



**Specyfikacja techniczna  
form reklamy  
serwowanych przez system AdOcean**

## I. ZAŁOŻENIA OGÓLNE.

Przygotowanie kreacji:

1. **Wymagamy przesłania jednorazowo kompletu kreacji na cały okres trwania kampanii minimum 3 dni robocze przed jej rozpoczęciem.** W innym przypadku nie gwarantujemy terminowego sprawdzenia materiałów.
2. Kreacje **muszą mieć dokładny, założony wymiar i wagi** nie większe niż podane w punkcie III. Wagi te mogą zostać przekroczone gdy określają to jasno założenia kampanii i zostało to wcześniej zaakceptowane wydawcą.
3. Kreacje **.swf winny mieć przygotowane zastępcze kreacje .gif lub .jpg.** Kreacje zastępcze nie są wymagane dla form: toplayer, brandmark, poltergeist, a dla formy typu expand kreacja zastępcza winna mieć rozmiary stanu „nierozwinętego”.
4. Wraz z kompletem kreacji **powinien być dostarczony heksadecymalny kolor tła dla kreacji .swf.** Punkt pomijamy, jeżeli tło jest białe (#FFFFFF). Wymóg ten może zostać zaniedbany, także w przypadku gdy kreacja jest formą layerową (czyli bez html-owego tła, np. brandmark, toplayer). Nie ponosimy odpowiedzialności za zmiany wyglądu kreacji wynikające z zaniedbania wymagania z tego punktu.
5. Z kompletem kreacji **musi być dostarczony aktywny url/urle, na jaki mają odnosić kreacje** oraz kody serwujące za pomocą których reklama ma być serwowana. Adres docelowy nie może być dłuższy niż 200 znaków
6. **Reklama nie może obciążać procesora standardowego komputera w więcej niż 25%.** Za standardowy przyjmuje się komputer z procesorem Intel Celeron 1,7 GHz lub AMD Duron 1,7 GHz z zainstalowanym Flash Player w wersji 8.
7. **Kreacje .swf typu nie mogą być w wersji wyższej niż 9 (Action Script 2.0).**
8. W przypadku kreacji zawierających przezroczyste obszary nie dopuszcza się przykrywania ich niewidocznym przyciskiem przechwytyjącym kliknięcia - jedynie widoczne dla użytkownika fragmenty kreacji mogą przekierowywać po kliknięciu na stronę reklamodawcy.
9. Zabronione jest tworzenie kreacji zaciągających dodatkowe elementy lub odwołujących się do zewnętrznych plików (np.: streaming w kreacjach .swf). Wyjątkiem są kreacje, których założeniem jest takie właśnie działanie.
10. Zabronione jest używanie skryptów zmieniających okno przeglądarki (wymiar, położenie). Wyjątek stanowią kreacje, których założeniem są takie właśnie działania.
11. Zabronione jest używanie skryptów śledzących interakcję użytkownika (e-tuning).
12. Nie będą przyjmowane kreacje ani kody serwujące powodujące występowanie błędów lub ostrzeżeń podczas serwowania reklamy.
13. **Nie zajmujemy się przygotowaniem kodów serwujących do reklam.** Wraz z kompletem materiałów prosimy o przesłanie kodów z jakich kreacje będą serwowane.
14. Jeśli w kampanii wymagane jest **użycie multiclickTagow** (więcej niż 1 clickTag) prosimy o zaszczytne odpowiednio : `_root.clickTag1` dla 1 adresu url, `_root.clickTag2` dla 2 adresu url, itd. Prosimy o **zwrócenie szczególnej uwagi na wielkość liter.**

## II. KOMPLET I NAZEWNICTWO MATERIAŁÓW

Za komplet materiałów uważa się:

- komplet kreacji spełniających wymagania specyfikacji,
- aktywne adresy url stron docelowych,
- kody serwujące, jeśli są wymagane.

