

QQ小程序、小游戏广告

组件应用规范&优化建议



CONTENTS

1. 激励视频广告组件应用规范
2. 盒子广告组件应用规范
3. 图片类广告组件应用规范



1. 激励视频广告组件应用规范

· 适用场景 · 优化建议 · 禁止规则

本规范中所有广告案例皆为虚拟案例、广告图片素材为虚拟素材



激励视频广告适用场景 · 小程序

建议接入激励式视频广告的场景

◆ 阻断式价值互换场景

观看小说下一章 / 查看测试结果 /
获取处理后的图片、视频 等



◆ 稀缺资源激励场景

提供附加服务/ 解锁特殊滤镜 /
获得道具、虚拟币 等



◆ 固定奖励加乘场景

签到积分加倍 / 阶段性成果的奖励加乘 / 额外抽奖机会 等



激励视频广告适用场景 · 小游戏

建议接入激励式视频广告的场景

◆ 阻断式价值互换场景

游戏复活/ 游戏线索提示/ 游戏
体力恢复/ 游戏关卡解锁等



◆ 稀缺资源激励场景

珍贵道具抽奖机会 / 特殊装备、
皮肤或道具的限时体验等



◆ 固定奖励加乘场景

游戏签到积分加倍 / 阶段性成果
的奖励加乘 / 额外抽奖机会等



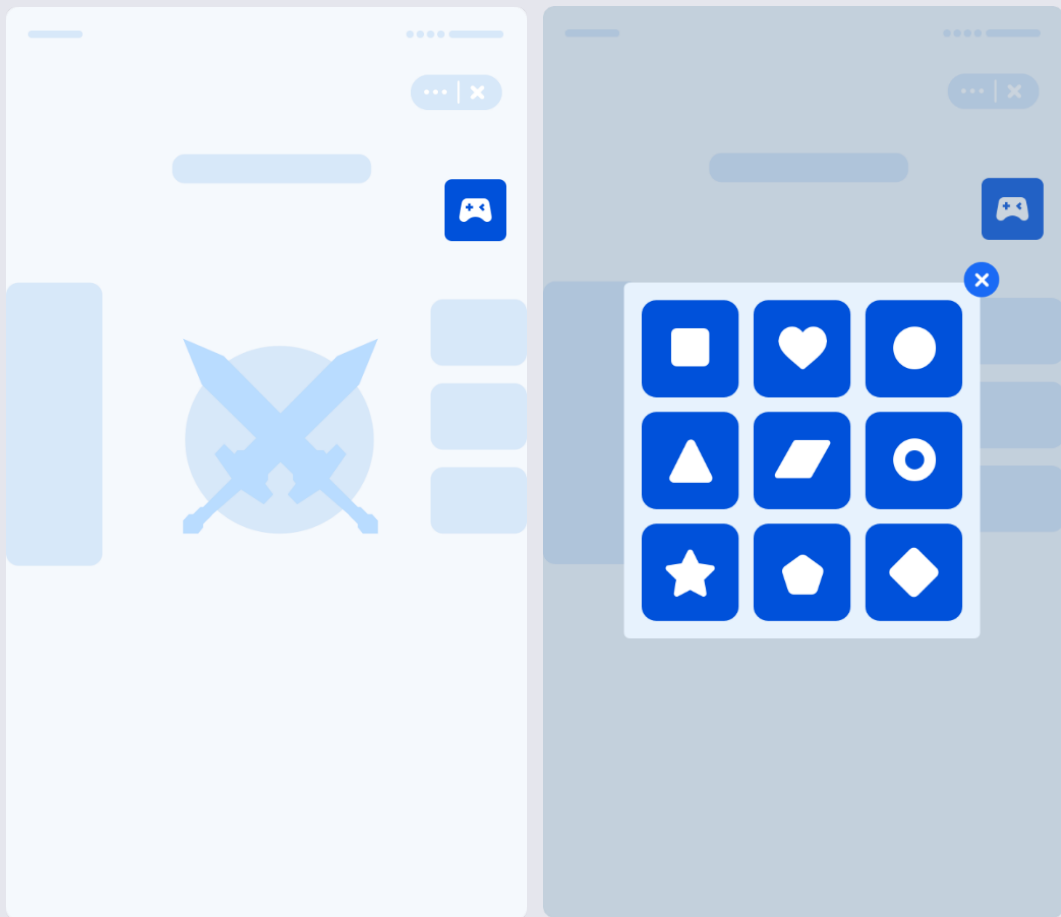
2. 盒子广告组件应用规范

· 广告特点 · 适用场景

本规范中所有广告案例皆为虚拟案例、广告图片素材为虚拟素材



盒子广告简介及特点



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

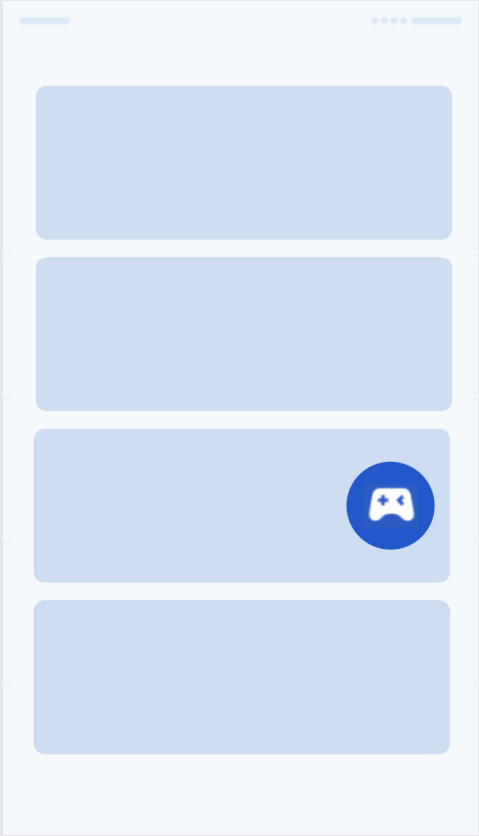
广告形态:

- 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:

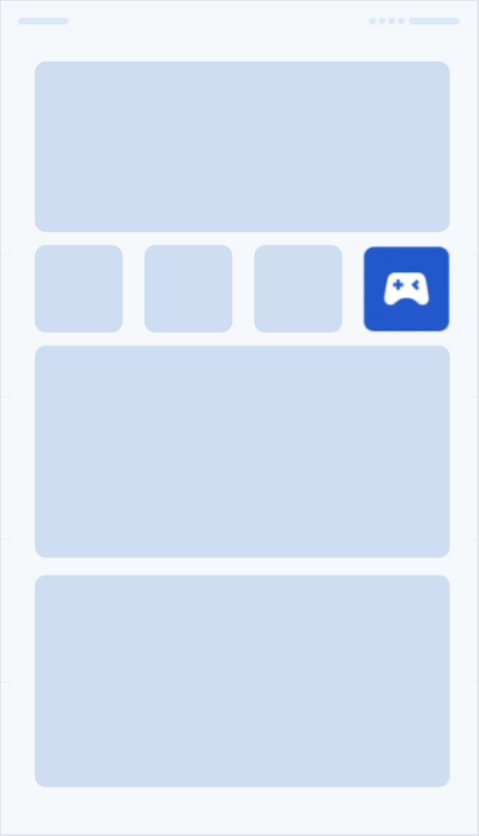
- 按广告点击次数计费〔盒子浮层展开后，显示 n 个icon，则记为 n 次广告曝光；用户点击其中一个icon，则记为一次广告点击〕

