

Specyfikacja techniczna formatów reklamowych online

Specyfikacja zgodna ze standardem IAB Polska



**POLSKA
PRESS
GRUPA**

Data aktualizacji: **23.08.2017**
Liczba stron: **25**
Typ opracowania: **Specyfikacja techniczna**
Rodzaj dokumentu: **Dokument jawny**

SPIS TREŚCI

WPROWADZENIE OGÓLNE.....	3
KREACJE – HTML5	5
KREACJE 3RD PARTY	6
FORMATY REKLAM – ROZMIARY I WAGI.....	8
FORMATY STANDARDOWE	12
Billboard, Double Billboard, Triple Billboard	12
Wideboard.....	12
Halfpage, Rectangel.....	12
Screening	12
MegaBoard	12
FORMATY LAYEROWE i EXPANDOWANE	13
Kreacja HTML5.....	13
Toplayer.....	14
Banderola	14
Interstitial	14
Belka 30 expand	14
FORMATY VIDEO	15
Preroll	15
Postroll.....	16
Overlay	16
FORMATY MOBILE.....	17
Standardowy Banner, Podwójny Banner.....	17
Standardowy Rectangle, Rectangle 320x320	17
Rectangle Video, Fullpage Video	17
Swipe Banner, Swipe Rectangle	17
Layer	18
Fullpage	18
3d Cube.....	18
Scratch	18
Store Locator	18
REKLAMY NA FACEBOOK – POST ORGANICZNY	19
Link ze zdjęciem.....	19
Film, Pokaz slajdów.....	20
INNE FORMATY REKLAMY	21
Tapeta.....	21
Link Reklamowy.....	21
Artykuł Sponsorowany	21
Zobacz Koniecznie	21
Box Serwisów Regionalnych	22
Fake Ad	22
Show Case.....	22
Wider Kontext	23
Mailing.....	23
OGÓLNE WYMAGANIA FORM REKLAMOWYCH.....	25

WPROWADZENIE OGÓLNE

WYMAGANIA DOTYCZĄCE PRZYGOTOWANIA REKLAMY

1. Wymagane jest przesłanie kompletu materiałów, nie później niż **3 dni** robocze przed datą planowanej emisji. W innym przypadku Polska Press Grupa (PPG) z uwagi na brak wystarczającej ilości czasu na przetestowanie kreacji i usunięcie ewentualnych błędów nie gwarantuje rozpoczęcia emisji reklamy w wyznaczonym terminie.
2. Dla formatów z wykorzystaniem technologii streaming termin ten wynosi **5 dni** roboczych.
3. Wraz z kreacjami **konieczne** jest przesłanie **URL** docelowego, do miejsca gdzie ma kierować kreacja po kliknięciu w nią (dotyczy reklam klikanych).
4. Do emisji przyjmowane są kreacje w plikach typu **HTML5, JPG, GIF, PNG**, o wymiarach i wadze **nie przekraczających** założeń podanych w dalszej części dokumentu.
5. Limit FPS (frame per second) we wszystkich kreacjach to **25 fps**.
6. Reklamy wideo z wykorzystaniem streamingu powinny posiadać dobrze widoczne przyciski akcji jak: play, stop, mute. Wideo może być uruchamiane automatycznie, ale z wyciszonym dźwiękiem.
7. Niedozwolone jest używanie skryptów śledzących interakcję użytkownika, a także zmieniających okno przeglądarki, jej wymiar lub położenie.
8. Kreacje niekompletne lub wywołujące błędy na stronie, muszą zostać poprawione przed rozpoczęciem emisji.
9. Kreacje nie powinny być zabezpieczone przed **debugowaniem**.
10. Tekstowe formaty reklamowe, np. link sponsorowany, mają zawsze zastosowany atrybut rel="nofollow" dla znacznika <a>.
11. Wszystkie kreacje emitowane z kodów zewnętrznych powinny zostać dostarczone w postaci wspierającej emisję asynchroniczną.
12. PPG zastrzega sobie prawo do weryfikacji przesłanych kreacji pod kątem zgodności ze specyfikacją oraz nie przyjęcia bądź przerwania emisji w przypadku jej braku.
13. PPG zastrzega sobie możliwość odmowy przyjęcia do emisji kreacji lub jej przerwania w przypadku uznania reklamy za zbyt dokuczliwą dla użytkowników, łamiącą prawo, propagującą treści pornograficzne, niezgodną z dobrymi obyczajami, szkodzącą interesom lub wizerunkowi PPG.
14. PPG nie ponosi odpowiedzialności za nieprawidłową emisję reklam na przeglądarkach niestandardowych, lub niestandardowych (niedomyślnych) ustawieniach przeglądarek lub systemu operacyjnego.
15. Kreacje nie powinny w zbyt dużym stopniu obciążać procesora na komputerze użytkownika. Dopuszczalne obciążenie wyznaczone na procesorze wzorcowym (P IV 2,6GHz), wynosi maksymalnie 30%. W momencie przekroczenia tej wartości PPG może nie dopuścić do emisji takiej kreacji.

NIKTÓRE ELEMENTY, KTÓRE MOGĄ WPŁYWAĆ NA NADMIERNE OBCIĄŻENIE TO:

1. Duża ilość akcji onClipEvent(enterFrame) wykonywanych jednocześnie.
2. Animacja skomplikowanych kształtów wektorowych - polecamy zmniejszenie ilości punktów edycji krzywych. Kształty wektorowe o znacznej ilości punktów węzłów - polecamy taki obiekt wyeksportować jako plik (jpg,png) i zaimportować ponownie.
3. Animacja obiektów składających się z dużej ilości gradientów.
4. Animacja wielu obiektów jednocześnie.
5. Nadmierne używanie przejść z przezroczystości (alfa) na bitmapach - zalecamy stosowanie efek

MATERIAŁY KIEROWANE DO POLSKA PRESS

Wszystkie materiały muszą być dostarczone jednorazowo, na cały okres trwania kampanii.
Jako komplet materiałów rozumie się:

1. Komplet kreacji spełniających warunki specyfikacji lub kody serwujące kreacje,
2. Komplet aktywnych URL-i,
3. Zlecenie emisji.

