

SPECYFIKACJA TECHNICZNA FORM REKLAMOWYCH

1. ZASADY OGÓLNE

Wszystkie reklamy przeznaczone do emisji na stronach Come2Europe.eu powinny spełniać warunki specyfikacji technicznej dla reklam publikowanych w Come2Europe.eu.

Enfrente może zweryfikować reklamę pod kątem jej zgodności z wyżej wymienionymi specyfikacjami i nie dopuścić do jej emisji bądź przerwać jej emisję w przypadku niespełnienia powyższych warunków.

Enfrente rezerwuje sobie prawo do odmowy emisji bądź zaprzestania emisji dowolnej z reklam, jeśli uzna ją za dokuczliwą lub szkodliwą dla użytkowników serwisu Come2Europe.eu.

2. ZASADY TWORZENIA KREACJI REKLAMOWYCH

Poniższe zasady dotyczą wszystkich form reklamy dostępnych w Come2Europe.eu. Oprócz zasad ogólnych konieczne jest przestrzeganie zasad szczegółowych, specyficznych dla poszczególnych form reklamy.

OGÓLNE

Nie jest dozwolone tworzenie reklam wykorzystujących automatyczne przekierowanie do serwisu reklamodawcy bądź pobierających w trakcie emisji dodatkowe treści (np.: streaming w kreacjach *.swf). Przekierowanie bądź pobranie dodatkowych elementów / treści może odbyć się wyłącznie po kliknięciu przez użytkownika serwisu Come2Europe.eu w reklamę.

Adres docelowy, na który następuje przekierowanie w momencie kliknięcia na reklamie, może zawierać maksymalnie do 180 znaków.

Dźwięk w reklamach typu banner, billboard, skyscraper nie może być odtwarzany automatycznie. Dopuszczalne jest odtwarzanie dźwięku jedynie po kliknięciu w reklamę. Jeśli reklama posiada dźwięk musi zawierać czytelne oznaczenie włączenia i wyłączenia dźwięku. Za techniczne przygotowanie kreacji wraz z obsługą plików dźwiękowych oraz poprawność jej działania odpowiada reklamodawca.

Materiały reklamowe (pliki) powinny być nazywane wg następującego schematu: *[reklamodawca]_[kampania]_[rozmiar_banner]_[rozszerzenie]* np.: *honda_accord20_banner_468x60.swf*.

Reklama nie może zmieniać lub odczytywać plików *cookie*.

Reklama nie może powodować występowania błędów lub ostrzeżeń podczas jej serwowania.

Reklama nie może zakłócać działania strony, na której jest wyświetlana.

Nazwy plików nie mogą zawierać spacji, ani polskich liter.

KREACJE TYPU OBRAZEK

Dopuszczalne formaty plików to GIF, GIF Animowany, JPEG lub PNG.

Zawartość pola *ALT* nie może być dłuższa niż 48 znaków.

KREACJE TYPU SWF

Do emisji przyjmowane są wyłącznie reklamy zapisane w wersji Macromedia Flash 8.0 lub wcześniejszej.

Reklama w formacie SWF powinna posiadać zastępczą kreację typu Obrazek.

Jeżeli banner nie jest na przezroczystym tle, tło powinno być zawarte w postaci jednokolorowego prostokąta na najniższej warstwie.

Wraz z kompletem materiałów reklamowych musi być dostarczony adres docelowy, na jaki reklama ma kierować po kliknięciu.

Jeśli animacja flashowa jest niezapętłona w ostatniej klatce należy umieścić instrukcję (akcję) `stop()`.

Animacja powinna mieć maksymalną częstotliwość 25 fps (ramek na sekundę = *frames per second*). Rekomendowana wartość to 18 fps.

Reklama niezależnie od rodzaju nie może obciążać procesora w stopniu istotnie utrudniającym pracę na komputerze z innymi aplikacjami. Do określenia stopnia obciążenia procesora służy komputer standardowy w następującej konfiguracji: procesor Intel Celeron 1,4 GHz z zainstalowanym Flash Player v. 8.

Jeżeli serwis Come2Europe.eu ma zaliczać kliknięcia użytkowników w obszar wyświetlanej reklamy, musi ona mieć warstwę z przyciskiem (button), na którym zdefiniowana jest akcja:

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

Adres docelowy przekierowania strony powinien być dostarczony osobno.

W przypadku emisji reklamy z kilkoma niezależnymi obszarami klikalnymi lub złożonej z kilku osobnych kreacji swf poszczególne kreacje powinny mieć warstwy z przyciskiem (button), na których zdefiniowane są osobne akcje dla poszczególnych kliknięć.

FULL BANNER 468X60 PIKSELI

Full banner – graficzna reklama dynamiczna umieszczana na górze lub dole strony, o rozmiarze maksymalnym 468x60 pikseli oraz objętości odpowiednio do 15 kB w pliku o formatach: jpeg, gif, gif animowany, flash do wersji 8 włącznie.

SKYSCRAPER 120X600 PIKSELI

Skyscraper – graficzna reklama dynamiczna umieszczana w prawej części strony, o rozmiarach maksymalnych 120x600 pikseli i 40 kB, w pliku o formatach: jpeg, gif, gif animowany, flash do wersji 8 włącznie.

LEADERBOARD 728X90 PIKSELI

Leaderboard – graficzna reklama dynamiczna umieszczana na dole strony, o rozmiarze maksymalnym 728x90 pikseli oraz objętości odpowiednio do 35 kB w pliku o formatach: jpeg, gif, gif animowany, flash do wersji 8 włącznie.

VERTICAL BANNER 120X240 PIKSELI

Vertical banner – graficzna reklama dynamiczna umieszczana na prawej lub lewej części strony o rozmiarze maksymalnym 120x240 pikseli oraz objętości odpowiednio do 15 kB w pliku o formatach: jpeg, gif, gif animowany, flash do wersji 8 włącznie.

BUTTON 120x90 LUB 120x60 PIKSELI

Button – graficzna reklama dynamiczna umieszczana na lewej części strony poniżej menu nawigacyjnego o rozmiarze maksymalnym 120x90 lub 120x60 pikseli oraz objętości odpowiednio do 8 kB lub 5 kB w pliku o formatach: jpeg, gif, gif animowany, flash do wersji 8 włącznie.

TAPETA (WATERMARK)

Tapeta (watermark) – reklama graficzna w formie tła, wyświetlana na marginesach strony. Dopuszczalna objętość do 10 kB.