

# QQ小程序/小游戏

## ——如何实现广告变现

流量主接入广告操作指引

版本 V5.0 2019.10.10



1 广告形态介绍

2 接入广告操作指引

3 IDE扫码预览广告功能

4 广告数据查看&分成结算政策

5 接入广告FAQ

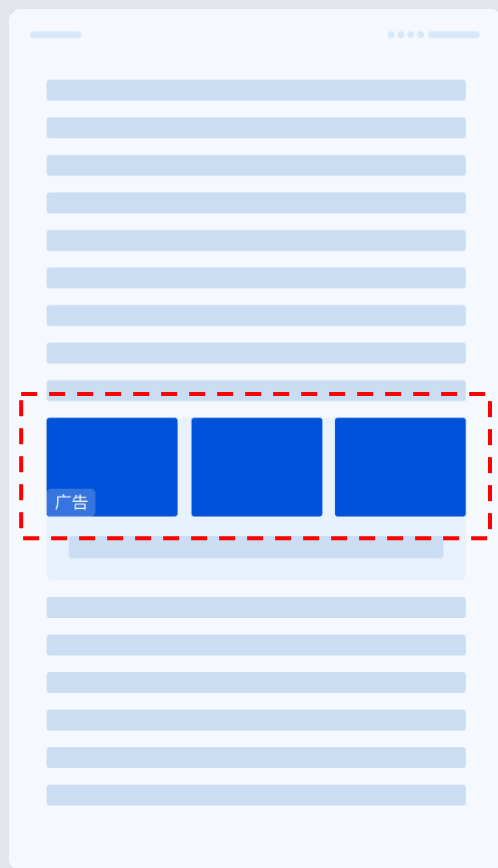


# 1 QQ小程序——广告形态介绍

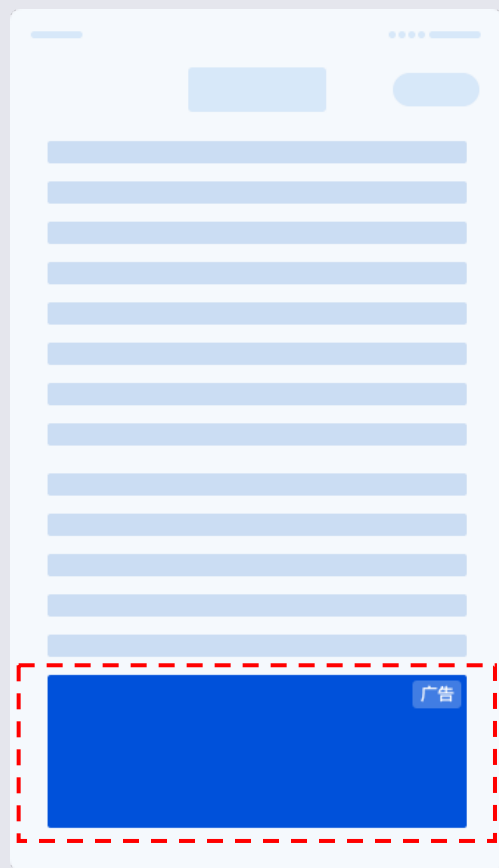
小程序提供了哪些广告能力？产品形态和特点是什么？



## 广告形态介绍 · 小程序广告组件 - Banner广告



Banner中插



Banner在底部

### 广告位置:

可自定义广告展示位置，在页面内容中插，或置于页面底部较为常见

### 广告形态:

- 可能会展示的素材有2个规格，纯图片长图样式或三小图+文案样式，具体出现哪种规格由系统决定
- 点击banner区域将跳转广告落地页：自定义H5页面、APP下载页或其他小程序/小游戏

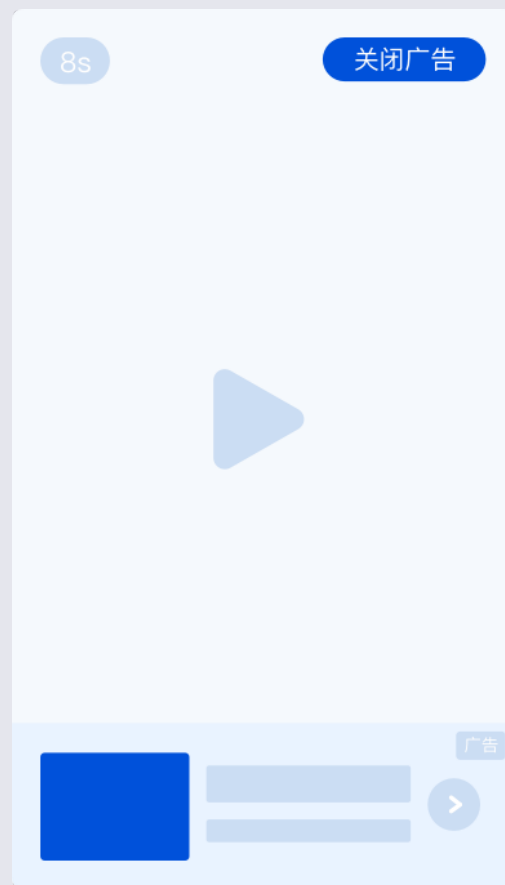
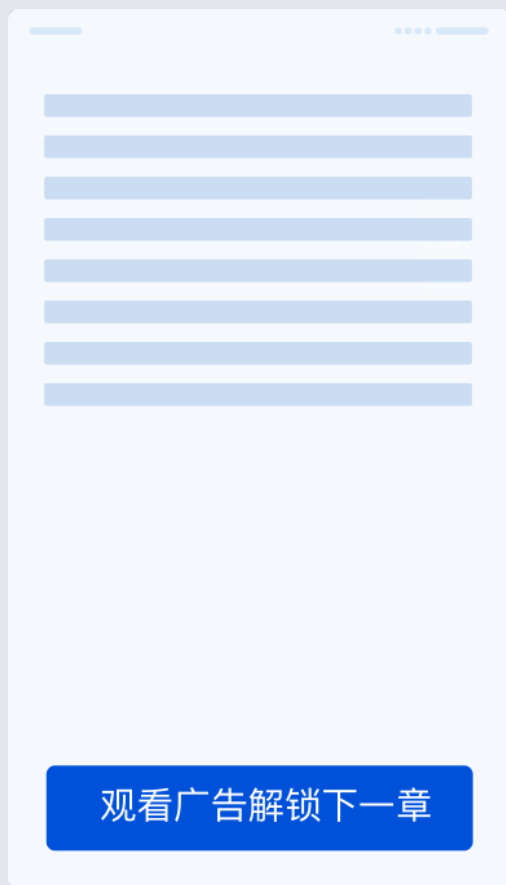
### 计费方式:

- 按广告点击次数计费

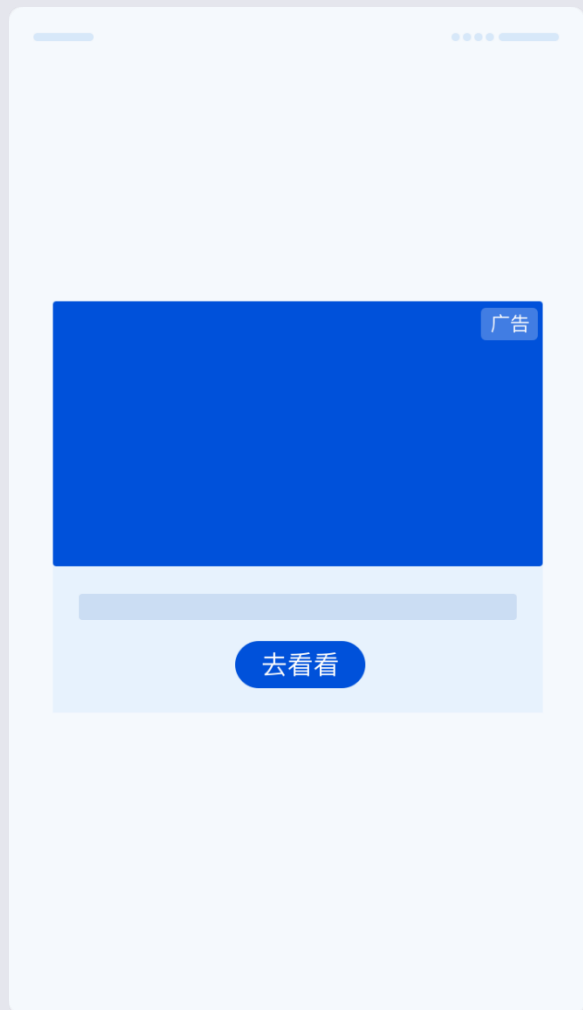


## 广告形态介绍 · 小程序广告组件 - 激励视频广告

用户在小程序中主动触发激励式视频广告，并达成奖励下发标准（完整观看视频或至少观看15s视频广告），即可获得该小程序下发的奖励  
广告触发场景与奖励内容均支持小游戏开发者自定义



