



# Руководство пользователя программы для ЭВМ “Программная часть программно-аппаратной платформы Kinescope”

## В этой статье:

[Термины](#)

[Описание функциональных характеристик программного обеспечения](#)

[Уровень подготовки пользователей](#)

[Программные и аппаратные требования для работы с Программой](#)

[Эксплуатация ПО](#)

[Кратко о навигации по панели управления](#)

[1. Создание проекта](#)

[2. Загрузка медиафайла](#)

[3. Подготовка к публикации](#)

[4. Публикация медиафайла](#)

[Ссылка на видео](#)

[Встраивание](#)

Данное руководство пользователя описывает правила, методы и принципы работы программы для ЭВМ «Программная часть Программно-аппаратной платформы Kinescope», правообладателем которого является ООО «Кинескоп».

# Термины

**Программа** – программная часть программно-аппаратной платформы для ЭВМ

**Kinescope** - платформа, предназначенная для загрузки, конвертации, хранения, каталогизации, показа, аналитики видео контента и проведения прям трансляций.

Рабочая зона - общая рабочая область которая позволяет объединять Пользователей для работы над несколькими Проектами.

**Проект** - верхний уровень организации каталога, к которому применены массовые настройки и в который вложены Папки.

**Папка** - структурная единица каталога предназначенная для хранения медиа файлов внутри.

**Администратор** – правообладатель Программы ООО «Кинексop», который имеет доступ ко всем базам системе который может предоставить доступ пользователям.

**Пользователь** - лицо, пользующиеся функционалом системы с разной степенью прав.

## Описание функциональных характеристик программного обеспечения

Программа представляет собой облачную медиаплатформу для бизнеса с следующими модулями:

### 1. Uploader (Модуль загрузки медиафайлов)

- Позволяет пользователям загружать медиафайлы различных типов.
- Имеет функциональность для множественной загрузки файлов.

- Обеспечивает контроль за загруженными файлами и их статусом.

## **2. Storage (Модуль сохранения медиафайлов и сервисных данных)**

- Ответственен за сохранение медиафайлов и связанных с ними сервисных данных.
- Предоставляет механизмы для организации хранения файлов.
- Обеспечивает доступ к сохраненным медиафайлам для других модулей.

## **3. Encoder (Модуль конвертации медиафайлов)**

- Осуществляет конвертацию медиафайлов для их трансляции в сети «Интернет».
- Поддерживает различные форматы и параметры конвертации.
- Обеспечивает передачу сконвертированных файлов другим модулям.

## **4. DRM (Модуль шифрования медиафайлов)**

- Осуществляет шифрование медиафайлов для обеспечения безопасности контента.
- Предоставляет механизмы управления правами доступа.
- Гарантирует конфиденциальность медиаконтента.

## **5. Player (Модуль воспроизведения медиаконтента)**

- Предоставляет возможность воспроизведения медиаконтента.
- Поддерживает разные плееры и форматы воспроизведения.
- Обеспечивает пользовательский опыт воспроизведения медиафайлов.

## **6. Analytics (Модуль сбора метрик и анализа данных)**

- Собирает метрики и анализирует данные о использовании платформы.
- Предоставляет отчеты и статистику для администраторов.
- Помогает оптимизировать работу платформы.

## **7. Dashboard (Модуль пользовательского интерфейса)**

- Предоставляет пользовательский интерфейс для управления платформой.

- Позволяет администраторам управлять настройками и контентом.

#### **8. Billing (Модуль формирования счетов и управления платежными методами)**

- Генерирует счета для клиентов и управляет платежными методами.
- Обеспечивает взаимодействие с платежным шлюзом для обработки платежей.

#### **9. API (REST интерфейс взаимодействия с платформой)**

- Предоставляет REST API для взаимодействия с платформой.
- Позволяет другим приложениям интегрироваться с платформой.

#### **10. CDN (Модуль кэширования и доставки контента из сети распределенных серверов)**

- Осуществляет кэширование и доставку контента из сети распределенных серверов (Content Delivery Network).
- Обеспечивает быструю и надежную доставку медиафайлов пользователям.

#### **11. Live (Модуль приема и трансляции медиапотокa)**

- Позволяет прием и трансляцию медиапотокa в режиме реального времени.
- Должен обеспечивать стабильность и низкую задержку для трансляций.