NAZEWNICTWO PLIKÓW REKLAMOWYCH

Materiały powinny być nazwane według następującego schematu, np.
dom_a_nto_billboard_750x100_transparent_v1
dom_b_lubuska_expand_rectangle_300x250x600_as2_v2

dom	nazwa własna
a,b	rozróżnienie dla większej liczby formatów (jeśli występują)
nto	witryna na której będzie emitowany dany format
billboard	format reklamy
expand	format rozwijany
300x250x600	podstawa 300x250 rozwijany 600x250
transparent	przezroczyste tło (jeśli występuje)
v1, v2	wersja reklamy

KREACJE – HTML5

Kreacja HTML powinna składać się z jak najmniejszej liczby elementów. Im mniejsza liczba dodatkowych elementów, tym szybciej kreacja zostanie załadowana i wyświetlona końcowemu użytkownikowi. Wszystkie odwołania do elementów składowych powinny być wykonywane za pomocą adresów względnych (wyjątkiem są elementy umieszczone na zewnętrznych serwerach).

Arkusze stylów i biblioteki JS mogą zostać umieszczone bezpośrednio w treści głównego pliku html, co zmniejszy liczbę elementów składowych. Elementy graficzne również mogą zostać umieszczone w głównym pliku (poprzez zakodowanie za pomocą Base64), jednak może to w znacznym stopniu zwiększyć rozmiar pliku oraz czas ładowania kreacji w przeglądarce użytkownika.

Kreacje HTML osadzone są na stronie za pomocą znacznika <iframe>. W adresie do pliku kreacji przekazywane są parametry po znaku krzyżyka (#) w postaci NAZWA_PARAMETRU=WARTOŚĆ. W celu odczytania parametrów przekazywanych do kreacji (m. in. skryptów do pomiaru kliknięć), należy dołączyć poniższy kod do kodu kreacji na początku <body>:

```
<script type="text/javascript">
  var parsed = (document.location.href.split('#')[1] || '').split('&');
  var params = parsed.reduce(function (params, param) {
    var param = param.split('=');
    params[param[0]] = decodeURIComponent(param.slice(1).join('='));
    return params;
  }, {});
</script>
```

Kreacja, w głównym pliku HTML, powinna udostępniać zmienną, do której można przekazać adres docelowy kreacji. Do tej zmiennej należy przypisać wartość odczytaną z parametrów przekazanych automatycznie do kreacji, znajdującą się w zmiennej params.clickTag (po wykonaniu kodu odczytującego parametry). Poniżej znajduje się przykład, w którym adres docelowy należy przypisać zmiennej globalnej clickTag:

```
<script>
  ...
  //umieść adres strony docelowej w zmiennej clickTag, np.:
  //clickTag='http://www.polskapress.pl';
  clickTag=params.clickTag; //przekazuje wartość odczytaną z parametrów
  ...
</script>
```

```
<script>
  ...
  clickTag1=params.clickTag1; //przekazuje wartość odczytaną z parametrów
  clickTag2=params.clickTag2; //przekazuje wartość odczytaną z parametrów
```

Poniżej znajdują się kody przykładowych kreacji z poprawną obsługą przekierowania na stronę docelową.

```
<html>
  <head></head>
  <body>
    <a href="#" target="_blank" id="creativelink">
      
    </a>
    <script type="text/javascript">
      var parsed = (document.location.href.split('#')[1] || "").split('&');
      var params = parsed.reduce(function (params, param) {
        var param = param.split('=');
        params[param[0]] = decodeURIComponent(param.slice(1).join('='));
        return params;
      }, {});
      //ustawienie adresu docelowego w linku HTML
      document.getElementById('creativelink').href = params.clickTag;
    </script>
  </body>
</html>
```

KREACJE 3RD PARTY

Emisja kampanii reklamowych może odbywać się bezpośrednio z adserwera PPG lub z zewnętrznych systemów serwowania reklam, za pośrednictwem systemu PPG. Druga ze wspomnianych możliwości ze względu na swoją specyfikę i uwarunkowania technologiczne wiąże się ze szczególnymi wymaganiami dla kreacji emitowanych w taki sposób, określonymi poniżej.

1. Kody do emisji kreacji z systemów zewnętrznych powinny zostać przesłane do Działu Emisji i Wsparcia Sprzedaży PPG w celu sprawdzenia ich poprawności – analogicznie jak w przypadku kreacji emitowanych bezpośrednio z adserwera PPG.
2. Kody emisyjne powinny być przystosowane do ich asynchronicznego osadzania:
 - Kody emisyjne kreacji standardowych (typu inpage), powinny być dostarczone w postaci iFrame.
 - Kody emisyjne kreacji standardowych (typu inpage) mogą być również dostarczone w postaci JavaScript. Jednak w takim wypadku zostaną one umieszczone w iFrame po stronie PPG, dotyczy to w szczególności sytuacji, w której kod emisyjny korzysta z polecenia „document.write”.

3. W przypadku braku możliwości dostosowania kodów emisyjnych do w/w wymagań a także w przypadku reklam nietypowych, tzn. wchodzących w interakcje z elementami strony lub analizujących parametry strony, na której się emitują (reklamy typu XHTML), ich emisja odbywać się będzie w całości z serwerów PPG w oparciu o skrypty przygotowane przez PPG.

FORMATY REKLAM – ROZMIARY I WAGI

FORMATY STANDARDOWE				
NAZWA	FORMAT PLIKU	WYMIAR (piksele)	WAGA (kB)	OPIS
billboard 750x100	html5, jpg, gif, png	750x100	do 60, do 180 ¹	Str. 13
double billboard 750x200	html5, jpg, gif, png	750x200	do 60, do 180 ¹	
triple billboard 750x300	html5, jpg, gif, png	750x300	do 60, do 180 ¹	
wideboard 980x200	html5, jpg, gif, png	980x200	do 100, do 180 ¹	
double wideboard 980x300	html5, jpg, gif, png	980x300	do 100, do 180 ¹	
halfpage 300x600	html5, jpg, gif, png	300x600	do 60, do 180 ¹	
rectangle 300x250	html5, jpg, gif, png	300x250	do 60, do 180 ¹	
box 300x125	html5, jpg, gif, png	300x125	do 60, do 180 ¹	
belka30 980x30	html5, jpg, gif, png	980x30	do 60, do 180 ¹	
belka30 780x30	html5, jpg, gif, png	780x30 ²	do 60, do 180 ¹	
box 750x360 (statyczny)	html5, jpg, gif, png	750x360	do 100, do 180 ¹	
box 670x360 (statyczny) ³	html5, jpg, gif, png	670x360	do 60, do 180 ¹	
screening 980x200	html5, jpg, gif, png	980x200	do 300 ⁴	
megaboard	html5, png, gif, jpg	1170x550	do 60, do 180 ¹	
FORMATY LAYEROWE i EXPNANDOWANE				
NAZWA	FORMAT PLIKU	WYMIAR (piksele)	WAGA (kB)	OPIS
toplayer (dowolny)	html5, jpg, gif, png	dowolny	do 60, do 180 ¹	Str. 14-15
interstitial 800x468	html5, jpg, gif, png	800x468	do 60, do 180 ¹	
banderola 750x200	html5, jpg, gif, png	750x200 + 2x 30x200 ⁵	do 60, do 180 ¹	

