Specyfikacja techniczna form reklamy dla wszystkich witryn TVN

I ZAŁOŻENIA OGÓLNE

1. **Adres docelowy** nie może być dłuższy niż 2000 znaków.
2. W przypadku kreacji zawierających przezroczyste obszary nie dopuszcza się przykrywania ich niewidocznym przyciskiem przechwytującym kliknięcia - jedynie widoczne dla użytkownika fragmenty kreacji mogą przekierowywać po kliknięciu na stronę reklamodawcy.
3. Zabronione jest używanie skryptów zmieniających okno przeglądarki (wymiar, położenie). Wyjątek stanowią kreacje, których założeniem jest takie właśnie działanie. Jedynym dopuszczalnym wyjątkiem są tu kreacje typu XHTML.
4. W przypadku form video kody do mierzenia odsłon musza być wygenerowane jako obrazek <img_src>. Kody te nie mogą być wygenerowane w języku JavaScript. Dla form display do zliczania odsłon stosowane są kody w języku Java Script. Kody do zliczania kliknięć w obu przypadkach powinny mieć formę Redirectu bądź trackera z zaszytą stroną docelową.
5. W przypadku skryptów emisyjnych kody kreacji nie mogą generować skryptów w innym języku niż JavaScript (w szczególności VBScript bądź iframe html tag). Skrypty emisyjne muszą działać pod szyfrowanym protokołem https. Niedopuszczalne jest, aby skrypty emisyjne odwoływały się do innych plików, które działają pod nieszyfrowanym protokołem http.
6. Kreacje i kody serwujące nie mogą powodować występowania błędów lub ostrzeżeń podczas serwowania reklamy.
7. Jeśli w kampanii wymagane jest **użycie multiclickTagów** (więcej niż 1 clickTag) prosimy o zaszycie odpowiednio: clickTag1 dla 1 adresu URL, clickTag2 dla 2 adresu URL, itd. Prosimy o **zwrócenie szczególnej uwagi na wielkość liter.**
8. Kreacje emitowane z kodów zewnętrznego ad serwera powinny zostać przygotowane zgodnie ze specyfikacją techniczną danego ad serwera.
9. W przypadku kreacji HTML5 z zaszytym wideo, kreacja wideo powinna uruchamiać się bez włączonego dźwięku.

II SŁOWNIK POJĘĆ

16:9 – wymiary wyświetlanego obrazu wyrażone ilorazem jego długości „16” do wysokości „9”
Adserwer – system informatyczny umożliwiający emisję i zarządzanie internetowymi kampaniami reklamowymi, a także raportowanie i analizę wyników kampanii.
clickTag – funkcja używana do zliczania kliknięć na bannerach reklamowych.
KB – Kilobajt – jednostka używana w informatyce do określenia ilości informacji lub wielkości pamięci. 1 KB = 1024 B (bajty).
Kodek – skrót od "koder/dekoder" - urządzenie lub program zdolny do przekształcania strumienia danych lub sygnału.
Player – odtwarzacz plików multimedialnych.
Px – piksel – najmniejszy jednolity element obrazu wyświetlanego na ekranie monitora.
Przekierowanie - proces automatycznego skierowania przeglądarki do innego pliku lub katalogu niż określony w pierwotnym żądaniu.

Strona docelowa – strona na którą ma kierować kreacja po kliknięciu.
Szpalta – część strony, kolumna.
URL – adres internetowy np. strony docelowej.
Waga maksymalna – nieprzekraczalna waga kreacji wyrażona w Kilobajtach (KB).

III SPECYFIKACJA TECHNICZNA KREACJI HTML5

Kreacje HTML osadzane są na stronie za pomocą znacznika <iframe>. W adresie do pliku kreacji przekazywane są parametry po znaku krzyżyka (#) w postaci NAZWA_PARAMETRU=WARTOŚĆ.
W celu odczytania parametrów przekazywanych do kreacji (m. in. skryptów do pomiaru kliknięć), należy dołączyć poniższy kod do kodu kreacji na początku <body> w głównym pliku html:

```
<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>
```

clickTag'i

Kreacja, w głównym pliku HTML, powinna udostępniać zmienną, do której można przekazać adres docelowy kreacji. Do tej zmiennej należy przypisać wartość odczytaną z parametrów przekazanych automatycznie do kreacji, znajdującą się w zmiennej params.clickTag (po wykonaniu kodu odczytującego parametry).
Poniżej znajduje się przykład, w którym adres docelowy należy przypisać zmiennej globalnej clickTag:

```
<script>
...
clickTag=params.clickTag; //przekazuje wartość odczytaną z parametrów
...
</script>
```

Interakcje

Kreacje typu 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 Toplayer jest to parametr **onCrossClick**.
Instrukcja odpowiedzialna za wykonanie tych funkcji ma postać: window.parent.postMessage(params.*NAZWA_PARAMETRU*, '*');
Przykładowy fragment kodu kreacji typu Toplayer, w której po kliknięciu w element o id równym closeButton powinno nastąpić zamknięcie kreacji:

```
<script type="text/javascript">
...
//dodanie wykonania funkcji zamykającej kreację po kliknięciu
//w element o id=”closeButton”
document.getElementById('closeButton').
addEventListener('click', function() {
window.parent.postMessage(params.onCrossClick, '*');
});
...
</script>
```

UWAGA: Powyższe funkcje odpowiadają za sterowanie kontenera nadrzędnego, w którym osadzona jest na stronie kreacja. Dodatkowe akcje związane ze zmianą rozmiaru (np. zmiana układu graficznego) powinny być wykonane w ramach kreacji.

Elementy składowe kreacji

Kreacja HTML powinna składać się z jak najmniejszej liczby elementów. Im mniejsza liczba dodatkowych elementów, tym szybciej kreacja zostanie załadowana i wyświetlona końcowemu użytkownikowi.
Wszystkie elementy dla kreacji HTML5 powinny znajdować się w jednym katalogu. Wszystkie odwołania do elementów składowych powinny być wykonywane za pomocą adresów względnych (wyjątkiem są elementy umieszczone na zewnętrznych serwerach). Arkusze stylów i biblioteki JS mogą zostać umieszczone bezpośrednio w treści głównego pliku html, co zmniejszy liczbę elementów składowych.
Elementy graficzne również mogą zostać umieszczone w głównym pliku (poprzez zakodowanie za pomocą Base64), jednak może to w znacznym stopniu zwiększyć rozmiar pliku oraz czas ładowania kreacji w przeglądarce użytkownika.
Waga kreacji HTML5 powinna być zgodna z wagą kreacji /JPG danej formy reklamowej. Kod HTML5 po dostarczeniu, każdorazowo musi zostać przetestowany i zaakceptowany przez TVN Media. Wszystkie materiały reklamowe muszą być dostarczone nie później niż 3 dni roboczych przed emisją.
Żaden z elementów kreacji nie może ingerować w działanie stron wydawcy oraz innych reklam.

IV PLIKI VIDEO

Do wszystkich kreacji video (czyli zarówno kreacji preroll/midroll/postroll, jak i video display z wyłączeniem spotu 360 stopni) należy dostarczyć plik w jednym z dwóch formatów wymienionych poniżej, wg. odpowiednich wytycznych.

- Quicktime z rozszerzeniem „ .mov ” z audio
- Aspekt ratio: 16:9 FHA (Full-Height Anamorphic)
- Kodek: Apple DV-PAL 25 4:2:0 (PAL 601)
- 25 klatek/s (fps)
- Rozdzielczość obrazu: 1024(H) na 576(V) pixeli lub 1920(H) na 1080(V) pixeli
- interlace (dolne pół-pola)
- audio zapisane w dwóch pierwszych kanałach dźwiękowych (stereo)
- poziom dźwięku -23LUFS (zgodnie z rekomendacją EBU R128/ITU BS.1770-2)
- częstotliwość próbkowania audio: 48 kHz,
- rozdzielczość próbkowania audio: 16 bitów

lub

- .mp4 z audio
- Aspekt ratio: 16:9 FHA (Full-Height Anamorphic)
- Kodek: H264
- 25 klatek/s (fps)
- Rozdzielczość obrazu: 1024(H) na 576(V) pixeli lub 1920(H) na 1080(V) pixeli
- interlace (dolne pół-pola)
- audio zapisane w dwóch pierwszych kanałach dźwiękowych (stereo)
- poziom dźwięku -23LUFS
- częstotliwość próbkowania audio: 48 kHz,
- rozdzielczość próbkowania audio: 16 bitów

V WYMAGANIA TECHNICZNE DOTYCZĄCE KODÓW MIERZĄCYCH EMISJE VIDEO

1.Kody zliczające muszą działać pod szyfrowanym protokołem https. Niedopuszczalna jest wersja kodów działających tylko pod protokołem http.

2. Player Silverlight przed pobraniem jakiejkolwiek zawartości (w tym przypadku kodu zliczającego) z innej domeny niż własna musi pobrać plik clientaccesspolicy.xml. Jeśli nie znajdzie, to szuka pliku crossdomain.xml.

Silverlight od wersji 3 wymaga atrybutu http-request-headers.

Poprawny crossdomain.xml:

```
<cross-domain-policy>
   <site-control permitted-cross-domain-policies="all"/>
   <allow-access-from domain="*"/>
   <allow-http-request-headers-from domain="*" headers="*" secure="false"/>
</cross-domain-policy>
```

Lub clientaccesspolicy.xml:

```
<access-policy>
  <cross-domain-access>
      <policy>
```

```
        <allow-from http-request-headers="*">
          <domain uri="http://*"/>
          <domain uri="https://*"/>
        </allow-from>
        <grant-to>
          <resource path="/" include-subpaths="true"/>
        </grant-to>
      </policy>
    </cross-domain-access>
</access-policy>
```

VI SZCZEGÓŁOWA SPECYFIKACJA FORMATÓW

1. Toplayer

Toplayer jest formą reklamową wyświetlaną na warstwie ponad zawartością serwisu. Czas emisji tej kreacji wynosi 15 sekund. Toplayer musi zawierać wyraźny zamykacz : napis ‘zamknij’ o rozmiarze czcionki nie mniejszej niż 14px i krzyżyk, umieszczony w prawym górnym rogu, również o wymiarach nie mniejszych niż 14x14px, którego kliknięcie powoduje zamknięcie kreacji. Kliknięcie w toplayer powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Kreacja może zawierać prześwitujące obszary. Powinny być one nieklikalne.

Rozmiar: dowolny
Waga: 60KB
Dopuszczalne formaty: jpg, gif, png, html5

2. Powieka

Powieka, to forma layerowa, która pojawia się na głównym artykule w serwisie tvn24.pl (tak zwana jedynka) i w całości go przykrywa.

Startuje w formie rozwiniętej **(970x425px)** i pozostaje w niej przez 15 sekund. Następnie zwija się do formy zminimalizowanej **(50x315px**). Można ją też zwinąć poprzez kliknięcie krzyżyka zwijającego ją, bądź napisu 'Zwiń' znajdującego się w prawym górnym rogu formy rozwiniętej.

