



Specyfikacja techniczna form reklamowych
w portalu INTERIA.PL



SPIS TREŚCI

Zasady ogólne.....	4
1. Billboard.....	5
2. Belka pod modułem Fakty	5
3. Belka pod modułem Biznes	5
4. Belka pod modułem Wideo.....	6
5. Belka pod modułem Styl Życia	6
6. Brandmark	6
7. CZATeria ze sponsorem.....	7
a) Corner Pump-up	7
b) Watermark.....	8
8. Comet Cursor.....	8
9. Commercial Break.....	9
10. Double Billboard	10
11. Double Wideboard	10
12. Expand Billboard	11
13. Expand Corner	11
14. Expand Half Page.....	12
15. Expand Navibox.....	13
16. Expand Rectangle	14
17. Expand Double Billboard.....	15
18. Expand Triple Billboard.....	16
19. Expand Wideboard	17
20. Half Page.....	17
21. In-Stream VideoAd	18
22. Link Sponsorowany	18
23. Mailing.....	19
24. Multiscreening	19
25. Navibox.....	20
26. Panel 200	20
27. Panel 400	21
28. Pushdown Billboard.....	21
29. Pushdown Double Billboard	22
30. Pushdown Wideboard.....	22
31. Rectangle (box śródtekstowy).....	23
32. Scroll Billboard.....	24
33. Scroll Footer.....	24
34. Toplayer.....	25

35. Toplayer Full-page.....	26
36. Triple Billboard.....	26
37. VideoAd.....	27
38. Watermark (Tapeta).....	27
39. Wideboard.....	28

Zasady ogólne

1. Nadesłane kreacje nie mogą zawierać automatycznego przekierowania do serwisu reklamodawcy lub elementów zaciąganych z serwerów zewnętrznych.
2. Emitowane kreacje powinny znajdować się na serwerach INTERIA.PL
3. Nadesłane kreacje nie mogą wykorzystywać skryptów zmieniających okno przeglądarki. Wyjątkiem są reklamy, które zakładają tego typu efekt na stronie.
4. Nadesłane kreacje powinny wykorzystywać przy wyświetlaniu nie więcej niż średnio 30% zasobów procesora średniej klasy (Intel Pentium 4).
5. Docelowy adres URL, do którego kieruje kreacja, nie może być dłuższy niż 200 znaków.
6. Nadesłane kreacje nie mogą zmieniać lub odczytywać cookie z komputera użytkownika.
7. Nadesłane kreacje nie mogą wywoływać ostrzeżeń i błędów podczas wyświetlania, lub w inny sposób zakłócać działania stron, na których są wyświetlane.
8. Nazwy nadsyłanych kreacji nie powinny zawierać polskich znaków i spacji, pliki powinny być oznaczone wg schematu: reklamodawca/nazwa_kampanii_typ_reklamy_rozmiar.rozszerzenie np.: interiapl_navibox_300x250.swf lub typ_reklamy_rozmiar_rozszerzenie np.: belka_950x30.swf
9. Dźwięk w reklamach może być aktywowany tylko przez użytkownika (najeżdżenie lub kliknięcie)

Specyfikacja produktów reklamowych

1. Billboard

OPIS	: Reklama graficzna umieszczana na górze strony WWW w miejscu tradycyjnego banera, o zdecydowanie większym rozmiarze
WAGA	: do 40kB
ROZMIAR	: 750x100 pikseli
TECHNOLOGIA	: GIF, JPEG, Flash (SWF), HTML

Technologia Flash (SWF)

1. W reklamie należy umieścić akcję getURL:

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

powyższą akcję należy przypisać obiektowi typu "button" zamieszczonemu na głównej liście czasowej, na najwyższej warstwie

2. Adres URL do akcji getURL należy przesłać wraz z materiałem reklamowym
3. Aby kreacja została przyjęta do emisji, należy spełnić wszystkie powyższe wymagania.

2. Belka pod modułem Fakty

OPIS	: Statyczna reklama graficzna umieszczona na Stronie Głównej Portalu pod modułem Fakty.
WAGA	: do 15 kb
ROZMIAR	: 560x100 i 335x100 pikseli (obowiązkowo w dwóch rozmiarach)
TECHNOLOGIA	: GIF, JPEG, PNG, JPG
INNE	: INTERIA.PL rości sobie prawo ostatecznej akceptacji nośnika

3. Belka pod modułem Biznes

OPIS	: Statyczna reklama graficzna umieszczona na Stronie Głównej Portalu pod modułem Biznes.
WAGA	: do 15 kb
ROZMIAR	: 560x100 i 335x100 pikseli (obowiązkowo w dwóch rozmiarach)
TECHNOLOGIA	: GIF, JPEG, PNG, JPG
INNE	: INTERIA.PL rości sobie prawo ostatecznej akceptacji nośnika

4. Belka pod modułem Wideo

OPIS	: Statyczna reklama graficzna umieszczona na Stronie Głównej Portalu pod modułem Wideo.
WAGA	: do 15 kb
ROZMIAR	: 620X100 pikseli
TECHNOLOGIA	: GIF, JPEG, PNG, JPG
INNE	: INTERIA.PL rości sobie prawo ostatecznej akceptacji nośnika

5. Belka pod modułem Styl Życia

OPIS	: Statyczna reklama graficzna umieszczona na Stronie Głównej Portalu pod modułem Styl Życia.
WAGA	: do 15 kb
ROZMIAR	: 620X100 pikseli
TECHNOLOGIA	: GIF, JPEG, PNG, JPG
INNE	: INTERIA.PL rości sobie prawo ostatecznej akceptacji nośnika

6. Brandmark

OPIS	: Reklama graficzna, wyświetlana ponad treścią strony. Zawiera nieklikalną belkę, górny pasek, za którą można „złapać” i przesunąć reklamę, tak jak okno aplikacji, w obrębie okna przeglądarki, w którym wyświetlana jest strona WWW. Reklama musi mieć widoczny przycisk zamknięcia "ZAMKNIJ X" w prawym górnym rogu belki o której mowa powyżej oraz na lewo od niego przycisk „_” służący do minimalizowania kreacji (pozostaje tylko nieklikalna belka).
WAGA	: do 60kB
ROZMIAR	: do 300x300 pikseli
TECHNOLOGIA	: Flash (SWF),

Technologia Flash (SWF)

1. W reklamie należy umieścić akcję getURL:

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

powyższą akcję należy przypisać obiektowi typu "button" zamieszczonemu na głównej liście czasowej, na najwyższej warstwie

2. Adres URL do akcji getURL należy przesłać wraz z materiałem reklamowym
3. Przycisk zamknięcia, oznaczony symbolem "ZAMKNIJ X", powinien być widoczny przez cały czas emisji reklamy, powinien być umieszczony przy prawym górnym rogu oraz być wyraźnie widoczny na nieprzeźroczystym tle, z czcionką min. 12px i krzyżykiem min. 14x14px. Aktywny powinien być cały obszar przycisku a nie tylko element graficzny napisu czy krzyżyka.

