

# 微信小程序广告组件

---

流量主操作指引 v4.12

1 / 基础介绍

2 / 流量主操作指引

3 / 流量主FAQ

1

## 小程序广告组件-基础介绍

— 什么是小程序广告组件？ 产品形态？ 有什么特点？

# 基础介绍 · 小程序广告组件 – Banner广告



## 广告位置:

小程序页面内, 由小程序流量主决定实际播放位置。

## 产品形态:

广告外层为纯图片或“图片+按钮”的卡片样式。

点击外层图片或按钮将跳转指定落地页:

小程序、自定义H5页面、APP下载页、公众号关注页、原生推广页;

## 分成模式:

根据用户的每一次广告点击, 平台收取广告费用并与流量主分成。

开发者按单日广告收入流水的50%比例分成, 不设上限。

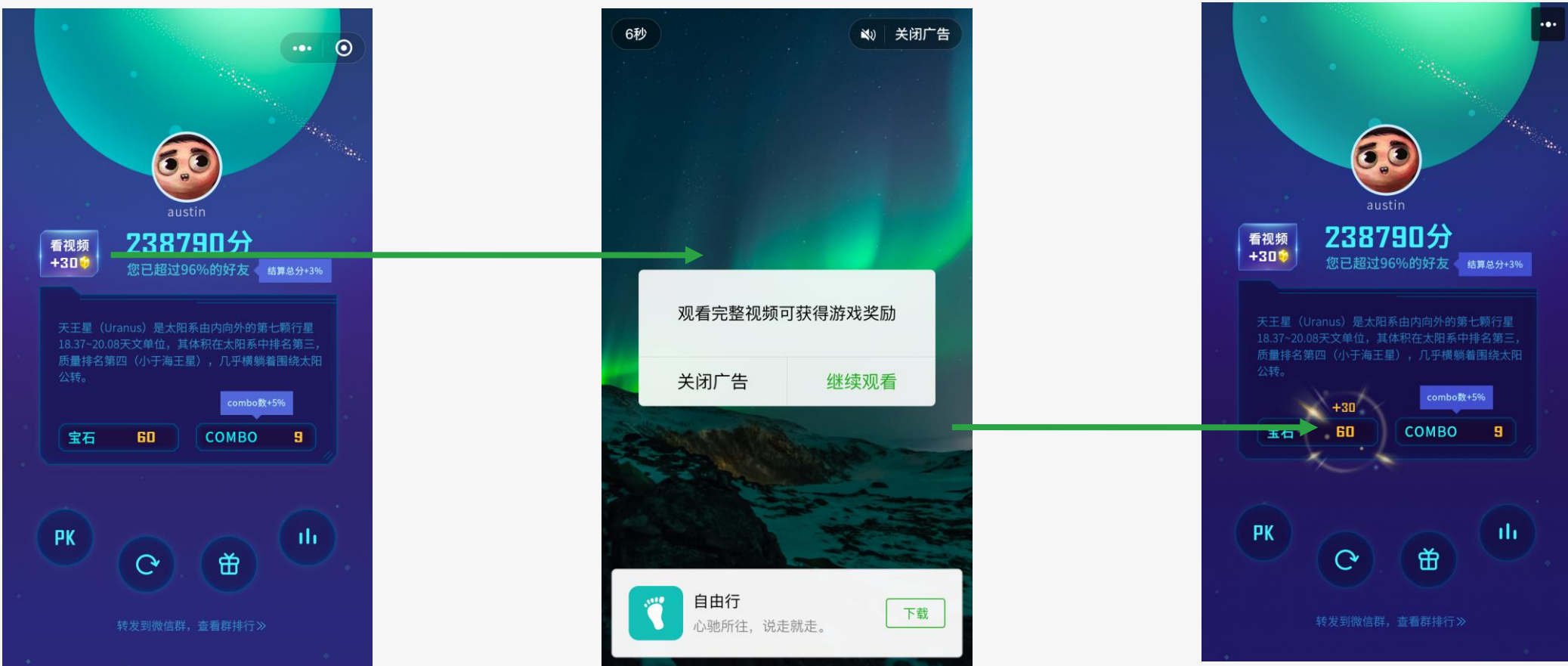
创意小游戏: 单日广告收入流水200万以内的部分, 开发者可获其中70%; 单日广告收入流水超过200万的部分, 开发者可获其中50%, 不设上限。

实际分成以后台“数据统计”页面展示为准。

样式示意图

# 基础介绍 · 小程序广告组件 – 激励式视频广告

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（完整播放视频广告，并手动点击“关闭广告”按钮），将获得该小程序下发的奖励。广告触发场景与奖励内容均由流量主自定义。

