



**Specyfikacja techniczna reklam  
emitowanych w GG Network**

**Październik 2011**

## Założenia ogólne

- Wymagamy przestania jednorazowo kompletu kreacji na cały okres trwania kampanii.
- Komplet materiałów musi być dostarczony najpóźniej na 2 dni robocze przed uruchomieniem kampanii (kampanie bannerowe), bądź 9 dni roboczych (streaming video, rich media). W innym przypadku nie gwarantujemy terminowego startu kampanii.
- Kreacje muszą mieć dokładny, założony wymiar i wagi nie większe niż podane w tabelach dotyczących konkretnych form reklamy.
- W przypadku kreacji wykonywanych w technice Flash, do emisji przyjmujemy materiały zapisane w wersji Flash 10 z użyciem ActionScript 3.0 i wcześniejszych.
- Do komunikatora GaduGadu w wersji 7.7 i wcześniejszych zabroniona jest komunikacja między skrypcem ActionScript a kontenerem treści odtwarzanej w programie Flash Player (klasa ExternalInterface), jak również używanie ActionScript w wersji nowszej niż 2.0.
- Kreacje SWF przygotowywane do emisji na stronach WWW muszą mieć przygotowane zastępcze kreacje GIF lub JPG. Kreacje zastępcze nie są wymagane dla kreacji typu toplayer oraz brandmark. Formy expandowane powinny mieć kreację zastępczą o rozmiarze stanu „nierozwinętego”.
- Animacja dla kreacji typu Flash może mieć maksymalnie 18 fps (FPS - *Frames per second*, czyli *klatek na sekundę*).
- Nie będą przyjmowane kreacje powodujące występowanie błędów lub ostrzeżeń podczas serwowania reklamy.
- GG Network **nie zajmuje się przygotowaniem kodów serwujących do reklam.**
- GG Network **nie zajmuje się lokalizacją usterek w reklamach z niepoprawnie zastosowanym kodem ActionScript 3.0.**
- GG Network rezerwuje sobie prawo do odmowy emisji dowolnej z podestanych reklam, w przypadku gdy uzna ją za dokuczliwą lub szkodliwą dla swoich użytkowników.
- Emisja materiałów w sieci reklamowej nie oznacza automatycznie, że GG Network stwierdził zgodność reklamy ze specyfikacją reklamową.

## Co jest zabronione?

- Zabronione jest tworzenie kreacji zaciągających dodatkowe elementy lub odwołujących się do zewnętrznych plików. Wyjątkiem są kreacje, których założeniem jest takie właśnie działanie, po uprzednim uzgodnieniu tego z GG Network.
- Zabronione jest dokonywanie wszelkiego rodzaju transformacji nadmiernie zużywających zasoby procesora, szczególnie wykonywanych cyklicznie. Kreacje nadmiernie obciążające procesor mogą nie zostać dopuszczone do emisji.
- Zabronione jest postępowanie się przez reklamodawcę elementami graficznymi, naśladującymi niepowtarzalne symbole wykorzystywane w komunikatorze GaduGadu i przeglądarkach, bądź tudząco imitujące zachowanie komunikatora, bez uprzedniej zgody GG Network S.A.
- Zabronione jest używanie w reklamach elementów operacyjnych, których funkcja wynikająca z formy, napisu czy konwencji jest niezgodna z ich komunikatem lub działa w sposób nietypowy. W szczególności:

- Zabronione jest używanie w reklamach podstawowych przycisków o treści systemowej jak: „Zamknij”, „OK”, ikon minimalizowania i zamykania okna, działających inaczej niż to wynika z ich typowej funkcji.
- Zabroniona jest emisja reklam w formie komunikatów i ostrzeżeń systemowych.
- Przyciski zamieszczane na reklamach muszą wykonywać funkcje zgodnie z komunikatami prezentowanymi na przyciskach, np. przyciski imitujące funkcje formularza, listy rozwijanej, pola wyboru nie mogą powodować przekierowania na stronę klienta bądź innej akcji niezgodnej z ich standardową funkcją.
- Zabronione jest używanie skryptów zmieniających okno przeglądarki (wymiar, położenie).
- Zabronione jest używanie skryptów śledzących interakcję użytkownika (e-tuning).
- Zabronione jest używanie funkcji transparentności (alpha 0% lub 100%).
- Zabronione jest używanie jakichkolwiek dźwięków w kreacjach.
- Zabronione jest używanie białych spacji i polskich czcionek w nazwach plików FLV (np. „moj film.flv”), do których odwołuje się plik SWF (forma reklamowa: VideoAd).

