

2. コンピュータの技術要素

2. 4 マルチメディアとヒューマンインタフェース（ヒューマンインタフェース）

問題 1

ユーザビリティを評価する指標として、適切でないものはどれか。

- ア. システムやサービスを利用する際のアクセスのしやすさの度合い
- イ. システムやサービスを利用する際の効率の度合い
- ウ. システムやサービスを利用する際の満足度の度合い
- エ. システムやサービスを利用する際の有効性の度合い

問題 2

大きな画像を縮小し、並べて表示しておくものはどれか。

- ア. アイコン
- イ. ウィンドウ
- ウ. サムネイル
- エ. ヘルプ

問題 3

一般的な GUI のメニュー操作において、ユーザが複数のオプションを選択する必要があるときのメニューの形式として、適切なものはどれか。

- ア. チェックボックス
- イ. テキストボックス
- ウ. ポップアップメニュー
- エ. ラジオボタン

問題 4

プログレスバーの説明として、適切なものはどれか。

- ア. 画面の表示領域を移動する。
- イ. 処理の進行状況を、グラフの棒の長さで表示する。
- ウ. 選択可能な項目の一覧を、横に並べて表示する。
- エ. 選択したメニューの更に詳細なメニューを縦に並べて表示する。

問題 5

次の記述 a～d のうち、システム利用者にとって使いやすい画面を設計するために考慮するものだけを全て挙げたものはどれか。

- a 障害が発生したときの修復時間
- b 操作方法の覚えやすさ
- c プッシュボタンの配置
- d 文字のサイズや色

- ア. a, b, c イ. a, b, d ウ. a, c, d エ. b, c, d

問題 6

営業伝票を入力する画面の設計に際し、リストボックスを使った選択画面で作業効率を高めるために、画面が表示された時点で、ある値がすでに選択された状態になるように設定することにした。

取引先の所在地（関東地方の七つの都道府県の名称）を選択するリストボックスの場合、選択された状態で設定される都道府県として、適切なものはどれか。ここで、入力作業に関する事項は、次のとおりである。

【入力作業に関する事項】

- (1) 営業担当者ごとの取引先の所在地は、一つまたは隣接する二つの都道府県にある。
 - (2) 営業担当者は、取引先ごとに伝票を分類して、入力作業担当者に渡す。
 - (3) 入力作業担当者は、営業担当者ごとの伝票をまとめて入力する。
 - (4) まとめて入力する伝票の数は、都道府県ごとに複数枚ある。
 - (5) 1画面の入力操作で、1枚の伝票を入力できる。
- ア. 営業成績の良い担当者の取引先がある都道府県
- イ. 会社数が最も多い東京都
- ウ. 五十音順で先頭となる茨城県
- エ. 前画面で入力した都道府県

2. 4 マルチメディアとヒューマンインタフェース（画面設計／帳票設計）

問題 1

入力画面の設計における留意点に関する記述のうち、最も適切なものはどれか。

- ア. 画面が単調にならないように、画面のタイトルやメッセージの表示位置は画面ごとに変えるようにする。
- イ. 画面ごとにさまざまな配色を楽しめるように、画面内で利用する色は可能な限り多くする。
- ウ. 使用頻度の高い操作に対しては、メニューを利用した段階的な選択方法とショートカットキーを利用した直接的な選択方法の両方を用意する。
- エ. メニューに表示される項目がどんなに多くなっても、すべてのメニューを一度に表示できるようにする。

問題 2

オンラインヘルプに関する説明のうち、適切なものはどれか。

- ア. インターネットなどで購入する操作方法などが記載された書籍である。
- イ. オンライントランザクション処理を実行するためのヘルプである。
- ウ. 操作ガイダンスなどを、画面やリンク先で検索して閲覧できるヘルプである。
- エ. 操作方法などを電話で教えてくれるヘルプセンタである。

問題 3

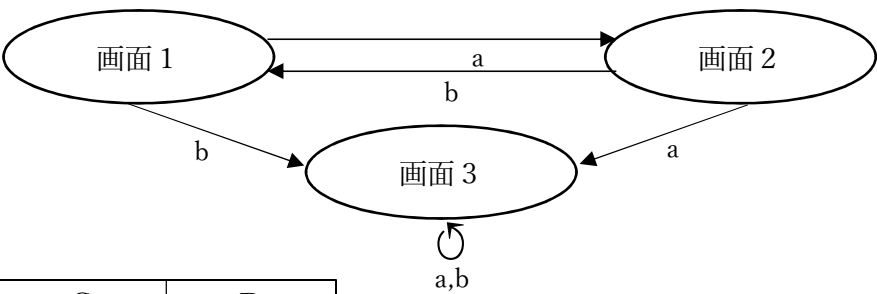
出力帳票の設計に関する記述のうち、最も適切なものはどれか。

- ア. 出力項目の検討では、コンピュータ内部の関連データをできるだけ多く出力することを重視する。
- イ. 出力項目の分析では、出力する目的だけを明確にすればよい。
- ウ. 出力項目の分析では、紙以外の出力媒体については検討しなくてよい。
- エ. 帳票レイアウトの作成では、タイトルの位置を統一するなど、わかりやすい配置を心掛ける。

