



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

目录

- 01 小程序广告形态介绍
- 02 小游戏广告形态介绍
- 03 接入广告操作指引
- 04 IDE扫码预览广告功能
- 05 广告数据查看&分成结算政策
- 06 接入广告FAQ

01 QQ小程序-广告形态介绍

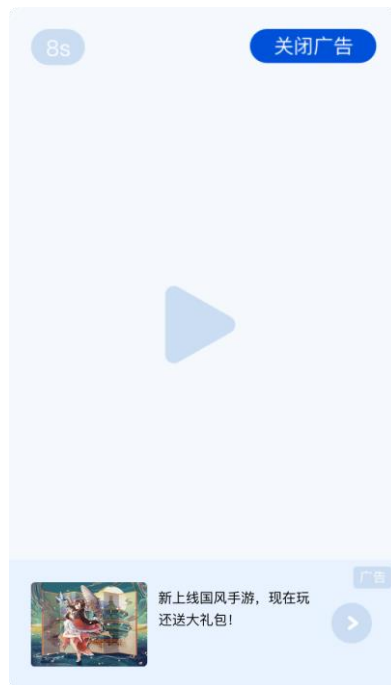
小程序提供了哪些广告能力？产品形态和特点是什么？



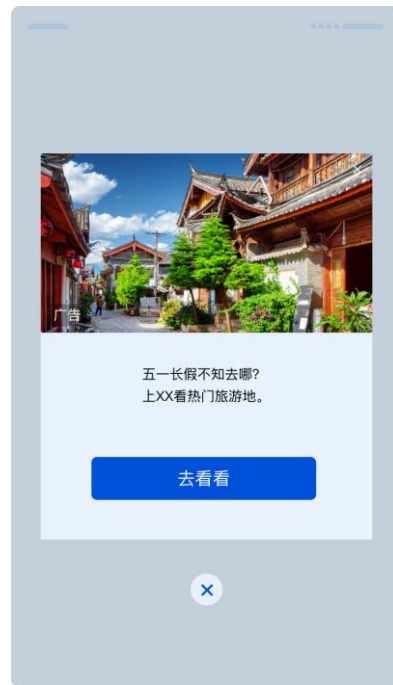
Banner广告



卡片广告



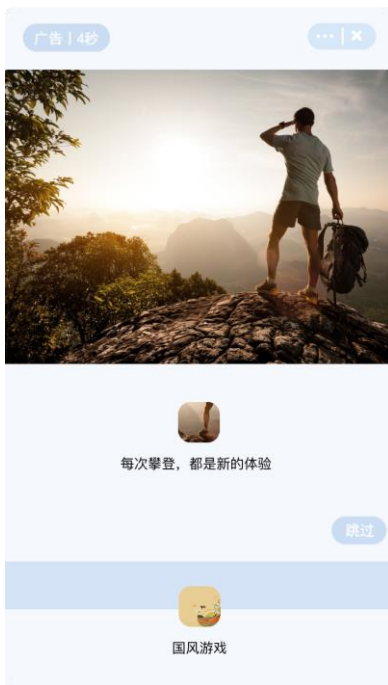
激励广告



插屏广告



盒子广告



loading广告



积木广告



banner广告



卡片广告

广告位置

可自定义广告展示位置

广告形态

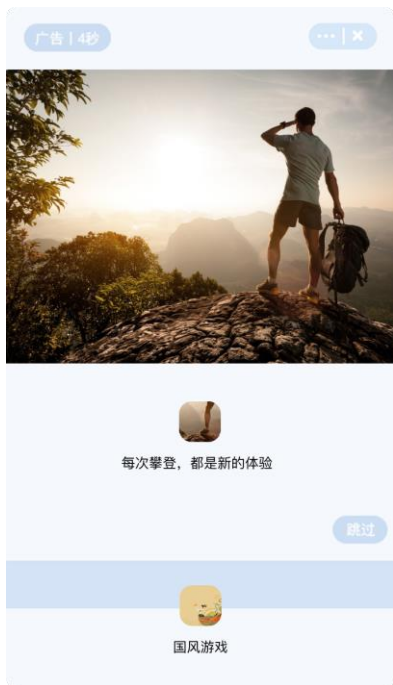
1. 纯图样式、图（视频）文样式，具体出现哪种规格由系统决定
2. 点击广告跳转区域将跳转广告落地页：[自定义H5页面](#)、[APP下载页](#)或其他[小程序/小游戏](#)

计费方式

按广告点击次数计费

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（完整观看视频或达到要求时长），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（视频播放1秒即记为1次曝光）





loading广告

广告位置

位于打开程序时的全屏界面，只支持申请一个loading广告位，可通过广告位状态开启或关闭控制闪屏广告

广告形态

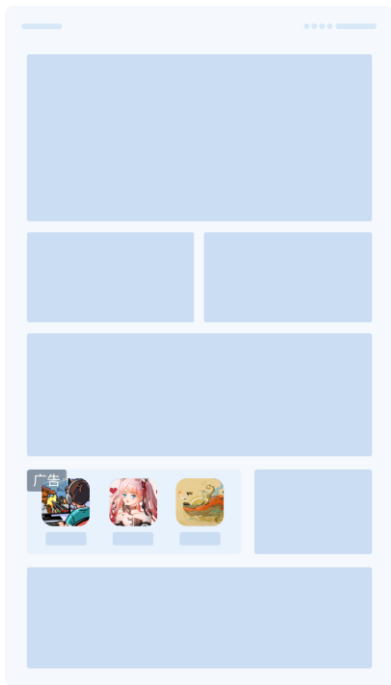
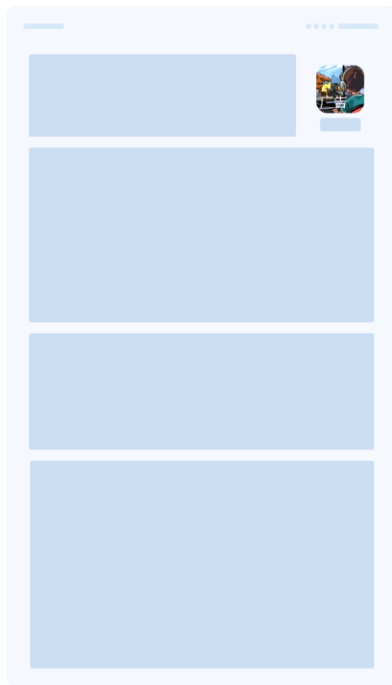
1. 大图文样式，图片+（文案）+按钮
2. 有关闭按钮
3. 点击广告跳转区域将跳转广告落地页：自定义H5页面、APP下载页或其他小程序/小游戏

