

SPECYFIKACJA TECHNICZNA

SPIS TREŚCI

SPIS TREŚCI.....	2
WYMAGANIA OGÓLNE FORM REKLAMY	3
:: KREACJE .GIF/JPG ::	3
:: KREACJE .SWF ::	3
FORMY PŁASKIE	5
:: BANER ::	5
:: BILLBOARD ::	6
:: ŚRÓDTEKST ::	7
:: DOUBLE BILLBOARD ::	8
:: FORMY POP-UP / POP-UNDER ::	9
:: EXPAND BANNER/BILLBOARD ::	10
:: BRANDMARK ::	11
:: TOPLAYER ::	13
:: SCROLL ::	15
:: SCROLL -BANER, -BILLBOARD ::	16
:: INTERSTITIAL ::	17
:: MAILING REKLAMOWY ::	18
:: DOKLEJKA DO NEWSLETTERA ::	20
:: ARTYKUŁ SPONSOROWANY ::	20
:: BELKA SPONSORSKA; BELKA SPONSORSKA EXPANDOWANA ::	20
JAK SPRAWDZIĆ CZY PLIK .SWF POSIADA POPRAWNIE „ZASZYTY” _ROOT.CLICKTAG? ..	22
SKRÓCONE WYMAGANIA TECHNICZNE	23

WYMAGANIA OGÓLNE FORM REKLAMY

1. Kreacje *.swf mają być wykonane wg poniższej specyfikacji technicznej.
2. Plik główny *.swf powinien komunikować się z plikiem zawierającym streaming.
3. Kod serwujący niestandardowe akcje i formy reklamy dostarcza klient.

:: KREACJE .GIF/JPG ::

1. Kreacja .gif/jpg jest kreacją zastępczą w przypadku gdy nie może zostać zaserwowana kreacja .swf; w przypadku emisji kreacji gif/jpg nie jest emitowany film video.
2. Kreacja musi mieć wagę oraz rozmiary zgodne z jej opisem
3. Kreacja musi mieć taką samą nazwę jak kreacja .swf (różnić się tylko rozszerzeniem).

:: KREACJE .SWF ::

1. Kreacja musi mieć wagę oraz rozmiary zgodne z jej opisem
2. Kreacja nie może mieć więcej niż 12 klatek na sec (12 fps).
3. Wszystkie fonty niestandardowe należy przekonwertować na grafiki wektorowe – shape.
4. Kreacja musi zawierać wyznaczony obszar na film video o rozmiarach określonych do maksymalnej wielkości kreacji.
5. Jeśli film ma posiadać buttony (play, stop, rewind) powinny one także znajdować się w kompozycji reklamy jako obiekty movie clip typ: button (ulożone poza okienkiem na film video)
6. Kreacja musi mieć taką samą nazwę jak kreacja gif/jpg (różnić się tylko rozszerzeniem).
7. Wszystkie kreacje .swf, niezależnie od ich formy muszą posiadać zaszytą zmienną _root.clickTag umożliwiającą zliczanie kliknięć przez adserwer:

- a. Nad przygotowaną animacją tworzymy nową warstwę. Ustawiamy ją jako najwyższą.
- b. Rysujemy na niej prostokątny obszar, który przekształcamy na symbol – button.
- c. Wchodzimy w symbol i nadajemy jego zawartości parametr przezroczystości.
- d. Do symbolu dowiązujemy następujące wywołanie funkcji:

getUrl i ustalamy parametry:

```
on (release){
```

```
getUrl(_root.clickTag,"_blank");
```

```
}
```

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

- Wraz z kreacją .swf należy dostarczyć heksadecymalny kolor tła (z wyjątkiem form layerowych)

8. Reklama niezależnie od rodzaju nie może obciążać procesora w stopniu istotnie utrudniającym pracę na komputerze z innymi aplikacjami. Do określenia stopnia obciążenia procesora służy komputer standardowy w następującej konfiguracji: procesor Intel Celeron 2.0 GHz lub AMD Duron 2.0 GHz z zainstalowanym Flash Player v. 8.