Przyciskowi należy przypisać funkcję zamknięcia:

Dla wersji Flash Player 9 i wyższej

```
on (release)
{
    flash.external.ExternalInterface.call(_root.fClose);
}
```

Dla wersji Flash Player 8 i niższej

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

Przycisk powinien być umieszczony nad głównym przyciskiem linkującym.

4. Funkcja minimalizowania.

a) Przycisk minimalizujący powinien wywoływać funkcję:

dla wersji Flash Player 9 i wyższej

```
flash.external.ExternalInterface.call(_root.fName,1);
```

dla wersji Flash Player 8 i niższej

```
getURL("javascript: "+_root.fName+" (1)");
```

b) natomiast przy wywołaniu do postaci pierwotnej powinien wywołać funkcję:

dla wersji Flash Player 9 i wyższej

```
flash.external.ExternalInterface.call(_root.fName,0);
```

dla wersji Flash Player 8 i niższej

```
getURL("javascript: "+_root.fName+" (0)");
```

Przycisk powinien być umieszczony na nielinkującej belce, zaraz po lewej stronie przycisku zamknięcia. Powinien być zwizualizowany symbolem „_”.

5. Aby kreacja została przyjęta do emisji, należy spełnić wszystkie powyższe wymagania.

7. CZATERIA ze sponsorem

a) Corner Pump-up

OPIS : Reklama graficzna o obniżonym kontraście widoczności umieszczana w oknie czata. Efekt przezroczystości jest obowiązkowy. Forma nie jest animowana ani klikalna.

WAGA : do 20 kB

ROZMIAR	: max 200x200 pixeli
CZAS TRWANIA	: Maksymalnie 60 s.
TECHNOLOGIA	: GIF z możliwością animacji (max 2 klatki)
TŁO	: kolor biały (255, 255, 255), minimalna wartość składowych RGB dla pixeli innych niż to 150 (czyli najciemniejszy kolor możliwy do użycia to 150, 150, 150), średnia wartość z składowych RGB dla wszystkich pixeli nie może być mniejsza niż 210
MOŻLIWOŚCI	: ustawienie - prawy dolny róg - sposób pojawiania się: banner rośnie od (0,0) do (w,h) (forma zalecana), zmienia się tylko rozmiar poziomy banneru, zmienia się tylko rozmiar pionowy banneru, banner przesuwa się pod skosem nie zmieniając rozmiaru, banner przesuwa się poziomo nie zmieniając rozmiaru, banner przesuwa się pionowo nie zmieniając rozmiaru, banner statyczny przy pokazywaniu, - włączenie na wszystkich pokojach - wtedy pojawia się do czasu pełnego cyklu (pojawianie, oczekiwanie czasu, zniknięcie) - włączenie na ustalonym pokoju (pojawia się tylko raz na danym pokoju)
INNE	: INTERIA.PL rości sobie prawo ostatecznej akceptacji nośnika

b) Watermark

OPIS	: Reklama graficzna o obniżonym kontraście widoczności umieszczana w oknie czata. Efekt przezroczystości jest obowiązkowy. Forma nie jest animowana ani klikalna.
WAGA	: do 10 kB
ROZMIAR	: zalecany 128x128 pixeli
TECHNOLOGIA	: GIF
TŁO	: kolor biały (255, 255, 255), minimum 95% pixeli w kolorze tła, minimalna wartość składowych RGB dla pixeli innych niż to 235 (najciemniejszy kolor możliwy do użycia to 235, 235, 235)
MOŻLIWOŚCI	: ustawienie - wyśrodkowane, rozciągnięte, sąsiadująco - włączenie na wszystkich pokojach i privach lub dedykowany na dany pokój i privy przypisane - zliczanie odstępów - zlicza się otwarcie każdego pokoju/privy z tłem
INNE	: INTERIA.PL rości sobie prawo ostatecznej akceptacji nośnika

8. Comet Cursor

OPIS	: Forma reklamy w postaci elementu graficznego o dowolnym kształcie podążającego za kursorem.
WAGA	: do 10kB
ROZMIAR	: 50x50 pikseli
TECHNOLOGIA	: GIF, JPEG, Flash (SWF)

9. Commercial Break

OPIS	: Reklama graficzna wyświetlana z belką nagłówka serwisu, w którym jest emitowana. Następnie reklama znika i ładowana jest pozostała część serwisu. Reklama musi zawierać widoczny przycisk zamknięcia „ZAMKNIJ X”.
WAGA	: do 40kB
ROZMIAR	: 750x450 lub 950x450 w zależności od szerokości serwisu
CZAS TRWANIA	: Maksymalnie 10s.
TECHNOLOGIA	: Flash (SWF)

Technologia Flash (SWF)

1. W reklamie należy umieścić akcję getURL:

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

powyższą akcję należy przypisać obiektowi typu "button" zamieszczonemu na głównej liście czasowej, na -najwyższej warstwie

2. Adres URL do akcji getURL należy przesłać wraz z materiałem reklamowym
3. Zakończenie emisji. Po zakończeniu animacji – nie później niż po 10s. od momentu uruchomienia – reklama powinna wywołać akcję zamykającą:

Dla wersji Flash Player 9 i wyższej

```
flash.external.ExternalInterface.call(_root.fClose);
```

Dla wersji Flash Player 8 i niższej

```
getURL("javascript: "+_root.fClose);
```

4. Przycisk zamknięcia, oznaczony symbolem "ZAMKNIJ X", powinien być widoczny przez cały czas emisji reklamy, powinien być umieszczony przy prawym górnym rogu oraz być wyraźnie widoczny na nieprzeźroczystym tle, z czcionką min. 12px i krzyżykiem min. 14x14px. Aktywny powinien być cały obszar przycisku a nie tylko element graficzny napisu czy krzyżyka.

Przyciskowi należy przypisać funkcję zamknięcia:

Dla wersji Flash Player 9 i wyższej

```
on (release)
{
    flash.external.ExternalInterface.call(_root.fClose);
}
```

Dla wersji Flash Player 8 i niższej

```
on (release)
```

```
{  
    getURL("javascript: "+_root.fClose);  
}
```

Przycisk powinien być umieszczony nad głównym przyciskiem linkującym.

