

Specyfikacja Techniczna form reklamy



dlaStudenta.pl

I. Krótka charakterystyka form reklamowych

II. Formy reklamy oferowane w portalu dlaStudenta.pl

1. Banner
2. Billboard
3. Billboard Scroller 750x100 pikseli
4. Billboard Rozwijany 750x300 pikseli
5. DoubleBillboard 750x200 pikseli
6. Skyscraper 120x600 pikseli
7. Skyscraper XXL 160x600 pikseli
8. Skyscraper rozwijany 160>320x600 piksel
9. Skyscraper scroller 120x600 pikseli
10. Box śródttekstowy 300x250 pikseli
11. Scroller 30 pikseli
12. Rectangle 300x250 pikseli
13. Halfpage 300x600 pikseli
14. Push down Billboard 750x300 pikseli
15. Expand Corner 520x520 pikseli
16. Interstitial - reklama pełnoekranowa
17. TopLayer
18. Brandmark 336x280 pikseli
19. Pop-up
20. Pop-under
21. Tapeta
22. Billboard + Tapeta
23. DoubleBillboard + Tapeta
24. Billboard + Toplayer
25. Billboard + BrandMark
26. Double Billboard + Toplayer
27. DoubleBillboard + Brandmark
28. Skyscraper + Toplayer
29. Skyscraper + Brandmark
30. Skyscraper XXL + Toplayer
31. Skyscraper XXL + Brandmark
32. VideoAd
33. Serwisy specjalne
34. Serwisy Sponsorowane
35. Artykuły Sponsorowane
36. Mailing

I. Krótka charakterystyka form reklamowych

Akceptujemy kreacje przesłane w następujących formatach: jpeg, swf, gif, gif animowany, flash w wersji 6, html

Nazwa	Max rozmiar (px)	Waga (kB)	Format
Baner	468x60	15	jpeg, gif, gif animowany, swf (flash w wersji 6), html
Billboard	750x100	30	jpeg, gif, gif animowany, swf (flash w wersji 6), html
Billboard Scroller	750x100	30	jpeg, gif, gif animowany, swf (flash w wersji 6), html
Billboard Rozwijany	750x300	40	swf (flash w wersji 6), html
Double Billboard	750x200	40	jpeg, gif, gif animowany, swf (flash w wersji 6), html
Skyscraper	120x600	30	jpeg, gif, gif animowany, swf (flash w wersji 6), html
Skyscraper XXL	160x600	30	jpeg, gif, gif animowany, swf (flash w wersji 6), html
Skyscraper rozwijany	320x600	40	swf (flash w wersji 6)
Skyscraper scroller	120x600	30	jpeg, gif, gif animowany, flash w wersji 6, swf, html
Skyscraper XXL scroller	160x600	30	jpeg, gif, gif animowany, swf (flash w wersji 6), html
Box śródtekstowy	300x250	30	jpeg, gif, gif animowany, swf (flash w wersji 6), html
Scroller	30	10	jpeg, gif, gif animowany, swf (flash w wersji 6), html
Rectangle	300x250	30	jpeg, gif, gif animowany, swf (flash w wersji 6), html
Halfpage	300x600	40	jpeg, gif, gif animowany, swf (flash w wersji 6), html
Push down Billboard	750x300	40	swf (flash w wersji 6)
Expand Corner	520x520	30	swf (flash w wersji 6)
Interstitial	reklama pełnoekranowa	50	swf (flash w wersji 6)
Toplayer	30s (czas trwania)	40	swf (flash w wersji 6)
Brandmark	336x280	30	swf (flash w wersji 6)
Pop-up/Pop-under	336x280	30	swf (flash w wersji 6)
Tapeta	-	10	tif, tga, psd lub bmp w docelowej rozdzielczości lub w formacie wektorowym ai (Adobe Illustrator), eps (Encapsulated Postscript), cdr (CorelDraw)
Billboard + Tapeta	750x100	30	jpeg, gif, gif animowany, swf (flash w wersji 6), html
VideoAd	30s (czas trwania)	800	swf (flash w wersji 6) - w trzech różnych jakościach strumienia video

Uwaga:

Nazwa pliku powinna składać się z następujących członów

Arbomedia_serwis_formareklamy_rozmiar.rozszerzenie

Np. [Arbomedia_dlastudenta.pl_billboard_750x100.swf](#)

II. Formy reklamy oferowane w portalu dlaStudenta.pl

Kreacja flash nie może zawierać dźwięków zapętlnych (odtwarzanych przez cały czas wyświetlania banera lub cyklicznie). Dźwięk zawarty w banerze nie może być dłuższy niż 3 sekundy. Wszystkich kreacji flashowych dotyczą ograniczenia odpowiednie dla danej formy reklamy. Kreacja nie może zawierać odwołań zewnętrznych (np. ściągać elementy animacji z serwera klienta). Kreacja nie może również zapisywać, zmieniać lub odczytywać cookie.

