

Link to the Pioneer Spirit

kcg.edu

The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

京都情報大学院大学

URL: <https://www.kcg.edu/>
E-mail: admissions@kcg.edu

Alamat: Bahagian Kemasukan,
0120-911-122 (Perunding Kemasukan)

7, Tanakamonzen-cho, Sakyo-ku, Kyoto 606-8225 JAPAN

TEL : (075) 681-6334 (+81-75-681-6334)

FAX : (075) 671-1382 (+81-75-671-1382)

Pusat pengajian siswazah profesional IT yang pertama di Jepun

Kolej Pengajian Siswazah Teknologi Maklumat Kyoto

(KCGI: The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics)

*Mari mempelajari bidang IT yang canggih
Di Kyoto, Jepun!*



Nombor 1, dan satu-satunya!

京都情報大学院大学

kcg.edu

Demi melahirkan profesional bertaraf tinggi dalam bidang IT

Kemajuan sains dan teknologi serta transformasi teknologi yang mengagumkan dewasa ini memberi kesan mendadak kepada ekonomi masyarakat (kemunculan era yang pelbagai, kompleks, sofistikated, global dan merata), dan melonjakkan harapan terhadap pendidikan modal insan profesional yang bertaraf antarabangsa dalam bidang IT.

Walau bagaimanapun, dalam pendidikan teknikal yang meliputi lebih dua kepakaran seperti teknologi maklumat dan pengurusan dalam bidang IT, setakat ini tidak terdapat kolej atau universiti yang dapat menyelesaikan masalah dalam melahirkan profesional bertaraf tinggi yang berkaitan dengan IT.

Keadaan ini tidak boleh berterusan, maka pada April 2004, Kolej Pengajian Siswazah Teknologi Maklumat Kyoto telah ditubuhkan sebagai kolej pertama dan satu-satunya kolej pengajian siswazah profesional IT di Jepun.

Kolej ini mengekalkan tradisi dan prestasi Kyoto Computer Gakuin (Institusi Komputer Kyoto) yang merupakan institusi swasta pertama dalam bidang komputer dan selama 57 tahun melahirkan pakar teknologi maklumat bagi memenuhi keperluan industri. Selain itu, kolej ini juga menjalin hubungan berskala global dengan universiti-universiti di luar negara seperti Institusi Teknologi Rochester dan memperkenalkan kurikulum IT terbaru serta menggabungkan program pengurusan. Dalam keadaan pusat pengajian siswazah biasa sukar untuk melahirkan pakar IT, kolej ini mampu melahirkan profesional dan juga pemimpin dalam bidang pengaplikasian IT seperti ketua pegawai maklumat (CIO).

Falsafah Kolej

Objektif kolej kami adalah untuk melatih profesional teknologi maklumat yang berkelayakan tinggi dengan pengetahuan praktikal yang kukuh mengenai amalan perniagaan semasa, latar belakang teori yang kukuh, dan semangat kreatif dan inovatif yang akan membolehkan mereka memenuhi permintaan masyarakat dan bertanggungjawab terhadap generasi semasa dan masa depan.

Misi dan Tujuan KCGI

Untuk memenuhi keperluan sumber manusia yang berkemahiran tinggi dan pelbagai dalam masyarakat IT kita dan, seterusnya, menyumbang kepada realisasi masyarakat bermaklumat tahap tinggi dan pembangunan ekonomi melalui pembekalan ahli profesional IT bertaraf tinggi yang berpengetahuan meluas dan berkemahiran tinggi melangkaui yang lazim serta bersifat antarabangsa dalam era perkomputeran masa kini.

Tujuan kami adalah untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi maklumat dan teknologi yang berkaitan serta menyediakan pendidikan mengenai teori dan teknologi praktikal dalam bidang akademik yang berkaitan dengan sains, teknologi, dan pentadbiran perniagaan dalam melatih profesional bertaraf tinggi.

kcg.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

Dasar Kemasukan

Industri IT/ICT adalah bidang bersepadu dalam bidang berkaitan maklumat dan pengurusan, dan sasarannya adalah kompleks dan pelbagai. Oleh itu, keperluan industri IT untuk bakat yang berpotensi semakin banyak berubah berbanding sebelumnya. Sehingga kini, tidak mustahil untuk memenuhi pelbagai keperluan bakat industri Jepun dengan sistem pendidikan Jepun yang ada, yang bergantung sepenuhnya kepada pembangunan pelajar sarjana kejuruteraan di sekolah siswazah penyelidikan yang berkaitan dengan kejuruteraan. Melangkah ke hadapan, untuk terus membangunkan industri dan ekonomi Jepun, adalah penting untuk melatih orang daripada pelbagai latar belakang, dengan segala cara, sebagai profesional yang sangat khusus dalam industri IT/ICT.

Dari perspektif ini, kolej kami mempunyai dasar untuk menerima secara meluas seberapa ramai pelajar daripada pelbagai latar belakang yang mungkin tanpa menyatakan ijazah sarjana muda mereka.

- 1) Orang yang mempunyai keupayaan akademik asas untuk mempelajari pengetahuan khusus di kolej kami;
- 2) Orang yang mempunyai keinginan untuk mempelajari perkara-perkara baharu, berfikir sendiri, dan mencipta sesuatu yang baharu tanpa sekatan dalam konsep yang diwujudkan; dan
- 3) Orang yang mempunyai keazaman untuk bekerjasama dengan orang lain di sekeliling mereka dan menyelesaikan masalah melalui komunikasi.

Pendidikan KCGI

The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics
Kolej Pengajian Siswazah Teknologi Maklumat Kyoto



Presiden & Profesor,
Kyoto Joho Gakuen

Wataru 長谷川 亘 Hasegawa

Sarjana Muda Sastera di Universiti Waseda.
Menghabiskan pengajian semester awal dan pertengahan bagi sarjana falsafah kedoktoran di Institut Pengajian Siswazah Pendidikan, Universiti Columbia (Amerika Syarikat)
Sarjana Sastera, Sarjana Pendidikan
Pengerusi Persatuan Industri Maklumat Kyoto
Pengerusi All Nippon Information Industry Association Federation ANIA)
Pengarah Wakil & Naib Pengerusi Utama, Japan Federation of IT Associations
Anugerah Timbalan Menteri Kerajaan Kementerian Pendidikan Thailand (dua kali)
Anugerah Kementerian Pendidikan Republik Ghana
Berkelayakan sebagai Pentadbir Pendidikan di Negeri New York, Amerika Syarikat
Profesor Jemputan Universiti Sains dan Teknologi Tianjin, China
Ahli Jawatankuasa Industri Perusahaan Awam di bawah Kementerian Tanah, Pengangkutan dan Maritim Korea, Pusat Pembangunan Bandar Antarabangsa Bebas Jeju
Kursus yang diselia:
Leadership Theory (Teori Kepimpinan), Projek Sarjana

KCGI merupakan kolej pengajian siswazah profesional IT yang pertama di Jepun. Induk kepada KCGI ialah Institusi Komputer Kyoto (KCG) yang merupakan institusi swasta pertama dalam bidang perkomputeran. KCG telah ditubuhkan sebagai sebuah sekolah swasta oleh Shigeo Hasegawa dan Yasuko Hasegawa di bawah falsafah mereka yang unik, jauh ke hadapan. KCG telah terlibat dalam pendidikan komputer selama lebih 55 tahun sejak penubuhannya pada tahun 1963 dan pada masa itu bukan sahaja pelajar lepasan sekolah menengah tetapi juga ramai graduan daripada four year universities telah mendaftar dan tamat pengajian dari program-program yang ditawarkan. Pada ketika itu, pusat pengajian siswazah di Jepun hanya mengutamakan penyelidikan, maka kebanyakan pelajar lepasan universiti yang mahukan pendidikan lanjut yang bersifat praktikal cenderung memilih KCG sebagai melanjutkan pelajaran. Walaupun KCG dikelaskan sebagai pusat latihan vokasional, dalam masyarakat ia berposisi sebagai pusat pembelajaran untuk pelajar lepasan ijazah sarjana muda dan secara realitinya berfungsi sebagai pusat pengajian siswazah yang menawarkan latihan praktikal. Dengan sejarah yang panjang dalam menyediakan pendidikan dalam bidang IT, sejak 1998 KCG juga telah menjalinkan kerjasama dengan Institusi Teknologi Rochester (RIT) dan menawarkan program usahasama menggunakan kurikulum pengajian siswazah RIT (dalam Teknologi Maklumat, Sains Komputer, dll). Program usahasama antara pusat latihan vokasional dalam Jepun dan pusat pengajian siswazah di Amerika adalah yang pertama kalinya dan telah menempa sejarah.

La mungkin tidak dapat dielakkan bahawa mereka yang hebat dari Kyoto Computer Gakuin (KCG) seperti ini akan menubuhkan institusi pendidikan yang berfokuskan IT di bawah sistem baharu sekolah siswazah profesional. Kolej Pengajian Siswazah Teknologi Maklumat Kyoto (KCGI) diasaskan dengan sokongan dan kerjasama yang murah hati daripada pihak berkaitan dalam bidang kewangan dan pendidikan, yang kedua termasuk fakulti di Rochester Institute of Technology dan Columbia University. Pada bulan April 2004, tahun pertama di mana sistem baharu diterima pakai, KCGI dibuka sebagai sekolah siswazah profesional IT yang pertama dan satu-satunya di Jepun.

Falsafah asas KCGI adalah "untuk memupuk pakar dalam teknologi maklumat gunaan yang memiliki kreativiti dan kebolehan praktikal tahap tinggi yang akan memenuhi keperluan masyarakat, menyokong zaman sekarang, dan membawa kita ke generasi akan datang." Menggabungkan pendidikan IT dengan pendidikan perniagaan antarabangsa, KCGI mewujudkan program untuk memupuk jurutera dan terutamanya CIO yang mengkhusus dalam perniagaan web (e-perniagaan),

berdasarkan edisi semakan semula kurikulum program sarjana Sistem Maklumat (IS) Persatuan Jentera Pengkomputeran (ACM). Misi dan tujuan KCGI adalah untuk menyokong penyediaan profesional IT yang berpengetahuan tinggi dan berfikiran antarabangsa yang mempunyai tahap kemahiran yang luar biasa. Kami percaya usaha-usaha ini akan menyumbang kepada pembangunan ekonomi dan merealisasikan masyarakat IT yang maju; memudahkan penyesuaian kepada IT dan teknologi yang berkaitan; dan menggalakkan pendidikan mengenai teori dan teknologi praktikal dalam bidang akademik yang berkaitan dengan sains, teknologi dan pengurusan perniagaan. Kami selanjutnya percaya bahawa pencapaian ini seterusnya akan membawa kepada pemupukan generasi profesional yang berkemahiran tinggi.

Sebelum penubuhan KCGI, program utama mengenai perniagaan web (e-perniagaan) di peringkat sekolah prasiswazah dan siswazah hampir tidak wujud di Jepun. Jurusan itu dianggap sebagai sub-bidang dalam program utama tradisional seperti pengurusan perniagaan, teknologi kejuruteraan industri dan jurusan yang berkaitan dengan maklumat. Jurusan itu hanya dikaji dan diajar sebagai sebahagian daripada jurusan yang sistematis dan komprehensif atau sebagai sebahagian daripada bidang utama.

Apa yang membezakan KCGI ialah, sebagai kolej siswazah profesional IT dalam erti kata yang lebih luas IT, kami berhasrat untuk menjadi kolej profesional bertaraf dunia yang juga memberi tumpuan kepada pemupukan kebolehan kepimpinan. Tidak seperti kebanyakan universiti, kami bukan kolej siswazah sains komputer "bidang tunggal terbahagi secara menegak", dan kami juga bukan sekolah siswazah informatik dan matematik. Walaupun kami berkongsi banyak persamaan dengan institusi-institusi itu, kami merupakan genre sekolah siswazah yang berbeza. Selain reka bentuk kurikulum dan sistem guru penasihat berdasarkan titik pandangan pedagogi, KCGI bertujuan untuk menyediakan sistem pendidikan yang sempurna yang mengintegrasikan pelbagai elemen dan dasar yang jarang dilihat di universiti-universiti Jepun. Ini termasuk reka bentuk pengajaran berorientasikan pelajar, sistem pendidikan dengan bahagian tenaga pekerja terbuka dan mendatar, dan penilaian berkala hasil pembelajaran.

Selanjutnya, KCGI juga memberi tumpuan kepada pemupukan pemimpin dan ahli perniagaan antarabangsa dilengkapi dengan kemahiran IT dan pengurusan, yang boleh memanfaatkan kebolehan mereka di seluruh Asia dan dunia. KCGI giat menerima pelajar dari seluruh dunia bertepatan dengan matlamat kami sejak penubuhan lagi iaitu menjadi institusi profesional IT No.1 di Asia.

Hari ini IT adalah penting dalam kehidupan seharian kita

dan dalam industri. Sifat IT yang pelbagai dalam bidang berkaitan, IT menangani pelbagai keperluan masyarakat yang luas. KCGI sentiasa menyemak semula dan menaik taraf kurikulumnya, menyediakan graduan dengan asas umum dalam IT, kemahiran untuk memainkan peranan penting dalam bidang pilihan graduan atas asas tersebut, dan kemahiran praktikal yang boleh digunakan dalam dunia industri. Pada 2018 tahun akademik, KCGI melancarkan satu set model pendaftaran tiga kursus. Bidang Tumpuan menyediakan pelajar dengan pengetahuan profesional dalam bidang tertentu, daripada asas hingga teknik gunaan. Kursus Industri mengajar kemahiran perancangan dan reka bentuk yang berkesan bagi setiap bidang industri yang menggunakan IT. Akhir sekali, bertindak balas kepada pelbagai pelajar objektif pengajian pelajar, Kurikulum Bespoke ini membolehkan pelajar untuk memilih pelbagai kursus yang berkaitan dengan bidang tertentu.

Dengan kemahiran praktikal dan pandangan luas yang mereka peroleh di KCGI, graduan kami memainkan peranan penting dalam pelbagai bidang di Jepun dan peringkat antarabangsa.

KCGI juga telah menubuhkan kampus satelit di Sapporo dan Tokyo. Kampus satelit ini disambungkan kepada kolej utama di Kyoto melalui sistem e-pembelajaran, membolehkan pelajar untuk menerima pendidikan profesional IT canggih semasa belajar di mana-mana kampus satelit.

Kursus yang diambil dalam masa nyata, membolehkan pelajar untuk bertanya soalan kepada profesor secara langsung melalui kamera. Kursus-kursus ini juga direkodkan, jadi pelajar boleh melihat kursus-kursus yang disimpan pada pelayan kami dari rumah. Merentasi sempadan ruang dan masa, pelajar boleh menerima pendidikan profesional yang canggih di mana sahaja, bila-bila masa. Di samping itu, KCGI juga dikurniakan dengan rangkaian yang kukuh menyambungkannya dengan institusi pengajian tinggi di seluruh dunia, termasuk di Amerika Syarikat, China dan Korea Selatan. KCGI giat membangunkan operasi pendidikannya di samping masih lagi memperluaskan rangkaian antarabangsa ini.

Di tengah-tengah perubahan yang menyukarkan berlaku di dunia hari ini, KCGI sedang berusaha keras untuk membangunkan profesional IT canggih, berpandukan falsafah penubuhan kami dan misi dan tujuan kami ditubuhkan. Saya tidak sabar-sabar menanti kedatangan pelajar bercita-cita tinggi seperti anda.

kgc.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics



Dalam menempuhi titik perubahan era

Kata-kata aluan daripada presiden



Presiden & Ketua Jabatan Pengajian Gunaan Teknologi Maklumat,
Kolej Pengajian Siswazah Teknologi Maklumat Kyoto

Toshihide Ibaraki 茨木 俊秀

Sarjana Muda Kejuruteraan di Universiti Kyoto,
Sarjana Kejuruteraan (Elektronik) dan Doktor Falsafah di Pusat Pengajian Siswazah Universiti Kyoto,
Profesor Emeritus Universiti Kyoto,
bekas Dekan Fakulti Teknologi Maklumat di Pusat Pengajian Siswazah Universiti Kyoto,
bekas profesor di Universiti Kwansei Gakuin,
profesor jemputan di Universiti Illinois.
Fellow di ACM, Information Processing Society of Japan (Persatuan Pemprosesan Maklumat Jepun)
dan Japan Society for Industrial and Applied Mathematics (Persatuan Matematik Industri dan Gunaan Jepun).

Kursus yang diselia: Advanced Topics in Systems Theory (Teori Sistem Lanjutan), Projek Sarjana

“**R**evolusi Industri” yang berlaku pada akhir abad ke-18 hingga abad ke-19 tercetus daripada penciptaan sumber tenaga baru iaitu enjin stim. Penggunaan elektrik dan petroleum kemudiannya melonjakkan kapasiti pengeluaran tenaga sehingga pada akhir abad ke-20, ianya sudah mampu menjangkau keperluan semua manusia. Kesannya, terdapat transisi daripada mengutamakan kuantiti kepada kualiti menjadikan pengeluaran besar-besaran tidak lagi relevan. Zaman bertukar kepada pengeluaran produk yang pelbagai dengan kuantiti yang kecil. Struktur pengeluaran berubah secara mendadak merombak susunan sosial sedia ada.

Perubahan yang sama turut berlaku dalam dunia maklumat. Tetapi, dengan kelajuan yang jauh lebih pantas. Komputer pertama dicipta tidak sampai 70 tahun lalu, tetapi perkembangan sejak itu sangat mendadak. Kian tahun, kelajuan pemprosesan dan muatan storan komputer berganda-ganda di luar jangkaan. Komputer menjalankan pengiraan persamaan pembezaan yang membayangkan perubahan atmosfera lebih pantas daripada perubahan cuaca itu sendiri merealisasikan ramalan cuaca secara berangka. Analisa suara dan pengecaman suara boleh dilakukan dengan kepantasan seperti perbualan biasa. Tiada had untuk muatan storan menjadikannya tidak mustahil untuk menyimpan segala buku di dunia ini menjadi data digital. Segala apa yang dilihat oleh mata dan didengari oleh telinga juga boleh disimpan, tanpa had. Tidak salah lagi bahawa kuasa teknologi maklumat kini telah mencapai tahap yang mengubah kehidupan kita seluruhnya.

Manifestasi perubahan kualitatif kian terasa sejak memasuki abad ke-21. Telefon sebagai contohnya, saiznya menjadi kecil dipenuhi fungsi-fungsi berguna menjadi telefon bimbit pintar yang semakin selesa berada di poket-poket yang terang-terangan mengubah gaya hidup masyarakat terutama golongan muda. Ketersambungan

internet menjadi amat laju dengan fiber optik menjadikan penghantaran bukan sahaja teks, malah gambar atau video sangat pantas dan mudah. Teknologi maklumat dan komunikasi (ICT) sebagai satu infrastruktur menghubungkan manusia serata dunia, membawa kepada globalisasi kewangan dan perniagaan serta syarikat dan negara seluruhnya. Tidak dinafikan perubahan ini juga merangkumi perkara yang tidak disenangi seperti jenayah komputer yang tidak boleh dibiarkan. Kita benar-benar berada di pertengahan satu transformasi, dan mungkin saya kedengaran seperti membesar-besarkan situasi, tetapi saya berpendapat titik perubahan umat manusia sudah pun tiba.

Induk kepada KCGI iaitu Institusi Komputer Kyoto (KCG) telah diasaskan pada 1963 ketika teknologi komputer masih lagi dalam peringkat awal. KCG yang merupakan institusi perkomputeran pertama Jepun berkembang seiring kemajuan komputer dan melahirkan ramai individu berbakat dan berkebolehan. Meneruskan tradisi dan pencapaiannya, Universiti Pengajian Siswazah IT Kyoto (KCGI) yang merupakan pusat pengajian siswazah IT pertama di Jepun telah dirangka dan deklarasi pembukaan telah dibuat pada November 2003 dan mula menerima pelajar pada April 2004. Kami telah mula mengorak langkah ke era yang menjadi titik perubahan. Kami berharap untuk membimbing para pelajar untuk menguasai skil-skil yang diperlukan untuk berjaya dalam bidang IT dan memahami potensi mereka untuk memberi impak kepada masyarakat ke arah yang positif. Kami terbuka kepada sesiapa yang mempunyai minat tidak kira umur, latarbelakang, kenegaraan dan juga latarbelakang sains atau sosial. Kami amat mengalu-alukan anda, bukan sahaja yang baru memperoleh ijazah sarjana muda, malah mereka yang bekerja dan ingin memajukan karier, atau mereka yang berminat dengan pendidikan di Jepun sambil berada di negara anda.

Lambang KCG

kgc.edu

Kumpulan KCG Group merupakan kumpulan global institusi pendidikan. Ia termasuk Kolej Pengajian Siswazah Teknologi Maklumat Kyoto (KCGI); Kyoto Computer Gakuin (KCG), yang merangkumi Kampus Rakucho, Kampus Kamogawa dan Kampus Kyoto Ekimae; Kyoto College Automobile; Pusat Latihan Bahasa Jepun Kyoto; dan Kerjaya KCG.

Lambang Kumpulan KCG, "kgc.edu," lambang berasal dari nama domain Internet (www.kgc.edu) yang diperoleh pada tahun 1995. Ia telah dipilih oleh CEO kumpulan KCG, Wataru Hasegawa, pada tahun 2003.

Nama domain "kgc" bermaksud "Kyoto Computer Gakuin," nama institusi pendidikan komputer yang pertama di Jepun. ".edu" adalah Domain Peringkat Tertinggi generik (gTLD: iaitu salah satu daripada domain internet sektor yang bertaraf tinggi, yang hanya boleh digunakan oleh institusi pengajian tinggi yang diiktiraf oleh organisasi pengakreditasi Amerika Syarikat. Pendaftaran pertama institusi pendidikan di bawah ".edu" berlaku pada bulan April 1985, apabila enam institusi pengajian tinggi—Columbia University, Carnegie Mellon University, Purdue University, Rice University, University of California, Berkeley dan University of California, Los Angeles—memperolehi gTLD. Universiti terkenal lain di Amerika Syarikat menyusul tidak lama selepas itu, termasuk Massachusetts Institute of Technology (MIT), Universiti Harvard dan Universiti Stanford.

Pada tahun 1989 Kumpulan KCG menubuhkan kampus Boston, sebagai hab untuk latihan dan pertukaran pelajar luar negara dengan MIT dan universiti lain serta pusat penyelidikan di Amerika Syarikat. Hasil daripada usaha ini, Kumpulan KCG telah diiktiraf oleh pembangun komputer Amerika Syarikat dan perintis zaman internet sebagai sebuah sekolah komputer dipercayai dan sebuah institut pengajian tinggi sesuai untuk gelaran dengan ".edu". Kumpulan ini merupakan institusi pendidikan pertama di Jepun yang diberikan gTLD ini. Kemudian, gTLD ".edu" dikhaskan semata-mata untuk kegunaan institusi pendidikan di Amerika Syarikat. Sehingga hari ini Kumpulan KCG kekal sebagai satu-satunya institusi pendidikan di Jepun yang membawa tanda ".edu".

Milikan Kumpulan KCG dalam domain "kgc.edu" mengesahkan bahawa KCG dan KCGI diiktiraf sebagai institusi pendidikan tinggi di Amerika Syarikat dan Jepun. Domain ".edu" kami berdiri hari ini sebagai simbol inisiatif kami. Lambang "kgc.edu" menggambarkan semangat kuat Kumpulan KCG sebagai sebuah institusi pendidikan yang secara konsisten menghargai semangat perintis dalam masyarakat maklumat yang maju dan mencerminkan ideal pendidikan kakitangan latihan kami yang boleh membentuk hala tuju zaman ini.

Warna Kumpulan KCG

kgc.edu

The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

KCG Red
(warna Universiti Pengajian Tinggi IT Kyoto)

Pengasas Kumpulan KCG iaitu Shigeo Hasegawa, telah mencuba sekali lagi kepada percubaan tertangguh waktu mudanya untuk meneruskan pengajian ke Universiti Harvard disamping menguruskan institutnya. Beliau telah menyewa sebuah bilik pangapuri dan mengikuti kuliah-kuliah seperti sastera dan falsafah bersama-sama pelajar-pelajar muda. Warna lambang Universiti Pengajian Tinggi IT Kyoto telah dipilih berdasarkan kepada warna Universiti Harvard yang telah dikunjungi oleh pengasasnya ini, merupakan warna yang bertentangan dengan KCG Blue. Ini merupakan suatu simbol kepada percubaan perkara baru, yang tidak perlu mengira jantina, serta sikap rendah diri untuk menjalani proses pembelajaran.

kgc.edu

Kyoto Computer Gakuin

KCG Blue
(warna Institusi Komputer Kyoto, warna Kumpulan KCG)

Warna biru yang menjadi warna lambang bagi Institusi Komputer Kyoto dan Kumpulan KCG telah dipilih berdasarkan kepada warna biru tua yang menjadi warna lambang bagi Universiti Kyoto, dimana kesemua para pengasas institusi ini merupakan graduan pra ijazah dan ijazah Universiti Kyoto. Ianya telah digunakan sejak tahun 1970 dan telah diisytihar dengan rasminya warna ini sebagai KCG Blue pada sambutan penubuhan 35 tahun (pada tahun 1998).

kgc.edu

Kyoto Computer Gakuin Automobile School

KCG Orange
(Warna Sekolah Vokasional Automotif Kyoto)

Pada masa kini, bidang automotif bergantung kepada bidang IT berteknologi tinggi yang dilengkapi dengan teknologi rangkaian dan pengetahuan untuk melatih pekerja mahir dalam bidang automotif. Pada tahun 2013, Sekolah Vokasional Automotif Kyoto telah menyertai Kumpulan KCG. Warna sekolah dipilih untuk menyeru semangat yang baru setelah menyertai Kumpulan KCG.

kgc.edu

Kyoto Japanese Language Training Center

KCG Green
(warna Pusat Pembelajaran Bahasa Jepun Kyoto)

Pusat Pembelajaran Bahasa Jepun Kyoto merupakan suatu pintu masuk kepada pelajar luar negara ke dalam Kumpulan KCG, di mana ia telah diiktiraf sebagai sekolah bahasa jepun oleh Persatuan Penggalakan Pembelajaran Bahasa Jepun, dan telah dilantik oleh Kementerian Pelajaran sebagai institusi untuk kurikulum persediaan. Warna hijau telah dipilih sebagai warna lambang datangnya dari imej 7 benua seluruh dunia yang menghijau dan bertentangan dengan KCG Blue dan KCG Red. Ia melambangkan juga akan perkembangan potensi pelajar luar negara yang sedang menuntut.

Mempersiapkan diri dengan skil praktikal yang berguna kepada masyarakat

■ Reka bentuk kurikulum disesuaikan dengan keperluan industri dan kemajuan dalam IT

Bagi menjalankan pendidikan yang sesuai dengan keperluan industri, kolej kami membentuk kurikulum serta rekabentuk kursus dan pengajaran berdasarkan nasihat daripada pakar dari dalam dan luar organisasi kami. Selain itu, demi menyesuaikan dengan perubahan yang pesat dalam bidang IT (ICT), kami menjalinkan hubungan dengan Institusi Teknologi Rochester (RIT) yang terletak di Amerika Syarikat dan membawa masuk kurikulum IT terbaru serta kolaborasi pembangunan dalam bidang IT.

■ Struktur kurikulum yang bersifat praktikal secara keseluruhan

Untuk menyediakan sumber manusia yang lengkap dengan ilmu IT (ICT) serta kemahiran pengurusan, kami mengambil kira subjek-subjek yang bukan sahaja berkaitan dengan IT, malah pelajar juga boleh mengambil subjek berkaitan perniagaan seperti pengurusan dan ekonomi. Pada tahun graduasi, berbanding di universiti biasa di mana pelajar perlu menyediakan tesis, pelajar kami melaksanakan rancangan dan projek yang membolehkan mereka memperoleh kemahiran aras tinggi yang diperlukan untuk pembentukan karier mereka.

■ Mengambil kaedah pendidikan berkesan yang menggabungkan kelas secara bersemuka dan e-learning

Kolej kami menerima sokongan padu daripada profesor Universiti Columbia dan kami bermatlamat untuk merealisasikan pendidikan IT yang terbaik di dunia. Kami mengutamakan fleksibiliti dalam pembelajaran dan berstrukturkan unsur-unsur praktikal dan pelbagai termasuklah kajian kes, kerja lapangan, kerja kumpulan serta perbincangan. Di samping itu, kami mempunyai studio e-learning yang mantap dan melaksanakan pendidikan yang efektif dengan menggabungkan pendidikan e-learning dan pendidikan secara langsung.

Pembelajaran yang seimbang antara teknologi maklumat (ICT) dan pengurusan

■ Memupuk profesional yang mampu beroperasi dalam pelbagai bidang, seperti IT dan pengurusan

Dalam dunia perniagaan kini, mereka yang mempunyai kemahiran IT yang berasaskan teknologi web serta lengkap dengan skil pengurusan seperti perancangan korporat amat dikehendaki. Kolej kami menghasilkan profesional dalam bidang teknologi maklumat dan pengurusan serta lebih daripada itu. Struktur kurikulum kami sesuai dengan latarbelakang setiap pelajar dan membolehkan mereka belajar kedua-dua bidang teknologi maklumat dan pengurusan dengan seimbang.

■ Pelantikan banyak tenaga pengajar yang mempunyai pengalaman praktikal dalam pembangunan strategi IT korporat dan lain-lain

Demi menghasilkan profesional, kolej kami mempunyai barisan guru yang antaranya bekas CIO untuk syarikat terkemuka serta mereka yang mempunyai pengalaman praktikal. Setiap guru mengadakan kelas berdasarkan pengalaman mereka dan mendidik pelajar menjadi praktikal. Sambil mengayakan pemahaman dalam teori serta teknologi terbaru yang berkaitan dengan kerja, pelajar juga memperoleh kemahiran am sebagai profesional.

Menukar kerjaya dan bergiat aktif dalam bidang IT

■ Pelajar dari pelbagai bidang, sama ada dalam bidang kemanusiaan atau sains, boleh mendaftar

Salah satu objektif KCGI adalah untuk membangunkan profesional IT yang canggih dengan pelbagai latar belakang. Kami mengambil pelbagai peserta daripada pelbagai bidang dalam kemanusiaan serta sains, tanpa menghadkan jabatan atau bidang utama pengajian dari mana mereka dijangka tamatkan pengajian. KCGI menyokong pelajar daripada pelbagai latar belakang, yang menawarkan kursus elektif sesuai dengan pengetahuan, kemahiran, dan keperluan sedia ada pelajar. Untuk membolehkan warga dewasa yang bekerja untuk terus belajar sambil bekerja, KCGI menyediakan sokongan dengan pelbagai pilihan pembelajaran. Kami dengan banyaknya mewujudkan peluang untuk menukar laluan kerjaya, sesuatu yang secara tradisinya tidak disediakan dengan baik oleh sekolah siswazah di Jepun.

■ Kelas boleh diambil mengikut tahap pengetahuan pada waktu kemasukan

Pelajar di KCGI berbeza-beza dari segi tahap kemahiran dalam pengajian IT, daripada graduan kemanusiaan dengan hampir tiada pengetahuan komputer hinggalah warga dewasa yang bekerja dan mahir sebagai SE dalam industri IT. Kami menyediakan corak pengambilan subjek sesuai untuk setiap pelajar berdasarkan tahap kemahiran IT serta matlamat masa hadapan mereka. Dengan ini, pelajar tanpa pengetahuan asas juga boleh mencapai matlamat mereka secara berperingkat-peringkat. Bagi mereka yang sudah mempunyai pengetahuan asas, mereka bermula dengan subjek khusus yang membolehkan mereka untuk mengembangkan kemahiran mereka dengan efektif.

Matlamat kami adalah untuk memainkan peranan aktif di peringkat global.

■ Kelas diajar oleh pakar terkemuka yang bertaraf dunia dalam bidang IT

Perniagaan IT adalah bidang yang berkembang secara global dan melewati sempadan negara. Kolej kami menjemput tenaga pengajar kelas pertama dari pelbagai negara dan kawasan seperti Amerika, Eropah serta Asia demi membolehkan pelajar memperoleh perspektif global. Kami menjalankan usahasama dengan Institusi Teknologi Rochester (RIT), Universiti Columbia, serta pusat pengajian siswazah perlindungan maklumat Universiti Korea yang tersohor dalam bidang sekuriti maklumat, dan kami berusaha meluaskan aktiviti berskala global dengan melaksanakan penyelidikan kolaboratif, simposium antarabangsa dan sebagainya.

Kami melatih pelajar untuk menjadi pemain global melalui jadual penuh kelas dalam Mod Bahasa Inggeris.