5. Aby kreacja została przyjęta do emisji, należy spełnić wszystkie powyższe wymagania.

10. Double Billboard

OPIS	: Reklama graficzna umieszczana na górze strony WWW w miejscu tradycyjnego banera, o zdecydowanie większym rozmiarze
WAGA	: do 40kB
ROZMIAR	: 750x200 pikseli
TECHNOLOGIA	: GIF, JPEG, Flash (SWF), HTML

Technologia Flash (SWF)

1. W reklamie należy umieścić akcję getURL:

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

powyższą akcję należy przypisać obiektowi typu "button" zamieszczonemu na głównej liście czasowej, najwyższej warstwie

2. Adres URL do akcji getURL należy przesłać wraz z materiałem reklamowym
3. Aby kreacja została przyjęta do emisji, należy spełnić wszystkie powyższe wymagania.

11. Double Wideboard

OPIS	: Reklama graficzna umieszczana na górze strony WWW w miejscu tradycyjnego banera, o zdecydowanie większym rozmiarze. Emisja na wybranych serwisach (szeroki layout).
WAGA	: do 60kB
ROZMIAR	: 950x300 pikseli
TECHNOLOGIA	: GIF, JPEG, Flash (SWF)

Technologia Flash (SWF)

1. W reklamie należy umieścić akcję getURL:

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

powyższą akcję należy przypisać obiektowi typu "button" zamieszczonemu na głównej liście czasowej, na samym wierzchu

2. Adres URL do akcji getURL należy przesłać wraz z materiałem reklamowym
3. Aby kreacja została przyjęta do emisji, należy spełnić wszystkie powyższe wymagania.

12. Expand Billboard

- OPIS** : Interaktywna forma reklamowa, która po najechaniu na nią kursorem myszy "rozwija się" do większego rozmiaru, pozwalając na wykorzystanie dodatkowej powierzchni dla prezentacji Reklamodawcy
- WAGA** : do 40KB
- ROZMIAR** : 750x100 pikseli przed rozwinięciem oraz 750x300 pikseli po rozwinięciu
- TECHNOLOGIA** : Flash (SWF)

Technologia Flash (SWF)

1. Reklamę należy przygotować w wersji Flash Player 9 lub wyższej
2. W reklamie należy umieścić akcję getURL:

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

powyższą akcję należy przypisać obiektowi typu "button" zamieszczonemu na głównej liście czasowej, na najwyższej warstwie

3. Adres URL do akcji GET URL należy przesłać wraz z materiałem reklamowym
4. Przygotowanie efektu rozwinięcia:
 - ❑ Należy utworzyć scenę o wymiarze 750x300
 - ❑ Na przygotowaną animację (movie clip lub animacja na warstwach) nałożyć maskę o wymiarach 750x100, której górny lewy róg będzie przylegał do lewego górnego punktu sceny
 - ❑ Na najwyższej warstwie należy utworzyć button, po najechaniu na który maska przyjmie wielkość 750x300 i odsłoni całą powierzchnię reklamy.
5. Ukrycie obiektów strony WWW, które nie przykrywa część rozwijana
 - ❑ W momencie rozpoczęcia rozwijania wywołać funkcje:


```
flash.external.ExternalInterface.call(_root.fName, "hidden");
```
 - ❑ W momencie zakończenia zwijania wywołać funkcje:


```
flash.external.ExternalInterface.call(_root.fName, "visible");
```
6. Aby kreacja została przyjęta do emisji, należy spełnić wszystkie powyższe wymagania.

13. Expand Corner

- OPIS** : Róg powinien być "płaski" tzn. nie ustawiamy efektu, że płaszczyzna strony się zawija, natomiast do rozwijania wykorzystujemy efekt przezroczystości reklamy/pliku SWF. Emisja polega na pokazaniu SWFa o rozmiarze 120x120, który umieszczony jest w prawym górnym rogu przeglądarki, a który po najechaniu kursorem myszki rozwija się do rozmiaru

	520x520px .Po zjechaniu kursora z rozwiniętego obszaru reklama zwiija się.
WAGA	: do 40kB
ROZMIAR	: 120x120 pikseli (520x520 pikseli przy rozwinięciu)
TECHNOLOGIA	: Flash (SWF),

Technologia Flash (SWF)

1. Reklamę należy przygotować w wersji Flash Player 9 lub wyższej
2. W reklamie należy umieścić akcje getURL:

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

powyższą akcję należy przypisać obiektowi typu "button" zamieszczonemu na głównej liście czasowej, na najwyższej warstwie

3. Adres URL do akcji getURL należy przesłać wraz z materiałem reklamowym
4. Przygotowanie efektu rozwinięcia:
 - ❑ Należy utworzyć scenę o wymiarze 520x520
 - ❑ Na przygotowaną animację (movie clip lub animacja na warstwach) nałożyć maskę o wymiarach 120x120, której górny prawy róg będzie przylegał do prawego górnego punktu sceny
 - ❑ Na najwyższej warstwie należy utworzyć button, po najejchaniu na który maska przyjmie wielkość 520x520 i odsłoni całą powierzchnię reklamy.
5. Ukrycie obiektów strony WWW, których nie przykrywa część rozwijana
 - ❑ W momencie rozpoczęcia rozwijania wywołać funkcje:
flash.external.ExternalInterface.call(_root.fName,"hidden");
 - ❑ W momencie zakończenia zwiijania wywołać funkcje:
flash.external.ExternalInterface.call(_root.fName,"visible");
6. W pobliżu rogu (zarówno w stanie rozwiniętym jak i zwiniętym) należy umieścić element aktywny (przycisk) zamykający reklamę z wyraźnie oznaczonym napisem „ZAMKNIJ X” (czcionka napisu min12px, rozmiar krzyżyka min. 14x14px), wyraźnie widoczny na nieprzeźroczystym tle, aktywny powinien być cały obszar przycisku a nie tylko element graficzny krzyżyka czy napisu.

Przyciskowi należy przypisać funkcje:

```
on (release)  
{  
    flash.external.ExternalInterface.call(_root.fClose);  
}
```

7. Aby kreacja została przyjęta do emisji, należy spełnić wszystkie powyższe wymagania.

14. Expand Half Page

OPIS	: Wielkoformatowa reklama graficzna umieszczona w górnej części prawej kolumny po najejchaniu na nią kursorem myszy rozwija się w lewą stronę do większego rozmiaru.
-------------	--

WAGA : do 60kB
ROZMIAR : 300x600 pikseli przed rozwinięciem oraz 600x600 po rozwinięciu
TECHNOLOGIA : Flash (SWF),

Technologia Flash (SWF)

1. Reklamę należy przygotować w wersji Flash Player 9 lub wyższej
2. W reklamie należy umieścić akcję getURL:

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

powyższą akcję należy przypisać obiektowi typu "button" zamieszczonemu na głównej liście czasowej, na najwyższej warstwie

