デジタルメディア学部※

NEW デジタルメディア学科※

工学部

NEW ロボティクス学科※

情報工学科

建築デザイン学科

健康科学部

NEW 臨床工学科※

京都橘大学 入学部
〒607-8175 京都市山科区大宅山田町34
Tel : 075-574-4116 Mail : admis@tachibana-u.ac.jp

※学部学科名は仮称、2026年４月開設予定（設置構想中）。記載内容はすべて予定であり、変更となる場合があります。

2026

京都橘大学

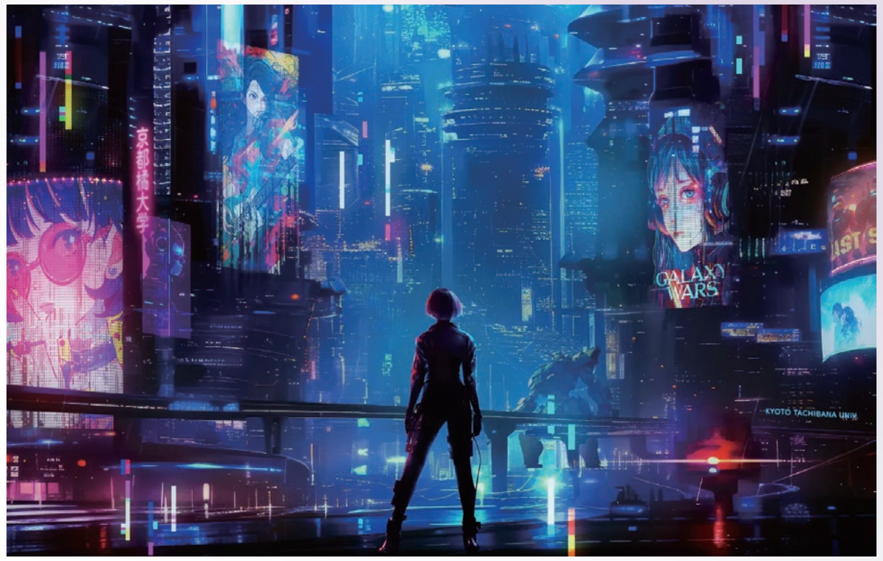
理系 学科ガイドブック

※学部学科名は仮称、2026年4月開設予定（設置構想中）。記載内容はすべて予定であり、変更となる場合があります。

2026年4月 理系領域で3学科新設

デジタルメディア学部※

NEW デジタルメディア学科※



コンテンツ大国は新時代へ
デジタル社会をリードする

日本のゲームやアニメ、音楽といったメディアコンテンツは世界中で絶大な人気を誇り、デジタル化の波によって今後さらに需要が高まることが予測されます。デジタルメディア学部デジタルメディア学科では情報技術を基盤に、メディアコンテンツの制作技術やCG、画像・音声処理、AIなどのエンジニアリング技術を修得。次世代のコンテンツやシステムを創造し、多くの人を熱狂させるクリエイターやエンジニアをめざします。

詳細は P4へ

工学部

NEW ロボティクス学科※

新時代の救世主である
AIとロボット技術で未来を創る

少子高齢化や人口減少を背景に、多くの産業で業務の自動化・機械化のニーズが急増。また、技術革新も進み、人の手では不可能だった高度な作業が可能になりつつあります。ロボティクス学科では機械工学や情報工学、電気電子工学、計測・制御工学に加え、先端AI技術にも精通し、これからの機械・ロボット産業や情報産業で活躍するスペシャリストを養成します。

詳細は P6へ

健康科学部

NEW 臨床工学科※

医療技術で未来を拓く
次世代の臨床工学技士へ

技術革新の波は医療分野にも押し寄せ、テクノロジーの高度化が進んでいます。臨床工学科では医療現場で用いられるさまざまな医療機器のスペシャリストである臨床工学技士の国家資格取得に加え、IT分野や医療機器開発、病院管理に関する能力を修得するためのカリキュラムを展開。これからの医療を支える高度医療技術者を養成します。

詳細は P16へ

さらに

新設3学科の学生が学ぶ 新校舎が誕生

［ 2026年完成予定 ］

ACADEMIC TERRACE（仮称）

— アカデミックテラス —

新設3学科の教育研究拠点として、新しい校舎が誕生します。建物内にはコモンズや食堂なども配置し、さまざまなアクティビティが可能な空間に。学生・教職員・地域の方々など、多様な人々が行き交い、自由につながることで新たなイノベーションを創造していきます。

学びを深めるための施設が充実

京都橘大学の理系学科には
専門性に特化した施設・設備や
創造的な学びを実践するスペースが充実。
それらを最大限活用し、
最新の知識・技術を身につけます。

最新のテクノロジーが融合した
学びの拠点

ACADEMIC LINKS

アカデミックリンクスは学生と教職員など、さまざまな人との
「つながり」と「実践」を促す施設として、2021年に誕生しました。
建物内には用途に応じて利用できる学習スペースが多く設置されています。

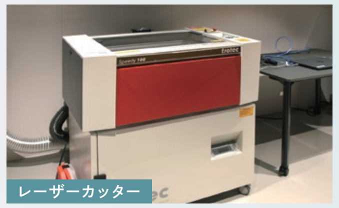
01. クリエーションラボ

3Dプリンター、レーザーカッター、VRヘッドセットなどの情報機器が用意された、主体的に学びながら好奇心を喚起する最先端のラボです。プログラミングの学習、アプリやゲームの制作など、自由に活用できます。

3Dプリンター

ミニ3Dプリンター

パソコン上で設計した複雑な形状のデザインを3Dプリンターで出力し、樹脂で作成します。


レーザーカッター

アクリルや木材、革などの素材を、ソフトウェア上で設計した外形に切断します。

02. イノベーションラボ

高性能の最新PCやプログラミングソフト、充実したワークスペースを備え、「新しいことを考えたい・試したい・作りたい」気持ちにこたえる環境が整備された施設です。

多様な交流を生み出す
学びの交流拠点

mican

新しい学びの交流拠点として2021年に誕生しました。
「永遠に完成しない建物」をコンセプトとし、
名前には未完、蜜柑（橘の実）、I can、未来の館などのさまざまな意味があります。
micanに集う学生や地域の方々が自由に活動できる空間です。

