Zasady skryptowania aplikacji mobilnych prezentowanych w wynikach badania Gemius/PBI

Marzec 2017

Spis treści

I. Wstęp

W wynikach badania Gemius/PBI prezentowane są - poza danymi dla witryn - również dane dla aplikacji, w tym również aplikacji mobilnych. Przez aplikację mobilną rozumiemy aplikację przystosowaną do używania jej na urządzeniach mobilnych, czyli telefonach i tabletach.

Warunkiem koniecznym do prezentacji opartych na danych site-centric wyników dla aplikacji mobilnych jest podpisanie przez właściciela aplikacji lub inny podmiot upoważniony do jego reprezentowania (np. sieć reklamową, w której jest dana aplikacja) z firmą Gemius umowy na audyt site-centric danej aplikacji w wynikach badania.

W celu umieszczenia aplikacji mobilnej w grupie właścicielskiej danego podmiotu należy przysłać dodatkowo wniosek o wpis do rejestru związanego z grupowaniem. Dodanie aplikacji mobilnej do danej grupy właścicielskiej wpływa na wartości wskaźników prezentowanych dla całej grupy właścicielskiej.

Więcej informacji o grupowaniu właścicielskim znajduje się pod adresem:

http://pbi.org.pl/badania/zasady-udzialu-w-badaniu/

Do prezentacji opartych na danych site-centric wyników dla aplikacji mobilnej konieczne jest też jej prawidłowe, zgodne z regułami badania, oskryptowanie. Aby aplikacja musi więc zostać oskryptowana, pozytywnie zweryfikowana przez firmę Gemius pod kątem prawidłowości oskryptowania oraz zgłoszona do sklepu App Store lub Google Play.

Kontakt w sprawie pomocy technicznej związanej ze skryptowaniem aplikacji mobilnych oraz umów dotyczących audytu aplikacji: pl-audience@gemius.com

II. Zasady skryptowania aplikacji mobilnych

1. Narzędzia służące do skryptownia aplikacji mobilnych – SDK

Firma Gemius udostępnia biblioteki SDK (Software Development Kit) dedykowane do skryptowania aplikacji mobilnych na systemach Android i iOS. Pakiety SDK zawierają m.in. szczegółową dokumentację techniczną, opisującą sposób oskryptowania aplikacji oraz przykład implementacji. Pakiety SDK są gotowe do pobrania za pomocą poniższych linków:

SDK dla systemu operacyjnego Android

SDK dla systemu operacyjnego iOS

Wszystkie aplikacje należy oskryptować pod kątem podłączenia do modułu Audience, natomiast aplikacje zawierające treści audio i wideo - także do modułu Stream.

2. Podstawowe zasady skryptowania aplikacji mobilnych

a. Osobne konta audytowe dla każdej aplikacji na każdym systemie (oddzielne konta dla wersji iOS i dla wersji Android).

Ze względu na fakt, że aplikacje mobilne używają zupełnie innych identyfikatorów cookie niż przeglądarki internetowe, nie powinny być zliczane na tych samych kontach audytowych, na których zliczane są witryny internetowe wydawcy. Aby ruch z danej aplikacji mobilnej był dobrze zidentyfikowany w badaniu powinna ona być zliczana na oddzielnym, założonym w tym celu koncie audytowym. Dana aplikacja powinna mieć oddzielne konto dla wersji Android i oddzielne dla wersji IOS. Konta można założyć samodzielnie na stronie https://traffic.gemius.com/newaccount, wpisując w pole o nazwie „Login:" nazwę danej aplikacji utworzoną według przyjętego przez nas schematu nazewnictwa. Nazwa ta ma składać się z 4 członów oddzielonych myślnikiem, według schematu: appmob-nazwaaplikacji-wlasciciel-system, czyli np. appmob-wiadomosci-WP-android lub appmob-pogoda-Onet-ios. Dzięki takiej formie nazewnictwa nazwa konta (utworzona na podstawie pola „Login") będzie zawierała informacje, że jest to aplikacja mobilna o danej nazwie, dla danego systemu, należąca do danego właściciela. W polu „Adres URL strony:" prosimy o wpisanie tej samej nazwy co w polu „Login:" ale z dodaniem „http:// „ na początku i „.pl" na końcu (np. http://appmob-wiadomosci-WP-android.pl). Przy zakładaniu kont prosimy o zwrócenie uwagi na wybór właściwego Państwa i strefy czasowej. Po założeniu kont dla wszystkich Państwa aplikacji prosimy o zgłoszenie ich zbiorczo, wysyłając listę nazw kont (wpisanych w pole Login) na adres pl-audience@gemius.com. Po założeniu konta należy kliknąć na opcję „skrypty" a potem „skrypt główny" i w polu „podaj adres skryptu głównego" należy wpisać „http://gapl.hit.gemius.pl/xgemius.js". Następnie należy kliknąć na opcję „skrypty zliczające" i z widocznego tam skryptu należy wyciągnąć wartość zmiennej gemius_identifier (ciąg znaków pomiędzy cudzysłowami, ale bez tych cudzysłowów np. olib8.teLAnnmxFC93yI77bufUp8ji7wxMUGPWyuiEv.l7). Będzie to parametr używany w bibliotece SDK przy ustalaniu identyfikatora konta audytowego (ScriptIdentifier). Do poszczególnych hitów wysyłanych z aplikacji opcjonalnie mogą być też dodane extraparametry, np. określające rodzaj akcji lub tematykę). Hity streamowe musza być wysyłane z identyfikatorem z innego konta, niż hity oznaczające odsłony w aplikacji. W celu stworzenia kont dla zdarzeń stream dla danej aplikacji (dla tych aplikacji, które odtwarzają audio lub video) prosimy o kontakt z nami drogą mailową na adres pl-audience@gemius.com. W odpowiedzi na takie zgłoszenie założymy jedno konto streamowe dla stron WWW i drugie konto streamowe dla wszystkich aplikacji danego wydawcy.