Reklamy stałe obecne na stronie (np. billboardy, banery, skyscrapery – standardowe, rozwijane, scrollowane, boksy, pola sponsorskie, itd.) mogą obciążać komputer standardowy, zdefiniowany powyżej, najwyżej w 30% (patrz procedura testowania obciążenia procesora oraz opis elementów powodujących niepotrzebny wzrost obciążenia procesora - poniżej).

Reklamy, które użytkownik może zamknąć (toplery, branmarki, espoty, itd.) mogą obciążać komputer standardowy, najwyżej w 40% (patrz procedura testowania obciążenia procesora oraz opis elementów powodujących niepotrzebny wzrost obciążenia procesora - poniżej).

Dopuszczalny jest chwilowy wzrost obciążenia procesora komputera standardowego, do dwukrotnej wartości normy, czyli odpowiednio do 60% dla form reklamowych stałe obecnych na stronie i 80% dla form reklamowych zamykanych, jeżeli wzrost trwa 2 sekundy i pojawia się tylko 1 raz w czasie minimum 10 sekund animacji.

Sposób testowania obciążenia procesora przez reklamę:

- a. Zamknąć wszystkie aplikacje
- b. Uruchomić Task Manager
- c. Wybrać opcję użycie CPU (central processing unit)
- d. Uruchomić poniższą kreację reklamy
(<http://gamma.infor.pl/gp/img/bannery/next/test1.swf> lub
<http://gamma.infor.pl/gp/img/bannery/next/test2.swf>)
- e. Sprawdzić zużycie CPU
- f. Uruchomić własną kreację
- g. Sprawdzić zużycie CPU

Jeżeli zużycie CPU podczas emisji własnej kreacji jest wyższe niż podczas emisji reklamy wzorcowej, reklama może przekraczać dozwolone obciążenie procesora.

FORMY PŁASKIE

:: BANER ::

1. Baner flash nie może zawierać dźwięków zapętlnych (odtwarzanych przez cały czas wyświetlania banera lub cyklicznie). Dźwięk zawarty w banerze nie może być dłuższy niż 3 sekundy. Wszystkich banerów flashowych dotyczą ograniczenia odpowiednie dla danej formy reklamy.
2. Baner nie może zawierać odwołań zewnętrznych (np. ściągać elementy animacji z serwera klienta).
3. Baner nie może również zapisywać, zmieniać lub odczytywać cookie.
4. Adres docelowy nie może być dłuższy niż 200 znaków.
5. Banery powinny być zapisane w wersji Macromedia Flash 7.0 lub wcześniejszej.
6. Animacja może mieć maksymalną prędkość 25 fps. Sugerowana prędkość wynosi 12 fps (klatek na sekundę).

7. Plik SWF nie może być zabezpieczony przed debugowaniem.
8. Niedozwolona jest implementacja mechanizmów śledzących interakcję użytkownika.
9. Krecja nie może powodować błędów na stronie – niepoprawnego wyświetlania serwisu, jak też pojawiania się ostrzeżeń o błędach.
10. W krecji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana taka akcja:

```
on (release) {  
  getURL(_root.clickTag, „_blank”);  
}
```

:: BILLBOARD ::

1. Billboard flash nie może zawierać dźwięków zapętionych (odtwarzanych przez cały czas wyświetlania billboarda lub cyklicznie). Dźwięk zawarty w billboardzie nie może być dłuższy niż 3 sekundy.
2. Billboard nie może zawierać odwołań zewnętrznych (np. ściągać elementy animacji z serwera klienta).
3. Billboard nie może również zapisywać, zmieniać lub odczytywać cookie.
4. Adres docelowy nie może być dłuższy niż 200 znaków.
5. Billboardy powinny być zapisane w wersji Macromedia Flash 7.0 lub wcześniejszej.
6. Animacja może mieć maksymalną prędkość 25 fps. Sugerowana prędkość wynosi 12 fps (klatek na sekundę).
7. Plik SWF nie może być zabezpieczony przed debugowaniem.