KCGI menawarkan kelas dalam Mod Bahasa Inggeris, membolehkan pelajar untuk melengkapkan kursus mereka dan memperoleh ijazah Sarjana yang belajar semata-mata dalam bahasa Inggeris. Beberapa kursus ini diajar oleh beberapa profesor ulung dari luar negara. Pelajar daripada lebih 17 negara dan wilayah, termasuk pelajar sarjana dan sarjana muda, belajar di KCGI. Kebanyakan pelajar memilih kursus yang diajar dalam Bahasa Inggeris. Pelajar Jepun juga boleh belajar dalam Mod Bahasa Inggeris, dengan syarat mereka memenuhi tahap penguasaan bahasa Inggeris yang diperlukan. Dengan memanfaatkan faedah daripada persekitaran kosmopolitan ini, pelajar-pelajar ini bukan sahaja meningkatkan penguasaan bahasa Inggeris mereka semasa belajar IT tetapi juga memperoleh pemikiran antarabangsa.

Premathilaka Shashikala Nimanthi (S)

Student enrolled in KCGI in April 2018, Graduate of Rajarata University



Koichi Hasegawa (H)

Professor of KCGI



Student Interview

Professor Hasegawa (H): Hi, how are you?

Premathilaka Shashikala Nimanthi (S): I'm very fine, thank you.

H: OK, let's talk about your life at KCGI. First, please relax (ha-ha).

S: Thank you.

H: How is your life in Japan?

S: Before I came to Japan, I really admired Japanese culture and life. I especially liked the self-discipline and self-control of Japanese people. The only difficult thing is Japanese language.

H: I see. How did you learn about our graduate school?

S: I wanted to do my Master's degree outside of Sri Lanka. So, I searched many universities. At that time, a Sri Lanka agency introduced me to KCGI. I learned that KCGI has Master courses that can be taken in English and Japanese. Then, I searched the KCGI's online website, where I found details about the school, courses and especially about job focus areas. I was really happy because I could come to Japan.

H: So, you are interested in Information Technology....

S: Yes, my undergraduate degree was in Information and Communication.

H: How are your studies going so far?

S: I am really enjoying my studies here. I have learned so much interesting and useful things across many IT fields. And the KCGI professors are teaching me a lot. They have much knowledge and experience to share. I have learned a lot of things from them, and

also have done self-study using the class materials. It's been a really good experience.

H: What is your concentration?

S: My concentration is ERP.

H: Do you have any favorite courses?

S: Yes, I enjoy all courses especially, "International Accounting" and "Computer Organization Theory".

H: In the future, do you want to take a job related to ERP?

S: Yes, after I graduate, I want to start my career as an ERP consultant. Before I came to Japan, I worked as a project manager. While I am here, I wish to pursue a job as an ERP consultant.

H: Are you planning to take the test for ERP qualification?

S: Yes, my professor always recommends me to take extra examinations. I will register for the SAP ERP examinations soon.

H: After you graduate from KCGI, do you want to stay in Japan and find a job?

S: Yes, I would prefer to find a job here in Japan. I want to work in a company which has branches all over the world so I can get more work experience in different environments. One day I would like to return to Sri Lanka and give back to my country. That is my target. I have been given so many things from my country so I feel it is my responsibility to give back my knowledge.

H: I see. Thank you for your time and cooperation.

Mempraktikkan ilmu yang dipelajari dan bergiat dalam masyarakat

■ Dengan bimbingan persendirian yang menyeluruh, penempatan pekerjaan yang ideal dapat direalisasikan

KCGI menasarkannya untuk membolehkan semua pelajar dapat mencari pekerjaan apabila mereka menamatkan pengajian. Pengajar yang bertanggungjawab memanfaatkan pengalaman dan rangkaian peribadi mereka dalam masyarakat perindustrian dan lain-lain bagi pihak pelajar. Melalui perundingan satu-dengan-satu bersama pelajar, pengajar bekerja untuk membantu pelajar mencari kerjaya impian mereka. Selain itu, bagi pelajar yang ingin menjadi usahawan, pelbagai sokongan

diberikan dari segi pengetahuan untuk penubuhan syarikat, pengurusan serta operasi.

■ Pemupukan rangkaian perniagaan dalam kalangan graduan

Lepasan kolej ini kebanyakannya kini bekerja dalam bidang IT dan pelbagai. Di kolej ini, kami juga berusaha memupuk rangkaian perniagaan antara alumni. Kami menyediakan pelbagai peluang kerja berkumpulan semasa di kolej, dan setelah pelajar menamatkan pengajian, sebagai rakan sekursus mereka boleh mengembangkan perniagaan dengan bekerjasama dan menggunakan skil masing-masing.



Persekitaran

Persekitaran pendidikan praktikal yang menggunakan sistem kegunaan profesional berpiawaian dunia

Sistem SAP untuk pembelajaran

■ Melahirkan peniaga yang mantap melalui penggunaan sistem ERP oleh syarikat SAP

Kebiasaannya, pendidikan IT di universiti-universiti lain kekurangan perspektif “Bagaimana untuk mengaplikasikan IT ke dalam perniagaan?” Persekitaran sedia ada juga tidak menyediakan pendidikan IT sepenuhnya terutamanya yang melibatkan aktiviti sebenar dalam perniagaan seperti integrasi perniagaan dan integrasi sektor.

Bagi menyediakan pendidikan perniagaan yang sebenar dalam bidang IT, kolej kami menggunakan ERP (*Enterprise Resource Planning*) oleh syarikat terkemuka di dunia, SAP dari Jerman bagi tujuan pendidikan lantas memberikan persekitaran yang terbaik untuk

pembelajaran dan penyelidikan. Sistem perancangan sumber perusahaan (ERP) digunakan oleh 437,000 syarikat termasuk yang menggunakan perisian pinggirannya (angka SAP setakat Mac 2020). Antara syarikat-syarikat besar, 92% daripada firma dalam Forbes Global 2000 menggunakan ERP SAP.

Pada asalnya sistem ini diperkenalkan bagi tujuan pendidikan dalam pengendalian maklumat pengurusan, tetapi pengenalan ERP sepenuhnya untuk pengajaran profesional yang turut mengandungi pembangunan sistem merupakan yang pertama di Jepun sekaligus menjadikan ianya sebagai salah satu keistimewaan kolej ini.

Sistem e-Pembelajaran

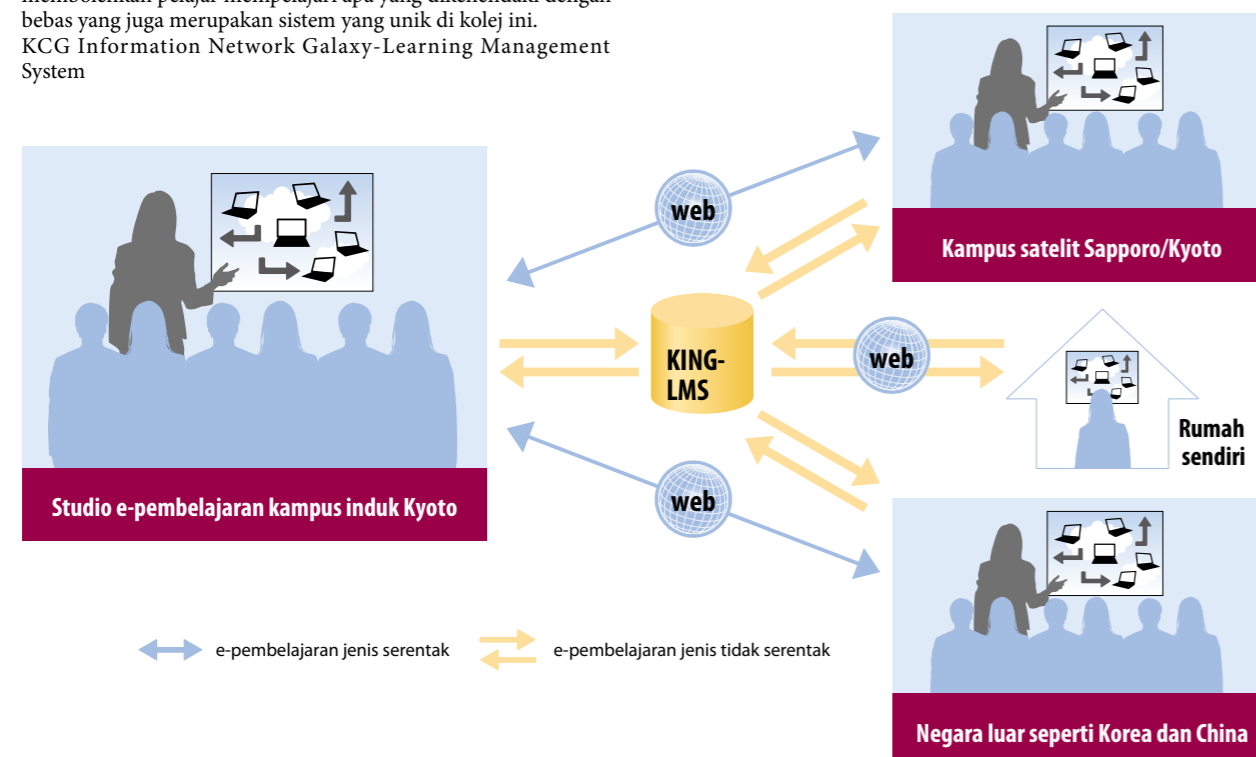
KCGI menggunakan sistem e-pembelajaran era baharu untuk menghubungkan kampus utama di Kyoto dengan kampus satelit dan lokasi lain, menyiarkan kuliah dalam masa nyata dan menyokong pelajar dengan persekitaran pembelajaran jauh yang komprehensif.

Dengan sistem e-learning yang terbaru, kelas dapat diadakan serentak di Sapporo, Tokyo dan Kyoto (e-pembelajaran berserentak). Kami juga menggunakan kandungan pengajian yang diperbadankan dalam KING-LMS untuk membolehkan kajian dan semakan pada bila-bila masa, di mana sahaja dalam talian. Dengan inovasi ini, KCGI menawarkan banyak kursus yang boleh diambil secara dalam talian (e-pembelajaran tak berserentak).

*KING-LMS: Sistem sokongan dalam pengurusan kelas yang membolehkan pelajar mempelajari apa yang dikehendaki dengan bebas yang juga merupakan sistem yang unik di kolej ini. KCG Information Network Galaxy-Learning Management System

■ Menyokong Pembelajaran untuk Orang Bekerja

Kelebak ini, semakin ramai orang bekerja yang ingin meningkatkan kemahiran atau mahu menukar karier melakukan pembelajaran di kolej ini sambil bekerja. KCGI menyokong orang bekerja yang ingin belajar semasa bekerja, bertujuan untuk menjadi profesional IT maju.



Bidang yang boleh diceburi

Dewasa ini, IT (ICT) kian maju seperti yang boleh dilihat dengan perkembangan teknologi perniagaan web. Cabaran seterusnya bukan sahaja untuk sekadar menggunakan IT tetapi untuk mengimplementasikan IT yang beraras tinggi. Dengan kata lain, IT (ICT) bukan sekadar pembaikan terhadap tugas harian, ia kini digunakan sebagai elemen penting dalam merangka strategi perniagaan. Ini membawa kepada penggunaan

IT dalam pengurusan atasan justeru mengkehendaki sumber manusia berkenaan untuk arif dalam teknologi dan juga mempunyai daya pengurusan yang baik pada masa yang sama. Kolej ini menyediakan kurikulum bagi mendidik pakar IT seperti yang diperlukan oleh industri sekarang. Mereka yang tamat pengajian diharapkan untuk aktif dalam bidang-bidang IT seperti yang di bawah:

CIO (Chief Information Officer: Ketua Pegawai Maklumat)

Banyak syarikat kini mengalami proses perubahan ke arah penggunaan IT termasuklah teras pengurusan dalaman syarikat itu sendiri. Oleh itu, CIO yang bertanggungjawab merangka strategi IT dan menjadi sayap kepada pengurusan syarikat adalah amat dikehendaki. CIO terlibat dalam merancang strategi teknologi maklumat yang sesuai untuk menghasilkan dan merealisasikan strategi pengurusan syarikat. Justeru itu, CIO ialah profesional yang mentransformasikan pelbagai pengetahuan pengurusan kepada sistem teknologi maklumat yang teratur dan sistematik.

Pengurus Projek

Peranan pengurus projek adalah sebagai ketua projek yang merangsang penggunaan IT dalam operasi syarikat. Pengurus projek menilai kembali efisiensi penggunaan sumber pengurusan syarikat. Sebagai seorang yang berkebolehan meningkatkan kecekapan dan pengendalian secara keseluruhan, pengurus projek akan memperkenalkan teknologi terbaru yang paling sesuai untuk syarikat. Oleh itu, pengurus projek mempunyai pengetahuan yang luas dalam IT dan juga pengurusan. Selain itu, projek tersebut akan melibatkan banyak pihak tidak kira jabatan, maka kebolehan memimpin dan komunikasi adalah amat penting.

Jurutera Sistem Berpengalaman, Jurutera Pembinaan Sistem Web

Jurutera sistem berpengalaman merangkap sebagai pembantu pengurus projek dan merupakan jurutera yang turut melakukan kerja pengurusan projek. Bukan hanya pengetahuan teknikal, pengetahuan berkaitan kos, aliran tugas dan elemen-elemen pengurusan yang lain juga dikehendaki oleh seseorang jurutera sistem berpengalaman. Jurutera pembinaan sistem web menerima arahan daripada pengurus projek dan jurutera sistem berpengalaman dan memanfaatkan kemahiran IT untuk membangunkan sistem.

Perunding Am Sistem

Kebanyakan syarikat di Jepun kekurangan pakar IT. Sebab itu, permintaan perunding IT dari luar semakin meningkat seiring dengan kemajuan penggunaan IT. Perunding am sistem memberi nasihat dalam penstrukturan sistem perniagaan mengikut strategi pengurusan syarikat klien. Persaingan sengit dalam perniagaan antarabangsa kebelakangan ini menjadikan perunding am sistem sebagai profesional yang memiliki kemahiran menyekutukan syarikat supaya syarikat dapat terus hidup. Perunding am sistem hendaklah memahami keperluan syarikat dan menawarkan penyelesaian yang tepat, maka skil yang tinggi dalam bidang IT, pengurusan dan juga kemahiran komunikasi amat diperlukan.

Profesional dalam Pemasaran Web

Bagi menjayakan e-perniagaan, profesional dalam pemasaran web hendaklah menguasai teknologi web bagi membentuk laman web e-perniagaan, berkebolehan merangka strategi dalam menyediakan perkhidmatan melalui internet dan mempunyai teknik pemasaran untuk memahami pergerakan penggunaan di internet. Pengetahuan tinggi dan kemahiran teknikal berkaitan rangkaian seperti sistem logistik dan perlindungan sekuriti amat diperlukan di samping pengetahuan yang mendalam mengenai urusan perniagaan.

Arkitek Sistem

Arkitek sistem bertugas menganalisis masalah dalam strategi IT syarikat dan menghasilkan kerangka kepada penyelesaian untuk masalah tersebut dan pada masa yang sama, menstruktur semula sistem sedia ada yang semakin rumit supaya menjadi konsisten dan terpelihara. Antara peranan utamanya adalah sebagai penghubung strategi syarikat dan pembinaan sistem sebenar yang akan digunakan. Justeru itu, arkitek sistem bukan hanya memerlukan kemahiran IT, malah pengetahuan yang luas dalam perniagaan dan pengurusan.

Konsultan Keselamatan Maklumat

Rangkaian maklumat adalah infrastruktur yang penting untuk mencapai perkara seperti e-dagang dan IoT (Internet of Things). Sementara itu, risiko keselamatan rangkaian pula semakin meningkat. Peranan konsultan keselamatan maklumat adalah untuk memastikan keselamatan maklumat pelanggan dan memberikan sokongan dalam melindungi aset maklumat. Selain itu, seseorang konsultan keselamatan maklumat juga perlu mempunyai keupayaan pengurusan dan komunikasi untuk meneliti keadaan pelanggan dan melaksanakan tindakan yang sewajarnya.

Pengurus Pengeluaran Kandungan

Dengan kemahiran membuat kandungan media seperti wayang, animasi dan permainan, pengurus pengeluaran kandungan juga perlu menguruskan seluruh pasukan projeknya. Pertamanya, individu ini juga perlu membuat dokumen cadangan, berunding dengan syarikat lain dan memastikan belanjawan dapat dicapai. Selepas itu, langkah seterusnya adalah untuk merancang dan menjalankan rancangan untuk mendapat keuntungan melalui media pengeluaran. Dilengkapi dengan kemahiran untuk menganalisis pencapaian sebelum ini dan keadaan pasaran semasa, pengurus pengeluaran kandungan perlu mempunyai keupayaan untuk memimpin pasukannya untuk melaksanakan rancangannya.

Penganalisis Data

Penganalisis data mengumpul pelbagai data mengenai pelanggan dan produk yang diperoleh melalui aktiviti perniagaan dan menganalisisnya secara objektif untuk menemui ciri-ciri dan trend dalam data. Mereka kemudiannya mencadangkan penyelesaian kepada isu-isu dalam pengurusan dan pembangunan sistem. Penggunaan Big Data dalam bidang seperti pertanian dan perubahan telah maju dalam beberapa tahun kebelakangan ini, dan pelbagai bidang di mana ia digunakan dan dengan meluas. Analisis data memerlukan pengetahuan tentang pemasaran dan pengurusan, kemahiran IT seperti analisis statistik dan perlombongan data, dan pemikiran logik berdasarkan hipotesis pembedaan dan ujian.

Matlamat Pendidikan

Untuk kolej kami merealisasikan misi dan tujuannya dalam mendidik pelajar, kami menetapkan matlamat pendidikan kami untuk pelajar teknologi perniagaan web kami seperti yang dinyatakan di bawah.

1) Pencapaian Literasi Asas

Pelajar diharap dapat mempelajari kemahiran sosial dan komunikasi yang berfungsi sebagai asas untuk mempromosikan perniagaan. Pelajar juga diharap dapat memahami teknologi asas seperti rangkaian perisian dan perkakasan yang menstrukturkan IT/ICT.

2) Peningkatan Keupayaan Merancang dan Merekabentuk

Pelajar diharapkan untuk membangunkan kebolehan: 1) untuk menyelidik secara meluas dan menganalisis trend perniagaan semasa dan masa depan serta IT/ICT yang menyokong; dan 2) merancang dan mencadangkan pendekatan logik untuk cabaran korporat dan masyarakat yang menekan. Selain itu, pelajar juga diharap dapat membangunkan keupayaan untuk merekabentuk pelbagai sistem dan kandungan yang merealisasikan pelan yang dicadangkan.

3) Peningkatan Keupayaan Pembangunan dan Pelaksanaan

Pelajar diharapkan untuk membangunkan keupayaan sama ada untuk menggunakan sistem dan kandungan secara peribadi yang dirancang dan direka melalui pelaksanaan perisian atau menawarkan keupayaan itu kepada pengguna akhir. Dalam proses ini, pelajar diharap dapat mendalami pengetahuan praktikal yang berkaitan dengan pelbagai alat dan peraturan pengekodan yang diperlukan untuk membangunkan dan mengendalikan sistem dan kandungan ini.

4) Memupuk Kesedaran dan Etika Profesional

Pelajar diharapkan dapat membangunkan keupayaan untuk menjaga proses perniagaan secara bertanggungjawab. Untuk terus meningkatkan proses perniagaan, mereka juga dijangka akan membangunkan kesedaran profesional yang tinggi dan perspektif etika. Dengan kedua-dua perkara ini digabungkan bersama-sama, kami mengharapkan pelajar memperoleh kemahiran kepimpinan praktikal dan kaedah untuk menguruskan organisasi.

Dasar Kurikulum

Selaras dengan misi dan matlamat kami, kami menawarkan kurikulum untuk melatih profesional khusus yang memiliki kemahiran pengurusan IT/ICT dan boleh giat membangunkan bidang perniagaan IT pilihan mereka.

1. Kursus kurikulum ini dikategorikan kepada kategori berikut:

- Bidang Tumpuan – kursus-kursus yang dikumpulkan secara sistematik untuk mendalami pengetahuan mengenai bidang pengajian tertentu.
- Industri – kursus yang memberi tumpuan kepada penggunaan praktikal teknologi dan kemahiran dalam industri tertentu dengan pakar perniagaan dan IT menggunakan kajian kes dan pembelajaran berasaskan projek.
- Elektif sokongan – kursus yang merangkumi trend teknologi, kursus teori peringkat tinggi serta kursus kemahiran sokongan yang melengkapkan Tumpuan dan bidang Industri.

2. Penubuhan Model dan Kaedah Pendaftaran Kursus

Sebagai tindak balas kepada objektif dan keutamaan pembelajaran mereka, pelajar memilih satu "Tumpuan", set kursus yang menekankan kepakaran yang luas dan mendalam daripada pengetahuan asas kepada aplikasi dan amalan dalam bidang berkaitan IT tertentu dalam pelbagai pengetahuan. Di samping itu, Kurikulum Bespoke

mbolehkan pelajar memilih kursus yang sesuai dengan pelbagai keperluan pelajar dan matlamat pengajian dan penyelidikan peribadi mereka.

Untuk memperluaskan pembelajaran mereka ke dalam aplikasi profesional, kurikulum ini juga menawarkan kursus-kursus Industri yang menekankan penggunaan praktikal teknologi dalam pelbagai bidang perindustrian. Pelajar mengaplikasikan pengetahuan mereka kepada masalah tertentu serta mencipta reka bentuk dan rancangan dalam pelbagai industri. Kursus industri bertujuan untuk melengkapkan kursus-kursus Tumpuan utama pelajar.

3. Projek Sarjana

Kurikulum kami direka bersama dengan kerja kursus untuk memupuk keupayaan praktikal dan gunaan pelajar dengan meneruskan minat mereka sendiri dengan menyiapkan Projek Sarjana di bawah bimbingan Fakultti.

4. Bertindak balas kepada Perubahan

Kurikulum kami cepat bertindak balas terhadap perubahan pesat dalam industri IT/ICT. Kolej kami sentiasa mengkaji dan mengubah suai kurikulum selaras dengan perubahan Industri dan masyarakat yang diperlukan untuk profesional berkemahiran tinggi di Jepun dan luar negara.

Dasar Diploma

Kolej ini mengurniakan ijazah Sarjana kepada individu yang memenuhi syarat-syarat berikut.

- 1) Menyiapkan sepenuhnya kerja kursus yang telah ditentukan dalam tempoh masa yang diperuntukkan (cth. 4 semester)
- 2) Melengkapkan sepenuhnya kredit yang telah ditentukan untuk tamat pengajian

Sekolah bercita-cita supaya pelajar mempunyai sifat-sifat berikut:

A. Memperoleh dan mengembangkan pengetahuan asas untuk menjadi penyumbang kepada profesion mereka.

B. Mengaplikasikan pengetahuan ini dalam bidang yang dipilih oleh pelajar untuk menjadi profesional berkemahiran tinggi.

Berkelakuan dengan cara yang beretika tinggi untuk menjadi ahli yang dihormati dalam profesion mereka.

Program Bersepadu Untuk Pembangunan Profesional Teknologi Maklumat Berkelayakan Tinggi

Salah satu matlamat Falsafah Kolej KCGI ialah pembangunan dan pengijazahan profesional teknologi maklumat yang berkelayakan tinggi. Untuk mencapai matlamat ini, KCGI menubuhkan kurikulum bersepadu, menggabungkan pelbagai model pendaftaran kursus untuk memenuhi objektif pendidikan pelajar yang berbeza-beza dengan projek dan aktiviti yang didorong oleh pelajar.

■ Memperoleh Pengkhususan

Sebagai seorang profesional teknologi maklumat yang berkelayakan, adalah tidak realistik untuk mengharapkan supaya menguasai pelbagai pengetahuan mengenai IT. Bagi membolehkan pelajar mengkhusus, KCGI mengenal pasti beberapa bidang tertentu dan membangunkan kurikulum bagi bidang tersebut. Bidang-bidang Tumpuan ini membolehkan pelajar memperoleh pengetahuan yang luas dan mendalam mengenai bidang yang dipilih, dari pengetahuan asas hinggalah kepada teknologi gunaan dan kemahiran praktikal.

■ Bertindak Balas Terhadap Keperluan Masyarakat

Dalam segala macam industri moden, keperluan untuk menerapkan IT untuk meningkatkan kecekapan, mengumpulkan pengetahuan dan menyelesaikan masalah semakin meningkat. KCGI bertindak balas terhadap keperluan ini dengan menganjurkan Kursus Industri yang membolehkan pelajar memilih bidang industri dan mengamalkan IT dalam bidang itu, belajar melalui kajian kes dan dengan menangani isu-isu.

■ Mempamerkan Kemahiran Kreatif dan Praktikal

Profesional teknologi maklumat yang berkelayakan tinggi mesti dapat mengaplikasikan pengetahuan yang mereka peroleh dalam setiap kursus untuk kegunaan praktikal dan penyelesaian kepada masalah sebenar. Mereka mesti dapat merancang dan mereka bentuk siri tindakan yang akan diambil atas inisiatif mereka sendiri dan mengembalikan manfaat penyelesaian tersebut kepada orang lain. Untuk memastikan pelajar memperoleh pengetahuan yang mereka perlukan,



pelajar mengikuti kurikulum yang terdiri daripada Projek Sarjana pada mana-mana tema pelbagai serta Projek Penyelidikan/Kajian Bebas, di bawah bimbingan Penaja Projek.

■ Orientasi Profesional

Profesional teknologi maklumat yang berkelayakan tinggi dijangka memenuhi peranan mereka sebagai profesional terlatih yang mampu menyelesaikan masalah sebenar dan memberikan penyelesaian praktikal dalam bidang perindustrian sebenar. Bagi tujuan ini, KCGI menggalakkan pelajar memohon latihan amali. Latihan amali memberikan peluang pengalaman amali yang boleh meningkatkan tahap kecekapan teknikal pelajar dan mengasah kemahiran mereka dalam menyelesaikan masalah.

Pemilihan model pengajaran dan penugasan projek dan sebagainya tidak dilaksanakan pada semua pelajar secara seragam. Sebaliknya, pelajar boleh menggabungkan pelbagai pilihan menurut minat dan kesukaan mereka serta kedalaman pengajian mereka. KCGI mereka bentuk kurikulum yang menghormati kebebasan pelajar untuk meneruskan pengajian pilihan mereka di samping memastikan mereka menerokai ilmu dan teknik yang diperlukan dan bersesuaian dengan profesional teknologi maklumat yang berkelayakan tinggi.



Struktur Kurikulum di KCGI

KCGI menghimpunkan kurikulum yang menyediakan teknik asas dan ilmu yang pelajar perlukan dalam bidang ICT. Kursus Wajib termasuk kursus mengajar kemahiran asas yang diperlukan oleh ahli perniagaan serta kemahiran praktikal penggunaan dalam bidang profesional. Kursus Tumpuan adalah kursus dengan kandungan yang pelbagai mengenai bidang profesional tertentu. Kursus Perindustrian terdiri daripada kursus-kursus yang berkaitan dengan bidang-bidang utama yang

mempunyai permintaan yang tinggi. Bagaimanapun, kerana sifat ICT yang berkembang pantas, dalam beberapa kes pelajar perlu membentuk dan belajar kurikulum dengan cara yang tidak mengikut kelaziman. Untuk menangani keperluan ini, pelajar boleh, dengan berunding dengan pengajar mereka, membuat kurikulum mereka sendiri dengan memilih daripada kursus bukan wajib yang sesuai dengan matlamat pendidikan individu mereka. Kurikulum sedemikian dipanggil Kurikulum Bespoke.

Pendaftaran

Kursus Wajib

- Komunikasi Profesional dalam Industri ICT
- Teori Kepimpinan
- Asas Projek

Kursus Tertumpu

- ERP
- Analitis Data Perniagaan
- Keusahawanan Global
- Pembangunan Sistem Web
- Pentadbiran Rangkaian
- Manga dan Anime IT
- IT Tourism
- Kecerdasan Buatan (AI)

Pilih salah satu Bidang Tumpuan di atas

Kursus Industri

- Teknologi Kewangan
- Marin
- Pemasaran Kandungan
- Pertanian
- Kesihatan dan Perubatan
- Pendidikan

Elektif Sokongan

Kurikulum Bespoke

Bina kurikulum anda sendiri, memilih daripada kursus bukan wajib yang sesuai dengan matlamat pendidikan individu anda.

atau

Projek Sarjana

Sarjana Sains Teknologi Maklumat (Ijazah Profesional)

◆ Kursus Wajib

KCGI menerima pelajar daripada pelbagai latar belakang, tanpa mengira pengkhususan pengajian ijazah sarjana muda. Keterbukaan ini merupakan salah satu cara kami mencapai misi kami kepada masyarakat iaitu memberikan peluang kerjaya yang mencabar kepada sebanyak orang yang mungkin. Oleh itu, kursus wajib di KCGI adalah kursus yang menanam kemahiran teras untuk komunikasi yang berkesan dan rasional yang diharapkan daripada profesional tahap tinggi, tanpa mengira bidang pengkhususan setiap pelajar.

Diperlukan • Komunikasi Profesional dalam Industri ICT
• Teori Kepimpinan • Asas Projek

◆ Projek Penyelidikan/Kajian Bebas

Projek Penyelidikan/Kajian Bebas merupakan sebuah sistem di mana para pelajar menjalankan penyelidikan atas inisiatif mereka sendiri, tidak dihalang oleh batasan kursus yang ditawarkan di KCGI, di bawah bimbingan penasihat akademik. Dalam rangka kerja ini, pelajar akan menyusun hasil penyelidikan mereka dalam laporan penyelidikan, yang akan dibentangkan secara lisan. Jika keputusan yang dibentangkan cukup kuat, pelajar akan dianugerahkan kredit. Sesetengah jenis Projek Sarjana boleh digabungkan dengan Projek Penyelidikan atau Kajian Bebas.

◆ Memilih Kursus Anda

Melalui perbincangan dengan penyelaras akademik, pelajar memilih daripada kursus-kursus Elektif Tumpuan, Perindustrian dan Sokongan yang akan mereka pelajari dalam setiap penggal akademik, untuk merancang rancangan pengajian individu mereka sendiri. Kursus-kursus ini dibahagikan kepada kursus asas, yang tidak mempunyai prasyarat pengetahuan, dan kursus gunaan, yang memerlukan tahap pengetahuan prasyarat tertentu. Untuk memastikan pelajar dapat mencapai keputusan akademik yang mencukupi, laluan kursus (corak pengajian yang disyorkan) dinyatakan. Pada masa yang sama, had diletakkan pada bilangan unit kursus yang boleh dilengkapi seseorang pelajar setiap penggal. Peruntukan ini memastikan pelajar dapat membangunkan pelan pengajian yang memberikan masa yang cukup untuk pengajian individu.

◆ Latihan Amali

KCGI menawarkan program latihan amali yang membolehkan pelajar di KCGI memperoleh pengalaman kerja dalam tempoh masa yang ditetapkan di perniagaan atau organisasi yang berkaitan dengan bidang pengajian mereka. Pelajar diharapkan untuk mengaplikasikan pengetahuan profesional dan kemahiran komunikasi yang mereka peroleh di KCGI dalam persekitaran kerja dunia sebenar, dengan itu mengaplikasikan apa yang mereka telah belajar untuk kegunaan praktikal. Selepas mereka melengkapkan latihan amali, pelajar mengemukakan laporan penyertaan dan membentangkan disertasi lisan untuk mendapatkan kredit.

Projek Sarjana

Ramai Tenaga Pengajar KCGI mempunyai pengalaman luas dalam menasihati pelajar di Universiti Kyoto dan universiti Jepun tersohor yang lain, atau telah aktif di barisan hadapan perniagaan di seluruh dunia. Pelajar KCGI boleh menerima bimbingan terus daripada tenaga pengajar ini mengenai Projek Sarjana mereka.

◆ Gambaran keseluruhan

Projek-projek sarjana di KCGI merupakan kursus yang diperlukan yang memfokuskan kepada aplikasi amali dan teknologi yang digunakan dalam IT, dengan objektif untuk membimbing pelajar dalam menetapkan, menganalisis, dan menyelesaikan masalah berdasarkan kesedaran mereka terhadap masalah-masalah. Sebagai perbandingan dengan projek ijazah Sarjana universiti tradisional, yang menekankan kepada penyelidikan, projek sarjana KCGI bertujuan mewujudkan peluang kepada para pelajar untuk meningkatkan kehidupan masyarakat atau individu dalam beberapa cara menggunakan alat, rangka kerja dan sebagainya yang telah sedia ada di samping menyampaikan dapatan baharu.

◆ Objektif-objektif

Dalam projek-projek sarjana KCGI, para pelajar menganalisis masalah dan penyelesaian ini terhadap alat tertentu (termasuk platform, perisian, perkhidmatan, rangka kerja dan model perniagaan), mengeluarkan ilmu khusus dalam bidang dan industri yang mereka telah peroleh dalam kajian mereka.

