

LINEプロモーションスタンプ

ミッションスタンプガイドライン

LINEヤフー株式会社
MSカンパニー

2024/12/18 更新

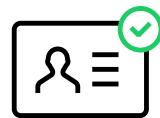
LINEヤフー

Contents

- 01** **ミッションスタンプとは**
- 02** **発注から開発、リリースまで**
- 03** **リリース前チェック項目**
- 04** **実装上のレギュレーションおよび注意点**
- 05** **よくあるご質問**

ミッションスタンプとは

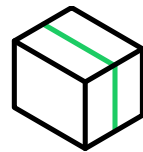
ミッションスタンプとは、特定のミッションをユーザーにクリアしてもらってからスタンプのダウンロードができるスタンプです。ミッションスタンプを活用し、ユーザー情報に基づく効果的なコミュニケーションを行うことでリテンション向上につながり、既存会員のライフタイムバリューの向上を促進します。



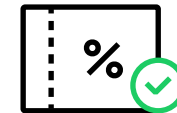
ID連携・新規会員登録



アンケート回答



資料請求・サンプル請求



キャンペーン利用

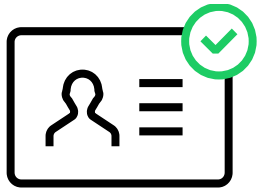
ミッションスタンプにおける「成果地点」

成果地点とは

ミッションスタンプにおいてスタンプをダウンロードするためにユーザーがクリアすべきコンバージョン(CV)条件を指します。

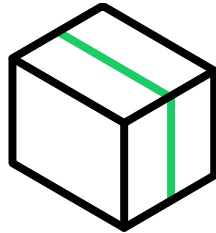
ID連携・新規会員登録

既存ユーザーのID連携、
新規での会員登録を促進



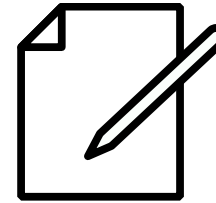
資料請求・サンプル請求

資料の開封・閲読数アップ、
資料・サンプル請求増へ



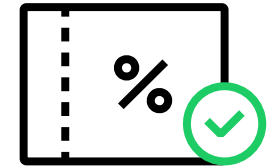
アンケート回答

オンラインアンケートの
回答率を高めることが可能



キャンペーン利用

オンライン上で展開する
キャンペーン認知と参加率の向上



以下のようなミッションスキームは受け付けておりません。

- アプリダウンロードを直接促すようなミッションスキーム
- ID連携・新規会員登録において、有料での会員登録が発生するミッションスキーム
- 複数の成果地点が含まれるスキーム
- LINE外ブラウザ上および、ネイティブアプリ上への遷移が発生するスキーム

「成果地点」の注意事項

成果地点によって注意事項がありますので、実施内容に合わせてご確認をお願いいたします。

共通禁止事項

- スタンプDLまでの導線で金銭が発生する成果地点はNGです。
- LINE外ブラウザ上および、ネイティブアプリ上への遷移が発生するスキームはNGです。
- 複数の成果地点を含む実施はNGです。
- 全てのユーザーがミッションを実施可能な状態、また達成後にはスタンプをDLできる状態である必要があります。

ID連携・新規会員登録

- 既存ID連携ユーザー、新規ID連携ユーザー、新規会員登録（ID連携）の3種全てのパターンの実装をお願いいたします。
- 原則LINEログインの後に広告主様側での会員情報の取得をお願いいたします。
- 会員登録の際に料金が発生するものは不可です。（例：サブスク料金が発生する会員登録など）

資料請求・サンプル請求

- サンプル請求から継続購入に自動で切り替わるものはNGです。

アンケート回答

- 設問は10問以内（5,6問推奨）で個人を特定しない範囲での実装をお願いいたします。
（後述FAQ Q6 参照）

ユーザーがスタンプをダウンロードするまでの流れと注意点

スタンプショップのスタンプ詳細画面を起点に、LINEログイン・友だち追加を経てミッション実施という流れになります。

告知

- スタンプショップ、LINE公式アカウント（リッチメニュー・メッセージ）やウェブサイトやメルマガ、SNS、店頭POP・ポスターなどでミッションスタンプの告知をします。
※ダイレクトスタンプの場合はスタンプショップに掲載されません。

スタンプショップ スタンプ詳細画面

- 各種告知から、スタンプショップのスタンプ詳細画面へと遷移します。
※必ずスタンプショップ詳細画面からミッションが始まるような導線にしてください。

LINEログイン 自動友だち追加

- LINEログインをし、自動で公式アカウントと友だちになります。
※「LINEログイン」「自動友だち追加機能」「友だち状況確認API」の実装をお願いします。
※詳細は「[ミッションスタンプ実施時のLINEログイン設定項目について](#)」をご確認ください。

