figura 3-14b), y (3) intentar la transferencia inmediata de un elemento de contenido (Figura 3-14c).

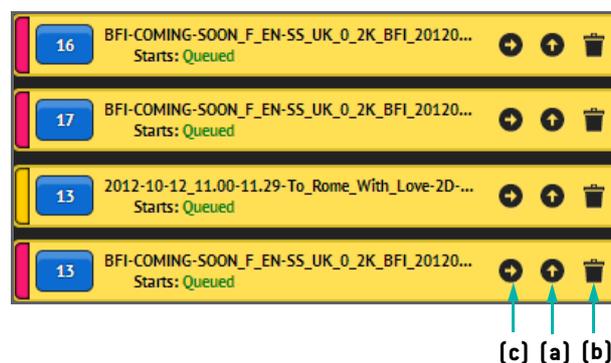


Figura 3-14: Ejemplo de transferencias en cola

## 3.3. Listas de reproducción

La sección de contenidos de Screenwriter permite la gestión exhaustiva de las listas de reproducción, que después se pueden programar para su reproducción. El acceso a la **página de listas de reproducción** (Figura 3-15) se hace a través de la pestaña **Playlists** en la opción **Content** de la barra de encabezado.

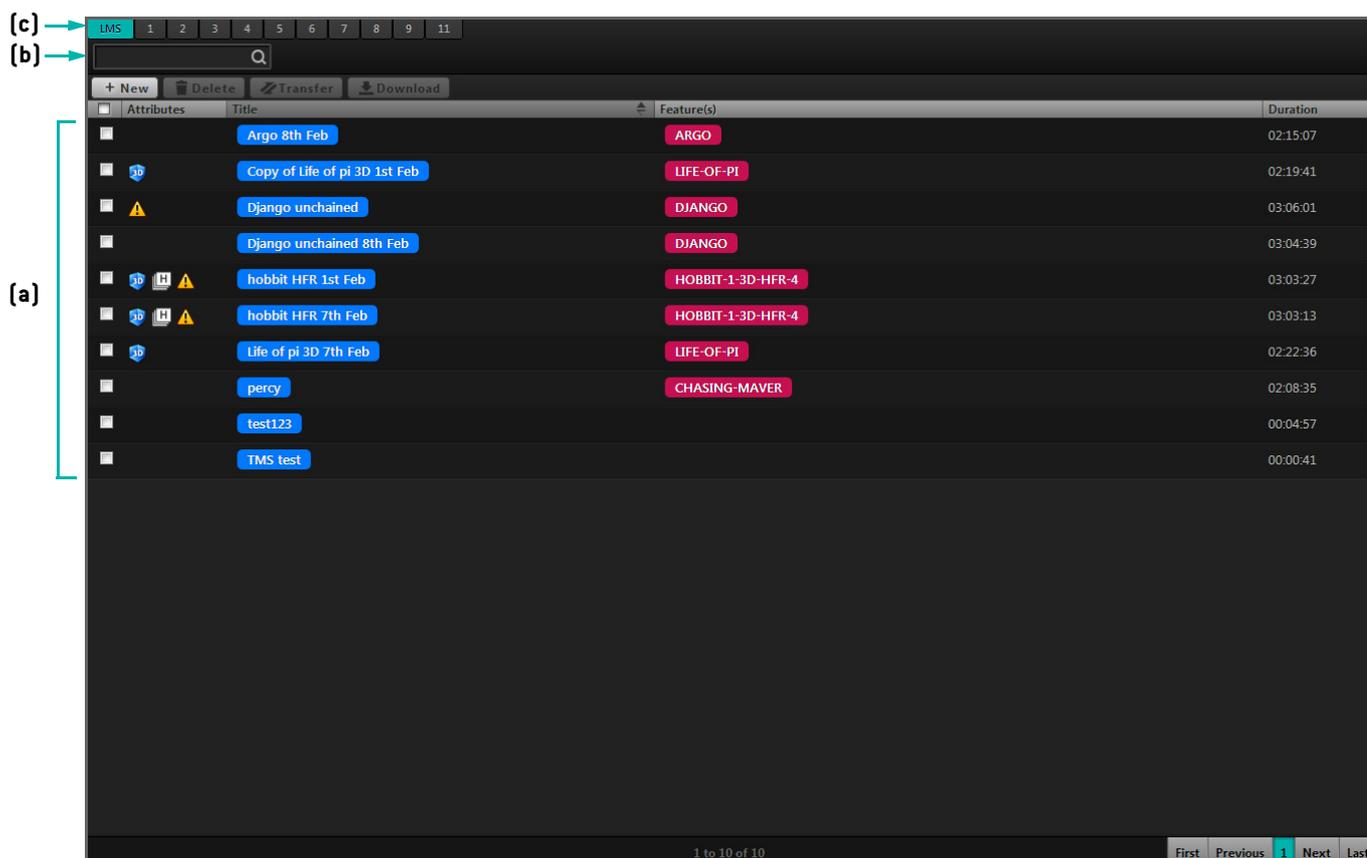


Figura 3-15: Página de listas de reproducción

### 3.3.1. Ver detalles de las listas de reproducción

Todas las listas de reproducción se enumeran en la página de listas de reproducción (Figura 3-15a), con información sobre sus atributos, títulos, otras características asociadas a las listas de reproducción y su duración. Al utilizar la página se pueden realizar las siguientes operaciones:

- Para buscar listas de reproducción, introduzca los términos de búsqueda adecuados en el cuadro de búsqueda (Figura 3-15b).
- Para ver las listas de reproducción en los servidores de pantalla específicos o el LMS, utilice las pestañas adecuadas (Figura 3-15c).

- Para ver los elementos de una lista de reproducción, haga clic en una entrada de lista de reproducción de la página. Se abrirá la página de edición de listas de reproducción para ver los elementos de la lista de reproducción (Ver **Figura 3-16 en página 37**).

### 3.3.2. Crear listas de reproducción

Las listas de reproducción se pueden crear según demanda. Para crear una nueva lista de reproducción para un servidor de pantalla seleccionado o LMS, realice las siguientes acciones:

1. Haga clic en el botón **+ New** en la página. Se abrirá un cuadro de diálogo solicitando que se añada un título adecuado para la lista de reproducción.
2. Mediante el cuadro de diálogo, introduzca el título de la lista de reproducción y haga clic en el botón **New Playlist**. Se abrirá la **página de edición de listas de reproducción** para añadir elementos de contenido en la lista de reproducción (**Figura 3-16**).

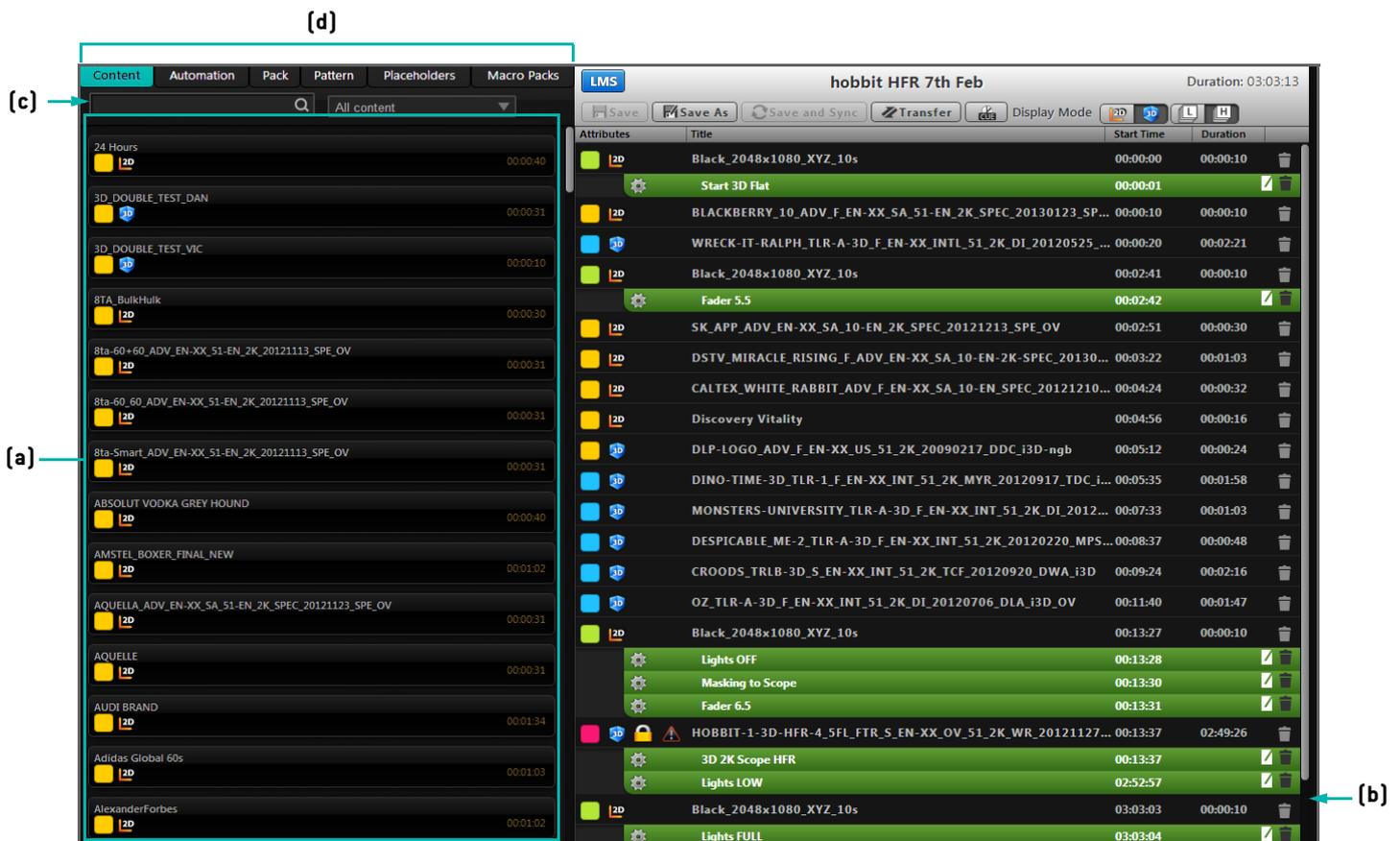


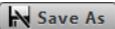
Figura 3-16: Página de edición de listas de reproducción

3. Mediante el selector de contenidos (**Figura 3-16a**), arrastre y suelte el elemento de contenido deseado en la parte derecha de la página (**Figura 3-16b**). También se puede hacer doble clic sobre el elemento de contenido en el selector para añadirlo a la lista de reproducción.

 **Nota:**

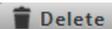
- Para filtrar el contenido por términos de búsqueda o tipo de contenido, utilice los cuadros de búsqueda o menús desplegables respectivamente ([Figura 3-16c](#)).
  - Para reordenar los elementos de una lista de reproducción, haga clic en un elemento sin soltarlo y arrástrelo hacia arriba o hacia abajo dependiendo de la posición que debe ocupar en la lista de reproducción.
4. Se pueden incluir otros tipos de elementos en una lista de reproducción, que van desde las órdenes automáticas hasta paquetes, títulos, marcadores de posición y paquetes de macros. Para incluir cualquiera de estos elementos, cambie a la pestaña correspondiente y utilice el selector de elementos para añadir los elementos deseados a la lista de reproducción ([Figura 3-16d](#)). Para más información sobre los tipos de elementos que se pueden incluir en las listas de reproducción: Ver [Paquetes en página 48](#); Ver [Títulos en página 41](#); Ver [Paquetes de macros y marcadores de posición de paquetes de macros en página 58](#).
  5. Una vez creada la lista de reproducción, haga clic en el botón  para guardar la lista de reproducción. La lista de reproducción se podrá ver en la página de listas de reproducción.

 **Nota:**

- Para modificar una lista de reproducción existente, haga clic en la lista en cuestión en la página de listas de reproducción. Se abrirá la página de edición de listas de reproducción, en la cual se puede editar la lista.
- Para eliminar un elemento en una lista de reproducción, haga clic en el botón  situado junto al elemento dentro de la lista en la página de edición de listas de reproducción.
- Para guardar una lista de reproducción con un nombre nuevo, haga clic en el botón  en la página de edición de listas de reproducción. Se abrirá un cuadro de diálogo para introducir y guardar el nuevo nombre de la lista.
- Para cambiar la función de compensación de orden, haga clic en el botón  en la página de edición de listas de reproducción.

### 3.3.3. Eliminar listas de reproducción

Las listas de reproducción se pueden eliminar cuando ya no se necesiten. Para eliminar una lista de reproducción:

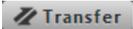
1. Busque la lista de reproducción en cuestión.
2. Seleccione la lista utilizando la casilla correspondiente en la página de listas de reproducción.
3. Haga clic en el botón  y confirme que quiere eliminar la lista de reproducción.

 **Nota:**

- No es posible borrar directamente una lista de reproducción clasificada para una sesión de POS. Ver [Asignar manualmente una lista de reproducción a una sesión de POS en página 75](#) para más detalle.

### 3.3.4. Transferir listas de reproducción

Las listas de reproducción se pueden transferir de un dispositivo a otro para que estén disponibles en todo el complejo. Para transferir una lista de reproducción desde su destino real hasta un servidor de pantalla o LMS:

1. Busque la lista de reproducción en cuestión.
2. Seleccione la lista utilizando la casilla correspondiente en la página de listas de reproducción.
3. Haga clic en el botón . Se abrirá el cuadro de diálogo **Transferir listas de reproducción**, que tiene un aspecto muy similar al cuadro de diálogo mostrado en [Figura 3-5](#).

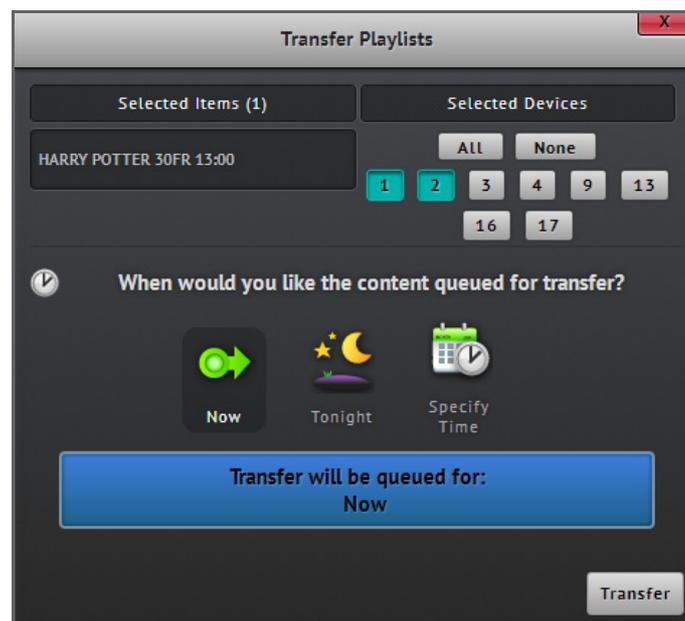
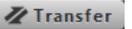


Figura 3-17: Cuadro de diálogo transferir listas de reproducción

4. Seleccione la(s) pantalla(s) deseada(s) y/o LMS a la que quiere transferir la lista de reproducción seleccionada. También se puede especificar un tiempo opcional para realizar la transferencia.
5. Haga clic en el botón  para continuar con la transferencia. La lista de reproducción seleccionada se pondrá en la cola en la página de transferencias y también se indicará el estado de avance de la transferencia en la misma página (Ver [Estado de la transferencia en página 34](#)).



#### Nota:

- También se puede transferir una lista de reproducción después de guardarla haciendo clic en el botón  desde la página de edición de listas de reproducción.

### 3.3.5. Descargar información sobre listas de reproducción

La información sobre listas de reproducción, en forma de metadatos para una lista, se puede descargar según demanda. Para descargar información sobre listas de reproducción:

1. Busque la lista de reproducción en cuestión.
2. Seleccione la lista utilizando la casilla correspondiente en la página de listas de reproducción.
3. Haga clic en el botón  **Download** para descargar la lista de reproducción en formato “.csv”. El archivo se puede abrir fácilmente con la aplicación Microsoft Office Excel.

## 3.4. Títulos

### 3.4.1. Vista previa

Screenwriter se puede utilizar con múltiples fuentes de información procedentes de proveedores de servicios publicitarios, sistemas POS y servidores de pantalla. Estas fuentes reconocen, de una forma u otra, detalles vinculados a los títulos de películas, por ejemplo, en:

- Elementos anteriores a la proyección, es decir, anuncios y tráilers, que deben colocarse antes de las películas.
- CPL presentes en los servidores de pantalla.
- Proyecciones para películas que han sido reservadas a través de sistemas de POS.

Por lo tanto, los títulos son abstracciones de una película determinada que representan los nombres a los que están vinculadas varias cosas, como el contenido. En Screenwriter, los títulos suelen utilizarse para asignar paquetes anteriores a la proyección a grupos de contenidos más que a elementos de contenido individuales; por ejemplo, al crear un paquete, el usuario puede seleccionar un título para ejecutar el paquete.

Como consecuencia de las múltiples procedencias de la información sobre títulos, es necesario que Screenwriter permita la simple asociación de varios títulos en uno solo para que todos los sistemas puedan referirse a la misma película fácilmente. **Figura 3-18** ilustra fuentes de títulos que suelen pasar por el entorno Screenwriter, donde la aplicación pretende ofrecer las opciones necesarias para administrar los títulos y mejorar la gestión de las proyecciones.

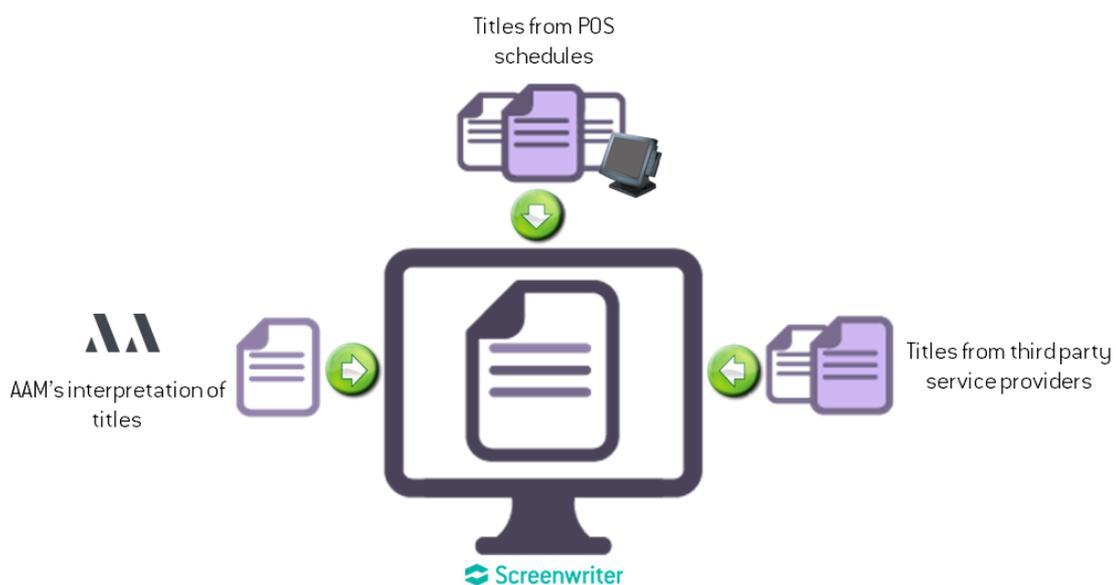


Figura 3-18: Comprender los títulos

## 3.4.2. Página de títulos

El acceso a la **página de títulos** (Figura 3-19) se hace a través de la pestaña **Titles** en la opción **Content** de la barra de encabezado. En la página aparecen todos los títulos creados por el usuario (Ver **Crear títulos en página 43**), importados de la integración de POS (Ver **Página de POS en página 73**) u otras fuentes.

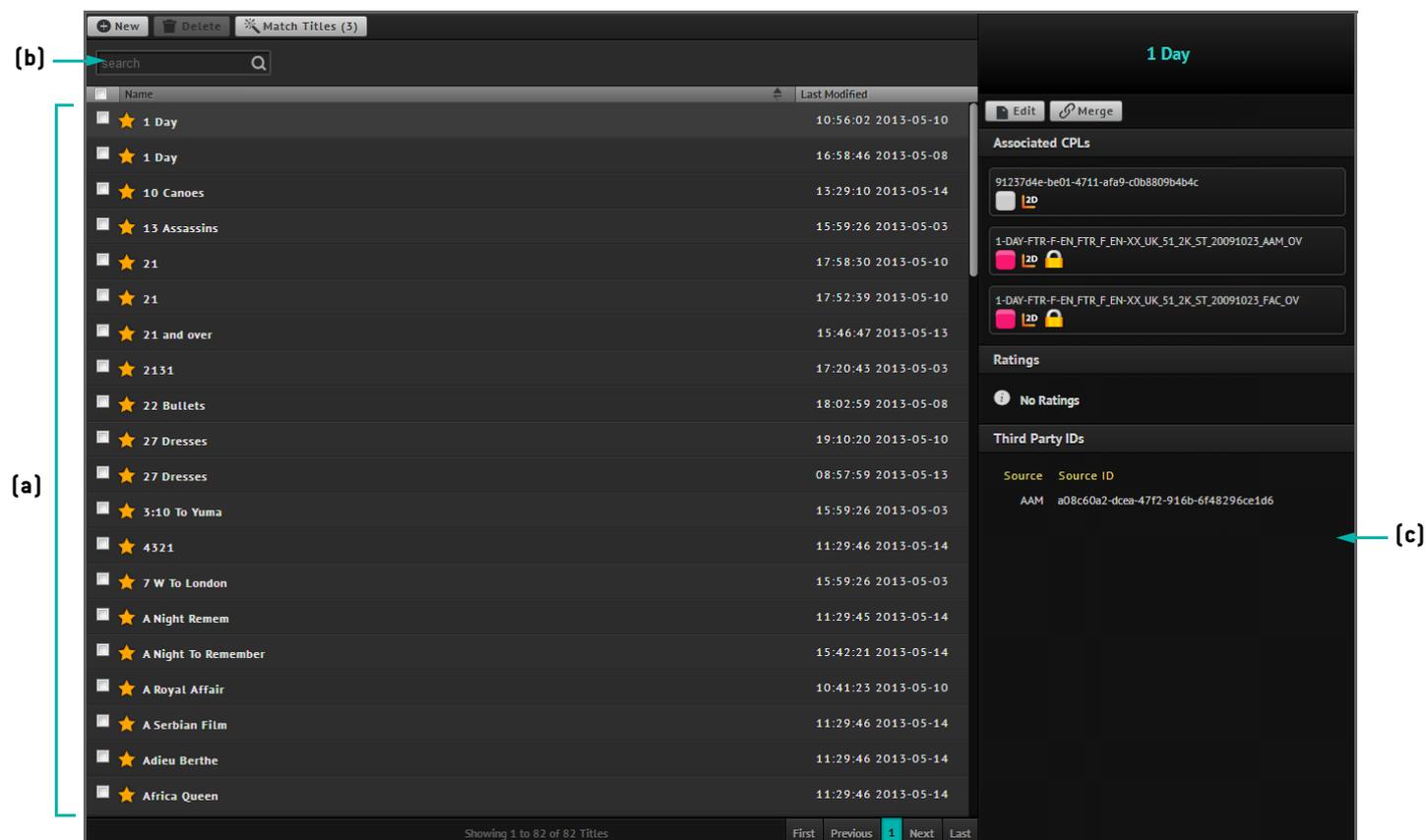


Figura 3-19: Página de títulos

## 3.4.3. Ver detalles de los títulos

Los títulos están ordenados alfabéticamente y enumerados en la página de títulos (Figura 3-19a). La página permite realizar las siguientes operaciones:

- Para buscar títulos existentes, teclee los términos de búsqueda adecuados en el cuadro de búsqueda (Figura 3-19b).
- Para ver los detalles de un título determinado, haga clic en el título en la página. Los detalles relevantes se muestran a la derecha de la página de títulos, con información como las CPL asociadas al título, calificaciones y los ID de terceros coincidentes (Figura 3-19c).

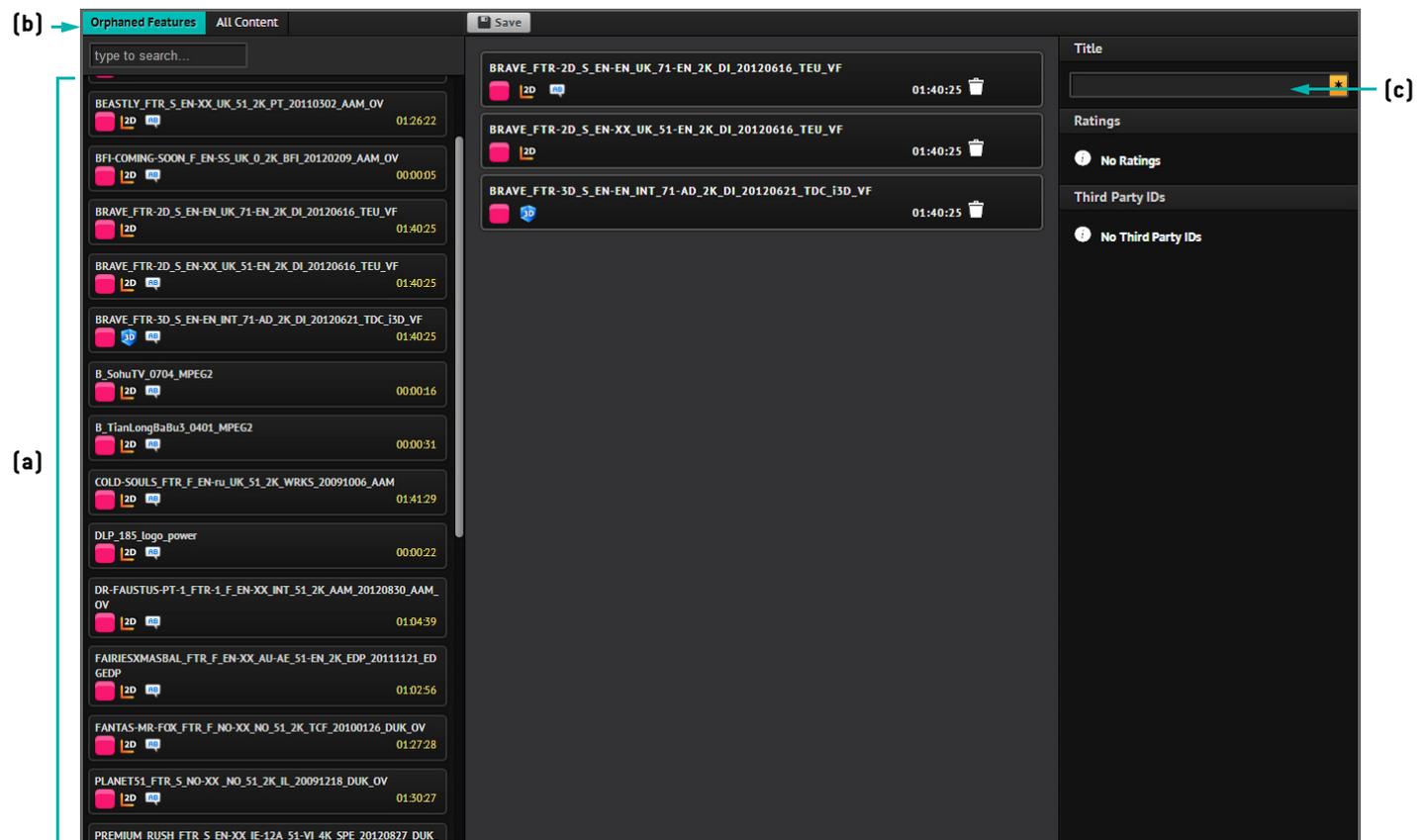
**Nota:**

- Un ID de terceros es el identificador que utiliza un tercero para referirse a un título. Screenwriter indica los detalles de la fuente y el ID de la fuente. A partir del nombre de la fuente se puede deducir de dónde viene un título, por ejemplo val\_morgan, rentrak, etc.

### 3.4.4. Crear títulos

Los títulos se pueden crear según demanda utilizando la interfaz de usuario de Screenwriter. Para crear un título nuevo:

1. En la página de títulos, haga clic en el botón **+ New**. Se abrirá la **página de edición de títulos**, que permite asignar un nombre al título y asociarle las CPL (**Figura 3-20**).



**Figura 3-20: Página de edición de títulos**

2. Mediante el selector de contenidos de la izquierda de la página, arrastre y suelte los elementos de contenido para asociarlos al título (**Figura 3-20a**). Se pueden añadir distintos tipos de contenido como anuncios, tráilers y películas utilizando la pestaña **Todos los contenidos**. Por otra parte, también se pueden explorar y seleccionar **películas huérfanas** (**Figura 3-20b**). Las películas huérfanas son contenidos que no se están asociados con otros títulos.

3. Para añadir el nombre del título, utilice el campo de la derecha de la página ([Figura 3-20c](#)).
4. Haga clic en el botón  para completar el proceso. Esto permite crear el nuevo título, que se podrá ver en la página de títulos.

### 3.4.5. Editar títulos

Los títulos se pueden editar para revisar sus detalles y las CPL asociadas. Para editar un título:

1. Busque el título en la página de títulos.
2. Seleccione el título haciendo clic en él.
3. Haga clic en el botón  en la página de títulos. Se abrirá la página de edición de títulos.
4. Haga las modificaciones necesarias en el título.
5. Haga clic en el botón  para completar el proceso.

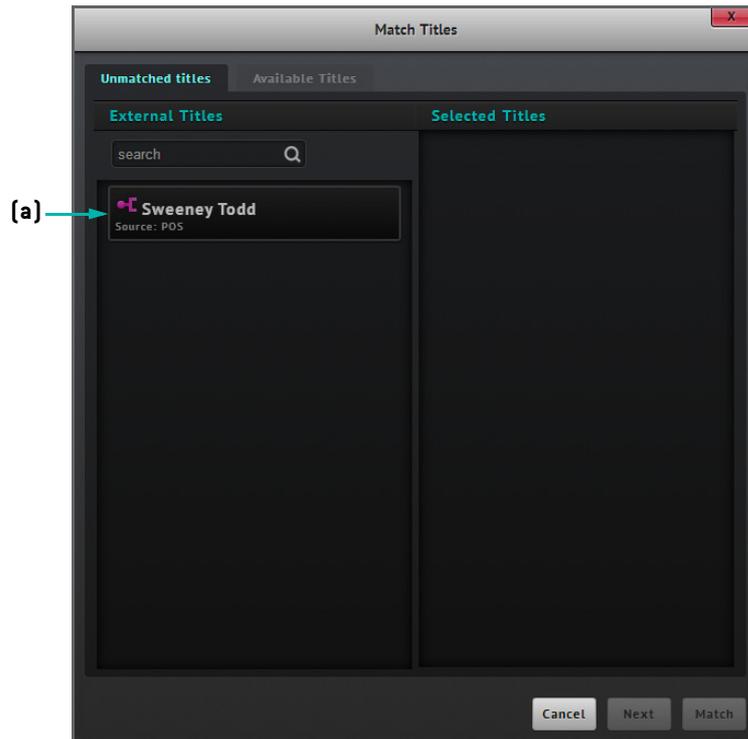
### 3.4.6. Emparejar títulos

Los títulos procedentes del sistema de POS que alimenta Screenwriter, pero que no coinciden con la interpretación de los títulos de Screenwriter, se catalogan como títulos no coincidentes. En Screenwriter, la agrupaciones de POS no coincidentes tienen que emparejarse con los títulos para poder realizar las tareas relacionadas con la programación a través de la integración de POS (Ver [Punto de venta en página 72](#)). Los títulos no coincidentes se pueden emparejar manualmente utilizando la interfaz de usuario de Screenwriter. Para emparejar estos títulos:

1. Haga clic en el botón  en la página de títulos. Se abrirá el cuadro de diálogo **Emparejar títulos** que enumera todos los títulos no coincidentes ([Figura 3-21](#)).

#### **Nota:**

- El número que aparece en el botón indica el número de títulos no coincidentes reconocidos por el sistema.
- El cuadro de diálogo **Emparejar títulos**, además de mostrar los títulos no coincidentes, también identifica la fuente de los títulos y el número de elementos asociados, como programaciones, en las que participan los títulos.



**Figura 3-21: Cuadro de diálogo emparejar títulos**

2. Para empezar a emparejar un título, selecciónelo en la lista de la izquierda del cuadro de diálogo (**Figura 3-21a**). Esta acción desplazará el título seleccionado a la derecha bajo la columna **Títulos seleccionados**.
3. Haga clic en el botón **Next** para continuar. Se abrirá la pestaña **Títulos disponibles** desde la que se puede seleccionar un título coincidente entre los títulos existentes creados en Screenwriter (**Figura 3-22**).
4. Asignar un título de destino seleccionando uno existente de la lista (**Figura 3-22a**).
5. Haga clic en el botón **Match** para completar el proceso.

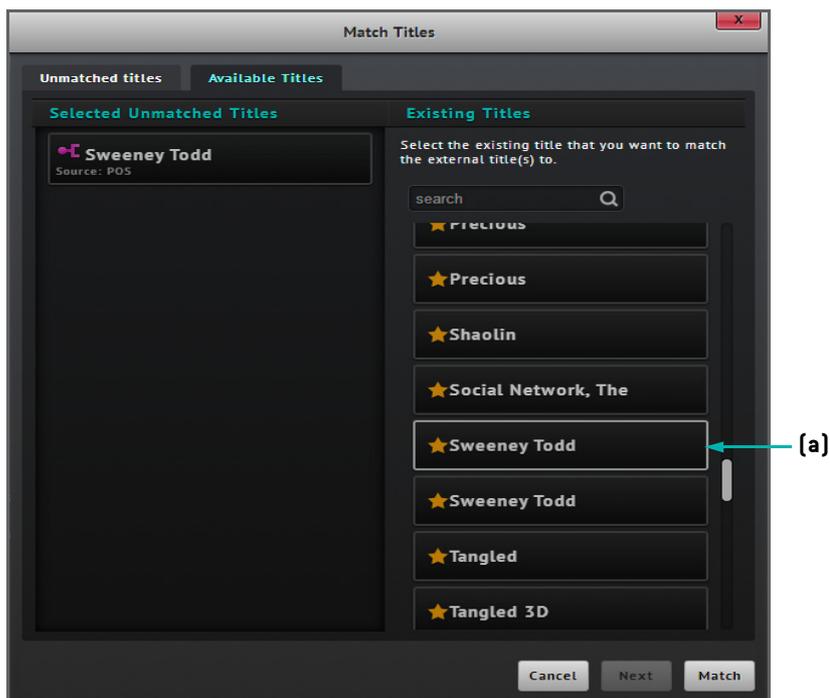


Figura 3-22: Especificar un título de destino para emparejar

### 3.4.7. Fusionar títulos

Screenwriter permite al usuario fusionar pares de títulos para crear solo uno. Esto resulta especialmente práctico en situaciones en las que deben emparejarse múltiples títulos. Para fusionar títulos:

1. Busque o filtre el título de origen deseado (es decir, el título que tiene que corregirse) en la página de títulos.
2. Seleccione el título de origen haciendo clic en él.
3. Haga clic en el botón  en la página de títulos. Se abrirá el cuadro de diálogo **Fusionar títulos** (Figura 3-23).

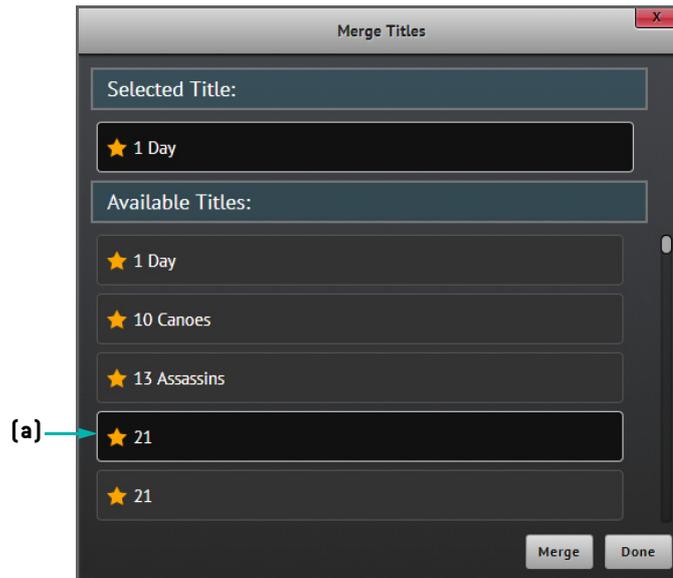


Figura 3-23: Cuadro de diálogo fusionar títulos

4. Seleccione el título de destino de la lista disponible ([Figura 3-23a](#)).
5. Haga clic en el botón  Merge para completar el proceso.

### 3.4.8. Eliminar títulos

Los títulos se pueden eliminar cuando ya no se necesiten. Para eliminar un título:

1. Busque el título en la página de títulos.
2. Seleccione el título marcando la casilla correspondiente.
3. Haga clic en el botón  Delete y confirme que quiere eliminar el título.

---

## 3.5. Paquetes

### 3.5.1. Vista previa

En los inicios del cine digital, la gestión de las listas de reproducción era un proceso básicamente manual, que incluía leer las hojas de anuncios y determinar los tráilers correctos y la película principal para cada lista. Normalmente las listas de reproducción no cambiaban para las películas individuales durante una semana, lo que implicaba demasiado trabajo manual y era una fuente de errores. Esto suscitó el interés, entre los encargados de las proyecciones, de poder reutilizar secciones de las listas de reproducción (por ejemplo, los tráilers o anuncios) en múltiples listas para ahorrarse tiempo en la creación de las listas de reproducción. Por su parte, los anunciantes buscaban más flexibilidad en sus programaciones publicitarias y empezaron a presionar para poder controlar mejor sus secciones publicitarias, como la capacidad para cambiarlas durante las proyecciones individuales.

Los paquetes suelen representar las secciones de anuncios o tráilers de las listas de reproducción y están destinados a incluir estos dos puntos. En lugar de insertar el contenido directamente en cada lista de reproducción, gracias a los paquetes los usuarios pueden colocar el contenido en los paquetes. Después se asignan los paquetes a las listas de reproducción, permitiendo que el paquete de contenidos se pueda reutilizar en las diversas listas.

**Figura 3-24** ilustra la esencia y el objeto de un paquete. A continuación se resumen los puntos clave relacionados con la definición de los paquetes:

- Un paquete es un tipo especial de elemento anterior a la proyección que sirve como “recipiente” e incorpora contenidos de varios tipos como anuncios y tráilers.
- Los paquetes tienen dos finalidades: (1) como agrupación de contenidos reutilizable y (2) como aportaciones para los marcadores de posición de contenidos para combinaciones dinámicas (Ver [Combinación dinámica de paquetes en página 55](#)). En el último caso, los metadatos de los paquetes son esenciales para describir los atributos de los paquetes.
- Un paquete se puede reutilizar múltiples veces en diferentes listas de reproducción, lo que facilita al usuario la asignación del mismo contenido a varias proyecciones de manera eficiente.
- Los paquetes se pueden crear dentro del entorno Screenwriter o pueden suministrarlos terceros, como proveedores de publicidad.