盒子广告适用场景 · 小程序



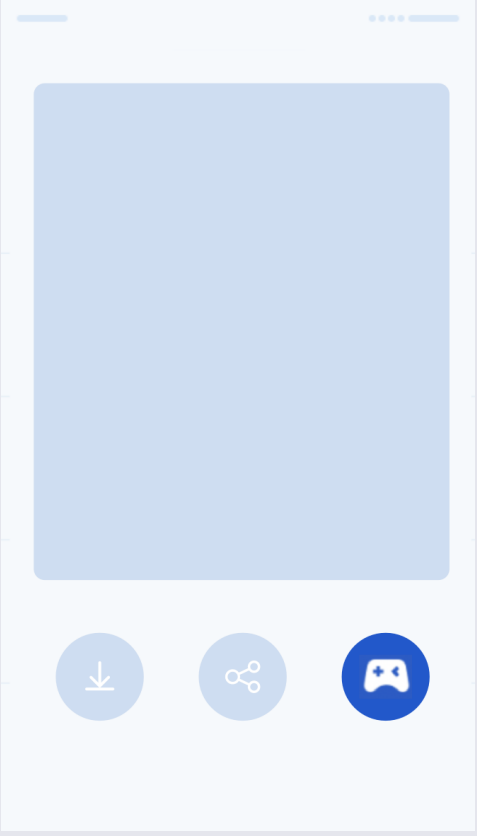
◆ 小程序首页

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

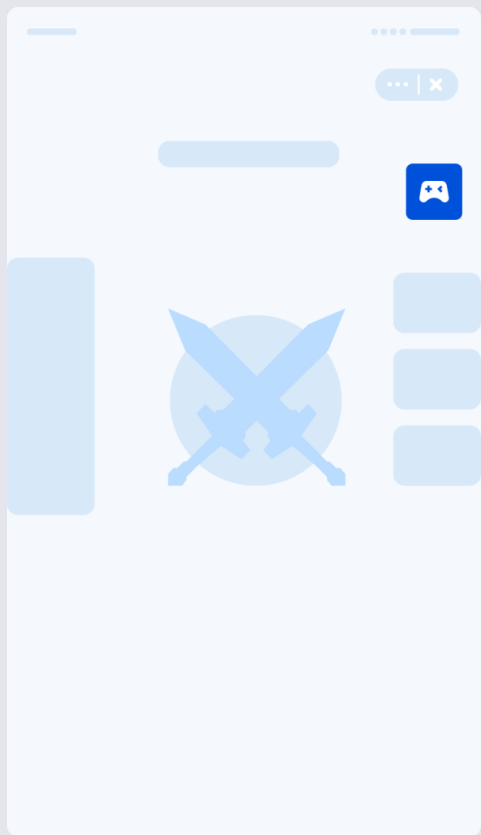
在提供多种服务的场景，可
以把盒子广告作为其中之一



◆ 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

盒子广告适用场景 · 小游戏



◆ 小游戏各页面常驻

建议盒子广告常驻于游戏各页面：

· 小游戏建议常驻盒子广告，实验发现收益高于 banner

数据分析发现盒子整体收益为正向：

· 盒子广告对于产品留存并无明显影响〔盒子由用户主动触发，且给了用户玩其他游戏的机会，实际上提供了用户价值〕

· 盒子可能带来 banner、激励视频收益的小幅下降，但盒子本身收益大于损失〔用户点击盒子时，大概率已经想要离开游戏了，此时盒子反而利用了最后价值〕

