

Artykuł pochodzi z publikacji: *Projektowanie multimedialne*,
(Red.) M. Chrzęścik, Wyższa Szkoła Promocji, Mediów i Show Businessu, Warszawa 2016

Analiza procesów projektowania reklam internetowych na przykładach wybranych firm

Marcin Rogalski

Wyższa Szkoła Promocji, Mediów i Show Businessu w Warszawie

Abstrakt

Zawarte w poniższym artykule informacje ukazują przebieg procesu projektowania reklam internetowych na przykładach firm działających na polskim rynku. Opisane zostały przypadki firm jednoosobowych, jak i większych agencji branżowych.

Słowa Kluczowe: reklama internetowa, projektowanie reklamy, emisja reklamy

Abstract

The information contained in the article below shows the course of the process of designing internet advertising on examples of companies operating on the Polish market. The cases of sole proprietors as well as major industry agencies have been described.

Keywords: Internet advertising, advertising design, advertising

Wstęp

Internet jako medium przekazu jest cały czas rozwijającym się środowiskiem, dającym coraz większe możliwości reklamowe. W dobie powszechnej cyfryzacji oraz rosnącej dynamiki korzystania z zasobów Internetu, rynek reklamy w sieci ciągle się rozrasta. Internet otwiera ogromne możliwości dla reklamodawców.

Firmy opisane w artykule reprezentują różne grupy twórców reklam internetowych. Są wśród nich freelancerzy, prowadzący jednoosobowe działalności gospodarcze, małe agencje reklamowe oraz duże agencje interaktywne. Dzięki uprzejmości tych instytucji praca zawiera praktyczne opisy procesów projektowania reklam internetowych, jakie funkcjonują na polskim rynku.

1. Firma RA-V Studio

Firma RA-V istnieje na rynku od 1993 roku. Jest małą, jednoosobową działalnością gospodarczą prowadzoną przez Rafała Pugacza. Zajmuje się DTP, reklamą tradycyjną oraz internetową. Ponieważ jest to działalność jednoosobowa, cały proces przygotowania i produkcji reklamy wykonuje jedna osoba.¹

Proces projektowania zaczyna się od zlecenia przesłanego od klienta, do którego zazwyczaj załączone są materiały, jakie będą potrzebne w przygotowaniu reklamy. Kolejnym etapem jest obróbka przesłanych materiałów oraz dostosowanie ich do potrzeb konkretnej reklamy. Projekt wstępny zostaje wysłany do wglądu przez klienta. Klient dokonuje nakreślenia poprawek, które są wysyłane spowrotem do firmy RA-V Studio. Po naniesieniu poprawek, projekt zostaje ponownie wysłany klientowi. Jeżeli materiał uzyska akceptację, następuje publikacja reklamy lub jej przekazanie w formie umożliwiającej jej zamieszczenie.

W przypadku reklamy statycznej najczęściej używanym programem jest Adobe Photoshop, natomiast do reklamy animowanej Adobe Flash. Oprócz materiałów od klienta firma zazwyczaj wykorzystuje pliki z banków zdjęć. Stroną najczęściej proponującą jak reklama ma

¹ Dane własne zebrane na podstawie ankiety.

wyglądać i co zawierać, jest klient. Najczęstszym typem tworzonej reklamy jest baner statyczny.²

2. Firma ML STUDIO

Firma ML studio to zespół młodych ludzi działający w branży reklamowo-poligraficznej, który działa na rynku od 1997 roku. Specjalizują się w kompleksowej obsłudze firm pod kątem kreacji wizerunku, a więc również reklamę w sieci. Proces projektowania reklamy zaczyna się od przesłania briefu z wytycznymi od klienta. Zlecenie jest przekazywane do osób koordynujących projekty, które analizują wymagania klienta oraz ustalają dalszy harmonogram pracy nad projektem. ŻW zależności od stopnia skomplikowania i wymagań technicznych zostają przydzielone zadania grafikom, copywriterom oraz programistom. Na podstawie briefu tworzone są wstępne projekty reklam, które zostają przesłane do klienta. Powstające projekty są dostosowywane według określonych wymogów i norm nakreślonych w brandbookach, czyli księgach znaku. Zdecydowana większość klientów firmy ML Studio posiada taki właśnie dokument z wyznaczonymi standardami. Klient wybiera projekt oraz, jeśli to konieczne, przesyła poprawki. Po wprowadzeniu uwag i akceptacji reklamy przez klienta, zostaje stworzony oraz przesłany zamknięty plik produkcyjny. Do produkcji reklam statycznych firma używa programów Adobe Photoshop oraz Adobe Illustrator. Reklamy animowane i interaktywne projektowane są najczęściej w programie Adobe Flash. Materiały potrzebne w procesie produkcji najczęściej pozyskiwane są od klienta, jednak nie są one jedynym źródłem, ponieważ firma wykorzystuje również banki zdjęć, jak i materiały własne. Zazwyczaj to klient narzuca wygląd reklamy. Najczęściej firma realizuje projekty dotyczące banerów statycznych.³