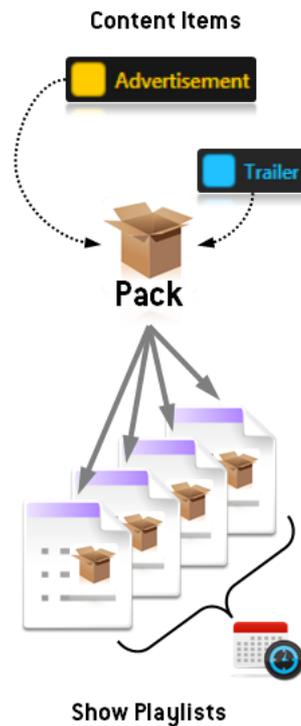


Figura 3-24: Comprender los paquetes

### 3.5.2. Metadatos de los paquetes

Los paquetes tienen metadatos asociados para determinar en qué circunstancias son aplicables. Los metadatos de los paquetes son necesarios para facilitar las combinaciones dinámicas de paquetes (Ver [Combinación dinámica de paquetes en página 55](#)). Estos metadatos tienen que ser lo suficientemente flexibles para obtener un paquete que cubra todas las películas de un cine, pero también lo suficientemente específicos para orientarse a las reproducciones programadas de manera individual. En este sentido, Screenwriter proporciona una selección abierta de metadatos que sirven como atributos de los paquetes. No es necesario rellenar todos los atributos, pero es aconsejable utilizar solo las subsecciones de los metadatos. Los atributos son complementarios y están relacionados entre ellos, por lo tanto se pueden incorporar múltiples criterios de coincidencia (por ejemplo, debe ser una película concreta en un día concreto en un cine concreto). Los metadatos de los paquetes incluyen lo siguiente:

- Tipo de paquete (obligatorio). Se utiliza para identificar la naturaleza y la finalidad del paquete. Por ejemplo, un paquete publicitario, un paquete de tráilers, anuncio de oro, etc.
- Complejo. Se utiliza para los paquetes que solo se aplican a un complejo determinado.
- Grupo de complejos. Se utiliza para los paquetes que solo se aplican a un grupo de complejos determinado.
- Pantallas específicas (debe especificarse el complejo). Se utiliza para paquetes que solo se aplican a una selección de pantallas.
- Rango de fechas. Se utiliza para paquetes que solo se aplican a reproducciones que empiezan entre las fechas especificadas.

- Rango de horas. Se utiliza para paquetes que solo se aplican a reproducciones que empiezan entre las horas especificadas, por ejemplo es posible tener paquetes que solo son válidos por la mañana.
- Título. Se utiliza para paquetes que solo deben aplicarse cuando se está reproduciendo un título determinado.

### 3.5.3. Página de paquetes

Los paquetes reconocidos por el sistema se enumeran en la página de paquetes (Figura 3-25). El acceso a esta página se hace a través de la pestaña **Packs** en la opción **Content** de la barra de encabezado.

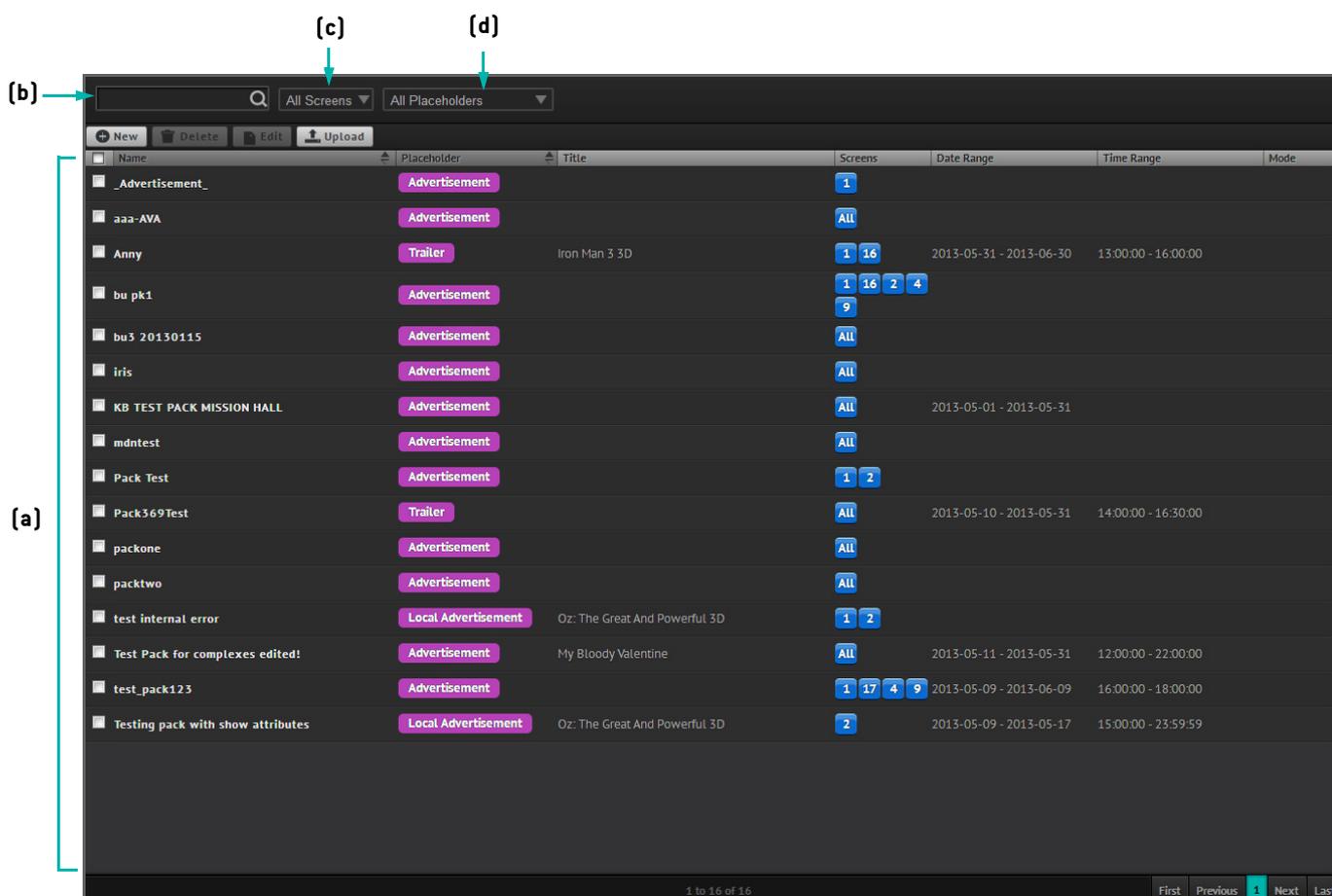


Figura 3-25: Página de paquetes

### 3.5.4. Ver detalles del paquete

Todos los paquetes se enumeran en la página de paquetes (Figura 3-25a), con información sobre sus nombres, tipos de marcadores de posición, títulos, pantallas, rangos de fechas y horas, calificaciones, prioridad y modos. Al utilizar la página se pueden realizar las siguientes operaciones:

- Para buscar paquetes, teclee los términos de búsqueda adecuados en el cuadro de búsqueda (Figura 3-25b).
- Para filtrar los paquetes por pantalla o tipo de marcadores de posición, utilice los menús desplegables (Figura 3-25c y Figura 3-25d).
- Para ver los elementos de un paquete, haga clic en una entrada de paquete en la página.

### 3.5.5. Crear un paquete básico

Screenwriter permite la creación de paquetes según demanda para utilizarlos dentro de la aplicación. Para configurar un paquete simple con el objetivo de crear una agrupación de contenidos reutilizable, realice las siguientes acciones:

1. Haga clic en el botón **+ New** en la página. Se abrirá la **página de edición de paquetes** para añadir elementos al paquete (Figura 3-26).

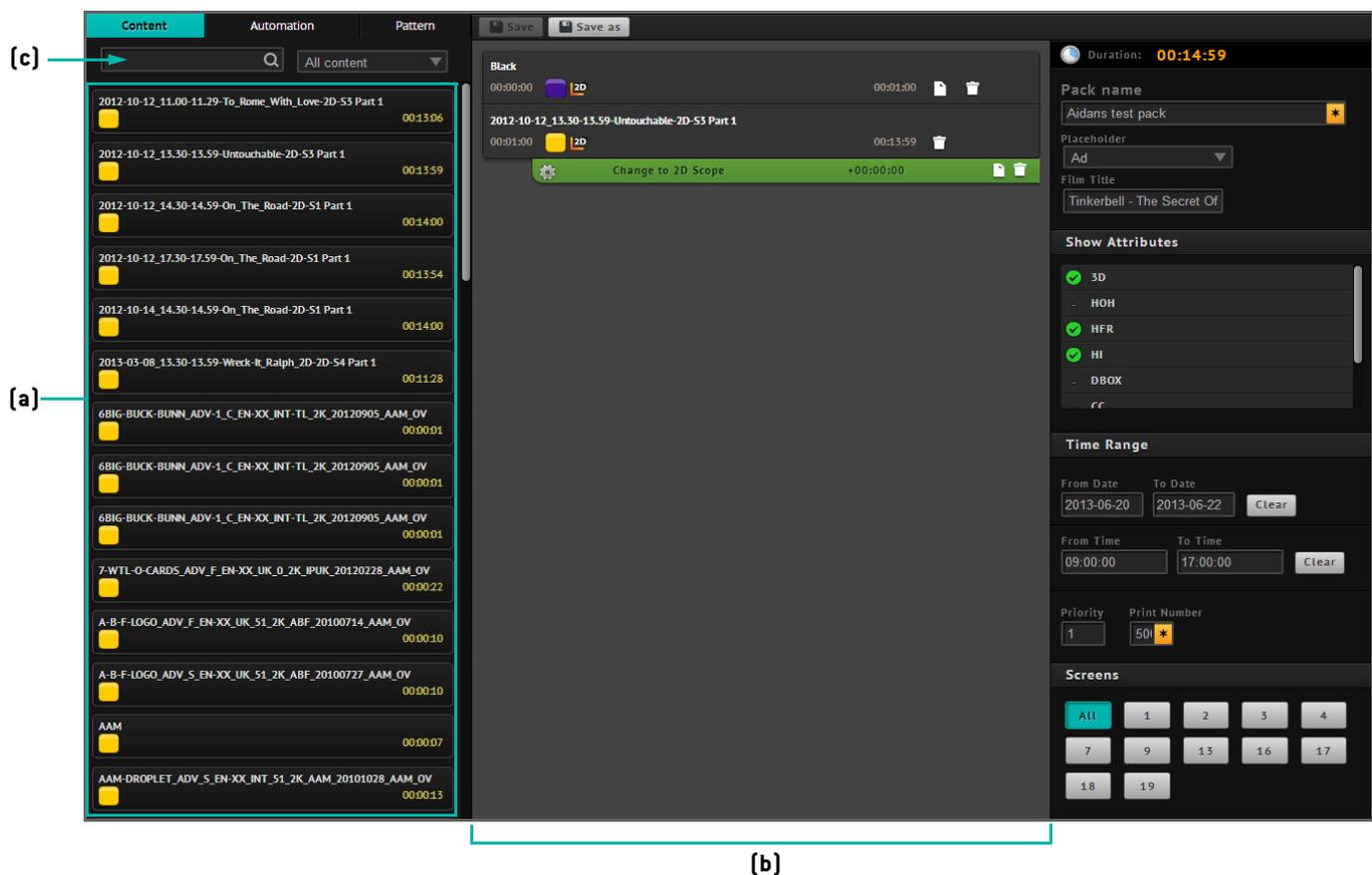


Figura 3-26: Página de edición de paquetes

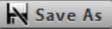
2. Mediante el selector de contenidos (Figura 3-26a), arrastre y suelte el elemento de contenido deseado en la mitad de la página (Figura 3-26b).

3. Si es necesario, cambie a la pestaña **Automatización** para añadir órdenes automáticas. Las órdenes automáticas deben añadirse a un patrón o a un elemento de contenido, ya que no pueden añadirse de forma aislada. Cambie también a la pestaña **Patrón** para añadir cualquier patrón al paquete.

 **Nota:**

- Para filtrar el contenido por término de búsqueda o tipo de contenido, utilice los cuadros de búsqueda o menús desplegables respectivamente ([Figura 3-26c](#)).
  - Para reordenar los elementos de un paquete, haga clic en un elemento sin soltarlo y arrástrelo hacia arriba o hacia abajo dependiendo de la posición que debe ocupar en el paquete.
4. Rellene los detalles esenciales añadiendo los detalles básicos del paquete, incluyendo el nombre del paquete y su tipo de marcador de posición asociado.
  5. Una vez creado el paquete, haga clic en el botón  para guardarlo. El paquete se podrá ver en la página de paquetes.

 **Nota:**

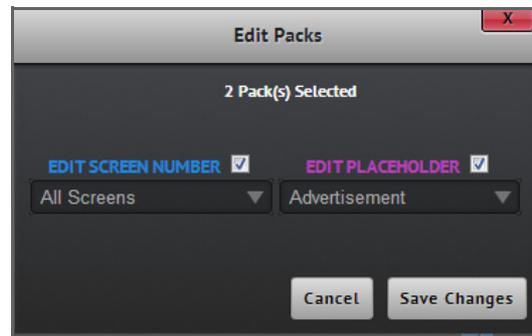
- También se puede crear un paquete para la combinación dinámica de paquetes completando otros atributos del mismo (Ver [Combinación dinámica de paquetes y programación a través de POS en página 78](#)).
- Para modificar un paquete existente, haga clic en el paquete en la página de paquetes. Se abrirá la página de edición de paquetes, en la cual se puede editar el paquete.
- También es posible editar los atributos básicos de un paquete seleccionándolo en la página de paquetes y haciendo clic en el botón . Se abrirá un cuadro de diálogo para poder modificar el número de pantalla y/o el marcador de posición del paquete.
- Para eliminar un elemento en un paquete, haga clic en el botón  situado junto al elemento dentro del paquete en la página de edición de paquetes.
- Para guardar un paquete con un nombre nuevo, haga clic en el botón  en la página de edición de paquetes. Se abrirá un cuadro de diálogo para introducir y guardar el nuevo nombre del paquete.

### 3.5.6. Edición de paquetes en masa

En algunas situaciones puede que sea necesario editar múltiples paquetes al mismo tiempo. En lugar de proceder a estas ediciones una por una pasando por cada paquete que necesita ser modificado, Screenwriter tiene una función muy práctica que permite editar los paquetes en masa. Para editar los atributos básicos de múltiples paquetes simultáneamente:

1. Seleccione los paquetes en la página de paquetes marcando sus casillas correspondientes.

- Haga clic en el botón . Se abrirá el cuadro de diálogo **Editar paquetes** que ofrece opciones para modificar el número de pantalla y/o el marcador de posición de los paquetes seleccionados ([Figura 3-27](#)).

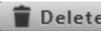


**Figura 3-27: Cuadro de diálogo editar paquetes**

- Haga las modificaciones necesarias.
- Haga clic en el botón  para completar el proceso.

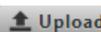
### 3.5.7. Eliminar paquetes

Los paquetes se pueden eliminar cuando ya no se necesiten. Para eliminar un paquete:

- Busque el paquete en cuestión.
- Seleccione el paquete utilizando la casilla correspondiente en la página de paquetes.
- Haga clic en el botón  y confirme que quiere eliminar el paquete.

### 3.5.8. Cargar paquetes

Los paquetes pueden ser creados por terceros y ser cargados manualmente o enviados directamente al TMS, en función de cómo esté configurado un complejo. Para cargar manualmente el paquete de un tercero:

- Haga clic en el botón  estando en la página de paquetes. Se abrirá un nuevo cuadro de diálogo.

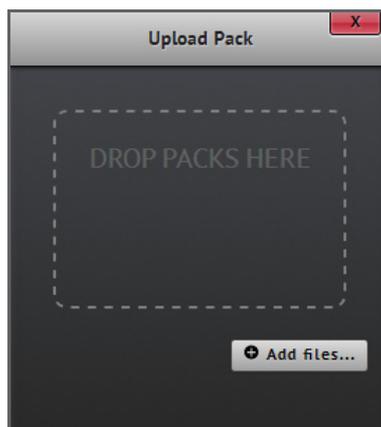


Figura 3-28: Cuadro de diálogo cargar paquetes

2. Arrastre y suelte el archivo del paquete en el cuadro de diálogo. Otra alternativa es utilizar el botón **Add files** en el cuadro de diálogo para cargar los archivos desde un lugar conocido.

 **Nota:**

- Los paquetes de terceros compatibles actualmente son DCM y Val Morgan.
- Ver [Apéndice B: Formatos de archivo compatibles en página 133](#) para ver ejemplos de formatos XML y archivos de texto separados por tabuladores para cargar paquetes.

### 3.5.9. Añadir paquetes a una lista de reproducción

Los paquetes se pueden añadir fácilmente a las listas de reproducción con el fin de que los contenidos de estos paquetes se puedan reutilizar en distintas listas, lo que ofrece mayor flexibilidad en la manera de reutilizar los contenidos en las listas de reproducción. Para añadir un paquete existente a una lista de reproducción, realice las siguientes operaciones:

1. Abra la lista en cuestión en la página de listas de reproducción. Se abrirá la página de edición de listas de reproducción. También se puede añadir un paquete a una lista de reproducción que está en construcción.
2. Cambie a la pestaña **Pack** en la página de edición de listas de reproducción.
3. Desde el selector de contenidos, seleccione el paquete deseado y añádalo a la lista de reproducción arrastrándolo y soltándolo en los elementos de la lista de reproducción. Se abrirá el cuadro de diálogo **Añadir paquetes** para confirmar la incorporación del paquete.
4. Haga clic en el botón **Add** en el cuadro de diálogo para incluir el paquete en la lista de reproducción. Al añadir el paquete, queda reducido a sus elementos de contenido, que pueden verse en la lista de reproducción.
5. Una vez añadido el paquete a la lista de reproducción, haga clic en el botón **Save** para guardar la lista.

### 3.5.10. Combinación dinámica de paquetes

En función de las configuraciones de Screenwriter, es posible que la aplicación se integre con distintas fuentes como sistemas de Punto de Venta (POS) y anuncios que pueden proceder de sistemas de terceros. La capacidad de emparejar los distintos elementos de contenido garantiza que todas las fuentes hablen de lo mismo cuando sea necesario.

Screenwriter recurre a los mecanismos de combinación para ofrecer una poderosa función de integración de anuncios conocida como “combinación dinámica de paquetes”. La combinación dinámica de paquetes es un aspecto de la gestión semiautomática de los contenidos previos a la proyección que permite al usuario insertar automáticamente los paquetes en las SPL según una serie de normas basadas en los metadatos asociados a los paquetes. Los principios básicos de la combinación dinámica de paquetes se describen en [Figura 3-29](#).



#### Ejemplo:

Las fuentes procedentes de un sistema de POS pueden referirse a la película “Batman”, cuya programación está prevista para las 15:00 en la pantalla 2 en London Cinemas. Otras fuentes procedentes de los proveedores de servicios publicitarios podrían mencionar los paquetes para fines publicitarios como “Batman Returns”. En esta situación, sería conveniente emparejar o combinar los conceptos, es decir, “Batman” y “Batman Returns”. Una vez hecho esto, siempre que el sistema de POS haga referencia a “Batman”, podrá saber exactamente qué significa para los demás sistemas con los que se comunica Screenwriter.

Screenwriter permite asociar los datos procedentes de distintas fuentes (por ejemplo, títulos en el caso de canales publicitarios y pantalla y horas de proyección de los sistemas de POS) con las CPL correctas. Cuando se combina la información, es posible crear automáticamente listas de reproducción, programaciones y transferencias de contenidos sin la necesidad de intervención humana.

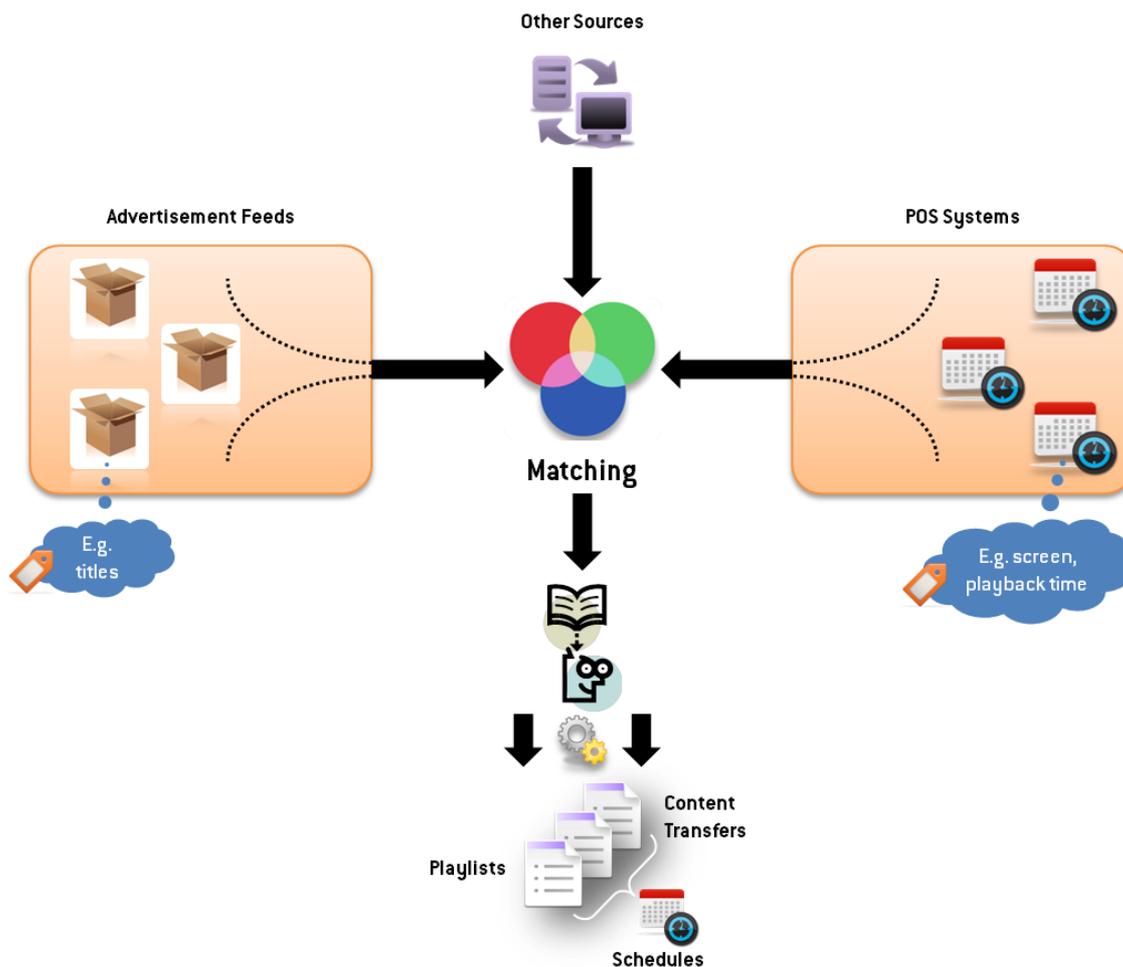


Figura 3-29: Comprender la combinación dinámica de paquetes en Screenwriter

En el siguiente capítulo se explica detalladamente un ejemplo de cómo utilizar este aspecto de la gestión de contenidos anteriores a la proyección, que se basa en entender las listas de reproducción, programación y componentes de POS de Screenwriter (Ver [Combinación dinámica de paquetes y programación a través de POS en página 78](#)).

### 3.5.11. Crear paquetes para combinación dinámica

Para crear un paquete destinado a la combinación dinámica, es esencial seguir los mismos pasos que para crear un paquete básico (Ver [Crear un paquete básico en página 51](#)). Sin embargo, como el mecanismo de combinación dinámica requiere la especificación de los metadatos del paquete, en general se necesitan conocer más atributos de dicho paquete.

Durante la creación del paquete, hay que realizar las siguientes operaciones:

1. Además del nombre del paquete y el marcador de posición, complete la información sobre el título de la película para el paquete. Los títulos de películas disponibles proceden de los títulos creados en el TMS (Ver [Títulos en página 41](#)).

2. Se pueden añadir metadatos adicionales según los criterios de combinación deseados. Se pueden especificar los valores para atributos de la proyección, rangos de fechas y horas, prioridad, número de copia y las pantallas a las que se podrá aplicar el paquete.
3. Una vez completados los atributos del paquete necesarios, guárdelo. El paquete se podrá ver en la página de paquetes.

**Nota:**

- Los atributos de la proyección se establecen en la sección de configuración de Screenwriter (Ver **Atributos de la proyección en página 120**). Los atributos de la proyección disponibles suelen ser 3D, CC (subtítulo cerrado), HOH (dificultades auditivas), DBOX (capacidad de la pantalla y CPL para efectos de animación), HI (discapacidad auditiva), HFR (frecuencia de imagen alta) y VI (discapacidad visual).
- Un valor especificado en el campo “prioridad” se utiliza para diferenciar entre paquetes que tienen los mismos rangos de fecha y hora, así como detalles del título de la película. Esto permite a los establecimientos anular fácilmente la combinación de paquetes. Por ejemplo, si hay dos paquetes idénticos pero uno tiene un número de prioridad más alto, éste será el paquete seleccionado.
- El campo “número de copia” se refiere al número de copia de la película. Normalmente los establecimientos tienen algunas películas con distintos números de copia.

## 3.6. Paquetes de macros y marcadores de posición de paquetes de macros

### 3.6.1. Vista previa

La capacidad de incluir la automatización en las listas de reproducción es una parte importante de la gestión de contenidos anteriores a la proyección. Por ejemplo, la automatización puede ser necesaria para dar instrucciones sobre cuándo encender una lámpara, abrir un obturador y colocar las luces a nivel medio. Para acompañar la gestión de la automatización en las listas de reproducción, Screenwriter utiliza los conceptos de “paquete de macros” y “marcador de posición de paquetes de macros”. Para entender los paquetes de macros y los marcadores de posición de paquetes de macros, consulte [Figura 3-30](#).

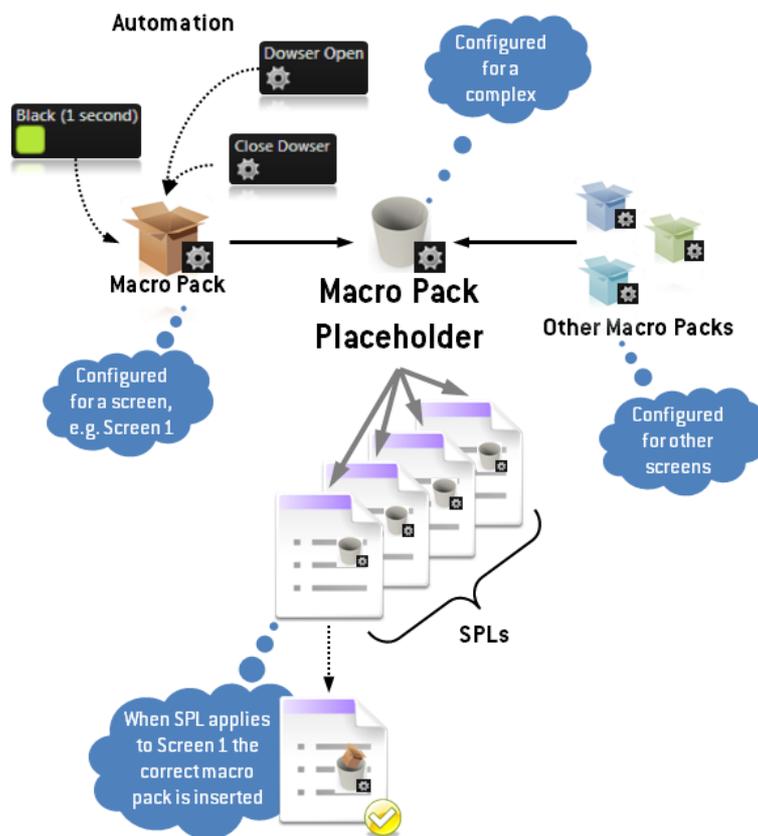


Figura 3-30: Comprender los paquetes de macros y marcadores de posición de paquetes de macros

A continuación se resumen los puntos clave relacionados con la definición de los paquetes de macros y marcadores de posición de paquetes de macros:

- Un paquete de macros es un tipo de agrupación en la que los elementos que la constituyen no suelen cambiar de una proyección a otra. Un paquete de macros se configura para cada pantalla y normalmente contiene todos los elementos de automatización necesarios para las listas de reproducción. Un paquete de macros se puede colocar en cualquier tipo de marcador de posición, llamado “marcador de posición de paquetes de macros”.
- Por su parte, un marcador de posición de paquetes de macros es un elemento configurado que permite asignar paquetes de macros dentro de las listas de reproducción. Un marcador de posición de paquetes de macros se puede reutilizar múltiples veces de una lista de reproducción a otra y también en las plantillas (Ver [Plantillas en página 62](#)).
- Los marcadores de posición de paquetes de macros permiten cambiar fácilmente las listas de reproducción de una pantalla a otra sin que el usuario tenga que preocuparse por si la automatización es compatible, ya que el sistema coloca los paquetes de macros adecuados con la correspondiente automatización para una pantalla determinada en los marcadores de posición de paquetes de macros ya presentes en las listas de reproducción.



### Ejemplo:

Un ejemplo de marcador de posición de paquetes de macros sería “inicio de la proyección”. El paquete de macros para “inicio de la proyección” podría contener una CPL de transición llamada, por ejemplo “10 minutos de música antes de la proyección”, con órdenes automáticas en intervalos determinados para encender la lámpara, abrir el obturador, colocar las luces a nivel medio y después poner el volumen al nivel adecuado. En lugar de añadir una CPL “10 minutos de música antes de la proyección” en cada lista de reproducción con toda la automatización, lo que puede resultar muy pesado y repetitivo, se puede utilizar un marcador de posición de paquetes de macros.

Como las órdenes automáticas pueden variar de un servidor de pantalla a otro (por ejemplo, “luces encendidas” o “encender luces” para dos servidores de pantalla distintos), los paquetes de macros se configuran para cada pantalla por marcador de posición de paquetes de macros. La lista de reproducción del servidor de bibliotecas que contiene el marcador de posición se puede transferir a todas las pantallas sin que el usuario tenga que preocuparse por si la automatización es compatible.

Screenwriter permite al usuario crear paquetes de macros para cualquiera de las pantallas de una sala de cine. Screenwriter también comprueba si un paquete de macros se puede utilizar en otra pantalla (según la automatización utilizada), lo que permite al usuario guardar este paquete de macros en todas las pantallas coincidentes. También se pueden definir marcadores de posición de paquetes de macros adicionales para utilizarlos en las listas de reproducción.

## 3.6.2. Marcadores de posición de paquetes de macros predeterminados

Screenwriter define ocho marcadores de posición de paquetes de macros predeterminados:

- Compensación de créditos.
- Volumen de la película principal.
- Volumen antes de la proyección.
- Fin de la proyección.
- Inicio de la proyección.

- 2D.
- 3D.
- Plano.
- Alcance.

 **Nota:**

- La “compensación de crédito” es un tipo especial de marcador de posición de paquetes de macro. Representa la automatización que debería aplicarse a un elemento de contenido de película en el momento en que aparecen los créditos. Esta automatización cambiará si se desplaza la lista de reproducción a un servidor de pantalla distinto con una automatización distinta.

### 3.6.3. Método

Los paquetes de macros se gestionan en la sección de configuración de paquetes de macros de la aplicación (Ver [Configuración de paquetes de macros en página 123](#)). Screenwriter proporciona una serie de paquetes de macros vacíos predeterminados, y se pueden añadir más si es necesario. Cada pantalla tiene su propia serie de eventos asignados a un paquete de macros: los distintos modelos de servidores/IMB pueden utilizar órdenes automáticas específicas dentro de un paquete, y una sala con requisitos específicos (por ejemplo, apertura de cortinas) puede disponer de paquetes personalizados.

En la **página de edición de paquetes de macros** (Ver [Figura 6-34 en página 124](#)), se pueden colocar patrones, órdenes automáticas y CPL en el paquete de macros de la pantalla. Al crear una lista de reproducción (Ver [Crear listas de reproducción en página 37](#)), se puede seleccionar la pestaña **Macro Packs** y se pueden añadir los marcadores de posición de paquetes de macros en las listas de reproducción. Cuando se transfiere una lista de reproducción a una pantalla, el paquete de macros específico de esa pantalla sustituye el marcador de posición.

### 3.6.4. Automatización

Los paquetes de macros son vitales para que Screenwriter pueda gestionar las órdenes automáticas dentro de las listas de reproducción. Asimismo, cuando se crea una lista de reproducción con plantillas, los paquetes de macros son la única manera segura de añadir órdenes automáticas y patrones a la lista de reproducción, ya que dicha lista se puede programar en cualquier pantalla de un complejo.

 **Ejemplo:**

En este ejemplo básico, se configura un paquete de macros y se utiliza el correspondiente marcador de posición de paquetes de macros en una lista de reproducción.

1. Vaya a la sección de paquetes de macros haciendo clic en la pestaña **Macro Pack** en la opción **Configuration** de la barra de encabezado.
2. Siga las etapas para configurar el paquete de macros (Ver [Configurar paquetes de macros en página 124](#)).

**Nota:**

- Las órdenes automáticas deben añadirse a un patrón o a un elemento de contenido, ya que no pueden añadirse de forma aislada.
3. Para utilizar el paquete de macros, vaya a la página de listas de reproducción y cree una nueva lista (Ver [Crear listas de reproducción en página 37](#)) o seleccione una existente. Seleccione la pestaña **Macro Packs** en el selector de contenidos. El marcador de posición de paquetes de macros para el paquete de macros creado se puede arrastrar y soltar en la lista de reproducción, según se requiera.

## 3.7. Plantillas

### 3.7.1. Vista previa

Una plantilla es un esquema de una lista de reproducción hecha totalmente de marcadores de posición para el contenido y la automatización. El concepto ha sido desarrollado para facilitar la creación de listas de reproducción dejando de lado los métodos manuales de programación de listas y recurriendo a los métodos totalmente automáticos de creación de listas y programación para su reproducción.

**Figura 3-31** describe conceptualmente la esencia de una plantilla. Una plantilla consiste en una serie de marcadores de posición de contenidos y de paquetes de macros que definen un esquema o “borrador” para las SPL. Este “borrador” utiliza la información de POS para permitir la generación automática de SPL, con todos los elementos de contenido y órdenes automáticas necesarios (Ver [Asignar automáticamente una lista de reproducción a una sesión de POS en página 75](#)). Aunque se pueden crear distintas plantillas en Screenwriter, solo puede haber una plantilla activa en un establecimiento particular.

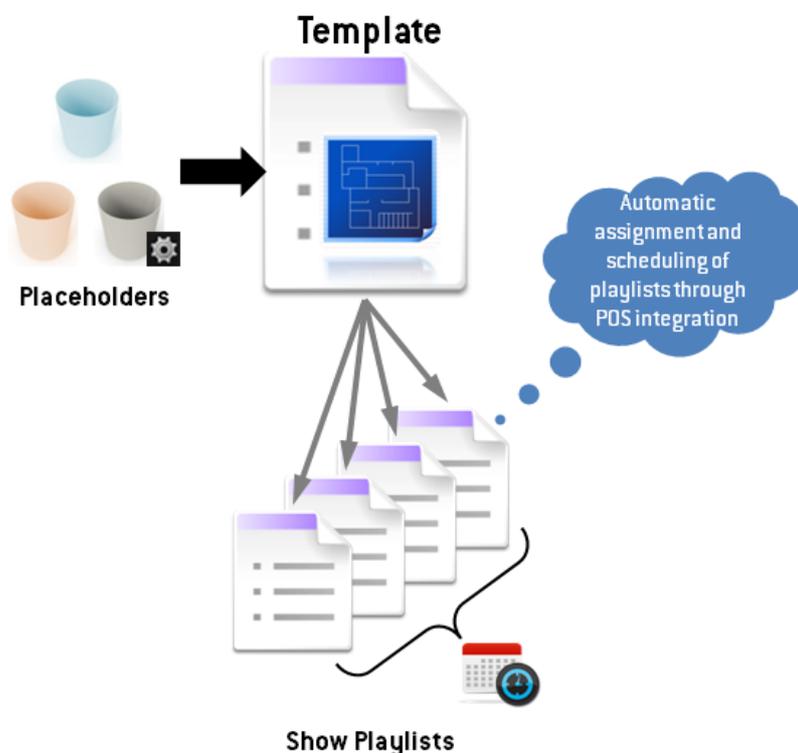


Figura 3-31: Comprender las plantillas

## 3.7.2. Página de plantillas

El acceso a la **página de plantillas** (Figura 3-32) se hace a través de la pestaña **Templates** en la opción **Content** de la barra de encabezado. La página presenta de manera general las plantillas existentes que se han configurado en el entorno Screenwriter.

