

中移互联网有限公司 MM 业务应用准
入测试标准
V8.2

中移互联网有限公司

2017 年 1 月

目 录

1. 应用基本要求	1
2. 应用知识产权和行政审批要求	2
3. 安全要求	3
4. 应用内容与属性要求	5
5. 功能要求	9
6. 应用界面要求	11
7. 购买和计费要求	12
8. 广告和外链要求	17
9. 竞猜、彩票类应用资质要求	18

1. 应用基本要求

1.1. 要求所发布的应用的一切资料（包括名称、图片、文字、程序包、数字媒体内容、在线获取的内容等）符合《中华人民共和国宪法》、《全国人民代表大会常务委员会关于加强网络信息保护的决定》、《中华人民共和国电信条例》、《互联网信息服务管理办法》、《互联网出版管理暂行规定》、《互联网文化管理暂行规定》、《网络游戏管理暂行办法》等相关法律法规，不得违规发布载有以下内容的应用：

- 1.1.1. 反对宪法所确定的基本原则的；
- 1.1.2. 危害国家安全，泄露国家秘密，颠覆国家政权，破坏国家统一的；
- 1.1.3. 损害国家荣誉和利益的；
- 1.1.4. 煽动民族仇恨、民族歧视，破坏民族团结的；
- 1.1.5. 破坏国家宗教政策，宣扬邪教和封建迷信的；
- 1.1.6. 散布谣言，扰乱社会秩序，破坏社会稳定的；
- 1.1.7. 散布淫秽、色情、赌博、暴力、凶杀、恐怖或者教唆犯罪的；
- 1.1.8. 侮辱或者诽谤他人，侵害他人合法权益的；
- 1.1.9. 含有法律、行政法规禁止的其他内容的；
- 1.1.10. 危害社会公德或者民族优秀传统文化的。

1.2. 要求所发布的应用不得逾越“七条底线”：法律法规、社会主义制度、国家利益、公民合法权益、公共秩序、社会道德风尚和信息真实性。

1.3. 不得提交与移动应用商场相类似的应用，不得通过广告方式，强制用户访问与移动应用商场相类似的其它网站或从这些网站下载应用才能继续使用或开启应用。

2. 应用知识产权和行政审批要求

2.1. 要求所发布的应用及其相关素材拥有合法的知识产权或已取得合法充分的版权授权。开发者应按《中国移动应用商场应用版权证明材料提交说明》提交包含版权承诺、版权转让或授权许可在内的版权证明材料，其中计费合作应用、广告合作应用的版权材料中必须包括合法的软件著作权登记证明，如属于授权提交，需提交原始开发者的软著证明和授权证明。

2.2. 如应用及其相关资料涉及新闻、出版、文化、教育、医疗、电子商务、金融、气象、测绘、电信、安全防护等专业行业信息的，或含有公众人物、名人、个人的头像、标识、肢体语言等信息，要求拥有合法的使用权、肖像权或形象权，涉及公共安全、公共利益和市场交易行为的应取得法律法规要求的资质、权利或许可，并在发布应用过程中上载相关证明材料。

2.3. 不允许所发布的应用存在侵犯中国移动或第三方机构或个人合法权利的情况，如发生法律纠纷，由开发者承担一切相关法律责任和风险。如果第三方机构或个人对开发者所发布的应用及其相关素材的知识产权归属提出争议诉讼，由开发者自行负责处理，并需赔偿因此对中国移动、第三方机构或个人、中国移动客户造成的损失。

2.4. 如果第三方机构或个人对开发者发布的应用及其相关素材的知识产权归属提出质疑或投诉，开发者有责任出具相关知识产权证明材料，并配合相关投诉处理工作，同时移动应用商场有权对相关应用商品进行下架处理。

2.5. 应用需按照《互联网文化管理暂行规定》、《网络游戏管理暂行办法》、《出版管理条例》、《网络出版服务管理规定》等法规和相关通知的要求完成审批或报备，并及时上传相关办理资料供查验，所需资料包括但不限于：