Najechanie na formę zwiniętą (pole z napisem 'Rozwiń') powoduje rozwinięcie kreacji. Kliknięcie w powiekę powoduje przejście na stronę docelową kreacji/kampanii

Materiały do dostarczenia przez klienta:

- Baner .jpg o rozmiarach 970x425px,

- Baner .jpg o rozmiarach 50x315px, na którym należy też umieścić dobrze widoczny napis „Rozwiń" ,

- Obrazek .png zawierający napis „Zwiń" oraz krzyżyk zamykający – rozmiar nie mniejszy niż 100x30px

Rozmiar: przed rozwinięciem 50x315px, po rozwinięciu 970x425px,
Waga: 970x425 - 100KB, 50x315 – 50KB, obrazek z napisem „zwiń" i krzyżykiem– 10KB
Dopuszczalne formaty: jpg

3. XHTML

Xhtml jest formą reklamy, emitowaną na stronie głównej, nad treścią serwisu. Reklama imituje serwis, który ulega transformacji (rozjechanie, rozdarcie, wybuch etc.) po wykonaniu konkretnej akcji przez użytkownika, bądź po określonym czasie. Reklama w fazie drugiej (po transformacji serwisu) musi zawierać wyraźny zamykacz : napis 'zamknij' i krzyżyk, umieszczony w prawym górnym rogu, o wymiarach nie mniejszych niż 14x14, którego kliknięcie powoduje zamknięcie kreacji. Kliknięcie w zminimalizowany xhtml powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Rozmiar: do uzgodnienia
Waga: do uzgodnienia
Dopuszczalne formaty: html5

4. Fly footer

Fly footer jest formą reklamową wyświetlaną na warstwie ponad zawartością serwisu, przy dolnej krawędzi strony WWW.
Komplet materiałów składa się z kreacji html5 lub jpg o wysokości 300px i maksymalnej szerokości 980px (może być węższa) oraz dwóch butonów w rozszerzeniu JPG o wymiarach 40x300px. Na jednym buttonie powinien znajdować się napis ZWIŃ, na drugim napis ROZWIŃ.
Forma w pierwszym etapie jest wyświetlana w rozwiniętej formie, zwija się po wciśnięciu przycisku ZWIŃ. W formie zwiniętej Fly footer umieszczony jest na prawym marginesie serwisu. Kliknięcie w zwiniętą formę fly footera (przycisk ROZWIŃ) powoduje rozwinięcie się kreacji. Kliknięcie w rozwiniętą formę Fly footera powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Kreacja
Rozmiar: rozmiar po rozwinięciu szerokość serwisu (nie więcej niż 980)x300px
Waga: 60KB
Dopuszczalne formaty: html5, jpg

Button ZWIŃ
Rozmiar: 40x300px
Waga: 40KB
Dopuszczalne formaty: jpg, png

Button ROZWIŃ
Rozmiar: 40x300px
Waga: 40KB
Dopuszczalne formaty: jpg, png

5. Billboard

Billboard jest formą reklamy, emitowaną w górnej, środkowej części serwisu. Kliknięcie w billboard powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Rozmiar: 750x100px
Waga: 60KB

Dopuszczalne formaty: jpg, gif, png, html5

Istnieje możliwość wyświetlenia billboardu także na tabletach; w takim wypadku należy dostarczyć:

a) statyczną kreację zastępczą w .jpg bądź .png o wymiarach 750x100px

6. Double billboard

Double billboard jest formą reklamy, emitowaną w górnej, środkowej części serwisu. Kliknięcie w double billboard powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Rozmiar: 750x200px
Waga: 60KB
Dopuszczalne formaty: jpg, gif, png, html5

Istnieje możliwość wyświetlenia double billboardu także na tabletach; w takim wypadku należy dostarczyć:
a) statyczną kreację zastępczą w .jpg bądź .png o wymiarach 750x200px

7. Double wideboard z galerią

Double wideboard jest formą reklamy, emitowaną w górnej, środkowej części serwisu. Forma składa się w max 5 grafik w karuzeli (galeria). Kliknięcie w każdą z grafik powoduje przejście na adres docelowy kreacji. Adresy docelowe mogę być różne w zależności od grafiki.

Rozmiar: max 5 grafik o rozmiarze 686x280px
Waga: 50KB
Dopuszczalne formaty: jpg, gif, png

8. Triple billboard

Triple billboard jest formą reklamy, emitowaną w górnej, środkowej części serwisu. Kliknięcie w triple billboard powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Rozmiar: 750x300px
Waga: 60KB
Dopuszczalne formaty: jpg, gif, png, html5

Istnieje możliwość wyświetlenia triple billboardu także na tabletach; w takim wypadku należy dostarczyć:
a) statyczną kreację zastępczą w .jpg bądź .png o wymiarach 750x300px

9. Triple billboard z galerią

Triple billboard z galerią jest formą reklamy, emitowaną w górnej, środkowej części serwisu. Forma składa się w max 5 grafik w karuzeli (galeria). Kliknięcie w każdą z grafik powoduje przejście na adres docelowy kreacji. Adresy docelowe mogę być różne w zależności od grafiki.

Rozmiar: max 5 grafik o rozmiarze 525x280px
Waga: 50KB
Dopuszczalne formaty: jpg, gif, png

Istnieje możliwość wyświetlenia triple billboardu także na tabletach.

10. Wideboard

Wideboard jest formą reklamy, emitowaną w górnej, środkowej części serwisu. Kliknięcie w wideboard powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Rozmiar: 980x150px
Waga: 60KB
Dopuszczalne formaty: jpg, gif, png, html5

11. Double wideboard

Double wideboard jest formą reklamy, emitowaną w górnej, środkowej części serwisu. Kliknięcie w wideboard powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Rozmiar: 980x300px
Waga: 60KB
Dopuszczalne formaty: jpg, gif, png, html5

12. Screening

Screening jest formą reklamową integrującą w sobie 2 kreacje: tapetę oraz reklamą ontop (billboard/double billboard/ triple billboard/wideboard/double wideboard – w zależności od serwisu).
Screening występuje w 2 postaciach:

a) klikalny ontop z nieklikalną tapetą
b) klikalny ontop z klikalną tapetą

Ontop oraz tapeta będą tworzyć całość kreacji, przy czym obie kreacje powinny zostać dostarczone jako oddzielne części. Kliknięcie w klikalną część screeningu powoduje przejście na adres docelowy kreacji. Tapeta powinna być stworzona w taki sposób, aby komponowała się ze stroną, na której zostanie umieszczona. Istotne jest to, by po umieszczeniu jej na stronie sprawiała ona wrażenie części serwisu.

Możliwe formy ontop per serwis:
News and biznes (billboard/double billboard/ triple billboard/wideboard/double wideboard)
Rozrywka (billboard/double billboard)

Rozmiar:
Tapeta: dowolny rozmiar, uwzględniający szerokość serwisu, pod którym kreacja jest niewidoczna
kreacja ontop: w zależności od wybranej formy i danego serwisu
Waga: 1mb
Dopuszczalne formaty:

Tapeta: jpg
Kreacja ontop: jpg, gif, png, html5

UWAGA! Kreacja tapety nie podlega autoskalowaniu względem rozdzielczości przeglądarki. Przy tworzeniu tapety ważne jest aby treści reklamowe znajdowały się jak najbliżej głównego kontenera serwisu.

13. Pasek pod nawigacją

Pasek pod nawigacją jest formą reklamy, emitowaną na górze strony, pod menu strony. Kliknięcie w kreację powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Rozmiar: 970x20px
Waga: 60KB
Dopuszczalne formaty: jpg, gif, png, html5

Istnieje możliwość wyświetlenia kreacji także na tabletach; w takim wypadku należy dostarczyć:
a) statyczną kreację zastępczą kreacji w .jpg bądź .png o wymiarach 970x20px i 750x20px

Istnieje możliwość wyświetlenia kreacji także na smartphone'ach; w takim wypadku należy dostarczyć:
a) statyczną kreację zastępczą kreacji w .jpg bądź .png o wymiarach 300x60px

14. Belka górna

Belka górna jest formą reklamy, emitowaną w górnej części strony, pod menu. Kliknięcie w belkę górną powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Rozmiar: 980x100px
Waga: 60KB
Dopuszczalne formaty: jpg, gif, png, html5

Istnieje możliwość wyświetlenia belki górnej także na tabletach; w takim wypadku należy dostarczyć:
a) statyczną kreację zastępczą belki górnej w .jpg bądź .png o wymiarach 980x100px i 640x60px

Istnieje możliwość wyświetlenia belki górnej także na smartphone'ach; w takim wypadku należy dostarczyć:
a) statyczną kreację zastępczą belki górnej w .jpg bądź .png o wymiarach 300x60px

15. Belka dolna

Belka dolna jest formą reklamy, emitowaną w dolnej części strony, nad stopką serwisu. Kliknięcie w belkę dolną powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Rozmiar: 980x50px
Waga: 60KB
Dopuszczalne formaty: jpg, gif, png, html5

Istnieje możliwość wyświetlenia belki dolnej także na tabletach; w takim wypadku należy dostarczyć:
a) statyczną kreację zastępczą belki górnej w .jpg bądź .png o wymiarach 980x50px i 640x60px

Istnieje możliwość wyświetlenia belki dolnej także na smartphone'ach; w takim wypadku należy dostarczyć:
a) statyczną kreację zastępczą belki górnej w .jpg bądź .png o wymiarach 300x60px

16. Belka pod driverem/playerem

Belka pod driverem/playerem jest formą reklamy, emitowaną w górnej części strony, pod driverem. Kliknięcie w belkę powoduje przejście na adres docelowy kreacji.
Rozmiar: 660x60px
Waga: 60KB
Dopuszczalne formaty: jpg, gif, png, html5

Istnieje możliwość wyświetlenia belki także na tabletach; w takim wypadku należy dostarczyć:
a) statyczną kreację zastępczą belki w .jpg bądź .png o wymiarach 660x60px

17. **Panel pod pierwszym/trzecim /piątym/siódmym artykułem**

Panel jest formą reklamy, emitowaną w treści serwisu pomiędzy artykułami. Kliknięcie w panel powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Rozmiar: panel pod pierwszym 640x100px lub 640X200px; panel pod trzecim, piątym i siódmym 640x340px
Waga: 50KB
Dopuszczalne formaty: jpg, gif, png, html5

Istnieje możliwość wyświetlenia panelu także na urządzeniach mobilnych; w takim wypadku należy dostarczyć:

a) statyczną kreację zastępczą panelu w .jpg bądź .png o wymiarach 300x60px (panel pod pierwszym artykułem) lub 300x120px (panel pod trzecim/piątym artykułem)

18. **Panel pod pierwszym/trzecim /piątym/siódmym artykułem z galerią**

Panel z galerią jest formą reklamy, emitowaną w treści serwisu pomiędzy artykułami. Forma składa się w max 5 grafik w karuzeli (galeria). Kliknięcie w każdą z grafik powoduje przejście na adres docelowy kreacji. Adresy docelowe mogę być różne w zależności od grafiki.

Rozmiar: max 5 grafik o rozmiarze 448x80px lub 448x180px dla panelu pod pierwszym lub 448X320px dla panelu pod trzecim, piątym i siódmym
Waga: 50KB
Dopuszczalne formaty: jpg, gif, png

Istnieje możliwość wyświetlenia panelu także na urządzeniach mobilnych; w takim wypadku należy dostarczyć:

b) statyczną kreację zastępczą panelu w .jpg bądź .png o wymiarach 210x40px (panel pod pierwszym artykułem) lub 210x80px (panel pod trzecim/piątym artykułem)

19. **Panel pod pierwszym/trzecim/piątym/siódmym artykułem na Magazynie TVN24**

Panel jest formą reklamy, emitowaną w treści zakładki Magazyn TVN24 (serwis TVN24.pl) pomiędzy artykułami. Kliknięcie w panel powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Rozmiar: 910x390 (proporcja cinemascope 21:9)

Waga: 100kb
Dopuszczalne formaty: jpg, gif, png, html5

20. Superpanel na TVN24

Superpanel jest formą reklamy, emitowaną na stronie głównej TVN24 (serwis TVN24.pl). Kliknięcie w panel powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Rozmiar: 970x425px
Waga: 100kb
Dopuszczalne formaty: jpg, gif, png, html5

Istnieje możliwość wyświetlenia superpanelu także na urządzeniach mobilnych; w takim wypadku należy dostarczyć:

a) statyczną kreację zastępczą superpanelu w .jpg bądź .png o wymiarach 970x425px

21. Superpanel z galerią na TVN24

Superpanel z galerią jest formą reklamy, emitowaną na stronie głównej TVN24 (serwis TVN24.pl). Forma składa się w max 5 grafik lub spotów w karuzeli (galeria). Kliknięcie w każdą z grafik/ spotów powoduje przejście na adres docelowy kreacji. Adresy docelowe mogę być różne w zależności od grafiki.

