



# Guia para produção de peças HTML5 Globo.com

---

A implementação de um criativo HTML5 possibilita o desenvolvimento de criativos com códigos compatíveis pela maioria dos browsers modernos e por devices mobile, como Smartphones, Phablets e Tablets.

Assim, a Globo.com está disponibilizando um guia com algumas definições e padrões para veicular peças com esta tecnologia, mantendo o foco no usuário e com a veiculação correta da peça sem que seu código interfira na navegação da página, prezando pela qualidade do criativo sem deixar de lado sua performance.

<b>I. Formatos de publicidade em HTML5 aceitos na Globo.com</b> .....	3
1. Pacote (.ZIP) HTML5 para hospedagem no adserver da Globo.com.....	3
2. Tags de terceiros.....	3
3. Doubleclick Campaign Manager (DCM) tags.....	3
<b>II. Guia e especificações para envio do criativo HTML5 em um Pacote (.ZIP)</b> .....	4
Peso do criativo simples.....	4
Peso do criativo servido por TAG / 2 etapas (Polite).....	4
Fontes.....	5
• Estrutura do HTML e seus assets.....	6
• Como enviar o pacote para a Globo.com?.....	6
Arquivos externos.....	7
• Quais links externos são permitidos?.....	7
▪ <i>URL de destino</i> .....	7
▪ <i>Pixels contadores</i> .....	7
▪ <i>Link para fontes externas (Google Fonts)</i> .....	7
• Construção de links externos através de javascript.....	7
Assets.....	7
• Quais tipos de assets são suportados?.....	7
• Imagens.....	7
• Vídeos.....	7
• Fontes.....	7
• CSS (.css).....	7
• Javascript (.js).....	7
Javascript.....	7
<b>III. Macros de Click</b> .....	8
Aceitaremos três métodos: .....	8
<b>IV. Pixels Contadores</b> .....	8
<b>V. Boas práticas</b> .....	9
1. Animações.....	9
2. Fontes.....	9
3. Javascripts.....	9

# I. Formatos de publicidade em HTML5 aceitos na Globo.com

A Globo.com suporta várias formas de veiculação de HTML5, cada uma delas possui suas vantagens e desvantagens e foram definidas com base em padrões internacionais, bem como nas possibilidades do adserver da Globo.com

---

*A Globo.com se dá o direito de avaliar e pausar peças em caso de não cumprimento das especificações deste guia, ou por problemas de performance da peça.*

---

## 1. Pacote (.ZIP) HTML5 para hospedagem no adserver da Globo.com

Em um único arquivo .ZIP, contendo o HTML principal e os assets necessários, como CSS, JS, IMAGENS

Este modelo, não exige que o anunciante contrate um adserver terceiro, basta enviar o arquivo .zip, com o html principal e os asset que a Globo.com hospeda o criativo.

## 2. Tags de terceiros

Aceitamos tags de adservers terceiros, com peças produzidas em HTML5, desde que as especificações deste guia sejam respeitadas.

Todos os elementos da tag são considerados no peso total da peça, tais como: assets, scripts de bibliotecas externas e todo e qualquer script da tag do AdServer. **Verifique com o AdServer quanto peso deve ser reservado para essa finalidade.**

Toda tag de terceiro é pré-avaliada pela equipe da Globo.com, 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.

## 3. Doubleclick Campaign Manager (DCM) tags

Da mesma forma que aceitamos tags de adservers terceiros, com peças produzidas em HTML5, aceitamos tags do DCM, desde que as especificações deste guia sejam respeitadas.

## II. Guia e especificações para envio do criativo HTML5 em um Pacote (.ZIP)



### Peso do criativo simples

Seguindo as instruções mais recentes da IAB, consideramos os valores abaixo como limite de peso para veiculação de criativos na Globo.com.

Área (LxA)	Sizes (pixels)	Peso máximo (KB)
<b>P</b>	320x50 / 300x50	<b>50</b>
<b>M</b>	970x90 / 300x250	<b>150</b>
<b>MM</b>	970x150	<b>200</b>
<b>G</b>	970x250 / 300x600	<b>250</b>

### Peso do criativo servido por TAG / 2 etapas (Polite)

Área (LxA)	Sizes (pixels)	Peso máximo Initial load (KB)	Peso máximo subload (KB)
<b>P</b>	320x50 / 300x50	<b>50</b>	<b>100</b>
<b>M</b>	970x90 / 300x250	<b>150</b>	<b>300</b>
<b>MM</b>	970x150	<b>200</b>	<b>400</b>
<b>G</b>	970x250 / 300x600	<b>250</b>	<b>500</b>

O valor indicado em Initial Load é a soma do peso de todos os arquivos solicitados antes do DOMContentLoaded. Verifique com o seu Adserver quanto peso é reservado para esta etapa.

O valor indicado em subload é a soma do peso de todos os arquivos solicitados (iniciado automaticamente sem qualquer interação do usuário) após o DOMContentLoaded.

