



**Reklama w Portalu o2.pl – Opis form reklamowych
i ich specyfikacja.**

Obowiązuje od dnia 18 lutego 2010 r.

SPIS TREŚCI

I. ZAŁOŻENIA OGÓLNE	3
II. NAZEWNICTWO I KOMPLET MATERIAŁÓW	4
III. DOPUSZCZALNE ROZMIARY, CIĘŻAR I FORMAT MATERIAŁÓW	5
IV. WYMAGANIA OGÓLNE MATERIAŁÓW	7

I. Założenia ogólne

1. Kreacje należy przysłać **jednorazowo** w postaci pełnego kompletu materiałów wykorzystywanych w kampanii (kreacja, URL, kody liczące).
2. Kreacje nie mogą przekraczać wartości brzegowych dotyczących konkretnych form reklamowych (waga, wysokość, szerokość) podanych w tabelce w pkt. III.
3. Kreacje powinny zostać przygotowane w wersji Adobe Flash 8.0 lub wyższej.
Dopuszczalne jest przygotowanie kreacji w starszej wersji Flasha, jednakże wiąże się to z niepoprawną emisją kreacji pod przeglądarką Internet Explorer 7 z zainstalowanym Flash Playerem 10 (IE7 blokuje przejście użytkownika do strony docelowej).
Problem szczegółowo został opisany pod adresem:
<http://bugs.adobe.com/jira/browse/FP-1065?page=com.atlassian.jira.plugin.system.issuetabpanels:all-tabpanel>
4. Kreacja nie może zajmować więcej niż :
 - **20 %** zasobów procesora średniej klasy (Celeron 2.5 GHz) dla form wyświetlanych w inboxie poczty o2.pl,
 - **25%** dla form wyświetlanych w komunikatorze Tlen,
 - **30%** na pozostałych stronach Portalu.
5. Testy obciążenia należy przeprowadzić w przeglądarkach: Internet Explorer 7, Firefox 3, Opera 9.
6. Zabronione jest tworzenie kreacji zaciągających dodatkowe elementy lub odwołujących się do zewnętrznych plików (dot. kreacji .swf).
7. Zabronione jest używanie skryptów zmieniających okno przeglądarki (wymiar, położenie). Wyjątek stanowią kreacje, których założeniem są właśnie takie działania.
8. Zabronione jest przysyłanie kreacji i kodów, które będą powodowały występowanie ostrzeżeń lub błędów w czasie serwowania reklamy.
9. **Wszystkie materiały reklamowe muszą zostać przesłane co najmniej na 3 dni robocze przed ich emisją (w niektórych przypadkach okres ten ulega wydłużeniu, co pokazuje poniższa tabelka; przy projektach specjalnych okres jest ustalany indywidualnie).**

Forma	Ilość dni roboczych
xhtml, art. sponsorowany	7 dni
Screening	5 dni
Pozostałe formy	3 dni

II. Nazewnictwo i komplet materiałów

Komplet materiałów powinien zostać przesłany **jednorazowo** na okres trwania całej kampanii.

Za komplet materiałów uważa się:

- Komplet materiałów spełniających kryteria niniejszej specyfikacji
- Komplet aktualnych adresów URL
- Komplet kodów serwujących/monitorujących
- Komplet informacji dotyczących emisji (media plan)

Materiały powinny być nazwane według następującego schematu:

Formareklamy_wymiar_ wersja_ miejsce/serwis

np.: billboard_750x100_v1_o2.swf

Uwaga: W nazwach pliku używamy tylko liter, podkreślników i cyfr.

