

# 特許庁アーキテクチャ標準仕様書 (参考2) 画面・帳票編

第1.1版

平成28年6月

特許庁



# はじめに

## (1) 本書の位置づけ

本書は、『特許庁アーキテクチャ標準仕様書』に基づき画面や帳票のユーザインタフェース部分を設計・開発する際に定めておくべき方針の具体例を、参考情報として示したものである。

本書で扱う内容は、主としてシステム利用者が直接目に触れたり操作したりする部分であり、画面・帳票設計時に策定するUI規約のインプット資料として利用されることを想定している。システムの処理方式等に関する内容は『特許庁アーキテクチャ標準仕様書』の本冊(以下、『本冊』と呼ぶ)を参照のこと。

## (2) 本書の利用者及び利用目的

本書は、個別システム刷新に関係するステークホルダ(情報技術統括室職員、特許庁PMO、システム利用者、原課、要件整理補助(支援)業者、調達支援業者、設計・開発ベンダ、システムインテグレーションベンダ等)向けに作成されたものであり、当該ステークホルダが本書を利用して個別システム刷新を行うことにより、段階的刷新を通じて特許庁システム全体として統一された保守性と移植性の高いシステムを実現することを目的とする。

## (3) 本書の文書構成

本書は、以下の章から構成される。

### 1章 画面設計の方針

画面の内容(レイアウト)や動作に関する方針の具体例を、参考情報として掲載する。

### 2章 帳票設計の方針

帳票の出力項目やレイアウト、印刷用紙に関する方針の具体例を、参考情報として掲載する。

## (4) 本書の利用方法

本書の利用者及び利用方法について以下に示す。

表 (4)-1 本書の利用者及び利用方法

(○:利用する, -:利用しない)

利用者 利用方法	情報技術 統括室	特許庁P MO	システム 利用者, 原課	要件整理 補助業 者, 調達 支援業者	設計・開 発ベンダ	システム インテグ レーショ ンベンダ	ハードウ ェアベン ダ	オペレー ションベン ダ
システム構造の 定型化(ルール の理解・遵守)	○	○	○※	○	○	○	-	-
技術的整合性 確保(コントロ ール及びチェック)	○	○	-	○	○	-	-	-

※本書の記載例に従い画面設計等の設計レビューに関与するために必要。

## (5) 本書の運用方法

本書の運用方法について以下に示す。

- ① 運用開始時期  
平成28年6月から運用を開始する。
- ② 改定時期  
平成29年3月末, 平成30年3月末及び平成31年3月末の3回の時期において改定を予定している。
- ③ 整備及び管理  
『特許庁PMO標準・規約類における整備及び管理方針』に従う。

## － 目 次 －

1. 画面設計の方針 .....	1
1.1 画面のアクセシビリティ .....	3
1.2 画面の定義 .....	4
1.3 画面の内容 .....	6
1.4 画面の動作 .....	10
2. 帳票設計の方針 .....	11
2.1 帳票の出力項目 .....	12
2.2 帳票のレイアウト .....	14
2.3 印刷用紙 .....	15
2.4 帳票の管理 .....	16

