

FORMATY REKLAMOWE - Specyfikacja techniczna (mobile)



Do:	Reklamodawcy
Data utworzenia:	04.01.2018
Liczba stron:	11
Typ opracowania:	Specyfikacja techniczna
Rodzaj dokumentu:	dokument jawny
Adres:	Wirtualna Polska Media S.A., ul. Jutrzenki 137A, 02-231 Warszawa

W celu zasięgnięcia dodatkowych informacji prosimy o kontakt z Biurem Reklamy,

reklama@grupawp.pl , tel. (+48) 22 39 88 523; fax (+48) 22 57 63 959

- 1. Ogólne zasady dotyczące kreacji reklamowych.
 - 1.1. Reklama mobilna
 - 1.2. Reklama w aplikacjach
 - 1.3. Reklama cross-device
 - 1.4. Komunikacja zewnętrzna
 - 1.5. Strony docelowe
 - 1.6. Targetowanie
 - 1.7. Fałszywe kreacje
 - 1.8. Pozostałe informacje
- 2. Kreacje reklamowe (mobile)
 - 2.1. Kreacje standardowe
 - 2.1.1. Kreacje standardowe w aplikacji
 - 2.1.2. Kreacje standardowe tabletowe
 - 2.1.3. Kreacje standardowe mobilne
 - 2.2. Interstitialie w aplikacji
 - 2.2.1. Interstitial pełnoekranowy w aplikacji
 - 2.3. Mobilny screening
 - 2.4. Kreacje rich media
 - 2.4.1. Rectangle slider
 - 2.4.2. Rectangle multiclick
 - 2.4.3. Expand / Reveal
 - 2.5. Native Mobile Ads
 - 2.5.1. Native Ad – Mobilne strony
 - 2.5.2. Native Ad - Aplikacje
 - 2.5.3. Native Ad - Aplikacje komentarz
 - 2.5.4. Native Ad - Pudelek Foto Moda
 - 2.6. Reklama audio i wideo
 - 2.6.1. Instream Audio Ad
 - 2.6.2. Instream VideoAd
 - 2.6.3. Inbanner Video Ad
 - 2.7. Commercial Break
 - 2.7.1. Wymagane materiały
 - 2.7.2. Przykłady:
 - 2.8. Dodatkowe kreacje reklamowe na mobilnej stronie głównej WP
 - 2.8.1. Screening mobilny
 - 2.8.2. Halfpage
 - 2.8.3. Paralaksa
 - 2.8.4. Content box
 - 2.8.5. Content box XL
 - 2.8.6. Link tekstowo-graficzny (Native Ad)
 - 2.8.7. WP Lokalnie
 - 2.9. Reklama na pocście mobilnej
 - 2.9.1. Login box
 - 2.9.2. Full page login
 - 2.10. Retail dniówka
- 3. Reklama cross-device
- 4. Formaty niestandardowe
 - 4.1. Kostka Cube
 - 4.2. Główny mobilny na stronie głównej WP

1. Ogólne zasady dotyczące kreacji reklamowych.

1.1. Reklama mobilna

Dla urządzeń typu smartfon reklamy wyświetlane są na mobilnych wersjach serwisów Wirtualnej Polski Media.

Dozwolone jest stosowanie materiałów reklamowych w następujących formatach:

- grafika jpeg/gif/png
- kod HTML5
- asynchroniczny kod emisyjny
- asynchroniczny kod zliczający

1.2. Reklama w aplikacjach

Formy reklamowe, dostępne w aplikacjach IOS/Android emitowane są wyłącznie z kodów Wirtualnej Polski Media w postaci grafik jpeg/gif/png lub html, kody 3rd party nie są akceptowane. Dodatkowe zliczenia odsłon mogą być wykonywane wyłącznie za pomocą pikseli.

1.3. Reklama cross-device

W przypadku emisji dniówki cross-device na urządzenia typu desktop, tablet oraz smartfon istnieje możliwość wyświetlenia reklamy na dwa sposoby:

- a) Klient dostarcza nam dedykowane kreacje reklamowe na desktop (patrz specyfikacja techniczna formatów reklamowych desktop) oraz reklamę mobilną (pkt 2.1.3).
- b) Klient dostarcza kreację (grafika lub html5), która będzie przez nas dostosowana do skalowania do rozdzielczości ekranu na którym jest przeglądana (pkt 3).