计费方式

按广告曝光次数计费

该广告组件由1-5个小程序/小游戏icon组成，用户点击广告跳转区域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。



积木广告



盒子广告

广告位置

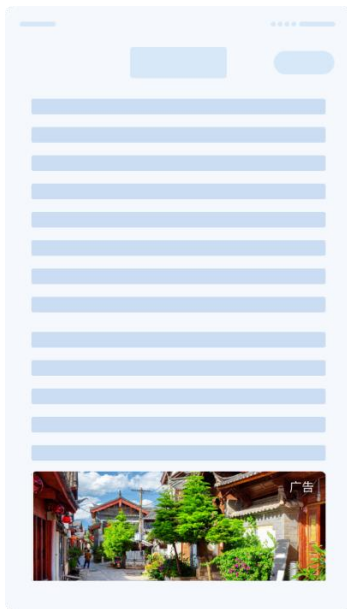
- 由开发者预留广告位，并提供曝光时机。开发者自定义广告位外部icon的样式、大小，建议与整体UI风格一致（图中示例为手柄样式）
- 注意：当检测到无广告返回时，外部icon需设置为隐藏；小程序每个页面可展示一个盒子广告位，小游戏目前全局只能展示一个盒子广告位

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卡片
- 点击广告跳转区域，可跳转到对应小程序/小游戏，可点击关闭

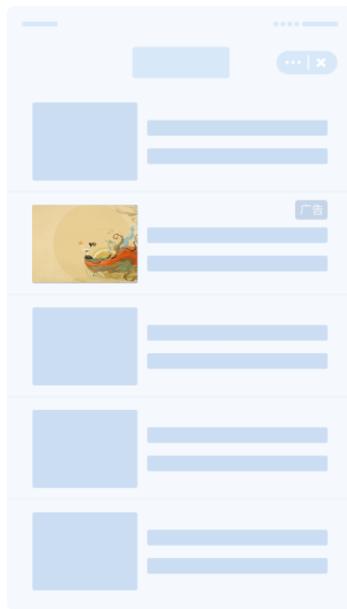
计费方式

- 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）



文章页/详情页底部

建议于文章结束后/详情页/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



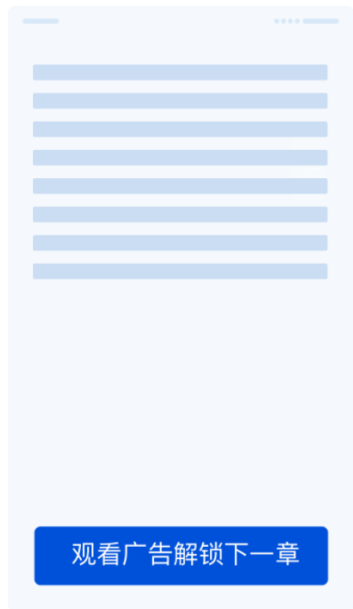
阅读文字场景

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



阻断式价值互换场景

小程序功能体验 / 付费内容解锁等



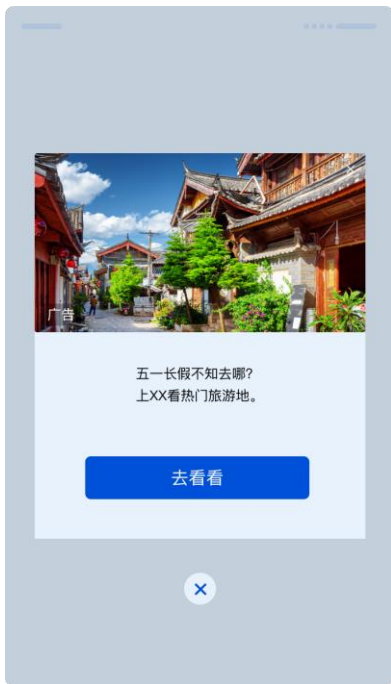
稀缺资源激励场景

珍贵道具或福利抽奖机会 /
小程序功能限时体验等



固定奖励加乘场景

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



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

- 1.测试结果生成 N 秒后（在用户基本看完测试结果后再出现）
- 2.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

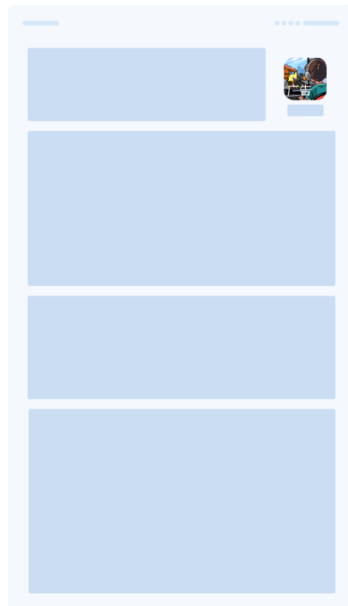
- 1.用户从 feeds 首页进入详情页，再回到首页时
- 2.用户发布内容后

