# **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 V5.5 2020.05.25

- 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小程序一一广告形态介绍** 小程序提供了哪些广告能力?产品形态和特点是什么?

# 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。该广告位按照播放次数计费



# 小程序广告组件·积木广告 [新]

该广告组件由1~5个小程序/小游戏icon组成,用户点击可跳转至对应小程序。同一页面可创建多个组件组件所展示的小程序/小游戏由广告系统推荐,展示数量和组件方向由开发者自行设置。该广告位按照点击计费



# 小程序广告组件·插屏广告



#### 广告位置:

开发者自定义触发时机〔无需用户主动触发〕,触发后会在当前页面直接弹出展示 〔用户打开小程序后前30s内不会展示;距离上一次插屏广告展示后60s内不会再次展示〕

#### 广告形态:

- 大图文 或 视频样式

- 点击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 - 点击下方的关闭按钮, 广告位收起, 广告隐藏

#### 计费方式:

- 按广告曝光次数计费

# 小程序广告组件·Banner广告



#### 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:

# 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:



# 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:

# 小程序广告组件·盒子广告



#### 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〕

# 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



# 小游戏广告组件·激励视频广告



#### 广告形态:

- 广告视频<155,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≥155,提示至少看完155才有奖励(倒计时总时长为155) \* 奖励时长延长至305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15 即记一次曝光]

# 小游戏广告组件·积木广告 [新]

该广告组件由1~5个小程序/小游戏icon组成,用户点击可跳转至对应小程序。同一页面可创建多个组件组件所展示的小程序/小游戏由广告系统推荐,展示数量和组件方向由开发者自行设置。该广告位按照点击计费



# 小游戏广告组件·插屏广告



#### 广告位置:

开发者自定义触发时机〔无需用户主动触发〕,触发后会在当前页面直接弹出展示 〔用户打开小程序后前30s内不会展示;距离上一次插屏广告展示后60s内不会再次展示〕

#### 广告形态:

- 大图文 或 视频样式

- 点击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

- 点击下方的关闭按钮, 广告位收起, 广告隐藏

#### 计费方式:

- 按广告曝光次数计费

# 小游戏广告组件·Banner广告



# **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:

# 广告适用场景 · 激励视频广告



游戏复活/线索提示/体力恢复/关卡解锁等

# 珍贡道具以福利抽笑机会/ 特殊游 游戏装备或小程序功能限时体验等 性

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

# 广告适用场景·积木广告 (新)

![](_page_16_Picture_1.jpeg)

 $\varnothing$ 

# 广告适用场景·插屏广告

![](_page_17_Figure_1.jpeg)

#### ◆ 游戏类 - 游戏结算页、游戏首页等

- 用户一局游戏结束后的结算页,或返回首页后 [则游戏结算页 出现2s左右,或用户进行下一步操作后,再曝光插屏广告]

#### ◆ 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

\*为确保体验,用户打开小程序305内无法展示插屏广告;且在插屏广告展示后的605内无法再次展示插屏广告

![](_page_18_Picture_0.jpeg)

![](_page_18_Picture_1.jpeg)

建议于首页加入盒子广告, 充分利用最大流量场景

在提供多种服务的场景,可 以把盒子广告作为其中之一 如测试结果、图片生成完 毕,用户可能离开的页面

小游戏建议常驻盒子广告, 实验发现收益高于 banner

![](_page_18_Picture_8.jpeg)

# 广告适用场景 · Banner广告

![](_page_19_Figure_1.jpeg)

#### ◆ 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

# 广告适用场景·小程序卡片/feeds广告位

# 卡片广告 去看看 去看看

◆ 阅读文字场景
 ◆ 小程序其他界面
 建议于阅读文字结束后的空白页面
 建议于小程序内信息较少的页面插入广
 插入广告,以保证流畅的阅读体验
 告,最小化对用户浏览体验的干扰

#### feeds广告

![](_page_20_Figure_4.jpeg)

◆ 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

# 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

![](_page_22_Figure_1.jpeg)

# 操作指引·开通接入广告功能

![](_page_23_Figure_1.jpeg)