Adres docelowy nie może być dłuższy niż 200 znaków.

Kreacje powinny być zapisane w wersji Macromedia Flash 6.0 lub wcześniejszej.

Animacja może mieć maksymalną prędkość 25 fps jednak sugerowana prędkość wynosi 12 fps (klatek na sekundę).

Plik SWF nie może być zabezpieczony przed debugowaniem.

Niedozwolona jest implementacja mechanizmów śledzących interakcję użytkownika.

Kreacja nie może powodować błędów na stronie – niepoprawnego wyświetlania serwisu, jak też pojawiania się ostrzeżeń o błędach.

1. Banner

Baner reklamowy to graficzny element reklamowy umieszczany centralnie w górnej części strony. Kliknięcie w baner powoduje automatyczne przejście do reklamowanego serwisu. Ilość kontaktów użytkownika z reklamą oraz liczba kliknięć w baner jest rejestrowana w statystykach. Statystyki dostępne są "on-line" przez 24 godziny na dobę.

Specyfikacja techniczna:

wymiary: 468x60 pikseli

waga: 15 kB

format: jpeg, gif, gif animowany, swf (flash w wersji 6), html

W kreacji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana taka akcja:

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

2. Billboard

Billboard reklamowy to graficzny element reklamowy umieszczany centralnie w górnej części strony. Kliknięcie w billboard powoduje automatyczne przejście do reklamowanego serwisu. Ilość kontaktów użytkownika z reklamą oraz liczba kliknięć w billboard jest rejestrowana w statystykach. Statystyki dostępne są "on-line" przez 24 godziny na dobę.

Specyfikacja techniczna:

wymiary: 750x100 pikseli

waga: 30 kB

format: jpeg, gif, gif animowany, swf (flash w wersji 6), html

W kreacji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana taka akcja:

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

3. Billboard Scroller 750x100 pikseli

Reklama graficzna umieszczona na górze serwisu. Po wyświetleniu jest stale widoczna w tym samym miejscu okna przeglądarki użytkownika, niezależnie od przewijania w dół lub górę treści serwisu. Posiada możliwość zamknięcia krzyżykiem "X".

Specyfikacja techniczna:

Rozmiar: 750x100 pikseli

format: swf (flash w wersji 6)

waga: do 40 kB

W kreacji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana taka akcja:

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

Pod krzyżykiem zamykającym kreację powinna być podpięta funkcja *onFinishedPlaying()*

Używane funkcje: zamknięcie

```
on (release) {  
  getURL("javascript:onFinishedPlaying()");  
}
```

4. Billboard Rozwijany 750x300 pikseli

Reklama animowana umieszczona centralnie w górnej części strony. Wyjściowy rozmiar billboarda rozwijanego to 750x100 px. Po najechaniu na niego kursorem jego rozmiar zwiększy się do 750x300 px. Gdy kursor znajdzie się poza obszarem billboarda reklama wraca do swojego podstawowego rozmiaru. Billboard rozwijany po kliknięciu przekierowuje na wybraną przez reklamodawcę stronę WWW. Reklama może się składać z kilku klatek, zawierających zróżnicowane rozwiązania graficzne i dowolny tekst.

Specyfikacja techniczna:

wymiary: 750x300 pikseli

waga: 30 kB

format: jpeg, gif, gif animowany, swf (flash w wersji 6), html

W kreacji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana taka akcja:

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

5. DoubleBillboard 750x200 pikseli

DoubleBillboard to graficzny element reklamowy umieszczany centralnie w górnej części strony.

Kliknięcie w billboard powoduje automatyczne przejście do reklamowanego serwisu. Ilość kontaktów użytkownika z reklamą oraz liczba kliknięć w billboard jest rejestrowana w statystykach. Statystyki dostępne są "on-line" przez 24 godziny na dobę.

Specyfikacja techniczna:

wymiary: 750x200 pikseli

waga: 40 kB

format: peg, gif, gif animowany, swf (flash w wersji 6), html

W kreacji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana taka akcja:

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

6. Skyscraper 120x600 pikseli

Skyscraper to obszar znajdujący się w prawej/lewej części strony, zawierający tekst, odnośniki lub graficzny element reklamowy. Kliknięcie w reklamę powoduje automatyczne przejście do reklamowanego serwisu. Ilość kontaktów użytkownika z reklamą oraz liczba kliknięć jest rejestrowana w statystykach. Statystyki dostępne są "online" przez 24 godziny na dobę.