## Przygotowanie kreacji do emisji w sieci GG Network

### **Przygotowanie kreacji GIF/JPG**

- Kreacja musi spełniać warunki podane w tabeli „Dopuszczalne rozmiary kreacji w sieci GG Network”.
- Kreacja zastępcza dla formatu SWF, musi mieć identyczną nazwę jak plik flash i różnić się tylko rozszerzeniem.

### **Przygotowanie kreacje SWF**

- Kreacja musi spełniać warunki podane w tabeli „Dopuszczalne rozmiary kreacji w sieci GG Network”.
- Wszystkie kreacje SWF, niezależnie od ich formy muszą posiadać zaszytą zmienną clickTag umożliwiającą zliczanie kliknięć przez adserwer.
- Jeśli w kampanii wymagane jest **użycie multiclickTagow** (więcej niż jeden clickTag) prosimy o zaszytanie odpowiednio : `_root.clickTag1` dla pierwszego adresu URL, `_root.clickTag2` dla drugiego adresu URL, itd. Prosimy o **zwrócenie szczególnej uwagi na wielkość liter**.

### **Zaszywanie zmiennej clickTag w kreacji typu SWF**

- Nad przygotowaną animacją tworzymy nową warstwę. Ustawiamy ją jako najwyższą.
- Rysujemy na niej prostokątny obszar, który przekształcamy na symbol – button.
- Nad przygotowaną animacją tworzymy nową warstwę. Ustawiamy ją jako najwyższą.
- Rysujemy na niej prostokątny obszar, który przekształcamy na symbol – button.
- Ustawiamy symbol na całkowicie przezroczysty.
- Do symbolu dowiązujemy wywołanie funkcji z odpowiednimi parametrami:

## ActionScript 2.0

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

## ActionScript 3.0 (dla kreacji w komunikatorze)

```
myButton.addEventListener(MouseEvent.CLICK, function() {
    if (root.loaderInfo.parameters.clickTag) {
        navigateToURL(
            new URLRequest(root.loaderInfo.parameters.clickTag),
            "_blank"
        );
    }
});
```

## ActionScript 3.0 (dla kreacji na stronach WWW)

```
var clickTag:String=LoaderInfo(this.root.loaderInfo).parameters.clickTag;

target_button.addEventListener(MouseEvent.CLICK, targetUrlHandler);
function targetUrlHandler(e:MouseEvent):void{
    if(clickTag){
        var req:URLRequest = new URLRequest(clickTag);
        if(!ExternalInterface.available){
            navigateToURL(req, "_blank");
        }else{
            var strUserAgent:String = String(ExternalInterface.call("function(){
                return navigator.userAgent;
            }").toLowerCase());
            if(strUserAgent.indexOf("firefox") != -1 ||
                (strUserAgent.indexOf("msie") != -1 &&
                uint(strUserAgent.substr(strUserAgent.indexOf("msie")+5,3))>=7)){
                ExternalInterface.call("window.open", req.url, "_blank");
            }else{
                navigateToURL(req, "_blank");
            }
        }
    }
}
```

## Komplet materiałów do kampanii

W skład kompletu materiałów do kampanii bannerowych, do komunikatora i WWW wchodzi:

- ✓ Kreacja o określonych specyfikacją techniczną parametrach.
- ✓ Kody mierzące do podpięcia (opcjonalnie), jeśli Klient dodatkowo chce mierzyć efektywność kampanii za pomocą wybranej przez siebie technologii badania ruchu na witrynach WWW.
- ✓ Heksadecymalny kolor tła dla kreacji typu SWF. Punkt pomijamy, jeżeli tło jest białe (#FFFFFF).
- ✓ Adres docelowy (URL — ang. *Uniform Resource Locator*), pod który ma przenosić kreacja, nie dłuższy jednak niż 2000 znaków.
- ✓ Kody serwujące, jeśli są wymagane.

Skontaktuj się z nami - formularz kontaktowy znajdziesz pod adresem:  
<http://reklama.gadu-gadu.pl/kontakt>

- W sytuacji, gdy kampania ma więcej niż jeden URL, adresy docelowe powinny być podane w tabeli, w której jedna kolumna zawiera nazwy kreacji a druga odpowiadający jej URL.
- Do emisji na dużym bannerze w oknie rozmowy należy przygotować dwa formaty: banner 400×50 (emitowany w Gadu-Gadu wersja 7.7 i wcześniejsze) oraz banner 500×100 (emitowany w Nowym Gadu-Gadu).
- Do emisji na małym bannerze w oknie kontaktów należy przygotować dwa formaty: banner 230×33 (emitowany w Gadu-Gadu wersja 7.7 i wcześniejsze) oraz banner 300×60 (emitowany w Nowym Gadu-Gadu).
- Na formie reklamowej „komunikat” (400×265) możemy emitować maksymalnie jedną kreację. Na pozostałych formach reklamowych komunikatora możemy emitować maksymalnie dwie kreacje.
- W przypadku formy tekstowej RSS, adres docelowy kampanii może przenosić wyłącznie na serwisy dostępne w ramach przestrzeni reklamowej GG Network S.A.
- Kreacje SWF przygotowywane do emisji na stronach WWW muszą mieć przygotowane zastępcze kreacje GIF lub JPG. Kreacje zastępcze nie są wymagane dla kreacji typu toplayer oraz brandmark. Formy expandowane powinny mieć kreację zastępczą o rozmiarze stanu „nierozwinętego”.

