



ONLINE

**SPECYFIKACJA TECHNICZNA
FORM REKLAMY
EMITOWANYCH PRZEZ SYSTEM**



Wersja 1.0

Aktualna wersja specyfikacji do pobrania pod adresami:
www.idg.com.pl/specyfikacja

I. ZAŁOŻENIA OGÓLNE.

- Kreacje nie mogą zaciągać dodatkowych elementów lub odwoływać się do zewnętrznych plików (np.: LoadMovie, LoadMovieNum, etc.). Wyjątkiem są kreacje, których założeniem jest takie właśnie działanie.
- Kreacje nie mogą zmieniać okna przeglądarki (wymiar, położenie). Wyjątek stanowią kreacje, których założeniem są takie właśnie działania.
- Kreacje nie mogą zawierać skryptów śledzących interakcję użytkownika, zmieniających lub zapisujących pliki cookies.
- Kreacje, ani kody serwujące nie mogą powodować występowania błędów lub ostrzeżeń podczas serwowania reklamy, blokować lub utrudniać korzystania z zawartości serwisów.
- **IDG.pl nie zajmuje się przygotowaniem kodów serwujących do reklam.** Podane przykłady kodów są materiałami poglądowymi.
- Kreacje zostały przetestowane na następujących przeglądarkach internetowych: Internet Explorer 6.0, Mozilla Firefox 1.0, Opera 7.54, Netscape 7.2.
- **Komplet kreacji / kodów musi być dostarczony na 24 godziny przed startem kampanii.**

II. KOMPLET I NAZEWNICTWO MATERIAŁÓW.

▪ Komplet materiałów:

- komplet kreacji spełniających warunki specyfikacji,
- komplet aktywnych URL-i,
- kody serwujące (jeśli wymagane).

▪ URL.

Adres docelowy na który mają przenosić kreacje. Powinien być przesłany w odpowiednio przygotowanej tabeli (nie jest to wymagane, jeżeli w czasie trwania kampanii jest tylko jeden url do wszystkich kreacji).

Nazwa kreacji	Url
banner_v1	http://www.idg.pl/index1.html
banner_v2	http://www.idg.pl/index2.html

Nazwa witryny	Url
banner_idg	http://www.idg.pl
banner_is	http://www.internetstandard.pl

▪ Nazewnictwo materiałów:

Schemat nazewnictwa: *formareklamy_wymiar_wersja_serwis*. Jeśli kreacje nie mają różnych wersji lub są na jeden serwis pomijamy określony składnik. W nazwach plików używamy wyłącznie małych liter, podkreślników oraz cyfr.

banner.swf – jest tylko jedna kreacja danego rodzaju w kampanii
brandmark_v1.swf – są różne linie kreacyjne brandmarków
popup_idg.swf – kreacja popup, przeznaczona do emisji na IDG
toplayer_v1_cxo.swf - kreacja toplayer, na serwis CXO, wersja 1

III. STANDARDOWE PRODUKTY REKLAMOWE.

NAZWA	FORMAT	WYMIAR [piksele]	WAGA [kb] ⁵	CZAS/LIMIT ZNAKÓW
Banner	GIF / SWF	468x60	15	---
Billboard	GIF / SWF	750x100	35	---
Button	GIF / SWF	125x125	20	---
MPU (śródttekst)	GIF / SWF	336x280	25	---
Skyscraper	GIF / SWF	125x600	20	---
Popup	GIF / SWF	250x250	30	---
Popunder	GIF / SWF	750x550	30 (50)	---
Brandmark ¹	SWF	300x300	30	---
Toplayer ¹	SWF	400x300	30	do 10s
Interstitial ^{1 2}	SWF	4:3 ekranu	30	do 10s
Expand Banner	GIF / SWF	468x60/468x180	15	---
Expand Billboard	GIF / SWF	750x100/750x300	30	---
Expand Skyscraper	GIF / SWF	125x600/375x600	30	---
Scroller	GIF / SWF	800x30	10	---
Skalowalny Liderboard Panoramiczny ³	GIF / SWF	800x200	35	---
Liderboard Panoramiczny	GIF / SWF	800x200	35	---
Liderboard ³	GIF / SWF	800x25	35	---
Newsletters	TXT	---	---	250
Newsletters html	HTML	---	5	250
Banner w newsletterach	GIF	468x60	20	---
Button w newsletterach	GIF	125x125	10	---
Sonda sponsorowana	GIF / SWF	125x35	10	---
Artykuł sponsorowany	---	---	---	---
Link sponsorowany	---	---	---	250
Watermark (znak wodny) ⁴	GIF	200x200	5	---

¹ kreacje muszą mieć umieszczony graficzny krzyżyk (nie mniejszy niż 14x14 pikseli) w prawym górnym rogu, umożliwiając zamknięcie reklamy.