Rozmiar: max 5 grafik o rozmiarze 679x405px, spotów wg specyfikacji video
Waga: 60kb
Dopuszczalne formaty: jpg, gif, png, spot wideo wg specyfikacji video

Istnieje możliwość wyświetlenia superpanelu także na urządzeniach mobilnych.

22. Navibox

Navibox jest formą reklamy, emitowaną zwykle na prawej szpalcie serwisu. Kliknięcie w navibox powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Rozmiar: 300x250px

Waga: 50KB
Dopuszczalne formaty: jpg, gif, png, html5

23. Box 1

Box 1 jest formą reklamy, emitowaną zwykle na prawej szpalcie serwisu, w miejscu naviboxa. Kliknięcie w box powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Rozmiar: 300x60px
Waga: 50KB
Dopuszczalne formaty: jpg, gif, png, html5

24. Box 2

Box 2 jest formą reklamy, emitowaną zwykle na prawej szpalcie serwisu, zamiast naviboxa lub pod boxem 1. Kliknięcie w box 2 powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Rozmiar: 300x60px
Waga: 50KB
Dopuszczalne formaty: jpg, gif, png, html5

25. Box 3

Box 3 jest formą reklamy, emitowaną zwykle na prawej szpalcie serwisu, pod naviboxem lub pod boxem 2. Kliknięcie w box 3 powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Rozmiar: 300x60px
Waga: 50KB
Dopuszczalne formaty: , jpg, gif, png, html5

26. Box 4 (dostępne tylko na witrynie tvn24.pl)

Box 4 jest formą reklamy, emitowaną w prawej bądź lewej szpalcie, w zależności od budowy serwisu. Box 4 emitowany jest w określonej odległości od naviboxa. Kliknięcie w box 4 powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Rozmiar: 300x60px
Waga: 50KB
Dopuszczalne formaty: jpg, gif, png, html5

27. Box 5 (dostępne tylko na witrynie tvn24.pl)

Box 5 jest formą reklamy, emitowaną w prawej bądź lewej szpalcie, w zależności od budowy serwisu. Box 5 emitowany jest w określonej odległości od naviboxa. Kliknięcie w box 5 powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Rozmiar: 300x60px
Waga: 50KB
Dopuszczalne formaty: jpg, gif, png, html5

28. Double box

Double box jest formą reklamy, emitowaną zwykle na prawej szpalcie serwisu, **wyłącznie na serwisie TVN Warszawa**. Kliknięcie w double box powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Rozmiar: 300x120px
Waga: 50KB
Dopuszczalne formaty: jpg, gif, png, html5

29. Double box CPC

Double box CPC jest formą reklamy, emitowaną na prawej/lewej szpalcie serwisu, wyłącznie dla reklam CPC. Forma reklamowa emitowana jest na serwisach news and biznes: TVN24, TVN Warszawa, TVN Meteo, TVN BIŚ, Fakty oraz Uwaga. Kliknięcie w Double box CPC powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Rozmiar: 300x120px
Waga: 50KB
Dopuszczalne formaty: jpg, gif, png, html5

30. Box w driverze

Box w driverze jest formą reklamy, emitowaną w driverze. Kliknięcie w box w driverze powoduje przejście na adres docelowy kreacji. Dodatkowo jeżeli kreacja jest w formacie . to animacja nie może przekraczać 10 sekund.

Rozmiar: 300x60px
Waga: 50KB
Dopuszczalne formaty: jpg, gif, png, html5

Istnieje możliwość wyświetlenia boxa w driverze także na tabletach; w takim wypadku należy dostarczyć:
a) statyczną kreację zastępczą boxa w driverze w .jpg bądź .png o wymiarach 300x60px

31. Halfpage

Halfpage jest formą reklamy, emitowaną na prawej szpalcie serwisu. Kliknięcie w halfpage powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Rozmiar: 300x600px
Waga: 50KB
Dopuszczalne formaty: jpg, gif, png, html5

32. Skyscraper lewy/prawy

Skyscraper jest formą reklamy, emitowaną na prawym lub lewym marginesie serwisu. Kliknięcie w skyscraper powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Rozmiar: 120x600px
Waga: 50KB
Dopuszczalne formaty: jpg, gif, png, html5

33. Overlay

Overlay jest graficzną formą reklamy, emitowaną w trakcie odtwarzania kontentu video w dolnym obszarze materiału. Overlay znika po 10 sekundach. Kliknięcie w overlay powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Rozmiar: 960x60px (duży player) 640x60px (mniejszy player)
Waga: 50KB
Dopuszczalne formaty: jpg, png

34. Branding Playera TVN24

Branding Playera TVN24 jest formą reklamy podłożoną pod kontent video, szerszą od niego o podaną liczbę px w każdym kierunku. Kontent video jest umiejscowiony nad środkową częścią warstwy z brandingiem. Branding powinien zatem zawierać grafikę jedynie w ramce okalającej materiał video o odpowiedniej grubości, a reszta (środkowa część przykrywana przez player) kreacji powinna być przezroczysta.

Rozmiar:
branding playera małego: Wymiary playera to 278x156px. Branding playera jest szerszy od playera o 15px w każdym kierunku, w związku z tym dostarczony materiał powinien mieć wymiary308x186px z pozostawionym przezroczystym miejscem na player o wymiarach 278x156px

branding playera średniego: Wymiary playera to 580x326px. Branding playera jest szerszy od playera o 30px w każdym kierunku, w związku z tym dostarczony materiał powinien mieć wymiary640x386px z pozostawionym przezroczystym miejscem na player o wymiarach 580x326px

branding playera dużego: Wymiary playera to 880x495px. Branding playera jest szerszy od playera o 45px w każdym kierunku, w związku z tym dostarczony materiał powinien mieć wymiary 970x585px z pozostawionym przezroczystym miejscem na player o wymiarach 880x495px

Waga: 60KB
Dopuszczalne formaty: png

UWAGA! Na kreacji powinien znajdować się widoczny i czytelny napis „Reklama" znajdujący się w lewym górnym rogu kreacji.

35. Średni Branding Playera

Średni Branding Playera jest formą reklamy emitowaną wokół playera o wymiarach 580x326px. Branding playera jest szerszy od playera o 30px w każdym kierunku, w związku z tym dostarczony materiał powinien mieć wymiary 640x386px z pozostawionym przezroczystym miejscem na player o wymiarach 580x326px.

Rozmiar: 640x386px
Waga: 50KB
Dopuszczalne formaty: png

36. Szeroki Branding Playera Kinowego

Szeroki Branding Playera Kinowego jest formą reklamy podłożoną pod kontent video, szerszą od niego o 64 px (w tym 2 px bezpieczeństwa) w kierunku górnym i dolnym oraz 204px (w tym 2 px bezpieczeństwa) w kierunku lewym i prawym. Kontent video jest umiejscowiony nad środkową częścią warstwy z brandingiem – wymiary playera video to 960x540px. Dostarczony materiał powinien być w formie pełnego obrazu (bez wycinania przestrzeni na player w centrum kreacji) którego środek zostanie przykryty przez rzeczywisty player - należy jednak pamiętać, by nie została przekroczona maksymalna waga kreacji. Środek przykrywany przez player powinien być spójny kolorystycznie i gradientowo z pozostałą częścią kreacji.

Dokładna wizualizacja Brandingu może być wysłana na życzenie Klienta.

Rozmiar: pełnoformatowe obramowanie: 1364x664px
Waga: 150KB

Dopuszczalne formaty: jpg, gif, png, html5

37. Link tekstowy

Link tekstowy jest tekstową formą reklamy, emitowaną zazwyczaj w górnej części strony. Kliknięcie w link tekstowy powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Rozmiar: maksymalnie 35 znaków
Waga: n/a
Dopuszczalne formaty: txt

38. Spot reklamowy

Jest to film video pojawiający się w zależności od rodzaju kreacji przed, w trakcie, lub po emisji właściwego materiału wideo. Waga materiału jest nieograniczona.
UWAGA! W przypadku form video kody do odsłon musza być wygenerowane jako obrazek <img_src>. Kody te nie mogą być wygenerowane w JavaScript. Muszą również spełniać założenia zawarte w punkcie IV na str.4 niniejszej specyfikacji technicznej.

Spoty reklamowe dzielimy 3 kategorie:

- preroll – materiał występujący przed emisją właściwego materiału/kontentu w playerze
- midroll – materiał występujący podczas przerwy, w trakcie trwania emisji właściwego materiału w playerze
- postroll – materiał występujący po zakończeniu emisji właściwego materiału w playerze

Kliknięcie w spot reklamowy powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

39. Spot reklamowy 360 stopni

Jest to film video pojawiający się w zależności od rodzaju kreacji przed, w trakcie, lub po emisji właściwego materiału wideo. Waga materiału jest nieograniczona.

Spot reklamowy 360 stopni musi być nakręcony w tej technologii 360 i uwzględniać poniżą specyfikację techniczną.

.mp4 z audio

- Kodek: H264
- 25 klatek/s (fps)
- interlace (dolne pół-pola)
- audio zapisane w dwóch pierwszych kanałach dźwiękowych (stereo)
- poziom dźwięku -23LUFS
- częstotliwość próbkowania audio: 48 kHz,
- rozdzielczość próbkowania audio: 16 bitów
- Rozdzielczość obrazu: 1920x960 lub 2560x1280
- Aspekt ratio: 2:1 FHA (Full-Height Anamorphic)

Kliknięcie w ikonkę na spocie reklamowym powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

UWAGA! W przypadku form video kody do odsłon musza być wygenerowane jako obrazek <img_src>. Kody te nie mogą być wygenerowane w JavaScript.

40. Spot interaktywny

Jest to film video pojawiający się w zależności od rodzaju kreacji przed, w trakcie, lub po emisji właściwego materiału wideo. Waga materiału jest nieograniczona. Dodatkowo na spocie reklamowym na jego prawej części pojawiają się klikalne ikonki wraz z opisem. Ich liczba jest zależna od rodzaju playera, który serwuje reklamę.
UWAGA! W przypadku form video kody do odsłon musza być wygenerowane jako obrazek <img_src>. Kody te nie mogą być wygenerowane w JavaScript. Muszą również spełniać założenia zawarte w punkcie VIII na str.8 niniejszej specyfikacji technicznej.

Spoty interaktywne dzielimy 3 kategorie:

- preroll interaktywny – materiał występujący przed emisją właściwego materiału/kontentu w playerze
- midroll interaktywny – materiał występujący podczas przerwy, w trakcie trwania emisji właściwego materiału w playerze

- postroll interaktywny – materiał występujący po zakończeniu emisji właściwego materiału w playerze

Kliknięcie w spot interaktywny bądź ikonkę powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Specyfikacja ikonki

Dopuszczalne formaty: .png
Wymiary: wielkość ikonek 70 px
- mobile www : możliwość wyświetlenie max 3 ikonek.
- desktop :

- mały player: do 3 ikonek stała wielkość 70px. Powyżej 3 ikonek wielkość ikonek zmniejsza się proporcjonalnie do wielkości playera. Możliwość umieszczenia max 5 ikonek.
- duży player: max 5 ikonek o wielkości 70 px.

