

事前公表

第 48 回 技能五輪全国大会  
ウェブデザイン職種 競技概要

The 48<sup>th</sup> National Skills Competition  
Web Design Competition  
Technical Discription

## 競技概要

ウェブデザインとは、「インターネット上でドキュメントを発行することを目的に、計画、デザインおよび設計を行う」と定義される。

ウェブデザイン職種競技では、課題に基づきウェブサイトの設計、構築の技能について競技を行う。評価は、1. デザイン計画およびコンセプト、2. HTML/XHTML/CSS/ウェブ標準、3. 画像作成・修正・最適化、4. ナビゲーション・ユーザインタフェースデザイン・レイアウト・ユーザビリティ、5. ウェブプログラミング、6. クリエイティビティ、7. アクセシビリティ、8. 計画性、9. プレゼンテーションの各項目について競技を行う。

## 本競技に求められる技能について

- ・インターネットおよびウェブデザインに関わる一般的な技術について理解していること。
- ・ウェブサイトの目的やウェブサイトの企画、設計が適切に行え、設計企画書の作成ができること。
- ・ウェブコンテンツおよびウェブサイトを構築するための技術について理解していること。
- ・ウェブコンテンツおよびウェブサイトを構築するために必要なソフトウェアを利用できること。
- ・インターネットを利用してコンテンツを公開するための仕組み、ウェブサーバの設定について理解していること。
- ・コンピュータに関わるハードウェア、ソフトウェア、オペレーションシステム、ネットワークに関して理解し、適切に利用することが出来ること。
- ・HTML/XHTML およびCSS についてW3C に準拠したコーディングが行えること。
- ・各種画像フォーマットについて理解し、特性を生かした各種イメージデータやアニメーションを作成することが出来ること。
- ・ウェブデザインに関わる、ユーザビリティ、アクセシビリティ、インタフェースデザインについて理解していること。
- ・ウェブデザイン関わる技術、技能および基本的なサーバサイドのプログラミングの技能を備えていること。
- ・コンテンツマネジメントシステム(CMS)について理解し、PHP、MySQL を利用して作成できること。

## 1. 競技時間および競技日程

### 競技時間 11 時間 00 分

競技は、制限時間 11 時間で行う。競技は2 日間に分けて実施し、1 日目は競技時間 7 時間を設定する。2 日目は競技時間 4 時間とする。

競技は下記のスケジュールで行なう。選手は、競技前日の午前 9 時 30 分より会場の確認と座席およびプレゼンテーションに関わる順番の抽選を行なう。また引き続き、競技課題詳細発表、競技説明および各自競技用PC等設定を行う。なお、競技スケジュールについては変更する場合もあるので留意すること。

競技開始より 9 時間を経過し、課題を完成した場合、適宜作業完了を競技委員に宣言し、作業を終了することができる。また、競技時間内に課題を完成できなかった場合は、入賞対象としない。競技終了後、各自 3 分間の持ち時間でプレゼンテーションを実施する。プレゼンテーションは採点項目に含まれる。

### <競技日程>

#### 説明会(競技会場下見・抽選)

9:20 ~ 9:30 競技会場下見 受付

9:30 ~ 12:00 座席およびプレゼンテーション順番 抽選

競技課題詳細発表 および 競技説明

各自競技用 PC 等およびネットワーク・サーバ等確認設定

#### 競技 1 日目

~ 8:45 選手集合および受付、課題説明、課題等配布、注意事項等

9:00 ~ 12:00 競技

12:00 ~ 12:45 【 昼食休憩 】

12:45 ~ 16:45 競技

第 1 日目 計 7 時間

#### 競技 2 日目

~ 8:30 選手集合 および 受付

8:45 ~ 12:45 競技

12:45 ~ 13:30 【 昼食休憩 】

13:30 ~ 14:30 プレゼンテーション

第 2 日目 計 4 時間

※競技時間中、VDT 作業における規定に基づき、競技選手が各自休憩すること。

以下のURL を参照すること。 <http://www.mhlw.go.jp/houdou/2002/04/h0405-4.html>

## 2. 仕様機材等

### <大会競技用PC>

競技に利用する PC にはWindows 7 がインストールされている。利用するPC には、キーボードおよびマウスが備えられている。またPC はLAN で競技用ネットワークおよびサーバに接続されているが、インターネットにアクセスすることは出来ない。

### <アプリケーション>

競技用 PC には、以下のウェブサーバ、ウェブプログラミング環境およびウェブコンテンツ作成用ソフトウェアがインストール可能な状態にあるか、インストールされているか、ネットワークにより利用することができる。以下のソフト以外は競技では、利用する事は出来ない。また、各種サーバ、開発環境は競技の規定に従い利用することができる。なお、競技に利用するアプリケーションのバージョンなどは変更する場合もある。

#### ○ウェブサーバソフトウェア

Apache-2.x 以上

#### ○ウェブプログラミング、データベースソフトウェア

PHP5.x 以降、MySQL5.0.x 以降、phpMyAdmin、<http://www.php.net/docs.php> の日本語版マニュアル

#### ○画像処理ソフトウェア

Adobe PhotoshopCS5、Adobe IllustratorCS5、Adobe Acrobat 9 Pro、

#### ○ウェブエディタおよびウェブコンテンツ作成ソフトウェア

Adobe DreamWeaverCS5、Adobe FireworksCS5、Adobe FlashCS5、  
Microsoft Expression Studio 4 Web Professional

#### ○テキストエディタなどのソフトウェア

秀丸、サクラエディタ、Terapad

#### ○ドキュメント作成ソフトウェア

Microsoft Office2007以降またはOpen Office3.x 以降

#### ○FTP クライアントソフトウェア

Filezilla

#### ○JavaScript

prototype/jqueryの安定版

それぞれのソフトウェアについては、標準設定でインストールを行なっている。また、Windows 7 標準のアクセサリ、ワードパッド、メモ帳等が利用可能である。特に競技委員からの指示・説明がない場合、競技用PC に既にインストールしてあるソフトウェアを利用することができる。またテキストエディタについては、競技者は上記ソフトウェアより選択して競技用PC にインストールして利用することができる。