* 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



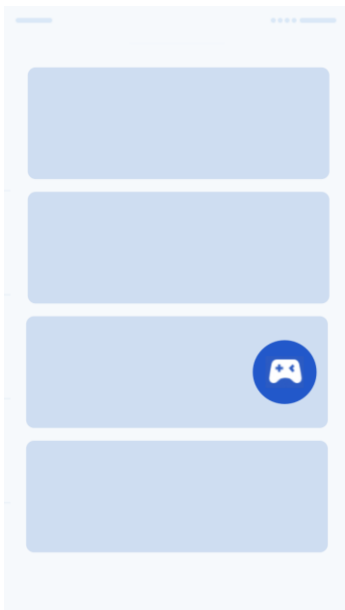
各信息/版块中间

类似于banner广告的使用方式，横排置于各版块中间



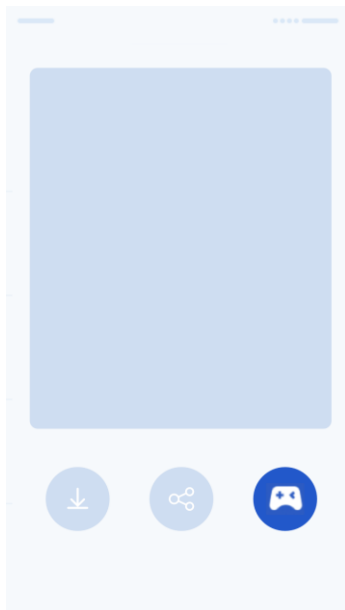
单icon接入适当场景

最低可只展示1个icon，可灵活放置于各个适合的场景



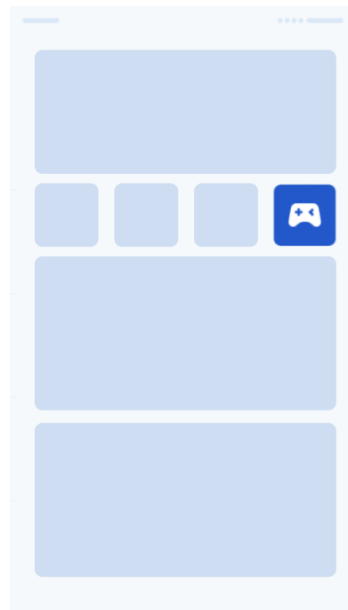
小程序首页

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

02 QQ小游戏-广告形态介绍

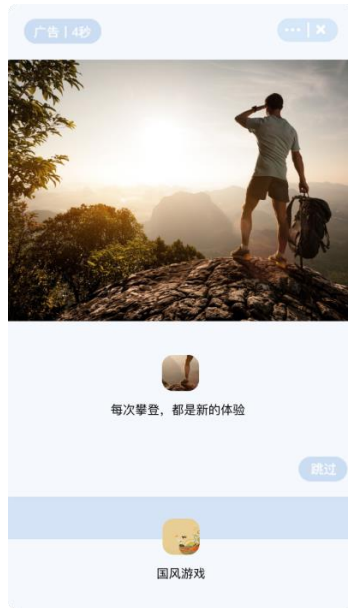
小游戏提供了哪些广告能力？产品形态和特点是什么？



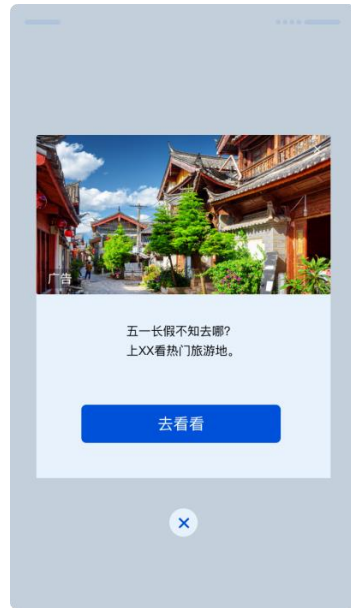
banner广告



激励广告



loading广告



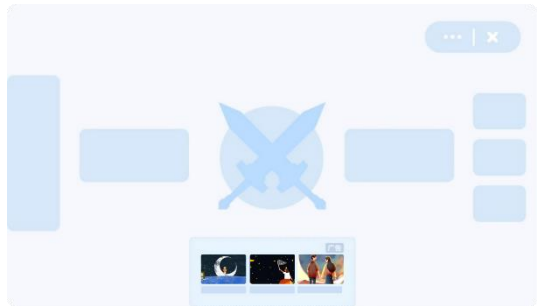
插屏广告



积木广告



盒子广告



横屏游戏baneer示例



竖屏游戏banner示例

广告形态

- 达成奖励下发标准（完整观看视频或达到要求时长），即可获得该小游戏下发的奖励
- 视频广告素材包含横屏和竖屏两种样式
- 点击广告跳转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1秒 即记一次曝光）



横屏视频播放示例



视频播放完成示例

广告形态

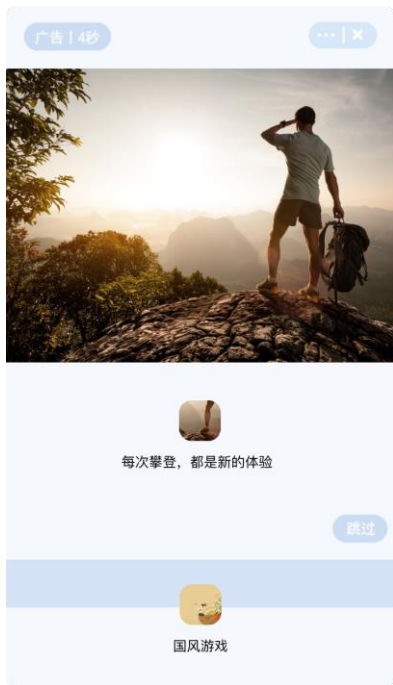
- 达成奖励下发标准（完整观看视频或达到要求时长），即可获得该小游戏下发的奖励
- 视频广告素材包含横屏和竖屏两种样式
- 点击广告跳转区域将跳转指定落地页：自定义H5页面、APP下载页或其他小程序/小游戏