3. Agencja reklamowa M&P

Agencja reklamowa M&P założona została w 1997 roku. Większość klientów tej agencji reklamowej jest związanych z produkcją wyrobów farmaceutycznych i dermokosmetyków tj. MERCK, USP

² Dane własne zebrane na podstawie ankiety.

³ Dane własne zebrane na podstawie ankiety.

Zdrowie, URGO Polfa Łódź i wiele innych. Proces projektowania reklamy zaczyna się od przesłania do firmy konkretnych wytycznych i materiałów do reklamy. Zlecenie w postaci briefu reklamowego trafia do osoby zarządzającej projektami w agencji. To właśnie ta osoba podaje analizie brief i na jego podstawie przydziela zakres prac poszczególnym pracownikom w firmie. W grupie pracowników, oprócz osób koordynujących, znajdują się copywriter, graficy oraz programiści. W razie potrzeby firma korzysta również z wyspecjalizowanych usług tłumaczy.

Po zapoznaniu się przez pracowników z materiałami i wymaganiami klienta, zostają stworzone propozycje reklam, które zostają przedstawione klientowi. Klient dokonuje wyboru projektu oraz, jeśli to konieczne, nanosi uwagi, co należy poprawić. Powstające projekty są realizowane ściśle z wytycznymi przekazanymi w briefie oraz tymi zawartymi w brandbookach, które większość klientów agencji reklamowej M&P posiada. Należy zwrócić również uwagę na fakt, iż reklamy leków muszą spełniać odpowiednie, rygorystyczne wymogi polskiego prawa dotyczącego farmaceutyków. Prawo stanowi, jakie informacje bezwzględnie muszą znaleźć się na reklamie danego leku, a jakie są zabronione. W ustawie uwzględniona jest informacja dotycząca takich kwestii, jak: skrócona informacja o leku zawierająca najważniejsze dane dotyczące reklamowanego leku lub produktu leczniczego, ostrzeżenie zajmujące określoną powierzchnię reklamową, wielkość fontu dla informacji z ostrzeżeniem, minimalna wielkość fontu używanego w całej treści reklamowej. Firmy farmaceutyczne mają w swoich strukturach działy prawne nadzorujące aspekty prawne dotyczące działań promocyjnych firmy. Każdy przekaz reklamowy musi zostać zaakceptowany właśnie przez taką jednostkę, aby firma nie poniosła odpowiedzialności prawnej. Wymogi prawne niestety często ograniczają proces kreacji reklamy, przez co osoba projektująca ma do dyspozycji dużo mniejszą powierzchnię na tworzenie przekazu reklamowego, a reklama dźwiękowa musi być znacznie krótsza, żeby zmieścić się w wymaganym czasie.

Po uwzględnieniu poprawek działu marketingu oraz działu prawnego projekty zostają ponownie wysłane. Jeżeli w odpowiedzi jest ostateczna akceptacja i nie ma już żadnych uwag ze strony klienta proces przechodzi do ostatecznej fazy. Ostatnim etapem jest przygotowanie pliku do publikacji oraz przesłanie do klienta. Narzędziami graficz-

nymi, jakimi posługuje się agencja reklamowa M&P są programami z pakietu firmy Adobe. Reklamy statyczne projektowane są przy użyciu programów Adobe Photoshop i Adobe Illustrator. Wersje animowane i interaktywne powstają głównie w programie Adobe Flash i Adobe Edge. Źródłem materiałów do reklam jest zazwyczaj klient, choć też często firma korzysta z banków zdjęć oraz z materiałów tworzonych przez pracowników agencji. W większości przypadków to klient narzuca koncepcję wyglądu reklam w briefie. Wśród rodzajów reklam tworzonych przez agencję reklamową M&P wiodącym jest reklama statyczna w postaci banneru.⁴