III. Dopuszczalne rozmiary, ciężar i format materiałów

Serwis	Nazwa	Miejsce	Rozmiar	Waga	Format
TLEN	Banner	okno rozmowy	400x50px	do 15kB	jpg, gif, swf
	Box	lista kontaktów	170x30px	do 10kB	jpg,gif,swf
	Box	okno rozmowy	100x20px	do 10kB	jpg,gif,swf
	Komunikat	-	400x265px	do 40kB	jpg, gif, swf
ROS	Toplayer	Wybrane serwisy	500x400px	do 40kB, max.10s.	swf
	Brandmark		300x300px	do 30kB	swf
	Toplayer FullPage		1000x500px	do 50kB	jpg, gif, swf
	Billboard		750x100px	do 30kB	jpg, gif, swf
	Double billboard		750x200px	do 40kB	jpg, gif, swf
	Triple billboard		750x300px	do 45kB	jpg, gif, swf
	Megabillboard		980x200px, 900x150px	do 60kB do 50kB	jpg, gif, swf
	Wideboard		900x300px	do 60kB	jpg, gif, swf
	Expand billboard		750x100px => 750x300px	do 30kB	swf
	Push billboard		750x100px =>750x300px	do 30kB	swf
	Scroll billboard		750x100px	do 30kB	jpg, gif, swf
	Box	Strona główna o2.pl	280x100px	do 20kB	jpg, gif, swf
	Box	Strona główna o2.pl	200x200px	do 20kB	jpg, gif, swf
	Box Śródtekst./Rectangle/Navibox	Wybrane serwisy	300x250px	do 30kB	jpg, gif, swf
	Box FF*		160x130px, 160x200px	do 20kB	jpg, gif, swf
	Box FF*		200x50px	do 15kB	jpg, gif, swf
	Box FF*		190x196px, 240x240px, 250x200px, 250x250px, 390x100px, 400x100px,	do 25kB	jpg, gif, swf
Box FF*	300x250px, 350x200px, 460x100px, 490x200px		do 30kB	jpg, gif, swf	

Serwis	Nazwa	Miejsce	Rozmiar	Waga	Format
	HalfPage	Wybrane serwisy	300x600px	do 50kB	jpg, gif, swf
	Banner		468x60px	do 20kB	jpg, gif, swf
	Expand banner		468x60px => 468x150px	do 20kB	swf
	Scroll banner		468x60px	do 20kB	jpg, gif, swf
	Scroll footer		Wys. 30px	do 30kB	swf
	Skyscraper		120x600px	do 30kB	jpg, gif, swf
	Skyscraper expand		120x600px => 300x600px	do 30kB	swf
	Skyscraper scroll		120x600px	do 30kB	jpg, gif, swf
ROS	Interstitial	Wybrane serwisy	4:3	do 40kB, max.10s.	swf
	Pop-up/pop-under		400x400px	do 20kB	jpg, gif, swf
	Expand corner		120x120px => 500x500px	do 35kB	swf
Smog/ Wrzuta	Spot reklamowy (In-stream)	Smog.pl, Wrzuta.pl**	do 15 sekund	do 40MB	flv, mov, avi, mpeg
	Trailer	Smog.pl	4:3	do 40MB	flv, mov, avi, mpeg
	VideoSkin	Wrzuta.pl***	550x525px	do 100kB	swf
Poczta	Megabillboard	Wylogowanie	600x400px	do 60kB	jpg, gif, swf
	Wideboard	Wylogowanie	900x400px	do 60kB	jpg, gif, swf
	Box w Inbox	Inbox	170x200px 200x50px	do 15kB do 10 kB	jpg, gif, swf
	Box	Message	500x200px	do 20kB	jpg, gif, swf
Mailing	Mailing HTML	-	Szer. do 480px	do 25kB, do 50kB, >50kB	html
	Mailing TXT		Szer. do 480px	2 strony A4	txt/html
Wybrane Serwisy	Watermark	-	-	do 10kB	jpg, gif, png (plus materiał źródłowy *.psd)
	Tapeta		Zalecamy szerokość 1400px	do 40kB	

***Box FF** - to boksy (stałe formy - Model Flat Fee) emitowane w serwisach takich jak: pudelek.pl, wrzuta.pl, kafeteria.pl, randki.pl, film.pl etc.