Specyfikacja techniczna:

wymiary: 120x600 pikseli

waga: 30 kB

format: jpeg, gif, gif animowany, swf (flash w wersji 6), html

W kreacji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana taka akcja:

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

7. Skyscraper XXL 160x600 pikseli

Skyscraper XXL jest odpowiednikiem standardowego skyscrapera. Umieszczany jest w prawej/lewej części strony, w celu prezentacji tekstu, odnośników do stron lub graficzne element reklamowe. Większy rozmiar skyscrapera zwiększa możliwość reklamowe i bardziej przykuwa uwagę. Kliknięcie w reklamę powoduje automatyczne przejście do reklamowanego serwisu. Ilość kontaktów użytkownika z reklamą oraz liczba kliknięć jest rejestrowana w statystykach. Statystyki dostępne są "online" przez 24 godziny na dobę.

Specyfikacja techniczna:

wymiary: 160x600 pikseli

waga: 30 kB

format: jpeg, gif, gif animowany, swf (flash w wersji 6), html

W kreacji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana taka akcja:

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

8. Skyscraper rozwijany 160>320x600 pikseli

Skyscraper rozwijany jest odpowiednikiem standardowego skyscrapera. W momencie gdy użytkownik najedzie kursorem myszy na ten typ kreacji skyscraper „rozwija się” do większego rozmiaru (maksymalnie do rozmiaru 320x 600 pikseli).

Specyfikacja techniczna:

wymiary: 160>320x600 pikseli

waga: 40 kB

format: jpeg, gif, gif animowany, swf (flash w wersji 6), html

W kreacji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana taka akcja:

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

9. Skyscraper scroller 120x600 pikseli

Skyscraper scroller jest odpowiednikiem standardowego skyscrapera.

Umieszczany jest w prawej lub lewej części strony. Jest to skyscraper, który po wyświetleniu znajduje się stale w tym samym miejscu przeglądarki niezależnie od tego, który fragment serwisu wyświetlany jest na ekranie monitora użytkownika. Nad prawym górnym rogiem dodawany jest krzyżyk „X” powodujący odesłanie reklamy w górne obszary strony.

Specyfikacja techniczna:

wymiary: 120x600 pikseli

waga: 30 kB

format: jpeg, gif, gif animowany, swf (flash w wersji 6), html

W kreacji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana taka akcja:

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

10. Box śródtekstowy 300x250 pikseli

Boks śródtekstowy to graficzna reklama dynamiczna, centralnie umieszczona wewnątrz treści prezentowanych na stronie. Może zawierać tekst, odnośniki lub graficzny element reklamowy. Kliknięcie w reklamę powoduje automatyczne przejście do reklamowanego serwisu. Ilość kontaktów użytkownika z reklamą oraz liczba kliknięć jest rejestrowana w statystykach. Statystyki dostępne są "online" przez 24 godziny na dobę.

Specyfikacja techniczna:

wymiary: 300x250 pikseli

waga: 30 kB

format: jpeg, gif, gif animowany, swf (flash w wersji 6), html

W kreacji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana taka akcja:

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


11. Scroller 30 pikseli

Scroller jest to reklama w postaci przewijającego się paska na samym dole okna przeglądarki. Może zawierać określony tekst, elementy graficzne, animowane, a nawet interaktywne.

Wymagania techniczne:

wymiary: 30 pikseli

waga: 10 kB

format: jpeg, gif, gif animowany, swf (flash w wersji 6), html

W kreacji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana taka akcja:

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

12. Rectangle 300x250 pikseli

Rectangle to obszar znajdujący się w prawej części strony, zawierający tekst, odnośniki lub graficzny element reklamowy. Kliknięcie w reklamę powoduje automatyczne przejście do reklamowanego serwisu. Ilość kontaktów użytkownika z reklamą oraz liczba kliknięć jest rejestrowana w statystykach. Statystyki dostępne są "online" przez 24 godziny na dobę.

Specyfikacja techniczna:

wymiary: 300x250 pikseli

waga: 30 kB

format: jpeg, gif, gif animowany, swf (flash w wersji 6), html

W kreacji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana taka akcja:

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

13. Halfpage 300x600 pikseli

Halfpage to graficzny element reklamowy umieszczany centralnie w górnej części strony. Kliknięcie w billboard powoduje automatyczne przejście do reklamowanego serwisu.

Specyfikacja techniczna:

wymiary: 300x600 pikseli

waga: 40 kB

format: jpeg, gif, gif animowany, swf (flash w wersji 6), html

W kreacji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana taka akcja:

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

14. Push down Billboard 750x300 pikseli

Baner reklamowy, który "przesuwa stronę w dół" po najechaniu na niego kursorem przez użytkownika. Z wielkości podstawowej zmienia się on na reklamę o znacznie większej powierzchni. Po przesunięciu kursora poza obszar banera, serwis "zwija się" do początkowej wielkości.

Specyfikacja techniczna:

wymiary: 750x100 pikseli rozwijany do 750x300

waga: 40 kB

formaty: swf (flash w wersji 6)

Baner rozwijany składa się z dwóch obiektów – banera, który jest widoczny cały czas na stronie, oraz elementu rozwijanego, który ukazuje się dopiero po najechaniu przez użytkownika myszą na baner.

