

NUR.KZ

ТРЕБОВАНИЯ К БАННЕРНОЙ РЕКЛАМЕ

ОСНОВНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1. Содержание баннера должно соответствовать и не противоречить требованиям действующего законодательства Республики Казахстан в отношении рекламы.
2. Баннер со светлым фоном должен иметь рамку 1 px толщины серого или черного цвета.
3. Длина анимации в баннере не должна быть более 25 секунд.
4. Рекламные материалы должны быть предоставлены не позднее, чем за 1 (один) рабочий день до начала размещения. В случае более позднего предоставления материалов начало размещения может быть отложено на период до 1 (одного) рабочего дня.

Запрещено:

1. Использование скриптов, самопроизвольно открывающих какой-либо адрес в текущем или новом окне браузера.
2. Использование каких-либо звуковых эффектов в баннере.
3. Использовать:
 - часто и интенсивно мигающую анимацию/элементы, раздражающие глаз;
 - с элементами интерфейса ОС. Исключение составляют баннеры rich-media, в которых обязательно должна присутствовать кнопка «закрыть»;
 - элементы баннера не должны создавать у пользователя впечатление кнопок интерфейса сайта.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ К HTML5 БАННЕРАМ

При создании ZIP-архива с файлами HTML5 соблюдайте требования, перечисленные по [ссылке](#). В HTML5 креативе обязательно наличие кликабельной области. В качестве целевого ресурса в креативе следует использовать переменную тега кликов.

Пример реализации тега кликов (clickTag):

```
<html>
  <head>
    <meta name="ad.size" content="width=300,height=250">
    <script type="text/javascript">
      var clickTag = "http://www.google.com"; </script>
    </head>
```

[Здесь находится остальной код вашего креатива]

```
</html>
```

В качестве URL перехода по клику в креативе следует использовать переменную clickTag:

```
<a href="javascript:window.open(window.clickTag)">
  
</a>
```

Инструкция по добавлению clickTag в Google Web Designer и других HTML редакторах доступна по [ссылке](#).

Запрещено встраивать flash-элементы или flash-баннер в код HTML5 баннера.
Запрещено встраивать плавающий фрейм (тег <iframe>).

ВИДЕО В БАННЕРАХ

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» на протяжении всего действия ролика.

3. Воспроизведение видео и звука должно происходить только после того, как пользователь нажмет на кнопку «Воспроизвести».

По отдельному согласованию с площадкой допустимо размещение баннеров с автозагрузкой видео, при этом звук по умолчанию должен быть выключен.

4. При циклическом воспроизведении видео второй и последующие циклы должны подгружаться из кэша браузера.

5. Видеоролик должен соответствовать следующим параметрам:

- хронометраж не более 30 секунд;

- максимальный вес файла - 3 Мб;

- формат MP4 (MPEG-4): кодеки видео H.264, кодек аудио - AAC

Видеобаннеры для размещения в мобильной версии сайта и приложении не принимаются

ТРЕБОВАНИЯ К ССЫЛКАМ

1. Предоставляемые ссылки должны вести на работающие страницы.

2. Не допускается прошивать в баннер прямую ссылку. Ссылка должна предоставляться отдельно.

3. В случае предоставления ссылки, содержащей UTM-метки, значения параметров метрик должны соответствовать названию сайта и рекламному формату, запланированных в размещении.

4. Сервисы по генерации UTM-меток доступны по ссылкам:

- <https://tilda.cc/ru/utm/>

- <http://myutm.ru/>

- <https://utmurl.ru/>

ПРАВИЛА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КОДОВ СТОРОННЕГО ОТСЛЕЖИВАНИЯ ПОКАЗОВ

1. Для стороннего отслеживания показов баннеров в формате GIF, JPG, PNG счетчик на показ должен предоставляться отдельно в виде URL.

