

# Microsoft® и медиаиндустрия



Евгений Ковнир

**Михаил Житомирский:** Корпорация Microsoft, являясь, пожалуй, наиболее крупным поставщиком программных решений в мире, в медиаиндустрию пришла одной из самых последних. Во всяком случае, уж гораздо позже Apple. И спустя довольно короткое время добилась существенных успехов. Благодаря чему это удалось и каково положение Microsoft в этой сфере сейчас?

**Евгений Ковнир:** Действительно, Microsoft в медиаиндустрии действует не так давно. Ранее корпорация основное внимание уделяла операционным системам, офисным программным средствам и другому внутрикорпоративному ПО. Переломным моментом можно считать выступление Билла Гейтса на конференции CES (Consumer Electronics Show) в 2005 году, где он, подводя итог деятельности компании, упомянул о том, что Microsoft выиграла войну операционных систем и офисных приложений и стала практически монополистом в этой сфере, но несколько прозевала эру Интернета и находится в роли догоняющего по отношению к Google. Делясь планами на будущее, Билл Гейтс сообщил о том, что надвигается волна новых цифровых медиа и Microsoft хочет за счет того, что разбирается в современных информационных технологиях, стать лидером и здесь.

После этого Microsoft начала заниматься тематикой медиа более интенсивно. Понятно, что у корпорации на тот момент уже были наработки в этой сфере и имелся определенный опыт. Она все это агрегировала, сформировав ряд инициатив,

*Если лидерство, а порой и откровенный монополизм корпорации Microsoft в сфере программных средств общего назначения уже давно не подвергается сомнению, а порой даже становится предметом судебных тяжб, то карьера корпорации в медиаиндустрии началась относительно недавно. О том, как и почему это произошло, что делает Microsoft и на чем собирается сфокусироваться в будущем, Евгений Ковнир (менеджер по Media&Entertainment) рассказал в интервью главному редактору журнала Mediavision Михаилу Житомирскому.*

направленных как на более активную деятельность в самой медиаиндустрии, так и на совершенствование уже имеющихся программных средств Microsoft в части работы с медиаконтентом. Это привело к разработке ряда приложений, платформ и технологий, которые компания предлагает сегодня на рынке.

Нас совершенно не смущает более поздний выход на рынок, так как системный подход и самые большие в мире инвестиции в разработку ПО – более 9,5 млрд. долларов США в 2010 г. – позволят занять нам на этом рынке достойное положение.

**М. Ж.:** Что же это за приложения, платформы и технологии?

**Е. К.:** Прежде всего, стоит разделить все разработанные компанией платформы по способу использования на две категории. Одна категория предлагается нашей корпорацией бизнес-заказчикам и конечным пользователям в виде программных продуктов, вторая – конечным пользователям в виде сервисов. В первую категорию попадают офисные пакеты, операционные системы и всевозможные специализированные антивирусные системы, системы виртуализации, промышленные решения, ERP-системы. А то, что предлагается в виде сервисов – это MSN, Hotmail, а также Xbox Live и т.д. И то, и другое имеет отношение к теме медиа. Так что ассортимент довольно широк, и я предлагаю более подробно остановиться именно на первой категории.

**М. Ж.:** Давай тогда сузим вопрос до размеров телевидения.

**Е. К.:** С телеканалами взаимодействие в основном осуществляется по первой категории – мы предлагаем им наши стандартные пакеты и решения для корпоративного сегмента, а также платформы и технологии для создания ТВ-проектов в Интернете и ведения бизнеса в области новых медиасред.

В стандартное для нас корпоративное ПО входят новая операционная система Windows 7, пакет офисных приложений Microsoft Office 2010, система совместной работы с материалами Share Point, а также системы администрирования серверной архитектуры System Center, системы виртуализации Hyper-V, антивирусные приложения семейства Forefront, системы Unified Communication.

Здесь стоит особо отметить систему Unified Communication, так как она позволяет обеспечить на качественно новом уровне совместную работу людей, находящихся в разных географических точках. В нее включены и чат, и возможность проведения аудио- и видеоконференций, дистанционных презентаций и многое другое. Сама система глубоко интегрирована в Microsoft Outlook. Во многих медиакомпаниях по достоинству оценили ее возможности. К примеру, BBC Worldwide активно использует Microsoft Unified Communication по всему миру. Благодаря этому ее корреспонденты, находясь в разных точках планеты, располагая только ноутбуком и доступом в Интернет, легко общаются со своими редакторами посредством чата или аудио- и видеоконференций, – для этого им достаточно стандартных программных средств нашей корпорации.

