

WIESZJAK.PL, INFOR.PL, PRAWNIK.PL

1. SPIS TREŚCI

:: KREACJE .GIF/JPG ::	2
:: BANER ::	4
:: BILLBOARD ::	5
:: RECTANLGE (ŚRÓDTEKST) ::	6
:: DOUBLE BILLBOARD ::	7
:: FORMY POP-UP / POP-UNDER ::	8
:: EXPAND BANNER/BILLBOARD ::	9
:: BRANDMARK ::	10
:: TOPLAYER ::	12
:: SCROLL ::	14
:: SCROLL -BANER, -BILLBOARD ::	15
:: INTERSTITIAL ::	16
:: TAPETA / SCREENING ::	17
:: MAILING REKLAMOWY ::	17
:: DOKLEJKA DO NEWSLETTERA ::	19
:: ARTYKUŁ SPONSOROWANY ::	19



2. WYMAGANIA OGÓLNE FORM REKLAMY

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

:: KREACJE .SWF ::

1. Krecacja musi mieć wagę oraz rozmiary zgodne z jej opisem
2. Krecacja nie może mieć więcej niż 12 klatek na sec (12 fps).
3. Wszystkie fonty niestandardowe należy przekonwertować na grafiki wektorowe – shape.
4. Krecacja musi zawierać wyznaczony obszar na film video o rozmiarach określonych dla maksymalnej wielkości krecacji.
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. Krecacja musi mieć taką samą nazwę jak krecacja gif/jpg (różnić się tylko rozszerzeniem).
7. Wszystkie krecacje .swf, niezależnie od ich formy muszą posiadać zasytą zmienną _root.clickTag



umożliwiająca zliczanie kliknięć przez adserwer:

- Nad przygotowaną animacją tworzymy nową warstwę. Ustawiamy ją, jako najwyższą.
- Rysujemy na niej prostokątny obszar, który przekształcamy na symbol – button.
- Wchodzimy w symbol i nadajemy jego zawartości parametr przezroczystości.
- Do symbolu dowiązujemy 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)

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 stałe 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, brandmarki, 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 stałe 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>)

- e) Sprawdzić zużycie CPU
- f) Uruchomić własną kreację
- g) Sprawdzić zużycie CPU

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

3. FORMY PŁASKIE

:: BANER ::

1. Baner flash nie może zawierać dźwięków zapętlnych (odtwarzanych 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.
2. Baner nie może zawierać odwołań zewnętrznych (np. ściągać elementów animacji z serwera klienta).
3. Baner nie może również zapisywać, zmieniać lub odczytywać `cookie`.
4. Adres docelowy nie może być dłuższy niż 200 znaków.
5. Banery powinny być zapisane w wersji Macromedia Flash 7.0 lub wcześniejszej.
6. Animacja może mieć maksymalną prędkość 25 fps. Sugerowana prędkość wynosi 12 fps (klatek na sekundę).
7. Plik SWF nie może być zabezpieczony przed debugowaniem.
8. Niedozwolona jest implementacja mechanizmów śledzących interakcję użytkownika.
9. Kreacja nie może powodować błędów na stronie – niepoprawnego wyświetlania serwisu, jak też



pojawiania się ostrzeżeń o błędach.

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

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

:: BILLBOARD ::

1. Billboard flash nie może zawierać dźwięków zapętionych (odtworzanych przez cały czas wyświetlania billboardu lub cyklicznie). Dźwięk zawarty w billboardzie nie może być dłuższy niż 3 sekundy.
2. Billboard nie może zawierać odwołań zewnętrznych (np. ściągać elementów animacji z serwera klienta).
3. Billboard nie może również zapisywać, zmieniać lub odczytywać cookie.
4. Adres docelowy nie może być dłuższy niż 200 znaków.
5. Billboardy powinny być zapisane w wersji Macromedia Flash 7.0 lub wcześniejszej.
6. Animacja może mieć maksymalną prędkość 25 fps. Sugerowana prędkość wynosi 12 fps (klatek na sekundę).
7. Plik SWF nie może być zabezpieczony przed debugowaniem.
8. Niedozwolona jest implementacja mechanizmów śledzących interakcję użytkownika.
9. Kreacja nie może powodować błędów na stronie – niepoprawnego wyświetlania serwisu, jak też pojawiania się ostrzeżeń o błędach.