****In-stream** – forma ta może być emitowana na każdym serwisie zaciągającym materiały wideo z serwisu Wrzuta.pl

*****VideoSkin** – forma ta jest emitowana wyłącznie w serwisie Wrzuta.pl. Szczegółowa specyfikacja zawarta jest na: <http://reklama.o2.pl/videoskin>
Jeżeli powyższa lista nie obejmuje formy, którą Państwo poszukują, prosimy skierować pytanie na adres : traffic@firma.o2.pl

IV. Wymagania ogólne materiałów

Przygotowanie kreacji .JPG / .GIF

1. Kreacja musi spełniać założenia ogólne.

Przygotowanie kreacji.SWF

1. Kreacja musi spełniać założenia ogólne.
2. Wszystkie materiały reklamowe muszą zawierać zmienną **_root.clickTag**, która jest odpowiedzialna za zliczanie kliknięć przez Adserver.
 - a. Nad przygotowaną animacją tworzymy nową warstwę. Ustawiamy ją jako najwyższą.
 - b. Ustalamy warstwę jako object - button i nadajemy jej parametr przezroczystości.
 - c. Do symbolu przypisujemy następującą funkcję: getURL i ustalamy jej parametry:

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

3. Wraz z kreacją należy dostarczyć **heksadecymalny kolor tła** (wyjątkiem są formy layerowe). Portal o2.pl nie ponosi odpowiedzialności za zmiany wyglądu kreacji wynikające z zaniedbania tego punktu.
4. Dźwięk nie może być zapętłony, w kreacji powinien znajdować się przycisk umożliwiający wyłącznie dźwięku.

Przygotowanie kreacji emitujących dźwięk

1. Kreacja musi spełniać założenia ogólne.
- 2. Dźwięk nie może być zapętłony.**
3. Użytkownik musi mieć możliwość wyłączenia odtwarzania dźwięku (**przycisk stop**).
4. Zatrzymanie filmu musi zatrzymać dźwięk.

Przygotowanie kreacji TOPLAYER

1. Kreacja musi spełniać założenia ogólne.
2. Całkowita szerokość kreacji nie może przekraczać 1000px.
3. Kreacja musi zawierać krzyżyk zamykania (minimalnie 25x25px) z dowiązaniem:

```
on (release) {  
    getURL(„javascript:onFinishedPlaying();”, „_self”);  
}
```

3. W ostatniej pustej klatce materiału zamieszczamy następującą funkcję:

```
stop();  
getURL(„javascript:onFinishedPlaying();”, „_self”);
```

4. Maksymalny czas emisji kreacji na stronie **nie może być dłuższy** niż 10 sekund.

Przygotowanie kreacji BRANDMARK

1. Kreacja musi spełniać założenia ogólne.
2. Całkowita szerokość kreacji nie może przekraczać 500px.
3. Kreacja musi zawierać krzyżyk **zamykania** (minimalnie 25x25px) z dowiązaniem:

```
on (release) {  
    getURL(„javascript:onFinishedPlaying();”, „_self”);  
}
```

4. Kreacja powinna posiadać przycisk minimalizacji reklamy do postaci belki z dowiązaniem:

```
on (release) {  
    getURL(„javascript:dolittle();”, „_self”);  
}
```

5. Kreacja powinna posiadać przycisk powrotu do standardowej wielkości z dowiązaniem:

```
on (release) {  
    getURL(„javascript:doexpand();”, „_self”);  
}
```

Przygotowanie kreacji EXPAND

1. Kreacja musi spełniać założenia ogólne.
2. Kreacja powinna posiadać aktywny obszar przez cały czas jej trwania zarówno, gdy jest rozwinięta jak i zwinięta z następującym dowiązaniem:

```
on (rollOver) {  
    getURL(„javascript:doexpand();”, „_self”);  
}  
on (rollOut) {  
    getURL(„javascript:dolittle();”, „_self”);  
}
```

3. Rozmiar reklamy w formie zwiniętej i rozwiniętej reguluje się parametrami liczbowymi w funkcjach dolittle() oraz doexpand() w kodzie serwującym. Po najechaniu kursorem na reklamie powinna się rozwijać, natomiast po zjechaniu kursorem z obszaru reklamy, warstwa powinna zwiijać się do postaci początkowej.

