

STELLWERK

INTERNET REGIONAL

Technische Spezifikationen für Werbemittel

Stand: Februar 2018

Inhaltsverzeichnis

Allgemeine Informationen	2
Anlieferung	3
Anlieferung von Bildmaterial	3
Anlieferung von Werbemitteln	4
Alternative Bilddateien	4
Display-Werbemittel	5
Formate und Dateigrößen	5
Besonderheiten einzelner Werbeträger	6
Besonderheiten geteilter Werbeformate	6
Werbemittel mit Parameterübergabe-Funktionalität	7
Richtlinien Entwicklung	9
Ordnerstruktur und Browserkompatibilität	9
Animationen, Grafikkomprimierung und Fonts	9
JavaScript, Bibliotheken und Namespaces	10
Mobile-Werbemittel	10
Generelle Richtlinien	10
Formate und Dateigrößen	11
Werbemittel mit eingebundenen Videoinhalten (Streaming)	12
Anlieferung Videomaterial	12

Allgemeine Informationen

Die vorliegende technische Spezifikation findet auf **Formate mit fester Größe in Höhe und Breite** Anwendung. Werbemittel die sich automatisch an die Größe des Bildschirms anpassen (sog. Responsive Werbemittel) werden derzeit noch Webseiten- / Vermarkterspezifisch behandelt – sollten Sie ein Anliegen bzgl. Responsive Werbemittel haben, so schicken Sie uns bitte eine E-Mail an service@stellwerk3.de.

Hinweis:

Unsere Spezifikation wird stetig an die technischen Entwicklungen und aktuellen Erfahrungen angepasst – bitte prüfen Sie vor der Entwicklung das Dokument auf Änderungen und zögern Sie nicht uns im Zweifelsfall zu kontaktieren.

Anlieferung

Übersenden Sie uns Ihr Material bitte ausschließlich über die E-Mail-Adresse service@stellwerk3.de. Sollten die anzuliefernden Daten eine Dateigröße von **30 MB** überschreiten, wenden Sie sich bitte kurz an uns, wir stellen Ihnen umgehend einen Zugang zu unseren Servern zur Verfügung.

Alle Werbemittel oder Bildmaterialien sind mit einer derzeitigen **Vorlaufzeit von 6 Werktagen bis spätestens 12:00 Uhr** anzuliefern. Bei unvollständiger, fehlerhafter oder ungeeigneter Anlieferung sowie **bei verspäteter Anlieferung ist Stellwerk3 nicht zur Schaltung des Werbemittels verpflichtet**.

Anlieferung von Bildmaterial

Sollten Sie uns Bildmaterial zukommen lassen, welches in Ihrem zukünftigen Werbemittel Verwendung finden soll, bitten wir Sie das Material entsprechend der folgenden Spezifikation anzuliefern:

- Die Mindestauflösung von Bilddaten beträgt 72dpi.
- Motivbilder sollten bei einer Auflösung von 72dpi mindestens den Abmaßen des größten gebuchten Werbemittels entsprechen.
- Folgende Dateiformate sind möglich: JPEG, PNG, GIF, TIFF, PS, PDF, EPS, SVG, *.psd, *.ai.
- Wenn vorhanden, liefern Sie bitte immer die „offene Quelldatei“ an. Soll beispielsweise ein animiertes GIF oder ein PDF als Vorlage dienen, schicken Sie uns bitte zusätzlich die Quelldatei aus der die Vorlage stammt.
- Sollte es zur geplanten Kampagne bereits digitales Material aus der Print-Kampagne geben, senden Sie uns bitte auch diese Daten zu.
- Senden Sie uns bitte die in der Vorlage verwendeten Schriftarten als OpenType (*.otf), TrueType (*.tff), Web Open Font Format 1 oder 2 (*.woff, *.woff2) oder Embedded OpenType (*.eot) Datensatz zu.
- Idealerweise senden Sie uns Logodaten, Signets und grafische Elemente als offene vektorbasierte Datei (*.ai oder *.eps, *.svg) zu. Dies ermöglicht uns die verlustfreie Umsetzung dieser wichtigen Kernelemente.

