

**Specyfikacja techniczna reklam  
Biura Reklamy**

**BONNIER**  
Business Polska

**Styczeń 2015**

## Założenia ogólne

- Bonnier Business Polska (dalej: „**Wydawca**”) wymaga przesłania jednorazowo kompletu kreacji na cały okres trwania kampanii.
- Komplet materiałów musi być dostarczony najpóźniej na 2 dni robocze przed uruchomieniem kampanii (kampanie bannerowe), bądź 10 dni roboczych (streaming video, rich media). W innym przypadku nie gwarantujemy terminowego startu kampanii.
- Kreacje muszą mieć dokładny, założony wymiar i wagi nie większe niż podane w tabelach dotyczących konkretnych form reklamy.
- Do emisji nie będą przyjmowane kody serwujące dla kampanii realizowanych z zewnętrznych systemów adserwerowych.
- W przypadku kreacji wykonywanych w technice Flash, do emisji przyjmujemy materiały zapisane w wersji Flash 10 z użyciem ActionScript 3.0 i wcześniejszych.
- Kreacje SWF przygotowywane do emisji na stronach WWW muszą mieć przygotowane zastępcze kreacje GIF lub JPG. Kreacje zastępcze nie są wymagane dla kreacji typu toplayer. Formy expandowane powinny mieć kreację zastępczą o rozmiarze stanu „nierozwiniętego”.
- Animacja dla kreacji typu Flash może mieć maksymalnie 18 fps (FPS - *Frames per second*, czyli *klatek na sekundę*).
- Nie będą przyjmowane kreacje powodujące występowanie błędów lub ostrzeżeń podczas serwowania reklamy.
- Wydawca **nie zajmuje się przygotowaniem kodów serwujących do reklam.**
- Wydawca **nie zajmuje się lokalizacją usterek w reklamach z niepoprawnie zastosowanym kodem ActionScript 3.0.**
- Wydawca rezerwuje sobie prawo do odmowy emisji dowolnej z podesłanych reklam, w przypadku, gdy uzna ją za dokuczliwą lub szkodliwą dla swoich użytkowników.
- Emisja materiałów w sieci reklamowej nie oznacza automatycznie stwierdzenia zgodność reklamy ze specyfikacją reklamową.

## Co jest zabronione?

- Zabronione jest tworzenie kreacji zaciągających dodatkowe elementy lub odwołujących się do zewnętrznych plików. Wyjątkiem są kreacje, których założeniem jest takie właśnie działanie, po uprzednim uzgodnieniu tego z Wydawcą.
- Zabronione jest dokonywanie wszelkiego rodzaju transformacji nadmiernie zużywających zasoby procesora, szczególnie wykonywanych cyklicznie. Kreacje nadmiernie obciążające procesor mogą nie zostać dopuszczone do emisji.
- Zabronione jest używanie w reklamach elementów operacyjnych, których funkcja wynikająca z formy, napisu czy konwencji jest niezgodna z ich komunikatem lub działa w sposób nietypowy. w szczególności:
- Zabronione jest używanie w reklamach podstawowych przycisków o treści systemowej jak: „Zamknij”, „OK”, ikon minimalizowania i zamykania okna, działających inaczej niż to wynika z ich typowej funkcji.
- Zabroniona jest emisja reklam w formie komunikatów i ostrzeżeń systemowych.
- Przyciski zamieszczane na reklamach muszą wykonywać funkcje zgodnie z komunikatami prezentowanymi na przyciskach, np. przyciski imitujące funkcje formularza, listy rozwijanej, pola wyboru nie mogą powodować przekierowania na stronę klienta bądź innej akcji niezgodnej z ich standardową funkcją.
- Zabronione jest używanie skryptów zmieniających okno przeglądarki (wymiar, położenie).
- Zabronione jest używanie skryptów śledzących interakcję użytkownika (e-tuning).
- Zabronione jest używanie funkcji transparentności (alpha 0% lub 100%).
- Zabronione jest używanie jakichkolwiek dźwięków w kreacjach.
- Zabronione jest używanie białych spacji i polskich czcionek w nazwach plików FLV (np. „moj film.flv”), do których odwołuje się plik SWF (forma reklamowa: VideoAd).