Przygotowanie kreacji SCROLL

1. Kreacja musi spełniać założenia ogólne.
2. W kreacji swf efekt scrollowania powinien zawierać się w materiale, zaś kreacja gif/jpg powinna być statyczna, a efekt scrollowania uzyskiwany jest poprzez wykorzystanie kodu serwującego.
3. Kreacja powinna posiadać krzyżyk wyłączający z dowiązaniem:

```
on (release) {  
    getURL(„javascript:onFinishedPlaying();”, „_self”);  
}
```

Przygotowanie kreacji PUSH

1. Kreacja musi spełniać założenia ogólne.
2. Kreacja musi posiadać aktywny obszar przez cały czas jej trwania zarówno, gdy jest rozwinięta jak i zwinięta z następującym dowiązaniem:

```
on (rollOver) {  
    getURL(„javascript:dopushon();”, „_self”);  
}  
on (rollOut) {  
    getURL(„javascript:dolpushoff();”, „_self”);  
}
```

3. Po załadowaniu kreacja powinna wywołać :

```
getURL(„javascript:dopushlock();”, „_self”);
```

4. Po 3 sekundach od pełnego załadowania, kreacja powinna wywołać:

```
getURL(„javascript:dopushunlock();”, „_self”);
```

Przgotowanie kreacji SWF na logout'cie z personalizacją

1. Kreacja musi spełniać założenia ogólne.
2. Rozmiar kreacji nie może przekroczyć: 600x400px.
3. Maksymalna waga kreacji nie może przekroczyć 40 kB.
4. Format kreacji : SWF
5. Kreacja SWF powinna zawierać poniższy (przykładowy) fragment kodu:

```
frame 1 {  
    var imie = _root.Parametr;  
    if (imie.length > 30 && imie != null) {  
        _root.nick.text = 'tekst, który wyświetli się, gdy pobrany nick będzie zbyt długi';  
    } else {  
        _root.nick.text = imie;  
    }  
}
```

6. Zaciągany nick użytkownika nie powinien przekroczyć 30 znaków (*imie.length>30*). Wartość ta oczywiście będzie dobierana indywidualnie do każdej kreacji, w zależności od rozmiaru trzcionki itp.
7. W przypadku zbyt długiego nicka użytkownika, należy podać tekst zastępczy (*_root.nick.text*).

Przgotowanie kreacji VideoSkin

8. Kreacja powinna zostać dostarczona na **3 dni** przed emisją.
9. Szczegóły techniczne kreacji zostały opisane w oddzielnej specyfikacji znajdującej się pod linkiem: <http://reklama.o2.pl/videoskin>

Branding Player Audio

1. Kreacja powinna zostać dostarczona na **5 dni** przed planowaną emisją.
2. Maksymalnie rozmiar kreacji nie może przekroczyć: 500x300px (zalecany 400x260px).
3. Kreacja musi używać ActionScript 2 oraz poprawnie działać we Flash Playerze 7 (nie można zatem używać efektów FP8 takich jak Blur, czy Glow...).
4. Projekt playera powinien być dostarczony w postaci pliku źródłowego .fla (wraz z użytymi w playerze czcionkami).
5. Projekt odtwarzacza musi zawierać następujące elementy:
 - Przycisk **play**, który po kliknięciu zamienia się na przycisk **pause**.
 - Przycisk **stop**, zatrzymujący odtwarzanie materiału.
 - Pasek postępu odtwarzania oraz buforowania.
 - Suwak do zmiany pozycji odtwarzania.
 - Czas aktualnej pozycji oraz całkowity czas nagrania.
 - Pasek regulacji głośności.
 - Przycisk **mute/unmute**.
 - Tytuł utworu.



Wszystkie wyżej wymienione elementy powinny być dobrze widoczne i odpowiednio duże. Kontrolki playera powinny być odseparowane od części reklamowej, w taki sposób aby użytkownik nie miał wątpliwości, czy jest to player, czy reklama.

