

LINEミニアプリ開発補助資料

本資料について

本資料は、LINEミニアプリをこれから開発する・開発検討する企業に対して、LINEミニアプリの開発・LINE Developersコンソールの仕様理解を促進するための資料です。弊社が公開するドキュメントを確認したうえで、補足資料としてご覧ください。

※本資料は、2022年7月27日時点のものです。

LINEミニアプリ 開発ドキュメント

 <https://developers.line.biz/ja/docs/line-mini-app/>

LINE Developersコンソール ドキュメント

 <https://developers.line.biz/ja/docs/line-developers-console/>

LINEミニアプリ用LINE Developersコンソールガイド

 <https://developers.line.biz/ja/docs/line-mini-app/discover/console-guide/>

目次

LINEミニアプリ開発について

LINEミニアプリ開発の流れ	p.5
LINEミニアプリの制作単位	p.6
利用規約とユーザーデータポリシー	p.7

LINE Developers コンソールの概要

LINE Developersコンソールとは	p.9
LINE Developersコンソールへのログイン	p.10
LINE Developersコンソール用語	p.11
LINE Developersコンソール画面	p.12

コンソールの権限について

開発者とプロバイダー/チャネルの関係性	p.14
権限の付与について	p.15
権限設定	p.16

プロバイダー作成

プロバイダーの作成	p.18
プロバイダー作成と権限付与の流れ	p.19

LINEミニアプリチャネル作成

LINEミニアプリチャネルを作成する前に	p.24
LINEミニアプリチャネルの作成	p.25
LINEミニアプリチャネルの情報入力	p.26

エンドポイントURL設定

エンドポイントURLの設定	p.28
LIFF API / サービスメッセージAPIの活用	p.29
ユーザーIDについての注意	p.30

友だち追加オプション設定

友だち追加オプションを設定する	p.32
LINE公式アカウントとプロバイダーの構成	p.33

リリース審査

リリース審査の進め方	p.35
------------	------

LINEミニアプリ開発について

LINEミニアプリ開発の流れ



LINEミニアプリの制作単位

LINEミニアプリは、店舗単位またはブランド単位で提供することができます。
ただし、LINE公式アカウントの紐付けは1つのミニアプリに対して1アカウントのみです。
店舗ごとに複数のLINEミニアプリを制作する場合は、店舗ごとにLINEミニアプリチャネルを作成してください。
チャネルの作成方法について詳しくは、P25をご参照ください。

ブランド単位のLINEミニアプリ



LINE 公式アカウント
LINE雑貨

店舗単位のLINEミニアプリ



LINE 公式アカウント
LINE雑貨 A店



LINE 公式アカウント
LINE雑貨 B店

利用規約とユーザーデータポリシー

LINEミニアプリを開発する際は、LINEヤフー社が公開する各種利用規約及びユーザーデータポリシーをお読みいただき、遵守いただいた上で、開発及びサービス提供を行なってください。

LINE開発者契約

LINEが提供するSDKまたはAPIの利用条件に関する契約です。
開発者は、SDKまたはAPIを使用する前に本契約に合意する必要があります。

https://terms2.line.me/LINE_Developers_Agreement

LINEユーザーデータポリシー

LINEが提供するSDKまたはAPIを利用する開発者が、LINEユーザー情報の取り扱いについて準拠すべきポリシーです。

https://terms2.line.me/LINE_Developers_user_data_policy?lang=ja

LINEミニアプリポリシー

LINEが提供するLINEミニアプリにおけるプラットフォームの利用や、審査について定めるものです。

<https://developers.line.biz/ja/docs/line-mini-app/submit/line-mini-app-policy/>

LINEミニアプリプラットフォーム規約

LINEミニアプリのプラットフォームにおいてアプリケーションを開発及び運用する際の条件を定めるものです。

https://terms2.line.me/LINE_Developers_MINI_App_JP?country=JP&lang=ja

LINE公式アカウント利用規約

LINEが提供するLINE公式アカウントに関するすべてのサービスの利用に関する条件を定めるものです。

https://terms2.line.me/official_account_terms_jp?lang=ja&country=JP

LINE公式アカウントAPI利用規約

LINEが提供するLINE公式アカウントサービスにおけるAPIの利用について定めるものです。

https://terms2.line.me/official_account_api_terms_jp?lang=ja

LINE Developers コンソールの概要

LINE Developersコンソールとは

「LINE Developersコンソール」(以下、コンソール)は、開発者向けの管理画面です。
LINEミニアプリなどのチャンネルを管理する場所であり、LINEミニアプリでは審査に提供してリリースするためのツールでもあります。

<https://developers.line.biz/ja>

<https://developers.line.biz/ja/docs/line-mini-app/discover/console-guide/>

The screenshot displays the LINE Developers Console interface. At the top, there's a navigation bar with links for News, Products, Documents, FAQ, Language, and others. A search bar and a login button are also present. Below the navigation bar, a large banner reads "Connect with LINE Developers" with buttons for "Console", "Documents", and "LINE Developers Site". The main content area is titled "LINE Developersコンソール" and features a sidebar with "Console (Home)", "Providers", "Tools", and "Support". The main panel shows a "Channel Settings" section with tabs for "Channel Settings", "Permissions", and "Provider Settings". Below this, there are three cards: "New Channel Creation", "TEST", and "Messaging API". The footer includes copyright information for LINE Corporation and a link to the "お問い合わせフォーム" (Contact Us Form).

LINE Developersコンソールへのログイン

コンソールを利用するためには、「LINE Business ID」の発行が必要です。

LINE Business IDは、LINEが提供するビジネス向け/開発者向けの各種管理画面にログインができる共通認証システムです。LINEアカウントまたはメールアドレスで登録します。

LINE Business IDは、1つのLINEアカウント/メールアドレスにつき1つ作成できます。

複数のLINE Business IDが必要な場合は、複数のLINEアカウント/メールアドレスを用意してください。

🔗 <https://developers.line.biz/ja/docs/line-developers-console/login-account/>



LINE Developersコンソール用語

コンソールでは、**開発者**、**プロバイダー**、および**チャンネル**を管理できます。

開発者

コンソールにアクセスする人のことを開発者と呼びます。開発者には、固有の「Developer ID」が割り当てられ、プロバイダーとチャンネルに開発者を登録することで、開発者ごとに、LINE Developersコンソールで閲覧および編集できる情報を限定できます。

プロバイダー

サービスを提供し、ユーザーの情報を取得する開発者個人、企業、または団体等をサービス提供者と呼びます。LINE Developersコンソールでは、サービス提供者をプロバイダーとして登録します。プロバイダー/チャンネルの作成/保有/管理は、サービス提供者（サービスを提供し、ユーザーの情報を取得する開発者個人、企業、または団体等= クライアント企業）が行います。

