AUDICOM

SOFTWARE DE GESTION INTEGRAL PARA RADIOS

BLACK EDITION

Manual del Usuario

ver 14.0

SOLIDYNE DIGITAL POWER

www.solidynePRO.com

www.solidynePro.com

Contenidos

1. INSTALACIÓN 15

1.1 Configuración de la computadora y placas de audio 15

1.1.1 Configuración general: Recomendaciones 15

1.1.2 Placas de sonido soportadas 15

1.2 Llave de licencias 15

1.3 Instalación 'Full' 16

1.3.1 AStart (Configuración de los servicios WEB Tools) 16

1.4 Configuración inicial (Panel aConfig) 18

1.4.1 AUDIO 18

1.4.2 CARPETAS 19

1.4.2.1 FUENTES DE AUDIO 19

1.4.2.2 BASES DE DATOS 20

1.4.2.3 FUENTES DE NOTICIAS 20

1.4.3 PREFERENCIAS 21

1.4.3.1 IDENTIFICACIÓN DEL COMPUTADOR 21

1.4.3.2 CONFIGURACIÓN DE LA TERMINAL 21

1.4.3.3 OPCIONES DE MUSICALIZACIÓN 21

1.4.3.4 OPCIONES DEL CYBERPLAY 22

1.4.3.5 BOTONERAS DE ACCESO RÁPIDO 23

1.4.3.6 EDITOR EXTERNO 23

1.4.3.7 EXPLORADOR DE LIBRERÍA DE CONTENIDOS 23

1.4.3.8 OPCIONES PAUTADO COMERCIAL 'ADMICOM' 23

1.4.4 ENLACES AUDIO 24

1.4.5 COLORES DEL AUDIO 24

1.4.6 HTH (Hora actual y datos del tiempo) 24

1.4.6.1 Beep de hora en punto 25

1.4.7 FONTS 25

1.4.8 VIDEO 26

1.5 Actualización / Reinstalación 26

1.6 Personalización avanzada de la base de datos musical 27

1.7 Migración desde otros sistemas 27

1.7.1 Archivos y códecs soportados 27

1.7.2 Ubicación de los archivos de audio y video 28

1.7.3 Base de Datos 28

1.7.4 Pautado de programación 28

1.8 Control vía USB 28

1.9 Opciones para manejo de señales remotas 29

1.9.1 Enlace vía Internet 29

1.9.2 Bloques Remotos 29

1.9.3 Bloque remoto de Relleno (SatFill) 29

1.9.4 Bloque remoto Maestro-Esclavo (SatSlave) 30
1.9.5 Retransmisión de señales externas - conmutación por horario usando "Satfill" 30
1.9.6 Retransmisión de streaming usando "Satfill" 30
1.9.7 Control de estaciones remotas desde un terminal maestro 30
1.9.7.1 Terminal Central (Subida al Satélite) 31
1.9.7.2 Terminales Remotas (Bajada de Satélite) 31
1.9.7.3 Configuración de los comandos de Control 31
Entrada de Línea 31

1.10 Seguridad frente a CORTES DE ENERGÍA 32
1.10.1 Protección contra rayos y centellas 32

1.11 Arranque automático de AUDICOM 32

1.12 Módulo de control de RDS 33
1.12.1 Instalación del Software 33
1.12.1.1 Puerto de comunicación 33
1.12.2 Uso 33

2 ESTUDIO DE AIRE 35

2.1 Ingresando al Sistema AUDICOM 35
2.1.1 Nombres de usuario y contraseñas 35
2.1.1.1 Usuarios predefinidos 35
2.1.1.2 Nuevos Usuarios 36
2.1.2 Cerrar la sesión 36
2.1.3 Apagar AUDICOM 36

2.2 El Escritorio AUDICOM 37
2.2.1 Barra de herramientas 37
2.2.2 Personalización del escritorio 37
2.2.2.1 Nombre del medio o emisora 37
2.2.2.2 Botón "+" herramientas 37
2.2.3 Hora y datos del tiempo 37
2.2.3.1 Display 37
2.2.3.2 Actualizar datos del tiempo 37
2.2.3.3 Hora Actual 38
2.2.3.4 Voces 38
2.2.3.5 Reproducción manual de anuncios hora/temperatura 38

2.3 CyberPlay - Grilla principal de contenidos 38
2.3.1 Conceptos generales 38
2.3.2 Bloques Comerciales 39
2.3.3 Bloques de Programa 39
2.3.4 Pantalla de información y controles de transporte 40
2.3.4.1 Intro 40
2.3.4.2 Fundidos 40
2.3.4.3 Block (bloque) 40
2.3.4.4 Error 40
2.3.4.5 Modo Expandido 40
2.3.4.6 Ventana de Comentarios 41
2.3.4.7 Mensajes Emergentes 41
2.3.5 Operación de la ventana CyberPlay 41

2.3.5.1 Play [barra espaciadora / home] 41
2.3.5.2 Pausa / Stop [end] 41
2.3.5.3 Fade & Stop [ctrl+end] 41
2.3.5.4 Fade & Play [ctrl+home] 41
2.3.5.5 Punto de detención en la lista reproducción [page up] 42
2.3.5.6 Escucha Previa (Cue) [Suprimir] 42
2.3.5.7 Seleccionar un título [flechas del cursor Arriba / Abajo] 42
2.3.5.8 Cómo eliminar un título [Retroceso] 42
2.3.5.9 Cómo insertar un título [Ins] 42
2.3.5.10 Cómo cambiar de posición un título 43
2.3.6 Herramientas de la ventana CyberPlay 43
2.3.6.1 Load PGM ON/off 43
2.3.6.2 Reload: Cambios en la pauta de programación 43
2.3.6.3 Save Log y autoLog: Guardar la pauta comercial actual 44
2.3.6.4 Botón Next Title [Enter] 44
2.3.6.5 Insert AutoDJ 44
2.3.6.6 Mix [Asterisco] 44
2.3.6.7 Opciones en el menú de clic-derecho 44

2.4 Listas de reproducción auxiliares (PlayList Manager) 45

2.5 Live Assist 46
2.5.1 Dispositivos de salida 46
2.5.2 Visualización expandida 47
2.5.3 Pausa/Stop y Fade-stop 47
2.5.4 Escucha previa (CUE) 47
2.5.5 Modos de reproducción 47
2.5.6 Marcadores de inicio / fin 47
2.5.7 Ventana de iconos 47
2.5.7.1 Exportar / Importar página 48
2.5.7.2 Cómo crear perfiles Live Assist 48
2.5.8 Configuración del Live Assist 48
2.5.8.1 Tamaño de las botoneras 48
2.5.8.2 Archivos de datos 48
2.5.8.3 Iconos 49

2.6 MEIDA MANAGER 49
2.6.1 Descripción 49
2.6.2 Búsqueda y acceso al material 49
2.6.3 Visualización de carpetas de medios 50
2.6.3 Visualización de la Base de Datos 50
2.6.4 Marcas de intro, inicio y finalización 50
2.6.5 Importar y transferir contenidos 50

2.7 FILE MANAGER - Ingesta de archivos (discontinuado) 52
2.7.1 Introducción 52
2.7.2 Descripción 52
2.7.2.1 Colores de los títulos según última salida al aire 53
2.7.2.2 Colores de las carpetas 53
2.7.2.3 Descripción de los botones 53
2.7.3 OPERACIÓN 54
2.7.3.1 Modo Expandido 54
2.7.3.2 Mover y Copiar archivos 54
2.7.3.3 Renombrar el material 55
2.7.3.4 Borrar archivos 55

2.7.3.5 Buscar archivos [F3] 55
2.7.3.6 Agregar Nuevas Carpetas 56
2.7.3.7 Propiedades de una carpeta (INFO) 58
2.7.3.8 Explorando la Red 58
2.7.3.9 Menú desplegable 59
2.7.3.10 INFORMACION AVANZADA 59

2.8 I-REC 60
2.8.1 Operación 60
2.8.1.1 Nombres de archivo 60
2.8.2 Configuración 60

2.9 Atajos del teclado 61
2.9.1 PANTALLA DE AIRE 61
2.9.2 LIVE ASSIST 61
2.8.3 FILE MANAGER 62
2.9.4 INFOMUSIC 62

3. Pautar contenidos 63

3.1 Programación manual - Módulo CyberPlay Editor 63
3.1.1 Descripción general 63
3.1.2 Archivos LOG y PGM - pauta de programacion 64
3.1.2.1 Carga de la programación en AIRE 65
3.1.3 Cómo cargar y guardar archivos 65
3.1.3.1 Carga individual de archivos LOG / PGM 65
3.1.3.2 Carga de la programación completa por fecha 65
3.1.3.3 Guardar archivo LOG / PGM 65
3.1.3.4 PlayLists: Listados de programación 66
3.1.4 Creando los bloques musicales 66
3.1.4.1 Magic Programing 66
3.1.4.2 Secuencia directa de temas musicales 68
3.1.4.3 Listas de Reproducción (PlayLists) 69
3.1.4.4 Programación Directa 71
3.1.5 Tandas de Avisos Publicitarios 71
3.1.5.1 Pautar un aviso comercial 72
3.1.5.2 Eliminar la ocurrencia de un aviso 73
3.1.5.3 Imprimir 73
3.1.6 Cómo ingresar títulos a las ventanas LOG y PGM 73
3.1.7 Test: Previsualización de la programación (F9) 74
3.1.7.1 Ventana Test-CyberPlay 74
3.1.7.2 Cambiar la pauta desde la ventana de previsualización 74
3.1.7.3 Cambiar la posición de los archivos 74
3.1.8 Múltiples terminales de AIRE 75
3.1.9 Set de comandos para tandas comerciales 75
3.1.9.1 Tanda de Avisos Publicitarios 75
3.1.9.2 Random 76
3.1.9.3 Hora 76
3.1.9.4 Temperatura 77
3.1.9.5 Humedad 77
3.1.9.6 Presión 77
3.1.9.7 Lluvia caída 77
3.1.9.8 Informe Meteorológico 78
3.1.9.9 Comentarios 78
3.1.9.10 Pausas 78
3.1.9.11 Pausas con Texto 78

3.1.9.12 Eventos Encadenados 79
3.1.9.13 Regional 79
3.1.10 Set de comandos para los bloques de contenido 80
3.1.10.1 Bloques en Vivo 80
3.1.10.2 MetaNombres para programación de material 'enlatado' 80
3.1.10.3 Bloques Auto-Dj y musicalizadores externos 81
3.1.10.4 Inclusión Especial (ExactTime) 83
3.1.10.5 Bloques con Sponsors 85
3.1.10.6 Enlace por Internet - ILink (solo versión Multicast) 85
3.1.10.7 Bloque para Satélite de Relleno 86
3.1.10.8 Bloque para Satélite Maestro - Esclavo 86

3.2 Programación automática - AutoDJ EDITOR 87
3.2.1 Descripción general 87
3.2.2 Parámetros del AutoDJ 87
3.2.2.1 Estilos (Styles) 87
3.2.2.2 Intérpretes (Performers) 88
3.2.2.3 Autores (Authors) 88
3.2.2.4 Incluir Top Hits (Include Top Hits) 88
3.2.2.5 Géneros (Genders) 88
3.2.2.6 Tempo / Modo 88
3.2.2.7 Promocionales (Promos) 89
3.2.2.8 Presentaciones (Partners) 89
3.2.2.9 Insert Meteor 89
3.2.3 Cómo crear una plantilla de musicalización AutoDJ 89

3.3 Manejo de Noticias 90
3.3.1 Introducción 90
3.3.2 Módulo News Suite 91
3.3.2.1 Estimación de Tiempo de Lectura 91
3.3.2.2 Archivos de Texto con Audio Asociado 92
3.3.2.3 Ubicación de los Archivos de Texto 92
3.3.3 BotNews (gestión automática de noticias) 92
3.3.3.1 Conceptos generales 92
3.3.3.2 Pantalla y configuración 93

4. Producción y grabaciones 94

4.1 Introducción 94

4.2 Gestion de Base de Datos (Infomusic Producción) 94
4.2.1 Base de datos musical 94
4.2.2 Campos de información del usuario - Descripción 94
4.2.2.1 Archivo (FileName) 95
4.2.2.2 Título (Title) 95
4.2.2.3 Comentarios (Comment) 95
4.2.2.4 Estilo (Style) [F7] 95
4.2.2.5 Intérprete (Performer) [F10] 96
4.2.2.6 Autor (Author) [F9] 96
4.2.2.7 Ubicación (Position) 96
4.2.2.8 Tempo 96
4.2.2.9 Modo (Mood) 96
4.2.2.10 Género (Gender) [F8] 96
4.2.2.11 Sello grabador (Recording Company) 96
4.2.2.12 Top Hit [F11] 97
4.2.2.13 Clase (Class) 97

4.2.2.14 Uso de la categoría Promo 97
4.2.2.15 Procesado (Processing) 97
4.2.2.16 Soporte (Media) 98
4.2.2.17 Album ID / CD # / Track 98
4.2.2.18 Fade In / Out 98
4.2.3 Controles de Reproducción y tiempo de INTRO 98
4.2.4 Borrado de Campos 99
4.2.5 Campos Fijos 99
4.2.5.1 Duración (Lenght) 99
4.2.5.2 Fs / Bitrate 99
4.2.5.3 Modo (Rec Mode) 99
4.2.5.4 Grabado el (Recording Date) 99
4.2.5.5 Ultima pasada (Last Time on Air) 99
4.2.5.6 Ultima semana (Last Week Played) 99
4.2.5.7 Mejor semana (Best Week): 99
4.2.6 CONTROLES Y OPERACIÓN 100
4.2.6.1 Scan - Registro simultáneo de archivos / Comprobación de archivos ingresados 100
4.2.6.2 Búsqueda de registros (Search) [F5] 101
4.2.6.3 Ventana de Registros Encontrados 101
4.2.6.4 Menú del botón derecho: 101
4.2.6.5 Botones de desplazamiento [Flechas Arriba y Abajo del cursor] 102
4.2.6.6 Guardar registro (Save) [F2] 102
4.2.6.7 Borrar registro 102
4.2.6.8 Vaciar campos [F6] 102
4.2.6.9 Imprimir 102
4.2.6.10 Salir (Exit) 102
4.2.7 Bases de Datos en red 102
4.2.7.1 Transfer - Transferencia de archivos entre distintas terminales 103

4.3 AutoEdit: Remoción automática de silencios 104
4.3.1 Uso de AutoEdit 104
4.3.1.1 Carpeta origen 104
4.3.1.2 Carpeta Destino 105
4.3.1.3 Procesar 105
4.3.1.4 Ajustes 105
4.3.1.5 Play 105
4.3.2 AutoEdit y Base de Datos 105

4.4 Archivos de medios 106
4.4.1 Ingresar archivos de medios en AUDICOM 106
4.4.2 Recomendaciones Generales 106
4.4.2.1 Tasas de compresión para audio 106
4.4.6.2 Edición de archivos comprimidos 107
4.4.6.4 Locuciones de presentación y “pisadores” 107

4.5 HD Corder 107
4.5.1 Generalidades 107
4.5.2 Sección Editor 107
4.5.2.1 Controles 107
4.5.2.2 Ventana de edición 107
4.5.2.3 Zoom In / Out 108
4.5.2.4 Save (Guardar) 108
4.5.2.5 Herramientas 108
4.5.2.6 Cortar 108
4.5.2.7 Cómo grabar un archivo 108
4.5.2.8 Cómo cargar archivos 108
4.5.3 Sección Grabación 108

4.5.3.1 Controles de reproducción 108
4.5.3.2 Rec (Grabación) 108
4.5.3.3 AutoStart 109
4.5.3.4 AutoStop 109
4.5.3.5 Infomusic 109

4.6 Archivos Asociados 109
4.6.1 Uso de los Archivos Asociados 109
4.6.2 Cómo asociar las presentaciones con la música 110
4.6.3 "Pisadores" genéricos 111

4.7 Archivos para reportes de hora y estado del tiempo 111
4.7.1 Configuración de la locución “hora” 111
4.7.2 Anuncio de la temperatura 112
4.7.3 Humedad 112
4.7.4 Presión 112
4.7.5 Lluvia 113
4.7.6 Cómo grabar las voces 113

5. Configuración en red, usuarios y permisos 115

5.1 Ejemplo de Instalación en red Windows 115
5.1.1 Configuración de AUDICOM en red 115
5.1.2 Ubicación de la Base de Datos 118
5.1.3 Archivos de Programación 119
5.1.4 Servidor/es (discos del sistema) 119
5.1.5 Formatos musicales 119

5.2 Niveles de acceso y contraseñas 120
5.2.1 Configuracion de usuarios y niveles de acceso 120
5.2.2 Como crear los perfiles de usuario 120
5.2.2.1 Administrador 120
5.2.2.2 Nuevos usuarios 120
5.2.3 Descripción de las opciones de seguridad 121
5.2.3.1 Aire 121
5.2.3.2 File Manager 121
5.2.3.3 Live Assist 121
5.2.3.4 Tráfico, administración y facturación 122
5.2.3.5 InfoMusic 122
5.2.3.6 Aplicación Inicial 122
5.2.3.7 Skin (ambiente) favorito 122
5.2.3.8 Presets 122
5.2.3.9 Mensajes Emergentes 122

5.3 Uso de AUDICOM en la red 122
5.3.1 Acceso a los datos entre terminales (CyberPlay Editor; AutoDj Editor; Infomusic-Prod) 123
5.3.2 Archivos de Audio y Base de Datos 123
5.3.3 Cómo registrar los archivos 123
5.3.4 Armado de la programación 124
5.3.5 Organización de los archivos en la red 124
5.3.5.1 Una unica terminal de Aire 124
5.3.5.2 Múltiples terminales de Aire 125

6. Herramientas para INTERNET 126

6.1 – iRDS - Generación de streaming 126

6.1.1 Introducción 126

6.1.2 Audio para distribuir entre los oyentes 127

6.1.2.1 Transmisión codificando AAC PLUS sobre servidores Icecast 128

6.1.2.2 Cómo escuchar el streaming 129

6.1.3 Audio para enlaces entre emisoras 129

6.1.3.1 xLink: enlace sin retardo 130

6.1.3.2 Cómo recibe el audio la emisora remota 131

6.1.4 Página WEB automática 131

6.1.4.1 Publicar la página 132

6.1.5 FTP Update 132

6.1.6 TCP Metadata 133

6.2 I-Link 134

6.2.1 Canal de reproducción iLink 135

6.2.2 Programación del evento iLink en CyberPlay Editor 135

6.2.2.1 Programación de evento iLink con protocolo xLink 136

6.2.3 Reemplazo de las tandas comerciales 137

Programación de iLink contra servidores de streaming clásico 137

6.2.4 Reemplazo de cortes promocionales 137

6.2.4.1 Archivos para reemplazos 138

6.2.4.2 Instrucción de reemplazo 138

6.3 AUDICOM WebTools 139

6.3.1 WebTools Cliente 139

6.3.1.1 Datos del tiempo para Audicom (Meteor) 139

6.3.2 Pantallas WebTools en la web 139

6.3.2.1 Panel de vivo 140

6.3.2.2 CyberPlay 140

6.3.2.3 Clima 141

6.3.2.4 Contenido RSS 141

6.3.2.5 Avisos PNT (Publicidad No Tradicional) 142

6.3.2.6 Pizarra 142

6.3.2.7 Eliminar elementos del Panel 142

6.3.2.8 Administrador de archivos 143

6.3.3 Mail-link, noticias remotas 143

6.3.3.1 Dirección de correo Mail-Link 143

6.3.3.2 Sobre los archivos y carpetas 144

6.3.3.3 Como pautar los envíos 144

6.3.4 Cliente FTP 145

6.3.5 Administración de WebTools 145

6.3.5.1 Configurar Medio 146

6.3.5.2 Emisoras 146

6.3.5.3 Terminales 147

6.3.5.4 Usuarios 147

6.4 AudiCast 147

6.4.1 Introducción 147

7. ADMICOM: Gestión avisos comerciales 149

7.1 Configuración Emisora 149
7.1.1 Estación 149
7.1.2 Tanda comercial 150
7.1.3 Locutor 151
7.1.4 Programa 151

7.2 Configuración comercial 152
7.2.1 Categoría de cliente 152
7.2.2 Agencia publicitaria 152
7.2.3 Rubro comercial 153
7.2.4 Central de Medios 153
7.2.5 Ejecutivo de cuenta 154
7.2.6 Medio de pago 154
7.2.7 Origen 155

7.3 Programación de la campaña comercial 155
7.3.1 Ficha del Cliente 155
7.3.2 Comercial 156
7.3.2.1 Controles de la ventana de pautado de comerciales 157
7.3.2.2 Campaña de un aviso 158
7.3.3 Funciones especiales para programación de avisos 160
7.3.4 Generar Tanda 161
7.3.4.1 Avisos rechazados 161

7.4 Reportes 162
7.4.1 Reporte de ventas 162
7.4.2 Liquidación agencia 162
7.4.3 PNT/Auspicios 162
7.4.4 Perfil de Tanda 162
7.4.5 Campaña de un aviso 162

7.5 Integración con sistemas de facturación externos 163
7.5.1 Reportes de gestión personalizados 163

7.6 Aaudit 163
7.6.1 Introducción 163
7.6.2 Reproducir un título 164
7.6.3 Abrir archivo 165
Múltiples terminales 165
7.6.4 Guardar como TXT 165
7.6.5 Imprimir 165
7.6.6 Reportes 165
7.6.7 Reportes Gráficos 165

8. Mantenimiento 168

8.1 Base de Datos / dbReindex 168
8.1.2 Sistema de autodiagnóstico: 169

8.2 Respaldo de la información de la base de datos 169

8.3 Soporte técnico.....169

IMPORTANTE Este es el manual de uso de AUDICOM-14. Recomendamos leerlo atentamente, y consultarlo en caso de duda. Para asistencia técnica contactarse a soporteaudicom@solidyne.ar

AUDICOM 14 edición *Black* es una suite de herramientas orientada a la gestión y automatización de emisoras de radio y medios audiovisuales. Es un sistema modular, flexible, que se adapta tanto a flujos de trabajo en emisoras pequeñas, hasta en grandes medios con múltiples estudios.

LOS MODELOS

AUDICOM BLACK

Es un software para radio tradicional (sin contenidos de video). Integra el módulo de pautado de comerciales en base a órdenes de publicidad Admicom, permite la certificación de pautas publicitarias, y la gestión y auditoría de menciones en vivo (PNT). Todos los aspectos del negocio están cuidadosamente contemplados por el software. Permite administrar una cadena de emisoras en forma centralizada, enlazar emisoras remotas via streaming y sincronizar materiales y contenidos por Internet. Puede publicar los contenidos generados en forma automática por diversos medios: el aire, el streaming web, el audio bajo demanda (PodCast), y por último los enlaces de streaming con metadatos inteligentes para enlazar emisoras remotas por Internet/VPN con tandas diferenciadas e identificaciones locales.

AUDICOM BLACK Video

Orientado a medios audiovisuales en Internet, Audicom Black VIDEO incorpora el módulo Audicom Video Composer: Un completo switcher de video + un generador gráfico; que resuelve el manejo de las cámaras en el estudio.

Audicom Black Video soporta reproducir video HD en todos sus módulos. La reproducción es una fuente más en Video Composer, que las combina con otras fuentes (cámaras, Skype, Zoom, elementos gráficos) para crear la salida de video. El módulo AutoVJ gestiona escenas automáticamente basado en metadata que genera la consola de puesta al aire, en función de las señales de micrófono. De este modo las decisiones de video son dejadas al software, mientras el operador de audio continúa concentrado en hacer lo que mejor sabe. Esta nueva tecnología posibilita a los medios expandir y competir mejor aprovechando todas las posibilidades de la publicidad on-line. AUDICOM BLACK Video es un verdadero aliado para llevar una emisora al nivel tecnológico que la actualidad demanda. Alcanzando estas metas sin grandes cambios en la estructura y los costos de una *radio tradicional*.

Adicionalmente AV Composer codifica y genera el streaming de audio y video y lo transmite a un servidor para su difusión a las distintas plataformas de contenido.

GESTION INTEGRADA

Audicom no es solo un playout de audio y video, sino que cubre todos los niveles de producción y operativos de los estudios de la emisora.

GESTIÓN AL AIRE DE AUDIO Y VIDEO

Vista cronológica 00-24 Hs

La pantalla de puesta al aire maneja todo tipo de contenidos y eventos. Hay una parrilla principal (CyberPlay) con la pauta conformada de cada día, de 00 a 24 horas, que distingue al Audicom de otros sistemas basados en listas de reproducción aisladas. CyberPLay muestra la pauta organizada de forma cronológica integrando comerciales, segmentos live, contenidos automatizados, noticias, material pregrabado, inclusiones especiales, enlaces remotos, entre otros. Pero también puede usar CyberPLay en modo "tandero" para manejar solo la pauta comercial.

Contenidos en vivo

Para trabajar en vivo el operador cuenta con 4 parrillas de reproducción auxiliares (Playlist Mangaer), dos botoneras de acceso rápido (Live Assist), un grabador de audio de un toque (Instant Rec) un motor de búsquedas sobre base de datos SQL y canales de monitoreado dedicados. Todos estos módulos manejan audio y video* *excepto irec, solo graba audio.

Programación automática

Audicom automatiza sesiones de música programadas en tiempo real por IA (AutoDj) noticias de último momento generadas y leídas por voces creadas con IA generativa (BootNews); contenidos remotos (streaming y comunicaciones), contenidos pregrabados; y lógicamente los bloques comerciales. El operador puede generar bloques de musicalización asistida en cualquier momento, de forma rápida y sencilla, y tiene control sobre los contenidos generados por AutoDJ.

Dirección automática de cámaras

Para emisoras que transmiten imágenes en vivo desde los estudios (que en Solidyne llamamos “Radio visual”) **Audicom Video Composer** automatiza la dirección de cámaras, liberando al operador de sonido de esa tarea o evitando tener que contar con un operador de camaras. Pero si la dinámica del contenido requiere la intervención de un director, Audicom también permite operar las cámaras como en un estudio de TV. Audicom Video Composer procesa datos de GPO de la consola de puesta al aire para decidir en tiempo real los cortes de cámara en función del contenido hablado.

LA PRODUCCION

Gestión comercial

En flujos de trabajo avanzados, el módulo de Trafico y Facturación ADMICOM gestiona una base de datos comercial, los contratos de los clientes y agencias, las distribución de bloques comerciales de cada día y genera la pauta publicitaria, que es tomada por CyberPLay para conformar la programación de cada día. ADMICOM permite auditar lo spots emitidos, generar reportes e informes para los clientes y planillas para cruzar con sistemas de gestión y facturación.

Si la carga comercial no es tan exigente, Audicom ofrece a las emisoras las herramientas necesarias para gestionar la pauta comercial de manera manual, con programación directa de avisos en listas de reproducción.

Gestión integral de contenidos

Respetando en el flujo de trabajo que tradicionalmente se utiliza para la programación de contenidos en emisoras de radio, Audicom permite pautar la totalidad de los eventos que conforman la programación diaria de 00:00 a 24:00 Hs (CyberPLay Editor). Esto incluye desde bloques comerciales que pueden incluir anuncios leídos en vivo (PNTs), hasta bloques en vivo o noticias de último momento generadas remotamente mientras el sistema trabaja sin asistencia presencial.

Programación musical automatizada

Para horarios en los que la emisora opera sin producción en vivo, Audicom cuenta con un potente sistema de programación musical automática: el AutoDJ. A diferencia de otros sistemas que trabajan con generación de listados aleatorios, AutoDJ utiliza principios de Inteligencia Artificial para generar una programación basada en las características e información de la música. La producción puede definir de antemano segmentos horarios con diversos criterios de musicalización.

La selección de títulos sucede en forma dinámica a medida que avanza la programación, y se ajusta a los horarios de los bloques comerciales y otros eventos de la grilla que pueden tener prioridad sobre la musicalización, como ser noticias de último momento, inclusiones especiales con pastillas o segmentos pregrabados, enlaces con transmisiones desde exteriores.

La música programada por AutoDJ puede salir al aire con locuciones que presentan cada canción. Estas voces están pregrabadas y se programan para salir en distintos momentos de la pieza musical (intro, outro, pre, post) Y en próximas versiones no sea necesario pregrabar locuciones: simplemente eligiendo una voz de IA de la galería, tendremos presentadores para los bloques automatizados.

LAS EXPANSIONES:

WEB TOOLS

Es un paquete de servicios de suscripción anual, que habilita diversas prestaciones en el sistema.

Asistencia al locutor en vivo. Accediendo a una página web, los usuarios en el Estudio acceden a un Escritorio de trabajo que incluye información del título al aire, próximos eventos, avisos pautados para ser leídos en vivo (PNT), ventanas con información RSS, chat interno con otros puestos de trabajo Audicom.

La suscripción a Web Tools habilita el uso de las librerías de voces IA y la exploración RSS que permiten al módulo BotNews generar y “leer” al aire segmentos de noticias.

Mantiene actualizados los datos meteorológicos tanto para anuncios de audio como para sobreimpresos en video en AV Composer.

Web Tools habilita el servicio de soporte técnico remoto para todas las instancias de Audicom.

1. INSTALACIÓN

1.1 Configuración de la computadora y placas de audio

1.1.1 Configuración general: Recomendaciones

Para un correcto funcionamiento del software AUDICOM, verifique que las configuraciones de la computadora y Windows cumplan los siguientes requisitos:

1) **Sistema Operativo:** Windows 10/11

2) **ANTIVIRUS: Se debe configurar para excluir de su alcance a las carpetas C:/Audicom y C:/Admicom, en todas las terminales de la red.** Asegúrese que el antivirus respete en un 100% las excepciones definidas.

3) Preferentemente **No** debe estar activado el **APM** (Administrador Avanzado de Energía). Desactivarlo en el BIOS de la computadora. Tenga en cuenta que al desactivar esta opción Windows puede requerir reinstalar algunos de sus componentes.

4) Si el computador tiene una placa de sonido a bordo, esta puede utilizarse como canal de monitoreo (cue). **NO USAR AUDIO "ON BOARD" para la salida de programa**; ya que en general no cumple los requisitos mínimos de calidad para ser utilizadas con AUDICOM en sistemas de audio profesional.

5) **No** se recomienda el uso de **Salva-Pantallas** (ScreenSavers). Puede configurar *apagar el monitor* cuando AUDICOM trabaja en modo automático.

6) No deben activarse ***Tareas programadas*** de mantenimiento de Windows.

7) Configurar el **tamaño de fuente en 100%**. Si se lo cambia a 125% o 150% la visualización de las ventanas AUDICOM puede verse afectada.

8) Los **sonidos de Windows** deben ser desactivados, de lo contrario pueden salir al aire accidentalmente.

9) Conviene configurar la Barra de Tareas de Windows para que se **oculte automáticamente**. Esto permite que la pantalla de AUDICOM pueda aprovechar la pantalla en su totalidad.

10) En lo posible, **no utilce teclados con telcas de apagado** o "sleep", o desactive estas funciones. Son un factor de riesgo permanente. Si por error el operador presiona esa tecla, la máquina de aire **se apaga.** Las funciones se desactivan desde Administración Avanzada de Energía (APM) desde el BIOS de la computadora. El método de desactivación de estas funciones varía según el modelo de computadora y sistema operativo. En algunos modelos no es posible desactivarlas.

1.1.2 Placas de sonido soportadas

Hoy en día muchas consolas para radiodifusión proveen canales con conexión USB, lo que hace innecesario el uso de placas de audio adicionales en la computadora. AUDICOM trabaja con interfaces de sonido que soporten controladores WASAPI, DirectSound o MME.

Respecto a las interfaces de audio multicanal, debe asegurarse que el hardware sea compatible con WDM o WASAPI. ASIO no es soportado por AUDICOM. Dependiendo del fabricante, puede ocurrir que una interfaz multicanal solo soporte controladores ASIO en modo multicanal, pero funcione como un único dispositivo de entrada/salida estéreo cuando trabaja con controladores de Windows.

PLACAS INCORPORADAS: Las interfaces de audio del sistema, incluidas en la placa base, se pueden usar como canal de reproducción para monitoreo previo (CUE). **No se recomienda** el uso de estos dispositivos para envío de señal a la aire.

SISTEMAS AoIP: AUDICOM soporta dispositivos de audio virtualizados en sistemas de Audio sobre IP como DANTE y LiveWire.

1.2 Llave de licencias

Para su funcionamiento AUDICOM requiere una llave de licencias, que se conecta a un puerto USB. Por seguridad, es recomendable fijar la llave al chasis con un precinto o cable de seguridad. Otra opción es colocar la llave en el interior del gabinete de la computadora.

La llave de licencias habilita el uso de distintos módulos AUDICOM en cada computadora, dependiendo de la configuración del sistema.

1.3 Instalación 'Full'

Este modo del instalador instala todos los módulos y accesorios del AUDICOM. Esta opción se recomienda para la primer instalación, cuando no existen instalaciones previas.

- **Seguridad:** Controladores necesarios para la llave de licencias AUDICOM.
- **AUDICOM:** con todos sus módulos: Aire – Media Manager – File Manager - InfoMusic-Producción - CyberPlay Editor - AutoDj Editor - Herramientas para Internet (requiere suscripción anual) - Archivos de Ayuda entre otros.
- **Admicom:** Módulos de Generación Automática de Tandas y Facturación - (versiones Multicast y HD)
- **Media:** Contenidos para demostración – música y videoclips, efectos, cortes promocionales - (opcional).
- **Programación:** demostración (opcional).
- **AutoRec 202:** Grabación de 24 Hs en formato MP3. Este producto se comercializa por separado pero la licencia AUDICOM habilita Autorec en 2 canales. (opera con la llave de seguridad AUDICOM).-
- **Reaper:** Editor de audio (software de terceros, desarrollo por la firma Cocko's).

Una vez completada la instalación, se solicitará REINICIAR el equipo.

Se creará un grupo de programas AUDICOM en el menú 'Inicio' de Windows, dentro de 'Programas'.

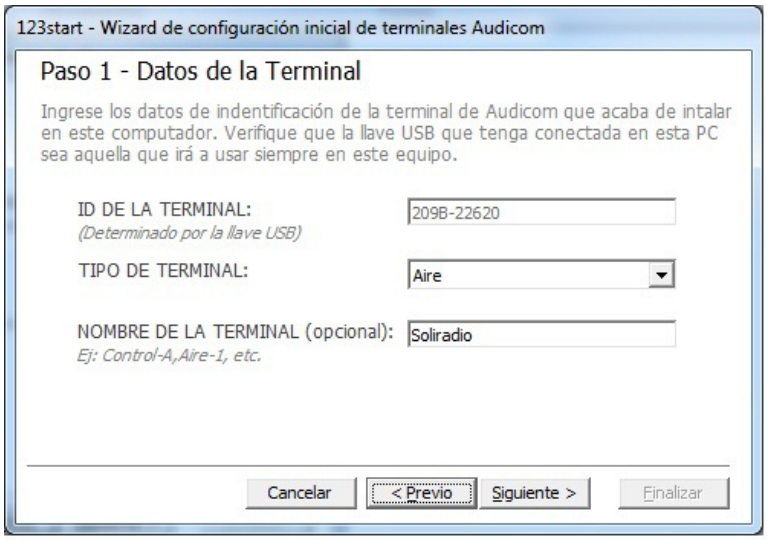
Todos los archivos de AUDICOM quedarán instalados en la carpeta **C:\AUDICOM**; que quedará **compartida con acceso total para el usuario actual**. A continuación se describe el contenido de la carpeta C:\AUDICOM:

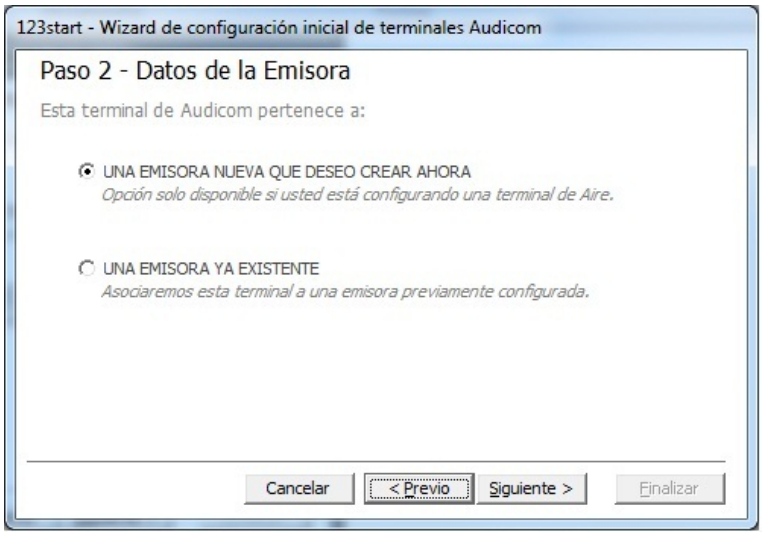
AIR	Archivos de registro de emisión al aire.
AUDIO	Contiene todas las carpetas de audio usadas por AUDICOM. TODOS los archivos de audio usados por AUDICOM deben estar organizados en carpetas dentro de \Audio.
DB	Archivos de la base de datos musical
LA-ICONS	Iconos para el módulo Live Assist
LOG	Pautas de programación COMERCIAL
PGM	Pautas de programación MUSICAL
METEOR	Archivos de audio para la hora y datos del tiempo
TEXT	Contiene todas las carpetas que almacenan archivos de texto.

Esta **estructura de carpetas** es **fija.** La ubicación de estas carpetas está declarada en el archivo de sistema Audicom.ini, que debe ser modificado cuando se instale AUDICOM en red (ver AUDICOM en Red>Configuración del Software).

1.3.1 AStart (Configuración de los servicios WEB Tools)

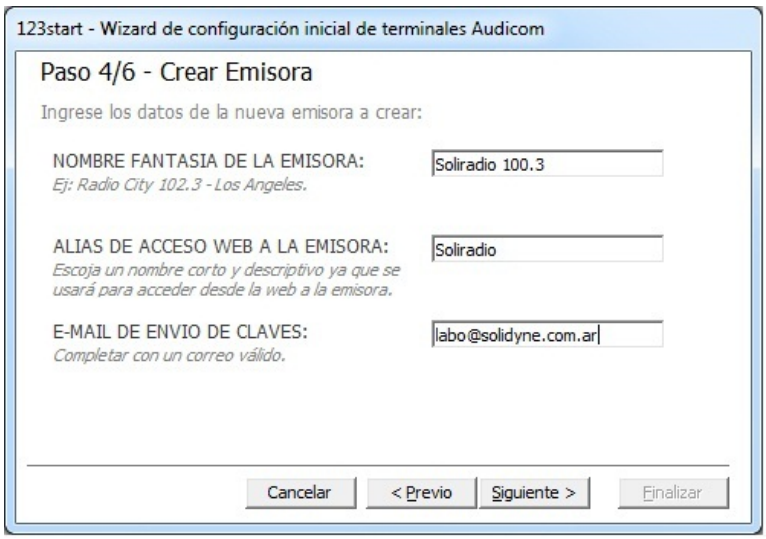
Durante el proceso de instalación será necesario completar información del usuario y de la terminal que se está instalando. Es muy importante rellenar estos datos a conciencia, e incluso agendarlos para no olvidarlos.

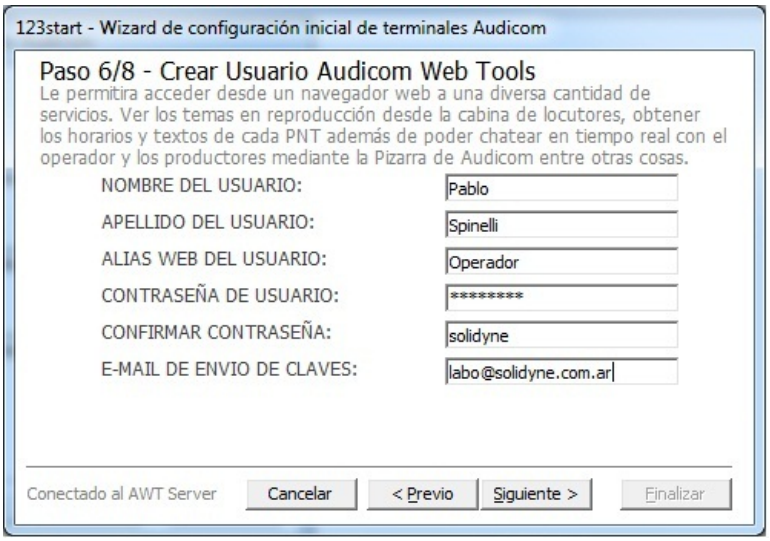




Un **multimedio** agrupa un conjunto de emisoras, cada una de las cuales tendrá sus propios usuarios WebTools. Por ejemplo, el multimedios denominado "Radio Nacional" puede contener las emisoras "AM Nacional", "Nacional Rock", "Nacional Folklorica", y así. El nombre del multimedio será necesario luego para acceder al Panel de Administración de las WebTools, que permite, por ejemplo, crear nuevos usuarios para cada emisora.

Cuando se define una emisora autónoma, el alias de la emisora (con el subfijo -admin) será el nombre predeterminado para administración. Esta información está detallada en el correo de confirmación que el servidor AUDICOM WebTools le envía confirmando la creación de la cuenta.





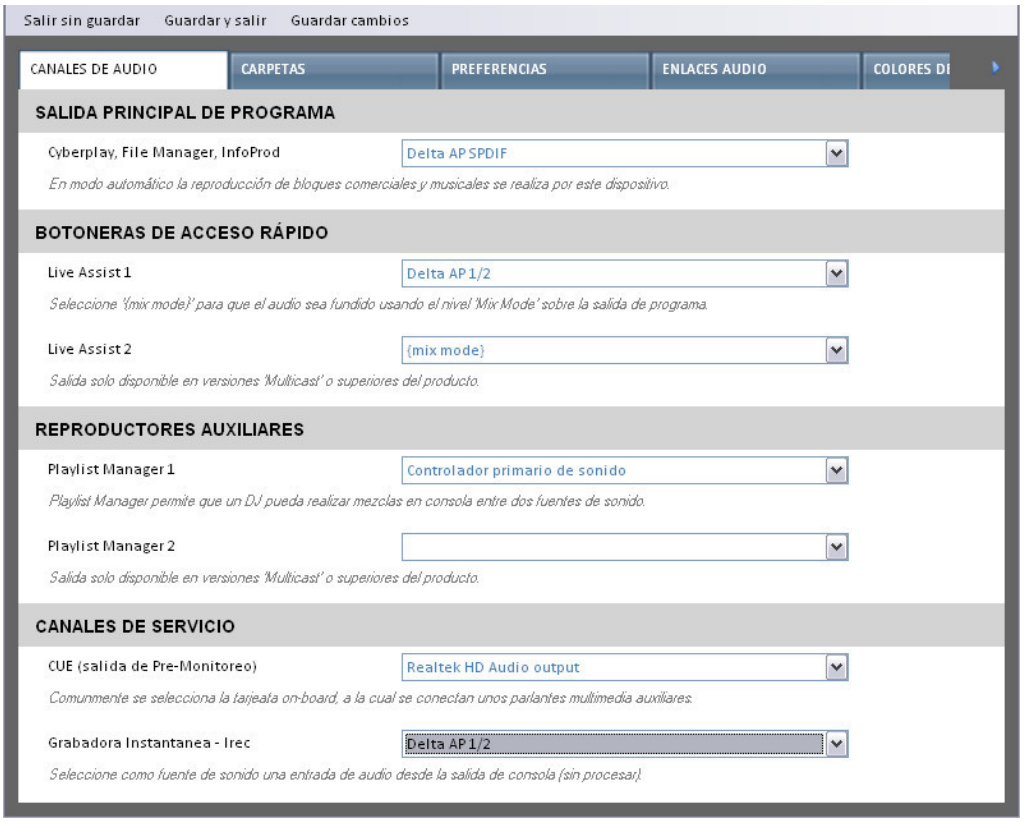
1.4 Configuración inicial (Panel aConfig)

Esta herramienta se lanza durante la instalación. En el Panel de Configuración “aStart” se definen la **asignación de las salidas de audio** y otras configuraciones del sistema. Las opciones se agrupan por categorías. Para salvar cambios en la configuración, siempre deberá pulsar la opción "Guardar cambios" o "Guardar y salir" que aparece encima de las pestañas. **La configuración debe hacerse en cada terminal.**

El panel de configuración se puede lanzar con posterioridad a la instalación, desde le grupo de programas creado en el menú Inicio de Windows.

1.4.1 AUDIO

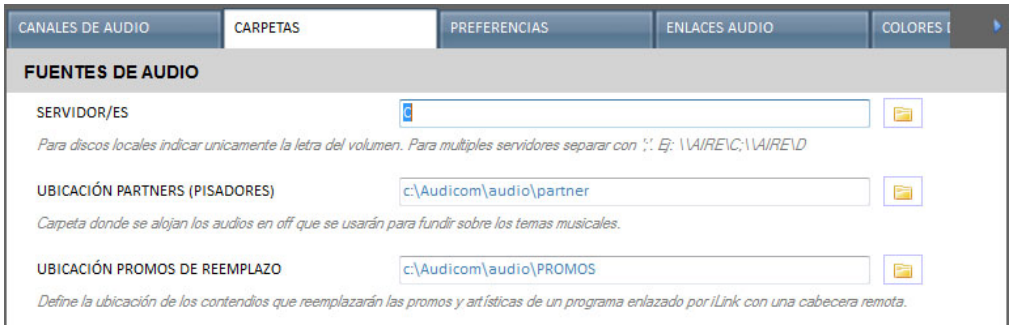
Se determina el uso que tendrá cada canal. Los módulos CyberPlay, Live Assist 1, Live Assit 2 y Playlist Manager 1 y 2 pueden estar asignados a diferentes canales de salida. A su vez, es posible definir un canal dedicado para monitoreo previo (cue).



Los canales asignados en modo mezcla (mix mode) se suman a la salida de programa principal. Al realizar **cambios** en la asignación de canales, **debe reiniciar** todas las **aplicaciones AUDICOM** para que los cambios tengan efecto.

1.4.2 CARPETAS

1.4.2.1 FUENTES DE AUDIO



SERVIDORES: Determina las unidades de disco habilitadas para esa terminal AUDICOM. Recuerde que la configuración se define sobre cada terminal. **Las unidades se deben declarar en modo UNC**, por ejemplo:

\\Server o bien \\PC-AIRE

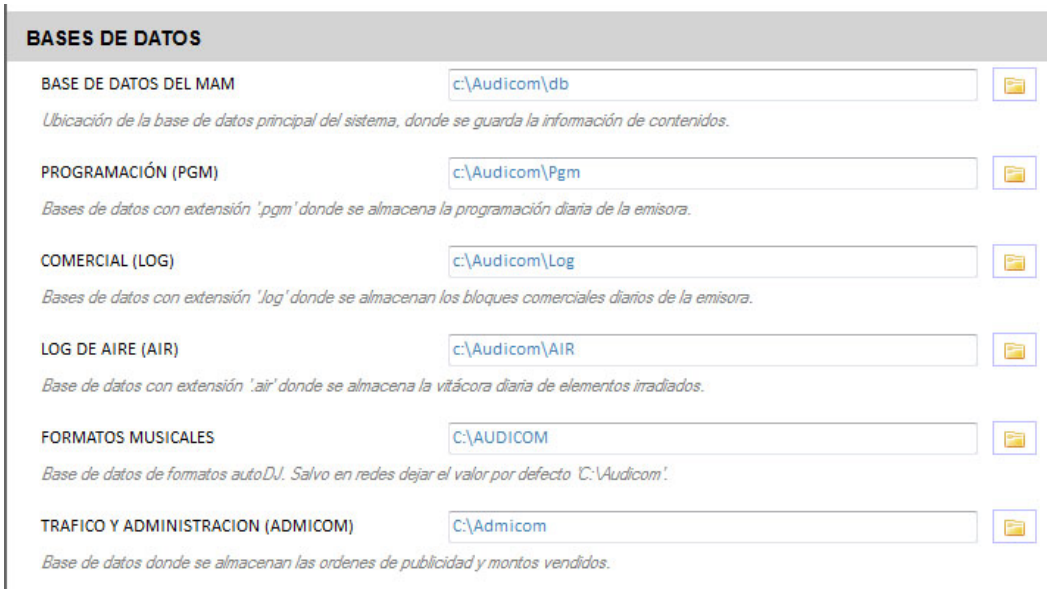
NOTA

Aún en instalaciones en red que no posean servidor (ya que el propio computador de aire almacena los archivos) es INDISPENSABLE definir la ubicacion de los archivos mediante un **path UNC de red**. Esto se debe a que la base de datos es única para toda la red, y si se configura simplemente el disco 'C', las demás computadoras de la red no podrán acceder a los contenidos del computador de aire.

UBICACIÓN 'PARTNERS' (pisadores): Carpeta en donde se almacenan las presentaciones pregrabadas de las canciones (voces en seco).

UBICACIÓN PROMOS DE REEMPLAZO: Ubicación de los contenidos que reemplazarán las promos y artísticas de un programa enlazado por iLink con una cabecera remota.

1.4.2.2 BASES DE DATOS



BASE DE DATOS DEL MAM (Media Asset Managment): Ubicación de la Base de Datos musical. La Base de Datos es única, y se aloja en el servidor de la red (\\SERVER\Audicom\db) o bien en el computador de Aire (\\AIRE\Audicom\db). Las demás terminales de la red acceden a la base de datos única.

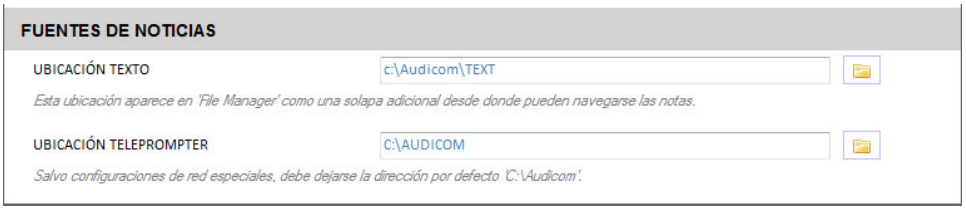
PROGRAMACIÓN (PGM): Ubicación de los archivos .pgm que definen los contenidos no comerciales de la emisora.

COMERCIAL (LOG): Ubicación de los archivos .log que definen los contenidos comerciales (publicidad) de la emisora.

LOG de aire: Ubicación de los archivos de registro de emisión al aire.

FORMATOS MUSICALES: Base de datos de los formatos de AutoDJ. Usualmente los formatos se alojan en la terminal de Aire. Cuando hay más de una emisora, cada emisora tiene sus propios formatos AutoDJ, por lo tanto en cada terminal de aire la referencia se hará al disco local (\\Estación-1\Audicom ; \\Estación-2\Audicom). Desde cualquiera de esas terminales, o desde otra terminal Audicom, el módulo *AutoDJ Editor* podrá acceder a una u otra terminal de aire.

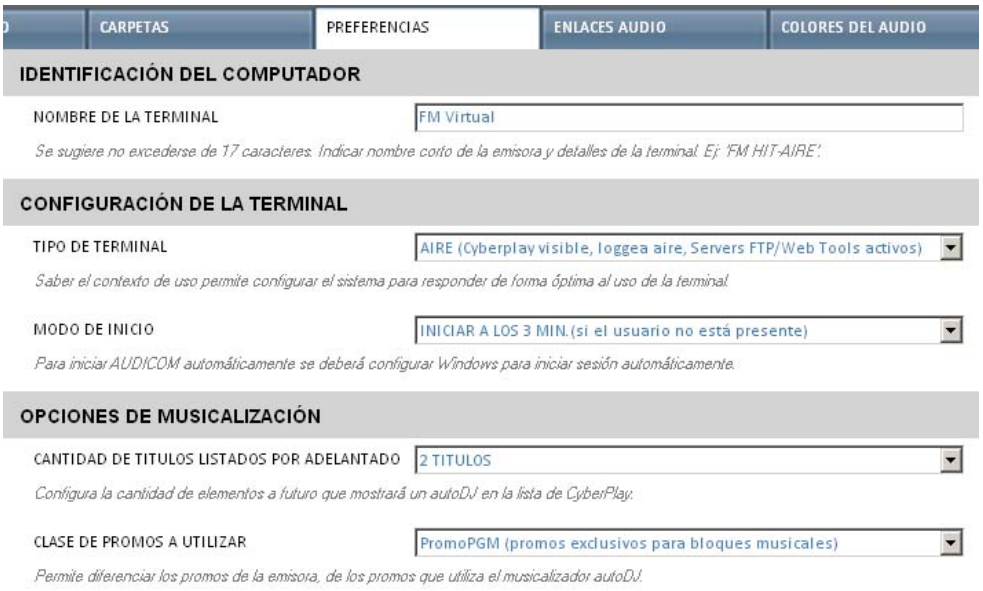
1.4.2.3 FUENTES DE NOTICIAS



UBICACIÓN DEL TEXTO: Esta es una carpeta especial dentro del 'File Manager', que soporta archivos de texto.

UBICACIÓN TELEPROMPTER: Discontinuado. No modificar

1.4.3 PREFERENCIAS



1.4.3.1 IDENTIFICACIÓN DEL COMPUTADOR

NOMBRE DE LA TERMINAL: Define un nombre para la terminal AUDICOM, distinto al nombre de la computadora en Windows. Se sugiere no exceder los 17 caracteres.

1.4.3.2 CONFIGURACIÓN DE LA TERMINAL

TIPO DE TERMINAL: Definir el contexto de uso permite configurar el sistema para responder de forma óptima al uso de la terminal.

MODO DE INICIO: Permite configurar el sistema para que se inicie en forma automática al iniciar Windows. Las opciones son:

- NUNCA INICIAR AUDICOM: Al arrancar, AUDICOM permanece en la pantalla de entrada Ilogon hasta que el usuario ingrese nombre y contraseña.
- INICIAR A LOS 3 MINUTOS: Al arrancar, AUDICOM presenta la pantalla de entrada Ilogon. Transcurridos 3 minutos se lanza la aplicación bajo un usuario del sistema (auto).

1.4.3.3 OPCIONES DE MUSICALIZACIÓN

CANTIDAD DE TITULOS LISTADOS POR ADELANTADO: Determina la cantidad de títulos que AutoDJ prorama por adelantado.

CLASE DE PROMOS A UTILIZAR: Permite diferenciar los cortes promocionales que identifican a la emisora, de los usados por el musicalizador. La categoría indicada será usada por AutoDJ.

1.4.3.4 OPCIONES DEL CYBERPLAY

PAUSAS EN CADA BLOQUE EN VIVO: Si se configura la inserción de "pausas"; CyberPlay programará un punto de detención (Pausa) antecediendo cada bloque "vivo" de la grilla de programación.

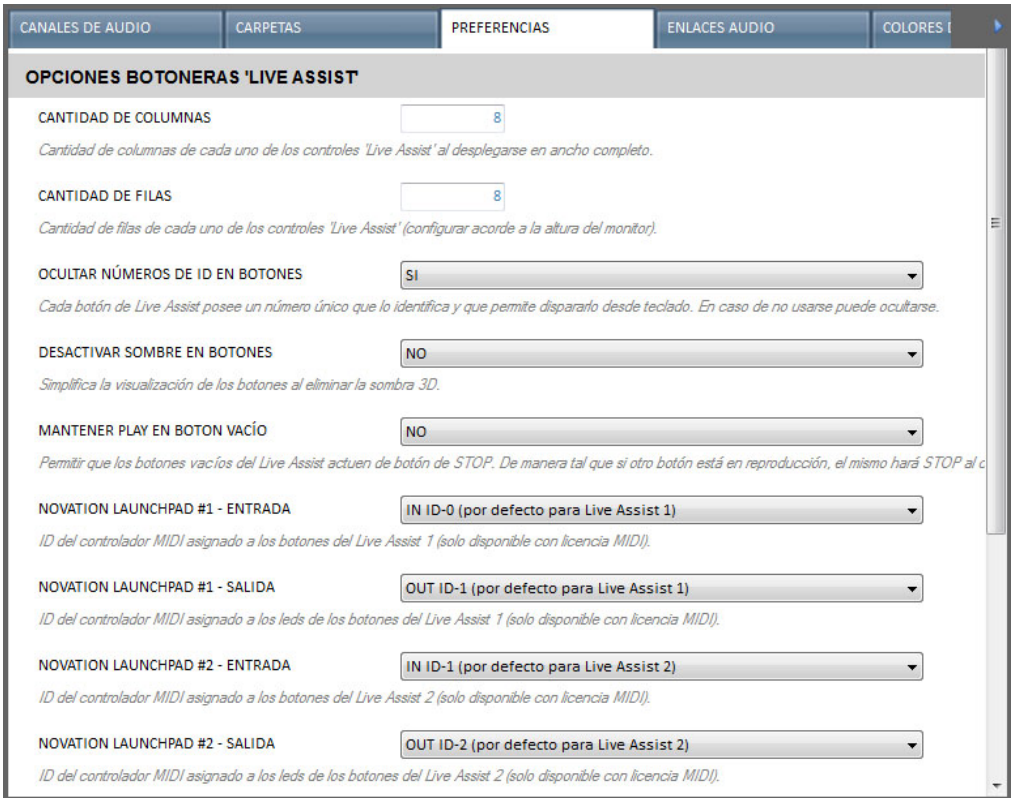
CARGAR LA PROGRAMACION DE MAÑANA A LAS: Horario en el cual AUDICOM carga la programación musical y comercial del día siguiente.

TAMAÑO AUTOMATICO DE COMENTARIOS: En caso que le espacio en la vantana de comentarios no sea suficiente, incrementa la altura de la ventana.

DESACTIVA CUE POR CANAL INDEPENDIENTE: Esta función provoca que los títulos que se reproducen por CUE sean reproducidos por el dispositivo de salida asignado al módulo en lugar de salir por la salida CUE. En este modo, los títulos reproducidos en modalidad CUE no son reportados al RDS. Se utiliza cuando el operador opta por monitorear el audio usando la escucha previa de cada canal en la consola, en lugar de utilizar un canal dedicado.

TIEMPO DE CUE EN FINAL DE ARCHIVOS: Define el timpo de reproducción para el modo “CUE END), que permite escuchar/visualizar los últimos segundos de un título.

1.4.3.5 BOTONERAS DE ACCESO RÁPIDO



CANTIDAD DE COLUMNAS: Cantidad de columnas de la botonera 'Live Assist' al desplegarse el ancho completo (predeterminado 4)

CANTIDAD DE FILAS: Cantidad de filas de la botonera 'Live Assist'. Se define según la altura del monitor (predeterminado 12).

OCULTAR NÚMEROS DE ID EN BOTONES: Cada botón tiene un número de orden que lo identifica, para poder dispararlo desde el teclado numérico. En caso de no utilizarse esta modalidad, los números pueden ocultarse, simplificando la información en pantalla.

MANTENER PLAY EN BOTON VACÍO: Esta opción hace que cualquier botón vacío actúe como botón de STOP. De manera que si otro botón está en reproducción, el mismo se detendrá al presionar un botón vacío.

NOVATION LAUNCHPAD: Configuración de controladora MIDI para disparar Live Assist 1, y para disparar Live Assist 2. Por cada Live Assist se deben configurar dos canales MIDI. Uno de ENTRADA y otro de SALIDA. El de entrada se usa para que en la controladora se apreten los botones y se dispare el Live Assist, el de salida se usa para que el Live Assist pueda encender los botones del controlador MIDI.

1.4.3.6 EDITOR EXTERNO

Permite definir editores externos para audio y video.

1.4.3.7 EXPLORADOR DE LIBRERÍA DE CONTENIDOS

El explorador de contenidos solo debe estar activo en la terminal que funcione como servidor de archivos.

1.4.3.8 OPCIONES PAUTADO COMERCIAL ‘ADMICOM’

ALEATORIEDAD EN EL PAUTADO COMERCIAL: En todos los casos ADMICOM busca cumplir con los requerimientos de las órdenes de publicidad. ATENCION: valores altos de aleatoriedad pueden reducir la eficiencia en la generación.

1.4.4 ENLACES AUDIO

ENLACE IP iLink (AUDICOM hacia AUDICOM)

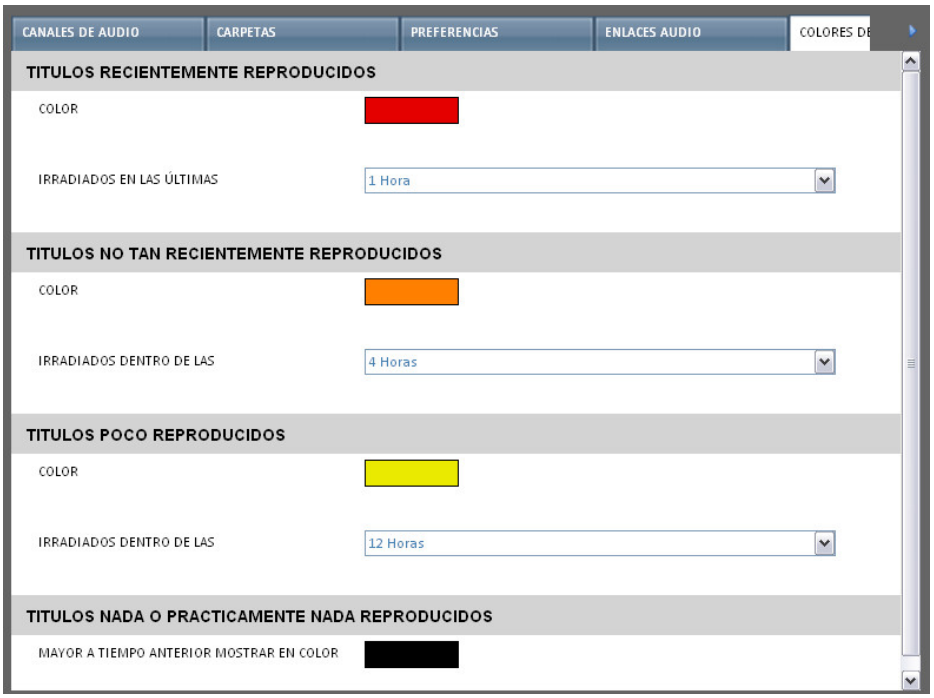
TIEMPO DE ESPERA ANTE UN CORTE: Si el módulo iLink pierde la conexión con la cabecera, AUDICOM espera el tiempo aquí fijado antes de iniciar la programación de emergencia. Configurar en el Windows Media Player el buffer de reproducción a la mitad de este tiempo. El buffer definido en WMP es usado para la reproducción del streaming de audio.

MARGEN DE SOBRECARGA: Produce una atenuación de nivel sobre el audio local. Se ajusta según el margen de sobrecarga que maneje el flujo de audio enviado por la cabecera.

ENLACE SATELITAL: Define la placa de audio (entrada de línea) usada por el modo SatFill

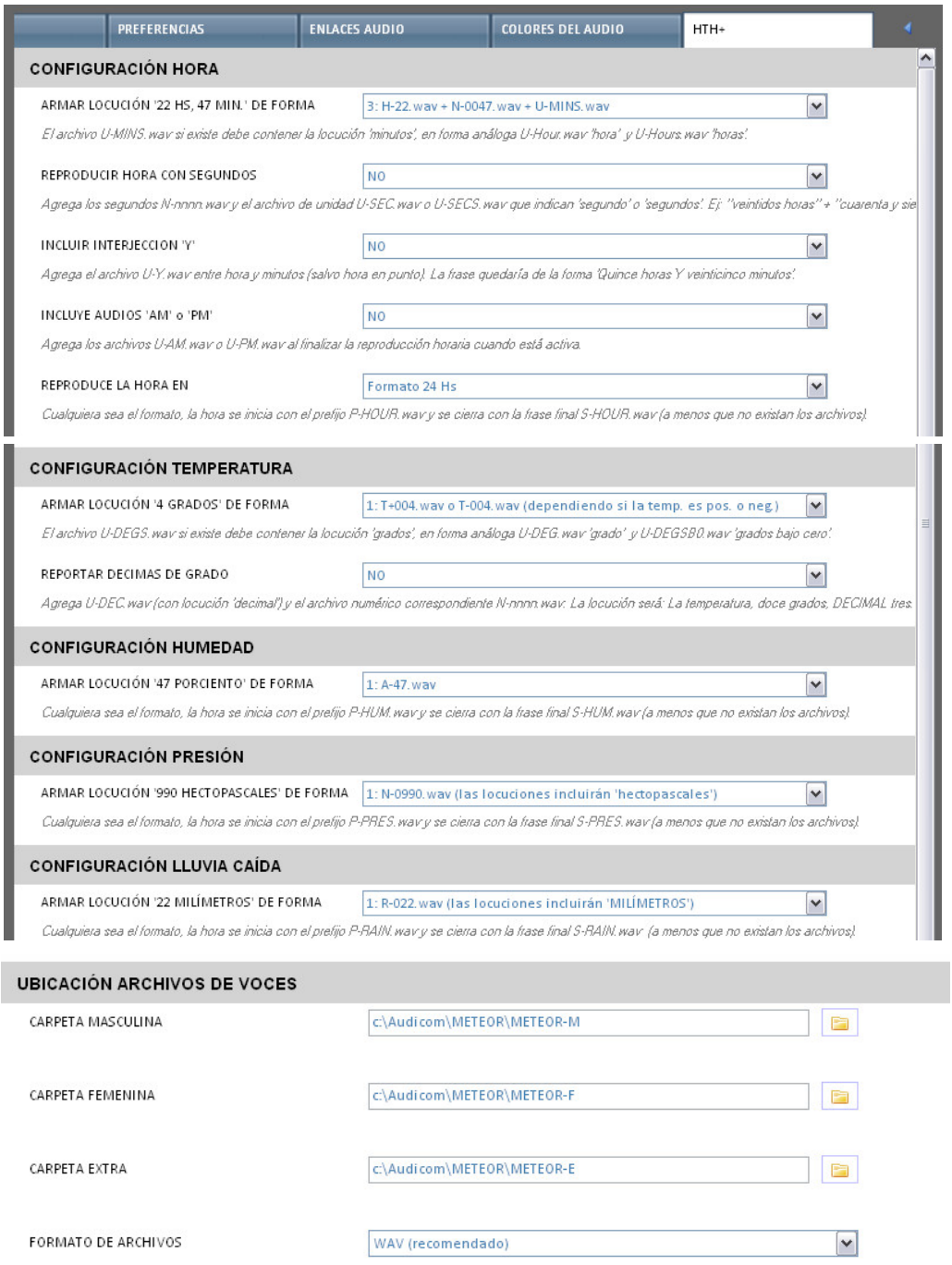
1.4.5 COLORES DEL AUDIO

En varias ventanas de AUDICOM, los títulos se muestran en diferentes colores según el tiempo transcurrido desde su última emisión al aire. Los colores y los rangos de tiempo se definen en el siguiente panel.



1.4.6 HTH (Hora actual y datos del tiempo)

Determina las opciones para generar los anuncios de la hora y datos del tiempo. Los anuncios se generan en base a archivos pregrabados, descriptos en "Locuciones personalizadas".

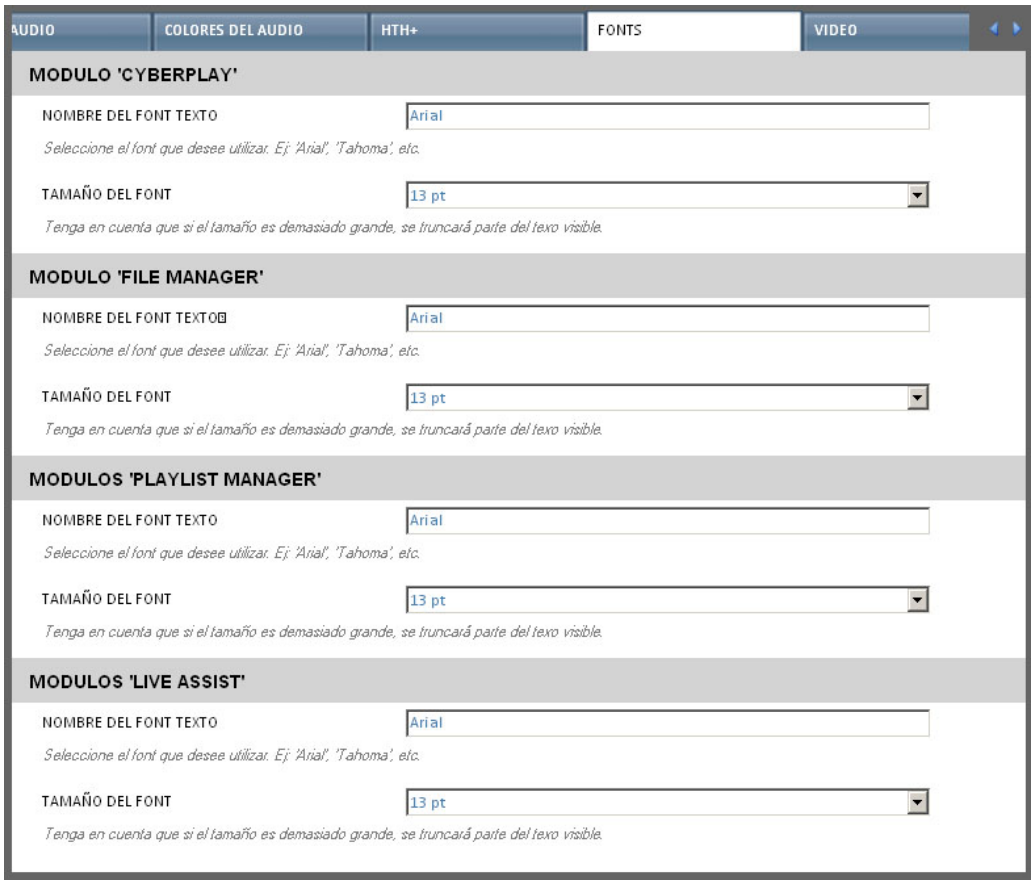


1.4.6.1 Beep de hora en punto

Permite definir un archivo de pitidos que será emitido 5 segundos antes de cada hora en punto. Para que el beep salga al aire, debe estar activado (retenido) en la Zona Meteor de la barra de tareas el botón de *Hora en punto* (O'clock). El audio se reproduce por la salida de audio asignada a *"Live Assist 2"*

1.4.7 FONTS

Permite definir las características del texto con que se visualiza la información en los módulos *CyberPlay; File Manager; PlayList Manager* y *Live Asissit*.



1.4.8 VIDEO

FPS DEL MONITOR MULTIVIEW: OPCION DISCOONTINUADA

1.5 Actualización / Reinstalación

Para cambiar la computadora de Aire (o reinstalar) seguir el siguiente procedimiento:

1. Instalar AUDICOM en la nueva computadora usando el instalador original. La nueva computadora tiene que tener el **mismo nombre de red que la computadora original**.
2. En la compuadora nueva, reemplazar la carpeta C:\AUDICOM creada por el instalador, por la carpeta C:\AUDICOM de la computadora actual.
3. En la compuadora nueva, reemplazar la carpeta C:\ADMICOM creada por el instalador, por la carpeta C:\ADMICOM de la computadora actual.
4. Si se desea además hacer *update/upgrade* de versión de AUDICOM, se deberá tener el contrato de soporte, actualizaciones y servicio vigente. El servicio de soporte anual incluye acceso remoto de un técnico especializado para actualizar y configurar el sistema.

El usuario puede instalar las actualizaciones, descargándolas de www.solidyne.ar. El servicio de soporte anual incluye la descarga de todas las actualizaciones el incluye actualizaciones Para instalar una actualización elegir la opción *"Modular - Reinstall"*. Instala los mismos programas que el modo genérico, sólo que pueden elegirse por separado en un menú.

Usualmente las actualizaciones se distribuyen en un único archivo ejecutable y se descargan de la WEB.

A D V E R T E N C I A:

SI BIEN EL INSTALADOR **NO SOBRESCRIBE** INFORMACIÓN DEL USUARIO; POR SEGURIDAD se recomienda tener **COPIAS DE RESPALDO** ACTUALIZADAS DE LA CARPETA C:\AUDICOM

\Audicom\AUDIO	Contiene archivos de audio.
\Audicom\DB	Base de Datos musical de AUDICOM. Contiene los archivos 'user.ini' que guarda la base de datos de usuarios y 'data.sqlite' que contiene la base de datos del MAM (Media Asset Managment).
\Audicom\Log*.log	Programación de las Tandas de Avisos Publicitarios.
\Audicom\Pgm*.pgm	Organización de los Programas y sus bloques (.pgm). Archivos de PlayList (.pls, .m3u, .txt)
\Audicom\Air*.air	Registro de títulos reproducidos al aire. Sólo es necesario tener copias de seguridad de estos archivos si es de interés para la radio mantener un registro histórico de todos los archivos que salieron al aire. El tamaño promedio de un archivo .air es de 80 KB.
\Admicom\	Contienen la información de toda la Base de Datos de Administración.

LÓGICAMENTE, NUNCA DEBERÁ REINSTALAR LA BASE DE DATOS DEMO O LOS ARCHIVOS DE PROGRAMACIÓN DE DEMOSTRACIÓN, PORQUE PERDERÁ SU BASE DE DATOS (SI ACEPTA SOBRESCRIBIR LA INFORMACIÓN).

1.6 Personalización avanzada de la base de datos musical

Es importante mencionar que algunos aspectos de la base de datos pueden modificarse ANTES de comenzar la carga de archivos de audio en el sistema. Editando el archivo de configuración audicom.ini es posible redefinir algunos campos de la base de datos como las definiciones de CATEGORÍA, TEMPO, MODO; entre otras. Para más detalles consultar vía e-mail a soporteaudicom@solidyne.ar

1.7 Migración desde otros sistemas

1.7.1 Archivos y códecs soportados

PCM: Archivos de extensión **.wav** (sin compresión) 16/24 bits a 44.1/48 kHz.