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1秒 即记一次曝光）



loading广告

广告位置

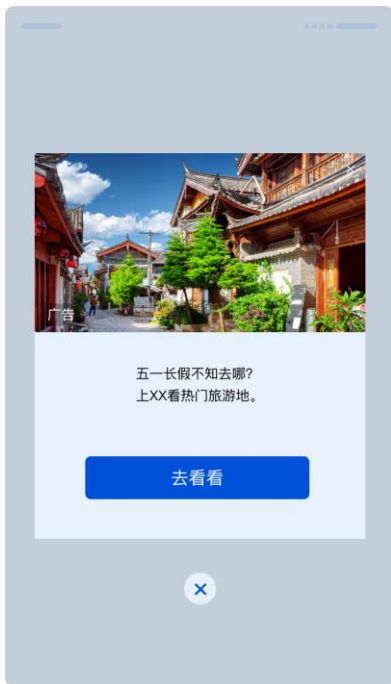
位于打开程序时的全屏界面，[只支持申请一个loading广告位](#)，可通过广告位状态开启或关闭控制闪屏广告

广告形态

1. 大图文样式，图片+（文案）+按钮
2. 有关闭按钮
3. 点击广告跳转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

按广告曝光次数计费



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30s内不会再次展示）

广告形态

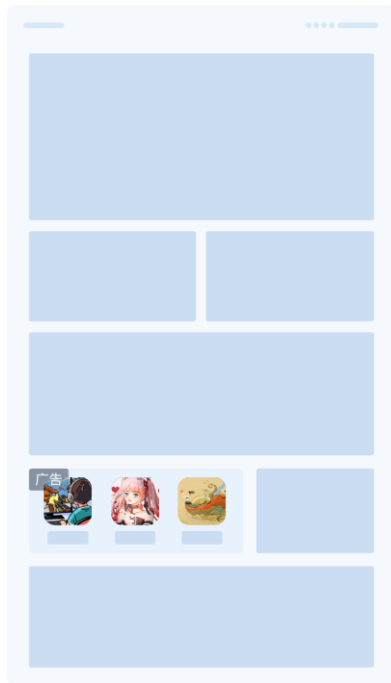
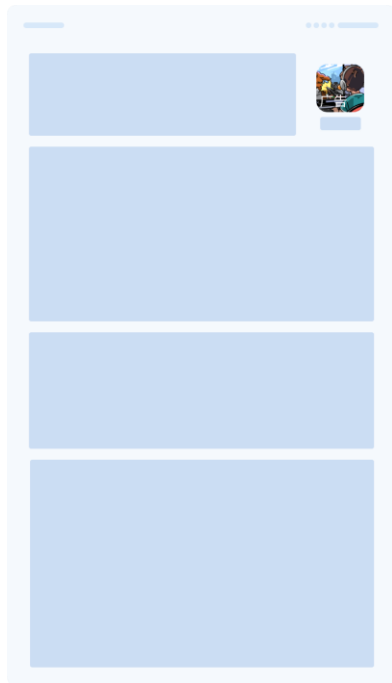
1. 大图文 或 视频样式
2. 有关闭按钮
3. 点击广告跳转区域将跳转广告落地页：自定义H5页面、APP下载页或其他小程序/小游戏

计费方式

按广告曝光次数计费

该广告组件由1-5个小程序/小游戏icon组成，用户点击广告跳转区域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。



积木广告



盒子广告

广告位置

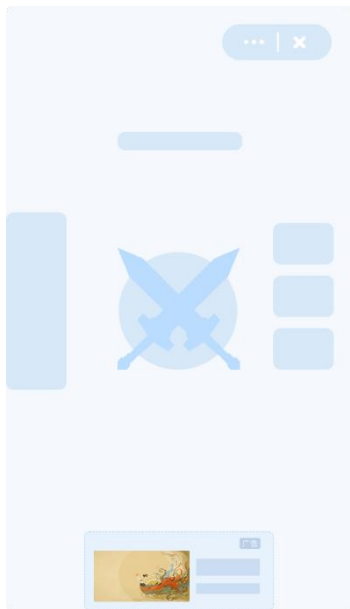
- 由开发者预留广告位，并提供曝光时机。开发者自定义广告位外部icon的样式、大小，建议与整体UI风格一致（图中示例为手柄样式）
- 注意：当检测到无广告返回时，外部icon需设置为隐藏；小程序每个页面可展示一个盒子广告位，小游戏目前全局只能展示一个盒子广告位

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卡片
- 点击广告跳转区域，可跳转到对应小程序/小游戏，可点击关闭

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）



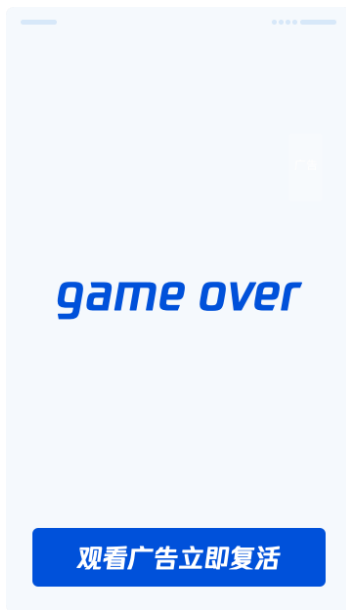
游戏开始页底部

建议于游戏开始页的底部插入广告，
以保证完整的游戏体验



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



阻断式价值互换场景

游戏复活/ 线索提示/ 体力恢复/关卡解锁等



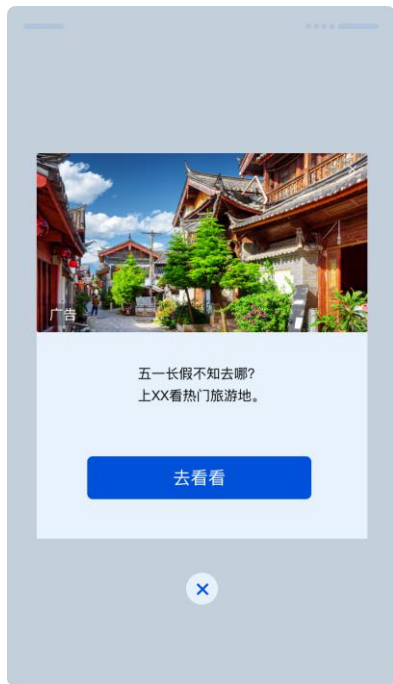
稀缺资源激励场景

珍贵道具或福利抽奖机会 /
特殊游戏装备或功能限时体验等



固定奖励加乘场景

游戏签到积分加倍 / 阶段性成果奖励
加乘 / 额外抽奖机会等



插屏广告

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）

* 为确保体验，用户打开小游戏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



游戏开始界面

作为流量最大的页面，放置积木广告可让用户获得印象



游戏结束页面

游戏结束时，用户离开可能性较大，建议放置积木广告



小游戏各页面常驻

小游戏建议常驻盒子广告，
实验发现收益高于 banner

03 QQ小程序接入广告操作指引

开发者如何开通小程序小游戏广告组件？如何插入广告组件等

1

开通接入广告功能

在管理端申请“接入广告”