ミッション実施 スタンプダウンロード

- 任意のミッションを実施してもらった後に、スタンプのDLが可能となります。
※ミッションスキーム次第で、ユーザーのプライバシーポリシーに対する同意取得も必要となります。
※ミッション達成の明示 → ミッションスタンプAPIによるスタンプ有効化の実装 → スタンプダウンロードへの誘導といった動線となるように実装をお願いします。
※ダウンロードしようとした際にダウンロードページへたどり着けるよう、LINE公式アカウント内からの導線を常に確保ください。

その他、実施不可のスキームについて

以下成果地点・導線にてミッションスタンプを実施することはできません。

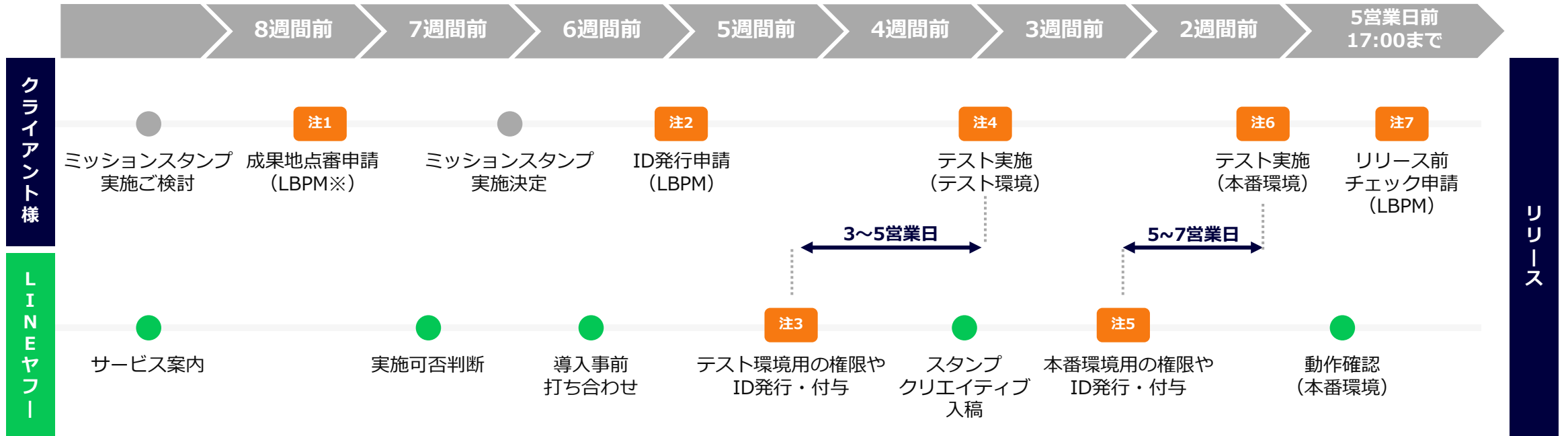
分類	実施不可事項
導線	LINE外ブラウザへの遷移（必ずLINEのアプリ内ブラウザ上での実装をお願いいたします。）
	第三者が見れるパラメーターの利用（LINE内ブラウザ上でも利用不可です。）
成果地点	複数の成果地点が含まれるスキーム
	ネイティブアプリ上でのミッションの実施（ID連携含む）
	ID連携・新規会員登録において、有料での会員登録が発生するミッションスキーム
	スタンプダウンロードまでの導線で金銭が発生する成果地点
	サンプル請求から継続購入に自動で切り替わるスキーム

