

Learning Path | MusicMaster | Handout

Promo- und Trailer Planung



SwissMediaPartners AG Waaghausgasse 18 3011 Bern Schweizer Medien-Knowhow



Dokumentenhistorie

Version	Datum	Autor	Bemerkung
1	19.08.2019	Kevin Hopkins	
1.1	09.09.2019	Michael Buholzer	Anpassungen Schweiz



Inhaltsverzeichnis

Ein	le	eitun	g	4				
1.	Kategorie erstellen4							
2.	ļ	Felde	er erstellen	4				
	2.1	1	Attribut Multiple	4				
	2.2	2	Attribut Multiple	5				
3.		Attri	bute erstellen	5				
4.		Prom	no/Trailer-Elemente erstellen	5				
5.	l	Prom	no/Trailer-Kategorien in Sendeuhren erfassen	6				
6.	I	Rege	eln im Rule Tree erfassen	7				
(5.1	1	Unbrechbare Regeln	7				
(5.2	2	Unbrechbare Regelgruppen für Attribute	7				
(5.3	3	Brechbare Regel für Attribute	8				
(5.4	4	Optimum Goal	8				
No	tiz	zen		9				



Einleitung

Um eine Promo- und Trailerplanung in MusicMaster Scheduling zu realisieren, arbeiten wir im Kern mit einer für die Elemente angepassten *Attributebezeichnung* und einer speziellen *Beregelung*.

Alle notwendigen Arbeitsschritte sind in diesem Handout beschrieben.

Vorausgesetzt für die Arbeit mit diesem Dokument wird der Abschluss aller Basismodule des MusicMaster Learning Paths bzw. eine gute Kenntnis der Grundfunktionalitäten der Software.

1. Kategorie erstellen

Erstellung einer Kategorie für NonMusic-Element, in der sich die Promos/Trailer befinden:

 $\begin{array}{l} \mathsf{Men}\ddot{u} \rightarrow \mathsf{Dataset} \rightarrow \mathsf{Library} \rightarrow \mathsf{Categories} \rightarrow \mathsf{New} \\ \mathsf{Alternativ: Rechtsklick in Infobar} \rightarrow \mathsf{New Category} \end{array}$

2. Felder erstellen¹

2.1 Attribut Multiple

Erstelle ein *Attribute Multiple Feld*. Darüber steuern wir die Intensität der jeweiligen Promos/Trailer. Benenne das Feld z. B. mit Promo Rules und aktiviere das Feld und die Beregelung.

 $\mathsf{Men} \ddot{\mathbf{u}} \rightarrow \mathsf{Dataset} \rightarrow \mathsf{Library} \rightarrow \mathsf{Fields} \rightarrow \mathsf{Add} \ \mathsf{Field}$

ID Name	Abbreviation	Prompt Text	Category	Tag	Туре	Length	Rules	Pri	Sec	Hidden	Search	Similar	^	xAttrMult		
21 Tempo	Tempo		Coding		Attribute-Combo	3								≣ 2↓		
56 xAttrCom	bo xAttrCom				Attribute-Combo	3	\checkmark			\checkmark			l í	Data Entry		
57 xAttrCom	bo xAttrCom				Attribute-Combo	3	\checkmark			\checkmark			- 1	Default Value		
58 xAttrCom	bo xAttrCom				Attribute-Combo	3	\checkmark			\checkmark		\square		Hidden	Yes	
59 xAttrCom	bo xAttrCom				Attribute-Combo	3	\checkmark			\checkmark				Security Groups		
60 xAttrCom	bo xAttrCom				Attribute-Combo	3	\checkmark			\checkmark				Identification		
84 Key	Key		Coding		Attribute-In/Out	2	\checkmark			\checkmark				Category		
74 Texture	Texture		Coding		Attribute-In/Out	2				\checkmark				Primary Field	No	
251 xAttriO	xAttrIO				Attribute-In/Out	2	\checkmark			\checkmark				Secondary Field	No	
252 xAttriO	xAttrIO				Attribute-In/Out	2	\checkmark			\checkmark				Tag		
253 +rIO	xAttrIO				Attribute-In/Out	2	\checkmark			\checkmark			4	Scheduling		
.54 xA	xAttrIO				Attribute-In/Out	2	\checkmark			\checkmark				Must-Fill	No	
255 xAttric	xAttrIO				Attribute-In/Out	2	\checkmark			\checkmark			4	Searching		
73 Language	Language		Coding		Attribute-Multiple	32	\checkmark							Find Similar	Yes	
76 Promo Ru	iles 🚬 Promo Ru		Coding		Attribute-Multiple	32	\checkmark							Search Bar	No	
19 Role/Gen	der Role/Gen		Coding		Attribute-Multiple	8	\checkmark						(
20 Soundcoo	les Soundcod		Coding		Attribute-Multiple	32	\checkmark									
80 Style	Style		Coding		Attribute-Multiple	32	\checkmark			\checkmark						
261 xAttrN	xAttrMul				Attribute-Multiple	32	\checkmark			\checkmark						
62 xAttrN	xAttrMul				Attribute-Multiple	32	\checkmark			\checkmark						
63 xAttrN	xAttrMul				Attribute-Multiple	32	\checkmark			\checkmark						
.64 xAttrN	xAttrMul				Attribute-Multiple	32	\checkmark			\checkmark						
.65 xAttrN	xAttrMul				Attribute-Multiple	32	\checkmark			\checkmark						
69 Dynar	Dynamic		Coding		Attribute-Overall	1	\checkmark			\checkmark			~			

