

ミッションスタンプ ガイドライン

LINE株式会社

マーケティングソリューションカンパニー

2023.02

LINE

2023_02ミッションスタンプガイドライン変更点

概要

ミッションスタンプのガイドラインを更新しました。

<変更ポイント>

P2追記「**•複数の成果地点が含まれるスキーム**」

P6追記「**左吹き出し部分にてv3推奨の旨**」

P14追記「**•[ミッションスタンプAPI](#)のミッションスタンプを送る(v2)は2023年5月31日をもって廃止の予定があるためミッションスタンプを送る(v3)での実装を推奨しています。**」

P15追記「**ミッションスタンプを送る(v3)を使用してください。**」

v3リリースから並走期間として2種類のAPIを使用できるようにしていましたがv2クローズに向けてガイドラインを更新しました。直近v2での申請は来ていないので影響範囲は大きくないかと思いますが、念のためご認識ください。

リリース日

2023年2月1日

ミッションスタンプ概要と利用例

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の活用により、下記のソリューションを実現することができます。

ユーザー情報に基づく効果的なコミュニケーションで、結果的に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

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・閲覧数アップ、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 ※CPDスタンプの受付は終了しました。

ミッションスタンプ ダウンロードまでの大まかな流れ

告知

告知例 ※スタンプショップ以外の告知については、お客様の任意で行ってください
└スタンプショップ ※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
└LINE公式アカウントのリッチメニューやメッセージ
└友だち間のメッセージ
└その他オウンドメディア等からの告知

スタンプショップ 詳細画面

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

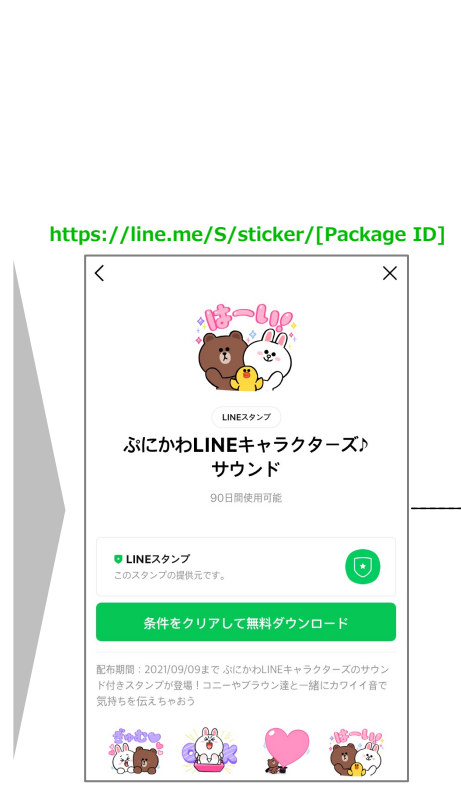
以下の実装をお願い致します ※詳細はp.5をご確認ください

- ・LINEログイン
- ・自動友だち追加機能
- ・友だち状況確認API

ミッション実施 スタンプダウンロード

- ・ミッション概要の説明
※ミッションスキーム次第で貴社プライバシーポリシーへのユーザー同意取得も必要です
- ・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