2.5.1. 游戏类应用的出版审批信息；

2.5.2. 国产游戏类应用的文化部备案；

2.5.3. 进口游戏类应用的文化部审批信息；

3. 安全要求

3.1. 不得提交含有任何病毒、木马、吸费陷阱等恶意代码或功能的应用。

3.2. 禁止强行捆绑推广无关应用软件或其它恶意消耗用户流量、费用的行为。

3.3. 应用必须不得导致手机终端硬件损坏或功能故障。

3.4. 未获得用户初次同意应用不得发送推送消息。

3.5. 不得使用推送消息发送非请求消息或用于钓鱼或群发垃圾邮件的用途。

3.6. 应用不得误使用户操作造成设备损害。

3.7. 应用中的通讯服务不得存在危害电信网络和信息安全、扰乱电信市场秩序的功能或行为。具体表现为：

3.7.1. 提供篡改、伪造电话号码或短、彩信发送端口号的功能，使用非运营商分配的、非真实的（无法溯源的）电话号码或短、彩信发送端口号；

3.7.2. 使用伪造或者非法的电话号码诱使被叫回拨电话；

3.7.3. 在用户不知情的情况下，自动拨打、接听、拦截或转移电话，自动转发短、彩信等不知情通讯行为；

3.7.4. 伪造、篡改安装该应用的通信终端或者他人通信终端的短、彩信或通话记录；

3.7.5. 通过设置隐藏主叫号码进行潜在的诈骗、骚扰、窃听等违法违规行为；

3.7.6. 任何其它可能对应用使用者或第三方造成损害的行为。

3.8. 不得提交非法破解、数据窃取类应用。

3.9. 应用须按照《移动应用商场 Mobile Market 应用个人信息保护审核标准》采集、使用用户个人信息并准确申明用途。要求开发者在提交应用软件时完整、准确的声明其调用的终端 API，并联系应用的业务功能对调用的原因给出必要解释说明。应用不应调用与其业务功能无关的终端 API，应用不应调用在其声明范围之外的终端 API。

3.10. 应用不可快速耗光设备电量或产生过多热量。

4. 应用内容与属性要求

4.1. 在发布应用过程中，要求提供若干商品标识图片、商品截图、宣传预览图及文字描述信息，并同意“移动应用商场”在门户网站、客户端或相关营销传播活动、推广渠道对商品进行详情展示。

4.2. 未经许可，不得误导和暗示中国移动是该应用程序来源或提供商，不得含有任何表示中国移动认可其质量或功能的说明。

4.3. 应用不得包含淫秽、色情和其它低俗的内容，淫秽信息是指在整体上宣扬淫秽行为，具有下列内容之一，挑

动人们性欲，导致普通人腐化、堕落，而又没有艺术或科学价值的文字、图片、音频、视频等信息内容，包括：

4.3.1. 淫褻性地具体描写性行为、性交及其心理感受；表现或隐晦表现性行为、令人产生性联想、具有挑逗性或者污辱性的内容；对性行为、性过程、性方式的描述或者带有性暗示、性挑逗的语言；

4.3.2. 宣扬色情淫荡形象；对人体性部位的直接暴露和描写；对性部位描述、暴露，或者只用很小遮盖物的内容；全身或者隐私部位未着衣物，仅用肢体掩盖隐私部位的内容；

4.3.3. 淫褻性地描述或者传授性技巧；以挑逗性标题吸引下载或点击的；

4.3.4. 具体描写乱伦、强奸及其它性犯罪的手段、过程或者细节，可能诱发犯罪的；带有侵犯个人隐私性质的走光、偷拍、漏点等内容；相关部门禁止传播的色情、低俗小说，音视频内容，包括一些电影的删节片段；情色动漫；

4.3.5. 具体描写少年儿童的性行为；

4.3.6. 淫褻性地具体描写同性恋的性行为或者其它性变态行为，以及具体描写与性变态有关的暴力、虐待、侮辱行为；一夜情、换妻、SM 等不正当交友信息；夹杂非法“性药品”广告和性病治疗广告。

4.3.7. 其它令普通人不能容忍的对性行为淫亵性描写。

4.3.8. 色情信息是指在整体上不是淫秽的，但其中一部分有上述中 4.3.1 至 4.3.7 的内容，对普通人特别是未成年人的身心健康有毒害，缺乏艺术价值或者科学价值的文字、图片、音频、视频等信息内容。

4.4. 同一开发者帐号不得重复提交相同的程序包文件。

4.5. 如果同一款应用内含多个程序包，请确保每个程序包可独立使用，相互之间不得存在依赖关系。

4.6. 不得提交与移动应用商场已有应用容易产生混淆的产品，如开发者想要发布的应用名称已经被应用商场上其它应用使用，开发者可以就应用名称等版权问题向我们进行申诉处理。