MP3: 64 – 320 kbps 44.1 KHz

FLAC 44.1 y .48 KHz

VIDEO (solo version AUDICOM Video)**:** .mp4; .MOV H264

Resolución de video: HD 720 y HD 1080 preferentemente. Otras resoluciones son soportadas pero no son formatos recomendados para trabajar en AUDICOM.

Formatos antiguos y obsoletos:

.wav codificados en mpegL3, usados por antiguos sistemas, hoy en desuso.

ADPCM, típicamente eran extensión .wav. Hubo distintas variantes del ADPCM, algunas todavía soportadas por Windows. AUDICOM soporta MS-ADPCM y cualquier variación compatible con el estándar ACM si se dispone del codec correspondiente.

MP2/WAV-MP2 (MPEG Layer 2) Al igual que los MP3, podían tener extensión .mp2 o .wav. Eran utilizados por antiguos sistemas que trabajan con placas ANTEX; Digigram o similares. Pueden ser utilizados directamente sin reconvertirlos, si se instala un codec adecuado (no incluido con AUDICOM).

Dolby AC2: La extensión típica es .wav o .atx. Ya no son soportados por AUDICOM.

1.7.2 Ubicación de los archivos de audio y video

AUDICOM trabaja con una estructura de carpetas rígida, para facilitar el mantenimiento del del sistema y la organización de la información. La gestión de carpetas y archivos se explica detalladamente en los capítulos MEDIA MANAGER y AUDICOM File Manager.

Todos los archivos de audio (y video) que maneja AUDICOM deben estar organizados en subcarpetas del sistema, del siguiente modo:

\AUDICOM\AUDIO
- POP 80s
- POP 90s
- SALSA
- ROCK-NOVEDADES
- SFX
- PROMOS
- CUÑAS
- ....

Es decir: Las carpetas contenidas en \Audicom\Audio son llamadas **carpetas de medios de AUDICOM**. Dichas carpetas NO puede contener subcarpetas. De existir AUDICOM las ignora.

Si los archivos de su antiguo sistema son compatibles con AUDICOM, solo será cuestión de organizarlos en carpetas. ¡Y listo! Ya pueden ser puestos al aire.

Se utiliza File Manager o Media Manager para crear nuevas carpetas y copiar los medios de audio (o video) al AUDICOM, de esta forma la estructura de carpetas será siempre correcta. Usted solo tiene que elegir el disco y el nombre de la carpeta. Consulte los AUDICOM Media Manager y AUDICOM File Manager para más información.

1.7.3 Base de Datos

Para los modos de operación automatizados (AutoDj), AUDICOM requiere que los archivos de medios sean ingresados a la Base de Datos de medios. Para ello se deberá usar los módulos Media Manager (recomendado) o File Manager, que permite ingresar los archivos de medios de manera simple. El módulo 'InfoMusic Producción' es la herramienta que permite gestionar la Base de Datos. Consulte el capítulo InfoMusic para detalles.

1.7.4 Pautado de programación

AUDICOM ofrece varias formas de generar pauta de programación comerciales y de contenidos. El módulo ADMICOM se encarga de la pauta comercial, y posee su propia Base de Datos comercial, independiente de la base de datos de medios. Para más detalles consultar las secciones CyberPlay Editor y Admicom.

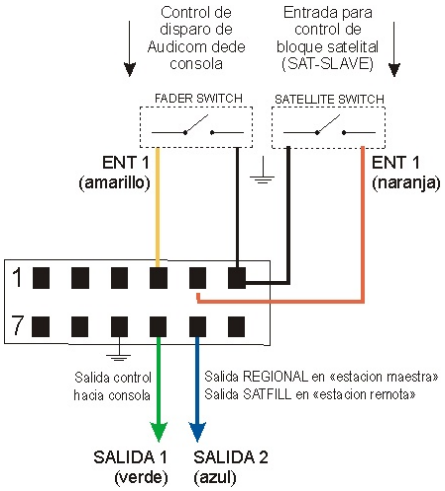
1.8 Control vía USB

Esta interfaz es un accesorio de AUDICOM que se comercializa en forma independiente (consulte con su distribuidor). La E/S USB (GPIO USB) dispone de 2 entradas y 2 salidas de control. Es posible controlar externamente, usando una interfaz de entrada/salida USB, funciones de transporte del AUDICOM. También es posible que AUDICOM controle dispositivos externos.

Es el caso de las consolas cuyos módulos transmiten señales de control. Esas señales se pueden usar para comandar la reproducción de AUDICOM: con este control, al abrir el atenuador o habilitar su botón de Aire, AUDICOM comienza a reproducir. Al apagar el módulo (o cerrando el atenuador), AUDICOM se detiene. Consulte con su distribuidor de Solidyne para adquirir la interfaz de entrada/salida USB (GPIO USB).

A continuación se describen las señales de control de entrada/salida y también las señales de control de satélites, descriptas detalladamente en el capitulo Control Remoto y Satélites.

> **RECUERDE:** El envío y recepción de comandos debe habilitarse desde el panel de Configuración de AUDICOM.



ATENCION

Los **terminales de tierra** de la interfaz E/S USB comparten la tierra con el USB. Debido a que no están aislados internamente, estos terminales pueden exponer el potencial de tierra USB de la PC al que están conectados. Asegúrese de conocer todos los circuitos que vaya a conectar a la interfaz antes de conectarlos. Si una tensión inversa o un pico de tensión peligrosamente alta se aplica a la entrada o terminales de salida, puede provocar daños a la interfaz USB o a la computadora. Las **salidas** entregan 5 voltios y tienen una resistencia interna (250 Ohms) para limitar la corriente.

Las entradas son de "contacto seco". Se conmutan conectándolas directamente a tierra.

1.9 Opciones para manejo de señales remotas

1.9.1 Enlace vía Internet

En esta configuración, una estación “cabecera” tiene control sobre otra estación “repetidora”, que solo opera reemplazando las tandas comerciales por contenidos locales. En el capítulo "Herramientas para Internet" se detallan estas facilidades.

1.9.2 Bloques Remotos

Los bloques remotos, antes llamados “satelitales”, se utilizan para automatizar la conmutación entre audio local y una fuente externa, como ser la señal de audio de una cabecera de satélite (hoy muy poco usado) o un **hardware externo decodificador** de streaming. Estos bloques también permiten controlar a distancia una estación repetidora. Para que la conmutación sea posible, es requisito indispensable poseer una consola capaz de ser controlada remotamente, mediante señales lógicas.

Hay dos modos de funcionamiento de los bloques remotos: **Relleno** (SatFill) y **Maestro-Esclavo** (SatSlave). El uso de uno u otro modo depende del tipo de enlace que se desee manejar, ya que están diseñados para distintos requerimientos y cada uno cumple una función específica en el sistema.

El módulo **Multicast** maneja la transmisión directa hacia estaciones remotas vía **Internet**. Esta modalidad se detalla en "Herramientas para Internet"

1.9.3 Bloque remoto de Relleno (SatFill)

Esta modalidad se utiliza en terminales que requieren conmutar la programación local con fuentes externas, como ser bajadas de satélite, enlaces punto a punto u otras fuentes remotas. En este modo, el programa habilitará una fuente externa durante el bloque satelital (Evento SatFill). La **conmutación** entre la señal remota y programación local se produce según una **pauta horaria**.

En la Pantalla de Aire, estos bloques quedan representados por una barra de control denominada **SYNC**. Cada evento SYNC tiene una duración determinada, y mientras esté activo, la señal externa permanecerá en reproducción. Al finalizar el SYNC, se produce la conmutación y AUDICOM continúa con la programación local, según lo pautado en CyberPlay.

1.9.4 Bloque remoto Maestro-Esclavo (SatSlave)

Estos bloques heredan la denominación de los enlaces satelitales del pasado, hoy devenidos en flujos de streaming. Permite establecer enlaces entre terminales AUDICOM ubicadas en distintas localidades. En esta configuración, una terminal se comportará como **Maestro**, controlando la programación de una o varias terminales remotas, denominadas **"Esclavos"** (o repetidoras). La terminal Maestro utiliza una instrucción especial conocida como /REGIONAL, que al ser interpretada por el módulo de Aire, envía un pulso vía una interfaz E/S USB que se transmite (por ejemplo vía señal de GPO) a las repetidoras remotas, en donde AUDICOM lo detecta para conmutar el audio de la estación Maestra por la programación local.

Las terminales esclavas están en modo **Satélite Esclavo** (SatSlave), es decir, requiere la orden del módulo maestro (el pulso enviado remotamente) para conmutar entre distintas fuentes, por ejemplo, tandas locales por tandas regionales. Antiguamente estas señales se enviaban mediante el **circuito relevador** del satélite, hoy convertidos en señales GPIO digitales. El último bloque de un programa satelital esclavo, no requiere de un pulso de disparo. Aparecerá programado como Syncro, porque de no llegar el pulso correspondiente, se realizará la conmutación siguiendo la pauta horaria, a fin de que el próximo programa comience a horario.

1.9.5 Retransmisión de señales externas - conmutación por horario usando "Satfill"

Se supone el caso de una terminal de Aire que requiere conmutar entre programación local generada en la computadora; y una señal de audio externa (satelite). La terminal se programa en modo **SatFill**. Como se dijo, en este modo la conmutación se produce **por horario**. Durante el evento SatFill, se activará la entrada del satélite correspondiente.

La conmutación se puede hacer de dos formas:

a) Controlando los módulos de la consola vía puerto USB

En este caso la señal de audio externa se conecta a un módulo de la consola de audio, que será controlado remotamente por AUDICOM. Obviamente, **la consola deberá permitir el control remoto mediante señales lógicas**. AUDICOM produce la conmutación de los módulos enviando comandos a través de una interfaz E/S USB, que activan o desactivan los canales VCA de la consola. Esto depende de como se haya programado la instrucción SatFill en CyberPlay Editor.

En cuanto a las conexiones, tenemos dos clases: de datos y de audio.

- **Conexión de Datos:** La conexión de datos se establece entre la interfaz USB y la consola. Los datos transmitidos por el puerto están sujetos a la configuración del sistema, que más adelante se describe en detalle.
- **Conexiones de Audio:** Llevan la señal de la bajada de satélite y de programa local (PC) hacia los módulos de la consola. En algunos modelos de consola la conexión entre la computadora y la consola puede ser USB.

b) Conmutando por software la entrada de línea de la placa de sonido

La señal externa se conecta a la entrada de línea de una placa de sonido. AUDICOM conmuta entre el audio que ingresa por la entrada de línea y el audio local de la computadora.

Solo se podrá controlar una única entrada. Para conectar más de una señal se deberá usar una placa multicanal. Consulte con su distribuidor de Solidyne por esta opción.

En la consola tendremos conectadas la salida **PGM-1**, por la que saldrá el audio reproducido desde la computadora y la señal del satélite que ingresa a través de la placa de audio.

1.9.6 Retransmisión de streaming usando "Satfill"

Si la señal que se desea repetir es *streaming* de audio, AUDICOM tiene un tipo de bloque llamado "iLink" que permite reproducir en forma directa *streaming* de audio.

1.9.7 Control de estaciones remotas desde un terminal maestro

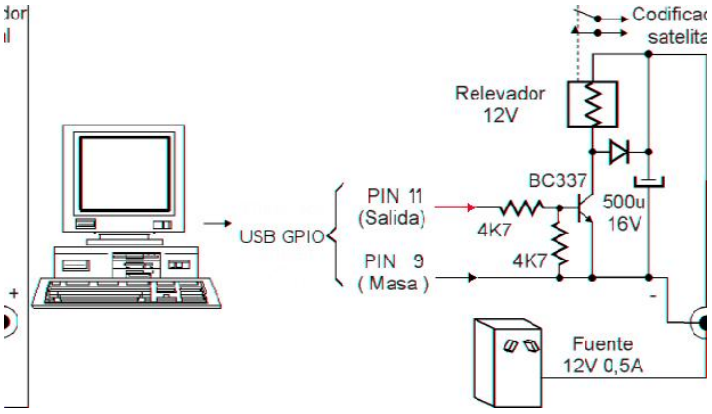
Este tipo de configuración involucra a los bloques **SatSlave** (Modo Maestro-Esclavo). Supongamos para este caso que tenemos dos terminales:

a) Terminal local, que se comportará como Maestro. Sube la señal de programa al satélite.

b) Terminal remota, que se comporta como Esclavo. Recibe señales de control y programación del satélite.

La terminal remota (Esclavo) estará programada en modo SatSlave. Cuando la terminal Maestro encuentra en la programación una instrucción **/REGIONAL**, cambia de estado una salida en el puerto paralelo. Esto es reportado, mediante el circuito relevador mostrado a continuación, al codificador de satélite, que lo transmite a la terminal Esclava cerrando un contacto en el decodificador de bajada.

1.9.7.1 Terminal Central (Subida al Satélite)

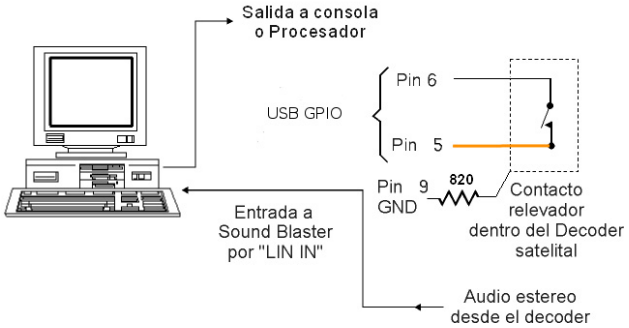


Las conexiones (pin-out) de la interface USB se describen en Señales de control por USB

La terminal esclava, detecta la señal enviada por la terminal Maestro como un cambio de estado en una entrada del puerto paralelo, que está conectada al contacto correspondiente en el decodificador del satélite. Al detectar un cambio de estado, se conmuta la programación **cerrando la entrada de línea de la placa de sonido**, por la que ingresa la programación vía satélite; y se reproduce la programación local, que se emitirá hasta producirse un nuevo cambio de estado en el decodificador satelital (cuando finalice la tanda /Regional en la terminal Maestra).

Así mismo, la entrada del /Regional **cambiará de estado SAT-1** (DataBit 2) en el Puerto Paralelo, para conmutar la consola de audio, en el caso de que sea necesario. A continuación el diagrama de conexiones de la terminal Esclavo. En este ejemplo no se utiliza consola de audio, la señal ingresa directamente a la entrada de línea de una placa de audio convencional.

1.9.7.2 Terminales Remotas (Bajada de Satélite)



Las conexiones (pin-out) de la interface USB se describen en Control vía puerto paralelo

1.9.7.3 Configuración de los comandos de Control

Entrada de Línea

En el caso de que existan más de una placa de sonido, es posible definir cuál será la entrada de línea que deberá comandar AUDICOM en los bloques satelitales. Esto está determinado en el archivo Audicom.ini, en la entrada [Harware]:

[Harware]
LineInID=0

El valor cero significa la placa predeterminada de Windows. Para saber cuál es, vea en el Panel de Control la sección "Sonidos y Multimedia". Allí aparecerá el dispositivo preferido de grabación. Si Usted posee dos placas de sonido, el valor 1 hará referencia a la segunda placa de sonido. Pero a veces sucede que la

enumeración de las placas en Windows es un tanto arbritaria, por lo que será conveniente determinar cuál es la entrada deseada a "prueba y error", modificando el valor de la variable LineInID

1.10 Seguridad frente a CORTES DE ENERGÍA

Nunca debe permitirse que un corte de energía afecte a la computadora. Recuerde que el sistema operativo Windows tiene un método progresivo para apagar el sistema. Un corte abrupto de energía pueden producir pérdida de datos en los discos de almacenamiento; incluso éstos pueden resultar dañados. Por lo tanto es altamente recomendado el uso de una Fuente de Alimentación No Interrumpida (denominadas "UPS" por sus siglas en inglés). Esta fuente **UPS** es un sistema alimentado desde una batería, que convierte la corriente continua de ésta en corriente alterna de 220 volts. Se deberán usar siempre las UPS denominadas "**ON-Line**" o de Doble Conversión, que garantizan la absoluta continuidad de la alimentación que permita cerrar el sistema en caso de corte.

AUDICOM viene previsto para enfrentar cortes de energía. Si la transmisión se interrumpe y el sistema se apaga de forma controlada, al volver la energía Windows es reiniciado y el AUDICOM se inicia en la pantalla de aire (*) haciendo un auto-PLAY y en la hora correspondiente al iniciar. De esta manera los avisos son cancelados durante el corte de corriente y aparecen en las planillas de auditoría como "no enviados al aire". Asimismo el programa de facturación del AUDICOM, cancela la facturación de los avisos que no salieron al aire durante el corte de corriente.

(*) Se debe crear un acceso directo al Pantalla de Aire (aire.exe) en el grupo ***Inicio*** de Windows para que AUDICOM se ejecute al arrancar la máquina. La opción **autoarranque** (Autorun) debe estar habilitada. Esto se configura en el Panel de Configuración AUDICOM.

1.10.1 Protección contra rayos y centellas

Es importante tener en cuenta que la mayoría de los casos de estaciones de Radio dañadas por rayos ocurren cuando el rayo ingresa por las líneas de energía eléctrica. Ni las UPS ni los estabilizadores de tensión pueden protegerlo contra este evento, pues las sobretensiones generadas por un rayo superan las decenas de miles de voltios. Incluso tormentas eléctricas muy distantes pueden viajar muchos kilómetros por las líneas aéreas de energía eléctrica y causar grandes daños. Para evitar esta circunstancia se aconseja el empleo de ***Descargadores de Rayos*** para líneas de 220 volts. Estas unidades son conectadas entre ambos polos de 220v y una jabalina de 2 metros enterrada en el suelo. Se ubican en el tablero principal, **ANTES** de la UPS.

1.11 Arranque automático de AUDICOM

Muchas radios no transmiten durante la madrugada, y requieren que AUDICOM arranque la reproducción en forma automática. Explicaremos aquí como configurar AUDICOM para que la programación se inicie automáticamente por la mañana.

Las siguientes explicaciones no son, en realidad, un tema de instalación; sino un modo de programación del AUDICOM, pero hemos incluido esta información en el capítulo Instalación para facilitar su localización, ya que es un caso de aplicación frecuente.

Supongamos que la radio **deja de transmitir** a las 00:00 Hs. y retoma la transmisión a las 07:00 Hs. Cada mañana, el personal de la planta transmisora enciende el equipo, o el mismo se activa por medio de un dispositivo automático de encendido (clock timer). Entonces, AUDICOM debe iniciar la reproducción exactamente a las 7:00 Hs., en forma automática.

La solución es muy sencilla: consite en programar un **bloque de satélite de relleno** (Satfill) durante el horario en que la radio está fuera del aire. La computadora AUDICOM **permanecerá encendida**, reproduciendo el bloque Satfill. A las 7:00 Hs. el bloque satelital finaliza para dar paso a la tanda comercial (u otro bloque que) da inicio a la programación.

La instrucción de programación en el archivo PGM será similar a la siguiente:

/Block /00:00-07:00 /Satfill
/Block /07:00-09:00 /AutoDJ="Musica de la mañana"

De esta forma, la computadora queda "en Play" toda la noche sobre el bloque satelital (lógicamente el último operador de turno debe dejar la computadora en reproducción), y a las 7:00 (hora del reloj de la PC) da inicio al bloque siguiente, en nuestro ejemplo un bloque musical automático (AutoDj).

NOTAS

Si la radio dejase de transmitir a las 23:00 Hs., el bloque Satfill quedaría separado en dos partes. El bloque completo se armará cuando se junten el final de la pauta de un día con el comienzo de la pauta del día siguiente. Es decir; los archivos de programación (PGM) se inician con un bloque Satfill de 00:00-07:00Hs. y finaliza con un bloque Satfill de 23:00-00:00Hs.

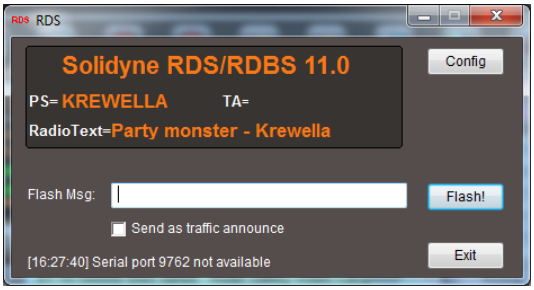
Este modo particular de programación es totalmente independiente del estado del modo Autoarranque, explicado en el ítem anterior.

Para detalles acerca de la programación de AUDICOM, consulte el capítulo **CyberPlay Editor.**

1.12 Módulo de control de RDS

1.12.1 Instalación del Software

El módulo de controlador se llama RDS.EXE y está incluido en la carpeta C:\AUDICOM. Debe estar en ejecución para que el equipo (hardware) RDS-100 mantenga la información actualizada. El programa se ejecuta automáticamente al iniciar AUDICOM si se declara un puerto serie (SERIAL.INI). El módulo iLogon monitorea la aplicación RDS y la relanza en caso de que fuera cerrada accidentarme. Al maximizar la aplicación verá esta ventana:



1.12.1.1 Puerto de comunicación

El puerto viene deshabilitado de fábrica. Cuando instale un equipo RDS, debe ejecutar el software RDS desde el menú de aplicaciones AUDICOM en Windows, e ingresar el puerto COMM utilizado en la configuración de la aplicación RDS, como se explica a continuación (el valor se guarda en el archivo **serial.ini,** ubicado en la carpeta \Audicom. En la sección [comm] la variable **'port'** indica el puerto utilizado).

Para configurar el soft RDS pulse el boton "Config". La caja de dialogo le permitira seleccionar el puerto de comunicaciones utilizado (es necesario reiniciar la aplicacion si se modifica el puerto). El nombre de la radio y el formato del mensaje. Dado que los visores de RDS solo muestran 8 caracteres es posible elegir que el texto rote a fin de mostrar mensajes mas largos.

1.12.2 Uso

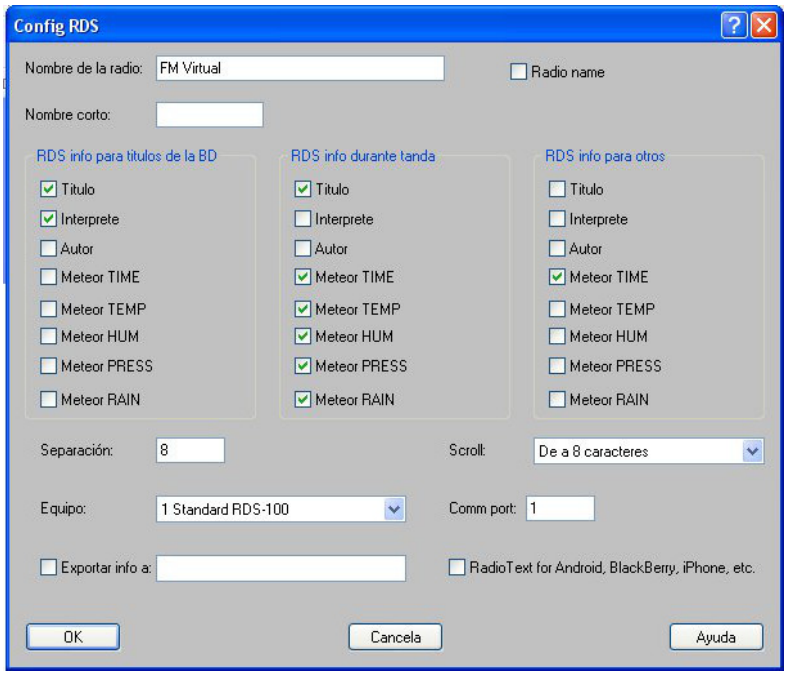
A medida que el programa de AIRE reproduce títulos, notifica al RDS. El modulo accede a la base de datos para obtener la información necesaria.

Es posible enviar mensajes en tiempo real llenando el campo **Flash Msg** y pulsando el botón [Flash].

El casillero *´Send as traffic announce´* de la ventana principal le permitirá utilizar el campo ´Anuncio de trafico´ de los receptores RDS. 'Anuncio de tráfico' es un campo de información extra. Algunos receptores tiene dos campos y pueden mostrar ambos textos a la vez, mientras que otros solo tienen una línea RDS pudiendo alternar entre el ´Anuncio de tráfico´ y la información RDS principal.

Es posible definir en forma diferenciada que información usa RDS para la música; los bloques comerciales y para otros bloques.

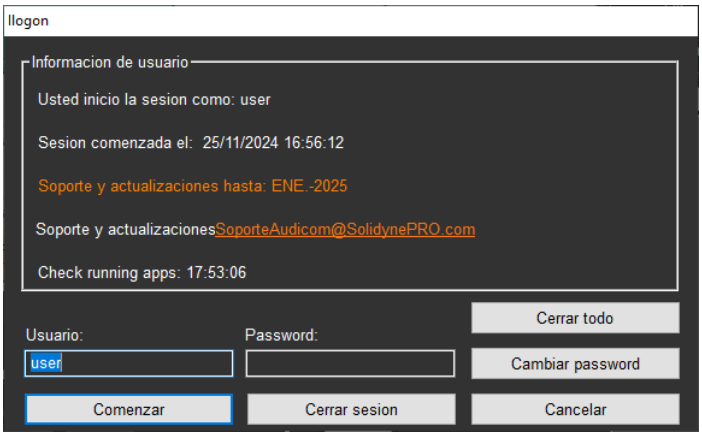
La opción "Exportar info a" vuelca la información generada por RDS al archivo de texto definido en este campo. Esto se usa para vincular un equipo RDS que no es soportado en forma directa por AUDICOM RDS. Si la aplicación de dicho hardware permite levantar la data de un archivo externo, el volcado de datos permitrá vincular AUDICOM RDS con esa aplicación. La ubicación del archivo soporta formato UNC.


Config RDS
Nombre de la radio:
FM Virtual
Radio name
Nombre corto:
RDS info para titulos de la BD
Titulo
Interprete
Autor
Meteor TIME
Meteor TEMP
Meteor HUM
Meteor PRESS
Meteor RAIN
RDS info durante tanda
Titulo
Interprete
Autor
Meteor TIME
Meteor TEMP
Meteor HUM
Meteor PRESS
Meteor RAIN
RDS info para otros
Titulo
Interprete
Autor
Meteor TIME
Meteor TEMP
Meteor HUM
Meteor PRESS
Meteor RAIN
Separación:
8
Scroll:
De a 8 caracteres
Equipo:
1 Standard RDS-100
Comm port:
1
Exportar info a:
RadioText for Android, BlackBerry, iPhone, etc.
OK
Cancela
Ayuda

2 ESTUDIO DE AIRE

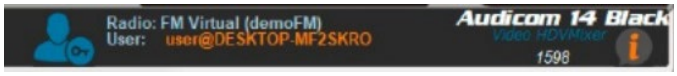
2.1 Ingresando al Sistema AUDICOM

El instalador crea un acceso directo al AUDICOM en el escritorio Windows, y el grupo de aplicaciones AUDICOM en el menú “INICIO”. Al ejecutar AUDICOM aparece la ventana de ingreso al sistema (Log-on):



Aquí se deberá ingresar **nombre de usuario** y **clave de acceso** (ver a continuación). Se cargará un **perfil de usuario**, que contiene una organización del escritorio AUDICOM y niveles de seguridad predeterminados. Los usuarios con permisos y restricciones son gestionados desde el panel de Administración de AUDICOM (ver Niveles de acceso y contraseñas).

Es recomendable que cada operador, cuando finaliza su turno, cierre su sesión de usuario. Esto deja al sistema funcionando con un usuario del sistema. El operador que tome el mando deberá iniciar su sesión de usuario; accediendo a la ventana I-logon con **doble-clic** en la zona RADIO/USUARIO:



Doble clic el icono USER lanza la ventana de ingreso I-Logon.

NOTA

I-Logon y la Barra de Herramientas (botón Info) informan la fecha de caducidad de la licencia para descarga de actualizaciones y soporte técnico.

Luego de ingresar nombre de usuario y contraseña, presionar "Comenzar" para ingresar al sistema. La combinación de Mayúsculas/Minúsculas no se tiene en cuenta para el nombre de usuario pero SI en la contraseña.

Los cambios de Usuario quedan grabados en los registros de emisión (archivos .air), de modo que el personal jerárquico puede tener un control de quién ha operado el sistema en cada momento.

2.1.1 Nombres de usuario y contraseñas

2.1.1.1 Usuarios predefinidos

AUDICOM tiene un grupo de usuarios predeterminados que permiten operar el sistema en distintos niveles. Estos usuarios se pueden eliminar una vez que el medio define sus propios perfiles. Cada usuario predeterminado tiene un perfil diferente:

- user
- admin
- auto

Los usuarios predefinidos no poseen contraseña. El usuario **“auto”** es del sistema y NO PUEDE ELIMINARSE. Se activa cuando un operador cierra su sesión, quedando AUDICOM en programación automática.

NOTA

El modo **Auto** también se utiliza cuando el sistema **se recupera de un corte de energía**. Si la ventana I-logon permanece abierta durante 1 minuto y ningún usuario se registra, AUDICOM arranca

automáticamente. Un minuto después se inicia la reproducción de audio (Ver "Cortes de energía - autoarranque")

2.1.1.2 Nuevos Usuarios

Cada nombre de usuario y contraseña será asignado por el administrador de AUDICOM. Una vez definido, un nombre de usuario no puede modificarse. La contraseña se puede modificar del siguiente modo:

- En la ventana I-Logon presione **"Cambiar Password"**

- Ingrese su contraseña actual, y luego la contraseña nueva y la confirmación de la misma. Puede ser alfanumérica.

- Pulse OK.

La próxima vez que ingrese al sistema deberá hacerlo con la nueva clave.

CONSEJO

Puede crear un usuario para cada operador, o pueden definirse usuarios para cada terminal de trabajo, es decir, un usuario "Producción" para la terminal de Producción, un usuario "Programación" para la terminal de Programación, etc. De esta manera, cada terminal posee una única clave de acceso.

2.1.2 Cerrar la sesión

Es aconsejable que cuando un operador se retira, cierre su sesión en AUDICOM para evitar que otra persona lo utilice en su ausencia y modifique la configuración o realice operaciones mientras sigue registrado el operador anterior. Normalmente, cuando un operador se retira ingresa otro en su lugar. En este caso el operador de relevo ingresa directamente con su usuario. Esta acción finaliza la sesión del usuario anterior.

Para retirarse del sistema y dejarlo sin operador a cargo, en **I-logon** pulsar "**Cerrar sesión**". AUDICOM quedará activo con usuario **"auto"**. Cerrar sesión equivale a ingresar como nombre de usuario **auto** (sin contraseña). Obviamente, la programación deberá estar preparada para que AUDICOM siga operando en automático (AutoDj, conexiones de streaming, PlayLists, etc).

Por razones de seguridad, en esta condición sólo estarán habilitadas las funciones de operación básicas (Play - Stop) y no se guardarán las modificaciones en la personalización del escritorio, ni los cambios en la pauta comercial.

2.1.3 Apagar AUDICOM

Si desea finalizar todas las aplicaciones AUDICOM, pulsar **'Apagar'** (Close). Se cerrarán todos los programas relacionados con AUDICOM.

2.2 El Escritorio AUDICOM

2.2.1 Barra de herramientas

La **Barra de herramientas**, ubicada horizontalmente en la zona superior de la pantalla, contiene información de estado, contadores hora e info meteorológica; botones para disparar los módulos principales del operador y un menú desplegable para acceder a otros módulos del sistema. gica.

Las herramientas de AIRE solo están disponibles si el usuario tiene permisos de Operador del Control de Aire. De lo contrario, la barra de tareas se abre pero los íconos de herramientas de transmisión no estarán disponibles (si el menú **"+"**).

2.2.2 Personalización del escritorio

La visibilidad, posición y tamaño de los módulos en el escritorio se puede configurar para cada usuario AUDICOM.

2.2.2.1 Nombre del medio o emisora

Haciendo **doble clic sobre una zona libre de la barra de Herramientas** aparecerá una ventana para ingresar el **nombre del medio o estación de radio,** que se muestra en la parte superior derecha de la pantalla. Este nombre es válido solo para esa terminal y se almacena localmente, por lo tanto, será el mismo para todos los usuarios que se ingresen en esa computadora. El texto mostrado entre paréntesis es el nombre "Windows" de la computadora en la red.

2.2.2.2 Botón "+" herramientas

Muestra las distintas herramientas de AUDICOM organizadas en secciones, según su área de aplicación. El contenido del menú se puede editar para que muestre solo las herramientas relevantes a ese usuario.

Cuando el usuario con el cual se ingresa al sistema no tiene permisos para ejecutar los módulos de puesta al aire (CyberPlay; Live Assist; PlayList Manager, I-Rec) la barra de herramientas mantiene ocultos los accesos a esos módulos y solo presenta habilitado el menú "+ Herrameintas".

2.2.3 Hora y datos del tiempo

En este módulo se encuentran los controles que le permitirán, en forma automática, informar a sus oyentes la hora exacta y los datos del tiempo: temperatura; humedad; presión atmosférica y lluvia caída. **Los datos meteorológicos son actualizados en tiempo real vía Internet.** El AUDICOM genera las locuciones correspondientes basándose en archivos previamente grabados. AUDICOM provee voces masculina y femenina, que pueden ser utilizadas al aire.

2.2.3.1 Display

Muestra la fecha, hora y datos del tiempo actuales.

2.2.3.2 Actualizar datos del tiempo

La actualización automática de los datos del tiempo requiere acceso a Internet y el **servicio AUDICOM WebTools activo**. El servicio WebTools es de suscripción opcional y habilita varias funciones adicionales en el sistema y el soporte técnico remoto. Ver configuración en **6.3 – Audicom WebTools**.

Si no se cuenta con los servicios AUDICOM WebTools, los datos meteorológicos se pueden ingresar manualmente, haciendo doble clic sobre la zona izquierda de la Barra de Herramientas (Hora/Meteror).

2.2.3.3 Hora Actual

Haciendo clic sobre la zona Hora/Meteor se abre la ventana METEROR que permite configurar los aspectos de los anuncios de la hora y los datos del tiempo.

La hora que se muestra es la hora de Windows. Si modifica la hora en el sistema, asegúrese que AUDICOM se encuentre detenido, ya que si realiza cambios mientras está en reproducción puede provocar errores en los cómputos de tiempo.

BEEP HORA EXACTA: Si se activa esta función, se reproduce un "beep" en cada de hora en punto. El canal de reproducción se define en el Panel de Configuración.

2.2.3.4 Voces

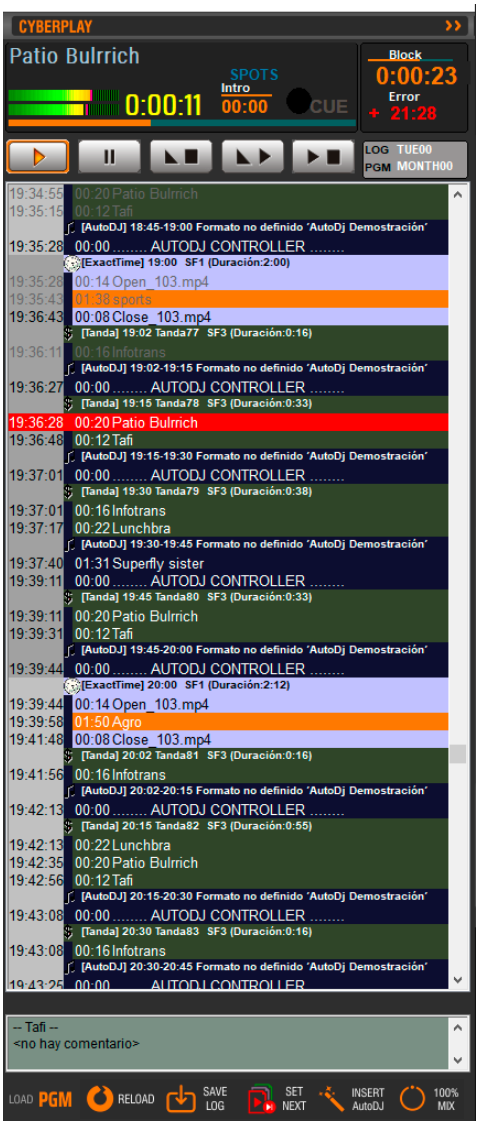
Permite definir la combinación de voces utilizadas para crear los distintos anuncios.

2.2.3.5 Reproducción manual de anuncios hora/temperatura

Los anuncios de la hora y datos del tiempo usualmente están pre-definidos en la pauta de programación. Pero también es posible lanzarlos manualmente desde la ventana "METEOR". Si se pulsan varios anuncios de hora y tiempo sucesivamente, serán reproducidos uno a continuación del otro.

Se utilizará el canal de audio asignado para el módulo CyberPaly. Si AUDICOM está reproduciendo otro contenido, el anuncio se mezcla con el audio al aire, según el nivel de mezcla definido por el botón MIX del módulo CyberPlay.

2.3 CyberPlay - Grilla principal de contenidos



2.3.1 Conceptos generales

El CyberPlay crea en forma automática el listado de eventos de la Radio, para ***cada día***, con sus horarios exactos. La ventana CyberPlay muestra en pantalla la ***totalidad*** de los eventos de la radio y no solamente aquellos en los que interviene la computadora. El concepto es respetar la tradicional GRILLA DE PROGRAMACION de la radio, que presenta la programación de 00:00 a 24:00 Hs para cada día de la semana. Tendremos indicados los bloques de contenido en vivo, las noticias leídas, los informativos, conexiones satelitales, etc.

La reproducción de CyberPlay puede funcionar en **modo "tandero"**, gestionando solo los bloques comerciales, gestionando solo los bloques comerciales; o en base a la grilla de programación PGM. Para crear la grilla de contenidos para los 365 días del año solamente requiere ***siete*** plantillas o grillas. Estas se generan mediante sencillos comandos o instrucciones. La tarea de programación se hace desde el módulo **CyberPlay Editor**.

Puede definirse una pauta de contenidos para cada d{ia de la semana. Si un día requiere una programación especial, simplemente se guarda una plantilla con fecha de ese día. A su vez el Módulo de Tráfico del AUDICOM crea en forma automática ***cada día*** un listado de tandas comerciales con formato: AAMMDD.LOG (Año, Mes, Día). El sistema CyberPlay ***une*** ambos listados, los interpreta y los presenta en pantalla como una lista única.

NOTA
CyberPlay **carga los archivos de programación (LOG y PGM) a las 18:00 Hs de cada día.** Esto se puede modificar desde el Panel de Configuración principal.

La ventana CyberPlay presenta en forma gráfica la programación del corriente día y la del día anterior y

posterior. Para recorrer la lista utilice la *barra de desplazamiento (scrollbar)* ubicada a la derecha.

Para una fácil localización, las tandas comerciales y los diferentes contenidos se representan en distintos colores:

Verde.....Tanda comercial
Amarillo.....Bloque en Vivo
Azul .....Bloque AutoDj
Rosa.....Enlace remoto (satélite o Internet)
Violeta.....Exacttime
Negro.....Pausa (Punto de detención)

Sobre la izquierda se indica el horario pautado para cada ítem. Para una mejor identificación se diferencian las horas pares sobre un fondo gris claro y las impares sobre fondo gris oscuro. La pauta del día de ayer se muestra con las horas en color azul; las del corriente día en negro y la pauta del próximo día se muestra en rojo.

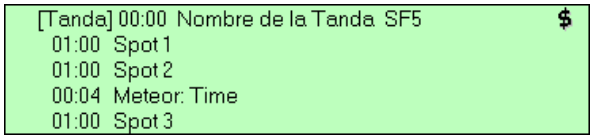
La línea roja o **CURSOR** de reproducción señala el título que está siendo reproducido en ese momento.

Los títulos ya emitidos quedan en color gris. El cursor de reproducción tiene un sistema de *centrado automático* que lo mantiene siempre en pantalla; si se está explorando la programación y el cursor queda oculto, este volverá automáticamente a su posición cuando cambie el título en reproducción. Este centrado automático se desactiva temporalmente (1 minuto) si se selecciona un ítem en la programación (cursor amarillo).

Encima de la barra de desplazamiento vertical aparecerá una flecha cuando el título reproducido (cursor rojo) quede fuera del área visible, e indica si el mismo está por encima o por debajo de la ventana CyberPlay. Pulsando la flecha se fuerza el centrado del título en reproducción.

2.3.2 Bloques Comerciales

Contienen publicidades. Cada bloque equivale a una *tanda o bloque comercial*. La información que verá dentro de estos bloques será similar a la del siguiente ejemplo:



Siendo:

00:00 *Horario de salida al aire (en horas y minutos).*

SF5 *Flexibilidad de horario de esa tanda.*

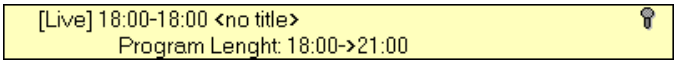
Spot1; Spot2; Spot 3 *Nombres de los archivos de los diferentes avisos comerciales.*

Meteor: Time *Es un comando especial que informa la hora actual usando locuciones grabadas.*

2.3.3 Bloques de Programa

Durante los bloques de programa se desarrollan los contenidos de la radio. Estos bloques pueden corresponder a shows en vivo, programación musical automática (AutoDJ), enlaces satelitales o vía Internet, como se explicará más adelante.

El encabezado de los Bloques de programa será similar a la del siguiente ejemplo:



[Live] *Tipo de bloque.*

18:00-18:00 *Horas de Inicio y finalización del bloque. Indican siempre el intervalo entre el **comienzo del bloque** y el **comienzo de la tanda** siguiente. En este ejemplo, la tanda y el bloque comienzan a las 18:00.*

<no title> *Nombre del bloque. En este ejemplo el bloque no tiene nombre por lo que apareció la leyenda <no title> (sin título).*

***Program Lenght**: Indica las horas de **inicio y finalización** del programa.*

Si desea saber como organizar la programación vea Pauta de Programación.

2.3.4 Pantalla de información y controles de transporte

La pantalla de información muestra **Intérprete**, **Título** y **Estilo**, del archivo en reproducción. También contiene un indicador de nivel (dBfs) y el **indicador de tiempo transcurrido** (horas:minutos:segundos), que además se representa gráficamente por la barra horizontal que va completándose a medida que transcurre la reproducción. También incluye los controles de transporte (se explican en la sección Operación del CyberPlay)

2.3.4.1 Intro

Este contador informa en cuenta regresiva el tiempo que dura la introducción de un tema musical; es decir el tiempo en que la música introduce al cantante. Sirve para que el locutor sepa cuánto tiempo tiene para hablar "pisando" el tema. El tiempo de Intro se fija en la ventana de Infomusic Producción (puede modificarse también desde InfoMusic Aire).

Cuando los títulos tienen definido *archivos de presentación* (Partner) el tiempo de Intro es muy importante, ya que las presentaciones pueden ajustarse al tiempo de Intro.

2.3.4.2 Fundidos

A la derecha del indicador "Intro" aparece un círculo que se completa progresivamente cada vez que AUDICOM hace un fundido entre dos audios.

2.3.4.3 Block (bloque)

Muestra en minutos y segundos lo que falta para la finalización de un bloque. La línea encima de los números muestra progresivamente el tiempo transcurrido del bloque.

Señalización de tandas de avisos publicitarios: En los programas en vivo (uso manual), **AUDICOM permanecerá detenido** durante el bloque y el contador mostrará el tiempo que falta para el comienzo de la próxima tanda. Esto **solo previene al operador**, quien **deberá presionar Play** para que la tanda salga al aire.

2.3.4.4 Error

Indica, en minutos y segundos, cuánto tiempo lleva de atraso o adelanto la programación de la Radio, respecto de la pauta original. En modo automático AUDICOM siempre minimiza el error, reduciéndolo a cero si es posible, o utilizando los tiempos de tolerancia de los bloques comerciales. Pero en modo manual puede ocurrir que un noticiero o programa en vivo dure diferente de lo pautado. El conocimiento del error proyectado a fin de bloque permite que el operador realice las operaciones correctas para corregirlo (cancelar o agregar Música, Promos, Avisos, etc.). Por ejemplo, si un bloque marca un error de, ***-05:00*** significa que el próximo bloque comenzará cinco minutos ***antes*** de la hora originalmente establecida para su comienzo

2.3.4.5 Modo Expandido

El modo expandido le permite trabajar con una ventana CyberPlay mas ancha. Al ensanchar la ventana aparecen más información el el display, que permite conocer los archivos que AUDICOM está utilizando para generar la programación.

LOG: Este campo especifica el archivo que AUDICOM utilizó al cargar las tandas del corriente día. Con un "doble clic" sobre este campo se abrirá una ventana desde donde podremos cargar cualquier archivo .log existente en la programación del corriente día.

PGM: Especifica el archivo que utilizó AUDICOM al cargar los programas del corriente día. Con un "doble clic" sobre este campo se abrirá una ventana desde donde podremos cargar cualquier archivo .pgm existente en la programación del corriente día.

2.3.4.6 Ventana de Comentarios

La ventana de Comentarios muestra el ***intérprete*** y ***autor*** del título en reproducción, y las ***anotaciones o comentarios*** que pudiera tener el título. Todos estos datos son extraídos de la Base de Datos. Cuando falten 15 segundos para que finalice el título en reproducción, en la ventana de comentarios aparecerá la información del título siguiente. Esta ventana también informa cuando un título tiene asociado algún archivo, como puede ser una presentación.

2.3.4.7 Mensajes Emergentes

Cuando un usuario intenta realizar una operación prohibida, aparecerá un mensaje emergente (pop-up) informado la restricción. Estos mensajes desaparecen automáticamente transcurridos unos segundos, haciendo clic sobre ellos o presionando ESCape en el teclado.

En este ejemplo un usuario no autorizado intentó reproducir desde File Manager

2.3.5 Operación de la ventana CyberPlay

Se describen a continuación los controles y operaciones de la ventana CyberPlay (pantalla de Aire). Se indican entre corchetes los atajos del teclado .

2.3.5.1 Play [barra espaciadora / home]

Inicia la reproducción de la pauta de programación, comenzando desde el título marcado como "próximo" (cursor verde). Si se presiona Play durante la reproducción, se salta al próximo título. El salto se hará siempre **por corte**, incluso aunque los títulos tengan asignados valores de fundido. Para pasar al siguiente título por fundido, usar el botón "Fade->Play".

Modo Autoarranque (Autorun)

Hay una función de autoarranque para casos en los que el sistema se reinicia luego de un corte en el suministro eléctrico. Cuando esta opción está habilitada, al iniciar AUDICOM el sistema arranca como usuario 'automático' e inicia la reproducción si transcurre un minuto sin intervención de operador. La reproducción comenzará con el título más cercano a la hora actual. El estado de Autorun se configura en el Panel de Configuración, en la sección "Preferencias".

IMPORTANTE: Para que AUDICOM se ejecute al arrancar la computadora, se debe crear un acceso directo a Aire en el menú "Inicio" (Start up) de Windows

Hay **otro modo** de generar un "virtual" autoarranque, que no está relacionado con la explicación anterior. Se emplea en radios que **dejan de transmitir por la madrugada**, y consiste en programar un bloque satelital (Satfill) durante la noche, mientras la radio esta fuera del aire. Este procedimiento se explica en "Corte nocturno de la transmisión"

2.3.5.2 Pausa / Stop [end]

Presionando este botón mientras un título está al aire, la reproducción se detiene, quedando en **PAUSA**, y el botón **cambia a STOP**. Si se pulsa **PLAY** la reproducción continúa desde el punto en que se detuvo. Si se pulsa **STOP** la reproducción se detiene por completo.

2.3.5.3 Fade & Stop [ctrl+end]

Presionando este botón mientras un título está al aire, el nivel disminuye progresivamente hasta que la reproducción se detiene. La pendiente de atenuación es de 20 dB por segundo.

2.3.5.4 Fade & Play [ctrl+home]

Presionando este botón el título actual finaliza con una atenuación progresiva de nivel y se inicia la reproducción del próximo título. Si los títulos tienen definidos fundidos de entrada y salida, la transición se hace por fundido cruzado (cross fade).

2.3.5.5 Punto de detención en la lista reproducción [page up]

Inserta un **punto de detención** ('pausa') en la lista de reproducción CyberPlay **debajo del título en reproducción. Cuando el título actual finaliza, AUDICOM queda detenido.** Los puntos de detención o pausas se representan con una barra negra y la leyenda "PAUSE". Cuando la reproducción llega a este punto AUDICOM se detiene, y el título que está debajo de la pausa pasa a ser el "próximo título" (cursor verde).

Puede **insertar una pausa en cualquier punto de la lista de reproducción.** Seleccione con un clic la posición de la pauta en donde desea detener la reproducción. Aparecerá un **cursor amarillo**. Las pausas se insertan encima del título seleccionado. Si no hay ningún título seleccionado y presiona este botón mientras se reproduce un archivo, la pausa se insertará debajo del cursor rojo. También puede insertar pausas desde el menú desplegable que aparece con click derecho, o pulsando la tecla correspondiente en el teclado (PageUp).

Para **eliminar** una pausa, selecciónela y presione el botón "Pausa", o arrástrela hacia la izquierda de la ventana. Las pausas también pueden insertarse/eliminarse haciendo click derecho y eligiendo la opción correspondiente en el menú emergente; o (estando seleccionada) pulsando la tecla correspondiente en el teclado.

2.3.5.6 Escucha Previa (Cue) [Suprimir]

Un **doble clic** sobre un título permite escucharlo por la salida de **cue dedicada**. También se puede acceder **desde el menú** desplegable con botón derecho. El audio se reproducirá por la salida asignada a monitoreo (ver Panel de Configuración). Si mientras se monitorea un título se hace doble clic nuevamente, se reproducen los **cinco segundos finales** de ese título. Esta función se conoce como **CUE END**.

La reproducción en modo CUE puede controlarse desde el módulo **InfoMusic Aire**, que presenta indicadores de nivel de cue, controles de transporte y una barra de posición que permite escuchar el archivo en cualquier punto (ver InfoMusic Aire).

Para **detener la reproducción** en previo, pulsar el botón Stop-cue en InfoMusic, o desde el teclado, ESCape.

CUE DESDE CONSOLA

Si prefiere monitorear usando el canal en la consola; poner CyberPlay en modo CUE con **doble-clic sobre** la leyenda **CUE** que se muestra a la izquierda del contador de tiempo. Esto **genera que la reproducción del audio en Live Assist NO se reporte por RDS**; iRDS ni se almacene en el registro de emisión (archivos .air).

Este modo de trabajo no está recomendado, pues no es práctico y se presta a errores. Pero es usado por algunos operadores que en vez de usar un canal de monitoreo dedicado; prefieren trabajar a la antigua usanza, activando CUE en la consola y reproduciendo desde AUDICOM como si se tratase de un reproductor con una única salida.

2.3.5.7 Seleccionar un título [flechas del cursor Arriba / Abajo]

Para seleccionar un título determinado haga un clic sobre el mismo. Quedará marcado con una línea o ***cursor amarillo*** que ***sólo indica que está seleccionado***. Desde el teclado, las flechas del cursor le permiten desplazar el cursor de selección.

2.3.5.8 Cómo eliminar un título [Retroceso]

Para eliminar un título de la programación, ***selecciónelo y arrástrelo*** hacia el lateral izquierdo de la ventana CyberPlay (o hacia la zona de los contadores). También puede hacer **clic derecho** y elegir Remover.

2.3.5.9 Cómo insertar un título [Ins]

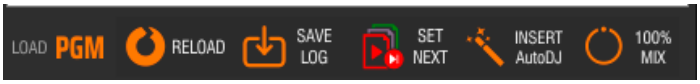
Puede insertar títulos en la ventana CyberPlay, desde otros módulos AUDICOM (InfoMusic, MediaManager, Live Assist). Para insertar un título en la pauta programación, selecciónelo y arrástrelo hacia la ventana CyberPlay. Aparecerá una línea azul que indica la posición en la que el título será insertado. También puede utilizar el botón de inserción (flecha azul) o pulsar "Enter" del teclado.

2.3.5.10 Cómo cambiar de posición un título

El orden de los títulos en la pauta de programación puede modificarse, tanto en los bloques de programa como en las tandas de avisos comerciales. Para cambiar el orden de un título, selecciónelo y arrástrelo hacia arriba o hacia abajo, manteniendo presionado el botón izquierdo del mouse. Aparecerá una línea azul indicando la posición en la que se insertará el título al soltarlo.

¡ATENCION! Muchas de estas operaciones pueden estar restringidas en el perfil de usuario. Si intentas realizar una operación prohibida, aparecerá un mensaje emergente informando que no tienes permisos para realizar esa acción. Ante cualquier duda, consulta con el administrados de red o responsable técnico.

2.3.6 Herramientas de la ventana CyberPlay



2.3.6.1 Load PGM ON/off

Con **Load PGM** activado (default) CyberPlay ensambla la programación final **considerando las pautas de contenidos** creados en CyberPlay Editor (archivos PGM). Para más información *"Pauta de Programación"*.

Si **Load PGM** está **desactivado** CyberPlay omite los archivos de programación .pgm y **solo utiliza las pautas de bloques comerciales**, que quedan contenidas en una programación "LIVE" continuo. El operador puede insertar contenidos entre los bloques comerciales, o utilizar los módulos PlayList Manager.

NOTA IMPORTANTE En el Panel de Configuración se puede cambiar el modo de trabajo para que AUDICOM remueva las "Pausas" al final de cada bloque comercial.

2.3.6.2 Reload: Cambios en la pauta de programación

CyberPlay carga **automáticamente** los archivos necesarios para armar la grilla de programación cada día; pero es posible recargarlos manualmente en caso de que hubiesen sido modificados a último momento. Todos los días a las 18:00 Hs CyberPlay carga los archivos LOG y PGM para el próximo día. El horario de carga puede modificarse desde el Panel de Configuración general.

Será necesario RECARGAR manualmente la pauta de programación cuando:

- Se **modifique** la pauta del **corriente día**.
- Se **modifique** la pauta para el **día siguiente** pasadas las 18:00 Hs (u otra hora si se modificó la configuración).

Para **recargar** los archivos de programación, el operador de AIRE deberá presionar el botón **RELOAD** (recargar). La programación será recalculada teniendo en cuenta los cambios introducidos en los archivos. También puede usar la combinación de teclas ***Alt R*** *(**R**ecargar archivos)*.

Para el caso de modificaciones en la **pauta comercial** (archivos LOG), el operador de AIRE es notificado cuando hay cambios: el **botón RELOAD comenzará a destellar** indicando que el archivo LOG del corriente día fue modificado.

Si se modifica la pauta de programación musical (archivos PGM), o se modifica la pauta comercial para el día de mañana luego de la hora de recarga automática (18:00 por omisión), quien realiza los cambios DEBERA NOTIFICAR AL OPERADOR DE AIRE para que éste RECARGUE la programación (en estos casos el botón Reload no da aviso).

Estas operaciones pueden realizarse mientras AUDICOM está ***en el aire*** o con el programa detenido. Mientras se recalcula la programación, seguirá en el aire el título actual, pero desaparecerá de la ventana CyberPlay. Cuando termine la actualización de los archivos, el cursor verde (próximo título) se posicionará sobre el ítem más conveniente a la hora actual. En esta condición el operador puede cambiar la posición del cursor verde o finalizar la reproducción del título anterior para dar comienzo inmediato a la programación actualizada (pulsando Play). Si el operador no interviene, al finalizar el titulo actual AUDICOM **continuará con la reproducción** de la nueva programación.

NOTA

También es posible recargar solo uno de los archivos de programación. Para ello, expanda la ventana CyberPlay y haga doble click en el display sobre el campo LOG o sobre PGM para recargar el archivo de programación correspondiente.

Ver el Capítulo ***CyberPlay Editor*** para conocer más acerca de los archivos LOG y PGM.

2.3.6.3 Save Log y autoLog: Guardar la pauta comercial actual

Los cambios introducidos en los bloques comerciales son guardados en forma automática en el archivo de pauta comercial (archivo LOG). A esta función se la llama "autoLog". autoLog no guardará cambios en la pauta comercial cuando:

- El usuario actual no está habilitado para modificar la tanda.
- El archivo LOG fue modificado externamente y está activa la alarma de archivo LOG modificado (botón "Reload" titilando).

El botón **Save LOG** permite al operador actualizar el archivo .log en forma manual, incluso aunque el mismo haya sido modificado externamente. Save LOG no permitirá guardar el LOG si el usuario no está habilitado a modificar las tandas. Al presionar el botón se abrirá un cuadro de diálogo para confirmar la acción.

2.3.6.4 Botón Next Title [Enter]

Presionando este botón se indica que ***el título seleccionado (cursor amarillo) será el próximo en salir al aire***. En esta condición, el cursor cambia a **color verde** indicando **"próximo título"**.

Si no hay ningún título seleccionado como "próximo" (no hay cursor verde), el próximo título a salir al aire será siempre el que precede al título en reproducción, es decir, el que se encuentra debajo del cursor rojo.

Puede seleccionarse un título como próximo mediante **un doble clic sobre el título en la zona de horarios (zona gris a la izqierda)**. Doble clic sobre el área de color reproducirá el título en escucha previa (CUE).

2.3.6.5 Insert AutoDJ

Inserta un bloque AutoDj en la grilla de programación. El usuario define el FORMATO y la hora de inicio y finalización del bloque AutoDJ. Las tandas comerciales que queden contenidas en ese rango horario se mantienen sin alteraciones, y salen al aire a la hora pautada.

2.3.6.6 Mix [Asterisco]

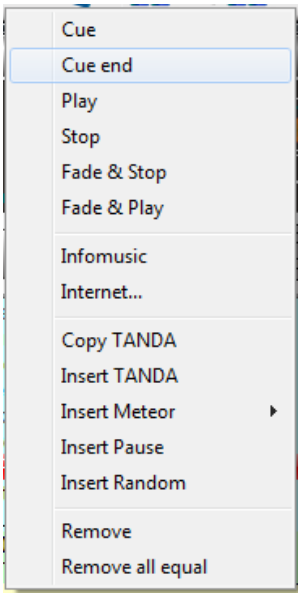
Interviene cuando algún módulo reproduce sobre la salida asignada a CyberPlay (por ejemplo Live Assist). El control MIX define el nivel de atenuación aplicado a CyberPlay cuando se le superpone un audio.

Tiene cuatro valores prefijados que se conmutan presionando el botón varias veces (100%, 50%, 25%, 10%).

Cuando CyberPlay está reproduciendo video, la superposición de audio genera la atenuación del audio del video. Si lo que se reproduce desde otro módulo (por ejemplo dede Live Assist) también es video, solo el audio del video es mezclado al audio del video actualmente en reproducción.

2.3.6.7 Opciones en el menú de clic-derecho

Presionando el **botón derecho del mouse** sobre un título, se despliega un menú con las siguientes opciones:



CUE: Reproduce en previo el archivo.

CUE End: Reproduce en previo los cinco segundos finales del título seleccionado.

Play: Comienza la reproducción del ítem señalado como próximo. Cuando se trata de temas musicales, se respetan los tiempos de *crossfade*.

Stop: Detiene la reproducción del título seleccionado.

Fade & Play: Atenúa el audio en curso e inicia el título siguiente

Fade & Stop: Atenúa el audio en curso y detiene la reproducción.

InfoMusic: Carga el título seleccionado en el módulo InfoMusic. (Si el título no está registrado en la Base de Datos, esta opción aparece inhabilitada).

Internet... Realiza una búsqueda en Internet para obtener más información sobre ese título; usando el navegador predeterminado.

Copy TANDA: Copia el contenido de un bloque de tanda.

Insert TANDA: Inserta un bloque de Tanda vacío.

Insert Meteor: Permite insertar una instrucción Meteor.

Insert Pause: Inserta una pausa en la programación, encima del título seleccionado. Cuando la reproducción llega a este punto la reproducción se detiene.

Insert Random: Inserta una instrucción Random, que permite saca aleatoriamente al aire un audio desde una carpeta especificada.

Remove: Elimina el ítem de la programación.

Remove all equal: Elimina el ítem de la programación.

Recordar

Muchas de estas operaciones pueden estar restringidas en su perfil de usuario AUDICOM. Si intenta realizar una operación prohibida, aparecerá un mensaje emergente informando que Ud. no tiene permisos para realizar esa acción. Ante cualquier duda consulte con su administrados de red o responsable técnico.

2.4 Listas de reproducción auxiliares (PlayList Manager)

Es posible trabajar con listas de títulos pre-armadas (Playlists). AUDICOM cuenta con **4 reproductores auxiliares** llamados **PLAYLISTS MANAGERS**. Se lanzan pulsando los botones "PLAYLIST 1" al "PLAYLIST 4" ubicados en la barra de Herramientas.

Desde cualquier ventana AUDICOM pueden arrastrarse títulos hacia un PlayList Manager. La lista se guarda como archivo de texto (TXT) en la carpeta **\Audicom\PGM**.

Los módulos PlayList Manager soportan listas creadas en formato .m3u y .plt. Se pueden editar usando el módulo AUDICOM CyberPlay Editor en la opción > Listas de reproducción.

Presionando un botón **PlayList** (o Alt P para el Nro 1) se abrirá un módulo que presenta una zona de controles de transporte similar al módulo CyberPlay.

El **menú desplegable** ubicado en la parte inferior gestiona las distintas listas generadas.

Para **crear una lista**, puede arrastrar títulos desde Media Manager, InfoMusic, Live Assist o CyberPlay. Introduzca un nombre y pulsa "Save" (Guardar). Las listas creadas desde PlayList Manager se guardan en formato .txt en la carpeta \Audicom\PGM

Para **cargar una lista** existente simplemente selecciónela en ese menú. Para agregar una lista externa, copiarla a la carpeta \Audicom\PGM.

Como sucede en otros módulos AUDICOM, los títulos aparecen en diferentes **colores** según la fecha de última emisión al aire. Además, la música (Clase = Musica en la Base de Datos) se muestran con fondo celeste; mientras que los cortes promocionales se muestran con fondo amarillo.

PlayList Manager soporta algunos comandos de programación CyberPlay como comentarios de texo, pausas e instrucciones Meteor. Estos comandos se insetan en las listas desde menú clic-derecho.

ESCUCHA PREVIA

Para escuchar un título por el canal de monitoreo previo, puede hacer doble-clic o pulsar el botón CUE. Para detener la reproducción pulse StopCUE. La reproducción se hará por el canal de CUE dedicado. Si prefiere monitorear usando el canal Live Assist de la consola; activar el modo **CUE** en el display con doble-click (a la izquierda del contador de tiempo). Esto genera que la reproducción del audio en Live Assist NO se reporte por RDS; iRDS ni se almacene en el registro de emisión (archivos .air). Este modo es usado por algunos usuarios que en vez de usar un canal de monitoreo dedicado; prefieren trabajar activando CUE en la consola sobre cada canal, como si cada PlayList Manager fuera un dispositivo de reproducción separado.

EMISIÓN DEL CONTENIDO

Cada **Playlist Manager** puede reproducir por un **dispositivo de audio diferente,** para tenerlos separados en la consola de mezcla. Esta asignación se define en el Panel de Configuración de AUDICOM.

Para **enviar un ítulo al aire**, seleccionarlo y pulsar el botón **PLAY**. En el modo de reproducción normal, cuando el titulo finaliza la reproducción se detiene.

El modo de **reproducción continua** reproduce los títulos uno a continuación de otro. Se pueden insertar puntos de detención desde el menú clic-derecho.

La **barra de progreso** que se muestra encima de la línea permite posicionarse en cualquier punto del archivo (clic izquierdo).

El control deslizable a la derecha del Stop permite cambiar al **velocidad de reproducción (Pitch)** en un rango de **+/- 5 %**.

El botón **"<-Insert"** carga el listado completo en la grilla CyberPlay. La inserción se producirá **encima del título seleccionad**o (cursor amarillo). Los títulos del *PlayList* se agregarán respetando la ubicación de los bloques comerciales; es decir, de ser necesario los títulos podrán distribuirse entre varias tandas, dependiendo de la duración del listado (*).

Los títulos del PlayList también pueden ser insertados individualmente en la pauta de programación. Para ello seleccione un título y arrástrelo a la ventana CyberPlay.

NOTAS

Si no hay ítem seleccionado en CyberPlay, el listado no es insertado. La ventana de comentarios mostrará la leyenda "Defina el punto de inserción"

(*) **IMPORTANTE**

Si el PlayList excede la duración del bloque de programa, SOLO se insertarán títulos hasta la finalización del mismo. El PlayList no se extiende al programa siguiente. Por ejemplo: Insertamos un PlayList de 1 hra. a las 17:30, en un bloque en vivo (LIVE) que finaliza a las 18:00 Hs. Se insertarán títulos SOLO hasta las 18:00 Hs.

2.5 Live Assist

Los módulos Live Assist 1 y 2 permiten "lanzar al aire" títulos en forma instantánea. Su uso más frecuente es para reproducir SFX, promocionales, separadores, cortinas, etc.

Los títulos se organizan en grillas de botones. Hay 12 páginas o “pestañas” (tabs) de botones, que a su vez se almacenan en perfiles de usuario. La cantidad de botones que contiene cada página dependrá la cantidad de filas y columnas que se haya definido en la configuración (Panel de Configuración). En la imagen se muestra Live Assist con 6 FILAS y 4 COLUMNAS lo que representa **24 botones por cada una de las 12 páginas**.

Cada perfil de Live Assist tiene un juego de 12 páginas propio, no habiendo límite para la cantidad de perfiles en Live Assist (ver a continuación)

El panel Live Assit se puede redimensionar. El tamaño de los botones se ajusta automáticamente al cambiar el tamaño. Live Assist soporta manejo desde el teclado (ver Manejo desde el Teclado) o desde controladores externos vía MIDI.

DISPOITIVOS DE AUDIO: Live Assist 1 y 2 pueden trabajar sobre dispositivos de audio independientes, o compartir el dispositivo con el módulo CyberPlay. En este caso la mezcla se realiza internamente, según el valor del control MIX (CyberPlay). Los dispositivos de reproducción se asignan en el Panel de Configuración general.

VIDEO: En AUDICOM Black versión Video, **Live Assist soporta reproducción de videos**, pero no interrumpe ni se superpone a otro video que esté siendo reproducido por CyberPlay o un módulo PlayLIst Manager.

2.5.1 Dispositivos de salida

Ambos módulos Live Assist pueden reproducir por mezcla interna sobre el mismo canal de CyberPlay, o utilizar salidas independientes, para mezclar las señales en la consola La asignación de los dispositivos de salida se configura desde el **'Panel de Configuración'** principal.

2.5.2 Visualización expandida

Live Assist puede usarse expandido para visualizar todos los botones en pantalla; o en una modo reducido. El tamaño se cambia desde el botón "maximizar" ubicado a la derecha en la barra de título de la ventana.

2.5.3 Pausa/Stop y Fade-stop

Pausa detiene la reproducción, que puede reanudarse desde ese punto pulsando nuevamente Play. Cuando el título está en pausa, el botón cambia a modo Stop. Si se pulsa Stop el punto de reproducción vuelve al inicio. Fade-stop produce una atenuación progresiva de nivel de audio y detiene la reproducción.

2.5.4 Escucha previa (CUE)

Haciendo click-derecho sobre un botón, se accede a la opción CUE para reproducción en previo por el canal CUE dedicado (definido en el Panel de Configuración). CUE también se activa si se mantiene pulsado el click derecho por más de 1 segundo.

Otra opción es poner Live Assist en modo CUE, haciendo doble-clic sobre la leyenda **CUE** ubicada a la izquierda del contador de tiempo. Esto genera que la reproducción del audio en Live Assist NO se reporte por RDS; iRDS ni se guarda en el registro de emisión (archivos .air). En este modo, se reproduce el material como es habitual, pero en la consola se activa la escucha previa (CUE) Es una **técnica no recomendada** y muy poco práctica, que puede inducir a errores (hay cambiar el modo a CUE en cada acción de escucha previa). Sin embargo, es usado por algunos operadores que en vez de usar un canal de monitoreo dedicado; prefieren trabajar a la antigua usanza, activando el previo en la consola y reproduciendo desde Live Asist, como si se tratase de un aparato separados.

2.5.5 Modos de reproducción

Tiene tres posiciones, que se modifican presionando el botón sucesivamente:

MODO NORMAL: El título se reproduce una única vez. Si mientras se reproduce se lanza otro archivo, este quedará en cola de espera y saldrá al aire a continuación del primero. Los archivos en cola de espera se indican parpadeando el color del texto.

MODO LOOP (continua): El archivo se reproduce por tiempo indeterminado, volviendo a comenzar cada vez que finaliza. Para detener la reproducción en bucle presionar 'Stop' o cambiar a otro modo de reproducción y disparar otro botón.

MODO INSTANTÁNEO: Si mientras Live Assist reproduce se presiona otro botón, la reproducción del segundo botón interrumpe al primero.

Encadenar con aire: Esta función se utiliza para encadenar la reproducción de Live Assist con la lista de aire. Estando detenido el módulo de aire, presionar uno o varios botones de Live Assist y, en última instancia, el botón de *encadenado al aire.* La ventana de Live Assist se cerrará, y la reproducción continuará con la lista de aire cuando finalice la secuencia de Live Assist. Desde el teclado puede efectuarse la misma operación presionando la barra espaciadora (Play) luego de disparar un archivo.

2.5.6 Marcadores de inicio / fin

Es posible definir puntos de inicio y finalización para cada botón. Para definir un punto de inicio

1. Pasar Live Assist a modo CUE con doble click sobre la leyenda CUE en la pantalla. Esto permite reproducir audios sin que se envíen a RDS ni queden en el registro de emisión.
2. Pulsar el botón que se desea marcar.
3. Con clic derecho sobre el botón se muestra un menú con las opciones "Mark In" / "Mark Out".
4. Escuchar el audio y cliquear "Mark In" en el momento en que se desea arrojar la marca.

2.5.7 Ventana de iconos

Muestra el nombre y el icono del perfil Live Assist activo. Los iconos son archivos con extensión .ico ubicados en la carpeta Audicom\LA-Icons. El usuario puede borrar o agregar los iconos que desee.

Se pueden crear **perfiles LiveAssist privados**, que solo son accesibles para el usuario

Audicom que lo creó. Estos perfiles aparecen con el nombre del usuario-propietario a la derecha. Si otro usuario intenta acceder a un fichero privado, aparecerá un mensaje indicando que la operación no está permitida. La creación de ficheros se explica más adelante.

2.5.7.1 Exportar / Importar página

En Modo Expandido, aparecen los botones *Exportar* e *Importar*. ***Exportar*** guarda el contenido de la **página actual** en un archivo Playlist (txt). El PlayList contendrá la lista de archivos cargados en la página (tab) actual, ordenados según la numeración de los botones. Recuerde que los PlayLists pueden cargarse en el módulo CyberPlay, con el botón PlayList. *Importar* permite cargar un PlayList en la botonera Live Assist. Cada ítem de la lista se cargará en un botón, según el orden de aparición en la lista.

2.5.7.2 Cómo crear perfiles Live Assist

Cada perfil tiene un nombre y un icono que lo identifica. Cada perfil contiene doce pestañas (tabs) con botones donde se cargan los títulos. La cantidad de botones disponibles se configura en el Panel de Configuración general. El tamaño de los botones guarda relación con la cantidad de botones habilitados (ver más adelante).

Para armar un perfil se procede:

1) En la ventana de iconos presione el ***botón derecho*** del mouse. Aparecerá un menú.

2) Seleccione la opción ***Añadir*** *(Add)*; aparecerá una ventana en donde ingresamos el nombre para el perfil y elegimos una imagen.

3) La opción **'Privada'** permite crear un perfil Live Assist que solo será accesible si se accede al AUDICOM con el ese nombre de usuario. Si no marca esta opción, el fichero estará disponible para todos los usuarios de AUDICOM. Adicionalmente, para poder crear botoneras privadas el usuario debe estar autorizado por el Administrador de AUDICOM.

Pulse **OK**. El nuevo fichero aparecerá en la ventana de íconos.

4) Para **cargar los títulos** en los diferentes botones, arrastre y suelte títulos desde ***Media Manager***. El botón adopta el color de la categoría a la que pertenece el título. Si cambia el color asignado a una categoría, Live Assist cambiará el color de sus botones para todos los títulos de esa categoría (requiere cerrar y volver a abrir Live Assist).

5) Si desea **cambiar el nombre** o el icono de un perfil, cargue el perfil. *Clic derecho* sobre la ventana de iconos muestra la opción ***Editar***.

2.5.8 Configuración del Live Assist

2.5.8.1 Tamaño de las botoneras

El número de botones que contienen las pestañas (tabs) se define en el Panel de Configuración, en la sección "Preferencias". El tamaño de los botones cambia según la cantidad, y también al modificar el tamaño de la ventana (arrastrando desde los bordes). Si disminuimos la cantidad de botones, estos aparecen más grandes. Si aumentamos la cantidad lo botones, se verán más pequeños. La cantidad de botones disponibles en las pestañas, está determinada por el número de filas y columnas definido.

La configuración predeterminada es **4 columnas** (ancho) y **12 filas** (alto), es decir un total de 48 botones por pestaña. Desde el Panel de Configuración también es posible cambiar el tipo y tamaño de fuente.

2.5.8.2 Archivos de datos

La información de cada uno de los módulos Live Assist (usuarios, referencias a los archivos) se guarda en los archivos Liveass.dat y Liveass2.dat. La ubicación de estos archivos se indica en la siguiente línea del archivo audicom.ini:

```
[Live Assist]
Grid=5 12
State=1
LastPos=0 3 0
IconPath=c:\Audicom\LA-ICONS
File=c:\Audicom\LIVEASS.DAT
LastPos2=0 0 0
```

La ubicación se define solo para liveass.dat (Live Assist 1). El archivo correspondiente a Live Assist 2 se creará en esa misma carpeta.