チャンネル

チャンネルは、LINEプラットフォームが提供する機能を、サービス提供者が利用するための通信路です。LINEプラットフォームを利用するサービスを開発するには、チャンネルを作成します。

 <https://developers.line.biz/ja/docs/line-developers-console/overview/>

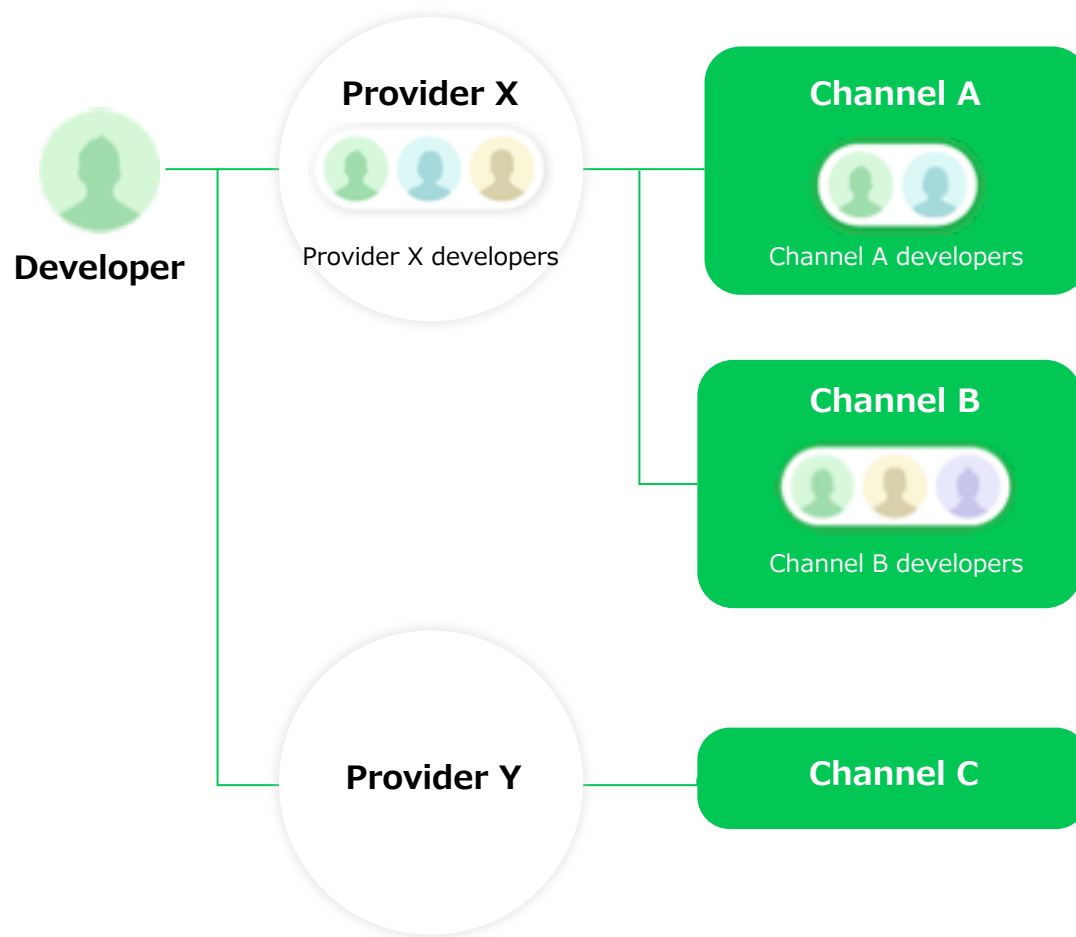
LINE Developersコンソール画面

The screenshot displays the LINE Developers console interface. A green box highlights the user profile in the top right corner, labeled **開発者** (Developer). On the left, a green box highlights the **プロバイダー** (Provider) section, which includes a search bar and a list of providers with roles like **Admin** and **権限なし** (No permissions). The main content area is titled **チャンネル** (Channel) and features tabs for **チャンネル設定** (Channel settings), **権限設定** (Permissions), and **プロバイダー設定** (Provider settings). The **権限設定** tab is active, showing a list of channels with columns for **新規** (New), **Admin**, and **権限** (Permissions). The channels listed are **TEST** and **MessaginAPI**, both with **Admin** permissions. A **新規チャンネル作成** (Create new channel) button is visible. The bottom of the page contains a footer with copyright information and a language selector set to **日本語** (Japanese).

コンソールの権限について

開発者とプロバイダー/チャネルの関係性

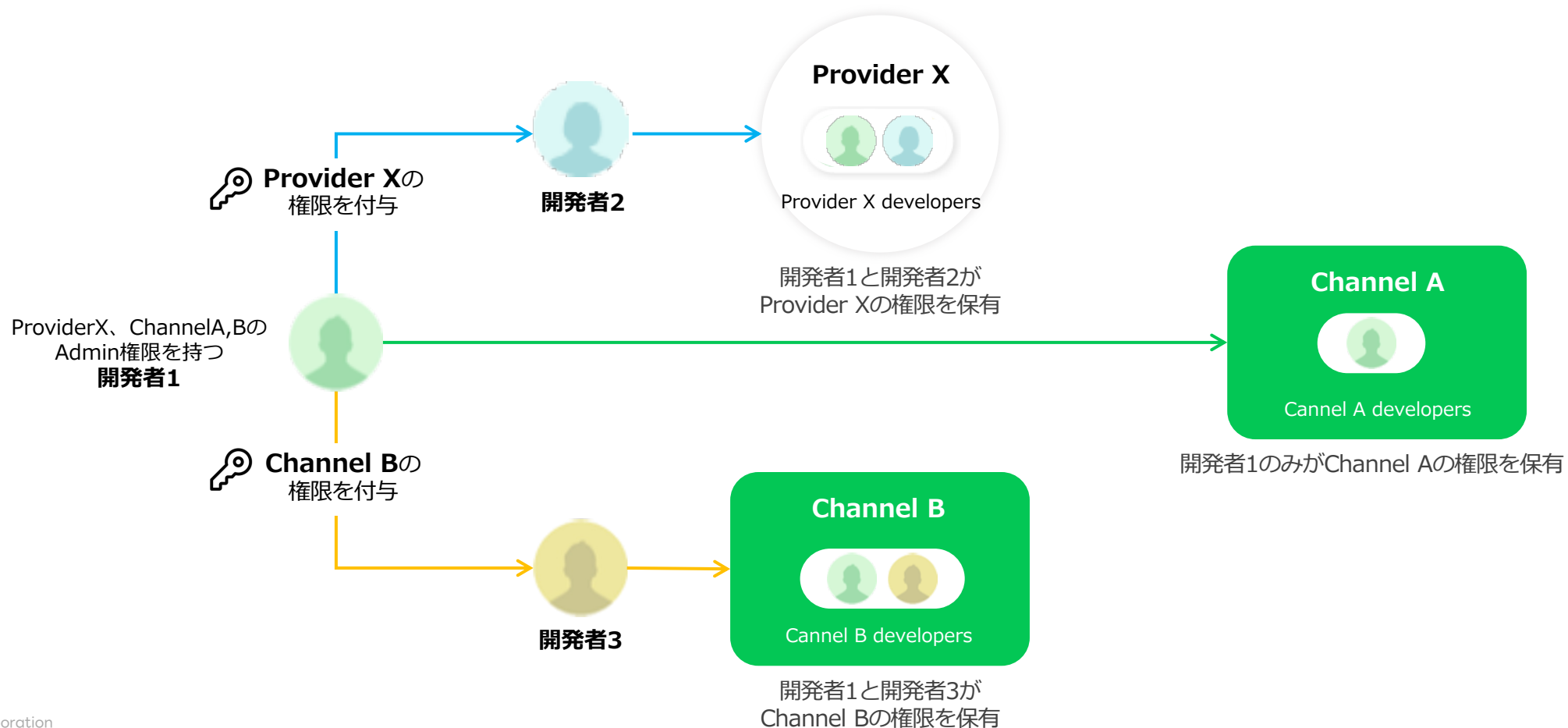
開発者は、プロバイダー配下に必要な機能をチャネルとして作成します。プロバイダー/チャネルを作成した開発者はAdmin権限を有します。（プロバイダーに対する権限と、チャネルに対する権限はそれぞれ独立しています。）
なお、プロバイダー/チャネルの作成/保有/管理は、サービス提供者（サービスを提供し、ユーザーの情報を取得する開発者個人、企業、または団体等 = クライアント企業）が行います。