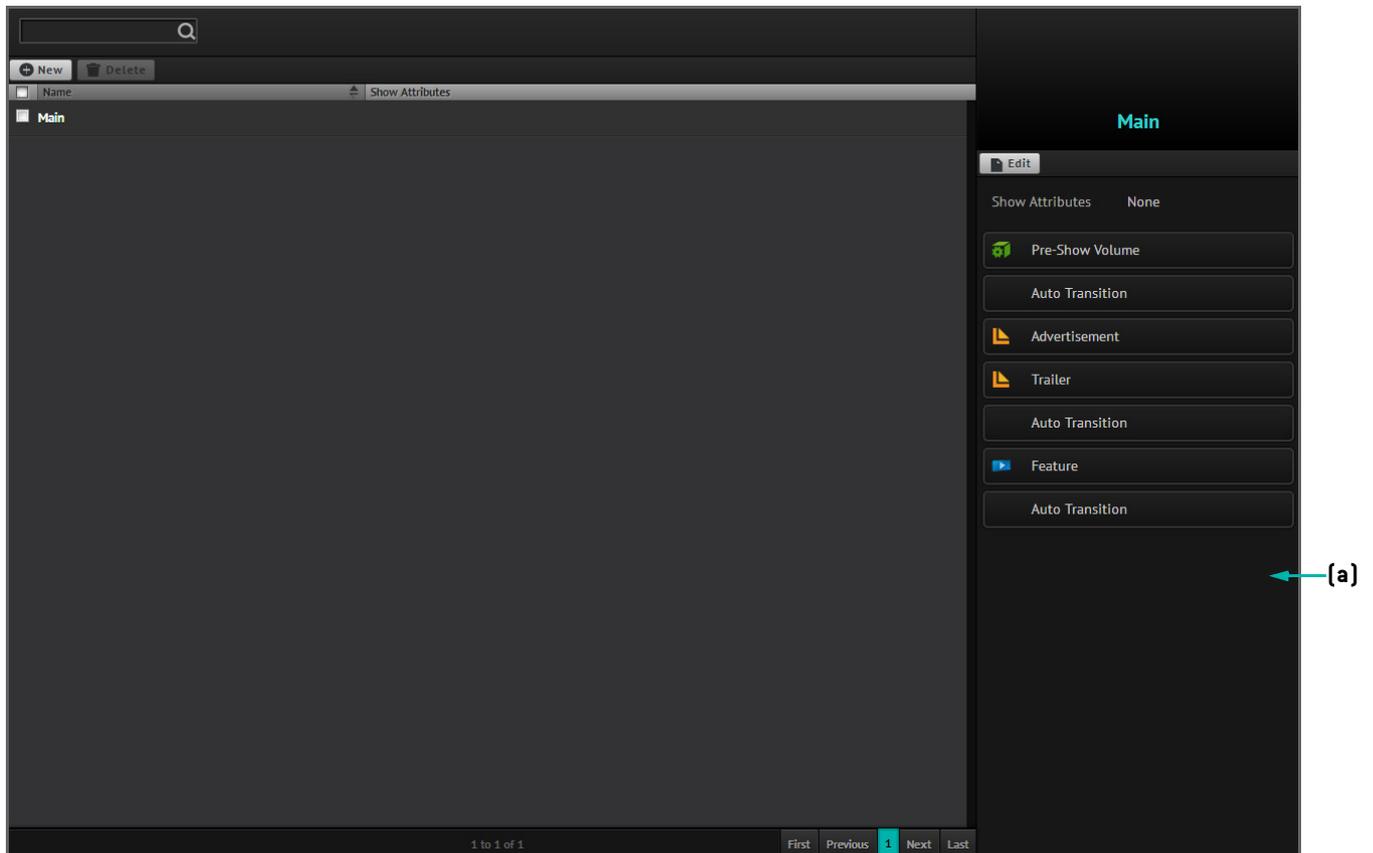


Figura 3-32: Página de plantillas

Se puede obtener información adicional para una plantilla concreta a la derecha de la página, incluidos los marcadores de posición presentes en la plantilla (Figura 3-32a).

## 3.7.3. Crear plantillas

Screenwriter permite crear plantillas según demanda. Para crear una plantilla nueva:

1. Desde la página de plantillas, haga clic en el botón **+ New**. Se abrirá la **página de edición de plantillas** (Figura 3-33), que ofrece opciones para introducir el nombre de la plantilla y añadir varios marcadores de posición de contenido y de paquetes de macros.

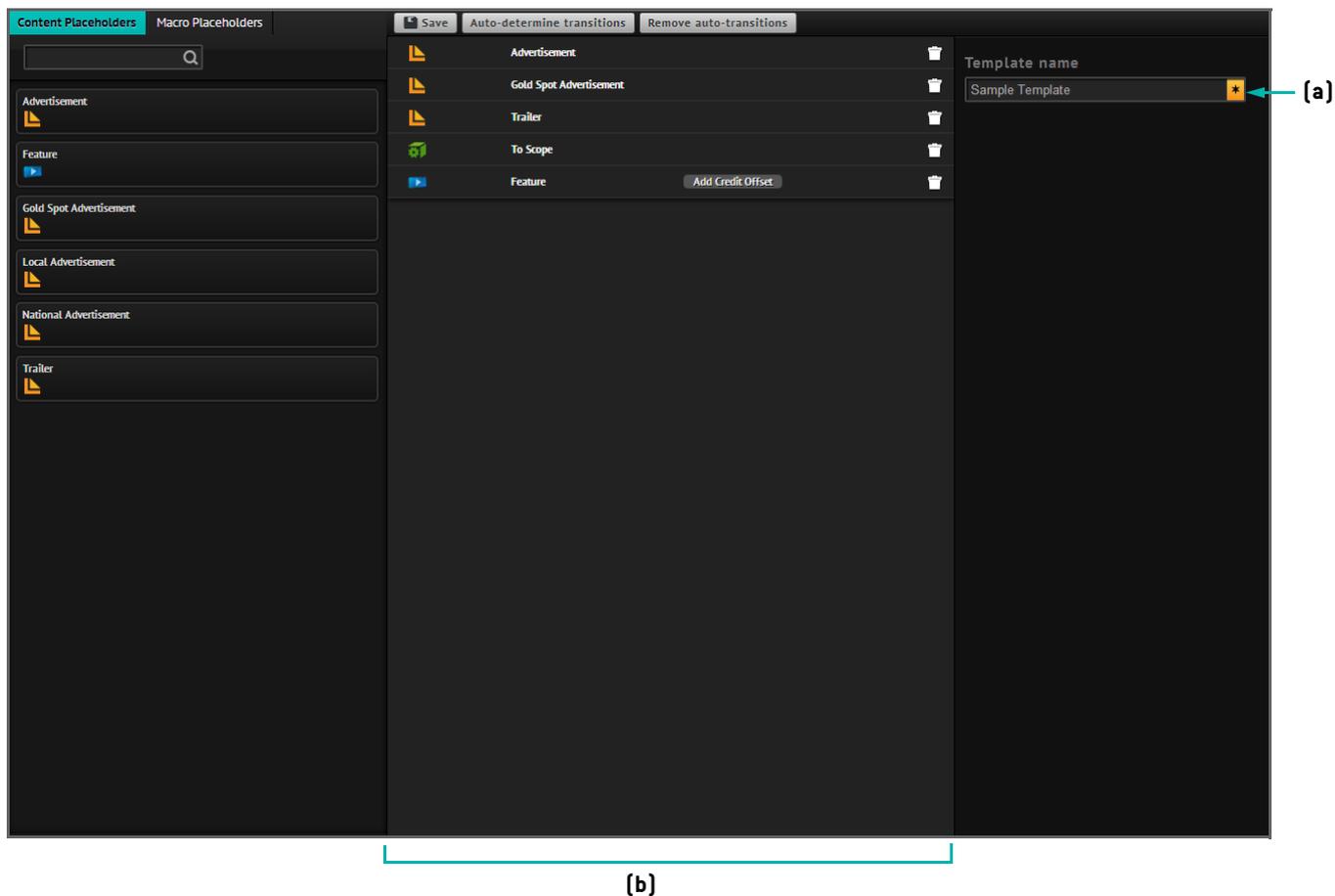


Figura 3-33: Página de edición de plantillas

2. Introduzca un nombre adecuado para la plantilla en el campo situado en la parte derecha de la página (Figura 3-33a).
3. Arrastre y suelte los marcadores de posición de contenidos y de paquetes de macros desde el selector de contenidos hasta la parte media de la página (Figura 3-33b).
4. Si es necesario, haga clic en el botón `Auto-determine transitions` para incluir marcadores de posición de transición en los lugares apropiados de la plantilla. Esta acción permite añadir los marcadores de posición de transición según se indica en Figura 3-34. Screenwriter utiliza estos marcadores de posición para asignarlos posteriormente a la automatización requerida. Además, los marcadores de posición de paquetes de macros existentes se pueden arrastrar y soltar en los marcadores de posición de transición automáticos según convenga.

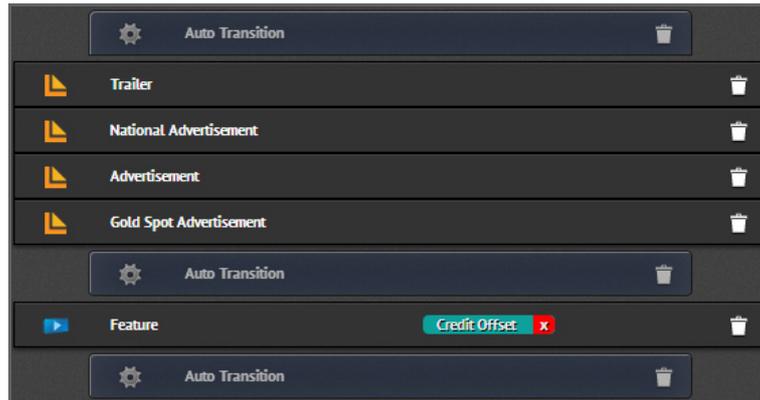


Figura 3-34: Plantilla con marcadores de posición de transición

5. Haga clic en el botón  **Save** para guardar la nueva plantilla. La plantilla se podrá ver en la página de plantillas.

#### Nota:

- Los marcadores de posición de transición automáticos que se han añadido a una plantilla se pueden eliminar haciendo clic en el botón  **Remove auto-transitions**.

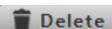
### 3.7.4. Editar plantillas

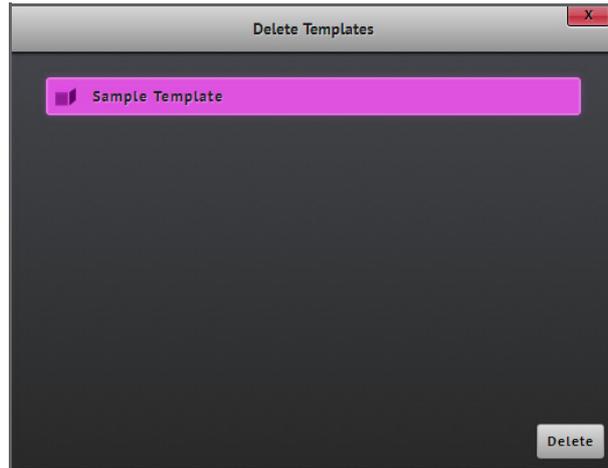
La estructura e información de las plantillas se puede editar. Para editar una plantilla:

1. Busque e identifique la plantilla en cuestión en la página de plantillas.
2. Selecciónela haciendo clic en ella.
3. Haga clic en el botón  **Edit**. Se abrirá la página de edición de plantillas.
4. Realice las modificaciones necesarias en la plantilla y haga clic en el botón  **Save** para guardar los cambios efectuados.

### 3.7.5. Eliminar plantillas

Las plantillas se pueden eliminar cuando ya no se necesiten. Para eliminar una plantilla:

1. Seleccione la plantilla que quiere eliminar en la página de plantillas marcando la casilla situada a su lado.
2. Haga clic en el botón  **Delete** en la página. Se abrirá el cuadro de diálogo **Eliminar plantillas**, que ofrece opciones para proceder a su eliminación o cancelarla ([Figura 3-35](#)).



**Figura 3-35: Cuadro de diálogo Eliminar plantillas**

# Gestión de programaciones



## Visión de conjunto:

Una vez creadas las listas de reproducción, se pueden programar para ser reproducidas mediante la potente función de programación de Screenwriter. La programación de las proyecciones se puede realizar de dos maneras, (1) añadiendo manualmente las listas de reproducción al programador (Ver [Utilizar los controles de programación en página 70](#)) y (2) automáticamente mediante la integración de POS (Ver [Punto de venta en página 72](#)). Este capítulo explica el uso del programador y la integración de POS para facilitar la programación de listas de reproducción de proyecciones.

## 4.1. Programador

Para utilizar el programador, se tiene que acceder a la **página de programaciones** (Figura 4-1) a través de la pestaña **Schedule** en la opción **Schedule** de la barra de encabezado. La página ofrece todas las opciones necesarias para programar las listas de reproducción.

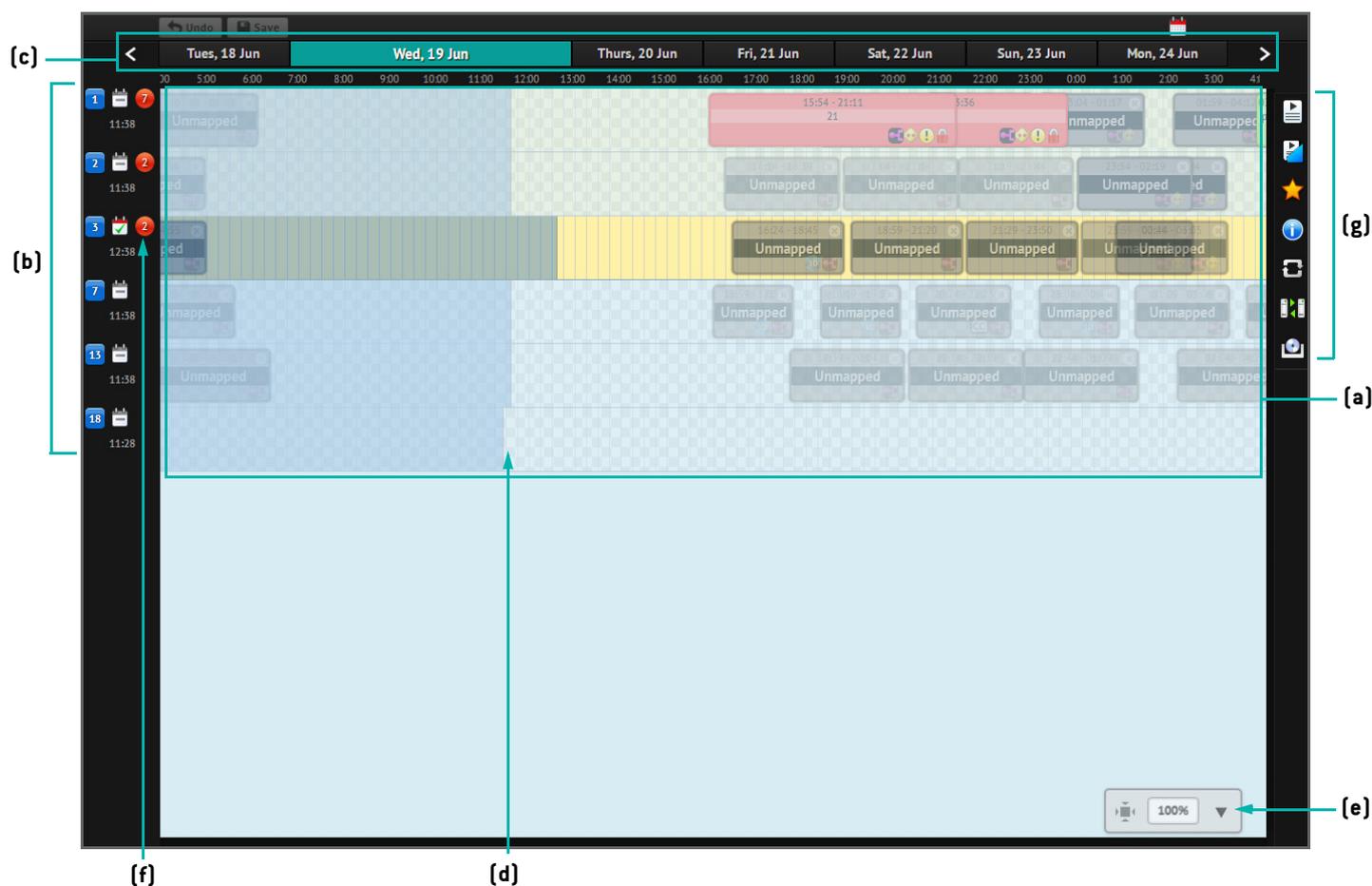


Figura 4-1: Página de programaciones

### 4.1.1. Proyecciones programadas

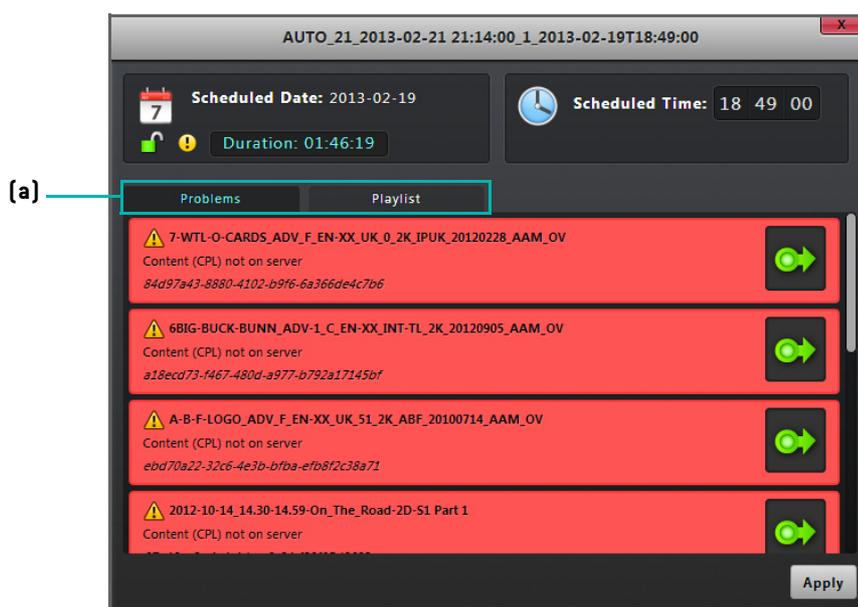
El programador proporciona una vista de cronología diaria (Figura 4-1a) de todas las proyecciones que han sido programadas para su reproducción en todas las pantallas de la sala de cine (Figura 4-1b). Los siguientes puntos destacan los elementos básicos para utilizar la función de programación:

- Es posible utilizar la **barra de cronología** para ver la programación para los distintos días de la semana (Figura 4-1c). Observe que el tiempo actual se indica también en el programador (Figura 4-1d).
- Para cambiar la fecha de vista del programador, haga clic en el botón  en la parte superior derecha de la página. Se abrirá un calendario desde el cual se puede seleccionar una fecha alternativa como fecha de vista deseada.

- Para cambiar el modo de vista del programador, utilice la barra de zoom (**Figura 4-1e**). La barra de zoom permite (1) cambiar entre las vistas grande y pequeña del programador, (2) acercarlo, y (3) ofrece la opción de ocultar la barra de zoom.
- La notificación de los problemas relacionados con una proyección programada para una pantalla se puede ver en la parte izquierda de la página (**Figura 4-1f**).
- El modo de programación para una pantalla se puede activar o desactivar utilizando el botón  a la izquierda de la página de programación. Si está activado el modo de programación (proyecciones marcadas en verde en el icono del calendario), se pueden editar las programaciones en el programador para esa pantalla. Sin embargo, si el modo de programación está desactivado (proyecciones tachadas en el icono del calendario), solo se podrán controlar las programaciones a través de la página de POS (Ver **Página de POS en página 73**).
- Las listas de reproducción de proyecciones en el programador están codificadas por colores para indicar su estado, por ejemplo **Verde** = sin problemas, **Rojo** = problema, **Naranja** = sin problemas pero sin guardar.

Los detalles de una proyección se pueden mostrar según demanda. Para ver los detalles particulares de una proyección en un programador, haga clic en la proyección en la vista de cronología diaria. Se abrirá un cuadro de diálogo que enumera los detalles relacionados como la fecha y hora programadas para la proyección y cualquier problema asociado. Un ejemplo de un cuadro de diálogo similar se ilustra en **Figura 4-2** para una lista de reproducción de proyección con problemas. Desde el cuadro de diálogo:

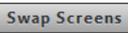
- Utilice las pestañas **Problemas** y **Lista de reproducción** en el cuadro de diálogo (**Figura 4-2a**) para cambiar entre ver problemas y elementos de la lista de reproducción.
- Es posible intentar transferir los elementos de contenido no disponibles en una lista de reproducción de proyección desde el propio cuadro de diálogo, utilizando el botón .
- También es posible cambiar la hora programada para una lista de reproducción. Esto se puede conseguir introduciendo una nueva hora en el campo **Hora programada** en el cuadro de diálogo y haciendo clic en el botón **Apply** para guardar los cambios. Otra alternativa es utilizar la cronología para arrastrar y soltar la lista de reproducción en la vista de cronología diaria en el punto horario deseado.



**Figura 4-2: Detalles de las listas de reproducción de proyecciones**

## 4.1.2. Utilizar los controles de programación

Los controles de programación se encuentran en la parte derecha de la página de programación ([Figura 4-1g](#)). Los controles de programación se pueden utilizar para llevar a cabo una amplia variedad de acciones, entre ellas:

- Para añadir manualmente una lista de reproducción al programador, haga clic en el botón  de los controles de programación. Se abrirá la sección de **Controles de programación**, desde la que es posible buscar listas de reproducción guardadas en servidores de pantalla individuales y el LMS. Arrastre y suelte las listas de reproducción deseadas en el programador.
- Para añadir manualmente una lista de reproducción basada en plantilla al programador, haga clic en el botón  de los controles de programación. Se abrirá la sección de **Controles de programación**, desde la que es posible buscar listas de reproducción basadas en plantillas. Arrastre y suelte la lista de reproducción basada en plantilla deseada en el programador.
- Para añadir un título al programador, haga clic en el botón  de los controles de programación. Se abrirá la sección de **Controles de programación**, desde la que es posible buscar los títulos deseados. Arrastre y suelte el título deseado en el programador.
- Para ver los problemas de programación, haga clic en el botón  de los controles de programación. Se abrirá la sección **Controles de programación**. Aparecerá por defecto una descripción general de la información de programación, con un resumen de los conflictos, problemas y las programaciones no guardadas. Para ver individualmente cada categoría de información de programación, seleccione la pestaña correspondiente en la sección **Controles de programación**.
- Para repetir una programación, haga clic en el botón  de los controles de programación. Se abrirá la sección **Controles de programación**. Seleccione el servidor de pantalla para el que quiere repetir las programaciones. Utilice también el calendario facilitado para seleccionar los días para repetir la programación y haga clic en el botón  Repeat.
- Para intercambiar una programación entre pantallas, haga clic en el botón  de los controles de programación. Se abrirá la sección **Controles de programación**. Seleccione las pantallas para las que quiere intercambiar las programaciones y haga clic en el botón  Swap Screens para finalizar la acción.
- Para añadir un DVD/Blu-Ray, 35mm o marcador de posición de evento al programador, haga clic en el botón  de los controles de programación. Se abrirá la sección **Controles de programación**, en la que habrá que arrastrar y soltar una opción adecuada que consiste en ,  o  desde la sección **Controles de programación** del programador.

## 4.1.3. Deshacer cambios de programación

Los cambios no deseados realizados en la programación se pueden cancelar. Para deshacer los cambios realizados en la programación, haga clic en el botón  Undo. De este modo se desharán todos los cambios realizados desde la última acción de guardar.

### 4.1.4. Guardar cambios en la programación

Los cambios realizados en las programaciones se pueden guardar según demanda. Para guardar los cambios realizados en una programación:

1. Haga clic en el botón **Save**. Se abrirá el cuadro de diálogo **Guardar cambios en la programación**, que muestra por defecto un resumen del número de listas de reproducción incluidas para transferir, así como el número de programaciones creadas (**Figura 4-3**).
2. En este punto, es posible especificar cuándo se debe poner en la cola de transferencia el elemento de contenido. Utilice también las pestañas del cuadro de diálogo para ver las listas de reproducción incluidas y las programaciones (**Figura 4-3a**).
3. Haga clic en el botón **Save Changes** del cuadro de diálogo para completar el proceso.

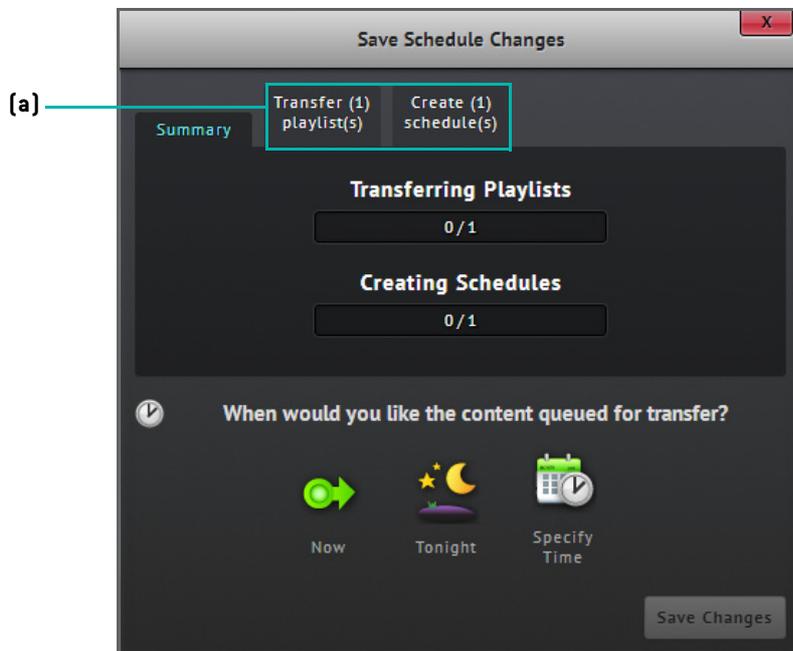


Figura 4-3: Cuadro de diálogo guardar cambios en la programación

## 4.2. Punto de venta

### 4.2.1. Vista previa

Screenwriter se puede configurar para permitir la integración de POS. Al integrarse con los sistemas de POS, Screenwriter puede sincronizar la información sobre las programaciones procedente de estos sistemas y permite a la aplicación/usuario de TMS decidir qué listas de reproducción deben asignarse, es decir, aplicarse, a las programaciones recuperadas para su reproducción. Para entender la integración de POS, consulte [Figura 4-4](#).

Screenwriter extrae la información del sistema de POS mediante trabajos de sincronización de fondo. Esto solo es posible cuando el TMS está correctamente configurado para comunicarse con el sistema de POS (Ver [Ajustes de POS en página 112](#)). Cuando la información entre el sistema de POS y Screenwriter está sincronizada, se pueden utilizar los detalles las agrupaciones de POS y programaciones de POS.

#### Nota:

- Una agrupación de POS es una colección de programaciones de POS que comparten un único título, que generalmente designa la película que se va a reproducir en esas programaciones.
- Una programación de POS, también conocida como una sesión de POS, es una programación recuperada del proceso de comunicación entre un TMS y un sistema de POS, e incluye atributos clave de la programación, como el título y la hora de proyección prevista.

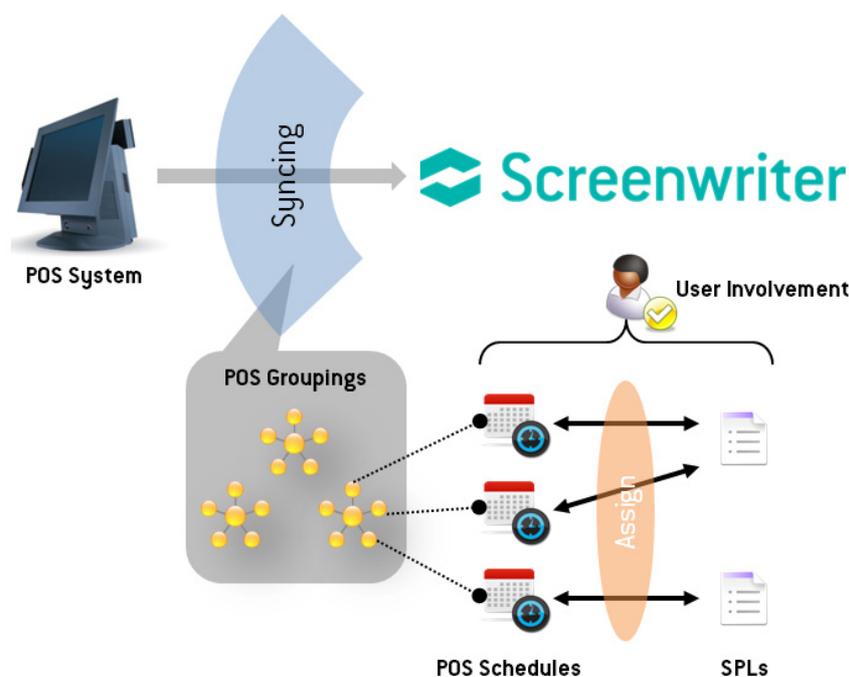


Figura 4-4: Comprender la integración de POS

## 4.2.2. Página de POS

El acceso a la **página de POS** (Figura 4-5) se hace a través de la pestaña **POS** en la opción **Schedule** de la barra de encabezado. La página muestra una serie de detalles, incluidos:

- Área de **agrupación de POS** que enumera las agrupaciones de POS (Figura 4-5a) disponibles. Las agrupaciones de POS que tienen un título coincidente se pueden identificar mediante el icono **★**. Ver **Títulos en página 41** para más información acerca de los títulos y cómo se combinan.
- Pestañas para ver las agrupaciones de POS para diferentes semanas (Figura 4-5b). Screenwriter explora las sesiones de POS de 3 semanas.
- Sesiones de POS dentro de una agrupación de POS. Para ver las sesiones de POS dentro de una agrupación, haga clic en una entrada en el área de **agrupación de POS**. Toda la información asociada se describe en la página (Figura 4-5c). Las sesiones de POS se organizan según si ya tienen listas de reproducción asignadas, todavía no están asignadas, han sido eliminadas o han caducado.
- Las listas de reproducción existentes se enumeran a la derecha de la página de POS junto con opciones para facilitar la asignación de las listas a las sesiones de POS (Figura 4-5d).

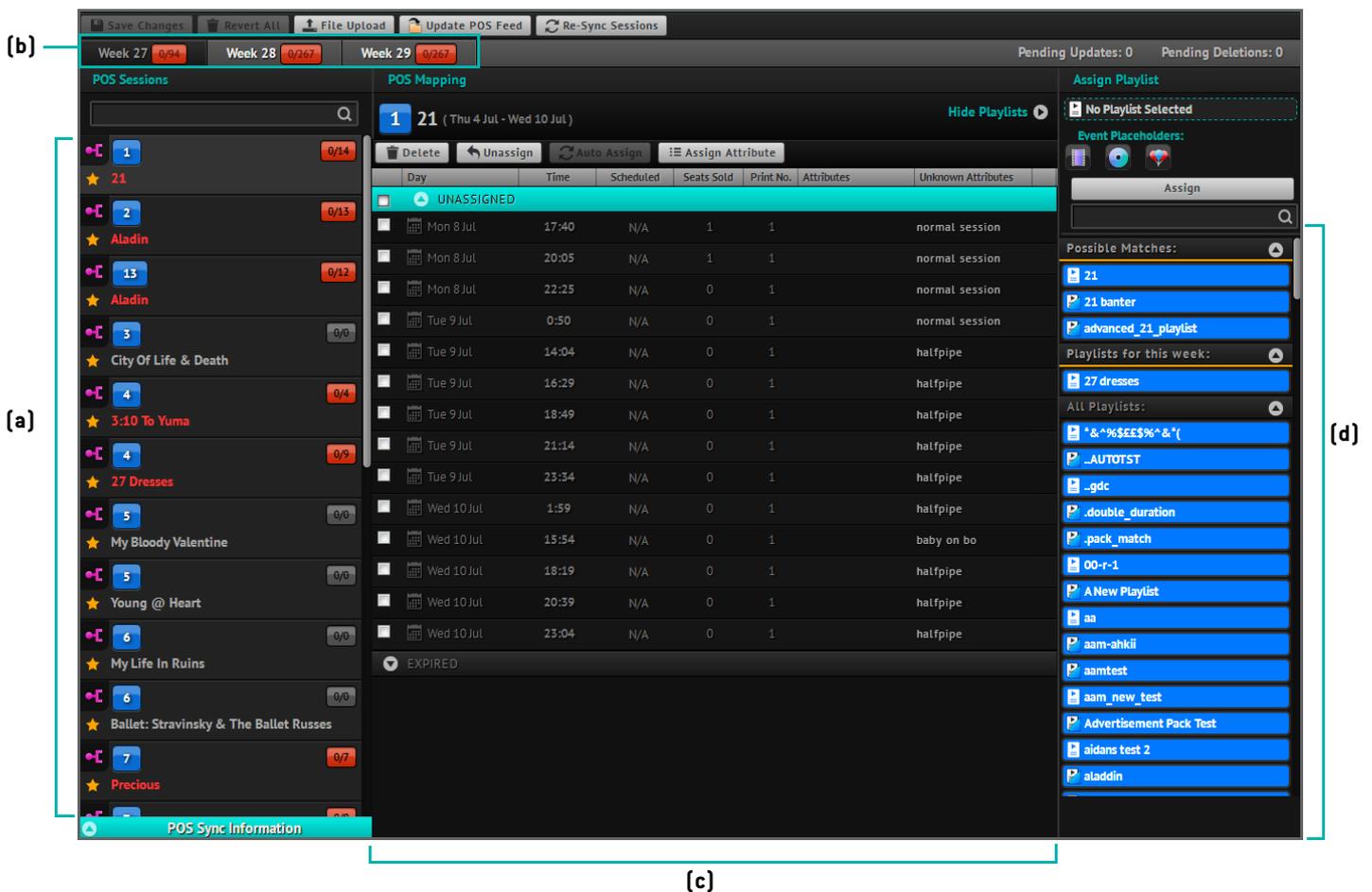


Figura 4-5: Página de POS

### 4.2.3. Informes de sincronización de POS

Los informes de sincronización de POS son resúmenes de información, en forma de canales, importados del sistema de POS al TMS mediante trabajos de sincronización de fondo, y presentados al usuario. Estos informes se pueden ver en la página de POS:

- Para ver los informes de sincronización de POS, utilice la pestaña **POS Sync Information** en la parte inferior de la página de POS. Se abrirá un área a la izquierda de la página para ver los informes. Un ejemplo de un informe similar se ilustra en [Figura 4-6](#).

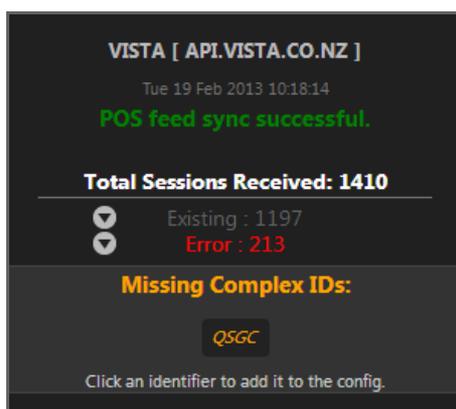


Figura 4-6: Ejemplo de un informe de canal de POS

#### Nota:

- Cada vez que se actualice el canal de POS, aparecerá una notificación en la parte superior derecha de la interfaz de usuario de Screenwriter. La notificación no desaparecerá hasta que el usuario acepte la notificación pasando por encima el cursor y haciendo clic en el botón **Aceptar cambios de POS** ([Figura 4-7](#)).

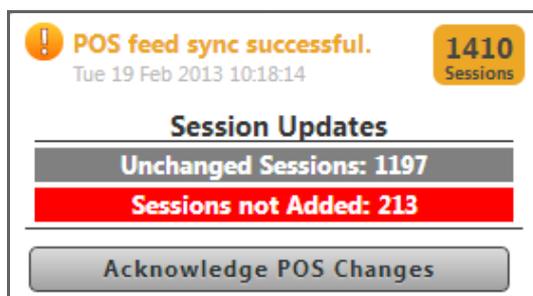


Figura 4-7: Notificación de sincronización de canal de POS

## 4.2.4. Asignar manualmente una lista de reproducción a una sesión de POS

Para una agrupación de POS concreta, las listas de reproducción se pueden asignar a las sesiones de POS para programar su reproducción. Para ello hay que clasificar las sesiones de POS deseadas en las listas de reproducción correspondientes. Para clasificar una lista de reproducción en una sesión de POS:

1. Seleccione una sesión de POS no asignada en la página de POS marcando la casilla correspondiente.
2. Identifique la lista de reproducción deseada, a la derecha de la página, a la que se asignará la sesión de POS seleccionada. Las listas de reproducción disponibles consisten en las que son posibles coincidencias, así como las listas de reproducción actuales para la semana y también las listas presentes en el TMS.
3. Si es necesario, después de seleccionar una lista de reproducción, escoja un marcador de posición de evento (35mm, DVD/Blu-Ray o Evento) para orientarse a la lista de reproducción en el programador.
4. Utilice la sección **Asignar lista de reproducción** (parte superior derecha de la página de POS) para comprobar los detalles de la lista.
5. Haga clic en el botón  para aceptar la clasificación de la lista de reproducción en la sesión de POS seleccionada.

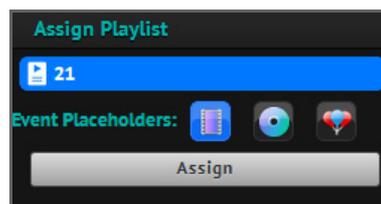


Figura 4-8: Asignar una sesión de POS a una lista de reproducción

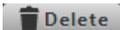
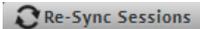
## 4.2.5. Asignar automáticamente una lista de reproducción a una sesión de POS

Las sesiones de POS también se pueden programar automáticamente para su reproducción. Se trata de una potente función que utiliza una estructura de plantillas predefinida (Ver [Plantillas en página 62](#)) y normas para establecer las clasificaciones de las distintas listas de reproducción y sesiones de POS. Durante el proceso de asignación automática de listas de reproducción, se integran los elementos de contenido y automatizaciones correctos en los marcadores de posición de contenidos y automatización de la plantilla, respectivamente. Para asignar automáticamente una lista de reproducción a una sesión de POS:

1. Seleccione una sesión de POS no asignada en la página de POS marcando la casilla correspondiente.
2. Haga clic en el botón  para asignar automáticamente y programar una lista de reproducción en la sesión de POS.

## 4.2.6. Gestionar las sesiones y clasificaciones de POS

Hay otras acciones que son básicas para la gestión de las sesiones de POS, entre otras:

- Una vez clasificadas las sesiones de POS en sus respectivas listas de reproducción, utilice el programador para ver las sesiones de POS programadas.
- Para cancelar la asignación de sesiones de POS previamente asignadas, seleccione las entradas deseadas en la página y haga clic en el botón .
- Para eliminar una sesión de POS, seleccione la entrada deseada en la página ([Figura 4-5c](#)) y haga clic en el botón . Sin embargo, no es posible borrar directamente una lista de reproducción clasificada en una sesión de POS. Para poder eliminar una lista de reproducción clasificada en una sesión de POS, primero tiene que desclasificarse la lista para después borrarla.
- Para deshacer todos los cambios realizados en los canales de POS, haga clic en el botón  y confirme la acción.
- Para cargar manualmente un canal de POS, haga clic en el botón . Se abrirá un nuevo cuadro de diálogo. Arrastre y suelte los archivos de canales de POS en el cuadro de diálogo o utilice el botón  para explorar y cargar los archivos. Los formatos de archivos POS compatibles con Screenwriter se describen en [Apéndice B: Formatos de archivo compatibles](#).
- La resincronización con el sistema de POS tiene lugar automáticamente cada 4 horas. Si, en algún momento, se necesita resincronizar con el sistema de POS para una actualización más rápida, haga clic en el botón .
- Para resincronizar manualmente las sesiones de POS para una semana determinada, haga clic en el botón  en la página de POS. Se abrirá una ventana desde la que se puede transferir la lista o listas de reproducción del LMS a los dispositivos para intentar volver a programarlas ([Figura 4-9](#)). Las opciones de la ventana permiten llevar a cabo la resincronización a partir de los títulos de agrupaciones de POS, servidores de pantalla, días o aplicarla a todas las sesiones de POS.

