

8 達成基準

JIS1項番	内容	達成等級
7.1	知覚可能に関する原則 情報及びユーザインタフェースコンポーネントは、利用者が知覚できる方法で利用者に提示可能でなければならない。	
7.1.1	代替テキストに関するガイドライン すべての非テキストコンテンツには、拡大印刷、点字、音声、シンボル、平易な言葉などの、利用者が必要とする形式に変換できるように、代替テキストを提供する。	
7.1.1.1	非テキストコンテンツに関する達成基準 利用者に提示されるすべての非テキストコンテンツには、同等の目的を果たす代替テキストを提供しなければならない。ただし、次の場合は除く a) コントロール、入力 非テキストコンテンツが、コントロール又は利用者の入力を受け付けるものであるとき、その目的を説明する識別名を提供している。 注記 コントロール及び利用者の入力を受け入れるコンテンツに関するその他の要件は、7.4.1.2を参照する。 b) 時間の経過に伴って変化するメディア 非テキストコンテンツが、時間の経過に伴って変化するメディアであるとき、代替テキストは、少なくとも、その非テキストコンテンツを識別できる説明を提供している。 注記 メディアに関するその他の要件は、7.1.2を参照する。 c) 試験 非テキストコンテンツが、テキストで提示されると無効になる試験又は演習のとき、代替テキストは、少なくともその非テキストコンテンツを識別できる説明を提供している。 d) 感覚的 非テキストコンテンツが、特定の感覚的体験をつくり出すことを主に意図しているとき、代替テキストは、少なくともその非テキストコンテンツを識別できる説明を提供している。 注記 特定の感覚的な体験とは、単に装飾だけを目的にしたものではなく、主に重要な情報を伝えたり機能を提供したりするものでもない感覚的な体験である。 例 フルートのソロ演奏、視覚芸術の作品などが例として挙げられる。 e) CAPTCHA 非テキストコンテンツが、コンピュータではなく人間がコンテンツにアクセスしていることを確認する目的で用いられているとき、代替テキストは、その非テキストコンテンツの目的を特定し、説明している。なおかつ、他の感覚による知覚に対応して出力するCAPTCHAの代替形式を提供することで、様々な障害に対応している。 f) 装飾、整形及び非表示 非テキストコンテンツが、装飾だけを目的にしているとき、見た目の整形のためだけに用いられているとき、又は利用者に提供されるものではないとき、支援技術が無視できるように実装されている。	A
7.1.3	適応可能に関するガイドライン 情報又は構造を損なうことなく、様々な方法（例えば、よりシンプルなレイアウト）で提供できるようにコンテンツを制作する。	
7.1.3.1	情報及び関係性に関する達成基準 表現を通じて伝達されている情報、構造及び関係性は、プログラムが解釈可能でなければならない。プログラムが解釈可能にすることができないウェブコンテンツ技術を用いる場合は、それらはテキストで提供されていなければならない。 注記1 構造とは、ウェブページの各部分が相互関係によって整理された有様、及び一連のウェブページが整理された有様である。 注記2 関係性とは、コンテンツの異なる部分間における意味のある関係のことである。	A
7.1.3.2	意味のある順序に関する達成基準 コンテンツが提供されている順序がその意味に影響を及ぼす場合には、正確な読み上げ順序はプログラムが解釈可能でなければならない。 注記1 正確な読み上げ順序とは、コンテンツの意味を変更せずに単語及び段落が提示される順序である。	A
7.1.3.3	感覚的な特徴に関する達成基準 コンテンツを理解し操作するための説明を、形、大きさ、視覚的な位置、方向又は音のような、構成要素がもつ感覚的な特徴だけで提供してはならない。 注記1 色に関する要件は、7.1.4が対応している。	A
7.1.4	識別可能に関するガイドライン コンテンツを、利用者にとって見やすくしたり聞きやすくしたりする。これには、前景と背景とを区別することも含む。	
7.1.4.1	色の使用に関する達成基準 情報を伝える、何が起こるか若しくは何が起きたかを示す、利用者の反応を促す、又は視覚的な要素を区別する視覚的な手段として、色だけを使用してはならない。 注記1 この達成基準は、特に色の知覚に関するものである。その他の知覚形態については、色、その他の視覚的な表現のコーディングへのプログラムによるアクセスも含めて、7.1.3で網羅されている。	A
7.1.4.4	テキストのサイズ変更に関する達成基準 コンテンツ又は機能を損なうことなく、テキストを支援技術なしで200%までサイズ変更できなければならない。ただし、キャプション及び画像化された文字は除く。 注記1 サイズ変更は、ユーザエージェントの初期設定を基準とする。200%は、幅及び高さを2倍にすることである。	AA
