



**Guida all'uso per la consegna
dei file**

APPALTO SOSTITUTIVO

Sommario

1	Introduzione	3
1.1	Step di consegna	3
1.2	Requisiti tecnici	3
1.3	Accesso al portale T3-MediaFactory	3
1.4	Cambio della password dell'account assegnato	4
1.5	Procedura per il cambio password	4
2	Consegna materiale da Fornitore Appalto Sostitutivo	5
2.1	Generazione Identificativo	5
2.2	Movimentazione con VMover2	5
2.2.1	Accesso a VMover2 e requisiti minimi di sistema	5
2.2.2	Caricamento di un file	8
3	Asset Check-in	11
3.1	Panoramica	11
3.2	Accesso al Wizard	12
3.3	Definizione dell'asset	13
3.4	Aggiunta di un nuovo episodio a un programma	13
3.4.1	Definizione asset da caricare	14
3.4.2	Acquisizione del file	15
3.4.3	Caratteristiche della versione fisica	17
3.4.4	Tracce audio	18
3.4.5	Supporti	19
3.4.6	Difetti	21
3.4.7	Informazioni editoriali e gestionali	21
3.4.8	Riepilogo	24
3.4.9	Completamento	25
3.4.10	Notifica	26
4	Guasti e malfunzionamenti	27
5	Indice delle Figure	27

1 Introduzione

RAI mette a disposizione dei propri Montaggi in appalto la possibilità di consegnare i file relativi a programmi o puntate tramite l'uso di una piattaforma web accessibile tramite di un browser ed una connessione internet performante.

Condizione indispensabile per accedere al servizio è che il Montaggio sia stato preventivamente abilitato all'utilizzo del sistema e siano state fornite le credenziali di accesso al sistema dalla struttura di riferimento.

1.1 Step di consegna

La procedura prevede l'utilizzo di due applicazioni, T3-MediaFactory (T3-MF) e Vmover2, in tre step successivi:

1. Accesso al sistema "T3-MediaFactory" e generazione di un ticket di consegna;
2. Invio a RAI del materiale attraverso "VMover2";
3. Asset Check-in del file tramite compilazione su "T3-MediaFactory" della scheda tecnica del prodotto consegnato.

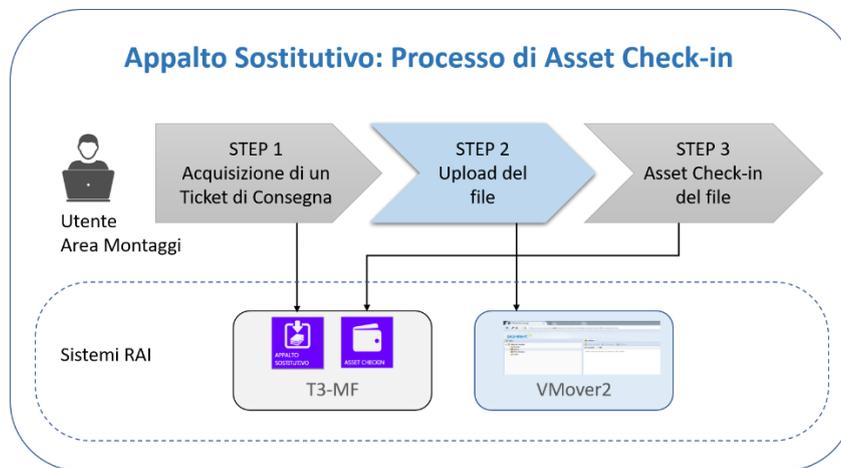


Figura 1: Appalto Sostitutivo - Processo ACI.

1.2 Requisiti tecnici

Per poter completare tutti i passaggi utili alla consegna di materiale prodotto esternamente a RAI, è necessario che il client (laptop o desktop) dell'utente sia configurato come segue:

- Sistema Operativo con Windows 7 o superiori;
- Internet Explorer 11 (Browser da utilizzare per accesso su T3-MF);
- Microsoft Silverlight (Plug-in di Internet Explorer);
- Google Chrome (Browser consigliato per VMover2).

È necessario che sul PC dal quale si accede al sistema sia installata la versione più recente del plugin Microsoft Silverlight, ottenibile all'indirizzo www.microsoft.com/getsilverlight e che sul PC si possano installare eventuali plugin aggiuntivi per instaurare la connessione sicura iniziale e per l'invio dei file tramite Signiant (MediaShuttle). Il formato tecnico del file da consegnare deve essere quello previsto dal contratto con RAI.

1.3 Accesso al portale T3-MediaFactory

Accedere, tramite browser Microsoft Internet Explorer 11, all'indirizzo <http://www.servizioprodtv.rai.it/t3>

Si aprirà una pagina di login, in cui è necessario inserire le credenziali fornite da RAI per l'accesso come Fornitore. Potrebbe essere richiesta l'installazione di plugin aggiuntivi per completare l'operazione.

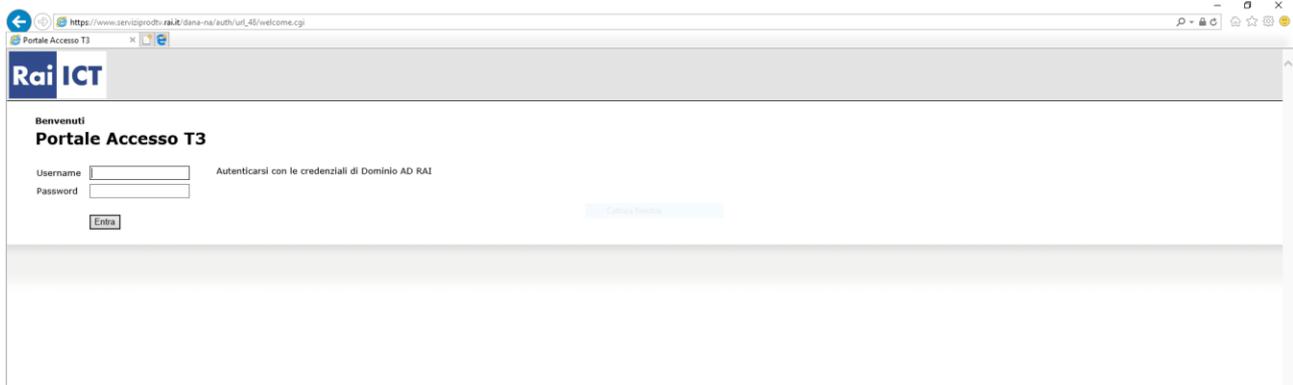


Figura 2: Schermata di Login.

Una volta inserite le credenziali corrette, verrà mostrata una pagina di benvenuto con i link ai sistemi accessibili. Per accedere al client di T3-MediaFactory, fare clic sul link denominato **“TCUBEProd”**. Si verrà automaticamente rimandati al portale di T3-MediaFactory.

1.4 Cambio della password dell’account assegnato

Dopo il primo accesso con le credenziali fornite da RAI, e comunque massimo ogni 90 giorni, per ragioni di sicurezza è necessario cambiare la password assegnata.

Attenzione: non è possibile modificare la password senza essere già loggati al sistema, pertanto è fortemente raccomandato che la password venga cambiata con qualche giorno di anticipo rispetto alla scadenza, pena l’impossibilità di accedere alla piattaforma.

Attenzione: il sistema non fornisce indicazioni sulla durata residua della password corrente, pertanto è bene prenderne nota autonomamente.

1.5 Procedura per il cambio password

Per modificare la password, dopo aver effettuato il login fare clic in alto a destra, sul pulsante *Preferenze*. Comparirà una videata in cui è possibile configurare alcune impostazioni dell’interfaccia grafica. Fare clic sulla scheda *“Generale”*, verrà mostrata l’interfaccia da cui sarà possibile effettuare la modifica alla password per il proprio account.

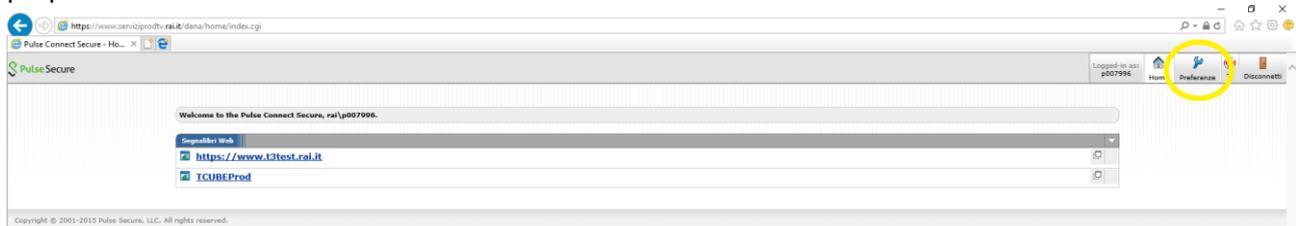


Figura 3: Schermata di benvenuto – Preferenze.

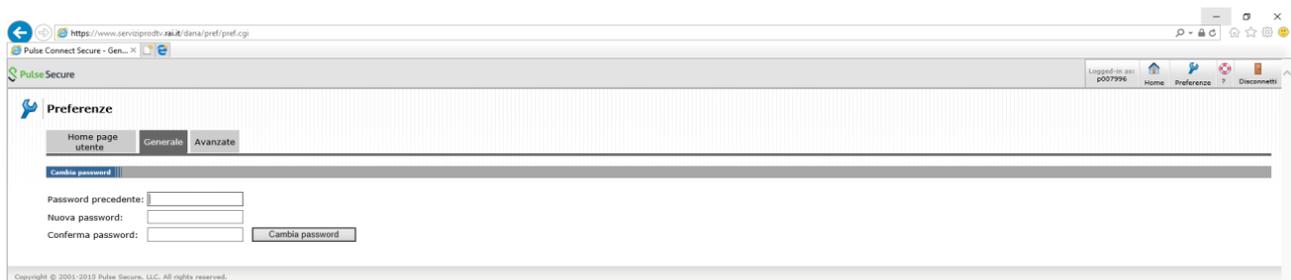


Figura 4: Preferenze - Cambio Password.

2 Consegna materiale da Fornitore Appalto Sostitutivo

Il montatore una volta acceduto al sistema T3-MediaFactory, avrà a disposizione le due “tile” seguenti:

- La tile **Appalto Sostitutivo** permette la generazione di un codice univoco di consegna detto “Ticket di consegna” a cui associare il file da consegnare. Ogni ticket è unico per ogni file da consegnare e per ogni consegna effettuata, se si consegna due volte lo stesso file, occorre comunque generare due ticket, se bisogna consegnare più file anche relativi ad uno stesso contratto occorre generare tanti ticket quanto sono i file.
- La tile **Asset Check-in** permette la compilazione della scheda tecnica del contenuto consegnato precedentemente tramite il portale Wmover2.



Figura 5: Tiles T3-MF per consegna materiale in appalto sostitutivo.

2.1 Generazione Identificativo

Il montatore per prima cosa dovrà accedere al sistema T3-MediaFactory, apparirà una schermata con le tile riportate sopra, cliccando sulla tile “Appalto Sostitutivo” verrà visualizzata la schermata sotto, nella quale è presente l’identificativo generato che dovrà essere associato al file prodotto che si vuole consegnare.