# 广告形态介绍 · 小程序广告组件 – 翻页广告 [仅支持阅读类小程序]



## 广告位置:

由开发者预留广告位，并提供曝光时机

一般置于阅读类小程序的两个章节中插独立空白页面，展示一次翻页广告

## 广告形态:

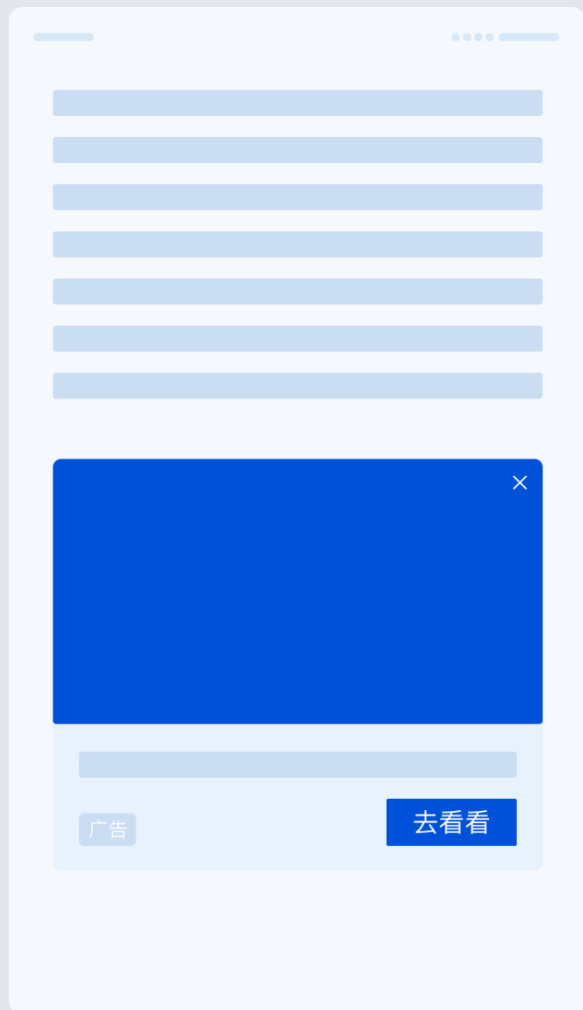
- 大图文样式，图片+文案+按钮
- 点击翻页广告区域将跳转广告落地页：自定义H5页面、APP下载页或其他小程序/小游戏 [点击广告区域以外部分，为正常翻页操作]

## 计费方式:

- 按广告点击次数计费



# 广告形态介绍 · 小程序广告组件 - 卡片广告



## 广告位置:

由开发者预留广告位, 并提供曝光时机, 一般可设置在小程序内容页中的空白位置

## 广告形态:

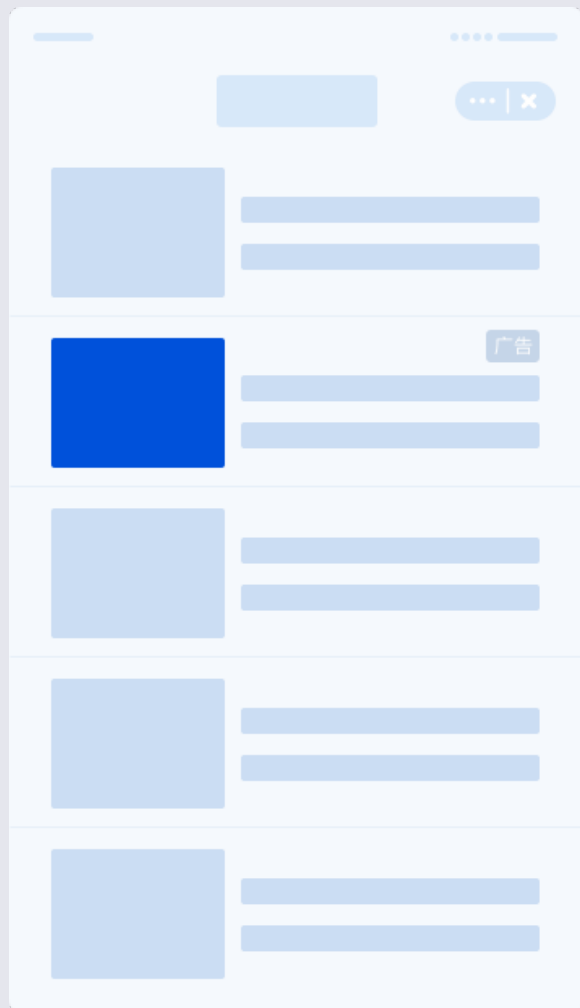
- 大图文样式, 图片+文案+按钮
- 点击卡片广告区域将跳转广告落地页: 自定义H5页面、APP下载页或其他小程序/小游戏

## 计费方式:

- 按广告点击次数计费



# 广告形态介绍 · 小程序广告组件 – feeds广告



## 广告位置:

- 由开发者预留广告位，并提供曝光时机，通常当小程序为纯信息流页面时使用
- 开发者可自定义广告位左上角位置 [left, top]
- 广告位展示的默认尺寸为：高度184px，宽度按照屏幕尺寸，两侧留25px间距自适应。实际展示的宽和高均可由开发者在设计稿允许的范围内自定义设置

## 广告形态:

- 左图右文结构，更适合内容型信息流场景
- 点击feeds广告区域将跳转广告落地页：自定义H5页面、APP下载页或其他小程序/小游戏

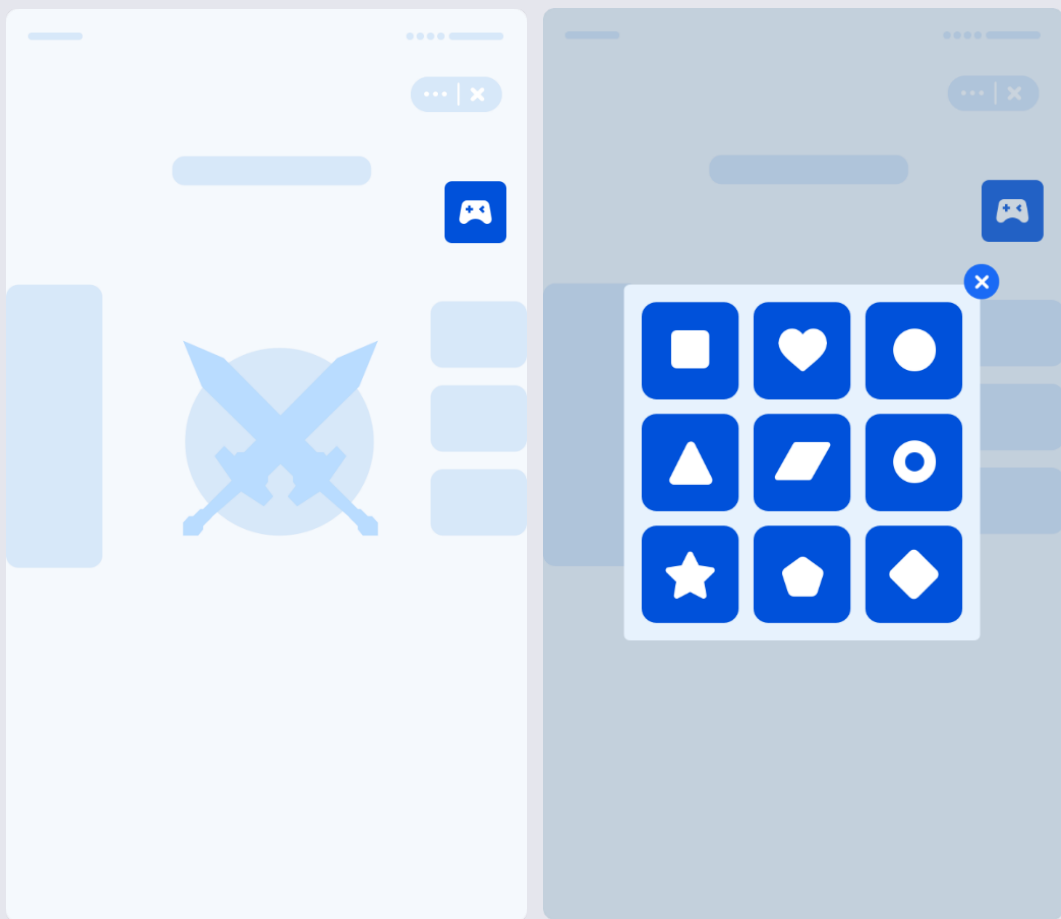
## 计费方式:

- 按广告点击次数计费





## 广告形态介绍 · 小程序/小游戏广告组件 – 盒子广告 [新]



### 广告位置:

- 由开发者预留广告位，并提供曝光时机。开发者自定义广告位外部icon的样式、大小，建议与整体UI风格一致 [图中示例为手柄样式]
- 注意：当检测到无广告返回时，外部icon需设置为隐藏；小程序每个页面可展示一个盒子广告位，小游戏目前全局只能展示一个盒子广告位

