Gビズインフォデザインガイドライン

2023年11月22日

目次

1. ガイドラ	ラインについて4
1.1 ガイ	イドラインの位置づけ4
1.2 ガイ	イドラインの記載概要4
1.3 ガイ	イドラインの目的4
1.4 ガイ	イドラインの方針4
2. デザイン	/ガイドライン6
2.1 スタ	マイル
2.1.1	カラー6
2.1.2	タイポグラフィ11
2.1.3	レイアウト14
2.1.4	余白17
2.1.5	画像19
2.1.6	角の形状
2.1.7	リンクテキスト
2.2 コン	/ポーネント
2.2.1	ボタン
2.2.2	スクロールトップボタン
2.2.3	テキスト入力
2.2.4	テキストエリア
2.2.5	セレクター
2.2.6	ラジオボタン
2.2.7	チェックボックス
2.2.8	テーブル
2.2.9	パンくずリスト42
2.2.10	ページネーション
2.2.11	ユーティリティリンク
2.2.12	アコーディオン47
2.2.13	ヘッダーコンテナ
2.2.14	グローバルメニュー
2.2.15	ドロップダウン51
2.2.16	ハンバーガーメニュー
2.2.17	ドロワー

2.2.18	ディバイダー.		55
2.2.19	ノティフィケ-	-ションバナー	57
2.2.20	プログレスイン	ノジケーター	59
2.2.21	フッターコンラ	テナ	60
2.2.22	カレンダー入力	ხ	61
2.3 テン	ノプレート		62
2.3.1	入力フォーム	利田老情報	62
	, . , .		
2.3.2	入力フォーム	期間・種類など	63
2.3.2 2.3.3	入力フォーム 入力フォーム	期間・種類など 添付	63 65
2.3.2 2.3.3 2.3.4	入力フォーム 入力フォーム 入力フォーム	期間・種類など 添付 基本情報	63 65 67

1. ガイドラインについて

1.1 ガイドラインの位置づけ

本ガイドラインは、G ビズインフォの画面構成要素が守るべきデザインのルールを定め、G ビズ インフォの画面設計のインプットに位置づけます。

1.2 ガイドラインの記載概要

本ガイドラインでは、最適な UX の検討ステップとして James Garrett 氏によって提唱された UX の 5 段階モデルのうち、デザインの設計に関わる表層段階について、以下の 3 点の内容をガイドする。

- スタイル
 サイト内に配置するコンポーネントの外観を決定する視覚的な特性やデザイン
- コンポーネント
 インターフェース(ユーザが実際に操作する画面)を構成する主要な部品
- テンプレート
 コンポーネントを使用した入力フォームの構成

1.3 ガイドラインの目的

デザインの一貫性が維持されておらず、構成要素ごとに操作方法や情報の見方が異なる場合、ユーザは構成要素ごとに操作方法や情報の見方を理解しなければならず、ユーザにとって負担となります。本ガイドラインは、構成要素ごとのデザインのルールを定めることで、デザインの一貫性を維持し、構成要素ごとの操作方法や情報の見方を統一してユーザが最小限の負担でサービスを利用可能にすることを目的とします。

1.4 ガイドラインの方針

本ガイドラインは、行政サービスとしてのデザインの一貫性維持と使いやすさの向上のために原 則デジタル庁のデザインシステムに従っています。Gビズインフォの大規模な改修の際は、本ガ イドラインの内容を最新のデザインシステムの内容に応じて最新化します。その他の G ビズイ ンフォの追加開発や機能改修時は整合性を保つために本ガイドラインに沿う方針とします。 (参考情報)

デジタル庁のデザインシステムで画面構成要素ごとにデザインがガイドされているか否かによって、以下の実施方針でデザインを採用します。

- 対象の画面構成要素がデザインシステムでガイドされている場合
 デザインシステムのガイドに従い、デザインのルールを記載します。2.1.1~2.1.7、
 2.2.1~2.2.20、2.3.1~2.3.4 が対象です。
- 対象の画面構成要素がデザインシステムでガイドされてなく、かつガイドされている類似

の構成要素がある場合 類似の構成要素のガイドに従い、デザインのルールを記載します。2.2.21 が対象です。

対象の画面構成要素がデザインシステムでガイドされてなく、かつガイドされている類似の構成要素ない場合
 他の企業や団体等のデザインを踏襲し、デザインのルールを記載します。2.2.22 が対象です。

2. デザインガイドライン

サイトのデザインに関して、以下の3つに対するガイドを記載します。

- 2.1 スタイル
 コンポーネントの外観を決定する視覚的な特性やデザインに関するガイドを記載します。具体
 的には、カラー、タイポグラフィ、画像などの使用ルールを記載します。
- 2.2 コンポーネント
 インターフェース(ユーザが実際に操作する画面)を構成する主要な部品に関するガイドを記載します。具体的には、ボタン、テキスト入力、ラジオボタンなどの使用ルールを記載します。
- 2.3 テンプレート
 入力フォームに関するガイドを記載します。具体的には、期間・種類、添付、基本情報などの
 入力フォームの使用ルールを記載します。
- 2.1 スタイル
 - 2.1.1 カラー

色調や色を指します。サイトのキーカラー(サイト全体のイメージの色)やアクセントカラー等の使用ルールを定義します。

(ア) キーカラー

サイトにおけるデザインの一貫性を維持し、カラーが持つ意味や機能など情報伝達 上の役割を、ユーザが認識できるようカラースキームを構築します。カラースキームを 構築するうえで同じ色調からキーカラーを選択します。キーカラーは以下の4つがあ ります。

プライマリーカラー

ブランドやサイト/サービスにおけるトーン&マナーを確定するカラーです。主要となる カラー(複数可)が含まれ、ロゴ、ヘッダー、重要なアクセントなどブランド要素に 使用されます。原則として、メインの背景色とのコントラスト比が少なくとも 3:1 以 上を維持できる色を選択します。なお、強調カラーやリンクカラーとしてプライマリーカ ラーをそのまま使用する場合、コントラスト比が4:5:1以上となる色を選択します。

- セカンダリーカラー
 セカンダリーカラーはプライマリーカラーを補完し、ボタン、背景、アクセントなど、様々 なデザイン要素に使用します。プライマリーカラーに対して同じ色相で明度が高いもの、または低いものを選択します。
- ターシャリーカラー
 ターシャリーカラーは、セカンダリーカラーと同様に多様なデザイン要素や UI の状態の表示などに使用します。プライマリーカラー、セカンダリーカラーをさらに補完してデ

ザインに柔軟性を提供します。プライマリーカラー、セカンダリーカラーに対して同じ色相で明度が高いもの、または低いものを選択します。

バッググラウンドカラー
 ウェブサイトやアプリの様々なセクションや要素の背景に使用します。バックグラウンド
 カラーはテキストやコンテンツとの良好なコントラストを提供する必要があります。

現行の G ビズインフォのイメージを維持するよう色調が近いシアンをキーカラーとして 選択します。(経済産業省様のガイドラインに応じてキーカラーを見直し)



(イ) 共通カラー

共通カラーは、白から黒のグレーの階調(ニュートラルカラー)をベースに構成され、 ページの共通の要素、テキスト、境界線、背景、また UI の構成パーツなどに使用 します。UI の種類や構成パーツによって規定されたコントラスト比が求められる場 合があり、コントラスト比はグレーの階調の組み合わせによって変化しますので注意 します。

<共通カラーの使用ルール>

- テキストとその背景色とのコントラスト比は常に4:5:1以上を保ちます。
- UI の構成パーツで枠線が必要な場合やディバイダーなどは 3:1 以上のコントラス ト比を保ちます。
- 純粋に装飾的なデザイン要素に対するコントラスト比は考慮する必要はありません。
 ただし、コントラスト比が低すぎると視覚的効果を視認できない場合があることを念 頭にデザインします。
- (ウ) 機能カラー