3. 图片类广告组件应用规范

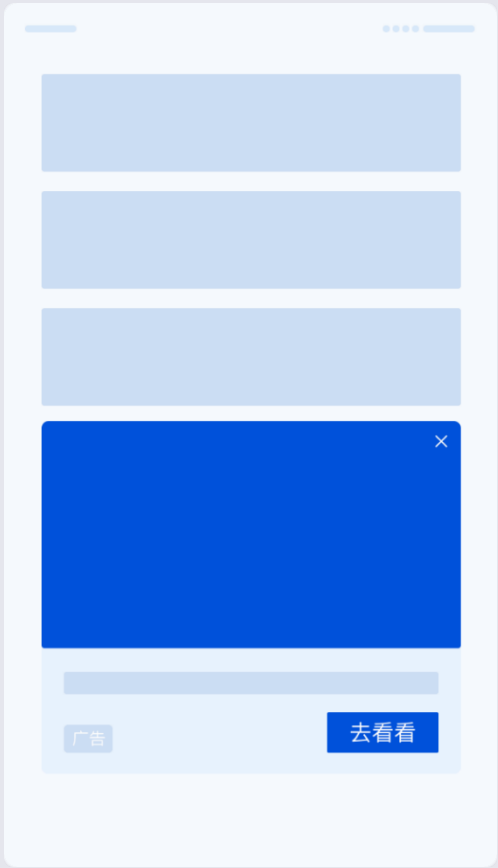
· 广告特点 · 适用场景 · 优化建议 · 禁止规则

本规范中所有广告案例皆为虚拟案例、广告图片素材为虚拟素材



各图片类广告特点

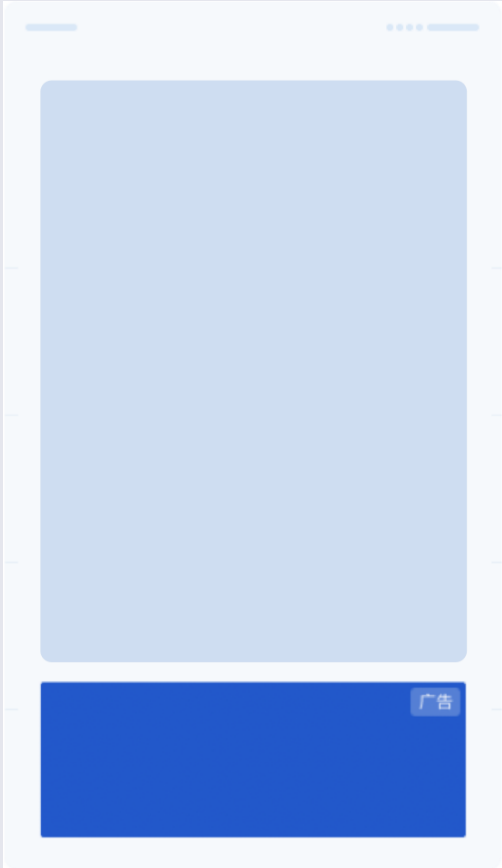
卡片广告



◆ 收益相对较高

卡片广告所需空间较大，但收益相比其他图片广告一般较高

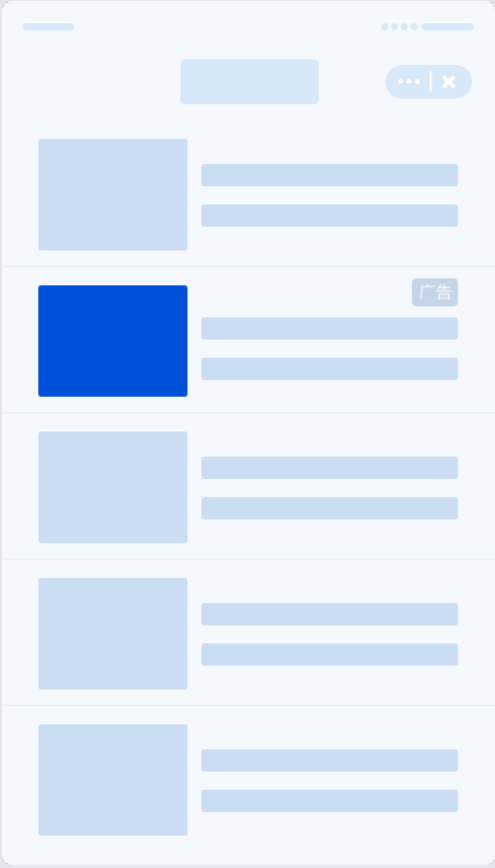
Banner 广告



◆ 所需空间较少

Banner 广告所需空间小，适用于大多数场景，但收益较低

Feeds 广告



◆ 适合feeds列表页

与 feeds 原生形态类似，能够在部分场景带来较好的用户体验

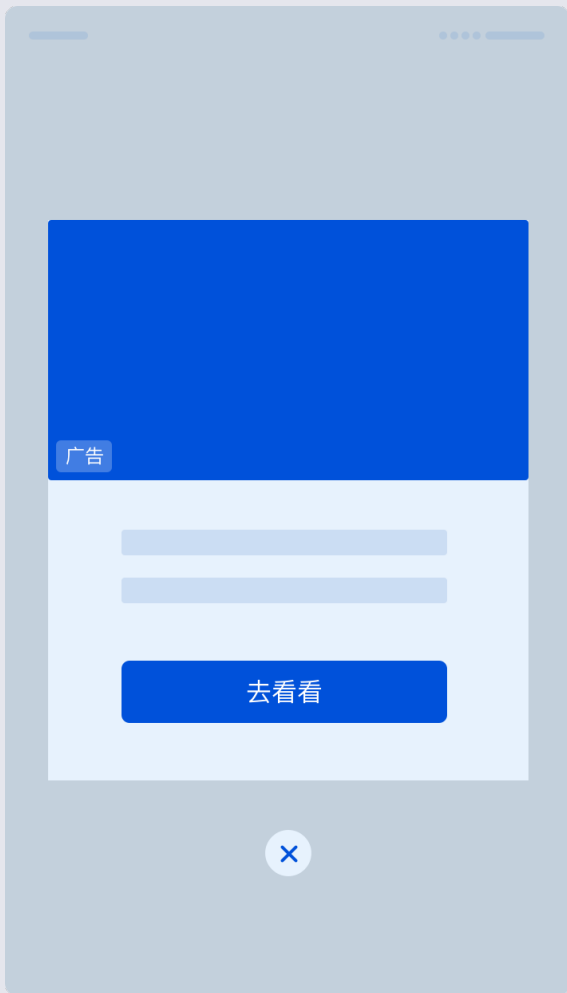
