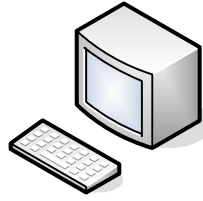
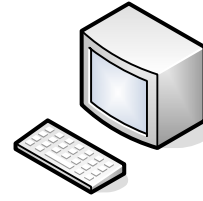


Standalone-Lösung



Zwei einzelne PC's. Beide PC's werden als Standalone-Player betrieben und können einzeln für die Erstellung der Contents benutzt werden. Es besteht keine Verbindung zwischen den PC's.



In dieser Lösung befinden sich Editor und Player auf einem Rechner. Im Editor werden Layouts erstellt und Ereignisse im Kalender angelegt. Danach kann im Editor der Player gestartet werden, welcher dann selbständig läuft.

Netzwerklösungen

Allgemein

Die einzelnen Netzwerklösungen lassen sich beliebig kombinieren. So ist es möglich, ASP- und FTP-Lösungen zu kombinieren. Bei der ASP-Lösung unterscheiden wir zwischen Miet- und Kaufmodell. Beim Mietmodell sind alle Kosten in einer festen monatlichen Rate untergebracht. Der Kunde muss sich lediglich um eine Internetverbindung kümmern.

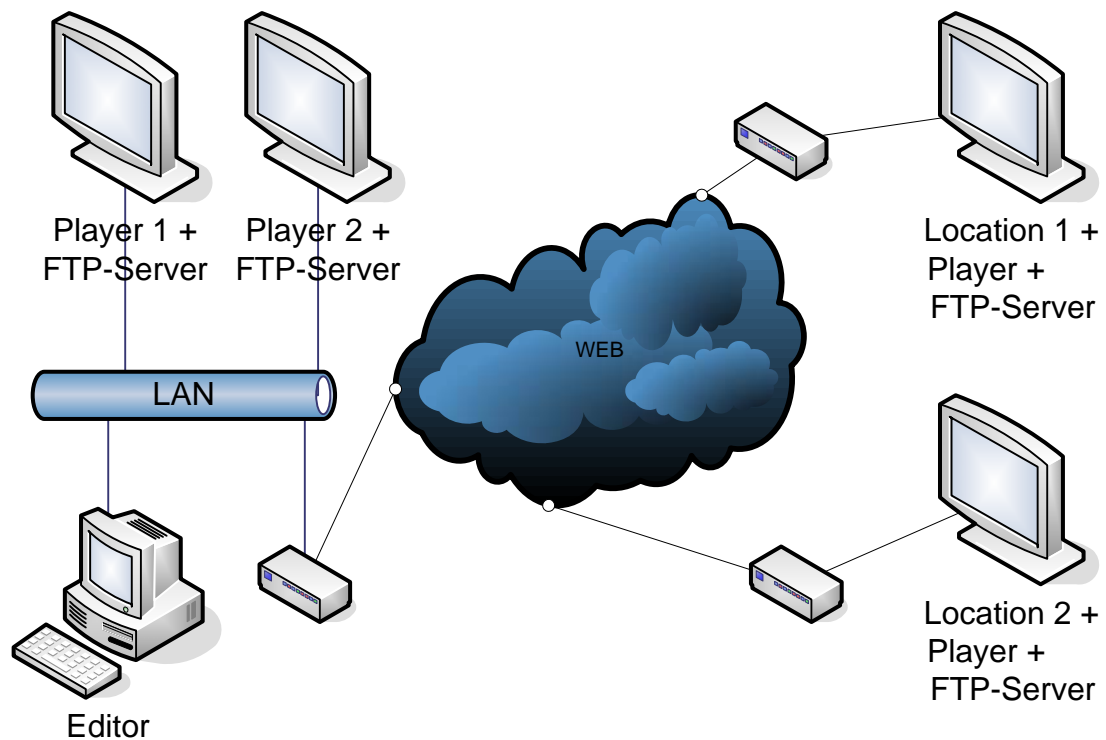
Die Übertragungsarten für beide Varianten können sein:

- Lokale Netzwerke
- WLAN-Verbindungen
- Kabelgebundene Internetverbindungen (ADSL, ISDN, Analog)
- GPRS/UMTS-Verbindungen

Die FTP-Lösung setzt einen FTP-Server auf der Playerseite voraus. Wir empfehlen dazu den IIS, welcher Bestandteil des Betriebssystems Microsoft® Windows XP Professional ist. Der FTP-Server sollte aus Sicherheitsgründen von einem Administrator eingerichtet werden. Vom Editor aus werden die Contents und Ereignisse über die vergebende Adresse zum eigentlichen Player über das File Transfer Protocol übertragen. Der FTP-Server verweist auf das Pool-Verzeichnis der Playersoftware.