2. Для стороннего отслеживания показов баннеров в HTML пиксель отслеживания показов должен быть добавлен в код баннера одним из способов вставки:

А) ``

Б) ``

В) ``

Убедитесь, что между кодом пикселя и остальным кодом баннера присутствует жесткий перенос строки. Пример:

```

```

```
<!-- Template ID = 4439 Template Name = Image Banner - Open in New Window-->
```

```
<a href="%c%u" target="_blank">
```

```
  
```

```
</a>
```

Фактически выполненным объемом показов считается объем, подсчитанный баннерной системой, а не пикселем отслеживания

ФОРМАТЫ БАННЕРОВ

Стандартные баннеры

1. Геометрический размер должен быть равен:
1000x90 / 980x200 / 728x90 / 728x200 / 240x400 / 240x600 / 250x350 px.
2. Баннер может быть выполнен в виде графического файла (*.gif, *.png, *.jpeg) или в HTML5.
3. Необходимо обязательно предоставить дополнительный баннер размером 300x250 px в формате GIF / JPEG / PNG / HTML5 для размещения в мобильной версии сайта.
4. Максимальный вес для графических файлов составляет 100 Кб, для HTML5 – 150 Кб.

Floor Ad (desktop)

1. Геометрический размер должен быть равен 1000x90 / 728x90 / 728x200 px.
2. Баннер может быть выполнен в виде графического файла (*.gif, *.png, *.jpeg) или в HTML5.

Floor Ad (mobile)

1. Геометрический размер должен быть равен 320x50 / 320x65 px.
2. Баннер может быть выполнен в виде графического файла (*.gif, *.png, *.jpeg).

Растяжка

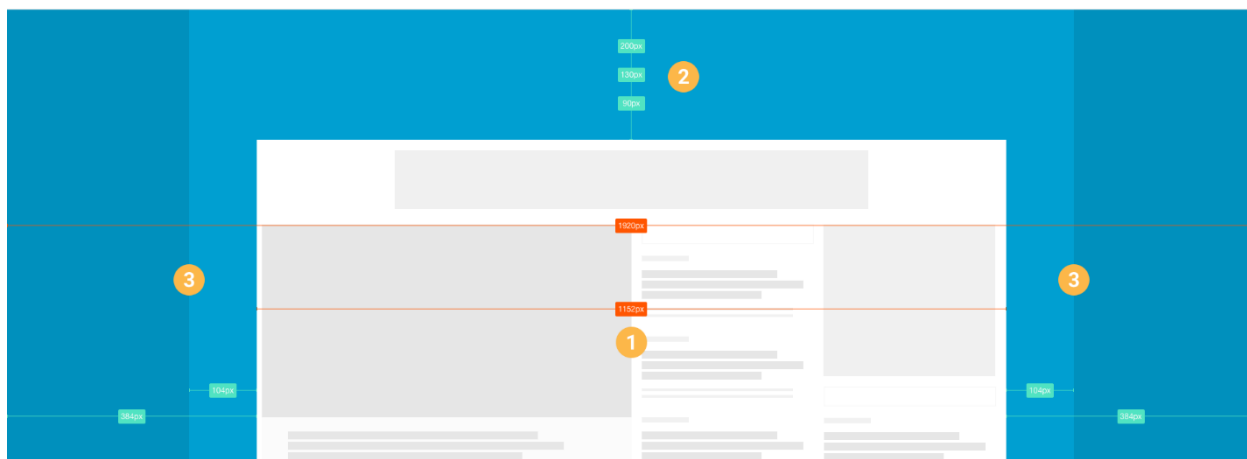
1. Геометрический размер должен быть равен 1000x90 px.
2. Баннер может быть выполнен в виде графического файла (*.gif, *.png, *.jpeg).