# 1. 画面設計の方針

---

画面設計の方針を以下に示す。

## (1) 基本方針

画面設計の基本方針を以下に示す。

(方針1) システム利用者に対し、統一した操作感を提供できることとする。

異動やシステム更改等で、利用するシステムが変更になった際にシステム利用者が混乱しないよう配慮する。

(方針2) UIに関する部分の汎用化を促進できることとする。

画面部品等の仕様を定めることによって汎用化を促進し、個別に作りこむ範囲を業務固有の機能の実現に注力できるようにする。

(方針3) 画面の実現方法に極力依存しないこととする。

システム更改により画面実現方法(ブラウザを用いた構成/リッチクライアントを用いた構成)が変わったとしても、画面に対する影響を最小限に抑える。

(方針4) 全てのシステム利用者が利用できるよう配慮したものとする。

システム利用者の利用環境(デバイス層)や利用者属性(色覚障がい等)を踏まえ、一部のシステム利用者が利用できない画面や、誤操作を招くような画面になることを防ぐ。

## (2) 適用範囲

画面設計方針の適用範囲を以下に示す。本適用範囲に当てはまらない場合は、サブシステム毎に別途、方針を検討するものとする。

- ブラウザを用いた構成を採用した場合の画面設計に適用されることを想定している。特殊な業務要件に限定しての使用が想定されるリッチクライアントについては、画面が業務要件に強く依存することが想定されるため、画面設計方針の適用を想定していない。

(3) 画面設計方針の全体構成

画面設計方針の全体構成を下表, 下図に示す。

表 1-1 画面設計方針の構成

項番	画面設計方針の項目	説明
1	アクセシビリティに関する方針	システム利用者の身体条件に伴う対応方針
2	画面定義に関する方針	画面の単位
3		画面間の遷移
4		画面遷移に伴うウィンドウの扱い
5	画面の内容に関する方針 (静的設計)	画面の領域
6		画面のレイアウト (領域の組み合わせ)
7		画面部品の扱い
8	画面の動作に関する方針 (動的設計)	キー操作等システム利用者に対する動作に関する指針

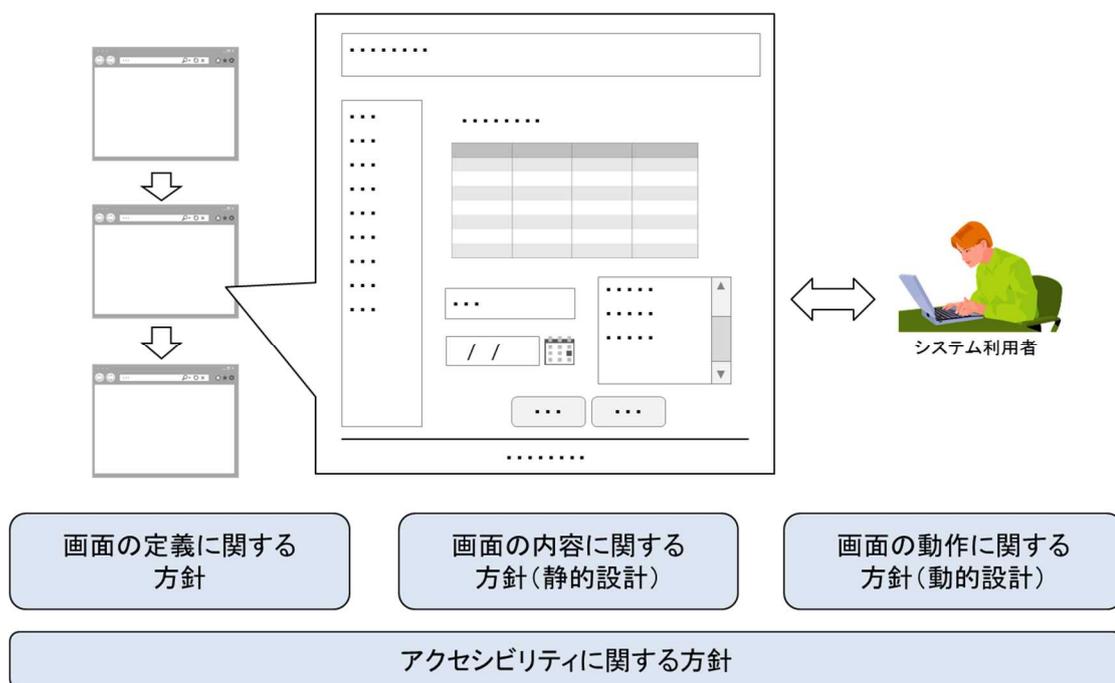


図 1-1 画面設計方針の全体構成のイメージ

## 1.1 画面のアクセシビリティ

システム利用者のアクセシビリティに関する対応方針については、以下のとおりとする。

表 1.1-1 アクセシビリティに関する対応方針

項番	身体条件	アクセシビリティに関する本書における対応方針
1	全盲	対応しない(音声読み上げは対応しない)。
2	聴覚障がい	音だけに依存した設計をしないこととする。
3	知的障がい	対応しない。
4	弱視, 老眼	文字の大きさを変更可能にすることで対応する。
5	色覚障がい	色の組み合わせに配慮する。 <sup>1</sup>
6	肢体不自由者	対応しない(マウスとキーボードの操作を対象とする)。