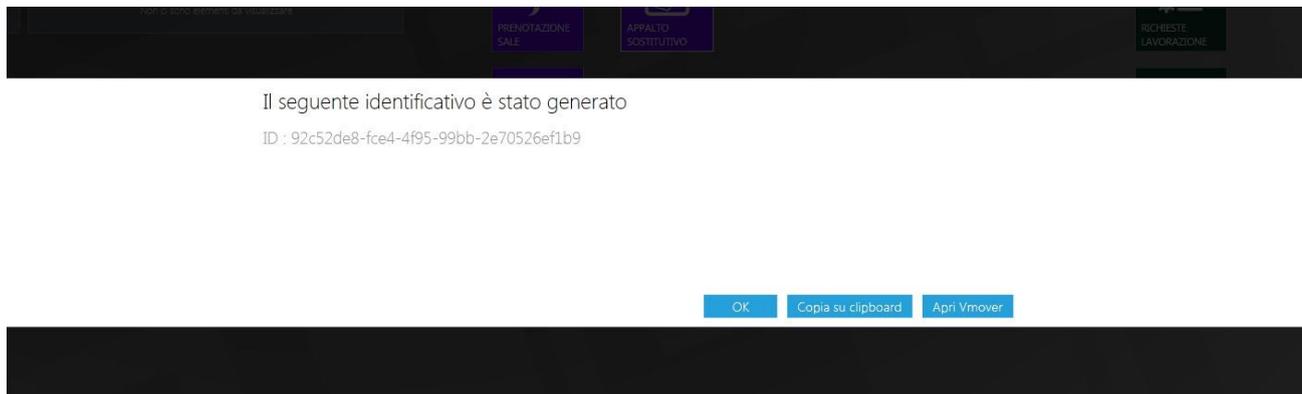


Figura 6: Generazione identificativo univoco Asset (Ticket di consegna).

È possibile copiare l’ID generato in maniera tradizionale o cliccando sull’apposto tasto “Copia su clipboard”. Il Token di consegna salvato dovrà essere utilizzato sulla piattaforma Vmover2 per la consegna fisica del file.

2.2 Movimentazione con VMover2

2.2.1 Accesso a VMover2 e requisiti minimi di sistema

È possibile accedere a VMover tramite browser web (consigliato Google Chrome) collegandosi all’indirizzo <http://www.vmover2.rai.it/>. Si verrà ridirezionati sulla pagina di login.

Da questa schermata è possibile effettuare il login e verificare i requisiti minimi di sistema. Per visualizzare tali requisiti è sufficiente cliccare sulla freccia a sinistra della scritta "Info".



Figura 7: Schermata Login VMover2.

La schermata che si ottiene è la seguente:

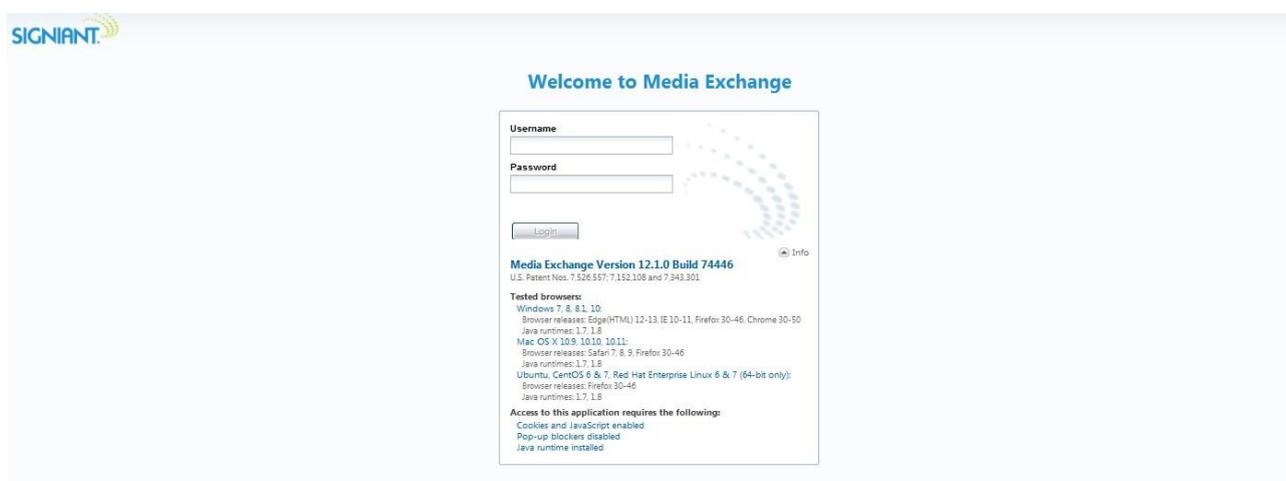


Figura 8: Requisiti minimi di sistema.

Per effettuare il login inserire *Username* e *Password* (gli stessi usati in precedenza per l'accesso al portale T3) e cliccare su "Login". A questo punto, se il browser in utilizzo è Google Chrome, la prima volta verrà richiesto di installare un software. Cliccare su "Download the App" ed installare l'applicazione.



Figura 9: Download App.

Per tutti gli altri browser invece, apparirà la schermata che richiede l'installazione del plugin Media Shuttle. Cliccare su "Installa Plug-in", scaricare e installare il plugin.

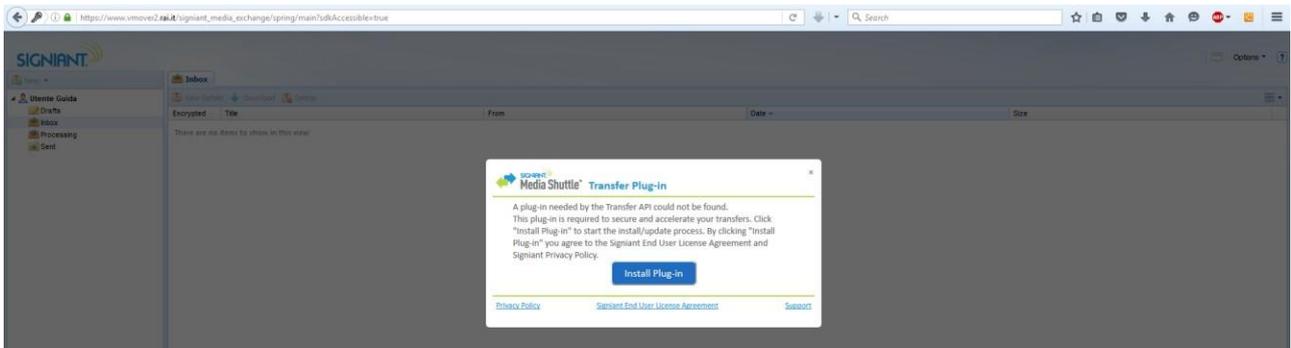


Figura 10: Installazione Plugin.

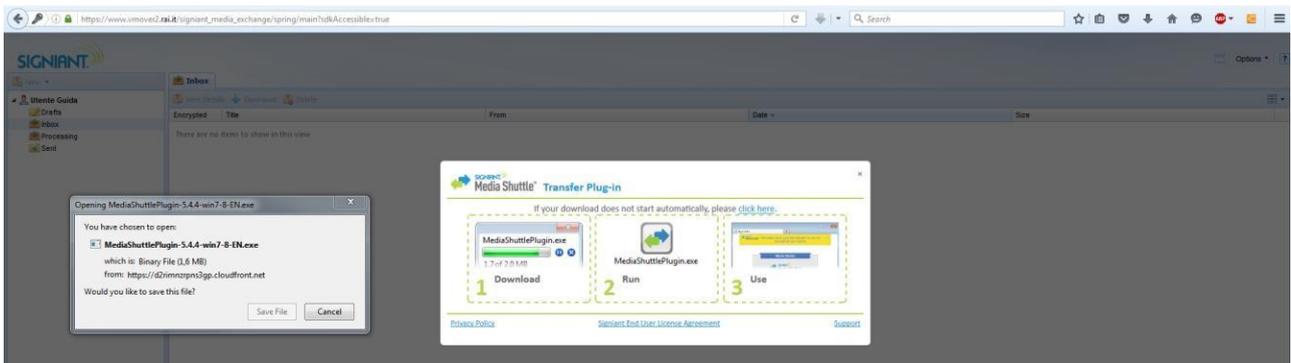


Figura 11: Finalizzazione installazione Plugin.

A prescindere dal tipo di browser, una volta installati app o plugin apparirà la schermata principale.

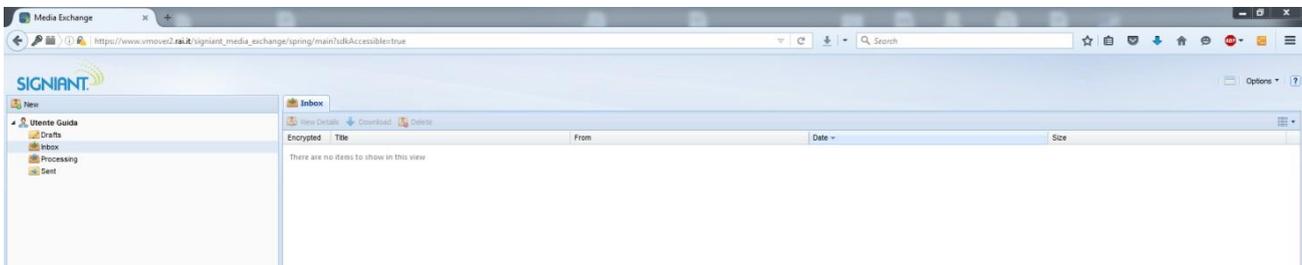


Figura 12: Schermata principale VMover2.

2.2.2 Caricamento di un file

L'interfaccia offre la possibilità di creare un nuovo modulo di invio cliccando sul tasto "New" in alto a sinistra. In questo modo viene visualizzata la schermata per il caricamento del file.

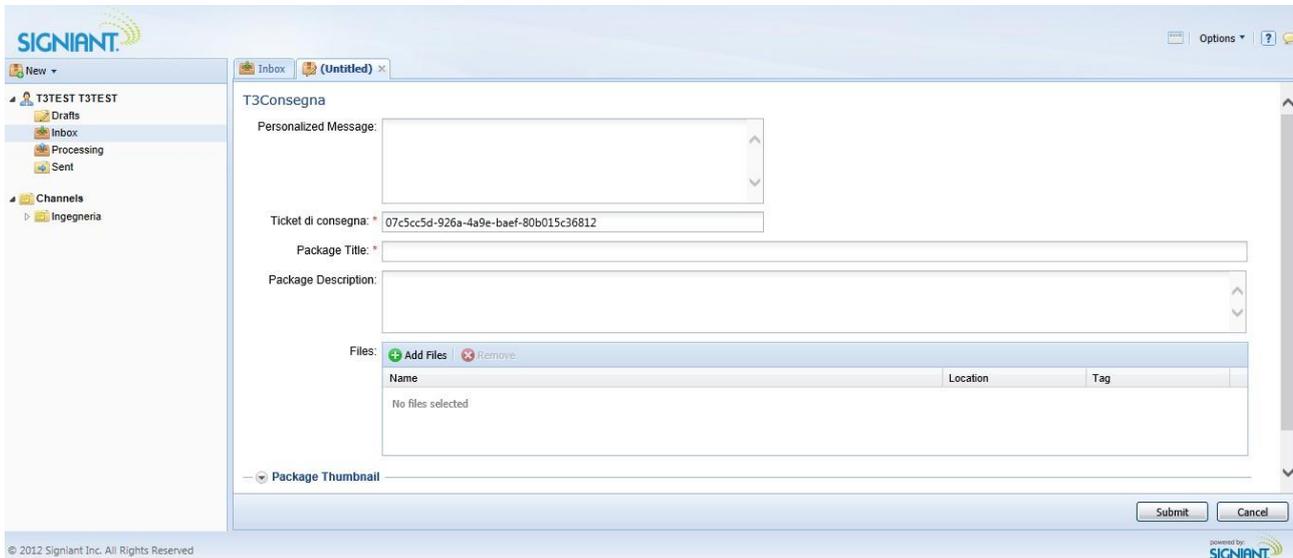


Figura 13: Schermata nuovo modulo di invio.