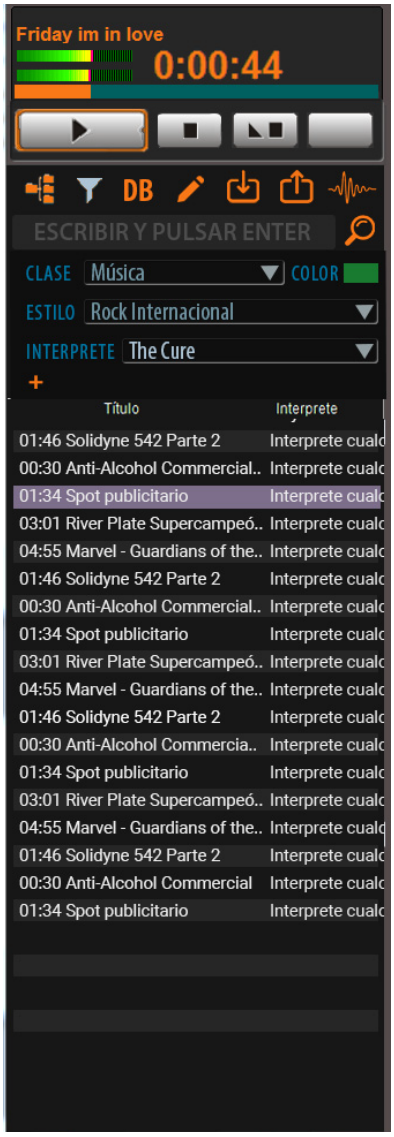
2.5.8.3 Iconos

Los íconos de los perfiles Live Assist se ubican en \AUDICOM\LA-ICONS. La ubicación de esta carpeta puede modificarse también desde audicom.ini. Recuerde que Ud. puede agregar o eliminar los íconos que desee.

```
[Live Assist]
Grid=5 12
State=1
LastPos=0 3 0
IconPath=c:\Audicom\LA-ICONS
File=c:\Audicom\LIVEASS.DAT
LastPos2=0 0 0
```

2.6 MEIDA MANAGER

2.6.1 Descripción



Este módulo gestiona los archivos de medios en la red AUDICOM. Entre sus múltiples funciones permite:

a) Gestionar los archivos de medios en AUDICOM, mostrando las carpetas de medios del sistema y todo el material de audio y video disponible, con su información de Base de Datos. Permite ingresar, organizar y eliminar archivos (puede tener restricciones de permisos).
b) Realizar múltiples **búsquedas** en la Base de Datos.
c) Escuchar/visualizar en **previo** el material (Cue)
d) **Insertar** títulos en la ventana CyberPlay y otros módulos del sistema.
e) Modificar el tiempo **cross fade** del audio.
f) Modificar el valor Tiempo de **Intro** del material.
g) Marcar el **punto en que comienza** la reproducción (Start)
h) Marcar el **punto en que finaliza** la reproducción (End)

Se accede desde la Barra de Herramientas principal. Tiene varios modos de visualización.

1. En el más simple se presenta como un sencillo listado, con un único campo BUSQUEDA para ingresar el texto a buscar; y controles de reproducción.
2. Pulsando la opción FOLDERS el listado se achica para dar lugar a una vista de navegación por carpetas en estructura árbol. El hecho de achicar la lista es para mantener fijo el ancho del módulo. Es fácil ocultar la vista de árbol una vez localizado el material.
3. Pulsando el icono FILTRO aparece encima del listado un panel con opciones para filtrar la búsqueda. Para simplificar la interfaz, este panel se conmuta con el panel FOLDERS, no pudiendo estar ambos visibles al mismo tiempo.
4. La opción **DB** abre un panel con campos relevantes para filtrar la búsqueda contra la base de datos. La lista de resultados permanece debajo. Pero este modo permite expandir la visualización pulsando **"+"** para mostrar todos los campos de la base de datos. En ese caso el panel ocupa toda la columna y la lista de resultados pasa a la izquierda, forzando el doble ancho de la ventana. El panel de campos a su vez se subdivide en INFO (datos estáticos) y los campos editables por el usuario.

2.6.2 Búsqueda y acceso al material

El campo búsqueda permite ingresar texto sin tener que abrir ninguna ventana de búsqueda. Pulsando F3 o Ctrl+F MEDIA MANAGER se pone en foco y el cursor se posiciona en el campo búsqueda. Lo anterior es válido incluso cuando otros módulos están foco (CyberPlay, Live Assist o Playlist Manager). De esta forma el operador puede iniciar rápidamente una búsqueda sin tocar el mouse. F3 → escribir → Enter.

A la derecha del campo búsqueda hay una lupa que también inicia la búsqueda. Cuando cambia a cruz permite limpiar los campos para iniciar una nueva búsqueda. Al limpiar los campos el contenido de la

ventana, que mostraba los resultados de la búsqueda, vuelve a mostrar el contenido de la categoría (carpeta) seleccionada.

IMPORTANTE La **búsqueda genérica** no es por TITULO; se exploran **TODOS los campos** de la Base de Datos (en todas las categorías o en la categoría actual según corresponda). Si se busca NNN, los resultados traen tanto los títulos con conteniendo la palabra NNN, y cualquier otro título que contenga, por ejemplo, Autor NNN o Intérprete NNN.

Pulsando el ícono FILTRO se muestra un panel con opciones para filtrar la búsqueda. Categoría actual, se refiere a la categoría seleccionada en la estructura de árbol.

Si se destilda la opción categoría actual (default), automáticamente se activa opción "Buscar en todas las categorías".

Entre fechas permite acotar la búsqueda a un rango de fechas. **Si selecciono una fecha en "desde" automáticamente el campo "hasta" toma esa misma fecha.** Esto agiliza la búsqueda para una fecha determinada (sería buscar para un día en particular en vez de un rango de días).

2.6.3 Visualización de carpetas de medios

Pulsando el ícono FOLDERS se puede navegar las carpetas y subcarpetas habilitadas para esa terminal. Las carpetas quedan asociadas a la categoría, tal como es en File Manager.

Debajo de la vista de árbol, la ventana muestra el contenido de la carpeta (categoría) seleccionada. Si se realiza una búsqueda, en forma predeterminada se lleva acabo en la categoría seleccionada. Los resultados aparecen en la ventana.

Aunque la visualización de carpetas esté oculta, queda visible en la lista el contenido de **la carpeta actualmente seleccionada,** excepto que se esté mostrando el resultado de una búsqueda.

2.6.3 Visualización de la Base de Datos

Pulsando el **icono DB**, se abre un panel reducido con campos de la base de datos, para filtrar la búsqueda. Este panel se conmuta con los de árbol y filtros, para simplificar la interfaz. **Lógicamente las configuraciones presentes en cada panel se combinan.**

La selección de una variable en un campo habilita la búsqueda pulsando la lupa de búsqueda. Esta lupa es operativa incluso aunque no se ingrese texto en el campo, porque permite buscar por campos.

El icono **">>"** en la barra de título fuerza a la ventana al modo de doble ancho. En el modo doble ancho, el panel izquierdo muestra todos los campos de la Base de Datos, y la lista de resultados pasa a la derecha.

El menú desplegable de cada campo tiene como primera opción el texto **OMITIR**. Si se selecciona esta opción produce que la búsqueda se omita para ese campo de la base de datos). Cuando un campo queda vacío, la palabra buscada se analiza también en ese campo.

Al expandirse, la ventana derecha contiene muestra herramientas para asignación rápida de marcas. Las opciones de previsualización reproducen el audio desde las marcas solo durante 5 segundos y luego se detiene automáticamente. En el caso de mark out, desde 5 segundos previos a la marca. Para definir marcas con precisión, usar el ícono "forma de onda" para acceder al HD Corder.

2.6.4 Marcas de intro, inicio y finalización

El icono ***forma de onda onda*** abre la ventana del editor rápido (Audicom HDCorder) para editar las marcaciones de INTRO; START; END y tiempos de fundidos. El editor HDCorder tiene funciones de edición básicas para los archivos de audio No se soporta edición de audio para los archivos de video. Ver capítulo HDCorder para más detalles.

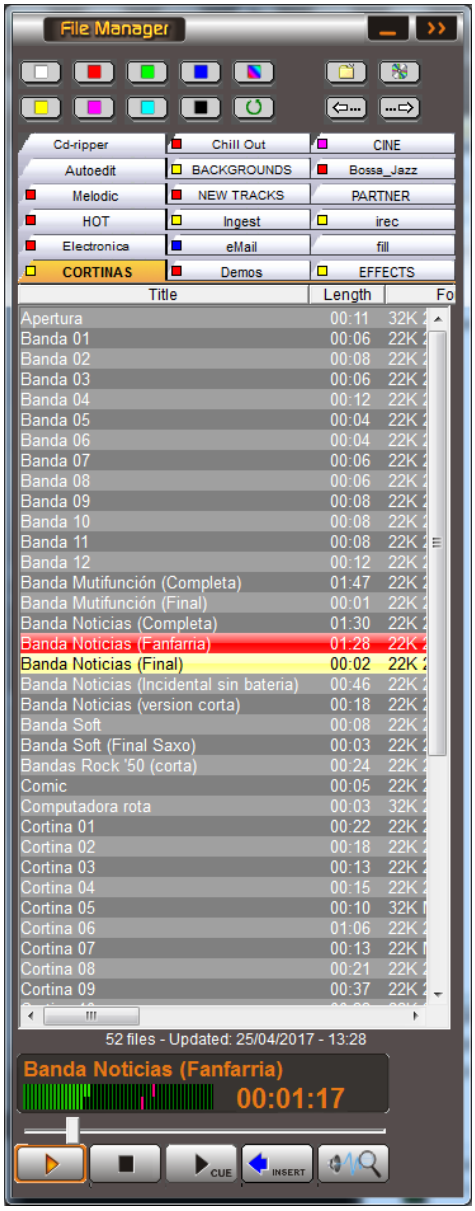
2.6.5 Importar y transferir contenidos

Hay dos iconos para importar material (idem función *Ingesta* en InfoMusic) y para transferir archivos hacia otras terminales de la red (idem función *transfer* de InfoMusic). Ver capítulo InfoMusic Producción.

Con la combinación de teclas **"CTRL [flechas izq/der]"** la reproducción en previo se detiene repitiendo en bucle un fragmento de 0,5 segundos. Pulsando reiteradas veces las flechas izquierda o derecha se avanza o retrocede la marca de INICIO en pasos de 0,5 segundos.

Pulsando el botón GUARDAR, el nuevo valor se almacena en la Base de Datos. Si no se pulsa GUARDAR, el cambio será válido solo para la inclusión actual del título, pero la Base de Datos se mantiene sin cambios. **Las modificaciones se registrarán en la Base de Datos sólo si los permisos del usuario lo permiten.**

2.7 FILE MANAGER - Ingesta de archivos (discontinuado)



2.7.1 Introducción

File Manager (Administrador de archivos) **fue discontinuado en la versión 14 de AUDICOM** (AUDICOM BLACK), siendo reemplazado por Media Manager. Al ser un gran cambio en un módulo de operación de aire, para evitar un cambio brusco, **File Manager se mantiene en la distribución y puede seguir siendo usado con plena compatibilidad, pero recomendamos a los usuarios pasar al nuevo Media Manager**, pues File Manager en algún momento ya no será incluido en AUDICOM.

Se accede a FILE MANAGER desde el menú de **"+"** herramientas en la barra de superior del escritorio principal. El módulo está organizado en pestañas que muestran los archivos de medios disponibles en cada terminal, que pueden estar en discos locales o en discos de la red. Trabaja con una estructura de carpetas fija, que se explicará más adelante. Las carpetas que estén fuera de esa estructura serán ignoradas por el sistema. Los archivos se organizan en distintas carpetas que se clasifican por categoría (Música, Spots, Promocionales, Comerciales, Efectos, etc.). Desde aquí los archivos pueden reproducirse al aire, insertarse en la pauta de programación o en las botoneras de acceso instantáneo Live Assist.

En cada terminal veremos **solo** las **carpetas declaradas** en esa terminal (audioDrives). Por otra parte, cada usuarios puede tener restringido el acceso a determinadas carpetas, es decir, ciertas carpetas pueden ser visibles para unos y estar ocultas para otros. Estas restricciones serán establecidas por el Administrador de AUDICOM, que asigna los permisos para cada usuario desde el módulo 'Niveles de Acceso'.

2.7.2 Descripción

En la ventana principal se muestran los archivos que contiene la carpeta seleccionada, con la siguiente información. **INTÉRPRETE - TÍTUTLO - DURACIÓN - FORMATO – UBICACIÓN.**

Para ver el contenido de las diferentes carpetas, haga "clic" con el mouse en las pestañas (Tabs) que están encima de la ventana. Cuando la cantidad de carpetas existentes es mayor a 18, utilice los botones de desplazamiento (<-- -->) para moverse entre ellas.

El tamaño de File Manager puede modificarse tanto en altura como en anchura. También su posición en el escritorio AUDICOM.

Es posible **ordenar la lista de títulos** mediante un click sobre cualquiera de las columnas. El orden con que aparece por primera vez puede predeterminarse en el momento de crear una carpeta, o posteriormente desde la ventana INFO que se explica más adelante. Una facilidad que acelera la localización de archivos, es el **posicionamiento por LETRAS**. Presionando una letra en el teclado, el cursor se selección (amarillo) se posicionará el primer título que comience con esa letra. El cursor se posiciona teniendo en cuanta la columna por la cual está ordenada al lista. Ejemplo:

Supongamos que tenemos los siguientes archivos

"**A**melita Baltar - Balada para un loco"
"Chabuca Granda - **A**marraditos"

Si pulsamos la letra **"A"** el cursor se posicionará sobre "Amelita Baltar - Balada para un loco" si los títulos están ordenados por "Intérprete"; y en "Chabuca Granda - Amarraditos" si la lista está ordenada por "Título", a pesar de que la primera letra visible es una "C".

2.7.2.1 Colores de los títulos según última salida al aire

Los archivos de música **registrados en la Base de Datos** aparecen en cuatro colores, que varían según el tiempo transcurrido desde la última vez que el título se emitió al aire. Esto permite al operador reconocer de un vistazo los títulos emitidos recientemente. Los colores y los márgenes de tiempo se definen en el Panel de Configuración. La nomenclatura predefinida es la siguiente:

ROJO..... < 4 Horas
NARANJA..... 4 a 12 Horas
VERDE..... 12 a 24 Horas
NEGRO..... > 24 Horas

2.7.2.2 Colores de las carpetas

Una interesante facilidad que el File Manager brinda, es que **cada carpeta** puede asignarse un **color** para facilitar su identificación. Los botones encima de la ventana permiten tener en pantalla solo las carpetas de un color determinado. Los colores asignados son unicos, válidos para todas las terminales de la red AUDICOM. Se asignan al crear la carpeta o posteriormete desde la vantana "INFO" (ver más adelante).

Recomendamos hacer una lista con la descripción de los colores asignados a las distintas carpetas (rojo=música; verde=avisos; amarillo=efectos; etc.) y pegarla en un lugar visible junto a las computadoras, para que los operadores se acostumbren al uso de los filtros por colores, que resultan de gran ayuda.

2.7.2.3 Descripción de los botones

Actualización del contenido de la carpeta [/ Teclado Numérico]

Cuando grabe un nuevo título desde esta PC o desde otra terminal conectada en red, y quiera verlo en el File Manager, deberá presionar el botón ***Update*** (Actualizar) para que aparezca. Esto es así porque cuando selecciona una carpeta por primera vez, el programa explora el disco y almacena la información del contenido de esa carpeta **en la memoria**, para poder manejarla a mayor velocidad. Si en cualquier momento vuelve a seleccionar dicha carpeta, los datos son leídos de la memoria, y si se agregaron nuevos archivos en el disco, estos no aparecerán en la ventana. Para que el programa lea el disco y actualice la información alojada en la memoria, debe presionar el botón ***Update***. En la parte superior de la ventana se indican la fecha y hora de la última actualización. Cuando se mueven o eliminan archivos la actualización se produce en forma automática, al igual que cuando se agregan archivos a la carpeta actualmente abierta.

Insert [Enter]

Presionando este botón, el título seleccionado es insertado en la ventana CyberPlay de la Pantalla de Aire, encima del título seleccionado (cursor amarillo). Si no hay ningún título seleccionado en la Pantalla de Aire, el título no es insertado.

También puede insertar títulos mediante Drag & Drop , arrastrándolos desde la ventana de archivos hacia la Pantalla de Aire. En este caso no es necesario seleccionar un título en la ventana CyberPlay, ya que aparecerá una línea azul indicando la posición en la que se insertará el título.

Seleccionando dos o más títulos, es posible **insertar varios archivos** a la vez en la programación. Los títulos serán agregados uno a continuación de otro según el orden con que aparecen en la carpeta. La inserción puede hacerse presionando 'Insert' o por arrastrando la selección a al aventana CyberPlay (Drag & Drop).

Cue Start / Stop [Delete]

Inicia la **reproducción en previo** del título seleccionado. También puede reproducirse un archivo en previo haciendo un **doble "clic"** sobre el mismo. En el Escritorio de Aire, podemos controlar la reproducción en previo desde el módulo InfoMusic, que tiene vúmetros de monitoreo y barra de posición para escuchar **cualquier punto** del archivo.

Presionándolo nuevamente durante la reproducción en previo escuchamos **cinco segundos finales** del archivo (Cue End). Lo mismo ocurre desde el teclado pulsando 'Delete'.

Para **detener** la reproducción en previo, pulsar este botón con un **clic derecho**.

IMPORTANTE: Cuando el sistema trabaja con u**na única placa de sonido,** no se dispone de canal de monitoreo. En este caso, al hacer DOBLE CLICK sobre un título se reproduce por la salida de programa, es decir, sale al aire.

Play

Reproduce el título seleccionado, que queda indicado por un **cursor rojo**. File Manager usa siempre la salida asignada a *'Programa'*, es decir, la misma que la ventana CyberPlay. Si la ventana CyberPlay está en reproducción, el archivo lanzado desde File Manager **se mezclará con la señal de**

programa. El nivel de la mezcla está determinado por los respectivos niveles de los archivos; **no se tiene en cuenta** en este caso el botón **Mix** del módulo *CyberPlay*.

File Manager cuenta con vúmetros, un indicador de tiempo transcurrido y una barra de posición (seeking bar), que permite reproducir el archivo desde cualquier punto.

Stop / Pausa

El Stop se comporta igual que en el módulo CyberPlay:

Presionando este botón una vez, la reproducción se detiene y queda en ese punto (como una pausa). Al presionar Play continúa la reproducción desde donde se había detenido.

Presionando el botón dos veces (o con doble clic), la reproducción de detiene por completo. El cursor amarillo de selección pasa al archivo siguiente, por lo tanto, si se vuelve a presionar Play, se comenzará a reproducir el siguiente título de la lista.

Audio Edit

Se accede desde el menú del botón derecho o al expandir la segunda ventana. Abre el programa asociado en Windows según la extención del archivo. Si se trata de un archivo con extensión .wav (Que internamente puede ser PCM; ADPCM; MPEG Layer 3) se abrirá con la aplicación que dicha extensión tenga asociada en Windows. Al instalar AUDICOM, la aplicación registrada para abrir archivos con extensión .wav es el FX5. Si el archivo contiene texto (.txt), se abrirá en el módulo News Suite.

Cuando instale otros editores de audio, es muy probable que automáticamente queden asociados como aplicación predeterminada para archivos de audio.

Syncro

Esta opción permite transferir la diferencia de archivos contenido entre dos carpetas. Seleccionamos una carpeta 'origen' en una ventana y otra 'destino' en la otra. Presionando SYNCRO aparecerá una ventana con las siguientes opciones:

Sincronizar la ventana de la izquierda: Si activamos esta opción, File Manager copiará en la carpeta de la izquierda todos los archivos de la carpeta derecha que no estén en la ventana de la izquierda. Como resultado, la carpeta de la izquierda tendrá TODOS los archivos de la carpeta derecha (mas los que pudiese tener la carpeta izquierda que no están en la otra).

Sincronizar la ventana de la derecha: copiará en la carpeta de la derecha todos los archivos de la carpeta izquierda que no estén en la ventana derecha. Como resultado, la carpeta de la derecha tendrá TODOS los archivos de la carpeta izquierda (mas los que pudiese tener la derecha que no están en la otra).

Seleccionando ambas opciones: Las carpetas derecha e izquierda terminarán con idéntico contenido.

2.7.3 OPERACIÓN

2.7.3.1 Modo Expandido

Presionando la FLECHA ROJA aparecerá una segunda ventana a la derecha del módulo, similar a la anterior. Esta ventana permite mover o copiar archivos entre carpetas, entre otras funciones que iremos detallando más adelante. Al hacer clic sobre un archivo cambiamos la ventana activa, que queda indicada por la flecha verde. Los botones de reproducción actuarán sobre el archivo seleccionado en la ventana activa.

2.7.3.2 Mover y Copiar archivos

Para **mover** archivos de una carpeta a otra, abra la segunda ventana. Seleccione en cualquiera de las ventanas el archivo que desea mover. Para **seleccionar varios archivos:**

a) mantener presionada la tecla Control (Ctrl) y marcar uno a uno los archivos deseados.

b) seleccionar un archivo y manteniendo presionada la tecla SHIFT, marcar un segundo archivo. En este caso todos los archivos que estén entre los dos señalados serán marcados.

En la segunda ventana, abra la carpeta destino, en la que ubicará los archivos. Haga clic con el mouse sobre los archivos seleccionados y **sin soltar el botón** arrástrelos hacia la carpeta destino. Los archivos serán cambiados de carpeta. Si mueve archivos registrados en la Base de Datos, se actualizará su ubicación automáticamente.

Para **copiar** archivos proceda de la misma forma, pero presione la tecla Control (CTRL) mientras arrastra los archivos. Aparecerá un signo (+) junto al ícono de archivo indicando que serán copiados.

Si copia o mueve temas musicales hacia una carpeta **autoDB** puede suceder:

a) que el archivo no estuviese registrado en la Base de Datos; en cuyo caso se da de alta como se explica más adelante.

b) que el archivo ya este registrado en la Base de Datos, y en este se mantiene toda la información excepto "Estilo" que toma el nombre de la nueva carpeta. En otras palabras; los archivos de audio que entran a una carpeta autoDB, pasan siempre al estilo de esa carpeta. Si desea cambiar el estilo, puede hacerlo desde InfoMusic. La función autoDB solo trabaja al momento de copiar o mever los títulos. Luego la información no es modificada.

Si copia o mueve temas musicales desde una carpeta autoDB hacia una carpeta con autoDB desactivado; la información de la base de datos se mantiene sin cambios.

NOTAS

Si por error alguien mueve archivos registrados utilizando herramientas de Windows, su ubicación será corregida cuando estos salgan al aire durante un AutoDj o al insertarlos desde InfoMusic; pero no es conveniente que esto ocurra, pues exige al Módulo de Aire realizar una búsqueda exhaustiva en todas las unidades de disco.

Si por error borra o renombre archivos usando Windows, la Base de Datos reportará el archivo como "perdido" (media = _missing).

2.7.3.3 Renombrar el material

Presionando la tecla **F2** se abrirá una ventana que permite ingresar el **título e intérprete** para ese título. No es necesario tipear la extensión, ya que ésta nunca se modifica. Se actualizan tanto nombre del archivo de audio como el título en la Base de Datos (si la carpeta tiene activada la opción autoDB o si el archivo fue registrado desde InfoMusic).

Para el nombre del archivo se utiliza siempre el formato "Intérprete - Título", independientemente de si el archivo es un promocional, un spot comercial o música. Si el archivo de audio no tiene este formato, el nombre del archivo se muestra en el campo "Titulo"

El botón **[Abc]** conmuta entre MAYUSCULAS/Minúsculas facilitando la corrección de los títulos. Presione el bóton susecivas veces para realizar el cambio.

Ejemplos:
Un archivo llamado **"Radio Buenos Aires.mp3"** se muestra con la columna "Intérprete" vacía y con el nombre "Radio Buenos Aires" en la columna "Titulo". Podemos modificar el nombre (F2) agregando "Promocional" en el campo "Intérprete", con lo cual el nombre del archivo será **"Promocional-Radio Buenos Aires.mp3".**

El archivo **"05 - Lucho Gonzalez - Centro al corazón.mp3"** será cargado como Intérprete = "05 - Lucho Gonzalez" y Título = "Centro al corazón". Corregimos el nombre del intérprete pulsando F2.

JORGE FANDERMOLE se convierte en Jorge Fandermole con solo pulsar el botón **[Abc]**

2.7.3.4 Borrar archivos

Para eliminar un archivo, haga click derecho sobre el archivo que desea borrar y elija la opción ***Delete*** (Borrar) del menú. Confirme la operación. Si el archivo eliminado estaba registrado en la Base de Datos, será borrado de la misma automáticamente. Puede borrar varios archivos a la vez seleccionándolos como se explicó anteriormente.

Si posee un sistema Touch Screen, deberá utilizar el mouse, ya que por razones de seguridad es la única forma de acceder a este menú.

ATENCIÓN!

Los archivos son eliminados directamente, no se envían a la papelera de reciclaje de Windows.

No elimine archivos registrados en la Base de Datos **utilizando** las herramientas de **Windows**, tendrá que eliminarlos de la Base de Datos en forma manual, utilizando InfoMusic.

2.7.3.5 Buscar archivos [F3]

Presionando la tecla **F3** (o seleccionando la opción *Búsqueda* desde el botón derecho del mouse), aparece un cuadro de diálogo para ingresar los criterios de búsqueda.

BUSCAR: Permite ingresar un título o una palabra para la **búsqueda. La búsqueda se hace por nombre de archivo, sin importar el título de la base de datos.**

MODO EXHAUSTIVO: Si esta opción se desactiva, la búsqueda se restringe solo a aquellos archivos QUE COMIENZAN con la/s palabra/s (o letras) ingresadas en el campo BUSCAR. Por omisión aparece activada

EXCLUIR: Permite ingresar una o más palabras. Los archivos que incluyan esta palabra serán excluidos del resultado de la búsqueda.

DURACION MAYOR A [segs]: La búsqueda se limita a aquellos archivos cuya duración supere el tiempo especificado.

DURACION MENOR A [segs]: La búsqueda se limita a aquellos archivos cuya duración sea menor que el tiempo especificado.

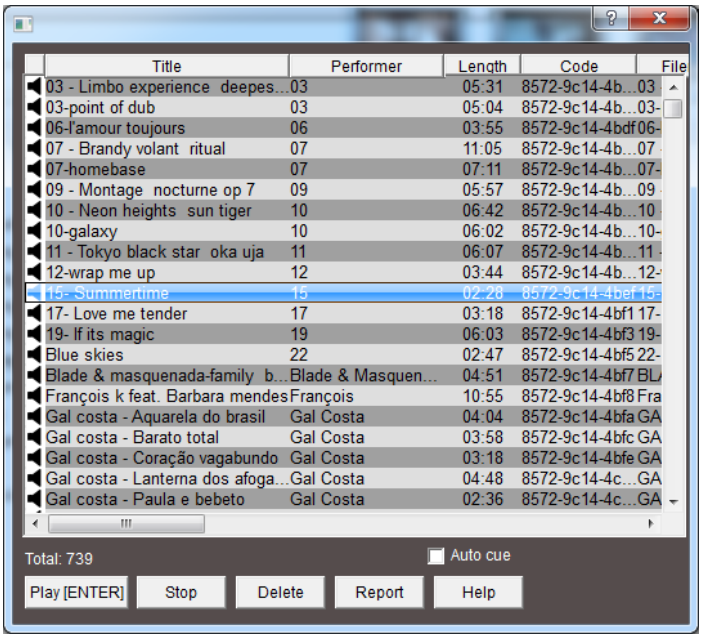
SOLO EN DISCOS LOCALES: La búsqueda tiene lugar en los discos de la terminal local. Las terminales de red no son exploradas.

SOLO EN EL DIRECTORIO ACTUAL: La búsqueda se realiza solo en la carpeta actualmente seleccionada.

ENTRE FECHAS: Permite ingresar un intervalo de fechas para acotar la búsqueda a los archivos grabados entre esas fechas (se tiene en cuenta la fecha de modificado de Windows).

ENTRE HORAS: Permite ingresar un intervalo de horas para acotar la búsqueda a los archivos grabados entre esas horas (se tiene en cuenta la hora de modificado de Windows).

Presionando **BUSCAR** se inicia el proceso. Los resultados aparecen en la venta "Resultados de la búsqueda":



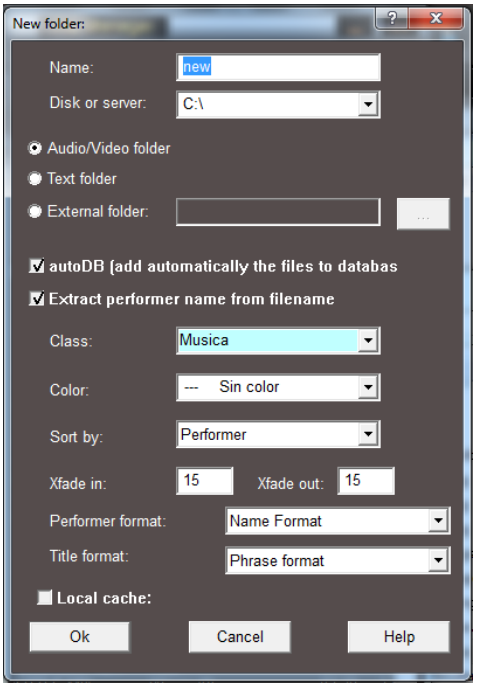
Desde esta ventana Usted puede reproducir los archivos, insertarlos en la Pauta de Programación, colocarlos en la botonera LIVE ASSIST. También puede borrar archivos (si cuenta con los permisos correspondientes).

Report genera un archivo de texto con el resultado de la búsqueda.

2.7.3.6 Agregar Nuevas Carpetas

File Manager muestra todas las subcarpetas contenidas en **\Audicom\Audio** y en **\Audicom\Text** (ver Programación del AUDICOM > manejo de Noticias); ya sea de una o mas unidades de disco. Si hay carpetas con archivos MP3 fuera de esta estructura, serán ignoradas por AUDICOM hasta tanto sean movidas a \Audicom\Audio (ver Producción y Grabaciones > Archivos MPEG). Para agregar nuevas carpetas presione el botón 'Nueva Carpeta" aparecerá la siguiente ventana (ver a continuación).

Aquí se ingresan los datos para la creación de la nueva carpeta:



Nombre: Puede tener como máximo quince (15) caracteres, pero puede suceder que solo algunos sean visibles dependiendo del ancho de la ventana y la combinación de mayúsculas/minúsculas. Recuerde que en las carpetas musicales autoDB el nombre de la carpeta será adoptado como ESTILO musical en la Base de Datos.

Disco o servidor: Determina el disco en el que será creada. Puede ser un disco local u cualquier disco de la red, siempre que tengamos permiso de escribir en él.

Tipo de carpeta: Hay tres tipos de carpetas:

Carpetas de audio: Son las que contienen archivos los de audio.

Carpetas de texto: Contienen los archivos de texto que maneja AUDICOM, utilizados para noticias leídas. Permiten crear archivos de audio con texto asociado: al insertar el audio el la ventana CyberPlay se carga también archivo el texto asociado, que aparecerá en la ventana de comentarios y en el Teleprompter (si existe). Ver "**News Suite**".

Carpetas extras: A pesar de que la estructura de carpetas de AUDICOM es rígida, es posible asignar una carpeta que se encuentra fuera de la estructura \Audicom\Audio a una de las pestañas del File Manager. Con el botón 'Define' exploramos la red y seleccionamos la carpeta que queremos incorporar a File Manager. **La carpeta servirá para usar los archivos solo en forma manual:** reproducirlos desde File Manager; monitorearlos con CUE; insertarlos en CyberPlay; movelos o copiarlos a otras carpetas. NO ES POSIBLE PROGRAMAR EN LOS ARCHIVOS LOG/PGM ARCHIVOS PROVENIENTES DE CARPETAS EXTRAS.

autoDB (Agregar automáticamente los archivos de esta carpeta a Infomusic)

Cuando una carpeta tiene habilitada esta opción, los archivos agregados a la carpeta son automáticamente registrados en la Base de Datos InfoMusic. Esta facilidad ahorra mucho trabajo de carga de datos. Los títulos copiados a una carpeta autoDB quedan listos para ser usados por AutoDj. A continuación se describe cómo es el proceso de carga automática. Lógicamente, el usuario puede luego completar y/o modificar la información desde InfoMusic-Producción.

En una carpeta autoDB, los archivos son cargados en la base de datos del siguiente modo:

a) La prioridad para determinar el Título es el **nombre del archivo.** Si el nombre cumple con el formato "Intérprete - Título.mp3", lo que está a la izquierda del guión se guarda como "Intérprete"; mientras que lo que está a la derecha se toma como "Título". Si el título no tiene guión; el nombre del archivo se toma como título en la Base de Datos, quedando el campo intérprete en blanco. (Nota: Se considera el último guión que aparece en el nombre de archivo).

b) Se obtiene **información interna del archivo MP3** (ID3 V1 / V2 según disponibilidad).

c) El campo "Clase" de la base de datos recibe la información ingresada en el campo "Clase" de la ventana "Nueva carpeta".

d) Si la carpeta contiene música (clase = música) **el nombre de la carpeta será el "Estilo"** en la Base de Datos. Si la carpeta no contiene música el campo "Estilo" queda vacío.

e) Si la carpeta contiene música (clase = música) se le asigna un tiempo de fundido de **1 seg** (FadeIn/FadeOut). Si los archivos no son música el tiempo de fundido predeterminado es cero.

f) En caso de existir **archivos de idéntico título**, automáticamente se les agrega el subfijo (2); (3); etc. El título puede luego editarse desde la ventana "Cambiar título" en File Manager.

Ejemplo: "Carlos Gardel - El día que me quieras.mp3" y "Julio Sosa - El día que me quieras.mp3" tiene el mismo título. Como no puede haber dos títulos iguales, los títulos serán automáticamente cargados como "El día que me quieras" y "El día me quieras (2)".

Una vez cargado en la Base de Datos, la información solo puede ser modificada por el usuario desde la ventana "Cambiar Nombre" de File Manager (Título e Intérprete) o usando InfoMusic. autoDb solo registra los archivos que detecta "fuera" de la base de datos.

Clase: Define el **contenido de la carpeta**. Como se explicó anteriormente, esto es de gran utilidad para carpetas autoDB.

Color: Define el color de la **pestaña** (tab) para esa carpeta. El color es único para todas las terminales de la red AUDICOM.

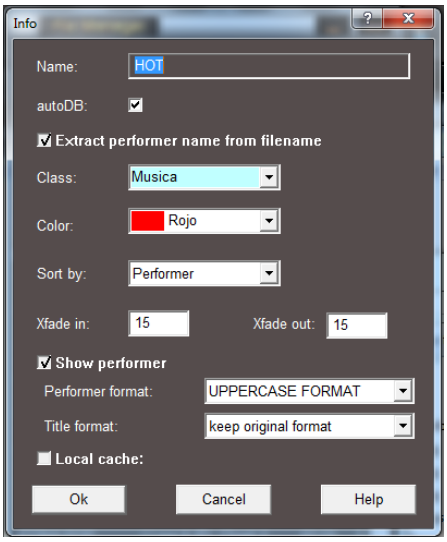
Ordenar por: Cada carpeta tiene predeterminado cómo ordenar la lista de archivos. En forma predeterminada, el contenido puede ser por ordenado por "Intérprete", "Título" o "Duración". El usuario puede cambiar el orden de los archivos cuando lo desee, pero la carpeta volvera al orden predeterminado al abandonarla.

Fundido: Los tiempos de fundido de entrada/salida se pueden definir para cada Carpeta/Estilo o sobre cada archivo de audio. En ambos casos, los valores ingresados están en désimas de segundo, es decir que un valor de 5 corresponde a 0,5 segundos. Cuando se crea una carpeta para música usando AUDICOM FileManager, los valores predeterminados se fijan en 15 (tanto para entrada como para salida). Esto significa que se escuchará una atenuación progresiva de 1,5 segundos cuando este audio se mezcla superpuesto a la siguiente canción en la lista de reproducción. De todos modos, el tiempo de mezcla utilizado será el menor valor entre el tiempo de salida del audio que está terminando, y el tiempo de entrada del audio que está comenzando.

Usando la lógica anterior, una canción que antecede a un aviso comercial nunca producirá un fundido entre ambos, dado que que los avisos comerciales y las piezas artísticas de la emisora tienen definidos tiempos de entrada cero o casi cero.

Pueden crearse como **máximo 320 carpetas**, considerando todas las unidades de disco, ya sean locales o de red. No conviene que haya nombres repetidos. Si existen **más de una carpeta con el mismo nombre** en distintas terminales, File Manager solamente mostrará el contenido de una de ellas, que será la primera encontrada según el orden en que los discos han sido declarados en Audicom.ini, como se explica más abajo. Por tal motivo, conviene declarar en el ini primero los discos locales y luego los discos de red.

2.7.3.7 Propiedades de una carpeta (INFO)



Se accede haciendo click derecho sobre la pestaña y eligiendo la opción INFO. Esta ventana presenta una serie de opciones de configuración de la carpeta.

Nombre: Nombre de la carpeta. No puede modificarse.

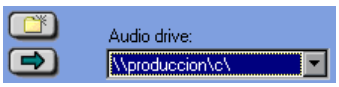
autoDB: Habilita la carga automática en la Base de Datos de todos los archivos que ingresan a esa carpeta.

Color: Para asignar un color a una carpeta, haga **click derecho** sobre la oreja de la carpeta que quiere modificar y seleccione la opción INFO. La ventana muestra un menú desplegable para elegir entre los 8 colores disponibles, que permiten agrupar las carpetas. Los 8 botones de colores que están sobre la lista permiten seleccionar las carpetas por grupos. Si presiona el botón rojo verá solo las pestañas rojas, si presiona el negro verá las negras y así. Para ver todas las carpetas presione el botón multicolor (este además vuelve a "levantar" las carpetas desde el HD).

Ordenar por: Modifica el orden predeterminado de la carpeta. Cada vez que se accede a esa carpeta los títulos aparecen ordenados según la columna predeterminada. Puedes cambiar el orden de visualización, pero al abandonar la carpeta, el orden vuelve a su valor predeterminado.

Mostrar intérprete: Oculta/muestra la columna intérprete En las carpetas no musicales pude no ser necesaria esta información.

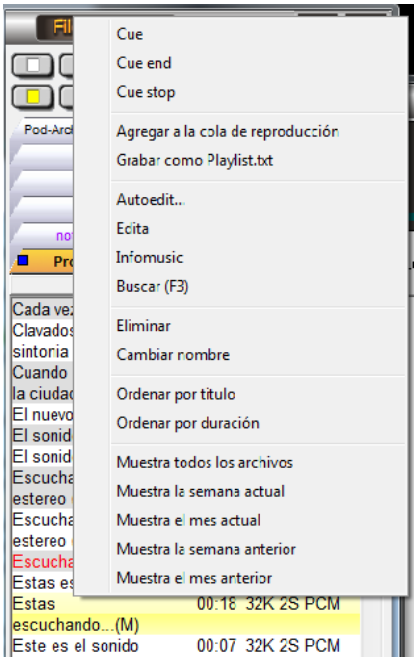
2.7.3.8 Explorando la Red



La ventana principal del File Manager muestra TODAS las carpetas de la red AUDICOM (excepto aquellas cuyo acceso esté restringido para el usuario actualmente registrado). En modo expandido, la ventana de la derecha permite visualizar todas las carpetas o solo las de una terminal determinada. En el menú desplegable de la parte superior, seleccionamos la terminal a explorar.

Esto de gran utilidad cuando en dos terminales hay carpetas con el mismo nombre, sólo se mostrará la carpeta LOCAL. Es decir, supongamos que en Aire hay una carpeta llamada "Promos" (\\Aire\C\Audicom\Audio\Promos), y en la terminal de Producción hay una carpeta con el mismo mombre "Promos" (\\Produccion\C\Audicom\Audio\Promos). Si abrimos el Tab "Promos" en la terminal de Aire, estaremos viendo SOLO los archivos de la carpeta local, del mismo modo, cuando seleccionamos "Promos" en Produccion, solo veremos los archivos de la carpeta local. Para ver la carpeta de la otra terminal debemos expandir el File Manager y seleccionar esa terminal en la ventana de la derecha.

2.7.3.9 Menú desplegable



Cliceando con el botón derecho sobre un archivo aparece el siguiente menú:

Cue: Reproduce el archivo por el canal de monitoreo.

Cue End: Reproduce en previo los cinco segundos finales del archivo.

Cue Stop: Detiene la reproducción en previo.

Agregar a la cola de reproducción (Add to Play queue)**:** Se utiliza mientras File Manager reproduce un archivo. Está opción deja el título seleccionado en una lista de espera y lo reproduce a continuación del título actual. El tiempo del archivo agregado se suma al contador, que cambiará de color indicando que hay uno o más archivos en espera.

Grabar como PlayList.txt: Una selección de dos o más títulos puede ser guardada como lista de reproducción. Las listas de reproducción pueden insertarse en la pauta de programación (CyberPlay) cuando el operador lo desee. Recuerde que estas listas se guardan en la carpeta PGM.

AutoEdit...: Abre los archivos seleccionados en el módulo AutoEdit, para remover los silencios del comienzo y final del audio.

Edita: Abre el archivo con la aplicación que Windows tenga asociada para ese tipo de archivo. En la instalación básica de AUDICOM será el FX5, pero se modificará si instala otro editor en la PC.

InfoMusic: En la terminal de aire, muestra los datos del título en la ventana InfoMusic. En la terminal de producción, abre el módulo InfoMusic-Prod.

Buscar: Abre la ventana de búsqueda de archivos, que también se accede pulsando **F3**.

Eliminar: Borra el archivo del disco duro y de la base de datos. Los archivos eliminados se envían a la papelera de reciclaje de Windows.

Cambiar nombre: Permite modificar el nombre de un archivo (Título e Intérprete) manteniendo actualizada la base de datos. F2 en teclado.

Ordenar por titulo: Ordena el contenido de la ventana alfabeticamente según el "Título". También puede hacerse pulsando en encabezado de la columna "Título".

Ordenar por duración: Ordena el contenido de la ventana alfabeticamente según la "Duración". También puede hacerse pulsando en encabezado de la columna "Duración".

Muestra...: Estas opciones permiten filtrar el contenido de la carpeta para ver solo archivos recientes.

2.7.3.10 INFORMACION AVANZADA

Todas las unidades de disco deben tener la siguiente **estructura de carpetas:**

\Audicom\Audio

File Manager mostrará todas las carpetas contenidas en Audio y solo esas. Por ejemplo, si hay dos unidades, C y D, se mostrarán las carpetas contenidas en C:/Audicom/Audio, más las carpetas de D:/Audicom/Audio, como si se tratase de un solo disco. **NO PUEDE HABER SUBCARPETAS DENTRO DE LAS CARPETAS DE 'AUDIO'**, de existir serán ignoradas.

Si se crea una nueva carpeta en un disco que no posee la estructura Audicom\Audio, File Manager creará automáticamente esa estructura. Lo precedente también es válido para las carpetas de Texto.Las unidades de disco (o sus particiones) se declaran en el Panel de Configuración, en la sección 'Carpetas', agregando la letra de la nueva unidad en la línea ***AudioDrives=***. Las letras de las distintas unidades deben estar una a continuación de la otra. En sistemas en red las unidades se declaran como **UNC,** separadas por punto y coma (Ej: \\Servidor\C; \\Produccion\C) (Ver AUDICOM en Red > Configuración de Archivos).

Importar carpetas

En modo expandido, aparece el botón **importar carpeta** (que tiene como icono un CD). Esta herramienta permite cargar, **temporalmente** y en forma inmediata, una carpeta ubicada fuera de la estructura de carpetas AUDICOM. Puede importarse una carpeta ubicada en cualquier parte del disco o de la red, e incluso desde un CD-ROM.

Al presionar este botón aparecerá una ventana con una estructura de árbol. Explorar y seleccionar la carpeta deseada. La carpeta se agregará a los Tabs del File Manager, como si se tratase de una carpeta extra. De este modo podemos copiar archivos a las carpetas de File Manager, eliminando la necesidad de usar el Explorador de Windows.

Para remover la carpeta importada, cerrar el módulo File Manager (presionando Alt + F4 en el teclado). Las carpetas no son retenidas; la proxima vez que usted abra File Manager las carpetas importadas habrán desaparecido.

Los archivos contenidos en las carpetas importadas **pueden ser reproducidos al aire en forma manual** desde File Manager; y SOLO PUEDEN SER PROGRAMADOS EN FORMA MANUAL (por Drag&Drop hacia la ventana CyberPlay). Al igual que los archivos de carpetas extras, los archivos de carpetas importadas no pueden ser incluídos en la pauta de programación, ni almacenados en la base de datos. Por lo tanto, quedan excluídos de la programación automática.

Eliminar carpetas

Solo se pueden borrar carpetas cuando están vacías, haciendo un doble clic sobre el Tab correspondiente. Para renombrar una carpeta, tendrá que crear una carpeta con el nuevo nombre y mover con el AUDICOM File Manager todos los archivos a la nueva carpeta. Luego puede borrar la carpeta vacía haciendo un doble clic sobre el Tab correspondiente. Esto debe hacerse así para mantener actualizada la Base de Datos.

2.8 I-REC

2.8.1 Operación

Al presionar el botón REC, **la grabación comienza en forma inmediata**. El vúmetro que indica el **nivel** de la señal entrante. Controle que no se enciendan las últimas líneas rojas para evitar recortes en la señal.

Para **detener** la grabación, hacer un clic sobre la imagen. El archivo será almacenado como se explica más adelante. También puede finalizar la grabación cerrando I-REC, para lo cual debe presionar nuevamente el botón correspondiente en la Barra de Herramientas.

Para **cambiar de posición** la ventana, debe "agarrarla" con el mouse de la barra de título. Conviene moverlo cuando no está grabando, recuerde que un clic en la imagen detendrá la grabación. Este pequeño módulo se abre siempre en la posición en la que fue cerrado.

2.8.1.1 Nombres de archivo

Hay dos formas de nombrar los archivos en I-REC: Nombres automáticos o definidos por el operador.

Nombres automáticos: En este modo, I-REC nombrará los archivos al finalizar la grabación, sin que el operador deba confirmar ninguna operación. Los nombre automáticos tienen el formato AAMMDD HHMMSS (Año, Mes, Día, Hora, Minuto y Segundo).

Definidos por el operador: Activar la N que está a la izquierda del VU. En este modo I-REC dará al operador la oportunidad de nombrar al archivo antes de guardarlo, para lo cual aparecerá un cuadro de diálogo.

2.8.2 Configuración

Accedemos a esta ventana haciendo un clic con el botón derecho sobre el módulo. Mientras esta ventana está abierta **I-Rec NO grabará**.

Entrada de Audio:

La placa de audio utilizada se selecciona durante la instalación de AUDICOM, en el 'Panel de Configuración'. Para modificar esta configuración, ejecutar aConfig desde la barra de herramientas (o desde la carpeta de instalación del sistema). Alli se observará un campo denominado "Grabación Instantánea I-Rec", en donde se elije la placa o dispositivo de grabación que utilizará I-Rec. La placa de audio debe configurarse para grabar a través de la **entrada de línea**.

Sample Rate (Hz): Determina la velocidad a la que se grabará el archivo. Utilice velocidades de 44100 y 32000 para material de alta calidad, de 22050 para material de archivo que no requiera gran calidad de sonido y 11025 o menos para líneas telefónicas. Recuerde que I-Rec no comprime el audio, por lo tanto, un minuto de audio estéreo a 44100 ocupará 10 MB aproximadamente.

Canales: Determina si la grabación será mono o estéreo.

Carpeta: Define la carpeta en la que I-Rec almacenará los archivos grabados. Conviene que sea en un disco local. Obviamente, esta carpeta debe pertenecer a la estructura de carpetas AUDICOM para que aparezca

en File Manager. De fábrica se entrega configurado en la carpeta C:\Audicom\Audio\I-REC. (Para mas datos ver estructura de carpetas en el ítem File Manager).

"Loop" Recorder (grabación en bucle): Activando este modo, I-REC **grabará en memoria** el tiempo **"Minutos"**, es decir, tendremos disponibles mientras I-REC esté activo los últimos N "Minutos" del programa. Para grabar a disco, solo deberá hacer un "clic izquierdo" sobre I-REC y el fragmento alojado en memoria se grabará al disco. El nombre podrá ser automático o ingresado por el operador. **El modo Loop queda indicado por la L roja que se observa a la derecha del VU.**

Tenga en cuenta que, de ser necesario, en I-REC puede estar activo en Modo Loop una gran cantidad de horas, dado que no hace uso del disco y sólo requiere el espacio de memoria para alojar los "N" minutos de audio.

Nota: I-REC solo funciona en el escritorio de aire. No es posible utilizarlo en el escritorio general de AUDICOM

2.9 Atajos del teclado

Se describen a continuación las operaciones que pueden comandarse desde el teclado. Por pedido a fábrica se pueden adquirir unos adhesivos que se colocan en las teclas que serán usadas por AUDICOM. Esto facilita mucho el trabajo del operador que no tendrá que acordarse la función de cada tecla.

2.9.1 PANTALLA DE AIRE

F1	AYUDA	Abre la ayuda ON LINE, que se cierra con escape.
BARRA ESPACIADORA	PLAY	Inicia la secuencia de reproducción. Avanza al siguiente ítem
ENTRAR	PROXIMO al AIRE (CURSOR VERDE)	El título seleccionado se programa como próximo
ESC	Stop CUE, Borrar cursor amarillo	Borra el cursor amarillo. Detiene la reproducción de un título en previo.
INSERT	Abrir/Cerrar FILE MANAGER	Abre el módulo FILE MANAGER para la inserción de archivos en la ventana de AIRE.
UP - DOWN	Desplazar cursor amarillo	Mueven el cursor amarillo hacia arriba o abajo. Si no hay ítem seleccionado, el cursor aparece al pulsar una de estas teclas.
INICIO	PLAY	IDEM Barra Espaciadora
Re. Pag. (PAGE DOWN)	INSERTAR PAUSA	Inserta una pausa en la programación. Si hay un ítem seleccionado, la pausa se inserta encima del mismo (sobre el cursor amarillo). Si no hay título seleccionado, la inserción se produce debajo del título en reproducción. Seleccionando una pausa y pulsando esta tecla la pausa es eliminada.
Av. Pag. (PAGE UP)	I - REC	Abre el módulo I-REC, que comenzará a grabar inmediatamente.
FIN (END)	PAUSA / STOP	Pulsándolo una vez el título queda en pausa. Pulsando Play la reproducción continúa desde el punto en el que se detuvo. Pulsando Stop mientras está en pausa (o sea, pulsando dos veces stop) se retrocede al comienzo del archivo, que quedará seleccionado como próximo ítem.
SUPRIMIR (DELETE)	UE - CUE END - CUE STOP	Reproduce el título seleccionado en previo. Pulsándolo por segunda vez reproduce los 5 segundos finales. Un tercer toque detiene la reproducción.
RETROCESO (BACKSPACE)	ELIMINAR ITEM DE LA PROGRAMACIÓN	Elimina el item seleccionado de la lista de reproducción.

2.9.2 LIVE ASSIST

F1	AYUDA	Abre la ayuda ON LINE, que se cierra con escape.
+	ABRE / CIERRA EL LIVE ASSIST	
-	VISTA EXPANDIDA	Expande la ventana para visualizar la botonera completa
[Enter]	PLAY	Reproduce al aire el boton seleccionado.
[.] DEL	MODO de REPRODUCCIÓN	Cambia el modo de reproducción entre reproducción normal / reproducción cíclica o reproducción instantánea.

*	MIX	Modifica el nivel de atenuación del audio reproducido por el módulo de Aire (MIX).
0 ... 9	SELECCIÓN DE BOTON A DISPARAR	Los botones se seleccionan tipeando el número correspondiente. Presionando Enter el botón seleccionado sale al aire.
[00]	STOP	Presionando dos veces el CERO (0) se detiene la reproducción del Live Assist. Para iniciar la reproducción será necesario seleccionar nuevamente el botón.

2.8.3 FILE MANAGER

F1	AYUDA	Abre la ayuda ON LINE, que se cierra con escape.
F2	RENOMBRAR	Permite renombrar el archivo, actualizando la Base de Datos de ser necesario.
F3	BÚSQUEDA	Permite buscar un archivo.
[/] UPDATE	ACTUALIZAR VENTANA	
INSERT	ABRE / CIERRA el módulo FILE MANAGER	Abre el módulo FILE MANAGER para la inserción de archivos en la ventana de AIRE.
ARRIBA - ABAJO	Desplazar CURSOR	Mueven el cursor hacia arriba o abajo.
ESC	MINIMIZAR	Minimiza el módulo, que permanece activo en la barra de tareas de Windows.

2.9.4 INFOMUSIC

F1	AYUDA	Abre la ayuda ON LINE, que se cierra con escape
F5	BÚSQUEDA	Realiza la búsqueda según los parámetros ingresados
F6	VACIAR CAMPOS	Vacía todos los campos (excepto music) para realizar nueva búsqueda
F7	ESTILO	Abre el menú Estilo, dentro del cual nos desplazamos con las flechas del cursor (Arriba - Abajo). Pulsando enter confirmamos el ítem seleccionado. Esta operación es igual en todos los restantes casilleros
F8	GENERO	Abre el menú Género
F9	AUTOR	Abre el menú Autor
F10	INTÉRPRETE	Abre el menú Intérprete
F11	TOP HIT	Abre el menú Top Hit
F12	ABRE / CIERRA EL MÓDULO INFOMUSIC	Abre el menú Intérprete

3. Pautar contenidos

3.1 Programación manual - Módulo CyberPlay Editor

Las tandas de avisos publicitarios y los diferentes programas se crean por separado y se guardan en diferentes archivos. La información de las tandas se registra en archivos con extensión .LOG y los programas se guardan con la extensión .PGM.

Las tandas comerciales pueden crearse en forma manual o automáticamente. En el primer caso será por medio del módulo **CyberPlay Editor**, que se describe en el presente capítulo. Las creación de tandas comerciales automatizadas se realiza mediante el módulo de Tráfico de ADMICOM (Administración de AUDICOM), que se explica en el capítulo **ADMICOM**. Los bloques de programas se definen en el módulo CyberPlay Editor, en diferentes segmentos horarios según se trate de programas en vivo, programación musical automática, listados de títulos pre-armados, bloques satelitales, etc.

Tanto las tandas como los bloques de programa se crean con una serie de instrucciones propias de AUDICOM, que conviene saber aunque no es necesario memorizarlas, porque también hay asistentes que facilitan la tarea de pautado.

3.1.1 Descripción general

Desde el escritorio AUDICOM ingresar con usuario=programacion. Pulsamos el botón CyberPlay Editor. Recuerde que para acceder a este módulo debe tener el permiso correspondiente en su perfil de usuario AUDICOM (módulo Niveles de Acceso, no confundir con el usuario AUDICOM en Windows).

AUDICOM genera la pauta de programación a partir de dos archivos que contienen la pauta comercial (archivos con extensión .LOG) y los bloques de programa musicales, en vivo, satelitales, etc. (archivos .PGM). Estos archivos se crean y editan en CyberPlay Editor. Los comandos que forman las Tandas y los bloques de programas; y los nombres de los archivos pautados (promocionales; temas musicales; spots; comerciales; etc.) **se editan** en las ventanas **LOG** y **PGM** del CyberPlay Editor. No es necesario memorizar los códigos para empezar a trabajar, pues muchos comandos también pueden manejarse en forma gráfica, directamente desde la ventana de previsualización CyberPlay-Test; o utilizando los asistentes *Magic Programming,* que facilitan la tarea. Tenga en mente la clásica grilla de programación usada por en las radios, que definen al programación para cada día de 00:00 a 24:00. Básicamente eso es lo que haremos en CyberPlay.

Horario	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
8.00 a 9.00	El Mañanero	El Mañanero	El Mañanero	El Mañanero	El Mañanero		
9.00a 10:00	Informativo	Informativo	Informativo	Informativo	Informativo		Latitud mundo
10.00 a 11.00	El Mañanero	El Mañanero	El Mañanero	El Mañanero	El Mañanero	Expreso Farco	El parral de la mosquitera
11.00 a 12:00	Informativo	Informativo	Informativo	Informativo	informativo	El parral de la mosquitera	El parral de la mosquitera
12.30 a 13:00	Radio Teatro	Radio Teatro	Radio Teatro	Radio Teatro	Radio Teatro	El parral de la mosquitera	Asi es Bolivia(rep)
13.30	Informativo Farco	Informativo Farco	Informativo Farco	Informativo Farco	Informativo Farco		Asi es Bolivia(rep)
14.00							Asi es Bolivia(rep)
15.00 a 16.00		Radio por la Identidad	tecnologia para todos	Deci Mu	El Sotano		
16.00 a 17:00					La Fuga		
17.00 :18:00		especiales musicales	Sudaca itinerante	especiales musicales	En una Baldoza		especiales musicales
18.00 a 19:00	Radio Al Cuadrado		Sudaca itinerante	El Arcón de los abuelos	En una Baldoza		Expreso Farco
19.00 a 20:00			Mujeres Cotidianas	El Arcón de los abuelos	La otra cara de la moneda	Años de musica	
20.00 a 20:30					Expreso Farco	Años de musica	
20.30 a 21:00			Asi es Bolivia			Años de musica	
21.00 a 22:30		Big Bang	Asi es Bolivia	El Otro Soy Yo			
22.00 a 23:00		El Bulo de Asterion		El Otro Soy Yo			
23:00 a 24:00							

Ejemplo de una grilla de programación (FM 88.1, Bermejo, Mendoza, Argentina)

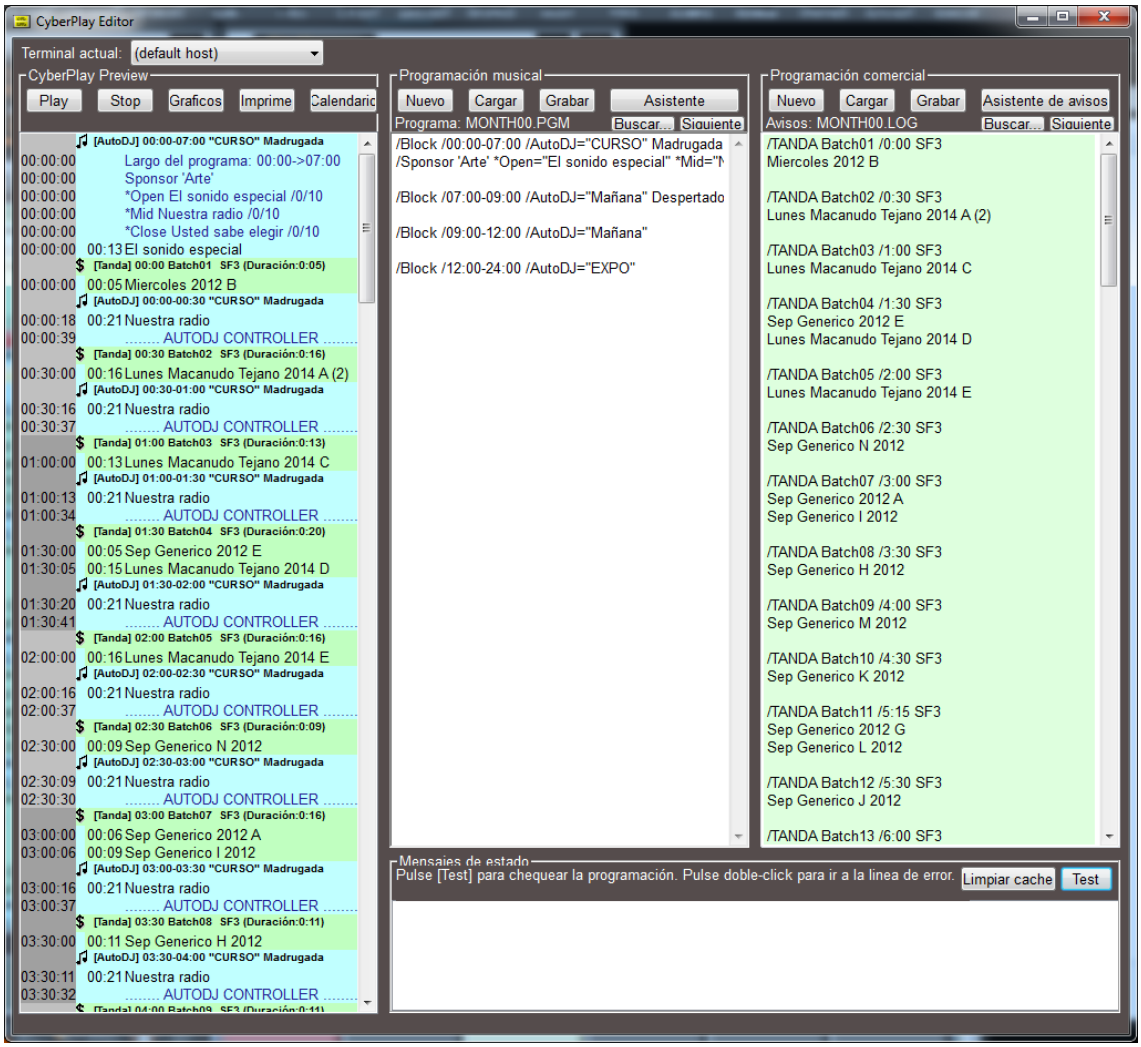
A continuación, se describen los **comandos** o instrucciones que generan las Tandas y los distintos bloques de programa. Dichas instrucciones comenzarán con una **barra inclinada derecha o slash** (/) excepto que se indique lo contrario. Esa barra indica que se trata de una instrucción a ser ejecutada por el CyberPlay. Todas las instrucciones deben ser escritas **en una sola línea**.

El **primer bloque** siempre debe comenzar a las **00:00 Hs**. y el último debe terminar a las **24:00 Hs**. Es **MUY IMPORTANTE** que esto sea así porque de lo contrario el programa no podrá identificar los cambios de día y la programación resultará errónea.

El uso de mayúsculas, minúsculas o cualquier combinación entre ellas es indistinto.

En caso de existir un horario para el cuál que no hay definido ningún bloque quedará indicado gráficamente en el CyberPlay como un bloque color gris conteniendo la leyenda ***EMPTY*** (Vacío).

La ventana de estado reporta errores de sintaxis, bloques vacíos, superposición de horarios, formatos AutoDJ inexistentes y otros problemas en la programación.



vista general del CyberPlay Editor

3.1.2 Archivos LOG y PGM - pauta de programacion

Las fechas de emisión al aire de los archivos de tandas publicitarias y los de programas pueden definirse de diversas formas:

- para una fecha específica (Ej. 25 de Diciembre de 1998)
- para un día de la semana de un mes determinado (Ej. para todos los Lunes de Abril)
- para un día de la semana determinado (Ej. para todos los Lunes del año)
- para un mes determinado (Ej. para todo el mes de Agosto)
- para todo un año.

Cada vez que AUDICOM (CyberPlay) arma la programación, usa el siguiente orden de prioridad al cargar los archivos PGM y LOG:

Prioridad 1	YYYYMMDD.LOG [PGM]	Año-Mes-Día. Ej: 20040501 Contiene las tandas o programas del 1 de Mayo de 2004.
Prioridad 2	WED11.LOG [PGM]	Contiene las tandas o programas para todos los miércoles de Noviembre.
Prioridad 3	SUN00.LOG [PGM]	El doble cero indica cualquier domingo del año.
Prioridad 4	MONTH04.LOG [PGM]	Indica todo el mes de Abril.
Prioridad 5	MONTH00.LOG [PGM]	Indica todos los días del año.

Nota: SUN=*Domingo*; MON=*Lunes*; TUE=*Martes*; WED=*Miércoles*; THU=*Jueves*; FRI=*Viernes*; SAT=*Sábado*; MONTH=*Mes*.

3.1.2.1 Carga de la programación en AIRE

Todos los días, el módulo de aire carga la programación para el siguiente día, usando los archivos LOG y PGM, según el orden de prioridad. Ej: el 14 de Agosto de 2005 puede tomar el archivo de tandas definido para ese día (980814.LOG) y la programación de bloques del mes de Agosto (MONTH08.PGM).

La **carga se produce** automáticamente a las **18:00 Hs**. Esta hora puede modificarse desde el **Panel de Configuración**.

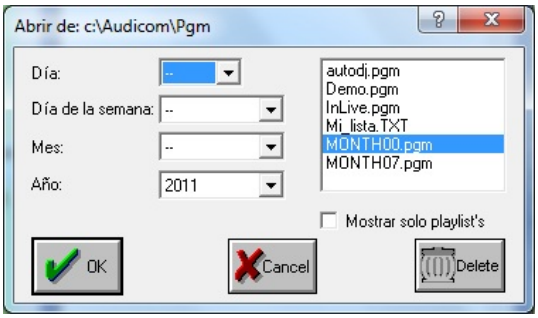
De este modo, no es necesario recargar manualmente la programación, para que AUDICOM registre los cambios hechos a los archivos del próximo día durante la jornada laboral. Si se hacen cambios en la pauta del corriente día; o se modifica la pauta para el siguiente día después de la hora de recarga automática, el operador a cargo de la programación DEBERA DAR AVISO al operador de AIRE para que este accione manualmente la recarga de archivos. Ver 'Recarga de la pauta de programación'.

Importante: Realice periódicamente copias de seguridad (Backups) de todos los archivos .LOG y .PGM; ya que si estos se borran accidentalmente se perderá la programación de la radio. Para hacer una copia de seguridad guarde las carpetas LOG y PGM ubicadas en C:\Audicom (default).

3.1.3 Cómo cargar y guardar archivos

3.1.3.1 Carga individual de archivos LOG / PGM

Esta descripción se aplica a las ventanas LOG y PGM, dado que el procedimiento es similar para ambas. Desde aqui se cargan los archivos individualmente, aunque es posible cargar ambos archivos simultáneamente, como se explica más adelante. Al pulsar el botón aparecerá la siguiente ventana:



Los menues desplegables *Día, Día de la Semana, Mes y Año* permiten ingresar la fecha del archivo buscado También puede seleccionar un archivo de la lista que se encuentra a la derecha.

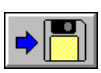
RECUERDE: *El nombre de los archivos corrresponde a la fecha para la cuál fueron generados, como se explicó anteriormente.*

3.1.3.2 Carga de la programación completa por fecha

Al abrir el módulo CyberPlay Editor, automáticamente se carga la programación del corriente día (tandas comerciales y bloques de programa). El botón de carga por fecha permite cargar simultaneamente los archivos **LOG y PGM** para una fecha determinada. Luego de cargar los archivos se genera la previsualización gráfica en la ventana Test CyberPlay.

Pulse el botón, seleccione una fecha en el almanaque y confirme con 'OK'. CyberPlay editor cargará los archivos LOG y PGM correspondientes a la fecha señalada, segun el orden de prioridad explicado anteriormente. Luego, tanto el archivo LOG como el PGM pueden ser editados y guardados en forma independiente.

3.1.3.3 Guardar archivo LOG / PGM



Presionando este botón se guardan los cambios realizados a un archivo LOG o PGM. Aparecerá una ventana similar a la descripta para el botón de carga.

Para crear un NUEVO ARCHIVO, ingresar el nombre de archivo y pulsar OK. Si el nombre ingresado no existe, se crea un **nuevo archivo** para la fecha indicada. En caso de que haya un archivo con igual nombre, aparecerá un cuadro de diálogo para confirmar el reemplazo de archivos. Aceptar para sobreescribirlo.

✍ ***Notas:*** *El campo Año muestra siempre el año anterior y dos años posteriores al actual.*

AUDICOM incluye archivos de programación de ejemplo (7 log's y 7 pgm's), los cuales conviene borrar para que no interfieran en su programación.

3.1.3.4 PlayLists: Listados de programación

Dentro de la ventana GUARDAR PGM se incluye un botón para guardar los PlayLists, que son listados de títulos en formato TXT que se insertan en la pauta de programación de aire. El uso de los PlayLists se describe en la sección "Listas de reproducción" de este mismo capítulo.

Al accionar este botón aparece un cuadro en el que ingresaremos el nombre para el 'PlayList'. Ese nombre será mostrado por el PlayList Manager, que es la herramiente que administra los PlayList en el módulo de Aire. Los PlayList se almacenan siempre en la carpeta PGM.

Marcando el casillero *'Mostrar solo PlayList'*, la ventana mostrará solo ese tipo de archivos. Las listas de reproducción también pueden ser creadas por los operadores desde la pantalla de aire (PlayList Manager)

3.1.4 Creando los bloques musicales

AUDICOM no solo maneja tandas comerciales y bloques musicales. Es posible definir prácticamente todos los eventos que ocurriran al aire. Muy básicamente, los bloques de programa que definen el tipo de programación pueden describirse de este modo:

Programa en VIVO: AUDICOM genera puntos de detención entre las tandas publicitarias (opcionalmente, puede generar espacios vacíos entre tandas SIN los puntos de detención). El programa permanece detenido mientras se desarrolla el programa al aire, y el operador puede ir volcando música y material entre las tandas. Los contadores alertan al operador de aire cuando se aproxima el horario de salida de la próxima tanda comercial.

Programa musical automático (AutoDj): La computadora reproduce musica entre las tandas comerciales. La selección musical se hace título por título, en tiempo real, en base a criterios predefinidos (formatos AutoDj) y valiéndose de la base de datos musical InfoMusic. También es posible trabajar con listados predeterminados, propios o generados externamente por otras herramientas (Power Gold, Selector).

Programas satelitales: La computadora reproduce los avisos comerciales locales para dar paso al programa satelital. La computadora controla a la consola de audio. Hay dos tipos de bloques satelitales, aquellos en los que la conmutación se por tiempo, y otros más complejos que requieren una señal de disparo via satélite.

Enlaces vía Internet y repetidoras: Similares a los bolques satelitales, solo que AUDICOM pasa a reproducir un flujo de datos de un servidor de *streaming* vía Internet, o un enlace I.Link de una cabecera AUDICOM

Inclusiones especiales (Exacttime), programación directa: Son diferentes formas de programas eventos dentro de los bloques arriba explicados. De este modo es posible pre-programar temas musicales, cortinas, auspicios, promocionales, etc. a un horario determinado.

Todos estos tipos de bloques y otras prestaciones se describen con detalle en *"Intrucciones para bloques de programa"*, dentro de este mismo capítulo (ver menú de la izquierda).

3.1.4.1 Magic Programing

Esta herramienta facilita la programación de los bloques, ya que no es necesario tipear ni recordar las instrucciones. Las mismas son generadas por *Magic Programing* e insertadas en la posición de la ventana en donde se encuentra el cursor.

Al presionar el botón aparecerá la siguiente ventana:

Aquí seleccionamos el **tipo de evento** a programar. Podemos definir:

Programas en vivo: AUDICOM genera solo los bloques comerciales. El operador de aire irá agregando el contenido musical y artístico.

Programas Musicales AutoDJ: AUDICOM se encarga de la musicalización, seleccionando títulos en tiempo real, en base a un criterio predefinido llamado "Formato AutoDJ" "ver AutoDJ Editor).

Enlace iLink: usado para enlazar estaciones repetidoras vía Internet

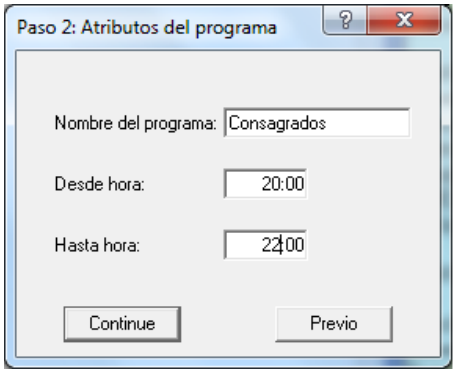
Enlace Satelital: Durante los bloques se habilita la señal del satélite. La conmutación puede ser por horario (SatFill) o con comandos de control (Esclavos de Satélite.

ExactTime: Es una inclusión especial dentro de un bloque, que permite pautar audios o eventos a una hora determinada (por ejemplo "La canción de la semana")

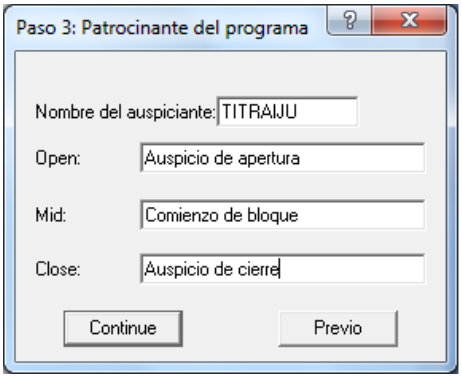
'Secuencia directa de temas' permite crear un listado musical usando distintos métodos. Su uso se explica en "Listas de Reproducción".

Para conocer en detalle los bloques de programa, vea Set de instrucciones para los bloques.

Presionando *Continue* pasamos a la siguiente ventana:



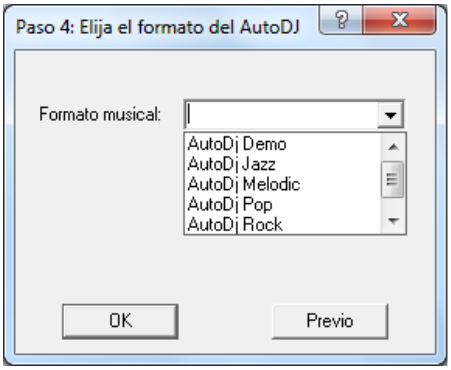
En esta ventana definimos el ***Nombre*** del programa, y la hora de ***Inicio*** y ***Finalización*** del mismo. Presionando *Continue* pasamos al siguiente paso.



Aquí podemos asignar a los bloques del programa los patrocinantes (Sponsors) o cortes artísticos. En los campos ***Open***, ***Mid*** y ***Close*** se ingresan los nombres de los archivos, que pueden ser cargados por Drag &

Drop desde File Manager o InfoMusic. Puede definirse un solo campo, ya sea Open, Mid o Close, pero para que el Sponsor sea programado debe ingresar un Nombre. Si el campo ***Nombre*** se deja vacío, toda la información es ignorada.