4.7. 确保应用的名称、图片、文字介绍、程序包等相关内容一致，应用的基本内容应与应用的展示图、启动图标相关，所提交截图与实际功能相符，不得出现误导用户的情况。

4.8. 不得发布与其它应用内容相同或高度相似的同质化应用，同一开发者帐号下如需发布同一款应用的不同版本，每个版本应具备区别于其它版本的明显特征，包括但不限于软件类应用的主要功能和业务流程、游戏类应用的主要

玩法、应用的启动界面、主要操作界面、主题内容设定（如游戏类应用中的人物角色、图形、音乐、背景等）和整体性能体验等元素，并且需提供符合本标准第 2.1、2.5 条要求的版权和资质证明材料。

4.9. 同一开发者帐号下，同一系列的多款应用产品必须使用品名称统一用冒号标识，如：“我的全集：第一册”、“我的全集：第二册（纪念版）”等。

4.10. 应用的说明及类型与实际内容必须相符。

4.11. 应用名称、应用说明等不得使用无意义的字符、多余的占位符文本。

4.12. 应用程序包命名仅允许使用以下半角字符：英文字母、阿拉伯数字、小数点“.”、中横杠“-”、下划线“_”。

4.13. 不得提交简单内容拼凑的应用。

4.14. 应用数据更新或升级时不得出现报错、意外关闭等异常情况，升级或更新后的应用程序需满足准入测试标准的要求。

4.15. 不得提交网络翻墙类、网络代理类应用，不得包含可绕过网络管理者设定的 IP 过滤、URL 过滤、内容过滤、域名劫持、流量限制等，实现对网络内容的访问的功能。

4.16. 在发布应用过程中开发者可勾选可适配的终端系列及终端机型，“移动应用商场”将参考所勾选的终端信

息进行应用适配测试，而应用商品最终的终端机型适配关系由“移动应用商场”测试后确认并生成，未必与开发者勾选的机型选项完全一致。同时，“移动应用商场”有权根据实际终端消费市场发展趋势及用户行为意向趋势，对开发者发布的应用进行非自选机型的扩展适配，以增加应用商品的用户达到率，让应用商品覆盖更广的客户群体。

5. 功能要求

5.1. 可用性要求

5.1.1. 应用不得出现功能异常、失效、崩溃等功能缺陷的情况；

5.1.2. 程序包安装后，在运行过程中，如果用户进行通话、拍照、充电、横竖屏模式切换、进入待机模式、进入飞行模式等正常操作，不得引致程序或终端功能异常。

5.1.3. 程序应在前后台切换、暂停、退出前及时保存用户数据和使用状态，其中：音乐、视频类应用暂停播放当前内容的，应保存进度；书籍、动漫类应用应保存当前用户阅读位置，以便用户继续和恢复使用。

5.1.4. 为保证用户良好体验，请确保程序包在安装后启动或运行时响应耗时不应过长，应用在安装或卸载过程不得出现“错误”警告信息。

5.1.5. 不得提交 beta、trial 等测试版的收费应用。

5.2. 绿色环保和易用性要求

5.2.1. 应用安装时如会改变用户或系统的配置（如场景模式、系统提示音和来电铃音、短信/彩信设置、网络设置、蓝牙/红外设置等），必须有明确的界面提示信息。

5.2.2. 应用如在安装、使用过程中需同时安装或加载第三方插件，必须在安装插件前有明确的界面提示信息，并在“应用说明”中注明。

5.2.3. 应用如有开机时自动启动功能，必须有明确的界面提示信息，并允许用户自主配置是否开机启动。

5.2.4. 应用如具有拦截系统交互消息功能时，须允许用户对拦截功能自行配置。

5.2.5. 程序包在安装后，必须自动创建启动的快捷方式图标或菜单项。

5.2.6. 程序包在安装后的启动文件或快捷方式命名必须与发布应用时的“应用名称”一致或接近，不会引起用户不能辨别的情况。

5.2.7. 应用在使用过程中如会产生临时目录或缓存临时文件，必须具有自动清理功能。

5.2.8. 已安装的程序包在卸载时必须能彻底卸载（包括被同时安装的第三方插件）。

5.2.9. 正常情况下使用应用全部功能一遍，所耗电量不应超过全部电量的 20%，以节省用户的使用成本。

5.3. 其它要求

5.3.1. 应用开发需遵循中国移动的其它相关业务规范的要求。

5.3.2. 应用功能的初始评测等级必须满足《移动应用商场 Mobile Market 应用性价比评测标准》规定的最低要求，没有显著用途或不提供任何持久娱乐性的应用将会被驳回。

