



Specyfikacja techniczna reklam emitowanych  
na serwisie mololo.pl

## Spis treści

1. Jakie są wymagania techniczne dla kreacji ?
2. Co wchodzi w skład kompletu materiałów do emisji ?
3. Co jest potrzebne do reklamy typu VideoAd (streaming) ?
4. Co jest zabronione przy tworzeniu kreacji ?
5. Jak jest maksymalne obciążenie procesora dla kreacji typu SWF ?
6. Jak mogę samemu przetestować zużycie zasobów procesora wywoływane przez kreację ?
7. Jak sprawdzić czy plik .SWF posiada poprawnie „zaszyty” clickTag ?
8. Jakie formy reklamy dostępne są dla serwisu mololo.pl ?

## **1. Jakie są wymagania techniczne dla kreacji ?**

- 1.1 W przypadku kreacji wykonywanych w technice Flash, sugerujemy dostarczenie ich w wersji Macromedia Flash 8 lub wcześniejszej.
- 1.2 Animacja dla kreacji typu Flash może mieć maksymalnie 18 fps (FPS - Frames per second, czyli klatek na sekundę). Sugerowana prędkość wynosi 12 fps.
- 1.3 Niewskazane jest dokonywanie wszelkiego rodzaju transformacji nadmiernie zużywających zasoby procesora, szczególnie wykonywanych cyklicznie. Kreacje nadmiernie obciążające procesor mogą nie zostać dopuszczone do emisji (patrz punkt: „Jakie jest maksymalne obciążenie procesora dla kreacji typu SWF?”).
- 1.4 Nie będą przyjmowane kreacje powodujące występowanie błędów lub ostrzeżeń podczas serwowania reklamy.

## **2. Co wchodzi w skład kompletu materiałów do emisji ?**

- 2.1 Kreacja o określonych specyfikacją techniczną parametrach (patrz tabela w punkcie: „Jakie formy reklamy dostępne są dla serwisu mololo.pl?”).
- 2.2 Kody mierzące do podpięcia (opcjonalnie), jeśli Klient dodatkowo chce mierzyć efektywność kampanii za pomocą wybranej przez siebie technologii badania ruchu na witrynach www.
- 2.3 Heksadecymalny kolor tła dla kreacji typu SWF. Punkt pomijamy, jeżeli tło jest białe (#FFFFFF).
- 2.4 Adres docelowy (URL — ang. Uniform Resource Locator), pod który ma przenosić kreacja.
- 2.5 Komplet materiałów musi być dostarczony najpóźniej na 2 dni robocze przed emisją.

### **3. Co jest potrzebne do reklamy typu VideoAd (streaming) ?**

- 3.1 Do emisji należy przygotować minimum dwa pliki: plik SWF oraz odwołujący się do niego film w formacie FLV.
- 3.2 W pliku SWF należy zaszyć funkcje sterujące filmem FLV (uruchom/zastopuj, włącz dźwięk/wyłącz dźwięk).
- 3.3 Animacja flashowa powinna być zapętłona.
- 3.4 Dźwięk w kreacji video musi być domyślnie wyłączony i jego uruchomienie może nastąpić dopiero po interakcji użytkownika (kliknięcie w odpowiednią ikonę włączającą dźwięk).
- 3.5 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.

### **4. Co jest zabronione przy tworzeniu kreacji ?**

- 4.1 Zabronione jest tworzenie kreacji zaciągających dodatkowe elementy lub odwołujących się do zewnętrznych plików.
- 4.2 Zabronione jest używanie skryptów zmieniających okno przeglądarki (wymiar, położenie).
- 4.3 Zabronione jest używanie skryptów śledzących interakcję użytkownika (e-tuning).
- 4.4 Zabronione jest używanie funkcji transparentności (alpha 0% lub 100%).
- 4.5 Zabronione jest używanie jakichkolwiek dźwięków w kreacjach.
- 4.6 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).

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

- 5.1 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 8.
- 5.2 Reklamy w serwisie mololo.pl (megabillboard: 750x100, 750x200, 750x400), oraz (rectangle: 300x250) mogą obciążać komputer standardowy maksymalnie w 30%.
- 5.3 W przypadku wyższego zużycia mocy procesora, reklama może nie zostać dopuszczona do emisji.

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

- 6.1 Zamknąć wszystkie aplikacje.
- 6.2 Za pomocą skrótu klawiszowego Ctrl+Shift+Esc uruchomić „Menedżer zadań / Task Manager”.
- 6.3 Uruchomić właściwy plik z kreacją reklamową.
- 6.4 W zakładce „Procesy” „Menedżera zadań” odszukać właściwy proces i sprawdzić jego zużycie w zakładce CPU.

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

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

## 8. Jakie formy reklamy dostępne są dla serwisu mololo.pl ?

NAZWA	FORMAT	WYMIAR (piksele)	WAGA
Megabillboard	GIF, JPG, SWF,	750x100, 750x200, 750x400,	do 30kb
Ractangle	GIF, JPG, SWF,	300x250,	do 20kb
VideoAd (streaming)	FLV	300x250,	do 500kb