<sup>1</sup> ツールによるチェックが可能。

ツールの紹介 - NPO法人カラーユニバーサルデザイン機構  
<http://www.cudo.jp/colorud/simulation/tools>

## 1.2 画面の定義

### (1) 画面の単位

業務的な画面の単位を決定する際の方針と具体例を以下に示す。

- 画面遷移パターンに沿って分ける。

機能毎に分割した画面が、「(2) 画面間の遷移」で述べる遷移パターンに該当する場合は、そのパターンに従って画面を分ける。

例： 入力, 確認, 完了

- 画面の項目数に応じて分ける。

画面に含まれる項目数が多く画面が縦長になってしまうことで、作業効率の低下等が想定される場合は、画面の項目をいくつかのグループに整理した上で、画面を分ける。

### (2) 画面間の遷移

画面間の遷移を決定する際の方針と具体例を以下に示す。

- 画面遷移パターンに沿って分ける。

画面の操作感を統一するため、原則、遷移パターンを統一する。

代表的な画面遷移のパターンを下表に示す。

表 1.2-1 代表的な画面遷移のパターン

項番	遷移パターン	画面遷移	イメージ
1	登録・更新系遷移	以下の三つの画面で遷移する。 ① 情報を入力する画面 ② 入力した内容を確認する画面 ③ 処理の結果を通知する画面	
2	検索系遷移 一括表示パターン ※検索条件の項目数が少ない場合	検索条件の入力と、検索結果の表示を一つの画面で表示する。 検索／再検索は、同一画面に遷移する。	
3	検索系遷移 分割表示パターン ※検索条件の項目数が多い場合	検索条件の入力と、検索結果の表示を別画面に分割して表示する。 検索／再検索は、別画面に遷移する。 検索結果表示時は、合わせて検索条件の入力値を表示する。	

ただし、特に高い効率性を求める等、サブシステム特有の要件がある場合は、パターンに含まれる画面の一部を省略しても良い。

例： 登録・更新系遷移における確認画面の省略、等

(3) 画面遷移に伴うウィンドウの扱い

画面遷移は、同一ウィンドウ内での遷移とする。

ただし、下表に示すケースに該当する場合は、別ウィンドウ等への遷移を行う。

表 1.2-2 別ウィンドウ等への遷移を行うケース

項番	ケース	遷移方法	例	補足説明
1	遷移先画面が補助的役割であり、必ず遷移元画面に戻る場合	画面内ポップアップを利用する。	入力された郵便番号から住所を選択する画面、等	ポップアップは、一つのウィンドウ内に重ねて表示する擬似的なウィンドウである。遷移先画面は遷移元画面よりも小さい任意のサイズで表示し、ポップアップ表示中は、遷移元画面への操作をブロックする(モーダル表示)。 
2	遷移先画面を開いた後も、遷移元画面で作業を継続したい場合	新規ウィンドウを開く。	別システムを開く場合、ヘルプ画面を表示する場合、等	—

