

Webサイトのユニバーサルデザイン(入門編)

2004-4-7

野田 純生(Alfasado, Inc.)

<<http://alfasado.net/>>

<<mailto:junnama@alfasado.net>>

ユニバーサルデザインって何だろう？

Webサイトを作成する時には、
どのように考えるべきなのだろう？

ユニバーサルデザインって何だろう？

デザイン変更や特別仕様の設計なく、
最大限可能な限り
さまざまな人々に利用しやすい
製品・環境等のデザイン

ユニバーサルデザインの7原則
原則1

公平に利用できる EQUITABLE USE

原則1.公平に利用できる

そのWebサイトは

- 目が見えなくても利用できる？
- 色がわからなくても利用できる？
- マウスが使えなくてもアクセスできる？
- 古いパソコンでもアクセスできる？

ユニバーサルデザインの7原則
原則2

使う上で自由度が高い FLEXIBILITY IN USE

原則2. 使う上で自由度が高い

そのWebサイトは

- ウィンドウサイズを変えても閲覧できる？
- ゆったりしたペースでも閲覧できる？
- 文字サイズを大きくしても閲覧できる？
- 配色を変えても閲覧できる？
- 印刷してもちゃんと見られる？
- 自分の好きなブラウザで見られる？

ユニバーサルデザインの7原則
原則3

簡単に直感的に使える
SIMPLE AND INTUITIVE

原則3. 簡単に直感的に使える

そのWebサイトは

- 操作は簡単？
- 使っていて混乱しない？
- 言葉・用語は難しすぎない？
- わからなくなった時のための「ヘルプ」や「ガイダンス」は充分？

ユニバーサルデザインの7原則
原則4

情報が理解できる PERCEPTIBLE INFORMATION

原則4.情報が理解できる

そのWebサイトは

- 適切に「見出し」や「要約」がある？
- 「見えない」「聞こえない」「色が分らない」状況でも理解できる？
- さまざまなソフトウェア、さまざまなデバイスで、うまく伝わる？

ユニバーサルデザインの7原則
原則5

ミスに対して寛容 TOLERANCE FOR ERROR

原則5.ミスに対して寛容

そのWebサイトは

- 意図せず再生されたサウンドやムービーをすぐ止められる？
- そもそも意図しない動作を引き起こさないようになっている？
- ちゃんと「Back」ボタンで戻れる？

ユニバーサルデザインの7原則
原則6

身体的負担が少ない
LOW PHYSICAL EFFORT

原則6.身体的負担が少ない

そのWebサイトは

- ナビゲーションボタンは決まった場所にグループ化して配置されている？
- 複雑なマウスの動きを強要していない？
- 「目まぐるしい動き」「きつい配色」などで、見ていて(聞いていて)疲れない？

ユニバーサルデザインの7原則
原則7

**アクセスしやすい
スペースと大きさ
SIZE AND SPACE FOR
APPROACH AND USE**

原則7.アクセスしやすいスペースと大きさ

そのWebサイトは

- もし回線速度が遅くても快適にアクセスできる？
- ナビゲーションボタンは十分な大きさと間隔が確保されている？
- 時間制限のあるコンテンツは十分な時間を確保している？

ユニバーサルデザインって何だろう？

**あらゆる人に魅力的なデザインを
設計段階から考えること**

Webにおけるユニバーサルデザインの指針

WAI(Web Accessibility Initiative)
のガイドラインに沿って作成すること

<<http://www.w3.org/WAI/>>

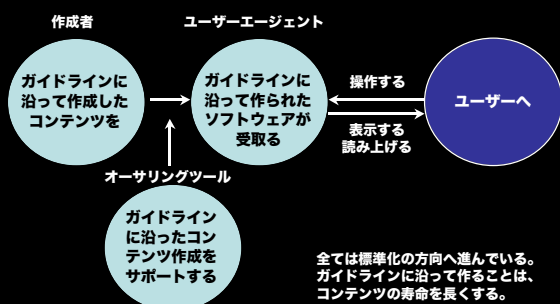
WAI のガイドラインに沿って作成すること

Web サイト 作成者
ブラウザ等の UA 開発者
オーサリングソフト開発者
それぞれに向けたガイドライン



Web Content Accessibility Guidelines 1.0
User Agent Accessibility Guidelines 1.0
Authoring Tool Accessibility Guidelines 1.0