Abb. 2.1: Feld im Database Field-Editor benennen und hinzufügen

¹ Bis MusicMaster Professional Edition Version 6 wende dich zur Felderweiterung in der Datenbank bitte an unseren Support unter support@onair.de.



2.2 Attribut Multiple

Erstelle ein *Numeric Feld*, welches ebenso beregelbar ist. Anhand von Zahlen geben wir später vor, wie wichtig der Einsatz eines Promos/Trailers ist. Bspw. bewegen wir uns auf einer Skala von 1-5 (unwichtig bis wichtig). Feldname (Vorschlag): Importance.

 $\mathsf{Men} \ddot{\mathsf{u}} \rightarrow \mathsf{Dataset} \rightarrow \mathsf{Library} \rightarrow \mathsf{Fields} \rightarrow \mathsf{Add} \ \mathsf{Field}$

3. Attribute erstellen

Erfasse möglichen Attribute zum in Punkt 2.1 erstellte Feld, also wie regelmäßig Promo/Trailer-Elemente eingesetzt werden sollen, bspw. A = Tight, L = Lax. Anzahl und Benennung der Attribute kann beliebig erweitert werden. Für jedes Attribut werden wir später eine entsprechende Regelgruppe für die Planung erstellen.

Menü \rightarrow Dataset \rightarrow Library \rightarrow Attributes \rightarrow Promo Rules

Für das in Punkt 2.2 erstellte numerische Feld benötigen wir <u>keine</u> Erstellung über den Bereich Attribute. Hier tragen wir wie oben beschrieben einfach die Zahlen (1-5) ein.

📚 Attr	ibute Coc	e Editor
Promo	Rules	🗸 🔎 Lookup 🖶 Print 🛛 🛛 Close
Code	Var	Name
A		Tight
В		Lax
T-1-1 A4		
TULDI AL	indutes: 2	

Abb. 3: Attribute im Attribute Code Editor erstellen

4. Promo/Trailer-Elemente erstellen

Erstelle die Promo/Trailer-Elemente in der zuvor angelegten NonMusic-Kategorie.

Menü \rightarrow Dataset \rightarrow Library \rightarrow Add New Songs \rightarrow Add To Category

Welche Elemente dürfen nur zu bestimmte Tageszeiten laufen?

- Daypart(s) für jedes Element erstellen (z. B. Keine Morningshow, Drivetime etc.)

Wie regelmäßig soll das einzelne Promo/Trailer-Element geplant werden?

- Codierung mit den zuvor erstellten Attributen (im Beispiel A bzw. L).
- Welche Wichtigkeit hat das einzelne Element?
 - Vergabe eines Wertes für Importance (im Beispiel 1-5)



5. Promo/Trailer-Kategorien in Sendeuhren erfassen

In allen Senduhren, in denen Promo/Trailers geplant werden sollen, Fixed-Positions für die zuvor erstellte Promo/Trailer-Kategorie erfassen.

 $\mathsf{Men} \ddot{\mathbf{u}} \rightarrow \mathsf{Dataset} \rightarrow \mathsf{Clocks} \rightarrow \mathsf{Format} \ \mathsf{Clocks}$