※ 上記は一部不可事項の抜粋であるため、その他実装上のレギュレーションおよび注意点についてはミッションスタンプガイドラインを遵守いただくようお願いいたします。

※ 過去個別調整がある案件においても今後は一律実施不可となりますのでご注意ください。

発注から開発、リリースまで：全体の流れ

全体の期間は2ヶ月、リリース3週間前にテストアカウントの動作確認完了を目安としてください。
各工程の詳細、注意事項は次ページを参照してください（注1～注7）



※LBPMとは純広告商品の案件管理システムで、現行メールベースで行なっている商品の案件作成から入稿、レポート配信、請求書発送をサポートするシステムです。

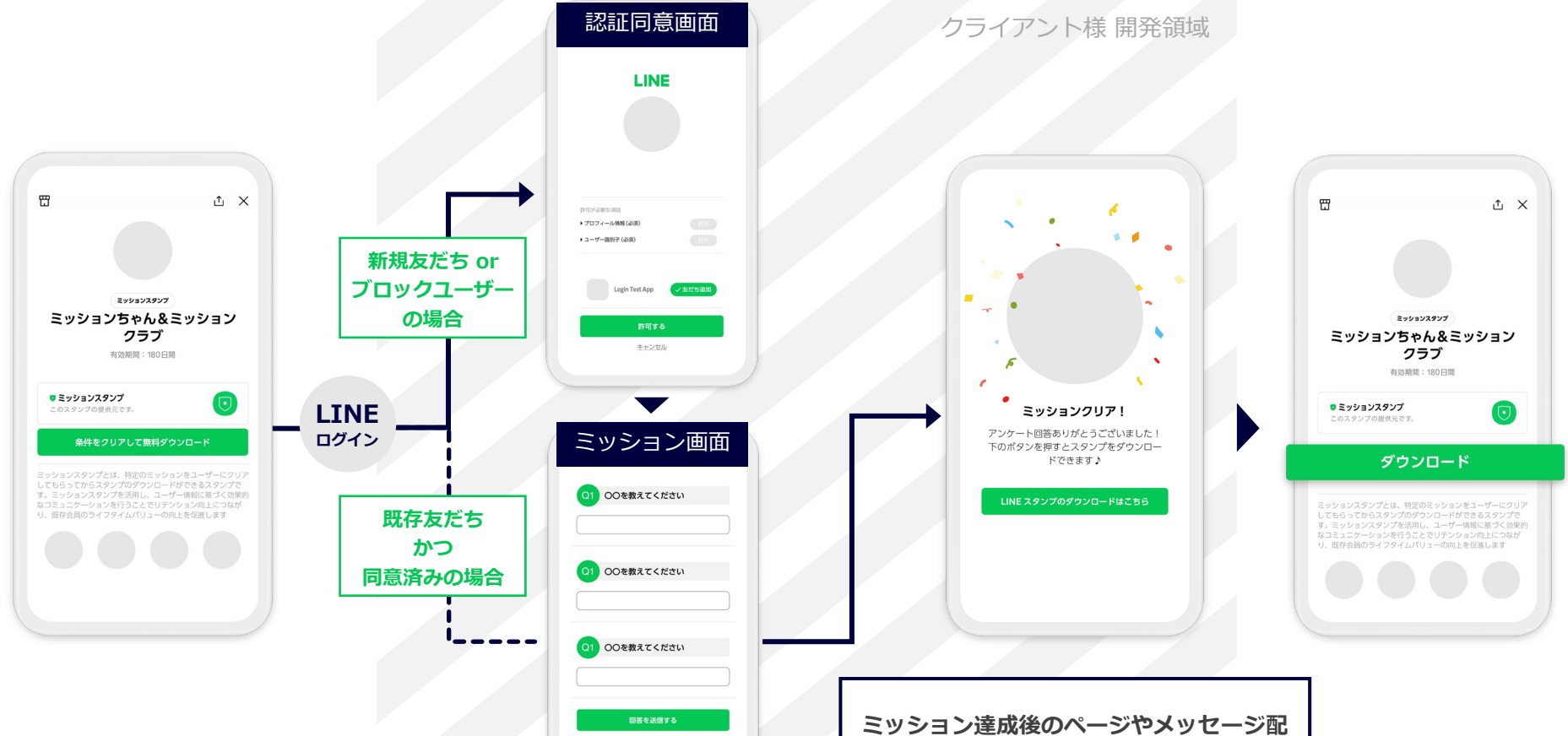
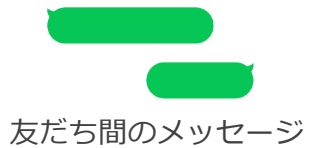
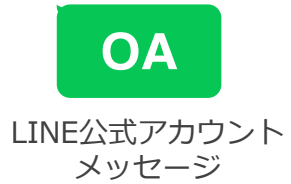
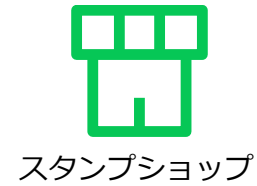
全体的な進行における 注意事項

- ・ ミッションスタンプの実施には認証Providerと認証アカウント及びテストアカウントの取得が必要です。
- ・ 各項目でスケジュールに遅延が発生する場合はキャンセルの対象となる場合がございます。適宜営業担当へご相談ください。
- ・ スケジュールに記載の期日は当日17:00となります。