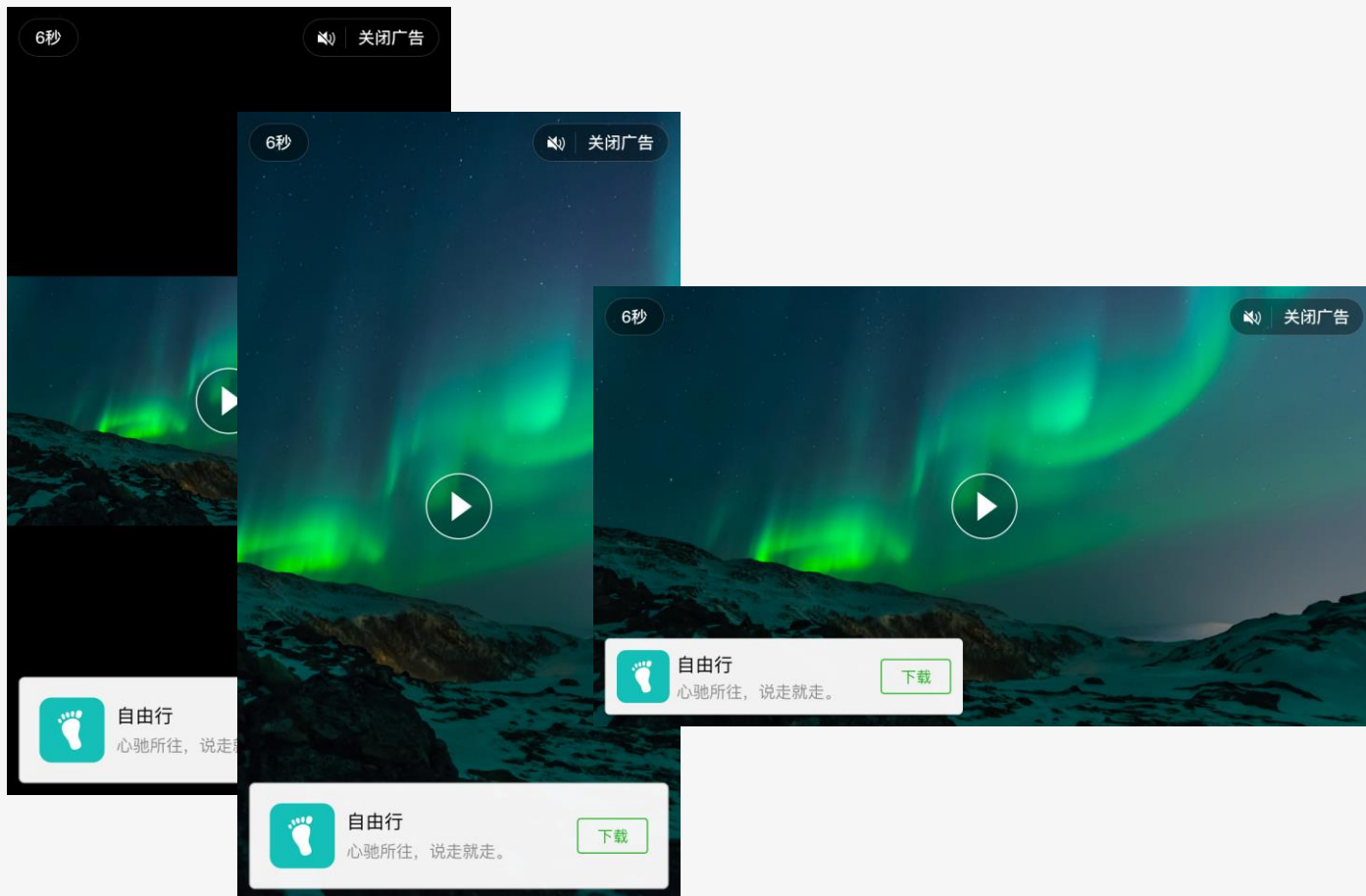


开发者在小程序中自定义广告入口与奖励内容  
用户手动点击入口，触发广告

视频广告默认有声播放，播放完毕后可关闭广告  
点击广告卡片外跳至落地页

用户播放完视频，并手动点击“关闭广告”按钮  
返回小程序下发奖励内容

# 基础介绍 · 小程序广告组件 – 激励式视频广告



竖屏小程序 × 16:9视频 / 竖屏小程序 × 9:16视频 / 横屏小程序 × 16:9视频

## 广告形态

1. 外层支持时长6~15秒视频，含16:9视频 / 9:16视频
2. 落地页支持跳转小程序 / 自定义H5页面 / APP下载页 / 公众号关注页 / 原生推广页

## 播放逻辑

1. 视频默认有声播放，不区分网络条件，用户可随时点击关闭声音
2. 视频开始播放后，出现广告卡片，点击跳转广告落地页
3. 视频播放过程中，用户可随时关闭广告
4. 视频不支持循环播放

