

Programática Multi SSP

2024

Introducción a la programática en Admira

Objetivo

Los principales objetivos de esta implementación son:

1. Satisfacer las necesidades de nuestros clientes en lo que a emisión de campañas programáticas se refiere.
2. Que nuestros clientes, sus circuitos y su hardware sea agnóstico a las diferentes arquitecturas y APIs de los SSP.
3. Que sea multi SSP.
4. Que se pueda configurar el peso de cada SSP dentro del bucle de emisión.
5. Que permita reservar pases/slots mínimos para programática pudiendo aumentarlos cuando sea necesario.



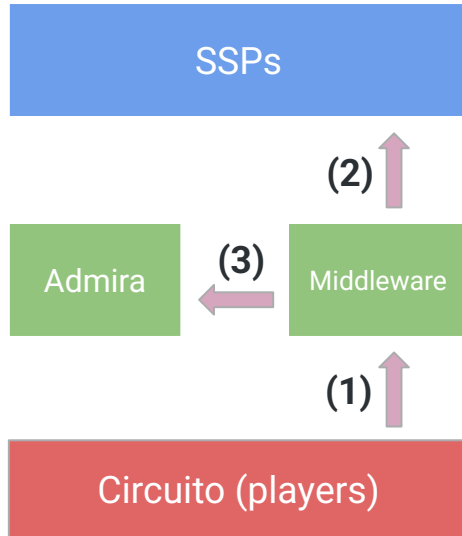
VISTARMEDIA



VIOOH

Arquitectura

Arquitectura de 3 capas



Descripción resumida del flujo

1. Los players preguntan al middleware si tienen alguna campaña programática a reproducir.
2. El middleware pregunta a los SSPs si tienen campañas disponibles y si la hay, le devuelven al player el ID de la creatividad.
3. Si no hay creatividad, pregunta a Admira que tienen que reproducir en su lugar.

** Los SSPs disponibles se configuran en la plataforma Admira.*

** Los contenidos de relleno (VIP) se emiten proporcionalmente a la ocupación de las campañas distribuidas.*

Integraciones con SSPs

Estado y tipo de integraciones con los principales ISPs

SSP	Integración con Middleware	Estado	Disponible
Hivestack	SI	Integrado	Si
Vistar	SI	Integrado	Sí
VIOOH	SI	Integrado	Si
Broadsign	SI	Integrado	Sí
Place Exchange	SI	Integrado	Si

Descripción de las funcionalidades

Middleware

Introducción al Middleware

Las principales funciones del middleware son:

- Recibir y gestionar las peticiones de los players de los circuitos.
 - De forma individual.
 - En grupos de sincro.
- Conectar con los Adserver de los SSPs.
- Servir los contenidos de relleno proporcional al número de pases/slots programados.
- Gestión de estadísticas.
- Panel de control para seguimiento en tiempo real de las campañas.



Middleware

Integración con los SSPs

Las principales características son:

- **Multi SSP.**
 - Capacidad de integrar tantos SSPs como sean necesarios.
 - Conversión a “lenguaje Admira”. El contenido de los player será único y será el middleware el que determinará qué contenidos se reproduce en cada momento en base a las configuraciones y traducirá la respuesta de los SSPs al lenguaje Admira.
- **Las estadísticas las recogerá el middleware y:**
 - Las enviará al SSP en el formato esperado por cada uno de ellos.
 - Las almacenará en Admira para su posterior consulta.



Middleware

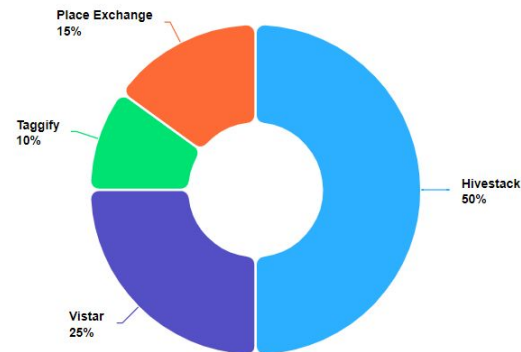
Panel de control

Los principales widgets son:

- Requests/accepted. Se puede filtrar por:
 - Rango de fechas
 - SSP
 - Player/circuito.
 - Campaña. Depende del SSP
 - Por creatividad
- Players conectados. Players que han enviado ad requests en la última hora.
- Peso SSPs. Asignación de % de pases/slots en el circuito.