権限の付与について

Admin権限を有する開発者は、他者に権限を与えることができます。付与できる権限とその内容はプロバイダー/チャンネルで異なります。各権限の詳細はドキュメントを参照してください。

<https://developers.line.biz/ja/docs/line-developers-console/managing-roles/>



権限設定

コンソールのプロバイダー内の「権限設定」タブから権限の割り当てができます。

「メールで招待」をクリックし、権限付与する方のメールアドレスと権限を選択し「招待メールを送信」からメールを送信します。権限付与された方には、LINE Developers <noreply@linecorp.com> から招待メールが届き、メール内の「招待を承諾する」リンクから参加したいアカウントでログインすると権限付与が完了します。

権限を付与する方の
メールアドレスを入力

権限を設定

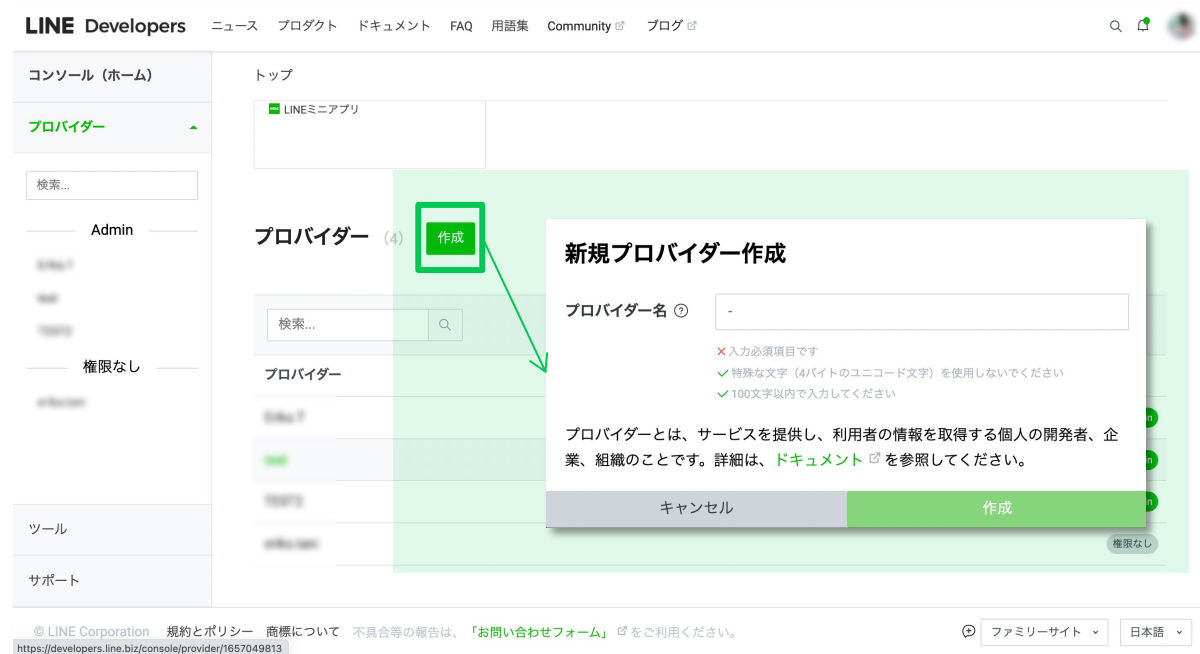
プロバイダー作成

プロバイダーの作成

コンソールからプロバイダーを作成します。

プロバイダー名は、サービス提供者（ユーザーの情報を取得する開発者個人、企業、または団体等 = クライアント企業）の名称を設定してください。（法人の場合は企業名、個人事業主の場合は屋号）

