

Resumo

O presente relatório pretende descrever detalhadamente o projecto *Gestor de Conteúdos Multimédia* realizado na MOG-Technologies. Este consiste, sumariamente, na implementação de uma *Web-application* capaz de permitir ao seu utilizador a fácil pesquisa de conteúdos armazenados e a sua anotação.

Pretende-se com este projecto implementar um subconjunto das funcionalidades principais de um *Media Asset Manager*, que se adegue ao cenário de *Media Ingest*. Sendo este o ponto inicial do processo de produção de conteúdos para publicação, a fase de *Ingest* é responsável por tornar disponíveis um vasto leque de conteúdos que, por se encontrarem num estado bastante imaturo, tornam a tarefa de os identificar consideravelmente mais complexa do que nas fases posteriores da produção.

A base de sustentação de praticamente todos os *workflows* associados ao manuseamento de conteúdos multimédia são os metadados a eles associados. Estes representam informação fulcral à sustentabilidade de um sistema que deve garantir a fácil reutilização, troca e publicação de conteúdos.

Muito sumariamente torna-se assim necessária a implementação de um mecanismo capaz de gerir os metadados à entrada e à saída do sistema, uma base de dados capaz de armazenar toda a informação necessária à sustentabilidade da informação associada a estes *workflows*, e finalmente a construção de *GUIs* que permitam encontrar facilmente os conteúdos pretendidos, anota-los e reencaminhá-los para os possíveis destinos, tudo isto de forma intuitiva e agradável para o utilizador.

Em suma, este projecto proporcionou o contacto com a realidade de uma classe de software pouco usual (os *Asset Managers*), com uma área de mercado fascinante (a multimédia profissional) e ainda a aquisição de conhecimento sobre uma temática reservada, o formato *MXF*¹ e dois dos esquemas de metadados mais utilizados no mundo da multimédia (*DMS1* e *NRT metadata*).

¹ Material Exchange Format, ver Anexo B

Abstract

The current document intends to describe the project *Gestor de Contéudos Multimédia* that took place at MOG-Technologies. Briefly, this project consisted in the implementation of a Media Asset Manager system by developing a web application that grants simple and intuitive search mechanisms and asset annotation to the end user.

It wasn't intended to implement a full version of a typical Media Asset Manager, instead only a small bunch of functionalities that are fitted to Media Ingest phase were necessary. Being the input stage in the Media Production workflow, the Ingest Phase is responsible for making available a great amount of assets that aren't still sufficiently searchable because they're very immature at that point.

The basis of almost every media handling workflow is the metadata associated to the assets. Metadata is vital to the sustainability of a system that should grant asset repurpose, exchange and publication.

In a brief overview it was necessary to implement some modules that were responsible for managing the metadata in the input and output phase, a database that maintained all information related to the workflows and finally GUIs that allow easy and fast access to the assets, asset annotation and publication in a intuitive and user friendly way.

To cut a long story short, this project provided contact with an unusual software class (Asset Managers), an amazing market (professional multimedia) and has even given an opportunity to learn about some classified matters like *MXF*, *DMS-1* and *NRT* metadata.