画面遷移イメージ



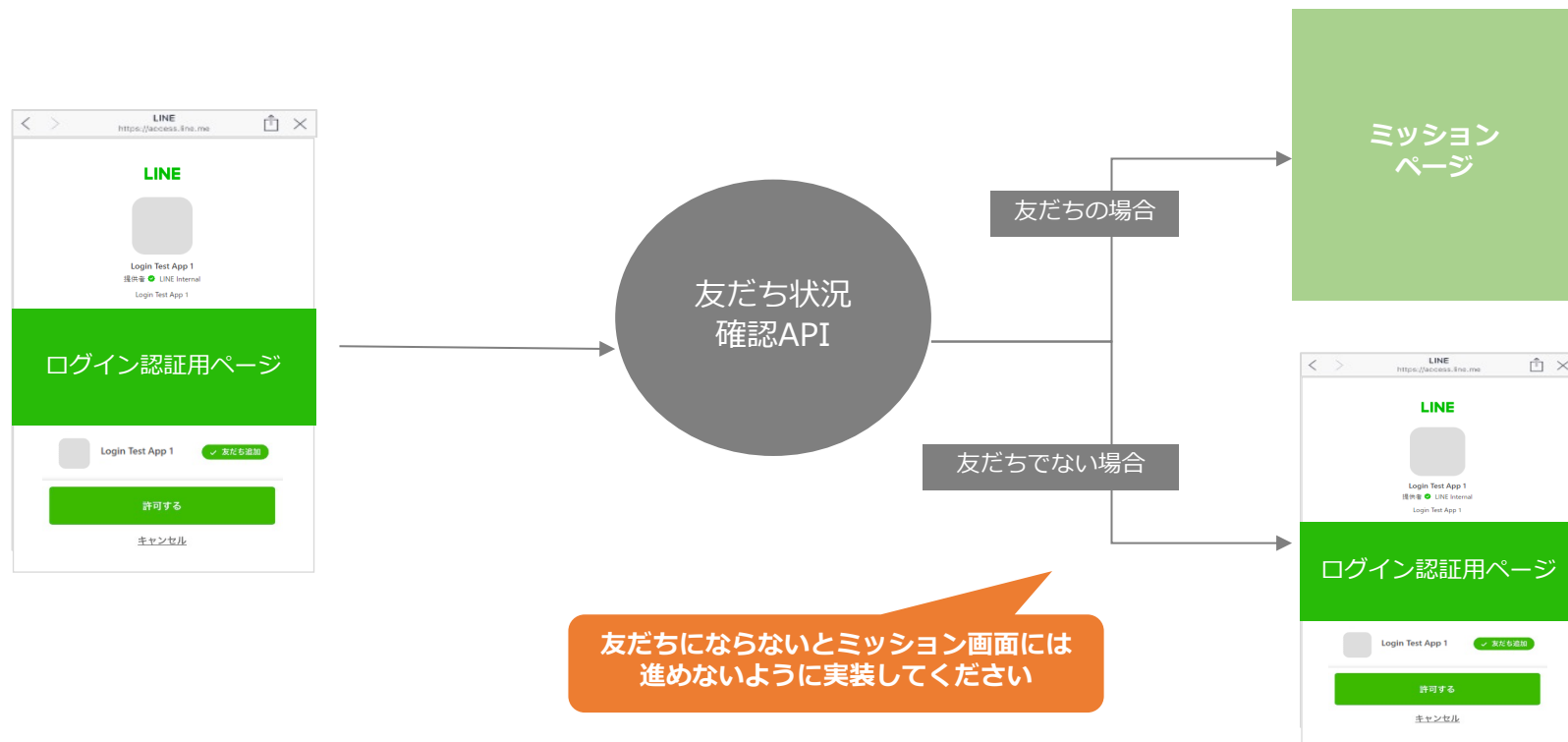
必ずこのページからミッションが始まるように実装してください



LINEログイン(v2.1)での友だち追加について

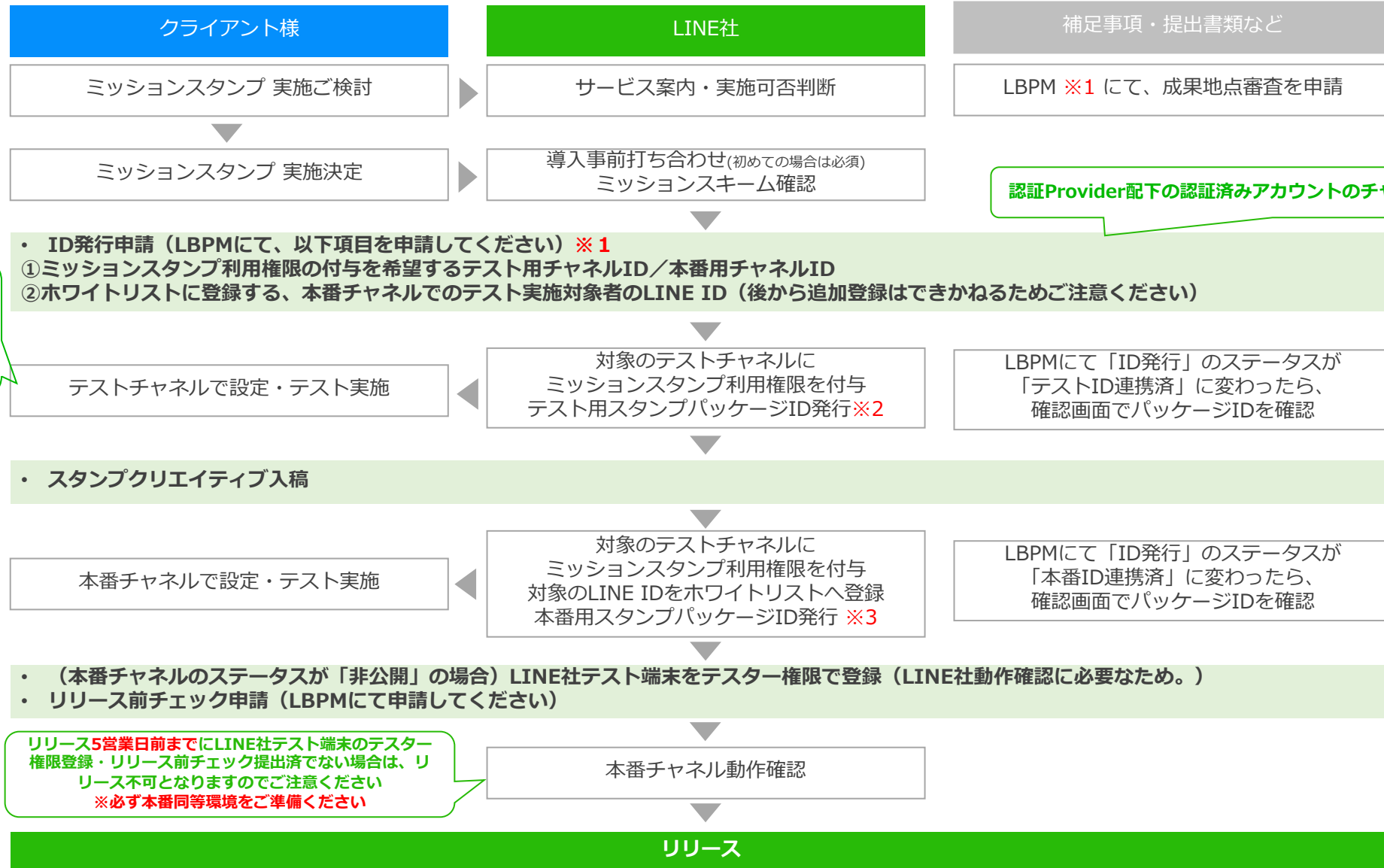
自動友だち追加機能による友だち追加（必須）

- ①ログイン認証用URLに "bot_prompt=normal" パラメータを付与
 - ②友だち追加状況確認API ("friendship/v1/status") を実行
- ✓ 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。<https://developers.line.biz/ja/docs/partner-docs/development-guidelines/>

ご実施までの流れ 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。



認証Provider配下の認証済みアカウントのチャンネルで申請が必須となります。

v2以前の仕様ではAPIコールを行うサーバのIPアドレス設定が必要です。
v2は今後廃止予定のためv3での実装を推奨しています。

※1 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。
 ※2 ID発行申請からテストチャンネルへのMISSIONスタンプ利用権限付与は1~3営業日、テスト用パッケージID発行は3~5営業日が目安です。
 ※3 確定したスタンプクリエイティブ入稿後、本番チャンネルへのMISSIONスタンプ利用権限付与、本番用パッケージID発行は5~7営業日が目安です。

リリース前チェックについて

iOS、Android 両方の端末にて、以下のテストCase1～4の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。以下の「画面遷移図（例）」を参考に、作成をお願いいたします。

