

Specyfikacja techniczna

MONSTER
MEDIA GROUP

JESTEŚMY POTWORNIE SKUTECZNI



Spis treści

Zasady ogólne	3
Zasady przygotowania kreacji	4
Formy kreacji reklamowych	5
Expand billboard	5
Push billboard (billboard "rozpychający")	6
Scroll billboard	6
Rectangle	6
Brandmark	7
Skyscraper	7
Toplayer	8
Scroller	8
Comet Cursor	8
Peel Ad / Ad corner	9
Interstitial	9
Intromercial	10
Tapeta / Klikalna Tapeta	10
Screening	10

Zasady ogólne

1. Wszystkie kreacje reklamowe przeznaczone do emisji w serwisie demotywatory.pl powinny spełniać warunki określone w specyfikacji technicznej dla reklam publikowanych w serwisie demotywatory.pl.

Komplet materiałów należy przestać MSI minimum 3 dni robocze przed planowaną emisją kampanii. W przeciwnym razie nie gwarantujemy terminowego uruchomienia emisji. Jako komplet materiałów rozumie się:

- komplet kreacji spełniających warunki specyfikacji,
- komplet aktywnych URL-i,
- opcjonalnie: kody mierzące emisje / kliknięcia.

2. Kreacje muszą mieć dokładne, rekomendowane wymiary i wagę nie większą niż podaną w specyfikacji dla danej formy reklamowej. Waga może zostać przekroczona gdy określają to jasno założenia kampanii i zostało to wcześniej zaakceptowane przez MSI.

3. Schemat nazewnictwa kreacji:

Kreacje powinny być nazywane wg następującego schematu:

- Jedna kreacja w całej kampanii. Schemat:
forma.reklamy_wymiar_wersja np.: rectangle_300x250_v1; billboard_750x100_v1
- Konkretna kreacja na konkretną witrynę. Schemat:
forma.reklamy_witryna_wymiar_wersja np.: banner_demotywatory.pl_468x60_v1;
brandmark_demotywatory.pl_300x300_v1.
- Forma bannerowa serwująca inną kreację. Schemat:
forma.bannerowa_baza_witryna_formaserwowana_wymiar_wersja, np.: billboard_baza_demotywatory.pl_toplayer_300x300_v1.
- Nazwy plików nie mogą zawierać spacji, ani polskich liter.

4. Z kompletem kreacji musi być dostarczony aktywny url bądź url-e, na jaki ma przekierowywać dana kreacja 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 20%. Za standardowy przyjmuje się komputer z procesorem Intel Celeron 1,7 GHz lub AMD Duron 1,7 GHz z zainstalowanym Flash Player w wersji 10.

6. Kreacje powinny być zapisane w wersji Adobe Flash 10.0 lub wcześniejszej.

7. Animacja może mieć maksymalną prędkość 25 fps.

8. Jeśli w kampanii wymagane jest użycie multiclickTagow (więcej niż 1 clickTag) prosimy o zaszywanie odpowiednio : _root.clickTag1 dla 1 adresu url, _root.clickTag2 dla 2 adresu url, itd. Prosimy o zwracanie szczególnej uwagi na wielkość liter

9. Zabrania się używania skryptów śledzących interakcję użytkownika.

10. Reklama nie może zmieniać lub odczytywać cookies.

11. Forma reklamowa nie może powodować występowania błędów lub ostrzeżeń podczas odwiedzania/przeglądania serwisu demotywatory.pl.

12. Reklama nie może zakłócać działania stron serwisu, na których jest wyświetlana.

Zasady przygotowania kreacji

Kreacja typu obrazek

1. Dopuszczalne formaty plików to GIF, JPG lub PNG.
2. Alt tekst nie może być dłuższy niż 30 znaków.

Kreacja typu swf

1. Do emisji przyjmowane są wyłącznie reklamy zapisane w wersji Macromedia Flash 10.0 lub starszej.
2. Jeżeli kreacja nie ma przezroczystego tła, to tło powinno być zapisane w jednym kolorze na najniższej warstwie.
3. Adres docelowy (click URL) nie może być zaszyty w pliku flash, powinien być dostarczony osobno. W przeciwnym razie kliknięcia w reklamę nie będą zliczane przez adSerwer.
4. Jeśli animacja flashowa jest niezapętłona w ostatniej klatce należy umieścić akcję `stop()`.
5. Reklama musi mieć warstwę z przyciskiem (button), na którym zdefiniowana jest akcja:

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

Przygotowanie warstwy klikalnej

Nad przygotowaną animacją tworzymy nową warstwę i ustawiamy ją jako najwyższą.