b. Pierwszy hit wysyłany przy uruchomieniu aplikacji przez użytkownika.

Wysyłanie pierwszego hitu na konto audytowe powinno nastąpić od razu po uruchomieniu aplikacji w wyniku świadomego działania użytkownika. Jest to uważane za pierwszą odsłonę w aplikacji. Jeżeli aplikacja jest uruchamiana automatycznie, bez udziału użytkownika, to pierwszy hit powinien być wysłany w momencie pierwszej, wykonanej przez użytkownika akcji w aplikacji.

c. Wysyłanie tylko hitów w przypadku akcji zgodnych z przyjętą w badaniu definicją odsłony.

Definicja odsłony w aplikacji została opisana w punkcie II.3 niniejszego dokumentu.

d. **Prawidłowa obsługa nadanych przez Gemius plików cookie o nazwie „gdyn".**
Cookie nadane przez Gemius powinny być zapisywane na danym urządzeniu i odczytywane ponownie przy kolejnym uruchomieniu aplikacji, aby przy wysyłaniu kolejnych odsłon użytkownika wykorzystywany był ten sam identyfikator cookie. Cookie te nie mogą być nigdy kasowane automatycznie przez aplikację - ani przy zakończeniu działania aplikacji, ani przy wyłączeniu urządzenia, ani w żadnym innym momencie.

e. **Jedno cookie na jednym urządzeniu.**
Jedna aplikacja na jednym urządzeniu powinna nadawać jedno cookie gemiusowe. Zatem jeśli możliwe jest tworzenie różnych profili na danej aplikacji, ruch na każdym z tych profili powinien być oznaczany tym samym cookie.

f. **Konieczność oskryptowania także pod kątem modułu Stream (a nie tylko Audience) w przypadku aplikacji zawierających treści audio i wideo.**
Dzięki implementacji modułu stream w takiej aplikacji zliczanie pełnego czasu korzystania z treści streamowych pozwoli też na prawidłowe obliczenie łącznego czasu spędzonego w takiej aplikacji. Przy skryptowniu materiałów steam w aplikacji należy pamiętać o zachowywaniu ogólnych zasad prawidłowości zliczania wszystkich materiałów streamowych w badaniu Gemius/PBI.

g. **Konieczność przysłania do Gemius informacji o nazwach procesów (pakietów) danej aplikacji na urządzeniach mobilnych.**
Przez nazwę procesu (pakietu) rozumiemy to pod jaką nazwą dana aplikacja funkcjonuje w pamięci telefonu np. pl.wp.android.openfm lub pl.tvn.player lub com.twitter.android

h. **Konieczność przysłania do Gemius listy akcji, przy których wysyłana jest odsłona.**
Akcje te powinny być opisane w taki sposób, aby osoba, która ma po raz pierwszy styczność z daną aplikacją mogła na podstawie opisu stwierdzić, o jaką akcję w aplikacji chodzi i była w stanie ją wykonać. Jeżeli sam opis słowny nie jest wystarczający, prosimy o przysłanie również zrzutów ekranu pozwalających zrozumieć, o jaką akcję chodzi.

