

Specyfikacja techniczna form reklamy w serwisie

www.WASPAR.pl

1. INFORMACJE PODSTAWOWE

1.1. FORMATY REKLAM

Murator EXPO przyjmuje do emisji reklamy w następujących formatach:

- JPEG, GIF, SWF (Macromedia Flash);

Kreacje Flash, nie powinny być przygotowane w wersji wyższej niż 7, w przeciwnym wypadku reklama może nie wyświetlać się poprawnie u wszystkich jej odbiorców.

1.2. ROZMIAR I WAGA REKLAM

Rozmiar (w pikselach) oraz waga (w kB) reklam nie może przekraczać wartości podanych w specyfikacji poszczególnych form reklamowych.

1.3. NAZEWNICTWO KREACJI

Nazwy poszczególnych reklam (plików) nie mogą zawierać spacji ani polskich liter. Nazwy muszą mieć następującą postać:

forma_rozmiar_identyfikator.* (np.: baner_468x60_1.swf);

1.4. KOMPLET MATERIAŁÓW

Komplet materiałów musi zawierać kreację wykonaną zgodnie ze specyfikacją poszczególnych form reklamy oraz nazwaną zgodnie z konwencją przedstawioną w punkcie nr. 3, jak również URL lub zestaw URL-i na jaki mają kierować poszczególne kreacje.

1.5. TERMIN DOSTARCZENIA MATERIAŁÓW

Wszystkie materiały reklamowe powinny być dostarczone nie później niż na 2 dni robocze przed rozpoczęciem. Niedostarczenie bannerów w powyższym czasie może wiązać się z brakiem możliwości sprawdzenia poprawności przesłanej kreacji i co za tym idzie, opóźnieniem startu kampanii lub też niemożnością jej realizacji w zaplanowanym terminie.

Jeśli w wyniku okoliczności opisanych w niniejszym punkcie termin rozpoczęcia kampanii zostanie za zgodą Murator EXPO przesunięty, po stronie Murator EXPO nie powstają obowiązki odszkodowawcze z tytułu niezrealizowania zamówienia ani obowiązek zwrotu należności za niezrealizowaną część zamówienia.

1.6. MURATOR EXPO NIE PRZYJMUJE KREACJI

- niezgodnej ze specyfikacją techniczną danej formy reklamy;
- nie obsługiwanej przez serwis www.waspar.pl;
- zawierającej odwołania zewnętrzne (np. ściągającej elementy graficzne, kody JavaScript z serwera Klienta) - wszystkie części składowe kreacji muszą zostać przesłane do Murator EXPO;
- powodujących generowanie błędów lub też ostrzeżeń podczas emisji.

1.7. Jeżeli kolor tła kreacji jest inny niż biały, należy zdefiniować na spodzie projektu, dodatkową warstwę zakrywającą cały obszar kreacji i nadać jej pożądany kolor.

2. KREACJA W FORMACIE MACROMEDIA FLASH (SWF)

2.1. Mając gotową animację w programie Macromedia Flash należy zdefiniować ponad wszystkimi warstwami reklamy dodatkową, przezroczystą (Alpha = 0%) warstwę i ustawić ją jako button.

2.2. Dźwięk w reklamie nie może trwać dłużej niż 2,5 sek. i nie może być odtwarzany stale (w pętli).

2.3. Ilość klatek na sekundę w animacji nie może być większa niż 25 fps (klatek na sekundę - frames per second), przy czym dla zachowania płynności animacji zalecana jest w przedziale 20-25 fps).

2.4. Na warstwie należy umieścić akcje: getURL z następującymi parametrami:

- URL: adres witryny docelowej
- Window: _blank
- Variables: Don't send.

Szablon akcji warstwy aktywnej w reklamie:

```
on (release) {  
    getURL("http://adres_strony_docelowej", "_blank");  
}
```

2.5. Kreacje ze zdefiniowaną akcją getURL eksportujemy do pliku SWF i nadajemy jej nazwę zgodnie z konwencją nazewnictwa opisana w punkcie 1.3.

3. REKLAMA BANEROWA

Forma reklamy	Rozmiar w pikselach	Waga w kB	Format
billboard	950x100	40	GIF, JPEG, SWF
billboard	750x100	35	GIF, JPEG, SWF
banner	295x100	30	GIF, JPEG, SWF
button	140x140	20	GIF, JPEG, SWF

3.1. Kreacja w formacie GIF, JPEG musi być zgodna z wytycznymi zawartymi w tabeli.

3.2. Kreacja w formacie SWF musi być zgodna z wytycznymi zawartymi w powyższej tabeli oraz musi zostać przygotowana zgodnie ze specyfikacją Macromedia Flash.