## 1.3 画面の内容

### (1) 画面の領域

ToBeアーキテクチャにおいて定義する画面の領域を下表に示す。

表 1.3-1 画面の領域

項番	領域名	定義	領域に含む内容(例)	補足説明
1	共通情報	サブシステム内に共通の情報や共通的な機能を格納する領域	サブシステム名, ログイン者情報, ヘルプ表示, ログアウト, 等	サブシステム名(ロゴ含む)を表示する場合, トップ画面へのリンクを兼ねる。
2	個別情報	各画面に関する情報を格納する領域	Copyright表記, 連絡先, 等	ヘルプのメニューとしてもよい。
3	メイン	画面の主目的となる内容を格納する領域	入力フォーム, 参照情報, 検索結果, 等	—
4	ナビゲーション	他のページへのリンクを格納する領域	他ページへのリンク, 等	—
5	アクション	画面の最終的なアクションを決定する手段(ボタン等)を格納する領域	登録ボタン, キャンセルボタン, 等	主に登録・更新系画面で使用する。ボタンの並びについては、「(3)画面部品の扱い」を参照。

### (2) 画面のレイアウト

- 全ての画面は下図に示すいずれかのレイアウトに倣うものとする。

ただし、一般的なPC用ディスプレイとは画面サイズに関する要件が大きく異なる場合は、個別にレイアウトを定めても良い。

表示する内容がない場合は、その領域を省略する。

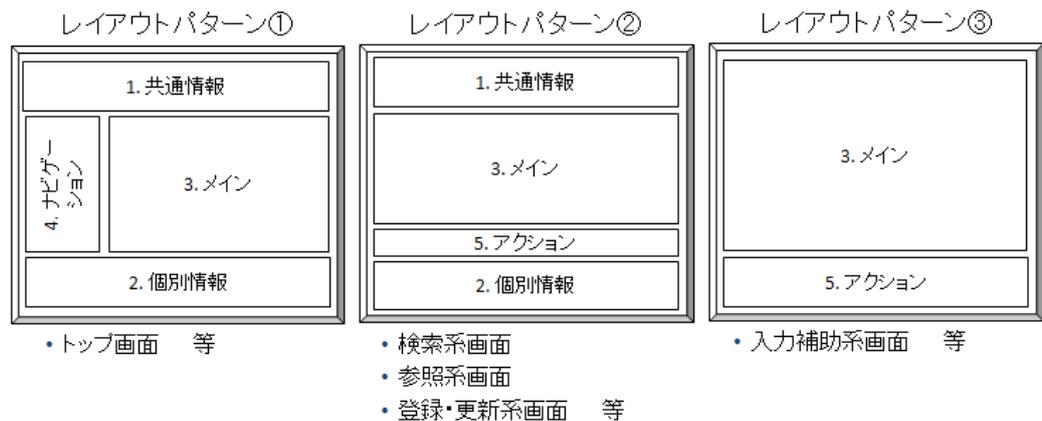


図 1.3-1 画面レイアウトパターン

- 原則、以下のフォーマットに従いウィンドウタイトルを付与すること。

ただし、補足情報を付与する必要があるケースについては、個別にフォーマットを定めても良い。

「画面名 (画面ID) | サブシステム名」

### (3) 画面部品の扱い

ToBeアーキテクチャにおいて定義する画面部品を下表に示す。なお、画面部品を、「基本部品」と、基本部品を組み合わせる動作を拡張した「応用部品」に分類する。

画面を設計する際は、この利用指針に沿って画面部品を選定し、表示や配置に関する方針に従うものとする。なお、「基本部品」を「応用部品」の一部として使用する場合は「応用部品」の利用指針に準ずる。

