

Špecifikácia formátu HTML5 banneru

Pravidlá a princípy tvorby HTML 5 banneru sú všeobecné, platné bez ohľadu na jeho formát. Formát určuje len rozmer banneru a jeho maximálnu dátovú veľkosť. Táto špecifikácia je platná pre všetky HTML 5 bannery nasadzované pre Spoločnosť News and Media Holding a.s. (ďalej len spoločnosť).

Intro k HTML5 bannerom

HTML5 banner je plnohodnotný HTML fragment ktorý bude do stránky vložený cez značku <iframe>. Banner obsahuje samostatnú HTML stránku, môže obsahovať aj CSS a JavaScript. Veľkosť kreatívy je fixná na jej rozmery podľa špecifikácie pre jednotlivé rozmery (v určitých prípadoch je možné a výhodné použiť aj nefixovanú veľkosť – časť pre pokročilých nižšie).

Animácie a interaktivita banneru je ideálne dosiahnuť CSS3 transformáciami ([CSS3 Transitions](#)), prípadne pomocou JavaScriptu.

Súbory banneru

HTML5 banner musí obsahovať minimálne jeden HTML súbor (štandardný súbor vo formáte HTML5 v špecifikácii [W3C](#)). Banner sa dodáva ako súhrn súborov, kde **index.html** je hlavný súbor banneru a po jeho otvorení v internetovom prehliadači bude banner plne zobrazený a funkčný.

Všetky zdrojové súbory banneru je nutné mať uložené v rovnakom adresári ako je index.html, nemôže byť žiaden súbor uložený v inom podadresári. Jedinou výnimkou sú externé knižnice ktoré musia byť nalinkované s kompletnou URL v zdrojových súboroch (http://..., https://...).

*Príklad pre **správne** vloženie obrázku do index.html (obrázok je v rovnakom adresári ako index.html):*

```

```

***Nesprávne** vložený a linkovaný obrázok (obrázok nie je v rovnakom adresári ako index.html):*

```

```

Tip: obrázky je možné zapísať ako data src v Base64 encode, obrázok potom nie je ako externý súbor (ďalšie volanie prehliadača) ale ako dáta priamo v značke . [Link na prevodník](#)

Je zakázané dočítavať ďalšie súbory alebo časti banneru pomocou asynchrónnych skriptov (napr. AJAX) a dynamické pridávanie nových odkazov (<a>). S prvkami dokumentu je možné manipulovať len pomocou CSS a JavaScriptu.

Tip: všetok obsah je potrebné mať načítane pri prvotnom načítaní scriptu, prvky ktoré sa majú zobraziť až po časovom intervale je možné skryť a zobraziť neskôr.

Prekliky

HTML súbor musí obsahovať kód, ktorý zabezpečí otvorenie správnej URL adresy. URL sa nezadáva priamo do HTML5 banneru ale je dosadzovaná reklamným systémom kvôli štatistikám. Tá sa posiela do HTML5 banneru zakódovaná v parametri k ceste iframu (index.html?redir=URL). Preto je potrebné v HTML5 banneri použiť javascriptový kód ktorý daný parameter z URL použije na preklikovú plochu.

Príklad scriptu ktorý je potrebné nasadiť do banneru:

```
function getURLParameter(name) {
    return decodeURIComponent((new RegExp('[?]&' + name + '=' +
'([^&]+?)(&|#|;|$)').exec(location.search)||[, ''])[1].replace(/\+/g, '%20'))||null;
}
```

HTML súbor môže obsahovať viac preklikov, avšak tie budú smerovať vždy na rovnakú výslednú URL. Klient je povinný sám definovať oblasť ktorú chce mať klikateľnú, štandardne sa preklikáva plná plocha banneru.

Cieľ odkazu bude automaticky nastavený pre otvorenie do nového okna (_blank).