#### **12. Mailer (Модуль рассылки почтовых уведомлений)**

- Осуществляет рассылку почтовых уведомлений пользователям и администраторам.
- Поддерживает настраиваемые шаблоны уведомлений.

## **Уровень подготовки пользователей**

Пользователь Программы должен обладать навыками работы с персональным компьютером на уровне пользователя, иметь навыки работы с любым из поддерживаемых интернет браузеров (Google Chrome, Opera, Apple Safari).

# Программные и аппаратные требования для работы с Программой

Для корректной работы программы необходимы следующие требования к программному и аппаратному обеспечению компьютера пользователя:

Минимальная конфигурация рабочего места (ПК) пользователя:

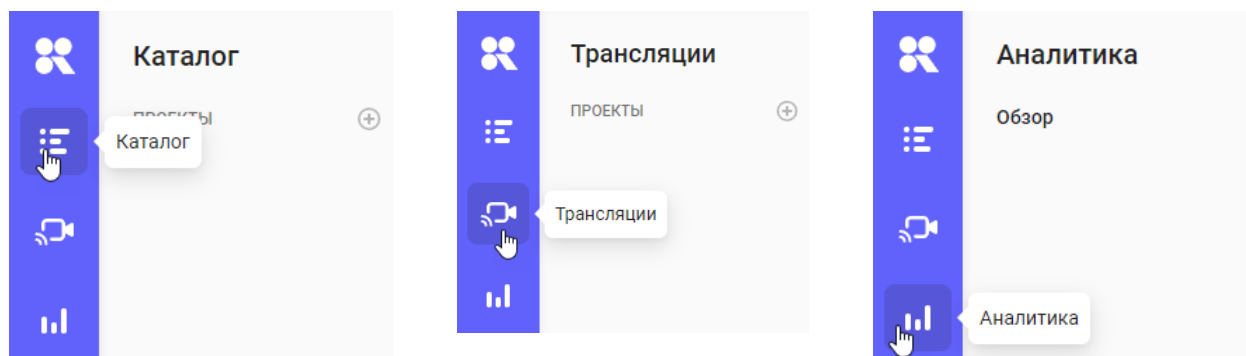
- Операционная система Windows 7, Windows 8, Windows 8.1, Windows 10 и более поздней версии, а также MacOS 9 и выше или Ubuntu 18+
- Оперативная память не менее 4 Гб.
- Монитор с разрешением от 1366x768 и выше, 256 цветов.

## Эксплуатация ПО

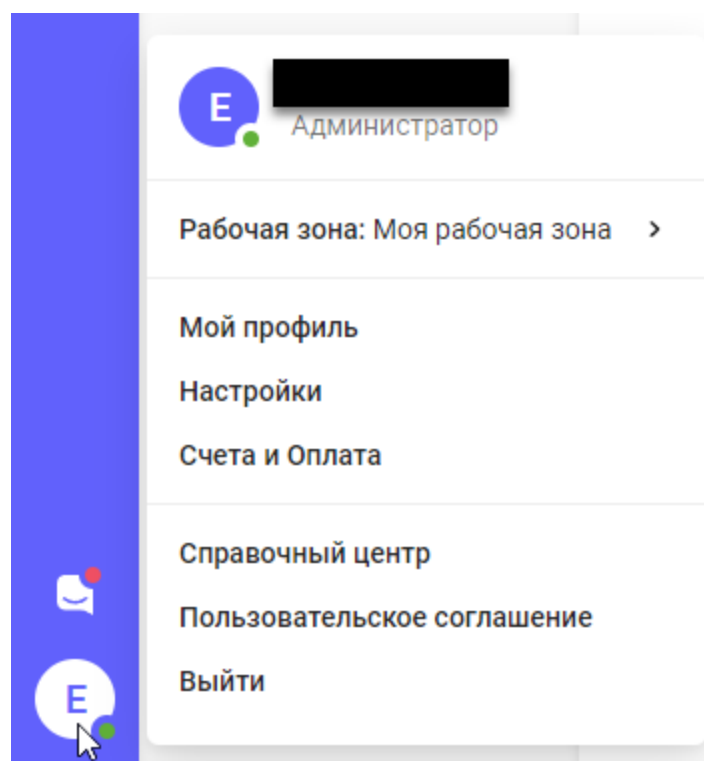
Вход в систему осуществляется после предварительной регистрации через веб форму размещенную по адресу <https://app.kinescope.io/user/create?lang=ru> с указанием почтового адреса, имени пользователя, названия рабочей зоны.

