

# 第 22 回 東京障害者技能競技大会

## ホームページ競技 事前課題

独立行政法人高齢・障害・求職者雇用支援機構東京支部  
東京都

### 1. 競技の概要

競技当日、競技者には競技開始と同時に 1 ページ分の完成イメージ図と、そのページを作成するのに必要な半分完成済みの html ソースコードファイル、css ファイル及び画像ファイルが提供される。

競技者は、完成イメージ図を参考に、与えられた html ソースコードおよび css ファイルを編集して、説明文を加えたりしながらホームページを完成させる。

よって、競技は当日のみであり事前に作品を作成する必要は必ずしも無いが、イラストに限って CD や DVD に入れて持参し使用しても良い。また、イラストに合わせて、ユニバーサルデザインの例をより良いものに変更しても構わない。ただし事前に用意したものは採点の対象にはならない。

当日提供する完成イメージを予め掲載するので、このようなページを作成する練習を行っておくことを勧める。

### 2. 課題

#### (1) 提供する素材

競技者が競技開始と同時に利用できる素材は次の様に用意されている。

[競技素材] └ index.html

├ 最低限の記述がされた html ファイル

└ [css] ─ style.css

├ 最低限の記述がされた css ファイル

└ [img] ─ (数点)

ロゴ画像やイラスト画像などが数点 (png)

## (2) 完成イメージ図（例）

競技当日に目標とする完成イメージの例。（これは配布されない）



# ユニバーサルデザインの重要性

## ユニバーサルデザインとは

ユニバーサルデザインは、すべての人々が利用しやすいように、製品や環境をデザインする考え方です。年齢や能力、言語、文化など多様な特性を持つ全ての人に対応することを目指しています。

## 目的と社会的役割

このデザインの目的は、アクセシビリティと包括性を高めることにあります。社会全体が利用しやすい環境を提供することで、誰もが平等にサービスや製品を享受できるようになります。

## ユニバーサルデザインの例



触って区別の付く容器

（説明）



低床式バス

（説明）



すべての人向けの公園

（説明）

### (3) 提供される競技素材をブラウザで閲覧したイメージ

フォルダ[競技素材]に入っている index.html をブラウザで開くと次の様になる。  
これを[作品]というフォルダを作りコピーし、改善し作品を完成させる。



## ユニバーサルデザインの重要性

### ユニバーサルデザインとは

ユニバーサルデザインは、すべての人々が利用しやすいように、製品や環境をデザインする考え方です。年齢や能力、言語、文化など多様な特性を持つ全ての人に対応することを目指しています。

### 目的と社会的役割

このデザインの目的は、アクセシビリティと包括性を高めることにあります。社会全体が利用しやすい環境を提供することで、誰もが平等にサービスや製品を享受できるようになります。

### ユニバーサルデザインの例



触って区別の付く容器

(説明)



低床式バス

(説明)



すべての人向けの公園

(説明)

#### (4) 競技中にすること

index.html と style.css を改善し「完成イメージ」と同等以上になるようにする。

まったく同じになることを求めているわけではない。むしろ、競技者の工夫によるさらなる改善が望まれる。

競技終了後には DVD-RW に書き込みまで完了した作品を速やかに提出できるようにする。

(DVD-RW は事務局から提供される。提出は 1 枚のみ。)

##### [許されないこと]

- 課題で求めているのと大きく異なるレイアウトへの変更。
- 「ユニバーサルデザインの例」の数を増やしたり減らしたりすること。(3 項目のままとすること)

##### [許されること]

- 「ユニバーサルデザインの例」のイラストとイラストタイトルの変更、説明文の追加。
- 新たなコンテンツの追加 (例. 見出し「私の考えるユニバーサルデザイン」)  
※ 追加する場合は、「ユニバーサルデザインの例」の直後、フッターの直前にすること。

##### [推奨されること]

- フッターより下の欄外に、競技成果物の説明をリスト形式で入れること。(これにはデザイン性は求められません。)

#### (6) 競技時間

90 分

### 3. 採点基準

- 基礎力：課題の仕様を満たしていること。
  - 技術力：html の文法に従って記述していること。
  - 提案・訴求力：作品のテーマについて競技者のアピールポイントが伝わってくること。
  - 独創性：作成されたページに競技者独自のユニークさがあること。
  - 芸術性：人を惹きつけるデザインと障がい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こと。
- ※ 採点は当日の成果物に対して行われる。持参したイラスト自体は採点の対象にはならないが、競技者の理解や思いを示すものであることが望ましい。
- ※ 提供されているユニバーサルデザインのイラストや説明文が正しいものとは限らない。競技者自身の考えを盛り込んで改善しつつページを制作すること。

## 4. 注意事項

- 競技に使用するパソコン、OS、ソフトウェアは、主催者側で用意したものとする。  
イラストを持参した場合は主催者側の許可を得て競技前に競技用 PC にコピーすること。
- 支援技術の導入が必要な場合は予め主催者側に申し出る。
- 競技パソコンの Windows に標準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  
(使用方法等の質問対応はしない)
- 市販の参考図書は何冊でも持ち込みを認める。全部あるい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、当日内容を確認する)
- ノートやメモ紙、印刷物などの紙媒体の持ち込みは認めない。
- 競技開始前に機器等について十分な動作確認を行っておくこと。競技中に機器等の不具合があっても、時間の延長は一切できない。
- 競技中機器等に不具合が生じた場合は、速やかに競技委員に申し出ること。
- 採点は各選手が使用した PC で行われるので、競技後、席を離れたあとでも稼動する状態にしておくこと。
- その他については、競技委員の指示に従うこと。