◆ Kaedah Pelaksanaan

Para pelajar meneruskan Projek Sarjana dengan inisiatif mereka sendiri, di bawah bimbingan Penaja Projek (pengajar yang terlibat bagi Projek Sarjana). Langkah-langkah diambil dalam setiap semester adalah seperti berikut. KCGI menggunakan pakai pendekatan yang fleksibel mengikut menjadikan Columbia University, peneraju dunia dalam bidang pendidikan, sebagai model. Bergantung kepada tempoh dan kandungan kajian, setiap pelajar memilih satu daripada empat jenis berikut:

- 1) Laporan Sarjana
- 2) Projek Sarjana
- 3) Projek Sarjana Kepujian
- 4) Tesis Sarjana Kepujian

Aliran Contoh Peristiwa dalam Projek Sarjana (Gambaran Keseluruhan)

Semester ke-2

Pelajar menghadiri Asas Projek (kursus wajib) untuk Projek Sarjana dan belajar secara amnya mengenai komposisi projek dan kaedah pelaksanaan. Pelajar yang merancang untuk melakukan Projek Sarjana dikehendaki menyediakan dan mengemukakan pelan penyelidikan.

Semester ke-3 dan ke-4

Pelajar melaporkan mengenai kemajuan dan hasil Projek secara berkala kepada Penaja Projek mereka. Sebelum selesai, pelajar menyerahkan tesis dan sebagainya dan ditemuduga oleh pengajar melalui disertasi lisan.



Studio e-pembelajaran



Dewan besar



Bluk kuliah

Mengarang Kursus Anda

Untuk mendapatkan ijazah Sarjana Sains dalam Teknologi Maklumat (MS dalam IT) di KCGI, semua pelajar dikehendaki melengkapkan beberapa kredit tertentu dan menyiapkan projek sarjana.

Kursus-kursus yang ditawarkan di KCGI dibahagikan kepada tiga perkara berikut: Bidang Tumpuan, Kursus Industri dan Elektif Sokongan. Daripada pelbagai kursus yang berkaitan dengan perniagaan berasaskan Web, KCGI memilih kursus yang menarik perhatian kukuh industri dan di mana

permintaan untuk pengetahuan dan kemahiran yang berkaitan adalah tinggi. Kami kemudiannya menghimpunkan kursus-kursus ini ke dalam kurikulum, membolehkan pelajar menumpukan perhatian kepada pengajian mereka dengan cekap. Untuk memberikan kebebasan pelajar untuk belajar dengan cara mereka sendiri, reka bentuk kurikulum membenarkan pemilihan kursus yang tidak berkaitan dengan bidang tertentu seseorang.

Bidang Tumpuan	Pelajar memilih bidang terfokus daripada pelbagai pengetahuan berkaitan IT dan mendalami pengetahuan mereka dalam skop itu. Untuk membantu pelajar memperoleh asas pengetahuan terfokus yang luas, kursus dikumpulkan kepada bidang yang berbeza-beza.
ERP	Pelajar mempelajari sistem perancangan sumber perusahaan (ERP) yang syarikat menggunakan untuk mengurus maklumat tentang orang, barangan dan wang, dan untuk menyokong proses pembuatan keputusan perniagaan.
Analitis Data Perniagaan	Pelajar belajar untuk menganalisis maklumat yang terkumpul dalam awan dan dalam pangkalan data dan menggunakan analisis mereka untuk menyokong proses pembuatan keputusan yang berkesan.
Keusahawanan Global	Kurikulum ini mengajarkan pengetahuan dan kemahiran yang diperlukan untuk berjaya sebagai usahawan dalam perniagaan IT, termasuk set minda keusahawanan, kepimpinan dan kaedah analisis dan penggunaan data.
Pembangunan Sistem Web	Pelajar dalam kurikulum ini belajar cara merancang dan mereka laman web yang bersambung dengan sumber seperti pangkalan data dan perkhidmatan awan, serta cara mencipta aplikasi Web untuk PC dan telefon pintar.
Pentadbiran Rangkaian	Pelajar kursus ini belajar cara untuk membina rangkaian mengikut aplikasi yang dimaksudkan, belajar pengkomputeran awan dan pengurusan keselamatan, dan belajar cara untuk membangunkan dan melaksanakan pelbagai sistem pelanggan/pelayan.
Manga dan Anime IT	Kurikulum ini mengajar pelajar cara untuk menggunakan alat digital untuk merancang dan menghasilkan kandungan animasi dan visual lain, serta cara untuk menyepadukan kandungan tersebut ke dalam perniagaan mereka.
IT Tourism	Dalam kurikulum ini, pelajar belajar tentang aplikasi ICT dalam pelancongan, pelaksanaan IT dalam perniagaan pelancongan, pengurusan pelancongan, penginapan dan maklumat lain, dan perancangan dan reka bentuk kandungan pelancongan.
Kecerdasan Buatan	Pelajar dalam kursus ini mempelajari teori asas, aplikasi kecerdasan buatan (AI) dan teknologi yang berkaitan, berdasarkan kajian kes sebenar dalam berbagai-bagai bidang. Pelajar juga memperoleh kemahiran dalam perisian yang berkaitan dengan AI dan mempelajari cara untuk menggunakan dan menerapkannya dalam pelbagai bidang AI.
Kursus Industri	Kursus-kursus ini memberi tumpuan kepada penggunaan praktikal pengetahuan profesional dan teknologi dalam bidang tertentu. Kursus-kursus ini khusus untuk setiap industri. Kuliah-kuliah ditawarkan oleh individu cemerlang yang aktif di setiap barisan hadapan industri. Kursus-kursus ini dan lain-lain sentiasa dikemas kini untuk mencerminkan trend canggih dalam setiap industri yang dikaji.
Teknologi Kewangan	Teknologi kewangan ialah IT yang digunakan pada bidang kewangan. Kursus ini menerokai operasi teras bank serta status wang elektronik semasa, mata wang maya dan teknologi kewangan lain.
Pertanian	Pelajar mempelajari cara IT digunakan dalam pertanian. Topik termasuk penggunaan IT untuk mengawal persekitaran penanaman (seperti dalam kilang loji) dan revolusi dalam pengedaran tanaman.
Marin	Kurikulum ini berkenaan dengan penggunaan IT dalam pembinaan kapal dan pengangkutan marin. Pelajar belajar tentang kawalan navigasi kapal dan kawalan persekitaran untuk akuakultur marin.
Kesihatan dan Perubatan	Pelajar belajar tentang penggunaan IT dalam bidang perubatan. Topik yang diliputi termasuk pengurusan data dalam rekod perubatan elektronik dan sokongan diagnostik menggunakan AI dan pemyaanan data.
Pemasaran Kandungan	Pelajar mempelajari penggunaan IT dalam manga, anime, video, muzik dan media lain. Antara topik yang dikendalikan ialah pengiditalan proses penerbitan, pengurusan hak harta intelektual dan strategi promosi.
Pendidikan	Dalam kursus ini, pelajar belajar tentang penggunaan IT dalam bidang pendidikan. Ini termasuk reka bentuk dan penerbitan kandungan e-pembelajaran, pelbagai sistem komunikasi dan banyak lagi.
Elektif Sokongan	Kurikulum ini terdiri daripada kursus yang mengajar pelajar kemahiran asas yang diperlukan sebagai profesional tanpa mengira industri atau bidang tumpuan, seperti komunikasi dan pengurusan, serta kursus yang meliputi kajian kes aplikasi ICT terkemuka dan trend teknologi. Kerana ia menghimpunkan kursus daripada pelbagai perspektif dari asas hingga gunaan, kurikulum ini meningkatkan keluasan pembelajaran pelajar.
Komunikasi	Pelajar kursus ini belajar tentang cara berkomunikasi secara logikal dan jelas dalam bidang IT dan perniagaan, membangunkan kemahiran perbualan, ekspresi diri dan sebagainya.
Pengurusan	Pelajar memperoleh keupayaan untuk memahami dan menggunakan pendekatan umum untuk pengurusan yang diperlukan dalam persekitaran perusahaan.
Pembuatan	Usaha untuk menambah baik kualiti dan rangka kerja untuk mencetuskan inovasi dalam pembuatan diterokai dalam kajian kes yang terperinci dalam kursus ini.
Aliran Penggunaan dan Teknologi Lanjutan dalam IT	Pelajar kursus ini mengaji kes penggunaan lanjutan IT dan kajian kes terperinci tentang aliran teknologi.

Bidang Tumpuan

Dalam Bidang Tumpuan, matlamat' pelajar untuk memperoleh pengetahuan, baik khusus dan luas, berkaitan dengan satu bidang tertentu di antara pelbagai bidang berkaitan IT yang tersedia untuk dipilih. KCGI memberikan senarai bidang yang kursusnya boleh dipilih oleh pelajar. Lapan kategori berikut mewakili lapan bidang yang telah dikenal pasti oleh KCGI sebagai bidang yang sangat menarik minat industri serta memerlukan pengetahuan dan kemahiran berkaitan IT. Kursus dipilih dan dikumpulkan mengikut objektif pelajar.

ERP(Perancangan Sumber Perusahaan)

► Untuk maklumat mengenai laluan kursus untuk bidang tumpuan ini, sila lihat halaman 33.

Perancangan Sumber Perusahaan (ERP) merupakan pendekatan untuk pengurusan komprehensif semua sumber syarikat —orang, barangan, mesin, wang dan maklumat—menggunakan IT. Memahami sistem perancangan sumber perusahaan (sistem ERP) yang boleh merealisasikan pendekatan ini merupakan langkah pertama pelaksanaan sistem ERP, yang boleh menambah baik proses perniagaan syarikat.

Dengan fokus ini, pelajar menjalankan pembelajaran praktikal

dengan menggunakan sistem pendidikan ERP SAP, termasuk penyepaduan perniagaan, sistem perakaunan kewangan serta sistem jualan dan pengedaran. Pelajar juga meneliti kajian kes analisis masalah dan pelaksanaan ERP di pelbagai syarikat. Tambahan lagi, pelajar menjalankan penyelidikan tentang sambungan ERP dengan infrastruktur perusahaan, seperti pangkalan data dalam memori dan IoT.

Laluan kerjaya sasaran

- Perunding pelaksanaan ERP
- Jurutera penyesuaian ERP
- Jurutera pembangunan tambahan ERP

Mesej daripada Penaja Projek

Profesor Yi Li

Dalam persaingan sengit kebelakangan ini, banyak syarikat melaksanakan pakej integrasi ERP untuk meningkatkan perniagaan mereka. Memandangkan syarikat dalam pelbagai perniagaan memasang sistem ERP sebagai sistem teras untuk integrasi perniagaan, perunding ERP yang mempunyai kemahiran untuk menganalisis ciri-ciri setiap jenis perniagaan dan melaksanakan sistem yang bertindak balas terhadap keperluan operasi setiap syarikat adalah diperlukan. Setelah memperoleh pengetahuan tentang pengurusan dan perakaunan serta mempelajari kemahiran IT asas seperti pengaturcaraan, pelajar di KCGI belajar cara untuk menyesuaikan sistem ERP untuk inventori pembelian, pengeluaran, logistik jualan, perakaunan dan pengurusan kakitangan. Dalam Projek Sarjana, pelajar menjalankan penyelidikan mengenai pelaksanaan ERP khusus industri dan mencadangkan penyelesaian kepada isu-isu pengurusan yang bertujuan untuk meningkatkan proses perniagaan. Pelajar bukan sahaja menyesuaikan sistem ERP tetapi juga membangunkan sistem tambahan dan sistem luaran apabila perlu.

Memandangkan globalisasi terus maju, permintaan untuk perunding ERP yang boleh memainkan peranan di pentas antarabangsa semakin tinggi. KCGI menghasilkan perunding ERP global yang boleh bertindak balas terhadap keperluan umur, dalam bahasa Jepun dan Inggeris. Sebagai tambahan kepada penyesuaian sistem ERP Inggeris/Jepun, kami memajukan penyelidikan yang bertindak balas terhadap keperluan untuk sistem ERP yang mematuhi piawaian pelaporan kewangan antarabangsa (IFRS). Kami juga menjalankan penyelidikan mengenai pelaksanaan sistem ERP khusus negara, meninjau sistem perakaunan dan adat resam perniagaan pelbagai negara. Ramai pelajar kami bekerja keras untuk memenuhi impian mereka untuk menjadi perunding ERP dengan firma perunding global.



Laluan Untuk Menjadi Perunding ERP

Kursus utama yang dipelajari dalam bidang tumpuan ERP terdiri daripada kuliah dan praktikum berikut, yang diambil dalam urutan yang ditunjukkan. Proses ini menyediakan pelajar untuk peperiksaan kelayakan untuk menjadi perunding SAP yang bertauliah dan membolehkan mereka memperoleh kepakaran dalam pelaksanaan projek ERP dalam persekitaran korporat. Kursus-kursus ini juga boleh dihadiri oleh pelajar yang telah memilih bidang tumpuan selain daripada ERP.

Semester 1

Pengenalan kepada Sistem Maklumat Pengurusan

- Sistem Maklumat untuk Perusahaan
- Penyepaduan Sistem dan e-Perniagaan

Semester ke-2

Kuliah Sebagai Persediaan Peperiksaan Perunding SAP Bertauliah

- Pembangunan Sistem Perakaunan Kewangan 1, 2
- Pembangunan Sistem Jualan dan Pengedaran 1, 2
- Pembangunan Sistem Kawalan Pengeluaran

Semester ke-3 dan seterusnya

Kajian Praktikal Mengenai Pembangunan dan Pelaksanaan Sistem ERP

- Projek Pelaksanaan ERP Palsu
- Latihan Amali
- Pembangunan dan Pengaturcaraan Tambahan



Analisis Data Perniagaan

► Untuk maklumat mengenai laluan kursus untuk bidang tumpuan ini, sila lihat halaman 33.

Analisis data perniagaan merupakan teknik perniagaan yang semakin mendapat perhatian daripada banyak bidang industri tahun-tahun kebelakangan ini. Tujuan utama analisis data perniagaan adalah untuk memberi syarikat proses pembuatan keputusan yang berkesan yang diperlukan oleh mereka untuk membangunkan perniagaan mereka. Semakin syarikat mengumpulkan jumlah data yang banyak, pengurusan data menjadi semakin rumit dan menyebabkan pelbagai masalah kepada syarikat. Tujuan tumpuan ini adalah untuk membangunkan pemahaman

cara untuk menerokai penyelesaian kepada masalah ini pada pelajar. Pelajar mempelajari cara untuk menganalisis dan memproses data serta menggunakan analisis tersebut untuk menyelesaikan siri banyak isu perusahaan. Konsep penting seperti pengurusan hubungan pelanggan (CRM) yang strategik, berdasarkan pemahaman kaedah analitis pemasaran dan statistik; dan pengurusan rantaian bekalan (SCM), yang digunakan untuk mengendalikan model perniagaan yang melibatkan infrastruktur logistik dan pembelian, juga dipelajari.

Laluan kerjaya sasaran

- Juruanalisis yang menjalankan perlombongan data (pengekstrakan dan penggunaan sumber maklumat), analisis pasaran, dsb.
- CEO yang boleh membuat keputusan, seperti mencadangkan dan melanjutkan strategi korporat, berdasarkan data
- Perunding yang boleh menawarkan nasihat dan garis panduan tentang perancangan produk
- Pengurus CRM yang membina model untuk menerangkan tingkah laku pengguna dan untuk membangunkan strategi dan ramalan

Mesej daripada Penaja Projek

Profesor Hong Seung Ko

Projek-projek yang saya selia menumpukan terutamanya kepada strategi pemasaran B2C untuk operasi perniagaan dalam talian yang cekap ("e-pemasaran"). Sambil mengumpulkan pemahaman ICT yang menjadi asas e-pemasaran, pelajar saya menganalisis tingkah laku pembelian dalam talian bakal pelanggan, untuk meningkatkan jualan dan pendapatan dalam talian. Keputusan ini kemudiannya digunakan untuk membangunkan strategi, menggunakan teknik statistik seperti analisis kohort dan analisis AHP.

Sekali setahun, wakil-wakil pelajar yang mana saya menasihati projek-projek mereka pergi ke persidangan akademik antarabangsa yang diadakan di Amerika Utara, Eropah dan sebagainya, untuk menyampaikan pembentangan dalam bahasa Inggeris. Saya menjemput anda untuk mengkaji strategi pemasaran di tengah-tengah pengurusan pengetahuan yang berfokuskan pelanggan. Adakah anda akan menahuti cabaran untuk membentangkan di persidangan akademik antarabangsa di luar negara?



Keusahawanan Global

► Untuk maklumat mengenai laluan kursus untuk bidang tumpuan ini, sila lihat halaman 33.

Usahawan Global melancarkan, membangunkan dan menguruskan usaha sama perniagaan mereka sendiri dan orang lain, dan menggunakan kepakaran mereka untuk menyokong pembangunan perniagaan dalam industri lain. Tujuan tumpuan ini adalah untuk memupuk set minda dan kepimpinan dalam pelajar sambil

memberikan pengetahuan dan kemahiran yang diperlukan untuk memulakan syarikat dalam bidang perniagaan global. Dengan bertumpukan pada perniagaan global, termasuk berdasarkan Web, pelajar mempelajari konsep asas dalam kewangan, pemasaran dan pengurusan.

Laluan kerjaya sasaran

- Perunding pengurusan
- Pengurus perusahaan
- Kakitangan sokongan untuk juruanalisis perusahaan dan pelabur usaha sama
- Penerbit pembangunan perniagaan dalam perusahaan

Mesej daripada Penaja Projek

Profesor Madya Kengo Onishi

KCGI giat merekrut tenaga pengajar yang berpengalaman sebagai ahli perniagaan dan usahawan. Di bawah bimbingan mereka, KCGI telah menghasilkan banyak usahawan sejak penubuhannya. Sebagai sebuah kolej siswazah khusus, KCGI menawarkan kurikulum yang menjurus kepada membangunkan usahawan kerana tiada institusi lain yang boleh, mengajar pemasaran berasaskan ICT, pengurusan pelanggan dan pengetahuan tentang tugas pengurusan yang diperlukan oleh usahawan.

Berdasarkan keputusan ini, KCGI dicalonkan untuk berkhidmat di Agensi Pendidikan Koperasi untuk Penetapan, Ujian, Penilaian, dan lain-lain Kurikulum Model untuk Usahawan IT, dan lain-lain dalam Pembangunan Usahawan IT di Universiti, sebuah badan dalam Agensi Perlindungan Teknologi Maklumat (IPA) Agensi Promosi Teknologi Maklumat. KCGI kini bekerja dengan tekun bersama universiti lain untuk mewujudkan kurikulum baharu bagi pembangunan usahawan.

Jika anda menggunakan kemahiran anda dalam ICT untuk mengasah keupayaan anda untuk membuat laporan, memulakan perniagaan anda sendiri, dengan sokongan yang sesuai daripada agensi awam, ia boleh menjadi kenyataan untuk anda.



Pembangunan Sistem Web

► Untuk maklumat mengenai laluan kursus untuk bidang tumpuan ini, sila lihat halaman 34.

Asasnya, pembangunan sistem Web termasuk penerbitan laman web pada intranet korporat, yang memegang kandungan untuk kegunaan dalaman syarikat, dan penghasilan laman web pada internet, yang diterbitkan untuk kegunaan awam. Secara amnya, Pembangun sistem web mengekod laman-laman web menggunakan

bahasa pengaturcaraan dan bahasa markup seperti HTML5. Walau bagaimanapun, tugas mereka juga termasuk penggunaan sistem pengurusan kandungan (CMS). Dalam tumpuan ini, pelajar belajar tentang cara memprogram dan mengekod sistem Web dan mempelajari asas rangkaian.

Laluan kerjaya sasaran

- Pereka/pemprogram laman web yang mudah dan berguna
- Penerbit yang terlibat dalam pelancaran laman web baharu dan menyokong dan menambah baik laman web sedia ada
- Pengurus laman web yang menyokong dan menambah baik kecemerlangan dalam laman web syarikatnya
- Jurutera yang boleh menyepadukan perkhidmatan web sedia ada dengan perkhidmatan awan untuk membina aplikasi

Mesej daripada Penaja Projek

Profesor Madya Takao Nakaguchi

Pembangunan sistem web sangat berbeza-beza. Ia menggunakan teknologi matang yang sudah digunakan secara meluas untuk menghasilkan perkhidmatan dengan cekap, tetapi ia juga menggunakan teknologi terkini untuk mewujudkan perkhidmatan yang tidak pernah dilihat sebelum ini. Ia mungkin melibatkan sistem Web dengan jenis skrin pentadbiran yang dilihat dalam tetapan pejabat, atau ia mungkin terdiri daripada mewujudkan aplikasi AR untuk digunakan pada telefon pintar.

Sesetengah projek mungkin melibatkan Internet Benda (IoT), yang mengumpulkan maklumat daripada peranti seperti sensor dan kamera. Projek lain mungkin menggunakan kecerdasan buatan (AI) untuk mengintegrasikan pengesanan imej dengan pengesanan keabnormalan, sebagai contoh. Banyak projek pembangunan sistem baru-baru ini telah direalisasikan menggunakan teknologi Web. Pelbagai bahasa pengaturcaraan, pangkalan data dan sebagainya juga terlibat.

Apa yang penting, apabila beroperasi dengan pelbagai teknologi sedemikian, adalah untuk mewujudkan tujuan jelas untuk anda membangunkan sistem. Apakah medan sistem yang dimaksudkan untuk digunakan? Apakah masalahnya dan bagaimana sistem akan menyelesaikannya? Teknologi apa yang akan anda gunakan untuk mencipta cadangan anda? Sebaik sahaja anda telah menetapkan perkara-perkara ini, anda boleh membangunkan sistem anda, mempunyai pengguna mencubanya dan menilai keputusan. Penyertaan dalam projek sedemikian menyediakan pelajar dengan kemahiran yang mereka perlukan untuk mereka bentuk dan membangunkan sistem yang masyarakat hendakkan. Selepas selesai, kami menjangkakan pelajar akan memulakan kerjaya aktif sebagai pakar teknologi Web.



Pentadbiran Rangkaian

► Untuk maklumat mengenai laluan kursus untuk bidang tumpuan ini, sila lihat halaman 34.

Perkhidmatan rangkaian merupakan unsur penting sistem maklumat hari ini. Pentadbir rangkaian membina rangkaian komputer dan sistem pelayan, menyelesaikan masalah halangan serta menguruskan dan menyokong rangkaian dan sistem ini.

Apabila masalah berlaku pada rangkaian, pentadbir rangkaian memulih rangkaian dan menyelenggara data pada rangkaian. Dalam tumpuan ini, pelajar memperoleh pengetahuan tentang operasi sistem rangkaian dan tentang keselamatan maklumat.

Laluan kerjaya sasaran

- Jurutera penyelenggaraan/operasi untuk perkhidmatan internet korporat
- Pengurus keselamatan untuk intranet korporat dan sistem perniagaan kritikal misi
- Pengurus yang membina dan mengendalikan pelbagai persekitaran pelayan (Web, pangkalan data, video, dsb.)
- Perunding yang menyepadukan dan menyokong pelbagai rangkaian, termasuk perkhidmatan awan dan peranti IoT
- Jurutera yang membangunkan dan mengendalikan perisian klien/perisian untuk sistem rangkaian

Mesej daripada Penaja Projek

Profesor Shozo Naito

Bidang pengkhususan saya adalah dalam keselamatan maklumat dan rangkaian. Dalam membina dan mengendalikan sistem maklumat, rangkaian dan keselamatan saling melengkap, seperti roda kereta. Rangkaian menjadikan sistem maklumat mudah tetapi juga meningkatkan risiko keselamatannya dengan perkadaran langsung. Teknologi rangkaian dan teknologi keselamatan sentiasa maju dalam persaingan antara satu sama lain, seperti sejenis perlumbaan senjata. "Masyarakat yang berangkai dengan merata-rata" adalah buzzword yang anda dengar hari ini. Ia merujuk kepada trend semasa di mana semua jenis perkara semakin bersambung dalam bentuk rangkaian. Sebaliknya, satu lagi trend yang sedang berlaku ialah pemusatan segala-galanya daripada perkakasan dan platform hingga perisian (aplikasi) pada pelayan data, seperti yang diwakili oleh pengkomputeran awan.

Sudah tentu, persekitaran perkhidmatan seperti yang baru saya huraikan hanya boleh direalisasikan dengan keselamatan maklumat yang mantap. Skala kerosakan yang boleh berlaku daripada kebocoran maklumat peribadi, jangkitan dengan virus komputer, penggodaman pelayan Web, pengunduran laman web dan penipuan e-dagang meningkat dengan perkadaran ketika rangkaian berkembang. Tetapi kembali kepada keadaan tertutup, tanpa rangkaian bukan pilihan yang berdaya maju. Sebaliknya kita mesti mencari penyelesaian yang menyediakan keseimbangan yang bijak untuk keadaan semasa.

Saya menjemput pelajar kami yang baru tiba untuk menahuti cabaran untuk mengkaji rangkaian terkini dan teknologi keselamatan maklumat, meletakkan keseimbangan antara teori dan amalan. Kurikulum ini juga memberi peluang untuk mempertimbangkan peranan teknologi maklumat dan etika maklumat yang terlibat dalam penggunaannya dalam sistem sosial.



Manga dan Anime IT

► Untuk maklumat mengenai laluan kursus untuk bidang tumpuan ini, sila lihat halaman 34.

Industri kandungan kreatif Jepun, yang diterajui oleh manga dan anime, telah menarik perhatian seluruh dunia. Di KCGI, pelajar dapat mempelajari berbagai-bagai situasi dalam industri kreatif, seperti menghasilkan model perniagaan baharu berdasarkan penyelidikan model perniagaan terdahulu dalam industri kandungan kreatif serta mempraktikkan merancang dan menerbitkan anime. Kurikulum ini

memberi latihan kepada pelajar mengenai cara mencari penyelesaian untuk setiap masalah yang dihadapi dalam penghasilan kandungan. Kekuatan ICT sangat diperlukan dalam industri kandungan dan kreatif. Oleh itu, pelajar belajar menguasai alat-alat digital. Kurikulum juga turut membangunkan kemahiran merancang penyelesaian untuk diterapkan dalam pelbagai situasi.



Laluan kerjaya sasaran

- Penerbit yang mengendalikan perancangan, penerbitan dan promosi kandungan kartun dan animasi secara menyeluruh
- Pencipta kandungan yang berkemahiran dalam penggunaan alat penerbitan digital dan analog
- Pengarah yang boleh menggunakan pengarang dan kesan video dengan impak yang betul bagi tujuan setiap penerbitan
- Pengarah pemasaran yang boleh merancang kandungan dengan sudut pandangan aliran dalam pasaran kartun dan animasi, dalam pendidikan, hiburan dan sebagainya

Mesej daripada Penaja Projek

Profesor Koji Ueda



Bidang pengkhususan saya adalah pembangunan kurikulum mengenai pengaturcaraan, multimedia dan ICT dan pemindahan teknologi ke negara-negara membangun. Bagi negara-negara membangun dan maju, saya percaya tidak lama lagi adalah pasti untuk semua orang di seluruh dunia mendapatkan pendidikan yang mereka mahukan dengan mudah dan berkesan, menggunakan kandungan yang sangat baik yang tersedia melalui e-pembelajaran. Apabila itu berlaku, saya menjangkakan animasi, satu kaedah ungkapan yang ditemui di mana-mana, akan dimasukkan ke dalam penggunaan yang berkesan dalam hal ini. Menjadi pencipta anime melibatkan kemahiran untuk menggunakan alat digital untuk mencipta karya seni, tetapi ia melibatkan lebih banyak lagi. Pencipta anime perlu tahu tentang model perniagaan yang merangkumi kaedah pembangunan kandungan, kawalan kos dan pendedaran karya seni. Pencipta kandungan juga mesti mempunyai fleksibiliti untuk mencipta kandungan yang boleh diperkenalkan dengan mudah merentasi sempadan, berdasarkan pemahaman tentang keadaan dan budaya setiap negara. Matlamat saya untuk tumpuan ini adalah untuk membangunkan pencipta kandungan yang boleh mendekati penciptaan kandungan dari sudut pandangan yang komprehensif dan mengedarkannya di seluruh dunia menggunakan ICT.

Kecerdasan Buatan

► For information on the course pathway for this field of concentration, please see page 35.

Bermula awal abad ke-21, AI muncul sebagai teknologi penting yang berjaya mengubah masyarakat disebabkan kerana apabila teori Deep Learning semakin berkembang, pemerolehan Big Data menggunakan Internet menjadi mudah dan pemproses mikro serta sistem komputer lain menjadi lebih baik dari segi kelajuan dan kapasiti. Skop aplikasi untuk AI berkembang dengan pesat, kini merangkumi terjemahan mesin, kenderaan pandu sendiri, pemprosesan maklumat perubatan, robot untuk perkhidmatan penjagaan kejururawatan dan seumpamanya dan e-sukan, selain

cadangan strategi korporat, pendekatan baharu untuk pengurusan pertanian dan aplikasi perniagaan lain. Dalam bidang pengajian khusus AI di KCGI, pelajar bermula dengan membina asas dalam teori AI dan belajar melalui contoh sebenar di mana ia digunakan. Kurikulum seterusnya adalah mempelajari tentang pelbagai program perisian yang berkaitan, bertujuan untuk memupuk profesional yang mampu menggunakan teknologi AI.



Laluan kerjaya sasaran

- Individu yang memiliki kemahiran untuk berkembang maju dalam masyarakat berbantu AI
- Individu yang boleh menggunakan AI dalam pelbagai bidang

Mesej daripada Penaja Projek

Profesor Shinji Tomita

Teori asas matematik adalah sangat penting untuk kajian AI. Sebenarnya, matematik bukan hanya keperluan utama, tetapi keperluan kedua dan juga ketiga. Malangnya, ramai pelajar yang tidak menyukai matematik. Ini amat merugikan, kerana buah yang manis ini menunggu untuk dituai, tetapi mereka tidak mahu menuainya kerana mereka awal-awal lagi sudah tidak menyukai buah itu walaupun sebelum mereka merasainya. Saya tidak percaya, seperti sesetengah orang lain, bahawa pada tahun 2045 "singularity" akan berlaku, di mana AI akan menggantikan manusia. Tidak diragukan bahawa AI akan mengubah masyarakat dengan sangat ketara. Itulah sebabnya kita perlu melengkapkan masyarakat dengan kemahiran yang diperlukan untuk berjaya dalam masyarakat berbantu AI pada masa depan. Setelah seseorang itu mempelajari dan memahami teori asas yang mereka perlukan, terpujanglah kepada mereka jika mereka ingin melupakan tentang teori asas itu. Tetapi, mereka perlu terlebih dahulu merasai sendiri teknologi AI ini.



IT Tourism

► Untuk maklumat mengenai laluan kursus untuk bidang tumpuan ini, sila lihat halaman 35.

Rancangan penggalakkan pelancongan kerajaan Jepun telah mencapai kesan yang menakjubkan pada tahun-tahun kebelakangan ini. Jumlah pelawat asing ke Jepun telah meningkat mendadak dan mencapai rekod tertinggi sebanyak 31.88 juta pelawat pada tahun 2019 (sumber: tinjauan oleh Organisasi Pelancongan Negara Jepun). Setiap bandar yang terletak di kampus KCGI—Kyoto, Tokyo dan Sapporo—adalah amat popular dalam kalangan pelancong, yang mewujudkan suasana yang sering mengingatkan salah satu keperluan dan isu yang terlibat dalam

perkhidmatan pelancongan. Bidang Tumpuan ini, terutamanya yang menjurus kepada pelajar pertukaran, memanfaatkan kelebihan ini untuk menerokai perkhidmatan pelancongan baharu dan model perniagaan yang menggunakan IT. KCGI mengajar orang untuk menyelesaikan masalah dunia sebenar, melalui aktiviti seperti penyediaan maklumat pelancongan dalam pelbagai bahasa dan media dan pendigitalan, analisis dan ramalan aktiviti pelancongan.