### **Nazewnictwo materiałów i URL-i:**

- Zaleca się używanie nazewnictwa według poniższego wzorca: brand-bądź-nazwa-kampanii\_rozmiar\_wersja (np. gaduair\_karta\_500×100\_v2.swf).
- W nazwach należy używać małych liter, podkreślników oraz cyfr; zaleca się nieużywanie spacji w nazwach.
- W adresach stron WWW (URL, przekierowanie URL do pomiarów kliknięć, etc.) zaleca się nie używanie znaków specjalnych: <, >, |, \, :, (, ), &, ; oraz spacji. Dozwolony jednak jest znak / (ukośnik). W przypadku podostania przez Klienta materiałów z użyciem znaków zastrzeżonych, GG Network nie ponosi odpowiedzialności za ich wadliwe działanie w trakcie emisji.

## **Dopuszczalne rozmiary kreacji w sieci GG Network**

<b>NAZWA</b>	<b>FORMAT</b>	<b>WYMIAR</b>	<b>WAGA MAX</b>
<b>Baner w oknie rozmowy / „Potówka”, „Ćwiartka”</b>	GIF, JPEG, SWF,	400×50 pikseli (wersja 7.x i starsze)	20 kb
<b>Baner w oknie rozmowy / „Potówka”, „Ćwiartka”</b>	GIF, JPEG, SWF,	500×100 pikseli (Nowe Gadu-Gadu / 10.x)	35 kb
<b>Baner w oknie kontaktów</b>	GIF, JPEG, SWF,	300×60 pikseli (Nowe Gadu-Gadu / 10.x)	25 kb
<b>Baner w oknie kontaktów</b>	GIF, JPEG, SWF,	230×33 pikseli (wersja 7.x i starsze)	20 kb
<b>Komunikat Gadu-Gadu</b>	GIF, JPEG, SWF	400×265 pikseli (wersja 7.x i starsze)	30 kb
<b>Komunikat Gadu-Gadu</b>	GIF, JPEG, SWF	600×500 pikseli (Nowe Gadu-Gadu / 10.x)	45 kb
<b>Logo w komunikatorze</b>	GIF, JPEG, SWF,	120×20 pikseli	15 kb

Skontaktuj się z nami - formularz kontaktowy znajdziesz pod adresem:  
<http://reklama.gadu-gadu.pl/kontakt>

<b>Baner w katalogu użytkowników</b>	GIF, JPEG, SWF	500×100 pikseli (Nowe Gadu-Gadu / 10.x)	35 kb
<b>Baner w katalogu użytkowników</b>	GIF, JPEG, SWF	400×50 pikseli (wersja 7.x i starsze)	20 kb
<b>VideoAd (streaming)</b>	FLV	400×50 / 500×100 / 400×265 / 600×500 pikseli	2 MB
<b>Hover (wer. GG 8.x)</b>	PNG	92 px szerokość (obowiązkowa) / 70-170px wysokość	30 kb
<b>Hover (wer. GG 10.x)</b>	JPG	300×100 pikseli	25 kb
<b>KomunikAD / AdPoczta</b>	HTML	600×500	30 kb
<b>Skórka</b>	ggskin	Sugerowana maks. wysokość 800 px	300 kb
<b>Mailing</b>	HTML		30 kb
<b>Billboard</b>	GIF, JPEG, SWF	750×100 pikseli	40 kb
<b>Double Billboard</b>	GIF, JPEG, SWF	750×200 pikseli	40 kb
<b>Expand Billboard</b>	SWF	750×100px → 750×300px	55 kb
<b>Baner</b>	GIF, JPEG, SWF	468×60 pikseli	25 kb
<b>Button</b>	GIF, JPEG, SWF	120×60 / 120×90 pikseli	15 kb
<b>Large rectangle</b>	GIF, JPEG, SWF	336×280 pikseli	40 kb
<b>Medium rectangle</b>	GIF, JPEG, SWF	300×250 pikseli	40 kb
<b>Wide Skyscraper</b>	GIF, JPEG, SWF	160×600 pikseli	40 kb
<b>Skyscraper</b>	GIF, JPEG, SWF	120×600 pikseli	40 kb
<b>Brandmark</b>	SWF	300×300 pikseli	60 kb
<b>Toplayer</b>	SWF	Proporcje 4:3	60 kb
<b>Scroller</b>	GIF, JPG	800×30 pikseli	20 kb
<b>Footer</b>	SWF	1024×300 pikseli	55 kb
<b>Open.FM Spot startowy</b>	mp3	do 8 sekund	256 kbps
<b>Open.FM Spot standardowy</b>	mp3	do 30 sekund	256 kbps
<b>Open.FM Video startowe</b>	flv	do 15 sekund skalowane do wymiarów 304×171px (16:9)	500 kb
<b>Linki tekstowe</b>	Txt	55 znaków	
<b>Mobilne GG (ekrany o wyższej rozdzielczości)</b>	PNG	900×150px	50 kb

