

Основные положения

- Запрещено использование скриптов, самопроизвольно открывающих какой-либо адрес в текущем или новом окне браузера.
- Баннер должен соответствовать всем требованиям действующего законодательства РФ. Если для производства/реализации объекта рекламирования, использовании рекламных материалов требуется получение лицензий или иных специальных разрешений, то до их размещения на сайте рекламодатель должен представить данные разрешительные документы (соответствующие свидетельства, разрешения, лицензии и пр.).
- Рекламные материалы должны быть предоставлены за три рабочих дня, если иной срок предоставления материалов не предусмотрен договором. В случае более позднего предоставления материалов начало размещения может быть отложено на период до двух рабочих дней.

Требования к ссылкам и счетчикам

- Ссылка с баннера высылается в отдельном файле.
- К прямым ссылкам нужно **обязательно** добавлять метки метрик, например, метки UTM. Правила создания и настройки UTM меток, есть в справках аналитических систем:
<https://yandex.ru/support/metrika/reports/tags.xml>
<https://support.google.com/analytics/answer/1033867?hl=ru>
- В случае использования счетчиков на клики и показ, к размещению принимаются только проверенные **HTTPS** счетчики, а случайное число в ссылке должно быть заменено на **%%CACHEBUSTER%%**
- Примечание

При сборке баннеров для проекта **vokrugsveta.ru** должен быть использован **https**-протокол.

«Текстово-графический баннер (ТГБ)»

vokrugsveta

- Геометрический размер картинок (*.png, *.jpeg) должен быть равен **1200x830 px**.
- Размер картинок (*.png, *.jpeg) не должен превышать **500Кб**.
- Текст – до 200 символов.
- Мы не ставим счетчик на показ в данный креатив. Статистика показов предоставляется через ГА

VokrugSveta

- Геометрический размер картинок (*.png, *.jpeg) должен быть равен **340x300 px** (десктопная версия) и **300на250 px** (мобильная версия)
- Текст – до 50 символов в мобильной версии
- Размер картинок (*.png, *.jpeg) не должен превышать **150Кб**.
- Мы не ставим счетчик на показ в данный креатив. Статистика показов предоставляется через ГА

«Кнопка в шапке сайта»

- Геометрический размер картинок (*.png, *.jpeg) должен быть равен **200x50 px**.
- Вес картинок (*.png, *.jpeg) не должен превышать **100Кб**.
- Мы не ставим счетчик на показ в данный креатив. Статистика показов предоставляется через ГА

Подложка (часть брендинга)

- Геометрический размер картинки (*.png, *.jpeg) должен быть равен **1920x1080 px**.
- Размер картинки (*.png, *.jpeg) не должен превышать **250Кб**.

Использование HTML5 креативов

Требования к файлам:

- Подготовьте HTML-код баннера в виде одного файла index.html
 - Это может быть любой HTML5-код, представляющий собой HTML верстку баннера с CSS стилями и JavaScript-кодом. JavaScript и CSS необходимо размещать внутри HTML-кода баннера, а не подключать отдельными файлами. Не запрещается загружать JS-библиотеки с помощью указания в коде абсолютной ссылки на данную библиотеку.
 - Можно использовать абсолютные ссылки на изображения, подгружаемые в баннер, но рекомендуется вставлять их в формате base64.
- Внутри HTML-код баннера **запрещается** вставлять относительные ссылки на любые файлы.
 - Максимальный вес 250 Kb.

1.2. Учет кликов в баннере

По умолчанию клики в HTML-баннере не учитываются. Для учета кликов в файл index.html

необходимо внести изменения согласно инструкции:

1.2.1. Для одной ссылки в HTML-баннере:

1. Откройте текстовым редактором файл index.html и добавьте следующий код внутри тега <head>:

```
<script>  
var clickTag = "%%CLICK_URL_ESC%%DEST_URL%%";  
</script>
```

2. Для осуществления перехода и учета клика используйте функцию window.open(window.clickTag, "_blank");

Вызов функции может быть осуществлен при любом необходимом событии для любого тэга в коде баннера:

```
<div class="button" onclick="return window.open(window.clickTag, '_blank');">Перейти на сайт</div>
```

1.2.2. Для нескольких ссылок в HTML-баннере

1. Откройте текстовым редактором файл index.html и добавьте следующий код внутри тега <head>:

```
<script>  
var clickTag = "%%CLICK_URL_ESC%%DEST_URL%%";  
var clickTag2 = "%%CLICK_URL_ESC%%DEST_URL%%";  
var clickTag3 = "%%CLICK_URL_ESC%%DEST_URL%%";  
</script>
```

2. Для осуществления перехода и учета клика используйте функцию window.open();

