

# SPECYFIKACJA TECHNICZNA REKLAMY ON-LINE

GLAMOUR



ELLE



KOBIETA•PL



NATIONAL  
GEOGRAPHIC  
POLSKA



mój piękny  
**Ogród**

party



VIVA!pl



polki.pl



WIZAZ



mamo to ja

PRZYŚLIJ PRZEPIS!



mojeGotowanie.pl

ile waży.pl



gotujmy.pl



**BurdaMedia**  
**Polska**

## Spis treści

<b>1. ZASADY OGÓLNE</b> .....	4
<b>2. DEFINICJA REKLAMY</b> .....	4
<b>3. OGÓLNE WYMAGANIA DOTYCZĄCE REKLAM</b> .....	5
<b>4. KREACJE HTML5</b> .....	5
<b>4.5. KREACJE Z VIDEO</b> .....	9
<b>5. PROTOKÓŁ HTTPS – SZYFROWANIE SSL</b> .....	9
<b>6. SZCZEGÓŁOWE WYMAGANIA DESKTOPOWYCH FORM REKLAMOWYCH</b> .....	10
Billboard .....	10
Double Billboard .....	10
Triple Billboard .....	10
Wideboard .....	10
Gigaboard.....	11
Swipe Gigaboard .....	11
Slash Gigaboard.....	11
Partner (Nonstandard) .....	12
Rectangle.....	12
Swipe Rectangle .....	13
Scratch Rectangle.....	13
Halfpage .....	13
Cube 3D.....	13
Outerstitial .....	14
Tapeta z double billboardem ( Screening ) .....	14
Tapeta z triple billboardem (Screening) .....	14
Tapeta z Wideboardem ( Screening ) .....	15
Screening Double Billboard Sticki .....	15
Screening Wideboard Sticki .....	15
Tapeta z double billboardem ( Screening Video) .....	16
Tapeta z triple billboardem (Screening Video).....	16
MediaRoom.....	16
Pre Roll .....	17
Shutter Triple Billboard.....	17
Flipout Video .....	17
Parralax .....	18
Video Background Pushdown .....	18
Multi Rotational Cuboid .....	18
Scroll Reveal .....	18
Flipped Scroll.....	19



<b>7. SZCZEGÓŁOWE WYMAGANIA MOBILNYCH FORM REKLAMOWYCH .....</b>	<b>20</b>
Mobile Billboard .....	20
Mobile Triple Billboard .....	20
Mobile Gigaboard .....	20
Mobile Swipe Gigaboard .....	20
Mobile Slash Gigaboard .....	21
Mobile Cube 3D .....	22
Mobile Rectangle .....	22
Mobile Swipe Rectangle .....	23
Mobile Scratch Rectangle .....	23
Mobile PageBreak .....	24
Mobile Halfpage .....	24
Mobile graphicBar .....	25
Mobile Outerstitial .....	25
Mobile Mediaroom .....	26
Mobile Partner (Nonstandard) .....	27
Mobile Shutter Triple Billboard .....	27
Mobile Flipout Video .....	27
Mobile Parralax .....	28
Mobile Multi Rotational Cuboid .....	28
Mobile Scroll Reveal .....	29
Mobile Flipped Scroll .....	29
<b>MAILING .....</b>	<b>30</b>
<b>PRZYGOTOWANIE KREACJI MAILINGU W FORMACIE HTML .....</b>	<b>30</b>
<b>PRZYGOTOWANIE KREACJI MAILINGU W FORMACIE JPG .....</b>	<b>31</b>
<b>POZOSTAŁE INFORMACJE .....</b>	<b>32</b>
<b>WYMIARY SERWISÓW DLA KREACJI SCREENING .....</b>	<b>33</b>



## 1. Zasady ogólne

Wszystkie reklamy przeznaczone do emisji na witrynach Burda Media Polska Sp. z o.o. zwanych dalej „Wydawcą” powinny spełniać warunki określone w założeniach niniejszego dokumentu zwanego dalej „Specyfikacją techniczną form reklamowych” lub w skrócie „Specyfikacją”.

Burda Media Polska Sp. z o.o. zastrzega sobie prawo do weryfikacji reklamy pod kątem jej zgodności ze Specyfikacją oraz nie przyjęcia jej do emisji bądź przerwania emisji w przypadku stwierdzenia braku takiej zgodności. Emisja reklamy w obrębie witryn Burda Media Polska Sp. z o.o. nie jest tożsama ze stwierdzeniem zgodności reklamy ze Specyfikacją.

Wydawca zastrzega sobie prawo do odmowy bądź przerwania emisji reklamy w przypadku, jeśli uzna ją za dokuczliwą lub szkodliwą dla użytkowników.

## 2. Definicja reklamy

Reklamą w rozumieniu niniejszego dokumentu jest komplet wymaganych materiałów graficznych wraz ze skryptem emisyjnym koniecznym do poprawnego wyświetlenia reklamy i służącym wyłącznie temu celowi oraz adres URL, na który mają przekierowywać kliknięcia w reklamę (tzw. click URL).

Dostarczenie skryptu emisyjnego jest obowiązkowe dla reklam niestandardowych lub dla reklam, dla których to wyspecyfikowano. Dla pozostałych reklam skrypt emisyjny dostarczany jest przez Wydawcę.

W myśl powyższej definicji wyróżnia się:

- materiał graficzny typu Image (dopuszczalne formaty plików: GIF, JPG, PNG)
- materiał graficzny typu Video (dopuszczalne formaty plików: MP4, WEBM, inne formaty będą konwertowane po stronie Wydawcy lub odrzucane w przypadku braku takiej możliwości)
- skrypt emisyjny reklamy (dopuszczalne technologie: HTML5/JavaScript)

Reklama jest zgodna ze specyfikacją tylko wtedy, gdy spełnia ogólne wymagania reklam (określone w pkt 3 Specyfikacji) oraz wymagania szczególne form reklamowych (określone w pkt 4 Specyfikacji) właściwe dla danego rodzaju formy reklamowej.

### 3. Ogólne wymagania dotyczące reklam

1. Za niezgodne ze specyfikacją uważa się reklamy odwołujące się w trakcie emisji do zewnętrznych serwerów (tracking, streaming, itp.), chyba że zostało to wcześniej uzgodnione z wydawcą.
2. URL, na który mają przekierowywać reklamy nie może być dłuższy niż 250 znaków (łącznie ze specyfikacją protokołu http).
3. Za niezgodne ze specyfikacją uważa się reklamy, których elementy graficzne typu Image dostarczone w innym formacie niż to wyszczególniono pkt 2 Specyfikacji.
4. Za niezgodne ze specyfikacją uważa się reklamy zawierające cyklicznie odtwarzane bądź drażniące (wg. arbitralnej decyzji Wydawcy) efekty akustyczne, odczytujące bądź zapisujące cookies oraz reklamy w jakikolwiek sposób ingerujące w treść witryny.
5. Za niezgodne ze specyfikacją uważa się reklamy, które w jakikolwiek sposób zakłócają działanie strony, na której są emitowane (w szczególności powodują niepoprawne wyświetlanie się serwisu, zawierają błędy lub wyświetlają komunikaty błędów bądź ostrzeżeń).
6. Za niezgodne ze specyfikacją uważa się reklamy, których emisja nadmiernie obciąża procesor. Za punkt graniczny akceptowalności kreacji uznaje się nie większe niż 25% obciążenie 2.0 GHz procesora testowanego na przeglądarkach internetowych – Chrome, Firefox, Safari oraz Edge.