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

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

:: RECTANLGE (ŚRÓDTEKST) ::

1. Rectangle flash nie może zawierać dźwięków zapętionych (odtwarzanych przez cały czas wyświetlania kreacji lub cyklicznie). Dźwięk nie może być dłuższy niż 3 sekundy.
2. Rectangle nie może zawierać odwołań zewnętrznych (np. ściągać elementów animacji z serwera klienta).
3. Rectangle nie może również zapisywać, zmieniać lub odczytywać cookie. Adres docelowy nie może być dłuższy niż 200 znaków.
4. Rectangle powinien być zapisany w wersji Macromedia Flash 7.0 lub wcześniejszej.
5. Animacja może mieć maksymalną prędkość 25 fps. Sugerowana prędkość wynosi 12 fps (klatek na sekundę).
6. Plik SWF nie może być zabezpieczony przed debugowaniem.
7. Niedozwolona jest implementacja mechanizmów śledzących interakcję użytkownika.
8. Kreacja nie może powodować błędów na stronie – niepoprawnego wyświetlania serwisu, jak też pojawiania się ostrzeżeń o błędach.
9. W kreacji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana następująca akcja:

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



:: DOUBLE BILLBOARD ::

1. Double billboard flash nie może zawierać dźwięków zapętionych (odtworzanych przez cały czas wyświetlania kreacji lub cyklicznie). Dźwięk nie może być dłuższy niż 3 sekundy.
2. Double billboard nie może zawierać odwołań zewnętrznych (np. ściągać elementów animacji z serwera klienta). Nie może również zapisywać, zmieniać lub odczytywać cookie.
3. Adres docelowy nie może być dłuższy niż 200 znaków.
4. Kreacje powinny być zapisane w wersji Macromedia Flash 7.0 lub wcześniejszej.
5. Animacja może mieć maksymalną prędkość 25 fps. Sugerowana prędkość wynosi 12 fps (klatek na sekundę).
6. Plik SWF nie może być zabezpieczony przed debugowaniem.
7. Niedozwolona jest implementacja mechanizmów śledzących interakcję użytkownika.
8. Kreacja nie może powodować błędów na stronie – niepoprawnego wyświetlania serwisu, jak też pojawiania się ostrzeżeń o błędach.
9. W kreacji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana następująca akcja:

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



:: FORMY POP-UP / POP-UNDER ::

1. Kreacja flashowa nie może zawierać dźwięków zapętlnych (odtworzanych przez cały czas wyświetlania banera lub cyklicznie). Dźwięk zawarty w banerze nie może być dłuższy niż 3 sekundy.
2. Kreacja nie może zawierać odwołań zewnętrznych (np. ściągać elementy animacji z serwera klienta). Jak również nie może zapisywać, zmieniać lub odczytywać cookie.
3. Adres docelowy nie może być dłuższy niż 200 znaków.
4. Kreacje powinny być zapisane w wersji Macromedia Flash 7.0 lub wcześniejszej.
5. Animacja może mieć maksymalną prędkość 25 fps. Sugerowana prędkość wynosi 12 fps (klatek na sekundę).
6. Plik SWF nie może być zabezpieczony przed debugowaniem.
7. Niedozwolona jest implementacja mechanizmów śledzących interakcję użytkownika.
8. Kreacja nie może powodować błędów na stronie – niepoprawnego wyświetlania serwisu, jak też pojawiania się ostrzeżeń o błędach.
9. W kreacji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana następująca akcja:

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



:: EXPAND BANNER/BILLBOARD ::

1. 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 myszką na baner.
2. Baner flashowy nie może zawierać dźwięków zapętionych (odtworzanych przez cały czas wyświetlania banera lub cyklicznie). Dźwięk zawarty w banerze nie może być dłuższy niż 3 sekundy.
3. Baner nie może zawierać odwołań zewnętrznych (np. ściągać elementów animacji z serwera klienta).
4. Baner nie może również zapisywać, zmieniać lub odczytywać cookie.
5. Adres docelowy nie może być dłuższy niż 200 znaków.
6. Banery powinny być zapisane w wersji Macromedia Flash 7.0 lub wcześniejszej.
7. Animacja może mieć maksymalną prędkość 25 fps. Sugerowana prędkość wynosi 12 fps (klatek na sekundę).
8. Plik SWF nie może być zabezpieczony przed debugowaniem.
9. Niedozwolona jest implementacja mechanizmów śledzących interakcję użytkownika.
10. Krecja nie może powodować błędów na stronie – niepoprawnego wyświetlania serwisu, jak też pojawiania się ostrzeżeń o błędach.
11. W krecji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana następująca akcja:

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



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

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

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

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

14. Kreacje **NIE MOŻE** domyślnie być rozwinięta.

:: BRANDMARK ::

1. Brandmark flashowy nie może zawierać dźwięków zapętlnych (odtworzanych przez cały czas wyświetlania banera lub cyklicznie). Dźwięk zawarty w banerze nie może być dłuższy niż 3 sekundy.
2. Brandmark nie może zawierać odwołań zewnętrznych (np. ściągać elementów animacji z serwera klienta).
3. Baner nie może również zapisywać, zmieniać lub odczytywać `cookie`.
4. Adres docelowy nie może być dłuższy niż 200 znaków.
5. Brandmarki powinny być zapisane w wersji Macromedia Flash 7.0 lub wcześniejszej.
6. Jeśli animacja w kreacji nie jest zapętlna, to w ostatniej klatce należy wywołać funkcję Java Script:



```
javascript:bm_min()
```

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

8. Plik SWF nie może być zabezpieczony przed debugowaniem.

9. Niedozwolona jest implementacja mechanizmów śledzących interakcję użytkownika.

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

11. 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");  
}
```

12. Pod krzyżykiem zamykającym kreację powinna być podpięta funkcja

```
onFinishedPlaying()
```

13. Używane funkcje:

a. Minimalizacja

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



b. Maksymalizacja

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

c. Zamknięcie

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

:: TOPLAYER ::

1. TopLayer flash nie może zawierać dźwięków zapętlnych (odtwarzanych przez cały czas wyświetlania banera lub cyklicznie).
2. TopLayer nie może zawierać odwołań zewnętrznych (np. ściągać elementów animacji z serwera klienta).
3. Jak również nie może zapisywać, zmieniać lub odczytywać cookie.
4. Adres docelowy nie może być dłuższy niż 200 znaków.
5. TopLayery powinny być zapisane w wersji Macromedia Flash 7.0 lub wcześniejszej.
6. Jeśli animacja w kreacji nie jest zapętlna, to w ostatniej klatce należy wywołać funkcję:

```
onFinishedPlaying()
```

7. Animacja może mieć maksymalną prędkość 25 fps. Sugerowana prędkość wynosi 12 fps (klatek



na sekundę).

8. Plik SWF nie może być zabezpieczony przed debugowaniem.

9. Niedozwolona jest implementacja mechanizmów śledzących interakcję użytkownika.

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

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

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

12. Pod krzyżykiem zamykającym krecję powinna być podpięta funkcja

```
onFinishedPlaying()
```

13. Używane funkcje:

a. Zamknięcie

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



:: SCROLL ::

1. Kreacja nie może zawierać dźwięków zapętlnych (odtwarzanych przez cały czas wyświetlania banera lub cyklicznie). Dźwięk zawarty w banerze nie może być dłuższy niż 3 sekundy.
2. Kreacja nie może zawierać odwołań zewnętrznych (np. ściągać elementów animacji z serwera klienta). Jak również nie może zapisywać, zmieniać lub odczytywać *cookie*.
3. Adres docelowy nie może być dłuższy niż 200 znaków.
4. Kreacje powinny być zapisane w wersji Macromedia Flash 7.0 lub wcześniejszej.
5. Animacja może mieć maksymalną prędkość 25 fps. Sugerowana prędkość wynosi 12 fps (klatek na sekundę).
6. Plik SWF nie może być zabezpieczony przed debugowaniem.
7. Niedozwolona jest implementacja mechanizmów śledzących interakcję użytkownika.
8. Kreacja nie może powodować błędów na stronie – niepoprawnego wyświetlania serwisu, jak też pojawiania się ostrzeżeń o błędach.
9. W kreacji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana następująca akcja:

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



:: SCROLL -BANER, -BILLBOARD ::

1. 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.
2. Baner nie może zawierać odwołań zewnętrznych (np. ściągać elementów animacji z serwera klienta).
3. Baner nie może również zapisywać, zmieniać lub odczytywać *cookie*.
4. Adres docelowy nie może być dłuższy niż 200 znaków.
5. Banery powinny być zapisane w wersji Macromedia Flash 7.0 lub wcześniejszej.
6. Animacja może mieć maksymalną prędkość 25 fps. Sugerowana prędkość wynosi 12 fps (klatek na sekundę).
7. Plik SWF nie może być zabezpieczony przed debugowaniem.
8. Niedozwolona jest implementacja mechanizmów śledzących interakcję użytkownika.
9. Kreacja nie może powodować błędów na stronie – niepoprawnego wyświetlania serwisu, jak też pojawiania się ostrzeżeń o błędach.
10. 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")  
}
```