2

创建广告位

多个广告位需要分别创建

3

获取代码

获取广告位的代码片段

4

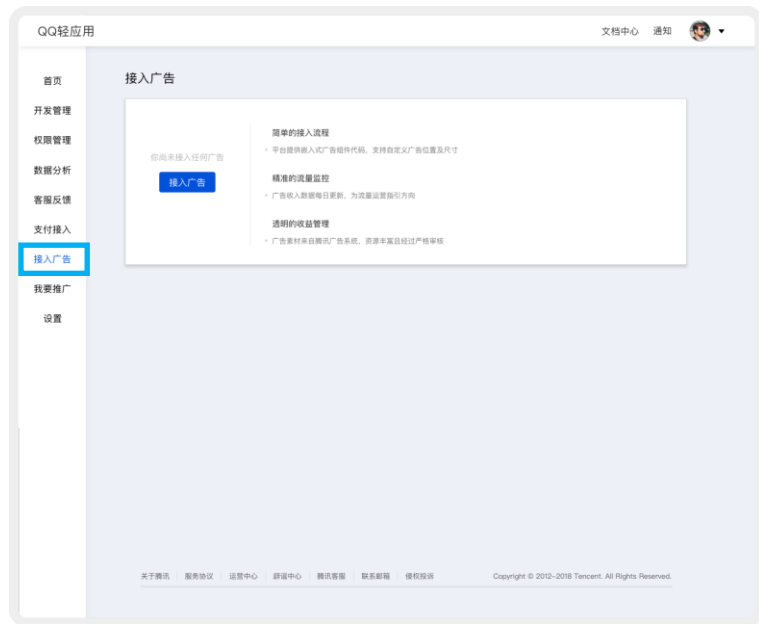
嵌入代码

嵌入代码片段到目标位置

5

广告组件调用

参照接口文档按需求调用



广告点击左侧导航栏“接入广告”进入专属模块

- 1.尚未接入广告的开发者的，系统会判断是否符合准入规则
- 2.符合准入规则的开发者的，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
- 3.已经有广告接入的开发者的，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

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 ①	操作
无广告				

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 ☐ 盒子广告 ☐ 插屏广告 ☐ 积木广告 ☐ loading广告



banner广告位示意

支持自定义banner广告的位置

取消

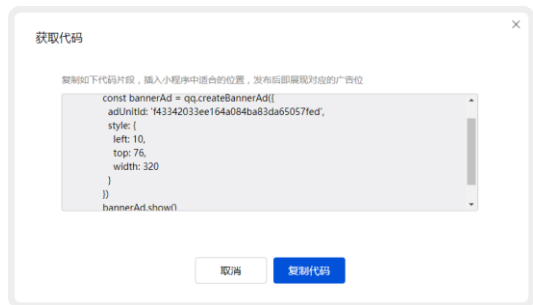
完成

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



小程序banner代码示例



小游戏banner代码示例

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

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>

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 ☐ 盒子广告 ☐ 插屏广告 ☐ 积木广告 ☐ loading广告



