

第44回全国障害者技能競技大会

<111> ホームページ 事前公表課題

競技の概要

1. 競技課題

競技課題は、次の2つからなる。

- ① 事前公表課題（本課題）
- ② 当日課題（競技当日に公開される）

2. 禁止事項

- （1）競技時間中に他人から指導や助言を受けてはならない。
- （2）他の選手やスタッフの妨害をしてはならない。
- （3）競技時間に遅刻、及び競技時間中に許可なく席を離れてはならない。
- （4）故意に備品や機材等を毀損させてはならない。
- （5）定められた競技時間・競技エリア以外で課題を実施してはならない。
- （6）大会主催者が会場に用意した機器以外の機器を使用してはならない。
- （7）競技中に、材料、用具類の貸し借りを行ってはならない。
- （8）競技中に、スマートフォン等の通信機器（電卓機能の使用を含む）を使用してはならない。
- （9）その他、大会運営や競技実施に支障を来す恐れがある行為等をしてはならない。

3. 注意事項

- （1）競技前に、スマートフォン等の通信機器の電源を切り、かばんの中等にしまうこと。
- （2）支給された材料の品名及び数量等が競技当日、競技委員から示されたとおりであることを確認すること。
- （3）競技が終了したら競技委員に申し出ること。

4. 事前課題

（1）課題の概要

本年はパリ 2024 パラリンピック開催年でもあり、注目度があがりつつあるパラスポーツ。

多くの方にパラスポーツの魅力を紹介するホームページ作成を依頼されたと想定し事前課題を提示する。

競技者は要件に従って以下を作成する。

- ① サンプルサイト
- ② トップページのデザイン案（ワイヤフレーム）

※ 事前課題の作品は競技当日にも使用する。

※ 事前課題は、ローカル環境（インターネットに接続されない）で閲覧可能な、コンテンツとして用意すること。

(2) 要件

[概要]

- ・ パラスポーツの魅力を紹介するホームページ。

[ホームページの目的]

- ・ パラスポーツの魅力を紹介を通じて働きながらパラスポーツに励む人々や、パラスポーツを応援する職場、企業や団体の活動などに対する認知向上。

[ホームページの構成]

- ・ トップページ
- ・ パラスポーツについて
パラスポーツの概要、種類、魅力など紹介
- ・ パラスポーツ競技紹介
 - ・ ボッチャ 競技紹介
(その他競技は当日課題として追加予定)
- ・ パラスポーツ活動紹介
パラスポーツに取り組む人、職場など紹介

計：最低 4 ページ

5. 事前課題に関する仕様

- ・ ソースコードも評価の対象とする。見やすく分かりやすいソースコードになるように配慮すること。

・ レスポンスデザインに対応すること。

スマートフォンレイアウト : 画面幅が 320～767 ピクセル
タブレットレイアウト : 画面幅が 768～1279 ピクセル
デスクトップレイアウト : 画面幅が 1280 ピクセル以上

・ 文字コード UTF-8 を使用すること。

・ 障害のある方の利用に配慮したホームページにすること。

ウェブアクセシビリティ対応を図ること。

「みんなのアクセシビリティ評価ツール：miChecker」を利用し評価・対策を図ること。

- ・ 作品は、他人の力を借りず、競技者自身が今回の競技のために新たに作成すること。
- ・ 画像、音楽、文章等は、他者の知的財産権を侵害しないこと。
- ・ 素材提供者には、競技中の使用、展示エリアでの使用、大会後の作品紹介などの機会において使用される可能性のあることを説明し、その上で使用の許諾をもらうこと。

(1) トップページデザイン案（ワイヤフレーム）

- ・ トップページデザイン案をワイヤフレームとして作成すること。

トップページがどのようなレイアウトで、どこにどのような情報を配置するのかわかること。

- ・ 画像ソフト (AdobeXD, Photoshop, Illustrator)、PowerPoint、EXCEL または A4 用紙に手書きしたもの
の提出でも可。
- ・ ワイヤフレームに記載すべき最低限の情報は次の通りとすること。

レイアウト

ヘッダー、フッター、コンテンツエリアの記載内容（情報設計）

[使用して良い技術]

- ・ HTML、CSS、JavaScript、Jquery、CSS フレームワーク（例：Bootstrap Foundation など）
- ・ CMS（WordPress）
Contact Form 7 問い合わせフォーム作成プラグイン
- ・ miChecker

[使用してはいけない技術]