6. Akcje getURL należy przypisać obiektowi typu button, który powinien być:
 - a. umieszczony na głównej liście czasowej
 - b. umieszczony na samym wierzchu (oczywiście jako obiekt przezroczysty)
 - c. ustawiony jako obiekt typu "HIT"

7. 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()
```

:: TAPETA / SCREENING ::

Tapeta to tło serwisu o dużej rozdzielczości. Tapeta jest nieklikaną formą reklamy. Jest możliwość zdefiniowania tła serwisu, które będzie dopełnieniem tapety.

Screening jest połączeniem standardowej tapety z billboardem lub double billboardem, bez zauważalnej granicy pomiędzy nimi.

:: MAILING REKLAMOWY ::

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

- a. dane reklamodawcy: pełna nazwa, adres,
- b. temat e-maila,
- c. nazwa nadawcy e-maila

2. Kreacja HTML powinna być przygotowana w następujący sposób:

- a. kodowanie – ISO-8859-2,
- b. mailing wykonany w języku HTML (nie może to być XHTML)
- c. grafika powinna być umieszczona w katalogu img/
- d. waga e-maila + waga obrazków nie może przekroczyć 30kB
- e. 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.

f. 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

g. w stylach nie można umieszczać grafik, np. tło (niektóre programy wysyłkowe mają problemy z pobieraniem tych grafik)

h. wszelkie wartości width, height, class, itp. powinny być umieszczone w znacznikach " "
np. width="100", <p class="style1">treść</p>

i. jeśli będą używane kody mierzące to proszę o ich poprawne zaimplementowanie

3. Po wysłaniu testów mailingu prosimy o akceptację pod względem:

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

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

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

6. Infornext.pl 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.

7. Google Mail ma problem z poprawnym odczytywaniem stylu CSS.

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



:: DOKLEJKA DO NEWSLETTERA ::

1. Materiały potrzebne do newslettera:

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

:: ARTYKUŁ SPONSOROWANY ::

1. 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.

4. 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.



5. WYMAGANIA TECHNICZNE

Forma	Waga	Wymiary	Format
baner	do 50 kb	468 x 60 px	.gif, .jpg, .swf
billboard	do 50 kb	750 x 100 px	.gif, .jpg, .swf
double billboard	do 50 kb	750 x 200 px	.gif, .jpg, .swf
button/box	do 20 kb	300 x 45 px 300 x 90 px	.gif, .jpg, .swf
rectangle	do 50 kb	300 x 250 px	.gif, .jpg, .swf
toplayer	do 50 kb	400 x 300 px	.swf
brandmark	do 50 kb	300 x 300 px	.swf
scroll footer	do 20 kb	1600 x 30 px	.swf
interstitial	do 50 kb	cały ekran	.swf
pop-under	do 35 kb	400 x 400 px	.gif, .jpg, .swf
pop-up	do 35 kb	300 x 300 px	.gif, .jpg, .swf
screening	do 50 kb	1024 x 768px 1280 x 1024px	.gif, .jpg
reklama w newsletterze- Wieszjak.pl, Prawnik.pl	do 15 kb	600 x 100 px	.gif, .jpg
reklama w ekspresach InforEkspert-	do 15 kb	468 x 60 px	.gif, .jpg
reklama w newsletterze- Gotujmy.pl	do 15 kb	468 x 60 px	.gif, .jpg
mailing	do 30 kb	-	HTML, TXT
artykuł sponsorowany	3 grafiki- do 30 kb Tekst- 5000 znaków	190 x 45 px	.gif, .jpg
forum Ekspertkie	Zapewnienie eksperta po stronie klienta		
miniserwis	Dostarczenie materiałów po stronie klienta		