Anlieferung von Werbemitteln

Die Anlieferung des HTML5 Werbemittels erfolgt als **Zip-Datei**, die alle Elemente (Bilder, Code usw.) des Werbemittels enthält, ausgenommen extern geladene Bibliotheken, Videos oder Fonts. Für jedes Werbemittelformat ist dabei **eine separate Zip-Datei** mit der Benennung „Kundenname_Format.zip“ anzuliefern. In der Zip-Datei muss **eine index.html-Datei** (Hauptdatei) mit vollständiger HTML-Syntax enthalten sein.

Bei Anlieferung des Werbemittels sind uns die:

- nachgeladenen Komponenten (z.B. Bibliotheken wie jQuery, createJS)
- Dateigrößen der nachgeladenen Komponenten sowie
- Browserkompatibilitäten

mitzuteilen. Bitte beachten Sie auch Punkt „Alternative Bilddateien (Fallbacks)“ sowie die Richtlinien zur Entwicklung.

Hinweis: Archivierungsformate auf Macintosh-Basis wie etwa HQX (Stuffit) können leider nicht berücksichtigt werden.

Alternative Bilddateien

Das Werbemittel muss so konzipiert sein, dass eine alternative Bilddatei (Fallback) ausgespielt wird, wenn ein Browser und/oder eine Plattform ein spezielles Feature oder eine verwendete Bibliothek, welches im Werbemittel Anwendung findet nicht unterstützt. Diese Bilddatei (JPG, JPEG, PNG) muss in ihren **Abmessungen denen des HTML5 Werbemittels** entsprechen sowie die **Dateigrößenbeschränkungen** des Werbemittels **erfüllen**.

Bitte testen Sie die Werbemittel auf allen gängigen Browsern und **teilen Sie uns etwaige auszuschließende Browser mit**. Für die Plattform- und Browserkompatibilität ist der Werbemittelersteller verantwortlich.

Display-Werbemittel

Formate und Dateigrößen

HTML5 Werbemittel bestehen wie Webseiten aus mehreren Elementen, die nicht analog zu Flash in einem File zusammengeführt und komprimiert werden können. Diese Elemente sind: HTML-Dateien, CSS, Bibliotheken (Javascript, jQuery, etc.), Bilder und Videos.

Bitte beachten Sie bei der Kreation der Werbemittel darauf, dass die einzelnen Elemente sowohl hinsichtlich ihrer Anzahl als auch Dateigröße so klein wie möglich zu halten sind. Die in der Tabelle **angegebenen Dateigrößen (ungezippt) sind dabei zwingend einzuhalten.**

Die max. Dateigrößen für **nachgeladene Elemente**, die bei der Ausführung des Werbemittels im Webbrowser geladen werden, sind bei der **Gesamtdatenmenge dazu zu rechnen.**

Format	Abmessungen (Pixel)	Max. Dateigröße (kB)
XXL Banner	640 x 480	150 gesamt
XXL Plus	800 x 600	150 gesamt
Medium Rectangle	300 x 250	150 gesamt
Large Rectangle	(400) 600 x 400	150 gesamt
Fullsize Banner	468 x 60	150 gesamt
Billboard	970 x 250	150 gesamt
Superbanner	728 x 90	150 gesamt
(Wide) Skyscraper	(160) 120 x 600	150 gesamt
Hockeystick Standard	728 x 90 200 x 600	150 gesamt
Wallpaper Standard	728 x 90 160 x 600	150 gesamt
Wallpaper Optional	728 x 90 120 x 600	150 gesamt
Wallpaper „Tageszeitung“	728 x 90 250 x 600	150 gesamt
Wallpaper „Handelsblatt“	800 x 600 200 x 600	150 gesamt

Besonderheiten einzelner Werbeträger

Themen-Channel und Netzwerkplatzierung

Hier gilt eine Laufzeitbeschränkung von **max. 30 Sekunden (inkl. Loops)**. Mausanzeigeranimationen, beispielsweise eine Klickaufforderung, müssen nach spätestens 5 Sekunden beendet sein. Alle im Werbemittel genutzten **Bilder** müssen **lokal gespeichert** sein. Die Einbindung von **Fonts** (z.B. mit CSS @font-face) sowie das **Nachladen von externen Bibliotheken** (z.B. jQuery) ist **nicht erlaubt**. Die Dateigröße der Werbemittel beträgt **max. 150 kB**.