なお、競技委員は以上のソフトウェア使用法に関わる一切の質問に対する回答、操作補助は行わない。

また、サーバおよびウェブプログラミングおよびデータベースの環境に関しては競技会場下見の際に説明を実施する。

### <ブラウザ>

本競技では以下を大会指定ブラウザとする。

#### ●Mozilla Firefox 3.x 以降の安定版およびMicrosoft Internet Explorer 8以降

共に競技用 PC にインストールされ、firebug、アクセシビリティツールバーなどのプラグインもインストールされており、利用できる状態となっている。

### 3. 競技課題および内容

1. 課題と課題作成のために提供されるサイト情報、仕様は、おおむね競技1ヶ月前に事前に公表される。競技は、競技課題として出題されたサイトを規定の11時間内においてデザインし構築する実務的作業によって行われる。※課題作成のために提供されるサイト情報とは、サイトの種類や目的、ナビゲーション構成などをいう。
2. 競技者は、出題された課題ウェブサイトの目的、利用者、必要要件、制作要件、仕様書、留意事項などを考慮してウェブサイトをデザインし構築する。また、ウェブサイト構築に関わるコンセプト、サイトデザインの計画(インタフェースや色彩計画)、サイトマップ、ストーリーボード、技術仕様などを文章および図などを用いたウェブサイト設計書として作成し、必ず提出すること。設計書は各工程で実行される作業について概説している事が望ましい。提出データはデジタルデータで提出する。作成した提出データは指示された場所に保存すること。
3. 課題の完成と提出については、課題要件にもとづいて、テキスト、画像、アニメーションなどを含み、完成した状態にするのは最低8ページとする。(ダミーページは含まない) また規定や仕様が指示されたページの場合はその仕様に従い作成すること。以上のウェブサイトを競技時間以内に構築し、指定された競技用ウェブサーバへディレクトリ構成も含めて必要なデータがアップロードされ、大会指定のブラウザ双方で正しく機能し、閲覧できる状態とする。  
ウェブサイトにはFlash アニメーションや適切な設計に基づくGUI(グラフィカルユーザインタフェース)、フォームなどが含まれているものとする。
4. 各種 CGI やサーバサイドの設定が必要なものも利用してウェブサイトを構築することができるが、おおむね大会1ヶ月前に発表される競技課題の詳細、制作要件、仕様、サーバ環境・設定の規定に基づいて設計・デザインする必要がある。特にPHP5.x 以降、MySQL5.0.x 以降、phpMyAdmin を競技者は利用することができる。課題ウェブサイトは静的なものまたはPHP、データベースなどを利用して動的なサイトとして構築すること。また、ウェブサイトはコンテンツマネジメントシステム(CMS)を備えている必要がある。また、コンテンツ作成用アプリケーションの他に、事前に発表されるブラウザ用のプラグインなども使用することが可能である。
5. コンテンツマネジメントシステムは、a.メニューとサブメニューのメニューの追加・削除、b.コンテンツの追加・削除・編集、c.管理者の認証を備えること、d.コンテンツマネジメントシステムに対してユーザの追加・削除が可能なこと、の以上4つの機能が必ず実装されていること。また、コンテンツマネジメントシステムのユーザ名とパスワードはウェブサイト設計書に明記すること。
6. 使用可能な素材として提供される画像ファイルは大会前日に公開される。提供された素材すべてを利用する必要はなく、競技者はふさわしいものを選択し、適切な状態に加工して使用することができる。また競技者は画像処理ソフトウェア等を使用して素材となる画像データを自由に作成することができる。
7. 必ず使用することを義務付けられたデータが会場で配布されるので、競技者は適切な状態に加工し使用する。
8. アニメーションを使用したバナー等を必ず作成すること。
9. HTML/XHTML については、W3C によるHTML4.01 以降とし、外部(リンク)CSS を利用し、スタイルシートを有効に使用したウェブサイトが構築されていること。

10. その他、Flash・GIF アニメーション、Silverlight等を利用したムービーやアニメーション、インタフェース等、競技者は課題の目的・内容に応じて作成し、利用することが出来る。
11. 競技者は JIS、ISO、W3C 等の国際標準規格に準拠し、ウェブ標準、アクセシビリティ、ユーザビリティに配慮してウェブサイトを設定・デザインすることがのぞましい。

## <留意事項>

下記の項目について留意し、課題を作成すること。

### 1. デザイン計画およびコンセプト

- ・課題となるWebサイトの内容を理解し、デザイン計画が行われているか
- ・Webサイトの内容に適合した、デザイン、計画が行われているか
- ・Webサイトは、サイトの目的、ターゲットとする利用者が明確に定義され、サイトマップ、ストーリーボードなどにより適切に計画されているか
- ・サイト構築にあたって適切な作業計画がなされているか

### 2. HTML/XHTML/CSS/Web標準

- ・JIS、ISO、W3Cなどの標準規格に準拠しているか(HTML4.01以降を本競技では必須とする)
- ・適切な構造化(structured markup/semantic markup)が行われているか
- ・リンキング(外部)スタイルシートを使用し、スタイルシートを有効に利用しているか
- ・指定されたWebブラウザに準拠してデザインされているか
- ・Web標準に基づいた設計、実装が行われているか

### 3. 画像作成・修正・最適化

- ・画質、階調、圧縮技術等のWeb用画像ファイルについての知識があり最適化が行われているか
- ・サイトの目的やコンテンツに見合ったデザイン処理が行われているか

### 4. ナビゲーション・ユーザインタフェースデザイン・レイアウト・ユーザビリティ

- ・適切なナビゲーションがデザインされているか
- ・Webサイトにおいて利用されている色彩は適切で一貫しているか
- ・配色、ボタンなど各要素のサイズなどが適切か
- ・使いやすさに配慮したGUI(グラフィカルユーザインタフェース)の設計がなされ、フィードバックは適切か
- ・必要な情報が正しく伝達されるためのデザインがなされ、文章・画像についてその構成が適切にレイアウトされているか
- ・ページは、読みやすく見やすくデザインされているか
- ・ユーザビリティに配慮してデザインされているか