機能カラーは UI でのユーザのアクションに対するシステムの状態をより明確にするために使用します。ボタンなどのキーカラーで一貫性を維持するものと、リンクテキスト

カラーなどオンライン上で慣習化されたカラーを使用する場合があります。 <リンクテキストカラーの使用ルール>

- リンクテキストカラーは、コントラスト比:5:1 以上を確保しながら、Web の文 脈では伝統的な慣習となっている青(Default)と紫(Visited)を使用 します。
- リンクテキストカラーの青と紫は、Webの文脈では伝統的に使われ慣習化された色の組み合わせとなっており、特に紫に青が多く配合されている場合は識別が難しくなるため、赤みが強くならない程度に赤の割合を増やし、青との明度差を作ることで識別性を向上させます。



- (エ) UI のステートカラーとスタイル
 - ステートカラー(UI の状態を示す色)が必要なボタンなどの UI はキーカラーを反 映したものが多く使用されます。デフォルトのカラーとスタイルを設定し、Hover(ユ ーザがカーソルを UI 上に移動した状態)や Active(ユーザが UI を選択した状 態)のステートカラーを決定します。
- (オ) アクセントカラー

アクセントカラーは、特定の要素の注意を引くために多用されない程度に使用しま す。特定の意味を持ったハイライト表現や、CTA ボタン(ユーザへの行動喚起を 促すボタン)に使うことで抑揚を変えて重要性を示します。

アクセントカラーを多用するとカラースキームの一貫性を損ねた印象を与える場合が あるので注意します。

具体的には、キーカラーと異なる色調のコントラストの高い色を使用して強調しま す。

<アクセントカラーの例>



(カ) セマンティックカラー

セマンティックカラーは、デザインスタイルや UI の種別を問わず特定の意味や目的 が割り当てられたカラーです。これらのカラーは特定の情報や文脈で意味を伝える ために使用され、情報伝達上の機能的な役割を持っています。緑はサクセス、赤 はエラーのように、一貫性のある特定の意味を持った視覚的な共通言語となります。 必要なコントラスト比を保っため、その仕様用途によって明度や彩度の異なるカラ ーが必要となる場合があります。

<セマンティックカラーの使用ルール>

- アイコンや枠線など非テキストに使用する場合はコントラスト比を 3:1 以上にします。
- テキストに使用する場合は背景色とのコントラスト比を4:5:1以上にします。
- 各セマンティクスは色相を保ちさえすれば、ブランドやサービスのスタイルガイドに応じて、明度・彩度を調整できます。つまり、エラーを緑で示すことはできませんが、コントラスト比を確保できる範囲でサクセスの緑を明るくすることが可能です。



(キ) ニュートラルカラー

グレー、ホワイトなどのニュートラルカラーは、背景、ディバイダー、ボーダーなど、デザ イン要素に共通カラーとして使用します。

以下にニュートラルカラーとして使用する白、グレー、黒の色調と白と黒に対する 3:1 及び 4:5:1 の色の違いを視認可能なコントラスト比の確保が可能な色を示 します。

White #FFFFFF	Black #000000

Grey*

50 #F2F2F2 5 %	100 #E6E6E6 10 %	200 #CCCCCC 20 %	300 #B3B3B3 30 %	400 #999999 40 %	417 #959595 41.7 %	500 #7F7F7F 50 %	536 #767676 53.6 %	600 #666666 60 %	700 #4D4D4D 70 %	800 #333333 80 %	900 #1A1A1A 90 %
					(3:1→)		(4.5:1→)	(←3:1			

* ライブラリ内のグレーカラーはHexカラーで設定された「Solid Grey」、または、黒の透過度によって設定された「Opacity Grey」が選択できます。

③:1→ 白(#FFFFF)に対して、コントラスト比3:1以上を確保できるカラー

(4.5:1→) 白(#FFFFFF)に対して、コントラスト比4.5:1以上を確保できるカラー

←3:1 黒(#000000)に対して、コントラスト比3:1以上を確保できるカラー

←4.5:1 黒(#000000)に対して、コントラスト比4.5:1以上を確保できるカラー

2.1.2 タイポグラフィ

文字のデザインや配置を指します。フォントの種類やフォントサイズ、文字間隔の長さ等 の使用ルールを定義します。

フォントの種類は、可読性や視認性を高めるためにサンセリフ体とします。Google Font で提供されているウェブフォントの Noto Sans Japanese を使用します。 <日本語フォント>

- Regular Noto Sans JP
- Medium Noto Sans JP
- Bold Noto Sans JP

<英語フォント>

- Regular Noto Sans
- Medium Noto Sans
- Bold Noto Sans

(ア) 見出し

見出しサイズ	рх	weight	line-height	letter-
				spacing
見出し XXL	57	Regular	1.4	0.04em
見出し XL	45	Regular	1.4	0.04em
見出し L	36	Regular	1.4	0.04em
見出しL モバイル	32	Medium	1.5	0.04em
見出し Μ	32	Regular	1.5	0.04em
見出し Μ モバイル	28	Medium	1.5	0.04em
見出し S	28	Regular	1.5	0.04em
見出しS モバイル	24	Medium	1.5	0.04em
見出し XS	24	Regular	1.5	0.04em
見出し XS モバイル	20	Medium	1.5	0.04em
見出し XXS	20	Regular	1.5	0.04em
見出し XXS モバイル	16	Medium	1.7	0.04em

「見出しサイズ」として以下のいずれかを使用します。テキストの見出しに使用できるサイズを示し、ヘッダータグごとに後述の推奨見出しレベルの見出しサイズを使用します。

「推奨見出しレベル」としてヘッダータグごとに以下の見出しサイズの使用を推奨します。

推奨見出しレベル	デスクトップ	モバイル
h1	見出し L	見出しL モバイル
h2	見出し M	見出し Μ モバイル
h3	見出し S	見出しS モバイル
h4	見出し XS	見出し XS モバイル
h5	見出し XXS	見出し XXS モバイル

(イ) その他のテキストスタイル

デフォルトのサイズを基準に、必要であればサイズを下げて使用します。

サイズ	Px	weight	line- height	letter- spacing	使用方法
本文L	16	Regular	1.7	0.04em	デフォルトの本文テキストに使
					用します。
本文 M	14	Regular	1.7	0.04em	テキストの多いとき、または表
					示領域が限られているときに
					使用します。
ラベル L	14	Medium	1.5	0.04em	デフォルトのラベルテキストに
					使用します。
ラベルM	12	Medium	1.5	0.04em	テキストの多いとき、または表
					示領域が限られているときに
					使用します。
補足L	12	Regular	1.7	0.02em	デフォルトの補足テキストに使
					用します。
補足M	10	Regular	1.7	0.02em	テキストの多いとき、または表
					示領域が限られているときに
					使用します。
ボタン	16	Bold	1.5	0.04em	ボタンの中のテキストに使用し
					ます。

(ウ) 注釈

文章に書かれている言葉に補足説明が必要な際に注釈を使用します。注釈の説明は 文末に表示し、複数ある場合は※1,※2…といった様に数字を増やし箇条書きで説 明をします。

(I) 箇条書き

箇条書きを使用する場合は、行頭にインデント(字下げ)を設け、2 行目以降も同じ 位置から文章を始まるようにします。

箇条書きには行頭インデントが「・」となる場合とアラビア数字、漢数字、カナ、アルファベットとなる場合が存在します。箇条書きが続く画面は「・」ではなくカナを使用することで、 各項目の視認性をあげる事ができます。リストの下に入れ子のリストが続く場合は「・」や カナではなく、行頭インデントは番号またはアルファベットを使用します。行頭インデントが 番号やアルファベットになる場合は、親となる行頭インデントと入れ子となるリストの行頭 インデントは異なるものを使用します。 (オ)太字(ボールド)