Target career paths

- Engineer engaged in planning of tourism systems, system development and use of Big Data
- Manager possessing the skills to make tourism service management more efficient using IT



Mesej daripada Penaja Projek

Profesor Meihui Li

Kepakaran saya adalah dalam pembangunan kakitangan global. Dalam tahun-tahun kebelakangan ini, globalisasi ekonomi telah maju manakala bilangan syarikat gabungan yang memasuki Jepun telah meningkat. Pada masa yang sama, pasaran luar negara telah berkembang lebih dinamik berbanding sebelum ini. Hasilnya, peningkatan mendadak telah dilihat dalam bilangan perusahaan Jepun yang ingin membawa pangkalan pembuatan dan jualan ke luar negara. Permintaan untuk kakitangan global semakin pesat membangun di syarikat-syarikat itu, yang kini berebut-rebut untuk melatih, menahan dan mengekalkan individu tersebut. Memandangkan kerajaan negara ini menekankan ke arah dasarnya untuk menjadikan Jepun sebagai destinasi pelancong utama, industri pelancongan menarik minat yang tinggi sebagai industri utama yang menyokong ekonomi Jepun. Lonjakan semasa dalam permintaan untuk orang yang boleh bekerja dalam pelancongan masuk pastinya berkaitan dengan trend ini. Di tengah-tengah kemurahan ini, satu masalah baru muncul adalah 'overtourism' (terlebih pelancongan). Masalah seperti kesesakan transit awam dan tingkah laku dianggap oleh orang Jepun sebagai tidak mempunyai akhlak yang menyebabkan penduduk tempatan merasakan kehilangan sekuriti atau keselamatan. KCGI bertempat di Kyoto, sebuah bandar yang kaya dengan tarikan pelancong. Patutkah kuil tradisional dan tempat-tempat suci di seluruh Kyoto dianggap sebagai tempat suci atau sebagai sumber pelancongan? Kami secara rutin memerhatikan kes hidup sebenar pergeseran di antara pemeliharaan warisan kebudayaan serantau dan permintaan pelancong. Dalam bidang pengkhususan ini, kami menggunakan kerja lapangan untuk berdebat dan berfikir tentang langkah-langkah untuk menyelesaikan masalah ini, dari sudut pandangan integrasi global sains dengan seni. Kami berhasrat untuk membangunkan pakar IT pelancongan dengan pengetahuan, kemahiran dan perspektif yang luas untuk bekerja di barisan hadapan pelancongan IT di Kyoto, salah satu bandar lawatan besar di dunia.

Sekolah pendidikan pelancongan yang paling berprestij di Milan

Universiti Bahasa dan Media Antarabangsa (IULM), yang terletak di Milan yang bersejarah, merupakan sekolah pendidikan pelancongan yang paling berprestij Itali dan rakan kongsi KCGI. Diasaskan pada tahun 1968, IULM terdiri daripada tiga fakulti—Pelancongan; Seni Halus; serta Bahasa dan Komunikasi—dan mempunyai jumlah lebih kurang 6,300 mahasiswa dan siswazah.

IULM International University of Languages and Media
<https://www.iulm.it/en/home>



Program Ijazah Berganda

(Dua tahun) **KCGI + IULM** (Satu tahun)

Program ini memanjangkan program Sarjana 2 tahun biasa KCGI kepada 3 tahun, dengan tahun akhir pengajian dilengkapkan sebagai pelajar pertukaran di IULM, sekolah rakan kongsi KCGI. Apabila program ini selesai, pelajar boleh menerima ijazah Sarjana dari kedua-dua IULM dan KCGI. Ijazah ini boleh diperolehi dalam Bahasa Jepun atau Bahasa Inggeris di KCGI, dan dalam bahasa Inggeris di IULM.

Belajar pelancongan di sekolah terkenal di dunia, dalam bahasa Inggeris!

Berinteraksi dengan pelajar dari Itali dan banyak negara lain dalam tempoh tiga tahun belajar!

Lulusan dengan ijazah yang membuka jalan kerjaya di Jepun, Itali dan banyak negara lain!

Anda juga boleh menyertai latihan amalai di Jepun, Itali dan negara-negara lain!

Memberikan Respons kepada Industri

Kursus-kursus ini menggunakan pengajian dalam bidang tumpuan kepada industri-industri tertentu yang memerlukan pengetahuan khusus mengenai penggunaan praktikal ICT. KCGI telah memberi tumpuan kepada enam industri dan jenis perniagaan yang disenaraikan di bawah dengan IT boleh dijangka memainkan peranan penting dalam menyelesaikan pelbagai isu. Kursus dipilih dan dikumpulkan dengan pandangan untuk membangunkan orang yang boleh memainkan peranan aktif dan dinamik dalam setiap industri masing-masing.

Teknologi Kewangan

Teknologi kewangan ialah istilah kelompok untuk perkhidmatan IT kewangan baharu seperti penyelesaian elektronik dan mata wang maya. Teknologi kewangan hari ini merupakan sektor yang paling diberi perhatian antara semua skop perniagaan.

Pelajar mempelajari tentang perakaunan dan perkiraan kewangan yang membentuk latar belakang kepada perkhidmatan IT kewangan, di samping mengkaji keadaan reka bentuk sistem teknologi kewangan. Dengan menggunakan pengetahuan ini sebagai asas, pelajar belajar untuk menggabungkan pelbagai kemahiran IT, seperti pembangunan aplikasi Web dan telefon pintar serta pengumpulan dan analisis data, untuk memainkan peranan aktif dalam teknologi kewangan.



Laluan kerjaya sasaran

- Jurutera sistem atau perancang, yang disokong oleh kecekapan kewangan dan perakaunan serta pengetahuan asas perniagaan Web
- Juruanalisis data yang mengumpulkan dan menganalisis maklumat peribadi dan kewangan pelanggan
- Jurutera aplikasi yang menggunakan teknologi baharu seperti mata wang maya dan API kewangan

Pertanian

Seperti yang boleh dibuktikan oleh perkhidmatan awan kilang sayur-sayuran dan sokongan pertanian, IT boleh digunakan untuk menyelesaikan masalah dalam pertanian Jepun yang telah berkembang cepat pada tahun-tahun kebelakangan ini, seperti pewaris ladang dan mengurangkan kebolehsaingan terhadap import.

Kami memperkenalkan pelbagai kajian kes semasa tentang pertembungan antara pertanian dengan IT; maklumat latar belakang pada rangka kerja yang hasil tanaman ditanam, diedarkan dan dimakan; dan arah inovasi rangka kerja ini. Pelajar belajar cara untuk mereka sistem berdiri sendiri dalam IT pertanian, termasuk penerima persekitaran dan IoT. Dengan menggabungkan pengetahuan ini dengan tumpuan seperti analisis data perniagaan dan pembangunan sistem Web, pelajar boleh mengejar kerjaya seperti jurutera dan perunding dengan peranan aktif dalam bidang pertanian.



Laluan kerjaya sasaran

- Juruanalisis data yang mengumpul dan menganalisis data tentang kelakuan penerbit dan kualiti produk pertanian
- Pembangun bahan e-pembelajaran untuk mengekalkan kepakaran penerbit dalam bentuk buku teks dan melatih pewaris
- Jurutera sistem atau perunding yang menyokong perhubungan langsung antara penerbit dan pengguna (CRM)

Marin

Pembangunan industri marin dan akuakultur bergantung pada penggunaan IT untuk meningkatkan keselamatan navigasi dan membuat penangkapan ikan lebih berkesan dan lestari. Hari ini, industri mencari penyelesaian berdasarkan IT baharu, seperti sumber marin dengan ciri kebolehejakan menggunakan penjejakan dan sistem satelit untuk mengumpulkan data persekitaran. Sementara itu, industri marin di bawah tekanan untuk mengurangkan penggunaan tenaga dan menambah baik keselamatan dalam navigasi, mengurangkan pelepasan gas rumah hijau, mengelakkan pencemaran marin dan menggunakan tenaga semula jadi daripada laut. Dalam bidang industri ini, KCGI melatih pemimpin IT marin masa depan.



Laluan kerjaya sasaran

- Jurutera sistem yang boleh membina dan mengendalikan pelbagai sistem IT untuk menyokong keselamatan navigasi
- Perunding yang menyokong dan membangunkan bahan e-pembelajaran, yang menggunakan kepakaran warga nelayan dan pekerja akuakultur untuk melatih generasi akan datang
- Pengurus yang boleh menganalisis dan mengurus logistik dalam akuakultur daripada pengeluaran melalui pengedaran dan jualan

Kesihatan dan Perubatan

Pelaksanaan IT dalam bidang perubatan sedang berkembang dengan rentak yang pantas serta menggabungkan sistem perkeranian perubatan, sistem pemesanan, sistem rekod perubatan elektronik, diagnosis imej dan banyak lagi. Data rawatan yang dahulunya digunakan untuk merawat satu pesakit pada satu masa, data peralatan perubatan dan banyak lagi, sedang dikumpulkan dan dianalisis sebagai Data Besar, untuk penggunaan dalam mengelakkan penyakit berjangkit dan mengoptimalkan rancangan rawatan. Analisis perkataan dan frasa berkaitan rawatan perubatan pada internet memainkan peranan dalam peramalan dan pengelakan penyakit berjangkit. Dalam cara ini dan yang lain, penggunaan IT dalam perubatan semakin berkembang, dan mewujudkan permintaan tinggi dalam bidang perubatan untuk ahli profesional yang boleh menggunakan IT lanjutan kepada pelbagai masalah.



Laluan kerjaya sasaran

- Jurutera sistem yang berupaya untuk membangunkan, mengkonfigurasi dan mengendalikan pelbagai sistem IT dalam bidang perubatan, termasuk sistem untuk rekod perubatan elektronik dan perubatan jarak jauh
- Pembantu data yang mempunyai kepakaran untuk mengumpul, menganalisis dan memayakan data perubatan dan peralatan perubatan untuk menyokong diagnosis pakar perubatan
- Jurutera yang boleh menguruskan rangkaian maklumat untuk hospital dan penjagaan perubatan serantau

Pemasaran Kandungan

Bidang industri ini mendalami pemahaman dan penghargaan pelajar terhadap harta intelektual, iaitu konsep pada teras apa-apa perniagaan kandungan. Kursus ini menangani pengendalian hak cipta untuk manga dan anime; laman web yang mengehoskan muzik, imej dan video; dan bekerja dalam pelbagai format oleh artis yang mencipta kandungan ini. Pelajar juga belajar tentang perniagaan kandungan itu sendiri dan menyelidik model perniagaan yang menggunakan watak popular.

Sambil memperoleh pengetahuan dan teknik yang diperlukan untuk menguruskan proses daripada perancangan dan penerbitan sehingga promosi berhubung dengan buku komik, animasi dan kandungan lain, pelajar meneliti dan menganalisis aliran terkini dalam teknologi dan pasaran antarabangsa. Pada asas penyelidikan ini, pelajar menyerahkan cadangan penambahbaikan dan model perniagaan.



Laluan kerjaya sasaran

- Pengarah pemasaran yang merancang kandungan pendidikan, muzik dan kandungan lain yang menyepadukan aliran dalam buku komik dan pasaran kartun animasi
- Perancang yang membangunkan strategi pemasaran dengan pertimbangan rangka kerja undang-undang berkenaan dengan harta intelektual, termasuk hak cipta dan hak harta intelektual lain

Pendidikan

Pelbagai terminal IT telah disepadukan ke dalam bidang-bidang pendidikan hari ini, termasuk pelbagai sistem dan tablet e-pembelajaran. Dengan menggabungkan bahan pendidikan daripada pengajar dengan media dan mod ekspresi lain, untuk mencipta dan berkongsi kandungan baharu, kini merupakan proses pendidikan asas. Pendidik boleh mencipta sumber pendidikan yang menambat minat dan boleh dicapai serta menyepadukan bukan sahaja teks dan gambar tetapi juga audio, video dan grafik bermaklumat. Aktiviti seperti menyusun dan mempersembahkan data bergraf daripada pengajian pelajar sendiri kini merupakan permintaan berutun.

Kini dijangkakan bahawa, bukan sahaja dalam pendidikan tetapi juga dalam pelbagai bidang industri seperti pertanian dan operasi marin, pengamal veteran akan mencari cara untuk mengekalkan kepakaran mereka dan mewariskan pengetahuan itu kepada generasi masa depan. Ini dilakukan dengan merekodkan dan menyusun pengetahuan ini sebagai video atau data aktiviti dan mengambil kandungan daripada sumber ini untuk mencipta bahan pendidikan yang boleh dicapai oleh khalayak awam. Pelajar belajar tentang cara untuk menggabungkan pelbagai media dan mod ekspresi berdasarkan reka bentuk pengajaran yang sewajarnya, oleh itu, mewujudkan persekitaran yang berkesan untuk e-pembelajaran. Melalui proses ini, pelajar terlibat dalam pengajian praktikal penggunaan dan aplikasi media pendidikan dengan cara yang berkesan dalam memupuk dialog antara pelajar dan pengajar.



Laluan kerjaya sasaran

- Ahli profesional pendidikan yang terlibat dalam pembangunan dan operasi sistem e-pembelajaran menggunakan pelbagai media dan mod ekspresi
- Pencipta kandungan yang menggunakan dan menyampaikan kepakaran pelbagai bidang industri kepada generasi masa depan melalui pembangunan bahan e-pembelajaran
- Jurutera yang terlibat dengan analisis dan reka bentuk sistem komunikasi pendidikan yang menyepadukan pelbagai media

Kursus Kredit Utama untuk Pelajaran Utama dalam Teknologi Perniagaan Web



Kategori	Pengelasan	Kursus	Bilangan Kredit	Amalan	Kursus	Bilangan Kredit	Amalan	Penting		
Kursus Tertumpu	ERP	Asas Teknologi Pangkalan Data	2		Pembangunan Sistem Jualan dan Pengedaran 1, 2	3 setiapnya	○	Pilih salah satu daripada bidang-bidang tumpuan ini. Anda juga boleh memilih kursus daripada kursus-kursus industri.		
		Statistik untuk IT	2		Pembangunan Sistem Kawalan Pengeluaran	3	○			
		Matematik Asas untuk Teknologi Maklumat Gunaan	2		Pembangunan Sistem Pengurusan Bahan	3	○			
		Pemrograman Web 1, 2	2 setiapnya	○	Pembangunan Sistem Pengurusan Sumber Manusia	3	○			
		Sistem Maklumat untuk Perusahaan	*	2	Pembangunan Aplikasi Perniagaan ERP	*	3		○	
		Penyepaduan Sistem dan e-Perniagaan	*	4	○	Topik Lanjutan dalam ERP Perundingan	2			
		Perakaunan Antarabangsa	2		Pengaturcaraan Berorientasikan Objek	4	○			
		Pembangunan Sistem Perakaunan Kewangan 1, 2	* 3 setiapnya	○						
	Analisis Data Perniagaan	Asas Teknologi Pangkalan Data	*	2		Sains Data	*		2	○
		Statistik untuk IT	2		Data Kualitatif: Analisis dan Transformasi	2	○			
		Matematik Asas untuk Teknologi Maklumat Gunaan	2		Analisis dan Pemayaan Data Penerokaan	4	○			
		Teori Penyusunan Komputer	2		Teori Perlombongan Data	2				
		Pemrograman Web 1, 2	* (2 sahaja)	2 setiapnya	○	Pembelajaran Mesin dan Penggunaannya	2			
		Matematik untuk AI	2		Topik Lanjutan dalam Teknologi Pangkalan Data	*	4		○	
		Aplikasi Perisian untuk AI 1, 2	* (2 sahaja)	2 setiapnya		Sistem Maklumat Persekitaran	2			
		Pengaturcaraan Komputer (Python)	*	3	○	Pemikiran Reka Bentuk	4			
		Pengenalan Perniagaan Web	2		Strategi Perniagaan dan Pemasaran Internet	2				
		Keusahawanan Global	Statistik untuk IT	2		Reka Bentuk Jenama dan Pengurusan Perniagaan	2			
	Matematik Asas untuk Teknologi Maklumat Gunaan		2		Strategi Perniagaan dan Pemasaran Internet	*	2			
	Pemrograman Web 1		2	○	Metodologi e-Dagang	*	2			
	Kepimpinan Bermakna untuk Pertumbuhan Lestari		2		Model Keusahawanan dan Perniagaan Global	*	2			
	Tingkah Laku Organisasi		2		Perundingan Perniagaan IT	2				
	Topik Lanjutan dalam Etika Maklumat		2		Teori Permainan dan Perundingan	2				
	Pengenalan Perniagaan Web		*	2		Pemikiran Reka Bentuk	4			
	Ekonomi Perniagaan 1, 2		2 setiapnya		Pengkomputeran Awan Praktikal	2				
	Undang-undang Hak Harta Intelektual		2		Undang-undang Baharu untuk Usahawan	2				
	Topik Lanjutan dalam Pentadbiran Perniagaan		*	2		Pengurusan Projek	*		2	
	Pengajian Praktikal untuk Pengurusan Perniagaan		*	2		Pembangunan Sumber Manusia Global	2			
	Isu Semasa dalam Industri IT		2							
	Pembangunan Sistem Web		Asas Teknologi Pangkalan Data	2		Asas Perangkaan	2			
		Statistik untuk IT	2		Pengenalan Teknologi Web	2				
		Pengaturcaraan Komputer (Python)	*	3	○	Pembangunan Perkhidmatan Web	4		○	
		Matematik Asas untuk Teknologi Maklumat Gunaan	2		Pemrograman Web 3	*	4		○	
		Pemrograman Web 1, 2	* 2 setiapnya	○	Pengaturcaraan Berorientasikan Objek	4	○			
		Aplikasi Perisian untuk AI 1	2		Reka Bentuk Sistem Berorientasikan Objek	*	4		○	
		Pengenalan Perniagaan Web	2		Kejuruteraan Perisian	2				
		Topik Lanjutan dalam Teknologi Pangkalan Data	*	4	○	Pemikiran Reka Bentuk	4			
		Teori Penyusunan Komputer	2		Pembangunan Aplikasi Mudah Alih	2	○			
		Pentadbiran Rangkaian	Asas Teknologi Pangkalan Data	2		Rangkaian Awan dan Pemayaan	3		○	
	Statistik untuk IT		2		IoT dan Rangkaian Wayarles	*	3		○	
	Matematik Asas untuk Teknologi Maklumat Gunaan		2		Sistem Aplikasi IoT	3	○			
	Pemrograman Web 1		2	○	Keselamatan Maklumat	*	2			
	Teori Penyusunan Komputer		2		Penghasilan dan Pengalihan	*	2			
	Pengaturcaraan Komputer (Python)		*	3	○	Pengajian Lanjutan dalam Perangkaan	*		2	
	Asas Perangkaan		*	2		Pengenalan Teknologi Web	2			
Aplikasi Perisian untuk AI 1	2			Pembangunan Perkhidmatan Web	4	○				
Pentadbiran Sistem	2			Keselamatan Siber	4					
Undang-undang Baharu untuk Usahawan	2			Topik Lanjutan dalam Etika Maklumat	2					
Manga dan Anime IT	Penghasilan dan Pengalihan Lanjutan	4								
	Matematik Asas untuk Teknologi Maklumat Gunaan	2		Penciptaan Animasi Digital	*	3	○			
	Teori Penyusunan Komputer	2		Penulisan Senario dan Gambaran Cerita	2					
	Asas Lukisan Animasi A, B	2 setiapnya	○	Pembangunan Kandungan Media Kaya	*	4	○			
	Pemrograman Web 1	2	○	Penceritaan Kisah Visual dan Komunikasi	*	3	○			
Kesan Visual Khas	3	○	Topik Khas dalam Anime, Perancangan, Penerbitan dan Promosi	*	2					

Kategori	Pengelasan	Kursus	Bilangan Kredit	Amalan	Kursus	Bilangan Kredit	Amalan	Penting		
Kursus Tertumpu	Manga dan Anime IT	Pemrosesan Imej Visual	2		Grafik Komputer	*	2	Pilih salah satu daripada bidang-bidang tumpuan ini. Anda juga boleh memilih kursus daripada kursus-kursus industri.		
		Penerbitan Audio Digital	2		Penerbitan Anime Praktikal	2				
		Kesan Visual Khas Lanjutan	3	○	Hiburan dalam IT	2				
		Topik Khas dalam Industri Kandungan	2		Reka Bentuk Jenama dan Pengurusan Perniagaan	2				
	IT Tourism	Statistik untuk IT	2		Komunikasi Media	2				
		Pengaturcaraan Komputer (Python)	*	3	○	Pengurusan Projek	2			
		Matematik Asas untuk Teknologi Maklumat Gunaan	2		Asas Pelancongan IT	*	2			
		Pemrograman Web 1, 2	* (2 sahaja)	2 setiapnya	○	Asas Perniagaan Pelancongan	*		2	
		Reka Bentuk Sistem Berorientasikan Objek	4	○	Memahami Masyarakat Jepun	2				
		Pembangunan Kandungan Media Kaya	4	○	Pengurusan Destinasi Pelancongan	2				
		Penceritaan Kisah Visual dan Komunikasi	3	○	Analisis Data Pelancongan	2				
		Kesan Visual Khas	3	○	Topik Lanjutan dalam Pelancongan IT	2				
		Topik Khas dalam Anime, Perancangan, Penerbitan dan Promosi	2		Reka Bentuk Pelancongan	*	2			
		Sains Data	2	○	Latihan Amali Pelancongan IT	2				
		Ekonomi Perniagaan 1	*	2		Pembangunan Sumber Manusia Global	*		2	
		Reka Bentuk Jenama dan Pengurusan Perniagaan	2		Pembangunan Aplikasi Mudah Alih	2	○			
		Kecerdasan Buatan	Statistik untuk IT	2		Perlombongan Data	2			
	Pengenalan kepada AI		*	2		Topik Lanjutan dalam Teknologi Pangkalan Data	4		○	
	Pengenalan Algoritma		*	2		Permainan dan AI	2			
	Pengaturcaraan Komputer (Python)		*	3	○	Pemahaman Bahasa Semula jadi/Pemahaman Suara	2			
	Asas Teknologi Pangkalan Data		2		Informatik Barisan Hadapan Perubahan	2				
	Teori Penyusunan Komputer		2		Robotik dan AI	2				
	Matematik Asas untuk Teknologi Maklumat Gunaan		2		Sains Data	*	2			
	Pembelajaran Mesin dan Penggunaannya		*	2		Masyarakat dan AI 1, 2	2 setiapnya			
	Pengoptimuman Gabungan		*	2		Pengaturcaraan Komputer (Java)	*		3	○
	Aplikasi Perisian untuk AI 1, 2		* (1 sahaja)	2 setiapnya		Matematik untuk AI	*		2	
	Kursus Industri	Teknologi Kewangan	Wang dan Perbankan	2		Reka Bentuk Sistem Teknologi Kewangan	2			Kursus Industri hendaklah dihadiri bersama dengan kursus tumpuan. Berbilang bidang boleh dipilih.
			Asas Teknologi Kewangan	2						
		Pertanian	Informatik Pertanian dalam Generasi Masa Depan	2		Reka Bentuk Sistem Maklumat Pertanian	2			
			Ekonomik Pertanian	2						
		Marin	Asas Industri Marin	2		Reka Bentuk Sistem Maklumat Marin	2			
		Kesihatan dan Perubatan	Maklumat dan Undang-undang Perubatan	2		Reka Bentuk Sistem Maklumat Perubatan	2			
			Informatik Barisan Hadapan Perubatan	2						
Pemasaran dan Kandungan		Topik Khas dalam Industri Kandungan	2		Hiburan dalam IT	2				
		Muzik dalam IT	2		Strategi Promosi Kandungan	2				
Pendidikan		Asas Sistem e-Pembelajaran	2		Teknologi Maklumat Perpustakaan	2				
	Reka Bentuk Pengajaran dalam Perniagaan e-Pembelajaran	2		Kajian Perbandingan Antarabangsa Pendidikan Sekolah dan Korporat	2					
Elektif Sokongan	Matematik Asas untuk Teknologi Maklumat Gunaan	2		Topik Lanjutan dalam Reka Bentuk Sistem	2		Pelajar boleh memilih dengan bebas daripada senarai kursus di sebelah kiri.			
	Statistik untuk IT	2		Topik Lanjutan dalam Teori Sistem	2					
	Kemahiran Komunikasi Teknikal	2		Kejuruteraan Sistem Pengeluaran	4	○				
	Pembentangan Perniagaan	2		Automati Proses Robotik	2					
	Komunikasi Perniagaan 1, 2	2 setiapnya		Kecanggihan Teknologi Maklumat Gunaan A	1					
	Pemikiran Logikal	2		Kecanggihan Teknologi Maklumat Gunaan B	2					
	Komunikasi Media	2		Komunikasi ICT Perniagaan Lanjutan	3	○				
	Komunikasi ICT Perniagaan	3	○	Kemahiran Komunikasi Bahasa Inggeris Teknikal	2					
	Wajib		Komunikasi Profesional dalam Industri ICT	2		Asas Projek		2		
			Teori Kepimpinan	2						
Projek Sarjana		Laporan Sarjana	0		Projek Sarjana Kepujian	4				
	Projek Sarjana	2		Tesis Sarjana Kepujian	6		☆			

• Kursus teras adalah kursus yang bertanda dengan asterisk "*". Kursus teras adalah kursus-kursus yang mengajar pengetahuan dan kemahiran yang penting bagi setiap bidang tertumpu.
 • Sekurang-kurangnya 44 kredit diperlukan untuk melengkapkan program (termasuk kursus wajib).
 • Untuk bersaing dengan perubahan teknologi dan keperluan masyarakat, kursus yang ditawarkan boleh berubah dari satu tahun akademik atau semester ke semester.
 • Kursus yang anda pilih juga mungkin tidak ditawarkan jika sekurang-kurangnya lima orang tidak mendaftar untuk kursus itu.
 ☆ Jumlah kredit yang disenaraikan menunjukkan jumlah kredit yang diperlukan untuk melengkapkan Projek Sarjana.
 Jumlah kredit yang disenaraikan untuk Projek Sarjana Kepujian dan Tesis Sarjana Kepujian termasuk kredit untuk projek penyelidikan dan kajian bebas.

Reka Bentuk Sistem Berorientasikan Objek

Pelajar akan mempelajari kemahiran pemrograman yang berkaitan dengan kaedah pembangunan perisian serta menjalankan penilaian terhadap kesemua sumber perisian dan membincangkan tentang pendirian dari segi teori dan kaedah yang utama dengan menggunakan pengetahuan penting demi merealisasikan sistem maklumat yang benar-benar sistematik. Kursus ini juga akan memasukkan topik semasa dalam bidang ini.

Kejuruteraan Perisian

Pelajar akan mempelajari pelbagai kaedah reka bentuk, pelaksanaan, pengujian, penyelenggaraan perisian serta menjalankan penilaian terhadap kesemua sumber perisian dan membincangkan tentang pendirian dari segi teori dan kaedah yang utama dengan menggunakan pengetahuan penting demi merealisasikan sistem maklumat yang benar-benar sistematik. Kursus ini juga akan memasukkan topik semasa dalam bidang ini.

Pemikiran Reka Bentuk

Pemikiran reka bentuk merupakan satu cara pemikiran yang berorientasikan ke arah penyelesaian masalah yang kreatif. Ia digunakan dalam reka bentuk teknologi dan persekitaran. Kursus ini memperkenalkan teori dan metodologi pemikiran reka bentuk, memberi tumpuan kepada reka bentuk berpusatkan manusia.

Pembangunan Aplikasi Mudah Alih

Dalam kursus ini, pelajar membangunkan aplikasi untuk Android, sistem operasi yang secara amnya digunakan untuk telefon pintar, dengan menggunakan bahasa pengaturcaraan Java. Untuk tujuan ini, pelajar mempelajari asas-asas Java dan belajar API Android dan juga corak reka bentuk dan rangka kerja Android.

Aplikasi Perisian untuk AI 1

Pelajar mempraktikkan pelbagai kaedah pembelajaran mesin menggunakan perpustakaan Pyhton, yang diperlukan untuk pengaturcaraan AI, sehingga memperoleh pemahaman umum mengenai kaedah tersebut.

Pengenalan Perniagaan Web

Untuk merealisasikan perniagaan web, teori ini mengajarkan tentang sistem informatik web dan kemahiran teknikal yang penting dalam pembinaannya serta menjadikan pelbagai senario sebenar sebagai kes kajian perniagaan web dan model perniagaan untuk dipelajari.

Topik Lanjutan dalam Teknologi Pangkalan Data

Untuk membangunkan sistem pangkalan data yang berkualiti tinggi dan amat efisien serta penting kepada perniagaan web yang memerlukan prestasi tinggi, pelajar akan mempelajari pelbagai kaedah untuk menggunakan pangkalan data yang praktikal berdasarkan asas pangkalan data dengan menggunakan latihan praktikal.

Teori Penyusunan Komputer

Untuk menggunakan pembelajaran pembangunan sistem informatik dengan aktif, pelajar perlu mempunyai pengetahuan asas kedua-dua perkakasan dan perisian sistem perkomputeran sebagai asas dalam pembangunan perniagaan web.

◆ Pentadbiran Rangkaian

Antara kursus-kursus yang dipelajari dalam bidang tumpuan ini adalah kaedah mengkonfigurasi rangkaian mengikut tujuan, pengkomputeran awan, pengurusan keselamatan, dan cara untuk membangunkan dan memasang pelbagai sistem pelanggan/pelayan.

Asas Teknologi Pangkalan Data
Pelajar akan mempelajari asas pangkalan data dan memahami kaedah penggunaannya dalam pelbagai aktiviti perniagaan serta kaedah teknikal definisi data dan pengendalian data.
Statistik untuk IT
Dalam dunia IT canggih hari ini, statistik memainkan peranan penting dalam menganalisis dan memikirkan tentang hubungan sebab-dan-akibat dalam masyarakat dan ekonomi menggunakan data yang dikumpul. Dalam kursus ini, pelajar belajar konsep asas dan kaedah statistik dan, melalui penggunaan contoh mantap, memperoleh pengetahuan dan kemahiran asas yang diperlukan untuk analisis statistik.
Matematik Asas untuk Teknologi Maklumat Gunaan
Pelajar yang mengambil kursus ini akan memperoleh kemahiran pemikiran logik melalui matematik dan memperoleh pengetahuan yang akan berguna dalam penggunaan IT di zaman kedatangan AI. Kursus ini bermula dengan asas-asas dan menerangkan beberapa alat berguna.
Pemrograman Web 1
Pelajari cara untuk mereka bentuk laman web dan animasi mudah menggunakan bahasa Web markup terkini, HTML5 dan CSS3.
Teori Penyusunan Komputer
Untuk menggunakan pembelajaran pembangunan sistem informatik dengan aktif, pelajar perlu mempunyai pengetahuan asas kedua-dua perkakasan dan perisian sistem perkomputeran sebagai asas dalam pembangunan perniagaan web.
Pengaturcaraan Komputer (Python)
Bahasa pengaturcaraan Python mempunyai sejumlah ciri yang dioptimumkan untuk pemprosesan AI, seperti perpustakaan yang luas. Pelajar kursus ini akan mempelajari tatabahasa Python dan memperoleh kemahiran yang mereka perlukan untuk memprogram dalam bahasa Python.

Asas Perangkaian

Kursus ini menyampaikan pengetahuan dan kemahiran yang berkaitan dengan seni bina rangkaian serta TCP dan tahap yang lebih rendah. Pengetahuan asas rangkaian ini adalah diperlukan untuk membina dan menggunakan sistem maklumat berasaskan web.

Aplikasi Perisian untuk AI 1

Pelajar mempraktikkan pelbagai kaedah pembelajaran mesin menggunakan perpustakaan Python, yang diperlukan untuk pengaturcaraan AI, sehingga memperoleh pemahaman umum mengenai kaedah tersebut.

Pentadbiran Sistem

Pelajar mempelajari asas tentang peruntukan alamat dan pengguna, pelbagai protokol pelayan dan maklumat lain yang diperlukan apabila membina LAN dalam rumah, intranet dan rangkaian lain yang digunakan untuk mengurus dan mengendalikan syarikat. Tambahan lagi, pelajar berlatih mengendalikan pelayan rangkaian sebenar dan membiasakan diri mereka dengan pelbagai tetapan dan operasi.

Teori Permainan dan Perundingan

Kursus ini adalah gambaran keseluruhan topik utama dalam teori permainan serta strategi perundingan. Pelajar dalam kursus ini mempelajari formula ekspresif asas untuk konflik, menjelaskan konsep dan penyelesaian, serta kaedah untuk menggunakan formula ini dalam bidang lain. Kedua-dua pendekatan permainan koperatif dan bukan koperatif diterokai.

Pemikiran Reka Bentuk

Pemikiran reka bentuk merupakan satu cara pemikiran yang berorientasikan ke arah penyelesaian masalah yang kreatif. Ia digunakan dalam reka bentuk teknologi dan persekitaran. Kursus ini memperkenalkan teori dan metodologi pemikiran reka bentuk, memberi tumpuan kepada reka bentuk berpusatkan manusia.

Pengkomputeran Awan Praktikal

Berkaitan dengan perkomputeran awan, pelajar akan diperkenalkan dengan pelbagai penyelesaian yang boleh dibangunkan sekarang. Kursus ini juga akan membincangkan sudut pandangan pengoptimuman terhadap strategi, rancangan dan media sosial serta penggunaan pengurangan kos syarikat dan organisasi.

Undang-undang Baharu untuk Usahawan

Anda mungkin mempunyai idea untuk model perniagaan yang menakjubkan dengan menggunakan teknologi baharu, tetapi untuk menjadikan model itu menjadi kenyataan dan mengembangkan perniagaan anda, peraturan adalah teramat penting. Dalam kursus ini, anda akan belajar sejauh mana kaedah-kaedah dan pertumbuhan perniagaan adalah berkaitan dengan memeriksa, melalui contoh dunia sebenar, cara untuk mendekati peraturan untuk mengembangkan syarikat yang mempunyai model perniagaan baharu.

