

# media regionalne

## Specyfikacja techniczna form reklamowych

Specyfikacja zgodna ze standardem IAB Polska

Do:	<b>Reklamodawcy</b>
Data utworzenia:	<b>23.02.2009</b>
Liczba stron:	<b>22</b>
Typ opracowania:	<b>Specyfikacja techniczna</b>
Rodzaj dokumentu:	<b>Dokument jawny</b>
Aktualizacja:	<b>25.03.2011</b>

## SPIIS TREŚCI

WPROWADZENIE .....	3
OGÓLNE ZAŁOŻENIA DOTYCZĄCE, PRZYGOTOWANIA KREACJI .....	3
MATERIAŁY KIEROWANE DO MEDIÓW REGIONALNYCH .....	4
SCHAMAT NAZEWNICTWA REKLAM.....	4
FORMY REKLAMY INTERNETOWEJ.....	6
FORMY PODSTAWOWE (ClickTag) .....	8
FORMY LAYEROWE .....	9
BRANDMARK .....	9
FOOT SCROLLER.....	10
INTERSTITIAL .....	11
SCROLL .....	11
TOPLAYER .....	12
FORMY EXPANDOWANE .....	13
EXPAND BELKA SPONSORSKA.....	13
EXPAND BELKA 30 .....	13
EXPAND BANNER / BILLBOARD / DOUBLEBILLBOARD / TRIPLE DOUBLEBILLBOARD ....	14
SKYSCRAPER EXPAND .....	14
EXPAND CORNER .....	15
EXPAND RECTANGLE.....	16
EXPAND HALFPAGE .....	16
PUSH BILLBOARD / PUSH DOUBLE BILLBOARD / PUSH TRIPLE BILLBOARD.....	17
PUSH TRIPLE BILLBOARD PLUS .....	18
INNE FORMY REKLAMY.....	20
E-INSERT .....	20
SCREENING .....	20
WATERMARK .....	20
SONDA BOX, WINIETA BOX .....	21
VIDEO i STREAMING .....	21
AUDIO .....	21
OGÓLNE WYMAGANIA FORM REKLAMOWYCH .....	22
INFORMACJE WAŻNE I PRZYDATNE!.....	22

## WPROWADZENIE

### OGÓLNE ZAŁOŻENIA DOTYCZĄCE, PRZYGOTOWANIA KREACJI

1. Wymagamy jednorazowego przesłania wszystkich potrzebnych materiałów na cały okres trwania kampanii. W innym przypadku może nie być możliwe sprawdzenie oraz emitowanie reklamy w wyznaczonym terminie.
2. Należy dokładnie trzymać się wyznaczonych norm wymienionych w tabelach np.: wymiary, waga.
3. Kreacje .swf przygotowane dla systemu adserwerowego muszą mieć kreację zastępczą w formie .jpg lub .gif. Dla form typu expand reklama zastępcza musi mieć postać stanu „nierozwiniętego”. Zastępcze kreacje nie są wymagane dla form: brandmark i toplayer.
4. Dla reklam typu .swf należy podawać kolor tła w formacie kodu szesnastkowego np.: #000000 (czarny). Ewentualnie podczas tworzenia kreacji w programie Flash, należy na najniższej warstwie zastosować wybrany kolor tła, nawet wtedy, jeśli jest to biały (zalecane).
5. Reklamy animowane typu .swf powinny być przygotowane do wersji Flash 9.0 włącznie. Wymagane jest zastosowanie Action Script 2.0.
6. Kreacje typu Toplayer, czyli niestandardowe mogą mieć dowolny rozmiar, jednakże w przypadku form pełnoekranowych wymagane jest dostarczenie kodu serwującego wraz z kreacją.
7. Formy reklamowe tekstowe, np. link sponsorowany, mają zawsze zastosowany atrybut rel="nofollow" dla znacznika <a>.
8. Niedozwolone jest stosowanie w reklamach .swf streamingu, czyli zaciągania dodatkowych elementów lub odwołujących się do zewnętrznych plików.
9. Użycie streamingu dozwolone jest wyłącznie w przypadku reklam wideo, które powinny posiadać dodatkowe przyciski akcji jak np. play, stop, mute. Forma ta może być uruchamiana automatycznie, ale z wyciszonym dźwiękiem.
10. Zabronione jest stosowanie skryptów zmieniające okno przeglądarki, jej wymiar oraz położenie. Wyjątek stanowią kreacje, których założeniem są właśnie takie działania.
11. Niedozwolone jest używanie skryptów śledzących interakcję użytkownika.
12. Kreacje niekompletne lub wywołujące błędy, nie będą przyjmowane.
13. Jeżeli w kampanii wymagane jest użycie multiclickTagów (więcej niż 1 clickTag), należy umieścić odpowiednie zaszycie: \_root.clickTag1 dla 1 adresu url, \_root.clickTag2 dla 2 adresu url, itd.
14. Każdy błąd przesuwą start rozpoczęcia emisji kampanii.
15. Limit FPS (frame per second) we wszystkich kreacjach to 25 (rekomendowana ilość klatek to 18 FPS).
16. Pliki źródłowe FLA przesłane w celu stworzenia nowej reklamy na wzór, powinny być zapisane do wersji Flash CS3. Przesłane powinny zostać również wszystkie czcionkami wykorzystanymi w tej kreacji.
17. Każda z kreacji nie może obciążać procesora wzorcowego, ustalonego przez SMP na P IV 2,6GHz, w więcej niż 30%. W momencie przekroczenia tej wartości SMP Media Regionalne mogą nie dopuścić do emisji takiej kreacji. Niektóre elementy, które mogą wpływać na nadmierne obciążenie to:

- a. Duża ilość akcji onClipEvent(enterFrame) wykonywanych jednocześnie
- b. Animacja skomplikowanych kształtów wektorowych - polecamy zmniejszenie ilości punktów edycji krzywych. Kształty wektorowe o znacznej ilości punktów (vertex) – powyżej 100 vertexów można uważać za znaczną. - polecamy taki obiekt wyeksportować jako plik (jpg,png) i zaimportować ponownie
- c. Animacja obiektów składających się z dużej ilości gradientów
- d. Animacja wielu obiektów jednocześnie
- e. Nadmierne używanie przejść z przezroczystości (alfa) na bitmapach - zalecamy stosowanie efektu tint

## MATERIAŁY

### MATERIAŁY KIEROWANE DO MEDIÓW REGIONALNYCH

Wszystkie materiały muszą być dostarczone jednorazowo, na cały okres trwania kampanii. Jako komplet materiałów rozumie się:

- Komplet kreacji spełniających warunki specyfikacji lub kody serwujące kreacje
- Komplet aktywnych URL-i
- Zlecenie emisji

### SCHAMAT NAZEWNICTWA REKLAM

#### 1. Materiały powinny być nazwane według następującego schematu.

Poniżej użyte słowo „dom” oznacza nazwę firmy.

- 1.1 Jedna kreacja w jednej kampanii:  
nazwa-własna\_formareklamy\_wymiar\_wersja,  
**przykład:** dom\_billboard\_750x100\_v1
- 1.2 Jedna reklama na konkretnym portalu:  
nazwa-własna\_witryna\_formareklamy\_wymiar\_wersja,  
**przykład:** dom\_pomorska\_billboard\_750x100\_v1
- 1.3 Reklama na kilku portalach:  
nazwa-własna\_witryna\_formareklamy\_wymiar\_wersja,  
**przykład:** dom\_mediaregionalne\_billboard\_750x100\_v1
- 1.4 Klika form reklamowych tej samej firmy:  
**przykład:** dom\_a\_mediaregionalne\_billboard\_750x100\_v1  
dom\_b\_mediaregionalne\_rectangle\_300x250\_v1

Wyjątkiem są formy expand np. expand2\_skyscraper, po nazwie dodaje się numer 2, zgodnie z numerem, jaki występuje w kodzie ActionScript.

dom\_pomorska\_expand1\_belka30\_980x30x200\_v1  
dom\_pomorska\_expand2\_skyscraper\_160x640x600\_prawa\_v1  
dom\_pomorska\_expand3\_belka\_sponsorska\_500x30x120\_v1  
dom\_pomorska\_expand5\_rectangle\_300x600x250\_v1

## 2. Nazwy mogą zawierać wyłącznie:

- 2.1 litery (bez polskich znaków)
- 2.2 podkreślenia (bez spacji)
- 2.3 cyfry

np.: dom\_gk24\_billboard\_750x100\_v1

Nazwa własna: indywidualna nazwa klienta, przedmiotu, nazwa firmy itp.  
Witryna: strona, na której będzie zamieszczona kreacja.  
Formy reklamowe: np: billboard, baner, button, skyscraper, toplayer itp.  
Wymiar: dokładny wymiar kreacji szczególnie wymagany przy reklamie .swf.  
Wersja: numer umieszczony na końcu kreacji odnoszący się do poszczególnej wersji, zawierająca zmianę, aktualizację lub poprawkę. np. v1, v2 itd.  
dom\_nton\_billboard\_750x100\_v1  
dom\_nton\_billboard\_750x100\_v2  
Kierunek: kierunek, w którą stronę będzie rozwijać się skyscraper.  
Transparent: opis oznacza przezroczyste tło w kreacji.  
dom\_pomorska\_billboard\_750x100\_v1\_transparent