1 Waga kreacji HTML5

2 Dla serwisu www.expressilustrowany.pl wymiar belki to 780x30

3 Dla serwisu www.expressilustrowany.pl wymiar boxu to 670x360

4 Waga screeningu całkowita nie powinna przekraczać 180 kB dla JPG,GIF,PNG oraz 300kB dla wersji z HTML5.

5 Do kreacji należy wykonać przyciski Zwiń i Rozwiń

expand belka30 980 x 30>300	html5	980x30>300	do 60, do 180 ¹	Str. 16-17
expand belka30 780 x 30>300	html5	780x30>300 ⁶	do 60, do 180 ¹	
belka expand dom.gratka.pl	html5	640x35>200	do 60, do 180 ¹	
INNE FORMATY				
NAZWA	FORMAT	WYMIAR (piksele)	WAGA (KB)	Str. 24-31
link reklamowy	-----	40 znaków	-----	
zobacz koniecznie 170x122	jpg, gif, png	170x122	do 60	
box serwisów regionalnych	jpg, gif, png	704x440	do 60	
tapeta (statyczny)	jpg, gif, png	-----	do 20	
fake ad	jpg, gif, png	280x172	do 60	
fake ad mapa	jpg, gif, png	343x160	do 60	
belka30 gratka	html5, jpg, gif, png	540x30	do 60, do 180 ¹	
box mapa	jpg, gif, png	234x60	do 60	
pasek pomiędzy ogłoszeniami gratka (statyczny)	jpg, gif, png	980x90	do 60	
winieta wyszukiwarki (statyczny) gratka	png, gif, jpg	2000x460	do 250	
show case	jpg,gif,png	860x400	do 150	
preroll, postroll (in stream videoad)	flv, mov, mp4	16:9	15s. - 1,5Mb 30s. - 2,5Mb 45s.- 3Mb	
overlay (video)	html5, jpg, gif, png	640x60, 960x60	do 60, do 180 ¹	
winieta serwisy regionalne	jpg,gif,png	w zależności od serwisu ⁷	do 100	
zdjęcie w galerii nm	jpg,gif,png	770x512	do 60	
box 200x240 ⁸	html5, png, gif, jpg	200x240	do 60, do 180 ¹	

6 Dla serwisu www.expressilustrowany.pl wymiar belki expand to 780x30>300

7 Rozmiary winiety w formie wizualizacji dostępne pod adresem:

http://www.reklamy.serwisyregionalne.pl/2017/03_marzec/0879au/0879au_pp_winiety_xdkox_v1.jpg

8 Dostępna tylko na serwisie nekrologi.net

FORMATY MOBILNE (SMARTPHONE)				
NAZWA	FORMAT PLIKU	SLOT	WYMIAR piksele	WAGA
standardowy banner	jpg, gif, png, a-gif	Top, Bottom	640x100 , 320x50	do 95 kB
podwójny banner	jpg, gif, png, a-gif	Top, bottom	640x200	do 95 kB
swipe banner	jpg, gif, png, a-gif	Middle	640x100	do 95 kB
swipe rectangle	jpg, gif, png, a-gif	Middle	320x320	do 95 kB
standardowy rectangle	jpg, gif, png, a-gif	Middle	600x500 , 300x250	do 95 kB
rectangle 320x320	jpg, gif, png, a-gif	Middle	320x320	do 95 kB
rectangle video	jpg, gif, png; video: mp4, iframe (video)	Middle	640x480 (640x100 video)	do 95 kB + 1MB (wideo)
layer (interstitial)	jpg, gif, png, a-gif	Overlay, Gallery Interstitial	640x640 , 320x320	do 95 kB
full page	jpg, gif, png, a-gif	Overlay	640x960	do 95 kB
scratch	jpg, gif, png, a-gif	Overlay	640x640 x2 , 320x320 x2	do 95 kB
cube 3d	jpg, gif, png, a-gif	Overlay, middle	320x320 , 640x640	do 95 kB ⁹
store locator	jpg, gif, png, a-gif	Middle	640x640	do 95 kB
fullpage video	jpg, gif, png, a-gif, mp4	Overlay	640x960	do 95 kB + 1MB (wideo)
fake ad mobile	jpg, gif, png	fakead	280x172	do 60 kB
FORMATY MOBILNE (TABLET)				
NAZWA	FORMAT	SLOT	WYMIAR piksele	WAGA
billboard (tablet)	jpg, gif, png, a-gif	Top, Bottom	750x100	do 95 kB
doublebillboard (tablet)	jpg, gif, png, a-gif	Top, Bottom	750x200	do 95 kB
leaderboard (tablet)	jpg, gif, png, a-gif	Leaderboard	728x90 , 1456x180	do 95 kB
rectangle 320x320 (tablet)	jpg, gif, png, a-gif	Middle	640x640 , 320x320	do 95 kB
standardowy rectangle (tablet)	jpg, gif, png, a-gif	Middle	600x500, 300x250	do 95 kB
triplebillboard (tablet)	jpg, gif, png, a-gif	Top	750x300	do 95 kB
layer (tablet)	jpg, gif, png, a-gif	Overlay	640x640, 320x320	do 95 kB

⁹ Waga dotyczy wszystkich ścianek kreacji.

