



Specyfikacja techniczna form reklamowych oferowanych  
przez Internetową Sieć Reklamową Ad.net S.A.

Wersja: 11.01.2010



ul. Młynarska 42, 01-171 Warszawa  
tel. +48 (22) 447 32 00, fax: +48 (22) 447 32 01  
e-mail: [adnet@adnet.pl](mailto:adnet@adnet.pl), web: [www.adnet.pl](http://www.adnet.pl)

## Spis treści

<b>I. ZAŁOŻENIA OGÓLNE.....</b>	<b>3</b>
<b>II. KOMPLET MATERIAŁÓW .....</b>	<b>4</b>
<i>SCHEMAT PRZESYŁANIA KREACJI:</i> .....	4
<i>SCHEMAT NAZEWNICTWA KREACJI:</i> .....	4
<i>SCHEMAT PRZESYŁANIA ADRESÓW URL:</i> .....	4
<b>III. FORMY REKLAMY .....</b>	<b>5</b>
FORMY STANDARDOWE.....	5
REKLAMA EMITOWANA NA WARSTWIE (LAYER).....	6
<i>BRANDMARK</i> .....	6
<i>TOP LAYER</i> .....	8
<i>SCROLL Baner/Billboard/Double Billboard/Skyscraper</i> .....	9
<i>SCROLLER / SCROLL FOOTER</i> .....	10
<i>EXPAND Banner, Billboard, Skyscraper</i> .....	11
<i>MEGAEXPANDSKY</i> .....	12
<i>AD.CORNER</i> .....	13
REKLAMA POP UP / POP UNDER.....	14
SCREENING.....	14
<b>IV. MAILING REKLAMOWY .....</b>	<b>15</b>
<i>Mailing HTML</i> .....	15
<i>Środowisko Lotus Notes i Gmail.</i> .....	15
<i>Dodatkowe warunki witryn</i> .....	16
<b>V. NEWSLETTER.....</b>	<b>16</b>
<b>VI. STREAMING .....</b>	<b>16</b>
<b>VII. INFORMACJE DODATKOWE.....</b>	<b>17</b>
KAMPANIE CPC & CPA .....	17
AKCJE/KONWERSJE .....	17
JAK SPRAWDZIĆ CZY PLIK .SWF POSIADA POPRAWNIE „ZASZYTY” _ROOT.CLICKTAG? .....	17

## I. ZAŁOŻENIA OGÓLNE

1. Wymagamy przesłania jednorazowo kompletu kreacji na cały okres trwania kampanii (pkt. Komplet materiałów, str. 4). W innym przypadku nie gwarantujemy terminowego sprawdzenia materiałów.
2. Kreacje muszą mieć dokładny, założony wymiar i wagi nie większe niż podane w tabelach dotyczących konkretnych form reklamy.
3. Kreacje w formacie .swf przygotowywane dla systemu adserwerowego Ad.net-u muszą mieć przygotowane kreacje zastępcze w formacie .gif lub .jpg. Kreacje zastępcze nie są wymagane dla form: toplayer, brandmark, a dla formy typu expand kreacja zastępcza powinna mieć rozmiary stanu „nierozwiniętego”.
4. Dla kreacji typu .swf powinien zostać podany kolor tła w formie kodu heksadecymalnego np. #93EF12
5. Wraz z kompletem kreacji powinien zostać dostarczony docelowy adres URL dla kampanii/kreacji lub lista adresów URL, na które kreacje powinny kierować.
6. Kreacje banerowe (billboard, baner, rectangle, box, skyscraper itp) mogą być przygotowane do 9 wersji Flasha łącznie. Kreacje layerowe (toplayer, brandmark, expandbillboard, corner itp.) mogą być przygotowane do 8 wersji Flasha łącznie. W kreacji wymagany jest Action Script 2.0.
7. Niestandardowe kreacje .swf typu Toplayer mogą mieć dowolny rozmiar, jednak w przypadku form pełnoekranowych należy szczególnie pamiętać o dostarczeniu kodu serwującego wraz z kreacją.
8. 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.
9. Zabronione jest używanie skryptów zmieniających okno przeglądarki (wymiar, położenie). Wyjątek stanowią kreacje, których założeniem są właśnie takie działania.
10. Zabronione jest używanie skryptów śledzących interakcję użytkownika.
11. Nie będą przyjmowane kreacje powodujące występowanie błędów lub ostrzeżeń podczas serwowania reklamy.
12. Adnet nie zajmuje się przygotowaniem kodów serwujących do reklam.
13. Komplet materiałów musi być dostarczony na 2 dni robocze przed uruchomieniem kampanii. Wyjątek stanowią kampanie z użyciem technologii streaming gdzie komplet materiałów musi być dostarczony na 5 dni roboczych przed startem kampanii.
14. Jeśli w kampanii wymagane jest użycie multclickTagow (więcej niż 1 clickTag) prosimy o zaszywanie odpowiednio : \_root.clickTag1 dla 1 adresu url, \_root.clickTag2 dla 2 adresu url, itd. Prosimy o zwrócenie szczególnej uwagi na wielkość liter.
15. Limit FPS (frame per second) we wszystkich kreacjach to 25.
16. Obciążenie procesora.