] 🗄	6	🖶 🔁	💽 🗶	⊇ © ©	© ¥ ♥	
	Pos	Starts	Length	Element Type	Details	Properties
>	1	0:00	05:00	Lognote 🗸	News	0
	2	5:00	03:31	Fixed	A - Power	
	3	8:31	03:40	Fixed	D2 - Backpool Secondary	
	4	12:11	03:22	Fixed	B - Stay Current	
	5	15:33	03:00	Lognote	Break	6
	6	18:33	03:25	Fixed	C - Recurrent	
	7	21:58	03:36	Fixed	D1 - Backpool Primary	
	8	25	02:57	Fixed	N - New	
	9	28:31	00.00	Fixed	P - Promos	
	10	28:31	02:00	Lognote	News	6
	11	30:31	03:22	Fixed	B - Stay Current	
	12	33:53	03:31	Fixed	A - Power	
	13	37:24	03:36	Fixed	D1 - Backpool Primary	
	14	41:00	01:00	Lognote	Break	6
	15	42:00	03:25	Fixed	C - Recurrent	
	16	15:25	03:22	Fixed	B - Stay Current	
	17	48:41	93:36	Fixed	D1 - Backpool Primary	
	18	52:23	00	Fixed	P - Promos	
	19	52:23	03:00	Lognote	Traffic	
		55:23				

Abb. 4: Fixed Positions einfügen im Clock Editor



6. Regeln im Rule Tree erfassen

Menü → Dataset → Rule Tree

Zunächst werden die globalen Datenbankregeln für die Promo/Trailer-Kategorie deaktiviert. Wir erfassen für diese Kategorien individuelle Regeln, die <u>nur</u> dafür gelten.

] 🗄 🖶 🌮 💯 🖤 🗶 🗈 ቬ 🗙 📍	Kelated *
🖃 🕖 MusicMaster Rule Tree	
🗄 🎝 All Categories	
🗄 - 👌 N - New	
🗄 - Power	Rule Tree Properties X
🗄 - Stay Current	
🗄 - 👌 C - Recurrent	Rule Folder Merging:
🗄 🎝 D1 - Backpool Primary	This setting controls how all-category and individual
🗄 🎝 D2 - Backpool Secondary	category rules from the same folder level are merged
🚋 💦 🗴 J - Jingles	together:
🛓 🛛 🔀 P - Promos	Diace all esteremy rules on ten
	O Place individual category rules on top
	All-Category Bypass:
	Place a checkmark in front of the categories that should
	NOT perform any of the rules in the all-categories rule
	M N - New
	B - Stau Current
	D1 - Backpool Primary
	D2 - Backpool Secondary
	✓ J - Jingles
	P - Promos
	OK Cancel

Abb. 6.1: Globale Regeln im Rule Tree deaktivieren

6.1 Unbrechbare Regeln

Nun klappe im Rule Tree den Bereich der Promo/Trailer-Kategorie auf und lege dort per Copy&Paste aus den Available Rule Types drei *unbrechbare Regeln* an.

- Erfasse die Regel **Dayparting**, um die etwaigen individuelle Tagesteilsperren aus der Erfassung der Promo/Trailer-Elemente zu aktivieren.
- Erstelle und setze die *Artist- und Title-Keyword Separation* auf 00:00 Minuten.
- Erstelle und setze die **Artist- und Title-Hour Separation** auf Days=0 und Hours=0.

6.2 Unbrechbare Regelgruppen für Attribute

Erstelle nun **Regelgruppen** im Bereich der unbrechbaren Regeln für alle erfassten Attribute, in unserem Beispiel für A und L.

- **Regelgruppe Attribut A** (z. B. regelmäßiger Einsatz der Promos/Trailer):
 - Availibility = Rules in this Group are always tested
 - Time Restrictions = nach Bedarf einstellen (Steuerung über Daypart/Shift, daher leer)
 - \circ Group Mode = Rule group fails when any included rule fails
 - Song restrictions = Modify filter / MATCH / Promo Regeln contains A
 - o z. B. über DAY EXCLUSION MASK die Einsatzzeiten regelmäßig einstellen.
- *Regelgruppe Attribut L* (z. B. "entspannter" Einsatz der Promos/Trailer):



- Availably = Rules in this Group are always tested
- Time Restrictions = nach Bedarf einstellen (Steuerung über Daypart/Shift, daher leer)
- Group Mode = Rule group fails when any inculded rule fails
- Song restrictions = Modify filter / MATCH / Promo Regeln contains L
- o z. B. über DAY EXCLUSION MASK die Einsatzzeiten "entspannter" einstellen.

6.3 Brechbare Regel für Attribute

Wenn mit individuellen Tagesteilsperren gearbeitet wird, lässt sich mit einer **brechbaren Regel**, die für alle Attribute gilt, der Einsatz in den einzelnen Tagesteilen steuern.

6.4 Optimum Goal

Zum Schluss setzen wir noch das Optimum Goal **Optimum Numeric Max Value**, welches sich auf das Feld **Importance** bezieht. Dadurch werden Promos/Trailer häufiger geplant, die in der Importance eine höhere Wertung erhalten haben.



Abb. 6.2: Alle Regeleinstellungen für die Promo/Trailer-Kategorie



Notizen