SPECYFIKACJA TECHNICZNA FORMATÓW REKLAMOWYCH ONLINE

scratch (tablet)	jpg, gif, png, a-gif	Overlay, Middle	640x640, 320x320	do 95 kB
cube 3d (tablet)	jpg, gif, png, a-gif	Overlay, Middle	640x640, 320x320	do 95 kB
rectangle video (tablet)	jpg, gif, png, a-gif	Middle	640x100, 640x380	do 95 kB + 1MB (wideo)
swipe rectangle (tablet)	jpg, gif, png, a-gif	Middle	320x320	do 95 kB
store locator (tablet)	jpg, gif, png, a-gif	Middle	640x640	do 95 kB

FORMATY STANDARDOWE

Billboard, Double Billboard, Triple Billboard

Formaty reklamowe występujące najczęściej na górnym słocie reklamowym. Mogą występować w formie statycznej bądź animowanej. Billboard oraz Double Billboard mogą występować zarówno w formie rozwijanej odpowiednio do rozmiaru 750x200 i 750x300 oraz scrollowanej.

Wideboard

Wideboard występuje w górnym słocie reklamowym. Format jest również wykorzystywany w przypadku formatu Rollband (Banderola).

Halfpage

Format reklamowy w postaci pionowego prostokąta emitowany w górnej części prawej kolumny nawigacyjnej. Halfpage może występować również w wersji rozwijanej do rozmiaru 600x600 px.

Rectangle

Formaty reklamowe emitowane w prawej kolumnie nawigacyjnej oraz wewnątrz artykułów. Rectangle może występować również w wersji rozwijanej do rozmiaru 600x250 px.

Megaboard

Statyczna forma reklamy emitowana wyłącznie na stronach głównych serwisów regionalnych oraz naszego miasta. Rozmiar formy 1170x550px.

<http://pliki.serwisyregionalne.pl/ckie/emisja/megaboard.png>

Screening

Format reklamowy tworzony na zasadzie połączenia tła serwisu z górną formą reklamową np. billboardem, double billboardem, triple billboardem czy wideboardem oraz odpowiednikami w formie expandowanej lub push. Screening jest wczytywany od górnej krawędzi przeglądarki.

Przygotowywany jako jeden plik graficzny i wyśrodkowany względem serwisu.

Kreacje należy przygotować w oparciu o poniższe specyfikacje. Rozmiary, odstępki przedstawiają poniższe rysunki. Klienci mogą również skorzystać z jednego z szablonu zapisanego w formacie .PSD (Photoshop).

http://pliki.serwisyregionalne.pl/ckie/emisja/screening/screening_750x100.png
http://pliki.serwisyregionalne.pl/ckie/emisja/screening/screening_750x100.psd

http://pliki.serwisyregionalne.pl/ckie/emisja/screening/screening_750x200-980x200.png
http://pliki.serwisyregionalne.pl/ckie/emisja/screening/screening_750x200-980x200.psd

http://pliki.serwisyregionalne.pl/ckie/emisja/screening/screening_750x300.png
http://pliki.serwisyregionalne.pl/ckie/emisja/screening/screening_750x300.psd

Format posiada ograniczenia wagowe do 180 kB (tapeta + kreacja) dla form statycznych (JPG/PNG/GIF) oraz do 300 kB (tapeta + kreacja) dla form HTML5. Zaleca się zmianę koloru tła, dopasowując go do screeningu. Kod koloru należy podać w formie szesnastkowej np. #000000 – kolor czarny.

FORMATY LAYEROWE I EXPANDOWANE

Kreacja HTML5

Kreacje typu Toplayer wymagają interakcji z kodem szablonu, który odpowiada za zmianę rozmiarów lub ukrycie kreacji. Do kreacji HTML5 przekazywane są za pomocą dodatkowych parametrów (analogicznie jak clickTag) nazwy funkcji, które należy wykonać w momencie odpowiedniego zdarzenia. W przypadku kreacji Toplayer **onCrossClick**. Instrukcja odpowiedzialna za wykonanie tych funkcji ma postać:

```
window.parent.postMessage(params. NAZWA_PARAMETRU, '*');
```

Przykładowy fragment kodu kreacji typu Toplayer, w której po kliknięciu w element o id równym closeButton powinno nastąpić zamknięcie kreacji:

```
<script type="text/javascript">
...
//dodanie wykonania funkcji zamykającej kreację po kliknięciu
//w element o id="closeButton"
document.getElementById(' closeButton').
  addEventListener(' click' , function() {
    window.parent.postMessage( params.onCrossClick, '*');
  });
```

Banderola

Forma reklamowa wyświetlana na półprzezroczystym tle przyklejonym do dolnej krawędzi okna przeglądarki. Standardowo posiada funkcję scrollowania. Zminimalizowanie do prawej strony jest wywoływane automatycznie po ustalonym czasie lub po naciśnięciu przez użytkownika na krzyżyk lub pasek zwijający, który zostaje zamieszczony poprzez kody emisyjne.

Interstitial

Interstitial jest formą pełnoekranową (zajmującą całą przestrzeń wewnątrz okna przeglądarki). Interstitial nie jest skalowalny, jest wyświetlany na środku przeglądarki z otaczającym go jednolitym kolorem zastaniającym cały serwis. Istnieje możliwość ustawienia stopnia przezroczystości 0-100% tego koloru, który należy podać w kodzie szesnastkowym np. #000000. Czas trwania animacji nie przekracza 10 sekund i jest z góry określony przez kody emisji. Do kreacji zostanie dodatkowo podpięty przycisk „zamknij X”, będzie on się znajdował nad reklamą przy prawej górnej krawędzi.

Toplayer

Reklama otwiera się nad aktywnym oknem przeglądarki, zdefiniowana na przezroczystej warstwie. W prawym górnym rogu znajduje się dobrze widoczny przycisk zamykający „zamknij X”. Reklama wyłącza się po upływie wyznaczonego czasu nieprzekraczającego 20 sekund, czas jest ustawiany poprzez kody emisyjne.

FORMATY EXPANDOWANE

Efekt rozwinięcia kreacji regulują parametry liczbowe w funkcji **doexpand** (rozwiń) oraz **dolittle** (zwiń) w kodzie emisyjnym. Forma ta powinna posiadać obszary aktywne, przez cały czas trwania emisji. Po najechaniu na reklamę powinna się ona rozwijać, natomiast po zjechaniu zwinąć do stanu pierwotnego. Od momentu zwinienia, do rozwinięcia nie powinien on przekraczać 5 sekund.

