

Specyfikacja techniczna form reklamy dla wszystkich witryn TVN



I ZAŁOŻENIA OGÓLNE

1. **Adres docelowy** nie może być dłuższy niż 2000 znaków.
2. Kreacje w formie flash nie mogą zawierać **FPS (frames per second) o wartości wyższej niż 25**.
Kreacja nie może obciążać procesora standardowego komputera więcej niż w 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 10.
3. 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.
4. Zabronione jest używanie skryptów zmieniających okno przeglądarki (wymiar, położenie). Wyjątek stanowią kreacje, których założeniem jest takie właśnie działanie. Jedynym dopuszczalnym wyjątkiem są tu kreacje typu XHTML.
5. W przypadku form video kody do mierzenia odślon muszą być wygenerowane jako obrazek <img_src>. Kody te nie mogą być wygenerowane w języku JavaScript. Dla form display do zliczania odślon stosowane są kody w języku Java Script. Kody do zliczania kliknięć w obu przypadkach powinny mieć formę Redirectu bądź trackera z zaszytą stroną docelową.
6. W przypadku skryptów emisyjnych kody kreacji nie mogą generować skryptów w innym języku niż JavaScript (w szczególności VBScript bądź iframe html tag). **WAŻNE: nie przyjmujemy skryptów emisyjnych dla urządzeń mobilnych, czyli tabletów i smartphone'ów.**
7. Kreacje i kody serwujące nie mogą powodować występowania błędów lub ostrzeżeń podczas serwowania reklamy.
8. Jeśli w kampanii wymagane jest **użycie multiclickTagów** (więcej niż 1 clickTag) prosimy o zaszywanie odpowiednio: clickTag1 dla 1 adresu URL, clickTag2 dla 2 adresu URL, itd. Prosimy o **zwrócenie szczególnej uwagi na wielkość liter**.
9. Kreacje emitowane z kodów zewnętrznego ad serwera powinny zostać przygotowane zgodnie ze specyfikacją techniczną danego ad serwera.

II SŁOWNIK POJĘĆ

4:3 – wymiary wyświetlanego obrazu wyrażone ilorazem jego długości „4” do wysokości „3”

16:9 – wymiary wyświetlanego obrazu wyrażone ilorazem jego długości „16” do wysokości „9”

ActionScript – język programowania, używany w Adobe Flash do sterowania animacjami, klipami i przyciskami.

Adserwer – system informatyczny umożliwiający emisję i zarządzanie internetowymi kampaniami reklamowymi, a także raportowanie i analizę wyników kampanii.

clickTag – funkcja używana do zliczania kliknięć na bannerach reklamowych.

KB – Kilobajt – jednostka używana w informatyce do określenia ilości informacji lub wielkości pamięci. 1 KB = 1024 B (bajty).

Kodek – skrót od "koder/dekoder" - urządzenie lub program zdolny do przekształcania strumienia danych lub sygnału.

Player – odtwarzacz plików multimedialnych.

Px – piksel – najmniejszy jednolity element obrazu wyświetlanego na ekranie monitora.

Przekierowanie - proces automatycznego skierowania przeglądarki do innego pliku lub katalogu niż określony w pierwotnym żądaniu.

.swf – format grafiki wektorowej, stworzony dla aplikacji Adobe Flash.

Scroll – kreacja która zostaje na ekranie, kiedy przewijamy oglądany serwis www.

Strona docelowa – strona na którą ma kierować kreacja po kliknięciu.

Szpalta – część strony, kolumna.

URL – adres internetowy np. strony docelowej.

Waga maksymalna – nieprzekraczalna waga kreacji wyrażona w Kilobajtach (KB).

III FUNKCJA KLIKANIA

Wszystkie kreacje .swf, niezależnie od ich formy, muszą posiadać zaszytą zmienną clickTag, umożliwiającą zliczanie kliknięć przez ad serwer. Poniżej instrukcja:

1. Tworzymy nową warstwę nad przygotowaną animacją – ustawiamy ją jako najwyższą.
2. Rysujemy na niej obszar, który ma być klikalny i następnie przekształcamy na symbol – 'button'.
3. Ustawiamy symbol na całkowicie przezroczysty.
4. Do symbolu dowiązujemy wywołanie funkcji z odpowiednimi parametrami.

UWAGA! Prosimy o zwrócenie szczególnej uwagi na wielkość liter w zmiennej **clickTag**.

Action Script 2.0

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

Action Script 3.0

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

clickTag_btn.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");
            }
        }
    }
}
```

V FUNKCJA OnCrossClick

Action Script 2.0

Krzyżyk zamykający

```
on (release){
getURL("javascript:+"_root.onCrossClick+"();"+"_self");
}
```

Przycisk minimalizacji

```
on (release){
getURL("javascript:+"_root.minimize+"();"+"_self");
}
```

Przycisk maksymalizacji

```
on (release){
getURL("javascript:+"_root.maximize+"();"+"_self");
}
```

Action Script 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);
  }
}
```

VI SPECYFIKACJA TECHNICZNA KREACJI HTML5

Kreacje HTML osadzone są na stronie za pomocą znacznika <iframe>. W adresie do pliku kreacji przekazywane są parametry po znaku krzyżyka (#) w postaci NAZWA_PARAMETRU=WARTOŚĆ.

W celu odczytania parametrów przekazywanych do kreacji (m. in. skryptów do pomiaru kliknięć), należy dołączyć poniższy kod do kodu kreacji na początku <body> w głównym pliku html:

```
<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>
```

clickTag'i

Kreacja, w głównym pliku HTML, powinna udostępniać zmienną, do której można przekazać adres docelowy kreacji. Do tej zmiennej należy przypisać wartość odczytaną z parametrów przekazanych automatycznie do kreacji, znajdującą się w zmiennej params.clickTag (po wykonaniu kodu odczytującego parametry). Poniżej znajduje się przykład, w którym adres docelowy należy przypisać zmiennej globalnej clickTag:

```
<script>
...
clickTag=params.clickTag; //przekazuje wartość odczytaną z parametrów
...
</script>
```

Interakcje

Kreacje typu Toplayer wymagają interakcji z kodem szablonu, który odpowiada za zmianę rozmiarów lub ukrycie kreacji. Do kreacji HTML5 przekazywane są za pomocą dodatkowych parametrów (analogicznie jak clickTag) nazwy funkcji, które należy wykonać w momencie odpowiedniego zdarzenia. W przypadku kreacji Toplayer jest to parametr **onCrossClick**.

Instrukcja odpowiedzialna za wykonanie tych funkcji ma postać: `window.parent.postMessage(params.NAZWA_PARAMETRU, '*');`

Przykładowy fragment kodu kreacji typu Toplayer, w której po kliknięciu w element o id równym closeButton powinno nastąpić zamknięcie kreacji:

```
<script type="text/javascript">
...
//dodanie wykonania funkcji zamykającej kreację po kliknięciu
//w element o id="closeButton"
document.getElementById('closeButton').
addEventListener('click', function() {
window.parent.postMessage(params.onCrossClick, '*');
});
...
</script>
```

UWAGA: Powyższe funkcje odpowiadają za sterowanie kontenera nadrzędnego, w którym osadzona jest na stronie kreacja. Dodatkowe akcje związane ze zmianą rozmiaru (np. zmiana układu graficznego) powinny być wykonane w ramach kreacji.

Elementy składowe kreacji

Kreacja HTML powinna składać się z jak najmniejszej liczby elementów. Im mniejsza liczba dodatkowych elementów, tym szybciej kreacja zostanie załadowana i wyświetlona końcowemu użytkownikowi.

Wszystkie elementy dla kreacji HTML5 powinny znajdować się w jednym katalogu. Wszystkie odwołania do elementów składowych powinny być wykonywane za pomocą adresów względnych (wyjątkiem są elementy umieszczone na zewnętrznych serwerach). Arkusze stylów i biblioteki JS mogą zostać umieszczone bezpośrednio w treści głównego pliku html, co zmniejszy liczbę elementów składowych.

Elementy graficzne również mogą zostać umieszczone w głównym pliku (poprzez zakodowanie za pomocą Base64), jednak może to w znacznym stopniu zwiększyć rozmiar pliku oraz czas ładowania kreacji w przeglądarce użytkownika.

Waga kreacji HTML5 powinna być zgodna z wagą kreacji SWF/JPG danej formy reklamowej. Kod HTML5 po dostarczeniu, każdorazowo musi zostać przetestowany i zaakceptowany przez TVN Media. Wszystkie materiały reklamowe muszą być dostarczone nie później niż 3 dni roboczych przed emisją. Żaden z elementów kreacji nie może ingerować w działanie stron wydawcy oraz innych reklam.

VII KREACJE TYPU VIDEO DISPLAY

Kreacja video display to kreacja, która będąc kreacją displayową wyświetla 'w sobie' spot video. Listę tych kreacji można znaleźć w tabelce w punkcie VIII Szczegółowa specyfikacja formatów. Są to kreacje, które w nazwie posiadają dopisek 'video' na końcu, np. billboard video, double billboard video, toplayer video itd.

Kreacja musi posiadać zaszytą zmienną `_root.flv`, umożliwiającą zaciągnięcie przez kreację pliku video. Defaultowo dźwięk w filmie musi być wyłączony – jego włączenie/wyłączenie następuje po interakcji użytkownika (np. wciśnięcie guzika głośności) - po wykonaniu pierwszej akcji spot video powinien się zrestartować i rozpocząć już z dźwiękiem.

Uwaga! Dostarczony spot reklamowy musi być zapisany w formacie `.mov` bądź `.mp4`. Spot nie ma ograniczeń wagowych.

VIII PLIKI VIDEO

Do wszystkich kreacji video (czyli zarówno kreacji preroll/midroll/postroll, jak i video display z wyłączeniem spotu 360 stopni) należy dostarczyć plik w jednym z dwóch formatów wymienionych poniżej, wg. odpowiednich wytycznych.

- Quicktime z rozszerzeniem „.mov” z audio
- Aspekt ratio: 16:9 FHA ([Full-Height Anamorphic](#))
- Kodek: Apple DV-PAL 25 4:2:0 (PAL 601)

- 25 klatek/s (fps)
- Rozdzielczość obrazu: 1024(H) na 576(V) pixeli lub 1920(H) na 1080(V) pixeli
- interlace (dolne pół-pola)
- audio zapisane w dwóch pierwszych kanałach dźwiękowych (stereo)
- poziom dźwięku -23LUFS (zgodnie z rekomendacją EBU R128/ITU BS.1770-2)
- częstotliwość próbkowania audio: 48 kHz,
- rozdzielczość próbkowania audio: 16 bitów

lub

- .mp4 z audio
- Aspekt ratio: 16:9 FHA (Full-Height Anamorphic)
- Kodek: H264
- 25 klatek/s (fps)
- Rozdzielczość obrazu: 1024(H) na 576(V) pixeli lub 1920(H) na 1080(V) pixeli
- interlace (dolne pół-pola)
- audio zapisane w dwóch pierwszych kanałach dźwiękowych (stereo)
- poziom dźwięku -23LUFS
- częstotliwość próbkowania audio: 48 kHz,
- rozdzielczość próbkowania audio: 16 bitów

IX WYMAGANIA TECHNICZNE DOTYCZĄCE KODÓW MIERZĄCYCH EMISJE VIDEO

1. Kody zliczające muszą działać pod szyfrowanym protokołem https. Niedopuszczalna jest wersja kodów działających tylko pod protokołem http.

