

Banner 300x250 , Banner 728x90

Технически изисквания:

- Фонът на банера да е солиден обект или цвят.
- Изходният *.SWF файл да е с големина не повече от 75KB.
- Всички линкове следва да бъдат имплементирани в елемент „button“ с вграден clickTAG и target=“_blank“ (ако бутонът се съдържа в друг елемент, се задава _root.clickTAG). Кодът в ActionScript 1 и ActionScript 2 представлява:

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

Ако банерът съдържа звук:

- Звукът се стартира само след действие на потребителя.
- Задължително е наличието на бутон за спиране и пускане на звука, като по подразбиране състоянието на бутона е „спрян“ (без звук – Mute).
- Силата на звука не трябва да надвишава 12db.

Необходими файлове:

- Готовите банери се предават във формат *.SWF (публикувани за Flash Player 8), като към тях са приложени всички работни *.FLA файлове.
- Всички шрифтове, използвани в работния *.FLA файл.
- Всички необходими файлове и материали се предават най-малко 2 (два) работни дни преди началото на кампанията.

Външни банери (HTML)

- Всички банери, които се предават като HTML или JS (JavaScript) код или съдържат имплементирани скриптове към външни (трети) системи за отчитане на статистики, минават през предварително одобрение на съдържанието и функционалността от екипа на Нова Броудкастинг Груп.
- Всички външни (HTML) банери/скриптове се предават най-малко 2 (два) работни дни преди началото на кампанията.

Видео на Nova Play - Video Pre-Roll , Mid-Roll , Post-Roll

Описание

Рекламният формат, интегриран във видео съдържанието. Стартира след зареждане на страницата, преди старта на видеото и е активна препратка към сайта на рекламодателя. Времетраене на рекламата: до 10 секунди; до 20 секунди; до 30 секунди. Задължително се поставя надпис "Реклама" и отчита времето до края на рекламния блок.

Технически изисквания

Видео спот, който се зарежда и излъчва преди избрано от потребителя видео.

Технически изисквания:

- Изходното видео да е във формат *.FLV или *.MP4 и със следните характеристики:

Видео:

- Размер: 640x480 пиксела
- Bitrate: не повече от 1024 kbps и не по-малко от 800 kbps
- Framerate: 25 fps

Аудио:

- Канали: stereo
- Bitrate: не повече от 192 kbps и не по-малко от 128 kbps

В противен случай видеото се изпраща в един от следните формати: *.FLV, *.MP4, *.WMV, *.MPG, *.MOV, *.AVI

- Видеото да е с продължителност не повече от 60 секунди.
- Файловете се предават най-малко 2 (два) работни дни преди началото на кампанията

Външни банери (HTML) и видеоматериали:

- Всички банери, които се предават като HTML или JS (JavaScript) код или съдържат имплементирани скриптове към външни (трети) системи за отчитане на статистики, както и видеоматериали минават през предварително одобрение на съдържанието и функционалността от екипа на Нова Броудкастинг Груп.
- Всички външни (HTML) банери/ скриптове и видеоматериали се предават най-малко 2 (два) работни дни преди началото на кампанията.

Wallpaper (Branding)

Описание

Визията на рекламодателя обхваща пространството от двете страни на сайта + стандартен банер 300x250.

Технически изисквания

Статично изображение, което се поставя като фон под рамката със съдържанието на страницата. В допълнение този формат може да бъде, но не задължително, синхронизиран със стандартен банер 300x250 пиксела, за който важат техническите изисквания за стандартен банер.

Технически изисквания:

- Изображението да е във формат *.JPG, *.JPEG, *.GIF, *.PNG или *.BMP
- Изходният файл да е с големина не повече от 150KB.
- Изображението задължително да прелива в солиден цвят в долната си част при позициониране в горната част на екрана.
- Изображението задължително да прелива в солиден цвят в горната си част при позициониране в долната част на екрана.
- Изображението да прелива в солиден цвят отляво и отдясно, ако размера под 1920 пиксела в ширина.