Expand belka 30

Kreacje typu Expand wymagają interakcji z kodem szablonu, który odpowiada za zmianę rozmiarów lub ukrycie kreacji. Do kreacji HTML5 przekazywane są za pomocą dodatkowych parametrów (analogicznie jak clickTag) nazwy funkcji, które należy wykonać w momencie odpowiedniego zdarzenia. W przypadku kreacji Expand są to parametry **doexpand** oraz **dolittle**.

Przykładowy fragment kodu kreacji typu Expand, w której po najechaniu kursorem myszy na element o id równym `expandButton` powinno nastąpić rozwinięcie kreacji,

a po opuszczeniu tego elementu przez kursor myszy powinien nastąpić powrót do rozmiaru wyjściowego:

```
<script type="text/javascript">
...
//dodanie wykonania funkcji rozwijającej kreację po najechaniu
//na element o id="expandButton"
document.getElementById(' expandButton').
  addEventListener( ' mouseenter' , function() {
    window.parent.postMessage( params.doexpand, '*');
  });
//dodanie wykonania funkcji zwijającej kreację po zjechaniu kursora
//z elementu o id="expandButton"
document.getElementById(' expandButton').
  addEventListener( ' mouseleave' , function() {
    window.parent.postMessage( params.dolittle, '*');
  });
...
</script>
```

FORMATY VIDEO

Preroll

Preroll jest filmem video (spotem reklamowym) pojawiającym się przed właściwym kontentem w playerze video. Maksymalna długość materiału video wynosi 30 sekund. Waga materiału jest nieograniczona.

UWAGA! W przypadku form video kody do odstępów muszą być wygenerowane jako obrazek . Jednocześnie kody te nie mogą być wygenerowane w JavaScript. Akceptowanym formatem pliku SD jest:

- Quicktime z rozszerzeniem „.mov” z audio
- Aspekt ratio: 16:9 FHA (Full-Height Anamorphic)
- Kodek: Apple DV-PAL 25 4:2:0 (PAL 601)
- 25 klatek/s (fps)
- Rozdzielczość obrazu: 720(H) na 576(V) pixeli, interlace (dolne pół-pola)
- audio zapisane w dwóch pierwszych kanałach dźwiękowych (stereo)
- poziom dźwięku -4VU / -13db
- częstotliwość próbkowania audio: 48 kHz
- rozdzielczość próbkowania audio: 16 bitów

Postroll

Postroll jest filmem video (spotem reklamowym) pojawiającym się po zakończeniu emisji kontentu właściwego w playerze. Maksymalna długość materiału video wynosi 30 sekund. Waga materiału jest nieograniczona.

UWAGA! W przypadku form video kody do odston muszą być wygenerowane jako obrazek <img_src>. Jednocześnie kody te nie mogą być wygenerowane w JavaScript.

Akceptowanym formatem pliku SD jest:

- Quicktime z rozszerzeniem „.mov” z audio
- Aspekt ratio: 16:9 FHA (Full-Height Anamorphic)
- Kodek: Apple DV-PAL 25 4:2:0 (PAL 601)
- 25 klatek/s (fps)
- Rozdzielczość obrazu: 720(H) na 576(V) pixeli, interlace (dolne pół-pola)
- audio zapisane w dwóch pierwszych kanałach dźwiękowych (stereo)
- poziom dźwięku -4VU / -13db
- częstotliwość próbkowania audio: 48 kHz
- rozdzielczość próbkowania audio: 16 bitów

Overlay

Overlay jest graficznym formatem reklamowym, emitowanym w trakcie odtwarzania kontentu video w dolnym obszarze playera, nad paskiem nawigacyjnym playera. Overlay znika po 10 sekundach. Kliknięcie w overlay powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Istnieje możliwość, aby Overlay nie znikał po 10 sekundach, a minimalizował się do logotypu. Po najechnaniu na logotyp, kreacja pokazuje się ponownie. W tym przypadku, należy również dostarczyć logotyp.

Dopuszczalne formaty reklamowej: „html5”, „.jpg”, „.gif”, „.png”

Wymiary przy zwykłym playerze: 640x60 px

Wymiary przy playerze kinowym: 960x60 px

Waga maksymalna: 50 KB

FORMATY MOBILE

Reklama na urządzenia mobilne oraz telefony komórkowe należy przygotować we wszystkich rozmiarach jakie zostały wymienione w tabelach na stronach 9-10. Dana forma będzie wyświetlana na ekranie z rozdzielczością dla niej przeznaczoną. Waga jednego pliku nie powinna przekraczać 95kB.

Standardowy Banner, Podwójny Banner

Standardowa forma reklamowa emitowana w górnej oraz dolnej części serwisów mobilnych. Forma Standardowy Banner najczęściej występuje w rozmiarze 640x100:

http://pliki.serwisyregionalne.pl/ckie/emisja/mobile_wiz/mobile_Standard_Banner.html

Forma Podwójny Banner występuje najczęściej w rozmiarze 640x200:

http://pliki.serwisyregionalne.pl/ckie/emisja/mobile_wiz/mobile_Podwojny_Baner.html

Standardowy Rectangle, Rectangle 320x320

Forma reklamowa emitowana w środkowej strefie serwisów mobilnych. Forma Standardowy Rectangle najczęściej występuje w rozmiarze 640x480:

http://pliki.serwisyregionalne.pl/ckie/emisja/mobile_wiz/mobile_Standardowy_Rectangle.html

Forma Rectangle najczęściej występuje w rozmiarze 640x640:

http://pliki.serwisyregionalne.pl/ckie/emisja/mobile_wiz/mobile_Rectangle_320x320.html

Rectangle Video, Fullpage Video

Forma reklamowa zawierająca wewnątrz kreacji plik wideo. Plik wideo powinien ważyć mniej niż 1MB, czas trwania filmu nie powinien być dłuższy niż 1 minuta oraz rozdzielczość nie większa niż rozdzielczość kreacji. Najczęściej forma występuje w rozmiarze 640x480:

http://pliki.serwisyregionalne.pl/ckie/emisja/mobile_wiz/mobile_Rectangle_Video.html

http://pliki.serwisyregionalne.pl/ckie/emisja/mobile_wiz/mobile_Fullpage_Video.html