### 4. Kreacje HTML5

Kreacja HTML5 to materiał umieszczany na stronie Wydawcy w postaci IFRAME'a o ograniczonych prawach (zatem wszelka komunikacja pomiędzy kreacją a stroną odbywa się tylko na warunkach opisanych poniżej).

Przez kreację rozumiemy komplet wszystkich materiałów graficznych / multimedialnych / skryptowych potrzebny do wyemitowania reklamy, dostarczonych w postaci paczki plików (np. spakowanej).

Niedopuszczalne jest używanie odwołań do zewnętrznych materiałów graficznych i multimedialnych (zewnętrznych, czyli nie znajdujących się w paczce materiałów). W przypadku bibliotek pochodzących z kreatorów HTML5 (np. narzędzi Adobe) dopuszczalne są odwołania do tych bibliotek znajdujących się w popularnych CDN'ach.

#### 4.1. Przykładowy kod prostej kreacji HTML5:

Poniższy kod jest tylko przykładem, który składa się z pojedynczego obrazka. Jest on wykorzystywany w dalszej części specyfikacji do zobrazowania poszczególnych składowych skryptowych.

```
<html>
  <head>
  </head>
  <body>
    <a id="creativelink" href="#" target="_blank">
      
    </a>
  </body>
</html>
```

## 4.2. Parametry przekazywane do kreacji

Kreacja HTML jest odpowiedzialna za obsługę interakcji z użytkownikiem, w tym kliknięcia. Dlatego ważne jest, by potrafiła przechwycić parametry przekazane do niej ze skryptu emisyjnego, w tym m.in. parametr **click**, piksele zliczające, itp.

W celu odczytania parametrów przekazywanych do kreacji, należy dołączyć poniższy kod do kodu kreacji przed znacznikiem **</body>**:

```
<script type="text/javascript">
  var parsed = (document.location.href.split('#')[1]||'').split('&');
  var params = parsed.reduce(function (params, param) {
    var param = param.split('=');
    params[param[0]] = decodeURIComponent(param.slice(1).join('='));
    return params;
  }, {});
</script>
```

Od tego miejsca na zmiennej **params** będzie dostępna tablica parametrów przekazanych ze skryptu emisyjnego (dla uproszczenia: w kodzie kreacji zmienna **params** nie powinna być używana w innym przypadku, niż do przekazania parametrów).

## 4.3. click (clickTag)

Po użyciu fragmentu kodu z punktu 4.2 na zmiennej **params.click**, **params.clickTag** lub **params.clickTAG** (Wydawca zaleca używanie parametru **click**, ale dopuszcza pozostałe warianty) będzie dostępny link docelowy (prowadzący do landing page).

### Jak go użyć na przykładzie z punktu 4.1?

Klikane miejsca kreacji powinny zostać ujęte w znaczniki **<a>**, pod które następnie zostanie podpięta akcja kliknięcia:

```
<a id="creativelink" href="#" target="_blank">
  
</a>
```

Należy zwrócić uwagę na ID elementu **<a>** (w przykładzie 'creativelink'), ponieważ to samo ID musi zostać podane w instrukcji przypisującej znacznikowi adres docelowy wraz ze skryptem zliczającym. Jako adres linku należy wstawić wartość parametru **clickTag** przekazanego do kodu kreacji. Poniższy kod należy umieścić poniżej wcześniej opisanego kodu odczytującego parametry:

```
// change link href
document.getElementById('creativelink').href = params.click;
```

Powyższe można osiągnąć również za pomocą:

```
// attach click action to link
document.getElementById('creativelink').addEventListener('click', function() {
  window.open(params.click, '_blank');
});
```

Przykład kodu kreacji po zastosowaniu powyższych zmian:

```
<html>
  <head>
  </head>
  <body>
    <a id="creativelink" href="#" target="_blank">
      
    </a>

    <script type="text/javascript">
      var parsed = (document.location.href.split('#')[1]||').split('&');
      var params = parsed.reduce(function (params, param) {
        var param = param.split('=');
        params[param[0]] = decodeURIComponent(param.slice(1).join('='));
        return params;
      }, {});

      // przekazanie parametru click do kreacji
      document.getElementById('creativelink').href = params.click;
    </script>
  </body>
</html>
```

#### 4.4. Komunikacja pomiędzy kreacją a skryptem emisyjnym

Poniższy punkt dotyczy wybranych kreacji lub wybranych wersji kreacji (np. kreacja expandowana, kreacja z krzyżykiem zamykającym klienta, itp.).

Wymiana informacji pomiędzy kodem emisyjnym Wydawcy a kreacją odbywa się za pomocą metody `window.postMessage()`, która przyjmuje postać:

```
window.postMessage('komunikat', '*')
```

Parametr 'komunikat' przyjmuje wartości:

a) w komunikacji kreacja --> skrypt emisyjny

`params.onShrink` – wywoływane w momencie zmniejszenia się kreacji typu expand

`params.onExpand` – wywoływane w momencie powiększenia się kreacji typu expand

`params.onClose` – wywoływane w momencie kliknięcia krzyżyka zamykającego zaszytego w kreacji

b) w komunikacji skrypt emisyjny --> kreacja

'doShrink' – wywoływane w momencie zmniejszenia się kreacji typu expand

'doExpand' – wywoływane w momencie powiększenia się kreacji typu expand

##### 4.4.1 Kreacja z krzyżykiem zamykającym

Za wyświetlanie i obsługę krzyżyka zamykającego w kreacjach tego wymagających odpowiada w 90% przypadków skrypt emisyjny. Nie jest konieczne żadne dodatkowe działanie ze strony kreacji HTML.

Jednakże - jeśli kreacja posiada zaszyty krzyżyk zamykający (np. kreacja typu toplayer), do poprawnego działania wymagane jest, by w reakcji na kliknięcie krzyżyka zamykającego w kreacji, została do okna skryptu emisyjnego przekazana stosowna informacja.

Przykładowo, jeśli krzyżyk zamykający w kreacji jest elementem o id='closeButton' kreacja powinna wywołać:

```
document.getElementById('closeButton').addEventListener('click', function() {
    if (window.parent != window) window.parent.postMessage(params.onClose, '*');

    // pozostały kod powiązany z kliknięciem w krzyżyk zamykający
    ...
});
```

#### 4.4.2 Kreacje expandowane

Za wyświetlanie i obsługę krzyżyka zamykającego w kreacjach tego wymagających odpowiada w 90% przypadków skrypt emisyjny. Nie jest konieczne żadne dodatkowe działanie ze strony kreacji HTML.

W przypadku, kiedy za obsługę zdarzenia rozszerzenia/zmniejszania kreacji odpowiada w całości skrypt emisyjny istnieje możliwość poinformowania kreacji, że nastąpiło stosowne zdarzenie (kreacja może wtedy zareagować w odpowiedni sposób).