Cuando se define un bloque musical AutoDj, aparece una cuarta ventana que permite seleccionar desde un menú el formato para el bloque musical automático.



Finalmente, es posible introducir una inclusión especial ExactTime, incluyendo uno o varios títulos como por ejemplo micro-programa, un informativo, canciones patrocinadas, etc. La inclusión especial se define para una hora determinada, y puede incluir comandos especiales como Hora, Temperatura, etc.

Magic Programming creará el código correspondiente para generar el bloque solicitado. Teniendo en cuenta los ejemplos gráficos anteriores, la instrucción generada sería:

/Block /20:00-22:00 /Live Consagrados
/Sponsor TITRAIJU +Open="Auspicio de apertura" +Mid"Comienzo de bloque" +Close="Auspicio de cierre"

3.1.4.2 Secuencia directa de temas musicales

Esta opción se utiliza para crear listas de reproducción (PlayList) o para programar dentro de un bloque un listado de títulos incluidos en la pauta de programación.

En el primer caso la lista se guarda como PlayList, en un archivo del tipo TXT (ver Listas de Reproducción). El segundo caso la lista generada se inserta dentro del **archivo de programación PGM**. La inserción se produce en el punto del cursor. También se puede insertar una secuencia directa de temas desde la ventana CyberPlay-Test, haciendo click derecho sobre el encabezado del bloque en el cual queremos insertar los títulos y eligiendo en el menú la opción correspondiente.

Las opciones disponibles son:

Ranking basado en TOP HIT: Genera un listado en base a la información TOP HIT contenida en la base de datos AUDICOM.

Ranking basado en pasada semanal: Genera un listado teniendo en cuenta cuantas veces se emitió el título en la última semana. El listado comenzará con los títulos que registren mayor cantidad de emisiones.

AutoDj Subordinado: AutoDj genera un listado de títulos seleccionados según el "Formato AutoDj" definido, operando de igual modo que cuando trabaja en tiempo real pero generando el listado completo.

Música al azar: Genera un listado de títulos al azar, sin tener en cuenta las fecha de pasada.

Elija una de las opciones y pulse 'Siguiente'. Aparecerá un menú para indicar la duración estimada que tendrá el PlayList. Seleccione la duracción y pulse OK. El listado se genera y aparece en la ventana de previsualización. Para el caso de AutoDj Subordinado, aparecerá un menú extra para indicar el formato musical.

Recuerde: *Un PlayList puede incluir Comentarios (texto informativo), Pausas y el comando Hora (/Time). Estos dos últimos pueden* ***insertarse*** *directamente desde* ***la ventana CyberPlay****, haciendo click derecho en la posición donde quiera insertar el evento.*

3.1.4.3 Listas de Reproducción (PlayLists)

Los PlayLists son archivos de texto (txt) que contienen un listado de títulos para ser emitidos al aire. Estas listas se insertan en la ventana CyberPlay del módulo de aire usando el PlayList Manager.

Basicamente un PlayList **contiene** los **nombres** de los **temas musicales**, uno debajo del otro; pero también se interpretan algunos **comandos AUDICOM:** COMENTARIOS (;), HORA (/Time) y PAUSAS (/Pause).

3.1.4.3.1 Creación de un PlayList

Las listas de reproducción (PlayLists) se crean en el módulo **CyberPlay Editor**, en la ventana PGM. Hay dos formas de crearlas:

a) Arrastrando a la ventana PGM títulos desde *File Manager,* o desde *InfoMusic-Producción*.

b) Utilizando la opción *'Secuencia directa de temas'* del asistente *Magic Programming*.

a) Armado manual del listado

Presione en botón NEW PGM para vaciar la venatana PGM y comenzar un nuevo archivo de programación. Se abrirá el asistente 'Magic Programming'. Presione 'Cancelar' ya que no usaremos este asistente.

Abra File Manager o InfoMusic-Producción (recomendado) y busque el título que desea agregar a la lista de reproducción. Selecciónelo y arrástrelo a la ventana PGM de CyberPlay Editor. El cursor quedará debajo del título ingresado, listo para que pueda continuar agregando otros títulos. Agregue uno a uno los títulos hasta completar el listado.

Una vez completada el listado, presione **TEST** para generar la vista previa y validación del PlayList, que aparecerá representado gráficamente en la ventana CyberPlay.

b) Armado automático del listado

En este caso AUDICOM genera el listado, que puede ser luego modificado manualmente. Presione NEW PGM. Se abrirá el asistente de programación. Elija la opción '**Secuencia directa de temas'** Pulse Siguiente. Aparecerán cuatro opciones para crear el listado:

Ranking basado en TOP HIT: Genera un listado en base a la información TOP HIT contenida en la base de datos AUDICOM.

Ranking basado en pasada semanal: Genera un listado teniendo en cuenta cuantas veces se emitió el título en la última semana. El listado comenzará con los títulos que registren mayor cantidad de emisiones.

AutoDj Subordinado: AutoDj genera una selección de títulos según el formato especificado, operando de igual modo que cuando trabaja en tiempo real (bloques AutoDj)

Música al azar: Genera un listado de títulos al azar, sin tener en cuenta las fecha de pasada.

Elija una opción y pulse 'Siguiente'. Indique la duración (estimada) que deberá tener el PlayList. Pulse OK. El listado se genera y aparece en la ventana de previsualización (TEST). Para la opción *AutoDj Subordinado*, aparecerá un menú extra para indicar el formato musical.

Recuerde: *Un PlayList puede incluir Comentarios (texto informativo), Pausas y el comando Hora (/Time). Estos dos últimos pueden* ***insertarse*** *directamente desde* ***la ventana CyberPlay****, haciendo click derecho en la posición donde quiera insertar el evento.*

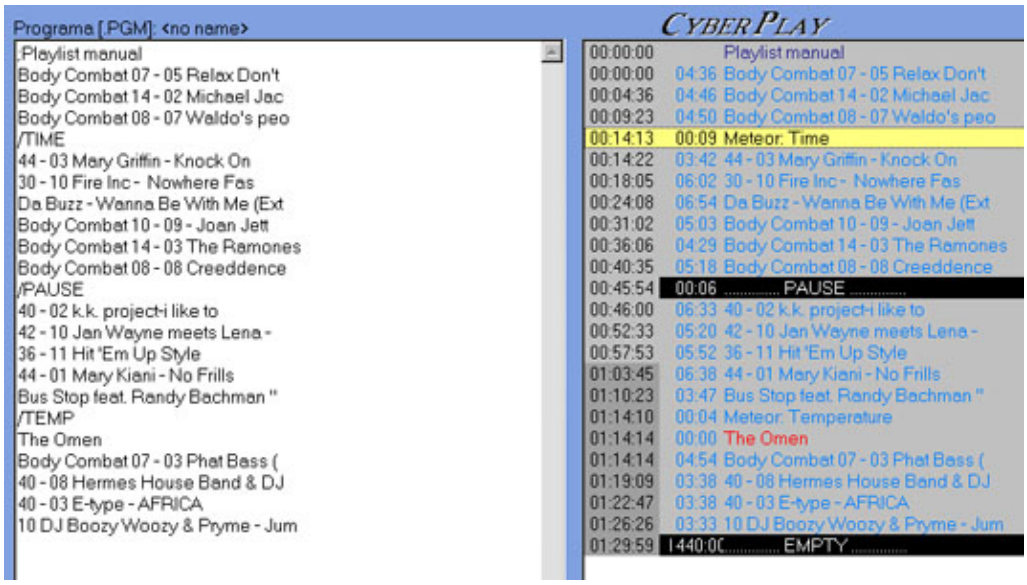
3.1.4.3.2 Previsualización y modificación de los listados

Desde la ventana de previsualización gráfica Usted puede:

- *Ver la duración de cada título y del PlayList completo.*
- *Verificar la existencia de los archivos programados, que aparecerán en color ROJO si AUDICOM no los encuentra en los servidores de audio correspondientes (esto no sucederá con una llista creada recientemente, pero puede ocurrir que listados antiguos contengan títulos inexistentes).*
- *Cambiar la posición de los títulos, arrastrandolos con el 'mouse' hacia arriba o hacia abajo.*
- *Insertar desde un menu (click derecho) pausas y reportes de hora (comando /Time).*

- *Eliminar títulos (click derecho > eliminar).*
- *Agregar títulos insertándolos directamente en la ventana CyberPlay (Drag & Drop desde InfoMuscic-Producción o File Manager).*

A continuación se ilustra un ejemplo de PlayList:



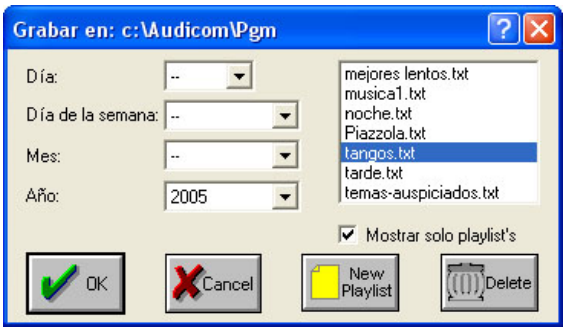
Note que la primera linea "*;Playlist manual*" es un *comentario,* ya que esta precedida por punto y coma (;). Observe a la derecha que en la vista previa aparece como texto informativo, sin tiempo de duración. Toda línea precedida por punto y coma (;) se interpreta como un comentario, lo que posibilita ingresar varias líneas de texto.

El PlayList ejemplo contiene una PAUSA, que aparece indicada con una barra negra como es estándar en AUDICOM. Recuerde que pausa no tiene una duración determinada. El operador deberá pulsar PLAY para reanudar la reproducción.

El archivo "The Omen" aparece en color rojo, lo cual indica que no fue encontrado en ninguna unidad AUDICOM. En esta condición, la reproducción ál aire lo salteará para continuar con el título siguiente.

3.1.4 .3.3 Guardar un PlayList

Para guardar el listado, presione el botón guardar de la ventana PGM. El botón *'Nuevo PlayList'* permite ingresar un nombre para el listado.



El contenido de la ventana PGM se guarda en formato txt. Los archivos PlayList.txt se guardan en la **carpeta PGM**. El casillero 'Mostrar solo PlayLists' permite filtrar el contenido de la ventana para ver solo ese tipo de archivos.

Nota: *También puede crear PlayLists manualmente, usando cualquier* ***editor de textos*** *(Ej: Block de Notas de Windows). Los archivos deben guardarse en la carpeta \Audicom\PGM para que puedan ser utilizados por AUDICOM. Una vez en la carpeta PGM, los playlist pueden ser cargados para verificar en la ventana TEST-CYBERPLAY la existencia de los archivos programados.*

3.1.4.3.4 Como insertar un PlayList en el escritorio de Aire

El módulo CyberPlay del escritorio de Aire tiene un botón llamado 'PlayList', que abre la ventana PlayList Manager. Desde aquí se visualizan y cargan los archivos PlayList.

El menu superior muestra todas las listas disponibles (que se encuentran en la carpeta PGM). Al seleccionar una lista, su contenido se muestra en la ventana del PlayList Manager. Como en todos los módulos AUDICOM, los títulos aparecen en distintos colores según el tiempo transcurrido desde la última emisión al aire.

Los comentarios aparecen en color violeta, mientras que las pausas y comandos Meteor se indican con la leyenda correspondiente.

Para **cargar la lista** en la pauta de programación, seleccione primero en dicha pauta (ventana CyberPlay) el punto en donde desea insertar el PlayList. Tenga en cuenta que la inserción ocurrirá ENCIMA del ítem seleccionado. Presinando el botón LOAD, el Playlist completo es insertado.

Los tiempos de las **tandas comerciales** son respetados, por lo cual los títulos pueden distribuirse entre varias tandas, dependiendo de la duración del PlayList.

Los títulos del PlayList pueden **agregarse individualmente** a la pauta de programación. Para ello, seleccione uno o mas títulos (Ctrl + click) y arrastrelos a la ventana CyberPlay. Los títulos serán agregados en el orden en que fueron seleccionados.

IMPORTANTE:

Si el PlayList excede la duración del bloque, SOLO se insertarán títulos hasta la finalización del mismo. El PlayList no se extiende al bloque siguiente. Por ejemplo: Insertamos un PlayList de 1 hra. a las 17:30, en un bloque LIVE que finaliza a las 18:00 Hs. Se insertarán títulos SOLO hasta las 18:00 Hs.

3.1.4.4 Programación Directa

Se utiliza para programar los contenidos de un bloque **LIVE**. Los títulos o instrucciones colocados inmediatamente debajo de la instrucción de bloque, serán programados **por orden de aparición**. Si el espacio de tiempo entre dos tandas publicitarias es excedido, se continuarán programando ítems a continuación de la tanda, **respetando los tiempos de flexibilidad**.

A continuación, un ejemplo de *programación directa de canciones*:

/Block /07:00-09:00 /Live
Front Line Assembly - Gun
Funker Vogt - Civil War
Leaether Strip - Kill a raver
Wumpscut - Womb
BlutEngel - My Time
Hocico - Coward as a slave
Aghast View - Truthhead
Solitary Experiment - Soldiers of Fortune
Decoded Feedback - Passion of flesh
Second Disease - Can't be me

El bloque 'live' aparece con la música pre-cargada.

Esta facilidad puede utilizarse para **pautar programas pregrabados o "enlatados" de larga duración.** Tenga en cuenta que si el archivo dura, por ejemplo, 45 minutos, **debe haber espacio suficiente entre las tandas** para que el archivo pueda ser programado. La **flexibilidad** de las tandas se tendrá en cuenta, de modo que si el espacio entre dos tandas de 45 minutos y se intenta pautar una archivo de 46 minutos, la tanda se desplaza para dar lugar al bloque. Esto es de gran utilidad cuando se pauta el nombre del archivo y se sobreescribe periódicamente el mismo archivo para actualizar la programación (es decir, cada nuevo programa se graba con el mismo nombre de archivo para no estar cambiando la pauta de programación, de modo que el archivo pautado es siempre el mismo pero cambia su contenido). Se recomienda para estos casos utilizar **bloques AutoDj**, para que el programa compense, con música o promocionales, cualquier diferencia de tiempos entre la duración de los bloques y las tandas. Si se usa un bloque Live, pueden aparecer pausas si la duración del bloque es menor al tiempo entre las tandas.

ADVERTENCIA: Si intenta programar un archivo de 30 minutos y las tandas estan pautadas cada 15 minutos, el archivo no podrá ser programado. Incluso puede darse el caso de que aparezca al final del día (depende de las características de la programación).

Nota: Los archivos que contengan un punto (.) como parte del nombre (ej.: 107.5.wav) DEBEN SER PAUTADOS incluyendo la extención si no estan registrados en la Base de Datos

3.1.5 Tandas de Avisos Publicitarios

Hay dos formas de crear una tanda de avisos publicitarios, manualmente o en forma automática a través de **Admicom** (recomendado). Si desea ver como crear las tandas en forma automática, vea Tráfico Administración y Estadísticas.

Radios no comerciales o con pocos anunciantes pueden manejar las tandas manualmente, sin necesidad de gestionar una base de datos comercial. Para crear una tanda en forma manual, proceda de la siguiente forma:

1- En la ventana ***Tanda*** ingrese la instrucción de tandas. Esta instrucción es válida para una sola tanda, por lo que habrá tantas instrucciones como tandas contenga el archivo del día.

Ejemplo: /Tanda *Tanda Nro. 1* /00:00

2- Debajo introduzca los nombres de los archivos de las publicidades que corresponden a esa tanda arrastrándolos desde File Manager o InfoMusic-Prod.

Ejemplo: /Tanda *Tanda Nro. 1* /00:00
Coca-Cola
Sancor
Sony
La Masa Records

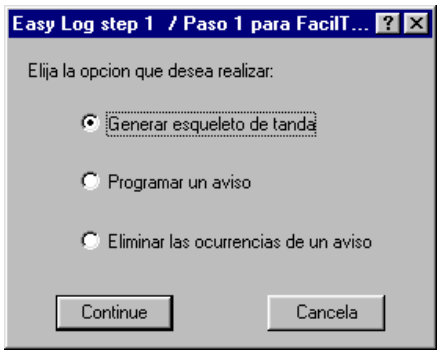
Notas: Recuerde que no se pueden programar archivos desde las carpetas extras (ver File Manager).

Los archivos que contengan un punto (.) como parte del nombre (ej.: 107.5.wav) que no esten registrados en la Base de Datos DEBEN SER PAUTADOS incluyendo la extención.

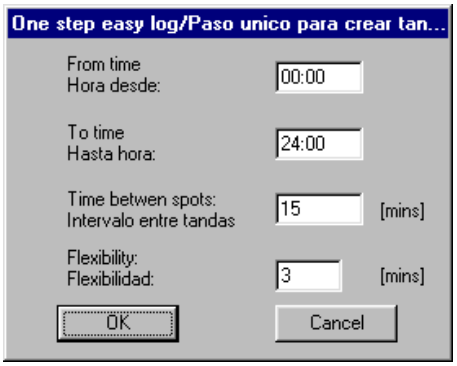
3- Para agregar otra tanda, por ejemplo, media hora más tarde; habrá que repetir los pasos anteriores.

4- Luego de ingresar todas las tandas, se guarda el archivo generado en alguno de los formatos que a continuación se describen.

También puede utilizar la función **Magic Programming** para las tandas; que facilita la creación de tandas en forma manual. Esta herramienta inserta las instrucciones de tanda, debajo de las cuales se insertarán a mano los nombres de los archivos para cada tanda. Al presionar este botón aparecerá el siguiente cuadro de diálogo:



Seleccione **'Generar Esqueleto de Tanda'** y pulse Continuar. Las opciones 'Programar...' y "Eliminar..." serán analizadas más adelante.



Hora desde: Hora en la que se insertará la primera tanda.

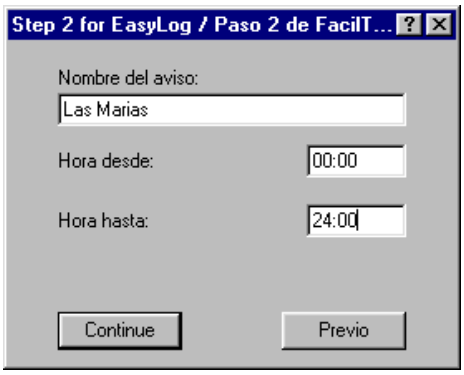
Hasta hora: Hora en la que se insertará la última tanda.

Intervalo entre Tandas: Cantidad de minutos entre las tandas

Flexibilidad: Cantidad de minutos que puede alterarse la salida al aire de una tanda en un programa AutoDj. Todas las tandas generadas por Magic Programing son flexibles. Para cambiar los atributos de una tanda deberá hacerlo a mano.

3.1.5.1 Pautar un aviso comercial

Seleccionando esta opción en Magic Programming aparece el siguiente cuadro:



Esto permite programar un Spot en varias tandas simultáneamente. Simplemente fijamos el horario en el que queremos programar el aviso. El valor 'Intervalo' es la separación con la que se pautará el aviso. En el ejemplo de la figura Sancor será incluído entre las 19:00 Hs y las 22:00 Hs, en tandas distanciadas a **no menos** de 15 minutos.

3.1.5.2 Eliminar la ocurrencia de un aviso

Esta opción permite eliminar todas las apariciones de un aviso en un intervalo horario determinado.

Nota: Recuerde que para que las modificaciones tengan efecto deberá guardar los archivos, y si se trata de la programación del día de **hoy** o de **mañana**, deberá **recargar** los archivos en la terminal de aire.

3.1.5.3 Imprimir

Permite imprimir el registro de tandas (archivo.log), el registro de programas (archivo.pgm) o la programación generada (ventana CyberPlay). Todas las impresiones se realizan según los archivos cargados en ese momento.

3.1.6 Cómo ingresar títulos a las ventanas LOG y PGM

Hay tres maneras de ingresar títulos en las ventanas de edición LOG y PGM:

- Tipearlos directamente a mano.
- Por Drag and Drop desde el File Manager.
- Por Drag and Drop desde el InfoMusic.

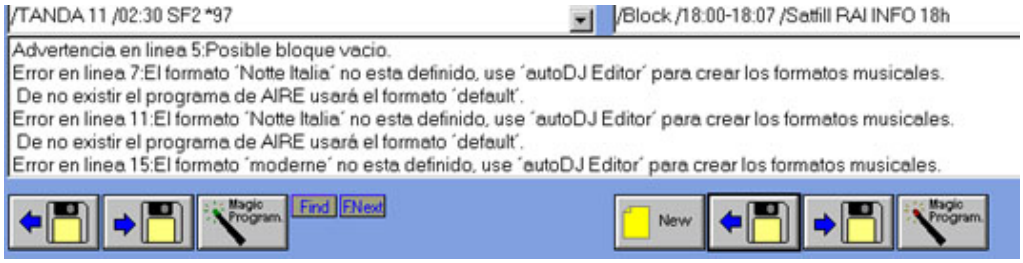
En las ventanas de edición puede seleccionar texto y utilizar las funciones ***Cut, Copy and Paste*** (Cortar, Copiar y Pegar) de Windows para facilitar la tarea. Para hacerlo siga las siguientes indicaciones:

- Para seleccionar texto mantenga presionada la tecla *SHIFT* y pruebe pulsando las teclas del cursor hasta lograr seleccionar el texto deseado. Para seleccionar un renglón, posicione el cursor en el comienzo de ese renglón y manteniendo presionada la tecla *SHIFT,* pulse *END (FIN);* o ubique el cursor al final del renglón y manteniendo presionada *SHIFT,* pulse *HOME (INICIO)*.
- Para seleccionar texto con el *MOUSE,* ubique el cursor donde desea comenzar la selección y arrastre el *MOUSE* manteniendo el botón izquierdo presionado. También puede hacer un doble "clic" para seleccionar una palabra o presionar el botón derecho del mouse para acceder al menú edición, desde donde podrá seleccionar la totalidad del texto.
- Para cortar el texto seleccionado mantenga presionada la tecla *CONTROL* (Ctrl) y pulse la " x ". El texto cortado desaparece de la pantalla pero una copia del mismo queda en la memoria para luego ser pegada.
- Para copiar el texto seleccionado repita la operación anterior pero pulse "c " en lugar de " x ". El texto copiado permanece en pantalla y una replica del mismo queda en la memoria para luego ser pegada.
- Para pegar el texto en un punto determinado ubique el cursor donde desea que el texto aparezca y manteniendo presionada la tecla *CONTROL* (Ctrl) pulse la " v ". El texto alojado en memoria aparecerá en el lugar indicado.
- Para borrar el texto seleccionado presione Delete (Borrar).
- También puede copiar, cortar, pegar y eliminar texto desde el menú Edición, que aparece presionando el botón derecho del mouse. En dicho menú también dispondrá de la función Undo (Deshacer).

3.1.7 Test: Previsualización de la programación (F9)

La ventana de previsualización CyberPlay muestra, en forma gráfica, como va quedando organizada la pauta de programación. Presionando **Test** se genera el gráfico según los comandos introducidos en las ventanas LOG y PGM. Este gráfico es similar al que verá el operador de AIRE.

A su vez, se realiza una validación de la programación (LOG y PGM) para detectar posibles errores en las instrucciónes. El resultado de esta validación se muestra en la ventana ESTADO (STATUS), ubicada debajo de las ventanas LOG y PGM.



3.1.7.1 Ventana Test-CyberPlay

Aqui es posible verificar e incluso MODIFICAR los comandos ingresados en las ventanas LOG y PGM. Adicionalmente, al presionar TEST se realizan verificaciones para detectar errores en la programación.

Archivos programados: Si alguno de los títulos programados no corresponde a ningún archivo, aparece en color rojo. En el módulo de Aire el archivo será ignorado y marcado como *error*, y la reproducción continuará con el título siguiente.

Formatos AutoDj: Verifica si existen los formatos asignados a los bloques AutoDj. Si se encuentran formatos inexistentes, se reportan en la ventana de ESTADO. Esto debe corregirse en la ventana PGM ingresando un formato válido. Cuando un bloque AutoDj tiene definido un formato inexistente, armará la programación utilizando el formato 'Default', que incluye **todos los estilos** disponibles en la Base de Datos.

Los títulos **pueden ser escuchados** desde la Terminal de Programación (obviamente esto requiere una placa de sonido en esa terminal). Seleccione un título en la ventana CyberPlay y presione PLAY para escucharlo.

3.1.7.2 Cambiar la pauta desde la ventana de previsualización

Muchos aspectos de la pauta de programación pueden ser modificados directamente desde la ventana de previsualización. Haciendo click-derecho sobre un ítem aparecerá un menú con las siguientes opciones:

PLAY / STOP: Controles de reproducción para el caso de que el ítem seleccionado sea un archivo de audio.

INSERT METEOR: Inserta una instrucción METEOR encima del ítem seleccionado.

INSERT PAUSE: Inserta una PAUSA encima del ítem seleccionado.

REMOVE: Elimina el ítem seleccionado. En el caso de un aviso comercial, se elimina SOLO ESA OCURRENCIA del aviso. Para borrar toda la ocurrencia de un aviso utilice MAGIC PROGRAMMING. Proximamente estará disponible esta facilidad en este menú. No es posible borrar bloques desde este menú.

Cuando hace un cambio desde la ventana de previsualización, se **genera automáticamente el código** correspondiente en la ventana LOG o PGM según corresponda.

Haciendo **doble-click sobre un ítem** en la ventana CyberPlay, se **muestra la línea de código** que genera ese ítem en la ventana de instrucciones correspondiente.

3.1.7.3 Cambiar la posición de los archivos

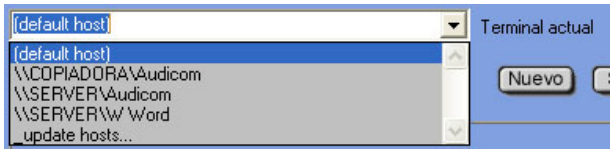
Es posible cambiar el orden de los archivos pautados. Para ello, haga **click sobre el título** deseado y **arrástrelo** hacia arriba o hacia abajo. También puede arrastrar Pausas y comandos Meteor.

No es posible cambiar de posición las tandas ni los bloques de programa. Para cambiar la hora de comienzo o finalización de un bloque, haga doble-click sobre el encabezado del bloque. El código que genera dicho bloque será mostrado en la ventana correspondiente (LOG o PGM). Edite en la línea de código la hora que desea cambiar.

Recuerde: *Verifique siempre* ***visualmente*** *la programación. Tenga en cuenta que cualquier error de programación detectado (superposición horaria entre bloques, baches de programación, títulos inexistentes, etc.) debe ser corregido, de lo contrario resultará errónea la programación en el Módulo de Aire.*

3.1.8 Múltiples terminales de AIRE

Desde una terminal de producción es posible "navegar" por cualqueira de las terminales de la red. Esto es de gran utilidad cuando hay **más de una terminal de Aire** operando; posibilitando el trabajo sobre la programación de una u otra terminal. Todas las terminales disponibles aparecen en el menú desplegable "Terminal actual".



"Default host" apunta siempre a la terminal local; excepto que el administrador de AUDICOM haya redefinido la configuración predeterminada (audicom.ini). Si nos pocisionamos en una terminal de Aire, veremos los archivos de programación correspondientes a esa terminal. De esta forma es posible trabajar sobre los LOG/PGM de cada terminal de Aire.

Cuando se despliega este menú por primera vez, se explora la red en busca de terminales AUDICOM activas. Esta operación puede demorar varios segundos. El resultado queda almacenado en memoria, no habiendo demoras en los posteriores accesos a este menú. Para actualizar el listado de terminales disponibles, seleccionar la opción '_update hosts'.

3.1.9 Set de comandos para tandas comerciales

3.1.9.1 Tanda de Avisos Publicitarios

/Tanda [*Nombre de la Tanda*] /HH:MM XYZ

Esta es la línea de comando principal de una tanda; el [Nombre de la Tanda] es opcional. Debajo de esta instrucción irán los nombres de los archivos de audio que saldrán al aire.

/HH:MM Hora en que la tanda debe salir al aire (En horas y minutos).

XYZ Variables que definen la flexibilidad de horario de la Tanda, es decir, si la tanda debe salir al aire exactamente a la hora pautada, o puede alterarse su horario. Dichas variables (XYZ) son opcionales y pueden adoptar los siguientes valores:

X = S (Start) Indica que la hora especificada se refiere al comienzo de Tanda.

X = E (End) Indica que la hora especificada se refiere a la finalización de la Tanda.

Y = C (Clock) Indica que la tanda sale en hora exacta (error promedio ± 6 segundos)

Y = F (Flexible) Indica que el horario de la tanda es flexible.

Z Cantidad de minutos que puede alterarse la hora de salida de una tanda flexible.

Notas

Si no se ingresan las variables de flexibilidad, se asumirá que el horario pautado pertenece al inicio de la tanda y la misma será flexible cinco minutos (SF5).

Las variables YZ no serán tenidas en cuenta si no se introduce la variable X, es decir, para modificar las variables de flexibilidad de una Tanda, es necesario especificar si la hora pautada es el comienzo o finalización de la Tanda.

En las tandas generadas por Admicom, al final de la instrucción de tanda aparecerá un asterisco (*) seguido de dos números separados por barras (*23/36). Estos números indican la duración del archivo y el importe pautado en la ficha de clientes.

Si una tanda de comienzo exacto empieza con una instrucción Meteor, **el tiempo de error indicado puede ser mayor al real** dado que los tiempos de las instruciones Meteor son estimados.

Ejemplos:

/Tanda /08:15 SF5 Indica una tanda que comienza a las 8 horas 15 minutos, con 5 minutos de tolerancia. Es decir que si a las 8:15 hay un tema musical en el aire, espera a que este termine (Modo AutoDj).

/Tanda *Programa Nuestros Hijos* /22:30 SC La tanda ***comienza*** a las 22:30 exactas.

/Tanda/17:00 EC La tanda ***termina*** exactamente a las 17 horas (por ejemplo para que salga el noticiero de las 17 Hs, justo con el tope horario. O para que el último aviso de la tanda anuncie que a continuación viene la hora exacta).

3.1.9.2 Random

/RND,carpeta,n*prefijo

Esta instrucción permite programar en forma aleatoria uno o más archivos de una carpeta determinada. La pantalla de aire mostrará una línea con la leyenda Random. Cuando se aproxime la hora de salida al aire, se insertarán los títulos en la programación de Aire, y aparecerán en otro color. Los parámetros que forman la instrucción son los siguientes:

/RND Instrucción Random

,carpeta Nombre de la carpeta de la que se seleccionarán los archivos. *Esta carpeta debe estar ubicada en \Audicom\Audio.*

,n Cantidad de archivos que se programarán. Puede adoptar cualquier valor entre 1 y 10.

***prefijo** Este parámetro es opcional. Permite ingresar a continuación del asterisco, uno o más caracteres para limitar la selección de archivos a aquellos cuyos nombres comiencen con esos caracteres.

Ejemplo:

/Tanda /08:15 SF5
Aviso-1
Aviso-2
/RND,Spots,3*XF
Aviso-3

Luego del Aviso-2 salen al aire tres archivos de la carpeta Spots cuyos nombres comiencen con las letras XF.

ATENCIÓN

La función Random no utiliza la Base de Datos ni realiza un control sobre la fecha de pasada de los archivos. La selección de los mismos se lleva a cabo en forma aleatoria, por lo que las probabilidades de repetición de títulos son inversamente proporcionales a la cantidad de títulos que contenga la carpeta. En otras palabras, cuantos más archivos contenga la carpeta, hay menos probabilidades de que se repitan.

Aunque los archivos estén registrados en la Base de Datos, los títulos programados por la instrucción RANDOM **no se mezclan por fundido** (no hay cross fade).

Recuerde que esta instrucción, al igual que todas las utilizadas en las TANDAS, puede usarse en bloques de INCLUSIÓN ESPECIAL (ExactTime).

3.1.9.3 Hora

/Time /n

Reproduce la locución correspondiente a la hora actual. Equivale a presionar el botón de la hora en el modulo Meteor.

La variable **/n** determina la **voz usada** para el anuncio. No es obligatorio especificarla, si no se define, se utilizará la locución indicada en ese momento por el botón de la barra de aplicaciones del escritorio de aire. Las opciones son las siguientes:

/1 Voz masculina
/2 Voz femenina
/3 Mixto

Tenga en cuenta que esto **modificará el estado del botón**, por lo tanto, si a continuación de una instrucción /Time **/1** (masculina) hay una instrucción /Time sin locución especificada, saldrá al aire con voz masculina, a menos que el operador haya modificado el estado del botón en el escritorio de aire.

Ejemplo:

/Tanda /08:15 SF5 La locución de la hora sale al Aire inmediatamente después del Aviso-2.
Aviso-1
Aviso-2

/Time
Aviso-3

NOTA
En la programación CyberPlay, los tiempos asignados a las instrucciónes Meteor son ESTIMADOS. Esto produce que si una tanda comercial empieza con una instrucción Meteor, el tiempo de error indicado sea mayor al real. Esto se produce porque la diferencia se corrige instantáneamente al reproducirse el ítem Meteor. En el caso de la hora, el anuncio al aire será armado en el momento de salir al aire. La estimación de tiempos en la pauta de programación NO AFECTA la salida de la locución 'Time' al aire, dado que esta se inicia a hora exacta.

3.1.9.4 Temperatura

/Temp

Reproduce la locución correspondiente a la temperatura actual. Equivale a presionar el botón de la temperatura en el modulo Meteor.

Ejemplo:

/Tanda /20:30 La temperatura sale al Aire como apertura de Tanda.
/Temp
Aviso-1
Aviso-2

3.1.9.5 Humedad

/Hum

Reproduce la locución correspondiente a la humedad actual. Equivale a presionar el botón de la humedad en el modulo Meteor.

Ejemplo:

/Tanda /07:00 Luego del Aviso-1 se reproduce la locución correspondiente a la humedad actual.
Aviso-1
/Hum
Aviso-2

3.1.9.6 Presión

/Pres

Reproduce la locución correspondiente a la presión atmosférica actual. Equivale a presionar el botón de la presión en el modulo Meteor.

Ejemplo:

/Tanda *TANDA-X* /17:00 EF3 Al finalizar el Aviso-2 salen al Aire la temperatura y la presión actuales.
Aviso-1
Aviso-2
/Temp
/Pres

3.1.9.7 Lluvia caída

/Rain

Reproduce la locución correspondiente a la cantidad de lluvia caída. Equivale a presionar el botón de la lluvia en el modulo Meteor.

NOTA
Si la lluvia caída fuera cero, el informe NO sale al aire (el programa lo saltea).

Ejemplo:

/Tanda /10:45 SF8 Al final de la Tanda se informa acerca de la temperatura, presión atmosférica y lluvia caída.
Aviso-1
Aviso-2
/Temp

/Pres
/Rain

3.1.9.8 Informe Meteorológico

/Meteor

Informa la hora actual, la temperatura, la humedad, la presión atmosférica y la lluvia caída; en ese orden. Equivale a presionar sucesivamente los botones del modulo Meteor.

Ejemplos:

/Tanda /00:00
Aviso-1
Aviso-2
Aviso-3
/Meteor
Aviso-4

A continuación del Aviso-3 se salen al Aire las locuciones referentes a la hora; temperatura; humedad; presión atmosférica y lluvia caída (si es cero, el informe de lluvia no sale al aire).

3.1.9.9 Comentarios

; (Comentarios)

Si se antepone un punto y coma a un texto este será interpretado por el programa como un comentario y aparecerá en la ventana CyberPlay.

Ejemplo:

/Tanda /09:15 SF1
Aviso-1
;Este es un ejemplo de un comentario.
;Puede haber varias líneas de comentarios siempre que estén precedidas por un ";".
;
;También puede haber líneas en blanco.
;A continuación se reproducen dos Avisos y la hora exacta.
Aviso-2
/Time
Aviso-3

3.1.9.10 Pausas

/Pause

Inserta una pausa. El programa permanecerá en Stop hasta que se presione Play.

Ejemplo:

/Tanda *Ejemplo comando Pause* /13:30 ES3
Aviso-1
Aviso-2
/Temp
/Hum
; A continuación se ejecuta el comando pausa y el programa queda en Stop hasta que presione Play.
; Al presionar Play comienza la reproducción del Aviso-3.
/Pause
Aviso-3

3.1.9.11 Pausas con Texto

/Text [Nombre] /SSS

Primera línea de texto
Segunda línea de texto
Ultima línea de texto
LÍNEA EN BLANCO

Este comando inserta una pausa. El texto ingresado debajo de la instrucción aparece en la ventana de comentarios y puede contener cualquier numero de líneas. Debajo de la última línea de texto SIEMPRE debe haber una línea en blanco. El modificador /SSS permite ingresar el tiempo estimado que durará la pausa (Tiempo que utilizará el locutor para leer el texto). Dicho tiempo aparecerá indicado en la ventana CyberPlay pero sólo como referencia para el operador; el programa permanecerá en Stop hasta que se presione Play.

Ejemplo:

/Tanda *Tanda Demo* /08:30 SC
Aviso-1
Aviso-2
Aviso-3
; A continuación se ejecuta el comando Text
; Note que la última línea de texto está en blanco.
/Text /30
Si el texto es tipeado directamente en la ventana,
deberá presionar Enter cuando la línea ocupe el
ancho de la ventana, de lo contrario el texto se escribirá
en una sola línea. Si inserta texto pegándolo desde el
Portapapeles (Clipboard) de Windows; aparecerá en
una sola línea, por lo que deberá darle formato creando
varias líneas mediante Enter.

Aviso-4
Aviso-5
Aviso-6

3.1.9.12 Eventos Encadenados

@ (Eventos encadenados)

Este comando permite encadenar hasta cuatro títulos. Esto significa que si uno de los títulos encadenados no fuese encontrado por AUDICOM, el resto de los títulos no saldrá al aire. Note que no requiere estar precedido por la barra inclinada "/". El encadenado de títulos se representará gráficamente en la ventana CyberPlay.

La principal aplicación del comando de eventos encadenados es para las Noticias de salida automática al aire. Esto ocurre cuando se emplea el AUDICOM con el ***Sistema de Periodismo Virtual*** de grabación automática de noticias. En ese caso los reporteros y periodistas llaman por teléfono a la Radio y dejan grabadas sus noticias con un sistema de "Voice Mail". La noticia es programada como un Evento Múltiple, con a)Presentación de la Noticia, b) Noticia, c) Cierre del Micro Informativo. Si los eventos están encadenados, en caso de no existir ninguna noticia, tampoco sale al aire la Presentación y el Cierre.

Ejemplo:

/Tanda *Ejemplo de eventos encadenados* /12:00 SF5
/Time
Aviso-1
Aviso-2
; A continuación se expone como ejemplo un micro de noticias.
@Presentacion Noticias
@Noticias de las 12 Hs
@Cierre Noticias
; En el caso que no existiera el archivo "Noticias de las 12 Hs" tampoco saldrán al Aire
; los archivos "Presentación Noticias" y "Cierre Noticias"
Aviso-3
Aviso-4

3.1.9.13 Regional

/Regional

Se utiliza para comandar vía satélite estaciones remotas, que serán "Esclavo de Satélite" (SatSlave). Al reconocer esta instrucción, AUDICOM **cambia de estado** el terminal **4** del puerto paralelo (+ 5 V ó 1 lógico). Esta es la señal de control que vía satélite conmutará a la terminal remota, para que comience a transmitir la señal del satélite. Involucra a todos los archivos programados a continuación de la instrucción, hasta finalizar la tanda comercial. Durante ese tiempo, permanecerá en 'uno' el pin 4 del puerto paralelo. Al finalizar la tanda, el puerto vuelve a su estado original (0 V ó 0 lógico) y la estación remota continúa con la programación local.

La comunicación se establece usando una línea ON / OFF del la cabecera de satélite, que es como un interruptor que se activa en el equipo que sube la señal al satélite y activa un relé o señal lógica en todas las cabeceras de bajada. Ver Control Remoto y Satélites.

Ejemplo:

/Tanda *Tanda Demo* /08:30 SC
Aviso-1
Aviso-2
Aviso-3

/Regional
Aviso-4
Aviso-5
Aviso-6

/Regional produce la conmutación en las terminales esclavas (LPT Pin 4 = 1), que reproducen el programa del satélite. Al finalizar la tanda se envía otra señal de control (LPT Pin 4 = 0) y las terminales esclavas retoman la programación local.

3.1.10 Set de comandos para los bloques de contenido

3.1.10.1 Bloques en Vivo

/Block /HH:MM-HH:MM /Live [Título del bloque]

Esta es la línea de comando para un bloque en VIVO. En los programas en vivo, AUDICOM solo programa las tandas comenciales. El contador mostrará el tiempo que falta para el comienzo de la próxima tanda. Cuando reste menos de un minuto para el inicio de la tanda; una línea roja encima de los números aumentará su longitud progresivamente, indicando que se aproxima el comienzo de la tanda. Esto solo previene al operador, quien deberá presionar Play para que la tanda salga al aire. Los parámetros que componen esta línea de comando son los que siguen:

/HH:MM-HH:MM	Inicio y finalización del bloque en horas y minutos.
/Live	Indica que se trata de un bloque en vivo.
[*Título de bloque*]	Este parámetro es opcional. Permite ingresar un título para el bloque que puede poseer como máximo 32 (treinta y dos) caracteres. Los corchetes no son necesarios.

Ejemplos:

/Block /17:00-20:00 /Live ENTREVISTAS AL ATARDECER

Programa en vivo que comienza a las 17:00 Hs y finaliza a las 20:00 Hs.

3.1.10.2 MetaNombres para programación de material 'enlatado'

Cada vez está más extendida la distribución de contenidos pregrabados o "enlatados" en la programación de las radios. Las emisoras incluyen dentro de ciertos horarios programas adquiridos a productoras independientes que desarrollan contenidos para medios. Estos contenidos se descargan de Internet en formatos de audio comprimido, y deben ser programados para salir al aire de la forma más automática posible. Con los nuevos MetaNombres de AUDICOM, esta tarea ahora se puede automatizar por completo.

Usualmente cada día el nombre de estos archivos es diferente, por lo que no era posible (hasta ahora) poder realizar una programación genérica semanal, teniendo que realizar una programación específica para cada día de la semana. Por ejemplo, un programa enlatado diario de una hora de duración suele descargarse en 4 bloques de 15 minutos con los siguientes nombres:

Tus_40_Favoritos_Lunes-Bloque1.mp3
Tus_40_Favoritos_Lunes-Bloque2.mp3
Tus_40_Favoritos_Lunes-Bloque3.mp3
Tus_40_Favoritos_Lunes-Bloque4.mp3

Dado que para cada día de la semana el nombre del programa irá cambiando (Tus_40_Favoritos_Martes-Bloque1.mp3, Tus_40_Favoritos_Miercoles-Bloque1.mp3, etc) era necesario programar por separado cada día de la semana. Esto ahora se ha simplificado con la introducción de los MetaNombres. Ahora es posible armar un bloque de programación de una hora genérico para toda la semana de la siguiente forma:

/Block /10:00-11:00 /Live Programa Enlatado Tus 40 Favoritos
Tus_40_Favoritos_<dia>-Bloque1.mp3
Tus_40_Favoritos_<dia>-Bloque2.mp3
Tus_40_Favoritos_<dia>-Bloque3.mp3
Tus_40_Favoritos_<dia>-Bloque4.mp3

AUDICOM se encargará de reemplazar cada día de la semana el **MetaNombre <dia>** por la palabra 'Lunes', 'Martes', 'Miercoles', etc. Evitando que se requieran archivos de programación separados para cada día. Existen en AUDICOM (Built 8.40 en adelante) muchos MetaNombres que el usuario puede utilizar dependiendo de sus necesidades:

<d>: Es reemplazado por el número de día calendario del mes ('1' a '31')
<dd>: Es reemplazado por el número de día calendario, expresado en dos cifras ('01' a '31')
<dia>: Es reemplazado por el nombre del día de la semana

<dia3>: Es reemplazado por el nombre abreviado del día de la semana ('Lun', 'Mar'. etc)
<m>: Es reemplazado por el número de mes del año ('1' a '12')
<mm>: Es reemplazado por el número de mes del año ('01' a '12')
<mes>: Es reemplazado por el nombre del mes del año ('Enero', 'Febrero', etc)
<mes3>: Es reemplazado por el nombre abreviado del mes ('Ene', 'Feb', etc)
<aa>: Es reemplazado por el número de año, expresado en dos cifras (11)
<aaaa>: Es reemplazado por el número de año, expresado en cuatro cifras (2011)
<s>: Numero de semana del mes.

Los metanombres se pueden combinar. A continuación un ejemplo tomado archivos de audio de la agencia de noticias TELAM (Argentina):

BOLETIN-09hs-20120307.mp3
BOLETIN-10hs-20120307.mp3
BOLETIN-11hs-20120307.mp3

Se trata de resúmenes de noticias que deben salir cada hora en punto. Se programan con metanombres usando Exacttime del siguiente modo:

/Exacttime /09:00
BOLETIN-09hs-<aaaa><mm><dd>.mp3

/Exacttime /10:00
BOLETIN-10hs-<aaaa><mm><dd>.mp3

/Exacttime /11:00
BOLETIN-11hs-<aaaa><mm><dd>.mp3

También existen nuevas herramientas que permiten automatizar la descarga de los propios archivos de audio desde Internet. De manera que toda la operación de descarga y programación de un programa 'enlatado' se realice en forma totalmente automática! Para más información puede consultar el foro técnico en www.audicompower.net

3.1.10.3 Bloques Auto-Dj y musicalizadores externos

AUTO-DJ

/Block /HH:MM-HH:MM /AutoDj="Formato" [Título del bloque]

Define un bloque AutoDj. En este tipo de bloques, AUDICOM genera una musicalización automática, en tiempo real, seleccionando los títulos de la Base de Datos según el formato indicado. Los bloques AutoDj aparecen en la Pantalla de Aire en color celeste, indicados por una línea "AutoDj Controler" que indica que el bloque será programado por AutoDj. No se observarán listados de títulos pre-programados en la pauta de aire, porque, como ya se dijo, la selección se hará en tiempo real cuando se aproxime la salida al aire del bloque. Durante los bloques AutoDj la compensación de tiempos es dinámica. El operador puede remover de la lista un título programado por AutoDj, pero automáticamente se insertará otro para cumplir los horarios pautados. También se pueden agregar títulos manualmente en un bloque automático, o modificar la posición de los títulos programados.

Los parámetros de este comando son:

/HH:MM-HH:MM	Inicio y finalización del bloque en horas y minutos.
/AutoDj="Formato"	Define el formato de AutoDj. Este formato determina el estilo de música y las condiciones que deberá tener en cuenta AUDICOM al realizar la selección de dicha música. Los diferentes formatos son creados en el módulo AutoDj Editor.

Ejemplo:

/Block /00:00-03:00 /AutoDj="Tangos" Estrellas y Tango

El programa selecciona automáticamente la música que saldrá al Aire a partir de las 00:00 Hs y hasta las 03:00.

Importante: AutoDj selecciona los títulos desde la Base de Datos. Los archivos que no figuren en la Base de Datos no podrán ser utilizados por AutoDj. Para realizar los ajustes de tiempos, AUDICOM utiliza los **Promocionales** y **Fills** de la Base de Datos. Si no hay promocionales, no podrán realizarse los ajustes de tiempo para los eventos que requieran comenzar puntualmente. Esto último puede generar **baches de silencio** en la programación.

EXTERNAL-DJ

Este bloque permite tomar una lista de canciones generada por un **software de musicalización externo** (RCS Selector, Power Gold). Para realizar la integración, son necesarios los siguientes pasos:

a) Configurar el **software de musicalización externo** para que genere listas con el formato 24 bloques musicales de una hora de duración. Estos archivos deben guardarse con el nombre ddmmaa.txt, en 'C:\AUDICOM\PGM' para que CyberPlay Editor y PlayList Manager puedan ser usados para visualizarlos.

b) Definir en la programación de AUDICOM los bloques ExternalDj, con la siguiente instrucción (también puede generarse usando 'Magic Programming'):

```
/Block /00:00-24:00 /ExternalDJ="C:\AUDICOM\pgm\<dd><mm><aa>.TXT" Musica todo el dia
```

El ejemplo anterior musicaliza las 24 horas del día. Pero puede definirse cualquier rango horario. Por ejemplo:

```
/Block /02:00-06:00 /ExternalDJ="C:\AUDICOM\pgm\<dd><mm><aa>.TXT" Musica en la madrugada
```

En este caso se genera un bloque musical automático para el segmeto de 2 a 6 Hs basado en el archivo del musicalizador externo.

Si se utilizaran **CODIGOS** en las listas de musicalización, entonces se deberán cargar dichos códigos en el campo **External-ID** de la **Base de Datos AUDICOM** (usando InfoMusic-Producción o InfoMusic Aire). Y el musicalizador externo deberá generar listas con el formato YYYYMMDD.cod. Notar que las listas no tienen extensión .txt. Si la extensión es .txt AUDICOM asume que dentro hay una lista de titulos (no de códigos). Si es .cod asume que son una lista de códigos.

Adicionalmente, si se utilizan relojes horarios, para indicar la hora de cada bloque musical se debe utlizar el siguiente texto dentro del archivo ".cod": **/xx:00** donde xx es la hora desde las 00 a las 23.

La lista debe guardarse en C:\Audicom\pgm de modo tal que CyberPlay Editor y Playlist Manager puedan usarse para visualizarlas. El pautado de esta lista con el bloque tipo ExternalDJ es el siguiente:

```
/Block /00:00-01:00 /ExternalDJ="C:\Audicom\pgm\<YYYY><MM><DD>.cod"
/Block /01:00-02:00 /ExternalDJ="C:\Audicom\pgm\<YYYY><MM><DD>.cod"
...
/Block /22:00-23:00 /ExternalDJ="C:\Audicom\pgm\<YYYY><MM><DD>.cod"
/Block /23:00-24:00 /ExternalDJ="C:\Audicom\pgm\<YYYY><MM><DD>.cod"
```

Si AUDICOM no encuentra el listado del musicalizador externo para ese día, la musicalización se hace con un AutoDj de formato "Default".

IMPORTANTE: En necesario programar, durante la extención el bloque ExternalDj, un evento a cada hora exacta (Tanda comercial, Exacttime)

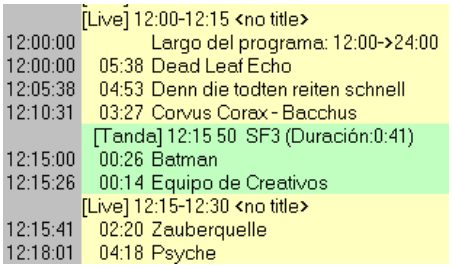
AUDICOM mantiene un registro del último título reproducido de cada lista, creando un archivo de extensión .PTR (del inglés *pointer*, puntero) para cada lista; de igual nombre que la lista de musicalización. Estos archivos se ubican en la misma carpeta que las listas ('C: \AUDICOM\PGM').

INCLUSIÓN DIRECTA

Dentro de un bloque en vivo o AutoDj, puede programarse una lista de archivos, que aparecerán en la pantalla de aire listos para ser reproducidos al aire. Para ello, inserte los títulos debajo de la instrucción /Live, como se muestra en el siguiente ejemplo.

```
/Block /12:00-24:00 /Live
Dead Leaf Echo
Denn die todten reiten schnell
Corvus Corax - Bacchus
Zauberquelle
Psyche
```

El listado de títulos musicales que aparece debajo de la instrucción de bloque se incluye **directamente en la pauta de programación**, en el orden de aparición. Si la duración del listado excede el tiempo que hay hasta la próxima tanda comercial, se da paso a la tanda y se continúa con la lista a continuación. Observe como aparece los títulos programados, en este caso interrumpidos por una tanda comercial.



Además de programar archivos en forma directa, pueden incluirse instrucciones Meteor (/time; /temp; etc.), pausas (/pause), comentarios (;) y archivos aleatorios (/RND).

La inclusión directa permite programar archivos a horas específicas, dividiendo el bloque del programa en varios bloques e incluyendo los archivos directamente debajo de cada bloque. Vea el siguiente ejemplo:

```
/Block /00:00-01:00 /AutoDJ="clasica" Madrugada
Mensaje1

/Block /01:00-02:00 /AutoDJ="clasica" Madrugada2
Mensaje2

/Block /02:00-03:00 /AutoDJ="clasica" Madrugada3
Mensaje3
```

En el ejemplo anterior se utilizó un bloque AutoDj, por lo tanto el programa trabajará en modo automatico generando musica del formato 'clasica', pero el primer tema de cada bloque esta predefinido (Mensaje1, Mensaje2, etc.). La diferencia de tiempo entre la duracion del 'Mensaje' y el largo del bloque es rellenada con musica. Los mensajes seran los mismo dia tras dia.

Para que los archivos "Mensaje" vayan rotando, habra que trabajar un poco mas en la programacion, usando la instrucción RANDOM. A continuación un ejemplo:

```
/Block /00:00-01:00 /AutoDJ="clasica" Madrugada
/RND,carpetaMensajes1,1

/Block /01:00-02:00 /AutoDJ="clasica" Madrugada2
/RND,carpetaMensajes2,1

/Block /02:00-03:00 /AutoDJ="clasica" Madrugada3
/RND,carpetaMensajes3,1
```

De esa forma cada día saldrá al aire un mensaje distinto. La instrucción Random se explica en el capítulo Instrucciones para las Tandas.

3.1.10.4 Inclusión Especial (ExactTime)

/ExactTime [Nombre del ExactTime] /HH:MM SYZ

Mewwwdiante la Inclusión Especial ExactTime es posible **programar eventos a una hora determinada** dentro de un programa. Es de gran utilidad cuando se requieren programar temas con auspicios, secciones fijas, como por ejemplo "Los más elegidos"; "El tema de la semana"; etc.

Pueden utilizarse dentro de Exacttime todos los **comandos** de las Tandas (/Time; /Rnd; /Pause; /Text; eventos encadenados, comentarios, etc.). Pueden también utilizarse **MetaNombres**, por ejemplo para audios que deban salir solo el día de la fecha.

El ejemplo planteado anteriormente para la inclusión especial, puede resolverse con ExactTime del siguiente modo:

```
/Block /00:00-06:00 /AutoDJ="clasica" Madrugada

/EXACTTIME /00:00
/RND,carpetaMensajes1,1

/EXACTTIME /01:00
/RND,carpetaMensajes2,1

/EXACTTIME /03:00
/RND,carpetaMensajes3,1
```

En la ventana CyberPlay, el ExactTime se representa gráficamente igual que una Tanda pero de color violeta. Las Tandas siempre tienen prioridad sobre el Exacttime; esto significa que si coinciden los horarios entre un Exacttime y una Tanda, ambos con la misma prioridad, el comando Exacttime sera desplazado a continuación de la tanda. Si las prioridades difieren, se programará primero al de menor flexibilidad.

Los parámetros de la línea de comando son los mismos que los de una Tanda.

/HH:MM Hora en que el Exacttime debe salir al aire (en horas y minutos).

XYZ Variables que definen la flexibilidad de horario del Exacttime.

X=S (**S**tart) Indica que la hora especificada se refiere al comienzo del Exacttime.

X=E (**E**nd) Indica que la hora especificada se refiere a la finalización del Exacttime.

Y = C (**C**lock) Indica que el Exacttime sale en hora exacta.

Y = F (**F**lexible) Indica que el horario del Exacttime es flexible.

Z Cantidad de minutos que puede alterarse la hora de salida de un Exacttime flexible.

Notas

Si no se ingresan las variables de flexibilidad, se asumirá que el exacttime es flexible cinco minutos (SF5). Las variables YZ no se tendrán en cuenta si no se antepone la S.

AUDICOM posee una **instrucción relacionada** con el comando Exacttime, que permite programar un tema musical con un archivo ***Sponsor*** (Auspicio; Spot; Separador; etc.) "pisando" la introducción del tema. La línea de comando es la que sigue:

+ "Titulo"/SS/KK

En donde:

"Título" Título del archivo.

/SS Tiempo en segundos que transcurre desde el inicio del tema musical hasta que archivo Sponsor es reproducido.

/KK Determina los niveles relativos con los que se realizara la mezcla de los dos archivos. Puede adoptar los valores 10; 25; 50 y 100 %

Los parámetros /SS/KK ***son opcionales***. Si no existen, el archivo Sponsor comienza a reproducirse junto con la música y respetando los niveles determinados por el botón MIX.

Ejemplos:

```
/Block /19:00-20:00 /Live
/Exacttime EJEMPLO /19:30
;Como puede observar en Exacttime se pueden agregar comentarios igual que una Tanda.
;A continuación se reproduce el archivo "Recuerdos en el tiempo", que en nuestro ejemplo es un
separador.
;Luego salen al aire Título-1 y Titulo-2 que en este ejemplo son temas musicales.
Recuerdos en el tiempo.
Título-1
Título-2
```

El bloque en vivo sigue su curso normal hasta la pausa de las 19:30; al pulsar Play comienza a reproducirse el Exacttime. Cuando termina la reproducción de Título-2 el programa queda en Stop y continúa el programa en vivo.

```
/Block /08:30-12:30 /AutoDj="Jazz Music"
/Exacttime /10:00 SF3
/Time
/Temp
/Hum
```

La programación del AutoDj que comenzó a las 08:30 Hs se interrumpe para dar paso al Exacttime de las 10:00 Hs. En ese momento salen al aire las locuciones correspondientes a la hora, temperatura y humedad actuales. Luego el AutoDj sigue programando música hasta las 12:30 Hs.

```
/Block /18:00-20:00 /Satslave
/Exacttime /18:45 EC
Título-1
+ "Recuerdos en el tiempo"/05/25
```

Cuando se reproduce el Exacttime de las 18:45 sale el tema musical Título-1 y cinco segundos más tarde, se reproduce la locución "Recuerdos en el tiempo" pisando el tema musical.

```
/Block /07:00-12:00 /Live
/Exacttime /07:45
; INFORME de TRANSITO
@Transito Apertura
@transito<dd><mm><aa>
@Transito CIERRE
```

Se programa un bloque que incluye un informe de tránsito. El informe se define con "MetaNombre", de manera que cada día AUDICOM buscará un archivo que deberá corresponder al día de la fecha, por ejemplo,

transito11032013 (11 de Marzo de 2013). Al estar encadenados (@), los copetes de apertura y cierre son cancelados si el informe para esa fecha no está disponible.

3.1.10.5 Bloques con Sponsors

/Sponsor [Nombre del Sponsor] +Open="Título"/SS/KK +Mid="Título"/SS/KK +Close="Título"/SS/KK

Este comando permite asignar distintos archivos (Por ejemplo sponsors, separadores, etc.) para el comienzo y finalización de un programa y para la finalización de cada tanda de ese programa. Esta instrucción ***siempre*** debe estar a continuación de la línea de comando de bloque.

+Open="Titulo"
Define el archivo que será reproducido al comienzo del programa (para presentar el programa, por ejemplo)

+Mid="Titulo"
Define el archivo que será reproducido al finalizar cada una de las tandas que contenga el programa (para que el locutor anuncie: *continuamos con nuestro programa*...)

+Close="Título"
Define el archivo que será reproducido al finalizar el programa (para que el locutor cierre el programa y se despida de la audiencia).

Si el programa es un AutoDj, el símbolo + significa que el archivo saldrá al aire "pisando" a la música. Si quiere que la música salga a continuación del archivo, deberá emplear el símbolo * en lugar del +. En los bloques Live, Satfill y Satslave el uso de + o * es indistinto, ya que ambos serán considerados como un * y el bloque continuará después del archivo Sponsor. En los programas AutoDj's, el Sponsor de cierre (Close) sale al comenzar el último bloque del programa. En los programas en Vivo y Satelitales, sale al final de la última tanda del programa. La forma en que el archivo Sponsor "pisa" a la música en un AutoDj queda fijada por las variables /SS/KK, que se describen a continuación:

/SS Tiempo en segundos que transcurre desde el inicio del tema musical hasta que el archivo Sponsor es reproducido.

/KK Determina los niveles relativos con los que se realizara la mezcla de los dos archivos. Puede adoptar los valores 10; 25; 50 y 100 %

Estos parámetros son opcionales. Si no existen, el archivo Sponsor comienza a reproducirse junto con la música y respetando los niveles determinados por el botón MIX.

Ejemplos:

/Block /22:00-24:00 /Live
/Sponsor *EJEMPLO* *Open="Título-1" *Mid="Título-2" *Close="Título-3"

Cuando comienza el bloque, a las 22:00 Hs, se reproduce el archivo Título-1. Al final de cada una de las tandas que contenga el bloque saldrá al aire el archivo Título-2; y como cierre de bloque se reproducirá el archivo Título-3.

/Block /03:00-07:00 /AutoDj="Clásica" Música sin Tiempo
/Sponsor SEPARADORES *Open="Título-1" +Mid="Título-2"/03/50 *Close="Título-3"

Cuando comience el bloque saldrá al aire el archivo Título-1 y a continuación la música programada por el AutoDj. Al final de cada tanda se reproduce un tema musical y tres segundos después de su comienzo, sale el archivo Título-2 "pisando" al tema. La mezcla de ambos se realizará manteniendo una relación del 50%. Al finalizar el último tema del bloque sale al aire el Título-3.

3.1.10.6 Enlace por Internet - ILink (solo versión Multicast)

Enlace con repetidoras AUDICOM

/Block /00:00-24:00 /ILink="AutoDj Jazz" ilink://190.247.72.170:8080

Esta instrucción es utilizada por AUDICOM Multicast en las terminales repetidoras, que retransmiten el streaming de audio + metadata entrante, que la estación maestra.transmite vía Internet. En repetidora se programa el bloque iLink reemplaza las tandas comerciales de la cabecera por tandas locales en la repetidora. La instrucción iLink se explica en "Controles para Internet -> iLink"

Streaming de protocolos públicos

/Block /00:00-24:00 /ILink="AutoDj Jazz" mms://190.247.72.170:8080

Permite engancharse a cualquier streaming de Internet. El protocolo mms, que es estándar de Windows, no requiere instalación de decodificadores adicionales. Otros protocolos soportados requieren tener instalado

en el sistema el decodificador correspondiente. AUDICOM Pro soporta solo el protocolo mms. AUDICOM Multicast soporta además los siguientes protocolos:

HTTP Streams: icyx://[stream path] Asume el puerto 80, salvo indicación.
RTSP Streams: rtpx://[stream path] Asume el puerto 554, salvo indicación.
HTTP/RTSP Streams: htpx://[stream path] Asume el puerto 80, salvo indicación.
RTMP Flash Streams: rtmx://[stream path] Asume el puerto 1935, salvo indicación.
Se indica un formato AutoDj ("AutoDj Jazz") que será utilizado como contenido de respaldo en caso que se pierda la conexión con el servidor de *streaming*. En ese caso, cuando la conexión se reestablece, se interrumpe la programación AutoDj para retomar el streaming.

3.1.10.7 Bloque para Satélite de Relleno

/Block /HH:MM-HH:MM /Satfill /X [Título del bloque]

En este tipo de bloque el sistema AUDICOM trabaja reproduciendo la señal del satélite (o un enlace VHF) y a determinados horarios interrumpe la transmisión para dar paso a la programación local, como por ejemplo tandas, música predeterminada, o noticias a través del sistema de periodismo virtual.

Cuando termina el bloque local el sistema pasa a modo SYNCRO. En este modo, activa la señal proveniente del enlace satelital y espera hasta el horario de la próxima tanda para continuar.

La conmutación puede hacerse de dos formas:

a) controlando remotamente la consola vía puerto paralelo, si la consola lo permite.

b) conectando la señal de satélite a la entrada de línea de la placa de audio, el programa conmutará la entrada de línea. En este caso sólo se puede conmutar una única entrada, aunque haya más de una placa de sonido.

El modificador /X selecciona la fuente a conmutar. Puede valer 1, 2, 3 ó 4, correspondiendo estos números a las salidas del puerto paralelo *Data 0, 1, 2 y 3* respectivamente. Esto permite comandar hasta cuatro módulos de la consola.

3.1.10.8 Bloque para Satélite Maestro - Esclavo

/Block /HH:MM-HH:MM /Satslave [Título del bloque]

El principio de funcionamiento en este modo consiste en la conmutación de señales mediante el control automatizado de los módulos de la consola. La conmutación entre la señal local, generada por AUDICOM, y la señal externa, requiere de una señal de control, recibida vía satélite. La programación externa queda representada en la Pantalla de Aire, al igual que en el modo SatFill, por una barra de control llamada SYNC.

Las señales de control se transmiten vía puerto paralelo. En este modo (SYNC), se habilita el módulo correspondiente al programa de satélite, permaneciendo en ese estado hasta la llegada vía satélite (una línea de conmutación de la cabecera de bajada) de una señal de control, que ingresa por el puerto paralelo. Sucedido esto, AUDICOM abandona el modo SYNC y pasa a reproducir la programación local. Reproduce la primer tanda del programa y al finalizar conecta al satélite. El próximo comando (señal de control) reproduce la segunda tanda comercial y así sucesivamente.

Si por error de programación, los comandos de disparo de tandas fueran mayores que el número de tandas que contiene el programa, se comenzaría entonces a reproducir nuevamente la primer tanda del programa satelital, luego la segunda, etc. Si en un bloque satelital de 24 horas la cantidad de pulsos arribados es menor a la cantidad de tandas programadas para ese día se producirá un atraso en la programación, de modo que los primeros pulsos del siguiente día dispararán a las últimas tandas del día actual. Esto es así porque el sistema fue pensado para que jamas saltee una tanda, se ha evitado el método "si un pulso no llega se saltea ese aviso" pues ocasiona problemas comerciales con los clientes.

En síntesis: Si hay 90 avisos programados y por error de programación de la estación central (o porque el satélite perdió un pulso) llegaron solamente 89 pulsos, el aviso 90 sale después de las 00:00 horas. Luego de esto los avisos siguientes ya corresponden al día siguiente. Si por el contrario, sobran pulsos de disparo, se comienza a reproducir el primer aviso de ese día, el segundo, etc., hasta las 00:00 horas, momento en que se pasa al día siguiente.

El último bloque de un programa satelital esclavo, no requiere de un pulso de disparo. Aparecerá programado como Syncro, pero de no llegar el pulso correspondiente, se realizará la conmutación siguiendo la pauta horaria, a fin de que el próximo programa comience a horario. Cuando la hora de finalización del bloque SatSlave llega, se cancela el modo de disparo de tandas desde la entrada LPT, se cierra el atenuador del satélite y se pasa al siguiente bloque de programación.

Ejemplo:

/Block /10:00-12:30 /Satslave

El satélite es reproducido entre las 10:00 y las 12:30. Las tandas del satélite son reemplazadas por las locales generadas por AUDICOM.

3.2 Programación automática - AutoDJ EDITOR

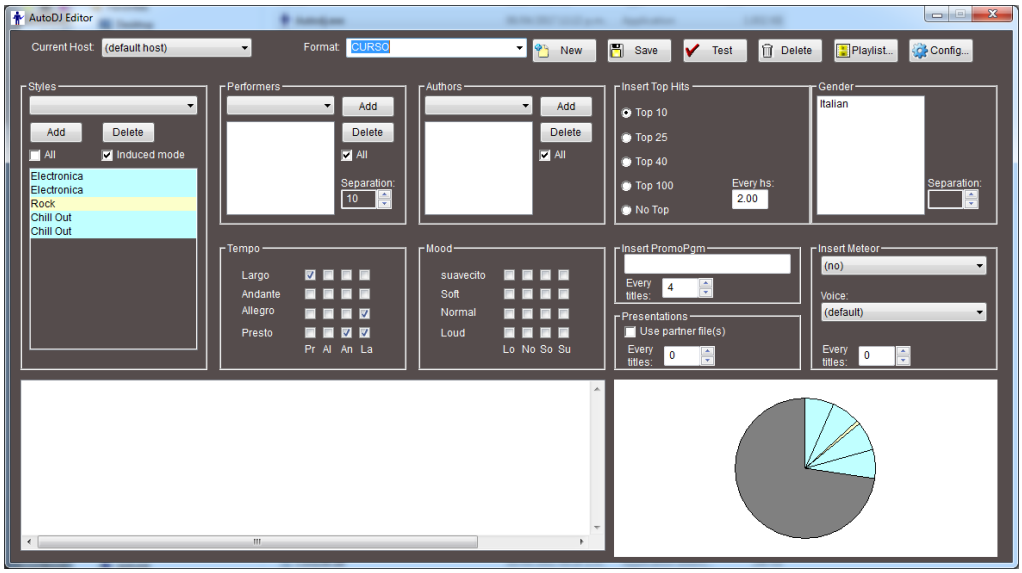
Crear una programación musical automática es simple, solo hay que definir un bloque automático (AutoDj) con un formato determinado. Estos bloques, pautados en CyberPlay Editor, son ejecutados en el aire por el programador **AutoDj**: un sistema de selección musical avanzado que opera con la base de datos musical y hojas de formato de estilo.

En el capítulo "Programación manual" se explicó cómo pautar los bloques AutoDj. Aquí se explicará cómo crear los formatos para eso bloques. Los formatos de estilo básicamente determinan el tipo de música que será programada por AutoDj, y se crean desde el módulo **AutoDj Editor**.

La generación automática de tandas (pauta comercial) se explica en el capítulo ADMICOM.

3.2.1 Descripción general

Accedemos a este módulo desde el menú Inicio de Windows, presionando este botón se abre el menú principal, arrastramos el mouse hasta el grupo ***Programas***, donde se abrirá un nuevo menú, seleccionamos el grupo ***AUDICOM*** y hacemos un "clic" sobre ***AutoDj Editor***. Aparecerá la siguiente pantalla:



Con este módulo se editan los diferentes FORMATOS para el AutoDj. En modo AutoDj, AUDICOM genera en forma automática la programación musical de los bloques, seleccionando toda la música de acuerdo a un formato establecido. Dicho formato **contiene los parámetros que AutoDj utiliza para elegir los títulos**, como ser el estilo, género, intérpretes, etc.

Para realizar la selección de títulos, AutoDJ asigna a cada uno un puntaje, el cual varía según la cantidad de parámetros que concuerdan con el formato establecido. El orden en que se revisan los títulos está determinado por la fecha de pasada, comenzando siempre con los títulos que hace más tiempo que no salen al aire. El puntaje asignado puede variar de 0 a 100; si el título consigue un valor mayor a 90, se insertará automáticamente en la programación del CyberPlay.(El valor 90 determina la flexibilidad del AutoDJ y puede ser modificado en el archivo *AUTODJ.INI*, cambiando el valor de la variable *Tolerancia*). Si ningún titulo alcanzara ese nivel, se colocará el que tenga mayor puntaje. Los diferentes parámetros tienen distintos valores de puntuación, por ejemplo, el *Estilo* otorga a un título más puntos que el *Modo*.

3.2.2 Parámetros del AutoDJ

3.2.2.1 Estilos (Styles)

Permite seleccionar los estilos de música que utilizará AutoDj para ese formato. **Un formato puede incluir un único estilo, varios estilos o todos los estilos disponibles en la Base de Datos**. Los estilos irán rotando, y no habrá predomio de uno sobre otro, salvo en el caso en que alguno de ellos disponga de pocos títulos, y en consecuencia sea incluído con menor frecuencia (la fecha de última reproducción al aire predomina en la selección). AutoDJ NUNCA incluirá un título de un estilo diferente a los contemplados en el campo "Estilo". El orden en que aparecen los estilos en la ventana NO define el orden de salida al aire, excepto que se active el modo INDUCIDO.

Usando el **MODO INDUCIDO** (Induced Mode), es posible definir la cantidad de temas musicales que AutoDj programará para cada estilo. En este modo, cada vez que se presiona el botón Agregar (Add), se agrega el estilo seleccionado *al final* de la lista. De esta forma podremos crear secuencias del tipo: *Instrumental-*

Instrumental-Jazz-Jazz-Jazz-Blues; y AutoDj programará dos temas Instrumentales, tres de Jazz y uno de Blues, volviéndose a iniciar la secuencia. Es posible reordenar la lista arrastrando los títulos con el puntero del ratón (Drag & Drop).

3.2.2.2 Intérpretes (Performers)

Determina los intérpretes entre los cuales el programa puede elegir. La opción "Repetir cada" se utiliza cuando hay varios intérpretes seleccionados y sirve para evitar que AutoDj programe dos o más títulos consecutivos de un mismo intérprete. El número de este casillero indica cuantos títulos de distintos intérpretes habrá, como mínimo, entre dos del mismo intérprete. Dicho número no es un valor estricto.

3.2.2.3 Autores (Authors)

Determina los autores entre los cuales AutoDj puede elegir.

3.2.2.4 Incluir Top Hits (Include Top Hits)

Permite que los títulos marcados como Top Hit salgan al aire cada determinada cantidad de tiempo. Ejemplo: Si se selecciona Top 40 cada 1 hora, un título marcado como Top 40 saldrá al aire cada 1 hora aproximadamente.

3.2.2.5 Géneros (Genders)

Se pueden asignar valores de repetición para cada género, esto es útil si se desea evitar la sucesión de dos títulos interpretados por solistas, dúos u orquestas. El número indica cuántos títulos de distinto género habrá, como mínimo, entre dos del mismo género.

3.2.2.6 Tempo / Modo

Las matrices Tempo (Velocidad de la música) y Modo (Sonoridad) son otra forma de configurar la selección de títulos. Puede establecerse que no se sucedan dos títulos en modo suave, o uno suave y otro muy fuerte, etc. Del mismo modo, se puede evitar la sucesión de títulos en tempo largo, o un allegro y otro largo, etc. Todas las variantes son posibles de configurar en la matriz, marcando las diferentes coordenadas.

> Los casilleros marcados reducen las probabilidades de que la combinación se produzca.

Ejemplo: Si en la fila "Suave" se marca la columna "Muy fuerte", se evitarán temas "Muy fuertes" luego de un tema "Suave" (pero si se aceptarán "Muy suaves", "Suaves" y "Fuertes").

