

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.

Pikselikoko	Maksimikilotavuraja ensilataukselle
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 mahdollista 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 toimitamiselle 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.