01. 製図室･CAD教室

製図室

主に建築デザイン学科の学生が利用する施設です。設計演習で使用する製図室は創作活動に集中できる空間です。CAD教室にあるパソコンには、CAD以外に設計・製図に必要なデザインソフトも用意しています。

CAD教室

02. UICK_A

無印良品がデザインした、主に建築デザイン学科の学生が卒業制作を行うワークスペースです。

2026年度 新設

デジタルメディア学部

デジタルメディア学科※

取得できる資格

- 高等学校教諭一種免許状（情報）

申請中。文部科学省における審査の結果、予定している教職課程の開設時期などが変更になる可能性があります。

- 学校図書館司書教諭

取得をめざす資格

- 基本情報技術者
- CGクリエイター検定
- マルチメディア検定　など

WEBでチェック

デジタルメディア学科をもっと知る！

※学部学科名は仮称、2026年4月開設予定（設置構想中）。記載内容はすべて予定であり、変更となる場合があります。

現在、そして未来に広がる、デジタルメディアの世界

日本のゲームやアニメ・音楽といったメディアコンテンツは世界中で絶大な人気を誇っており、コンテンツのデジタル化の波に乗りさらに多くの人々に親しまれていくこととなるでしょう。また、画像・映像・音声の自動認識やVRといったメディアエンジニアリング技術は自動車・医療・エンタテインメントなどさまざまな産業でなくてはならないものとなっています。その一方で、これらの技術を駆使できるIT人材の不足は深刻化していくことが予測されています。

デジタルメディア学科は、日本が誇るメディアコンテンツを支えるクリエイション技術と最新のメディアエンジニアリング技術の双方を学ぶ、理系にも文系にも向けた学科です。次世代のコンテンツやシステムを創造できる、デジタル時代のクリエイターやエンジニアを養成します。

理系学生向けの奨学金制度が充実

デジタルメディア学科の理系型入試を対象に、対象選考区分の合格者かつ75％以上得点した方全員に対して、4年間の授業料380万円が減免となる、「たちばな超AI時代特待生制度」を設けています。AIの社会課題解決にむけて、前例にとらわれない価値創造ができる方の入学をお待ちしています。

※詳細は「2026年度入試ガイド」をご確認ください。

TOPICS

豊富な経験をもつ教員による超実践的なゲーム開発の授業

ゲーム開発の最前線で活躍し、豊富な経験をもつ教員が授業を担当します。ユーザーを楽しませるゲームづくりや、ゲームビジネスでの成功をめざしたゲーム開発を実践的に学ぶことができます。

情報系のさまざまな資格取得に対応

デジタルメディア学科の科目は基本情報技術者試験やCGクリエイター検定、マルチメディア検定などの情報系・メディア系のさまざまな資格取得に役立ちます。さらに高等学校での情報系教育の高まりを受け、高等学校教諭一種免許状（情報）※の取得にも対応します。

※申請中。文部科学省における審査の結果、予定している教職課程の開設時期などが変更になる可能性があります。

Pick up 科目

「ゲームデザイン演習」

ゲームの企画立案から制作まで一連の開発プロセスを体験します。自分が企画したゲームを実際に制作することで、企画段階で想定していた面白さが出るか？また、それがユーザーにも楽しんでもらえるか？という視点を重視しながら経験を積んでいきます。

「コンピュータグラフィックスⅠ」

コンピュータで画像を扱うニーズは、産業や医療、学術やエンタテインメントなどさまざまな分野に存在し、コンピュータグラフィックス（CG）の技術が日々活用されています。この科目では、CGの基本的理論とともに、CG生成を行うための多様な技術を具体的な実装コードとともに修得します。

CURRICULUM

領域	科目	1年次	2年次	3年次	4年次
基礎・基幹領域	基礎科目	情報技術の基礎となる理論 ●メディア学入門 ●メディア数学基礎 ●線形代数 ●コンピュータシステム概論 ●情報セキュリティ など（1〜2年次）			
基礎・基幹領域	基幹科目	クリエイションとエンジニアリングの基盤 ●メディアデザイン演習 ●メディアクリエイション概論 ●プログラミング演習 ●メディアエンジニアリング概論 など（1〜3年次）			
基礎・基幹領域	ゼミ系科目	デジタルメディアの専門知識を深める実践的な少人数教育 ●アカデミックスキル ●プロジェクト演習 など（1〜4年次）			
4つのモデルコース	ビジュアルエンジニアリング		画像・映像といったビジュアルメディアの処理・生成 ●ビジュアルメディア処理Ⅰ ●コンピュータグラフィックスⅠ ●Webアプリ開発実践 ●ビジュアルエンジニアリング応用論 など（2〜4年次）		
4つのモデルコース	サウンドエンジニアリング&クリエイション		音声・音楽などの“音”の処理と表現 ●音楽創作論 ●サウンドデザイン論 ●サウンドメディア処理Ⅰ ●サウンドスケープ論 など（2〜4年次）		
4つのモデルコース	ゲームクリエイション		ユーザーを楽しませるゲームの開発 ●ゲームプログラミングⅠ ●ゲームデザイン論Ⅰ ●先端ゲーム技術 ●ゲームデザイン演習Ⅰ など（2〜4年次）		
4つのモデルコース	ビジュアルクリエイション		マンガ・アニメなどビジュアルコンテンツを支える技術とクリエイティビティ ●グラフィックデザインⅠ ●キャラクター制作 ●Webデザイン ●メディアアート など（2〜4年次）		
ソーシャル展開科目			実社会でのビジネス展開 ●ブランド戦略・広告論 ●デジタルマーケティング論 ●プロジェクト管理基礎 ●デザイン&アートラボ など（2〜4年次）		
クロスオーバー科目群			分野を越えた自由な発想や応用力 ●コンテンツ産業論 ●国際日本文化講義 ●ゲーム文化論 ●こころの脳科学 ●消費者行動論 など（2〜4年次）		