Tra i vari campi che si possono compilare, è obbligatorio l'inserimento del "Ticket di consegna", che corrisponde all'identificativo di consegna fornito da T3 MediaFactory e del "Package Title". Il campo "Package Description" è opzionale-Infine, cliccando su "Add File" si aprirà la finestra di ricerca file all'interno del disco locale per selezionare il file da inviare. Per ogni invio è possibile selezionare solo un file.

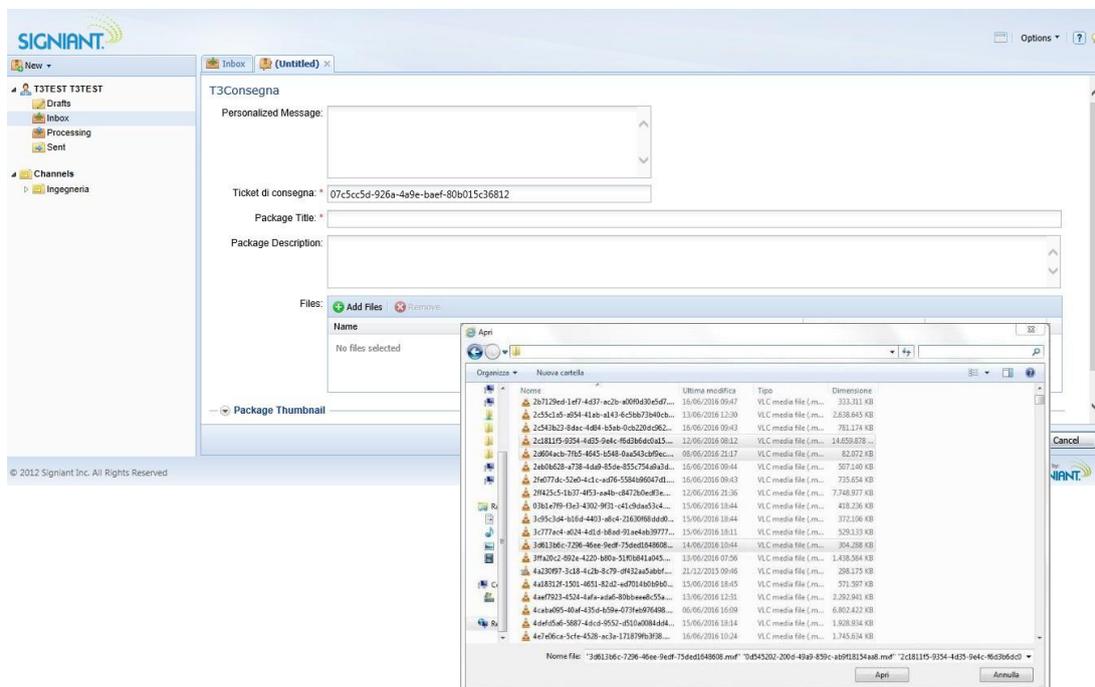


Figura 14: Selezione file da caricare.

Dopo aver selezionato il file si può procedere all'invio.

ATTENZIONE!: Il sistema non permette di inviare due file con lo stesso nome anche se contenuti in cartelle diverse del disco locale.

Terminate tutte le impostazioni si può procedere all'invio cliccando su "Submit" (in basso a destra). Comparirà una barra che mostra l'avanzamento dell'effettivo caricamento del file.

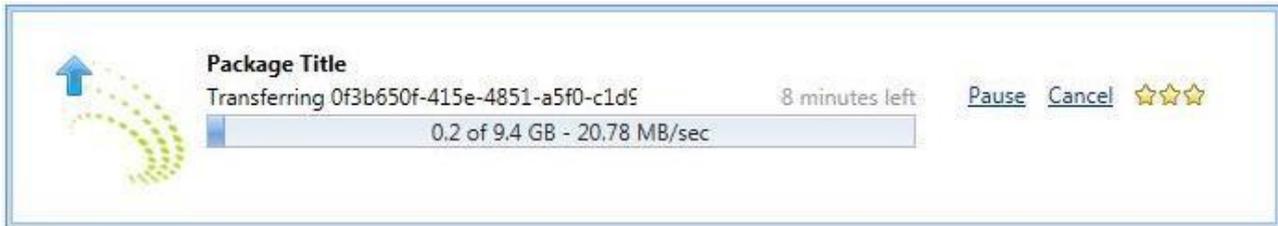


Figura 15: Barra di avanzamento upload.

Le stelline sulla destra indicano le performance di trasferimento. Nel caso in cui fossero schedate contemporaneamente più attività di caricamento, è possibile controllare l'avanzamento di tutte le operazioni cliccando su "Uploads/Downloads" (nel menù a sinistra). Dalla schermata che compare è anche possibile mettere in pausa uno dei trasferimenti per dare priorità ad altri ritenuti più urgenti. Dalla stessa schermata è possibile riprendere i trasferimenti messi in pausa.



Figura 16: Pannello di controllo uploads e downloads.

Terminato il caricamento del file, il sistema esegue diverse operazioni, per poterlo inviare ai destinatari insieme ad un'e-mail di notifica. Cliccando su "Processing" (nel menù a sinistra), è possibile controllare l'avanzamento delle operazioni successive al trasferimento vero proprio.

Nel caso in cui il trasferimento dovesse andare in errore, la barra che indica lo stato del trasferimento diventerà rossa. In questo caso è possibile selezionarlo e cliccare su "Resend" oppure ripetere l'operazione di caricamento da capo.

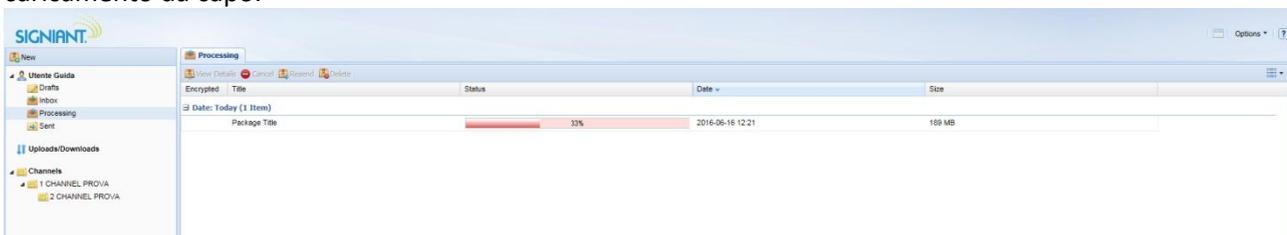


Figura 17: Avanzamento operazioni.

I file arrivati a destinazione compaiono nell'elenco "Sent" nel menù sulla sinistra.

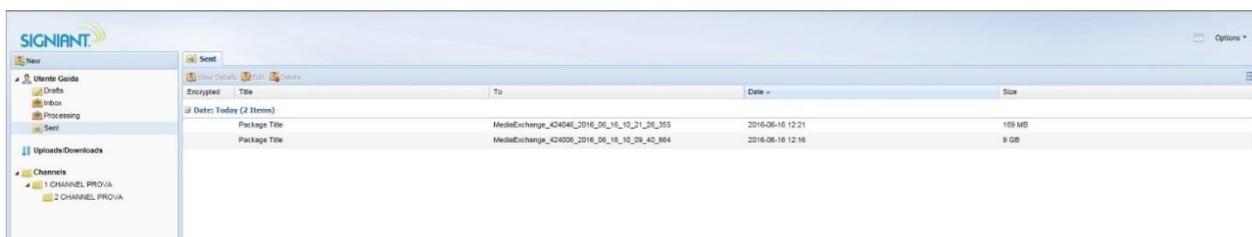


Figura 18: File spediti.

La scheda “Drafts” (nel menù a sinistra) contiene l’elenco degli invii non terminati (a causa di problemi di connessione o interrotti di proposito). Questo elenco risulta molto utile in quanto grazie ad esso è possibile riprendere in qualsiasi momento e da qualsiasi postazione, anche diversa da quella d’origine, un upload precedentemente interrotto.

Per eseguire questa operazione selezionare la riga dell’invio da completare e cliccare su “Edit”. A questo punto apparirà la schermata di caricamento di un file, già illustrata in precedenza, e si potrà procedere di nuovo all’invio.



Figura 19: Edit.

Se invece si vuole tentare di completare l’invio, caricando il file da un pc diverso, occorre rimuovere il vecchio percorso e, tramite “Add File”, ripetere da capo la procedura per l’aggiunta di un file, sfogliando le cartelle del disco e selezionando il file di cui completare l’invio. Il caricamento riprenderà da dove era stato interrotto.

ATTENZIONE! È necessario che il file non sia stato modificato e che abbia lo stesso nome altrimenti il sistema non lo riconoscerà e comincerà il caricamento da zero.

Dopo aver completato l’invio del file, l’utente può tornare nuovamente al sistema T3-MediaFactory per effettuare l’Asset Check-in e la compilazione della scheda tecnica del file inviato.

3 Asset Check-in

3.1 Panoramica

Il processo di asset check-in viene tipicamente compiuto da un tecnico il quale, dopo aver preparato un prodotto finito o un contributo finito su una postazione di montaggio, decide di inserire tale contenuto a sistema. Il tecnico può utilizzare il wizard per eseguire il check-in dei seguenti asset:

- **Nuovo episodio a un programma:** si tratta del caso in cui il tecnico esegue il check-in di un nuovo contenuto mai consegnato in precedenza.
- **Nuova versione editoriale:** può essere la nuova versione editoriale di un prodotto finito esistente. Si tratta del caso in cui l'operatore ha generato un nuovo contenuto, partendo da un asset esistente, ma modificandone il contenuto editoriale (Es. modificandone la durata, aggiungendo tracce audio, etc..).
- **Nuova versione fisica/tecnica:** è una nuova versione di una versione editoriale esistente (devono quindi restare invariati, durata, tagli, dialoghi, musiche etc..). Si tratta del caso in cui l'operatore ha generato un nuovo contenuto, partendo da un asset esistente, modificandone le caratteristiche tecniche senza alterarne il contenuto editoriale.
- **Nuovo contributo:** (*Casistica non utilizzata*) si tratta del caso in cui il tecnico esegue il check-in di un contributo finito nuovo.

