

Specyfikacja techniczna sieci reklamowej Cormedia

09.01.2008

SPIS TREŚCI

- I. ZAŁOŻENIA OGÓLNE
- II. KOMPLET I NAZEWNICTWO
MATERIAŁÓW
- III. DOPUSZCZALNE ROZMIARY KREACJI
- IV. WYMAGANIA OGÓLNE FORM
REKLAMY
- V. WYMAGANIA SPECYFICZNE FORM
REKLAM
 - EXPAND
 - BRANDMARK
 - TOPLAYER
 - PUSHBILLBOARD
 - SCROLLER
 - SCROLL

I. ZAŁOŻENIA OGÓLNE

Przygotowanie kreacji:

1. **Wymagamy przesłania jednorazowo kompletu kreacji na cały okres trwania kampanii minimum 3 dni robocze przed jej rozpoczęciem.** W innym przypadku nie gwarantujemy terminowego sprawdzenia materiałów.
2. Kreacje **muszą mieć dokładny, założony wymiar i wagi** nie większe niż podane w tabeli, dotyczące konkretnych form reklamy (punkt III). Wagi te mogą zostać przekroczone gdy określają to jasno założenia kampanii. Jednak **w żadnym przypadku nie mogą przekraczać górnego ograniczenia dla pojedynczej kreacji ustalonego jako 40 kB.** Jeżeli kreacja nie jest ujęta w specyfikacji Cormedia, a jest dopuszczona do serwowania na poszczególnych stronach, należy kierować się wytycznymi przedstawionymi dla wydawców.
3. Wraz z kompletem kreacji **powinien być dostarczony heksadecymalny kolor tła dla kreacji .swf.** Punkt pomijamy, jeżeli tło jest białe (#FFFFFF). Wymóg ten może zostać zaniebany, także w przypadku gdy kreacja jest formą layerową (czyli bez html-owego tła, np. brandmark, toplayer). Cormedia nie ponosi odpowiedzialności za zmiany wyglądu kreacji wynikające z zaniebania wymaganiami z tego punktu.
4. Z kompletem kreacji **musi być dostarczony aktywny url/urle, na jaki mają odnosić kreacje** oraz kody serwujące za pomocą których reklama ma być serwowana. Adres docelowy nie może być dłuższy niż 200 znaków.
5. **Reklama nie może obciążać procesora standardowego komputera w więcej niż 25%.** Za standardowy przyjmuje się komputer z procesorem Intel Celeron 1,7 GHz lub AMD Duron 1,7 GHz z zainstalowanym Flash Player w wersji 8.
6. **Kreacje .swf typu nie mogą być w wersji wyższej niż 8.**
7. W przypadku kreacji zawierających przezroczyste obszary nie dopuszcza się przykrywania ich niewidocznym przyciskiem przechwytyjącym kliknięcia - jedynie widoczne dla użytkownika fragmenty kreacji mogą przekierowywać po kliknięciu na stronę reklamodawcy.
8. Zabronione jest tworzenie kreacji zaciągających dodatkowe elementy lub odwołujących się do zewnętrznych plików (np.: streaming w kreacjach .swf). Wyjątkiem są kreacje, których założeniem jest takie właśnie działanie.
9. Zabronione jest używanie skryptów zmieniających okno przeglądarki (wymiar, położenie). Wyjątek stanowią kreacje, których założeniem są takie właśnie działania.
10. Zabronione jest używanie skryptów śledzących interakcję użytkownika (e-tuning).
11. Nie będą przyjmowane kreacje ani kody serwujące powodujące występowanie błędów lub ostrzeżeń podczas serwowania reklamy.
12. Jeśli w kampanii wymagane jest **użycie multclickTagow** (więcej niż 1 clickTag) prosimy o zaszycie odpowiednio : `_root.clickTag1` dla 1 adresu url, `_root.clickTag2` dla 2 adresu url, itd. Prosimy o **zwrócenie szczególnej uwagi na wielkość liter.**

II. KOMPLET I NAZEWNICTWO MATERIAŁÓW

Za komplet materiałów uważa się:

- komplet kreacji spełniających wymagania specyfikacji,
- aktywne adresy url stron docelowych,
- kody serwujące, jeśli są wymagane.

Nazewnictwo materiałów:

Materiały powinny być nazywane wg schematu: forma_kreacji_rozmiar_wersja_serwis;

Urle w kampanii:

Urle powinny być przesłane wg. poniższego schematu:

forma_kreacji_rozmiar_wersja_serwis; (<http://www.adres-docelowy.pl>)

W nazwach należy używać małych liter, podkreślników oraz cyfr, zaleca się nie używanie spacji w nazwach.