名称例：株式会社ブラウン



⚠️ プロバイダー作成前に

サービス提供者が作成済みのプロバイダーがすでに存在していないかあらかじめ確認してください。

一度プロバイダー配下にチャンネルを作成すると、異なるプロバイダーへの移行はできません。

⚠️ プロバイダーの作成上限

プロバイダーは、開発者ごとに**10個まで**作成できます。11個以上作成する場合は、新しいDeveloper IDを作成してください。

プロバイダー作成と権限付与の流れ

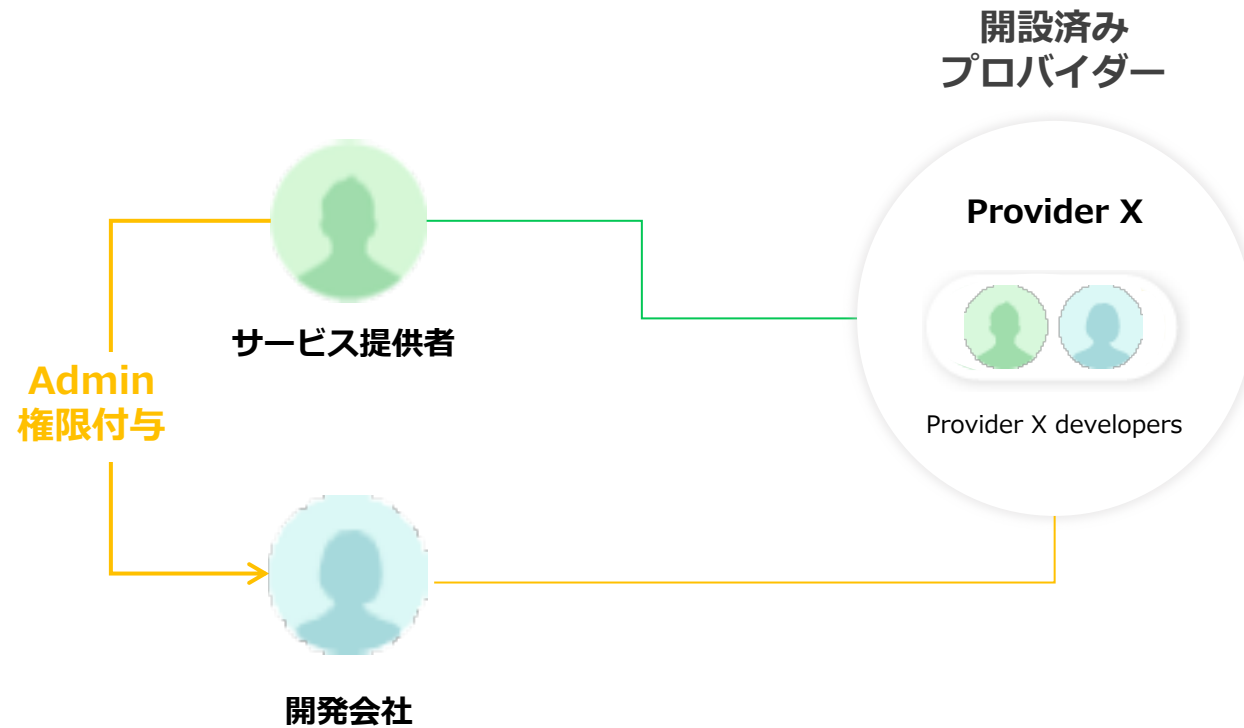
プロバイダー作成と権限付与の流れを次ページ以降以下の3パターンに分けて説明します。

1. サービス提供者がプロバイダー開設済みの場合
2. サービス提供者がプロバイダーを新規作成する場合
3. 開発会社がプロバイダーの作成を代行する場合

なお、プロバイダーはサービス提供者が保有・管理するものですので、原則として、開発会社は、上記1・2の手順に則り、サービス提供者からプロバイダーに対するAdmin権限を取得するようにしてください。