Długość tekstu przy ikonce: maksymalnie 30 znaków (desktop)
Waga maksymalna: 7KB
Tło: transparentne

41. Spot interaktywny 2.0 dla Player.pl

Spot interaktywny 2.0 to spot video pojawiający się (w zależności od rodzaju kreacji- preroll, midroll, postroll) przed, w trakcie, lub po emisji właściwego materiału wideo. Waga materiału jest nieograniczona. Dodatkowo na spocie reklamowym podczas jego emisji, w jego prawej części, pojawiają się klikalne ikonki, ekspandujące pięć typów kart (do wyboru z 6 możliwych). Rozwinięcie karty powoduje zatrzymanie spotu wideo.
UWAGA! W przypadku form video kody do mierzenia odsłon muszą być wygenerowane jako obrazek <img_src>. Kody te nie mogą być wygenerowane w JavaScript. Muszą również spełniać założenia zawarte w punkcie IV na str.4 niniejszej specyfikacji technicznej.

Kart dostępnych w spocie interaktywnym 2.0 można użyć wykorzystując każdy typ jednokrotnie lub multiplikując karty wybranego typu. Ilość kart nie może przekraczać pięciu.

Specyfikacja kart

Do kart należy dostarczyć:

1. Typ wideo:

   - Ikona- 60x60px; .jpg lub .png; do 10kb
   - wymiary karty: dowolny, maksymalnie 840x390px
   - materiał wideo, zgodny ze specyfikacją spotów reklamowych dla TVN, maksymalnie 15 sekund
   - URL, na jaki ma kierować spot w karcie, po jego kliknięciu.

2. Typ welcome screen:

   - Ikona- 60x60px; .jpg lub .png; do 10kb
   - Obrazek/ Packshot- .jpg lub .png; 840x390 do 60kb
   - Tekst- maksymalnie trzy linijki po 30 znaków każda
   - Logotyp- .jpg lub .png; do 60kb
   - Button z call to action- 300x30px; do 50kb
   - URL na jaki powinien kierować button z call to action po kliknięciu

3. Typ mapa:

   - Ikona- 60x60px; .jpg lub .png; do 10kb
   - Informacja o punkcie na mapie BING jaki ma być wyświetlony w oknie z mapą
   - Tekst- maksymalnie trzy linijki po 30 znaków każda
   - Logotyp- .jpg lub .png; do 60kb
   - Button z call to action- 300x30px; do 50kb
   - URL na jaki powinien kierować button z call to action po kliknięciu

4. Typ sonda:

   - Ikona- 60x60px; .jpg lub .png; do 10kb
   - Pytanie do sondy- maksymalnie trzy linijki po 30 znaków każda
   - Odpowiedź 1- maksymalnie jedna linijka do 30 znaków
   - Odpowiedź 2- maksymalnie jedna linijka do 30 znaków

- Odpowiedź 3- maksymalnie jedna linijka do 30 znaków
- Button z napisem głosuj- 300x30px; do 50kb
- Tekst- maksymalnie trzy linijki po 30 znaków każda
- Logotyp- .jpg lub .png; do 60kb
- Button z call to action- 300x30px; do 50kb
- URL na jaki powinien kierować button z call to action po kliknięciu

5. Typ lista rozwijalna:

- Ikona- 60x60px; .jpg lub .png; do 10kb
- Nagłówek- maksymalnie jedna linijka do 30 znaków
- Opis pola wyboru 1- maksymalnie jedna linijka do 30 znaków
- Pole wyboru 1- maksymalnie trzy odpowiedzi, każda o długości jednej linijki do 30 znaków
- Opis pola wyboru 2- maksymalnie jedna linijka do 30 znaków
- Pole wyboru 2- maksymalnie trzy odpowiedzi, każda o długości jednej linijki do 30 znaków
- Opis pola wyboru 3- maksymalnie jedna linijka do 30 znaków
- Pole wyboru 3- maksymalnie trzy odpowiedzi, każda o długości jednej linijki do 30 znaków
- Obrazek/ Packshot- .jpg lub .png; do 60kb
- Button z call to action- 300x30px; do 50kb
- URL na jaki powinien kierować button z call to action po kliknięciu

6. Typ galeria:

- Ikona- 60x60px; .jpg lub .png; do 10kb
- Obrazek/ Packshot- maksymalnie 10 zdjęć; .jpg lub .png; każde do 60kb
- Button z call to action- 300x30px; do 50kb
- URL na jaki powinien kierować button z call to action po kliknięciu

7. Typ dowolny:

- Ikona- 60x60px; .jpg lub .png; do 10kb
- wymiary karty: dowolny, maksymalnie 840x390px

- dowolna ilość buttonów, mieszcząca się w karcie + (opcjonalnie) wersje butonów po najechaniu myszką, tzw. hoover - .jpg lub .png do 50kb per button
- URLe do poszczególnych buttonów; opcjonalnie bez URLa
- grafika tła- .jpg lub .png; do 120kb
- URL do grafiki tła; opcjonalnie bez URLa

42. Spot interaktywny 2.0 dla playera news and biznes i serwisów rozrywkowych TVN

Spot interaktywny 2.0 dla playera news and biznes i serwisów rozrywkowych TVN, to spot reklamowy pojawiający się przed emisją właściwego materiału wideo. Waga materiału video jest nieograniczona. Podczas emisji spotu reklamowego, po jego prawej stronie pojawiają się ikonki, ekspandujące konkretne typy kart (pięć dla playera dużego – 970px lub trzy dla playera zwykłego – 640px) możliwe do wyboru z 6 dostępnych. Rozwinięcie karty powoduje zatrzymanie spotu wideo.
Istnieje możliwość zdefiniowania koloru ikonek, ich przesunięcia względem osi Y , ustawienia czasu pojawienia się oraz pulsowania. Dodatkowo jest także możliwość ustawienia koloru karty.

UWAGA! W przypadku form video kody do mierzenia odsłon muszą być wygenerowane jako obrazek <img_src>. Kody te nie mogą być wygenerowane w JavaScript. Muszą również spełniać założenia zawarte w punkcie VIII na str.8 niniejszej specyfikacji technicznej.
Kart dostępnych w spocie interaktywnym 2.0 można użyć wykorzystując każdy typ jednokrotnie lub multiplikując karty wybranego typu.

Specyfikacja kart dla playera dużego (970px)

Do kart należy dostarczyć:

1. <u>Typ wideo:</u>

- Ikona- 60x60px; .jpg lub .png; do 10kb
- wymiary karty: dowolny, maksymalnie 840x390px
- materiał wideo, zgodny ze specyfikacją spotów reklamowych dla TVN, maksymalnie 15 sekund
- URL, na jaki ma kierować spot w karcie, po jego kliknięciu.

2. Typ welcome screen:

- Ikona- 60x60px; .jpg lub .png; do 10kb
- Obrazek/ Packshot- .jpg lub .png; do 60kb
- Tekst- maksymalnie trzy linijki po 30 znaków każda
- Logotyp- .jpg lub .png; do 60kb
- Button z call to action- 300x30px; do 50kb
- URL na jaki powinien kierować button z call to action po kliknięciu

3. Typ mapa:

- Ikona- 60x60px; .jpg lub .png; do 10kb
- Informacja o punkcie na mapie BING jaki ma być wyświetlony w oknie z mapą
- Tekst- maksymalnie trzy linijki po 30 znaków każda
- Logotyp- .jpg lub .png; do 60kb
- Button z call to action- 300x30px; do 50kb
- URL na jaki powinien kierować button z call to action po kliknięciu

4. Typ sonda:

- Ikona- 60x60px; .jpg lub .png; do 10kb
- Pytanie do sondy- maksymalnie trzy linijki po 30 znaków każda
- Odpowiedź 1- maksymalnie jedna linijka do 30 znaków
- Odpowiedź 2- maksymalnie jedna linijka do 30 znaków
- Odpowiedź 3- maksymalnie jedna linijka do 30 znaków
- Button z napisem głosuj- 300x30px; do 50kb
- Tekst- maksymalnie trzy linijki po 30 znaków każda
- Logotyp- .jpg lub .png; do 60kb
- Button z call to action- 300x30px; do 50kb
- URL na jaki powinien kierować button z call to action po kliknięciu

5. Typ lista rozwijalna:

- Ikona- 60x60px; .jpg lub .png; do 10kb
- Nagłówek- maksymalnie jedna linijka do 30 znaków
- Opis pola wyboru 1- maksymalnie jedna linijka do 30 znaków
- Pole wyboru 1- maksymalnie trzy odpowiedzi, każda o długości jednej linijki do 30 znaków
- Opis pola wyboru 2- maksymalnie jedna linijka do 30 znaków
- Pole wyboru 2- maksymalnie trzy odpowiedzi, każda o długości jednej linijki do 30 znaków
- Opis pola wyboru 3- maksymalnie jedna linijka do 30 znaków
- Pole wyboru 3- maksymalnie trzy odpowiedzi, każda o długości jednej linijki do 30 znaków
- Obrazek/ Packshot- .jpg lub .png; do 60kb
- Button z call to action- 300x30px; do 50kb
- URL na jaki powinien kierować button z call to action po kliknięciu

6. Typ galeria:

- Ikona- 60x60px; .jpg lub .png; do 10kb
- Obrazek/ Packshot- maksymalnie 10 zdjęć; .jpg lub .png; każde do 60kb
- Button z call to action- 300x30px; do 50kb
- URL na jaki powinien kierować button z call to action po kliknięciu

7. Typ dowolny:

- Ikona- 60x60px; .jpg lub .png; do 10kb
- wymiary karty: dowolny, maksymalnie 840x390px
- dowolna ilość buttonów, mieszcząca się w karcie + (opcjonalnie) wersje butonów po najechaniu myszką, tzw. hoover - .jpg lub .png do 50kb per button
- URLe do poszczególnych buttonów; opcjonalnie bez URLa
- grafika tła- .jpg lub .png; do 120kb
- URL do grafiki tła; opcjonalnie bez URLa

Specyfikacja kart dla playera zwykłego (640px)

Do kart należy dostarczyć:

1. Typ wideo:

- Ikona- 60x60px; .jpg lub .png; do 10kb
- wymiary karty: dowolny, maksymalnie 560x260px
- materiał wideo, zgodny ze specyfikacją spotów reklamowych dla TVN, maksymalnie 15 sekund
- URL, na jaki ma kierować spot w karcie, po jego kliknięciu.