Emisja reklamy odbywa się na stronie głównej Wp.pl oraz o2.pl. Lista kreacji skalowanych wymienione są w pkt 3

Dozwolone jest stosowanie materiałów reklamowych w następujących formatach:

- grafika jpeg/gif/png
- kod HTML5
- asynchroniczny kod zliczający

1.4. Komunikacja zewnętrzna

Niedozwolona jest implementacja mechanizmów śledzących interakcję użytkownika.

Niedozwolona jest implementacja mechanizmów zaciągających dodatkowy kontent ze stron użytkownika bez konsultacji z Wirtualną Polską Media.

1.5. Strony docelowe

Wszystkie reklamy emitowane na mobilnych produktach Wirtualnej Polski Media (web tablet, web smartfon, aplikacje) muszą przekierowywać do mobilnych responsywnych serwisów. Niedozwolone jest przekierowywanie z kreacji mobilnych na nierespasywne serwisy desktopowe.

1.6. Targetowanie

Dla kampanii mobilnych dostępne jest następujące targetowanie.

Mobile web:

- dane deklaratywne (dla zalogowanych użytkowników: płeć, wiek, wykształcenie, branża, zainteresowania)
- grupy behawioralne
- dane o urządzeniu (Device Atlas)

Mobile app:

- widok w aplikacji
- połączenie: WiFi lub 2G/3G/4G
- geotargetowanie: długość i szerokość geograficzna w oparciu o moduł GPS

1.7. Fałszywe kreacje

Nie może być praktykowane używanie w reklamach elementów operacyjnych, których funkcja wynikająca z formy, napisu czy konwencji jest niezgodna z ich komunikatem, lub działa w sposób nietypowy. W szczególności, nie jest dozwolone używanie w reklamach podstawowych przycisków o treści systemowej, ikon minimalizowania i zamykania okna, działających inaczej niż wynika to z ich typowej funkcji, niedozwolona jest emisja reklam w formie komunikatów i ostrzeżeń systemowych.

Przyciski zamieszczane na reklamach muszą wykonywać funkcje zgodne z komunikatami prezentowanymi na przyciskach, np. przyciski imitujące funkcje formularza, listy rozwijanej, pola wyboru nie mogą powodować przekierowania na stronę klienta bądź innej akcji niezgodnej z ich standardową funkcją.

1.8. Pozostałe informacje

Ramka o szerokości 1px wokół reklamy jest wymagana w przypadku, gdy kreacja posiada białe lub transparentne tło i łączy się ono bezpośrednio w jakimkolwiek stopniu z krawędzią kreacji.

W przypadku kreacji, które wymagają złożenia po stronie Wirtualnej Polski Media (np. interstitial pełnoekranowy) komplet materiałów powinien być dostępny nie później niż 5 dni roboczych przed rozpoczęciem emisji.

2. Kreacje reklamowe (mobile)

2.1. Kreacje standardowe

Formaty standardowe to graficzne elementy reklamowe umieszczane w strukturze serwisu w wersji tabletowej, mobilnej lub aplikacji

Klient powinien dostarczyć kreację HTML5 lub grafikę jpg/gif/png. Kreacja powinna spełniać wymagania ogólne opisane w pkt „Ogólne zasady dotyczące kreacji reklamowych” oraz poniższe wymiary oraz wagi dla poszczególnych kreacji.