2. Player Silverlight przed pobraniem jakiegokolwiek zawartości (w tym przypadku kodu zliczającego) z innej domeny niż własna musi pobrać plik clientaccesspolicy.xml. Jeśli nie znajdzie, to szuka pliku crossdomain.xml.

Silverlight od wersji 3 wymaga atrybutu http-request-headers.

Poprawny crossdomain.xml:

```
<cross-domain-policy>  
  <site-control permitted-cross-domain-policies="all"/>  
  <allow-access-from domain="*" />  
  <allow-http-request-headers-from domain="*" headers="*" secure="false" />  
</cross-domain-policy>
```

Lub clientaccesspolicy.xml:

```
<access-policy>  
  <cross-domain-access>  
    <policy>  
      <allow-from http-request-headers="*">  
        <domain uri="http://*" />  
        <domain uri="https://*" />  
      </allow-from>
```

```
<grant-to>
  <resource path="/" include-subpaths="true"/>
</grant-to>
</policy>
</cross-domain-access>
</access-policy>
```

X SZCZEGÓŁOWA SPECYFIKACJA FORMATÓW

1. Toplayer

Toplayer jest formą reklamową wyświetlaną na warstwie ponad zawartością serwisu. Czas emisji tej kreacji wynosi 15 sekund. Toplayer musi zawierać wyraźny zamykacz : napis 'zamknij' o rozmiarze czcionki nie mniejszej niż 14px i krzyżyk, umieszczony w prawym górnym rogu, również o wymiarach nie mniejszych niż 14x14px z dowiązaniem wywołania funkcji przekazanej do kreacji jako zmienna onCrossClick. Kliknięcie w toplayer powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Po określonym czasie kreacja powinna wywołać identyczną jak w zamykaczu funkcję getURL.

```
on (release) {
  getURL(_root.adclose || 'javascript:onFinishedPlaying()');
}
```

Kreacja może zawierać prześwitujące obszary. Powinny być one nieklikalne.

Rozmiar: dowolny

Waga: 60KB

Dopuszczalne formaty: swf, jpg, gif, png, html5

2. Toplayer video

Toplayer video jest formą reklamową wyświetlana na warstwie ponad zawartością serwisu. Czas emisji tej kreacji wynosi 15 sekund. Toplayer musi zawierać wyraźny zamykacz : napis 'zamknij' i krzyżyk, umieszczony w prawym górnym rogu, o wymiarach nie mniejszych niż 14x14 px z dowiązaniem wywołania funkcji przekazanej do kreacji jako zmienna `onClick`. Kliknięcie w toplayer powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Po określonym czasie kreacja powinna wywołać identyczną jak w zamykaczu funkcję `getURL`.

```
on (release) {  
    getURL(_root.adclose || 'javascript:onFinishedPlaying()');  
}
```

Kreacja może zawierać prześwitujące obszary. Powinny być one nieklikalne.

Kreacja musi posiadać zaszytą zmienną `_root.flv`, umożliwiającą zaciągnięcie przez kreację pliku video. Defaultowo dźwięk w filmie musi być wyłączony – jego włączenie/wyłączenie następuje po interakcji użytkownika (np. wciśnięcie guzika głośności) - po wykonaniu pierwszej akcji spot video powinien się zrestartować i rozpocząć już z dźwiękiem.

Uwaga! Dostarczony spot reklamowy musi być zapisany w formacie `.mov` bądź `.mp4`. Spot nie ma ograniczeń wagowych.

Rozmiar: dowolny

Waga: 60KB

Dopuszczalne formaty: swf

3. Powieka

Powieka, to forma layerowa, która pojawia się na głównym artykule w serwisie tvn24.pl (tak zwana jedynka) i w całości go przykrywa.

Startuje w formie rozwiniętej (**970x425px**) i pozostaje w niej przez 15 sekund. Następnie zwija się do formy zminimalizowanej (**50x315px**). Można ją też zwinąć poprzez kliknięcie krzyżyka zwiijającego ją, bądź napisu 'Zwiń' znajdującego się w prawym górnym rogu formy rozwiniętej.

Najechanie na formę zwinętą (pole z napisem 'Rozwiń') powoduje rozwinięcie kreacji. Kliknięcie w powiekę powoduje przejście na stronę docelową kreacji/kampanii. Dodatkowo, powieka może być multiklikalna, czyli zawierać kilka obszarów z odpowiednio zdefiniowanymi clicktagami, gdzie każdy z nich będzie przekierowywał użytkownika na inną stronę.

Materiały do dostarczenia przez klienta:

- Baner .swf lub .jpg o rozmiarach 970x425px zawierający funkcję klikaną,
- Baner .swf lub .jpg o rozmiarach 50x315px bez funkcji klikanej, na którym należy też umieścić dobrze widoczny napis „Rozwiń” ,
- Obrazek .png zawierający napis „Zwiń” oraz krzyżyk zamykający – rozmiar nie mniejszy niż 100x30px

Rozmiar: przed rozwinięciem 50x315px, po rozwinięciu 970x425px,

Waga: 970x425 - 100KB, 50x315 – 50KB, obrazek z napisem „zwiń” i krzyżykiem– 10KB

Dopuszczalne formaty: swf, jpg

4. XHTML

Xhtml jest formą reklamy, emitowaną na stronie głównej, nad treścią serwisu. Reklama imituje serwis, który ulega transformacji (rozjechanie, rozdarcie, wybuch etc.) po wykonaniu konkretnej akcji przez użytkownika, bądź po określonym czasie. Reklama w fazie drugiej (po transformacji serwisu) musi zawierać wyraźny zamykacz : napis 'zamknij' i krzyżyk, umieszczony w prawym górnym rogu, o wymiarach nie mniejszych niż 14x14 px z dowiązaniem wywołania funkcji przekazanej do kreacji jako zmienna onCrossClick. Kliknięcie w zminimalizowany xhtml powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Rozmiar: do uzgodnienia

Waga: do uzgodnienia

Dopuszczalne formaty: swf

5. Fly footer

Fly footer jest formą reklamową wyświetlaną na warstwie ponad zawartością serwisu, przy dolnej krawędzi strony WWW.

Komplet materiałów składa się z kreacji swf o wysokości 300px i maksymalnej szerokości 980px (może być węższa) oraz dwóch butonów w rozszerzeniu JPG o wymiarach 40x300px. Na jednym buttonie powinien znajdować się napis ZWIŃ, na drugim napis ROZWIŃ.

Forma w pierwszym etapie jest wyświetlana w rozwiniętej formie, zwija się po wciśnięciu przycisku ZWIŃ. W formie zwiniętej Fly footer umieszczony jest na prawym marginesie serwisu. Kliknięcie w zwiniętą formę fly footera (przycisk ROZWIŃ) powoduje rozwinięcie się kreacji. Kliknięcie w rozwiniętą formę Fly footera powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Kreacja SWF

Rozmiar: rozmiar po rozwinięciu szerokość serwisu (nie więcej niż 980)x300px

Waga: 60KB

Dopuszczalne formaty: swf

Button ZWIŃ

Rozmiar: 40x300px

Waga: 40KB

Dopuszczalne formaty: jpg

Button ROZWIŃ

Rozmiar: 40x300px

Waga: 40KB

Dopuszczalne formaty: jpg

6. Fly footer video

Fly footer jest formą reklamową wyświetlaną na warstwie ponad zawartością serwisu, przy dolnej krawędzi strony WWW.

Komplet materiałów składa się z kreacji swf o wysokości 300px i maksymalnej szerokości 980px (może być węższa) oraz dwóch butonów w rozszerzeniu JPG o wymiarach 40x300px. Na jednym buttonie powinien znajdować się napis ZWIŃ, na drugim napis ROZWIŃ.

Forma w pierwszym etapie jest wyświetlana w rozwiniętej formie, zwija się po wciśnięciu przycisku ZWIŃ. W formie zwiniętej Fly footer umieszczony jest na prawym marginesie serwisu. Kliknięcie w zwiniętą formę fly footera (przycisk ROZWIŃ) powoduje rozwinięcie się kreacji. Kliknięcie w rozwiniętą formę Fly footera powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Kreacja musi posiadać zaszytą zmienną `_root.flv`, umożliwiającą zaciągnięcie przez kreację pliku video. Defaultowo dźwięk w filmie musi być wyłączony – jego włączenie/wyłączenie następuje po interakcji użytkownika (np. wciśnięcie guzika głośności) - po wykonaniu pierwszej akcji spot video powinien się zrestartować i rozpocząć już z dźwiękiem.

Uwaga! Dostarczony spot reklamowy musi być zapisany w formacie .mov bądź .mp4. Spot nie ma ograniczeń wagowych.

Kreacja SWF

Rozmiar: rozmiar po rozwinięciu szerokość serwisu (nie więcej niż 980)x300px

Waga: 60KB

Dopuszczalne formaty: swf

Button ZWIŃ

Rozmiar: 40x300px

Waga: 40KB

Dopuszczalne formaty: jpg

Button ROZWIŃ

Rozmiar: 40x300px

Waga: 40KB

Dopuszczalne formaty: jpg

7. Billboard

Billboard jest formą reklamy, emitowaną w górnej, środkowej części serwisu. Kliknięcie w billboard powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Rozmiar: 750x100px

Waga: 60KB

Dopuszczalne formaty: swf, jpg, gif, png, html5

Istnieje możliwość wyświetlenia billboardu także na tabletach; w takim wypadku należy dostarczyć:

- a) statyczną kreację zastępczą w .jpg bądź .png o wymiarach 750x100px

8. Billboard video

Billboard video jest formą reklamy, emitowaną w górnej, środkowej części serwisu. Kliknięcie w billboard powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Kreacja musi posiadać zaszytą zmienną `_root.flv`, umożliwiającą zaciągnięcie przez kreację pliku video. Defaultowo dźwięk w filmie musi być wyłączony – jego włączenie/wyłączenie następuje po interakcji użytkownika (np. wciśnięcie guzika głośności) - po wykonaniu pierwszej akcji spot video powinien się zrestartować i rozpocząć już z dźwiękiem.

Uwaga! Dostarczony spot reklamowy musi być zapisany w formacie .mov bądź .mp4. Spot nie ma ograniczeń wagowych.