8. Niedozwolona jest implementacja mechanizmów śledzących interakcję użytkownika.
9. Krecja nie może powodować błędów na stronie – niepoprawnego wyświetlania serwisu, jak też pojawiania się ostrzeżeń o błędach.
10. W krecji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana taka akcja:

```
on (release){  
getURL(_root.clickTag, „_blank”);  
}
```

:: ŚRÓDTEKST ::

1. Śródtekst flash nie może zawierać dźwięków zapętlnych (odtworzanych przez cały czas wyświetlania krecji lub cyklicznie). Dźwięk nie może być dłuższy niż 3 sekundy.
2. Śródtekst nie może zawierać odwołań zewnętrznych (np. ściągać elementy animacji z serwera klienta).
3. Śródtekst nie może również zapisywać, zmieniać lub odczytywać cookie. Adres docelowy nie może być dłuższy niż 200 znaków.
4. Śródteksty powinny być zapisane w wersji Macromedia Flash 7.0 lub wcześniejszej.
5. Animacja może mieć maksymalną prędkość 25 fps. Sugerowana prędkość wynosi 12 fps (klatek na sekundę).
6. Plik SWF nie może być zabezpieczony przed debugowaniem.
7. Niedozwolona jest implementacja mechanizmów śledzących interakcję użytkownika.
8. Krecja nie może powodować błędów na stronie – niepoprawnego wyświetlania serwisu, jak też pojawiania się ostrzeżeń o błędach.

9. W kreacji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana taka akcja:

```
on (release) {  
getURL(_root.clickTag, „_blank”);  
}
```

:: DOUBLE BILLBOARD ::

1. DOUBLE Billboard flash nie może zawierać dźwięków zapętlnych (odtwarzanych przez cały czas wyświetlania kreacji lub cyklicznie). Dźwięk nie może być dłuższy niż 3 sekundy.
2. Double billboard nie może zawierać odwołań zewnętrznych (np. ściąganie elementów animacji z serwera klienta). Nie może również zapisywać, zmieniać lub odczytywać cookie.
3. Adres docelowy nie może być dłuższy niż 200 znaków.
4. Kreacje powinny być zapisane w wersji Macromedia Flash 7.0 lub wcześniejszej.
5. Animacja może mieć maksymalną prędkość 25 fps. Sugerowana prędkość wynosi 12 fps (klatek na sekundę).
6. Plik SWF nie może być zabezpieczony przed debugowaniem.
7. Niedozwolona jest implementacja mechanizmów śledzących interakcję użytkownika.
8. Kreacja nie może powodować błędów na stronie – niepoprawnego wyświetlania serwisu, jak też pojawiania się ostrzeżeń o błędach.
9. W kreacji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana taka akcja:

```
on (release) {  
getURL(_root.clickTag, „_blank”);  
}
```

:: FORMY POP-UP / POP-UNDER ::

1. Kreacja flashowa nie może zawierać dźwięków zapętionych (odtwarzanych przez cały czas wyświetlania banera lub cyklicznie). Dźwięk zawarty w banerze nie może być dłuższy niż 3 sekundy.
2. Kreacja nie może zawierać odwołań zewnętrznych (np. ściągać elementy animacji z serwera klienta). Jak również nie może zapisywać, zmieniać lub odczytywać cookie.
3. Adres docelowy nie może być dłuższy niż 200 znaków.
4. Kreacje powinny być zapisane w wersji Macromedia Flash 7.0 lub wcześniejszej.
5. Animacja może mieć maksymalną prędkość 25 fps. Sugerowana prędkość wynosi 12 fps (klatek na sekundę).
6. Plik SWF nie może być zabezpieczony przed debugowaniem.
7. Niedozwolona jest implementacja mechanizmów śledzących interakcję użytkownika.
8. Kreacja nie może powodować błędów na stronie – niepoprawnego wyświetlania serwisu, jak też pojawiania się ostrzeżeń o błędach.
9. W kreacji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana taka akcja:

```
on (release) {  
  getURL(_root.clickTag, „_blank”);  
}
```

