

# Specyfikacja techniczna

WIZCIZ®

Party.pl

polki.pl

babyonline.pl

gotujmy.pl

niania.pl

edinet

Łapiemy **kobiety w sieci**

## Spis treści

<b>1. Zasady ogólne .....</b>	<b>5</b>
<b>2. Definicja reklamy.....</b>	<b>5</b>
<b>3. Ogólne wymagania reklam .....</b>	<b>6</b>
<b>4. Kreacje SWF (Flash) .....</b>	<b>7</b>
<b>5. Kreacje HTML5 .....</b>	<b>8</b>
<b>6. Konwertowanie kreacji SWF do HTML5 przy pomocy SWIFFY .....</b>	<b>9</b>
<i>Konwertowanie kreacji .....</i>	<i>9</i>
<i>Dostosowanie kodu kreacji.....</i>	<i>10</i>
<b>7. Szczegółowe wymagania desktopowych form reklamowych.....</b>	<b>11</b>
<i>Billboard.....</i>	<i>11</i>
<i>Double Billboard.....</i>	<i>11</i>
<i>Triple Billboard.....</i>	<i>12</i>
<i>Wideboard .....</i>	<i>12</i>
<i>Rollband.....</i>	<i>13</i>
<i>Rollband Plus .....</i>	<i>13</i>
<i>Rectangle .....</i>	<i>14</i>
<i>Box Wide .....</i>	<i>14</i>
<i>Halfpage .....</i>	<i>15</i>
<i>Footer.....</i>	<i>15</i>
<i>Expand Billboard .....</i>	<i>16</i>
<i>Expand Double Billboard.....</i>	<i>16</i>
<i>Expand Rectangle .....</i>	<i>17</i>
<i>Expand Halfpage.....</i>	<i>17</i>
<i>Unroll Halfpage (Polki.pl).....</i>	<i>18</i>
<i>Push Billboard .....</i>	<i>18</i>
<i>Push Bar.....</i>	<i>18</i>
<i>Toplayer .....</i>	<i>19</i>
<i>Toplayer Fullpage.....</i>	<i>19</i>
<i>Splashpage.....</i>	<i>20</i>
<i>Peel Page .....</i>	<i>21</i>

<i>Brandmark</i> .....	21
<i>Popup</i> .....	22
<i>Tapeta z double billboardem ( Screening )</i> .....	23
<i>Tapeta z triple billboardem ( Screening )</i> .....	23
<i>Tapeta z Wideboardem ( Screening )</i> .....	23
<i>Tapeta SWF</i> .....	24
<i>Tapeta z Double/Triple billboardem ( Screening Wizaz.pl )</i> .....	24
<i>Welcome screen</i> .....	25
<i>Total Branding (Party.pl):</i> .....	25
<i>Floor ad</i> .....	27
<i>Time Banner</i> .....	27
<i>Expand VIDEO</i> .....	28
<i>Vstitial</i> .....	29
<i>Mailing</i> .....	30
<i>Video Stream AD SWF/HTML5</i> .....	30
<i>ADTopic (Polki.pl)</i> .....	31
<i>ADTopic (Babyonline.pl)</i> .....	31
<i>Navi Box</i> .....	31
<i>MainTopic - Strona Główna serwisu (Wizaz.pl)</i> .....	32
<i>MainTopic - Strona Główna działu (Wizaz.pl)</i> .....	32
<i>PeelAway</i> .....	33
<i>Pre Roll</i> .....	33
<i>Branding Playera</i> .....	34
<i>Branding Video</i> .....	34
<i>AdRoll</i> .....	34
<i>Interactive Video Ad</i> .....	35
<b>8. Szczegółowe wymagania mobilnych form reklamowych</b> .....	<b>36</b>
<i>Mobile Billboard</i> .....	36
<i>Mobile Triple Billboard</i> .....	36
<i>Mobile Rectangle</i> .....	36
<i>Mobile graficBar</i> .....	36
<i>Mobile graphicBarPlus</i> .....	37
<i>Mobile Interstitial</i> .....	37

<i>Mobile InterstitialFullPage</i> .....	37
<i>Mobile AdTopic (Babyonline.pl)</i> .....	37
<i>Mobile Shaker</i> .....	38
<i>Mobile Zdrapka</i> .....	38
<i>Mobile PageBreak</i> .....	38
<i>Mobile Branding (Party.pl)</i> .....	39
<b>9. Szczegółowe wymagania form reklamowych dla aplikacji Natywnych</b> .....	<b>40</b>
<i>Banner na dole Aplikacji</i> .....	40
<i>Banner pod artykułem</i> .....	40
<i>Banner po splashu</i> .....	40
<i>Box między artykułami</i> .....	40
<i>Box w treści artykułu</i> .....	40
<b>10. Pozostałe informacje</b> .....	<b>41</b>
<b>11. Wymiary serwisów – dla kreacji secrrereng</b> .....	<b>42</b>

## 1. Zasady ogólne

Wszystkie reklamy przeznaczone do emisji na witrynach Edi Net, Edipresse Polska zwanym dalej „Wydawcą” powinny spełniać warunki określone w założeniach niniejszego dokumentu zwanego dalej „Specyfikacją techniczną form reklamy” lub w skrócie „Specyfikacją”.

Edipresse Polska S.A. zastrzega sobie prawo do weryfikacji reklamy pod kątem jej zgodności ze Specyfikacją oraz nie przyjęcia jej do emisji bądź przerwania emisji w przypadku stwierdzenia braku takiej zgodności. Emisja reklamy w obrębie witryn Edi Net nie jest tożsama ze stwierdzeniem zgodności reklamy ze Specyfikacją.

Wydawca zastrzega sobie prawo do odmowy bądź przerwania emisji reklamy w przypadku, jeśli uzna ją za dokuczliwą lub szkodliwą dla użytkowników.

## 2. Definicja reklamy

Reklamą w rozumieniu niniejszego dokumentu jest komplet wymaganych materiałów graficznych wraz ze skryptem emisyjnym koniecznym do poprawnego wyświetlenia reklamy i służącym wyłącznie temu celowi oraz adres URL, na który mają odnosić reklamy (tzw. click URL).

Dostarczenie skryptu emisyjnego jest obowiązkowe dla reklam niestandardowych lub dla reklam, dla których to wyspecyfikowano. Dla pozostałych reklam skrypt emisyjny dostarczany jest przez Wydawcę.

W myśl powyższej definicji wyróżnia się:

- materiał graficzny typu Image (dopuszczalne formaty plików: GIF, JPG, PNG)
- materiał graficzny typu Flash (dopuszczalne formaty plików: SWF)
- materiał graficzny typu Video (dopuszczalne formaty plików: MPG, FLV)
- skrypt emisyjny reklamy (dopuszczalne technologie: html5/js)

Reklama jest zgodna ze specyfikacją tylko wtedy, gdy spełnia ogólne wymagania reklam (określone w pkt 3 Specyfikacji) oraz wymagania szczególne form reklamowych (określone w pkt 4 Specyfikacji) właściwe dla danego rodzaju formy reklamowej.