Необходими файлове:

- Готовото изображение се предава във формат *.JPG, *.JPEG, *.GIF, *.PNG или *.BMP.
- Работни файлове във формати: изображения (*.JPG, *.JPEG, *.GIF, *.PNG или *.BMP) или работни във формат *.PSD (Adobe Photoshop) или друг, съвместим с програмите от пакета Adobe Creative Suite 4 Design Premium.
- Файловете и материалите се предават най-малко 2 (два) работни дни преди началото на кампанията.

Външни банери (HTML)

- Всички банери, които се предават като HTML или JS (JavaScript) код или съдържат имплементирани скриптове към външни (трети) системи за отчитане на статистики, минават през предварително одобрение на съдържанието и функционалността от екипа на Нова Броудкастинг Груп.
- Всички външни (HTML) банери/ скриптове се предават най-малко 5 (пет) работни дни преди началото на кампанията.



Peeling Ad

Описание

Нестандартен интернет рекламен формат, при който при преминаване с курсора върху изображението, то се разлиства и открива второ изображение.

Този формат може да се позиционира в горния десен ъгъл на сайта.

Технически изисквания

Банерът се състои от две нестандартни части. След определено действие от страна на потребителя върху първата част се разлиства втората част.

Технически изисквания:

- Изходният *.SWF файл на първата нестандартна част да е с размер не по-голям от 100x100 пиксела.
- Изходният *.SWF файл на втората нестандартна част да е с размер не по-голям от 600x600 пиксела.
- Изходните *.SWF файлове на двете нестандартни части взети заедно да не са с големина повече от 150KB общо.
- Всички линкове следва да бъдат имплементирани в елемент „button“ с вграден clickTAG и target=“_blank“ (ако бутонът се съдържа в друг елемент се задава _root.clickTAG). Кодът в ActionScript 1 и ActionScript 2 представлява:

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

- Бутон „Затвори“, който връща банера в стандартната му част.
- Банерът да се затваря при оттегляне курсора на мишката (RollOut) от видимата му част.

Ако банерът съдържа звук:

- Звукът се стартира само след действие на потребителя.
- Задължително е наличието на бутон за спиране и пускане на звука, като по подразбиране състоянието на бутона е „спрян“ (без звук – Mute).
- Силата на звука не трябва да надвишава 12db.

Необходими файлове:

- Готовите банери се предават във формат *.SWF (публикувани за Flash Player 8), като към тях са приложени всички работни *.FLA файлове.
- Всички шрифтове, използвани в работния *.FLA файл.
- Всички необходими файлове и материали се предават най-малко 5 (пет) работни дни преди началото на кампанията.

Външни банери (HTML)

- Всички банери, които се предават като HTML или JS (JavaScript) код или съдържат имплементирани скриптове към външни (трети) системи за отчитане на статистики, минават през предварително одобрение на съдържанието и функционалността от екипа на Нова Броудкастинг Груп.
- Всички външни (HTML) банери/скриптове се предават най-малко 2 (два) работни дни преди началото на кампанията.



Half Page Banner

Описание

Нестандартен интернет рекламен формат, при който изображението увеличава размерите си, когато потребителя премине с курсора върху него, след което се прибира в стандартна рекламна позиция.

Стартира при преминаване на курсора върху него, след което се прибира в стандартна позиция. Може да се рестартира с бутон "Виж отново" след като е приключил или да бъде затворен преди това с бутон "Затвори X" (шрифт 16 px). Посока на разширение: по хоризонтала или вертикала, в една посока (наляво, надясно, нагоре или надолу), в зависимост от позицията на банера в сайта.

Технически изисквания

Банерът се състои от стандартна и нестандартна част, като след действие на потребителя върху стандартната част се отваря (разширява) нестандартната част.

Технически изисквания:

- Фонът на стандартната част да е солиден обект или цвят.
- Изходните *.SWF файлове на стандартната и нестандартната част по отделно да са с големина не повече от 75KB или взети заедно (общо) – не повече от 150KB.
- Всички линкове следва да бъдат имплементирани в елемент „button” с вграден clickTAG и target=“_blank” (ако бутонът се съдържа в друг елемент се задава _root.clickTAG). Кодът в ActionScript 1 и ActionScript 2 представлява:

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

- Бутон „Затвори“, който връща банера в стандартната му част.
- Нестандартната част на банера (когато е разширен) не трябва да скрива части от други рекламни позиции.
- Размерът на нестандартната част на банера да не надвишава два пъти хоризонталния или вертикалния размер на рекламната позиция.