2.1.1. Kreacje standardowe w aplikacji

Nazwa kreacji	Rozmiar	Format kreacji	Waga	System operacyjny
Banner w aplikacji	300x100	JPEG,GIF,PNG / HTML5	20kB/100kB(HTML5)	Android, iOS
Rectangle w aplikacji	300x250	JPEG,GIF,PNG / HTML5	40kB/150kB(HTML5)	Android, iOS

* Kreacje HTML5 w ramach aplikacji nie zawierają dodatkowych funkcjonalności takich jak slider, shake, etc

2.1.2. Kreacje standardowe tabletowe

Nazwa kreacji	Rozmiar	Format kreacji	Waga	System operacyjny
Billboard	750x100	JPG, GIF, PNG / HTML5	40kB/150kB(HTML5)	Android, iOS, Windows
Double billboard	750x200	JPG, GIF, PNG / HTML5	60kB/150kB(HTML5)	Android, iOS, Windows
Triple Billboard	750x300	JPG, GIF, PNG / HTML5	60kB/150kB(HTML5)	Android, iOS, Windows
Wideboard	970x200	JPG, GIF, PNG / HTML5	60kB/150kB(HTML5)	Android, iOS, Windows
Halfpage	300x600	JPG, GIF, PNG / HTML5	60kB/150kB(HTML5)	Android, iOS, Windows

2.1.3. Kreacje standardowe mobilne

Nazwa kreacji	Rozmiar	Format kreacji	Waga	System operacyjny
Banner	300x100	JPEG,GIF,PNG / HTML5	20kB/100kB(HTML5)	Android, iOS, Windows
Banner skalowany	600x200	JPEG,GIF,PNG / HTML5	40kB/150kB(HTML5)	Android, iOS, Windows
Banner skalowany XL	600x400	JPEG,GIF,PNG / HTML5	50kB/150kB(HTML5)	Android, iOS, Windows
Rectangle	300x250	JPEG,GIF,PNG / HTML5	40kB/150kB(HTML5)	Android, iOS, Windows

2.2. Interstitiale w aplikacji

Interstitial to forma warstwowa wyświetlana nad kontentem serwisu. Kreacja zamyka się po 7 sekundach.

W przypadku kreacji zawierającej video kreacja musi spełniać wymagania opisane w pkt 2.5.3.

Z uwagi na konieczność dostosowania kreacji, komplet materiałów i scenariusz działania kreacji powinien być dostępny nie później niż 5 dni roboczych przed startem kampanii.

Wymiary: 320x370

Waga: do 40 kB

System operacyjny: iOS , Android

Kreacje HTML5 w ramach aplikacji nie zawierają dodatkowych funkcjonalności takich jak slider, shake, etc

2.2.1. Interstitial pełnoekranowy w aplikacji

Wymiary: 300x535 (portrait)

Waga: JPG,PNG,GIF do 60 kB, HTML5 do 150kB,

System operacyjny: IOS 8.0, Android 4.0

Kreacje HTML5 w ramach aplikacji nie zawierają dodatkowych funkcjonalności takich jak slider, shake, etc



W przypadku kreacji HTML5 reklama będzie załadowana do pełnoekranowego iframe. Aby reklama wypełniała całe okno Klient powinien dostarczyć kreację responsywną, która będzie się dostosowywać do szerokości ekranu w innym przypadku po bokach kreacji zostanie dodane dodatkowe tło. Aby po interakcji użytkownika wyłączyć licznik odliczający do zamknięcia kreacji, klient powinien zamieścić w kodzie wywołanie funkcji `window.resetTimeout()`;

2.3. Mobilny screening

Screening mobilny to reklama składająca się z dwóch bannerów skalowanych 600x200 px. Kreacja otacza główny temat redakcyjny na stronach głównych lub akapit tekstu na stronach artykułowych wybranych serwisów.

Klient powinien dostarczyć dwa pliki (jpeg/gif/png lub html5) zgodne ze specyfikacją dla banneru skalowanego. Obie kreacje powinny nawiązywać do siebie, aby stanowić tym samym spójną całość, a nie powielenie przekazu reklamowego.

Wymiary: 600x200 (każdy banner)

Waga: PNG,JPG,GIF do 40 kB, HTML5 do 150kB (każdy banner)

System operacyjny: iOS, Android, Windows Phone

2.4. Kreacje rich media

2.4.1. Rectangle slider

Slider to zestaw reklam typu rectangle, przełączanych ruchem lewo/prawo (swipe), lub z predefiniowanym opóźnieniem,.

Wymiary (każda kreacja): 300x250

Waga: do 150 kB

System operacyjny: IOS, Android

2.4.2. Rectangle multiclick

Rectangle multiclick to forma reklamowa, zawierająca kilka obszarów aktywnych. Klient dostarcza jedną grafikę z informacją, który obrazek ma kierować do jakiej strony docelowej.