### 广告形态:

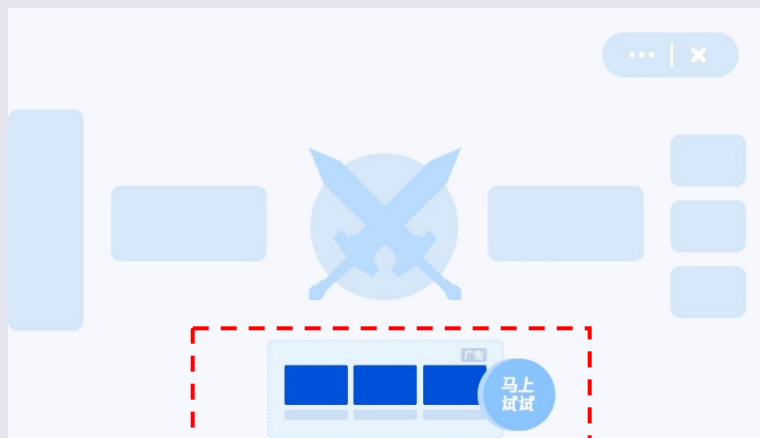
- 用户主动点击触发，触发后通过浮层显示1~9个小程序/小游戏的icon
- 点击icon可跳转到对应小程序/小游戏，点击右上角的关闭按钮，广告位收起，广告隐藏

### 计费方式:

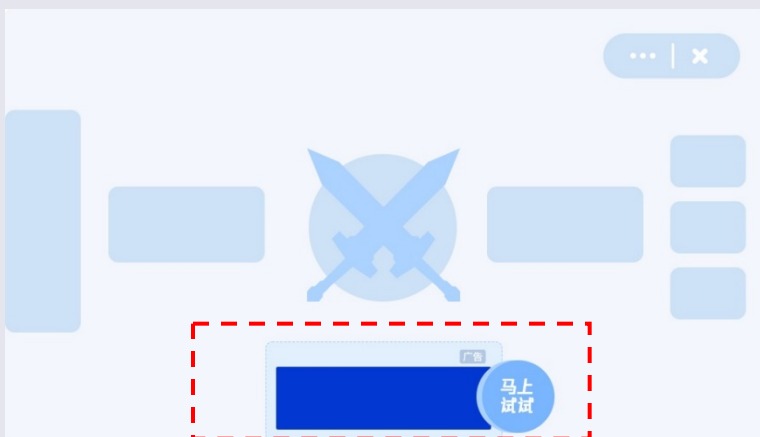
- 按广告点击次数计费 [盒子浮层展开后，显示  $N$  个icon，则记为  $N$  次广告曝光；用户点击其中一个icon，则记为一次广告点击]



# 广告形态介绍 · 小游戏广告组件 - Banner广告



横屏游戏banner示例



竖屏游戏banner示例

## 广告位置:

可自定义广告展示位置，置于游戏页面底部较为常见

## 广告形态:

- 广告外层banner广告素材+带按钮的广告边框样式，广告素材有多个尺寸，有纯图片样式或图片+文案样式
- 点击外层图片或按钮将跳转指定落地页：自定义H5页面、APP下载页、或其他小程序/小游戏

\*目前已支持on Resize接口能力和动态调整尺寸

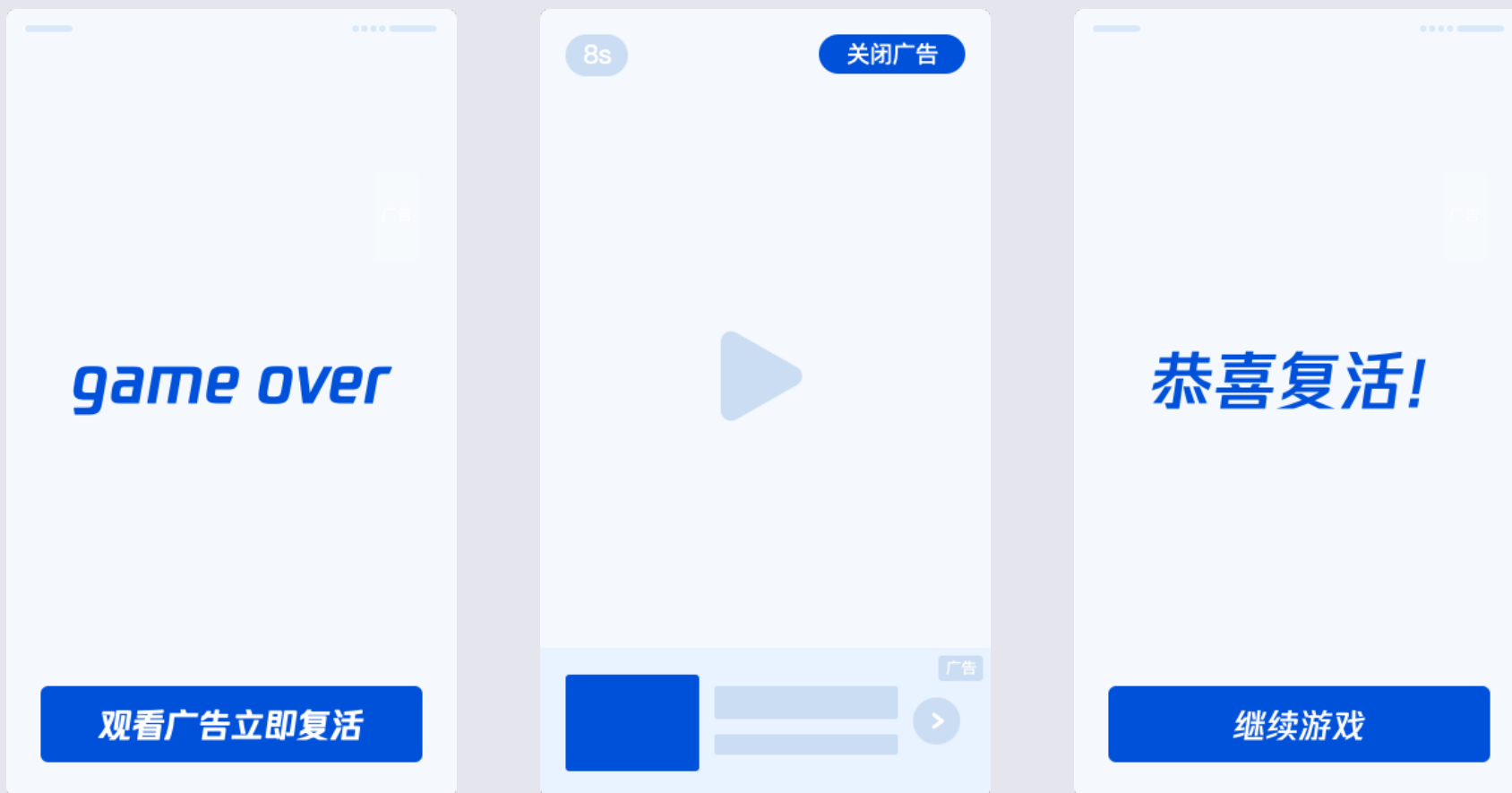
## 计费方式:

- 按广告点击次数计费

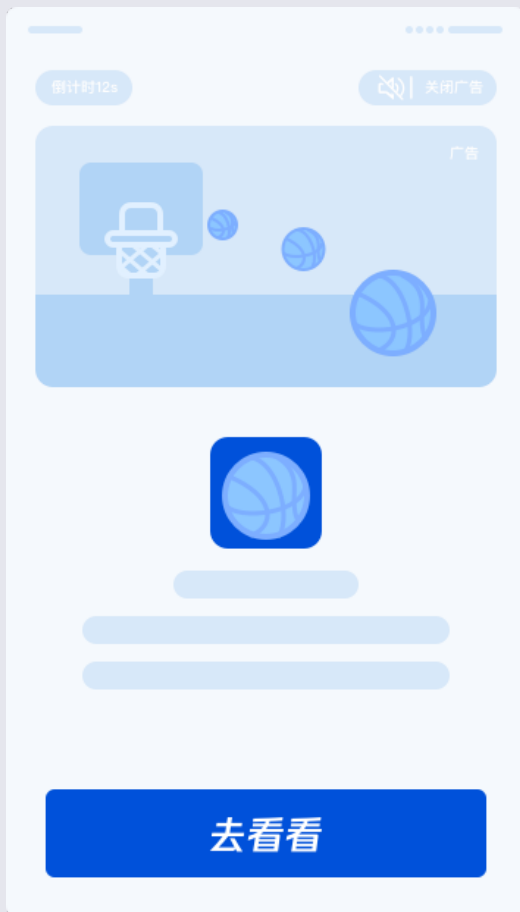


## 广告形态介绍 · 小游戏广告组件 - 激励视频广告

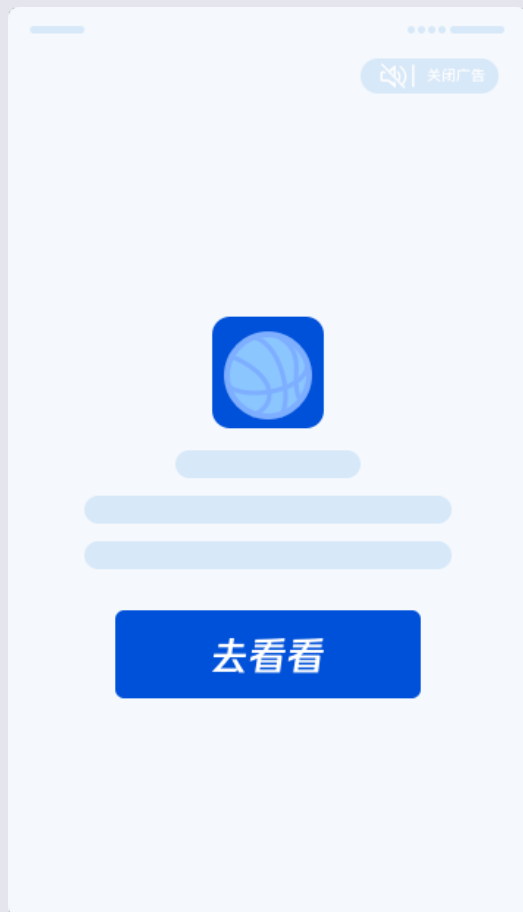
用户在小游戏中主动触发激励式视频广告，并达成奖励下发标准（完整观看视频或至少观看15s视频广告），即可获得该小游戏下发的奖励  
广告触发场景与奖励内容均支持小游戏开发者自定义



