

멀티미디어 스트리밍 서비스 자동화 구현 사례 보고

2001. 11. 16.

1. 필요성

대용량인 스트리밍을 통한 서비스 제공을 위해 필요

WMF, HTML, Multimedia Streaming File 포인 필요

기본 Web Page 및 HTML, HTML의 Player Skin의 변경 필요

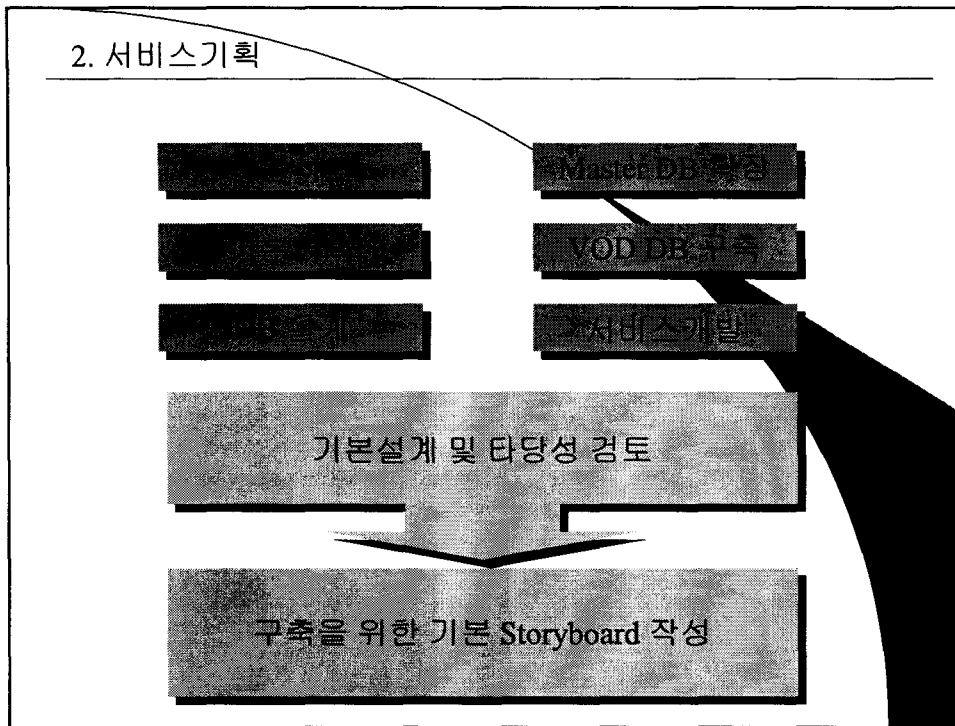


인터넷 차방(VOD/AOD) 서비스에 대한 신속한 Update 구현

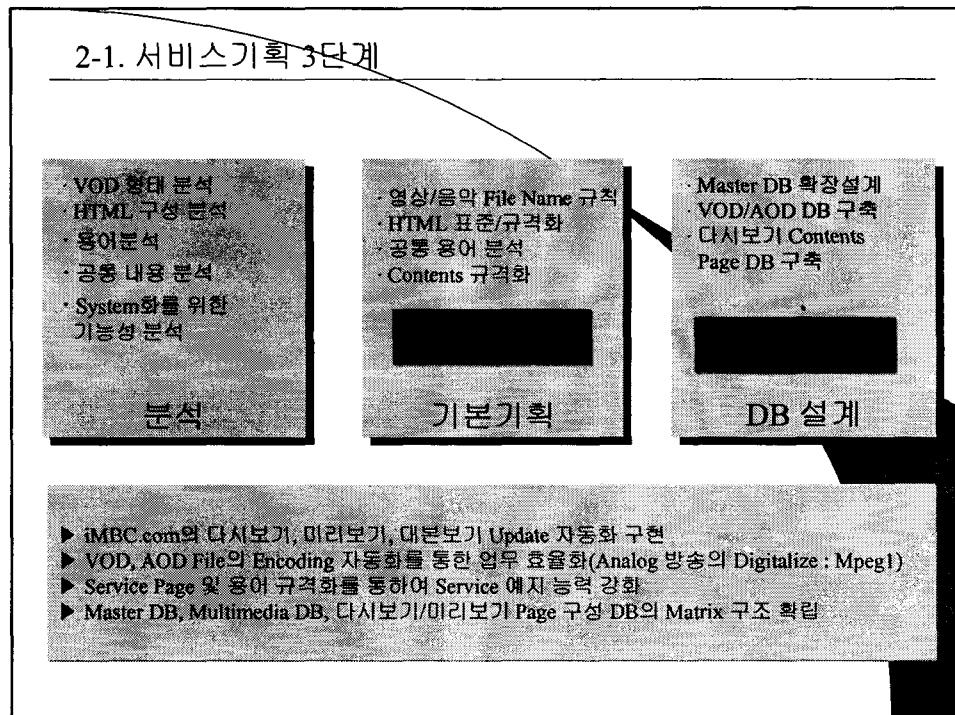