※専門教育科目を記載。このほかに豊富な共通教育科目もあります。カリキュラムは2026年度の内容（予定）です。

2026年度 新設

工学部

ロボティクス学科※

※学科名は仮称、2026年4月開設予定（設置構想中）。記載内容はすべて予定であり、変更となる場合があります。

取得できる資格

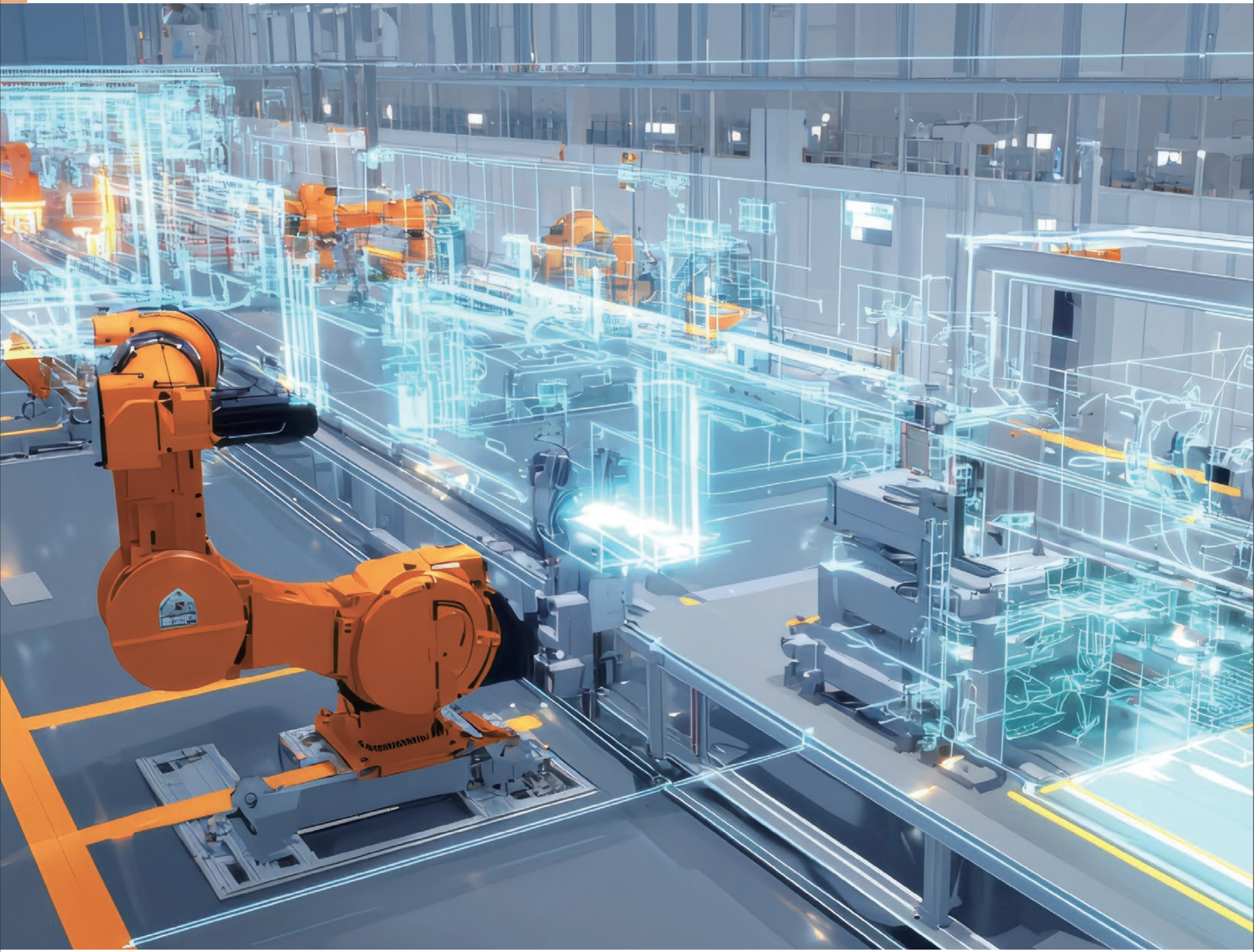
- 高等学校教諭一種免許状（工業）

申請中。文部科学省における審査の結果、予定している教職課程の開設時期などが変更になる可能性があります。

- 学校図書館司書教諭

WEBでチェック

ロボティクス学科をもっと知る！



ロボットを作り、動かして、社会で活用する

今、少子高齢化や人口減少を背景に、多くの産業で業務の自動化・機械化ニーズが急増しています。また、技術の革新は、今まで人の手では不可能だった高度な作業を現実のものとしつつあります。産業を発展させ、私たちの生活をより便利に、ロボットは新たな時代の救世主となる存在です。ロボティクス学科では、ロボットを作り、動かし、社会で活用する最新の技術で新時代を創ります。機械、AI・情報、電気電子、計測・制御などロボティクスに関わる分野をバランスよく配置しています。さまざまな分野の知見を統合するロボティクスの醍醐味を体感できます。各分野のなかでもAI分野や人とロボットの関わり合いに着目した科目を充実させ、この分野での著名な教員から先端的で実践的なロボティクスを学びます。また、機械、AI・情報、電気電子、計測・制御と学ぶため、活躍できるフィールドは多彩です。ロボティクス学科で学んだことを好きな分野で応用・活用していくことが可能です。

機械工学とロボティクス（ロボット工学）の違い

機械工学は機械の仕組みを理解するための学問です。一方、ロボティクスは機械・ロボットを作り、組み立てることに加え、それらを動かして社会で活用する学問です。そのため、機械・ロボットを作る分野、それらを動かす分野、人間との共存を考えながら社会で活用する分野など、幅広く活用できます。そのような知識・技術を修め、市場価値の高い人材をめざします。