In generale, l'asset di cui viene eseguito il check-in, può essere di due tipi:

- **Tipo File:** nel caso in cui il contenuto sia un file, l'operazione di asset check-in permette ingestare il file e di salvarlo su un repository centralizzato assieme ai metadati ad esso associati. I metadati tecnici vengono automaticamente estratti (tramite il tool Mediainfo) e visualizzati sul wizard; l'operatore tecnico dovrà occuparsi solo di completarli.
- **tipo "Box":** un asset è di tipo box quando è fisicamente salvato su un supporto fisico. In questo caso l'operazione di asset check-in permette di salvare solo i metadati associati all'asset. I dati tecnici dovranno essere indicati dall'utente all'interno del wizard.

Il wizard permette, inoltre di visualizzare e/o valorizzare i metadati editoriali. Un dato editoriale è valorizzabile o meno a seconda del contesto in cui si sta operando. Ad esempio, se si sta eseguendo l'asset check-in di una nuova versione fisica a partire da una versione editoriale esistente: i dati editoriali sono già presenti e vengono solo visualizzati; al contrario se si sta eseguendo l'asset check-in di un programma nuovo, i dati editoriali dovranno essere valorizzati.

Al termine del wizard il sistema permetterà di stampare la scheda tecnica e l'etichetta per l'eventuale box. Infine, tutti i sistemi esterni interessati verranno notificati della presenza del nuovo contenuto e delle sue caratteristiche.

Nel caso di *Appalto Sostitutivo* la quasi totalità dei casi si riferisce alla consegna di un *nuovo episodio* o di una *nuova versione editoriale*; in ogni caso di *Tipo File*.

3.2 Accesso al Wizard

Per accedere al wizard di Asset Check-in, l'utente deve accedere al sistema T3-MediaFactory e selezionare la tile sotto riportata:



Figura 20: Tile Asset Check-in.

Si accede alla sezione che mostra la lista degli asset check-in sospesi, lista in cui è possibile trovare tutti quegli asset per cui il check-in non è stato ancora completato. Infatti, in qualsiasi momento del processo è possibile sospendere il wizard salvando il lavoro fino a quel momento svolto, creando così un asset check-in sospeso. È possibile selezionare un asset check-in sospeso presente in lista, come visualizzato nella figura sotto, per poter completare il processo relativo allo stesso.



Figura 21: Asset Check sospesi.

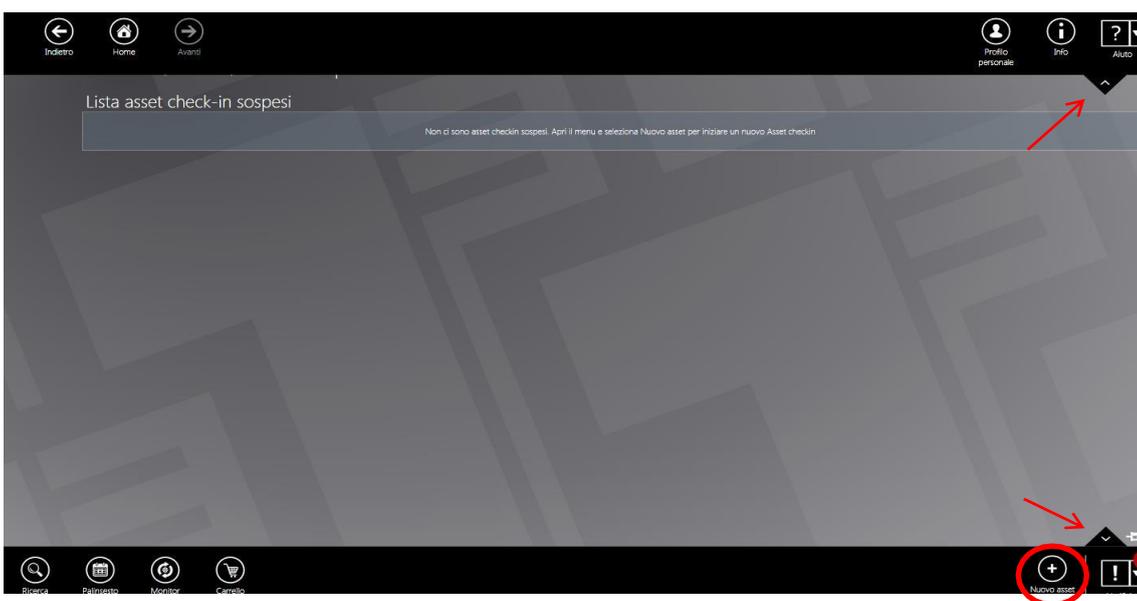


Figura 22: Asset Check-in - Nuovo Asset.

Per far comparire il menù presente sulle due barre nere in alto e in basso nella schermata, è necessario cliccare con il tasto destro del mouse o sulle frecce indicate. Cliccando il pulsante *Nuovo asset*, presente sulla destra della barra inferiore, è possibile iniziare una nuova procedura di Asset Check-in.

Cliccando sul pulsante *Nuovo asset*, viene visualizzata la seguente schermata di benvenuto:

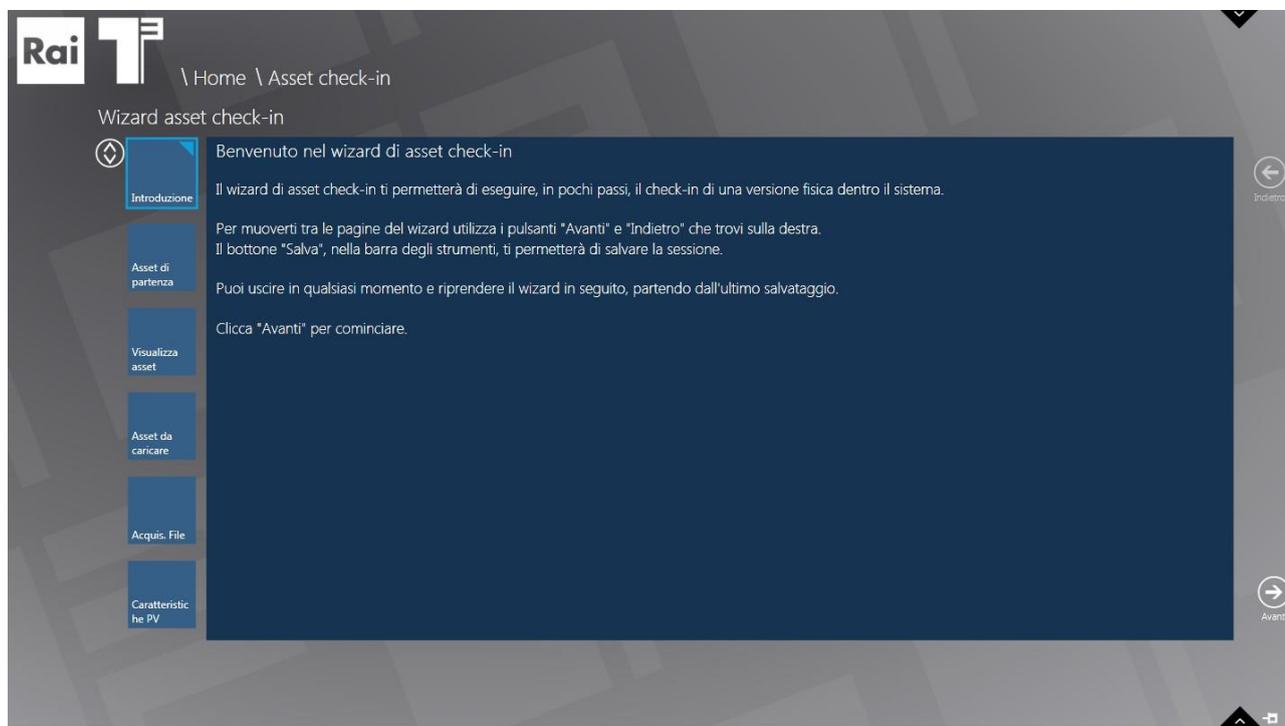


Figura 23: Schermata iniziale Asset Check-in.

Per muoversi tra le pagine del wizard si utilizzano i pulsanti *Avanti* e *Indietro* visibili nella parte laterale. Cliccando sul tasto *Avanti* indicato in figura, è possibile iniziare il wizard di asset check-in.

3.3 Definizione dell'asset

Nella schermata di *Definizione dell'asset* selezionare l'opzione desiderata tra:

- **Aggiungere una versione fisica/tecnica o una versione editoriale a un asset esistente**
- **Creare un nuovo Contributo finito (NON UTILIZZARE)**
- **Aggiungere un nuovo Episodio a un Programma**

3.4 Aggiunta di un nuovo episodio a un programma

Se si seleziona "Aggiungere un nuovo Episodio a un Programma" appare un form di ricerca, dal menu a tendina selezionare **MATRICOLA**, inserire la matricola del programma nel box identificativo e premere su **Cerca**.

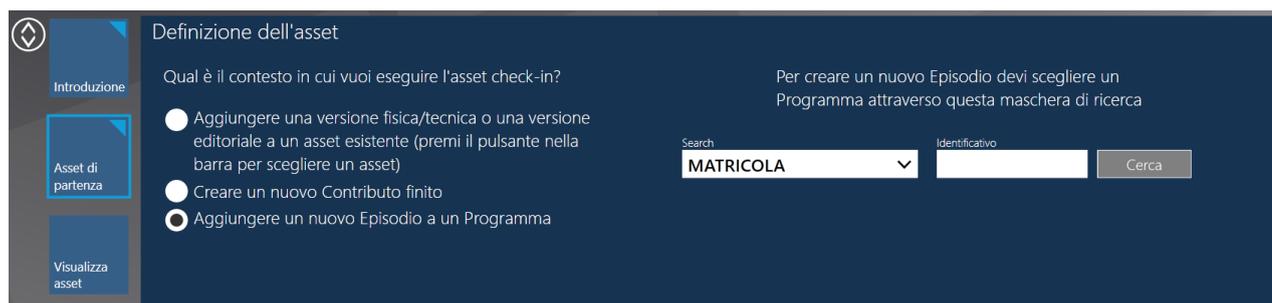


Figura 24: Definizione dell'asset - Nuovo episodio.

Se il programma è stato precedentemente censito apparirà una lista con il nome del programma e tutti gli episodi che si possono caricare. Se la ricerca non produce risultati non è quindi possibile procedere con l'asset check-in.

Definizione dell'asset

Qual è il contesto in cui vuoi eseguire l'asset check-in?

- Aggiungere una versione fisica/tecnica o una versione editoriale a un asset esistente (premi il pulsante nella barra per scegliere un asset)
- Creare un nuovo Contributo finito
- Aggiungere un nuovo Episodio a un Programma

Per creare un nuovo Episodio devi scegliere un Programma attraverso questa maschera di ricerca

Search Identificativo

Programmi

Numero Episodio Versioni fisiche virtuali

Episode

Figura 25: Definizione dell'asset - Lista episodi consegnabili.

Cliccando sul menu a tendina *Programmi* selezionare il programma a cui associare il contenuto. A seguire appaiono:

- Box di testo **Numero Episodio**: se si conosce il numero di episodio inserirlo per filtrare i risultati tramite il pulsante *Filtra*.
- Flag **Versioni fisiche virtuali**: per default il flag è valorizzato e rende visibili sul menu a tendina solo le puntate che non siano già state consegnate. Se si sta consegnando una nuova versione editoriale di un episodio già consegnato occorre togliere il flag e premere nuovamente il pulsante *Filtra*.
- Menu a tendina **Episode**: menu a tendina che mostra tutte le puntate del programma che non siano state filtrate tramite l'utilizzo dei due campi precedenti.