## FORMY REKLAMY INTERNETOWEJ

NAZWA	FORMAT	WYMIAR / piksele	WAGA	Opis na
<b>FORMY PODSTAWOWE</b>				
banner	swf, gif, jpg	468x60	do 50 kb	str.8
belka30	swf, gif, jpg	980x30	do 50 kb	
belka sponsorska	swf, gif, jpg	500x30	do 50 kb	
belka regio	swf, gif, jpg	650x30	do 50 kb	
belka regio1	swf, gif, jpg	670x30	do 50 kb	
belka regio2	swf, gif, jpg	120x30	do 50 kb	
belka regio3	swf, gif, jpg	530x30	do 50 kb	
belka60	swf, gif, jpg	670x60	do 50 kb	
belka90	swf, gif, jpg	670x90	do 50 kb	
billboard	swf, gif, jpg	750x100	do 50 kb	
box 300x125	swf, gif, jpg	300x125	do 50 kb	
box 300x45	swf, gif, jpg	300x45	do 50 kb	
box 300x90	swf, gif, jpg	300x90	do 50 kb	
box 255x90	swf, gif, jpg	255x90	do 50 kb	
button	swf, gif, jpg	160x120	do 50 kb	
button	swf, gif, jpg	120x90	do 50 kb	
button	swf, gif, jpg	120x60	do 50 kb	
button regio	swf, gif, jpg	120x30	do 50 kb	
doublebillboard	swf, gif, jpg	750x200	do 50 kb	
halfpage	swf, gif, jpg	300x600	do 50 kb	
large rectangle	swf, gif, jpg	336x280	do 50 kb	
medium rectangel	swf, gif, jpg	160x160	do 50 kb	
medium rectangel	swf, gif, jpg	200x200	do 50 kb	
mega billboard	swf, gif, jpg	980x300	do 50 kb	
mega billboard	swf, gif, jpg	768x150	do 50 kb	
rectangle	swf, gif, jpg	300x250	do 50 kb	
rectangle (navibox)	swf, gif, jpg	252x210	do 50 kb	
rectangle (box ogłoszenia)	swf, gif, jpg	300x180	do 50 kb	
rectangle (box ogłoszenia)	swf, gif, jpg	298x180	do 50 kb	
skyscraper	swf, gif, jpg	120x400	do 50 kb	
skyscraper	swf, gif, jpg	120x600	do 50 kb	
skyscraper	swf, gif, jpg	160x600	do 50 kb	
triple billboard	swf, gif, jpg	750x300	do 50 kb	

NAZWA	FORMAT	WYMIAR / piksele	WAGA	Opis na
<b>FORMY LAYEROWE</b>				
brandmark	swf	300x300	do 50 kb	str.9
foot scroller	swf, gif, jpg	1600x30	do 50 kb	str.10
foot scroller	swf, gif, jpg	1600x100	do 50 kb	
interstitial	swf, gif, jpg	800x468	do 50 kb	str.11
scroll billboard	swf, gif, jpg	750x100	do 50 kb	
scroll doublebillboard	swf, gif, jpg	750x200	do 50 kb	
toplayer	swf, gif, jpg	bez ograniczeń	do 50 kb	str.12

NAZWA	FORMAT	WYMIAR / piksele	WAGA	Opis na
<b>FORMY EXPANDOWANE</b>				
expand belka sponsorska	swf	500x30>120	do 50 kb	str.13
expand belka30	swf	980x30>200	do 50 kb	
expand banner	swf	468x60>240	do 50 kb	str.14
expand billboard	swf	750x100>300	do 50 kb	
expand doublebillboard	swf	750x200>300	do 50 kb	
expand triple billboard	swf	750x300>600	do 50 kb	
expand skyscraper	swf	120>480x600	do 50 kb	
expand skyscraper	swf	160>640x600	do 50 kb	str.15
expand corner	swf	90>800x90>600	do 50 kb	
expand rectangle	swf	300>600x250	do 50 kb	str.16
expand halfpage	swf	300>600x600	do 50 kb	
push billboard	swf	750x100>300	do 50 kb	str.17
push double billboard	swf	750x200>300	do 50 kb	
push triple billboard	swf	750x300>600	do 50 kb	
push triple billboard plus	swf	750x300>600	do 50 kb	str.18

NAZWA	FORMAT	WYMIAR / piksele	WAGA	Opis na
<b>INNE FORMY</b>				
e-insert	swf	900x850 pikseli	-----	str.20
screening	jpg, gif, png	-----	do 60kb	
watermark	jpg	tapeta / watermark	do 10kb	str.21
sonda box	gif, jpg	170x36	do 50 kb	
winieta box	gif, jpg	92x48	do 50 kb	

## FORMY PODSTAWOWE (ClickTag)

### Przygotowanie kreacji .JPG, .GIF

1. Przygotowanie tych form musi spełniać wszystkie podane powyżej w tabeli warunki.

### Przygotowanie kreacji typu .SWF

1. Na najniższej warstwie rysujemy prostokątny obszar, który ma służyć jako tło reklamy. Ewentualnie podczas przesłania kreacji do emisji należy podać koniecznie kod szesnastkowy koloru np.: #FFFFFF (biały). W innym przypadku kreacja będzie miała przezroczyste tło.
2. Na najwyższej warstwie głównej listwy czasowej, rysujemy prostokąt, następnie przekształcamy go w symbol – button.
3. Wybierając symbol na stole roboczym i nadajemy parametr przezroczystości.
4. W nowym symbolu zaszycamy wywołanie funkcji `getURL` i ustalamy parametry (**operacje – przycisk**) UWAGA: NA WIELKOŚĆ LITER W ZMIENNEJ `_root.clickTag`

#### a. clickTaga

- o umożliwia zliczanie statystyk
- o zmianę adresu www nie ingerując w reklamę
- o adres URL do akcji `_root.clickTag,"_blank"` należy przesłać razem z materiałami reklamowymi
- o kod do zastosowania:

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

#### b. zaszycie URL na stałe, (tzw. zaszycie na sztywno)

- o brak statystyk kliknięć
- o zmiana adresu www poprzez ingerencję grafika
- o kod do zastosowania:

```
on
(release) {
    getURL("http://www.mediaregionalne.pl", "_blank");
}
```

#### c. multiclickTaga

- o umożliwia podpięcie więcej niż jednego przekierowania
- o w tym przypadku należy dodać cyfrę po słowie Tag, zaczynając od 1 itd.
- o buttony nie mogą nakładać się na siebie.
- o kod do zastosowania:

```
on
(release) {
    getURL(_root.clickTag1,"_blank");
}
```

**FORMY PODSTAWOWE** (tabela str.6) Wykonywane są jak standardowa reklama z wyżej wymienioną zmienną.

## FORMY LAYEROWE

### BRANDMARK

#### Opis:

Reklama otwiera się nad aktywnym oknem przeglądarki, zdefiniowana na przezroczystej warstwie. W górnej części znajduje się belka z aktywnymi przyciskami: „zamknij X” oraz „\_” minimalizacji. Brandmarka można przesuwając w obrębie całego okna przeglądarki, w którym wyświetlana jest strona WWW. Przycisk clickTag nie może nachodzić na belkę.