插屏广告



◆ 弹窗形式出现

无需产品本身做任何UI改动，在触发后直接以弹出展示

插屏广告适用场景 · 小程序



◆ 工具类 - 某功能阶段性完成后

- 用户完成保存、设置等操作后

◆ 测试类 - 测试完成、分享后

- 测试结果生成 n 秒后 [在用户基本看完测试结果后再出现]
- 用户完成分享、保存等动作后

◆ 内容类 - 用户切换页面、发布内容后

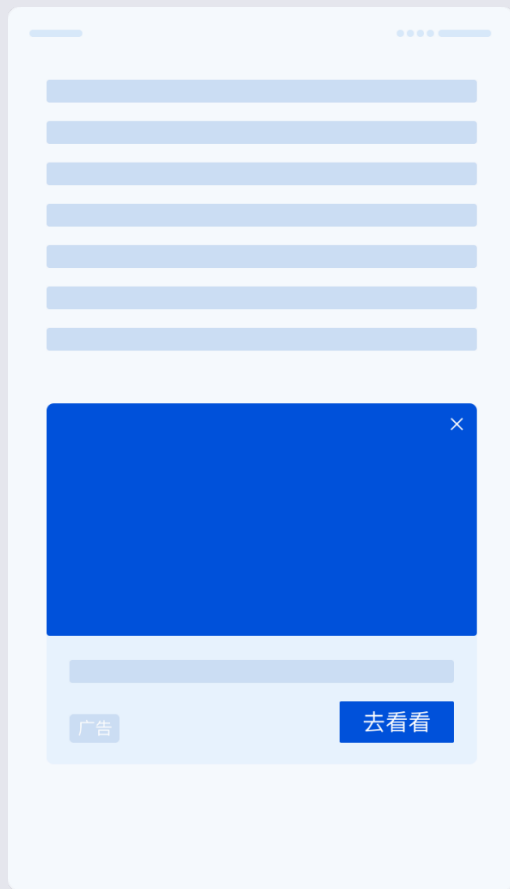
- 用户从 feeds 首页进入详情页，再回到首页时
- 用户发布内容后

◆ 其他类 - 用户切换、返回页面时

- 从切换到其他页面时 [此时出现插屏不会影响用户的使用连续感]
- 对于无明显场景切换的小程序，可直接在用户使用一段时间后出现

* 为确保体验，用户打开小程序30s内无法展示插屏广告；且在插屏广告展示后的60s内无法再次展示插屏广告

卡片广告适用场景 · 小程序



◆ 文章页 or 详情页