:: EXPAND BANNER/BILLBOARD ::

1. Baner rozwijany składa się z dwóch obiektów – banera, który jest widoczny cały czas na stronie, oraz elementu rozwijanego, który ukazuje się dopiero po najechaniu przez użytkownika myszą na baner.
2. Baner flashowy nie może zawierać dźwięków zapętlnych (odtwarzanych przez cały czas wyświetlania banera lub cyklicznie). Dźwięk zawarty w banerze nie może być dłuższy niż 3 sekundy.
3. Baner nie może zawierać odwołań zewnętrznych (np. ściągać elementy animacji z serwera klienta).
4. Baner nie może również zapisywać, zmieniać lub odczytywać cookie.
5. Adres docelowy nie może być dłuższy niż 200 znaków.
6. Banery powinny być zapisane w wersji Macromedia Flash 7.0 lub wcześniejszej.
7. Animacja może mieć maksymalną prędkość 25 fps. Sugerowana prędkość wynosi 12 fps (klatek na sekundę).
8. Plik SWF nie może być zabezpieczony przed debugowaniem.
9. Niedozwolona jest implementacja mechanizmów śledzących interakcję użytkownika.
10. Kreacja nie może powodować błędów na stronie – niepoprawnego wyświetlania serwisu, jak też pojawiania się ostrzeżeń o błędach.
11. W kreacji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana taka akcja:

```
on (release) {  
getURL(_root.clickTag, „_blank”);  
}
```

12. W pierwszym elemencie (w banerze) powinno być dodatkowo zawarte zdarzenie:

```
on (rollOver) {  
get URL(„javascript:doexpand();”)  
}
```

13. W drugim elemencie (krecja rozwijana) powinno być zawarte zdarzenie:

```
on (rollOut) {  
get URL(„javascript:dolittle();”)  
}
```

14. Krecje NIE MOŻE domyślnie być rozwinięta.

:: BRANDMARK ::

1. Brandmark flashowy nie może zawierać dźwięków zapętlnych (odtwarzanych przez cały czas wyświetlania banera lub cyklicznie). Dźwięk zawarty w banerze nie może być dłuższy niż 3 sekundy.
2. Brandmark nie może zawierać odwołań zewnętrznych (np. ściągać elementy animacji z serwera klienta).
3. Baner nie może również zapisywać, zmieniać lub odczytywać cookie.
4. Adres docelowy nie może być dłuższy niż 200 znaków.

5. Brandmarki powinny być zapisane w wersji Macromedia Flash 7.0 lub wcześniejszej.
6. Jeśli animacja w kreacji nie jest zapętlona, to w ostatniej klatce należy wywołać funkcję JavaScript:

```
javascript:bm_min()
```

7. Animacja może mieć maksymalną prędkość 25 fps. Sugerowana prędkość wynosi 12 fps (klatek na sekundę).
8. Plik SWF nie może być zabezpieczony przed debugowaniem.
9. Niedozwolona jest implementacja mechanizmów śledzących interakcję użytkownika.
10. Kreacja nie może powodować błędów na stronie – niepoprawnego wyświetlania serwisu, jak też pojawiania się ostrzeżeń o błędach.
11. W kreacji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana taka akcja:

```
on (release) {  
  getURL(_root.clickTag, „_blank”);  
}
```