1. Kreacje należy przygotować za pomocą Adobe Flash 9.0 lub w niższej wersji.
2. Powinna posiadać aktywną akcję „\_root.clickTag”:

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

3. Akcja ta musi być umieszczona na najwyższej warstwie, głównej listwy czasowej, przypisana obiektowi typu „button”.
4. Przycisk zamknięcia formy reklamowej powinien przejąć formę „zamknij X” i być widoczny przez cały czas trwania emisji. Napisany czcionką min. 12px, krzyżyk nie mniejszy niż 14x14px, zamieszczony na nieprzeźroczystym tle w prawym górnym róg kreacji. Przycisk powinien posiadać akcję zamknij:

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

5. Przycisk minimalizacji, ma zmniejszać reklamę do postaci belki. Można to zrobić za pomocą akcji, która po naciśnięciu spowoduje przeniesienie do etykiety, w której jest widoczna tylko belka, ze zmienną „stop()”:

```
on (release)
{
    gotoAndStop("minimalizuj");
}
```

6. W tej formie przycisk „button” nie może obejmować obszaru belki.
7. Belka służy do chwytania i przenoszenia w obrębie okna przeglądarki, nie może przenosić na stronę www.
8. Reklama powinna posiadać przycisk rozwijania do prawidłowego formaty. Można to zrobić analogicznie, jak w punkcie piątym.

```
on (release)
{
    gotoAndStop("start");
}
```

9. Zmienna „gotoAndPlay("start");” zapętli reklamę w obrębie części rozwiniętej.

## FOOT SCROLLER

### Opis:

Scroller jest reklamą w formie paska znajdującego się w dolnej części serwisu o wymiarach 1600x30 lub 1600x100. Kreacja ta przypomina popularne w telewizji paski o charakterze informacyjnym (najlepiej 2-3 krótkie zdania). Jednorazowy czas trwania przekazu wynosi 30 sekund i jest on z góry określony przez samą emisję.

Reklama 1600x100 jest identyczna jak 1600x30, lecz wzbogacona o element statyczny lub animowany zamieszczony z lewej strony reklamy w polu o wymiarach 100x100 pikseli. Reszta animacji nie może przekraczać wysokości 30px. Reklama nie dopasowuje się do danej rozdzielczości monitora, jest wyświetlana od lewej krawędzi przeglądarki. Prawa strona zostanie „przycięta”. Obszar nad paskiem powinien posiadać tło transparentne.

Formy plików JPG/GIF/SWF mogą być poruszane bezpośrednio podczas emisji za pomocą kodu, w zależności od kierunku (lewo, prawo). Wystarczy przygotować kreację statyczną oraz podać kierunek w zleceniu emisji.

1. Kreacje należy przygotować za pomocą Adobe Flash 9.0 lub w niższej wersji.
2. Powinna posiadać aktywną akcję “\_root.clickTag”:

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

3. Akcja ta musi być umieszczona na najwyższej warstwie, głównej listwy czasowej, przypisana obiektowi typu „button”. W Przypadku formy 1600x100 obszar przycisku nie może wykraczać poza grafikę.
4. Adres, na który ma przenieść akcja “\_root.clickTag”, należy dołączyć do materiałów reklamowych.
5. Przycisk zamykający „X” zostaje podpięty do kreacji przy samej jej emisji za pomocą kodów serwujących.

## INTERSTITIAL

### Opis:

Interstitial jest formą pełnoekranową niezajmującą całą powierzchnię ekranu, lecz całą przestrzeń wewnątrz okna przeglądarki. Powinna zostać przygotowana w standardowym rozmiarze 800x468 pikseli. Forma ta nie jest skalowana, zostaje ona wyświetlona na środku przeglądarki z otaczającym ją jednolitym kolorem zasłaniającym cały serwis. Kolor należy podać w kodzie szesnastkowym np. #000000 (kolor czarny). Czas trwania animacji nie może przekraczać 10 sekund i jest on z góry określony przez samą emisję. Podczas której zostanie dodatkowo podpięty przycisk (zamknij X), będzie on się znajdował nad reklamą przy prawej górnej krawędzi.

Kreacja musi być wyposażona w aktywne pole z zaszytą zmienną clickTag (str.8).

## SCROLL

### Billboard/Double Billboard

### Opis:

Forma scroll porusza się (pływa) w raz z oknem przeglądarki w górę i w dół. Jest stale widoczna dla użytkownika. Reklama zawiera przycisk zamknięcia "zamknij X", który po kliknięciu powoduje „odesłanie” kreacji do podstawowego miejsca reklamowego. Przycisk zamykający jak i efekt scroll jest wywoływany za pomocą kody serwującego.