### 3. Ogólne wymagania reklam

#### Kreacje SWF (Flash)

1. Za niezgodne ze specyfikacją uważa się reklamy, których nazewnictwo odbiega od poniższej konwencji:

***formareklamy\_rozmiar[\_wersja][\_inne].rozszerzenie***

gdzie znaczenie jest następujące:

- forma reklamy - nazwa formy reklamy występującej w specyfikacji (nie dotyczy form niestandardowych)
- rozmiar - szerokość i wysokość reklamy w pikselach ( szerokość x wysokość)
- wersja - wersja/rodzaj kreacji, gdy występuje więcej niż jedna wersja/rodzaj
- rozszerzenie - zgodne z typem pliku
- inne - dodatkowe informacje użyteczne dla identyfikacji danej kreacji

Nawiasy kwadratowe oznaczają, że człon nie jest obligatoryjny. Znaki narodowe oraz tzw. białe znaki nie są dozwolone.

**Przykład:**

- |                                 |   |
|---------------------------------|---|
| <i>banner_300x250.swf</i>       | - w przypadku pojedynczego baniera o rozmiarach 300x250   |
| <i>toplayer_4x3_v3_Moda.swf</i> | - w przypadku dedykowania na sekcję „Moda” i występowania więcej niż jednej wersji kreacji (linii kreacyjnej) |

2. Za niezgodne ze specyfikacją uważa się reklamy odwołujące się w trakcie emisji do zewnętrznych serwerów (tracking, streaming, MCloding itp.) chyba że zostało to wcześniej uzgodnione z wydawcą.

3. URL, na który mają odnosić reklamy nie może być dłuższy niż 127 znaków (łącznie ze specyfikacją protokołu http).

4. Za niezgodne ze specyfikacją uważa się reklamy, który elementy graficzne typu Image wygenerowano w innym formacie niż to wyszczególniono pkt 2 Specyfikacji.

5. Elementy graficzne Flash SWF nie mogą mieć ustawionej prędkości odtwarzania większej niż 25fps lub być zabezpieczone przed debugowaniem.

6. Za niezgodne ze specyfikacją uważa się reklamy zawierające cyklicznie odtwarzane bądź drażniące (wg. arbitralnej decyzji wydawcy) efekty akustyczne, odczytująca bądź zapisująca cookies oraz reklamy w jakikolwiek sposób ingerujące w treść witryny.

7. Za niezgodne ze specyfikacją uważa się reklamy, które w jakikolwiek sposób zakłócają działanie strony, na której są emitowane (w szczególności niepoprawne wyświetlanie się serwisu, zgłoszenia błędów bądź ostrzeżeń).

8. Za niezgodne ze specyfikacją uważa się reklamy, które emisja nadmiernie obciąża procesor. Za punkt graniczny akceptowalności kreacji uznaje się nie większe niż 25% obciążenie procesora Intel Celeron 1.6 GHz z zainstalowanym playerem Macromedia Flash w wersji 10.0 i testowanym na przeglądarkach internetowych - MSIE oraz Firefox.

## 4. Kreacje SWF (Flash)

Każda kreacja wykonana w technologii Flash ( SWF ) powinna zawierać MovieClip typu button zlokalizowany na najwyższej warstwie z dowiązaniem:

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

Kreacje Layerowe takie jak Toplayer, ToplayerFullPage opcjonalnie powinny zawierać MovieClip typu button o rozmiarach min. 20x20 pikseli ( Umiejscowiony na kreacji w prawym górnym rogu )zlokalizowany na najwyższej warstwie z dowiązaniem:

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

- w ostatniej klatce animacji dowiązanie:

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

W przypadku braku powyższych dowań, wydawca nałoży własny button umożliwiający użytkownikowi zamknięcie kreacji, oraz automatyczne zamknięcie po 20 sekundach.

Kreacje Expandowane takie jak Expand Billboard, Expand Halfpage powinna zawierać MovieClip typu button zlokalizowany na najwyższej warstwie z dowiązaniem:

```
on (release)
{
  getURL(_root.click,"_blank");
}
on (rollOver)
{
  getURL(_root.rolldown,"_self");
}
on (rollOut)
{
  getURL(_root.rollback,"_self");
}
```

## 5. Kreacje HTML5

Przykładowy kod kreacji HTML5

```
<html>
  <head>
  </head>
  <body>
    <a id="creativelink" target="_blank">
      
    </a>
  </body>
</html>
```

### ClickTag'i

W celu odczytania parametrów przekazywanych do kreacji (m. in. skryptów do pomiaru kliknięć), należy dołączyć poniższy kod do kodu kreacji przed znacznikiem </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>
```

**Klikane miejsca kreacji powinny zostać ujęte w znaczniki <a>:**

```
<a id="creativelink" target="_blank">
  
</a>
```

Należy zwrócić uwagę na ID elementu <a> (w przykładzie 'creativelink'), ponieważ to samo ID musi zostać podane w instrukcji przypisującej znacznikowi adres docelowy wraz ze skryptem zliczającym. Jako adres linku należy wstawić wartość parametru clickTag przekazanego do kodu kreacji. Poniższy kod należy umieścić poniżej wcześniej opisanego kodu odczytującego parametry:

```
// change link href
document.getElementById('creativelink').href = params.click;
```



Przykład kodu kreacji po zastosowaniu powyższych zmian:

```
<html>
  <head>
  </head>
  <body>
    <a href=# id="creativelink" target="_blank">
      
    </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;
      }, {});
      //przekazanie parametru click do kreacji
      document.getElementById('creativelink').href = params.click;
    </script>
  </body>
</html>
```

## 6. Konwertowanie kreacji SWF do HTML5 przy pomocy SWIFFY

### Konwertowanie kreacji

W celu przekonwertowanie kreacji z swf do formatu html5 należy wejść na stronę:

<https://developers.google.com/swiffy/convert/upload> .

W celu załadowania kreacji do programu należy użyć przycisku „Przełóżaj...”. Po załadowaniu kreacji należy zaakceptować regulamin i wcisnąć przycisk „Upload”.

Po kilku sekundach wyświetli się kreacja w HTML5. W przypadku problemów z wyświetleniem kreacji, dostępna jest pod przyciskiem (napisem) „View conversion”, po jego kliknięciu kreacja wyświetli się w osobnym oknie – Wydawca nie odpowiada za jakość uzyskanego materiału.

Aby pobrać kreacje należy kliknąć prawym klawiszem myszy na napis „View conversion”, następnie z dostępnej listy zaznaczyć „Zapisz element docelowy jako...”, wyznaczając tym samym miejsce zapisania kreacji

## Dostosowanie kodu kreacji

Uzyskany w poprzednim etapie plik należy edytować (np. w notatniku) i uzupełnić kod według poniższych wytycznych (kod który należy dodać zaznaczony jest w kolorze niebieskim):