7.2	操作可能に関する原則 ユーザインタフェースコンポーネント及びナビゲーションは、操作可能でなければならない。	
7.2.1	キーボード操作可能に関するガイドライン すべての機能をキーボードから利用できるようにする。	
7.2.1.1	キーボード操作に関する達成基準 コンテンツのすべての機能は、個々のキーストロークに特定のタイミングを要することなく、キーボードインタフェースを通じて操作可能でなければならない。ただし、その根本的な機能が利用者の動作による始点から終点まで続く一連の軌跡に依存して実現されている場合は除く。 注記1 上記の例外は、コンテンツの根本的な機能に関するものであり、入力手法に関するものではない。例えば、テキスト入力に手書き入力を用いる場合には、その入力手法（手書き）は、利用者の動作による軌跡（例えば、手書き入力に用いるマウスの動き）に依存した入力が必要とするが、その根本的な機能（テキスト入力）は利用者の動作による軌跡に依存した入力が必要とするものではない。 注記2 ドラッグアンドドロップによるファイルの移動のように動作の終点に依存し、動作の軌跡に依存しない場合は除外にあたらぬ。 注記3 この達成基準は、キーボード操作に加えて、マウス入力又はその他の入力手段を提供することを禁ずるものでも妨げるものでもない。	A

JIS項番	内容	達成等級
7.2.1.2	<p>フォーカス移動に関する達成基準</p> <p>キーボードインタフェースを用いてキーボードフォーカスをそのウェブページのあるコンポーネントに移動できる場合、キーボードインタフェースだけを用いてそのコンポーネントからフォーカスを外すことが可能でなければならない。さらに、その操作が修飾キーを伴わない矢印キー、修飾キーを伴わないTabキー又はフォーカスを外すその他の標準的な方法で可能な場合を除き、キーボードフォーカスをそのコンポーネントから外す方法を利用者に知らせなければならない。</p>	A
7.2.1.3	<p>キーボード操作に関する例外のない達成基準</p> <p>コンテンツのすべての機能は、個々のキーストロークに特定のタイミングを要することなく、キーボードインタフェースを通じて操作可能でなければならない。</p>	AAA
<p>7.2.2 十分な時間に関するガイドライン</p> <p>利用者がコンテンツを読んだり使用したりするために十分な時間を提供する。</p>		
7.2.2.1	<p>時間調整可能に関する達成基準</p> <p>コンテンツに制限時間を設定する場合は、次に挙げる事項のうち、少なくとも一つを満たさなければならない。</p> <p>a) 解除 制限時間があるコンテンツを利用する前に、利用者がその制限時間を解除することができる。</p> <p>b) 調整 制限時間があるコンテンツを利用する前に、利用者が、少なくともデフォルト設定の10倍を超える、大幅な制限時間の調整をすることができる。</p> <p>c) 延長 時間切れになる前に利用者に警告し、かつ、少なくとも20秒間の猶予をもって、例えば「スペースキーを押す」などの簡単な操作によって、利用者が制限時間を少なくとも10倍以上延長することができる。</p>	A
7.2.2.2	<p>一時停止、停止、非表示に関する達成基準</p> <p>動きのある、点滅している、スクロールする、又は自動更新する情報に対しては、次のすべての事項を満たしていなければならない。</p> <p>a) 動き、点滅及びスクロール 動きのある、点滅している、又はスクロールしている情報が、自動的に開始し、5秒よりも長継続し、かつ、その他のコンテンツと並行して提示される場合、利用者がそれらを一時停止、停止又は非表示にすることができるメカニズムがある。ただし、その動き、点滅又はスクロールが必要不可欠な動作の一部である場合は除く。</p> <p>b) 自動更新 自動更新する情報が、自動的に開始し、その他のコンテンツと並行して提示される場合、利用者がそれを一時停止、停止若しくは非表示にする、又はその更新頻度を調整することのできるメカニズムがある。ただし、その自動更新が必要不可欠な動作の一部である場合は除く。</p> <p>注記1 画面がちらつく、又はせん(閃)光を放つコンテンツに関する要件は、7.2.3を参照する。</p> <p>注記2 周期的にソフトウェアによって自動的に更新されるコンテンツ、又はユーザーエージェントにストリーム配信されるコンテンツでは、コンテンツ再生の一時停止と再開との操作の間に生成又は受信される情報を保持したり、提示したりする必要はない。