- MBC 공중파 방송의 Full VOD, Full AOD 서비스 구현

- VOD/AOD Update의 자동화 및 System의 통합 비용 절감

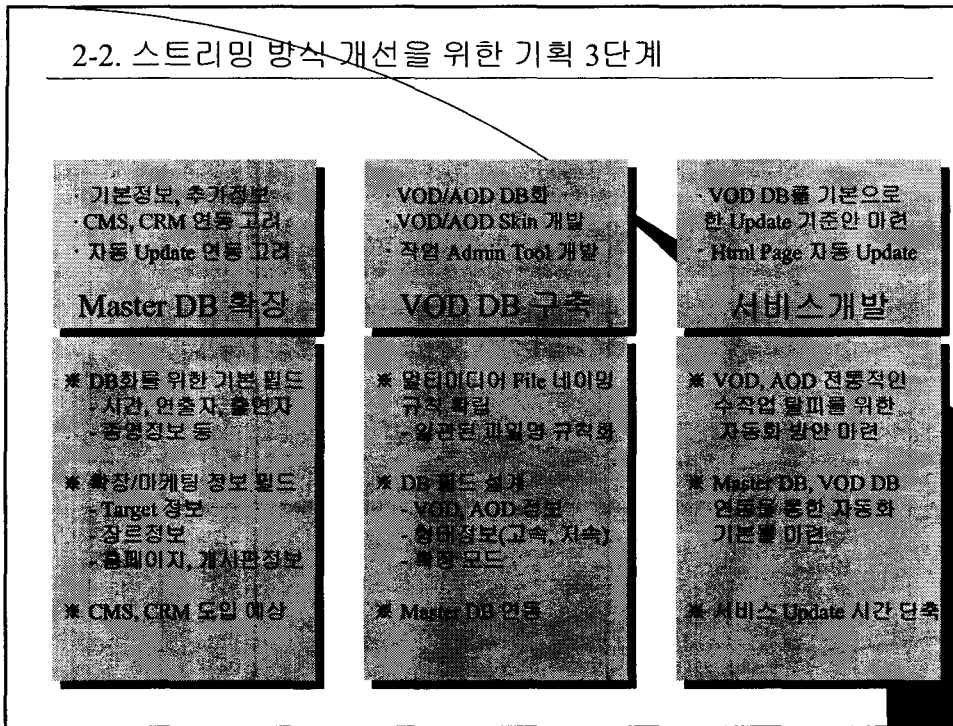
2. 서비스기획



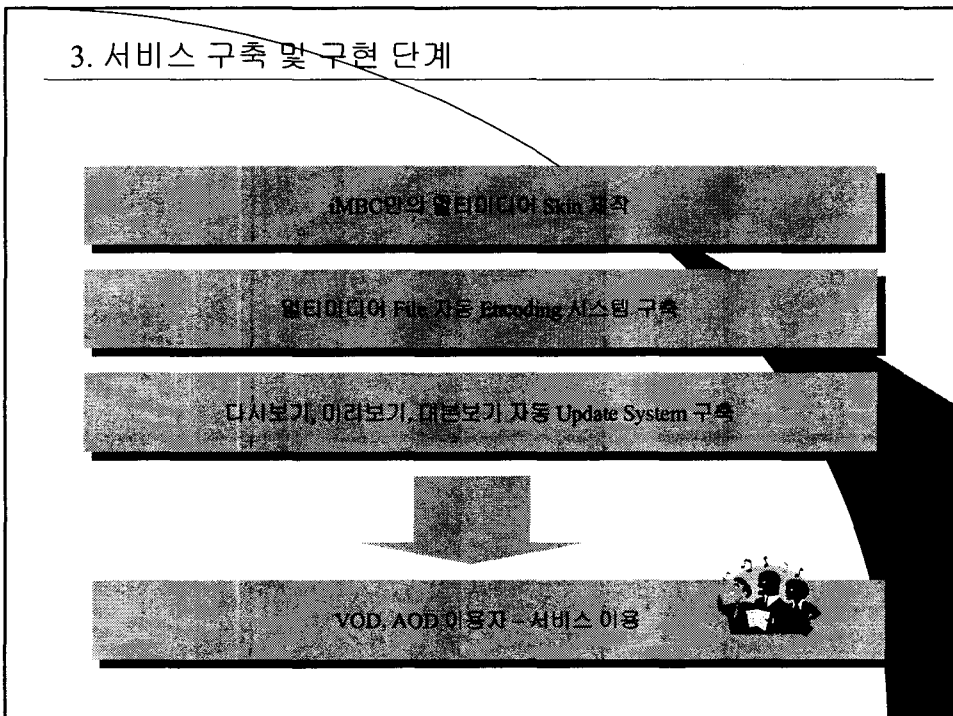
2-1. 서비스기획 3단계



2-2. 스트리밍 방식 개선을 위한 기획 3단계



3. 서비스 구축 및 구현 단계



3-1. 서비스 구축 및 구현 단계

