



EVOLUTIONMEDIANET

Specyfikacja techniczna form reklamowych oferowanych przez internetową sieć reklamową Evolution Media Net



**Specyfikacja techniczna form reklamowych
w Evolution Media Net otrzymała
Certyfikat Standardu Reklamy Display
przyznany przez IAB Polska.**

Wersja: 28.05.2012



EVOLUTIONMEDIANET

Evolution Media Net Sp. z o.o.

00-679 Warszawa, ul. Wilcza 46, 3 p.
tel.: +48 22 460 52 90, fax: +48 22 310 14 51
NIP: 107-001-58-98, KRS 0000350798

biuro@evolutionmedia.pl, www.evolutionmedia.pl

Spis treści

I. ZAŁOŻENIA OGÓLNE	3
II. KOMPLET MATERIAŁÓW	4
SCHEMAT PRZESYŁANIA KREACJI:	4
SCHEMAT NAZEWNICTWA KREACJI:	4
SCHEMAT PRZESYŁANIA ADRESÓW URL:	4
III. FORMY REKLAMY	5
FORMY STANDARDOWE.....	5
REKLAMA EMITOWANA NA WARSTWIE (LAYER).....	6
BRANDMARK.....	7
TOPLAYER.....	8
SCROLL Baner/Billboard/Double Billboard/Skyscraper	9
SCROLLER / SCROLL FOOTER	9
FLY FOOTER.....	10
SKY FLY.....	11
FLOOR AD.....	12
EXPAND FLOOR AD.....	13
EXPAND Banner, Billboard, Skyscraper	14
MEGAEXPANDSKY	15
AD.CORNER.....	16
REKLAMA POP UP / POP UNDER.....	17
SCREENING.....	17
IV. MAILING REKLAMOWY	18
Mailing HTML.....	18
Środowisko Lotus Notes i Gmail.	18
V. NEWSLETTER	19
VI. STREAMING	19
VII. INFORMACJE DODATKOWE	20
KAMPANIE CPC, CPA CPL, CPS I HYBRYDOWE	20



I. ZAŁOŻENIA OGÓLNE

1. Evolution Media Net nie ponosi odpowiedzialności finansowej w przypadku gdy klient nie dostarczy poprawionej wersji kreacji lub nie spełnia ona wymogów Standardu Reklamy Display IAB Polska.
2. Wymagamy przestania jednorazowo kompletu kreacji na cały okres trwania kampanii, najpóźniej na 24 godziny przed startem (pkt. Komplet materiałów, str. 4). W innym przypadku nie gwarantujemy terminowego sprawdzenia materiałów.
3. Kreacje muszą mieć dokładny, założony wymiar i wagi nie większe niż podane w tabelach dotyczących konkretnych form reklamy.
4. Kreacje w formacie .swf przygotowywane dla systemu adserwerowego Evolution Media Net powinny 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”.
5. Dla kreacji typu .swf powinien zostać podany kolor tła w formie kodu heksadecymalnego np. #93EF12
6. Wraz z kompletem kreacji powinien zostać dostarczony docelowy adres URL dla kampanii/kreacji lub lista adresów URL, na które kreacje powinny kierować.
7. Kreacje banerowe (billboard, baner, rectangle, box, skyscraper itp.) mogą być przygotowane do 10 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.
8. Niestandardowe kreacje .swf typu Toplayer mogą mieć dowolny rozmiar, jednak w przypadku form pełnoekranowych należy szczególnie pamiętać o dostarczeniu kodu serwującego wraz z kreacją.
9. Zabronione jest tworzenie kreacji zaciągających dodatkowe elementy lub odwołujących się do zewnętrznych plików (np.: streaming w kreacjach .swf). Wyjątkiem są kreacje, których założeniem jest takie właśnie działanie.
10. Zabronione jest używanie skryptów zmieniających okno przeglądarki (wymiar, położenie). Wyjątek stanowią kreacje, których założeniem są właśnie takie działania.
11. Zabronione jest używanie skryptów śledzących interakcję użytkownika.
12. Nie będą przyjmowane kreacje powodujące występowanie błędów lub ostrzeżeń podczas serwowania reklamy.
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 multiclickTagów (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. Każda z kreacji nie może obciążać ustalonego procesora wzorcowego Intel Celeron 1,7 GHz, w więcej niż 30%. W momencie przekroczenia tej wartości kreacja może nie być dopuszczona do emisji.



