



# **Specyfikacja techniczna Business Ad Network**

## Zawartość

WSTĘP .....	3
POSTANOWIENIA OGÓLNE.....	3
DOSTĘPNE FORMY REKLAMOWE .....	4
PARAMETRY TECHNICZNE .....	5
Funkcja przekierowująca clickTag.....	5
Więcej niż jeden clickTag.....	5
Dźwięk.....	5
Multimedia - hosting .....	6
Zastępcze kreacje .....	6
Przycisk zamykający .....	6
Obciążenie procesora.....	6
OPIS SZCZEGÓŁOWY KREACJI .....	7
Formy banerowe (płaskie).....	7
Formy scrollowane .....	7
Formy expandowane oraz push.....	7
AdCorner .....	8
Toplayer .....	8
BrandMark .....	9
Interstitial.....	9
Screening .....	10
Banderole Ad.....	10
L-wall.....	11
ZABRONIONE ELEMENTY.....	11
MAILING.....	11
NEWSLETTER .....	12
VIDEO.....	12
DODATKI .....	14

## WSTĘP

W sieci BusinessAdNetwork wykorzystywany jest francuski system ad serwerowy SMART (<http://smartadserver.com/smart/uk/>).

Proces dostarczania materiału reklamowego jest zarządzany bezpośrednio przez Smart. Za jego pomocą określana jest częstotliwość kontaktu użytkownika z reklamą oraz liczba kliknięć w kreację. Samo kliknięcie skutkuje natychmiastowym przejściem do reklamowanego serwisu i zliczeniem tej akcji w module statystyk. Statystyki dostępne są on-line przez 24 godziny na dobę. Dopuszczalna różnica w statystykach odsłon oraz kliknięć Smart Adservera w odniesieniu do innego systemu zliczającego wynosi 5%. W przypadku różnic przekraczających ten próg, statystykami wiążącymi są statystyki Smart Adservera.

## POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Wymagane jest przesłanie jednorazowo kompletu kreacji na cały okres trwania kampanii.
2. Kreacje muszą mieć wymiar i wagę określoną w tabelach dotyczących konkretnych form reklamy.
3. Wraz z kompletem kreacji, powinien zostać dostarczony docelowy adres URL dla kampanii/kreacji lub lista adresów URL, na które kreacje powinny kierować.
4. Niestandardowe kreacje \*.swf typu Toplayer mogą mieć dowolny rozmiar, jednak w przypadku form pełnoekranowych należy szczególnie pamiętać o dostarczeniu wraz z kreacją kodu serwującego.
5. Najnowsza wersja flasha jest zarazem wersją dopuszczalną i obsługiwaną przez Adserver SMART.
6. Zabronione jest tworzenie kreacji pobierających dodatkowe elementy lub odwołujących się do zewnętrznych plików (np.: streaming w kreacjach \*.swf). Wyjątkiem są kreacje, których założeniem jest takie właśnie działanie.
7. Zabronione jest używanie skryptów zmieniających okno przeglądarki (wymiar, położenie). Wyjątek stanowią kreacje, których założeniem jest właśnie takie działanie.
8. Zabronione jest używanie skryptów zewnętrznych śledzących interakcję użytkownika bez wiedzy BusinessAdNetwork.
9. Nie będą przyjmowane kreacje powodujące występowanie błędów lub ostrzeżeń podczas serwowania reklamy.
10. Limit FPS (frame per second) we wszystkich kreacjach to 18.
11. BAN nie zajmuje się przygotowaniem kodów serwujących do reklam, których brak w poniższej specyfikacji. Za dostarczenie odpowiedniego kodu wraz z kreacją odpowiedzialny jest Klient.

## 12. Termin dostarczenia materiałów.

Komplet materiałów należy dostarczyć 4 dni robocze przed rozpoczęciem emisji kampanii. Wyjątek stanowią kampanie obejmujące emisję form bannerowych – 2 dni robocze przed rozpoczęciem emisji. Niedostarczenie materiałów reklamowych w terminie może wiązać się z opóźnieniem startu kampanii lub też brakiem możliwości jej zrealizowania w zaplanowanym czasie.