激励视频广告示意图
广告播放，触发机制等由开发者自定义

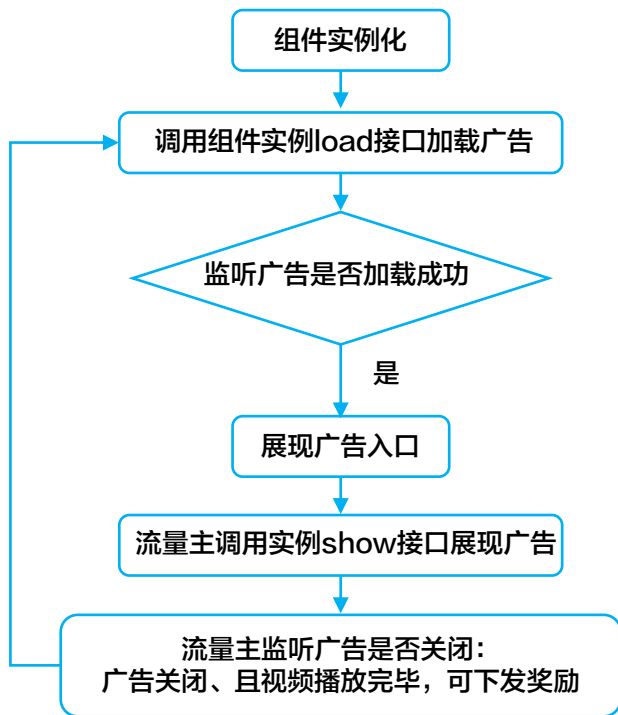
获取代码

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 videoAd = qq.createRewardedVideoAd({
  adUnitId: 84a022f61734b56cd6c31f16ae7ccb4b
})
videoAd.show()
.then(() => console.log('激励视频 广告显示'))
.catch(() => {
  videoAd.load()
  .then(() => videoAd.show())
  .catch(() => {
    console.log('激励视频 广告加载失败')
  })
})
```

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



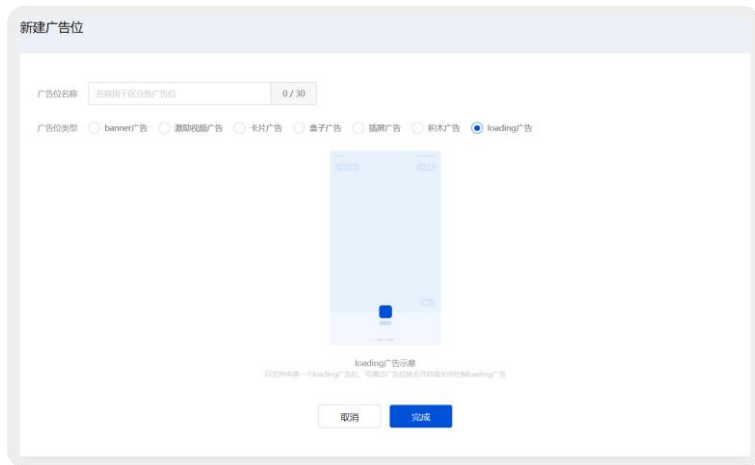
查看插屏广告接口文档

小程序插屏广告

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

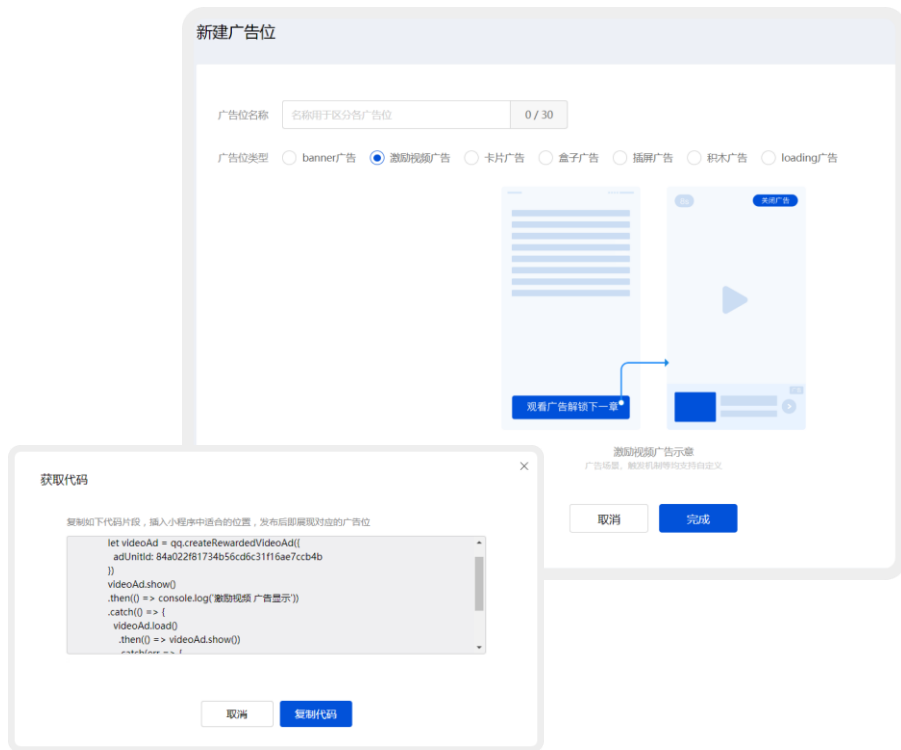
小游戏插屏广告

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



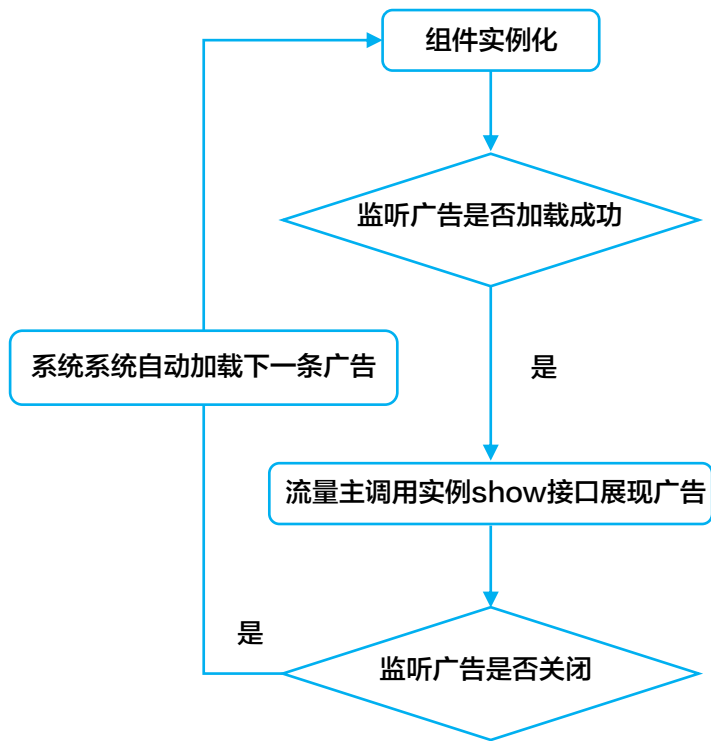
loading广告创建步骤

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 loading广告



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



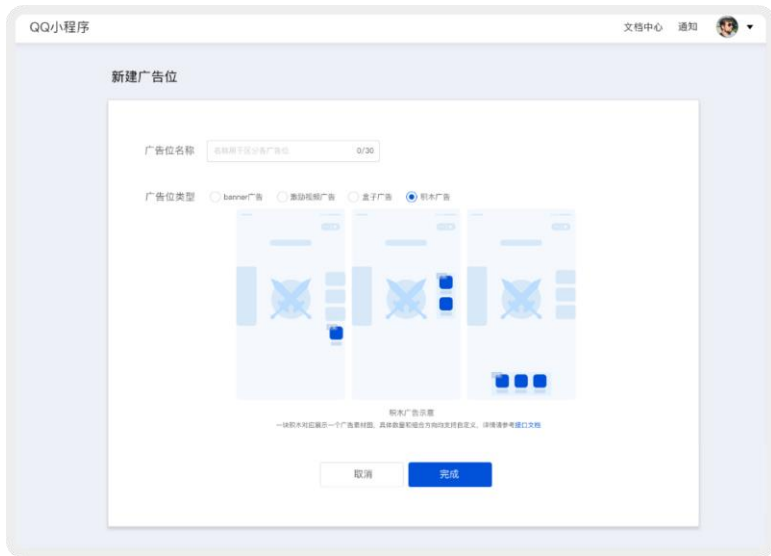
查看插屏广告接口文档

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/InterstitialAd.html>



积木广告创建步骤

1. 小程序管理后台 - 接入广告 - 添加广告位
2. 小程序/小游戏均可创建积木广告
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



小程序积木广告代码示例



小游戏积木广告代码示例

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

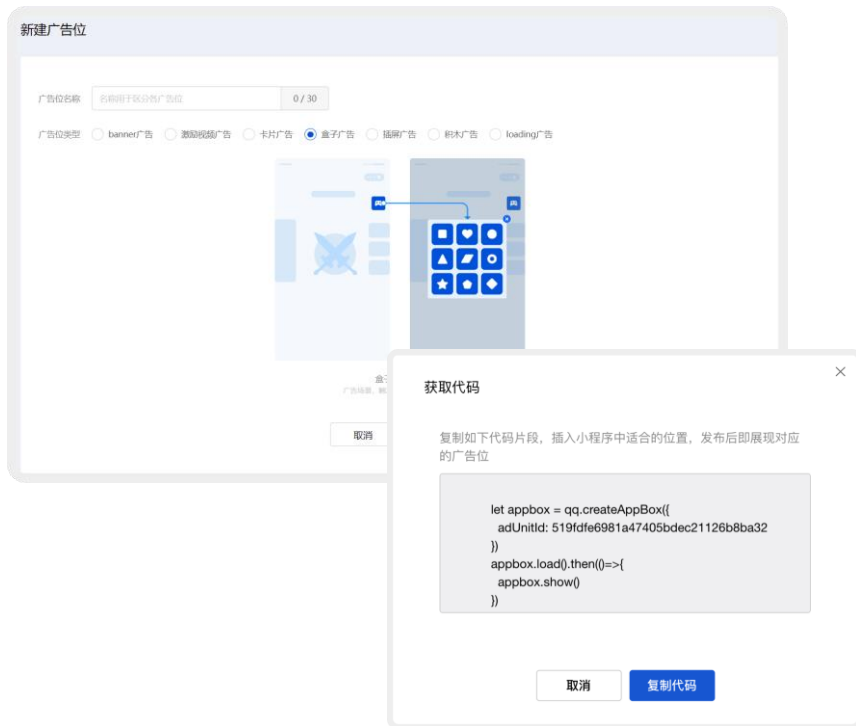
查看积木广告接口文档

小程序积木广告