1. Kreacje należy przygotować za pomocą Adobe Flash 9.0 lub w niższej wersji.
2. Powinna posiadać aktywną akcję "\_root.clickTag":

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

3. Akcja ta musi być umieszczona na najwyższej warstwie, głównej listwy czasowej, przypisana obiektowi typu „button”.
4. Adres, na który ma przenieść akcja "\_root.clickTag", należy dołączyć do materiałów reklamowych.
5. Przycisk zamknięcia formę reklamy zostaje dołączony automatycznie podczas jej emisji.
6. Przycisk zamknięcia formy reklamowej może być również zamieszczony w reklamie. W takim przypadku przejąć formę „zamknij X” i być widoczny przez cały czas trwania emisji. Napisany czcionką min. 12px, krzyżyk nie mniejszy niż 14x14px, zamieszczony na nieprzeźroczystym tle w prawy górny róg kreacji. Przycisk powinien posiadać akcję zamknij:

```
on
(release)
{
getURL(_root.adclose,"_self");
}
```

## TOPLAYER

### Opis:

Reklama ta otwiera się nad aktywnym oknem przeglądarki, zdefiniowana na przezroczystej warstwie, z aktywnym przyciskiem „zamknij X”. Reklama musi wyłączyć się po upływie wyznaczonego czasu nie przekraczającego 20sek. Reklama ma możliwość samodzielnej emisji lub może być wywoływana (łączona) z inną formą.

1. Kreacje należy przygotować za pomocą Adobe Flash 9.0 lub w niższej wersji.
2. Powinna posiadać aktywną akcję “\_root.clickTag”:

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

3. Akcja ta musi być umieszczona na najwyższej warstwie, głównej listwy czasowej, przypisana obiektowi typu „button”.
4. Adres, na który ma przenieść akcja “\_root.clickTag”, należy dołączyć do materiałów reklamowych.
5. Przycisk zamknięcia formy reklamowej powinien przejąć formę „zamknij X” i być widoczny przez cały czas trwania emisji. Napisany czcionką min. 12px, krzyżyk nie mniejszy niż 14x14px, zamieszczony na nieprzezroczystym tle w prawy górny róg kreacji. Przycisk powinien posiadać akcję zamknij:

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

W ostatniej klatce na listwie czasu (pusta klatka) umieszczamy kod, który wyłączy kreację. Czas nie jest ustawiany w kodzie AS 2.0.

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

## FORMY EXPANDOWANE

Efekt rozwinięcia kreacji regulują liczbowe parametry w funkcji "dolittle()" oraz „doexpand()” w kodzie serwującym. W trakcie tworzenia reklamy rozwijanej należy uwzględnić czas rozwijania. Po najechaniu na reklamę powinna się ona rozwijać, natomiast po zjechaniu myszą z obszaru reklamy, warstwa powinna się zwinąć do stanu pierwotnego. Od momentu zwinienia, do rozwinięcia nie powinien on przekraczać 5 sekund.

### EXPAND BELKA SPONSORSKA

#### Opis:

Użytkownik po wejściu na stronę widzi reklamę w formie zwiniętej. Po umieszczeniu kursora na reklamie, następuje jej rozwinięcie i prezentacja dalszej części przekazu reklamowego.

1. Kreacje należy przygotować za pomocą Adobe Flash 9.0 lub w niższej wersji.
2. Powinna posiadać aktywne akcje “\_root.clickTag”:

- a. 

```
on (rollOut)
{
  getURL("javascript:dolittle3()");
}
```
- b. 

```
on (rollOver)
{
  getURL("javascript:doexpand3()");
}
```
- c. 

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

### EXPAND BELKA 30

#### Opis:

Użytkownik po wejściu na stronę widzi reklamę w formie zwiniętej. Po umieszczeniu kursora na reklamie, następuje jej rozwinięcie i prezentacja dalszej części przekazu reklamowego.

1. Kreacje należy przygotować za pomocą Adobe Flash 9.0 lub w niższej wersji.
2. Powinna posiadać aktywne akcje “\_root.clickTag”:

- a. 

```
on (rollOver)
{
  getURL("javascript:doexpand1();","_self");
}
```
- b. 

```
on (rollOut)
{
  getURL("javascript:dolittle1();","_self");
}
```

**c.**

```

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

```

## EXPAND BANNER / BILLBOARD / DOUBLEBILLBOARD / TRIPLE DOUBLEBILLBOARD

### Opis:

Użytkownik po wejściu na stronę widzi reklamę w formie zwiniętej. Po umieszczeniu kursora na reklamie, następuje jej rozwinięcie i prezentacja dalszej części przekazu reklamowego.

1. Kreacje należy przygotować za pomocą Adobe Flash 9.0 lub w niższej wersji.
2. Powinna posiadać aktywną akcję “\_root.clickTag”:

**a.**

```

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

```

**b.**

```

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

```

**c.**

```

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

```

## SKYSCRAPER EXPAND

### Opis:

Użytkownik po wejściu na stronę widzi reklamę w formie zwiniętej. Po umieszczeniu kursora na reklamie, następuje jej rozwinięcie i prezentacja dalszej części przekazu reklamowego. Strona rozwinięcia zależy od serwisu, na którym będzie ona emitowana.

