



Witamy w IDMnet
tworzymy właściwe powiązania

IDMnet jest pionierem marketingu interaktywnego w Polsce.

INTERAKTYWNY MARKETING
To nowe formy budowania przekazu reklamowego. Produkty IDMnet dają szansę na precyzyjne dotarcie do właściwych odbiorców.
Wykorzystaj moc witryn sieci IDMnet, wybierz odpowiedni dla Siebie pakiet lub skorzystaj z oferty budowania zasięgu. Personalizowany e-mail za zgodą wzmocni i utrwali Twój przekaz, skłaniając do wykonania pożądanej akcji przez użytkownika. Tworzymy standardy marketingu.

internetowa sieć reklamowa

Specyfikacja techniczna form reklamy w sieci reklamowej IDMnet

Warszawa, 01.08.2009

SPIS TREŚCI

SPIS TREŚCI	2
1. INFORMACJE PODSTAWOWE	3
2. KREACJA W FORMACIE MACROMEDIA FLASH (SWF)	4
3. REKLAMA BANEROWA.....	6
4. POPUP / POPUNDER	6
5. INTERSTITIAL.....	6
6. BRANDMARK.....	8
7. TOPLAYER	8
8. EXPAND BANNER/BILLBOARD/SKYSCRAPER	9
9. SCROLL BANNER/BIILBOARD/SKYSCRAPER/SCROLLER.....	10
10. SCROLLER.....	10
11. STREAMING	10
12. HISTORY AD	11
13. WATERMARK (TAPETA).....	12
14. KURSOR REKLAMOWY	12
15. MAILING.....	12

1. INFORMACJE PODSTAWOWE

1. Aktualna specyfikacja tech znajduje się pod adresem :
http://idmnet.pl/pub/files/download_www/IDMnet_specyfikacja_techniczna.pdf
2. **FORMATY REKLAM:** IDMnet przyjmuje do emisji reklamy w następujących formatach:
 - o **JPEG, GIF, SWF** (Macromedia Flash);
 - o **HTML** (w tym kody adserwerowe);
3. **ROZMIAR I WAGA REKLAM:** rozmiar (w pikselach) oraz waga (w kB) reklam nie może przekraczać wartości podanych w specyfikacji poszczególnych form reklamowych.
4. **NAZEWNICTWO KREACJI:** nazwy poszczególnych reklam (plików) **nie mogą zawierać spacji ani polskich liter**. Nazwy muszą mieć następującą postać:
 - o jedna kreacja dla całej kampanii:
forma_rozmiar_identyfikator.* (np.: baner_750x100_1.swf);
 - o kreacja przeznaczona na konkretną witrynę:
forma_nazwa_witryny_rozmiar_identyfikator.*
(np.: baner_filmweb_750x100_1.swf);

Kreacje Flash, nie mogą być przygotowane w wersji niższej niż 7.

5. **KOMPLET MATERIAŁÓW:** komplet materiałów musi zawierać kreacje wykonaną zgodnie ze specyfikacją poszczególnych form reklamy oraz nazwaną zgodnie z konwencją przedstawioną w punkcie nr. 3, jak również URL lub zestaw URL-i na jaki mają kierować poszczególne kreacje. Jeżeli w kampanii ma być wykorzystany więcej niż jeden URL informację o tym należy dostarczyć w formacie poniższej tabeli:

NAZWA KREACJI	URL
nazwakreacji_witryna_750x100_1.swf	http://www.domain.pl/index1.html
nazwakreacji_witryna_750x100_2.swf	http://www.domain.pl/index2.html