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

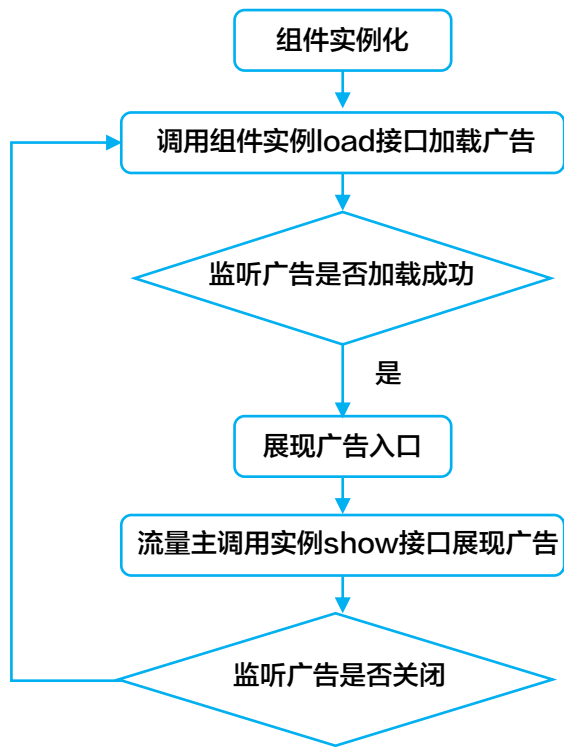
小游戏积木广告

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



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



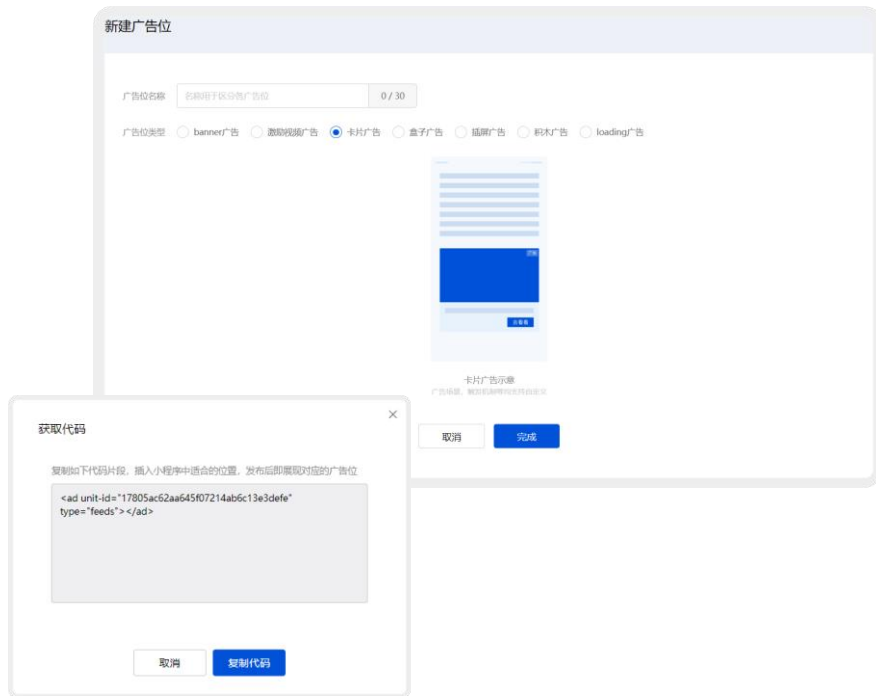
查看盒子广告接口文档

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>



卡片广告创建步骤

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



小程序卡片广告代码示例

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

查看广告接口文档

小程序卡片广告

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

04 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？

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

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
- 开发者工具预发布版
- 开发者工具日常构建版

WeTest 小程序测试工具

[小程序 IDE 问题反馈、新版本尝鲜](#)

小程序开发者工具

QQ 小程序开发者工具的目的是帮助开发者可以更高效地开发和调试 QQ 小程序，开发者工具对小程序、小游戏的运行环境进行了模拟，开发者可以在工具中进行开发和简单的调试。

说明

登录和配置

启动开发者工具后，请使用手机 QQ 扫码登录。登录成功后，开发者工具将使用该账号信息进行小程序的开发和调试。

编码和发布

在编码环节我们提供了真机调试、项目配置基础功能，开发者完成编码工作后可以模拟器预览、真机预览、发布测试版、发布正式版等操作。

开发者工具下载

开发者工具 Stable 版

测试版缺陷收敛后转为稳定版

• 最新版本: 0.70.2209190 [更新日志](#)

[MacOS x64](#)、[Windows x64](#)

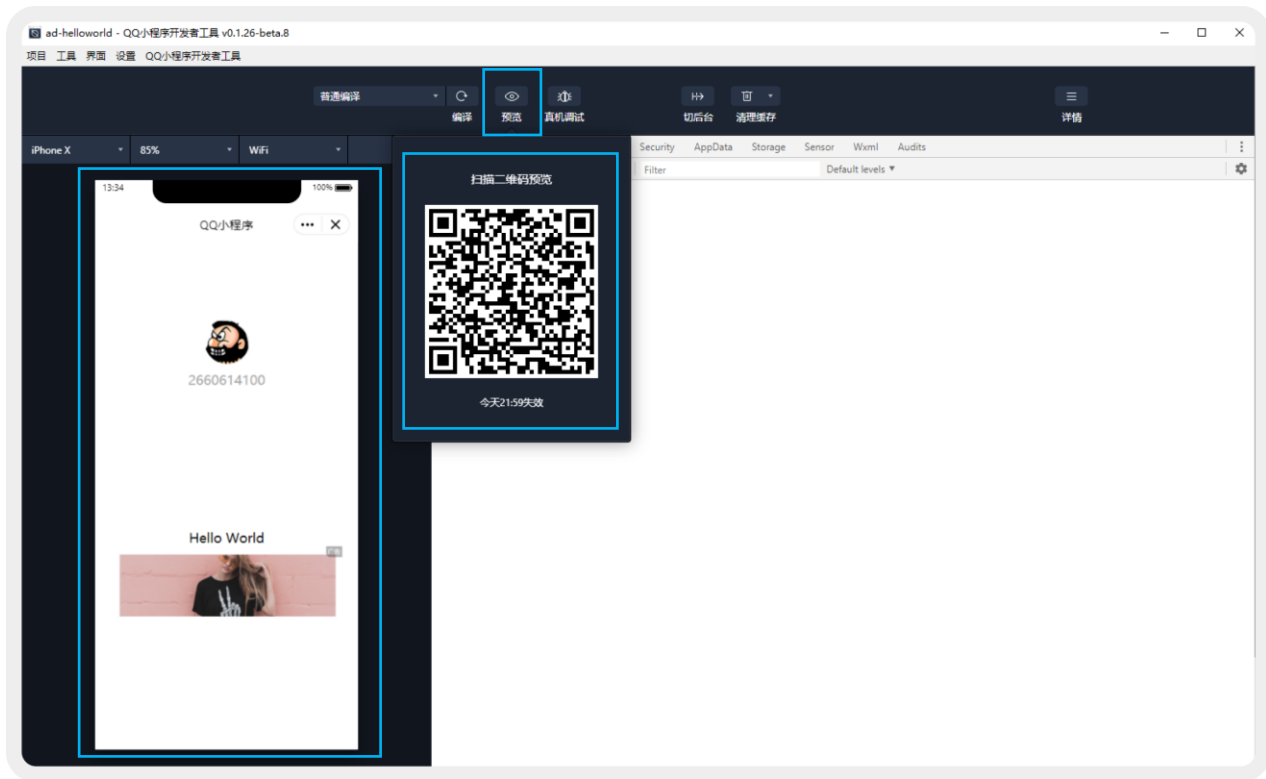
开发者工具预发布版

日常构建版本问题收敛后的版本，稳定性相对较好

• 最新版本: 0.70.2208291 [更新日志](#)

[MacOS x64](#)、[Windows x64](#)

IDE支持广告组件接入预览与调试