Un a volta selezionata la puntata desiderata premere *Avanti*.

Se l'episodio è una nuova versione editoriale di uno già presente viene visualizzato l'asset selezionato, una volta sicuri sia l'asset corretto premere *Avanti*. Altrimenti si viene ridiretti sulla pagina successiva per selezionare la tipologia di asset da caricare

3.4.1 Definizione asset da caricare

Dopo aver selezionato l'elemento del nuovo programma di cui si vuole effettuare l'asset check-in, cliccando sulla freccia *Avanti* del wizard, è possibile definire il tipo di asset che si vuole caricare nel sistema (in questo caso trattandosi di un nuovo episodio, la scelta *Nuova versione editoriale* e *Nuova versione fisica* è già valorizzata e non modificabile).

Definizione dell'asset da caricare

Che cosa vuoi caricare?

Se vuoi cambiare qualche informazione di natura editoriale scegli 'Nuova versione editoriale' altrimenti seleziona 'Nuova versione fisica'.

- Nuova versione editoriale
- Nuova versione fisica

Che tipo di asset desideri caricare?

- Asset di tipo file
- Asset di tipo box

Figura 26: Definizione dell'asset - Tipo Asset da caricare.

Occorre invece selezionare l'opzione *Asset di tipo file* e premere *Avanti*. (L'opzione di tipo box è relativa ad asset su supporto fisico da anagrafare ma non ingestare).

3.4.2 Acquisizione del file

Apparirà la schermata che consente di selezionare il file da associare al programma precedentemente selezionato. Cliccare sul pulsante "Aggiungi file"

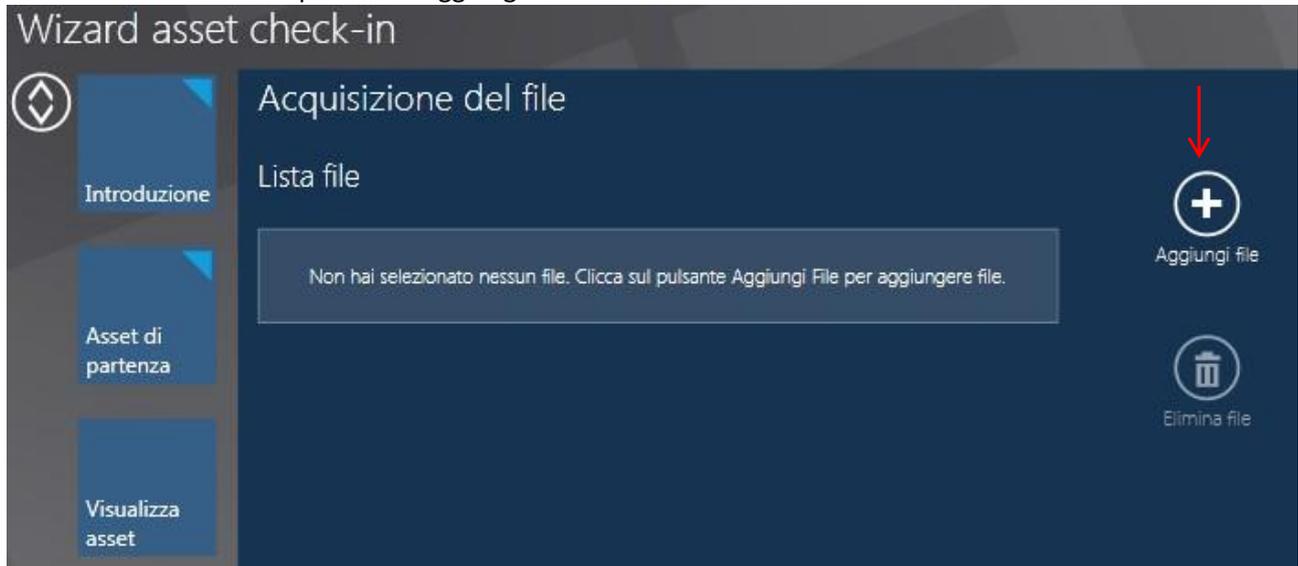


Figura 27: Acquisizione file: schermata iniziale.

Preselezionate vengono visualizzare l'Area funzionale e la Sotto area funzionale a cui appartiene l'utente.

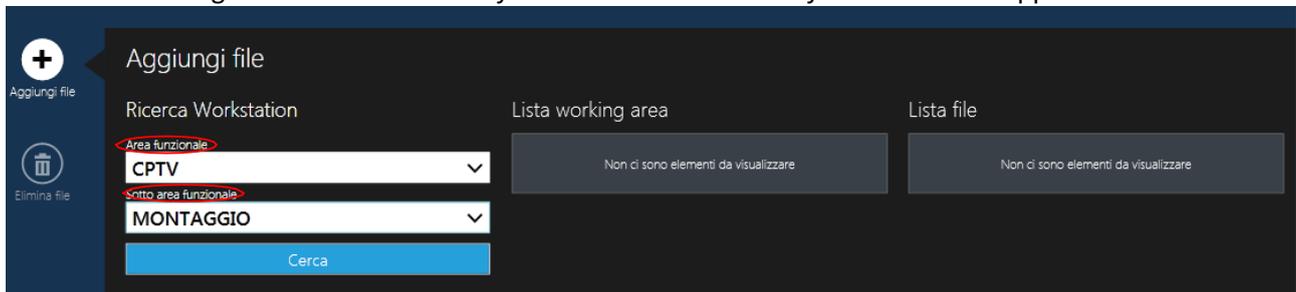


Figura 28: Acquisizione file: Ricerca workstation.

Preselezionate vengono visualizzate l'area funzionale e la sotto area funzionale a cui l'utente appartiene. Selezionare il pulsante *Cerca*, per visualizzare le postazioni di lavorazione disponibili per quella sotto area funzionale. Selezionare quindi la postazione di lavoro, vengono visualizzate la working area associate alla postazione.

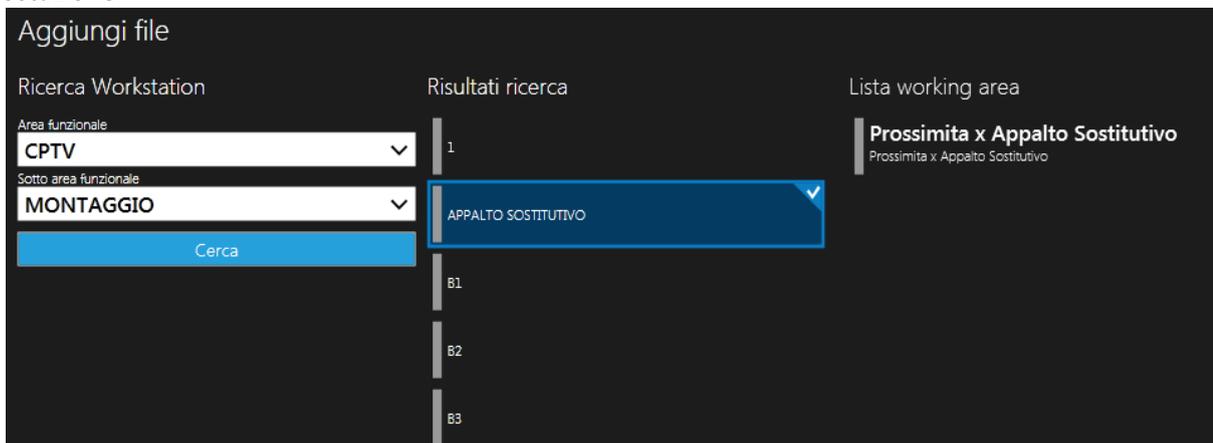


Figura 29: Acquisizione file: Lista WKS e working area.

Selezionare la working area, appaiono i file disponibili. Selezionare il file di interesse. Vengono visualizzati i *Dettagli dei file, Nome e Dimensioni*.

Selezionare il pulsante *Aggiungi* per proseguire o il pulsante *Annulla* per ripetere la procedura di acquisizione del file.

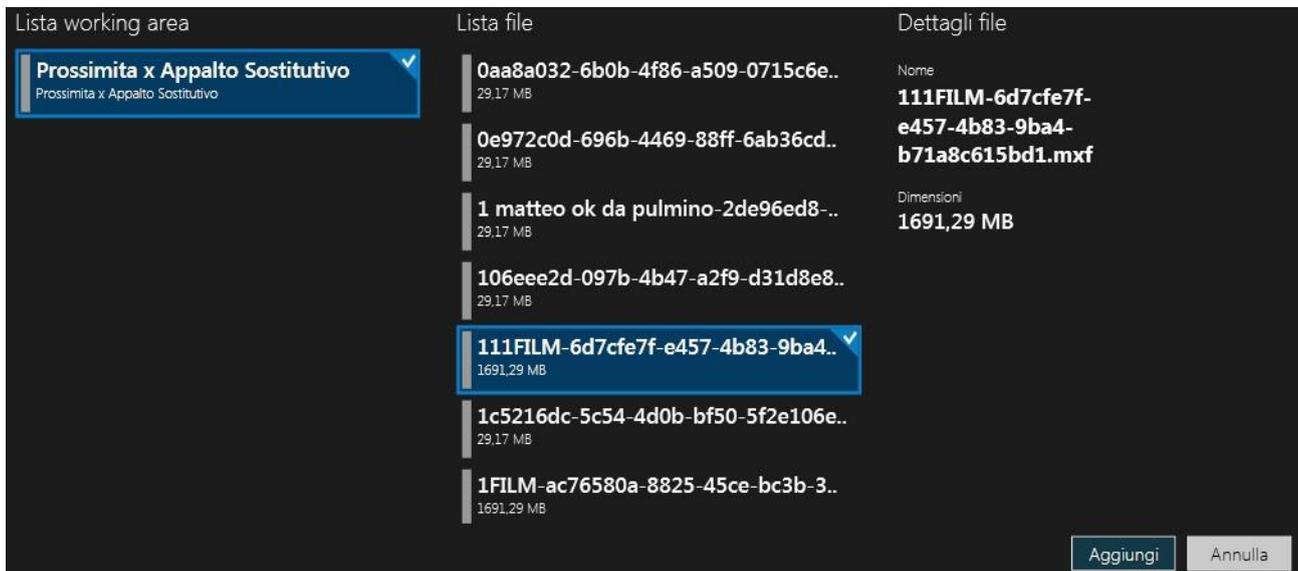


Figura 30: Selezione e dettaglio file presenti nella working area.

Dopo aver cliccato su *Aggiungi* compare la seguente schermata, dove è possibile selezionare il file precedentemente scelto ed eventualmente eliminarlo attraverso il pulsante *Elimina file*.

