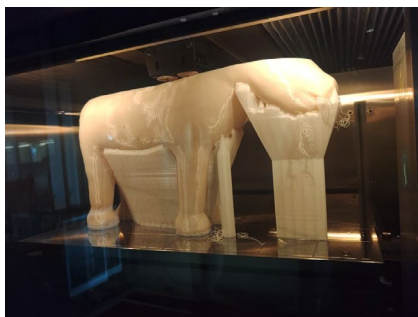
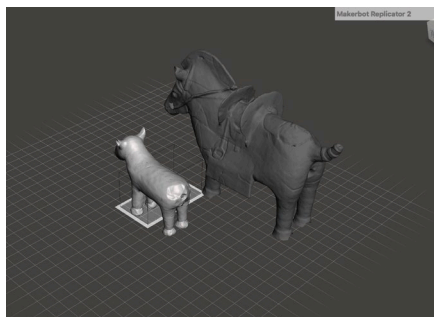


大阪電気通信大学が デジタルの力で地域の歴史文化の周知に貢献 —1月10日に3Dデータ・3D造形レプリカ贈呈式を開催—

大阪電気通信大学（大阪府寝屋川市・四條畷市／学長：塩田邦成）は、四條畷市への四條畷市指定有形文化財の埴輪の3Dデータと3D造形レプリカの贈呈式を2024年1月10日（水）に行います。

これは総合情報学部デジタルゲーム学科とゲーム&メディア学科の社会プロジェクト実習の一環で、四條畷市教育委員会をクライアントとして四條畷市指定有形文化財の子馬形埴輪と馬形埴輪の3Dデータを撮影。さらに本学の3D造形先端加工センターの3Dプリンターで実物大のレプリカを作成し、寄贈することになりました。



【本件のポイント】

- 社会プロジェクト実習の一環で、四條畷市教育委員会をクライアントとして四條畷市指定有形文化財の埴輪の3Dデータを撮影
- 3Dデータ並びに3Dプリンターで実物大のレプリカを作成
- 学生からの提案として、今後は市内の学校における学習での活用、Web上でのヴァーチャルミュージアムでの展示などに活用が可能

【本件の概要】

日本でも初期に馬の飼育が行われた場所とされる四條畷市は歴史的な遺跡や古墳などが多い地域です。大阪電気通信大学四條畷キャンパスにも近いJR忍ヶ丘駅の周辺で発掘された四條畷市指定有形文化財の子馬形埴輪と馬形埴輪は全国的にも珍しく、希少な文化財です。そのため、近年ではさまざまな国内外の展示に貸し出しの依頼があり、四條畷市立歴史民俗資料館で実物を観覧できる日が少なくなっていました。その課題解決のため、デジタル技術を用いて等身大のレプリカを作成を本学の機材や設備を使用して行いました。

総合情報学部デジタルゲーム学科とゲーム&メディア学科の社会プロジェクト実習は実際に企業や地方自治体などから課題を与えられ、解決していく授業です。ゲーム&メディア学科 原久子教授の班では四條畷市教育委員会をクライアントとして、飯盛城跡、資料館の紹介動画制作、SNSでの発信、SNSを用いたイベント実施、四條畷市に伝わる龍伝説にまつわるリーフレット作成、文化財の3Dデータ撮影と3D造形制作といった活動を進めてきました。今回は、その中の一つの子馬形埴輪の3D造形レプリカ、同埴輪と馬形埴輪の3Dデータを四條畷市に寄贈することになりました。

大阪電気通信大学はデジタル技術を用いた研究教育で地域の歴史文化の周知に貢献します。

【本プレスリリースに関するお問い合わせ先】

学校法人大阪電気通信大学 法人事務局 広報部広報課 担当：東

TEL：072-824-3325 FAX：072-824-1141 MAIL：kouhou@osakac.ac.jp



【開催概要】

開催日時：2024年1月10日（水） 11：00～12：00

開催場所：四條畷市役所 本館2階ミーティングルーム

出席者：四條畷市長 東修平氏

四條畷市教育委員会教育長 植田篤司氏

大阪電気通信大学学長 塩田邦成

【関連リンク】

総合情報学部ゲーム&メディア学科

<https://www.osakac.ac.jp/faculty/isa/gm/>

【大学概要】

大学名：大阪電気通信大学（学長：塩田邦成）

URL：<https://www.osakac.ac.jp/>

所在地：寝屋川キャンパス 〒572-8530 大阪府寝屋川市初町18-8

四條畷キャンパス 〒575-0063 大阪府四條畷市清滝1130-70

学 部：工学部、情報通信工学部、医療健康科学部、総合情報学部

※2024年4月建築・デザイン学部開設

※2025年4月健康情報学部（仮称・構想中）開設予定

在籍者数：5,703名（2023年5月1日現在）

【本プレスリリースに関するお問い合わせ先】

学校法人大阪電気通信大学 法人事務局 広報部広報課 担当：東

TEL：072-824-3325 FAX：072-824-1141 MAIL：kouhou@osakac.ac.jp