Miejsce na tytuł powinno pomieścić co najmniej 30 znaków. Wskazana jest większa ilość.

Uwaga: Dział traffic zastrzega sobie prawo zgłaszania poprawek do kreacji.

Wraz z przygotowanym projektem prosimy o przesłanie wizualizacji (jako statycznego pliku JPG), prezentującej kompletny materiał (na wizualizacji musi być widoczny pasek postępu – wskazujący zbuforowaną część utworu).

Avatar

1. Maksymalny rozmiar kreacji : 120x120px.
2. Maksymalna waga nie może przekroczyć : 10 kB.
3. Dopuszczalne formaty: JPG, GIF, PNG.

Ikonki Audio

1. Maksymalny rozmiar kreacji : 76x74px.
2. Maksymalna waga nie może przekroczyć : 8 kB.
3. Dopuszczalne formaty: JPG, GIF, PNG.
4. W przypadku ikonki okrągłej, tło GIF'a musi być przezroczyste.

Przgotowanie kreacji STREAMING

Trailer / film (Artykuł sponsorowany na serwisie Smog.pl)

1. Rozmiar: 400x300px – (idealna rozdzielczość).
2. Waga: do 40MB (materiał zostanie skompresowany).
3. Format pliku: .flv, .mpg, .mov, .avi, .wmv.

In-stream video (SPOT przed materiałami wideo na Smog.pl i Wrzuta.pl)

1. Rozmiar: 400x300px (idealna rozdzielczość).
2. Czas emisji: do 15 sekund (rekomendowany czas to 7-8 sekund).
3. Waga: do 40 MB (materiał zostanie skompresowany).
4. Format pliku: .flv, .mpg, .mov, .avi, .wmv.

Pozostałe formy Streaming (streaming w kreacji SWF)

Streaming rozdzielamy na dwie części: kreację SWF (player) i materiał FLV.

1. Kreacja musi spełniać założenia ogólne.
2. **Przygotowany materiał FLV musi zostać przesłany do Działu Traffic Grupy o2 przed dostarczeniem kreacji SWF, na co najmniej 5 dni roboczych przed planowaną emisją**, w celu umieszczenia materiału na serwerach o2.pl.
3. Wygenerowany przez Dział Traffic link do materiału FLV, należy następnie umieścić na stałe w pliku SWF.
4. Materiał FLV powinien zostać przygotowany w rozmiarze (wysokość, szerokość) **niewiększym** od rozmiaru kreacji SWF.
5. Maksymalny czas trwania materiału wideo nie może przekroczyć 30 sekund (rekomendowany czas to 15 sekund); emisja **musi rozpocząć** się automatycznie po załadowaniu reklamy.
6. Waga samego materiału FLV nie powinna przekraczać **1 MB**.
7. Kreacja SWF powinna być wyposażona w standardowe przyciski nawigacji: przycisk stop, zatrzymujący odtwarzanie materiału FLV w dowolnym momencie oraz przycisk wyciszający dźwięk.
8. Dźwięk nie może być zapętłony, a dowolne zatrzymanie streamingu (zamknięcie krzyżykiem, przycisk stop) **musi** także zatrzymać emisję dźwięku.
9. Należy przygotować kreację zastępczą (flash), która będzie emitowana użytkownikom w kolejnych odsłonach.
10. Szczegóły techniczne kreacji zostały opisane w oddzielnej specyfikacji znajdującej się pod adresem: <http://reklama.o2.pl/streaming>

Przygotowanie kreacji Dynamic Wallpaper

1. Kreacja musi spełniać założenia ogólne.
2. Kreacje należy przysłać **jednorazowo** w postaci pełnego kompletu materiałów wykorzystywanych w kampanii (kreacja, dwie statyczne tapety, URL, kody serwujące) na **5 dni roboczych przed planowaną emisją**.
3. Kreacje nie mogą przekraczać wartości brzegowych dotyczących konkretnych form reklamowych (waga, wysokość, szerokość) podanych w tabelce poniżej:

Nazwa	Rozmiar	Waga	Format
Billboard	750x100px lub 770x100px	do 30kB	jpg, gif, swf
Double billboard	750x200px lub 770x200px	do 40kB	jpg, gif, swf
Tapeta – max. szerokość 1400px (zalecane są szerokości 1024 lub 1280px)		do 40kB	jpg, gif, png (plus materiał źródłowy *.psd)

4. Kreacja flash-owa powinna posiadać aktywny obszar przez cały czas jej trwania. Obszar ten powinien mieć następujące dowiązanie:

```
on (rollOver) {  
    getURL(„javascript:changeWallpaper(1);”, „_self”);  
}  
on (rollOut) {  
    getURL(„javascript:changeWallpaper(2);”, „_self”);  
}
```

Przy trudnościach w przygotowaniu materiału, prosimy o kontakt mailowy z Działem Traffic (traffic@firma.o2.pl).

Przygotowanie kreacji Comet Cursor

1. Maksymalny rozmiar kreacji 50x50px.
2. Maksymalna waga nie może przekroczyć: 10 KB.
3. Dopuszczalne formaty kreacji : JPG, GIF, PNG lub SWF.

Przygotowanie kreacji w formacie xHTML

1. Kreacje należy przesłać **jednorazowo** w postaci pełnego kompletu materiałów wykorzystywanych w kampanii.
2. Rozmiar kompletnych materiałów **nie może** przekroczyć 150kB (nie dotyczy streamingu).
3. Reklama może być zbudowana przez łączenie każdej z formy standardowo dostępnej na stronie (billboard, banner, box, skyscraper itd.) oraz z form dodanych, każdorazowo konsultowanych z Biurem Reklamy Grupy o2.
4. Elementy te muszą być zgodne z specyfikacją danej formy, dla kreacji niestandardowych prosimy o kontakt z Biurem Reklamy Grupy o2.
5. Kompletny zestaw zawierający poprawnie działające kreacje powinien zostać przesłany do Grupy o2 na 7 dni roboczych przed planowaną emisją.
6. Zestaw ten powinien zawierać:
 - a. komplet poprawnie działających kreacji (tj. nie wymagających dokonywania dalszych poprawek przez Dział Traffic Grupy o2)
 - b. scenariusz działania (zawierający opis interakcji kreacji ze stroną)
 - c. wizualizację graficzną reklamy na stronie

Kompletna specyfikacja znajduje się na : <http://reklama.o2.pl/xhtml>

Przygotowanie kreacji INTERSTITIAL

1. Kreacja musi spełniać założenia ogólne.
2. Kreacja powinna być przygotowana w proporcjach 4:3.
3. Pierwsza klatka materiału powinna zawierać wyłącznie wywołanie funkcji:

```
stop();  
getURL(„javascript:loader();”, „_self”);
```

4. W ostatniej pustej klatce materiału zamieszczamy następującą funkcję:

```
stop();  
getURL(„javascript>window.close();”, „_self”);
```

5. Kreacja musi zawierać krzyżyk zamykania (minimalnie 25x25px) z dowiązaniem:

```
on (release) {  
    getURL(„javascript>window.close();”, „_self”);  
}
```

6. Kreacja powinna być rozłożona na listwie czasowej, _root co najmniej na 5 klatkach i podczas jej przygotowania uwzględnianie, iż kod dokonuje preloadu operując funkcjami play(), stopplay() z poziomu javascript.
7. Jeżeli reklama zawiera dźwięk powinna zawierać również wywołanie funkcji stopAllSound().

Link po emisji wideo

1. Forma powinna zostać dostarczona na **3 dni** przed emisją, w postaci **trzech zestawów** zawierających:
 - a. tytuł (maksymalnie 30 znaków)
 - b. lead (maksymalnie 70 znaków)
 - c. url docelowy / redirect mierzący kliknięcia.
2. Nie jest możliwe mierzenie odsłon przez zewnętrzne kody zliczające. Dane te dostarcza AdSerwer o2.pl.