5.3.3. 在不影响用户体验前提下，应用中如包含暂未完整实现的功能特性或使用限制，必须向用户屏蔽相关接口、功能或设置；如不屏蔽，未完整实现的功能须预先明确提示用户，避免用户误解。

6. 应用界面要求

6.1. 安装后运行的界面分辨率必须能与终端屏幕的分辨率相适配，如分辨率接近时必须体验良好，并请确保当用户对终端进行横竖屏切换操作时不会出现显示或输入等功能异常。

6.2. 要求终端屏幕上应用界面的大小不影响应用功能使用，全屏模式运行的应用应充分使用屏幕的全部空间，整个界面位置应居中显示。

6.3. 适配 PAD 的应用，在全屏模式下运行时，应尽量全屏适配、全屏使用；应用界面及其中的字体及图片展示

清晰，不允许出现无法辨识和操作的情况；应用的操作按钮、操作界面等规格尺寸正常，大小匹配根据比例显示。

6.4. 要求所提交应用界面简单、精致、富有创造性以及经过精心设计。不允许用户界面太过复杂或者过于简单。

6.5. 应用内所有向用户弹出的提示信息，除点击表示同意、确认的按钮外，需确保可手动关闭或倒计时自动关闭。

7. 购买和计费要求

7.1. 计费点设置

7.1.1. 含计费功能的应用必须包含中国移动提供的计费方式，如包含移动应用商场的计费方式，计费时需要优先展示移动应用商场的计费方式（或和其他计费方式同时弹出）。

7.1.2. 应用若使用 MM 提供的计费方式，须与申请的计费方式一致。

7.1.3. 计费点须满足付费效果明显的原则：

7.1.3.1. 不应设计功能互相冲突的计费点，除非购买前给予用户的明显提示，避免购买后无法使用或无使用价值。

7.1.3.2. 各计费点用户付费后必须让用户可显性的感受到付费的效果；

即时游戏中，如有原地复活功能的计费点，在玩家购买原地复活之后，须给玩家提供无敌时间或全屏清怪的附加功能，以免玩家复活之后立刻再次死亡；

7.1.3.3. 为避免游戏难度失衡，用于加快玩家游戏进度的计费点只能分别购买一次，例如多倍经验（金钱）等功能的计费点，如重复多次购买的，必须在上一次购买 5 秒后方可继续购买。

7.1.4. 游戏类应用至少让用户体验 1 次游戏主要功能后才能计费。若采取关卡收费，建议免费体验的关卡必须大于总关卡的 1/5，非关卡类建议试玩 5 分钟以上。

7.1.5. 弹出频次适量，不得连续弹出重复的计费点误导用户消费；计费点弹出后无论用户是否付费，用户无操作的情况下，下一个计费点自动弹出的时间至少在 5 秒以后。

7.1.6. 游戏进行过程中，不得以掉落道具、奖品等方式强行弹出计费点干扰用户操作，或导致用户误点触发计费点。

7.2. 计费功能

7.2.1. 支付完成后，计费点业务所包含的商品和服务应正常到账。

7.2.2. 应用必须允许用户选择取消购买或支付，用户选择取消后，交易应取消，不产生扣费成功的提示。

7.3. 计费界面

7.3.1. 应用内含收费项目的，必须在收费前清晰提示用户收费项目的名称、收费标准，并允许用户选择确认或取消购买，**收费项目名称、价格、“购买/确认”按钮、取消按钮四要素标志明确，不易产生混淆或者遗漏导致消费者误消费；**

7.3.2. 计费点名称应清晰，易理解，建议可明确体现商品的内容或用途；如果计费点为一定数量的商品，建议计费点名称中标明商品数量，如“金币（100枚）”；

7.3.3. 收费项目内容明确，购买和赠送内容必须分别标明；

7.3.4. 不能以故意淡化、缩小字体等方式误导用户消费；

7.3.5. 不得出现直接点击“道具名称”、“价格”、“礼包名称”按钮后触发计费点，要求：

7.3.5.1. 触发计费点前必须先提示计费点的营销界面，并在该界面包含计费点名称、价格、确认购买和取消购买的按钮等4要素；

7.3.5.2. 营销界面的价格和计费点名称必须一一对应，确认购买的按钮可以直接用显示价格的按钮来替代（用户可以点击计费点名称旁边的价格按钮来表示确认购买），需用户点击确认购买按钮才能继续处理订单；