## 分成模式

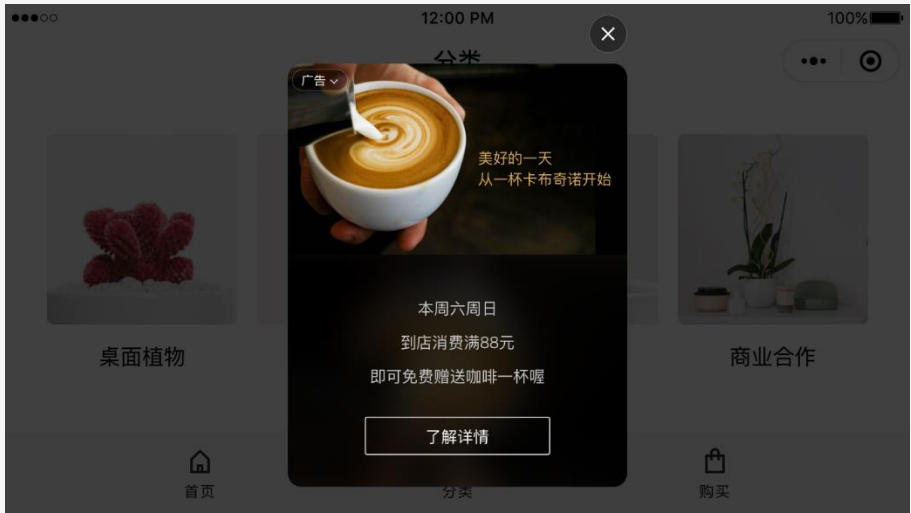
按照每一千次有效的广告曝光，平台收取广告费用并与流量主分成。开发者按单日广告收入流水的50%比例分成，不设上限。

创意小游戏：单日广告收入流水200万以内的部分，开发者可获其中70%；单日广告收入流水超过200万的部分，开发者可获其中50%，不设上限。

实际分成以后台“数据统计”页面展示为准。

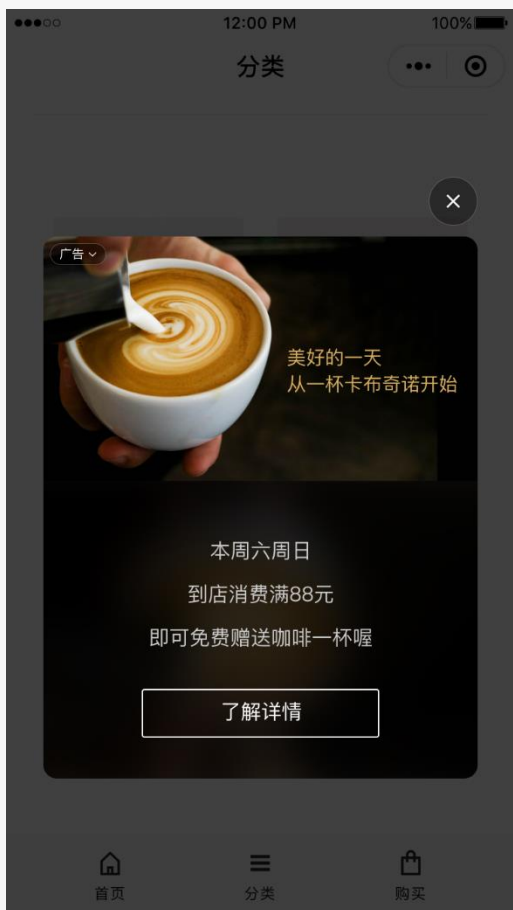
# 基础介绍 · 小程序广告组件 – 插屏广告（仅限非游小程序）

用户触发小程序中的特定场景时，插屏广告将自动向用户展现，用户可以随时关闭插屏广告。广告触发场景由流量主自定义，广告按曝光计费（CPM）。



横屏小程序 × 插屏广告

# 基础介绍 · 小程序广告组件 – 插屏广告（仅限非游小程序）



## 广告形态

1. 外层支持时长16:9图片素材
2. 落地页支持跳转小程序 / 自定义H5页面 / APP下载页 / 公众号关注页 / 原生推广页

## 广告频率限制

1. 两个插屏广告之间将会间隔一段时间
  2. 一个激励式视频与一个插屏广告之间将会间隔一段时间，展现次序不分先后
- \*如上时间长度将根据流量主使用情况，由广告系统动态调整

## 分成模式

按照每一千次有效的广告曝光，平台收取广告费用并与流量主分成。

开发者按单日广告收入流水的50%比例分成，不设上限。

创意小游戏：单日广告收入流水200万以内的部分，开发者可获其中70%；单日广告收入流水超过200万的部分，开发者可获其中50%，不设上限。

实际分成以后台“数据统计”页面展示为准。



## 2 流量主操作指引

— 如何开通小程序广告组件、如何插入广告组件等

# 操作指引 开通流量主





A

点击左侧导航栏的“流量主”进入专属模块

内测期间受邀小程序已默认开通，只需补填结算账户信息即可。

# Banner广告接入指引

# 操作指引 Banner广告\_创建广告位

流量主

广告位管理

数据统计

财务管理

新建广告位

创建广告位

广告位类型

banner

广告位名称

请输入

0/30

此名称用于区分各广告位

小程序

广告

我们试图，做些改变

活动推广

- B 点击“新建广告位”开始创建
- 输入广告位名称即可，如计划插入多个广告位，需要分别新建。

# 操作指引 Banner广告\_获取代码

流量主

广告位管理

数据统计

财务管理

新建广告位

广告位名称	广告位 ID	广告位类型	广告位状态	操作
111	adunit-324d7787d36f62ee	banner	已开启	获取代码

获取代码

复制如下代码片段，插入小程序页面中适合位置，发布后即展现对应广告位。

```
<ad unit-id="adunit-324d7787d36f62ee"></ad>
```