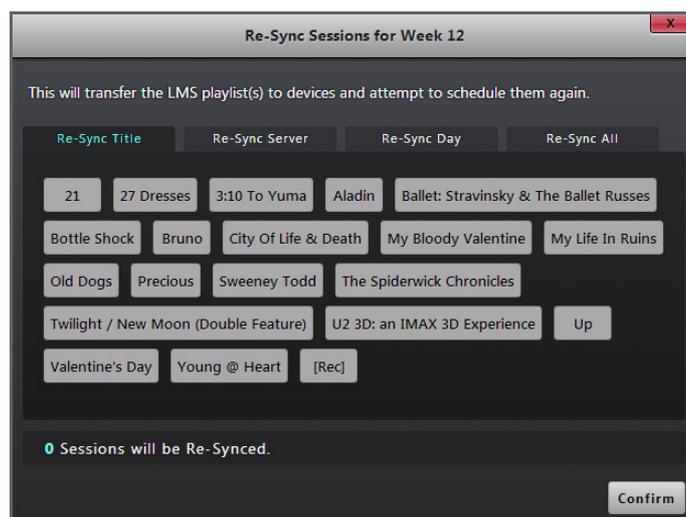


Figura 4-9: Cuadro de diálogo resincronizar sesiones para una semana

 **Nota:**

- Si una programación que incluye una sesión de POS clasificada se desplaza manualmente en el programador en la página de programación, la correspondiente sesión de POS cambiada se señalará en la página de POS con un icono de **Reloj**.

## 4.3. Combinación dinámica de paquetes y programación a través de POS

La combinación dinámica de paquetes permite al usuario crear listas de reproducción e insertar paquetes en una lista de reproducción una vez programada en una pantalla. La programación de las listas de reproducción se puede realizar mediante la integración de POS o manualmente a través del programador.

Los paquetes utilizados se pueden crear manualmente a través a la interfaz de TMS o pueden ser transmitidos al TMS por terceros como proveedores publicitarios para listas de anuncios, o centrales para listas de tráilers. Los paquetes se pueden integrar en la lista de reproducción final según una serie de normas basadas en los metadatos asociados a los paquetes.

Previamente, en la sección de combinación dinámica de paquetes de este manual de usuario, se han presentado los principios básicos para realizar la inserción automática de paquetes de contenidos en las listas de reproducción teniendo en cuenta al mismo tiempo convenientemente los parámetros de programación (Ver [Combinación dinámica de paquetes en página 55](#)). En esta sección procuraremos mostrar, con ayuda de un ejemplo real, cómo se puede explotar Screenwriter con esta finalidad.



### Ejemplo:

En este ejemplo, se crean cuatro paquetes y todos ellos deben asociarse con el marcador de posición identificado como **Anuncio local**. Deben seguirse las siguientes instrucciones:

- Se requieren anuncios matinales para la semana 36 en las pantallas 1 y 2.
- Se requieren anuncios matinales separados para la semana 36 en las pantallas 3 y 4.
- Se requieren anuncios de tarde para la semana 36 en las pantallas 1 y 2.
- Se requieren anuncios de tarde separados para la semana 36 en las pantallas 3 y 4.
- Los anuncios de la tarde empiezan a las 17:00.
- Los anuncios son suministrados por un proveedor publicitario/central pertinente.



### Nota:

- En el contexto de este ejemplo, la semana 36 se refiere al rango de fecha que va del 29 de agosto del 2012 al 5 de septiembre del 2012, ambos incluidos.

Para ilustrar la capacidad de combinación automática, se programará la película **Ultramarines** para su reproducción en la pantalla 2 el 4 de septiembre (semana 36, es decir, W36), una proyección a las 13:30 y otra a las 17:30. Hay que seguir los siguientes pasos:

1. Se crea el paquete de anuncios matinales (Figura 4-10). Se configuran los siguientes parámetros: se asigna el título de paquete **morning\_ads\_w36\_1\_2**; se elige el marcador de posición **Anuncio local**; el rango de fecha es la **semana 36**; el rango de hora es de **09:00** a **17:00**; las pantallas aplicables son la **1** y la **2**.

**Nota:**

- Un valor especificado en el campo “prioridad” se utiliza para diferenciar entre paquetes que tienen los mismos rangos de fecha y hora, así como detalles del título de la película. Esto permite a los establecimientos anular fácilmente la combinación de paquetes. Por ejemplo, si hay dos paquetes idénticos pero uno tiene un número de prioridad más alto, éste será el paquete seleccionado.
- El campo “número de copia” se refiere al número de copia de la película. Normalmente los establecimientos tienen algunas películas con distintos números de copia.

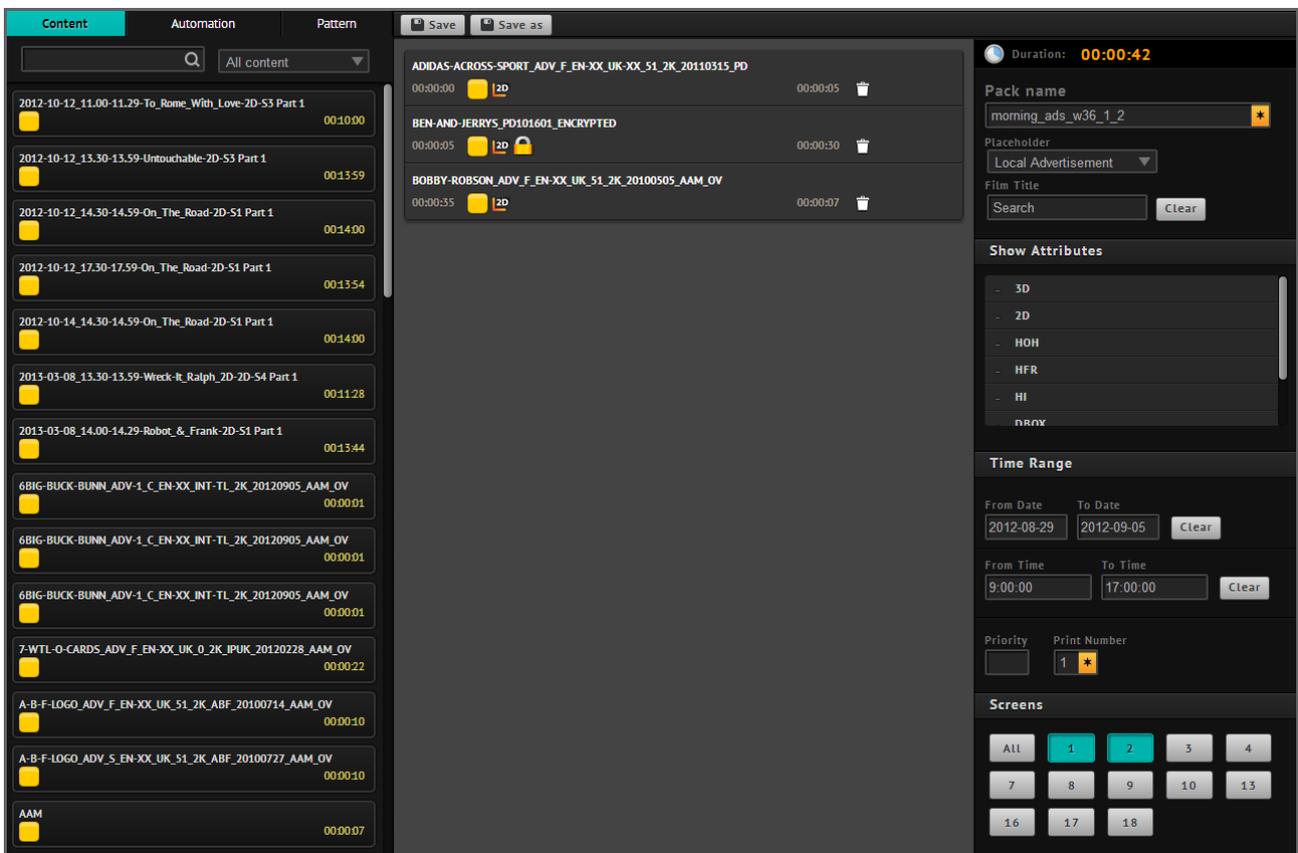


Figura 4-10: Creación del paquete de anuncios matinales

2. Se crea el paquete de anuncios de tarde (Figura 4-11). Se configuran los siguientes parámetros: se asigna el título de paquete **evening\_ads\_w36\_1\_2**; se elige el marcador de posición **Anuncio local**; el rango de fecha es la **semana 36**; el rango de hora es de **17:00** a **23:59**; las pantallas aplicables son la **1** y la **2**.

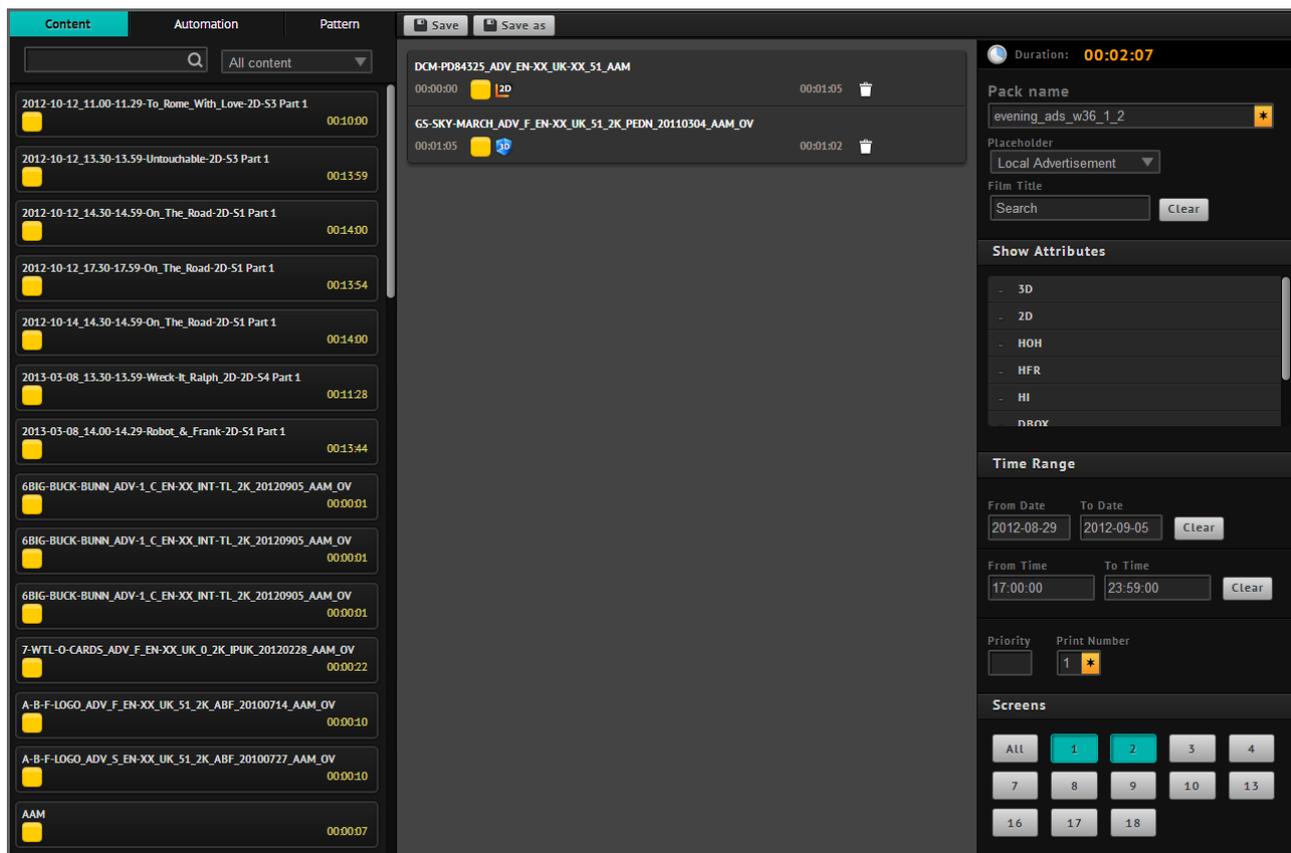


Figura 4-11: Creación del paquete de anuncios de tarde

3. Se repite la misma operación para crear los paquetes de anuncios de mañana y de tarde aplicables para las pantallas **3** y **4**. **Figura 4-12** identifica cada uno de los cuatro paquetes creados, que aparecen en la página paquetes.

Name	Placeholder	Title	Screens	Date Range	Time Range	Mode
evening_ads_w36_1_2	Local Advertisement		1 2	2012-08-29 - 2012-09-05	17:00:00 - 23:59:00	
evening_ads_w36_3_4	Local Advertisement		3 4	2012-08-29 - 2012-09-05	17:00:00 - 23:59:00	
morning_ads_w36_1_2	Local Advertisement		1 2	2012-08-29 - 2012-09-05	09:00:00 - 17:00:00	
morning_ads_w36_3_4	Local Advertisement		3 4	2012-08-29 - 2012-09-05	09:00:00 - 17:00:00	

Figura 4-12: Paquetes de anuncios de mañana y de tarde

4. Entonces hay que crear la lista de reproducción. Sin embargo, en lugar de incluir los paquetes de anuncios individuales en la lista de reproducción, se inserta el marcador de posición real **Anuncio local**. Entonces los contenidos del paquete se determinan al programarlos. La lista de reproducción consiste en lo siguiente: **órdenes de inicio de la proyección** asociadas con una transición (**Figura 4-13a**); marcador de posición **Anuncio local** (**Figura 4-13b**); **tráilers** (**Figura 4-13c**); **película con orden de inicio** (**Figura 4-13d**).

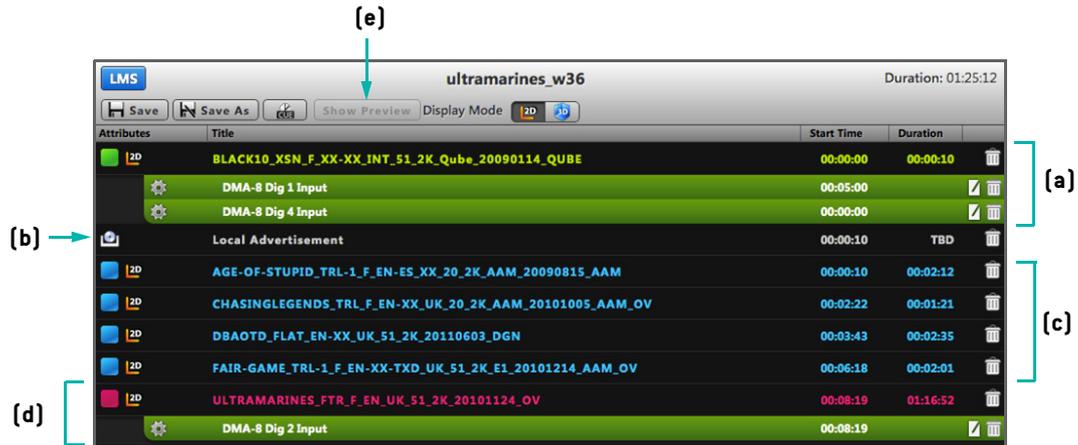


Figura 4-13: Creación de una lista de reproducción con el marcador de posición de anuncio local

- Antes de asignar esta lista de reproducción, se puede probar la combinación dinámica. Para hacerlo, el usuario tiene que avisar primero a AAM sobre la fecha prevista para la reproducción de la lista, además de los detalles necesarios sobre proyección 2D/3D y HOH como criterios de coincidencia. **Figura 4-14** muestra los detalles configurados para probar la reproducción el **4 de septiembre** a las **13:30** (**Figura 4-14a**) y a las **17:00** (**Figura 4-14b**).
- Haga clic en el botón **Previsualización de la proyección** (**Figura 4-13e**). Es posible confirmar que los anuncios de la pantalla **2** son de hecho los que corresponden al paquete de anuncio local marcado para el rango de fecha correcto (**Figura 4-15**).

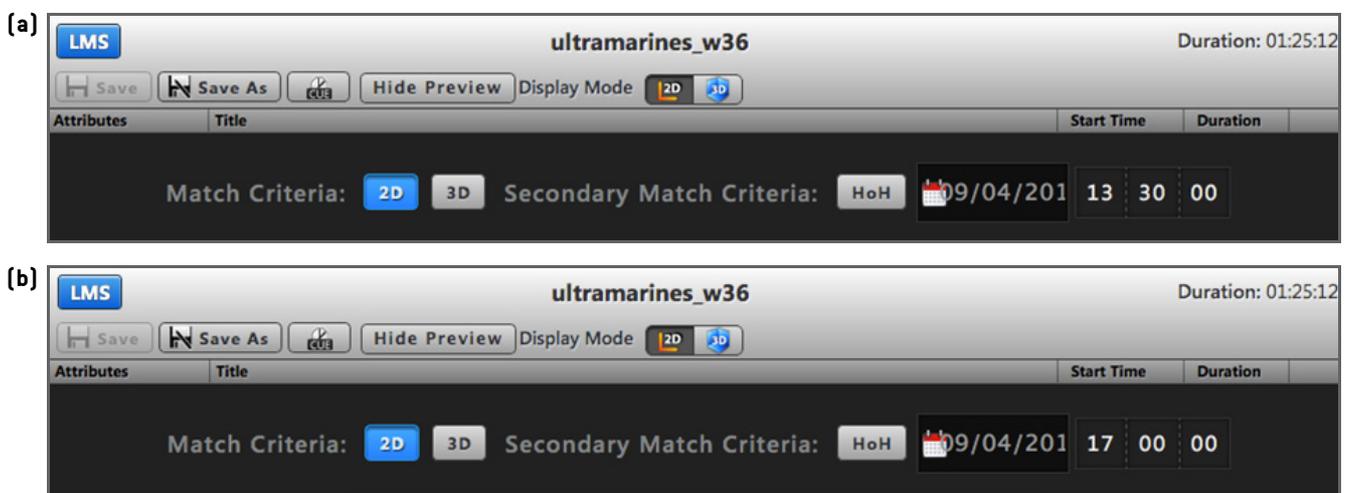


Figura 4-14: Probar reproducción para la fecha y hora especificadas

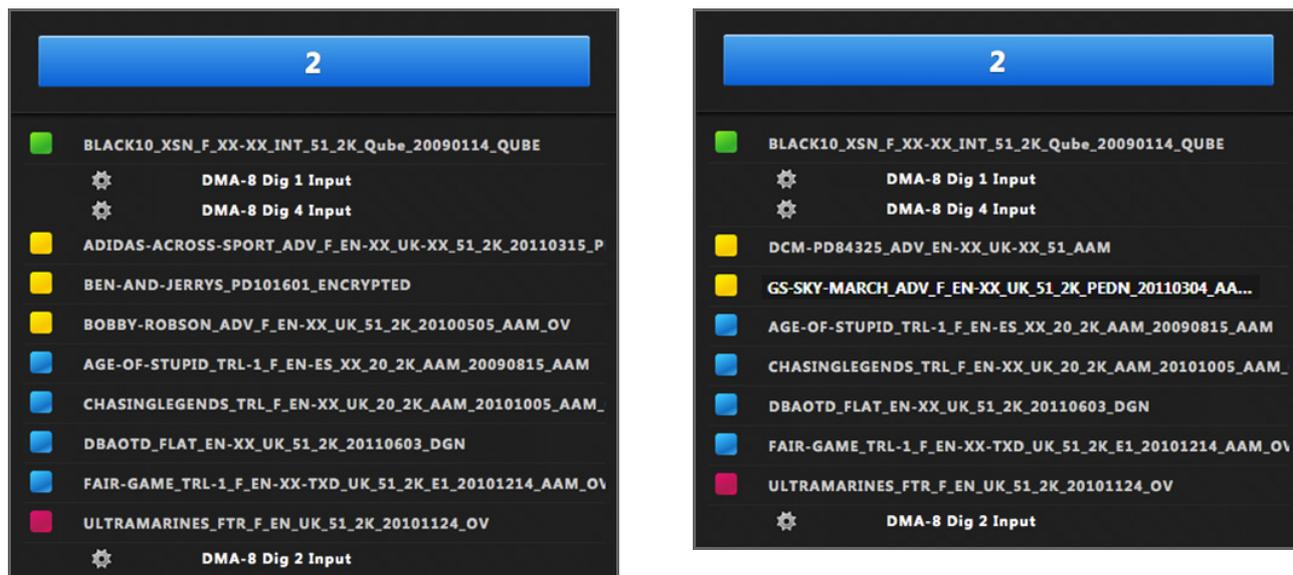


Figura 4-15: Confirmar resultados de la combinación dinámica

7. Una vez los resultados de la prueba confirman que funciona, es posible programar la lista de reproducción utilizando el sistema de POS (Ver [Punto de venta en página 72](#) para más detalles). Para hacerlo, navegue hasta la página de POS, seleccione las sesiones de POS deseadas, clasifique las sesiones de POS en la lista de reproducción ya creada y guarde los cambios.
8. Screenwriter creará la lista de reproducción correcta en cada pantalla y la programará. [Figura 4-16](#) ilustra las programaciones finales para la pantalla 2.



Figura 4-16: Ver la programación para la lista de reproducción



#### Nota:

- Las SPL se generan según una convención de nomenclatura derivada del nombre de la lista de reproducción, la fecha y la hora de reproducción. Por ejemplo, las listas de reproducción para la pantalla 2, previstas para el **4 de septiembre de 2012** a las **13:00** y las **17:30**, se muestran en [Figura 4-17](#).
- En caso de que los paquetes hayan sido modificados, simplemente haciendo clic en el botón [Re-Sync Sessions](#) en la página de POS se volverá a calcular la combinación de paquetes y se crearán nuevas listas de reproducción para las pantallas designadas.

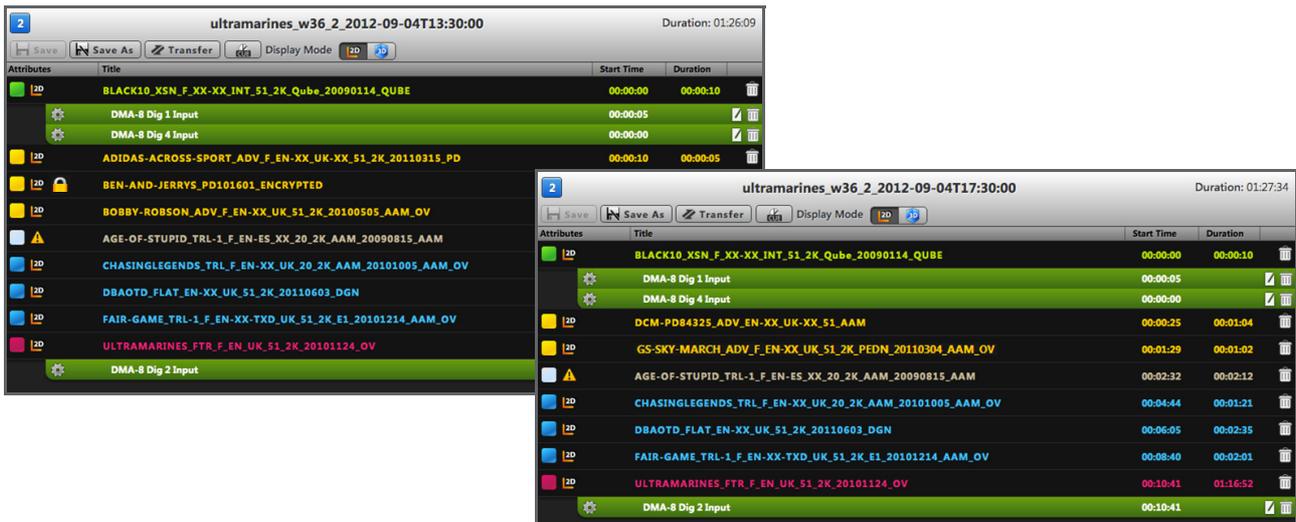


Figura 4-17: Convención de nomenclatura para listas de reproducción combinadas dinámicamente

### 4.3.1. Resumen de la combinación dinámica de paquetes

En la sección anterior se han puesto de relieve los detalles de los pasos necesarios para garantizar la correcta configuración de la combinación dinámica de paquetes y la programación a través de POS. Estos pasos se resumen del siguiente modo:

- Los usuarios pueden añadir marcadores de posición a sus listas de reproducción para hacerlas más genéricas. De este modo, un usuario puede programar una lista de reproducción en distintos momentos del día y permitir que el sistema decida dinámicamente qué anuncios, tráilers, etc., deben reproducirse como parte de esa SPL particular.
- Los usuarios crean grupos de contenidos en forma de paquetes, que son útiles para agrupar elementos de contenido similares, por ejemplo, anuncios matinales y anuncios de tarde.
- Cuando se programa una lista de reproducción con un marcador de posición en un servidor de pantalla, cualquier marcador de posición que se encuentre en la lista pasará directamente a un paquete.
- El paquete que se inserta en la lista de reproducción cuando se programa depende de: (1) la hora del día para la que se programa la lista de reproducción, (2) las capacidades del servidor de pantalla, por ejemplo reproducción 3D y soporte HFR, y (3) cualquier otro criterio especificado durante la creación del paquete, como el nombre del título.
- Si se introducen cambios en los paquetes del sistema, el usuario podrá utilizar el botón **Re-Sync Sessions** en la página de POS para volver a crear y programar las listas de reproducción.



# Realización de informes



## Visión de conjunto:

La sección de informes de Screenwriter permite visualizar los informes de estado sobre programaciones, listas de reproducción, KDM, dispositivos y contenido. Este capítulo explica las distintas características de la sección de informes.

## 5.1. Informes sobre programaciones

El acceso a la **página de informes sobre programaciones** (Figura 5-1) se hace a través de la pestaña **Schedules** en la opción **Reports** de la barra de encabezado. La página describe, para cada servidor de pantalla, algunos detalles como el nombre y la hora de inicio de los contenidos presentes en el programador y los errores asociados a los KDM y listas de reproducción, por ejemplo.

Screen	Start Time	Name	KDM Errors	Playlist Errors	Content Errors	Schedule Clashes
1	22:55:00 2013-04-21	21	0	1	0	0
1	23:04:00 2013-04-17	21	0	1	0	2
1	21:14:00 2013-04-16	bu test_1_2013-04-16T21:14:00	0	1	0	1
1	18:10:00 2013-04-21	21	0	1	0	0
1	23:04:00 2013-04-17	HARRY POTTER 30FR 19:00	0	1	0	1
1	23:34:00 2013-04-16	21	0	1	0	0
1	01:20:00 2013-04-20	21	0	1	0	0
1	01:59:00 2013-04-17	21	0	1	0	0
1	14:04:00 2013-04-18	21	0	1	0	0
1	18:49:00 2013-04-23	21	0	1	0	0
1	22:25:00 2013-04-22	21	0	1	0	0
1	22:25:00 2013-04-20	21	0	1	0	0
1	15:20:00 2013-04-22	21	0	1	0	0
1	03:49:00 2013-04-18	21	0	1	0	0
1	13:25:00 2013-04-19	21	0	1	0	0
1	00:34:49 2013-04-18	hfr_test	0	1	0	1
1	16:29:00 2013-04-23	21	0	1	0	0
1	20:35:00 2013-04-19	21	0	1	0	0
1	15:50:00 2013-04-19	21	0	1	0	0
1	20:39:00 2013-04-17	bu test_1_2013-04-17T20:39:00	0	1	0	1
1	20:35:00 2013-04-21	21	0	1	0	0
1	01:20:00 2013-04-22	21	0	1	0	0

Showing 1 to 81 of 81

Figura 5-1: Página de informes sobre programación



### Nota:

- Para clasificar las entradas de la página, haga clic en un el título de una columna.
- Al hacer clic en la flecha correspondiente a una programación en la página, se abre una ventana que resume los errores de la sesión y los detalles relacionados.

## 5.2. Informes sobre listas de reproducción

El acceso a la **página de informes sobre listas de reproducción** (Figura 5-2) se hace a través de la pestaña **Playlists** en la opción **Reports** de la barra de encabezado. Es posible utilizar la pestaña **Errores de la lista de reproducción** (Figura 5-2a) para ver los nombres de la lista de reproducción correspondiente y sus KDM y errores de contenidos asociados para cada servidor de pantalla. Cambie a la pestaña **Listas de reproducción no programadas** (Figura 5-2b) para ver una lista completa de las listas de reproducción que todavía no han sido programadas para su reproducción.

(a) → **Playlist Errors**

(b) → **Playlists Not Scheduled**

Screen	Playlist Name	KDM Errors	Content Errors
16	BerlinalteTest	1	0
16	POS Test_1_2013-03-22T13:45:00	0	1
16	POS Test_1_2013-03-20T18:10:00	0	1
16	standard playlist screen 2	1	0
16	standard playlist screen 1	1	0
16	POS Test_1_2013-03-20T20:45:00	0	1
16	blank	0	0
16	=3D	1	1
16	hfr_test	1	1
16	POS Test_1_2013-03-20T20:39:00	0	1
16	POS Test_1_2013-03-23T13:15:00	0	1
16	testgoldenscreens	1	0
16	standard playlist	1	0
16	GS-Week-1_1_2013-04-16T14:04:00	0	0
16	POS Test_1_2013-03-21T16:10:00	0	1
16	Testing_Playlist	1	2
16	FULL_MIGRATION	1	0
16	WRATH_TITANS_BASIC_SCREEN1_0415_1830	1	0
16	POS Test_1_2013-03-24T18:15:00	0	1
16	POS Test_1_2013-03-20T15:35:00	0	1
16	POS Test_1_2013-03-22T21:15:00	0	1
16	POS Test_1_2013-03-24T20:45:00	0	1

Showing 1 to 674 of 674

Figura 5-2: Página de informes sobre listas de reproducción

### Nota:

- Para clasificar las entradas de la página, haga clic en un el título de una columna.
- Al hacer clic en la flecha correspondiente a una lista de reproducción en la página, se abre una ventana que resume los errores relacionados.

## 5.3. Informes sobre KDM

El acceso a la **página de informes sobre KDM** ([Figura 5-3](#)) se hace a través de la pestaña **KDMs** debajo de la opción **Reports** en la barra de encabezado. La página describe, para cada servidor de pantalla, los títulos de CPL correspondientes y la fecha de caducidad de sus KDM asociados. La página se divide en dos partes, una utilizada para ver todas las CPL cuyos KDM caducan en las siguientes 48 horas y la otra que muestra las CPL cuyos KDM caducan en los siguientes 7 días.

Expiring in 48 hours			Expiring in 7 days		
Screen	CPL Title	Expiration Date	Screen	CPL Title	Expiration Date
1	COLDPLAY-LIVE_FTR-1_S_EN-QBP_INT-TD_51_2K_AAM_20121023_AA_M_VF	Thu 2 May 2013 16:21:38	1	CHRISTMAS-CAROL_FTR-3D_S_EN-XX_UK_51-EN_2K_DI_20091021_DGB_I_3D-NGB	Mon 6 May 2013 10:45:42
1	DAS-BOOT_FTR_F_DE-EN_UK_51_2K_PRKC_20110505_AAM_OV	Thu 2 May 2013 16:22:32	1	CHRISTMAS-CAROL_FTR-3D_S_EN-XX_UK_51-EN_2K_DI_20091021_DGB_I_3D-NGB	Mon 6 May 2013 10:45:42
1	COMEDOWN_FTR_F_EN-AR_51-EN_2K_SCH2_20130119_AAM_OV	Thu 2 May 2013 16:22:14			
1	COMEDOWN_FTR_F_EN-AR_51-EN_2K_SCH2_20130119_AAM_OV	Thu 2 May 2013 16:22:14			
1	DAS-BOOT_FTR_F_DE-EN_UK_51_2K_PRKC_20110505_AAM_OV	Thu 2 May 2013 16:22:32			
1	CHATROOM_FTR_F_EN-XX_UK_51_2K_RVLR_20101126_AAM_OV	Thu 2 May 2013 17:13:05			
1	CITY-LIFE_FTR_S_EN-XX_UK_51_2K_HIFY_20100201_AAM	Thu 2 May 2013 17:07:09			
1	COLDPLAY-LIVE_FTR-1_S_EN-QBP_INT-TD_51_2K_AAM_20121023_AA_M_VF	Thu 2 May 2013 16:21:38			
LMS	DAS-BOOT_FTR_F_DE-EN_UK_51_2K_PRKC_20110505_AAM_OV	Thu 2 May 2013 16:22:32			
LMS	COMEDOWN_FTR_F_EN-AR_51-EN_2K_SCH2_20130119_AAM_OV	Thu 2 May 2013 16:22:14			
LMS	COMEDOWN_FTR_F_EN-AR_51-EN_2K_SCH2_20130119_AAM_OV	Thu 2 May 2013 16:22:14			

Figura 5-3: Página de informes sobre KDM



### Nota:

- Para clasificar las entradas de la página, haga clic en un el título de una columna.

## 5.4. Informes sobre dispositivos

El acceso a la **página de informes sobre dispositivos** (Figura 5-4) se hace a través de la pestaña **Devices** en la opción **Reports** de la barra de encabezado. La página contiene la siguiente información:

- Los servidores de pantalla están identificados de manera individual en la página (Figura 5-4a). Cada sección del servidor de pantalla incluye un resumen de la información, que se puede ver de manera más detallada en la parte derecha de la página (Figura 5-4b).
- Si hay un proyector que ha sido configurado para el servidor de pantalla, entonces se podrá ver la información básica sobre dicho proyector y los detalles de la lámpara y el obturador para el servidor. La existencia de esta información se indica mediante los iconos situados en la sección del servidor de pantalla (Figura 5-4c y Figura 5-4d). También se muestra el estado del proyector (Figura 5-4e).
- Cuando un servidor de pantalla se ha configurado correctamente, los detalles del servidor aparecen en la página (Figura 5-4b). La existencia de estos detalles se indica mediante un icono y el indicador de uso del disco en la sección del servidor de pantalla (Figura 5-4f).

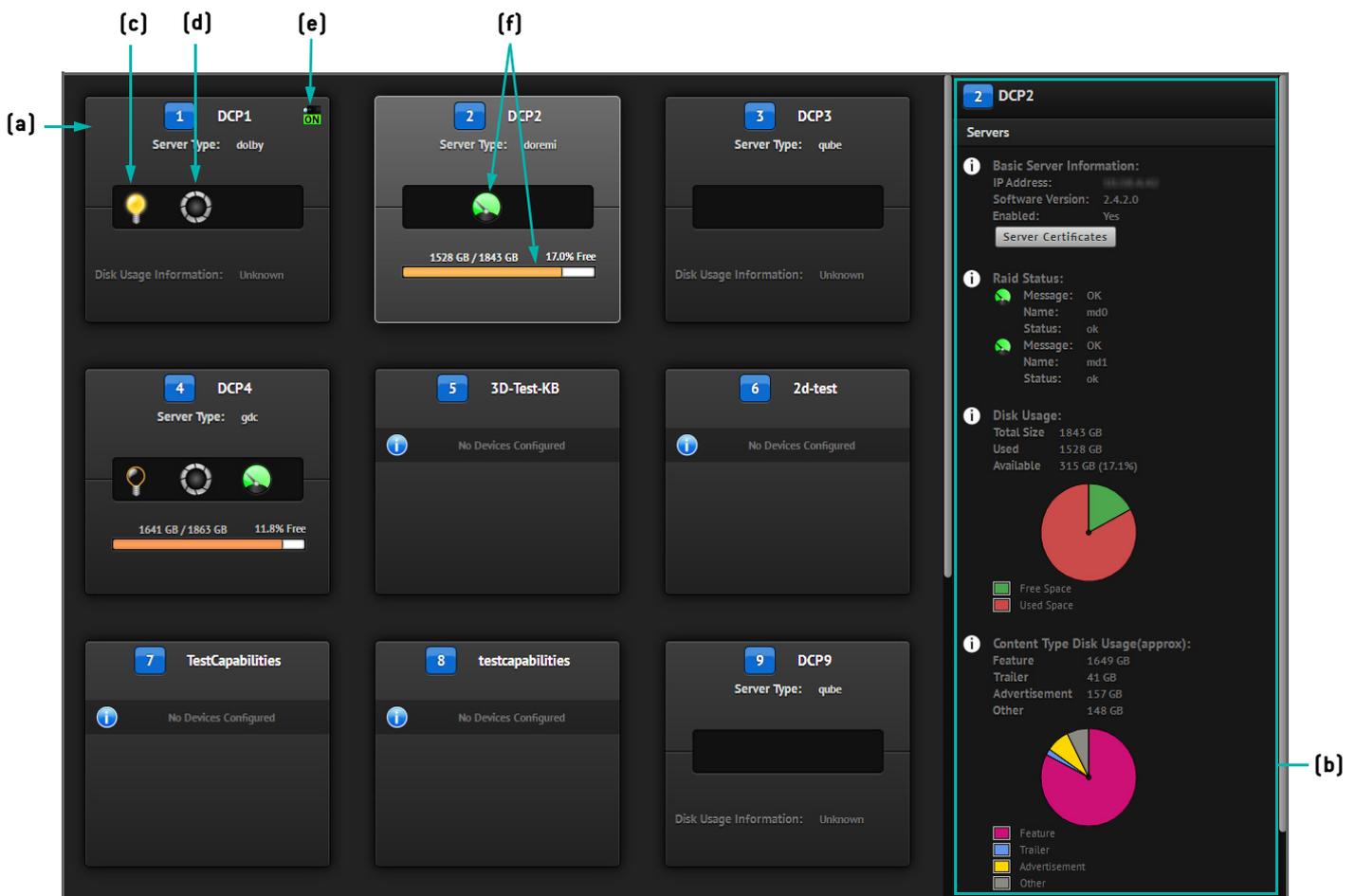


Figura 5-4: Página de informes sobre dispositivos

## 5.5. Informes sobre contenidos

El acceso a la **página de informes sobre contenidos** (Figura 5-5) se hace a través de la pestaña **Content** en la opción **Reports** de la barra de encabezado. La página se puede utilizar para ver una amplia variedad de información, que incluye:

- **Contenido sin KDM** (Figura 5-5a). Utilice esta pestaña para ver los elementos de contenido que no tienen ningún KDM asociado para cada servidor de pantalla. Cuando proceda, seleccione la pestaña **Listas de reproducción** (Figura 5-5b) y la pestaña **Paquetes** (Figura 5-5c) para ver las listas de reproducción y los paquetes existentes que integran el elemento de contenido. Es posible saber cuándo son aplicables gracias al icono en la columna correspondiente de la página principal. Observe también el gráfico de barras disponible en la página (Figura 5-5d). El gráfico se puede consultar para hacerse una idea rápida del espacio utilizado y disponible en cada servidor de pantalla.
- **Contenido no utilizado** (Figura 5-5e). Utilice esta pestaña para ver los elementos de contenido no utilizados para cada servidor de pantalla.
- **Contenido no disponible en LMS** (Figura 5-5f). Utilice esta pestaña para ver los elementos de contenido que no están presentes en el LMS.