3. Adres URL do akcji getURL należy przesłać wraz z materiałem reklamowym
4. Przygotowanie efektu rozwinięcia:
 - ❑ Należy utworzyć scenę o wymiarze 600x600
 - ❑ Na przygotowaną animację (movie clip lub animacja na warstwach) nałożyć maskę o wymiarach 300x600, której górny lewy róg będzie przylegał do lewego górnego punktu sceny
 - ❑ Na najwyższej warstwie należy utworzyć button, po najechaniu na który maska przyjmie wielkość 600x600 i odsłoni całą powierzchnię reklamy.
 - ❑ Ukrycie obiektów strony WWW, które przykrywa część rozwijana
5. W momencie rozpoczęcia rozwijania wywołać funkcje:

```
1. flash.external.ExternalInterface.call(_root.fName,  
    "hidden");
```

6. W momencie zakończenia zwijania wywołać funkcje:

```
1. flash.external.ExternalInterface.call(_root.fName,  
    "visible");
```

- ❑ Aby kreacja została przyjęta do emisji, należy spełnić wszystkie powyższe wymagania.

15. Expand Navibox

OPIS : Reklama graficzna umieszczona w górnej części prawej kolumny po najechaniu na nią kursorem myszy rozwija się w lewą stronę do większego rozmiaru.

WAGA : do 40kB
ROZMIAR : 300x250 pikseli przed rozwinięciem oraz 600x250 po rozwinięciu
TECHNOLOGIA : Flash (SWF),

Technologia Flash (SWF)

7. Reklamę należy przygotować w wersji Flash Player 9 lub wyższej
8. W reklamie należy umieścić akcję getURL:

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

powyższą akcję należy przypisać obiektowi typu "button" zamieszczonemu na głównej liście czasowej, na najwyższej warstwie

9. Adres URL do akcji getURL należy przesłać wraz z materiałem reklamowym

10. Przygotowanie efektu rozwinięcia:

- ❑ Należy utworzyć scenę o wymiarze 600x250
- ❑ Na przygotowaną animację (movie clip lub animacja na warstwach) nałożyć maskę o wymiarach 300x250, której górny lewy róg będzie przylegał do lewego górnego punktu sceny
- ❑ Na najwyższej warstwie należy utworzyć button, po najechnaniu na który maska przyjmie wielkość 600x250 i odsłoni całą powierzchnię reklamy.
- ❑ Ukrycie obiektów strony WWW, które przykrywa część rozwijana

11. W momencie rozpoczęcia rozwijania wywołać funkcje:

```
1. flash.external.ExternalInterface.call(_root.fName,
    "hidden");
```

12. W momencie zakończenia zwiłania wywołać funkcje:

```
1. flash.external.ExternalInterface.call(_root.fName,
    "visible");
```

- ❑ Aby kreacja została przyjęta do emisji, należy spełnić wszystkie powyższe wymagania.

16. Expand Rectangle

OPIS	: Reklama graficzna umieszczona w środku artykułu w wybranym Serwisie, po najechnaniu na nią kursorem myszy rozwija się w lewą stronę do większego rozmiaru.
WAGA	: do 40kB
ROZMIAR	: 300x250 pikseli przed rozwinięciem oraz 600x250 po rozwinięciu
TECHNOLOGIA	: Flash (SWF),

Technologia Flash (SWF)

13. Reklamę należy przygotować w wersji Flash Player 9 lub wyższej

14. W reklamie należy umieścić akcję getURL:

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

powyższą akcję należy przypisać obiektowi typu "button" zamieszczonemu na głównej liście czasowej, na najwyższej warstwie

15. Adres URL do akcji getURL należy przesłać wraz z materiałem reklamowym

16. Przygotowanie efektu rozwinięcia:

- ❑ Należy utworzyć scenę o wymiarze 600x250

- ❑ Na przygotowaną animację (movie clip lub animacja na warstwach) nałożyć maskę o wymiarach 300x250, której górny lewy róg będzie przylegał do lewego górnego punktu sceny
- ❑ Na najwyższej warstwie należy utworzyć button, po najechaniu na który maska przyjmie wielkość 600x250 i odsłoni całą powierzchnię reklamy.
- ❑ Ukrycie obiektów strony WWW, które przykrywa część rozwijana

17. W momencie rozpoczęcia rozwijania wywołać funkcje:

```
1. flash.external.ExternalInterface.call(_root.fName,
    "hidden");
```

18. W momencie zakończenia zwijania wywołać funkcje:

```
1. flash.external.ExternalInterface.call(_root.fName,
    "visible");
```

- ❑ Aby kreacja została przyjęta do emisji, należy spełnić wszystkie powyższe wymagania.

17. Expand Double Billboard

OPIS	: Interaktywna forma reklamowa, która po najechaniu na nią kursorem myszy "rozwija się" do większego rozmiaru, pozwalając na wykorzystanie dodatkowej powierzchni dla prezentacji Reklamodawcy
WAGA	: do 40KB
ROZMIAR	: 750x200 pikseli przed rozwinięciem oraz 750x300 pikseli po rozwinięciu
TECHNOLOGIA	: Flash (SWF)

Technologia Flash (SWF)

7. Reklamę należy przygotować w wersji Flash Player 9 lub wyższej
8. W reklamie należy umieścić akcję getURL:

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

powyższą akcję należy przypisać obiektowi typu "button" zamieszczonemu na głównej liście czasowej, na najwyższej warstwie

9. Adres URL do akcji GET URL należy przesłać wraz z materiałem reklamowym
10. Przygotowanie efektu rozwinięcia:
 - ❑ Należy utworzyć scenę o wymiarze 750x300
 - ❑ Na przygotowaną animację (movie clip lub animacja na warstwach) nałożyć maskę o wymiarach 750x200, której górny lewy róg będzie przylegał do lewego górnego punktu sceny
 - ❑ Na najwyższej warstwie należy utworzyć button, po najechaniu na który maska przyjmie wielkość 750x300 i odsłoni całą powierzchnię reklamy.
11. Ukrycie obiektów strony WWW, które nie przykrywa część rozwijana
 - ❑ W momencie rozpoczęcia rozwijania wywołać funkcje:

```
flash.external.ExternalInterface.call(_root.fName, "hidden");
```

- W momencie zakończenia zwijania wywołać funkcje:

```
flash.external.ExternalInterface.call(_root.fName, "visible");
```

12. Aby kreacja została przyjęta do emisji, należy spełnić wszystkie powyższe wymagania.

18. Expand Triple Billboard

OPIS	: Interaktywna forma reklamowa, która po najechaniu na nią kursorem myszy "rozwija się" do większego rozmiaru, pozwalając na wykorzystanie dodatkowej powierzchni dla prezentacji Reklamodawcy
WAGA	: do 60KB
ROZMIAR	: 750x300 pikseli przed rozwinięciem oraz 750x600 pikseli po rozwinięciu
TECHNOLOGIA	: Flash (SWF)