TOPICS

人とロボットの関わり合いに着目した最先端のロボティクス

人間とロボットのより良い関わり合いを考える“ヒューマンロボットインタラクション”の分野を充実させたカリキュラムで、単なる機械工学だけでなく、作り・動かし・活用するための多岐にわたる力を身につけます。

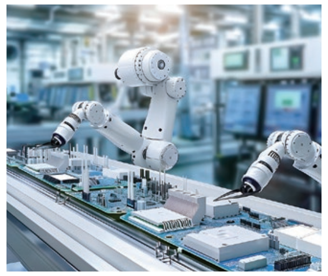
実験や企業連携などリアルで実践的な学び

低学年次からゼミやロボット実験など、“実体験”を積む実践型教育を展開。実際の企業と連携する授業があり、卒業後に社会で活躍するための「生きたロボティクス」を学びます。

Pick up 科目

「ロボティクス実験」

「ロボティクス実験」では、3Dプリンターを活用したパーツ作成やロボットアーム・移動ロボットの制御など、ロボットやその部品を使ったさまざまな実験を行います。ロボティクスの技術を活用して現実の問題解決を行うための「生きた」能力を身につけます。



「知能ロボット未来論」

「未来を予測する最も良い方法は未来を自ら創ることである。」この言葉のとおり、「知能ロボット未来論」はロボティクスを活用した未来を創っていく科目です。未来にあるべきロボットのアイディアを発想し、それを実現するために必要な技術や手法を具体的に考えていきます。

CURRICULUM

	1年次	2年次	3年次	4年次
ゼミ系科目	ロボティクスの専門知識を深める実践的な少人数教育 ●アカデミックスキル ●ロボティクス研究入門 ●プロジェクト演習 など			
専門横断科目	ロボティクスの基幹技術と社会実装 ●ロボティクス概論 ●ロボットプログラミング ●ロボティクス社会実装 ●オープンイノベーションプロジェクト ●ロボティクス数理 など			
専門領域 機械系科目		ロボットの身体 ●機械工学基礎 ●製図・CAD演習 ●機械要素・機構設計 ●応用機械力学・材料力学 など		
専門領域 知能情報系科目		ロボットの頭脳 ●人工知能 ●ヒューマンロボットインタラクション ●知能ロボット未来論 ●ロボット行動計画 など		
専門領域 電気電子系科目	ロボットの動力 ●電気回路 ●論理回路 ●電子回路			
専門領域 計測・制御系科目		ロボットの五感 ●画像処理 ●音声・言語処理 ●制御工学 ●センシング		
クロスオーバー科目群		分野を越えた自由な発想や応用力 ●ロジスティクス論 ●アントレプレナーシップ ●情報セキュリティ ●知的財産マネジメント など		

※専門教育科目を記載。このほかに豊富な共通教育科目もあります。カリキュラムは2026年度の内容（予定）です。

工学部

情報工学科

取得できる資格

- 高等学校教諭一種免許状（情報）
- 学校図書館司書教諭

取得をめざす資格

- ITパスポート
- DS検定®リテラシーレベル
- G検定
- 基本情報技術者
- 応用情報技術者
- 情報セキュリティマネジメント　など

WEBでチェック

情報工学科を
もっと知る！

リアリティのある触覚技術の実現をめざし新たな挑戦を

Q. 京都橘大学を選んだ理由

大学進学を考えている際、前年度に情報工学科が新設された京都橘大学を知りました。高校生の頃からデジタル制作が楽しいと感じていたので、自分の学びたい分野をしっかり学べるうえに、新しい環境で新しいことを学ぶこともおもしろそうだと感じました。また、京都という立地に憧れがあり、県外に出て一人暮らしをしてみたいという希望も叶えられると思い、入学を決めました。

Q. 情報工学科の魅力

先生方との距離が近く、興味や目標に合わせた機会を得られる環境が整っていることが魅力です。私は先生方との日頃のコミュニケーションを通じて、SIGGRAPH Asia 2024という学会のボランティア活動を知り、世界中から学生が集まる学会運営のボランティアスタッフに推薦していただきました。情報工学科の先生方は、学生一人ひとりの興味を大切にし、成長をサポートしてくださいます。

Q. 今後の目標や将来の夢

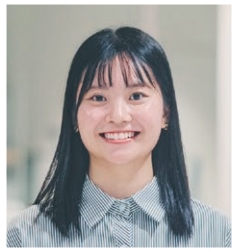
大学院に進学し、Haptics（触覚技術）の研究に取り組みたいと考えています。今年、2つの学会に参加し公聴したなかで、触覚技術がVRやARにおいてまだ発展途上であることを知り、この分野に強い興味をもちました。将来的には、リアリティのある触覚フィードバックの実現に向けて研究を進め、発表者として学会に参加し、技術の発展に貢献したいと考えています。

技術とアイデアで作る理想のAIスピーカー

制作したAIスピーカー

印象に残っている授業は「情報工学実践」です。この授業では興味のある分野を自由に選んで学ぶことができ、私は2年生の夏に電子工作をテーマにしたプログラムを受講しました。そのなかで、独り暮らしの寂しさを和らげるとともに、音声で音楽を操作できると便利なのではないかと考え、AIスピーカーを制作しました。スピーカーには小型コンピュータ「Raspberry Pi」を内蔵し、Amazon Vendor Serviceをセットアップして音声応答機能を搭載しました。また、見た目や利便性にもこだわり、コンパクトなデザインと、スピーカー上でスマートフォンを充電できる機能を追加しました。デジタル制作における技術的なことを深く学び、プログラミングをしてみたいという思いがあり情報工学科を選んだのですが、制作はとても楽しく、充実した大学生活を送っています。