表 1.3-2 基本部品

項番	部品	利用指針	表示や配置に関する方針
1	プレーンテキスト  サンプル	情報表示や、説明文の記載に利用する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 文字色は背景色とのコントラストを意識し、利用者によって色の判別が困難とならないようにする。フォントの種類及び文字の大きさは極力指定せず、OSや画面の実現方式(ブラウザ等)で設定された標準値を利用する。</li> </ul>
2	リンクテキスト  サンプル	ユーザが入力した情報の送信を伴わない、ページを移動するだけの画面遷移の契機として利用する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● リンクテキストが画面の実現方式(ブラウザ等)で提供されている場合は、その標準の色や文字装飾(アンダーライン等)を変更しない。</li> </ul>
3	ボタン  サンプル	ユーザが入力した情報の送信を伴う場合や、データ更新等のアクションを伴う画面遷移の契機として利用する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ボタンに記載するラベルは「主要語＋動作語」とし、送り仮名は省略する。(主要語、動作語の意味については、『別冊1 命名ルール編』の「1. 用語管理のルール」を参照) 悪い例: 「案件を登録する」 良い例: 「案件登録」</li> </ul> <p>ただし、画面の構成上、主要語が明らかな場合は、主要語を省略してよい。 例: 「入力キャンセル」→「キャンセル」</p> <p>代表的な動作語について、以下に示す。 「登録」、「更新」、「削除」、「検索」、 「完了」、「キャンセル」、「進む」、「戻る」</p> <p>また、画像によるボタンの代用を行っても良いが、押したことが分かる等、ボタンと同様の表現を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 複数のボタンを横に並べる場合、登録ボタン等、次の画面に遷移するためのボタンは左側に、キャンセルボタン等、前の画面に遷移するためのボタンは右側に配置する。</li> <li>● 誤操作を防ぐため、ボタン自体及びボタン間に十分な幅を取る。</li> </ul>
4	テキストボックス  サンプル	1行テキストを入力する場合に利用する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 最大入力可能文字数に合わせた幅を確保し、文字が見切れないようにする。</li> <li>● パスワードを入力する場合は、「●」に変換する等のマスク処理を施す。</li> </ul>

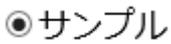
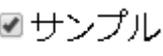
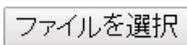
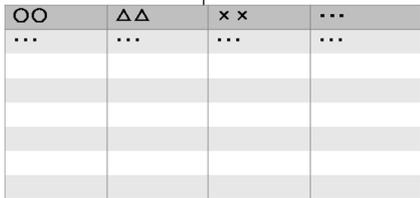
項番	部品	利用指針	表示や配置に関する方針
5	テキストエリア 	複数行テキストを入力する場合に利用する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 極力、最大入力可能文字数に合わせた幅及び高さを確保し、文字が見切れないようにする。ただし、最大入力可能文字数が多い場合、他の画面部品とのバランスを考慮し、高さを小さくし縦スクロールバーを表示する。</li> <li>● 幅を超える文字数を入力した場合は、改行して表示すること(自動で改行コードは付与しない)。また、改行コードが入力された場合は、改行して表示する。</li> </ul>
6	ラジオボタン 	選択肢の中から1つを選択する場合、かつ、選択肢が8個程度までの場合に利用する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 初期値がないような選択肢の場合でも、選択なしを表す選択肢を用意し初期選択とする。</li> <li>● 選択肢の説明はラジオボタンの右側に記載し、混同しないよう各ラジオボタン間は十分な余白を設ける。</li> </ul>
7	ドロップダウンリスト 	選択肢の中から1つを選択する場合で、かつ、上記ラジオボタンに当てはまらない場合に利用する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 極力、最大表示文字数に合わせた幅を確保し、文字が見切れないようにする。</li> <li>● 1行表示のみ使用する。 ※複数行表示は使用しない。</li> </ul>
8	チェックボックス 	選択肢の中から複数を選択する場合に利用する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 選択肢の説明はチェックボックスの右側に記載し、混同しないようチェックボックス間は十分な余白を設ける。</li> </ul>
9	ファイル選択 	ローカルファイルを選択する場合に利用する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ファイル選択ダイアログを表示する。</li> <li>● ファイル選択ダイアログに表示するファイル一覧は、極力、ファイル名やファイル形式等でフィルタリングし、ファイルの誤選択を防止する。</li> </ul>