Es decir que cada vez que ADj selecciona un título, "se fija" en la filas tempo y modo para "ver" si el título elegido es compatible con el título actual. De modo similar, si al aire hay un tema "Presto", y en la matriz la fila "Presto" tiene un tilde en la columna "Largo"; los títulos "Largo" pierden prioridad de ser elegidos.

Para que todas las combinaciones tengan la misma probabilidad, deje todos los casilleros en blanco (Recomendado cuando la cantidad de títulos disponibles en la Base de Datos es reducida). Para reducir al máximo la probailidad de cierto tiempo/modo, marque toda la FILA y toda la COLUMNA de ese Tempo/Modo.

Regla de predicción: Para el caso de el primer título de un bloque, al no haber título previo cualquiera se considera "bueno". Para este caso en particular, se considera que el título seleccionado no posea todas las combinaciones restringidas, esto es, una Matriz con toda una fila seleccionada. Si esto ocurre ese título pierde prioridad, dado que ningún título que lo siga será compatible. Ejemplo: Si toda la fila "Allegro" está marcada, el primer título del bloque no podrá ser "Alegro".

La regla de predicción se implementa porque aunque una columna completa esté marcada, por ejemplo "Muy fuerte", el primer título del bloque puede ser "Muy fuerte" (por no haber título previo). Para evitar esto la FILA "Muy fuerte" también debe ser marcada en su totalidad. Marcando fila y columna se reduce la prioridad de ese valor para cualquier pocisión.

Otros ejemplos:

-"*Deseo que NO se programen temas fuertes y muy fuertes"*-. Examinando el requerimiento, vemos que si solo queremos temas "Suaves" y "Muy suaves", debemos tildar por completo la COLUMNA 'Fuerte' y la columna 'Muy fuerte'. Pero también las FILAS "Fuerte" y "Muy Fuerte" para evitar que el primer título de un bloque viole la regla.

NOTAS

Si un título "X" no tiene definido el Tempo/Modo en la base de datos, entonces podrá preceder o suceder a cualquier otro título sin importar el tempo/modo (dado que tempo/modo de "X" es desconocido).

Recuerde que esta regla es de baja prioridad respecto a las de Estilo e Intérprete, y que su efectividad depende de la dimensión de la base de datos. Por los mismos motivos, cuanto mayores son las restricciones, más difícil es cumplir la regla. A mayor cantidad de títulos, mayor será la eficiencia de estas Matrices.

3.2.2.7 Promocionales (Promos)

Esta opción permite que el programa incluya entre los temas musicales promocionales de la radio, seleccionados de la Base de Datos por AutoDj. El campo ***"Every Titles"*** determina cada cuantos temas musicales se insertará un promocional. El campo **Promos** permite ingresar una serie de caracteres que condicionaran la selección de promociones a aquellos cuyo título en la Base de Datos comience con esos caracteres.

Ejemplo: Si campo *Promo*=*Verano*, y *Every Titles*=3; AutoDj buscará en la Base de Datos promocionales (Class = PromoPGM) que comiencen con la palabra "Verano", e insertará uno cada tres canciones. Si no hubiera en la Base de Datos promocionales que comienzan con "Verano", no se insertarán promos. La selección de los promocionales se realiza teniendo en cuenta las fechas de pasada de los mismos.

Uso de la categoría Promo en InfoMusic

Hay dos formas de catalogar un promocional: como PROMO o como PROMOPGM.

PROMOS: están habilitados para los bloques AutoDj, y de ser necesario, podrán utilizarse para compensar horarios sin importar el Formato AutoDj vigente. Son promocionales aptos para salir al aire en cualquier momento.

PROMOPGM: es utilizada por AutoDj cuando se requiere intercalar promocionales en una programación automática, y no son utilizados para ajustes horarios. Son promocionales específicos de cada programa.

Conviene aclarar el correcto uso de los promocionales, para lo cuál se dispone de tres categorías:

a) Promocionales para insertar en los **bloques AutoDj** en forma aleatorea cada "n" temas musicales, específicas de un programa determinado. Se registran como **Class = PromoPgm** y pueden ser filtrados por AutoDj. Por ejemplo, si los promocionales se titulan como *Tarde-1, Tarde-2, Tarde-3,* etc., solamente estos promos salen al aire mientras se programe un formato AutoDj con el filtro "Tarde".

b) Promocionales con **anuncios generales** de la radio **aptos para salir las 24 Hs** del día. El sistema los utiliza para ajustar los tiempos en programación automática antes de las tandas de hora exacta o baja tolerancia. Se registran en **Class = Promo**. Conviene tener muchos promocionales de diversas duraciones.

c) Promocionales especiales para determinados programas que no deben ser manejadas en forma automática por AutoDj. Se graban en **Class = Separadores**.

NOTA

En el archivo de configuración Autodj.ini, puede configurarse la categoria de promocionales a utilizar por AutoDj, modificando la línea **promoPgmClass=PromoPgm**. Esto permite, de ser necesario, configurar al AutoDj para que utilice la categoría Promo en la inserción cada "n" temas (promoPgmClass=Promo).

3.2.2.8 Presentaciones (Partners)

Esta opción habilita al AutoDj a utilizar los archivos asociados (Partners), que contienen las presentaciones para cada tema musical. Si esta opción NO está habilitada, los temas se emitirán al aire sin presentaciones, aunque estas estén grabadas. Para mas información acerca de los archivos de presentación, seleccione Archivos Asociados (Partners)

3.2.2.9 Insert Meteor

Permite insertar un comando Meteror (hora, temperatura, etc.) cada 'n' títulos. La opción VOICE permite definir la voz con la que será anunciado el comando Meteror (1= Masculina; 2= Femenina; 3= Extra).

3.2.3 Cómo crear una plantilla de musicalización AutoDJ

I. En primer término deberá seleccionarse la terminal destino, para la que se creará el formato. Esto solo es necesario en redes con más de una terminal de aire. Para una única terminal, el formato se creara siempre en la ubicación correcta.

II. Presione **NEW** para blanquear los campos e iniciar un nuevo formato. Ingrese un **nombre** para el nuevo formato en el campo *Format*.

III. Elija los **estilos** de música que quiere incluir en este formato. Para hacerlo, presione la flecha del campo Styles (Estilos). Se abrirá un menú con todos los estilos disponibles (se obtienen de la Base

de Datos); seleccione uno y presione **Add** (Agregar); el estilo aparecerá en la ventana Estilos. Para agregar más de un estilo repita el procedimiento. Si quiere que el formato incluya todos los estilos musicales disponibles, marque el casillero All (Todos). Para eliminar un estilo, selecciónelo y presione Delete (Borrar). En **Modo Inducido** puede determinar la cantidad de títulos que se programarán para cada Estilo: presionando sucesivamente *Add* se agrega a la lista el nombre del estilo. En este modo la cantidad de veces que un estilo aparece en la lista determina cuantos temas de ese estilo programará AutoDj (Ej: Si ingresa Pop, Pop, Pop, Clásico80, Latino; AutoDj programará tres títulos del estilo Pop, un Clásico80 y un Latino. Luego comenzará nuevamente la secuencia).

IV. Para elegir los **intérpretes,** proceda del mismo modo que en el ítem anterior. El casillero "Repeat every" (Repetir cada) permite definir la cantidad mínima de títulos que AutoDj deberá programar entre dos temas del mismo intérprete. En otras palabras, este valor define cuantos títulos debe haber COMO MINIMO entre dos títulos de igual intérprete. Este valor representa una cantidad mínima estimativa y no es estricto.

V. Para elegir los **autores** proceda del mismo modo que el ítem I.

VI. Puede incluir **Top Hits** en el bloque AutoDj. Seleccione el Top Hit que desee (Top-40; Top-10; etc.) y elija cada cuanto tiempo debe ser emitido al aire. Ejemplo: si selecciona Top-10 con una repetición cada 0,5 Hs, cada media hora saldrá al aire un título marcado como Top-10 (Ver InfoMusic-Producción).

VII. Para asignarle el valor de repetición a un **género,** selecciónelo y fije el valor en el casillero correspondiente. Puede asignar un valor distinto para cada género. Ejemplo: si se asigna al género Solista Masculino el valor tres, entre dos títulos interpretados por solistas masculinos, habrá como mínimo tres títulos de distintos géneros. Recuerde que los valores de repetición no son absolutos.

VIII. Configure las repeticiones de **Modo** y **Tempo** marcando las coordenadas en sus respectivas matrices. Si no desea que el formato tenga en cuenta estos parámetros deje todos los casilleros en blanco.

IX. Para que AutoDj incluya **promocionales** en el programa musical automático, asigne un valor al campo Every Titles de la sección Promos.

X. Marque el casillero Use Partner Files de la sección *Presentations* si quiere habilitar el uso de los **archivos de presentación**.

XI. Pulse el botón CHECK para verificar que no haya errores en el formato.

Importante: Esta función también se utiliza para verificar los Formatos AutoDj existentes, y su principal función es verificar que existan los estilos programados; dado que puede suceder que una vez definido un formato, por error o descuido se elimine alguno de los estilos en la Base de Datos. En ese caso el Formato AutoDj incluirá un estilo inexistente, y usará promocionales en remplazo del estilo faltante.

XII. XII) Una vez configurados todos los parámetros del formato, presione el botón Guardar (el botón que tiene un disco); el nuevo formato quedará almacenado y aparecerá en el menú de los formatos. Para cargarlo nuevamente selecciónelo del menú; podrá realizar cambios en la configuración y guardarlo nuevamente.

XIII. XIII) Si quiere borrar un formato, selecciónelo en el menú y presione el botón Borrar (El que tiene un tacho). El formato será eliminado y desaparecerá del menú.

RECUERDE: Una PLANTILLA DE MUSICALIZACION (o formato) determina, principalmente, el estilo de música que seleccionará el AutoDJ. Los ESTILOS están definidos en la BASE DE DATOS, y no guardan relación con las carpetas en las que se almacenan los archivos.

Cada programa AutoDJ funciona según la plantilla o formato asignado. Si no se le asigna ningún formato, se utilizará uno genérico. El formato GENERICO (Default) contempla todos los estilos musicales disponibles en la BASE DE DATOS.

Para crear FORMATOS en distintas terminales de AIRE se debe seleccionar la terminal desde menú "**Termianl actual**", como se explica en el capítulo "**AUDICOM en red**".

3.3 Manejo de Noticias

3.3.1 Introducción

A continuación, se describen, en general, diferentes formas de programar noticias para que sean emitidas en forma automática; y que pueden ser generadas en la radio o que llegan remotamente vía correo electrónico o teléfono. AUDICOM ofrece diversas facilidades para el uso de dos modos de noticias: **programadas e instantáneas**.

Las **noticias programadas** pueden dividirse a su vez en dos clases: de **ocurrencia seguras** y de **ocurrencia incierta**.

Las **noticias de ocurrencia segura** son aquellas que sabemos de su existencia por lo que ya están incorporadas en la programación. Son ejemplo de estas noticias los comandos /METEOR (Time, temp, etc). La inclusión de dichas noticias en la programación puede hacerse a través una Inclusión Especial (ExactTime). Al ser esta clase de noticias de naturaleza predecible, la recomendación es que se definan directamente en la programación de la radio (.PGM).

La segunda clase, de **ocurrencia incierta**, son noticias que serán enviadas al aire a una hora determinada, pero su ocurrencia no puede asegurarse. Esta clase de noticias se implementa mediante el uso de ítems encadenados dentro de una Inclusión Especial (ExactTime). Los ítems encadenados permiten definir hasta 4 archivos consecutivos (Ej: un archivo de apertura, un promocional, la noticia y archivo de cierre) cuya emisión al aire se hará solo si todos los archivos existen. Si alguno de los archivos no es encontrado, se cancela toda la secuencia. El archivo de audio de la noticia usa un "metanombre", que cambia cada día, para que sea válido solo para esa fecha. Para más detalles, por favor consulte "Inclusión Especial" en "Pautar Contenidos -> Programación Manual -> Crear bloques de contenido"

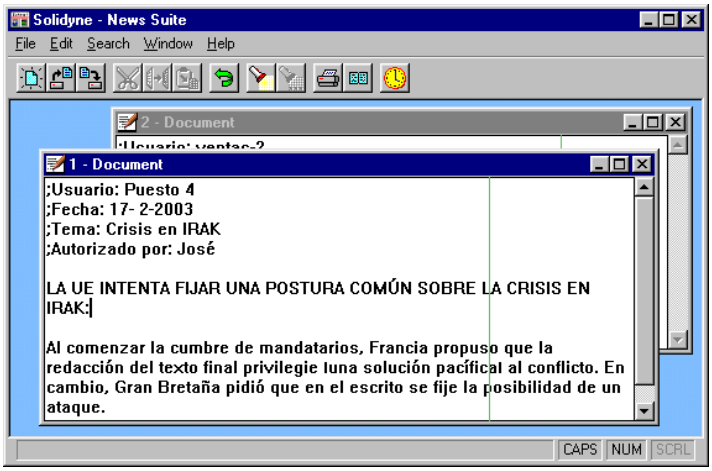
La noticia puede proceder de un archivo de audio generado por **AUDICOM WebTools** (mail-link), o algún software de Voice Mailing (telefónico).

Las **noticias instantáneas** en cambio fueron diseñadas para usarse cuando la radio transmite con programación automática (autoDJ, i-Link, satélite) sin necesidad de efectuar cambios en la programación. El sistema NEWS es una aplicación que corre en segundo plano (background) y verifica periódicamente la llegada de noticias. En caso de que llegue una noticia por e-mail (o por teléfono, dependiendo de la implementación), el sistema se encarga de sacarla al aire para luego continuar con la programación habitual.

El sistema *News Suite* está orientado al uso en vivo. Permite trabajar con archivos de texto asociados a archivos de audio, pudiéndose insertar noticias en la Pantalla de Aire, ya sean solo texto o texto más audio. Esta facilidad permite que en una red, varios periodistas editen sus noticias en distintas terminales y las envíen al jefe de noticias. Este las organiza y las envía a la terminal del operador, quien las asocia a los archivos de audio que corresponda.

3.3.2 Módulo News Suite

Accedemos al módulo **News Suite** desde el menú "+" en la barra de herramientas. Es un **editor de texto** destinado a la redacción de noticias e informes periodísticos. Trabaja con **archivos estándar** formato TXT. La operación similar a la de otros procesadores de texto básicos (Ej: Block de Notas de Windows). Permite trabajar con múltiples archivos abiertos a la vez.



La **línea verde** que aparece a la derecha, indica el ancho al cuál será ajustado el texto en la ventana de comentarios de la pantalla de aire y en la interfaz WebTools. Para ver el texto tal cual lo visualizará el locutor trabajar achicando el ancho de la ventana hasta la línea verde.

3.3.2.1 Estimación de Tiempo de Lectura

News Suite incorpora una importante herramienta que permite estimar **cuánto tiempo** tardará el locutor en leer el texto. El cálculo se realiza en base a una variable que determina la velocidad de lectura, en caracteres por segundo (c.p.s.). El valor prefijado de fábrica es de 15 c.p.s., un valor promedio. El valor se modifica desde el menú ***Edit > Set Speed***.

Para conocer cual es la duración estimada del texto, pulsar el ícono del reloj, o **F9** desde el teclado. Aparecerá un cuadro informando la cantidad de palabras, el total de letras y la duración estimada en minutos y segundos.

3.3.2.2 Archivos de Texto con Audio Asociado

Los archivos de texto pueden asociarse a uno o dos archivos de audio, como se explica a continuación:

1. Redacte y guarde el archivo de texto.
2. Abra el File Manager y expanda la segunda ventana (presione la flecha roja ubicada en el ángulo inferior derecho).
3. Visualice en una de las ventanas los archivos de texto y en la otra los archivos de audio que desea asociar.
4. Seleccione el texto al que desea asociar audio y arrastre un archivo de audio hacia la ventana de texto. El archivo de audio arrastrado quedará asociado al texto seleccionado.

Los archivos de texto que tienen audio asociado cambian su nombre del siguiente modo:

@@Noticia@Audio-1@Audio-2.txt

La doble @ indica que el archivo de texto *Noticia* tiene asociados dos archivos de audio, *Audio-1* y *Audio-2*. Los nombres de los archivos de audio asociados se suman al nombre del archivo de texto separados por una @. El formato del archivo de texto no se altera, su extensión sigue siendo *.txt*.

Los archivos de audio pueden ser grabados en cualquier formato soportado por AUDICOM. Se recomienda utilizar el formato wav (PCM) ya que facilita la edición de los archivos.

3.3.2.3 Ubicación de los Archivos de Texto

Siguiendo con el concepto utilizado en la organización del audio, los archivos de texto también poseen una estructura de carpetas fija, que queda definida en el archivo Audicom.ini en la siguiente línea:

[Directories]
TextDir=\\AIRE\C\Audicom\TEXT

Esto significa que AUDICOM solo considera las carpetas ubicadas dentro de TEXT. Las mismas se muestran en File Manager junto a las carpetas de Audio, diferenciándose por su rótulo **color violeta**.

Para **crear una carpeta de texto** se procede del igual forma que con las de audio: Haciendo un clic sobre un tab vacío accedemos al cuadro de diálogo correspondiente.

AUDICOM File Manager se integra al concepto News Suite ya que permite ver y editar los archivos de texto. Seleccionando un archivo y presionando el botón Edit (o mediante doble clic) se carga el archivo en una ventana de News Suite.

3.3.3 BotNews (gestión automática de noticias)

3.3.3.1 Conceptos generales

La herramienta BotNews es un poderoso gestor y generador de reportes de noticias al aire, orientado a emisoras con un alto grado de automatización.

- Funciona de forma **autónoma**, sin intervención del operador. Interrumpe la programación para lanzar un bloque de noticias, retomando luego la programación con el correspondiente **ajuste de tiempos**.
- Soporta reproducción de **archivos de audio** enviados remotamente.
- Utiliza técnicas de **text-to-speech (TTS) y voces generadas por IA** para dar lectura a textos enviados remotamente.
- **Genera sus propios reportes** de noticias en base a temas predefinidos, utilizando sindicación web (RSS). Estos reportes son leídos al aire por las voces virtuales.

Durante una programación automatizada (AutoDJ) BotNews monitorea la aparición de noticias remotas. Cuando una noticia aparece, se programa inmediatamente al aire. La emisión de la noticia incluye copetes de apertura, separadores y cierre.

Las noticias pueden arribar de diversos modos, desde carpetas FTP sincronizadas, hasta llegar adjuntas en un e-mail, usando una función de los servicios AUDICOM WebTools.

Para no interrumpir una tanda comercial, BotNEWS considera el **tiempo de reproducción restante** de título actual. Para que la inserción de la noticia ocurra, deben restar más de 25 segundos para la finalización del título en reproducción.

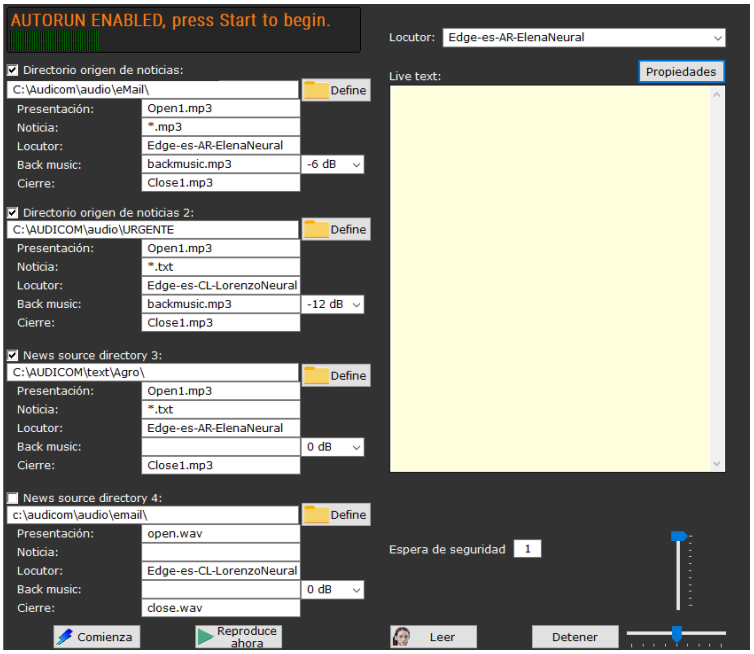
Cuando arriba un archivo, debe cumplirse un **tiempo de confirmación** para que sea programado. Este tiempo permite al periodista modificar o borrar el mensaje en los casos que se esté generando desde una central telefónica o una transferencia FTP. El sistema espera un tiempo (por omisión 30 segundos) a partir

de la creación del archivo antes de validarlo apto para ser programado. Este valor se puede cambiar desde la pantalla principal

ATENCIÓN: BotNews no fue diseñado para ser usado mientras la Pantalla de Aire está en un bloque en vivo (LIVE).

3.3.3.2 Pantalla y configuración

El módulo se ejecuta manualmente desde el menú "+" de la barra de Herramientas. Al iniciar, BotNews presenta la siguiente ventana:



Directorio origen de noticias: Los campos "Origen de noticias" 1 al 4 permiten definir las carpetas de sistema para las noticias. Se soportan hasta un máximo de 4 carpetas. Si se desea trabajar con menos carpetas, dejar en blanco este campo. Las carpetas de noticias pueden estar en cualquier ubicación de disco, aunque se recomienda mantenerlas dentro de la carpeta AUDICOM. Es posible definir una carpeta de **red,** pudiendo la misma estar asociada a una unidad lógica o utilizar UNC para definir la dirección.

En la carpeta de medios AUDICOM (\Audicom\AUDIO) se creará una carpeta llamada OldNews. Una vez que una noticia sale al aire, el archivo se mueve a la carpeta OldNews, y se modifica el nombre a DiaDeLaSemana_ Hora_Minuto.wav. Esto evita que la noticia vuelva a salir al aire. Si la carpeta origen es una unidad de red, es necesario tener permiso de escritura sobre dicha unidad, pues de no ser así la noticia no podrá moverse y será programada de manera indefinida.

Apertura: Define un archivo que será reproducido antes del reporte para esa carpeta. Este archivo debe estar ubicado en la misma carpeta origen de noticias. Es necesario incluir el nombre completo del archivo con la extensión. Si el campo se deja en blanco, el archivo no será reproducido aunque exista en la carpeta.

Noticia: Este campo permite incluir una palabra-filtro para los archivos de las noticias. Se debe ingresar precedidos de *.extensión. Por ejemplo, urgente*.mp3. provocará que BotNews programe sólo aquellos archivos que comiencen con "urgente".

Locutor: Permite definir la voz del sistema que será utilizada para leer los textos en esa carpeta. El campo a la derecha permite ingresar una atenuación (en dB) para la música de fondo.

Back music: Loop de audio que será utilizado como música de fondo para las noticias leídas.

Cierre: Especifica un archivo que será reproducido después de la noticia. Las consideraciones para el formato y ubicación del archivo son las mismas que las explicadas para el archivo Apertura.

Safe Time (tiempo de seguridad): Cuando una noticia se genera en cualquiera de las carpetas "Origen de Noticias", News esperará un tiempo de seguridad antes de programarla. El campo está expresado en minutos.

Botón Start: Al presionar este botón, el programa se activa y queda corriendo en segundo plano. Cuando detecta y valida una noticia, inserta un punto de detención (PAUSE) en la programación CyberPlay a continuación del título actual. Cuando el título actual finaliza su reproducción, NEWS emerge sobre la pantalla de aire y comienza a reproducir el segmento de noticias. Una vez finalizado, AUDICOM retoma la programación ajustando los tiempos de emisión de los elementos pautados.

Una vez emitidas, las noticias se mueven a la carpeta \Audicom\Audio\OldNews, con el nombre DiaDeLaSemana_Hora_Minuto.wav en que fue emitida. Los ítems reproducidos por BotNews también quedan registrados en los archis LOG de emisión al aire.

Nota
El módulo AutoNews soporta el modo autorun. Si dicho modo está activado para AUDICOM (Panel de Configuración General) BotNews comenzará a reproducir si luego de ejecutarlo no se realiza ninguna operación en el lapso de un minuto.

Play: Se utiliza durante la configuración para definir las voces para las noticias de texto, y pre-escuchar el nivel de la música de fondo.

Detener: Detiene la reproducción de audio, o la lectura del texto.

4. Producción y grabaciones

4.1 Introducción

Dentro del menú "+" de la Barra de Herramientas AUDICOM encontramos una serie de herrameitas orientadas a la gestión de los medios de audio y video.

AutoEdit: Es un módulo para remoción de silencios de comienzo y fin para archivos codificados en mp3, que remueve los silencios evitando "baches" o falsos fundidos al aire. Este programa trabaja directamente sobre el audio comprimido, sin alterar la calidad de audio (no recomprime el archivo).

HD Corder: Sencillo módulo para grabación y edición de audio PCM (WAV). Muy fácil de usar. Funciones básicas para cortar, pegar, insertar. Ideal para terminales de noticias.

InfoMusic-Prod: Gestiona la Base de Datos de medios. Transfiere archivos entre terminales.

4.2 Gestion de Base de Datos (Infomusic Producción)

4.2.1 Base de datos musical

AUDICOM incorpora un sistema muy poderoso de información musical, basado en 14 parámetros fundamentales de la música. Estos parámetros son luego usados por el AutoDJ para crear en forma automática programaciones musicales muy completas y con un respeto por las condiciones artísticas muy difícil de obtener con otros sistemas.

Audicom posee una Base de Datos en donde almacena toda la información referente a los archivos, como ser la cantidad de veces que el título se emitió al aire; la fecha de la última pasada; semana en la que salió mayor cantidad de veces; etc. Estos se registran en forma automática; pero ciertos parámetros, como por ejemplo: Clase de archivo (Música, Promo, Spot, etc.), Género, Interprete, Autor, etc.; pueden ser ingresados y modificados por el el operador.

Los archivos pueden **ingresar a la Base de Datos** en forma **automática**, desde las carpetas **autoDB de File Manager**, o **manualmente** utilizando el módulo **InfoMusic-Producción.**

Resulta fácil ingresar las características de cada archivo en la Base de Datos, ya que la interfaz gráfica del InfoMusic facilita la tarea. Cada parámetro tiene su propio campo y cuando se introduce un dato en alguno de ellos, queda guardado en un menú, de manera que no tendrá que tipear más de una vez el mismo parámetro, simplemente abra el menú y selecciónelo directamente.

Para conocer en forma detallada las distintas funciones de InfoMusic y su forma de operación, seleccione del menu principal el ítem que desee consultar.

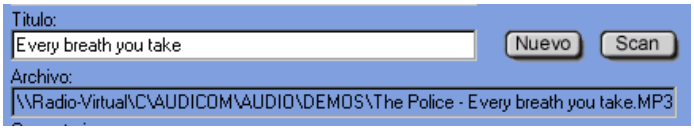
Recuerde:
Las carpetas **autoDB en AUDICOM File Manager** facilitan mucha la tarea de cargar música en la Base de Datos. Consulte el capítulo **AUDICOM File Manager** para más detalles.

4.2.2 Campos de información del usuario - Descripción

Los siguientes son los campos de información que deberá completar el usuario. Pueden ser llenados al grabar el tema o posteriormente. No es obligatorio llenarlos todos. De hecho pueden quedar en blanco todos los que se deseen, con la **excepción** de **Clase** y **Estilo**. Sin embargo, cuanto más campos queden en blanco, menor calidad artística tendrá luego la selección de AutoDJ. Es posible, a medida que pasan los meses, ir llenando de a poco los campos en blanco, para mejorar la auto-programación.

Este módulo también presenta funciones accesibles desde el teclado, señaladas entre corchetes.

4.2.2.1 Archivo (FileName)



Aquí se muestra el **nombre y ruta de acseso** del archivo de audio. Para seleccionar un archivo presione el botón ***Nuevo*** (Browse). Aparecerá una ventana con todas las carpetas disponibles; abra la que contiene el archivo que desea ingresar en la Base de Datos y selecciónelo. Presione Abrir (Open). Aparecerá el nombre completo del archivo, con su ruta de acceso del archivo. El nombre del archivo aparecerá también en el campo Título, ya que por lo general es el título del tema musical.

Nota: Es posible ingresar varios archivos a la vez usando FILE MANAGER, o con la opción **Scan**, como se explicará más adelante.

Si desea **modificar el título** con el que el archivo quedará registrado en la Base de Datos, proceda antes de guardarlo, ya que **una vez que el archivo es ingresado a la Base de Datos no puede modificarse el campo Título**, habrá que darlo de baja e ingresarlo nuevamente. Esto es porque NO PUEDE REGISTRARSE EL MISMO ARCHIVO CON DOS TÍTULOS DISTINTOS. Si lo hace InfoMusic mostrará un cartel advirtiendo que el archivo ya está registrado en la Base de Datos con otro título y no lo guardará.

En cambio, el archivo al cual hace referenca un título se puede modificar luego de haber sido dado de alta, seleccionando el título y cargando el nuevo archivo desde el botón 'Nuevo'. Recuerde que al cargar un archivo el nombre también se carga en el campo título.

Si se intetnta registrar un archivo con un **título** que ya existe en la base de datos, InfoMusic informará que el título que se intenta registrar **ya está asociado a otro archivo**, dando la opción de asociarlo al archivo actual. Esto suele suceder cuando hay canciones de diferentes intérpretes con el mismo nombre. Como no puede registrarse el mismo título para dos archivos distintos, deberá diferenciarlo de alguna forma. Si acepta registrar el título ya existente al archivo actual, todos los datos que el título poseía anteriormente serán reemplazados por los nuevos.

4.2.2.2 Título (Title)

Aquí se ingresa el título con el cuál el archivo se registra en la Base de Datos. Es obligatorio que el archivo posea un título para poder ingresarlo en la base de datos. Al cargar un archivo desde el botón 'Nuevo', el nombre del archivo aparece también en el campo *Titulo.* Los títulos pueden tener como **máximo 32 caracteres** contando los espacios. NO puede haber en la Base de Datos dos archivos registrados con el mismo título. Como se explicó anteriormente, si usted intenta registrar un archivo con un título que ya existe en la Base de Datos, aparecerá un cartel para confirmar si desea asociar el título ya existente al nuevo archivo. Si acepta, el archivo asociado y todos los datos anteriores serán reemplazados por los nuevos.

Los títulos con que los archivos están registrados en la Base de Datos pueden modificarse desde File Manager (F2 - Cambiar Nombre). De este modo los nombres de los archiovos y la información de la Base de Datos se mantiene sincronizada.

?***Notas****:* Si ingresa una serie de títulos numerados que exede el valor de diez, tenga en cuenta que para que aparezcan correctamente ordenados deberá alinear los números a la derecha, o agregar tantos ceros como cifras tenga el número más grande. Por ejemplo, para ingresar veinte títulos numerados, deberá escribirlos del siguiente modo: Título 01; Título 02; Título 03; etc.

Si utiliza el módulo Admicom para generaciónde la pauta comercial, evite el uso de los caracteres ñ, Ñ y vocales acentuadas en los títulos de los avisos comerciales (Spots). Estos pueden tener como máximo 10 (diez) caracteres, para mantener la compatibilidad con el sistema DOS.

Los siguientes caracteres no pueden ser utilizados en los títulos: / * \ " " | ? < > :

4.2.2.3 Comentarios (Comment)

Permite ingresar un texto que aparece en la ventana de comentarios de la Pantalla de Aire mientras el archivo sale al aire. Este campo es usado para agregar datos que interesan a los oyentes. Este texto puede tener como máximo **254 caracteres**.

Si el archivo contiene un comentario ingresado en HD-Corder, el mismo aparecerá en el campo comentarios. Si es un MP3 con **TagID 3.1**, y posee comentario, también será cargado en dicho campo.

4.2.2.4 Estilo (Style) [F7]

Especifica el estilo al que pertenece un tema musical (Clásico, Melódico, Instrumental, Jazz, Pop, Rock and Roll, etc.). Este estilo servirá para que el AutoDJ elija la música dentro del estilo requerido. Un estilo incorrectamente cargado en la base de datos haría que dentro de un programa de Jazz aparezca un Tango, por ejemplo. Los

Estilos (como todos los demás datos) son cargados una sola vez. De allí en adelante, se abre un menú con una lista alfabética de estilos existentes.

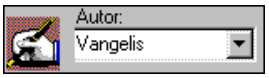
Antes de cargar la base de datos, se recomienda planear muy bien cuáles serán los estilos que utilizará la radio para catalogar la música, y utilizar siempre esos estilos. Esto brindará orden y facilidad de programación al sistema. Es de muy poca utilidad para el sistema que existan estilos con poca cantidad de títulos.

Nota:
El estilo 'No catalogado' es creado por dbReindex, cuando detecta título con el campo Estilo vacío.

4.2.2.5 Intérprete (Performer) [F10]

Aquí se ingresa el nombre de quién o quiénes interpretan el tema musical. Cada vez que ingresamos un nombre, el mismo queda grabado y la próxima vez sólo necesitaremos seleccionarlo del menú deplegable.

4.2.2.6 Autor (Author) [F9]



Permite ingresar el nombre del o los compositores de la obra en cuestión.

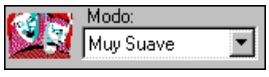
4.2.2.7 Ubicación (Position)

Se puede asignar una ubicación especial para cierto tipo de temas. Puede ser de Apertura o Cierre, dependiendo de sus características musicales. Esto facilita la tarea del operador cuando necesita buscar un tema con determinadas características musicales que le sirva, por ejemplo, como cierre de un programa. La condición de apertura o cierre es, por supuesto, bastante subjetiva. Por ejemplo un tema lento, "melodioso" o muy popular y "pegadiso", pueden ser ubicados como Apertura. En cambio un tema que finaliza con fuerte énfasis o en forma grandilocuente (como New York, New York, por ejemplo) es un buen tema para Cierre. Cuando los temas no tienen vocación de apertura o cierre, deje en blanco este campo. El hecho de que un tema este catalogado como apertura o cierre, **no implica que AutoDj lo ubicará en esas posiciones**. Este dato es solo informativo.

4.2.2.8 Tempo

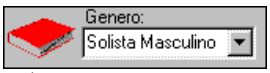
Este concepto, muy usado en música, se refiere a la velocidad con que una partitura es ejecutada. InfoMusic-Prod posee cuatro valores fijos que siguen la nomenclatura habitual en música (con palabras italianas), que van desde ***Largo*** para un tema lento, siguen con ***Andante***, si es mas rápido, luego ***Allegro*** y finalmente ***Presto*** si es muy rapido.

4.2.2.9 Modo (Mood)



El modo (Mood) se refiere a la intensidad sonora (no a la rapidez de ejecución). Se dispone de cuatro valores fijos: ***Muy Suave, Suave, Fuerte*** y ***Muy Fuerte***. Un tema melódico, cantado casi susurrando merecerá la calificación de Muy Suave. Una *Big Band* de Jazz estaría en Fuerte. Pero el Rock Pesado seria clasificado como Muy Fuerte. Esta clasificación permite que el AutoDJ realice programas adecuados a las diferentes horas del día. Un martes a las 11 de la noche, por ejemplo, debe rechazar temas clasificados como Muy Fuertes, pero podrá aceptarlos a esa misma hora la noche del Sábado.

4.2.2.10 Género (Gender) [F8]



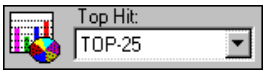
Especifica a que género pertenece el tema musical (Solista; Cuarteto; Grupo; Orquesta; etc.). Cada Radio puede introducir los géneros que desee, incluso subdividirlos en sub-géneros si lo desea (solista masculino, solista femenino, etc). Esto permite que el AutoDJ luego de un tema de Bolero con cantante femenina, pase a un Bolero cantado a dúo, luego masculino, etc.; dándole variedad a la programación.

4.2.2.11 Sello grabador (Recording Company)

Permite ingresar el nombre de la compañía discográfica que editó el tema. Este campo es de poca importancia en la programación musical, pero es vital

si la Radio tiene contratos con sellos editores para promocionar la música y para los países que requieran este dato para los listados a presentar para el pago de impuestos por derechos de autor (Ej: SADAIC en Argentina).

4.2.2.12 Top Hit [F11]



Especifica si el tema figura en la lista de los mas pedidos o algún otro ranking. Las opciones se seleccionan del menú y no pueden modificarse, pudiendo elegir entre No Top (Campo vacío); Top-100; Top-40; Top-25 o Top-10. Esto permite al AutoDJ crear programas incluyendo temas del ranking. Al crear los programas automáticos, usted puede incluir Top-Hits para que se repitan cada determinado tiempo.

4.2.2.13 Clase (Class)

Determina el contenido del archivo ingresado en la Base de Datos. Estos pueden ser de Música, Spots (Avisos comerciales), Fills (Relleno) o Promocionales. Esta distinción es fundamental para AutoDJ, para que puedan programarse los temas musicales en forma independiente de los Promos (que son archivos de promoción grabados con locutores) y de los Fills que son una categoría especial que AutoDJ emplea, de música breve (arpegios, por ejemplo) sin voces, para ajustar al segundo el tiempo de la radio para poder iniciar un noticiero o una tanda a la hora exacta.

4.2.2.14 Uso de la categoría Promo

Hay dos formas de catalogar un promocional: como **PROMO** o como **PROMOPGM.** La diferencia radica en que los primeros están habilitados para los bloques AutoDj, y podrán utilizarse como relleno de ser necesario, sea cuál fuere el formato del AutoDj. La categoría PROMOPGM también es utilizada por AutoDj cuando se requiere intercalar promocionales en una programación automática, y no son utilizados para ajustes horarios.

Conviene aclarar el correcto uso de los promocionales, para lo cuál se proponen tres categorías:

a) Promocionales para insertar en los **bloques AutoDj** en forma aleatoria cada "n" temas musicales, específicos de un programa determinado. Se registran como **Class = PromoPgm** y pueden ser filtradas por AutoDj. Por ejemplo, si los títulos son *Tarde-1, Tarde-2, Tarde-3,* etc., se coloca el filtro *Tarde* y solamente este grupo es el que sale al aire cuando se programa un AutoDj con este formato.

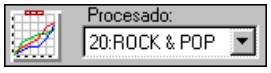
b) Promocionales con **anuncios generales** de la radio **aptos para salir las 24 Hs**. del día. El sistema los utiliza para ajustar los tiempos en programación automática; a las 00:00 Hs. y antes de las tandas de hora exacta o baja tolerancia. Se registran en **Class = Promo**.

c) Promocionales especiales para determinados programas que no deben ser manejadas en forma automática por AutoDj. Se graban en **Class = Separadores**. Y se programan manualmente.

NOTA

En el archivo de configuración Autodj.ini, puede configurarse la categoría de promocionales a utilizar por AutoDj, modificando la línea **promoPgmClass=PromoPgm**. Esto permite, de ser necesario, configurar al AutoDj para que utilice la categoría Promo en la inserción cada "n" temas (promoPgmClass=Promo).

4.2.2.15 Procesado (Processing)

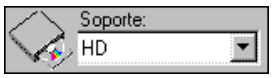


Si posee un procesador digital de audio **562dsp** puede asignar el tipo procesado para cada título. Cuando el título se reproduce, AUDICOM conmuta el programa de procesado en el equipo, según el indicado en este campo.

La asignación debe hacerse para cada título. Si desea asignar un procesado distinto por Estilo musical y no uno para cada canción; deberá ingresar el mismo programa de procesado, por ejemplo 20:Rock&POP, en cada título.

El procesador no es controlado directamente por AUDICOM, sino que tiene su propio software llamado **"VirtualRack"**. VirtualRack tiene un modo de trabajo llamado AUDICOM, en el que recibe los parámentros del AUDICOM y los transmite a procesador de audio. Si VirtualRack no está corriendo, AUDICOM no puede manejar el procesador. Conviene hacer un acceso directo a VirtualRack en el menú Inicio para que el programa se ejecute en caso de que se reinicie la computadora de aire. VirtualRack se instala junto con AUDICOM. Puede ejecutarlo en modo "demo" aunque no tenga conectado un procesador. Para más detalles, consulte la Ayuda de VirtualRack.

4.2.2.16 Soporte (Media)



Especifica si el título está almacenado en el disco rígido (HD) o en otro soporte. Si bien el AutoDJ opera solamente en el primer caso, a menudo es importante para el operador del programa saber si determinados temas están en la discoteca de la radio, aún no estando cargados en los discos rígidos de la red de PC's. Cuando el soporte es distinto de HD, el título puede ser ingresado sin archivo asociado (Campo File Name vacío). Si inserta en la pantalla de Aire un título que figura con soporte distinto a HD, aparecerá un mensaje indicando que dicho título se encuentra en un medio remisible, y se insertará una pausa en la programación para que el operador "tire al aire" el título en cuestión desde un CD, MD, etc.

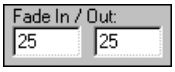
Si un título figura con Media igual a ***_misssing*** (perdido), el archivo al que hace referencia el título no existe, fue cambiado de lugar o tiene otro nombre. Esto sucede cuando se eliminan, mueven, o modifican los nombres de los archivos utilizando herramientas de Windows. Para detectar archivos perdidos, ejecutar dbReindex con la opción *"Verifica que existan los archivos"*. Todos los títulos asociados a archivos inexistentes aparecerán como Media = _missing. Si un título marcado como _missing se inserta en la Pantalla de Aire, ya sea desde InfoMusic o desde el File Manager, será rechazado y aparecerá un cartel indicando que se intentó insertar un título no válido. (Ver dbReindex para mas información)

4.2.2.17 Album ID / CD # / Track

El campo ***CD Track*** especifica el número de pista cuando Soporte es igual a CD (o MiniDisc, DAT, etc.). Si este campo es igual a cero (0), se asume que el medio de almacenamiento es un CD Rom. En este caso, al insertar el título en la Pantalla de Aire aparecerá un mensaje alertando al operador para que verifique si el CD Rom al que pertenece el archivo se encuentra en la unidad correspondiente. El título se insertará el la ventana CyberPlay como si se tratase de un título almacenado en el disco rígido, si el CD-Rom no esta presente, el título será ignorado y quedará marcado como *error*. El campo ***CD #*** identifica el número de CD al que pertenece el título. En la presente versión de AUDICOM *solo acepta números*.

El campo **ExternalID/Album ID** está destinado para ingresar el código de identificación generado por un software de musicalización externo (Selector, PowerGold). También se puede usar para ingresar el código de catálogo de los discos compactos. El campo es alfanuméricos y acepta hasta **dieciseis caracteres**.

4.2.2.18 Fade In / Out

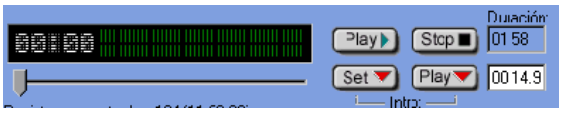


Determina el **fundido entre temas** musicales. Aquí se ingresan los tiempos de Fade In (Entrada) y Fade Out (Salida) **para cada título**. El valor está dado en décimas de segundo, pudiendo variar entre 0 y 50 (5 segundos). Estos valores son fijados según el tipo de música. Un tema que termina suavemente puede llevar valores de 10 a 50, por ejemplo. Si en cambio su final es abrupto, valores más cortos como 5 a 10 suelen ser adecuados. Los anuncios comerciales que comienzan y terminan con voz humana llevan valores de cero, para evitar una superposición con el anuncio siguiente. En cambio si se inician o terminan con una cortina musical o un efecto, valores desde 3 a 6 pueden ser adecuados. En archivos de menos de **8 segundos** de duración se ignoran los tiempos de Cross-Fade.

NOTA

Cuando se accede a InfoMusic desde HD Corder, si el archivo tiene una duración inferior a un minuto, los valores de cross fade aparecen en cero y el campo clase en Spot. Si el archivo dura más de un minuto, se asume un valor de 25 décimas para los tiempos de fade in y fade out y el campo clase será música.

4.2.3 Controles de Reproducción y tiempo de INTRO



Los botones **Play** y **Stop** controlan la reproducción del título actualmente seleccionado. El nivel de grabación se muestra en el VUmetro de la izquierda, que además contiene un contador de tiempo. El campo 'Duración' muestra la duración total del archivo.

Fijar el tiempo de intro es una operación muy sencilla: Reproduzca el archivo; en el momento en que entra el cantante pulse el botón **SET INTRO**, el tiempo se mostrará en el campo de la derecha. Presionando ahora **PLAY INTRO**, el archivo es reproducido desde el tiempo de intro, para verificar si el valor es correcto. El campo tiempo Intro es editable, por lo que puede introducir correcciones manualmente. También dispone de una **Barra de Posición**, debajo del VUmetro, que permite cambiar el punto de reproducción del archivo para repetir la operación.

Recordemos que el tiempo Intro aparecerá en la Pantalla de Aire en un contador dedicado, en forma de cuenta regresiva, de modo que el operador y/o locutor saben exactamente cuato tiempo tienen para hablar sobre la música. Además, el tiempo Intro se utiliza también en operación automática, dado que AutoDj es

capaz de reproducir las presentaciones pregranadas para cada tema musical, de modo que estas se superpongan a la música teniendo en cuenta el tiempo de intro; para que al terminar la presentación comience el cantante, tal como lo hacen los buenos locutores en un programa en vivo.

El correcto uso de todas estas posibilidades que Audicom brinda, hacen que su programación automática sea muy prolija y totalmente profesional, y lo mas importante, que la audiencia CREA que la radio está en vivo.

4.2.4 Borrado de Campos

Los datos ingresados en los campos antes descriptos pueden modificarse en cualquier momento, ingresando el nuevo dato y guardando el registro. Por ejemplo: Si deseamos cambiar el estilo de un tema musical, simplemente ingresamos el nuevo estilo en el campo correspondiente (o lo seleccionamos del menú desplegable) y guardamos el registro.

NOTA

Si se eliminan todos los títulos de un determinado Estilo, Autor, etc., el ítem seguirá apareciendo en el menú desplegable hasta que InfoMusic se cierre. Al abrir el programa nuevamente, el valor se habrá eliminado.

4.2.5 Campos Fijos

Los campos fijos son campos que el usuario NO puede modificar desde InfoMusic-Prod. Son llenados en forma automática por AUDICOM. Los campos fijos son los siguientes:

4.2.5.1 Duración (Lenght)

Duración total del archivo, dada en minutos y segundos. Este valor puede actualizarse con la herramienta dbReindex, usando la opción *"Verifica que existan los archivos"*. Esto es útil cuando se editan archivos registrados en la base de datos.

4.2.5.2 Fs / Bitrate

Indica la frecuencia de muestreo en los archivos wav-pcm o la compresión en kbps en archivos mpeg.

4.2.5.3 Modo (Rec Mode)

Indica si el audio fue grabado en estéreo discreto (2S), es decir dos canales independientes; en mono (MO) o en pseudo-estéreo (JS - Joint Stereo).

4.2.5.4 Grabado el (Recording Date)

Fecha en la que fue grabado el archivo, dada en día/mes/año.

4.2.5.5 Ultima pasada (Last Time on Air)

Fecha y hora en la que el archivo salió al aire por última vez.

4.2.5.6 Ultima semana (Last Week Played)

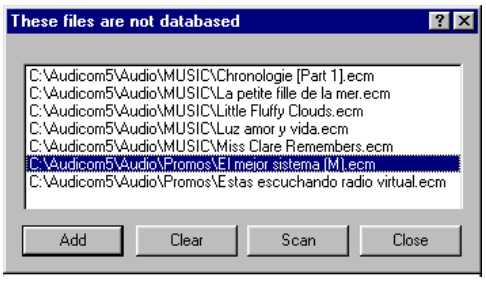
Ultima semana que el título salió al aire y cantidad de pasadas durante esa semana.

4.2.5.7 Mejor semana (Best Week):

Indica la semana en la que el tema musical salió mayor cantidad de veces al aire y la cantidad de veces que salió.

4.2.6 CONTROLES Y OPERACIÓN

4.2.6.1 Scan - Registro simultáneo de archivos / Comprobación de archivos ingresados



Esta herramienta explora todos los archivos contenidos en una carpeta y reporta una lista de archivos no registrados en la Base de Datos. Para explorar una carpeta presione el botón ***Scan***. Seleccione la carpeta a explorar. **Si está trabajando sobre una red, explore las carpetas a traves del entorno de redes,** de modo que la referencia hacia los archivos sea UNC. Una vez seleccionada la carpeta presione **Abrir** (Open); al hacerlo aparecerá la siguiente ventana:

En esta ventana puede seleccionar uno o más archivos para ingresarlos a la Base de Datos. Para seleccionar más de un archivo arrastre el mouse manteniendo presionado el botón izquierdo. También puede hacer sucesivos "clics" manteniendo presionada la tecla control (Ctrl).

Clear: Borra el contenido de la lista y la ventana queda en blanco.

Scan: Realiza una nueva exploración. El resultado de la nueva exploración se sumará al contenido actual de la ventana.

Close: Cierra la ventana Scan. Si presiona nuevamente el botón Scan, aparecerá la última lista de archivos no registrados. Esta lista se retendrá en memoria hasta que se cierre InfoMusic-Prod.

Add: Ingresa los archivos seleccionados a la Base de Datos. El procedimiento varía según se seleccionen uno o varios archivos:

Un solo archivo: Si hay un solo archivo seleccionado, se ingresa su nombre en los campos *File Name* y *Title*. Equivale a ingresarlo desde el botón *'Nuevo'*. Una vez completados los diferentes campos, ***deberá presionar el botón SAVE*** para agregar el nuevo título a la Base de Datos. Si no presiona el botón Save el título no quedará registrado.

Si el archivo ingresado es MP3, la información contenida en el encabezado TAD-ID será cargada en los campos InfoMusic. si está disponible.

Varios archivos: Si hay más de un título seleccionado, serán ingresados ***directamente*** a la Base de Datos, en este caso, al presionar el botón ***Add*** aparecerá la siguiente ventana:

Aquí puede ingresar los parámetros más importantes para que AUDICOM trabaje en modo automático. Estos parámetros serán los mismos para todos los archivos ingresados.

Clase define el tipo de archivos que está ingresando a la Base de Datos, es decir, si son de música, promocionales, spots, etc.

Estilo; define si los archivos son de música Rock, Pop, Jazz, Clásica, Electrónica, etc. *Recuerde tener especial cuidado en la catalogación de los estilos a usar. Se recomienda convenir las categorías de antemano para un trabajo ordenado y profesional.*

Intérprete: Si los archivos a ingresar son todos del mismo intérprete, podemos definirlo aquí para que esta información ya quede cargada.

Fade In / Out: Tiempos asignados para los fundidos entre temas. Mas tarde pueden modificarse para cada tema. Por omisión InfoMusic sugiere 2,5 segundos de fundido.

Interpretar Nombre de Archivo como: *Se asume como **TITULO** para la Base de Datos el nombre de cada archivo.* Es muy común que los archivos generados por *rippers* se titulen NombredeCancion-Intérprete, o viceversa. Es decir: *Depeche Mode - I feel you.mp3.* En este caso, utilizamos la opción <Intérprete>-<Título>, y AUDICOM cargará lo que está a la izquierda del guión en el campo Intérprete (Depeche Mode) y lo que está a la derecha en campo Título (I feel You).

NOTA

Antes de ingresar archivos a la Base de Datos, corrija los nombres de los archivos, de modo que todos sean del tipo Interprete-Título. Esto facilitará la tarea al registrarlos en Infomusic-Prod y le permitirá tener ordenadas sus copias de seguridad.

Presionando el botón **OK** los títulos **son agregados a la Base de Datos directamente**. Al finalizar la operación, aparecerá un mensaje resumiendo los resultados. Puede ocurrir que algunos archivos no hayan sido agregados, porque ya existía otro título con el mismo nombre, o porque el archivo era inválido.

4.2.6.2 Búsqueda de registros (Search) [F5]

InfoMusic brinda una gran flexibilidad a la hora buscar títulos. El modo más simple es la búsqueda por título. Ingrese el título buscado en el campo TITULO y pulse **"AtoZ"**. El título aparecerá en la ventana REGISTROS ENCONTRADOS. Si ingresa sólo una palabra, la búsqueda arrojará como resultado todos aquellos títulos que contengan la esa palabra. Desactivando la opción **EXHAUSTIVA**, el resultado se limita a los títulos que COMIENZAN con la palabra ingresada. Si ingresa una sola letra, el resultado siempre será igual a todos los títulos que comienzan con esa letra.

Una búsqueda más precisa se logra **combinando parámetros**. Se pueden buscar, por ejemplo, todos los títulos de determinado *autor*, todos los que pertenezcan al *estilo* Jazz, todos la *clase* Spots, etc. Para hacerlo ingrese el o los parámetros sobre los que desea realizar la consulta y presione el botón iniciar búsqueda (o pulse F5). En la ventana *Registros Encontrados* aparecerán aquellos títulos que posean en común los parámetros especificados. Aquellos campos que no interesen para la búsqueda deberán quedar vacíos.

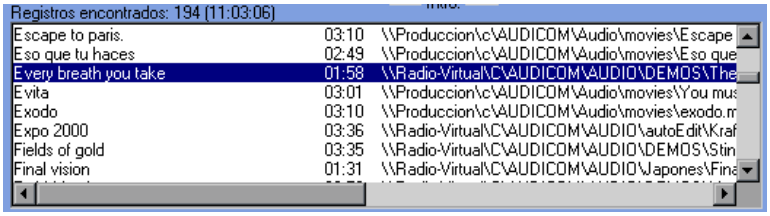
Ejemplos:

Seleccionamos **Autor = Mozart**; presionamos iniciar búsqueda y aparecerán todos los temas musicales compuestos por Mozart. Si ahora agregamos Sello Grabador = EMI, encontraremos solamente los temas de Mozart editados por EMI. Finalmente, si agregamos Estilo = Opera, limitaremos la búsqueda a la música operística de Mozart, editada por EMI.

Seleccionamos **Clase = Promos**; iniciamos la búsqueda y aparecerán todos las Promos registradas en la base de datos.

Búsqueda de un título: *Se desea buscar la canción "Mi Buenos Aires Querido"*. Ingresamos en el campo TITULO la palabra e iniciamos la búsqueda. Si la opción EXHAUSTIVA está activada, obtendremos como resultado TODOS los títulos que posean la palabra *"Querido"*, sin importar en que pocisión. Si la búsqueda "exhaustiva" está desactivada, el resultado mostrará a todos los título que COMIENZAN con la palabra "*Querido"*. Si ingresamos una "M" veremos todos los títulos que empiezan con "M". Para finalizar el ejemplo, supongamos que además de la "M" seleccionamos "Carlos Gardel" en el campo Intérprete. Obtendremos un listado con todos los títulos cantados por Gardel que comienzan con "M".

4.2.6.3 Ventana de Registros Encontrados



Esta ventana muestra el resultado de una búsqueda ordenando los títulos alfabeticamente. Cada título muestra su respectiva duración y el archivo al que está asociado, y aparecen con la misma nomenclatura de colores utilizada en el File Manager, es decir, su color indica el tiempo transcurrido desde la última vez que salió al aire.

ROJO..... < 4 Horas
NARANAJA..... 4 a 12 Horas
VERDE..... 12 a 24 Horas
NEGRO..... > 24 Horas

4.2.6.4 Menú del botón derecho:

Presionando el botón derecho del mouse sobre cualquier título aparecerá un menú con las siguientes opciones:

Play / Stop: Controlan la reproducción del archivo.
FileManager: Abre el módulo FileManager
Delete: Elimina el archivo de la Base de Datos.
Sort by name: Ordena el contenido de la ventana por orden alfabético.
Sort by lenght: Ordena el contenido de la ventana por duración, de menor a mayor.

4.2.6.5 Botones de desplazamiento [Flechas Arriba y Abajo del cursor]

Permiten recorrer el contenido de la ventana *Selected Records* título por título.

4.2.6.6 Guardar registro (Save) [F2]

Ingresa el título en la base de datos con todos sus parámetros. Recuerde que puede ingresar títulos de a uno a la vez, desde el botón 'Nuevo', o varios títulos simultáneamente con 'Scan', en este caso los archivos se registran directamente, sin necesidad de presionar Save.

Cualquier dato que se modifique requiere pulsar 'Save' para almacenar el cambio.

4.2.6.7 Borrar registro

Elimina un título de la base de datos. *El archivo de audio no se borra del disco si no se selecciona la opción 'Borrar Archivo'*, solo se eliminan de la Base de Datos el título con todos los parámetros que tenía asignados.

Marcando la opción **'Borrar archivo'**, se eliminarán el **título** de la base de datos y el **archivo** de audio. Antes de eso aparecerá un segundo cartel de confirmación. **Una vez eliminado un archivo, no puede recuperarse.**

Recuerde: *Los archivos que no figuran en la Base de Datos no pueden ser utilizados por AutoDj, por lo que no serán tenidos en cuenta al programar un bloque automático.*

4.2.6.8 Vaciar campos [F6]

Limpia todos los datos introducidos en los campos, dejándolos vacíos. Esto es útil cuando se realiza una búsqueda selectiva; al presionar este botón todos los campos quedan en blanco, se ingresa el parámetro requerido y se inicia la búsqueda (**Search**). Presionando la tecla F7, se vaciarán todos los campos excepto Interprete, facilitando la búsqueda selectiva por intérprete.

4.2.6.9 Imprimir

Accede a las siguientes opciones de impresión:

Imprimir los datos del registro: Imprime todos los parámetros del título actualmente seleccionado en la ventana 'Registros Encontrados'.

Títulos consultados con ubicación: Imprime el listado completo de títulos actualmente mostrados en la ventana 'Registros Encontrados', con duración y ruta de acceso.

Títulos consultados con intérprete: Imprime el listado completo de títulos actualmente mostrados en la ventana 'Registros Encontrados', con sus respectivos Intérpretes.

La impresión se realiza a travéz de la impresora predeterminada de Windows.

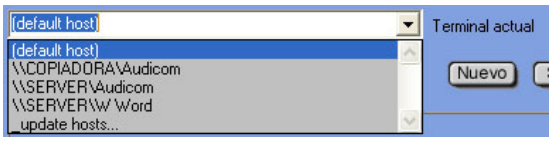
4.2.6.10 Salir (Exit)

Minimiza la pantalla del Infomusic-Prod. Las pantallas minimizada recupera su tamaño original presionando el botón InfoMusic de la barra de aplicaciones AUDICOM.

4.2.7 Bases de Datos en red

En los sistemas en Red puede haber **una o varias Bases de Datos** operando al mismo tiempo, dependiendo de las terminales de Aire involucradas. AUDICOM es capáz de trabajar con mas de una Base de Datos a la vez, dado que utiliza una tecnología de **Bases de Datos Sincronizadas** (SDB). En configuraciones de grandes redes, los archivos se graban y se registran en Producción, luego, los títulos nuevos se envían a las distintas terminales de Aire. Para conocer en detalle las distintas configuraciones de Bases de Datos en red, ver "AUDICOM en Red > Bases de Datos".

Desde una terminal de producción es posible "navegar" por cualquiera de las bases de dados de la red. Esto es de gran utilidad cuando hay más de una terminal de Aire operando. Todas las terminales disponibles aparecen en el menú desplegable "Terminal actual"

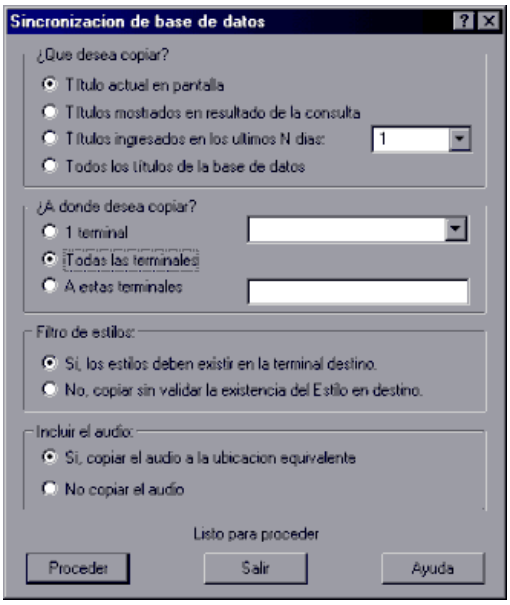


"Default host" apunta siempre a la terminal local; excepto que el administrador de AUDICOM haya redefinido la configuración predeterminada (audicom.ini).

Cuando se despliega este menú por primera vez, se explora la red en busca de terminales AUDICOM activas. Esta operación puede demorar varios segundos. El resultado queda almacenado "en un caché", no habiendo demoras en los posteriores accesos a este menú. Para actualizar las terminales seleccionar la opción _update hosts...

4.2.7.1 Transfer - Transferencia de archivos entre distintas terminales

Cuando el operador encargado de las grabaciones incorpora títulos en su terminal de Producción, deberá exportarlos luego a las distintas terminales de la red. Este modo de trabajo se utiliza en grandes redes, con mas de una terminal de Aire. Presionando este botón, se accede a las funciones avanzadas para transferencia de títulos entre distintas bases de datos.



¿Que desea copiar?

El primer paso es determinar cuales registros serán exportados. Hay cuatro opciones posibles:

Título actual en pantalla: Exporta SOLO el título actualmente seleccionado.

Títulos mostrados en resultados de la consulta: Exporta el resultado de una búsqueda determinada. De esta forma, si usted quiere transferir todos los títulos de un determinado Estilo, Intérprete, etc., realiza la búsqueda correspondiente y luego los exporta usando esta opción.

Títulos ingresados en los últimos N días: Exporta TODOS los títulos ingresados en los últimos días. El campo de la derecha permite ingresar el número de días a considerar hasta el día de hoy, es decir, 3 significa TODOS los títulos ingresados en los últimos tres días.

Todos los títulos de la Base de Datos: Exporta la Base de Datos completa. Permite duplicar todos los datos. (Ver Filtro de Estilos)

¿A donde desea copiar?

El siguiente paso es definir las terminales a las que se exportarán los títulos. El listado de terminales con la ubicacion donde esta instalado AUDICOM (eJ. \\AIRE\c) aparecerá, solo hay que elegir:

1 terminal: Exporta los títulos a una sola terminal, que se selecciona en el menú desplegable de la derecha.

Todas las terminales: Transfiere los ítulos a TODAS las terminales de la red en las que opera una Base de Datos.

Todas las terminales: Permite especificar más de una terminal destino. Las distintas terminales se declaran con nombres UNC, separados por punto y coma (;). Por ejemplo: \\FM\C\Audicom\Db; \\AM\C\Audicom\Db, los títulos se exportan a las terminales FM y AM.

Filtro de estilos

Esta opción se utiliza para **validar los estilos** que posee cada terminal al exportar los títulos. Si en la terminal destino no existe el Estilo al que pertenece el título que estamos exportando, puede optar por NO transferir ese título, o tranferirlo y crear el Estilo en la terminal destino.

Si, los estios deben existir en la terminal destino: No se transfieren los títulos si el estilo NO existe en la terminal destino. Ejemplo: Supongamos el caso de dos terminales de FM con distinto perfil musical. La programación musical de FM-1 es de Rock & Pop, para jóvenes y con muchos Hit's del momento. Por otro lado, FM-2 es de Clásicos '80 y Melódicos, pensada para un público mas adulto. Desde una única terminal de producción se carga material artístico y música para ambas radios. Probablemente haya algunos Estilos musicales en común, pero otros serán exclusivos de cada radio. Si se exportan, por ejemplo, todos los títulos ingresados en los últimos cinco días hacia ambas terminales, FM-1 aceptará **solamente** aquellos títulos cuyo Estilo **exista** en FM-1, del mismo modo, FM-2 aceptará los títulos cuyo estilo exista en FM-2.

No, copiar sin validar la existencia del Estilo en Destino: Se transfieren todos los títulos seleccionados, sin verificar los estilos. Si un título pertenece a un Estilo que no existe en la terminal destino, **el Estilo será creado** en dicha terminal.

Incluir el audio

Por último, deberá decidir si desea copiar los archivos de audio o transferir solo los registros de la Base de Datos. Si se trata de artística o promocionales, envíe una copia a cada terminal de Aire. Es muy conveniente que estos archivos, al igual que los comerciales, estén duplicados en cada terminal, para que el manejo de los mismos sea desde los discos locales y por una cuestión de seguridad (siempre es mas fácil regrabar un tema musical que rehacer una artística o un comercial). En el caso de los temas musicales, depende de la configuración de la red. Por lo general, los archivos se encuentran en las terminales de Aire o en un Servidor de red. Para mas información acerca de la organización de archivos en sistemas en red, ver "AUDICOM en Red > Archivos de Audio".

Las opciones son las que siguen:

Si , copiar el audio a la ubicación equivalente: Copia los archivos en las terminales destino, usando las mismas carpetas de la terminal de Producción. Es decir, si en Producción el archivo está en la carpeta Tango, se buscará entre los 'audioDrives' de la terminal destino la carpeta 'Tango'; y se copiarán los archivos en esa carpeta. Si no existe, se crea en la unidad C de la terminal destino.

NOTAS

Si el disco C de la terminal destino no tiene espacio suficiente para agregar los archivos de audio; la operación fallará. En este caso, transferir solo los registros de la Base de Datos y luego copiar el audio a otra unidad usando File Manager (cuando el archivo sale al aire AUDICOM corrige la ubicación registrada en la Base de Datos). Recuerde que la segunda ventana de File Manager permite ver sólo las carpetas de un disco derminado para facilitar la tarea de búsqueda y copiado, y cuenta además con la herramienta Syncro para sincronizar el contenido entre dos carpetas.

Las unidades deben estar declaradas en formato UNC. Si ubiese unidades locales referenciadas en modo DOS, será interpretadas como su equivalente UNC. Es decir, si audicom.ini dice AudioDrives=CD; InfoMusic-Prod interpretará AudioDrives=\\nombre_de_la_terminal\C; \\nombre_de_la_terminal\D.

No copiar el audio: Transfiere SOLO las referencias de la Base de Datos. Los archivos permanecen en la terminal de producción, o en la terminal en la que estaban cuando fueron ingresados a la Base de Datos.

4.3 AutoEdit: Remoción automática de silencios

Es muy importante que los archivos no tengan silencios para evitar inesperados 'baches' al aire. Este módulo permite quitar en forma automática los silencios del comienzo y final de los archivos de audio. Incorpora una avanzada tecnología que permite editar archivos MP3 sin recomprimirlos, es decir, sin alterar en lo más mínimo su calidad de audio. Recuerde que si Ud. abre un archivo MP3 en un editor y luego lo vuelve a guardar en formato MP3, la información es nuevamente codificada, y como resultado se produce una nueva pérdida de calidad.

AutoEdit soporta archivos de formato WAV PC (no comprimidos); MP3 (MPEG II Layer III); WAV-MP3 (archivos .wav pero que internamente son MP3); y cualquier otro formato si el CODEC apropiado se encuentre instalado en el sistema.

4.3.1 Uso de AutoEdit

4.3.1.1 Carpeta origen

Especifica la carpeta en la que se encuentran los archivos a procesar (por omisión será la carpeta CD Ripper). Abra una carpeta con el botón Elegir y seleccione un archivo cualquiera. El nombre del archivo seleccionado aparecerá en el campo Archivo como se explica a continuación. 4.3.1.2 Archivo Muestra el nombre completo del archivo seleccionado. Usted puede procesar solo ese archivo, o utilizar comodines

(un asterisco) para extender el alcance del proceso a otros archivos. Observe cuidadosamente el siguiente ejemplo: El botón Nombre Genérico le permite extender el proceso a más de un archivo. A continuación un ejemplo paso a paso.

Presionando el botón Elegir Directorio Origen se carga, de la carpeta DEMOS, el archivo:

"Kraftwerk - Expo 2000 (Radio Mix).mp3"

cuyo nombre aparecerá en el campo Archivo. Ahora bien, si presionamos el botón Nombre Genérico, el campo Archivo pasará a:

Kraftwerk -*.mp3

El nombre de la canción, Expo 2000 (Radio Mix) (es decir lo que está después del guión) fue reemplazado por un asterisco (*). Esto significa que serán procesados TODOS los archivos que comiencen con "Kraftwerk -". Si presiona nuevamente Nombre Genérico, aparecerá:

K*.mp3

por lo que serán procesados todos los archivos que comiencen con la letra K. Por último, pulsando N. Genérico una vez más obtenemos:

*.mp3

con lo que se procesan todos los archivos MP3 de esa carpeta.

Recuerde: Se recomienda usar SIEMPRE para los archivos musicales nombres del tipo "Intérprete - Título.mp3", para facilitar su carga automática en la Base de Datos.

4.3.1.2 Carpeta Destino

Según se lo configure (ver mas adelante), los archivos editados pueden quedar en la carpeta origen, o pasar a la carpeta elegida como destino. La carpeta destino predeterminada es "AutoEdit".

4.3.1.3 Procesar

Da comienzo al proceso de edición. AutoEdit removerá "en tiempo record" los silencios de entrada y salida. RECUERDE QUE AutoEdit TRABAJA DIRECTAMENTE SOBRE EL AUDIO COMPRIMIDO, SIN REALIZAR NINGUN TIPO DE CONVERSION. NO HAY PERDIDA DE CALIDAD.

Los umbrales usados para la detección de los silencios SON FIJOS; fueron testeados en fábrica con diversos tipos de material musical.

A medida que los archivos van siendo editados, aparecen en la ventana Resultados, en donde se informa el tiempo suprimido al inicio y al final de cada uno, la duración total y la ubicación del archivo editado (ver mas adelante). Presionando el botón expandir (la doble flecha roja) se puede apreciar mas claramente el reporte.

4.3.1.4 Ajustes

Permite acceder a las opciones de configuración de AutoEdit:

Utilizar directorio destino = directorio origen: Los archivos editados permanecerán en la carpeta destino.

Borra el archivo original: Si se activa esta opción, una vez editado el archivo, se borra el original, quedando solo el archivo editado. De lo contrario se mantienen ambos archivos. Si los archivos editados se mantienen en la carpeta origen (directorio destino = directorio origen), los archivos originales serán renombrados, agregándoles el prefijo BAK y manteniendo la extensión .mp3

Ignora archivos anteriores a N días: Marcando esta opción permite editar sólo los archivos grabados en los últimos días. En el casillero de la derecha definimos la cantidad de días a considerar. Por ejemplo: Si activamos la opción e ingresamos 2, autoEdit sólo procesa los archivos grabados en los últimos dos días.

4.3.1.5 Play

Reproduce el archivo seleccionado en la ventana Resultados. Si mientras se reproduce un archivo se vuelve a presionar Play, se escucharán los últimos DIEZ segundos del archivo, a fin de comprobar el final del mismo. No se pueden reproducir archivos mientras autoEdit está procesando.

4.3.2 AutoEdit y Base de Datos

Si se procesan archivos registrados en la Base de Datos, por ejemplo toda la carpeta 'Jazz'; debe utilizarse la opción 'directorio destino = directorio origen'.

Para mayor seguridad, puede deshabilitar la opción 'Borra el archivo original'. La Base de Datos será actualizada automáticamente, dado que se modificarán las duraciones de los archivos. Los tiempos Intro también se corrigen de ser necesario.

ADVERTENCIA: En sistemas en red, para que la Base de Datos pueda ser actualizada, los archivos deben ser cargados en AutoEdit a traves del 'Entorno de Red' (botón elegir), para que las referencias sea UNC. Es decir, los archivos a editar deben ser "\\Produccion\C\Audicom\Audio\CD-Ripper" y no "C:\Audicom\Audio\CD-Ripper". En este último caso la Base de Datos no se actualizará.

4.4 Archivos de medios

4.4.1 Ingresar archivos de medios en AUDICOM

AUDICOM trabaja con una arquitectura de carpetas del sistema, localizadas dentro de una carpeta principal AUDICOM en cada unidad de disco. La carpeta de medios es **AUDIO** (aunque puede contener video en las versiones BLACK VIDEO). AUDIO contiene todas las carpetas que son mostradas como CATEGORÍAS en **AUDICOM Media Manager e InfoMusic**. Por ejemplo:

C:\Audicom\Audio (carpeta de medios AUDICOM)
- HIP-HOP
- POP 80's
- POP 90's
- ROCK ING
- ROCK ESP
- SPOTS
- ARTISTICAS

Las carpetas que se ubiquen fuera de la carpeta de medios AUDICOM son ignoradas por el sistema (no aparecen en Media Manager). Además, **no se permiten subcarpetas dentro de las carpetas de medios**. Si existen, AUDICOM las ignora.

Pueden crearse carpetas o moverse carpetas desde el explorador de Windows, aunque se recomienda hacerlo desde Media Manager.

Para importar las carpetas a la estructura Audicom\Audio se procede:

- Usar AUDICOM Media Manager para crear nuevas carpetas. Activar la opción autoDb para que al copiar archivos, Media Manager los agregue automáticamente a la Base de Datos.
- Usando el explorador de Windows, abrir la carpeta donde están los archivos que desea copiar y arrastrarlos a una ventana de Media Manager. Lógicamente si los archivos están en la misma unidad de disco serán movidos, para copiarlos mantenga presionada la tecla Ctrl" en el teclado al arrastrar.

NOTA
El procedimiento inverso, es decir, arrastrar archivos desde Media Manager hacia una carpeta de Windows, no está soportado.

Para que los archivos musicales puedan ser utilizados en programación automática (AutoDj) deben estar registrados en la Base de Datos InfoMusic.

4.4.2 Recomendaciones Generales

4.4.2.1 Tasas de compresión para audio

Para material sonoro, la disponibilidad de grandes capacidades de almacenamiento ha relegado el uso de MP3 y otros códecs de compresión de datos solo con fines de transmisión consumo de música a nivel personal. No es necesario que una estación de radio trabaje con material comprimido; salvo algunas excepciones (programas enlatados o streaming). Es conveniente que toda la música; piezas artísticas, publicidades y demás material sonoro que maneje la radio, sea trabajado y almacenado en PCM (WAV), manteniendo el máximo de calidad.

AUDIOM soporta compresión FLAC sin pérdidas. Este codec permite tasas de compresión de 2:1 adecuadas para almacenar contenidos de larga duración que justifiquen resguardar la máxima calidad de audio.

