

Spis treści

GAZETAPRAWNA.PL	2
WYMAGANIA OGÓLNE FORM REKLAMY	2
FORMY PŁASKIE.....	3
BANER	3
BILLBOARD.....	4
ŚRÓDTEKST	4
DOUBLE BILLBOARD	5
FORMY POP-UP / POP-UNDER	5
EXPAND BANNER/BILLBOARD	6
BRANDMARK.....	7
TOPLAYER	8
SCROLL	9
SCROLL -BANER, -BILLBOARD	9
INTERSTITIAL.....	10
MAILING REKLAMOWY	10
DOKLEJKA DO NEWSLETTERA.....	11
ARTYKUŁ SPONSOROWANY.....	12
INFOR.PL I WIESZJAK.PL	12
ZAŁOŻENIA OGÓLNE	12
POP UP / POP UNDER.....	14
REKLAMA EMITOWANA NA WARSTWIE (LAYER).....	15
BRANDMARK	15
TOP LAYER.....	16
SCROLL	16
SCROLLER / SCROLL FOOTER	17
FORMY BANEROWE ROZSZERZAJĄCE SIĘ (EXPANDY)	17
MAILING REKLAMOWY	18
ARTYKUŁ SPONSOROWANY.....	19
DOKLEJKA DO NEWSLETTERA.....	19
EXPAND CORNER	19
Jak sprawdzić czy plik .swf posiada poprawnie „zaszyty” _root.clickTag?	20

WYMAGANIA OGÓLNE FORM REKLAMY

1. Kreacje *.swf mają być wykonane wg poniższej specyfikacji technicznej.
2. Plik główny *.swf powinien komunikować się z plikiem zawierającym streaming.
3. Kod serwujący niestandardowe akcje i formy reklamy dostarcza klient.

:: KREACJE .GIF/JPG ::

1. kreacja .gif/jpg jest kreacją zastępczą w przypadku gdy nie może zostać zaserwowana kreacja .swf; w przypadku emisji kreacji gif/jpg nie jest emitowany film video.
2. kreacja musi mieć wagę oraz rozmiary zgodne z jej opisem
3. kreacja musi mieć taką samą nazwę jak kreacja .swf (różnić się tylko rozszerzeniem).

:: KREACJE .SWF ::

1. kreacja musi mieć wagę oraz rozmiary zgodne z jej opisem
2. kreacja nie może mieć więcej niż 12 klatek na sec (12 fps).
3. wszystkie fonty niestandardowe należy przekonwertować na grafiki wektorowe – shape.
4. kreacja musi zawierać wyznaczony obszar na film video o rozmiarach określonych do maksymalnej wielkości kreacji.
5. jeśli film ma posiadać buttony (play, stop, rewind) powinny one także znajdować się w kompozycji reklamy jako obiekty movie clip typ: button (ulożone poza okienkiem na film video)
6. kreacja musi mieć taką samą nazwę jak kreacja gif/jpg (różnić się tylko rozszerzeniem).
7. wszystkie kreacje .swf, niezależnie od ich formy muszą posiadać zaszytą zmienną _root.clickTag umożliwiającą zliczanie kliknięć przez adserwer:
 - 7.1. Nad przygotowaną animacją tworzymy nową warstwę. Ustawiamy ją jako najwyższą.
 - 7.2. Rysujemy na niej prostokątny obszar, który przekształcamy na symbol – button.
 - 7.3. Wchodzimy w symbol i nadajemy jego zawartości parametr przezroczystości.
 - 7.4. Do symbolu dowiązujemy następujące wywołanie wywołanie funkcji: getURL i
 - 7.5. 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)

8. Reklama niezależnie od rodzaju nie może obciążać procesora w stopniu istotnie utrudniającym pracę na komputerze z innymi aplikacjami. Do określenia stopnia obciążenia procesora służy komputer standardowy w następującej konfiguracji: procesor Intel Celeron 2.0 GHz lub AMD Duron 2.0 GHz z zainstalowanym Flash Player v. 8.

Reklamy stale obecne na stronie (np. billboardy, banery, skyscrapery – standardowe, rozwijane, scrollowane, boksy, pola sponsorskie, itd.) mogą obciążać komputer standardowy, zdefiniowany powyżej, najwyżej w 30% (patrz procedura testowania obciążenia procesora oraz opis elementów powodujących niepotrzebny wzrost obciążenia procesora - poniżej).