Za formy bannerowe przyjmuje się elementy z tabeli dostępnych formatów o numerach: 1,2,3,4,5,6,7,8,9.

## 13. Nadesłana kreacja powinna mieć nazwę zgodną z formatem:

Miejsceemisji\_formatreklamy\_rozmiar.swf

Np. BAN\_billboard\_750x100.swf  
Money\_rectangle\_300x250.swf

## DOSTĘPNE FORMY REKLAMOWE

Lp.	Nazwa	Rozmiar standard [px]	Rozmiar expand [px]	Scrollowanie	Max waga [kB]
1	Button	160x120	300x250	Nie dotyczy	70
2	Banner	468x60	468x240	Opcjonalne	70*
3	Billboard	750x100	750x300	Opcjonalne	70*
4	Skyscraper	120x600	320x600	Opcjonalne	70*
5	Rectangle	300x250/300x300	600x500	Nie dotyczy	70*
6	Double billboard	750x200	750x300	Opcjonalne	70*
7	Triple billboard	750x300	750x600	Nie dotyczy	70*
8	Wideboard	940x300	940x600	Nie dotyczy	70
9	Half Page	300x600	Nie dotyczy	Nie dotyczy	70*
10	Pop-up/Pop-under	750x550	Nie dotyczy	Nie dotyczy	70
11	Push Billboard	750x100	750x300	Nie dotyczy	70*
12	Ad Corner	90x90	800x600	Nie dotyczy	70
13	BrandMark	400x400	Nie dotyczy	Tak	70*
14	TopLayer	400x300	Nie dotyczy	Tak	70*
15	Scroller	1024x40	Nie dotyczy	Tak	70*
16	Banderole Ad	750x200+30x200	Nie dotyczy	Tak	70+25
17	L-wall	800x90+120x600	Nie dotyczy	Nie dotyczy	70+70
18	Interstitial	800x468px (skalowalne)	Nie dotyczy	Nie dotyczy	70
19	Screening	750x200 + Tapeta	Nie dotyczy	Nie dotyczy	70+60

Tabela dostępnych formatów w sieci BusinessAdNetwork

\*Business Ad Network rekomenduje 40kB wg standardów IAB Polska

Dodatkowe formaty występujące tylko na Money.pl :

1. Boks 150x100 px
2. Boks 370x100 px
3. Boks 330x100 px
4. Belka 750x40 px

## PARAMETRY TECHNICZNE

### Funkcja przekierowująca clickTag

Zmienna clickTag umożliwia systemowi mierzenie statystyk kliknięć w kreację. Aby ustawić clickTag w kreacji należy:

- utworzyć ponad wszystkimi warstwami nową warstwę i ustawić ją jako button (o wymiarach równych obszarowi klikanemu kreacji);
- ustawić nieprzezroczystość buttona na 0%;
- przypisać do buttona (nie do klatki!) następującą akcję.

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

Kreacje pisane w ActionScript 3 powinny używać poniższego kodu:

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

Docelowy adres URL należy dostarczyć osobno.

### Więcej niż jeden clickTag

W przypadku wielu adresów docelowych, zostaną one przekazane w sposób podobny do pojedynczego clickTaga z tą różnicą, że do nazwy zmiennej należy dodać numer porządkowy, np. clickTag1, clickTag2,..., clickTagN. Zmienne te definiujemy tak samo jak w przypadku pojedynczego clickTaga, przypisując je do odpowiednich buttonów warstwy klikanej np.:

```
//button 2
on (release) {
  getURL(_root.clickTag2, "_blank");
}
```

Docelowe adresy URL należy dostarczyć osobno.

### Dźwięk

Dźwięki w kreacjach nie mogą być odtwarzane w pętli w żadnym przypadku emisji. Odtwarzanie dźwięku musi zostać bezwzględnie zakończone wraz z zamknięciem kreacji (również automatycznym, jak dla topplayera).

