



Технические требования  
к  
рекламным материалам

# Оглавление

[1. Основные положения](#)

[2. Требования к ссылкам](#)

[3. Видео в баннере](#)

[4. Технические требования к HTML5 баннерам](#)

[5. Конвертация Flash-баннеров в HTML5](#)

[6. Базовые форматы баннеров](#)

[7. Брендинг Главной страницы](#)

[8. Виртуальная категория на Главной странице](#)

# Требования к рекламным материалам

## Основные положения

1. Баннер должен удовлетворять всем требованиям, установленным законом Республики Казахстан.
2. Запрещено использование скриптов, самопроизвольно открывающих какой-либо адрес в текущем или новом окне браузера.
3. Запрещено использование каких-либо звуковых эффектов в баннере.
4. Оформление баннеров должно соответствовать следующим требованиям:
  - баннер не должен содержать непристойные изображения или тексты, ненормативную лексику;
  - баннер не должен интенсивно моргать, раздражая глаз, и подобным или иным способом мешать пользователю в работе с сайтом;
  - баннер не должен содержать изображение элементов интерфейса операционных систем, браузеров, или других программ, которые могут ввести посетителя сайта в заблуждение;
  - запрещено использование каких-либо звуковых эффектов в баннере.

Мы оставляем за собой право отказать в размещении рекламных материалов заказчика без объяснения причин.

# Требования к рекламным материалам

## Требования к ссылкам

1. Ссылка с баннера высылается в отдельном файле. Также можно использовать пиксель-аудит сторонних систем, который тоже высылается в отдельном файле.
2. Предоставляемые ссылки должны вести на работающие страницы.
3. Ссылка должна содержать метки метрик, например, метки UTM. Значения параметров метрик должны соответствовать названию сайта и рекламному формату, запланированных в размещении. Правила создания и установок меток есть в справке метрики, например: <https://support.google.com/analytics/answer/1033867?hl=ru>
4. В случае предоставления ссылки без меток мы не несем ответственности за большие расхождения в статистиках.

# Требования к рекламным материалам

## Видео в баннере

1. Подгрузка видеоматериала в баннер должна происходить со стороннего сервера (с сервера клиента или третьего лица).
2. В баннере должны присутствовать рабочие кнопки «Воспроизведение/Стоп» и «Со звуком/ без звука». По отдельному согласованию с площадкой допустимо размещение баннеров с автозапуском видео, при этом звук по умолчанию должен быть выключен.
3. Воспроизведение видео и звука должно происходить только после того, как пользователь нажмет на кнопку «Воспроизвести».
4. Пользователь должен быть предупрежден о размере видеоматериала.
5. При циклическом воспроизведении видео второй и последующие циклы подгружать из кэша браузера.

# Требования к рекламным материалам

## Технические требования к HTML5 баннерам

1. Креатив формата HTML5 должен передаваться в виде единого html файла без дополнительных файлов-ресурсов. Все CSS-стили и JS-функции должны содержаться внутри html файла, также, как и изображения, которые должны быть вставлены в base64 формате. Весь контент креатива, включая изображения и текст, должен содержаться внутри html файла и не может быть загружен с внешнего ресурса.
2. Размер html файла – не более 150Кб.
3. Суммарный объем подгружаемых JS-библиотек не должен превышать 500Кб.
4. В HTML5 креативе обязательно наличие кликабельной области с макросом %%CLICK\_URL\_ESC%%%%DEST\_URL%% в качестве целевого URL, а ссылка предоставляется отдельно. При клике на креатив рекламируемая страница должна открываться в новой вкладке браузера.
5. HTML5 баннеры должны содержать:
  - декларацию <!DOCTYPE html>
  - тег <html>
  - тег <body>
  - метатег размера в теге <head>.

# Требования к рекламным материалам

## Конвертация Flash-баннеров в HTML5

1. Исходный Flash баннер должен соответствовать нашим ТТ:
  - Версия Flash не должна быть ниже 6 и не выше 9.
  - Версия Action Script 2.0 .
  - Не допускается прошивать в swf-файле прямую ссылку.
  - Для перехода с баннера необходимо в нем на объекте Button прописать на событии on (release) следующий код: `getURL(_level0.clickTAG,"_blank")`.
  - Кнопка (Button) должна находиться на верхнем слое в таймлайне Пример: `on (release) { getURL(_level0.clickTAG,"_blank") }`
2. Используйте специальный конвертер Swiffy для получения HTML кода:  
<https://developers.google.com/swiffy/convert/upload> .
  - Добавьте в полученный код в тег `<body>` перед строкой `stage.start()`; следующую строку:
  - `stage.setFlashVars("clickTAG=%%CLICK_URL_ESC%%%%DEST_URL%%");`
3. В случае использования стороннего отслеживания показов исходный flash-баннер не должен содержать код пикселя отслеживания показов. Счетчик на показ следует прописывать в код баннера, полученный после конвертации.

Вы можете проверить корректность работы swf баннера по ссылке:

<https://flashval-temp.appspot.com/validator/>

# Требования к рекламным материалам

## Базовые форматы баннеров

Место размещения	Формат
Страницы листинга объявлений (desktop)	728x90 / 750x200 px
	200x600 / 160x600 px
Товарные страницы (desktop)	300x400 / 240x400 / 300x250 / 300x600 px
	252x65 px
Главная страница (desktop)	800x200 px
Страницы листинга и товарные страницы (mobile)	300x50 / 300x100 / 300x250 px

Баннер может быть выполнен в виде графического файла (\*.gif, \*.png, \*.jpeg) или в виде файла HTML5.



# Требования к рекламным материалам

## Брендинг Главной страницы

1. Макет брендинга может быть выполнен в виде графического файла (\*.gif, \*.png, \*.jpeg).
2. Область контента сайта должна иметь ширину 940px и располагаться строго по центру макета
3. Боковые поля брендинга слева и справа от контентной области. Рекомендуемый размер 282x660px. Нужно учесть, что в зависимости от разрешений экрана пользователей часть изображения будет обрезаться.
4. Область кроме боковых блоков должна быть прозрачной.

# Требования к рекламным материалам

## Виртуальная категория на Главной странице

1. Изображение должно быть в виде круглой иконки-лого.
2. Геометрический размер картинок (\*.gif, \*.png, \*.jpeg) должен быть равен 48x48 px.
3. Размер картинок (\*.gif, \*.png, \*.jpeg) не должен превышать 50Кб.
4. Заголовок: текст до 30 символов.