7.3.6. 计费点名称和描述中建议避免含有“永久”字样（如“永久使用”“永久有效”等）或其它绝对化的承诺；

7.3.7. 支付扣费的方式应该有明确的说明，如说明将通过话费进行支付或通过发送短信的方式进行话费支付；

7.3.8. 购买和支付过程中提示的业务名称、计费内容和扣费金额必须清晰明了、前后一致，在支付页面不能默认改变购买数量，误导用户多付费，所含价格信息必须在所在界面的第一页内显示，包含价格的信息不得被截断或折行显示。

7.3.9. 不得未经用户确认就扣费，每次实际扣费前，为防止用户误点击，必须给用户至少 2 次扣费确认。

7.3.10. 使用话费余额支付方式的应用（包括移动应用商场的“应用内计费”），在支付成功后 1 小时内用户应收到与付费时所提示的收费项目、金额相符的扣费提醒短信。

7.3.11. 禁止使用其他容易误导用户消费的内容。

7.4. 标价

7.4.1. 必须明码标价，收费项目名称和价格对应明确，标价内容真实明确、字迹清晰、标示醒目，文字与背景不得使用相同、相近颜色，字体大小和清晰度不得明显低于“购买/确认”的字体，；

7.4.2. 收费价格一律使用阿拉伯数字标明人民币金额，金额必须至少包含人民币符号或者货币单位中的一种。人民币符号包括“¥、CNY、RMB”，必须紧靠数码标记在前面；货币单位“元、角、分”，必须紧靠数码标记后面；金额数字小数点后最多 2 位小数，如：¥2.20 或 2.20 元；

7.4.3. 降价的项目必须让用户可准确判断实际需支付价格；

7.5. 含移动应用商场“应用内计费”能力的应用，要求开发者完整、准确的按照所申请的计费点信息来实现相关功能，其支付流程和界面还必须符合《中移互联网有限公司 MM 业务 IAP 计费点测试标准》；

7.5.1. 用户支付前计费点营销界面必须展示完整的计费点价格、名称、数量等信息，并提供明显的确认支付和取消支付的选项；

7.5.2. 点击确认后，应用必须调用“应用内计费”SDK 支付界面让用户进行二次确认；

7.5.3. 用户对计费点完成支付操作后应用须及时响应，并提示用户支付是否成功，响应时间不得超过 30 秒；

7.5.4. 应用提示支付成功后必须立即生成用户的订单信息，不得有任何延时；

7.5.5. 用户订单生成后用户所购商品必须及时到帐，用户可在已购商品中查看到帐情况更新完毕，响应时间不得超过 30 秒。

7.6. 应用不能以其他的自定义推送消息服务向用户收取费用。

8. 广告和外链要求

8.1. 未经 MM 商场审批通过，应用不得提供任何广告内容和广告功能，不得利用诸如推送消息、通知栏提醒、创建图标、链接、弹窗等形式进行广告。

8.2. 不得包含任何无明确提示或未得到用户确认就自动下载、自动订购、自动扣费的链接。

8.3. 使用中国移动广告平台 SDK 的应用，在广告物料右下角必须显示中国移动广告平台的 Logo，未经 MM 商场批准不得包含其它的广告平台和广告位。

8.4. 互联网广告须遵循广告法的规定，且不得影响用户正常使用网络，在互联网页面以弹出等形式发布广告的，确保可手动关闭或倒计时自动关闭。

8.5. 应用在提供用户体验前不得强制要求用户点击广告、链接或下载其它应用才能继续。

9. 竞猜、彩票类应用资质要求

9.1. 不得提交涉嫌赌博或宣扬赌博内容的应用，其中涉嫌宣扬赌博的判定标准为该应用全部符合以下三种情况：

9.1.1. 用户可直接或变相方式投入网络游戏虚拟货币参与；

9.1.2. 应用表现方式存在抽签、押宝、随机抽取等偶然方式，或法规和相关主管部门认定的宣扬赌博形式或内容（如炸金花、老虎机、轮盘赌等）；

9.1.3. 用户通过上述方式可获得应用内的虚拟道具、增值服务或网络游戏虚拟货币。

9.2. 不得提交存在网络赌博功能的应用，即除涉嫌宣扬赌博以外，还存在直接或间接投入并赢取法定货币或实物功能的应用。

9.3. 应用不得有宣扬赌博的名称或内容，如含水果机、老虎机、六合彩、炸金花、梭哈等赌博题材或“赌、博彩”等字样。

9.4. 允许发布合法的彩票资讯类信息，如含有彩票支付购买功能的，开发者需提交国家民政部门、或体彩中心的授权证明电子版才可发布。