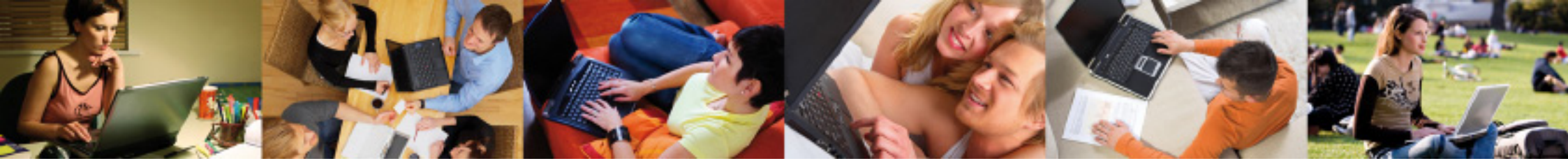


Stand: Oktober 2011

Advertising Spezifikationen der VZ-Netzwerke





Dieses Dokument enthält die detaillierten technischen Informationen zur Schaltung von Onlinewerbemitteln auf den Plattformen studiVZ, schülerVZ und meinVZ.

Inhaltsverzeichnis

1. Belegungseinheiten und Bannerformate	3
1.1 Bannerformate und -gewichte	4
1.2 Redirects, Sound und CPU-Auslastung	5
1.3 Bannerformate: Flash-Spezifikationen	6 - 7
1.4 Wallpaper mit Hintergrundeinfärbung	8
1.5 Bannerformate: Welcome Ad.....	9
1.6 Bannerformate: Preload Ad.....	10
1.7 Bannerformate: Video Ad.....	11
2. Datenanlieferung und Kontakt	12



1. Belegungseinheiten und Bannerformate

	Wallpaper	Button	Superbanner, Skyscraper	Medium Rectangle	Large Rec./ XXL Rectangle	Fullsize- Banner	Preload Ad	Video Ad	Maxi Ad	Halfsize Banner
Anmeldung	-	-	-	-	-	-	X	-	-	-
Startseite	X	X	-	-	-	-	-	X	-	-
Meine Seite	X	X	X	-	-	-	-	-	-	-
Logout	-	-	-	X	X	-	-	-	X	-
Nachrichten Gruppen Freunde Suche	X	X	X	X	X	-	-	-	X	-
Fotos	X	X	X	-	-	-	-	-	-	-
RoS*	X	X	X	X	X	-	-	-	X	-
RoN**	X	-	X	X	-	-	-	-	-	-
Plauderkasten	-	-	-	-	-	X	-	-	-	X

* Run of Site: Belegung einer Website ohne Auswahl einer bestimmten Werbemittel-Platzierung.

** Run of Network: Belegung aller Websites ohne Auswahl einer bestimmten Werbemittel-Platzierung.

Während des Relaunch-Zeitraums werden Werbemittel sowohl auf der alten, als auch auf der neuen Seite ausgeliefert. Ausnahmen sind die Formate in den blau hinterlegten Spalten.

1. Belegungseinheiten und Bannerformate

1.1 Bannerformate und -gewichte

Button 148 x 222 Pixel	20 KB
Superbanner 728 x 90 Pixel	50 KB
(Wide) Skyscraper 120 x 600 (bis 200 x 600) Pixel	50 KB
Medium Rectangle 300 x 250 Pixel	50 KB
Large/XXL Rectangle 400 x 400 bis 600 x 400 Pixel	50 KB
Wallpaper* 728 x 90 + 120 x 600 bis 810 x 90 + 200 x 600 Pixel	50 KB pro Element
Plauderkasten Full-/Halfsize 468 x 60 / 234x60 Pixel	20 KB
Preload Ad 640 x 480 Pixel	siehe Seite 10
Video Ad 300 x 250 Pixel	siehe Seite 11
Maxi Ad 640 x 480 Pixel	50 KB

Image Dateiformate:

- GIF
- JPEG
- PNG

Multimedia Dateiformate: - SWF

Richmedia Dateiformate:

- HTML
- DHTML

Zusätzliche Angaben:

- Click-URL
- Alt-Text (optional)

Das angegebene Gewicht versteht sich als Summe aus Quellcode und eingebetteten Grafiken.