# 基础介绍 · 小程序/小游戏广告组件 - 激励视频广告



横屏视频播放示例



视频播放完成后示例

## 广告形态:

- 广告视频 $<15s$ ，提示看完视频才有奖励 [倒计时总时长为视频实际时长]
- 广告视频 $\geq 15s$ ，提示至少看完15s才有奖励 [倒计时总时长为15s]
- \* 奖励时长延长至30s正在小流量实验中，后续奖励时长可能根据实验结果调整

- 视频广告素材包含横屏和竖屏两种样式
- 点击广告主头像、广告文案&按钮区域将跳转指定落地页：自定义H5页面、APP下载页或其他小程序/小游戏

## 播放逻辑:

- 视频开始播放后，下方出现广告卡片，点击可跳转广告落地页
- 视频播放过程中，用户可随时关闭广告，获取奖励条件如上介绍

## 计费方式:

- 按视频曝光次数计费 [播放时长1s 即记一次曝光]



## 2 QQ小程序接入广告操作指引

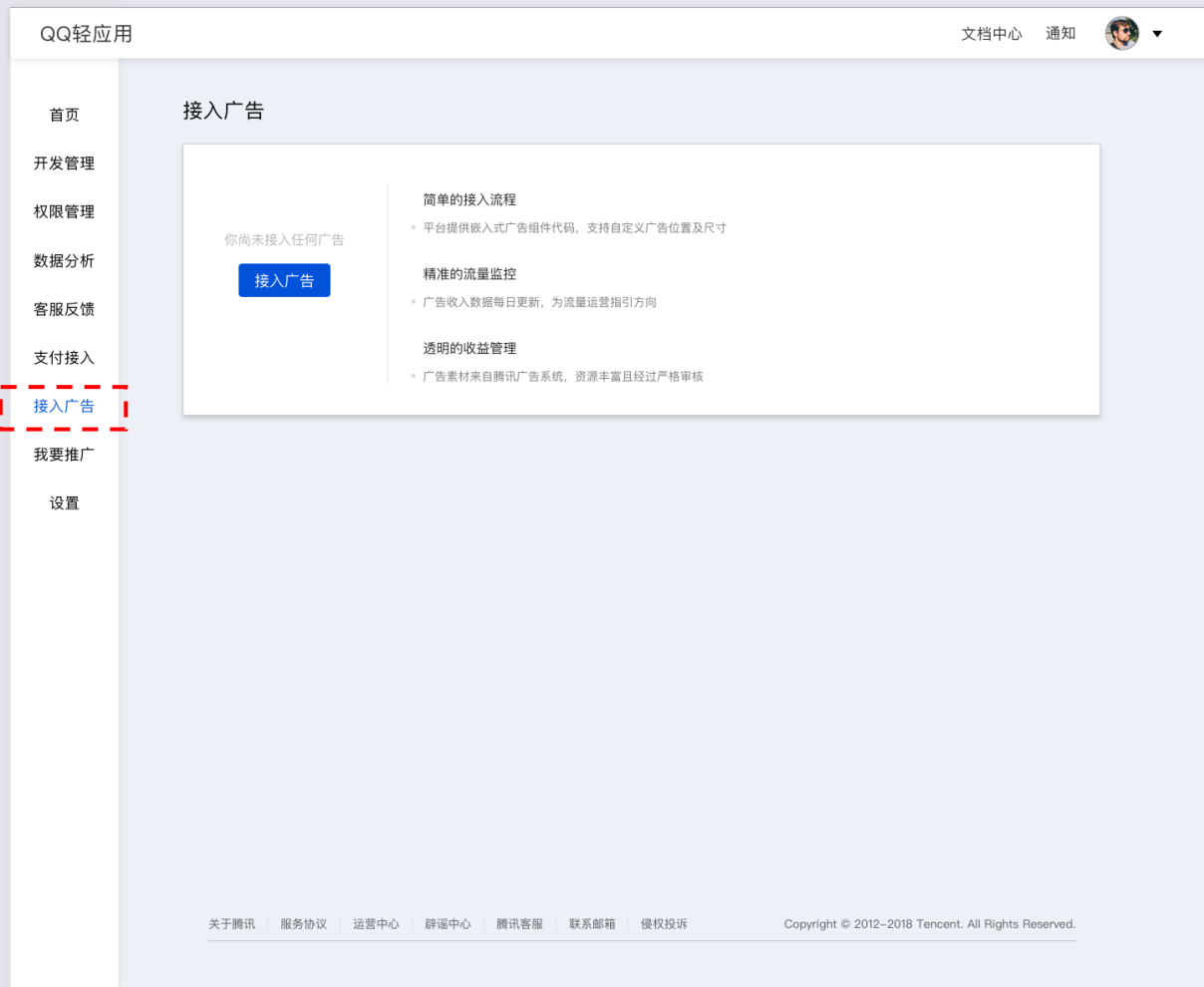
开发者如何开通小程序广告组件？如何插入广告组件等



## 操作指引 · 流程示意



# 操作指引 · 开通接入广告功能



## 广告点击左侧导航栏“接入广告”进入专属模块：

- 尚未接入广告的开发者，系统会判断是否符合准入规则
- 符合准入规则的开发者，首次接入需先同意广告展示服务协议，并填写确认收款账户信息
- 已经有广告接入的开发者，可以直接进行广告位管理等操作

## 流量主准入判定：

从19年7月23日〔小程序/游戏开放注册当日〕数据起算，  
DAU峰值>200，即可开通广告能力



# 操作指引 · 创建Banner广告



## Banner广告创建步骤:

- 1 小程序管理后台 - 接入广告 - 添加广告位
- 2 小程序/小游戏均可创建Banner广告
- 3 获取广告位对应代码，粘贴到小程序/小游戏代码中  
\*接口文档见后页





# 操作指引 · Banner广告-获取代码

## 小程序banner代码示例

获取代码

复制如下代码片段，插入小程序中适合的位置，发布后即展现对应的广告位

```
<ad unit-id="e92252fe04a7e60ba58b7dd1aaca0dc6"></ad>
```

取消 复制代码

## 小游戏banner代码示例

获取代码

复制如下代码片段，插入小程序中适合的位置，发布后即展现对应的广告位

```
const bannerAd = qq.createBannerAd({  
  adUnitId: 'f43342033ee164a084ba83da65057fed',  
  style: {  
    left: 10,  
    top: 76,  
    width: 320  
  }  
})  
bannerAd.show()
```

取消 复制代码

### 1 获取广告位代码片段

系统将生产广告位的代码片段，点击“复制代码”即可复制取用

### 2 查看Banner广告接口文档:

#### 小程序Banner

<https://q.qq.com/wiki/develop/miniprogram/component/open-ability/ad.html>

#### 小游戏Banner

<https://q.qq.com/wiki/develop/game/API/ad/qq.createBannerAd.html>



# 操作指引 · 创建激励视频广告

The screenshot shows the '新建广告位' (New Ad Placement) form in the QQ轻应用 interface. The form includes a text input for '广告位名称' (Ad Placement Name) with a placeholder '名称用于区分各广告位' and a character count '0/30'. Below this, there are radio buttons for '广告位类型' (Ad Placement Type), with 'banner广告' (Banner Ad) and '激励视频广告' (Rewarded Video Ad) options. The '激励视频广告' option is selected. Below the radio buttons, there are two mobile app mockups. The left one shows a 'game over' screen with a '观看广告立即复活' (Watch Ad to Revive) button. The right one shows a video player with a play button and a '激励广告' (Rewarded Ad) label. Below the mockups, there is a note: '激励视频广告示意 广告场景、触发机制等均支持自定义' (Illustration of Rewarded Video Ad: Ad scenarios, triggering mechanisms, etc., all support customization). At the bottom of the form are '取消' (Cancel) and '完成' (Done) buttons.