Вызов функции может быть осуществлен при любом необходимом событии для любого тэга в коде баннера:

```
<div class="button" onclick="return window.open(window.clickTag, '_blank');">Перейти на site1.ru</div>  
<div class="button" onclick="return window.open(window.clickTag2, '_blank');">Перейти на site2.ru </div>  
<div class="button" onclick="return window.open(window.clickTag3, '_blank');">Перейти на site3.ru </div>
```

Примечание: При необходимости добавления динамической ссылки в баннер, объявите переменную var clickTag0 = "%%CLICK_URL_ESC%%";, которую можно будет

использовать при обработке клика следующим образом:
window.open(window.clickTag+'**http://custom.ru**', '**_blank**');

2. Подготовка HTML-креатива, созданного в Adobe Animate:

*Примечание 1: Принимаются только стандартные баннеры изготовленные с использованием **только** следующей библиотеки <https://code.createjs.com/createjs-2015.11.26.min.js>*

2.1. Файл с одной ссылкой

1. Убедитесь, что геометрический размер площади canvas в html-креативе равен размеру креатива.
2. К размещению принимается только **основной файл** JS, который создается при сохранении креатива Adobe Animate.
3. Убедитесь, что основной файл JS **не содержит относительных ссылок**.
4. JS файл не должен содержать обработки события клика, вся область баннера будет кликабельной автоматически.

5. Пример основного JS файла с картинками в формате base64:

```
lib.properties = {  
    width: 300,  
    height: 600,  
    fps: 24,  
    color: "#CCCCCC",  
    manifest: [  
        {id:"image_1", type:"image", src:"data:image/jpeg;base64,....
```

2.2. Файл с несколькими ссылками

1. Убедитесь, что геометрический размер площади canvas в html-креативе равен размеру креатива.
2. К размещению принимается только **основной файл** JS, который создается при сохранении креатива Adobe Animate.
3. Убедитесь, что основной файл JS **не содержит относительных ссылок**.
4. При клике должна вызываться функция window.open(window.clickTag, '**_blank**');, window.open(window.clickTag2, '**_blank**'); - для второй ссылки и window.open(window.clickTag3, '**_blank**'); - для третьей ссылки (при её наличии) . Ссылки для перехода присылаются отдельно. Все ссылки должны указывать на домены сайтов – запрещается указывать ссылки на IP адреса.

5. Пример основного JS файла с картинками в формате base64:

```
lib.properties = {  
    width: 300,  
    height: 600,  
    fps: 24,  
    color: "#CCCCCC",  
    manifest: [  
        {id:"image_1", type:"image", src:"data:image/jpeg;base64,....
```

Примечание

При сборке баннеров для проекта **vokrugsveta.ru** должен быть использован **https**-протокол.

3. Видео в баннере

1. Видео можно использовать в любых форматах баннеров, кроме “Подложки”.
2. Загрузка видеоматериала в баннере может происходить с нашего сервера (в этом случае клиент должен предоставить видео в формате mp4 или flv получив в ответ ссылку на видео для использования в HTML-баннере).
3. Требования к видео-файлу:
Максимальный объем - 2мб.
Хронометраж - не более 30 секунд;
4. Требования к потоку:
Видео битрейт: 400-450 кбит/сек. Частота кадров: не более 25 кадров/сек.
Аудио битрейт: 80-100 кбит/сек. Уровень громкости не более 30дБ
Общий битрейт: 480-550 кбит/сек
5. Формат видеороликов:
MP4 (MPEG-4): кодеки видео H.264, кодек аудио - AAC.
6. Видео не должно вводить пользователя в заблуждение, то есть в нем не может содержаться кнопок, дублирующих сервисы и прочих элементов.
7. В баннере должны присутствовать рабочие кнопки «Воспроизведение/Стоп» и «Со звуком/ без звука».

8. Воспроизведение звука должно происходить только после того, как пользователь нажмет на кнопку «Воспроизвести» или, если видео потоковое, нажмет на кнопку включения звука на баннере.

ВНИМАНИЕ! Видео не поддерживается в swiffy баннерах.
Поэтому должен быть подготовлен HTML5 креатив

Использование многопанельных баннеров (мегабаннер, расхлопы)

HTML MPU баннер состоит из нескольких HTML-панелей заданного размера: из маленькой панели, размер которой соответствует размеру баннерного места на сайте (240x400, 980x145), и большой панели, размер которой, как правило, определяется типом основного баннерного места и направлением раскрытия большой панели.