<b>Mobilne GG</b> (ekrany o niższej rozdzielczości)	PNG	300×50px	8 kb
--	-----	----------	------

## Specyficzne wymagania form reklamowych

### Brandmark

- Kreacja powinna zawierać krzyżyk zamykający z dowiązaniem wywołania funkcji przekazanej do kreacji jako zmienna `onCrossClick`. Przez pojęcie 'krzyżyk zamykający' rozumiemy button prostokątny o rozmiarach nakreślonych przez ramiona krzyżyka, min. 14×14 pikseli.
- Kreacja powinna posiadać przycisk minimalizacji reklamy do postaci belki z dowiązaniem wywołania funkcji przekazanej do kreacji jako zmienna `minimize`. W tym kształcie reklama nie może blokować obszaru większego niż obrys belki. Rozmiar widocznego obszaru w stanie minimalizacji reguluje się parametrami liczbowymi w szablonie kreacji. Niedopuszczalne jest, aby przezroczysty obszar wielkości standardowej reklamy był klikalny lub uniemożliwiał klikanie na odnośniki w treści witryny.
- Dla tej kreacji symbol `target_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 wywołania funkcji przekazanej do kreacji jako zmienna `maximize`. Funkcja odpowiada za zwiększenie obszaru widocznego do rozmiarów początkowych. Rozmiar ten należy wyregulować wartościami liczbowymi w szablonie kreacji.

### ActionScript 2.0

Krzyżyk zamykający

```
on (release){
    if(flash.external.ExternalInterface.available){
        flash.external.ExternalInterface.call(_root.onCrossClick);
    }else{
        getURL("javascript:"+_root.onCrossClick+"();","_self");
    }
}
```

Przycisk minimalizacji

```
on (release){
    if(flash.external.ExternalInterface.available){
        flash.external.ExternalInterface.call(_root.minimize);
    }else{
        getURL("javascript:"+_root.minimize+"();","_self");
    }
}
```

Przycisk maksymalizacji

```
on (release){
```

```

    if(flash.external.ExternalInterface.available){
        flash.external.ExternalInterface.call(_root.maximize);
    }else{
        getURL("javascript:"+_root.maximize+"();" ,"_self");
    }
}

```

### ActionScript 3.0

```

var onCrossClick:String=LoaderInfo(this.root.loaderInfo).parameters.onCrossClick;
var minimize:String=LoaderInfo(this.root.loaderInfo).parameters.minimize;
var maximize:String=LoaderInfo(this.root.loaderInfo).parameters.maximize;

closeButton.addEventListener(MouseEvent.CLICK,closeAds);
function closeAds(e:MouseEvent):void{
    if(onCrossClick){
        ExternalInterface.call(onCrossClick);
    }
}

minButton.addEventListener(MouseEvent.CLICK,minimizeAds);
maxButton.addEventListener(MouseEvent.CLICK,maximizeAds);
function minimizeAds(e:MouseEvent):void{
    if(minimize){
        ExternalInterface.call(minimize);
    }
}
function maximizeAds(e:MouseEvent):void{
    if(maximize){
        ExternalInterface.call(maximize);
    }
}
}

```

## Toplayer

Kreacja powinna zawierać krzyżyk zamykający z dowiązaniem wywołania funkcji przekazanej do kreacji jako zmienna onCrossClick.

Przez pojęcie „krzyżyk zamykający” rozumiemy button prostokątny o rozmiarach nakreślonych przez ramiona krzyżyka, min. 14×14 pikseli.