これは技術的に不可能であることが考えられ、多くの状況において利用者の混乱を招くことにつながる可能性があるためである。</p> <p>注記3 コンテンツの読み込み中又はそれに類似した状況の一部として表示されるアニメーションについては、この段階ですべての利用者に対していかなる対話も発生する可能性がなく、かつ、コンテンツ読み込みの進行状況を表示しないことが利用者の混乱を招いたり、コンテンツが動作を停止した、又はコンテンツが破損しているという誤解を生じたりする可能性がある場合には、必要不可欠なものと考えられる。</p> <p>注記4 点滅とは、注意を引くために、二つの視覚的な状態を交互に切り替えることである。3.5.3で定義している「せん(閃)光」も参照するのがよい。ある頻度で、ある程度以上に大きく、明るく点滅することによって、せん(閃)光として分類されることもあり得ることに注意が必要である。</p>	A
7.2.2.3	<p>制限時間なしに関する達成基準</p> <p>制限時間が、コンテンツが提示するイベント又は動作の必要不可欠な部分であってはならない。ただし、インタラクティブではない同期したメディア及びリアルタイムのイベントは除く。</p>	AAA
7.2.2.4	<p>中断に関する達成基準</p> <p>利用者が中断を延期又は抑制することができなければならない。ただし、緊急を要する中断は除く。</p>	AAA
<p>7.2.3 発作の防止に関するガイドライン</p> <p>発作を引き起こすおそれのないようにコンテンツを設計する。</p>		
7.2.3.1	<p>3回の閃光又は閾値以下に関する達成基準</p> <p>ウェブページにあるせん(閃)光は、次のいずれかを満たさなければならない。</p> <p>a) どの1秒間においても3回以下である。</p> <p>b) 一般せん(閃)光いき(閾)値及び赤色せん(閃)光いき(閾)値を下回っている。</p> <p>注記1 次のいずれかに該当していれば、連続したせん(閃)光又は急速に変化する画像の連続は、いき(閾)値を下回っている(すなわち、コンテンツは基準を満たしている。)ことになる。</p> <p>あらゆる1秒間において、一般せん(閃)光及び/又は赤色せん(閃)光は3回以下である。</p> <p>一般的な画面との距離で、同時に生じているせん(閃)光が占める領域の合計が、視野のどの視角10度においても、画面上で合計0.006ステラジアン(画面上で視野10度の25%よりも多くを占めていない)。</p> <p>ここで、一般せん(閃)光とは、暗いほうの相対輝度が0.80未満で、最大相対輝度の10%以上の相対輝度における相反する変化の組合せのことである。ここでいう「相反する変化の組合せ」とは、増加した後に減少する、又は減少した後に増加するものを指す。赤色せん(閃)光とは、彩度の高い赤色を含んだ、相反する遷移のあらゆる組合せのことである。</p> <p>注記2 例外として、ホワイトノイズ又は1辺が(典型的な閲覧距離における視野の)1度未満の格子(縞)模様のように、細かくて整っている模様せん(閃)光は、いき(閾)値を破ることはない。</p> <p>注記3 一般的なソフトウェア及びウェブコンテンツでは、コンテンツを1024×768ピクセルの解像度で閲覧しているときの画面上での341×256ピクセルの(矩)形が、標準的な画面サイズ及び画面からの距離(例えば、15型～17型の画面で56cm～66cmの距離)における視野内10度に該当する[同じコンテンツでも高解像度のディスプレイでは小さく安全になるので、いき(閾)値を定めるには低解像度が用いられている。]</p> <p>注記4 遷移とは、相対輝度(赤色せん(閃)光の相対輝度/色)の計測値を時間軸でプロットしたときの隣接する山と谷との間における相対輝度(赤色せん(閃)光の相対輝度/色)の変化である。せん(閃)光は、一組の逆方向の遷移からなる。</p> <p>注記5 「彩度の高い赤色を含む相反する遷移の組合せ」の現時点での定義は、各遷移に含まれる状態の一方又は双方とも、$R/(R+G+B)$が0.8以上で、$(R-G) \times 320$の値の変化が双方の遷移において、20より大きい(ただし、$(R-G) \times 320$が負の値になる場合は0とする)。J、R、G、Bの値は、相対輝度の定義で定められているように0～1の範囲である(参考文献[3]参照)。</p>	A
<p>7.2.4 ナビゲーション可能に関するガイドライン</p> <p>利用者がナビゲートしたり、コンテンツを探し出したり、現在位置を確認するのを手助けする手段を提供する。</p>		