Każda z kreacji nie może obciążyć procesora wzorcowego, ustalonego przez SMP na P IV 2,6GHz, w więcej niż 30%. W momencie przekroczenia tej wartości SMP może nie dopuścić do emisji takiej kreacji. Niektóre elementy, które mogą wpływać na nadmierne obciążenie to:

- a. Duża ilość akcji onClipEvent(enterFrame) wykonywanych jednocześnie
- b. Animacja skomplikowanych kształtów wektorowych -polecamy zmniejszenie ilości punktów edycji krzywych. Kształty wektorowe o znacznej ilości punktów (vertex) – powyżej 100 vertexów można uważać za znaczną. - polecamy taki obiekt wyeksportować jako plik (jpg,png) i zaimportować ponownie.

- c. Animacja obiektów składających się z dużej ilości gradientów
- d. Animacja wielu obiektów jednocześnie
- e. Nadmierne używanie przejść z przezroczystości (alfa) na bitmapach - zalecamy stosowanie efektu tint

## II. KOMPLET MATERIAŁÓW

### SCHEMAT PRZESYŁANIA KREACJI:

Wszystkie materiały muszą być dostarczone jednorazowo na cały okres trwania kampanii. -

Jako komplet materiałów rozumie się:

- komplet kreacji spełniających warunki specyfikacji lub kody serwujące kreacje
- komplet aktywnych URL-i
- zlecenie

### SCHEMAT NAZEWNICTWA KREACJI:

Materiały powinny być nazywane wg następującego schematu:

1. jedna kreacja w całej kampanii. Schemat: formareklamy\_wymiar\_wersja np.: baner\_468x60\_v1, brandmark\_300x300\_v1, popup\_250x250\_v1.
2. konkretna kreacja na konkretną witrynę. Schemat: formareklamy\_witryna\_wymiar\_wersja np.: baner\_infor\_468x60\_v1, baner\_money\_468x60\_v1, brandmark\_wprost\_300x300\_v1.

W nazwach plików używamy wyłącznie:

1. Małych liter,
2. Podkreślników
3. Cyfr

Jeżeli pliki będą podmieniane w kolejnych tygodniach trwania oraz przesłane jest kilka kreacji w jednym wymiarze to oznaczamy je kolejno v1, v2 np.:

baner\_money\_468x60\_v1, baner\_money\_468x60\_v2, baner\_money\_468x60\_v3.

### SCHEMAT PRZESYŁANIA ADRESÓW URL:

URL lub komplet URL-i, na które 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
adnet baner 468x60 v1 d	<a href="http://www.adnet.pl/index1.html">http://www.adnet.pl/index1.html</a>
adnet_baner_468x60_v2_d	<a href="http://www.adnet.pl/index2.html">http://www.adnet.pl/index2.html</a>

### III. FORMY REKLAMY

#### FORMY STANDARDOWE

NAZWA	FORMAT	WYMIAR	WAGA
Billboard	GIF, JPEG, SWF	750x100 pikseli	do 50 kB
Doublebillboard	GIF, JPEG, SWF	750x200 pikseli	
Triplebillboard	GIF, JPEG, SWF	750x300 pikseli	
Banner	GIF, JPEG, SWF	468x60 pikseli	
Buton	GIF, JPEG, SWF	120x60 / 120x90 pikseli	
Large rectangle	GIF, JPEG, SWF	336x280 pikseli	
Medium rectangle	GIF, JPEG, SWF	300x250 pikseli	
Wide Skyscraper	GIF, JPEG, SWF	160x600 pikseli	
Skyscraper	GIF, JPEG, SWF	120x600 pikseli	