Rozmiar: 750x100px

Waga: 60KB

Dopuszczalne formaty: swf

9. Double billboard

Double billboard jest formą reklamy, emitowaną w górnej, środkowej części serwisu. Kliknięcie w double billboard powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Rozmiar: 750x200px

Waga: 60KB

Dopuszczalne formaty: swf, jpg, gif, png, html5

Istnieje możliwość wyświetlenia double billboardu także na tabletach; w takim wypadku należy dostarczyć:

- a) statyczną kreację zastępczą w .jpg bądź .png o wymiarach 750x200px

10. Double billboard video

Double billboard video jest formą reklamy, emitowaną w górnej, środkowej części serwisu. Kliknięcie w double billboard video powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Kreacja musi posiadać zaszytą zmienną `_root.flv`, umożliwiającą zaciągnięcie przez kreację pliku video. Defaultowo dźwięk w filmie musi być wyłączony – jego włączenie/wyłączenie następuje po interakcji użytkownika (np. wciśnięcie guzika głośności) - po wykonaniu pierwszej akcji spot video powinien się zrestartować i rozpocząć już z dźwiękiem.

Uwaga! Dostarczony spot reklamowy musi być zapisany w formacie .mov bądź .mp4. Spot nie ma ograniczeń wagowych.

Rozmiar: 750x200px

Waga: 60KB

Dopuszczalne formaty: swf

11. Triple billboard

Triple billboard jest formą reklamy, emitowaną w górnej, środkowej części serwisu. Kliknięcie w triple billboard powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Rozmiar: 750x300px

Waga: 60KB

Dopuszczalne formaty: swf, jpg, gif, png, html5

Istnieje możliwość wyświetlenia triple billboardu także na tabletach; w takim wypadku należy dostarczyć:

a) statyczną kreację zastępczą w .jpg bądź .png o wymiarach 750x300px

12. Triple billboard video

Triple billboard video jest formą reklamy, emitowaną w górnej, środkowej części serwisu. Kliknięcie w triple billboard video powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Kreacja musi posiadać zaszytą zmienną `_root.flv`, umożliwiającą zaciągnięcie przez kreację pliku video. Defaultowo dźwięk w filmie musi być wyłączony – jego włączenie/wyłączenie następuje po interakcji użytkownika (np. wciśnięcie guzika głośności) - po wykonaniu pierwszej akcji spot video powinien się zrestartować i rozpocząć już z dźwiękiem.

Uwaga! Dostarczony spot reklamowy musi być zapisany w formacie .mov bądź .mp4. Spot nie ma ograniczeń wagowych.

Rozmiar: 750x300px

Waga: 60KB

Dopuszczalne formaty: swf

13. Wideboard

Wideboard jest formą reklamy, emitowaną w górnej, środkowej części serwisu. Kliknięcie w wideboard powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Rozmiar: 980x150px

Waga: 60KB

Dopuszczalne formaty: swf, jpg, gif, png, html5

Istnieje możliwość wyświetlenia wideboard'a także na tabletach; w takim wypadku należy dostarczyć:

- a) statyczną kreację zastępczą w .jpg bądź .png o wymiarach 980x150px

14. Wideboard video

Wideboard video jest formą reklamy, emitowaną w górnej, środkowej części serwisu. . Kliknięcie w wideboard powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Kreacja musi posiadać zaszytą zmienną `_root.flv`, umożliwiającą zaciągnięcie przez kreację pliku video. Defaultowo dźwięk w filmie musi być wyłączony – jego włączenie/wyłączenie następuje po interakcji użytkownika (np. wciśnięcie guzika głośności) - po wykonaniu pierwszej akcji spot video powinien się zrestartować i rozpocząć już z dźwiękiem.

Uwaga! Dostarczony spot reklamowy musi być zapisany w formacie `.mov` bądź `.mp4`. Spot nie ma ograniczeń wagowych.

Rozmiar: 980x150px

Waga: 60KB

Dopuszczalne formaty: swf

15. Double wideboard

Double wideboard jest formą reklamy, emitowaną w górnej, środkowej części serwisu. Kliknięcie w wideboard powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Rozmiar: 980x300px

Waga: 60KB

Dopuszczalne formaty: swf, jpg, gif, png, html5

16. Double wideboard video

Double wideboard video jest formą reklamy, emitowaną w górnej, środkowej części serwisu. Kliknięcie w double wideboard video powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Kreacja musi posiadać zaszytą zmienną `_root.flv`, umożliwiającą zaciągnięcie przez kreację pliku video. Defaultowo dźwięk w filmie musi być wyłączony – jego włączenie/wyłączenie następuje po interakcji użytkownika (np. wciśnięcie guzika głośności) - po wykonaniu pierwszej akcji spot video powinien się zrestartować i rozpocząć już z dźwiękiem.

Uwaga! Dostarczony spot reklamowy musi być zapisany w formacie `.mov` bądź `.mp4`. Spot nie ma ograniczeń wagowych.

Rozmiar: 980x300px

Waga: 60KB

Dopuszczalne formaty: swf

17. Screening

Screening jest formą reklamową integrującą w sobie 2 kreacje: tapetę oraz billboard/double billboard. Dodatkowo, screening występuje w 2 postaciach:

- a) klikalny double billboard z nieklikalną tapetą
- b) klikalny double billboard z klikalną tapetą

Billboard/Double billboard oraz tapeta będą tworzyć całość kreacji, przy czym obie kreacje powinny zostać dostarczone jako oddzielne części. Kliknięcie w klikalną część screeningu powoduje przejście na adres docelowy kreacji. Tapeta powinna być stworzona w taki sposób, aby komponowała się ze stroną, na której zostanie umieszczona. Istotne jest to, by po umieszczeniu jej na stronie sprawiała ona wrażenie części serwisu.

Rozmiar: tapeta: rozdzielczość ekranu minus szerokość serwisu

Waga: 1mb

Dopuszczalne formaty: JPG

18. Pasek pod nawigacją

Pasek pod nawigacją jest formą reklamy, emitowaną na górze strony, pod menu strony. Kliknięcie w kreację powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Rozmiar: 970x20px

Waga: 60KB

Dopuszczalne formaty: swf, jpg, gif, png, html5

Istnieje możliwość wyświetlenia belki górnej także na tabletach; w takim wypadku należy dostarczyć:

- a) statyczną kreację zastępczą belki górnej w .jpg bądź .png o wymiarach 970x20px i 750x20px

Istnieje możliwość wyświetlenia belki górnej także na smartphonach; w takim wypadku należy dostarczyć:

a) statyczną kreację zastępczą belki górnej w .jpg bądź .png o wymiarach 300x60px

19. Belka górna

Belka górna jest formą reklamy, emitowaną w górnej części strony, pod menu. Kliknięcie w belkę górną powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Rozmiar: 980x100px

Waga: 60KB

Dopuszczalne formaty: swf, jpg, gif, png, html5

Istnieje możliwość wyświetlenia belki górnej także na tabletach; w takim wypadku należy dostarczyć:

a) statyczną kreację zastępczą belki górnej w .jpg bądź .png o wymiarach 980x100px i 640x60px

Istnieje możliwość wyświetlenia belki górnej także na smartphone'ach; w takim wypadku należy dostarczyć:

a) statyczną kreację zastępczą belki górnej w .jpg bądź .png o wymiarach 300x60px

20. Belka górna video

Belka górna video jest formą reklamy, emitowaną w górnej części strony, pod menu. Kliknięcie w belkę górną video powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Kreacja musi posiadać zaszytą zmienną `_root.flv`, umożliwiającą zaciągnięcie przez kreację pliku video. Defaultowo dźwięk w filmie musi być wyłączony – jego włączenie/wyłączenie następuje po interakcji użytkownika (np. wciśnięcie guzika głośności) - po wykonaniu pierwszej akcji spot video powinien się zrestartować i rozpocząć już z dźwiękiem.

Uwaga! Dostarczony spot reklamowy musi być zapisany w formacie .mov bądź .mp4. Spot nie ma ograniczeń wagowych.

Rozmiar: 980x100px

Waga: 60KB

Dopuszczalne formaty: swf

21. Belka dolna

Belka dolna jest formą reklamy, emitowaną w dolnej części strony, nad stopką serwisu. Kliknięcie w belkę dolną powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Rozmiar: 980x50px

Waga: 60KB

Dopuszczalne formaty: swf, jpg, gif, png, html5

Istnieje możliwość wyświetlenia belki dolnej także na tabletach; w takim wypadku należy dostarczyć:

a) statyczną kreację zastępczą belki górnej w .jpg bądź .png o wymiarach 980x50px i 640x60px

Istnieje możliwość wyświetlenia belki dolnej także na smartphone'ach; w takim wypadku należy dostarczyć:

a) statyczną kreację zastępczą belki górnej w .jpg bądź .png o wymiarach 300x60px

22. Belka pod driverem/playerem

Belka pod driverem/playerem jest formą reklamy, emitowaną w górnej części strony, pod driverem. Kliknięcie w belkę powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Rozmiar: 660x60px

Waga: 60KB

Dopuszczalne formaty: swf, jpg, gif, png, html5

Istnieje możliwość wyświetlenia belki także na tabletach; w takim wypadku należy dostarczyć:

a) statyczną kreację zastępczą belki w .jpg bądź .png o wymiarach 660x60px

23. Panel pod pierwszym/trzecim /piątym/siódmy artykułem

Panel jest formą reklamy, emitowaną w treści serwisu pomiędzy artykułami. Kliknięcie w panel powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Rozmiar: panel pod pierwszym 640x100px lub 640x200px; panel pod trzecim i piątym 640x340px

Waga: 50KB

Dopuszczalne formaty: swf, jpg, gif, png, html5

Istnieje możliwość wyświetlenia panelu także na urządzeniach mobilnych; w takim wypadku należy dostarczyć:

- a) statyczną kreację zastępczą panelu w .jpg bądź .png o wymiarach 300x60px (panel pod pierwszym artykułem) lub 300x120px (panel pod trzecim/piątym artykułem)

24. Panel pod pierwszym/trzecim/piątym/siódmy artykułem na Magazynie TVN24

Panel jest formą reklamy, emitowaną w treści zakładki Magazyn TVN24 (serwis TVN24.pl) pomiędzy artykułami. Kliknięcie w panel powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Rozmiar: 910x390 (proporcja cinemascope 21:9)

Waga: 100kb

Dopuszczalne formaty: swf, jpg, gif, png, html5

25. Superpanel na TVN24

Superpanel jest formą reklamy, emitowaną na stronie głównej TVN24 (serwis TVN24.pl). Kliknięcie w panel powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Rozmiar: 970x425px

Waga: 100kb

Dopuszczalne formaty: jpg, gif, png, html5

26. Navibox

Navibox jest formą reklamy, emitowaną zwykle na prawej szpalce serwisu. Kliknięcie w navibox powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Rozmiar: 300x250px

Waga: 50KB

Dopuszczalne formaty: swf, jpg, gif, png, html5

Istnieje możliwość wyświetlenia naviboxa także na tabletach; w takim wypadku należy dostarczyć:

a) statyczną kreację zastępczą naviboxa w .jpg bądź .png o wymiarach 300x250px

Istnieje możliwość wyświetlenia naviboxa także na smartphone'ach; w takim wypadku należy dostarczyć:

a) statyczną kreację zastępczą naviboxa w .jpg bądź .png o wymiarach 300x250px

27. Navibox video

Navibox video jest formą reklamy, emitowaną zwykle na prawej szpalcie serwisu. Kliknięcie w navibox video powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Kreacja musi posiadać zaszytą zmienną `_root.flv`, umożliwiającą zaciągnięcie przez kreację pliku video. Defaultowo dźwięk w filmie musi być wyłączony – jego włączenie/wyłączenie następuje po interakcji użytkownika (np. wciśnięcie guzika głośności) - po wykonaniu pierwszej akcji spot video powinien się zrestartować i rozpocząć już z dźwiękiem.

