



OLSZTYN

**Specyfikacja techniczna form
reklamowych do umieszczenia
na stronie**

www.olsztyn.tvp.pl

(ważna od 1 stycznia 2018 r.)

Postanowienia ogólne

Wszystkie formy reklamowe przeznaczone do emisji na stronie www.olsztyn.tvp.pl powinny spełniać warunki specyfikacji technicznej dla form reklamowych.

TVP3 OLSZTYN weryfikuje materiały reklamowe pod kątem ich zgodności ze specyfikacją techniczną i w przypadku niezgodności ze specyfikacją techniczną może nie dopuścić do jej emisji bądź przerwać emisję. W przypadku stwierdzenia niezgodności materiałów ze specyfikacją, reklamodawca zobowiązany jest do dostarczenia materiałów zgodnych ze specyfikacją TVP3 OLSZTYN.

Wyświetlenie reklamy na stronie www.olsztyn.tvp.pl nie oznacza, że TVP3 OLSZTYN stwierdziła zgodność reklamy ze specyfikacją techniczną.

TVP3 OLSZTYN rezerwuje sobie prawo do odmowy emisji bądź zaprzestania emisji dowolnej reklamy, jeśli uzna ją za dokuczliwa lub szkodliwa dla użytkowników strony.

Wszystkie przygotowane materiały reklamowe konieczne do rozpoczęcia kampanii muszą zostać dostarczone nie później niż na 2 dni robocze przed rozpoczęciem emisji.

TVP3 OLSZTYN nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienie w emisji kampanii spowodowane nie dostarczeniem przez reklamodawcę materiałów zgodnych ze specyfikacją w przewidzianym terminie.

W przypadku materiałów w formacie flash, rich media konieczne jest dostarczenie zastępczej wersji gotowych materiałów w prostym formacie graficznym (jpg, gif, gif animowany), które będą emitowane, gdy przeglądarka uniemożliwia wyświetlenie materiałów w formatach bardziej zaawansowanych.

Ogólne wymagania form reklamowych

Poniższe zasady dotyczą wszystkich form reklamowych emitowanych przez TVP3 OLSZTYN. Dodatkowo należy przestrzegać specyfikacji technicznej każdej z form reklamowych dostępnej w poniższej specyfikacji.

1. Nazwy plików mogą zawierać tylko znaki alfanumeryczne bez polskich liter.
2. Materiał reklamowy nie może powodować występowania błędów.
3. Materiał reklamowy nie może zakłócać działania strony, na której jest wyświetlany.
4. Dźwięki w reklamach:
 - a) dźwięk w reklamach może być odtwarzany jedynie po akcji wykonanej przez użytkownika (kliknięcie)
 - b) jeżeli reklama posiada dźwięk musi zawierać możliwość jego włączania i wyłączania.
5. Za techniczne przygotowanie kreacji wraz z obsługą plików dźwiękowych oraz poprawność jej działania odpowiada reklamodawca.

Reklamy płaskie

1. Billboard, Double Billboard, Wideboard (górnny slot)

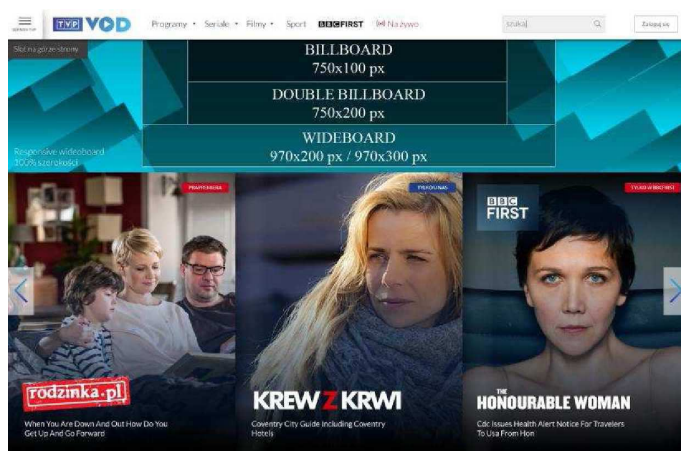
Reklama w formie prostokąta emitowana na górze strony pod winiętą. Może mieć postać statyczną lub animowaną.

