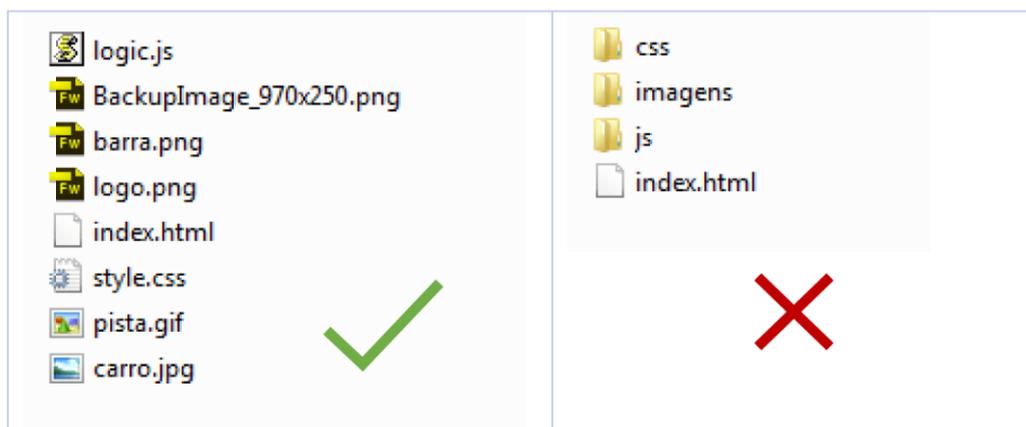


## Estrutura:

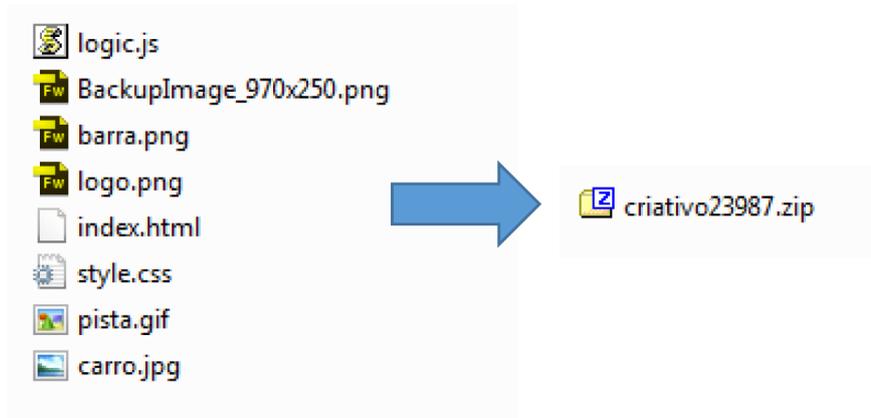
Estrutura do HTML e seus assets:

Os assets devem estar no mesmo nível do HTML principal, ou seja, não devem existir pastas organizando os assets.



Como enviar os arquivos para o SGR?

Basta criar um arquivo zip, que contemple todos os arquivos necessários para o criativo.



## Peso:

O que é considerado na contabilização do peso total?

Para chegar ao peso total, é considerado o somatório dos pesos de todos os arquivos (assets) descompactados. Considerar peso máximo do formato escolhido.

## Arquivos externos:

### Quais links externos são permitidos?

- Pixels contadores
- Link para fontes externas (Google Fonts)

### Construção de links externos através de javascript

- Não é permitida

## Assets:

Quais tipos de assets são suportados?

### Imagens:

- aceitos: .jpg .png .gif
- não aceitos: .svg

### Vídeos:

- Arquivos de vídeos só podem ser carregados a partir do acionamento do play pelo usuário.
- O link para os arquivos devem ser para servidores de streaming ou servidores externos quando ultrapassam o limite de peso do pacote do criativo.
- Os arquivos de vídeo exigem uma extensão .mp4. O formato mp4 maximiza a compatibilidade entre o navegador e os dispositivos. O codec deve ser H.264.

### Fontes:

- aceitos: Google Fonts (link)
- não aceitos: fontes como assets

### CSS:

- O código deve ser escrito no arquivo HTML, dentro da tag <head>. Não serão permitidos arquivos (.css) como assets.

### Javascript:

- Códigos em javascript que manipulam elementos DOM devem ser escritos no arquivo HTML, após o fechamento da tag </body>.
- Não é permitido ter referências a arquivos (.js) e bibliotecas externas, elas devem ser adicionadas aos assets do pacote. Os limites de peso devem ser respeitados, portanto recomendamos que, se for extremamente necessário, utilizar bibliotecas simplificadas, que tenham apenas os recursos necessários para o funcionamento da peça.