² kreacja .swf nie może być przygotowana w wersji wyższej niż Macromedia Flash 5.0

³ istnieje możliwość zamieszczenia liderboarda również o skalowalnej szerokości, zależnej tylko od rozdzielczości i rozmiaru ekranu komputera użytkownika. Szerokość takiej kreacji liczonej w pikselach jest... nieograniczona!

⁴ **może być monitorowany i targetowany** analogicznie do pozostałych kreacji (bez zliczania klików); dostępny tylko w przeglądarkach IE 6.0+

⁵ dopuszczalna (maksymalna) waga kreacji

W przypadku niestandardowych form reklamy prosimy o kontakt z działem sprzedaży.

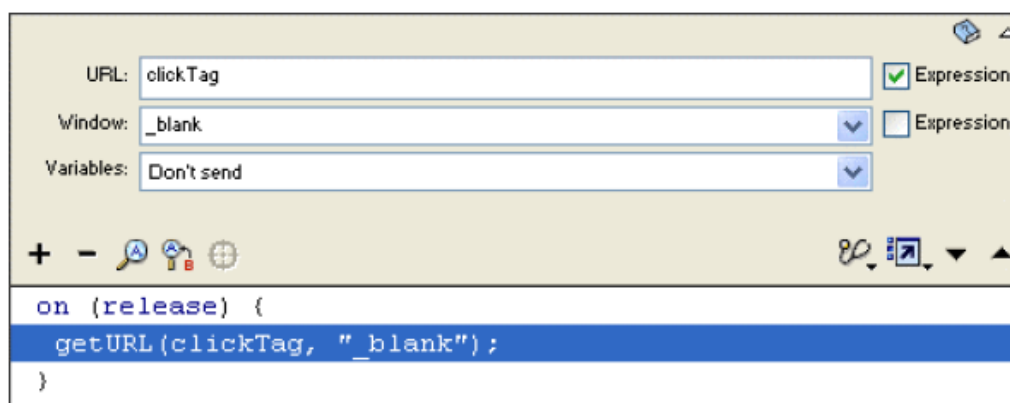
IV. WYMAGANIA OGÓLNE FORM REKLAMY.

- **Kreacje .GIF** (dopuszczalny jest też format .JPG)
 - kreacja musi mieć wagę oraz rozmiar zgodny z opisem w tabeli.
- **Kreacje .SWF**
 - kreacja musi mieć wagę oraz rozmiar zgodny z opisem w tabeli,
 - wszystkie kreacje .swf, niezależnie od ich formy muszą posiadać zaszytą zmienną **clickTag** umożliwiającą zliczanie kliknięć przez adserwer.
- **Przygotowanie pliku .SWF** (dotyczy wszystkich form reklamy).
 - nad animacją tworzymy nową warstwę i ustawiamy jako najwyższą,
 - na warstwie tworzymy prostokątny obszar i przekształcamy go w symbol – button,
 - wchodzimy w symbol i nadajemy mu parametr przezroczystości,
 - do symbolu dowiązujemy następujące wywołanie funkcji: `getURL` i ustawiamy następujące parametry:

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

UWAGA: istotna jest wielkość liter `clickTag`

- wraz z kreacją należy dostarczyć heksadecymalny kolor tła (nie dotyczy: brandmark, toplayer).



- **Jak sprawdzić czy plik .swf został poprawnie przygotowany?**

- w przeglądarce wpisujemy adres url do pliku (nie lokalnie, przez `http://`),
- dopisujemy bez pozostawiania odstępów: **?clickTag=** i także bez odstępów adres url, inny niż ten na który ma odnosić kreacja (np.: <http://www.idg.pl>),
- następnie klikamy na kreację i jeżeli w nowym oknie przeglądarki otworzy się strona, której url wpisaliśmy, to kreacja jest poprawnie wykonana, np.: http://ads.idg.com.pl/gfx/adocean/ksiegarnia_swieta.swf?clickTag=http://www.idg.pl

V. FORMY REKLAMY.

Banner, billboard, skyscraper, mpu, pop up¹, pop under¹, scroller, liderboard, button, kreacje w artykułach sponsorowanych.

Przygotowanie kreacji:

- a. Kreacja musi być przygotowana zgodnie z wymaganiami ogólnymi form reklamy.

Format: **.GIF / .SWF**

Wymagania: brak.

Dostosowana do przeglądarek:



Interstitial.