W kreacji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana taka akcja:

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

W pierwszym elemencie (w banerze) powinno być dodatkowo zawarte zdarzenie:

```
on (rollOver) {  
  get URL("javascript:doexpand()");  
}
```

W drugim elemencie (kreacja rozwijana) powinno być zawarte zdarzenie:

```
on (rollOut) {  
  get URL("javascript:dolittle()");  
}
```

15. Expand Corner 520x520 pikseli

Interaktywna reklama graficzna umieszczana w górnej, prawej części strony w formie zagiętego rogu strony. Po najechaniu na nią kursorem myszy "rozwija się" do większego rozmiaru imitując efekt odsłoniętej strony książki.

Specyfikacja techniczna:

wymiary: 120x120<520x520 pikseli

waga: 30 kB

Format: swf (flash w wersji 6)

W kreacji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana taka akcja:

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

powyższą akcję należy przypisać obiektowi typu „button” zamieszczonemu na głównej liście czasowej, na samym wierzchu, z atrybutem „HIT”. Dodatkowo w kreacji muszą być wpisane skrypty wywołujące następującą akcję:

W momencie rozpoczęcia rozwijania wywołać funkcje:

```
on (rollOver)
{
getURL("javascript:ElementsHS_corner('hidden')");
}
```

W momencie zakończenia zwiwania wywołać funkcje:

```
on (rollOver)
{
getURL("javascript:ElementsHS_corner('visible')");
}
```

W pobliżu rogu (zarówno w stanie rozwiniętym jak i zwiniętym) należy umieścić wyraźny krzyżyk zamykający reklamę (o wielkości co najmniej 14x14 pikseli). Przyciskowi należy przypisać funkcje zamknięcia:

```
on (release)
{
getURL("javascript:corner_close()");
}
```

16. Interstitial - reklama pełnoekranowa

Interstitial jest reklamą pełnoekranową trwająca do 10 sekund. Kreacja musi zawierać przycisk zamknięcia „x”. Reklama pobierana jest z serwera podczas przeglądania lub odświeżania serwisu. Interstitial sprzedawany jest wyłącznie z ograniczeniem liczby kontaktów z reklamą na użytkownika.

Specyfikacja techniczna:

wymiar: Interstitial jest obiektem pełnoekranowym i skalowalnym, aby Interstitial został prawidłowo wyświetlony proporcje jego szerokości do wysokości muszą być takie jak 4 do 3 np.: 800x600 pikseli, lub 1024x768 pikseli (szer./wys.=1,333333333)

waga: do 20kB,

format: swf (flash w wersji 6)

czas animacji: 10 s

przekierowanie na stronę docelową:

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

b) Akcje getURL należy przypisać obiektowi typu button, który powinien być:

- umieszczony na głównej liście czasowej
- umieszczony na samym wierzchu (oczywiście jako obiekt przezroczysty)
- ustawiony jako obiekt typu "HIT"

Zamknięcie INTERSTITIALA

a) Po zakończeniu animacji FLASH powinien wykonać: javascript>window.close().

b) W prawym górnym rogu INTERSTITIALA, przez cały okres prezentacji reklamy, powinien być zamieszczony „krzyżyk” umożliwiający zamknięcie INTERSTITIALA w każdej chwili przez użytkownika. Kliknięcie w „krzyżyk” powinno spowodować wykonanie: javascript>window.close()

17. TopLayer

Toplayer to animacja w formacie Flash wykorzystująca ruchome elementy graficzne w dowolnych konfiguracjach oraz efekty dźwiękowe. Czas emisji poszczególnych części reklamy jak i częstotliwość wyświetleń dla pojedynczego użytkownika ustalone są indywidualnie na potrzeby danej kampanii.

Specyfikacja techniczna:

czas trwania: Maksymalnie 30 sekund

format: swf (flash w wersji 6)

waga: do 40 kB

W kreacji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana taka akcja:

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

Pod krzyżykiem zamykającym kreację powinna być podpięta funkcja *onFinishedPlaying()*

Używane funkcje: zamknięcie

```
on (release) {  
  getURL("javascript:onFinishedPlaying()");  
}
```

18. Brandmark 336x280 pikseli

Brandmark to graficzny element reklamowy podobny do pop-up'a, jednak nie ograniczony oknem standardowej przeglądarki. Może przybierać dowolne kształty w ramach założonej powierzchni. Musi także posiadać znak x, zamykający reklamę.

