

人にやさしい情報システムを  
考えよう

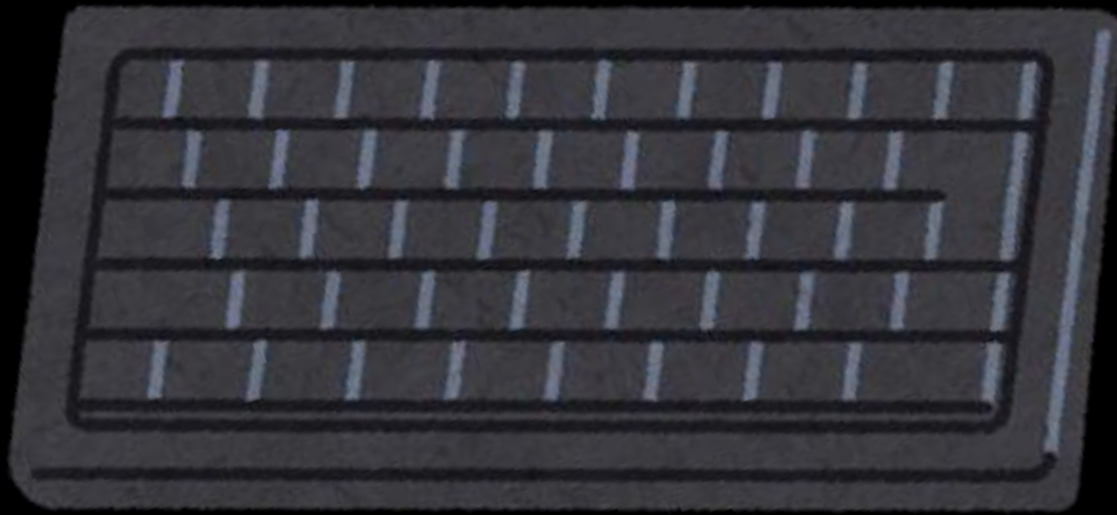
社会と情報  
2017.10.18

# ユーザインタフェース (user interface UI)

- 人間がコンピュータ等を扱うために必要な操作方法、表示方法などのこと

# ユーザインタフェース (user interface UI)

- 人間がコンピュータ等を扱うために必要な操作方法、表示方法などのこと



# アクセシビリティ (accessibility)

- 障がいの有無や年齢に関係なく、誰もが同じように利用できること。

配色による見やすさの違い

光明学園

光明学園

光明学園

光明学園

# 明暗による見やすさの違い

光明学園

光明学園

光明学園

光明学園

# 見やすさの工夫



## 東京都教育委員会

Tokyo Metropolitan Board of Education



[読み上げる](#)[色の変更](#)[都庁総合トップ](#)[English](#)

[文字サイズ](#)[縮小](#)[標準](#)[拡大](#)[サイトマップ](#)[検索](#)

[メニュー](#)[教育委員会の概要](#)[情報公開ポータル](#)[審議会議事録等](#)[関連ホームページ](#)

平成29年10月16日更新

### 目的で探す



- 教職員になりたい方
- 教員免許を取得・更新したい方
- 都立学校に入りたい方
- 相談・質問等したい方

### 窓口を探す



## Pick UP

- 平成29年度東京都公立学校教員採用候補者選考（30年度採用）第二次選考「[合格者受験番号一覧](#)」（PDF形式：125KB）、「[期限付任用教員候補者名簿登載者受験番号一覧](#)」（PDF形式：95KB）を掲載しました。
- [いじめ等防止のスマートフォン用アプリ・情報サイト「考えよう！いじめ・SNS@Tokyo」](#)
- [平成30年度東京都一般職非常勤職員（都立特別支援学校 学校介護職員）の募集](#)
- [平成29年度「都立高等学校等合同説明会」を開催します](#)

### Photo News



[全国高等学校の体育大会等で優勝した都立学校の生徒が教育長を表敬訪問しました](#)  
▼[バックナンバー](#)



# 見やすさの工夫



東京都教育委員会  
Tokyo Metropolitan Board of Education

[読み上げる](#)[色の変更](#)[都庁総合トップ](#)[English](#)

[文字サイズ](#)[縮小](#)[標準](#)[拡大](#)[サイトマップ](#)[検索](#)

[メニュー](#)[教育委員会の概要](#)[情報公開ポータル](#)[審議会議事録等](#)[関連ホームページ](#)

平成29年10月16日更新

目的で探す

- 教職員になりたい方
- 教員免許を取得・更新したい方
- 都立学校に入りたい方
- 相談・質問等したい方

窓口を探す

## Pick UP

- 平成29年度東京都公立学校教員採用候補者選考（30年度採用）第二次選考「[合格者受験番号一覧](#)」（PDF形式：125KB）、「[期限付任用教員候補者名簿登載者受験番号一覧](#)」（PDF形式：95KB）を掲載しました。
- [いじめ等防止のスマートフォン用アプリ・情報サイト「考えよう！いじめ・SNS@Tokyo」](#)
- [平成30年度東京都一般職非常勤職員（都立特別支援学校 学校介護職員）の募集](#)
- [平成29年度「都立高等学校等合同説明会」を開催します](#)

## Photo News



[全国高等学校の体育大会等で優勝した都立学校の生徒が教育長を表敬訪問しました](#)  
▼[バックナンバー](#)



# ナチュラユ－ザインタフェース (natural user interface NUI)

- コンピュータのユーザインタフェース  
(UI) のうち、人間にとってより自然で直  
感的な動作で操作可能な仕組みや方法のこと

障がいの有無や年齢に  
関係なく、誰もが同じ  
ように楽しめるゲーム  
を考えてみよう！

# アクセシビリティ

障がいの有無や年齢に関係なく、  
誰もが同じように利用できること。

- 色や明暗が**見やすい**ものにする
- より**直感的な操作**ができるようにする

→どこに着目してアレンジをしていくか

# アクセシビリティを考えたゲームのアレンジ

- 色や明暗が**見やすい**ものにする

- ① 空から降ってくるものを変える
- ② 背景を変える

- より**直感的な操作**ができるようにする

- ③ 操作する身体の一部を変える
- ④ スタート・ゴールを設定する ⇒ **目的をわかりやすくする**
- ⑤ 降ってくるものによって点数を変える ⇒ **楽しくなる要素を加える**