Wymiary: 300x250

Waga: do 150 kB

System operacyjny: IOS, Android

2.4.3. Expand / Reveal

Formy rozwijane są wyświetlane w miejscu górnego banneru. Użytkownik na początku widzi tylko dolną część kreacji, dopiero po interakcji (tapnięcie w banner) reklama rozwija się do pełnego rozmiaru. W zależności od wyboru kreacji, expand zasłania kontent strony, a reveal spycha kontent w dół. Krzyżyk zwiija format full screen ponownie do wielkości banneru.

Wymiary: rozwinięty 320x480, zwinięty 320x100

Waga: PNG,JPG,GIF do 40 kB, HTML5 do 150kB

System operacyjny: IOS, Android

2.5. Native Mobile Ads

Mobile native ad to reklama mobilna, której ostylowanie generowane jest per serwis lub aplikacje. Umożliwia to dostosowanie wyglądu reklamy do konkretnych widoków. Reklama NMA składa się z obrazka, tekstu oraz linka

2.5.1. Native Ad – Mobilne strony

Wymiary: 350x216

Waga: 30kB

Treść reklamy: do 70 znaków

System operacyjny: IOS, Android, Windows Phone

2.5.2. Native Ad - Aplikacje

Wymiary: 300x200

Waga: 30 kB

Treść reklamy: do 70 znaków

System operacyjny: IOS, Android,

2.5.3. Native Ad - Aplikacje komentarz

Native Ad Opinion jest reklamą stylizowaną na komórkę z opinią użytkownika.

Treść reklamy: do 70 znaków

System operacyjny: IOS, Android,

2.5.4. Native Ad - Pudelek Foto Moda

Reklama natywna emitowana na mobilnej stronie Pudelek w zakładce Foto Moda.

Wymiary: 160x140

Waga: 20 kB

Treść reklamy: do 45 znaków

System operacyjny: IOS, Android,

2.6. Reklama audio i wideo

2.6.1. Instream Audio Ad

Instream Audio Ad to spot reklamowy emitowany w aplikacji radiowej Wirtualnej Polski Media: Open FMNa potrzeby emisji Klient powinien dostarczyć plik graficzny w rozmiarze 300x250 (waga 40kB) oraz plik mp3 spełniający następujące warunki:

Format: MPEG Audio Layer 3

Waga: 1.5 MB

Pasma (bitrate): od 128 (minimum) do 320 (maximum) kilobitów / sekundę

Częstotliwość próbkowania (sample rate): 44,1 kHz

Poziom głośności (integrated loudness): -23LUFS-

System operacyjny: Android

2.6.2. Instream VideoAd

Instream Video Ad to reklama video, emitowana przed materiałem video na serwisach mobilnych oraz aplikacjach Wirtualnej Polski Media. Materiały video powinny spełniać poniższe wymagania.

Format: mp4 (aac + h.264 profile: baseline, level: 1.3) webm (vorbis + vp8)

Rozdzielczość: 512x288

Waga instream: do 2MB,

Waga pozostałe kreacje: 1.5MB

System operacyjny: IOS, Android , Windows Phone

Nadsyłane materiały są sprawdzane i optymalizowane przez Wirtualną Polskę Media. Z uwagi na przeprowadzaną optymalizację materiałów, kreacja powinna zostać dostarczona przynajmniej dwa dni robocze przed planowaną emisją.

2.6.3. Inbanner Video Ad

Inbanner Video Ad to reklama video, emitowana w ramach dowolnej reklamy mobilnej (np. Rectangle, Slider, Interstitial).

Klient powinien dostarczyć kreację HTML5 o wymiarach i wadze odpowiadających kreacji standardowej (patrz pkt 2.1). Kreacja powinna spełniać wymagania ogólne opisane w pkt „Ogólne zasady dotyczące kreacji reklamowych”..

Ponadto, klient powinien dostarczyć plik mp4 / webm, zawierający materiał video. Maksymalna dopuszczalna waga pliku video to 1.5MB.