表 1.3-3 応用部品

項番	部品	利用指針	表示や配置に関する方針
1	カレンダー 	日付を選択する場合に利用する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● テキストボックス及びボタンと合わせて使用し、ボタンを押下するとカレンダーを表示する。</li> <li>● カレンダー上で日付が選択されると、テキストボックスに選択した日付を自動的に挿入する。</li> <li>● テキストボックスに直接日付を入力することも可能とする。</li> </ul>
2	書式付きエディタ 	起案エディタのように、単純なテキストでなく書式付きテキストを入力する際に利用する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 書式設定に関するメニューは、書式付きエディタの上部に配置する。</li> <li>● 極力、編集操作のやり直しや、元に戻す機能を提供する。</li> <li>● 幅及び高さ、スクロールバーの表示、改行等については、極力、テキストエリアと同様とする。</li> </ul>
3	グリッド 	表形式で情報を表示したい場合に利用する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 1行目に見出し行を設ける。</li> <li>● 極力、横スクロールが発生しないよう、表示幅を調整する。</li> <li>● ソートが要件に含まれる場合は、見出し行にソートの切り替え制御を設ける。</li> <li>● 一度に表示する件数は、性能要件等を踏まえ妥当な件数に制限する。 表示したい件数がその件数より多い場合は、以下の2通りの方法から選択する。                         <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ ボタン押下等のユーザ操作に伴い続きを読み込み、グリッドに追記する。</li> <li>➢ ページ送りを設け、指定された範囲のグリッドを再表示する。</li> </ul> </li> <li>● 列の幅や表示位置の変更をした場合、次回表示時に同じ設定で表示されるようにする。</li> </ul>
4	入力フォーム 	複数の情報を入力する場合に利用する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 複数の情報をグルーピングし、タイトルを付与する。</li> <li>● 項目名は、テキストボックス等の入力部品の左側に記載する。</li> <li>● 必須入力の項目は、項目名に続けて「(必須)」と記載する。 ※赤字を用いる等、強調して表示する。</li> <li>● 項目に関する説明や入力例、入力フォーマットを表示したい場合は、項目名に続けてツールチップ表示用アイコンを配置する。</li> </ul>

## 1.4 画面の動作

画面の動作に関する方針を下表に示す。

表 1.4-1 画面の動作に関する方針

項番	画面動作項目	方針
1	入力チェック	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 入力チェックは、入力部品からフォーカスが外れたとき等、できるだけ早いタイミングでチェックを行う。</li> <li>● 入力エラーが発覚した場合は、以下の対処を行う。 <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 該当する入力部品の背景色を変更する。</li> <li>➢ 該当する入力部品の右側又は下側に、エラーの内容を表示する。 ※エラーの内容は「発生したこと」と「対処方法」を記載する。</li> </ul> </li> <li>● 「アクション」表示領域に格納されるボタン押下時にしかチェックできない事項については、上記対処を行うとともに、メッセージダイアログ(メッセージを表示するだけのポップアップ)で入力エラーが発生した旨を通知する。</li> </ul>
2	リンクテキスト制御	<ul style="list-style-type: none"> <li>● リンクをクリックした際、該当のリンクの色を変える。</li> </ul>
3	ボタン制御	<ul style="list-style-type: none"> <li>● データ更新を伴うボタンについては、二度押し防止制御を設ける。 ※一度押したボタンは非活性化する。</li> </ul>
4	フォーカス制御	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 画面表示時の初期フォーカスを定める。</li> <li>● Tabキーを利用した項目間の移動手段を設ける。その際、効率よい移動順に配慮する。</li> <li>● 郵便番号やクレジットカード番号等、形式上複数のテキストボックスに分割した方が望ましい場合は、入力桁数に伴い自動的に次のテキストボックスへフォーカスを移動させる。</li> <li>● 作業効率向上のためフォーカス時、入力モードを切り替えても良い。</li> </ul>
5	キーボード操作	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 作業効率向上のため、ショートカットキーを設けても良い。 ただし、画面の実現方式(ブラウザ等)によって、ファンクションキー等に既に機能が割り当てられているものは利用しないこと。</li> </ul>
6	マウス操作	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 右クリックメニューは極力利用しない。</li> <li>● クリック可能な要素やドラッグ可能な要素については、カーソルの形状を変更する。</li> <li>● ラジオボタン等の選択項目については、選択項目のラベルをクリックすることで選択可能とする。</li> </ul>
7	スクロール	<ul style="list-style-type: none"> <li>● マウスホイール及びキーボードでのページのスクロールを可能にする。</li> </ul>
8	入力規制 <sup>2</sup>	<p>入力規制は、禁止文字や入力桁数制限等といった、不正となる文字を入力できないようにする制御のことである。例えば、電話番号を入力するテキストボックスに対して数字とハイフンのみを入力できるように規制する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 入力規制は、キーボードのキーイベントを検知し、文字が画面に表示される前に規制対象かの判断を行う。</li> <li>● 規制対象の文字が入力された場合は、文字を表示しない。</li> <li>● 入力規制の対象となる入力フィールドのIMEの設定を無効にする<sup>3</sup>。</li> </ul>

