



**Specyfikacja techniczna produktów reklamowych
portalu Gazeta.pl**

Spis treści

1. Formaty, rozmiary i wagi standardowych produktów reklamowych	3
2. Wymagania ogólne dla reklam	3
2.1. Reklamy typu GIF, JPG.....	3
2.2. Reklamy typu FLASH	4
3. Szczegółowe wymagania dla reklam layerowych i popupowych	4
3.1. Reklamy rozwijane	4
3.2. Toplayer	6
3.3. Brandmark.....	7
3.4. Scroll Footer.....	8
4. Streaming ze standardowych form reklamowych.....	8
5. Spot reklamowy.....	9
6. Mailing.....	9
7. Artykuł sponsorowany.....	9
8. Ustalenia dodatkowe.....	10

Dokument określa sposób przygotowania kreacji dla systemu reklamowego Gazeta.pl. Reklamy z zewnętrznych adserwerów muszą spełniać ramowe założenia poniższej Specyfikacji, dotyczące w szczególności rozmiarów, wag oraz metod interakcji z użytkownikami.

W dokumencie uwzględniono wszystkie, obecnie obsługiwane formaty reklam. W związku z możliwymi modyfikacjami lub implementacjami nowych typów, prosimy o stałe sprawdzanie uaktualnień, dostępnych każdorazowo na stronie <http://www.gazeta.pl/reklama>

Oferujemy również niestandardowe, pozacennikowe realizacje reklamowe. W celu uzyskania dodatkowych informacji na temat specyfikacji i oferty prosimy o kontakt z Działem Sprzedaży Portalu Gazeta.pl.

1. Formaty, rozmiary i wagi standardowych produktów reklamowych

Produkt Reklamowy	Format pliku	Rozmiar / rozmiar expand	Waga / waga expand
Banner ^{1 2}	GIF, JPG, FLASH	468x60 / 468x250	40 KB
Billboard ^{1 2}	GIF, JPG, FLASH	750x100 / 750x300	45 KB
Doublebillboard ^{1 2}	GIF, JPG, FLASH	750x200 / 750x400	55 KB
Triboard ¹	GIF, JPG, FLASH	750x300 / 750x600	65 KB
Wideboard ¹	GIF, JPG, FLASH	940x300 / 940x600	65 KB / 95 KB
Śródttekst ²	GIF, JPG, FLASH	300x250 / 600x250 / 940x600	45 KB / 85 KB
Skyscraper ²	GIF, JPG, FLASH	160x600 lub 120x600 / 300x600	45 KB
Halfpage	GIF, JPG, FLASH	300x600 / 600x600	60 KB
Gigabanner	GIF, JPG, FLASH	300x800 / 940x800	65 KB / 95 KB
Toplayer / Scroll Footer	FLASH	do 800x600px lub 100%x100%	60 KB
Brandmark	FLASH	300x300	60 KB
Banner 620x100	GIF, JPG, FLASH	620x100	40 KB
Long button	statyczny GIF, JPG	300x45	5 KB
Pasek rozwijany ³	FLASH	940x30x300, 960x30x300	40 KB
Belka dolna zamykająca	GIF, JPG, FLASH	770x50	10 KB
Mailing	GIF, JPG, FLASH	wymagania szczegółowe	40 KB

¹ produkt dostępny w opcji push down (specyfikacja analogiczna do formatu expand).

² produkt dostępny w opcji scroll (specyfikacja analogiczna do formatu bazowego).

³ rozmiar kreacji zależny od serwisu publikacji reklamy.

2. Wymagania ogólne dla reklam

2.1. Reklamy typu GIF, JPG

Kreacja musi spełniać wymagania zawarte w punktach 1 i 8 Specyfikacji.