7.2.4.1	<p>ブロック・スキップに関する達成基準</p> <p>複数のウェブページ上で繰り返されているコンテンツのブロックをスキップできるメカニズムが利用可能でなければならない。</p>	A
7.2.4.2	<p>ページタイトルに関する達成基準</p> <p>ウェブページには、主題又は目的を説明したタイトルがなければならない。</p>	A
7.2.4.3	<p>フォーカス順序に関する達成基準</p> <p>ウェブページが順番にナビゲートできて、そのナビゲーション順序が意味又は操作性に影響を及ぼす場合、フォーカス可能なコンポーネントは意味及び操作性を保持した順序でフォーカスを受け取らなければならない。</p> <p>注記1 順番にナビゲートできるとは、キーボードインタフェースを用いてフォーカスを前進させるために、指定された順序でナビゲートすることである。</p>	A

JIS項番	内容	達成等級
7.2.4.4	<p>文脈におけるリンクの目的に関する達成基準</p> <p>それぞれのリンクの目的が、リンクのテキストだけから、又はプログラムが解釈可能なリンクの文脈をリンクのテキストと合わせたものから解釈できなければならない。ただし、リンクの目的が一般的にみて利用者にとってあいまい(曖昧)な場合は除く。</p> <p>注記1 プログラムが解釈可能なリンクの文脈とは、リンクとの関係によってプログラムが解釈できたり、リンクテキストと併用できたり、様々な感覚モダリティで利用者に提示できたりする補足情報をいう。例えば、HTMLでは、リンクからプログラムが解釈可能な情報には、そのリンクと同じ段落、リスト若しくはテーブルセルにあるテキスト、又はリンクのあるテーブルセルと関連付けられたテーブル見出しセルにあるテキストが含まれる。</p> <p>なお、スクリーンリーダは、句読点によって文の区切りを判断できるので、文中のリンクにフォーカスがある場合には、そのリンクが含まれる文からリンクの目的に当たる文脈的な情報を提供することも可能である。</p>	A
7.2.4.5	<p>複数のページ探索手段に関する達成基準</p> <p>ウェブページ式の中からあるウェブページに到達することのできる複数の手段がなければならない。</p> <p>ただし、ウェブページがプロセスの結果又はプロセスの中の一つのステップである場合は除く。</p> <p>注記1 ここでいうプロセスとは、ある活動を完了させるために必要な利用者の一連の動作のことである。例えば、ショッピングサイト上の一連のウェブページで目的を果たすためには、利用者が選択肢となり得る製品、価格及び内容を閲覧した後、製品を選択して注文し、配送先情報及び支払情報を入力する必要がある。また、アカウント登録ページでは、登録フォームにアクセスする前にCAPTCHAなどを用いたチェックを受ける必要がある。</p>	AA
7.2.4.6	<p>見出し及びラベルに関する達成基準</p> <p>見出し及びラベルは、主題又は目的を説明していなければならない。</p>	AA
7.2.4.7	<p>視覚的に認識可能なフォーカスに関する達成基準</p> <p>キーボード操作が可能なユーザインタフェースには、キーボードフォーカスの状態が視覚的に認識できる操作モードがなければならない。</p>	AA
7.2.4.8	<p>現在位置に関する達成基準</p> <p>ウェブページ式の中での利用者の現在位置に関する情報が提供されていなければならない。</p>	AA
7.3	<p>理解可能に関する原則</p> <p>情報及び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。</p>	
7.3.1	<p>ページの言語に関する達成基準</p> <p>テキストのコンテンツを読みやすく理解可能にする。</p>	
7.3.1.1	<p>ページの言語に関する達成基準</p> <p>それぞれのウェブページの主たる自然言語がどの言語であるかを、プログラムが解釈可能でなければならない。</p>	A
7.3.2	<p>予測可能に関するガイドライン</p> <p>ウェブページの表示及び動作を予測可能にする。</p>	
7.3.2.1	<p>オン・フォーカスに関する達成基準</p> <p>いずれのコンポーネントも、フォーカスを受け取ったときに状況の変化を引き起こしてはならない。</p>	A
7.3.2.2	<p>ユーザインタフェース要素による状況の変化に関する達成基準</p> <p>利用者が使用する前にその挙動を知らせてある場合を除いて、ユーザインタフェースコンポーネントの設定を変更することで状況の変化を引き起こしてはならない。</p>	A
