



Specyfikacja techniczna form reklamy oferowanych przez Internetową Sieć Reklamową AdClick

Spis treści

ZAŁOŻENIA OGÓLNE.....	3
KOMPLET MATERIAŁÓW.....	4
FORMY REKLAMY.....	4
FORMY REKLAMY BANEROWEJ.....	4
REKLAMA POPUP – OWA.....	7
POP UP / POP UNDER.....	7
POLTERGEIST / INTERSTITIAL.....	7
REKLAMA EMITOWANA NA WARSTWIE (LAYER).....	8
BRANDMARK.....	9
TOP LAYER.....	10
FORMY BANEROWE ROZSZERZAJĄCE SIĘ (EXPANDY).....	11
MEGAEXPANDSKY.....	13
PUSH BILLBOARD.....	15
INTROMERCIAL.....	16
REKLAMA XHTML.....	16
FAVOURITE AD.....	17
REKLAMA SMS.....	17
STREAMING.....	18
SPOTLIGHT.....	22
INFORMACJE WAŻNE I PRZYDATNE!.....	22

ZAŁOŻENIA OGÓLNE

Przygotowanie kreacji dla adserwera AdClick:

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 AdClick **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 „nierozwinętego”.
4. **Przed przygotowaniem kreacji dla danej kampanii na określonych witrynach należy sprawdzić, jakie formy reklamowe dostępne są na danej witrynie.** Jeśli witryna należy do sieci AdClick (<http://adclick.pl/adniche.html#lista>), należy zwrócić uwagę np. czy dana witryna używa banerów 468x60, czy billboardów 750x100 pikseli.
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). AdClick 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** (pkt. Komplet materiałów, str. 1).
7. **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.
8. **Zabronione jest używanie skryptów zmieniających okno przeglądarki** (wymiar, położenie). Wyjątek stanowią kreacje, których założeniem są właśnie takie działania.
9. **Zabronione jest używanie skryptów śledzących** interakcję użytkownika (e-tuning).
10. Nie będą przyjmowane kreacje powodujące występowanie błędów lub ostrzeżeń podczas serwowania reklamy.
11. **AdClick 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.
12. Komplet materiałów (pkt II.) musi być **dostarczony na 4 dni robocze** przed uruchomieniem kampanii. Wyjątek stanowią kampanie z użyciem technologii **streaming gdzie komplet materiałów musi być dostarczony na 10 dni roboczych** przed startem kampanii (w przypadku reklamy banerowej termin przesłania materiałów wynosi **2 dni robocze**).
13. Jeśli w kampanii wymagane jest **użycie multiclickTagow** (więcej niż 1 clickTag) prosimy o zaszczytne odpowiednio : `_root.clickTag1` dla 1 adresu url, `_root.clickTag2` dla 2 adresu url, itd. Prosimy o **zwrócenie szczególnej uwagi na wielkość liter.**

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
- 1.3. kody serwujące

SCHEMAT NAZEWNICTWA KREACJI:

1. Materiały powinny być nazywane wg następującego schematu:
 - 1.1. jedna kreacja w całej kampanii. Schemat: formareklamy_wymiar_wersja np.: baner_468x60_v1, brandmark_300x300_v1, popup_250x250_v1.
 - 1.2. konkretna kreacja na konkretną witrynę. Schemat: formareklamy_witryna_wymiar_wersja np.: baner_infor_468x60_v1, baner_money_468x60_v1, brandmark_wprost_300x300_v1.
 - 1.3. forma banerowa serwująca inną kreację. Schemat: formabanerowa_baza_witryna_formaserwowana_wymiar_wersja np.: billboard_baza_wakacje_toplayer_300x300_v1
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, poltergeist, 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.: baner_money_468x60_v1, baner_money_468x60_v2, baner_money_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
adclick_baner_468x60_v1_d	http://www.adclick.pl/index1.html
adclick_baner_468x60_v2_d	http://www.adclick.pl/index2.html

FORMY REKLAMY

FORMY REKLAMY BANEROWEJ

NAZWA	FORMAT	WYMIAR	WAGA
Billboard	GIF, JPEG, SWF	750x100 pikseli	do 20 kb
Baner	GIF, JPEG, SWF	468x60 pikseli	do 15 kb
Baner na komunikator ¹	GIF, JPEG, SWF,	400x50 pikseli	do 15 kb

¹ Baner nie może zawierać dźwięków zapętlonych (odtwarzanych przez cały czas wyświetlania banera lub cyklicznie). Dźwięk zawarty w banerze nie może być dłuższy niż 5 sekund.

Komunikat komunikatora	GIF, JPEG, SWF	400x265 pikseli	do 20kb
Button	GIF, JPEG, SWF	120x60 / 120x90 pikseli	do 8 kb
Large rectangle	GIF, JPEG, SWF	336x280 pikseli	do 25 kb
Medium rectangle	GIF, JPEG, SWF	300x250 pikseli	do 25 kb
Wide Skyscraper	GIF, JPEG, SWF	160x600 pikseli	do 25 kb
Skyscraper	GIF, JPEG, SWF	120x600 pikseli	do 25 kb