Pengurusan Projek

Pelajar kursus ini memahami perkara-perkara yang mesti diuruskan untuk merangka pelan perniagaan dalam persekitaran dalam talian dan membawa perniagaan untuk membuahkan hasil. Melalui contoh sebenar dan kajian kes, pelajar terlibat dalam kajian praktikal mengenai kaedah pengurusan projek dan penggunaan pelbagai alat.

Pembangunan Sumber Manusia Global

Kursus ini meneroka dan memperdalam pemahaman tentang pelbagai topik untuk tujuan latihan tenaga kerja antarabangsa. Memandangkan permintaan masuk berkembang sebagai hasil usaha untuk menjadikan Jepun sebagai destinasi pelancongan, perkembangan kakitangan yang mampu mengendalikan pasaran masuk telah muncul sebagai isu mendesak. Pelajar belajar mengenai permintaan untuk personel pelancongan masuk dan mengenai pembangunan asas personel.

Topik Lanjutan dalam Etika Maklumat

Kursus ini akan membincangkan masalah etika yang khusus dalam masyarakat informatik dengan individu berpendgetahuan tinggi dalam IT di mana penghantaran maklumat peribadi adalah mudah dan banyak maklumat dapat dimuat naik ke atas internet. Pelajar juga akan diajarkan tentang pelaksanaan langkah keselamatan dalam kes hak milik intelektual dan undang-undang perlindungan maklumat peribadi.

Pengenalan Perniagaan Web

Untuk merealisasikan perniagaan web, teori ini mengajarkan tentang sistem informatik web dan kemahiran teknikal yang penting dalam pembinaannya serta menjadikan pelbagai senario sebenar sebagai kes kajian perniagaan web dan model perniagaan untuk dipelajari.

Ekonomi Perniagaan 1, 2

Pelajar akan mempelajari teori mikroekonomi dalam bahagian I dan teori asas makroekonomi dalam bahagian II. Dalam bahagian I, pelajar akan memperkaitkan dan mempertimbangkan hubungan antara permintaan dan bekalan serta mekanisme pasaran berkenaan dengan pihak pengeluar dan pihak pengguna. Dalam bahagian II pula, pelajar akan mempelajari cara menganalisis pemboleh ubah ekonomi utama seperti pengeluaran, penggunaan dan pengambilan kerja pada peringkat negara.

Undang-undang Hak Harta Intelektual

Pengetahuan hak milik intelektual adalah penting bagi individu yang menceburi bidang IT. Pelajar akan diberikan pengetahuan tentang hak milik intelektual dan didedahkan kepada undang-undang perlindungan hak IT serta contoh kes perundangan.

Topik Lanjutan dalam Pentadbiran Perniagaan

Pelajar akan mempelajari pengetahuan asas yang berkaitan dengan pentadbiran perniagaan dan teori fundamental yang meluas dan biasa digunakan dalam perniagaan dan kemudian menggunakannya untuk mempertimbangkan keadaan keseluruhan. Kursus ini juga melatih pelajar untuk menjadi seorang individu perniagaan yang dapat menyelesaikan masalah rumit dengan menggunakan keupayaan menilai keadaan.

Pengajian Praktikal untuk Pengurusan Perniagaan

Dengan menggunakan pelbagai kes kajian yang berkaitan dengan pengurusan korporat jenis maklumat sebagai tema, pelajar akan memikirkan dan berbincang tentang cara membuat keputusan jika berada pada jawatan pengurus korporat dengan mempertimbangkan tujuan pengurusan, subjek dan tanggungjawab pengurusan serta pelaksanaan kuasa pengurusan.

Isu Semasa dalam Industri IT

Serentak dengan pengetahuan realiti industri IT, pelajar juga perlu memahami perubahan persekitaran luar seperti perkomputeran awan dan mempunyai keupayaan untuk melaksanakan penyelesaian dalam persekitaran dalaman syarikat termasuk pekerja dan organisasinya.

◆ Pembangunan Sistem Web

Pelajar dalam kursus ini belajar kemahiran seperti perancangan dan menghasilkan sebuah laman web yang dipautkan dengan pangkalan data dan awan dan cara untuk menghasilkan aplikasi Web untuk PC dan telefon pintar.

Asas Teknologi Pangkalan Data
Pelajar akan mempelajari asas pangkalan data dan memahami kaedah penggunaannya dalam pelbagai aktiviti perniagaan serta kaedah teknikal definisi data dan pengendalian data.
Statistik untuk IT
Dalam dunia IT canggih hari ini, statistik memainkan peranan penting dalam menganalisis dan memikirkan tentang hubungan sebab-dan-akibat dalam masyarakat dan ekonomi menggunakan data yang dikumpul. Dalam kursus ini, pelajar belajar konsep asas dan kaedah statistik dan, melalui penggunaan contoh mantap, memperoleh pengetahuan dan kemahiran asas yang diperlukan untuk analisis statistik.
Pengaturcaraan Komputer (Python)
Bahasa pengaturcaraan Python mempunyai sejumlah ciri yang dioptimumkan untuk pemprosesan AI, seperti perpustakaan yang luas. Pelajar kursus ini akan mempelajari tatabahasa Python dan memperoleh kemahiran yang mereka perlukan untuk memprogram dalam bahasa Python.
Matematik Asas untuk Teknologi Maklumat Gunaan
Pelajar yang mengambil kursus ini akan memperoleh kemahiran pemikiran logik melalui matematik dan memperoleh pengetahuan yang akan berguna dalam penggunaan IT di zaman kedatangan AI. Kursus ini bermula dengan asas-asas dan menerangkan beberapa alat berguna.
Pemrograman Web 1, 2

Dalam bahagian I, pelajar mempelajari reka bentuk laman Web menggunakan HTML5 dan CSS 3 yang merupakan bahasa penulisan Web yang terkini serta kaedah animasi yang mudah, manakala dalam bahagian II, pelajar pelbagai perihal pemrograman laman Web yang dinamik menggunakan JavaScript.

Asas Perangkaian
Kursus ini menyampaikan pengetahuan dan kemahiran yang berkaitan dengan seni bina rangkaian serta TCP dan tahap yang lebih rendah. Pengetahuan asas rangkaian ini adalah diperlukan untuk membina dan menggunakan sistem maklumat berasaskan web.
Pengenalan Teknologi Web
Pelajar akan memahami konsep pembinaan berbilang tahap dalam reka bentuk pelayan / klien yang berkaitan dengan kemahiran teknikal web dan juga asas perkakasan, perisian sistem dan perisian tengah. Selain daripada itu, pelajar juga akan mempelajari mengenai teknologi komunikasi, pengurusan pelayan web dan keselamatan web.
Pembangunan Perkhidmatan Web
Untuk mendapatkan pengetahuan berkaitan dengan pelbagai kemahiran dan model perkhidmatan web dan sistem perisian masa depan, kursus ini mengajarkan teknik pemrograman lanjutan yang paling terkini.
Pemrograman Web 3
Pelajar akan mempelajari kaedah pembuatan laman Web yang dinamik menggunakan PHP yang merupakan bahasa utama pemrograman Web. Pelajar juga akan mereka bentuk dan melaksanakan aplikasi bertahap tinggi yang beroperasi bersama dengan JavaScript dan pangkalan data (SQL).
Pengaturcaraan Berorientasikan Objek
Dengan menggunakan Jawa, bahasa pemrograman berorientasikan objek yang biasa digunakan, pelajar mempelajari cara konsep yang khusus kepada pemrograman berorientasikan objek melalui latihan, seperti pengkapsulan, warisan dan polimorfisme, digabungkan ke dalam kod program. Kursus juga menyentuh tentang kaedah pelaksanaan berorientasikan objek pada pangkalan data dan sistem perkhidmatan Web menggunakan Java.

Undang-undang Baharu untuk Usahawan

Anda mungkin mempunyai idea untuk model perniagaan yang menakjubkan dengan menggunakan teknologi baharu, tetapi untuk menjadikan model itu menjadi kenyataan dan mengembangkan perniagaan anda, peraturan adalah teramat penting. Dalam kursus ini, anda akan belajar sejauh mana kaedah-kaedah dan pertumbuhan perniagaan adalah berkaitan dengan memeriksa, melalui contoh dunia sebenar, cara untuk mendekati peraturan untuk mengembangkan syarikat yang mempunyai model perniagaan baharu.

Penghalaan dan Pengalihan Lanjutan

Kursus ini merangkumi separuh kedua daripada satu kursus CCNAV7, Asas Pengalihan, Penghalaan, dan Wayarles, serta kursus CCNAV7 yang lain, Jaringan Perusahaan, Keselamatan, dan Automasi. Menumpukan untuk memberikan pengalaman praktikal dengan tetapan dan konfigurasi rangkaian, kursus berasaskan pelaksanaan ini merangkumi penghalaan VLAN, STP/Etherchannel, WLAN, keselamatan peralihan, virtualisasi rangkaian, SDN dan automasi rangkaian.

◆ Manga dan Anime IT

Mempelajari teknologi untuk perancangan dan penghasilan anime dan video kandungan menggunakan alat-alat digital serta kaedah untuk menghubungkan produk-produk kerja untuk perniagaan.

Matematik Asas untuk Teknologi Maklumat Gunaan

Pelajar yang mengambil kursus ini akan memperoleh kemahiran pemikiran logik melalui matematik dan memperoleh pengetahuan yang akan berguna dalam penggunaan IT di zaman kedatangan AI. Kursus ini bermula dengan asas-asas dan menerangkan beberapa alat berguna.

Teori Penyusunan Komputer

Untuk menggunakan pembelajaran pembangunan sistem informatik dengan aktif, pelajar perlu mempunyai pengetahuan asas kedua-dua perkakasan dan perisian sistem perkomputeran sebagai asas dalam pembangunan perniagaan web.

Asas Lukisan Animasi A, B

Animasi mencipta banyak watak dan latar belakang yang tidak dapat dilupakan dengan mengerotkan dan menonjolkan lagi ciri mereka, tetapi setiap unsur ini diilhamkan oleh dunia yang dilihat oleh orang setiap hari. Dalam kursus ini, pelajar mempelajari asas dengan lakaran kasar realistik dan meneruskan dengan menambah pengherotan untuk mencipta lukisan garisan untuk animasi.

Pemrograman Web 1

Pelajari cara untuk mereka bentuk laman web dan animasi mudah menggunakan bahasa Web markup terkini, HTML5 dan CSS3.

Kesan Visual Khas

Kursus ini memperkenalkan prinsip kesan visual khas yang digunakan dalam video, dengan contoh dunia sebenar. Semasa peringkat untuk menukarkan video rakaman kepada produk akhir, pelajar berlatih menggunakan perisian penyuntingan (seperti Adobe Premier) tentang cara mencipta pembentangan yang berkesan.

Pemprosesan Imej Visual

Pelajar akan mempelajari kaedah pemerolehan ciri penting data imej daripada antara muka informatik yang penting dalam rangkaian. Tambahan lagi, pelajar akan diajarkan tentang penggunaan imej untuk memaparkan maklumat dengan efisien, kemahiran imej tiga dimensi dari sudut pandangan antara muka manusia dan teknik deria realistik yang kompleks.

Penerbitan Audio Digital

Sementara pelajar mempelajari pengetahuan asas yang berkaitan dengan digitalisasi bunyi, pelajar akan membuat rakaman dan pengubahsuaian terhadap suara mereka sendiri. Pelajar juga akan mempelajari teknologi suara sebenar yang terlibat dalam video dengan mengetahui tentang pengalihan suara dalam anime atau video. Selain daripada itu, pelajar juga akan didedahkan dengan teknik pemerolehan pelbagai bunyi dari sumber yang diubah suai dan cara pembuatan bunyi.

Kesan Visual Khas Lanjutan

Memperoleh teknik praktikal utama yang digunakan dalam filem-filem Hollywood, menggunakan perisian pasca produksi yang sama digunakan Hollywood. Sebagai contoh, belajar tentang kesan visual seperti kebakaran dan letupan, keberkesanan penggunaan komposisi digital dan aliran kerja yang cekap.

Topik Khas dalam Industri Kandungan

Pelajar akan mempelajari tentang dua ciri industri kandungan Jepun: kumpulan pencipta kohort, disumbangkan oleh tradisi penghasilan kandungan yang berdasarkan cita rasa peminat; dan sokongan yang diperoleh oleh pasarannya daripada kumpulan pengguna yang membeli tajuk kecil dan majalah peminat dalam pelbagai genre. Kursus ini juga melihat bagaimana dunia tersebut terhubung dengan industri anime.

Topik Lanjutan dalam Etika Maklumat

Kursus ini akan membincangkan masalah etika yang khusus dalam masyarakat informatik dengan individu berpengetahuan tinggi dalam IT di mana penghantaran maklumat peribadi adalah mudah dan banyak maklumat dapat dimuat naik ke atas internet. Pelajar juga akan diajarkan tentang pelaksanaan langkah keselamatan dalam kes hak milik intelektual dan undang-undang perlindungan maklumat peribadi.

Pemrograman Web 1, 2

Pemrograman Web I menyediakan penerokaan umum reka bentuk web menggunakan bahasa penanda terkini, HTML5 dan CSS3, serta cara membuat animasi mudah. Pemrograman Web II mengajar cara untuk memprogram laman web dinamik menggunakan JavaScript.

Matematik Asas untuk Teknologi Maklumat Gunaan

Pelajar yang mengambil kursus ini akan memperoleh kemahiran pemikiran logik melalui matematik dan memperoleh pengetahuan yang akan berguna dalam penggunaan IT di zaman kedatangan AI. Kursus ini bermula dengan asas-asas dan menerangkan beberapa alat berguna.

Penciptaan Animasi Digital

Pelajar bermula dengan mempelajari teknik tradisional untuk mencipta anime lukisan tangan asas, kemudian menjejak bentuk tersebut untuk mencipta ciri animasi pendek sebenar menggunakan pelbagai perisian. Dengan cara ini, pelajar memperoleh asas dalam seluruh proses penerbitan animasi. Kursus ini memperkenalkan pelbagai perisian supaya pelajar boleh mengasah kemahiran mereka dalam menerbitkan ciri animasi mereka sendiri.

Penulisan Senario dan Gambaran Cerita

Kursus ini mengajarkan pelbagai bidang penggunaan dalam anime seperti kandungan untuk menerangkan subjek dan transisi halaman rekaan web. Pelajar akan mempertimbangkan sudut-sudut dalam pelan untuk digunakan dalam senario bagi rekaan kisah.

Pembangunan Kandungan Media Kaya

Kursus ini mengajarkan pembangunan kandungan yang mempertimbangkan penyampaian pengajaran menggunakan cara animasi dan kaedah yang mencerita kepada pengguna untuk menyampaikan situasi atau kandungan pendidikan. Pelajar akan membangunkan animasi yang berinteraktif dengan menggunakan Flash.

Penceritaan Kisah Visual dan Komunikasi

Kemahiran asas penggambaran video dengan kamera video dan menyunting filem dengan perisian penyuntingan akan diliputi dalam kursus ini. Kursus ini juga memupuk kemahiran dalam mengumpul dan menyusun maklumat dan mempersembahkannya dalam bentuk video. Dengan mencipta video pendek, pelajar mempelajari ciri pelbagai kaedah ekspresi melalui video dan berbagai-bagai gaya.

Topik Khas dalam Anime, Perancangan, Penerbitan dan Promosi

Pelajar akan diperkenalkan dengan pelbagai topik industri anime Jepun seperti perniagaan, teknologi, pakar penerbitan, strategi pemasaran ke luar, bakat yang diperlukan dan keadaan semasa dalam industri ini. Kursus ini juga membincangkan perubahan pembangunan industri ini dari segi perkembangan teknologi. Pelajar juga akan didedahkan dengan isu-isu berkaitan dengan hak cipta dan strategi industri kandungan dalam menghadapi kemudahan pemerolehan dalam internet.

Grafik Komputer

Pelajar dalam kursus ini belajar tentang sejarah grafik komputer 3D, teknik asas dan teorinya, matematik dan fizik di sebalik pemprosesan perisian dalamnya. Pelajar juga membuat kerja-kerja asas menggunakan aplikasi seperti Autodesk Maya dan mendalami kan pemahaman mereka tentang teori yang menyokongnya.

Penerbitan Anime Praktikal

Kursus ini diajar oleh pencipta, penerbit dan pereka watak yang mempunyai pengalaman lebih 30 tahun di Gainax, pengasas terkenal karya anime seperti Tengen Toppa Gurren Lagann. Dalam kursus jenis pelbagai ini, pelajar belajar daripada veteran ini tentang masalah kehidupan sebenar dalam penghasilan anime dan perniagaan anime, kaedah pengeluaran, promosi dan pendekatan untuk penerbitan karya seni.

Hiburan dalam IT

Kursus ini akan memberikan pengetahuan tentang penggunaan ICT dalam keseluruhan acara langsung seni persembahan seperti persediaan konsert atau raptai dalam aliran pengeluaran. Kursus ini juga memberikan kuliah dan latihan voiceover untuk suara yang digunakan dalam video.

Reka Bentuk Jenama dan Pengurusan Perniagaan

Dalam kursus ini, pelajar memahami reka bentuk jenama dan teori pengurusan dan strategi kajian untuk meningkatkan nilai jenama syarikat, seperti pemasaran jenama dan pengurusan jenama. Tujuannya adalah untuk memperoleh kemahiran dalam membina jenama sebagai seorang usahawan.

◆ IT Tourism

Topik yang dipelajari dalam kursus ini termasuk aplikasi IT dalam pelancongan, pelaksanaan IT dalam perniagaan pelancongan, pengurusan pelancongan, penginapan dan maklumat lain, dan perancangan dan reka bentuk kandungan pelancongan.

Statistik untuk IT

Dalam dunia IT canggih hari ini, statistik memainkan peranan penting dalam menganalisis dan memikirkan tentang hubungan sebab-dan-akibat dalam masyarakat dan ekonomi menggunakan data yang dikumpul. Dalam kursus ini, pelajar belajar konsep asas dan kaedah statistik dan, melalui penggunaan contoh mantap, memperoleh pengetahuan dan kemahiran asas yang diperlukan untuk analisis statistik.

Pengaturcaraan Komputer (Python)

Bahasa pengaturcaraan Python mempunyai sejumlah ciri yang dioptimumkan untuk pemrosesan AI, seperti perpustakaan yang luas. Pelajar kursus ini akan mempelajari tatabahasa Python dan memperoleh kemahiran yang mereka perlukan untuk memprogram dalam bahasa Python.

Matematik Asas untuk Teknologi Maklumat Gunaan

Pelajar yang mengambil kursus ini akan memperoleh kemahiran pemikiran logik melalui matematik dan memperoleh pengetahuan yang akan berguna dalam penggunaan IT di zaman kedatangan AI. Kursus ini bermula dengan asas-asas dan menerangkan beberapa alat berguna.

Matematik Asas untuk Teknologi Maklumat Gunaan

Pemrograman Web 1, 2

Pemrograman Web I menyediakan penerokaan umum reka bentuk web menggunakan bahasa penanda terkini, HTML5 dan CSS3, serta cara membuat animasi mudah. Pemrograman Web II mengajar cara untuk memprogram laman web dinamik menggunakan JavaScript.

Reka Bentuk Sistem Berorientasikan Objek

Pelajar akan mempelajari kemahiran pemrograman yang berkaitan dengan kaedah pembangunan perisian yang digunakan dalam pembangunan aplikasi web. Pelajar perlu memahami paradigma berorientasikan objektif dan mempelajari pelbagai kaedah analisis dan reka bentuk sistem agar dapat menghasilkan sistem yang berkualiti tinggi dan efisien.

Pembangunan Kandungan Media Kaya

Kursus ini mengajarkan pembangunan kandungan yang mempertimbangkan penyampaian pengajaran menggunakan cara animasi dan kaedah yang mencerita kepada pengguna untuk menyampaikan situasi atau kandungan pendidikan. Pelajar akan membangunkan animasi yang berinteraktif dengan menggunakan Flash.

Penceritaan Kisah Visual dan Komunikasi

Kemahiran asas penggambaran video dengan kamera video dan menyunting filem dengan perisian penyuntingan akan diliputi dalam kursus ini. Kursus ini juga memupuk kemahiran dalam mengumpul dan menyusun maklumat dan mempersembahkannya dalam bentuk video. Dengan mencipta video pendek, pelajar mempelajari ciri pelbagai kaedah ekspresi melalui video dan berbagai-bagai gaya.

Kesan Visual Khas

Kursus ini memperkenalkan prinsip kesan visual khas yang digunakan dalam video, dengan contoh dunia sebenar. Semasa peringkat untuk menukarkan video rakaman kepada produk akhir, pelajar berlatih menggunakan perisian penyuntingan (seperti Adobe Premier) tentang cara mencipta pembentangan yang berkesan.

Pemprosesan Imej Visual

Pelajar akan diperkenalkan dengan pelbagai topik industri anime Jepun seperti perniagaan, teknologi, pakar penerbitan, strategi pemasaran ke luar, bakat yang diperlukan dan keadaan semasa dalam industri ini. Kursus ini juga membincangkan perubahan pembangunan industri ini dari segi perkembangan teknologi. Pelajar juga akan didedahkan dengan isu-isu berkaitan dengan hak cipta dan strategi industri kandungan dalam menghadapi kemudahan pemerolehan dalam internet.

Sains Data

Kekuatan dalam sains data adalah kemampuan untuk memahami pemprosesan maklumat, statistik, pengaturcaraan dan disiplin sains maklumat lain dan menggunakannya secara berkesan. Kami bermula dengan pengenalan kepada bahasa pengaturcaraan R, yang merupakan medium untuk mempelajari tentang sains data yang menarik. Seterusnya, kami akan mengkaji berbagai-bagai teknik yang diperlukan untuk menganalisis statistik dan pelbagai pemboleh ubah, seperti klasifikasi, regresi dan pengujian hipotesis, dengan menumpukan kepada kajian praktikal.

Ekonomi Perniagaan 1

Kursus ini memperkenalkan asas-asas teori mikroekonomi. Hubungan antara bekalan daripada pengeluaran dan permintaan daripada pengguna dan hubungan kedua-duanya kepada mekanisme pasaran akan dipertimbangkan.

Reka Bentuk Jenama dan Pengurusan Perniagaan

Dalam kursus ini, pelajar memahami reka bentuk jenama dan teori pengurusan dan strategi kajian untuk meningkatkan nilai jenama syarikat, seperti pemasaran jenama dan pengurusan bahasa pengaturcaraan Java. Tujuannya adalah untuk memperoleh kemahiran dalam membina jenama sebagai seorang usahawan.

Elektif Sokongan

Elektif Sokongan terdiri daripada kursus-kursus yang mengajar asas komunikasi, pengurusan dan kemahiran lain yang setiap ahli perniagaan perlukan tanpa mengira industri atau bidang pengkhususan, serta kursus mengenai kajian kes terkini dan trend teknologi dalam bidang IT. Kursus-kursus ini mengkaji IT daripada pelbagai perspektif, dari asas perniagaan IT hingga aplikasi, menyediakan pelajar dengan landasan yang luas dalam bidang ini.

Matematik Asas untuk Teknologi Maklumat Gunaan

Pelajar yang mengambil kursus ini akan memperoleh kemahiran pemikiran logik melalui matematik dan memperoleh pengetahuan yang akan berguna dalam penggunaan IT di zaman kedatangan AI. Kursus ini bermula dengan asas-asas dan menerangkan beberapa alat berguna.

Statistik untuk IT

Dalam dunia IT canggih hari ini, statistik memainkan peranan penting dalam menganalisis dan memikirkan tentang hubungan sebab-dan-akibat dalam masyarakat dan ekonomi menggunakan data yang dikumpul. Dalam kursus ini, pelajar belajar konsep asas dan kaedah statistik dan, melalui penggunaan contoh mantap, memperoleh pengetahuan dan kemahiran asas yang diperlukan untuk analisis statistik.

Kemahiran Komunikasi Teknikal

Serentak dengan perkembangan masyarakat IT, individu yang dapat memenuhi perniagaan tempatan Jepun yang lebih berkembang pesat dan praktikal adalah semakin diperlukan. Dalam perniagaan, amat penting supaya maklumat dan pandangan disampaikan tanpa salah faham. Oleh itu, pelajar akan mempelajari cara penulisan pemilihan perkataan, perbualan, dokumen perniagaan dan persembahan dalam perniagaan.

Pembentangan Perniagaan

Kini, banyak cadangan dan rancangan memerlukan individu yang dapat menyampaikan persembahan dengan baik. Pelajar akan diajarkan cara menggunakan persembahan dengan berkesan seperti pemilihan perkataan dengan pembentangan, pemilihan ayat dalam frasa mesej, imej, muzik dan perisian khusus untuk persembahan.

Komunikasi Perniagaan 1, 2

Tujuan kursus ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan pelajar tentang perniagaan di Jepun dan kemahiran komunikasi korporat. Memberi tumpuan kepada ungkapan yang digunakan secara meluas dalam situasi perniagaan, kursus ini mengajar perniagaan Jepun, menyentuh mengenai etika perniagaan dan keadaan lazim di Jepun.

Pemikiran Logikal

Pelajar akan memahami konsep dan kaedah pertimbangan pemikiran logik yang digunakan dalam perusahaan kreatif dan inovatif melalui pelbagai alat yang disampaikan menerusi kuliah, contoh dan praktikal, yang akan memupuk daya kreativiti mereka. Pelajar akan mempraktikkan pemikiran logik dalam penyelesaian masalah secara berkumpulan demi memupuk keupayaan penyelesaian tugas, keupayaan pemudahan serta kebolehan untuk menghurai.

Komunikasi Media

Dengan latar belakang yang keperluan global bagi percubaan penyelesaian pelbagai jenis masalah masyarakat menerusi komunikasi berasaskan ICT yang semakin meningkat, pelajar akan menggunakan kemahiran teknologi komunikasi media yang terancang dengan berkesan dan memahirkan diri dengan pengetahuan dan etika yang praktikal serta berguna bagi menyelesaikan masalah.

Komunikasi ICT Perniagaan

Dalam perniagaan yang berkaitan dengan ICT, para peserta pasti akan menemui pengetahuan yang berkaitan dengan bidang di mana setiap perniagaan terlibat dan terminologi industri digunakan dalam setiap bidang tersebut. Kursus ini meningkatkan kemahiran komunikasi yang diperlukan untuk mengekspresikan diri dalam bahasa Jepun yang betul dan menyampaikan fikiran dan idea seseorang dengan berkesan apabila berbincang dengan pelanggan atau ketika di dalam pejabat.

Kursus Wajib

Kursus-kursus ini memupuk kemahiran interpersonal dan kesedaran etika yang diperlukan profesional, serta kemahiran kepimpinan untuk memimpin sesebuah organisasi.

Komunikasi Profesional dalam Industri ICT

Kursus ini mengajar pelajar set kemahiran asas yang diperlukan untuk memberikan pembentangan tentang pelbagai topik IT kepada pakar dan juga khayalak awam. Kaedah penyelidikan aliran teknikal dan kajian kes yang berkaitan serta menyediakan dokumen dan bahan pembentangan dengan cara yang disusun dengan logikal juga akan dikaji.

Teori Kepimpinan

Teori ini mengajarkan keupayaan tindakan bagi seseorang pemimpin yang perlu mengikut rentak perkembangan semasa dari segi teknikal, masyarakat manusia dan budaya supaya dapat melahirkan dan mendidik keseluruhan organisasi yang dipimpinya. Dengan mementingkan kaedah analisis sebab dalaman dan luaran organisasi, teori ini mengajarkan pimpinan yang bertujuan melahirkan dan mendidik organisasi.

Topik Lanjutan dalam Reka Bentuk Sistem

Dengan menjadikan rekabentuk perkakasan pemproses sebagai subjek, kami menjalankan kuliah berkenaan kesediaan dan cara berfikir untuk mengusahakan pembangunan sistem, peranan selaku seorang ahli organisasi pembangunan, serta syarat-syarat yang perlu difikirkan dalam setiap fasa daripada perancangan, melalui pembangunan spesifikasi, sehingga rekabentuk dan pembangunan. Kami mempelajari tentang situasi sebenar berkenaan pengurusan organisasi pembangunan sistem dan keadaan terkini pembuatan barangan yang berhubungan dengan aktiviti perusahaan secara keseluruhannya.

Topik Lanjutan dalam Teori Sistem

Pelajar akan mempelajari tentang teori dan pelaksanaan untuk menganalisis sistem kompleks bidang pentadbiran, bidang ekonomi dan bidang teknologi yang ada. Terutamanya mempelajari tentang keadaan yang membangkitkan isu persaingan yang kompleks dan cara penilaian yang sewajarnya berdasarkan model yang abstrak ataupun praktikal.

Kejuruteraan Sistem Pengeluaran

Dalam industri pengeluaran, amatlah penting untuk memahami aktiviti perniagaan daripada maklumat pengeluaran. Kursus ini akan memasuki sudut pandangan PLM dan mengajarkan konsep berkaitan perancangan strategi aktiviti perniagaan seperti ramalan keperluan, perancangan pengeluaran, jadualan pengeluaran dan pengurusan logistik serta mempelajari teknologi komunikasi dan maklumat yang berkaitan dengannya.

Automati Proses Robotik

Dalam automasi proses robotik (RPA), kerja rutin yang sebelum ini dilakukan oleh manusia di terminal ditukarkan kepada tetapan (arahan) di mana operasi sebaliknya dilakukan oleh robot perisian. Syarat-syarat yang melaksanakan RPA boleh mengurangkan jam pekerja dan meningkatkan kecekapan operasi. Dalam kursus ini, pelajar belajar tentang kelebihan RPA dan tugas-tugas yang ia boleh digunakan dan belajar cara untuk menulis aturcara berdasarkan RPA yang sebenar.

Kecanggihan Teknologi Maklumat Gunaan A, B

Daripada teori IT hingga bidang-bidang aplikasi, maklumat terkini diperoleh dengan bentuk omnibus dan diajarkan. Kursus ini akan menceritakan arah tujuan terbaru industri IT yang sedang berkembang pesat supaya pelajar dapat menerajui matlamat sasaran pembangunan projek.

Komunikasi ICT Perniagaan Lanjutan

Berdasarkan pengetahuan yang diperoleh dalam Komunikasi ICT Perniagaan, pelajar akan menyentuh topik terbaru dalam ICT dan keadaan semasa perniagaan ICT, supaya mereka mampu melakukan pembangunan dan perancangan produk (draf cadangan) dalam bahasa Jepun.

Kemahiran Komunikasi Bahasa Inggeris Teknikal

Keupayaan untuk memanfaatkan maklumat terkini dari luar negara sangat penting dalam dunia ICT. Kursus ini bertujuan untuk meningkatkan kemahiran komunikasi Bahasa Inggeris pelajar untuk digunakan dalam ICT dan persekitaran kerja ICT. Pelajar membina keupayaan ini melalui permainan peranan yang bertumpu di tempat kerja ICT, pembentangan dan komunikasi lisan yang menjadikan teknologi sebagai topik utama, dan penulisan dalam Bahasa Inggeris.

Asas Projek

Projek Sarjana adalah kemuncak pengajian pelajar. Kursus ini mengajar kaedah yang boleh digunakan pelajar untuk menyusun dan menganalisis bahan dan mengarang dan menulis tesis mereka dan lain-lain, seperti yang diperlukan untuk menyiapkan Projek Sarjana. Tujuannya adalah untuk membolehkan pelajar menulis rancangan penyelidikan bagi Projek Sarjana mereka pada akhir kursus.

Laluan Kursus mengikut Bidang Tumpuan (Corak Belajar Disyorkan)

◆ ERP

Bagi pelajar yang ingin mempelajari ERP untuk menjadi perunding yang mengoptimumkan proses perniagaan

Model pengajian ini adalah untuk pelajar yang ingin menjadi perunding ERP yang memperkenalkan dan mengoptimumkan sistem IT korporat atau jurutera sistem atau pemrogram yang mereka dan membangunkan tambahan untuk pakej ERP. Dengan mempelajari kursus gunaan yang berkaitan dengan pakej ERP SAP (contohnya, Pembangunan Sistem Pengurusan Bahan 1, 2), pelajar boleh mengetahui tentang sistem ERP secara berperingkat.