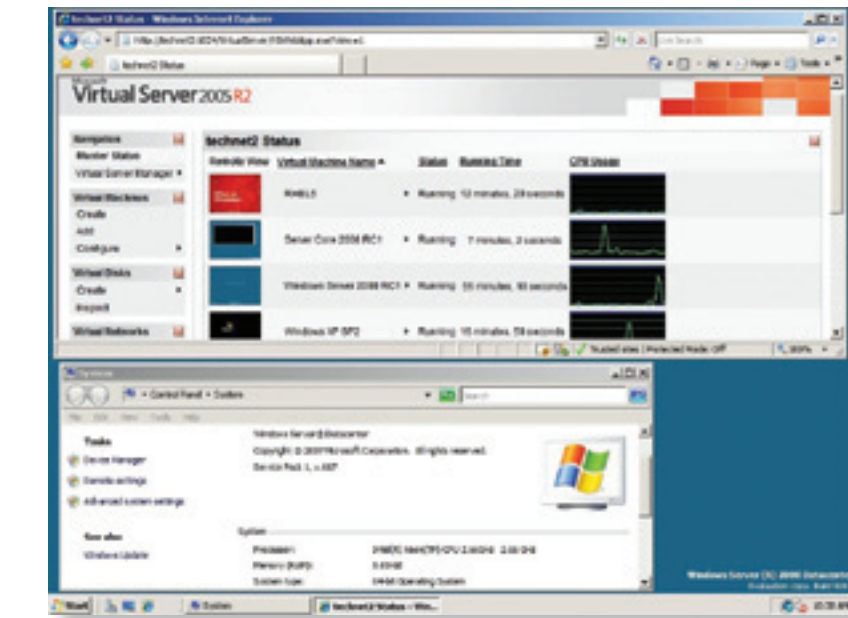
Кроме того, к классу корпоративных решений можно отнести специализированные системы управления предприятием – так называемые ERP (Enterprise Resource Planning). У нас системы этой категории выпускаются под брендом Dynamics. С их помощью можно организовать работу с финансами, осуществлять управление авторскими правами и отчислениями за их использование, автоматизировать работу с партнерами и рекламодателями. Партнерские решения на основе Dynamics учитывают специфику медиаиндустрии, особенности работы с контентом и другие важнейшие моменты в деятельности телекомпаний.

**М. Ж.:** А почему многие независимые разработчики систем используют платформы Microsoft?

**Е. К.:** Партнерская стратегия Microsoft состоит в том, что мы выпускаем ряд платформ, на базе которых наши партнеры – системные интеграторы и независимые разработчики – создают свои собственные решения и выводят их на рынок. Примером могут служить системы управления медиаданными (Media Asset Management – MAM) и системы Newsgroup, широко применяемые на телевидении. Большая их часть построена на наших платформах Windows Server и Microsoft SQL. Наши партнеры в этом случае получают документированные компоненты, которые прослужат не один год, так как компания Microsoft гарантирует их поддержку и развитие.

В контексте решений по MAM мне хочется упомянуть о самом свежем примере применения наших технологий – студия Джеймса Кэмерона собирала фильм «Аватар» с помощью MAM-системы, построенной на базе Microsoft SQL, Windows Server, .Net. Джеймс Кэмерон остался очень доволен этой системой. Она была разработана нашими партнерами в Америке и установлена в студии, работавшей над фильмом. Нетрудно представить, насколько сложно работать с большим объемом материалов для обычного кинофильма, а для картины в формате 3D – и того сложнее. Но базы данных выдержали все эти нагрузки.

**М. Ж.:** Большинство рабочих станций, систем нелинейного монтажа, автоматизации вещания, новостных редакций, графических станций работают на платформе Microsoft. Есть ли взаимодействие корпорации при написании, к примеру, новой операционной системы, с компаниями, создающими соответствующее программное обеспечение, чтобы добиться максимальной производи-



Пользовательский интерфейс Windows Server

тельности той же самой монтажки или приложения для работы с графикой?