Панели загружаются и взаимодействуют между собой посредством управляющего скрипта, реализованным в DFP. Так как размеры панелей и их инициализация прописываются в коде управляющего скрипта, необходимо сообщить сотруднику Woman.ru, принимающему креатив, размеры панелей и принцип их взаимодействия. Например, размеры 240x400, 800x400, расхлоп большой панели влево при наведении курсора мыши на область маленькой панели 240x400.

У большой панели вне зависимости от способа взаимодействия, должна быть хорошо видимая кнопка закрытия панели, при нажатии на которую панель вызывает функцию "closeBig()".

При наличии плеера видео или аудио с автостартом, звук на старте проигрывания должен быть выключен.

Требования к файлам

- Подготовьте HTML-код панелей: Small.html (маленькая панель), Big.html (большая панель)
- Это может быть любой HTML5-код, представляющий собой HTML верстку баннера с CSS стилями и JavaScript-кодом. JavaScript и CSS необходимо размещать внутри HTML-кода баннера, а не подключать отдельными файлами. Не запрещается загружать JS-библиотеки с помощью указания в коде абсолютной ссылки на данную библиотеку.

Можно использовать абсолютные ссылки на изображения, подгружаемые в баннер, но рекомендуется вставлять их в формате base64.

- Максимальный вес баннера 150 Kb в Zip-архиве.

Создание панелей

В файлах panelSmall.html и panelBig.html в тегах <head></head> необходимо прописать следующий код:

```

<script>
var link_dfp = [];
window.addEventListener('message', function(event) {
    if (link_dfp.length == 0 ){
        for (var i = 1; i < event.data.length; i++) {
            link_dfp.push(event.data[0]+event.data[i]);
        }
    }
});
function click_link(){
    window.open(link_dfp[0], '_blank');
};
function openBig(){
    parent.postMessage('showBig', '*');
};
function closeBig(){
    parent.postMessage('hideBig', '*');
};
</script>

```

Взаимодействие между панелями происходит при помощи следующих команд:

`openBig()`; // сворачивание маленькой панели + отображение большой панели

`closeBig()`; // сворачивание большой панели + отображение маленькой панели

Осуществление перехода на сайт рекламодателя и учет клика реализуются вызовом следующей функции:

`click_link()`;

Если в баннере присутствуют кнопки с альтернативными адресами перехода, то переход реализуется функцией `“window.open(link_dfp[1], '_blank');”` – для первой альтернативной ссылки, `“window.open(link_dfp[2], '_blank');”` – для

второй альтернативной ссылки. Клик по таким кнопкам будет учитываться в статистике баннера, а переход произойдет на указанный URL-адрес.

Отслеживание событий (клик по баннеру, клик по кнопке закрыть, наведение на креатив)

осуществляется разработчиком в коде панели любым удобным для него способом. Например:

```
clickArea.onclick = function () {  
closeBig();  
click_link();  
}
```

В примере отслеживается клик по области clickArea (определенной ранее), закрывается большая панель, показывается малая и осуществляется переход по ссылке рекламодателя.

Для обозначения любого из обязательных элементов, необходимо присвоить содержащему этот элемент HTML-тэгу соответствующий ID:

- id "button" – назначается элементу, при клике (наведении) по которому осуществляется показ большой панели
- id "close" – назначается элементу, при клике по которому большая панель закрывается
- id "creative" – назначается элементу, при клике по которому осуществляется переход на сайт рекламодателя

Пример назначения элемента, при щелчке по которому открывается большая панель:

```
<p id="button">Открыть Большую панель</p>  
<script>  
window.onload = function () {  
var button = document.getElementById('button');  
button.onclick = function () {  
openBig();  
}  
}  
</script>
```


Примечание

При сборке баннеров для проекта **vokrugsveta.ru** должен быть использован **https**-протокол.

Мобильный формат «Adbutton»

- Геометрический размер картинки должен быть равен **400x400 px**
- Вес картинки не должен превышать **200Кб**.
- Формат PNG, JPG, GIF.

Мобильный формат «Fullscreen»

- Баннер содержит следующие элементы: кнопку закрыть, обратный отсчет времени, графический элемент. Кнопка закрыть и обратный отсчет времени – стандартные элементы и их изменить нельзя (заданы в шаблоне системы dfr).
- Графический элемент принимается в виде файла PNG, GIF, JPG, JS* (* - при использовании Adobe Animate).
- Вес баннера не более 300 кб
- Геометрический размер должен быть равен **640x826px**.
- Если требуется горизонтальная ориентация, то размер второй картинки – **840x520 px**. (в таком случае вес обеих картинок не более 300 кб)

Примечание! При использовании Adobe Animate убедитесь, что размер площади canvas в html-креативе равен 640x826px. А при реализации баннера используется только базовая библиотека <https://code.createjs.com/createjs-2015.11.26.min.js>