WAI のガイドラインに沿って作成すること



Web Content Accessibility Guidelines 2.0

Web サイト作成者向けの新しい指針

WCAG1.0は機能別に構成され、各チェックポイントには【優先度1~3】が割り当てられている



WCAG2.0は Perceivable (認識しやすい)、Operable (操作しやすい)、Understandable (理解しやすい)、Robust (耐久性) の4つのユーザー主体原則に大別され、各ガイドラインはSuccess Criteria (達成基準) レベル1~3が割り当てられている

Web Content Accessibility Guidelines 2.0

W3C Working Draft 11 March 2004

<http://www.w3.org/TR/2004/WD-WCAG20-20040311/>

Table of Contents (原則・ガイドライン部分)

※翻訳には誤りが含まれている可能性があります。

■原則1:コンテンツは認知できるものであること

ガイドライン1.1:

非テキストコンテンツには、それに相当する目的や情報をテキストでも付ける。例外：その非テキストコンテンツが特別な感覚体験をさせるもの(例えば音楽やビジュアルアート)で、それについてのキャプションや解説が十分にある場合

ガイドライン1.2:

映画などのようなオーディオ(聴覚)とビジュアル(視覚)を必要とするものや時間制限の中でインタラクティブ(対話形式)に作動するものは、ユーザーが自由に時間を調節できるようなメディアを備えておかななくてはならない。

ガイドライン1.3:

コンテンツ内の情報・機能性・構造はプレゼンテーション(デザイン)から分離させる。

ガイドライン1.4:

視覚的なプレゼンテーションにおいて、テキストや画像を背景からはっきりと識別できるようにする。

ガイドライン1.5:

聴覚的なプレゼンテーションにおいて、伝えたい音をBGMからはっきりと識別できるようにする。

■原則2:コンテンツのインターフェイス構成要素は、操作可能であること

ガイドライン2.1:

すべての機能をキーボードまたはキーボードインターフェイスで操作可能にする。

ガイドライン2.2:

ユーザーが個々の時間配分で閲覧やインタラクティブな操作ができるようにする。

例外：時間制限のあるゲームやコンテスト等の場合

ガイドライン2.3:

光過敏性でんかん発作を誘発しうるコンテンツを、ユーザーが回避できるようにする。

ガイドライン2.4:

コンテンツ内をユーザー自身の判断でスムーズに動き回れるようにする。

ガイドライン2.5:

ユーザーがコンテンツ内で迷わない、探している情報に辿り着きやすいコンテンツ作りをする。また、迷ってもすぐに居場所を把握し、回復できるようにする。

■原則3:コンテンツとコントロールは理解できるようにすること

ガイドライン3.1:

コンテンツの目的がはっきりと理解できるようにする。

ガイドライン3.2:

コンテンツは終始一貫させ、インタラクティブな機能は予測可能な操作性を持たせる。

■原則4:コンテンツは、現在及び未来のテクノロジーによって、十分に力を発揮できること

ガイドライン4.1:

規格に基づいた技術を使用する。

ガイドライン4.2:

ユーザーインターフェイスは利用(アクセス)しやすくする。または別の手段での利用(アクセス)方法を備えておく。

参考URL

What is Universal Design- Principles of UD
<http://www.design.ncsu.edu:8120/cud/univ_design/princ_overview.htm>

UD7原則 (熊本県ユニバーサルデザイン・ネット)
<<http://ud.pref.kumamoto.jp/hm/4-1udroommanabu/rule/7gensoku.html>>

Web Content Accessibility Guidelines 2.0
W3C Working Draft 11 March 2004
<<http://www.w3.org/TR/2004/WD-WCAG20-20040311/>>

Web Content Accessibility Guidelines 1.0
W3C Recommendation 5-May-1999
<<http://www.w3.org/TR/WAI-WEBCONTENT/>>