### 5. Webプログラミング

- ・ECMAScript(Java Script)等のWebプログラミングが適切に利用されているか
- ・PHPおよびMySQLを利用したダイナミックなサイトが構築されているか
- ・コンテンツマネジメントシステムなどを用いたWebサイトの構築が行われているか

## 6. クリエイティビティ

- ・Webサイト全体のデザイン、また使用されている画像等の表現方法が適切で、かつ独創性・創造性・審美性があるか
- ・コンテンツを特徴づける為の努力がされ、魅力に富んだサイトになっているか
- ・情報伝達やサイトの目的を達成するために留意され、訴求力のある制作が行われているか
- ・Webサイトの目的やデザインに合わせたアニメーションが作成されており、魅力的か

## 7. アクセシビリティ

- ・アクセシビリティに配慮された制作、デザインがなされているか
- ・JIS X8341-3、WCAGのガイドラインを特に意識したデザインがなされているか

## 8. 計画性

- ・Webサイトが目的に応じた要求を満たし、情報が漏れなく構築され、完成された状態になっているか
- ・サイト全体の構成が適切であり、タイトルやページ名称は適切か
- ・サーバにアップロードされブラウザで閲覧できる状態になっているか

## 9. プレゼンテーション

- ・プレゼンテーションが適切に行われ、Webサイト構築における要旨が明確に伝達されたか

## 4. 評価について

本競技では、下記の項目について評価を行う。

### 1. デザイン計画およびコンセプト

- ・課題となるウェブサイトの内容を理解し、デザイン計画が行われているか
- ・ウェブサイトの内容に適合した、デザイン、計画が行われているか
- ・ウェブサイトは、サイトの目的、ターゲットとする利用者が明確に定義され、サイトマップ、ストーリーボードなどにより適切に計画されているか
- ・サイト構築にあたって適切な作業計画がなされているか

### 2. HTML/XHTML/CSS/ウェブ標準

- ・JIS、ISO、W3Cなどの標準規格に準拠しているか(HTML4.01以降を本競技では必須とする)
- ・HTML/XHTML/CSSの適切な構造化が行われているか
- ・リンク(外部)スタイルシートを必須として使用し、スタイルシートを有効に利用しているか
- ・指定されたウェブブラウザに準拠してデザインされているか
- ・ウェブ標準に基づいた設計、実装が行われているか

### 3. 画像作成・修正・最適化

- ・画質、階調、圧縮技術等のウェブ用画像ファイルについての知識があり最適化が行われているか
- ・サイトの目的やコンテンツに見合ったデザイン処理が行われているか

### 4. ナビゲーション・ユーザインタフェースデザイン・レイアウト・ユーザビリティ

- ・適切なナビゲーションがデザインされているか
- ・ウェブサイトにおいて利用されている色彩は適切で一貫しているか
- ・配色、ボタンなど各要素のサイズなどが適切か
- ・使いやすさに配慮したGUI(グラフィカルユーザインタフェース)設計がなされ、フィードバックは適切か
- ・必要な情報が正しく伝達されるためのデザインがなされ、文章・画像についてその構成が適切にレイアウトされているか
- ・ページは、読みやすく見やすくデザインされているか
- ・ユーザビリティに配慮してデザインされているか

### 5. ウェブプログラミング

- ・ECMAScript(Java Script)等のウェブプログラミングが適切に利用されているか  
JSON等のデータを非同期通信で取得し、ページ遷移なしで情報の更新が行えるか
- ・PHPおよびMySQLを利用したダイナミックなサイトが構築されているか
- ・コンテンツマネジメントシステムなどを用いたウェブサイトの構築が行われているか

### 6. クリエイティビティ

- ・ウェブサイト全体のデザイン、また使用されている画像等の表現方法が適切で、かつ独創性・創造性・

審美性があるか

- ・コンテンツを特徴づける為の努力がされ、魅力に富んでいるサイトになっているか
- ・情報伝達やサイトの目的を達成するために留意され、訴求力のある制作が行われているか
- ・ウェブサイトの目的やデザインに合わせたアニメーションが作成されており、魅力的か

7. アクセシビリティ

- ・アクセシビリティが配慮された制作、デザインがなされているか
- ・JIS X8341-3、WCAGの定めるガイドラインを特に意識したデザインがなされているか

8. 計画性

- ・ウェブサイトが目的に応じた要求を満たし、情報が漏れなく構築され、完成された状態になっているか
- ・サイト全体の構成が適切であり、タイトルやページ名称は適切か
- ・サーバにアップロードされブラウザで閲覧できる状態になっているか