Premium-Netzwerkrotation

Die Laufzeit einer Animation beträgt **max. 30 Sekunden**. Jegliche Animation muss nach Ablauf der 30 Sekunden gestoppt werden. Die Dateigröße der Werbemittel beträgt **max. 100 kB**.

Besonderheiten geteilter Werbeformate

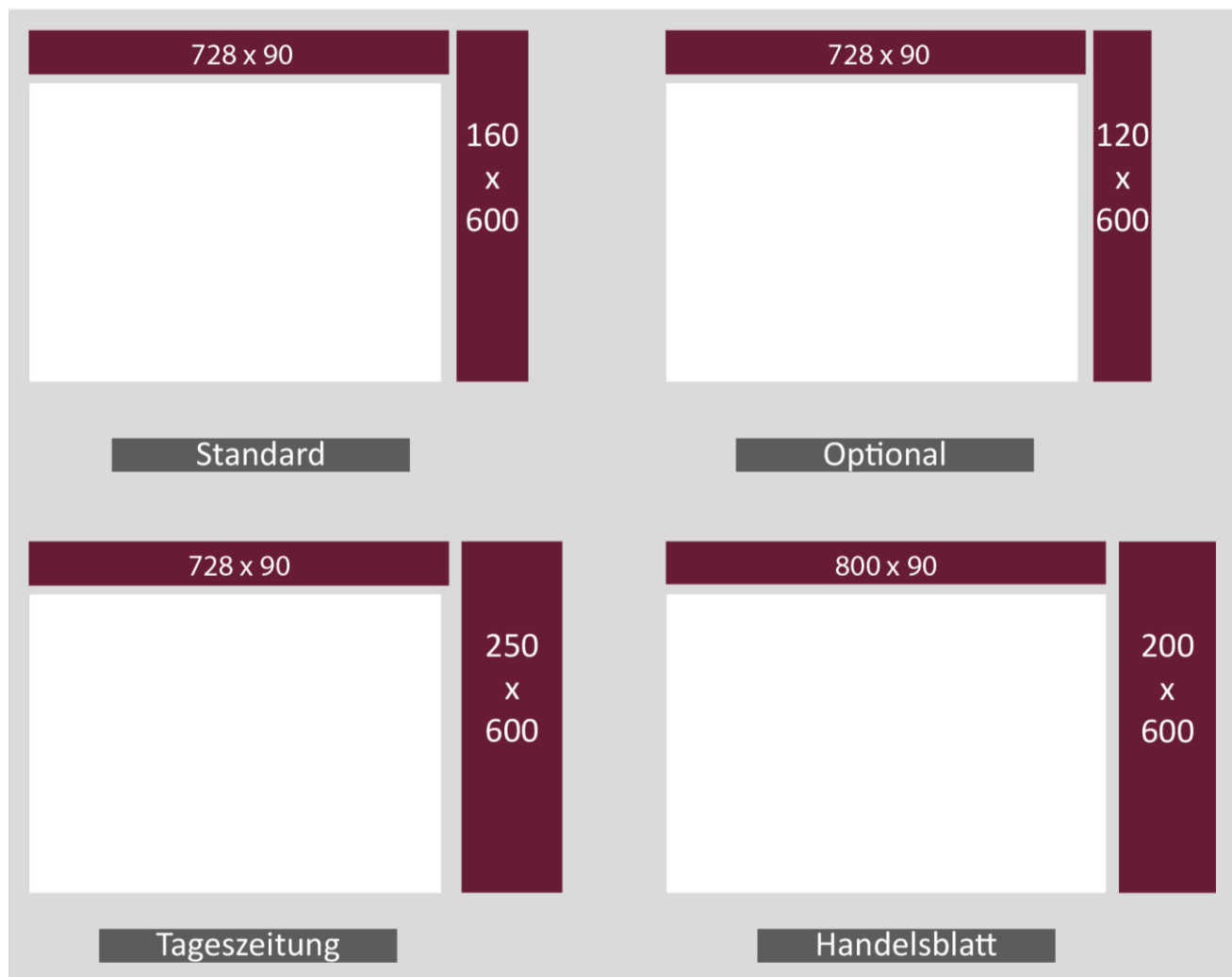
Geteilte Werbeformate wie etwa Hockeystick oder Wallpaper bestehen aus zwei separaten Dateien, welche einzig optisch als Einheit wirken. Animationen sollten an den Übergangsstellen der einzelnen Formate vermieden werden, da es durch serverseitige Ladeverzögerungen zu geringfügigen versetzten Wiedergabe der einzelnen Werbemittel kommen kann.