2. Typ welcome screen:

- Ikona- 40x40px; .jpg lub .png; do 10kb
- Obrazek/ Packshot 264x247px- .jpg lub .png; do 60kb
- Tekst- maksymalnie trzy linijki po 30 znaków każda
- Logotyp 247x138px - .jpg lub .png; do 60kb
- Button z call to action- 200x20px; do 50kb
- URL na jaki powinien kierować button z call to action po kliknięciu

3. Typ mapa:

- Ikona- 40x40px; .jpg lub .png; do 10kb
- Informacja o punkcie na mapie BING jaki ma być wyświetlony w oknie z mapą
- Tekst- maksymalnie trzy linijki po 25 znaków każda;
- Logotyp 195x155px;- .jpg lub .png; do 60kb
- Button z call to action- 200x20px; do 50kb
- URL na jaki powinien kierować button z call to action po kliknięciu

4. Typ sonda:

- Ikona- 40x40px; .jpg lub .png; do 10kb
- Pytanie do sondy- maksymalnie trzy linijki po 25 znaków każda
- Odpowiedź 1- maksymalnie jedna linijka do 25 znaków
- Odpowiedź 2- maksymalnie jedna linijka do 25 znaków
- Odpowiedź 3- maksymalnie jedna linijka do 25 znaków
- Button z napisem głosuj - 200x20px; do 50kb
- Tekst- maksymalnie dwie linijki po 30 znaków każda
- Logotyp 202x47px- .jpg lub .png; do 60kb
- Button z call to action- 200x20px; do 50kb
- URL na jaki powinien kierować button z call to action po kliknięciu

5. Typ lista rozwijalna:

- Ikona- 40x40px; .jpg lub .png; do 10kb
- Nagłówek- maksymalnie trzy linijki do 50 znaków każda
- Opis pola wyboru 1- maksymalnie jedna linijka do 30 znaków
- Pole wyboru 1- maksymalnie trzy odpowiedzi, każda o długości jednej linijki do 30 znaków
- Opis pola wyboru 2- maksymalnie jedna linijka do 30 znaków
- Pole wyboru 2- maksymalnie trzy odpowiedzi, każda o długości jednej linijki do 30 znaków
- Opis pola wyboru 3- maksymalnie jedna linijka do 30 znaków
- Pole wyboru 3- maksymalnie trzy odpowiedzi, każda o długości jednej linijki do 30 znaków
- Obrazek/ Packshot, 267x250px- .jpg lub .png; do 60kb
- Button z call to action- 200x20px; do 50kb
- URL na jaki powinien kierować button z call to action po kliknięciu

6. Typ galeria:

- Ikona- 40x40px; .jpg lub .png; do 10kb
- Obrazek/ Packshot- maksymalnie 10 zdjęć maksymalnie 541x189px; .jpg lub .png; każde do 60kb
- Button z call to action- 200x20px; do 50kb
- URL na jaki powinien kierować button z call to action po kliknięciu

7. Typ dowolny:

- Ikona- 40x40px; .jpg lub .png; do 10kb
- wymiary karty: dowolny, maksymalnie 560x260px
- dowolna ilość buttonów, mieszcząca się w karcie + (opcjonalnie) wersje butonów po najechaniu myszką, tzw. hoover - .jpg lub .png do 50kb per button
- URLe do poszczególnych buttonów; opcjonalnie bez URLa
- grafika tła –identyczna jak rozmiar karty, maksymalnie 560x260px - .jpg lub .png; do 80kb
- URL do grafiki tła; opcjonalnie bez URLa

43. Spot Interaktywny 2.0 Samsung Smart TV

Spot interaktywny 2.0 dla aplikacji Player.pl na Samsung Smart TV, to spot reklamowy pojawiający się przed emisją właściwego materiału wideo. Waga materiału video jest nieograniczona. Podczas emisji spotu reklamowego, po jego prawej stronie pojawiają się ikonki, ekspandujące maksymalnie 4 konkretne typy kart. Ikonki i karty mają podlewy odpowiadające kolorowym przyciskom na pilocie telewizora. Rozwinięcie karty powoduje zatrzymanie spotu wideo. Kart dostępnych w spocie interaktywnym 2.0 można użyć wykorzystując każdy typ jednokrotnie lub multiplikując karty wybranego typu.

UWAGA! W przypadku form video kody do mierzenia odsłon muszą być wygenerowane jako obrazek <img_src>. Kody te nie mogą być wygenerowane w JavaScript. Muszą również spełniać założenia zawarte w punkcie VIII na str.8 niniejszej specyfikacji technicznej.

Rodzaje kart:

1. <u>Typ sonda:</u>

- Ikona- 60x60px; .jpg lub .png; do 10kb
- Pytanie do sondy- maksymalnie trzy linijki po 25 znaków każda
- Odpowiedź 1- maksymalnie jedna linijka do 25 znaków
- Odpowiedź 2- maksymalnie jedna linijka do 25 znaków
- Odpowiedź 3- maksymalnie jedna linijka do 25 znaków
- Tekst- maksymalnie dwie linijki po 30 znaków każda

- Logotyp; .jpg lub .png; do 60kb

2. Typ galeria:

- Ikona- 60x60px; .jpg lub .png; do 10kb
- Obrazek/ Packshot- maksymalnie 10 zdjęć; .jpg lub .png; każde do 60kb, maksymalne wymiary 840x390px

3. Typ dowolny:

- Ikona- 60x60px; .jpg lub .png; do 10kb
- grafika tła- .jpg lub .png; do 120kb; wymiary 840x390px

44. Choose and Play

Choose and Play to zestaw spotów wideo pojawiających się przed, w trakcie lub po emisji właściwego materiału wideo (w zależności od rodzaju kreacji- preroll, midroll, postroll).
Spoty emitują się zależnie od wyboru użytkownika. Najpierw pojawia się wstępny spot, a po jego wyemitowaniu pojawia się plansza z butonami. Każdy buton kieruje do innego spotu wtórnego (można też nie używać pierwszego spotu – wtedy plansza z butonami pojawi się użytkownikowi od razu). Jeżeli użytkownik nie dokona żadnego wyboru to zostanie wyemitowany pierwszy spot wtórny. Po obejrzeniu wybranego spotu wtórnego pojawi się kolejna plansza (po każdym spocie wtórnym może być inna plansza lub może być to plansza główna, która pojawiła się po spocie wstępnym) z tymi samymi buttonami co wcześniej. Pozwala to na ponownie obejrzenie wybranego spotu lub innych spotów z sekwencji. Jeżeli po obejrzeniu któregokolwiek spotu wtórnego użytkownik nie dokona żadnego wyboru Choose and Play po kilku sekundach zakończy się.
Ze spotu wtórnego użytkownik może w każdej chwili wrócić do planszy wyboru. Będąc na planszy wyboru użytkownik może w każdej chwili wybrać opcję „pomiń” która przekieruje go od razu na kolejny spot w breaku i zakończy interakcję ze spotem Choose and Play..
Maksymalna łączna długość spotu wstępnego i najdłuższego spotu wtórnego wynosi 45 sekund. Maksymalna łączna długość wszystkich materiałów wideo w obrębie spotu sekwencyjnego wynosi 120 sekund. Waga materiałów video jest nieograniczona.

UWAGA! W przypadku form video kody do mierzenia odsłon muszą być wygenerowane, jako obrazek <img_src>. Kody te nie mogą być wygenerowane w JavaScript. Muszą również spełniać założenia zawarte w punkcie VIII na str.8 niniejszej specyfikacji technicznej.

Specyfikacja materiałów

Należy dostarczyć:

- spot wstępny (lub informację o braku użycia spotu wstępnego)
- minimum 2 spoty wtórne (nie ma określonego maximum ilości tych spotów)
- jedną planszę główną lub tyle plansz ile spotów
    - rozmiar 960x540, .jpg lub .png; do 200kb
    - wszystkie plansze muszą mieć taką samą rozdzielczość
- butony – tyle ile spotów wtórnych. Butony powinny być przygotowane w dwóch rodzajach (przed i po najechaniu kursorem myszy)
    - taki, żeby wszystkie butony zmieściły się na planszy nie nachodząc na siebie; .jpg lub .png; do 30kb
    - do każdego buttona należy podać jego pozycję na planszy licząc od lewego górnego rogu planszy. Pozycja jest ustalana dla lewego górnego rogu buttona
- dokładnie opisaną sekwencję plansz i spotów (co ma się wyświetlać po czym)
    - adresy URL na które maja przekierowywać użytkownika spoty po ich kliknięciu

45. Rich Media Mobile

Rich Media Mobile to formy reklamowe przeznaczone:

1. na aplikację **Player.pl** na urządzenia mobilne (tablety i smartfony) z systemem:
   - Android - wipe, tap action, shape, move, hold, blow, shake, slide picture, draw, moultitouch
   - iOs - wipe, tap action, shape, move, hold, shake, slide picture, draw, moultitouch, press

2. na aplikację **TVN24.pl** na urządzenia mobilne z systemem Android (wipe, tap action, shape, move, hold, shake, slide picture, moultitouch)

Rich Media Mobile może przybrać dwie formy:

- Spot video + Interaktywna plansza

- Interaktywna plansza bez spotu - możliwość pominięcia spotu początkowego i puszczenia samej planszy z wybraną interakcją (Klient nie musi dostarczać spotu)
W przypadku form przeznaczonych na aplikację TVN24 emisja spotu wraz z planszą lub samej planszy interaktywnej powinna trwać nie dłużej niż 20s.

Klient, oprócz spotu reklamowego, który nie jest obowiązkowy, przygotowuje dedykowaną kreację (planszę), która zachęca do określonej, wybranej przez niego interakcji. Na planszy dodatkowo znajdzie się również dostarczona przez Klienta grafika punktu/ów, która wyświetla się w podanym przez Klienta czasie i miejscu na planszy.
Plansza może zawierać jedną z poniższych interakcji:

Wipe:

1. Możliwość definiowania kilku różnych obszarów, które są ścierane i każdy z tych obszarów może wykonywać inne akcje (zgodnie z poniższym opisem akcji).

Tap action:

1. Możliwość definiowania kilku różnych obszarów, po dotknięciu których każdy może wykonywać inne akcje (zgodnie z opisem akcji).
2. Dotknięcie odpowiedniego buttona powoduje zmianę buttona na hover (typ buttona po dotknięciu przez użytkownika), a wykonanie prawidłowej akcji daje możliwość zmiany buttonów w stan selected (typ buttona po prawidłowo wykonanej akcji).
3. Dodatkowo można zdefiniować:
   - czas pauzy -> czas przerwy pomiędzy wykonywanymi akcjami (możliwość ustawienia planszy zachęcającej do kontynuowania akcji)
   - czas bezczynności (dłuższy niż czas pauzy) -> czas niepodejmowania przez użytkownika akcji. Po przekroczeniu tego czasu użytkownik może zostać w tej samej akcji lub jest przeniesiony do wskazanej akcji (np. poprzedniej albo do akcji początkowej). Możliwość wskazania każdej z tych opcji w poszczególnych akcjach cząstkowych.
   Czas pauzy oraz czas bezczynności mierzony jest po podjęciu jakiejkolwiek akcji przez użytkownika.

Shape:

1. Możliwość łączenia różnych punktów różnymi kolorami.
2. Możliwość definiowania różnych połączeń, w których każde z połączeń może wywoływać wybraną akcję (zgodnie z powyższym opisem akcji).
3. Możliwość definiowania koloru „błędnych połączeń”.
4. Możliwość definiowania kolejności łączenia punktów w ramach wskazanych połączeń.
5. Rozpoczęcie wykonywania akcji powoduje zmianę buttona na hover (typ buttona po dotknięciu przez użytkownika), a wykonanie prawidłowego połączenia daje możliwość zmiany buttonów w stan selected (typ buttona po prawidłowo wykonanej akcji).

Move

1. Możliwość definiowania różnych obiektów, do których możemy przesuwać określone elementy (punkty).
2. Do każdego obiektu mamy możliwość przypisania dowolną liczbę elementów.
3. Każde połączenie elementu z danym obiektem może wywoływać różne akcje (zgodnie z opisem akcji).

Multitouch

1. Możliwość tworzenia różnych kombinacji przytrzymywania kilku punktów jednocześnie. Po wykonaniu danej kombinacji, wywoływane są wskazane akcje (zgodnie z opisem akcji).
2. Dotknięcie odpowiedniego buttona (punktu) powoduje zmianę buttona na hover (typ buttona po dotknięciu przez użytkownika), a wykonanie prawidłowej akcji daje możliwość zmiany buttonów w stan selected (typ buttona po prawidłowo wykonanej akcji).