Interscroller

1. Геометрический размер - 300x500 px. Максимальный вес файла - 150 Кб.
2. Баннер может быть выполнен в виде графического файла (*.gif, *.png, *.jpeg).
3. При разработке креатива необходимо иметь ввиду, что картинка будет подстраиваться под высоту экрана. Поэтому лучше избегать мелких надписей или большого объема текста. Также по возможности размещать рекламируемый товар в центре изображения.

Брендинг

1. Макет брендинга может быть выполнен в виде графического файла (*.gif без анимации, *.png, *.jpeg).
2. Максимальный вес файла
 - для брендинга главной страницы до 500 Кб;
 - для брендинга новостей до 300 Кб.
3. Макет должен иметь П-образную форму.
4. Размеры областей для брендинга:



- Область контента сайта (1) должна быть белого цвета, иметь ширину 1152 px и располагаться строго по центру макета.
- Шапка брендинга (2) может иметь высоту 100-200 px.
- Боковые поля брендинга (3) слева и справа от контентной области с шириной от 104 до 384 px каждое.

Нужно учесть, что в зависимости от разрешений экрана пользователей часть изображения будет обрезаться.

При ширине экрана 1024px и менее (приблизительно 15% от общего числа посетителей ресурса) – боковые поля брендинга не отображаются (визуально отсутствуют).

Рекомендуем вписывать смысловую часть изображений на боковых полях макета в пространство 100x500 px.

Profit Button

1. Если креатив имеет прямоугольную форму, то необходимо его вписать в квадрат по большей стороне.
2. Вес креатива до 150 Кб.
3. Желательно наличие тени под креативом (чёрный цвет, 40% прозрачность), если он расположен на прозрачном фоне.
4. Если присутствует текст, то его лучше обрамлять рамкой или располагать на контрастной плашке. Текст должен быть читабельным.
5. Формат креатива:
 - а) PNG или GIF на прозрачном фоне, необходимо предоставить два креатива - 500x500 px.
 - б) архив с файлами HTML + CSS + JS, размер 150x150 px. Все внешние ссылки должны подключаться по протоколу https. Размеры картинок, используемых в креативе, не должны превышать размеры баннера.

НАТИВНЫЕ ФОРМАТЫ

Блок "Фото" на главной странице

1. Креатив может быть выполнен в виде графического файла (*.gif, *.png, *.jpeg).
2. Фактический размер должен составлять 272x168 px, вес - до 80 Кб.
3. Заголовок должен иметь минимум один глагол (заголовок проходит модерацию редакции).
4. На каждую неделю размещения клиент должен предоставить разные креативы.

ТГБ (mobile)

1. Заголовок до 60 символов в 3 строки (в строке 20 символов).
2. Обязательно наличие глагола в заголовке (заголовок проходит модерацию редакции).
3. Изображение 100x83 px в формате *.jpeg. Желательно без логотипов компаний.
4. Необходимо менять креатив каждые 3 дня. Для лучшего эффекта рекомендуем каждый день.

ВИДЕОРЕКЛАМА

Scroll-roll

1. Видео файлы (*.flv, *.mp4, *.ogv, *.webm, VAST 2.0) — до 100 Мб.
2. Разрешение не менее 720p.
3. Хронометраж до 20 секунд, желательно до 15 секунд.
4. Названия файлов должны содержать только цифры или буквы английского алфавита, символ подчёркивания.

Pre-roll

1. Видео файлы (*.flv, *.mp4, *.ogv, *.webm, VAST 3.0) — до 100 Мб.

2. Разрешение не менее 720р.
3. Хронометраж до 30 секунд, желательно до 15-20 секунд.
4. Названия файлов должны содержать только цифры или буквы английского алфавита, символ подчёркивания.

РЕКЛАМА В ПРИЛОЖЕНИИ (ANDROID)

1. Форматы **Infeed** - картинка 1200x628 px (до 500 Кб), иконка 80x80 px, заголовок, текст рекламы, призыв к действию.
2. Формат **Intext1, Intext2, Gallery** - картинка 300x250 px (*.png, *.jpeg, *.gif) до 200 Кб.
3. Формат **Sticky** - картинка 320x50 px (*.png, *.jpeg, *.gif) до 200 Кб.
4. Формат **Interswitch** - картинка 320x480 px (*.png, *.jpeg, *.gif) до 200 Кб.