Format	Abmessungen (Pixel)	Max. Dateigröße (kB)
Hockeystick Standard	728 x 90 200 x 600	150 gesamt
Wallpaper Standard	728 x 90 160 x 600	150 gesamt
Wallpaper Optional	729 x 90 120 x 600	150 gesamt
Wallpaper „Tageszeitung“	728 x 90 250 x 600	150 gesamt
Wallpaper „Handelsblatt“	800 x 90 200 x 600	150 gesamt

Die max. Dateigrößen beziehen sich auf das gesamte Werbemittel. So dürfen die Dateigrößen des Superbanner- und Skyscraperteils addiert, die maximale Dateigröße von **150 kB (Gewichtung 50%: 50% = z.B. 75 KB Superbanner + 75 KB Skyscraper) nicht überschreiten**. Die maximale Gewichtung für einen Bestandteil innerhalb des Wallpapers beträgt 70 Prozent.

Die nachfolgenden Teilungsmöglichkeiten sind bindend. Abweichungen können leider nicht berücksichtigt werden.

Teilung: Wallpaper



Werbemittel mit Parameterübergabe-Funktionalität

Um eine Parameterübergabe zu ermöglichen sind einige Informationen unabdingbar. Die folgenden Informationen müssen uns **vor Produktionsbeginn** vorliegen, um eine reibungslose Abwicklung zu gewährleisten.

Welche Daten sollen übertragen werden?

Für die Umsetzung benötigen wir die exakten Variablennamen, die das Formular (Script) auf der Landingpage erwartet. Bitte beachten Sie die Groß- und Kleinschreibung der Variablen. Etwaige Einschränkungen im Wertebereich müssen bereits vorab deklariert werden.

Beispiel:

- Variable: „kreditbetrag“, 1.000-25.000 (Euro);
- Variable „laufzeit“, 12-60 (Monate);

Wohin sollen die Daten übertragen werden?

Teilen Sie uns bitte vorab die endgültige URL mit, auf welcher sich das Formular bzw. das Script befindet, welches die Daten erhalten soll.

Beispiel:

- http://de.selfhtml.org/html/formulare/anzeige/input_image.html

Welche Methode soll genutzt werden?

Teilen Sie uns bitte mit, welche Methode zur Übermittlung der Daten genutzt werden soll. Dies legt meist der Erstellende des Formulars vorab fest. Die Übergabe sollte entweder über eine URL-Codierung (Methode „GET“) oder über den http-Header (Methode „POST“) erfolgen.

Um eine reibungslose Umsetzung zu gewährleisten, bitten wir Sie Kontakt zum jeweiligen technischen Dienstleister vor der Erstellung der Landingpage aufzunehmen.