The '获取代码' (Get Code) dialog is also visible, showing a code snippet for creating and displaying a rewarded video ad. The code is as follows:

```
let videoAd = qq.createRewardedVideoAd({
  adUnitId: 84a022f81734b56cd6c31f16ae7ccb4b
})
videoAd.show()
.then(() => console.log('激励视频 广告显示'))
.catch(() => {
  videoAd.load()
  .then(() => videoAd.show())
  .catch(err => {
```

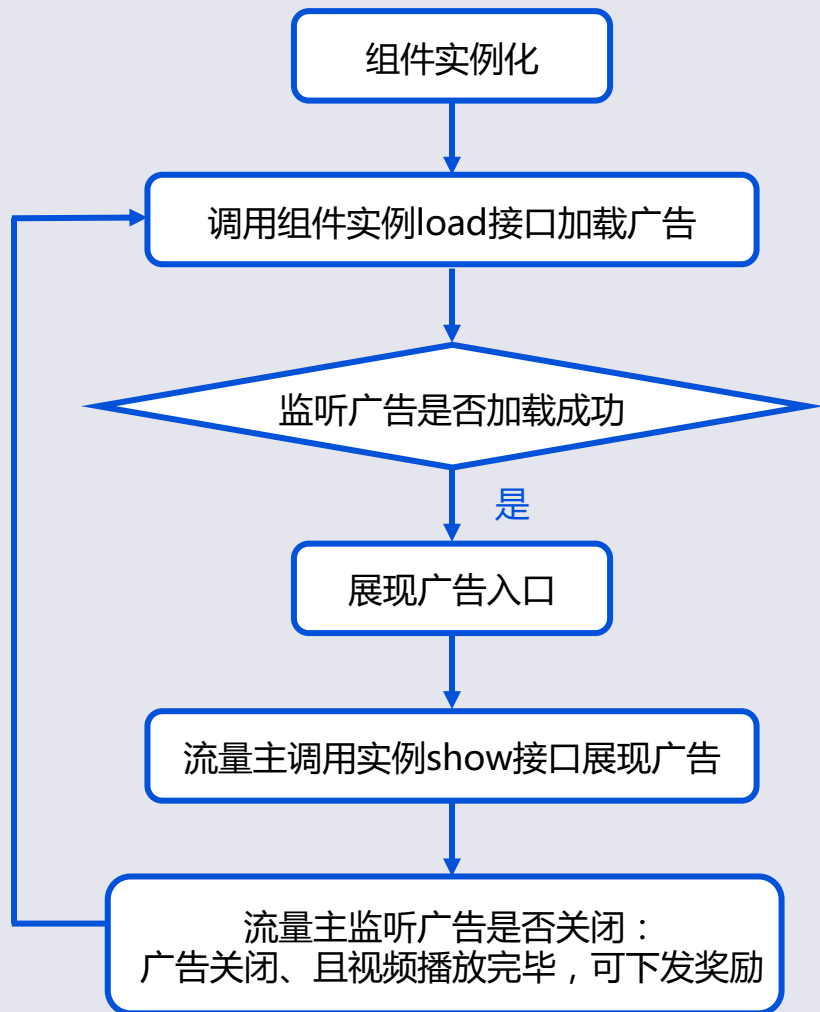
At the bottom of the dialog are '取消' (Cancel) and '复制代码' (Copy Code) buttons.

## 激励视频广告创建步骤:

- 1 小程序管理后台 - 接入广告 - 添加广告位
- 2 小程序/小游戏均可创建激励视频广告
- 3 获取广告位对应代码, 粘贴到小程序/小游戏代码中  
\*接口文档见后页



## 操作指引 · 激励视频广告-获取代码



查看激励视频广告接口文档:

小程序激励视频:

<https://q.qq.com/wiki/develop/miniprogram/API/ad/qq.createRewardedVideoAd.html>

小游戏激励视频:

<https://q.qq.com/wiki/develop/game/API/ad/qq.createRewardedVideoAd.html>




# 操作指引 · 创建小程序翻页广告/卡片广告/feeds广告

新建广告位

广告位名称  0 / 30

广告位类型  banner广告  激励视频广告  翻页广告  卡片广告  feeds广告



feeds广告示意  
广告场景，触发机制等均支持自定义

## 翻页广告/卡片广告/feeds广告创建步骤:

- 1 小程序管理后台 - 接入广告 - 添加广告位
- 2 仅小程序可创建翻页广告/卡片广告/feeds广告  
且仅阅读类小程序可创建翻页广告
- 3 获取广告位对应代码，粘贴到小程序/小游戏代码中  
\*接口文档见后页

获取代码

复制如下代码片段，插入小程序中适合的位置，发布后即展现对应的广告位

```
<ad unit-id="17805ac62aa645f07214ab6c13e3defe" type="feeds"></ad>
```



# 操作指引 · 小程序翻页广告/卡片广告/feeds广告-获取代码

1

## 获取广告位代码片段

系统将生产广告位的代码片段，点击“复制代码”即可复制取用

2

## 查看广告接口文档:

<https://q.qq.com/wiki/develop/miniprogram/component/open-ability/ad.html>

## 阅读类小程序翻页广告代码示例

获取代码

复制如下代码片段，插入小程序中适合的位置，发布后即展现对应的广告位

```
<ad unit-id="a81e0e7031c2f164c5ff3f0be8552e84" type="swip">
</ad>
```

取消 复制代码

## 小程序卡片广告代码示例

获取代码

复制如下代码片段，插入小程序中适合的位置，发布后即展现对应的广告位

```
<ad unit-id="c7af88559b711f1b4ae85ad00df66ee1" type="card">
</ad>
```

取消 复制代码

## 小程序feeds广告代码示例

获取代码

复制如下代码片段，插入小程序中适合的位置，发布后即展现对应的广告位

```
<ad unit-id="17805ac62aa645f07214ab6c13e3defe"
type="feeds"> </ad>
```

取消 复制代码

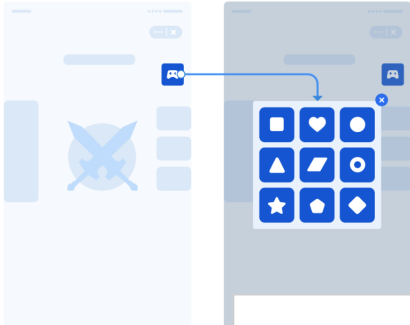


# 操作指引 · 创建盒子广告 [新]

## 新建广告位

广告位名称  0 / 30

广告位类型  banner广告  激励视频广告  卡片广告  feeds广告  盒子广告



盒子广告示  
广告场景，触发机制等

取消

### 获取代码

复制如下代码片段，插入小程序中适合的位置，发布后即展现对应的广告位

```
let appbox = qq.createAppBox({
  adUnitId: 519fdfe6981a47405bdec21126b8ba32
})
appbox.load().then(()=>{
  appbox.show()
})
```

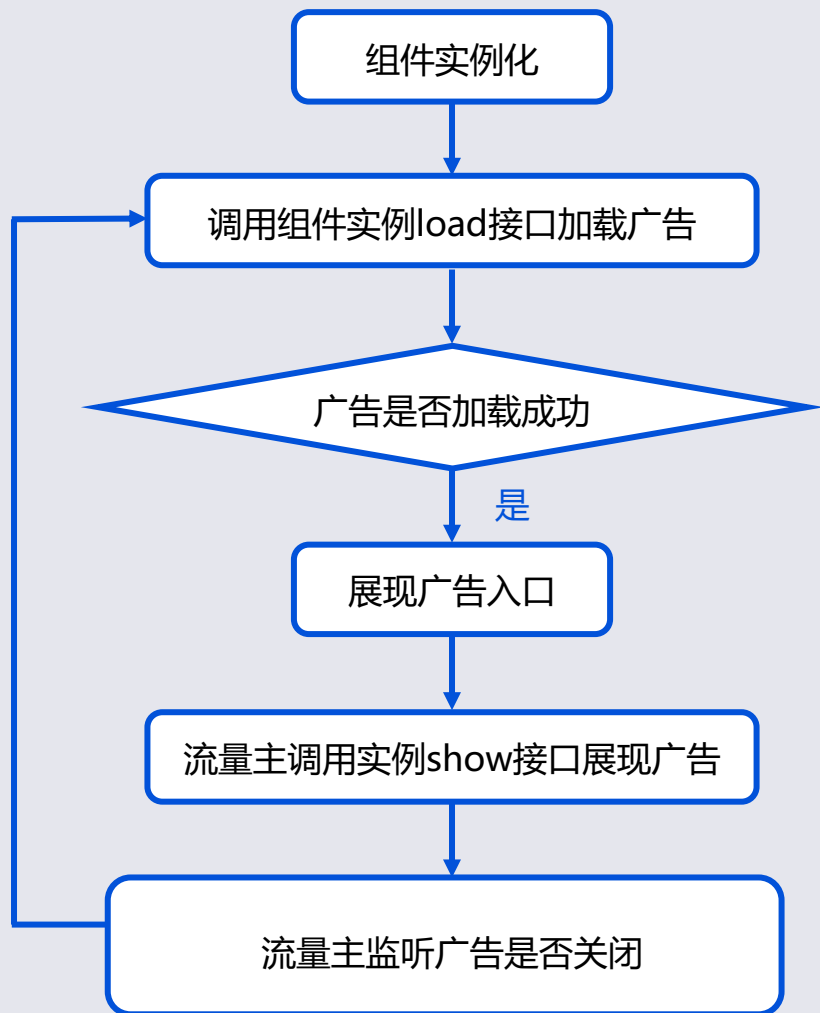
取消 复制代码

## 盒子广告创建步骤:

- 1 小程序管理后台 - 接入广告 - 添加广告位
- 2 小程序/小游戏均可创建盒子广告
- 3 获取广告位对应代码，粘贴到小程序/小游戏代码中  
\*接口文档见后页