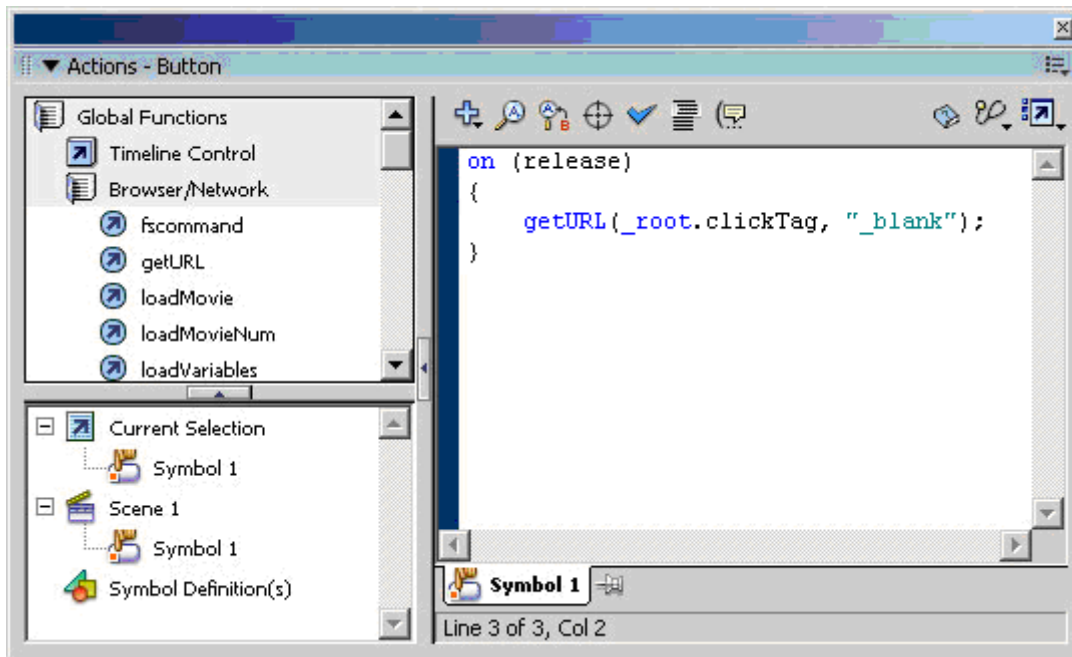
6. **TERMIN DOSTARCZENIA MATERIAŁÓW:** Wszystkie materiały reklamowe powinny być dostarczone nie później niż na **2 dni robocze** przed rozpoczęciem kampanii z zastrzeżeniem, że następujące formy reklamy: **HTML, Macromedia Flash** oraz **Rich Media**, powinny być dostarczone, co najmniej **5 dni** przed ich emisją. Niedostarczenie bannerów w powyższym czasie może wiązać się z brakiem możliwości sprawdzenia poprawności przesłanej kreacji i co za tym idzie, opóźnieniem startu kampanii lub też niemożnością jej realizacji w zaplanowanym terminie. Jeśli w wyniku okoliczności opisanych w niniejszym punkcie termin rozpoczęcia kampanii zostanie za zgodą IDMnet przesunięty, po stronie IDMnet nie powstają obowiązki odszkodowawcze z tytułu niezrealizowania zamówienia ani obowiązek zwrotu należności za niezrealizowaną część zamówienia.

7. IDMnet NIE PRZYJMUJE KREACJI:

- o niezgodnej ze specyfikacją techniczną danej formy reklamy;
- o nie obsługiwanej przez konkretną witrynę (na stronie <http://www.planner.idmnet.pl> można

sprawdzić czy witryna akceptuje daną formę reklamy);

