

TACHIBANA
 ≡ **HEADLINE** ≡
 京都橘大学の“今”を知る！

2023年4月、新たに「総合心理学部」が誕生！
 9学部15学科の学びが1つのキャンパスに集結

国際・人文・教育・社会・工学、そして医療系といった多彩な学部・学科がそろったキャンパスでは、さまざまな夢をもった多くの仲間と出会うことができます。学部を越えた交流により、幅広い考え方や価値観を育みます。さらに2023年4月には、ここから社会の「？」を解き明かす「総合心理学部」が誕生。「一拠点総合大学」の強みをさらに発展させ、分野を越えた“つながり”と“実践”により新たな価値の創造をめざし、学生1人ひとりの成長を促す教育を展開します。



確かな進路につながる！
 充実のキャリアサポートと少人数教育

京都橘大学では学生一人ひとりの夢の実現するため、きめ細かいキャリアサポートや徹底した少人数教育を行っており、結果として毎年全国平均を上回る高い就職率、国家試験合格者をマークしています。

(2022年3月卒業生実績)

就職率

97.0%

● 就職者数 980名
 ● 就職希望者数 1,010名

就職満足度

98.8%

専任教員一人あたりの
 学生数 (2022年4月時点)

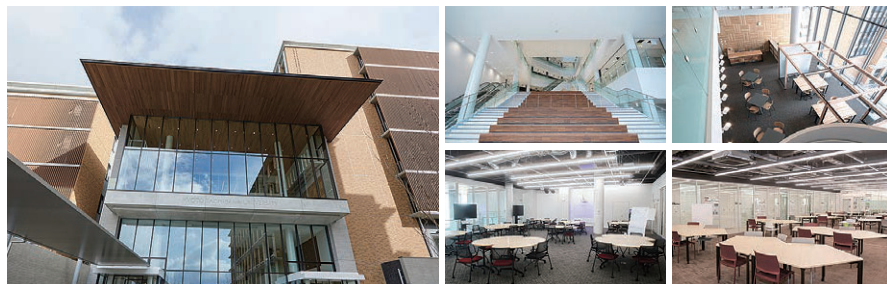
国家試験合格率

● 看護師	● 保健師
100%	100%
● 助産師	
100%	
● 救急救命士	● 作業療法士
100%	95.0%
● 理学療法士	● 臨床検査技師
96.1%	88.5%

約**24名** ● 学生数 5,901名
 ● 教員数 237名

IT教育、研究の学びの拠点
 「アカデミックリンクス」

アカデミックリンクスは、暖かみのある雰囲気と最新のテクノロジーが融合した教室棟です。教室・学習スペースと事務フロアが一体化したつくりとなっており、学生同士はもちろん、学生と教員、学生と職員といった立場・分野を越えた「つながり」と「実践」を促す施設です。



KYOTO TACHIBANA UNIVERSITY

OPEN 2023 CAMPUS

来場型オープンキャンパス

6/11 [日] 7/16 [日] 8/5 [土] 8/6 [日]
 8/20 [日] 10/1 [日] 12/17 [日]

当日のプログラム

- 大学紹介&入試説明会
- 体験学習
- 施設見学
- クラブ・サークル企画
- 学食体験
- 在学生による個別相談会

その他 学科ガイダンス／ミニ講義／団体キャンパスツアー／在学生によるキャンパスライフ紹介 など

※新型コロナウイルスの影響等の事情により開催できない場合は入試サイトに告知いたします。随時入試サイトをご確認ください。



デバイスによっては読み取れない場合があります。

C R O S S

分野を越えて未来を創れ

変化を楽しむ人であれ
京都橘大学

経済学科 × 経営学科 × 情報工学科 × 建築デザイン学科

文理融合・クロスオーバー型課題解決プロジェクト始動

O V E R

越境未来構想力

CROSSOVER

INTRO

多様な分野を学ぶ学生が混ざりあい、
企業や行政から提示されたリアルな課題について
各分野の専門知識を出し合って課題解決に取り組む
「クロスオーバー型課題解決プロジェクト」。

活動を通して日々の学びをどうिकासかを問い直し、
大学で学びを深め、卒業後のキャリアを描くための“ヒント”を
を見つけるための授業です。

今まで関わりのなかった人たちとつながり
自身の変化と進化を生み出していく「越境力」。
自分とその周りをより良く変えていくために
未来を具体的にイメージする「未来構想力」。