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
- opcjonalnie: kody mierzące emisje i kliknięcia

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_witryna1_468x60_v1, baner_witryna2_468x60_v1, brandmark_witryna3_300x300_v1.

W nazwach plików używamy wyłącznie:

1. małych liter,
2. podkreślników,
3. cyfr.

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
Evolutionmedia_billboard_750x100_v1	http://evolutionmedia.pl/index1.html
Evolutionmedia_billboard_750x100_v2	http://evolutionmedia.pl/index2.html



III. FORMY REKLAMY

FORMY STANDARDOWE

NAZWA	FORMAT	WYMIAR	WAGA
Billboard	GIF, JPEG, SWF	750x100 pikseli	do 40 kB
Double Billboard	GIF, JPEG, SWF	750x200 pikseli	
Banner	GIF, JPEG, SWF	468x60 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	
Triple Billboard	GIF, JPEG, SWF	750x300 pikseli	do 60 kB
Half page	GIF, JPEG, SWF	300x600 pikseli	

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

1. Przygotowanie kreacji GIF, JPG;
 - 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 – 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, np. „FFFFFF”.
- Wymóg nie dotyczy Transparentnych form reklamowych.

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 60 kB	-
Toplayer	SWF	400x300 pikseli, rekomendujemy skalę 4:3		max 15 s.
Expand Baner	SWF	468x60 pikseli + 468x240 pikseli	do 40 kB	-
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 40 kB	-
Push Billboard	SWF	750x100/750x300 pikseli	do 40 kB	-
Scroll	SWF	Zależne od formy		-
Scroller	GIF / JPG / SWF	800x30 lub 1600x30 pikseli		-
Fly Footer	SWF	750x200 + przyciski zwiń/rozwiń	do 40 kB	-
Sky Fly	SWF	300x600 + przyciski zwiń/rozwiń	do 60 kB	-
Floor Ad	SWF	1024x300	do 60 kB	max 15 s.

BRANDMARK

- OPIS :** Reklama w formie okna, wyświetla się "na wierzchu" treści serwisu. Można go przesuwac w obrębie okna przeglądarki, w którym wyświetlana jest strona WWW. Belka, dzięki której brandmark można przesuwac, nie może być klikalna! Reklama musi również posiadać widoczny przycisk zamknięcia i minimalizacji okna.
- WAGA :** do 60 kB
- ROZMIAR :** do 300x300 pikseli
- TECHNOLOGIA :** Flash (SWF)

Technologia Flash (SWF)

1. Reklamę należy przygotować w wersji FLASH 8.0 lub w wyższej
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 – w postaci "zamknij X" - powinien być widoczny przez cały czas emisji reklamy, powinien być umieszczony przy prawym górnym rogu głównego elementu graficznego, powinien być wyraźnie widoczny. Czcionka - minimum 12 pikseli, krzyżyk 14x14 px, na nieprzezroczystym tle (klikalny cały obszar napisu). 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 zminimalizowanej 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.



TOPLAYER

- OPIS :** Reklama w formie animacji, wyświetlana nad treścią strony WWW, w dowolnym jej miejscu. Maksymalny czas trwania to 15 s. Reklama musi mieć widoczny przycisk zamknięcia "zamknij X"
- WAGA :** do 60 kB
- ROZMIAR :** skala 4:3, standardowo 400x300 pikseli
- TECHNOLOGIA :** Flash (SWF)

Technologia Flash (SWF)

1. Reklamę należy przygotować w wersji FLASH 8.0 lub w wyższej
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. Przycisk zamknięcia - w postaci "zamknij X" - powinien być widoczny przez cały czas emisji reklamy, powinien być umieszczony przy prawym górnym rogu głównego elementu graficznego, powinien być wyraźnie widoczny. Czcionka - minimum 12 pikseli, krzyżyk 14x14 px, na nieprzezroczystym tle (klikalny cały obszar napisu). Przyciskowi należy przypisać funkcję zamknięcia:

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

5. Reklama powinna zamknąć się automatycznie po upływie maksymalnie 15 s.

6. Warstwy przezroczyste nie mogą być klikalne. O ile to możliwe powinny pozwalać na kliknięcie w linki znajdujące się pod warstwą przezroczystą.