1. Kreacje należy przygotować za pomocą Adobe Flash 9.0 lub w niższej wersji.
2. Konieczne jest określenie, w którą stronę ma się rozwijać reklama.
3. Powinna posiadać aktywną akcję “\_root.clickTag”:

**a.**

```

on (rollOut)
{
  getURL("javascript:dolittle2();"); }

```

**b.**

```

on (rollOver)
{
  getURL("javascript:doexpand2();"); }

```

**c.**

```

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

```

## EXPAND CORNER

### Opis:

Jest to box rozwijany po przekątnej, zamieszczony w prawym górnym rogu przeglądarki. Ekspandowany do środka strony.

1. Kreacje należy przygotować za pomocą Adobe Flash 9.0 lub w niższej wersji.
2. Powinna posiadać następujące akcje:

a.

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

b.

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

c.

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

3. Obszar widoczny przed i po rozwinięciu jest regulowany za pomocą parametrów liczbowych w funkcjach "dolittle()" oraz „doexpand()” w kodzie serwującym. Aktywuje się natychmiast po najechaniu myszą na kreację, a po jej zdjęciu powraca do pierwotnej wielkości.
4. Przycisk zamykania „X” należy wykonać w kreacji tak aby był widoczny przed i po jej rozwinięciu. Krzyżyk nie może być mniejszy niż 14x14 pikseli, oraz być kłopotliwy dla użytkownika (ruszający się). Przycisk powinien posiadać akcję zamknij:

```
on (release)
{
  getURL("javascript:"+_root.onCrossClick+"();","_self");
}
```

## EXPAND RECTANGLE

### Opis:

Użytkownik po wejściu na stronę widzi reklamę w formie zwiniętej. Po umieszczeniu kursora na reklamie, następuje jej rozwinięcie i prezentacja dalszej części przekazu reklamowego.

Kreacje należy przygotować za pomocą Adobe Flash 9.0 lub w niższej wersji. Powinna posiadać aktywną akcję “\_root.clickTag”:

- a.       on (rollOut)
 

```
{
        getURL("javascript:dolittle5();")
      }
```
- b.       on (rollOver)
 

```
{
        getURL("javascript:doexpand5();")
      }
```
- c.       on (release)
 

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

## EXPAND HALFPAGE

### Opis:

Użytkownik po wejściu na stronę widzi reklamę w formie zwiniętej. Po umieszczeniu kursora na reklamie, następuje jej rozwinięcie i prezentacja dalszej części przekazu reklamowego.

1. Kreacje należy przygotować za pomocą Adobe Flash 9.0 lub w niższej wersji.
2. Powinna posiadać aktywną akcję “\_root.clickTag”:

- a.       on (rollOut)
 

```
{
        getURL("javascript:dolittle5();")
      }
```
- b.       on (rollOver)
 

```
{
        getURL("javascript:doexpand5();")
      }
```
- c.       on (release)
 

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

**PUSH BILLBOARD / PUSH DOUBLE BILLBOARD / PUSH TRIPLE BILLBOARD****Opis:**

Użytkownik po wejściu na stronę widzi reklamę w formie zwiniętej. Najeżdżenie na obszar reklamowy powoduje wywołanie funkcji `dopushlock()` i `dopushon()`. Prowadzi to do rozpychania serwisu, a zarazem ukazania całej kreacji wraz z zawartą animacją po rozwinięciu. Zejście kursorem z obszaru reklamowego powoduje wywołanie funkcji `dopushunlock()` i `dopushoff()`, która rozpoczyna ściąganie serwisu do pierwotnej wielkości.

1. Kreacje należy przygotować za pomocą Adobe Flash 9.0 lub w niższej wersji.
2. Powinna posiadać na całej powierzchni oraz przez cały czas jej emisji aktywny obszar, z następującymi funkcjami.

a.

```

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

```

- b. Po załadowaniu kreacji wywoływana jest akcja:

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

- c. Po upływie 5 sekund od wywołania, reklama powinna wywołać:

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

3. Poprawność mechanizmu sprawdzania załadowania kreacji, nie jest przedmiotem weryfikacji kreacji przez obsługę techniczną kampanii, w związku z trudnością weryfikacji tego mechanizmu wobec plików binarnych swf.
4. Obsługa kodu serwującego sprowadza się do rozpychania i ściągania zony reklamowej w kontencie strony HTML oraz stopniowego odstawiania i zasłaniania kreacji swf za pomocą mechanizmów JavaScript, dostępnych dla przeglądarek z rodziny MSIE z tempem domyślnie ustawianym na 30 ms. Przy czym rozpychanie zony rozpoczyna się w momencie wywołania funkcji `dopushlock()` lub `dopushon()`, zaś jej ściąganie w momencie wywołania funkcji `dopushunlock()` lub `dopushoff()`.
5. Dla wolnych komputerów lub/i kreacji, stron internetowych obciążonych znacznie zasoby sprzętowe tempo to może być wolniejsze, bądź zupełnie nieregularne.
6. Należy pamiętać iż wywołanie którejkolwiek z wyżej wymienionych funkcji JavaScript stanowi jedynie punkt rozpoczęcia procesu rozpychania lub ściągania serwisu i prócz stopniowego odstawiania bądź zasłaniania kreacji swf, nie niesie ze sobą innego oddziaływania na kreację – wszelkie efekty animacyjne muszą być inicjowane wewnątrz kreacji. Należy również pamiętać, że do czasu wywołania funkcji `dopushunlock()` działanie funkcji `dopushon()` lub `dopushoff()` jest zablokowane, co stanowi uzasadnienie na analogiczne blokowanie efektów animacyjnych wewnątrz kreacji swf.