Przygotowanie mailingu HTML

1. Materiał musi być pełnym kodem HTML zgodnym z W3C.
2. Przygotowany materiał **musi być w pełni sprawny**.
3. Materiał **nie może** zawierać javascriptu.
4. Wszystkie składniki mailingu (pliki graficzne, teksty, pliki HTML) muszą być przekazane do Grupy o2 jako gotowe materiały reklamowe i będą pobierane z serwerów o2.
5. Grafika powinna być umieszczona **w tym samym katalogu**, co plik html.
6. Wymagany jest tryb kodowania **ISO-8859-2**.
7. Należy używać tylko znaków zgodnych z **ISO-8859-2**.
8. W celu zachowania tzw. quirks mode nie należy wstawiać nagłówka doctype. Kod HTML należy napisać według poniższej konstrukcji:

```
<html>
  <head>
    <title>tytul</title>
    <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-2">
  </head>
  <body>
    (treść materiału)
  </body>
</html>
```

9. Waga pliku html i grafik **nie może przekroczyć** wartości z tabeli poniżej:

Nazwa	Miejsce	Rozmiar	Waga	Format
Mailing HTML	-	Szer. do 480px	do 25kB, do 50kB, >50kB	html
Mailing TXT		Szer. do 480px	2 strony A4	txt

10. Wszelkie wartości takie jak width, height, class itp. Powinny być umieszczone w znacznikach " " np.: width = "100".
11. Nie należy stosować **background-repeat** w kodzie CSS, gdyż powoduje to niepoprawne wyświetlanie tła.
12. Prosimy o dokładne **zamykanie** wszelkich tagów w dokumencie. Zwłaszcza znacznika **<body> </body>**.
13. CSS
 - a. CSS powinien być umieszczony bezpośrednio w pliku html między znacznikami <head></head> lub w tagach np.: `kod`

(nie dopuszczalne jest „inkludowanie” zewnętrznego pliku CSS)

b. w CSS-ie nie może występować pozycjonowanie za pomocą parametru <position:>

c. nie należy ustawiać styli bezpośrednio dla znaczników: <body>, <table>, <tbody>, <tr>, <td>, , <a>(styli dla a:link, :hover, :visited)

d. wielkość tekstu może być formatowana przez CSS tylko przez wartości w pikselach

14. **Nie należy** stosować atrybutu **background** dla znacznika <body>, zamiast tego proponujemy użyć znacznika **<table>** dla całości kreacji, np.:

```
<body marginwidth="0" marginheight="0" style="margin-top:0; margin-right:0; margin-bottom:0; margin-left:0;">
```

```
<table style="background-color: *****; width:100%; color: rgb(0, 0, 0);" alink="#000099" link="#990000" vlink="#990099">
```

```
<td>
```

```
...
```

```
treść mailingu
```

```
...
```

```
</td>
```

```
</table>
```

```
</body>*
```

*(dot. tylko kolorów wstawianych w tło, **problem związany z grafikami** opisany jest poniżej)

15. **Nie należy** stosować grafik jako tło w kodzie mailingu (background="mailing.jpg", background: url();). Gdyż powoduje to niepoprawne wyświetlanie mailingu w różnych klientach pocztowych.

16. W znacznikach **<table>**, **<div>**, **<tr>** i **<td>** jako tła **nie wolno** w żaden sposób wstawiać grafiki gdyż spowoduje to niepoprawne wyświetlenie kreacji w kliencie pocztowym Thunderbird.

Proponujemy używać walidatorów kodu HTML: <http://validator.w3.org/>

oraz walidatora stylów CSS: <http://jigsaw.w3.org/css-validator/>

Portal o2.pl zastrzega iż w przypadku nie przestrzegania powyższych kryteriów wykonania mailingu HTML, nie będzie on emitowany.

Szczegółowa specyfikacja znajduje się pod adresem:

<http://reklama.o2.pl/mailing>