9. プレゼンテーション

- ・プレゼンテーションが適切に行われ、ウェブサイト構築における要旨が明確に伝達されたか

**<注意事項>**

1. 筆記用具は、競技委員会より、提供を行なう。また、和英、英和辞書については持込を許可する。手荷物等については、持込を許可するが、競技に関係のないもの(携帯電話等)などについては、競技中に利用することはできない。机の上に置けるものは、筆記用具・時計(必要であれば目薬)等、所属を示す小型の旗やマスコットとする。携帯電話を時計として利用することはできない。
2. 競技者は競技実施日において、本人確認のため、学生証、社員証、公的に自己を証明する写真貼付の身分証明書などの提示を求められることがある。
3. 競技中、水分補給の必要がある場合は、閉栓可能なペットボトルなどの飲料を持参することはできる。但し、その飲料などが原因で機材等にトラブルが発生した場合は自己責任となる。
4. 計時については、競技用 PC の時計で確認するのではなく、競技委員に説明された計時機器等を利用すること。また、競技の際には、適宜、競技委員から経過時間のアナウンスを行なう。
5. 競技の際、服装等は、競技にふさわしいものを着用すること。競技会場は、他の職種競技と隣り合わせた会場で実施されるため、寒暖の変動に対処できるように留意すること。また、騒音や見学者、取材などが予想されるため、必要であれば耳栓などを、競技委員に申し出て使用する事ができる。ゼッケン等が配布された場合は競技委員の指示に従い、必ず着用すること。
6. 競技用 PC については、事前にその動作を確認しておくこと。また、競技実施前日の説明会の際に競技用サーバの接続設定等について説明を行なうので、接続方法、操作方法について必ず確認を行なうこと。また、その際、各自環境設定の為に持ち時間 30 分程度を与えるので、PC の環境設定等を行うこと。
7. 競技用 PC から、インターネット(競技用ネットワーク外)へアクセスすることはできない。また、競技者が競技委員の指示なくネットワークの設定を変更することはできない。
8. 事前に作成した独自のプログラム、ソース、テンプレートや素材を利用することはできない。ただし競技課題で規定された場合は競技委員の許可を得て利用することができる。
9. 競技用 PC に、各ソフトウェア標準の状態インストールされている、素材データやテンプレートについては、各自の判断で利用することは許可する。
10. 競技中に他の競技者と用具の貸し借り、PC およびデータの交換は禁止する。
11. USB 方式のキーボードおよびマウスについては、ドライバを新規で組み込む必要のないものに限っては持込を許可する。その他の入力デバイス(タブレット等)については、持ち込みは不可とする。また、持込する入力機器については競技者各自の責任とし、競技用 PC で動作しない、不安定になる等もあるため、競技者各自で判断

すること。競技委員は一切の責任を持たない。

- 12.他の競技者の競技を妨害する行為をしないこと。
- 13.機器等のトラブルが発生した場合は、挙手をして競技委員または関係者に作業の待ち時間の記録をしてもらうこと。なお、この際に作業をしてはならない。また、競技用 PC が障害などにより、競技中に停止(フリーズ・クラッシュ)した場合、その停止時間も競技委員が測定を行う。作業が上記理由等で継続できない場合、その繰越分は、競技終了時に連続して行なう事とする。プレゼンテーションの順番および割当て時間を越える場合には別途、協議し変更する場合がある。
- 14.競技用 PC のトラブルにより作成中のデータが失われる場合もあるため、各自データの保存やバックアップについて十分に留意し作業を行なうこと。作業データは、ハードディスクに保存することを推奨する。作成中のデータに関しては、競技用 PC のハードディスクおよび競技用サーバ、データ保存用のメディアとして USB メモリ(128MB 以上を各競技用 PC に設置)が利用できるため、以上のデータ保存可能な場所にデータを適宜バックアップすることを推奨する。
- 15.競技開始後 9 時間を越え、制限時間内に作業を完了した場合、「作業完了」と挙手をし、競技委員に意思表示を行なうこと。競技委員の確認後、指示に従い、控室等で待機すること。
- 16.競技中に不正があった場合、また、競技委員に不正を指摘された場合、競技者は失格となりすべての作業を中止して退場すること。
- 17.競技中のトイレは各自適宜行なうこと。その際は必ず競技委員に申し出ること。なお、所要時間については作業時間に含まれる。
- 18.安全衛生上の観点から各自、作業中に適度な休憩を取ること。その際に競技会場からの退場は禁止する。また他の競技者の妨害にならないように注意すること。
- 19.競技者はトイレまたは、休憩、昼食時には、適宜データを保存し、PCからログオフするか、アプリケーション等の操作画面、ブラウザなどに制作途中の課題が表示されないよう配慮すること。
- 20.競技実施後に規定されたデータが正しく提出されていない場合や、提出された課題データの状況により、プレゼンテーションが不可能だと競技委員が判断した場合は、その旨個別に通知され、プレゼンテーションを行えない場合もある。プレゼンテーションを実施できる競技者はプレゼンテーション実施前に発表される。
- 21.競技実施中各自の作業および操作中のPCの画面等が会場の見学者にむけて提示されることがある。
- 22.制作した課題の著作権は大会主催者である中央職業能力開発協会に帰属する。しかし制作した著作物の引用の責任については競技(制作)者側にあるものとする。

# 第48回 技能五輪全国大会 ウェブデザイン職種競技課題

2010年10月6日公開

**(事前公表)**

注意: 競技前日に本競技課題を30%程度変更されたものを発表する。

競技に利用する素材、資料等については競技前日に公開する。

また、課題についてその内容を修正・変更する場合もあるので

公式サイト競技等公開情報について留意すること。

## 目 次

- 1 競技課題
  - 2 サイト概要
  - 3 課題制作要件
    - 3.1 トップページ構成
    - 3.2 ナビゲーション
    - 3.3 アニメーション
    - 3.4 管理モジュール
    - 3.5 ユーザセクション
    - 3.6 ユーザによる情報登録機能
    - 3.7 『さがユニバーサルデザインラボ』のアイデンティティ
    - 3.8 アクセシビリティと操作性の基準
    - 3.9 セキュリティ関係
  - 4 機材およびサーバ等仕様
    - 4.1 大会競技用PC
      - 4.1.1 アプリケーション
      - 4.1.2 ウェブブラウザ
    - 4.2 競技用サーバ
  - 5 評価基準
    - 5.1 評価基準概要
    - 5.2 採点における留意事項
  - 6 注意事項
- 
- 付録A メインメニューおよびフッタメニュー14
    - A.1 メインメニュー構成
    - A.2 フッタメニュー
  - 付録B ユーザーによる登録情報

## 1 競技課題

### 競技課題『さがユニバーサルデザインラボ』ウェブサイトのリニューアルデザイン

下記の2. サイト概要をみだし、3. 課題制作要件に従い、制限時間内に『さがユニバーサルデザインラボ』のウェブサイトのリニューアルデザインを行うこと。

競技終了時までには課題を作成し指定されたウェブサーバにアップロードして大会指定ブラウザにて閲覧できる状態にしておくこと。指定したウェブサーバにアップロードした課題作品のみを採点するため、競技用PC に完成した状態であっても、アップロードされない課題に対しては入賞対象から除外する。