## 操作指引 · 盒子广告-获取代码 **[新]**



查看激励视频广告接口文档:

小程序盒子广告:

<https://q.qq.com/wiki/develop/miniprogram/API/ad/AppBox.html>

小游戏盒子广告:

<https://q.qq.com/wiki/develop/game/API/ad/AppBox.html>

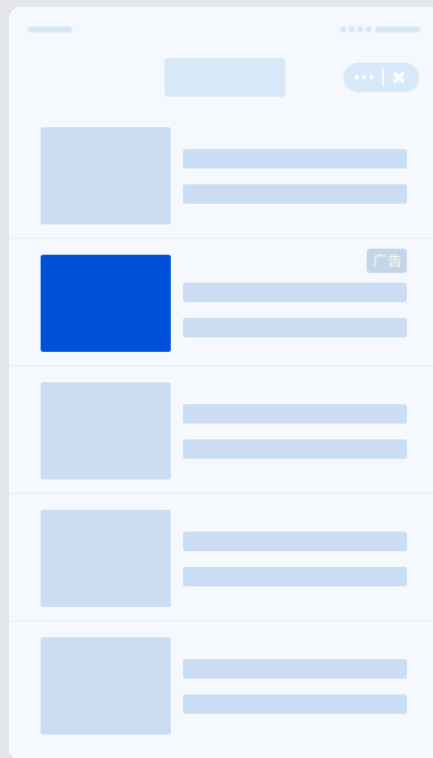


## 操作指引 · Banner广告 适用场景



### ◆ 文章页/详情页 or 游戏开始页底部

建议于文章结束后/详情页/游戏开始页的底部插入广告，以保证流畅的阅读体验或完整的游戏体验



### ◆ 信息流场景

建议于两条信息之间，最小化对用户浏览体验的干扰



### ◆ 游戏结束/签到/领奖页

建议置于不影响游戏进程的页面底部or空白处

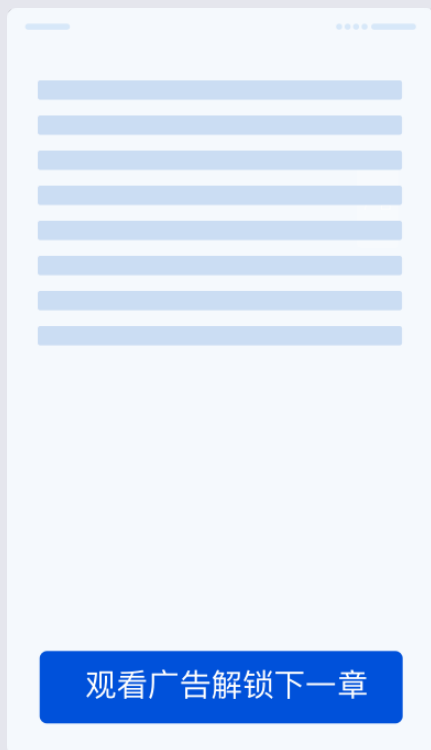




# 操作指引 · 激励视频广告 适用场景

## ◆ 阻断式价值互换场景

小程序功能体验 / 付费内容解锁等,  
游戏复活 / 线索提示 / 体力恢复 / 关卡解锁等



阅读类小程序章节解锁



游戏复活

## ◆ 稀缺资源激励场景

珍贵道具或福利抽奖机会 / 特殊游  
戏装备或小程序功能限时体验等



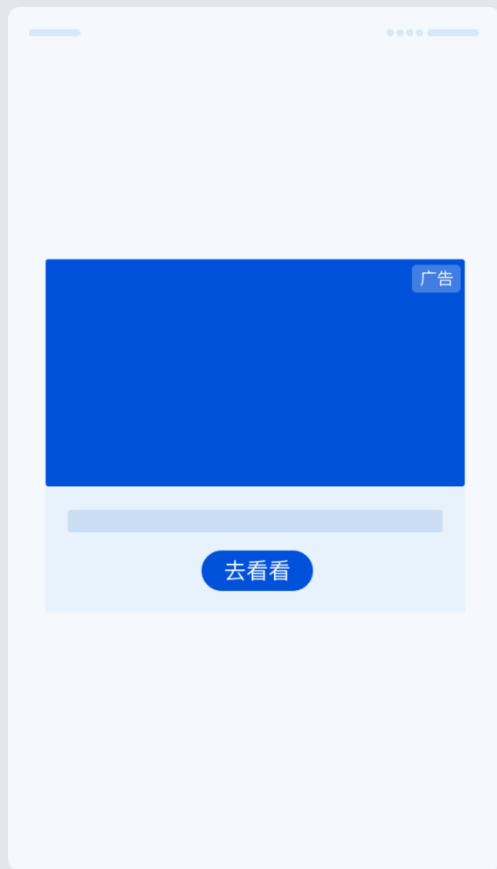
## ◆ 固定奖励加乘场景

游戏或小程序签到积分加倍 / 阶段  
性成果奖励加乘 / 额外抽奖机会等



# 操作指引 · 小程序 翻页/卡片/feeds广告位 适用场景

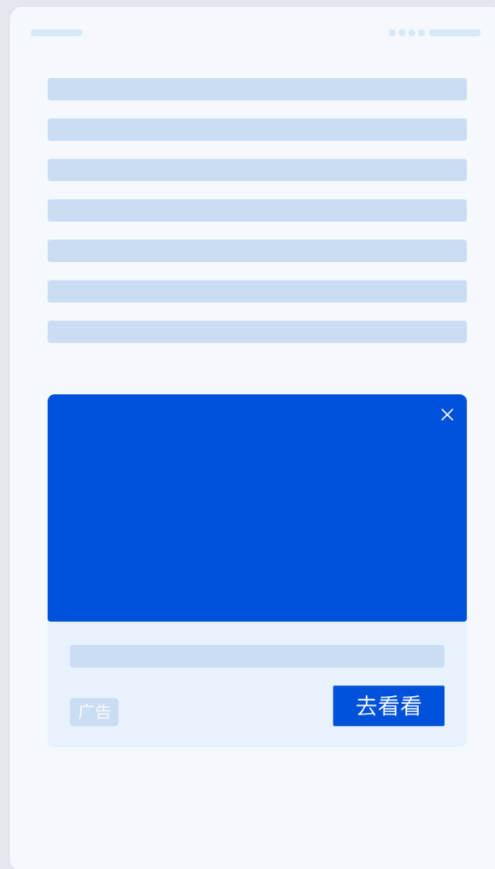
## 翻页广告 [仅支持阅读类小程序]