Link do przykładowej kreacji – format Billboard:

<http://dc.sabela.pl/files/adnet/specyfikacja/strony/billboard750x100.html>

Formy z tabeli przygotowujemy do współpracy z adserwerem w ten sam sposób przy zachowaniu wymiaru, wagi oraz poniższych informacji:

1. Przygotowanie kreacji .GIF;
  - 1.1. Przygotowywana kreacja musi spełniać warunki podane w tabeli powyżej.
2. Przygotowanie kreacji .SWF;
  - 2.1. Nad przygotowaną animacją tworzymy nową warstwę. Ustawiamy ją jako najwyższą.
  - 2.2. Rysujemy na niej prostokątny obszar, który przekształcamy na symbol – buton
  - 2.3. Wchodzimy w symbol i nadajemy jego zawartości parametr przezroczystości.
  - 2.4. Do symbolu dowiązujemy następujące 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, np. „FFFFFF”.

## REKLAMA EMITOWANA NA WARSTWIE (LAYER)

Kreacje layerowe muszą być wykonane we flashu maksymalnie do wersji 8.0.

NAZWA	FORMAT	WYMIAR	WAGA	CZAS
Brandmark	SWF	300x300 pikseli	do 50 kB	-
Top layer	SWF	400x300 pikseli, rekomendujemy skalę 4:3		max 20 s.
Expand baner	SWF	468x60 pikseli + 468x240 pikseli		-
Expand billboard	SWF	750x100 pikseli + 750x300 pikseli		-
Expand skyscraper	SWF	120x600 pikseli + 480x600 pikseli 160x600 pikseli + 640x600 pikseli		-
MegaExpandSky	SWF	100x600 pikseli + 900x600 pikseli	do 55 kB	-
Push Billboard	SWF	750x100/750x300 pikseli	do 50 kB	-
Scroll	SWF	Zależne od formy		-
Scroller	GIF / JPG / SWF	800x30 lub 1600x30 pikseli		-

### BRANDMARK

**OPIS :** Reklama w formie okna, wyświetla się "na wierzchu" treści serwisu. Można go przesuwać w obrębie okna przeglądarki, w którym wyświetlana jest strona WWW. Belka, dzięki której brandmark można przesuwać, nie może być klikalna! Reklama musi również posiadać widoczny przycisk zamknięcia i minimalizacji okna.

**WAGA :** do 50 kB

**ROZMIAR :** do 300x300 pikseli

**TECHNOLOGIA :** Flash (SWF)

#### Technologia Flash (SWF)

1. Reklamę należy przygotować w wersji FLASH 8.0 lub niższej

2. Do reklam w technologii Flash (SWF)

W reklamie należy umieścić akcje "\_root.clickTag":

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

powyższą akcję należy przypisać obiektowi typu "button" zamieszczonemu na głównej liście czasowej, na najwyższej warstwie kreacji.

3. Adres URL do akcji "\_root.clickTag" należy przesłać wraz z materiałem reklamowym

4. Link do kreacji: <http://dc.sabela.pl/files/adnet/specyfikacja/strony/branfmark400x400.html>

5. Przycisk zamknięcia - w kształcie litery "X" - powinien być widoczny przez cały czas emisji reklamy, powinien być umieszczony przy prawym górnym rogu głównego

elementu graficznego, powinien być w rozmiarze co najmniej 14x14 pikseli oraz być wyraźnie widoczny. Przyciskowi należy przypisać funkcje zamknięcia:

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

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

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

W kształcie zminimalizowanym reklama uruchomiona z kodu serwującego nie może blokować obszaru w przybliżeniu większego niż obrys belki. Rozmiar widocznego obszaru w stanie minimalizacji reguluje się parametrami liczbowymi w kodzie serwującym. Niedopuszczalnym jest, 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!

Kreacja 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.

## TOP LAYER

- OPIS :** Reklama w formie animacji, wyświetlana nad treścią strony WWW, w dowolnym jej miejscu. Maksymalny czas trwania to 20 s. Reklama musi mieć widoczny przycisk zamknięcia "X"
- WAGA :** do 50 kB
- ROZMIAR :** skala 4:3, standardowo 400x300 pikseli
- TECHNOLOGIA :** Flash (SWF)

### Technologia Flash (SWF)

1. Reklamę należy przygotować w wersji FLASH 8.0 lub niższej

2. Do reklam w technologii Flash (SWF)

W reklamie należy umieścić akcje "\_root.clickTag":

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

powyższą akcję należy przypisać obiektowi typu "button" zamieszczonemu na głównej listwie czasowej, na najwyższej warstwie kreacji.