Uwaga! Dostarczony spot reklamowy musi być zapisany w formacie .mov bądź .mp4. Spot nie ma ograniczeń wagowych.

Rozmiar: 300x250px

Waga: 50KB

Dopuszczalne formaty: swf

28. Box 1

Box 1 jest formą reklamy, emitowaną zwykle na prawej szpalcie serwisu, w miejscu naviboxa. Kliknięcie w box powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Rozmiar: 300x60px

Waga: 50KB

Dopuszczalne formaty: swf, jpg, gif, png, html5

Istnieje możliwość wyświetlenia boxa 1 także na tabletach; w takim wypadku należy dostarczyć:

a) statyczną kreację zastępczą boxa 1 w .jpg bądź .png o wymiarach 300x60px

Istnieje możliwość wyświetlenia boxa 1 także na smartphonach; w takim wypadku należy dostarczyć:

a) statyczną kreację zastępczą boxa 1 w .jpg bądź .png o wymiarach 300x60px

29. Box 2

Box 2 jest formą reklamy, emitowaną zwykle na prawej szpalcie serwisu, zamiast naviboxa lub pod boxem 1. Kliknięcie w box 2 powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Rozmiar: 300x60px

Waga: 50KB

Dopuszczalne formaty: swf, jpg, gif, png, html5

Istnieje możliwość wyświetlenia boxa 2 także na tabletach; w takim wypadku należy dostarczyć:

a) statyczną kreację zastępczą boxa 2 w .jpg bądź .png o wymiarach 300x60px

Istnieje możliwość wyświetlenia boxa 2 także na smartphonach; w takim wypadku należy dostarczyć:

a) statyczną kreację zastępczą boxa 2 w .jpg bądź .png o wymiarach 300x60px

30. Box 3

Box 3 jest formą reklamy, emitowaną zwykle na prawej szpalcie serwisu, pod naviboxem lub pod boxem 2. Kliknięcie w box 3 powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Rozmiar: 300x60px

Waga: 50KB

Dopuszczalne formaty: swf, jpg, gif, png, html5

Istnieje możliwość wyświetlenia boxa 3 także na tabletach; w takim wypadku należy dostarczyć:

a) statyczną kreację zastępczą boxa 3 w .jpg bądź .png o wymiarach 300x60px

31. Box 4 (dostępne tylko na witrynie tvn24.pl)

Box 4 jest formą reklamy, emitowaną w prawej bądź lewej szpalcie, w zależności od budowy serwisu. Box 4 emitowany jest w określonej odległości od naviboxa. Kliknięcie w box 4 powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Rozmiar: 300x60px

Waga: 50KB

Dopuszczalne formaty: swf, jpg, gif, png, html5

32. Box 5 (dostępne tylko na witrynie tvn24.pl)

Box 5 jest formą reklamy, emitowaną w prawej bądź lewej szpalcie, w zależności od budowy serwisu. Box 5 emitowany jest w określonej odległości od naviboxa. Kliknięcie w box 5 powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Rozmiar: 300x60px

Waga: 50KB

Dopuszczalne formaty: swf, jpg, gif, png, html5

33. Double box

Double box jest formą reklamy, emitowaną zwykle na prawej szpalcie serwisu, **wyłącznie na serwisie TVN Warszawa**. Kliknięcie w double box powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Rozmiar: 300x120px

Waga: 50KB

Dopuszczalne formaty: swf, jpg, gif, png, html5

34. Box w driverze

Box w driverze jest formą reklamy, emitowaną w driverze. Kliknięcie w box w driverze powoduje przejście na adres docelowy kreacji. Dodatkowo jeżeli kreacja jest w formacie .swf to animacja nie może przekraczać 10 sekund.

Rozmiar: 300x60px

Waga: 50KB

Dopuszczalne formaty: swf, jpg, gif, png, html5

Istnieje możliwość wyświetlenia boxa w driverze także na tabletach; w takim wypadku należy dostarczyć:

a) statyczną kreację zastępczą boxa w driverze w .jpg bądź .png o wymiarach 300x60px

35. Halfpage

Halfpage jest formą reklamy, emitowaną na prawej szpalcie serwisu. Kliknięcie w halfpage powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Rozmiar: 300x600px

Waga: 50KB

Dopuszczalne formaty: swf, jpg, gif, png, html5

36. Halfpage Video

Halfpage video jest formą reklamy, emitowaną na prawej szpalcie serwisu. Kliknięcie w halfpage video powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Kreacja musi posiadać zaszytą zmienną `_root.flv`, umożliwiającą zaciągnięcie przez kreację pliku video. Defaultowo dźwięk w filmie musi być wyłączony – jego włączenie/wyłączenie następuje po interakcji użytkownika (np. wciśnięcie guzika głośności) - po wykonaniu pierwszej akcji spot video powinien się zrestartować i rozpocząć już z dźwiękiem.

Uwaga! Dostarczony spot reklamowy musi być zapisany w formacie .mov bądź .mp4. Spot nie ma ograniczeń wagowych.

Rozmiar: 300x600px

Waga: 50KB

Dopuszczalne formaty: swf

37. Skyscraper lewy/prawy

Skyscraper jest formą reklamy, emitowaną na prawym lub lewym marginesie serwisu. Kliknięcie w skyscraper powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Rozmiar: 120x600px

Waga: 50KB

Dopuszczalne formaty: swf, jpg, gif, png, html5

38. Skyscraper video lewy/prawy

Skyscraper video jest formą reklamy, emitowaną na prawym lub lewym marginesie serwisu. Kliknięcie w skyscraper video powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Kreacja musi posiadać zasytą zmienną `_root.flv`, umożliwiającą zaciągnięcie przez kreację pliku video. Defaultowo dźwięk w filmie musi być wyłączony – jego włączenie/wyłączenie następuje po interakcji użytkownika (np. wciśnięcie guzika głośności) - po wykonaniu pierwszej akcji spot video powinien się zrestartować i rozpocząć już z dźwiękiem.

Uwaga! Dostarczony spot reklamowy musi być zapisany w formacie .mov bądź .mp4. Spot nie ma ograniczeń wagowych.

Rozmiar: 120x600px

Waga: 50KB

Dopuszczalne formaty: swf

39. Overlay

Overlay jest graficzną formą reklamy, emitowaną w trakcie odtwarzania kontentu video w dolnym obszarze materiału. Overlay znika po 10 sekundach. Kliknięcie w overlay powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Rozmiar:

player flashowy: 640x60px;

player kinowy: 960x60px

Waga: 50KB**Dopuszczalne formaty:**

player flashowy: jpg, gif, png

player kinowy: jpg, png, mp4

Istnieje możliwość wyświetlenia overlaya flashowego także na tabletach ; w takim wypadku należy dostarczyć:

a) statyczną kreację zastępującą overlaya w .jpg o wymiarach 640x60px

Istnieje możliwość wyświetlenia overlaya kinowego także na tabletach; w takim wypadku należy dostarczyć:

a) statyczną kreację zastępującą overlaya w .jpg o wymiarach 640x60px

40. Branding Playera Kinowego

Branding Playera Kinowego jest formą reklamy podłożoną pod контент video, szerszą od niego o 62 px w każdym kierunku. Kонтent video jest umiejscowiony nad środkową częścią warstwy z brandingiem – wymiary playera video to 960x540px. Branding powinien zatem zawierać grafikę jedynie w ramce okalającej materiał video o grubości 62 px, ponieważ reszta kreacji zostanie przykryta. Możliwe jest dostarczenie kreacji w formie pełnego obrazu (bez wycinania przestrzeni na player w centrum kreacji), którego środek zostanie przykryty przez rzeczywisty player - należy jednak pamiętać, by nie została przekroczona maksymalna waga kreacji. Dokładna wizualizacja Brandingu może być wysłana na życzenie Klienta.

Rozmiar: pełnoformatowe obramowanie: 1084x664px;

Waga: 60KB

Dopuszczalne formaty: swf, jpg, gif, png, html5

41. Branding Playera TVN24

Branding Playera TVN24 jest formą reklamy podłożoną pod content video, szerszą od niego o podaną liczbę px w każdym kierunku. Content video jest umiejscowiony nad środkową częścią warstwy z brandingiem. Branding powinien zatem zawierać grafikę jedynie w ramce okalającej materiał video o odpowiedniej grubości, a reszta (środkowa część przykrywana przez player) kreacji powinna być przezroczysta.

Rozmiar: branding playera małego: Wymiary playera to 278x156px. Branding playera jest szerszy od playera o 15px w każdym kierunku, w związku z tym dostarczony materiał powinien mieć wymiary 308x186px z pozostawionym przezroczystym miejscem na player o wymiarach 278x156px

branding playera średniego: Wymiary playera to 580x326px. Branding playera jest szerszy od playera o 30px w każdym kierunku, w związku z tym dostarczony materiał powinien mieć wymiary 640x386px z pozostawionym przezroczystym miejscem na player o wymiarach 580x326px

branding playera dużego: Wymiary playera to 880x495px. Branding playera jest szerszy od playera o 45px w każdym kierunku, w związku z tym dostarczony materiał powinien mieć wymiary 970x585px z pozostawionym przezroczystym miejscem na player o wymiarach 880x495px

Waga: 60KB

Dopuszczalne formaty: swf, png

UWAGA! Na kreacji powinien znajdować się widoczny i czytelny napis „Reklama” znajdujący się w lewym górnym rogu kreacji.

42. Średni Branding Playera

Średni Branding Playera jest formą reklamy emitowaną wokół playera o wymiarach 580x326px. Branding playera jest szerszy od playera o 30px w każdym kierunku, w związku z tym dostarczony materiał powinien mieć wymiary 640x386px z pozostawionym przezroczystym miejscem na player o wymiarach 580x326px.

