



Pravidla a technické parametry reklam

Pravidla pro tvorbu banneru

- reklama nesmí být agresivní, ve smyslu chvění a blikání
 - o za agresivní banner je považována kreativa, která ve velmi krátkém časovém intervalu výrazně mění barvy, nadpisy či jiné významné grafické prvky, které mohou uživatele vyrušovat při práci se stránkou
- nesmí obsahovat vulgarismy či jiné neetické prvky
 - o reklamní bannery s využitím vystříhaných erotických obrázků nejsou přípustné
- Nesmí překročit datové limity pro danou pozici
- Musí mít správný rozměr pro danou pozici (není možné banner o velikosti 250 × 250 zobrazovat v pozici 300 × 300)
- Bannerová reklama nesmí obsahovat zvuk, zvuk nesmí být zapnut ani po najetí myši. Toto je povoleno pouze u videoreklamy
- URL musí vždy cílit na webovou stránku, není možné po prokliku uživatele směřovat na dokumenty typu doc, pdf, rtf a podobně
- nesmí obsahovat ovládací prvky operačních systémů a nesmí vypadat jako systémové hlášky
- nesmí napodobovat brand zastupovaných serverů
- nesmí obsahovat formuláře
- nesmí obsahovat "downloadovací" tlačítko nebo podobným způsobem napodobovat funkčnost serveru
 - o tlačítko s nápisem "Download" není přípustné



Technické parametry reklamy

BANNEROVÁ REKLAMA

- Obrázkové kreativy v bitmapových formátech (jpg, png, gif)
- Animace (html5)
- Externí kód z vlastního reklamního systému

PŘEHLED BANNEROVÝCH POZIC

Pozice	Rozměry (px)	Max.datová velikost (Kb)	Kreativy
Square detail souboru	300 × 300	50	Html5 / Obrázek
Skyscraper detail souboru	120 × 600 / 300 × 600	50	Html5 / Obrázek
Skyscraper vyhledávání	120 × 600 / 300 × 600	50	Html5 / Obrázek
Leaderboard vyhledávání	745 × 100	50	Html5 / Obrázek
Branding	1920 × 600 Top + 1920 × 600 Repeater	300 + 300	Obrázek
Bottom	1920 × 500	150	Html5 / Obrázek

PŘEHLED MOBILNÍCH BANNEROVÝCH POZIC

Pozice	Rozměry (px)	Datová velikost (Kb)	Kreativy
Mobil detail	300 × 300	50	Gif / jpg obrázek, max 2 framy
Mobil vyhledávání	300 × 300	50	Gif / jpg obrázek, max 2 framy



VIDEOREKLAMA

- Videospot minimálně v HD kvalitě (720p)
- Formát mp4, flv, mpg, avi
- Formát obrazu 4:3 nebo 16:9

SPECIFIKACE PRO NASAZENÍ HTML DO IBILLBOARD ADSERVER

Datová velikost HTML5 bannerů

- záleží na formátu banneru
- řiďte se specifikacemi webu, kde bude reklama zobrazena nebo specifikací SPIR
- data banneru jsou veškeré přenesené bajty pro zobrazení, tedy i fonty, knihovny, externí obrázky atd. Stačí tedy zkontrolovat velikost složky s použitými soubory projektu a v případě externích fontů i co prohlížeč přenáší
- obecně platí, že bannery by neměly přesáhnout maximální velikost 100 KB

Tipy pro zmenšení datové velikosti:

- používejte co nejméně obrázků a co nejvíce využijte CSS
 - vyberte vhodný formát obrázku (.jpg, .png, .gif)
- Formát obrázku vybírejte podle cílového výsledku a jeho vlastností
- .jpg použijte na fotografie, kde je velká škála barev
 - .png použijte na ikony, ilustrace a obrázky s průhledným pozadím
 - .gif použijte na jednoduché ilustrace s menším počtem barev
- zkontrolujte, zda je použitý obrázek v cílovém poměru 1:1, tzn. není zdroj větší než je viditelná plocha nebo rozměr v banneru?
 - zoptimalizujte/ zredukujte počet barev (gif, png) nebo zvýšte kompresi (.jpg).
 - zkontrolujte kód skriptu, HTML a CSS
 - U přípravy CSS z generátorů vznikají často velké výsledky, které dekorují i neviditelné části a pamatují i na to co nenastane
 - odstraňte z kódu skriptu, HTML a CSS komentáře a nepoužité části kódu
 - používejte externí knihovny a fonty, pouze jsou-li skutečně nezbytné a neovlivní-li nosnou stránku

Prokliky z banneru na cílovou stránku klienta

Prokliky v HTML banneru definujeme v těle banneru pomocí <a> s atributem href a target. Odkaz do href můžeme dát libovolný – bude změněn na dynamickou proměnnou při nasazení banneru do reklamního systému.