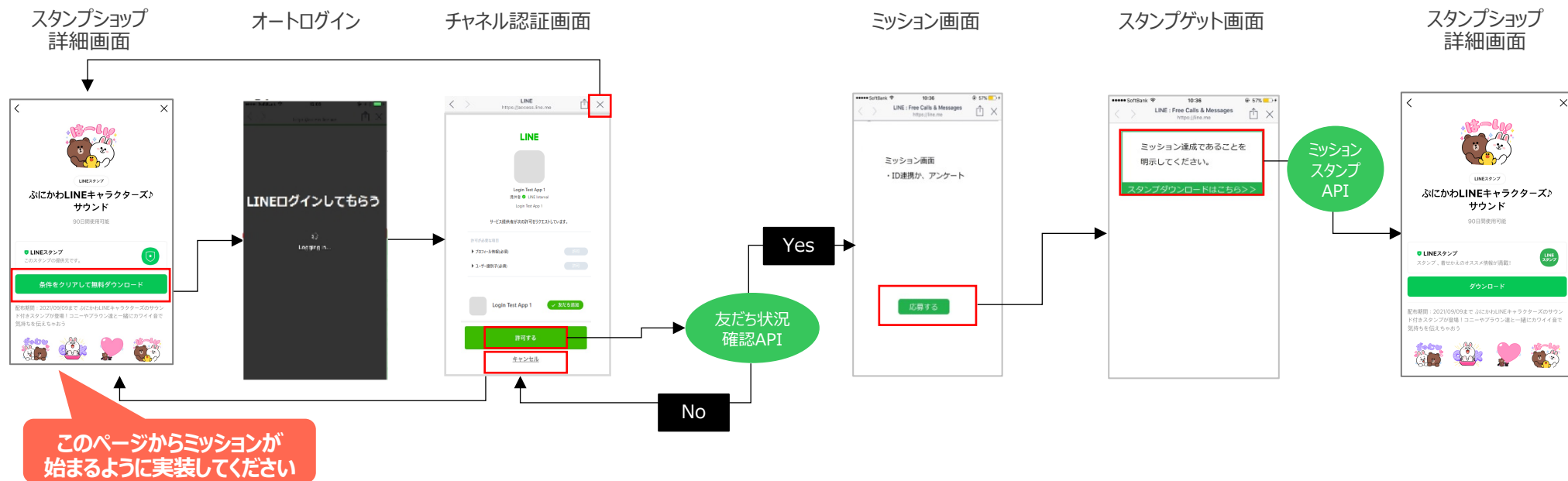
チェック漏れがある場合や、実際の挙動と画面遷移図が異なる場合は、差し戻しとなりますのでご注意ください。

次ページ以降で、各Caseの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。

テストCase分類

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

画面遷移図（例）



リリース前チェック：チェック項目（Case1）

■Case1：チャネル認証なし、友だち追加なし

No.	項目	備考
ミッションクリア前		
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	テストアカウントでは確認不要
2	リンク先において、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	
ミッションクリア中		
4	チャネル認証画面が正常に表示される	
5	認証画面の「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、 テストアカウントでは確認不要
6	チャネル認証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チャネル認証画面に遷移する (または適切なLPに遷移する)	
7	チャネル認証画面の「許可する」ボタンを押すとミッション画面に遷移する	
8	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	テストアカウントでは確認不要
9	ミッションをクリアすると、スタンプゲット画面に遷移する	
ミッションクリア後		
10	ミッション達成であることが明示されている	
11	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	
12	スタンプゲット画面の「×」を押すとスタンプショップ詳細画面に戻る	テストアカウントでは確認不要
13	「スタンプゲット」画像を押すと、スタンプ詳細画面に遷移する	
14	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)	
15	スタンプをDLできる	

リリース前チェック：チェック項目（Case2）

■ Case2：チャンネル認証なし、友だち追加あり

No.	項目	備考
ミッションクリア前		
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	テストアカウントでは確認不要
2	リンク先において、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	
ミッションクリア中		
4	チャンネル認証画面が正常に表示される	
5	チャンネル認証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	
6	チャンネル認証画面の「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、テストアカウントでは確認不要
7	チャンネル認証画面の「許可する」ボタンを押すとミッション画面に遷移する	
8	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	テストアカウントでは確認不要
9	ミッションをクリアすると、スタンプゲット画面に遷移する	
ミッションクリア後		
10	ミッション達成であることが明示されている	
11	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	
12	スタンプゲット画面の「×」を押すとスタンプショップ詳細画面に戻る	テストアカウントでは確認不要
13	「スタンプゲット」画像を押すと、スタンプ詳細画面に遷移する	
14	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）	
15	スタンプをDLできる	

リリース前チェック：チェック項目（Case3）

■ Case3：チャンネル認証あり、友だち追加なし

No.	項目	備考
ミッションクリア前		
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	テストアカウントでは確認不要
2	リンク先において、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	
ミッションクリア中		
4	チャンネル認証画面が正常に表示される	
5	チャンネル認証画面の「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、テストアカウントでは確認不要
6	チャンネル認証画面でブロック解除のチェックを外して「許可する」ボタンを押すと再度チャンネル認証画面に遷移する（または適切なLPに遷移する）	
7	チャンネル認証画面でブロック解除のチェックを付けて「許可する」ボタンを押すとミッション画面に遷移する	
8	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	テストアカウントでは確認不要
9	ミッションをクリアすると、スタンプゲット画面に遷移する	
ミッションクリア後		
10	ミッション達成であることが明示されている	
11	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	
12	スタンプゲット画面の「×」を押すとスタンプショップ詳細画面に戻る	テストアカウントでは確認不要
13	「スタンプゲット」画像を押すと、スタンプ詳細画面に遷移する	
14	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）	
15	スタンプをDLできる	