Reklamy, które użytkownik może zamknąć (toplery, branmarki, espoty, itd.) mogą obciążać komputer standardowy, najwyżej w 40% (patrz procedura testowania obciążenia procesora oraz opis elementów powodujących niepotrzebny wzrost obciążenia procesora - poniżej).

Dopuszczalny jest chwilowy wzrost obciążenia procesora komputera standardowego, do dwukrotnej wartości normy, czyli odpowiednio do 60% dla form reklamowych stale obecnych na stronie i 80% dla form reklamowych zamykanych, jeżeli wzrost trwa 2 sekundy i pojawia się tylko 1 raz w czasie minimum 10 sekund animacji.

Sposób testowania obciążenia procesora przez reklamę:

- Zamknąć wszystkie aplikacje
- Uruchomić Task Manager
- Wybrać opcję użycie CPU (central processing unit)
- Uruchomić poniższą kreację reklamy (<http://gamma.infor.pl/gp/img/bannery/next/test1.swf> lub <http://gamma.infor.pl/gp/img/bannery/next/test2.swf>)
- Sprawdzić zużycie CPU
- Uruchomić własną kreację
- Sprawdzić zużycie CPU

Jeżeli zużycie CPU podczas emisji własnej kreacji jest wyższe niż podczas emisji reklamy wzorcowej, reklama może przekraczać dozwolone obciążenie procesora.

FORMY PŁASKIE

BANER

Baner flash nie może zawierać dźwięków zapętionych (odtworzanych przez cały czas wyświetlania banera lub cyklicznie). Dźwięk zawarty w banerze nie może być dłuższy niż 3 sekundy.

Wszystkich banerów flashowych dotyczą ograniczenia odpowiednie dla danej formy reklamy.

Baner nie może zawierać odwołań zewnętrznych (np. ściągać elementy animacji z serwera klienta). Baner nie może również zapisywać, zmieniać lub odczytywać *cookie*.

Adres docelowy nie może być dłuższy niż 200 znaków.

Banery powinny być zapisane w wersji Macromedia Flash 7.0 lub wcześniejszej.

Animacja może mieć maksymalną prędkość 25 fps. Sugerowana prędkość wynosi 12 fps (klatek na sekundę).

Plik SWF nie może być zabezpieczony przed debugowaniem.

Niedozwolona jest implementacja mechanizmów śledzących interakcję użytkownika.

Kreacja nie może powodować błędów na stronie – niepoprawnego wyświetlania serwisu, jak też pojawiania się ostrzeżeń o błędach.

W kreacji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana taka akcja:

```
on (release) {
```

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

BILLBOARD

Billboard flash nie może zawierać dźwięków zapętlnych (odtwarzanych przez cały czas wyświetlania billboarda lub cyklicznie). Dźwięk zawarty w billboardzie nie może być dłuższy niż 3 sekundy.

Billboard nie może zawierać odwołań zewnętrznych (np. ściągać elementy animacji z serwera klienta). Billboard nie może również zapisywać, zmieniać lub odczytywać *cookie*.

Adres docelowy nie może być dłuższy niż 200 znaków.

Billboardy powinny być zapisane w wersji Macromedia Flash 7.0 lub wcześniejszej.

Animacja może mieć maksymalną prędkość 25 fps. Sugerowana prędkość wynosi 12 fps (klatek na sekundę).

Plik SWF nie może być zabezpieczony przed debugowaniem.

Niedozwolona jest implementacja mechanizmów śledzących interakcję użytkownika.

Kreacja nie może powodować błędów na stronie – niepoprawnego wyświetlania serwisu, jak też pojawiania się ostrzeżeń o błędach.

W kreacji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana taka akcja:

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

ŚRÓDTEKST

Śródtekst flash nie może zawierać dźwięków zapętlnych (odtwarzanych przez cały czas wyświetlania kreacji lub cyklicznie). Dźwięk nie może być dłuższy niż 3 sekundy.

Śródtekst nie może zawierać odwołań zewnętrznych (np. ściągać elementy animacji z serwera klienta).

Śródtekst nie może również zapisywać, zmieniać lub odczytywać *cookie*.

Adres docelowy nie może być dłuższy niż 200 znaków.

Śródteksty powinny być zapisane w wersji Macromedia Flash 7.0 lub wcześniejszej.

Animacja może mieć maksymalną prędkość 25 fps. Sugerowana prędkość wynosi 12 fps (klatek na sekundę).

Plik SWF nie może być zabezpieczony przed debugowaniem.

Niedozwolona jest implementacja mechanizmów śledzących interakcję użytkownika.