Rozmiar: 640x386px

Waga: 50KB

Dopuszczalne formaty: swf, png

Istnieje możliwość wyświetlenia średniego brandingu playera także na tabletach; w takim wypadku należy dostarczyć:

- a) statyczną kreację zastępczą brandingu w .png o wymiarach 640x386px

43. Szeroki Branding Playera Kinowego

Szeroki Branding Playera Kinowego jest formą reklamy podłożoną pod content video, szerszą od niego o 64 px (w tym 2 px bezpieczeństwa) w kierunku górnym i dolnym oraz 204px (w tym 2 px bezpieczeństwa) w kierunku lewym i prawym. Content video jest umiejscowiony nad środkową częścią warstwy z brandingiem – wymiary playera video to 960x540px. Możliwe jest dostarczenie kreacji w formie pełnego obrazu (bez wycinania przestrzeni na player w centrum kreacji), którego środek zostanie przykryty przez rzeczywisty player - należy jednak pamiętać, by nie została przekroczona maksymalna waga kreacji. Dokładna wizualizacja Brandingu może być wysłana na życzenie Klienta.

Rozmiar: pełnoformatowe obramowanie: 1364x664px

Waga: 150KB

Dopuszczalne formaty: jpg, gif, png, swf, html5

44. Link tekstowy

Link tekstowy jest tekstową formą reklamy, emitowaną zazwyczaj w górnej części strony. Kliknięcie w link tekstowy powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Rozmiar: maksymalnie 30 znaków

Waga: n/a

Dopuszczalne formaty: txt

45. Spot reklamowy

Jest to film video pojawiający się w zależności od rodzaju kreacji przed, w trakcie, lub po emisji właściwego materiału wideo. Waga materiału jest nieograniczona.

UWAGA! W przypadku form video kody do odsłonu muszą być wygenerowane jako obrazek <img_src>. Kody te nie mogą być wygenerowane w JavaScript. Muszą również spełniać założenia zawarte w punkcie VIII na str.8 niniejszej specyfikacji technicznej.

Spoty reklamowe dzielimy 3 kategorie:

- preroll – materiał występujący przed emisją właściwego materiału/kontentu w playerze
- midroll – materiał występujący podczas przerwy, w trakcie trwania emisji właściwego materiału w playerze
- postroll – materiał występujący po zakończeniu emisji właściwego materiału w playerze

Kliknięcie w spot reklamowy powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

46. Spot reklamowy 360 stopni

Jest to film video pojawiający się w zależności od rodzaju kreacji przed, w trakcie, lub po emisji właściwego materiału wideo. Waga materiału jest nieograniczona.

Spot reklamowy 360 stopni musi być nakręcony w tej technologii 360 i uwzględniać poniższą specyfikację techniczną.

.mp4 z audio

- Kodek: H264
- 25 klatek/s (fps)
- interlace (dolne pół-pola)
- audio zapisane w dwóch pierwszych kanałach dźwiękowych (stereo)
- poziom dźwięku -23LUFS
- częstotliwość próbkowania audio: 48 kHz,
- rozdzielczość próbkowania audio: 16 bitów
- Rozdzielczość obrazu: 1920x960 lub 2560x1280
- Aspekt ratio: 2:1 FHA (Full-Height Anamorphic)

Kliknięcie w ikonkę na spocie reklamowym powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

UWAGA! W przypadku form video kody do odsłon muszą być wygenerowane jako obrazek <img_src>. Kody te nie mogą być wygenerowane w JavaScript.

47. Spot interaktywny

Jest to film video pojawiający się w zależności od rodzaju kreacji przed, w trakcie, lub po emisji właściwego materiału wideo. Waga materiału jest nieograniczona. Dodatkowo na spocie reklamowym na jego prawej części pojawiają się klikalne ikonki wraz z opisem. Ich liczba jest zależna od rodzaju playera, który serwuje reklamę.

UWAGA! W przypadku form video kody do odsłon muszą być wygenerowane jako obrazek <img_src>. Kody te nie mogą być wygenerowane w JavaScript. Muszą również spełniać założenia zawarte w punkcie VIII na str.8 niniejszej specyfikacji technicznej.

Spoty interaktywne dzielimy 3 kategorie:

- preroll interaktywny – materiał występujący przed emisją właściwego materiału/kontentu w playerze
- midroll interaktywny – materiał występujący podczas przerwy, w trakcie trwania emisji właściwego materiału w playerze
- postroll interaktywny – materiał występujący po zakończeniu emisji właściwego materiału w playerze

Kliknięcie w spot interaktywny bądź ikonkę powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Specyfikacja ikonki

Dopuszczalne formaty: .png

Wymiary:

- Player kinowy w serwisie TVNPlayer: 70x70 px, maksymalnie 5 ikonek

- Playery flash (reklama video przed krótkimi materiałami video): 40x40 px, maksymalnie 3 ikonki

Długość tekstu przy ikonce: maksymalnie 30 znaków

Waga maksymalna: 7KB

Tło: transparentne

Dostępność spotów reklamowych w przestrzeni internetowej TVN

	Panasonic TV	Sony TV	Samsung TV	iOS	Android	Windows 8 Mobile	Witryny WWW	Telewizja N	Netia TV	Philips TV	Toshiba TV	Toya TV
preroll	tak	tak	tak	tak	tak	tak	tak	tak	tak	tak	tak	tak
midroll	tak	tak	nie	tak	tak	tak	tak	tak	tak	tak	tak	tak

postroll	tak	tak	nie	tak	tak	tak	tak	tak	tak	tak	tak	tak
preroll interaktywny	nie	nie	nie	nie	nie	nie	tak	nie	nie	nie	nie	nie
midroll interaktywny	nie	nie	nie	nie	nie	nie	tak	nie	nie	nie	nie	nie
postroll interaktywny	nie	nie	nie	nie	nie	nie	tak	nie	nie	nie	nie	nie

48. Spot interaktywny 2.0 dla Player.pl

Spot interaktywny 2.0 to spot video pojawiający się (w zależności od rodzaju kreacji- preroll, midroll, postroll) przed, w trakcie, lub po emisji właściwego materiału wideo. Waga materiału jest nieograniczona. Dodatkowo na spocie reklamowym podczas jego emisji, w jego prawej części, pojawiają się klikalne ikonki, ekspandujące pięć typów kart (do wyboru z 6 możliwych). Rozwinięcie karty powoduje zatrzymanie spotu wideo.

UWAGA! W przypadku form video kody do mierzenia odsłon muszą być wygenerowane jako obrazek <img_src>. Kody te nie mogą być wygenerowane w JavaScript. Muszą również spełniać założenia zawarte w punkcie VIII na str.8 niniejszej specyfikacji technicznej.

Kart dostępnych w spocie interaktywnym 2.0 można użyć wykorzystując każdy typ jednokrotnie lub multiplikując karty wybranego typu. Ilość kart nie może przekraczać pięciu.

Specyfikacja kart

Do kart należy dostarczyć:

1. Typ welcome screen:
 - Ikona- 60x60px; .jpg lub .png; do 10kb
 - Obrazek/ Packshot- .jpg lub .png; 840x390 do 60kb
 - Tekst- maksymalnie trzy linijki po 30 znaków każda
 - Logotyp- .jpg lub .png; do 60kb
 - Button z call to action- 300x30px; do 50kb
 - URL na jaki powinien kierować button z call to action po kliknięciu
2. Typ mapa:
 - Ikona- 60x60px; .jpg lub .png; do 10kb
 - Informacja o punkcie na mapie BING jaki ma być wyświetlony w oknie z mapą
 - Tekst- maksymalnie trzy linijki po 30 znaków każda

- Logotyp- .jpg lub .png; do 60kb
- Button z call to action- 300x30px; do 50kb
- URL na jaki powinien kierować button z call to action po kliknięciu

3. Typ sonda:

- Ikona- 60x60px; .jpg lub .png; do 10kb
- Pytanie do sondy- maksymalnie trzy linijki po 30 znaków każda
- Odpowiedź 1- maksymalnie jedna linijka do 30 znaków
- Odpowiedź 2- maksymalnie jedna linijka do 30 znaków
- Odpowiedź 3- maksymalnie jedna linijka do 30 znaków
- Button z napisem głosuj- 300x30px; do 50kb
- Tekst- maksymalnie trzy linijki po 30 znaków każda
- Logotyp- .jpg lub .png; do 60kb
- Button z call to action- 300x30px; do 50kb
- URL na jaki powinien kierować button z call to action po kliknięciu

4. Typ lista rozwijalna:

- Ikona- 60x60px; .jpg lub .png; do 10kb
- Nagłówek- maksymalnie jedna linijka do 30 znaków
- Opis pola wyboru 1- maksymalnie jedna linijka do 30 znaków
- Pole wyboru 1- maksymalnie trzy odpowiedzi, każda o długości jednej linijki do 30 znaków
- Opis pola wyboru 2- maksymalnie jedna linijka do 30 znaków
- Pole wyboru 2- maksymalnie trzy odpowiedzi, każda o długości jednej linijki do 30 znaków
- Opis pola wyboru 3- maksymalnie jedna linijka do 30 znaków
- Pole wyboru 3- maksymalnie trzy odpowiedzi, każda o długości jednej linijki do 30 znaków
- Obrazek/ Packshot- .jpg lub .png; do 60kb
- Button z call to action- 300x30px; do 50kb
- URL na jaki powinien kierować button z call to action po kliknięciu

5. Typ galeria:

- Ikona- 60x60px; .jpg lub .png; do 10kb
- Obrazek/ Packshot- maksymalnie 10 zdjęć; .jpg lub .png; każde do 60kb
- Button z call to action- 300x30px; do 50kb

- URL na jaki powinien kierować button z call to action po kliknięciu

6. Typ dowolny:

- Ikona- 60x60px; .jpg lub .png; do 10kb

- wymiary karty: dowolny, maksymalnie 840x390px

- dowolna ilość buttonów, mieszcząca się w karcie + (opcjonalnie) wersje butonów po najechaniu myszką, tzw. hover - .jpg lub .png do 50kb per button

- URLe do poszczególnych buttonów; opcjonalnie bez URLa

- grafika tła- .jpg lub .png; do 120kb

- URL do grafiki tła; opcjonalnie bez URLa

49. Spot interaktywny 2.0 dla playera news and biznes i serwisów rozrywkowych TVN

Spot interaktywny 2.0 dla playera news and biznes i serwisów rozrywkowych TVN, to spot reklamowy pojawiający się przed emisją właściwego materiału wideo. Waga materiału video jest nieograniczona. Podczas emisji spotu reklamowego, po jego prawej stronie pojawiają się ikonki, ekspandujące konkretne typy kart (pięć dla playera dużego – 970px lub trzy dla playera zwykłego – 640px) możliwe do wyboru z 6 dostępnych. Rozwinięcie karty powoduje zatrzymanie spotu wideo.

Istnieje możliwość zdefiniowania koloru ikonek, ich przesunięcia względem osi Y , ustawienia czasu pojawienia się oraz pulsowania. Dodatkowo jest także możliwość ustawienia koloru karty.