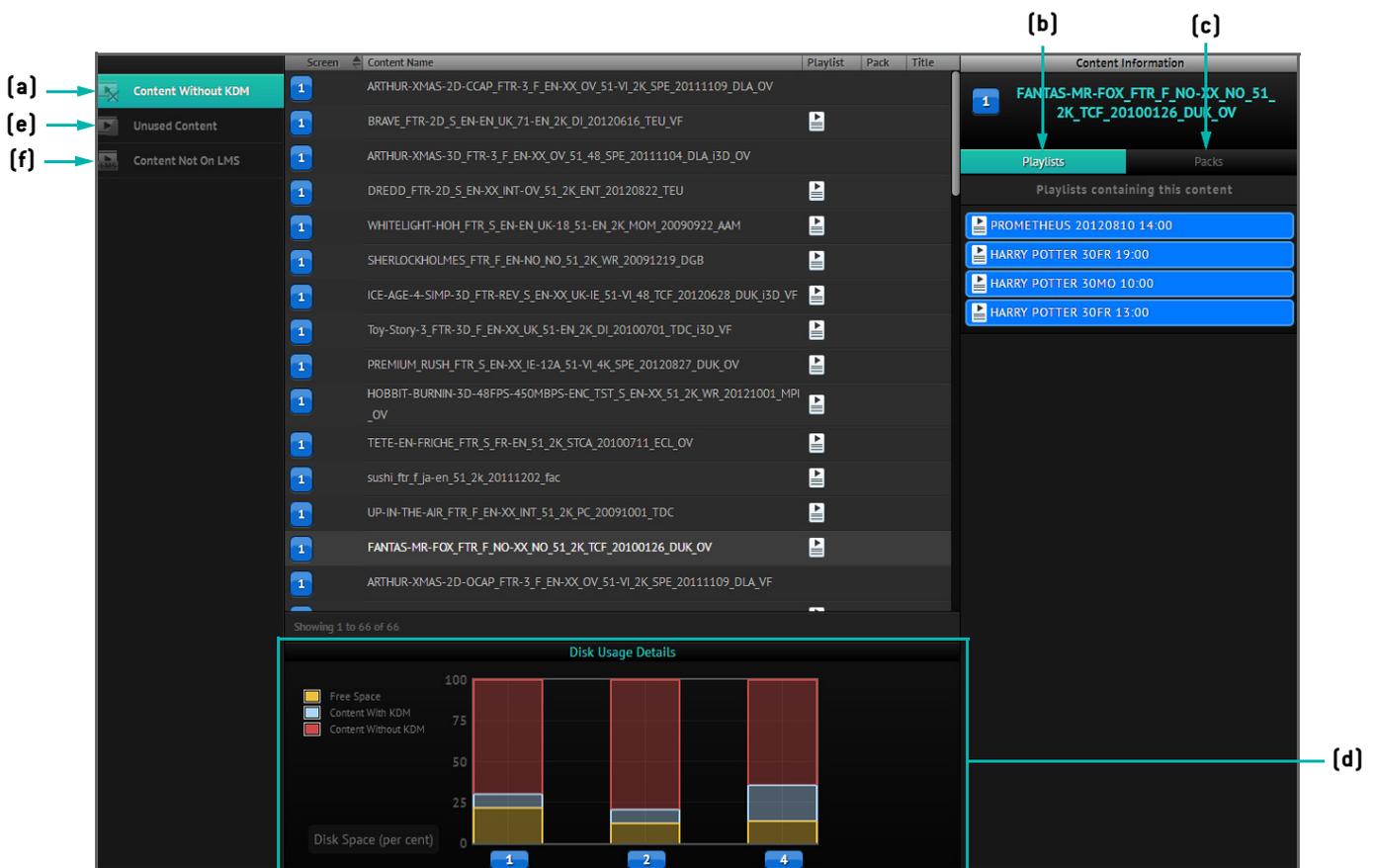


Figura 5-5: Página de informes sobre contenidos

 **Nota:**

- Para clasificar las entradas de la página, haga clic en un el título de una columna.
- El gráfico de barras solo es visible al utilizar las pestañas **Contenido sin KDM** ([Figura 5-5a](#)) y **Contenido no utilizado** ([Figura 5-5e](#)).



# Gestión de configuraciones



## Visión de conjunto:

Screenwriter tiene una sección de configuraciones del usuario, donde se pueden realizar una serie de tareas de configuración, como la incorporación de dispositivos en los complejos, e-mails para los KDM, nuevas pantallas y configuraciones más generales necesarias para la gestión del usuario y los POS, entre otras cosas. En este capítulo se explican las distintas configuraciones que se pueden efectuar utilizando esta sección de la aplicación.

## 6.1. Configuración del complejo

La **página de configuración de dispositivos del complejo** ([Figura 6-1](#)) es la página predeterminada a la que se accede primero desde la pestaña **Complex** en la opción **Configuration** de la barra de encabezado. En esta página se puede gestionar la configuración de dispositivos para un complejo.

### Nota:

- Las nuevas pantallas de un complejo se añaden en la sección de configuración y después se pueden utilizar para la gestión de pantallas (Ver [Gestión de pantallas en página 15](#)).
- Se puede recurrir a la opción **Help** para resumir las acciones clave que se pueden llevar a cabo en esta página.

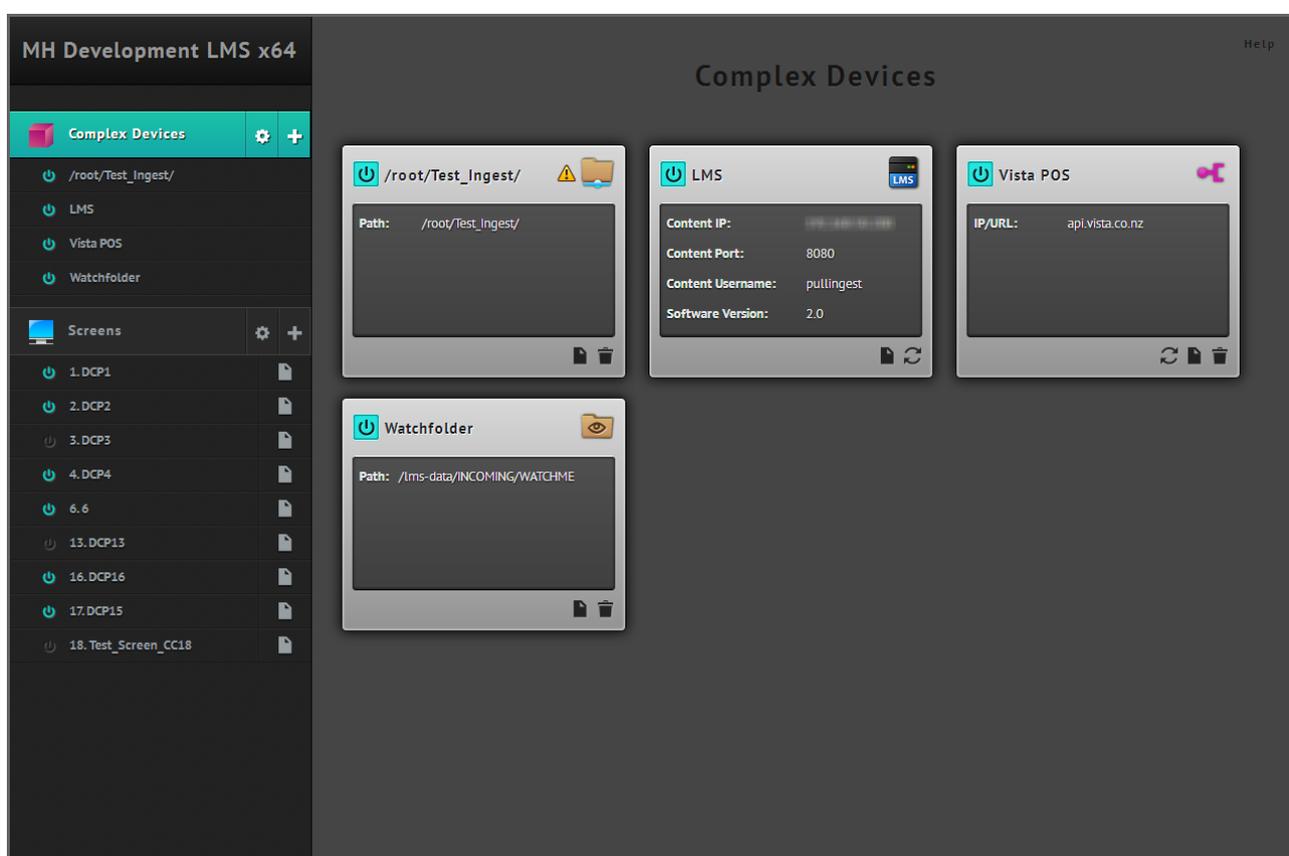


Figura 6-1: Página de configuración de dispositivos del complejo

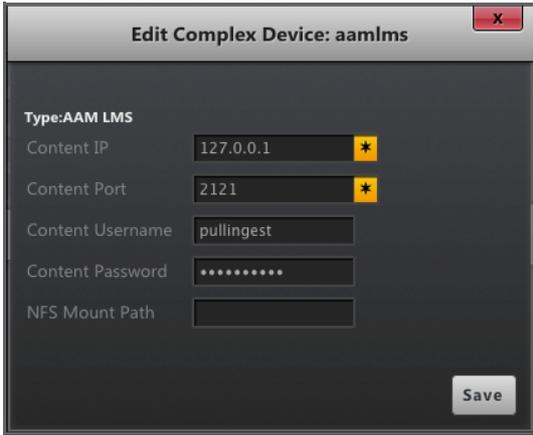
## 6.1.1. Configurar el LMS

El servidor de biblioteca, o LMS, es un gran servidor para almacenar contenidos. Las opciones de configuración del servidor de biblioteca se gestionan desde la página de configuración de dispositivos del complejo.

### Ejemplo:

En este ejemplo, el LMS está configurado para utilizar la IP de contenido **127.0.0.1** y el puerto **2121** para la dirección FTP. Para configurar el LMS:

1. Desde la página de configuración de dispositivos del complejo, identifique la ventana del **LMS** en el área principal de la página.
2. En la ventana del LMS, haga clic en el botón  para editar los detalles del LMS. Se abrirá un cuadro de diálogo con un número de campos necesarios para la configuración del LMS ([Figura 6-2](#)).



Edit Complex Device: aamlms	
Type:AAM LMS	
Content IP	127.0.0.1 *
Content Port	2121 *
Content Username	pullingest
Content Password	*****
NFS Mount Path	
Save	

**Figura 6-2: Cuadro de diálogo para editar detalles del LMS**

3. Compruebe los detalles del LMS para garantizar que las configuraciones del FTP sean correctas.
4. Haga clic en el botón  para completar el proceso.

### Consejo:

- El icono marcado como  en la ventana del LMS de la página de configuración de dispositivos del complejo permite volver a explorar la unidad de almacenamiento local. Esto constituye una técnica de solución de problemas en caso de que alguien elimine archivos manualmente en la propia unidad.

## 6.1.2. Añadir carpeta FTP

Una carpeta FTP es una carpeta remota conectada a Screenwriter a través del servidor FTP, que se puede configurar para acceder a los DCP y KDM en un centro FTP remoto. Al añadir una carpeta FTP, se podrá ver en la página de contenidos (Ver [Figura 3-1 en página 24](#)). Para añadir una nueva carpeta FTP:

1. Desde la página de configuración de dispositivos del complejo, haga clic en el botón **+** para añadir un nuevo dispositivo. Se abrirá el cuadro de diálogo **Añadir un nuevo dispositivo al complejo** ([Figura 6-3](#)).

The image shows a dialog box titled "Add New Complex Device" with a close button (X) in the top right corner. Below the title bar, there is a "Type" dropdown menu currently showing "Ftp Folder". The main area of the dialog contains several input fields: "Name", "Path", "Content IP", "Content Port", "Content Username", and "Content Password". The "Name", "Content IP", and "Content Port" fields have a small yellow asterisk icon to their right, indicating they are required. A "Save" button is positioned at the bottom right of the dialog.

Figura 6-3: Cuadro de diálogo para añadir una carpeta FTP

2. Seleccione la opción **Carpeta FTP** en el menú desplegable **Tipo**.
3. Complete los campos restantes del cuadro de diálogo. Estos campos incluyen:
  - **Nombre:** mostrar el nombre para esta carpeta FTP.
  - **Ruta:** ruta de la página FTP que contiene los DCP.
  - **IP de contenido:** dirección IP de la página FTP.
  - **Puerto de contenido:** puerto de la página FTP.
  - **Usuario de contenido y Contraseña de contenido:** nombre de usuario y contraseña de la página FTP.
4. Haga clic en el botón **Save** para completar el proceso.



### Consejo:

- Si la ruta configurada es para una unidad compartida con múltiples subcarpetas que contienen DCP, Screenwriter tardará más en explorarla y actualizarla. En este caso, es aconsejable tener configuraciones separadas para cada subcarpeta.

### 6.1.3. Añadir carpeta local

Se puede crear una carpeta local en el TMS para guardar los DCP. La carpeta local puede ser, por ejemplo, una carpeta buzón no destinada a ser ingestada automáticamente o una carpeta que se puede utilizar como unidad compartida. Al añadir una carpeta local, se podrá ver en la página de contenidos (Ver [Figura 3-1 en página 24](#)). Para añadir una nueva carpeta local:

1. Desde la página de configuración de dispositivos del complejo, haga clic en el botón **+** para añadir un nuevo dispositivo. Se abrirá el cuadro de diálogo **Añadir un nuevo dispositivo al complejo** ([Figura 6-4](#)).



Figura 6-4: Cuadro de diálogo para añadir una carpeta local

2. Seleccione la opción **Carpeta local** en el menú desplegable **Tipo**.
3. Complete los campos restantes del cuadro de diálogo. Estos campos incluyen:
  - **Nombre:** mostrar nombre de la carpeta local.
  - **Ruta:** ruta completa hacia la carpeta deseada en el TMS.
4. Haga clic en el botón **Save** para completar el proceso.

### 6.1.4. Añadir carpeta de inspección

Una carpeta de inspección es una carpeta local en el TMS para colocar los DCP o KDM, por ejemplo un sistema de un tercero coloca el contenido vía FTP en esta carpeta. El contenido se ingesta automáticamente a partir de esta carpeta a la biblioteca. Al añadir una carpeta de inspección, se podrá ver en la página de contenidos (Ver [Figura 3-1 en página 24](#)). Para añadir una nueva carpeta de inspección:

1. Desde la página de configuración de dispositivos del complejo, haga clic en el botón **+** para añadir un nuevo dispositivo. Se abrirá el cuadro de diálogo **Añadir un nuevo dispositivo al complejo** ([Figura 6-5](#)).



Figura 6-5: Cuadro de diálogo para añadir una carpeta de inspección

2. Seleccione la opción **Carpeta de inspección** del menú desplegable **Tipo**.
3. Complete los campos restantes del cuadro de diálogo. Estos campos incluyen:
  - **Nombre:** mostrar nombre de la carpeta de inspección.
  - **Ruta:** ruta completa de la carpeta buzón.
4. Haga clic en el botón  para completar el proceso.

### 6.1.5. Añadir dispositivo de POS

La configuración de dispositivos de POS es un paso necesario para poder extraer información de un sistema de POS de terceros. Para añadir un dispositivo de POS:

1. Desde la página de configuración de dispositivos del complejo, haga clic en el botón  para añadir un nuevo dispositivo. Se abrirá el cuadro de diálogo **Añadir un nuevo dispositivo al complejo** ([Figura 6-6](#)).

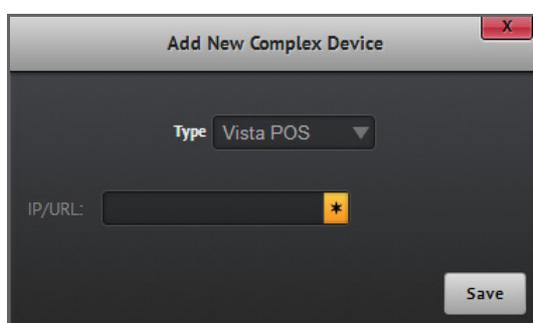


Figura 6-6: Cuadro de diálogo para añadir un dispositivo de POS

2. Seleccione el tipo de dispositivo de POS que se va a configurar en el menú desplegable **Tipo**.
3. Complete los campos restantes del cuadro de diálogo. En función del tipo de dispositivo de POS seleccionado, pueden aparecer distintos campos. Sin embargo, hay un campo común a todos los dispositivos de POS, que es el campo **IP/URL** para permitir la conexión del dispositivo de POS al TMS.
4. Haga clic en el botón  para completar el proceso.

 **Nota:**

- Screenwriter es compatible actualmente con Vista POS, Newman POS, SARFT POS, UCS POS, Compeso POS, Markus POS y Merlin POS.
- Ver [Ajustes de POS en página 112](#) para más información sobre la configuración de POS.

## 6.1.6. Eliminar dispositivo del complejo

Los dispositivos configurados para el complejo se pueden eliminar cuando ya no se necesiten. Para eliminar un dispositivo del complejo:

1. Identifique la ventana del dispositivo del complejo en el área principal de la página de configuración de dispositivos del complejo.
2. Desde la ventana del dispositivo del complejo, haga clic en el botón  y confirme la eliminación del dispositivo.

 **Nota:**

- El dispositivo del complejo de LMS no se puede eliminar ya que es necesario para el sistema.

## 6.1.7. Añadir pantalla

Desde la perspectiva de la configuración, una pantalla es una agrupación de dispositivos que permite reproducir las listas de reproducción, en la que se añaden detalles sobre el servidor de pantalla y el proyector a la pantalla. Está previsto que la configuración de pantalla se amplíe para permitir la incorporación de otros dispositivos, como procesadores de audio y herramientas de automatización. En la siguiente sección se explica detalladamente un ejemplo de cómo configurar una pantalla añadiéndole dispositivos de pantalla.

 **Nota:**

- Se pueden añadir y activar múltiples proyectores para una pantalla. Sin embargo, solo se puede activar un servidor de pantalla para una pantalla.

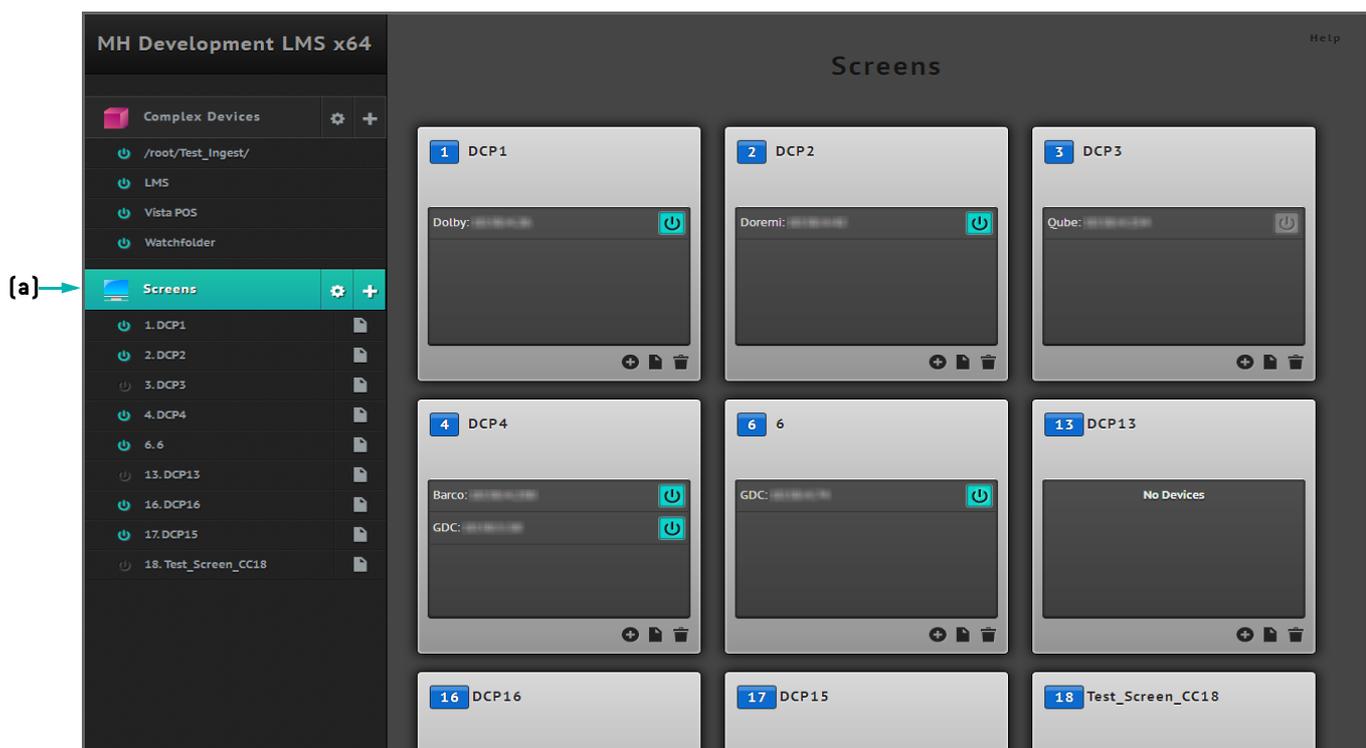
- Una pantalla se puede marcar como apta para 3D, y por lo tanto permite que el TMS avise cuando esté programado el 3D para pantallas no configuradas para reproducir 3D.

 **Ejemplo:**

En este ejemplo, se añadirá una nueva **Pantalla 3**. La Pantalla 3 tiene instalado un servidor de pantalla Doremi, está activada para 3D y tiene una capacidad de audio de 7.1.

Para añadir una nueva pantalla:

1. Haga clic en el botón **+** para añadir una nueva pantalla en la **página de configuración de pantallas del complejo** (**Figura 6-7a**). Se abrirá el cuadro de diálogo **Añadir una nueva pantalla** (**Figura 6-8a**).
2. Complete los detalles de pantalla solicitados y, una vez guardada la pantalla (**Figura 6-8b**), es necesario asociar un servidor de pantalla a la pantalla haciendo clic en el botón **Añadir dispositivo** (**Figura 6-8c**). Se abrirá un cuadro de diálogo (**Figura 6-9**) para completar los detalles del dispositivo que se está añadiendo a la pantalla.



**Figura 6-7: Página de configuración de pantallas del complejo**

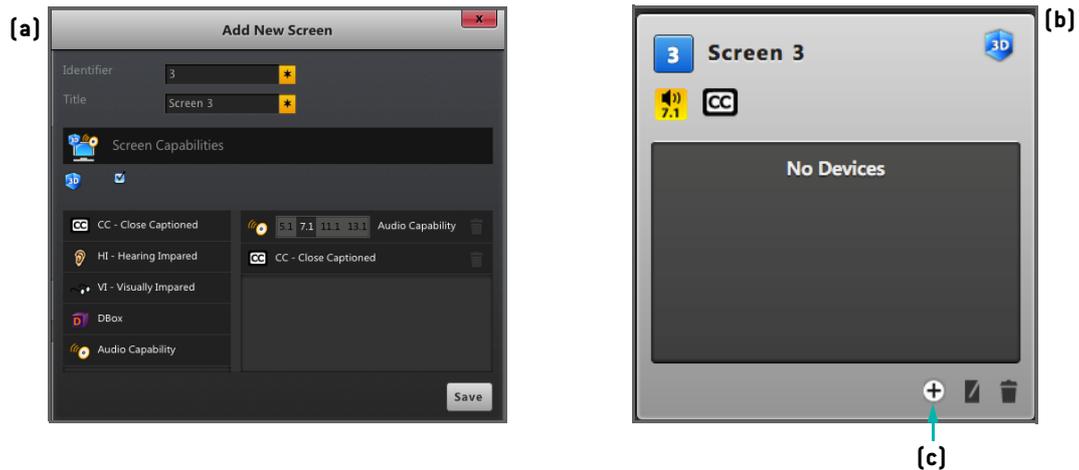


Figura 6-8: Añadir una nueva pantalla

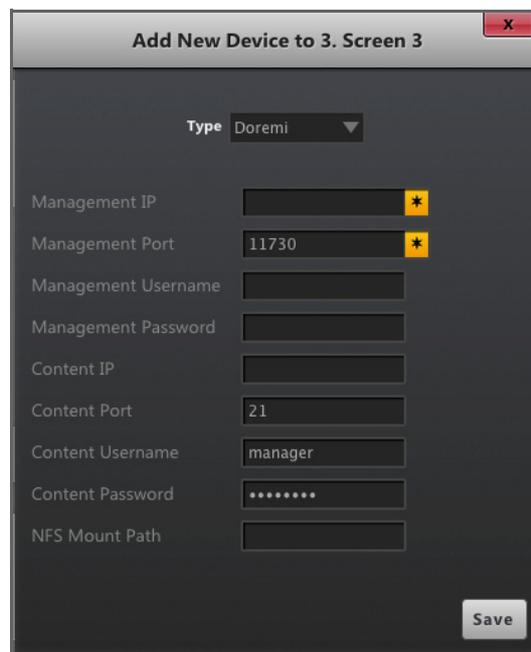


Figura 6-9: Cuadro de diálogo para añadir un nuevo dispositivo a la pantalla

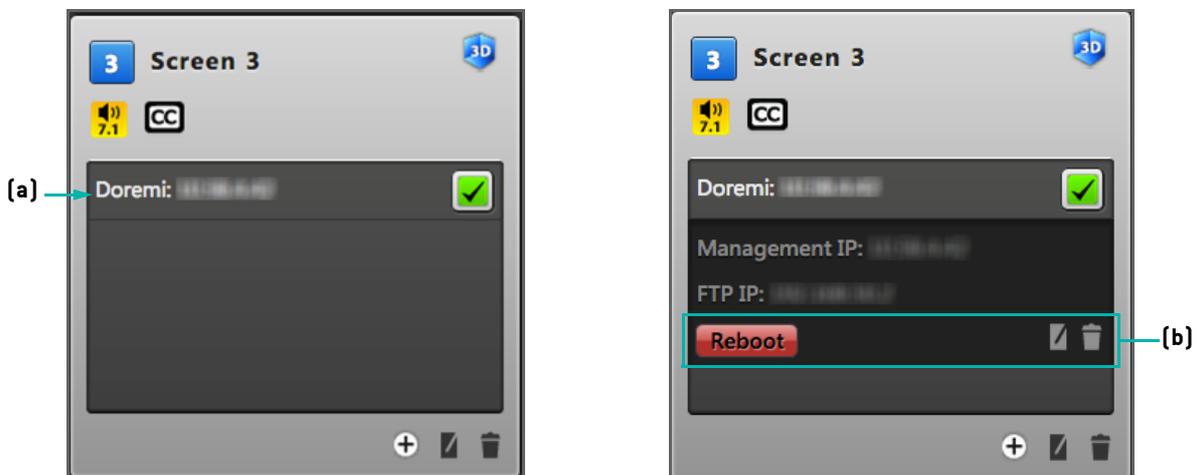
3. Desde el cuadro de diálogo, seleccione el tipo de dispositivo para añadir. Según este ejemplo, se pide que se añada un dispositivo de servidor de pantalla del tipo **Doremi**. Los servidores de pantalla requieren dos direcciones IP: una dirección para la comunicación (la IP de gestión) y otra para transferir los DCP (la IP de contenido). La IP de contenido es generalmente la red con mayor capacidad, es decir, 10 Gb/s. La capacidad de esta red influirá en la velocidad de transferencia. Los elementos de contenido se transfieren a los servidores de pantalla a través de la red de contenidos utilizando el FTP.
4. Complete los demás campos del cuadro de diálogo. Incluyen:
  - **IP de gestión:** IP para comunicación.

- **Puerto de gestión:** puerto utilizado para la comunicación a través de la IP de gestión (específico para el servidor de pantalla).
- **Usuario de gestión y Contraseña de gestión:** solo necesarios para servidores de pantalla específicos.
- **IP de contenido:** dirección IP de contenido para transferir contenidos.
- **Puerto de contenido:** puerto para la transferencia de contenido (específico para el servidor de pantalla).
- **Usuario de contenido y Contraseña de contenido:** usuario y contraseña para la transferencia FTP a través de la IP de contenido.

 **Nota:**

- El puerto predeterminado y la información de usuario se rellenan en los campos según el tipo seleccionado al crear el nuevo dispositivo.
- En este ejemplo, es posible ver que el puerto de gestión predeterminado es **11730** para Doremi, así como un puerto de contenido **21** con el usuario y contraseña correspondientes.

5. Al guardarlo, se podrá ver el servidor de pantalla para esta pantalla (**Figura 6-10**). El dispositivo está activado para su uso por defecto.



**Figura 6-10: Nueva pantalla con servidor de pantalla**

6. Haga clic en la flecha que contiene el nuevo servidor de pantalla (**Figura 6-10a**) para ver detalles y utilice los botones de reiniciar, editar o eliminar, según convenga (**Figura 6-10b**).

 **Nota:**

- También se podrá ver **Pantalla 3** en la parte inferior de cada página de Screenwriter, es decir, en la navegación que muestra el estado de la pantalla y el proyector (**Figura 6-11a**).

- Sitúe el ratón encima de un icono de pantalla para más detalles. Si aparece el icono en rojo, por ejemplo en el caso de **Pantalla 2** (Figura 6-11), significa que hay mensajes de advertencia/error y problemas de conexión.

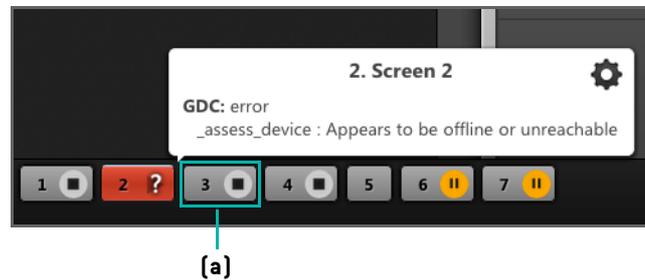


Figura 6-11: Barra de estado con mensaje de error

## 6.1.8. Editar pantallas

Las pantallas se pueden editar para revisar los detalles configurados como los atributos de la proyección y las capacidades de pantalla. En la sección **Atributos de la proyección** de este manual de usuario encontrará más información sobre la configuración de los atributos de proyección. Para editar los detalles de la pantalla:

1. Desde la página de configuración de pantallas del complejo, identifique la pantalla que tiene que revisarse.
2. Haga clic en el botón  situado junto a la pantalla deseada. Se abrirá el cuadro de diálogo **Editar pantallas** que contiene las pestañas para realizar la modificación de los distintos parámetros de pantalla (Figura 6-12).

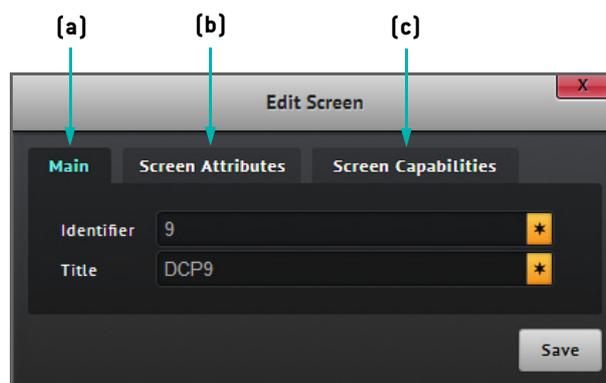


Figura 6-12: Cuadro de diálogo editar pantallas

3. Realice las modificaciones pertinentes en los detalles principales de la pantalla. Los parámetros **Identificador** y **Título** de la pantalla se pueden cambiar desde la pestaña **Principal** en el cuadro de diálogo (Figura 6-12a).
4. Realice modificaciones para asignar o eliminar los atributos de proyección para la pantalla según convenga, utilizando la pestaña **Atributos de proyección** (Figura 6-12b).
5. Realice modificaciones para asignar o eliminar capacidades de pantalla para la pantalla según convenga, utilizando la pestaña **Capacidades de pantalla** (Figura 6-12c).

6. Una vez realizados todos los cambios, haga clic en el botón **Save** para completar el proceso.

## 6.1.9. Eliminar pantallas

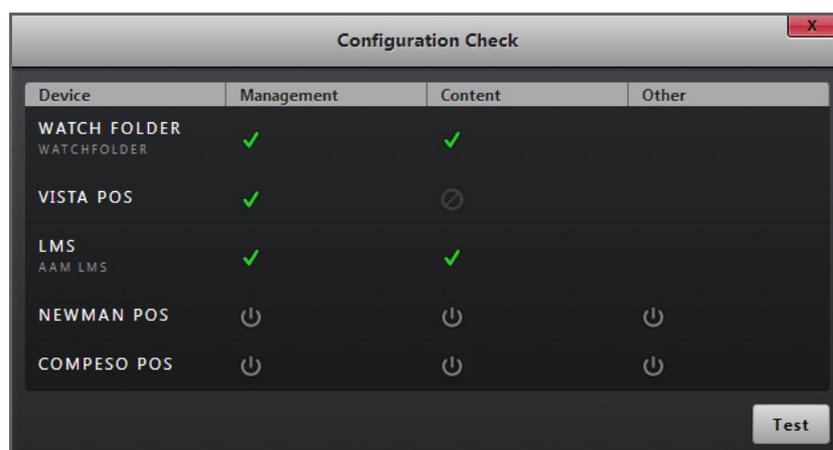
Las pantallas configuradas se pueden eliminar cuando ya no se necesiten. Para eliminar una pantalla:

1. Identifique la ventana de la pantalla en el área principal de la página de configuración de dispositivos del complejo.
2. Desde la ventana de la pantalla, haga clic en el botón  y confirme la eliminación de la pantalla.

## 6.1.10. Comprobar configuración

Las páginas de configuración de los dispositivos y pantallas del complejo ofrecen opciones para comprobar rápidamente la configuración de los dispositivos y pantallas del complejo que se han configurado, respectivamente. Las siguientes acciones se pueden llevar a cabo para comprobar la configuración:

- Para comprobar la configuración de los dispositivos del complejo, haga clic en el botón  situado junto a la opción **Complex Devices** en la página de configuración de dispositivos del complejo. Se abrirá una ventana que enumera todos los dispositivos del complejo junto con iconos que identifican el estado de la gestión y los detalles de configuración del contenido (**Figura 6-13**).
- Para probar las configuraciones de dispositivos del complejo, haga clic en el botón **Test** en el cuadro de diálogo **Comprobar configuración** para dispositivos del complejo (**Figura 6-13**).



Device	Management	Content	Other
WATCH FOLDER WATCHFOLDER	✓	✓	
VISTA POS	✓	⊘	
LMS AAM LMS	✓	✓	
NEWMAN POS	⏻	⏻	⏻
COMPESO POS	⏻	⏻	⏻

Figura 6-13: Cuadro de diálogo comprobar configuración para dispositivos del complejo

- Para comprobar la configuración de las pantallas del complejo, haga clic en el botón  situado junto a la opción **Screens** en la página de configuración de dispositivos del complejo. Se abrirá una ventana que enumera todas las pantallas del complejo junto con iconos que identifican el estado de la gestión y los detalles de configuración del contenido (**Figura 6-14**).

- Para probar las configuraciones de pantallas del complejo, haga clic en el botón **Test** en el cuadro de diálogo **Comprobar configuración** para pantallas del complejo (Figura 6-14).

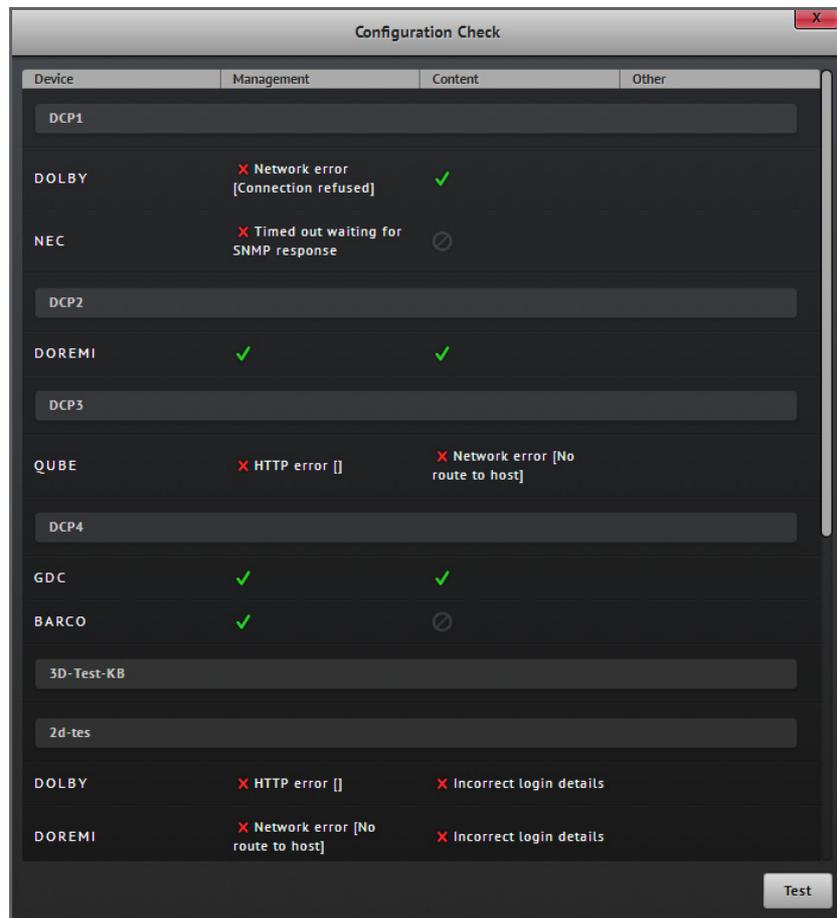


Figura 6-14: Cuadro de diálogo comprobar configuración para pantallas del complejo

 **Nota:**

- Los detalles de cualquier error que se haya producido durante la prueba se mostrarán en la ventana. Estos mensajes se pueden consultar para diagnosticar cualquier problema.

### 6.1.11. Configuración de la cámara IP

Screenwriter permite la configuración de cámaras IP para que el usuario pueda controlar lo que está pasando en la pantalla, utilizando la sección de gestión de pantallas de la aplicación (Ver [Gestión de pantallas en página 15](#)). Las cámaras IP se configuran asociándolas como dispositivos a las pantallas en cuestión del mismo modo que, por ejemplo, se añaden proyectores a las pantallas (Ver [Añadir pantalla en página 99](#)). Para configurar una cámara IP para una pantalla:

1. Seleccione una pantalla en la sección **Screens** de la configuración del complejo y haga clic en el botón **+** en el área principal de la página para añadir un dispositivo. Otra alternativa es identificar la ventana de la pantalla deseada en la página y hacer clic en el icono **+** al acceder a la **página de configuración de pantallas del complejo** (Ver **Figura 6-7 en página 100**). Se abrirá un cuadro de diálogo para añadir un nuevo dispositivo.
2. Mediante el cuadro de diálogo, seleccione la opción **Axis** del menú desplegable **Tipo** (**Figura 6-15**).