Richtlinien Entwicklung

Ordnerstruktur und Browserkompatibilität

- Innerhalb der HTML5-Dateien muss eine index.html-Datei (Hauptdatei) mit vollständiger HTML-Syntax (Deklaration<!DOCTYPE html>, <head>-Tag, <body>-Tag, etc) liegen.
- Werbemittel müssen in **UTF-8** kodiert (<meta charset="UTF-8">) sein sowie W3C validen Code entsprechen (siehe z.B. <http://validator.w3.org>)*.
- In der **index.html** sollten soweit wie möglich alle Inhalte direkt eingebunden sein. Vermeiden Sie bitte **Unterverzeichnisstrukturen (max. eine Ebene** z.B. Images, Skripte, CSS, etc.).
- Alle eingebundenen Skripte sowie alle in der Zip-Datei enthaltenen Elemente müssen relativ verlinkt sein (Ausnahme: siehe Besonderheiten einzelner Werbeträger).
- Werbemittel müssen **Cross-Browser-Kompatibel** zu allen gängigen Browsern einschl. IE Version >=9 sein. Etwaige auszuschließende Browser/Plattformen sind uns bei Anlieferung mitzuteilen. Für die Plattform- und Browserkompatibilität ist der Werbemittelersteller verantwortlich.
- Die Landingpage muss sich immer in einem neuem Fenster z.B. über „target=_blank“ oder eine JavaScript-Funktion öffnen.

Animationen, Grafikkomprimierung und Fonts

- Verwenden Sie möglichst **FreeFonts**. Die Einbindung von eigenen Fonts (*.woff, *.woff2, *.eot, *.ttf, oder *.otf) z.B. mit CSS @font-face müssen vom Entwickler selbst auf Browserkompatibilität getestet werden.
- Mehrere parallel laufende Animationen und überlappende transparente Grafiken sind zu vermeiden.
- Innerhalb der CSS-Dateien sind **jegliche Kommentare und Leerräume zu entfernen** und soweit wie möglich zu **komprimieren** (z.B. mit Minifier)*.
- Der Einsatz von CSS3-Animationen ist generell mit **Bedacht** auf die **CPU** und **GPU** Auslastung zu wählen.
- Grafiken sind hinsichtlich der Dateigröße zu optimieren. Verwenden Sie PNG-Crusher, skalierbare Vektorgrafiken und ersetzen Sie Grafikelemente soweit möglich durch CSS-Stile.

JavaScript, Bibliotheken und Namespaces

- Setzen Sie statt jQuery kleine und kompakte Bibliotheken wie z.B. Zepto.js* oder minified.js* ein. Wenn möglich, verzichten Sie komplett auf die Einbindung von Bibliotheken und Frameworks.
- **Vermeiden** Sie Animationen durch Javascript's **setInterval** oder **setTimeout** und verwenden Sie stattdessen so oft wie möglich die Animationsmöglichkeiten von CSS3 (Animation, Keyframe, Translate).
- Innerhalb der JavaScript-Dateien sind **jegliche Kommentare und Leerräume zu entfernen** und soweit wie möglich zu **komprimieren** (z.B. mit Minifier)*.
- Der Einsatz von Javascript-Animationen ist mit Bedacht auf die **CPU** und **GPU** Auslastung zu wählen.
- Um Kollisionen mit den Elementen der Webseite zu vermeiden, müssen bei Nutzung globaler JavaScript Variablen, Vergabe von HTML IDs sowie CSS ID-, Class- und Type Selektoren diese in einem **eigenen Namespace** laufen oder alternativ klar benannt werden (z.B. „**stw3Adtext**“ statt nur „text“ oder „stw3Wrapper“ statt nur „wrapper“).

Mobile-Werbemittel

Generelle Richtlinien

- **document.write()** führt zu massiven Problemen bei der Darstellung des Werbemittels und **darf im mobilen Kontext nicht verwendet** werden. Alternativ können DOM-Operationen appendChild() genutzt und durch einen document.onload Type Handler ausgeführt werden.
- InApp mobile Werbemittel müssen MRAID 2.0-Kompatibel sein.
- Das Werbemittel muss eigenständig die Orientierung des Gerätes erkennen und für die Darstellung in „Landscape“ und „Portrait“ optimiert sein.
- Die Landingpage muss sich immer in einem neuen Fenster z.B. über „target=_blank“ oder eine JavaScript-Funktion öffnen.