Kreacja powinna nasłuchiwać na wystąpienie komunikatów 'doShrink' i 'doExpand' przekazywanych do niej ze skryptu emisyjnego. Poniższy kod umieszczony w kreacji będzie w stanie odczytać stosowne komunikaty:

```
function doShrink() {
    // kod który powinien się wykonać na akcji zwinięcia
}

function doExpand() {
    // kod który powinien się wykonać na akcji rozwinięcia
}

window.addEventListener("message", function(event) {
    var method = event.data;
    if (method && typeof window[method] == 'function') window[method]();
}, false);
```

Podobnie, jeśli kreacja ma w sobie zaszyte mechanizmy expandu istnieje konieczność poinformowania skryptu emisyjnego o zajściu konkretnego zdarzenia. Przykładowo, jeśli w kreacji znajdują się przyciski o id='expandButton' (odpowiedzialny za powiększenie kreacji) oraz o id='shrinkButton' (odpowiedzialny za akcję zmniejszenia kreacji), to poniższe fragmenty powinny zaszyte w kodzie kreacji powinny przekazać stosowną informację do skryptu emisyjnego:

```
document.getElementById('expandButton').addEventListener('click', function() {
    if (window.parent != window) window.parent.postMessage(params.onExpand, '*');

    // pozostały kod powiązany z rozwinięciem kreacji
    ...
});

document.getElementById('shrinkButton').addEventListener('click', function() {
    if (window.parent != window) window.parent.postMessage(params.onShrink, '*');

    // pozostały kod powiązany ze zwinięciem kreacji
    ...
});
```



## 4.5. Kreacje z video

Kreacja HTML może zawierać wideo. Wiążą się z tym ograniczenia.

### 4.5.1 Wideo z autostartem

Dopuszczalne jest umieszczenie w kreacji wideo, które będzie odpalane automatycznie:

- wideo musi być uruchomione wyciszone
- wideo musi zatrzymać się po jednokrotnym odtworzeniu (nie dozwolony jest loop)
- wideo nie może ważyć więcej niż 1.5mb (waga nie wlicza się w ogólną wagę poszczególnych typów kreacji)
- wideo musi być dołączone do paczki plików i dostarczone razem z kreacją

### 4.5.2 Wideo intencyjne

Dopuszczalne jest zasycie w kreacji wideo, które nie będzie uruchamiane automatycznie:

- wideo musi być uruchomione po akcji kliknięcia przez użytkownika w wyraźnie wyróżniony element interaktywny
- wideo może być uruchomione z dźwiękiem
- wideo nie może ważyć więcej niż 5mb (waga nie wlicza się w ogólną wagę poszczególnych typów kreacji)
- wideo musi być dołączone do paczki plików i dostarczone razem z kreacją

## 5. Protokół https – szyfrowanie SSL

1. Nasze serwisy korzystają z protokołów szyfrowanych (SSL). W celu zapewnienia niezakłóconego wyświetlenia serwisu w przeglądarce, prawidłowej emisji reklamy oraz prawidłowego wywołania kodów mierzących wszystkie elementy kreacji HTML5 oraz kody śledzące muszą używać bezpiecznego połączenia (https://).
2. Strony docelowe, na które przekierowuje reklama mogą korzystać z nieszyfrowanego protokołu http.

## 6. Szczegółowe wymagania desktopowych form reklamowych

### Billboard

- HTML5  
rozmiar: 750 x 100 pikseli  
waga: 80 kB
  
  - GIF/JPG/PNG  
Rozmiar: 750 x 100 pikseli  
Waga: 40 kB
- 

### Double Billboard

- HTML5  
rozmiar: 750 x 200 pikseli  
waga: 100 kB
  
  - GIF/JPG/PNG  
Rozmiar: 750 x 200 pikseli  
Waga: 50 kB
- 

### Triple Billboard

- HTML5  
rozmiar: 750 x 300 pikseli  
Waga: 120 kB
  
  - GIF/JPG/PNG  
Rozmiar: 750 x 300 pikseli  
Waga: 60 kB
- 

### Wideboard

- HTML5  
Rozmiar: 1000 x 200 pikseli  
Waga: 120 kB

- GIF/JPG/PNG  
Rozmiar: 1000 x 200 pikseli  
Waga: 60 kB
- 

## Gigaboard

- HTML5  
rozmiar: 1000 x 600 pikseli  
Waga: 200 kB
  
  - GIF/JPG/PNG  
Rozmiar: 1000 x 600 pikseli  
Waga: 100 kB
- 

## Swipe Gigaboard

- GIF/JPG/PNG  
Rozmiar: 1000 x 600 pikseli  
Waga: max: 400 kB

Kreacja składa się z max 5 grafik o wymiarach 1000px x 600 px i wspólnej wadze max 400 kB.

Format reklamy pozwala wyświetlić do pięciu różnych obrazów, które można przesuwając automatycznie według ustalonej kolejności, zmieniać ręcznie przez użytkownika za pomocą zdefiniowanych strzałek lub przeciągając obraz za pomocą kursora myszy.

---

## Slash Gigaboard

- GIF/JPG/PNG  
Rozmiar: 1000 x 600 pikseli  
Waga: max: 250 kB

Kreacja składa się z 2 grafik o wymiarach 1000px x 600px i wspólnej wadze max 250 kB oraz belki przecinającej: kolor w postaci kodu HEX#\*\*\*\*\*

Format reklamy pozwala wyświetlić dwa różne obrazy częściowo widoczne. Przesuwając kursor myszy użytkownik zakrywa lub odsłania jeden z elementów kreacji.

## Partner (Nonstandard)



Kreacja składa się z kilku elementów:

Tło:

Rozmiar: 1000 x 600 pikseli

Format: jpg

W ramach kreacji wyświetlane są:

Trzy zajawki do artykułów:

Rozmiar: 270 x 140 pikseli

Txt: do 93 znaków

url: 3 x link do artykułów

Kolor czcionki: HEX np.: #fff

Kolor tła: HEX np.: #000

Button Text - 7 znaków np.: Sprawdź

Kolor czcionki: HEX np.: #fff

Kolor tła: HEX np.: #db052b

Waga Całość kreacji: max 200 kB

---

## Rectangle

- HTML5
- rozmiar: 300 x 250 pikseli
- Waga: 80 kB

- GIF/JPG/PNG  
Rozmiar: 300 x 250 pikseli  
Waga: 40 kB
- 

### Swipe Rectangle

- GIF/JPG/PNG  
Rozmiar: 300 x 250 pikseli  
Waga: max: 150 kB

Kreacja składa się z max 5 grafik o wymiarach 300px x 250px i wspólnej wadze max 150 kB.

Format reklamy pozwala wyświetlić do pięciu różnych obrazów, które można przesuwać automatycznie według ustalonej kolejności, zmieniać ręcznie przez użytkownika za pomocą zdefiniowanych strzałek lub przeciągając obraz za pomocą kursora myszy.

---

### Scratch Rectangle

- GIF/JPG/PNG  
Rozmiar: 300 x 250 pikseli  
Waga: max: 150 kB

Kreacja składa się z 2 grafik o wymiarach 300px x 250px i wspólnej wadze max 150 kB.

Format reklamy składa się z dwóch obrazów, pierwszy obraz widoczny może zostać „zdrapany” poprzez akcje użytkownika, odsłaniając obraz drugi.