**Е. К.:** Действительно, Microsoft добилась доминирования в сфере партнерских решений, базирующихся на нашем ПО, именно благодаря правильному выбору стратегии развития. Мы не пытались все делать сами, а пошли по пути создания компонентов для массового использования независимыми разработчиками для написания собственных приложений. Была создана целая экосистема по поддержке этих партнеров. В частности, есть сеть MSDN (Microsoft Software Development Network – сеть Microsoft разработчиков программного обеспечения), которая представляет собой специализированный портал, доступный для разработчиков ПО, где они обмениваются опытом, задают вопросы друг другу и нашим специалистам и т.д. Благодаря этому мы можем совершенствовать наши системы на основе обратной связи с пользователями и партнерами.

**М. Ж.:** Все, о чем мы до сих пор говорили, является продолжением классического для Microsoft бизнеса, а какие предложения есть у компании в области новых медиа?

**Е.К.:** На сегодняшний момент компания находится в стадии активного инвестирования средств в направление новых медиа. Есть две тенденции, которые учитывает Microsoft, разрабатывая новые платформы и технологии: так называемые «три экрана» и доставка контента через Интернет. То есть мы исходим из того, что все будущие сервисы по доставке медиаданных должны быть доступны пользователю на трех экранах – персонального компьютера/ноутбука, телевизора и мобильного телефона, а их доставка должна осуществляться по HTTP.

На пути к счастливому будущему часть идей уже реализована. Стоит особо отметить платформу MediaRoom 2.0.

**ФОРВАРД Т**  
Комплексная автоматизация телевизионного вещания

**СТРИМИНГ**  
Врезка рекламы и наложение титров в цифровом ТВ (MPTS)

**ГОЛКИПЕР**  
Система для многоканальной записи и замедленных повторов

**ФОКУС**  
Виртуальные студии и трехмерная графика реального времени

- Съемка ТВ-программ без строительства декораций, кардинальное сокращение бюджета
- Минимум обслуживающего персонала и дополнительного оборудования
- Быстрое освоение технологии персоналом без специальной подготовки
- Компактная, полностью интегрированная компьютерная система «под ключ»
- Цены от 7600 у.е. – уникальное предложение на рынке

Доступны специализированные системы с расширенными возможностями: трекинг камер, прогрессивные видеисточники (HDTV), вывод HDTV, вещание в сеть (IP TV), интеграция с внешним оборудованием и системами автоматизации.

**NAB Show 2010**  
12-15 апреля  
Стенд N6131

СотрЛаб-НСК тел: (383) 333-1067, 333-9220 факс: (383) 333-2173 www.softlab-nsk.com/rus/focus/index.html vrsnet@softlab-nsk.com