Kursus Wajib	Kursus teras	Kursus gunaan	Kursus asas
Semester 1	Semester ke-2	Semester ke-3	Semester ke-4
Sistem Maklumat untuk Perusahaan	Pembangunan Sistem Perakaunan Kewangan 1, 2	Pembangunan Sistem Jualan dan Pengedaran 1, 2	Topik Lanjutan dalam ERP Perundingan
Penyepaduan Sistem dan e-Perniagaan	Pembangunan Aplikasi Perniagaan ERP	Pembangunan Sistem Pengurusan Bahan	Pembangunan Sistem Pengurusan Sumber Manusia
Perakaunan Antarabangsa	Pembangunan Sistem Kawalan Pengeluaran	Pengaturcaraan Berorientasikan Objek	
Pemrograman Web 1	Pemrograman Web 2		
Statistik untuk IT	Asas Teknologi Pangkalan Data		
Matematik Asas untuk Teknologi Maklumat Gunaan			
Komunikasi Profesional dalam Industri ICT	Asas Projek		
Teori Kepimpinan	Projek Sarjana		
Dipilih daripada kursus tumpuan, kursus industri dan elektif sokongan lain			

◆ Analitis Data Perniagaan

Bagi pelajar yang ingin menjadi juruanalisis yang membimbing proses pembuatan keputusan korporat dengan menganalisis data perniagaan

Model pengajian ini sesuai dengan pelajar yang ingin menjadi juruanalisis yang menyokong pencadangan dan pelanjutan strategi korporat dengan menganalisis data perniagaan dengan menggunakan kaedah seperti perlombongan data dan analisis statistik. Pelajar menghadiri kelas Asas Teknologi Pangkalan dan Topik Lanjutan dalam Teknologi Pangkalan Data untuk mempelajari kaedah pengumpulan data perniagaan dan menghadiri kelas Sains Data, Pembelajaran Mesin dan Penggunaannya, dsb. untuk mempelajari kaedah memperoleh pengetahuan baharu daripada data yang dikumpulkan.

Kursus Wajib	Kursus teras	Kursus gunaan	Kursus asas
Semester 1	Semester ke-2	Semester ke-3	Semester ke-4
Pengaturcaraan Komputer (Python)	Sains Data	Topik Lanjutan dalam Teknologi Pangkalan Data	Sistem Maklumat Persekitaran
Pengenalan Perniagaan Web	Pembelajaran Mesin dan Penggunaannya	Aplikasi Perisian untuk AI 2	Pemikiran Reka Bentuk
Asas Teknologi Pangkalan Data	Teori Perlombongan Data	Data Kualitatif: Analisis dan Transformasi	
Pemrograman Web 1	Pemrograman Web 2	Analisis dan Pemayaan Data Penerokaan	
Teori Penyusunan Komputer	Aplikasi Perisian untuk AI 1	Strategi Perniagaan dan Pemasaran Internet	
Statistik untuk IT	Matematik untuk AI		
Matematik Asas untuk Teknologi Maklumat Gunaan			
Komunikasi Profesional dalam Industri ICT	Asas Projek		
Teori Kepimpinan	Projek Sarjana		
Dipilih daripada kursus tumpuan, kursus industri dan elektif sokongan lain			

◆ Keusahawanan Global

Bagi pelajar yang ingin menjadi usahawan yang menggunakan IT dalam perniagaan baharu

Tujuan pelajar dalam bidang tumpuan ini untuk menjadi usahawan yang menyahut cabaran untuk melancarkan perniagaan yang menguruskan orang, dana dan/atau maklumat secara berstrategi. Pelajar mempelajari cara mencadangkan rancangan perniagaan, yang merupakan bahagian penting pelancaran perusahaan, dengan menghadiri kelas Keusahawanan Global dan Model Perniagaan. Untuk mempelajari cara menguruskan akaun syarikat baharu selepas permulaan, pelajar boleh menghadiri kelas Isu Semasa dalam Industri IT. Dalam kelas Tingkah Laku Organisasi, pelajar mempelajari cara memotivasikan organisasi manusia.

Kursus Wajib	Kursus teras	Kursus gunaan	Kursus asas
Semester 1	Semester ke-2	Semester ke-3	Semester ke-4
Ekonomi Perniagaan 1	Pengurusan Projek	Pembangunan Sumber Manusia Global	Teori Permainan dan Perundingan
Ekonomi Perniagaan 2	Model Keusahawanan dan Perniagaan Global	Strategi Perniagaan dan Pemasaran Internet	Topik Lanjutan dalam Pentadbiran Perniagaan
Pengenalan Perniagaan Web	Pengkomputeran Awan Praktikal	Metodologi e-Dagang	Undang-undang Baharu untuk Usahawan
Statistik untuk IT	Undang-undang Hak Harta Intelektual	Pemikiran Reka Bentuk	Kepimpinan Bermakna untuk Pertumbuhan Lestari
Matematik Asas untuk Teknologi Maklumat Gunaan	Isu Semasa dalam Industri IT	Pengajian Praktikal untuk Pengurusan Perniagaan	
Pemrograman Web 1	Topik Lanjutan dalam Etika Maklumat	Reka Bentuk Jenama dan Pengurusan Perniagaan	
	Tingkah Laku Organisasi	Perundingan Perniagaan IT	
Komunikasi Profesional dalam Industri ICT	Asas Projek		
Teori Kepimpinan	Projek Sarjana		
Dipilih daripada kursus tumpuan, kursus industri dan elektif sokongan lain			

◆ Pembangunan Sistem Web

Bagi pelajar yang amat berfokus pada membangunkan sistem Web berpusatkan HTML5

Untuk menjadi jurutera yang membangunkan aplikasi Web atau pengurus laman web, pelajar boleh membina kemahiran pembangunannya dengan menghadiri kelas Pemrograman Web 1-3. Dengan menghadiri kelas Asas Teknologi Pangkalan Data, pelajar boleh belajar membina bahagian yang menguruskan data yang disediakan oleh sistem Web. Tambahan lagi, pelajar boleh menambah kelas Reka Bentuk Sistem Berorientasikan Objek dan Kejuruteraan Perisian kepada kurikulumnya untuk belajar tentang proses reka bentuk yang sebelumnya.

Semester 1	Semester ke-2	Semester ke-3	Semester ke-4
Pengenalan Teknologi Web	Pemrograman Web 2	Pemrograman Web 3	Kejuruteraan Perisian
Pengenalan Perniagaan Web	Reka Bentuk Sistem Berorientasikan Objek	Topik Lanjutan dalam Teknologi Pangkalan Data	Pembangunan Aplikasi Mudah Alih
Pemrograman Web 1	Pengaturcaraan Komputer (Python)	Pengaturcaraan Berorientasikan Objek	Pembangunan Perkhidmatan Web
Teori Penyusunan Komputer	Aplikasi Perisian untuk AI 1	Pemikiran Reka Bentuk	
Statistik untuk IT	Asas Perangkaan		
Matematik Asas untuk Teknologi Maklumat Gunaan			
Asas Teknologi Pangkalan Data			
Komunikasi Profesional dalam Industri ICT	Asas Projek		
Teori Kepimpinan	Projek Sarjana		

Dipilih daripada kursus tumpuan, kursus industri dan elektif sokongan lain

◆ Pentadbiran Rangkaian

Bagi pelajar yang bermatlamat untuk memiliki kerjaya sebagai pakar dalam teknologi infrastruktur rangkaian dan keselamatan maklumat

Matlamat pelajar dalam kursus tumpuan ini adalah untuk menjadi seorang pakar dalam rangkaian maklumat, seperti jurutera penyelenggaraan/operasi untuk rangkaian dan pelayan dalam syarikat, atau pengurus keselamatan. Dengan mempelajari sistem rangkaian dalam kelas Asas Perangkaan dan Pengajian Lanjutan dalam Perangkaan, pelajar mencabar dirinya untuk mempelajari teknologi baharu dengan menghadiri kursus seperti IoT dan Rangkaian Wayarles dan Perangkaan serta Perangkaan dan Pemayaan Awan.

Semester 1	Semester ke-2	Semester ke-3	Semester ke-4
Pengenalan Teknologi Web	Keselamatan Maklumat	Pengajian Lanjutan dalam Perangkaan	Sistem Aplikasi IoT
Pengaturcaraan Komputer (Python)	Keselamatan Siber	IoT dan Rangkaian Wayarles	Rangkaian Awan dan Pemayaan
Asas Perangkaan	Aplikasi Perisian untuk AI 1	Pentadbiran Sistem	Penghasilan dan Pengalihan Lanjutan
Matematik Asas untuk Teknologi Maklumat Gunaan	Undang-undang Baharu untuk Usahawan	Penghasilan dan Pengalihan	Pembangunan Perkhidmatan Web
Asas Teknologi Pangkalan Data	Topik Lanjutan dalam Etika Maklumat		
Pemrograman Web 1			
Teori Penyusunan Komputer			
Statistik untuk IT			
Komunikasi Profesional dalam Industri ICT	Asas Projek		
Teori Kepimpinan	Projek Sarjana		

Dipilih daripada kursus tumpuan, kursus industri dan elektif sokongan lain

◆ Manga dan Anime IT

Bagi pelajar yang ingin menjadi pencipta kandungan profesional dalam animasi, video atau sebagainya.

Matlamat pelajar dalam kursus tumpuan ini adalah untuk menjadi pencipta kandungan profesional, yang menumpukan kepada manga dan anime. Dalam kelas Topik Khas dalam Anime, Perancangan, Penerbitan dan Promosi, Penulisan Senario dan Gambaran Cerita, pelajar mempelajari proses awal penciptaan manga dan anime, sambil dalam kelas Pembangunan Kandungan Media Kaya dan Penciptaan Animasi Digital, pelajar mempelajari cara menghasilkan kandungan digital menggunakan alat khusus.

Semester 1	Semester ke-2	Semester ke-3	Semester ke-4
Pembangunan Kandungan Media Kaya	Penciptaan Animasi Digital	Grafik Komputer	Penerbitan Audio Digital
Asas Lukisan Animasi A	Topik Khas dalam Anime, Perancangan, Penerbitan dan Promosi	Penceritaan Kisah Visual dan Komunikasi	Kesan Visual Khas Lanjutan
Topik Khas dalam Industri Kandungan	Penulisan Senario dan Gambaran Cerita	Penerbitan Anime Praktikal	Hiburan dalam IT
Pemrograman Web 1	Pemrosesan Imej Visual	Kesan Visual Khas	Reka Bentuk Jenama dan Pengurusan Perniagaan
Matematik Asas untuk Teknologi Maklumat Gunaan	Asas Lukisan Animasi B		
Teori Penyusunan Komputer			
Komunikasi Profesional dalam Industri ICT	Asas Projek		
Teori Kepimpinan	Projek Sarjana		

Dipilih daripada kursus tumpuan, kursus industri dan elektif sokongan lain

◆ IT Tourism

Bagi pelajar yang ingin menjadi pakar pelancongan IT yang mampu merancang perniagaan pelancongan dan mencadangkan sistem yang berkaitan

Pelajar IT pelancongan bermatlamat untuk menjadi pakar yang memahami ciri-ciri kawasan yang berperanan sebagai sumber pelancongan dan keperluan pelancong serta dapat menerapkan ICT dalam penggunaan perkhidmatan dan strategi pemasaran. Dengan menghadiri kursus seperti Pengenalan IT Pelancongan dan Pengenalan Perniagaan Pelancongan, pelajar memperoleh pengetahuan operasi dan kemahiran elemen yang disesuaikan dengan industri pelancongan. Melalui kajian mereka dalam kursus seperti Analisis Data Pelancongan, Reka bentuk Pelancongan dan Pengurusan Destinasi Pelancongan, pelajar belajar untuk menggunakan rangkaian sosial sebagai alat promosi, menyediakan maklumat pelancongan dalam pelbagai bahasa dan media, menukar sejarah aktiviti pelancong ke dalam data, dan menggunakan data tersebut dalam analisis dan ramalan.

Semester 1	Semester ke-2	Semester ke-3	Semester ke-4
Asas Perniagaan Pelancongan	Reka Bentuk Pelancongan	Pengurusan Destinasi Pelancongan	Topik Lanjutan dalam Pelancongan IT
Asas Pelancongan IT	Pembangunan Sumber Manusia Global	Analisis Data Pelancongan	Latihan Amali Pelancongan IT
Pengurusan Projek	Pemrograman Web 2	Reka Bentuk Sistem Berorientasikan Objek	Pembangunan Aplikasi Mudah Alih
Memahami Masyarakat Jepun	Ekonomi Perniagaan 1	Sains Data	Pembangunan Kandungan Media Kaya
Pengaturcaraan Komputer (Python)	Komunikasi Media	Topik Khas dalam Anime, Perancangan, Penerbitan dan Promosi	Kesan Visual Khas
Pemrograman Web 1		Penceritaan Kisah Visual dan Komunikasi	Reka Bentuk Jenama dan Pengurusan Perniagaan
Statistik untuk IT			
Matematik Asas untuk Teknologi Maklumat Gunaan			
Komunikasi Profesional dalam Industri ICT	Asas Projek		
Teori Kepimpinan	Projek Sarjana		

Dipilih daripada kursus tumpuan, kursus industri dan elektif sokongan lain

◆ Kecerdasan Buatan

Pelajar dalam program ini akan memiliki kemampuan untuk berjaya dalam masyarakat berbantu AI pada masa depan serta menggunakan dan menerapkan teknologi AI dalam pelbagai bidang sebagai pakar AI.

Setelah mempelajari teori asas AI dan teknologi yang berkaitan, pelajar meneliti kajian kes sebenar untuk mengetahui bagaimana mereka boleh menerapkan teori dan teknologi asas tersebut dalam pelbagai bidang yang menggunakan AI. Dengan mempelajari Python, bahasa yang digunakan secara meluas dalam bidang AI, bersama dengan pelbagai produk perisian lain yang berkaitan dengan AI, pelajar berkembang menjadi individu yang mampu menggunakan dan mengaplikasikan teknologi AI dalam berbagai-bagai bidang. Kami juga menawarkan program yang dapat melahirkan jurutera hebat yang mampu membangunkan perisian aplikasi AI.

Semester 1	Semester ke-2	Semester ke-3	Semester ke-4
Statistik untuk IT	Pembelajaran Mesin dan Penggunaannya	Permainan dan AI	Masyarakat dan AI 1
Pengenalan kepada AI	Pengoptimuman Gabungan	Pemahaman Bahasa Semula Jadi/ Pemahaman Suara	Masyarakat dan AI 2
Pengenalan Algoritma	Aplikasi Perisian untuk AI 1	Informatik Barisan Hadapan Perubatan	
Pengaturcaraan Komputer (Python)	Pengaturcaraan Komputer (Java)	Robotik dan AI	
Asas Teknologi Pangkalan Data	Matematik untuk AI	Aplikasi Perisian untuk AI 2	
Teori Penyusunan Komputer	Sains Data		
Matematik Asas untuk Teknologi Maklumat Gunaan	Perombongan Data		
Komunikasi Profesional dalam Industri ICT	Topik Lanjutan dalam Teknologi Pangkalan Data		
Teori Kepimpinan	Asas Projek		

Dipilih daripada kursus tumpuan, kursus industri dan elektif sokongan lain

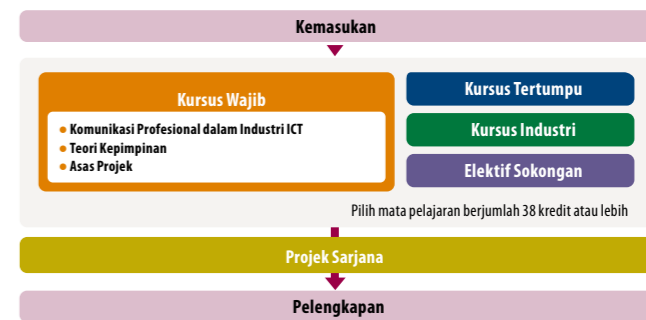
◆ Kurikulum Bespoke

Pilih pendekatan pengajian anda untuk meliputi pelbagai pengetahuan dan bidang penggunaan dengan bebas

Pelajar boleh memilih kursus yang berada di luar bidang tumpuan atau industrinya, dengan menghimpunkan kurikulum asli yang merentasi pelbagai pengetahuan dan bidang penggunaan. Semua kursus selain daripada kursus yang diperlukan dipilih menurut rundingan dengan penasihat akademik, supaya pelajar boleh menghimpunkan kurikulum yang paling selaras dengan matlamat mereka. Kefleksibelan ini memberikan cara yang terbaik kepada pelajar untuk menyasarkan bidang gunaan baharu dalam IT.

◆ Kepentingan Kurikulum Bespoke

Pada sedikit lebih daripada setengah abad lalu, daripada kebangkitan IT dan era komputer pada 1960-an sehingga hari ini, bidang IT telah berkembang dengan pesat dan mentransformasikan cara-cara kerja dan teknologi. Bersama dengan transformasi ini, pengetahuan dan kemahiran yang diperlukan oleh pelajar IT dan masalah yang perlu ditangani oleh mereka telah berubah dan menambah kepelbagaiannya. Untuk memetik satu contoh, aplikasi telefon pintar perlu dirancang dan direka untuk aplikasi berdasarkan anggapan yang jauh berbeza tentang kes penggunaan berbanding dengan untuk PC tradisional, seperti sambungan dengan kamera, penderia dan perkhidmatan awan. Peluang terbesar untuk debut teknologi dan penyelesaian inovatif dalam IT terdapat di luar batasan kelaziman semasa, yang konsep lazim tidak lagi terpakai. Untuk memberi respon terhadap visi pelajar untuk masa depan dan keperluan pelbagai mereka, KCGI telah mewujudkan kurikulum bespoke. Kurikulum bespoke membolehkan pelajar untuk mencipta kurikulum berdasarkan pilihan fleksibel kursus mengikut matlamat unik masing-masing, tidak dikekang oleh batas-batas bidang tumpuan dan kursus industri sedia ada. Oleh kerana bidang IT terus berkembang pesat dalam pelbagai arah, adalah sangat mungkin untuk mencipta pekerjaan baharu untuk diri sendiri dalam bidang baharu. Kurikulum bespoke membolehkan pelajar memanfaatkan keupayaan serbaguna (tujuan umum) untuk memberi kesan maksimum, mengaplikasikan dan menggabungkan kemahiran dalam pelbagai bidang untuk membuat dan mempelajari kurikulum yang diperibadikan yang melampaui konsep konvensional.



Langkah Ke arah Mendapatkan Ijazah Profesional

Pelajar tahun pertama
Semester pertama

1

Kajian intensif pengetahuan asas

- Majlis kemasukan sekolah/Orientasi pelajar baru/Perundingan akademik
- Peperiksaan musim bunga secara berkala
- Kelas intensif musim panas

Kehidupan pelajar yang kaya

- Majlis sambutan untuk pelajar baru
- Latihan amali di universiti rakan kongsi luar negara (pensyarah jemputan)
- Latihan amali perniagaan dengan syarikat swasta
- Konsert
- Kaunseling kerjaya



Pelajar tahun pertama
Semester kedua

2

Pemerolehan pengetahuan yang sangat khusus Mula menyediakan Projek Sarjana anda

- Mula persiapan untuk Projek Sarjana
- Peperiksaan musim luruh secara berkala
- Kelas intensif musim bunga
- Kuliah khas oleh pengajar Jepun dan asing yang terkenal

Kehidupan pelajar yang kaya

- Panduan kerjaya
- Pelbagai kelas bantuan pencarian pekerjaan
- Festival Bulan November



Pelajar tahun kedua
Semester ketiga

3

Kajian subjek praktikal dan lebih banyak subjek lanjutan Mula bekerja dengan Projek Sarjana anda

- Mula kerja dengan Projek Sarjana anda
- Peperiksaan musim bunga secara berkala
- Kelas intensif musim panas

Kehidupan pelajar yang kaya

- Pembentangan di kampus oleh syarikat swasta
- Pemerolehan pelbagai kelayakan
- Latihan amali di universiti rakan kongsi luar negara (pensyarah jemputan)
- Konsert
- Penyertaan dalam pelbagai pertandingan



Pelajar tahun kedua
Semester keempat

4

Aktiviti dan kajian untuk meningkatkan pengkhususan Melengkapkan tema untuk Projek Sarjana

- Temuduga mengenai Projek Sarjana melalui pembentangan lisan
- Kuliah khas oleh pengajar Jepun dan asing yang terkenal
- Anugerah KCG (Pengumuman projek paling cemerlang di KCG dan KCGI)
- Majlis penganugerahan Ijazah

Kehidupan pelajar yang kaya

- Sambutan tamat Ijazah



Pengenalan tenaga pengajar

Seorang tenaga pengajar bertanggungjawab terhadap 10 pelajar ke bawah

Tenaga-tenaga pengajar di sini dikumpulkan dengan tujuan untuk melahirkan para pemimpin yang akan menerajui bisnes IT bertahap global, maka mereka terdiri daripada orang yang berjaya dan terkemuka dalam bidang teknologi maklumat, pengurusan, pendidikan dan mereka yang telah merealisasikan inisiatif IT dalam syarikat-syarikat gergasi.

Misi fakulti

Kolej ini menyediakan persekitaran yang sesuai untuk pembelajaran berdasarkan nasihat daripada barisan guru di mana para pelajar boleh merealisasikan impian masa depan mereka.

Peranan guru ada dua.

Pertama, bertindak sebagai sumber pendidikan. Bagi pelajar, guru merupakan salah satu sumber bagi mereka seperti bahan pelajaran (buku teks, jurnal, dll), latihan praktikal dan rakan sekelas. Mereka boleh mendapatkan ilmu yang diperlukan bagi merealisasikan impian mereka daripada guru-guru ini.


Kedua, bertindak sebagai koordinator pembelajaran. Guru membuat perancangan dan menjalankan proses pembelajaran supaya pelajar dapat memahami kandungan pembelajaran dengan mudah. Guru berperanan untuk menggalakkan proses tersebut dengan menghubungkan pelbagai sumber pembelajaran.

Dengan tanggungjawab ini, barisan guru di kolej ini memberikan sokongan sepenuhnya supaya pelajar dapat memenuhi objektif pembelajaran.


◆ Profesor

	<p>Yoichi Terashita <i>Profesor Timbalan Presiden</i></p> <p>Lepasan Sarjana Muda Sains Universiti Kyoto, Doktor Falsafah dalam jurusan astronomi fizikal di Sekolah Graduan Kedoktoran Universiti Iowa (US) Profesor Emeritus di Institut Teknologi Kanazawa, bekas tenaga pakar Agensi Kerjasama Antarabangsa (Kejuruteraan Teknologi Maklumat), bekas Presiden Institut Pengkomputeran Kyoto Kampus Rakuohoku, ahli lembaga Perbadanan Institut Maklumat Kyoto Gakuen, Presiden Kampus Kyoto-Eki-Mae, Institut Pengkomputeran Kyoto</p>
	<p>Shigeru Eiho <i>Profesor Timbalan Presiden</i></p> <p>Sarjana Muda Kejuruteraan, Universiti Kyoto. Doktor Falsafah Kejuruteraan Elektronik, Universiti Kyoto Profesor Emeritus, Universiti Kyoto, Bekas Pengerusi dan kini Ahli Kehormatan, Persatuan Jurutera Sistem, Kawalan dan Maklumat, Setiausaha-Auditor, Persatuan Teknologi Visualan Perubatan Jepun, Fellow, Persatuan Jurutera Elektronik, Maklumat dan Komunikasi</p>
	<p>Shinji Tomita <i>Profesor Timbalan Presiden</i></p> <p>Sarjana Muda Kejuruteraan, Universiti Kyoto; Doktor Kejuruteraan, Universiti Kyoto (dengan pengkhususan kejuruteraan elektrik); Profesor Kejuruteraan, Universiti Kyoto Profesor Emeritus, Universiti Kyoto; bekas Dekan Sekolah Pengajian Siswazah Informatik, Universiti Kyoto; bekas Pengarah, Pusat Media Am, Universiti Kyoto; bekas profesor dan ketua Seksyen Pentadbiran, asas yang ditetapkan, Pangkalan Sistem Bersepadu Sel Bahan, Universiti Kyoto; bekas profesor, Universiti Kyushu; profesor perundingan, Institut Teknologi Harbin Ahli, Jawatankuasa Program Utama Pendidikan Kedoktoran, Bidang Gabungan (Informatik) Jawatan lepas lain termasuk Ahli, Jawatankuasa TC10, Persekutuan Antarabangsa untuk Pemprosesan Maklumat (IFIP), Pemegang Amanah, Persatuan Pemprosesan Maklumat Jepun (IPSI), Pengarah Cawangan, Cawangan Kansai, IPSI, Pengarah Penyelidikan Jemputan, Sains Lanjutan, Institut Penyelidikan Teknologi & Pengurusan Kyoto (ASTEM RI/Kyoto); Ahli, Lembaga Penasihat IT Prefektur Kyoto; Ahli, Jawatankuasa Peperiksaan Pakar, Majlis untuk Sains, Teknologi dan Inovasi (CSTI), Jawatankuasa Penilaian dan Pemeriksaan Projek Pembangunan Supercomputer Exascale; dan Pengerusi, Panel Pakar berkenaan Dasar Informatik Prefektur Kyoto Felo Institut Elektronik, Jurutera Maklumat dan Komunikasi (IEICE); Felo, IPSI</p>
	<p>Gary Hoichi Tsuchimochi <i>Profesor Timbalan Presiden</i></p> <p>Sarjana Muda Sastera dan Sarjana Sastera, Universiti California (Amerika Syarikat), Sarjana Pengajian Asia Timur, Sarjana Pendidikan (Ed.M.), Doktor Pendidikan (Ed.D.), Columbia University, USA; Pendidikan, Universiti Tokyo. Bekas pengajar sepenuh masa, Jabatan Pendidikan, Fakulti Kemahiran, Universiti Kokushikan; bekas Profesor Sains Manusia, Sekolah Siswazah, Universiti Wanita Toyo Eiwa; bekas Profesor, Pusat Pendidikan Abad 21, Universiti Hiroaki; bekas Profesor, Universiti Teikyo; bekas Pengarah, Pusat Pengajaran dan Pembelajaran, Universiti Teikyo Bekas Profesor Jemputan, Jabatan Pendidikan, Universiti Victoria (Kanada); Ahli Penyelidik Jemputan, Mark T. Orr Pusat Pengajian Jepun, Universiti Florida Selatan; Profesor Jemputan, Pusat Pengajian Pengajian Tinggi, Universiti Nagoya Profesor Menilai, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Sukan, Sains dan Teknologi (MEXT) Majlis Penubuhan Universiti (Pendidikan Perbandingan, Sejarah Pendidikan di Jepun, Praktikum Asas dalam Sains Manusia (Pendidikan), Praktikum Asas Teori Pedagogi Kemahiran I dan II); Profesor Menilai, Majlis Penubuhan Universiti MEXT (Sejarah Perbandingan Pendidikan); Sijil Perunding Pendidikan, Universiti Brigham Young, Amerika Syarikat; Sijil latihan portfolio pengajaran, Institusi untuk Penilaian dan Akademik Universiti di Universiti Dalhousie (Kanada)</p>
	<p>Nguyen Ngoc Binh <i>Profesor Timbalan Presiden</i></p> <p>Ijazah Sarjana Muda dalam matematik gunaan dari Universiti Negara Chisinau (sekarang Universiti Negara Moldova), ijazah Sarjana dalam kejuruteraan dari Sekolah Siswazah Kejuruteraan Universiti Teknologi Toyohashi, ijazah Kedoktoran dalam kejuruteraan asas dari Sekolah Siswazah Sains Kejuruteraan Universiti Osaka (Doktor Kejuruteraan), Profesor Emeritus di Universiti Teknologi Toyohashi. Bekas Presiden Universiti Kejuruteraan dan Teknologi VNU, Hanoi, Bekas Pengarah VNU Francophone Institute for Informatics, Hanoi, Bekas Pengarah Pusat Rangkaian Informasi Perpustakaan HUT, Hanoi Ahli ACM/IEEE; Institut Jurutera Elektronik, Maklumat dan Komunikasi (IEICE); Persatuan untuk Pemprosesan Maklumat Vietnam (VAIP); Persatuan Informatik Gunaan Nippon (NAIS); bekas Penasihat Antarabangsa kepada Institut Teknologi Komunikasi Negara (NICT), bekas Presiden Persatuan Radio dan Elektronik, Vietnam (REV). Bekas Presiden Persatuan Alumni Jepun Vietnam (Vaja), bekas Pengerusi Majlis Alumni Jepun ASEAN (ASCOJA), bekas Pengarah ASJA International (di bawah Kementerian Luar Negeri Jepun), bekas Naib Presiden Persatuan Persahabatan Vietnam-Jepun (VJFA).</p>
	<p>Masaki Nakamura <i>Profesor Pengarah, Satelit Sapporo</i></p> <p>Ijazah Sarjana Muda Pengurusan Universiti Aoyama Gakuin Menubuhkan dGic Inc. pada tahun 1987 setelah menamatkan pekerjaan di Nihon Unisys, Ltd. (dahulu Barrows Ltd.). Presiden Yang Dipertua Persatuan Insuran Kesihatan Industri Perkomputeran Hokkaido, Pengerusi Persatuan Industri Sistem Maklumat Hokkaido (HISA)</p>
	<p>Hisaya Tanaka <i>Profesor Satelit Tokyo</i></p> <p>Sarjana Muda Kejuruteraan, Universiti Waseda. Bekas Timbalan Ketua Bahagian Sokongan Sistem Fujitsu Ltd. Bekas Ahli Lembaga Pengarah University of Fujitsu Bekas Pengarah dan Pengurus Bahagian Pembangunan Sumber Manusia IT bagi Pemprosesan Maklumat Pentadbiran Bebas Alumni Tertinggi Persatuan Pendidikan Kejuruteraan Jepun. Ahli Jawatankuasa Perancangan Perusahaan Persatuan Pendidikan Kejuruteraan Jepun. Pengarah Am Mitou Foundation</p>