Plik html5 powinien zawierać obszar przeznaczony na odtwarzacz video, nad którym, na osobnej, warstwie znajdować się ma przycisk „play”.

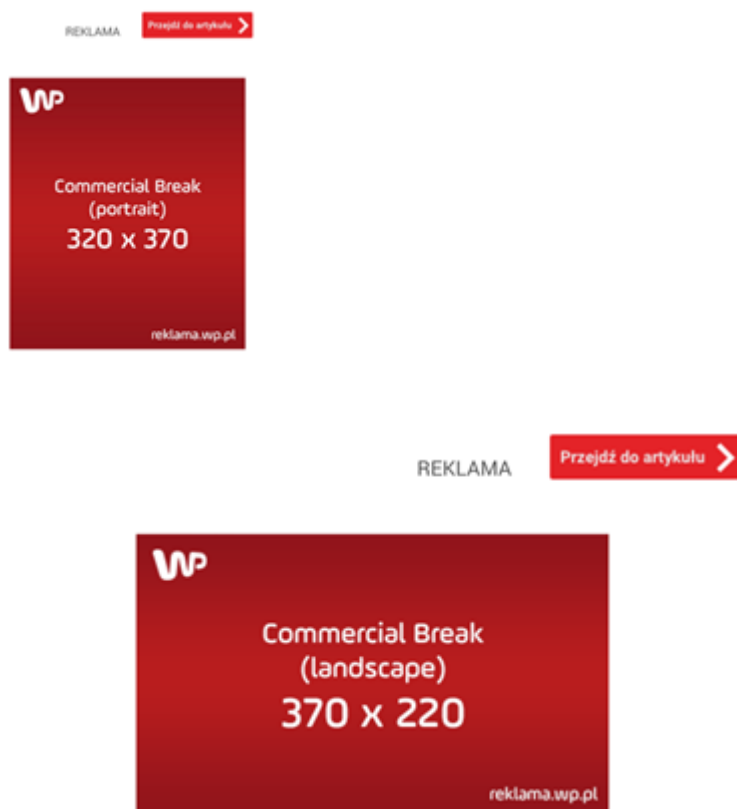
2.7. Commercial Break

Commercial Break to reklama pojawiająca się na warstwie po akcji użytkownika podczas przejścia między stronami WPM. Po ustalonym czasie lub po kliknięciu w odpowiedni link, użytkownik jest przekierowywany na docelową stronę serwisu WPM.

2.7.1. Wymagane materiały

Klient powinien dostarczyć dwie kreacje w formacie jpg/gif/png o wymiarach 320x370px oraz 370x220px i maksymalnej wadze 60kB. Kreacja powinna spełniać wymagania ogólne opisane w Specyfikacji technicznej mobile w pkt „Ogólne zasady dotyczące kreacji reklamowych”. Format Commercial Break nie emitowany jest na urządzeniach z systemem operacyjnym iOS poniżej wersji 9.0.

2.7.2. Przykłady:



2.8. Dodatkowe kreacje reklamowe na mobilnej stronie głównej WP

2.8.1. Screening mobilny

Screening mobilny to reklama składająca się z dwóch bannerów skalowanych 600x200 px otaczających główny temat redakcyjny na mobilnej stronie głównej Wirtualnej Polski.

Klient powinien dostarczyć dwa pliki (jpeg/gif/png lub html5) zgodne ze specyfikacją dla banneru skalowanego. Obie kreacje powinny nawiązywać do siebie, aby stanowić tym samym spójną całość, a nie powielenie przekazu reklamowego.

Wymiary: 600x200 (każdy banner)

Waga: PNG,JPG,GIF do 40 kB, HTML5 do 150kB (każdy banner)

Reklama jest dostępna jako dedykowany produkt mobilny lub w ramach oferty cross-screenowej

2.8.2. Halfpage

Halfpage to największy dostępny płaski format w mobilnym internecie. Reklama wyświetla się na SG Wp.pl w rozmiarze 300x600 px (obszar widzialny na wszystkich telefonach to 300x400 px), po tapnięciu w krzyżyk minimalizuje się do rozmiaru 300x200 px. Jeśli telefon posiada ekran o mniejszej rozdzielczości to dopiero po zminimalizowaniu jej albo po zescrollowaniu strony w dół zobaczy drugą część reklamy. Kreacja powinna być zbudowana w ten sposób, aby komunikat reklamowy był czytelny dla użytkowników zarówno w wersji rozwiniętej i zwiniętej.