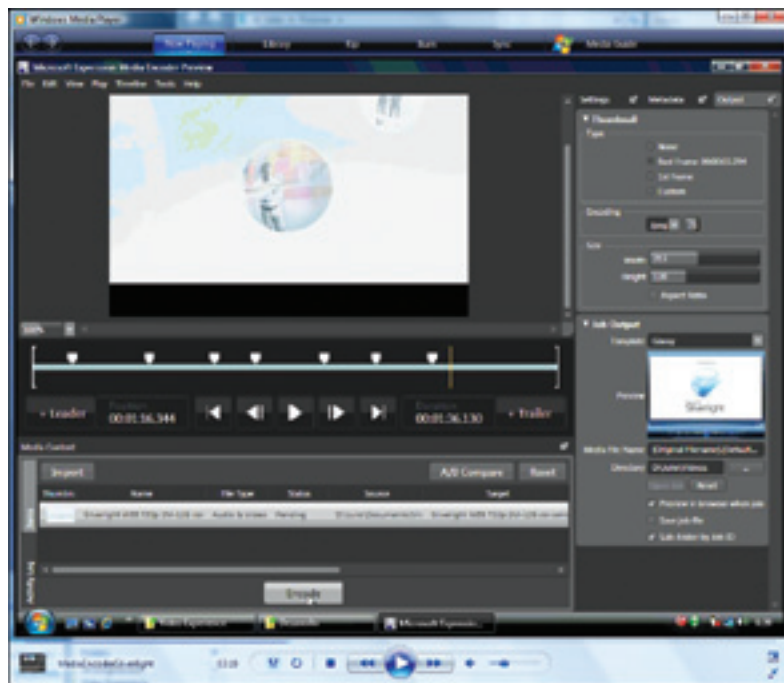


Основой ее является одно из самых распространенных в мире IPTV-решение – MediaRoom 1.0 (более 4 млн абонентов), которым успешно пользуются наиболее крупные мировые телекоммуникационные компании (AT&T, British Telecom и многие другие). Во второй версии платформа позволит осуществлять такие виды доставки видеоконтента, как прямое вещание и «видео по запросу» не только внутри сети определенного оператора, но и через Интернет всем пользователям ШПД (широкополосного доступа). Сервисы, построенные на MediaRoom 2.0, уже сегодня доступны на экранах персональных компьютеров и телевизоров (через STB или XBox). В дальнейшем планируется развитие платформы в направлении доступности видео на мобильных телефонах. Кроме этого, в состав MediaRoom будет интегрирована рекламная платформа, позволяющая персонализировать показ рекламы. Берусь утверждать, что платформа MediaRoom имеет самый активный график модернизации (Roadmap) на ближайшие несколько лет по сравнению с решениями конкурентов.

Из технологий, имеющих большое значение для построения проектов Интернет-ТВ собственными силами, наиболее интересной является технология адаптивного потокового вещания SmoothStreaming. Суть ее состоит в том, что скорость видеопотока, транслируемого каждому пользователю, адаптивно меняется в зависимости от трех составляющих: текущей ширины Интернет-канала, загрузки процессора на PC/STB абонента, а также размеров окна плеера. Благодаря этому видео можно легко передавать



Игровая приставка Xbox, способная служить терминалом для приема интернет-телевидения



Программный плеер Silverlight

Так как мы предполагаем, что дистрибуция значительной части видеоконтента будет происходить через Интернет, то не могли не подумать о системе его защиты. Система PlayReady, являясь продолжением всемирно известной технологии Microsoft DRM, позволяет надежно защитить видеоконтент от несанкционированного доступа в самых различных сценариях его доставки, начиная с прямых трансляций и заканчивая перемещением его внутри дома между различными устройствами.

Есть и еще одно очень интересное решение в области новых медиа – несколько лет назад мы приобрели компанию FAST и сделали на ее основе платформу FAST for Internet Sites. С ее помощью пользователи могут на своих сайтах разворачивать сервис поиска, формирования рекомендаций и многое другое. При использовании платформы в проектах Интернет-ТВ можно, например, на основании профессионального профиля абонента и истории его предыдущих просмотров, осуществлять анализ предпочтений и создавать рекомендации как по просмотру нового контента, так и по целевой рекламе.

Примером самого масштабного использования наших технологий является крупнейший частный норвежский медиахолдинг TV2 – у него развернут практически весь стек, включая Smooth Streaming, системы защиты PlayReady и поисковые платформы FAST. Холдинг распространяет свои каналы и контент через Интернет в разных форматах вплоть до HD по платной подписке. Как результат, абонент может в любом месте с ШПД иметь доступ к контенту холдинга.

Технологиями Microsoft активно пользуются: NBC – проект трансляции Олимпийских Игр в формате HD 720p через Интернет на территорию США, BSkyB – трансляция телеканалов холдинга и отдельных событий через Интернет, RAI – трансляция всех телеканалов холдинга через Интернет и многие другие.

**М. Ж.:** Все, что ты рассказал, представляется этаким бочкой меда. А где же ложка дегтя? Не бывает ведь, чтобы все так гладко, без проблем.

**Е. К.:** Разумеется. Если говорить о том, что в рамках моей компетенции, то речь надо вести о России. К большому сожалению, отечественный рынок широкополосного доступа в Интернет по сравнению с рынками США и Европы находится только на раннем этапе своего развития. Стоит отъехать на пару километров от Москвы, и становится сложно получить скорость хотя бы в 2 Мбит/с. В таких условиях говорить об Интернет-телевидении очень непросто. Это, к сожалению, не дает нам возможности продемонстрировать эффективность наших систем и широко внедрять их, тогда как за рубежом они успешно работают, осуществляя трансляцию через Интернет вплоть до форматов HD. В России же мы пока делаем только первые шаги в этом направлении. Мы верим в серьезные намерения нашего государства по развитию Интернет-доступа для граждан, и рассчитываем, что в ближайшие несколько лет ситуация с ШПД кардинальным образом изменится.