	<p>Masanori Akaishi <i>Profesor</i></p> <p>Ijazah Sarjana Muda dalam Kejuruteraan dari Universiti Tokyo dan Ijazah Sarjana Kejuruteraan (dengan major dalam bidang kejuruteraan matematik dan fizik maklumat) dari Pusat Pengajian Siswazah Kejuruteraan Universiti Tokyo Bekas Pakar IT Eksekutif di IBM Jepun Kini menjadi perunding di firma perunding afiliasi asing</p>
	<p>Isao Akiyama <i>Profesor</i></p> <p>Sarjana Muda Kejuruteraan dari Universiti Waseda Pengurus Makmal, Bilik 2046, Pusat Kajian dan Pembangunan Teknologi Nihon Unisys</p>
	<p>Katsunori Ishida <i>Profesor</i></p> <p>Sarjana Muda Kejuruteraan dan Sarjana Kejuruteraan (dengan major dalam kejuruteraan berangka) dari Universiti Kyoto. Bekas Pengurus Besar, Jabatan Kejuruteraan, Bahagian Teknologi, Nippon Avionics Co., Ltd.; bekas Juruaudit Sistem Maklumat Bertauliah (CISA), Amerika Syarikat; bekas Pengetua, Kampus Rakuohoku, KCG dan Pengarah, Pusat Penyelidikan Informatik KCG</p>
	<p>Hiroyuki Itoh <i>Profesor</i></p> <p>Sarjana Muda Ekonomi, Universiti Hokkai Gakuen. Selepas bertugas sebagai staf di Universiti Hokkaido, beliau menubuhkan syarikat Cypton Future Media Co sebagai Presiden. Orang yang mencipta "Hatsune Miku". Menerima Anugerah Kehormatan Biru* pada musim luruh tahun 2013 atas sumbangan dan kejayaannya menyebarkan budaya Jepun ke luar Negara *Anugerah Kehormatan Biru Sejenis anugerah kehormatan yang diberikan kepada tokoh yang telah menyumbang bertahun-tahun kepada masyarakat dalam bidang pendidikan, industri dan sebagainya. Anugerah ini diberikan dengan lambang di bawah nama maharaja Jepun. Penerima anugerah ini ditentukan oleh Pejabat Kabinet dua kali setahun, pada musim bunga dan musim luruh.</p>
	<p>Tsuneo Imai <i>Profesor</i></p> <p>Sarjana Muda Kejuruteraan, Universiti Kyoto. Sarjana Kejuruteraan dalam Kejuruteraan Matematik, Universiti Kyoto Bekas Pengurus Kanan, Bahagian Sistem, Fujitsu Ltd. Bekas Pengarah, Fujitsu Learning Media Co. Naib Pengerusi, Persatuan e-Learning Jepun</p>
	<p>Masaharu Imai <i>Profesor</i></p> <p>Sarjana Muda Kejuruteraan, Universiti Nagoya. Melengkapkan Kursus Sarjana Kedoktoran di Sekolah Siswazah Universiti Nagoya (pelajaran utama dalam Sains Komputer) Doktor Kejuruteraan. Profesor Emeritus dan bekas Profesor, Universiti Osaka. Bekas Profesor, Universiti Teknologi Toyohashi Bekas Profesor Madya Undangan, Universiti South Carolina, USA. Ahli Seumur Hidup IEEE dan Ahli Persatuan Standard IEEE Ahli Teras Perak IFIP dan Ahli TC10 WG10.5 IFIP. Ahli Pertubuhan Pemprosesan Maklumat Jepun (IPSI) dan Institut Jurutera Elektronik, Maklumat dan Komunikasi (IEICE) Ahli Bersekutu Jawatankuasa Teknologi Semikonduktor dan Reka Bentuk Sistem, Persatuan Industri Teknologi Elektronik dan Maklumat Jepun (JEITA) Pengarah Wakil, AISIP Solutions Co., Ltd. Pengarah, Techsor Inc.</p>
	<p>William K. Cummings <i>Profesor</i></p> <p>Sarjana Muda Sastera, Universiti Michigan, Amerika Syarikat. Doktor Falsafah Sosiologi, Harvard University, Amerika Syarikat Bekas Pensyarah di Kolej Tsuda, Jepun. Bekas Penolong Profesor di Universiti Chicago, Amerika Syarikat. Bekas Ketua Pusat Pendidikan Antarabangsa, Harvard University, Amerika Syarikat. Bekas Profesor dan Ketua Pusat Pendidikan Antarabangsa dan Bandingan, Universiti Buffalo, Universiti Wilayah New York, Amerika Syarikat. Profesor, Universiti Washington, Amerika Syarikat</p>
	<p>Koji Ueda <i>Profesor</i></p> <p>Sarjana Muda Kejuruteraan, Universiti Kansai. Sarjana Kejuruteraan Mekanikal, Kolej Pengajian Sarjana Universiti Kansai. Sarjana Sains dalam Sains Komputer, Institut Teknologi Rochester (RIT) Pernah bekerja di Matsushita Electric Works, Ltd. Tenaga Pakar dalam JICA (dihantar ke Mozambique) Ketua Jabatan Teknologi Bisnes Web, Fakulti Teknologi Maklumat Gunaan, Universiti Pengajian Siswazah IT Kyoto</p>
	<p>Toshio Okamoto <i>Profesor</i></p> <p>Lepasan Pengajian Kursus Sarjana Universiti Gakugei Tokyo (Jabatan Psikologi Pendidikan), Doktor Kejuruteraan (Sarjana Tokyo Institute of Technology) Profesor Kehormatan The University of Electro-Communications, Bekas Pengarah Akademik, Pengarah Jabatan Penyelidikan Sistem Maklumat dan Pengarah Pusat Perhubungan Antarabangsa The University of Electro-Communications Pengerusi Persatuan Pendidikan Sains Maklumat Jepun, Bekas Pengerusi Persatuan Sistem Pendidikan IT, Bekas Pengarah Persatuan Pendidikan Kejuruteraan Jepun, Ketua Jawatankuasa Eksekutif e-learning AWARD, Fellow Persatuan Telekomunikasi Elektronik, Pengerusi ISO/SC36-WG2. Penerima Anugerah Pencapaian Standardisasi Tahun 2013 Persatuan Pemprosesan Maklumat</p>
	<p>Yoshitaka Kai <i>Profesor</i></p> <p>Sarjana Muda Kejuruteraan, Universiti Kyoto; Sarjana Kejuruteraan, Doktor Kejuruteraan, Universiti Kyoto (dengan pengkhususan dalam kejuruteraan matematik); Profesor Perdagangan, Sekolah Pengajian Siswazah Universiti Kwansai Gakuin Bekas kakitangan, Teijin Limited; bekas pengurus besar, Mitsubishi Trust and Banking Corporation Bekas Penolong Profesor, Pengajian Pentadbiran Perniagaan, Universiti Kobe; bekas Profesor Sekolah Pengajian Siswazah Khas, Universiti Kwansai Gakuin (Pengarah, Penyelidikan Strategi Pengurusan) Profesor Emeritus, Universiti Kwansai Gakuin</p>
	<p>Hideaki Kashihara <i>Profesor</i></p> <p>Sarjana Kejuruteraan dalam Kejuruteraan Mekanikal, Universiti Wilayah Osaka. Doktor Falsafah Kejuruteraan dalam Kejuruteraan Industri Pembinaan, Universiti Okayama Bekas Ketua Jabatan Pembangunan dan Pengurus Bahagian Pembangunan Perniagaan di Dainippon Screen Manufacturing, Co., Ltd. Bekas Pengurus Pusat Pembangunan Teknologi dan Pengurus Pembangunan Penyelidikan LED di CCS Co., Ltd. Bekas Pengerusi, Persatuan Jurutera Profesional di Kansai. Ahli lembaga dan Timbalan Ketua Cawangan Kansai, Persatuan Pengurusan Produksi Jepun. Jurutera bertauliah dalam MOT dan Teknologi Maklumat. Jurutera Antarabangsa dalam EMF. Jurutera dalam APEC. Koordinator IT bertauliah.</p>
	<p>Hiromi Kitayama <i>Profesor</i></p> <p>Tamat pengajian di Sekolah Menengah Atas OHKI Wilayah Kyoto Ahli, Persatuan Sistem Maklumat Jepun. Penasihat Perniagaan, Comway Co., Ltd. Penasihat, ALBUS Co. Ltd. Penasihat, Persatuan Industri Maklumat Kyoto. Mengasaskan dan merupakan presiden pertama Keishin System Research Co.Ltd. Bekas Pengerusi Lembaga Pengarah, Persatuan Sistem Komputer Kyoto. Bekas presiden Alphaline Co., Ltd</p>
	<p>Akihiro Kimura <i>Profesor</i></p> <p>Sarjana Muda Kejuruteraan, Institut Teknologi Kyoto. Sarjana Kejuruteraan, Institut Teknologi Kyoto Jurutera Teknikal (Rangkaian dan Sekuriti Maklumat) Presiden, Kampus Rakuohoku, Institut Perkomputeran Kyoto. Ahli Lembaga, Persatuan Sistem Maklumat Jepun (NAIS) Jurutera maklumat perubatan</p>




Cyril Koshyk *Profesor*
Lepasan pengajian sarjana muda maklumat gunaan di Universiti Ekonomi Krakow, Poland
Pengasas Shinematto Studio dan Dark Horizon Studio. Beliau terlibat dalam penghasilan dan penyuntingan kesan khas video dalam industri TV dan filem, juga sebagai penyelia kesan visual. Hasil tangan beliau ialah [300(Three Hundred)], [Elysium], [Grand Illusion], [After Earth], [Silent Hill: Revelation 3D] dan banyak lagi, 'Prometheus'




Masashi Kuratani *Profesor*
Sarjana Muda Sains dan Teknologi, Pelengkap Kursus Siswazah dalam Penyelidikan Operasi (bersamaan dengan Sarjana Sains dan Teknologi), Akademi Pertahanan Kebangsaan Jepun, Pasukan Pertahanan Diri Maritim Jepun (JMSDF) Bekas Ketua Navigator, kapal peminasa JDS Hatsuyuki; bekas Kapten kapal peminasa JDS Umigiri; bekas Malim Pertama, kapal peminasa JDS Yudachi, JMSDF Bekas Pengajar (Sejarah Ketenteraan), Kursus Latihan Pegawai, Sekolah Khidmat Pertama, JMSDF Bekas Pengajar (Taktik), Kursus Latihan Pegawai, Sekolah Khidmat Pertama, JMSDF Melengkapkan kursus sarjana, pelajar utama dalam Sejarah Asia Timur, di Sekolah Siswazah di Universiti Bukkyo
Bekas Pengajar (Strategi dan Hak Ehwat Ketenteraan), Seminar Sejarah Ketenteraan, Jabatan Pendidikan dan Penyelidikan Strategi Pertahanan, Kolej Kakitangan, JMSDF




Hong Seung Ko *Profesor*
Sarjana Muda Kejuruteraan, Universiti Dongguk, Korea Selatan. Doktor Falsafah Kejuruteraan dalam Kejuruteraan Matematik, Universiti Kyoto Bekas Ketua Pegawai Maklumat (CIO), Samsung Korea. Bekas Presiden, Harmony Navigation Co.
Profesor Penasihat terdahulu untuk Korea Internet & Security Agency
Ahli Pakar, CALS/EC (Continuous Acquisition and Life-cycle Support / Electronic Commerce) Korea Selatan. Bekas Penasihat Pentadbiran Wilayah Jeju. Ahli Penasihat, Agensi Penggalakkan Perindustrian Maklumat Jeju, Ahli Seumur Hidup, Persatuan Transaksi Elektronik Korea Selatan




Tadashi Kondo *Profesor*
Ijazah Sarjana Muda Kejuruteraan dari Universiti Tokushima
Sarjana Kejuruteraan dan Doktor Kejuruteraan dari Universiti Osaka
Bekas Ketua Penyelidikan Kawalan, Pusat Penyelidikan dan Pembangunan Sistem Kuasa dan Perindustrian, Toshiba Corporation
Bekas Profesor, Fakulti Perubatan; bekas Profesor, Sekolah Siswazah Sains Kesihatan; bekas Profesor, Sekolah Siswazah Sains Oral; dan Profesor Emeritus, Universiti Tokushima




Kazuyuki Sakka *Profesor*
Lepasan Sarjana Muda Sains dan Pengajian Kursus Doktor Falsafah Universiti Kyoto, (Jurusan Astrofizik) , Doktor Falsafah
Bekas Pengetua Kampus Kamogawa Institusi Perkomputeran Kyoto,
Ketua Editor Persatuan Penyelidikan Perkembangan Pendidikan Astronomi




Takashi Sato *Profesor*
Sarjana Muda Sains Komputer dari Fakulti Kejuruteraan, Institut Teknologi Nagoya
Doktor Kejuruteraan (pengkhususan dalam bidang kejuruteraan infrastruktur), Universiti Tottori
Bekas Pengurus Besar, NEC Corporation



Eiki Satomi *Profesor*
Lepasan Pengajian Sarjana Universiti Perdagangan Otaru (Jurusan Keusahawanan) , Sarjana Pengurusan Perniagaan (MBA)
Menubuhkan dan menjadi Presiden bagi Media Magic, Ltd. pada tahun 1996 setelah menamatkan pekerjaan di Nanko Building, Ltd dan DATT, Ltd. (kini DATT JAPAN Inc.)
Naib Pengerusi Persatuan Industri Sistem Maklumat Hokkaido (HISA), Pengarah Agensi Promosi Kandungan Mobile Hokkaido, Ahli Pertama The Sapporo Chamber of Commerce and Industry, Ahli Jawatankuasa Pemikiran Strategi IT Hokkaido kali ke-2




Sanford Gold *Profesor*
Sarjana Muda Sastera, Universiti Michigan (AS)
Sarjana Sastera, Ph.D., Doktor Pendidikan, Universiti Columbia (AS)
Pengarah Senior Pelajaran, Program Pendidikan, ADP, LLC.
Pengarah Pelajaran, Prudential Financial, Inc.
Konsultant Pendidikan, EY




Peiyan Zhou *Profesor*
Ijazah Sarjana Muda Sastera dari Jabatan Bahasa dan Kesusasteraan Cina, Universiti Peking, Sarjana Sastera dan Sains dari Fakulti Hayat dan Sains Alam Sekitar, Universiti Kyoto Prefectural
Pengarah, Huitai Cultural Development Co., Ltd (China)




Yuexin Sun *Profesor*
Ijazah Sarjana Muda Sastera dari Sekolah Jepun Kajian, Tianjin University Foreign Studies
Sarjana Sastera dan Sains dari Fakulti Hayat dan Sains Alam Sekitar, Universiti Kyoto Prefectural
Doktor Kejuruteraan dari Jabatan Seni Bina, Universiti Kyoto
Presiden, Huitai Cultural Development Co., Ltd (China)




Yutaka Takahashi *Profesor*
Sarjana Muda Kejuruteraan di Universiti Kyoto, Sarjana Kejuruteraan (pengkhususan matematik gunaan dan fizik) di Sekolah Siswazah Universiti Kyoto, Menarik diri dari Program Ph.D. dengan Kebehasilan Panduan Kajian di Sekolah Siswazah Universiti Kyoto (pengkhususan matematik gunaan dan fizik), Doktor Kejuruteraan, Universiti Kyoto
Profesor Emeritus, Universiti Kyoto Bekas Profesor Kajian Informatik, Universiti Kyoto Bekas Profesor, Institut Sains dan Teknologi Nara
Bekas Profesor Pelawat, Universiti Paris-Sud (Perancis) Bekas Profesor Pelawat, Institut Kajian Sains Komputer dan Automasi Perancis
Fellow, Operations Research Society of Japan
Pemimpin Projek, projek R&D untuk membangunkan komunikasi berintegrasi dan teknologi penyiaran menggunakan rangkaian TV kabel bersambungan berbilang tahap, Institut Informasi dan Teknologi Komunikasi Nasional




Ryohei Takahashi *Profesor*
Sarjana Muda Sains, Sarjana Sains (pengkhususan matematik), Ph. D (kejuruteraan), Universiti Waseda
Bekas Profesor Kejuruteraan Maklumat Sistem, Institut Teknologi Hachinohe
Bekas Penasihat Kajian kepada Program Ph.D., Institut Teknologi Hachinohe
Bekas pekerja, NTT Yokosuka R&D Center
Bekas pekerja, NTT Secure Platform Laboratories




Yasuhiro Takeda *Profesor*
CEO, Gainax Kyoto Co., Ltd.
Ahli Penulis Fiksiyen Sains dan Fantasi Jepun (SFJ) dan Kelab Pengarang Angkasa Jepun (SACJ)
Ahli pengasas Gainax. Penerbit banyak karya animasi terkenal di Jepun, termasuk Nadia, the Secret of Blue Water dan Tengen Toppa Gurren Lagann




Toshiaki Tateishi *Profesor*
Ijazah Sarjana Muda Perniagaan Universiti Waseda
Ketua Pengarah MandalaNet, Naib Pengerusi dan Pengarah Urusan Japan Internet Providers Association, Yang Dipertua NPO Agensi Rangkaian Network Pantas Antara Kawasan, Ketua Pengarah Bahagian Okinawa, Intelligent Net Co. Ltd., Pengarah Majlis Promosi Penggunaan Emel/Web.




Masayoshi Tezuka *Profesor*
Lepasan Sarjana Muda Kejuruteraan dan Pengajian Sarjana Kursus Doktor Falsafah Universiti Osaka (Jurusan Kejuruteraan Komunikasi), Sarjana Kejuruteraan
Bekas Penyelidik Utama Pusat Penyelidikan Fujitsu, Bekas Profesor Madya Universiti Teknikal Kanazawa (Jabatan IT) , Bekas Pengurus Institut Latihan Pengurusan Fujitsu, Ketua Cawangan Japan (Nippon) Persatuan Sistem Maklumat Jepun (NAIS)




Shozo Naito *Profesor*
Lepasan Sarjana Muda Kejuruteraan dan Pengajian Kursus Sarjana Universiti Kyoto (Jabatan Matematik, Sains dan Kejuruteraan) , Sarjana Kejuruteraan Pengetua Kampus Kyoto Computer Gakuin Kamogawa Bekas Supervisor Penyelidik Pusat Penyelidikan Platform Aliran Maklumat, Nippon Telegraph and Telephone, Bekas Setiausaha Eksekutif Penyelidik Internet Persatuan Telekomunikasi dan Elektronik, Profesor Penasihat Agensi Perlindungan Maklumat Korea Selatan (KISA), Pengerusi Cawangan Persatuan Sistem Maklumat Jepun (NAIS)



Yukihiro Nakamura *Profesor*
Lepasan ijazah sarjana muda kejuruteraan, ijazah sarjana dalam jurusan matematik kejuruteraan dan doktor falsafah di Universiti Kyoto
Profesor Emeritus di Universiti Kyoto, Bekas profesor dalam pengajian maklumat di Pusat Pengajian Siswazah Universiti Kyoto, bekas profesor dalam bidang sains dan kejuruteraan Universiti Ritsumeikan Bekas Pengarah Penyelidikan dan Pemrosesan Pengetahuan Komunikasi Maklumat di Nippon Telegraph and Telephone Corporation, bekas Pengarah Penyelidikan Pemrosesan Komunikasi Berkelajuan Tinggi di Institut Komunikasi Maklumat di syarikat sama, Ketua Utama Kumpulan PARTHENON, Pengerusi Kumpulan Kajian PARTHENON NPO, bekas Pengarah Pusat Yayasan Penyelidikan Teknologi Canggih Kyoto




Nitza Melas *Profesor*
Vokalis utama dan penulis lirik lagu "Cirque du Soleil"
Bekas penyarah Institut Ahli Muzik, California, Amerika Syarikat, Pemenang pelbagai anugerah seperti Los Angeles Music Award untuk Bahagian World Music, Hollywood Music Award untuk Bahagian World Music, DEKA Award dan sebagainya
Juga menyanyi untuk lagu iklan seperti SXL dan Toyota Estima




Yasuhiro Noishiki *Profesor*
Sarjana Muda Kejuruteraan Universiti Ritsumeikan
Bekas pekerja Hewlett-Packard Japan, Ltd.




Akira Hasegawa *Profesor*
Sarjana Muda Sains, Institut Teknologi Rochester, Amerika Syarikat (Sarjana Kejuruteraan Pencetakan),
Pengurus Perancangan dalam NPO Pembangunan Pendidikan Komputer Antarabangsa




Koichi Hasegawa *Profesor*
Lepasan pengajian sarjana muda kejuruteraan di Universiti Hokkaido
Lepasan sarjana dalam sastera di Universiti Pennsylvania
Ijazah kedoktoran di Hokkaido School Graduate University (Kesusasteraan)
bekas jurugambar NHK




Peter G. Anderson *Profesor*
Sarjana Kejuruteraan, Massachusetts Institute of Technology, Amerika Syarikat. Doktor Falsafah Matematik,
Massachusetts Institute of Technology, Amerika Syarikat
Bekas Juruprogram Kanan, Bahagian Pembangunan Komputer, RCA. Profesor Emeritus dan Ketua Penyelidik di Pusat Penyelidikan Komputer, Fakulti Sains Komputer, Institut Teknologi Rochester (RIT).
Ahli Editorial, IJCR




Masao Fukushima *Profesor*
Sarjana Muda Kejuruteraan dan Sarjana Kejuruteraan dari Jabatan Informatik dan Sains Matematik dan Doktor Kejuruteraan dari University Kyoto
Profesor Emeritus; bekas Profesor Informatik, Universiti Kyoto
Bekas Profesor, Bahagian Sains Maklumat, Institut Sains dan Teknologi Nara
Bekas Profesor, Fakulti Sains dan Kejuruteraan dan Sekolah Pengajian Siswazah, Universiti Nanzan
Felo Persatuan Penyelidikan Operasi Jepun



Takao Fujiwara *Profesor*
Ijazah Sarjana Muda dari Universiti Kyoto, ijazah Kedoktoran dari Sekolah Siswazah Universiti Kyoto (dengan major dalam astrofizik), Doktor Sains
Profesor Emeritus Universiti Seni Bandar Kyoto, bekas Profesor dan Ketua Bahagian bagi Bahagian Seni Halus, Universiti Seni Bandar Kyoto
Bekas pengajar sambilan, Kyoto Computer Gakuin



Masaki Fujiwara *Profesor*
Ijazah Sarjana, Sekolah Siswazah untuk Sekolah Kreatif, Universiti Bandaraya Osaka, Profesor Falsafah, Sains Pengurusan Maklumat, Universiti Setsunan; Perunding PKS
Bekas pengurus dan ketua perunding, Jabatan Perancangan Pengurusan, KSR Co., Ltd.
Bekas Profesor, Jabatan Konsep Perniagaan, Universiti Miyagi; pengarah, Pengajian Perancangan Perniagaan, Universiti Miyagi; pembantu pengarah penyelidikan, Pengajian Penyelidikan Perancangan Perniagaan, Universiti Miyagi; bekas penyarah, Sekolah Perniagaan Bon, Universiti Bond (BBT MBA); Profesor Jemputan, Universiti Miyagi



Masahiro Furusawa *Profesor*
Ijazah Sarjana Muda Kejuruteraan dan Sarjana Muda Kejuruteraan (pengkhususan dalam bidang kejuruteraan kawalan) dari Universiti Keio
Bekas Jurutera Sistem, Institut Penyelidikan Nomura, Ltd.
Jurutera Nilai Industri, SAP Japan Co., Ltd.
Profesor Sambilan, Universiti Miyagi

	Fredric Jon Laurentine <i>Profesor</i> (Amerika Syarikat) Lepas Brown University, Pengajian Sarjana MBA Harvard University (Amerika Syarikat) Bekas pekerja Procter & Gamble Co., Bekas pekerja CA Technologies, Inc., Bekas pekerja Sun Microsystems, Inc., Presiden Syarikat Two Eyes Two Ears
	Naoya Bessho <i>Profesor</i> Ijazah Sarjana Muda dalam undang-undang, Universiti Keio Pelbagai jawatan di Yahoo Japan Corporation, termasuk Pengurus Bahagian Undang-Undang; Pengarah Eksekutif; Pengurus Bahagian Perancangan Polisi dan Pegawai Senior Pematuhan; Pengurus Pejabat Presiden; Ketua Pegawai bagi Pengiklanan, Undang-undang, Perancangan Polisi dan Perkhidmatan Awam; dan Ketua Pegawai bagi Perisikan; sekarang Penasihat Senior kepada Yahoo Japan Corporation Wakil Pengarah Luke Consultants Co., Ltd. Pengarah Kioicho Strategy Institute, Inc., Pengarah Persatuan Undang-undang dan Komputer Jepun, Pengarah Persatuan Informasi Genetik, Pengarah Persekutuan Teknologi Maklumat Jepun
	Mark Hasegawa-Johnson <i>Profesor</i> Sarjana Muda Sains, Sarjana Sains, Ph.D. (Pengkhususan kejuruteraan elektrik dan komputer), Institut Teknologi Massachusetts (AS) Profesor, Universiti Illinois (AS) Pengkaji, Advanced Digital Science Center (Singapura) Bekas Profesor Madya, Universiti Illinois (AS) Bekas Fellow Pasca-Doktor, Universiti California di Los Angeles (AS) Bekas Pembantu Kajian, Institut Teknologi Massachusetts (AS) Bekas Jurutera, Fujitsu Laboratories Ltd. Bekas Intern Teknologi, Motorola Corporate Research Laboratories (AS)
	Masanobu Matsuo <i>Profesor</i> Sarjana Muda Kejuruteraan Universiti Kyoto Lepas Pengajian Sarjana Sains (Jurusan Sains Komputer) dan Doktor Falsafah Universiti California, Kampus Santa Barbara Pengerusi pertama bahagian penyelidikan perisian Amerika Syarikat Sumitomo Electric Industries Ltd. Beliau menubuhkan Twin Sun Inc. di Amerika Syarikat (Kini dikenali sebagai Open Axis Inc.) dan menjadi CEO
	Hiroko Mano <i>Profesor</i> Sarjana Muda Sastera dan Ijazah Kedoktoran Sastera dari Universiti Waseda (dengan major dalam sejarah seni), Profesor Sastera Ijazah Kedoktoran Falsafah dengan major dalam sejarah seni dari Humboldt University of Berlin
	Maya Bentz <i>Profesor</i> Sarjana Muda Sastera dan Sarjana Sains, Universiti Wilayah Tbilisi, Georgia Sarjana Sastera dan Doktor Falsafah Pendidikan, Kolej Perguruan, Universiti Columbia, Amerika Syarikat Sarjana Jemputan, Universiti Purdue Bekas Koordinator Projek Antarabangsa Pendidikan Jarak Jauh, Kolej Perguruan, Universiti Columbia, Amerika Syarikat
	Kozo Mayumi <i>Profesor</i> Sarjana Muda Kejuruteraan Pengurusan dari Institut Teknologi Nagoya Sarjana Kejuruteraan dan Doktor Kejuruteraan dari Universiti Kyoto (pengkhususan dalam bidang sains komputer) Doktor Falsafah separa selesai dalam Ekonomi dari Universiti Vanderbilt, menarik diri dengan Sarjana Ekonomi Bekas pekerja, Toyo Aluminium KK Bekas pengajar sambilan, Kyoto Computer Gakuin Bekas Profesor, Universiti Tokushima Ahli Jawatankuasa Editorial daripada beberapa jurnal pakar, termasuk Ecological Economics, Ecosystem Services and Journal of Economic Structures
	Milan Vlach <i>Profesor</i> Lepas (dahulu Czechoslovakia) Charles University in Prague, Lepas (dahulu Kesatuan Soviet) Universiti Lomonosov, Lepas Pengajian Sarjana Kursus Doktor Falsafah Charles University in Prague, Doctor of Natural Science, Lepas Pengajian Sarjana Kursus Doktor Falsafah (Jurusan Matematik), Ph.D., Doctor of Science (Academy of Science of the Czech Republic) Bekas Profesor Pengajian Sarjana Japan Advanced Institute of Science and Technology, Profesor Charles University in Prague
	Sonoyo Mukai <i>Profesor</i> Sarjana Muda Sains dan Doktor Falsafah dalam Astrofizik di Universiti Kyoto Bekas Profesor di Fakulti Kejuruteraan Universiti Kanazawa dan Fakulti Sains dan Kejuruteraan Universiti Kinki Ahli Lembaga dan Pengerusi Persatuan Kajian, Persatuan Teknologi Remote Sensing Jepun Setiausaha-Auditor dan Pengarah Eksekutif, Persatuan Sains Aerosol Jepun Ahli Pakar, Persatuan Pengalakkan Sains Jepun Ahli Jawatankuasa untuk Persidangan Teknologi Remote Sensing Asia Pasifik di bawah SPIE Ahli Jawatankuasa bahagian Jepun, GWIS (Graduate Women in Science)
	Tadashi Mukai <i>Profesor</i> Lepas Sarjana Muda Sains, Pengajian Kursus Sarjana dan Kursus Doktor Falsafah (Ijazah Fizik ke-2) Universiti Kyoto, Doktor Falsafah Pengajian Sains Profesor Kehormat Universiti Kobe, Ahli Kesatuan Astronomi Antarabangsa (IAU), Ahli Khas Persatuan Astronomi Jepun (bekas Pengarah Cawangan), Ahli Persatuan Sains Planetari Jepun (bekas Pengerusi), Pengerusi Taman Pencerapan Astronomi Nishi Harima Wilayah Hyogo Bekas Profesor Pengajian Pra Ijazah dan Kursus Sarjana Universiti Teknikal Kanazawa, Bekas Profesor Pengajian Kursus Sarjana Universiti Kobe, Bekas Profesor Jemputan Pusat Penyelidikan Sains Angkasa Kementerian Budaya dan Pelajaran, Bekas Pengarah Pusat Penyelidikan Sains Planetari Jabatan Pengajian Sains Universiti Kobe
	Shizuka Modica <i>Profesor</i> Lepas ijazah sarjana muda sastera Universiti Doshisha Bekerja dengan perhutanan Sumitomo (Washington US) Pacific Resources Inc. (Hawaii, Amerika Syarikat) Bekerja di Universiti Antarabangsa Jepun Menerima Anugerah Program Pentadbiran Pendidikan Antarabangsa Fulbright Ahli Majlis Universiti Antarabangsa Jepun Lepas sarjana pendidikan Sekolah Pengajian Siswazah di Universiti Harvard (Ed. M.) Bekerja di Sekolah Virginia Mendapat ijazah kedoktoran Sekolah Pengajian Tinggi Universiti Virginia (Ph.D.) menubuhkan LLC, i.m.i. institute, (Virginia, AS) Jurulatih sah antarabangsa ICF ACC Pegawai ICF ACC cawangan Virginia
	Masayasu Morita <i>Profesor</i> Sarjana Muda Sastera, Kampus Berkeley, Universiti California, Amerika Syarikat. Sarjana Pendidikan, Harvard University, Amerika Syarikat. Sarjana Falsafah, University of Cambridge, UK Bekas Pengarah, Hitomedia Inc. Bekas Pengarah Urusan, ALC Co., Ltd
	Yi Li <i>Profesor</i> Lepas Ijazah Sarjana Muda Kesasteraan, Jurusan Bahasa Cina dan Asing, Fakulti Kesuasasteraan dan Bahasa Universiti Bahasa dan Budaya Beijing Lepas Pengajian Sarjana IT, Jurusan Pengaplikasian IT, Universiti Pengajian Siswazah IT Kyoto Perunding Bertauliah SAP (Perakaunan Kewangan, Perakaunan Pengurusan, Perancangan & Pembuatan Pengeluaran, Penyelenggaraan Loji, Jualan dan Pengedaran) Bekas Pensyarah Universiti Bahasa Asing Dalian, Bekas Pengarah AD Laboratories Co. Ltd.

	Meihui Li <i>Profesor</i> Sarjana Muda, Fakulti Pendidikan Prasekolah, Shenyang Normal University, Menamatkan Kursus PJJ dalam Psikologi, Institut Psikologi, Akademi Sains China. Sijil Guru Besar Prasekolah, Pusat Pengajian Dalian. Menamatkan Kursus Persediaan ke Jepun, Fakulti Bahasa Jepun, Universiti Bahasa Asing Dalian. Bekas Guru Besar Tadika di Dalian Shipbuilding Industry Company. Bekas ahli, The Association for Science and Technology of Dalian Shipbuilding Industry Company. Bekas Ketua Bahagian, Bahagian Jepun No. 2, Pusat Pendidikan Luar Negara, Universiti Bahasa Asing Dalian Bekas Naib Presiden, Dalian Shihua Overseas Education Service Company. Bekas Pengurus Besar Pejabat Dalian, Universiti Pengajian Siswazah IT Kyoto. Bekas Pengurus Besar Pejabat Dalian, Kolej Kejuruteraan Automotol Subaru Ahli Lembaga, Universiti Pengajian Siswazah IT Kyoto. Ahli, Persatuan Pengurusan Maklumat Kolej Swasta China
	Fei Liu <i>Profesor</i> Sarjana Kejuruteraan dan Doktor Falsafah Kejuruteraan di Institut Teknologi Kyoto (Sains Maklumat) Timbalan Presiden, Kampus Kamogawa, Institut Perkomputeran Kyoto. Profesor Jemputan, Institut Perhubungan Perindustrian China. Profesor Jemputan, Akademi Seni Halus China Tengah. Ahli Jawatankuasa, Lembaga Penyuntingan dan Penilaian Buku Teks Baru Pendidikan Vokasional China Profesor Jemputan, Kolej Politeknik Beijing Profesor Jemputan, Universiti Bandar Beijing Bertugas merancang kurikulum antarabangsa bagi fakulti dan kursus usahasama Jepun-China dan melaksanakan pendidikan bagi melahirkan modal insan yang berkualiti untuk industry Profesor Jemputan, Persatuan Pendidikan Vokasional China Profesor Jemputan bagi Lembaga Penyuntingan dan Penilaian Buku Teks Baru Pendidikan Vokasional China Membuat perancangan, suntingan dan penilaian bahan pengajaran baru dan buku teks yang berkaitan dengan pendidikan yang boleh melahirkan modal insan berkualiti dengan banyak kemahiran yang boleh bergiat di dalam masyarakat global
	Akiyoshi Watanabe <i>Profesor</i> Lepas Sarjana Muda Kejuruteraan Universiti Hokkaido, Pengajian Kursus Sarjana Universiti Kyoto (Jurusan Sains Sistem Aplikasi), Sarjana Kejuruteraan Bekas pekerja Nakamichi Corp., Ltd.