### ActionScript 2.0

```

on (release){
    if(flash.external.ExternalInterface.available){
        flash.external.ExternalInterface.call(_root.onCrossClick);
    }else{
        getURL("javascript:"+_root.onCrossClick+"();" ,"_self");
    }
}

```

### ActionScript 3.0

```

var onCrossClick:String=LoaderInfo(this.root.loaderInfo).parameters.onCrossClick;

```

```
closeButton.addEventListener(MouseEvent.CLICK,closeAds);
function closeAds(e:MouseEvent):void{
    if(onCrossClick){
        ExternalInterface.call(onCrossClick);
    }
}
```

## **Expand**

Kreacja powinna mieć aktywny obszar na całej swojej powierzchni oraz przez cały czas emisji (w stanie zwiniętym oraz w stanie rozwiniętym) z poniższym dowiązaniem:

### **ActionScript 2.0**

```
on (rollOver){
    if(flash.external.ExternalInterface.available){
        flash.external.ExternalInterface.call(_root.doexpand);
    }else{
        getURL("javascript:"+_root.doexpand+"()", "_self");
    }
}

on (rollOut){
    if(flash.external.ExternalInterface.available){
        flash.external.ExternalInterface.call(_root.dolittle);
    }else{
        getURL("javascript:"+_root.dolittle+"()", "_self");
    }
}
```

### **ActionScript 3.0**

```
var doexpand:String=LoaderInfo(this.root.loaderInfo).parameters.doexpand;
var dolittle:String=LoaderInfo(this.root.loaderInfo).parameters.dolittle;

target_button.addEventListener(MouseEvent.ROLL_OVER, mouseRollOver);
target_button.addEventListener(MouseEvent.ROLL_OUT, mouseRollOut);
function mouseRollOver(e:MouseEvent):void{
    if(doexpand){
        ExternalInterface.call(doexpand);
    }
}

function mouseRollOut(e:MouseEvent):void{
    if(dolittle){
        ExternalInterface.call(dolittle);
    }
}
```

Rozmiar widocznego obszaru w stanie zwiniętym oraz rozwiniętym reguluje się parametrami liczbowymi w szablonie kreacji. Po najechaniu myszą na reklamę powinna się ona rozwijać, natomiast po zdjęciu myszy z obszaru reklamy, warstwa powinna się zwinąć

do stanu początkowego. Należy mieć świadomość tego, że niektórzy wydawcy dopuszczają rozwinięcie kreacji dopiero po kliknięciu.

- Zmiana rozmiaru DIV zawierającego kreację następuje w kodzie kreacji w momencie jej odwołania do odpowiedniej funkcji przekazanej do kreacji jako zmienna `doLittle` lub `doExpand`.
- Kreacje rozwijane nie będą działały po umieszczeniu ich wewnątrz `iframe`.

### **Scroller / Scroll Footer**

- Kreacja SWF – efekt scrollowania zrealizowany powinien być w kreacji.
- Kreacja GIF / JPG powinna być statyczna – efekt scrollowania uzyskiwany jest przy wykorzystaniu kodu serwującego.

### **Scroll**

- Kreacja powinna mieć zdefiniowaną warstwę button przygotowaną analogicznie jak dla kreacji SWF.
- Krzyżyk kończący scrollowanie jest zapewniany przez kod serwujący.

### **VideoAd (streaming video)**

- Do emisji należy przygotować minimum dwa pliki: plik SWF oraz odwołujący się do niego film w formacie FLV.
- W pliku SWF należy zaszyć funkcje sterujące filmem FLV (uruchom/zastopuj, włącz dźwięk/wyłącz dźwięk).
- Animacja flaszowa musi być zapętlona.
- Dźwięk w kreacji video musi być domyślnie wyłączony i jego uruchomienie może nastąpić dopiero po interakcji użytkownika (kliknięcie w odpowiednią ikonę włączającą dźwięk).
- Do emisji na dużym banerze w oknie rozmowy należy przygotować kreację zastępczą (flash), tzw. „zaślepkę”, która będzie emitowana użytkownikom w każdym drugim i kolejnym kontakcie z reklamą w ciągu jednej godziny. Do przygotowania kreacji zastępczej stosuje się standardową specyfikację techniczną dla dużego banera.

### **Mailing**

Do wysłanego mailingu konieczne jest dostarczenie:

- ✓ kreacji typu HTML (do 30 kb);
- ✓ danych reklamodawcy do stopki;
- ✓ e-mail zwrotny reklamodawcy;
- ✓ adresy e-mail do testów;
- ✓ temat maila;
- ✓ nazwa nadawcy e-maila;

- ✓ *Snippet*, czyli tekst maksymalnie do 250 znaków, pojawiający się w oknie wiadomości.
- Kodowanie polskich czcionek: ISO-8859-2 lub UTF8.
- Zabronione jest wykorzystywanie skryptów (Java Script, VB Script, itp.)
- Kod HTML nie może zawierać znacznika <TITLE> oraz <META> innego niż deklaracja kodowania czcionki oraz deklaracji <!DOCTYPE . . .>
- Arkusze stylów (CSS) nie mogą być zapisane w osobnym pliku – style muszą być zdefiniowane bezpośrednio w kodzie HTML mailingu. Nie mogą też zawierać elementów pozycjonowania (deklaracji "position").
- Nie powinno się używać CSS do osadzania tła graficznego.
- Mailing powinien mieć określoną wagę nie większą niż 30kb.
- Niewskazane jest ustawianie przekierowań w linkach.
- Zabronione jest osadzanie niebezpiecznych załączników (np. z rozszerzeniem exe).