## Кратко о навигации по панели управления

Интерфейс панели управления Kinescope состоит из трех ключевых разделов: **Каталог**, **Трансляции**, и **Аналитика** (расположены в левой верхней части экрана).



В левой нижней части экрана расположены чат поддержки и пользовательский центр, где можно переключить активную рабочую зону, поменять ее настройки и настройки вашего профиля, а также получить полезную информацию об аккаунте, включая данные по счетам и оплате.



По умолчанию, после входа вы оказываетесь в **Каталоге** Рабочей зоны, в которую вас пригласили или которую вы создали при регистрации. Именно в каталоге находятся все ваши проекты и медиафайлы.

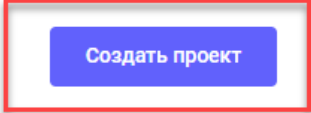
Когда вы в первый раз заходите на Kinescope, в вашем каталоге уже есть демонстрационный проект с именем Demo Project. Перед началом работы вы можете воспользоваться им и переименовать или создать новый проект.

## 1. Создание проекта

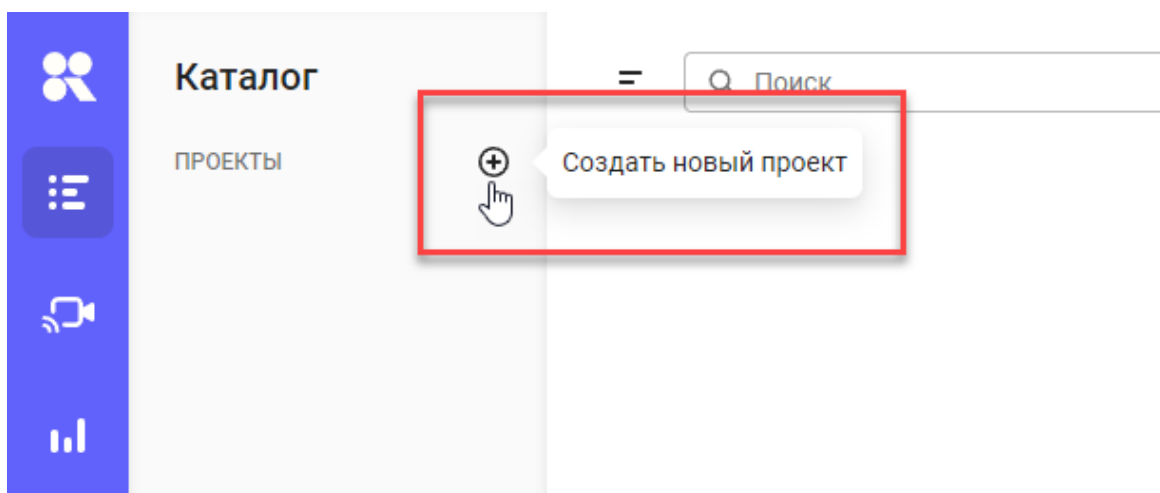
Перед загрузкой медиафайлов необходимо создать проект. Вы можете создать проект, нажав на кнопку **Создать проект** в центре экрана (или переименовать Demo Project доступный после регистрации).


 Похоже, у вас нет проектов в “Моя рабочая зона”

В проектах вы загружаете и систематизируете свой контент




Или, нажав на кнопку **+** **Создать новый проект** в левой верхней части меню.



1. Дайте название вашему проекту.
2. При необходимости защитить медиафайлы в проекте от скачивания включите для него шифрование (более подробную информацию по шифрованию можно найти здесь:  [DRM шифрование файлов](#) )
3. Выберите плеер по умолчанию, а так же укажите где можно показывать ваши медиафайлы (Везде - встраивание плеера не ограничено, Нигде - плеер доступен только вам в панели управления, На указанных доменах - встраивание плеера ограничено списком доменов которые вы укажете)
4. Нажмите **Создать проект**.



