

bannerová reklama HTML5

Doba nutná pro otestování a nasazení podkladů: 2 pracovní dny po dodání podkladů.

Název formátu	Kreativy (složení)	Rozměry (px)	Datová velikost	Doba animace (zobrazení)
Double Leaderboard	image/HTML5	998 × 200	100 kB	neomezena
Square	image/HTML5	300 × 250	100 kB	neomezena
Rectangle	image/HTML5	480 × 300	100 kB	neomezena
Skyscraper	image/HTML5	160 × 600	100 kB	neomezena
Largeboard	image/HTML5	300 × 600	100 kB	neomezena

Formát

- formát: HTML5, obrázek (JPG, GIF, PNG)
- rozměry a velikost souboru: viz. jednotlivé formáty

Dodané soubory

- Všechny dodané soubory by měly být v jednom adresáři s HTML souborem, ne v podsložkách.
- Pokud jsou součástí kreativy i CSS a JS soubory, ideální je, pokud jsou vloženy přímo do HTML souboru.
- Nejlepší je však, pokud jsou i všechny obrázky přímo vložené do kódu HTML souboru jako base64 data. Na konverzi obrázků můžeme použít například tento nástroj: <http://www.base64-image.de/>
Z hlediska nasazování a zobrazování formátu je tato cesta efektivnější.



Celá kreativa je tedy v ideálním případě dodána jako jeden HTML soubor.

Datová velikost banneru

- Jako data banneru se počítají všechny svěřené bajty pro zobrazení, tj. všechny fonty, externí knihovny, skripty, obrázky, atd.
- Stačí zkontrolovat velikost adresáře se všemi soubory, které jsou dodány jako banner. V ideálním případě, je dodán jen jeden HTML soubor, který již obsahuje v sobě všechny styly, skripty i obrázky.

Název	Velikost	
bg.jpg	29 kB	
font.woff	6 kB	
image1.png	25 kB	
index.html	20 kB	
	=80 kB	

Název	Velikost	
index.html	80 kB	✓

Psaní CSS

- Jelikož nevíme, kde přesně bude banner umístěn, je třeba myslet na jedinečně zvolené názvy identifikátorů (používat předpony).
- Ze stejného důvodu je nutné dávat pozor na nežádoucí dědičnost prvků stránky, a proto je vhodné deklarovat i defaultní hodnoty prvků jako např. velikost a barva textu, ohraničení, atd.
- Pokud je to možné, CSS zapisujeme "inline" - přímo do style atributu HTML prvku.

Proklik

- Pokud je banner vkládán na server jako iFrame, je možné použít proměnné jako např. clickTAG
- V HTML souboru je pak třeba označit část banneru resp. celý banner značkou `<a>` ``, jejíž přiřadíme identifikátor. (Může být pojmenován např. `nazev_kampane_300x250`)
- Pak přidáme kód, který nastaví proklik podle parametru clickTAG.

V HTML kódu to vypadá takto:

```
<a id="nazev_kampane_300x250" target="_blank">  
...  
</a>
```

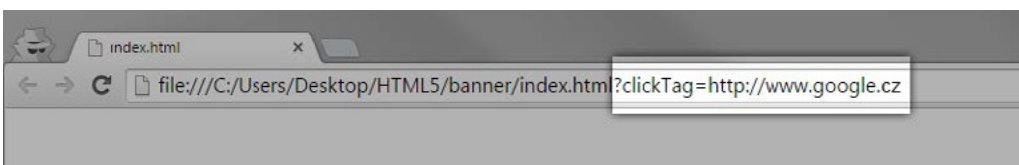
Script do hlavičky HTML dokumentu naleznete na další straně...

```
<script type="text/javascript">
  function getQueryParam(paramName) {

    var qs=location.search;
    qs=qs.substr(qs.indexOf("?")+1);
    allParams=qs.split("&");
    for (i=0;i<allParams.length;i++) {
      keyVal=allParams[i].split("=");
      if (keyVal[0]==paramName){
        return unescape(keyVal[1]);
      }
    }
    return null;
  }
  document.addEventListener("DOMContentLoaded", function(event) {
    var aredir = document.getElementsByTagName('a');
    for ( i=0; i<aredir.length; i++){
      aredir[i].href= getQueryParam('redir');
      aredir[i].target= getQueryParam('bbtarget');
    }
  });
</script>
```

Otestovat funkčnost prokliku pak můžeme v prohlížeči, kde si otevřeme HTML soubor a do adresy přidáme:

?ClickTAG=http://www.google.cz



Otestování a kontrola podkladů

- Po výrobě bychom měli otestovat banner v aktuálních prohlížečích (Explorer, Firefox, Chrome), ideálně i v mobilních verzích prohlížečů.
- HTML5 bannery s animací se zobrazují pouze v moderních prohlížečích.
- Pro starší prohlížeče je třeba kód přizpůsobit tak, aby se zobrazila alespoň jeho zjednodušená statická verze.

Tipy pro zmenšení datové velikosti

- Vybrat vhodný formát obrázku (JPG, PNG, GIF) a ujistit se, zda je použitý obrázek 1:1 k zobrazované velikosti, ať zdrojový obrázek není větší než zobrazovaná oblast.
- Pokud se dá, zredukovat počet barev (PNG, GIF), nebo zvýšit kompresi (JPG).
- Při použití externích fontů upravit font tak, aby obsahoval pouze potřebné znaky.
- Zkontrolovat kód skriptů, HTML a CSS. Pokud vyrábíme formát pomocí některého nástroje nebo generátoru, stává se, že formát obsahuje množství nepotřebného kódu. Stejně můžeme z kódu odstranit všechny komentáře.

Užitečné nástroje

- Swiffy – nástroj na konverzi SWF souboru do HTML5:
<https://developers.google.com/swiffy/convert/upload>
- Base64 enkodéry:
<http://www.base64-image.de/>
<http://www.askapache.com/online-tools/base64-image-converter/>
<http://dataurl.net/#dataurlmaker>
- CSS Inliner:
<http://www.mailermailer.com/labs/tools/magic-css-inliner-tool.rwp>
- TinyPNG – nástroj na kompresi PNG souborů:
<https://tinypng.com/>
- Google Web Designer – nástroj na výrobu HTML5 bannerů:
<http://www.google.com/webdesigner/>

Obecné podmínky

- V případě, že barva pozadí banneru splývá s pozadím stránky, musí být opatřen rámečkem min. 1 px šedé nebo černé barvy
- Není-li skript plně funkční ve všech prohlížečích, musí být upraven tak, aby v ostatních prohlížečích negeneroval chybu skriptu, nerušil zobrazení stránky apod.
- Reklama nesmí být příliš agresivní ve smyslu chvění a blikání, za agresivní banner je považována kreativa, která ve velmi krátkém časovém intervalu (kratším než 1 vteřina) výrazně mění barvy, nadpisy či jiné významné grafické prvky, které mohou uživatele vyrušovat při práci se stránkou
- Nesmí obsahovat vulgarismy či jiné neetické prvky
- Nesmí překročit povolené datové limity
- Bannery přes externí kód musí být dostatečně vizuálně odlišeny od obsahu stránky po celou dobu zobrazení (animace) např. ohraničujícím rámečkem, barvou pozadí apod.
- Rámeček popř. pozadí musí být rovné, nikoliv zvlněné nebo jinak upravené
- Nesmí obsahovat ovládací prvky operačních systémů a nesmí vypadat jako systémové hlášky