Kreacja nie może powodować błędów na stronie – niepoprawnego wyświetlania serwisu, jak też pojawiania się ostrzeżeń o błędach.

W kreacji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana taka akcja:

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

DOUBLE BILLBOARD

DOUBLE Billboard flash nie może zawierać dźwięków zapętionych (odtwarzanych przez cały czas wyświetlania kreacji lub cyklicznie). Dźwięk nie może być dłuższy niż 3 sekundy.

Double billboard nie może zawierać odwołań zewnętrznych (np. ściągać elementy animacji z serwera klienta). Nie może również zapisywać, zmieniać lub odczytywać *cookie*.

Adres docelowy nie może być dłuższy niż 200 znaków.

Kreacje powinny być zapisane w wersji Macromedia Flash 7.0 lub wcześniejszej.

Animacja może mieć maksymalną prędkość 25 fps. Sugerowana prędkość wynosi 12 fps (klatek na sekundę).

Plik SWF nie może być zabezpieczony przed debugowaniem.

Niedozwolona jest implementacja mechanizmów śledzących interakcję użytkownika.

Kreacja nie może powodować błędów na stronie – niepoprawnego wyświetlania serwisu, jak też pojawiania się ostrzeżeń o błędach.

W kreacji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana taka akcja:

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

FORMY POP-UP / POP-UNDER

kreacja flashowa nie może zawierać dźwięków zapętionych (odtwarzanych przez cały czas wyświetlania banera lub cyklicznie). Dźwięk zawarty w banerze nie może być dłuższy niż 3 sekundy.

Kreacja nie może zawierać odwołań zewnętrznych (np. ściągać elementy animacji z serwera klienta). Jak również nie może zapisywać, zmieniać lub odczytywać *cookie*.

Adres docelowy nie może być dłuższy niż 200 znaków.

Kreacje powinny być zapisane w wersji Macromedia Flash 7.0 lub wcześniejszej.

Animacja może mieć maksymalną prędkość 25 fps. Sugerowana prędkość wynosi 12 fps (klatek na sekundę).

Plik SWF nie może być zabezpieczony przed debugowaniem.

Niedozwolona jest implementacja mechanizmów śledzących interakcję użytkownika.

Kreacja nie może powodować błędów na stronie – niepoprawnego wyświetlania serwisu, jak też pojawiania się ostrzeżeń o błędach.

W kreacji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana taka akcja:

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

EXPAND BANNER/BILLBOARD

Baner rozwijany składa się z dwóch obiektów – banera, który jest widoczny cały czas na stronie, oraz elementu rozwijanego, który ukazuje się dopiero po najechaniu przez użytkownika myszą na baner.

Baner flashowy nie może zawierać dźwięków zapętlnych (odtwarzanych przez cały czas wyświetlania banera lub cyklicznie). Dźwięk zawarty w banerze nie może być dłuższy niż 3 sekundy.

Baner nie może zawierać odwołań zewnętrznych (np. ściągać elementy animacji z serwera klienta). Baner nie może również zapisywać, zmieniać lub odczytywać *cookie*.

Adres docelowy nie może być dłuższy niż 200 znaków.

Banery powinny być zapisane w wersji Macromedia Flash 7.0 lub wcześniejszej.

Animacja może mieć maksymalną prędkość 25 fps. Sugerowana prędkość wynosi 12 fps (klatek na sekundę).

Plik SWF nie może być zabezpieczony przed debugowaniem.

Niedozwolona jest implementacja mechanizmów śledzących interakcję użytkownika.

Kreacja nie może powodować błędów na stronie – niepoprawnego wyświetlania serwisu, jak też pojawiania się ostrzeżeń o błędach.

W kreacji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana taka akcja:

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

W pierwszym elemencie (w banerze) powinno być dodatkowo zawarte zdarzenie:

```
on (rollOver) {  
  get URL("javascript:doexpand();")  
}
```

W drugim elemencie (kreacja rozwijana) powinno być zawarte zdarzenie:

```
on (rollOut) {  
  get URL("javascript:dolittle();")  
}
```

Kreacje **NIE MOŻE** domyślnie być rozwinięta.

BRANDMARK

Brandmark flashowy nie może zawierać dźwięków zapętionych (odtwarzanych przez cały czas wyświetlania banera lub cyklicznie). Dźwięk zawarty w banerze nie może być dłuższy niż 3 sekundy.

Brandmark nie może zawierać odwołań zewnętrznych (np. ściągać elementy animacji z serwera klienta). Baner nie może również zapisywać, zmieniać lub odczytywać *cookie*.