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. Ustalamy warstwę jako object – button i nadajemy jej parametr przezroczystości.
 - 2.3. Na warstwie umieszczamy wywołanie funkcji: getUrl i ustalamy parametry:
 - 2.3.1. URL: `_root.clickTag`
 - 2.3.2. Window: `_blank`
 - 2.3.3. Expression: zaznaczamy check box (tylko Flash 5.0)
 - 2.3.4. Variables: Don't send

```

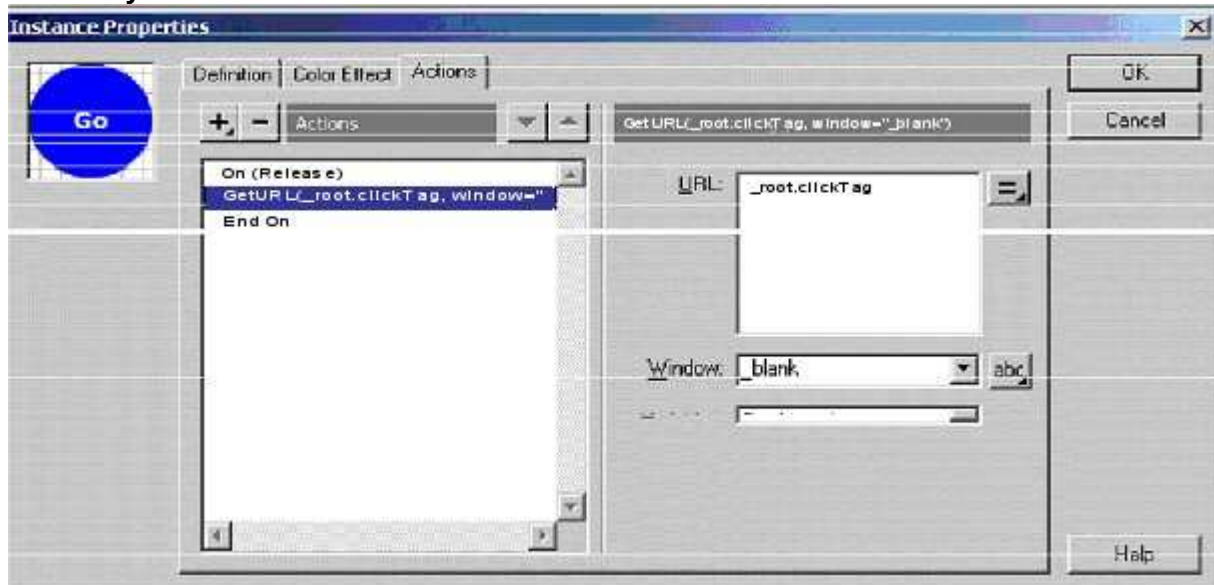
on (release)
{
    getUrl(_root.clickTag,"_blank");
}

```

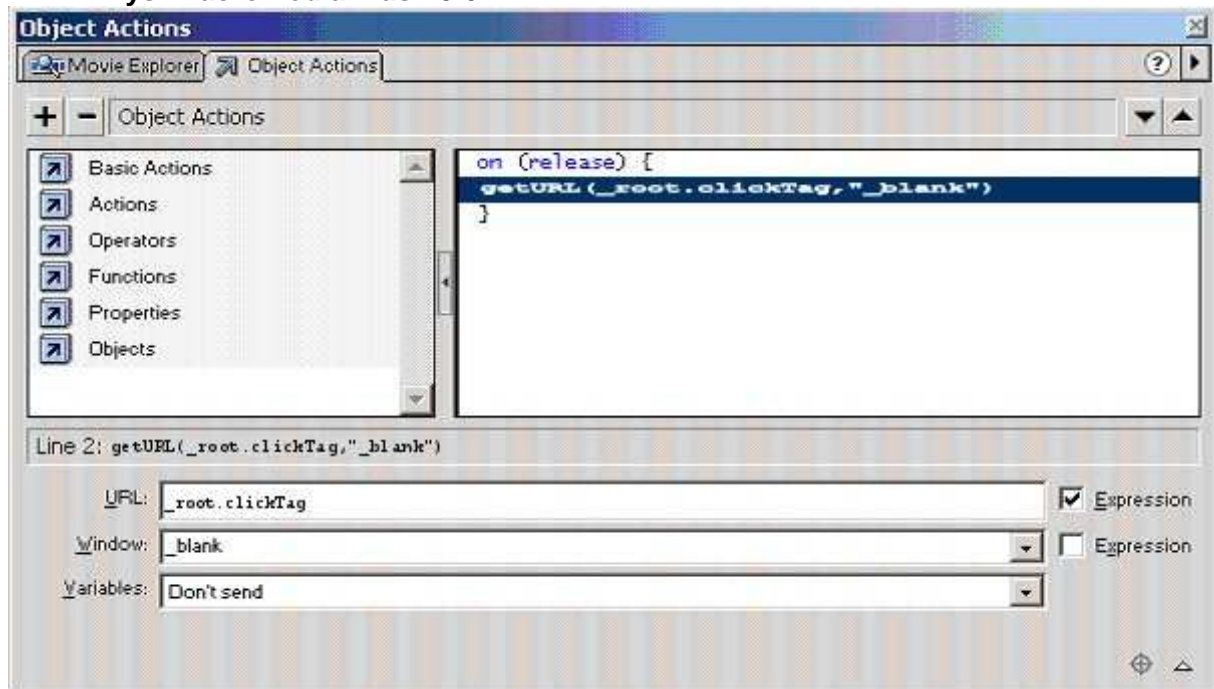
UWAGA: NA WIELKOŚĆ LITER W ZMIENNEJ `_root.clickTag`

- 2.4. Eksportujemy kreację do pliku swf i nadajemy nazwę zgodnie ze specyfikacją dotyczącą nazewnictwa materiałów.
- 2.5. Dla każdego rodzaju kreacji .swf należy stworzyć alternatywny plik .gif lub .jpg
- 2.6. Wraz z kreacją .swf należy dostarczyć heksadecymalny kolor tła. Punkt pomijamy, jeżeli tło jest białe (#FFFFFF).
- 2.7. Rekomendujemy zapisywanie kreacji swf w wersji Flash nie wyższej niż 5.0.** Użycie Flash 6.0 niesie za sobą ryzyko braku poprawności wyświetlania reklamy (wielu użytkowników nie ma zainstalowanych odpowiednich plug-inów Macromedia). AdClick nie bierze odpowiedzialności za błędy emisji wywołane zapisaniem reklamy we Flash 6.0.
- 2.8. Warstwy reklamy muszą być rozgrupowane.