* Ohne Hintergrundeinfärbung bis 800 Pixel breit

[zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

1. Belegungseinheiten und Bannerformate

1.2 Redirects, Sound und CPU-Auslastung

Redirects

Bitte beachten Sie, dass auf unseren Seiten sehr viel Traffic generiert wird und es bei Exklusivbuchungen zu mehreren Millionen Ad Impressions pro Tag kommt. Deshalb müssen Sie mit zusätzlichen Kosten für die Nutzung eines eigenen Adserver-Systems rechnen. Außerdem sollten Sie mit Ihrem Anbieter abstimmen, ob das erwartete Auslieferungsvolumen bewältigt wird.

Wir bitten Sie deshalb von der Nutzung von Redirects abzusehen. Gern können Sie die Ad Impressions über ein Zählpixel und die Klicks über ein Click Command messen.

Wir behalten uns vor Redirects abzulehnen, bei denen das Werbemittel über mehr als einen Drittanbieter getrackt wird.

Mit folgenden Drittanbietern ist eine Auslieferung problemlos möglich:

- Mediamind
- Doubleclick
- Ads Fac
- Adition
- Atlas
- Flashtalking
- Ad Tech
- Tradedoubler
- Eyewonder
- Newtension

Achtung: Für Wallpaper benötigen wir zwei separate Redirects für Superbanner und Skyscraper.

Sound

Der Sound darf nicht automatisch starten, sondern muss durch einen Klick initiiert und ebenso beendet werden. Die Interaktion ist durch die Worte „Sound on“/„Ton an“ oder ein Lautsprecher-Piktogramm umzusetzen. Der User muss so jederzeit die Möglichkeit haben, den Sound selber aus- und einzuschalten.

Sound darf niemals per MouseOver gestartet werden.

CPU-Auslastung

Bitte programmieren Sie die Werbemittel so, dass in Peaks maximal 50% der CPU beansprucht wird - keine rekursiven Schleifen, möglichst niedrige Framerate (Benchmark: Intel Pentium 4 Dual Core, 2,0 GHZ, 1 GB RAM).

Wir behalten uns vor Werbemittel abzulehnen, die dauerhaft mehr als 25% der CPU belasten.

1. Belegungseinheiten und Bannerformate

1.3 Bannerformate: Flash-Spezifikationen

Bitte schicken Sie uns bei einem Flash-Werbemittel zusätzlich Angaben über die Flashversion und das verwendete Actionscript sowie ein Fallback Image zu.

Klicktracking mittels clicktag-Methode

Actionscript 1 und 2

In der Zeitleiste wird in der obersten Ebene ein Button definiert, der folgende Aktion erhält:

```
on (release) {
    getURL(_level0.clickTag, _level0.clickTarget);
}
```

Achtung: Bei Verlinkungen auf Landing Pages, Edelprofile und Edelgruppen soll die Zielseite im gleichen Fenster geöffnet werden. Deshalb als Zielfenster entweder clickTarget übergeben oder Target auf „_self“ setzen.

Ob Ihr Werbemittel technisch einwandfrei funktioniert, können Sie mit dem Prüftool auf www.werbeformen.de testen.

Actionscript 3

In der Zeitleiste wird in der obersten Ebene ein Symbol mit dem Typ Button erstellt und als Klickfläche über den Content gelegt. Diesem Symbol wird der Ausdruck „clickTagBtn“ als Eigenschaft zugewiesen.

Auf der obersten Zeitleiste folgenden AS3 Code eintragen:

```
// Bereitstellen der FlashVariablen „clickTag“
var clickUrl:URLRequest = new
URLRequest(root.loaderInfo.parameters.clickTag);

// Bereitstellen der FlashVariablen „clickTarget“
var clickTrgt:String = new
String(root.loaderInfo.parameters.clickTarget);

// Handler Funktion
function clickHandler(event:MouseEvent):void
{
    navigateToURL(clickUrl, clickTrgt);
}

// Bereitstellen des clickButton-EventListeners
clickTagBtn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, clickHandler);
```

1. Belegungseinheiten und Bannerformate

1.3 Bannerformate: Flash-Spezifikationen

Vorgehen bei mehreren Click-Through-Bereichen

Bitte schicken Sie uns bei mehreren Click-Trough-Bereichen folgende Informationen:

- Name der clickTag-Variable (z.B. clickTag2)
- Ziel-URL (http://www.zielseite.de)

Alternativ ist es möglich an die clickTag-Variable die entsprechende Ziel-URL anzuhängen. (Eventuell muss die Ziel-URL vorher URL-encoded werden, dies wird hier nicht erläutert.)