Typ: obrazek

1. Dopuszczalne formaty plików to: gif, jpg
2. Rozmiar:
Billboard – 750x100 px
Double Billboard – 750x200 px
Wideboard – 970x200 px / 970x300 px
3. Maksymalna waga: 70kb

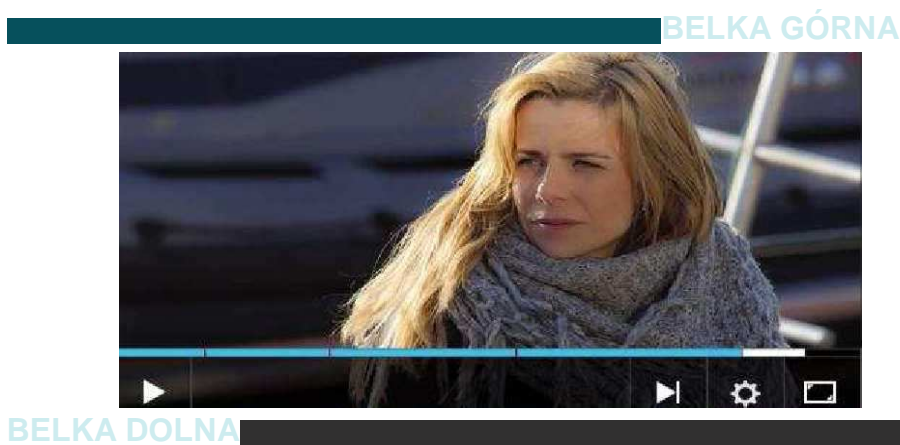
Typ: html 5

1. Dopuszczalne formaty plików to html 5
2. Rozmiar: 750x100px
Billboard – 750x100 px
Double Billboard – 750x200 px
Wideboard – 970x200 px / 970x300 px
3. Maksymalna waga: 100kb
4. Razem z reklamą musi być dostarczony adres docelowy (landing page), na jaki będzie przekierowywać reklama po kliknięciu.
5. Kreacje należy przygotować zgodnie z informacjami zawartymi w rozdziale Kreacje HTML5



2. Branding Playera

Reklama wyświetlana wokół playera w formie statycznej.



Kreacja składa się z 2 plików:

- a) Belki górnej – 1279x100 px
- b) Belka dolnej – 1279x140 px

Waga do 100 KB

Reklama skaluje się w zakresie rozdzielczości od 1279-320 px.

Reklamy video

1. VideoAd

Film reklamowy trwający do 30 sekund emitowany w dowolnej formie reklamowej (billboard, doublebillboard, wideboard),

1. Przygotowanie materiału do emisji leży po stronie klienta.
2. Na kreację składa się film reklamowy oraz ramka odtwarzacz, wyposażona w przyciski start/pauza, stop, włącz/wyłącz dźwięk oraz wskaźniki załadowania i postępu odtwarzania filmu.
3. Możliwe są dwie opcje uruchamiania kreacji:
 - a) film w kreacji uruchamiany jest automatycznie natomiast dźwięk uruchamiany jest po akcji użytkownika (kliknięcie bądź najechanie na obszar ikonki dźwięku),
 - b) zarówno film jak i dźwięk uruchamiany jest po akcji użytkownika (kliknięcie bądź najechanie na obszar playera lub ikonkę dźwięku).



Rozmiar: dowolna standardowa forma (rectangle, billboard, halfpage itd.)

Typ: html 5

Rozmiar: 960x50 px expandowana do 960x100 px; 960x200 px;

1. Maksymalna waga: 100 kb
2. Razem z reklamą musi być dostarczony adres docelowy (landing page), na jaki będzie przekierowywać reklama po kliknięciu.
3. Kreacje należy przygotować zgodnie z informacjami zawartymi w rozdziale **Kreacje HTLM5**