## PUSH TRIPLE BILLBOARD PLUS

### Opis:

Użytkownik po wejściu na stronę widzi reklamę rozwiniętą, zostaje wywołana funkcja dopushon(). Następnie po upływie 5 sekund wywołana zostaje funkcja dopushoff(), która rozpoczyna ściąganie serwisu do pierwotnej wielkości. (AS- operacje klatka). Po jej zakończeniu zostają odblokowane funkcje dopushon() i dopushoff, o analogicznym działaniu jak opisane wyżej, z tą różnicą, że ich wywoływanie nie jest determinowane czasowo, lecz akcjami użytkownika (najechanie bądź zjechanie myszką z kreacji – operacje przycisk). Do tej chwili zablokowane powinny być również efekty animacyjne w kreacji flash wywoływane po najechaniu bądź zjechaniu myszką z kreacji (chyba, że koncepcja kreacji stanowi inaczej).

1. Kreacje należy przygotować za pomocą Adobe Flash 9.0 lub w niższej wersji Action Script 2.0.
2. Powinna posiadać na całej powierzchni oraz przez cały czas jej emisji aktywny obszar, z następującymi funkcjami.

Action Script (operacje klatki)

- a. Pierwsze rozwinięcie kreacji (4-5 sekund):

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

- b. Zwinięcie po upływie (4-5 sekund):

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

Action Script (operacje przycisk)

- c. Rozwinięcie po najechaniu kursorem

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

```

- d. Zwinięcie po zdjęciu kursora

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