Hold:

1. Możliwość definiowania kilku różnych ‘przytrzymywalnych’ obszarów wyświetlających odpowiednio różne zdefiniowane akcje (zgodnie z opisem akcji).
2. Dotknięcie odpowiedniego buttona powoduje zmianę buttona na hover (typ buttona po dotknięciu przez użytkownika), a wykonanie prawidłowej akcji daje możliwość zmiany buttonów w stan selected (typ buttona po prawidłowo wykonanej akcji).

Blow:

1. Możliwość zdmuchiwania poszczególnych elementów pojawiających się na ekranie telefonu (forma opiera cały mechanizm działania na dostępie do mikrofonu danego urządzenia).
2. Podjęcie przez użytkownika akcji może wywołać odpowiednią akcję kończącą (zgodnie z opisem akcji).
3. Blow może mieć formę:
   - ilościową – możliwość definiowania liczby dmuchnięć
   - czasową – możliwość zdefiniowania czasu jednego dmuchnięcia, aby została wykonana jedna akcja (np. 1 sekunda)
4. W ramach obu form mamy możliwość definiowania:
   - liczby akcji (liczba dmuchnięć, które użytkownik musi wykonać, aby została zrealizowana akcja kończąca)
   - podmiany planszy lub/i odegranie dźwięku -> po każdej wykonanej akcji
5. Dodatkowo jest możliwość definiowania:
   - czasu pauzy -> czas przerwy pomiędzy wykonywanymi akcjami (możliwość ustawienia planszy zachęcające do kontynuowania akcji)
   - czasu bezczynności (dłuższy niż czas pauzy) -> czas niepodejmowania przez użytkownika akcji. Po przekroczeniu tego czasu użytkownik może zostać w tej samej akcji lub jest przenoszony do wskazanej akcji (np. poprzedniej albo do akcji początkowej). Możliwość wskazania każdej z tych opcji w poszczególnych akcjach cząstkowych.
   Czas pauzy oraz czas bezczynności mierzony jest po podjęciu jakiejkolwiek akcji przez użytkownika. Po wykonaniu całej interakcji użytkownik przenoszony jest na stronę docelową klienta.

Shake:

1. Możliwość wykonania akcji pod wpływem potrząśnięcia telefonem w jednej płaszczyźnie (przynajmniej 2 razy, nie działa podczas zmiany orientacji telefonu.
2. Podjęcie przez użytkownika akcji może wywołać odpowiednią akcję kończącą (zgodnie z opisem akcji).
3. Shake może mieć formę:
   - ilościową – możliwość definiowania liczby potrząśnięć
   - czasową – możliwość zdefiniowania czasu jednego potrząśnięcia, aby została wykonana jedna akcja (np. 1 sekunda)

4. W ramach obu form mamy możliwość definiowania:
   - liczbę akcji (liczba potrząśnięć, które użytkownik musi wykonać, aby została zrealizowana akcja kończąca)
   - podmiany planszy lub/i odegranie dźwięku -> po każdej wykonanej akcji
5. Dodatkowo jest możliwość definiowania:
   - czasu pauzy -> czas przerwy pomiędzy wykonywanymi akcjami (możliwość ustawienia planszy zachęcające do kontynuowania akcji)
   - czasu bezczynności (dłuższy niż czas pauzy) -> czas niepodejmowania przez użytkownik akcji. Po przekroczeniu tego czasu użytkownik może zostać w tej samej akcji lub jest przenoszony do wskazanej akcji (np. poprzedniej albo do akcji początkowej). Możliwość wskazania każdej z tych opcji w poszczególnych akcjach cząstkowych.
   Czas pauzy oraz czas bezczynności mierzony jest po podjęciu jakiejkolwiek akcji przez użytkownika. Po wykonaniu całej interakcji użytkownik przenoszony jest na stronę docelową klienta.

Slide Picture:

1. Możliwość odsłaniania przez użytkownika kolejnych plansz poprzez przesuwanie pionowej linii widocznej na ekranie. Początkowo użytkownik widzi dwie plansze podzielone linią w połowie ich szerokości, następnie przesuwając linię palcem odkrywa zasłoniętą część wybranej planszy. Po całkowitym odsłonięciu jednej z plansz, w tle ładuje się kolejna, którą użytkownik odkrywa przesuwając linię do przeciwległej krawędzi ekranu.
2. W ramach formy mamy możliwość:
   - definiowania plansz graficznych oraz pionowej linii (możemy ustalić szerokość i kolor linii lub wykorzystać przygotowany przez klienta plik graficzny)
   - definiowania dźwięku, który zostaje odegrany po pełnym odsłonięciu konkretnej planszy
   - definiowania oddzielnych zestawów plansz (scenariuszy), które będą wyświetlane użytkownikowi w zależności od tego czy w pierwszym kroku odsłoni lewą, czy prawą planszę
   - definiowania strony docelowej, na którą użytkownik zostanie przekierowany po pełnym odsłonięciu konkretnej planszy lub po jej dotknięciu (możemy również określić procentowo stopień odsłonięcia planszy, po osiągnięciu którego takie przekierowanie staje się aktywne)
   - definiowania strony docelowej, na którą użytkownik zostanie przekierowany po zakończeniu scenariusza (czyli pełnym odsłonięciu określonej liczby plansz)

Draw:

1. Możliwość rysowania na planszy przez użytkownika. Panel Draw pozwala na wybór koloru i grubości linii, a także usuwanie dotychczas narysowanych elementów (funkcja gumki).

2. W ramach formy mamy możliwość:
   - definiowania tła, na którym pojawiają się elementy rysowane przez użytkownika
   - definiowania kolorów i grubości rysowanej linii dostępnych do wyboru (maksymalnie 3 kolory i 2 rozmiary pędzla)
   - definiowania po której stronie ekranu (lewa/prawa) wyświetli się panel Draw
   - definiowania buttona umożliwiającego udostępnienie planszy wraz z rysunkiem na Facebooku (funkcjonalność Share)
   - definiowania dodatkowej, opcjonalnej planszy informującej o zbliżającym się zakończeniu reklamy

Press

1. Możliwość wykonywania poszczególnych akcji w różnym tempie w zależności od siły nacisku użytkownika na ekran telefonu. Do tej formy wykorzystywana jest technologia force touch (obecnie dostępna w iPhone powyżej 6s).
2. W ramach formy mamy możliwość:
   - definiowania kilku buttonów (elementów, które użytkownik może trzymać z odpowiednią siłą), każdy z nich wykonuje inną akcje (podmianę planszy, odegranie dźwięku, przejście na stronę docelową)
   - definiowania tempa wykonywania poszczególnych akcji (podmianę planszy, przejścia na stronę docelową, odegranie dźwięku)

Wszystkie formy **Rich Media Mobile** (wipe, tap action, move, shape, moultitouch, hold, blow, shake, slide picture, press) z wyłączeniem draw mają możliwość definiowania:

Akcji cząstkowej – akcja wywołana po jednej akcji użytkownika, odpowiedniej dla każdej z form Rich Media Mobile np. zmazanie części obszaru (wipe), jedno dotknięcie buttona (tap action), przesunięcie jednego obiektu do celu (move), połączenie dwóch odpowiednich obiektów (shape), trzymanie wskazanych buttonów (multitouch), trzymanie przez określony czas jednego buttona (hold/press), pełne odsłonięcie planszy (slide picture).

Akcji końcowej – akcja wywołana po odpowiedniej kombinacji akcji cząstkowych, odpowiednich dla każdej z form Rich Media Mobile, np. zmazanie kilku wskazanych obszarów (wipe), dotknięcie kilku buttonów (tap action), przesunięcie kilku buttonów do wskazanych obiektów (move), zrobienie kilku połączeń (shape), trzymanie kilku wskazanych naraz buttonów (multitouch), trzymanie przez określony czas kilku buttonów, jeden po drugim (hold/press), pełne odsłonięcie określonej liczby plansz (slide picture).

Akcje cząstkowe/końcowe mogą skutkować:

1. przejściem na stronę docelową
2. podmianą planszy
3. odegraniem dźwięku (dźwięk w formacie mp3.)

Opcje 1,2,3 mogą być użyte razem w ramach jednej formy albo może być jedna ze wskazanych powyżej.
Inną opcją akcji może być wywołanie innej formy **Rich Media Mobile** (jednej z wybranych).

Dodatkowa funkcjonalność **Share**:

1. Możliwość udostępnienia na Facebooku zrzutu ekranu z aktualnie wyświetlaną reklamą. Użytkownik zostaje przeniesiony do aplikacji Facebook, gdzie wyświetla mu się okienko pozwalające na dostosowanie i zatwierdzenie udostępnianego elementu (na telefonach z systemem iOS istnieje możliwość zalogowania do Facebooka w ustawieniach systemu bez konieczności instalowania aplikacji, w takim przypadku użytkownik dostosowuje i zatwierdza udostępnienie w okienku systemowym a nie aplikacji). Po udostępnieniu następuje powrót do reklamy.
2. Share jest dostępny jako element reklam Rich Media Mobile i występuje w postaci:
   - akcji wywoływanej automatycznie po wykonaniu przez użytkownika określonej czynności (związanej z daną formą Tap&Go)
   - dodatkowego buttona wyświetlanego na reklamie
3. W ramach tej funkcjonalności mamy możliwość:
   - wyboru metody wywołania udostępnienia (akcja lub button)
   - definiowania miejsca, momentu wyświetlenia oraz wyglądu buttona umożliwiającego udostępnienie
   - definiowania maksymalnej liczby „tapnięć" w button podczas jednej emisji, po wykorzystaniu których przycisk staje się nieaktywny
   - definiowania fragmentu aktualnie wyświetlanej reklamy, który znajdzie się na udostępnianym obrazku
   - definiowania elementów reklamy (plansz, buttonów), które będą niewidoczne na udostępnianym obrazku

Szczegółowa specyfikacja **Rich Media MOBILE**:

PLANSZA - należy dostarczyć:
- Planszę w formacie o wymiarach: 720x404px
- Waga maksymalna planszy: 60Kb

- Dopuszczalne formaty: .jpg, .png

PUNKTY- należy dostarczyć:
- Wymaganą ilość punktów (punkty podstawowe i dodatkowo hoover, selected), waga maksymalna: 10Kb każdy
- Dopuszczalne formaty: .jpg, .png
- Timecode, w którym pojawiają się punkty (dla każdego punktu osobno), oraz informację o tym, ile sekund ma wyświetlać się każdy z nich
- Wizualizację w których miejscach powinny pojawić się punkty względem planszy
- Url na który będzie przekierowany użytkownik po wykonaniu interakcji
- Dla interakcji typu MOVE informację o tym, w które miejsce na planszy mają być przesuwane obiekty
- Dla interakcji typu TAP ACTION informację o tym, ile dotknięć ma oznaczać przekierowanie oraz czy mają to być dotknięcia w określony punkt, czy cały ekran
- Dla interakcji typu WIPE informację w którym miejscu mają być zaznaczone obszary ścieralne oraz po starciu ilu procent wskazanego obszaru ma nastąpić wykonanie akcji.

SPOT powinien być przygotowany w standardowej specyfikacji TVN Media Online, dostępnej na życzenie.