Rysujemy na niej prostokątny obszar, który przekształcamy na symbol „button”. Wchodzimy w symbol i nadajemy jego zawartości parametr przezroczystości. Do symbolu dowiązujemy wywołanie funkcji: `getURL`.

W przypadku emisji reklamy z kilkoma niezależnymi obszarami klikalnymi lub złożonej z kilku osobnych kreacji swf poszczególne kreacje powinny mieć warstwę z przyciskiem (button), na których zdefiniowane są osobne akcje dla poszczególnych kliknięć; przykładowo:

```
on (release)
{
    getURL( _root.clickTag1, "_blank");
}
on (release)
{
    getURL( _root.clickTag2, "_blank");
}
```

Formy kreacji reklamowych

Baner

Podstawowa forma reklamowa o rozmiarze 468x60 pikseli umieszczana centralnie w górnej części strony. Kliknięcie w banner powoduje przeniesienie internauty do serwisu reklamodawcy.

Dopuszczalna waga: max 50kB.

Format: JPEG, GIF, FLASH, JavaScript

Billboard

Standardowa forma reklamowa umieszczana centralnie w górnej części strony. Może mieć rozmiary:

- Standardowy billboard - 750x100 pikseli,
- Double billboard - 750x200 pikseli,
- Triple billboard - 750x300 pikseli.

Dopuszczalna waga: max 50kB.

Format: JPEG, GIF, FLASH, JavaScript

Expand billboard

Kreacja reklamowa w postaci Billboardu, który po najechaniu kursorem, rozwijają się z podstawowej wielkości do większego rozmiaru.

- Expand billboard - 750x100 → 750x300 pikseli,
- Expand double billboard - 750x200 → 50x400 pikseli.

Zamawiający reklamę powinien dostarczyć dwa pliki. Plik .swf oraz zastępczy plik .gif lub .jpg, który będzie emitowany wówczas, gdy plik .swf nie będzie mógł być pokazany np. z powodu braku Flash Playera w przeglądarce użytkownika. Wymiary zastępczego pliku .gif/.jpg: 750 x 100 pikseli. Billboard rozwijalny wykonany w technologii flash powinien składać się z jednego pliku.

Za rozwinięcie reklamy (warstwy DHTML) odpowiada akcja `getURL("javascript:rozwinBillboard();")`:

```
on (rollOver) { getURL("javascript:rozwinBillboard();") }
```

Za zwinięcie reklamy odpowiada akcja `getURL("javascript:zwinBillboard();")`:

```
on (rollOut) { getURL("javascript:zwinBillboard();") }
```

Dopuszczalna waga: max 50kB.

Format: FLASH

Formy kreacji reklamowych

Push billboard (billboard "rozpychający")

Wersja billboardu, podobna do Expand billboard. W tym wypadku billboard samoczynnie powiększa swoją powierzchnię trzykrotnie i po całkowitym załadowaniu kreacji spycha w dół wszystkie treści oraz inne elementy strony. Rozmiary:

- Push billboard - 750x100 → 750x300 pikseli.

Dopuszczalna waga: max 50kB.

Format: FLASH

Scroll billboard

Rodzaj billboardu o standardowej wielkości, który przesuwa się wraz z przewijaniem oglądanej strony w górę i w dół. Kreacja musi zawierać widoczny przycisk zamknięcia "X", kliknięcie w krzyżyk powinno spowodować przesunięcie billboardu do slotu reklamowego u góry strony. Rozmiary:

- Scroll Billboard - 750x100 pikseli

Dopuszczalna waga: max 50kB.