3. Adres URL do akcji "\_root.clickTag" należy przesłać wraz z materiałem reklamowym

4. Link do kreacji: <http://dc.sabela.pl/files/adnet/specyfikacja/strony/Toplayer.html>

5. Przycisk zamknięcia - w kształcie litery "X" - powinien być widoczny przez cały czas emisji reklamy, powinien być umieszczony przy prawym górnym rogu głównego elementu graficznego, powinien być w rozmiarze co najmniej 14x14 pikseli oraz być wyraźnie widoczny. Przyciskowi należy przypisać funkcje zamknięcia:

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

6. Reklama powinna zamknąć się automatycznie po upływie maksymalnie 20s.

## SCROLL Baner/Billboard/Double Billboard/Skyscraper

<b>OPIS :</b>	Forma reklamowa, która po wyświetleniu pozostaje przez cały czas widoczna dla odwiedzającego serwis. Reklama przesuwa się wraz z przewijaniem w górę i w dół oglądanej strony WWW. Reklama wyposażona jest w widoczny przycisk zamknięcia "X", którego przyciśnięcie powoduje "odesłanie" jej do danego slotu reklamowego.
<b>WAGA :</b>	do 50 kB
<b>ROZMIAR :</b>	Banner – 468x60 Billboard – 750x100 Double Billboard - 750x200 Skyscraper – 120x600/160x600
<b>TECHNOLOGIA :</b>	Flash (SWF)/JPG/GIF

### Technologia Flash (SWF)

1. Reklamę należy przygotować w wersji FLASH 8.0 lub niższej
2. Do reklam w technologii Flash (SWF)

W reklamie należy umieścić akcje “\_root.clickTag”:

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

powyższą akcję należy przypisać obiektowi typu "button" zamieszczonemu na głównej listwie czasowej, na najwyższej warstwie kreacji.

3. Adres URL do akcji GET URL należy przesłać wraz z materiałem reklamowym
4. Przycisk zamknięcia przygotowuje Ad.Net S.A. Może on być też przygotowany w kreacji, wówczas należy przypisać mu funkcję:

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

- przycisk zamknięcia musi być umieszczony w prawym górnym rogu reklamy, musi również być dobrze widoczny i o rozmiarach nie mniejszych niż 14x14 px.

## SCROLLER / SCROLL FOOTER

- OPIS :** Pasek reklamowy emitowany na dole okna przeglądarki. Reklama przesuwa się wraz z przewijaniem w górę i w dół oglądanej strony WWW serwisu. Może zawierać tekst oraz elementy graficzne, zarówno statyczne jak i animowane, które przewijają się poziomo wzdłuż paska. Ad.Net zapewnia przewijanie paska. Jest możliwość wyboru kierunku przesuwania (w prawo lub w lewo).
- WAGA :** do 50 kB
- ROZMIAR :** 800x30 / 1600x30
- TECHNOLOGIA :** Flash (SWF)/JPG/GIF

### Technologia Flash (SWF)

1. Reklamę należy przygotować w wersji FLASH 8.0 lub niższej
2. Do reklam w technologii Flash (SWF)

W reklamie należy umieścić akcje “\_root.clickTag”:

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

powyższą akcję należy przypisać obiektowi typu "button" zamieszczonemu na głównej listwie czasowej, na najwyższej warstwie kreacji.

3. Adres URL do akcji “\_root.clickTag” należy przesłać wraz z materiałem reklamowym
4. Przycisk zamknięcia przygotowuje Ad.Net S.A.
5. Link do kreacji: <http://dc.sabela.pl/files/adnet/specyfikacja/strony/scroller.html>

## EXPAND Banner, Billboard, Skyscraper

<b>OPIS :</b>	Flash o wymiarach 750xZ lub 120xZ 160xZ pikseli wraz z zastępczą kreacją .gif (750x100 / 120x600 / 160x600), gdzie Z jest wymiarem po rozwinięciu. Kreacja powinna mieć aktywny obszar na całej swojej powierzchni oraz przez cały czas emisji (w stanie zwiniętym oraz w stanie rozwiniętym)
<b>WAGA :</b>	do 50 kB
<b>ROZMIAR :</b>	Banner – 468x60 expandowany do 468x240 Billboard – 750x100 expandowany do 750x300 Skyscraper – 120x600 expandowany do 480x600 / 160x600 do 640x600
<b>TECHNOLOGIA :</b>	Flash (SWF)

### Technologia Flash (SWF)

1. Reklamę należy przygotować w wersji FLASH 8.0 lub niższej
2. Do reklam w technologii Flash (SWF)

W kreacji powinno być dowiązanie:

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

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

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

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.