SCROLL Baner/Billboard/Double Billboard/Skyscraper

OPIS :	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 "zamknij X", którego przyciśnięcie powoduje "odesłanie" jej do danego slotu reklamowego.
WAGA :	do 40 kB
ROZMIAR :	Banner – 468x60 Billboard – 750x100 Double Billboard - 750x200 Skyscraper – 120x600/160x600
TECHNOLOGIA :	Flash (SWF)/JPG/GIF

Technologia Flash (SWF)

1. Reklamę należy przygotować w wersji FLASH 8.0 lub w wyższej
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. Przyciskowi należy przypisać funkcję zamknięcia:

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

- przycisk zamknięcia musi być umieszczony w prawym górnym rogu reklamy, musi również być dobrze widoczny. Czcionka - minimum 12 pikseli, krzyżyk 14x14 px, na nieprzezroczystym tle (klikalny cały obszar napisu).

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, efekt scrollowania uzyskiwany jest przy wykorzystaniu kodu serwującego.
WAGA :	do 40 kB
ROZMIAR :	800x30 / 1600x30
TECHNOLOGIA :	Flash (SWF)/JPG/GIF

Technologia Flash (SWF)

1. Reklamę należy przygotować w wersji FLASH 8.0 lub w wyższej
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. Przycisk zamknięcia przygotowuje Evolution Media Net

FLY FOOTER

OPIS : Graficzna forma reklamowa wyświetlana na przezroczystej warstwie, umieszczona na dole zawartości serwisu, przyklejona do dolnej krawędzi okna przeglądarki, niezależnie od przewijania serwisu. Efekt scrollowania uzyskiwany jest przy wykorzystaniu kodu serwującego.

Fly Footer, składa się z double billboarda, grafiki odpowiedzialnej za zwijanie i rozwijanie oraz przezroczystego tła o szerokości 100% kreacji.

▪ **DOUBLE BILLBOARD**

WAGA : do 40 kB
ROZMIAR : 750X200
TECHNOLOGIA : Flash (SWF)

Technologia Flash (SWF)

1. Reklamę należy przygotować w wersji FLASH 8.0 lub w wyższej
2. 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

▪ **ELEMENT „ZWIŃ” i „ROZWIŃ”**

Elementy graficzne, odpowiedzialne za zwijanie i rozwijanie kreacji double billboarda, mogą być przygotowane przez Klienta i dostarczone z kreacją zgodnie ze specyfikacją elementu przygotowaną poniżej lub istnieje możliwość wykorzystania przycisków standardowych czarny napis na białym tle.

Na przyciskach muszą być umieszczone napisy „zwiń” i „rozwiń”. Opcjonalnie mogą znaleźć się strzałki wskazujące kierunek akcji. W przypadku akcji zwijania kreacji double billboarda strzałka powinna wskazywać kierunek prawy, w przypadku rozwijania kreacji kierunek lewy.

WAGA : do 10 kB
ROZMIAR : 30x200
TECHNOLOGIA : GIF/JPG/PNG

Istnieje możliwość ustawienia tła w paskach po bokach kreacji w formacie #RRGGBBAA (hex) np.: #00000055, ustawia kolor i stopień przezroczystości pasków bocznych.



SKY FLY

OPIS : Graficzna forma reklamowa wyświetlana na przezroczystej warstwie, przyklejona do prawej krawędzi okna przeglądarki, niezależnie od przewijania serwisu. Efekt scrollowania uzyskiwany jest przy wykorzystaniu kodu serwującego.