SIGGRAPH Asia 2024でのボランティア活動



4年生　高田 ひなた さん
AICJ高等学校出身

高田さんの時間割

● 2年生時点

（前期）

	月	火	水	木	金
1講時	自然言語処理	ヒューマンインタフェース	教育相談	教育の方法及び技術（情報通信技術の活用含む）	データ解析演習
2講時		データ構造とアルゴリズム	プログラミング演習Ⅲ	プロジェクトマネジメントⅡ	総合的な学習の時間の指導法
3講時				情報工学実践Ⅲ	
4講時					
5講時				コンピュータアーキテクチャⅠ	コンピュータネットワークⅠ

オンデマンド授業
集中講義など

- 体育理論

（後期）

	月	火	水	木	金
1講時				応用システムプログラミング	データ解析プログラミング
2講時		Webデザイン		プロジェクト演習Ⅰ	
3講時					オブジェクト指向プログラミング
4講時					ソフトウェアエンジニアリング
5講時				情報理論	

オンデマンド授業
集中講義など

- 先端科学技術

実践的な課題解決をとおして、ものづくりと協働力を学ぶ

「情報工学実践」

あらゆる分野への挑戦と今後の可能性

ゲーム制作・3Dプリンター造形・電子工作・アプリ開発・eスポーツ大会運営などの実践的な課題に、各個人の興味関心に基づき自発的に挑戦します。難易度の高い課題もチームで協力し学び合うことで乗り越えます。これらの経験をとおして「ものづくり」に必要な知識・技能を修得し、社会課題解決をテーマとした卒業研究などの研究活動にもつなげます。また社会で求められる探究心や協働力を養います。

STUDENT'S VOICE

3Dプリンターを学ぶことで研究活動の幅を広げる

情報工学実践のなかでも、3Dプリンターについて学ぶ情報工学実践Ⅰを履修しました。他学科も履修可能な授業で、他学科の学生と協力して取り組むことで、異なる視点や考え方を知ることができました。履修後は、日常の困りごとを3Dプリンターを活用して作った制作物で解決できないか普段から考えるようになりました。今後の研究活動にも活かしていきたいです。

4年生 舞谷 知枝 さん

CURRICULUM

			1年次	2年次	3年次	4年次
専門教育科目	必修	演習科目群	アカデミックスキル	プロジェクト演習Ⅰ	プロジェクト演習Ⅱ・Ⅲ	プロジェクト演習Ⅳ・Ⅴ 卒業研究
	必修	基礎科目群	情報とビジネス 基礎情報数学 計算機科学基礎 コンピュータ演習 コンピュータシステム概論 プログラミング演習Ⅰ・Ⅱ 線形代数 微分積分Ⅰ 論理設計基礎	プログラミング演習Ⅲ		
	選択必修	演習科目群		プロジェクトマネジメント		
	選択必修	基礎科目群	微分積分Ⅱ	情報工学概論	技術英語	
	必修	基幹科目群	情報セキュリティⅠ	コンピュータネットワークⅠ コンピュータアーキテクチャⅠ		
	選択必修	基幹科目群	先端科学技術 確率・統計	データ構造とアルゴリズム 論理設計演習 ヒューマンインタフェース データ解析演習Ⅰ ソフトウェアエンジニアリング 産業と情報通信技術 基礎システムプログラミング AI実践演習	メディア情報処理 データベース論	
	選択必修	分野科目群	情報工学実践Ⅰ・Ⅱ	情報セキュリティⅡ Webデザイン 最適化理論 コンピュータネットワークⅡ コンピュータアーキテクチャⅡ オブジェクト指向プログラミング インタラクティブ・アプリケーション・プログラミング オペレーティングシステム ユーザエクスペリエンス設計 情報工学実践Ⅲ・Ⅳ AIプログラミングⅠ データ解析演習Ⅱ	コンピュータグラフィックス スマートデバイス技術 AIプログラミングⅡ 応用システムプログラミング	
	選択必修	クロスオーバー科目群		経済学入門Ⅰ・Ⅱ ミクロ経済学 マクロ経済学 公共政策論 計量経済学 金融論 マーケティング入門Ⅰ 経営組織論Ⅰ 経営戦略論Ⅰ イノベーション・マネジメント 経営情報論 インテリアデザイン入門 京都と建築		
	選択必修	クロスオーバー科目群			証券市場論 行動経済学 ロジスティクス論 サービスとコミュニケーション アントレプレナーシップⅠ 知的財産マネジメント 技術経営論 生産管理論	

※専門教育科目を記載。このほかに豊富な共通教育科目もあります。カリキュラムは2026年度の内容（予定）です。

TOPICS

「ヒューマンインタフェースシンポジウム2024」で優秀プレゼンテーション賞を受賞

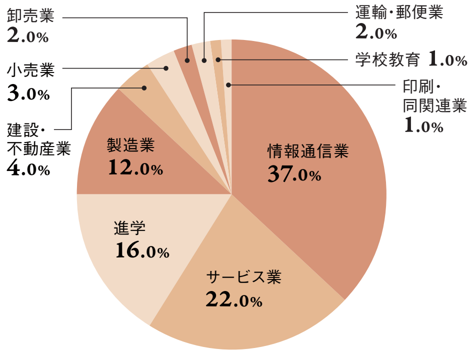
研究者が一堂に会するヒューマンインタフェース学会最大のイベントである「ヒューマンインタフェースシンポジウム2024」が京都大学・吉田キャンパスで開催され、本学科の樋口雅裕さんが「ハンドベル自動演奏装置の印象評価実験」の発表テーマで優秀プレゼンテーション賞を受賞しました。この賞は、3日間の会期中、他大学の学部生だけでなく大学院生や研究者も参加したなかで、対話型で発表された研究150件のなかから参加者による一般投票により6件が選ばれました。樋口さんが開発した「ハンドベル自動演奏装置」は、3つのマイコンが27個のハンドベルを制御、音楽を自動演奏しながら約500個のフルカラーLEDを点滅させる仕組みになっています。機構部品の多くは3Dプリンターで作成されています。今回のイベントで学外の方からいただいたアドバイスを活かし、さらなるブラッシュアップをめざして日々研究に打ち込んでいます。