Ad requests by SSP

Filtered by: Hivestack



Middleware

Informes

Los informes deben contener la siguiente información:

- **Resumen**
 - Información general de la campaña.
 - Info creatividad
 - Pases emitidos de programática totales.
 - Pases emitidos de relleno.
 - Requests
- **Detalle**
 - Requests
 - Pases emitidos de programática por player y franja horaria (15 mínimo)



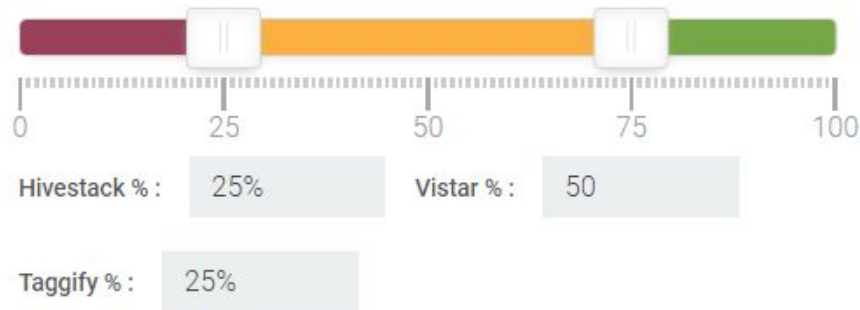
Middleware

Configuración

La configuración debe permitir:

- Añadir SSPs al proyecto.
- Configurar SSPs con sus URLs y Apikeys de acceso a las APIs.
- Testear la conexión con los SSPs.
- Priorizar SSPs
- Configuración de informes automáticos.
- Configuración de grupos de sincro.
- Modo Máxima disponibilidad / Disponibilidad real.

Asignación % SSPs :



Funcionamiento detallado del Middleware

Configuración Middleware

Los parámetros a configurar serán:

- **Añadir SSPs al proyecto.**
 - Se podrán seleccionar de una lista de SSPs disponibles
- **Configurar SSPs con sus URLs y Apikeys de acceso a las APIs.**

Configuración de los parámetros requeridos por los SSP para la conexión con sus APIs
- **Testear la conexión con los SSPs.** Botón que permitirá lanzar un test y comprobar que las llamadas devuelven los resultados esperados para cada uno de los SSPs.
- **Priorizar SSPs.** Permitirá dar prioridad a las campañas de un determinado SSP por encima de las del resto de SSPs.

Configuración Middleware

Los parámetros a configurar serán:

- **Configuración de informes automáticos.** Permitirá activar en envío automático de informes y configurar las direcciones de mail de destino de los mismos.
- **Configuración de grupos de sincro.** Se permitirá seleccionar el criterio o criterios que se utilizan para la sincronización.
- **Modos de trabajo.** Se podrán configurar los siguientes modos:
 - Máxima disponibilidad.
 - Disponibilidad real.

Funcionamiento del middleware

Características principales:

- **Centralizador de todas las llamadas.** Todas las llamadas del HTML se harán al middleware.
- **Comunicación con los SSPs.** Será el encargado de reenviar las peticiones de los players a los diferentes SSPs. La llamada de los players se realiza en tiempo de precarga (8s antes de verse en pantalla), salvo problemas de comunicación con el SSP, el contenido devuelto se podrá emitir en esa misma reproducción del HTML.
- **Cola de “plays”.** Se creará una cola por player con los diferentes plays recibidos de los SSPs.
- **Prioridades de cola.** La cola permitirá priorizar el SSP según la configuración.

Modos de trabajo

Máxima disponibilidad

- En este modo no se tendrá en cuenta el estado de la cola y se lanzarán llamadas a los diferentes SSPs en cada pase.
- Este modo puede llegar a provocar una falsa disponibilidad del circuito cuando los SSPs no contestan, porque se está haciendo un volumen de llamadas que pueden no ser reales si más de uno de ellos empieza a responder con plays.

Disponibilidad Real

- En este modo sólo se envían peticiones a los SSPs cuando la cola está vacía o cuando sólo queda un play en la cola del player.
- Este modo no debería provocar falsas disponibilidades porque se ajusta a la disponibilidad real del circuito.

Modos de trabajo

Prioridad automática

Se plantea (en análisis) poder analizar las respuestas de un SSPs durante un corto periodo de tiempo para poder determinar si los pases disponibles son suficientes para satisfacer la demanda de plays. Inicialmente se plantea que se pueda avisar de 3 maneras:

- **Notificación en plataforma.** Con el sistema de notificaciones actual.
- **Notificación por email.** Envío a un grupo de destinatarios.
- **Visualmente.** En el panel de control del middleware mostrar ese comportamiento.

Las posibles acciones a realizar son:

- **Coger pases de otras campañas.** Pendiente de estudiar la manera de hacerlo.
- **Coger pases de otro porcentaje del ratio.** Pendiente de estudiar la manera de hacerlo.

