

【1. 作成するデータ】	
デジタルコンテンツ (アーカイブの対象となるアナログ媒体の資料・作品をデジタル化したデータもしくはボーンデジタルなコンテンツデータ)	
<p>a) 入選作品データ</p> <ul style="list-style-type: none"> デジタル媒体で残っている作品は、そのデータをそのままコピーして保存するだけで、新規には制作しない。 同一作品のデジタルデータが、異なるフォーマットで見つかった場合、できるだけマスターに近いデータを優先するが、基本的には、すべて収集したい。 アナログ媒体の作品が、今年度中に見つかった場合は、そのままにしておき、所有者、保管場所、メディアを明記するだけに留める。 アナログ媒体の作品の調査は来年度も引き続き行い、そのアナログ媒体に応じたデジタル化の方法を来年度に検討する。 <p>b) 入選作品の関連情報</p> <ul style="list-style-type: none"> 関連情報としては、下記の例のようなメタデータ（項目）を収集し、それを後々汎用性が高いExcelデータ化して保存する。 	
メタデータ (コンテンツの内容、外形、所在等に関して記述したデータ。書誌データ、目録データ、資料リスト等)	
<p>応募年度： 第〇回 審査結果 作品タイトル 作品タイトルふりがな 制作者名 制作者名ふりがな 制作者名種別： ・本名 ・ペンネーム ・チーム名 ・その他 連絡先住所 電話番号 E-mailアドレス 制作者webサイトまたは作品の特設サイト 国籍 性別 応募時の年齢 応募時のCG歴 応募時の職業 応募時の勤務先・学校名 受賞歴等（本作品） 受賞歴等（その他） 使用ソフト 使用ハード 制作人数（CG部分） 制作人数（CG以外） 制作期間： ○年○月～○年○月 制作日数： ○年○ヶ月 作品時間： ○分○秒 うち3DCG部分 ○分○秒 同 2DCG部分 ○分○秒 同 紙アニメ部分 ○分○秒 同 人形・粘土アニメ部分 ○分○秒 同 実写映像 ○分○秒 解像度（縦横） 縦横比： ・16:9 ・4:3 ・その他 フィールドレンダリング： ・あり ・なし 音声の有無： ・声（台詞） ・効果音 ・BGM 字幕の有無： ・あり ・なし 字幕の言語 BGMの著作権 その他の著作権（制作者以外が持っている場合） 作品上映時の注意 作者による作品解説など 作品データの収集状況</p>	
データの作成件数	
コンテンツ内容	作成件数
・入選作品数は、500本程度と予想される。	
a) 入選作品データ 全本数の60%	300本程度
b) 入選作品の関連情報 全本数の90%	450本程度