Technologia Flash (SWF)

13. Reklamę należy przygotować w wersji Flash Player 9 lub wyższej

14. W reklamie należy umieścić akcję getURL:

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

powyższą akcję należy przypisać obiektowi typu "button" zamieszczonemu na głównej liście czasowej, na najwyższej warstwie

15. Adres URL do akcji GET URL należy przesłać wraz z materiałem reklamowym

16. Przygotowanie efektu rozwinięcia:

- Należy utworzyć scenę o wymiarze 750x600
- Na przygotowaną animację (movie clip lub animacja na warstwach) nałożyć maskę o wymiarach 750x300, której górny lewy róg będzie przylegał do lewego górnego punktu sceny
- Na najwyższej warstwie należy utworzyć button, po najechaniu na który maska przyjmie wielkość 750x600 i odsłoni całą powierzchnię reklamy.

17. Ukrycie obiektów strony WWW, które nie przykrywa część rozwijana

- W momencie rozpoczęcia rozwijania wywołać funkcje:

```
flash.external.ExternalInterface.call(_root.fName, "hidden");
```

- W momencie zakończenia zwijania wywołać funkcje:

```
flash.external.ExternalInterface.call(_root.fName, "visible");
```

18. Aby kreacja została przyjęta do emisji, należy spełnić wszystkie powyższe wymagania.

19. Expand Wideboard

OPIS	: Interaktywna forma reklamowa, która po najechaniu na nią kursorem myszy "rozwija się" do większego rozmiaru, pozwalając na wykorzystanie dodatkowej powierzchni dla prezentacji Reklamodawcy
WAGA	: do 40KB
ROZMIAR	: 950x200 pikseli przed rozwinięciem oraz 950x300 pikseli po rozwinięciu
TECHNOLOGIA	: Flash (SWF)

Technologia Flash (SWF)

19. Reklamę należy przygotować w wersji Flash Player 9 lub wyższej

20. W reklamie należy umieścić akcję getURL:

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

powyższą akcję należy przypisać obiektowi typu "button" zamieszczonemu na głównej liście czasowej, na najwyższej warstwie

21. Adres URL do akcji GET URL należy przesłać wraz z materiałem reklamowym

22. Przygotowanie efektu rozwinięcia:

- ❑ Należy utworzyć scenę o wymiarze 950x300
- ❑ Na przygotowaną animację (movie clip lub animacja na warstwach) nałożyć maskę o wymiarach 950x200, której górny lewy róg będzie przylegał do lewego górnego punktu sceny
- ❑ Na najwyższej warstwie należy utworzyć button, po najechaniu na który maska przyjmie wielkość 950x300 i odsłoni całą powierzchnię reklamy.

23. Ukrycie obiektów strony WWW, które nie przykrywa część rozwijana

- ❑ W momencie rozpoczęcia rozwijania wywołać funkcje:

```
flash.external.ExternalInterface.call(_root.fName, "hidden");
```

- ❑ W momencie zakończenia zwijania wywołać funkcje:

```
flash.external.ExternalInterface.call(_root.fName, "visible");
```

24. Aby kreacja została przyjęta do emisji, należy spełnić wszystkie powyższe wymagania.

20. Half Page

OPIS	: Wielkoformatowa reklama graficzna umieszczona w górnej części prawej kolumny.
WAGA	: do 60kB
ROZMIAR	: 300x600 pikseli
TECHNOLOGIA	: GIF, JPEG, Flash (SWF),

Technologia Flash (SWF)

1. W reklamie należy umieścić akcję getURL:

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

powyższą akcję należy przypisać obiektowi typu "button" zamieszczonemu na głównej liście czasowej, na najwyższej warstwie

2. Adres URL do akcji getURL należy przesłać wraz z materiałem reklamowym
3. Aby kreacja została przyjęta do emisji, należy spełnić wszystkie powyższe wymagania.

21. In-Stream VideoAd

SPECYFIKACJA TECHNICZNA

- OPIS** : Forma reklamy umożliwiająca emisję telewizyjnego spotu reklamowego, emitowana przed rozpoczęciem materiału wideo. W zależności od szybkości łącza użytkownika spot reklamowy wyświetlany jest w dwu różnych wagach wideo umożliwiając płynne odtwarzanie filmu. INTERIA.PL w ramach kampanii adaptuje dostarczony materiał źródłowy na potrzeby emisji w Internecie. Spot telewizyjny jest aktywną formą reklamową (tzn. po kliknięciu kieruje do stron Klienta).
- CZAS TRWANIA** : Maksymalnie 30s.

WYMAGANE MATERIAŁY

SPOT – plik wideo wysokiej jakości (min 4000kb/sek) o rozdzielczości nie mniejszej niż 1280x720. Formaty pliku: .avi, .mpg, .mp4, .mov, .flv. Możliwe są proporcje: 16:9. Plik ten będzie przez INTERIA.PL konwertowany na 2 pliki MP4 (SQ i HQ) i przedstawiony do akceptacji klienta.

TERMIN DOSTARCZENIA MATERIAŁÓW

3 dni robocze przed planowanym startem kampanii.

22. Link Sponsorowany

- OPIS** : Reklama tekstowa umożliwiająca Reklamodawcy zamieszczenie odnośników do swoich stron internetowych w wynikach wyszukiwarki Google.interia.pl w czołówce listy.
- BUDOWA LINKU** : Nagłówek – maksymalnie 25 znaków licząc ze spacjami
Opis – jedna linia opisu, maksymalnie 70 znaków licząc ze spacjami
Adres URL – maksymalnie 35 znaków

23. Mailing

OPIS : Mailing jest kierowany do użytkowników bezpłatnych kont pocztowych portalu INTERIA.PL. Umożliwia dotarcie z reklamą do określonej grupy odbiorców określoną wybraną kombinacją zestawu cech.