Specyfikacja techniczna:

wymiar: 336x280 pikseli

waga: 30 kB

format: swf (flash w wersji 6)

W kreacji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana taka akcja:

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

Pod krzyżykiem zamykającym kreację powinna być podpięta funkcja *onFinishedPlaying()*

Używane funkcje:

```
minimalizacja  
on (release) {  
  getURL("javascript:bm_min();","_self");  
}
```

```
maksymalizacja  
on (release) {  
  getURL("javascript:bm_max();","_self");  
}
```

```
zamknięcie  
on (release) {  
  getURL("javascript:onFinishedPlaying()");  
}
```

19. Pop-up

Baner pop-up to graficzny element reklamowy "wyskakujący" w osobnym oknie przeglądarki internetowej po wejściu użytkownika na dany serwis lub stronę.

Specyfikacja techniczna:

wymiary: do 336x280 pikseli
waga: 30 kB
format: swf (flash w wersji 6)

W kreacji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana taka akcja:

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

20. Pop-under

Baner pop-under to graficzny element reklamowy "wyskakujący" w osobnym oknie przeglądarki internetowej po wejściu użytkownika na dany serwis lub stronę. Kontakt z reklamą następuje po zamknięciu lub zminimalizowaniu okna przeglądarki internetowej.

Specyfikacja techniczna:

wymiary: do 336x280 pikseli
waga: 30 kB
format: swf (flash w wersji 6)

W kreacji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana taka akcja:

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

21. Tapeta

Tapeta jest graficzną reklamą w formie tła strony umieszczona w odległości ok. 5 px. od treści strony

Specyfikacja techniczna:

wymiary: cała strona
waga: 10 kB
format: tif, tga, psd lub bmp w docelowej rozdzielczości lub w formacie wektorowym ai (Adobe Illustrator), eps (Encapsulated Postscript) lub cdr (CorelDraw).

22. Billboard + Tapeta

Jednoczesna emisja produktów **Billboard + Tapeta** tego samego reklamodawcy

Billboard reklamowy to graficzny element reklamowy umieszczany centralnie w górnej części strony. Kliknięcie w billboard powoduje automatyczne przejście do reklamowanego serwisu.

Specyfikacja techniczna:

wymiary: 750x100 pikseli

waga: 30 kB

format: jpeg, gif, gif animowany, swf (flash w wersji 6), html

W kreacji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana taka akcja:

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

Tapeta

Reklama graficzna w formie tła strony umieszczona w odległości ok. 5 px. od treści strony

Specyfikacja techniczna:

wymiary: cała strona

waga: 10 kB

format: tif, tga, psd lub bmp w docelowej rozdzielczości lub w formacie wektorowym ai (Adobe Illustrator), eps (Encapsulated Postscript) lub cdr (CorelDraw).

23. DoubleBillboard + Tapeta

Jednoczesna emisja produktów DoubleBillboard + Tapeta tego samego reklamodawcy.

DoubleBillboard to graficzny element reklamowy umieszczany centralnie w górnej części strony. Kliknięcie w billboard powoduje automatyczne przejście do reklamowanego serwisu. Ilość kontaktów użytkownika z reklamą oraz liczba kliknięć w billboard jest rejestrowana w statystykach. Statystyki dostępne są "on-line" przez 24 godziny na dobę.

Specyfikacja techniczna:

wymiary: 750x200 pikseli

waga: 40 kB

format: jpeg, gif, gif animowany, swf (flash w wersji 6), html

W kreacji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana taka akcja:

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

Tapeta

Reklama graficzna w formie tła strony umieszczona w odległości ok. 5 pikseli. od treści strony

Specyfikacja techniczna:

wymiary: cała strona

waga: 10 kB

format: tif, tga, psd lub bmp w docelowej rozdzielczości lub w formacie wektorowym ai (Adobe Illustrator), eps (Encapsulated Postscript) lub cdr (CorelDraw).

24. Billboard + Toplayer

Jednoczesna emisja produktów Billboard +Toplayer tego samego reklamodawcy

Billboard reklamowy to graficzny element reklamowy umieszczany centralnie w górnej części strony. Kliknięcie w billboard powoduje automatyczne przejście do reklamowanego serwisu. Ilość kontaktów użytkownika z reklamą oraz liczba kliknięć w billboard jest rejestrowana w statystykach. Statystyki dostępne są "on-line" przez 24 godziny na dobę.

Specyfikacja techniczna:

wymiary: 750x100 pikseli

waga: 30 kB

format: jpeg, gif, gif animowany, swf (flash w wersji 6), html

W kreacji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana taka akcja:

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

Toplayer to animacja w formacie Flash wykorzystująca ruchome elementy graficzne w dowolnych konfiguracjach oraz efekty dźwiękowe. Czas emisji poszczególnych części reklamy jak i częstotliwość wyświetleń dla pojedynczego użytkownika ustalone są indywidualnie na potrzeby danej kampanii.