Format: JPEG, GIF, FLASH, JavaScript

Rectangle

Jedna z podstawowych form reklamy umieszczona w środku strony – w wypadku Serwisu Demotywatory.pl, rectangle są zamieszczone trzykrotnie na każdej ze stron zawierającej listę demotywatorów. Rectangle znajdują się kolejno pod 2, 6 i 10 demotywatorem. Rozmiary:

- Medium Rectangle - 300x250 pikseli,
- Large Rectangle - 336x280 pikseli,
- Monster Rectangle - 600x400 pikseli.

Dopuszczalna waga: max 50kB.

Format: JPEG, GIF, FLASH, JavaScript

Formy kreacji reklamowych

Brandmark

Forma kreacji pojawiająca się na stałe na witrynie, zamknąć (usunąć) ją może jedynie użytkownik poprzez kliknięcie na krzyżyk zamykający. Elementem wyróżniającym tę formę reklamy jest możliwość jej minimalizacji, ze standardowego rozmiaru - do formy belki, którą można (poprzez metodę przeciągnij i upuść) umieścić w dowolnym miejscu witryny. Forma zminimalizowana również może zawierać przekaz reklamowy.

Kreacja musi posiadać krzyżyk zamykający o rozmiarach nie mniejszych niż 30x30 pikseli z przypisanym kodem:

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

Kreacja musi posiadać przycisk minimalizacji reklamy do postaci belki z przypisanym kodem:

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

W tym kształcie reklama emitowana z kodu serwującego nie może blokować obszaru większego niż obrys belki. Rozmiar widocznego obszaru w stanie minimalizacji należy przestać w zleceniu wraz z samą kreacją oraz pozostałymi elementami wchodzącymi w skład wymaganego kompletu materiałów.

Kreacja w formie zminimalizowanej powinna zawierać przycisk powrotu do standardowej wielkości reklamy z dowiązaniem:

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

Funkcja odpowiada za zwiększenie obszaru widocznego do rozmiarów początkowych.

Dodatkowo kreacja powinna posiadać warstwę klikalną z dowiązaniem:

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

Dopuszczalna waga: max 50kB.

Format: JPEG, GIF, FLASH, JavaScript.

Skyscraper

Forma reklamowa, która po wyświetleniu pozostaje przez cały czas widoczna dla odwiedzającego serwis, umieszczana w prawej lub lewej kolumnie witryny.

Rozmiary:

- Skyscraper 120x600 pikseli,
- Large Skyscraper 160x600 pikseli,
- Expand skyscraper (rozwijany) 120x600 → 450x600 pikseli.

Plik swf powinien posiadać warstwę klikalną (button) z dowiązaniem:

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

Dopuszczalna waga: max 50kB.

Format: JPEG, GIF, FLASH, JavaScript.

Formy kreacji reklamowych

Toplayer

Animowana reklama graficzna umieszczana nad treścią strony. Jedyń dopuszczalny format toplayera to swf. Animacja nie może być zapętłona. Maksymalny czas trwania animacji to 30s po czym musi nastąpi samoczynne zamknięcie kreacji.

Kreacja musi posiadać widoczny krzyżyk do zamykania o rozmiarach nie mniejszych niż 30x30 pikseli z następującym dowiązaniem:

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

oraz warstwę klikalną z dowiązaniem:

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

Żaden przeźroczysty element kreacji nie może być klikalny.

Dopuszczalna waga: max 50kB.

Format: JPEG, GIF, FLASH, JavaScript.

Scroller

Forma reklamowa w postaci przewijającego się paska u dołu okna przeglądarki. Może zawierać tekst, elementy graficzne, animowane oraz interaktywne. Podczas ewentualnego przewijania strony w górę i w dół pozostaje na swoim miejscu.

Wymiary: maksymalna wysokość 50 pikseli; szerokość określana przez Klienta.

Dopuszczalna waga: max 50kB.

Format: JPEG, GIF, FLASH, JavaScript

Comet Cursor

Forma reklamy w postaci elementu graficznego o dowolnym kształcie podążającego za kursorem. Niezbędne jest określenie ilościowego ograniczenia liczby kontaktów z reklamą przez użytkownika.