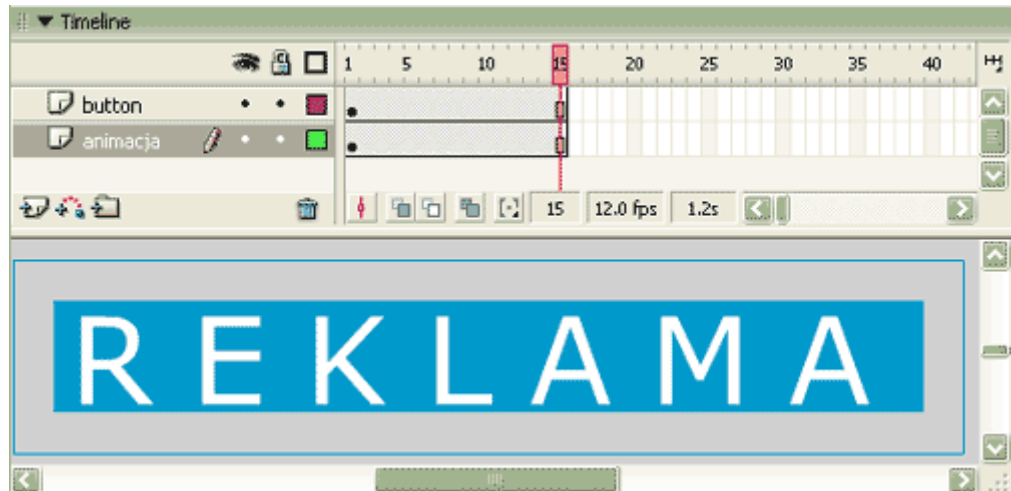
- o zawierającej odwołania zewnętrzne (np. ściągającej elementy graficzne, kody JavaScript z serwera Klienta) - wszystkie części składowe kreacji muszą zostać przesłane do IDMnet;
 - o powodujących generowanie błędów lub też ostrzeżeń podczas emisji.
8. **Dźwięk** w reklamie nie może trwać dłużej niż 2,5 sek. i nie może być odtwarzany stale (w pętli)
9. **Ilość klatek** na sekundę w animacji nie może być większa niż 25 fps (klatek na sekundę - frames per second)
10. **IDMnet NIE ZAJMUJE SIĘ:** przygotowaniem kodów serwujących do reklam. Za dostarczenie odpowiedniego kodu wraz z kreacją odpowiedzialny jest Klient, chyba, że kreacja jest dostosowana do przykładowych kodów serwujących zamieszczonych na serwerze IDMnet.



2. KREACJA W FORMACIE MACROMEDIA FLASH (SWF)

1. Mając gotową animację w programie Macromedia Flash należy zdefiniować ponad wszystkimi warstwami reklamy dodatkową, przezroczystą (Alpha = 0%) warstwę i ustawić ją jako button.

Definicja warstwy klikalnej.



2. Na warstwie należy umieścić akcje: **getURL** z następującymi parametrami:
- **URL:** clickTag
 - **Window:** _blank lub, jeśli reklama nie ma otwierać nowego okna przeglądarki _top
 - **Expression** w polu URL: zaznaczone (tylko Flash 5.0)
 - **Variables:** Don't send.

Definicja akcji getURL: Flash MX.

3. Jeżeli kreacja **SWF** zawiera więcej niż jeden link zmienna: clickTag definiowana w akcji getURL przyjmuje dla poszczególnych linków odpowiednio postać: clickTag, clickTag1, clickTag2, clickTag3, clickTagn. Wraz z kreacją należy dostarczyć URL-e, na które mają przenosić poszczególne linki w następującej postaci:

ZMIENNA	URL
clickTag	http://www.domain.pl/index.html
clickTag1	http://www.domain.pl/index1.html
clickTag2	http://www.domain.pl/index2.html
clickTagn	http://www.domain.pl/indexn.html

3. REKLAMA BANEROWA

FORMA REKLAMY BANEROWEJ	ROZMIAR W PIKSELACH	WAGA W kB	FORMAT
baner	468x60	50	GIF, JPEG, SWF
billboard	750x100	50	GIF, JPEG, SWF
doublebillboard	750x200	50	GIF, JPEG, SWF
skyscraper	120x600	50	GIF, JPEG, SWF
wide skyscraper	160x600	50	GIF, JPEG, SWF
medium rectangle	300x250	50	GIF, JPEG, SWF
large rectangle	336x280	50	GIF, JPEG, SWF
button 1	120x60	50	GIF, JPEG, SWF
button 2	120x90	50	GIF, JPEG, SWF

1. Krecja w formacie **GIF, JPEG** musi być zgodna z wytycznymi zawartymi w tabeli.
2. Krecja w formacie **SWF** musi być zgodna z wytycznymi zawartymi w powyższej tabeli oraz musi zostać przygotowana zgodnie ze specyfikacją **Macromedia Flash**.