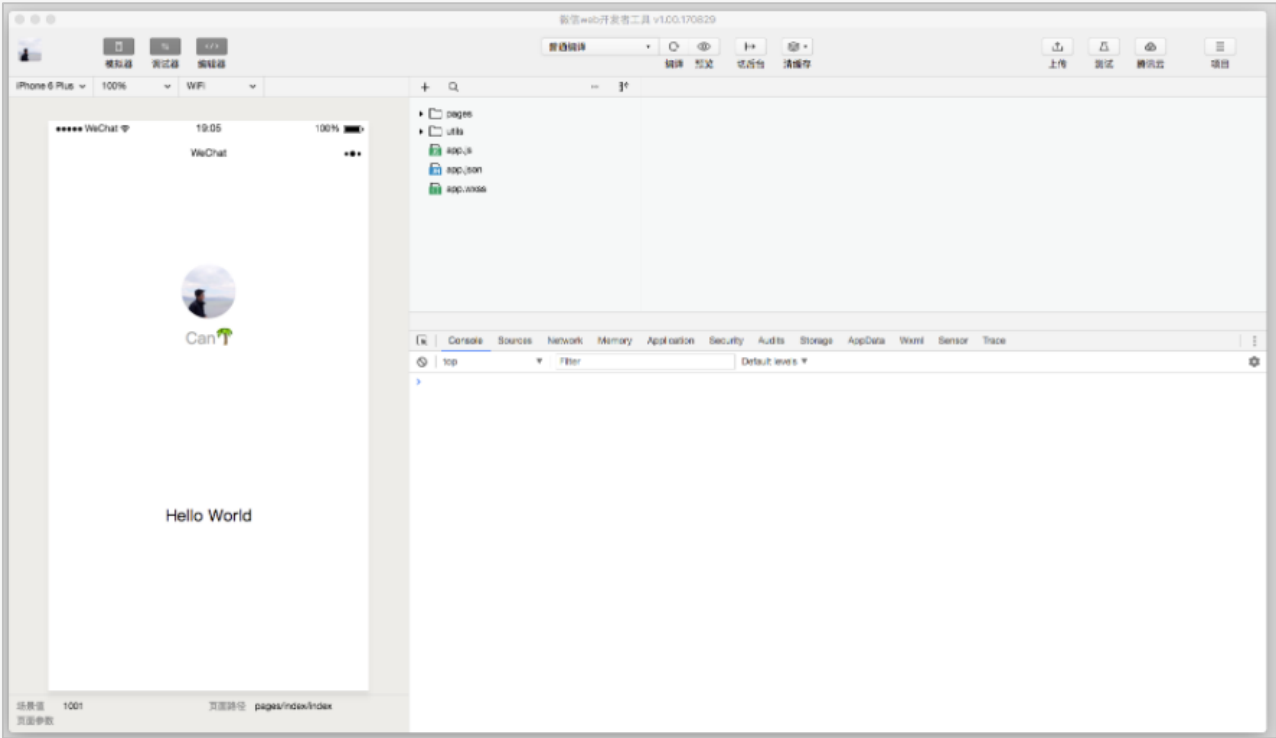
复制代码

关闭

## C 获取广告位代码片段

系统将生成广告位的代码片段，开发者点击“复制代码”留用。

# 操作指引 Banner广告\_嵌入代码&测试&发布



D

## 嵌入代码片段&测试&发布

嵌入代码片段至希望展示广告的位置，并在发布前通过测试预览广告位展示情况。

注：请务必完成主流机型的适配测试，由于适配原因带来的违规问题，将受到同等处罚。

版本发布

先提交代码，然后提交审核，审核通过后可发布

前往发布

# 激励式视频广告接入指引



# 操作指引 激励式视频广告\_非游戏类接入场景建议

---

建议在如下场景展现激励式视频广告：

## 进阶

- 观看视频广告，可进入下一个视频/课程

## 获取参与机会

- 观看视频广告，可参与具有奖励的活动

## 获取积分

- 观看视频广告，可获得额外的签到/分享积分

## 获取特殊功能或内容

- 观看视频广告，可获得新功能的限时体验机会
- 观看视频广告，可获得VIP内容的观看机会

# 操作指引 激励式视频广告\_游戏类接入场景建议

---

建议在如下场景展现激励式视频广告：

## 通关

- 观看视频广告，解锁新游戏关卡

## 获取积分

- 观看视频广告，可获得额外附加的游戏积分

## 复活

- 游戏结束后，观看视频广告，可获得复活机会
- 通关失败后，观看视频广告，可获得重新挑战关卡的机会

## 获取游戏机会

- 观看视频广告，可获得谜题提示
- 观看视频广告，可获得重新抽卡机会

## 获取道具

- 观看视频广告，可获得日常消耗资源
- 观看视频广告，可获得虚拟货币或折扣券
- 观看视频广告，可获得新角色/装备/皮肤的限时体验机会

# 操作指引 激励式视频广告\_创建广告位

创建广告位

广告位类型

☐ banner

☒ 激励式视频

广告位名称

