

【2. データの保存】

デジタルコンテンツ

a) 入選作品データ

- デジタル媒体に残っている作品は、フォーマットの変換などは行わず、そのデータをそのままコピーして保存する。
- アナログ媒体の作品が見つかった場合は、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。
- アナログ媒体自体は所有者に任せ、本事業では保存しない。(その権利を得るのは難しいと思われる)

b) 入選作品の関連情報

- 後々汎用性が高いExcelデータ化して保存する。

● 冊子の編集

- 本事業では、収集、整理した入選作品の関連情報をベースに、各作品の画像の他、データ分析結果、作者名や作品名の索引などを加えた冊子を作成し、紙媒体で保存する。

作品タイトル	作品タイトル
	
作者名	作者名
※使用ソフト※ ※使用ハード※ ※制作人数(GG部分)※ ※制作人数(GG以外)※ ※制作期間※ ○年○月～○年○月※ ※制作日数※ ○年○月※ ※作品時間※ ○分○秒※ ※全3000部分※ ○分○秒※ ※間 2000部分※ ○分○秒※ ※間 続アニメ部分※ ○分○秒※ ※間 人形+粘土アニメ部分※ ○分○秒※ ※間 実写映像※ ○分○秒※ ※解像度(縦横)※ ※縦横比※ 16分 43 ※その他※ ※音声の有無※ ・あり(音調) ・効果音 ・BGM※ ※字幕の有無※ ・あり ・なし※ ※字幕の言語※ ※作業による作品解説など※	※使用ソフト※ ※使用ハード※ ※制作人数(GG部分)※ ※制作人数(GG以外)※ ※制作期間※ ○年○月～○年○月※ ※制作日数※ ○年○月※ ※作品時間※ ○分○秒※ ※全3000部分※ ○分○秒※ ※間 2000部分※ ○分○秒※ ※間 続アニメ部分※ ○分○秒※ ※間 人形+粘土アニメ部分※ ○分○秒※ ※間 実写映像※ ○分○秒※ ※解像度(縦横)※ ※縦横比※ 16分 43 ※その他※ ※音声の有無※ ・あり(音調) ・効果音 ・BGM※ ※字幕の有無※ ・あり ・なし※ ※字幕の言語※ ※作業による作品解説など※
人のアタマが喋る飛ぶアニメが作ってみたい 「アタマが喋る飛ぶソニック」 という荒唐な理由から作ってみたい作品です。	この人がアタマで喋っているソニックを好きなん、という動機から制作したソニックの作品です。 楽しんでいただけたら幸いです。

- ただし、作者の個人情報に該当する情報については、掲載しない。
- 入選作品が500本程度あるため、各ページに2作品ずつ紹介していき、250ページ程度になるとと思われる。

メタデータ

データの長期保存の体制

- 今年度の事業では、a)入選作品データ、b)入選作品の関連情報、及び編集した冊子のデジタルデータを、複数の専用HDDまたはSSDにバックアップを取って保存する。
- 冊子については、印刷し、頒布することで、分散して保存できると考えている。
- より長期の保存方法、弊社外での保存方法は、今年の事業で集まってデータ量や、アナログ媒体のデジタル化を踏まえた上で、来年度に検討、実施する。