4. POPUP / POPUNDER

FORMA REKLAMY	ROZMIAR W PIKSELACH	WAGA W kB	FORMAT
popup	250x250	50	GIF, JPEG, SWF
popunder	max 750x550	50	GIF, JPEG, SWF

1. Krecja w formacie **GIF, JPEG** musi być zgodna z wytycznymi zawartymi w powyższej tabeli.
2. Krecja w formacie **SWF** musi być zgodna z wytycznymi zawartymi w powyższej tabeli oraz musi zostać przygotowana zgodnie ze specyfikacją **Macromedia Flash**.

5. INTERSTITIAL

FORMA REKLAMY BANEROWEJ	ROZMIAR W PIKSELACH	WAGA W kB	FORMAT	CZAS
-------------------------	---------------------	-----------	--------	------

interstitial	fullscreen (proporcje 4:3)	30	SWF	max. 10 sek.
--------------	----------------------------	----	-----	--------------

1. Kreacja w formacie **SWF** musi być zgodna z wytycznymi zawartymi w powyższej tabeli oraz musi zostać przygotowana zgodnie ze specyfikacją **Macromedia Flash**.
2. W kreacji **SWF**, nad warstwą button na której definiujemy akcję getURL, należy utworzyć przycisk (zawsze widoczny podczas emisji, najlepiej w prawym górnym rogu kreacji) umożliwiający zamknięcie reklamy w trakcie jej trwania. Przycisk musi mieć zdefiniowaną akcję:

```
on(release){
getURL("javascript:window.close();","_self");
}
```

UWAGA! NIE NALEŻY zaznaczać "Expression" w polach Command i Arguments.

3. Pierwsza klatka animacji jest pusta - znajduje się w niej jedynie poniższy wpis:

```
stop();
getURL("javascript:loader();","_self");
```

W ostatniej klatce animacji musi zostać umieszczone wywołanie akcji:

```
stop();
getURL("javascript:window.close();","_self");
```

6. BRANDMARK

FORMA REKLAMY	ROZMIAR W PIKSELACH	WAGA W kB	FORMAT
brandmark	max 300x300	50	SWF

1. Kreacja w formacie **SWF** musi być zgodna z wytycznymi zawartymi w powyższej tabeli oraz musi zostać przygotowana zgodnie ze specyfikacją **Macromedia Flash**.
2. Kreacja w formacie **SWF** musi zawierać belkę tytułową, na której znajdzie się przycisk umożliwiający minimalizację reklamy, powrót do jej początkowego rozmiaru oraz przycisk pozwalający na zamknięcie reklamy (patrz przykład).

Przycisk zamknięcia reklamy musi mieć zdefiniowaną następującą akcję:

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

Przycisk minimalizacji reklamy musi mieć zdefiniowaną następującą akcję:

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

Przycisk maksymalizacji reklamy musi mieć zdefiniowaną następującą akcję:

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

UWAGA! NIE NALEŻY zaznaczać "Expression" w polach Command i Arguments.

3. Użytkownik musi mieć możliwość swobodnego przesuwania kreacji **SWF** po stronie poprzez kliknięcie na belkę tytułową i przytrzymanie lewego przycisku myszy.
4. Warstwa klikalna kreacji **SWF** nie może wychodzić poza obrys reklamy.
5. Kreacja **SWF** może zasłaniać zawartość strony jedynie w ramach swojego obrysu (obszar o max. wymiarach 300x300 pikseli). Użytkownik musi mieć możliwość kliknięcia w linki znajdujące się na stronie poza obrysem reklamy.

7. TOPLAYER

FORMA REKLAMY	ROZMIAR W PIKSELACH	WAGA W kB	FORMAT	CZAS
toplayer	dowolny	50	SWF	max. 20 sek.