## **KomunikAD / AdPoczta**

Do emisji KomunikADu należy dostarczyć następujące materiały:

- ✓ Kreację typu HTML o rozmiarach 600×500 pikseli (waga do 30 kb);
- ✓ Informację o nadawcy;
- ✓ Temat KomunikADu;
- ✓ Nagłówek (tekst do 20 znaków);
- ✓ Ikonę w formacie PNG o rozmiarach 50×50 pikseli.
- Wszelkie składniki mailingu (pliki graficzne, teksty, pliki HTML) muszą być przekazane do działu traffic GaduGadu jako gotowe materiały reklamowe i są pobierane z serwerów GaduGadu.
- Przekierowanie do serwisu reklamodawcy, jak również emitowanie dodatkowych treści reklamowych nie znajdujących się bezpośrednio w KomunikADzie, lecz pobieranych z serwera innego niż serwer GaduGadu, nie może być automatyczne. Może się ono odbyć wyłącznie po kliknięciu przez użytkownika komunikatora w odpowiedni odnośnik zawarty w mailingu.
- W kodzie KomunikADu nie mogą być zamieszczane JavaScript'y, ramki, elementy dynamicznego HTML oraz obiekty ActiveX (np. animacje flash).
- Arkusze stylów (CSS) muszą być zdefiniowane bezpośrednio w kodzie HTML KomunikADu.
- Kod HTML nie może zawierać znacznika <TEXTAREA>, jak również nie może mieć także w znaczniku <INPUT> atrybutu type="image". Kod nie może również zawierać znacznika <TITLE> oraz <META> innego, niż deklaracja kodowania czcionki a także nie może zawierać deklaracji <!DOCTYPE . . .>.
- Kod HTML nie może zawierać błędów. KomunikAD przygotowywany w formacie HTML powinien być zgodny ze standardem W3C dla HTML. Nie będą przyjmowane do emisji KomunikADy kodowane w standardzie XML, XHTML ani w formacie MS Word.
- Polskie czcionki należy kodować w standardzie UTF-8; html musi zawierać deklarację zgodną z faktycznym kodowaniem dokumentu.

## RSS

Do emisji RSSa należy dostarczyć następujące materiały:

- ✓ komunikat tekstowy, o maksymalnej długości 35. znaków (wliczając w to białe spacje);
  - ✓ adres docelowy (URL — ang. *Uniform Resource Locator*), pod który ma przenosić kreacja.
- W treści RSSa nie promujemy konkretnych brandów.
  - RSS-a może linkować wyłącznie do serwisów, lub sekcji specjalnych w obrębie GG Network.
  - Treść RSSa powinna mieć pokrycie w funkcjonalności reklamowanego produktu i w nie może w żaden sposób wprowadzać użytkowników w błąd (np. „Sprawdź co znaczy Twoje nazwisko” – gdy po przekserowaniu do serwisu nie ma takiej funkcjonalności).

## Footer

Forma reklamowa wykonana w technice flash, emitowana na warstwie, ponad zawartością serwisu, przylegająca do dolnej krawędzi przeglądarki. W przypadku występowania w kreacji przezroczystych obszarów, wymogiem jest ich nieklikalność. Forma powinna być nieczuła na rozciąganie dopasowujące do zmieniających rozmiarów okna.

Wymagania względem kreacji:

- ✓ technika wykonania – flash;
- ✓ wymiary 1024×300 pikseli;
- ✓ „krzyżyk zamykający” – prostokątny button o rozmiarach nakreślonych przez ramiona krzyżyka, min. 14×14 pikseli, z dowiązaniem wywołania funkcji przekazanej do kreacji jako zmienna `onCrossClick`.

### ActionScript 2.0

```
on (release){
    if (flash.external.ExternalInterface.available){
        flash.external.ExternalInterface.call(_root.onCrossClick);
    }else{
        getURL("javascript:"+_root.onCrossClick+"()", "_self");
    }
}
```

### ActionScript 3.0

```
var onCrossClick:String=LoaderInfo(this.root.loaderInfo).parameters.onCrossClick;
closeButton.addEventListener(MouseEvent.CLICK,closeAds);
function closeAds(e:MouseEvent):void{
    if(onCrossClick){
        ExternalInterface.call(onCrossClick);
    }
}
```

Powyższa funkcja musi być automatycznie wywołana przez kreację po 15 sekundach od momentu rozpoczęcia emisji Footera.