4. Firma Layout

Layout jest firmą prowadzoną w ramach jednoosobowej działalności gospodarczej przez Agatę Wardę. Funkcjonuje na rynku od 2012 roku. Głównymi zadaniami realizowanymi przez firmę jest wykonywanie projektów graficznych na zlecenie w tym również reklam internetowych. Proces projektowy rozpoczyna od zapoznania się z oczekiwaniami klienta i zgromadzeniem materiałów potrzebnych w procesie produkcyjnym. Z racji tego, że firma jest prowadzona tylko i wyłącznie przez Agatę Wardę, to ona sama zajmuje się każdym etapem projektu powstawania reklamy. Wyjątkiem jest specjalistyczne programowanie reklam ineraktywnych, które zlecane jest osobom spoza firmy. Drugim etapem jest przygotowanie samej koncepcji reklamy. Kolejnym etapem jest pozyskanie dodatkowych materiałów potrzebnych do realizacji koncepcji. Są to zazwyczaj zdjęcie i elementy graficzne pochodzące z banków zdjęć. Po zebraniu materiałów rozpoczyna się tworzenie projektów, zazwyczaj z wykorzystaniem programów Adobe Photoshop i Adobe InDesign. Propozycje projektów zostają przesłane do klienta. Spośród nich klient wybiera jedną opcję, która po wprowadzeniu poprawek staje się finalnym projektem, gotowym do publikacji. Do realizacji reklam statycznych wykorzystywane są programy Adobe InDesign oraz Adobe Photoshop. Reklamy animowane i interaktywne są tworzone w programie Adobe Flash. Materiały potrzebne do realizacji najczęściej przesyła sam klient. Firma Layout najczęściej tworzy banery statyczne.⁵

⁴ Dane własne zebrane na podstawie ankiety.

⁵ Dane własne zebrane na podstawie ankiety.

5. Paweł Gołąbek

Paweł Gołąbek to freelancer pracujący na zlecenie agencji reklamowych i interaktywnych. Prowadzi swoją działalność od 2008 roku. Prace nad tworzeniem reklamy internetowej zaczyna od zapoznania się z wytycznymi, co do wyglądu i formatu reklamy, jakie otrzymuje od swoich zleceniodawców. Po tym etapie tworzy kilka projektów opartych na swoich pomysłach. Projekty zostają przesłane do klienta, aby ten wybrał jeden i naniósł na projekt niezbędne poprawki.

Po wprowadzeniu uwag od klienta powstaje zamknięty plik gotowy do publikacji. Paweł Gołąbek korzysta z programów Adobe Photoshop oraz Adobe Illustrator do projektów banerów statycznych. Banery animowane i interaktywne tworzy za pomocą programu Adobe Flash. Materiały pomocnicze najczęściej pozyskuje z banków zdjęć. Najczęściej projektowanym typem reklamy internetowej przez Pawła Gołąbka jest baner statyczny, ale równie często wykonuje reklamy do social media. Reklamy do portali społecznościowych posiadają bardzo szczegółowe wytyczne techniczne, jak i prawne, do których trzeba się dostosować.⁶

6. Firma Software House Asper

Software House Asper to duża agencja interaktywna założona w 2007 roku w Warszawie. Specjalizują się w tworzeniu aplikacji internetowych oraz szeroko pojętym e-commerce. Jej klientami są firmy z rynku polskiego, jak i ze Stanów Zjednoczonych, Kanady, Szwajcarii, Niemiec oraz Wielkiej Brytanii. Tworzyli projekty m.in. dla polskiej Policji, Idea Banku, operatora sieci Play, wydawnictwa AGORA i wielu innych dużych i znanych firm.^{7, 8}

Proces tworzenia reklamy, czy strony produktowej rozpoczyna się od rozmów z klientem co do jego oczekiwań i założeń, jakie ma spełniać powstający projekt. Zebrane informacje są gromadzone przez projekt menadżera, który zarządza dalszym procesem projektowania. Do danego projektu przydzielany jest zespół projektowy, składający od kilku do kilkunastu osób. Wielkość grupy projektowej zależna jest od

⁶ Dane własne zebrane na podstawie ankiety.