Ако банерът съдържа звук:

- Звукът се стартира само след действие на потребителя.
- Задължително е наличието на бутон за спиране и пускане на звука, като по подразбиране състоянието на бутона е „спрян” (без звук – Mute).
- Силата на звука не трябва да надвишава 12db.

Необходими файлове:

- Готовите банери се предават във формат *.SWF (публикувани за Flash Player 8), като към тях са приложени всички работни *.FLA файлове.
- Всички шрифтове, използвани в работния *.FLA файл.
- Всички необходими файлове и материали се предават най-малко 5 (пет) работни дни преди началото на кампанията.

Външни банери (HTML)

- Всички банери, които се предават като HTML или JS (JavaScript) код или съдържат имплементирани скриптове към външни (трети) системи за отчитане на статистики, минават през предварително одобрение на съдържанието и функционалността от екипа на Нова Броудкастинг Груп.
- Всички външни (HTML) банери/скриптове се предават най-малко 5 (пет) работни дни преди началото на кампанията.



Transition Page

Описание

Рекламен формат, при който визията на клиента се показва при зареждане на първа страница и покрива по-голямата част от нея.

Технически изисквания

Transition Page се състои от рекламна площ, показана на цяла страница преди зареждане на началната страница на сайта.

Технически изисквания:

- Изходният *.SWF файл да е с големина не повече от 150KB.
- Размерът на активната рекламна площ да е не по-голям от 980x600 пиксела.
- Всички линкове следва да бъдат имплементирани в елемент „button” с вграден clickTAG и target=“_blank” (ако бутонът се съдържа в друг елемент се задава _root.clickTAG). Кодът в ActionScript 1 и ActionScript 2 представлява:

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

- Бутон „Затвори“, който скрива рекламната площ и зарежда началната страница на сайта.
- Максималната продължителност на рекламата да не надвишава 7 секунди, след което рекламата се затваря автоматично.

Ако банерът съдържа звук:

- Звукът се стартира само след действие на потребителя.
- Задължително е наличието на бутон за спиране и пускане на звука, като по подразбиране състоянието на бутона е „спрян” (без звук – Mute).
- Силата на звука не трябва да надвишава 12db.

Необходими файлове:

- Готовите банери се предават във формат *.SWF (публикувани за Flash Player 8), като към тях са приложени всички работни *.FLA файлове.
- Всички шрифтове, използвани в работния *.FLA файл.
- Всички необходими файлове и материали се предават най-малко 5 (пет) работни дни преди началото на кампанията.

Външни банери (HTML)

- Всички банери, които се предават като HTML или JS (JavaScript) код или съдържат имплементирани скриптове към външни (трети) системи за отчитане на статистики, минават през предварително одобрение на съдържанието и функционалността от екипа на Нова Броудкастинг Груп.
- Всички външни (HTML) банери/скриптове се предават най-малко 5 (пет) работни дни преди началото на кампанията.



Video Banner (TVC Banner)

Описание

Излъчване на видео съдържание в стандартни рекламни формати. Стартира автоматично, без звук. Задължително трябва да има бутони "Play", "Pause" (тези два бутона могат да бъдат обединени в един, който си променя състоянието), "Stop" и "Mute".

Технически изисквания

Технически изисквания:

- Фонът на банера да е солиден обект или цвят.
- Изходният *.SWF файл да е с големина не повече от 75KB.
- Изходния видео файл (*.FLV или *.MP4) да е с големина не повече от 2MB.
- Задължително е наличието на бутони, контролиращи възпроизвеждането на видеото: пусни (Play), пауза или стоп (Pause или Stop); както и бутон за спиране и пускане на звука (Mute).
- Видеото се стартира само след действие (натискане на бутона Play) от страна на потребителя.
- Автоматично стартиране на видеото при зареждане на банера се допуска само след допълнително договаряне. В тези случаи видеото стартира с първоначално спрял звук (Mute).
- Всички линкове следва да бъдат имплементирани в елемент „button“ с вграден clickTAG и target=“_blank“ (ако бутонът се съдържа в друг елемент се задава _root.clickTAG). Кодът в ActionScript 1 и ActionScript 2 представлява:

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

- Видеото да се зарежда от URL адрес чрез методи и технологии за стрийминг. Не се допуска вграждане на видеото директно в изходния *.SWF файл!