Если в проекте уже есть медиафайлы, то чтобы настройки коснулись их необходимо перед сохранением отметить галочку  **Применить настройки для уже существующих видео**



 Похоже, у вас нет проектов в “Моя рабочая зона”

В проектах вы загружаете и систематизируете свой контент

[Создать проект](#)

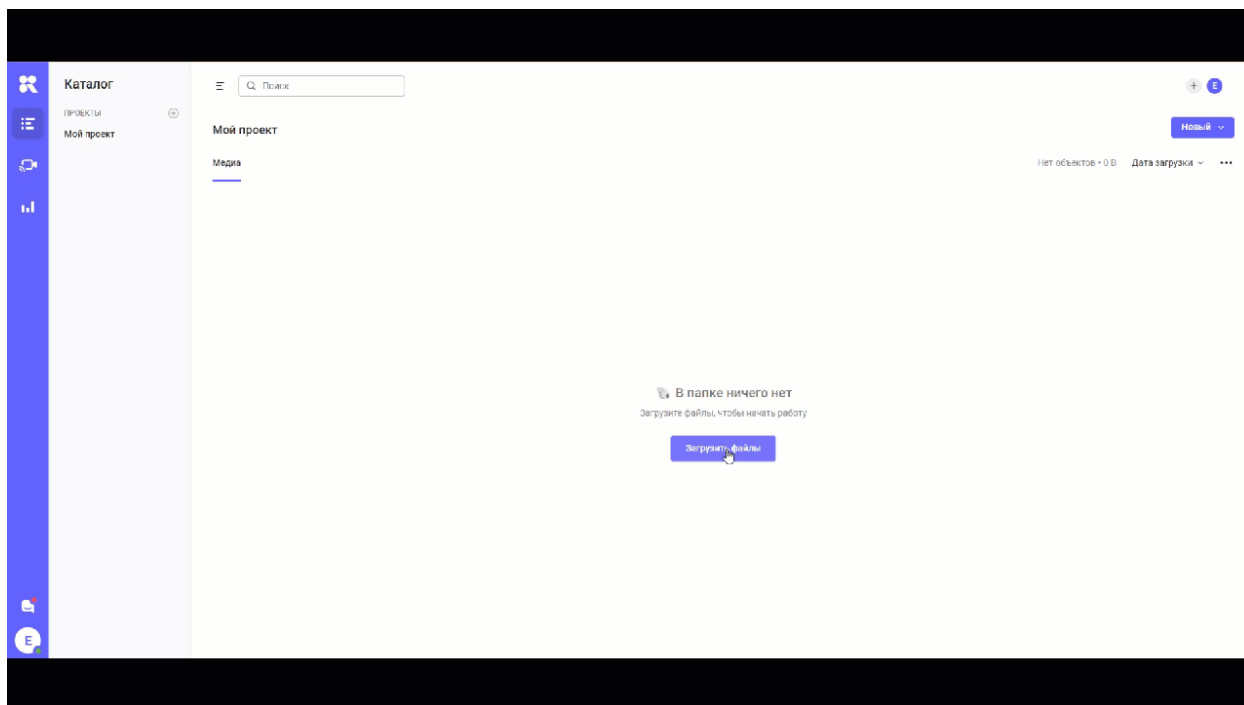


При создании проекта, вы задаете настройки по умолчанию, которые всегда можно поменять отдельно для каждого медиафайла.

Ваш проект создан! Теперь можно приступить к загрузке медиафайлов.

## 2. Загрузка медиафайла

Загрузим ваш первый медиафайл или медиафайлы. Для этого нажмите **Загрузить файл** и выберите нужный/ые медиафайл/ы на компьютере. Или же просто перетащите объект/ы в область проекта.