0/30

此名称用于区分各广告位

获取代码

复制如下代码片段，插入小游戏页面中适合位置，发布后即展现对应广告位。

```
let videoAd = wx.createRewardedVideoAd({
  adUnitId: '你的广告位ID'
})

videoAd.load()
.then(() => videoAd.show())
.catch(err => console.log(err.errMsg))
```

复制代码

关闭

流量主

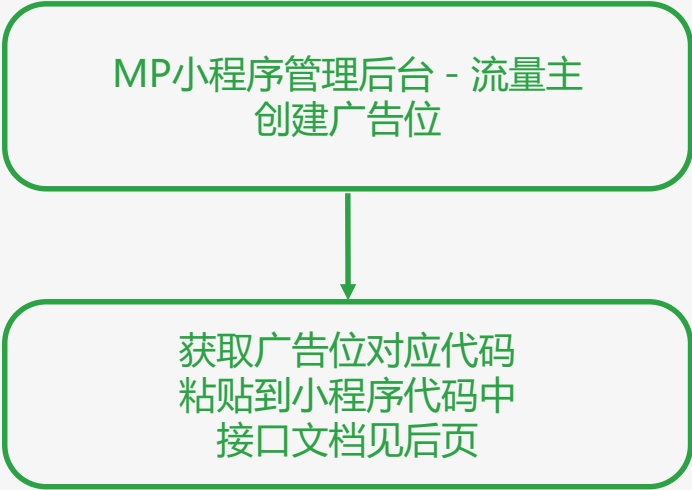
广告位管理

数据统计

财务管理

新建广告位

广告位名称	广告位 ID	广告位类型	广告位状态	操作
a test demo	adunit-a105b971ea120a3e	激励式视频	已开启	获取代码
广告位名称_激励式视频_01	adunit-b9e4a6801e725cb8	激励式视频	已开启	获取代码



# 操作指引 激励式视频广告\_接口文档

## 接口说明

### wx.createRewardedVideoAd(Object object)

创建一个激励式视频广告，返回一个单例对象，**该对象仅对单个页面有效，不允许跨页面使用**。多次创建，将返回同一个激励式视频广告对象（**RewardedVideoAd**）。该方法在基础库 2.6.0 开始支持，开发者需做兼容处理。

由于广告对象是单例，且仅对单个页面有效，建议开发者在页面加载后（onLoad事件）创建一个广告对象，并在该页面的生命周期内重复调用该广告对象。

属性	类型	默认值	是否必填	说明
adUnitId	String	/	是	广告位ID

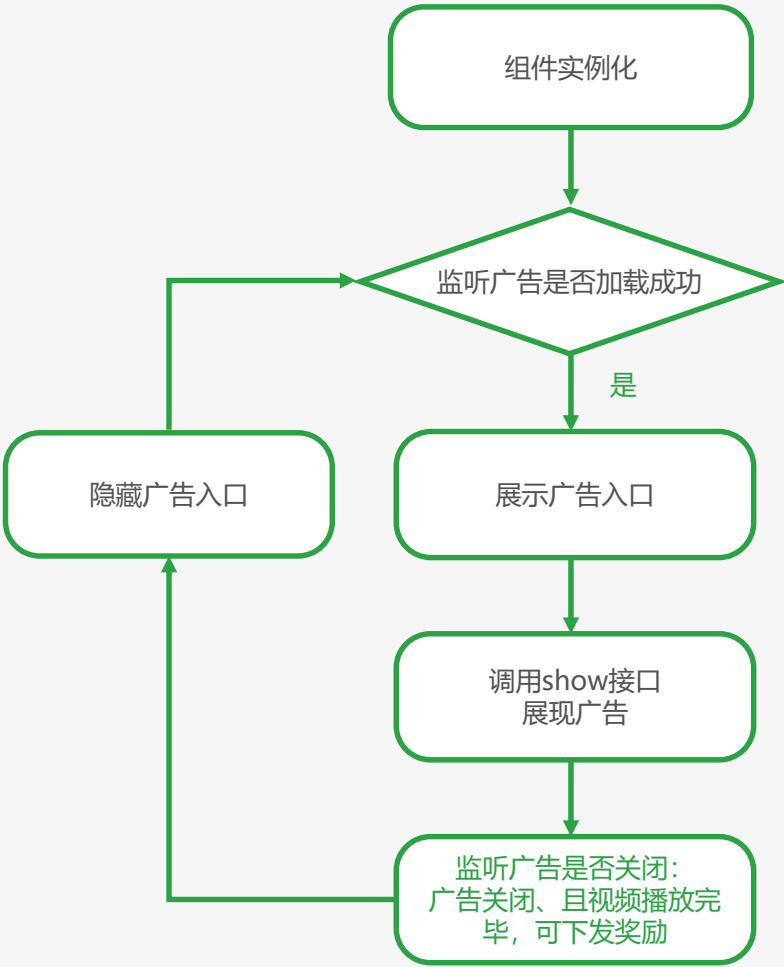
激励式视频广告对象默认是隐藏的，需要调用 show() 显示激励式视频广告，此时激励式视频会从屏幕下方推入。