Wymiary: 120x90 pikseli.

Dopuszczalna waga: max 10kB.

Format: JPEG, GIF, FLASH, JavaScript

Formy kreacji reklamowych

Peel Ad / Ad corner

Interaktywna kreacja umieszczona domyślnie w prawym lub lewym górnym rogu przeglądarki rozwijana po najechaniu kursorem myszy lub kliknięciu. W formie zwiniętej ma rozmiary 50x50 pikseli, w rozwiniętej maksymalnie 500x500.

W kreacji należy umieścić następujące dowiązania:

do rozwinięcia po najechaniu kursorem:

```
on (rollOver) { getURL("javascript:corner_show()",""); gotoAndPlay(); }
```

lub po kliknięciu:

```
on (release) { getURL("javascript:corner_show()",""); gotoAndPlay( ); }
```

do zwinięcia po najechaniu kursorem:

```
on (rollOut) { getURL("javascript:corner_hide()",""); gotoAndPlay( ); }
```

lub po kliknięciu:

```
on (rollOut) { getURL("javascript:corner_hide()",""); gotoAndPlay( ); }
```

Dopuszczalna waga: max 50kB.

Format: FLASH

Interstitial

Forma reklamowa w formie pełnoekranowej animacji całkowicie przykrywająca stronę. Maksymalny rozmiar kreacji to 640x480. W przypadku kreacji swf maksymalny czas trwania animacji to 15s.

Jeśli kreacja zawiera krzyżyk do zamknięcia to powinien on posiadać dowiązanie:

```
on(release){ flash.external.ExternalInterface.call("pub_ist_hd"); }
```

W przypadku kreacji w formacie swf powinna ona posiadać również warstwę klikalną (button) z dowiązaniem:

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

Dopuszczalna waga: max 50kB.

Format: JPEG, GIF, FLASH, JavaScript

Formy kreacji reklamowych

Intromercial

Całokranowa forma graficzna reklamy emitowana w oknie przeglądarki przed załadowaniem się docelowej strony. Intromercial zamyka się sam po upływie określonego czasu: zwyczajowo 10/15 sekund lub po kliknięciu przez użytkownika hasła "przejdź do serwisu".

Tapeta / Klikalna Tapeta

Reklama graficzna w formie tła wyświetlanego na marginesach witryny. W przypadku tapety jedynymi dopuszczalnymi formatami są jpeg i gif. Nie są określone rozmiary tapety; ma być ona dopasowana do serwisu na którym ma zostać wyświetlana, lub zostać dostarczona w formie elementu graficznego do powielenia, nie mniejszego niż 80x80 pikseli. Razem z materiałem do Tapety, w komplecie powinna być dostarczona wizualizacja wyglądu tapety na witrynie. Jeśli tapeta ma po kliknięciu odnosić na stronę reklamodawcy to razem z kompletem materiałów powinien być dostarczony docelowy adres URL.

Dopuszczalna waga: max 100kB.

Format: JPEG, GIF

Screening

Reklama graficzna w formie tła wyświetlanego na marginesach witryny połączona z billboardem lub doublebillboardem. Do screeningu potrzebne są dwie kreacje:

- Billboard lub double billboard (750x100 lub 750x200 pikseli) o wadze do 40kB, format swf lub jpeg/gif. Jeżeli swf to musi mieć na najwyższej warstwie przezroczysty button z dowiązaniem:

```
on(release){ getURL( _root.clickTag,'blank'); }
```

przezroczyste powinno być również tło billboarda.
- Tapeta w formacie jpeg/gif (tylko jpeg/gif!) dopasowana do serwisu i billboarda/doublebillboarda. Waga do 100kB.

Wszystkie nieruchome elementy screeningu powinny być znajdować się w pliku tapety.

Tapeta powinna na krawędziach przechodzić w jednolite tło. Najlepiej by była przygotowana na szerokość 1600 pikseli. Pod żadnym pozorem nie należy wstawiać po środku grafiki prostokąta zaznaczającego gdzie jest serwis.