Audio może być uruchomione tylko po akcji użytkownika. Może to być kliknięcie lub najechanie wskaźnikiem myszki na kreację.

## Multimedia - hosting

BAN udostępnia usługę hostowania dużych plików multimedialnych, takich jak materiały video w formacie flv, jednak odbywa się to za dodatkową opłatą zależną od rozmiaru. Pliki takie należy dostarczyć osobno.

## Zastępcze kreacje

Dla płaskich (lub scrollowanych) form reklamowych (billboard, rectangle, skyscraper) oraz form expandowanych (expandbillboard, pushbillboard), można przygotować zastępcze kreacje w formie obrazków (jpg, png, gif). Zostaną one wyświetlone użytkownikom z wyłączoną obsługą JavaScript. Nie jest to jednak obligatoryjne w przypadku gdy BusinessAdNetwork otrzyma poprawny materiał w wersji flash.

## Przycisk zamykający

Reklamy typu Toplayer, Brandmark muszą mieć zdefiniowany przycisk zamykający „zamknij X”, całkowicie wyłączający wyświetlanie kreacji. Powinien być to button zgodny z następującymi wymaganiami:

1. Czcionka: minimalnie 12 px.
2. Wymiary krzyżyka: minimalnie 14×14 px.
3. Cała powierzchnia obszaru przycisku „zamknij X” musi być klikalna i wyraźnie odznaczać się od kreacji. Kolor tła kreacji oraz obszaru klikanego musi ze sobą kontrastować.
4. Krzyżyk zaznaczony linią o grubości nie mniejszej niż 2px.
5. Położenie obszaru klikalnego stałe; element zamykający umieszczony w prawym górnym rogu obszaru kreacji.
7. Dla obszaru klikalnego należy zdefiniować następującą akcję:

```
on (release) {
  getURL(' javascript: onFinishPlaying(); ');
}
```

## Obciążenie procesora

Dopuszczalne obciążenie procesora przez kreacje flashowe to 30%. Za procesor wzorcowy BusinessAdNetwork przyjmuje procesor z rodziny Core 2 Duo @ 1,5GHz.

Elementy animacji powodujące niepotrzebny wzrost obciążenia procesora przez kreację:

- a) Duża ilość akcji `onClipEvent(enterFrame)` wykonywanych jednocześnie. Akcje typu `onEnterFrame` lub `onClipEvent(enterFrame)` wykonywane są periodycznie w każdej ramce filmu. Jeśli flash ma 18 klatek na sekundę (fps), to skrypt taki będzie wykonywany 18 razy na sekundę. W większości przypadków taka częstotliwość przetwarzania oraz użycie skryptu `onEnterFrame` są niepotrzebne. Znacznie lepsze wyniki daje użycie funkcji `setInterval`, gdzie możemy określić częstotliwość wykonywania skryptu np. 2 razy na sekundę. Częstym błędem jest pozostawienie działającego skryptu, który wykonał już swoją funkcję. Nie wyłączony, niepotrzebnie obciąża system.
- b) Animacja skomplikowanych kształtów wektorowych. Kształty wektorowe posiadające znaczną ilość punktów (vertexów) - ilość powyżej 100 vertexów można uważać za znaczną. Z reguły warto taki wektorowy obiekt wyeksportować jako bitmapę i zaimportować ponownie. Gwarantowana poprawa wydajności.
- c) Animacja obiektów składających się z dużej ilości gradientów Jest to rozwinięcie punktu b) z zaznaczeniem, że obiekt z wypełnieniem gradientowym można uznać za skomplikowany, jeśli ma więcej niż 30 vertexów.

- d) Animacja wielu obiektów jednocześnie  
W praktyce, już jednoczesna animacja 6, 7 obiektów może spowodować zauważalny spadek wydajności.
- e) Nadmierne używanie efektu Alpha.  
Chodzi tutaj o wielokrotne nakładanie na siebie elementów półprzezroczystych. Player musi w każdej ramce renderować po kolei wszystkie obiekty i wyliczać wypadkową przezroczystość nawet jeśli są statyczne. Podobnie, jak w punkcie b), dobre efekty daje przekonwertowanie do bitmapy.