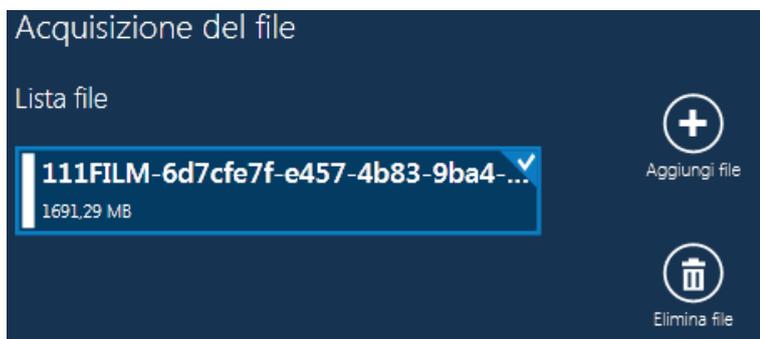


Figura 31: Eliminazione file.

Se il file selezionato è corretto, cliccare il pulsante *Avanti* per proseguire con l'asset check-in.

A questo punto del processo il sistema confronta i dati tecnici del file con i mediatemplate di riferimento, per verificare che il formato del file sia gestibile dal sistema. Se trova delle discordanze su alcuni valori ritenuti mandatori, il processo si ferma; se invece trova alcune discordanze su altri parametri comunque gestibili ma non appartenenti allo standard richiesto, viene visualizzato il seguente messaggio:

Attenzione

Il file che hai selezionato ha un formato gestibile da sistema, ma non standard.

Per selezionare un altro file clicca su "Annulla" e scegli un altro file.

Per procedere comunque clicca su "Prosegui"



Figura 32: Acquisizione file: Messaggio formato file non standard.

Proseguendo vengono mostrate a video le differenze tra il media template standard ed i valori estratti sul media fisico caricato. In particolare, i valori non conformi sono valorizzati di colore rosso.

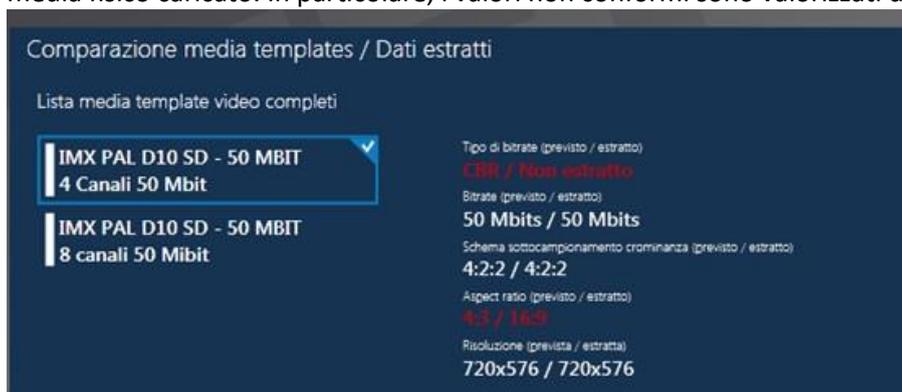


Figura 33: Acquisizione file: confronto parametri video.

Analogamente il Sistema effettua il confronto dei parametri audio.



Figura 34: Acquisizione file: confronto parametri audio.

Se il formato file è conforme, si procede con lo step successivo, relativo alle caratteristiche della versione fisica

3.4.3 Caratteristiche della versione fisica

Si giunge a questo punto nell'area in cui andranno definite le caratteristiche della versione fisica. Qui alcuni dati sono prepopolati in base alle informazioni rilevate dal sistema in seguito al caricamento del file selezionato. E' opportuno selezionare l'AFD cliccando sul menu a tendina e cliccare il pulsante *Avanti*.

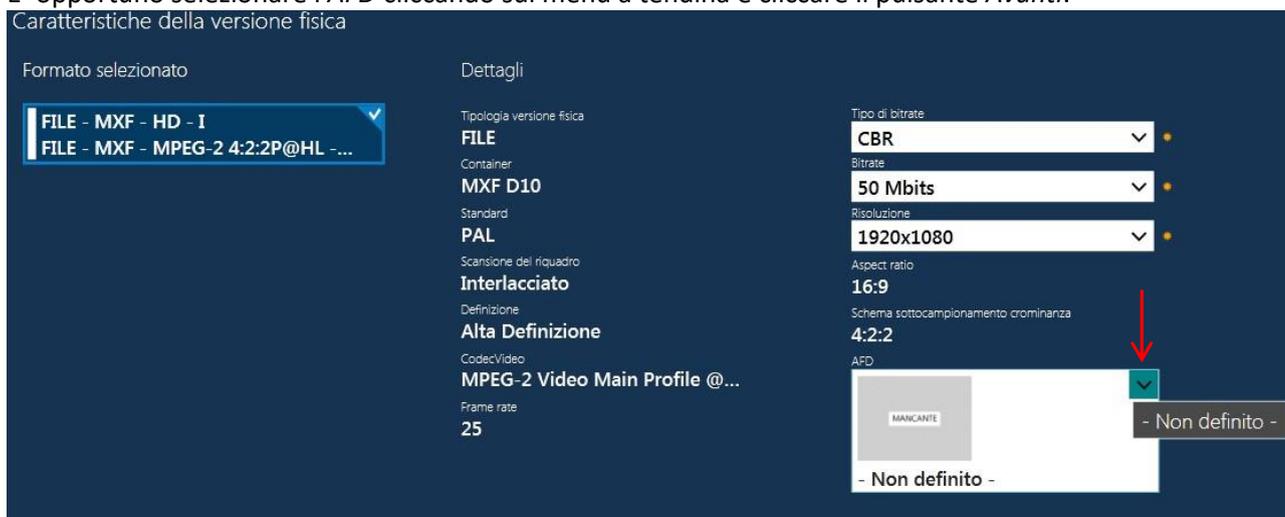


Figura 35: Caratteristiche versione fisica.



Figura 36: Caratteristiche della versione fisica: Selezione AFD.

3.4.4 Tracce audio

Proseguendo si giunge alla sezione relativa alle *Tracce Audio* dove, anche in questo caso, i dati della tracce e del formato sono prepopolati.

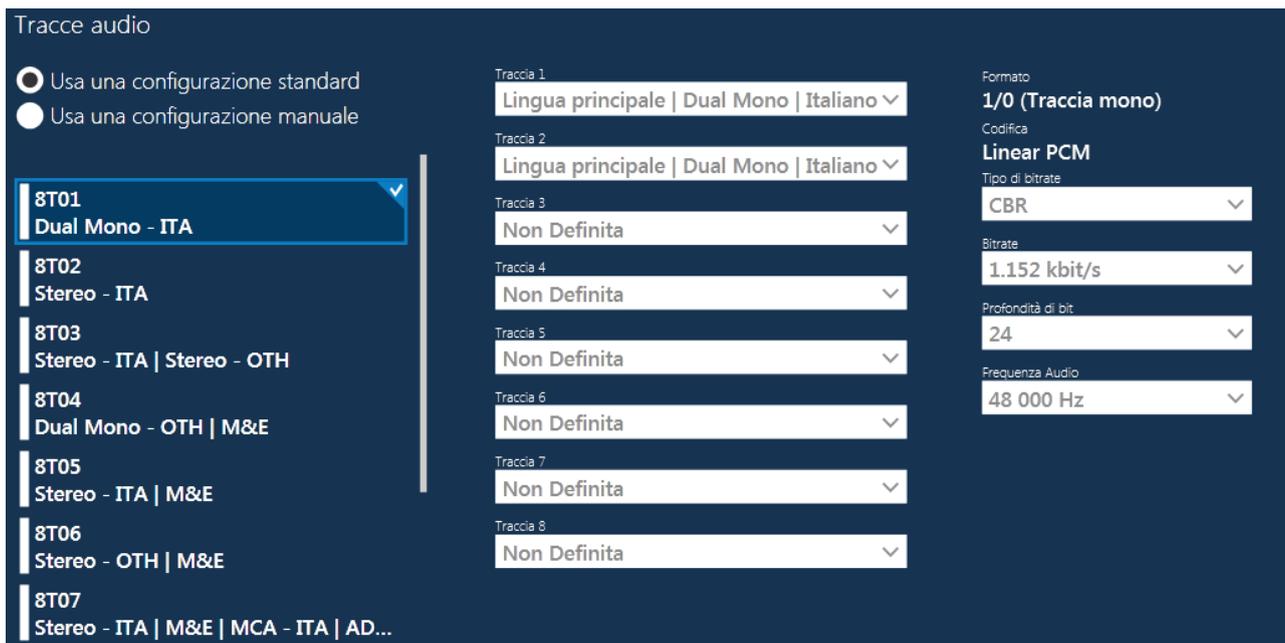


Figura 37: Tracce audio.

Selezionare il profilo corretto tra quelli disponibili già preimpostati o creare una configurazione manuale selezionando *Usa una configurazione manuale*. In questo modalità sarà necessario selezionare la tipologia delle varie tracce dai rispettivi menù a tendina.

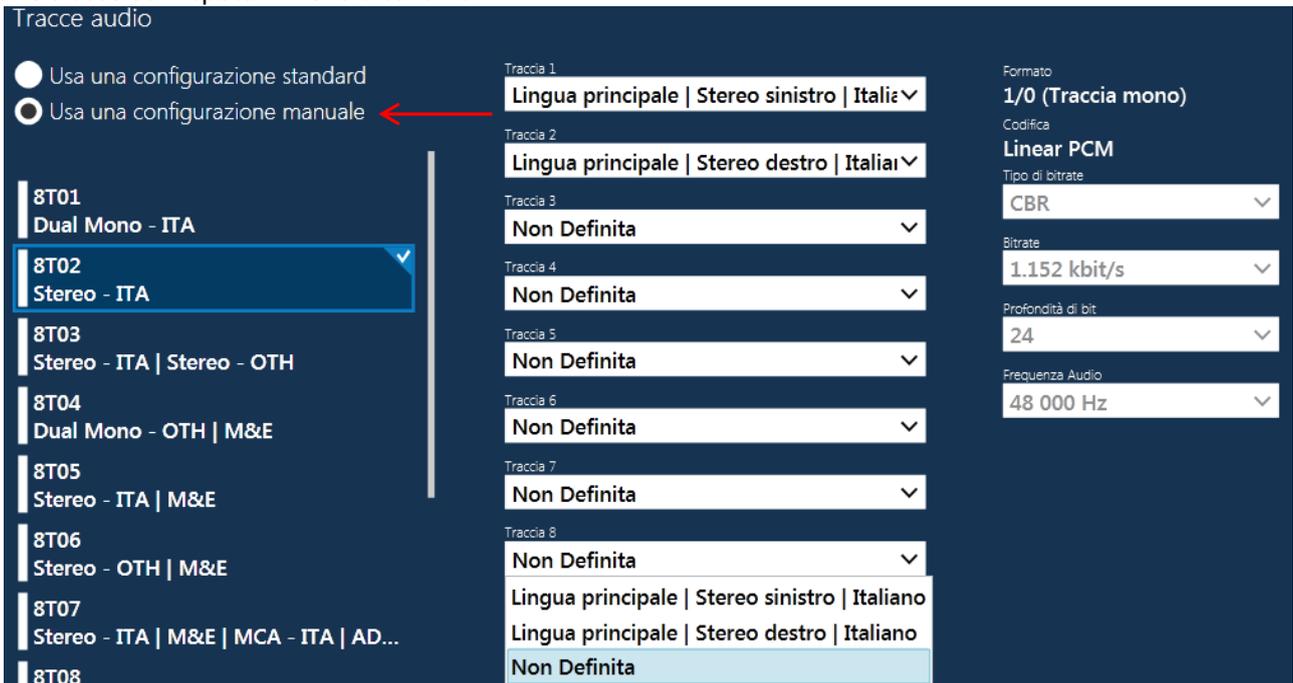


Figura 38: Tracce audio: Configurazione manuale.