ボールドを使用する場合、必ずフォントウエイトの Bold を使用します。

(カ) テキスト装飾

打ち消し線を使用する場合、該当箇所の文字の中央を横断するよう線を引きます。消 去可能な文章は消去し、打ち消し線は消去せずに記述を消したい場合のみ(例:採 用情報とで既に期限が過ぎてしまった日時など)用いることを推奨します。

2.1.3 レイアウト

画面構成要素の配置やパターンを指します。モバイル・タブレットとデスクトップのデザイン を切り替える画面のピクセル数や画面構成要素数に応じた配置パターン等の使用ルー ルを定義します。

(ア) ブレークポイント

ブレークポイントはレスポンシブデザインの表示を切り替えるポイントを指します。ブレーク ポイントとして、以下を設定します。

デバイス	ビューポートの範囲
モバイル・タブレット	768px 未満
デスクトップ	768px以上

(イ) グリッドレイアウト

以下にグリッドのレイアウトの幅を記載します。 <モバイル・タブレットのグリッドレイアウト>

16px ⊢⊣			16px
	767px		

<デスクトップのグリッドレイアウト>

マージン 80px	ガター 16px 	グリッド 64px				
			1120px (コンテンツ最大報	B)		

(ウ) カラムコンポジション

グリッドレイアウトをもとにそれぞれのカラム割りを設定します。情報表現に最適なカラムレ イアウトを選択します。1 カラムレイアウトから 4 カラムレイアウトまで設定可能であり、そ れぞれのレイアウトを示します。



(エ) カラムオフセット

記事やコラムなど、ページコンテンツの種類によってカラムオフセットを使用することで、伝 えたいコンテンツや情報などによりフォーカスした形でユーザに提供します。以下に1カラム レイアウトのカラムオフセットの例を2パターン示します。

1カラムレイアウト

2.1.4 余白

画面構成要素やサイト全体の周囲に設けるスペースを指します。 ヘッダータグごとにヘッ ダータグの上に設定する余白やヘッダータグとボディタグとの間に設定する余白のサイズの 使用ルールを定義します。

(ア) バリエーション

8px をスペーシングの基本とします。大きなサイズのスペーシングはフィボナッチ数列を用いて定義し、小さなサイズのスペーシングは 2 で割り定義します。以下にルールに従ったスペーシングのバリエーション例を示します。

spacing unit $\times \frac{1}{2} = 4px$

spacing unit \times 1 = 8px

spacing unit $\times 2 = 16$ px

spacing unit \times 3 = **24**px

spacing unit \times 5 = **40**px

spacing unit \times 8 = **64**px

spacing unit \times 13 = **104**px

(イ) 見出しにおけるスペーシングルール

見出しの上、見出しと本文との間に使うスペーシングは、以下の表を基本とします。モバ イル、タブレット、デスクトップ共通でこのルールを使います。

ヘッダータグ	日の上	HとBody の間
H1	64px	24px
H2	64px	24px
H3	40px	24px
H4	40px	16px
H5	40px	16px
H6	24рх	16px

2.1.5 画像

動画やロゴ、写真等のイメージデータを指します。動画やロゴ、写真等のアスペクト比 (縦横比)の使用ルールを定義します。

定義対象	アスペクト比
動画やイメージ画像	16:9
写真や一部のスクリーンの比率	3:2
人物紹介等	1:1

バナーは国際標準バナーサイズであるハーフバナー(234×60IMU)を使用します。 定期刊行物や文章など物理的な寸法が決まっている場合(A4 サイズや B5 サイズな ど)は 16:9 や 1:1 のアスペクト比は適用せず、既定の比率を使用します。 2.1.6 角の形状

ボタンやテキストエリアなどのコンポーネントの角の形状を指します。形状のパターンやパタ ーンごとにおける角丸の半径等の使用ルールを定義します。

(ア)形状スタイル

角の形状は、ボタンやカードなどのコンポーネントに適用する事によって画面の中で視覚的な抑揚を発生させ、コンポーネントの機能理解を促進したり任意のコンテンツを認知しやすくさせたりする事ができます。

 角の形状は、丸みの量に基づいて算出した径をコンポーネントに割り当てることで 適用します。5 段階のスタイルを基本の目安とし、サービスごとのスタイルガイドにお いて、コンポーネント単位で角丸値を規定して使用します。



カードやボタンの大きさや縦横比の違いによっては、同じ形状スタイル適用スタイル
 を適用しても視覚的には異なる丸みに見えることがあります。その場合は、コンポーネントごとに角丸値を調整し、視覚的に統一感と一貫性を保つようにします。

(イ) 形状とサイズ

同一の形状スタイルを適用しても、図形が小さいほど角丸の印象は強くなり、大きいほど に角丸がなくなっていくように見えます。スタイルの視覚的な一貫性を保つため、使用す るコンポーネントの種類とそのサイズにあわせて、個別に形状スタイルを設定します。以下 の例のうち、下の例のように図形サイズごとに対応した形状スタイルを用い、視覚的な一 貫性を保つべきです。

異なる図形サイズに同じ形状スタイルを適用した例



角の形状スタイルが同じでも、図形のサイズによってその印象が異なってきます。



図形サイズごとに対応した形状スタイルを適用した例

角の形状スタイルを図形のサイズにあわせて適用することで、図形の印象を一定に保ちます。

(ウ)角の形状の違いによる強調

コンポーネントの種類によって、機能の違いを視覚的に明確にするため、異なる形状スタ イルを用いることがあります。

角の形状の違いによる強調は、ユーザの行動喚起を促すコンポーネント、特に CTA ボタンなどにしばしば使用されます。色と形状の違いを効果的に併用することでより明確な効果が期待できます。

ただし、強調したいコンポーネントにおいて、強調として使用する形状スタイルは一貫性 を保つべきです。また、強調を多くの種類のコンポーネントに使いすぎると視覚的な統一 感を失い、乱雑な印象を与えて逆効果となるため、注意します。例えば、以下の図のよ うに強調したいコンポーネントのみ正円にすることで、強調が可能です。



角の形状を変えて表示することで、特定の図形が強調されます。

(エ) 全体的な角丸と部分的な角丸

コンポーネントの種類や用途によって角丸のスタイルを、特定の角だけに施すように設定 する場合があります。例えば、ページを切り替えるタグの場合、下の角丸をなくし、上部 の角だけに角丸のスタイルを適用します。



2.1.7 リンクテキスト

ユーザがクリックして他のコンテンツやページに移動するためのテキストを指します。リンク 先の情報がわかるテキストにリンクを張ることや、新規ウィンドウを開く場合はアイコンを付 与する等の使用ルールを定義します。文字中にリンクを表現する場合、リンクカラーを用 いてテキストに下線を引きます。リンクの色は、カラーのガイドを踏襲します。

(ア)リンクの目的の明確化

リンクテキストにて、リンク先へのアクセスの判断、スクリーンリーダーでの理解をサポートします。リンク先の URL にある情報を説明するテキストを、リンクテキスト自体やその前に 含むようにします。



(イ) 外部リンク・ファイル形式

新規ウィンドウを開くリンクテキストには、リンク末尾にアイコンをつけます。なお、外部サイトへの遷移となる外部リンクは、原則として新規ウィンドウで開きます。PDF 資料等のドキュメントリンクを示す場合、リンクテキストにファイル形式、及び容量を明記します。