## OPIS SZCZEGÓŁOWY KREACJI

Wszystkie formy mają dopuszczalną stałą wagę maksymalną 70kB oraz muszą spełniać wymagania zapisane w sekcji Parametry Techniczne.

### Formy banerowe (płaskie)

- ZASTOSOWANIE: Billboard, doublebillboard, triplebillboard, rectangle, boks, skyscraper.
- OPIS: płaska forma reklamy, emitowana w różnych częściach serwisu, zależnie od rodzaju i layoutu. Kliknięcie w reklamę powoduje przejście na adres docelowy kreacji.
- ROZMIARY: Zgodne z Tabelą dostępnych formatów BusinessAdNetwork.

### Formy scrollowane

- ZASTOSOWANIE: Baner, billboard, doublebillboard, skyscraper
- OPIS: Forma reklamowa, która po dostarczeniu (wyświetleniu) pozostaje cały czas widoczna dla odwiedzającego serwis, aż do momentu jej zamknięcia (odesłania jej do danego slotu reklamowego). Do reklamy zostanie automatycznie dołączony przycisk zamykający reklamę w postaci krzyżyka 16x16px.
- ROZMIARY: Zgodne z Tabelą dostępnych formatów BusinessAdNetwork.

### Formy expandowane oraz push

- ZASTOSOWANIE: Expand: Baner, billboard, double billboard, triplebillboard, wideboard, skyscraper, rectangle.  
Push: Billboard, double billboard.
- OPIS: Rozwijane formy reklamy emitowane w miejscu standardowych odpowiedników. Po najechaniu wskaźnikiem myszki na podstawową część kreacji rozwija się ona do zadanych rozmiarów. Opuszczenie powierzchni kreacji powoduje zwinięcie się reklamy do pierwotnych rozmiarów. W przypadku skyscrapera należy zwrócić szczególną uwagę, w którą stronę kreacja ma się rozwijać na stronie docelowej.  
W przypadku kreacji typu push kreacja spycha w dół treść serwisu. Kreację przygotowuje się tak samo jak kreację typu expand.
- ROZMIAR: Zgodne z Tabelą dostępnych formatów BusinessAdNetwork

Aby uaktywnić rozwinięcie kreacji, definiujemy następującą akcję przypisaną do buttona umieszczonego na najwyższej warstwie (analogicznie jak clickTag):

```
on (rollOver) {
  getURL(_root.doexpand)
}
```

Po opuszczeniu przez kursor obszaru reklamy, musi ona zwinąć się do pierwotnego rozmiaru, konieczny jest więc następujący kod:

```
on (rollOut) {
  getURL(_root.dolittle)
}
```

### AdCorner

ZASTOSOWANIE: Box

OPIS: Rozwijana forma reklamy wyświetlana w wybranym rogu strony. Po najechaniu wskaźnikiem myszki na obszar kreacji, rozwija się ona do pełnych rozmiarów przykrywając część serwisu. Gdy użytkownik opuści aktywny obszar kreacji reklama zwiija się do rozmiarów początkowych.

ROZMIAR: 90x90 px, rozwijany do 800x600 px

Aby uaktywnić rozwinięcie kreacji, definiujemy następującą akcję przypisaną do buttona umieszczonego na najwyższej warstwie (analogicznie jak clickTag):

```
on (rollOver) {
  getURL(_root.doexpand)
}
```

Po opuszczeniu przez kursor obszaru reklamy, musi ona zwinąć się do pierwotnego rozmiaru, konieczny jest więc następujący kod:

```
on (rollOut) {
  getURL(_root.dolittle)
}
```

### Toplayer

ZASTOSOWANIE: Forma dedykowana

OPIS: Reklama wyświetlana na warstwie ponad zawartością serwisu (bez ingerencji w layout strony). Maksymalny czas emisji tej kreacji wynosi 20 sekund\*. Toplayer musi zawierać wyraźny przycisk zamykający (patrz Parametry Techniczne).