Wymiary: 300x600

Waga: PNG,JPG,GIF do 60 kB, HTML5 do 150kB

Format: PNG,JPG,GIF, HTML5

System operacyjny: iOS, Android, Windows Phone

2.8.3. Paralaksa

To statyczna reklama emitowana ze slotu rectangle dostępna wyłącznie na SG WP. Paralaksą jest kreacja pełnoekranowa, która jest ukryta pod treściami redakcyjnymi. Użytkownik poprzez przesuwanie palcem po ekranie stopniowo zapoznaje się z komunikatem reklamowym. Obszar widoczny na wszystkich telefonach to 300x400 px (pion) oraz 400x300 px (poziom), pozostała część kreacji będzie widoczna jedynie na telefonach o większej rozdzielczości ekranu..

Wymiary: 300x535 (pion) oraz 535xx300 (poziom)

Obszar widoczny na wszystkich telefonach to 300x400 (pion) oraz 400x300 (poziom)

Waga: do 60kB

Format: jpeg/png

System operacyjny: iOS, Android

Emisja: reklama wyświetla się pod treściami redakcyjnymi ze slotu rectangle w rozmiarze: 300x250px lub 300x300px



2.8.4. Content box

Content box to dodatkowa reklama wyświetlana nad sekcjami Sportowe Fakty, Finanse, Gwiazdy, Moto, Styl Życia.

Wymiary: 300x100 lub 600x200

Waga: do 40 kB

2.8.5. Content box XL

Content box to dodatkowa reklama wyświetlana nad sekcjami Sportowe Fakty, Finanse, Gwiazdy, Moto, Styl Życia (te same miejsca reklamowe co zwykły content box)

Wymiary: 300x250

Waga: PNG,JPG,GIF do 40 kB, HTML5 do 150kB

Mogą chodzić maksymalnie dwa content boxy XL na jednej odsłonie serwisu.

2.8.6. Link textowo-graficzny (Native Ad)

Native AD to reklama emitowana w treści wybranej sekcji: Wiadomości, Sportowe Fakty, Finanse, Gwiazdy, Moto, Styl Życia.,

Wymiary: 284x176

Waga: 20kB

Treść reklamy: do 70 znaków

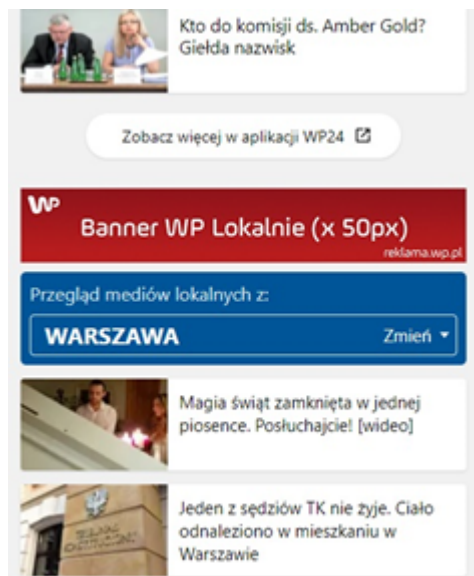
2.8.7. WP Lokalnie

Mobile Belka WP Lokalnie na Stronie Głównej WP

Rozmiar: 600x75px

Format: jpg, png, gif, html5

Waga: do 20kb (do 100kB dla html5)



Mobile Native Ad Lokalnie na Stronie Głównej WP

Rozmiar grafiki: 118x74px

Format: jpg, png

Waga: do 20kb

Tekst: do 40 znaków



Mobile Belka WP Lokalnie w listingu artykułów na warstwie

Rozmiar: 600x75px

Format: jpg, png, gif, html5

Waga: do 20kb (do 100kB dla html5)