競技終了後、作成したウェブサイトのデザインコンセプト(制作意図) などについて、各自3分間のプレゼンテーションを実施する。

## 2 サイト概要

佐賀県では、「三世代みんなが安心して暮らせるまち」をめざして、「ユニバーサルデザイン(UD)」の取り組みを積極的に推進している。平成18年4月から、ホームページ『さがユニバーサルデザインラボ』を開設して、県内外のユニバーサルデザインに関する様々な情報を掲載している。競技では現在公開されている『さがユニバーサルデザインラボ』のサイトをアクセシビリティおよびCMS等を加えたサイトにリニューアルすることとする。

サイトではサイト管理者がサイトを管理(ページの追加、削除、編集、更新)、また、さらにサイトにユーザー登録機能および登録ユーザーによるユニバーサルデザイン情報登録機能を持ち、そのユーザーに対して、ユーザー登録、および各ユーザーの提供する情報を登録し表示するための機能が必要である。

このサイト自体がユニバーサルデザインに関する情報発信という目的があり、メインターゲットとしては、幅広い市民層が対象となる。サイト管理者やユーザーからのファイルのアップロードなどの操作があるため、直感的で使いやすいサイトにする必要がある。ここで重要になるのは、幅広い層のユーザーから登録、利用されることを考慮して、デザインとユーザビリティのバランスを見いだすことである。

最終的に、このサイトは、『さがユニバーサルデザインラボ』の目的と合致し役に立つものとならなくてはならない。

このウェブサイトは、幅広い人々が閲覧できるものでなくてはならないため、基本的な操作性、アクセシビリティ、W3C(XHTML、CSS)のガイドラインに必ず準拠している必要がある。

### 3 課題制作要件

課題は、『さがユニバーサルデザインラボ』が提供する情報とメディアを利用して、『さがユニバーサルデザインラボ』のウェブポータルを一から構築することである。この情報は、テキスト、画像、文書で構成されている。特に以下の項目についてサイトの構成およびナビゲーション項目については、各選手が検討して構成すること。現状の『さがユニバーサルデザインラボ』のウェブサイトを必ず事前に参照しておくこと。



図1. 現状の『さがユニバーサルデザインラボ』(佐賀UDラボ)ウェブサイト

<http://www.saga-ud.jp/>

トップページには、更新情報、グローバルナビゲーション、各種必要と思われる情報、サイトマップ、佐賀県UDマップへのアクセス他、必要な情報が含まれていなければならない。また、下記の「■」の項目については、必ずメインメニューに含めて構成されなければならない。「・」の項目については、どのように構成すればユーザにとって利用しやすいかを考慮して構成を決定してよい。

#### ■ユニバーサルデザインを学ぶ

ユニバーサルデザインの意味や内容、実践事例などの情報提供

- ・ユニバーサルデザインとは？
- ・メールマガジン「佐賀UD通信」
- ・さがユニバーサルデザイン実践講座

#### ■ユニバーサルデザイン推進体制

ユニバーサルデザインに関する県の基本方針や推進体制などの情報提供

- ・「佐賀ユニバーサルデザイン推進指針」
- ・「佐賀ユニバーサルデザイン推進会議」

#### ■ユニバーサルデザイン実施計画

ユニバーサルデザインに関する県の取り組み内容についての情報提供

- ・「佐賀県パーキングパーミット(身障者用駐車場利用証)」
- ・「みんなのトイレ」
- ・「県立学校施設ユニバーサルデザイン整備」
- ・「歩道のユニバーサルデザイン」

#### ■私たちにできること

県内でUDに取り組む人・団体などについての情報提供

- ・「UDの環(わ)」

#### ■リンク集

ユニバーサルデザインに関する自治体や団体のホームページについての情報提供

割り当てられた時間内に、選手は自分の課題を完成させるのにどの程度の作業が必要なのか決めなくてはならない。選手は指定されている場合を除き、必ずしも提供されるすべての情報と素材全てを活用する必要はなく、各自のコンセプト・デザインを実現するために独自の情報の追加と素材の作成を行うことができる。

また、課題ウェブサイトには次にあげるデザイン要素と機能が含まれていなくてはならない。

### 3.1 トップページの構成

- ・ウェブサイトの統計情報
  1. 登録ユーザ数
  2. 現在までの総アクセス数および当日のアクセス数
  3. 最終更新日
- ・新着情報および新着情報一覧
- ・コンテンツエリアに少なくとも画像2枚
- ・『さがユニバーサルデザインラボ』をテーマとしたアニメーション

### 3.2 ナビゲーション

- ・メインの公開エリアのメニューに、メニューを追加するのに十分なスペースが必要である。  
[A.1 を参照]
- ・フッタメニュー[A.1 を参照]
- ・ログインと登録の機能が用意されている

### 3.3 アニメーション

- ・『さがユニバーサルデザインラボ』のウェブサイトに対応しいアニメーションを提示しサイトのイメージ、部ランディング効果を高めること。必ずトップページにはFlashまたはGIFアニメーションを配置する事とする。このアニメーションは『さがユニバーサルデザインラボ』のテーマを反映したもので、かつ、サイトの目的を説明するものでなくてはならない。

### 3.4 管理者モジュール

- ・ 管理エリアがウェブサイトのGUI に統合されていること。
- ・ 管理者は以下のユーザネーム/パスワードでログインできること。

**login: admin**

**password: gorin2010**

- ・ 管理者はログアウトできること。
- ・ 管理者は、ページの追加、修正、削除ができること。
- ・ 管理者は登録情報のうちパスワードを変更することができること。
- ・ 管理者は各ページを修正し下記のユーザデータ等を更新することができること。
- ・ ユーザ登録に必要なデータ:

- 名前\*
- 名前(ひらがな)\*
- 電話\*
- FAX
- 携帯電話
- メールアドレス(ログインユーザネームとして使用)\*
- 郵便番号\*
- 都道府県\*
- 住所\*
- パスワード\*
- IP アドレス(非公開フィールド)\*

\*必須なフィールド

フォームの各フィールドの名前とそれを格納するDB のテーブルの列名は同じにすること。

・フォームで入力された郵便番号をもとに都道府県および住所の一部がフォームに自動的に挿入する機能を有すること。

フォームの各フィールドの名前とそれを格納するDB のテーブルの列名は同じにすること。

データは最適化されたものをアップロードすることとし、サーバ側では何らかの処理をする必要はない。

・ 管理者は次の情報に基づきユーザがアップロードした情報を管理することができること。

1. 登録状況のリストを表示できること。
2. 結果は登録の日付でソートすること。最新の情報が先に来るようにし、検索結果にはページネートする必要がある。

### 3.5 ユーザセクション

- ・ ユーザは登録したメールアドレスとパスワードでログインできる。
- ・ ユーザはログアウトできる。
- ・ ユーザ登録に必要なデータ:

- 名前\*
- 名前(ひらがな)\*
- 電話\*

- FAX
- 携帯電話
- メールアドレス(ログインユーザネームとして使用)\*
- 郵便番号\*
- 都道府県\*
- 住所\*
- パスワード\*
- IP アドレス(非公開フィールド)\*

\*必須なフィールド

フォームの各フィールドの名前とそれを格納するDB のテーブルの列名は同じにすること。

- ・ 郵便番号をもとに都道府県および住所の一部がフォームに自動的に挿入する機能を有すること。

### 3.6 ユーザによる情報登録機能

ユーザによる情報登録ページの処理は以下のプロセスとする。

1. ユーザは情報登録を行うことができる。
  2. ユーザは自分のパスワードを変更することができる。
- ・ ユーザの情報提供登録プロセス[付録C を参照]
1. ユーザによる情報提供ページから申し込みをクリックする。
  2. 未ログインの場合はメールとパスワードを利用してウェブサイトにログインする。

ユーザとして未登録の場合は登録を行う。

また、ユーザによる情報登録ページには以下のものが含まれること。

- ・ ニックネーム
- ・ 氏名(漢字、ヨミガナ) 表示/非表示
- ・ 所属 表示/非表示
- ・ 連絡先 表示/非表示
- ・ 提供するユニバーサルデザイン情報
- ・ ユニバーサルデザイン情報提供用写真のファイル名
- ・ パスワード
- ・ 検索ページおよび詳細ページが必要である。
- ・ データベースに格納されているユーザプロフィールおよびユーザによる登録情報においてすべてのフィールドでキーワード検索を行えること。
- ・ キーワードが入力されていない場合、すべての登録情報が羅列される。
- ・ 検索結果はページネートする必要があり、ヒットした検索結果の数を返す必要がある。
- ・ 利用者は一覧が表示される順序を選ぶことができる。(登録ユーザまたは登録情報の種類)
- ・ 検索結果のリストのページからそれぞれの詳細用のページへのリンクを作成し、詳細ページから検索結果ページへ戻るリンクが必要である。

### 3.7 『さがユニバーサルデザインラボ』のアイデンティティ

- ・ 『さがユニバーサルデザインラボ』の一貫したアイデンティティがウェブサイトの至るところに現れている。

- ・このアイデンティティはユニークなもので、提供される『さがユニバーサルデザインラボ』のアイデンティティに即したものでなくてはならない。

### 3.8 アクセシビリティと操作性の基準

- ・ウェブサイトのコードがXHTML1.0 Strict に準拠していること。
- ・img 要素においてalt 属性を使用していること。
- ・内容やキーワードなど、title とmeta 要素に独特のものを使用していること。
- ・サイトはユーザフレンドリーで使いやすいこと。
- ・サイトはクロスブラウザに対応している(Firefox/IE)こと。
- ・エンドユーザが別のボタンでフォントの大きさを変更できるようにしていること。
- ・レイアウトのフォーマットなどにはCSS を利用していること。
- ・table 要素は表として使うのは許されるが、レイアウトに使ってはならない。
- ・CSS が無効化されている場合、ページのコンテンツはもとの論理構造を維持していること。
- ・印刷用のCSS を用意し、印刷時に使用できること。
- ・ユーザー一覧表では行番号、項目名がわかるようにしていること。
- ・テキストと背景色に効果的なコントラストを設定していること。
- ・サイトのルックアンドフィールを増すのにホワイトスペースを有効に活用していること。
- ・ナビゲーション・システムがサイト全体において一貫性を維持していること。
- ・PHP, XHTML, JavaScript, CSS に内部コメントをつけること。
- ・プレゼンテーションのコード(XHTML) と構造化された関数などのコードを明確に分けていること。
- ・フォーム入力フィールドのラベルタグを利用していること。
- ・フォームでの住所補完機能はページ遷移を起こさないこと。
- ・ユーザ登録フォームおよび情報登録ページにおいて入力された値を検証し、その結果を知らせるメッセージを表示すること。
- ・ポストの時にダブルクリックしても登録は一回だけにすること。

### 3.9 セキュリティ関係

- ・データベースにあるすべてのパスワードを暗号化すること。
- ・PHP やMySQL コード・インジェクション対策をすること。
- ・各フォームにおいてフォームに入力された値の正当性を確認すること。
- ・パスワードリマインダ機能を実装すること。
- ・多重登録禁止するためメールアドレスが登録されているか確認すること。

## 4 機材およびサーバ等仕様

### 4.1 大会競技用PC

競技に利用するPC はデスクトップPC である。PC にはWindows 7 がインストールされキーボードおよびマウスが備えられている。またPC はLAN で競技用ネットワークおよびサーバに接続されているが、インターネットにアクセスすることは出来ない。