Przykładowy Footer:

<http://demo.adocean-global.com/?x=Footer>

## ***Rollband***

Forma reklamowa wykonana w technice flash, emitowana na warstwie, ponad zawartością serwisu, z półprzezroczystą ramką na całą szerokość okna przeglądarki.

Do emisji należy dostarczyć następujące materiały:

- ✓ kreację o wymiarach 750×100 / 750×200 i wagach adekwatnych dla formy billboard / doublebillboard (technika flash);
- ✓ kreację zastępczą 750×100 / 750×200 typu GIF / JPG;
- ✓ kolor tła ramki (opcjonalnie).

Przykładowy Rollband:

<http://demo.adocean-global.com/?x=Rollband>

## ***Rollband Video***

Do emisji należy dostarczyć następujące materiały:

- ✓ film video w formacie flv o proporcjach 4:3 / 16:9;
- ✓ baner JPG / GIF o rozmiarach 240×200, emitowany obok filmu video przy rozwiniętej kreacji;
- ✓ kolor tła ramki (opcjonalnie);
- ✓ logo o wymiarach 25×25 w technice GIF / PNG / JPG (opcjonalnie).

Przykładowy Rollband Video:

<http://demo.adocean-global.com/?x=RollbandVideo>

## ***AdOcean In-text***

Do emisji należy dostarczyć następujące materiały:

- ✓ Tytuł: 30 znaków.
- ✓ Tekst reklamy: 100 znaków.
- ✓ Widoczny w kreacji adres URL: 30 znaków.
- ✓ Adres URL pod który ma przenosić reklama.
- ✓ Lista słów kluczowych oddzielonych przecinkami.
- ✓ Lista słów wykluczających (opcjonalnie) oddzielonych przecinkami.

Parametry dostępnych szablonów:

- **AdOcean In-text 250×110**  
Parametry: tytuł, tekst reklamowy, link.
- **AdOcean In-text 280×230**  
Parametry: tytuł, tekst reklamowy, link oraz logo w górnej części dymka (max. 260x110 pikseli GIF, JPG, PNG lub SWF).
- **AdOcean In-text 300×330**  
Parametry: tytuł, link. oraz logo (max. 280x260 pikseli GIF, JPG, PNG lub SWF).
- **AdOcean In-text 300×330 video**  
Parametry: tytuł, link oraz video max. 280x260 pikseli FLV).
- **AdOcean In-text 370×120**  
Parametry: tytuł, tekst reklamowy, link oraz logo w prawej części dymka (max. 100x100 pikseli GIF, JPG, PNG lub SWF).

Każdy z szablonów umożliwia wybranie kolorystyki obramowania (jasne lub ciemne) oraz koloru słowa (frazy) podkreślanego w tekście.

Przykładowy In-text:

<http://demo.adocean-global.com/?x=Intext>

## ***Drawbridge***

Kreacja składa się z trzech plików SWF: dwóch skyscraper'ów oraz szerokiego toplayer'a. Emisja rozpoczyna się wyświetleniem skyscraper'ów, a po interakcji użytkownika z dowolnym skyscraper'em następuje wyświetlenie toplayer'a. Do interakcji należy dołączyć wywołanie funkcji przekazanej do kreacji jako zmienna doexpand.

Implementacja skyscraper'ów analogiczna jak w kreacjach typu EXPAND z tym, że funkcja doLittle nie jest wykorzystywana. Implementacja toplayer'a analogiczna jak w kreacjach typu TOPLAYER, włącznie z krzyżykiem domykającym obsługiwany za pomocą funkcji onCrossClick.

Przykładowy drawbridge:

<http://adhoc.gadu-gadu.pl/reklama/formy/drawbridge/>

## **Mobilne GaduGadu**

Do emisji należy dostarczyć dwa formaty baniera. System automatycznie skaluje banier, dobierając format właściwy dla rozdzielczości i orientacji ekranu urządzenia, z którego loguje się użytkownik (smartphone, tablet, etc.).

Komplet materiałów zawiera:

- ✓ Banner 900×150px – dedykowany do urządzeń z ekranem o rozdzielczości wyższej niż 300px (orientacja pionowa).
- ✓ Banner 300×50px – dedykowany do urządzeń z ekranem o rozdzielczości niższej niż 300px (orientacja pionowa). Ze względu na niewielkie wymiary kreacji, która po przeskalowaniu może być emitowana nawet w szerokości 100px, sugerujemy unikanie drobnych elementów graficznych mogących zniekształcić treść (np. sloganów reklamowych wykonanych czcionką o niskiej wysokości).
- ✓ Adres URL pod który ma przenosić reklama.
- ✓ Opcjonalnie zewnętrzne kody adserwerowe mierzące emisje (piksel) i kliknięcia (redirect).
- ✓ Opcjonalnie obrazki o wymiarach 900×1800px (orientacja pionowa) i 1800×900px (orientacja pozioma) dla strony typu „pre-landing”, wyświetlanej użytkownikowi przez okres od momentu kliknięcia w banier do pełnego załadowania się strony docelowej. Obrazki będą skalowane do szerokości ekranu z zachowaniem proporcji. Format: PNG. Waga: do 50 kb.

