



iLAYER
{EXPANDABLE}
TECHNICKÉ SPECIFIKACE

Souhrn pravidel, jejichž dodržení je základním předpokladem ke schválení a nasazení bannerů prostřednictvím reklamního systému.

- Banner nesmí být příliš agresivní, ve smyslu chvění a blikání - za agresivní banner je považována kreativa, která ve velmi krátkém časovém intervalu (kratším než 1 vteřina) výrazně mění barvy, nadpisy či jiné významné grafické prvky, které mohou uživatele vyrušovat při práci se stránkou.
- Banner nesmí obsahovat vulgarismy či jiné neetické prvky.
- Banner nesmí překročit povolené datové limity a musí mít správné rozměry na požadovanou pozici.
- Banner nesmí obsahovat ovládací prvky operačních systémů a nesmí vypadat jako systémové hlášky.
- Banner nesmí jakkoliv zasahovat do stránky nebo ovlivňovat chování prvků stránky, které nejsou součástí komerční plochy (banneru). Nesmí měnit titulek stránky, ani její hlavní obsah či samovolně upravovat nalistovanou adresu bez prokliknutí banneru.
- Banner nesmí vydávat zvuky bez najetí myši nebo bez explicitní akce uživatele.
- V názvech souborů dodaných bannerů se nesmí vyskytovat žádná diakritika, mezery, ani zvláštní znaky. Místo mezery lze použít podtržítka „_“.
- Předání všech verzí banneru a cílové URL adresy je nutné nejpozději dva pracovní dny před začátkem kampaně, pokud není uvedeno jinak.

JPG
GIF
PNG

Obecné specifikace pro obrázkové formáty:

- Přijímáme pouze ve formátech **JPG, GIF, nebo PNG** (není-li uvedeno jinak)
- Musí mít přesný rozměr dle specifikace pro danou reklamní pozici
- Musí dodržet maximální datovou velikost pro daný formát
- Musí být vytvořeny v barevném prostoru RGB (nikoliv CMYK) a rozlišení 72 DPI
- Mějte na paměti že pokud budete exportovat obrázek ve správném formátu, snížíte datovou velikost aniž by utrpěla obrazová kvalita. JPG není vždy ten nejlepší formát. PNG je obvykle lepší pro loga a texty s jednoduchými barvami. JPG je vhodný pro fotografie ale nemá rád pruhy a červenou barvu ve větší ploše. GIF je dobrý pro animované obrazy a jednoduché barvy a navíc můžete kontrolovat počet použitých barev (podobně jako u PNG). Ovšem u komplexnějších obrazů je obvykle horší než PNG nebo JPG vzhledem ke kvalitě a datové velikosti. Vyzkoušejte některé kompresní nástroje: [JPEGmini](#), [PNG Gauntlet](#), [TinyPNG](#), [OptiPNG](#)

Attention: U některých banerů je zakázáno použití animované kreativy.

Vektory (SVG)

SVG

Obecné specifikace pro vektorové obrázky (akceptované pouze v HTML bannerech) :

- **SVG** je jediný akceptovaný formát
- Vektorový obrázek je vhodný pro ikony a loga. Výhodou tohoto formátu je možnost jej zvětšovat bez ztráty kvality při relativně nízké datové velikosti u objektů s malým počtem kontrolních bodů (méně než 20). Pro komplexnější objekty je vhodnější použít PNG.
- Zkuste například tyto kompresní nástroje: [SVGOMG](#), [SVG Editor](#)

Obecné specifikace pro HTML5 bannery:

- Banner poběží jako samostatná HTML stránka v elementu `<iframe>`, čímž je vyloučeno riziko technické i vizuální kolize s jinými prvky stránky. Potřebuje-li být banner mimo `<iframe>`, musí být dodaný s větším předstihem a bude podroben důkladnější kontrole.
- Banner nesmí působit viditelné potíže v žádném prohlížeči (ani ve starším, třeba v Internet Exploreru 8). Nesmí vyvolávat JS chyby, ani psát cokoliv do konzole.
- Podklady pro banner se (včetně externích zdrojů, např. písma z Google Fonts) musí vejít do datového limitu 100 kB (vyjma ilayeru, který má povoleno 120 kB). Tímto je vyloučeno použití nástrojů Adobe Edge a Swiffy, jejichž podpůrné JS knihovny jsou samy o sobě větší než datový limit, stejně jako použití různých JS frameworků (YUI, MooTools, Prototype.js, jQuery a spol.) a CSS frameworků (Bootstrap, Foundation).
- Banner nesmí stanovené limity využívat neekonomicky. Datově úsporné CSS animace s minimem skriptů zkrátí čas nutný k překontrolování funkčnosti a sníží riziko odmítnutí. Neefektivně tvořené animace (třeba pomocí GWD) a neúměrně datově velké grafické podklady (špatně komprimované PNG, zbytečně použité GIFy apod.) jsou zamítnuty.
- Banner nesmí nadměrně zatěžovat procesor. Jako reference slouží počítač s CPU Intel Core 2 (1,86 GHz) a tablet iPad 2.
- Obslužné CSS i JS by měly být přímo uvnitř HTML.
- Celá prokliknutelná část banneru musí být uvnitř odkazu (element `<a>` s atributem `href`, žádný `onclick`). Cílovou adresu do atributu `href` nastaví náš reklamní systém.
- Uvnitř iframu se nesmí odehrát žádné přesměrování (nebo jiná změna adresy) způsobující, že kliknutí na tlačítko Zpět v prohlížeči na naší stránce nepovede na předchozí stránku.
- Prokliknutelná část banneru musí mít při najetí myši standardní kurzor ruky, který mívají odkazy. Neprokliknutelné části takový kurzor mít nesmí.
- Banner si nesmí ukrást focus nebo způsobit odchod z naší stránky bez standardní explicitní akce uživatele (tj. bez kliku myši, bez stisknutí enteru, bez dotyku ukončeného v místě, kde začal).
- Banner nesmí vydávat zvuky bez najetí myši nebo bez explicitní akce uživatele.
- Část uživatelů používá jinou výchozí velikost písma. Nevyžadujeme, aby banner vypadal při všech velikostech stejně, jen upozorňujeme, že je vhodné na tuto pružnost prostředí nezapomínat (zamezit jí nelze).

Upozornění: Více informací a tipů a triků k tvorbě HTML5 bannerů naleznete zde: <http://1gr.cz/reklama>.

Jak funguje iLayer:

- iLayer v základním stavu funguje jako běžný HTML banner. Rozdíl nastává ve chvíli kdy najedete myší na banner a zůstanete tam po určitou dobu. Banner po najetí myši změní svou velikost, přesněji, zvětší výšku nebo šířku elementu `<iframe>` ve kterém je banner umístěn.
- Odpočítávání času do zvětšení banneru je zajištěno naším skriptem. Podobně i přidání zavíracího tlačítka do pravého horního rohu obstarává náš skript.
- Pokud si přejete ovlivňovat obsah banneru na základě velikosti elementu `<iframe>` můžete využít `@media` queries například takto:

CSS

```
#rollout-layer { display: none }  
@media (min-width: 301px) {  
    #rollout-layer { display: block }  
}
```

- Nebo můžete nastavit velikost elementů v procentech a ty se potom přizpůsobí aktuálnímu dostupnému místu.

Datové limity a další podmínky:

- Pro iLayer platí stejné podmínky jako pro standardní HTML bannery.
- Datová velikost iLayeru nesmí překročit **120 kB** (včetně všech příložených souborů jako jsou: js, css, html). Mějte na paměti efektivní využívání datového prostoru aby byla datová velikost co nejnižší.
- Expandovaný banner nesmí nikdy být 100% transparentní. Pokud „vyrolovaný“ banner překrývá obsah stránky, tak musí být zřejmé kde banner končí (aby bylo uživateli jasné kam kliká).

Obvyklá velikost iLayerů:

Name	Základní rozměr (px)	Expandovaný rozměr (px)
iLayer MegaBoard	998 × 200	998 × 600
iLayer WideSquare	480 × 300	800 × 600
iLayer HalfPageAd	300 × 600	600 × 600

Expandovaná velikost iLayeru může mít i jiné rozměry ale ty musí projít schvalovacím procesem odpovědných oddělení Mafra.