Data

主な就職実績

就職業種別比率

（2025年3月卒業）



主な就職先一覧

民間企業	IDCフロンティア／NECネッツエスアイ／SGシステム／TDCソフト／スミセイ情報システム／綜合警備保障／大和ハウス工業／デジタル・インフォメーション・テクノロジー／寺崎電気産業／デンソーテン／東京海上日動システムズ／東邦システムサイエンス／トーテックアメニティ／日研トータルソーシング／西日本高速道路エンジニアリング関西／西日本旅客鉄道／ニッセイコム／ニッセイ情報テクノロジー／マイナビEdge／三菱電機ビルソリューションズ／三菱電機ソフトウエア／三ツ星ベルト／湯山製作所／ヴィンクス ほか
進学先 大学院	京都橘大学大学院情報学研究科／関西大学大学院総合情報学研究科／放送大学大学院文化科学研究科

本学の大学院情報学研究科への進学者のなかには、飛び入学試験制度を活用して3年次修了後に大学院に進学している方もいます。

Message • 内定者からのメッセージ

※取材時点の情報です。

主体性と協調性で課題解決に貢献するシステムエンジニアへ

入学当初は、IT分野への興味からゲーム制作授業やプログラミング授業などを積極的に受講しましたが、大学での授業をとおしてITの力で他分野の問題解決を行う仕事に就きたいと考えるようになりました。公共や民間においてさまざまなシステムやサービスの展開や社会問題の解決など幅広い分野に貢献しているNECネッツエスアイ株式会社より内定をいただきました。大学では、他学部の6名とともに企業への提案を行うクロスオーバー授業に参加し、私はリーダーとして積極的な発言や、メンバーそれぞれの専門分野を活かした意見をまとめるなど役割分担を徹底することで入賞を果たすことができました。この経験から主体性と協調性の大切さを学び、多くのお客様と関わる仕事に活かせる力が身についたと感じています。今後はお客様の課題解決や業務の改善に貢献できるシステムエンジニアになることを目標に頑張りたいです。

内定先
NECネッツエスアイ株式会社

富士田 遥花 さん
龍谷大学付属平安高等学校出身

工学部

建築デザイン学科

取得できる資格

- 一級建築士試験受験資格※
- 二級建築士試験受験資格※
- 木造建築士試験受験資格※
- インテリアプランナー登録資格

※免許取得には所定の実務経験が必要となります。

取得をめざす資格

- 宅地建物取引士
- インテリアコーディネーター
- インテリア設計士
- CAD 関連資格
- CG 関連資格　など

WEBでチェック

建築デザイン学科を
もっと知る！

人々に愛される空間を創る一級建築士をめざして

Q. 京都橘大学を選んだ理由

学生一人ひとりを尊重し、個性や可能性を最大限に引き出す教育方針に魅力を感じました。京都という歴史と文化が調和するまちで、多様な価値観に触れることができる点も大きな魅力でした。京都ならではの環境で学びの幅を広げることができると思い、ここで学ぶことを決めました。充実した学びの環境と、成長を支えるサポート体制が整っている京都橘大学で、自分の夢や目標を実現したいと考えています。

Q. 建築デザイン学科の魅力

都市計画や建築デザインの基礎から応用に至るまで、幅広い分野を学べる環境が整っています。特に、少人数制で行われる授業は、先生と学生の距離が近く、個別に指導を受けながら学ぶことができる点が大きな魅力です。実践的な学びが豊富で、創造的な空間を生み出す力を養うことができます。また、京都という土地柄、歴史的背景や文化的な視点を学びに取り入れることができる点も非常に魅力的だと感じています。

Q. 今後の目標や将来の夢

私の目標は、人々が「ここで過ごす時間が楽しい」と感じるような空間や住宅、そして都市を創り出すことです。時代を超えて愛され、人々や環境にやさしい建築物を手がける一級建築士をめざしています。そのために、建築を学んでいる他大学の学生との交流を行い、知識を深めています。また、今憧れているような素敵な建築物を設計する建築士となり、誰かにとって憧れの存在になることも大きな目標です。

見て感じて広がる デザインのアイデア

授業中の制作の様子

建築デザイン学科では、設計課題の敷地見学や美術館・展示会の訪問など、現場を見ながら学べる機会があります。授業で学んだことを実際の建物や空間で確認することで理解が深まりました。特に友人と一緒に気づいたことを話し合い、疑問をその場で先生に質問できたことが印象に残っています。また、美術館での展示を見ることで、ほかの建築家やデザイナーの作品から新しいアイデアを得ることができ、とても有意義な時間を過ごすことができました。こうした学びの場で仲間と意見を交わすことで、自分の視野も広がり、より深い学びを得ることができたと感じています。実際に足を運んで学んだことで、教科書の内容が一層リアルに感じられました。今後もこうした体験を通じて、さらに多くの知識を吸収し、自分の成長につなげていきたいと思っています。この経験は私の今後の学びにも大きな影響を与える貴重なものになったと感じています。

課題の制作に活かすため美術館・展示会に訪れた様子

3年生　杉谷 里桜 さん
島根県立松江北高等学校出身

杉谷さんの時間割

●2年生時点

（前期）

	月	火	水	木	金
1講時			建築設計演習Ⅲ		
2講時		建築プロジェクト演習Ⅰ	建築設計演習Ⅲ		
3講時	インテリア事例研究	数学演習Ⅰ			CAD演習Ⅰ
4講時					CAD演習Ⅰ
5講時					

（後期）

	月	火	水	木	金
1講時		構造デザイン計画	建築設計演習Ⅳ		
2講時		建築プロジェクト演習Ⅱ	建築設計演習Ⅳ		
3講時					CAD演習Ⅱ
4講時					CAD演習Ⅱ
5講時					