Mobile Native Ad Lokalnie w listingu artykułów na warstwie

Rozmiar grafiki: 275x170px

Format: jpg, png

Waga: do 40kb

Tytuł: do 60 znaków

Tekst: do 100 znaków



Mobile Native Ad WP Lokalnie nad listingiem artykułów na warstwie

Rozmiar grafiki: 131x83px

Format: jpg, png

Waga: do 20kb

Tytuł: do 60 znaków

Tekst: do 200 znaków



Mobile Retail Dniówka

Format spójny ze specyfikacją ogólną dla Retail Dniówki



2.9. Reklama na poczcie mobilnej

2.9.1. Login box

Wymiary: 300x100

Waga: do 20 kB

System operacyjny: IOS, Android, Windows Phone

2.9.2. Full page login

Pełnoekranowy branding strony logowania do mobilnej poczty to jedyny dostępny format reklamowy na tej stronie, dzięki czemu przyciąga 100% uwagi użytkowników.

Wymiary: 570x690 (obszar widoczny na wszystkich telefonach 570x440 px) + gradient zachodzący na kreację o wysokości 60,

Waga: 50 kB

Grafika powinna zawierać przejście do jednolitego koloru tła u dołu kreacji. . Razem z kreacjami, klient powinien załączyć kolor tła w notacji HEX (np. #ff0000).

Fullpage login wymaga złożenia kreacji po stronie Wirtualnej Polski Media.



2.10. Retail dniówka

Retail dniówka to kreacja reklamowa agregująca produkty dostarczone przez klienta.

W mobilnej wersji klient powinien dostarczyć od 5 do 15 produktów. Produkty są wyświetlane w formie slidera.

Przesłane do WPM materiały powinny zawierać grafiki oraz teksty wymagane w specyfikacji. Możliwe jest również przygotowanie pliku JSON zawierającego odpowiedni feed produktowy uzgodniony z Wirtualna Polska Media.

Wymagane materiały:

Tekst na górze kreacji: do 26 znaków

Logo: 91x32px

Zdjęcie produktu: 180x150px

Opis produktu: do 26 znaków

Cena: wymagana

Cena po rabacie: opcjonalna

3. Reklama cross-device

Dla urządzeń typu desktop, tablet oraz smartfon istnieje możliwość wyświetlenia skalowalnej kreacji reklamowej, która będzie przez nas dostosowana do skalowania do rozdzielczości ekranu na którym jest przeglądana. W przypadku Strony Głównej WP i o2 obsługiwane formaty i wyjściowe rozmiary przedstawiają poniższe tabele.

SG WP.pl	
Nazwa formatu	Rozmiar kreacji
Double Billboard	750x200
Wideboard	970x200
Mega Double Billboard	970x300
Content box XL (nad modulem TV)	970x600
Content Box nad modulem Biznes	750x200
Content Box nad modulem Gwiazdy	750x200
Content Box nad modulem Moto&Tech	750x200
Content Box nad modulem Styl Życia	750x200

SG o2.pl	
Nazwa formatu	Rozmiar kreacji
Double Billboard	750x200
Wideboard	970x200
Gigaboard	1200x600 / 970x600
Mid Box	668x147
Content Box	905x559
Content Box XL	1124x562
Bottom Box	668x430

Kreacja skalowana nie wymaga specjalnego przygotowania, wystarczy stworzyć ją zgodnie ze specyfikacją desktopową dla wybranego formatu reklamowego.

Należy jednak pamiętać aby kreacje skalowalne były przygotowane w sposób, który zapewni czytelność przekazu reklamowego przy emisji na mniejszych rozdzielczościach.

Automatyczne skalowanie reklam nie dotyczy kreacji z kodów emisyjnych. W przypadku takiego rozwiązania skalowanie kreacji musi odbywać się po stronie klienta lub niezbędne jest przesłanie dedykowanych kreacji na każdy typ urządzeń.

System operacyjny: iOS 8.0, Android 4.0

4. Formaty niestandardowe

4.1. Kostka Cube

Kostka Cube to animowany format reklamy w postaci obracającej się kostki. Kostka obraca się wokół jednej osi (poziomej) a dostępna przestrzeń reklamowa to cztery ścianki o wymiarze 300x250 (rectangle). Każdy z kafli zawierać może inną kreację statyczną.