통합 멀티미디어 Player(Touch Player) 구축

Player 구축(모든 VOD, AOD, Photo, 플래쉬 등)

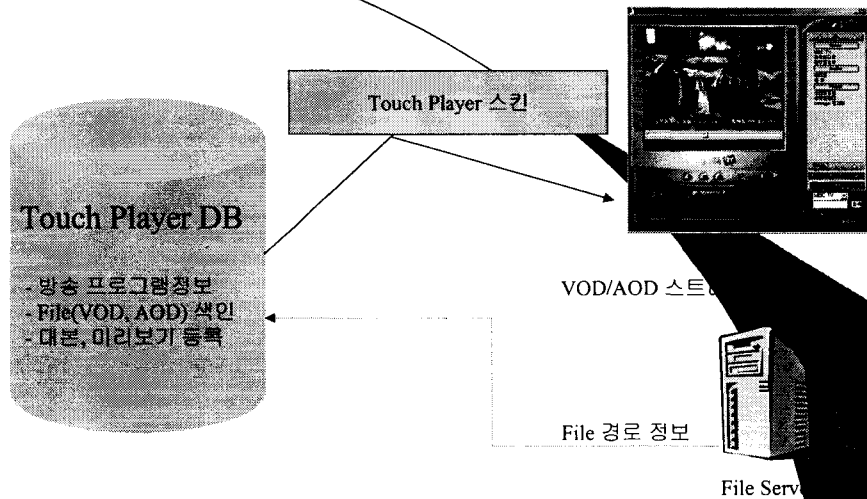
기본 Platform - WMT

Player 내 네이게이션 기능
- TV, Audio, 특집극 등의 기본 네비게이션 기능
- 검색 기능 강화
- 홈페이지 연동 기능 미용

WMT 보안 취약점 보안
- MMS 경로 노출
- 서버단 보안 적용 불가
File 및 서버 보안이 아닌 HTML, Skin 보안 처리
- 파일 경로 노출 차단