**Nota:**

- Actualmente, las cámaras producidas por Axis son compatibles con Screenwriter.

**Figura 6-15: Cuadro de diálogo para añadir la cámara IP**

3. Complete los demás campos del cuadro de diálogo. Incluyen:
  - **IP de gestión:** IP para comunicación.
  - **Puerto de gestión:** puerto utilizado para la comunicación a través de la IP de gestión (específico para el servidor de pantalla).
  - **Usuario de gestión y Contraseña de gestión:** solo necesarios para servidores de pantalla específicos.
4. Haga clic en el botón **Save** para completar el proceso de configuración. Se mostrará el dispositivo como configurado (**Figura 6-16a**). Tras haber configurado la cámara IP, podrá ver exactamente qué está pasando en una pantalla determinada desde la función de gestión de pantallas de Screenwriter. En la sección de pantalla en **Figura 6-16b** encontrará un ejemplo.

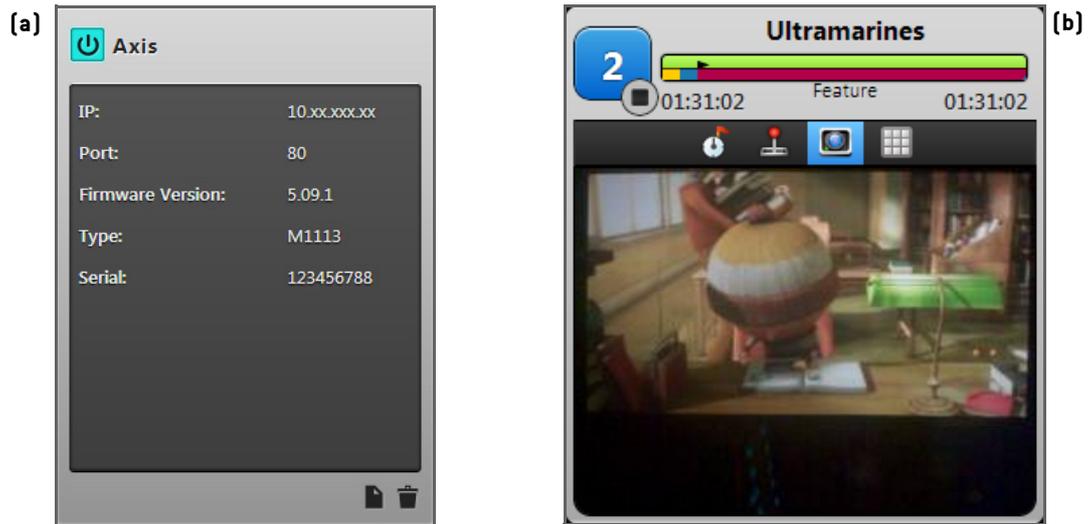


Figura 6-16: Dispositivo de cámara IP configurado y canales de cámara IP en directo

## 6.2. Configuración general

La configuración general cubre una amplia gama de ajustes y detalles que son necesarios desde el punto de vista administrativo de la aplicación, como ajuste de POS, gestión de usuarios y gestión de marcadores de posición de paquetes, entre otros. La **página de configuración de ajustes del complejo** ([Figura 6-17](#)) se muestra por primera vez al acceder a la pestaña **General** en la opción **Configuration** de la barra de encabezado.

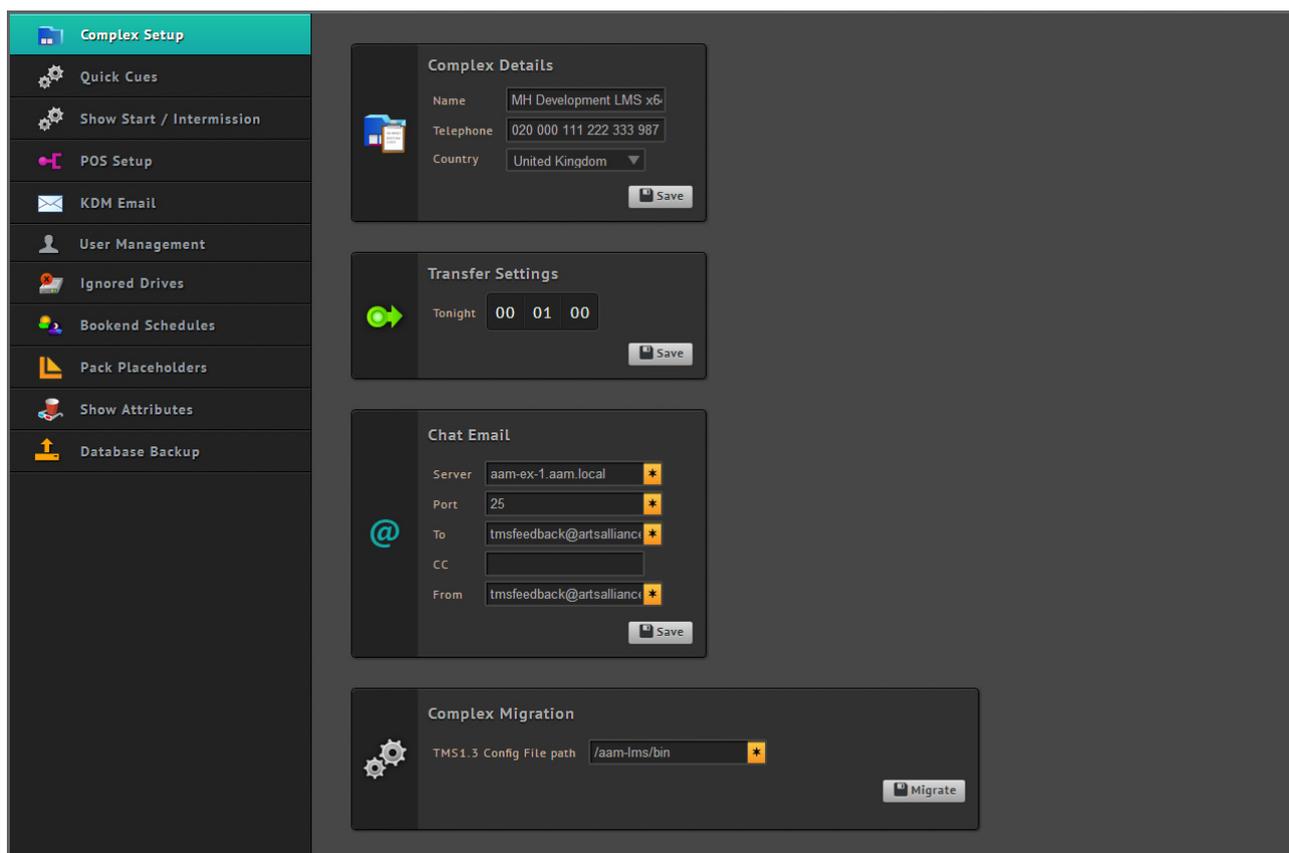


Figura 6-17: Página de configuración de ajustes del complejo

### 6.2.1. Ajustes del complejo

El acceso a las opciones de configuración de ajustes del complejo se hace a partir de la pestaña **Complex Setup**. Desde la página de configuración de ajustes del complejo se puede realizar lo siguiente:

- Para introducir detalles del complejo, rellene los campos de la ventana **Detalles del complejo** de la página ([Figura 6-18](#)). Estos detalles son necesarios para mostrar el nombre del complejo a lo largo de la aplicación, como en la barra de encabezado (Ver [Figura 1-4 en página 9](#)), y también se pueden utilizar al pedir asistencia.

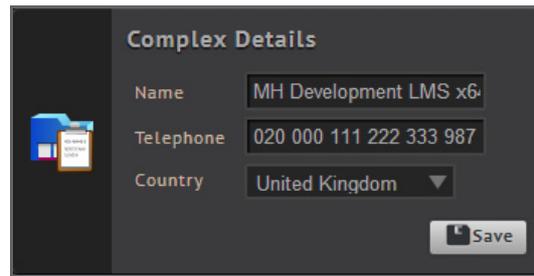


Figura 6-18: Ventana de detalles del complejo

- Para introducir configuraciones de transferencia en relación con un horario predeterminado para que se efectúen las transferencias, introduzca un valor en el campo horario en la ventana **Configuraciones de transferencia** (Figura 6-19).

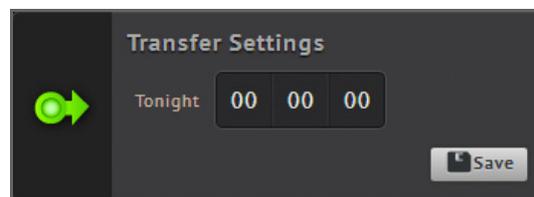


Figura 6-19: Ventana de configuraciones de transferencia

- Para introducir los detalles de e-mail chat necesarios para el correcto funcionamiento de la función de chat del TMS, rellene los campos de la ventana **E-mail chat** (Figura 6-20).

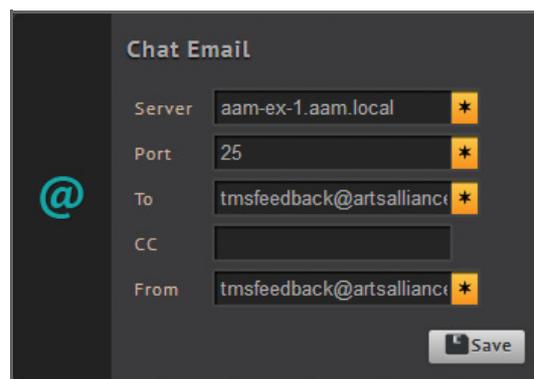


Figura 6-20: Ventana e-mail chat

- La función de migración del complejo extrae toda la información de la versión anterior del TMS 1 del usuario y la integra en TMS 2. Para el correcto funcionamiento de esta opción, es necesario que las dos versiones (es decir, TMS 1 y TMS 2) funcionen simultáneamente. Para especificar los detalles de migración del complejo, complete el campo **Ruta de archivo config** de TMS 1 (Figura 6-21). Al hacer clic en el botón **Migrate**, Screenwriter extraerá todas las listas de reproducción, paquetes, pantallas, dispositivos, configuraciones de órdenes e información de POS de la base de datos de TMS 1. El complejo puede cerrar TMS 1 para empezar a utilizar Screenwriter.

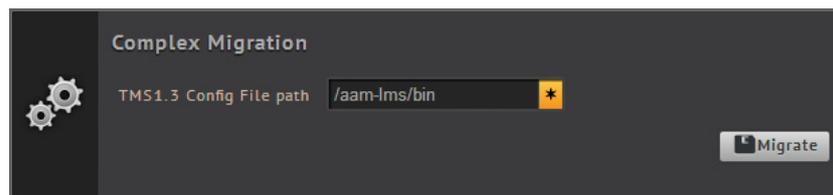


Figura 6-21: Ventana de migración del complejo

## 6.2.2. Órdenes rápidas

Las órdenes rápidas son órdenes automáticas rápidamente accesibles que el usuario puede decidir activar para pantallas particulares durante la gestión de pantallas (Ver [Figura 2-3 en página 18](#)). En Screenwriter, se pueden seleccionar iconos para representar unas órdenes automáticas específicas. El acceso a las opciones de configuración de órdenes rápidas se hace a partir de la pestaña  **Quick Cues**. Aparecerá la **página de configuración de órdenes rápidas** ([Figura 6-22](#)), que permite asignar los iconos de órdenes rápidas a las órdenes automáticas para indicar que se aplican a un servidor o múltiples servidores. Para asignar un icono de orden rápida a una orden automática:

1. Al acceder por primera vez a la página de configuración de órdenes rápidas, haga clic en el botón .
2. A partir de las pestañas facilitadas, elija el tipo de servidor deseado, para el que existen órdenes automáticas ([Figura 6-22a](#)). También es posible seleccionar múltiples servidores que compartan atributos similares.
3. Identifique la(s) automatización(es) deseada(s) en la lista de opciones disponibles ([Figura 6-22b](#)).
4. Utilice los botones apropiados para seleccionar el servidor o servidores de pantalla correspondientes ([Figura 6-22c](#)).
5. Haga clic en el botón  para seleccionar un icono y asignarlo a la orden rápida.
6. Haga clic en el botón  para completar el proceso.

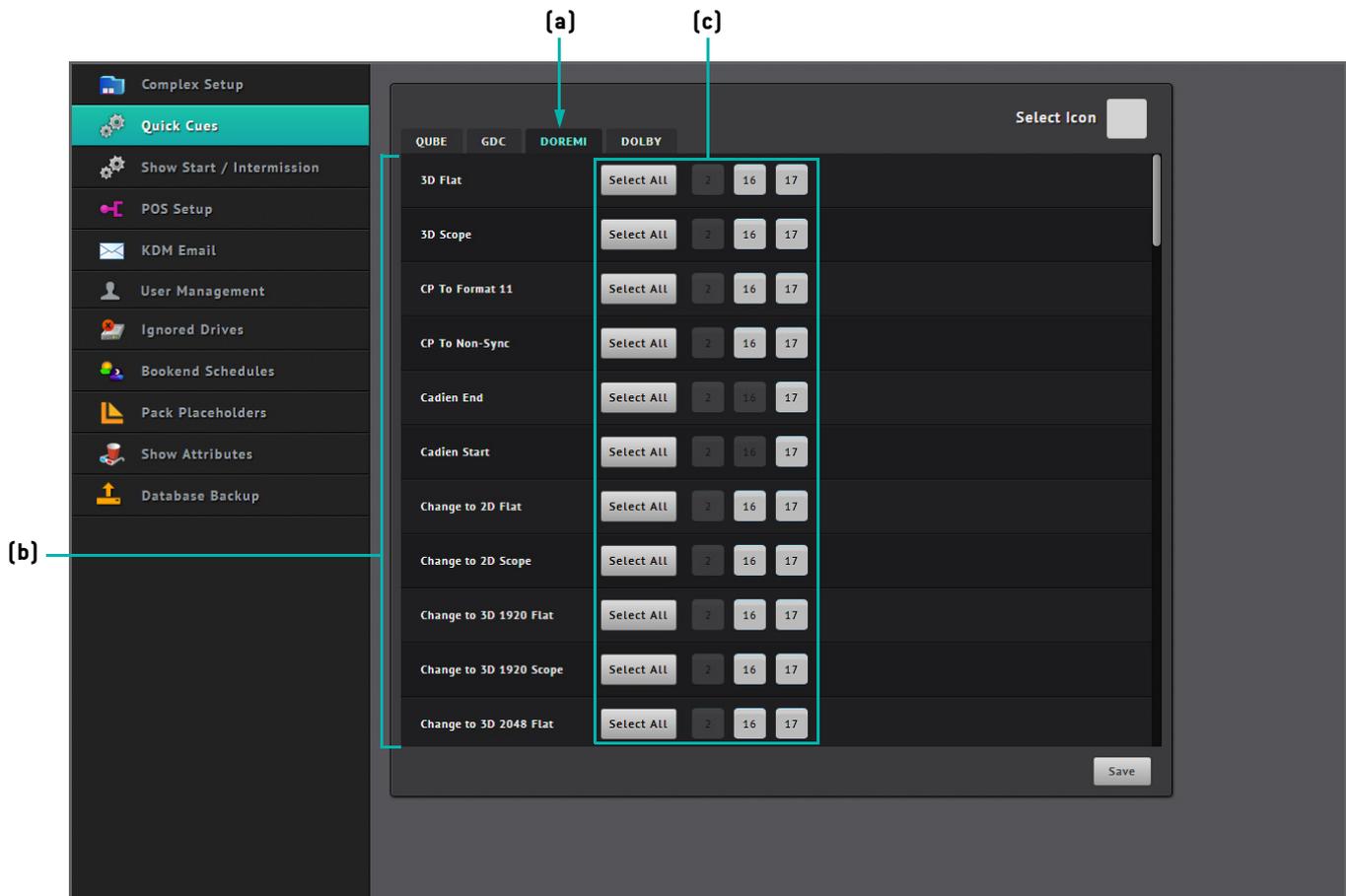


Figura 6-22: Página de configuración de órdenes rápidas

### 6.2.3. Inicio de la proyección e intermedio

Las órdenes automáticas se pueden generar para utilizarlas durante el inicio de la proyección y el intermedio. El acceso a las opciones de configuración de inicio de la proyección/intermedio se hace a partir de la pestaña **Show Start / Intermission**. Se abrirá la **página de configuración de inicio de la proyección/intermedio** (Figura 6-23), que ofrece opciones para aplicar las órdenes automáticas del servidor al inicio de la proyección o en el intermedio. El área principal de la página enumera todas las automatizaciones para distintos tipos de servidores de pantalla. Desde esta página se puede realizar lo siguiente:

- Para establecer una automatización como inicio de la proyección, identifique la automatización en la lista y haga clic en el botón .
- Para establecer una automatización como intermedio, identifique la automatización en la lista y haga clic en el botón .

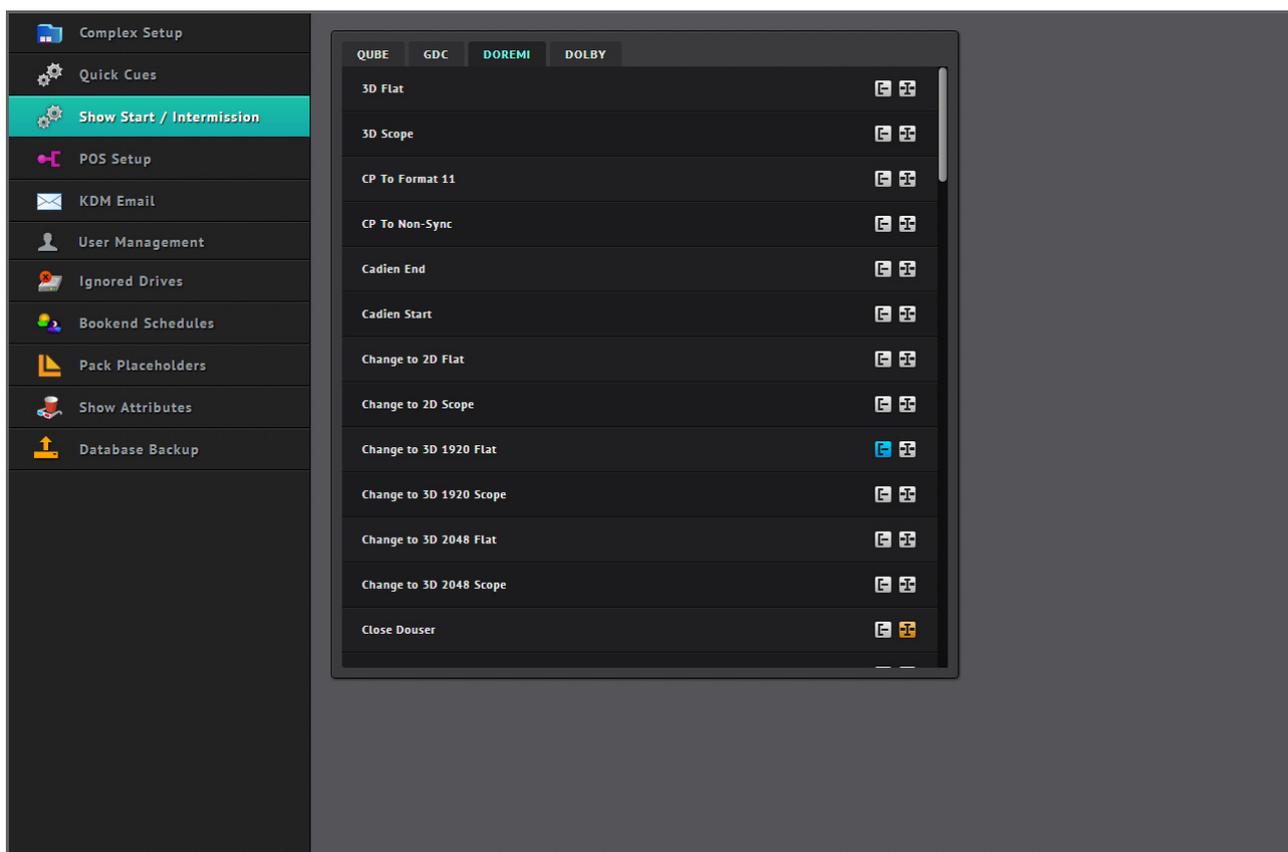


Figura 6-23: Página de configuración de inicio de la proyección e intermedio

## 6.2.4. Ajustes de POS

La información de POS se puede enviar al TMS a través de API, cargada desde un archivo que sigue el formato especificado por AAM, o extraída del sistema de POS de un tercero cuya integración sea compatible con AAM. El acceso a las opciones de configuración de ajustes de POS se hace a través de la pestaña  y aparecen en la **página de configuración de ajustes de POS** ([Figura 6-24](#)).

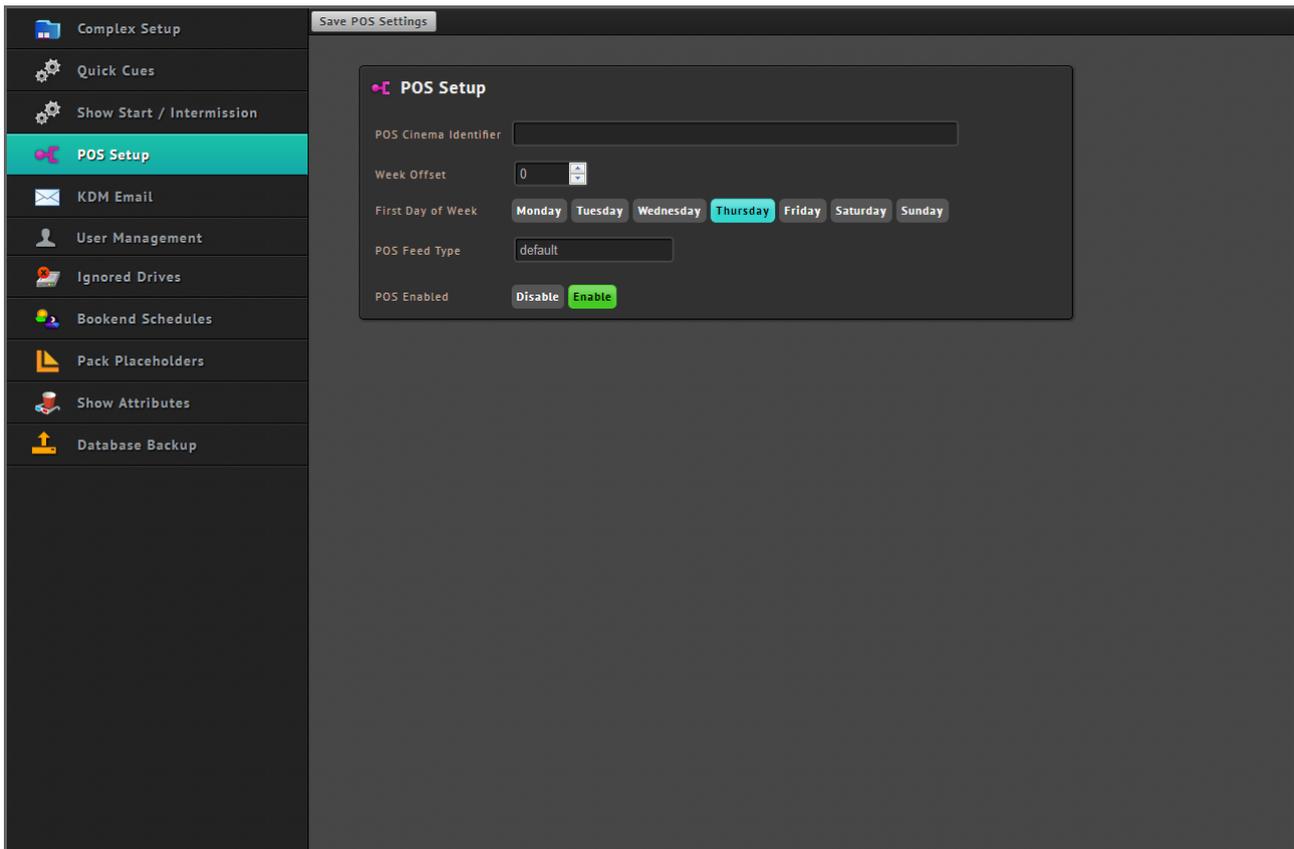


Figura 6-24: Página de configuración de ajustes de POS

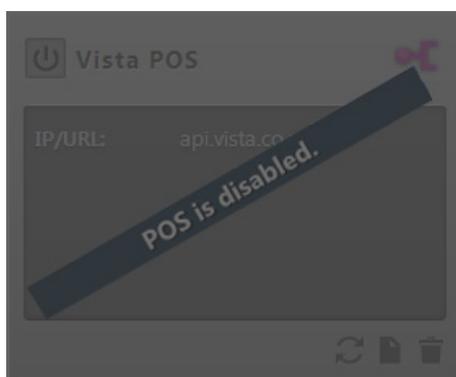
Desde esta página es posible activar la integración de POS completando los distintos campos, que incluyen:

- **Identificador del cine de POS:** es el código único que aparece en el canal del sistema de POS para identificar un cine particular. En este campo se pueden incluir múltiples códigos. Sin embargo, los códigos deben escribirse tal cual separados por comas, es decir, CUKEN048, CUKEN047, CUKEN046, etc.
- **Compensación semanal:** compensación en número de días que se aplicará a la numeración semanal al computar la semana financiera para el año.
- **Primer día de la semana:** día de la semana que se considera el inicio de la “semana de la película”.
- **Tipo de canal de POS:** utilizado si hay un tipo de canal personalizado para su implantación específica (contacte con AAM para este código). La mayoría de establecimientos no necesitan ningún valor en este campo, solo el predeterminado.
- **POS activados:** permite cambiar entre tener los POS activados o desactivados para los dispositivos de POS de terceros, en el caso de extraer la información de POS de un sistema de terceros como Vista.

 **Nota:**

- Una vez activados los POS y extraída la información, se verá una barra de información  en la barra de encabezado, que proporciona información sobre sesiones pendientes que pueden requerir la asignación de listas de reproducción (Ver [Punto de venta en página 72](#)).

- Si se configura un dispositivo de POS, pero está desactivado en la página de configuración de ajustes de POS, es posible verlo como desactivado en la página de configuración de ajustes del complejo (**Figura 6-25**).



**Figura 6-25: Dispositivo de POS desactivado**

## 6.2.5. E-mail de KDM

El acceso a las opciones de configuración de e-mail de KDM se hace desde la pestaña  **KDM Email** y aparecen en la **página de configuración de e-mail de KDM** (**Figura 6-26**). La configuración de e-mail de KDM es necesaria para configurar un buzón de e-mail para que el TMS lo explore en busca de los e-mails que contienen KDM. Para la configuración de e-mail de KDM hay que completar los detalles del usuario, contraseña, servidor y protocolo de la cuenta de e-mail de KDM.

### **Nota:**

- Cuando la configuración de e-mail de KDM esté activada, aparecerá el icono  a la derecha de la barra de encabezado, indicando que la cuenta de e-mail de KDM está conectada y que el TMS está explorando los KDM de esta cuenta.

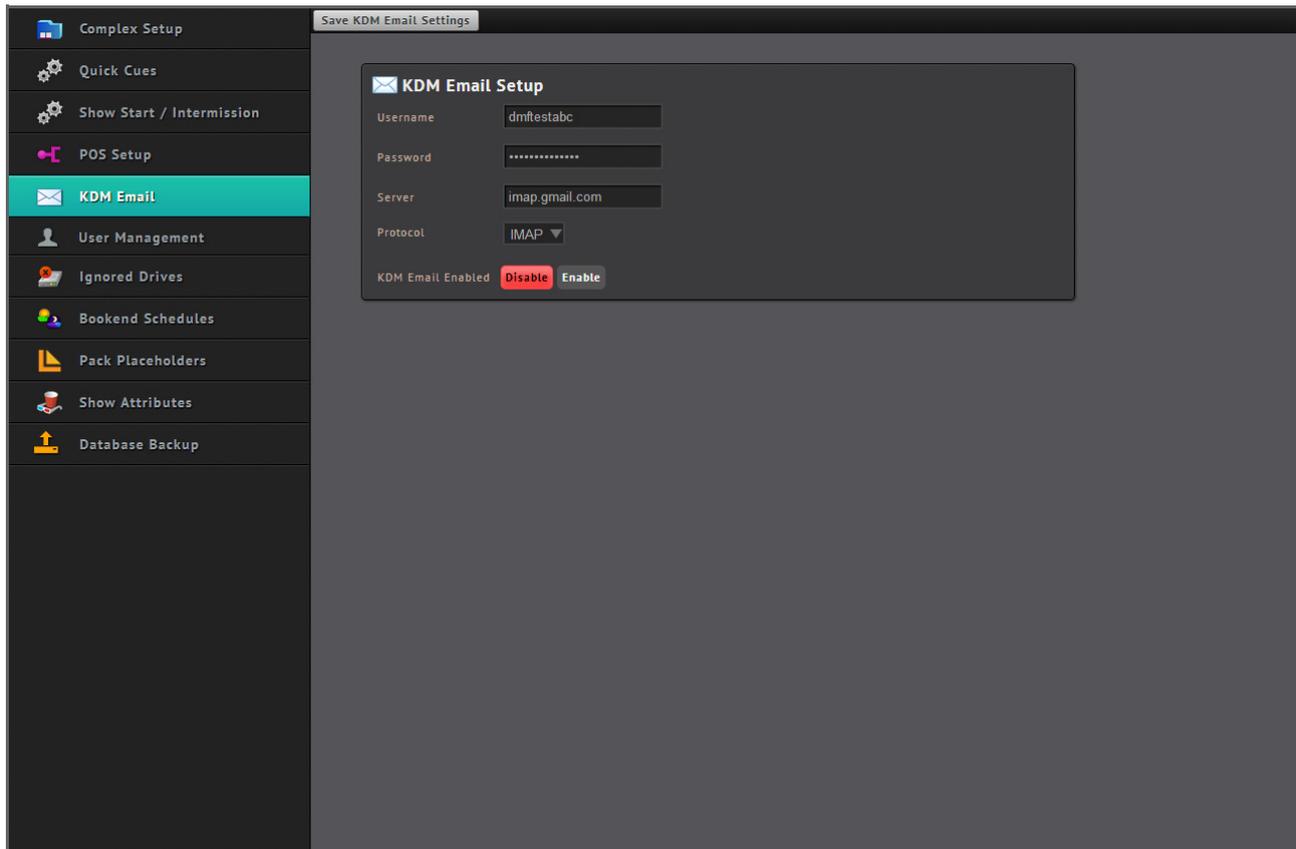


Figura 6-26: Página de configuración de e-mail de KDM

## 6.2.6. Gestión de usuarios

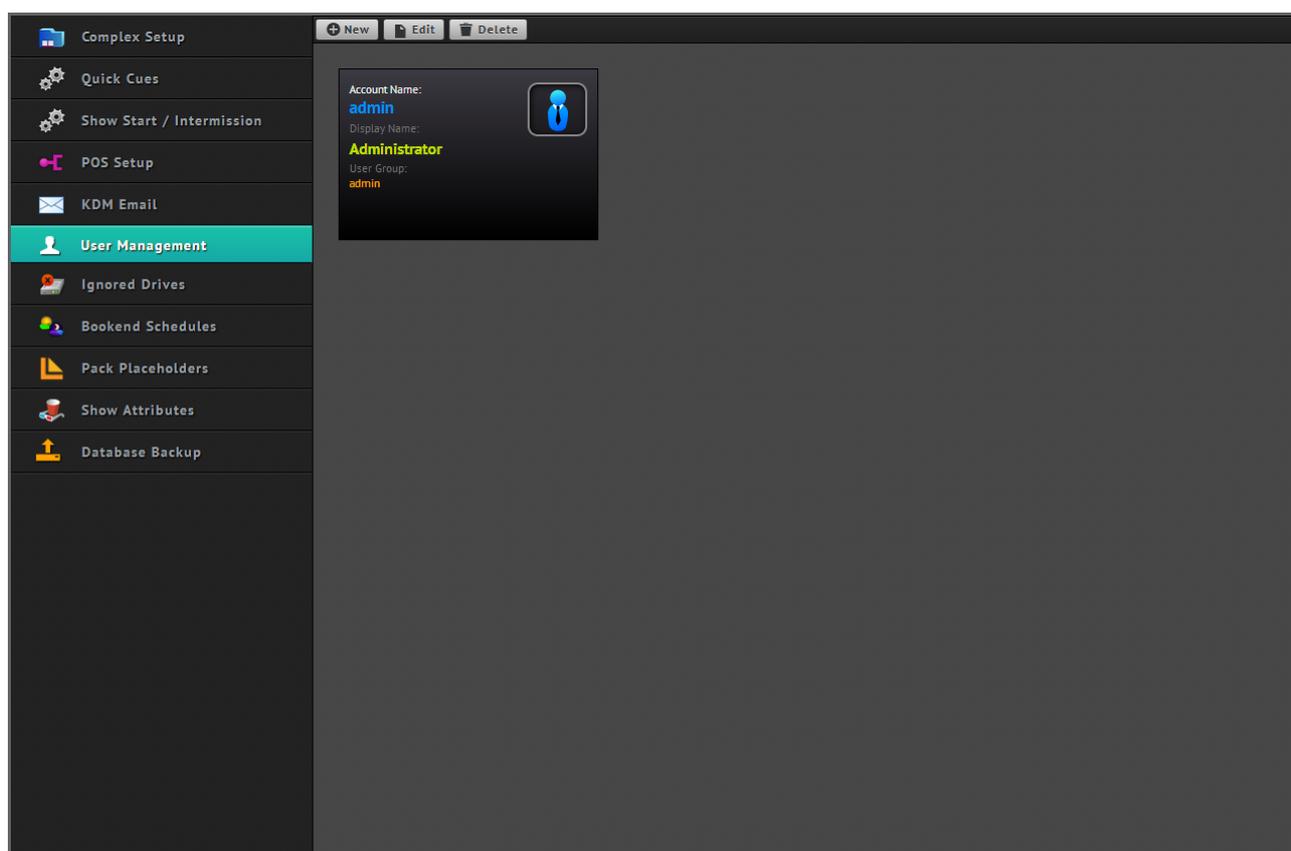
La gestión de usuarios se refiere a la asociación de las cuentas de usuarios de TMS con los grupos de usuarios de TMS, de modo que se pueda controlar el nivel de acceso que deben tener los usuarios específicos. Hay cuatro grupos de usuarios definidos en Screenwriter, y cualquier cuenta de usuario puede ser miembro de un grupo de usuarios a la vez. Estos grupos de usuarios consisten en:

- Los usuarios de **Solo lectura**, que pueden explorar las SPL, ver los contenidos y ver y cargar los KDM.
- Los **Directores de proyección**, que pueden explorar y activar las SPL actuales y reproducir el contenido, incluso iniciar y detener la reproducción. Pueden juntar o eliminar SPL almacenadas y también pueden importar y borrar contenidos almacenados.
- Los **Súper usuarios**, que heredan todas las funciones del director de proyección y pueden configurar los ajustes del sistema del cine.
- Los **Administradores**, que heredan todas las funciones de los Súper usuarios y pueden realizar ajustes de sistema y seguridad.

 **Nota:**

- Ver **Apéndice A: Permisos del usuario en página 131** para comprender mejor los tipos de acciones y accesos que abarcan los distintos tipos de usuarios definidos en la aplicación.

El acceso a las opciones de configuración de gestión de usuarios se hace desde la pestaña  y aparecen en la **página de configuración de gestión de usuarios (Figura 6-27)**.



**Figura 6-27: Página de configuración de gestión de usuarios**

Las siguientes acciones se pueden llevar a cabo desde la página de configuración de gestión de usuarios:

- Para añadir una nueva cuenta de usuario, haga clic en el botón . Se abrirá un cuadro de diálogo, desde el cual es posible introducir los detalles sobre el nombre de la cuenta, nombre para mostrar, grupo de usuarios para vincular la cuenta de usuario y contraseña. Haga clic en el botón  del cuadro de diálogo para guardar la cuenta de usuario.
- Para editar los detalles de una cuenta de usuario existente, seleccione la cuenta deseada haciendo clic en ella desde el área principal de la página y haga clic en el botón . Se abrirá un cuadro de diálogo, desde el que se pueden efectuar cambios en la información de la cuenta de usuario existente. Una vez realizados los cambios, haga clic en el botón  para completar el proceso.
- Para eliminar una cuenta de usuario, seleccione la cuenta deseada haciendo clic en ella desde el área principal de la página. Haga clic en el botón  y confirme que quiere eliminar la cuenta de usuario.

## 6.2.7. Unidades ignoradas

Las unidades ignoradas son unidades o dispositivos conectados que pueden incluir contenidos que no deben ser tenidos en cuenta por el TMS, es decir, contenidos que no deben explorarse. El acceso a las opciones de configuración de unidades ignoradas se hace desde la pestaña **Ignored Drives** y aparecen en la **página de configuración de unidades ignoradas** (Figura 6-28).