#### 4.1.1 アプリケーション

競技用PC には、以下のウェブサーバ、ウェブプログラミング環境およびウェブコンテンツ作成用ソフトウェアがインストール可能な状態にあるか、インストールされている。以下のソフト以外は競技では、利用することは出来ない。また、各種サーバ、開発環境は競技の規定に従い利用することが出来る。なお、競技に利用するアプリケーションのバージョンなどは競技の際に変更する場合もあるので留意しておくこと。

- ・ テストサーバ環境
  - Apache 2.x、PHP 5.x、MySQL 5.x、phpMyAdmin 3.x、
  - <http://www.php.net/docs.php> の日本語版マニュアル
- ・ 画像処理ソフトウェア
  - Adobe PhotoshopCS5、Adobe IllustratorCS5、Adobe FireworksCS5、Adobe AcrobatCS5
- ・ アニメーション作成ソフトウェア
  - Adobe FlashCS5、Microsoft Expression Studio
- ・ ウェブエディタおよびウェブコンテンツ作成ソフトウェア
  - Adobe DreamweaverCS5
- ・ テキストエディタ
  - サクラエディタ、Terapad
- ・ ドキュメント作成ソフトウェア
  - OpenOffice
- ・ 通信・ファイル転送ソフトウェア
  - PuTTY、FileZilla
- ・ JavaScript ライブラリ
  - prototype、jQuery

それぞれのソフトウェアについては、標準設定でインストールを行なっている。また、Windows 7 標準のアクセサリ、ワードパッド、メモ帳等が利用可能である。特に競技委員からの指示・説明がない場合、競技用PC に既にインストールしてあるソフトウェアを利用することができる。またテキストエディタについては、競技者は上記ソフトウェアより選択して競技用PC にインストールして利用することができる。デスクトップのfreeware フォルダにインストール用データが収納されている。なお、競技委員は以上のソフトウェア使用法に関わる一切の質問に対する回答、操作補助は行わない。

テストサーバ環境はXAMPP によりインストールされる。

#### 4.1.2 ウェブブラウザ

本競技では以下を大会指定ウェブブラウザとする。

- ・ Mozilla Firefox3.6
- ・ Microsoft Internet Explorer 8

上記ウェブブラウザの安定版がAdobe Flash Player などとともに競技用PC にインストールされ、利用できる状態になっている。また、Firefox にはWeb Developer、Firebug がインストールされており利用することができる。

#### 4.2 競技用サーバ

競技に利用するサーバおよびネットワークは下記の仕様となる。競技者は各自与えられたID、パスワード、権限に基づいて以下のサービスを利用することが可能である。

表1 競技用サーバ上のサービス一覧

ウェブサーバ	Apache 2.x
ウェブプログラミング	PHP 5.x
データベース	MySQL 5.x
DB 支援	phpMyAdmin
通信	SSH
ネットワーク	DNS
Validator	HTML/CSS Validator

競技用サーバは、ウェブサーバ、ウェブプログラミング環境ネットワークにより利用することができる。また、各種サーバ、開発環境は競技の規定に従い、利用することができる。

Apache、PHP、MySQL については競技用PC にもインストールされているが、競技用PC の環境はあくまでもテスト環境である。競技用サーバについては共用サーバとなるため、設定ファイルの変更はできない。

それぞれのサーバサービスについて競技者は利用することが可能である。特に競技委員からの指示・説明がない場合、与えられた権限の範囲で各種サーバサービスを利用したウェブサイトを構築することが可能である。なお、競技実施中、競技委員はサーバの使用に関わる一切の質問に対する回答、操作補助は行わない。

## 5 評価基準

### 5.1 評価基準概要

1. コンセプト(必須)
  - ・ コンテンツの内容を理解し、内容に見合った、技術、デザインが行われているか
  - ・ 自分なりのアイデアを持ちデザインを行っているか
2. HTML/XHTML(必須)
  - ・ W3C(World Wide Web Consortium) による勧告に、出来る限り準ずること
  - ・ 論理的なマークアップが行われているか
  - ・ 適切に構造化されているか
  - ・ 技術仕様にしたがって適切にページを作成することが出来るか
3. CSS(必須)
  - ・ リンキング(外部) スタイルシートを使用しているか
  - ・ CSS が適切に使用されているか
4. GIF/JPEG/PNG(必須)
  - ・ 画質、階調、圧縮技術などのウェブ用画像ファイルについての知識があり最適化が行われているか
  - ・ GIF/JPEG/PNG 各フォーマットの特徴を理解し、適切に使い分けることが出来ているか
5. インタフェースデザイン・ユーザビリティ(必須)
  - ・ ユーザビリティに配慮しているか
  - ・ 配色、ボタンなど各要素のサイズなどが適切か
  - ・ 使いやすい情報デザインがなされているか
6. レイアウト(必須)
  - ・ 情報伝達の目的を達成するためにコンテンツの文章、画像について構成がよく考えられたレイアウトであるか
7. 計画性(必須)
  - ・ 要求を満たし、情報が漏れなく構築され完成された状態になっているか
  - ・ サーバにアップロードされウェブブラウザで閲覧できる状態になっているか
8. プレゼンテーション(必須)
  - ・ プレゼンテーションが行われ要旨が明確に伝達されたか
9. クリエイティビティ(加点)
  - ・ 使用されている画像などの表現方法に独創性・創造性があるか
  - ・ コンテンツを特徴づける為の努力がされ、魅力に富んでいるサイトになっているか
10. アクセシビリティ(加点)
  - ・ アクセシビリティに配慮しているか
  - ・ JIS X8341-3(およびWCAG 等) を特に意識した制作がなされているか
  - ・ ウェブスタンダード(WaSP によるWeb Standard) の考えに基づいているか

### 5.2 採点における留意事項

- ・ 競技委員モニターに表示して採点する。
- ・ デザインやスクリーンショット、キャプチャ画像は、デスクトップ上にコンセプトフォルダを作成し、そこに確実に保存する。