オンデマンド授業
集中講義など

- 建築計画Ⅱ
- 建築環境工学

※科目名は受講当時の情報です。

Pick up 科目

空間を超えて、社会と調和する建築をデザインする

「建築設計演習Ⅳ」

機能と美の融合を学ぶ

店舗併用住宅と公共施設をテーマに、機能と空間の調和を学びます。設計条件に基づいた建築計画を考え、コンセプトから具体的なプランまで一貫して演習を行います。これまでの演習より規模の大きな建築を扱うことで、周辺環境や社会性も考慮した空間構成能力を養います。

STUDENT'S VOICE

公共建築設計への挑戦と達成感

公共施設の設計に興味があったため、とても収穫の多い授業でした。複雑なデザインに挑戦したことで苦労しましたが、完成時は大きな達成感がありました。同時に、図面や模型を用いたプレゼンテーションの実施を通じて、自身の考えを伝える力も身につきました。

3年生　門野 藍翔 さん

CURRICULUM

			1年次	2年次	3年次	4年次
専門教育科目	必修	演習科目群	アカデミックスキルⅠ・Ⅱ	建築プロジェクト演習Ⅰ・Ⅱ	建築プロジェクト演習Ⅲ・Ⅳ	建築プロジェクト演習Ⅴ・Ⅵ 卒業研究
	必修	基礎科目群	建築設計演習Ⅰ・Ⅱ 建築一般構造 造形基礎 建築デザイン入門 建築デザイン基礎演習			
	選択必修	演習科目群		プロジェクトマネジメント		
	選択必修	基礎科目群	インテリアデザイン入門	建築キャリアデザイン		
	必修	建築デザイン科目群	構造力学Ⅰ	建築設計演習Ⅲ・Ⅳ 構造力学Ⅱ 建築計画Ⅰ・Ⅱ CAD演習Ⅰ	建築法規 建築設備工学 建築施工 建築環境工学	
	選択必修	建築デザイン科目群	インテリアエレメント 京都と建築 建築デザイン実践Ⅰ・Ⅱ	デジタルデザイン演習 CAD演習Ⅱ インテリア事例研究 構造デザイン計画 建築デザイン実践Ⅲ・Ⅳ 西洋建築文化史 ランドスケープデザイン論 建築デザイン海外演習	建築設計演習Ⅴ・Ⅵ インテリアデザイン演習 日本建築文化史 現代建築設計論 建築材料 建築とアート・デザイン プレゼンテーション演習 都市計画論 建築情報デザイン演習Ⅰ・Ⅱ 建築士実務概要Ⅰ	建築士実務概要Ⅱ
	選択必修	クロスオーバー科目群		観光学 公共政策論 文化経済論 マーケティング入門Ⅰ 経営組織論Ⅰ 経営戦略論Ⅰ コンピュータシステム概論 プログラミング演習Ⅰ・Ⅱ コンピュータネットワークⅠ 情報セキュリティⅠ		
	選択必修	クロスオーバー科目群			都市政策論 環境政策論 観光政策論 観光資源論 サービスとコミュニケーション	

※専門教育科目を記載。このほかに豊富な共通教育科目もあります。カリキュラムは2026年度の内容（予定）です。

TOPICS

海外の建築物に触れて学ぶ建築海外研修

希望者が参加する海外研修では、世界的に評価の高い建築物を見学し、空間を実体験します。都市計画から壮大な建築物、そして緻密に設計されたディテールまで、その土地を訪れて体感しなければわからないことはたくさんあります。こうした各国の文化に触れる貴重な経験は学びを加速させます。

社会と連動したプロジェクト課題に取り組む

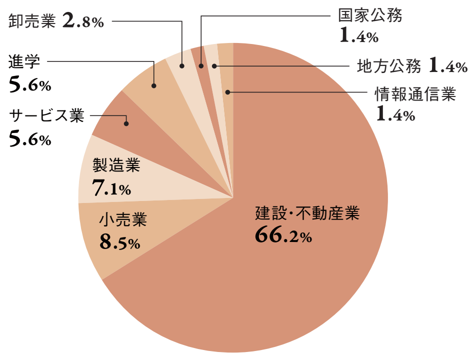
４年間をとおして、プロジェクト課題に取り組む科目を配置しています。プロジェクト科目は建築設計演習やCAD演習などと連携しながら、設計から監理まで統括して業務を遂行することのできる建築士に資する総合的な能力を養成します。

Data

主な就職実績

就職業種別比率

（2025年3月卒業）



主な就職先一覧

民間企業	旭化成リフォーム／イトーキ／カリモク家具／住友林業／セキスイハイム近畿／積水ハウス／積水ハウスリフォーム／高松建設／ビオラホーム／大和ハウス工業／熊谷組／コクヨ／TOTO／クリナップ／ANA関西空港／イシダ／岩井コスモ証券／エイチ・アイ・エス／関西みらい銀行／京都銀行／京阪電気鉄道／ジェイアール西日本ホテル開発／滋賀銀行／滋賀中央信用金庫／日鉄パイプライン&エンジニアリング／ニトリ／星野リゾート／明治安田生命 ほか
教員・公務員	大山崎町役場／京丹後市役所／国土交通省関東地方整備局／滋賀県庁／静岡県庁／東近江市役所／兵庫県庁／枚方市役所／八尾市役所／野洲市役所 ほか
進学先大学院	大阪公立大学大学院生活科学研究科／京都工芸繊維大学大学院デザイン科学域京都工芸繊維大学・チェンマイ大学国際連携建築学専攻／京都府立大学大学院生命環境科学研究科／滋賀県立大学大学院環境科学研究科／島根県立大学大学院地域開発政策専攻／名古屋工業大学大学院工学研究科 ほか