#### 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:

无严重违规行为,即可开通广告能力

![](_page_23_Picture_6.jpeg)

![](_page_24_Picture_0.jpeg)

![](_page_24_Picture_1.jpeg)

![](_page_24_Picture_2.jpeg)

# 操作指引·激励视频广告-获取代码

![](_page_25_Figure_1.jpeg)

#### 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.c reateRewardedVideoAd.htmL

# 操作指引·创建积木广告 (新)

筛选	后 》激励视频广告				添加广告位
广告位名称	广告位ID	广告位类型	广告位状态 ②	操作	
		无广告			
QQ小程序				文档中心	通知 🐯 🔻
新建广告位					
广告位名利	名称用于区分各广告位 0	/30			
广告位类型	2 banner广告 )激励视频广告 )	盒子广告 (•) 积木广告			
	一块积木对应展示一个广告素化	积木广告示意 时图,具体数量和组合方向均支持自定义,	洋情请参考接口文档		
	HX	消完成			

#### 积木广告创建步骤:

![](_page_26_Picture_3.jpeg)

![](_page_26_Picture_4.jpeg)

**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

![](_page_26_Picture_6.jpeg)

# 操作指引·积木广告-获取代码 [新]

#### 小程序积木广告代码示例

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 block-orientation="landscape" block-size="2" type="block" unit-id="xxxx"></ad>
取消复制代码

#### 小游戏积木广告代码示例

![](_page_27_Picture_4.jpeg)

![](_page_27_Picture_5.jpeg)

 $\times$ 

 $\times$ 

#### 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 查看积木广告接口文档:

#### 小程序积木广告

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

#### 小游戏积木广告

https://q.qq.com/wiki/develop/game/API/ad/BlockAd.html

![](_page_28_Picture_0.jpeg)

广告位名称 名称用于区分各广告位 0,	/ 30
广告位类型 🔷 banner广告 🔷 激励视频广告 🔷 卡片广告	─ feeds广告
	(FB)
	+##
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	
/* 建议放在onReady里执行,提前加载广告 */ let InterstitialAd = qq.createInterstitialAd({	<b>插屏广告示意</b> 广告场景,触发机制等均支持自定义
adUnitld: 97d4a8d8fc6513f063f32bcf26e62ff9 }); InterstitialAd.load().catch((err) => {	田光
console.error('load',err)	4X/Π
取消 复制代码	
let InterstitialAd = qq.createInterstitialAd({ adUnitId: 97d4a8d8fc6513f063f32bcf26e62ff9 }); InterstitialAd.load().catch((err) => { console.error('load',err) 取消 复制代码	广告场景, 触发机制等均支持自定义 取消 完成

# 插屏广告创建步骤: 1 小程序管理后台 - 接入广告 - 添加广告位 2 小程序/小游戏均可创建插屏广告 获取广告位对应代码, 粘贴到小程序代码中 3 \*接口文档见后页

 $\Diamond$ 

# 操作指引·插屏广告-获取代码

![](_page_29_Figure_1.jpeg)

#### 查看插屏广告接口文档:

小程序插屏广告: https://q.qq.com/wiki/develop/miniprogram/API/ ad/qq.createInterstitialAd.html

小游戏插屏广告: https://q.qq.com/wiki/develop/game/API/ad/Inte cstitialAd.html

# 操作指引·创建Banner广告

筛选 💿 全部 🗌 banner	广告 🗌 激励视频广告				添加广告位
广告位名称	广告位ID	广告位类型	广告位状态 ?	操作	
		无广告			
QQ轻应用				文档中心 通知	• 👀
新建广告位	L				
	广告位名称	名称用于区分各广告位	0/30		
	广告位类型	banner广告			
		banner广告位元意 支持自定义banner广告的位置			
关于腾讯	服务协议 运营中心 辟诞中心 腾讯	客服 联系邮箱 優权投诉	Copyright © 2012–2018 Te	ancent. All Rights Reserved.	