⁷ Dane własne zebrane na podstawie ankiety.

⁸ Dane własne zebrane na podstawie ankiety.

stopnia skomplikowania projektu, wymagań zleceniodawcy, budżetu oraz ram czasowych. W skład grup oprócz projekt menadżera wchodzi graficy, programiści, copywriterzy, specjaliści social media, analitycy oraz testerzy. Na podstawie zebranych danych powstaje projekt wstępny lub prototyp strony. Prototyp zostaje poddany testom wewnętrznym. Wstępne, sprawdzone wewnątrz projekty są przedstawiane klientowi. Po konsultacjach i sprawdzeniu funkcjonalności wprowadzane są poprawki i modyfikacje. Po zamianach projekt ponownie trafia do klienta. Jeśli projekt spełnia wymagania i założenia klienta zostaje wdrożony.⁹

W Software House Asper do tworzenia reklam statycznych używany jest program Adobe Photoshop i to właśnie ten typ projektów jest najczęściej realizowanym w tej firmie. Reklamy animowane i interaktywne projektowane są w Adobe Photoshop oraz Adobe Flash. Fotografie i materiały używane przy powstawaniu projektów pobierane są najczęściej z banków zdjęć. Treści tekstowe, hasła i slogany najczęściej tworzy zatrudniony zespół copywriterów.¹⁰

W związku z tym, że klientami agencji Software House Asper są również firmy zagraniczne, agencja jako zleceniobiorca jest zobowiązana do dostosowania przekazów reklamowych zgodnie z prawem panującym w danym kraju. Wymaga do dodatkowej analizy rynku i sprawdzenia wymaganych kryteriów. Również poszczególne branże np. finansowa, farmaceutyczna czy alkoholowa mają swoje rygorystyczne wymogi co do tego jak reklamy mogą wyglądać oraz co musi się w nich zawierać. Są to bardzo precyzyjne wytyczne opisane w prawie m.in. minimalna wielkość fontu, czy odpowiednie ostrzeżenie zajmujące określoną powierzchnię reklamową.¹¹

Firma obsługuje również firmy oraz instytucje z sektora publicznego, co również wymaga dodatkowej obsługi prawnej przy przetargach.¹²

⁹ Dane własne zebrane na podstawie ankiety.

¹⁰ Dane własne zebrane na podstawie ankiety.

¹¹ Dane własne zebrane na podstawie ankiety.

¹² Dane własne zebrane na podstawie ankiety.

7. Kryteria różnicowania procesu projektowania reklamy internetowej oraz jego analiza

Proces projektowania reklamy internetowej może różnić się użytymi narzędziami lub technikami, co do samej części produkcyjnej. Na rynku istnieje bardzo dużo narzędzi do tworzenia reklam w sieci internetowej.

Także sama budowa wewnętrznych struktur pracowniczych ma wpływ na przebieg procesu i podział obowiązków dotyczących projektu. Sposób organizacji pracy może mieć ogromny wpływ na sposób powstawania reklam w danej firmie.

Kolejnym czynnikiem jest to, skąd firmy pozyskują materiały do produkcji reklam. Mogą je otrzymać wraz z wytycznymi od klienta lub z innych źródeł tj. banki zdjęć i prace własnego autorstwa. Innym bardzo istotnym czynnikiem jest to, kto narzuca konkretny wygląd i koncepcję wyglądu reklamy.

Poniżej zostały opisane główne aspekty procesów projektowania reklamy internetowej firm omawianych we wcześniejszym podrozdziale.

7.1 Wielkość firmy

W opisanych przykładach widać, że struktura organizacyjna firmy ma wpływ na to, jak przebiega proces projektowania reklam internetowych. Mimo, że proces na jego początku i końcu wygląda praktycznie identycznie, to środkowe etapy już się mogą różnić.

7.2 Typy działalności klientów firm

Kolejnym ważnym aspektem jest to w jakich branżach prowadzą działalność kluczowi klienci firm. Zauważalna jest znaczna ingerencja prawa w proces projektowania reklam.