Message • 内定者からのメッセージ

※取材時点の情報です。

木とともに生きる温かみのある住まいを創造したい

私は建築技術職の設計担当として住友林業株式会社より内定をいただきました。「木と生きる幸福」というビジョンに共感し、末永く住み継がれる温かく安全な住宅を提供する仕事に魅力を感じたからです。特に、設計と営業、現場監督が密接に連携し、お客様と直接コミュニケーションを取る機会が多く、お客様の笑顔を見られる環境に惹かれました。学外での活動としては、塾での生徒指導やホームセンターでの新人教育に力を入れ、責任感や人と関わる大切さを学びました。また、大学のゼミでは木造建築を学び、軸組模型の制作を通じて木のぬくもりや自然光が生み出す魅力に触れました。自宅のインテリアに合う家具を自作した経験から、木材を使った温かみのある空間作りへの興味も深まりました。京都橘大学では、建築デザインからインテリア、環境デザインまで幅広く学べるほか、先生方や仲間との温かい関係のなかで実践的なスキルを得ることができました。将来は一級建築士としてお客様の理想を形にし、多くの笑顔を生み出す仕事をしていきたいです。

内定先　住友林業株式会社

中島 杏果 さん
京都府立山城高等学校出身

2026年度 新設

健康科学部

臨床工学科※

取得できる資格

- 臨床工学技士国家試験受験資格（申請予定）

取得をめざす資格

- ME技術実力検定
- 心電図検定　など

WEBでチェック

臨床工学科をもっと知る！

※学科名は仮称、2026年4月開設予定（設置構想中）。記載内容はすべて予定であり、変更となる場合があります。

医療技術で未来を拓く、次世代の臨床工学技士へ

臨床工学技士は、医療現場で用いられるさまざまな医療機器のスペシャリストとして、チーム医療に欠かせない存在です。医師・看護師などとチームを組み、人工呼吸器や人工心肺装置、血液透析装置などの「生命維持管理装置」を操作して、患者さんの命を守ります。診療放射線技師や臨床検査技師なども医療機器を扱いますが、患者さんの命に直結する「生命維持管理装置」に精通しているのは臨床工学技士のみ。例えば、コロナ禍に話題を集めたECMO（体外式膜型人工肺）もその一つです。そして、活躍の場は病院だけではなく、医療機器メーカーでの開発や公的機関での安全対策業務などへの貢献が期待されています。医療技術の進歩とともに、臨床工学技士のニーズはますます高まっていくでしょう。本学科では臨床工学技士の国家資格取得に加え、IT分野や医療機器開発、病院管理に関する能力を修得するためのカリキュラムを展開し、これからの医療を支える高度医療技術者を養成します。

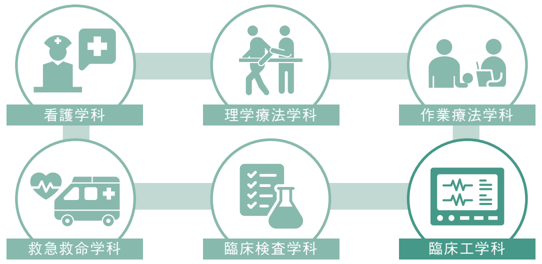
国家資格「臨床工学技士」の取得とさらなるキャリアへ

国家資格である臨床工学技士免許取得に対応するとともに、臨床工学技士としての可能性をさらに押し広げる発展科目が充実。このカリキュラムによって「情報につよい臨床工学技士」「機器開発ができる臨床工学技士」「病院管理者をめざす臨床工学技士」になることができます。

TOPICS

6つの医療系学科が連携して行うたちばなチーム医療科目群

専門職者間の連携や協働について学ぶIPW（InterProfessional Work）演習をはじめ、さまざまな科目をとおして医療に必要な知識を学びます。学科間で連携しながら学習を行うことで、幅広い視点から医療への知識を深めることができ、将来のキャリア形成にも大いに役立ちます。



医療系学科の豊富なノウハウから生まれる高い国家試験合格率

看護師、理学療法士、作業療法士、救急救命士、臨床検査技師といった国家試験において京都橘大学の医療系学科は高い合格率を誇ってきました。そのノウハウをもとに臨床工学技士国家試験でも綿密な対策指導を行い、全員合格をめざします。

看護師	理学療法士	作業療法士	救急救命士	臨床検査技師
98.9%	100%	100%	100%	98.6%

※2025年3月卒業生の実績

Pick up 科目

「医用材料工学」

臨床工学技士業務に関連する医療用具の材料について、基本的な構成要素を学びその性質に精通することをめざします。また、ヒトの体と医療用具材料の相互作用について、血液と接触する場合と非接触の場合に分け系統的に把握していきます。

「医用治療機器学」

手術に用いられる医用治療機器（電気メス、超音波治療器、内視鏡外科手術装置など）および在宅医療機器を中心に、機器ごとの原理・構造・操作・保守点検について各論的に学びます。最新の医療機器の操作や管理を行ううえで必要な臨床支援技術、保守管理技術に関する知識を修得します。

CURRICULUM

	1年次	2年次	3年次	4年次	
医療系共通	チーム医療			チーム医療	医療系学科共通で医療職間連携のチーム医療を学ぶ。
臨床工学技士免許取得科目	人体・基礎医学 基礎工学・情報工学	生体工学 医療機器技術・医療安全管理	病院実習	国家試験対策	POINT.1 国家試験100%合格をめざす対策指導 POINT.2 臨床工学技士に留まらない資格取得がめざせる 例：ME技術実力検定、心電図検定、G検定 など 臨床工学技士免許取得に必要な学び。基礎医学と工学・情報工学をベースに高度な医療機器に関する技術を修得する。卒業要件単位の修得によって全員が国家試験受験資格取得可能。
発展		情報・機器開発・病院管理			臨床工学科の**最大の特色**。免許を取得したうえで、**情報・機器開発・病院管理**に強みをもった臨床工学技士をめざす。
クロスオーバー		クロスオーバー（他学部専門領域）			専門領域で学んだ知識・技術を拡張するクロスオーバー。

※このほかに豊富な共通教育科目もあります。カリキュラムは2026年度の内容（予定）です。