リリース前チェック：チェック項目（Case4）

■ Case4：チャネル認証あり、友だち追加あり

No.	項目	備考
ミッションクリア前		
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	テストアカウントでは確認不要
2	リンク先において、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	
ミッションクリア中		
4	チャネル認証画面が正常に表示される #メールアドレス/電話番号取得機能を実装している場合はチャネル認証画面が正常に表示されることを確認する	
5	既に友だちのため、直接ミッション画面に遷移する #メールアドレス/電話番号取得機能を実装している場合は下記を確認する ①チャネル認証画面の「許可する」ボタンを押すとミッション画面に遷移する ②チャネル認証画面の「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、テストアカウントでは確認不要
6	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	テストアカウントでは確認不要
7	ミッションをクリアすると、スタンプゲット画面に遷移する	
ミッションクリア後		
8	ミッション達成であることが明示されている	
9	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	
10	スタンプゲット画面の「×」を押すとスタンプショップ詳細画面に戻る	テストアカウントでは確認不要
11	「スタンプゲット」画像を押すと、スタンプ詳細画面に遷移する	
12	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）	
13	スタンプをDLできる	

ミッションスタンプ実装上のレギュレーションおよび注意点(1/3)

<全体>

- 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。
- ミッションスキームは原則として、LINEログインを利用した下記のいずれかとさせていただきます。
①“ユーザー個別識別子 (UserID)”と貴社の会員IDとの連携 ②会員登録 ③資料請求、サンプル請求
④キャンペーン参加 ⑤アンケート回答（個人を特定しない範囲のもの）
※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は基本的に受け付けておりません。
※⑤アンケート回答の設問数は、節度ある件数での設定をお願いいたします。
- LINEログインおよびユーザの友だち追加機能の実装を必須とします。
- 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。
- ID発行申請時に提出いただく、ホワイトリストに登録する本番チャンネルでのテスト実施対象者のLINE IDは、後から追加登録はできかねるためご注意ください。
- リリース5営業日前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。なお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。
- 確定したスタンプクリエイティブ入稿後、スタンプ制作・本番用のパッケージID発行・ホワイトリスト登録に5~7営業日程度を要します。余裕を持ったスケジュールをお願いいたします。
- 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。
- 本番チャンネルでの動作確認は本番同等環境で実施ください。
- 本番チャン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。

ミッションスタンプ実装上のレギュレーションおよび注意点(2/3)

<全体>

- [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。

ミッションスタンプ実装上のレギュレーションおよび注意点(3/3)

<ミッション達成前>

- 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。
- 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。

<ミッション達成後>

- 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。
- ミッションスタンプAPIのミッションスタンプを送る(v2)は2023年5月31日をもって廃止の予定があるためミッションスタンプを送る(v3)での実装を推奨しています。
- 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)
- 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配布前に既にミッション達成しているユーザがいる場合、そのユーザもダウンロード可能な設計、導線、告知をお願いいたします。

技術仕様の詳細はLINE Developersからご確認いただけます。

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

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

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。

ミッションスタンプAPI

ミッションスタンプは、ミッションの達成を条件としてユーザーに提供するスタンプです。スタンプをインセンティブに、ユーザーに「ID情報の連携」や「会員登録」、「アンケート回答」などを促すことができます。

ミッションスタンプを送る (v3)

ユーザーに、任意のタイミングでミッションスタンプを送信します。

✔ ヒント

「ミッションスタンプを送る (v2)」と異なり、このエンドポイントを呼び出すサーバーのIPアドレスまたはネットワークアドレスを、LINE Developersコンソールに登録する必要はありません。

リクエストの例

Shell

```
sh
curl -X POST https://api.line.me/shop/v3/mission \
-H "Content-Type: application/json" \
-H "Authorization: Bearer {channel access token}" \
-d '{
  "to": "U4af4980629...",
  "productType": "STICKER",
  "productId": "0000",
  "sendPresentMessage": false
}'
```

HTTPリクエスト

POST https://api.line.me/shop/v3/mission

LINEスタンプショップ URLに関して

▼URL

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

※URL末尾の「/」ナシです。

○ [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]/)

■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。（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。

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？

A.

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？

A.

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？

A.

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。

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。

A.

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。

FAQ

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？

A.

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？

A.

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。

THANK YOU