<sup>2</sup> クリップボードからの入力(コピー・アンド・ペースト)は、入力規制の対象外とする。

<sup>3</sup> ブラウザによってIMEの設定を無効にできない場合は、IMEからの入力に対しては入力規制の対象外とする。

## 2. 帳票設計の方針

---

帳票設計の方針については、外部設計の観点で、画面設計方針と同様にユーザインタフェースの一部の扱いとして通常同列で扱うことから、並びで章節を配置するものである。

ユーザにとって理解しやすく、一貫性のある帳票を設計することを目的として、帳票設計に関する方針を以降に示す。

なお、以下の場合には、帳票設計方針の適用対象外である。

- 特許庁における業務規程や法令等によって帳票レイアウトが定められている場合。

## 2.1 帳票の出力項目

帳票の設定項目に関する設定値の方針を下表に示す。

表 2.1-1 帳票の設定項目の推奨の設定値

項番	設定項目		設定値の方針及び理由	補足説明
1	フォント	種類	明朝体 理由： 特許庁が外部向けに公開している文書等で一般的に使用しているフォント種類であるため。	『本冊』の「3.4.2 文字コードの扱いのルール」に規定されている符号化文字集合をサポートするフォントを使用する。 なお, JIS X 0213:2004 <sup>4</sup> で例示字形(デフォルトグリフ)が従前のものから変更されている。このグリフが業務要件を満たさない場合は, 以下のいずれかの対応を行う。 ● 規定に準ずるフォントを使用し, 従前のグリフを代替グリフとして指定する(使用するフォント及び帳票設計・印刷ソフトウェアがサポートする場合。) ● 従前のフォント及びグリフを使用する。
2		サイズ	通常 :10pt タイトル :14pt 理由： 通常のフォントサイズは, 一般的に使用されるフォントサイズ(10~12pt)のうち, 紙面に多くの情報を掲載可能とするため最小のサイズとした。タイトルのフォントサイズは, 通常のフォントサイズと比較して違和感のないサイズとして設定。	—
3	表示属性	文字配置	タイトル :中央 表の列タイトル :中央 固定文字数の文字列:中央 可変文字数の文字列:左寄せ 日付, 時刻 :左寄せ 数値 :右寄せ 理由： 一般的に使用される文字配置であるため。	項番, ページは数値だが, 左寄せとする。
4		文字修飾	多用しない。使用する場合は統一感を持たせる。 理由： 見た目の統一を図るため。	文字修飾には, 取り消し線, 上付き, 下付き等がある。
5		スタイル	多用しない。使用する場合は統一感を持たせる。 理由： 見た目の統一を図るため。	スタイルには, 下線, 太字, 斜体等がある。

<sup>4</sup> 通称「JIS2004」呼ばれる。日本語用の符号化文字集合を規定する日本工業規格(JIS)である。JIS X 0213はJIS X 0208を包含し, 更に第三・第四水準漢字等を加えた上位集合である。

