

Технические требования к рекламным материалам на сайте Roem.ru

(действуют с 19 сентября 2016 г)

Форматы баннеров:

Декстопная версия:

- 970x90 px с возможностью увеличения размера до 970x250 px, вес до 50 Кб;
- 300x600 px с возможностью увеличения размера до 600x600 px, вес до 50 Кб;
- 635x90 px, вес до 40 Кб;
- брендрование сайта (wallpaper).

Мобильная версия:

- 300x50 px, вес до 20 Кб;
- 320x50 px, вес до 20 Кб;
- 300x250 px, вес до 30 Кб;

В мобильной версии могут использоваться только GIF, JPG, PNG картинки или HTML-баннеры.

Требования к баннерам:

- 1) Баннер должен удовлетворять всем требованиям, установленным законом Российской Федерации.
- 2) В соответствии с ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» от 29.12.2010 г., креатив должен иметь метку, информирующую о возрастном ограничении рекламируемого контента и/или товара (пример: 18+). Размеры метки должны быть не менее 15px в ширину и высоту, шрифт не менее 6pt, прозрачность метки, учитывая фон, не должна быть больше 30%.
- 3) Запрещено использование скриптов, самопроизвольно открывающих какой-либо адрес в текущем или новом окне браузера.
- 4) Запрещено использование каких-либо звуковых эффектов в баннере.
- 5) Также запрещены баннеры:
 - часто и интенсивно моргающие, раздражающие глаза;
 - с элементами интерфейса операционной системы (кнопки «ОК», выпадающие меню, титульные строки окон и пр.). Исключение составляют баннеры rich media, в которых обязательно должна присутствовать кнопка «закрыть».
- 6) Рекламные материалы должны быть предоставлены не позднее, чем за два рабочих дня до начала размещения. В случае более позднего предоставления материалов, начало размещения может быть отложено на период до двух рабочих дней.

Требования к ссылкам:

- Ссылка с баннера высылается в отдельном файле. Также можно использовать пиксель-аудит сторонних систем, который тоже высылается в отдельном файле.
- Ссылка должна содержать метки метрик, например метки UTM. *Правила создание и установок меток есть в справке метрики, например тут <https://support.google.com/analytics/answer/1033867?hl=ru>.*
- В случае предоставления ссылки без меток, мы не несем ответственность за большие расхождения в статистике.

Требования для файла брендирования (wallpaper):

Рекламодателю нужно прислать картинку брендирования и ссылку для перехода.

Картинка:

- формат файла — jpg, gif или png;
- вес до 200 кб;
- ширина картинки — 2000 px, весь сайт смещается на 200 px вниз. ширина сайта (поверх фоновой картинки) -1040 px.

Фоновая картинка будет буквой П:

- правый и левый край 480 px шириной. Высота — 1200 px, переход в однотонный фон внизу. Основное содержимое (safe zone), чтобы было видно на большинстве экранов, должно поместиться в данные пиксели: с 325 px по 480 px слева и с 1520 px по 1675 px справа.
- верхняя перемычка буквы П — 1040x200 px.

Файл размещается статично в качестве фона на всех страницах, кроме страниц спецпроектов и системно-важных страниц (вход, регистрация, восстановление пароля и т.п.)

Ссылка ставится напрямую с файла:

- если важно отслеживание статистики переходов с рекламы, то ссылка рекламодателя должна быть с UTM-метками;
- возможно размещение короткой ссылки из баннерной системы (ссылка, считающая клики).

Анимация в баннере:

- Длительность анимации - до 15 секунд.
- Количество повторов анимации - до 3 раз.
- После третьего раза баннер должен перейти в статичное состояние. Возможно взаимодействие с пользователем, если активировано пользователем.

Видео в баннере:

- Подгрузка видео-материала в баннер должна происходить со стороннего сервера (с сервера клиента или третьего лица).
- В баннере должны присутствовать рабочие кнопки «Воспроизведение/стоп» и «Со звуком/без звука».
- Воспроизведение видео и звука должно происходить только после того, как пользователь нажмет на кнопку «Воспроизвести».
- Пользователь должен быть предупрежден о размере видео-материала.

Мультикликковый баннер:

- 1) Если требуется осуществлять переход с баннера по нескольким ссылкам, в баннере должно присутствовать количество объектов Button равное количеству ссылок.
- 2) Количество объектов Button должно быть равно от 1 до 3 включительно.
- 3) Для перехода с баннера необходимо в нем на объекте Button1 прописать на событии on (release) следующий код:

```
getURL(_level0.clickTAG,"_blank")
```

Пример:

```
on (release) { getURL(_level0.clickTAG,"_blank")  
}
```

На объекте Button 2 прописать на событии on (release) следующий код:

```
getURL(_level0.clickTAG2,"_blank")
```

Пример:

```
on (release) { getURL(_level0.clickTAG2,"_blank")  
}
```

На объекте Button3 прописать на событии on(release) следующий код:

```
getURL(_level0.clickTAG3,"_blank")
```

Пример:

```
on (release) {  
getURL(_level0.clickTAG3,"_blank")  
}
```

- 4) Все ссылки высылаются в отдельном файле.
- 5) Есть возможность установки стороннего счетчика показов в шаблон этого баннера.

Подготовка креатива:

- 1) Обязательное наличие заглушки при размещении swf-баннеров (для показа пользователям, у которых не установлен flash-плагин).
- 2) Размер swf-файла и картинок-заглушек (*.gif, *.png, *.jpeg) не должен превышать 50 КБ.
- 3) Версия Flash не должна быть ниже 6 и не выше 9.
- 4) Версия Action Script 2.0.
- 5) Не допускается прошивать в swf-файле прямую ссылку.
- 6) Для перехода с баннера необходимо в нем на объекте Button прописать на событии (on release) следующий код:

```
getURL(_level0.clickTAG,"_blank")
```

Пример:

```
on (release) {  
  getURL(_level0.clickTAG,"_blank")  
}
```

Нет необходимости включать ссылку в баннер, так как ссылка будет передаваться баннерной системой. Таким образом, при изменении ссылки не нужно будет перекомпилировать баннер, а достаточно, отразить изменения в баннерной системе. Размещение данного кода позволяет учитывать CTR flash-баннеров.

7) Кнопка (Button) должна находиться на верхнем слое в таймлайне.

8) Требования для видео-контента смотри в разделе «Видео в баннере».

9) Требования для баннера с переходом на 2-3 разные ссылки смотри в разделе «Мультикликовый баннер».

10) Светлый баннер должен иметь рамку 1px толщины 50% серого цвета.