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**。

05 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。

数据包括

- 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

收入渠道来源		开发商可获取的分成比例
广告变现收入	QQ小程序-小游戏自有平台	收入流水的50%
	合作渠道	收入流水的15%
	开发商广告买量	收入流水的70%

分成示例：
【广告变现收入】
1、用户通过【QQ小游戏自有平台】首次进入到小游戏A，并点击小游戏A内展示的广告产生了100元广告收入，则小游戏A开发商可获得
 $100 \times 50\% = 50$ （元）的分成后收入；
2、用户通过【合作渠道，比如腾讯视频】首次进入到小游戏A，并点击小游戏A内展示的广告产生了100元广告收入，则小游戏A开发商可获得
 $100 \times 15\% = 15$ （元）的分成后收入；
3、用户通过【点击开发商广告点通投放的广告】首次进入小游戏A，并点击小游戏A内展示的广告产生了100元广告收入，则小游戏A开发商可获得
 $100 \times 70\% = 70$ （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](#)

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：<https://q.qq.com/wiki/SettlementRules.html>



我要推广——额外获得的广告投放虚拟金使用

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](#)，并对之前的账单进行结算。

QQ小程序

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

点击查看结算进度

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](#)

首页

开发管理

权限管理

数据分析

广告接入

我要推广

分成收入按月统计，非实时更新

06 接入广告FAQ

开发者接入广告的常见问题答疑

◆ 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？

管理端结算模块可按月纬度，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P48-P50。

◆ 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？

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