## Przygotowanie kreacji GIF/JPG

- Kreacja musi spełniać warunki podane w tabeli „Dopuszczalne rozmiary kreacji”.
- Kreacja zastępcza dla formatu SWF, musi mieć identyczną nazwę jak plik flash i różnić się tylko rozszerzeniem.

## Przygotowanie kreacje SWF

- Kreacja musi spełniać warunki podane w tabeli „Dopuszczalne rozmiary kreacji”.
- Wszystkie kreacje SWF, niezależnie od ich formy muszą posiadać zaszytą zmienną clickTag umożliwiającą zliczanie kliknięć przez adserwer.
- Jeśli w kampanii wymagane jest **użycie multiclickTagow** (więcej niż jeden clickTag) prosimy o zaszytanie odpowiednio:
  - \_root.clickTag1 dla pierwszego adresu URL,
  - \_root.clickTag2 dla drugiego adresu URL, itd.Prosimy o **zwrócenie szczególnej uwagi na wielkość liter**.
- Uwaga! Całościowa specyfikacja kreacji kierującej do aplikacji reklamowej zawarta jest w osobnej dokumentacji, dostarczanej na życzenie klienta.

## Zaszywanie zmiennej clickTag w kreacji typu SWF

- Nad przygotowaną animacją tworzymy nową warstwę. Ustawiamy ją jako najwyższą.
- Rysujemy na niej prostokątny obszar, który przekształcamy na symbol – button.
- Ustawiamy symbol na całkowicie przezroczysty.
- Do symbolu dowiązujemy wywołanie funkcji z odpowiednimi parametrami:

### ActionScript 2.0 (dla kreacji na stronach WWW)

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

### ActionScript 3.0 (dla kreacji w komunikatorze)

```
myButton.addEventListener(MouseEvent.CLICK, function() { var
_wintarget = root.loaderInfo.parameters.cTarget || "_blank"; if
(root.loaderInfo.parameters.clickTag) {
    navigateToURL(
        new URLRequest(root.loaderInfo.parameters.clickTag),
        _wintarget
    );
}
});
```

```

var clickTag:String=LoaderInfo(this.root.loaderInfo).parameters.clickTag;

target_button.addEventListener(MouseEvent.CLICK, targetUrlHandler);
function targetUrlHandler(e:MouseEvent):void{
    if(clickTag){
        var req:URLRequest = new URLRequest(clickTag);
        if(!ExternalInterface.available){ navigateToURL(req,
            "_blank");
        }else{
            var strUserAgent:String = String(ExternalInterface.call("function(){ return navigator.userAgent;
            }")).toLowerCase();
            if(strUserAgent.indexOf("firefox") != -1 || (strUserAgent.indexOf("msie") != -1 &&
            uint(strUserAgent.substr(strUserAgent.indexOf("msie")+5,3))>=7)){
                ExternalInterface.call("window.open", req.url, "_blank");
            }else{
                navigateToURL(req, "_blank");
            }
        }
    }
}
}
}
}

```

## Komplet materiałów do kampanii

W skład kompletu materiałów do kampanii bannerowych WWW wchodzi:

- ✓ Kreacja o określonych specyfikacją techniczną parametrach.
- ✓ Kody mierzące do podpięcia (opcjonalnie), jeśli Klient dodatkowo chce mierzyć efektywność kampanii za pomocą wybranej przez siebie technologii badania ruchu na witrynach WWW.
- ✓ Heksadecymalny kolor tła dla kreacji typu SWF. Punkt pomijamy, jeżeli tło jest białe (#FFFFFF).
- ✓ Adres docelowy (URL – ang. *Uniform Resource Locator*), pod który ma przenosić kreacja, nie dłuższy jednak niż 2000 znaków.
- W sytuacji, gdy kampania ma więcej niż jeden URL, adresy docelowe powinny być podane w tabeli, w której jedna kolumna zawiera nazwy kreacji a druga odpowiadający jej URL.
- Kreacje SWF przygotowywane do emisji na stronach WWW muszą mieć przygotowane zastępcze kreacje GIF lub JPG. Kreacje zastępcze nie są wymagane dla kreacji typu toplayer oraz brandmark. Formy expandowane powinny mieć kreację zastępczą o rozmiarze stanu „nierozwiniętego”.
- W przypadku kampanii targetowanych po słowach kluczowych (keywords), należy przygotować plik tekstowy z listą słów wg poniższego wzorca:

```
słowokluczowe1,słowokluczowe2,słowokluczowe3,itd.
```

**Uwaga:** System gwarantuje poprawną pracę w ramach znaków ASCII od 33 (!) do 126 (~) (oprócz ' i ':) z tym, że ignoruje wielkość liter (wszystkie duże zamienia na małe).