発注から開発、リリースまで：各工程の詳細・注意事項

注1	成果地点審申請	<ul style="list-style-type: none">実施を予定している成果地点がレギュレーションに反していないかの審査。
注2	ID発行申請 (LBPM)	<ul style="list-style-type: none">テスト用のPackage IDの発行依頼。テスト用のPackage IDが動作するのは申請時に頂くホワイトリスト(LINE ID)に登録されたアカウントのみです。
注3	テスト環境用の権限やID発行・付与	<ul style="list-style-type: none">申請いただくChannel IDにミッションスタンプAPIの実行権限を付与いたしますので該当のチャネルでのテストをお願いいたします。
注4	テスト実施 (テスト環境)	<ul style="list-style-type: none">テスト環境の開発の際には「リリース前チェック項目」の内容を実行できるかのテストをお願いいたします。
注5	本番環境用の権限やID発行・付与	<ul style="list-style-type: none">入稿内容を元にクリエイティブや遷移先URLを反映させた本番用のPackage IDを発行いたします。発行には5~7営業日頂戴しておりますので余裕を持ったスケジュールでの開発をお願いいたします。リリース日まではホワイトリストに登録されたアカウントのみスタンプショップにアクセス可能です。
注6	テスト実施 (本番環境)	<ul style="list-style-type: none">1度実行したミッションスタンプAPIを無効化することはできませんのでご注意ください。テスト項目は「リリース前チェック項目」をご参照ください。
注7	リリース前チェック申請 (LBPM)	<ul style="list-style-type: none">リリース日から6営業日前17:00までの提出必須。(以降はキャンセルの対象となります)本番環境でチェックいただいたリリース前チェックの内容が網羅されているかご確認ください。リリース前チェック完了後はリリースの設定に入るためリリースまでスタンプショップはアクセス不可になります。

画面遷移イメージ



新規友だち or
ブロックユーザー
の場合

既存友だち
かつ
同意済みの場合

必ずこのページからミッションが
始まるように実装してください

スタンプDLのための条件を
明示してください

ミッション達成後のページやメッセージ配
信において、ミッションが達成されたこと
を明示してください

画面遷移イメージ

ミッション前

ミッション

クライアント様 開発領域

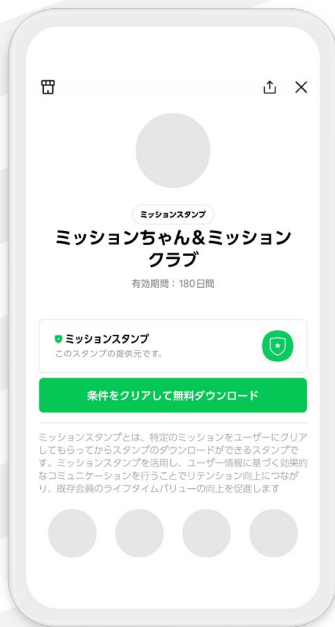
LINE

ミッション説明ページ

同意文の提示

バックエンド処理

ミッション中



一度LINEログイン Channelで認可認証したユーザーにも同意画面の強制表示が必要

“bot_prompt=normal” および “prompt=consent”