Sky Fly składa się z half page'a, grafiki odpowiedzialnej za zwijanie i rozwijanie oraz przezroczystego tła o szerokości 100% kreacji.

▪ **HALF PAGE**

WAGA : do 60 kB
ROZMIAR : 300X600
TECHNOLOGIA : Flash (SWF)

Technologia Flash (SWF)

1. Reklamę należy przygotować w wersji FLASH 8.0 lub w wyższej
2. 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

▪ **ELEMENT „ZWIŃ” i „ROZWIŃ”**

Elementy graficzne, odpowiedzialne za zwijanie i rozwijanie kreacji half page, mogą być przygotowane przez Klienta i dostarczone z kreacją zgodnie ze specyfikacją elementu przygotowaną poniżej lub istnieje możliwość wykorzystania przycisków standardowych czarny napis na białym tle.

Na przyciskach muszą być umieszczone napisy „zwiń” i „rozwiń”. Opcjonalnie mogą znaleźć się strzałki wskazujące kierunek akcji. W przypadku akcji zwijania kreacji strzałka powinna wskazywać kierunek w górę, w przypadku rozwijania kreacji kierunek w dół.

WAGA : do 10 kB
ROZMIAR : 300x30
TECHNOLOGIA : GIF/JPG/PNG

Istnieje możliwość ustawienia tła w paskach po bokach kreacji w formacie #RRGGBBAA (hex) np.: #00000055, ustawia kolor i stopień przezroczystości pasków bocznych.

FLOOR AD

OPIS : Floor Ad jest wyświetlany nad treścią strony, wyrównany do dolnej krawędzi okna przeglądarki. Czas emisji tej kreacji wynosi 15 sekund. Każda reklama tego typu musi zawierać napis ZAMKNIJ oraz przycisk zamykania reklamy "X" umieszczone w prawym górnym rogu kompozycji.

WAGA : do 60 kB
ROZMIAR : 1024x300
TECHNOLOGIA : Flash (SWF)/JPG/GIF

Technologia Flash (SWF)

1. Reklamę należy przygotować w wersji FLASH 8.0 lub w wyższej
2. 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 - w postaci "zamknij X" - powinien być widoczny przez cały czas emisji reklamy, powinien być umieszczony przy prawym górnym rogu głównego elementu graficznego, powinien być wyraźnie widoczny. Czcionka - minimum 12 pikseli, krzyżyk 14x14 px, na nieprzezroczystym tle (klikalny cały obszar napisu). Przyciskowi należy przypisać funkcję zamknięcia:

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

EXPAND FLOOR AD

OPIS : Expand Floor Ad jest expandowaną wersją kreacji Floor Ad.

WAGA : do 60 kB

ROZMIAR : 1024x300 expandowany do 1024x500

TECHNOLOGIA : Flash (SWF)

Technologia Flash (SWF)

1. Kreacja powinna być przygotowana jak standardowa wersja floor ada, dodatkowo powinna mieć zaszyte następujące akcje:

```
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.



EXPAND Banner, Billboard, Skyscraper

OPIS :	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)
WAGA :	do 40 kB
ROZMIAR :	Banner – 468x60 expandowany do 468x240 Billboard – 750x100 expandowany do 750x300 Skyscraper – 120x600 expandowany do 480x600 / 160x600 do 640x600
TECHNOLOGIA :	Flash (SWF)

Technologia Flash (SWF)

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

W kreacji powinno być dołączone:

```
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. 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 : Krecje przygotowujemy analogicznie jak opisano wyżej (EXPANDY). Krecja ta od standardowego expanda różni się wyłącznie rozmiarem.