WYMAGANE ELEMENTY

- temat mailingu (bez polskich liter) do 80 znaków
- nazwa nadawcy (pole FROM)
- pełna dane adresowe nadawcy (informacja zamieszczana w stopce mailingu)
- adres zwrotny (nieobowiązkowe)
- treść mailingu
- pliki graficzne (jeżeli są wykorzystywane - dotyczy reklamy w technologii HTML)

TECHNOLOGIA : tekst, HTML

Technologia: tekst

1. List reklamowy w formie tekstu do 3000 znaków i pojemności do 5kB
2. Tekst nie może być formatowany (bold, kursywa, podkreślenia itp.)
3. Maksymalna ilość znaków w jednym wierszu: 70 (licząc ze spacjami)

Technologia: HTML

1. Waga podstawowa – 40 kB tekstu lub HTML (wraz z elementami graficznymi i załącznikami), więcej za dopłatą zgodnie z obowiązującym cennikiem
2. Waga pojedynczego pliku graficznego użytego w kreacji HTML nie może przekraczać 50 kB.
3. Zabronione jest wykorzystywanie skryptów (Java Script, VB Script, itp.)
4. Zabronione jest używanie ramek
5. HTML nie może odwoływać się do plików graficznych pobieranych z serwerów zewnętrznych
6. Kodowanie polskich czcionek: ISO-8859-2
7. Bezpośrednie odwołania do plików graficznych ()
8. Dostarczenie do użytkowników reklam z plikami graficznymi technologii Flash (SWF) może zostać zablokowane na poziomie klienta poczty użytkownika.
9. Na potrzeby akceptacji testów mailingi powinny być sprawdzane na kontach w domenie INTERIA.PL. Za sposób wyświetlania się w innych domenach, INTERIA.PL nie PONOSI odpowiedzialności.

24. Multiscreening

OPIS : Reklama integrująca miejsce Billboardu lub Double Billboardu oraz tło strony, głównie marginesy serwisu. Billboard/Double Billboard jest aktywną (klikalną) formą reklamową kierującą do stron klienta. Reklama na marginesach nie jest klikalna.

WAGA

: do 85kB

ROZMIAR

: Billboardu 750x100 pixeli lub Double Billboardu 750x200 pixeli,

reklama na marginesach (serwisy):

grafika o rozdzielczości 1024x768 lub 1280x1024 w zależności od szerokości serwisu.

reklama na marginesach (Strona Główna Portalu):

Tapeta w dwóch rozmiarach:

- 1366x700px na szeroką wersję Strony Głównej (grafika umieszczona pod serwisem o szerokości 1260px, widoczna na marginesach i pod kreacją emitowaną z górnego slotu)
 - 1280x700px na wąską wersję Strony Głównej (grafika umieszczona pod serwisem o szerokości 1026px, widoczna na marginesach i pod kreacją emitowaną z górnego slotu)
- Każda z krawędzi tapety powinna kończyć się jednolitym kolorem, który zostanie ustawiony jako kolor tła całej strony.

TECHNOLOGIA

: GIF, JPEG, Flash (SWF), HTML dla Billboardu oraz Double Billboardu; GIF, JPEG dla tła serwisu (głównie marginesy)

Technologia Flash (SWF)

1. W reklamie należy umieścić akcję getURL:

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

powyższą akcję należy przypisać obiektowi typu "button" zamieszczonemu na głównej liście czasowej, na wierzchu najwyższej warstwie

2. Adres URL do akcji getURL należy przesłać wraz z materiałem reklamowym
3. Aby kreacja została przyjęta do emisji, należy spełnić wszystkie powyższe wymagania.

25. Navibox

OPIS : Reklama graficzna umieszczona w górnej części prawej kolumny.
WAGA : do 40kB
ROZMIAR : 300x250 pikseli
TECHNOLOGIA : GIF, JPEG, Flash (SWF),

Technologia Flash (SWF)

1. W reklamie należy umieścić akcję getURL:

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

powyższą akcję należy przypisać obiektowi typu "button" zamieszczonemu na głównej liście czasowej, na najwyższej warstwie

2. Adres URL do akcji getURL należy przesłać wraz z materiałem reklamowym
3. Aby kreacja została przyjęta do emisji, należy spełnić wszystkie powyższe wymagania.

26. Panel 200

OPIS : Statyczna reklama graficzna umieszczona na Stronie Głównej Portalu pod modułem Sport.
WAGA : do 60 kb
ROZMIAR : 1220x200 i 985x200 lub 1220x100 i 985x100 pikseli (obowiązkowo w dwóch rozmiarach)

TECHNOLOGIA : GIF, JPEG, PNG, JPG
INNE : INTERIA.PL rości sobie prawo ostatecznej akceptacji nośnika

27. Panel 400

OPIS : Statyczna reklama graficzna umieszczona na Stronie Głównej Portalu pod modułem Plotki.
WAGA : do 60 kb
ROZMIAR : 1220x400 i 985x400 pikseli (obowiązkowo w dwóch rozmiarach)
TECHNOLOGIA : GIF, JPEG, PNG, JPG
INNE : INTERIA.PL rości sobie prawo ostatecznej akceptacji nośnika

28. Pushdown Billboard

OPIS : Interaktywna forma Billboarda, który po najechaniu kursorem „rozwija się” do rozmiaru 750x300 pikseli, powodując przemieszczenie treści serwisu w dół (reklama nie zasłania serwisu).
WAGA : do 40kB
ROZMIAR : 750x100 pikseli przed rozwinięciem oraz 750x300 pikseli po rozwinięciu
TECHNOLOGIA : Flash (SWF)

Technologia Flash (SWF)

1. Reklamę należy przygotować w wersji Flash Player 9 lub wyższej
2. W reklamie należy umieścić akcję getURL:

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

powyższą akcję należy przypisać obiektowi typu "button" zamieszczonemu na głównej liście czasowej, na najwyższej warstwie

3. Adres URL do akcji GET URL należy przesłać wraz z materiałem reklamowym
4. Przygotowanie efektu rozwinięcia (obsunięcia strony):
 - ❑ Należy utworzyć scenę o wymiarze 750x300
 - ❑ Na przygotowaną animację (movie clip lub animacja na warstwach) nałożyć maskę o wymiarach 750x100, której górny lewy róg będzie przylegał do lewego górnego punktu sceny
 - ❑ Na najwyższej warstwie należy utworzyć button, po najechaniu na który maska przyjmie wielkość 750x300 i odsłoni całą powierzchnię reklamy.
5. Ukrycie obiektów strony WWW, które nie przykrywa część rozwijana

- ❑ W momencie rozpoczęcia rozwijania wywołać funkcje:

```
flash.external.ExternalInterface.call(_root.fName, "hidden");
```

- ❑ W momencie zakończenia zwijania wywołać funkcje:

```
flash.external.ExternalInterface.call(_root.fName, "visible");
```

6. Aby kreacja została przyjęta do emisji, należy spełnić wszystkie powyższe wymagania.

29. Pushdown Double Billboard

OPIS	: Interaktywna forma Double Billboarda, który po najechaniu kursorem „rozwija się” do rozmiaru 750x300 pikseli, powodując przemieszczenie treści serwisu w dół (reklama nie zasłania serwisu).
WAGA	: do 40kB
ROZMIAR	: 750x200 pikseli przed rozwinięciem oraz 750x300 pikseli po rozwinięciu
TECHNOLOGIA	: Flash (SWF)