---

### Halfpage

- HTML5  
Rozmiar: 300 x 600 pikseli  
Waga: 100 kB
  - GIF/JPG/PNG  
Rozmiar: 300 x 600 pikseli  
Waga: 50 kB
- 

### Cube 3D

Kreacja składa się z:

- 4 x grafik
- 4 x linków url

– HTML5:  
Rozmiar: 300 x 300 pikseli  
Waga: 80 kB

– GIF/JPG/PNG  
Rozmiar: 300 x 300 pikseli  
Waga: 50 kB

---

## Outerstitial

- HTML5  
rozmiar: Rozmiar 1200 x 600 pikseli  
Waga: 150 kB
- GIF/JPG/PNG  
Rozmiar: Rozmiar 1200 x 600 pikseli  
Waga: 100 kB

Rozmiar widoczny kreacji: max 1200 x 600 pikseli, pozostała część ekranu wypełniona jednolitym tłem.

---

## Tapeta z double billboardem ( Screening )

### Tapeta

- GIF/JPG/PNG
- projektując tapetę należy uwzględnić wymiary serwisów

### Double billboard

- Zgodny ze specyfikacją

Łączna waga elementów wchodzących w skład kreacji nie może być większa niż:

- w przypadku wykonania billboard w technologii JPG/PNG/GIF + tapeta – 80KB
  - w przypadku wykonania billboard w technologii HTML5 + tapeta – 130KB
- 


## Tapeta z triple billboardem (Screening)

### Tapeta

- GIF/JPG/PNG
- projektując tapetę należy uwzględnić wymiary serwisów

### Triple billboard

- Zgodny ze specyfikacją

- 
- łączna waga elementów wchodzących w skład kreacji nie może być większa niż:
- w przypadku wykonania billboard w technologii JPG/PNG/GIF + tapeta – 90KB
  - w przypadku wykonania billboard w technologii HTML5 + tapeta – 150KB
- 

## **Tapeta z Wideboardem ( Screening )**

### Tapeta

- GIF/JPG/PNG
- projektując tapetę należy uwzględnić wymiary serwisów

### Wideboard

- Zgodny ze specyfikacją

- łączna waga elementów wchodzących w skład kreacji nie może być większa niż:
- w przypadku wykonania billboard w technologii JPG/PNG/GIF + tapeta – 90KB
  - w przypadku wykonania billboard w technologii HTML5 + tapeta – 150KB
- 

## **Screening Double Billboard Sticki**

### Tapeta

- GIF/JPG/PNG
- projektując tapetę należy uwzględnić wymiary serwisów

### Double billboard

- Zgodny ze specyfikacją

- łączna waga elementów wchodzących w skład kreacji nie może być większa niż:
- w przypadku wykonania billboard w technologii JPG/PNG/GIF + tapeta – 80KB
  - w przypadku wykonania billboard w technologii HTML5 + tapeta – 130KB
- 

## **Screening Wideboard Sticki**

### Tapeta

- GIF/JPG/PNG
- projektując tapetę należy uwzględnić wymiary serwisów

### Wideboard

- Zgodny ze specyfikacją

- łączna waga elementów wchodzących w skład kreacji nie może być większa niż:
- w przypadku wykonania billboard w technologii JPG/PNG/GIF + tapeta – 90KB
  - w przypadku wykonania billboard w technologii HTML5 + tapeta – 150KB
-

## Tapeta z double billboardem ( Screening Video)

### Tapeta

- GIF/JPG/PNG
- projektując tapetę należy uwzględnić wymiary serwisów

### Double billboard

- HTML5
- rozmiar: 750 x 200 pikseli
- waga: 1.5 MB

- kreacja HTML może zawierać wideo ale wiąże się z tym pewne ograniczenia – [zobacz więcej](#)

---

## Tapeta z triple billboardem (Screening Video)

### Tapeta

- GIF/JPG/PNG
- projektując tapetę należy uwzględnić wymiary serwisów

### Double billboard

- HTML5
- rozmiar: 750 x 300 pikseli
- waga: 1.5 MB

- kreacja HTML może zawierać wideo ale wiąże się z tym pewne ograniczenia – [zobacz więcej](#)

---

## MediaRoom

Klatka:

Max. 8x klatka + 8 adresów url

– JPG/PNG

Rozmiar: 250x150px pikseli

Waga: klatka 80kb \* X klatek

Tło:

– JPG/PNG

Rozmiar: 1020x248 pikseli

Waga: 130 kb



## Pre Roll

– MPEG/AVI

Materiał docelowy przygotowuje BurdaMedia na podstawie materiałów bazowych dostarczonych przez klienta.

Długość materiału nie powinien przekraczać 30 sec.

Wymagania dla materiału bazowego:

- format MPEG, AVI
- rozdzielczość: 1024x576
- poziom dźwięku nominalny: -18 dBfs, poziom maksymalny: -6 dBfs,
- bitrate sumaryczny: ~6 mbps,
- liczba klatek na sekundę: 25
- waga do 5 MB

Film źródłowy powinien być dostarczony min. 3 dni robocze przez planowaną emisją.

---

## Shutter Triple Billboard

– GIF/JPG/PNG

Rozmiar: 750x300 pikseli

Waga: 60 kB (per grafika)

Kreacja składa się z 2-5 grafik. Możliwość podpięcia osobnego URL dla każdej grafiki. Efekt „żaluzji” przy zmianie grafik

---

## Flipout Video

– GIF/JPG/PNG

Rozmiar: 980x300 pikseli

Waga: 60 kB

– MP4

Waga: 1500 kB

Baner który po 3 sekundowym odliczaniu składa się a na jego miejscu pojawia się video.



## Parralax

– GIF/JPG/PNG

Rozmiar: 300x600 pikseli

Waga: 60 kB

Baner który „chowa się” pod contentem witryny.

---

## Video Background Pushdown

– GIF/JPG/PNG

Thumbnail

Rozmiar: 200x200 pikseli

Waga: 60 kB

– GIF/JPG/PNG

Tapeta (tylko na desktopie)

Waga: 60 kB

– MP4

Waga: 1500 kB

Kreacja składa się z 3 grafik thumbnail, po kliknięciu w którąś z nich wysuwa się video oraz tło. Tło oraz URL może być unikalne w zależności od klikniętego thumbnaila.

---

## Multi Rotational Cuboid

– GIF/JPG/PNG

Rozmiar: 300x250 pikseli

Kreacja składa się z 6 grafik o wymiarach 300px x 250px i wspólnej wadze maksymalnie 100 kB. Cuboid obraca się sam oraz przy interakcji.

---

## Scroll Reveal

– GIF/JPG/PNG

Tło:

Waga: 60 kB



– MP4

Waga: 1500 kB

Przy scrollowaniu wyłącza się film video

---

## **Flipped Scroll**

– GIF/JPG/PNG

Rozmiar: 300x600 pikseli

Waga: 60 kB

Kreacja składa się z 2 grafik. W trakcie scrollowania obraca się na drugą stronę

## 7. Szczegółowe wymagania mobilnych form reklamowych

### Mobile Billboard

- GIF/JPG/PNG  
Rozmiar: 300 x 100 pikseli  
Waga: 30 kB

Kod QR Preview



---

### Mobile Triple Billboard

- GIF/JPG/PNG  
Rozmiar: 300 x 200 pikseli  
Waga: 35 kB

Kod QR Preview



---

### Mobile Gigaboard

- HTML5  
Rozmiar: 360 x 300 pikseli  
Waga: 100 kB
  
- GIF/JPG/PNG  
Rozmiar: 360 x 300 pikseli  
Waga: 50 kB

\*\*możliwość umieszczenia materiału video

Kod QR Preview



---

### Mobile Swipe Gigaboard

- GIF/JPG/PNG

Rozmiar: 360 x 300 pikseli

Waga: max: 250 kB

Kreacja składa się z max 5 grafik o wymiarach 360px x 300 px i wspólnej wadze max 250 kB.

