

## e-mailing – technologia html

- Waga pliku html i wszystkich plików graficznych wykorzystanych w reklamie: do 80 kB
- Zabronione jest wykorzystywanie skryptów (Java Script, VB Script, itp.)
- Zabronione jest używanie ramek, warstw – zalecamy tabele html nie może odwoływać się do plików graficznych pobieranych z serwerów
- Bezpośrednie odwołania do plików graficznych (<IMG SRC=" images/obrazek.gif">), wymagany osobny katalog images – gdzie będą wszystkie elementy graficzne, które zostały zastosowane w newsletterze
- Kodowanie polskich czcionek: ISO-8859-2
- Dostarczenie do użytkowników reklam z plikami graficznymi w technologii Flash (swf) może zostać zablokowane na poziomie klienta poczty użytkownika – nie zalecane.
- Szerokość newslettera: 650 px
- Całość skompresowana do formatu zip

### **Kreacja powinna zawierać:**

Temat, adresy testowe do wysyłki oraz nazwę firmy w imieniu której wysyłany jest mailing.

### **Termin dostarczenia:**

3 dni robocze poprzedzające wysyłkę mailingu.

## banery

**rozmiar:** 750x100, 300x250, 300x350 – **max 45 kb**

Bannery – plik w formacie jpg, gif, flash\*\*\*.

**Uwaga:** kreacja w formacie flash powinna zawierać dodatkowo odstonę/swój odpowiednik w formacie pliku gif lub jpg.

\*\*\* Sposób przygotowania wersji Flash (swf)

– mając gotową animację w programie Macromedia Flash należy zdefiniować ponad wszystkimi warstwami reklamy dodatkową, przezroczystą warstwę i ustawić ją jako button. Na warstwie należy umieścić akcje getURL z następujący wpisem:

```
on(release){  
getURL (clickTag,"_blank");}
```

– adres docelowy (URL) nie może być zapisany w reklamie (w pliku flash), powinien być dostarczony osobno;

– adres docelowy (URL) może być złożony maksymalnie z 200 znaków;

– ilość klatek na sekundę w animacji nie może być większa niż 25 fps (klatek na sekundę = frames per second), sugerowana prędkość wynosi 15 fps;

– kreacja nie może zawierać dźwięku;

– kreacja nie może również zapisywać, zmieniać lub odczytywać cookie;

– niedozwolona jest implementacja mechanizmów śledzących interakcję użytkownika;