Recomendamos no emplear archivos musicales codificados a tasas de bits (Bitrates; kbps) inferiores a 128 kbps. La velocidad recomendada es de 256 Kbps @ 44100 Hz; lo que equivale a una compresión aproximada 6:1.

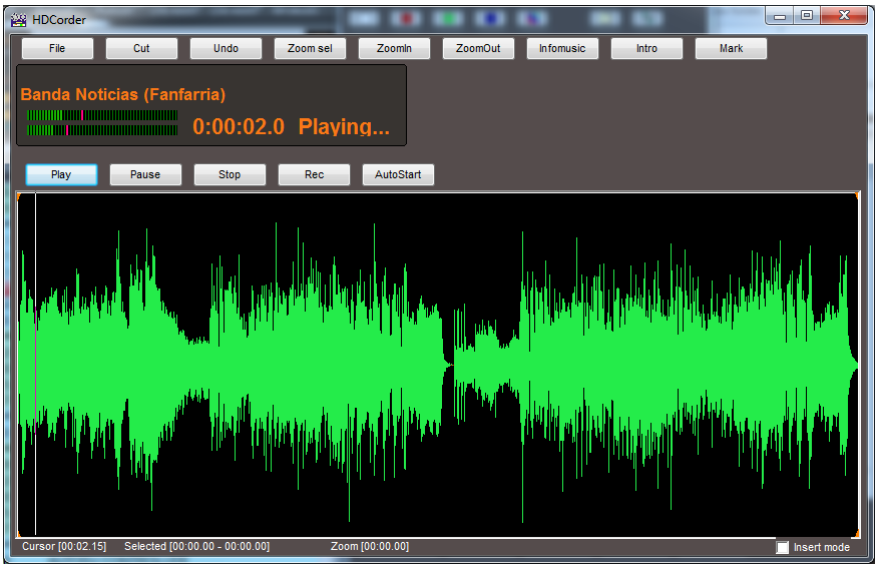
4.4.6.2 Edición de archivos comprimidos

Si bien los archivos comprimidos pueden ser editados, esto implica una recompresión del archivo, lo que representa una segunda pérdida de información. En lo posible, evite editar archivos comprimidos. Recuerde que para remover los silencios del comienzo y final de los archivos .mp3 AUDICOM cuenta con AutoEdit, que procesa los archivos sin recomprimirlos.

4.4.6.4 Locuciones de presentación y “pisadores”

Tanto los archivos de presentación (Partner), como las locuciones Meteor (en el caso que sean regrabadas), conviene grabarlas utilizando un procesador de micrófono con compresor/limitador de señal, para acotar el rango dinámico de la palabra, y asegurar la inteligibilidad sin necesidad de atenuar excesivamente el tema musical que queda de fondo. Pueden emplearse también compresores de rango dinámico por software. Esto, al margen del procesado de audio que utilice la emisora sobre la señal de programa.

4.5 HD Corder



4.5.1 Generalidades

Accedemos a este módulo desde el menú ***Inicio*** de Windows, presionando este botón se abre el menú principal, arrastramos el mouse hasta el grupo ***Programas***, donde se abrirá un nuevo menú, seleccionamos el grupo ***AUDICOM*** y hacemos un "clic" sobre ***HD Corder***. Este módulo es para grabación de archivos en forma rápida. Una vez grabado, el archivo puede ser editado para remover silencios, eliminar una porción del archivo o duplicar una parte del mismo. Pueden insertarse distintos archivos uno a continuación de otro y guardarlos como un único archivo. Una vez que el archivo está listo, se accede al InfoMusic para ingresarlo en la base de datos. HD Corder se divide en una sección para Grabación y otra para Edición. Analizaremos ambas secciones por separado.

4.5.2 Sección Editor

4.5.2.1 Controles

Controlan las funciones de reproducción en la edición. El botón Stop posee una doble función; al presionar Stop se detiene la reproducción, quedando el cursor en el punto donde se había iniciado la reproducción; si se presiona Stop mientras el título no se reproduce, el cursor vuelve al principio del archivo.

4.5.2.2 Ventana de edición

Representa en forma gráfica las señales de audio. Para moverse a través de la onda utilice la barra de desplazamiento que se encuentra debajo. Para seleccionar la señal arrastre el mouse manteniendo el botón izquierdo presionado. Puede variar el final del área seleccionada presionando el botón derecho del mouse.

4.5.2.3 Zoom In / Out

Permite modificar la vista del gráfico de la señal al variar el tiempo representado en la ventana. Para ver la señal en detalle presione Zoom In (+); el tiempo representado en la ventana disminuirá por lo que la señal se verá expandida. Para ver la totalidad del archivo en pantalla presione Zoom Out (-); el tiempo representado en pantalla aumentará por lo que la señal se verá comprimida.

4.5.2.4 Save (Guardar)

Al presionar este botón aparece un menú con las siguientes opciones: ***Save*** guarda el archivo con el título actual; ***Save As*** permite guardarlo con un nuevo título y ***Save Selected*** permite guardar la porción del archivo seleccionada como un nuevo archivo.

4.5.2.5 Herramientas

Al presionar este botón aparece un menú con las siguientes opciones: ***Undo*** deshace la ultima modificación que haya realizado al archivo; ***InfoMusic*** ejecuta el InfoMusic para ingresar el título en la Base de Datos y ***Mark Intro*** fija como tiempo de introducción para el título, el correspondiente al punto en el que se encuentre el cursor. Dicho punto quedará señalizado con una flecha roja. Para poder marcar el tiempo de Intro, el título debe figurar en la Base de Datos. Para borrar el valor Intro, lleve el cursor al comienzo del archivo (doble stop) y seleccione Set Intro. *El tiempo de Intro se graba automáticamente en la Base de Datos, no siendo necesario guardar el archivo para que este tiempo quede registrado.*

4.5.2.6 Cortar

Corta la porción de archivo seleccionada. En el punto de empalme el gráfico cambiará de color. El fragmento cortado puede ser recuperado mediante ***Undo***.

4.5.2.7 Cómo grabar un archivo

Para grabar un archivo siga los siguientes pasos:

1. *Presione el botón **Rec**. Aparecerá una ventana en la que deberá ingresar el **nombre** del el archivo, **carpeta destino** y **modo** de grabación.*
2. *Ajuste el **nivel** de la señal para que los picos alcancen la indicación **+4**.*
3. *Una vez finalizada la grabación, presione el botón **Edit** para pasar el archivo a la sección Edición. En la ventana de edición aparecerá una representación gráfica de la señal.*
4. *Si el archivo es un tema musical, **recuerde ingresarlo a la Base de Datos utilizando InfoMusic**, de lo contrario el tema **no** podrá ser utilizado por AutoDj en los bloques musicales automáticos.*
5. *Para activar la función **Auto Start / Auto Stop**, luego de presionar el botón Rec, presione ambos botones y luego Play. HD Corder quedará en Standby hasta que la señal de entrada supere el nivel de disparo.*
6. *Para activar solamente **Auto Stop**, presione el botón correspondiente durante la grabación. Cuando desaparezca la señal de entrada, HD Corder finalizara la grabación. Esto es útil para grabar temas que comienzan a muy bajo nivel, impidiendo el uso de Auto Start.*

4.5.2.8 Cómo cargar archivos

Para cargar archivos en el Editor arrástrelos desde el File Manager (Drag and Drop).

Si se arrastra un archivo estando marcado el **casillero INSERT**, se insertará en la posición del cursor. El archivo insertado se mostrará con otro color para una mejor visualización.

4.5.3 Sección Grabación

4.5.3.1 Controles de reproducción

Controlan las funciones de reproducción en la grabación.

4.5.3.2 Rec (Grabación)

Activa el modo grabación. Al presionar este botón aparece un cuadro de diálogo para seleccionar el modo de grabación del archivo:

Título *Título del archivo. Máximo 32 caracteres.*

Comentario *Texto que se guardará como comentario dentro del archivo. (Se recomienda ingresar dicho texto en la ventana de comentarios de InfoMusic, ya que si el texto no figura en dicha ventana, no aparecerá en la pantalla de Aire).*

Categoría *Carpeta en la que se guardará el archivo.*

Modo *Modo de grabación (MO=Mono; 2S= Estéreo)*

Velocidad *Frecuencia de muestreo. Básicamente, determina cual será la frecuencia mas alta que registrará el sistema. Cuanto menor es la frecuencia de muestreo, menos fidelidad tendrá el archivo, pero ocupará menos espacio.*

NOTAS

Los siguientes caracteres no pueden ser utilizados en los títulos: / * \ " " | ? < > :

El sistema no reconoce archivos que contengan puntos (.) en su nombre, como es el caso de 99.5.wav o títulos con puntos suspensivos. Esta limitación es válida para los nombres de archivo, no habiendo restricción en el título asociado en la base de datos, es decir: un archivo llamado 995.wav puede registrarse en InfoMusic como 99.5

Los vúmetros comenzarán a mostrar señal cuando el programa se encuentre en grabación. Si los vúmetros no registran señal, verifique que en el mezclador de Windows (Inicio > Accesorios > Entretenimiento > Control de volumen) se encuentre seleccionada la entrada de línea.

4.5.3.3 AutoStart

Cuando este botón está activado la grabación comienza automáticamente cuando se hace presente la señal de entrada. Al soltar la pausa el programa quedará en modo espera (Standby), cuando la señal de audio sobrepase cierto nivel, la grabación comenzará en forma automática.

El comportamiento de AutoStart está determinado por tres variables ubicadas en Audicom.ini, en la sección [AutoRecord]. ***StartLevel*** determina el nivel que deberá alcanzar la señal para que la grabación comience. ***StartHoldTime*** establece el tiempo (expresado en centésimas de segundo) que la señal deberá permanecer por encima del valor StartLevel para que comience la grabación. ***StartRecordTime*** es (expresado en centésimas de segundo) el tiempo de audio que se almacenará en memoria mientras el programa permanece en Standby. Este fragmento de audio se inserta luego al comienzo del archivo, para evitar que comience "mordido".

4.5.3.4 AutoStop

Cuando este botón está activado la grabación finaliza automáticamente cuando desaparece la señal en la entrada de audio. Tiene un retardo programado que evita falsos finales en los silencios.

El comportamiento de AutoStop está determinado por tres variables ubicadas en Audicom.ini, en la sección [AutoRecord]. ***StopLevel*** determina el nivel al que la señal deberá decaer para que la grabación finalice. ***StopHoldTime*** determina el tiempo(expresado en centésimas de segundo) que la señal deberá permanecer por debajo del valor StopLevel para que se detenga la grabación. ***StopRecordTime*** es (expresado en centésimas de segundo) el tiempo de audio que se truncará al final del archivo cuando la grabación finalice. Este fragmento de audio se elimina para disminuir el silencio excedente que suele quedar al final del archivo.

Los valores de AutoStop están ajustados para brindar un óptimo resultado con temas musicales que terminan en ***Fade Out*** o con notas ***sostenidas*** y ***decaimiento lento***. Si el tema finaliza en forma abrupta o con un rápido decaimiento, es probable que al final del archivo quede un silencio de uno o dos segundos. Puede ajustar esto modificando los valores ***StopHoldTime*** y ***StopRecordTime***; pero tenga en cuenta que si los temas que terminan con decaimiento corto se graban sin silencio al final del archivo, los temas que finalicen con Fade Out o decaimientos largos quedarán truncados.

4.5.3.5 Infomusic

Ejecuta el Infomusic para ingresar el título grabado en la base de datos.

4.6 Archivos Asociados

4.6.1 Uso de los Archivos Asociados

Son archivos que se relacionan a un tema musical determinado. De esta forma, cada tema musical puede tener una o más presentaciones que saldrán al aire junto con el tema, como se explicará más adelante. Por

lo general se trata de **locuciones en seco** (sin música ni efectos) que presentan o anuncian cada título emitido al aire, logrando una variedad y dinamismo notable mientras la radio opera en modo automático. En la jerga argentina se conoce a estos cortes como "pisadores", ya que salen al aire superpuestos (pisando) a la música.

Los **Archivos Asociados** son utilizados por **AutoDj**, durante los bloques de programación automática. Pueden ser utilizados o no, según se habilite su uso en el Formato AutoDj (Ver AutoDj Editor). Por lo tanto, los mismos temas musicales pueden salir al aire con o sin presentaciones, según lo decida el programador del pautado musical. Además, los archivos asociados NO se utilizan cuando los títulos son ingresados a la pauta de programación en forma manual.

Conviene que los archivos asociados esten grabados en formato **WAV PCM (sin compresión)**, aunque pueden grabarse en MP3 si se lo desea. Una vez grabados y editados, se los guardará en una carpeta dedicada. La carpeta predeterminada se llama **PARTNER**. Para cambiar su nombre o ubicación, abrir el archivo de configuración Audicom.ini y cambiar las siguiente línea, que define el nobre y ubicación de esta carpeta:

[Directories]
PartnerDir=C:\Audicom\audio\partner *(Default)*

Para almacenar las presentaciones en una carpeta diferente, puede crear la nueva carpeta desde AUDICOM File Manager o desde el explorador de Windows, en este ultimo caso respetando la estructura /Audicom/Audio. En sistemas en Red las carpetas deben referenciarse en modo **UNC**.

4.6.2 Cómo asociar las presentaciones con la música

Los archivos alojados en la carpeta Partner, se asocian a los diferentes temas musicales por su **nombre de archivo**. A continuación se describe el formato que deberán tener los archivos de presentaciones:

@Titulo del tema musical al que está asociado@**n**Texto opcional

Los archivos asociados siempre comienzan con @, seguida por el título del tema musical al que está asociado, que deberá ser **el título con el que el tema está registrado en la Base de Datos**. Al final del título del tema musical le sigue otra @ y una variable **n** que puede adoptar los siguientes valores:

Un **número**	Determina el **tiempo en segundos** que transcurrirá desde el comienzo del tema musical hasta la salida al aire del archivo asociado. Puede valer cero.
R (**R**andom)	El archivo asociado puede salir al aire en cualquier momento sobre el tema musical.
I (**I**ntroducción)	En este caso, la presentación saldrá al aire considerando el **tiempo de Intro** del tema musical. Si este no tiene definido el tiempo Intro, (Intro=0) la presentación comenzará al mismo tiempo que la música.
O (**O**utro)	La presentación sale superpuesta **sobre el final** de la canción. El final de la presentación coincidirá con el final del tema musical.
E (**E**nd)	La locución saldrá **luego de finalizado** el tema musical, anunciando el título que acaba de terminar (*"Acabamos de escuchar a Astor Piazzola..."*). En este caso aparecerá en la pauta de aire y quedará registrado en los registros de títulos emitidos.
P (**P**revio)	La presentación se reproduce **antecediendo** al tema musical, sin superponerse.

En caso de que no se introduzca ninguna variable, se reproducirá la presentación en forma aleatoria (r).

Un tema musical puede tener varios archivos asociados, los cuales se diferencian por el texto que contienen luego de la variable. Por ejemplo; el tema musical "Guerrero Universal" puede tener asociadas las siguientes presentaciones:

@Guerrero Universal@**i** Femenino.wav
@Guerrero Universal@**10** Masculino.wav
@Guerrero Universal@**R** Mixto.wav

De esta forma, el mismo tema puede estar anunciado por una voz femenina, una masculina y una locución mixta. La selección entre los tres archivos asociados se realizará en forma **aleatoria**. En la pantalla de Aire, el archivo asociado elegido se muestra en la ventana de comentarios del módulo CyberPlay, con su nombre completo.

En el primer caso, comienza el tema musical y sale la presentación según el tiempo de Intro (n=i), es decir, si la introducción del tema musical dura 15 segs. y la presentación 5 segs., esta sale al aire a los 10 segs. de comenzado el tema musical.

En el segundo caso, la presentación comienza 10 segs. (n=10) después de comenzado el tema musical.

En el último caso la presentación puede salir superpuesta en cualquier punto del tema musical. (n=r)

Sugerencia: Para nombrar los archivos asociados, abra InfoMusic-Producción y utilice **copiar y pegar** para el título del tema musical. De esta manera ahorrará tiempo y evitará errores de tipeo.

4.6.3 "Pisadores" genéricos

Este tipo de presentaciones **no hacen referencia al título** de la obra, sino que son identificadores de la radio u otro tipo de locución que pueden reproducirse sobre cualquier título. Se graban en la carpeta Partner del siguiente modo:

@@r.wav

Este archivo puede ser la identificación de la radio (*"Estás escuchando Radio Virtual"*) y **saldrá al aire en todos los títulos que no tengan una presentación particular**.

Pueden utilizarse todas las variables explicadas anteriormente para programar el momento de la canción en el que el "pisador" será reproducido.

Pueden existir varios pisadores genéricos, diferenciándose los archivos por el texto que sigue a continuación de la variable. Por ejemplo:

@@r (Radio Virtual).wav
@@i (Esta es tu radio).wav
@@o (Escuchanos).wav

De este modo, los títulos que no poesan una presentación específica, saldrán al aire pisados por cualquiera de estos archivos.

4.7 Archivos para reportes de hora y estado del tiempo

A continuación se describen las diferentes opciones para generar generar las voces de los reportes meteorológicos. La locución se puede generar de diversas formas, según cómo sean grabados los archivos de audio. El método usado se define en el **Panel de Configuración Audicom**, en la sección HTH. Los archivos de audio se encuentran en las carpeta Audicom\Meteor (también definido en el Panel de Configuración).

Los archivos de audio pueden ser WAV o MP3. La temperatura, la humedad y la lluvia comparten los archivos numéricos entre sí pero no con la hora.

4.7.1 Configuración de la locución “hora”

El anuncio de la hora se genera a partir de dos archivos de audio:

"veintidos horas" + "cuarenta y siete minutos"

Los nombres de los archivos serán **H-nn.wav** para las horas y **M-nn.wav** para los minutos, en donde nn es el número en dos cifras. En el ejemplo:

H-22.wav + M-47.wav

Para las **horas en punto**, se utiliza el archivo **u-oclock.wav** que contiene la frase “en punto” o si se prefiere “cero minutos”. De modo que las horas en punto se contruyen:

H-nn.wav + u-oclock.wav

El anuncio se puede iniciar con una presentación ("P-HOUR.WAV") y finalizar con audio de cierre (archivo "S-HOUR.wav"). Si no existen los archivos de apertura y/o cierre se omite su programación. Estos archivos de encabezado y cierre contienen frases del tipo *"Radio X presenta la hora..."*. También se pueden usar efectos sonoros.

Reproducir hora con segundos

Si se habilita, se agrega el número de segundos (archivo "N-nnnn.wav") y la unidad "segundo/segundos" (archivos "U-SEC.wav" o "U-SECS.wav"). Ej: "veintidos horas" + "cuarenta y siete minutos" + "treinta y dos"+ "segundos"

Incluir interjección "Y"

Si esta activada esta opción, entre la hora y los minutos se agrega el archivo la interjección Y (archivo U-Y.wav) excepto en las horas en punto. La frase quedaría de la forma *'Quince horas Y veinticinco minutos'*.

Formato 24Hs / 12Hs

La opción "Formato 24hs" (predeterminado) determina que el anuncio se generará en el modo 00...23 horas. El modo "Formato 12 Hs" se genera siempre como 01...12 horas. El anuncio am/pm es opcional.

Con AM-PM

Esta opción se usa para el "Formato 12 Hs", y activa los anuncios AM (U-AM.wav) o PM (U-PM.wav) según corresponda.

4.7.2 Anuncio de la temperatura

El primer archivo que se reproduce la **apertura** (archivo **P-TEMP.wav**). Por ejemplo: "La temperatura actual...".Luego el anuncio se conforma así:

Con un único archivo

Se usan archivos con nombre T+nnn.wav para valores positivos y T-nnn.wav para valores negativos. Se usan siempre tres cifras para los valores.

Las locuciones serán:

"Veinticuatro grados" (T+024.wav) o "Tres grados bajo cero" (T-003.wav).

Separando la expresión "grados bajo cero"

En este caso el anuncio se compone del archivo numérico (N-0024.wav) + la indicación "grado/grados/grado bajo cero/grados bajo cero" (archivos U-DEGS.wav, U-DEG.wav, U-DEGB0.wav y U-DEGSB0.wav).

Reportar décimas

Si esta opción está habilitada, se agrega la unidad de décimas (archivo "U-DEC.wav"), y el archivo numérico correspondiente (N-nnnn.wav). El anuncio será:

P-TEMP.wav -> T+024 -> U.DEC.wav -> N-0003.wav

"La temperatura actual… veinticuatro grados, decimal tres

Con independencia del modo usado, el anuncio finaliza con el cierre de frase (archivo "S-TEMP.wav").

4.7.3 Humedad

Se inicia con el prefijo "P-HUM.wav" para abrir la locución. Si lo desea puede omitir este archivo.

El anuncio puede consistir de un único archivo (archivo "A-nn.wav", por ejemplo "cuarenta y tres porciento").

O puede separarse la unidad (archivo "N-nnnn.wav" + archivo "U-PERC.wav" para "porciento")

El anuncio se cierra con S-HUM.wav para la frase/efecto de cierre. Si lo desea puede omitir este archivo.

4.7.4 Presión

Se inicia con el prefijo "P-PRES.wav" para abrir la locución. Si lo desea puede omitir este archivo.

El anuncio puede consistir de un único archivo (archivo "N-nnnn.wav", por ejemplo "cuarenta y tres porciento"). O puede separarse la unidad (archivo "N-nnnn.wav" + archivo "U-HP.wav" o "U-MB.wav"

El anuncio finaliza con "S-PRES.wav".

* Dado que los números 950 a 1040 no son utilizados para otros reportes, los archivos N-nnnn son los mismos archivos numerales, en los cuales se incluye la unidad cuando el anuncio se genera con un único archivo.

4.7.5 Lluvia

Se inicia con el prefijo "P-RAIN.wav" para abrir la locución. Si lo desea puede omitir este archivo.

El anuncio puede consistir de un único archivo R-nnn.wav, por ejemplo "22 milímetros". O puede separarse la unidad (archivo "N-nnnn.wav" + archivo "U-mm.wav" o "U-mms.wav"

El anuncio finaliza con "S-RAIN.wav".

4.7.6 Cómo grabar las voces

Para la grabación de las diferentes frases y números, el operador deberá marcar al locutor para cuidar la entonación. Conviene grabar los números y frases en el contexto de oraciones completas, y luego cortar en edición lo que corresponda. Los archivos se guardan en Audicom\Meteor, en la carpeta correspondiente según el tipo de voz. Los archivos pueden ser WAV (recomendado) o mp3.

Los archivos de audio deberán nombrarse como se describe a continuación. Cuáles archivos necesitará grabar depende de la metodología elegida, como se explicó anteriomente. En ningún caso se requieren todos.

H-00.wav hasta H-23.wav
Locuciones correspondientes a las horas. Ejemplos: *"Cero horas"; "Quince horas"; "Veintidós horas"*.

N-0000.wav hasta N-0300.wav
Locuciones de los números 0 al 300 utilizados para la temperatura, humedad, lluvia caída.

N-0750.wav hasta N-1040.wav
Locuciones de los números 750 al 1040 utilizados para la presión atmosférica. Para Archivos=1, grabar estos archivos con la unidad correspondiente.*"Mil diez hectopascales"*

M-01.wav hasta M-59.wav
Minutos para generar la hora con dos archivos (*"cuarenta y siete minutos"*). Las horas en punto usarán el archivo u.oclock.wav (usualmente con frase "en punto", aunque podría decir "cero minutos").

P-HOUR.wav Presentación que sale antes de la hora. Ejemplo: "Su radio le da la hora".

P-HUM.wav Presentación que sale antes de la humedad. Ejemplo: "La humedad...".

A-030.wav Hasta A-100 Nuevo Audicom! Humedad para Archivos=1. "Setenta y tres porciento" (A-073.wav)

P-PRES.wav Presentación que sale antes de la presión. Ejemplo: "La presión atmosférica...".

P-RAIN.wav Presentación que sale antes de la lluvia caída. Ejemplo: "La lluvia caída...".

R-nnn.wav Lluvia para Archivos=1. "52 Milímetros"

P-TEMP.wav Presentación que sale antes de la temperatura. Ejemplo: "La temperatura..."

T+nnn.wav Temperatura positiva para Archivos=1. "27 grados" (T+027.wav)

T-nnn.wav Temperatura negativa para Archivos=1. "2 grados bajo cero" (T-002.wav)

S-HUM; S-TEMP; S-RAIN; S-HOUR; S-PRES Locuciones o efectos que salen al finalizar la humedad, hora, temperatura, etc. Ejemplos: "Presentó esta información...".

U-AM.wav Locución "AM" utilizada para la hora.

U-PM.wav Locución "PM" utilizada para la hora.

U-DEC.wav Locución "Decimal".

U-DEG.wav Locución "Grado".

U-DEGB0 Locución "Grado bajo cero".

U-DEGS Locución "Grados".

DEGSB0 Locución "Grados bajo cero".

U-HOUR Locución "Hora".

U-HOURS Locución "Horas".

U-HP Locución "Hectopascales".

U-MB Locución "Milibares".

U-MIN Locución "Minuto".

U-MINS Locución "Minutos".

U-MM Locución "Milímetro".

U-MMS Locución "Milímetros".

U-OCLOCK Locución "En punto" utilizada para la hora.

U-PERC Locución "Porciento".

U-SEC Contiene la locución "Segundo".

U-SECS Contiene la locución "Segundos".

U-Y Contiene el monosílabo "y" (Si desea omitir la interjección "y" no grabe este archivo).

5. Configuración en red, usuarios y permisos

5.1 Ejemplo de Instalación en red Windows

Se debe usar una red Microsoft sobre protocolo TCP/IP (predeterminado en Windows).

NOTA
el acceso via UNC es normalmente mas lento que el acceso via unidad logica DOS. Pero para trabajo en red el acceso via UNC es la recomendacion oficial.

Es muy conveniente usar una **red dedicada**, es decir, que las máquinas estén interconectadas con su propio router, aisladas de otras redes (del área administrativa, por ejemplo). Esto garantiza el uso exclusivo de la red por las aplicaciones AUDICOM. No se recomienda compartir la red creando un 'Grupo de Trabajo' dedicado dado que esto no brinda la independencia necesaria a la red. Una red de 1 Gbit será suficiente pero hay que considerar la complejidad de cada instalación.

Analizaremos un ejemplo de una red compuesta por dos terminales. Entre comillas se cita el nombre de la terminal en la red.

1)	Terminal de Aire	"947AUDICOM-PC"
2)	Contenidos artísticos	"Produccion"
3)	Comerciales	"Comercial"

Si desea recibir una recomendación sobre las características de las máquinas a comprar, consulte a info@solidynePro.com

Es muy conveniente que todas las máquinas posean una partición dedicada para el sistema operativo. 10 GB serán suficientes. AUDICOM quedará instalado en **C:\Audicom.** Esta **carpeta** deberá estar **compartida** como **lectura/escritura**.

Cada PC debe tener cargado el servicio de compartir archivos e impresoras.

Todas las referencias a través de la red se harán vía **UNC**, por lo que es conveniente nombrar a las máquinas con el nombre del estudio al que pertenece (AM, FM, Produccion, etc.) a fin de una simple identificación.

Las aplicaciones se instalan en cada terminal. Los archivos de medios y la Base de Datos se almacenan en el computador de aire.

Se instalarán las aplicaciones AUDICOM necesarias en cada terminal. Los módulos de Administración y Facturación sólo serán necesarios en la terminal de "Administración Comercial". Luego, cada terminal será personalizada como veremos más adelante.

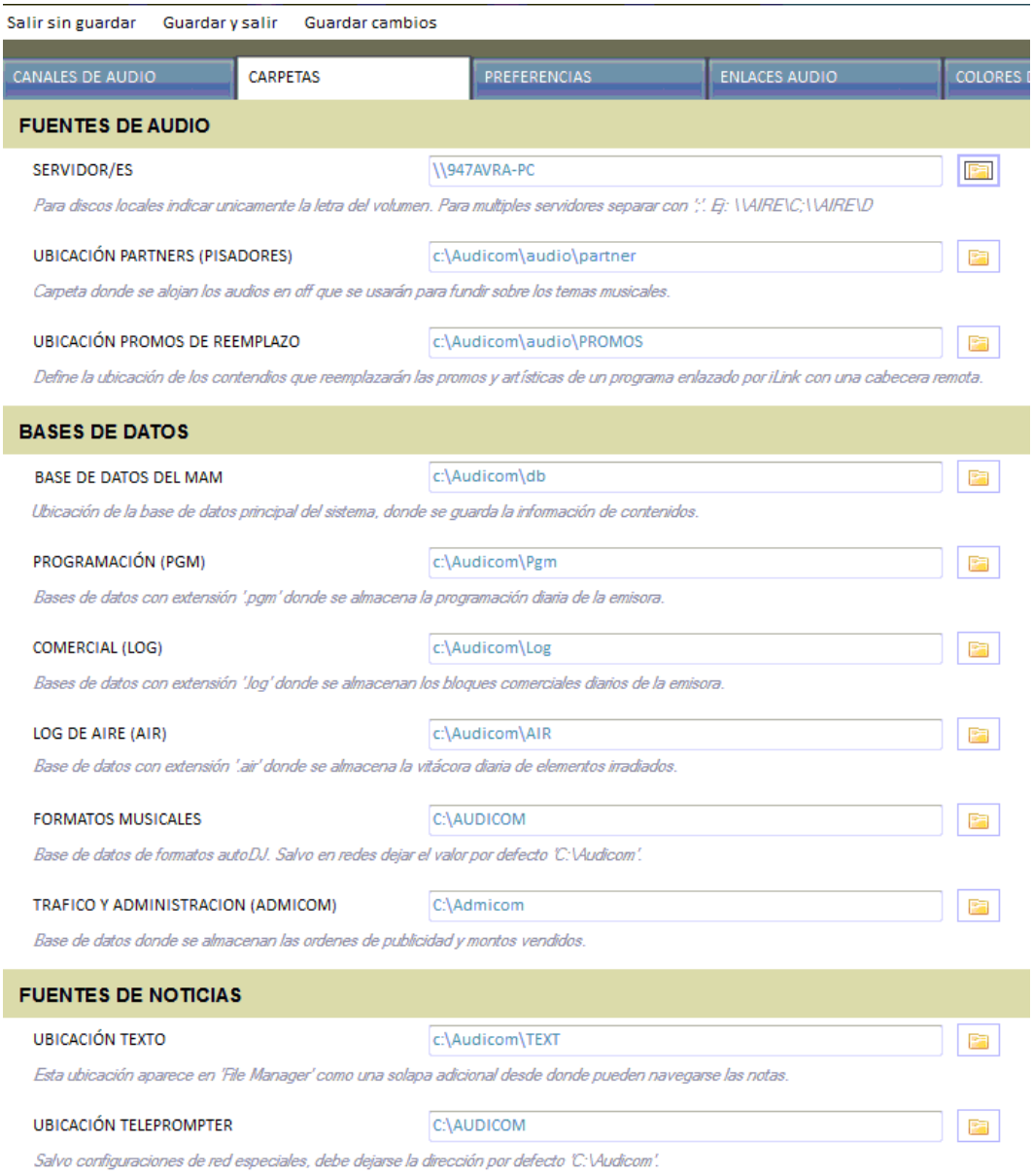
En los siguientes capítulos analizaremos la configuración de AUDICOM, refiriéndonos siempre al ejemplo de red propuesto en este capítulo.

5.1.1 Configuración de AUDICOM en red

Todas la modificaciones necesarias para la configuración de AUDICOM en red están en el **Panel de Configuración AUDICOM**. Aquí se declaran las rutas de acceso a los archivos del sistema.

La primera vez que ejecute el software, es necesario ejecutar el Panel de Configuración (en la Barra de Herramientas AUDICOM) y en la solapa CARPETAS (FOLDERS en Ingles) configure el FILE SERVER/S con la unidad de red donde se encuentran los archivos del sistema. Por ejemplo:

\\Server *o en nuestro ejemplo:* **\\947AUDICOM-PC** (computador de puesta al Aire)

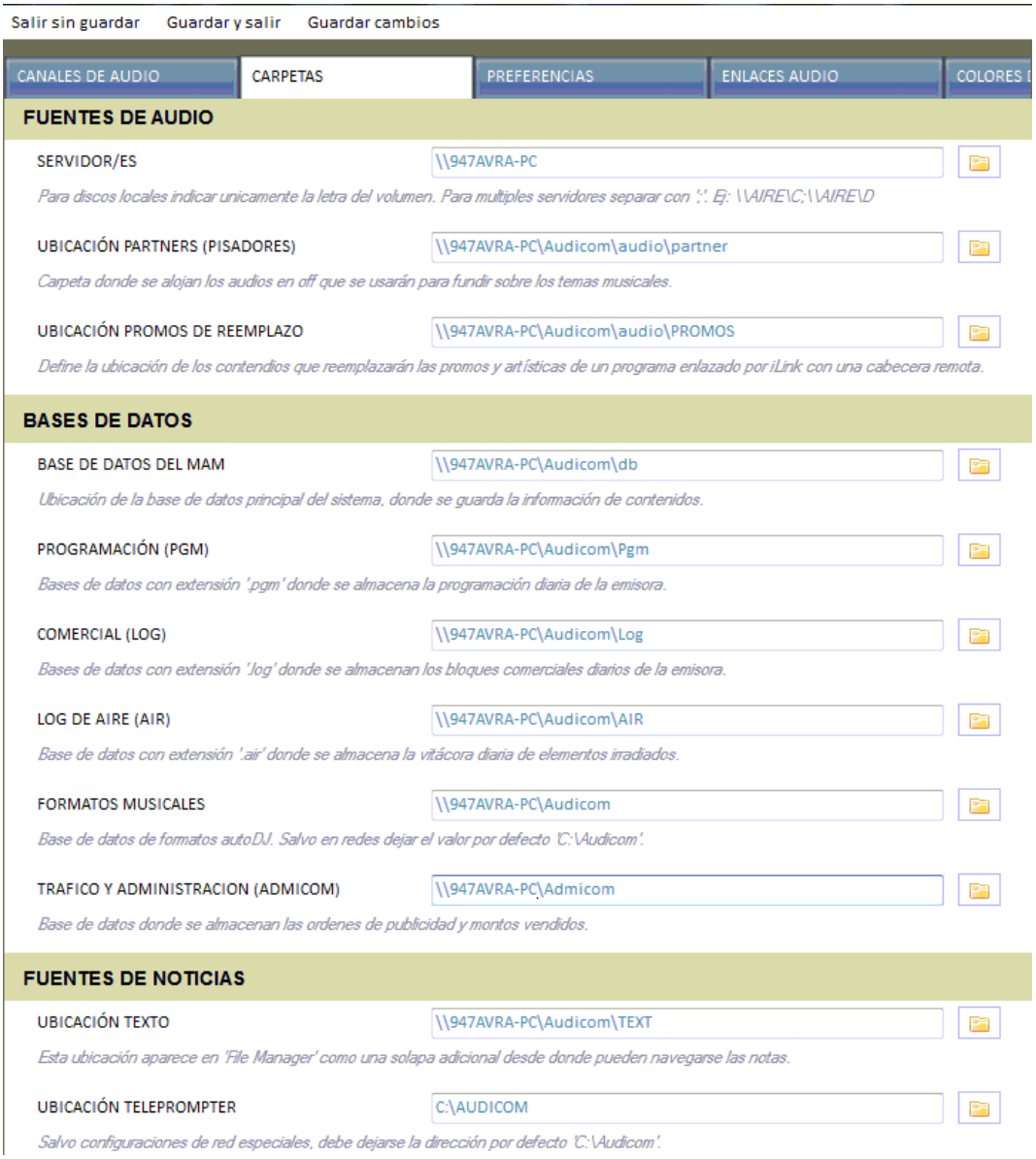


*Configuración de carpetas en el **computador de puesta al aire** (servidor de archivos)*

Es importante configurar la PC de Aire/Servidor con el acceso mediante la red (en lugar de C) antes de ejecutar AUDICOM por primera vez. De esta forma, todos los archivos que se van cargando en la base de datos quedan referenciados mediante el path de red UNC (como ser \\AIR-AUDICOM\Audicom) y no localmente como C:\Audicom. Si la referencia es local (C:\Audicom) en las demás terminales de la red el sistema no podrá localizar los archivos (ya que en el disco C de las demás terminales, no hay ni audios ni videos).

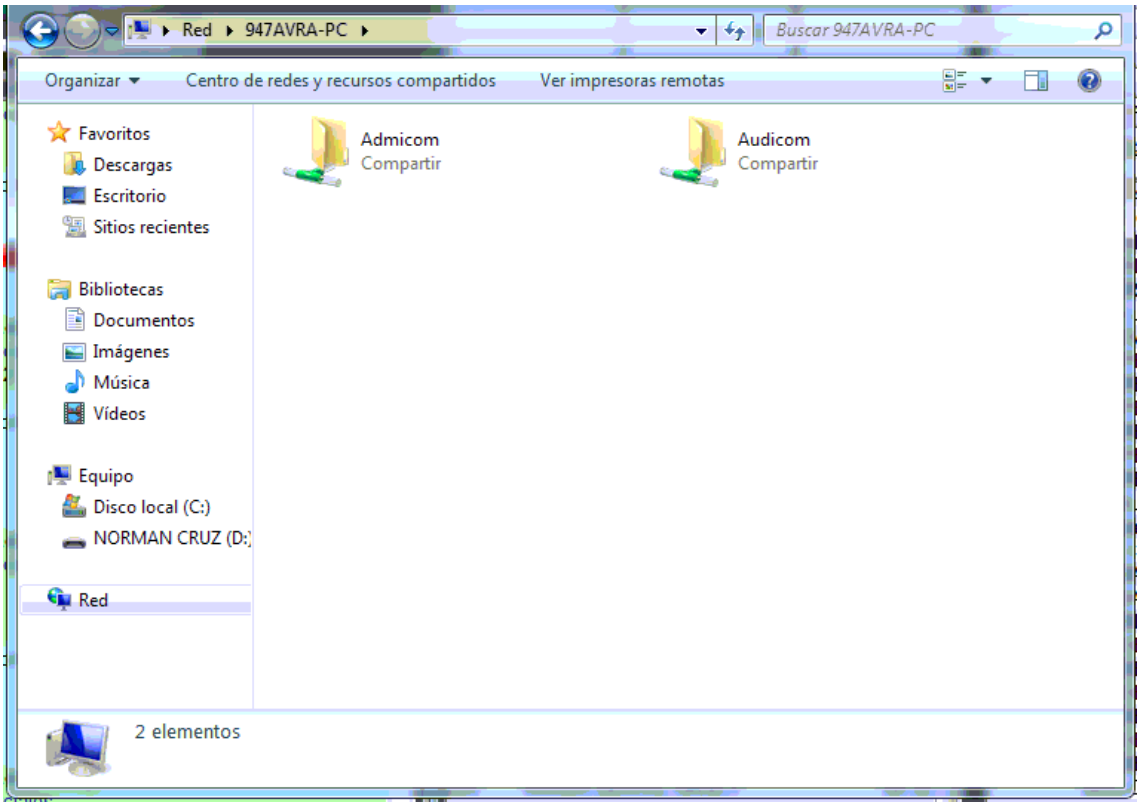
NOTA

Aún en instalaciones en red que no posean servidor (ya que el propio computador de aire almacena los archivos) es INDISPENSABLE definir la ubicacion de los archivos mediante un **path UNC de red**. Esto se debe a que la base de datos es única para toda la red, y si se configura simplemente el disco 'C', las demás computadoras de la red no podrán acceder a los contenidos del computador de aire.



*Configuración de carpetas en las **estaciones de trabajo** (Producción, Programación Artística, Comerciales)*

Todas las terminales **comparten la carpeta AUDICOM** con acceso TOTAL (modo lectura/escritura, configuración predeterminada al instalar AUDICOM).



5.1.2 Ubicación de la Base de Datos

ADBDir=C:\Audicom\DB

Indica la ubicación de la Base de Datos musical AUDICOM. En una configuración de dos terminales como la de nuestro ejemplo, sin servidor (Estudio de Producción <-> Estudio de Aire), la alternativa mas sencilla es trabajar con la Base de Datos ubicada en el computador de emisión al Aire. La terminal de Producción será configurada (usando el Panel de Configuración en el computador de Producción) para apuntar a la Base de Datos de Aire (\\947AUDICOM-PC\Audicom\Db; ver el ejemplo anterior).

En redes mas complejas, con más de una terminal de Aire, se trabaja con Bases de Datos centralizada. Por ejemplo:

1) Terminal de AM "AM"
2) Terminal de FM "FM"
3) Estudio de Producción "Produccion"
4) Producción de Noticias "Noticias"
5) Administración comercial "Comercial"
6) Servidor de Audio "ServerAUDICOM"

La aplicaciones se encuentran instaladas en cada terminal. En este caso habrá dos Bases de Datos, una en cada terminal de aire. Es conveniente que los archivos de la Base de Datos estén alojados en las terminales y no en el Servidor; para optimizar la velocidad de acceso y para que en caso de un fallo en la red o en el servidor, las terminales de Aire sigan operando con independencia.

En la configuración de red propuesta, las aplicaciones de la terminal de Producción se configuran para que por omisión lean y escriban una de las Base de Datos de aire, por ejemplo "FM". De ese modo, al abrir InfoMusic-Prod (que es el módulo que gestiona las Base de Datos) estaremos viendo la información de la "FM". Obviamente tenemos la posibilidad de cambiar a la terminal "AM" para administrar la información de la terminal "AM". Cada terminal de Aire se configurarán para que acceda a su respectiva Bases de Datos local. La referencia en la terminal "Produccion" se hará en modo UNC, es decir:

"AM" ADBDir=\\AM\Audicom\DB
"FM" ADBDir=\\FM\Audicom\DB
"Produccion" ADBDir=\\FM\Audicom\DB

Cada terminal de aire opera con una Base de Datos local. Desde la terminal de Producción se administran las diferentes Bases de Datos (Ver: "Operación de AUDICOM en Red"). Los diferentes módulos de AUDICOM están preparados para leer/escribir en las distintas Bases de Datos según sea necesario.

5.1.3 Archivos de Programación

LogDir=C:\Audicom\LOG
PgmDir=C:\Audicom\PGM

En estas carpetas se almacenan los archivos de programación .log y .pgm, que contienen la pauta de programación comercial y musical respectivamente. En nuestro ejemplo las estaciones de trabajo se configurarán para que accedan al las carpetas LOG y PGM de la estación de puesta al aire.

En sistemas con más de una estación de emisión; el usuario puede acceder a todas las estaciones de aire usando CyberPlay Editor.

5.1.4 Servidor/es (discos del sistema)

Servidor/es= \\947AUDICOM-PC\Audicom\Audio

Define los discos de almacenamiento del sistema. En una instalación en red, sean dos o más terminales, el disco local será referenciado en modo UNC. La carpeta predeterminada es \Audicom\Audio. AUDICOM solamente considera las carpetas ubicadas en AUDIO, dentro de las cuales **NO se permiten subcarpetas**. Las carpetas que estén fuera de \Audicom\Audio serán ignoradas.

Cada unidad de almacenamiento contendrá una carpeta única \Audicom\Audio como se explicó en el párrafo anterior. Para declarar varias unidades de disco, se procede a enumerarlas las unidades de volumen separadas por punto y coma (NO DEJE ESPACIOS DESPUES DEL PUNTO Y COMA):

Servidor/es= \\947AUDICOM-PC ; \\947AUDICOM-PC \D;\\Produccion; ;\\Produccion\D

IMPORTANTE:
No es necesario compartir por completo la unidad C:\, sólo se comparte la carpeta Audicom (acceso total). En caso de que el Servidor cuente con más discos (D:\; E:\; etc.), estos sí deberan compartirse en su totalidad y serán declarados UNC como se explicó anteriormente:

\\947AUDICOM-PC; \\947AUDICOM-PC \D;\\ 947AUDICOM-PC \E

en donde *\\947AUDICOM-PC la unidad C:\ que comparte solo la carpeta Audicom. En todos los discos existe la estructura \Audicom\Audio\(SUBcarpetas de audio) explicada anteriormente.*

Adicionalmente, la línea Server/s permite controlar el acceso de las distintas terminales a las carpetas de audio, dado que **AUDICOM solo mostrará los volúmenes declarados en este campo**. File Manager mostrará primero las carpetas de la unidad declarada en primera instancia. Conviene declarar primero las unidades locales y luego los volúmenes de red.

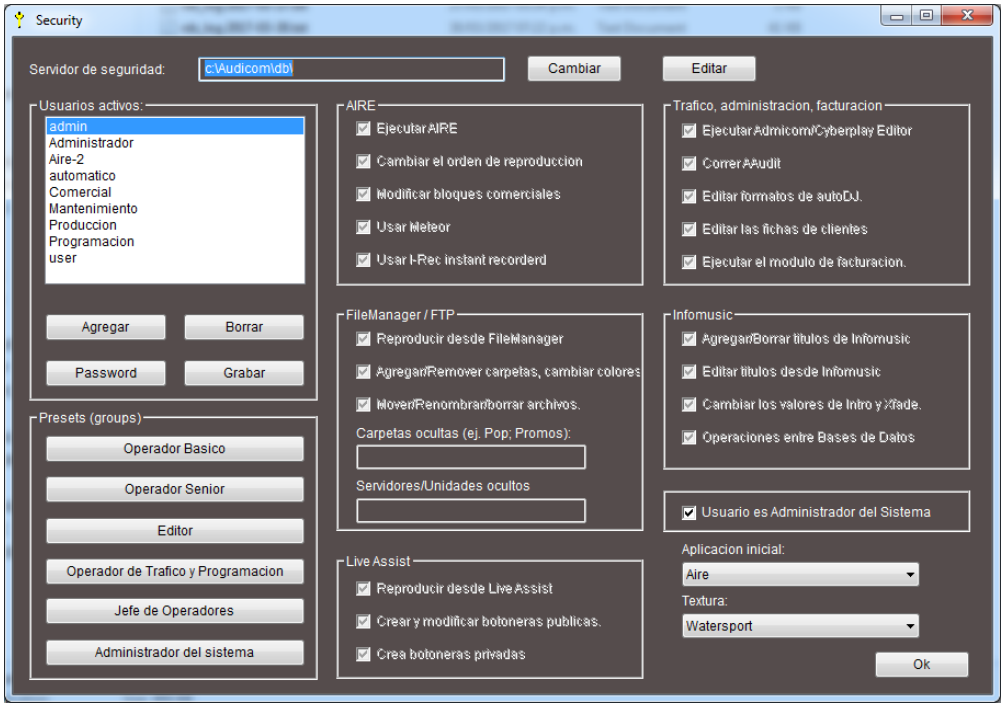
5.1.5 Formatos musicales

EL módulo AutoDj Editor permite crear los formatos para los bloques musicales automáticos almacena la información en el archivo Autodj.ini. El programa de Aire lee ese archivo para saber como programar los bloques automáticos. En la terminal de aire este campo hará referencia al disco local. En otras estaciones de trabajo, hará referencia al computador de aire (o al servidor de archivos). De este modo cuando en la terminal “Producción” se ejecuta AutoDJ Editor; se lee y escribe la información del Autodj.ini ubicado en la terminal de puesta al aire.

En instalaciones que posean más de una estación de emisión al aire, AutoDj Editor permite seleccionar desde un menú desplegable ("Terminal actual") sobre cuál terminal se trabajará, es decir, en cual terminal deberá leer (y escribir) el archivo Autodj.ini. Tenga esto en mente cuando cree los formatos para AutoDj. **Si por error crea un formato en una terminal equivocada, el programa de Aire será incapaz de advertir el cambio** y la programación resultará errónea, porque Aire siempre lee Autodj.ini que indica su configuración local.

5.2 Niveles de acceso y contraseñas

5.2.1 Configuracion de usuarios y niveles de acceso



Cada operador posee un nombre de usuario y una contraseña, que lo habilita para ingresar al sistema con determinados permisos y atribuciones. Los usuarios y sus permisos son asignados por el **administrador de AUDICOM** desde el módulo **Niveles de Acceso**, al que accede SOLO desde: *Menú Inicio>Programas>AUDICOM>Niveles de Acceso* (security.exe).

5.2.2 Como crear los perfiles de usuario

5.2.2.1 Administrador

Los usuarios y sus atribuciones **solo pueden ser modificados por el Administrador**, dado que es el único autorizado para acceder a este módulo. Por lo tanto, el primer usuario a configurar es el Administrador. Abra la ventana de ingreso a AUDICOM y registrese como:

***usuario=admin**, sin contraseña.*

Luego de registrarse, puede acceder al módulo Niveles de Acceso desde el menú inicio de Windows, como ya se explicó.

Presionando el botón ***Password*** podrá definir su clave de acceso, que deberá recordar (conviene anotarla en un lugar seguro) dado que si la olvida no podrá acceder al programa. Para guardar la nueva clave presionar *Guardar*. En caso de que el Administrador olvide su clave, consultar al soporte técnico de Solidyne (info@PsolidynePro.com).

Cualquier usuario puede tener privilegios de **Administrador**, activando la opción **"Usuario es administrador"**. Puede existir más de un usuario administrador simultáneamente. Recuerde que los permisos de Administrador **habilitan** al usuario a ingresar al módulo Niveles de Acceso y **modificar** las atribuciones de **todos** los usuarios.

Los usuarios **administradores no tienen restricciones** sobre el sistema, pudiendo realizar todas las acciones posibles. Al activar este campo todos las restricciones se desactivan.

5.2.2.2 Nuevos usuarios

1. Presione el botón **Agregar**.
2. Ingrese el nombre del nuevo usuario.
3. Presione **Password** para asignar una clave de acceso. Conviene no definir contraseñas para los usuarios y que cada uno defina la suya si lo desea, para evitar que los usuarios olviden la palabra clave asignada por el Administrador.

NOTA
En caso de que un usuario olvide su clave, habrá que borrarlo y crearlo nuevamente.

4. Configure los permisos y atribuciones para el usuario.
5. Presione el botón Guardar para registrar los cambios.
6. Para eliminar un Usuario, simplemente selecciónelo y pulse el botón ***Eliminar***.

5.2.3 Descripción de las opciones de seguridad

Servidor de seguridad: Ubicación de la Base de Datos de seguridad. Las claves de seguridad y perfil de cada usuario se almacenan en un **archivo encriptado**. Este archivo debe ser accedido por todas las terminales de la red, por lo que suele estar en el Servidor.

Fallas en la red: Cada vez que un usuario ingresa al sistema, se genera una copia local en esa terminal. En caso de que no se pueda acceder al Servidor de Seguridad, AUDICOM utilizará la copia local. En esta condición *no se guardarán las modificaciones* que el usuario haga en la configuración de su escritorio.

5.2.3.1 Aire

Ejecutar aire: Habilita o impide el acceso a la pantalla de aire.

Alterar el orden de reproducción: Impide modificar el orden de reproducción fijado por la pauta de programación (archivos LOG y PGM), es decir, el operador no puede activar el *cursor verde* (next). Si se detiene la reproducción, se reanudará desde el título interrumpido.

Modificar Bloques Comerciales: Inhibe al operador para insertar, borrar o alterar la posición del contenido de las Tandas Comerciales. Al activar esta opción, el operador puede trabajar en los bloques de programa pero no puede modificar la pauta comercial. Las pausas estan excentas de esta restricción, el operador está habilitado a insertar/remover pausas en todo momento. Se permite, además, cambiar la secuencia de reproducción marcando un "próximo título" (cursor verde).

Utilizar Meteor: Inhabilita los botones Meteor del la Pantalla de Aire, por lo que no podrán lanzarse al aire en forma manual. Solo pueden ser programadas en los archivos log / pgm.

Usar grabador Instant-Rec: Inhabilita el módulo I-REC.

5.2.3.2 File Manager

Reproducir desde el File Manager: Inhabilita la reproducción por programa (al Aire) desde dicho módulo.

Agregar/quitar carpetas, modificar colores: El operador no podrá agregar ni eliminar carpetas, ni podrá modificar los colores asignados.

Mover, renombrar, eliminar archivos: Restringe esas acciones operando desde File Manager. Sin embargo, los archivos pueden ser eliminados desde el Sistema Operativo (Explorador de Windows). Pero recuerde que si se eliminan o renombran desde Windows archivos registrados en la Base de Datos, los mismos deberán ser removidos de la misma manualmente; pero si el operador tiene restringido el acceso a la Base de Datos, no podrá hacerlo por lo que quedarán en evidencia los títulos borrados.

Carpetas Ocultas: Aquí se ingresan los nombres de las carpetas del File Manager que se desean ocultar para ese usuario. Las distintas carpetas se separan con "punto y coma" (;). Las carpetas restringidas no aparecen en el File Manager cuando este usuario se registra.

Ejemplo: Ediciones; Llamados-2
El usuario no tendrá acceso a las carpetas *Ediciones* ni a *Llamados-2*.

Servers / Volúmenes Ocultos: Restringe el acceso a determinadas terminales o discos. Se referencian en modo UNC, por ejemplo \\Produccion\D. El usuario no tendrá acceso a las carpetas del disco D de la terminal "Produccion".

5.2.3.3 Live Assist

Reproducir desde Live Assist: Habilita al operador para trabajar con los módulos Live Assist y reproducir desde las botoneras.

Crear y modificar botoneras públicas: Permite al operador para crear/modificar/borrar las botoneras de Live Assist compartidas por todos los usuarios, llamadas *"Publicas"*.

Crear botoneras privadas: Habilita al usuario a crear botoneras (ficheros) que solo pueden ser accedidos por ese usuario.

5.2.3.4 Tráfico, administración y facturación

Ejecutar Tráfico / CyberPlay Editor: Habilita el acceso al módulo ADMICOM (generación automática de Tandas comerciales) y a CyberPlay Editor (generación manual de tandas comerciales y programación).

Ejecutar Aaudit: Permite el acceso al módulo Aaudit, el visualizador de los registros de emisión de aire.

Editar formatos AutoDj: Permite el acceso al módulo AutoDj Editor, para crear o modificar los formatos de los bloque automáticos AutoDj.

Ingresar a la Ficha de Clientes: Restringe el acceso al la Base de Datos de clientes del módulo Admicom.

Ejecutar Módulo de Facturación: Habilita el acceso al módulo de Facturación de Admicom.

5.2.3.5 InfoMusic

Agregar / Borrar títulos de InfoMusic: Habilita al usuario a incorporar o eliminar títulos en la Base de Datos.

Editar títulos de InfoMusic: Edición de los datos de los títulos ya registrados.

Modificar los valores de Intro y Cross Fade: Si no se habilita esta opción, el usuario no podrá cambiar estos valores desde InfoMusic-Prod ni desde InfoMusic-Aire.

Operaciones entre Bases de Datos: Restringe las funciones para exportar títulos de la Base de Datos entre terminales.

5.2.3.6 Aplicación Inicial

Determina la aplicación que se ejecutará cuando el usuario ingresa al sistema. Los operadores que trabajen el las **terminales de Aire**, tendrán como aplicación inicial **aire.exe**. En las otras terminales se usará **desktop.exe**, que es el esxritorio genérico de AUDICOM. Luego será personalizado según se trate de una terminal de Producción, Administración, etc.

En caso de que haya operadores que trabajen simultáneamente en Terminales de Aire y en Producción, estos tendrán como aplicación inicial "Aire"; pero en la terminal de Producción se deberá reemplazar el acceso directo "Iniciar AUDICOM" (ilogon.exe) por un acceso directo al archivo desktop.exe, para que los usuarios ingresen directamente al Escritorio AUDICOM.

5.2.3.7 Skin (ambiente) favorito

Define el Skin o entorno gráfico para cada usuario. Luego, cada usuario puede modificarlo.

NOTA

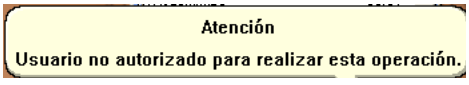
Si desea definir un entorno gráfico único para cada terminal, y que los usuarios no puedan cambiarlo, simplemente borre en las distintas terminales los diseños que no necesita, dejando solo el que será usado en esa terminal. Los distintos diseños están en la carpeta \Audicom\Skins.

5.2.3.8 Presets

Presenta un conjunto de configuraciones predeterminadas según el cargo de cada usuario.

5.2.3.9 Mensajes Emergentes

Cuando un usuario intenta realizar una operación prohibida, aparecerá un mensaje emergente (pop-up) informado la restricción. Estos mensajes desaparecen automáticamente transcurridos unos segundos, haciendo clic sobre ellos o presionando ESCape en el teclado.



En este ejemplo el usuario intentó reproducir desde File Manager.

5.3 Uso de AUDICOM en la red

Continuaremos con nuestro ejemplo de 5 terminales y un Servidor, conectados a través de una red **peer-to-peer** tipo Windows 2000:

1. Terminal de AM "AM"
2. Terminal de FM "FM"
3. Estudio de Producción "Produccion"
4. Producción de Noticias "Noticias"

5. Administración comercial "Comercial"
6. Servidor de Audio "ServerSolidyne"

Cada computadora tiene acceso a discos locales (que están físicamente en esa computadora) y discos de red (son los discos de la otra computadora), a traves de referencias UNC. A continuación de detallan las unidades que posee cada terminal, y si están o no compartidos para otras terminales.

Terminales AM, FM, Produccion, Noticias y Comercial:

C: *No compartido, partición dedicada al sistema operativo y AUDICOM.*
D: *Carpeta Audicom compartida como lectura/escritura.*

Servidor:

C: *No compartido, partición dedicada al sistema operativo.*
D: *Carpeta Audicom compartida como lectura/escritura.*
E: *Carpeta Audicom compartida como lectura/escritura.*

5.3.1 Acceso a los datos entre terminales (CyberPlay Editor; AutoDj Editor; Infomusic-Prod)

Ciertos módulos AUDICOM permiten trabajar desde una terminal sobre los datos de otra. Es el caso de CyberPlay Editor cuando se requiere programar más de una terminal de Aire. O InfoMusic-Prod cuando se trabaja con bases de datos sincronizadas, como se explica a continuación. Todos estos módulos tienen en común un menú desplegable llamado "Terminal actual", que se describe a continuación:

Este menú permite elegir entre cualquiera de las terminales AUDICOM activas. "Default host" siempre hace referencia a la terminal local; excepto que el administrador de AUDICOM haya redefinido la configuración predeterminada (audicom.ini).

Cuando se despliega este menú por primera vez, se explora la red en busca de terminales AUDICOM activas. Esta operación puede demorar varios segundos. El resultado queda almacenado "en un caché", no habiendo demoras en los posteriores accesos a este menú. Para actualizar las terminales seleccionar la opción _update hosts...

5.3.2 Archivos de Audio y Base de Datos

- La música y las presentaciones se almacenarán en el Servidor.
- Cada terminal de aire tendrá localmente todos los avisos comerciales (Spots), promocionales, la Base de Datos y los archivos de programación (Log's y Pgm's). De esta manera, en caso de que falle la red, las terminales de aire seguirán operando.

Trabajaremos con **Bases de Datos sincronizadas**, es decir, cada terminal de aire tiene su propia Base de Datos, Programación trabaja directamente sobre las terminales de Aire. La organización de los archivos se explica en detalle en el capítulo "Organización de Archivos".

5.3.3 Cómo registrar los archivos

Será necesario ingresar a la Base de Datos toda la música y los promocionales. Una vez grabados, los archivos se mueven a las distintas terminales (o al Servidor) y luego se registran en la Base de Datos según corresponda.

Los títulos se graban y editan en la terminal de Produccion (en los discos locales). Cuando estan listos para salir al aire, se los envía a la terminal que corresponda según se trate de música, spots, etc. También es posible exportar registros entre Bases de Datos utilizando la herramienta **Transfer** de InfoMusic-Prod.

Recuerde: *Normalmente los **avisos comerciales** no se registran en la Base de Datos. Puede hacerlo si lo desea pero no representa mayores ventajas, excepto la posibilidad de asignar un **pequeño tiempo de fundido** entre los avisos.*

- Se desea ingresar un nuevo promocional de la radio a la terminal FM.
- En la terminal de Producción, se graba el archivo promocional "Tu nos has elejido.wav"
- El archivo de edita y se pone a punto para salir al aire.
- Abrimos **File Manager** y lo expandimos para ver la segunda ventana.
- En la ventana de la derecha seleccionamos desde el menú *'Audio drive'* la terminal FM, para ver solo las carpetas de esa terminal.
- En la ventana de la izquierda buscamos el archivo "Tu nos has elejido.wav" y lo movemos hacia FM (arrastrándolo a la ventana derecha). Si desea copiarlo presione Ctrl mientras lo arrastra.
- El archivo ahora está en la terminal FM.
- En InfoMusic-Prod, nos posicionamos en FM para trabajar sobre la Base de Datos de esa terminal.
- Cargamos el archivo desde el botón 'Nuevo', buscándolo a traves del Entorno de Red para que la referencia quede en modo UNC.
- Completamos los campos correspondientes y guardamos el nuevo título.
- El promocional ha sido registrado directamente en la Base de Datos de la terminal de FM (no está en AM ni en Produccion).

5.3.4 Armado de la programación

Supongamos que toda la programación se genera desde la terminal "Comercial". Tendremos ahí todas las herramientas para generar las pautas de programación para ambas terminales de Aire. Todos los módulos destinados al armado de la pauta de programación tienen el menú "Terminal actual" para **seleccionar sobre qué terminal esta trabajando** (CyberPlay Editor; AutoDj Editor; InfoMusic-Prod; File Manager). Este sólo se usa cando hay MAS DE UNA TERMINAL DE AIRE.

La pauta comercial se genera por medio del Admicom. Recuerde que en nuestro ejemplo tendremos dos instalaciones de Admicom, una por cada terminal de aire. Cada una tiene una base de datos comercial, con los datos y avisos de cada uno de los clientes de la radio. (Ver Tráfico, Administración y Estadísticas). "ADMICOM AM" generará la pauta comercial (LOG's) para la terminal de AM, mientras que "ADMICOM FM" hará lo propio para la terminal FM.

Si deseamos armar, por ejemplo, la programación musical para FM, abrimos el CyberPlay Editor y nos posicionamos en FM. Estaremos viendo los archivos de programación de esa terminal (\\FM\Audicom\Log y \\FM\Audicom\Pgm). Si generamos nuevos archivos, se guardarán directamente en la terminal "FM".

Tenga en cuenta que cuando inserta títulos al CyberPlay Editor desde File Manager o Infomusic, estos módulos deben estar pocisionados EN LA TERMINAL para la cual estamos creando la programación. De lo contrario, podemos programar por error un título que no está disponible para esa terminal.

Del mismo modo procedemos con AutoDj Editor. Los formatos generados para los Bloques AutoDj se guardan en el archivo autodj.ini, en cada terminal de Aire. Para crear formatos para FM, debemos seleccionar esa terminal en el menú para ver y editar los formatos de FM (\\FM\Audicom\autodj.ini).

5.3.5 Organización de los archivos en la red

La ubicación de los archivos de audio debe diseñarse desde un principio y ser respetada por todos los usuarios de AUDICOM. A continuación le brindamos nuestra recomendación sobre dónde almacenar los archivos de audio en la red. Para ello tendremos en cuenta la CLASE de archivo, es decir, si son archivos de música, promocionales, comerciales, etc.

5.3.5.1 Una unica terminal de Aire

Cuando hay una única terminal de Aire, lo normal es que todos los archivos estén ubicados **en la PC de Aire**. Los mismos se generan desde la terminal de Producción, trabajando siempre en los discos locales. Una vez que los archivos están listos para ser emitidos al aire, se los ingresa a la Base de Datos (en Producción) y se los transfiere luego a la terminal de Aire, por medio de InfoMusic-Prod. Cuando se exportan títulos desde InfoMusic-Prod, los archivos SE COPIAN a la PC de Aire, por lo que quedará una copia en Producción. Puede mantener todo el audio duplicado en ambas terminales por seguridad, o eliminar los temas musicales de los discos de Producción. Se recomienda mantener siempre copias de los archivos de artística de la radio, avisos publicitarios, etc., ya que el espacio que ocupan en disco en muy reducido en comparación con la música y en caso de catástrofe son más difíciles de recuperar si no se tienen los respaldos adecuados..

NOTA

Recuerde que TODAS las carpetas que contienen archivos de audio TIENEN que estar dentro de \Audicom\Audio, a fin de que sean reconocidas por AUDICOM. Todas las carpetas ubicadas fuera de \Audicom\Audio son ignaradas por AUDICOM.

5.3.5.2 Múltiples terminales de Aire

En este caso, si las distintas terminales de aire necesitan compartir los archivos, no será conveniente que haya copia de los mismos en cada terminal; por lo tanto se plantea aquí el uso de una red con **servidor de audio** dedicado. También puede configurarse el sistema para que una de las terminales de aire opere al mismo tiempo como Servidor (Ver "Instalaciones en Red"). Cuando hay varias terminales de aire se recomienda lo siguiente:

- Los archivos de temas musicales se almacenarán en la terminal que opere como servidor.
- Los archivos de avisos comerciales, promocionales, archivos especiales de relleno (Fills) y artística en general, conviene tenerlos REPETIDOS en cada una de las terminales de aire. De este modo el sistema puede **seguir operando** con los archivos locales en caso de **fallo la red**.

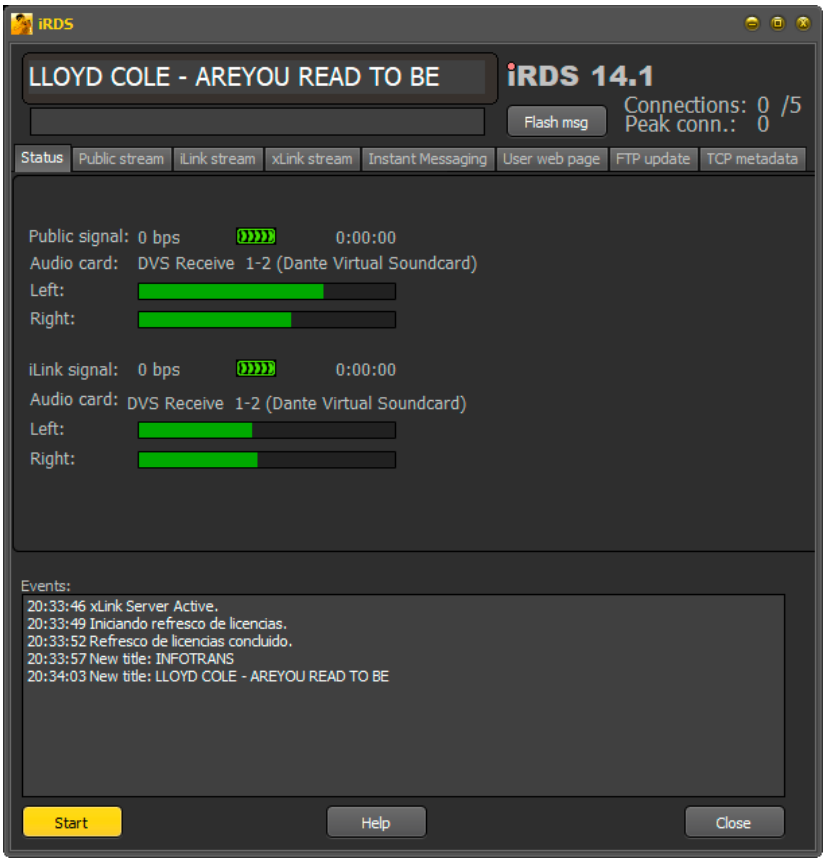
La distribución de los archivos a cada terminal se hace desde la terminal de Producción, mediante los módulos File Manager e InfoMusic-Prod.

En nuestro ejemplo de red, la totalidad de la música se almacenará en el Servidor. Una vez que los archivos se encuentran allí, se ingresan desde producción a la terminal de aire que corresponda.

Recuerde que no conviene tener carpetas con el mismo nombre en distintas terminales de la red.

6. Herramientas para INTERNET

6.1 – iRDS - Generación de streaming



6.1.1 Introducción

El Control iRDS nuclea todas las funciones relacionadas con el streaming (transmisión en tiempo real) de la programación de la emisora. Conectándose al Servidor de Streaming y proveyendole de la señal ya digitalizada para su distribución a los oyentes en línea.

El iRDS permite codificar el audio simultáneamente en dos calidades diferentes. Existe una codificación de menor calidad utilizada para servir a los oyentes de Internet a la que llamamos pública. Y otro codificador de mucha mayor calidad destinado a codificar la señal para efectuar enlaces entre emisoras de radio al que denominamos iLink.

Cada una de las dos señales de audio codificada por el Control iRDS es acompañada de información adicional (metadatos). En el caso del stream público para oyentes, se incluye información del **Nombre** y el **Interprete** del tema musical. Proporcionando la misma información que el sistema RDS pero en la página web de la emisora.

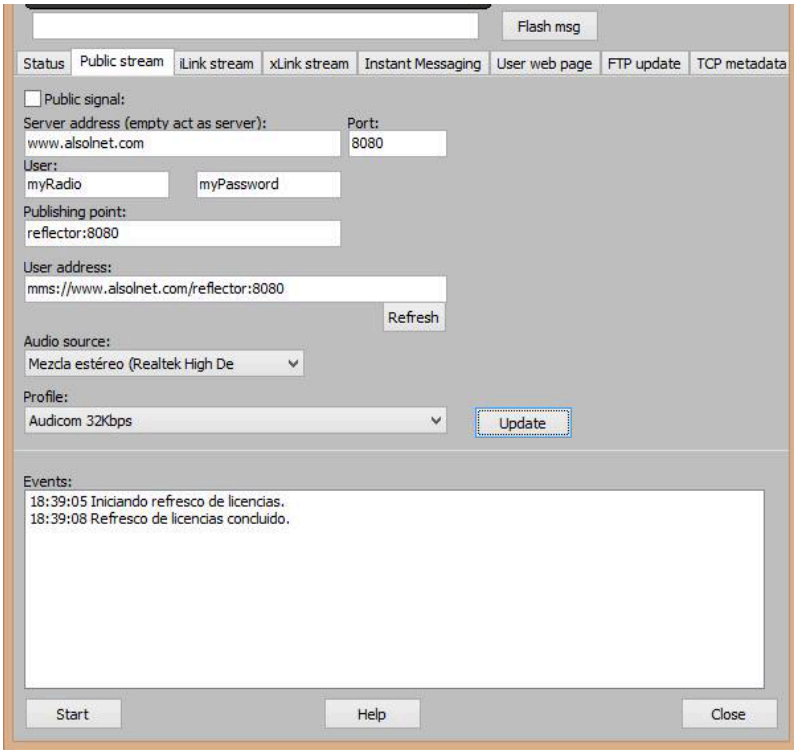
La señal iLink de alta calidad es acompañada por información de sincronismo que permite la reproducción de los eventos locales con una precisión mayor a la décima de segundo (gracias a una tecnología patentada). Haciendo que la experiencia de una repetidora parezca tan vivida como si fuera una programación totalmente en vivo desde cada ciudad de una cadena de emisoras. Ya que los comerciales hacen referencias al lugar, como así también todos los promos de la emisora, incluso hasta la información meteorológica corresponde cada una de las ciudades remotas de la cadena radial.

6.1.2 Audio para distribuir entre los oyentes

iRDS genera un fujo de datos de audio codificado en **Windows Media Audio** (streaming WMA) y lo transmite a través del puerto **8080** (default). No solo transmite el audio, sino que envía la información del **Intérprete y Título de cada archivo**. Esta información aparece en el reproducctor del usuario final.

Para la transmisión de la radio vía Internet, el flujo de datos **no se transmite directamente a los usuarios finales**, sino que requiere un proveedor que preste este servicio (**SERVIDOR DE STRAMING)** con soporte para ditribución de señales de audio y video. Este servidor es el encargado de distribuir, a través de una página WEB, el audio de la radio a los usuarios finales. La cantidad de usuarios que pueden "bajar" la señal depende de las características del plan/servidor contratados. Consulte con su proveedor de Internet.

Para habilitar el streaming público marcar el casillero "Public Signal". Si el casillero no está marcado la transmisión no se realiza.



El área de visualización muestra el Intérprete y título correspondiente al audio actualmente en reproducción. Aparece en el reproductor del oyente.

El campo **'Flash msg'** permite enivar un mensaje instantáneo, que aparecerá en el software reproductor del oyente en línea.

Las **opciones de configuración** de la transmisión son:

Public signal: Tildando este casillero se habilita la transmisión de streaming hacia el servidor para redifusión hacia los oyentes.

Server address/Port: Indica la dirección URL y el puerto de transmisión del servidor streaming. Si 'Server address' queda en blanco, iRDS puede actuar como servidor, es decir que otra computadora con acceso a la PC puede conectarse directamente para recibir el streaming. Esta opción esta reservada solo para transmisiones de prueba y no es usada para suministrar audio a los oyentes. Para transmitir vía Internet debe contratar un proveedor de streaming de audio.

Publishing point: Este campo solo es visible si se ha ingresado una dirección de servidor. En un nombre identificador de la transmisión, que forma parte de la dirección de acceso a un flujo de audio específico en el servidor. Puede ser cualquier palabra que identifique a la emisora. No puede contener espacios. Por ejemplo FM102, o Radio_Cultura.

User address: En este campo iRDS genera automáticamente la dirección de acceso al streaming público, según la información consignada en los campos de arriba. Por ejemplo: mms://encoder.iviplanet.com:8080/AUDICOM. Esta información es usada por el diseñador WEB para configurar el reproductor de audio en el sitio de la radio.

Si no se ingresa una dirección de servidor de streaming en el campo "Server address"; el campo "User address" detecta automáticamente y muestra la dirección IP externa de la computadora, es decir, la IP

que permite acceder a esa PC desde fuera de la LAN. Pulsando el botón REFRESH se actualiza este campo. El primer campo (mms://AIRE:8080) muestra la dirección de acceso al streaming pero utilizando el nombre de la PC en la RED en lugar del IP externo, y solo sirve para acceder al streaming desde otra terminal de la red local.