これらをプロジェクトでの活動を通して高め、
不確実性の増す現代社会で
キャリアを形成するための力を育みます。



CROSSOVER PROJECTS

2022年度クロスオーバープロジェクト 連携先・テーマ一覧

- 01 - **株式会社ADKクリエイティブ・ワン**
大阪・関西万博の機運醸成企画を考える
- 02 - **阪急電鉄株式会社／株式会社エキ・リテール・サービス阪急阪神**
TauT 阪急洛西口 新たなイベント企画立案
- 03 - **日本電気株式会社／NECネットエスアイ株式会社**
先端技術を活用した社会課題の解決方法を考える
- 04 - **認定NPO法人 環境市民**
環境問題について、日本の若者たちは何を学んできたか、
どうすれば「自分ごと」として関心持って動けるだろうか？
- 05 - **京都市役所**
京都市の行政課題である若者・子育て世帯の
移住・定住を促進し、山科区を活性化するための
「京都刑務所敷地(山科区)の有効活用」について、考え・提案する
- 06 - **京都橘学園生活協同組合**
QCストーリーで食堂利用満足度を向上させるための
取り組みを提案する
- 07 - **一般社団法人 京都知恵産業創造の森**
オープンイノベーションカフェ
KOIN (Kyoto Open Innovation Network) の活性化について提案する
- 08 - **大正製薬株式会社**
「頑張る人を応援する」イベントの企画と実施

- 09 - **株式会社バウハウス丸栄**
店舗／商業施設の企画・設計・デザインプロジェクトに関する
マーケティング戦略の提案
- 10 - **株式会社花駒**
大切な人の送り方をプロデュースする
- 11 - **株式会社フラットエージェンシー**
京都橘大学の学生が好むひとり暮らし部屋は！
- 12 - **ヤフー株式会社**
IT技術を使ったものづくりによる課題解決プロジェクト
- 13 - **株式会社ユーグレナ**
越境ECにおけるユーグレナのマーケティング戦略
- 14 - **無印良品 京都山科**
見つける・話す・気づく。オブザベーション、無印良品の発想法。
～皆さんは2050年にどんな生活をしていたいですか？
- 15 - **株式会社ロイヤル住建**
A「地域の活性化。ロイヤル住建の地元、山科でファンを増やそう！」
B「地元にこんなあったらいい企画。工務店編」
- 16 - **株式会社ytvメディアデザイン**
ytvメディアデザインで配信しているコンテンツをもっと
学生にリーチさせるには？
- 17 - **株式会社ワタナベ美装**
ビルメンテナンス事業を通じて
新たな豊かな社会が実現できる事業を提案する

TALK THEME

TALK MEMBER

04

IT技術を使った ものづくりによる 課題解決プロジェクト

連携企業

ヤフー株式会社

「思っていたのと違う…」

履修登録のミスマッチをなくしたい

履修登録時に各授業の課題のサンプルや教員の雰囲気などの“リアル”な情報があれば、自分に合った授業を選びやすくなるのではという点に注目。実際に履修した先輩の評価・コメントを既存のWEBシラバスから確認できるサービスに挑戦！

ポータルサイトYahoo! JAPANをはじめ、幅広いサービスを提供するヤフー株式会社と連携したプロジェクト。IT技術を活用し「動くモノ」をつくり上げることを最終目標とし、学部・学科の異なる3~4人がチームとなり活動しました。連携企業が提示したテーマは「身の回りの課題の解決」。学生生活を充実させるためのアイデア出しから始まり、プログラミング学習とアプリ開発を経て、最終プレゼンテーションを行いました。



課題抽出からアプリ開発に挑む

IT企業とともに、

「多様な視点」を体感しながら

ビジネスに不可欠な



VOICE

情報工学科の学生は機能の実装、建築デザイン学科の学生はインターフェースのデザイン、経営学科の学生は要件定義やプレゼンテーションと各々の得意分野をいかした活動をしていたのがこのチーム。とはいえ完全に分業ではなく、授業では互いの考えに積極的に耳を傾け、視野を広げようとする姿が印象的でした。他学部の多様な視点が入り混じることで、社会課題に対するアプローチの幅が広がる！という実感が持てたはず。定められた期間内にゼロから企画を発表可能な完成度まで仕上げるという体験は、アプリ開発の能力に加え、リーダーシップやスケジュール管理のスキルなどプロジェクト遂行能力の大きな成長にもつながったと思います。