## Nazewnictwo materiałów i URL-i:

- Zaleca się używanie nazewnictwa według poniższego wzorca: brand-bądź-nazwa-kampanii\_rozmiar\_wersja (np. gaduair\_karta\_500x100\_v2.swf).
- W nazwach należy używać małych liter, podkreślników oraz cyfr; zaleca się nieużywanie spacji w nazwach.
- W adresach stron WWW (URL, przekierowanie URL do pomiarów kliknięć, etc.) zaleca się nie używanie znaków specjalnych: <, >, |, \, :, (, ), &, ;, # oraz spacji. Dozwolony jednak jest znak / (ukośnik). w przypadku podania przez Klienta materiałów z użyciem znaków zastrzeżonych, Bonnier Business Polska nie ponosi odpowiedzialności za ich wadliwe działanie w trakcie emisji.

## Dopuszczalne rozmiary kreacji

<b>FORMAT REKLAMOWY</b>	<b>OPIS REKLAMY I MAKS. ROZMIAR (PIX)</b>	<b>WAGA KB</b>
<b>BILLBOARD</b>	750x100	50
<b>DOUBLE BILLBOARD</b>	750x200	100
<b>TRIPLE BILLBOARD</b>	750x300	100
<b>EXPAND BILLBOARD</b>	750x100/300	50
<b>WIDEBOARD</b>	940x300	50
<b>PANORAMA BILLBOARD</b>	848x179	100
<b>SCREENING (DOUBLE BILLBOARD + TAPETA)</b>	750x200 + Tapeta	100
<b>SCROLLER</b>	wysokość 30	50
<b>FLYFOOTER</b>	750x200 (forma klikalna)	50
<b>BANNER GÓRNY</b>	468x60	50
<b>HALF PAGE</b>	300x600	50
<b>SKYSCRAPER 120</b>	120x600	50
<b>EXPAND SKYSCRAPER</b>	160x600 (po rozwinięciu 320x600)	50
<b>BOX</b>	200x200	50
<b>SURROUND (BILLBOARD + SKYSCRAPER)</b>	750x100+160x600	50
<b>RECTANGLE GÓRNY (ŚRÓDTEKSTOWY)</b>	468x240 lub 300x250	50
<b>RECTANGLE DOLNY</b>	300x250	50
<b>BOX GÓRNY</b>	200x200	35
<b>BOX DOLNY</b>	200x200	35
<b>SURROUND BANNER</b>	940x60 lub 468x60	50

## Specyficzne wymagania form reklamowych

### **Brandmark**

- Kreacja powinna zawierać krzyżyk zamykający z dowiązaniem wywołania funkcji przekazanej do kreacji jako zmienna `onCrossClick`. Przez pojęcie 'krzyżyk zamykający' rozumiemy button prostokątny o rozmiarach nakreślonych przez ramiona krzyżyka, min. 14×14 pikseli.
- Kreacja powinna posiadać przycisk minimalizacji reklamy do postaci belki z dowiązaniem wywołania funkcji przekazanej do kreacji jako zmienna `minimize`. w tym kształcie reklama nie może blokować obszaru większego niż obrys belki. Rozmiar widocznego obszaru w stanie minimalizacji reguluje się parametrami liczbowymi w szablonie kreacji. Niedopuszczalne jest, aby przezroczysty obszar wielkości standardowej reklamy był klikalny lub uniemożliwiał klikanie na odnośniki w treści witryny.
- Dla tej kreacji symbol `target_button` nie może obejmować obszaru belki. Kreacja przy „chwytaniu” za belkę nie może przenosić na stronę klienta.
- Kreacja powinna zawierać przycisk powrotu do standardowej wielkości reklamy z dowiązaniem wywołania funkcji przekazanej do kreacji jako zmienna `maximize`. Funkcja odpowiada za zwiększenie obszaru widocznego do rozmiarów początkowych. Rozmiar ten należy wyregulować wartościami liczbowymi w szablonie kreacji.