```
<body style="margin: 0; overflow: hidden">
  <div id="swiffycontainer" style="width: 750px; height: 300px"></div>
  <script>
    //Odebranie parametrów min: parametru click
    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;
    }, {});

    var stage = new swiffy.Stage(document.getElementById('swiffycontainer'),
    swiffyobject, {});
    //przekazanie parametru click do kreacji
    stage.setFlashVars('click='+params.click);
    //nadanie kreacji (jeśli jest taka potrzeba) przezroczystości:
    stage.setBackground(null);
    stage.start();

  </script>
</body>
```

### UWAGA!

*Przed przekonwertowaniem kreacji należy się upewnić czy została ona wykonana według poniższej specyfikacji adekwatnej dla danego formatu SWF. Nie należy konwertować kreacji expandowanych. Kreacje Toplayer, Toplayer FullPage, Florrad, nie mogą zawierać akcji wywołania zamknięcia po czasie, ani pod przyciskiem umożliwiającym zamknięcie kreacji.*

## 7. Szczegółowe wymagania desktopowych form reklamowych

### Billboard

- HTML5  
rozmiar: 750 x 100 pikseli  
waga: 80 kB
  
- SWF  
rozmiar: 750 x 100 pikseli  
waga: 40 kB  
akcje: [Kreacje SWF \(Flash\)](#)

Dla formatu SWF należy wykonać również tzw. zaślepkę według poniższych wytycznych:

- GIF/JPG/PNG  
Rozmiar: 750 x 100 pikseli  
Waga: 40 kB
- 

### Double Billboard

- HTML5  
rozmiar: 750 x 200 pikseli  
waga: 100 kB
  
- SWF  
rozmiar: 750 x 200 pikseli  
waga: 50 kB  
akcje: [Kreacje SWF \(Flash\)](#)

Dla formatu SWF należy wykonać również tzw. zaślepkę według poniższych wytycznych:

- GIF/JPG/PNG  
Rozmiar: 750 x 200 pikseli  
Waga: 50 kB

### Triple Billboard

- HTML5  
rozmiar: 750 x 300 pikseli  
waga: 120 kB
  
- SWF  
rozmiar: 750 x 300 pikseli  
waga: 60 kB  
akcje: [Kreacje SWF \(Flash\)](#)

Dla formatu SWF należy wykonać również tzw. zaślepkę według poniższych wytycznych:

- GIF/JPG/PNG  
Rozmiar: 750 x 300 pikseli  
Waga: 60 kB
- 

### Wideboard

- HTML5  
rozmiar: 1000 x 200 pikseli  
waga: 120 kB
  
- SWF  
rozmiar: 1000 x 200 pikseli  
waga: 60 kB  
akcje: [Kreacje SWF \(Flash\)](#)

Dla formatu SWF należy wykonać również tzw. zaślepkę według poniższych wytycznych:

- GIF/JPG/PNG  
Rozmiar: 1000 x 200 pikseli  
Waga: 60 kB

## Rollband

- HTML5  
rozmiar: 750 x 200 pikseli  
waga: 100 kB
  
- SWF  
rozmiar: 750 x 200 pikseli  
waga: 50 kB  
akcje: [Kreacje SWF \(Flash\)](#)

Dla formatu SWF należy wykonać również tzw. zaślepkę według poniższych wytycznych:

- GIF/JPG/PNG  
Rozmiar: 750 x 200 pikseli  
Waga: 50 kB
- 

## Rollband Plus

- HTML5  
rozmiar: 750 x 300 pikseli  
waga: 120 kB
  
- SWF  
rozmiar: 750 x 300 pikseli  
waga: 60 kB  
akcje: [Kreacje SWF \(Flash\)](#)

Dla formatu SWF należy wykonać również tzw. zaślepkę według poniższych wytycznych:

- GIF/JPG/PNG  
Rozmiar: 750 x 300 pikseli  
Waga: 60 kB

## Rectangle

- HTML5  
rozmiar: 300 x 250 pikseli  
waga: 80 kB
- SWF  
rozmiar: 300 x 250 pikseli  
waga: 40 kB  
akcje: [Kreacje SWF \(Flash\)](#)

Dla formatu SWF należy wykonać również tzw. zaślepkę według poniższych wytycznych:

- GIF/JPG/PNG  
Rozmiar: 300 x 250 pikseli  
Waga: 40 kB
- 

## Box Wide

- HTML5  
rozmiar: 300 x 125 pikseli  
waga: 50 kB
- SWF  
rozmiar: 300 x 125 pikseli,  
waga: 25 kB  
akcje: [Kreacje SWF \(Flash\)](#)

Dla formatu SWF należy wykonać również tzw. zaślepkę według poniższych wytycznych:

- GIF/JPG/PNG  
Rozmiar: 300 x 125  
pikseli, Waga: 25 kB



## Halfpage

- HTML5  
rozmiar: 300 x 600 pikseli  
waga: 100 kB
  
- SWF  
rozmiar: 300 x 600 pikseli  
waga: 50 kB  
akcje: [Kreacje SWF \(Flash\)](#)

Dla formatu SWF należy wykonać również tzw. zaślepkę według poniższych wytycznych:

- GIF/JPG/PNG  
Rozmiar: 300 x 600  
pikseli, Waga: 50 kB

---

## Footer

- HTML5  
rozmiar: 980 x35 pikseli  
waga: 40 kB
  
- SWF  
rozmiar: 980 x 35 pikseli  
waga: 20 kB  
akcje: [Kreacje SWF \(Flash\)](#)

Dla formatu SWF należy wykonać również tzw. zaślepkę według poniższych wytycznych:

- GIF/JPG/PNG  
Rozmiar: 980 x 35 pikseli  
Waga: 20 kB

Kreacja nie może być animowana

## Expand Billboard

- HTML5 – Nieobsługiwane
- SWF  
rozmiar: 750 x 200 pikseli (w stanie zwiniętym widoczny jest górny obszar 750x100, kreacja rozwija się w dół)  
waga: 50 kB  
akcje: [Kreacje SWF \(Flash\)](#)

Dla formatu SWF należy wykonać również tzw. zaślepkę według poniższych wytycznych:

- GIF/JPG/PNG  
Rozmiar: 750 x 200 pikseli (w stanie zwiniętym widoczny jest górny obszar 750x100)  
  
Waga: 50 kB

*Przy budowie kreacji należy uwzględnić, iż wersja statyczna się nie wysuwa, lecz dolna jej część jest niewidoczna – widoczny obszar to 750x100 górnej części kreacji. W momencie wejścia użytkownika w interakcję z kreacją (najechnięcie kursorem myszy) zostanie odsłonięta jej dolna część - widoczny obszar to 750x200 .*

---

## Expand Double Billboard

- HTML5 - Nieobsługiwane
- SWF  
rozmiar: 750 x 300 pikseli (w stanie zwiniętym widoczny jest górny obszar 750x200, kreacja rozwija się w dół)  
waga: 60 kB  
akcje: [Kreacje SWF \(Flash\)](#)

Dla formatu SWF należy wykonać również tzw. zaślepkę według poniższych wytycznych:

- GIF/JPG/PNG  
Rozmiar: 750 x 300 pikseli (w stanie zwiniętym widoczny jest górny obszar 750x200)  
Waga: 60 kB

*Przy budowie kreacji należy uwzględnić, iż wersja statyczna się nie wysuwa, lecz dolna jej część jest niewidoczna – widoczny obszar to 750x200 górnej części kreacji. W momencie wejścia użytkownika w interakcję z kreacją (najechnięcie kursorem myszy) zostanie odsłonięta jej dolna część - widoczny obszar to 750x300 .*

## Expand Rectangle

- HTML5 - Nieobsługiwane