Beispiel:

```
getUrl(_level0.clickTag + „http://www.zielurl.de“, _level0.clickTarget);
```

Flash-Parser

Unser System enthält einen Flash-Parser, der automatisch die hinterlegte Art der Klick-Aktion im Flash erkennt. Falls die gängige Methode mittels „clickTag“ nicht verwendet wurde, sucht der Flash-Parser die entsprechenden Javascript / FSCommands und implementiert diese im Bannercode.

Auslieferung ohne Klick-Zählung

Sollte eine Klickzählung nicht notwendig sein, kann eine Auslieferung erfolgen, wenn die Ziel-URL im Flash-File fest hinterlegt ist.

1. Belegungseinheiten und Bannerformate

1.4 Wallpaper mit Hintergrundfärbung

Das Wallpaper wird aus einem Superbanner und einem Skyscraper kombiniert.

Der Superbanner ist rechts am rechten Seitenrand ausgerichtet. Die Breite sollte mindesten 728px betragen und darf 810 px nicht überschreiten.

Der Skyscraper ist linksbündig am rechten Seitenrand positioniert. Er sollte zwischen 160px bis 200px breit sein.

Die beiden Elemente sind so ausgerichtet, dass der Skyscraper den Superbanner rechts berührt. Auf Wunsch kann der Skyscraper auch unter dem Superbanner positioniert werden.

Redirects

Falls die Auslieferung über Redirects stattfinden soll, benötigen wir 2 Redirects: einen für den Superbanner und einen für den Skyscraper.

Hintergrund

Wallpaper werden grundsätzlich mit einem eingefärbten Hintergrund dargestellt. Der Hintergrund wird auf eine Zielseite verlinkt.

Bitte schicken sie uns daher einen Farbcode mit sowie eine zusätzliche ClickURL bei Redirects.

Ausnahme: Bei einem weißen Hintergrund ist leider keine Verlinkung möglich.

Berührungspunkt der zwei Elemente



1. Belegungseinheiten und Bannerformate

1.5 Bannerformat: Welcome Ad

Aufbau

- Kombination aus Bild, Text und Call-to-Action-Button
(mit Verlinkung zur Aktion oder zur Homepage des Werbepartners)

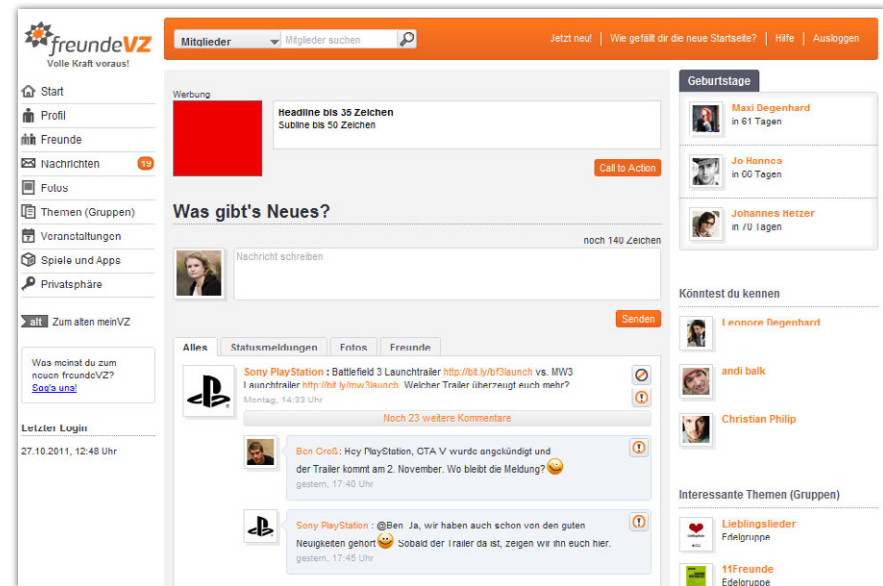
Bitte liefern Sie für die Schaltung des Welcome Ads folgende Komponenten an:

- Bild (freigestelltes Objekt, Grafik oder Logo)
- Text für Teaser
- Aktionsaufforderung für den Button

Spezifikation

- Bild: 100 Pixel (B) x 85 Pixel (H)
- Text: Überschrift mit bis zu 35 Zeichen; Fließtext mit bis zu 50 Zeichen
- Call-to-Action-Text: bis zu 15 Zeichen

Die Zusammensetzung der einzelnen Komponenten des Welcome Ads übernehmen wir für Sie.