3. Link do kreacji:

Billboard: <http://dc.sabela.pl/files/adnet/specyfikacja/strony/expabill.html>

Skyscraper right: <http://dc.sabela.pl/files/adnet/specyfikacja/strony/expadsky-right.html>

Skyscraper left: <http://dc.sabela.pl/files/adnet/specyfikacja/strony/expadsky-left.html>

4. W przypadku tworzenia kreacji ekspandującej się automatycznie zaraz po wyemitowaniu na witrynie, czas od momentu rozpoczęcia ekspandowania do momentu całkowitego zwinięcia nie powinien przekraczać 5 sekund. Wywołanie funkcji autoekspandujących powinno być ustawione bezpośrednio w kreacji.

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

## MEGAEXPANDSKY

**OPIS :** Kreacje przygotowujemy analogicznie jak opisano wyżej (EXPANDY). Kreacja ta od standardowego expanda różni się wyłącznie rozmiarem.

**WAGA :** do 55 kB

**ROZMIAR :** 120x600 pikseli expandowany do 900x600 pikseli

Link do kreacji left: <http://dc.sabela.pl/files/adnet/specyfikacja/strony/megaexpasky-left.html>  
right: <http://dc.sabela.pl/files/adnet/specyfikacja/strony/megaexpasky-right.html>

## PUSH BILLBOARD

**OPIS :** Emisja kreacji rozpoczyna się od wyświetlenia postaci zminimalizowanej o wymiarach 750x100 pikseli. Kreacja .swf po załadowaniu wywołuje funkcję dopushlock(). Rozpoczyna samoczynne rozpychanie serwisu i odsłanianie warstwy, na której osadzona jest kreacja .swf do rozmiarów 750x300 pikseli. Procesowi temu może towarzyszyć równoległy efekt animacyjny w kreacji swf. 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, z tą różnicą że ich wywoływanie nie jest determinowane czasowo, lecz akcjami użytkownika (najechnie bądź zjechnie myszką z kreacji). Do tej chwili zablokowane powinny być również efekty animacyjne w kreacji flash wywoływane po najechniu bądź zjechniu myszką z kreacji (chyba, że koncepcja kreacji stanowi inaczej).