Dashboard

Dashboard

Se desarrollará un Dashboard con las siguientes características:

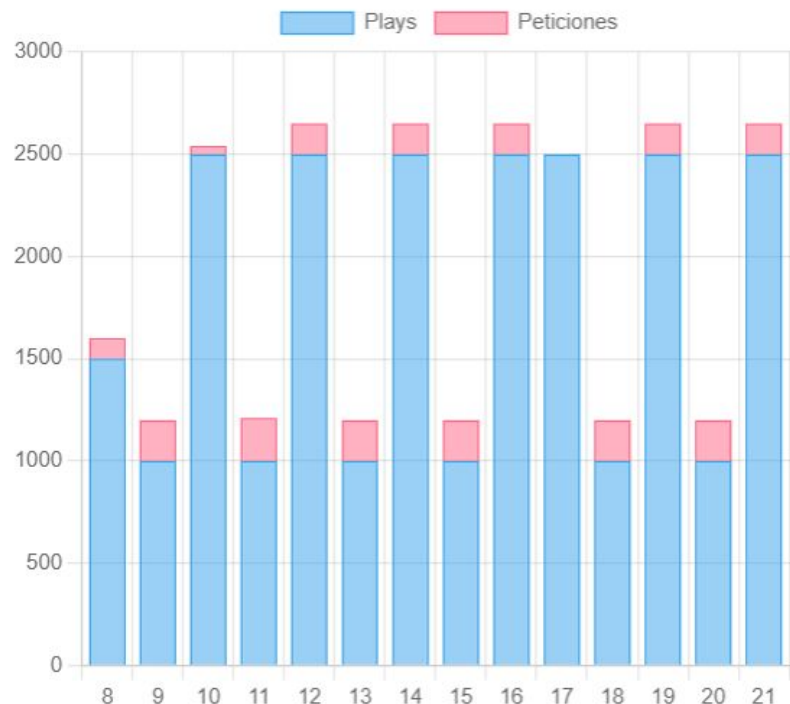
- Basado en Widgets. Cada widget estará desarrollado para mostrar un tipo de información.
- Información exportable en CSV. Permitirá exportar los datos en formato CSV con los filtros y periodos de tiempo seleccionados.
- Inicialmente los Widgets disponibles serán:
 - **Actividad.** Mostrará las peticiones vs los plays.
 - **SSPs activos.** Información de los SSPs configurados en la plataforma.
 - **Actividad SSPs.** % de respuestas de cada uno de los SSPs en un periodo seleccionado. sirve para comparar la actividad entre SSPs
 - **Últimas creatividades.** Lista de los últimos contenidos de programación emitidos, especificado el SSP, con enlace para visualizarlos.
 - **Heatmap.** Por hora y player cantidad de plays.

Dashboard

El Widget de actividad mostrará la siguiente información:

Request vs Plays. Mostrará el número de peticiones que se han hecho al SSP vs las respuestas con plays obtenidas. Esta información se podrá filtrar de la siguientes maneras:

- **Por SSP.** Pudiendo mostrar uno o varios SSPs.
- **Por criterio.** Pudiendo seleccionar uno o varios criterios para establecer los players a mostrar.
- **Por tiempo.** Se podrá seleccionar un periodo de tiempo. En función del periodo la granularidad del tiempo será variable pudiendo llegar a los 10'



Dashboard

El Widget de Heatmap mostrará la siguiente información:

Plays por player-criterio/hora. Pudiendo filtrar por:

- **Por SSP.** Pudiendo mostrar uno o varios SSPs.
- **Por criterio.** Pudiendo seleccionar uno o varios criterios para establecer los players a mostrar.
- **Por player.** Listar todos los players.

El widget permitirá mostrar un máximo de 2 días y la información se mostrará agrupada por horas

Hora/player	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
Player 1	52	10	31	54	6	66	57	17	11	78	58	41	52	2
Player 2	73	73	98	58	82	24	38	12	86	7	81	4	66	65
Player 3	19	81	43	34	13	28	45	47	0	44	3	9	45	68
Player 4	69	77	60	49	17	75	66	32	18	97	28	70	29	27
Player 5	19	59	1	62	41	31	69	58	16	82	25	69	81	4
Player 6	16	34	1	58	38	57	66	11	55	2	75	81	49	64
Player 7	48	71	100	61	56	55	14	43	86	0	53	56	17	5
Player 8	52	28	100	37	68	80	24	98	48	90	73	39	85	47
Player 9	66	50	50	99	29	20	20	89	16	61	9	37	60	23
Player 10	74	70	61	91	18	54	95	37	32	61	4	72	38	39
Player 11	82	48	24	23	22	12	35	91	18	34	28	78	31	96
Player 12	15	85	70	46	35	83	54	62	71	68	53	39	26	17
Player 13	61	20	84	42	75	51	10	91	37	45	0	52	32	75
Player 14	1	76	24	99	63	100	16	62	53	90	39	54	56	52
Player 15	34	10	49	88	99	20	64	16	97	1	10	21	10	54