建议于文章结束后或详情页底部插入广告

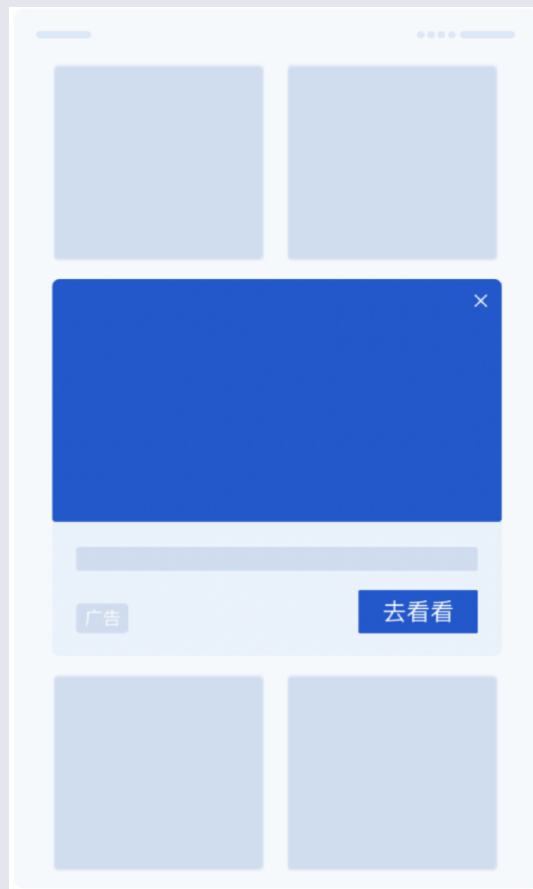
如：小说章节内容页底部



◆ 信息流

建议于信息之间，或页面底部插入广告

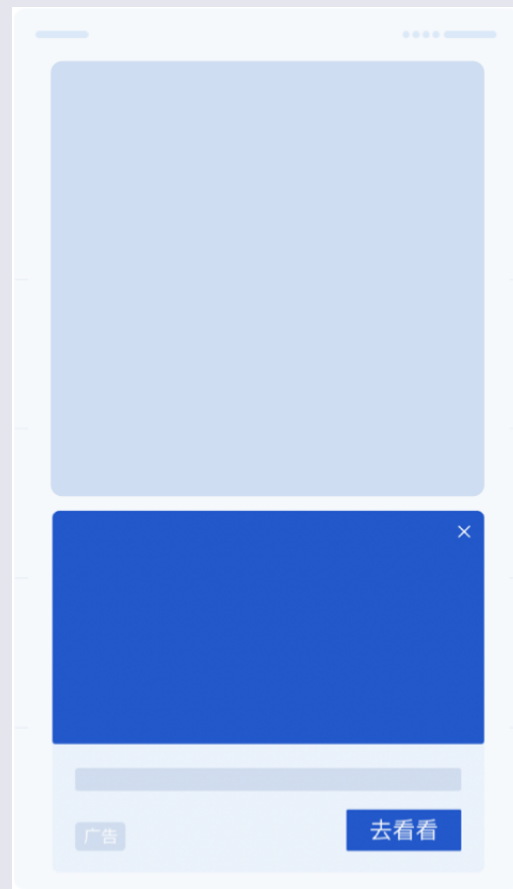
如：类似 QQ空间 的页面



◆ 图片瀑布流

建议于两行图片之间插入广告，提高用户的广告转化

如：头像、壁纸 的瀑布流



◆ 其他大面积空白页

建议当页面存在大面积空白时，在底部插入卡片广告

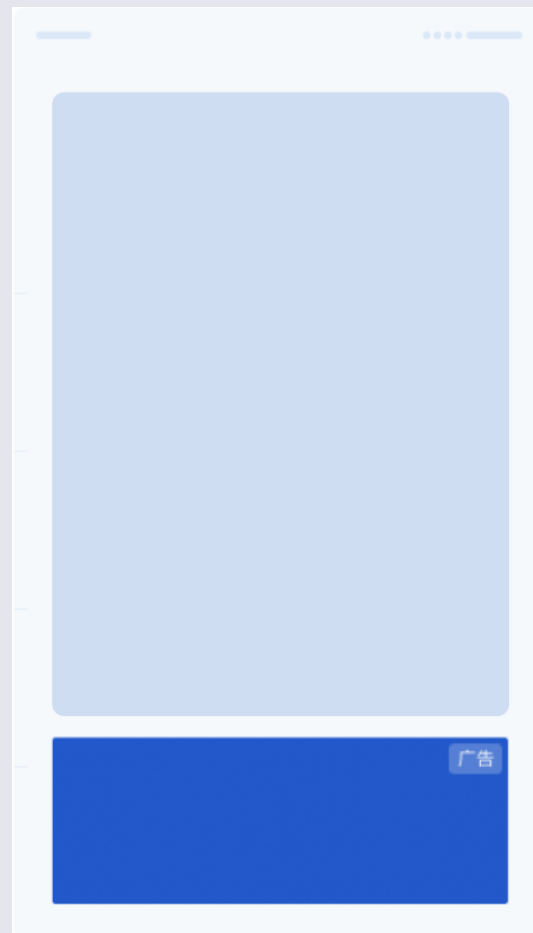
如：服务结束页、个人中心页

Banner广告适用场景 · 小程序



◆ 弹窗下方

建议于弹窗出现时，不影响操作的前提下，在下方插入广告



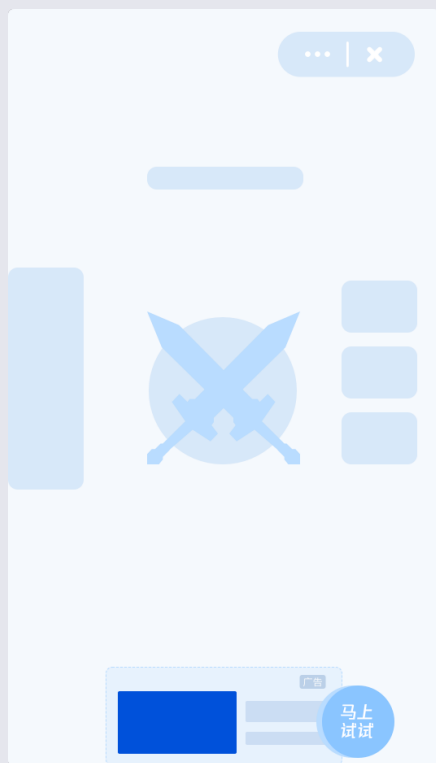
◆ 其他空白页

建议当页面存在空白且无法插入大卡片广告时，在底部插入banner广告