**WAGA :** do 50 kB

**ROZMIAR :** 750x100 expandowany do 750x300 pikseli

**TECHNOLOGIA :** Flash (SWF)

### Technologia Flash (SWF)

1. Reklamę należy przygotować w wersji FLASH 8.0 lub niższej
2. 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");
}
```

3. Po załadowaniu kreacja powinna wywoływać:

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

4. Po 5 sec. od załadowania załadowaniu kreacja powinna wywoływać:

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

5. Obsługa kodu serwującego sprowadza się do rozpychania i ściągania zony reklamowej w kontencie strony HTML oraz stopniowego odstawiania i zasłaniania kreacji swf za pomocą mechanizmów JavaScript, dostępnych dla przeglądarek z rodziny MSIE z tempem domyślnie ustawianym na 30 ms. Przy czym rozpychanie zony rozpoczyna się w momencie wywołania funkcji `dopushlock()` lub `dopushon()`, zaś jej ściąganie w momencie wywołania funkcji `dopushunlock()` lub `dopushoff()`.
6. Dla wolnych komputerów lub/i kreacji, stron internetowych obciążanych znacznie zasoby sprzętowe tempo to może być wolniejsze, bądź nieregularne.
7. Należy pamiętać iż wywołanie którejkolwiek z wyżej wymienionych funkcji JavaScript stanowi jedynie punkt rozpoczęcia procesu rozpychania lub ściągania serwisu i prócz stopniowego odstawiania bądź zasłaniania kreacji swf, nie niesie ze sobą innego oddziaływania na kreację – wszelkie efekty animacyjne muszą być inicjowane wewnątrz kreacji. Należy również pamiętać, że do czasu wywołania funkcji `dopushunlock()` działanie funkcji `dopushon()` lub `dopushoff()` powinno być zablokowane.
8. Link do kreacji: <http://dc.sabela.pl/files/adnet/specyfikacja/strony/pushbill.html>

## AD.CORNER

- OPIS :** Ekspandowany box, umieszczony w prawym górnym rogu okna przeglądarki. Musi posiadać krzyżyk zamykający.
- WAGA :** do 50 kB
- ROZMIAR :** 90x90 expandowany do 800x600
- TECHNOLOGIA :** Flash (SWF)

### Technologia Flash (SWF)

1. Reklamę należy przygotować w wersji FLASH 8.0 lub niższej
2. Do reklam w technologii Flash (SWF)  
W kreacji powinno być dowiązanie:

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

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

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

4. 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.

5. W pobliżu rogu (zarówno w stanie rozwiniętym jak i zwiniętym) należy umieścić wyraźny krzyżyk zamykający reklamę z dowiązaniem

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

6. Link do kreacji: <http://dc.sabela.pl/files/adnet/specyfikacja/strony/corner.html>

## REKLAMA POP UP / POP UNDER

NAZWA	FORMAT	WYMIAR	WAGA	CZAS
Pop up	GIF, JPEG, SWF	250x250 pikseli	do 35 kb	-
Pop under	GIF, JPEG, SWF	750x550 pikseli	do 40 kb	-

Komplet materiałów:

- Kod serwujący html do pobrania z adresów:
  - <http://dc.sabela.pl/files/kod/popup.html>
  - <http://dc.sabela.pl/files/kod/popunder.html>
- Kreacja banerowa (pop up / pop under Powinien (ale nie musi) być serwowany z banera).
- Kreacja okienka pop (zgodnie z tab. powyżej) – wykonanie analogicznie w taki sam sposób jak kreacji .SWF czy .GIF.
- Materiały graficzne muszą spełniać analogiczne wymogi jak kreacje banerowe opisane w odpowiednim dziale powyżej.

## SCREENING

**OPIS :** Połączenie formy billboard/doublebillboard z tapetą.  
**WAGA :** Tapeta do 60 kb , forma banner-owa zgodna ze specyfikacją.  
**ROZMIAR :** Dostosowany do layout-u danej witryny.  
**TECHNOLOGIA:** Kreacja SWF/JPG/GIF + tapeta JPG/GIF/PNG

## IV. MAILING REKLAMOWY

### Mailing HTML

Do wysłanego mailingu (oprócz treści) konieczne jest dostarczenie następujących informacji:

1. dane reklamodawcy: pełna nazwa, adres,
2. e-mail zwrotny reklamodawcy, na który będą trafiały odpowiedzi na mailing,
3. temat e-maila,
4. nazwa nadawcy e-maila

Kreacja HTML powinna być przygotowana w następujący sposób:

- waga nie przekraczająca 30 kB,
- kodowanie – ISO-8859-2,
- obrazki nie mogą być definiowane jako background,
- jeśli kod HTML pobiera obrazki zewnętrzne, muszą one zostać dołączone jako załączniki do umieszczenia na serwerze Ad.net,
- waga e-maila + waga obrazków nie może przekroczyć maksymalnej wagi określonej przez witrynę realizującą wysyłkę.

**UWAGA:** mailing HTML z obrazkami zewnętrznymi otwarty off-line nie dociągnie obrazków - zostaną puste miejsca. Radzimy jak najrzadziej wykorzystywać dociąganie elementów zewnętrznych.

- style nie mogą być zaciągane z zewnętrznego źródła, muszą być umieszczone w pliku html