法令検索 🖸

法令検索 (法律) 🖸

<u>紹介パンフレット (PDF: 100KB, 2021年3月23日更新)</u> び

<u>紹介パンフレット (PDF: 100KB, 内閣府)</u> ^[2]

(ウ) モバイルデバイスへの対応

主要なボタンやナビゲーションなどターゲット領域は、クリックやタップの誤操作を防ぐため、 44 × 44 CSS px 以上の大きさとしますが、インラインのリンクテキストのターゲット領 域は、隣接するターゲット領域と重複がないよう 24 × 24 CSS px 以上の大きさとします。

2.2 コンポーネント

2.2.1 ボタン

 \cap

ユーザがクリックやタップなどの操作を行うための UI を指します。ボタンの見た目やサイズ 等の使用ルールを定義します。

(ア)ボタンの効果的な使用方法

ボタンは、以下の3種類を使用します。

- プライマリーボタン
 ページの最も重要なアクションに使用します。画面の目的とするアクション(検索 画面であれば検索、登録画面であれば登録、など)に使用し、1 つの画面につき、
 1 つまでの使用を推奨します。
- セカンダリーボタン プライマリー以外のアクションに使用します。1 画面につき、3 つまでの使用を推奨します。
- ターシャリボタン
 キャンセルなど中断のアクションに使用します。セカンダリーボタンは用いずに、プライマリーボタンとターシャリボタンを組み合わせて画面を構成することも可能です。

X

\cup		
	前へ次へ	

画面内で重要なアクションが明確

印刷 PDFを保存 履歴を見る マイページ 戻る

プライマリーボタンを多用しすぎて、画面内で重要な アクションが不明瞭。プライマリー選択肢が複数出て きてしまう場合は、情報設計から見直す必要がありま す。

(イ) ボタンの順序

デスクトップデバイスでは右側により重要なアクションを配置します。



モバイルデバイスでは上部により重要なアクションを配置します。



セカンダリーボタンは複数置くことができます。文脈や提供する機能・アクションに応じて適切に配置します。

			_
		一括操作	•
キャンセル	編集	確定	

(ウ) ボタンのサイズ

ボタンの最小幅を保つようにします。ボタンの幅は、文字の長さに合わせて伸びてい くものとします。



ボタンのターゲットの領域は 44 CSS px 以上を保ちます。

Small	X-Small	
次へ	次へ	 44cssピクセル以上なるように余白を確保する

(エ) アイコンの使用

ボタンにアイコンを追加することで、アクションの意味をわかりやすく表現します。

次へ 〉 (⑦ ヘルプ 〉 利用規約 [2] (三)	削除
----------------------------	----

- (オ) ボタンの disable 時の注意点
- disable ステータスを使用して、ユーザがボタンを押下できない状態の場合、ユーザ が押下できない理由が分からず操作が滞留したり、ページを離脱したりする可能 性が高まります。操作完了までボタンを disable ステータスにするのではなく、入力 すべき内容を提示することで入力を促します。また、ボタンを押した際にエラーメッセ ージで作業内容を案内します。

0		×
	ユーザー情報	
	名前と生年月日を入力してくだ さい。	ユーザー情報
	名前必須	名前
	生年月日 必須	生年月日
	戻る送信	戻る送信
その画	面においてやるべき作業を示している。	その画面においてやるべき作業を明示し
プライ	マリーボタンをdisabledにする必要はなく、作	ボタンがdisabledになっているので、利
業完了	前にプライマリーボタンを押した場合はエラー	れが押せないのかが分からない状況を作
メッセ	ージとして作業内容を案内すればよい。	(やるべき作業が明示されてあったとし

ておらず、 用者はなぜそ っている。 ても、どのよ うにしたらボタンが有効になるのかの説明が必要とな り冗長な画面となってしまう。エラーメッセージの表 示が難しい等の問題がある)

2.2.2 スクロールトップボタン

ユーザがページの一番上に戻るための機能を提供する UI を指します。ボタンの見た目 やクリック時のターゲット領域等の使用ルールを定義します。 他の遷移ボタン内で使用している直角罫線のアイコンとは異なる上向きの矢印アイコン を使用し、明示的にページの上部へ表示領域が「動く」アイコンを設置します。ボタンの 外形は「正円」とし、ボタンとして機能させる領域を円の範囲内とします。アクセシビリティ への配慮として、「ページ上部に戻る」という alt 属性(スクリーンリーダーでの読み上げ) を設定します。

(ア) スクロールトップボタンのマージンとターゲット領域

マージン



56 个 上に戻るボタン内で使用する矢印アイコン

ターゲット領域

2.2.3 テキスト入力

ユーザが 1 行のテキストを入力するための UI を指します。コンポーネントのラベルや長さ 等の使用ルールを定義します。

コンテナーの横幅は、入力すべき内容をより直感的でわかりやすくするため、言葉の長さ に合わせて調整します。ラベルテキストは入力項目を端的に表現します。入力項目が1 つしかなく、その意味を画面タイトルなどで明確に説明できる場合は省略可能です。サ ポートテキストは入力例や入力に必要な説明を記入することでユーザの入力を補助し ます。

テキスト入力を構成するパーツは以下とします。

- 1. コンテナー
- 2. ラベル
- 3. サポートテキスト
- 4. エラーテキスト

	<mark>2</mark> ラベル 必須	
	サポートテキスト	3
1)
	ラベル 必須	
	誤った入力内容	
	エラーテキスト	4

2.2.4 テキストエリア

ユーザが複数行のテキストを入力するための UI を指します。コンポーネントのラベルや文 字数制限を超える入力があった際の動作等の使用ルールを定義します。

自由入力形式の回答は、ユーザの負荷が高いです。そのため、例えば「その他を選んだ 方だけご記入ください」等、質問を分割した後の使用を検討します。ラベルテキストは入 力項目を端的に表現します。入力項目が1つしかなく、その意味を画面タイトルなどで 明確に説明できる場合は省略可能です。

入力項目に文字数制限がある場合、ラベルに最大文字数を具体的に記述します。最 大文字数が、おおむね 20 文字を超える、もしくは、入力フィールド内でスクロールが必 要な文字数以上の場合、文字数カウンターを合わせて表示することで、入力者が目視 で入力した文字数を把握できるようにします。

0	0
困っていることを100字以内で教えて ください 必須 らの分泌症にといてこここのに らいいかわかりません。助成金 をページはわかったのです が、。 入力できる文字数を超えています。 101 / 100	困っていることを100字以内で教えて ください 必須 らいいかわかりません。助成金 をページはわかったのです が、。 入力できる文字数を超えています。(入力文字数 101文字)
ラベルで文字数の制限を明示し、かつ、文字数カウン ターを常時表示し、制限を超えた場合は超過文字数を 知ることができる。	ラベルで文字数の制限を明示するにとどまっている。 文字数制限をこえた場合はエラーを出す(エラー時、 入力済みの文字数が表示されると望ましい)
困っていることを教えてください 必須 らいいかわかりません。助成金 をページはわかったのです が、。 入力できる文字数は100文字までです。	困っていることを教えてください 必須 らののかみはころでででです らいいかわかりません。助成金 をページはわかったのです が、。 入力できる文字数を超えています。
ラベルで文字数の制限を示しておらず、エラーが出て	ラベルで文字数の制限を示していないうえに、エラー

はじめて何文字まで入力できるのかが分かる。

ラベルで文字数の制限を示していないうえに、エラ-が出ても何文字まで許容されるのかも分からない。 テキストエリアを構成するパーツは以下とします。

- 1. コンテナー
- 2. ラベル
- 3. サポートテキスト
- 4. 文字数カウンター
- 5. エラーテキスト



2.2.5 セレクター

ユーザが特定のオプションや選択肢から1つ以上を選択するためのUIを指します。セレ クターの見た目や選択肢の数等の使用ルールを定義します。

画面から見切れるほどの長いリストは特にモバイルデバイスでの使い勝手を下げてしまう ため、事前の質問により選択肢を減らすよう検討します。リストが5つ以下の場合、ラジ オボタンの使用を推奨します。ラジオボタンを使用することで、タップやクリックをせずに選 択肢の全体が見え、選択がより簡単になります。

ラベルテキストは入力項目を端的に表現してください。入力項目が1つしかなく、その意 味を画面タイトルなどで明確に説明できる場合は省略可能です。

0	×
ラベル 必須 選択肢1 選択肢2 選択肢3 選択肢4 選択肢5 選択肢5 選択肢6	ラベル 必須 選択肢1 選択肢2
選択肢が6個以上の場合の使用	5個以下のリスト、画面から見切れてしまうほど多すぎ るリスト

. .