ТРЕБОВАНИЯ К PR-МАТЕРИАЛАМ

ОБЩИЕ ПРАВИЛА РАЗМЕЩЕНИЯ PR-МАТЕРИАЛОВ

1. Заголовок, лид и текст статьи должны соответствовать новостной стилистике NUR.KZ.
2. Редакция NUR.KZ оставляет за собой право вносить корректировки в заголовок, лид или текст статьи на свое усмотрение.
3. Редакция NUR.KZ имеет право отказать в размещении материала без объяснения причин.
4. Все материалы, размещаемые на платной основе, в обязательном порядке публикуются с пометкой «На правах рекламы»/«На правах PR» или «PR құқында».
5. Размещение статей без пометки возможно после предварительного согласования с Редакцией NUR.KZ.
6. Размещение рекламных статей осуществляется на условиях предварительного бронирования даты публикации.
7. Позиция размещения анонса статьи в новостной ленте NUR.KZ фиксируется: «ТОП-Новости» - 4 или 5 место; «Новости Казахстана и мира» - 5, 6 или 7 место; в рубриках - 4 или 5 место.
8. Анонс статьи размещается на главной странице в течение одних суток с 09:00 до 09:00 следующего дня.
9. После окончания размещения рекламная статья перемещается в архив публикаций выбранной тематической рубрики («Новости Казахстана и мира» и «ТОП-Новости» не являются рубриками).
10. **Рекламодатель несет ответственность за соблюдение авторских прав на предоставляемые материалы.**

В случае несвоевременного предоставления материалов, потерянное время размещения не компенсируется.

Требования к материалам для размещения в формате статьи

1. Текстовый объем (без заголовка) не более 4000 знаков, включая пробелы.
2. Заголовок и лид статьи должны соответствовать формату NUR.KZ (не более 7-8 слов). Либо заголовок и анонс статьи могут быть скорректированы Редакцией NUR.KZ.
3. Текст материала должен соответствовать правилам орфографии и пунктуации языка, на котором написана статья.
4. Материал может содержать изображения в количестве до 5 фото.
5. Материал может содержать 1 видео, предварительно загруженное на Youtube.
6. Разрешено использование 1-3 текстовых ссылок на сторонние ресурсы при условии, что они

являются смысловой частью статьи.

7. Комментарии в статьях с пометкой PR возможно отключить по предварительному согласованию до публикации статьи. В статьях без пометки PR отключение комментариев невозможно.

Требования к фото:

- Горизонтально ориентированное изображение с шириной от 900 px, высотой до 700 px. Желательно в размере 1600x1200 px или 1200x900 px.
- Формат фото - JPEG или PNG; максимальный вес - до 2 Мб.
- Фото предоставляются отдельными файлами (не встраивать изображения в документ Word).
- В тексте необходимо указать место расположения фото.
- Название файла фото должно соответствовать порядковому номеру расположения в статье.

Требования к материалам для размещения в формате фоторепортажа

К материалу в формате фоторепортажа применяются требования аналогичные статье, кроме:

- 1.** Количество фото от 8 до 16, пронумерованных согласно последовательности расположения в материале.
- 2.** Каждое фото должно сопровождаться текстовым описанием в 1-3 предложениях.

Регламент работы с PR-материалами

- 1.** Перед публикацией материала клиенту предоставляется ссылка на предварительную версию статьи (превью). Согласовываются текст, расположение изображений, ссылок в материале и т.п.
- 2.** После публикации возможно единожды внесение правок в виде фрагментарной замены текста, перестановки или замены изображений, если это не искажает первоначальный смысл статьи.