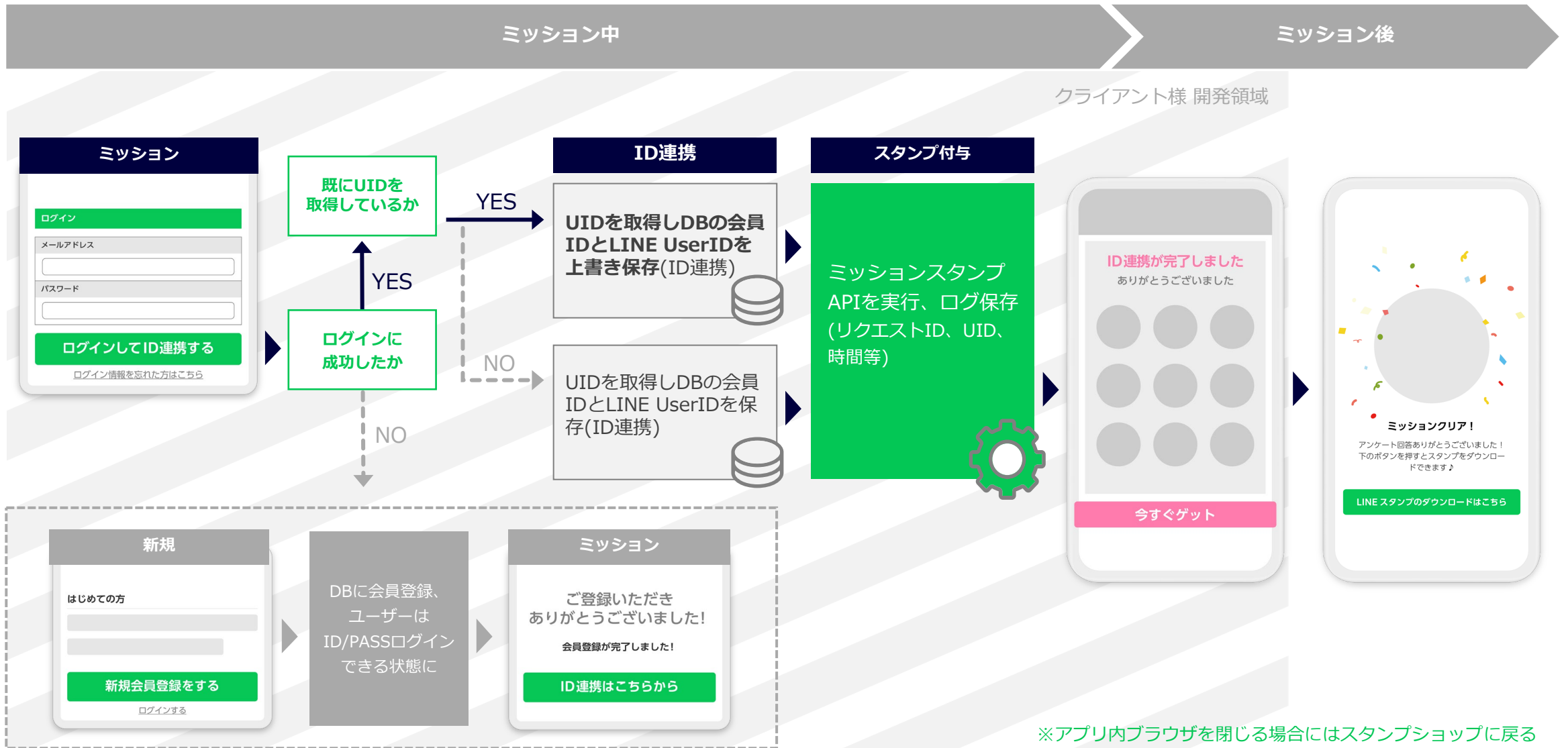


アプリ内ブラウザを閉じる場合にはスタンプショップに戻る

「ミッション中~後のイメージ」は次項以降をご確認ください

各告知における遷移先も含め、必ずこのページからミッションが始まるように実装してください

ミッション中～後のイメージ ID連携・新規会員登録



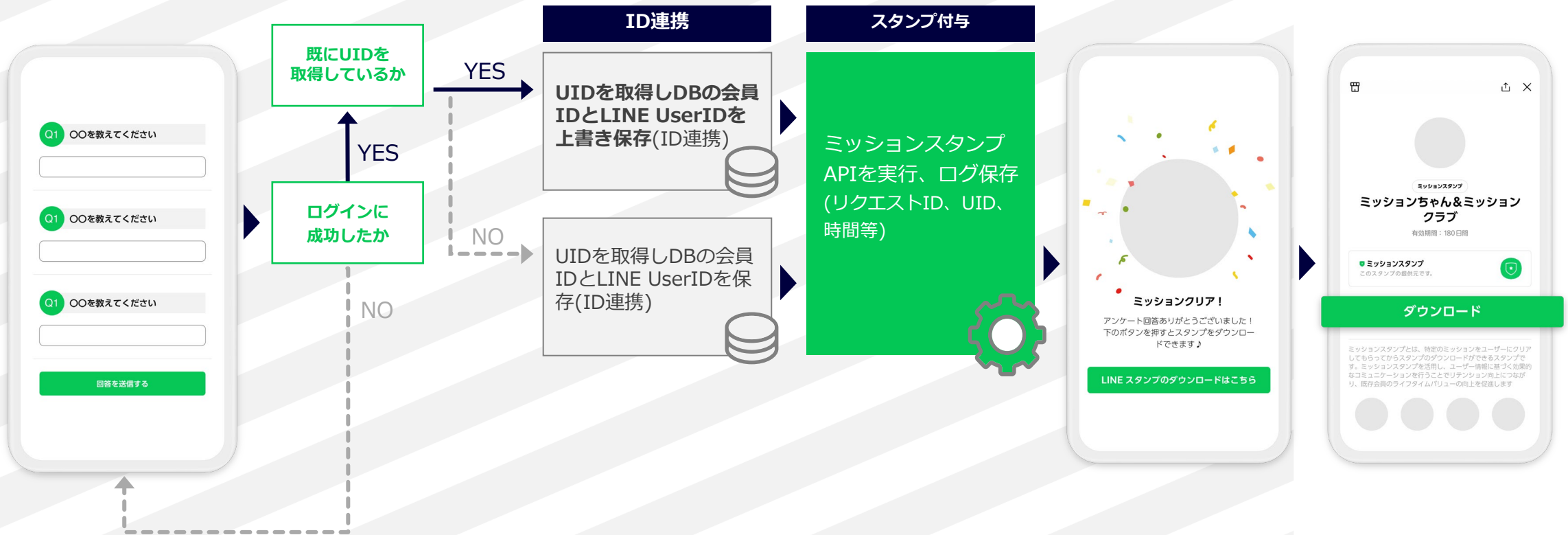
※アプリ内ブラウザを閉じる場合にはスタンプショップに戻る

ミッション中~後のイメージ アンケート

ミッション中

ミッション後

クライアント様 開発領域



※アプリ内ブラウザを閉じる場合にはスタンプショップに戻る

ミッションスタンプ実施時のLINEログイン設定項目について

自動友だち追加機能による友だち追加（必須）

①ログイン認証用URLに “bot_prompt=normal” および “prompt=consent” パラメータを付与。

<https://developers.line.biz/ja/docs/line-login/link-a-bot/#redirect-users>

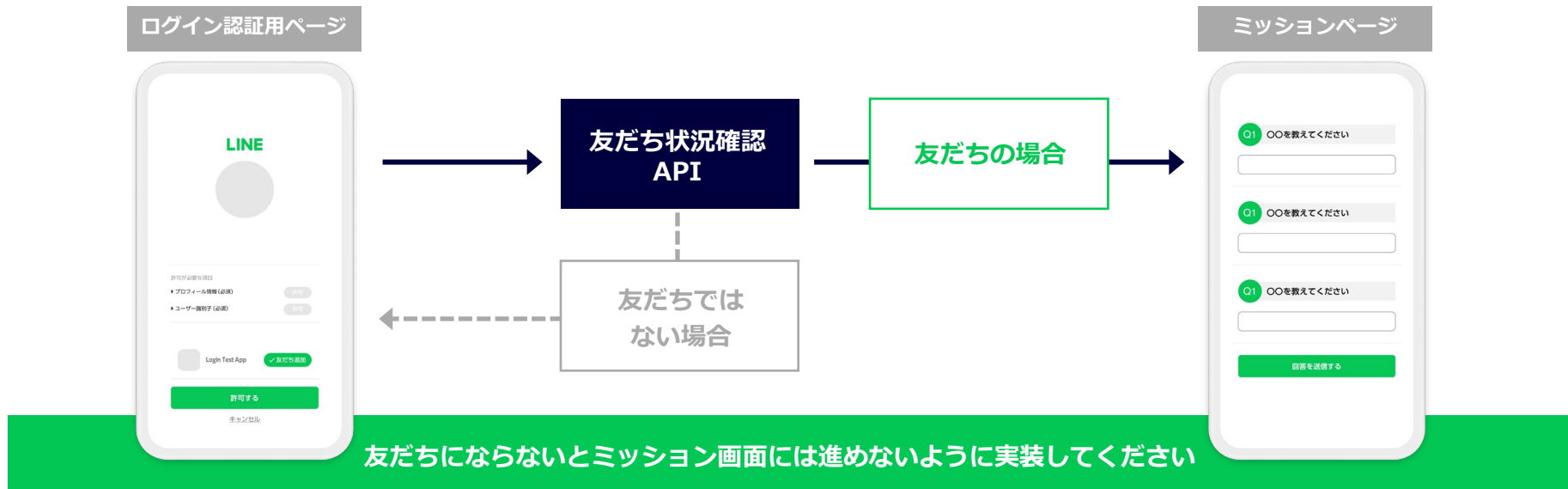
②友だち追加状況確認API (“friendship/v1/status”) を実行。

<https://developers.line.biz/ja/reference/line-login/#friendship-status>

✓友だちであった場合、ミッション画面に遷移

✓友だちでなかった場合、ログイン認証用URLに “bot_prompt=normal” および “prompt=consent” パラメータを付与し、再度ログイン認証用ページに遷移

※詳細は「[LINEボット開発ガイドライン](#)」をご参照ください。



LINEスタンプショップ URLについて

URL

[https://line.me/S/sticker/\[Package ID\]](https://line.me/S/sticker/[Package ID])

○ [https://line.me/S/sticker/\[Package ID\]](https://line.me/S/sticker/[Package ID])

✕ [https://line.me/S/sticker/\[Package ID\]/](https://line.me/S/sticker/[Package ID]/) **不要**

※URL末尾の「/」は不要です。

備考

- このURLは、LINEアプリのスタンプ詳細画面へリダイレクトする前に、端末の中にLINEアプリがインストールされているか確認する処理が動きます。アプリがインストールされていない場合は、ランディングページからAppleやGoogleのアプリストアへ誘導する事が可能です。
- 画像ボタンやテキストにaタグに記述するなどして、detail/以降の番号が簡単にユーザーの目に触れないよう配慮してください。（可能な範囲で結構です）
- ブラウザは以下を推奨としています。
Android : Chrome iOS : Safari
※それ以外のブラウザの場合、正常にリダイレクトしない可能性があります。
- aタグで記述する場合、target="_blank" は記述しないようお願いします。正しく遷移しない場合があります。