- SWF
  - rozmiar: 600 x 250 pikseli (w stanie zwiniętym widoczny jest obszar 300x250, kreacja rozwija się w lewo)
  - waga: 50 kB
  - akcje: [Kreacje SWF \(Flash\)](#)

Dla formatu SWF należy wykonać również tzw. zaślepkę według poniższych wytycznych:

- GIF/JPG/PNG
  - Rozmiar: 600 x 250 pikseli (w stanie zwiniętym widoczny jest prawy obszar 300x250)
  - Waga: 50 kB

*Przy budowie kreacji należy uwzględnić, iż wersja statyczna się nie wysuwa, lecz lewa jej część jest niewidoczna – widoczny obszar to 300x250 prawej części kreacji. W momencie wejścia użytkownika w interakcję z kreacją (najechnanie kursorem myszy) zostanie odsłonięta jej lewa część - widoczny obszar to 600x250 .*

---

## Expand Halfpage

- HTML5 - Nieobsługiwane
- SWF
  - rozmiar: 600 x 600 pikseli (w stanie zwiniętym widoczny jest obszar 300x600, kreacja rozwija się w lewo);
  - waga: 60 kB
  - akcje: [Kreacje SWF \(Flash\)](#)

Dla formatu SWF należy wykonać również tzw. zaślepkę według poniższych wytycznych:

- GIF/JPG/PNG
  - Rozmiar: 600 x 600 pikseli (w stanie zwiniętym widoczny jest prawy obszar 300x600)
  - Waga: 60 kB

*Przy budowie kreacji należy uwzględnić, iż wersja statyczna się nie wysuwa, lecz lewa jej część jest niewidoczna – widoczny obszar to 300x600 prawej części kreacji. W momencie wejścia użytkownika w interakcję z kreacją (najechnanie kursorem myszy) zostanie odsłonięta jej lewa część - widoczny obszar to 600x600 .*

### Unroll Halfpage (Polki.pl)

- HTML5 - Nieobsługiwane
  - SWF
    - rozmiar:           rozmiar: 977x486 pikseli (w stanie zwiniętym widoczny jest obszar 300x486, kreacja rozwija się w lewo)
  
    - waga:               60 kB
    - akcje:             [Kreacje SWF \(Flash\)](#)
- 

### Push Billboard

- HTML5 - Nieobsługiwane
  - SWF
    - rozmiar:           750 x 300 pikseli (w stanie zwiniętym widoczny jest górny obszar 750x100)
    - waga:              60 kB
    - akcje:             [Kreacje SWF \(Flash\)](#)
  - GIF/JPG/PNG
    - Rozmiar:          750 x 300 pikseli (w stanie zwiniętym widoczny jest prawy obszar 750x100)
    - Waga:             60 kB
- 

### Push Bar

- HTML5 – Nieobsługiwane
- SWF
  - rozmiar:           rozmiar: 980 x 600 pikseli (w stanie zwiniętym widoczny jest górny obszar 980x100, kreacja rozwija się w dół)
  - waga:              60 kB
  - akcje:             [Kreacje SWF \(Flash\)](#)
- GIF/JPG/PNG
  - Rozmiar:          980 x 600 pikseli (w stanie zwiniętym widoczny jest prawy obszar 980x100)
  - Waga:             60 kB

**Uwaga: Push Bar nie będzie emitowana na portalu „Gotujmy.pl” w dziale „Przepisy”**

## Toplayer

- HTML5  
rozmiar: 800 x 600 pikseli  
waga: 100 kB  
czas: do 20 sekund

- SWF  
rozmiar: 800x600 pikseli  
waga: 50 kB  
czas: do 20 sekund  
akcje: [Kreacje SWF \(Flash\)](#)

Dla formatu SWF należy wykonać również tzw. zaślepkę według poniższych wytycznych:

- GIF/JPG/PNG  
Rozmiar: 800 x 600 pikseli  
Waga: 50 kB

Kreacja nie powinna zawierać napisu sugerującego zamknięcie – system wstawi w prawym górnym rogu napis „Zamknij [X]” - należy wówczas podać numer koloru w formacie typu: #FFFFFF - #000000

---

## Toplayer Fullpage

- HTML5  
rozmiar: proporcja 4 x 3 (sugerowany rozmiar 800x600 pikseli)  
waga: 120 kB  
czas: do 20 sekund

- SWF  
rozmiar: proporcja 4 x 3 (sugerowany rozmiar 800x600 pikseli)  
waga: 60 kB  
czas: do 20 sekund  
akcje: [Kreacje SWF \(Flash\)](#)

Dla formatu SWF należy wykonać również tzw. zaślepkę według poniższych wytycznych:

- GIF/JPG/PNG  
Rozmiar: proporcja 4 x 3 (sugerowany rozmiar 800x600 pikseli)  
w przypadku zaślepki rozmiar powinien być identyczny jak format SWF  
Waga: 50 kB

Kreacja nie powinna zawierać napisu sugerującego zamknięcie – system wstawi w prawym górnym rogu napis „Zamknij [X]” - należy wówczas podać numer koloru w formacie typu: #FFFFFF - #000000

**Uwaga: Toplayer będzie skalowany do wymiarów ekranu.**

---

## Splashpage

- HTML5  
rozmiar: proporcja 4 x 3 (sugerowany rozmiar 800x600 pikseli)  
waga: 120 kB  
czas: do 20 sekund

- SWF  
rozmiar: proporcja 4 x 3 (sugerowany rozmiar 800x600 pikseli)  
waga: 60 kB  
czas: do 20 sekund  
akcje: [Kreacje SWF \(Flash\)](#)

Dla formatu SWF należy wykonać również tzw. zaślepkę według poniższych wytycznych:

- GIF/JPG/PNG  
Rozmiar: proporcja 4 x 3 (sugerowany rozmiar 800x600 pikseli)  
w przypadku zaślepki rozmiar powinien być identyczny jak format SWF  
  
Waga: 50 kB

Kreacja nie powinna zawierać napisu sugerującego zamknięcie – system wstawi w prawym górnym rogu napis „Zamknij [X]” - należy wówczas podać numer koloru w formacie typu: #FFFFFF - #000000

**Uwaga: Splashpage będzie skalowany do wymiarów ekranu.  
Splashpage nie zamyka się po czasie!**



## Peel Page

### Tapeta z double billboardem ( Screening )

- [Tapeta z double billboardem \( Screening \)](#)

### Forma SWF/HTML5 umieszczona nad serwisem

- HTML5  
rozmiar: 1000 x 1200 pikseli  
czas: do 20 sekund  
waga: 120KB
  - SWF  
czas: do 20 sekund  
rozmiar: 1000 x 1200 pikseli  
waga: 60KB  
akcje: [Kreacje SWF \(Flash\)](#)
- 

## Brandmark

- HTML5 – Nieobsługiwane
- SWF  
rozmiar: 300 x 300 pikseli  
waga: 40 kB  
akcje:

- MovieClip typu button zlokalizowany na najwyższej warstwie (za wyjątkiem warstwy z krzyżykiem zamykającym) z dowiązaniem:

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

- MovieClip typu button o rozmiarach min. 20x20 pikseli zlokalizowany na najwyższej warstwie z dowiązaniem:

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

Kreacja powinna posiadać przycisk minimalizacji reklamy do postaci belki z dowiązaniem