ROZMIAR: 400x300px

Przycisk zamykający w toplayerze powinien być warstwą aktywną, a jego wygląd powinien wyraźnie odróżniać się od reszty kreacji. Wszelkie rozwiązania utrudniające zamknięcie toplayera przez użytkownika będą skutkować nie dopuszczeniem kreacji do emisji. Cała powierzchnia przycisku powinna wywoływać następującą akcję:

```
on (release) {
```

```
getURL(' javascript:onFinishedPlaying(); ');
}
```

Po maksymalnie 20 sekundach\* kreacja powinna wywołać identyczną funkcję getURL. Kreacja może zawierać prześwitujące obszary. Powinny być one nieklikalne.

\*Business Ad Network rekomenduje ograniczenie do 15 sekund wg standardów IAB Polska

## BrandMark

ZASTOSOWANIE: Forma dedykowana

OPIS: BrandMark to forma reklamowa wyświetlana na warstwie ponad zawartością serwisu (bez ingerencji w layout strony), która swoim wyglądem przypomina wyskakujące okienko (popup). Kliknięcie w kreację przenosi na adres docelowy. BrandMark musi zawierać następujące elementy: przycisk zamykający („zamknij X”), minimalizator oraz maksymalizator.

ROZMIAR: 400x300px

BrandMark powinien zawierać trzy przyciski, przypominające przyciski otwartego okienka popup – przycisk zamknięcia, minimalizator i maksymalizator. Przycisk zamykający musi spełniać wymogi zapisane w Parametrach Technicznych. Minimalizator służy do zwinięcia kreacji do nieklikanego paska o wysokości około 40px. Maksymalizator przywraca kreację do normalnego stanu. Maksymalizator i minimalizator mogą wyświetlać się naprzemiennie, zależnie od stanu (rozwinęta/zwinięta) kreacji. Dla wszystkich przycisków muszą być zdefiniowane odpowiednie akcje: Przycisk zamykający:

```
on (release) {
getURL(' javascript:onFinishedPlaying(); ');
}
```

Minimalizator:

```
on (release) {
getURL(' javascript:bm_min(); ');
}
```

Maksymalizator:

```
on (release) {
getURL(' javascript:bm_max(); ');
}
```

Kreacja może zawierać prześwitujące obszary. Powinny być one nieklikalne.

## Interstitial

ZASTOSOWANIE: Forma dedykowana

OPIS: Interstitial to forma przykrywająca całą treść serwisu. Element flashowy nie będzie zajmował całej dostępnej powierzchni i jest domyślnie ograniczony standardowo przyjętymi rozmiarami – jego dopełnieniem jest jednolity kolor. Innymi słowy kreacja \*.swf wyeksponowana jest na zaciemnionej przestrzeni serwisu.

ROZMIAR: 800x600px (skalowalne)

W kreacji nie jest wymagany krzyżyk zamykający. Zamknięcie kreacji następuje automatycznie po 15 sekundach lub przez akcję użytkownika (nad elementem flashowym będzie widniał klikalny napis „ZAMKNIJ REKLAMĘ” ).

### Screening

ZASTOSOWANIE:	Doublebillboard + Tapeta
OPIS:	Emisja pary double billboard + tapeta, gdzie tapeta jest tłem serwisu. Tapeta może być wykonana w wysokiej rozdzielczości lub jako powtarzalny obrazek mniejszego rozmiaru.
ROZMIAR:	Doublebillboard 750x200 px Tapeta – dostosowana do layoutu danego serwisu
WAGA TAPETY:	60kB
FORMAT TAPETY:	JPG/PNG

W razie potrzeby kreację doublebillboarda można zastąpić kreacją dostosowaną do szerokości danego serwisu aby zachować spójność graficzną screeningu.

