



# medforum

## Edukacja i Media Medyczne

Niniejsza specyfikacja dotyczy form reklamowych wykorzystywanych w serwisach Grupy Medforum (sieci Medforum). Specyfikacja techniczna określa wymogi kreacji reklamowych, jej typy, rozmiary oraz wagę w sieci Medforum oraz reklam dostarczanych z zewnętrznych AdSerwerów.

Niniejsza specyfikacja zawiera obecnie obsługiwane formy reklam. Ze względu na ciągłe wprowadzanie nowych form reklamowych, prosimy o okresowe aktualizowanie specyfikacji do najnowszej wersji dostępnej na stronie <http://reklama.medforum.com.pl>

### 1. Formy reklamy – rozmiary, formaty, waga.

Forma reklamy - display	Rozmiar [px]	Format	Waga / czas
Billboard	750 x 100	html5, jpg, gif, png, flash	40 kb
Double Billboard	750 x 200	html5, jpg, gif, png, flash	40 kb
Triple Billboard	750 x 300	html5, jpg, gif, png, flash	40 kb
WideBoard	900 x 300	html5, jpg, gif, png, flash	40 kb
Rectangle Box	300 x 250	html5, jpg, gif, png, flash	40 kb
Half Page	300 x 600	html5, jpg, gif, png, flash	40 kb
Tapeta / Watermark	- szerokość serwisów 1000 - wysokość od 500px do 800 - prawa kolumna szerokość od 150 do 340 - lewa kolumna szerokość od 150 do 340	html5, jpg, gif, png, flash	35 kb
Pop-up 300x250	300 x 250	html5, jpg, gif, png, flash	40 kb
Toplayer	750 x 600	html5, jpg, gif, png, flash	40 kb
E-Mailing	Szerokość do 800, wysokość do 1500	HTML	90 kb
Interstitial	Indywidualne wymagania	html5, jpg, gif, png, flash	60 kb
Scroller	30 x 1024	html5, jpg, gif, png, flash	20 kb
Reklama video	Implementacja w każdej kracji flash oraz dowolnej części serwisu		flv 15 sekund
SlideShow	450 x 240	jpg, gif, png	50 kb
Tekst sponsorowany	(media) txt, pps, pdf, jpg		2500 znaków

## 2. Wymagania dla reklam

### 2.1 Reklamy w formacie GIF, JPG

Kreacja reklamowa musi być zgodna z wymaganiami zawartymi w punkcie nr 1.

### 2.2 Reklamy w formacie FLASH

Kreacja reklamowa musi być zgodna z wymaganiami zawartymi w punkcie nr 1. Jeżeli kreacja została przygotowana w formacie Flash, aby kliknięcia w banner były poprawnie zliczane, kreacja musi posiadać w warstwie button z akcją w ActionScript 3 o nazwie np. **btn** (przykład poniżej).

#### Warstwa klikTAG

ActionScript 3

```
import flash.events.MouseEvent;
import flash.net.URLRequest;
import flash.net.navigateToURL;

btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, onClick);

function onClick(e:MouseEvent):void {
    var click_url:String = root.loaderInfo.parameters.clickTAG;
    var click_target:String = root.loaderInfo.parameters.clickTARGET;
    navigateToURL(new URLRequest(click_url), (click_target));
}
```

ActionScript 2

```
on (release) {
    if (clickTAG.substr(0,5) == http:) {
        getURL(clickTAG,clickTARGET);
    }
}
```

UWAGA wielkość liter w zmiennej clickTag ma znaczenie

### 2.3 Scroller

Pasek reklamowy zawierający elementy graficzne. Forma na stałe umieszczona w przy dolnej krawędzi przeglądarki.

Format: flash, gif, jpg,

Wysokość: do 30px

Szerokość minimalna (tylko flash): 1280px

## 2.4 Toplayer

Forma kreacji wyświetlana nad stroną, może zawierać elementy dźwiękowe. Kreacja musi posiadać w warstwie przycisk "x" z akcją zamykającą (poniżej), dodatkowo kreacja musi posiadać w warstwie button z akcją w ActionScript 3 o nazwie np. **btn** (przykład poniżej).

Akcja zamykająca:

```
on (release) {  
    gotoURL("javascript:onFinishedPlaying();", "_self");  
}
```

### Warstwa klikTAG

ActionScript 3

```
import flash.events.MouseEvent;  
import flash.net.URLRequest;  
import flash.net.navigateToURL;  
btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, onClick);  
function onClick(e:MouseEvent):void {  
    var click_url:String = root.loaderInfo.parameters.clickTAG;  
    var click_target:String = root.loaderInfo.parameters.clickTARGET;  
    navigateToURL(new URLRequest(click_url), (click_target));  
}
```

ActionScript 2

```
on (release) {  
    if (clickTAG.substr(0,5) == http:) {  
        gotoURL(clickTAG,clickTARGET);  
    }  
}
```