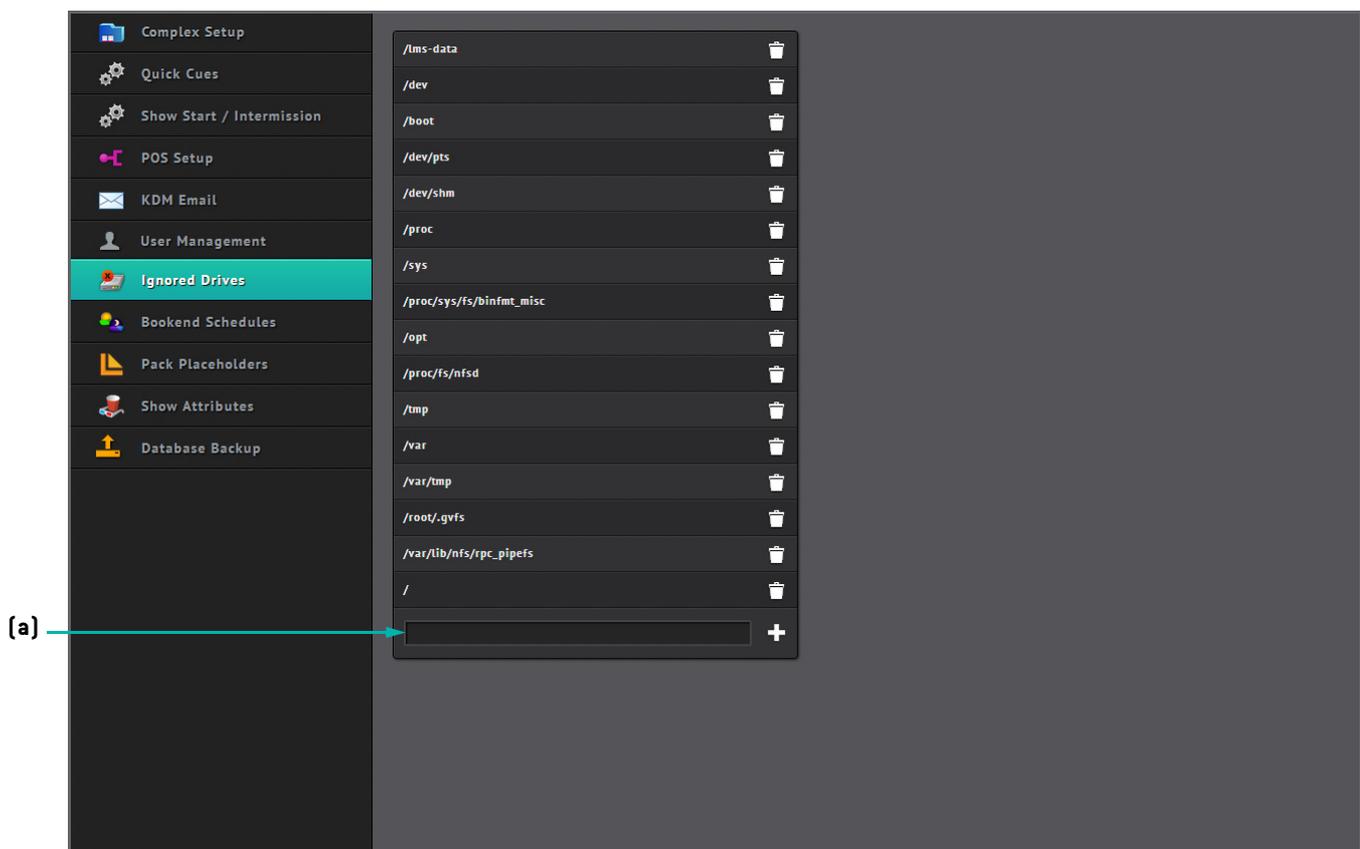


Figura 6-28: Página de configuración de unidades ignoradas

Desde esta página se pueden realizar las siguientes acciones de usuarios:

- Para añadir la ubicación de una unidad que se quiere ignorar, introduzca la ruta de la unidad (Figura 6-28a) y haga clic en el botón **+**.
- Para eliminar la ubicación de una unidad ignorada, utilice el botón **🗑️**.

## 6.2.8. Programaciones de extremos

A veces los complejos tienen una serie de órdenes que deben ejecutarse al inicio y al final del día normalmente para “abrir” y “cerrar” el cine, respectivamente. En Screenwriter, las listas de reproducción se pueden seleccionar para desempeñar la

función de las órdenes de inicio y final del día. Los valores de compensación de tiempo se pueden especificar entre la lista de inicio del día y la primera proyección del día y entre la última proyección del día y la lista de fin del día.

El acceso a las opciones de configuración de programaciones de extremos se hace desde la pestaña **Bookend Schedules** y aparecen en la **página de configuración de programaciones de extremos** (Figura 6-29).

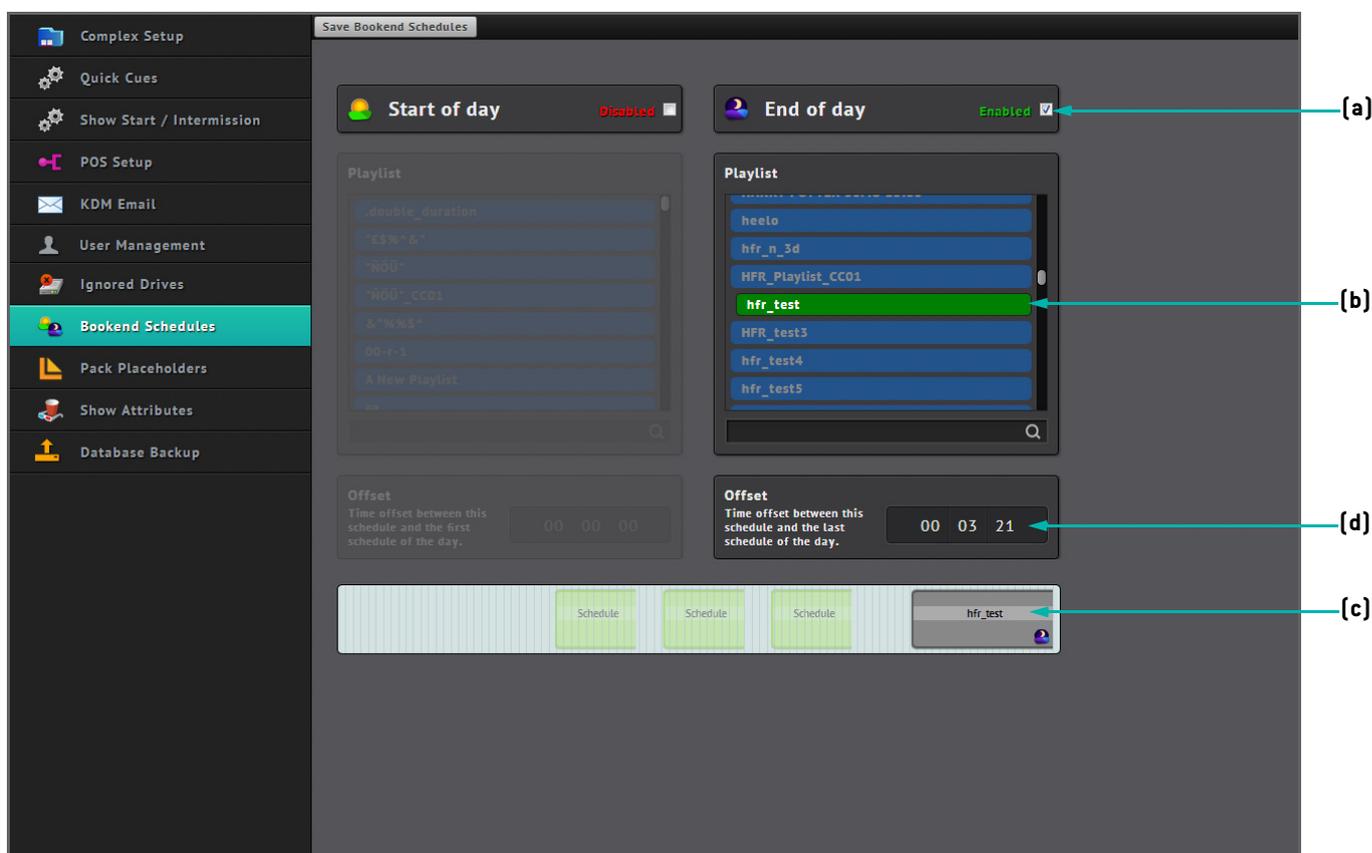


Figura 6-29: Página de configuración de programaciones de extremos

Para configurar las programaciones de extremos:

1. Identifique qué programaciones de extremos tienen que activarse desde la página de configuración de programaciones de extremos. En el ejemplo ilustrado en Figura 6-29a, solo se ha activado la programación de fin del día.
2. Seleccione las listas de reproducción que deben funcionar como órdenes de inicio del día y fin del día en la relación de listas de reproducción disponibles. En Figura 6-29b, la lista de reproducción llamada “hfr\_test” ha sido elegida como orden de fin del día. Esto se puede ver en la representación del programador en la página (Figura 6-29c).
3. Una vez seleccionadas las listas de reproducción, especifique un valor de compensación de tiempo. Para una orden de inicio del día, el valor de compensación de tiempo es el intervalo entre el momento en que finaliza la lista de reproducción de inicio del día y el momento en que empieza la primera proyección. Para una orden de fin del día, el valor de compensación de tiempo es el intervalo entre el momento en que finaliza la última proyección y el momento en que empieza la lista de reproducción de fin del día. En Figura 6-29d, la compensación de tiempo es equivalente a 3 minutos y 21 segundos.

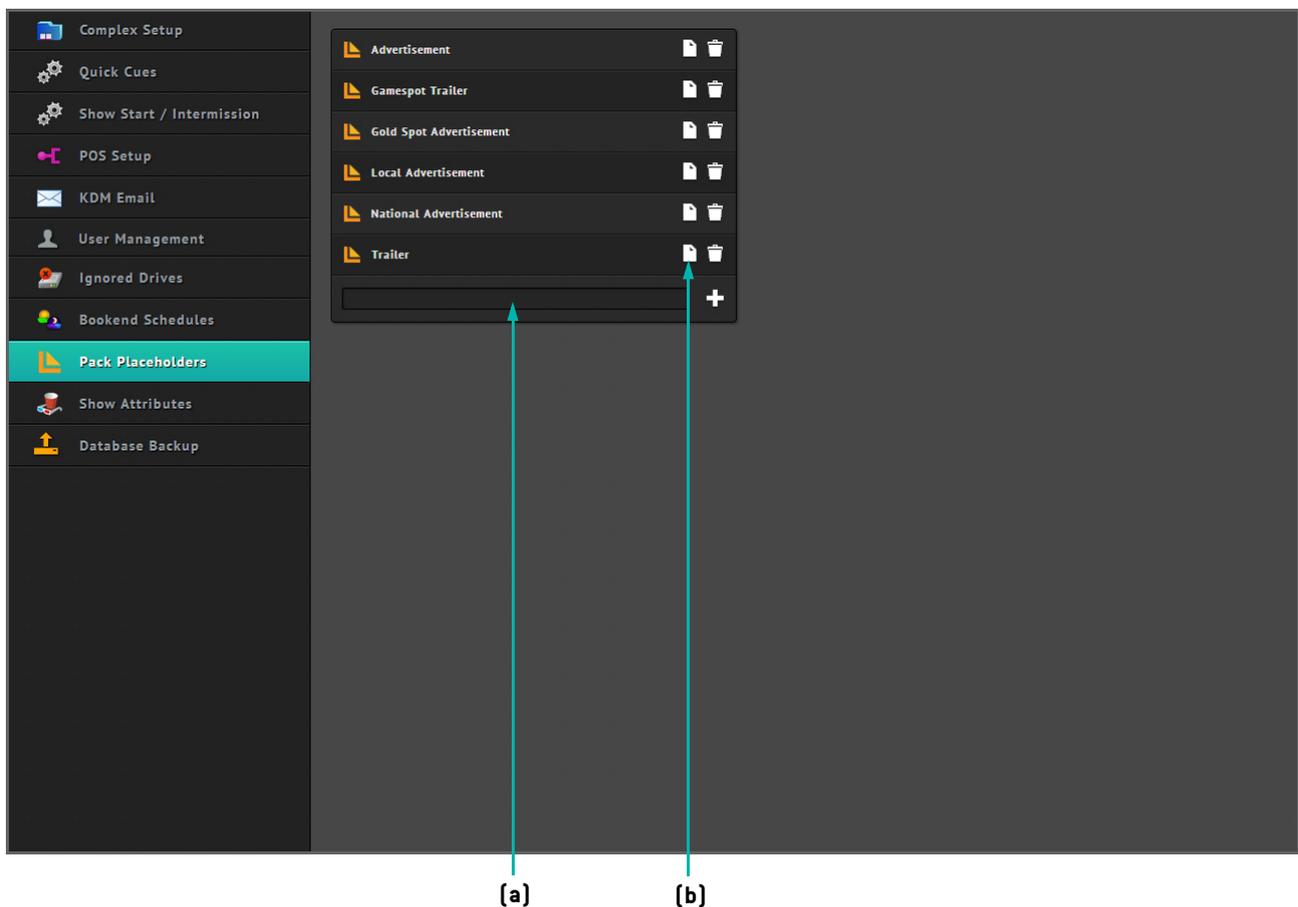
4. Una vez definidas las programaciones de extremos de inicio y fin del día, haga clic en el botón **Save Bookend Schedules** para completar el proceso.

**Nota:**

- Cuando se ha programado una lista para ser reproducida en un día determinado, las programaciones de extremos se colocarán automáticamente en ese día, pero no se reproducirán si no hay nada programado.

## 6.2.9. Marcadores de posición de paquetes

El acceso a las opciones de configuración de marcadores de posición de paquetes se hace desde la pestaña **Pack Placeholders** y aparecen en la **página de configuración de marcadores de posición de paquete** ([Figura 6-30](#)).



**Figura 6-30: Página de configuración de marcadores de posición de paquetes**

La página ofrece las opciones de añadir, editar y eliminar marcadores de posición de paquetes. Estos marcadores de posición de paquetes suelen utilizarse en la sección de listas de reproducción (Ver [Listas de reproducción en página 36](#)),

sección de paquetes (Ver [Paquetes en página 48](#)) y sección de plantillas (Ver [Plantillas en página 62](#)). Desde la página de configuración de marcadores de posición de paquetes se pueden realizar las siguientes acciones de usuarios:

- Para añadir un nuevo marcador de posición de paquetes, teclee el nombre del marcador en el campo correspondiente ([Figura 6-30a](#)) y haga clic en el botón .
- Para editar el nombre de un marcador de posición de paquetes, haga clic en el botón **Editar** ([Figura 6-30b](#)). Vuelva a teclear el nombre del marcador de posición y guárdelo.
- Para eliminar un marcador de posición de paquetes, identifique el marcador de posición deseado y haga clic en el botón .

## 6.2.10. Atributos de la proyección

El acceso a las opciones de configuración de atributos de la proyección se hace a partir de la pestaña  **Show Attributes**. Se abrirá la **página de configuración de atributos de la proyección** ([Figura 6-31](#)). Los atributos de la proyección son los metadatos asociados a las CPL y/o pantallas y se pueden definir dentro la aplicación del TMS o externamente por sistemas de terceros que se comunican con el TMS, por ejemplo sistemas de POS.

Por ejemplo, se define un atributo llamado “3D” en Screenwriter para referenciar las CPL y pantallas que tienen la capacidad 3D. Sin embargo, otros sistemas que transmiten información al software pueden referenciar CPL y pantallas con atributos citados como “three\_d”, “3d”, “3-d”, etc. Como el objetivo de Screenwriter es integrar múltiples fuentes de información procedentes de sistemas diversos, la aplicación ofrece un método que permite al usuario interceder en los atributos de la proyección para emparejar los atributos externos correctos con los ya existentes o para crear nuevos atributos de proyección basados en los atributos externos para utilizarlos en la aplicación. Un ejemplo en el que se utilizan atributos de la proyección es en la página de edición de paquetes (Ver [Figura 3-26 en página 51](#)).

Las ventanas **Atributos de la proyección** y **Atributos de la proyección no coincidentes** se pueden ver en la página de configuración de atributos de la proyección. Los siguientes puntos clave son importantes para la configuración de los atributos de la proyección:

- La ventana **Atributos de la proyección** ([Figura 6-31a](#)) enumera todos los atributos definidos por el sistema y creados expresamente, que incluyen **3D**, **CC** (subtítulo cerrado), **HOH** (dificultades auditivas), **DBOX** (capacidad de la pantalla y CPL para efectos de animación), **HI** (discapacidad auditiva), **HFR** (frecuencia de imagen alta) y **VI** (discapacidad visual).
- El icono  indica si un atributo de la proyección concreto se aplica a nivel de la CPL y/o de la pantalla.
- Los atributos de la proyección de terceros que no tienen coincidencias, es decir, que no tienen una contrapartida en forma de atributo definido por el sistema o creado por el usuario, se enumeran en la ventana **Atributos de la proyección no coincidentes** ([Figura 6-31b](#)). La ventana identifica el nombre y la fuente de estos atributos.
- Los atributos de la proyección no coincidentes se pueden emparejar con los existentes. Para ello, identifique el atributo no coincidente deseado de la lista, por ejemplo **three\_d**. Mediante el menú desplegable ([Figura 6-31c](#)), seleccione el atributo existente que coincide, por ejemplo **3D**. Haga clic en el botón **Match** para completar el proceso de emparejamiento de atributos.
- En algunos casos los atributos de la proyección no coincidentes no encontrarán ningún atributo para emparejarse en el sistema. Sin embargo, si es preciso utilizarlo, entonces tendrá que añadirse el atributo de la proyección no coincidente a la lista de atributos. Para ello, identifique el atributo no coincidente deseado de la lista. Haga clic en el botón  **New** para

añadir el atributo a la lista de atributos de la proyección reutilizables. Los atributos de la proyección personalizados se pueden eliminar según demanda.

- Los atributos de la proyección no coincidentes que quieran convertirse en nuevos atributos se pueden marcar como atributos de capacidad de pantalla utilizando la casilla debajo de la columna **Pantalla** (Figura 6-31d).
- Después de confirmar el emparejamiento de los atributos, el usuario tiene que ir a la página de configuración de pantallas del complejo y editar la pantalla para aceptar el atributo según corresponda (Ver [Añadir pantalla en página 99](#) y Ver [Editar pantallas en página 103](#)).

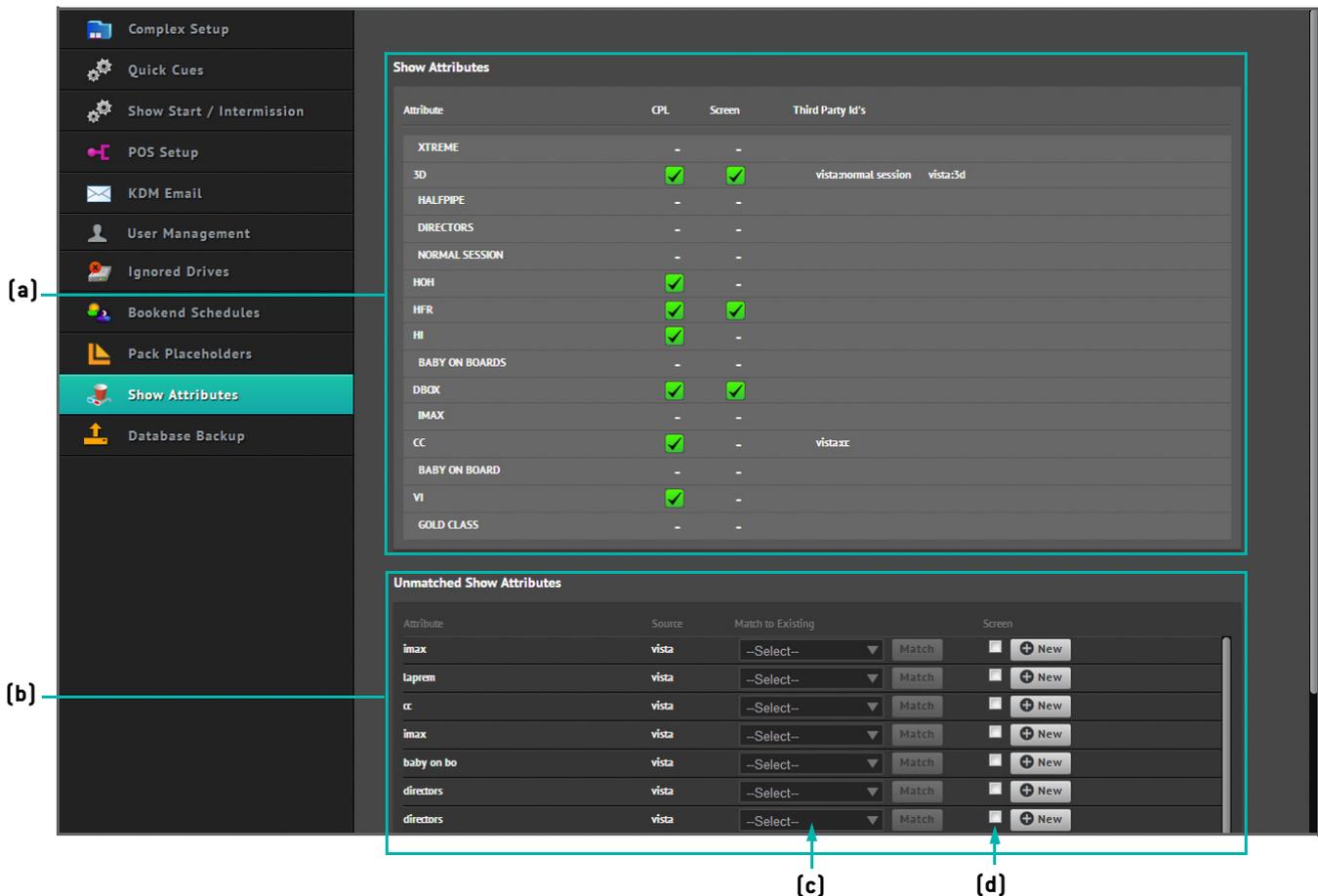


Figura 6-31: Página de configuración de atributos de la proyección

## 6.2.11. Copia de seguridad de la base de datos

El acceso a las opciones de copia de seguridad de la base de datos de TMS se hace a partir de la pestaña [Database Backup](#). Se abrirá la **página de configuración de copia de seguridad de la base de datos** (Figura 6-32). La función de copia de seguridad de la base de datos copia todas las tablas de la base de datos en el sistema de archivo correcto. Entonces el complejo de cines donde está alojado el TMS puede utilizar la función de restaurar la base de datos para volver a poner la información en la base de datos. Es muy útil si la base de datos está dañada o si el esquema de la misma no está bien formado. Esto significa que los complejos pueden hacer una copia de seguridad, eliminar, reiniciar y realimentar la base de datos.

- Para activar la función de copia de seguridad de la base de datos, haga clic en la opción **Hacer copia de seguridad en el sistema de archivos** (Figura 6-32a).
- Para activar la función de restauración de la base de datos, haga clic en la opción **Restaurar base de datos del sistema de archivos** (Figura 6-32b).

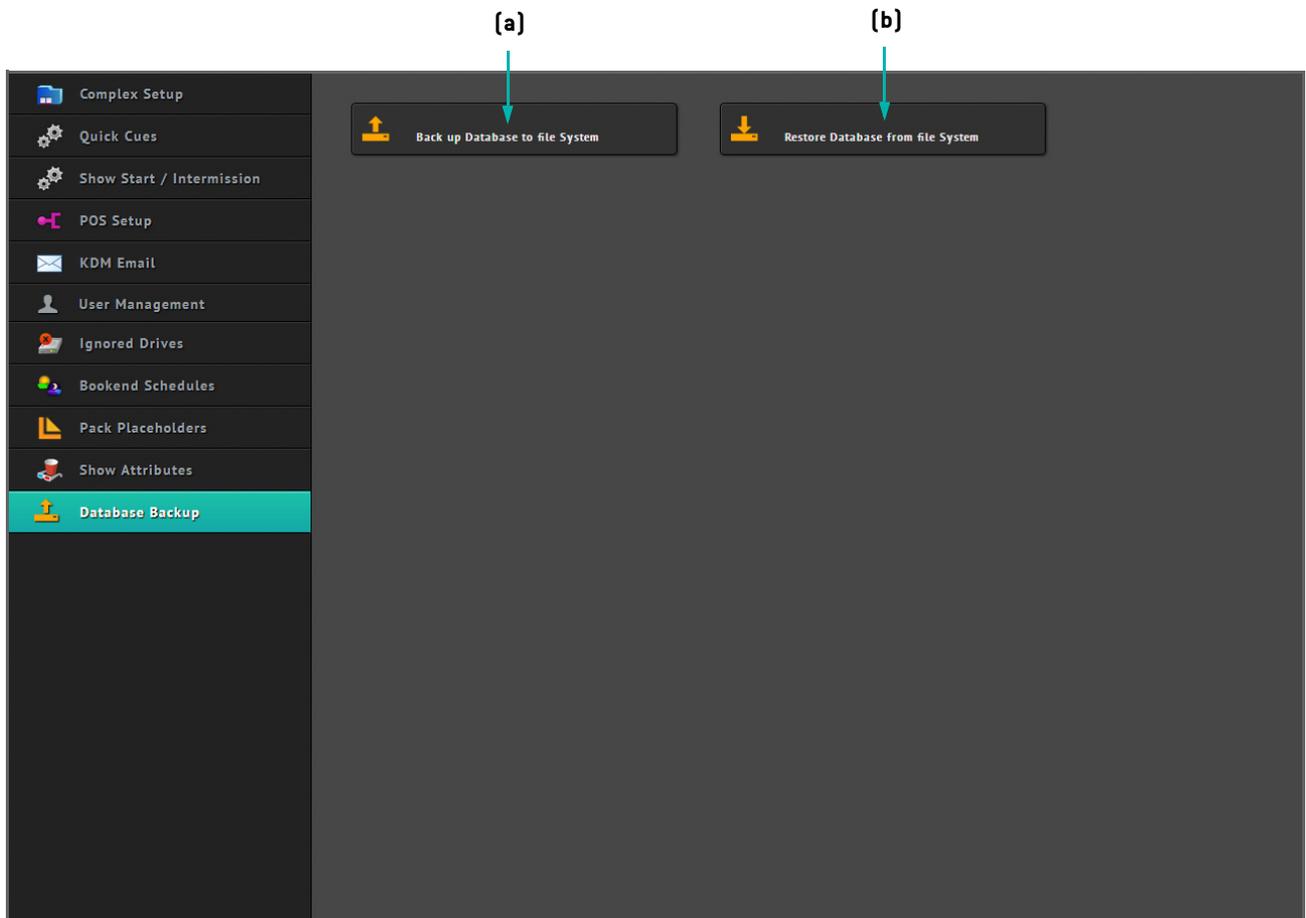
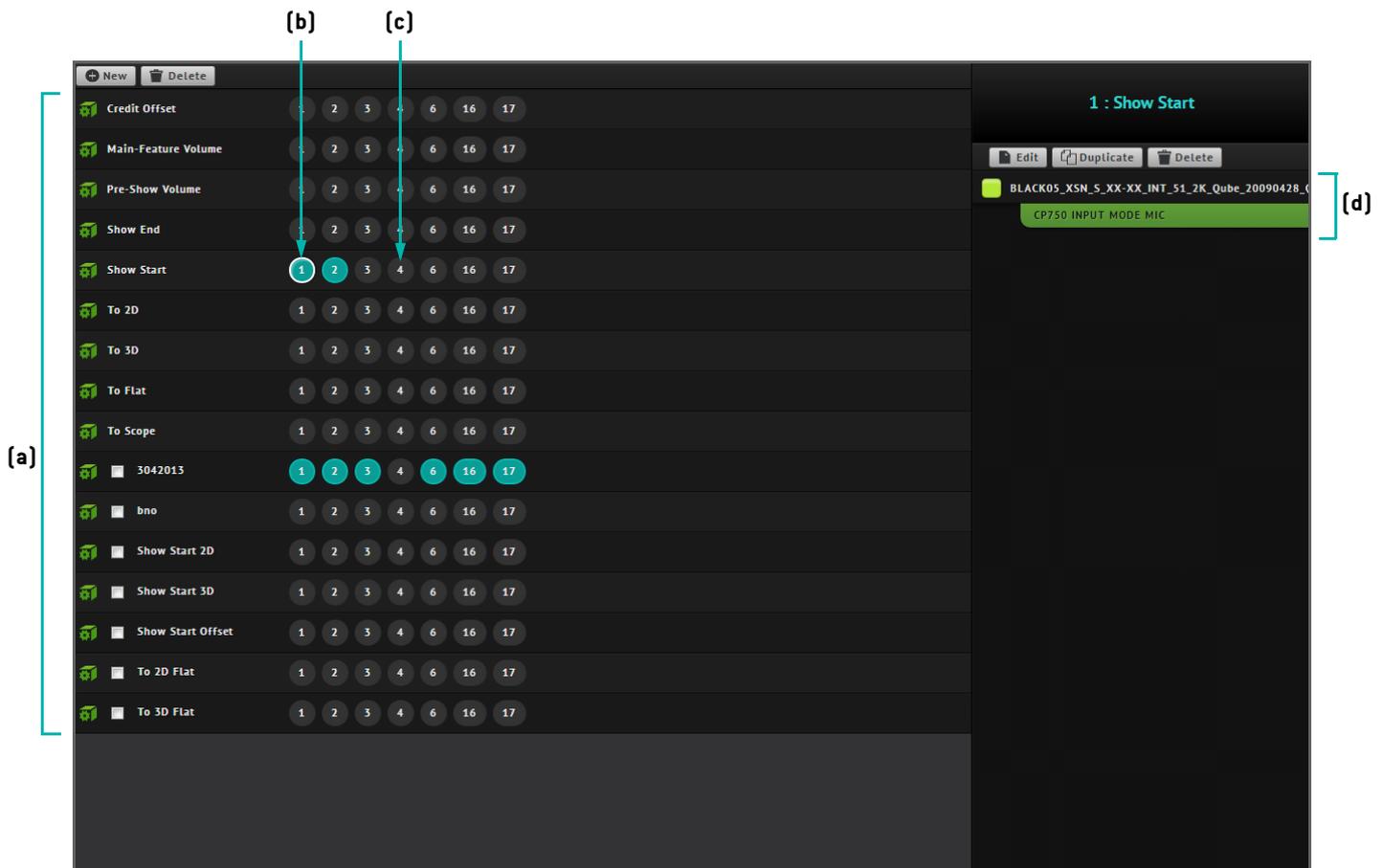


Figura 6-32: Página de configuración de copia de seguridad de la base de datos

## 6.3. Configuración de paquetes de macros

El acceso a la **página de configuración de paquetes de macros** se hace a través de la pestaña **Macro Pack** en la opción **Configuration** de la barra de encabezado (Ver **Paquetes de macros y marcadores de posición de paquetes de macros en página 58** para más detalles). Esta página proporciona opciones para configurar la automatización de los elementos anteriores a la proyección para las pantallas del complejo (**Figura 6-33**).



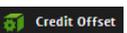
**Figura 6-33: Página de configuración de paquetes de macros**

Los marcadores de posición de los paquetes de macros existentes aparecen a la izquierda (**Figura 6-33a**). Para cada marcador de posición de paquetes de macros, se muestran las pantallas para las que se han configurado los correspondientes paquetes de macros (**Figura 6-33b**). Los que no tienen ningún paquete de macros asociado también se pueden identificar fácilmente (**Figura 6-33c**).

Cuando se selecciona un número de pantalla del área de la izquierda de la página, se pueden ver los detalles de la configuración de paquetes relevantes (**Figura 6-33d**).

## 6.3.1. Configurar paquetes de macros

Los paquetes de macros se pueden configurar por pantalla según un marcador de posición de paquete de macros. Para configurar un paquete de macros para una pantalla:

1. Identifique un marcador de posición de paquetes de macros existente y seleccione la pantalla deseada para configurar el paquete de macros desde la página de configuración de paquetes de macros.
2. Haga clic en el botón  a la derecha de la página. Se abrirá la **página de edición de paquetes de macros** (Figura 6-34). Sin embargo, cuando se esté utilizando el  marcador de posición de paquetes de macros, se abrirá una ventana distinta como se ilustra en Figura 6-35.

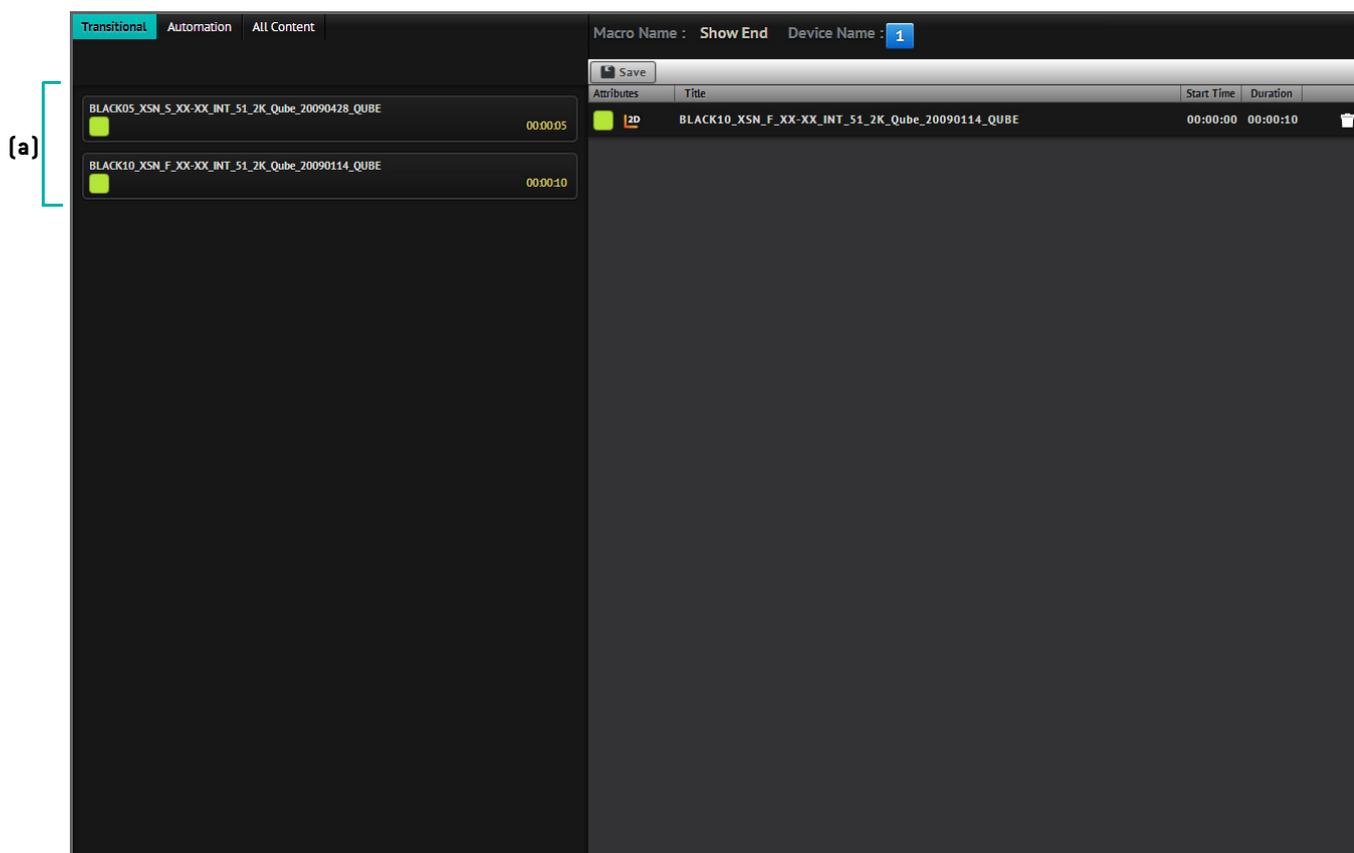


Figura 6-34: Página de edición de paquetes de macros

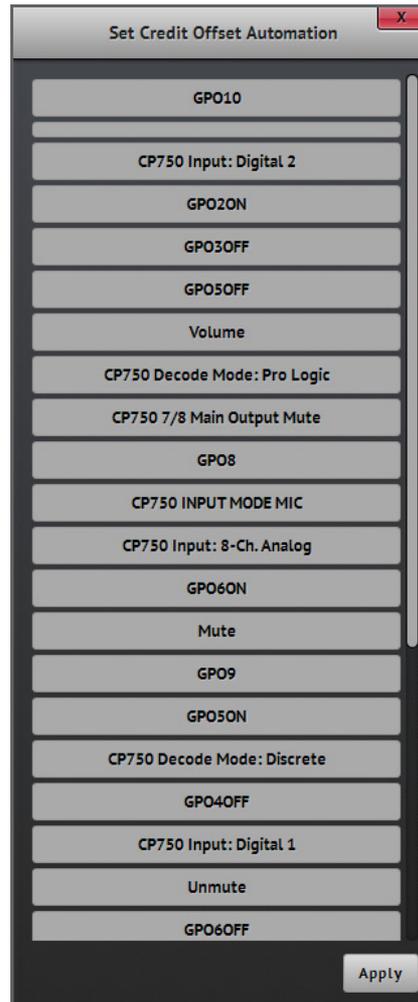


Figura 6-35: Cuadro de diálogo establecer automatización de la compensación de créditos

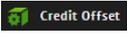
3. Cuando se abra la **página de edición de macros**, utilice el selector de contenidos de la izquierda de la página (**Figura 6-34a**) para arrastrar y soltar las órdenes automáticas, de transición o elementos de contenido y definir el paquete de macros. Cuando se abra el cuadro de diálogo **Establecer automatización de la compensación de créditos**, seleccione la opción deseada en la lista del cuadro de diálogo y haga clic en el botón **Apply**.
4. Al utilizar la página de edición de paquetes de macros, haga clic en el botón **Save** para guardar el paquete de macros. La página de configuración de paquetes de macros mostrará que se ha configurado un paquete de macros para la pantalla según el marcador de posición de paquete de macros correspondiente.

 **Nota:**

- La órdenes de automatización deben arrastrarse hacia los elementos de contenido o patrones. Se recomienda utilizar los patrones Doremi o CPL de transición como contenido.
- Algunas automatizaciones requerirán la introducción de parámetros adicionales, por ejemplo el volumen requiere un ajuste de volumen, el disparador requiere la ejecución de una orden para que se active, etc.

### 6.3.2. Editar paquetes de macros

Los paquetes de macros se pueden editar para revisar y modificar su automatización. Para editar el paquete de macros:

1. Identifique un marcador de posición de paquetes de macros existente y seleccione la pantalla configurada con el paquete de macros en la izquierda de la página de configuración de paquetes de macros.
2. Se podrá ver el botón  a la derecha de la página. Al hacer clic en este botón se abrirá la **página de edición de paquetes de macros** (Figura 6-34). Sin embargo, cuando se esté utilizando el  marcador de posición de paquetes de macros, se abrirá el cuadro de diálogo **Establecer automatización de compensación de crédito** como se ilustra en Figura 6-35.
3. Haga las modificaciones necesarias en el paquete de macros.
4. Guarde los cambios realizados.

### 6.3.3. Duplicar paquetes de macros

Los paquetes de macros se pueden duplicar para todas las pantallas para poder reutilizarlos rápidamente y acelerar el proceso de asignarlos a las pantallas. Para duplicar un paquete de macros:

1. Identifique un marcador de posición de paquetes de macros existente y seleccione la pantalla configurada con el paquete de macros en la izquierda de la página de configuración de paquetes de macros.
2. Se podrá ver el botón  a la derecha de la página. Al hacer clic en este botón se abrirá el cuadro de diálogo **Duplicar paquetes de macros** (Figura 6-36).

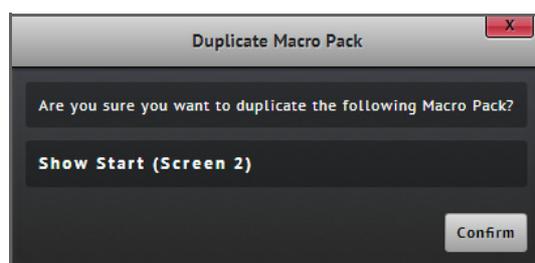


Figura 6-36: Cuadro de diálogo duplicar paquetes de macros

- Haga clic en el botón **Confirm** para registrar la duplicación del paquete de macros. Se abrirá un cuadro de diálogo, identificando las pantallas en las que el paquete de macros se ha duplicado correctamente.

 **Nota:**

- Para duplicar un paquete de macros, la configuración debe ser idéntica a la de la pantalla de la que se ha duplicado el paquete de macros.