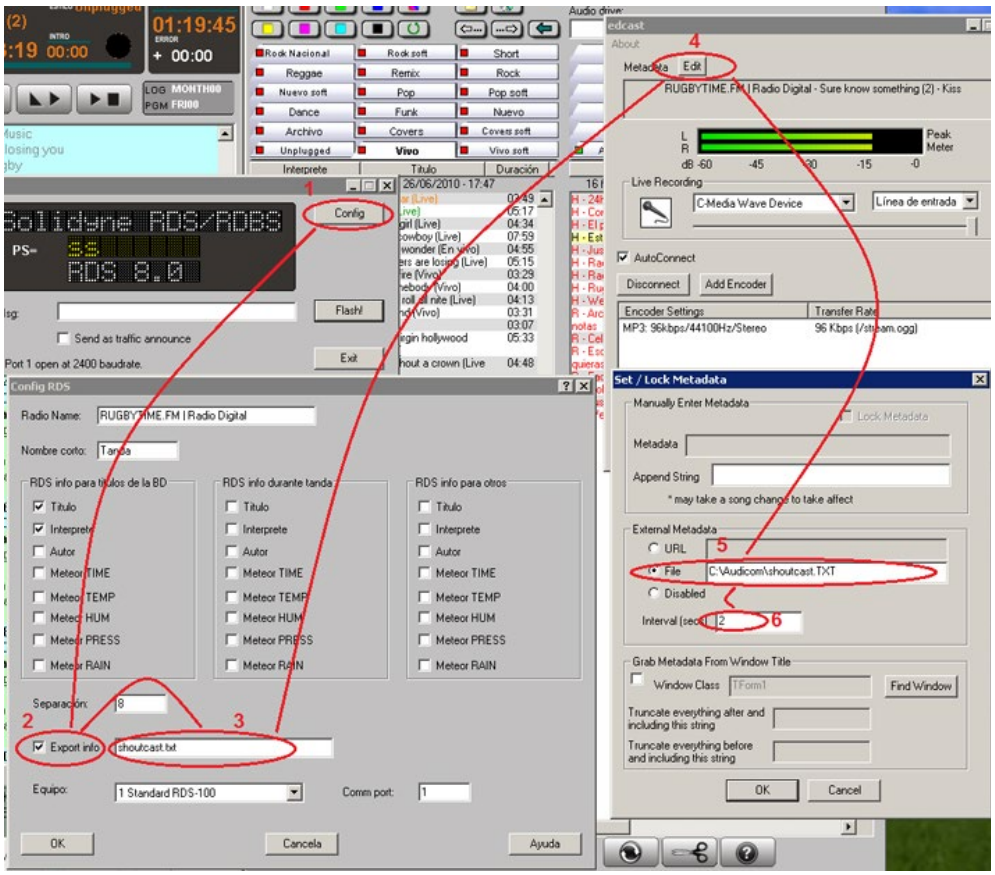
Audio source: El audio codificado se toma de una entrada de audio externa, dado que se requiere la señal de programa completa (micrófonos, PCs, llamados telefónicos, etc.). Para el caso de la transmisión hacia el público, es conveniente tomar la señal procesada de aire, directamente de la salida de un sintonizador o, si es posible, de la salida de audio del procesador d e aire. En algunos casos se usa un segundo procesador destinado a la señal pública para Internet.

Profile: El streaming de audio se codifica en WMA (Windows Media Audio). **La tasa de bits por segundo (kbps) determina la calidad de audio de la transmisión.** Tasas de 48 y 64 kbps son valores estándar. A la hora de elegir la tasa de bits, hay que tener en cuenta el ancho de banda suministrado por el servidor de streaming. Los costos de estos servicios varían según el ancho de banda requerido. La ecuación calidad vs. cantidad de oyentes es un ítem importante a considerar. Como el ancho de banda del servidor típicamente es fijo; a mayor tasa de bits, menos oyentes podrán conectarse en forma simultánea. Para más detalles, consulte con su proveedor de streaming.

6.1.2.1 Transmisión codificando AAC PLUS sobre servidores Icecast

Para el caso que se requiera transmitir hacia servidores Icecast, es necesario usar un codificador externo a AUDICOM y vincularlo a la metadata para transmitir los nombres de la canciones e intérpretes. El módulo RDS de AUDICOM genera un archivo de texto (TXT) en el que vuelca la información de las canciones que se están emitiendo. En el codificador se define la ruta de acceso a este archivo para que tome la información y la sume a streaming de audio.

1. Una vez que el Encoder está instalado y funcionando haciendo streaming al servidor, configurar la info de iRDS.
2. Verificar que la versión instalada de AUDICOM sea 8.322 o superior.
3. En en la carpeta 'Inicio > Programas > Inicio' crear un link al programa EdCast de modo tal que cada vez que inicia Windows, se ejecute.
4. Por último, configurar RDS para que guarde la información de los nombres de los temas en un archivo de texto llamado 'shoutcast.txt' y luego configurar al Encoder para que una vez cada 2 segundos lea ese archivo y agregue esa información en el stream de audio. Para ello, configurar como se observa en la siguiente imagen:



Listo. Si se reproduce el stream en Internet con Winamp o Windows Media Player, se verán los nombres de las canciones, o bien el nombre de la emisora (dependiendo de como haya sido configurado el RDS).

6.1.2.2 Cómo escuchar el streaming

El oyente accede al streaming de audio a través del sitio WEB de la radio. El encargado de desarrollo del sitio web debrá configurar un reproductor de audio según los parámetros del servidor de streaming contratado.

Generar la página WEB desde iRDS

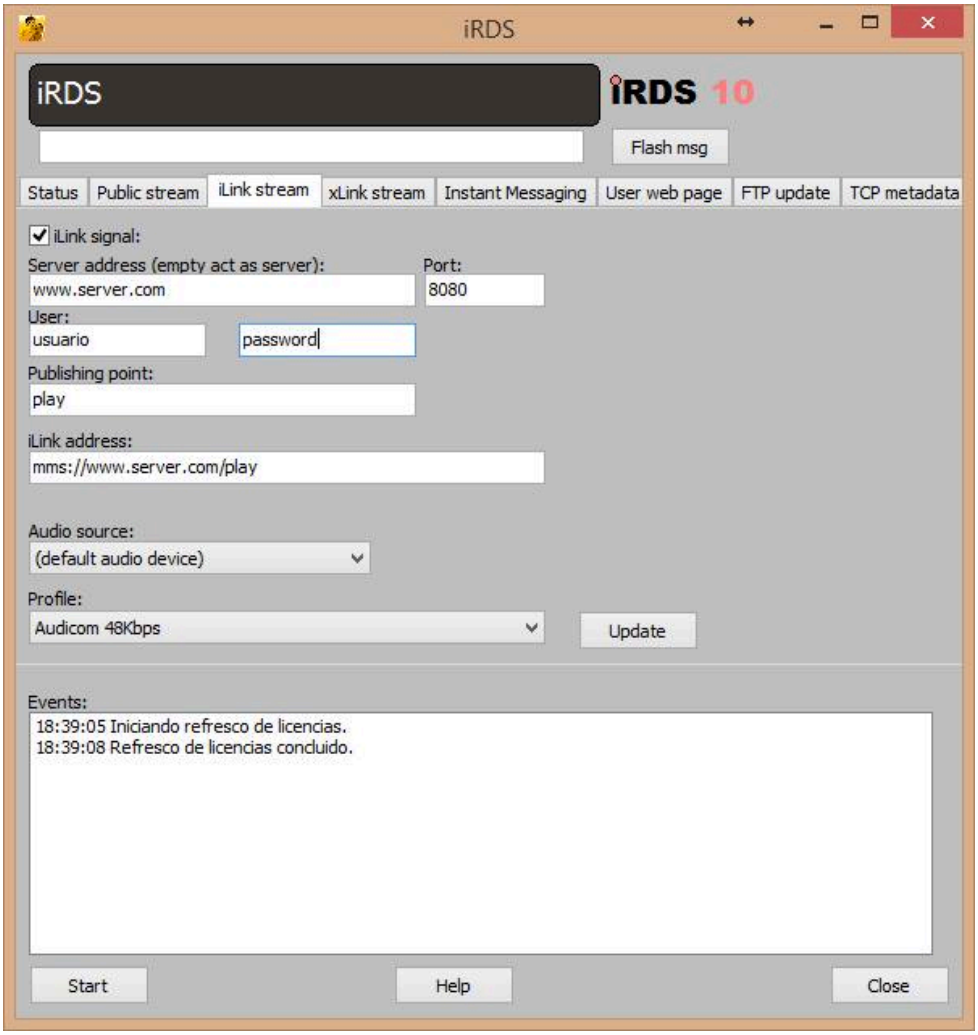
Como alternativa para quienes requieran una solución rápida y simple, iRDS genera una página básica con un reproductor de audio embebido, con el cual podrá publicar, en custión de segundos, el streaming de audio en al WEB. Más adelante en este capítulo se detalla esta función.

6.1.3 Audio para enlaces entre emisoras

La señal **iLink** habilita la transmisión de streaming de alta calidad para establecer enlaces "punto a punto" con estaciones repetidoras. La señal iLink inplica el streaming de audio más información de sincronismo (metadata), que será interpretada por AUDICOM en la estación receptora (remota) para gestionar la programación regional.

iRDS permite conexión directa de hasta 5 terminales remotas, sin necesidad de un Servidor Web. En caso de que se requieran más terminales remotas, puede resolverse utilizando un servidor de streaming que soporte Windows Media Audio.

Para habilitar el streaming iLink marcar el casillero "iLink Signal". Si el casillero no está marcado la transmisión no se realiza.



Server address/Port: Normalmente este campo queda en blanco. Solo es necesario si se requiere usar un Servidor de Streaming para distribuir el audio a muchas repetidoras. El puerto predeterminado es el 8081.

iLink address: Es la **dirección que deberá usar la estación repetidora** para conectarse a la señal iLink generada por iRDS.

Audio source: El audio codificado se toma de una entrada de audio externa, dado que se requiere la señal de programa completa (micrófonos, PCs, llamados telefónicos, etc.). Aquí se define la entrada de audio que recibe la señal de programa para las repetidoras. La entrada de audio usada debe corresponder a la placa de audio asignada a la reproducción principal (*ver 1.4 - Panel de Configuraicón aConfig*).

Profile: Mediante la tasa de bits define la calidad de audio del streaming. 128 kbps es el mínimo recomendado para enlaces de alta calidad entre emisoras.

Para **verificar la transmisión iRDS desde otra PC** de la RED (usando los valores por defecto):

- *abrir Windows Media Player*
- *ir a menú Archivo > Abrir URL*

  *para verificar streming público ingresar **mms://nombreMaquina** o **http://nombreMaquina** (campo User address), en este ejemplo usamos el puerto default 8080.*

  *para verificar el streaming iLink ingresar **mms://nombreMaquina:8081** o **http://nombreMaquina:8081** (campo iLink address)*

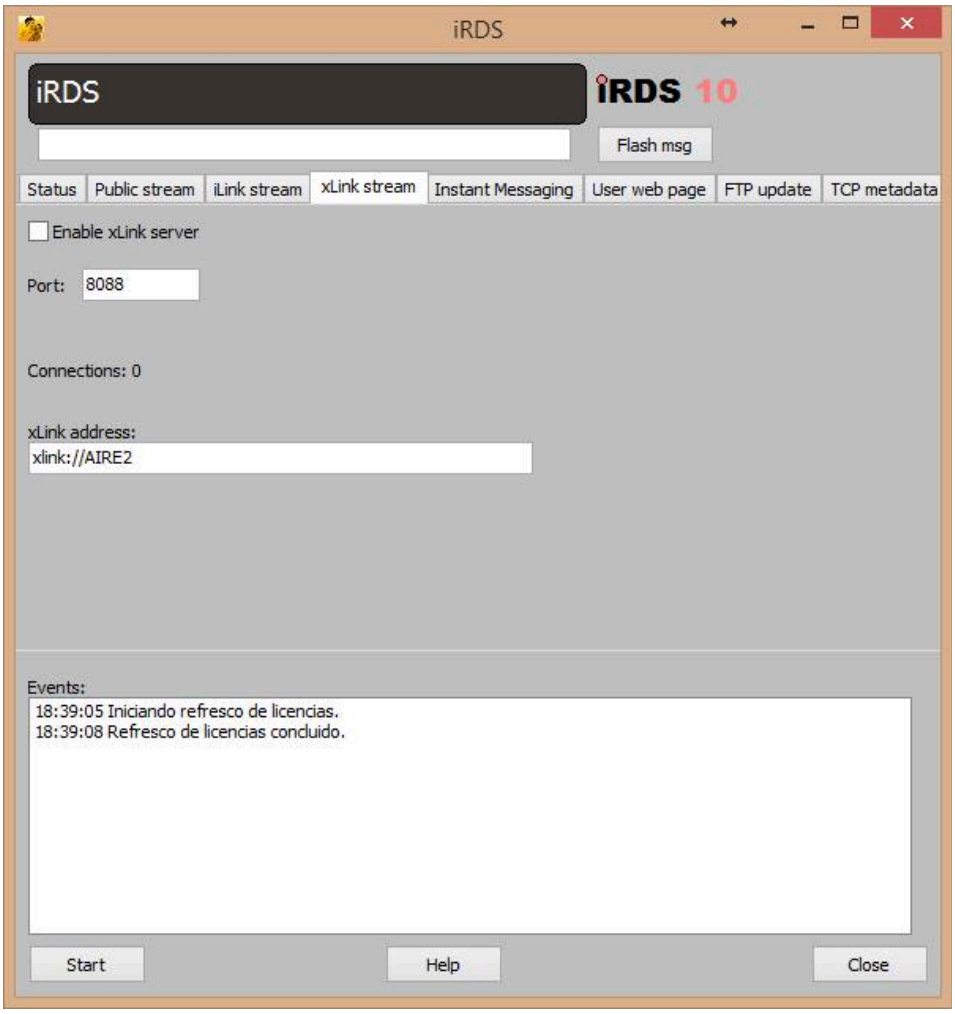
6.1.3.1 xLink: enlace sin retardo

La modalidad **xLink** genera un **streaming que solamente contiene la metadata.** Se utiliza en caso en que se requiera una repetidora que transmita sin retardo. En este caso, la computadora de la repetidora se

encuentra en el mismo edificio que la terminal principal, con la que se vincula via LAN a traves de iLink (xLink en la principal, iLink en la repetidora).

La señal de audio se envía hacia la PC repetidora mediante una conexión física de audio (analógica o digital, mediante una placa de audio conectada a la repetidora). La repetidora recibe entonces el audio por una entrada de audio y la metadata via LAN, y reemplaza los avisos comerciales y la artística según corresponda. El audio generado por el computador- repetidora se transmite hacia planta transmisora con un enlace en tiempo real.

Para habilitar la metadata xLink marcar el casillero "xLink Signal". Si el casillero no está marcado la transmisión no se realiza.



6.1.3.2 Cómo recibe el audio la emisora remota

En la estación remota (regional), la señal iLink (o xLink) es recibida por AUDICOM Multicast a través de un módulo AUDICOM llamado iLink. Por otro lado, la estación regional requiere contar con cierto material de programa para gestionar la programación, es decir para el reemplazo de avisos comerciales y cortes identificadores de la cabecera (iRDS) por los correspondientes a la región.

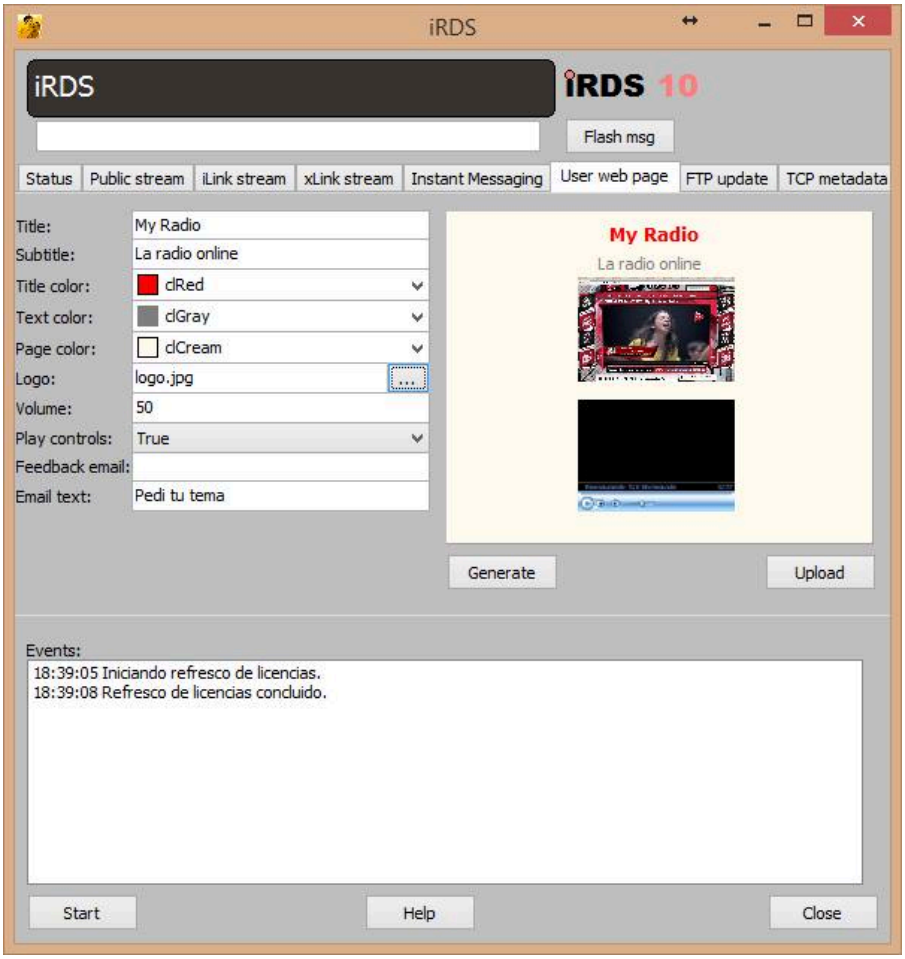
Las características y programación de la recepción iLink se detalla en la próxima sección de este capítulo.

6.1.4 Página WEB automática

Los oyentes escuchan el streaming de audio ingresando al sitio WEB de la radio y pulsando "play" en un reproductor embebido. Es tarea del desarrollador web agregar este control a la página.

iRDS permite generar en forma automática un sitio WEB básico para escuchar la señal de la radio, que puede ser usado durante la etapa de desarrollo del sitio definitivo, u ofrecido al público en carácter de "transmisión de prueba".

La página de transmisión de prueba utilizará los datos del Servidor de Streaming ingresados en la sección "Public signal". Conociendo estos datos, es posible crear la página de escucha en pocos segundos desde la siguieunte interface:



6.1.4.1 Publicar la página

Para publicar la página es necesario contar con un servicio de alojamiento WEB (hosting) y conocer los datos de la cuenta (nombre y clave de acceso). Siendo así, los datos del servidor de hosting se ingresan pulsando el botón "UPLOAD", y la página generada es subida a Internet.

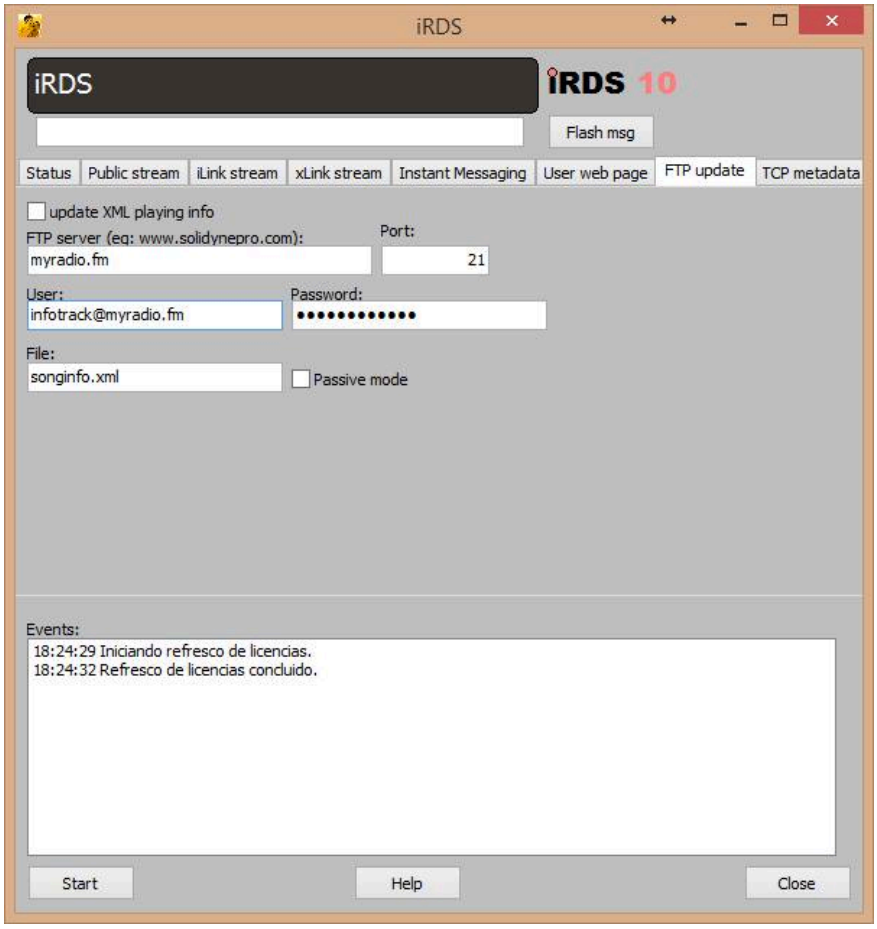
Para acceder al reproductor WEB ingresar:

http://dominio_de_su_sitio_web_/AUDICOM/player.htm

Ejemplo: http://www.radioeter.com/AUDICOM/player.htm

6.1.5 FTP Update

Esta función vuelca la metadata referida al título en reproducción a un **archivo XML** ubicado en una carpeta FTP. Esta información es utilizada para automatizar información en el sitio web de la emisora.



6.1.6 TCP Metadata

Esta función transmite la metadata de reproducción a través de un puerto de la red local. Esta información puede ser utilizada por aplicaciones y servicios de terceros.

El campo “Data format” permite definir los parámetros transmitidos, que se ingresa entre <> y separados por comas, como se muestra a continuación. Las opciones son:

<TITLE>
<ARTIST>
<BLOCK>
<CLASS>
<STYLE>

La información proviene de la Base de Datos AUDICOM, con la excepción de <BLOCK> que informa el tipo de bloque actualmente al aire en CyberPlay (AutoDJ; Live; Spots).

Un ejemplo de string de datos típico puede ser:

NP=<BLOCK>,<ARTIST>,<TITLE>,<CLASS>

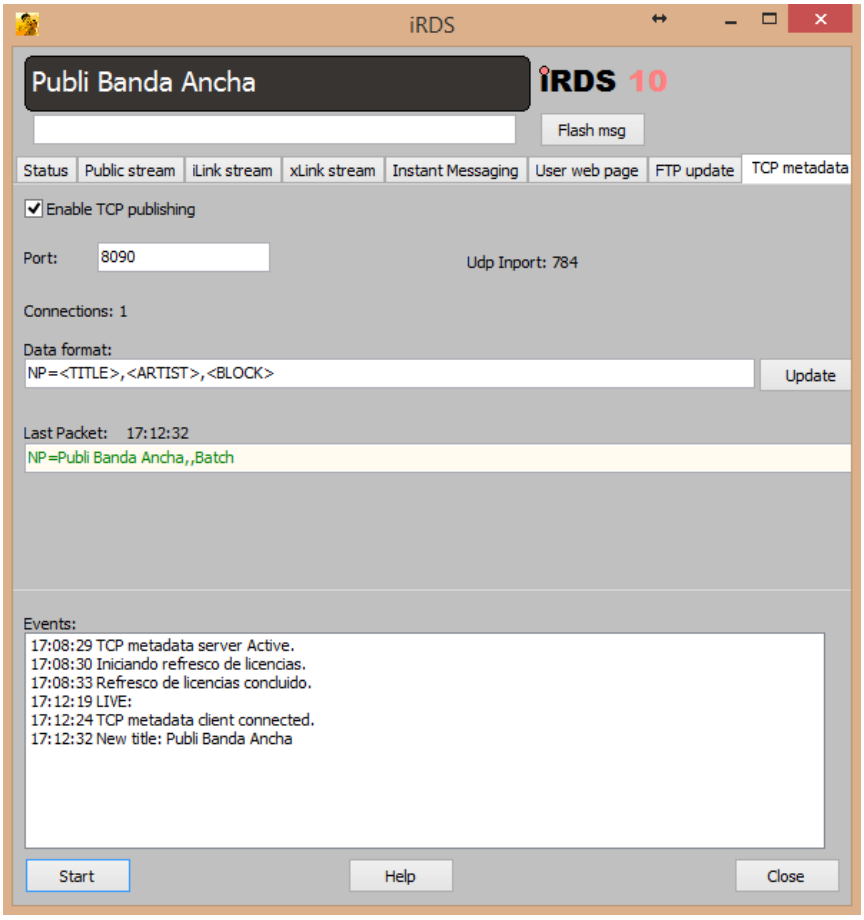
Que genera al aire sentencias como la siguiente cuando suena al aire un tema musical:

NP=AutoDJ,KATY PERRY,Unconditionally,Musica

y como la siguiente cuando se reproduce el spot 'Publi Banda Ancha.mp4':

NP=Batch,,Publi Banda Ancha,

Para suscribirse a los mensajes, hay que iniciar una conexion TCP al puerto 8090 del computador donde esté corriendo el servicio iRDS (la propia PC de aire, salvo que se haya configurado para trabajar en un servidor dedicado).



6.2 I-Link

Con una apariencia muy similar al CyberPlay, el iLink recrea la lista única y continua de aire. iLink es puramente un **control de visualización** de información, ya que cuando AUDICOM se encuentra operando en modo iLink, los contenidos son **repetidos desde la cabecera** en su totalidad, excepto los bloques de **tandas comerciales** (bloques verdes) **y la artística de la emisora cabecera** que **es automaticamente reemplazada** por sus equivalentes locales.

La información mostrada por el iLink corresponde a los archivos programados en el CyberPlay de la cabecera de la cadena. Esta información es la que utiliza el Control para saber cuando pasar de modo 'Remoto' a 'Local', reproducir el audio local y volver en el instante exacto en que continúa el programa en la estación cabecera.

El Control iLink, no sólo es capaz de enlazarse vía Internet a una cabecera remota, sinó que además permite el **reemplazo de las tandas** de duración variable en forma exacta. Rellenando el tiempo excedente de la tanda cabecera con temas músicales (en caso de una tanda de gran duración), *promos* de la radio remota, o arpegios (breves efectos) hasta rellenar la duración exacta de tiempo de tanda.

iLink también reemplaza toda la artística de la cabecera por aquellas piezas de audio que se ajustan al contenido local de cada emisora remota. Este reemplazo es realizado en tiempo real y sin que el oyente llegue a notarlo, ya que se utilizan archivos de exactamente el mismo tiempo de duración para efectuar el reemplazo.

Un sistema de resguardo (foldback) se activa en caso que un corte en la conexión a Internet impida reproducir la señal proveniente de la red. En dicho caso, el iLink inicia la reprodución de un bloque de música con un formato musical predefinido para estos casos. El formato musical se configura para cada horario del día, haciendo del corte la experiencia menos traumática posible. Asimismo las tandas comerciales siguen saliendo en el horario preestablecido aún habiendose cortado la conexión con la cabecera. La conexión a Internet es monitoreada constantemente y en caso que se reestablezca, espera la finalización del tema musical en curso y regresa a la operatoria habitual del sistema.

Para recibir la señal iLink de la cabecera, no se requieren configuraciones especiales. La PC repetidora debe cumplir los siguientes requisitos.

- AUDICOM Multicast instalado
- Acceso a Internet de banda ancha

6.2.1 Canal de reproducción iLink

La reproducción del streaming iLink se hará por el dispositivo de reproducción predeterminado en Windows. Para modificar el dispositivo por el que reproduce iLink, se debe acceder a la configuración de sonido de Windows y cambiar el dispositivo de reproducción predeterminado.

6.2.2 Programación del evento iLink en CyberPlay Editor

En la repetidora, se programa un **evento iLink dentro de la programación**, que define en que horario tendrá lugar la retransmisión del audio de la cabecera. Esto se hace dentro del archivo de programación (PGM) desde el módulo **CyberPlay Editor**. Puede crearse un único bloque iLink para todo el día, o **diversos bloques iLink** para enlazar con la cabecera a diferentes horarios.

El bloque iLink es similar a otros tipos de bloques AUDICOM (Live, AutoDj, Satelitales). Se crea a través del asistente "Magic Programming", eligiendo la opción "Bloque iLInk".

PASO 1

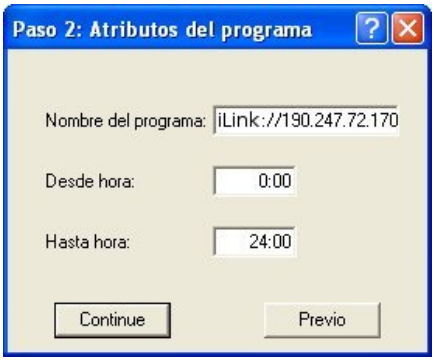
PASO 2

Nombre del programa: Aquí ingresamos la **dirección de acceso al streaming de la PC cabecera**. Esta información se obtiene del módulo iRDS que corre en la PC cabecera (campo iLink address). Normalmente la PC AUDICOM Multicast de la cabecera opera de servidor, siendo la dirección iLInk el IP de acceso a esa PC y el puerto de transmisión.

Ejemplo: **iLink://190.247.72.170:8081**

(en rojo, la IP de la cabecera, en azul, el puerto de la cabecera).

Si en la cabecera, iRDS transmite hacia un servidor en vez de comportarse como servidor, en lugar de la dirección IP y el puerto se deberá ingresar el nombre del servidor.



Ejemplo:
iLink://encoder.iviplanet.com/AUDICOM

Desde/Hasta: Horario de inicio y finalización del bloque iLink.

PASO 3

No se utliza. Pulsar continuar.

PASO 4

Formato musical: Es el formato de AutoDj (bloque musical automático) que iLInk utilizara cuando:

a) La tanda comercial de la cabecera es de mayor duración que la tanda regional. En ese caso la diferencia de tiempos se ajusta programando canciones (más abajo se explica en detalle).

b) Se pierde la conexión a Internet. En ese caso iLink programará música, y enviará al aire las tandas regionales según los horarios pautados, hasta que se reestablezca conexión a Internet

Conviene que los estilos involucrados en estos formato AutoDj contengan **canciones de duraciones diversas.** Esto agiliza la compensación de tiempos. Además, es conveniente colocarle al bloque iLink un formato autoDJ que no sea del tipo inducido, ya que si forzamos utlizar una secuencia de temas Hits-80, Hits-90, Hits-00, etc, autoDJ no tendrá la misma capacidad de encontrar canciones con la duración requerida, que si se permite elegir todos las canciones de esos estilos musicales.

PASO 5

No se utliza. Pulsar continuar.

La instrucción de Bloque que aparecerá en pantalla será similar a la siguiente:

/Block /00:00-24:00 /ILink="AutoDj Jazz" iLink://190.247.72.170:8080

Pueden crearse varios bloques iLink a distintos horarios, para tener distintos estilos musicales de relleno, de acuerdo al contenido de los programas emitidos por la cabecera.

6.2.2.1 Programación de evento iLink con protocolo xLink

Cuando se utiliza la modalidad xLink para generar una señal de estación repetidora sin retardo (ver 6.1.3.1 - Enlace sin retardo); en el computador principal **iRDS** genera un streaming de solo metadata usando el **protocolo xLink**; y el computador "regional" (el que genera la señal diferenciada) recibe el la metadata vía LAN y el audio a través de un cable. En el computador regional se programa una instrucción iLink como la que sigue:

/Block /08:00-14:00 /ILink="formato de autodj" xLink://url/placaDeAudio/entrada

Donde:

URL	Direccion IP del servidor corriendo iRDS (con el server xLink activo). Ejemplo: 192.168.0.50. El puerto por default es 8088.
Placa de audio:	Nombre del dispositivo de audio a usar para el ingreso del audio. Ejemplo: *Realtek Hight Definition Audio.*
Entrada:	La entrada seleccionada del dispositivo. Ejemplo: *Entrada de linea.* *NOTA: El nombre de placa y entrada puede ser opcional si se define en el AUDICOM.INI.* Ejemplo: [Hardware] xLinkDeviceIn=HD Audio device xLinkLineInName=Line In

La instrucción final será similar a la siguiente:

/Block /08:00-14:00 /ilink="Latinos" **xlink://192.168.0.50/Realtek Hight Definition Audio/Entrada de linea**

6.2.3 Reemplazo de las tandas comerciales

Durante el evento iLink, AUDICOM reproduce el streaming de audio de la cabecera. Cuando la cabecera reproduce una tanda comercial, iLink interrumpe el streaming y pasa a reproducir la tanda regional. Deben programarse la misma **cantidad de tandas** en la cabecera y la emisora regional. Si la cantidad de tandas programadas no coincide, iLink se comportará del siguiente modo:

Si la **cantidad** de tandas **en la cabecera es mayor** que el número de tandas pautadas en la emisora regional, una vez cumplidas todas las tandas regionales, se mantiene el audio de la cabecera y **no hay reemplazo de tandas excedentes**. No hay generación de audio de relleno ni repetición de tandas regionales.

Si la cantidad de tandas en la cabecera **es menor** que el número de tandas pautadas en la emisora regional, las tandas **regionales sobrantes son ignoradas**.

En cuanto a la duración de cada tanda comercial, lo usual es que la cabecera pre-acuerde la duración de las tandas comerciales. En caso de discrepancias, el comportamiento de iLink será:

Si la tanda cabecera es **de mayor duración** que la tanda regional, iLink **compensa la diferencia de tiempo** según el siguiente criterio**:**

Nivel-1: Intenta completar con música el tiempo restante hasta el inicio del siguiente bloque. Como vimos, el tipo de música de relleno se define al crear el boque iLink. Cuando la cacnción seleccionada no cubre el tiempo exacto, o en casos que no se encuentre ninguna canción (muy probable para diferencias menores a 3 minutos) procede a compensar según el Nivel-2.

Nivel-2: Si la diferencia de tiempos no pudo ser cubierta en forma exacta con una canción, intenta rellenar el tiempo restante con audios cargados en la base de datos como **Clase=PROMOS**. Insertará uno o más promos en función del tiempo que deba rellenar. En caso que el tiempo restante que quede de tanda sea muy pequeño para colocar un archivo artístico adicional (normalmente duran más de 2 o 3 segundos) pasa al Nivel-3.

Nivel-3: Cuando quedan ya pocos segundos para rellenar y no encuentra ni música ni promos de la emisora tan cortos en tiempo, entonces el relleno se hace con audios de la **Clase=Fill**. Estos audios suelen ser pequeños 'arpegios' (sonidos/efectos) que duran entre menos de 1 y 5 segundos. La ventaja de ser efectos de sonido es que permite a AUDICOM cortarlos en caso de requerirlo (si bien rara vez es necesario).

Si la tanda cabecera en de **menor duración** que la tanda regional, iLink **reproduce la tanda regional completa** para dar paso al streaming de la cabecera. Es conveniente que esta situación no se produzca, ya que se "enganchará empezado" el bloque de programa de la cabecera.

Programación de iLink contra servidores de streaming clásico

Es posible engancharse a un streaming clásico. Tal es el caso de una cabecera que no cuenta con el sistema AUDICOM, o una retransmisión de un programa difundido vía Internet. Para la programación del bloque iLink se procede tal como se explicó más arriba, con las siguientes salvedades:

- En lugar de acrónimo "iLink" se usará "mms".
- Al tratarse de un streaming convencional, **no hay control remoto sobre las tandas**. Saldrán al aire a **hora exacta** según la pauta (archivos LOG).

6.2.4 Reemplazo de cortes promocionales

Es posible definir que ciertos **cortes promocionales pautados en la programación de la cabecera sean reemplazados en la emisora regional.** Estos spots suelen ser promocionales de identificación de la emisora pautados entre temas musicales. Ejemplo: Cuando en la cabecera se reproduce "Transmite FM 101.1 desde la Ciudad de Buenos Aires", en la repetidora el corte es reemplazado por "Desde la Ciudad de Córdoba transmite...".

Los archivos a reemplazar, y la artística regional, se identifican con un **prefijo** definido por el usuario. Supongamos que la emisora central transmite desde la Ciudad de Buenos Aires, y tiene una repetidora en la ciudad de Córdoba. En Bs. As., todos los cortes que identifican a la radio (o algún dato particular de la radio como ser el teléfono, correo electrónico, etc) comenzarán con "BsAs_". En la repetidora de Córdoba, todos los cortes que comiencen con "BsAs_" son reemplazados por artística local, etiquetada con el

prefico "Cba_". De este modo, cuando en la cabecera se pauta "BsAs_identificacion-1", en Córdoba sale al aire "Cba_identificación-1".

Para que un archivo sea reemplazado, debe existir un archivo regional de idéntica duración. La tolerancia es +/- 0,5 segundos. Si no existe entre los cortes regionales uno de igual duración, **el reemplazo es abortado**.

ADVERTENCIA: Solo son reemplazados los archivos pautados en la lista de programacion, y los lanzados desde Live Assist por el canal principal (no en modo MIX). Si se lanza una identificación "pisando" un tema musical, no es posible el reemplazo.

6.2.4.1 Archivos para reemplazos

Los archivos regionales para reemplazo son aquellos promocionales destinados a reemplazar cortes de la programación cabecera. Estos archivos deben estar alojados en la carpeta REPLACE (C:\Audicom\Audio\Replace).

El reemplazo de archivos solo se produce si entre los cortes regionales se encuentra uno de igual duración al archivo a reeemplazar. Por esto es necesario conocer la duración de los promocionales y cortes utilizados en la cabecera que deberán ser reemplazados en la emisora local, y crear al menos un archivo equivalente de igual duración.

6.2.4.2 Instrucción de reemplazo

El reemplazo de spots se define dentro del Bloque iLink con el comando /replace. Solo es posible definir un criterio de reemplazo por cada bloque iLink.

/replace ORIGINAL=

reemplaza el archivo de nombre "ORIGINAL" por cualquier archivo ubicado en la carpeta REPLACE de igual duración.

/replace ORIGINAL*=

reemplaza todos los archivos que comiencen con "ORIGINAL" por cualquier archivo ubicado en la carpeta REPLACE de igual duración.

/replace ORIGINAL*=REEMPLAZO

reemplaza todos los archivos que comiencen con "ORIGINAL" por el archivo ubicado en la carpeta REPLACE de igual duración llamado "REEMPLAZO".

/replace ORIGINAL*=REEMPLAZO*

reemplaza todos los archivos que comiencen con "ORIGINAL" por cualquier archivo ubicado en la carpeta REPLACE de igual duración que comience con "REEMPLAZO".

/replace ORIGINAL=REEMPLAZO

reemplaza el archivo de nombre "ORIGINAL" por el archivo ubicado en la carpeta REPLACE de igual duración y de nombre REEMPLAZO.

Para que el reemplazo se produzca, el archivo "REEMPLAZO" debe ser de igual duración al archivo "ORIGINAL". Si la duración no coincide, se procede a buscar cualquier archivo ubicado en la carpeta REPLACE que coincida con la duración del archivo a reemplazar. Si ningún archivo coincide en la duración, el reempalzo es abortado. Se considera una tolerancia de +/- 0,5 segundos.

Ejemplo:

/replace BsAs_*=Cba_*

todos los archivos que comiencen **BsAs_** serán reemplazados por otros cuyas letras iniciales sean **Cba_** El asterisco en "BsAs_*" determina que no importa el nombre luego del guión bajo.

El ejemplo anterior limita la selección de archivo regional a aquellos comenzados en "Cba_". Esta es la opción más usada porque permite que solo determinados archivos puedan ser usados en cierto programa. Recordar que si bien solo puede definirse un reemplazo por bloque iLink; pueden definirse distintos bloques iLink durante el día, cada uno con un criterio de reemplazo.

En caso que ningún archivo "Cba_" concida con la duración del archivo cabecera, se buscará cualquier archivo de igual duración (+/- 0,5 seg) en la carpeta "Replace", si no hay archivo de igual duración, el reemplazo es abortado.

6.3 AUDICOM WebTools

El panel de servicios WebTools permite visualizar, usando un navegador web, información en tiempo real sobre la lista de emisión de aire, de manera tal que un locutor sin tener más que cambiar de solapa en su navegador pueda pasar de la portada de un diario, a visualizar la cuenta regresiva del título actualmente al aire; o los títulos próximos a ser emitidos. Los servicios WebTools además incluyen transferencia de archivos, actualización del estado del tiempo, panel de noticias RSS.

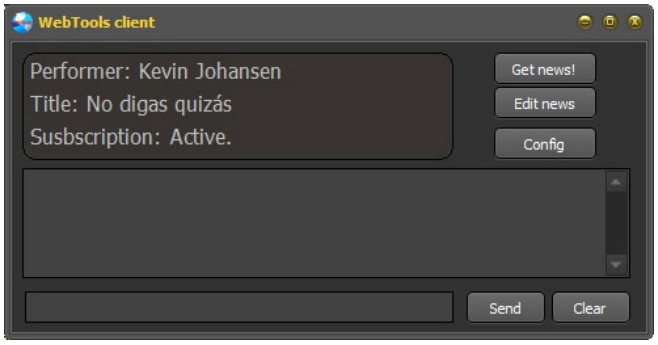
Las pantallas WebTools se accede a través de una dirección URL, desde cualquier dispositivo con acceso a Internet. No es necesario conectarse a la LAN de la emisora.

Los servicios WebTools requieren acceso a Internet en la terminal de Aire.

6.3.1 WebTools Cliente

En la terminal de Aire Audicom, el servicio **WebTools Cliente** se encarga de enviar al servidor WebTools la información relativa a los títulos en reproducción. Se ejecuta al iniciar AUDICOM. WebTools también mantiene actualizados los datos del estado del tiempo, y puede extraer noticias en forma dinámica vía RSS, y volcarlas en archivos de texto y para ser usadas por otros módulos de Audicom.

El servicio WebTools Cliente aparece minimizado en la barra de tareas de Windows. Con clic derecho se accede a la interfaz:



6.3.1.1 Datos del tiempo para Audicom (Meteor)

Pulsando “Config” se accede al panel de configuración. Aquí se ingresan la coordenadas de localización geográfica. Se pueden obtener haciendo clic en el mapa. Para mayot precisión se puede usar la herramienta Google Maps que brinda las coordenadas de localización haciendo clic derecho sobre un punto en el mapa (luego clic izquierdo sobre la coordenada la copia).

Una vez ingresada la coordenada de localización, los datos del tiempo se mantienen actualizados siempre que esté disponible la conexión a Internet.

6.3.2 Pantallas WebTools en la web

Se accede al panel "Web Tools" desde cualquier navegador web, corriendo sobre cualquier sistema operativo, ingresando la siguiente dirección:

http://www.audicom.us/Panel

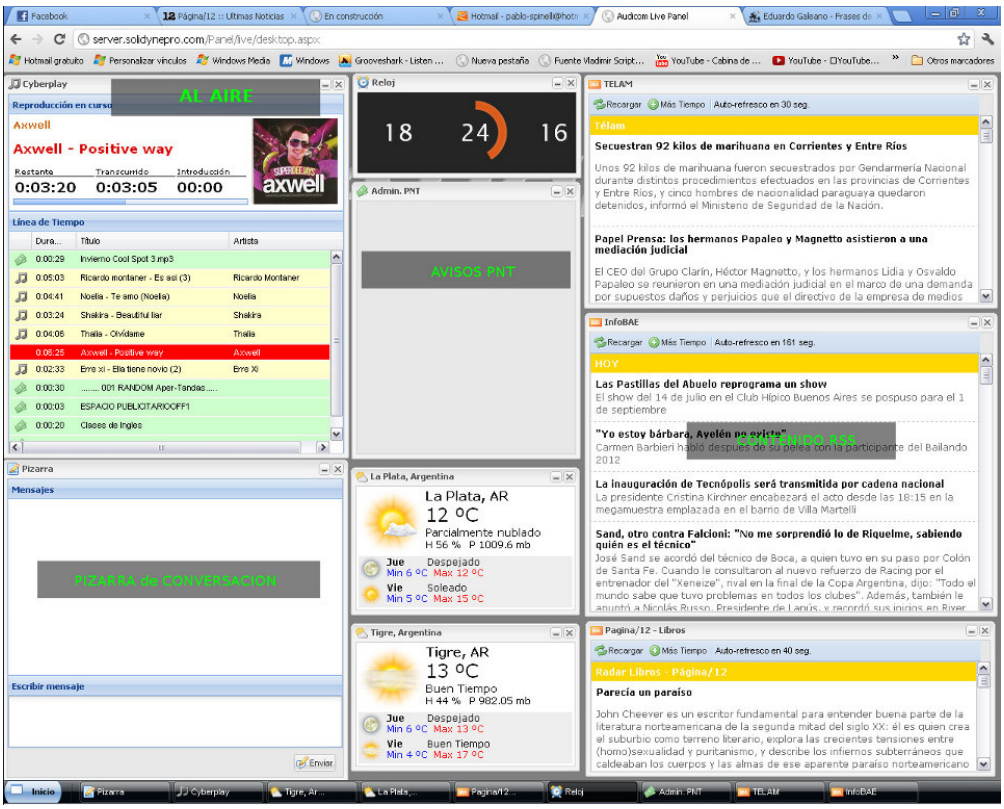
Aparecerá una ventana para ingresar los datos del usuario.

Estos datos se definen durante la instalación del sistema.

Al instalar AUDICOM, el instalador lanza la aplicación "AStart" que solicita información para la identificación y configuración de la emisora y sus terminales. Allí se definen el nombre de la estación; el usuario y la contraseña que luego serán necesarias para acceder al panel de herramientas WEB (ver Instalación del software). Una vez creada la cuenta WebTools, recibirá un mail de confirmación que contiene los datos de la cuenta. **Es importante no extraviar este correo.**

6.3.2.1 Panel de vivo

El Panel de Vivo presenta un menú desplegable en el ángulo inferior izquierdo, desde donde se lanzan las distintas herramientas WEB. Puede cambiarse la ubicación de las ventanas en la pantalla; en algunos casos también su tamaño. Las distintas herramientas se acceden desde el menú "Inicio -> Abrir". A continuación un ejemplo del panel con todas las funciones visibles:

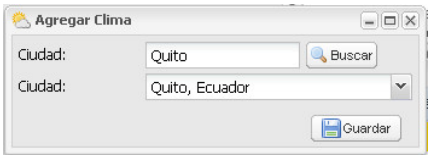


6.3.2.2 CyberPlay

CyberPlay muestra lo que ocurre en la terminal de Aire. Se muestra el título actual, y un acumulado de los títulos trancurridos y los que están por ser emitidos. Cada cambio que introduce el operador de aire se refleja en tiempo real. La información que muestra esta ventana de monitoreo WEB muestra contenidos provenientes de la lista de reproducción principal (CyberPlay), listas auxiliares (PlayList Manager 1 y 2) y las botoneras de acceso instantáneo (Live Assist 1 y 2).

6.3.2.3 Clima

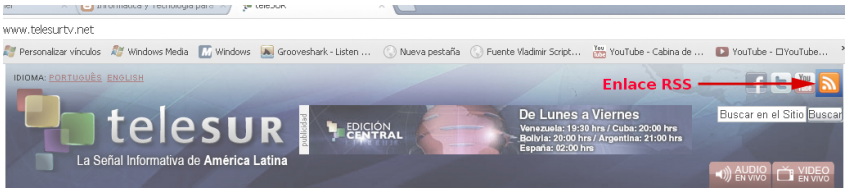
Estas ventanas muestran los datos del tiempo de una ciudad determinada. Puede agregar la cantidad de ciudades que desee. Para agregar una ciudad, ir al menú del Panel de Vivo y elegir "Panel VIVO -> Agregar clima". En la ventana emergente, ingresar la ciudad y pulsar el botón de búsqueda. Si la ciudad es encontrada en al Base de Datos, se habilita el menú inferior en donde aparecen las opciones que coinciden con la búsqueda. Eliga una ciudad del menú y pulse "Guardar".



La nueva ventana aparecerá en el Panel de Vivo.

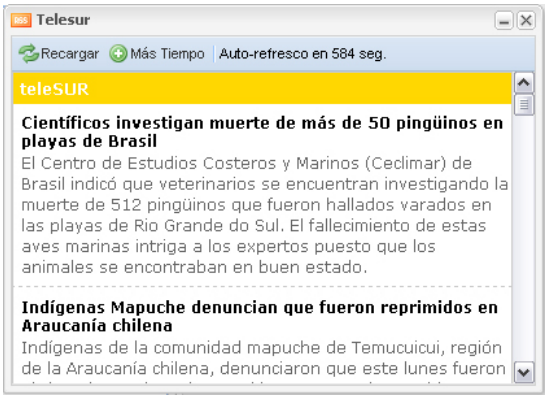
6.3.2.4 Contenido RSS

RSS o sindicación web permite conectarse a contenidos de actualización dinámica. Para agregar un sitio es necesario copiar el enlace RSS suministrado por el sitio web, normalmente disponible en forma de enlace o directamente bajo el icono RSS. Tomemos por ejemplo el portal de la señal Telesur. Presenta un ícono RSS en el ángulo superior derecho. En este caso, el icono contiene el enlace que debemos copiar (clic derecho, "copiar enlace").



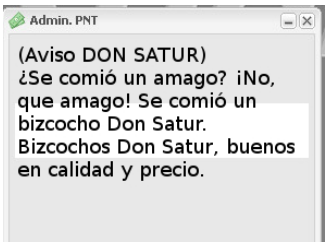
En el Panel WEB de AUDICOM, vamos a "Inicio -> Panel Vivo -> Agregar RSS" y pegamos el enlace en el campo URL:

Nombre nos permite ingresar un nombre para identificar el contenido. Conviene que sea un nombre corto. El nombre aparece en la barra de título de la ventana RSS. El contenido RSS será visualizado en una ventana cuyo tamaño puede modificarse a comodidad.



Actualización del contenido: Las ventanas RSS actualizan su contenido cada 10 minutos. Una cuenta regresiva indica el tiempo restante para la próxima actualización. Este dato fundamental para locutores y conductores cuando están leyendo información al aire; porque al refrescar el contenido se pierde de vista el texto por unos segundos. Y si ingresa nuevo material, el texto queda en una posición distinta de la que se encontraba. Pulsando el botón "Más tiempo" se extiende el tiempo restante para la próxima actualización.

6.3.2.5 Avisos PNT (Publicidad No Tradicional)



La publicidad no tradicional son los avisos que no salen como anuncios dentro de la tanda comencial; sino que están pautados pero son leídos en vivo por los conductores durante el programa. El Panel de Vivo gestiona los anuncios leídos o PNT, que están pautados por el departamento comercial (usando el módulo de administración Admicom).

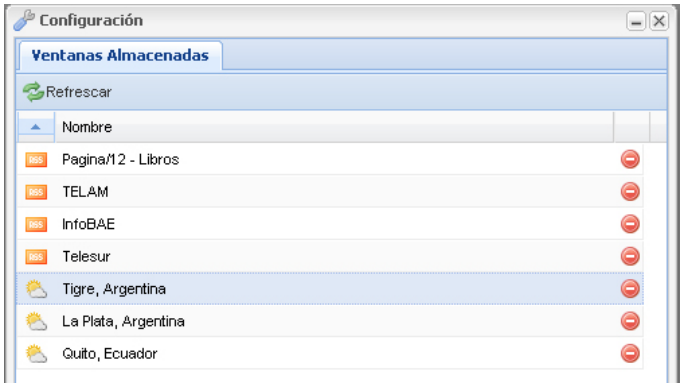
Cada PNT aparecen como ventanas emergentes que contienen el texto a ser leído. Las ventanas permanecen en pantalla hasta que el locutor las lea al aire cuando considere oportuno y, una vez leída, cierra la ventana de ese PNT. Cuando esto sucede, el sistema registra la hora en que ese PNT fue leído (hora en que se cerró la ventana) y genera un registro sonoro de ese fragmento del programa. De este modo AUDICOM realiza un control dinámico y eficaz sobre la lectura al aire de cada PNT.

6.3.2.6 Pizarra

La pizarra funciona como una sala de CHAT interna, que mantiene comunicado a todo el equipo de trabajo. Los textos allí publicados son visibles para todos los usuarios conectados.

6.3.2.7 Eliminar elementos del Panel

Para eliminar elementos del Panel WEB, ir a "Inicio -> Configuración". El ícono a la derecha permite eliminar ese elemento del panel.



6.3.2.8 Administrador de archivos

Esta poderosa herramienta permite transferir archivos directamente a la computadora de la radio. Desde un aeropuerto o un bar con acceso Wi.Fi, puede transferir un archivo de audio de reportaje o un informe que aparecerá en cuestión de minutos ante los ojos del operador.

NOTA al Administrador de Red: El uso del gestionador de archivos web y la posibilidad de utilizar las herramientas AUDICOM Web Tools desde fuera de la emisora requiere que el administrador de red redirigirá los puertos 777 al 780 a la IP de LAN de la PC de Aire. Recordar además que la PC de Aire deberá tener asignada una IP fija (DHCP dehabilitado) para que este redireccionamiento sea exitoso. Finalmente, se recuerda que para que la IP fija funcione correctamente, la misma deberá ser inferior al valor de la IP Base del Servidor DHCP asignado en el router.

6.3.3 Mail-link, noticias remotas

Esta capacidad permite a los usuarios poder enviar mails a sus computadoras corriendo AUDICOM con archivos adjuntos de audio (mp3) o texto (txt). Simplemente basta con dirigir el mail a:

nombreDeLaEmisora@audicom.us adjuntar el archivo que se desee enviar.

De esta forma, un periodista puede grabar una entrevista usando un teléfono móvil y enviarla vía e-mail a la emisora.

Los archivos de audio adjuntos son copiados a una carpeta del sistema. El sistema envía un correo de confirmación al periodista una vez que el archivo ya ha sido transferido al servidor de audio de la emisora.

En forma adicional, se puede colocar en el asunto del email el nombre de la carpeta donde deberá guardarse el audio (opcional) y por último la emisora puede configurar una palabra clave de seguridad que deba ser colocada en el cuerpo del mensaje (también opcional) para restringir en envío de audios por personas no autorizadas.

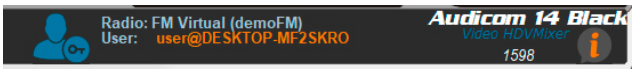
Esta facilidad de envío remoto de audio y texto permite enviar reportes de último momento cuando la emisora opera en automático. Estos reportes son programados y reproducidos al aire por el sistema **BotNews**, que además inserta copetes de presentación y cierre para los anuncios; e incluso generar locuciones por IA cuando los reportes son enviados en formato texto.

6.3.3.1 Dirección de correo Mail-Link

La dirección de correo electrónico Mail-Link se forma con el "alias" de la emisora, que fue definido durante el proceso de instalación (asistente AStart) y seguida por @audicom.us (servidor WebTools); de modo que la dirección de e-mail siempre será:

nombre_alias@audicom.us

El 'alias' se indica en la Barra de Herramientas de AUDICOM, en el sector USUARIO, entre paréntesis junto al nombre de la emidora. En la imagen del ejemplo, el alias es demoFM. Por lo tanto la dirección de correo Mail-Link será **demoFM@audicom.us**



Si la dirección no fue creada, deberá usar AStart para completar los datos (Inicio -> AUDICOM -> AStart o directamente C:\Audicom\Astart.exe).

El mail puede enviarse indistintamente desde una PC, una computadora portátil o un *smartphone*. El dispositivo no requiere ninguna configuración especial. No se requiere más que la dirección de correo Mail-Link para enviar el archivo adjunto.

6.3.3.2 Sobre los archivos y carpetas

El correo enviado a la dirección Mail-Link debe contener adjunto un único archivo de **audio en formato .mp3**. En la emisora, AUDICOM Web Tools recibe el correo y copia el archivo adjunto en una carpeta de audio, quedando listo para ser emitido al aire.

Puede indicarse la **carpeta** destino ingresando el nombre de una carpeta existente en el **ASUNTO** del correo. Por ejemplo REPORTES. En este caso, el audio será copiado a la carpeta REPORTES. Si el asunto contiene un texto que no corresponde a ninguna carpeta o queda en blanco, el archivo cae en la carpeta predeterminada llamada **eMail**

6.3.3.3 Como pautar los envíos

AUDICOM Web Tools debe estar corriendo en la emisora, para recibir el correo y copiar el audio a la carpeta que corresponda. El envío automatizado del material al aire puede hacerse de diversas formas.

- El audio puede ser pautado para un **horario determinado**, mediante una inclusión especial.
- El audio puede salir al aire en forma inmediata, interrumpiendo la programación.

Para pautar en **horarios determinados**, se usará una Inclusión Especial (ExactTime). Puede programarse copetes de presentación y cierre "encadenados", de modo que si el informe no llega, se cancela toda la secuencia.

/Block /07:00-12:00 /Live
/Exacttime /007:45
; INFORME de TRANSITO
@Transito Apertura
@transito-<dd><mm><aaaa>
@Transito CIERRE

En el ejemplo se programa un micro con un informe de tránsito que será emitido a las 07:45. Notar que el archivo usa "metaNobres", de manera que parte del nombre del archivo será, en este caso, la fecha del día **(transito-14032013.mp3)**. De este modo es seguro que ese audio solo pordrá salir al aire ese día. Si al día siguiente no hay un nuevo reporte, se cancela todo el bloque por estar encadenados (@)

Si se reuqiere pautar más de un audio en un mismo día, simplemente se agrega la hora al nombre del archivo, manteniendo metanNombres para la fecha.

/Block /07:00-12:00 /Live
/Exacttime /07:30
;INFORME de TRANSITO
@Transito Apertura
@transito730-<dd><mm><aaaa>
@Transito CIERRE

/Exacttime /08:30
; INFORME de TRANSITO
@Transito Apertura
@transito830-<dd><mm><aaaa>
@Transito CIERRE

/Exacttime /09:30
; INFORME de TRANSITO
@Transito Apertura
@transito930-<dd><mm><aaaa>
@Transito CIERRE

/Exacttime /10:30
; INFORME de TRANSITO
@Transito Apertura
@transito1030-<dd><mm><aaaa>
@Transito CIERRE

En el ejemplo puede observarse que hay pautados cuatro audios con distinto nombre: **transito730-14032013.mp3, transito830-14032013.mp3, transito930-14032013.mp3** y **transito1030-14032013.mp3**

Para más información sobre bloques de Inclusión Especial consulte ExactTime en el capítulo "Pautar contenidos"

Si el Mail-Link debe salir **al aire en forma inmediata**, se usará el módulo **NEWS.** Este módulo corre en segundo plano y vigila una carpeta de audio. Cuando un archivo ingresa en esa carpeta, NEWS emerge para interrumpir la programación automátice e insertar el audio recibido. La programación no se interrumpe en forma abrupta; NEWS aguarda a la finalización del título actual. Además, se pueden definir cortes de apertura y cierre.

En este caso no será necesario usar MetaNombres, dado que NEWS archiva los audios una vez emitidos Hay que prestar especial cuidado a la configuración de la carpeta destino. Se puede configurar NEWS para que use la carpeta de Mail-Link predeterminada (eMail), o se pueden crear una carpeta para tal efecto. En este caso el reportero NO debe olvidar detallar la carpeta en el AUSNTO del correo.

Para detalles sobre uso y configuración consulte NEWS en el capítulo "Pautar contenidos -> Manejo de noticias"

Note que la facilidad de Mail-Link para direccionar adjuntos a diferentes carpetas; permite combinar los modos antes descriptos, con audios pautados a horarios fijos y carpetas para envíos de urgencia que podrán salir de inmediato incluso cuando la radio está automatizada.

6.3.4 Cliente FTP

El servidor FTP de WebTools permite **transferir archivos** al sistema **desde cualquier sitio con acceso a Internet**. Para que sea posible acceder al servidor FTP a se deben cumplir las siguientes condiciones:

1. Se accede al servidor FTP con un usuario/contraseña creado en AUDICOM (ver módulo Niveles de Acceso), y solo se acepta acceder con cuentas que tengan definida una contraseña.
2. El usuario AUDICOM utilizado para acceder al servidor FTP tiene que poseer permisos de escritura/renombrar, asignados en el módulo Niveles de Usuario.

   NOTA: Las funcionalidades del FTP Server son parte del servicio de Web Tools, por ende requiere que la licencia del mismo esté activa y al día para funcionar.

Para acceder al servidor FTP desde su red, se deberá usar una aplicación cliente FTP y configurarlo con los siguientes parámetros:

FTP IP: 192.168.100.253
FTP User: usuarioAUDICOM
FTP Pass: usuarioAUDICOM
FTP Port: 779

Para acceder al servidor FTP desde Internet, el encargado de la red deberá redirigir los puertos 778 y 779 hacia el IP del computador de puesta al aire.

6.3.5 Administración de WebTools

El panel de administración se utiliza para crear, eliminar o modificar usuarios y asignar sus permisos de acceso. También es utilizado para gestionar configuraciones avanzadas, como el caso de múltiples emisoras que pertenecen a un multimedio, y el manejo de múltiples terminales en una misma emisora. Cuando se crea el usuario WebTools en el proceso de instalación de AUDICOM (Astart); el servidor WebTools crea además un usuario administrador predeterminado.

El medio o grupo de medios es el nombre de la entidad u organización que contiene dos o más emisoras. Por ejemplo, el multimedio "Radio Nacional" puede contener a las emisoras "AM Nacional", "Nacional Rock", Nacional Folklorica", etc. Cuando existe un multimedio, el nombre del multimedio será usado para acceder al Panel de Administración de AUDICOM WebTools. Recuerde que Usted recibe esta información por correo electrónico al momento de definir las emisoras (usualmente durante el proceso de instalación de AUDICOM, mediante el asistente AStart).

En el caso de que la emisora sea autónoma (no pertenece a un grupo de medios), el "Medio" contendrá unicamente a esa "Emisora". En este caso, el nombre para acceder al Panel de Administración de AUDICOM WebTools será el alias de la emisora seguido de '-admin'. La contraseña predeterminada será la misma que la definida para ese usuario.

Para acceder al Panel de Administración se debe ingresar a:

Usuario: [alias]-admin
Contraseña: ****

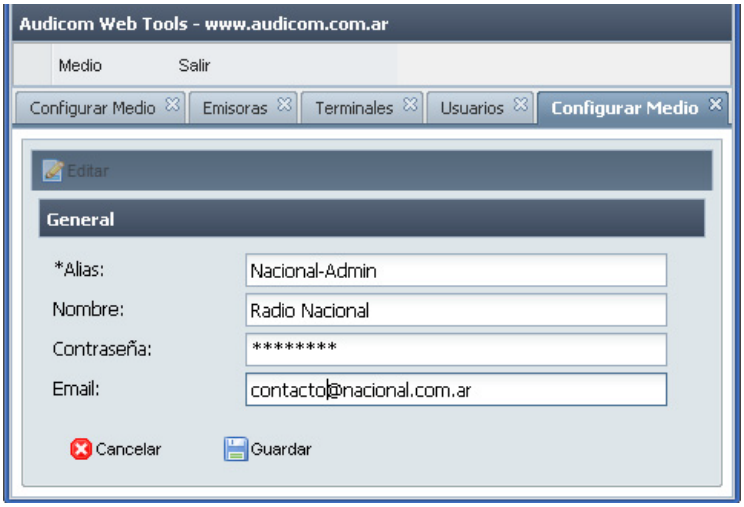
Tanto el nombre de usuario administrador (alias) como la contraseña pueden modificarse. Si lo hace, no olvide agendar los nuevos datos (una buen procedimiento es reenviar a su cuenta de correo el mail original de AUDICOM WebTools consignando los cambios).

Al acceder al panel de Administración, observara un menú desplegable con las siguientes opciones:

Configurar medio
Emisoras
Terminales
Usuarios

6.3.5.1 Configurar Medio

Pulsando el botón "Editar" se puede modificar el nombre del MEDIO, su alias, la contraseña y el correo electrónico de contacto. **Recuerde que el alias y la contraseña son usados para acceder a este Panel de Administración**.

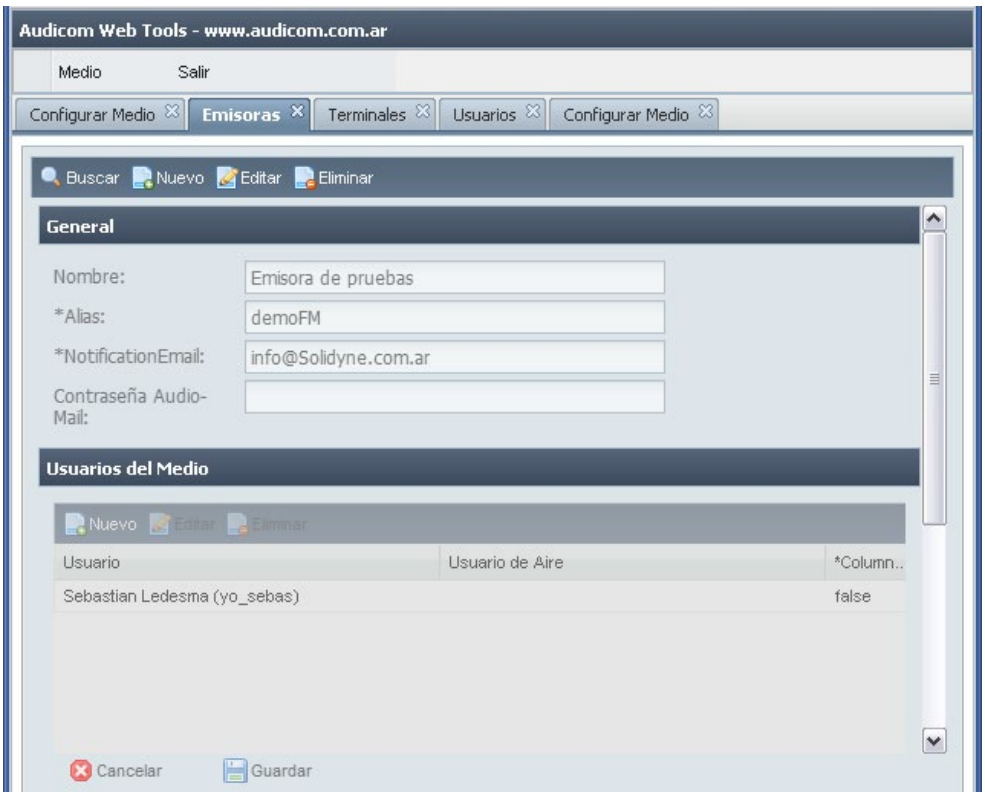


6.3.5.2 Emisoras

Permite modificar los datos de cada emisora.

Para visualizar las emisoras existentes, pulsar "Búsqueda".

Para visualizar los datos de una emisora, selecciónela y pulse "Ver". Se mostrarán los datos de la emisora y los usuarios existentes para esa emisora:



Pulsar "Editar" para modificar la información o agregar usuarios. Los usuarios deben crearse desde la opción "Usuarios" del menú principal.

6.3.5.3 Terminales

Sobre cada Emisora, es posible definir varias terminales. Esto permite en una Emisora con dos o más de un Estudio definir a cual Estudio se desea acceder. Cuando una Emisora tiene definidas dos o más terminales de AIRE; la pantalla de ingreso a AUDICOM Web Tools además de requerir

- Emisora
- Nombre de usuario
- Contraseña

agrega la opción "ESTUDIO", para elegir si se accede a la terminal del EstudioA o EstudioB.

6.3.5.4 Usuarios

Esta opción permite definir usuarios. Luego de que un usuario es ingresado, debe asignarse a una o varias emisoras, desde la opción EDITAR de cada emisora.

6.4 AudiCast

6.4.1 Introducción

Se ha escuchado hablar mucho de los PodCast, pero no queda bien claro que significa el termino. POD es el término genérico para llamar a un reproductor de audio portátil (sea este un iPod, un celular, o un MP3). Mientras que BROADCAST se refiere a la distribución de contenidos de audio/video en forma de programas a una amplia audiencia. Por lo tanto, PODCAST es la distribución de programas y contenidos en MP3 a reproductores portátiles bajo demanda. Aquí encontrará un ejemplo real de PodCast con AUDICOM.

El Control AudiCast automatiza por completo las tres etapas en la creación de un programa de radio en PodCast. Primero que nada, se encarga de grabar el programa en MP3 desde que se reproduce el promo de apertura del programa a publicar, hasta el momento en que finaliza el archivo de audio de despedida del programa. De esta manera, AudiCast genera un único archivo de audio MP3 por cada programa de radio que tiene la emisora en el día.

Estos archivos de audio, son luegos transferidos a un servidor de publicación en Internet a medida que se van generando. Una vez que los archivos de audio se han subido al servidor, AudiCast se encarga de crear un link en la página web de la emisora para que los oyentes puedan saber de que programa se trata, y si lo desean puedan descargarlo a sus reproductores portátiles de audio. O bien pueden decidir escuchar el programa directamente desde la web, pero en el horario del día que más comodo les resulte.

Esta nueva revolución tecnológica de los contenidos bajo demanda, ponen el control en el oyente. Siendo este quien decide en que horario desea escuchar su programa predilecto de radio. AUDICOM convierte a la publicación en PodCast en una tarea simple y automatizada! El hecho de tener grabados todos los programas de una emisora, permite al departamento de producción poder programar repeticiones de un programa exitoso, o simplemente cubrir las vacaciones de un talento de la emisora. Adicionalmente, estas grabaciónes automáticas sirven de 'cintas testigo' para aquellos medios que tienen como política resguardar todo lo vertido al aire.

7. ADMICOM: Gestión avisos comerciales

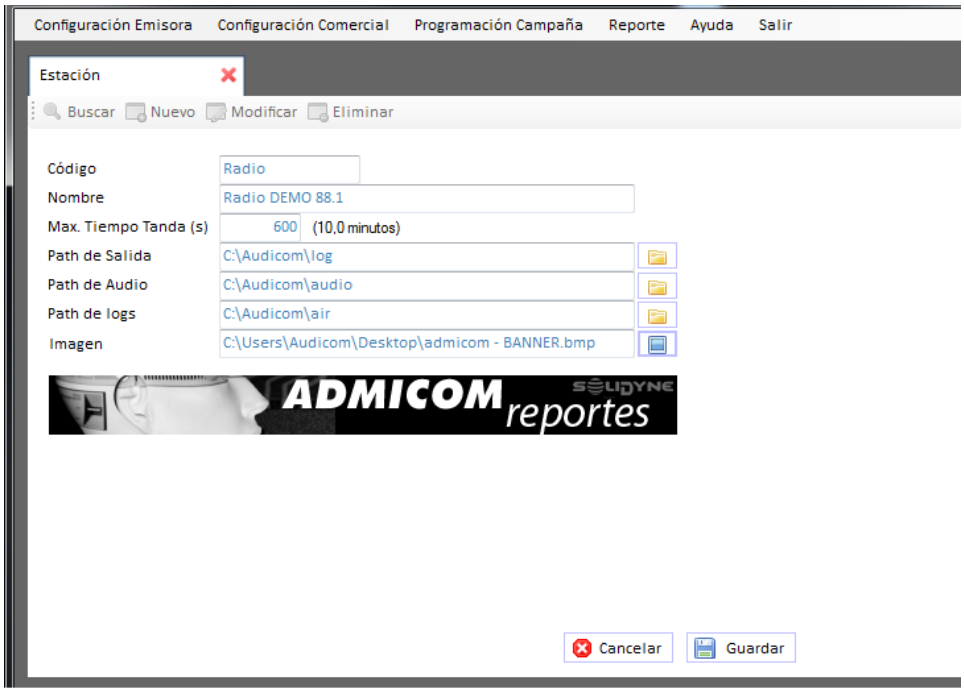
7.1 Configuración Emisora

Admicom permite gestionar la pauta comercial de una o más emisoras en la versión AUDICOM Multicast. Cada emisora tiene una configuración general que define, entre otras cosas, los minutos de publicidad y la grilla de distribución de los bloques comerciales.

Al abrir la aplicación, aparecerá el escritorio Admicom vacío. Desde los menús se accede a las diferentes opciones.

7.1.1 Estación

(Configuración emisora -> Estación) Aquí se ingresan y modificar los datos de las emisoras. En forma predeterminada hay cargada una única estación llamada "DEMO".



Información de la Emisora

Código: Permite ingresar un código de identificación o abreviación para la emisora, de hasta diez caracteres alfanuméricos. Por ejemplo AM1030

Nombre: Nombre real de la emisora. Por ejemplo "Radio América"

Tiempo máximo de tanda: Define el tiempo máximo de publicidad que se puede programar por hora. Normalmente los minutos de publicidad por hora están regulados por leyes, que difieren en cada país. Al generar los archivos de la pauta comercial, **Admicom nunca excederá este límite.** Si la cantidad de avisos pautados supera el límite de tiempo, algunos avisos serán rechazados, según sea su nivel prioridad.

P**ath de salida:** Ubicación de la carpeta en la que serán generados los archivos .log con la pauta comercial.

Path de audio: Ubicación de la carpeta en donde se encuentran los archivos de audio (anuncios comerciales).

Imagen: Logotipo o imagen distintiva de la emisora.- Aparecerá como encabezado en los reportes.