吉川 寛樹 助教 | 工学部 情報工学科



私が京都橘大学を選んだ理由は、理系学部で学びながら文系学部とも交流する機会がはしかったから。実際にプロジェクトでは文系メンバーとアプリ開発に取り組みましたが、課題解決のアイデア出しでは「そこに着目するのか！」など発見の連続でした。アプリ開発を複数名で同時進行するのはコード全体の整合性を考えると難しく、一人ひとりの強みをいかした分業でのチーム運営を心がけました。単にバラバラに進めるのではなく、話し合いながら分担と連携を組み合わせたことで、悔いのないプレゼンテーションができたと思います。将来、起業したときにいかせる「チーム運営」を実践的に学べました。

大石 耕生 さん | 工学部 情報工学科 2年生
静岡県 磐田北高等学校 出身

情報技術の知識はゼロでしたが、私にとっても身近なヤフー株式会社との連携だと知り、このプロジェクトへの参加を決めました。コード作成やエラー検証など情報工学科のメンバーに教えてもらいながら、主に資料作成や発表などを担当。中間発表では「評価される側の気持ちも考えているか？」を連携企業から問われ、ハッとしました。自分が思う“正解”がすべてではなく、立場の異なる人の意見を聞いたり対話したりすることで視野が広がり、より良いものづくりができることを体感。この経験をいかして、いつか自分も人の役に立つ商品・サービスの企画をしたいと考えています。

佐藤 弓月 さん | 経営学部 経営学科 2年生
京都府 京都すばる高等学校 出身

プログラミングはもちろんパソコンの操作にも苦手意識があったのですが、日常生活の困りごとをプログラミングで解決するプロジェクトに興味を持ち、挑戦！メンバー、先生、連携企業の担当者のサポートを受けてデザイン面のコード作成を担当。実際に自分の作成したコードが全体のプログラムに組み込まれ、画面で動く様子を見るのは驚きと喜びを感じる瞬間でした。プレゼンテーションではデモの説明だけでなく今後の改善点として、他大学への展開なども提案し、高く評価していただきました。他学科が学ぶ内容に触れたり、考え方の違いに気づいたりと自身の変化や成長につながったと思います。

大道 竜慈 さん | 工学部 建築デザイン学科 2年生
滋賀県 大津高等学校 出身



CROSSOVER

CROSSOVER



PICK UP PROJECT

02

見つける・話す・気づく。
オブザベーション、
無印良品の発想法
皆さんは2050年にどんな生活をしていきたいですか？

連携企業

無印良品 京都山科

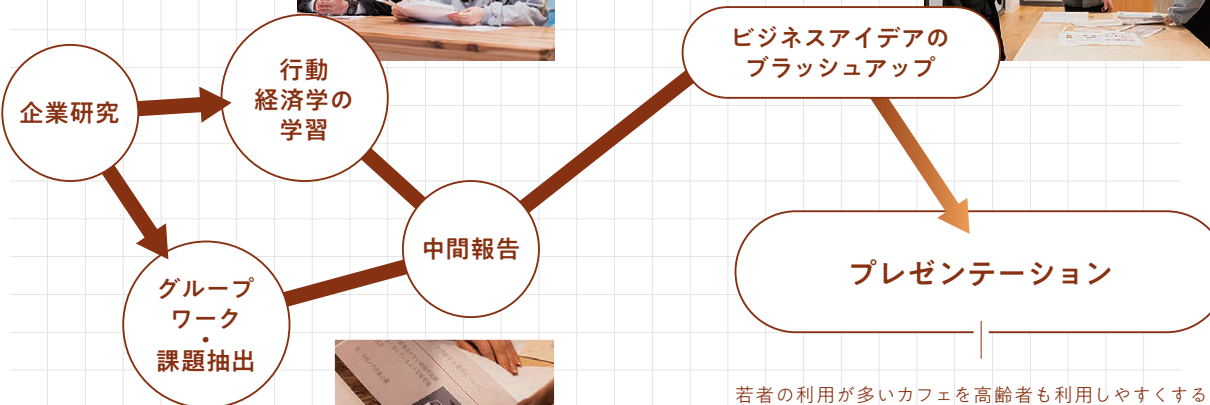
カフェは若者だけのもの？
超高齢社会でも人が憩う場所に

若者よりも高齢者の人口が多くなる2050年。2000年以降に訪れたカフェブームの影響で従来の喫茶店が姿を消しつつある中、「今の若者が中高年になったとき、カフェはどうなる？」をテーマに、高齢者が足を運びたくなる次世代型カフェを考案！