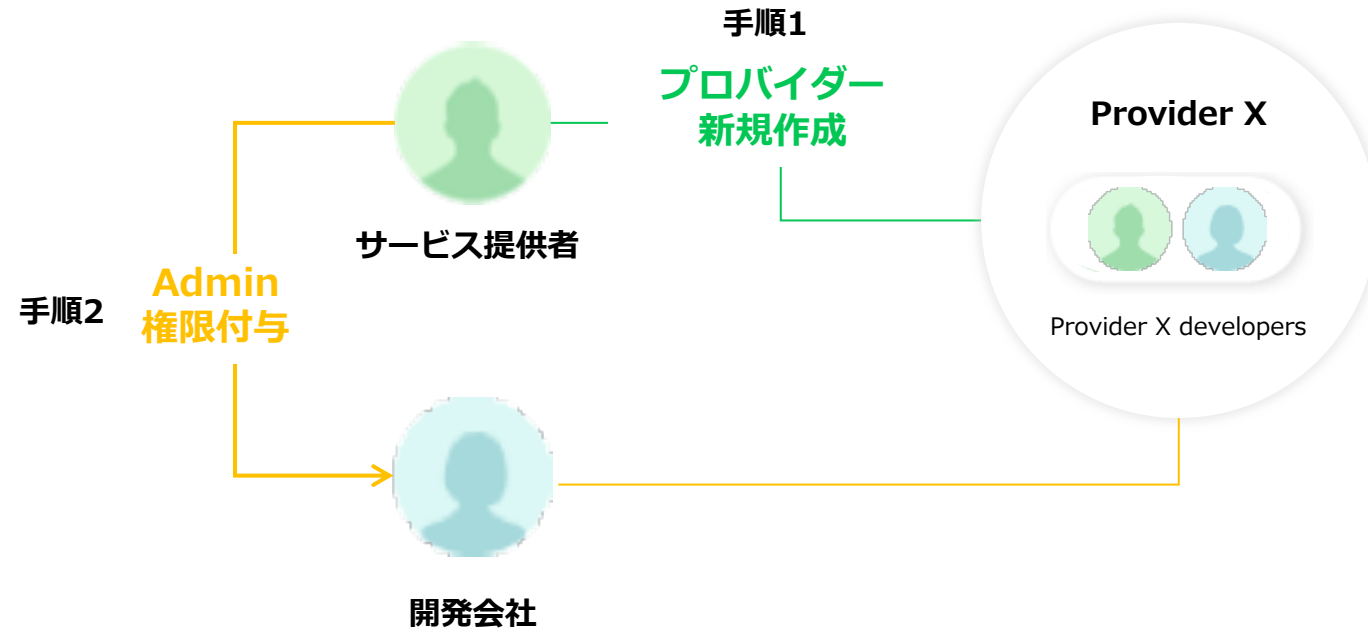
パターン1：サービス提供者がプロバイダー開設済みの場合

サービス提供者がすでにプロバイダー開設済みの場合は、サービス提供者は、開発会社に対してプロバイダーのAdmin権限の付与を行います。



パターン2：サービス提供者がプロバイダーを新規作成する場合

サービス提供者自身がプロバイダーを新規作成する場合は、プロバイダー作成後、サービス提供者は開発会社に対してプロバイダーのAdmin権限を付与します。



パターン3：開発会社がプロバイダーの作成を代行する場合

開発会社がプロバイダーの作成を代行する場合は、下記いずれかの方法で対応します。

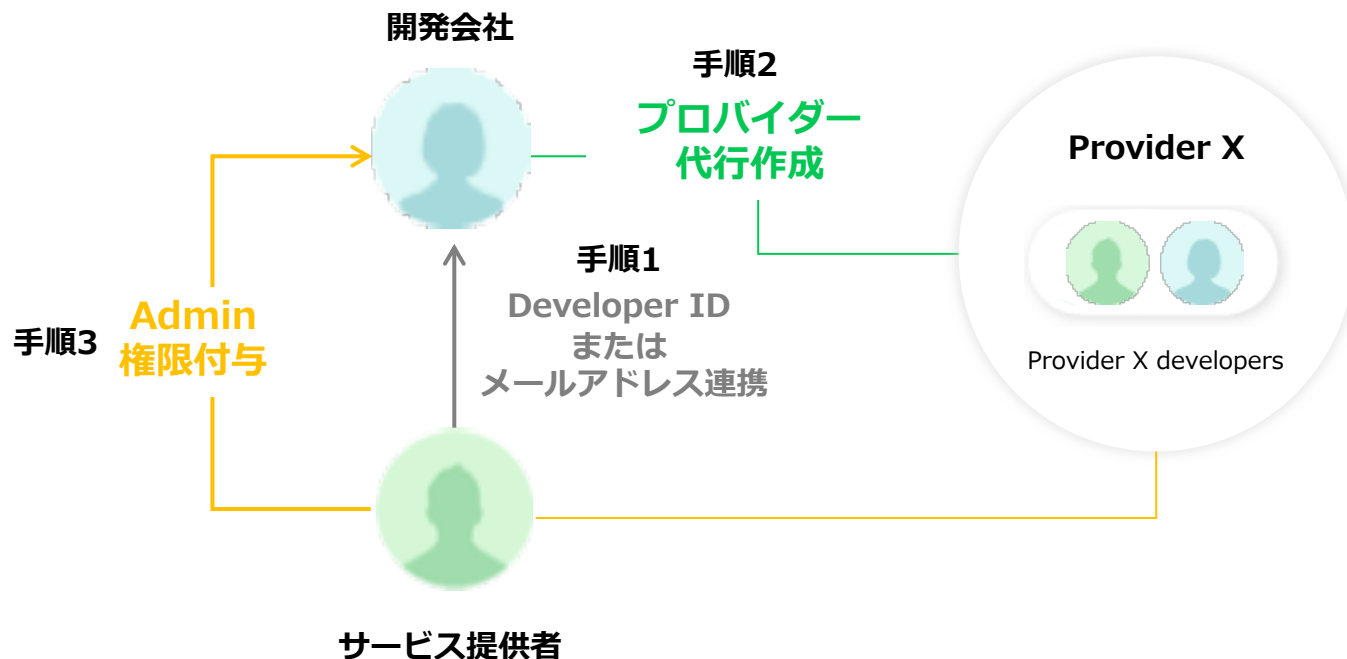
なお、開発者ごとに作成できるプロバイダーは10個までのため、ケース③のプロバイダー作成方法は非推奨としています。

ケース①：サービス提供者のDeveloper IDを借りて、プロバイダーを代行作成する。

ケース②：サービス提供者が発行したメールアドレスを借りて、Developer IDおよびプロバイダーを代行作成する。

ケース③：①②どちらも対応が難しい場合は、開発会社のDeveloper IDでプロバイダーを作成代行します。

※ケース①・②の手順



⚠ サービス提供者へのAdmin権限の付与

プロバイダーを開発会社が代行作成する場合も、最終的にサービス提供者がプロバイダーの権限を保有している状態にしてください。

プロバイダーはサービス提供者によって保有・管理される必要があります。

⚠ ログイン情報の取り扱いについて

①・②の方法でサービス提供者のDeveloper IDまたはメールアドレスを利用する場合の情報の取り扱いは、サービス提供会社と開発会社間でご調整ください。両社間で発生したトラブルにLINEやフー社は関与いたしません。

LINEミニアプリチャネル作成

LINEミニアプリチャネルを作成する前に

開発会社がサービス提供会社に代わり、LINEミニアプリチャネルを開設する場合は、チャネル開設時に同意が必要な以下の規約をあらかじめサービス提供会社に告知し、サービス提供会社の代理として開発会社が同意手続きを行うことを事前に同意形成してください。

