



PRessemitteilung

TV als digitales Werbemedium: Seven.One Entertainment Group startet Programmatic TV

- Volle lineare TV-Reichweite wird programmatisch buchbar Innovativer Ansatz mit digitaler Buchungs-, Ausspielungs- und
- Erste Kampagne für Grillhersteller Weber-Stephen Deutschland

Unterföhring, 21. April 2022. Die Seven One Entertainment Group startet "Programmatic TV" und macht die volle lineare TV-Reichweite erstmals programmatisch buchbar. Das Unternehmen geht damit den nächsten Schritt, TV zum digitalen Werbemedium zu entwickeln und bietet von der Buchung über die Ausspielung bis hin zur Abrechnung die Möglichkeiten von programmatischen Digital-Kampagnen. Ein gemeinsam mit der Konzerntochter Virtual Minds entwickelter TV-AdServer spielt dabei die Spots in Echtzeit im linearen Werbeblock aus. Die Mediaplus Group setzt zusammen mit dem Grillhersteller Weber-Stephen als First Mover auf die innovative

Thomas Wagner, Chief Sales Officer der Seven. One Entertainment Group: "Programmatic TV ist für die Mediabranche die wichtigste Neuerung seit der Einführung von Addressable TV und ein wichtiger Meilenstein, TV zum digitalen Werbemedium zu entwickeln. Der lineare TV-Werbeblock wird jetzt über die komplette Strecke von der Buchung bis zur Ausstrahlung des TV-Spots auch programmatisch buchbar. Mit dieser Innovation unterstreichen wir erneut unsere Position als progressivster Vermarkter in Deutschland."

Die Buchung von Programmatic TV erfolgt durch den Kunden über eine Die Buchung von Programmatic IV enoigt uurch den number eine digitale Buchungsplattform (DSP). Im Hintergrund sorgt die datenbasierte Agraie Buchungspiattiorm (DSP). Im mintergrung sorgt die datembasierte Hochrechnung der aktuellen Reichweiten und Zielgruppen in Kombination mit einem TV-AdServer dafür, dass der passende TV-Spot in Echtzeit in den linearen Werbeblock integriert und ausgestrahlt wird. Hier profitiert die Seven.One Entertainment Group von der technologischen (



WE DID IT NOT ALONE

PARTNERS AND CONTRIBUTING PARTIES







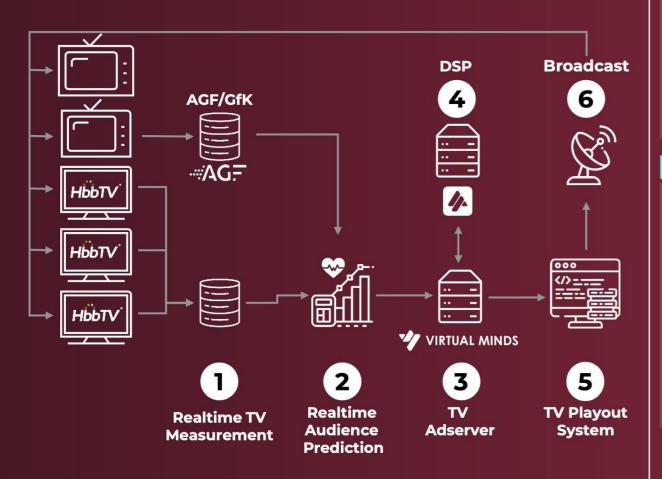








NEUE REALTIME KOMPONENTEN ALS GAME CHANGER FÜR TV UND ENABLER FÜR PROGRAMMATIC TV



Realtime TV Audience

- Realtime TV Measurement

 Die TV Geräte-Reichweite wird in Echtzeit auf Basis von HbbTVNutzungsdaten ermittelt und an das Audience Prediction System
 übergeben
- Realtime Audience Prediction

 Die gemessene Gerätereichweite wird über ein Datenmodell in Echtzeit mit Hilfe historischer AGF TV-Daten in Zielgruppen-Reichweiten übersetzt und auf TV Gesamt extrapoliert

Realtime TV Adserving

- TV Adserver (inkl. integrierter SSP)

 Der TV Adserver empfängt die Zuschauerstruktur für den Werbeblock, selektiert die passende Kampagne und spricht die DSP an, übergibt zugleich die Kontaktanzahl der Kampagnen-Zielgruppe an die DSP
- DSP
 Das zugehörige Spotmotiv wird von der DSP über den Adserver an das TV Playout System übergeben. Nach erfolgreicher Ausspielung werden die Kampagnendaten bzgl. bereits ausgelieferter ZG-Kontakte aktualisiert
- TV Playout Ad Insertion