Nazewnictwo materiałów:

- zaleca się używanie nazw typu: forma\_kreacji\_rozmiar\_wersja\_serwis;

- w nazwach należy używać małych liter, podkreślników oraz cyfr; zaleca się nie używanie spacji w nazwach.

Aktywne url:

- powinny być podane w tabeli, w której jedna kolumna zawiera nazwy kreacji a druga odpowiadający jej url (nie jest to konieczne w przypadku, gdy dla całej kampanii jest tylko jeden adres docelowy).

### III. DOPUSZCZALNE ROZMIARY KREACJI

Maksymalna waga pliku kreacji emitowanego przez system AdOcean wynosi 50 kB.  
Dopuszczalne rozmiary kreacji oraz czas:

NAZWA	FORMAT	WYMIAR [px]	CZAS/UWAGI
<b>Baner</b>	GIF/JPG, SWF	468x60 400x50	-
<b>Billboard</b>	GIF/JPG, SWF	750x100	-
<b>Double billboard</b>	GIF/JPG, SWF	750x200	-
<b>Button</b>	GIF/JPG, SWF	120x90	-
<b>Boks reklamowy</b>	GIF/JPG, SWF	336x280	-
<b>Skyscraper</b>	GIF/JPG, SWF	120x600	-
<b>Super Skyscraper</b>	GIF/JPG, SWF	160x600	-
<b>Popup</b>	GIF/JPG, SWF	250x250	-
<b>Popunder</b>	GIF/JPG, SWF	750x550	-
<b>Brandmark</b>	SWF	300x300	-
<b>Toplayer</b>	SWF	4 : 3 ekranu	max.30s.
<b>Expand Baner</b>	GIF/JPG SWF	468x60 468x240	-
<b>Expand Billboard</b>	GIF/JPG SWF	750x100 750x300	-
<b>Push Billboard</b>	GIF/JPG SWF	750x100 750x300	-
<b>Expand Skyscraper</b>	GIF/JPG SWF	120x600 240x600	-
<b>Expand Super Skyscraper</b>	GIF/JPG SWF	160x600 320x600	-
<b>Scroll Baner</b>	GIF/JPG, SWF	468x60	-
<b>Scroll Billboard</b>	GIF/JPG, SWF	750x100	-
<b>Scroll Skyscraper</b>	GIF/JPG, SWF	120x600	-
<b>Scroll Super Skyscraper</b>	GIF/JPG, SWF	160x600	-
<b>Scroller</b>	GIF/JPG,SWF	800x30	-

## IV. WYMAGANIA OGÓLNE FORM REKLAMY.

### :: KREACJE .GIF/JPG ::

- kreacja musi mieć wagę oraz rozmiary zgodne z jej opisem
- kreacja musi mieć taką samą nazwę jak kreacja .swf (różnić się tylko rozszerzeniem).

### :: KREACJE .SWF ::

- kreacja musi mieć wagę oraz rozmiary zgodne z jej opisem
- kreacja musi mieć taką samą nazwę jak kreacja gif/jpg (różnić się tylko rozszerzeniem).
- wszystkie kreacje .swf, niezależnie od ich formy muszą posiadać zaszytą zmienną `_root.clickTag` umożliwiającą zliczanie kliknięć przez adserver:

1. Nad przygotowaną animacją tworzymy nową warstwę. **Ustawiamy ją jako najwyższą.**
2. Rysujemy na niej prostokątny obszar, który przekształcamy na symbol – button.
3. Wchodzimy w symbol i nadajemy jego zawartości parametr przezroczystości.
4. Do symbolu dowiązujemy następujące wywołanie wywołanie funkcji: `getURL` i ustalamy parametry:

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

**UWAGA: NA WIELKOŚĆ LITER W ZMIENNEJ `_root.clickTag`**

- Wraz z kreacją .swf należy dostarczyć heksadecymalny kolor tła (z wyjątkiem form layerowych)

## V. WYMAGANIA SPECYFICZNE FORM REKLAMY.

### :: BRANDMARK ::

Forma reklamy rekomendowana do przeglądarek **Microsoft Internet Explorer 6.0** i wyższych.