- **LINEミニアプリプラットフォーム規約**

https://terms2.line.me/LINE_Developers_MINI_App_JP?country=JP&lang=ja

- **LINE開発者契約**

https://terms2.line.me/LINE_Developers_Agreement

- **所在国同意**

「LINEミニアプリを提供する地域と、サービス事業主の所在国・地域が同一であることを表明し、保証します。」

- **情報利用に関する同意について**

<https://line.box.com/s/onpomtjdwrrzlk00udhpdhb22xozlbwe>

⚠ 合意形成について

どのような形式で合意形成するかはサービス提供会社と開発会社間でご調整ください。

LINEヤフー社への都度報告/共有は不要です。

合意形成時及び形成後に発生したトラブルにLINEヤフー社は関与いたしません。

☒ LINE開発者契約 の内容に同意します

☒ LINEミニアプリプラットフォーム規約 の内容に同意します

☐ LINEミニアプリを提供する地域と、サービス事業主の所在国・地域が同一であることを表明し、保証します。

☐ これらの規約に同意すること及びこれらの契約を締結することについて、会社を代表する必要かつ正当な権限を有していることを表明し、保証します。

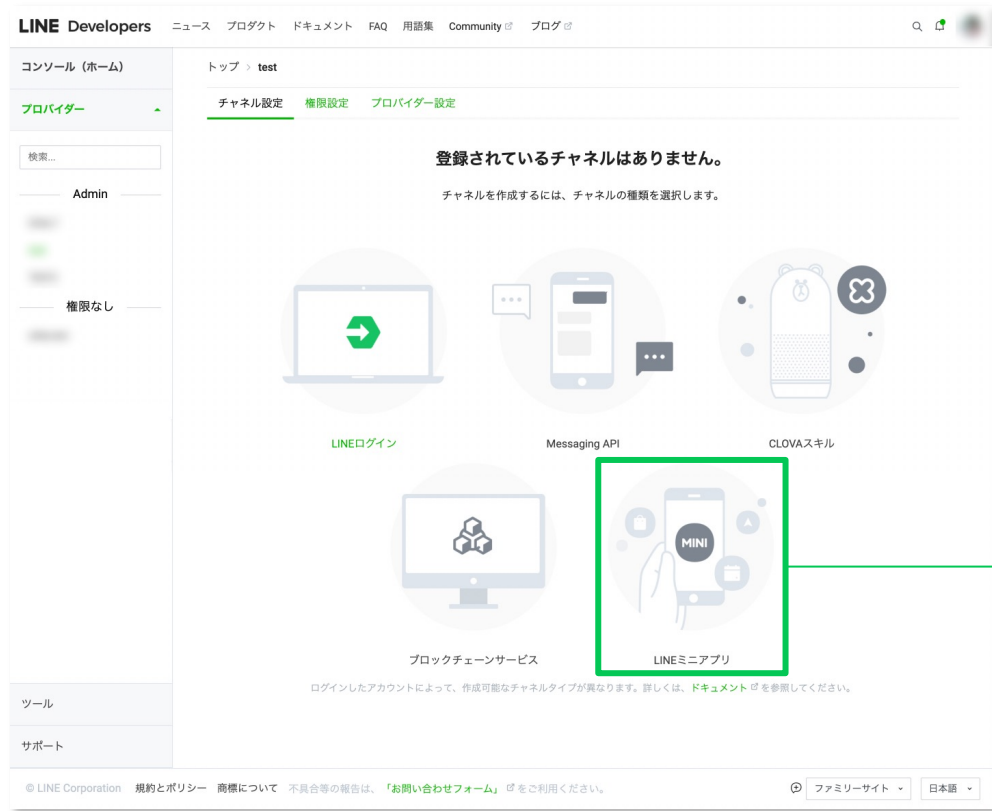
× 関連文書をよく読んで、チェックボックスを選択してください

作成

LINEミニアプリチャネルの作成

プロバイダー配下にLINEミニアプリチャネルを作成します。チャネル名は、LINEミニアプリ名を設定ください。
LINEミニアプリのチャネルを作成すると、開発用、審査用、本番用の3つの内部チャネルが同時に作成されます。内部チャネルごとの特徴や目的については以下のページをご確認ください。

 <https://developers.line.biz/ja/docs/line-mini-app/discover/console-guide/#basic-structure-of-a-line-mini-app-channel>



⚠️ チャンネルの作成上限

Admin権限を有するひとつのDeveloper IDごとに**100個まで**作成できます。101個以上作成する場合は新しいDeveloper IDを用意してください。



LINEミニアプリチャネルの情報入力

LINEミニアプリチャネルに必要な情報を入力します。開発会社がサービス提供者の代わりに情報を入力する場合は、サービス提供者から事前に情報をもらい、開発会社が代行して入力します。各入力項目について詳しくは以下のページをご確認ください。

<https://developers.line.biz/ja/docs/line-mini-app/discover/console-guide/#confirm-liff-id-and-set-endpoint-url>

！ プライバシーポリシーや利用規約を開発会社ドメインで用意する場合の注意

サービス提供者がプライバシーポリシーや利用規約ページを保持しておらず、開発会社のドメインでページを作成される場合は、プライバシーポリシーや利用規約内に、サービス提供者のページであることを明示してください。

<https://developers.line.biz/ja/docs/line-mini-app/submit/line-mini-app-policy/#company-information>

具体例

※ 【 】 に当てはまる名称を入れて以下の文を追加ください。
されていない場合は審査でリジェクトいたします。

【開発会社名】が【LINEミニアプリ名】を【サービス提供者名】に提供しています。本サービス【LINEミニアプリ名】を提供するにつき、【開発会社名】のドメインにて【サービス提供者名】の公式プライバシーポリシーを作成しています。

<サービス提供者>

- ・【サービス提供者の住所】
- ・【サービス提供者名】



エンドポイントURL設定

エンドポイントURLの設定

ミニアプリチャネルのLIFFタブにあるエンドポイントURLには、LIFF SDKを組み込んだウェブアプリケーションのURLを設定します。LIFF（LINE Front-end Framework）は、LINEが提供するウェブアプリのプラットフォームです。このプラットフォームで動作するウェブアプリを、LIFFアプリと呼びます。LIFFアプリを使うと、LINEのユーザーIDなどをLINEプラットフォームから取得できます。LIFFアプリではこれらを利用して、ユーザー情報を活用した機能を提供できます。

LIFFアプリの開発方法について詳しくは以下のページをご確認ください。

 <https://developers.line.biz/ja/docs/liff/developing-liff-apps/>



チャネル基本設定				LINEミニアプリ	連絡先情報	Liff	サービスメッセージテンプレート	ワークフロー	権限設定
基本情報									
Liff URL	開発用	https://liff.line.me/	12345678901234567890	🔗	Liff ID				
	審査用	https://liff.line.me/	12345678901234567890	🔗					
	本番用	https://liff.line.me/	12345678901234567890	🔗					
Liffアプリ名	開発用	TEST							
	審査用	TEST							
	本番用	TEST							
エンドポイントURL	開発用	https://developers.line.biz/assets/liff-default-dev.html	編集	エンドポイントURL					
	審査用	https://developers.line.biz/assets/liff-default-review.html	編集						
	本番用	https://developers.line.biz/assets/liff-default-published.html	編集						

⚠ はじめてLIFFアプリを作る場合

LINEでは、LIFFアプリ開発に必要なテンプレート「LIFFスターターアプリ」を提供しています。LIFFスターターアプリを元にカスタマイズしていくことで、独自のLIFFアプリを開発できます。

LIFFスターターアプリについて詳しくは以下のページをご確認ください。
<https://developers.line.biz/ja/docs/liff/trying-liff-app/>

⚠ SDK/APIに組み込むLIFF IDの注意

SDK/APIに組み込むLIFF IDは、必ずミニアプリチャネル内に表示されたLiff URLのIDを用いてください。

LIFF API / サービスメッセージAPIの活用

LINEミニアプリ用として提供されるAPIは、LIFF APIとサービスメッセージAPIの2種類があります。
LIFF APIはLINEミニアプリで呼び出し、サービスメッセージAPIはサーバーで呼び出します。

LIFF API / サービスメッセージAPIの利用方法について詳しくは以下のページをご確認ください。

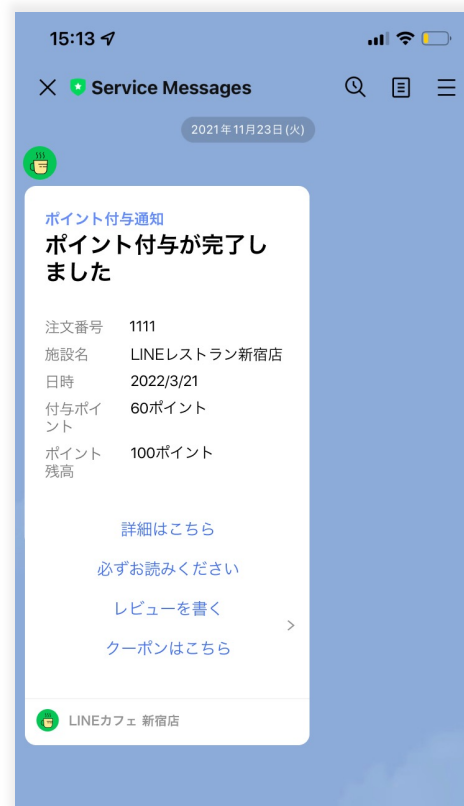
🔗 LIFF API: <https://developers.line.biz/ja/docs/liff/overview/>

🔗 サービスメッセージAPI: <https://developers.line.biz/ja/docs/line-mini-app/develop/service-messages/>



LIFF APIの活用例

LIFF APIを利用すると、LINEプラットフォーム上の情報を取得できます。例えば、プロフィールを取得するメソッドを利用し、ユーザーの表示名やアイコンをミニアプリ上で表示することができます。