Banner广告适用场景 · 小游戏

- ◆ **建议场景：** banner广告位建议放在非游戏进行中的页面，避免banner广告影响用户的游戏体验，造成广告的误点而造成游戏用户的流失，建议场景如：开始/结束页，签到/抽奖/排行榜/游戏商城等相对静态的页面；
- ◆ **建议位置：** 建议底部居中，也可适当调整页面布局，开辟单独的底部常驻固定banner位



游戏中底部固定位置



游戏结束页场景

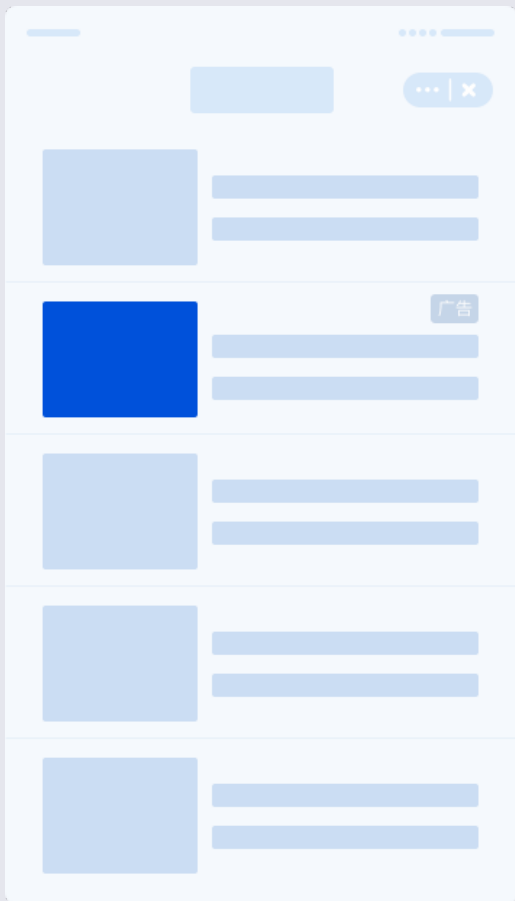


游戏签到领奖励场景



Feeds 广告适用场景 · 小程序

feeds 广告

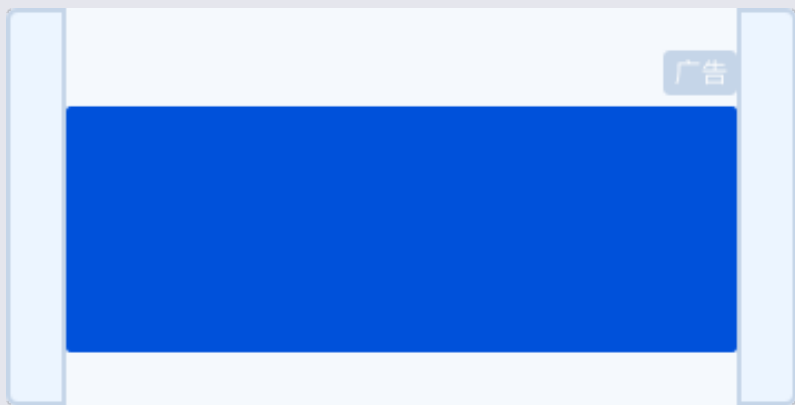


◆ Feeds 列表页

当 feeds 列表页不适合插入卡片广告时，建议插入 feeds 广告



图片类广告·样式优化建议



✓ 居中、等比缩放 [仅限banner]