## 代码示例

```
// 在页面中定义激励视频广告对象
let videoAd = null

// 在页面onLoad事件回调中创建广告对象，开发者可在此处监听onLoad、onError、onClose等广告事件，实现对应的业务逻辑
if (wx.createRewardedVideoAd) {
  videoAd = wx.createRewardedVideoAd({
    adUnitId: '你的广告位ID'
  })
}

// 在适合的位置展示广告
if (videoAd){
  videoAd.show()
  .catch(err => {
    // 失败重试
    videoAd.load()
    .then(() => videoAd.show())
  })
}
```



# 操作指引 激励式视频广告\_接口文档

## 接口说明

RewardedVideoAd 激励式视频广告对象

- **Promise RewardedVideoAd.load()** 加载激励式视频广告数据
- **Promise RewardedVideoAd.show()** 显示激励式视频广告
- **RewardedVideoAd.onClose(Function callback)** 监听激励式视频广告的关闭事件
- 当用户点击“关闭广告”按钮时，激励式视频会从下方切出屏幕，此时会触发onClose注册的回调函数

**onClose 回调会带一个状态对象status，描述广告被关闭时的状态（基础库2.1.0版本支持，旧版本基础库未返回该对象，开发者需要兼容），开发者需要根据该状态的属性判断是否视频是否播放结束、可以向用户下发奖励**

属性	类型	说明
isEnded	boolean	视频是否播放结束，true表示视频播放结束，false表示未播放完成

- **RewardedVideoAd.offClose(Function callback)** 取消监听激励式视频广告的关闭事件
- **RewardedVideoAd.onLoad(Function callback)** 监听激励式视频广告的加载成功事件
- 当激励式视频广告成功加载到广告数据时，会触发onLoad注册的回调函数

**在组件创建后会拉取一次广告，用户点击关闭广告后会自动拉取下一条广告，开发者可监听 onLoad 事件判断是否展示广告入口**

- **RewardedVideoAd.offLoad(Function callback)** 取消监听激励式视频广告的加载成功事件
- **RewardedVideoAd.onError(Function callback)** 监听激励式视频广告的错误事件
- **RewardedVideoAd.offError(Function callback)** 取消监听激励式视频广告的错误事件

## 代码示例

```
videoAd.onClose((status) => {  
    // 2.1.0以前的版本兼容，status是一个undefined  
    if(status && status.isEnded || status ===  
undefined){  
        // 正常播放结束，可以下发游戏奖励  
    }else{  
        // 播放中途退出，不下发游戏奖励  
    }  
})
```

# 操作指引    激励式视频广告\_接口文档

## 错误码信息与解决方案表

错误码是通过onError获取到的错误信息。调试期间，可以通过异常返回来捕获信息。 在小程序发布上线之后，如果遇到异常问题，可以针对异常返回加上适当的监控信息。

代码	异常情况	理由	解决方案
1000	后端错误调用失败	该项错误不是开发者的异常情况	一般情况下忽略一段时间即可恢复。
1001	参数错误	使用方法错误	可以前往developers.weixin.qq.com确认具体教程（小程序和小游戏分别有各自的教程，可以在顶部选项中，“设计”一栏的右侧进行切换。
1002	广告单元无效	可能是拼写错误、或者误用了其他APP的广告ID	请重新前往mp.weixin.qq.com确认广告位ID。
1003	内部错误	该项错误不是开发者的异常情况	一般情况下忽略一段时间即可恢复。
1004	无适合的广告	广告不是每一次都会出现，这次没有出现可能是由于该用户不适合浏览广告	属于正常情况，且开发者需要针对这种情况做形态上的兼容。
1005	广告组件审核中	你的广告正在被审核，无法展现广告	请前往mp.weixin.qq.com确认审核状态，且开发者需要针对这种情况做形态上的兼容。
1006	广告组件被驳回	你的广告审核失败，无法展现广告	请前往mp.weixin.qq.com确认审核状态，且开发者需要针对这种情况做形态上的兼容。
1007	广告组件被驳回	你的广告能力已经被封禁，封禁期间无法展现广告	请前往mp.weixin.qq.com确认小程序广告封禁状态。
1008	广告单元已关闭	该广告位的广告能力已经被关闭	请前往mp.weixin.qq.com重新打开对应广告位的展现。