サービスメッセージAPIの活用例

サービスメッセージは、LINEミニアプリ上のユーザー操作に対する確認や応答として、ユーザーが知るべき情報を通知する機能です。サービスメッセージを用いることで、ユーザーに対し無料でメッセージを送ることができます。

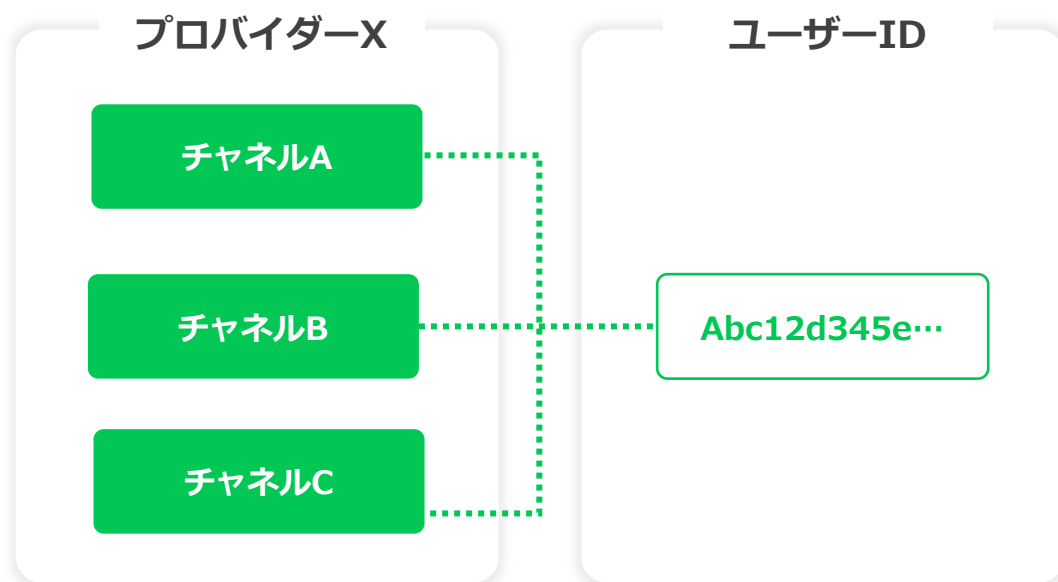
※サービスメッセージは、LINEが提供している固定テンプレートの中から自由に選んでご利用いただけます。

ユーザーIDについての注意

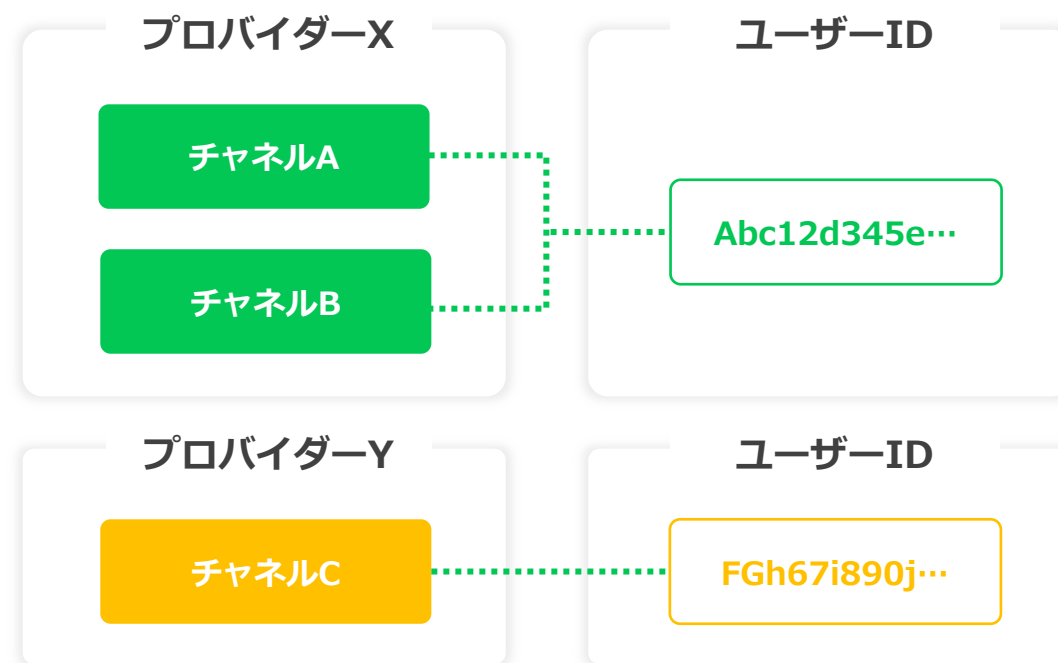
ユーザーの個別識別子であるユーザーIDは、プロバイダーごとに暗号化された別の値となって提供されます。同一プロバイダーであれば同一のユーザーIDが取得できますが、それぞれのサービスで取得したLINEユーザー情報を紐づけし、共通で利用することをLINEでは原則禁止しています。ただし、プロバイダーページを公開した上で、利用条件を満たす場合には、プロバイダーがLINEユーザー情報を紐づけし、共通で利用することを許可します。詳しくは以下のページをご確認ください。

<https://developers.line.biz/ja/docs/partner-docs/provider-page/#cautions-on-the-common-use-of-user-ids>

同一プロバイダーの場合



プロバイダーが異なる場合



友だち追加オプション設定

友だち追加オプションを設定する

ユーザーがLINEミニアプリを初めて開いたときに、チャンネル同意画面にLINE公式アカウントを友だち追加するオプションを表示するように設定できます。これを、友だち追加オプションと呼びます。友だち追加するLINE公式アカウントは、LINE Developersコンソールで指定します。

友だち追加オプションを設定するための詳しい手順は以下のページをご確認ください。

 <https://developers.line.biz/ja/docs/line-mini-app/service/line-mini-app-oa/#link-a-line-official-account-with-your-channel>