Interactive surround to dynamiczny screening - połączenie wielu obrazków tapet poprzez doublebillboard, reagujący na akcję użytkownika (np. na kliknięcie lub najechanie na pewien element). W dowolnym momencie może zostać wywołana zaimplementowana w billboardzie akcja:

```
getURL('javascript:swap_site_skin(numer)', '');
```

Gdzie „numer” jest dowolną liczbą z zakresu od 1 do liczby dostarczonych plików z tapetami. Tapeta o danym indeksie zostanie ustawiona jako tło.

### Banderole Ad

ZASTOSOWANIE:	Forma dedykowana
OPIS:	Reklama wyświetlana na warstwie jako połączenie kreacji banerowej z niewielkim, personalizowanym elementem pozostającym na serwisie jako „przypominajka”. Uruchamia się jako rozwinięta forma i podąża za użytkownikiem podobnie do scrollera. Reklamę można zamknąć do rozmiarów niewielkiej „przypominajki” przy prawej krawędzi serwisu, która znika sama po braku aktywności ze strony użytkownika w ciągu 40 sekund. Nieco inwazyjny ale bardzo atrakcyjny wizualnie format.
ROZMIAR:	domyślnie 750x200 px plik *.swf + 30x200 px plik *.jpg
WAGA:	domyślnie 750x200 – 70kB max ; 30x200px – 35 kB max

Do przygotowania reklamy wymagana jest standardowo tworzona (zgodnie z zapisami w specyfikacji technicznej Business Ad Network) kreacja doublebillboarda oraz niewielki statyczny pionowy prostokąt o wymiarach 30x200 px. Po około 15 sekundach od początku ekspozycji reklama automatycznie zamyka się do „przypominajki”. Kolejne 40 sekund braku interakcji chowa również element 30x200 px.

**Ważne:** element 30x200 px musi się wyróżniać przez cały okres trwania jego ekspozycji oraz posiadać wyraźne oznaczenie „X Zamknij/Otwórz” wskazujące na możliwość zamknięcia głównej reklamy, gdzie X powinien być umieszczony w górnej części kreacji. Oznaczenie nie powinno zabierać mniej miejsca niż 20 px szerokości i 130 px wysokości.

Przykład:

[http://diff.smartadserver.com/diff/348/864206/Nis\\_QQ\\_Video\\_banner\\_3\\_nd\\_round\\_30x200\\_pl\\_ZK2.jpg](http://diff.smartadserver.com/diff/348/864206/Nis_QQ_Video_banner_3_nd_round_30x200_pl_ZK2.jpg)

## L-wall

ZASTOSOWANIE:	Forma dedykowana
OPIS:	Reklama wyświetlana na SG wybranych serwisów. Jest połączeniem poziomego elementu 800x90 px oraz pionowego 120x600 px na kształt odwróconej litery L. Niecodzienne połączenie tych form sprawia, że jest to forma wysoce zauważalna i atrakcyjna.
ROZMIAR:	domyślnie 800x90 px plik *.swf + 120x600 px plik *.swf
WAGA:	domyślnie 800x90 – 70kB max ; 120x600 – 70 kB max

Pozycjonowanie obu kreacji leży po stronie adserwera.

Obie kreacje przygotowuje się tak jak standardowe kreacje banerowe (billboard, rectangle, skyscraper) zgodnie ze specyfikacją Business Ad Network. Różnica polega tylko na rozmiarze.

W przypadku synchronizacji kreacji prosimy użyć do tego ActionScriptu z localconnection(pliki hostowane są w domenie diff.smartadserver.com).