Figura 6-37: Cuadro de diálogo duplicar

### 6.3.4. Eliminar paquetes de macros

Los paquetes de macros se pueden eliminar cuando ya no se necesiten. Para eliminar un paquete de macros:

- Identifique un marcador de posición de paquetes de macros existente y seleccione la pantalla configurada con el paquete de macros en la izquierda de la página de configuración de paquetes de macros.
- Se podrá ver el botón **Delete** a la derecha de la página. Al hacer clic en este botón se abrirá el cuadro de diálogo **Eliminar paquetes de macros** (Figura 6-38).

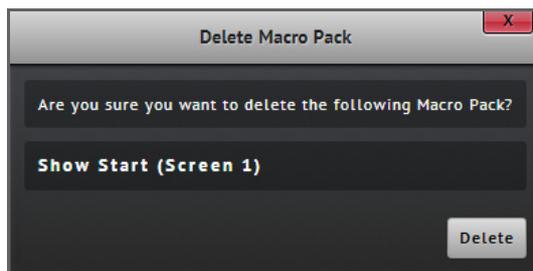


Figura 6-38: Cuadro de diálogo eliminar paquetes de macros

3. Haga clic en el botón  para eliminar el paquete de macros.

### 6.3.5. Crear marcador de posición de paquete de macros

Se pueden definir nuevos marcadores de posición de paquetes de macros para utilizarlos en el sistema. Para crear un marcador de posición de paquete de macros:

1. En la página de configuración de paquetes de macros, haga clic en el botón . Se abrirá el cuadro de diálogo **Nuevo tipo de macro** (Figura 6-39).

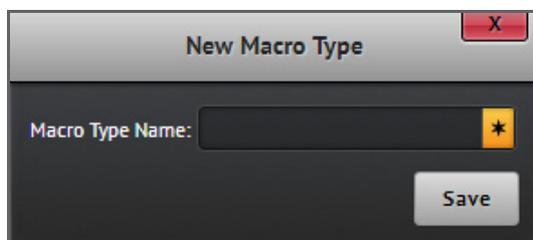


Figura 6-39: Cuadro de diálogo nuevo tipo de macro

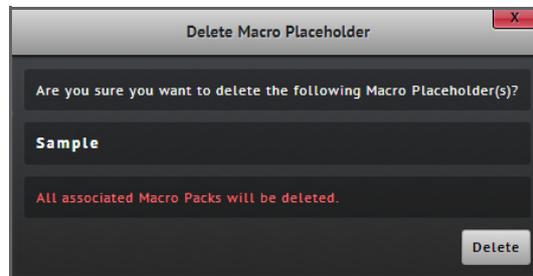
2. Introduzca el nombre del marcador de posición de paquetes de macros en el campo correspondiente del cuadro de diálogo.

3. Haga clic en el botón  para completar el proceso.

### 6.3.6. Eliminar marcador de posición de paquete de macros

Los marcadores de posición de paquete de macros personalizados se pueden eliminar cuando ya no se necesiten. Para eliminar un marcador de posición de paquete de macros:

1. Identifique el marcador de posición de paquete de macros personalizado deseado y utilice la casilla del mismo para seleccionarlo desde la página de configuración de paquetes de macros.
2. Haga clic en el botón  **Delete** en la página. Se abrirá el cuadro de diálogo **Eliminar marcador de posición de macros** solicitando que confirme la eliminación (**Figura 6-40**).



**Figura 6-40: Cuadro de diálogo eliminar marcador de posición macros**

3. Haga clic en el botón  **Delete** para eliminar el marcador de posición de paquete de macros.

 **Nota:**

- Los marcadores de posición de paquete de macros definidos por el sistema no se pueden eliminar.



# Apéndice A: Permisos del usuario

Acciones permitidas y/o accesos permitidos para:	Usuario de solo lectura	Director de proyección	Súper usuario	Administrador
Información de reproducción.	●	●	●	●
Acciones de reproducción (reproducir, pausa, expulsar, etc.).		●	●	●
Información de POS	●	●	●	●
Acciones de POS (asignar, cancelar asignación, eliminar, extraer canal, etc.).		●	●	●
Información de proyección.	●	●	●	●
Información de programación.	●	●	●	●
Acciones de programación (guardar, crear, eliminar).		●	●	●
Información de listas de reproducción.	●	●	●	●
Acciones de listas de reproducción (guardar, transferir, eliminar).		●	●	●
Información clave (mensajes del dispositivo, estado del dispositivo, chat, idioma, información de rendimiento, etc.).	●	●	●	●
Acciones clave (cargar KDM, cargar POS, enviar chat, cargar deadlist, volver a sincronizar LMS, etc.).		●	●	●
Información de contenido.	●	●	●	●
Acciones de contenido (eliminar, transferir, añadir clave, borrar historial transferencia, forzar transferencias, etc.).		●	●	●
Información de informes.	●	●	●	●
Información de la cámara	●	●	●	●
Acción de la cámara (guardar imagen).		●	●	●
Información de automatización	●	●	●	●

Acciones permitidas y/o accesos permitidos para:	Usuario de solo lectura	Director de proyección	Súper usuario	Administrador
Acciones de automatización (guardar/eliminar/actualizar orden rápida, configurar automatización).		●	●	●
Información de configuración.	●	●	●	●
Acciones de configuración (guardar/eliminar dispositivo, guardar/eliminar pantalla, activar/desactivar pantalla, activar/desactivar dispositivo, reiniciar dispositivo, etc.).			●	●
Información de registro.	●	●	●	●
Acciones de registro (eliminar registros, recopilar registros).		●	●	●
Información de plantillas (obtener títulos/plantillas/marcadores de posición/paquetes/paquetes de macros).	●	●	●	●
Acciones de plantillas (guardar/eliminar títulos/plantillas/marcadores de posición/paquetes/paquetes de macros).		●	●	●

# Apéndice B: Formatos de archivo compatibles

## Paquete formato XML

Screenwriter es compatible con el formato XML para la entrega de paquetes anteriores a la proyección. Los paquetes tienen que cargarse manualmente, ya sea arrastrando y soltando los archivos o buscándolos, utilizando la función de cargar en la página de paquetes. A continuación se facilita un ejemplo del formato XML para paquetes.

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
- <AAMPack xsi:noNamespaceSchemaLocation="pack_schema.xsd" xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance">
  <UUID>urn:uuid:55000000-0000-0000-0000-000000000087</UUID>
  <AnnotationText>Nurul Miah Correct Ad Pack XML Upload</AnnotationText>
  <IssueDate>2011-08-10T15:00:00Z</IssueDate>
  <Issuer>Nurul Miah</Issuer>
  <PackType>Advertisement</PackType>
  <Version>1</Version>
  <ComplexName>Mission Hall</ComplexName>
  <NotValidBeforeDate>2012-08-01</NotValidBeforeDate>
  <NotValidBeforeTime>10:00:00</NotValidBeforeTime>
  <NotValidAfterDate>2012-10-10</NotValidAfterDate>
  <NotValidAfterTime>17:00:00</NotValidAfterTime>
  <TargetRatingCertificate>18</TargetRatingCertificate>
  <FilmTitle>Bourne Legacy</FilmTitle>
  <AudienceGroup>Some Audience</AudienceGroup>
- <ScreenList>
  - <Screen>
    <Number>2</Number>
  </Screen>
</ScreenList>
- <ElementList>
  - <Element>
    <AnnotationText>ART-BLACK_ADV_F_20_2K_AAM</AnnotationText>
    <CplUUID>urn:uuid:b0786b7b-60d1-44b4-ad03-2da1edd73cb5</CplUUID>
    <EditRate>24 1</EditRate>
    <Duration>1571</Duration>
  </Element>
  - <Element>
    <AnnotationText>ASSOC_BBC4_LOGO_177_EN-XX_GB-XX_00</AnnotationText>
    <CplUUID>urn:uuid:8f0b2620-cd1b-c941-abbe-65100fa2884d</CplUUID>
    <EditRate>24 1</EditRate>
    <Duration>1571</Duration>
  </Element>
  - <Element>
    <AnnotationText>A-B-F-LOGO_ADV_S_EN-XX_UK_51_2K_ABF_20100727_AAM_OV</AnnotationText>
    <CplUUID>urn:uuid:39002430-57d8-4dfe-8135-2e604aa00105</CplUUID>
    <EditRate>24 1</EditRate>
    <Duration>240</Duration>
  </Element>
  - <Element>
    <AnnotationText>ADIDAS-MUSIC_ADV_F_EN-XX_UK-XX_51_2K_20110315_PD</AnnotationText>
    <CplUUID>urn:uuid:092b5461-6f99-4244-9b1b-296e43cf5d7a</CplUUID>
    <EditRate>24 1</EditRate>
    <Duration>120</Duration>
  </Element>
  - <Element>
    <AnnotationText>ALTA-1-LOGO_ADV_F_NO-XX_NO-XX_00_2K_NDA_20071130_AAM</AnnotationText>
    <CplUUID>urn:uuid:be31183e-3459-4ed7-91a3-fcfbbb7b0d73</CplUUID>
    <EditRate>24 1</EditRate>
    <Duration>120</Duration>
  </Element>
</ElementList>
</AAMPack>
```

Nombre de etiqueta XML	Descripción
<UUID></UUID>	Paquete UUID.
<AnnotationText></AnnotationText>	Nombre mostrado para el paquete.
<IssueDate></IssueDate>	Fecha y hora de emisión del paquete.
<Issuer></Issuer>	Nombre del emisor, por ejemplo el nombre del proveedor de servicios publicitarios.
<PackType></PackType>	El tipo de paquete (marcador de posición) al que va destinado este paquete, por ejemplo paquete de tráilers. Si no se encuentra un tipo de paquete en el sistema para combinar con este valor, se creará automáticamente.
<Version></Version>	Número de versión. Permite actualizar los paquetes.
<ComplexName></ComplexName>	Nombre del complejo al que va destinado. Utilizado solo para fines informativos.
<NotValidBeforeDate></NotValidBeforeDate>	Fecha de inicio para la validez del paquete.
<NotValidBeforeTime></NotValidBeforeTime>	Hora de inicio para la validez del paquete.
<NotValidAfterDate></NotValidAfterDate>	Fecha de finalización para la validez del paquete.
<NotValidAfterTime></NotValidAfterTime>	Hora de finalización para la validez del paquete.
<TargetRatingCertificate></TargetRatingCertificate>	Certificado de calificaciones de destino para el paquete, por ejemplo, PG. Es opcional y se utiliza solo para fines informativos.
<AudienceGroup></AudienceGroup>	Se puede utilizar para orientar los paquetes a grupos de público concretos como niños, familias, etc. Es opcional y se utiliza solo para fines informativos.
<ScreenList></ScreenList>	Lista de números de pantalla a los que va destinado el paquete. Utilizado por el mecanismo de combinación automática.
<ElementList></ElementList>	Lista de elementos de la CPL en orden de reproducción. Cada elemento incluye etiquetas para incorporar texto de notificación, UUID CPL, frecuencia de imagen (es decir, tasa de edición) y duración.

## Formatos de archivo de POS

Screenwriter también admite dos formatos de archivo para cargar manualmente la información de POS: XML y archivos de texto separados por tabuladores. A continuación encontrará algunos ejemplos.

### Formato XML

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
- <AAMPos xsi:noNamespaceSchemaLocation="pos_schema.xsd" xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance">
  - <sessions>
    - <session>
      <id>1</id>
      <screen_identifier>1</screen_identifier>
      <complex_identifier>AAM Hammersmith</complex_identifier>
      <start>201301141200</start>
      <end>201301141400</end>
      <feature_duration>6000</feature_duration>
      <title>Life of Pi</title>
      <rating>18</rating>
      <seats_available>200</seats_available>
      <seats_sold>200</seats_sold>
      <session_attributes>Normal Session</session_attributes>
    </session>
    - <session>
      <id>2</id>
      <screen_identifier>1</screen_identifier>
      <complex_identifier>AAM Hammersmith</complex_identifier>
      <start>201301141500</start>
      <end>201301141700</end>
      <feature_duration>6000</feature_duration>
      <title>Life of Pi</title>
      <rating>12</rating>
      <seats_available>200</seats_available>
      <seats_sold>200</seats_sold>
      <session_attributes>OAP</session_attributes>
    </session>
    - <session>
      <id>3</id>
      <screen_identifier>1</screen_identifier>
      <complex_identifier>AAM Hammersmith</complex_identifier>
      <start>201301141800</start>
      <end>201301142000</end>
      <feature_duration>6000</feature_duration>
      <title>Life of Pi</title>
      <rating>18</rating>
      <seats_available>200</seats_available>
      <seats_sold>200</seats_sold>
      <session_attributes>3d</session_attributes>
    </session>
    - <session>
      <id>4</id>
      <screen_identifier>1</screen_identifier>
      <complex_identifier>AAM Hammersmith</complex_identifier>
      <start>201301142100</start>
      <end>201301142300</end>
      <feature_duration>6000</feature_duration>
      <title>Life of Pi</title>
      <rating>PG</rating>
      <seats_available>200</seats_available>
      <seats_sold>200</seats_sold>
      <session_attributes> </session_attributes>
    </session>
  </sessions>
</AAMPos>
```

Nombre de etiqueta XML	Descripción
<AAMPos></AAMPos>	Todas las sesiones de POS se incluyen en esta etiqueta.
<sessions></sessions>	Las sesiones de POS individuales se incluyen en esta etiqueta.
<session></session>	Los detalles de las sesiones individuales se incluyen en esta etiqueta.
<id></id>	Identificador para una sesión de POS.
<screen_identifier></screen_identifier>	Identificador del número de pantalla para la pantalla de destino.
<complex_identifier></complex_identifier>	Identificador del complejo al que va destinado.
<start></start>	Fecha y hora de inicio de la programación.
<end></end>	Fecha y hora de finalización de la programación.
<feature_duration></feature_duration>	Duración de la película en segundos.
<title></title>	Título de la película.
<rating></rating>	Calificación de la película.
<seats_available></seats_available>	Número de asientos disponibles para la sesión, es decir, proyección única en una pantalla única.
<seats_sold></seats_sold>	Número de asientos vendidos para la sesión, es decir, proyección única en una pantalla única.
<session_attributes></session_attributes>	Atributos adicionales para la sesión, si los hay. Algunos ejemplos son "Sesión normal", "3D", etc. y se mencionan como atributos de la proyección.

## Formato de archivo de texto separado por tabuladores

ID	Cinema_Server	Screen_bytNum	Film_StrCode	Film_Title	Film_Date	Film_DurMinutes	Film_DurHours	Seats_Sold	Seats_Available
1	AAM Hammersmith 4	6657	Life of Pi	2012-09-01 10:20:00	01:52:00	112	0	190	15
2	AAM Hammersmith 2	6687	Life of Pi	2012-09-01 10:30:00	01:58:00	118	0	313	15
3	AAM Hammersmith 5	6646	Life of Pi	2012-09-01 10:30:00	01:42:00	102	0	185	7
4	AAM Hammersmith 6	6541	Life of Pi	2012-09-01 10:30:00 01:34:00		94	3	45	80

Nombre de la columna	Descripción
ID	Identificador para una sesión de POS.
Cinema_Server	Identificador de complejo, es decir, ID única para el complejo.
Screen_bytNum	Identificador del número de pantalla para la pantalla de destino.
Film_StrCode	ID único para la película.
Film_Title	Título de la película.
Film_Date	Fecha y hora de la programación.
Film_DurMinutes	Duración de la película en minutos.
Film_DurHours	Duración de la película en horas.
Seats_Sold	Número de asientos vendidos para la sesión, es decir, proyección única en una pantalla única. Aunque puede estar presente, no es habitual cargar esta información.
Seats_Available	Número de asientos disponibles para la sesión, es decir, proyección única en una pantalla única. Aunque puede estar presente, no es habitual cargar esta información.



# Apéndice C: Glosario

## **orden automática**

Una orden automática es un comando que se puede incluir en una lista de reproducción para realizar automáticamente una acción, como abrir/cerrar el obturador de un proyector, encender/apagar las luces, encender/apagar la lámpara, etc. La capacidad para utilizar las órdenes automáticas depende de si la orden es compatible para un determinado servidor de pantalla.

## **programación de extremos**

A veces los complejos tienen una serie de órdenes que deben ejecutarse al inicio y al final del día normalmente para “abrir” y “cerrar” el cine, respectivamente. Una programación de extremos es una lista de reproducción programada que se puede seleccionar para realizar la función de las órdenes de inicio y final del día.

## **contenido**

Un elemento de contenido en un elemento de medios específico incluido en el servidor de bibliotecas, servidor de pantallas o dispositivo conectado.

## **marcador de posición de contenido**

Un marcador de posición de contenido es una categoría de alto nivel que se utiliza en la definición y asignación de paquetes y en las listas de reproducción y plantillas. Algunos ejemplos de marcadores de posición de contenido son los marcadores para anuncio local, anuncio de oro, tráiler, etc.

## **deadlist**

Una deadlist es una lista de contenidos muertos, que normalmente consiste en anuncios que ya no se utilizan.

## **combinación dinámica de paquetes**

La combinación dinámica de paquetes es un aspecto de la gestión semiautomática de los contenidos previos a la proyección. Permite al usuario insertar automáticamente los paquetes en las SPL según una serie de normas basadas en los metadatos asociados a los paquetes.

## **carpeta FTP**

Una carpeta FTP es una carpeta remota conectada a Screenwriter a través del servidor FTP, que se puede configurar para acceder a los DCP y KDM en un centro FTP remoto.

## **unidad ignorada**

Una unidad ignorada es una unidad o un dispositivo conectado que puede incluir contenidos que no deben ser tenidos en cuenta por el TMS, es decir, contenidos que no deben explorarse.

## **carpeta local**

Se puede crear una carpeta local en el TMS para guardar los DCP. La carpeta local puede ser, por ejemplo, una carpeta buzón no destinada a ser ingestada automáticamente o una carpeta que se puede utilizar como unidad compartida.

## **paquete de macros**

Un paquete de macros es un tipo de agrupación en la que los elementos que la constituyen no suelen cambiar de una proyección a otra. Un paquete de macros se configura para cada pantalla y normalmente contiene todos los elementos de automatización necesarios para las listas de reproducción. Un paquete de macros se puede colocar en cualquier tipo de marcador de posición, llamado “marcador de posición de paquetes de macros”.

## **marcador de posición de paquete de macros**

Un marcador de posición de paquete de macros es un elemento configurado que permite asignar paquetes de macros dentro de las listas de reproducción. Un marcador de posición de paquete de macros se puede reutilizar múltiples veces de una lista de reproducción a otra y también en las plantillas. Los marcadores de posición de paquetes de macros permiten cambiar fácilmente las listas de reproducción de una pantalla a otra sin que el usuario tenga que preocuparse por si la automatización es compatible, ya que el sistema coloca los paquetes de macros adecuados con la correspondiente automatización para una pantalla determinada en los marcadores de posición de paquete de macros ya presentes en las listas de reproducción.

## **paquete**

Un paquete es un tipo especial de elemento anterior a la proyección que sirve como “recipiente” e incorpora contenidos de varios tipos como anuncios y tráilers. Los paquetes tienen dos finalidades: (1) como agrupación de contenidos reutilizable y (2) como aportaciones para los marcadores de posición de contenidos para combinaciones dinámicas.

## **patrón**

Un patrón es una manera específica de un servidor de mostrar una pantalla negra durante un cierto tiempo. Los servidores de pantalla Sony y Doremi son ejemplos de servidores que admiten patrones.

## **marcador de posición**

Un marcador de posición es una categoría de alto nivel que se utiliza en la definición y asignación de paquetes y en las listas de reproducción y plantillas. Los marcadores de posición pueden aplicarse, por ejemplo, al anuncio local, anuncio nacional, etc., en el caso de los marcadores de posición de contenido, pero también pueden ser marcadores de posición para la automatización en el caso de los marcadores de paquetes de macros.

**lista de reproducción**

Una lista de reproducción, también denominada Lista de Reproducción de Proyecciones (SPL) cuando está programada para su reproducción, incluye generalmente elementos de contenido que se han añadido en orden cronológico. Una lista de reproducción también puede contener otros elementos, como órdenes de automatización y marcadores de posición.

**agrupación de POS**

Una agrupación de POS es una colección de programaciones de POS que comparten un único título, que generalmente designa la película destinada a estas programaciones.

**programación de POS**

Una programación de POS, también conocida como una sesión de POS, es una programación recuperada del proceso de sincronización entre un TMS y un sistema de POS, e incluye atributos clave de la programación, como el título y la hora de proyección prevista.

**inicio de la proyección**

Muchos exhibidores cuentan con contenido que debe mostrarse antes de la hora en que comienza la sesión. El contenido puede abarcar una variedad de materiales, desde “fondo negro con sonido” hasta anuncios locales, anuncios relacionados con el exhibidor, etc.

**plantilla**

Una plantilla es un esquema de una lista de reproducción hecha totalmente de marcadores de posición para el contenido y la automatización. El concepto ha sido desarrollado para facilitar la creación de listas de reproducción dejando de lado los métodos manuales de programación de listas y recurriendo a los métodos totalmente automáticos de creación de listas y programación para su reproducción.

**lista de reproducción basada en plantilla**

Una lista de reproducción basada en plantilla es una lista que contiene algunos marcadores de posición de contenido, como marcadores para anuncio local, anuncio de oro, tráiler, etc. Screenwriter decide qué elementos de contenido se insertan en los marcadores de posición de contenido.

**título**

Los títulos son abstracciones de una película determinada que representan los nombres a los que están vinculadas varias cosas, como el contenido.

**de transición**

Un elemento de transición es básicamente una CPL que muestra una pantalla negra durante un cierto tiempo y constituye otra alternativa a un patrón negro para mostrar una pantalla en negro.

## **carpeta de inspección**

Una carpeta de inspección es una carpeta local en el TMS para colocar los DCP o KDM, por ejemplo un sistema de un tercero coloca el contenido vía FTP en esta carpeta. El contenido se ingesta automáticamente a partir de esta carpeta a la biblioteca.

# Índice

## A

### Ajustes del complejo

Atributos de la proyección .....	120
configuraciones de transferencia .....	109
detalles del complejo .....	108
e-mail chat .....	109
migración del complejo .....	109

### Atributos de la proyección

añadir atributos de la proyección personalizados .....	120
emparejar atributos de la proyección .....	120
no coincidentes .....	120
página de configuración de atributos de la proyección .....	120

### Automatización del servidor

Configuración de inicio de la proyección/intermedio .....	111
Configuración de órdenes rápidas .....	110
establecer automatización como inicio de la proyección .....	111
establecer automatización como intermedio .....	111
establecer una automatización como inicio de la proyección .....	111
establecer una automatización como intermedio .....	111
Iconos de órdenes rápidas .....	110, 111

## C

### Chat

buscar un hilo de chat concreto .....	14
clasificar una lista de hilos de chat .....	14
crear un nuevo hilo de chat .....	13
lanzar la función de chat .....	13
marcar un hilo de chat como cerrado .....	14
marcar un hilo de chat como leído .....	13
marcar un hilo de chat como no leído .....	13
responder a un hilo de chat abierto .....	13
ver los hilos de chat existentes .....	13

### Configuración de dispositivos del complejo

Añadir carpeta de inspección .....	97
Añadir carpeta FTP .....	96
Añadir carpeta local .....	97
Añadir dispositivo de POS .....	98
Comprobar configuración .....	104
Configurar el LMS .....	95
Eliminar dispositivo del complejo .....	99
página de configuración de dispositivos del complejo .....	94
probar configuración de dispositivos del complejo .....	104

### Configuración de pantallas del complejo

asignar atributos de proyección .....	103
asignar capacidades de pantalla .....	103
Comprobar configuración .....	104
configuración de la cámara IP .....	105
Editar pantallas .....	103
eliminar atributos de proyección .....	103
eliminar capacidades de pantalla .....	103

Eliminar pantallas .....	104
modificar detalles de la pantalla principal .....	103
página de configuración de pantallas del complejo .....	100
probar configuración de pantallas del complejo .....	105

### Configuración de paquetes de macros

Configurar paquetes de macros .....	124
Crear marcador de posición de paquete de macros .....	128
Duplicar paquetes de macros .....	126
Editar paquetes de macros .....	126
Eliminar marcador de posición de paquete de macros .....	128
Eliminar paquetes de macros .....	127
página de configuración de paquetes de macros .....	123
ver detalles de configuración de paquetes .....	123

### Contenidos

Analizar contenido en dispositivos .....	29
cambiar la función de compensación de orden .....	38
Cargar KDM .....	30
Eliminar contenidos .....	27
Eliminar de deadlist .....	31
examinar múltiples listas de CPL .....	25
filtrar contenidos .....	27, 38, 52
filtrar CPL por LMS .....	25
filtrar CPL por otros medios vinculados .....	25
filtrar CPL por pantalla .....	24
Forzar la nueva carga de KDM .....	32
Iconos .....	26
interpretar el estado del contenido en los dispositivos .....	27
página de contenidos .....	24
página de informes sobre contenidos .....	90
Paquetes de KDM .....	30
quitar un filtro .....	27
Transferir contenidos .....	27
Ver contenidos almacenados .....	24
Ver detalles del contenido .....	26

### Controles de reproducción

detener .....	21
pausa .....	21
reproducir .....	21
saltar adelante .....	21
saltar atrás .....	21

### Copia de seguridad de la base de datos

función de copia de seguridad de la base de datos .....	121
función de restauración de la base de datos .....	122
página de configuración de copia de seguridad de la base de datos .....	121

## D

### Definiciones

agrupación de POS .....	141
carpeta de inspección .....	142
carpeta FTP .....	139
carpeta local .....	140

combinación dinámica de paquetes .....	139
contenido .....	139
de transición .....	141
deadlist .....	139
inicio de la proyección .....	141
lista de reproducción .....	141
lista de reproducción basada en plantilla .....	141
marcador de posición .....	140
marcador de posición de contenido .....	139
marcador de posición de paquete de macros .....	140
orden automática .....	139
paquete .....	140
paquete de macros .....	140
patrón .....	140
plantilla .....	141
programación de extremos .....	139
programación de POS .....	141
título .....	141
unidad ignorada .....	140

**G**

Gestión de configuraciones .....	2, 93–??, 129–??
Configuración de dispositivos del complejo .....	94
configuración de pantallas del complejo .....	100
Configuración de paquetes de macros .....	123
Configuración general .....	108
Gestión de contenidos .....	2, 23–66
Contenidos .....	24
Estado de la transferencia .....	34
Listas de reproducción .....	36
Paquetes .....	48
Paquetes de macros y marcadores de posición de paquetes de macros .....	58
Plantillas .....	62
Títulos .....	41
Gestión de pantallas .....	2, 15–22
Información detallada de la pantalla .....	18
Información general de la pantalla .....	16
Reproducción .....	20
Gestión de programaciones .....	2, 67–83
Combinación dinámica de paquetes y programación a través de POS .....	78
Programar .....	68
Punto de venta .....	72
Gestión de usuarios .....	
añadir cuenta de usuario .....	116
editar cuenta de usuario .....	116
eliminar cuenta de usuario .....	116
grupos de usuarios .....	115
página de configuración de gestión de usuarios .....	116
grupos de usuarios .....	
Administradores .....	115
Directores de proyección .....	115
Solo lectura .....	115
Súper usuarios .....	115

**I**

## Información de pantalla

Abrir página de reproducción para pantalla .....	16
Ampliar secciones de pantalla .....	17
Barra de progreso .....	16
código de colores .....	17
Contenidos de la lista de reproducción .....	16
Duración de la lista de reproducción .....	16
error de sincronización .....	17
Estado de reproducción de la lista .....	17
Estado del proyector .....	17
Información del proyector .....	18
Información detallada de la pantalla .....	18
Modo de programación de la lista de reproducción .....	17
Nombre de la lista de reproducción .....	16
Notificaciones del estado del proyector .....	17
página de control detallada .....	18
página de control predeterminada .....	16
Tiempo de progreso .....	16
ver detalles del dispositivo .....	17
Vista Control .....	18
Vista Cronología .....	18
Vista Órdenes rápidas .....	18

## Información de reproducción

Cambiar al modo de programación .....	21
Cargar listas de reproducción .....	21
cuentas atrás automáticas .....	22
cuentas atrás principales .....	22
Expulsar listas de reproducción .....	22
Mostrar detalles del proyector .....	22
Mostrar detalles generales .....	22
Mostrar más detalles .....	22
Mostrar órdenes rápidas .....	22
página de reproducción .....	20
Secciones de pantalla .....	21
Utilizar los controles de reproducción .....	21
inicio de sesión .....	7
contraseña .....	7
pantalla de inicio de sesión .....	8
usuario .....	7

## Integración de POS

agrupaciones de POS .....	72
Añadir dispositivo de POS .....	98
Asignar automáticamente una lista de reproducción a una sesión de POS .....	75
Asignar manualmente una lista de reproducción a una sesión de POS .....	75
cancelar asignación de sesiones de POS .....	76
cargar manualmente un canal de POS .....	76
Combinación dinámica de paquetes y programación a través de POS .....	78
deshacer los cambios realizados en una sesión de POS .....	76
deshacer todos los cambios realizados en los canales de POS ...	76
76	
Dispositivos de POS compatibles .....	99
eliminar una sesión de POS .....	76
formatos de archivo de POS .....	134

página de configuración de ajustes de POS .....	112	tiempo de progreso .....	16
página de POS .....	73	Versión de software .....	12
resincronizar con el sistema de POS .....	76	Vista Control .....	18
sesión de POS .....	72	Vista Cronología .....	18
ver informe de sincronización de POS .....	73	vista Información .....	26
ver informes de sincronización de POS .....	74	Vista Órdenes rápidas .....	18
ver las sesiones de POS programadas .....	76		
<b>Interfaz de usuario</b>		<b>K</b>	
agrupaciones de POS .....	73	<b>KDM</b>	
ampliar/reducir secciones de pantalla .....	17	Cargar KDM .....	30
Aviso de caducidad de licencia .....	12	Contenido sin KDM .....	91
Ayuda .....	94	Forzar la nueva carga de KDM .....	32
barra de control de reproducción .....	21	página de configuración de e-mail de KDM .....	114
barra de cronología .....	68	página de informes sobre KDM .....	88
Barra de encabezado .....	10	Paquetes de KDM .....	30
Barra de pantalla .....	12		
Barra de progreso .....	16	<b>L</b>	
barra de zoom .....	69	<b>Listas de reproducción</b>	
botones de pantalla .....	24	Buscar listas de reproducción .....	36
calendario .....	68	Crear listas de reproducción .....	37
Chat .....	10	Descargar información sobre listas de reproducción .....	40
Cierre de sesión .....	12	Eliminar listas de reproducción .....	38
colores por tipo de contenido .....	10	eliminar un elemento dentro de una lista de reproducción .....	38
Contenido no utilizado .....	91	guardar una lista de reproducción con un nombre nuevo .....	38
Contenido sin KDM .....	91	modificar una lista de reproducción existente .....	38
contenidos de la lista de reproducción .....	16	página de edición de listas de reproducción .....	37
Controles de programación .....	70	página de informes sobre listas de reproducción .....	87
Cuenta de e-mail de KDM .....	10	página de listas de reproducción .....	36
duración de la lista de reproducción .....	16	reordenar los elementos de una lista de reproducción .....	38
Errores de la lista de reproducción .....	87	Transferir listas de reproducción .....	39
errores y advertencias del proyector .....	17	Ver detalles de las listas de reproducción .....	36
estado de compatibilidad de la reproducción .....	26		
Estado de la reproducción .....	17	<b>M</b>	
estado de reproducción de la lista .....	17	<b>Marcadores de posición de paquetes</b>	
Estado del espacio del disco del servidor .....	25	añadir marcador de posición de paquetes .....	120
Fecha y hora .....	10	editar marcador de posición de paquetes .....	120
icono de estado del proyector .....	17	eliminar marcador de posición de paquetes .....	120
Identificación del usuario .....	10	página de configuración de marcadores de posición de paquetes .....	119
indicador de uso del disco .....	89		
Información de licencia .....	11	<b>O</b>	
Información del proyector .....	18	<b>Órdenes rápidas</b>	
informes de sincronización de POS .....	74	Configuración de órdenes rápidas .....	110
inicio de sesión .....	7	Mostrar órdenes rápidas .....	22
Leyenda de iconos .....	11	página de configuración de órdenes rápidas .....	110
menú .....	10	Vista Órdenes rápidas .....	18
Modo de programación .....	17		
Navegación .....	10	<b>P</b>	
Navegación por pestañas .....	10	página de configuración inicio de la proyección/intermedio .....	111
nombre de la lista de reproducción .....	16	Página de informes sobre dispositivos .....	89
Nombre del lugar .....	10	<b>Páginas</b>	
Notificaciones .....	10	página de configuración de ajustes de POS .....	112
Número de pantalla .....	16		
presentación clasificaciones POS .....	10		
Sección de pantalla .....	17, 21		
sección del servidor de pantalla .....	89		
Selección del idioma .....	11		
selector de contenidos .....	37, 43, 51, 125		
sincronización del proyector .....	17		

página de configuración de atributos de la proyección .....	120	Paquete formato XML .....	133
página de configuración de copia de seguridad de la base de datos .....	121	reordenar los elementos de un paquete .....	52
página de configuración de dispositivos del complejo .....	94	Ver detalles del paquete .....	50
página de configuración de e-mail de KDM .....	114	ver los elementos de un paquete .....	51
página de configuración de gestión de usuarios .....	116	volver a calcular la combinación de paquetes .....	82
página de configuración de inicio de la proyección/intermedio ..	111	Paquetes de macros	
página de configuración de marcadores de posición de paquetes .....	119	automatización antes de la proyección .....	60
página de configuración de órdenes rápidas .....	110	Configuración de paquetes de macros .....	123
página de configuración de pantallas del complejo .....	100	Configurar paquetes de macros .....	124
página de configuración de paquetes de macros .....	123	Duplicar paquetes de macros .....	126
página de configuración de programaciones de extremos ...	118	Editar paquetes de macros .....	126
página de configuración de unidades ignoradas .....	117	Marcador de posición de paquete de macros .....	128
página de contenidos .....	24	Marcadores de posición de paquetes de macros predeterminados .....	59
página de control detallada .....	18	página de edición de paquetes de macros .....	124
página de control predeterminada .....	16	utilizar el paquete de macros .....	61
página de edición de listas de reproducción .....	37	Plantillas	
página de edición de paquetes .....	51	añadir un marcador de posición de transición automático .....	64
página de edición de paquetes de macros .....	124	Crear plantillas .....	63
página de edición de plantillas .....	63	Editar plantillas .....	65
página de edición de títulos .....	43	eliminar el marcador de posición de transición automático ...	65
página de informes sobre contenidos .....	90	Eliminar plantillas .....	65
página de informes sobre dispositivos .....	89	página de creación de plantillas .....	63
página de informes sobre KDM .....	88	página de edición de plantillas .....	65
página de informes sobre listas de reproducción .....	87	Página de plantillas .....	63
página de informes sobre programación .....	86	página de plantillas .....	63
página de listas de reproducción .....	36	Programaciones de extremos	
página de paquetes .....	50	compensación de tiempo .....	118
página de plantillas .....	63	fin del día .....	118
página de POS .....	73	inicio del día .....	118
página de presentación de pantallas .....	16	Programaciones extremos	
página de programaciones .....	68	configurar programaciones de extremos .....	118
página de reproducción .....	20	página de configuración de programaciones de extremos ...	118
página de títulos .....	42	Programador	
Página de transferencias .....	34	añadir lista de reproducción .....	70
Paquete de macros		añadir lista de reproducción basada en plantilla .....	70
Eliminar marcador de posición de paquete de macros .....	128	añadir marcador de posición .....	70
Eliminar paquetes de macros .....	127	añadir un título .....	70
Paquetes		cambiar el modo de vista del programador .....	69
añadir atributos al paquete .....	52	cambiar entre las vistas grande y pequeña del programador	69
Añadir paquetes a una lista de reproducción .....	54	cambiar entre problemas y elementos de la lista de reproducción .....	69
buscar paquetes .....	51	cambiar la fecha de vista del programador .....	68
Cargar paquetes .....	53	cambiar la hora programada de una lista de reproducción ....	69
Combinación dinámica de paquetes .....	55	deshacer cambios de programación .....	70
Crear paquetes para combinación dinámica .....	56	Guardar cambios en la programación .....	71
Crear un paquete básico .....	51	intercambiar programación entre pantallas .....	70
editar atributos básicos de un paquete .....	52	modo de programación para una pantalla .....	69
Eliminar paquetes .....	53	notificación de problemas .....	69
eliminar un elemento dentro de un paquete .....	52	página de informes sobre programación .....	86
filtrar los paquetes por pantalla .....	51	página de programaciones .....	68
filtrar paquetes por pantalla .....	42	repetir una programación .....	70
guardar un paquete con un título nuevo .....	52	Utilizar los controles de programación .....	70
Marcadores de posición de paquetes .....	119	ver detalles de una proyección .....	69
modificar un paquete existente .....	52	ver problemas de programación .....	70
página de edición de paquetes .....	51		
página de paquetes .....	50		

**R**

Realización de informes .....	2, 85–91
Informes sobre contenidos .....	90
Informes sobre dispositivos .....	89
Informes sobre KDM .....	88
Informes sobre listas de reproducción .....	87
Informes sobre programaciones .....	86

**T**

## Títulos

buscar títulos .....	42
buscar títulos existentes .....	42
Editar títulos .....	44
Eliminar títulos .....	47
Emparejar títulos .....	44
Fusionar títulos .....	46
página de edición de títulos .....	43, 44
página de títulos .....	42
Ver detalles de los títulos .....	42

## Transferencia de contenidos

cancelar todas las transferencias activas y/o en cola .....	35
cancelar transferencias activas individuales .....	35
cancelar una transferencia en cola .....	35
clasificar las transferencias completadas .....	35
configuraciones de transferencia .....	109
desplazar la prioridad de una transferencia .....	35
filtrar transferencias por CPL o KDM .....	35
filtrar transferencias por lugar .....	35
filtrar transferencias por término de búsqueda .....	35
Ingestar contenidos .....	28
intentar la transferencia inmediata .....	35
intentar transferir contenidos no disponibles .....	69
página de transferencias .....	34
transferir un contenido .....	27
ver detalles de la transferencia .....	34

**U**

## Unidades ignoradas

añadir la ubicación de una unidad que se quiere ignorar .....	117
eliminar la ubicación de una unidad ignorada .....	117
página de configuración de unidades ignoradas .....	117



Arts  
Alliance  
Media

Arts Alliance Media Ltd  
Head Office: 9-11 North End Road,  
London, W14 8ST, UK

t: +44 (0)20 7751 7500  
f: +44 (0)20 7751 7505  
[www.artsalliancemedia.com](http://www.artsalliancemedia.com)

Company Registration No: 4801432  
Registered in England & Wales  
Registered office as above