Skin 광고를 위한 틀 마련
- 배너가 아닌 Skin 자체 광고
통합 멀티미디어 Player BM
- 2001년 2월 BM 출원
스킨 채널화 - 외부 비즈니스

3-1-2. Touch Player-DB 구현도

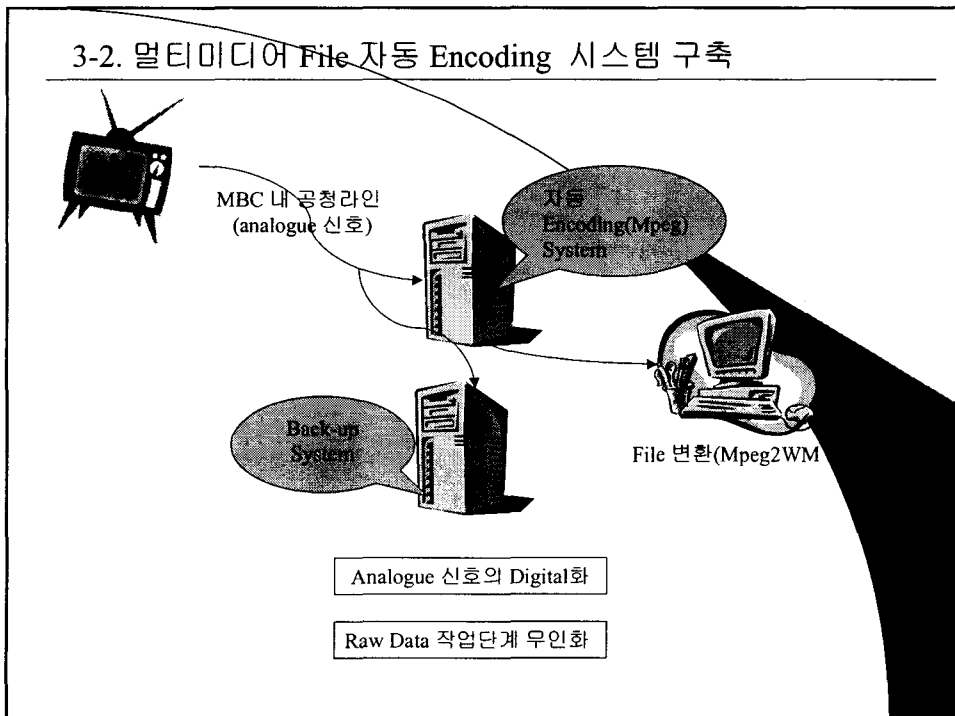


Media 스트리밍 서비스를 위한 Admin Tool
(DB 연동, 각종 서비스에 대한 색인 및 적용)