Format reklamy pozwala wyświetlić do pięciu różnych obrazów, które można przesuwając automatycznie według ustalonej kolejności, zmieniać ręcznie przez użytkownika za pomocą zdefiniowanych strzałek lub przeciągając obraz za pomocą kursora myszy.

Kod QR Preview



---

### Mobile Slash Gigaboard

- GIF/JPG/PNG

Rozmiar: 360 x 300 pikseli

Waga: max: 250 kB

Kreacja składa się z 2 grafik o wymiarach 360px x 300px i wspólnej wadze max 250 kB oraz belki przecinającej: kolor w postaci kodu HEX#\*\*\*\*\*

Format reklamy pozwala wyświetlić dwa różne obrazy częściowo widoczne. Przesuwając kursor myszy użytkownik zakrywa lub odsłania jeden z elementów kreacji.

Kod QR Preview



---

### Mobile Cube 3D

Kreacja składa się z:

- 4 x grafik
- 4 x linków url

– HTML5:

Rozmiar: 300 x 300 pikseli

Waga: 80 kB

– GIF/JPG/PNG

Rozmiar: 300x300 pikseli

Waga: 50 kB

Kod QR Preview



---

### Mobile Rectangle

- GIF/JPG/PNG

Rozmiar: 300 x 250 pikseli

Waga: 40 kB

Kod QR Preview



---

### Mobile Swipe Rectangle

- GIF/JPG/PNG
- |          |                   |
|----------|-------------------|
| Rozmiar: | 300 x 250 pikseli |
| Waga:    | max: 150 kB       |

Kreacja składa się z max 5 grafik o wymiarach 300px x 250px i wspólnej wadze max 150 kB.

Format reklamy pozwala wyświetlić do pięciu różnych obrazów, które można przesuwać automatycznie według ustalonej kolejności, zmieniać ręcznie przez użytkownika za pomocą zdefiniowanych strzałek lub przeciągając obraz za pomocą kursora myszy.

Kod QR Preview



---

### Mobile Scratch Rectangle

- GIF/JPG/PNG
- |          |                   |
|----------|-------------------|
| Rozmiar: | 300 x 250 pikseli |
| Waga:    | max: 150 kB       |

Kreacja składa się z 2 grafik o wymiarach 300px x 250px i wspólnej wadze max 150 kB.

Format reklamy składa się z dwóch obrazów, pierwszy obraz widoczny może zostać „zdrapany” poprzez akcje użytkownika, odsłaniając obraz drugi.

Kod QR Preview



---

## Mobile PageBreak

- Grafika pionowa  
(szerokość x wysokość x waga): (320px x 570px x 30kB), (480px x 860px x 40kB)
- Grafika pozioma  
(szerokość x wysokość x waga): (560px x 320px x 30kB), (850px x 480px x 40kB)

Materiał do wyświetlenia jest wybierany w momencie emisji i jest zależny od wielkości ekranu, i jego orientacji.

Ze względu na specyficzny charakter formy przekaz reklamowy (treści istotne z punktu widzenia czytelności i odbioru użytkownika) powinien zajmować:

- obszar o proporcjach mniej więcej 4x3 centralnego obszaru obrazka w przypadku formy poziomej
  - obszar o proporcjach mniej więcej 2x1 centralnego obszaru obrazka w przypadku formy pionowej
- Pozostała część formy powinna być wypełniona elementami nieangażującymi.

Przykładowo dla obrazka 320x570 część zawierająca treść istotna dla użytkownika powinna zawierać się w centralnym obszarze o wielkości ok. 320x430, a dla obrazka 560x320 w centralnym obszarze ok. 560x280.

Kod QR Preview



---

## Mobile Halfpage

- HTML 5  
Rozmiar: 300 x 600 pikseli  
Waga: 80 kB
- GIF/JPG/PNG  
Rozmiar: 300 x 600 pikseli  
Waga: 40 kB

Kod QR Preview



---

### Mobile graphicBar

- GIF/JPG/PNG

Rozmiar: 300 x 100 pikseli

Waga: 30 kB

Kod QR Preview



---

### Mobile Outerstitial

Wymagane są dwie kreacje, dla wersji pionowej i poziomej.

Grafika pionowa

- HTML5

Rozmiar: 360 x 540 pikseli

Waga: 100 kB

- GIF/JPG/PNG

Rozmiar: 360 x 540 pikseli

Waga: 60 kB

Rozmiar widoczny kreacji pionowej: max 360 x 540 pikseli (kreacja skaluje się do rozmiarów ekranu), pozostała część ekranu wypełniona jednolitym tłem.

Grafika pozioma

- HTML5

Rozmiar: 640 x 260 pikseli

Waga: 100 kB

- GIF/JPG/PNG

Grafika pozioma

Rozmiar: 640 x 260 pikseli

Waga: 60 kB

Rozmiar widoczny kreacji poziomej: max 640 x 260 pikseli (kreacja skaluje się do rozmiarów ekranu), pozostała część ekranu wypełniona jednolitym tłem.

Kod QR Preview



---

## Mobile Mediaroom

Klatka:

Max. 8x klatka + 8 adresów url

– JPG/PNG

Rozmiar: 250 x 150px pikseli

Waga: klatka 80kb \* X klatek

Tło:

– JPG/PNG

Rozmiar: 360 x 300 pikseli

Waga: 100 kb

Kod QR Preview



## Mobile Partner (Nonstandard)

Kreacja składa się z kilku elementów:

Tło:

Rozmiar: 360 x 300 pikseli

Format: jpg

W ramach kreacji wyświetlane są:

Trzy zajawki do artykułów:

Rozmiar: 360 x 300 pikseli

Txt: do 93 znaków

url: 3 x link do artykułów

Kolor czcionki: HEX np.: #fff

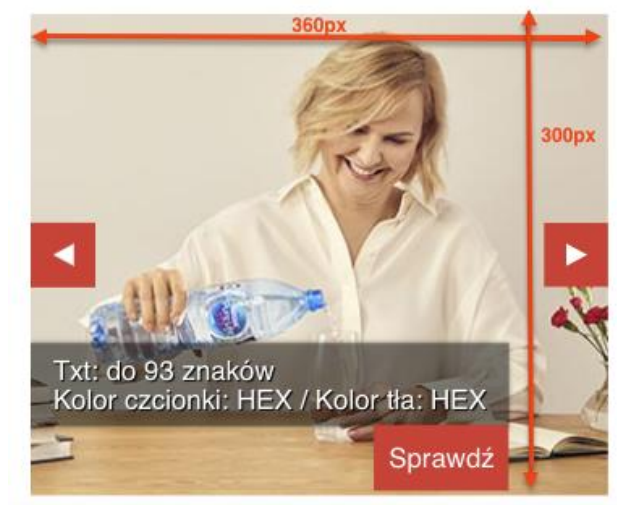
Kolor tła: HEX np.: #000

Button Text - 7 znaków np.: Sprawdź

Kolor czcionki: HEX np.: #fff

Kolor tła: HEX np.: #db052b

Waga Całość kreacji: max 100 kB



---

## Mobile Shutter Triple Billboard

– GIF/JPG/PNG

Rozmiar: 300x100 pikseli

Waga: 40 kB (per grafika)

Kreacja składa się z 2-5 grafik. Możliwość podpięcia osobnego URL dla każdej grafiki. Efekt „żaluzji” przy zmianie grafik.