Adres docelowy nie może być dłuższy niż 200 znaków.

Brandmarki powinny być zapisane w wersji Macromedia Flash 7.0 lub wcześniejszej.

Jeśli animacja w kreacji nie jest zapętłona, to w ostatniej klatce należy wywołać funkcję Java Script: *javascript:bm_min()*

Animacja może mieć maksymalną prędkość 25 fps. Sugerowana prędkość wynosi 12 fps (klatek na sekundę).

Plik SWF nie może być zabezpieczony przed debugowaniem.

Niedozwolona jest implementacja mechanizmów śledzących interakcję użytkownika.

Kreacja nie może powodować błędów na stronie – niepoprawnego wyświetlania serwisu, jak też pojawiania się ostrzeżeń o błędach.

W kreacji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana taka akcja:

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

Pod krzyżykiem zamykającym kreację powinna być podpięta funkcja **onFinishedPlaying()!!**

Używane funkcje:

– minimalizacja

```
on (release) {  
    getURL("javascript:bm_min();","_self");  
}  
- maksymalizacja  
on (release) {  
    getURL("javascript:bm_max();","_self");  
}  
- zamknięcie  
on (release) {  
    getURL("javascript:onFinishedPlaying();");  
}
```

TOPLAYER

TopLayer flash nie może zawierać dźwięków zapętionych (odtwarzanych przez cały czas wyświetlania banera lub cyklicznie).

TopLayer nie może zawierać odwołań zewnętrznych (np. ściągać elementy animacji z serwera klienta). Jak również nie może zapisywać, zmieniać lub odczytywać *cookie*.

Adres docelowy nie może być dłuższy niż 200 znaków.

TopLayery powinny być zapisane w wersji Macromedia Flash 7.0 lub wcześniejszej.

Jeśli animacja w kreacji nie jest zapętłona, to w ostatniej klatce należy wywołać funkcję ***onFinishedPlaying()***.

Animacja może mieć maksymalną prędkość 25 fps. Sugerowana prędkość wynosi 12 fps (klatek na sekundę).

Plik SWF nie może być zabezpieczony przed debugowaniem.

Niedozwolona jest implementacja mechanizmów śledzących interakcję użytkownika.

Kreacja nie może powodować błędów na stronie – niepoprawnego wyświetlania serwisu, jak też pojawiania się ostrzeżeń o błędach.

W kreacji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana taka akcja:

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

Pod krzyżykiem zamykającym kreację powinna być podpięta funkcja ***onFinishedPlaying()!!***

Używane funkcje:

```
- zamknięcie  
on (release) {  
    getURL("javascript:onFinishedPlaying();");  
}
```

}

SCROLL

Kreacja nie może zawierać dźwięków zapętionych (odtwarzanych przez cały czas wyświetlania banera lub cyklicznie). Dźwięk zawarty w banerze nie może być dłuższy niż 3 sekundy.

Kreacja nie może zawierać odwołań zewnętrznych (np. ściągać elementy animacji z serwera klienta). Jak również nie może zapisywać, zmieniać lub odczytywać *cookie*.

Adres docelowy nie może być dłuższy niż 200 znaków.

Kreacje powinny być zapisane w wersji Macromedia Flash 7.0 lub wcześniejszej.

Animacja może mieć maksymalną prędkość 25 fps. Sugerowana prędkość wynosi 12 fps (klatek na sekundę).

Plik SWF nie może być zabezpieczony przed debugowaniem.

Niedozwolona jest implementacja mechanizmów śledzących interakcję użytkownika.

Kreacja nie może powodować błędów na stronie – niepoprawnego wyświetlania serwisu, jak też pojawiania się ostrzeżeń o błędach.

W kreacji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana taka akcja:

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

SCROLL -BANER, -BILLBOARD

Scroll flashowy nie może zawierać dźwięków zapętionych (odtwarzanych przez cały czas wyświetlania banera lub cyklicznie). Dźwięk zawarty w banerze nie może być dłuższy niż 3 sekundy.

Baner nie może zawierać odwołań zewnętrznych (np. ściągać elementy animacji z serwera klienta). Baner nie może również zapisywać, zmieniać lub odczytywać *cookie*.

Adres docelowy nie może być dłuższy niż 200 znaków.

Banery powinny być zapisane w wersji Macromedia Flash 7.0 lub wcześniejszej.

Animacja może mieć maksymalną prędkość 25 fps. Sugerowana prędkość wynosi 12 fps (klatek na sekundę).

