

## REKLAMA NA WWW.IBEAUTY.PL

### SPECYFIKACJA TECHNICZNA REKLAM ZAMIESZCZANYCH NA SERWISIE WWW.IBEAUTY.PL

#### I. Przygotowanie kreacji:

1. Komplet kreacji musi być dostarczony do nas najpóźniej na 3 dni robocze przed rozpoczęciem kampanii. W innym przypadku nie gwarantujemy terminowego sprawdzenia materiałów.
2. Kreacje muszą mieć dokładny, założony wymiar i wagi, nie większe niż podane w punkcie III. Wagi te mogą zostać przekroczone, gdy określają to założenia kampanii i zostało to wcześniej zaakceptowane przez iKoncept.
3. Kreacje .swf powinny mieć przygotowane zastępcze kreacje .gif lub .jpg. Kreacje zastępcze nie są wymagane dla form: toplayer, brandmark, a dla formy typu expand kreacja zastępcza winna mieć rozmiary stanu „nierozwiniętego”.
4. Wraz z kompletem kreacji powinien być dostarczony heksadecymalny kolor tła dla kreacji .swf. Punkt pomijamy, jeżeli tło jest białe (#FFFFFF). Wymóg ten może zostać zaniedbany, także wtedy, gdy kreacja jest formą layerową (czyli bez html-owego tła, np. brandmark, toplayer). Nie ponosimy odpowiedzialności za zmiany wyglądu kreacji wynikające z zaniedbania wymagania z tego punktu.
5. Z kompletem kreacji musi być dostarczony aktywny url/url, na jaki mają odnosić kreacje, oraz kody serwujące, za pomocą których reklama ma być serwowana. Adres docelowy nie może być dłuższy niż 200 znaków.
6. Reklama nie może obciążać procesora standardowego komputera w więcej niż 25%. Za standardowy przyjmuje się komputer z procesorem Intel Celeron 1,7 GHz lub AMD Duron 1,7 GHz z zainstalowanym Flash Player w wersji 8.
7. Kreacje .swf typu nie mogą być w wersji wyższej niż 9 (Action Script 2.0).
8. W przypadku kreacji zawierających przezroczyste obszary nie dopuszcza się przykrywania ich niewidocznym przyciskiem przechwytyjącym kliknięcia - jedynie widoczne dla użytkownika fragmenty kreacji mogą przekierowywać po kliknięciu na stronę reklamodawcy.
9. Zabronione jest tworzenie kreacji zaciągających dodatkowe elementy lub odwołujących się do zewnętrznych plików (np. streaming w kreacjach .swf). Wyjątkiem są kreacje, których założeniem jest takie właśnie działanie.
10. Zabronione jest używanie skryptów zmieniających okno przeglądarki (wymiar, położenie). Wyjątek stanowią kreacje, których założeniem są takie właśnie działania.
11. Zabronione jest używanie skryptów śledzących interakcję użytkownika (e-tuning).
12. Nie będą przyjmowane kreacje ani kody serwujące powodujące występowanie błędów lub ostrzeżeń podczas serwowania reklamy.
13. Nie zajmujemy się przygotowaniem kodów serwujących do reklam. Wraz z kompletem materiałów prosimy o przestanie kodów, z jakich kreacje będą serwowane.

#### II. Komplet i nazewnictwo materiałów

1. Za komplet materiałów uważa się:
  - komplet kreacji spełniających wymagania specyfikacji,
  - aktywne adresy url stron docelowych,
  - kody serwujące, jeśli są wymagane.
2. Nazewnictwo materiałów:
  - zaleca się używanie nazw typu: forma\_kreacji\_rozmiar\_wersja\_serwis;
  - w nazwach należy używać małych liter, podkreślników oraz cyfr; zaleca się nieużywanie spacji w nazwach.
3. Aktywne url:

- powinny być podane w tabeli, w której jedna kolumna zawiera nazwy kreacji, a druga odpowiadający jej url (nie jest to konieczne w przypadku, gdy dla całej kampanii jest tylko jeden adres docelowy).

### III. Dopuszczalne rozmiary kreacji

1. Maksymalna waga emitowanego pliku kreacji wynosi 50 kB.
2. Dopuszczalne rozmiary kreacji (w px) oraz czas

Banner 468 x 60 (GIF/JPG, SWF)  
Billboard 750 x 100 (GIF/JPG, SWF)  
Double billboard 750x200 (GIF/JPG, SWF)  
Triboard 750x300 (GIF/JPG, SWF)  
Boks 160x125 (GIF/JPG, SWF)  
Skyscraper 160x600 (GIF/JPG, SWF)  
Boks 300x125 (GIF/JPG, SWF)  
Rectangle 300x250 (GIF/JPG, SWF)  
Mega banner 300x600 (GIF/JPG, SWF)  
Boks 500x125 (GIF/JPG, SWF)  
Boks 500x250 (GIF/JPG, SWF)  
Mamutbanner 500x600 (GIF/JPG, SWF)  
Belka/pasek 980x30 (GIF/JPG, SWF)  
Toplayer 4x3 ekranu, SWF, maks. 30 s  
Pop-up 250x250

Tło - 1270 x 800 / jeden margines - 135 x 800 na widoczną grafikę (JPG/GIF)  
dopuszczalna wielkość - max. 60 kB / jeden margines

### IV. Wymagania ogólne form reklamowych

KREACJE .GIF/JPG

- kreacja musi mieć wagę oraz rozmiary zgodne z jej opisem
- kreacja musi mieć taką samą nazwę jak kreacja .swf (różnić się tylko rozszerzeniem)

KREACJE .SWF

- kreacja musi mieć wagę oraz rozmiary zgodne z jej opisem
- kreacja musi mieć taką samą nazwę jak kreacja gif/jpg (różnić się tylko rozszerzeniem)
- wszystkie kreacje .swf, niezależnie od ich formy, muszą posiadać zaszytą zmienną `_root.clickTAG` umożliwiającą zliczanie kliknięć przez adserwer:

1. Nad przygotowaną animacją tworzymy nową warstwę. Ustawiamy ją jako najwyższą.
2. Rysujemy na niej prostokątny obszar, który przekształcamy na symbol - button.
3. Wchodzimy w symbol i nadajemy jego zawartości parametr przezroczystości.
4. BARDZO WAŻNE - do symbolu dowiązujemy następujące wywołanie funkcji: `getURL` i ustalamy parametry:

```
on (release) {  
  if (clickTAG.substr(0,5) == „http:”) {  
    getURL( clickTAG, clickTARGET);  
  }  
}
```

**UWAGA:** na wielkość liter w zmiennej `_root.clickTAG`

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

Specyfikacje niezbędne do przygotowania pozostałych form reklam będą przekazywane indywidualnie.

### Kontakt:

Anna Kondratowicz  
tel. 0 601 067 872  
anna.kondratowicz@ibeauty.pl  
lub: reklama@ibeauty.pl