Formate und Dateigrößen

Mobile ContentAd

Für eine hochwertige Darstellung von mobilen Werbemitteln auf hochauflösenden Displays (Retina Displays) empfehlen wir die Banner in doppelter Größe anzulegen. So sollte ein Mobile ContentAd 4:1 in 600x150 Pixel angelegt und als Bannergröße mit 300x75 Pixel angegeben werden. Die Anzeigengröße bleibt dabei unverändert, denn das 600x150 Pixel Banner wird trotzdem als 300x75 Pixel Banner angezeigt.

Format	Abmessungen (Pixel)	Retina (Pixel)	Max. Dateigröße (kB)	Max. Dateigröße Retina (kB)
Mobile Content Ad 2:1	320 x 150	640 x 300	20	40
Mobile Content Ad 4:1	300 x 75	600 x 150	15	30
Mobile Content Ad 6:1	300 x 50	600 x 100	15	30
Mobile Medium Rectangle	300 x 250	600 x 500	25	50

Einige Mobile ContentAds müssen mit einer Werbemittelkennzeichnung versehen werden. Die Kennzeichnung besteht aus der Zeichenfolge „-w-“, und muss in einer der vier Ecken des Werbemittels in **kontrastreicher Schriftfarbe** und **serifenloser Schrift** in einer **Schriftgröße** von **mindestens 9 Punkt** platziert werden. Die **Kennzeichnungen** müssen **in jedem Frame** sichtbar und an einer **festen Position** enthalten sein.

Mobile Premium Netzwerkrotation

Für eine hochwertige Darstellung von Mobile AdBundles auf hochauflösenden Displays (Retina-Auflösung) empfehlen wir die doppelte Höhe und Breite des Banner zu verwenden (siehe Mobile ContentAds).

Format	Abmessungen (Pixel)	Retina (Pixel)	Max. Dateigröße (kB)
Mobile AdBundle	300 x 50 300 x 75	600 x 100 600 x 150	25 kB

Werbemittel mit eingebundenen Videoinhalten (Streaming)

Anlieferung Videomaterial

Sollten Sie uns Videomaterial zukommen lassen, welches in Ihrem zukünftigen Werbemittel Verwendung finden soll, bitten wir Sie, das Material entsprechend der folgenden Spezifikation anzuliefern.

Vorgaben	
Videocodec:	MP4, WebM, Ogg, MPG, WMV, AVI
Gesamt-Bitrate:	min. 700 kbit/s
Seitenverhältnis:	16:9 oder 4:3
Auflösung:	min. 720 x 405 Pixel (16:9) min. 540 x 405 Pixel (4:3)
max. Videolänge:	30 Sekunden, kein Loop
max. Lautstärke:	-12db

Übersenden Sie uns Ihr Material bitte ausschließlich an service@stellwerk3.de. Sollten die anzuliefernden Daten eine Dateigröße von **30 MB** überschreiten, wenden Sie sich bitte kurz an uns, wir stellen Ihnen umgehend einen Zugang zu unseren Servern zu Verfügung.

Bitte beachten Sie, dass die **Anforderungen** bei Videobannern **je** nach **Werbeträger variieren** können. Gerne lassen wir Ihnen die jeweilige Spezifikation auf Anfrage zukommen.

Haben Sie noch weitere Fragen?

Bei Fragen aller Art können Sie sich gerne an uns wenden - unsere HTML5 Experten helfen Ihnen gerne weiter!
Zögern Sie bitte nicht und wenden Sie sich an service@stellwerk3.de.

Stellwerk3 GmbH

Burkhardt+Weber-Straße 28

72760 Reutlingen

Tel.: 07121/99449-0

Fax: 07121/99449-69

E-Mail: info@stellwerk3.de**Stellwerk3 Hamburg GmbH**

Lerchenstraße 28a

22767 Hamburg

Tel.: 040/4328243-0

Fax: 040/4328243-20

E-Mail: hamburg@stellwerk3.de

Bitte senden Sie uns Ihre Werbematerialien an service@stellwerk3.de.

Änderung von technischen Daten vorbehalten. Copyright © 2018 Stellwerk3 GmbH