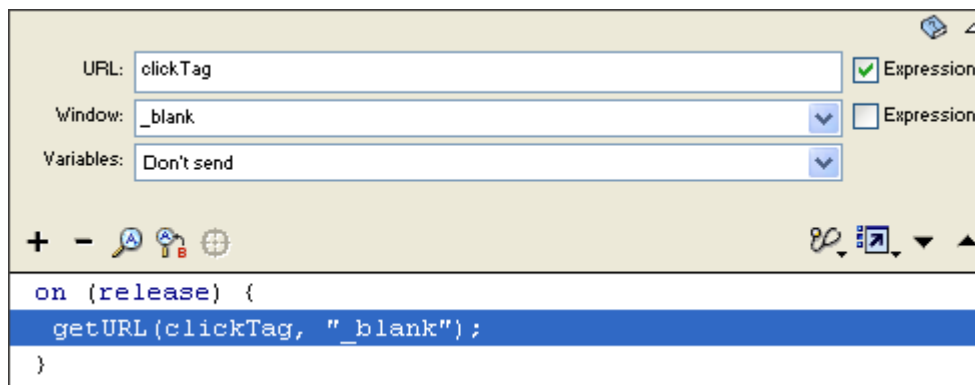
2.2. Reklamy typu FLASH

Kreacja musi spełniać wymagania zawarte w punktach 1 i 8 Specyfikacji.

W celu poprawnego zliczania kliknięć w reklamę, materiał musi posiadać na najwyższej warstwie button z przypisaną akcją:

```
on (release) {
    getURL(clickTag, "_blank");
}
// UWAGA na wielkość liter w zmiennej clickTag.
```

Sposób wykonania Action Script'u:



Pobierz przykładowy plik fla: <http://adv.gazeta.pl/pub/inb/reklama/clickTag.zip>

Konieczne jest zastosowanie wersji `_root.clickTag` - w momencie gdy button nie znajduje się na głównej linii czasu (timelinie) a jest umieszczony w movieclipie:

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

// UWAGA na wielkość liter w zmiennej clickTag.
```

3. Szczegółowe wymagania dla reklam layerowych i popupowych

3.1. Reklamy rozwijane

Materiał musi spełniać wymagania zawarte w punktach 1 oraz 2.2 Specyfikacji. Kreacje należy przygotować w postaci pojedynczego pliku flash. Wraz z materiałem, należy dostarczyć zamiennik w formacie gif / jpg, zgodny ze specyfikacją dla formatu bazowego.

Kreacja w postaci "nierozwiniętej" musi posiadać na całej swej powierzchni button z przypisaną akcją:

```

on (rollOver) {
    getURL("javascript:nazwa_funkcji();" ,"_self");
}
// Prosimy o dobranie właściwej nazwy funkcji, zależnej od
przygotowywanego formatu reklamy. Rozwinięcie banneru może
nastąpić wyłącznie w wyniku interakcji z użytkownikiem.

```

Kreacja w postaci "rozwiętej" musi posiadać na całej swej powierzchni button z przypisaną akcją:

```

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

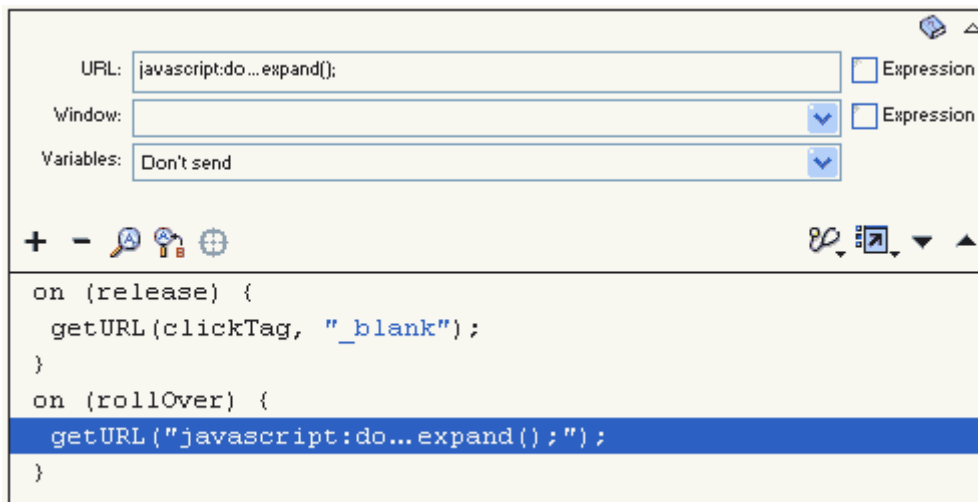
// Prosimy o dobranie właściwej nazwy funkcji, zależnej od
przygotowywanego formatu reklamy.

```

Rozwinięcie reklamy może następować wyłącznie po interakcji z użytkownikiem. Nazwy funkcji rozwinięcia i zwinienia reklamy, zależne od formatu przygotowywanej reklamy:

Typ i rozmiar bazowy kreacji rozwijanej	Nazwa funkcji - rozwinięcie	Nazwa funkcji - zwinienie
Reklamy górne (468x60, 750x100, 750x200, 750x300, 940x300)	do1expand();	do1little();
Banner śródstekstowy (300x250)	do3expand();	do3little();
Skyscraper (160x600, 120x600)	do11expand();	do11little();
Halfpage (300x600)	do43expand();	do43little();
Pasek rozwijany (640x30, 940x30)	do56expand();	do56little();

Przykład wykonania Action Script'u (rozwinięcie reklamy):



The screenshot shows a configuration panel for an ActionScript event. The URL field contains "javascript:do...expand();". The Window and Variables fields are set to "Don't send". Below the panel is a code editor with the following JavaScript code:

```

on (release) {
    getURL(clickTag, "_blank");
}
on (rollOver) {
    getURL("javascript:do...expand();");
}

```

Pobierz kod serwujący wraz z przykładowym plikiem fla:
<http://adv.gazeta.pl/pub/inb/reklama/expand.zip>

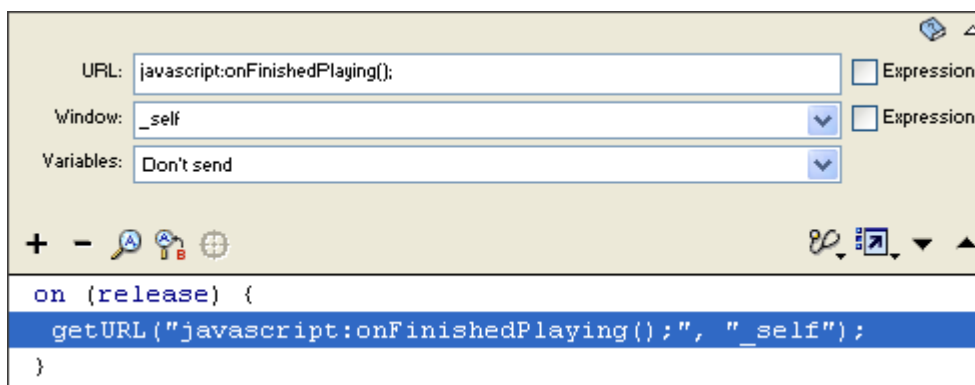
3.2. Toplayer

Materiał musi spełniać wymagania zawarte w punktach 1 oraz 2.2 Specyfikacji. Maksymalny czas pozostawania animacji na stronie: 30 sek. W przypadku zawarcia w kreacji obszarów transparentnych, nie mogą one blokować dostępu do strony.

Kreacja musi zawierać przycisk zamykający "zamknij X" umieszczony na nieprzezroczystym tle, w prawym górnym rogu kreacji. Czcionka min. 12px, wielkość krzyżyka min. 14x14px. Cały obszar przycisku wywołuje akcję:

```
on (release) {  
    getURL("javascript:onFinishedPlaying();", "_self");  
}  
  
// Uwaga na wielkość liter w funkcji onFinishedPlaying().
```

Sposób wykonania Action Script'u:



Do ostatniej klatki animacji przypisujemy akcję:

```
stop();  
getURL("javascript:onFinishedPlaying();", "_self");  
  
// Uwaga na wielkość liter w funkcji onFinishedPlaying().
```

3.3. Brandmark

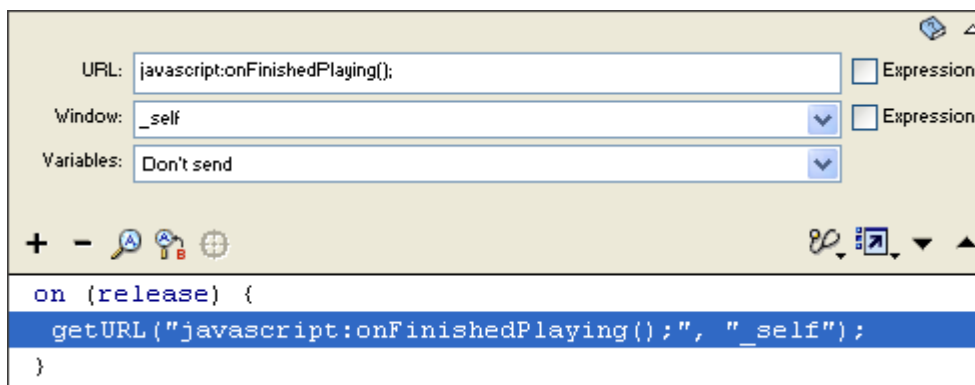
Materiał musi spełniać wymagania zawarte w punktach 1 oraz 2.2 Specyfikacji.

Brandmark jest rozbudowaną wersją toplayer'a. Posiada przyciski do minimalizowania, maksymalizowania i zamykania reklamy. Posiada belkę, dzięki której można przeciągać kreację nad treścią strony. Obszar belki nie może być klikalny - nie może przenosić na stronę Klienta. W przypadku zawarcia w kreacji obszarów transparentnych, nie mogą one blokować dostępu do strony.

Kreacja musi zawierać przycisk zamykający "zamknij X" umieszczony na nieprzezroczystym tle, w prawym górnym rogu kreacji. Czcionka min. 12px, wielkość krzyżyka min. 14x14px. Cały obszar przycisku wywołuje akcję:

```
on (release) {  
    getURL("javascript:onFinishedPlaying();", "_self");  
}  
  
// Uwaga na wielkość liter w funkcji onFinishedPlaying().
```

Sposób wykonania Action Script'u:



Przycisk minimalizacji reklamy do postaci belki i maksymalizacji do pełnego rozmiaru powinien być wykonany w całości po stronie flash'a, tj. nie powinien odwoływać się do kodu serwującego.

Reklama po zminimalizowaniu nie może przesłaniać lub blokować większej powierzchni, niż obrys pomniejszonej kreacji.

3.4. Scroll Footer

Statyczne materiały gif, jpg:

Kreacja musi spełniać wymagania zawarte w punktach 1 i 8 Specyfikacji. Maksymalna wysokość kreacji: 30px, szerokość dowolna. Reklama rozpoczyna ruch od lewego - dolnego rogu okna przeglądarki.

Kod serwujący replikuje materiał, przesłaniając całą szerokość okna przeglądarki. W przypadku umieszczenia kursora myszy nad obszarem Scroll Footer'a następuje zatrzymanie efektu przewijania.

Możliwe jest wyświetlenie odmiennego pliku gif, jpg w momencie najechania myszą nad obszar Scroll Footer'a (suma wag pliku podstawowego wraz z plikiem alternatywnym nie może przekroczyć wartości określonej w punkcie 1.12 Specyfikacji).

Pobierz kod serwujący wraz z przykładowym plikiem gif:
http://adv.gazeta.pl/pub/inb/reklama/scrollfooter_gif.zip

Wymagania dla materiałów wykonanych w technologii Adobe Flash:

Materiał musi spełniać wymagania zawarte w punktach 2.2 Specyfikacji. Maksymalna wysokość: 30px, minimalna szerokość: 1280px. Reklama jest pozycjonowana do prawego - dolnego rogu okna przeglądarki i nie jest replikowana. Kod serwujący odpowiada tylko i wyłącznie za spozycjonowanie i wyłączenie kreacji.

Kreacja powinna zawierać efekt przewijania oraz ewentualne efekty on (rollOver), on (rollOut). W przypadku gdy szerokość materiału jest niższa niż rozdzielczość ekranu, reklama może nie wypełnić całego okna przeglądarki.

4. Streaming ze standardowych form reklamowych

Streaming emitowany jest ze standardowych, graficznych form reklamowych, wykonanych w technologii Adobe Flash. Składa się z dwóch elementów - odtwarzacza SWF i filmu FLV.

Odtwarzacz SWF powinien spełniać wymagania techniczne, określone w punktach 1 oraz 2.2 Specyfikacji, zawierać wbudowane przyciski sterujące STOP i MUTE i odwoływać się względnie do pliku FLV.

Film FLV może zostać odtworzony automatycznie, natomiast ścieżka dźwiękowa musi być inicjowana wyłącznie przez użytkownika. W przypadku gdy dźwięk uruchamiany jest po najechaniu kursorem myszy na obszar kreacji, po zdjęciu kursora powinno nastąpić wyciszenie dźwięku. W przypadku gdy dźwięk uruchamiany jest po kliknięciu w kreację, może być emitowany również po zdjęciu myszy znad obszaru kreacji.

Maksymalny rozmiar i czas trwania filmu FLV: 1 MB / 30 sek.
Maksymalny bitrate: 512kbps.

Dźwięk w filmie reklamowym należy znormalizować na -4dB. Pobierz próbkę nagrania:
http://adv.gazeta.pl/pub/inb/reklama/dzwiek_wideo.aif

5. Spot reklamowy

Spot reklamowy to materiał wideo emitowany w oknie odtwarzacza multimedialnego.

- Format: mp4 (h.264 / aac)
- Minimalna rozdzielczość: 640x360 dla 16:9 lub 640x480 dla 4:3 (wyższe rozdzielczości przy zachowaniu wskazanych proporcji).
- Waga maksymalna: 5,5 MB
- Czas trwania: 10 / 15 / 20 / 30 sek
- Bitrate dla strumienia wideo <650;1200> kbps
- Bitrate dla strumienia audio <128;256> kbps
- Dźwięk normalizowany na -4dB

Cyfrowe pliki wideo nie spełniające specyfikacji będą konwertowane do wskazanych wyżej warunków brzegowych.

6. Mailing

Prosimy o dostarczenie mailingu w formacie HTML (kodowanie iso-8859-2). Katalog z materiałami powinien zawierać: a) plik index.htm wraz z kompletem obrazków, b) plik tekstowy zawierający tytuł maila bez znaków specjalnych, dane teleadresowe firmy i mailowy adres zwrotny oraz adresy email osób akceptujących wysyłkę testową.