## Fontes:

Que tipo de fontes são suportadas?

Recomendamos o uso de Fontes de sistema. Para casos onde se faça necessário o uso de fontes que não são de sistemas, deve-se usar o Google Fonts, mas sempre colocando fontes de sistema como backup.

Como diminuir o peso da fonte ao usar o Google Fonts?

É possível fazer apenas o carregamento dos caracteres usados pela peça, por exemplo:

Carregamento Normal (22.4kB):

```
<html>
  <head>
    <link rel="stylesheet" type="text/css" href="http://fonts.googleapis.com/css?family=Tangerine">
    <style>
      body {
        font-family: 'Tangerine', serif;
        font-size: 48px;
      }
    </style>
  </head>
  <body>
    <div>Making the Web Beautiful!</div>
  </body>
</html>
```

Carregamento Normal (4.5kB):

```
<html>
  <head>
    <link rel="stylesheet" type="text/css"
    href="http://fonts.googleapis.com/css?family=Tangerine&text=Making the Web Beautiful!">
    <style>
      body {
        font-family: 'Tangerine', serif;
        font-size: 48px;
      }
    </style>
  </head>
  <body>
    <div>Making the Web Beautiful!</div>
  </body>
</html>
```

Repare que há sempre uma fonte de sistema como backup. Saiba mais em:

[https://developers.google.com/fonts/docs/getting\\_started](https://developers.google.com/fonts/docs/getting_started)

### **Função de clique:**

ClickTag: Identificar o elemento de clique no HTML com ID “clickTag”

### **Áudio:**

Não será permitida reprodução sem a intervenção do usuário. Em peças publicitárias com áudio, este deverá vir desativado contendo um botão ou uma função que permita ao usuário ligá-lo.

### **Cor de fundo:**

Em peças que não existam imagens de fundo, a cor de preenchimento deve ser definida por CSS ao elemento de fundo do HTML da mesma.

### **Links “terceirizados” e pixel contador:**

Pode ser usada uma empresa terceirizada que conte cliques e impressões (por meio de um pixel contador de 1x1). As empresas já homologadas são: RealMedia, DoubleClick, MediaOps, Eyeblander, Aunica (atlas), MediaOps. Admotion e Predicta.

Pixels contadores devem ser enviados separadamente, pois serão adequadamente inseridos no código de forma automatizada, no final do documento HTML.

### **Tags de terceiros (servidor externo):**

São aceitas tags de adservers parceiros com peças produzidas em HTML5, exceto para os formatos DHTML Flutuante e Mega Banner Expansível.

Toda tag de terceiro é pré-avaliada pela nossa equipe, entretanto, esses criativos podem sofrer alterações durante a veiculação por estarem hospedadas em um terceiro. Por este motivo, uma pré-aprovação da peça não é garantia de que a peça não possa ser pausada durante uma veiculação.

### **Hospedagem dos arquivos:**

Os assets podem ser hospedados em servidores de terceiros, exceto para as peças DHTML Flutuante e Mega Banner Expansível.

## DHTML Flutuante:

Os assets devem ser hospedados pelo SGR, não aceitando assim, hospedagem em servidores de terceiros.

### Botão fechar:

- Identificar o elemento do botão fechar no HTML com ID "btnClose"
- As dimensões são 82px de largura e 23px de altura.
- Posicionamento: canto superior direito com os valores "top:5px" e "right:5px".

Exemplo:



## Boas práticas

### 1. Animações:

- Evite ao máximo o uso de javascripts para animações / transições, dando sempre preferência ao recurso de transições do CSS

### 2. Fontes:

- Para textos estáticos use o recurso de redução de peso das fontes do Google Fonts (ver item Fontes)

### 3. Javascripts:

- Evite recursos que elevem o processamento da máquina do usuário, como loopings, Intervals, efeitos, etc. Isso prejudica a experiência do usuário e a navegação nas páginas do site.
- jQuery não é recomendado para anúncios HTML5 pelas seguintes razões:
  - Desempenho reduzido em dispositivos móveis por causa da dependência de animações baseadas em tempo.
  - Ponderação desnecessária de arquivos: a maioria das funcionalidades da biblioteca não é necessária.
- Como alternativa, procure bibliotecas mais leves.