Completata la selezione, cliccare sul pulsante *Avanti* per passare allo step successivo.

3.4.5 Supporti

In questa fase si definisce la struttura del file: gli intervalli di timecode in cui sono presenti il Programma, Barre colore, Nero, Nero commerciale, Coda Finale, ecc. Il supporto è già selezionato, occorre aggiungere i vari timecode attraverso l'apposito pulsante *Aggiungi Time Code*

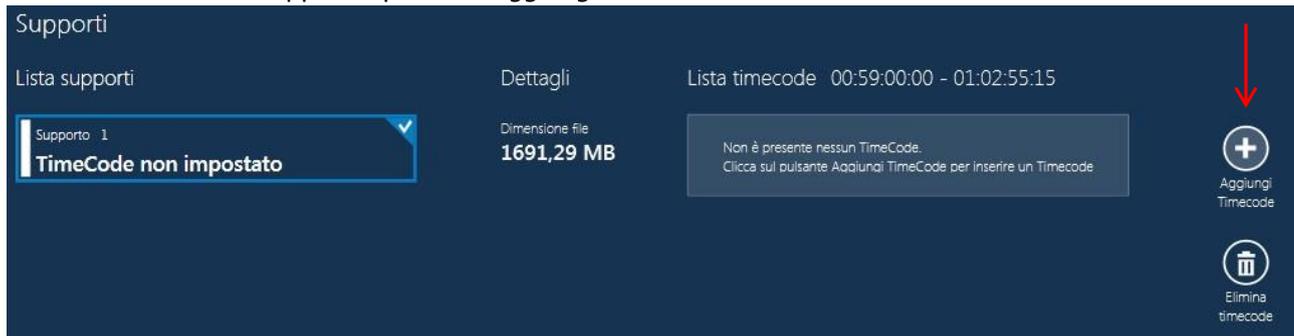


Figura 39: Supporti: Aggiungi Time Code.

Selezionare la *Tipologia* dell'intervallo dal menù a tendina (Programma, Barre Colore, Orologio), che altrimenti per l'intervallo globale non ancora definito è "*Tipologia non impostata*", inserire il *TimeCodeIn* e il *TimeCodeOut*. Cliccare il pulsante *Avanti*.

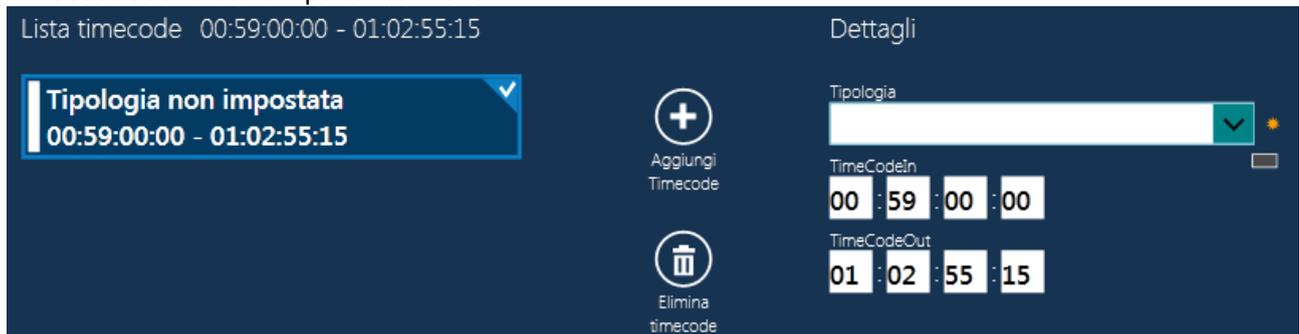


Figura 40: Inserimento intervalli di Time Code.

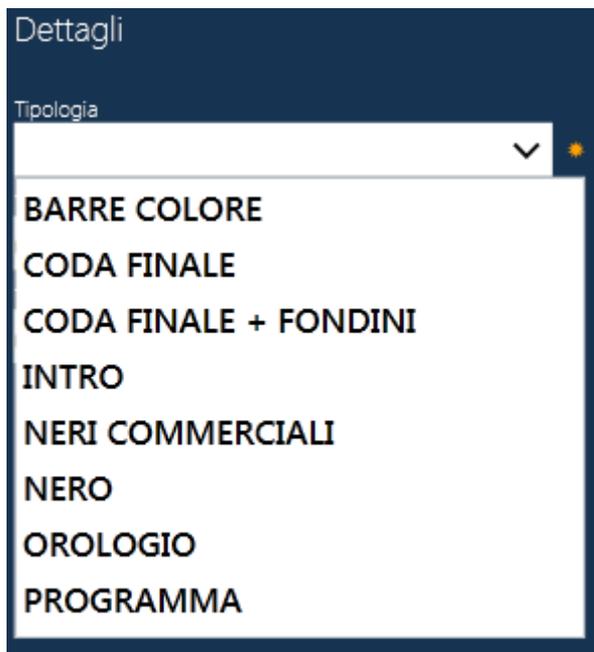


Figura 41: Supporti: Lista Tipologia intervalli Timecode.

Proseguire allo stesso modo per tutte le tipologie di intervalli di timecode presenti nel file. Al termine premere *Avanti* per proseguire.

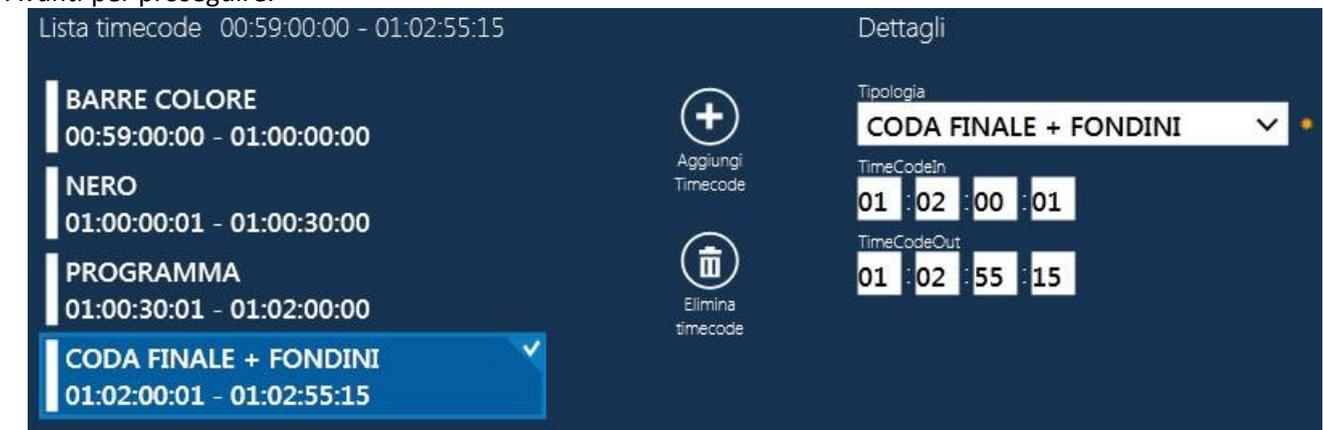


Figura 42: Supporti: Lista Timecode.

3.4.6 Difetti

In questa sezione dell'Asset Check-in è possibile inserire eventuali difetti. Cliccare sul pulsante *Aggiungi difetto*

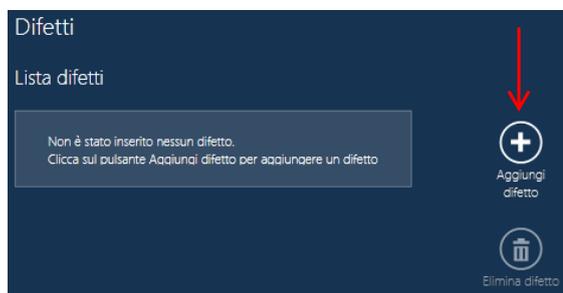


Figura 43: Aggiungi Difetti.

Tra i dettagli è necessario inserire le informazioni relative a: *Sezione, Tipologia, Grado, Durata, TimeCodeIn, TimeCodeOut* ed eventuali *Note*

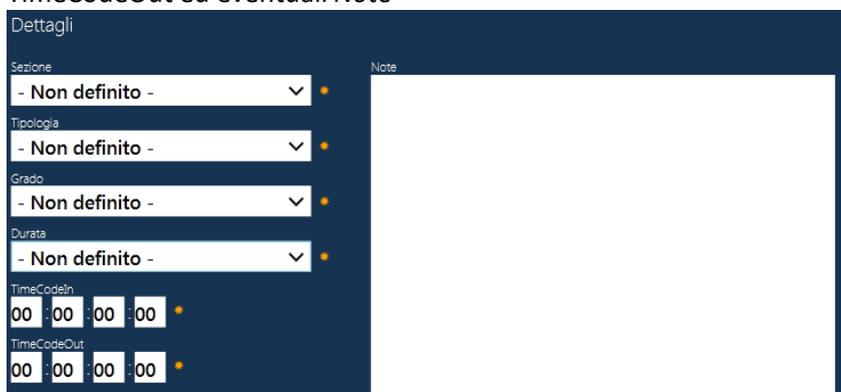


Figura 44: Difetti - Dettagli.

Se non sono presenti difetti, o al termine dell'inserimento di tutti i dettagli relativi ai vari difetti eventualmente presenti, cliccare sul pulsante *Avanti*.

3.4.7 Informazioni editoriali e gestionali

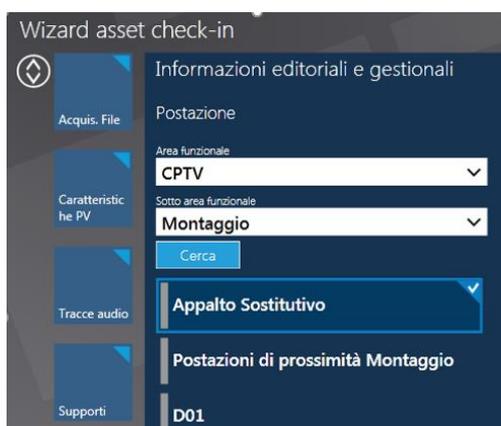


Figura 45: Informazioni editoriali e gestionali - Selezione Postazione.

In questa area è possibile definire alcune informazioni editoriali e gestionali. Il primo passo consiste nel selezionare la *Postazione* di lavoro. L' *Area funzionale* e la *Sotto area funzionale* possono essere selezionate dal menù a tendina, anche se in automatico vengono visualizzate quelle scelte precedentemente nel Wizard ancora in corso.

Accertato quindi che i dati riportati siano quelli precedentemente scelti, si può procedere selezionando l'*Accredito* di riferimento



Figura 46: Informazioni editoriale e gestionali – Accredito.