- a. Kreacja powinna posiadać krzyżyk zamykający z dowiązaniem:

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

Przez pojęcie „krzyżyk zamykający” rozumie się button prostokątny o rozmiarach nakreślonych przez ramiona krzyżyka, min. 14x14 pikseli

- 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 „chwytaniu” 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.

## :: TOPLAYER ::

Forma reklamy rekomendowana do przeglądarek **Microsoft Internet Explorer**.

- a. Kreacja powinna posiadać krzyżyk zamykający z dowiązaniem:

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

Przez pojęcie „krzyżyk zamykający” rozumie się button prostokątny o rozmiarach nakreślonych przez ramiona krzyżyka, min. 14x14 pikseli

- b. Po piętnastu sekundach kreacja powinna wywoływać funkcję:

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

## :: EXPAND ::

Forma reklamy rekomendowana do przeglądarek **Microsoft Internet Explorer**.

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

**UWAGA:** w przypadku expand skycrappierów należy zwrócić uwagę, czy na danej witrynie, na którą jest przygotowywana kreacja (expand skycrappier) ma się rozwijać w prawo, czy w lewo i zgodnie z tym przygotować materiał.

## :: PUSH BILLBOARD ::

Forma reklamy rekomendowana do przeglądarek **Microsoft Internet Explorer.**

Emisja kreacji rozpoczyna się od wywietlenia postaci zminimalizowanej o wymiarach 750x100 pikseli. Kreacja .swf w momencie załadowania w 100%, wywołuje funkcję dopushlock(). Rozpoczyna samoczynne rozpychanie serwisu i odsłanianie warstwy, na której osadzona jest kreacja .swf do rozmiarów 750x300 pikseli. Po 5 sekundach wywołana zostaje funkcja dopushunlock(), która rozpoczyna stopniowe ściąganie serwisu i zasłanianie kreacji .swf do rozmiarów wyjściowych. Po zakończeniu tego procesu odblokowywane są funkcje dopushon() i dopushoff(), o analogicznym działaniu jak opisane wyżej, ich wywoływanie determinowane jest akcjami użytkownika (najechnie bądź zjechnie myszką z kreacji). Do tej chwili zablokowane powinny być również efekty animacyjne w kreacji flash wywoływane po najechaniu bądź zjechniu myszką z kreacji.

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

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

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

- b. Po załadowaniu kreacja powinna wywoływać:

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

- c. Po 5 sec. od załadowania kreacja powinna wywoływać:

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

## :: SCROLLER / SCROLL FOOTER ::

Forma reklamy rekomendowana do przeglądarek **Microsoft Internet Explorer**.

- a. Krecja swf – efekt scrollowania zrealizowany powinien być w krecji.
- b. Krecja gif/jpg powinna być statyczna – efekt scrollowania uzyskiwany jest przy wykorzystaniu kodu serwującego.

## :: SCROLL ::

Krecja powinna mieć zdefiniowaną warstwę button przygotowaną analogicznie jak dla krecji .swf. Krzyżyk kończący scrollowanie jest zapewniany przez kod serwujący.

## WARTO WIEDZIEĆ

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

W oknie przeglądarki (np.: IE 6) wpisujemy adres url do pliku .swf (nie lokalnie, tylko przez http://), dopisujemy bez pozostawiania odstępu: **?clickTag=** i także bez odstępu adres url, na który ma odnosić krecja, inny niż docelowy dla danej kampanii, np.: <http://www.adocean.pl>. Następnie klikamy na krecję. Jeśli w nowym oknie otworzy się strona, której url wpisaliśmy, to krecja jest poprawnie wykonana, np.:

<http://www.adocean.pl/pliki/brandmark.swf?clickTag=http://strona.docelowa.pl>