Príklady nasadenia preklikových scriptov pre rôzne typy bannerov (rôzne typy preklikov):

Príklad 1:

HTML banner obsahuje prekliky vo formáte <a> tagov. Nasledujúci skript dosadí do všetkých <a> tagov správnu cestu:

```
function getURLParameter(name) {
    return decodeURIComponent((new RegExp('[?]&' + name + '=' +
'([^&]+?)(&|#|;|$)').exec(location.search)||[, ''])[1].replace(/\+/g, '%20'))||null;
}
document.addEventListener("DOMContentLoaded", function (event) {
    var aredir = document.getElementsByTagName('a');
    for (var i = 0; i < aredir.length; i++) {
        aredir[i].href = getURLParameter('redir');
        aredir[i].target = "_blank";
    }
});
```

Príklad 2:

Druhý spôsob (tu môže dôjsť k zablokovaniu vyskakovacieho okna prehliadačom): Na html element s id, ktorý má byť prekliková plocha sa naviaže onclick event (IDPRVKUPREKLIKU je nutne nahradiť):

```
function getURLParameter(name) {
    return decodeURIComponent((new RegExp('[?]&' + name + '=' +
'([^&]+?)(&|#|;|$)').exec(location.search)||[, ''])[1].replace(/\+/g, '%20'))||null;
}
document.getElementById("IDPRVKUPREKLIKU").onclick = function() {
    window.open(getURLParameter('redir'), '_blank');
```

Špeciálny príklad 3 (adobe edge):

Pri Adobe Edge je odporúčanie nasledovné (niektoré nastavenia vyžadujú mať najnovšiu verziu): V *Publish Settings* nastaviť cesty ka assetom na prázdne, aby sa všetky súbory ukladali priamo do hlavného adresára a nie do podadresárov. *Host runtime files od Adobe CDN* odporúčame zapnúť, veľkosť banneru bude menšia.

Ak má byť klikateľný celý banner, je potrebné vytvoriť transparentnú vrstvu, ktorá sa bude nachádzať úplne hore. Taktiež jej nastaviť *cursor* na *pointer*.

Následne tejto vrstve treba pridať akciu *click* s nasledujúcim kódom:

```
sym.getURLParameter = function(name){
    return decodeURIComponent((new RegExp('[?|&]' + name + '=' +
    '([^&];+?)(&|#|;|$)') .exec(location.search) || [, ""])[1].replace(/\+/g,
    '%20')) || null;
}
window.open(sym.getURLParameter('redir'), "_blank");
```

Táto funkcia zabezpečí predanie správneho prekliku klikacej plochy a otvorí preklik na novom okne. V prípade, že nemá byť klikateľná celá plocha ale len niektoré časti banneru je potrebné túto funkciu dať na jednotlivé elementy banneru.

Špeciálny príklad 4 (swiffy export):

Tento typ banneru veľmi neodporúčame vzhľadom na vygenerovaný canvas prípadne svg. Táto technológia nie je podporovaná vo všetkých zariadeniach a prehliadačoch, v istých prípadoch sa môžu niektoré prvky vykresliť nesprávne.

V nutnom prípade použitia swiffy, pri exporte sa url nastavuje cez clicktag parameter.

Je nevyhnutné si na začiatku <script> tagu kde sa nachádza swiffy *stage* objekt pridať funkciu:

```
function getURLParameter(name) {
    return decodeURIComponent((new RegExp('[?|&]' + name + '=' +
    '([^&];+?)(&|#|;|$)') .exec(location.search) || [, ""])[1].replace(/\+/g, '%20')) || null;
}
```

Následne umiestniť pred zavolaním funkcie *stage.start()* tento kód, ktorý pridá flash premennú tomuto objektu:

```
stage.setFlashVars("clickTAG="+getURLParameter('redir'));
```

Dôležité upozornenie: Pri flash premenných je dôležitá veľkosť písmen, clicktag je potrebné zapísať v správnej veľkosti písmen, tak ako je táto premenná nadefinovaná v pôvodnom flashi (napr.: clickTAG, clickTag, clicktag, CLICKTAG, atď.)