1980年に「感じ良い暮らしと社会」を目指して誕生した無印良品と連携したプロジェクト。経済学部・経営学部の学生が1チームとなって行動経済学を学びながら、人口減少や超高齢化などで経済の分岐点になると予測される“2050年”をテーマに「人々の暮らしに寄り添い、人と人とのつながりを生み出す」商品・サービスの開発に挑戦しました。



プロジェクトの流れ



日常生活に寄り添う
ものづくり企業とともに
2050年の
「人と人とのつながり」を考える

若者の利用が多いカフェを高齢者も利用しやすくするには？をテーマに、利用者に足を運んでもらうのではなく店舗側が出向く「移動式カフェ」を企画。気軽に訪れ、そこで高齢者が人とのつながりを持てるカフェ単体の提案だけでなく、無印良品のプロジェクトに取り組む他チームとのコラボレーションによりアンテナショップとしての展開も発表。健康促進を目的に企画されたスニーカーと連携し、歩数によるコーヒーの割引サービスを行うなど経営・経済の双方向の視点を掛け合わせたビジネスアイデアを考案した。

VOICE

曖昧な未来ではなく確実にやってくる「2050年」を、学生が“自分ごと”として捉え、日常生活や社会のあるべき姿を具体的に描いてほしい、と授業を展開。このチームの強みは、何より対話力！当初から日常会話を大切に信頼関係を築き、教室では常に立ったまま楽しそうに話し合いをする姿が印象的でした。既存の移動式カフェにない斬新さは何か？という意見に対し、他チームとのコラボレーションによる柔軟な課題解決を提案した点にも驚かされました。笑顔でワークを進める様子が他チームにも伝わり「一緒に考えれば何か面白いことが生まれるかも！」のワクワクを伝播させたのでは。学部・学科だけでなくチーム間においても“クロスオーバー”の可能性を体感できたのではないかと思います。

牧 和生 准教授 | 経済学部 経済学科

経済・経営の2学部が混在するチームのリーダーを務めました。遠慮や緊張で発言しづらい雰囲気の中、あえて趣味などの話で場をほぐし、信頼関係を築けるよう努めました。雑談の中で出た「カフェ」がヒントになり、ワークが一気に加速！議論を重ねる中で、経営学部が企業視点で考えるのに対し、経済学部は生活者の心や行動に基づいて考えるという違いに驚きました。連携企業からはシビアな意見もいただきましたが、おかげで再調査・再検討は質・量ともに今までにない深いものに！アクションを起こす→違う視点から意見をもらう→改善する、の積み重ねが新しい価値を生み出す力になると学びました。

太田 裕也 さん | 経営学部 経営学科 2回事
滋賀県 比叡山高等学校 出身

自分の意見を言うのが苦手で、いつも誰かの意見に同意するだけだった私。でもこのプロジェクトでは1チーム7人と少人数で、どのメンバーとも「他の視点もあるよ」「こんなアイデアはどう？」と肩の力を抜いて意見交換できる関係を築けたので、「移動式カフェ」を思い切って提案！皆が賛成してくれて嬉しかったですね。プレゼンテーションの機会が多い経営学部のメンバーからわかりやすい発表のコツも学ぶことができました。高齢者にフォーカスした点、自分たちの将来としてリアルな課題解決を考えた点は連携企業からも高評価を獲得。異なる視点で意見交換をしながら学ぶ楽しさを知る貴重な経験になったと思います。

中林 有菜 さん | 経済学部 経済学科 2回事
三重県 名張青峰高等学校 出身

C R O S S O V E R D E P A R T M E N T S

文 理 の 垣 根 を 飛 び 越 え 知 識 を 深 め る ク ロ ス オ ー バ ー 教 育

総合大学のメリットをいかし、経済学科、経営学科、情報工学科、建築デザイン学科がともに学び、これからの人材に必要な知識と技能を磨きます。
また、企業や行政から依頼された課題に取り組み、それぞれの専門知識を融合させて新たな価値の創造をめざします。

広い視野で時代をとらえ社会が抱える
多様な問題を発見・解決する力を養う。

経済学部

経済学科

経済学科の特色

幅広い分野を横断し より良い社会に変える学びを

医療や食、観光などの分野を横断し、多角的な視野から経済を学んでいきます。学部を越えた学びを中心に、学外の企業・行政との協働プロジェクトや、情報技術などの新技能の修得にも取り組み、より良い社会に変える学びを深めます。