Plik SWF nie może być zabezpieczony przed debugowaniem.

Niedozwolona jest implementacja mechanizmów śledzących interakcję użytkownika.

Kreacja nie może powodować błędów na stronie – niepoprawnego wyświetlenia serwisu, jak też pojawiania się ostrzeżeń o błędach.

W kreacji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana taka akcja:

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

INTERSTITIAL

1. Waga do 50kB,

2. Format: plik SWF, w wersji nie wyższej niż 6.0

3. Rozmiar: Interstitial jest obiektem pełnoekranowym i skalowalnym, aby Interstitial został prawidłowo wyświetlony proporcje jego szerokości do wysokości muszą być takie jak 4 do 3 np.: 800x600pikseli, lub 1024x768pikseli (szer./wys.=1,333333333)

4. Czas animacji: 10s

5. Przekierowanie na stronę docelową:

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

b) Akcje getURL należy przypisać obiektowi typu button, który powinien być:

- umieszczony na głównej listwie czasowej
- umieszczony na samym wierzchu (oczywiście jako obiekt przeźroczysty)
- ustawiony jako obiekt typu "HIT"

6. Zamknięcie INTERSTITIALA.

a) Po zakończeniu animacji FLASH powinien wykonać: javascript:window.close().

b) W prawym górnym rogu INTERSTITIALA, przez cały okres prezentacji reklamy, powinien być zamieszczony „krzyżyk” umożliwiający zamknięcie INTERSTITIALA w każdej chwili przez użytkownika. Kliknięcie w „krzyżyk” powinno spowodować wykonanie: javascript:window.close()

MAILING REKLAMOWY

Mailing tekstowy i HTML

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

1. dane reklamodawcy: pełna nazwa, adres,
2. temat e-maila,
3. nazwa nadawcy e-maila

Kreacja HTML powinna być przygotowana w następujący sposób:

- kodowanie – ISO-8859-2,
- mailing wykonany w języku HTML (nie może to być XHTML)
- grafika powinna być umieszczona w katalogu img/
- waga e-maila + waga obrazków nie może przekroczyć 30kB
- mailing powinien być wykonany w „tabelach” (używając selektora <table> i znaczników cellpadding oraz border z wartościami „0”). Mailing stworzony za pomocą selektorów <div> może nie zostać wyświetlony poprawnie w skrzynce odbiorczej.

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

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).

Problemy z wyświetlaniem się mailingów w środowisku Lotus Notes i Gmail (Google Mail)

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

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

Google Mail ma problem z poprawnym odczytywaniem stylów CSS.

Zliczanie ilości kliknięć w link zamieszczony w e-mailu txt - na wyraźne żądanie zleceniobiorcy.

DOKLEJKA DO NEWSLETTERA

Materiały potrzebne do newslettera:

- grafika w formacie *. jpg, *. gif (468x60), do 15kB,
- tekst do 250 znaków
- url lub url przekierowujący na wybraną stronę po kliknięciu w banner, tekst.

ARTYKUŁ SPONSOROWANY

Tekst do 5 000 znaków (ze spacjami), bez ostylowania, do 3 grafik (maksymalna waga łącznie do 30kB), + grafika promująca artykuł: box 300x45px, waga do 10 kB, format: .JPG, .GIF.

INFOR.pl i WieszJak.pl

ZAŁOŻENIA OGÓLNE

Przygotowanie kreacji dla infornext:

1. Wymagamy przesłania jednorazowo kompletu kreacji na cały okres trwania kampanii. 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 .swf przygotowywane dla systemu adserwerowego infornext muszą 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 „nierozwiniętego”.
5. Wraz z kompletem kreacji musi 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). infornext nie ponosi odpowiedzialności za zmiany wyglądu kreacji wynikające z zaniedbania wymagania z tego punktu.
6. Wraz z kompletem kreacji musi być dostarczony url lub url'e, na jaki mają odnosić kreacje.
7. Kreacje .swf typu Interstitial nie mogą być w wersji wyższej niż 5.
8. Kreacje inne niż wymienione w punkcie 6, nie mogą być przygotowane w wersji wyższej niż 7.
10. 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.
11. Zabronione jest używanie skryptów zmieniających okno przeglądarki (wymiar, położenie). Wyjątek stanowią kreacje, których założeniem są właśnie takie działania.
12. Zabronione jest używanie skryptów śledzących interakcję użytkownika (e-tuning).
13. Nie będą przyjmowane kreacje powodujące występowanie błędów lub ostrzeżeń podczas serwowania reklamy.
14. Infornext nie zajmuje się przygotowaniem kodów serwujących do reklam. Podane linki do kodów są materiałami przykładowymi mającymi na celu pokazanie, w jaki sposób przygotować kod by współdziałał z systemem serwującym reklamy.
15. Komplet materiałów (pkt II.) 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.