リリース前チェック項目

iOS、Android 両方の端末にて、全てのユーザーがスタンプのDLまで到達できるようリリース前チェックをお願いしております。申請時に、実際の挙動がわかるような画面遷移図もご提出いただきます。「画面遷移イメージ」を参考に、作成をお願いいたします。チェック漏れがある場合や、実際の挙動と画面遷移図が異なる場合は、差し戻しとなりますのでご注意ください。次ページ以降で、チェック項目を記載しておりますので、ご確認をお願いいたします。

考慮いただきたいユーザー群

Case	Channel 認証	友だち 状況	詳細
Case1	なし	友だち ではない	友だちになったことのない新規ユーザー
Case2	なし	友だち	既に友だちになっているが、まだChannel認証していないか、アカウント連携を解除したユーザー
Case3	あり	ブロック中	一度友だちになってChannel認証にも同意したが、ブロックしているユーザー
Case4	あり	友だち	既に友だちになっていて、Channel認証にも同意しているユーザー

リリース前チェック項目 ①ミッションクリア前

No.	詳細	備考
1	「条件をクリアして無料ダウンロード」ボタンからのリンクは正常に動作している	テスト環境では確認不要
2	リンク先において、ミッション前にミッション達成条件が明示されている	
3	オートログインされる	

リリース前チェック項目 ②ミッションクリア中

No.	詳細	備考
1-1	LINEログインの同意画面が正常に表示される	
1-2	LINEログインの同意画面において友だち追加済みとなっており、友だち追加のためのチェックが表示がされない	既に友だち追加されている場合のみ
2	LINEログインの同意画面の「キャンセル」ボタンを押すとスタンプショップ詳細画面に戻る (または適切なLPに遷移する)	スタンプショップ詳細画面に戻る場合、 テスト環境では確認不要
3	LINEログインの同意画面で友だち追加のチェックを外して「許可する」ボタンを押すと再度LINEログインの同意画面に遷移する (または適切なLPに遷移する)	
4-1	LINEログインの同意画面の「許可する」ボタンを押すとミッション画面に遷移する	
4-2	ID連携/新規会員登録の場合には既存、新規会員どちらのフローでもミッションスタンプAPIが実行される	
5	ミッション画面の「×」を押すとスタンプショップ詳細画面に戻る	テスト環境では確認不要
6	ミッションをクリアすると、ミッション達成画面に遷移する	

リリース前チェック項目 ③ミッションクリア後

No.	詳細	備考
1	ミッション達成画面でユーザーが条件をクリアしたことが明示されている	
2	クライアント様側にて、ミッション達成userIdと時間を記録している	
3	ミッション達成画面の「×」を押すとスタンプショップ詳細画面に戻る	テスト環境では確認不要
4	ミッション達成画面にスタンプショップへの導線があるか確認	
5	スタンプ詳細画面はスタンプDL可能な状態になっている (「条件をクリアして無料ダウンロード」ボタンが、「ダウンロード」ボタンになっている)	
6	スタンプをDLできる	

実装上のレギュレーションおよび注意点

規約

- ミッションスタンプ実施にあたっては、LINE公式アカウントご利用時における各種利用規約・約款等が適用されます。

キャンセルに関して

- リリース6営業日前17:00までに本番チャンネルにおけるリリース前チェックをご提出いただけない場合、リリース不可となりますのでご注意ください。
- リリース前チェックは、必ず全ケースの確認をお願いいたします。(キャンセル規定参照)

実装環境

- スマートフォン以外の端末は動作保証いたしません。
- ブラウザはLINEのアプリ内ブラウザのみ利用可能とします。
- [Messaging API開発ガイドライン](#)に準拠してログの保存をお願いいたします。
またその他、「[Messaging API開発ガイドライン](#)」「[法人ユーザー向け開発ガイドライン](#)」をご確認いただき、影響する範囲は各ガイドラインに準拠した開発をお願いいたします。
- ユーザからの問い合わせに備え、ミッション達成者のuserIdとその達成日時を記録・保持いただくようお願いいたします。
LINEプラットフォーム側でミッション達成を検知していない場合、再度APIコールを依頼する場合がございます
- ミッションスタンプを送る(v3)での実装をお願いいたします。
- 本番チャンネルでの動作確認は本番同等環境で実施ください。

技術仕様の詳細はLINE Developersからご確認ください。開発の際には「ミッションスタンプを送る(v3)」をご利用ください。

LINE Developers

<https://developers.line.biz/ja/reference/partner-docs/#mission-stickers>

実装上のレギュレーションおよび注意点

動作検証

- ミッションスタンプの導線にて友だち追加されるLINE公式アカウントは1つのみといたします。
例えば、既に会員登録でLINEログインを利用しており、そのLINEログイン内での自動友だち追加先のLINE公式アカウントがミッションスタンプでお申込みいただいたLINE公式アカウントと異なる場合は、ミッションスタンプの導線上二つのLINE公式アカウントに自動友だち追加されることがあるため不可となります。この場合は、会員登録でLINEログインによる自動友だち追加はOFFにして頂きますようお願いいたします。
- 本番チャネルでの動作確認が完了しリリース準備に入ると、動作確認ができなくなりますのでご注意ください。
- ユーザビリティの観点より、ミッション達成後は即時でミッションスタンプAPIによるスタンプ有効化を行うように実装してください。