UWAGA! W przypadku form video kody do mierzenia odstępów muszą być wygenerowane jako obrazek <img_src>. Kody te nie mogą być wygenerowane w JavaScript. Muszą również spełniać założenia zawarte w punkcie VIII na str.8 niniejszej specyfikacji technicznej.

Kart dostępnych w spocie interaktywnym 2.0 można użyć wykorzystując każdy typ jednokrotnie lub multiplikując karty wybranego typu.

Specyfikacja kart dla playera dużego (970px)

Do kart należy dostarczyć:

1. Typ welcome screen:

- Ikona- 60x60px; .jpg lub .png; do 10kb

- Obrazek/ Packshot- .jpg lub .png; do 60kb
- Tekst- maksymalnie trzy linijki po 30 znaków każda
- Logotyp- .jpg lub .png; do 60kb
- Button z call to action- 300x30px; do 50kb
- URL na jaki powinien kierować button z call to action po kliknięciu

2. Typ mapa:

- Ikona- 60x60px; .jpg lub .png; do 10kb
- Informacja o punkcie na mapie BING jaki ma być wyświetlony w oknie z mapą
- Tekst- maksymalnie trzy linijki po 30 znaków każda
- Logotyp- .jpg lub .png; do 60kb
- Button z call to action- 300x30px; do 50kb
- URL na jaki powinien kierować button z call to action po kliknięciu

3. Typ sonda:

- Ikona- 60x60px; .jpg lub .png; do 10kb
- Pytanie do sondy- maksymalnie trzy linijki po 30 znaków każda
- Odpowiedź 1- maksymalnie jedna linijka do 30 znaków
- Odpowiedź 2- maksymalnie jedna linijka do 30 znaków
- Odpowiedź 3- maksymalnie jedna linijka do 30 znaków
- Button z napisem głosuj- 300x30px; do 50kb
- Tekst- maksymalnie trzy linijki po 30 znaków każda
- Logotyp- .jpg lub .png; do 60kb
- Button z call to action- 300x30px; do 50kb
- URL na jaki powinien kierować button z call to action po kliknięciu

4. Typ lista rozwijalna:

- Ikona- 60x60px; .jpg lub .png; do 10kb
- Nagłówek- maksymalnie jedna linijka do 30 znaków
- Opis pola wyboru 1- maksymalnie jedna linijka do 30 znaków

- Pole wyboru 1- maksymalnie trzy odpowiedzi, każda o długości jednej linijki do 30 znaków
- Opis pola wyboru 2- maksymalnie jedna linijka do 30 znaków
- Pole wyboru 2- maksymalnie trzy odpowiedzi, każda o długości jednej linijki do 30 znaków
- Opis pola wyboru 3- maksymalnie jedna linijka do 30 znaków
- Pole wyboru 3- maksymalnie trzy odpowiedzi, każda o długości jednej linijki do 30 znaków
- Obrazek/ Packshot- .jpg lub .png; do 60kb
- Button z call to action- 300x30px; do 50kb
- URL na jaki powinien kierować button z call to action po kliknięciu

5. Typ galeria:

- Ikona- 60x60px; .jpg lub .png; do 10kb
- Obrazek/ Packshot- maksymalnie 10 zdjęć; .jpg lub .png; każde do 60kb
- Button z call to action- 300x30px; do 50kb
- URL na jaki powinien kierować button z call to action po kliknięciu

6. Typ dowolny:

- Ikona- 60x60px; .jpg lub .png; do 10kb
- wymiary karty: dowolny, maksymalnie 840x390px
- dowolna ilość buttonów, mieszcząca się w karcie + (opcjonalnie) wersje butonów po najejchaniu myszką, tzw. hover - .jpg lub .png do 50kb per button
- URLe do poszczególnych buttonów; opcjonalnie bez URLa
- grafika tła- .jpg lub .png; do 120kb
- URL do grafiki tła; opcjonalnie bez URLa

Specyfikacja kart dla playera zwykłego (640px)

Do kart należy dostarczyć:

1. Typ welcome screen:

- Ikona- 40x40px; .jpg lub .png; do 10kb

- Obrazek/ Packshot 264x247px- .jpg lub .png; do 60kb
- Tekst- maksymalnie trzy linijki po 30 znaków każda
- Logotyp 247x138px - .jpg lub .png; do 60kb
- Button z call to action- 200x20px; do 50kb
- URL na jaki powinien kierować button z call to action po kliknięciu

2. Typ mapa:

- Ikona- 40x40px; .jpg lub .png; do 10kb
- Informacja o punkcie na mapie BING jaki ma być wyświetlony w oknie z mapą
- Tekst- maksymalnie trzy linijki po 25 znaków każda;
- Logotyp 195x155px;- .jpg lub .png; do 60kb
- Button z call to action- 200x20px; do 50kb
- URL na jaki powinien kierować button z call to action po kliknięciu

3. Typ sonda:

- Ikona- 40x40px; .jpg lub .png; do 10kb
- Pytanie do sondy- maksymalnie trzy linijki po 25 znaków każda
- Odpowiedź 1- maksymalnie jedna linijka do 25 znaków
- Odpowiedź 2- maksymalnie jedna linijka do 25 znaków
- Odpowiedź 3- maksymalnie jedna linijka do 25 znaków
- Button z napisem głosuj - 200x20px; do 50kb
- Tekst- maksymalnie dwie linijki po 30 znaków każda
- Logotyp 202x47px- .jpg lub .png; do 60kb
- Button z call to action- 200x20px; do 50kb
- URL na jaki powinien kierować button z call to action po kliknięciu

4. Typ lista rozwijalna:

- Ikona- 40x40px; .jpg lub .png; do 10kb

- Nagłówek- maksymalnie trzy linijki do 50 znaków każda
- Opis pola wyboru 1- maksymalnie jedna linijka do 30 znaków
- Pole wyboru 1- maksymalnie trzy odpowiedzi, każda o długości jednej linijki do 30 znaków
- Opis pola wyboru 2- maksymalnie jedna linijka do 30 znaków
- Pole wyboru 2- maksymalnie trzy odpowiedzi, każda o długości jednej linijki do 30 znaków
- Opis pola wyboru 3- maksymalnie jedna linijka do 30 znaków
- Pole wyboru 3- maksymalnie trzy odpowiedzi, każda o długości jednej linijki do 30 znaków
- Obrazek/ Packshot, 267x250px- .jpg lub .png; do 60kb
- Button z call to action- 200x20px; do 50kb
- URL na jaki powinien kierować button z call to action po kliknięciu

5. Typ galeria:

- Ikona- 40x40px; .jpg lub .png; do 10kb
- Obrazek/ Packshot- maksymalnie 10 zdjęć maksymalnie 541x189px; .jpg lub .png; każde do 60kb
- Button z call to action- 200x20px; do 50kb
- URL na jaki powinien kierować button z call to action po kliknięciu

6. Typ dowolny:

- Ikona- 40x40px; .jpg lub .png; do 10kb
- wymiary karty: dowolny, maksymalnie 560x260px
- dowolna ilość buttonów, mieszcząca się w karcie + (opcjonalnie) wersje butonów po najechaniu myszką, tzw. hoover - .jpg lub .png do 50kb per button
- URLe do poszczególnych buttonów; opcjonalnie bez URLa
- grafika tła –identyczna jak rozmiar karty, maksymalnie 560x260px - .jpg lub .png; do 80kb
- URL do grafiki tła; opcjonalnie bez URLa

50. Spot Interaktywny 2.0 Samsung Smart TV

Spot interaktywny 2.0 dla aplikacji Player.pl na Samsung Smart TV, to spot reklamowy pojawiający się przed emisją właściwego materiału wideo. Waga materiału video jest nieograniczona. Podczas emisji spotu reklamowego, po jego prawej stronie pojawiają się ikonki, ekspandujące maksymalnie 4 konkretne typy kart. Ikonki i karty mają podległy odpowiadające kolorowym przyciskom na pilocie telewizora. Rozwinięcie karty powoduje zatrzymanie spotu wideo. Kart dostępnych w spocie interaktywnym 2.0 można użyć wykorzystując każdy typ jednokrotnie lub multiplikując karty wybranego typu.

UWAGA! W przypadku form video kody do mierzenia odsłon muszą być wygenerowane jako obrazek <img_src>. Kody te nie mogą być wygenerowane w JavaScript. Muszą również spełniać założenia zawarte w punkcie VIII na str.8 niniejszej specyfikacji technicznej.

Rodzaje kart:

1. Typ sonda:

- Ikona- 60x60px; .jpg lub .png; do 10kb
- Pytanie do sondy- maksymalnie trzy linijki po 25 znaków każda
- Odpowiedź 1- maksymalnie jedna linijka do 25 znaków
- Odpowiedź 2- maksymalnie jedna linijka do 25 znaków
- Odpowiedź 3- maksymalnie jedna linijka do 25 znaków
- Tekst- maksymalnie dwie linijki po 30 znaków każda
- Logotyp; .jpg lub .png; do 60kb

2. Typ galeria:

- Ikona- 60x60px; .jpg lub .png; do 10kb
- Obrazek/ Packshot- maksymalnie 10 zdjęć; .jpg lub .png; każde do 60kb, maksymalne wymiary 840x390px

3. Typ dowolny:

- Ikona- 60x60px; .jpg lub .png; do 10kb
- grafika tła- .jpg lub .png; do 120kb; wymiary 840x390px

51. Restboard

Restboard jest graficzną formą reklamy, emitowaną podczas pauzy kontentu video w po prawej stronie okna playera lub po środku (w zależności, czy podczas pauzy w playerze są polecane też inne materiały).

UWAGA! Obrzeże kreacji o szerokości 5px nie powinno zawierać istotnych dla kreacji treści.

Kliknięcie w Restboard powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

UWAGA: Czasem player może obcinać 2-4 pixele z prawej i z dołu kreacji i nie należy umieszczać tam ważnych treści.

Rozmiar: 400x425px

Waga: 120KB

Dopuszczalne formaty: .jpg, .png

52. Choose and Play

Choose and Play to zestaw spotów wideo pojawiających się przed, w trakcie lub po emisji właściwego materiału wideo (w zależności od rodzaju kreacji- preroll, midroll, postroll).

Spoty emitują się zależnie od wyboru użytkownika. Najpierw pojawia się wstępny spot, a po jego wyemitowaniu pojawia się plansza z butonami. Każdy buton kieruje do innego spotu wtórnego (można też nie używać pierwszego spotu – wtedy plansza z butonami pojawi się użytkownikowi od razu). Jeżeli użytkownik nie dokona żadnego wyboru to zostanie wyemitowany pierwszy spot wtórny. Po obejrzeniu wybranego spotu wtórnego pojawi się kolejna plansza (po każdym spocie wtórnym może być inna plansza lub może być to plansza główna, która pojawiła się po spocie wstępnym) z tymi samymi buttonami co wcześniej. Pozwala to na ponownie obejrzenie wybranego spotu lub innych spotów z sekwencji. Jeżeli po obejrzeniu któregoś spotu wtórnego użytkownik nie dokona żadnego wyboru Choose and Play po kilku sekundach zakończy się.