Specyfikacja techniczna:

czas trwania: Maksymalnie 30 sekund

format: swf (flash w wersji 6)

waga: do 40 kB

W kreacji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana taka akcja:

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

Pod krzyżykiem zamykającym kreację powinna być podpięta funkcja *onFinishedPlaying()*

Używane funkcje: zamknięcie

```
on (release) {  
  getURL("javascript:onFinishedPlaying()");  
}
```

25. Billboard + BrandMark

Jednoczesna emisja produktów Billboard + BrandMark tego samego reklamodawcy

Billboard reklamowy to graficzny element reklamowy umieszczany centralnie w górnej części strony. Kliknięcie w billboard powoduje automatyczne przejście do reklamowanego serwisu. Ilość

Specyfikacja techniczna:

wymiary: 750x100 pikseli

waga: 30 kB

format: jpeg, gif, gif animowany, swf (flash w wersji 6), html

W kreacji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana taka akcja:

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

Brandmark to graficzny element reklamowy podobny do pop-up'a, jednak nie ograniczony oknem standardowej przeglądarki. Może przybierać dowolne kształty w ramach założonej powierzchni. Musi także posiadać znak x, zamykający reklamę.

Specyfikacja techniczna:

wymiar: 336x280 px

waga: 30 kB

format: swf (flash w wersji 6)

W kreacji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana taka akcja:

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

Pod krzyżykiem zamykającym kreację powinna być podpięta funkcja *onFinishedPlaying()*
Używane funkcje:

```
minimalizacja  
on (release) {  
  getURL("javascript:bm_min();","_self");  
}
```

```
maksymalizacja  
on (release) {  
  getURL("javascript:bm_max();","_self");  
}
```

```
zamknięcie  
on (release) {  
  getURL("javascript:onFinishedPlaying()");  
}
```

26. Double Billboard + Toplayer

Jednoczesna emisja produktów Billboard +Toplayer tego samego reklamodawcy.

DoubleBillboard to graficzny element reklamowy umieszczany centralnie w górnej części strony. Kliknięcie w billboard powoduje automatyczne przejście do reklamowanego serwisu.

Specyfikacja techniczna:

wymiary: 750x200 pikseli

waga: 40 kB

format: jpeg, gif, gif animowany, swf (flash w wersji 6), html

W kreacji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana taka akcja:

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

Toplayer to animacja w formacie Flash wykorzystująca ruchome elementy graficzne w dowolnych konfiguracjach oraz efekty dźwiękowe. Czas emisji poszczególnych części reklamy jak i częstotliwość wyświetleń dla pojedynczego użytkownika ustalone są indywidualnie na potrzeby danej kampanii.

Specyfikacja techniczna:

czas trwania: Maksymalnie 30 sekund

format: swf (flash w wersji 6)

waga: do 40 kB

W kreacji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana taka akcja:

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

Pod krzyżykiem zamykającym kreację powinna być podpięta funkcja *onFinishedPlaying()*

Używane funkcje: zamknięcie

```
on (release) {  
  getURL("javascript:onFinishedPlaying()");  
}
```

27. DoubleBillboard + Brandmark

Jednoczesna emisja produktów Billboard + Brandmark tego samego reklamodawcy.

DoubleBillboard to graficzny element reklamowy umieszczany centralnie w górnej części strony. Kliknięcie w billboard powoduje automatyczne przejście do reklamowanego serwisu.

Specyfikacja techniczna:

wymiary: 750x200 pikseli

waga: 40 kB

format: jpeg, gif, gif animowany, swf (flash w wersji 6), html

W kreacji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana taka akcja:

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

Brandmark to graficzny element reklamowy podobny do pop-up'a, jednak nie ograniczony oknem standardowej przeglądarki. Może przybierać dowolne kształty w ramach założonej powierzchni. Musi także posiadać znak „X”, zamykający reklamę.

Specyfikacja techniczna:

wymiar: 336x280 px
waga: 30 kB
format: swf (flash w wersji 6)

W kreacji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana taka akcja:

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

Pod krzyżykiem zamykającym kreację powinna być podpięta funkcja *onFinishedPlaying()*
Używane funkcje:

```
minimalizacja  
on (release) {  
  getURL("javascript:bm_min();","_self");  
}
```

```
maksymalizacja  
on (release) {  
  getURL("javascript:bm_max();","_self");  
}
```

```
zamknięcie  
on (release) {  
  getURL("javascript:onFinishedPlaying();");  
}
```

28. Skyscraper + Toplayer

Skyscraper to obszar znajdujący się w prawej/lewej części strony, zawierający tekst, odnośniki lub graficzny element reklamowy. Kliknięcie w reklamę powoduje automatyczne przejście do reklamowanego serwisu. Ilość kontaktów użytkownika z reklamą oraz liczba kliknięć jest rejestrowana w statystykach. Statystyki dostępne są "online" przez 24 godziny na dobę.