1. Belegungseinheiten und Bannerformate

1.6 Bannerformat: Preload-Ad

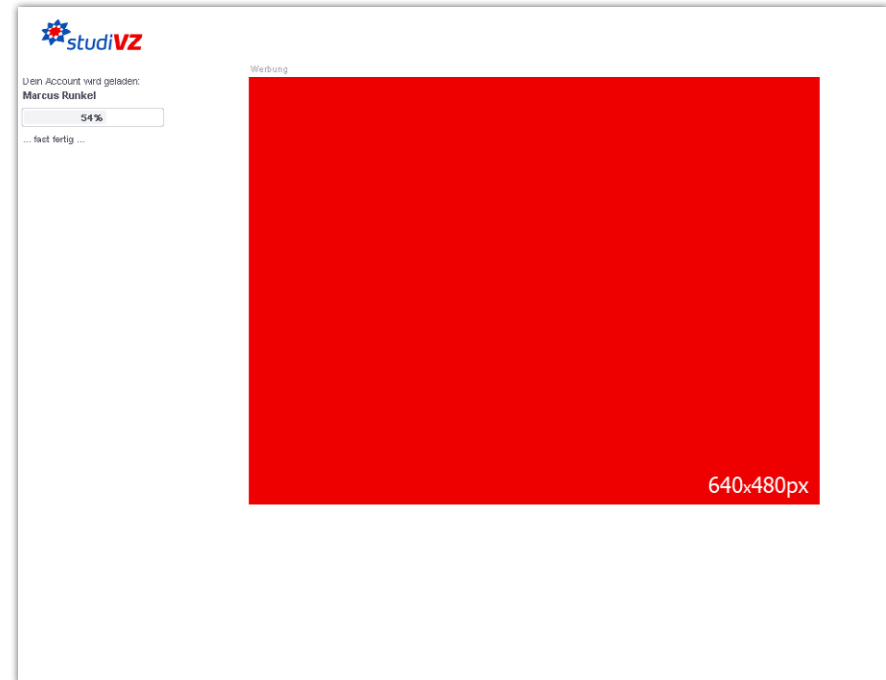
Das Preload Ad wird während des Ladevorgangs der neuen VZ-Seiten eingeblendet. Es verschwindet, sobald die Anwendung geladen ist, bleibt aber mindestens 5 Sekunden sichtbar.

Eine Verlinkung ist nicht möglich.

Die Werbeform kann nicht als Redirect ausgeliefert werden.

Spezifikation

- Dimension: 640 Pixel (B) x 480 Pixel (H)
- Gewicht: 50 KB



1. Belegungseinheiten und Bannerformate

1.7 Bannerformat: Video Ad

Dieses Werbemittel erscheint auf der Startseite in einem Fenster im unteren rechten Bildschirmbereich. Dieses Fenster wird so lange angezeigt, bis es vom Nutzer geschlossen wird.

Das Video ist klickbar und kann auf eine beliebige Zielseite verlinken.
Folgende Steuerelemente sind verfügbar: Pause/Play, Sound on/off
Das Video wird automatisch abgespielt, der Sound ist deaktiviert.

Spezifikation

- Dimension: 300 Pixel (B) x 250 Pixel (H)
- Formate: flv, mov, avi
- Datenrate: Video max. 512kBit/s zzgl. Sound max. 128kBit/s
- Länge: beliebig



2. Datenanlieferung und Kontakt

Bitte liefern Sie Ihre Daten per E-Mail an banner@vz.net an. Bei größeren Datenmengen ist auch ein FTP-Upload möglich, die entsprechenden Daten erhalten Sie auf Anfrage.

Vorlaufzeiten vor Start der Kampagne:

- Standardformate: 2 Werktage
(Superbanner, Skyscraper, Rectangle, Button, Welcome Ads)
- Sonderformate: 3 Werktage
(Wallpaper, Expandables, Video Ads)

Bitte schicken Sie uns folgende Informationen zu:

- Kundenname und Ansprechpartner für Rückfragen
- Zeitraum pro Motiv
- Platzierung
- Werbemittel
- Ziel-URL

Kontakt:

Sascha Priesnitz
Ad Management
030 - 40 50 427 - 431

Johannes Hetzer
Ad Management
030 - 40 50 427 - 442