- ・ 上記で指定された以外の技術
- ・ 商用プラグイン、テーマ（WordPress 利用の場合）

（２）競技における稼働環境

- ・ ハードウェアの詳細な仕様は、後日提示する。
- ・ ソフトウェア

OS：Microsoft Windows 10

ブラウザソフト：Google Chrome、FireFox、Edge 以上

テキストエディタ：TeraPad、SublimeText（フリーソフト）、VisualStudioCode（VSCode）

画像閲覧ソフト：XnView（フリーソフト）、Adobe Bridge CC（日本語版）

グラフィック制作ソフト：Adobe Illustrator CC（日本語版）、Adobe Photoshop CC（日本語版）

ウェブ制作ソフト：Adobe Dreamweaver CC（日本語版）

ウェブアプリケーション環境：XAMPP

アクセシビリティ評価ツール：miChecker

（３）提出方法

- ・ CD／DVD 1 枚に保存し競技者の氏名を記入の上、選手下見（オリエンテーション）時に、事前準備完了後、ホームページ競技会場へ提出すること。なお、提出された CD / DVD は返却しない。
- ・ トップページのデザイン案（ワイヤーフレーム）
電子データで制作の場合には、CD / DVD に格納する。
A4 用紙記載の場合には、ワイヤーフレーム記載の用紙を提出。
- ・ CD/DVD には、事前課題で使用していなくともサンプルの HTML / CSS ファイル、スクリプト、利用方法のメモ、その他素材を含めておいても良い。競技当日も参照可能である。
※ ただし、市販品の素材は認めない。あるいは、市販の HTML / CSS / JS 等のサンプル集を含めておくこともできない。あくまで本人が事前に制作したものに限る。なお、CD / DVD の内容は競技の前後で競技委員が確認する。よって、圧縮や暗号化してはいけない。

（４）会場下見（オリエンテーション）時にすること

- ・ 競技に使用するパソコン、ソフトウェア、パソコンデスク、OA チェア、備え付けの USB メモリ、A4 用紙、電気スタンド等の設置具合や動作を確認する。
- ・ 効率的な作業が可能のように、キーボードや画面、あるいは各ソフトウェアの環境設定を変更する。
- ・ 競技者の障害の程度等により、パソコンに補助具等（ハード及びソフト）の導入が必要な場合は、別途大会主催者事務局が実施する「使用機器等調査」において事前に申請を行うこと。それらは原則として、

競技者自身が持参して、会場下見時に競技委員立会いのもとで導入する。ただし、導入に関して不具合があっても、特別な配慮は行わない。

- ・ 事前課題の含まれる CD / DVD は、事前課題の作品を競技用 PC で閲覧・編集が行えるよう、競技者自身でインストール及び環境の設定を行う。また、CD / DVD に含めた素材一式を競技用 PC にコピーしても構わない。

6. 当日課題（参考）

※ 以下は、第 44 回全国障害者技能競技大会における当日課題をイメージするために参考として公表する。

（１）課題の概要

事前課題の作品に含まれる素材を活用し、競技時間内に新たな要件に従いウェブページを作成する。

（２）競技時間

競技時間は 270 分とする（休憩時間除く。）。（4 時間 30 分）途中休憩：1 時間

（３）作品提出方法

備え付けの USB メモリーに保存する。

故障等のリスクを回避するために、USB メモリーに適宜保存することを怠らないこと。

（４）使用機器

ハードウェア及びソフトウェアは事前に告知するとおり。

事前に告知されたものと異なる場合は、選手は競技開始前までに競技委員に報告すること。

（５）注意事項

- ・ 与えられたパソコンにインストールされているソフトウェアは、自由に使用して良い。
- ・ 市販の参考図書は原則として 1 冊までの持ち込みを認める。全部または一部を点訳したものでも構わない。（持ち込む参考図書は内容を確認するので会場下見の時に必ず持参すること。）
- ・ ノートやメモ紙の持ち込みは認めない。
- ・ 事前作品と素材等の入った CD / DVD は競技中に参照できる。
- ・ 個人所有の USB メモリー等記憶媒体の持ち込みは認めない。
- ・ 何らかの違反行為が認められた場合は、失格となる場合がある。
- ・ 競技中に万一機器が故障した場合は、競技委員の指示に従う。

（６）新たな要件

以下要件例に対応する。

- ・ 追加ページのデザインレイアウト（ワイヤフレーム）の制作
- ・ 追加ページ制作

パラ競技紹介ページ追加など当日課題とする予定であるため、事前の情報収集、素材準備などを推奨。

（７）全体的な要件

- ・ 課題の最低限の仕様を満たし、HTML ソースは他人に見られることを前提にしている。（基礎力）

可能な限り HTML5 および CSS3 標準仕様に準拠する必要がある。

- ・ 課題の仕様を満たす上で、適切な技術を用い活用している。(技術力)
- ・ 要件を適切に理解した上で競技課題を作成している。(提案力)
- ・ 障害の有無に関係なく誰でも利用できるように配慮されている。(アクセシビリティ)
- ・ 閲覧者を想定したユーザシナリオ、導線など明確でわかりやすく、使いやすい(ユーザビリティ、ユーザ体験)
- ・ わかりやすいタイトル、文章など閲覧者につたわる文章構成。(ライティング)