Необходими файлове:

- *.SWF файл (публикуван за Flash Player 8), като към него са приложени всички работни *.FLA файлове.
- Видео файл във формат *.FLV или *.MP4.
- Всички шрифтове, използвани в работния *.FLA файл.
- Всички необходими файлове и материали се предават най-малко 5 (пет) работни дни преди началото на кампанията.

Външни банери (HTML)

- Всички банери, които се предават като HTML или JS (JavaScript) код или съдържат имплементирани скриптове към външни (трети) системи за отчитане на статистики, минават през предварително одобрение на съдържанието и функционалността от екипа на Нова Броудкастинг Груп.
- Всички външни (HTML) банери/скриптове се предават най-малко 5 (пет) работни дни преди началото на кампанията.



Floating Banner

Описание

Нестандартен интернет рекламен формат, който при зареждане на определен сайт рекламното изображение преминава през определена част на сайта, след което се прибира в стандартна рекламна позиция.

Стартира сам и се показва еднократно. Може да се рестартира с бутон "Виж отново", позициониран в стандартния банер, след като е приключил или да бъде затворен преди това с бутон "Затвори X".

Технически изисквания

Банерът се позиционира над съдържанието на страницата.

Технически изисквания:

- Изходният *.SWF файл да е с големина не повече от 150KB.
- Изходният *.SWF файл да е с размер не по-голям от 800x500.
- Всички линкове следва да бъдат имплементирани в елемент „button“ с вграден clickTAG и target=“_blank“ (ако бутонът се съдържа в друг елемент се задава _root.clickTAG). Кодът в ActionScript 1 и ActionScript 2 представлява:

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

- Бутон „Затвори“, който връща банера в стандартната му форма и позиция. Извиква JavaScript функция примерно expandableclose() която променя размера обграждащият DIV до размерите в затворено състояние.
- При разширяване на банера (началото на анимацията или при натискане на „Виж отново“) се извиква JavaScript функция примерно expandableopen() която променя размера обграждащият DIV до размерите в отворено състояние.
- Банерът не трябва да скрива части от други рекламни позиции.

Ако банерът съдържа звук:

- Звукът се стартира само след действие на потребителя.
- Задължително е наличието на бутон за спиране и пускане на звука, като по подразбиране състоянието на бутона е „спрян“ (без звук – Mute).
- Силата на звука не трябва да надвишава 12db.

Необходими файлове:

- Готовите банери се предават във формат *.SWF (публикувани за Flash Player 8), като към тях са приложени всички работни *.FLA файлове.
- Всички шрифтове, използвани в работния *.FLA файл.
- Всички необходими файлове и материали се предават най-малко 5 (пет) работни дни преди началото на кампанията.

Външни банери (HTML)

- Всички банери, които се предават като HTML или JS (JavaScript) код или съдържат имплементирани скриптове към външни (трети) системи за отчитане на статистики, минават през предварително одобрение на съдържанието и функционалността от екипа на Нова Броудкастинг Груп.
- Всички външни (HTML) банери/скриптове се предават най-малко 5 (пет) работни дни преди началото на кампанията.

Bug/ Overlay (Banner 468x60)

Описание

Нестандартен интернет рекламен формат, който при зареждане на определен сайт рекламното изображение или видео преминава през определена част на сайта.

Ако е позициониран на www.novatv.bg стартира сам и се показва еднократно. Може да се рестартира с бутон "Виж отново", позициониран в стандартния банер, след като е приключил или да бъде затворен преди това с бутон "Затвори X".

Ако е заложен във видео платформата www.play.novatv.bg, стартира преди и/ или по време на епизод от видео съдържанието в прозореца на изисканото от посетителя видео на първа и/ или междинна позиция.

Рекламният формат се позиционира за период от 5 или 10 секунди, може да бъде затворен с бутон „x” от страна на посетителите.