セレクターを構成するパーツは以下とします。

- 1. コンテナー
- 2. ラベル
- 3. アイコン
- 4. サポートテキスト
- 5. エラーテキスト

※フォーカス時に表示されるリストは OS デフォルトのスタイルを使用してください

	2 ラベル 必須		
	サポートテキスト		4
1	選択項目		3
	ラベル 必須		
	選択項目	~	
	エラーテキスト		5

プルダウンメニューに既定のスタイルはありません。OSの標準の UIを採用します。

ラベル <mark>必須</mark>	
選択肢1	
選択肢2	
選択肢3	
選択肢4	
選択肢5	
選択肢6	

2.2.6 ラジオボタン

ユーザが複数のオプションや選択肢から1つの項目を選択するためのUIを指します。ラ ジオボタンの見た目やサイズ等の使用ルールを定義します。 複数選択が必要な場合、もしくは選択する項目がひとつしかない場合、必ずチェックボッ クスを使用します。ラジオボタンはテキストの左側に配置し、画面を拡大表示している利 ユーザでも見つけやすくします。デフォルト型、タイル型の2種類のラジオボタンがあります。 補足説明が必要な場合にタイル型を活用します。二つの型は同時に使用しません。ラ ベルテキストは入力項目を端的に表現してください。入力項目が1つしかなく、その意味 を画面タイトルなどで明確に説明できる場合は省略可能です。

0		×		
あなた	は申請者本人ですか?		好き	な食べ物をすべて選んでください
0	はい		0	りんご
0	いいえ		0	バナナ
0	回答しない		0	みかん
ひとつの選択肢を递	選ぶことができる質問への使用	複数回答	答でき	るような質問への使用

ラジオボタンを構成するパーツは以下とします。

- 1. ラジオボタン
- 2. ラベル
- 3. テキスト
- 4. サポートテキスト
- 5. エラーテキスト
- 6. タイル
- 7. サブテキスト

デフォルト型 2 3 ラベル 必須 サポートテキスト 4 1 〇 選択肢 ○ 選択肢 ○ 選択肢 エラーテキスト 5 タイル型 ラベル <mark>必須</mark> サポートテキスト ------4 6 選択肢 Ο 補足説明 〇選択肢 補足説明 選択肢 Ο 補足説明 エラーテキスト 5

サイズは以下とします。



2.2.7 チェックボックス

ユーザが複数のオプションや選択肢から複数の項目を選択するための UI を指します。チェックボックスの見た目やサイズ等の使用ルールを定義します。

ひとつのオプションや選択肢しか選択できない場合、必ずラジオボタンを使用します。チェ ックボックスはテキストの左側に配置し、画面を拡大表示しているユーザでも見つけやすく します。ラベルテキストは入力項目を端的に表現します。入力項目が1つしかなく、その 意味を画面タイトルなどで明確に説明できる場合は省略可能です。

0	×				
好きな食べ物をすべて選んでください 必須	あなたは申請者本人ですか? 必須				
□ りんご	□ はい				
□ バナナ	🗌 いいえ				
□ みかん	□ 回答しない				
複数の選択肢を選ぶことができる質問への使用	単一回答しかできない質問への使用				
チェックボックスを構成するパーツは以下とし	<i>し</i> ます。				
1. チェックボックス					
2. ラベル					
3. テキスト					
4. サポートテキスト					
5. エラーテキスト					
2 ラベル 必須					
サポートテキスト	4				
1 選択肢					
□ 選択肢					
□ 選択肢					
エラーテキスト	5				



2.2.8 テーブル

データや情報を行と列で表示するためのグリッド形式の UI を指します。ダイヤログのサイ ズやダイヤログを閉じる際の操作等の使用ルールを定義します。

モバイルなど画面幅が狭い端末の場合には、テーブル幅が画面内に収まらないことがあ ります。その場合、ブラウザの水平スクロールバーを使用することを推奨します。ユーザが スクロールバーの存在に気づけるよう、デザインや開発の際には、テーブルの高さや、スク ロールバー周囲のスペースなどを十分に考慮してください。

テーブルは行や列の数が多くなりがちですが、モバイルファーストの観点からも、モバイルや タブレット端末での見え方に気をつけながら作成してください。

Table Header	Table Header	Table Header	Table Header
Table Header	Table Data	Table Data	Table Data
Table Header	Table Data	Table Data	Table Data
Table Header	Table Data	Table Data	Table Data
Table Header	Table Data	Table Data	Table Data
Table Header	Table Data	Table Data	Table Data
Table Header	Table Data	Table Data	Table Data
Table Header	Table Data	Table Data	Table Data
Table Header	Table Data	Table Data	Table Data

デスクトップ画面等、幅の広いデバイスでの表示例

モバイル画面等、幅の狭いデバイスでの表示例(ブラウザの水平スクロールバーあり)

Table Header	Table Header
Table Header	Table Data

2.2.9 パンくずリスト

ユーザがサイト内の階層的な場所を把握するためのナビゲーションの UI を指します。パ ンくずリストの見た目やリストが長くなった場合の改行等の使用ルールを定義します。 下階層へ遷移した際に、ユーザ自身が閲覧しているサイトが全体の階層構造内のどこ に位置しているかを示すことを目的とします。

(ア) 配置と仕様

パンくずリストはヘッダーとページ見出しの間に配置します。パンくずリストの長さは、当該 ページの階層の深さや、ページ見出しの文字長に依存し、制御できないため、コンテンツ エリア幅より広くなることを考慮して、改行する仕様とします。モバイルの場合、デスクトッ プと同様に改行する仕様とするか、または改行なしの横スクロール可能な仕様を併用す るかのどちらかで実装します。

デスクトップ パンくずリストがコンテンツ幅よりも長い場合は改行されます。

● 府省庁名	メニューリスト 〜	メニューリスト 〜	メニューリスト	メニューリスト
▲ ホーム > ページ見出し1 > ページ見出し2 > ページ見出	L 3			
● 府省庁名	メニューリスト 〜	メニューリスト 〜	メニューリスト	メニューリスト
ホーム > 長いページ見出しが入ります長いページ見出しが入り	<u>ます1</u> > <u>長いページ見出</u>	しが入ります長いページ身	見出しが入ります2 >	<u>長いページ見出しが</u>
<u>人ります長いページ見出しか入ります 3</u> > 長いページ見出しが.	入ります長いページ見出し	、が入ります 4		
 府省庁名 ホーム > 長いページ見出しが入ります長いページ見出しが入り 入ります長いページ見出しが入ります3 > 長いページ見出しが、 	メニューリスト 〜 <u>ます1</u> > <u>長いページ見</u> 出し 入ります長いページ見出し	メニューリスト 〜 <u>はしが入ります長いページ5</u> 」が入ります 4	メニューリスト 出 <u>しが入ります2</u> >	メニューリスト 長いページ見出しが

