

## Ohjeistus HTML5-bannereista, syksy 2015

**Taustaa:** Flashin käyttäminen bannereissa on vaihtunut suurilta osin HTML5:een, koska bannereiden toteuttaminen Flashilla ei ole enää yhtä kannattavaa. Tämä johtuu siitä että Flashin toimivuus eri selaimissa ja päätelaitteissa on huomattavasti huonompi kuin HTML5:n. Flash-tuki mobiililaitteilla on ollut jo pitkään huono sekä viime aikoina tulleet päivitykset selaimiin ovat vielä ennestään rajoittaneet flash-bannerien näkyvyyttä.

HTML5-bannerien tuottaminen ja sivustoille upottaminen on kuitenkin monimutkaisempaa kuin Flash-bannerien, joten yleinen ohjeistus on tärkeä ja helpottaa kaikkien osapuolien työskentelyä.

### Teknologiat:

- HTML5-bannerit ovat pääsääntöisesti HTML-, CSS- ja JavaScript-teknologioilla tuotettuja mainoksia, joita voidaan tuottaa useilla eri menetelmillä. JQueryn käyttämistä ei suositella sen suuren tiedostokoon vuoksi. Se on myös aiheuttanut ongelmia medioissa sen ollessa eri versio kuin sivustolla oleva.
- Kevyiden kirjastojen käyttäminen on mahdollista.
  - Kannattaa tarkistaa medialta epäselvissä tilanteissa.
  - Kirjastot on syytä sisällyttää samaan pakettiin
- Jos banneri upotetaan suoraan sivustolle, Javascript-funktiot ja HTML-luokat on nimettävä uniikisti, jottei synny ristiriitoja sivuston koodin kanssa.
- Suurien fonttitiedostojen lataamista ulkoisesti ei suositella. Fonttitiedostojen koot on laskettava mukaan kilotavurajoihin. Fontin voi lisätä pakettiin vain jos on siihen soveltuva lisenssi
- Muita rajoitteita käytettäviin teknologioihin ei ole (esim. Canvas, WebGL). On kuitenkin huomioitava ettei näiden käyttö vaikuta suorituskykyyn huomattavasti (CPU-kuormitus maksimissaan noin 20 %).

### Sallitut toiminnallisuudet:

- Toiminnallisuus eri selaimissa on huomioitava.
- Jos mainoksessa on monimutkaisia toiminnallisuuksia, on suositeltavaa että niihin tarvittavat ylimääräiset tiedostolataukset tapahtuvat sivulatauksen jälkeen.

### Vaaditut toiminnallisuudet:

- Cursorin on muututtava klikattavilla alueilla niin, että se indikoi selkeästi kyseessä olevan linkki.
- Linkkien on auettava uuteen välilehteen.

## Tiedostokoot:

- Ensilataus:
  - On pyrittävä mahdollisimman pieneen ensilataukseen. Tämä voidaan toteuttaa optimoimalla kuvia ja tiedostoja sekä lataamalla raskaat tiedostot sivun latautumisen jälkeen.
  - Tiedostojen määrä on syytä pitää mahdollisimman pienenä.
  - Animaatioiden ja kuvaelementtien toteuttaminen spritesheetejä hyödyntäen pienentää usein bannerin tiedostokokoa ja tiedostomäärää.
  - Yleisimmät bannerikoot ja suositus niiden ensilatauksen kilotavurajaksi löytyvät alta. Tarkista kuitenkin aina mediakohtaiset kilotavurajat.

<b>Pikselikoko</b>	<b>Maksimikilotavuraja ensilataukselle</b>
140x350	100 KB
160x600	100 KB
468x60	100 KB
728x90	100 KB
300x250	100 KB
468x400	100 KB
150x150	50 KB
980x120	100 KB
980x400	200 KB

- Backup-kuvien tiedostokoissa käytetään samoja kilotavurajoja kuin tähän mennessä. Niitä ei tarvitse kuitenkaan laskea mukaan bannerin kokonaiskilotavurajaan, ellei se lataudu HTML-banneriin.
- Lazy load/polite load:
  - Tarkoittaa tiedostojen lataamista banneriin vasta kun sivusto on latautunut.
  - Tätä on käytettävä jos banneri ei mahdu kilotavurajoihin. Ensilatauksen on mahdolluttava kilotavurajaan.
  - Vaikka ensilatauksen jälkeen banneriin voidaan ladata lisää dataa, on kuitenkin vältettävä turhia latauksia.

## Suorituskyky:

- Animoinnit ja efektit on toteutettava niin, etteivät ne vaikuta suuresti laitteen suorituskykyyn.
- Animoitien ja efektien toteutuksessa täytyy huomioida, etteivät ne kuormita liikaa prosessoria.

## Tietoturva:

- Kaikki ulkoinen data on ladattava https:n kautta.

## Hostaus:

- Kaikki bannerissa käytetyt tiedostot on pääsääntöisesti sisällytettävä medialle toimitettavaan pakettiin.
- Jos dataa haetaan ulkoisilta palvelimilta, pitää palvelimen kestää kuorma. Bannerin toiminnallisuudessa on huomioitava yhteysvirheet.

## Selaintuki:

- Aineistotoimituksen yhteydessä on ilmoitettava selaimet joilla banneri toimii, jotta mediassa voidaan estää bannerien näyttäminen selaimilla, joilla se ei toimi.
- On suositeltavaa testata vähintään kahdella viimeisimmällä versiolla yleisimmistä selaimista.
- Bannereille on tehtävä backup-kuvat, joita voidaan näyttää vanhemmilla selaimilla.

## Laitteet:

- Bannerien testaamisessa on otettava huomioon yleisimmät mobiililaitteet.

## Medialle toimittaminen:

- Mediat saattavat vaatia bannerit toimitettavaksi hieman eri muodoissa, joten toimittamiselle ei ole olemassa yleistä ohjetta. Vaatimukset, jotka koskevat esimerkiksi bannerien tiedostorakennetta, on tarkistettava medialta tapauskohtaisesti.

## ClickTagit:

- ClickTagien ja ulkoisille sivustoille linkitysten sisällyttäminen HTML-bannereihin voidaan toteuttaa usealla eri tavalla, mutta on suositeltavaa käyttää IAB:n aiemmin tekemää ohjeistusta. Alta löytyy esimerkki, jossa luodaan linkki HTML:ään ilman urlia ja määritetään se myöhemmin Javascriptilla.

HTML

```
<a id="clickArea" target="_blank"></a>
```

Javascript

```
var clickArea = document.getElementById("clickArea"); clickArea.href = clickTag;
```

- Jos mainoksesta halutaan linkittää useampiin kohteisiin voidaan clickTagit nimetä näin: clickTag0, clickTag1, clickTag2 jne. On tärkeää määritellä muuttujat niin, että ne voidaan tarvittaessa vaivattomasti muuttaa.

- Nämä clickTag-ohjeet eivät välttämättä ole käytössä kaikilla mainonnanhallinta-järjestelmillä. Tarkista aina medialta, mediatoimistolta tai bannerin tilaajalta, miten clickTag tulee koodata.