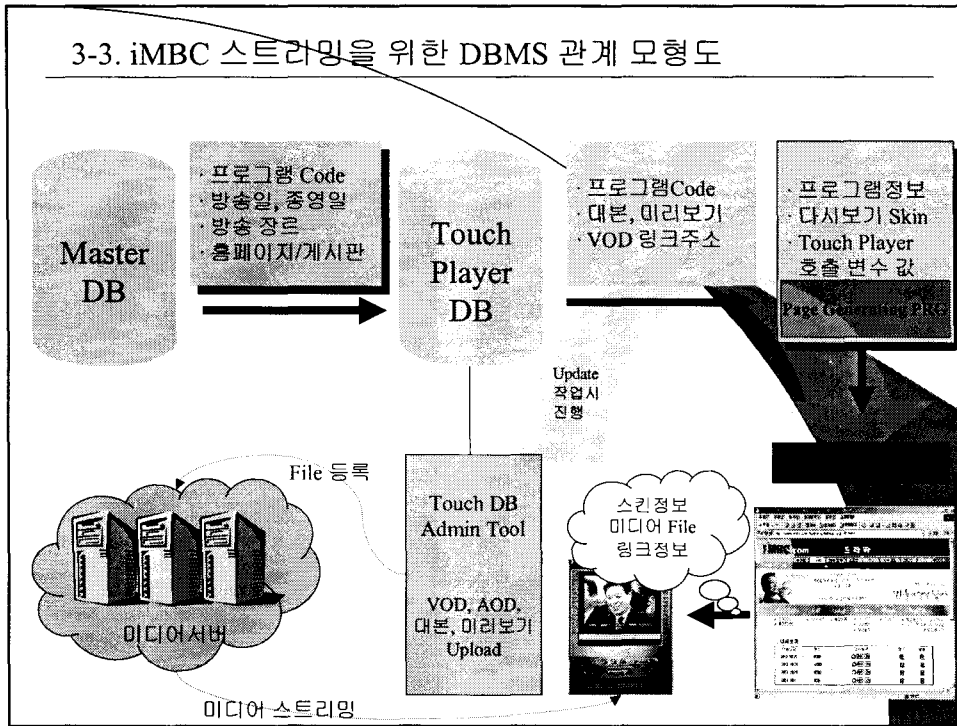
3-1-3. 구현된 Touch Player Skin



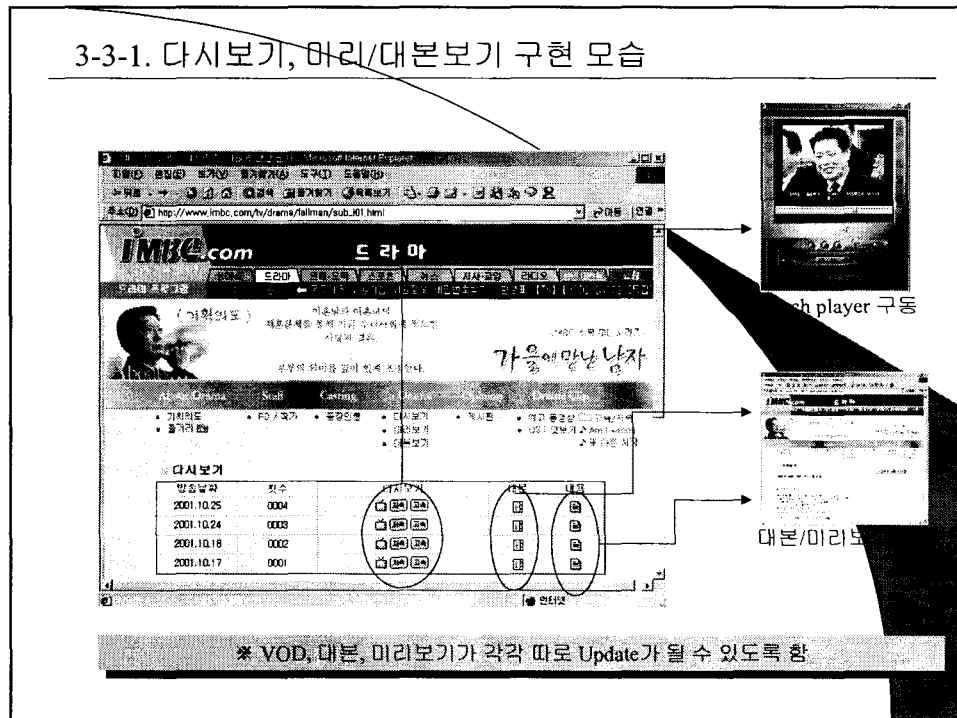
3-2. 멀티미디어 File 자동 Encoding 시스템 구축



3-3. iMBC 스트리밍을 위한 DBMS 관계 모형도



3-3-1. 다시보기, 머리/대본보기 구현 모습



4. 연구과제

1) 인터넷 미디어 스트리밍 서비스와 디지털TV 연동 방법

- PPL 서비스 및 데이터 방송 관련
- 인터넷용 Data, Digital TV 구현 Data 활용 방안

2) 대형 스트리밍 서비스에 대한 CDN 역할 및 필요성, 대안

- CDN이 유료화의 장애가 될 수는 없는가?
- 고품질 서비스를 위해 CDN 이외에 대안은 없는가?

5. Q & A

Q & A

정병진 : meadow@imbc.com
(주)인터넷엠비씨 전략기획실