- Nadawcą mailingu (pole "OD") zawsze jest Gazeta.pl.
- Reklamodawca może podać własny adres nadawcy w domenie kont pocztowych Gazeta.pl, wówczas pole "OD" zostanie oznaczone w następujący sposób: Gazeta.pl / Nazwa Reklamodawcy <email_reklamodawcy@gazeta.pl>
- Wymagane kodowanie pliku html iso-8859-2 (latin 2).
- Waga materiałów nie może przekroczyć 40 kB.
- Szerokość materiału nie może przekroczyć 600px.
- Kod musi być poprawny składniowo.
- Styl powinien być określony w tagu (style nie mogą być pobierane z zewnętrznego pliku css lub definiowane w znaczniku style w sekcji head).
- Materiał i ewentualne kolory tła powinny być zbudowane na tabeli. Tagi div nie mogą być użyte do budowy szkieletu mailingu, pozycjonowania lub stylowania. Stylowanie możliwe jest z użyciem tagów span lub p.
- Mailing może zawierać dowolną liczbę linków i grafik (formaty gif, jpg lub png).
- Grafika musi się znajdować wyłącznie w tagach , posiadać zadeklarowane faktyczne wymiary oraz alt.
- Komplet materiałów umieszczany jest na serwerze Gazeta.pl (nie jest możliwe pobieranie materiału z zewnętrznego serwera).
- Materiał nie może zawierać elementów JavaScript / dHTML.

7. Artykuł sponsorowany

Artykuł sponsorowany to treść napisana na dowolnie wybrany temat związany z oferowanymi produktami lub usługami. Strona z artykułem przygotowana jest zgodnie z zamówieniem Klienta. Może zawierać logo firmy, zdjęcia produktów oraz jeden z wybranych typów reklamy bannerowej. Klient przygotowuje zawartość merytoryczną tekstów oraz materiały niezbędne do wykonania strony.

Strona artykułu może zawierać:

- tekst,
-

- logo firmy lub zdjęcie - do trzech elementów graficznych o maksymalnych rozmiarach 610x610px,
- jedną z form reklamowych, przewidzianych w makiecie strony artykułowej,
- link tekstowy kierujący do strony www sponsora - maksymalnie 5 linków tekstowych w treści artykułu.

Przygotowywane materiały powinny być zgodne z poniższymi wymogami:

- objętość tekstu nie więcej niż 10 000 znaków (ze spacjami),
- zdjęcie: rozdzielczość 72 dpi, format zapisu: JPG; standard zapisu kolorów: RGB.

8. Ustalenia dodatkowe

- Prosimy o dostarczenie kompletu kreacji wraz z odnośnikami URL na dwa dni robocze przed startem kampanii.
- Materiał nie może wymieniać danych z zewnętrznymi serwerami, zapisywać, zmieniać cookie. W szczególności zabronione jest stosowanie odwołań do innych plików, wysyłanie danych z kreacji i do kreacji bez wcześniejszej zgody Agory.
- Zabronione są skrypty zmieniające rozmiar i położenie okna przeglądarki.
- Materiał nie może generować błędów, ostrzeżeń, blokować lub utrudniać korzystania ze stron.
- Zabronione jest używanie w reklamach grafiki przypominającej elementy systemów operacyjnych (np. okna z przyciskami minimalizowania, zamykania).
- Pola formularzy w reklamach muszą wykonywać funkcje zgodne z ich standardową funkcją i treścią komunikatu prezentowanego na przyciskach (np. kliknięcie w listę rozwijaną lub pole tekstowe nie może powodować przekierowania na strony Klienta).
- Obciążenie CPU na komputerach klienckich generowane przez przeglądarkę w trakcie wyświetlania reklamy flash'owej - nie może przekroczyć 50% dla komputerów klasy PIII i 25% dla PIV. Czynniki zwiększające zużycie procesora to między innymi:

Animacja obiektów wektorowych o skomplikowanym kształcie (duża ilość węzłów);
Efekty typu blur, gradienty, cienie;
Zbyt duża ilość klatek na sekundę – 18fps jest wystarczająca do optymalnego postrzegania kreacji;
Zbyt duża ilość animowanych sekwencji pomiędzy warstwami wyświetlana w tym samym czasie;
Skrypt generujący zdarzenia ustawiony na losowe zdarzenia (np: mgła, deszcz);
Format animowanych sekwencji zaszytych w kreacji / importowanych (np. jpg, png);
importowane grafiki skalowane przez długi czas;