Špeciálny príklad 5 (Google Web Designer):

Používať Publish, banner je potom oveľa menší, nepoužívať projektové súbory alebo preview kde je border.

Ak chceme aby bol klikateľný celý banner, do banneru treba je potrebné pridať komponentu *Tap area*, ktorá bude pokrývať celý banner a bude úplne horná vrstva a v časovej lište bude zobrazená počas celej animácie. Na túto vrstvu následne pridať event *click* s vlastnou metódou: metódu pomenovať, napríklad clickbanner, a do nej vložiť kód:

```
window.open(gwd.getURLParameter('redir'), "_blank")
```

Ďalej je potrebné pridať ešte metódu `gwd.getQueryParam`. V *Code view* je treba vložiť do kódu pre handlers `<script type="text/javascript" gwd-events="handlers">` do prvého riadka tento kód:

```
gwd.getURLParameter = function(name) {
    return decodeURIComponent((new RegExp('[?|&]' + name + '=' +
    '([^&];+?)(&|#|;|$)') .exec(location.search) || [, ""])[1].replace(/\+/g,
    '%20')) || null;
}
```

Následne môže byť banner vypublikovaný pomocou Publish. Pozn.: v prípade, že nemá byť klikateľný banner, je potrebné event click nastaviť na všetky klikateľné prvky alebo pridať viac tap area prvkov.

Základný súbor index.html s prázdny obsahom:

Základný prázdny súbor index.html obsahujúci nevyhnutný štandardný javascript pre nasadenie do reklamného systému:

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8">
  <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=Edge">
  <script>
    function getURLParameter(name) {
      return decodeURIComponent((new RegExp('[?|&]' + name + '=' +
      '([^&];+?)(&|#|;|$)') .exec(location.search) || [, ""])[1].replace(/\+/g,
      '%20')) || null;
    }
    document.addEventListener("DOMContentLoaded", function (event) {
      var aredir = document.getElementsByTagName('a');
      for (var i = 0; i < aredir.length; i++) {
        aredir[i].href = getURLParameter('redir');
        aredir[i].target = "_blank";
      }
    });
  </script>