### ◆ 阅读类小程序场景

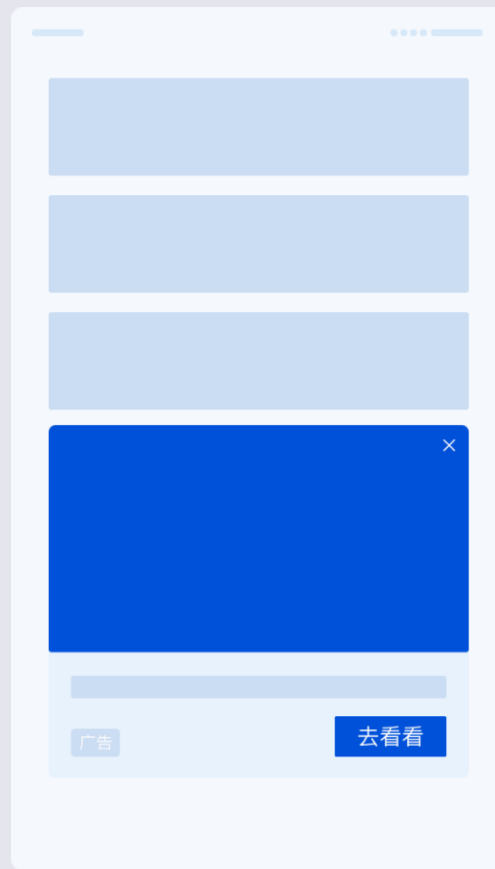
建议于章节中插独立空白页面

## 卡片广告



### ◆ 阅读文字场景

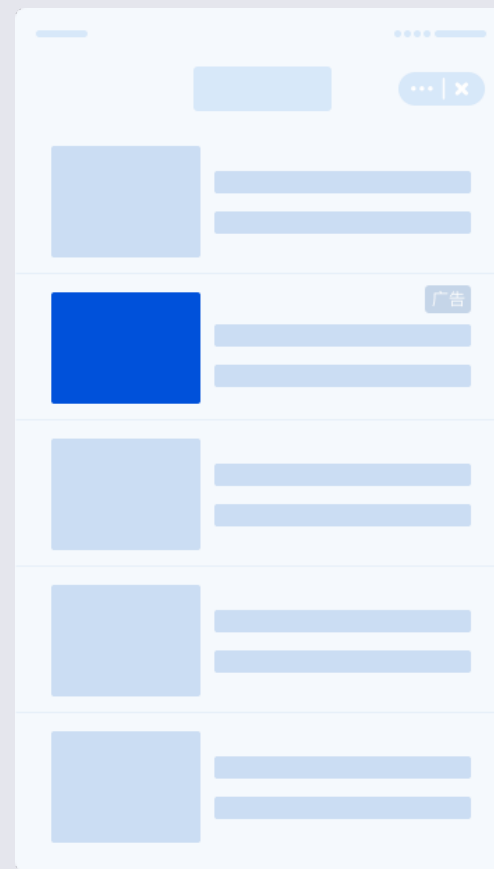
建议于阅读文字结束后的空白页面插入广告，以保证流畅的阅读体验



### ◆ 小程序其他界面

建议于小程序内信息较少的页面插入广告，最小化对用户浏览体验的干扰

## feeds广告

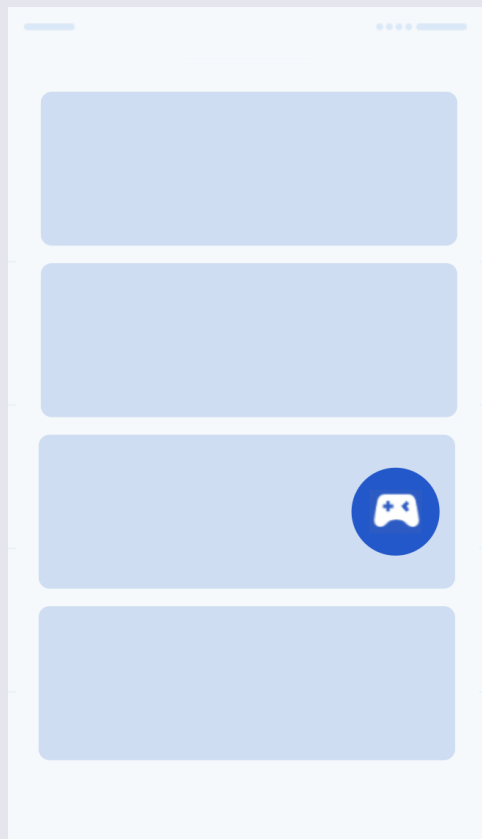


### ◆ 信息流场景

建议于两条信息之间，最小化对用户浏览体验的干扰

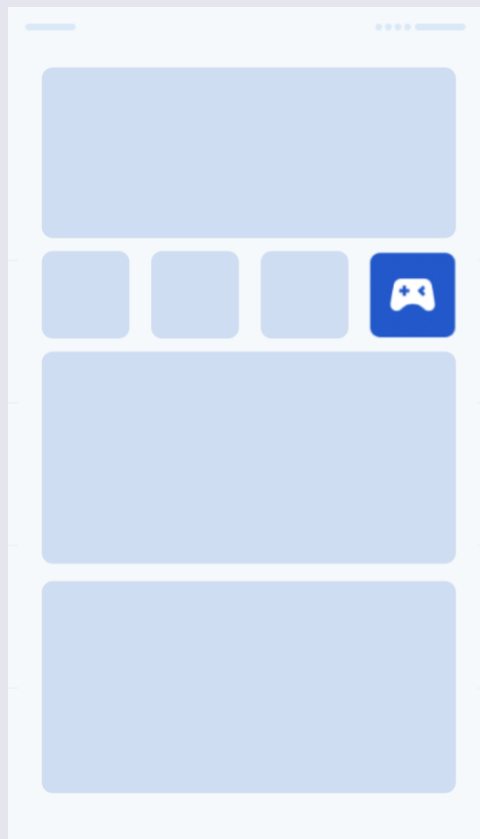


## 操作指引 · 盒子广告 适用场景 **[新]**



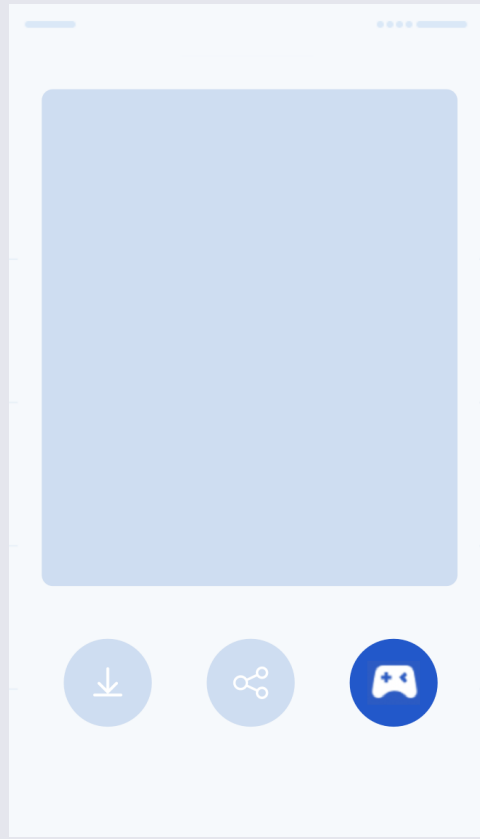
### ◆ 小程序首页

建议于首页加入盒子广告，充分利用最大流量场景



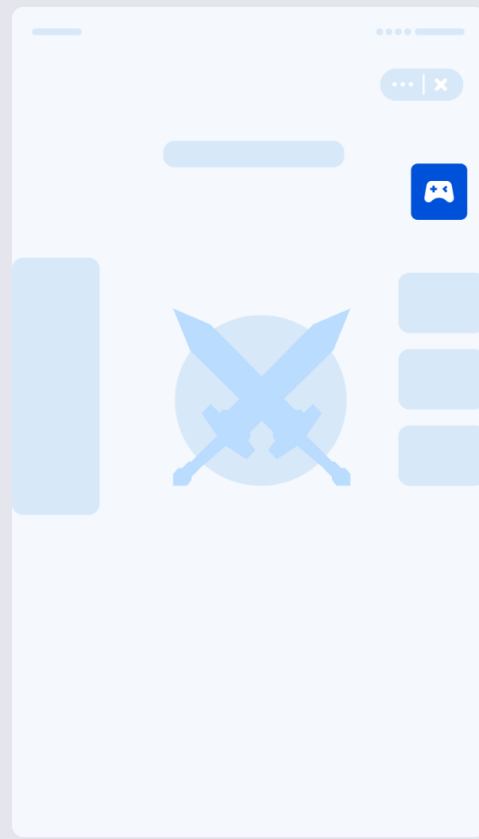
### ◆ 小程序服务聚合页

在提供多种服务的场景，可以把盒子广告作为其中之一



### ◆ 小程序服务结束页

如测试结果、图片生成完毕，用户可能离开的页面



### ◆ 小游戏开始页

游戏开始页加入盒子广告，充分利用最大流量场景



## **3** **IDE支持广告组件接入预览与调试**

开发者如何在模拟器 或 移动端体验广告展示效果？



# IDE支持广告组件接入预览与调试 **[新]**

由 <https://q.qq.com/wiki/> 进入开发者文档页面, 下载 **开发者工具Stable版**

**文档**

[介绍](#) [设计](#) [小程序开发](#) [小游戏开发](#) [工具](#) [运营](#) [更新日志](#) [常见问题](#)

小程序开发者工具

说明

- 登录和配置
- 编码和发布

开发者工具下载

- 开发者工具Stable版
- 开发者工具Nightly Build版 (代码编辑功能内测版本)

开发者工具更新日志

---

## 开发者工具下载

### 开发者工具Stable版

- Windows x64 Ver 0.1.28 [🔗](#)
- Windows x86 Ver 0.1.28 [🔗](#)
- MacOS Ver 0.1.28 [🔗](#)

### 开发者工具Nightly Build版 (代码编辑功能内测版本)

- Windows x64 Ver 0.1.28-beta.77 [🔗](#)
- MacOS Ver 0.1.28-beta.77 [🔗](#)