Swipe Banner, Swipe Rectangle

Forma reklamowa pozwalająca na przesuwanie do dziesięciu różnych kreacji tego samego rozmiaru.

http://pliki.serwisyregionalne.pl/ckie/emisja/mobile_wiz/mobile_Swipe_Banner.html

http://pliki.serwisyregionalne.pl/ckie/emisja/mobile_wiz/mobile_Swipe_Rectangle.html

Layer

Forma reklamowa wyświetlana na warstwie, posiadająca przycisk zamykający. Reklama może przesuwać się razem z serwisem, może zostać zamknięta przez użytkownika lub automatycznie po określonym czasie. Najczęściej występuje w formacie 640x640:

http://pliki.serwisyregionalne.pl/ckie/emisja/mobile_wiz/mobile_Layer.html

Fullpage

Forma reklamowa wyświetlana na warstwie, przykrywająca cały ekran urządzenia mobilnego. Reklama może zostać zamknięta przez użytkownika lub automatycznie po określonym czasie. Najczęściej występuje w formacie 640x960:

http://pliki.serwisyregionalne.pl/ckie/emisja/mobile_wiz/mobile_Full_Page.html

3d Cube

Forma 3D Cube ma kształt prostopadłościanu (kostki) i może być obracana we wszystkich kierunkach. Każda z 6-ciu ścian może zawierać inny materiał graficzny lub wideo. Kreacja posiada ograniczenie wagowe do 95kB dla wszystkich grafik (ścian) formaty.

http://pliki.serwisyregionalne.pl/ckie/emisja/mobile_wiz/mobile_3D.html

Scratch

Scratch jest interaktywną formą reklamową wyświetlaną na warstwie. Użytkownik musi zdrapać pierwszą warstwę grafiki aby zobaczyć docelową reklamę. Kreacja posiada ograniczenie wagowe do 95kB dla wszystkich grafik formaty. Forma występuje najczęściej w formacie 640x640:

http://pliki.serwisyregionalne.pl/ckie/emisja/mobile_wiz/mobile_Scratch.html

Store Locator

Forma reklamowa emitowana w środkowej strefie serwisu, która po naciśnięciu expanduje do map, w celu uzyskania wskazówek dojazdu do danego sklepu. Forma występuje najczęściej w formacie 640x640:

http://pliki.serwisyregionalne.pl/ckie/emisja/mobile_wiz/mobile_Store_Locator.html

REKLAMY NA FACEBOOK – POST ORGANICZNY

Zasady ogólne:

- Post organiczny jest publikowany na fanpage serwisu Polska Press Grupa
- Adres url może kierować wyłącznie do serwisu, artykułu akcji lub sekcji na serwisach Polska Press Grupa

Link ze zdjęciem

1. Zdjęcie - wymagania techniczne:

- forma statyczna jpg, gif, png o wysokiej jakości
- grafika musi być ściśle związana z treścią posta
- wymiary 1200x628 pikseli, proporcje 1,9x1
- waga - poniżej 1mb
- zdjęcie musi być pozbawione elementów graficznych, taki jak logo lub innych grafiki oraz tekstów, np. treści reklamowych, ofert, adresów www, przycisków "call to action", nazwy firmy etc

2. Tekst nad zdjęciem

- max 130 znaków (jeśli tekst będzie dłuższy FB zwinie go i umieści link [zobacz więcej](#))
- w tekście nad zdjęciem unikamy słów reklamowych, np. oferta, reklama, promocja

3. Nagłówek pod zdjęciem

- zaciąga tytuł z artykułu sponsorowanego klienta, możliwa zmiana na życzenie
- przy identycznej treści „nagłówek” z „tekstem nad zdjęciem” konieczna jest ręczna korekta nagłówek na FB - maks 30 znaków.
- w nagłówku unikamy słów reklamowych, np. oferta, reklama, promocja
- nagłówek przekierowuje do artykułu sponsorowanego lub do strony serwisu PPG, nie ma opcji linkowania do www klienta

4. Opis linka

- zajawka do publikowanego artykułu, zaciąga się z zajawki artykułu sponsorowanego
- w opisie unikamy słów reklamowych, np. oferta, reklama, promocja
- nagłówek przekierowuje do artykułu sponsorowanego lub do strony serwisu PPG, nie ma opcji linkowania do www klienta

5. URL

- adres url Fanpage'a
- adres url, do którego ma kierować post organiczny

<http://pliki.serwisyregionalne.pl/ckie/emisja/fb-post.jpg>

Film

1. Wymagania techniczne:

- Tekst: 90 znaków
- Współczynnik proporcji: 16:9 lub 1:1
- Film: Kompresja wideo H.264, preferowany profil wysoki, kwadratowe piksele, stała szybkość klatek, progresywne skanowanie
- Format: Kontener .mp4, najlepiej z leading moov atom, brak list edytowania. Rozmiar pliku: Do 4GB
- Dźwięk: Kompresja dźwięku stereo AAC, zalecana szybkość powyżej 128 kb/s
- Opisu filmu: Tylko tekst, do 2 200 znaków
- Zalecany współczynnik proporcji obrazu: 1:1 / 1.33:1 / 4:3 / SDTV, 1,375:1 / film, 1,77:1 / 16:9 / HDTV, 1,85:1 / Film, 2:39:1 lub 2:40:1 / Widok pełnoekranowy / 9:16, brak widoku pillarbox i letterbox
- Czas trwania: maks. 120 minut
- Obraz powinien zawierać jak najmniej tekstu
- Minimalna rozdzielczość: 600 x 315 pikseli (1,9:1 zdjęcia poziome) lub 600 x 600 pikseli (zdjęcia kwadratowe)
- Klatki: maks. 30 FPS (klatek na sekundę)
- Prędkość transmisji: Brak limitu prędkości transmisji pliku przy korzystaniu z kodowania dwuprzbiegowego, o ile wielkość pliku nie przekracza 1GB. W pozostałych przypadkach 8 megabitów na sekundę dla 1080p i 4 megabity na sekundę dla 720p