Технически изисквания:

- Фонът на банера да е солиден обект или цвят.
- Изходният *.SWF файл да е с големина не повече от 200 KB.
- Всички линкове следва да бъдат имплементирани в елемент „button” с вграден clickTAG и target=“_blank” (ако бутонът се съдържа в друг елемент, се задава _root.clickTAG). Кодът в ActionScript 1 и ActionScript 2 представлява:

```
on (release) { getURL(_root.clickTAG, "_blank"); }
```
- Бутон „Затвори“, който връща банера в стандартната му форма и позиция. Извиква JavaScript функция примерно expandableclose() която променя размера обграждащият DIV до размерите в затворено състояние.
- При разширяване на банера (началото на анимацията или при натискане на „Виж отново”) се извиква JavaScript функция примерно expandableopen() която променя размера обграждащият DIV до размерите в отворено състояние.

Необходими файлове:

- Готовите банери се предават във формат *.SWF (публикувани за Flash Player 8), като към тях са приложени всички работни *.FLA файлове.
- Всички шрифтове, използвани в работния *.FLA файл.
- Всички необходими файлове и материали се предават най-малко 5 (пет) работни дни преди началото на кампанията.

За всеки индивидуален криейтив, моля, обръщайте се към екипа на Нова бродкастинг Груп.



Expandable Banner

Описание

Нестандартен интернет рекламен формат, при който изображението увеличава размерите си, когато потребителя премине с курсора върху него, след което се прибира в стандартна рекламна позиция.

Стартира при преминаване на курсора върху него, след което се прибира в стандартна позиция. Може да се рестартира с бутон "Виж отново" след като е приключил или да бъде затворен преди това с бутон "Затвори X" (шрифт 16 px). Посока на разширение: по хоризонтала или вертикала, в една посока (наляво, надясно, нагоре или надолу), в зависимост от позицията на банера в сайта.

Технически изисквания

Банерът се състои от стандартна и нестандартна част, като след действие на потребителя върху стандартната част се отваря (разширява) нестандартната част.

Технически изисквания:

- Фонът на стандартната част да е солиден обект или цвят.
- Изходните *.SWF файлове на стандартната и нестандартната част по отделно да са с големина не повече от 75KB или взети заедно (общо) – не повече от 150KB.
- Всички линкове следва да бъдат имплементирани в елемент „button” с вграден clickTAG и target=“_blank” (ако бутонът се съдържа в друг елемент се задава _root.clickTAG). Кодът в ActionScript 1 и ActionScript 2 представлява:

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

- Бутон „Затвори“, който връща банера в стандартната му форма и позиция. Извиква JavaScript функция примерно expandableclose() която променя размера обграждащият DIV до размерите в затворено състояние.
- При разширяване на банера (началото на анимацията или при натискане на „Виж отново”) се извиква JavaScript функция примерно expandableopen() която променя размера обграждащият DIV до размерите в отворено състояние.
- Нестандартната част на банера (когато е разширен) не трябва да скрива части от други рекламни позиции.
- Размерът на нестандартната част на банера да не надвишава два пъти хоризонталния или вертикалния размер на рекламната позиция.

Ако банерът съдържа звук:

- Звукът се стартира само след действие на потребителя.
- Задължително е наличието на бутон за спиране и пускане на звука, като по подразбиране състоянието на бутона е „спрян” (без звук – Mute).
- Силата на звука не трябва да надвишава 12db.

Необходими файлове:

- Готовите банери се предават във формат *.SWF (публикувани за Flash Player 8), като към тях са приложени всички работни *.FLA файлове.
- Всички шрифтове, използвани в работния *.FLA файл.
- Всички необходими файлове и материали се предават най-малко 5 (пет) работни дни преди началото на кампанията.

Външни банери (HTML)

- Всички банери, които се предават като HTML или JS (JavaScript) код или съдържат имплементирани скриптове към външни (трети) системи за отчитане на статистики, минават през предварително одобрение на съдържанието и функционалността от екипа на Нова Бюдкастинг Груп.
- Всички външни (HTML) банери/скриптове се предават най-малко 5 (пет) работни дни преди началото на кампанията.