16. 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 zwrócenie szczególnej uwagi na wielkość liter.

17. Reklama niezależnie od rodzaju nie może obciążać procesora w stopniu istotnie utrudniającym pracę na komputerze z innymi aplikacjami. Do określenia stopnia obciążenia procesora służy komputer standardowy w następującej konfiguracji: procesor Intel Celeron 2.0 GHz lub AMD Duron 2.0 GHz z zainstalowanym Flash Player v. 8.

Reklamy stale obecne na stronie (np. billboardy, banery, skyscrapery – standardowe, rozwijane, scrollowane, boksy, pola sponsorskie, itd.) mogą obciążać komputer standardowy, zdefiniowany powyżej, najwyżej w 30% (patrz procedura testowania obciążenia procesora oraz opis elementów powodujących niepotrzebny wzrost obciążenia procesora - poniżej).

Reklamy, które użytkownik może zamknąć (toplery, branmarki, espoty, itd.) mogą obciążać komputer standardowy, najwyżej w 40% (patrz procedura testowania obciążenia procesora oraz opis elementów powodujących niepotrzebny wzrost obciążenia procesora - poniżej).

Dopuszczalny jest chwilowy wzrost obciążenia procesora komputera standardowego, do dwukrotnej wartości normy, czyli odpowiednio do 60% dla form reklamowych stale obecnych na stronie i 80% dla form reklamowych zamykanych, jeżeli wzrost trwa 2 sekundy i pojawia się tylko 1 raz w czasie minimum 10 sekund animacji.

Sposób testowania obciążenia procesora przez reklamę:

- Zamknąć wszystkie aplikacje
- Uruchomić Task Manager
- Wybrać opcję użycie CPU (central processing unit)
- Uruchomić poniższą kreację reklamy (<http://gamma.infor.pl/gp/img/bannery/next/test1.swf> lub <http://gamma.infor.pl/gp/img/bannery/next/test2.swf>)
- Sprawdzić zużycie CPU
- Uruchomić własną kreację
- Sprawdzić zużycie CPU

Jeżeli zużycie CPU podczas emisji własnej kreacji jest wyższe niż podczas emisji reklamy wzorcowej, reklama może przekraczać dozwolone obciążenie procesora.

KOMPLET MATERIAŁÓW

SCHEMAT PRZESYŁANIA KREACJI:

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

Jako komplet materiałów rozumie się:

- 1.1. komplet kreacji spełniających warunki specyfikacji
- 1.2. komplet aktywnych URL-i

SCHEMAT NAZEWNICTWA KREACJI:

2. W nazwach plików używamy wyłącznie:

- 2.1. Małych liter, np.: `brandmark_300x300_v1`.
- 2.2. Podkreślników: „_”, np.: `brandmark_300x300_v1`.
- 2.3. Cyfr, np.: `brandmark_300x300_v1`.

Forma reklamy: baner, brandmark, skyscraper, toplayer, itd.

Wersja: wersja pliku. Jeżeli pliki będą podmieniane w kolejnych tygodniach trwania kampanii lub

przesłane jest kilka kreacji w jednym wymiarze to oznaczamy je kolejno v1, v2, v3, itd. np.:
kreacja_bannerowa_468x60_v1, kreacja_bannerowa_468x60_v2, kreacja_bannerowa_468x60_v3.

Witryna: witryna, na której będzie serwowana kreacja.

Wymiar: wymiar kreacji, bezwzględnie wymagany w przypadku kreacji .swf.

SCHEMAT PRZESYŁANIA 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

baner_468x60_v1	http://www.infor.pl/index1.html
baner_468x60_v2	http://www.infor.pl/index2.html

1. Przygotowanie kreacji .GIF;

1.1. Kreacja przygotowywana 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 – button

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 (z wyjątkiem form layerowych)

POP UP / POP UNDER

Komplet materiałów:

1. Kod serwujący html do pobrania z adresów:

1.1. <http://dc.sabela.pl/files/kod/popup.html>

1.2. <http://dc.sabela.pl/files/kod/popunder.html>

2. Kreacja banerowa (pop up / pop under Powinien (ale nie musi) być serwowany z banera).

3. Kreacja okienka pop (zgodnie z tab. powyżej) – wykonanie analogicznie w taki sam sposób jak kreacji .SWF czy .GIF.

4. Materiały graficzne muszą spełniać analogiczne wymogi jak kreacje banerowe opisane w odpowiednim dziale powyżej.

REKLAMA EMITOWANA NA WARSTWIE (LAYER)

Kreacje laserowe muszą być wykonane w flashu maksymalnie do wersji 7.0.
Kreacje w wersji 8.0 nie będą emitowane.