Przygotowanie kreacji:

- a. Kreacja powinna być przygotowana w proporcjach 4:3,
- b. Pierwsza klatka pozostaje pusta - umieszczamy w niej wyłącznie wywołanie funkcji:

```
stop();  
getURL("javascript:loader();","_self");
```

- c. Krzyżyk zamykający z dowiązaniem:

```
on (release)  
{  
  getURL("javascript>window.close();","_self");  
}
```

- d. W ostatniej klatce umieszczamy:

```
stop();  
getURL("javascript>window.close();","_self");
```

- e. W reklamie udźwiękowionej także wywołanie: stopAllSounds();
- f. Kreacja powinna być rozłożona na liście _root co najmniej na 5 klatkach i kod powinien dokonywać preladu operując funkcjami play(), stopplay() z poziomu javascript.

Uwaga: Kreacje **.SWF** muszą być przygotowane w wersji nie wyższej niż 5.

Format: **.SWF**

Wymiar: 4:3

Waga: 30 kb

Czas trwania: 10 sek.

Wymagania: krzyżyk zamykający kreację.

Dostosowana do przeglądarek¹:



Zobacz przykład na stronie IDG >>

¹ Interstitial, popup, popunder nie zostanie wyemitowany na żadnej z wymienionych przeglądarek jeżeli użytkownik w ustawieniach przeglądarki włączy blokadę popup.

Brandmark.

Przygotowanie kreacji:

- a. Kreacja powinna posiadać krzyżyk zamykający z dowiązaniem:

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

- b. Kreacja powinna posiadać przycisk minimalizacji reklamy do postaci belki z dowiązaniem:

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

W tym kształcie reklama odpalona z kodu serwującego nie może blokować obszaru w przybliżeniu większego niż obrys belki. Rozmiar widocznego obszaru w stanie minimalizacji reguluje się parametrami liczbowymi w funkcji "bm_min()" w kodzie serwującym. Niedopuszczalne, aby przezroczysty obszar wielkości standardowej reklamy był klikalny lub uniemożliwiał klikanie na odnośniki w treści witryny.

UWAGA: Dla tej kreacji **symbol button nie może obejmować obszaru belki.** Kreacja **przy „chwyceniu” za belkę nie może przenosić** na stronę Klienta.

- c. Kreacja 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. Rozmiar ten należy wyregulować wartościami liczbowymi w funkcji "bm_max()" w kodzie serwującym.

Format: **.SWF**
Wymiar: 300x300 pikseli
Waga: 30 kb
Czas trwania: -
Wymagania: krzyżyk zamykający kreację.

Dostosowana do przeglądarek:



Zobacz przykład na stronie IDG >>

Toplayer.

Przygotowanie kreacji:

- a. Kreacja powinna posiadać krzyżyk zamykający z dowiązaniem:

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

- b. W ostatniej pustej klatce animacji flash umieszczamy:

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

¹ w przeglądarkach Opera nie działa przezroczystość

Format: **.SWF**
Wymiar: 400x300 pikseli
Waga: 30 kb
Czas trwania: 10 sek.
Wymagania: krzyżyk zamykający kreację.

Dostosowana do przeglądarek ¹:



Zobacz przykład na stronie IDG >>

Expand.

Przygotowanie kreacji:

- a. Kreacja powinna mieć aktywny obszar na całej 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 najechnięciu myszą na reklamę powinna się rozwijać, natomiast po zdjęciu myszy z obszaru reklamy, warstwa powinna się zwinąć do stanu początkowego.

Format: **.SWF**
Wymiar:
expand billboard:
750x100 – 750x200 pikseli,
expand skyscraper:
125x600 – 250x600 pikseli,
expand banner:
468x60 – 468x120 pikseli.
Waga: 30 kb
Czas trwania: -
Wymagania: kreacja expand skyscraper musi rozwijać się w lewą stronę.

Dostosowana do przeglądarek:



Zobacz przykład na stronie IDG (pionowy) >>

Zobacz przykład na stronie IDG (poziomy) >>

Watermark.

Przygotowanie kreacji:

- a. Kreacja .GIF musi być przygotowana tak by po powieleniu, jako tło strony, stworzyła powtarzający się wzór.

Format: **.GIF**
Wymiar: 200x200
Waga: 5 kb
Czas trwania: -
Wymagania: powielenie.

Dostosowana do przeglądarek¹:



[Zobacz przykład na stronie IDG >>](#)

¹ monitorowanie kreacji (odstón i zasięgu) możliwe jest wyłącznie w kreacji emitowanej na przeglądarce IE 6.0+