⚠ 友だち追加オプションを設定できる条件

LINEミニアプリのチャンネルにLINE公式アカウントを連携するには、以下の要件を満たす必要があります。

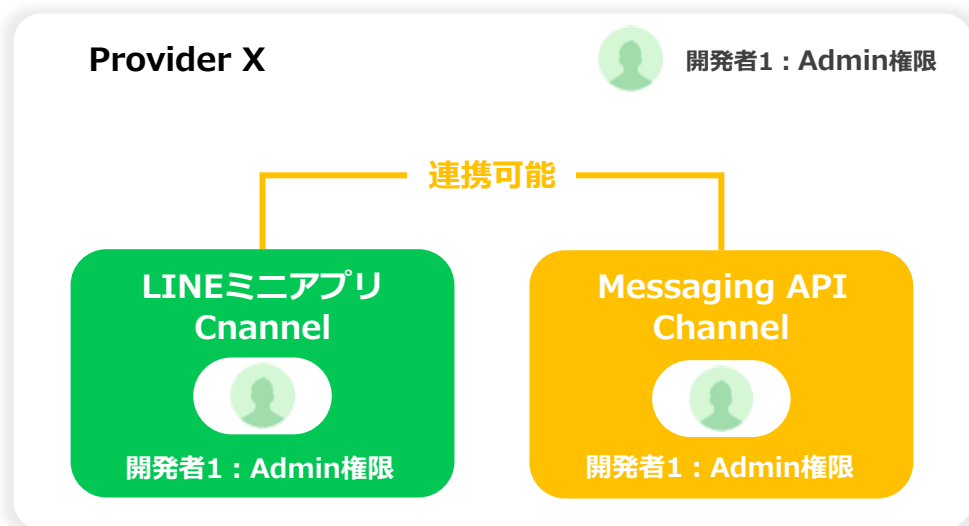
1. LINE公式アカウントに関連付けられたMessagingAPIチャンネルが、LINEミニアプリチャンネルと同じプロバイダーに属していること。
2. 設定操作する開発者は、LINEミニアプリチャンネルのAdmin権限とMessagingAPIチャンネルのAdmin権限を持っていること。

LINE公式アカウントとプロバイダーの構成

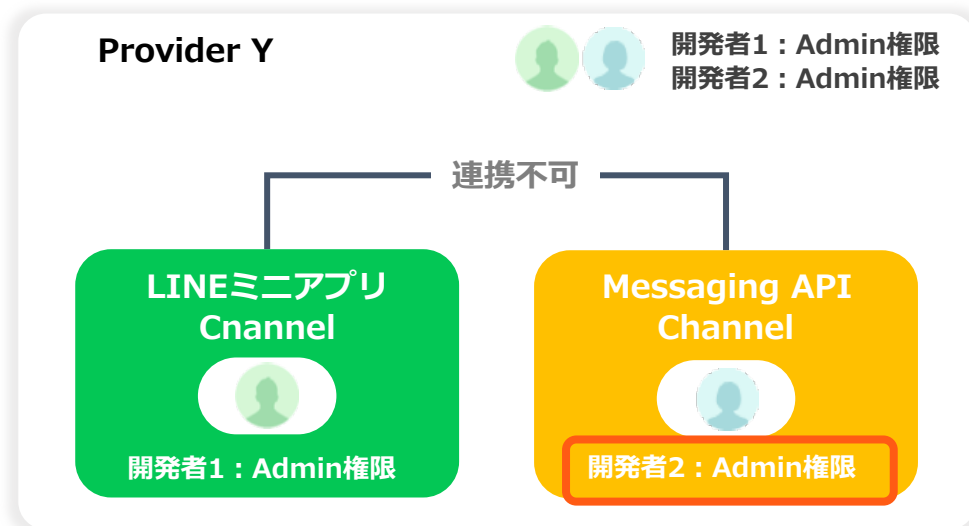
友だち追加オプションを設定する場合は、ひとつの同じプロバイダー配下にLINEミニアプリチャンネルとLINE公式アカウントに関連付けられたMessagingAPIチャンネルを作成してください。また、同じ開発者が各チャンネルのAdmin権限とLINE公式アカウントの管理者権限を保有するように権限設計を行ってください。

※MessagingAPIチャンネルは、Developersコンソール上でMessagingAPIチャンネルを作成するか、LINE Official account manager (OAM) の設定画面から、MessagingAPIの利用を有効化すると作成できます。

連携できるケース



連携できないケース



※上記の例では、LINEミニアプリチャンネルとMessaging APIチャンネルのAdmin権限が同一でないため、友だち追加オプション設定ができません。

リリース審査

リリース審査の進め方

LINEミニアプリは、ガイドラインに基づいて認定されたサービスだけが、LINEで公開できます。制作したLINEミニアプリを公開するためには、LINE Developersコンソールの「ワークフロー」タブで必要な情報を入力して、審査を依頼します。

審査依頼前の確認事項や、詳しい手順は以下のページをご確認ください。

 <https://developers.line.biz/ja/docs/line-mini-app/submit/submission-guide/>

2022/06/14 14:44

1

開発中

2

審査申請済み

3

審査中

4

承認済み

5

公開済み

チャンネル基本設定

LINEミニアプリ

連絡先情報

LIFF

サービスメッセージテンプレート

ワークフロー

権限設定

審査対象

以下の内容がLINEにより審査されます。申請前に入力してください。

×

チャンネル基本設定

チャンネルアイコン、プライバシーポリシーURL、多言語対応 (3)

×

LINEミニアプリ

開発者名、Team ID、Developer ID ... (19)

×

連絡先情報

名、姓、メールアドレス ... (7)

✓

LIFF

✓

サービスメッセージテンプレート

審査時に参照される内容

500文字以内で入力してください

公開後に申請された審査では、以下の内容はLINEによる審査の対象外になります。

•

基本設定 (チャンネルアイコン、チャンネル説明、メールアドレス、ローカライゼーション情報)

•

LINEミニアプリ設定 (カスタマーサポート情報、カスタマーサポートページURL、カスタマーサポートメールアドレス、LINE公式アカウントURL)

•

LIFF設定 (シェアターゲットピッカー、ポットリンク機能、ヘッダー背景色)

注：LINEレビューアによる審査が必要な情報が修正された場合、修正された情報は審査終了後に反映されます。

審査を申請する

審査を申請する前に「審査を依頼する」を参照し、確認事項がすべて完了していることを確認してください。審査申請が承認されると、[検索可能にする] ボタンが表示されますので、クリックして検索可能にしてください。何もしない場合でも、30日経過後に自動的に検索可能になります。

⚠ リリース可能なサービスか事前に確認したい場合

LINEミニアプリは、LINEミニアプリポリシー・ガイドラインに沿って開発されたサービスのみリリースが可能です。

開発を始める前に、制作予定のミニアプリがリリース可能かどうか確認したい場合は、以下のページに記載の手順で事前相談窓口宛にご連絡ください。

<https://help.linebiz.com/lineadshelp/s/article/L000002024?language=ja>

⚠ LINEミニアプリ更新後の再審査について

一度リリース審査を通過した後も、基本情報の変更やサービスの大幅な変更が発生した場合は、再審査が必要です。再審査が必要となる項目については、以下のページをご確認ください。

なお、再審査中は本番環境に影響はなく、再審査後にコンソールのワークフロータブから「変更内容を公開する」と進めることで、本番環境に反映されます。

<https://developers.line.biz/ja/docs/line-mini-app/service/update-service/>

THANK YOU !