12. Pod krzyżykiem zamykającym kreację powinna być podpięta funkcja:

```
onFinishedPlaying()
```

13. Używane funkcje:

a. Minimalizacja

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

b. Maksymalizacja

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

c. Zamknięcie

```
on (release) {  
getURL(„javascript:onFinishedPlaying();”);  
}
```

:: TOPLAYER ::

1. TopLayer flash nie może zawierać dźwięków zapętlnych (odtwarzanych przez cały czas wyświetlania banera lub cyklicznie).
2. TopLayer nie może zawierać odwołań zewnętrznych (np. ściągać elementy animacji z serwera klienta).
3. Jak również nie może zapisywać, zmieniać lub odczytywać cookie.
4. Adres docelowy nie może być dłuższy niż 200 znaków.

5. TopLayersy powinny być zapisane w wersji Macromedia Flash 7.0 lub wcześniejszej.
6. Jeśli animacja w kreacji nie jest zapętlona, to w ostatniej klatce należy wywołać funkcję:

onFinishedPlaying()

7. Animacja może mieć maksymalną prędkość 25 fps. Sugerowana prędkość wynosi 12 fps (klatek na sekundę).
8. Plik SWF nie może być zabezpieczony przed debugowaniem.
9. Niedozwolona jest implementacja mechanizmów śledzących interakcję użytkownika.
10. Kreacja nie może powodować błędów na stronie – niepoprawnego wyświetlania serwisu, jak też pojawiania się ostrzeżeń o błędach.
11. W kreacji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana taka akcja:

```
on (release) {  
getURL(_root.clickTag, „_blank”);  
}
```

12. Pod krzyżykiem zamykającym kreację powinna być podpięta funkcja:

onFinishedPlaying()

13. Używane funkcje:

a. Zamknięcie

```
on (release) {  
getURL(„javascript:onFinishedPlaying()”);  
}
```

:: SCROLL ::

1. Kreacja nie może zawierać dźwięków zapętłonych (odtwarzanych przez cały czas wyświetlania banera lub cyklicznie). Dźwięk zawarty w banerze nie może być dłuższy niż 3 sekundy.
2. Kreacja nie może zawierać odwołań zewnętrznych (np. ściągać elementy animacji z serwera klienta). Jak również nie może zapisywać, zmieniać lub odczytywać cookie.
3. Adres docelowy nie może być dłuższy niż 200 znaków.
4. Kreacje powinny być zapisane w wersji Macromedia Flash 7.0 lub wcześniejszej.
5. Animacja może mieć maksymalną prędkość 25 fps. Sugerowana prędkość wynosi 12 fps (klatek na sekundę).
6. Plik SWF nie może być zabezpieczony przed debugowaniem.
7. Niedozwolona jest implementacja mechanizmów śledzących interakcję użytkownika.
8. Kreacja nie może powodować błędów na stronie – niepoprawnego wyświetlania serwisu, jak też pojawiania się ostrzeżeń o błędach.
9. W kreacji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana taka akcja:

```
on (release) {  
getURL(_root.clickTag, „_blank”);  
}
```

:: SCROLL -BANER, -BILLBOARD ::

1. Scroll flashowy nie może zawierać dźwięków zapętionych (odtwarzanych przez cały czas wyświetlania banera lub cyklicznie). Dźwięk zawarty w banerze nie może być dłuższy niż 3 sekundy.
2. Baner nie może zawierać odwołań zewnętrznych (np. ściągać elementy animacji z serwera klienta).
3. Baner nie może również zapisywać, zmieniać lub odczytywać cookie.
4. Adres docelowy nie może być dłuższy niż 200 znaków.
5. Banery powinny być zapisane w wersji Macromedia Flash 7.0 lub wcześniejszej.
6. Animacja może mieć maksymalną prędkość 25 fps. Sugerowana prędkość wynosi 12 fps (klatek na sekundę).
7. Plik SWF nie może być zabezpieczony przed debugowaniem.
8. Niedozwolona jest implementacja mechanizmów śledzących interakcję użytkownika.
9. Krecja nie może powodować błędów na stronie – niepoprawnego wyświetlania serwisu, jak też pojawiania się ostrzeżeń o błędach.
10. W krecji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana taka akcja:

```
on (release) {  
  gotoURL(_root.clickTag, „_blank”);  
}
```