### **ActionScript 2.0**

#### Krzyżyk zamykający

```
on (release){
    if(flash.external.ExternalInterface.available){
        flash.external.ExternalInterface.call(_root.onCrossClick);
    }else{
        getURL("javascript:+"_root.onCrossClick+"();", "_self");
    }
}
```

#### Przycisk minimalizacji

```
on (release){
    if(flash.external.ExternalInterface.available){
        flash.external.ExternalInterface.call(_root.minimize);
    }else{
        getURL("javascript:+"_root.minimize+"();", "_self");
    }
}
```

#### Przycisk maksymalizacji

```
on (release){
    if(flash.external.ExternalInterface.available){
        flash.external.ExternalInterface.call(_root.maximize);
    }else{
        getURL("javascript:+"_root.maximize+"();", "_self");
    }
}
```

## ActionScript 3.0

```

var onCrossClick:String=LoaderInfo(this.root.loaderInfo).parameters.onCrossClick;
var minimize:String=LoaderInfo(this.root.loaderInfo).parameters.minimize;
var maximize:String=LoaderInfo(this.root.loaderInfo).parameters.maximize;

closeButton.addEventListener(MouseEvent.CLICK,closeAds);
function closeAds(e:MouseEvent):void{
    if(onCrossClick){
        ExternalInterface.call(onCrossClick);
    }
}

minButton.addEventListener(MouseEvent.CLICK,minimizeAds);
maxButton.addEventListener(MouseEvent.CLICK,maximizeAds);
function minimizeAds(e:MouseEvent):void{
    if(minimize){
        ExternalInterface.call(minimize);
    }
}
function maximizeAds(e:MouseEvent):void{
    if(maximize){
        ExternalInterface.call(maximize);
    }
}

```

## Toplayer

Kreacja powinna zawierać krzyżyk zamykający z dowiązaniem wywołania funkcji przekazanej do kreacji jako zmienna onCrossClick.

Przez pojęcie „krzyżyk zamykający” rozumiemy button prostokątny o rozmiarach nakreślonych przez ramiona krzyżyka, min. 14×14 pikseli.

## ActionScript 2.0

```

on (release){
    if(flash.external.ExternalInterface.available){
        flash.external.ExternalInterface.call(_root.onCrossClick);
    }else{
        getURL("javascript:"+_root.onCrossClick+"();","_self");
    }
}

```

## ActionScript 3.0

```

var onCrossClick:String=LoaderInfo(this.root.loaderInfo).parameters.onCrossClick;

closeButton.addEventListener(MouseEvent.CLICK,closeAds);
function closeAds(e:MouseEvent):void{
    if(onCrossClick){
        ExternalInterface.call(onCrossClick);
    }
}

```

## ***Expand***

Kreacja powinna mieć aktywny obszar na całej swojej powierzchni oraz przez cały czas emisji (w stanie zwiniętym oraz w stanie rozwiniętym) z poniższym dowiązaniem:

### **ActionScript 2.0**

```
on (rollOver){
    if(flash.external.ExternalInterface.available){
        flash.external.ExternalInterface.call(_root.doexpand);
    }else{
        getURL("javascript:+"_root.doexpand+"();","_self");
    }
}

on (rollOut){
    if(flash.external.ExternalInterface.available){
        flash.external.ExternalInterface.call(_root.dolittle);
    }else{
        getURL("javascript:+"_root.dolittle+"();","_self");
    }
}
```

### **ActionScript 3.0**

```
var doexpand:String=LoaderInfo(this.root.loaderInfo).parameters.doexpand; var
dolittle:String=LoaderInfo(this.root.loaderInfo).parameters.dolittle;

target_button.addEventListener(MouseEvent.ROLL_OVER, mouseRollOver);
target_button.addEventListener(MouseEvent.ROLL_OUT, mouseRollOut);
function mouseRollOver(e:MouseEvent):void{
    if(doexpand){
        ExternalInterface.call(doexpand);
    }
}

function mouseRollOut(e:MouseEvent):void{
    if(dolittle){
        ExternalInterface.call(dolittle);
    }
}
```

Rozmiar widocznego obszaru w stanie zwiniętym oraz rozwiniętym reguluje się parametrami liczbowymi w szablonie kreacji. Po najechnaniu myszą na reklamę powinna się ona rozwijać, natomiast po zdjęciu myszy z obszaru reklamy, warstwa powinna się zwinąć do stanu początkowego.