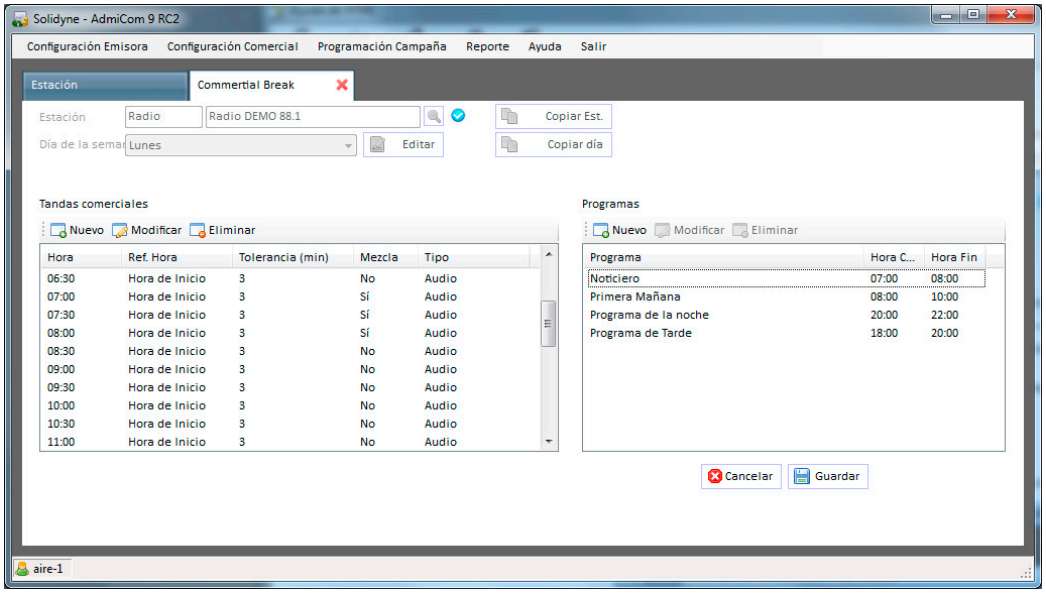
Controles de la ventana:

- Para buscar una emisora existente pulse "Buscar"
- Para cambiar los datos de la emisora actual, pulse "Modificar"
- Para agregar una emisora, pulse "Nuevo"

Para eliminar la emisora actual de la lista de emisoras, pulse "Eliminar". Para eliminar una emisora, es necesario primero eliminar todos los avisos pautados para esa emisora y la definición de tandas en "Configuración Emisora -> Estación". Recuerde que puede eliminar las tandas para un día, y luego usar "Copiar día" para copiar el día vacío a los restantes días.

7.1.2 Tanda comercial

(Configuración emisora -> Tanda comercial) Permite definir, para cada Emisora, la distribución o grilla de las tandas comerciales, para cada día de la semana.



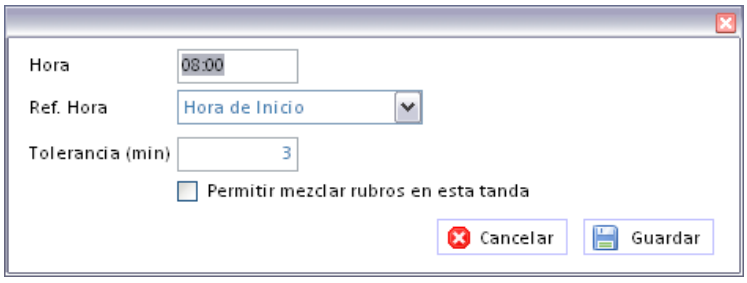
Estación: Selecciona de la lista una Emisora de Radio.

Día de la semana: Selecciona un día de la semana para crear o modificar bloques comerciales a distintas horas de ese día. Para modificar los bloques ya definidos pulsar "Modificar".

Copiar Est.: Permite copiar la distribución de tandas comerciales desde una Emisora hacia otra Emisora.

Copiar día: Permite copiar la distribución de tandas y/o la definición de Programas del día actual, hacia uno o varios días de la semana.

Tandas Comerciales



Aquí se definen las tandas comerciales para el día de la semana seleccionado en el menú "Día de la semana". Para habilitar la edición de las tandas existentes, pulsar el botón "Editar". Para agregar una tanda pulsar el botón **"Nuevo"**. Para modificar un bloque existente pulsar **"Modificar"**. En ambos casos aparecerá la ventana de la figura anterior.

La **hora** de cada bloque puede referirse al comienzo o a la finalización del bloque comercial (Ref. hora).

La **Tolerancia** es utilizada por el software de Aire AUDICOM para ajustar los tiempos en los bloques musicales automáticos (AutoDJ). Indica, en minutos, cuanto puede retrasarse o adelantarse la tanda del horario pautado.

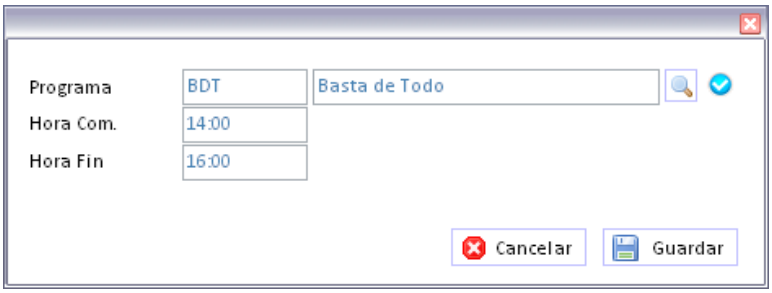
'Permitir mezclar rubros' establece si los avisos correspondientes a un mismo rubro pueden compartir la tanda, o si son rechazados y reubicados en otras tandas. La inclusión de uno u otro aviso quedará determinada por sus respectivas prioridades de emisión al aire(definido en la categoría de cliente). Una

tanda puede aceptar dos avisos del mismo rubro solo si se activa la opción 'Permitir mezclar rubros", pero no aceptará dos ocurrencias del mismo aviso.

Tras ingresar los datos, pulsar **"Guardar"** para confirmar los cambios.

Programas

Aquí se definen los horarios para los programas de la Emisora seleccionada. Para habilitar la edición pulsar el botón "Editar". Al pulsar 'Nuevo' o 'Modificar' aparece la siguiente ventana:

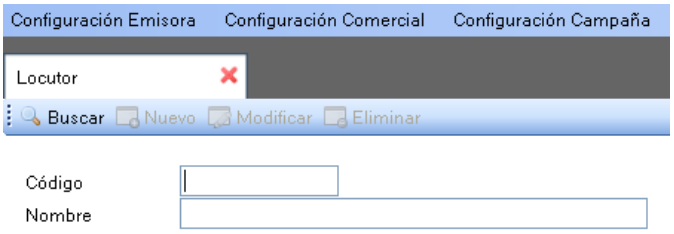


Programa: Código y nombre del programa radiofónico. Puede ingresarse manualmente, o seleccionarse desde una lista. El programa NO SE CREA en esta ventana. Aquí solo se definen los horarios de los programas existentes, que son creados desde "Configuración Emisora -> Programas".

Hora Com. / Hora Fin: Inicio y Finalización del Programa. Los avisos pautados para este programa serán incluidos en este segmento horario.

Tras ingresar los datos, pulsar **"Guardar"** para confirmar los cambios.

7.1.3 Locutor



(Configuración emisora -> Locutor) Permite ingresar nombres de locutores, que que quedan almacenados en la base de datos de la emisora. Esto agiliza la carga de información en las fichas de avisos comerciales.

Código: Código de identificación o abreviación para el locutor/a, de hasta diez caracteres alfanuméricos.

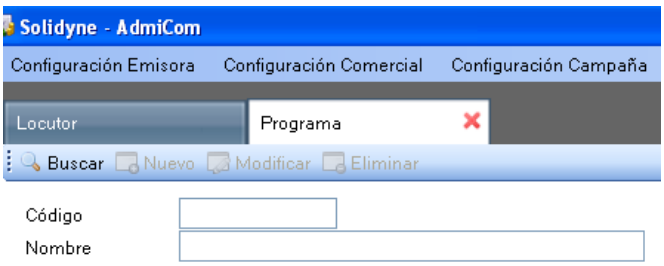
Nombre: Nombre completo de la persona

Tras ingresar los datos, pulsar "Guardar" para agregar el locutor/a a la base de datos.

7.1.4 Programa

(Configuración emisora -> Programa) Permite ingresar en forma genérica nombres de programas o segmentos, que se almacenan en la base de datos Admicom. En esta ventana solo se cargan los nombres de los programas, independientemente del horario y la emisora en la que son emitidos. Los horarios de comienzo y finalización de cada programa se definen en la opción "Configuración Emisora -> Tanda comercial". Esto es así porque en sistemas que gestionan múltiples emisoras, el programa puede ser cargado con un horario en la emisora "A" y otro distinto en la emisora "B".

Los avisos se pueden pautar directamente en los programas, simplemente eligiendo el nombre del programa de una lista. Una ventaja de este método es que si el programa cambia de día u horario, los avisos que fueron pautados para ese programa son automáticamente reprogramados en el nuevo horario.



Código: Permite ingresar un código de identificación o abreviación para el programa, de hasta diez caracteres alfanuméricos.

Nombre: Nombre completo del programa.

Tras ingresar los datos, pulsar "Guardar" para agregar el locutor/a a la base de datos.

7.2 Configuración comercial

Esta sección permite ingresar las categorías de cliente, las agencias de publicidad; y definir los rubros comerciales para los avisos.

7.2.1 Categoría de cliente

(Configuración Comercial -> Categoría de cliente) La "Categoría de Cliente" permite diferenciar contenidos, como ser "Promocionales de la emisora"; "Campañas de bien publico"; "Clientes locales"; "Cliente nacionales"; etc. A su vez, a **cada categoría** le corresponde una **prioridad**, que se identifica con una letra (de la A a la Z). No pueden haber dos categorías con la misma prioridad.

Cada vez que se ingresa un nuevo cliente, se le debe asignar una **categoría,** que a su vez define la **prioridad** de los avisos de ese cliente en las tandas comerciales. En caso de que un cliente deba pautar distintos anuncios con distintas prioridades, se lo ingresa como Agencia.

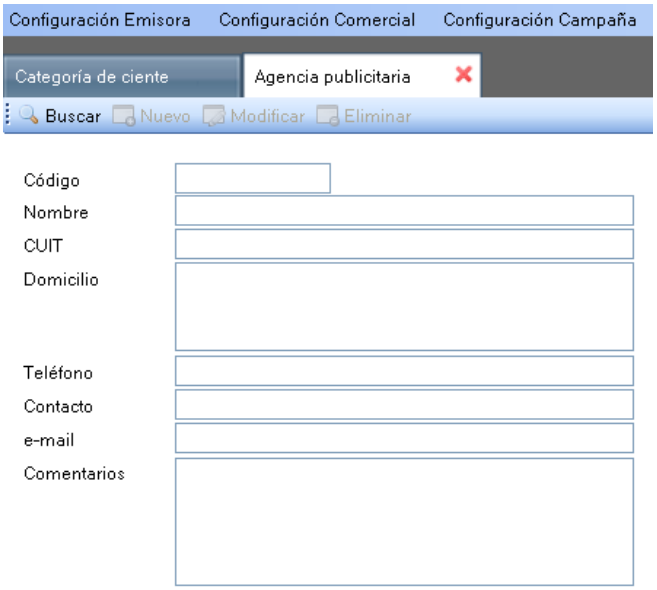
Prioridad: Define la prioridad para las distintas categorías de cliente. Conviene dejar libres las primeras letras para a futuro poder agregar clientes con prioridades mayores a la de los cientes existentes.

Código: Permite ingresar un código de identificación o abreviación para la categoría, de hasta diez caracteres alfanuméricos.

Nombre: Nombre completo de la categoría. Por ejemplo "Promos de la radio"

7.2.2 Agencia publicitaria

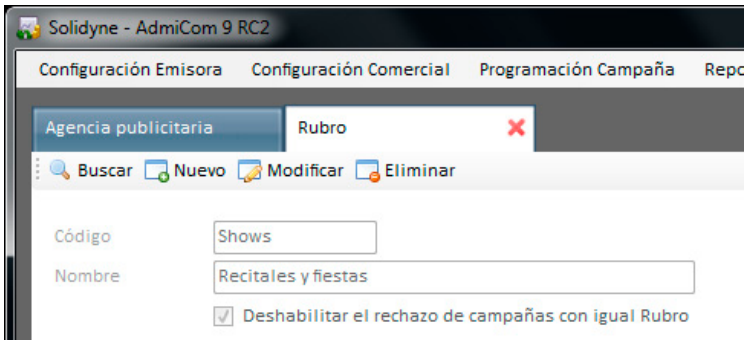
(Configuración Comercial -> Agencia publicitaria) Esta ficha permite ingresar una agencia publicitaria a la Base de Datos Admicom. La Agencia Publicitaria funciona concentrando varios clientes



7.2.3 Rubro comercial

(Configuración Comercial -> Rubro comercial) Los rubros comerciales se definen por nombre, por ejemplo: “Restaurantes”; “Telefonía”, “Hoteles”, “Heladerías”, etc. Es necesario ingresar un código o abreviación para cada rubro (alfanumérico de hasta diez caracteres).

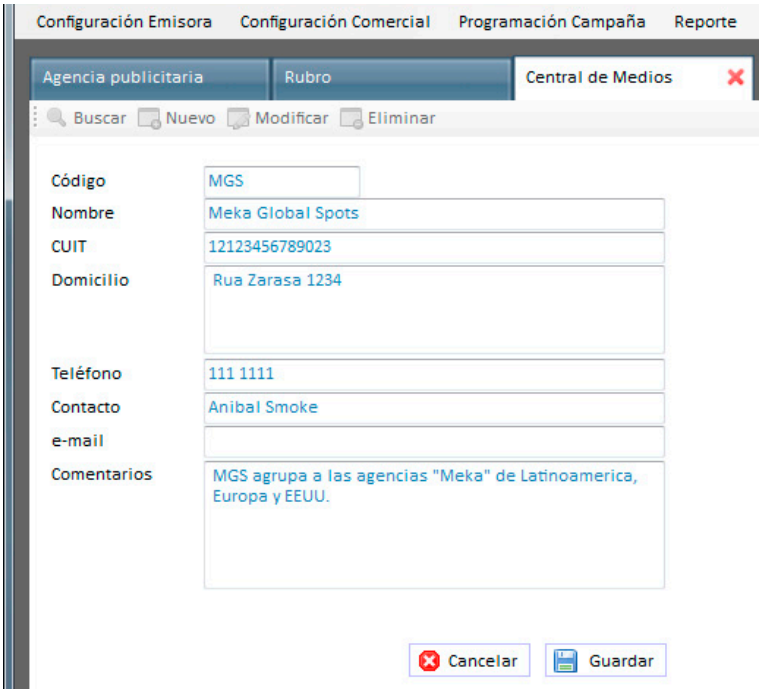
Para crear un **nuevo rubro**, ingrese directamente un código y el nombre en los campos correspondientes y pulse el botón "Guardar" que se muestra en la parte inferior.



Como se explicó en "Configuración Emisora", cada tanda comercial tiene un atributo que define si acepta o no mezclar avisos de un mismo rubro. Cuando las tandas comeriales rechazan avisos de igual rubro, es posible que determinados rubros sean la exepción a la regla activando la opción "Deshabilitar el rechazo de campañas con igual Rubro". Esto es útil para todos los casos en que se desea programar más de un corte del mismo rubro en la misma tanda, como por ejemplo los cortes promocionales de la radio.

7.2.4 Central de Medios

(Configuración Comercial -> Central de Medios) Una Central de Medios permite agrupar Agencias de Publicidad, de modo que sea posible hacer un seguimiento de un conjunto de agencias. Es utilizada cuando varias agencias de publicidad pertenecen a una empresa madre o "holding". Los datos de la planilla son similares a los requeridos para las Agencias.



7.2.5 Ejecutivo de cuenta

(Configuración Comercial -> Ejecutivo de cuenta) Fichas de los vendedores o "ejecutivos de cuentas". Cuando se programa una campaña comercial, es posible definir el vendedor que la negoció, para generar reportes sobre las operaciones de ese vendedor.

7.2.6 Medio de pago

(Configuración Comercial -> Medio de pago) Permite ingresar los medios de pago que maneja la radio.

7.2.7 Origen

(Configuración Comercial -> Origen) "Origen" es una etiqueta que permite agrupar comerciales para luego realizar reportes específicos. Por ejemplo: "Canje", "Pauta estatal", "Campañas de bien público", "Vendedores propios" son algunas de las denominaciones que podría adoptar el campo "Origen".

7.3 Programación de la campaña comercial

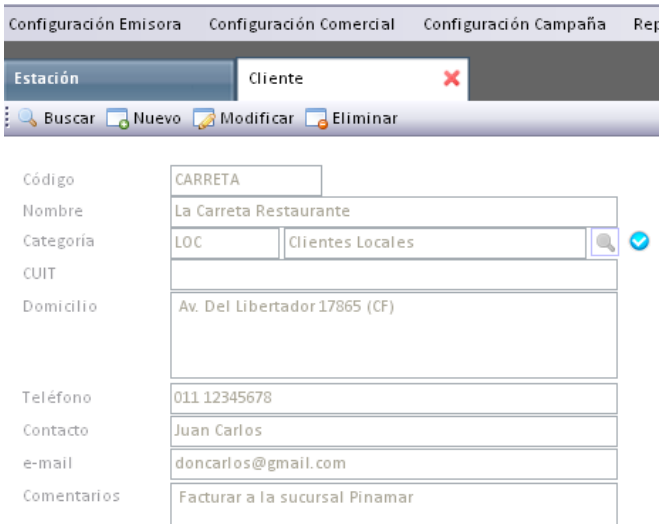
Esta sección permite ingresar Fichas de Cliente, definir la programación de los avisos, y generar los archivos de pauta comercial (.log). Para poder programar una campaña comercial, es necesario haber completado al menos las siguientes configuraciones:

1. La distribución de los boques para Tandas comerciales (ver Configuración Emisora -> Tanda comercial).
2. Las categorías de cliente (ver Configuración comercial)
3. Los rubros comerciales (ver Configuración comercial)
4. Los medios de pago (ver Configuración comercial)

7.3.1 Ficha del Cliente

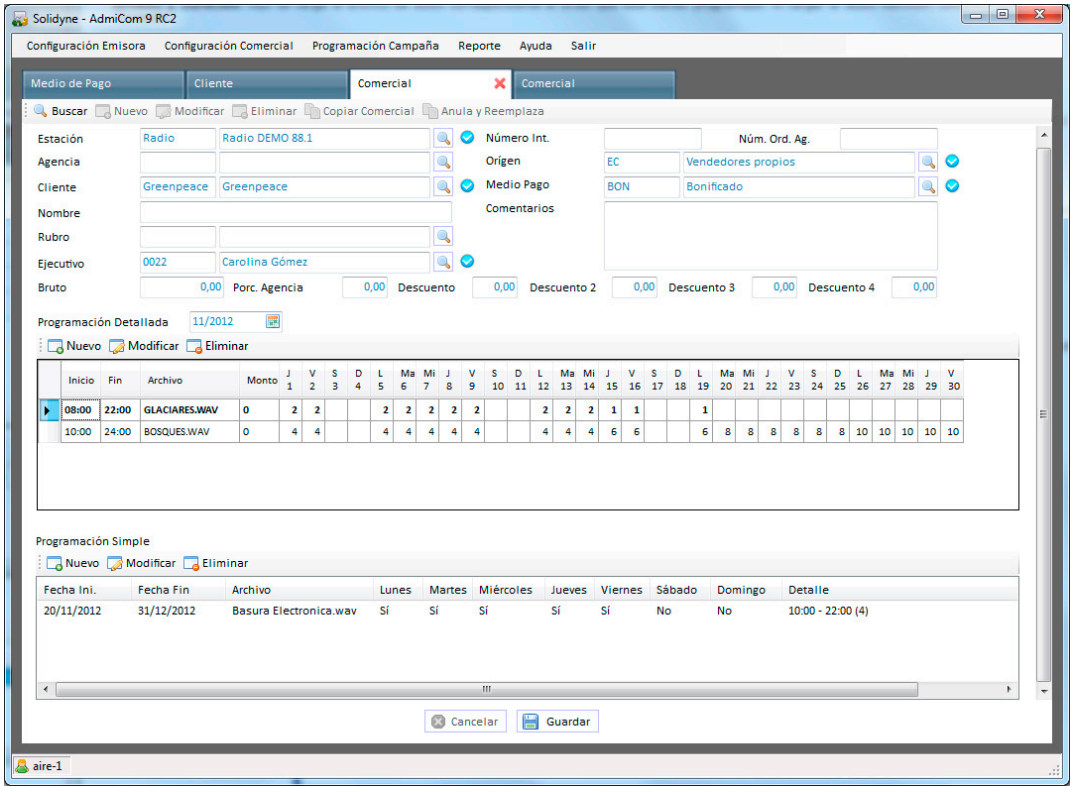
(Programación campaña -> Cliente) Permite ingresar un Cliente a la base de datos Admicom. Una vez completo el formulario, pulsar 'Guardar' para confirmar los datos.

Recuerde: Junto con la categoría queda definida la **PRIORIDAD** (ver 'Configuración comercial -> Categoría') de todos los avisos de ese cliente. La prioridad entrará en juego cuando varios comerciales de un mismo rubro compitan por una misma tanda que no acepta compartir rubros; o por la posición dentro de una tanda.



7.3.2 Comercial

(Programación Campaña -> Comercial) Este es el corazón de Admicom. Desde aquí se pautan las **salidas al aire** de los avisos comerciales.



Estación: Cuando el sistema gestiona más de una estación de radio, aquí se define para cual emisora será pautado el aviso. El icono "lupa" permite elegir la emisora de una lista. El campo izquierdo muestra el nombre abreviado. El campo derecho muestra el nombre completo.

Agencia: Agencia de Publicidad. Para buscar entre las agencias existentes pulse el ícono "lupa". Aparecerá un listado desde donde podrá seleccionar la agencia. Si no corresponde dejar el campo vacío.

Cliente: Cliente al cual pertenece el aviso comercial. Si el cliente aún no existe debe ingresarlo desde "Programación Campaña -> Cliente".

Nombre: Nombre para la campaña comercial. Por ejemplo: "Celuphone Día del Padre"

Rubro: Rubro comercial. Recuerde que, según haya sido definido, cada tanda comercial puede o no aceptar avisos de igual rubro. A su vez, pueden haber rubros excepcionales que pueden repetirse en una misma tanda, incluso aunque ésta rechace avisos de igual rubro.

Ejecutivo: Nombre del vendedor que negoció la pauta. Si no corresponde dejar vacío.

Número Interno y Número de Orden de Agencia: Número de orden interno de la campaña y número de orden de la pauta enviada por la agencia.

Origen: Etiqueta que describe el origen de la pauta ("Canje", "Pauta estatal", "Campañas de bien público", "Vendedores propios").

Medio de pago: Despliega la lista de medios habilitados, que se ingrsan en (Configuración Comercial -> Medio de pago).

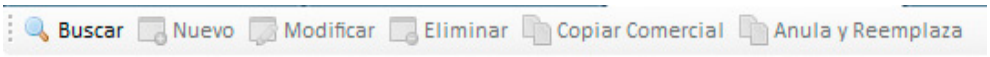
Comentarios: Campo de texto de uso libre.

Bruto: En este lugar debemos ingresar el importe correspondiente a la suma fija a abonar en forma mensual (si se hubiera convenido este tipo de pago). Al colocar un importe mensual, se SUMAN los valores fijo mensual más el monto variable por segundo.

Prop. Agencia: Es el porcentaje que corresponde a la Agencia en concepto de comisión. Si no corresponde dejar el campo vacío.

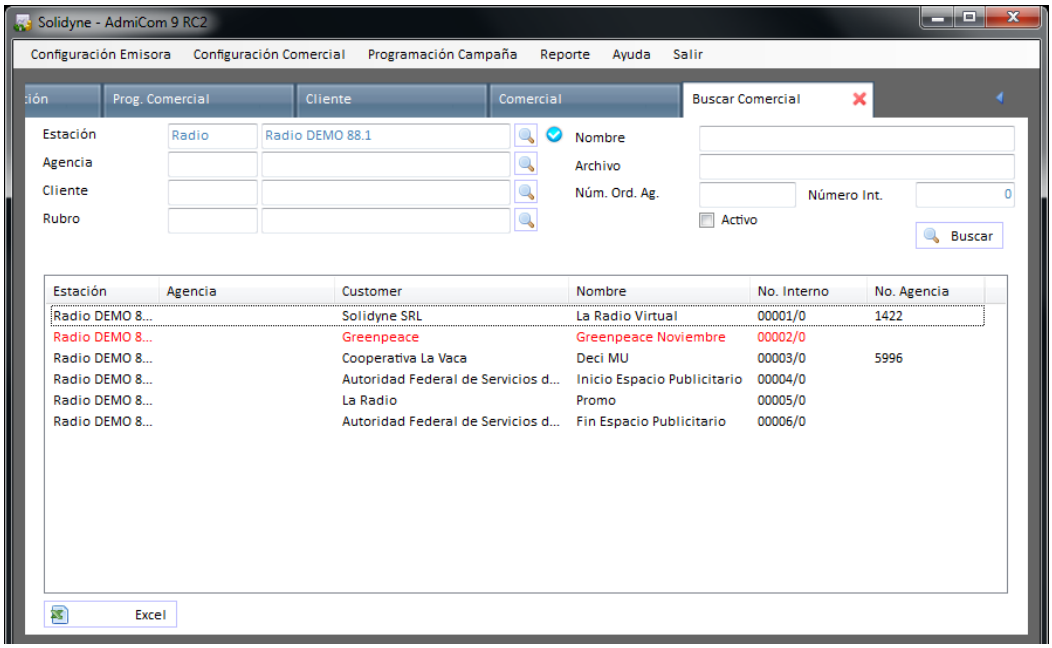
Descuentos: El monto de descuentos a aplicar sobre las tarifas.

7.3.2.1 Controles de la ventana de pautado de comerciales



Buscar campaña:

Muestra todos los avisos vigentes. Es posible acotar la búsqueda por Emisora, por Cliente o por Archivo. Para hacer una nueva búsqueda con otro criterio, deberá primero vaciar los campos utilizados previamente, seleccionando y borrando su contenido. Para ver o modificar la pauta de un aviso, hacer doble clic en la ventana resultados de la búsqueda



pantalla de búsqueda de comerciales

Opción 'Activo': Si está habilitada (predeterminado), el resultado de la búsqueda muestra solo avisos que actualmente están siendo pautados, o que serán pautados en el futuro. Si inhabilita esta opción, el resultado de la búsqueda mostrará también los avisos con contrato vencido, que aparecerán en color rojo.

Nota: La opción "Activo" está habilitada de forma predeterminada. Si la inhabilita, deberá pulsar nuevamente el botón "Buscar" para actualizar los resultados de la búsqueda.

Nuevo: Deja todos los campos de la ventana "Comercial" en blanco para pautar un **nuevo aviso comercial**.

Modificar: Permite modificar la pauta o la información de un aviso comercial existente.

Eliminar: Elimina la pauta del aviso comercial actualmente en pantalla.

Copiar: Copia la pauta comercial. Sirve para replicar el pautado de un determinado comercial en una o más emisoras adicionales de la cadena. Esta opción solo es útil en el caso de emisoras con repetidoras.

Anula y reemplaza: Esta opción genera un duplicado de la Campaña para introducir modificaciones en la pauta sin perder lo pautado con anterioridad. La nueva pauta mantendrá el Número de orden interno pero

cambiando de /0 a /1 para indicar que es la primera modificación de la campaña original (la original es /0, la primera anulación y reemplazo /1, y así sucesivamente). De modo que al pulsar “Anula y reemplaza” en la Campaña /0 queda la ficha original hasta el día actual; y a partir del día siguiente en adelante pasa a estar activa la Campaña del reemplazo /1. Es decir que la campaña original queda dividida en dos [Nº orden]/0 y [Nº orden]/1.

7.3.2.2 Campaña de un aviso

Programación detallada

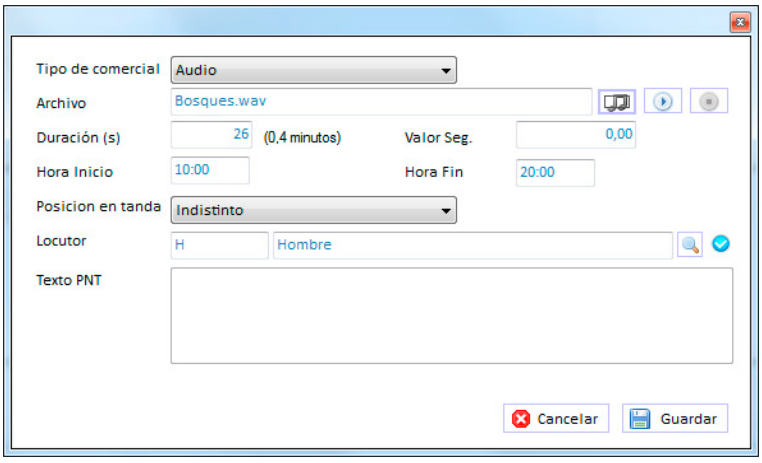
Además de la pauta general, es posible pautar el aviso para fechas y horarios específicos de un mes determinado. En este modo se definen el **mes** y un **rango horario**. Una vez ingresados estos datos, aparecerá una grilla con todos los días de ese mes. En cada casillero de la grilla se ingresa la **cantidad de apariciones** de ese aviso en ese día y horario determinado.

Inicio	Fin	Archivo	Monto	J 1	V 2	S 3	D 4	L 5	Ma 6	Mi 7	J 8	V 9	S 10	D 11	L 12	Ma 13	Mi 14	J 15	V 16	S 17	D 18	L 19	Ma 20	Mi 21	J 22	V 23	S 24	D 25	L 26	Ma 27	Mi 28	J 29	V 30
08:00	22:00	GLACIARES.WAV	0	2	2			2	2	2	2	2			2	2	2	1	1			1										
10:00	24:00	BOSQUES.WAV	0	4	4			4	4	4	4	4			4	4	4	6	6			6	8	8	8	8	8	8	10	10	10	10	10

Para agregar un aviso comercial:

1 Defina el mes usando el almanaque que se muestra en la figura anterior.

2 Pulse "Nuevo" para ingresar una pauta. Además del rango horario, la pauta permite definir los siguientes datos:



Tipo de comercial: Aquí se determina si el aviso es un AVISO CONVENCIONAL (Audio), una PNT (Publicidad No Tradicional o Mención en vivo; leída en vivo por el locutor) o un AUSPICIO. Los avisos tradicionales y los **PNT** son incluidos en la pauta comercial, aunque los PNT lógicamente no incluyen audio, operan como una advertencia de que el PNT debe ser leído. Los AUSPICIOS no aparecen en la pauta comercial; solo pueden obtenerse a través de reporte de Auspicios.

> **NOTA**
> Para que puedan ser programados, los **AUSPICIOS** se deben programar en **hora exacta.** Debe existir un bloque comercial en ese horario.

Archivo y Duración: Aquí se ingresa el archivo de audio correspondiente al aviso que está siendo programado. Al cargar el audio Admicom completa automáticamente el campo "Duración". A la derecha los controles de reproducción permiten reproducir el archivo.

Hora inicio / fin: Rango horario en el que será pautado el aviso.

Valor Seg: Valor por segundo, válido solo para estas apariciones del aviso.

Posición en la tanda: Establece la posición del aviso dentro del bloque comercial. Las opciones son: "Comienzo de tanda"; "Segundo aviso"; "Penúltimo"; "Cierre de tanda"; "Indistinto". Cuando dos o más avisos designados con la misma posición compiten por una misma tanda, se programará aquel cuya categoría de cliente tenga mayor prioridad.

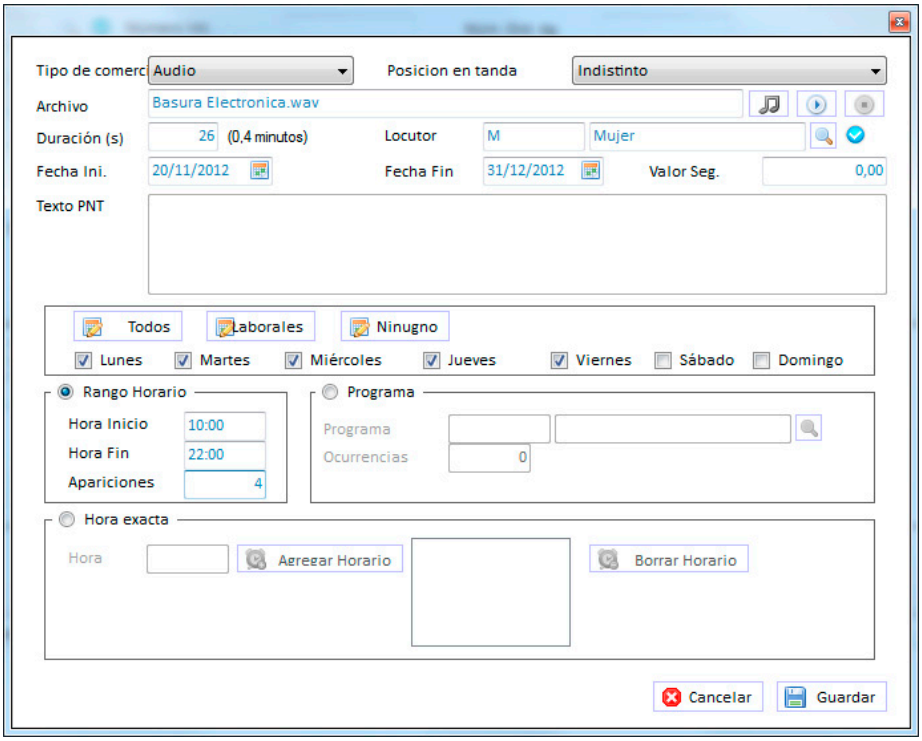
Posición: Posición del aviso dentro de la tanda comercial.

Texto PNT: Si el aviso pautado es una PNT (Menciones en vivo), en este campo se ingresa el texto; que aparecerá en el panel de las Web Tools; donde además se registra el horario en que el locutor lo mencionó al aire.

Un mismo archivo puede incluirse más de una vez con distindos rangos horarios. Un mismo aviso puede programarse al mismo tiempo en las modalidades "Simple" y "Detallada". En este caso, las apariciones definidas se suman, es decir: si la pauta detallada incluye 5 apariciones del aviso el día Lunes 12 de Noviembre entre las 18:00 Hs y las 22:00; y además en programación simple se pautan 3 apariciones para todos los días Lunes; el Lunes 12 de noviembre el aviso será emitido 8 veces (5 por la pauta detallada y 3 por pauta simple).

Programación simple

Cada aviso puede tener una o múltiples pautas de programación. Para definir una pauta de programación pulsar el botón "**Nuevo**" de la sección "**Programación simple**". Aparece la siguiente ventana:



Tipo de comercial: Aquí se determina si el aviso es un AVISO CONVENCIONAL (Audio), una PNT (mención en vivo; leída en vivo por el locutor) o un AUSPICIO. Los avisos tradicionales y los **PNT** son incluidos en la pauta comercial, aunque los PNT lógicamente no incluyen audio, operan como una advertencia de que el PNT debe ser leído. Los auspiciantes no aparecen en la pauta comercial; solo pueden obtenerse a través de reporte de AUSPICIOS.

> **NOTA**
> Para que puedan ser programados, los **AUSPICIOS** se deben programar en **hora exacta.** Debe existir un bloque comercial en ese horario.

Archivo y Duración: Aquí se carga el archivo de audio correspondiente al aviso que está siendo programado. Al cargar el audio Admicom completa automáticamente el campo "Duración". A la derecha los controles de reproducción permiten escuchar el archivo.

Posición en la tanda: Establece la posición del aviso dentro del bloque comercial. Las opciones son: "Comienzo de tanda"; "Segundo aviso"; "Penúltimo"; "Cierre de tanda"; "Indistinto". Cuando dos o más avisos designados con la misma posición compiten por una misma tanda, se programará aquel cuya categoría tenga mayor prioridad.

Locutor: Identifica si el aviso es interpretado por voz masculina o voz femenina.

Fecha Ini.: Fecha en la que entra en vigencia la inclusión del aviso.

Fecha Fin: Fecha de vencimiento, en la que el aviso es pautado por última vez. Para que el aviso sea pautado por tiempo indeterminado, dejar este campo en blanco.

Valor Seg: Importe a facturar por cada segundo de emisión correspondiente a cada puesta en el aire de este aviso.

Texto PNT: Si el aviso pautado es una PNT, en este campo se ingresa el texto; que aparecerá en el panel de las Web Tools; donde además se registra el horario en que el locutor lo mencionó al aire.

Días de la semana: Define en cuales días de la semana será pautado el aviso.

Pauta por RANGO HORARIO: En este caso se pauta el aviso en todas las tandas comprendidas en un intervalo horario, para lo cual se definen el rango horario y la cantidad de inclusiones. En el ejemplo de la imagen el aviso se programará **4 veces entre las 10:00 y las 22:00 Hs**, de Lunes a Viernes. Si el número de inclusiones coincide con la cantidad de tandas existentes en ese intervalo horario, la distribución del aviso resultará de *un aviso en cada tanda*. (Nota: las tandas son numeradas en la generación. Puede saber cuantas tandas hay en un día consultando los archivos LOG en el módulo 'CyberPlay Editor').

Pauta por PROGRAMA: Permite pautar avisos en forma directa en determinados programas o segmentos de la radio. Los programas se definen en la opción 'Configuración Emisora -> Tanda comercial'. De este modo, pueden venderse avisos para ser pautados dentro de un programa o show determinado. Si el programa cambia de día u horario, con solo actualizar los datos del programa los avisos serán reasignados automáticamente sin necesidad de modificar la pauta de cada uno.

Pauta por HORA EXACTA: Se especifican las horas en la cuales deberá programarse el aviso. Obviamente, deberá existir una tanda definida para esa hora. Si no hay tanda definida para esa hora, el aviso será programado en la tanda mas cercana. Para ingresar un horario, escribirlo en el campo y pulsar "Agregar horario" para añadirlo a la lista. "Borrar horario" elimina el horario seleccionado en la lista.

7.3.3 Funciones especiales para programación de avisos

Avisos alternados

Es posible ingresar manualmente en el campo *archivo*, dos o más avisos distintos, separados por un caracter "pipe" (|). De esta forma, se programarán ambos avisos en forma alternada. El límite de avisos está dado por la longitud del campo título. Los nombres de los archivos deben se deberán tipear manualmente, no siendo necesaria la extensión.

Ejemplo:

YPF-1|YPF-2

En este caso se progamarán alternadamente los avisos YPF-1 e YPF-2.

Avisos concatenados

Es posible relacionar hasta dos avisos para que sean pautados uno a continuación del otro. Los nombres de los avisos se escriben uno a continuación separados por el **signo >** (mayor). Los nombres de los archivos deben se deberán tipear manualmente, no siendo necesaria la extensión.

aviso1>aviso2

Se programarán ambos avisos seguidos:

AVISO1
AVISO2

Pueden combinarse nombres de archivo con instrucciones AUDICOM. Es muy util para anuncios de hora, temperatura, etc. Por ejemplo:

AUSPICIO_TIEMPO**>**/TEMP

en donde promo_tiempo es el nobre del archivo de auspiciante; generará en la pauta comercial lo siguiente:

AUSPICIO_TIEMPO
/TEMP

Instrucciones AUDICOM

Algunas de las instrucciones de AUDICOM pueden programarse como avisos comerciales para generarlas en forma automática. Para ello se procede como si se tratase de spots, ingresando manualmente la instrucción en lugar del nombre del spot. Conviene crear una categoría dedicada a las instrucciones. Las instrucciones soportadas en Admicom son:

Instruccciones Meteror: Estas instrucciones (/Time; /Temp: /Hum; /Pres; /Meteor) se utilizan para programar los anuncios meteorológicos, que serán anunciados al aire por las voces pregrabadas del AUDICOM. Se creará una campaña especialmente para esta función, en 'Cliente' pondremos crear, por

ejemplo, 'AUDICOM'. En lugar de spots programaremos instrucciones Meteor, pautandolas por hora de salida.

Random: Esta instrucción produce el ingreso de un archivo escogido aleatoriamente de una carpeta determinada. En lugar del nombre del aviso se introducirá la sentencia completa de la instrucción Random. Ejemplo: Se desea programar para cada hora un consejo seguridad vial. Los consejos deben ir rotando cada día para evitar que se reiteren todos los días a la misma hora.

/RND,Seguridad Vial,1

- Cada vez que la instrucción es pautada, sale al aire un archivo elegido aleatoriamente de la carpeta Seguridad Vial.-

Pausas *(para detender la reproducción de la pauta en el listado de Aire)*: En el nombre del aviso, se ingresa la instrucción /Pause, que programará en las tanda comercial una instrucción de detención para el programa de Aire.

7.3.4 Generar Tanda

(Programación Campaña -> Generar Tanda) Desde aquí se generan los archivos de programación comercial para cada día; que son usados por la terminal de Aire AUDICOM para generar la grilla de programación integrada CyberPlay (tandas + programación automática + eventos en vivo).

Para generar la pauta comercial se procede:

1. En **'Fecha Inicio'** - **'Fecha Fin'** definir los días para los cuales se quiere generar la pauta comercial. En forma predeterminada solo se genera la pauta para el corriente día. Pero es posible generar la pauta para una semana completa cambiando la 'Fecha Fin'. Puede ingresar dirtectamente la fecha o ingresarla usando el almanaque que aparece al hacer clic sobre el icono
2. Elegir en la lista las **Emisoras** para las cuales se generara la pauta. Lógicamente este paso no es necesario cuando se gestiona solo una radio.
3. Pulsar "Generar". Admicom comenzará a generar los archivos de pautado comercial (.log) para los días especificados.

De ser necesario, las tandas generadas se visualizan en el módulo de AUDICOM **"Cyber Play Editor"**, que muestra la grilla de programación integrada (tandas, música, eventos en vivo, satélites) tal como la visualizará el operador de Aire. Recuerde que además AUDICOM también cuenta el módulos de auditoría de emisión **"Aaudit",** desde donde pueden obtenerse **reportes en función de lo emitido al aire**.

7.3.4.1 Avisos rechazados

Cuando la generación de tandas termina, se muestra un **informe de avisos rechazados**, es decir, títulos que no pudieron ser incluidos en las tandas asignadas. Se indica el número de cuenta al cual pertenecen y las tandas (o segmentos) en las que deberían haber sido incluídos. Por último, se señala la causa por la cual este aviso no ha podido ser agregado a la tanda asignada:

SEG = (segundos) Por excederse del **tiempo.** El tiempo máximo de publicidad permitido por hora ha sido alcanzado. Cuando el máximo permitido por hora es alcanzado, ninguna tanda de en esa hora aceptará más avisos. Por ejemplo: si un aviso pautado para la tanda de las 14:25 es rechazado por TIEMPO, significa que la cantidad de publicidad pautada entre las 14:00 y las 15:00 Hs alcanzó el máximo permitido. En esta condición, todas las tandas comprendidas entre las 14:00 y las 15:00 Hs. rechazarán nuevos avisos. Este tiempo máximo permitido se ajusta desde *"Configuración Emisora -> Estación"*. La solución es reubicar los avisos en otros horarios con menor carga publicitaria o, de ser posible, aumentar el tiempo máximo permido por hora.

CAT = Cuando dos o más avisos de igual categoría están pautados para una misma tanda, se programará el de mayor prioridad y se rechazarán los restantes. Esto se hará efectivo solo en las tandas que incluyan rechazo por categoría (ver *"Configuración Emisora -> Tanda Comercial"*).

POS = Conflicto de posiciones: hay dos clientes con la misma prioridad de ubicación de avisos). Por ejemplo: los avisos tiene igual prioridad y ubicación. Solución: Revisar el campo prioridad en las categorías correspondientes a esos avisos. También puede modificar la posición en tanda de uno de los avisos.

REP = (Repetido) Se intentó programar un mismo aviso dos veces en la misma tanda. Esto no es posible aunque la tanda no rechaze avisos por categoría.

7.4 Reportes

7.4.1 Reporte de ventas

Esta opción genera un reporte de avisos irradiados de un cliente determinado, para un rango de fechas definido. Accedemos a este modo desde 'Reporte -> Ventas'. A continuación aparecerá el espacio para el ingreso de la emisora (en caso que se gestione más de una estación de radio), el *nombre del cliente* y el *rango de fechas*. Pulsando 'Reporte', aparecerá en pantalla el detalle de los avisos correspondientes a este cliente, ordenados por orden alfabético. Las opciones que aparecen sobre el reporte permiten imprimir el informe, exportarlo a una planilla Excel compatible, o como documento PDF.

7.4.2 Liquidación agencia

Mediante este modo podemos obtener el listado de los avisos correspondientes a una determinada Agencia de Publicidad. El reporte incluye el detalle de los avisos de la agencia emitidos en cada emisora (para el caso que se maneje más de una emisora).

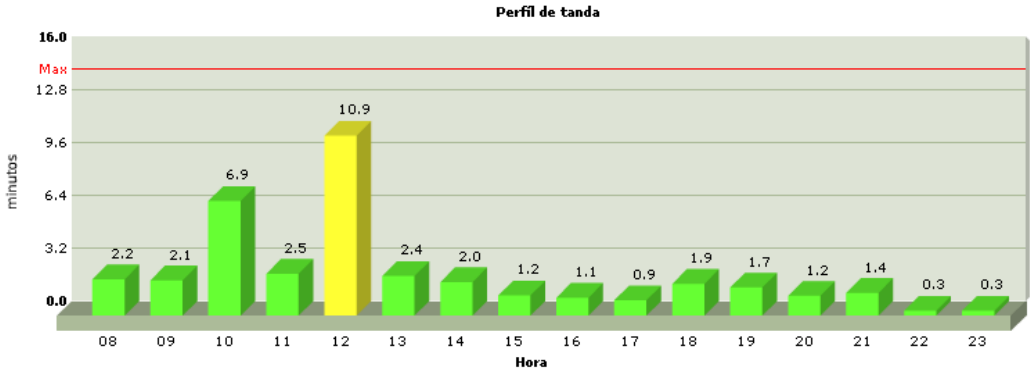
Las opciones que aparecen sobre el reporte permiten imprimir el informe, exportarlo a una planilla Excel compatible, o guardarlo como documento PDF.

7.4.3 PNT/Auspicios

Genera un reporte con los Auspicios y las Propagandas no Tradicionales (PNT). Este reporte se genera para un día determinado.

7.4.4 Perfil de Tanda

Mediante esta opción podemos apreciar comparativamente la densidad de tandas a lo largo del día. Este reporte está disponible para las tandas ya generadas. Si se intenta generar un perfil para una fecha para la cual aún no se ha generado la tanda, el programa arrojará un mensaje de "Tanda inexistente".

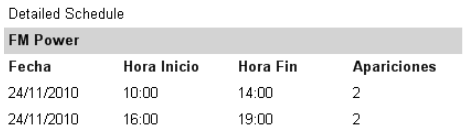


Sobre el eje horizontal se ubican las horas de día de 0 a 24 Hs. Sobre el eje vertical se representan los minutos de publicidad por hora de transmisión. Es decir que el gráfico indica con la longitud de las barras cuántos minutos de publicidad hay acumulados por segmentos de una hora.

La línea roja 'Max' indica el tope de publicidad permitido por hora, que se declara en la opción *"Configuración Emisora -> Estación"*. Las tandas comerciales generadas por Admicom nunca mostrarán un valor que exceda esta marca. Pero puede ocurrir si se modifica una tanda manualmente desde algún módulo del AUDICOM (como el Cyber Play Editor).

7.4.5 Campaña de un aviso

Muestra en forma simplificada la campaña de un aviso comercial, en base a las apariciones pautadas. Los reportes en base a la emisión al aire se generan desde el módulo de AUDICOM Aaudit. El reporte



se puede imprimir, exportar como planilla compatible Excel o como documento PDF.

IMPORTANTE: *Recuerde que además AUDICOM cuenta con el módulo de auditoría* ***"Aaudit",*** *desde donde pueden obtenerse* ***reportes en función de los registros de emisión****.*

7.5 Integración con sistemas de facturación externos

En ADMICOM 10, la opción *Reportes>Ventas* permite exportar la base de datos completa para integrar con un sistema de facturación de terceros. Simplemente se eligen las fechas de exportación, se oprime REPORTE y luego se hace click en el botón de exportar a EXCEL. Esto se debe hacer una vez al mes, para tomar la totalidad de los campos comerciales que ADMICOM guarda sobre cada orden publicitaria y exportarlos al software de facturación que el cliente disponga.

7.5.1 Reportes de gestión personalizados

ADMICOM 10 permite generar plantillas de reportes. Estos reportes personalizados permiten luego exportar datos en formato EXCEL para la gerencia de la emisora. Reportes sobre montos a facturar por cliente, ventas por programa, por agencia, por rubro, por mes, y demás son todos posibles. En el módulo *Reportes>Ventas*, en el panel superior derecho se encuentran las opciones de personalización del reporte usando un cubo de 3 ejes (X, Y, Z). Los reportes que se creen, se pueden guardar y luego cargar con los botones CARGAR/GUARDAR. De forma tal de volver a usarlos.

Para generar los reportes, se debe presionar PIVOTEAR. Estos filtros permiten hacer casi cualquier tipo de reporte posible. Nuevamente, una vez que se obtienen los datos del reporte, si el usuario lo desea puede exportarlos haciendo click en el botón EXCEL. Esto permite luego importarlos a cualquier otro programa que pueda leer dichos archivos. O bien usar una planilla de cálculos (Excel) para armar gráficos y reportes de gestión.

De todos los campos existentes, hay varios campos que son cruciales para inter-relacionar el reporte de ADMICOM con el sistema de facturación externo.

- **Numero de Agencia:** Es el código de campaña que le asignan las agencias. Es normalmente del tipo 1234/0 y luego de la barra van aumentando el dígito con las revisiones de ANULA Y REEMPLAZA que envían habitualmente.
- **Numero Interno:** Es el código que asigna ADMICOM a cada nueva orden cargada. Este número es UNICO, y además sigue la convención de 1234/0. Cada vez que se oprime el botón ANULA Y REEMPLAZA, el ADMICOM va a duplicar la pauta, dejando la actual intacta (pero con fecha vencida al día de hoy, y luego crea una nueva pauta con el número siguiente luego de la barra 1234/1 en este caso). Este número es único y serviría para identificar las pautas en forma única en el sistema de facturación.
- **Cliente:** El nombre del cliente a quien hay que facturarle.
- **Bruto:** Monto total a facturar (figuran también otros montos y descuentos intermedios que pudieras llegar a necesitar).

7.6 Aaudit

7.6.1 Introducción

Accedemos pulsando el botón Audit en la Barra de Aplicaciones. Podemos encontrarlo en el escritorio predeterminado 'Comercial', al que se ingresa como Usuario=comercial, o agregando el botón Aaudit en el actual escritorio del usuario. Esta herramienta le permite ver rápidamente el contenido de los **Registros de Emisión**, que registran cada título reproducido al aire desde AUDICOM. Presionando el botón Aaudit en la barra de aplicaciones aparecerá la ventana Aaudit (cer a continuación).

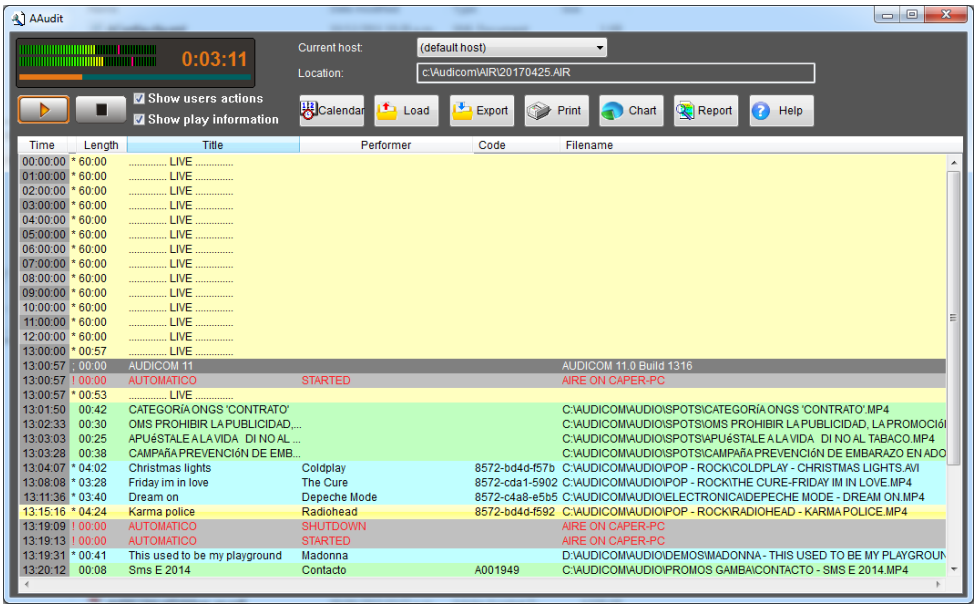
La información se representa en modo gráfico, como en la ventana CyberPlay. Los archivos que fueron reproducidos en una tanda aparecen sobre fondo verde, los que son reproducidos por AutoDj o dentro de un bloque en vivo, aparecen sobre fondo celeste marcados por un asterisco. Los intervalos de tiempo en los que el programa estuvo detenido se muestran sobre fondo amarillo, asumiéndolos como programas en vivo. A la derecha se muestra la hora de salida al aire de cada archivo, en horas, minutos y segundos. Las horas pares aparecen sobre gris claro y las impares sobre gris oscuro.

Los **Registros de Emisión** se generan en la terminal de Aire, y son **archivos de extensión .air**. El nombre del archivo es la fecha del día en que se generó; hay un archivo por cada día que AUDICOM estuvo al aire.

Conviene que estos archivos estén siempre en la terminale de aire. La ubicación se determina desde el archivo Audicom.ini, en la entrada [Directories].

NOTA

Si desde el explorador de Windows se hace un *doble clic* sobre un archivo .air, se abrirá Aaudit.



¿Música o avisos?

Aaudit tiene dos métodos para identificar si un archivo es música o un aviso comercial.

a) Por el bloque en el cuál fue reproducido.
b) Por la información de la Base de Datos.

Todos los archivos reproducidos dentro de un bloque de Tanda, quedan marcados en el Registro de Emisión como "spot comercial". Por lo tanto, si el operador inserta un tema musical dentro de una tanda, Aaudit le colocará una marca de "spot comercial". Se utiliza la base de datos para corroborar el tipo de archivo en el campo Clase:

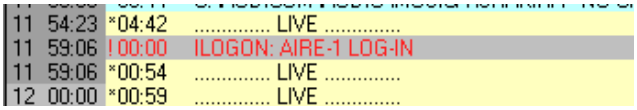
Si **Clase=Spot** aparecerá verde

Si **Clase es distinto de Spot** (Promo, Música), aparecerá celeste.

Si **Clase** está **vacío** o el archivo **no está registrado** en la Base de Datos, serán considerados Spot (aviso comercial) todos los archivos reproducidos dentro de un bloque Tanda.

Registro de usuarios

Como información complementaria, el módulo de Aire incluye en los registros de emisión los cambios de usuario, es decir, quien ingresa o se retira del sistema en la terminal de Aire. Esta información se muestra en Aaudit en lineas grises con texto rojo, que indican hora de ingreso/egreso y nombre de usuario.



7.6.2 Reproducir un título

Podemos escuchar los archivos de audio seleccionándolos y pulsando Play. El archivo se reproduce desde su ubicación original, por lo tanto, si fue eliminado o se cambió de carpeta, no podremos escucharlo.

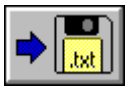
7.6.3 Abrir archivo

Presionando el botón .air podemos abrir otro archivo. Normalmente veremos sólo los registros del mes actual. En el menú Tipos de archivo podemos elejir ver los registros del mes anterior o todos los registros existentes.

Múltiples terminales

En redes grandes que cuentan con más de una terminal de aire, podemos ver los registros de las distintas terminales de aire, seleccionándolas del siguiente menú.

7.6.4 Guardar como TXT



Permite guardar el Registro de Emisión en formato texto, para poder verlo e imprimirlo en cualquier editor de texto.

7.6.5 Imprimir

Presenta un menú similar al de Reportes Gráficos, que se decribirá a continuación, pero en lugar de mostrar la información en pantalla la envía a la impresora.

7.6.6 Reportes

Presenta un menú que permite seleccionar el tipo de reporte:

Reporte Global: Muestra la duración del archivo seleccionado, la cantidad de veces que se emitió al aire y el tiempo total en el aire. Equivale a un doble clic sobre el título.

Seguimiento de un aviso: Permite conocer en detalle todas las emisiones del título seleccionado para un intervalo de fechas dado. Presenta un reporte que informa día por día cada emisión del título, incluyendo el tiempo al aire para verificar que el mismo haya salido completo.

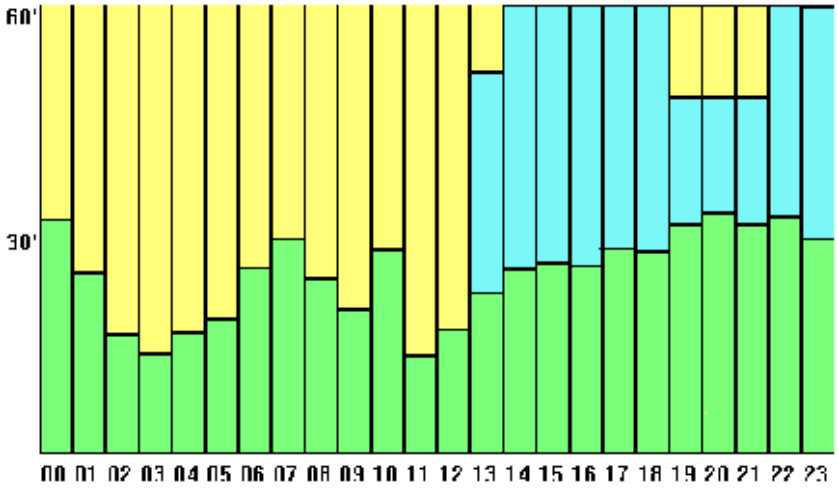
Listado para Derechos de Autor: Genera un listado para presentar ante los organismos responsables de recolectar impuestos por Derechos de Autor (Por ejemplo SADAIC en Argentina). Incluyen Título de la obra, Intérprete, Autor, sello discográfico, código del álbum.

7.6.7 Reportes Gráficos

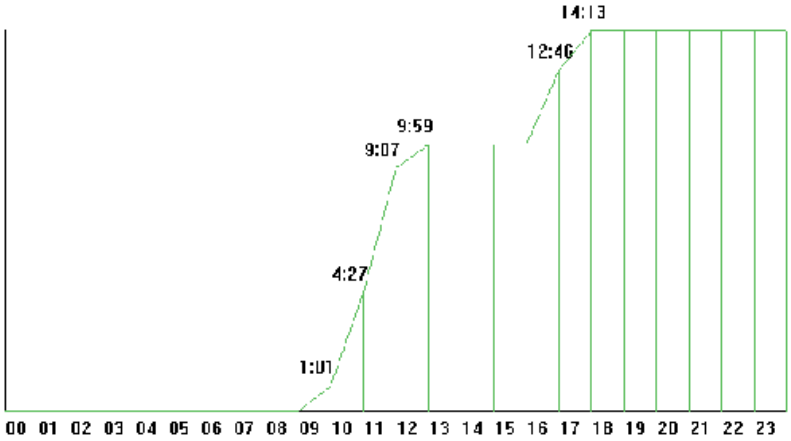
Presenta un menú que permite seleccionar el tipo de gráfico generado. Las opciones disponibles son:

Gráfico de Torta: Muestra en porcentajes, el tiempo de música, avisos y programas en vivo emitidos ese día. Haciendo doble clic sobre la torta, se obtienen los valores en minutos y segundos.

Composición de 24 Hs.: Genera un gráfico de barras que representa la cantidad de música, avisos publicitarios y programas en vivo emitidos por cada hora del día. Haciendo un doble clic sobre una columna, se obtiene los tiempos de emisión para esa hora, en minutos y segundos.

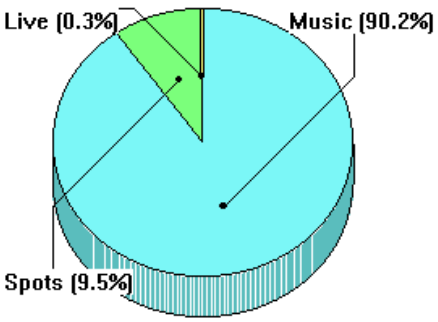


Tiempo de Tandas acumulado: Representa la acumulación de avisos publicitarios durante las 24 Hs. del día.

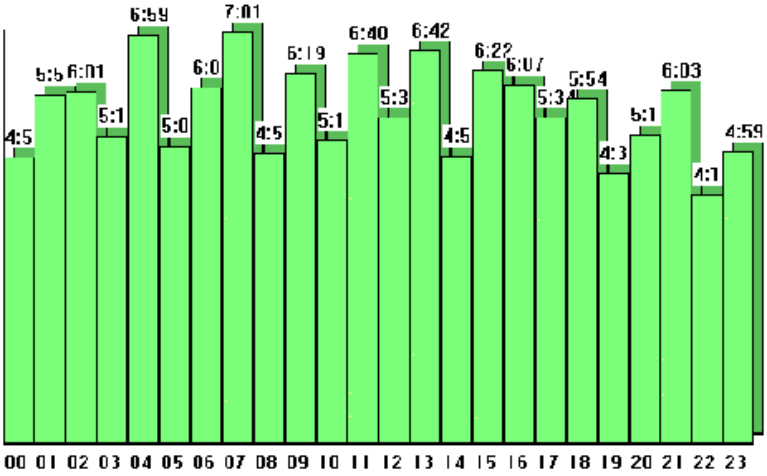


Detalle de Avisos emitidos por hora: Genera un gráfico de barras que representa en minutos, el tiempo de publicidad emitida por hora.

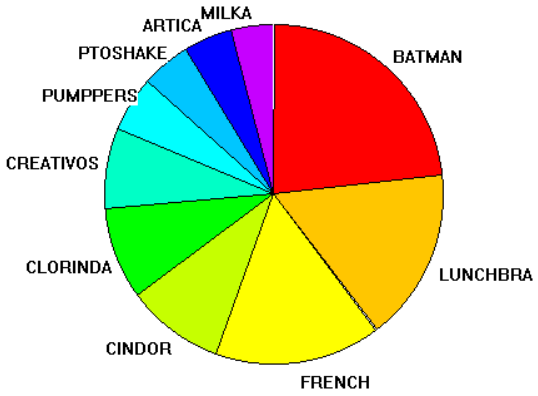
Torta 3D: Muestra la misma información que el gráfico de Torta anterior pero con un gráfico 3D.



Detalle de Avisos emitidos por hora 3D: Muestra el detalle de avisos emitidos por hora pero el gráfico tiene un efecto 3D.



Spots ranking: Genera una torta con la comparación del tiempo de aire de cada aviso. Los tiempos se toman del registro actualmente abierto.



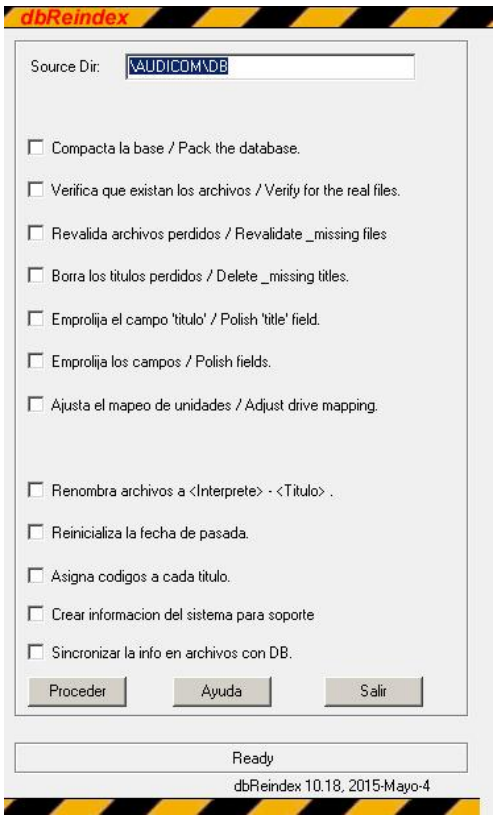
Estilos musicales preferidos: Genera una torta comparando el tiempo de aire de los diferentes estilos musicales registrados en la base de datos.

Recuerde:
Los archivos ***.air*** *se generan en la terminal de Aire, normalmente en la carpeta* ***Audicom\Air.*** *Estos archivos tienen como nombre la fecha en que fueron creados (AñoMesDía.air). Se recomienda ir borrando los archivos muy antiguos para que no ocupen espacio en el disco.*

8. Mantenimiento

8.1 Base de Datos / dbReindex

Si bien la Base de Datos es un método seguro y confiable de almacenar información, puede ocurrir que en ciertas circunstancias (Por ejemplo, un corte de energía o un fallo generado en la computadora), los archivos de la Base de Datos resulten dañados. Si nota un funcionamiento incorrecto del **AutoDj**; o alguna anomalía en los datos mostrados por **InfoMusic**, es síntoma de la Base de Datos está dañada. En ese caso, AUDICOM posee una herramienta que le permitirá solucionar el problema. Cierre las aplicaciones que hacen uso de la Base de Datos (Aire, InfoMusic, AutoDj Editor, File Manager) y ejecute desde el Explorer de Windows el archivo ***dbReindex.exe*** ubicado en la carpeta Audicom. Al hacerlo aparecerá la siguiente ventana:



Reindexa la Base de Datos: Esta opción reconstruye los indices de la Base de Datos. Es necesario haber ejecutado la opción 'compacta la Base de Datos'.

Compacta la Base de Datos: Elimina los registros de la base de datos que fueron borrados (Títulos borrados en InfoMusic) y genera una nueva Base de Datos optimizada. Se recomienda utilizar siempre esta opción.

Verifica que existan los archivos: Busca en las unidades de disco, los archivos a los que hacen referencia cada uno de los títulos de la Base de Datos. Si el archivo es encontrado, se actualiza su duración en la Base de Datos. Si un título hace referencia a un archivo que no existe (o existe pero con otro nombre), es desactivado del siguiente modo: el **campo Media se modifica de modo que el archivo que antes figuraraba como HD (en el disco duro), ahora es registrado como ARCHIVO PERDIDO (_missing)**. Esto facilita el reconocimiento de títulos que figuran en la Base de Datos asociados a archivos inexistentes.

Revalida archivos perdidos: Recupera los títulos registrados como **ARCHIVOS PERDIDOS** (_missing) si los archivos a los que hacen referencia existen. Se utiliza cuando se emplean discos remisibles que pueden estar fuera del sistema por un tiempo. Luego de extraer el disco, corremos dbReindex con la opción "Verifica que existan los archivos". Todos los títulos que hacían referencia a archivos ubicados en el disco remisible quedarán registrados como _missing. Cuando el disco vuelva a estar en el sistema, la opción Revalida archivos perdidos recuperará todos los títulos que hacían referencia a ese disco.

Borra los títulos perdidos: Elimina los títulos de la Base de Datos registrados con campo Media = _missing. **Una vez eliminados es imposible recuperarlos**.

Emprolija el campo título: Convierte el texto del título al modo frase (Primera letra en mayúscula).

Emprolija los campos: Unifica el uso mayúsculas/minúsculas convirtiendo el texto de los campos "Autor", "Intérprete" y "Género" a modo **N**ombre **P**ropio. "Estilo" pasa a "**M**odo **f**rase". Se verifica además si el campo **`Estilo`** contiene información. Si el campo está vacío, se le asigna el estilo **NO CLASIFICADO**.

Ajusta el mapeo de unidades: Esta opción verifica que la letra de la unidad a la que hacen referencia los títulos coincida con la unidad en la que se encuentran los archivos. Esto es útil cuando se agregan nuevos discos, porque Windows cambia las letras de todas las unidades. Se recomienda utilizar esta opción luego de agregar un disco a su máquina. Esto optimizará el acceso de AUDICOM a los archivos.

Renombra archivos a <intérprete - título>: Renobra los archivos con el formato <intérprete> - <título>, utilizando la información de los campos Título e Intérprete de la Base de Datos. **ESTA OPERACIÓN MODIFICA LOS ARCHIVOS Y NO HAY FORMA DE DESHACER LA ACCIÓN.**

Reinicializa la fecha de pasada: Modifica la fecha de pasada de todos los Títulos de la base asiciados a archivos (Campo media=HD), de modo que todos figurarán con la fecha y la hora actual. Se realiza una *aleatorización* de las centésimas para alterar el orden de reproducción.

Asigna códigos a cada título: Asigna un código a todos los títulos que no lo posean. Esto se utiliza para sincronizar los códigos AUDICOM con sistemas PowerGold.

Crea información del sistema para soporte: Genera un reporte en formato TXT y lo carga en el programa de correo predeterminado (Por ej. Outlook), listo como archivo adjunto para enviarlo por correo. Una copia del reporte queda en el disco rígido (C:\soporte.txt). Esta opción puede ejecutarse con AUDICOM corriendo, pero recuerde desactivar cualquier otra opción que pueda requerir un uso exclusivo de la base de datos (reindexar).

Adicionalmente, el Dto Técnico puede solicitarle el archivo XPLAYER_LOG.TXT, que lleva un registro del comportamiento del motor de reproducción de AUDICOM. Este archivo se encuentra en la carpeta AUDICOM.

Sincroniza la info en archivos con DB: Guarda la información de los títulos cargada en la Base de Datos en los archivos de audio y video. De este modo es posible recuperar la información principal de la base de datos desde los archivos de medios.

Procced: Inicia el proceso de restauración de la Base de Datos.

Quit: Cierra la aplicación.

8.1.2 Sistema de autodiagnóstico:

AUDICOM posee un sistema de seguridad que actúa cuando el programa se cierra de forma inadecuada. Este sistema verifica el estado de la Base de Datos y en caso de encontrar errores, los repara. El autodiagnóstico puede estar activado en sistemas en donde la Base de Datos está ubicada en un servidor de red, pero se cancelará si otro usuario está accediendo a la misma desde otra terminal.

Para activar o desactivar el Autodiagnóstico, modifique la siguiente línea en Audicom.ini:

```
[Settings]
Autoreindex=1
```

Si Autoreindex vale 1 significa que está activo, si vale 0, inactivo.

8.2 Respaldo de la información de la base de datos

Cada vez que un material es ingestado en AUDICOM, se incrusta toda la información ingresada en la base de datos al archivo de audio/video propiamente dicho. Esto permite que en caso de daño en la base de datos, sea posible recuperar la información a partir de los medios (audio y videos).

Conviene tener **COPIA DE RESPALDO** actualizadas de los siguientes archivos, por cualquier eventualidad que puedera afectar la integridad de los mismos:

\Audicom\DB	Base de Datos musical de AUDICOM. Contiene los archivos “user.ini” que guarda la base de datos de usuarios y “data.sqlite” que contiene la base de datos del MAM (Media Asset Managment).
\Audicom\Log*.log	Programación de las Tandas de Avisos Publicitarios.
\Audicom\Pgm*.pgm	Organización de los Programas y sus bloques.
\Audicom\Air*.	Registro de títulos reproducidos al aire. Sólo es necesario tener copias de seguridad de estos archivos si es de interés para la radio mantener un registro histórico de todos los archivos que salieron al aire. El tamaño promedio de un archivo .air es de 80 KB.
\Admicom	Contienen la información de toda la Base de Datos de Administración.

El sistema NO REALIZA COPIA AUTOMATICA DE NINGUNO DE ESTOS ARCHIVOS. ES RESPONSABILIDAD DEL ADMINISTRADOR DE LA RED O JEFE TECNICO DE LA RADIO REALIZAR Y MANTENER COPIAS DE SEGURIDAD.

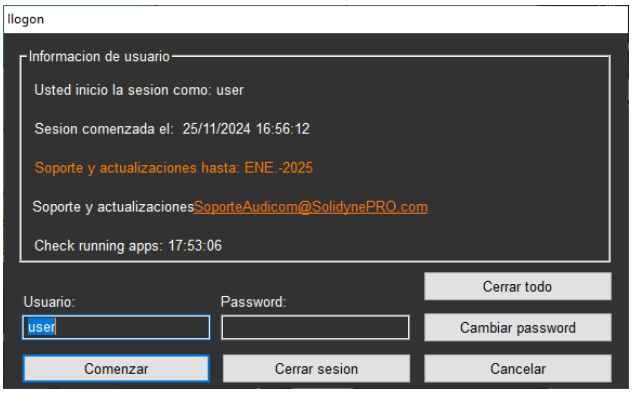
Los instaladores de actualización (updates) NO SOBREESCRIBEN ninguno de estos archivos, de modo que pueden ejecutarse con seguridad.

8.3 Soporte técnico

Las actualizaciones son **gratuitas** durante un año a partir de la fecha de compra. Estas actualizaciones incluyen todos los cambios publicados de una misma línea de producto (AUDICOM y AUDICOM BLACK). Vencido el año de actualizaciones gratuitas, se puede renovar la suscripción comunicándose directamente con Solidyne o con un distribuidor autorizado.

La renovación de la licencia de actualizaciones incluye además un año de servicios WEB TOOLS.

La fecha de caducidad de las actualizaciones se indica en el módulo de inicio I-Logon y en la barra de Herrameintas AUDICOM.



IMPORTANTE: Mantenga siempre su sistema actualizado

Si tiene problemas y no puede solucionarlos con la información disponible en esta ayuda, con nuestro soporte técnico vía correo electrónico o consultas telefónicas, puede contactarse con Solidyne para solicitar soporte técnico remoto. De esta manera, nuestros técnicos ingresan remotamente a la red AUDICOM para verificar configuraciones y detectar problemas de software.

Por favor consulte con nuestro departamento de ventas el costo de este servicio, con el cual ahorrará tiempo y costosos llamados telefónicos.