Ze spotu wtórnego użytkownik może w każdej chwili wrócić do planszy wyboru. Będąc na planszy wyboru użytkownik może w każdej chwili wybrać opcję „pomiń” która przekieruje go od razu na kolejny spot w breaku i zakończy interakcję ze spotem Choose and Play..

Maksymalna łączna długość spotu wstępnego i najdłuższego spotu wtórnego wynosi 45 sekund. Maksymalna łączna długość wszystkich materiałów wideo w obrębie spotu sekwencyjnego wynosi 120 sekund. Waga materiałów video jest nieograniczona.

UWAGA! W przypadku form video kody do mierzenia odstępów muszą być wygenerowane, jako obrazek <img_src>. Kody te nie mogą być wygenerowane w JavaScript. Muszą również spełniać założenia zawarte w punkcie VIII na str.8 niniejszej specyfikacji technicznej.

Specyfikacja materiałów

Należy dostarczyć:

- spot wstępny (lub informację o braku użycia spotu wstępnego)
- minimum 2 spoty wtórne (nie ma określonego maximum ilości tych spotów)
- jedną planszę główną lub tyle plansz ile spotów
 - rozmiar 960x540, .jpg lub .png; do 200kb

- wszystkie plansze muszą mieć taką samą rozdzielczość
- butony – tyle ile spotów wtórnych. Butony powinny być przygotowane w dwóch rodzajach (przed i po najechnaniu kursorem myszy)
 - taki, żeby wszystkie butony zmieściły się na planszy nie nachodząc na siebie; .jpg lub .png; do 30kb
 - do każdego buttona należy podać jego pozycję na planszy licząc od lewego górnego rogu planszy. Pozycja jest ustalana dla lewego górnego rogu buttona
- dokładnie opisaną sekwencję plansz i spotów (co ma się wyświetlać po czym)
 - adresy URL na które mają przekierowywać użytkownika spoty po ich kliknięciu

53. Tap and Go

Tap and Go to forma reklamowa przeznaczona dla tabletów i smartfonów.

Całość Tap and Go może przybrać dwie formy:

- Spot video + Interaktywna plansza
- Interaktywna plansza bez spotu - możliwość pominięcia spotu początkowego i puszczenia samej planszy z wybraną interakcją (Klient nie musi dostarczać spotu)

Klient, oprócz spotu reklamowego, który nie jest obowiązkowy, przygotowuje dedykowaną kreację (planszę), która zachęca do określonej, wybranej przez niego interakcji. Na planszy dodatkowo znajdzie się również dostarczona przez Klienta grafika punktu/ów, która wyświetla się w podanym przez Klienta czasie i miejscu na planszy.

Plansza może zawierać jedną z poniższych interakcji:

MOVE – przesunięcie punktów w określone miejsce;

MULTI TOUCH – dotknięcie określonej ilości punktów na raz;

SHAPE – połączenie punktów – np. narysowanie palcem figury (kwadratu, trójkąta, wężyka itp.);

TAP ACTION – dotknięcie określoną ilość razy w ekran lub wyznaczony punkt;

WIPE – starcie grafiki z ekranu.

Wykonanie jednej z powyższych interakcji powoduje przekierowanie na stronę Klienta.

Całość trwania formy niezależnie od jej końcowej konfiguracji nie może przekraczać 45 sekund.

Szczegółowa specyfikacja:

PLANSZA- należy dostarczyć:

- Planszę w formacie o wymiarach: 720x404px
- Waga maksymalna planszy: 60Kb
- Dopuszczalne formaty: .jpg, .png
- Dla interakcji typu WIPE należy dostarczyć dwie plansze – pierwsza będzie ścierania przez użytkownika, druga będzie pokazywała się pod pierwszą w trakcie ścierania
- Dla interakcji typu MOVE i TAP ACTION można dostarczyć dodatkowe plansze, które będą się zmieniać podczas przeciągania kolejnych obiektów do celu (MOVE) lub po kolejnych dotknięciach ekranu (TAP ACTION)

PUNKTY- należy dostarczyć:

- Wymaganą ilość punktów (punkty podstawowe plus hoover), waga maksymalna: 10Kb każdy
- Dopuszczalne formaty: .jpg, .png
- Timecode, w którym pojawiają się punkty (dla każdego punktu osobno), oraz informację o tym, ile sekund ma wyświetlać się każdy z nich
- Wizualizację w których miejscach powinny pojawić się punkty względem planszy
- Url na który będzie przekierowany użytkownik po wykonaniu interakcji
- Dla interakcji typu MOVE informację o tym, w które miejsce na planszy mają być przesuwane obiekty
- Dla interakcji typu TAP ACTION informację o tym, ile dotknięć ma oznaczać przekierowanie oraz czy mają to być dotknięcia w określony punkty, czy cały ekran
- Dla interakcji typu WIPE informację o tym, po starciu ilu procent ekranu ma nastąpić przekierowanie

SPOT powinien być przyszykowany w standardowej specyfikacji TVN Media Online, dostępnej na życzenie.

54. Side Dish

Side Dish to forma reklamy richmedia składająca się ze spotu reklamowego (preroll) skorelowanego z panelem zawierającym karty z wtyczkami richmedia, niosącymi dodatkowe treści i umożliwiającymi interakcję. Panel wyświetlany jest razem z odpowiednim spotem, po załadowaniu strony lub we wskazanym przez Klienta timecodzie. Maksymalna długość spotu wynosi 30 sekund, a jego waga jest nieograniczona. Panel Richmedia prezentuje maksymalnie 10 kart z wtyczkami, które automatycznie przełączają się, lub też mogą być zmieniane przez użytkownika. Interakcja na panelu nie powoduje zatrzymania spotu wideo. Panel zaczyna swoje wyświetlanie w formie rozwiniętej i zwija się tylko po akcji użytkownika, niezależnie od tego czy wideo reklamowe jeszcze trwa

czy już zaczął się materiał właściwy. Nawigacja po panelu bocznym odbywa się poprzez przyciski radiowe paginacji, przyciski lewo- prawo, a pierwsza runda (przeskok między kartami) odbywa się automatycznie. Jeśli użytkownik wykonuje akcję na karcie oczywiście karta nie przewinie się automatycznie - w innym przypadku będzie miało to miejsce. Liczba rund, bądź ich brak możliwa do wyboru przez Klienta.

Kart dostępnych w Side Dish'u można użyć wykorzystując każdy typ jednokrotnie lub multiplikując karty wybranego typu. Ilość kart nie może przekraczać dziesięciu.

Do kart należy dostarczyć:

1. Typ tekstowy z opcjonalnym zdjęciem:

- **Tło** – graficzne lub sam kolor:

- graficzne: 360x340px; .jpg; do 30kb
- kolor: kolor w formacie #000000;

- **Zdjęcie (opcjonalnie)**

- max. ilość – 1szt.
- szerokość max. 340px .jpg; do 30kb
- URL na jaki powinno kierować zdjęcie po kliknięciu

- **Tekst**

- tekst do planszy (w przypadku gdy tekst nie zmieści się w całości na planszy pojawi się pasek scrollowania tekstu)
- informacja o tym w jaki sposób tekst ma oblewać zdjęcie:
 - zdjęcie z lewej, oblanie tekstem z prawej strony
 - zdjęcie z prawej, oblane tekstem z lewej strony
 - zdjęcie z lewej bez oblania, tekst poniżej zdjęcia
 - zdjęcie z prawej bez oblania, tekst poniżej zdjęcia
 - zdjęcie wyśrodkowane bez oblania, tekst poniżej zdjęcia
- tytuł/nagłówek planszy
- kolor tekstu i nagłówek
- nazwę czcionki

2. Typ flash:

- Kreacja flash- 360x340px; .swf; do 50kb
- URL na jaki powinien kierować banner po kliknięciu

3. Typ galeria:

- Zdjęcie
 - maksymalnie 4 zdjęcia; .jpg; każde do 50kb
 - miniatury max. wielkość 160x160px – najlepiej w wersji przed i po najechaniu myszką
 - zdjęcie w powiększeniu nie większe niż 800x600px

Uwaga! W dolnej części panelu znajduje się nawigacja kart, która musi być wyeksponowana na kreacji dlatego prosimy o nie umieszczanie kluczowych elementów komunikacji przy dolnej krawędzi panelu.

4. Typ Sonda:

Składa się z nagłówka i dowolnej ilości odpowiedzi, oraz przycisku zapisującego głos, a także możliwości podejrzenia wyników, który w tym samym oknie otwiera wykres z wynikami (mechanizm standardowy dla sond na stronach z naszego portfolio).

Dla sondy muszą być obsługiwane komunikaty walidacyjne i podziękowania. Karta posiada nagłówek (dla nagłówka możliwość zdefiniowania wielkości, czcionki, stanu, wyrównania).

5. Typ Mapa:

Wtyczka z mapą od dostawcy który będzie kompatybilny z technologią wykonania panelu bocznego. Mapa powinna być od razu ustawiona na punkcie (jednym lub więcej) podanym przez Klienta. Karta posiada nagłówek (dla nagłówka możliwość zdefiniowania wielkości, czcionki, stanu, wyrównania)

6. Typ Facebook:

Wtyczka w kształcie takim jak oferuje dany portal społecznościowy. Karta posiada nagłówek (dla nagłówka możliwość zdefiniowania wielkości, czcionki, stanu, wyrównania). Wymagane jest podanie adresu FB, którego wtyczka ma dotyczyć.

7. Typ Twitter:

Wtyczka w kształcie takim jak oferuje dany portal społecznościowy. Karta posiada nagłówek (dla nagłówka możliwość zdefiniowania wielkości, czcionki, stanu, wyrównania). Wymagane jest podanie nr widgetu, którego wtyczka ma dotyczyć.

8. Karta dowolna:

Duży plik .jpg, na który można nałożyć dowolną ilość butonów kierujących każdy w inne miejsce. Wszystko w obrębie 360x340px. W przypadku butonów prosimy o wysłanie butonów w dwóch wersjach – przed i po najechaniu myszką.

Uwaga! W dolnej części panelu znajduje się nawigacja kart, która musi być wyeksponowana na kreacji dlatego prosimy o nie umieszczanie kluczowych elementów komunikacji przy dolnej krawędzi panelu.