専門性を高める5つのコースで 多様な経済のあり方を学ぶ

「金融・産業」「地域・国際」「公共経済・政策」「医療・社会保障」「観光・文化」の5つのラーニングコースを設置。複雑化、多様化する社会を多角的な視点で捉え、問題を発見・解決する力が身につきます。

金融・産業
地域・国際
公共経済・政策
医療・社会保障
観光・文化

データ分析のプロセスを学習し 情報を適切に処理する能力を磨く

統計学や数学、コンピュータの知識を活用し、大量のデータから情報や法則を導き出す分析手法を学習。データを扱う一連のプロセスを理解し、修得することで、社会にあふれる情報を適切に処理する能力を養います。



磨き上げるのはどんな分野でも発揮できる
イノベーションを巻き起こす力。

経営学部

経営学科

経営学科の特色

経営学と情報技術を組み合わせ イノベティブな力を育む

現代の企業や組織の経営には「利益を得る＝世のなかの課題を解決する」という姿勢が求められます。本学では、経営学とAIやビッグデータといった情報技術を組み合わせ、社会のニーズに対応できる力を育てます。



希望に応じたスキルを磨く 3つの専門領域を用意

「会計・ガバナンス」「マーケティング・イノベーション」「戦略・組織」の3つの専門領域を設置しています。予測不能な現代社会では、企業の戦略立案やマーケティングに加え、新たな価値を創造するイノベーションが重要です。

会計・ガバナンス
マーケティング・イノベーション
戦略・組織

4年間の演習科目で 課題の発見力や解決力を培う

4年間をとおして配置されたプロジェクト科目(ゼミ)は、自ら課題を見つけ設定する課題解決型学習やアクティブラーニングを中心に設計。他学部と連携しながら、社会と連動したプロジェクトに取り組み、課題の発見力や解決力を培います。



最先端の情報技術の知識をいかして、
人と交わり、社会に貢献する人材に。

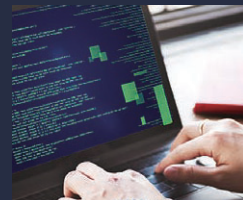
工学部

情報工学科

情報工学科の特色

入学後すぐにプログラミングの基礎を学び 4年間をとおして実践的な情報技術を培う

情報工学を学ぶうえで不可欠な知識と技術に関する科目を厳選して配置。1回生から手厚い指導により学生全員がプログラミングを学びます。4年間をとおして基礎と応用力を徹底的に身につけ、情報社会で活躍できる人材を養成します。



IoT、ゲーム、データサイエンスまで 5つのコースで最先端の情報技術を学ぶ

「ソフトウェアデザイン」「ネットワークデザイン」「IoTシステム」「メディアデザイン」「データサイエンス」の5つのラーニングコースを開設。さまざまな学びをとおして、応用力と実践力を育むとともに、専門分野におけるより高度なスキルを身につけます。

ソフトウェアデザイン
ネットワークデザイン
IoTシステム
メディアデザイン
データサイエンス

社会と連動した実践的な学びで 社会に貢献する人材に

他学部と連携してPBL(課題解決型学習)を行う、「プロジェクトマネジメント」をはじめ、「情報とビジネス」「先端科学技術」などの社会科学系科目を配置。社会と連動した学びを展開し、幅広い視野を身につけます。



建築デザインの力で社会の課題を解決し、
人々の生活を豊かにする人材を養成。

工学部

建築デザイン学科

建築デザイン学科の特色

国家資格「一級建築士」の 受験資格をめざす

建築デザインに関する体系的な知識・技能の修得を図るため、基幹的な科目の多くを必修としています。建築設計演習では、小規模住宅の設計、公共施設の設計、複合施設の設計などに取り組み、建築デザインを実践的に学びます。



3つの領域で 実践的なデザイン力を養成する

柱となる「建築」「インテリア」「環境」の3つのデザイン領域を中心に幅広く学べる科目と教員を配置。設計技能だけでなく、デザインするうえで大切な考え方を身につけ、建築士やインテリアプランナーとして活躍できる人材を養成します。

建築デザイン
インテリアデザイン
環境デザイン

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。プロジェクト科目は、建築設計演習やCAD演習などと連動しながら、設計から監理まで統括して業務を遂行できる建築士に資する総合的能力を養成します。