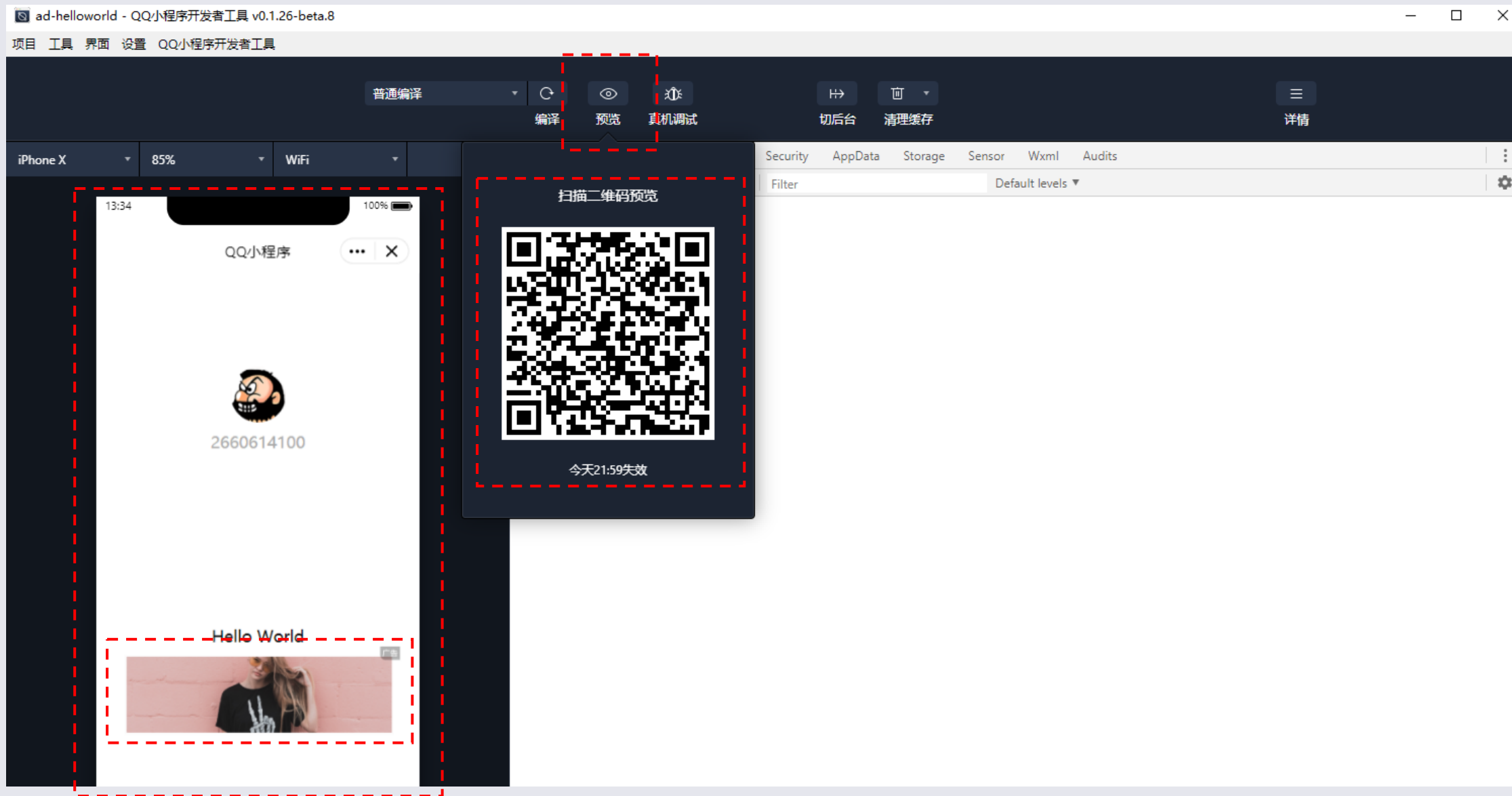
## 开发者工具更新日志

[查看开发者工具更新日志](#)



在IDE调试器增加广告代码后，[模拟器区域](#) [开发者工具左侧页面] 可模拟广告展示效果。

点击顶部【预览】按钮，即出现二维码，使用手机扫码即可在[移动端体验广告展示-点击-查看落地页-回到原页面的全流程](#)。



# 4 广告数据查看&分成结算政策

开发者如何查看广告数据？广告收入分成规则？



**广告数据查看** 进入小程序管理后台-广告接入页面-广告数据页面，即可查看分成前广告数据。

## 数据包含:

1. 昨日关键数据;
2. 曝光量等指标最近xx天折线图;
3. 分广告位日数据明细

曝光量

曝光量

点击量

点击率

收入

最近7天

最近7天

最近15天

最近30天

自定义

广告位管理 广告数据

昨日关键数据 未接入广告版本于T日发布，广告数据将于T+1日10:00后更新

曝光量	0	点击量	0	点击率	0%	总收入(元)	0.00
-----	---	-----	---	-----	----	--------	------

曝光量

最近7天

此筛选器与下方日数据明细共用

日期	曝光量
06-21 2019	0
06-22 2019	0.5
06-23 2019	1.0
06-24 2019	0.5
06-25 2019	1.0
06-26 2019	11.0

数据明细

时间	广告位类型	曝光量	点击量	点击率	点击均价(元)	千次曝光均价(元)	收入(元)
----	-------	-----	-----	-----	---------	-----------	-------



## 流量主分成结算政策

广告分成中：单日广告收入流水50万元以内〔含〕的部分，开发者可获其中50%；

单日广告收入流水超过50万元的部分，开发者可获30%，并可额外获赠50W以上部分的20%广告虚拟金返还。

〔广告虚拟金使用规则等，待系统改造支持后会统一发文。〕

举例：

如某游戏日流水50万，则其当日分成收入=50万\*50%=25万

如某游戏日流水100万，则其当日收入=50万\*50%+(100万-50万)\*30%=25万+15万=40万。额外获得广告投放虚拟金=〔100万-50万〕\*20%=10万

## 我要推广——额外获得的广告投放虚拟金使用：

进入我要推广页面，点击页面头部**我要推广**按钮，即可跳转至[e.qq.com](http://e.qq.com)进行广告投放，投放流程详细指引可查看[广告推广指引文档](#)

## 收益账单模块 [新]

本模块已经上线，开发者可在管理后台直接查看广告**累计收益**与**分月账单**，并对7月之前的账单进行结算。

### QQ小程序

- 首页
- 开发管理
- 权限管理
- 数据分析
- 广告接入**
- 我要推广

广告位管理 广告数据 **收益账单** 已上线

累计收益  
截止2019-07-31 **74695.68元** 查看结算进度 点击可看查看结算进度

② 分成收入按月统计，非实时更新

分月账单 单项均显示分成后收入，总收入按自然月结算，单位：元。查看 [分成结算规则](#)



# 5 接入广告FAQ

开发者接入广告的常见问题答疑



## 流量主FAQ · 基础答疑

### ◆ 暂停所有或某个广告位的播放，需要删除代码吗？

不需要，只需要通过“接入广告”模块，广告位管理页面，操作变更“广告位状态”至关闭即可。

### ◆ 嵌入广告位一定会有广告展示吗？

广告投放时设置了人群定向，系统会为用户匹配当前最适合的广告进行展示，若当前无适合该用户的广告，则不会展示广告。

### ◆ 添加的广告位越多，能获得的广告收入就越多吗？

- 1、并不是，广告收入和产品体验需要平衡才利于发展。为保证您产品本身的优质体验，请务必合理添加广告位。
- 2、Banner广告按点击收费，激励视频广告按曝光收费，都需要在合适的场景和设计下，吸引用户主动了解广告才会产生收入。

### ◆ 广告收入如何提现？

我们将在管理端已上线结算模块，届时可按月纬度，查询自己的月结账单和结算情况。

### ◆ 可以使用手机预览广告效果吗？

可以，目前IDE支持广告组件接入预览与调试能力已完善，具体操作流程请参照P29-P30.



# 流量主FAQ · 接入流程常见问题

## ◆ 如何获取接入广告权限？广告接入审核失败？

从19年7月23日〔小程序/游戏开放注册当日〕数据起算，DAU峰值>200，即可开通广告能力。

小程序资质信息错误可能导致广告接入审核失败，请保证小程序资质认证时填写的均为正确信息，再进行广告资质接入申请。

## ◆ 小程序与小游戏分别可创建哪几种类型的广告？

- 1、小程序广告包含：Banner广告、激励视频广告、翻页广告〔仅支持阅读类小程序〕、卡片广告、feeds广告和盒子广告；
- 2、小游戏广告包含：Banner广告、激励视频广告和盒子广告。

## ◆ 已经接入了广告，但是没有展示，怎样排查？

- 1、请首先确认已经按照接口文档接入广告位，并且调用了show展示〔激励视频广告ios端还需要先调用load〕；
- 2、确认设定的尺寸〔主要是宽度〕在合理范围内〔没有误填写为负数，没有设置超出屏幕的尺寸等〕

## ◆ 已经接入了Banner广告和激励视频广告，再接入卡片广告等新广告位，还需要开通对应权限吗？

不需要，开发者开通广告接入权限后，即可直接添加小程序或小游戏相对应的所有〔包含新增〕广告位，无需单独开通。



## QQ小程序/小游戏

——是一个开放而充满想象的平台



邮箱: [qq-miniprogram@tencent.com](mailto:qq-miniprogram@tencent.com)