項番	設定項目	設定値の方針及び理由	補足説明
6	表示様式	表示 フォーマット 日付: yyyy.MM.dd 例: 2014.01.02 時刻: hh:mm:ss 例: 01:02:03 数値: #,###,##9 例: 1,234 理由: 一般的に使用される表示フォーマットであるため。	項番, ページは数値だが, 以下のように表示する。 項番: カンマなし 例: 1234 ページ: 「P.」+ZZZ9 (ゼロ埋めする) 例: P.0001
7		半角/全角 英字, 数字: 半角 記号 : 右記参照 平仮名, 片仮名, 漢字: 全角 理由: 半角/全角の一般的な使い分けであるため。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 帳票レイアウト定義に含まれる文字を対象とする。帳票に出力するデータは, 業務要件がない限り, 原則, 加工せずにそのまま表示する。</li> <li>● 記号のうち, 全角/半角両方がある場合は, 特に理由のない限り半角を使用する。 例: 「\$」と「\$」の場合は「\$」</li> </ul>

## 2.2 帳票のレイアウト

レイアウトが不統一の場合、読解性が低下する。よって、レイアウトを極力、統一するものとする。

ただし、帳票毎に出力する項目が異なるため、全てを統一することはできない。したがって、共通的に出力する項目及びその出力位置を定めるものとする。

帳票には、業務データ以外に一般的に以下のような項目が共通的に出力される。

- タイトル
- 帳票の補足情報(ページ数, 印刷日時等)
- 表の列タイトル

共通的に出力する項目の出力位置は、極力、帳票上部とする。

例として、A4カット紙横方向でのレイアウトイメージを下図に示す。

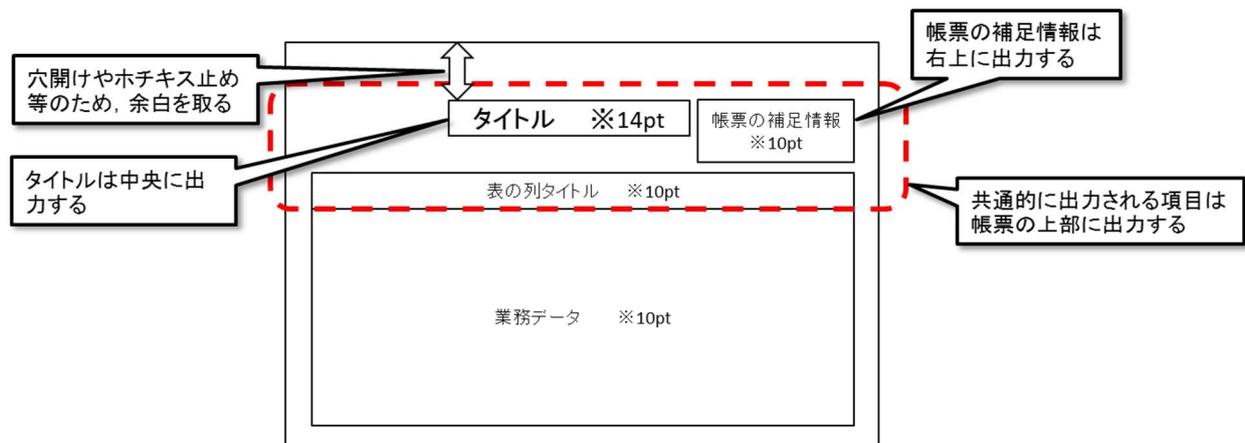


図 2.2-1 帳票レイアウトイメージ

## 2.3 印刷用紙

### (1) 印刷用紙

用紙サイズや印刷方向が混在すると、読解性の低下や書類の保管等に不便が生じることが考えられる。そのため、用紙サイズ、印刷の向きは極力、統一するものとする。

- 用紙サイズは、極力、A4カット紙とする。  
ただし、項目数や出力データの文字数が多く、A4カット紙では入りきらない場合は、A3カット紙を使用する。

## 2.4 帳票の管理

帳票をファイルとして管理する必要がある場合、ファイル形式をPDFで統一するものとする。