U cíle odkazu (html atribut target), který také může být změněn při vložení do reklamního systému, vložíme hodnotu _top (otevře v prohlížeči v původním okně i kdyby byl banner vložen přes iframe).

V rámci iBB Ad Server vkládáme následující kód mezi <script></script> tagy do hlavičky HTML dokumentu, který zajistí předávání proměnné a počítání kliknutí v iBB Ad Server a zároveň nahradí hodnoty href atributu za odpovídající REDIRECT proměnnou.



SPECIFIKACE PRO NAsAZENÍ HTML DO IBILLBOARD ADSERVER

Parametr `getQuery`

```
<script>
```

```
function getQueryParam(paramName) {  
  
    var qs=location.search;  
    qs=qs.substr(qs.indexOf("?")+1);  
    allParams=qs.split("&");  
    for (var i=0;i<allParams.length;i++) {  
        keyVal=allParams[i].split("=");  
        if (keyVal[0]==paramName){  
            return unescape(keyVal[1]);  
        }  
    }  
    return null;  
}  
document.addEventListener("DOMContentLoaded", function(event) {  
    var aredir = document.getElementsByTagName('a');  
    for ( i=0; i<aredir.length; i++){  
        aredir[i].href= getQueryParam('redir');  
        aredir[i].target= getQueryParam('bbtarget');  
    }  
});
```

```
</script>
```

Ostatní prvky banneru

Jednotlivé zdroje grafických prvků a případných souborů CSS a javascriptových knihoven by měly být definovány bez podsložek, tzn. v jednom kořenovém adresáři. např. takto:

```
  
a ne  

```

TIP: Obrázky lze zapsat jako data src v Base64 encode , obrázek potom není jako externí soubor (další volání z prohlížeče), ale jako data přímo zapsaná ve značce `` .

Otestování chování banner ve standardních i mobilních prohlížečích je plně v režii výrobce/dodavatele kreativy. Ukázku tvorby HTML5 banneru naleznete na stránkách SPIR.

SPECIFIKACE PRO NAsAZENÍ HTML DO IBILLBOARD ADSERVER

Obecná doporučení pro tvůrce HTML bannerů

- banner - datová velikost nesmí přesáhnout maximální limit definovaný publisherem. Při přípravě dbejte na celkový objem dat (včetně externích zdrojů) které jsou potřeba k vykreslení a chodu banneru. Říďte se stejnými pravidly pro tvorbu reklamních kreativ jako by to byl flash, obrázek, video apod.
 - obrázky - používejte co nejméně obrázků, na všechny ostatní věci lze využít CSS
Obrázky komprimujte. Formát .jpg využijte pro fotografie (k dispozici je velká škála barev), formát .png využijte pro ikony, ilustrace a obrázky s průhledným pozadím.
 - CSS - piště jako inline style nebo před body HTML banneru do tagu <style>
Vybírejte jen ty styly fontů, které opravdu v banneru použijete. CSS selectory volte co nejpřesněji, tak aby se minimalizovaly problémy s možným zásahem CSS do vzhledu stránky, na které se banner zobrazí.
HTML bannery se používají v moderních prohlížečích, které podporují CSS3 a další technické specifikace, doporučujeme proto tyto vlastnosti CSS používat.
Pokud je to možné, tak animace banneru vytvářejte jen v CSS.
 - JavaScript - pokud se bez JavaScript kódu neobejdete, nepoužívejte externí knihovny. JavaScript vkládejte před nebo za HTML kód banneru
 - HTML – banner musí obsahovat jen HTML potřebné k zobrazení banneru, náležitosti HTML dokumentu jako jsou hlavičky, tělo a meta tagy vynechejte.
- Pamatujte, že banner musí být možné zobrazit na webové stránce buď v Iframe nebo i bez něj.