7.3.2.3	<p>一貫したナビゲーションに関する達成基準</p> <p>ウェブページ式の中にある複数のウェブページ上で繰り返されているナビゲーションのメカニズムは、繰り返されるたびに相対的に同じ順序で提供しなければならない。ただし、利用者がそれを変更した場合は除く。</p>	AA
7.3.2.4	<p>一貫した識別性に関する達成基準</p> <p>ウェブページ式の中で同じ機能性をもつコンポーネントは、一貫して識別できなければならない。</p>	AA
7.3.2.5	<p>利用者の要求による状況の変化に関する達成基準</p> <p>状況の変化は利用者の要求によってだけ生じるか、又はそのような変化を止めるメカニズムが利用可能でなければならない。</p>	AAA
7.3.3	<p>入力支援に関するガイドライン</p> <p>利用者の間違いを防ぎ、間違いの修正を支援する。</p>	
7.3.3.1	<p>入力エラー箇所の特定に関する達成基準</p> <p>入力エラーが自動的に発見された場合は、エラーとなっている箇所を特定し、そのエラーを利用者にテキストで説明しなければならない。</p>	A
7.3.3.2	<p>ラベル又は説明文に関する達成基準</p> <p>コンテンツが利用者の入力要求する場合は、入力箇所のラベル又は入力方法についての説明文を提供していなければならない。</p>	A
7.3.3.3	<p>入力エラー修正方法の提示に関する達成基準</p> <p>入力エラーが自動的に発見された場合は、その修正方法が明らかであれば、その方法を利用者に提示しなければならない。ただし、セキュリティ又はコンテンツの目的を損なう場合は除く。</p>	AA
7.3.3.6	<p>エラー回避に関する例外のない達成基準</p> <p>利用者に情報の送信を要求するウェブページでは、次に挙げる事項のうち、少なくとも一つを満たさなければならない。</p> <p>a) 取消</p> <p>送信した内容を利用者が取り消すことができる。</p> <p>b) チェック</p> <p>利用者の入力したデータの入力エラーをチェックし、利用者に修正する機会を提供している。</p> <p>c) 確認</p> <p>送信を完了する前に、利用者が情報の点検、確認及び修正をするメカニズムが利用可能である。</p>	AAA
7.4	<p>頑健性に関する原則</p> <p>コンテンツは、様々なユーザエージェントが確実に解釈できるように十分に頑健でなければならない。</p> <p>注記 この規格におけるユーザエージェントには支援技術が含まれることに注意する。</p>	
7.4.1	<p>互換性に関するガイドライン</p> <p>現在及び将来のユーザエージェントとの互換性を最大化する。</p>	
7.4.1.1	<p>構文解析に関する達成基準</p> <p>マークアップ言語を用いて実装されているコンテンツにおいては、仕様で認められているものを除いて、要素には完全な開始タグ及び終了タグがあり、要素は仕様準じて入れ子になっており、要素には重複した属性がなく、かつ、どのIDも一意的でないといけない。</p> <p>注記1 重要な記号が欠けているものは、完全な開始タグ及び終了タグではない。例えば、閉じる山括弧()がない、又は属性値の引用符が一致していない場合は、完全な開始タグ及び終了タグとはいえない。</p>	A

JIS項番	内容	達成等級
7.4.1.2	<p>プログラムで解釈可能な識別名、役割及び設定可能な値に関する達成基準</p> <p>すべてのユーザインタフェースコンポーネント(フォーム、リンク及びスクリプトが生成するコンポーネントなどを含む。)では、識別名及び役割は、プログラムが解釈可能でなければならない。また、利用者が設定可能なステータス、プロパティ及び値は、プログラムが設定可能でなければならない。かつ、ユーザエージェントがこれらの項目が変更された通知を受け取ることができなければならない。</p> <p>注記1 この達成基準は、主に独自のユーザインタフェースコンポーネントを開発したリスクリプトを書いたりするコンテンツ制作者に向けたものである。例えば、標準的なHTMLのコントロールは、マークアップ言語の仕様に適合していればそれで既にこの達成基準を満たしていることになる。</p> <p>注記2 役割とは、ウェブコンテンツに含まれるコンポーネントの機能を、ソフトウェアが識別するために用いることができるテキスト又は数字のことである。</p> <p>例 画像が、ハイパリンク、コマンドボタン又はチェックボックスのどれなのかを数字が示している。</p> <p>注記3 プログラムが設定するとは、ユーザエージェントがサポートしている手法を用いてソフトウェアが設定することである。</p>	A