III. DOPUSZCZALNE ROZMIARY KREACJI

Wszystkie kreacje **muszą mieć dokładny, założony wymiar i wagi** nie większe niż podane w tabelach dotyczących konkretnych form reklamy w kolumnie. Wagi te mogą zostać przekroczone tylko wtedy gdy określają to jasno założenia kampanii. Jednak w **żadnym przypadku nie mogą przekraczać górnego ograniczenia dla pojedynczej kreacji** ustalonego jako **40 kB**.

NAZWA	FORMAT	FORMAT	WAGA	CZAS/UWAGI
Baner	swf, gif, jpg	468x60	do 15 kb	
Billboard	swf, gif, jpg	750x100	do 20 kb	
Double billboard	swf, gif, jpg	750x200	do 25 kb	
Button	swf, gif, jpg	120x90	do 8 kb	
Boks reklamowy	swf, gif, jpg	300x250	do 25 kb	
Skyscraper	swf, gif, jpg	120x600	do 20 kb	
Super Skyscraper	swf, gif, jpg	160x600	do 25 kb	
Popup	swf, gif, jpg	250x250	do 25 kb	
Popunder	swf, gif, jpg	750x550	do 50 kb	
Brandmark	swf	300x300	do 20 kb	
Toplayer	swf	4 : 3	do 30 kb	max. 10s.
Expand Baner	swf, gif, jpg	468x60 » 468x240	do 15 kb	
Expand Billboard	swf, gif, jpg	750x100 » 750x300	do 20 kb	
Push Billboard	swf, gif, jpg	750x100 » 750x300	do 20 kb	
Expand Skyscraper	swf, gif, jpg	120x600 » 360x600	do 20 kb	
Expand Super Skyscraper	swf, gif, jpg	160x600 » 320x600	do 25 kb	
Scroll Baner	swf, gif, jpg	468x60	do 15 kb	
Scroll Billboard	swf, gif, jpg	750x100	do 20 kb	
Scroll Skyscraper	swf, gif, jpg	120x600	do 20 kb	
Scroll Super Skyscraper	swf, gif, jpg	160x600	do 25 kb	
Scroller	swf, gif, jpg	800x30	do 10 kb	

IV. WYMAGANIA OGÓLNE FORM REKLAMY

PRZYGOTOWANIE KREACJI .JPG .GIF

- 1) Kreacja musi mieć wagę oraz rozmiary zgodne z tabelą dopuszczalnych rozmiarów.

PRZYGOTOWANIE KREACJI .SWF

- 1) Kreacja musi mieć wagę oraz rozmiary zgodne z tabelą dopuszczalnych rozmiarów.
- 2) Wszystkie kreacje .swf, niezależnie od ich formy muszą posiadać zaszytą zmienną `_root.clickTag` umożliwiającą zliczanie kliknięć przez adserver:
 - 1) Nad przygotowaną animacją tworzymy nową warstwę. Ustawiamy ją jako najwyższą,
 - 2) Rysujemy na niej prostokątny obszar, który przekształcamy na symbol – button,
 - 3) Wchodzimy w symbol i nadajemy jego zawartości parametr przezroczystości,
 - 4) Do symbolu dowiadujemy następujące wywołanie wywołanie funkcji: `getURL` i ustalamy parametry:

```
on (release)
{
  getURL(_root.clickTag,"_blank");
}
```

- 3) Wraz z kreacją .swf należy dostarczyć heksadecymalny kolor tła (z wyjątkiem form layerowych).

V. WYMAGANIA SPECYFICZNE FORM REKLAMY

EXPAND

- 1) Kreacja musi spełniać wymagania ogólne.
- 2) Kreacja powinna mieć aktywny obszar na całej swojej powierzchni oraz przez cały czas emisji (w stanie zwiniętym oraz w stanie rozwiniętym) z poniższym dowiązaniem:

```
on (rollOver)
{
  getURL("javascript:doexpand();","_self");
}
```

```
on (rollOut)
{
  getURL("javascript:dolittle();","_self");
}
```

Rozmiar widocznego obszaru w stanie zwiniętym oraz rozwiniętym reguluje się parametrami liczbowymi w funkcjach `"dolittle()"` oraz `"doexpand()"` w kodzie serwującym. Po najechnaniu myszą na reklamę powinna się rozwijać, natomiast po zdjęciu myszy z obszaru reklamy, warstwa powinna się zwinąć do stanu początkowego.

W przypadku expand skyscraperów należy zwrócić uwagę, czy na danej witrynie, na którą jest przygotowywana kreacja (expand skyscraper) ma się rozwijać w prawo, czy w lewo i zgodnie z tym przygotować materiał.