Istnieje także możliwość zamieszczenia kreacji animowanej lub video na jednej ze ścianek.

Kostka to format cross-device, który emitowany jest zarówno dla odbiorców desktop jak i mobile.

Wymagane materiały

Kostka Cube to format cross-device, który występuje w dwóch wariantach:

- a) zbudowanym z 4 kafli statycznych
- b) zbudowanym z 3 kafli statycznych i jednego dynamicznego w formie video lub HTML5

Kreacja z 4 kafli statycznych:

Wymiary: 4 kafle o wymiarach 300x250px

- Format: JPG, PNG, GIF
- Łączna waga 4 plików: do 200 kB

Kreacja z 3 kafli statycznych i jednego dynamicznego:

Wymiary: 3 kafle o wymiarach 300x250px

- Format: JPG, PNG, GIF
- Wymiary: 1 kafel animowany 300x250px
- Format: HTML

lub

- Wymiary: 1 kafel video 300x250px
- Format: video (MP4 i WebM)
- Łączna waga 4 plików: do 200 kB

Termin dostarczenia

Kreacje powinny być dostarczone minimum na 2 dni robocze przed emisją.

(Instagram.com)

Paulina Żaglewska, Wirtualna Polska: Nosisz kurtki swojego przyjaciela. Masz inne ulubione polskie marki?

Julia Wieniawa: Bardzo lubię JustPaul, SI-MI. Często noszę naszyjniki ZoZo Design. Co ja mam na sobie dzisiaj? A! Lubię Alkopoligamię jeszcze. Bardzo lubię rodzime marki – zarówno streetwear, jak i rzeczy naszych projektantów. Nasza moda jest na coraz wyższym poziomie i niczym nie odstaje od zagranicznych propozycji. Czasem nawet mam wrażenie, że jest ciekawsza.

WP
Kostka Cube
300x250
scenka 1
reklama.wp.pl

Nazywana jesteś ikoną stylu. A jesteś przecież bardzo młoda. To wielki sukces.

Kiedyś coś takiego przeczytałam i nie doważałam. W końcu zawodowo nie mam nic wspólnego z modą, ale rzeczywiście interesuję się nią. Jak każda dziewczyna śledzę trendy. Czasami korzystam z pomocy młodych stylistów – lubię mieć przy sobie młodą ekipę – ale często też na wielkie wyjścia ubieram się sama. To bardzo miłe, że

4.2. Glonews mobile na stronie głównej WP

Glonews to format natywny, który pozwala na zwiększoną interakcję treści z użytkownikami. Format składa się z kreacji inicjującej i pięciu kafli, w których możemy emitować przekaz klienta. Kliknięcie w kreację inicjującą uruchamia wyświetlenie pięciu kafli, wyświetlonych jeden pod drugim.

Emisja kreacji w wersji desktop i mobile na SG WP.

Format składa się z kafli - dostępne są cztery kafle w rozdzielczości 309x192 px i jedno większy kafel o wielkości 309x396 px.

Dodatkowo: kreacja inicjująca – rectangle 300x250.

Materiały

Klient powinien dostarczyć 5 plików, które wypełnią zawartość glonewsu: 4 pliki 309x192 i 1 plik 309x396.

Każdy kafelek powinien być samodzielnym komunikatem. Pliki zawierać mogą:

- video (tylko w jednym kafle, 309x192, waga do 2 MB, format mp4)
- plik graficzny statyczny – JPG lub PNG (309x192 lub 309x396 – waga 30 kb)
- format HTML 5 (309x192 lub 309x396 – waga 100 kb)

Dodatkowo klient dostarczyć powinien statyczną kreację inicjującą:

- rectangle - JPG lub PNG 300x250 (waga 40 kb).

Cechy formatu:

W wersji mobile kreacja uruchamia się po kliknięciu w kreację inicjującą - rectangle. Wtedy 5 kafli staje się widoczne pod kreacją rectangle. Krzyżyk do zamykania umożliwia zamknięcie widoku 5 kafli. Rectangle widoczny jest na stałe.

Termin dostarczenia

Kreacje powinny być dostarczone minimum na 8 dni roboczych przed emisją.