- w kodzie HTML nie mogą być zamieszczone: JavaScript, ramki oraz elementy dynamicznego HTML
- w stylach nie można umieszczać grafik, np. tło (niektóre programy wysyłkowe mają problemy z pobieraniem tych grafik)
- 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 proszę o ich poprawne zaimplementowanie

**UWAGA:** Przyjmujemy tylko kreacje zrobione na tabelach. Kreacja zrobiona na div-ach zostanie automatycznie cofnięta do poprawy.

Po wysłaniu testów mailingu prosimy o akceptację pod względem:

- technicznym (poprawność własnych kodów mierzących o ile takie występują),
- graficznym (czy test jest taki sam jak kreacja oryginalna).

### Środowisko Lotus Notes i Gmail.

Ad.net nie gwarantuje poprawnego wyświetlania kreacji HTML we wszystkich klientach oraz systemach pocztowych, szczególnie systemach Lotus i Gmail (Google Mail)

Ad.net zapewnia realizację oraz monitoring wysyłki. Zgodność kreacji z popularnymi systemami pocztowymi dostępnymi na rynku (Outlook Express, Outlook MS, Mozilla Thunderbird). Zgodność z systemami Lotus zapewnia producent kreacji.

Google Mail ma problem z poprawnym odczytywaniem stylu CSS.

Zestawienie witryn należących do sieci Ad.net oferujących mailing dostępne jest w pliku Cennik.xls, do pobrania w dziale Download, na stronie [www.adnet.pl](http://www.adnet.pl).

## Dodatkowe warunki witryn

1. Infor.pl
  - a. nie ustawiają adresu zwrotnego reklamodawcy
2. Korba.pl
  - a. style muszą być definiowane bezpośrednio przy elementach, których dotyczą (nie mogą być predefiniowane w nagłówku)

## V. NEWSLETTER

### DOKLEJKI DO NEWSLETTERÓW

Materiały potrzebne do newslettera:

- grafika w formacie \*. jpg, \*. gif ( 468x60, 750x100, ew. inny ustalony z daną witryną),
- adres docelowy
- adresy do testów
- kody mierzące klienta o ile takowe występują

Reklama wysyłana razem z newsletter-em tematycznym, wysyłanym przez określoną witrynę, a odbieranym przez zarejestrowanych subskrybentów.

Lista witryn, na których oferta jest dostępna, wraz ze szczegółowymi informacjami, znajduje się w pliku Cennik.xls, do pobrania w dziale Download, na stronie [www.adnet.pl](http://www.adnet.pl)

## VI. STREAMING

Materiał do streamingu składa się z dwóch części:

1. Kreacji swf
2. Źródła streamingu w postaci pliku w formacie flv

- Kreacja swf powinna spełniać założenia odpowiedniej formy kreacji opisanej w niniejszej specyfikacji.
- Kreacja swf musi posiadać umieszczone w widocznym miejscu przyciski sterujące emisją video: odtwórz, zatrzymaj, wycisz dźwięk (jeżeli występuje).
- Waga pliku FLV nie powinna przekraczać 500 kB.
- Długość filmu video nie powinna przekraczać 20 sekund.
- Streaming rate nie powinien przekraczać 512/kbps, rekomendowana wartość: 256/kbps

## VII. INFORMACJE DODATKOWE

### KAMPAKIE CPC & CPA

Jeżeli statystyki w kampanii zliczane są przy użyciu zewnętrznego systemu (np. GDE, BBM itp.) wówczas proszę podsyłać wraz z kreacją skrypty zliczające. Skrypty emisyjne nie będą przyjmowane.

### AKCJE/KONWERSJE

Przyjmijmy nazwę skróconą dla wyrażenia akcje/konwersje – A/K

Jeżeli założenia kampanii wymagają mierzenia A/K wówczas wymagamy przesłania:

1. Dokładnych adresów URL stron, które biorą udział w procesie pomiaru A/K wraz z nadanymi im nazwami do 32 znaków
2. Przesłania kodów A/K (gemiusTraffic), które mają być użyte w kampanii wraz z pozwoleniem na ich przetwarzanie.

W przypadku przygotowywania przez Adnet kodów A/K będą one napisane domyślnie w języku programowania JavaScript (standardowy skrypt gT). Prośbę o przygotowanie kodów A/K należy przesłać nie później niż 5 dni przed startem kampanii.

Proces implementacji w przypadku generowania skryptów A/K przez Adnet:

1. Wygenerowanie skryptów A/K
2. Wstawienie skryptów A/K na stronę docelową przez zleceniodawcę
3. Weryfikacja – sprawdzenie wstawienia kodu lub/i wykonanie testowej A/K

### 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 odstępów: ?clickTag= i także bez odstępów adres url, na który ma odnosić kreacja, inny niż docelowy dla danej kampanii, np.: <http://www.adnet.pl>. Następnie klikamy na kreację. Jeśli w nowym oknie otworzy się strona, której url wpisaliśmy, to kreacja jest poprawnie wykonana, np.:

[http://dc.sabela.com.pl/files/vwbankkonto/billboard\\_750x100\\_25kb.swf?clickTag=http://www.adnet](http://dc.sabela.com.pl/files/vwbankkonto/billboard_750x100_25kb.swf?clickTag=http://www.adnet)