:: INTERSTITIAL ::

1. Waga do 50kB,
2. Format: plik SWF, w wersji nie wyższej niż 6.0
3. Rozmiar: Interstitial jest obiektem pełnoekranowym i skalowalnym, aby Interstitial został prawidłowo wyświetlony proporcje jego szerokości do wysokości muszą być takie jak 4 do 3 np.:

800x600pikseli, lub 1024x768pikseli (szer./wys.=1,333333333)

4. Czas animacji: 10s
5. Przekierowanie na stronę docelową:

```
on (release) {  
  getURL(_root.clickTag, „_blank”)  
}
```

6. Akcje getURL należy przypisać obiektowi typu button, który powinien być:
 - a. umieszczony na głównej liście czasowej
 - b. umieszczony na samym wierzchu (oczywiście jako obiekt przezroczysty)
 - c. ustawiony jako obiekt typu „HIT”

7. Zamknięcie INTERSTITIALA.

a. Po zakończeniu animacji FLASH powinien wykonać:

```
javascript>window.close()
```

b. W prawym górnym rogu INTERSTITIALA, przez cały okres prezentacji reklamy, powinien być zamieszczony „krzyżyk” umożliwiający zamknięcie INTERSTITIALA w każdej chwili przez użytkownika.

Kliknięcie w „krzyżyk” powinno spowodować wykonanie:

```
javascript>window.close()
```

:: MAILING REKLAMOWY ::

Mailing tekstowy i HTML

1. Do wysyłanego mailingu (oprócz treści) konieczne jest dostarczenie następujących informacji:

- a. dane reklamodawcy: pełna nazwa, adres,
- b. temat e-maila,
- c. nazwa nadawcy e-maila

2. Kreacja HTML powinna być przygotowana w następujący sposób:

- a. kodowanie – UTF-8,
- b. mailing wykonany w języku HTML (nie może to być XHTML)
- c. grafika powinna być umieszczona w katalogu img/
- d. waga e-maila + waga obrazków nie może przekroczyć 30kB

e. mailing powinien być wykonany w „tabelach” (używając selektora <table> i znaczników cellpadding, cellspacing oraz border z wartościami „0”). Mailing stworzony za pomocą selektorów <div> może nie zostać wyświetlony poprawnie w skrzynce odbiorczej.

UWAGA: mailing HTML z obrazkami zewnętrznymi otwarty off-line nie dociągnie obrazków - zostaną puste miejsca. Radzimy jak najrzadziej wykorzystywać dociąganie elementów zewnętrznych.

f. style nie mogą być zaciągane z zewnętrznego źródła, muszą być umieszczone w pliku html

g. w kodzie HTML nie mogą być zamieszczone: JavaScript, ramki oraz elementy dynamicznego HTML

h. w stylach nie można umieszczać grafik, np. tło (niektóre programy wysyłkowe mają problemy z pobieraniem tych grafik)

i. wszelkie wartości width, height, class, itp. powinny być umieszczone w znacznikach “ ”
np. width="100", <p class="style1">treść</p>

j. jeśli będą używane kody mierzące to proszę o ich poprawne zaimplementowanie

3. Po wysłaniu testów mailingu prosimy o akceptację pod względem:

a. technicznym (poprawność własnych kodów mierzących o ile takie występują),

b. graficznym (czy test jest taki sam jak kreacja oryginalna).