Banner与页面保持居中，缩进范围距离屏幕边界为0-75px；保持等比缩放，不得拉伸至素材模糊、变形，缩放范围：80%-100%



✓ 自定义宽高 [仅限feeds广告]

Feeds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



✓ 融合场景元素 [所以图片类广告]

适当增加场景元素 [例如增加边框]，使广告素材与页面更加融合

✓ 机型适配：

广告功能上线前，务必完成主流机型的适配测试。机型适配不完善，有可能出现 点击区域重叠、广告展示不完整等问题



图片类广告 · 禁止规则-广告素材适配问题



❌ iPhoneX 底部

广告与iPhoneX底部操作条重叠，需要做合理的适配优化



❌ 超出屏幕

部分广告素材超出屏幕外，导致信息显示不完整

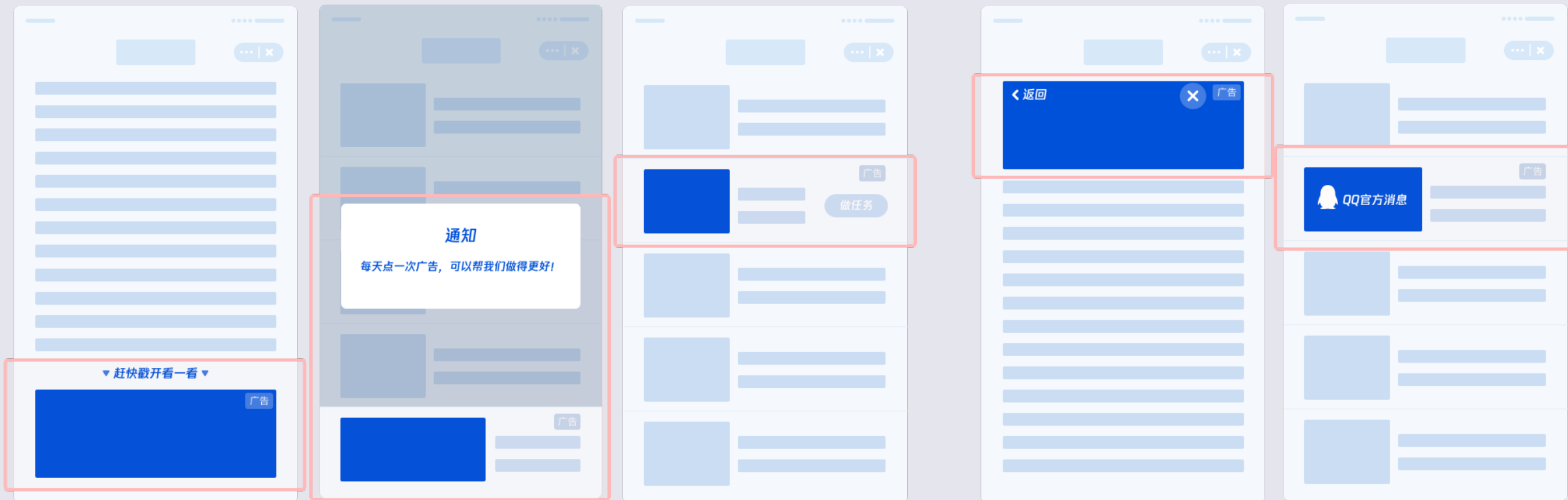


❌ 点击区域重叠

广告出现位置与页面中其他点击区域重叠，需要避开或做合理优化，不可遮挡小程序内的有效信息与重要按钮，如：右上角关闭按钮



图片类广告 · 禁止规则-诱导/误导点击



❌ 禁止任何形式的诱导点击

不可通过任何明示或暗示，甚至弹窗消息、站内信等任何通知形式，引导/诱导用户点击，如“戳开有惊喜”“通知：点击广告，可以让我们做的更好”等

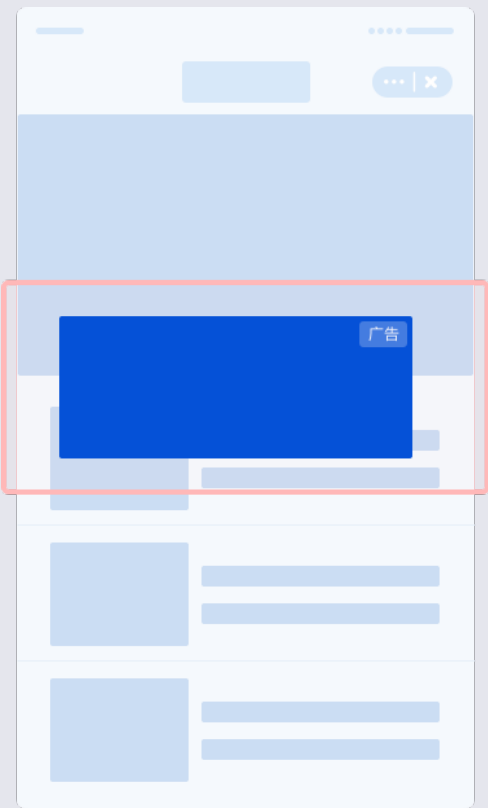
❌ 禁止各种形式的误导点击

不可设置任何内容遮挡广告位，导致用户误点击，如：假按钮等；更不可模仿任何官方样式误导用户点击，如：QQ广告通知等虚假官方消息



图片类广告 · 禁止规则-不良广告体验

