



# Materialspecifikation sf.se desktop/mobile

## LEVERANSINFORMATION

Annonsmaterial för [filmstaden.se](http://filmstaden.se) samt [filmstaden app](#) levereras till - [digitalt@filmstaden.se](mailto:digitalt@filmstaden.se) - senast 4 arbetsdagar före kampanjstart. Vid för sen leverans är Filmstaden Media inte ansvariga för eventuell utebliven exponering och ingen kompensation för uteblivna impressions ges.

## Kontakt: (kontorstider 8-17)

Jenny Larsson  
tfn +46 (0) 8 680 36 29  
[digitalt@filmstaden.se](mailto:digitalt@filmstaden.se)

Mangalik Eriksson  
tfn +46 (0) 8 680 35 98  
[digitalt@filmstaden.se](mailto:digitalt@filmstaden.se)

## ANNONSFORMAT

### PANORAMA desktop/tablet

För att formatet ska synas på olika skärmupplösningar behöver vi få in två olika storlekar av samma annons.

Format: JPEG, GIF, PNG, iframe, Javascript, HTML5

Vikt: Max 200 kB

Desktop: 980 x 240/360 px

Tablet: 728 x 90 px

### PANORAMA mobile/app

För en bättre upplösning av mobil banners rekommenderas också Retina-format, vilket är det dubbla antalet pixlar mot nedan angivna mått. 320x320 produceras istället i 640x640 pixlar som exempel.

Format: JPEG, GIF, PNG, iframe, Javascript, HTML5

Vikt: Max 200 kB

Mobile: 320 x 320 px

App mobile: 320 x 320 px

### TAKE OVER mobile/app

Format: JPEG, GIF, PNG

Vikt: Max 200 kB

Mobile: 320 x 480 px

App mobile: 320 x 480 px

## KREATIVA LÖSNINGAR

Här har vi samlat lite riktlinjer för banners som inte bara är en bild. Dessa enkla riktlinjer är ihopsatta med hjälp av Adform och försöker även att spegla IABs Svensk Displaystandard <http://iabsverige.se/svensk-displaystandard/> så långt som möjligt.

Finns det frågor som inte besvaras nedan eller via IAB så går det bra att kontakta oss på [digitalt@filmstaden.se](mailto:digitalt@filmstaden.se).

### Video in banner

När det gäller videomaterial i en banner så tar vi endast in dem som skript från tredje part och kan inte heller hosta något material. Vår rekommendation är att ni håller er till 1 MB per 10 sekunder för att hålla nere vikt men ändå få bra kvalitet. Riktlinjer för materialet finns nedan.

### Loop-tider

Vi rekommenderar liksom IAB att animationstiden för standardbanners är 30 sekunder.

### Frame rate

Låg frame rate rekommenderas. Riktmärke ca 18 FR/Sek.

## **Beteende**

Videomaterial bör startas via ett klick på en play-knapp och då kan ljud vara aktiverat. Man kan även skapa ett material som körs Auto play men då behöver ljudet vara inaktiverat tills användaren själv väljer att slå på det via en knapptryckning. Det behöver alltid finnas en knapp för att stoppa/pausa videouppspelningen, denna knapp ska vara synlig under hela uppspelningen, inte mouse over funktion. Uppspelningen av video får inte loopas utan måste sättas igång på nytt genom ett klick efter dess slut.

## **Generella riktlinjer**

All annonsering ska vara secure (https), vilket innebär att alla annonsanrop måste ske över HTTPS-protokollet och domänerna måste ha giltiga SSL-certifikat.

## **Tredjepartsskript**

Allt bildmaterial i tredjepartsskript behöver vara skalbart för att kunna anpassas till olika enheter och upplösningar.

Vi kommer inte att kunna lagra något material hos oss, förutom bilder och GIF-animationer, så allt material i form av skript, HTML osv behöver även det ligga hos tredje part.

Notera att vid användning av JavaScript - som exekveras digitalt hos oss – är det viktigt att det framgår tydligt vem som ansvarar för koden, då detta kan påverka sajtens säkerhet om skripten innehåller skadlig kod.

Tredjepartsskript som innehåller Javascript, HTML, CSS måste stödja jQuery 1.7.1.

## Adform - in App Banners and MRAID.js

### Why is MRAID.js used for in-app banners?

MRAID, or “Mobile Rich Media Ad Interface Definitions”, is the IAB project to define a common API (Application Programming Interface) for mobile rich media ads that will run in mobile apps or mobile web. This is a standardized set of commands, designed to work with HTML5 and JavaScript and to communicate what those ads do (expand, resize etc) with the apps they are being served into.

Putting it another way, MRAID makes it possible to quickly and easily run creative across applications from different publishers.

### How to make your banners compatible with in-app environment

First of all, the banner has to be configured to be of “Mobile” category. If you’re unable to set it, it’s best to simply delete ADFBannerProperties.xml and then follow step 4 below. Changes on the banner level are the following:

1) The DHTML library should not be used for in-app banners, instead, the mraid.js library should be included.

<script src="//s1.adform.net/banners/scripts/rmb/Adform.DHTML.js"></script> with:

```
<script src="mraid.js"></script>
```

The mraid.js library itself does not have to be included in the banner .zip file, as it will be loaded when the banner is being delivered in the placement.

2) The banner click functions have to be replaced as well. Instead of :

```
var banner = document.getElementById('banner');  
clickTAGvalue = dhtml.getVar('clickTAG', 'http://www.example.com');  
landingpagetarget = dhtml.getVar('landingPageTarget', '_blank');
```

```
banner.onclick = function() {  
window.open(clickTAGvalue,landingpagetarget);  
}
```

you should use:

```
var banner = document.getElementById('banner');  
banner.addEventListener('click', function() {  
mraid.open(Adform.getClickURL('clickTAG'));  
});
```

Additionally, the banner should not contain any window.open() functions as they will not work with mraid.js.

3) (Optional) If you are using additional assets, replace dhtml.getAsset(1) with Adform.getAsset(1) in order to properly load them.

4) (Optional) You can also upload the banner into our Studio (<https://studio.adform.com>) to have them test and check if the click behaviour works properly.

If you need additional help, please contact our Creative and Technical support [technical@adform.com](mailto:technical@adform.com).