9. Formularz:

- Text Area – pole tekstowe do wypełnienia przez użytkownika
- Multicheckbox – możliwość zaznaczenia kilku odpowiedzi przy jednym pytaniu
- Select – możliwość wybrania konkretnej odpowiedzi z listy rozwijanej
- Date – wybór daty z kalendarza

55. Storyteller

Storyteller to forma reklamy typu richmedia charakteryzująca się ułożonymi pod sobą kartami opowieści. Forma wyświetlana jest w górnej części serwisu i jest wyśrodkowana. Karty po kolei rozwijają się nachodząc na treść serwisu, a okno przeglądarki podąża za akcjami użytkownika. Użytkownik może zwinąć formę do pierwszej karty za pomocą krzyżyka funkcyjnego/przycisku ZAMKNIJ.

W przypadku tej formy reklamowej należy określić:

- z ilu kart opowieści będzie składał się storyteller - od 2 do 5
- jaką szerokość będzie miała forma - do wyboru 980px lub 750px
- jaką wysokość będą miały poszczególne karty - do wyboru 100px, 200px lub 300px w dowolnej konfiguracji
- w przypadku butonów przekierowujących na stronę docelową – współrzędne umieszczenia buttonów na karcie
- które elementy karty mają kierować na stronę docelową po kliknięciu przez użytkownika – może to być zarówno całe tło karty lub też poszczególne jej elementy (buttony, zdjęcia, spoty video, kreacje swf)
- czy kolejne karty, poza drugą, będą się rozwijały po wciśnięciu guzika, czy po danym czasie automatycznie. Jeśli karty opowieści mają się rozwijać po czasie, należy określić ilość sekund do rozwinięcia. Druga karta pojawia się zawsze po akcji użytkownika - nie może rozwijać się bez jego wiedzy i interwencji.
- które typy kart opowieści zostaną użyte w kreacji

Karty opowieści:

W zależności od typu karty, należy dostarczyć konkretne materiały, wymienione w poniższym opisie. Typy kart można multiplikować. Poniższa kolejność nie jest obowiązkowa.

1. Sonda

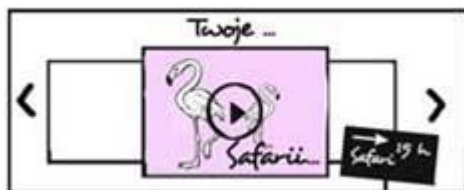


Należy dostarczyć:

- Tło karty - plik JPG
- Teksty odpowiedzi + czcionka - tekst
- Button rozwijający kolejną kartę + hoover - pliki JPG, w takich samych rozmiarach

Maksymalna waga elementów karty – 60KB

2. Galeria



Należy dostarczyć:

- Tło karty - plik JPG
- Zdjęcia i/lub video – plik: display - JPG, PNG; pliki video - MP4, MOV (zgodne z specyfikacją ogólną plików video)
- Wysokość zdjęcia w galerii powinna stanowić około 90% wysokości danej karty, np. 180px dla karty o wysokości 200px. Stosunek obrazka powinien wynosić 1,75 : 1
- URLe/adresy docelowe, do których zostanie przeniesiony użytkownik po kliknięciu w element galerii (zdjęcie lub spot)
- Opcjonalnie - Button rozwijający kolejną kartę + hoover - pliki JPG, w takich samych rozmiarach

Maksymalna waga elementów karty – 100 KB (przy video brak wagi maksymalnej)

3. Formularz



Możliwe są następujące rodzaje Formularzy:

- checkbox/multicheckbox
- textarea - pozostawienie dłuższej notatki, opowieści etc.
- lista rozwijana (wybór danej odpowiedzi z rozwijanej listy)
- wybór konkretnej daty, np. daty urodzenia

Należy dostarczyć:

- Tło karty - plik JPG
- Nagłówek formularza - tekst
- Informację o tym, ile będzie pól formularza oraz ich treść
- Opcjonalnie - Button rozwijający kolejną kartę + hover - pliki JPG, w takich samych rozmiarach
- Klauzula prawna dot. Ochrony danych wpisywanych w formularz

Maksymalna waga elementów karty –60 KB

4. Karta typ .swf



Należy dostarczyć:

- Plik swf zgodny z ogólną specyfikacją techniczną plików swf, zawartą w niniejszym dokumencie
- Możliwość wykorzystania kreacji video ad, czyli swf z wbudowanym playerem (najlepiej a w oparciu o Action Script 2.0), emitującym spot video. **Kreacja video ad musi posiadać zaszytą zmienną `_root.flv`, umożliwiającą zaciągnięcie przez kreację pliku video.** Proszę, by nie zaszywać w kreacji ścieżki do pliku video (definiujemy to samodzielnie w adserverze). Kreacja powinna posiadać buttony do nawigacji (play, stop/pauza, button dźwiękowy etc.). Defaultowo dźwięk w filmie musi być wyłączony – jego włączenie/wyłączenie następuje po interakcji użytkownika (np. wciśnięcie guzika głośności) - po wykonaniu pierwszej akcji spot video powinien się zrestartować i rozpocząć już z dźwiękiem. Po kliknięciu w swf, spot powinien ulec spauzowaniu.
- **Uwaga!** Dostarczony spot reklamowy musi być zapisany w formacie .mov bądź .mp4. Spot nie ma ograniczeń wagowych.
- Opcjonalnie - Button rozwijający kolejną kartę + hover - pliki JPG, w takich samych rozmiarach

Maksymalna waga elementów karty –60 KB

5. Karta typ dowolny



Należy dostarczyć:

- Tło karty - plik JPG
- Dowolne buttony wraz z url'em przekierowującym na stronę docelową

- Opcjonalnie - Button rozwijający kolejną kartę + hoover - pliki JPG, w takich samych rozmiarach

Maksymalna waga elementów karty –60 KB

Dodatkowo na ostatniej karcie opowieści powinien znajdować się button przekierowujący na stronę docelową kampanii.

W przypadku tej formy reklamowej mamy możliwość mierzenia następujących danych:

- Pojawiania się kreacji;
- Pojawiania się i kliknięcia w kolejne karty;
- Kliknięcia w przycisk znajdujący się na karcie;
- W karcie galerii - pojawienie się obrazka na środkowym miejscu, kliknięcia w poszczególny obrazek, oraz kliknięcia przewijające obrazki (przyciski next, prev)

72. Interstitial

Interstitial jest formą reklamy emitowaną na warstwie layer na urządzeniach mobilnych. Kreacja wyświetlana jest na całym ekranie telefonu. W zależności od położenia urządzenia mobilnego (pion/poziom) konieczne jest użycie odpowiedniej kreacji – w tym celu niezbędne jest dostarczenie zarówno wersji poziomej, jak i pionowej. W tej formie dostępne są trzy możliwości skalowania się kreacji do ekranu (zmniejszanie, przykrycie, dopasowanie). Do kreacji dodawany jest automatycznie przycisk "zamknij".

Zmniejszanie- skalowanie kreacji, w taki sposób, aby była widoczna całość kreacji z zachowaniem proporcji; istnieje możliwość dodania tła do danej kreacji. Kolor tła należy dostarczyć w systemie Hex.

Przykrycie- dopasowanie kreacji do całości ekranu z zachowaniem proporcji. W sytuacji kiedy dana kreacja nie mieści się w całości na ekranie telefonu, ta część nie jest wyświetlana

Dopasowanie- dostosowanie kreacji do szerokości i wysokości ekranu. Przy innych proporcjach ekranu niż podestana grafika, kreacja zostanie rozciągnięta w pionie lub poziomie.

widok pionowy:**Rozmiar:** 360x640 px**Waga:** 60 kB**Dopuszczalne formaty:** jpg, gif, png**widok poziomy:****Rozmiar:** 640x360**Waga:** 60 kB**Dopuszczalne formaty:** jpg, gif, png**UWAGA!** Na kreacji powinien znajdować się widoczny i czytelny napis „Reklama”**73. RMB (responsive mobile banner)**

Jest to forma reklamowa pojawiająca się w górnej części strony na smartphonach. W zależności od położenia urządzenia mobilnego (pion/poziom) konieczne jest użycie odpowiedniej kreacji – w tym celu niezbędne jest dostarczenie zarówno wersji poziomej, jak i pionowej. Kliknięcie w banner powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

widok poziomy:**Rozmiar:** 600x150px**Waga:** 50 kB**Dopuszczalne formaty:** jpg, gif, png**widok pionowy:****Rozmiar:**300x100px**Waga:** 50 kB**Dopuszczalne formaty:** jpg, gif, png

74. Call Spot

Jest to film video pojawiający się w zależności od rodzaju kreacji przed, w trakcie, lub po emisji właściwego materiału wideo na aplikacji Player.pl na Smartfonach.

Kliknięcie w spot reklamowy powoduje inicjalizację interakcji w zależności od wybranej wersji:

- wybieranie określonego numeru telefonu w przypadku Call Spot - Telefon. W tym wypadku potrzebujemy numeru telefonu który ma się wywołać po wykonaniu akcji przez użytkownika (kliknięcie w Action Button);
- przeniesienie użytkownika do wiadomości SMS z gotowym tekstem i numerem telefonu dla Call Spot -SMS. W tym wypadku potrzebujemy nr telefonu na jaki ma kierować akcja oraz treść wiadomości SMS (maksymalnie 70 znaków ze spacjami) który ma się wywołać po wykonaniu akcji przez użytkownika (kliknięcie w Action Button).

UWAGA! Call Spot inicjalizuje akcję, ale nie może jej realizować do końca. Zatwierdzenie akcji zależy od użytkownika.

Waga spotu video jest nieograniczona.

Spoty reklamowe dzielimy 3 kategorie:

- preroll – materiał występujący przed emisją właściwego materiału/kontentu w playerze
- midroll – materiał występujący podczas przerwy, w trakcie trwania emisji właściwego materiału w playerze
- postroll – materiał występujący po zakończeniu emisji właściwego materiału w playerze

UWAGA! W przypadku form video kody do odsłon muszą być wygenerowane jako obrazek <img_src>. Kody te nie mogą być wygenerowane w JavaScript. Muszą również spełniać założenia zawarte w punkcie VIII na str.8 niniejszej specyfikacji technicznej.

75. Cube

Cube jest formą reklamową dedykowaną na Smartfony. Reklama przyjmuje formę sześcianu, która może obracać się automatycznie, albo po odpowiednim przekręceniu ściany przez użytkownika. Kostka może obracać się w pionie i w poziomie, klient ma możliwość zdefiniowania sekwencji obrotu oraz możliwość podania jej osi obrotu. Ma również możliwość zdefiniowania, na każdej ścianie kostki, osobnej kreacji oraz umieszczenia na niej dodatkowych butonów.

Każda ściana kostki lub każdy button może mieć osobny link do strony docelowej klienta (nie ma możliwości, aby równocześnie ściana i umieszczony na niej button były klikalne)

Pod każdy adres docelowy klienta mogą być podłączone kody zliczające.

Ściana kostki:

Rozmiar: 360x360px

Waga: 60kb dla każdej ze ścian

Dopuszczalne formaty: jpg, gif, png

Button na ścianie kostki:

Rozmiar: maksymalnie 360x360px

Waga: 10kb dla buttona

Dopuszczalne formaty: jpg, gif, png