Dodatkowe uwagi:

- Ze względu na brak obsługi technologii Adobe Flash w Symbian, iPhone i iPad, strona docelowa nie powinna zawierać elementów w tej technologii.
- Strona docelowa nie może prowadzić bezpośrednio do Apple Store lub Android Marketu. W takim przypadku należy przygotować stronę pośrednią, z której można przekierować użytkownika do marketu, ale tylko po jego świadomym kliknięciu w element osadzony na stronie, a nie poprzez automatyczne przekierowanie URL (redirect).

## **Rich Media**

Zasady emisji kreacji Rich Media:

- ✓ Emisja kreacji Rich Media, których waga przekracza standardowe limity wagowe danego formatu reklamowego, jest możliwa na zasadzie *polite download*. Oznacza to, że kreacja musi zawierać kreację inicjującą, która emitowana jest użytkownikowi jako pierwsza i która mieści się w standardowych limitach wagowych. Pozostałe elementy kreacji dociągają się później, po wyświetleniu kreacji inicjującej.
- ✓ Waga elementów dociąganych przez kreację inicjującą automatycznie (bez akcji użytkownika) nie może wynosić więcej niż 300 kb.
- ✓ Jeśli waga dodatkowych elementów przekracza 300 kb, może się to odbywać tylko i wyłącznie po akcji użytkownika – tj. po kliknięciu lub najechaniu kursorem na kreację. W każdym przypadku zalecane jest umieszczenie w kreacji odpowiedniego komunikatu typu „Kliknij, aby zobaczyć więcej”, „Najedź, aby rozwinąć” itp.

Całościowa specyfikacja kreacji typu Rich Media zawarta jest w osobnej dokumentacji, dostarczanej na życzenie klienta.

## Mam pytanie, czyli FAQ

### ***Jakie jest maksymalne obciążenie procesora dla kreacji typu SWF?***

- Kreacja reklamowa nie może obciążać procesora w stopniu utrudniającym odbiorcy pracę na komputerze średniej klasy, przy jednoczesnym użytkowaniu innych aplikacji. Za komputer średniej klasy uważa się maszynę wyposażoną w procesor Intel Celeron 2.0 GHz lub AMD Duron 2.0 GHz z zainstalowanym Flash Playerem w wersji 10.
- Reklamy stale obecne w oknie komunikatora (baner w oknie rozmowy, logo) mogą zużywać maksymalnie 20% zasobów procesora średniej klasy. W tym przypadku niedopuszczalne są też kreacje powodujące chwilowy wzrost obciążenia procesora na całym torze animacji.
- Reklamy w komunikatorze, które użytkownik może samodzielnie wyłączyć (komunikat 400×265) i reklamy przeznaczone do emisji na WWW, mogą obciążać komputer standardowy maksymalnie w 30%.
- W przypadku wyższego zużycia mocy procesora, reklama może nie zostać dopuszczona do emisji.

### ***Jak sprawdzić czy plik SWF posiada poprawnie „zaszyty” clickTag?***

- W oknie przeglądarki wpisujemy adres URL do pliku SWF (nie lokalnie, tylko przez http://).
- Następnie dopisujemy bez pozostawiania odstępów: „?clickTag=” i adres URL, pod który ma przemieszczać kreacja, inny niż adres docelowy dla danej kampanii (np.: <http://www.gadu-gadu.pl>).
- Następnie klikamy na kreację. Jeśli w nowym oknie otworzy się strona, której URL wpisaliśmy, to kreacja jest poprawnie wykonana.

Przykładowy zapis:

[http://adres/kreacja\\_400x50.swf?clickTag=http://www.gadu-gadu.pl](http://adres/kreacja_400x50.swf?clickTag=http://www.gadu-gadu.pl)

### ***Jak mogę samemu przetestować zużycie zasobów procesora wywoływane przez kreację?***

- Zamknąć wszystkie aplikacje.
- Uruchomić „Menedżer zadań / Task Manager” (skrót klawiszowy Ctrl+Shift+Esc w systemie Windows), bądź aplikację pokrewną dla danego systemu operacyjnego.
- Uruchomić właściwy plik z kreacją reklamową.
- W zakładce „Procesy” „Menedżera zadań” odszukać właściwy proces i sprawdzić jego zużycie w zakładce CPU.