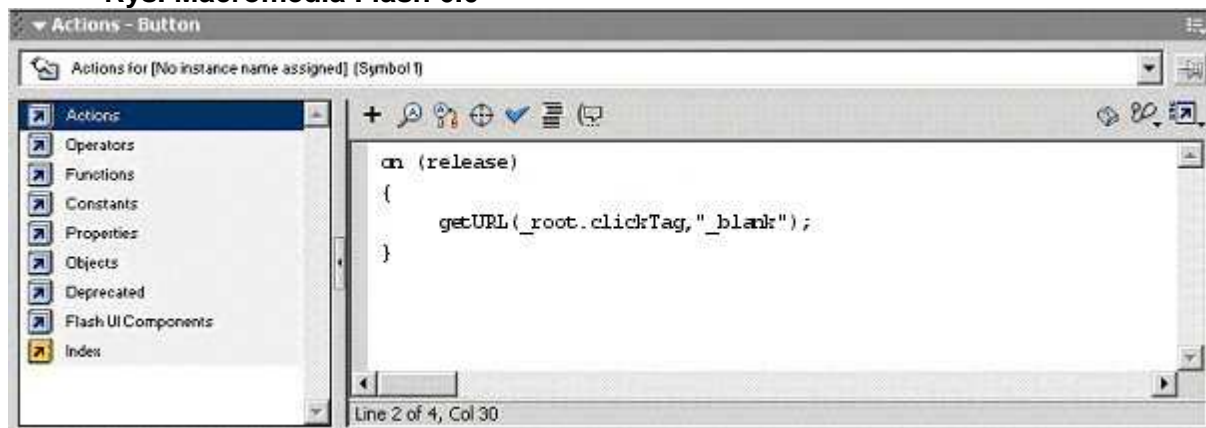
Rys. Macromedia Flash 4.0



Rys. Macromedia Flash 5.0



Rys. Macromedia Flash 6.0



REKLAMA POPUP – OWA

NAZWA	FORMAT	WYMIAR	WAGA	CZAS
Pop up	GIF, JPEG, SWF	250x250 pikseli	do 25kb	-
Pop under	GIF, JPEG, SWF	do 750x550 pikseli	do 30 kb	-
Poltergeist	HTML + SWF	Skala 4:3	do 30 kb	max. 10 s.

POP UP / POP UNDER

Komplet materiałów:

- 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>
- Kreacja banerowa** (pop up / pop under **MUSI BYĆ** serwowany z banera).
- Kreacja okienka pop** (zgodnie z tab. powyżej)
- Materiały graficzne muszą spełniać analogiczne wymogi jak kreacje banerowe opisane w odpowiednim dziale powyżej.

POLTERGEIST / INTERSTITIAL

Komplet materiałów:

- Przykładowy kod serwujący html do pobrania z adresu:**
 - 1.1. Osadzenie pliku flash: http://dc.sabela.pl/files/kod/poltergeist_v2.html
- Baner reklamowy, z którego ma być serwowana reklama pasujący do miejsca reklamowego na witrynie**
- Kreacja .swf:**
 - 3.1. Kreacja powinna być przygotowana w proporcjach 4:3,
 - 3.2. Pierwszą klatkę animacji flash zostawiamy pustą - umieszczamy w niej wyłącznie wywołanie funkcji::

```
stop();
getURL(_root.loader,"_self");
```

(funkcja powoduje załadowanie animacji do pamięci przed jej odtworzeniem w przeglądarkach: Internet Explorer 4.0, Netscape 4.0 i wyższych. Za wyjątkiem Netscape 6.0 który nie obsługuje tej funkcji i animacja pobierana jest w trakcie emisji)

3.3. 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.

3.4. Warstwa button – odpowiedzialna za zliczanie reklamy powinna być przygotowana analogicznie do przygotowanie kreacja SWF (Reklama banerowa; pkt. 4.1.2 Przygotowanie kreacji swf)

3.5. W ostatniej klatce animacji flash umieszczamy::

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

3.6. Warstwy reklamy muszą być rozgrupowane.

3.7. Kreacja powinna być rozłożona na listwie _root co najmniej na 5 klatkach i podczas jej przygotowania uwzględniane, iż kod dokonuje preladu operując funkcjami play(), stopplay() z poziomu javascript.

3.8. Jeśli reklama jest udźwiękowiona także wywołanie: stopAllSounds();

REKLAMA EMITOWANA NA WARSTWIE (LAYER)

Typ reklamy targetowanej wyłącznie do przeglądarek Microsoft Internet Explorer.

NAZWA	FORMAT	WYMIAR	WAG A	CZAS
Brandmark	GIF, SWF	300x300 pikseli	do 20 kb	-
Top layer	HTML + SWF	Skala 4:3, rekomendujemy 400x300 pikseli	do 25 kb	max 10 s. + max 20 s. element statyczny
Expand baner	GIF, SWF	468x60 pikseli + 468x240 pikseli	Do 25 kb	-
Expand billboard	GIF, SWF	750x100 pikseli + 750x400 pikseli	Do 35 kb.	-
Expand skyscraper	GIF, SWF	120x600 pikseli + 480x600 pikseli 160x600 pikseli +	Do 35 kb.	-

		640x600 pikseli		
MegaExpandSky	HTML+ SWF	100x600 pikseli + 900X600 pikesli	do 50 kb.	-
Push Billboard	GIF + SWF	750x100/750x300 pikseli	do 20 kb	
Scroll button	HTML + GIF / SWF	120x90 / 120x60 pikseli	do 8 kb	
Scroller	GIF / JPG	800 x 30 pikseli	do 10 kb	

BRANDMARK

Komplet materiałów:

1. **Kod serwujący html do pobrania z adresu:**
 - 1.1. Osadzenie pliku flash: http://dc.sabela.pl/files/kod/brandmark_v2.html
2. **Baner reklamowy, z którego ma być serwowana reklama pasujący do miejsca reklamowego na witrynie**
3. **Kreacja .swf:**
 - 3.1. Musi zawierać przycisk zamknięcia reklamy.

