

技術詞彙

本詞彙表載有本文件所用有關本公司及其業務的若干詞彙的釋義。部分釋義可能與業內標準定義並不一致。

| | | |
|----------------|---|--|
| 「廣告主」 | 指 | 透過投放廣告宣傳品牌、產品及／或服務的任何人士、公司、機構 |
| 「Android」 | 指 | 由Google Inc.開發及維護的操作系統，用於包括智能手機及平板電腦在內的觸屏技術 |
| 「AI」 | 指 | 人工智能 |
| 「API」 | 指 | 應用程式接口，一套用於構建軟件應用程式的程序、協議及工具 |
| 「應用程式」 | 指 | 為於移動裝置上運作而設計的程序 |
| 「每款遊戲每名訪客平均點擊」 | 指 | 一段期間內訪客玩互動遊戲的平均次數，按一段期間內接觸互動廣告的訪客點擊總數除以互動廣告頁的訪客總人數計算 |
| 「複合年增長率」 | 指 | 複合年增長率 |
| 「點擊」 | 指 | 移動裝置用戶點擊廣告的行為，就互動廣告的點擊而言，按一段期間內訪客玩互動遊戲後於優惠券頁點擊優惠券或紅包的總次數計算 |
| 「點擊率」 | 指 | 廣告於在線廣告平台展示時被互聯網用戶點擊的百分比。就互動廣告的點擊率而言，按點擊總次數除以優惠券頁展示總次數計算 |
| 「轉化率」 | 指 | 因銷售商、廣告主或內容創作商的隱晦或直接要求，由隨意瀏覽內容或訪問網站到特意訪問網站的訪客比例。相等於於落地頁與廣告主執行特定操作的訪客數量除以點擊優惠券的訪客數量 |
| 「每次完成行動成本」 | 指 | 廣告主於互聯網用戶執行特定操作時須支付的廣告費用。廣告主與我們按合約協定有關操作。例如， |

技術詞彙

| | | |
|--------------------|---|--|
| | | 我們於訪客購買商品或下載廣告主推廣的移動應用程式時向廣告主收費 |
| 「每次點擊成本」 | 指 | 廣告主於互聯網用戶點擊相關廣告時須支付的廣告費用 |
| 「每日活躍用戶」 | 指 | 每日活躍客戶，就非互動廣告的每日活躍用戶而言，指每日裝有融入SDK的應用程式的單獨移動裝置指令SDK（導致應用程式與SDK之間出現數據交換）的數目（來自同一裝置的多次指令僅計作一名每日活躍用戶）；就互動廣告的每日活躍用戶而言，指一日內訪問互動廣告頁的訪客人數（使用相同應用程式的同一訪客多次訪問僅計作一名每日活躍用戶，而使用不同應用程式的同一訪客多次訪問計作多名每日活躍用戶） |
| 「數據管理平台」 | 指 | 數據管理平台 |
| 「參與率」 | 指 | 一段期間內接觸互動廣告（即玩互動遊戲）的訪客人數除以展示頁的訪客總數 |
| 「HTML5」 | 指 | 用於在互聯網構建及呈現內容的標記語言，具有詳細的處理模型，鼓勵執行更多共同操作，可用於開發互動廣告 |
| 「展示」或 「展示頁面瀏覽量」 | 指 | 廣告頁的頁面瀏覽量，就展示頁的展示而言，指訪客點擊廣告的入口圖標後互動廣告頁（展示頁）的頁面瀏覽總量，而就優惠券頁面展示而言，指訪客玩互動遊戲後優惠券頁面的頁面瀏覽總量 |
| 「iOS」 | 指 | 由Apple Inc.開發及維護的移動操作系統，專門用於包括iPhone、iPod及iPad在內的蘋果觸屏技術 |
| 「JavaScript」或「JS」 | 指 | 一種高級解釋型程序語言 |
| 「每月活躍用戶」 | 指 | 每月活躍用戶，指一個月內每日活躍用戶的總數 |

技術詞彙

| | | |
|----------|---|---|
| 「oCPC系統」 | 指 | 目標轉化出價系統，一種廣告競價系統，據此，我們自動、智能及實時進行廣告優化 |
| 「SDK」 | 指 | 軟件開發工具包，一般為一套可為若干軟件包、軟件框架、硬件平台、電腦系統、視頻遊戲機、操作系統或類似開發平台創建應用程式的軟件開發工具 |
| 「流量」 | 指 | 就移動廣告流量而言，指廣告觀眾於移動媒體上的流量 |
| 「URL」 | 指 | 統一資源定位符，一般稱作網址 |
| 「訪客」 | 指 | 於一段期間至少訪問網站或手機應用程式或網頁一次的人士。就互動廣告頁的訪客而言，一日內使用相同應用程式訪問互動廣告頁的訪客僅計作一名訪客，而一日內使用不同應用程式的訪客計作多名訪客及在不同日期使用同一應用程式訪問互動廣告頁的訪客計作多名訪客 |
| 「微信」 | 指 | 微信，由騰訊開發的中國多功能通訊、社交媒體及手機支付應用程式，具有多項功能及提供平台，如微信公眾號及微信小程序 |