  <!-- miesto pre klienta #1 -->

</head>
<body>
  <!-- miesto pre klienta #2 -->

</body>
</html>
```

Klient má možnosť vkladať kód aj do hlavičky `<head>` index.html na miesto za komentár #1, aj do tela `<body>` za komentár #2.

Dátová veľkosť HTML5 banneru

Dátová veľkosť banneru je obmedzená podľa špecifikácie pre jednotlivé formáty. pokiaľ

Názov	Rozmer v pixloch (šírka x výška)	Maximálna veľkosť všetkých dát
Square	300 x 300	50 kB
Doublesquare	300 x 600	50 kB
Leaderboard	955/745/1030 x 200	70 kB
Layer	800 x 600	100 kB
Panel	990 x 100	60 kB
Sticker	250 x 250	30 kB
Skyscraper	160 x 600	40 kB

Dátová veľkosť neštandardných formátov sa vypočíta ako súčet štandardných formátov, tj napríklad dátová veľkosť pre Layer to sticker = 100 kB + 30 kB atď.

Za dátovú veľkosť banneru sa považuje celkový objem dát vrátane externých zdrojov potrebných pre vykreslenie banneru (HTML, CSS, JavaScript, fonty, knižnice, všetky externé dáta)

Tipy pre zmenšenie veľkosti dátovej veľkosti:

- Používať čo najmenej obrázkov a čo najviac využívať css
- Vybrať vhodný formát obrázku (.jpg, .png, .gif). Formát vyberajte podľa vlastností obrázku:
 - .jpg použite pre fotografie kde je veľká škála farieb
 - .png použite na ikony, ilustrácie a obrázky s priehľadným pozadím
 - .gif na jednoduchú ilustrácie a menším počtom farieb, prípadne na jednoduché animácie
- Skontrolovať, či je použitý obrázok cieľovej veľkosti 1:1, súčasne či je zobrazená jeho celá časť v bannery a nie je možné rezať originál
- Skontrolovať kompresiu (.jpg) / zoptimalizovať počet farieb (.png, .gif) pre ideálny pomer medzi kvalitou a veľkosťou
- Skontrolovať kód HTML, CSS a JavaScript – optimalizovať jeho veľkosť. Automaticky generované CSS súbory môžu byť veľké súbory, pri ručne písaných sa tento problém nevyskytuje. Odstrániť komentáre a iné nevykonávané časti kódu
- Pokiaľ sú potrebné externé knižnice, nahrávať ich v minimálnej nutnej verzii
- Online nástroj a plugin pre Photoshop na kompresiu PNG <https://tinypng.com/>
- **Pri ukladaní obrázkov z Photoshopu použiť „Uložiť pre web“ (save for web) a zvoliť vyhovujúcu kompresiu. Takto skomprimovaný obrázok je v určitých prípadoch mnohonásobne menší ako uložený cez „Uložiť“ (Save)**

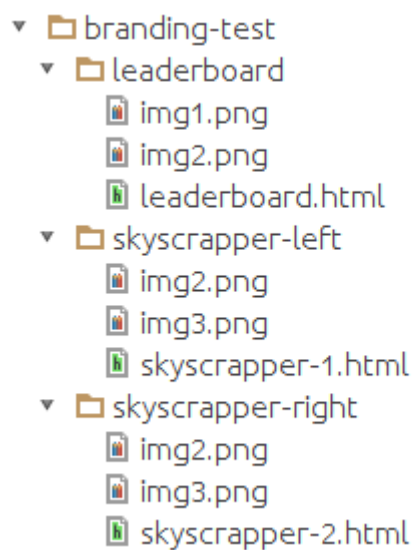
Neštandardné bannery

Za neštandardný banner sa považuje banner ktorý sa skladá z viacerých základných tipov banneru. Napríklad branding ktorý obsahuje leaderboard + 2x skyscraper, layer to sticker obsahujúci oba štandardné formáty atď.

Podklady k danému neštandardu musia obsahovať príslušný počet HTML súborov. Napríklad **pre layer to square je potrebné dodať dva HTML súbory**. Jeden súbor (napríklad index.html) bude obsahovať banner pre square a druhý banner (napríklad layer.html) bude obsahovať samotný layer.

Ovládací script pre zobrazenie layeru a samotný krížik na zatváranie je definovaný v ovládacích scriptoch ktoré klient nedodáva, sú nasadzované priamo v reklamnom systéme. Krížik na zatváranie zatváracích bannerov sa štandardne umiestňuje v pravej hornej časti banneru. Klient má možnosť definovať umiestnenie krížika v pravom hornom rohu alebo v ľavom hornom rohu banneru. Štandardne sa nastavuje buď biela alebo čierna farba krížika podľa vizuálu. Pokiaľ je nutné použiť inú farbu krížika je nutné sa informovať o možnostiach spoločnosti.

Súbory jedného banneru musia byť nasaditeľné v jednom adresári, bez podadresárov. Ak sa kreatíva zkladá z 3 prvkov, napr. branding, tak musí byť každý banner v zvlášť v adresári s max 1 html súborom, napr:



Testovanie zobrazenia

Zodpovednosť za správne zobrazenie banneru a otestovanie je na strane klienta. Klient je povinný dodať bannery podľa špecifikácie. Spoločnosť si vyhradzuje právo nenasadiť alebo stiahnuť už nasadený banner pokiaľ sa preukáže jeho vysoké zaťaženie procesora počítača na ktorom je zobrazený, prípadne pokiaľ spôsobuje technické problémy (zasekávanie, spomalenie a pod.) v internetovom prehliadači Mozilla Firefox , Google Chrome, Safari, Internet Explorer v najnovších aktuálnych verziách.

Demo bannery

<http://newsandmedia.sk/reklamne-formaty/>