BRANDMARK

Forma reklamy rekomendowana do przeglądarek Microsoft Internet Explorer 6.0 i wyższych .
Komplet materiałów:

1. Kod serwujący html do pobrania z adresu:

1.1. Osadzenie pliku flash: http://dc.sabela.pl/files/kod/100_percent_oki/brandmark.html

2. Baner reklamowy, z którego ma być serwowana reklama pasujący do miejsca reklamowego na witrynie (nie jest konieczny)

3. Kreacja .swf:

3.1. Kreacja powinna posiadać krzyżyk zamykający z dowiązaniem:

`on (release)`

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

Przez pojęcie „krzyżyk zamykający” rozumie się button prostokątny o rozmiarach nakreślonych przez ramiona krzyżyka.

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

`on (release)`

```
{  
getURL(_root.dolittle, "_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.

3.3. 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. Rozmiar ten należy wyregulować wartościami liczbowymi w funkcji "bm_max()" w kodzie serwującym.

3.4. Obszar klikalny: Warstwa button - odpowiedzialna za zliczanie reklamy - powinna być przygotowana analogicznie do przygotowanie kreacja SWF.

TOP LAYER

Forma reklamy rekomendowana do przeglądarek Microsoft Internet Explorer.

Komplet materiałów:

1. Kod serwujący html do pobrania z adresu:

1.1. Osadzenie pliku flash: http://dc.sabela.pl/files/kod/100_percent_oki/toplayer.html

2. Baner reklamowy, z którego ma być serwowana reklama pasujący do miejsca reklamowego na witrynie (nie jest konieczny wymagany)

3. Krecja .swf:

3.1. Krecja powinna posiadać krzyżyk zamykający z dowiązaniem:

`on (release)`

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

Przez pojęcie „krzyżyk zamykający” rozumie się button prostokątny o rozmiarach nakreślonych przez ramiona krzyżyka.

3.2. W ostatniej pustej klatce animacji flash umieszczamy:

`stop();`

`getURL(_root.adclose, "_self");`

3.3. Obszar klikalny: Warstwa button nie może zajmować całej powierzchni obrysu reklamy, a jedynie fragment nad grafiką. Warstwa - odpowiedzialna za zliczanie reklamy - powinna być przygotowana analogicznie do przygotowania banera SWF:

3.4. Po zakończeniu animacji, krecja musi zniknąć nie pozostawiając aktywnego przezroczystego pola obszaru klikalnego (warstwy button).

3.5. Po aktywnej części animacji na stronie może pozostać statyczny element o wymiarach nie większych niż 120x60 pikseli i wadze do 5kb. Zalecamy, aby element graficzny był osobnym flashem zaczytywanym przez kod serwujący toplayer. Element ten musi być pozycjonowany dwoma parametrami (w poziomie i pionie) na stronie względem lewego górnego rogu ekranu, a parametry te muszą znajdować się w kodzie serwującym toplayer, Element graficzny musi się dezaktywować po 20 sekundach (maksymalny czas ekspozycji – 20 sekund)

SCROLL

Komplet materiałów:

1. Kod serwujący – html:

1.1. Osadzenie pliku flash: http://dc.sabela.pl/files/kod/100_percent_oki/scroll.html

2. Krecja .swf / gif:

2.1.1. Krecja powinna posiadać krzyżyk wyłączający z dowiązaniem:

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

Przez pojęcie „krzyżyk zamykający” rozumie się button prostokątny o rozmiarach nakreślonych przez ramiona krzyżyka.

2.1.2. W pliku .swf warstwa button – odpowiedzialna za zliczanie reklamy powinna być przygotowana analogicznie do przygotowania kreacja SWF.

2.1.3. Plik gif zgodny ze specyfikacją banerową

SCROLLER / SCROLL FOOTER

Forma reklamy rekomendowana do przeglądarek Microsoft Internet Explorer.

Komplet materiałów:

Kreacja swf:

1. Kod serwujący: http://dc.sabela.pl/files/kod/100_percent_oki/scroller.html
2. Kreacja .SWF - Efekt scrolowania zrealizowany powinien być w kreacji (prędkość przewijania należy zdefiniować w kreacji)
3. Baner przygotowany zgodnie z opisaną wyżej specyfikacją tych reklam.