```
on (release)
{
```

```
        getURL(_root.rollback,"_self");  
    }  
}
```

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

**UWAGA:** Dla tej kreacji **symbol button nie może obejmować obszaru belki**. Kreacja przy „chwytaniu” za belkę **nie może przenosić** na stronę Klienta.

- Kreacja powinna zawierać przycisk powrotu do standardowej wielkości reklamy z dowiązaniem:

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

---

## Popup

- HTML5  
rozmiar: 250 x 250 pikseli  
waga: 60 kB
- SWF  
rozmiar: 250x250  
pikseli waga: 30 kB  
akcje: [Kreacje SWF \(Flash\)](#)
- GIF/JPG/PNG  
Rozmiar: 250 x 250 pikseli  
Waga: 30kB

### Tapeta z double billboardem ( Screening )

#### Tapeta

- GIF/JPG/PNG
- projektując tapetę należy uwzględnić wymiary serwisów

#### Double billboard

- Zgodny ze specyfikacją

Łączna waga elementów wchodzących w skład kreacji nie może być większa niż:

- w przypadku wykonania billboard w technologii SWF/JPG/PNG/GIF + tapeta – 80KB
  - w przypadku wykonania billboard w technologii HTML5 + tapeta – 130KB
- 

### Tapeta z triple billboardem ( Screening )

#### Tapeta

- GIF/JPG/PNG
- projektując tapetę należy uwzględnić wymiary serwisów

#### Triple billboard

- Zgodny ze specyfikacją

Łączna waga elementów wchodzących w skład kreacji nie może być większa niż:

- w przypadku wykonania billboard w technologii SWF/JPG/PNG/GIF + tapeta – 90KB
  - w przypadku wykonania billboard w technologii HTML5 + tapeta – 150KB
- 

### Tapeta z Wideboardem ( Screening )

#### Tapeta

- GIF/JPG/PNG
- projektując tapetę należy uwzględnić wymiary serwisów

#### Wideboard

- Zgodny ze specyfikacją

Łączna waga elementów wchodzących w skład kreacji nie może być większa niż:

- w przypadku wykonania billboard w technologii SWF/JPG/PNG/GIF + tapeta – 90KB
- w przypadku wykonania billboard w technologii HTML5 + tapeta – 150KB

**Tapeta SWF****(billboard/double billboard/triple billboard wraz z tapetą tworzą jeden plik swf)**Tapeta

- HTML5
- [projektując tapetę należy uwzględnić wymiary serwisów](#)

waga: 160 kB

- SWF

Waga: 80 kB

akcje: [Kreacje SWF \(Flash\)](#)**Tapeta z Double/Triple billboardem ( Screening Wizaz.pl )**Tapeta

- GIF/JPG/PNG
- [projektując tapetę należy uwzględnić wymiary serwisów](#)

## Double/Triple Billboard

- SWF
- rozmiar maksymalny: 970 x 300 pikseli

akcje: [Kreacje SWF \(Flash\)](#)

- HTML5
- rozmiar maksymalny: 970 x 300 pikseli

Dla formatu SWF należy wykonać również tzw. zaślepkę według poniższych wytycznych:

- GIF/JPG/PNG

Rozmiar maksymalny: 970 x 300 pikseli (rozmiar musi być zgodny z rozmiarem kreacji SWF)

Łączna waga elementów wchodzących w skład kreacji nie może być większa niż:

- w przypadku wykonania billboard w technologii SWF/JPG/PNG/GIF + tapeta – 90KB
- w przypadku wykonania billboard w technologii HTML5 + tapeta – 150KB

**Uwagi**

- Serwis *Wizaz.pl* jest serwisem dopasowującym się szerokością do rozdzielczości ekranu posiadanej przez użytkownika. Minimalna szerokość serwisu wynosi 900px, a maksymalna 1200px. W przypadku małych rozdzielczości ekranu (np. Szerokość 1024px) boki tapety mogą być widoczne dla użytkownika w niewielkim stopniu.

- Dobrą praktyką jest przygotowanie tapety w taki sposób, aby główny przekaz zawarty był w obszarze górnym, przeznaczonym również dla kreacji SWF, a boki tapety przeznaczyć na stworzenie spójnego przekazu reklamowego, mając na uwadze, że widoczność bocznych zależy będzie od rozdzielczości ekranu użytkownika

### Welcome screen (we-dwoje.pl oraz babyonline.pl )

- HTML5
  - rozmiar: 960 x 500 pikseli / 1000x600 pikseli gotujmy.pl
  - waga: 300 kB
  - czas: do 15 sekund
  
- SWF
  - czas: do 15 sekund (swf + streaming)
  - rozmiar: 960 x 500 pikseli - we-dwoje.pl / 1000x600 pikseli gotujmy.pl
  - waga: 150 kB
  - akcje: [Kreacje SWF \(Flash\)](#)
  
- GIF/JPG/PNG
  - Rozmiar: 960 x 500 pikseli
  - Waga: 100 kB

---

### Total Branding (Party.pl):

#### Tapeta

- GIF/JPG/PNG
  - Rozmiar: Szerokość: min 1400px  
Wysokość: dowolna, najlepiej zbiegająca do jednolitego tła na dole
  - Waga: 30 kB

#### Billboard:

- HTML5
  - rozmiar: 750x100(maksymalnie 1000x300)
  - waga: 120 kB
  
- SWF, GIF/JPG/PNG,
  - Rozmiar: 750x100px(maksymalnie 1000x300)
  - Waga: 60 kB
  - akcje: [Kreacje SWF \(Flash\)](#)

#### Halfpage

- [Zgodny ze specyfikacją](#)

(opcjonalne) Branding menu:

GIF/JPG/PNG	
Rozmiar:	80x40(maksymalnie 50px)
Waga:	10 kB

(opcjonalne) Belka śródtekstowa:

- HTML5  
rozmiar: 750x100(maksymalnie 1000x300)  
waga: 120 kB
  
- SWF, GIF/JPG/PNG  
Rozmiar: 750x100px(maksymalnie 1000x300)  
Waga: 60 kB
  
- HTML5  
rozmiar: 750x100(maksymalnie 1000x300)  
waga: 120 kB
  
- SWF, GIF/JPG/PNG  
Rozmiar: 750x100px(maksymalnie 1000x300)  
Waga: 60 kB  
akcje: [Kreacje SWF \(Flash\)](#)

Tapeta do Belki śródtekstowej:

Szerokość: min 1400px,

Wysokość: 100px-300px, w zależności od uzgodnień

Waga: 30kb

**UWAGI:**

*Format flashowy powinien być przygotowany zgodnie ze specyfikacją ogólną. W przypadku przygotowania form HTML5 należy uzgodnić ich format z Edipresse (m.in. wagi powyżej nie dotyczą form HTML5, dodatkowo mogą wymagać doprecyzowania szczegóły dotyczące implementacji). Element graficzny dla form zawierających format flashowy jest konieczny i służyć będzie jako zaślepka dla przeglądarek nieobsługujących flasha.*



**Floor ad**

- HTML5  
rozmiar: 1000 x 200 pikseli  
waga: 120 kB  
czas: do 20 sekund
  
  - SWF  
czas: do 20 sekund  
rozmiar: 1000 x 200 pikseli  
waga: 60kB  
akcje: [Kreacje SWF \(Flash\)](#)
  
  - GIF/JPG/PNG  
Rozmiar: 1000 x 200 pikseli  
Waga: 60 kB
- 

**Time Banner**

- HTML5  
rozmiar: 940 x 500 pikseli ( w stanie zwiniętym widoczny jest górny obszar 940x300 )  
waga: 120 kB
  
- SWF  
rozmiar: 940 x 500 pikseli ( w stanie zwiniętym widoczny jest górny obszar 940x300 )  
waga: 60kB  
Link do szablonu:  
<http://ads.edipresse.pl/download/timebanner fla>

## Expand VIDEO

### Wideboard

- [Zgodny ze specyfikacją](#)

### Box PLAYER

- HTML5 - Spełniający funkcję odtwarzacza. Musi posiadać umieszczone w widocznym miejscu przycisk umożliwiający włączenie dźwięku (jeśli występuje).

rozmiar: 450 x 300 pikseli  
waga: 120 kB

- SWF – Spełniający funkcję odtwarzacza. Musi posiadać umieszczone w widocznym miejscu przycisk umożliwiający włączenie dźwięku (jeśli występuje).

rozmiar: 450 x 300 pikseli  
waga: 60 kB  
akcje:

- MovieClip typu button zlokalizowany na najwyższej warstwie (za wyjątkiem warstwy z krzyżykiem zamykającym oraz miejsca emisji filmu) z dowiązaniem:

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

- MovieClip typu button o rozmiarach min. 15x15 pikseli zlokalizowany na najwyższej warstwie z dowiązaniem:

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

- w funkcji rozpoznającej zakończenie emisji filmu dowiązanie:

```
getURL("javascript:onFinishedPlaying();", "");
```

- MovieClip typu button zlokalizowany na najwyższej warstwie na obszarze emisji filmu

```
getURL("javascript:onExpandReady();", "");
```

### Źródło streamingu w postaci pliku flv:

- Waga pliku FLV nie powinna przekraczać 500kB.
- Długość materiału video nie powinna przekraczać 30 sekund.

## Vstital

### Double Billboard

- [Zgodny ze specyfikacją](#)

### Tapeta PreeScreen

- GIF/JPG/PNG

rozmiar: 1260 x 600 pixeli

waga: 60 kB

- Na tapecie musi pozostać pusta część przewidziana na emisję filmu. Górny lewy róg playera umieszczony jest 400 x 200 pixeli od górnego lewego rogu tapety ( 0 x 0 pixeli).

- Puste pole na film powinno posiadać docelowe wymiary emitowanego filmu (player dostosowuje automatycznie rozmiar okna do przesłanego źródła streamingu).

- Przy tworzeniu kreacji należy również uwzględnić emisję przycisków sterujących playerem:

- przyciski nawigacji – 160 x 50 pixeli. Górny lewy róg boxu z przyciskami (0 x 0) odpowiada położeniu dolnego lewego boku playera

- przycisk „X” zamykający kreację – 30 x 40 pixeli. Dolny lewy róg przycisku (30 x 40) przylega do górnego prawego rogu playera.

### Źródło streamingu w postaci pliku flv:

- Waga pliku FLV nie powinna przekraczać 500kB.
- Długość materiału video nie powinna przekraczać 30 sekund.

## Mailing

### I. ZAŁOŻENIA OGÓLNE.

Wszystkie materiały muszą być dostarczone na co najmniej 3 dni przed wysyłką.

### II. KOMPLET MATERIAŁÓW

1. Kreacja HTML (spełniająca warunki pkt. IV)
2. Email nadawcy wiadomości, nazwa nadawcy, temat listu
3. Lista adresów emaili, na które należy wysłać test.

### III. NAZEWNICTWO

Format nazwy wysyłki: Temat Maila – Nazwa bazy danych

*np.: „Promocja noworoczna – Klienci”*

### IV. KREACJA HTML

1. Poprawnie napisana, sprawdzona i działająca strona HTML (dalej nazywana „kodem HTML”) wraz z wszystkimi plikami potrzebnymi do wyświetlenia strony.
2. Arkusze styli (CSS) nie mogą być w osobnym pliku - style muszą być zdefiniowane w kodzie HTML.
3. W kodzie HTML nie mogą być zamieszczone: JavaScript, ramki oraz elementy dynamicznego HTML.
4. Polskie czcionki należy kodować w standardzie UTF-8.
5. Kod HTML wraz z wszystkimi potrzebnymi plikami nie może przekraczać 80 KB. W innym przypadku konieczne są indywidualne ustalenia.

---

## Video Stream AD SWF/HTML5

Materiał do streamingu składa się z dwóch części:

1. Kreacji SWF/HTML spełniającej funkcji odtwarzacza
2. Źródła streamingu w postaci pliku FLV/MP4
  - Kreacja SWF/HTML powinna spełniać założenia odpowiedniej formy kreacji opisanej w niniejszej specyfikacji.
  - Kreacja SWF/HTML musi posiadać umieszczone w widocznym miejscu przyciski sterujące emisją video: odtwórz, zatrzymaj, wycisz dźwięk (jeśli występuje).
  - Waga pliku FLV/MP4 nie powinna przekraczać 500kB.
  - Długość materiału video nie powinna przekraczać 30 sekund.
  - Po pierwszym odtworzeniu materiał video powinien zostać zatrzymany lub wyciszony.
  - W wypadku, gdy nie przewidziano dla emisji campingu 1xuu należy przygotować drugi player, bez zaszytego autoodtwarzania na starcie. Wymagającego od użytkownika wciśnięcia przycisku „play”, aby odtworzyć materiał video. Będzie on emitowany przy 2 i kolejnych odsonach.

**ADTopic (Polki.pl)**

- SWF
  - rozmiar: 640 x 475 pikseli
  - waga: 60 kB
  - czas: do 15 sekund
  - akcje: [Kreacje SWF \(Flash\)](#)
  
- GIF/JPG/PNG
  - Rozmiar: 640 x 475 pikseli
  - Waga: 60 kB

**UWAGA: w przypadku, gdy kreacja zawiera elementy uciążliwe dla użytkownika (dźwięk/video itp.), które powinny zostać wyłączone po ukryciu kreacji, plik swf musi obsługiwać funkcje sleep() oraz wakeup().**

---

**ADTopic (Babyonline.pl)**

- GIF/JPG/PNG
    - Rozmiar: 938 x 300 pikseli
    - Waga: 60 kB
- 

**Navi Box**

Kreacja wyłącznie statyczna

- GIF/JPG/PNG
  - Rozmiar: 120 x 120 pikseli
  - Waga: 40 kb

**MainTopic - Strona Główna serwisu (Wizaz.pl)**

## Maintopic

- GIF/JPG/PNG

*Z uwagi na responsywność serwisu Wizaz.pl konieczne jest przygotowanie kreacji w dwóch rozdzielczościach*

**Dla użytkowników korzystających z rozdzielczości większych niż 1200px**

rozmiar: 1200 x 640 pixeli

waga: 100 kB

**Dla użytkowników korzystających z rozdzielczości mniejszych niż 1200px**

rozmiar: 980 x 640 pixeli

waga: 90 kB

## Halfpage

- [Zgodny ze specyfikacją](#)

**Uwagi**

- Po zamknięciu kreacji (przez użytkownika lub automatycznie po 5 sekundach emisji) kreacja zamieni się w Halfpage nałożony na prawą stronę Maintopica redakcyjnego

- Kreacja nie powinna zawierać przycisku sugerującego zamknięcie – system wstawi w prawym górnym rogu napis „Zamknij [X]” - wraz z kreacją należy przekazać kod koloru dla przycisku zamknięcia w formacie: #FFFFFF - #000000

**MainTopic - Strona Główna działu (Wizaz.pl)**

- GIF/JPG/PNG

rozmiar: 840 x 450 pixeli

waga: 90 kB

*Kreacja nie powinna zawierać przycisku sugerującego zamknięcie – system wstawi w prawym górnym rogu napis „Zamknij [X]” - wraz z kreacją należy przekazać kod koloru dla przycisku zamknięcia w formacie: #FFFFFF - #000000*

## PeelAway

- HTML5 – Nieobsługiwane

- SWF

rozmiar: 650 x 650 pikseli

waga: 50 kB

akcje:

```
//odpowiedzialne za click
```

```
on (release)
```

```
{
```

```
  getURL(_root.clickTAG, "_blank");
```

```
}
```

```
// akcja odpowiadająca za rozwinięcie musi zawierać przekazanie do JS zdarzenia
```

```
on (rollOver)
```

```
{
```

```
  getURL("javascript:" + _root.doexpand + "()", "_self");
```

```
}
```

- GIF/JPG/PNG

rozmiar: 650 x 650 pikseli

waga: 50 kB

## Pre Roll

Materiał docelowy przygotowuje edi-net na podstawie materiałów bazowych dostarczonych przez klienta.

Długość materiału nie powinien przekraczać 30 sec.

Wymagania dla materiału bazowego:

- format MPEG, AVI
- rozdzielczość: 1024x576
- poziom dźwięku nominalny: -18 dBfs, poziom maksymalny: -6 dBfs,
- bitrate sumaryczny: ~6 mbps,
- liczba klatek na sekundę: 25
- Waga do 500 MB

Film źródłowy powinien być dostarczony min. 3 dni robocze przez planowaną emisją.

## Branding Playera

- GIF/JPG/PNG

Rozmiar:

910x30 w przypadku dużego playera i belek poziomych  
30x500 w przypadku dużego playera i belek pionowych

590x30 w przypadku małego playera i belek poziomych  
30x300 w przypadku małego playera i belek pionowych

Waga każdego elementu: 40 kB

---

## Branding Video

- PNG

Rozmiar: 260x160 pikseli

waga: 30kb

---

## AdRoll

Kreacja wyłącznie statyczna

- GIF/JPG/PNG

Rozmiar: 550 x 250 pikseli

Waga: 50 kb



## Interactive Video Ad

UWAGA: Elementy kreacji muszą być dostarczone minimum trzy dni robocze przed datą emisji!!!

Wykaz elementów:

1. Halfpage - wymiary 300x600, waga 50kb format JPG/PNG/GIF
2. Mainslider - dwa do czterech elementów o wymiarach 640x430 px.

Elementy Mainslider:

- a) zwykły obrazek – Format JPG/PNG/GIF waga 60Kb
  - b) video (opcjonalnie video nie musi wypełniać całej przestrzeni, wtedy można wstawić nad lub pod nim dodatkowe elementy, na przykład logo) – Format mp4 (Web Optimized) waga 3Mb
  - c) rotujące obrazki - kilka obrazków, które można przewijać umieszczonymi po bokach strzałkami - Format JPG/PNG/GIF łączna waga kreacji wchodzących w skład galerii: 200 Kb
  - d) html - Dowolna kombinacja tekstu i grafiki mieszcząca się w wymiarach 640x430 px – łączna waga materiału 60Kb
  - e) iframe – możliwość umieszczenia formularza o wymiarach 640x430 px
3. Dolna nawigacja - dwa do czterech boxów odpowiadających slajdom „Mainslider-a”, każdy z nich to tekst + opcjonalnie obrazek o wysokości 75 px i szerokości 650/n-10 px, gdzie n to liczba slajdów.
  4. Tribble billboard z wideo

Tło kreacji - wymiary 750x300, waga 50kb format PNG

Materiał video – waga do 300kb

Przykładowa realizacja: <http://bit.ly/1LDas4C>

## 8. Szczegółowe wymagania mobilnych form reklamowych

### Mobile Billboard

- GIF/JPG/PNG  
Rozmiar: 300 x 100 pikseli  
Waga: 30 kB
- 

### Mobile Triple Billboard

- GIF/JPG/PNG  
Rozmiar: 300 x 200 pikseli  
Waga: 35 kB
- 

### Mobile Rectangle

- GIF/JPG/PNG  
Rozmiar: 300 x 250 pikseli  
Waga: 40 kB
- 

### Mobile graficBar

- GIF/JPG/PNG  
Rozmiar: 300 x 100 pikseli  
Waga: 30 kB

### Mobile graphicBarPlus

Składa się z trzech planszy. Każda powinna być wykonana:

- GIF/JPG/PNG  
Rozmiar: 300 x 100 pikseli  
Waga: 30 kB
- 

### Mobile Interstitial

- GIF/JPG/PNG  
Rozmiar: 300 x 250 pikseli  
Waga: 40 kB
- 

### Mobile InterstitialFullPage

Grafika pionowa

- GIF/JPG/PNG  
Rozmiar: 300 x 450 pikseli  
Waga: 40 kB

Grafika pozioma

- GIF/JPG/PNG  
Rozmiar: 500 x 250 pikseli  
Waga: 40 kB
- 

### Mobile AdTopic (Babyonline.pl)

- GIF/JPG/PNG  
Rozmiar: 620 x 450 pikseli  
Waga: 50 kB

### Mobile Shaker

Składa się z trzech planszy. Każda powinna być wykonana:

- GIF/JPG/PNG
    - Rozmiar: 300 x 250 pikseli
    - Waga: 40 kB
- 

### Mobile Zdrapka

Grafika pionowa

- GIF/JPG/PNG – dwie grafiki :
  - Rozmiar: 300 x 420 pikseli
  - Waga: 40 kB
  
  - Rozmiar: 480 x 630 pikseli
  - Waga: 50 kB

Grafika pozioma

- GIF/JPG/PNG – dwie grafiki :
    - Rozmiar: 570 x 300 pikseli
    - Waga: 40 kB
  
    - Rozmiar: 860 x 480 pikseli
    - Waga: 50 kB
- 

### Mobile PageBreak

- Grafika pionowa  
(szerokość x wysokość x waga): (320px x 570px x 30kB), (480px x 860px x 40kB)
- Grafika pozioma  
(szerokość x wysokość x waga): (560px x 320px x 30kB), (850px x 480px x 40kB)

Materiał do wyświetlenia jest wybierany w momencie emisji i jest zależny od wielkości ekranu, i jego orientacji.

Ze względu na specyficzny charakter formy przekaz reklamowy (treści istotne z punktu widzenia czytelności i odbioru użytkownika) powinien zajmować:

- obszar o proporcjach mniej więcej 4x3 centralnego obszaru obrazka w przypadku formy poziomej
  - obszar o proporcjach mniej więcej 2x1 centralnego obszaru obrazka w przypadku formy pionowej
- Pozostała część formy powinna być wypełniona elementami nieangażującymi.

Przykładowo dla obrazka 320x570 część zawierająca treść istotna dla użytkownika powinna zawierać się w centralnym obszarze o wielkości ok. 320x430, a dla obrazka 560x320 w centralnym obszarze ok. 560x280.

---

## Mobile Branding (Party.pl)

Kreacja składa się z:

- Mobile Billboard
- [Zgodny ze specyfikacją](#)
  
- Trzech Mobile Rectangle
- [Zgodny ze specyfikacją](#)

## 9. Szczegółowe wymagania form reklamowych dla aplikacji Natywnych

### Banner na dole Aplikacji

- GIF/JPG/PNG  
Rozmiar: 300 x 50 pikseli  
Waga: 30 kB
- 

### Banner pod artykułem

- GIF/JPG/PNG  
Rozmiar: 300 x 100 pikseli  
Waga: 40 kB
- 

### Banner po splashu

- GIF/JPG/PNG  
Rozmiar: 300 x 250 pikseli / 300x600  
Waga: 40 kB
- 

### Box między artykułami

- GIF/JPG/PNG  
Rozmiar: 300 x 250 pikseli  
Waga: 40 kB
- 

### Box w treści artykułu

- GIF/JPG/PNG  
Rozmiar: 300 x 100 pikseli  
Waga: 30 kB

## 10. Pozostałe informacje

1. Komplet materiałów reklamowych powinien być dostarczony na 3 dni robocze przed planowaną emisją, a w przypadku reklam niestandardowych na 7 dni roboczych przed planowaną emisją Wydawca. zastrzega sobie prawo do pełnego wykorzystania czasu przeznaczanego na weryfikację materiałów reklamowych.

2. Wydawca nie ponosi odpowiedzialności za nieprawidłową emisję reklam na przeglądarkach niestandardowych, lub niestandardowych (niedomyślnych) ustawieniach przeglądarek lub systemu operacyjnego.

3. Emisja formy zastępczej (typ Image), jest pełnowartościową emisją reklamy. Brak informacji o wymaganej formie zastępczej dla danej formy reklamowej oznacza, że domyślną formą zastępczą dla tej kreacji jest piksel o rozmiarze 1x1. Wydawca dokłada starań by formy reklamowe zastępcze były emitowane tylko tam gdzie jest to konieczne.

4. Formy reklamowe emitowane w oddzielnym oknie (popup, popunder) dla systemu operacyjnego SP2 lub przeglądarek z rodziny Gecko oraz Opera emitowane są dopiero w momencie interakcji użytkownika z serwisem polegającej na kliknięciu w typowe elementy strony WWW. Jest to związane z niemożnością wyemitowania tych reklamy w sposób tradycyjny dla ww. konfiguracji oraz ma na celu maksymalizację poziomu faktycznego kontaktu użytkownika z reklamą.

## 11. Wymiary serwisów – dla kreacji scerrening

Polki.pl

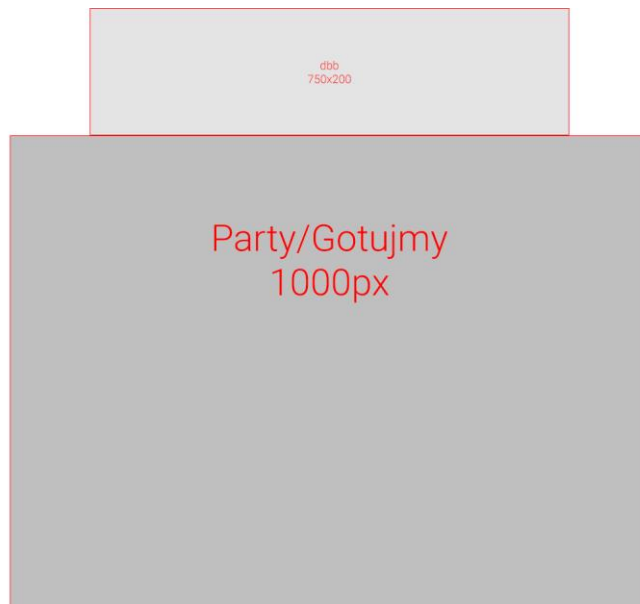


Wizaz.pl





Party.pl / Gotujmy.pl



Babyonline.pl