BRANDMARK

- 1) Krecja musi spełniać wymagania ogólne.
- 2) Krecja powinna posiadać krzyżyk zamykający z dowiązaniem:

```
on (release)
{
  getURL("javascript:onFinishedPlaying();", "_self");
}
```

PRZEZ POJĘCIE „KRZYŻYK ZAMYKAJĄCY” ROZUMIE SIĘ BUTTON PROSTOKĄTNY O ROZMIARACH NAKREŚLONYCH PRZEZ RAMIONA KRZYŻYKA, MIN. 14×14 PIKSELI.

- 3) Krecja powinna posiadać przycisk minimalizacji reklamy do postaci belki z dowiązaniem:

```
on (release)
{
  getURL("javascript:bm_min();", "_self");
}
```

- 4) Krecja powinna zawierać przycisk powrotu do standardowej wielkości reklamy z dowiązaniem:

```
on (release)
{
  getURL("javascript:bm_max ();", "_self");
}
```

FUNKCJA ODPOWIADA ZA ZWIĘKSZENIE OBSZARU WIDOCZNEGO DO ROZMIARÓW POCZĄTKOWYCH.

PUSHBILLBOARD

FORMA REKLAMY REKOMENDOWANA DO PRZEGLĄDAREK MICROSOFT INTERNET EXPLORER. EMISJA KREACJI ROZPOCZYNA SIĘ OD WYŚWIETLENIA POSTACI ZMINIMALIZOWANEJ O WYMIARACH 750x100 PIKSELI. KREACJA .SWF W MOMENCIE ZAŁADOWANIA W 100%, WYWOŁUJE FUNKCJĘ DOPUSHLOCK(). ROZPOCZYNA SAMOCZYNNE ROZPYCHANIE SERWISU I ODSŁANIANIE WARSTWY, NA KTÓREJ OSADZONA JEST KREACJA .SWF DO ROZMIARÓW 750x300 PIKSELI. PO 5 SEKUNDACH WYWOŁANA ZOSTAJE FUNKCJA DOPUSHUNLOCK(), KTÓRA ROZPOCZYNA STOPNIOWE ŚCIĄGANIE SERWISU I ZASŁANIANIE KREACJI .SWF DO ROZMIARÓW WYJŚCIOWYCH. PO ZAKOŃCZENIU TEGO PROCESU ODBLOKOWYWANE SĄ FUNKCJE DOPUSHON() I DOPUSHOFF(), O ANALOGICZNYM DZIAŁANIU JAK OPISANE WYŻEJ, ICH WYWOŁYWANIE DETERMINOWANE JEST AKCJAMI UŻYTKOWNIKA (NAJECHANIE BĄDŹ ZJECHANIE MYSZKĄ Z KREACJI). DO TEJ CHWILI ZABLOKOWANE POWINNY BY RÓWNIIE EFEKTY ANIMACYJNE W KREACJI FLASH WYWOŁYWANE PO NAJECHANIU BĄDŹ ZJECHANIU MYSZKĄ Z KREACJI.

- 1) Krecja musi spełniać wymagania ogólne.
- 2) Krecja powinna mieć aktywny obszar na całej swojej powierzchni oraz przez cały czas emisji (w stanie zwiniętym oraz w stanie rozwiniętym) z poniższym dowiązaniem:

```
on (rollOver)
{
  getURL("javascript:dopushon();", "_self");
}
```

```
on (rollOut)
{
  getURL("javascript: dopushoff();","_self");
}
```

PRZEZ POJĘCIE „KRZYŻYK ZAMYKAJĄCY” ROZUMIE SIĘ BUTTON PROSTOKĄTNY O ROZMIARACH NAKREŚLONYCH PRZEZ RAMIONA KRZYŻYKA, MIN. 14×14 PIKSELI.

3) Po załadowaniu kreacja powinna wywoływać:

```
getURL("javascript: dopushlock ();","_self");
```

4) Po 5 sec. od załadowania kreacja powinna wywoływać:

```
getURL("javascript: dopushunlock ();","_self")
```

SCROLLER

- 1) Kreacja musi spełniać wymagania ogólne.
- 2) Kreacja swf – efekt scrollowania zrealizowany powinien być w kreacji,
- 3) Kreacja gif/jpg powinna być statyczna – efekt scrollowania uzyskiwany jest przy wykorzystaniu kodu serwującego.

SCROLL

- 1) Kreacja musi spełniać wymagania ogólne.
- 2) Kreacja powinna mieć zdefiniowaną warstwę button przygotowaną analogicznie jak dla kreacji .swf. Krzyżyk kończący scrollowanie jest zapewniany przez kod serwujący.

MAILING

- 1) Kreacja HTML powinna być wykonana zgodnie ze specyfikacją wydawcy. Do wysłanego mailingu konieczne jest dostarczenie następujących informacji:
 - e-mail zwrotny reklamodawcy,
 - temat maila,
 - nazwa nadawcy e-maila,
 - oraz inne informacje wymagane przez wydawcę.