Technologia Flash (SWF)

- Reklamę należy przygotować w wersji Flash Player 9 lub wyższej
- W reklamie należy umieścić akcję getURL:

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

powyższą akcję należy przypisać obiektowi typu "button" zamieszczonemu na głównej liście czasowej, na najwyższej warstwie

- Adres URL do akcji GET URL należy przesłać wraz z materiałem reklamowym
- Przygotowanie efektu rozwinięcia (obsunięcia strony):
 - ❑ Należy utworzyć scenę o wymiarze 750x300
 - ❑ Na przygotowaną animację (movie clip lub animacja na warstwach) nałożyć maskę o wymiarach 750x200, której górny lewy róg będzie przylegał do lewego górnego punktu sceny
 - ❑ Na najwyższej warstwie należy utworzyć button, po najechaniu na który maska przyjmie wielkość 750x300 i odsłoni całą powierzchnię reklamy.
- Ukrycie obiektów strony WWW, które nie przykrywa część rozwijana

- ❑ W momencie rozpoczęcia rozwijania wywołać funkcje:

```
flash.external.ExternalInterface.call(_root.fName, "hidden");
```

- ❑ W momencie zakończenia zwijania wywołać funkcje:

```
flash.external.ExternalInterface.call(_root.fName, "visible");
```

- Aby kreacja została przyjęta do emisji, należy spełnić wszystkie powyższe wymagania.

30. Pushdown Wideboard

OPIS	: Interaktywna forma Wideboarda, który po najechaniu kursorem „rozwija się” do rozmiaru 950x300 pikseli, powodując przemieszczenie treści serwisu w dół (reklama nie zasłania serwisu).
-------------	---

- WAGA** : do 40kB
ROZMIAR : 950x200 pikseli przed rozwinięciem
oraz 950x300 pikseli po rozwinięciu
TECHNOLOGIA : Flash (SWF)

Technologia Flash (SWF)

9. Reklamę należy przygotować w wersji Flash Player 9 lub wyższej
10. W reklamie należy umieścić akcję getURL:

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

powyższą akcję należy przypisać obiektowi typu "button" zamieszczonemu na głównej liście czasowej, na najwyższej warstwie

11. Adres URL do akcji GET URL należy przesłać wraz z materiałem reklamowym
12. Przygotowanie efektu rozwinięcia (obsunięcia strony):
 - ❑ Należy utworzyć scenę o wymiarze 950x300
 - ❑ Na przygotowaną animację (movie clip lub animacja na warstwach) nałożyć maskę o wymiarach 950x200, której górny lewy róg będzie przylegał do lewego górnego punktu sceny
 - ❑ Na najwyższej warstwie należy utworzyć button, po najechaniu na który maska przyjmie wielkość 950x300 i odsłoni całą powierzchnię reklamy.
9. Ukrycie obiektów strony WWW, które nie przykrywa część rozwijana

- ❑ W momencie rozpoczęcia rozwijania wywołać funkcje:

```
flash.external.ExternalInterface.call(_root.fName, "hidden");
```

- ❑ W momencie zakończenia zwijania wywołać funkcje:

```
flash.external.ExternalInterface.call(_root.fName, "visible");
```

10. Aby kreacja została przyjęta do emisji, należy spełnić wszystkie powyższe wymagania.

31. Rectangle (box śródtekstowy)

- OPIS** : Reklama graficzna umieszczona w środku artykułu w wybranym serwisie.
WAGA : do 40kB
ROZMIAR : 300x250 pikseli
TECHNOLOGIA : GIF, JPEG, Flash (SWF),

Technologia Flash (SWF)

1. W reklamie należy umieścić akcję getURL:

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

powyższą akcję należy przypisać obiektowi typu "button" zamieszczonemu na głównej liście czasowej, na najwyższej warstwie

2. Adres URL do akcji getURL należy przesłać wraz z materiałem reklamowym
3. Aby kreacja została przyjęta do emisji, należy spełnić wszystkie powyższe wymagania.

32. Scroll Billboard

OPIS	: Forma reklamowa, która po wyświetleniu pozostaje przez cały czas widoczna dla odwiedzającego serwis. Reklama przesuwa się wraz z przewijaniem w górę i w dół oglądanej strony WWW. Reklama wyposażona jest w widoczny przycisk zamknięcia "ZAMKNIJ X", którego przyciśnięcie powoduje "odesłanie" jej do slotu reklamowego na szczycie strony WWW.
WAGA	: do 40kB
ROZMIAR	: 750x100 pikseli
TECHNOLOGIA	: GIF, JPEG, Flash (SWF),

Technologia Flash (SWF)

1. W reklamie należy umieścić akcję getURL:

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

powyższą akcję należy przypisać obiektowi typu "button" zamieszczonemu na głównej liście czasowej, na samym wierzchu

2. Adres URL do akcji getURL należy przesłać wraz z materiałem reklamowym
3. Aby kreacja została przyjęta do emisji, należy spełnić wszystkie powyższe wymagania.
4. Przycisk zamknięcia przygotowuje INTERIA.PL S.A.

33. Scroll Footer

OPIS	: Pasek reklamowy emitowany na dole okna przeglądarki. Reklama nie zmienia swojej pozycji względem okna w przypadku przewijania strony w górę i w dół. Może zawierać tekst oraz elementy graficzne, zarówno statyczne jak i animowane (animowany GIF), które przewijają się poziomo wzdłuż paska. INTERIA.PL zapewnia przewijanie paska. Istnieje możliwość wyboru kierunku przesuwania (w prawo lub w lewo). Reklama musi zawierać widoczny przycisk zamknięcia "ZAMKNIJ X": czcionka min. 12px, rozmiar krzyżyka min 14x14px, działający na całym obszarze, cały czas wyraźnie widoczny na nieprzeźroczystym tle, umieszczony w prawym górnym rogu głównego elementu kompozycji.
WAGA	: do 10kB
ROZMIAR	: 1300x30 pikseli
TECHNOLOGIA	: GIF, JPEG,

34. Toplayer

OPIS	: Reklama graficzna w formie animacji, wyświetlana ponad treścią strony, w dowolnym jej miejscu. Maksymalny czas trwania to 15 s. Reklama musi mieć widoczny przycisk zamknięcia z symbolem "ZAMKNIJ X". Warstwy przeźroczyste nie mogą być klikalne i o ile to możliwe powinny umożliwiać kliknięcie w elementy znajdujące się pod warstwą przeźroczystą.
WAGA	: do 60kB
ROZMIAR	: nie więcej niż 50% okna przeglądarki
CZAS TRWANIA	: do 15s.,
TECHNOLOGIA	: Flash (SWF),

Technologia Flash (SWF)