## 插屏广告接入指引（仅限非游小程序）

# 操作指引 插屏广告\_接入场景建议

---

**建议**在如下“有停顿感”的场景展现小程序插屏广告：

## 切换tab

- 从首页切换至商城tab时
- 从个人主页tab切换回首页时

## 流程结束

- 一次下单流程结束时
- 一次分享完成时

## 游戏回合结束

- 一个游戏回合结束时
- 一个游戏关卡通过时

## 视频播放停顿

- 视频播放结束时
- 视频播放暂停时

**不建议**在如下场景展现小程序插屏广告：

- 不要在用户一打开小程序时就插入广告
- 不要打断用户的完整操作过程，例：不要在一次沉浸的游戏过程、或快速的信息流下拉刷新过程中插入广告

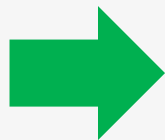


# 操作指引 插屏广告\_接入场景建议

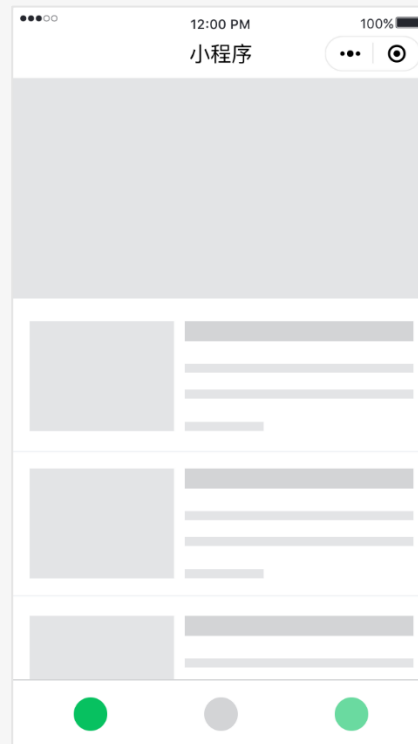
**举例** 不同场景展示插屏广告：



流程结束页面



插屏广告弹出



点击切换底部tab



插屏广告弹出

# 操作指引 插屏广告\_创建广告位

创建广告位

1. 广告不是每一次都会出现。我们会为你的流量精心挑选最匹配的用户

2. 关于开发中出现的异常情况，请查阅《[小程序开发者文档](#)》

3. 请务必确保广告位符合《[应用规范](#)》，违规将按照《[处罚标准](#)》严肃处理

广告位类型

☐ Banner

☒ 插屏

广告位名称

请输入

0/30

此名称用于区分各广告位，方便管理

小程序

我们试图，做些改变

广告，是生活的一部分  
让广告的内容成为话题  
让品牌就你身边的朋友

了解详情

广告位管理

新建广告位

广告位名称	广告位 ID	广告位类型	广告位状态	操作
插屏广告demo1	adunit-39b7e5e7f5219926	插屏	已开启	<a href="#">获取代码</a>
插屏广告demo2	adunit-ccfff8a1fd3d6262	插屏	已开启	<a href="#">获取代码</a>
插屏广告demo3	adunit-3c724a45ae13a870	插屏	已开启	<a href="#">获取代码</a>
banner demo	adunit-5cbeb08394eab42f	Banner	已开启	<a href="#">获取代码</a>

意见反馈

获取代码

复制如下代码片段，插入小程序中适合位置，发布后即展现对应广告位。

```
let intersitialAd = wx.createInterstitialAd({
  adUnitId: '你的广告位ID (adUnit ID)'
})

intersitialAd.show()
.catch(err => console.log(err.errMsg))
```

复制代码

关闭

MP小程序管理后台 - 流量主 - 创建广告位

获取广告位对应代码，粘贴到小程序代码中  
接口文档见后页

# 操作指引 插屏广告\_接口文档

## 接口说明

### wx.createInterstitialAd(Object object)

创建一个插屏广告，返回一个新广告对象，**该对象仅对单个页面有效，不允许跨页面使用**，多次创建，将返回多个插屏广告对象（InterstitialAd）。该方法在基础库 2.6.0 开始支持，开发者需做兼容处理。

由于广告对象仅对单个页面有效，建议开发者在页面加载后（onLoad事件）创建一个广告对象，并在该页面的生命周期内重复调用该广告对象。

属性	类型	默认值	是否必填	说明
adUnitId	String	/	是	广告位ID

插屏广告对象默认是隐藏的，需要调用 show() 显示插屏广告。如果广告拉取成功且没有触发频率限制，插屏广告会立即显示，否则show方法会返回一个rejected Promise，开发者可自行监听错误信息。

## 代码示例

```
// 在页面中定义插屏广告对象
let interstitialAd = null

// 在页面onLoad事件回调中创建广告对象，开发者也可在此处监听onLoad、onError、onClose等广告事件
if (wx.createInterstitialAd) {
  interstitialAd = wx.createInterstitialAd({
    adUnitId: '你的广告位ID'
  })
}

// 在适合的场景展示广告
if(interstitialAd){
  interstitialAd.show().catch((res) => {
    console.error(res)
  })
}
```