2. URL

- adres url Fanpage'a
- adres url do którego ma kierować post organiczny

Pokaz slajdów

1. Wymagania techniczne

- Od 2 do 10 zdjęć
- Zalecany rozmiar obrazu w aktualnościach: 1 280 x 720 pikseli
- Proporcje obrazu w aktualnościach: 16:9 (maks. 4:3) lub 1:1
- Tekst: 90 znaków
- Aby uniknąć przycinania, zalecamy stosowanie obrazów o tym samym rozmiarze i współczynniku proporcji

2. URL

- adres url Fanpage'a
- adres url do którego ma kierować post organiczny

INNE FORMATY REKLAMY

Tapeta

1. Forma statyczna, może zawierać logo, znaki graficzne itp.
2. Jeden plik zostaje powielony na całą szerokość i wysokość serwisu.
3. Reklama powinna być pokryta wzorem o obniżonej widoczności, jasnych kolorach, a powtarzający się motyw nie może utrudniać czytelności serwisu (znak wodny). Dział emisji każdorazowo sprawdza wygląd zamieszczanego watermarka i mogą odmówić przyjęcia zamówienia na ten rodzaj reklamy bez podania przyczyny.

Link Reklamowy

Płatne reklamy tekstowe wyeksponowane w taki sposób, aby nie pomylić ich z niekomercyjnymi treściami serwisów. Linki reklamowe mogą kierować internautę (użytkownika) do wewnątrz serwisu np. na stronę artykuły sponsorowanego, stronę Klienta lub landing page. Prosimy o przesłanie tekstu złożonego z maksymalnie 40 znaków wraz ze spacjami.¹⁰

Artykuł Sponsorowany

Forma reklamowa w postaci artykułu na serwisie. Artykuły sponsorowane są wyeksponowane w taki sposób, aby nie pomylić ich z niekomercyjnymi artykułami. Publikacja artykułów sponsorowanych występuje na listingu, nie jest publikowany na stronie głównej.

Specyfikacja artykułów sponsorowanych:

- Treść: do 2 500 znaków,
- Tytuł: do 100 znaków (nie używać drukowanych liter),
- Do 10 zdjęć o wym. 800x600 px wyłącznie w formacie JPG o wadze do 5 Mb¹¹,
- Pliki w formacie PDF nie będą przyjmowane.

Zobacz Koniecznie

Forma reklamy w postaci grafiki i krótkiego opisu wprowadzanego przez system CMS. Reklama występuje na stronach głównych serwisów.

Specyfikacja:

- Grafika: 170x122 px,
- Tytuł: do 35 znaków,
- Opis: do 45 znaków.

¹⁰ Ilość znaków zależna od serwisu, zalecany kontakt z biurem reklamy

¹¹ Przy większej ilości zdjęć podzielić mail na kilka paczek.

Box Serwisów Regionalnych

Forma reklamowa wyświetlana na stronach głównych serwisów regionalnych w postaci grafiki i krótkiego tytułu (maksymalnie 50 znaków). Użytkownik po kliknięciu zostaje przeniesiony do artykułu sponsorowanego.

Fake Ad

Forma reklamowa wyświetlana jako pierwsza pozycja na stronie listy wyników z ogłoszeniami. Może być parametryzowana jak inne formaty reklamowe, tzn. na wybrane regiony lub kryteria wskazane przez użytkownika. Forma reklamowa składa się z grafiki oraz tekstu przypominając regularne ogłoszenie.

Specyfikacja Fake ad:

- Rozmiar zdjęcia: 280x186px,
- maksymalna liczba znaków w tytule i opisie zależy od tego czy użyta zostanie sekcja z ceną oraz ile znaków chcemy mieć w polu tytuł, a ile w polu opis. Wyjaśnia to tabela poniżej:

Czy jest sekcja cena	Maks. Liczba znaków w tytule	Maks. Liczba znaków w opisie
TAK	50 (będzie 1 wiersz)	200 (będą 3 wiersze)
TAK	100 (będą 2 wiersze)	150 (będą 2 wiersze)
NIE	140 (będą 2 wiersze)	200 (będą 2 wiersze)
NIE	70 (będzie 1 wiersz)	300 (będą 3 wiersze)

Poniższy link przedstawia rozmieszczenie elementów formaty Fake ad:

<http://pliki.serwisyregionalne.pl/ckie/emisja/fake.png>

Show Case

Forma reklamy emitowana wyłącznie na stronie głównej serwisu gratka.pl. Forma emituje naprzemiennie 4 grafiki z krótkim tytułem. Po kliknięciu użytkownik przekierowany zostaje na podany adres URL.

Specyfikacja Show Case:

- Tytuł kreacji: maksymalnie 30 znaków ze spacjami,
- Grafika: 860x400 px,
- Maksymalna waga pliku graficznego 150kB.

Wider Kontext

	LINK	LOGO	EXCULUSIVE	PREMIUM
Tytuł (max)	25 znaków			
Opis (max)	70 znaków			
Adres www (max)	35 znaków			
Słowa kluczowe (max)	lista 15 -30 słów			
URL (max)	1024 znaki			
Grafika GIF/JPG/PNG	----	72x60px	200x50px, 240x120px, 125x125px	728x90 px, 750x100 px, 750x200 px
Grafika GIF/JPG/PNG	----	----	----	300x250px
Waga	----	10kB	15kB	30kB

Mailing

Reklama wysyłana w formie e-maila w formacie tekstowym (.txt) lub html do użytkowników posiadających konta na serwisach Polska Press.

Specyfikacja techniczna:

- Materiały graficzne od klienta:
 - waga całości nie powinna przekraczać 100 kB.
 - zdjęcia, grafiki (jpg, png, tiff)
 - logotypy (najlepiej wektorowe ai, eps, pdf)
 - gotowe teksty
 - pliki otwarte (najlepiej psd z warstwami, teksty edytowalne)
 - dokładnie opisane linkowania np.: „w lewym górnym rogu do napisu „zobacz więcej” linkujemy <http://www.gratka.pl/>”
- Klient przygotowuje projekt graficzny, PPG przygotowuje stronę technologiczną.
- Gotowy materiał graficzny powinien być przesłany do PPG w formacie PSD (Photoshop) z warstwami, teksty edytowalne. Dla handlowca materiał podglądowy w JPG.
- Użycie podstawowych czcionek systemowych np Arial, Verdana, Tahoma, Georgia, lub Times New Roman. Czcionki mogą być tylko w jednym kolorze, bez dodatkowych „upiększeń” typu gradient, cień itd
- Tekst może znajdować się tylko na jednolitym tle (gradient również odpada) możliwym do prawidłowego wyświetlenia w mailingu. Teksty znajdujące się grafice będącej dla nich tłem w komórce tabeli, nie wyświetlają się poprawnie.