4. Problemy z wyświetlaniem się mailingów w środowisku Lotus Notes i Gmail (Google Mail)

5. INFOR Ekspert nie gwarantuje poprawnego wyświetlania kreacji HTML we wszystkich klientach oraz systemach pocztowych, szczególnie systemach Lotus i Gmail (Google Mail)

6. INFOR Ekspert zapewnia realizację oraz monitoring wysyłki. Zgodność kreacji z popularnymi systemami pocztowymi dostępnymi na rynku (Outlook Express, Outlook MS, Mozilla Thunderbird), szczególnie systemami Lotus zapewnia producent kreacji.

7. Google Mail ma problem z poprawnym odczytywaniem stylu CSS.

8. Zliczanie ilości kliknięć w link zamieszczony w e-mailu txt - na wyraźne żądanie zleceniobiorcy.

:: DOKLEJKA DO NEWSLETTERA ::

1. Materiały potrzebne do newslettera:

- a. grafika w formacie *. jpg, *. gif (430x60), do 15kB,
- b. tekst do 250 znaków
- c. url'e lub url przekierowujący na wybraną stronę po kliknięciu w banner, tekst.

:: ARTYKUŁ SPONSOROWANY ::

1. Tekst do 5 000 znaków (ze spacjami), bez ostylowania, do 3 grafik (maksymalna waga łącznie do30kB), + grafika promująca artykuł: box 300x45px, waga do 10 kB, format: .JPG, .GIF.

:: BELKA SPONSORSKA ::

1. Belka sponsorska flash nie może zawierać dźwięków zapętlnych (odtwarzanych przez cały czas wyświetlania kreacji lub cyklicznie). Dźwięk nie może być dłuższy niż 3 sekundy.
2. Belka sponsorska nie może zawierać odwołań zewnętrznych (np. ściągać elementy animacji z serwera klienta).
3. Belka sponsorska nie może również zapisywać, zmieniać lub odczytywać cookie. Adres docelowy nie może być dłuższy niż 200 znaków.
4. Belka sponsorska powinny być zapisane w wersji Macromedia Flash 7.0 lub wcześniejszej.
5. Animacja może mieć maksymalną prędkość 25 fps. Sugerowana prędkość wynosi 12 fps (klatek na sekundę).
6. Plik SWF nie może być zabezpieczony przed debugowaniem.
7. Niedozwolona jest implementacja mechanizmów śledzących interakcję użytkownika.
8. Kreacja nie może powodować błędów na stronie – niepoprawnego wyświetlania serwisu, jak też pojawiania się ostrzeżeń o błędach.

9. W kreacji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana taka akcja:

```
on (release) {  
  getURL(_root.clickTag, „_blank”);  
}
```

:: BELKA SPONSORSKA EXPANDOWANA ::

1. Belka sponsorska rozwijana składa się z dwóch obiektów – banera, który jest widoczny cały czas na stronie, oraz elementu rozwijanego, który ukazuje się dopiero po najechaniu przez użytkownika myszą na belkę sponsorską.
2. Belka sponsorska rozwijana flashowy nie może zawierać dźwięków zapętlnych (odtwarzanych przez cały czas wyświetlania banera lub cyklicznie). Dźwięk zawarty w banerze nie może być dłuższy niż 3 sekundy.
3. Belka sponsorska rozwijana nie może zawierać odwołań zewnętrznych (np. ściągać elementy animacji z serwera klienta).
4. Belka sponsorska rozwijana nie może również zapisywać, zmieniać lub odczytywać cookie.
5. Adres docelowy nie może być dłuższy niż 200 znaków.
6. Belki sponsorskie rozwijane powinny być zapisane w wersji Macromedia Flash 7.0 lub wcześniejszej.
7. Animacja może mieć maksymalną prędkość 25 fps. Sugerowana prędkość wynosi 12 fps (klatek na sekundę).
8. Plik SWF nie może być zabezpieczony przed debugowaniem.
9. Niedozwolona jest implementacja mechanizmów śledzących interakcję użytkownika.
10. Kreacja nie może powodować błędów na stronie – niepoprawnego wyświetlania serwisu, jak też pojawiania się ostrzeżeń o błędach.
11. W kreacji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana taka akcja:

```
on (release) {  
  getURL(_root.clickTag, „_blank”);  
}
```