WAGA : do 40 kB

ROZMIAR : 120x600 pikseli expandowany do 900x600 pikseli

PUSH BILLBOARD

OPIS : Emisja krecji rozpoczyna się od wyświetlenia postaci zminimalizowanej o wymiarach 750x100 pikseli. Krecja .swf po załadowaniu wywołuje funkcję dopushlock(). Rozpoczyna samoczynne rozpychanie serwisu i odstawianie warstwy, na której osadzona jest krecja .swf do rozmiarów 750x300 pikseli. Procesowi temu może towarzyszyć równoległy efekt animacyjny w krecji swf. Po 5 sekundach wywołana zostaje funkcja dopushunlock(), która rozpoczyna stopniowe ściąganie serwisu i zastawianie krecji .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 krecji). Do tej chwili zablokowane powinny być również efekty animacyjne w krecji flash wywoływane po najechniu bądź zjechniu myszką z krecji (chyba, że koncepcja krecji stanowi inaczej).

WAGA : do 40 kB

ROZMIAR : 750x100 expandowany do 750x300 pikseli

TECHNOLOGIA : Flash (SWF)

Technologia Flash (SWF)

1. Reklamę należy przygotować w wersji FLASH 8.0 lub w wyższej
2. Krecja 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 krecja powinna wywoływać:

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

4. Po 5 sec. od załadowania załadowaniu krecja 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 zastawiania krecji 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 ściągnięcie 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 ściągnięcia serwisu i prócz stopniowego odsłaniania 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.

Expand CORNER

OPIS :	Ekspandowany box, umieszczony w prawym górnym rogu okna przeglądarki. Musi posiadać krzyżyk zamykający oraz napis „zamknij”.
WAGA :	do 40 kB
ROZMIAR :	90x90 expandowany do 800x600
TECHNOLOGIA :	Flash (SWF)

Technologia Flash (SWF)

1. Reklamę należy przygotować w wersji FLASH 8.0 lub w wyższej

2. Do reklam w technologii Flash (SWF)

W kreacji powinno być dowiezanie:

```
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");
}
```

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	-

1. Kreacja banerowa (pop up / pop under Powinien (ale nie musi) być serwowany z banera).
 2. Kreacja okienka pop (zgodnie z tab. powyżej) – wykonanie analogicznie w taki sam sposób jak kreacji .SWF czy .GIF.
 3. Materiały graficzne muszą spełniać analogiczne wymogi jak kreacje banerowe opisane w odpowiednim dziale powyżej.
 4. Najnowsze wersje przeglądarek automatycznie blokują te formy reklamowe.
- Polecamy korzystanie z form layerowych - reklam emitowanych na warstwie.

SCREENING

- OPIS :** Połączenie formy billboard/doublebillboard z tapetą.
- WAGA :** Tapeta do 100 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 Evolution Media 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.

Nie gwarantujemy poprawnego wyświetlania kreacji HTML we wszystkich klientach oraz systemach pocztowych, szczególnie systemach Lotus i Gmail (Google Mail) Zapewniamy 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 odczytaniem stylu CSS.



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.

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: Stop i Mute.
- Waga pliku FLV nie powinna przekraczać 1 MB.
- Długość filmu video nie powinna przekraczać 30 sekund.
- Streaming rate nie powinien przekraczać 512/kbps, rekomendowana wartość: 256/kbps
- Dźwięk powinien być włączany tylko po akcji użytkownika. Kreacja może być uruchamiana automatycznie, ale z wyciszonym dźwiękiem.

VII. INFORMACJE DODATKOWE

KAMPANIE CPC, CPA, CPL, CPS i hybrydowe

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.

POZOSTAŁE SPECYFIKACJE TECHNICZNE SIECI EMN

Specyfikacja techniczna evo.Mobile, reklamy targetowanej na urządzenia mobilne takie jak tablety, telefony komórkowe i smartfony jest dostępna do pobrania na stronie:

<http://www.evolutionmedia.pl/reklamodawca/produkty/evomobile>

Specyfikacja techniczna reklamy wideo jest dostępna na stronie:

<http://www.evolutionmedia.pl/reklamodawca/reklama-wideo/specyfikacja-techniczna-wideo>

Ostatnia aktualizacja specyfikacji: 28.05.2012



Specyfikacja techniczna form reklamowych w Evolution Media Net otrzymała Certyfikat Standardu Reklamy Display przyznany przez IAB Polska.