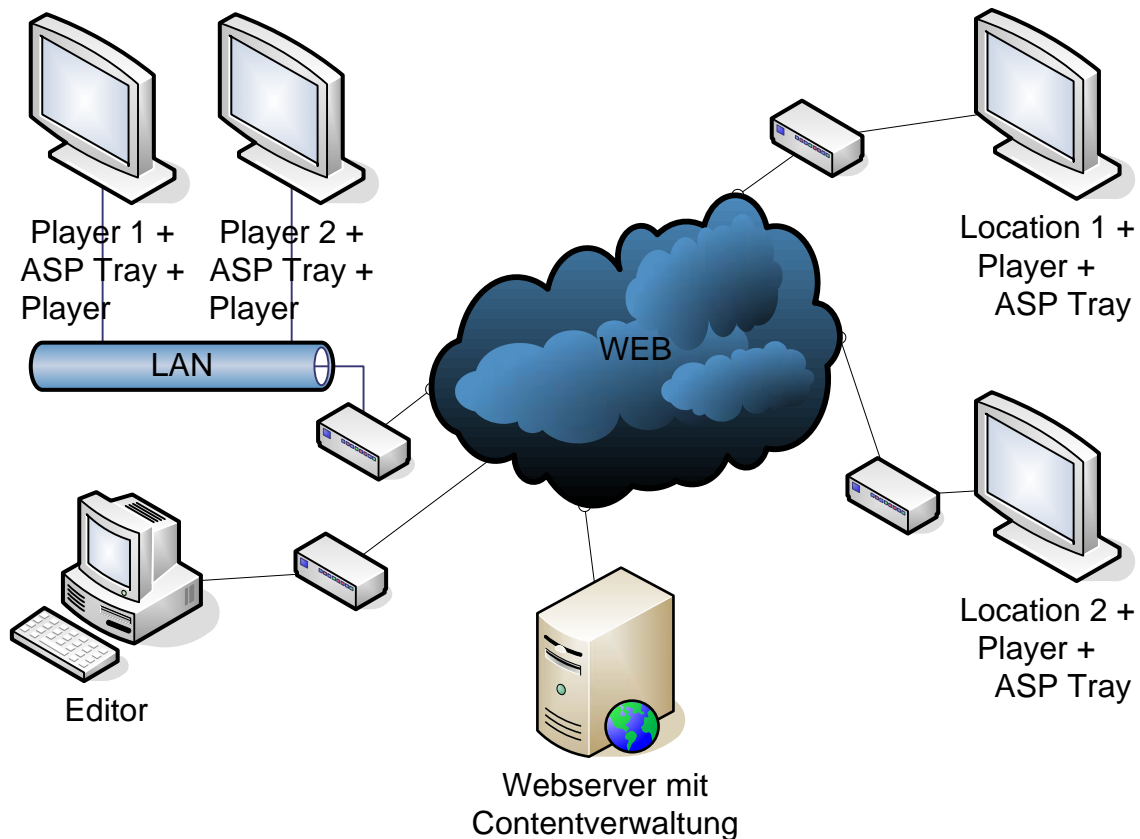
Bei der ASP-Lösung wird der ASPTray zusätzlich zum Player auf dem Playerrechner installiert. Der Tray überprüft in einem festgelegten Zeitraum, ob neuer Content bzw. Ereignisse für den Player auf dem Webserver bereitstehen. Sollte das der Fall sein, dann wird der geänderte Content vom Webserver im Hintergrund geladen. Die Verwaltung ist sehr einfach, da nur die Webserveradresse bekannt sein muss und der Playername festgelegt wird.

FTP-Verbindung



Diese Lösung besteht aus ein bzw. mehreren Editoren sowie ein bzw. mehreren eigenständigen Playern. Für die eigenständigen Player wird nur die Player-Software (Player) und ein FTP-Server (z. B. der IIS aus dem OS Windows XP Professional) pro Player benötigt. Der FTP-Server benutzt ein virtuelles Verzeichnis auf das Pool-Verzeichnis der Playersoftware. Die Adressen der FTP-Server werden mit einem eindeutigen Playernamen im Editor angelegt. Somit können die Contents zu den einzelnen Playern übertragen werden.

ASP-Lösung (Mietmodell oder Kaufmodell)



Bei der ASP-Lösung wird ein ASP.NET Webserver benötigt, welcher den Content für die einzelnen Player verwaltet. Im Editor werden lokal die Layouts, Ereignisse und Projekte für die Player erstellt und auf den Webserver übertragen. Dazu sind nur die Adresse des Webserver und die Playernamen nötig. Die Player werden mit dem ASPTray und dem Player installiert. Der ASP Tray synchronisiert den Content zwischen Player und Webserver nach einem festgelegten Zeitintervall. Es werden nur Informationen übertragen, welche sich über einen Zeitraum verändert haben.

Für das Mietmodell fallen nur feste monatliche Kosten pro Player an. Darin enthalten sind Serverbereitstellung, Trafficverwaltung und Datensicherung.

Für das Kaufmodell fallen Kosten für alle Objekte (Editor, Playersoftware, Tray, Serversoftware) an.