Specyfikacja techniczna:

wymiary: 120x600 pikseli
waga: 30 kB
format: jpeg, gif, gif animowany, swf (flash w wersji 6), html,

W kreacji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana taka akcja:

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

Toplayer to animacja w formacie Flash wykorzystująca ruchome elementy graficzne w dowolnych konfiguracjach oraz efekty dźwiękowe. Czas emisji poszczególnych części reklamy jak i częstotliwość wyświetleń dla pojedynczego użytkownika ustalone są indywidualnie na potrzeby danej kampanii.

Specyfikacja techniczna:

czas trwania: maksymalnie 30 sekund
format: swf (flash w wersji 6)
waga: do 40 kB

W kreacji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana taka akcja:

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

Pod krzyżykiem zamykającym kreację powinna być podpięta funkcja *onFinishedPlaying()*
Używane funkcje:

```
zamknięcie  
on (release) {  
  getURL("javascript:onFinishedPlaying()");  
}
```

29. Skyscraper + Brandmark

Skyscraper to obszar znajdujący się w prawej/lewej części strony, zawierający tekst, odnośniki lub graficzny element reklamowy. Kliknięcie w reklamę powoduje automatyczne przejście do reklamowanego serwisu.

Specyfikacja techniczna:

wymiary: 120x600 pikseli
waga: 30 kB
format: jpeg, gif, gif animowany, swf (flash w wersji 6), html

W kreacji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana taka akcja:

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

Brandmark to graficzny element reklamowy podobny do pop-up'a, jednak nie ograniczony oknem standardowej przeglądarki. Może przybierać dowolne kształty w ramach założonej powierzchni. Musi także posiadać znak x, zamykający reklamę.

Specyfikacja techniczna:

wymiar: 336x280 pikseli
waga: 30 kB
format: swf (flash w wersji 6)

W kreacji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana taka akcja:

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

```
}
```

Pod krzyżykiem zamykającym kreację powinna być podpięta funkcja *onFinishedPlaying()*
Używane funkcje:

```
minimalizacja  
on (release) {  
getURL("javascript:bm_min();","_self");  
}
```

```
maksymalizacja  
on (release) {  
getURL("javascript:bm_max();","_self");  
}
```

```
zamknięcie  
on (release) {  
getURL("javascript:onFinishedPlaying();");  
}
```

30. Skyscraper XXL + Toplayer

Skyscraper XXL jest odpowiednikiem standardowego skyscrapera. Umieszczany jest w prawej/lewej części strony, w celu prezentacji tekstu, odnośników do stron lub graficzne element reklamowe. Większy rozmiar skyscrapera zwiększa możliwość reklamowe i bardziej przykuwa uwagę. Kliknięcie w reklamę powoduje automatyczne przejście do reklamowanego serwisu.

Specyfikacja techniczna:

wymiary: 160x600 pikseli
waga: 30 kB
format: jpeg, gif, gif animowany, swf (flash w wersji 6), html

W kreacji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana taka akcja:

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

TopLayer

Toplayer to animacja w formacie Flash wykorzystująca ruchome elementy graficzne w dowolnych konfiguracjach oraz efekty dźwiękowe. Czas emisji poszczególnych części reklamy jak i częstotliwość wyświetleń dla pojedynczego użytkownika ustalone są indywidualnie na potrzeby danej kampanii.

Specyfikacja techniczna:

czas trwania: Maksymalnie 30 sekund
format: swf (flash w wersji 6)
waga: do 40 kB

W kreacji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana taka akcja:

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

Pod krzyżykiem zamykającym kreację powinna być podpięta funkcja *onFinishedPlaying()*
Używane funkcje:

```
zamknięcie  
on (release) {  
getURL("javascript:onFinishedPlaying()");  
}
```

31. Skyscraper XXL + Brandmark

Skyscraper XXL jest odpowiednikiem standardowego skyscrapera. Umieszczany jest w prawej/lewej części strony, w celu prezentacji tekstu, odnośników do stron lub graficzne element reklamowe. Większy rozmiar skyscrapera zwiększa możliwość reklamowe i bardziej przykuwa uwagę. Kliknięcie w reklamę powoduje automatyczne przejście do reklamowanego serwisu. Ilość kontaktów użytkownika z reklamą oraz liczba kliknięć jest rejestrowana w statystykach. Statystyki dostępne są "online" przez 24 godziny na dobę.

Specyfikacja techniczna:

wymiary: 160x600 pikseli
waga: 30 kB
format: jpeg, gif, gif animowany, swf (flash w wersji 6), html

W kreacji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana taka akcja:

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

Brandmark to graficzny element reklamowy podobny do pop-up'a, jednak nie ograniczony oknem standardowej przeglądarki. Może przybierać dowolne kształty w ramach założonej powierzchni. Musi także posiadać znak x, zamykający reklamę.