Jeśli klient samodzielnie chce przygotować cały mailing do wysyłki:

1. Kodujemy w standardzie ISO-8859-2 (tzw. Latin-2). Pozostałe kodowania Windows-1250 oraz UTF 8 są zdecydowanie bardziej problematyczne, dlatego zalecamy korzystanie z tego pierwszego.
2. Przygotowany mailing powinien w całości opierać się na formie tabelarycznej odpowiednio sformatowanej przy pomocy stylów CSS. Dla wszelkich tabel parametry sugerujemy parametry: `cellspacing="0"` `cellpadding="0"`.
3. Szerokość maila, którą rekomendujemy to 480-600 px. Większe kreacje u użytkowników, którzy korzystają z ekranów o mniejszej rozdzielczości, mogą wymagać przewijania w poziomie, a jak wiadomo jest to niezgodne z utartymi zasadami użyteczności i projektowania. Mailing powinien być wycentrowany.
4. Atrybuty CSS, umożliwiają strukturalne wystylizowanie przygotowywanego mailingu. Dla poprawnego ich zaimplementowania doradza się stosowania tzw. style „*inline*” (stylowanie wewnątrz dokumentu, czyli we właściwościach każdego elementu), mailingu, oznaczającej definiowanie poszczególnych znaczników kodu HTML, XHTML za pomocą własności CSS w znaczniku *body* dokumentu. Zalecamy aby nie używać atrybutu `<style>` w sekcji HEAD.
5. Używamy podstawowych czcionek systemowych np Arial, Verdana, Tahoma, Georgia, lub Times New Roman z określeniem ich wielkości.
6. Chcąc określić wygląd czcionek, atrybut style najczęściej przypisujemy do znaczników `<td>`, `<a>` i ``. Zamiast `<p>` zalecamy stosowanie znacznika ``, gdyż znacznik `<p>` jest różnie interpretowany przez programy pocztowe i może doprowadzić do niepoprawnego wyświetlania się wiadomości w programach pocztowych.
7. Przy osadzaniu w mailingu większych elementów graficznych, zalecane jest stosowanie tagu ALT, z odpowiednio przygotowaną treścią, np. hasło z grafiki, opis grafiki, tekst przekonywujący do pobrania grafiki, gdy jest ona automatycznie blokowana (np. „Pobierz grafikę i zobacz co przygotowaliśmy dla Ciebie”).
8. Do odnośników `<a>` (tekstowych i graficznych) stosujemy tag TITLE.
9. Do KAŻDEGO nawet najmniejszego obrazka dodajemy `style="display:block, border=0px"`
10. Grafiki umieszczane w tle (`table>td>` lub `tr>`) mogą być niepoprawnie wyświetlane w niektórych programach pocztowych. Dlatego też zalecamy użycie atrybutu `bgColor`. Tło komórki może być wyłącznie 1-kolorowe.
11. Wszelkie bloki dokumentu zawierające kod powiązany z językiem Javascript lub Flash są przeważnie pomijane przez większość popularnych programów pocztowych.
12. Gotowy mailing powinien być dostarczony w postaci pliku ZIP. Struktura takiego katalogu po rozpakowaniu powinna zawierać plik główny z rozszerzeniem `.html`, oraz pliki graficzne (np. `.jpg`, `.gif`). W pliku zip nie mogą się znajdować foldery.
13. Wiadomość nie powinna mieć więcej niż 60kB aby nie zapychać skrzynek Twoich klientów.

14. Paddingi nie zadziałają. Wszelkie przestrzenie uzyskujemy tylko poprzez zakodowanie pustych komórek tabel o określonych szerokościach.
15. Wszystkie szerokości tabel i komórek w nich zawartych muszą zgadzać się co do piksela i muszą być określone (choćby HTML-owo).
16. Im więcej w mailingu tekstu, tym lepiej. Mailing oparty na tekście jest bardziej skuteczny, bo jest widoczny dla większej grupy użytkowników, a grafika powinna być tylko jego uzupełnieniem. Obrazki nie zawsze otwierają się domyślnie. Czasami trzeba kliknąć "Pobierz obrazki", żeby je zobaczyć. Tekst widzimy od razu. Dlatego mailing, który powstał w oparciu tylko o obrazki to nie jest dobry pomysł.
17. Zbyt duże obrazki (rozmiarowo/wagowo) najprawdopodobniej spowodują, że mailing wpadnie w spam. Dlatego np. zdjęcie o rozmiarze 600x300 px rozcinamy na 3 kawałki 600x100 px.
18. Atrybut line-height jest bardzo trudny do kontrolowania. W każdym kliencie pocztowym interpretowany jest nieco inaczej. Dlatego nie zaleca się projektowania kreacji newsletterów, w których występują boksy otoczone borderem z zaokrąglonymi rogami. Tych ostatnich nie da się bowiem skodować czystym HTML-em, czy CSS-em. Wstawianie borderów, jako grafiki jest z kolei bardzo ryzykownym przedsięwzięciem.
19. Do kodowania nie używamy poleceń HTML5 i CSS3. Nie są poprawnie obsługiwane przez większość klientów pocztowych.

OGÓLNE WYMAGANIA FORM REKLAMOWYCH

1. Formaty reklamowe powinny być wykonane według powyższej specyfikacji.
2. Nazwy przestanych plików muszą być identyczne, różniące się jedynie rozszerzeniem.
3. Pliki JPG/GIF/PNG nie są formą umożliwiającą emisję filmu wideo.
4. Rozmiar reklamy powinna zgadzać się z opisem w nazwie.
5. Formaty niestandardowe występujące w kreacji należy przekonwertować na grafikę wektorową.
6. Wszystkie reklamy muszą posiadać zasytą zmienną „_root.clickTag” pozwalającą podpiąć w kodach serwujących prawidłowy link.
7. Przyciski typu: play, stop, rewind, „zamknij X „, powinny być łatwo dostępne niesprawiające trudności dla użytkownika.
8. Należy zwrócić szczególną uwagę na wielkość liter w zmiennych.