問題 4

a, bを入力とする次の画面遷移図がある。右側の画面遷移表をこの図と等価にするために、表 A～D に入るべき画面 1～3 の適切な組合せはどれか。

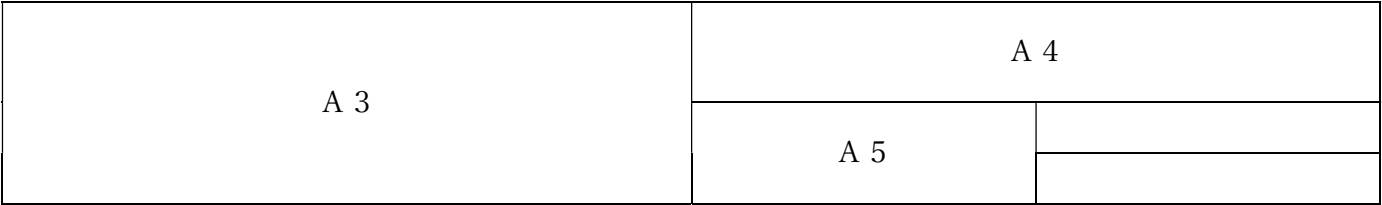
	a	b
画面 1	A	B
画面 2	画面 3	C
画面 3	D	画面 3



	A	B	C	D
ア	画面 1	画面 3	画面 2	画面 1
イ	画面 2	画面 3	画面 1	画面 3
ウ	画面 2	画面 3	画面 2	画面 1
エ	画面 3	画面 1	画面 2	画面 2

問題 5

紙の大きさの規格は図のような相似形であり、例えば A 判の用紙では、A3 の面積の半分が A4 になるという関係にある。コピー機で A4 サイズの原稿を A3 サイズに拡大コピーするためには、どの拡大率 (%) を選んだらよいか。ここで、拡大率は長い辺同士の比率を表す。



ア. 122 イ. 141 ウ. 150 エ. 200

2. 4 マルチメディアとヒューマンインタフェース (Web デザイン)

問題 1

Web ユーザビリティの説明として、適切なものはどれか。

- ア. Web サイトの使いやすさのこと
- イ. Web ページのスタイルを統一すること
- ウ. 障がい者や高齢者が Web ページを利用する障壁を排除する考え方のこと
- エ. 障がい、年齢、性別などにかかわらず、Web サイトを考える設計のこと

問題 2

W3C が勧告している WCAG2.0 (Web Content Accessibility Guidelines 2.0) に、含まれないものはどれか。

- ア. 情報はユーザが知覚できる方法で提示可能でなければならない。
- イ. 無理な姿勢を取ることなく、少ない力で利用可能でなければならない。
- ウ. ユーザインタフェースの構成要素は操作可能でなければならない。
- エ. ユーザインタフェースの操作は理解可能でなければならない。

問題 3

HTML などと切り離して、文書の文字の大きさ、文字の色、行間などのレイアウトを定義できるものはどれか。

- ア. CGI イ. CSS ウ. GUI エ. RSS

問題 4

ユニバーサルデザインの考え方として、適切なものはどれか。

- ア. 一度設計したら、長時間にわたって変更しないで使えるようにする。
- イ. 世界中のどの国で製造しても、同じ性能や品質の製品ができるようにする。
- ウ. なるべく単純に設計し、製造コストを減らすようにする。
- エ. 年齢、文化、能力の違いや障がいの有無によらず、多くの人が利用できるようにする。

問題 5

Web アクセシビリティの説明として、適切なものはどれか。

- ア. Web サイトを活用したマーケティング手法である。
- イ. Web ページのデザインを統一して管理することを目的として仕組みである。
- ウ. 年齢や身体的条件にかかわらず、誰もが Web を利用して、情報を送受信できる度合いである。
- エ. 利用者が Web ページに入力した情報に基づいて、Web サーバがプログラムを起動して動的に表示内容を生成する仕組みである。

問題 6

ユニバーサルデザインの 7 原則として、適切なものはどれか。

- ア. 公平性、自由度、単純性、明解さ、安全性、低負担、空間性
- イ. 公平性、満足度、単純性、有効さ、安全性、低負担、空間性
- ウ. 効率、自由度、単純性、有効さ、安全性、低負担、空間性
- エ. 効率、満足度、単純性、明解さ、安全性、低負担、空間性

問題 7

情報バリアフリーに該当するものはどれか。

- ア. 音声や手書き文字などの限られた手段でしか入力できない場合でも、情報機器を活用することができる環境
- イ. 携帯電話や自動車電話のように、利用者が移動しながら通信端末を利用することができる環境
- ウ. 情報通信手段の活用によって、通勤時の時間的・精神的なロスのない勤務形態を実現できる環境
- エ. モバイルコンピューティング、ホームネットワークなどによって、個人がシームレスにコンピュータを利用できる環境