# 操作指引 插屏广告\_接口文档

---

## 接口说明

InterstitialAd 插屏广告对象

- **Promise InterstitialAd.show()** 显示插屏广告
- **InterstitialAd.onClose(Function callback)** 监听插屏广告的关闭事件
- 当用户关闭插屏广告时，会触发onClose注册的回调函数
- **InterstitialAd.offClose(Function callback)** 取消监听插屏广告的关闭事件
- **InterstitialAd.onLoad(Function callback)** 监听插屏广告的加载成功事件
- 当插屏广告成功加载到广告数据时，会触发onLoad注册的回调函数

目前在组件创建后会拉取一次广告，用户点击关闭广告后会自动拉取下一条广告

- **InterstitialAd.offLoad(Function callback)** 取消监听插屏广告的加载成功事件
- **InterstitialAd.onError(Function callback)** 监听插屏广告的加载失败事件
- **InterstitialAd.offError(Function callback)** 取消监听插屏广告的加载失败事件

## 使用场景说明

1. 插屏广告是多例模式，使用时注意区分各实例对象
2. 插屏广告对象仅对单个页面有效，不允许跨页面使用
3. 插屏广告设有精细的广告频率限制，需要增加对展示状态的错误捕获

# 操作指引

## 插屏广告\_接口文档

### onError错误码信息与解决方案表

调试期间，可以通过异常返回来捕获信息。在小程序发布上线之后，如果遇到异常问题，可以针对异常返回加上适当的监控信息。

代码	异常情况	理由	解决方案
1000	后端错误 调用失败	该项错误不是开发者的异常情况	一般情况下忽略一段时间即可恢复。
1001	参数错误	使用方法错误	可以前往developers.weixin.qq.com确认具体教程（小程序和小游戏分别有各自的教程，可以在顶部选项中，“设计”一栏的右侧进行切换。
1002	广告单元 无效	可能是拼写错误、或者误用了其他APP的广告ID	请重新前往mp.weixin.qq.com确认广告位ID。
1003	内部错误	该项错误不是开发者的异常情况	一般情况下忽略一段时间即可恢复。
1004	无适合的 广告	广告不是每一次都会出现，这次没有出现可能是由于该用户不适合浏览广告	属于正常情况，且开发者需要针对这种情况做形态上的兼容。
1005	广告组件 审核中	你的广告正在被审核，无法展现广告	请前往mp.weixin.qq.com确认审核状态，且开发者需要针对这种情况做形态上的兼容。
1006	广告组件 被驳回	你的广告审核失败，无法展现广告	请前往mp.weixin.qq.com确认审核状态，且开发者需要针对这种情况做形态上的兼容。
1007	广告组件 被驳回	你的广告能力已经被封禁，封禁期间无法展现广告	请前往mp.weixin.qq.com确认小程序广告封禁状态。
1008	广告单元 已关闭	该广告位的广告能力已经被关闭	请前往mp.weixin.qq.com重新打开对应广告位的展现。

# 操作指引

## 插屏广告\_接口文档

**show方法返回rejected Promise时对应的错误码信息**

调试期间，可以通过异常返回来捕获信息。在小程序发布上线之后，如果遇到异常问题，可以针对异常返回加上适当的监控信息。

代码	异常情况	理由
2002	触发频率限制	距离小程序插屏广告或者激励视频广告上次播放时间间隔不足，不允许展示插屏广告
2003	触发频率限制	当前正在播放插屏广告或者激励视频广告，不允许再次展示插屏广告
2004	广告渲染失败	该项错误不是开发者的异常情况，或因小程序页面切换导致广告渲染失败
2005	广告调用异常	插屏广告对象不允许跨页面调用

# 3 流量主FAQ

— 小程序流量主常见问题答疑

# 流量主FAQ 基础答疑

---

## 1 暂停所有或者某个广告位的播放，需要删除代码吗？

不需要，只需要在“流量主”模块的广告位管理页面将“广告位状态”设为关闭即可。

出于对广告系统安全考虑，广告单元创建存在上限值。广告单元可在不同场景与页面中重复使用，建议开发者充分利用现有资源，合理使用。

## 2 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，则不会展示广告位。

**因此务必需要增加广告监听环节，基于广告加载成功的用户展示激励式视频入口。**

## 3 广告收入如何提现？

我们将在每月25号前（如遇法定节假日，将会推迟），对你上个月所有广告位的收入进行结算，并发送结算单到你的结算单邮箱。

如你是企业用户，你需要邮寄与结算金额等额的增值税发票给腾讯公司，腾讯公司将在收到发票后30个工作日将结算金额打入你的银行卡；

如你是个人用户，无需邮寄发票，腾讯公司将在结算日后30个工作日内将结算金额打入你的银行卡，并代扣代缴个税。





## 关注 “微信广告助手”

扫一扫，马上关注

随时随地了解最新资讯，在线客服解答各种问题

广告，也可以是生活的一部分。