モバイル 改行での仕様 (ページ上部に配置) 横スクロールでの仕様 9:41 al 🗢 🔳 9:41 .ul 🕆 🔳 ○ 府省庁名 ● 府省庁名 ▲ ホーム > ページ見出しが入ります1 > 長い ホーム > ページ見出しが入ります1 > 長いページ見出しが入ります2 > 長いペー: ページ見出しが入ります 2 > 長いページ見出し 長いページ見出しが入ります 3 長いページ見出しが 長いページ見出しが 入ります3 入ります3 改行での仕様 (ページ下部に配置) 9:41 ...l 🕆 🔳 トは、アリインペレイアントのTFRE時に1定 用される仮の文章です。ダミーテキストを 使用すると、デザインの全体像を評価した 9:41 .ul 🕆 🔳 り、テキストの配置や長さを確認したりす Fは、 ナリイン アレイ ナツ FのJF成时に 使 ることができます。ダミーテキストは実際 用される仮の文章です。ダミーテキストを の文章ではないので、内容には意味があり 使用すると、デザインの全体像を評価した ません。 り、テキストの配置や長さを確認したりす ることができます。ダミーテキストは実際 の文章ではないので、内容には意味があり <u>ホーム</u> > <u>ページ見出しが入ります1</u> > <u>長いペ</u> ません。 <u>ージ見出しが入ります 2</u> > 長いページ見出しが 入ります 3 <u>ホーム</u> > ページ見出しが入ります1 > 長いペ <u>ージ見出しが入ります 2</u> > 長いページ見出しが 入ります3 フッターエリア フッターエリア メニュー メニュー メニュー メニュー メニュー

改行仕様の場合はページ上部、またはページ下部にパンく ずリストを配置します。 多くのページで長いパンくずリストが想定される場合、パンくずリストによってコンテンツを 押し下げられることを防ぐため、改行無しの横スクロールによって閲覧できる仕様で実装しま す。ただし、横スクロールの仕様で実装した場合はページ下部、フッターエリアの上部に改行仕 様のパンくずリストを配置するようにして下さい。 2.2.10 ページネーション

コンテンツが複数のページに分割された場合に、ユーザがそれらのページ間を移動するためのナビゲーションの UI を指します。コンポーネントの配置やボタンのマージン等の使用ル ールを定義します。

前ページ、次ページなど複数のページに遷移する際にコンテンツの下部に設定します。 PC 表示時、「(ア)ボタン配置」に記載のボタンバリエーションがすべて含まれる状態では、 前後 3 ページのページ No ボタン Before とページ No ボタン After を表示します。表 示領域にナビゲーションがすべて収まらない場合、モバイル表示時の状態に変化します。

(ア) ボタン配置

配置は左から下記の順に配置します。

- 最初へ
- 前へ
- 省略表記
- ページ No ボタン Before
- カレントページ表記
- ページ No ボタン After
- 省略表記
- 次へ
- 最後へ

(イ) 最初へボタン

押下すると1ページに移動します。カレントページが1ページのときは表示しません。

(ウ) 最後ヘボタン

押下すると最終ページに移動します。カレントページが最終ページのときは表示しません。

(エ) 次ヘボタン

押下するとカレントページの次のページに移動します。カレントページが最終ページのとき は表示しません。

(オ)前ヘボタン

押下するとカレントページの前のページに移動します。カレントページが 1 ページのときは 表示しません。

(カ) ページ No ボタン Before

カレントページの前3ページ分のボタンを表示します。押下すると該当 Noページに移動します。

(キ) ページ No ボタン After

カレントページの後ろ3ページ分のボタンを表示します。押下すると該当 Noページに移動します。

(ク) カレントページ表記

カレントページ No を表示します。

(ケ) 省略表記

総ページ数がページ No ボタンの範囲より多い場合に使用します。前 3 ページより、小さ いページ No がある場合、ページ No ボタン Before の前に表示します。前 3 ページよ り、大きいページ No がある場合、ページ No ボタン After の後に表示します。

(コ) ボタン及びカレントページ表記のマージン

ボタン及びカレントページ表記には、以下のマージンを設けます。



2.2.11 ユーティリティリンク

サイト内の情報にアクセスするためのリンクを示す UI を指します。コンポーネントの配置の 使用ルールを定義します。

ユーティリティリンクの Visited カラーは Normal カラーと同じとします。モバイル表示では ユーティリティリンクはハンバーガーメニュー内のメニューリストの一部に格納します。

(ア) 配置

ユーティリティリンクは、ヘッダーやフッターエリアに配置します。上にヘッダーエリアの配置例 を、下にフッターエリアの配置例を示します。

ヘッダーエリアでの配置例

	 リンクテキスト	リンクテキスト	U) リンクテキスト	〇 <u>リンクテキスト</u>	リンクテキスト
ロゴ					

フッターエリアでの配置例

リンクテキスト リンクテキスト ビ リンクテキスト ビ リンクテキスト ビ リンクテキスト © 2023 Copyright notice

2.2.12 アコーディオン

 \bigcirc

ユーザがセクションの開閉を切り替えることができ、情報をコンパクトに表示するための UI を指します。アコーディオン UI とリンクテキスト UI と区別して利用する旨の使用ルールを 定義します。左にデスクトップの場合の例を、右にモバイル・タブレットの場合の例を示し ます。

ダミーテキストはどのような場合に使用されますか。	\sim	ダミーテキストはどのように使用されま すか。
ダミーテキストはどのような場合に使用されますか。	^	ダミーテキストはどのように使用されま すか。
これはダミーテキストです。ダミーテキストは、デザインやレイアウトの作成時に使用される仮の文章です。ダミーテキストを使用する と、デザインの全体像を評価したり、テキストの配置や長さを確認したりすることができます。ダミーテキストは実際の文章ではないの で、内容には意味がありません。		これはダミーテキストです。ダミーテキスト は、デザインやレイアウトの作成時に使用さ れる仮の文章です。 ダミーテキストはどのように使用されま
ダミーテキストはどのような場合に使用されますか。	\sim	すか。 ダミーテキストはどのように使用されま すか。
ダミーテキストはどのような場合に使用されますか。	\sim	

X

アコーディオン UI はリンクテキスト UI と区別して利用します。

ダミーテキストはどのように使用されま すか。	\sim
ダミーテキストはどのように使用されま すか。	\sim
ダミーテキストはどのように使用されま すか。	\sim
ダミーテキストはどのように使用されま すか。	\sim

<u>ダミーテキストはどのように使用されま</u> <u>すか。</u>	\sim
ダミーテキストはどのように使用されま <u>すか。</u>	\sim
ダミーテキストはどのように使用されま <u>すか。</u>	\sim
<u>ダミーテキストはどのように使用されま</u> <u>すか。</u>	\sim

アコーディンUIはページ遷移を促すリンクとは区別して使用 します。 アコーディンUIと通常のテキストリンクと混同している使用

2.2.13 ヘッダーコンテナ

サイトの上部に表示されるエリアであり、ロゴやメニュー、検索バー等の要素を配置するエ リアを指します。ヘッダー内の配置やヘッダーで使用するコンポーネント等の使用ルールを 定義します。

ヘッダーコンテナには、フルヘッダー(デスクトップ表示の際に2行分の幅を取る大型のヘ ッダー領域)とスリムヘッダー(デスクトップ表示の際に1行分の幅を取る小型のヘッダ ー領域)の2種類があります。ユーザの画面の大きさに応じて、それぞれ以下の配置と します。現行のGビズインフォと同程度のリンク等のコンポーネントを配置できるようフルヘ ッダーを選択します。(経済産業省様との協議の結果、修正予定)