- Zmiana rozmiaru DIV zawierającego kreację następuje w kodzie kreacji w momencie jej odwołania do odpowiedniej funkcji przekazanej do kreacji jako zmienna dolittle lub doexpand.
- Kreacje rozwijane nie będą działały po umieszczeniu ich wewnątrz iframe.



## ***Scroller / Scroll Footer***

- Kreacja SWF – efekt scrollowania zrealizowany powinien być w kreacji.
- Kreacja GIF / JPG powinna być statyczna – efekt scrollowania uzyskiwany jest przy wykorzystaniu kodu serwującego.

## ***Scroll***

- Kreacja powinna mieć zdefiniowaną warstwę button przygotowaną analogicznie jak dla kreacji SWF.
- Krzyżyk kończący scrollowanie jest zapewniany przez kod serwujący.

## ***AdOcean In-text***

Do emisji należy dostarczyć następujące materiały:

- ✓ Tytuł: 30 znaków.
- ✓ Tekst reklamy: 100 znaków.
- ✓ Widoczny w kreacji adres URL: 30 znaków.
- ✓ Adres URL pod który ma przenosić reklama.
- ✓ Lista słów kluczowych oddzielonych przecinkami.
- ✓ Lista słów wykluczających (opcjonalnie) oddzielonych przecinkami.

Parametry dostępnych szablonów:

- **AdOcean In-text 250×110**  
Parametry: tytuł, tekst reklamowy, link.
- **AdOcean In-text 280×230**  
Parametry: tytuł, tekst reklamowy, link oraz logo w górnej części dymka (max. 260x110 pikseli GIF, JPG, PNG lub SWF).
- **AdOcean In-text 300×330**  
Parametry: tytuł, link. oraz logo (max. 280x260 pikseli GIF, JPG, PNG lub SWF).
- **AdOcean In-text 300×330 video**  
Parametry: tytuł, link oraz video max. 280x260 pikseli FLV).
- **AdOcean In-text 370×120**  
Parametry: tytuł, tekst reklamowy, link oraz logo w prawej części dymka (max. 100x100 pikseli GIF, JPG, PNG lub SWF).

Każdy z szablonów umożliwia wybranie kolorystyki obramowania (jasne lub ciemne) oraz koloru słowa (frazy) podkreślanego w tekście.

Przykładowy In-text:

<http://demo.adocean-global.com/?x=Intext>

## **Screening**

Kreacja składa z dwóch plików: billboardu/double billboardu i tapety, połączonych w taki sposób, aby granica między nimi była niezauważalna. Tapeta, będąca tłem serwisu, jest formą nieklikalną.

Wymagania względem kreacji:

- ✓ Waga billboardu / double billboardu – wg tabeli.
- ✓ Standardowe szerokości tapety 1024 lub 1280 pikseli. Maksymalnie 1600 pikseli. Waga do 50 KB.

## **Rich Media**

Zasady emisji kreacji Rich Media:

- ✓ Emisja kreacji Rich Media, których waga przekracza standardowe limity wagowe danego formatu reklamowego, jest możliwa na zasadzie *polite download*. Oznacza to, że kreacja musi zawierać kreację inicjującą, która emitowana jest użytkownikowi jako pierwsza i która mieści się w standardowych limitach wagowych. Pozostałe elementy kreacji dociągają się później, po wyświetleniu kreacji inicjującej.
- ✓ Waga elementów dociąganych przez kreację inicjującą automatycznie (bez akcji użytkownika) nie może wynosić więcej niż 300 kb.
- ✓ Jeśli waga dodatkowych elementów przekracza 300 kb, może się to odbywać tylko i wyłącznie po akcji użytkownika – tj. po kliknięciu lub najechaniu kursorem na kreację. w każdym przypadku zalecane jest umieszczenie w kreacji odpowiedniego komunikatu typu „Kliknij, aby zobaczyć więcej”, „Najedź, aby rozwinąć” itp.
- ✓ Domyślne uruchomienie dźwięku jest dozwolone na kreacji pełnoekranowej, uruchamianej dopiero po kliknięciu w domyślny banner.