ユーザー説明

- 必ずスタンプショップ詳細画面からミッションが始まるように実装してください。
- ユーザに対して、スタンプショップ詳細画面内のスタンプ説明文、並びに、遷移先ページにおいて、どうすればスタンプをダウンロードできるかどうか明示いただくよう、お願いいたします。
- ミッション達成後のページやメッセージ配信において、ミッションが達成されたことを明示いただき、さらにスタンプショップ詳細画面に対するリンクを掲出し、スタンプダウンロードへの誘導をお願いいたします。
- ミッション達成直後にスタンプをダウンロードしないユーザも想定されます。
その後ダウンロードしようとした際にダウンロードページへたどり着けるよう、LINE公式アカウント内からの導線を常に確保ください。
例: ミッション達成時に、スタンプダウンロードページへのリンクをメッセージ送信する。 リッチメニュー内に導線を掲出しておく。一斉送信でスタンプダウンロードページへのリンクを告知しておく。等

特にご注意いただきたい点と回避方法

- **導線設計の際に全てのユーザー動線が網羅されていない**

ユーザーが遷移し得る全ての導線での動作検証をしてください。

- **テストの際にホワイトリスト以外のユーザーでテストしてしまいエラーが発生する**

テストに使用する開発端末は全てID発行申請の際にホワイトリスト登録をお願いいたします。(原則20LINE ID以内)
原則初回提出後のホワイトリストの追加は行なっておりません。

- **リリース前に所有しているUIDに対してAPIを実行してしまう**

ミッションスタンプAPIの実行はミッションをクリアしたユーザーのみに実行されるものであり、ミッション画面を通過することなくスタンプDLが行われないように事前に取得できているUIDに対してAPIを実行することはお控えください。
1度ミッションスタンプAPIを実行すると取り消しができません。

- **ミッションスタンプのスタートがスタンプショップになっていない。**

リリース後のユーザー導線は必ずスタンプショップからスタートするように設計ください。

よくあるご質問

Q1 リリースまでに本番同等環境を用意できない場合、どのような対応を行えばいいですか？

本番環境を指定アクセス元IPアドレスのみミッションを事前に確認できるようにするなど、動作検証できる環境をご準備ください。またLINEヤフー社のIPアドレスは公開不可となりますので、リリース前チェックに影響がでないようご準備ください。

Q2 遷移先のURLとはなんですか？

入稿時に記載頂いているスタンプショップ詳細画面ページからの遷移先です。

Q3 LINEログインに失敗する場合、どのような対応を行えばいいですか？

チャンネルのステータスが「非公開」の場合、テスター登録を行っているかご確認をお願い致します。

よくあるご質問

Q4 **スタンプショップ詳細画面に遷移せず、スタンプのダウンロードができないユーザーがいます。**

海外ユーザー・Facebook認証（+81の電話番号で認証されていないユーザーは）の場合、利用できない場合がございます。

Q5 **本番チャネルでの動作確認の際、本番環境にベーシック認証を導入しても問題ないでしょうか？**

LINEアプリ内ブラウザではベーシック認証の動作保証していないため、別手段での制御をお願い致します。

Q6 **アンケート回答をミッションとした場合、「個人を特定しない範囲」の設問とはどのような内容を想定していますか？**

ミッションスタンプでは、個人情報保護法及びユーザー体験、サービス提供ポリシーの観点から、ユーザーの個人情報をみだりに取得することを禁止としています。同法において定める個人情報の範囲に関しては、個人情報保護法や貴社内のサービスポリシー、必要に応じて貴社の法務部門にご確認のうえ、お願い致します。

よくあるご質問

Q7 ミッションスタンプ実装中にエラーが発生した場合、どのような対応をすれば良いのでしょうか？

事前に以下の内容をご確認いただき、解決しない場合は弊社営業担当までお問い合わせください。

1. ミッションスタンプAPIをリクエストしているChannel IDと、LBPM上で権限申請をしたChannel IDが同一のものになっているか。（同一でない場合、同一のものへ設定いただくようお願いいたします。）
2. 1. で確認したChannel ID からミッションスタンプAPIでリクエストしたパッケージIDが、LBPMで発行されたパッケージIDと同一のものになっているか。（同一でない場合、同一のものへ設定いただくようお願いいたします。）
3. 1. 2. のChannel ID・パッケージIDが本番用同士 or テスト用同士になっているか。（なっていない場合は、本番用同士 or テスト用同士へ変更をお願いいたします。）