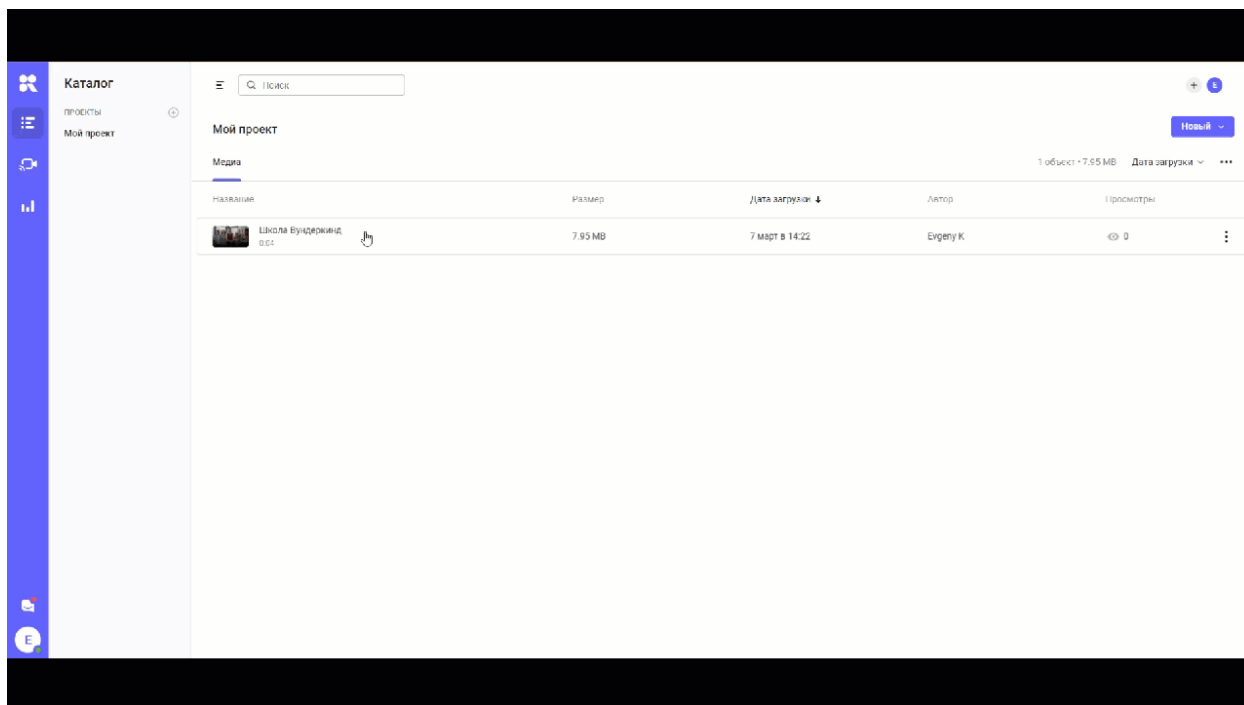
После того, как вы выберете файл, Kinescore сначала загрузит его, а потом подготовит для проигрывания, создав необходимые для плеера качества (например 1080/720/480/360p). Это может занять некоторое время. Когда медиафайл будет загружен, внизу экрана появится сообщение о том, что загрузка завершена.



### 3. Подготовка к публикации

Ура! Ваш медиафайл загружен! Теперь нужно подготовить его к публикации.

1. **Дважды щелкните** на название файла, чтобы перейти в Настройки.



2. По умолчанию, Kinescore берет название из исходного файла. Однако тут вы можете дать другое название вашему медиафайлу и опционально добавить подзаголовок и описание.

## Основные

Название

 11/140

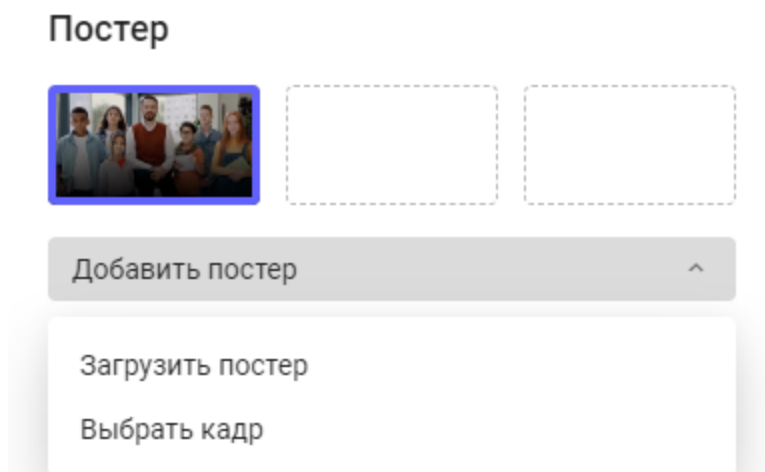
Подзаголовок

 0/140

Описание

 0/500

3. Добавьте постер к вашему файлу. Сделать это можно, нажав на кнопку **Добавить постер**. Вы можете либо загрузить заранее подготовленную картинку, либо выбрать кадр вручную в плеере справа. Если вы хотите, чтобы Kinescope выбрал постер автоматически, то пропустите этот шаг.



4. Решите, кто может смотреть медиафайл, и куда его можно встроить. По умолчанию, эти настройки совпадают с общими настройками проекта, однако, вы можете изменить их, нажав на выпадающее меню.

### Конфиденциальность

Кто может смотреть?

Где можно показывать плеер?