Para mais informações acesse:

[https://www.iab.com/wp-content/uploads/2017/08/IABNewAdPortfolio\\_FINAL\\_2017.pdf](https://www.iab.com/wp-content/uploads/2017/08/IABNewAdPortfolio_FINAL_2017.pdf)

---

#### ***O que é considerado na contabilização do peso total?***

*Para chegar no peso total do HTML5 veiculado diretamente, é considerada a somatória dos pesos de todos os arquivos do zip compactado, bem como os arquivos externos permitidos por este guia, assets da peça, scripts de bibliotecas externa. Para HTML5 servido por tag de terceiro, é considerada a somatória dos pesos de todos os arquivos que compõem o HTML5 somados a todo e qualquer script da tag do AdServer.*

---

## 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 Reduzido (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>
```

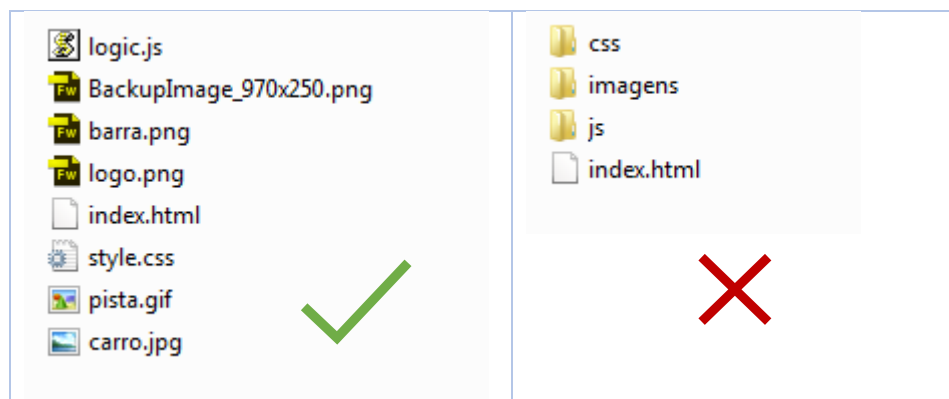
Repare que há sempre uma fonte de sistema como backup.

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

## Estrutura

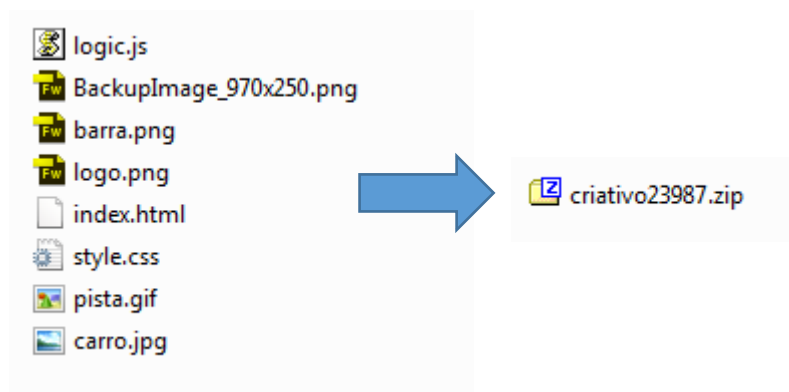
- **Estrutura do HTML e seus assets**

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



- **Como enviar o pacote para a Globo.com?**

Basta criar um arquivo .ZIP contendo todos os arquivos necessário para o bom funcionamento do criativo.



## Arquivos externos

- Quais links externos são permitidos?
  - *URL de destino*
  - *Pixels contadores*
  - *Link para fontes externas (Google Fonts)*
- Construção de links externos através de javascript
  - *Não é permitido*

## 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 (.css)
- Javascript (.js)

## Javascript

- Arquivos .js externos
  - Não é permitido ter referências a arquivos js e bibliotecas externas, apenas aos assets do pacote
- Bibliotecas
  - Os limites de peso devem ser respeitados, portanto recomendamos que, se for extremamente necessário, usem bibliotecas simplificadas, que tenham apenas os recursos necessários para o funcionamento da peça
  - Para formatos In-App a Globo.com não dá suporte a mraid.js

### III. Macros de Click

Aceitaremos três métodos:

1. A macro de clique que adotamos é uma declaração de uma variável chamada clickTag:

```
<script type="text/javascript">  
  var clickTag = "%CLICK_URL_ESC%DEST_URL%";  
</script>
```

2. Para peças com múltiplos cliques, deve-se declarar a variável clickTag e usá-la na construção dos links da peça

```
<script type="text/javascript">  
  var clickTag = "%CLICK_URL_ESC%";  
  
  document.getElementById("link_destino1").href = clickTag+"http://exemplo.com/link1"  
  document.getElementById("link_destino2").href = clickTag+"http://exemplo.com/link2"
```

Exemplos:

```
<script type="text/javascript">  
  var clickTag = "%CLICK_URL_ESC%DEST_URL%";  
</script>  
  
<a href="javascript: window.open(clickTag, '_blank'); void(0)">  
    
</a>
```

### IV. Pixels Contadores

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



## V. 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 da Globo.com
  - 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, como a zepto.js

---

*Em caso de dúvidas, fale com seu contato comercial*

---