1. W reklamie należy umieścić akcję getURL:

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

powyższą akcję należy przypisać obiektowi typu "button" zamieszczonemu na głównej liście czasowej, na najwyższej warstwie

2. Adres URL do akcji getURL należy przesłać wraz z materiałem reklamowym
3. Zakończenie emisji. Po zakończeniu animacji – nie później niż po 15s. od momentu uruchomienia – reklama powinna wywołać akcje zamykającą:

Dla wersji Flash Player 9 i wyższej

```
flash.external.ExternalInterface.call(_root.fClose);
```

Dla wersji Flash Player 8 i niższej

```
getURL("javascript: "+_root.fClose);
```

4. Przycisk zamknięcia, oznaczony symbolem " ZAMKNIJ X", powinien być widoczny przez cały czas emisji reklamy, powinien być umieszczony przy prawym górnym rogu głównego elementu graficznego oraz być cały czas wyraźnie widoczny na nieprzeźroczystym tle. Aktywny przycisk powinien zawierać czcionkę min. 12 px oraz krzyżyk w rozmiarze min. 14x14 pikseli, aktywny powinien być cały obszar przycisku a nie tylko element graficzny krzyżyka czy napisu.

Przyciskowi należy przypisać funkcje zamknięcia:

Dla wersji Flash Player 9 i wyższej

```
on (release)
{
    flash.external.ExternalInterface.call(_root.fClose);
}
```

Dla wersji Flash Player 8 i niższej

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

Przycisk powinien być umieszczony nad głównym przyciskiem linkującym.

5. Aby kreacja została przyjęta do emisji, należy spełnić wszystkie powyższe wymagania.

35. Toplayer Full-page

- OPIS** : Reklama graficzna w formie animacji, wyświetlana ponad treścią strony, w dowolnym jej miejscu. Maksymalny czas trwania to 15 s. Reklama musi mieć widoczny przycisk zamknięcia z symbolem "ZAMKNIJ X". Warstwy przeźroczyste nie mogą być klikalne i o ile to możliwe powinny umożliwiać kliknięcie w elementy znajdujące się pod warstwą przeźroczystą
- WAGA** : do 60kB
- ROZMIAR** : do 100% powierzchni okna przeglądarki; jeżeli przesłana grafika będzie mniejsza to wolna przestrzeń wokół niej wypełniona zostanie jednolitym tłem

36. Triple Billboard

- OPIS** : Reklama graficzna umieszczana na górze strony WWW w miejscu tradycyjnego banneru, o zdecydowanie większym rozmiarze
- WAGA** : do 60kB
- ROZMIAR** : 750x300 pikseli
- TECHNOLOGIA** : GIF, JPEG, Flash (SWF), HTML

Technologia Flash (SWF)

1. W reklamie należy umieścić akcję getURL:

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

powyższą akcję należy przypisać obiektowi typu "button" zamieszczonemu na głównej liście czasowej, najwyższej warstwie

2. Adres URL do akcji getURL należy przesłać wraz z materiałem reklamowym
3. Aby kreacja została przyjęta do emisji, należy spełnić wszystkie powyższe wymagania.

37. VideoAd

OPIS:

VideoAd – Forma reklamy umożliwiająca emisję telewizyjnego spotu reklamowego. INTERIA.PL w ramach kampanii adaptuje dostarczony materiał źródłowy na potrzeby emisji w Internecie.

Maksymalny czas trwania filmu wideo wynosi 30 sekund a jego emisja rozpoczyna się automatycznie po załadowaniu reklamy lecz z wyciszonym dźwiękiem (dźwięk jest inicjowany przez użytkownika przez kliknięcie lub najechanie). Maksymalna objętość filmu nie może przekroczyć 1 MB (po transformacji). Odtwarzacz obowiązkowo zawiera przyciski STOP i MUTE.

BUDOWA:

Kreacje które wchodzi w skład emisji VideoAd to:

- reklama główna (np. Billboard)
- video (czyli animacja w technologii .flv)
- "plansza" startowa (plik graficzny) opcja (w przypadku braku zostanie użyta pierwsza klatka video)
- "plansza" końcowa (plik graficzny) opcja (w przypadku braku zostanie użyta ostatnia klatka video)

SPOSÓB EMISJI:

AdServer emituje **reklamę główną**. Czas buforowania **video (flv)** jest dobierany automatycznie, tym momencie zamiast video pojawia się **plansza startowa** (np. z tekstem "zaczekaj, ładuje film"), po zbuforowaniu następuje wyświetlenie video, a następnie pojawia się **plansza końcowa** (np. z tekstem "chcesz wiedzieć więcej - kliknij"). Jako plansze można też wykorzystać pierwszą i ostatnią klatkę filmu.

WYMAGANE MATERIAŁY:

- a) reklama główna - reklama przygotowana zgodnie z ogólną specyfikacją, w której przeznaczono obszar na emisję **plansz i video**
- b) **plansze** - pliki typu JPG o jak najmniejszej wadze (dobierane na zasadzie optymalna jakość/minimalna waga)
- c) **video** - plik AVI o jak najlepszej jakości (do 30s), plik AVI będzie przez INTERIA.PL konwertowany na plik .flv, plik ten będzie następnie wysłany do akceptacji klienta.

TERMIN DOSTARCZENIA MATERIAŁÓW:

5 dni roboczych przed planowanym startem.

38. Watermark (Tapeta)

OPIS

: Reklama graficzna o obniżonym kontraście i paletcie kolorów (preferowana skala szarości) umieszczana na marginesach strony WWW. Forma nie jest animowana ani klikalna. Element graficzny w polu reklamy musi zawierać margines umożliwiający dopasowanie do serwisu. Warunki zamieszczenia reklamy są każdorazowo ustalane z Klientem.

WAGA

: do 10 kb

ROZMIAR

: zalecany 128x128 pixeli

TECHNOLOGIA

: GIF, JPEG

INNE

: INTERIA.PL rości sobie prawo ostatecznej akceptacji nośnika

39. Wideboard

OPIS	: Reklama graficzna umieszczana na górze strony WWW w miejscu tradycyjnego banneru, o zdecydowanie większym rozmiarze. Emisja na wybranych serwisach (szeroki layout).
WAGA	: do 40kB
ROZMIAR	: 950x200 pikseli
TECHNOLOGIA	: GIF, JPEG, Flash (SWF)

Technologia Flash (SWF)

4. W reklamie należy umieścić akcję getURL:

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

powyższą akcję należy przypisać obiektowi typu "button" zamieszczonemu na głównej liście czasowej, na samym wierzchu

5. Adres URL do akcji getURL należy przesłać wraz z materiałem reklamowym
6. Aby kreacja została przyjęta do emisji, należy spełnić wszystkie powyższe wymagania.