## ZABRONIONE ELEMENTY

Kreacje w formacie flash nie mogą zawierać:

- dźwięku zapętlonego lub występującego cyklicznie oraz uruchamiającego się automatycznie;
- mechanizmów zapisujących, zmieniających bądź odczytujących pliki cookie oraz shared objects;
- odwołań do zewnętrznych elementów multimedialnych (wyjątkiem od tej reguły są pobierane na specjalnych zasadach materiały wideo);
- elementów generujących błędy na stronie, wywołujących komunikaty ostrzeżeń lub błędnie wyświetlających się w przeglądarce;
- mechanizmów mających na celu śledzenie interakcji użytkownika ze stroną (za wyjątkiem kreacji);
- FPS (frames per second) o wartości wyższej niż 18;
- wyświetlenie kreacji nie może zużywać zasobów procesora w ilości większej niż 30%. Za wzorzec przyjęty został procesor z rodziny Core 2 Duo @ 1,5GHz.

## MAILING

Format: HTML

Waga: 50kB

- Mailing musi być wykonany jako kompletny dokument HTML, ograniczony tagami <body>.
- Wszelkie elementy graficzne powinny być dostarczone razem z elementami tekstowymi.
- HTML nie może zawierać elementów flash, javascript, ramek i elementów dynamicznych.
- Kodowanie polskich znaków powinno być ustawione na iso-8859-2 (iso-latin-2).
- Style nie mogą być zaciągane z zewnętrznego źródła, muszą być umieszczone w pliku html.
- W stylach nie można umieszczać grafik, np. tła elementów.

- Jeśli kod HTML pobiera obrazki zewnętrzne, muszą one zostać dołączone jako załączniki do umieszczenia na serwerze BAN.
  - Waga e-maila + waga obrazków nie może przekroczyć maksymalnej określonej wagi.
- UWAGA: mailing HTML z obrazkami zewnętrznymi otwarty off-line, nie dociągnie obrazków - zostaną puste miejsca. Radzimy jak najrzadziej wykorzystywać dociąganie elementów zewnętrznych.

Wszelkie wartości width, height, class, itp. powinny być umieszczone w znacznikach " " np. width="100", <p class="style1">treść</p>

Jeśli będą używane kody mierzące to należy je poprawnie zaimplementować.

UWAGA: Przyjmujemy tylko kreacje przygotowane na tabelach. Kreacja przygotowana na div'ach zostanie cofnięta do poprawy.

Po wysłaniu mailingu testowego prosimy o akceptację pod względem:

- technicznym (poprawność własnych kodów mierzących o ile takie występują),
- graficznym (zgodność z kreacją oryginalną).

Wymagane materiały:

- kreacja reklamowa (jak powyżej)
- tytuł maila
- nazwa nadawcy
- stopka: dane reklamodawcy
- adres zwrotny
- adresy do testów.

Środowisko Lotus Notes i Gmail

BAN nie gwarantuje poprawnego wyświetlenia kreacji HTML we wszystkich klientach oraz systemach pocztowych, szczególnie Lotus i Gmail (Google Mail)

BAN zapewnia zgodność kreacji z popularnymi systemami pocztowymi dostępnymi na rynku (Outlook Express, Outlook MS, Mozilla Thunderbird). Zgodność z systemami Lotus zapewnia producent kreacji.

## NEWSLETTER

Materiały potrzebne do newslettera:

- grafika w formacie \*.jpg, \*.gif;
- adres docelowy;
- adresy do testów;
- kody mierzące klienta (o ile takie występują);

Reklama jest wysyłana razem z newsletterem kierowanym przez określoną witrynę do jego zarejestrowanych subskrybentów.

## VIDEO

Player klienta

Materiał video składa się z dwóch części:

- Kreacji \*.swf;  
Ścieżka do pliku flv w kreacji \*.swf jest przekazywana poprzez parametr o nazwie **file**, np.:  
var flv\_src = file;

- Źródła w postaci pliku flv.