46. Side Dish

Side Dish to forma reklamy richmedia składająca się ze spotu reklamowego (preroll) skorelowanego z panelem zawierającym karty z wtyczkami richmedia, niosącymi dodatkowe treści i umożliwiającymi interakcję. Panel wyświetlany jest razem z odpowiednim spotem, po załadowaniu strony lub we wskazanym przez Klienta timecodzie. Maksymalna długość spotu wynosi 30 sekund, a jego waga jest nieograniczona. Panel Richmedia prezentuje maksymalnie 10 kart z wtyczkami, które automatycznie przełączają się, lub też mogą być zmieniane przez użytkownika. Interakcja na panelu nie powoduje zatrzymania spotu wideo. Panel zaczyna swoje wyświetlanie w formie rozwiniętej i zwija się tylko po akcji użytkownika, niezależnie od tego czy wideo reklamowe jeszcze trwa czy już zaczął się materiał właściwy. Nawigacja po panelu bocznym odbywa się poprzez przyciski radiowe paginacji, przyciski lewo- prawo, a pierwsza runda (przeskok między kartami) odbywa się automatycznie. Jeśli użytkownik wykonuje akcję na karcie oczywiście karta nie przewinie się automatycznie - w innym przypadku będzie miało to miejsce. Liczba rund, bądź ich brak możliwa do wyboru przez Klienta.

Kart dostępnych w Side Dish'u można użyć wykorzystując każdy typ jednokrotnie lub multiplikując karty wybranego typu. Ilość kart nie może przekraczać dziesięciu.

Do kart należy dostarczyć:

1. Typ tekstowy z opcjonalnym zdjęciem:

- **Tło** – graficzne lub sam kolor:

  - graficzne: 360x340px; .jpg; do 30kb
  - kolor: kolor w formacie #000000;

- **Zdjęcie (opcjonalnie)**

  - max. ilość – 1szt.
  - szerokość max. 340px .jpg; do 30kb
  - URL na jaki powinno kierować zdjęcie po kliknięciu

- **Tekst**
  - tekst do planszy (w przypadku gdy tekst nie zmieści się w całości na planszy pojawi się pasek scrollowania tekstu)
  - informacja o tym w jaki sposób tekst ma oblewać zdjęcie:
    - zdjęcie z lewej, oblanie tekstem z prawej strony
    - zdjęcie z prawej, oblane tekstem z lewej strony
    - zdjęcie z lewej bez oblania, tekst poniżej zdjęcia
    - zdjęcie z prawej bez oblania, tekst poniżej zdjęcia
    - zdjęcie wyśrodkowane bez oblania, tekst poniżej zdjęcia
  - tytuł/nagłówek planszy
  - kolor tekstu i nagłówka
  - nazwę czcionki

3. Typ galeria:

- Zdjęcie

- maksymalnie 4 zdjęcia; .jpg; każde do 50kb
- miniatury max. wielkość 160x160px – najlepiej w wersji przed i po najechaniu myszką
- zdjęcie w powiększeniu nie większe niż 800x600px

Uwaga! W dolnej części panelu znajduje się nawigacja kart, która musi być wyeksponowana na kreacji dlatego prosimy o nie umieszczanie kluczowych elementów komunikacji przy dolnej krawędzi panelu.

4. Typ Sonda:

Składa się z nagłówka i dowolnej ilości odpowiedzi, oraz przycisku zapisującego głos, a także możliwości podejrzenia wyników, który w tym samym oknie otwiera wykres z wynikami (mechanizm standardowy dla sond na stronach z naszego portfolio).

Dla sondy muszą być obsługiwane komunikaty walidacyjne i podziękowania. Karta posiada nagłówek (dla nagłówka możliwość zdefiniowania wielkości, czcionki, stanu, wyrównania).

5. Typ Mapa:

Wtyczka z mapą od dostawcy który będzie kompatybilny z technologią wykonania panelu bocznego. Mapa powinna być od razu ustawiona na punkcie (jednym lub więcej) podanym przez Klienta. Karta posiada nagłówek (dla nagłówka możliwość zdefiniowania wielkości, czcionki, stanu, wyrównania)

6. Typ Facebook:

Wtyczka w kształcie takim jak oferuje dany portal społecznościowy. Karta posiada nagłówek (dla nagłówka możliwość zdefiniowania wielkości, czcionki, stanu, wyrównania). Wymagane jest podanie adresu FB, którego wtyczka ma dotyczyć.

7. Typ Twitter:

Wtyczka w kształcie takim jak oferuje dany portal społecznościowy. Karta posiada nagłówek (dla nagłówka możliwość zdefiniowania wielkości, czcionki, stanu, wyrównania). Wymagane jest podanie nr widgetu, którego wtyczka ma dotyczyć.

8. Karta dowolna:

Duży plik .jpg, na który można nałożyć dowolną ilość butonów kierujących każdy w inne miejsce. Wszystko w obrębie 360x340px. W przypadku butonów prosimy o wysłanie butonów w dwóch wersjach – przed i po najechaniu myszką.

Uwaga! W dolnej części panelu znajduje się nawigacja kart, która musi być wyeksponowana na kreacji dlatego prosimy o nie umieszczanie kluczowych elementów komunikacji przy dolnej krawędzi panelu.

9. **Formularz:**

- Text Area – pole tekstowe do wypełnienia przez użytkownika
- Multicheckbox – możliwość zaznaczenia kilku odpowiedzi przy jednym pytaniu
- Select – możliwość wybrania konkretnej odpowiedzi z listy rozwijanej
- Date – wybór daty z kalendarza

47. Storyteller

Storyteller to forma reklamy typu richmedia charakteryzująca się ułożonymi pod sobą kartami opowieści. Forma wyświetlana jest w górnej części serwisu i jest wyśrodkowana. Karty po kolei rozwijają się nachodząc na treść serwisu, a okno przeglądarki podąża za akcjami użytkownika. Użytkownik może zwinąć formę do pierwszej karty za pomocą krzyżyka funkcyjnego/przycisku ZAMKNIJ.

<u>W przypadku tej formy reklamowej należy określić:</u>

- z ilu kart opowieści będzie składał się storyteller - od 2 do 5
- jaką szerokość będzie miała forma - do wyboru 980px lub 750px
- jaką wysokość będą miały poszczególne karty - do wyboru 100px, 200px lub 300px w dowolnej konfiguracji
- w przypadku butonów przekierowujących na stronę docelową – współrzędne umieszczenia buttonów na karcie
- które elementy karty mają kierować na stronę docelową po kliknięciu przez użytkownika – może to być zarówno całe tło karty lub też poszczególne jej elementy (buttony, zdjęcia, spoty video, kreacje)

- czy kolejne karty, poza drugą, będą się rozwijały po wciśnięciu guzika, czy po danym czasie automatycznie. Jeśli karty opowieści maja się rozwijać po czasie, należy określić ilość sekund do rozwinięcia. Druga karta pojawia się zawsze po akcji użytkownika - nie może rozwijać się bez jego wiedzy i interwencji.
- które typy kart opowieści zostaną użyte w kreacji

Karty opowieści:
W zależności od typu karty, należy dostarczyć konkretne materiały, wymienione w poniższym opisie. Typy kart można multiplikować. Poniższa kolejność nie jest obowiązkowa.

1. **Sonda**

Należy dostarczyć:
- Tło karty - plik JPG
- Teksty odpowiedzi + czcionka - tekst
- Button rozwijający kolejną kartę + hoover - pliki JPG, w takich samych rozmiarach

  Maksymalna waga elementów karty – 60KB

2. **Galeria**

Należy dostarczyć:

- Tło karty - plik JPG
- Zdjęcia i/lub video – plik: display - JPG, PNG; pliki video - MP4, MOV (zgodne z specyfikacją ogólną plików video)
- Wysokość zdjęcia w galerii powinna stanowić około 90% wysokości danej karty, np. 180px dla karty o wysokości 200px. Stosunek obrazka powinien wynosić 1,75 : 1
- URLe/adresy docelowe, do których zostanie przeniesiony użytkownik po kliknięciu w element galerii (zdjęcie lub spot)
- Opcjonalnie - Button rozwijający kolejną kartę + hoover - pliki JPG, w takich samych rozmiarach

  Maksymalna waga elementów karty – 100 KB (przy video brak wagi maksymalnej)

3. Formularz

Możliwe są następujące rodzaje Formularzy:

- checkbox/multicheckbox
- textarea - pozostawienie dłuższej notatki, opowieści etc.
- lista rozwijana (wybór danej odpowiedzi z rozwijanej listy)
- wybór konkretnej daty, np. daty urodzenia

Należy dostarczyć:

- Tło karty - plik JPG
- Nagłówek formularza - tekst
- Informację o tym, ile będzie pól formularza oraz ich treść
- Opcjonalnie - Button rozwijający kolejną kartę + hoover - pliki JPG, w takich samych rozmiarach
- Klauzula prawna dot. Ochrony danych wpisywanych w formularz

  Maksymalna waga elementów karty –60 KB

4. **Karta typ dowolny**

Należy dostarczyć:

- Tło karty - plik JPG
- Dowolne butony wraz z urlem przekierowującym na stronę docelową
- Opcjonalnie - Button rozwijający kolejną kartę + hoover - pliki JPG, w takich samych rozmiarach

  Maksymalna waga elementów karty –60 KB

Dodatkowo na ostatniej karcie opowieści powinien znajdować się button przekierowujący na stronę docelową kampanii.

W przypadku tej formy reklamowej mamy możliwość mierzenia następujących danych:

- Pojawiania się kreacji;
- Pojawiania się i kliknięcia w kolejne karty;
- Kliknięcia w przycisk znajdujący się na karcie;

- W karcie galerii - pojawienie się obrazka na środkowym miejscu, kliknięcia w poszczególny obrazek, oraz kliknięcie przewijające obrazki (przyciski next, prev)

48. Interstitial

Interstitial jest formą reklamy emitowaną na warstwie layer na urządzeniach mobilnych. Kreacja wyświetlana jest na całym ekranie telefonu. W zależności od położenia urządzenia mobilnego (pion/poziom) konieczne jest użycie odpowiedniej kreacji – w tym celu niezbędne jest dostarczenie zarówno wersji poziomej, jak i pionowej. W tej formie dostępne są trzy możliwości skalowania się kreacji do ekranu (zmniejszanie, przykrycie, dopasowanie). Do kreacji dodawany jest automatycznie przycisk ”zamknij”.

Zmniejszanie- skalowanie kreacji, w taki sposób, aby była widoczna całość kreacji z zachowaniem proporcji; istnieje możliwość dodania tła do danej kreacji. Kolor tła należy dostarczyć w systemie Hex.

Przykrycie- dopasowanie kreacji do całości ekranu z zachowaniem proporcji. W sytuacji kiedy dana kreacja nie mieści się w całości na ekranie telefonu, ta część nie jest wyświetlana

Dopasowanie- dostosowanie kreacji do szerokości i wysokości ekranu. Przy innych proporcjach ekranu niż podesłana grafika, kreacja zostanie rozciągnięta w pionie lub poziomie.

widok pionowy:

Rozmiar: 360x640 px
Waga: 60 kB
Dopuszczalne formaty: jpg, gif, png

widok poziomy:

Rozmiar: 640x360
Waga: 60 kB
Dopuszczalne formaty: jpg, gif, png

UWAGA! Na kreacji powinien znajdować się widoczny i czytelny napis „Reklama”

49. RMB (responsive mobile banner)

Jest to forma reklamowa pojawiająca się w górnej części strony na smartphonach. W zależności od położenia urządzenia mobilnego (pion/poziom) Reklama automatycznie dostosowuje się szerokości serwisu.