Kod QR Preview



---


## Mobile Flipout Video

– GIF/JPG/PNG

Rozmiar: 300x250 pikseli

Waga: 40 kB

– MP4



Waga: 1500 kB

Baner który po 3 sekundowym odliczaniu składa się a na jego miejscu pojawia się video.

Kod QR Preview



---

### Mobile Parralax

– GIF/JPG/PNG

Rozmiar: 300x250 pikseli

Waga: 40 kB

Baner który „chowa się” pod contentem witryny.

Kod QR Preview



---

### Mobile Multi Rotational Cuboid

– GIF/JPG/PNG

Rozmiar: 300x250 pikseli

Kreacja składa się z 6 grafik o wymiarach 300px x 250px i wspólnej wadze maksymalnie 100 kB. Cuboid obraca się sam oraz przy interakcji.

Kod QR Preview





## Mobile Scroll Reveal

– GIF/JPG/PNG

Tło

Waga: 60 kB

– MP4

Waga: 1500 kB

Przy scrollowaniu wyłania się film video.

Kod QR Preview



---

## Mobile Flipped Scroll

– GIF/JPG/PNG

Rozmiar: 300x250 pikseli

Waga: 40 kB

Kreacja składa się z 2 grafik. W trakcie scrollowania obraca się na drugą stronę.

Kod QR Preview




## Mailing:

### Przygotowanie kreacji mailingu w formacie HTML

Poniżej kilka wskazówek dotyczących prawidłowego przygotowania mailingu w paczce HTML. Zastosowanie się do poniższych wytycznych pomoże zmniejszyć ryzyko wystąpienia różnic w wyświetlaniu się tego samego newslettera / mailingu na różnych klientach pocztowych.

1. Kod mailingu powinien opierać się na strukturze tabel, a znaczniki w nim zawarte powinny być zgodne ze specyfikacją HTML 4.01. Powinien być on również wolny od błędów i zgodny ze standardem W3C.
2. Kod nie powinien zawierać JavaScript'u oraz animacji Flash, jak również pozycjonowania: *position: absolute* i *position: relative*.
3. Polskie czcionki oraz znaki specjalne należy kodować w standardzie UTF-8 (ewentualnie ISO-8895-2, ale pamiętając, że to kodowanie posiada mniejszą bibliotekę znaków).
4. Rekomendowaną szerokością kreacji jest 600px. Taką szerokość okna posiada większość klientów pocztowych.
5. Wszelkie style należy umieszczać inline, nie umieszczając niczego w sekcji *<head>*.
6. Marginesy należy ustawiać poprzez dodanie pustych komórek lub dodanie stylu *padding* w komórkach (pamiętając wówczas o uwzględnieniu ich wielkości w nadawaniu szerokości komórce). Aby pozbyć się niepotrzebnych marginesów i odstępów najlepiej dodać do znacznika tabeli te trzy atrybuty: *border="0" cellpadding="0" cellspacing="0"*.
7. Do wyśrodkowania służy atrybut *align="center"*.
8. Obramowanie najlepiej jest umieszczać w stylu komórki w takiej postaci: *style="border: 1px solid #000000;"*.
9. Tło rekomendujemy umieszczać jako jednolity kolor poprzez atrybut *bgColor="#ffffff"* umieszczony w komórce. Grafiki w tle nie są wyświetlane w programie Outlook.
10. Grafiki powinny być umieszczane w formacie .jpg, .png lub .gif. Aby zachęcić użytkownika do pobrania grafik. Rozszerzenia te koniecznie pisane małymi literami. Nazwy plików graficznych nie mogą posiadać spacji, myślników i znaków specjalnych. Długość nazwy pliku grafiki nie może przekraczać 35 znaków. Dobrym zwyczajem jest umieszczenie w znacznikach *<img>* tekstu alternatywnego. Do usunięcia odstępów na poczcie Gmail i WP należy dodać do tego znacznika również *border="0" oraz style="display: block;"*.
11. Najlepiej używać standardowych fontów tj. Arial oraz Times NewRoman. Definiować należy je inline trzema wartościami: rodzaj, wielkość i kolor (*<font style="font-family: Arial, sans-serif; font-size: 10px; color: #000000;">text</font>*)

- 
12. Prawidłowa paczka .zip powinna posiadać plik index.html z kodem kreacji, plik index.txt z wersją tekstową (w tym samym kodowaniu, co index.html) oraz grafiki, do których jest odwołanie w kodzie.
  13. Waga gotowej paczki .zip nie powinna przekraczać 100-150 kB.

### **Przygotowanie kreacji mailingu w formacie JPG**

1. Szerokość grafiki 600-650 pikseli.
2. Zalecana waga do 120 KB.

\*Rekomendujemy przygotowanie kreacji w formacie HTML

## Pozostałe informacje

1. Komplet materiałów reklamowych powinien być dostarczony na 3 dni robocze przed planowaną emisją, a w przypadku reklam niestandardowych na 7 dni roboczych przed planowaną emisją Wydawca. zastrzega sobie prawo do pełnego wykorzystania czasu przeznaczzonego na weryfikację materiałów reklamowych.
2. Wydawca nie ponosi odpowiedzialności za nieprawidłową emisję reklam na przeglądarkach niestandardowych, lub niestandardowych (niedomyślnych) ustawieniach przeglądarek lub systemu operacyjnego.
3. Emisja formy zastępczej (typ Image), jest pełnowartościową emisją reklamy. Brak informacji o wymaganej formie zastępczej dla danej formy reklamowej oznacza, że domyślną formą zastępczą dla tej kreacji jest piksel o rozmiarze 1x1. Wydawca dokłada starań by formy reklamowe zastępcze były emitowane tylko tam gdzie jest to konieczne.
4. Formy reklamowe emitowane w oddzielnym oknie (popup, popunder) dla systemu operacyjnego SP2 lub przeglądarek z rodziny Gecko oraz Opera emitowane są dopiero w momencie interakcji użytkownika z serwisem polegającej na kliknięcie w typowe elementy strony WWW. Jest to związane z niemożnością wyemitowania tych reklamy w sposób tradycyjny dla ww. konfiguracji oraz ma na celu maksymalizację poziomu faktycznego kontaktu użytkownika z reklamą.

### **\*\* Wymogi dodatkowe dla kreacji zawierającej wideo:**

- a. Wideo nie może automatycznie startować. Start musi być uzależniony od intencjonalnej akcji użytkownika (kliknięcia).
- b. Materiały wideo powinny być osadzone w tagu, który ma wyłączone preloadowanie filmu (atrybut "preload" dla wideo musi być określony i mieć wartość "none" lub "metadata": <video preload="none" ...> lub <video preload="metadata" ...>).
- c. Waga materiałów wideo nie jest wliczana w ogólną wagę kreacji. Waga maksymalna dla pliku wideo wynosi 5MB.
- d. materiał wideo powinien być przygotowany do odtwarzania w Internecie (format .mp4 lub kombinacja formatów .mp4 + .webm + .ogv, index pliku (moov atom) przeniesiony na początek pliku).