5. Выберите плеер по умолчанию. Вы можете изменить внешний вид и поведение шаблона плеера прямо здесь кликнув Настроить.

Плеер

Настроить 

Текущий плеер

Default Player



Если вы поменяли какие-либо настройки, не забудьте нажать на кнопку **Сохранить** внизу экрана. Если же вы ничего не меняли, то ничего делать не нужно - все останется, как есть.

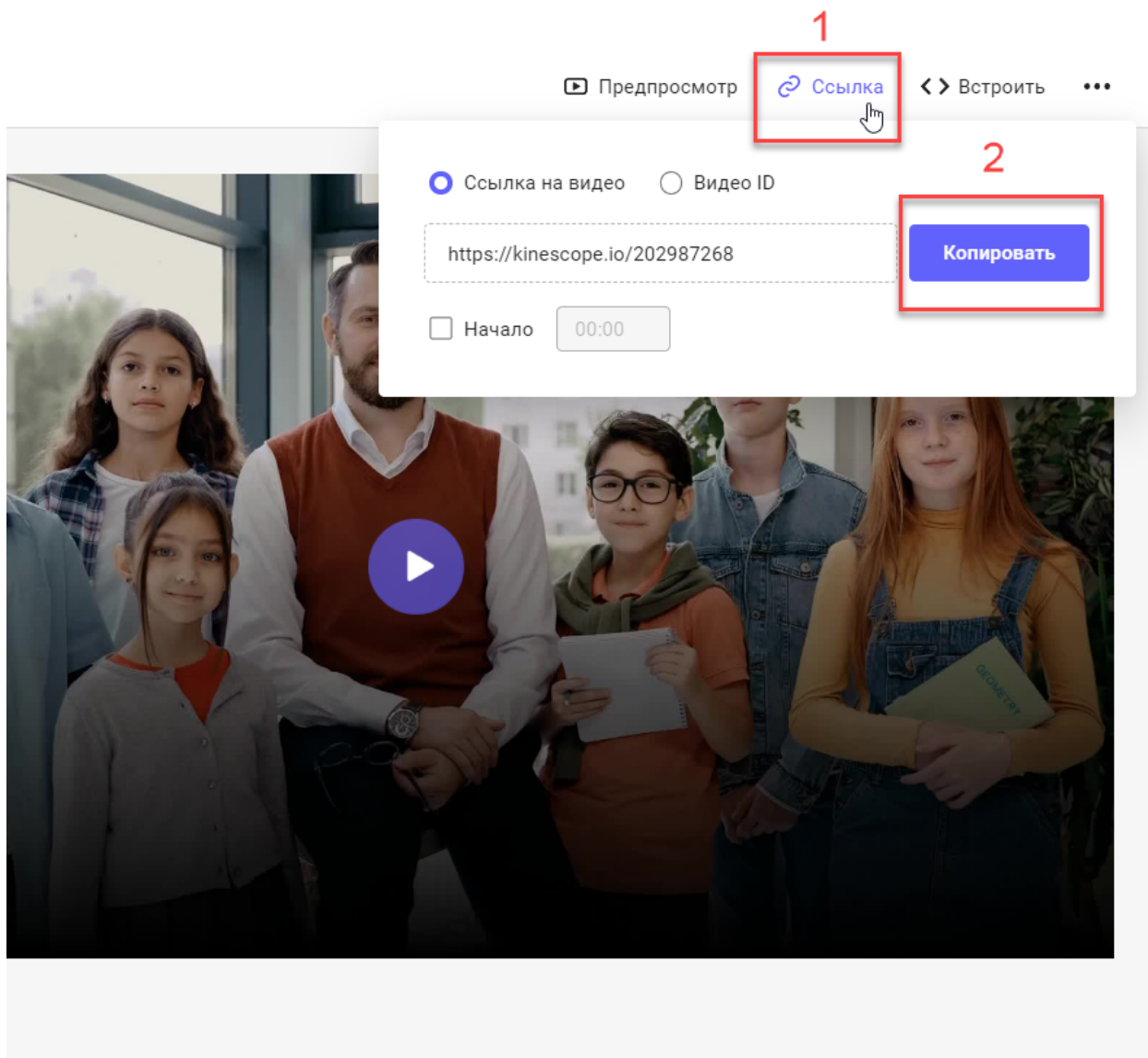
## 4. Публикация медиафайла

Теперь, когда все готово к публикации, пришло время поделиться медиафайлом с вашими коллегами или зрителями. Для этого есть два варианта: через **ссылку на видео** и используя код для **встраивания**.