フル	ヘッダー	
	1 םם	(2) ^y\$-2>\$\$777\$\$
	③ グローバルメニュー	
1280p	¢	
	1 2	
767px		
375px		

スリムヘッダー

() ==	③ グローバルメニュー	2 ^yg-=>77774
1280px		
1		
767px		
① ② 375px		

配置内に記載している各番号には、以下のコンポーネントから各サイトで使用するコン ポーネントを配置します。

 $\textcircled{1} \quad \Box \beth \v$

ロゴタイプの略称であり、企業名やサービス名などを示す文字列をイラスト化したものを指します。Gビズインフォでは、以下のロゴを使用します。(マーケティング施策 について、ロゴに付記する文言を具体化後、修正予定)



 ヘッダーコンテナアイテム
 ヘッダーコンテナアイテムのエリアには、以下のコンポーネントが内包されます。G ビズ インフォでは、ユーティリティリンクを配置します。

- > ユーティリティリンク
- ▶ ランゲージセレクター
- ▶ 検索ボックス
- ▶ 新規登録/ログイン/ログアウトボタン
- ③ グローバルメニュー

グローバルメニューのエリアには、以下のコンポーネントが内包されます。G ビズインフ オでは、グローバルメニューと一部グローバルメニュー内のメニュー項目にドロワーを配 置します。

- > グローバルメニュー
- > ドロワー
- > メガメニュー
- ④ ハンバーガーメニュー

画面幅が狭いデバイスでヘッダーコンテナアイテムやグローバルメニューを内包するための、メニューパネル開閉ボタンとして、ハンバーガーメニューを配置します。

2.2.14 グローバルメニュー

フルヘッダー

サイトの上部や側面に表示されるメニューバーの UI を指します。グローバルメニューの見た目等の使用ルールを定義します。

フルヘッダー、及びスリムヘッダーは以下のような見た目とします。フルヘッダーでは、2 行 目にグローバルメニューを配置します。スリムヘッダーでは、ロゴの右側にグローバルメニュ ーを配置します。

● 府省庁名	サイトボリシー プライバシーボリシー ユビーライトボリシー ウェブアクセンビリティ SNS ●Language v
最新情報 政策 市民向けサービス > 事業者向けサービス >	採用情報 ご意見・ご要望
● 府省庁名	<u>サイトポリシー ブライバシーポリシー ユビーライトポリシー ウェブアクセンビリティ SNS</u> ●Language v
	最新情報 政策 市民向けサービス~ 事業者向けサービス~ 採用情報 ご意見・ご要望
スリムヘッダー	
● 府省庁名	市民向けサービス - 事業者向けサービス - 採用情報 ご意見・ご要望 ⊕ Language
● サービス名	👗 わたし 😗 開歴 🗘 お知らせ
● 府省庁名 市民向けサービス~ 事業者向けけ	ナービス > 採用情報 ご意見・ご要望

2.2.15 ドロップダウン

ユーザがクリックまたはホバーすることで選択肢を表示する UI を指します。ドロップダウン の見た目や選択肢のテキストの配置等の使用ルールを定義します。 ドロップダウンは、開閉の起点とするメニューアイテム等の左端、もしくは右端に揃え、視 覚的にどのメニューアイテム等がドロップダウンのパネルを持っているか判別可能にします。 左にメニューアイテムの左端に揃えた場合の例を、右にメニューアイテムの右端に揃えた 場合の例を示します。

ドロップダウン ~

ドロップダウン ~

カテゴリー	カテゴリー
メニュー	メニュー

2.2.16 ハンバーガーメニュー

サイトのナビゲーションメニューをコンパクトに表示するためのアイコンを指します。ハンバー ガーメニューの見た目や配置等の使用ルールを定義します。

ハンバーガーメニューはラベル付きで明示的に表示され、ユーザが容易に見つけられるこ とが重要です。ハンバーガーメニューは、以下の見た目とします。左に縦型でラベルを配 置する例を、右に横型でラベルを配置する例を示します。



(ア) 配置

ハンバーガーメニューはヘッダーエリアの右側に配置します。上にデスクトップの場合の例を、 下にモバイル・タブレットの場合の例を示します。



(イ) メニュー機能の明示

ハンバーガーメニューボタンのアイコンは、一般的に使用されており多くのユーザに既知の ものであるが、一部のオンラインサービスの経験がないユーザでも意味がわかるよう、アイ コンに必ずラベルを付与します。

0		×	
=	★ 閉じる	≡	×

アイコンにラベルが付与されている。

アイコンのみで表示されている。

2.2.17 ドロワー

サイトのメニューをアイコン等に格納し、必要なときにクリックすると展開して表示する UI を指します。ドロワーの見ためや閉じる際のアクション等の使用ルールを定義します。ドロ ワーは、以下の見た目とします。左にメニューが閉じた状態の例を示し、中央と右もメニ ューを開いた状態の例を示します。中央はメニューを展開した結果アイテムがない場合 の例を示し、右は展開した結果アイテムがある場合の例を示しています。



2.2.18 ディバイダー

要素やセクションを分けるための視覚的な区切り線やスペースを指します。ディバイダーの 見た目やマージン等の使用ルールを定義します。ディバイダーは、以下の見た目とします。



(ア) ディバイダータイプ

全幅タイプ

ディバイダーには全幅タイプとインセットタイプの2種類があります。全幅タイプはコンテンツ エリア全幅の仕切りを構成し、セクションやリストを視覚的に区別します。また、インタラク ティブエリアとインタラクティブでないエリアを区別します。

インセットタイプは関連する同じセクション内で分類する場合に適しています。全幅タイプ に比べ、エリアを区別しつつセクション内の関連性を維持しやすくなります。

インセットタイプ

< アカウント	セクションタイトル	
設定	リンク	
バージョンの確認	リンク	
マニュアルダウンロード	セクションタイトル	
	リンク	>
	リンク	>
·/		

(イ) マージンの取り方

リストで使用するときは 8 px 以上、セクションで使用するときは 16 px 以上の十分な 余白を取ります。余白を取ることで、コンテンツや機能の視認性を高め、誤読のリスクを 軽減します。

Ο

×

ディバイダーの種類

フルブリードディバイダー

インセットディバイダー

ディバイダーの使用法

マージンの取り方

ディバイダーの位置

余白を十分に取り、ディバイダーが補足的に 使用されることで、情報が一目で複数項目と して認識できる。 ディバイダーの種類 フルブリードディバイダー インセットディバイダー ディバイダーの使用法 マージンの取り方 ディバイダーの位置 ディバイダーの強弱 ディバイダーとボーダーの違い

余白が十分でなく、ディバイダーと情報が同 じコントラストで表現されているため、複数 項目が一塊の情報として認識されてしまう。 2.2.19 ノティフィケーションバナー

サイト上でユーザに情報を伝えるためのバナーまたはメッセージ表示エリアの UI を指しま す。ノティフィケーションバナーの見た目等の使用ルールを定義します。

ノティフィケーションバナーは、以下の見た目とします。ノティフィケーションバナーは通知内 容の情報属性ごとに異なるタイプ(サクセス・エラー・警告)ごとに「2.1.1 カラー」で定 義したセマンティックカラーを使用します。



ノティフィケーションバナーを構成するパーツは以下とします。

- 1. バナーアイコン(必須)
- 2. バナータイトル(必須)
- 3. 年月日
- 4. バナーデスクリプション(必須)
- 5. 閉じるボタン
- 6. アクションボタン