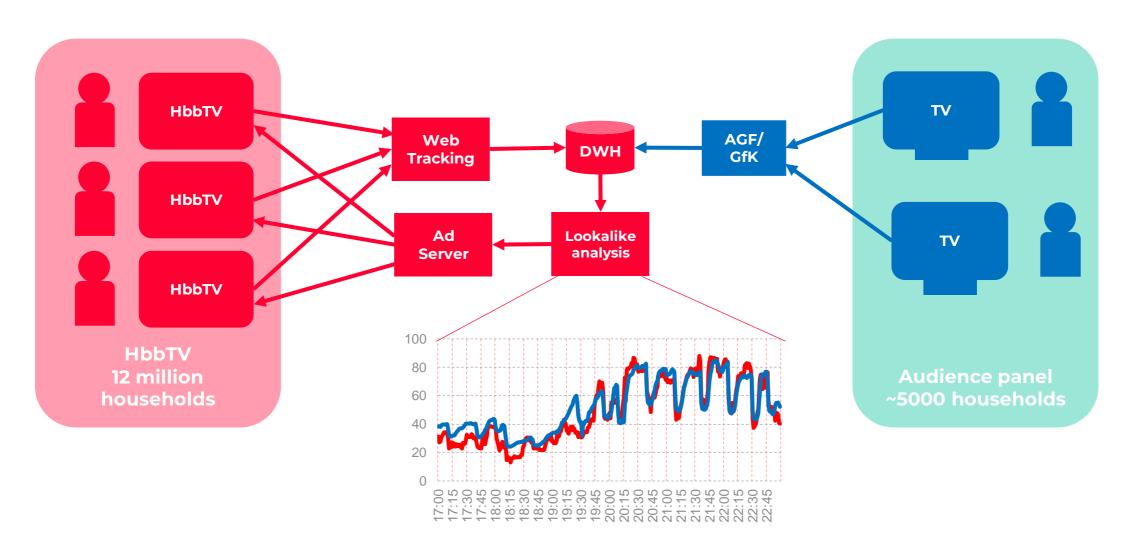
 Der Werbespot wird vom TV Playout System in Echtzeit in den klassischen, linearen TV Werbeblock auf dafür reservierten Inventarflächen integriert
- Broadcast

 Das TV Signal inkl. des final komponierten Werbeblocks wird über alle TV Empfangswege Broadcast ausgestrahlt (Kabel, Satellit, Terrestrik, IPTV)



PRECURSOR: PREDICTIVE BEHAVIORAL TARGETING

EXTRAPOLATE THE KNOWLEDGE ON ~5000 HOUSEHOLDS TO 12 MILLION HOUSEHOLDS

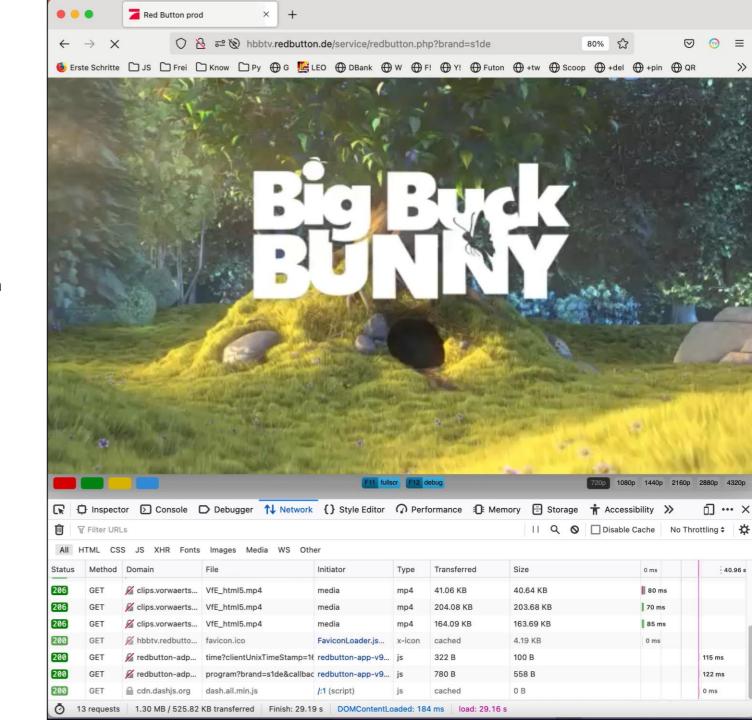






USING THE ADDRESSABLE TV SETUP

- The autostart app runs the SwitchIn and ATV Spot
- It does consent Management using the blue button on the remote control
- It pings to track.tvping.com every second

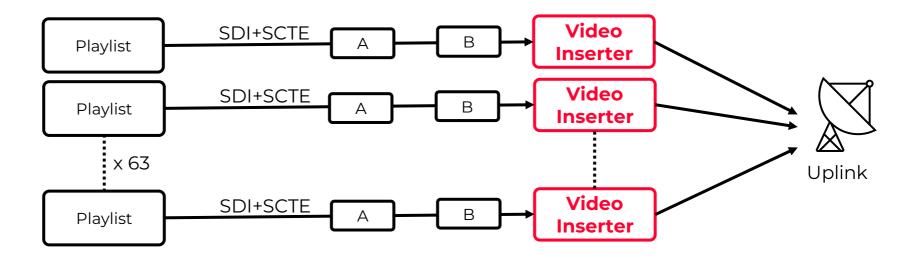




ARCHITECTURE 1

OPTIMIZING FOR UPTIME

Line/Channel	ProSieben DE/AT/CH	Sat.1 DE/AT/CH	Kabel eins DE/AT/CH	Sixx DE/AT/CH	P7Maxx DE/AT/CH	Sat1 GOLD DE/AT/CH	K1 Doku DE/AT/CH
Main							
Backup							
LLR							