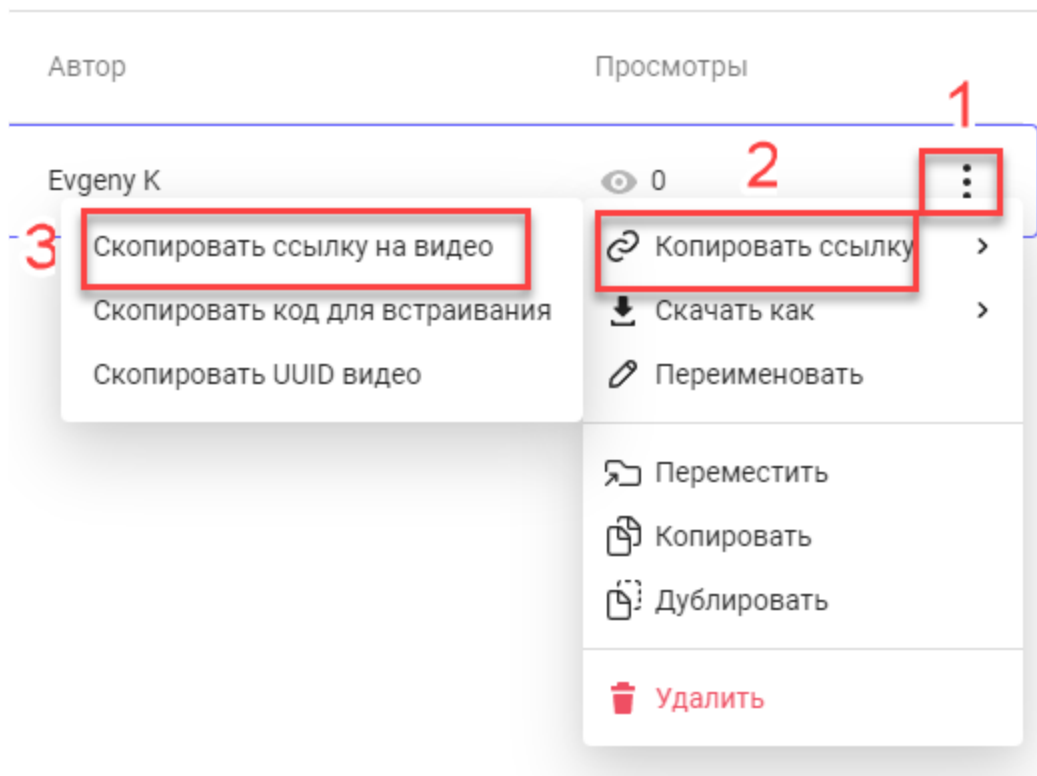
### Ссылка на видео

Самый простой и быстрый вариант, это просто поделиться ссылкой. Данный вариант особенно удобен, когда вам нужно собрать быстрый фидбек от ваших коллег или соавторов.

Чтобы поделиться ссылкой, просто нажмите на кнопку **Ссылка** в правой верхней части экрана в панели управления, а затем **Копировать**.



Скопировать ссылку можно так же из каталога, нажав на три точки в строке с медиафайлом или по правому клику на названии.



## Встраивание

Встраивание требуется в том случае, когда вы хотите разместить медиафайл на вашем сайте. Для этого нужно скопировать код вставки. Сделать это можно из панели управления, нажав на кнопку **Встроить**.

Выберите, какой код вставки вам нужен (адаптивный, который подстраивается под размер экрана устройства или укажите фиксированный размер в пикселях) и нажмите **Скопировать код**.

Предпросмотр Ссылка **1** <> Встроить ...

**2** Код для вставки

Адаптивный  Фиксированный

```
<div style="position: relative; padding-top: 56.25%; width: 100%"><iframe src="https://kinescope.io/embed/202987268" allow="autoplay; fullscreen; picture-in-picture; encrypted-media;" frameborder="0" allowfullscreen style="position: absolute; width: 100%; height: 100%; top: 0; left: 0;"></iframe></div>
```

16 : 9 Соотношение сторон

**3** Скопировать код Отмена

Готово! Теперь вы можете вставить код в страницу вашего сайта или поделиться им с контент-менеджером.