Format: flash, gif, jpg

Maksymalny czas emisji: 30s

## 4. HTML5

- 4.1. Kod serwujący HTML5 po przekazaniu przez Klienta każdorazowo musi być przetestowany i zaakceptowany przez Wydawcę.
- 4.2. Przewodnik stworzony przez IAB, zawierający wytyczne dotyczące tworzenia reklam w HTML5 dostępny pod adresem: <http://www.iab.com/wp-content/uploads/2015/06/HTML5DAv101.pdf>
- 4.3. Podstawowe akcje i działanie kreacji musi być zgodne z wymaganiami dla wybranego formatu. Składowe kreacji nie mogą ingerować w działanie stron wydawcy oraz innych reklam.
- 4.4. Elementy kodu:
  - 4.4.1. Kreacje muszą być przygotowane do emisji responsywnej (RWD).
  - 4.4.2. Kreacje nie mogą korzystać z dostępnych bibliotek jQuery.
  - 4.4.3. Kod kreacji musi być zgodny z Friendly iFrame.
  - 4.4.4. Podstawowymi elementami kodu kreacji HTML5 są: plik HTML, biblioteki skryptów (JavaScript), pliki z arkuszami stylów o unikalnych nazwach (CSS3), grafiki oraz opcjonalnie elementy jak wideo i rich media.
  - 4.4.5. Elementy składowe kodu muszą być umieszczone w całości na serwerach u Partnera np. Doubleclick lub w całości na serwerach Wydawcy.
  - 4.4.6. W celu optymalizacji działania kodów, Wydawca zastrzega sobie prawo do zapisania na swoich serwerach bibliotek JavaScript przechowywanych u Partnerów 3'rd party. Stałe biblioteki JavaScript niezbędne do działania kreacji HTML5 mogą zostać pobrane raz (przy kolejnych odsłonach kreacji, muszą być pobierane z pamięci podręcznej przeglądarki).
  - 4.4.7. Dopuszczalna waga kreacji nie może przekroczyć 150% wagi kreacji FLASH dla danego formatu (wraz z pobieranym kodem).
  - 4.4.8. Kod musi mieć możliwość obsługi zmiennych zliczających akcje kliknięć po stronie systemów emisyjnych Wydawcy. Odbywać się to może na różne sposoby np. metodą clickTAG bądź funkcją JavaScript wystawioną w systemie kompilującym kod.
5. Kreacje wykonane w technologii HTML5 nie są kompatybilne z przeglądarkami Internet Explorer w wersji 8 oraz starszymi i nie będą dla tych przeglądarek wyświetlane.
6. Wydawca nie dostarcza żadnych danych związanych z interakcją użytkownika w obrębie kreacji. Powyższa funkcjonalność musi zostać zapewniona po stronie kodu kreacji.
7. Uniwersalnym miejscem pomiaru emisji reklamy jest moment załadowania się pierwszego elementu reklamy.
8. Wydawca zastrzega sobie prawo sformułowania dodatkowych wymagań, które muszą być spełnione przed emisją.
9. Do kreacji HTML5 stosują się standardowe wymagania w zakresie obciążenia procesora.
10. Kreacja musi zostać przesłana w postaci skompresowanego pliku .zip.
11. Wszelkie materiały reklamowe, konieczne do rozpoczęcia kampanii, muszą być dostarczone nie później niż na 5 dni roboczych przed emisją.

## 12. Reklama tekstowa

### 12.1. Tekst sponsorowany - news, artykuł itp.

Umieszczony jako wiadomość lub artykuł na pierwszym miejscu w sekcji „Artykuły” i/lub „Wiadomości” na stronie głównej portalu w sekcji „Specjalista” i/lub „Pacjent” (linkujący do treści reklamowej na podstronie serwisu).

### 12.2. Link sponsorowany

Krótki tekst linkujący do wybranej strony, który może zawierać hasło lub frazę reklamową o długości do 35 znaków.

## 5. Streaming

Reklama zawierająca film reklamowy umiejscowiony w kreacji FLASH. Kreacja musi spełniać wymagania jak reklama flash. Dodatkowo powinna zawierać odwołanie do pliku FLV oraz może zawierać przyciski sterujące. W przypadku reklamy, która posiada dźwięk, powinna być możliwość jego wyłączenia (przycisk).

## 6. Inne formy reklamy

6.1. Sponsoring działu tematycznego

6.2. Sponsor działu uzyskuje wyłączność na promocję w jego ramach: obandowanie działu, możliwość zamieszczania tekstów sponsorowanych).

6.3. Wyodrębniona część portalu, poświęcona jednemu problemowi diagnostycznemu lub terapeutycznemu.

## 7. Informacje uzupełniające

7.1. Warunkiem przyjęcia do realizacji kampanii jest wysłanie zlecenia na przeprowadzenie kampanii oraz zwrotne potwierdzenie przez Medforum o przyjęciu kampanii do realizacji.

7.2. Każda forma reklamowa musi być zgodna z niniejszą specyfikacją, chyba że emisja ma być realizowana na podstawie specjalnego zamówienia.

7.3. Kreacja powinna zostać dostarczona na minimum 3 dni robocze przed planowanym rozpoczęciem emisji.

7.4. Kreacja nie może mieć wpisane jakichkolwiek linki poza określonymi w punkcie 2.2, nie może także w inny sposób odwoływać się do zewnętrznych serwerów.

7.5. Niedopuszczalne jest implementowanie skryptów zmieniających rozmiar kreacji, położenie okna, a także utrudniających zamykanie kreacji.

7.6. Kreacja musi spełniać zasady następujące zasady nazewnictwa:

**kampania\_portal\_forma\_wymiar\_wersja.rozszerzenie,**

przykład: **pneumokoki\_pediatria\_billboard\_750x100\_v1.swf**