

# SPECYFIKACJA BANERÓW REKLAMOWYCH NA STRONĘ

## Dopuszczalne rodzaje banerów

Baner:	262x175	waga pliku max 40kB	format jpg, png lub gif
Baner (double):	262x300	waga pliku max 40kB	format jpg, png lub gif
Baner (flash):	262x100	waga pliku max 40kB	format swf

## Wymagania ogólne

### 1. Nazewnictwo materiałów reklamowych

Nazwy plików nie mogą zawierać białych znaków (np. spacji) ani polskich liter.

### 2. Terminy dostarczania materiałów reklamowych

a) Wszystkie gotowe materiały reklamowe konieczne do rozpoczęcia kampanii muszą być dostarczone nie później niż na 3 dni robocze przed rozpoczęciem emisji.

b) Materiały reklamowe dostarczane w formie skompresowanej powinny być skompresowane w formacie Zip

### 3. Poufność danych użytkowników

a) Zabronione jest używanie skryptów śledzących interakcje użytkownika.

b) Reklama nie może zmieniać ani odczytywać plików cookie.

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

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

### 6. Dźwięk w reklamach

a) Dźwięk w reklamach może być odtwarzany jedynie po akcji użytkownika (kliknięcie). Wyjątek stanowią reklamy Pre Roll/Mid Roll.

b) W niektórych przypadkach dopuszczalne jest odtwarzanie dźwięku także po najechaniu. Wszystkie kreacje, w których po najechaniu uruchamia się dźwięk powinny zawierać czytelny komunikat informujący o odtwarzaniu dźwięku po najechaniu, np. "najeżdź, aby włączyć dźwięk".

c) Jeżeli reklama posiada dźwięk musi zawierać czytelne oznaczenia włączania i wyłączenia dźwięku.

d) Pliki dźwiękowe powinny być pobierane z serwerów pupil-id.pl. Za techniczne przygotowanie kreacji wraz z obsługą plików dźwiękowych oraz poprawność jej działania odpowiada reklamodawca.

7. Kreacje odbiegające od powyższego schematu będą indywidualnie oceniane pod kątem zgodności z wymogami ergonomii użytkownika portalu.

8. Wraz z kompletem materiałów reklamowych musi być dostarczony adres docelowy (*click URL*), na jaki reklama ma kierować po kliknięciu (o ile nie jest zapisany w reklamie).

## Typu swf

1. Do emisji przyjmowane są wyłącznie reklamy zapisane w wersji Macromedia Flash do wersji 10 wyłącznie (ActionScript 3.0).
2. Reklama w formacie swf (flash) powinna posiadać zastępcze kreacje w formatach gif, jpg lub png.
3. Jeżeli reklama nie jest na przezroczystym tle, tło powinno być zawarte w postaci jednokolorowego prostokąta na najniższej warstwie.
4. Jeżeli grafika w kreacji nie zajmuje całej dostępnej powierzchni danego formatu reklamowego (np. billboard z zaokrąglonymi rogami), prosimy o umieszczenie na najniższej położonej warstwie tła odpowiadającego obszarowi zajmowanemu przez grafikę
5. Jeśli animacja flashowa jest niezapętlna w ostatniej klatce należy umieścić instrukcję (akcję) `stop()`.
6. Animacja powinna mieć maksymalną częstotliwość 25 fps (ramek na sekundę = *frames per second*). Rekomendowana wartość to 18 fps.
7. Reklama niezależnie od rodzaju nie może obciążać procesora w stopniu istotnie utrudniającym pracę na komputerze z innymi aplikacjami.
8. Plik SWF nie może być zabezpieczony przed debugowaniem.
9. W przypadku emisji reklamy z kilkoma niezależnymi obszarami klikalnymi lub złożonej z kilku osobnych kreacji swf poszczególne kreacje powinny mieć warstwy z przyciskiem (button), na których zdefiniowane są osobne akcje dla poszczególnych kliknięć; przykładowo:  
on (release)  
{  
getURL(\_root.click, "\_blank");  
}  
on (release)  
{  
getURL(\_root.click2, "\_blank");  
}  
on (release)  
{  
getURL(\_root.click3, "\_blank");"  
}
10. Jeżeli kreacja przygotowywana jest w ActionScript 3.0 zmienna click powinna zostać zapisana w następujący sposób:  
import flash.events.MouseEvent;  
import flash.net.URLRequest;  
import flash.net.navigateToURL;  
odpalBtn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, function() {  
if (root.loaderInfo.parameters.click) {  
navigateToURL(new URLRequest(root.loaderInfo.parameters.click), "\_blank");  
}  
});

## Obciążenie procesora (swf)

1. Duża ilość akcji `onClipEvent(enterFrame)` wykonywanych jednocześnie: akcje typu `onEnterFrame` lub `onClipEvent(enterFrame)` wykonywane są periodycznie w każdej ramce filmu. Jeśli flash ma 25 klatek na sekundę (fps), to skrypt taki będzie wykonywany 25 razy na sekundę. W większości przypadków taka częstotliwość przetwarzania oraz użycie skryptu `onEnterFrame` są niepotrzebne. Znacznie lepsze wyniki daje użycie funkcji `setInterval`, gdzie możemy określić częstotliwość wykonywania skryptu np. 2 razy na sekundę. Częstym błędem jest pozostawienie działającego skryptu, który wykonał już swoją funkcję. Nie wyłączony niepotrzebnie obciąża system.
2. Animacja skomplikowanych kształtów wektorowych: kształty wektorowe posiadające znaczną ilość punktów (vertexów) – ilość powyżej 100 vertexów można uważać za znaczną. Z reguły warto taki wektorowy obiekt wyeksportować jako bitmapę i zaimportować ponownie. Gwarantowana poprawa wydajności.
3. Animacja obiektów składających się z dużej ilości gradientów: jest to rozwinięcie punktu 2 z zaznaczeniem, że obiekt z wypełnieniem gradientowym można uznać za skomplikowany, jeśli ma więcej niż 30 vertexów.
4. Animacja wielu obiektów jednocześnie: w praktyce, już jednoczesna animacja 6, 7 obiektów może spowodować zauważalny spadek wydajności.
5. Nadmierne używanie efektu Alpha: chodzi tutaj o wielokrotne nakładanie na siebie elementów półprzezroczystych. Player musi w każdej ramce renderować po kolei wszystkie obiekty i wyliczać wypadkową przezroczystość nawet jeśli są statyczne. Podobnie, jak w punkcie 2 dobre efekty daje przekonwertowanie do bitmapy.