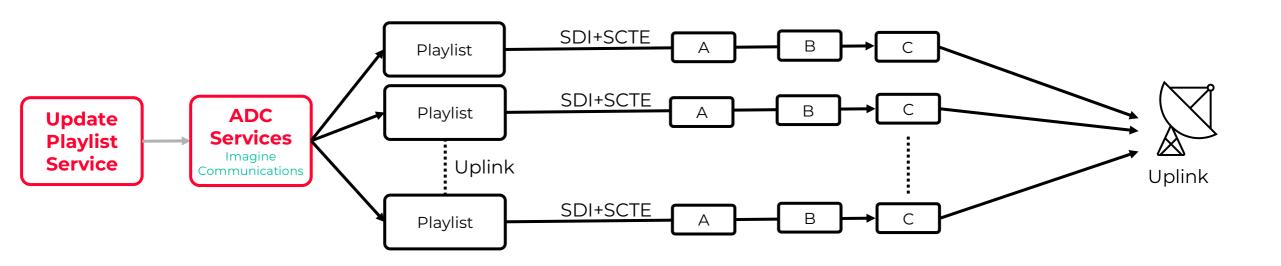




ARCHITECTURE 2

OPTIMIZING FOR UPTIME AND COSTS

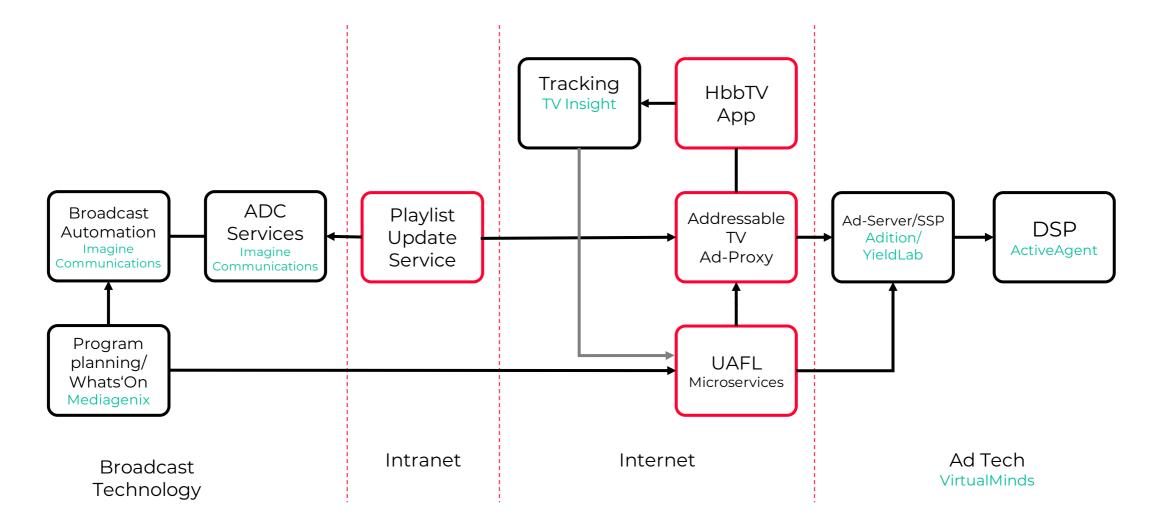
Line/Channel	ProSieben DE/AT/CH	Sat.1 DE/AT/CH	Kabel eins DE/AT/CH	Sixx DE/AT/CH	P7Maxx DE/AT/CH	Sat1 GOLD DE/AT/CH	K1 Doku DE/AT/CH
Main							
Backup							
LLR							





DETAILED ARCHITECTURE

... BUT STILL SIMPLIFIED





REQUIREMENTS

PLAYLIST UPDATE SERVICE

- From broadcast department
 - Web UI used to monitor the new service for our broadcast operation personnel
 - · Possibility to disable the service for every single channel or even disable the whole system
 - Should work for our Austrian and Swiss channels too
 - Easy to add new channels and modify the configuration (device servers, playlist IDs, ...,)
 - Playing and cued video clip must not be changed. We even added an extra safety margin so that the clip before the cued clip is not changed as well
 - Backup and LLR should be changed too but only when online
 - Only change allowed/tagged video clips
 - Check if video clip is available on playout storage
 - Check if the clip duration is the same
- Ad-Server Integration
 - Whole ad break must be queried in one request, even if multiple spots are exchanged
 - Video impressions must be counted after playback
- Technical
 - Using C#/.net API provided by ADC Services
 - Simulating broadcast environment with Versio (channel in a box system form Imagine)



PLAYLIST UPDATE SERVICE

SOME SCREENSHOTS