i. **Konieczność weryfikacji poprawności oskryptowania aplikacji przez firmę Gemius.**
Aby dana aplikacja mogła być prezentowana w wynikach badania konieczne jest pozytywne przejście procesu kontroli poprawności oskryptowania. Prosimy więc o przesyłanie do nas na adres testy.aplikacji@gemius.com finalnej, oskryptowanej (zgodnie z zasadami zawartymi w niniejszym dokumencie), deweloperskiej wersji aplikacji w celu jej weryfikacji (za pomocą dowolnej metody która umożliwi nam zainstalowanie jej na naszym testowym urządzeniu), zanim jeszcze aplikacja zostanie umieszczona w sklepie App Store lub Google Play. Zalecamy, aby aplikacja została umieszczona w sklepie dopiero po pozytywnym zweryfikowaniu jej oskryptowania (jeżeli w trakcie weryfikacji wykryte zostaną nieprawidłowości w oskryptowaniu, to powinny być one usunięte przez opublikowaniem aplikacji w sklepie). Wraz z przesłaniem aplikacji do testów proszę o podanie nazwy konta audytowego na które są zliczane odsłony z tej aplikacji oraz przesłanie listy akcji oskryptowanych w niej jako odsłony. Aby wyniki dla danej aplikacji mogły być zaprezentowane w pliku, prawidłowe oskryptowanie musi dotyczyć przynajmniej 90% aplikacji używanych na urządzeniach użytkowników w okresie, którego ma dotyczyć badanie. Po pozytywnym zweryfikowaniu oskryptowania aplikacji i umieszczeniu jej w sklepie potrzeba więc trochę czasu, aby większość użytkowników zaktualizowała aplikację do oskryptowanej wersji. Przy wprowadzaniu

kolejnych wersji danej aplikacji prosimy o każdorazowe przysyłanie do nas informacji, czy w aplikacji zostały wprowadzone zmiany jeżeli chodzi o zbiór akcji oskryptowanych jako odsłony (jeżeli wprowadzone zmiany uznamy za istotne, przeprowadzimy ponowną weryfikację poprawności oskryptowania).

j. Konieczność przesyłania identyfikatora IDFA (Identifier for Advertising) w przypadku aplikacji na iOS

Wymagamy, aby w przypadku aplikacji w wersji na iOS był przesyłany identyfikator IDFA (Identifier for Advertising) do identyfikacji urządzenia. Prosimy o potwierdzenie z Państwa strony, że to wymaganie jest spełnione.

k. Konieczność dodania do projektu Usługi Google Play w przypadku aplikacji w wersji Android

Wymagamy, aby w przypadku aplikacji w wersji Android dodać do projektu Usługi Google Play, co daje możliwość wykorzystywania Identyfikatora wyświetlania reklam Google (AAID czyli Google's Advertising ID) zamiast AndroidID do identyfikacji urządzenia. Podręcznik integracji dostępny jest na stronie: https://developer.android.com/google/play-services/setup.html. Prosimy o potwierdzenie z Państwa strony, że to wymaganie jest spełnione.

3. Definicja odsłony w aplikacji mobilnej

Za odsłonę w aplikacji mobilnej uznajemy zdarzenie pokazania nowych treści w aplikacji, poprzedzone każdorazowo intencjonalną akcją użytkownika wynikłą z chęci pozyskania nowej treści, aktualizacji bieżącej treści lub skorzystania z nowej usługi. Analogicznie, jak w przypadku witryn internetowych, nie uznajemy za odsłony zdarzeń polegających na pokazaniu niewidocznych wcześniej na ekranie treści w wyniku scrolowania ekranu w dół lub w górę (nawet jeżeli w trakcie scrollowania treści są doczytywane z serwera) oraz przesuwania się w różne strony po wczytanych już treściach (np. przesuwanie się po mapie w przypadku aplikacji do nawigacji). Zmiana treści widocznych na ekranie na nowe jednym ruchem palca (tzw. „swipe") jest odsłoną, bo powoduje pojawienie się całkiem nowych treści. Pokazanie nowych treści w wyniku kliknięcia użytkownika w jakiś element nawigacyjny w aplikacji jest odsłoną, jeżeli powoduje wczytanie po tej akcji na istotnej części ekranu nowych lub zaktualizowanych treści (nie może to być jedynie drobna zmiana w wyglądzie np. inna ikonka na ekranie). Powiększanie i pomniejszanie treści na ekranie, zmiana wielkości czcionki lub kolorów (np. czcionki, tła itp.) użytych na ekranie nie jest odsłoną. Wyświetlanie komunikatów dla użytkownika (np. „czy opróżnić kosz" – „tak"/ nie") nie jest odsłoną. Zmiana kolejności (sortowanie) treści już wcześniej widocznych na ekranie nie jest odsłoną. Uruchomienie odtwarzania audio lub wideo w playerze w aplikacji nie jest odsłoną. Pokazanie na nowo okienka aplikacji po przywróceniu widoczności ekranu (po jego wygaszeniu) nie jest odsłoną. Przywołanie na nowo na ekran okienka aplikacji, która była cały czas wczytana do pamięci urządzenia, ale nie była widoczna na ekranie (np. z powodu uruchomienia innej aplikacji) nie jest odsłoną.

W przypadku skryptowania stron internetowych występują dwa rodzaje odsłon – pełne i częściowe. Ponieważ aplikacje działają na innej zasadzie niż przeglądarki, więc dla uproszczenia implementacji przyjmujemy, że w aplikacjach wszystkie odsłony są odsłonami częściowymi