## Wymiary serwisów – dla kreacji screening

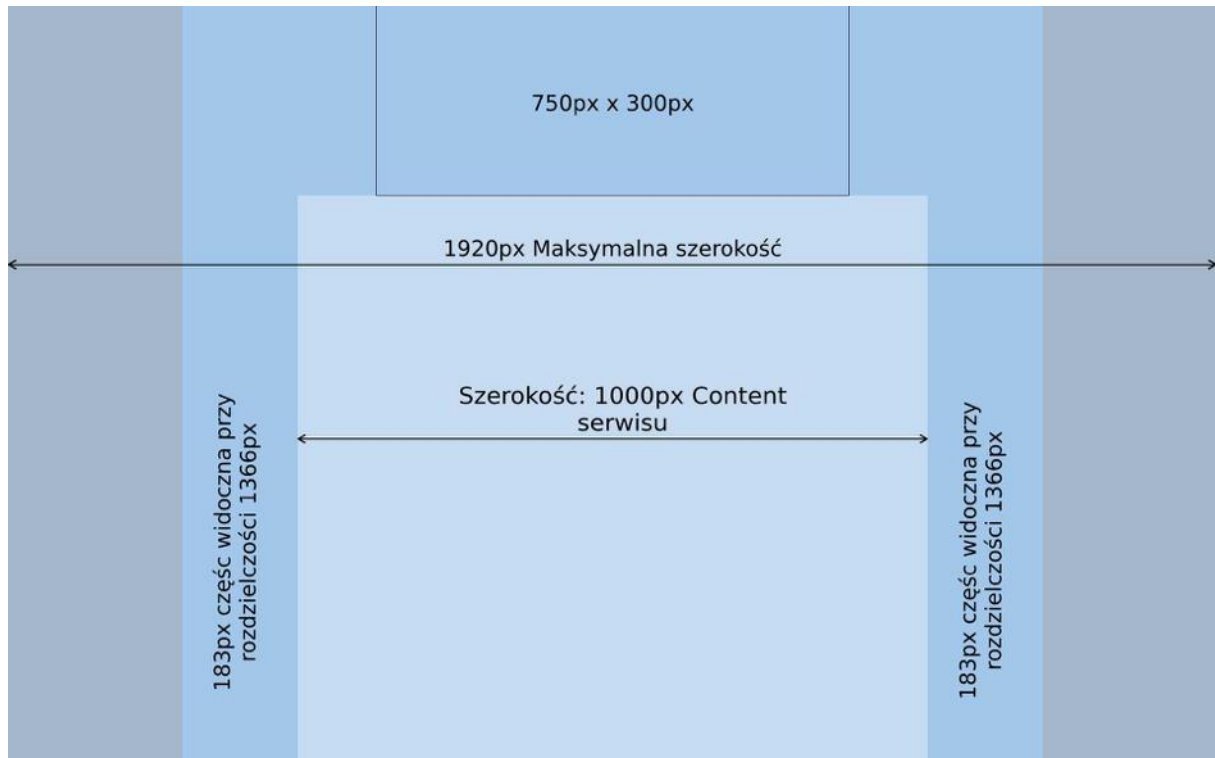
**Tapeta** – zalecane wymiary: **1920 x 1200 px**

Projektując tapetę należy uwzględnić wymiary serwisów, a informacje szczególne na formacie tapety powinny znajdować się po lewej i prawej stronie zgodnie z informacjami z tabeli:

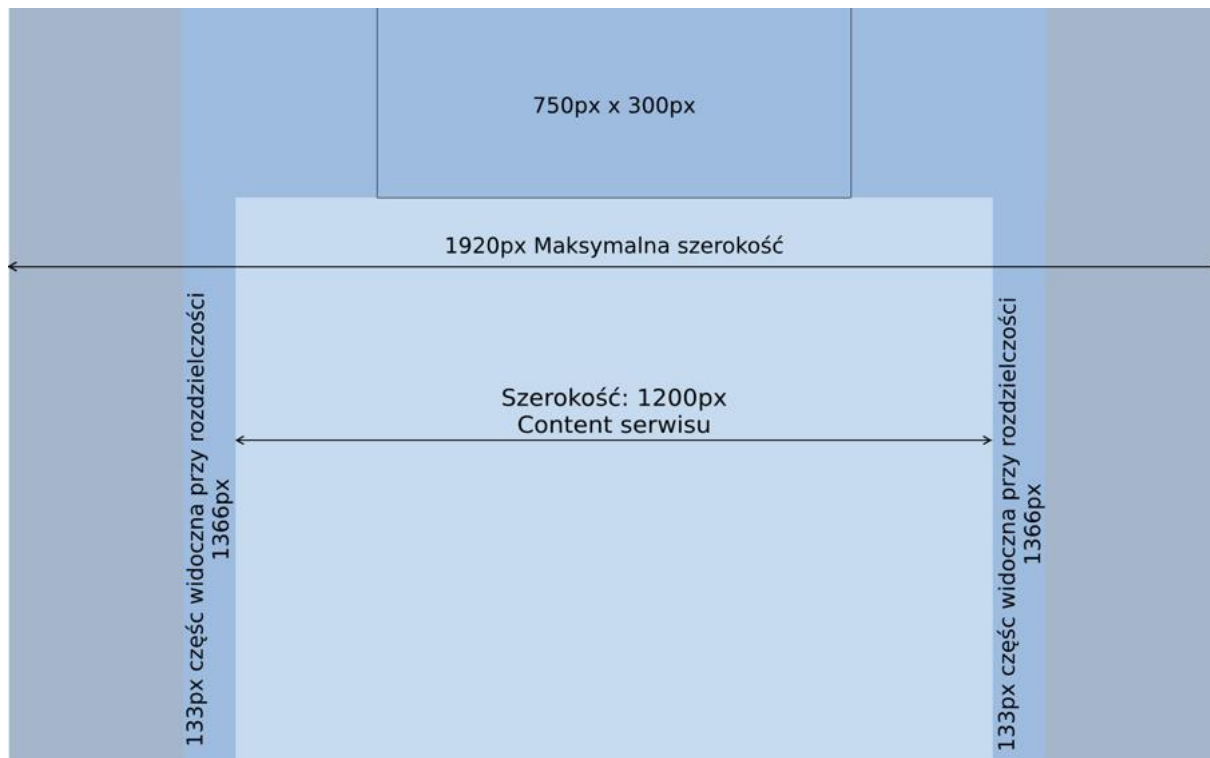
Serwis	Szerokość Serwisu	Rozdzielczość ekranu / Obszar widoczny reklamy
Polki.pl, Viva.pl, Gotujmy.pl, Mamotoja.pl Wizaz.pl Party.pl	1000px	1366px / obszar widoczny 2x 183px 1600px / obszar widoczny 2x 300px 1920px/ obszar widoczny 2x 460px
Wizaz.pl/ Kosmetyki/„KWC”	1200px	1366px / obszar widoczny 2x 133px 1600px / obszar widoczny 2x 200px 1920px/ obszar widoczny 2x 360px
elle.pl glamour.pl kobieta.pl mojegotowanie.pl mojpieknyogrod.pl national-geographic.pl przyslijprzepis.pl	1000px	1366px / obszar widoczny 2x 168px
elle.pl glamour.pl kobieta.pl mojegotowanie.pl mojpieknyogrod.pl national-geographic.pl przyslijprzepis.pl	1320px	1680px / obszar widoczny 2x 165px 1920px / obszar widoczny 2x 291px