12. W pierwszym elemencie (w belki) powinno być dodatkowo zawarte zdarzenie:

```
on (rollOver) {  
get URL(„javascript:doexpand();”)  
}
```

13. W drugim elemencie (kreacja rozwijana) powinno być zawarte zdarzenie:

```
on (rollOut) {  
get URL(„javascript:dolittle();”)  
}
```

14. Kreacje NIE MOŻE domyślnie być rozwinięta.

JAK SPRAWDZIĆ CZY PLIK .SWF POSIADA POPRAWNIE „ZASZYTY” _ROOT.CLICKTAG?

W oknie przeglądarki (np.: IE 6) wpisujemy adres url do pliku .swf (nie lokalnie, tylko przez http://), dopisujemy bez pozostawiania odstępów: ?clickTag= i także bez odstępów adres url, na który ma odnosić kreacja, inny niż docelowy dla danej kampanii, np.: <http://www.adnet.pl>. Następnie klikamy na kreację. Jeśli w nowym oknie otworzy się strona, której url wpisaliśmy, to kreacja jest poprawnie wykonana.

SKRÓCONE WYMAGANIA TECHNICZNE produktów sprzedawanych przez INFOR Ekspert Sp. z o.o.

FORMA	WAGA	WYMIARY	FORMAT	SERWISY PROFESJONALNE**	EDUKACJA***
FORMY BANNEROWE					
banner	do 15 kB	468x60px	gif, jpg, swf	130 zł	100 zł
billboard	do 40 kB	750x100px	gif, jpg, swf	150 zł	115 zł
double billboard	do 40 kB	750x200px	gif, jpg, swf	225 zł	170 zł
triboard	do 55 kB	750x300px	gif, jpg, swf	330 zł	250 zł
belka górna	do 30 kB	990x20px	gif, jpg, swf	200 zł	150 zł
belka dolna	do 20 kB	750x30px	gif, jpg, swf	60 zł	45 zł
button	do 6 kB	120x45px, (180x45px)*	jpg	60 zł	45 zł
box	do 8 kB	300x45px	ipg	60 zł	45 zł
box premium****	do 8 kB	120x75px	gif, jpg, swf	90 zł	
śródttekst	do 30 kB	300x250px	gif, jpg, swf	240 zł	180 zł
FORMY TOP LAYEROWE					
top layer	do 25 kB	400x300px	swf	260 zł	195 zł
brandmark	do 25 kB	300x300px	gif, swf	300 zł	225 zł
scroll footer	do 12 kB	1600x30px	gif, jpg, swf	200 zł	150 zł
FORMY POP-UPOWE					
interstitial	do 25 kB	pełny ekran	gif, jpg, swf	350 zł	265 zł
pop-under	do 30 kB	400x400px	gif, jpg, swf	300 zł	225 zł
pop-up	do 25 kB	300x300px	gif, jpg, swf	300 zł	225 zł

* Wymiar uzależniony od miejsca emisji; ** Serwisy profesjonalne: Kadry, Księgowość, Moja Firma, Sektor Publiczny, Narzędzia, Market Biznesowy, PIT, serwisy internetowe czasopism; *** Edukacja: Student; **** INFOR.pl (box przy wyszukiwarce)

DOPLĄTY*

expand	+50%
push	+50%
scroll	+100%
flat fee (na stałe)	+100% UU
capping	+20%
dźwięk	+30%
streaming	+50%
day parting	+20%
geotargetowanie	+50%
do systemu operacyjnego	+50%
2 formy reklamowe	cena formy droższej + 50% ceny tańszej

* Dopłata naliczana oddzielnie za każdy parametr

Podane ceny są cenami netto
za 1000 odsłon (CPM),
nie zawierają 23% podatku VAT.