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

- 3.2. Musi zawierać przycisk minimalizacji reklamy do postaci belki.

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

W tym kształcie reklama nie może blokować obszaru większego niż obrys belki. Niedopuszczalne, aby przezroczysty obszar wielkości standardowej reklamy był klikalny lub uniemożliwiał klikanie na odnośniki w treści witryny.

- 3.3. Musi zawierać przycisk powrotu do standardowej wielkości reklamy.

```
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. Musi mieć możliwość przenoszenia nad powierzchnią witryny tj. poprzez kliknięcie na belkę lub obrys kreacji i przytrzymanie lewym przyciskiem myszy. Kreację można swobodnie przesuwac po stronie.

- 3.5. Obszar klikalny: Warstwa button nie może wychodzić poza obrys reklamy.
- 3.6. Obszar klikalny: Warstwa button - odpowiedzialna za zliczanie reklamy - powinna być przygotowana analogicznie do przygotowanie kreacja SWF:
 - 3.6.1. Na warstwie umieszczamy wywołanie funkcji: getURL i ustalamy parametry:
 - 3.6.1.1. URL: `_root.clickTag`,
 - 3.6.1.2. Window: `_blank`
 - 3.6.1.3. Expression: zaznaczamy check box (Flash 5.0)
 - 3.6.1.4. Variables: Don't send
 - 3.6.2. Eksportujemy kreację do pliku `.swf` i nadajemy nazwę zgodnie ze specyfikacją dotyczącą nazewnictwa materiałów. **Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.**
 - 3.6.3. Dla każdego rodzaju kreacji `.swf` należy stworzyć alternatywny plik `.gif` lub `.jpg`
 - 3.6.4. Wraz z kreacją `.swf` należy dostarczyć heksadecymalny kolor tła. Punkt pomijamy, jeżeli tło jest białe (`#FFFFFF`).
- 3.7. Kreacja nie może blokować obszaru większego niż obrys kreacji. Tzn. musi być możliwość zaznaczania zawartości witryny i klikania na zawarte w treści odnośniki.
- 3.8. Warstwy reklamy muszą być zgrupowane.

TOP LAYER

Komplet materiałów:

1. **Kod serwujący html do pobrania z adresu:**
 - 1.1. Osadzenie pliku flash: `http://dc.sabela.pl/files/kod/toplayer_v2.html`
2. **Baner reklamowy, z którego ma być serwowana reklama pasujący do miejsca reklamowego na witrynie**
3. **Kreacja .swf:**
 - 3.1. Musi zawierać przycisk zamknięcia reklamy.

```

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

```

- 3.2. Obszar klikalny: Warstwa button nie może zajmować całej powierzchni obrys reklamy, a jedynie fragment nad grafiką. Warstwa - odpowiedzialna za zliczanie reklamy - powinna być przygotowana analogicznie do przygotowania banera SWF:
 - 3.2.1. Na warstwie umieszczamy wywołanie funkcji: getURL i ustalamy parametry:
 - 3.2.1.1. URL: `_root.clickTag`,
 - 3.2.1.2. Window: `_blank`
 - 3.2.1.3. Expression: zaznaczamy check box (Flash 5.0)
 - 3.2.1.4. Variables: Don't send
 - 3.2.2. Eksportujemy kreację do pliku `.swf` i nadajemy nazwę zgodnie ze specyfikacją dotyczącą nazewnictwa materiałów **Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.**
 - 3.2.3. Dla każdego rodzaju kreacji `.swf` należy stworzyć alternatywny plik `.gif` lub `.jpg`
 - 3.2.4. Wraz z kreacją `.swf` należy dostarczyć heksadecymalny kolor tła. Punkt pomijamy, jeżeli tło jest białe (`#FFFFFF`).
- 3.3. Eksportując reklamę do pliku `.swf` w opcjach Publish Settings: Playback odznaczamy Loop oraz w zakładce HTML: Window Mode wybieramy: Transparent Windowless
- 3.4. Ostatnią klatkę nad animacją flash pozostawiamy pustą i umieszczamy funkcję `stop()`- uniemożliwiającą niedopuszczalne powtarzanie się reklamy,

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

- 3.5. Warstwy reklamy muszą być rozgrupowane,
- 3.6. Po zakończeniu animacji, kreacja musi zniknąć nie pozostawiając aktywnego przezroczystego pola obszaru klikalnego (warstwy button).
- 3.7. 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)
- 3.8. Warstwy reklamy muszą być rozgrupowane

SCROLLER / SCROLL FOOTER

Forma reklamy rekomendowana do przeglądarek **Microsoft Internet Explorer**.

Kod serwujący: <http://dc.sabela.pl/files/kod/scroller.html>

Waga: do 10 kb

- a. a. Kreacja swf – efekt scrollowania zrealizowany powinien być w kreacji.
- b. b. Kreacja gif/jpg powinna być statyczna – efekt scrollowania uzyskiwany jest przy wykorzystaniu kodu serwującego.

SCROLL

Kod serwujący: http://dc.sabela.pl/files/kod/scroll_v2.html

Waga: do 20 kb

- c. c. Kreacja 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.

FORMY BANEROWE ROZSZERZAJĄCE SIĘ (EXPANDY)

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/expand_v2.html

2. Kreacja .swf z 2 plikami.

- 2.1. Potrzebne są następujące kreacje:
 - 2.1.1. M1; flash o wymiarach 750x100 lub 120x600 pikseli wraz z zastępczą kreacją .gif (zgodnie z pkt. 1.3 specyfikacji),
 - 2.1.2. M2; flash o wymiarach 750x400 lub 240x600 (400 to wysokość maksymalna, 240 to szerokość maksymalna) pikseli wraz z zastępczą kreacją .gif (zgodnie z pkt. 1.3 specyfikacji),
- 2.2. M1; kreacja musi odtwarzać się na bieżąco, a więc musi być zapętłona.
- 2.3. M1; musi mieć cały czas aktywny obszar (powierzchnia kreacji) z przypisanym zdarzeniem: on (rollover) { fscommand („");}. Po najechaniu myszą na billboard rozwija się pełny obszar reklamy (M2).
- 2.4. M2; obszar klikalny, warstwa button.
- 2.5. M2; warstwy reklamy muszą być rozgrupowanie;
 - 2.5.1. Na warstwie umieszczamy wywołanie funkcji: getURL i ustalamy parametry:
 - 2.5.1.1. URL: _root.clickTag,
 - 2.5.1.2. Window: _blank
 - 2.5.1.3. Expression: zaznaczamy check box (Flash 5.0)
 - 2.5.1.4. Variables: Don't send
 - 2.5.2. Eksportujemy kreację do pliku .swf i nadajemy nazwę zgodnie ze specyfikacją dotyczącą nazewnictwa materiałów **Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.**
 - 2.5.3. Dla każdego rodzaju kreacji .swf należy stworzyć alternatywny plik .gif lub .jpg
 - 2.5.3.1. Wraz z kreacją .swf należy dostarczyć heksadecymalny kolor tła. Punkt pomijamy, jeżeli tło jest białe (#FFFFFF).
 - 2.5.4. M2; jeżeli chcemy by warstwa reklamy przykrywająca serwis była na przezroczystym tle, eksportując reklamę do pliku .swf w opcjach Publish Settings: Playback odznaczamy Loop oraz w zakładce HTML: Window Mode wybieramy: Transparent Windowless.
 - 2.5.5. M2; po zdjęciu myszy z obszaru reklamy, warstwa powinna się zwinąć do stanu początkowego (M1).
 - 2.5.6. Warstwy reklamy muszą być rozgrupowanie.

3. Kreacja .swf z 1 plikiem.

- 3.1. Kod do pobrania: http://dc.sabela.pl/files/kod/expand_new_kod.html
- 3.2. Potrzebne są następujące kreacje:
 - 3.2.1. 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.
 - 3.2.2. Musi mieć cały czas aktywny obszar (powierzchnia kreacji 750x100 lub 120x600) z przypisanym zdarzeniem:

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

Wtedy po najechaniu myszą na billboard rozwija się pełny obszar reklamy (750xZ lub 120xZ). Następnie do pełnego obszaru reklamy powinno być przypisane zdarzenie:

```

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

```

, gdyż to zwija kreacje do stanu początkowego (750x100 lub 120x600). 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.

- 3.2.3. Aby kreacja mogła przenosić na zadany url należy na warstwie umieścić wywołanie funkcji: getURL i ustalamy parametry:
 - 3.2.3.1.1. URL: _root.clickTag,
 - 3.2.3.1.2. Window: _blank
 - 3.2.3.1.3. Expression: zaznaczamy check box (Flash 5.0)
 - 3.2.3.1.4. Variables: Don't send
- 3.2.3.2. Eksportujemy kreację do pliku .swf i nadajemy nazwę zgodnie ze specyfikacją dotyczącą nazewnictwa materiałów **Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.**
- 3.2.3.3. Wraz z kreacją .swf należy dostarczyć heksadecymalny kolor tła. Punkt pomijamy, jeżeli tło jest białe (#FFFFFF).
- 3.2.4. Jeżeli chcemy by warstwa reklamy przykrywająca serwis była na przezroczystym tle, eksportując reklamę do pliku .swf w opcjach Publish Settings: Playback odznaczamy Loop oraz w zakładce HTML: Window Mode wybieramy: Transparent Windowless.
- 3.2.5. Po zdjęciu myszy z obszaru reklamy, warstwa powinna się zwinąć do stanu początkowego (750x100 lub 120x600).
- 3.2.6. Warstwy reklamy muszą być zgrupowanie.

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

Komplet materiałów:

1. Kod serwujący html o następujących cechach:

- 1.1. Kod rozpoznaje rozdzielczość używaną przez Internautę, jeżeli rozdzielczość wynosi 1024 na 768 reklama jest serwowana,
- 1.2. W momencie najechania na reklamę w postaci zwiniętej następuje jej rozwinięcie, po zjechaniu z elementu reklama powraca do pierwotnego stanu,
- 1.3. Kod musi obsługiwać krzyżyk zamykający kreację.

2. Baner reklamowy, z którego ma być serwowana reklama pasujący do miejsca reklamowego na witrynie

3. Kreacja .swf:

3.1. Potrzebne są następujące kreacje:

- 3.1.1. M1; flash o wymiarach 100x600 pikseli wraz z zastępczą kreacją .gif (zgodnie z pkt. 1.3 specyfikacji),

- 3.1.2. M2; flash o wymiarach 900x100 pikseli wraz z zastępczą kreacją .gif (zgodnie z pkt. 1.3 specyfikacji),
- 3.1.3. M1; kreacja musi odtwarzać się na bieżąco, a więc musi być zapętłona.
- 3.1.4. M1; musi mieć cały czas aktywny obszar (powierzchnia kreacji) z przypisanym zdarzeniem: on (rollover) { fscommand („”);}. Po najechnaniu myszą na M1 rozwija się pełny obszar reklamy (M2).
- 3.1.5. M2; obszar klikalny, warstwa button.
- 3.1.6. M2; warstwy reklamy muszą być rozgrupowanie;
 - 3.1.6.1. Na warstwie umieszczamy wywołanie funkcji: getURL i ustalamy parametry:
 - 3.1.6.1.1. URL: _root.clickTag,
 - 3.1.6.1.2. Window: _blank
 - 3.1.6.1.3. Expression: zaznaczamy check box (Flash 5.0)
 - 3.1.6.1.4. Variables: Don't send
 - 3.1.6.2. Eksportujemy kreację do pliku .swf i nadajemy nazwę zgodnie ze specyfikacją dotyczącą nazewnictwa materiałów **Błąd! Nie zdefiniowano zakładki..**
 - 3.1.6.3. Dla każdego rodzaju kreacji .swf należy stworzyć alternatywny plik .gif lub .jpg
 - 3.1.6.3.1.1. Wraz z kreacją .swf należy dostarczyć heksadecymalny kolor tła. Punkt pomijamy, jeżeli tło jest białe (#FFFFFF).
- 3.1.7. M2; jeżeli chcemy by warstwa reklamy przykrywająca serwis była na przezroczystym tle, eksportując reklamę do pliku .swf w opcjach Publish Settings: Playback odznaczamy Loop oraz w zakładce HTML: Window Mode wybieramy: Transparent Windowless.
- 3.1.8. M2; po zdjęciu myszy z obszaru reklamy, warstwa powinna się zwinąć do stanu początkowego (M1).
- 3.1.9. Warstwy reklamy muszą być rozgrupowanie.

PUSH BILLBOARD

Opis

Emisja kreacji rozpoczyna się od wyświetlenia postaci zminimalizowanej o wymiarach 750x100 pikseli. Kreacja .swf w momencie załadowania w 100% wywołuje funkcję `dopushlock()`. Rozpoczyna samoczynne rozpychanie serwisu i odsłanianie warstwy, na której osadzona jest kreacja .swf do rozmiarów 750x300 pikseli. Procesowi temu może towarzyszyć równoległy efekt animacyjny w kreacji swf. Po 5 sekundach wywołana zostaje funkcja `dopushunlock()`, która rozpoczyna stopniowe ściąganie serwisu i zasłanianie kreacji .swf do rozmiarów wyjściowych. Po zakończeniu tego procesu odblokowywane są funkcje `dopushon()` i `dopushoff`, o analogicznym działaniu jak opisane wyżej, z tą różnicą że ich wywoływanie nie jest determinowane czasowo, lecz akcjami użytkownika (najeżdżanie bądź zjeżdżanie myszką z kreacji). Do tej chwili zablokowane powinny być również efekty animacyjne w kreacji flash wywoływane po najeżdżaniu bądź zjeżdżaniu myszką z kreacji (chyba, że koncepcja kreacji stanowi inaczej).

1. Forma reklamy rekomendowana do przeglądarek Microsoft Internet Explorer.
2. Kreacja powinna mieć aktywny obszar na całej swojej powierzchni oraz przez cały czas emisji (w stanie zwiniętym oraz w stanie rozwiniętym) z poniższym dowiązaniem:

```
on (rollOver)
{
  getURL("javascript:dopushon();","_self");
}
```

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

3. Po załadowaniu kreacja powinna wywoływać:

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

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

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

5. Poprawność mechanizmu sprawdzania załadowania kreacji, nie jest przedmiotem weryfikacji kreacji przez obsługę techniczną kampanii, w związku z trudnością weryfikacji tego mechanizmu wobec plików binarnych swf.
6. Obsługa kodu serwującego sprowadza się do rozpychania i ściągania zony reklamowej w kontencie strony HTML oraz stopniowego odstawiania i zasłaniania kreacji swf za pomocą mechanizmów JavaScript, dostępnych dla przeglądarek z rodziny MSIE z tempem domyślnie ustawianym na 30 ms. Przy czym rozpychanie zony rozpoczyna się w momencie wywołania funkcji `dopushlock()` lub `dopushon()`, zaś jej ściąganie w momencie wywołania funkcji `dopushunlock()` lub `dopushoff()`.
7. Dla wolnych komputerów lub/i kreacji, stron internetowych obciążanych znacznie zasoby sprzętowe tempo to może być wolniejsze, bądź nieregularności.

8. Należy pamiętać iż wywołanie którejkolwiek z wyżej wymienionych funkcji JavaScript stanowi jedynie punkt rozpoczęcia procesu rozpychania lub ściągania 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() jest zablokowane, co stanowi uzasadnienie na analogiczne blokowanie efektów animacyjnych wewnątrz kreacji swf.

INTROMERCIAL

Intrromercial jest połączeniem reklamy typu „intro” ze sponsoringiem internetowym.

1. Emisja reklamy użytkownikowi dokonywana jest według poniższego schematu:
 - 1.1. Użytkownik wchodzi na stronę główną witryny X
 - 1.2. Zamiast strony głównej serwisu otrzymuje stronę z reklamą w tym samym oknie przeglądarki w którym wpisał URL, z cienką belką identyfikującą serwis na górze tej strony oraz z możliwością pominięcia reklamy.
 - 1.3. Po zakończeniu emisji reklamy (około 8 sekund) użytkownik automatycznie przekierowywany jest na stronę główną serwisu gdzie umieszczony jest billboard lub baner oraz Skyscraper.
2. Specyfikacja techniczna Intrromercial:
 - 2.1. Kod HTML w którym osadzona jest:
 - 2.1.1. górna belka z opcją „pomiń” oraz
 - 2.1.2. reklama 600*400 pikseli.
 - 2.1.3. Kod musi wykorzystywać „Cooki” w celu targetowania reklamy do jednego użytkownika. I przekierowywać na odpowiednie URLe – jeżeli użytkownik nie widział reklamy to serwujemy reklamę i przekierowujemy na URL_1; jeżeli użytkownik widział reklamę to serwujemy URL_2
 - 2.1.4. Adresy URL ustawiamy samodzielnie definiując kampanię
 - 2.2. Rozmiar głównego elementu reklamy:
 - 2.2.1. 600x400 pikseli
 - 2.2.2. Waga: do 20 kB
 - 2.2.3. Format: HTML, Gif, JPEG, Flash
 - 2.3. Czas trwania: maksymalnie 8 sekund
 - 2.4. Reklama typu: Billboard (750*100), baner (468*60) i skyscraper (120*600) zgodnych ze specyfikacją Adclick.

REKLAMA XHTML

1. Warunki ogólne:
 - 1.1. Wielkość reklamy wraz z kodem skryptowym nie może przekroczyć 75KB.
 - 1.2. Skrypty reklamy powinny korzystać tylko i wyłącznie z oznaczeń obiektów (ID) znajdujących się na stronie.
 - 1.3. Możliwe jest łączenie form reklamowych wpływających na stronę (toplayer, banner, billboard, skyscraper, popup).
 - 1.4. Elementy reklamowe (kreacje składowe kampanii, powinny zostać zbudowane wg specyfikacji tychże form reklamy).
2. Komplet materiałów:
 - 2.1. Opis kreacji - scenariusz działania i interakcji reklamy ze strona
 - 2.2. Formy składowe kampanii (banner, toplayer, skyscraper, popup treść itp).

- 2.2.1. (opcja) skrypt JS/inny uruchamiający reklamę.