Specyfikacja techniczna:

wymiar: 336x280 pikseli
waga: 30 kB
format: swf (flash w wersji 6)

W kreacji musi być stworzona warstwa aktywna (button). Musi to być warstwa znajdująca się na wierzchu i musi być na niej zdefiniowana taka akcja:

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

Pod krzyżykiem zamykającym kreację powinna być podpięta funkcja *onFinishedPlaying()*
Używane funkcje:

```
minimalizacja  
on (release) {  
getURL("javascript:bm_min();"_"_self");  
}
```

```
maksymalizacja  
on (release) {  
getURL("javascript:bm_max();"_"_self");  
}
```

```
zamknięcie  
on (release) {  
  getURL("javascript:onFinishedPlaying()");  
}
```

32. VideoAd

VideoAd - trzydziestosekundowy reklamowy spot/film video zintegrowany wewnątrz wybranej graficznej formy reklamy. Forma reklamy umożliwiająca emisję na stronach serwisu telewizyjnego czy kinowego spotu reklamowego a także przystosowanie dowolnego filmu do wyświetlenia w portalu.

Na kreację składa się film reklamowy oraz ramka odtwarzacza, wyposażona w przyciski start/pauza, stop, włącz/wyłącz dźwięk oraz we wskaźniki załadowania i postępu odtwarzania filmu.

Specyfikacja techniczna:

maksymalny czas trwania: 30s

waga: do 800 kb

format: flash w wersji 6 (w trzech różnych jakościach strumienia video)

VideoAd emitowany jest w następujących formach reklamy

- Billboard
- DoubleBillboard
- Box Śródttekstowy
- Skyscraper
- Skyscraper XXI
- Skyscraper Rozwijany
- Billboard Rozwijany
- Rectangle
- Halfpage
- Push down billboard
- Toplayer
- Brandmark
- Pop-up;
- Pop-under

Budowa

Kreacje które wchodzi w skład emisji to:

- reklama główna (np. billboard lub skyscraper),
- streaming (czyli animacja)
- "zatyczka" startowa (plik graficzny)
- "zatyczka" końcowa (plik graficzny)

Sposób Emisji

AdServer emituje REKLAMĘ GŁÓWNA, skrypty serwujące tą reklamę badają łącze użytkownika i dobierają w zależności od łącza oraz od wskazanego przez klienta czasu buforowania reklamy, odpowiednią wersję streamingu. W tym czasie zamiast streamingu pojawia się ZATYCZKA STARTOWA (np. z tekstem "zaczekaj, ładuję film"), po zbuforowaniu następuje wyświetlenie streamingu a następnie pojawia się zatyczka końcowa (np. z tekstem "chcesz wiedzieć więcej - kliknij", jako zatyczki 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 zatyczek i streamingu
- b) zatyczki - pliki typu GIF o jak najmniejszej wadze
- c) streaming - plik AVI o jak najlepszej jakości (do 30s)

33. Serwisy specjalne

Serwis Specjalny to strona WWW umieszczona w Portalu dlaStudenta.pl dedykowana danemu produktowi,

firmie bądź wydarzeniu. Praktycznie nieograniczona możliwość zamieszczania informacji zarówno graficznych jak i multimedialnych pozwala na pełną prezentację produktu i oferty firmy. Umieszczenie Serwisu Specjalnego w wybranym Serwisie Tematycznym Portalu, bądź na stronie głównej Portalu pozwala na precyzyjne ukierunkowanie przekazu.

34. Serwisy Sponsorowane

Serwis Sponsorowany jest unikalną formą reklamy w ramach, której Zleceniodawca otrzymuje tytuł Sponsora wybranego Serwisu tematycznego. Sponsor otrzymuje możliwość umieszczenia własnych elementów identyfikacyjnych na serwisie.

Serwis Sponsorski może zawierać:

- Belki Sponsorskie na dole i górze działu (do 50 pikseli szerokości)
- Logo Sponsora w Topie Działu
- Watermarka
- Możliwość umieszczenia wybranej formy reklamy w serwisie – Capping 1/tydzień

W celu uzyskania szczegółów dotyczących pakietów prosimy o kontakt z Biurem Reklamy

reklama@dlaStudenta.pl

35. Artykuły Sponsorowane

Artykuł sponsorowany to tekst reklamowy z dodatkową grafiką umieszczony na wybranym serwisie dlaStudenta.pl

Treść artykułu powinna nawiązywać do tematyki danego serwisu. Tekst w serwisie prezentowany jest w formie zajawki. Możliwości wyświetlania zajawki są zależne od Serwisu. W większości serwisów jest to tytuł artykułu wraz z grafiką.

36. Mailing

Mailing reklamowy to przekaz który pozwala na bezpośrednie dotarcie do odbiorcy. Pozwala budować zainteresowanie produktem oraz tworzyć i utrzymywać więzi między reklamodawcą i odbiorcą. Wszyscy użytkownicy dlaStudenta.pl wyrażają zgodę na otrzymywanie listów reklamowych rozsyłanych za pośrednictwem portalu.