Kliknięcie w banner powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Rozmiar: 600x150px
Waga: 50 kB
Dopuszczalne formaty: jpg, png

50. Call Spot

Jest to film video pojawiający się w zależności od rodzaju kreacji przed, w trakcie, lub po emisji właściwego materiału wideo na aplikacji Player.pl na Smartfonach.
Kliknięcie w spot reklamowy powoduje inicjalizację interakcji w zależności od wybranej wersji:
- wybieranie określonego numeru telefonu w przypadku Call Spot - Telefon. W tym wypadku potrzebujemy numeru telefonu który ma się wywołać po wykonaniu akcji przez użytkownika (kliknięcie w Action Button);
- przeniesienie użytkownika do wiadomości SMS z gotowym tekstem i numerem telefonu dla Call Spot -SMS. W tym wypadku potrzebujemy nr telefonu na jaki ma kierować akcja oraz treść wiadomości SMS (maksymalnie 70 znaków ze spacjami) który ma się wywołać po wykonaniu akcji przez użytkownika (kliknięcie w Action Button).

UWAGA! Call Spot inicjalizuje akcję, ale nie może jej realizować do końca. Zatwierdzenie akcji zależy od użytkownika.
Waga spotu video jest nieograniczona.

Spoty reklamowe dzielimy 3 kategorie:
· preroll – materiał występujący przed emisją właściwego materiału/kontentu w playerze
· midroll – materiał występujący podczas przerwy, w trakcie trwania emisji właściwego materiału w playerze
· postroll – materiał występujący po zakończeniu emisji właściwego materiału w playerze

UWAGA! W przypadku form video kody do odsłon musza być wygenerowane jako obrazek <img_src>. Kody te nie mogą być wygenerowane w JavaScript. Muszą również spełniać założenia zawarte w punkcie IV na str.4 niniejszej specyfikacji technicznej.

51. Cube

Cube jest formą reklamową dedykowaną na Smartfony. Reklama przyjmuje formę sześcianu, która może obracać się automatycznie, albo po odpowiednim przekręceniu ściany przez użytkownika. Kostka może obracać się w pionie i w poziomie, klient ma możliwość zdefiniowania sekwencji obrotu oraz możliwość podania jej osi obrotu. Ma również możliwość zdefiniowania, na każdej ścianie kostki, osobnej kreacji oraz umieszczenia na niej dodatkowych butonów. Każda ściana kostki lub każdy buton może mieć osobny link do strony docelowej klienta (nie ma możliwości, aby równocześnie ściana i umieszczony na niej button były klikalne)

Pod każdy adres docelowy klienta mogą być podłączone kody zliczające.

Ściana kostki:

Rozmiar: 360x360px
Waga: 60kb dla każdej ze ścian
Dopuszczalne formaty: jpg, gif, png

Button na ściance kostki:

Rozmiar: maksymalnie 360x360px
Waga: 10kb dla buttona
Dopuszczalne formaty: jpg, gif, png

52. Paralaksa w panelu pod pierwszym/trzecim /piątym/siódmym artykułem

Paralaksa w panelach pod artykułami jest formą reklamy rich media, emitowaną pomiędzy artykułami w treści serwisu www, na Desktopie i RWD. Reklama składa się z dwóch warstw:
- Zewnętrznej, pełniącej funkcję ramki do wyświetlania kreacji, która ma rozmiary dedykowane dla panelu między artykułami.
- Wewnętrznej, w której znajduje się kreacja displayowa wyższa niż wysokość panelu.

Skrolowanie strony przez użytkownika powoduje przesuwanie się reklamy w warstwie wewnętrznej.
Kliknięcie w panel powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Rozmiar paneli dla desktopu i tabletów: panel pod pierwszym artykułem: 640x100px lub 640X200px; panel pod trzecim, piątym, siódmym artykułem: 640x340px
Rozmiar paneli dla smartfonów : panel pod pierwszym artykułem: 300x60px lub 300X120px; panel pod trzecim, piątym, siódmym artykułem: 300x120px
Rozmiar kreacji display na warstwie wewnętrznej:
Szerokość: równa rozmiarom dedykowanego panelu (640 lub 300 px).
Wysokość: min. dwukrotność wysokości panelu, max. trzykrotność wysokości panelu.

Waga: 60KB
Dopuszczalne formaty: jpg, gif, png, html5

53. Paralaksa w Superpanelu na TVN24

Paralaksa w Superpanelu jest formą reklamy rich media, emitowaną na stronie głównej TVN24 (serwis TVN24.pl) www oraz Tablecie. Reklama składa się z dwóch warstw:
- Zewnętrznej, pełniącej funkcję ramki do wyświetlania kreacji, która ma rozmiary dedykowane dla panelu między artykułami.
- Wewnętrznej, w której znajduje się kreacja displayowa wyższa niż wysokość panelu.

Skrolowanie strony przez użytkownika powoduje przesuwanie się reklamy w warstwie wewnętrznej.
Kliknięcie w panel powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Rozmiar paneli dla desktopu i tabletów: 970x425px

Rozmiar kreacji display na warstwie wewnętrznej:
Szerokość: równa rozmiarom dedykowanego panelu - 970 px,
Wysokość: dwukrotność rozmiaru panelu – 850 px

Waga: 100KB
Dopuszczalne formaty: jpg, gif, png, html5

54. Restboard

Restboard jest graficzną formą reklamy, emitowaną podczas pauzy kontentu video w po prawej stronie okna playera lub po środku (w zależności, czy podczas pauzy w playerze są polecane też inne materiały).
UWAGA! Obrzeże kreacji o szerokości 5px nie powinno zawierać istotnych dla kreacji treści.
Kliknięcie w Restboard powoduje przejście na adres docelowy kreacji.

Rozmiar: 400x425px
Waga: 120KB
Dopuszczalne formaty: .jpg, .png

55. Millenial

Milleniall jest to Rich mediowa forma reklamowa dedykowana na aplikację Player.pl na urządzenia mobilne z systemem Android i iOs oraz serwisy Grupy TVN na desktopie i RWD. Forma reklamowa pozwala wyrażać emocje, w trakcie oglądania spotu reklamowego, poprzez kliknięcie w odpowiednią ikonkę emocji znajdującą się z boku ekranu. Wybrana emocja, po kliknięciu, pojawia się na linii emocji wybranych przez użytkowników.

Forma reklamowa posiada ikonkę CTA (Call to action), po kliknięciu której użytkownik przenoszony jest na adres docelowy kreacji.

Kompletna forma reklamowa składa się ze spotu zgodnego ze specyfikacją pliku wideo oraz z ikonek emocji.

Ikonki powinny być przygotowane w pliku SVG:
- na aplikacje maksymalnie 5 ikonek
- na desktop i RWD maksymalnie 4 ikonki

Każda z emocji (ikonek) powinna znaleźć się w osobnym tagu <symbol> i mieć taki sam rozmiar wyświetlanego fragmentu (viewBox). ViewBox powinien być zawsze ustawiony tak samo jak id.

Przykładowy plik SVG

```
<svg width="0" height="0" xmlns="http://www.w3.org/2000/svg" xmlns:xlink="http://www.w3.org/1999/xlink"
style="display: none;">
    <symbol id="emoji1" viewBox="0 0 128 128">
        <path d="..."  style="..."/>
        <g>
            <path d="..." style="..."/>
            <path d="..." style="..."/>
        </g>
        <path d="..." style="..."/>
    </symbol>
    ...
    <symbol id="emoji4" viewBox="0 0 128 128">...</symbol>
</svg>
```

UWAGA do gradientów:

Jeżeli w pliku svg korzystamy ze znacznika <linearGradient> należy go ująć w znacznik <defs> w celu zachowanie kompatybilności z przeglądarką safari.

https://stackoverflow.com/questions/11303740/svg-linear-gradient-doesnt-work-in-safari

Przykład:

```
      <svg width="0" height="0" xmlns="http://www.w3.org/2000/svg" xmlns:xlink="http://www.w3.org/1999/xlink"
style="display: none;">
    <symbol id="emoji1" viewBox="0 0 172.3 317.2" width="32" height="32" >
```

```
        <path d="M169.1 91c0-39.8-37.1-79.6-82.9-79.6-45.9 0-83 39.8-83 79.6v141.4c.8 39.3 37.6 78.2 82.9 78.2 45.3 0
82.1-38.9 82.9-78.2v-141c0-.1.1-.3.1-.4z" fill-rule="evenodd" clip-rule="evenodd" fill="#e42825" />
        <defs>
            <linearGradient id="buziaczek-a" gradientUnits="userSpaceOnUse" x1="3.22" y1="160.99" x2="169.06"
y2="160.99">
                <stop offset=".032" stop-color="#fff" stop-opacity=".2" />
                <stop offset=".304" stop-color="#fff" stop-opacity=".2" />
                <stop offset=".736" stop-opacity="0" />
            </linearGradient>
            <path d="M169.1 91c0-39.8-37.1-79.6-82.9-79.6-45.9 0-83 39.8-83 79.6v141.4c.8 39.3 37.6 78.2 82.9 78.2
45.3 0 82.1-38.9 82.9-78.2v-141c0-.1.1-.3.1-.4z" fill-rule="evenodd" clip-rule="evenodd" fill="url(#buziaczek-a)" />
        </defs>
    </symbol></svg>
```

56. Adself

Adself jest to forma reklamowa dedykowana na smartfony, której główną ideą jest możliwość „dodania siebie” do reklamy. Możliwe jest to dzięki wyświetleniu grafik klienta na obrazie z przedniej kamery telefonu (twarz/popiersie użytkownika) .

Reklama będzie emitowana tylko do osób, które wcześniej wyraziły zgodę na dostęp przedniej kamery dla Aplikacji Playera.

W ramach formy reklamowej Adself możemy wyświetlić na ekranie:

1. Plansze z instrukcją użytkowania ewentualnie komunikatami wprowadzającym do formy
2. Pełnoekranowa grafika tła związana z reklamowaną marką (max. Możemy wyświetlić 5 teł).
3. Elementy graficzne wyświetlane na ekranie, które user będzie mógł „przesuwać/obracać/powiększać/pomniejszać (w ramach jednego tła możemy wyświetlić max. 2 elementy).

W ramach formy klient możemy wybrać czy w ramach jednego tła ma być wyświetlana pełnoekranowa grafika, czy elementy które będą mogły być dopasowywane i zmieniane przy użytkownika (przesuwane/obracane/powiększane/pomniejszane). Każde z 5 teł może być zrealizowane w ramach jednej bądź drugiej opcji, niezależnie od siebie.

Dodatkowo klient może przygotować „dedykowaną" nawigację, która będzie kolorystycznie/stylistycznie pasowała do koncepcji całego adselfa. W ramach nawigacji można przygotować:

- przyciski do przesuwania „ prawo/lewo"

- przycisk do „robienia zdjęć" i „nagrywania filmików" (może to być grafika pokazująca animację – postęp czasu, jednak wówczas niezbędne jest przygotowanie grafik w png pokazujących wszystkie klatki animacji).

- przycisk „back" umożliwiający powrót z nagranego „filmiku/zrobionego zdjęcia"

- przyciski „restart"/komunikat przywracający pierwotne ułożenie elementów przesuwalnych

- grafika pokazująca odrębny licznik czasu: „play/pauza" tylko dla Adselfa (może to być grafika w formie animacji – filmiku jednak wówczas niezbędne jest przygotowanie grafik w png pokazujących wszystkie klatki animacji).

WAŻNE:

Format: Podesłane grafiki powinny być przygotowane w formacie **png** lub **gif**

Waga: Suma wszystkich grafik w ramach danego jednego tła (do którego należy grafika główna/elementy dodatkowe/grafiki nawigacji) nie powinny przekraczać wagi: **3MB**

Rozmiar: Wszystkie grafiki wyświetlane są w pionie i maksymalne wymiary: **404x720**