- 2.3. Jeżeli nie ma dostarczonego skryptu i reklama ma zostać uruchomiona wg ustalonego scenariusza przez witrynę / Adclick należy dostarczyć źródła (w przypadku flasha wraz z czcionkami) składowych form reklamy.

POPRAWNA KREACJA powinna być dostarczona do Adclick na 14 dni robocze przed emisją.

FAVOURITE AD

NAZWA	FORMAT	WYMIAR	WAGA
Favourite Ad + Baner/Billboard	GIF / JPG / SWF	120 x 600 pikseli	do 20 kb

Komplet materiałów:

Kreacja jpg / gif/ swf:

1. Element graficzny do Favourite Ad w formacie JPG, GIF lub SWF. W przypadku reklamy SWF konieczne jest przygotowanie flesha zgodnie ze specyfikacją elementów fleshowych.
2. Baner przygotowany zgodnie z opisaną wyżej specyfikacją tych reklam

REKLAMA SMS

Reklama typu SMS oferowana jest w postaci:

1. SMS formie tekstu – reklama SMS w formie wiadomości tekstowej
2. SMS w formie obrazka – reklama SMS w formie czarno-białego obrazka
3. SMS w formie melodyjki I
4. SMS follow-up – SMS reklamowy wysłany na numer odbiorcy bezpośrednio po wysłaniu na ten numer SMSa przez użytkownika serwisu.
5. SMS sponsorowany – SMS w formie tekstu dołączany do serwisu informacyjnego przesyłanego SMSem do użytkowników

Warunki techniczne dla reklamy SMS

1. Tekst: 152 znaki bez polskich liter; dopuszczalne wielkie i małe litery, cyfry, spacje.
2. Obrazek: wielkość 72 x 14, 24 x 14 lub 72 x 28 pikseli, dwa kolory, format .bmp lub .nol
3. Melodyjka: format MIDI (nie polifoniczny)
4. **Uwaga:** możliwe jest łączenie tekstu z obrazkami.

STREAMING

WARUNKI BRZEGOWE

Dopuszczalne rozmiary i ciężar kreacji oraz czas:

VIDEO STREAMING BANNERS:

NAZWA	FORMAT	WYMIAR	WAGA	CZAS	Uwagi
Video Streaming Baner	GIF/JPG	468x60 pikseli	do 15 kb	-	zaślepka
	SWF (12 fps)	468x60 pikseli	do 15 kb	-	zawiera okienko na film o rozmiarze do 80x60 pikseli
	FLA (12 fps)	468x60 pikseli	-	-	fonty zrasteryzowane lub dołączone pliki .ttf
	MPEG/AVI	4:3	-	30 sec.	rozmiar nie mniejszy niż rozmiar okienka w swf-ie
	MPEG/AVI	4:3	-	10 sec.	rozmiar nie mniejszy niż rozmiar okienka w swf-ie
Video Streaming Billboard	GIF/JPG	750x100 pikseli	do 20 kb	-	zaślepka
	SWF (12 fps)	750x100 pikseli	do 20 kb	-	zawiera okienko na film o rozmiarze do 133x100 pikseli
	FLA (12 fps)	750x100 pikseli	-	-	fonty zrasteryzowane lub dołączone pliki .ttf
	MPEG/AVI	4:3	-	30 sec.	rozmiar nie mniejszy niż rozmiar okienka w swf-ie
	MPEG/AVI	4:3	-	10 sec.	rozmiar nie mniejszy niż rozmiar okienka w swf-ie
Video Streaming Skyscraper	GIF/JPEG	120x600 pikseli	do 20 kb	-	Zaślepka
	SWF (12 fps)	120x600 pikseli	do 20 kb	-	zawiera okienko na film o rozmiarze do 120x90 pikseli
	FLA (12 fps)	120x600 pikseli	-	-	fonty zrasteryzowane lub dołączone pliki .ttf
	MPEG/AVI	4:3	-	30 sec.	rozmiar nie mniejszy niż rozmiar okienka w swf-ie
	MPEG/AVI	4:3	-	10 sec.	rozmiar nie mniejszy niż rozmiar okienka w swf-ie

VIDEO STREAMING EXPANDS:

NAZWA	FORMAT	WYMIAR	WAGA	CZAS	Uwagi
Video Streaming Expand Baner	GIF/JPG	468x60 pikseli	do 15 kb	-	zaślepka
	SWF (12 fps)	468x240 pikseli	do 15 kb	-	zawiera okienko na film o rozmiarze do 160x120 pikseli
	FLA (12 fps)	468x240 pikseli	-	-	fonty zrasteryzowane lub dołączone pliki .ttf
	MPEG/AVI	4:3	-	30 sec.	rozmiar nie mniejszy niż rozmiar okienka w swf-ie
	MPEG/AVI	4:3	-	10 sec.	rozmiar nie mniejszy niż rozmiar okienka w swf-ie
Video Streaming Expand Billboard	GIF/JPG	750x100 pikseli	do 20 kb	-	zaślepka
	SWF (12 fps)	750x300 pikseli	do 20 kb	-	zawiera okienko na film o rozmiarze do 160x120 pikseli
	FLA (12 fps)	750x300 pikseli	-	-	fonty zrasteryzowane lub dołączone pliki .ttf
	MPEG/AVI	4:3	-	30 sec.	rozmiar nie mniejszy niż rozmiar okienka w swf-ie
	MPEG/AVI	4:3	-	10 sec.	rozmiar nie mniejszy niż rozmiar okienka w swf-ie