FORMY BANEROWE ROZSZERZAJĄCE SIĘ (EXPANDY)

Forma reklamy rekomendowana do przeglądarek Microsoft Internet Explorer.

Podstawą reklamy typu expand jest standardowa forma reklamowa: baner, billboard, skyscraper.

Expand stanowi dodatkową powierzchnię reklamową dla tych form.

Komplet materiałów:

1. Kod serwujący html do pobrania z adresu:

1.1. Osadzenie pliku flash: http://dc.sabela.pl/files/kod/100_percent_oki/expand.html

2. Kreacja .swf.

2.1. Potrzebne są

2.1.1. Flash o wymiarach 750xZ lub 120xZ pikseli wraz z zastępczą kreacją .gif (750x100 lub 120x600, zgodnie z pkt. 1.3 specyfikacji), gdzie Z jest wymiarem po rozwinięciu.

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

2.1.3. Warstwa odpowiedzialna za zliczanie reklamy powinna być przygotowana analogicznie do przygotowania banera SWF:

2.1.4. Po zdjęciu myszy z obszaru reklamy, warstwa powinna się zwinąć do stanu początkowego (750x100 lub 120x600).

MAILING REKLAMOWY

Mailing tekstowy i HTML

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

1. dane reklamodawcy: pełna nazwa, adres,
2. temat e-maila,
3. nazwa nadawcy e-maila

Kreacja HTML powinna być przygotowana w następujący sposób:

- kodowanie – ISO-8859-2,
- mailing wykonany w języku HTML (nie może to być XHTML)
- grafika powinna być umieszczona w katalogu img/
- waga e-maila + waga obrazków nie może przekroczyć 30kB
- mailing powinien być wykonany w „tabelach” (używając selektora <table> i znaczników cellpadding, cellspacing oraz border z wartościami „0”). Mailing stworzony za pomocą selektorów <div> może nie zostać wyświetlony poprawnie w skrzynce odbiorczej.

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

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).

Problemy z wyświetlaniem się mailingów w środowisku Lotus Notes i Gmail (Google Mail)

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

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

Google Mail ma problem z poprawnym odczytywaniem stylu CSS.
Zliczanie ilości kliknięć w link zamieszczony w e-mailu txt - na wyraźne żądanie zleceniobiorcy.

ARTYKUŁ SPONSOROWANY

Tekst do 5 000 znaków (ze spacjami), bez ostylowania, do 3 grafik (maksymalna waga łącznie do 30kB),
+ grafika promująca artykuł: box 300x45px, waga do 10 kB, format: .JPG, .GIF.

DOKLEJKA DO NEWSLETTERA

Materiały potrzebne do newslettera:

- grafika w formacie *. jpg, *. gif (468x60), do 15kB,
- tekst do 250 znaków
- url lub url przekierowujący na wybraną stronę po kliknięciu w banner, tekst.

Expand CORNER

Forma reklamy rekomendowana do przeglądarek Microsoft Internet Explorer 6.0 i wyższych.
Rozmiar kreacji 90x90 przed rozwinięciem, 800x600 po rozwinięciu.

Komplet materiałów:

1. Kod serwujący html do pobrania z adresu:

1.1. Osadzenie pliku flash: http://dc.sabela.pl/files/kod/100_percent_oki/corner.html

2. Baner reklamowy, z którego ma być serwowana reklama, pasujący do miejsca reklamowego na witrynie (nie jest konieczny)

3. Kreacja .swf:

3.1. Kreacja powinna posiadać krzyżyk zamykający z dowiązaniem:

`on (release)`

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

Przez pojęcie „krzyżyk zamykający” rozumie się button prostokątny o rozmiarach nakreślonych przez ramiona krzyżyka. Button ten powinien znajdować się na najwyższej warstwie

3.2. Kreacja w wersji zwiniętej powinna zawierać na całej powierzchni button z dowiązaniem :
`on (rollOver)`

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

3.3. Kreacja w wersji rozwiniętej powinna zawierać na całej powierzchni button z dowiązaniem:
`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.

3.4. Po zdjęciu myszy z obszaru reklamy, warstwa powinna się zwinąć do stanu początkowego (90x90).

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,