1. Kreacja w formacie **SWF** musi być zgodna z wytycznymi zawartymi w powyższej tabeli oraz musi

- Kreacja w formacie **SWF** może zawierać przycisk umożliwiający zamknięcie reklamy (patrz przykład). Przycisk zamknięcia musi mieć zdefiniowaną akcję:

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

UWAGA! NIE NALEŻY zaznaczać "Expression" w polach Command i Arguments.

- Eksportując kreację do pliku **SWF** w Publish Settings: Playback należy odznaczyć opcje Loop oraz w opcji Window Mode wybrać Transparent Windowless.
- Warstwa klikalna kreacji **SWF** nie może wychodzić poza obrys reklamy.
- Kreacja **SWF** może zasłaniać zawartość strony jedynie w ramach swojego obrysu. Użytkownik musi mieć możliwość kliknięcia w linki znajdujące się na stronie poza obrysem reklamy.

8. EXPAND BANNER/BILLBOARD/SKYSCRAPER

FORMA REKLAMY BANEROWEJ	ROZMIAR W PIKSELACH	WAGA W kB	FORMAT
expand banner 468x60 -> 468x240	468x240	50	GIF, JPEG, SWF
expand billboard 750x100 -> 750x300	750x300	50	GIF, JPEG, SWF
expand skyscraper 120x600 -> 360x600	360x600	50	GIF, JPEG, SWF
expand wide skyscraper 160x600 -> 480x600	480x600	50	GIF, JPEG, SWF

- Reklama serwowana jest wyłącznie użytkownikom przeglądarek **Microsoft Internet Explorer**.
- Reklamodawca musi dostarczyć materiały zgodne z wytycznymi zawartymi w powyższej tabeli.
- Kreacja w formacie **SWF** musi zostać przygotowana zgodnie ze specyfikacją **Macromedia Flash**.
- Kreacja **SWF** w postaci zwiniętej musi mieć cały czas aktywny obszar z przypisanym zdarzeniem:

```
on (rollOver) {
  javascript:doexpand()
}
```

Po najechaniu kursorem myszy na reklamę musi się ona rozwinąć;

- Kreacja **SWF** w postaci rozwiniętej musi mieć cały czas aktywny obszar z przypisanym zdarzeniem:

```
on (rollOut) {
  javascript:dolittle ()
}
```

6. Po zdjęciu kursora myszy z obszaru reklamy rozwiniętej musi się ona zwinąć do stanu początkowego.

9. SCROLL BANNER/BILLBOARD/SKYSCRAPER/SCROLLER

FORMA REKLAMY BANEROWEJ	ROZMIAR W PIKSELACH	WAGA W kB	FORMAT
scroll banner	468x60	50	GIF, JPEG, SWF
scroll billboard	750x100	50	GIF, JPEG, SWF
scroll skyscraper	120x600	50	GIF, JPEG, SWF
scroll skyscraper	160x600	50	GIF, JPEG, SWF

1. Kreacja w formacie **SWF** musi być zgodna z wytycznymi zawartymi w powyższej tabeli oraz musi zostać przygotowana zgodnie ze specyfikacją **Macromedia Flash**.

10. SCROLLER

FORMA REKLAMY BANEROWEJ	ROZMIAR W PIKSELACH	WAGA W kB	FORMAT
scroller	max 1600x30	50	GIF, JPEG, SWF

1. Kreacja w formacie **GIF, JPEG** musi być zgodna z wytycznymi zawartymi w powyższej tabeli.
2. Kreacja w formacie **SWF** musi być zgodna z wytycznymi zawartymi w powyższej tabeli oraz musi zostać przygotowana zgodnie ze specyfikacją **Macromedia Flash**.

11. STREAMING

FORMA REKLAMY BANEROWEJ	ROZMIAR W PIKSELACH	WAGA W kB	FORMAT
streaming w dowolnej formie reklamy bannerowej	odpowiedni dla wybranej formy bannerowej	waga wybranej formy bannerowej + max. 500 kB film	SWF

1. Kreacja ze streamingiem musi być wykonana w programie **Macromedia Flash**.
2. Kreacja w formacie **SWF** musi być zgodna z wytycznymi zawartymi w powyższej tabeli oraz musi zostać przygotowana zgodnie ze specyfikacją **Macromedia Flash**.