A questo punto è possibile selezionare l'opzione di *Trasmittibilità* del segmento unico e della versione fisica

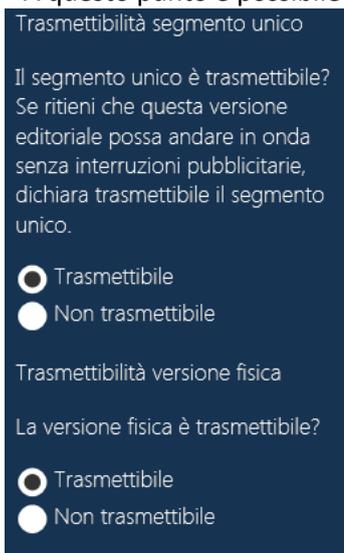


Figura 47: Informazioni editoriali e gestionali - Trasmittibilità segmento unico.

Inserire le seguenti informazioni editoriali: *Titolo episodio*, *Titolo versione editoriale*, *Controllo genitori*, *Numero originale episodio*, *Categoria versione editoriale*, *Descrizione versione editoriale*, *Colore*.

Figura 48: Informazioni editoriali - Anagrafica.

Spuntare le check box per selezionare *Linguaggio dei gesti*, *Titoli di testa*, *Titoli di coda* e *Fondini*. E' possibile aggiungere ulteriori dettagli nel campo *Note*.

Seguono le seguenti tre operazioni opzionali:

- aggiunta di *Titoli Alternativi* per la versione editoriale
- aggiunta di *titoli alternativi per episodio*
- aggiunta di *titoli alternativi per programma*.

Cliccare il pulsante *Aggiungi titolo* per aggiungere il titolo alternativo alla versione editoriale. Selezionare la *Lingua* cliccando sul menu a tendina e inserire il *Titolo*. Se si vuole eliminare un titolo, selezionare il titolo alternativo e cliccare il pulsante *Elimina* per eliminarlo.

Figura 49: Titoli alternativi versione editoriale.

Allo stesso modo per i Titoli alternativi dell'episodio cliccare il pulsante *Aggiungi titolo*, selezionare la *Lingua* cliccando sul menu a tendina e inserire il *Titolo*. Per eliminarlo, selezionare il *Titolo* alternativo e cliccare il pulsante *Elimina* titolo.



Figura 50: Titoli alternativi episodio.

Cliccando sul pulsante *Avanti*, si accede all'ultima schermata di *Riepilogo*.

3.4.8 Riepilogo

Nell'ultima schermata del Wizard sono riepilogate tutte le informazioni relative alla creazione del nuovo programma di tipo file.



Figura 51: Riepilogo – Caratteristiche versione fisica.

# traccia	Formato	Codifica	# canale	Descrizione	Tipologia	Lingua
1	1/0 (Traccia mono)	Linear PCM	1	Dual Mono	Lingua principale	Italiano
1	1/0 (Traccia mono)	Linear PCM	1	Dual Mono	Lingua principale	Italiano
1	1/0 (Traccia mono)	Linear PCM	1	Non Presente	Non Definita	Non Definita
1	1/0 (Traccia mono)	Linear PCM	1	Non Presente	Non Definita	Non Definita
1	1/0 (Traccia mono)	Linear PCM	1	Non Presente	Non Definita	Non Definita
1	1/0 (Traccia mono)	Linear PCM	1	Non Presente	Non Definita	Non Definita
1	1/0 (Traccia mono)	Linear PCM	1	Non Presente	Non Definita	Non Definita
1	1/0 (Traccia mono)	Linear PCM	1	Non Presente	Non Definita	Non Definita

Figura 52: Riepilogo - Tracce audio.

Supporti

Numero supporto	TimeCodeIn	TimeCodeOut	Dimensione file
1	00:59:00:00	01:02:55:15	1691,29 MB

Figura 53: Riepilogo - Supporti.

Lista timecode

Numero supporto	Tipologia	TimeCodeIn	TimeCodeOut
1	BARRE COLORE	00:59:00:00	00:59:00:15
1	PROGRAMMA	00:59:00:16	01:02:55:15

Figura 54: Riepilogo - Timecode.

Informazioni gestionali

UORG - Matricola
4099 - 040420

Area funzionale
CPTV

Sotto area funzionale
Montaggio

Postazione
APPALTO SOSTITUTIVO

Figura 55: Riepilogo - Informazioni gestionali.

Informazioni editoriali

Titolo programma INGLESE 2017...	Titoli di testa No
Genere Programma	Titoli di coda No
Titolo episodio INGLESE 2017...	Fondini No
Numero episodio 23	Categoria versione editoriale ANTEPRIMA
Titolo versione editoriale INGLESE 2017...	Colore AdobeRGB
Durata versione editoriale 00:03:55:00	Trasmittibilità segmento unico No
Sottotitoli per non udenti No	Trasmittibilità versione fisica Sì
Linguaggio dei gesti No	
Audiodescrizione No	

Figura 56: Riepilogo: Informazioni editoriali.

3.4.9 Completamento

Se le informazioni sono tutte corrette e si vuole procedere con l'asset Check-in selezionare il pulsante

Completa. Appare il seguente messaggio:

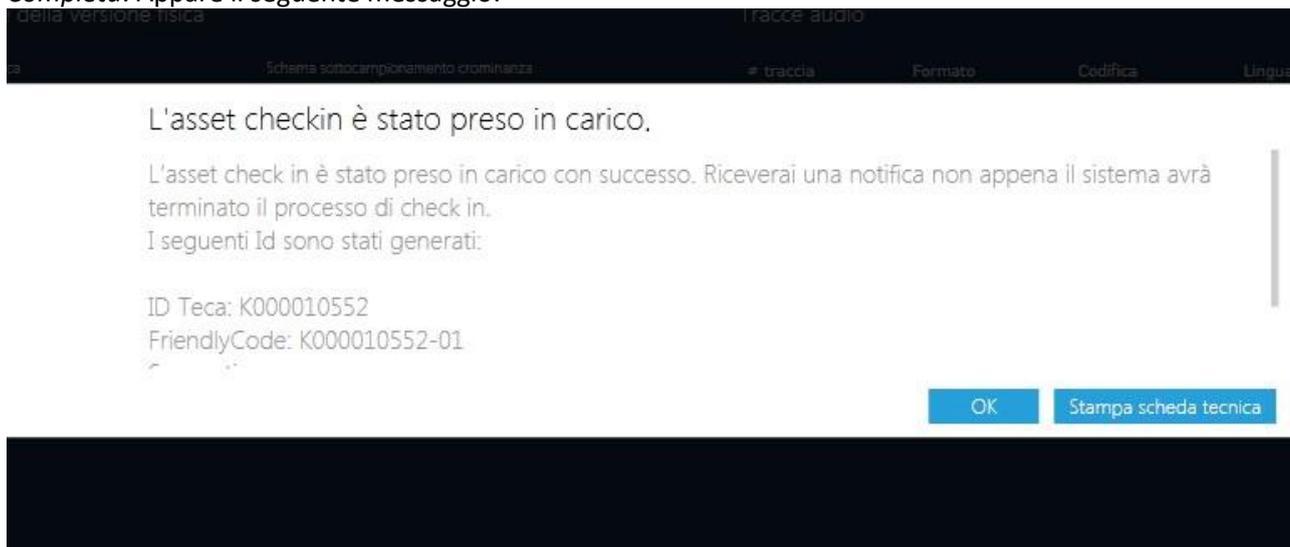


Figura 57: Messaggio presa in carico asset check-in.

3.4.10 Notifica

Appena l'asset check-in è terminato, una notifica appare nel menu in basso con le informazioni di base.



Figura 58: Notifica Asset Check-in completato.

Cliccando su di essa è possibile verificare le informazioni di dettaglio:



Figura 59: Dettaglio notifica Asset Check-in

4 Guasti e malfunzionamenti

In caso di guasti o malfunzionamenti è possibile ricevere assistenza dal Gasip di RAI Saxa Rubra al numero 06 331 70000, oppure scrivere a gasiptv@rai.it.

5 Indice delle Figure

Figura 1: Appalto Sostitutivo - Processo ACI.	3
Figura 2: Schermata di Login.	4
Figura 3: Schermata di benvenuto – Preferenze.....	4
Figura 4: Preferenze - Cambio Password.	4
Figura 5: Tails T3-MF per consegna materiale in appalto sostitutivo.	5
Figura 6: Generazione identificativo univoco Asset (Ticket di consegna).....	5
Figura 7: Schermata Login VMover2.	6
Figura 8: Requisiti minimi di sistema.....	6
Figura 9: Download App.	6
Figura 10: Installazione Plugin.....	7
Figura 11: Finalizzazione installazione Plugin.....	7
Figura 12: Schermata principale VMover2.....	7
Figura 13: Schermata nuovo modulo di invio.	8
Figura 14: Selezione file da caricare.	8
Figura 15: Barra di avanzamento upload.	9
Figura 16: Pannello di controllo uploads e downloads.	9
Figura 17: Avanzamento operazioni.....	9
Figura 18: File spediti.	9
Figura 19: Edit.....	10
Figura 21: Tile Asset Check-in.....	12
Figura 20: Asset Check sospesi.	12
Figura 22: Asset Check-in - Nuovo Asset.	12
Figura 23: Schermata iniziale Asset Check-in.	13
Figura 24: Definizione dell'asset - Nuovo episodio.	13
Figura 25: Definizione dell'asset - Lista episodi consegnabili.	14
Figura 26: Definizione dell'asset - Tipo Asset da caricare.	14
Figura 27: Acquisizione file: schermata iniziale.....	15
Figura 28: Acquisizione file: Ricerca workstation.....	15
Figura 29: Acquisizione file: Lista WKS e working area.	15
Figura 30: Selezione e dettaglio file presenti nella working area.	16
Figura 31: Eliminazione file.	16
Figura 32: Acquisizione file: Messaggio formato file non standard.	16
Figura 33: Acquisizione file: confronto parametri video.....	17
Figura 34: Acquisizione file: confronto parametri audio.....	17
Figura 35: Caratteristiche versione fisica.	17
Figura 36: Caratteristiche della versione fisica: Selezione AFD.....	18
Figura 37: Tracce audio.	18
Figura 38: Tracce audio: Configurazione manuale.....	19
Figura 39: Supporti: Aggiungi Time Code.	19
Figura 40: Inserimento intervalli di Time Code.	20
Figura 41: Supporti: Lista Tipologia intervalli Timecode.	20
Figura 42: Supporti: Lista Timecode.....	20
Figura 43: Aggiungi Difetti.....	21
Figura 44: Difetti - Dettagli.....	21
Figura 45: Informazioni editoriali e gestionali - Selezione Postazione.....	21

Figura 46: Informazioni editoriale e gestionali – Accredito.	22
Figura 47: Informazioni editoriali e gestionali - Trasmettibilità segmento unico.	22
Figura 48: Informazioni editoriali - Anagrafica.	23
Figura 49: Titoli alternativi versione editoriale.	23
Figura 50: Titoli alternativi episodio.	24
Figura 51: Riepilogo – Caratteristiche versione fisica.	24
Figura 52: Riepilogo - Tracce audio.	24
Figura 53: Riepilogo - Supporti.	25
Figura 54: Riepilogo - Timecode.	25
Figura 55: Riepilogo - Informazioni gestionali.	25
Figura 56: Riepilogo: Informazioni editoriali.	25
Figura 57: Messaggio presa in carico asset check-in.	26
Figura 58: Notifica Asset Check-in completato.	26
Figura 59: Dettaglio notifica Asset Check-in	26