

Muitos de nossos clientes, em seus projetos de comunicação virtual, precisam fazer treinamentos via Web. A BroadNeeds desenvolveu duas soluções distintas que atendem a essas necessidades: Núcleo Media e Push To Talk. Embora muito parecidas, essas soluções são diferentes na arquitetura, requisitos técnicos, e principalmente no conceito de utilização. Basicamente, é importante entender que o Push To Talk é uma ferramenta para reuniões, pequeno número de participantes, e interativa (todos podem transmitir) via uma moderação. Já o Webcast é feito pra transmissões maiores, onde 1 só ponto transmite, e todos os demais recebem áudio e vídeo e interagem por meio de chat ou envio de dúvidas por texto

Esse documento tem como objetivo explicar um pouco mais sobre essas soluções, esclarecendo suas principais diferenças, vantagens e características.



	Nucleo Media	Push To Talk
<b>Definição</b>	Plataforma que permite total gerenciamento de mídia digital (videostreaming) sobre uma rede corporativa ou Internet. Núcleo Media foi desenvolvido para permitir agregar inteligência em projetos de videostreaming, permitindo total gerenciamento das mídias, ferramentas de interatividade, e relatórios completos de uso.	Solução de Webconferência, que permite que várias pessoas conversem pela Internet, através de uma sala de videoconferência. É uma solução interativa diferentemente de webcasts, onde um só ponto é transmissor, na solução Push To Talk, todos os pontos podem se tornar transmissores de áudio e vídeo, só que um por vez, a critério do moderador da sessão.
<b>Topologia de Transmissão</b>	Somente um ponto transmite demais pontos recebem áudio e vídeo e interagem por envio de mensagens ou Chat	Todos os pontos podem interagir por áudio e vídeo com os demais, porém somente um por vez, comandados por um moderador. Cada ponto que deseja transmitir deve solicitar a fala (transmissão de áudio e vídeo) a um moderador.
<b>Capilaridade</b>	Intranet ou Internet	Intranet ou Internet
<b>Audiência</b>	De dial-up até audiências de altíssima qualidade	Até 384 Kbps
<b>Latência</b>	De 15 a 45 segundos de latência entre o Ao vivo e a chegada do conteúdo no computador do usuário. A latência é inerente à tecnologia de streaming, e é ocasionada propositalmente para evitar que oscilações na Internet causem travamentos na recepção do vídeo pelo usuário final. Porém, como a interação é via ferramentas de texto (chat, envio de perguntas) essa latência não é percebida pelo usuário	Sem latência. Este sistema, como os de videoconferência tradicionais, possui interatividade por áudio e vídeo, de forma que todos os usuários da sala podem transmitir. Desta forma, esta plataforma requer um ambiente de rede mais controlado, com garantia de banda para enviar e receber dados, de forma a evitar gargalos e falhas na transmissão e recepção
<b>Câmeras</b>	Suporte a Webcams e Placas de Captura	Suporte a Webcams e Placas de Captura
<b>Área de Vídeo</b>	Configurável, sendo 280x210 e 320x240 as mais padrões utilizadas	176x144 é o padrão. Podem ser feitos Skins diferenciados, com custo a parte
<b>Codificação</b>	Requer um codificador externo para o ponto de transmissão (ex: xConference, NM Console ou Windows Media Encoder)	Cada micro atua como codificador direto na interface, recebendo o sinal de áudio e vídeo da webcam, microfone, etc
<b>Exibir em tela cheia</b>	Sim	Não, estes tipos de projetos não têm como prioridade o vídeo, e sim o vídeo + áudio + colaboração
<b>Áudio</b>	Sim, sincronizado com o vídeo e slides	Sim, sincronizado com o vídeo e slides
<b>Instalação</b>	O cliente não precisa instalar nenhum software, é via Web	O cliente não precisa instalar nenhum software, é via Web
<b>Numero de participantes</b>	Depende de projeto a projeto, mas permite o número que o cliente quiser, desde que o projeto viabilize o pagamento	Limitado conceitualmente em 50 por sala. É possível colocar mais, porém reuniões normalmente se sugere que a sala não ultrapasse 50 pessoas, por motivos conceituais
<b>Modelo de venda</b>	Contratação de serviço (SaaS) ou compra (licenciamento) da ferramenta	Contratação de serviço (SaaS) ou compra (licenciamento) da ferramenta
<b>Chat</b>	Sim	Sim, com possibilidade de envio de mensagens diretas para um usuário ou somente para o moderador
<b>Lousa Virtual</b>	Não	Sim, podendo rasbisar em diversas cores e formatos
<b>Testes de múltipla Escolha</b>	Sim	Sim
<b>Publicação dos resultados de testes durante o evento</b>	Não. Os resultados serão vistos via interface Backoffice pelo administrador	Sim, o administrador pode ver e publicar o resultado como slide
<b>Enquetes</b>	Sim	Sim
<b>Publicação dos Resultados de Enquetes Durante o Evento</b>	Não. Os resultados serão vistos via interface Backoffice pelo administrador	Sim, o administrador pode ver e publicar o resultado como slide
<b>Slide-Show Sincronizado</b>	Sim	Sim
<b>Navegação Assistida</b>	Não	Sim, quem está com a fala pode navegar por sites e enviar prints de telas como slides, de forma automática
<b>Desktop Viewer</b>	Não	Sim, quem está com a fala pode navegar pelo seu desktop e enviar prints de telas como slides, de forma automática
<b>Integração das mídias para outros formatos de publicação (podcast, TV)</b>	Sim	Previsto para futuras versões do produto
<b>Gravação</b>	Sim	Previsto para futuras versões do produto
<b>Publicação posterior via Web (VoD)</b>	Sim	Previsto para futuras versões do produto
<b>Desenvolvimento</b>	Nacional	Nacional
<b>Integração com seu portal</b>	Sim, através de webservices	Sim, mediante customizacao
<b>Integração com sistemas de EAD</b>	Sim, via Webservices e possibilidade de customização de autenticação	Não
<b>Autenticação</b>	Pode ser integrada com o sistema de sua empresa mediante customização	Pode ser integrada com o sistema de sua empresa mediante customização
<b>Preço</b>	A partir de R\$ 300,00 / mês	A partir de R\$ 350,00 / mês