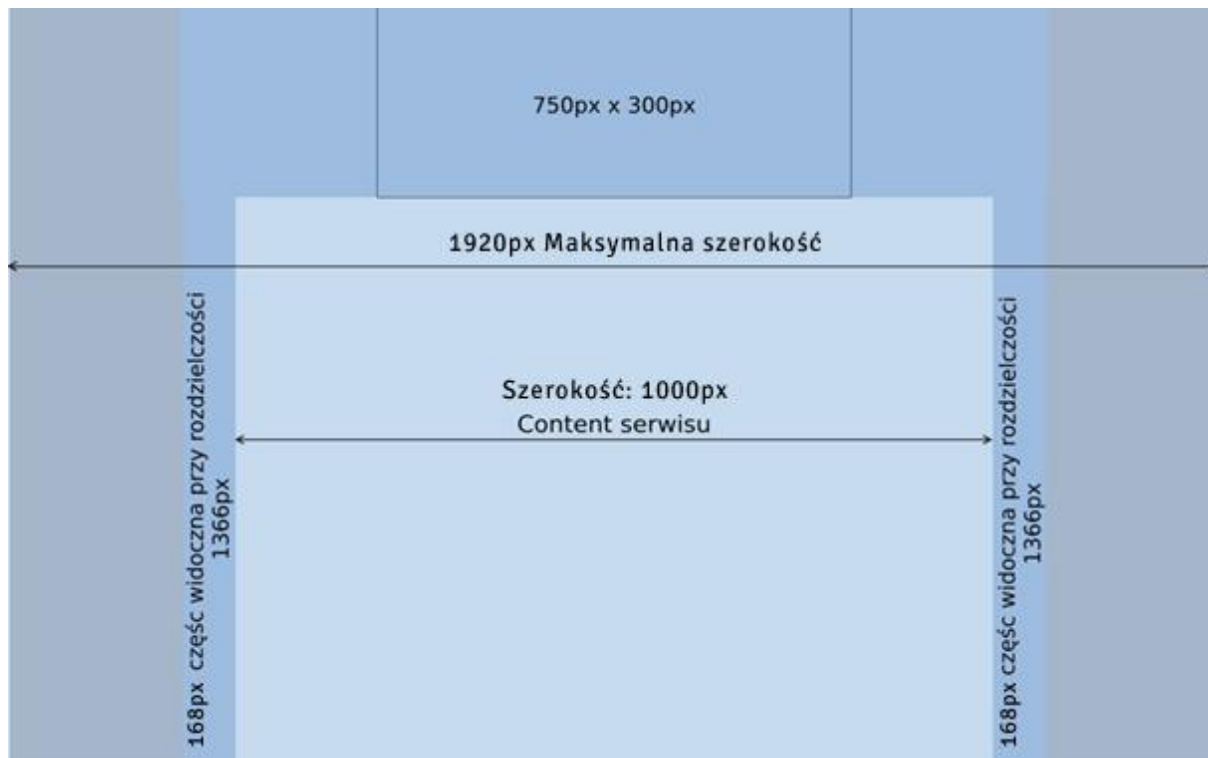
Wizualizacja Triple Billboard + Tapeta dla serwisów:  
*Polki.pl, Viva.pl, Gotujmy.pl, Wizaz.pl, Party.pl, Mamotoja.pl*



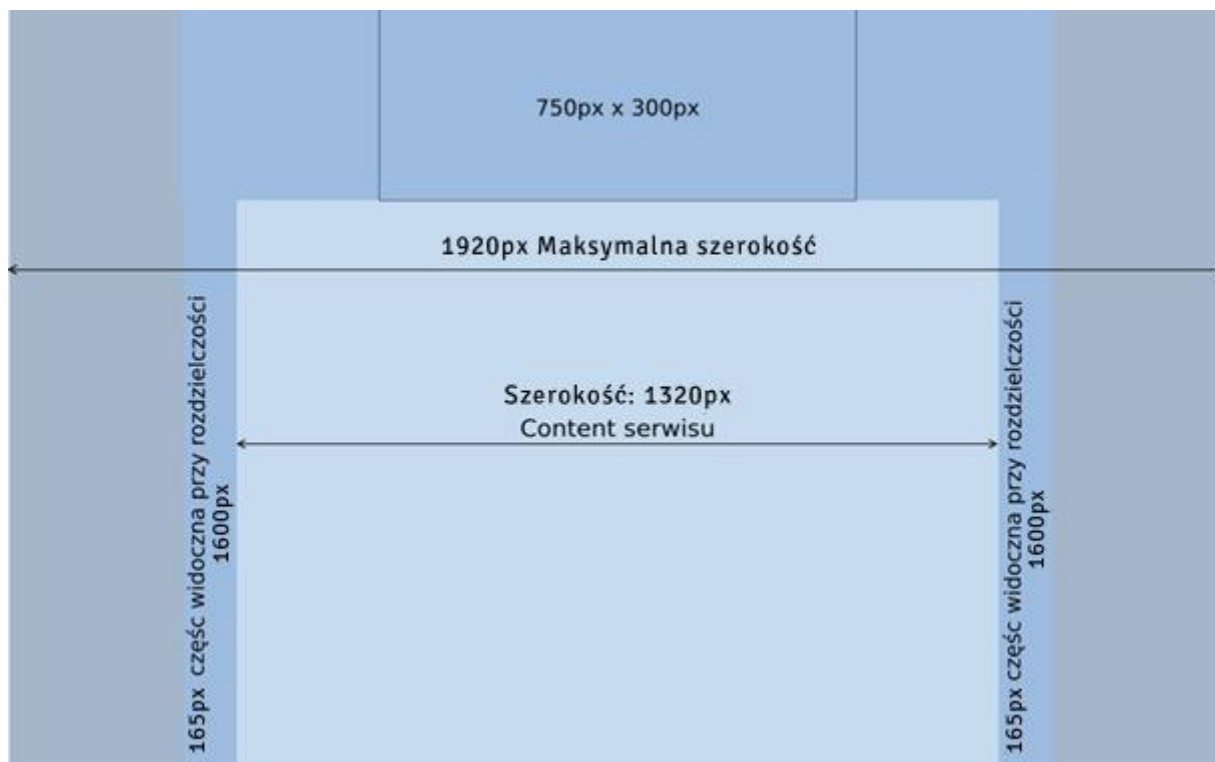
Wizualizacja Triple Billboard + Tapeta dla serwisów:  
**Wizaz.pl/Kosmetyki/ „KWC”**



Wizualizacja Triple Billboard + Tapeta dla serwisów:  
*elle.pl, glamour.pl, kobieta.pl, mojegotowanie.pl, mojpieknyogrod.pl, national-geographic.pl,*  
*przeslijprzepis.pl*



Wizualizacja Triple Billboard + Tapeta dla serwisów:  
*elle.pl, glamour.pl, kobieta.pl, mojegotowanie.pl, mojpieknyogrod.pl, national-geographic.pl,*  
*przeslijprzepis.pl*





Wizualizacja Triple Billboard + Tapeta dla serwisów:  
*elle.pl, glamour.pl, kobieta.pl, mojegotowanie.pl, mojpieknyogrod.pl, national-geographic.pl,*  
*przeslijprzepis.pl*