7.3 Wybór programów

Zdecydowana większość opisanych firm, jak i freelancerów do produkcji reklam korzysta z oprogramowania firmy Adobe. Do reklam

statycznych najczęściej używanym programem jest Adobe Photoshop, który jest wykorzystywany do obróbki zdjęć i projektów wykorzystujących grafikę rastrową. Dotyczy się to m.in. wszystkich typów reklam typu display. Jako program pomocniczy używany też jest Adobe Illustrator, który jest programem wykorzystywanym przy produkcji i obróbce grafiki wektorowej. Natomiast reklamy animowane i interaktywne najczęściej powstają przy pomocy programu Adobe Flash, który jest bardzo rozwiniętą platformą.

7.4 Źródła materiałów do reklam

Najczęściej materiały do reklam dostarczają sami klienci. Jednak firmy często wspomagają się bankami zdjęć oraz same tworzą materiały potrzebne w procesie produkcyjnym. Wszystko jest jednak zależne od złożoności projektu oraz wymagań klienta.

7.5 Koncepcja wyglądu reklamy

Najczęściej stroną proponującą wygląd reklamy jest klient. To zazwyczaj on narzuca konkretny kierunek projektowania reklamy. Rzadko zdarza się, że zleceniodawca daje wolną rękę firmom zajmującym się projektowaniem reklam. W większych firmach nad koncepcją często pracują całe zespoły.

Podsumowanie

We wszystkich opisanych firmach, szkielet procesu projektowania reklam internetowych wygląda bardzo podobnie. Są jednak pewne aspekty różniące te procesy.

Pierwszym aspektem na jaki należy zwrócić uwagę jest wielkość firmy. To jak bardzo rozbudowana jest struktura firmy i ilu ma pracowników, ma kluczowy wpływ na przebieg procesu.

Kolejną rzeczą różniącą przebieg procesu projektowania reklam internetowych jest to, w jakich branżach działają klienci. Wyraźnie widać, że niektóre z nich poprzez swoją specyfikę ingerują istotnie w proces projektowania reklam w sieci.

Trzecim aspektem, niejako powiązaniem z tym opisanym powyżej, jest to w jakich krajach prowadzą swoje działania zleceniodawcy. Normy prawne w zakresie reklam są zróżnicowane na terenach różnych państw świata.

Na pozostałych płaszczyznach proces projektowania przebiega bardzo podobnie. Stroną inicjującą proces jest klient, który przesyła mniej lub bardziej sprecyzowane wytyczne oraz materiały w postaci biriefu. Po przydziale obowiązków przez osoby koordynujące projektami firmy tworzą proponowane projekty według wytycznych i przesyłają je klientowi. Ten wybiera najlepszą z propozycji i jeśli zajdzie taka potrzeba nakreśla, co należy jeszcze dopracować. Ostatnim etapem po wprowadzeniu uwag klienta jest przygotowanie i przesłanie pliku do jego publikacji. Na życzenie klienta firmy mogą zająć się również procesem publikacji reklam.

Bibliografia:

1. Albin K., *Reklama*, PWN, Warszawa – Wrocław 2010.
2. *Biblia e-biznesu 2. Nowy Testament*, (red.) Dutko M., Helion, Gliwice 2016.
3. Caples J., Hann, *F.E. Tested Advertising Methods*, Prentice Hall 2009.
4. Czarnecki A., Korsak R., *Planowanie mediów w kampaniach reklamowych*, PWE, Warszawa 2001.
5. Evans D., *Social Media Marketing An Hour a Day*, Wiley Publishing Inc., Indianapolis 2008.
6. Grzegorzczak A., *Reklama*, PWE, Warszawa 2010
7. Guziur P., *Marketing w Internecie. Strategie dla małych i dużych firm*, Helion, Gliwice 2001.

Artykuły:

1. Barciński M., *Media wszystkich*, „Marketing w praktyce”, nr 12/2009.
2. Smaga M., Bonek T., *Jak Reklamować się w Internecie. Poradnik dla przedsiębiorców*, <http://tomaszbonek.com/wp-content/uploads/2012/04/poradnik-reklama-w-internecie.pdf>.