W przypadku kiedy film zawiera dźwięk, w widocznym miejscu w obrębie kreacji musi znajdować się przycisk umożliwiający jego wyłączenie.

12. HISTORY AD

graficzny element reklamowy o maksymalnym rozmiarze 160x600 pikseli pojawiający się użytkownikowi przy wejściu na daną stronę w postaci otwieranego okienka historii odwiedzonych stron. W okienku tym może pojawić się forma graficzna lub mini-serwis sprzedażowy.

Specyfikacja

Informacje ogólne:

1. rozmiar kreacji w pikselach (szerokość x wysokość): **160x600**
2. format kreacji: **GIF, JPEG, PNG, SWF**
3. maksymalna waga kreacji: **50 kB**

Format Macromedia Flash (SWF):

1. mając gotową animację w programie Macromedia Flash należy zdefiniować ponad wszystkimi warstwami reklamy dodatkową, przezroczystą warstwę i ustawić ją jako button. Na warstwie należy umieścić akcje getURL z następującym wpisem:

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

2. do emisji przyjmowane są reklamy zapisane w wersji Macromedia Flash 7.0 lub wcześniejszej;
3. reklama w formacie **SWF** powinna posiadać zastępcze kreacje w formatach GIF, JPEG lub PNG;
4. jeżeli kolor tła kreacji **SWF** jest inny niż biały, należy dostarczyć heksadecymalny kolor tła kreacji;
5. adres docelowy (URL) nie może być zapisany w reklamie (w pliku flash), powinien być dostarczony osobno, w przeciwnym razie kliknięcia nie będą zliczane przez adserwer;
6. dźwięk w reklamie nie może trwać dłużej niż 2,5 sek. i nie może być odtwarzany stale (w pętli);

7. ilość klatek na sekundę w animacji nie może być większa niż 25 fps (klatek na sekundę = frames per second);

13. WATERMARK (TAPETA)

FORMA REKLAMY	ROZMIAR W PIKSELACH	WAGA W kB	FORMAT
Watermark	Dowolny do uzgodnienia	10	GIF, JPEG

1. Reklama graficzna wyświetlana na całej stronie serwisu jako jego tło.
2. Dokładna forma i sposób prezentacji są każdorazowo uzgadniane z reklamodawcą.

Istnieje możliwość rotowania do 3 kreacji tła podczas jednej kampanii. Po wejściu użytkownika na serwis, za każdą odsłoną serwisu, tło będzie zmieniane.

14. KURSOR REKLAMOWY

FORMA REKLAMY	ROZMIAR W PIKSELACH	WAGA W kB	FORMAT
kursor reklamowy	max. 125x125	10	GIF, JPEG

1. Reklama graficzna dołączana do kursora myszy.
2. Dokładna forma i sposób prezentacji są każdorazowo uzgadniane z reklamodawcą.

15. MAILING

1. Reklamodawca jest zobowiązany do dostarczenia kreacji mailingu w formacie HTML lub TXT oraz do podania następujących informacji:
 - o dokładna nazwa oraz adres reklamodawcy;
 - o tytuł maila;
 - o adres zwrotny poczty elektronicznej, na który będą przesyłane ewentualne odpowiedzi na maila.
2. Wszystkie części składowe kreacji HTML (kod HTML oraz pliki graficzne, jeśli występują) muszą zostać przesłane do IDMnet .
3. Waga całości kreacji (plik tekstowy lub kod HTML plus pliki graficzne) nie może przekroczyć maksymalnej wagi określonej przez witrynę, do której użytkowników realizowany jest mailing.

UWAGA! Zliczanie kliknięć w linki zawarte w mailingu jest realizowane jedynie w przypadku, kiedy reklamodawca wyrazi takie życzenie.