バナーアイコン、バナータイトル、バナーデスクリプションはノティフィケーションバナーの必須 構成要素です。年月日、閉じるボタン、アクションボタンは必要に応じて使用するオプシ ョン要素です。アクションボタンの個数に制限はありませんが、画角の狭いデバイスでの表 示も考慮した個数とします。ボタンラベルの文字数によって妥当な個数が変動します。 ノティフィケーションバナーは、ページ上部に配置し、必ずユーザが見えるようにします。 左の例は、モバイルの場合の配置を示しており、右の例は、デスクトップの場合の配置を 示しております。





2.2.20 プログレスインジケーター

特定の作業やプロセスの進行状況を視覚的に示すための UI を指します。プログレスイ ンジケーターの見た目や表示するラベル等の使用ルールを定義します。プログレスインジ ケーターは、以下の見た目とします。

Spinner	
0	0

Spinner/Stacked



Spinner/Inline



Spinner/Overlay



アニメーションイメージ



(ア) ラベルの記載内容

アクションの状態を正確に説明するラベルをつけます。「読み込み中」「保存中」「アップロ ード中」などできるだけ少ない単語で状態を説明します。



2.2.21 フッターコンテナ

サイトの下部に表示されるエリアであり、利用規約やプライバシーポリシー等の要素を配置するエリアを指します。類似の構成要素として、デザインシステムのヘッダーコンテナのル ールと同様に配置と配置するコンポーネントを定義します。

フッターコンテナの表示は、ユーザの画面の大きさに応じて、それぞれ以下の配置とします。

フッター	
①メニュー	
②サイト 公開元情	R
③Copyright	
1280p x	
_ב=⊀	
②サイト 公開元情	版
③Copyright	
767px	
①メニュー	
②サイト 公開元情	殿
③Copyright	
375px	

配置内に記載している各番号には、以下のコンポーネントから各サイトで使用するコン ポーネントを配置します。

לבע

ヘッダーコンテナに配置するグローバルメニューと比較して、必要であるがサイト内で 目立たせる必要性のないコンテンツへのリンクを配置します。G ビズインフォでは、以 下を配置します。

- ▶ コード一覧
- ▶ 出典元一覧
- ▶ 利用規約
- ▶ プライバシーポリシー
- アクセシビリティ
- ② サイト公開元情報

サイト公開元の情報を表示します。G ビズインフォでは、デジタル庁と経済産業省の名称、法人番号、住所を表示します。

 Copyright サイトの Copyright を表示します。

2.2.22 カレンダー入力

ユーザが日付やイベントを選択するためのインタラクティブな日付選択機能を提供するための UI を指します。他のサイトでも広く使われている jQuery の Datepicker を適用します。

日付:								
	0 2023年11月							
	日	月	火	水	木	金	±	
				1	2	3	4	
	5	6	7	8	9	10	11	
	12	13	14	15	16	17	18	
	19	20	21	22	23	24	25	
	26	27	28	29	30			

2.3 テンプレート

2.3.1 入力フォーム 利用者情報
 生年月日や姓名などの利用者の情報を入力するフォームを指します。利用者情報の
 入力フォームの例を示します。

(ア)利用者情報入力フォーム例

9:41	.ul 🗢 🔳
あなたの情報を してください	入力
名前	
姓必須	
名 必须	
氏(カタカナ) 必須	
名(カタカナ) 必須	

2.3.2 入力フォーム 期間・種類など

期間や種類などを入力するフォームを指します。期間・種類などの入力フォームの例を示します。

(ア)確認事項の入力フォーム例

確認。

再就職手当または、常用就職支度手当を雇入年月日より以前に受けたことがありますか?

🔘 ある 🛛 💿 ない

(イ) 種類の入力フォーム例

 \sim

事業の種類

(ウ) 期間の入力フォーム例

雇用期間 🜌

0	定めなし
0	定めあり

定めありを選んだ場合は、期間の	開始日から終了日ま	でを入力してください			
<u></u> 年	Л	日 から	年	月 🤇	日まで

雇用年月日



(エ)時間・金額の入力フォーム例

一週間の所定労働時間



賃金月額

	в
--	---

(オ) 追記情報(ユーザにとってわかりにくい表現や専門用語を使用する際にフォーム下 に記載する情報)の入力フォーム例

未支給区分



・未支給区分とは未支給区分とは未支給区分とは未支給区分とは
 未支給区分とは未支給区分とは未支給区分とはもっと詳しく

番号複数取得チェック不要



不支給理由



(i) 不支給理由とは不支給理由とは不支給理由とは不支給理由とは
 不支給理由とは不支給理由とはもっと詳しく

2.3.3 入力フォーム 添付

書類や画像などの添付ファイルを入力するフォームを指します。添付ファイルの入力フォ ームの例を示します。

(ア)本人確認書類の入力フォーム例

本人確認が可能である書類を表記します。表面と裏面が必要な場合、それぞれのセク ションを設けます。サポートテキストを用いて、技術的な制約が発生した場合など、具体 的な対処方法を示します。



カメラ許可などがされてない利用者に、サポートテキストで設 定方法などがわかるリンクなどを用意します

₫

ш

G

<

>

(イ) 添付書類の入力フォーム例

添付方法の選択肢として、「ファイルを選択する」と「カメラを起動」の2つを用意します。 どの書類がアップロードされたかをプレビューで表示し、添付書類に間違いがないことを確 認できるようにします。



(ウ) 添付書類の確認

添付した書類の名称をわかりやすく表記します。プレビュー機能や削除機能を設置し、 利便性を高めます。エラーがある場合、ファイル名の近くにエラーメッセージを表示します。 添付書類

提出

	0	源泉徴収書2022ップロードできるファイルはpng.jpg形式のみです	0	削除する
la l	0	運転免許証.png	0	削除する
	0	扶養家族申請書202jpg	0	削除する
Contraction Contraction	0	screenshot.png	0	削除する

2.3.4 入力フォーム 基本情報

性別や住所、電話番号などの基本情報を入力するフォームを指します。基本情報の入 カフォームの例を示します。

(ア)名前の入力フォーム例

名前
氏名 必須 氏と名を望白で区切ってください
伊集院
氏名(カタカナ) 🕹 🏽
氏 (カタカナ) と名 (カタカナ) を空白で区切ってください

(イ) 国籍の入力を伴う名前の入力フォーム例

国籍

日本国籍のかた
 日本国籍以外のかた

0	H	平	国	粓	īΧ	<i>9</i> 1	Ø	T)^	π

名前

氏必须	名 🖏
伊集院)[
氏(カタカナ) 🗞	名(カタカナ) 心須

国籍

日本国籍のかた

日本国籍以外のかた

名前

氏名 必須

氏と名(およびミドルキーム)を空自で区切ってください

伊集院

氏名(アルファベット表記)

パスポートに記載のアルファベット表記がわかる場合は入力 してください

(ウ) 生年月日の入力フォーム例

(エ) 性別の入力フォーム例

- 性別 🔐
- 〇 女性
- 男性
- その他・無回答

(オ)住所の入力フォーム例

住所

郵便番号 趟

半角数字7桁

1020094

□ 郵便番号がわからない場合

^{都道府県} 東京都

^{市区町村} 千代田区紀尾井町

番地 必須

1-3

建物名・部屋番号 (

デジタルビルティング101

住所 郵便番号 &調 ^{半角数字7拍}

都道府県 <u>⊘</u>須 東京都 〜

市区町村 🖏

番地 必須

1-3

建物名・部屋番号

デジタルビルティング101

郵便番号を入力すると自動入力で都道府県と市区町 村の入力が完了する 郵便番号がわからない場合でも都道府県から入力で きる状態になっている

(カ) 電話番号の入力フォーム例

連絡先

電話番号 必須
電話番号 必須
半角数字 ハイフン区切り

日本	~
-	

電話番号

+81				
-----	--	--	--	--

(キ) メールアドレスの入力フォーム例

メールアドレス 必須	