2. Preroll, Midroll, Postroll (in-stream)

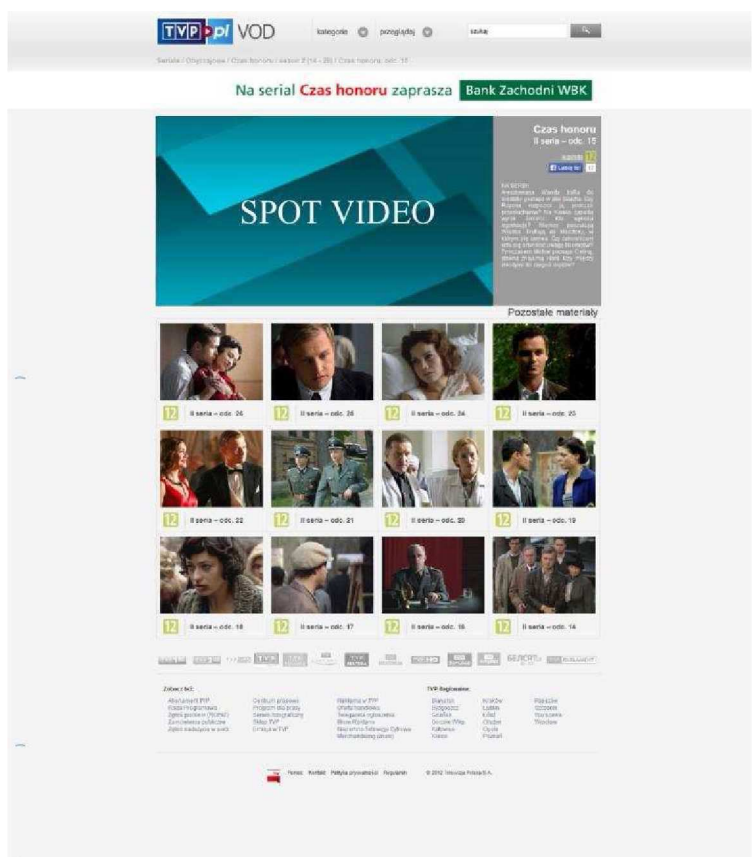
1. Dopuszczalne formaty pliku źródłowego dostarczanego przez reklamodawcę: *.mxf
2. Film bazowy w pliku powinien być jak najwyższej jakości.
3. Czas trwania filmu: możliwa jest emisja spotu którego czas wynosi minimalnie 5 sekund.
4. Proporcje szerokość/wysokość obszaru filmu: 16 do 9.

Kodeki Video:

Type: h.264 Profile: Main
3.1 Bit rate: 1 538 000 bps
Frame rate: 25 fps
Resolution: 720 x 404 PAR:
1:1

Kodek audio:

Type: AAC 1 stereo track
Bit rate: 128 000 bps BPS:
16
Sample rate: 44 100 Hz



KREACJE HTML 5

Przykładowy kod kreacji HTML5

```
<html>
<head>
</head>
<body>
 </body>
</html>
```

ClickTag'i

W celu odczytania parametrów przekazywanych do kreacji (m. in. skryptów do pomiaru kliknięć), należy dołączyć poniższy kod do kodu kreacji przed znacznikiem </body>:

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

Klikalne miejsca kreacji powinny zostać ujęte w znaczniki <a>:

```
<a id="creativelink" 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.clickTag;
Przykład kodu kreacji po zastosowaniu powyższych zmian: <html>
<head> </head>
<body> <a id="creativelink" target="_blank">

</a>
<script type="text/javascript">
var parsed = (document.location.href.split('#')[1] | M).split('&'); var
params = parsed.reduce(function (params, param) { var param =
param.split('=');
params[param[0]] = decodeURIComponent(param.slice(1).join('-'));
return params;
}, {});
// change link href
document.getElementById('creativelink').href = params.clickTag;
</script>
</body>
</html>

```

Interakcje

Kreacje typu Expand lub Toplayer wymagają interakcji z kodem szablonu, który odpowiada za zmianę rozmiarów lub ukrycie kreacji. Do kreacji HTML5 przekazywane są za pomocą dodatkowych parametrów (analogicznie jak clickTag) nazwy funkcji, które należy wykonać w momencie odpowiedniego zdarzenia. W przypadku kreacji Expand są to parametry **doexpand** oraz **dolittle**, a w przypadku kreacji Toplayer **onCrossClick**.

Instrukcja odpowiedzialna za wykonanie tych funkcji ma postać:

```

window.parent.postMessage(params.NAZWA_PARAMETRU, '*');

```

Przykładowy kod kreacji typu Toplayer:

```

<html>
<head>
</head>
<body>

<a id="creativelink" target="_blank">

</a>
<script type="text/javascript">
var parsed = (document.location.href.split('#')[1] | M).split('&');

```

```
var params = parsed.reduce(function (params, param) { var
param = param.split('=');
params[param[0]] = decodeURIComponent(param.slice(1).join('=')); return
params;
}, {});
// change link href
var creativeLink = document.getElementById('creativelink'); creativeLink.href
= params.dickTag;
// add interaction
document.getElementById('closeCross').addEventListener("click", function() {
window.parent.postMessage(params.onCloseCross, '*');
});
</script>
</body>
</html>
```

W przypadku dodatkowych pytań zapraszamy do kontaktu:
online@tvp.pl