Video Streaming Expand Skyscraper	GIF/JPEG	120x600 pikseli	do 20 kb	-	zaślepka
	SWF (12 fps)	360x600 pikseli	do 20 kb	-	zawiera okienko na film o rozmiarze do 160x120 pikseli
	FLA (12 fps)	360x600 pikseli	-	-	fonty zrasteryzowane lub dołączone pliki .ttf
	MPEG/AVI	4:3	-	30 sec.	rozmiar nie mniejszy niż rozmiar okienka w swf-ie
	MPEG/AVI	4:3	-	10 sec.	rozmiar nie mniejszy niż rozmiar okienka w swf-ie

VIDEO STREAMING POPUPS:

NAZWA	FORMAT	WYMIAR	WAGA	CZAS	Uwagi
Video Streaming Popup	GIF/JPEG	250x250 pikseli	do 25 kb	-	zaślepka
	SWF (12 fps)	250x250 pikseli	do 25 kb	-	zawiera okienko na film o rozmiarze do 160x120 pikseli
	FLA (12 fps)	250x250 pikseli	-	-	fonty zrasteryzowane lub dołączone pliki .ttf
	MPEG/AVI	4:3	-	30 sec.	rozmiar nie mniejszy niż rozmiar okienka w swf-ie
	MPEG/AVI	4:3	-	10 sec.	rozmiar nie mniejszy niż rozmiar okienka w swf-ie

VIDEO STREAMING LAYERS:

NAZWA	FORMAT	WYMIAR	WAGA	CZAS	Uwagi
Video Streaming Brandmark	SWF (12 fps)	300x300 pikseli	do 20 kb	-	zawiera okienko na film o rozmiarze do 160x120 pikseli
	FLA (12 fps)	300x300 pikseli	-	-	fonty zrasteryzowane lub dołączone pliki .ttf
	MPEG/AVI	4:3	-	30 sec.	rozmiar nie mniejszy niż rozmiar okienka w swf-ie
	MPEG/AVI	4:3	-	10 sec.	rozmiar nie mniejszy niż rozmiar okienka w swf-ie
Video Streaming Box	SWF (12 fps)	300x250 pikseli	do 20 kb	-	zawiera okienko na film o rozmiarze do 160x120 pikseli
	FLA (12 fps)	300x250 pikseli	-	-	fonty zrasteryzowane lub dołączone pliki .ttf
	MPEG/AVI	4:3	-	30 sec.	rozmiar nie mniejszy niż rozmiar okienka w swf-ie
	MPEG/AVI	4:3	-	10 sec.	rozmiar nie mniejszy niż rozmiar okienka w swf-ie
Video Streaming Expand Mega Sky	GIF/JPEG	120x600 pikseli	do 30 kb	-	zaślepka
	SWF (12 fps)	900x600 pikseli	do 30 kb	-	zawiera okienko na film o rozmiarze do 320x240 pikseli
	FLA (12 fps)	900x600 pikseli	-	-	fonty zrasteryzowane lub dołączone pliki .ttf
	MPEG/AVI	4:3	-	30 sec.	rozmiar nie mniejszy niż rozmiar okienka w swf-ie
	MPEG/AVI	4:3	-	10 sec.	rozmiar nie mniejszy niż rozmiar okienka w swf-ie

VIDEO FULL PAGE INTERSTITIALS:

NAZWA	FORMAT	WYMIAR	WAGA	CZAS	Uwagi
Video Full Page Interstitial	MPEG/AVI	4:3	-	10 sec.	rozmiar nie mniejszy niż 640x480 pikseli

WYMAGANIA OGÓLNE FORM REKLAMY

Jeśli poniższa specyfikacja nie stanowi inaczej obowiązują postanowienia punktu IV ze specyfikacja technicznej form reklamy.

:: 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 w p. III – warunki brzegowe.
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)

SPOTLIGHT

Jeżeli w kampanii mają być użyte kody Spotlight, wymagamy:

1. Przesłania dokładnych adresów URL stron [postaci : <http://www.jakisserwis.pl/katalog/plik.html> - adres musi prowadzić do pliku.], które mają być monitorowane wraz z nazwami identyfikującymi te strony w systemie (do 32 znaków) w celu ich późniejszej identyfikacji podczas raportowania (w statystykach). Dodatkowo prosimy o przesłanie **nazwy kraju w jakim jest umieszczony monitorowany serwis www, jeśli jest inny niż Polska**.
2. Przesłania do każdego kodu **informacji o technologii**, w jakiej mają zostać wykonane kody: JavaScript, PHP, JSP, ASP, JAVA, Cold Fusion. W przypadku gdy brak informacji o technologii, **domyślnie przyjmuje się JavaScript**.
3. Materiały do kodów spotlight muszą być nadesłane **5 dni przed** startem kampanii.

INFORMACJE WAŻNE I PRZYDATNE!

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.adclick.pl>. Następnie klikamy na kreację. Jeśli w nowym oknie otworzy się strona, której url wpisaliśmy, to kreacja jest poprawnie wykonana, np.:

http://dc.sabela.com.pl/files/vwbankkonto/billboard_750x100_25kb.swf?clickTAG=http://www.adclick.pl