#### Warunki konieczne:

- Kreacja swf powinna spełniać założenia odpowiedniej formy kreacji opisanej w niniejszej specyfikacji
- Kreacja swf musi posiadać umieszczone w widocznym miejscu przyciski sterujące emisją video: zatrzymaj, wycisz dźwięk (jeżeli występuje)
- Waga pliku flv nie powinna przekraczać 1MB
- Maksymalna długość spotu to 30 sekund
- Streaming rate nie powinien przekraczać 512kbps, rekomendujemy 256kbps

#### Player SMART

Materiał video składa się tylko z pliku flv. SMART Adserwer używa własnych playerów do emisji materiału reklamowego klienta. Niezbędnym jest by nadesłany materiał zakodowany w formacie flv posiadał nadaną żądaną rozdzielczość – docelowo będzie ona rozmiarem reklamy. Rekomendowana waga pliku wideo to 1MB, a długość samego filmu nie może przekroczyć 30 sekund. Do wyboru są 3 playery:

- Player 1



- Player 2



- Player 3



W ramach opcji dostępne są następujące elementy:

- włączenie dźwięku dopiero po najechaniu wskaźnikiem myszki na kreację;
- włączenie dźwięku po kliknięciu (w przycisk wyciszenia);
- kolory przycisków:
  - a. biały;
  - b. czarny;
  - c. czerwony;
  - d. zielony;
  - e. żółty;
  - f. szary;
  - g. niebieski;
- w przypadku playera nr 3 – automatyczna pauza w wybranej sekundzie filmu.

## DODATKI

Jak przygotować uniwersalną kreację.

Specyfikacje techniczne różnych sieci reklamowych oraz portali różnią się w pewnym stopniu. Istnieje jednak możliwość zdefiniowania uniwersalnych kreacji, możliwych do wykorzystania w różnych sieciach.

Poniżej przykład expand billboarda.

Akcja zdefiniowana przy najechaniu może się różnić, np.:

```
on (rollOver) {
  getURL(_root.adrozwin, '')
}
on (rollOver) {
  getURL(_root.doexpand, '')
}
on (rollOver) {
  getURL('javascript:doexpand()', '')
}
```

Aby uniknąć tworzenia oddzielnych wersji, można zastosować następujący kod:

```
on (rollOver) {
  getURL(_root.adrozwin || _root.doexpand || "javascript:doexpand()", '')
}
```

W takiej konstrukcji zostanie użyta pierwsza dostępna wartość, a zmienne niezdefiniowane zostaną odrzucone.

Podobnie można wykonać clickTag:

```
on (release) {
getURL(_root.clickTag || _root.click || _root.clickthru ||
"http://example.com", '_blank')
}
```

Priorytet otrzyma pierwsza zmienna (clickTag), lecz jeśli jej nie będzie, flash użyje click i tak dalej, aż dojdzie do momentu, w którym adres zostanie przedstawiony w formie dosłownej (bez zliczania kliknięć).

#### *Zaszywanie kodów mierzących w kreacji*

W przypadku, gdy nie ma możliwości dostarczenia kodów mierzących razem z kreacją/kodem emisyjnym, można zamieścić kod mierzący odsłony (piksel) w pliku swf. Przykładowo, dla kodu Gemiusa postaci:

```
_gde_ngdnmilgnf = new Image(1,1);
_gde_ngdnmilgnf.src='http://gde-default.hit.gemius.pl/_'+(new
Date()).getTime()+'/redot.gif?id=zIibt...NX8XpPxf.v7/stparam=nglgnf...';
```

Należy wstawić w pierwszej klatce kreacji kod ActionScript:

```
if (!_root.statSent) {
_root.createEmptyMovieClip(
"stat_" + String(Math.random()).substr(2,6),
_root.getNextHighestDepth()).loadMovie(
'http://garbo.hit.gemius.pl/_'+(new Date()).getTime()
+ '/ redot.gif?id=zIibt...NX8XpPxf.v7/stparam=nglgnf...'
);
_root.statSent = 1;
}
```

Efekt będzie podobny do wstawienia kodu mierzącego/piksela do kodu emisyjnego kreacji.

## **KONTAKT TECHNICZNY**

W razie dodatkowych pytań prosimy o kontakt:

Paweł Ścieszko lub Jarosław Ćwiek

[traffic@ban.pl](mailto:traffic@ban.pl)

(+48) 22 630 86 88