#### Banner广告创建步骤:

![](_page_30_Picture_3.jpeg)

![](_page_30_Picture_4.jpeg)

**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

![](_page_31_Picture_4.jpeg)

![](_page_31_Picture_5.jpeg)

 $\times$ 

 $\times$ 

#### 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·创建小程序卡片广告/feeds广告

![](_page_32_Figure_1.jpeg)

广告位夕称	夕黎用于区分各广告位 0/3	0		
/ 10:04				
广告位类型	○ banner广告 激励视频广告 3000000000000000000000000000000000000	)卡片广告 💿 fee	eds广告	
		-		
	feeds广告示 广告场景,触发机制等	意物支持自定义		
		ā	茨取代码	×
	取消	完成	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 <br="" unit-id="17805ac62aa645f07214ab6c13e3defe">type="feeds"&gt;</ad>	
			取当复制代码	

![](_page_32_Figure_3.jpeg)

# 操作指引·小程序卡片广告/feeds广告-获取代码

![](_page_33_Picture_1.jpeg)

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

#### 查看广告接口文档:

2

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

#### 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 type="card" unit-id="c7af88559b711f1b4ae85ad00df66ee1"> </ad>		
取消复制代码		

#### 小程序feeds广告代码示例

![](_page_33_Picture_8.jpeg)

![](_page_34_Picture_0.jpeg)

新建广告位			
广告位名称	名称用于区分各广告位	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	获取代码
		广告场景,触发机制	等
		取消	复前如下10词方段,捆入50唑产于适合的位置,及10万00及现为应 的广告位
			<pre>let appbox = qq.createAppBox({     adUnitId: 519fdfe6981a47405bdec21126b8ba32 }) appbox.load().then(()=&gt;{     appbox.show() })</pre>
			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 获取广告位对应代码, 粘贴到小程序/小游戏代码中 3 \*接口文档见后页

 $\times$ 

![](_page_34_Picture_3.jpeg)

# 操作指引·盒子广告-获取代码

![](_page_35_Figure_1.jpeg)

#### 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/App Box.html

# **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

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

![](_page_37_Figure_2.jpeg)

 $\bigotimes$ 

#### 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。

#### 💿 ad-helloworld - QQ小程序开发者工具 v0.1.26-beta.8

– 🗆 🗙

项目 工具 界面 设置 QQ小程序开发者工具

![](_page_38_Picture_5.jpeg)

# **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。

![](_page_40_Figure_1.jpeg)

![](_page_40_Figure_2.jpeg)

#### 流量主分成结算政策

QQ小游戏根据用户首次进入小游戏的渠道来源, 制定了不同的分成比例,对开发者买量获取的新用户, 提供更多让利,鼓励开发者通过广告投放获取更多用户及收入

详情请见: <u>https://q.qq.com/wiki/SettlementRules.html</u>

收入渠道来源	开发者可获取的分成比例			
广告买量渠道	收入流水的70%			
手Q自有渠道	收入流水的50%			
合作拓展渠道	收入流水的30%			
、用户a通过【点击小程序A投放的广告】,首次进入到小程序A中,并点击小程序A内展示的广告产				
主了10元广告收入,则小程序A可获得10*70%=7元的分成后收入;				
、用户b通过【手Q-好友在玩】(或其他手Q自有渠道)进入小程序A,并点击小程序A内展示的广告产				

生了10元广告收入,则小程序A可获得10\*50%=5元的分成后收入; 3、用户c通过【全民K歌-小游戏中心】(或其他合作拓展渠道)进入小程序A,并点击小程序A内展示的 广告产生了10元广告收入,则小程序A可获得10\*30%=3元的分成后收入。

#### 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<u>e.qq.com</u>进行广告投放,投放流程详细指引可查看<u>广告推广指引文档</u>

![](_page_41_Figure_7.jpeg)

![](_page_42_Picture_0.jpeg)

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。

![](_page_42_Figure_2.jpeg)

 $\bigotimes$ 

# **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?

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。
 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?

无严重违规的小程序小游戏,即可接入广告。

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?

小程序广告包含: Banner广告、激励视频广告、卡片广告、feeds广告、盒子广告、插屏广告、积木广告;
 小游戏广告包含: Banner广告、激励视频广告、盒子广告、插屏广告、积木广告。

#### ◆ 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