- ・ 文書には読みやすいように名前、座席番号を記述すること。
- ・ トップページおよび登録ユーザ情報一覧ページのデザインの画像。[ファイル名は画像は homepage.jpg、list.jpg という名前にする]  
情報一覧には最低でも3 件のユーザからの情報が載っていること。(これには提供されている材料を使う必要はない)
- ・ ターゲットグループ、サイトの目的、使用したタイポグラフィとその使用色を選択した理由を簡潔に記述する。
- ・ トップページワイヤーフレームやストーリーボードのスケッチを手書きもしくはデジタルデータで提出する。
- ・ プランニングに関するすべてのファイルはデスクトップ上のコンセプトフォルダに保存すること。作業内容はすべてこのフォルダにあるもので評価する。他の場所に保存されているものは評価しない。
- ・ すべてのファイルはサーバ上に保存すること。作業内容はすべてサーバにあるもので評価する。競技用PC に保存されているものは評価しない。
- ・ データベースのダンプはuser0XX.sql という名前でデスクトップ上のコンセプトフォルダにおいておく。

## 6 注意事項

1. 筆記用具は、大会主催者より提供を行なう。また、和英、英和辞書について持込を許可する。手荷物等については、持込を許可するが、競技に関係のないものなどについては、(辞書機能などを内蔵した物品、ポケットベル、携帯電話等) 競技中に利用することは出来ない。机上に置けるものは、筆記用具・時計(必要であれば目薬) 等とする。また競技中、水分補給の為にペットボトル等の閉栓可能な飲料などの持ち込みに関しては競技委員等の指示に従うこと。また飲料が原因でトラブル等が発生しても競技委員は一切、関知しない。
2. 計時については、競技用PC の時計で確認するのではなく、競技委員に説明された計時機器等を利用すること。また、競技の際には、1 時間経過、2 時間経過、3 時間経過、競技終了10 分前、競技終了5 分前、競技終了1 分前に競技委員からアナウンスを行なう。
3. 服装等は、競技にふさわしいものを着用すること。空調等の問題もあるため若干の寒暖の変動に対処できるように留意すること。
4. 競技用PCについては、事前にその動作を確認しておくこと。また、会場下見の際に競技用サーバの接続等設定等について説明を行うので接続方法、操作方法について必ず確認を行うこと。また、その際、各自環境設定のための時間を与えるので、PCの環境設定等を行うこと。
5. 競技用PCから、インターネット(競技用ネットワーク外) へアクセスすることはできない。
6. 事前に作成した独自のテンプレートや素材を利用することはできない。
7. 大会主催者が用意するソフトウェアに標準の状態インストールされている、素材データやテンプレートについては、各自の判断で利用することは許可する。
8. 競技中に用具の貸し借り、PCおよびデータの交換は禁止する。
9. USB方式のキーボードおよびマウスについては、ドライバを新規で組み込む必要のないものに限っては持込を許可する。その他の入力デバイス(タブレット等) については、持ち込みは不可とする。また、持込する入力機器については競技者各自の責任とし、競技用PCで動作しない、不安定になる場合等もあるため、選手各自で判断すること。競技委員は一切の責任を持たない。
10. 他選手の競技を妨害する行為をしないこと。
11. 機器等のトラブルが発生した場合は、挙手をして競技委員または関係者に待ち時間の記録をしてもらうこと。なお、この際に作業はしてはならない。また、競技用PC がトラブルで作成中に停止(フリーズ)した場合、その停止時間も測定する。作業が上記理由等で行なえない場合、その繰越分は、競技終了時に連続して行なう事とする。プレゼンテーションの順番および割当て時間を越える場合には別途、競技委員により協議をおこない変更する場合がある。
12. 競技用PC のトラブルにより作成中のデータが失われる場合もあるため、各自データの保存やバックアップについて留意して作業を行なうこと。作成中のデータに関しては、競技用PC のハードディスクおよ

び競技用サーバ、データ保存用のメディアとしてUSB メモリ(64MB 以上を各競技用PC に設置)が利用できるので、以上のデータ保存可能な場所にデータを適宜バックアップすることを推奨する。

13. 制限時間内に作業完了した場合、「作業完了」と挙手をし、競技委員に意思表示を行なうこと。
14. 競技中に不正があった場合、また、競技委員に不正を指摘された場合、選手はすべての作業を中止して退場すること。
15. 競技中のトイレについては各自適宜行う。その際は必ず競技委員に申し出ること。なお、所要時間については作業時間に含まれる。
16. 安全衛生上の観点から各自、作業中に適当な休憩を取ること。その際に競技会場からの退出は禁止する。また他の競技者の妨害とならないように注意すること。
17. 選手はトイレ又は休憩、昼食時には、PC をログオフやロックするなど、アプリケーション等の操作画面、ブラウザなどが表示されないよう配慮すること。
18. 選手は休憩や昼食時、競技課題内容に関して、監督者及び他の競技参加選手と会話することはできない。
19. 制作した課題の著作権は大会主催者である中央職業能力開発協会に帰属する。しかし制作した著作物の引用の責任については制作者側にあるものとする。また、課題に使用した素材等の著作権は素材提供先の佐賀県に帰属する。

**本競技課題については、佐賀県 統括本部 危機管理・広報課のご協力頂いております。**

付録A メインメニューおよびフッタメニュー

A.1 メインメニューの構成

- ・トップページ
- ・ユニバーサルデザインを学ぶ
- ・ユニバーサルデザイン推進体制
- ・ユニバーサルデザイン実施計画
- ・私たちにできること
- ・リンク集

A.2 フッタメニュー

- ・ プライバシーポリシー
  - ・ 著作権
  - ・ リーガル
- それぞれリンクを作成すること。

付録B ユーザによる登録情報

ユーザによる情報登録ページには以下のものが含まれる。

- ・ ニックネーム
- ・ 氏名(漢字、ふりがな) 表示/非表示
- ・ 所属 表示/非表示
- ・ 連絡先 表示/非表示
- ・ 提供するユニバーサルデザイン情報
- ・ ユニバーサルデザイン情報提供用写真のファイル名
- ・ パスワード

付録C ユーザによる登録情報フロー