Całościowa specyfikacja kreacji typu Rich Media zawarta jest w osobnej dokumentacji, dostarczanej na życzenie klienta.

## **InKontekst**

Komplet materiałów zawiera:

- ✓ Ikona 55×55px – format: PNG/JPG/GIF. Waga: do 20KB.
- ✓ Adres URL pod który ma przenosić reklama – ilość znaków dowolna.
- ✓ Adres URL widoczny w reklamie – maksymalnie 25 znaków.
- ✓ Tytuł – tekst o maksymalnej ilości 25 znaków.
- ✓ Treść – tekst o maksymalnej ilości 80 znaków.

## ***Mam pytanie, czyli FAQ***

### ***Jakie jest maksymalne obciążenie procesora dla kreacji typu SWF?***

- Kreacja reklamowa nie może obciążać procesora w stopniu utrudniającym odbiorcy pracę na komputerze średniej klasy, przy jednoczesnym użytkowaniu innych aplikacji. Za komputer średniej klasy uważa się maszynę wyposażoną w procesor Intel Celeron 2.0 GHz lub AMD Duron 2.0 GHz z zainstalowanym Flash Playerem w wersji 10.
- Reklamy stale obecne w oknie komunikatora (baner w oknie rozmowy, logo) mogą zużywać maksymalnie 20% zasobów procesora średniej klasy. w tym przypadku niedopuszczalne są też kreacje powodujące chwilowy wzrost obciążenia procesora na całym torze animacji.
- Reklamy w komunikatorze, które użytkownik może samodzielnie wyłączyć (komunikat 400×265) i reklamy przeznaczone do emisji na WWW, mogą obciążać komputer standardowy maksymalnie w 30%.
- W przypadku wyższego zużycia mocy procesora, reklama może nie zostać dopuszczona do emisji.

### ***Jak sprawdzić czy plik SWF posiada poprawnie „zaszyty” clickTag?***

- W oknie przeglądarki wpisujemy adres URL do pliku SWF (nie lokalnie, tylko przez http://).
- Następnie dopisujemy bez pozostawiania odstępów: „?clickTag=” i adres URL, pod który ma przenosić kreacja, inny niż adres docelowy dla danej kampanii (np.: <http://www.gadu-gadu.pl>).
- Następnie klikamy na kreację. Jeśli w nowym oknie otworzy się strona, której URL wpisaliśmy, to kreacja jest poprawnie wykonana.

Przykładowy zapis:

[http://adres/kreacja\\_400x50.swf?clickTag=http://www.gadu-gadu.pl](http://adres/kreacja_400x50.swf?clickTag=http://www.gadu-gadu.pl)

### ***Jak mogę samemu przetestować zużycie zasobów procesora wywoływane przez kreację?***

- Zamknąć wszystkie aplikacje.
- Uruchomić „Menedżer zadań / Task Manager” (skrót klawiszowy Ctrl+Shift+Esc w systemie Windows), bądź aplikację pokrewną dla danego systemu operacyjnego.
- Uruchomić właściwy plik z kreacją reklamową.
- W zakładce „Procesy” „Menedżera zadań” odszukać właściwy proces i sprawdzić jego zużycie w zakładce CPU.

### ***Kody mierzące emisje a cache busting (timestamp)***

Skrypty Klienta wysyłające zapytania do serwera bez znacznika "timestamp" (lub dowolnego innego mechanizmu typu "cache busting"), nie mogą służyć za podstawę wzajemnych rozliczeń w zleceniach reklamowych. Odpowiedzi na zapytania tego typu mogą pochodzić z pamięci podręcznej przeglądarki użytkownika, czego skutkiem będzie brak informacji po stronie serwera o wykonanym zapytaniu.