```

- e. Przez cały czas powinien być aktywny clickTag

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

```

3. Poprawność mechanizmu sprawdzania załadowania kreacji, nie jest przedmiotem weryfikacji kreacji przez obsługę techniczną kampanii, w związku z trudnością weryfikacji tego mechanizmu wobec plików binarnych swf.
4. Obsługa kodu serwującego sprowadza się do rozpychania i ściągania zony reklamowej w kontencie strony HTML oraz stopniowego odstawiania i zasłaniania kreacji swf za pomocą mechanizmów JavaScript, dostępnych dla przeglądarek z rodziny MSIE z tempem domyślnie ustawianym na 30 ms. Przy czym rozpychanie zony rozpoczyna się w momencie wywołania funkcji `dopushlock()` lub `dopushon()`, zaś jej ściąganie w momencie wywołania funkcji `dopushunlock()` lub `dopushoff()`.
5. Dla wolnych komputerów lub/i kreacji, stron internetowych obciążanych znacznie zasoby sprzętowe tempo to może być wolniejsze, bądź zupełnie nieregularne.
6. Należy pamiętać, iż wywołanie którejkolwiek z wyżej wymienionych funkcji JavaScript stanowi jedynie punkt rozpoczęcia procesu rozpychania lub ściągania serwisu i prócz stopniowego odsłaniania bądź zasłaniania kreacji swf, nie niesie ze sobą innego oddziaływania na kreację – wszelkie efekty animacyjne muszą być inicjowane wewnątrz kreacji. Należy również pamiętać, że do czasu wywołania funkcji `dopushunlock()` działanie funkcji `dopushon()` lub `dopushoff()` jest zablokowane, co stanowi uzasadnienie na analogiczne blokowanie efektów animacyjnych wewnątrz kreacji swf.

## INNE FORMY REKLAMY

### E-INSERT

#### Opis:

Forma reklamowa typu e-insert składa się z pliku głównego .swf i plików pobocznych .swf lub .jpg (stron gazety). Zazwyczaj w pliku głównym znajdują się małe strony poglądowe, oraz otaczające je grafika wraz z przyciskami nawigacji. By obniżyć wagę całej gazetki duże pliki zaciągane są z osobnego folderu (pages), każda strona powinna być zamieszczona w osobnym pliku i nie przekraczać dopuszczalnej wagi 200kb. Można również wykonać e-inser, w którym wszystkie strony małe i duże będą pobierane z zewnątrz i powiększane w pliku głównym.

#### Uwaga:

1. Kreacje należy przygotować za pomocą Adobe Flash 9.0 lub w niższej wersji.
2. Wymagany jest zastosowanie Action Script 2.0.
3. Powiadomienie wyskakujące w przypadku braku lub starej wersji wtyczki Flash Player, z możliwością jego ściągnięcia.
4. Małą wagę umożliwiającą szybkie wczytywanie serwisu w raz z e-insertem.
5. Możliwość powiększenia, przekładania stron, jeśli jest to wymagane.
6. Strony duże w e-insercie powinny znajdować się w osobnym pliku i być zaciągane do kreacji osobno. Co umożliwi stopniowe wczytywanie wybranych stron i zmniejszy wagę pliku głównego (.SWF).

### SCREENING

#### Opis:

Forma ta jest wyświetlana jako tło serwisu i łączona z billboardem/ doublebillboardem/ triple billboardem oraz odpowiednikami w formie expandowanej lub push. Serwisy Mediów Regionalnych mają screening wczytywany od górnej krawędzi przeglądarki.

Forma ta ma ograniczoną wysokość ze względu na wagę, w takim przypadku można podczas emisji ustawić kolor tła serwisu tak, aby łączył graficznie z dolną częścią screeningu. Kod koloru należy podać w formie szesnastkowej np. #000000 – kolor czarny.

### WATERMARK

#### Opis:

Forma reklamy umieszczona w tle witryny, może zawierać logo, znaki graficzne itp. Jeden plik zostaje powielony na całą szerokość i wysokość serwisu. Reklama powinna być pokryta wzorem o obniżonej widoczności, a powtarzający się motyw nie może utrudniać czytelności serwisu (znak wodny).

Forma reklamowa nie umożliwia przejścia na adres www tzw. Forma nieklikalna. Media Regionalne muszą każdorazowo zaakceptować wygląd zamieszczanego watermarka i mogą odmówić przyjęcia zamówienia na ten rodzaj reklamy bez podania przyczyny.

#### Podpowiedź:

Przy rozdzielczości monitora 1280x1024 zostaje biały pasek na watermarka. Między krawędzią przeglądarki, a krawędzią serwisu są 142 piksele.

## SONDA BOX, WINIETA BOX

Obie te formy są reklamami statycznymi wkomponowanymi w layout strony. Media Regionalne muszą każdorazowo zaakceptować wygląd zamieszczanej reklamy, mogą również odmówić przyjęcia zamówienia na ten rodzaj reklamy bez podania przyczyny.

## VIDEO i STREAMING

### Opis:

Ta forma reklamy jest wykorzystywana najczęściej w kreacjach typu banner, billboard, doublebillboard, triple doublebillboard, rectangle i brandmark. Wymagane jest, aby zawierała dobrze widoczne przyciski play, stop oraz przycisk umożliwiający włączenie/wyłączenie głosu, jeśli owy występuje. Dźwięk uruchamiany po akcji użytkownika, kreacja uruchamiana automatycznie z wyciszonym dźwiękiem.

**Uwaga.** Przycisk clickTag nie może nachodzić (zasłaniać) wyżej wymienione przyciski akcji.

Plik video nie powinien przekraczać wagi 500kB, oraz czasu trwania nie powinien być dłuższy niż 20 sekund. Typem pliku dla video jest **FLV**. Wymagane jest, aby pliki posiadały tą samą nazwę różniącą się tylko typem rozszerzenia.

Aby umożliwić zaciąganie pliku poprzez streaming należy podpiąć w kodzie kreacji zmienną „**flvUrlName**” Dzięki niej podczas emisji reklamy będzie możliwe podpięcie, pliku FLV do reklamy SWF.

Przykładowa nazwa pliku:

dom\_pomorska\_doublebillboard \_750x200\_video\_v1.swf  
dom\_pomorska\_doublebillboard \_750x200\_video\_v1.flv

### STREAMING:

Wykorzystywany jest w przypadku form reklamowych zawierające fragmenty video. Streaming nie powinien przekraczać 512/ kbps, wartość zalecana to 256/ kbps.

## AUDIO

### Opis:

Forma z zamieszczonym wewnątrz plikiem dźwiękowym w formacie mp3 lub wav. Wymagane jest, aby zawierała dobrze widoczne przyciski włączy/wyłącz głos. Dźwięk musi zostać uruchomiony dopiero po akcji użytkownika, kreacja uruchamiana automatycznie z wyciszonym dźwiękiem. Waga takiego pliku nie może przekraczać dopuszczalnej normy. Tabela wag znajduje się w dziale Formy Reklamy Internetowej.

## OGÓLNE WYMAGANIA FORM REKLAMOWYCH

1. Formy reklamowe powinny być wykonane według powyższej specyfikacji.
2. Nazwy przesłanych plików muszą być identyczne, różniące się jedynie rozszerzeniem.
3. Reklama video, czyli główny plik .swf powinien komunikować się plikiem zawierającym streaming.
4. Pliki JPG/GIF nie są formą umożliwiającą emisję filmu wideo.
5. Waga reklamy powinna zgadzać się z opisem w nazwie.
6. Formy niestandardowe występujące w kreacji należy przekonwertować na grafikę wektorową.
7. Wszystkie reklamy muszą posiadać zaszytą zmienną „\_root.clickTag” pozwalającą podpiąć w kodach serwujących prawidłowy link.
8. Przyciski typu: play, stop, rewind, „zamknij X „ powinny być łatwo dostępne niesprawiające trudności dla użytkownika.
9. Należy zwrócić szczególną uwagę na wielkość liter w zmiennych.

### INFORMACJE WAŻNE I PRZYDATNE!

#### Jak sprawdzić czy plik .swf posiada poprawnie „zaszyty” \_root.clickTag?

1. Plik z reklamą musimy umieścić na serwerze
2. W oknie przeglądarki (np.: IE 6) wpisujemy adres url do pliku .swf (nie lokalnie, tylko przez http://)
3. Dopisujemy bez pozostawiania odstępów: ?clickTag= i także bez odstępów adres url, na który ma odnosić kreacja, inny niż docelowy dla danej kampanii, np.: <http://www.mediaregionalne.pl>
4. Następnie klikamy na kreację. Jeśli w nowym oknie otworzy się strona, której url wpisaliśmy, to kreacja jest poprawnie wykonana