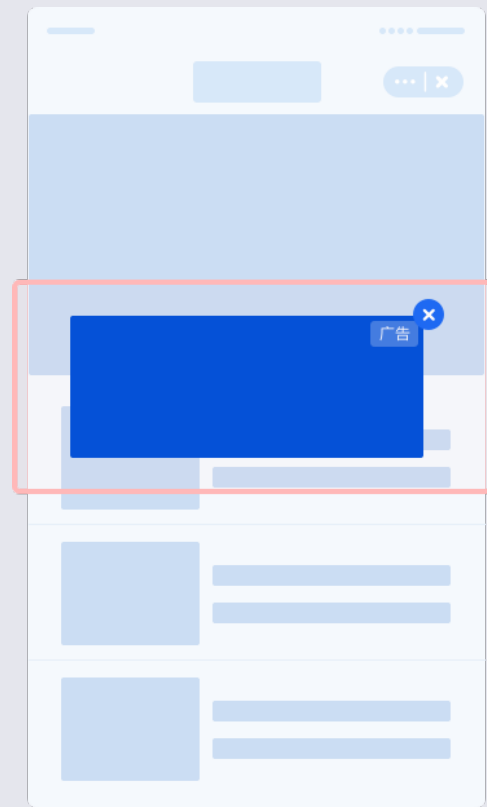
禁止任何影响广告体验的操作，如：



❌ 不可无规则悬浮广告位



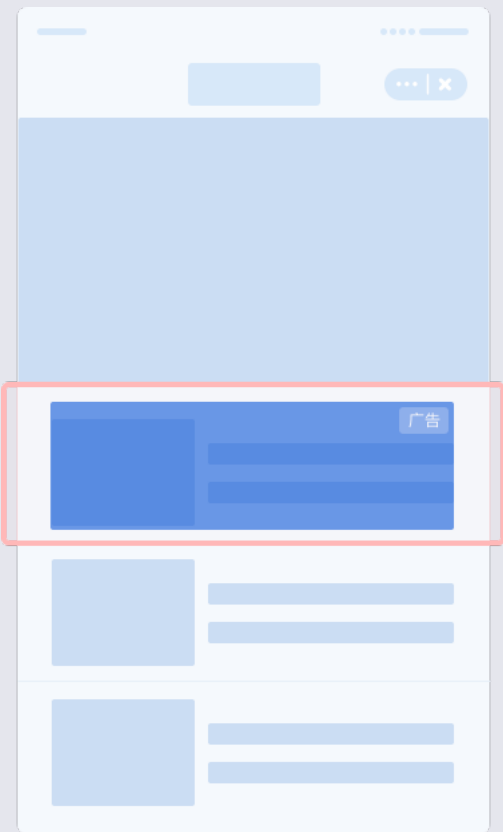
❌ 不可单屏内出现多个广告位



❌ 不可自行设计可关闭广告的逻辑，
如：关闭按钮、付费跳过广告等



图片类广告 · 禁止规则-违规修改广告样式



✗ 不可调整广告组件透明度



✗ 不可缩放广告组件超过范围，影响用户体验，正确范围为80%-100%



✗ 不可擅自修改广告组件圆角以至遮挡广告标志〔角标〕



激励视频广告 · 优化建议

◆ 观看视频广告换取的奖励要有差异化、稀缺性

如：图片处理类服务，普通滤镜直接提供，特殊优质滤镜需看视频后提供

◆ 观看视频广告的按钮可以在不影响体验的前提下适当突出

如：按钮和文案的颜色相对鲜艳、按钮可点击范围不宜过小、入口不宜过深

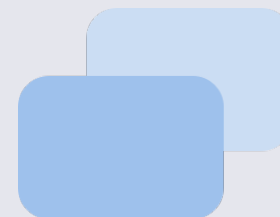
◆ 当请求不到激励视频广告时，可以引导用户进行分享

激励视频需要预请求，当成功返回视频广告后，再展示激励入口；当一个用户短时间内请求广告次数过多后，可能存在无广告返回的情况，此时可以引导用户进行分享，充分利用流量



激励视频广告 · 禁止规则

禁止任何影响广告体验的操作，如：



◆ 广告播放

- 1.无操作， 自动播放广告；
- 2.干预广告播放时间， 如： 延迟播放

◆ 唯一出口

激励视频作为页面的唯一出口

◆ 下发机制

未完全播放即下发奖励；
播放完毕后无奖励下发

◆ 相互遮挡

图片广告与激励视频广告相互
遮挡重叠



QQ小程序/小游戏是一个开放而充满想象的平台