◆ Profesor Madya

	Seiichiro Aoki <i>Profesor Madya</i> Sarjana Muda Sains Osaka University Doktor Falsafah University of Tokyo (Sarjana Sains) Ahli Persatuan Astronomi Jepun Pengurus Besar Projek Popularisasi Astronomi Kyoto University (Pensyarah Sambilan Kyoto University) Pensyarah Sambilan Kansai University Pensyarah Sambilan Osaka University of Economics Bekas Penyelidik Khas Institut Penyelidikan Sains Siswazah Osaka University Bekas Penolong Akademik Institut Penyelidikan Sains Siswazah Kyoto University Bekas Pensyarah Sambilan Shiga University
	Amit Pariyar <i>Profesor Madya</i> Sarjana Kejuruteraan dari Jabatan Sains Komputer dan Pengurusan Maklumat, Asian Institute of Technology (Thailand) Sarjana dan Doktor Sains Komputer dari Sekolah Pengajian Siswazah Informatik, Universiti Kyoto Penyelidik pasca kedoktoran, Institut Informatik Sosial dan Inovasi Teknologi (ISITI), Universiti Malaysia Sarawak (Malaysia)
	Volodymyr Mygdalskyy <i>Profesor Madya</i> Sarjana Sains dan Kejuruteraan, Odessa I.I. Universiti Kebangsaan Mechnikov Doktor Sains Komputer, Universiti Kyoto Bekas pembantu sains komputer, Odessa I.I. Universiti Kebangsaan Mechnikov Bekas Pensyarah Khas, Universiti Kyoto Bekas Pensyarah Sementara, Universiti Doshisha Bekas Pensyarah Sambilan, Universiti Kansai
	Kengo Onishi <i>Profesor Madya</i> Lepas Jurusan Pengajian Senibina, Jabatan Kejuruteraan, Universiti Kansai, Ijazah Sarjana Muda Senibina. Pengarah Onishi Civil Engineering Co. Ltd., Arkitek Tahap 1, Juri Penghakiman Tahap Kecemasan Bahaya Bangunan oleh Gempa Bumi dan Bencana Alam Wilayah Kyoto, Perunding Anti Gempa Bumi Perumahan Kayu Wilayah Kyoto Presiden Ke-22 serta Bendahari Terkini Kumpulan Belia Cawangan Kyoto Persatuan Industri Pembinaan Wilayah Kyoto, Naib Yang Dipertua pertama untuk penubuhan NGO Forum Landskap Kyoto, Bendahari Yayasan Junior Chamber International Kyoto, Penubuh dan Pengarah Pertama NPO Majlis Pokok dan Pembinaan Bandar, Pengerusi ke-30 dan yang sebelum ini Kelab Pembinaan Kyoto, Japan Construction Club, Bekas Mitsui Home Co. Ltd.
	Ming Hu <i>Profesor Madya</i> Sarjana Muda Sains, Universiti Qingdao. Selesai ijazah Sarjana, Universiti Guizhou (pengkhususan dalam matematik). Selesai ijazah Kedoktoran, Sekolah Pengajian Siswazah Informatik, Universiti Kyoto. Profesor Informatik. Bekas penyelidik bersama warganegara asing dalam informatik, Sekolah Pengajian Siswazah Informatik, Universiti Kyoto Bekas penyelidik khas, Persatuan untuk Pengalakkan Sains Jepun
	Hironori Sakamoto <i>Profesor Madya</i> Sarjana Muda ijazah Kejuruteraan dari Institut Teknologi Tokyo, ijazah Sarjana Muda dalam sains matematik dari Sekolah Siswazah Sains Matematik Universiti Tokyo Pekerja di Pusat Kajian dan Pembangunan Teknologi Nihon Unisys
	Ryoko Takahashi <i>Profesor Madya</i> Lepas Pengajian Sarjana Muda Sastera dan Sarjana dalam Jurusan Seni, Jabatan Sastera, Universiti Doshisha Graduan Institut Perkomputeran Kyoto Sarjana IT, Jurusan Pengaplikasian IT, Universiti Pengajian Siswazah IT Kyoto
	Akihiko Takeda <i>Profesor Madya</i> Pengajian Kursus Sarjana, Jurusan Veterinari, Jabatan Pertanian, Universiti Nihon Doktor Haiwan Jurutera Sistem Syarikat Hitachi, Anggota Projek Kerajaan Online e-Japan, Ketua Bilik Sistem Maklumat Pertama Institusi Perkomputeran Kyoto Ketua Pengarah Intellect-supply Co.,Ltd.
	Takao Nakaguchi <i>Profesor Madya</i> Lulus dari Kyoto Computer Gakuin. Selesai kursus siswazah dalam Informatik Gunaan dari Kolej Pengajian Siswazah untuk Informatik Kyoto, menamatkan pengajian ijazah Sarjana kelas teratas dalam Informatik (pakar). Selesai kursus Kedoktoran di Sekolah Pengajian Siswazah Informatik, Universiti Kyoto, lulus dengan Ijazah Kedoktoran dalam Informatik. Bekas pengarah dan pengurus, Jabatan Pembangunan Sistem Admax bekas juruteknik penyelidikan jemputan, Projek Maklumat Manusia (HIP), Institut Penyelidikan Telekomunikasi Lanjutan Antarabangsa (ATRI); bekas Ketua Pegawai Teknologi, Antrand Corporation; bekas Ketua Pegawai Teknologi, @izumi; bekas ketua pemeriksa, NTT Advanced Technology Corporation; bekas penyelidik khas, Sekolah Siswazah Informatik, Universiti Kyoto Ahli: Institut Jurutera Elektronik, Maklumat dan Komunikasi; Persatuan untuk Sains dan Teknologi Perisian Jepun; dan Persatuan Pemprosesan Maklumat Jepun



Benjamin Nouvel *Profesor Madya*

Ijazah Sarjana Muda Sastera dari Universiti Toulouse
Tamat pengajian dari Universiti Toulouse, Sarjana Sejarah Seni dari Universiti Paris (The Sorbonne)
Bekas Penyelaras Projek Bersama Jepun Perancis, Jabatan Multimedia, The Louvre
Bekas Pengurus Perancangan Kandungan, Japan Expo



Yuko Masuda *Profesor Madya*

Sarjana Kerja Sosial dari Pusat Pengajian Kerja Sosial, Universiti Columbia (New York, Amerika Syarikat)
Ijazah Sarjana Empat tahun dalam Psikoanalisis dan Analisis Psikoterapi dari Pusat Pascasiswazah untuk Kesihatan Mental
Ijazah Sarjana Muda Sastera dalam bidang Pengajian Bahasa Sepanyol dari Fakulti Pengajian Asing, Sophia University (pengajian luar negara)



Izu Matsuo *Profesor Madya*

Sarjana Muda Undang-Undang dari Universiti Kyoto, MBA dari Program Siswazah University of Southern California
Bekas Pengurus Kanan Pemasaran Produk, Sony Electronics Inc. (USA), Bekas Pengurus Pemasaran Produk, Carl Zeiss Vision Inc. (USA),
Bekas Pengurus Kanan Produk, Kyocera International, Inc. (USA), bekas pengurus kawasan Jepun Barat, Expedia Holdings KK"



Julia Yonetani *Profesor Madya*

Sarjana Muda Sastera dari Universiti Sydney (Australia), Sarjana Sastera dan Sains (dengan major dalam Sains Sosial Antarabangsa) dari Tokyo University Graduate School of Arts and Sciences, Ijazah Kedoktoran Sejarah di Kolej ANU Asia dan Pasifik Universiti Australian National University (dengan major dalam sejarah)
Kini bekerja sebagai artis kontemporari, mempamerkan karya yang memberi kesan estetik di pameran di seluruh dunia semasa bekerja sebagai peladang di Nantan, Wilayah Kyoto.

Kampus

Pusat Pengajian Utama Kyoto

Pusat Pengajian Utama Kyoto memiliki dua kampus. Populasi pelajar yang berbeza di kampus ini melakukan pelbagai kajian dan penyelidikan untuk mendapatkan Ijazah Sarjana Teknologi Maklumat, yang merupakan ijazah akademik tertinggi dalam bidang IT gunaan. Pelajar boleh pergi ke kedua-dua kampus ini dengan menaiki bas ulang-alik percuma.

Kampus Hyakumanben, Sakyo-ku, Kyoto

Kampus Hyakumanben berperanan sebagai fasiliti pendidikan dan penyelidikan pada tahun 2004, ketika pusat pengajian ini dibuka. Oleh kerana kebanyakan kuliah diadakan di dalam bangunan ini, sebilangan besar pelajar dan fakulti biasanya berada di sini. Suasana di kampus ini memupuk semangat untuk menimba ilmu dan kebebasan berfikir kerana ia terletak di kawasan pelajar yang berdekatan dengan Universiti Kyoto, di tengah-tengah Kyoto. Sebelum ini, kampus ini pernah menjadi lokasi pusat komputer terbesar KCG, di mana para pelajar mempraktikkan kemahiran pengkomputeran menggunakan komputer UNIVAC Vanguard yang terdapat di sini.

Satelit Kyoto Ekimae, Minami-ku, Kyoto

Satelit Kyoto Ekimae siap dibina pada musim bunga tahun 2005. Lokasi kampus ini adalah sangat strategik kerana ia terletak bersebelahan dengan Stesen Kyoto, sebuah hab komuter yang padat dengan penumpang. Dengan ruang luar ceria dan berkonsep terbuka, Satelit Kyoto Ekimae dilengkapi dengan studio e-pembelajaran yang canggih, yang membolehkan sejumlah besar kuliah diadakan di lokasi ini dan diikuti oleh pelajar di seluruh dunia. Bersama dengan Kampus Kyoto Ekimae KCG yang berada tidak jauh dari sini, Satelit Kyoto Ekimae berperanan sebagai hab utama pendidikan IT termaju.



Kampus Satelit

Seperti juga kampus utama, kampus satelit menarik minat pelajar daripada pelbagai latar belakang, termasuk mereka yang telah bekerja. Kampus satelit dihubungkan dengan Kampus Utama Kyoto bukan sahaja dengan kelas biasa (kelas yang diajar oleh tenaga pengajar yang datang dari kampus utama) tetapi juga oleh sistem e-pembelajaran terkini, yang menghubungkan ke kampus utama dalam masa nyata. Pembelajaran menggunakan video prarakam juga ada disediakan. Tidak hanya itu, setiap pengajar yang berdedikasi di kampus satelit turut menyediakan sokongan pembelajaran yang penting, untuk membantu para pelajar mencapai matlamat mereka.

Satelit Sapporo Terletak di dalam dGIC Inc.

Pada bulan April 2012, Kampus Satelit Sapporo dibuka di Sapporo, di tengah-tengah wilayah utara Hokkaido. Kampus ini merupakan fasiliti Kumpulan KCG yang pertama yang terletak di luar Kyoto.

Semua tenaga pengajar yang berdedikasi di Kampus Satelit Sapporo kini aktif di barisan hadapan industri IT. Dalam Isu Semasa dalam Industri IT, tenaga pengajar akan menggabungkan maklumat industri yang terkini dengan pengalaman mereka sendiri, memberikan penjelasan yang jelas mengenai pengetahuan, kemahiran dan kemampuan komunikasi yang akan diperlukan dalam bidang IT pada masa depan. Kursus ini merangsang intelektual tidak hanya pelajar yang menjalani latihan IT di Hokkaido tetapi juga pelajar di Kampus Utama Kyoto.

Satelit Tokyo Terletak di dalam Hitomedia, Inc.

Satelit Tokyo terletak berhampiran dengan Roppongi Hills di Bandar Minato, Tokyo. Satelit Tokyo dibuka pada Oktober 2012 sebagai lokasi kedua setelah Satelit Sapporo. Sebilangan besar tenaga pengajar di Satelit Tokyo adalah pemain aktif di barisan hadapan dalam mempercepatkan digitalisasi dalam kalangan masyarakat hari ini. Atas sebab ini, latihan IT dan kelas dalam pemikiran logik yang ditawarkan di Satelit Tokyo sentiasa menjadi subjek kegemaran pelajar, termasuk pelajar di Kampus Utama Kyoto. Pendidikan yang diberikan di Satelit Tokyo Satellite memberi sumbangan besar dalam melahirkan peneraju yang terkemuka dalam bidang IT yang dapat memainkan peranan penting di pentas dunia.



Studio e-Pembelajaran



Makmal praktikal



Ruang Santai



Perpustakaan

Sistem Penggunaan Komputer

Para pelajar boleh menggunakan sumber komputer walaupun semasa di luar waktu kelas dengan mengunjungi makmal praktikal yang tidak digunakan. Tiada tempahan atau bayaran tambahan diperlukan. Semua peralatan canggih ini tersedia untuk digunakan.

Microsoft

Program lesen Office 365 ProPlus untuk institusi pendidikan
Program lesen OVS-ES untuk institusi pendidikan

KCG dilesenkan oleh Microsoft Corporation di bawah program lesen Office 365 ProPlus untuk institusi pendidikan dan lesen OVS-ES. Program lesen ini membolehkan aplikasi Office, pelbagai alat pembangunan dan OS Windows dibeli dengan harga yang berpatutan untuk digunakan pada peranti individu. (Penyerahan perjanjian persetujuan penggunaan pelajar diperlukan.)

Perisian yang tersedia untuk pembelian

- Microsoft Office 365 ProPlus
- Microsoft Office Professional
- Microsoft Windows OS upgrades

Harap maklum: Untuk OS Windows, hanya naik taraf yang ditawarkan.

Temubual bersama profesor

Memburu bisnes dalam animasi Jepun

CEO, Gainax Kyoto Co., Ltd.

Ahli Penulis Fiksiyen Sains dan Fantasi Jepun (SFWJ) dan Kelab Pengarang Angkasa Jepun (SACJ)

Ahli pengasas Gainax. Penerbit banyak karya animasi terkenal di Jepun, termasuk *Nadia, the Secret of Blue Water* dan *Tengen Toppa Gurren Lagann*

Profesor 武田 康廣

Yasuhiro Takeda



“Animasi Jepun dan teknologi maklumat”

Dalam Bidang Tumpuan IT manga & anime, KCGI menggunakan gabungan-gabungan ini dalam pencarian untuk mewujudkan pasaran dan model perniagaan baharu. Topik Khas dalam Perancangan Anime, Penerbitan dan Promosi diajar oleh Profesor Yasuhiro Takeda. Profesor Takeda adalah salah seorang pengasas Gainax, studio yang terkenal untuk karya-karya seperti *Nadia, Rahsia Blue Water* dan *Tengen Toppa Gurren Lagann*. Sebagai penerbit anime di Gainax, Profesor Takeda telah terlibat dalam banyak karya, termasuk permainan seperti *Neon Genesis Evangelion: Iron Maiden* dan manga seperti *Aim for the Top 2! Diebuster*, *Magical Shopping Arcade Abenobashi* dan *Hanamaru Kindergarten*. Dengan kerjasama Gainax, Profesor Takeda menghasilkan iklan memperingati ulang tahun ke-50 Kumpulan KCGI ini.

Perniagaan bererti “bagaimanakah untuk mengembalikan modal?”

— Apakah kata kunci untuk menukarkan animasi kepada suatu bisnes?

Karya utama saya sehingga kini telah menjadi perancangan dan penerbitan kerja-kerja animasi di Gainax. Saya menghasilkan kertas kerja perancangan animasi dan membuat rundingan dengan syarikat yang ingin bersama-sama melakukan projek tersebut dan seterusnya menentukan waktu siaran serta butiran bajet. Adalah amat penting untuk memikirkan bagaimanakah modal dapat dikembalikan sesudah sahaja animasi tersebut siap. Dengan kata lain, proses itu sendiri adalah satu bentuk perniagaan bagi saya.

— Sila beritahu pencetus anda menceburi bidang animasi

Karya-karya yang telah saya rancang termasuk *Wish Upon Pleiades* dan *Tengen Toppa Gurren Lagann*. Saya kini bekerja dalam beberapa rancangan anime baharu. Ketika saya seorang pelajar, saya belajar sesuatu yang langsung tidak berkaitan. Namun, disebabkan minat, saya terlibat dalam banyak aktiviti termasuklah di mana saya menghasilkan sendiri karya, dan apabila saya sedari itulah kerja yang saya sedang lakukan. Oleh itu, hingga kini saya masih merasakan seperti saya seorang amatir. Lebih tepat lagi, sebolehnya saya tidak mahu melupakan semangat sebagai amatir iaitu sentiasa ingin berada di hadapan untuk melakukan perkara yang menarik dan saya sukai.

— Sila berikan mesej terhadap mereka yang ingin mempelajari bidang animasi

Animasi melibatkan perancangan serta penghasilan, maka tenaga amat banyak diperlukan. Tambahan lagi, penghasilan memerlukan pengumpulan dana, lalu terhasillah tanggungjawab. Animasi yang terhasil kemudiannya ditunjuk kepada orang ramai, menerima kritikan serta penilaian dan mengutip kembali dana, seterusnya untung. Suatu perancangan yang meliputi semua aspek tersebut barulah dikira sebagai perancangan yang lengkap. Apabila mudah berpuas hati sekadar siap penghasilan animasi, itu seperti syok sendiri sahaja. Penilaian bukan sahaja terhadap animasi itu sendiri, malah terhadap tingkah laku, tutur kata serta apa sahaja ekspresi anda terhadap dunia seluruhnya. Justeru itu, bersiap-sedia untuk menerima apa-apa penilaian dan belajarlah daripada situ.



Iklan ulang tahun ke-50 untuk Kumpulan KCGI (URL: kcg.ac.jp/gainax)



Temubual bersama profesor

CEO, Crypton Future Media
(Pengeluar vokaloid Hatsune Miku)

Profesor

Hiroyuki Itoh

伊藤 博之



Idola alam maya yang dipanggil "bunyian pertama yang datang dari masa depan" akan menyanyi dengan suara sintetik apabila memasukkan input lirik dan melodi ke dalam PC. Bukan sahaja di dalam negeri, bahkan konsert live juga dibuat di luar negara, menambat hati ramai peminat. Encik Hiroyuki Ito, Pengarah Syarikat Crypton Future Media Co. Ltd dan bapa kepada Hatsune Miku iaitu suatu perisian gabungan suara yang sangat popular, telah menerima perlantikan sebagai profesor di KCGI. Encik Ito yang sentiasa membangunkan perisian yang menghubungkan PC dan bunyian, telah meninggalkan kata-kata ini kepada pelajar yang akan mendokong industri IT pada masa hadapan, "Kita masih dipertengahan "Revolusi IT" yang ruangnya sangat besar, dan potensi para pelajar sangat terbentang luas. Saya berharap para pelajar akan ingat akan perkara tersebut dan belajar dengan bersungguh-sungguh". Saya telah menemuramah Encik Ito mengenai cerita ini.

Dunia Hatsune Miku yang merupakan sentuhan revolusi dalam sintesis suara

Syarikat ini bukanlah syarikat permainan game atau anime. Walaupun kami mengeluarkan muzik, kami bukan juga syarikat muzik. Kami hanya menjadikan hobi muzik komputer kami kepada bisnes, dan saya menganggap diri saya sebagai "Otoya" (orang yang mengeluarkan bunyi). "Hatsune Miku" telah dimulakan penjualannya pada Ogos 2007 dan ini telah memberikan aspirasi kreativiti kepada para pengguna. Manusia dikatakan telah mengalami tiga jenis revolusi sehingga kini. Revolusi pertama ialah Revolusi Pertanian. Manusia yang dahulunya berpindah randah disebabkan oleh aktiviti pemburuan, telah merancang pengeluaran makanan dengan adanya revolusi ini, dan telah mula untuk duduk setempat di sesuatu kawasan kerana berjaya untuk menyimpan bahan makanan. Dengan itu, komuniti dan sekaligus kerajaan juga telah terbina, dan disebalik itu, golongan kaya dan miskin juga telah lahir. Peperangan juga telah bagai dijemput dengan berkembangnya sesuatu ekonomi. Revolusi kedua ialah Revolusi Perindustrian. Setelah penjana kuasa dicipta, inovasi untuk mencapai efisien yang tinggi sentiasa berkembang, dan ini telah mejana keupayaan untuk pengeluaran dan penggunaan besar-besaran. Kekayaan ini kemudian telah diperluaskan dengan adanya rangsangan daripada industri perdagangan. Selain daripada itu, revolusi ini telah juga melahirkan "Letupan Populasi". Sebelum revolusi perindustrian bermula, populasi penduduk adalah sama di dalam alaf "ramai lahir, ramai mati", dan kekayaan di dalam masyarakat sendiri adalah tidak banyak, tetapi populasi telah meningkat dengan mendadak dengan adanya revolusi perindustrian ini. Dan revolusi ketiga ialah Revolusi Maklumat, yang diwakili oleh internet yang mengandungi nilai sebenar revolusi ini. Sebelum internet, pengeluar maklumat adalah terbatas dan hanya segelintir sahaja. Pengeluar maklumat didefinisikan sebagai media utama seperti suratkhbar, tv dan radio, dan syarikat penerbitan, dan pengeluaran maklumat sebegini mengakibatkan tanggungan kos yang besar dari sudut peralatan dan personel. Lebih-lebih lagi, maklumat pada masa itu hanyalah kecil dan satu hala sahaja. Namun begitu revolusi telah bermula dengan adanya internet. Cara untuk mengeluarkan maklumat telah berubah dengan sangat besar. Kini, perkakasan internet sangat dekat dengan diri kita seperti di dalam tangan, di atas meja dan di dalam poket. Dengan adanya internet kita dapat menghantar atau menyimpan maklumat dengan senang sekali apabila segala maklumat yang boleh ditukar menjadi digital ditukarkan seperti berita, filem dan muzik. Kehidupan dan pekerjaan kita menjadi sangat senang dan seronok dengan kebolehan untuk melihat filem atau media penyiaran pada hanya sekelip mata. Selain itu, sesiapa sahaja dari kita dengan senang dan cepat boleh untuk

menghantar maklumat ke seluruh dunia apabila terdapat apa-apa berita yang berkaitan dengan diri kita dengan menggunakan Facebook, Twitter, laman blog dan lain-lain.

Walaupun bagaimanapun, saya anggap perubahan di dalam revolusi maklumat ini hanyalah masih di peringkat permulaan. Revolusi-revolusi pertanian dan perindustrian telah memberikan perubahan yang besar di dalam kehidupan kita. Revolusi maklumat sebenarnya masih tidak sampai ke tahap yang sama. Kita masih di dalam tempoh peralihan, dan permulaan perubahan yang sebenarnya adalah sekarang. Ada kemungkinan kehidupan manusia akan berubah diseluruh dunia dengan drastik setelah 20-30 tahun yang akan datang. Tetapi saya tidak pasti bagaimanakah rupa perubahan itu. Untuk membentuk perubahan ini, ianya bergantung kepada kita, terutama sekali golongan muda yang akan mendokong era baru nanti.



Hatsune Miku
Illustration: KEI
©Crypton Future Media, INC.

Professor ニツア・メラス

Nitza Melas



[Cirque de Soleil] vokalis utama dan penulis lirik lagu

Mahir bertutur pelbagai bahasa, penyanyi dan penulis lirik lagu yang dilahirkan di Montreal, Kanada ini telah menawan hati peminatnya di seluruh dunia. Beliau merupakan salah seorang daripada tiga vokalis utama [Cirque de Soleil] yang terkenal dengan persembahan muzikal dan sarkas di setiap negara. Beliau menulis sendiri lirik lagu dan membuat persembahan solo menyanyikan lagu Cirque de Soleil dan pada hakikatnya beliau adalah antara artis yang terkenal pada masa itu. Beliau tidak mempunyai label dengan mana-mana syarikat (syarikat rakaman), dan bukan sahaja lagu dan liriknya, malahan beliau jugalah yang mereka sendiri grafik, membuat promosi dan menjual kesemua hasil seninya.



Sebuah dunia hiburan baharu

Dunia kesenian dan teknologi maklumat adalah sangat berkait rapat. Apabila visi yang kreatif digabungkan dengan teknologi yang hebat, ia mampu menarik minat penonton ke satu dimensi yang lain. Oleh itu, kemajuan teknologi perlu berada di barisan hadapan, dan pada masa yang sama, pengetahuan meluas dalam bidang komputer amat diperlukan untuk membina kreativiti dan kelajuan mata untuk melihat. Ini adalah perkara biasa yang saya tekankan dalam persekitaran pembelajaran. Dalam dunia hiburan, teknologi maklumat telah tersebar meluas juga di dalam bidang perniagaan. Rakaman dan suntingan muzik serta pengalihan suara CM dan filem dibuat menggunakan komputer, pelbagai latihan dan multimedia diperlukan untuk menghasilkan (Cirque de Soleil), dan saya juga bertanggungjawab untuk menghasilkan persembahan berdasarkan teknologi kemahiran yang maju yang mana memerlukan kreativiti berkesan daripada artis dan kumpulan pakar teknologi. Perkaitan kesenian dan teknologi merupakan sebahagian daripada kerjasama sinergi untuk membuat persembahan konsert menggunakan imej atau suara. Di universiti ini, pelajar berpeluang mempelajari menggunakan peralatan untuk meningkatkan pengetahuan dalam teknologi, dan pelajar juga memperoleh pengetahuan untuk mengaplikasikan kesenian dalam banyak bidang dalam dunia perniagaan. Evolusi yang diwakili secara amnya oleh bidang video mapping, akan menghasilkan permintaan untuk jawatan sebagai pakar teknologi pemrosesan maklumat berkaitan seni, dan juga telah menjadi pencetus bagi ekspresi kreativiti yang melebihi jangkauan para pelanggan. Universiti ini berada di garis hadapan bidang ini, dan sedang menghasilkan persekitaran pembelajaran yang mampu mendorong pelajar untuk menjangkau kemampuannya sendiri.



Konsert pelancaran CD 「MUSA」 oleh profesor Nitza Melas pada ulang tahun ke 50 Kumpulan KCG

Professor 高弘昇

Ko, Hong Seung



Bekas pengarah strategi maklumat bahagian perancangan strategik Samsung Electronics co ltd (CIO)

Wakil Pengarah, Nippon Applied Informatics Society (NAIS)

Professor Ko, Hong Seung berasal daripada Korea Selatan. Sebagai bekas pengarah strategi maklumat bahagian perancangan strategik Samsung Electronics co ltd (CIO), yang menghasilkan jumlah peralatan elektronik terbesar di Korea, beliau menggunakan strategi aplikasi internet syarikat, CALS yang merupakan konsep utama B2B. Beliau juga banyak mencurahkan tenaga untuk merealisasikan e dagang kepada pengguna umum, dan telah memberi sumbangan besar dalam teknologi maklumat dan peningkatan ekonomi syarikat. Professor Ko bercakap mengenai perubahan sumber manusia yang diperlukan dalam dunia e-perniagaan.

Strategi yang diperlukan dalam e-perniagaan

—Dunia perniagaan sering mengalami perubahan turun naik yang drastik. Dengan penggunaan internet yang meluas, adakah cara perniagaan turut berubah?

Pada pertengahan tahun 1990-an, saya telah menjadi pengarah strategi maklumat Samsung Electronics. Kami telah melancarkan satu laman web yang juga boleh diakses di luar negara. Namun, pada masa itu, internet tidak dianggap sebagai suatu yang penting dalam dunia pemasaran, ia hanya semata-mata untuk mendapat pengiktirafan yang lebih baik daripada syarikat. Walau bagaimanapun, sebaik sahaja laman web diimplementasikan, kami telah menerima kira-kira 200 emel sehari yang membuat pertanyaan dan aduan mengenai penjagaan produk dari seluruh dunia. Pada masa itu, saya memikirkan adakah laman web ini boleh digunakan untuk meningkatkan pemasaran. Selepas itu, penggunaan internet untuk perniagaan mulai meningkat seperti sistem tempahan atas talian, keselamatan dagangan dan sebagainya. Walau bagaimanapun, ia bukan bermakna dengan penggunaan internet sahaja, sistem jualan akan berkembang. Pada masa itu, berlaku salah faham ledakan IT di Korea Selatan bahawa jika anda

mahir dalam internet, perniagaan anda akan berjaya. Ramai yang berpendapat bahawa akan ada ramai pelanggan yang berkumpul dari seluruh dunia untuk beratur dan membeli barang di pusat membeli-belah internet. Malah, banyak pusat membeli-belah telah hilang dari internet dalam tempoh beberapa tahun. Akhirnya, kita menyadari bahawa sekadar menggunakan internet sahaja sebagai alat tidaklah cukup bagi mengembangkan perniagaan. Selain itu, ia boleh dikatakan sebagai kekurangan "strategi". Walaupun produk telah banyak memenuhi Internet, ia sekadar dipaparkan pada skrin. Ada banyak situasi di mana pengguna lebih suka untuk melihat dengan mata sendiri dan menyentuh menggunakan tangan untuk mengenalpasti kualiti apabila ingin membeli barang.

Syarikat Jepun yang ketinggalan dan ekurangan sumber manusia

—Dalam persekitaran yang pesat berubah, bagaimana anda melihat keadaan perniagaan pada masa kini?

Malangnya, di Jepun dan Korea Selatan, strategi jualan melalui internet untuk meningkatkan jualan syarikat adalah rendah. Oleh kerana syarikat-syarikat ini mempunyai pelaburan yang besar dalam pembangunan infrastruktur IT, ia merupakan masalah syarikat yang tidak berkesudahan. Syarikat mencari sesuatu yang disebut [sumber tenaga yang mampu merancang strategi e-perniagaan]. Ini bermaksud anda haruslah menggunakan tenaga untuk meningkatkan perniagaan dan pemasaran melalui sumber IT.

Pada mulanya, pekerja syarikat Jepun dan Korea Selatan seolah-olah kurang pengetahuan berkenaan pemasaran. Mereka beranggapan bahawa setiap hari mereka akan menerima gaji jika melakukan kerja, kerana ia merupakan asas pengagihan daripada keuntungan. Perkara ini adalah berbeza di Amerika Syarikat. Mereka sentiasa menitik beratkan tentang kuantiti kerja yang dilakukan atau berapa banyak kerja itu menyumbang kepada syarikat. Hampir tiada jabatan yang pakar dalam pemasaran syarikat di Amerika kerana semua pekerja mempunyai pengiktirafan dan ini bermakna bahawa mereka tidak mempunyai keperluan untuk pakar pemasaran. Walaupun ekonomi menjadi lebih teruk, kebiasaannya, syarikat-syarikat di Amerika tidak mempunyai masalah untuk bergerak ke hadapan kerana mereka akan memikirkan cara untuk memperluaskan jualan mereka dengan cara apa sekalipun. Syarikat Jepun dan Korea Selatan sukar untuk bersaing. Di Jepun dan Korea Selatan, salah anggap utama oleh syarikat-syarikat adalah pemasaran hanya bermaksud "jualan", "iklan", "jenama". Jadi, buat masa ini, hanya Amerika Syarikat sahaja yang berjaya dalam industri IT kerana menggunakan Internet dalam perniagaan. di dalam negara Jepun dan Korea Selatan, ada syarikat yang telah menerima penilaian seperti ini tetapi, buat masa ini, ia adalah benar bahawa ia meningkat kerana berlaku permainan wang dalam e-perniagaan sebagai infrastruktur. Dengan cara ini, tidak ada syarikat yang berjaya dalam e-perniagaan di Eropah. Ini kerana penggunaan internet secara meluas adalah terlalu lambat.

Menuju ke pusat kemahiran pengajian siswazah di Asia

—Bagaimanakah ciri-ciri universiti dan apakah matlamat universiti dalam situasi ini?

Kita kekurangan siswazah yang pakar dalam bidang IT. Selain itu, universiti ini mempunyai latar belakang yang telah disokong oleh sejarah penubuhan Kyoto Computer Gakuin. Ini merupakan kelebihan yang paling besar. Kita juga mempunyai pengetahuan, kepakaran dan teknologi dalam universiti, dan kita mempunyai pensyarah yang berpengalaman dalam perusahaan secara praktikal. Dalam kuliah saya sendiri, saya sering mengatakan bahawa kita bukan sahaja bekerja berdikari sebanyak mungkin sehingga menjadi profesional, tetapi juga harus berusaha memperbaiki kegagalan. Ini kerana ramai yang belajar lebih banyak perkara melalui kegagalan. Dengan cara ini, kita perlu benar-benar mempelajari cara membangunkan sumber manusia dalam era ini. Hubungan berkaitan pendidikan dengan universiti luar negara juga semakin meluas dari tahun ke tahun. Bidang ini tidak terhad kepada di Jepun sahaja. Kita mahu menjadi sebuah sekolah siswazah profesional di Asia yang boleh terus menyumbang kepada pembangunan sumber manusia serta boleh memainkan peranan yang aktif di pentas dunia.

Jangan menjadi hamba kepada tanggapan pendahulu. Jadilah diri sendiri dan ikuti impian anda.

Professor 土持 ゲーリー 法一

Gary Hoichi Tsuchimochi



Pakar dalam pembangunan fakulti, kajian pendidikan perbandingan, sejarah pembaharuan pendidikan pasca perang dan pendidikan kebudayaan

Profesor Tsuchimochi mengatakan bahawa falsafah pengajarannya adalah "bekerja dengan pelajar-pelajar KCGI untuk mewujudkan pelajaran mereka." Beliau menyeru pelajar KCGI untuk membentuk komuniti pembelajaran untuk mewujudkan kelas menumpukan pelajar, meneroka tema portfolio pengajaran dan portfolio pembelajaran.

Tujuan asal pendidikan adalah untuk menjadi pemangkin kepada pembelajaran pelajar.

— Bolehkah anda terangkan setiap item falsafah pengajaran anda pula?

Kenapa kita mesti mengelak daripada diperhambakan oleh tanggapan pendahulu? Kerana apabila kita berbuat demikian kita hilang keupayaan untuk berfikir secara fleksibel dan bebas. KCGI adalah tempat kita mengkaji IT tercanggih, termasuk AI, dan bidang-bidang ini menyeru kepada kreativiti.

Apakah perbezaan di antara pembelajaran (gakushu) dan biasiswa (gakumon)? Sehingga baru-baru ini, sekolah telah memberi tumpuan kepada kajian pasif perkara yang diajar. Ini adalah pembelajaran. Jenis pengajian ini menekankan input. Sekolah siswazah adalah berbeza daripada itu. Tiada siapa yang mengajar anda: Pelajarliah yang menjalankan kajian mereka sendiri. Itulah makna asal perkataan "scholarship." Pembelajaran dengan pertanyaan adalah asas untuk menjadi seorang dewasa yang bekerja. Jenis pengajian ini menekankan output.

Apakah itu pembelajaran yang didorong penemuan isu? Masyarakat akan semakin menuntut pembelajaran yang didorong penemuan isu pada masa hadapan. Mewujudkan perkara-perkara baru memerlukan penemuan. Dan untuk penemuan, pertanyaan adalah

penting. Tetapi pertanyaan yang dijalankan semata-mata sebagai pertanyaan tidak boleh maju jauh. Pelajar perlu belajar bukan sebagai satu kumpulan tetapi sebagai satu pasukan. Pendekatan ini, iaitu pembelajaran berasaskan pasukan (TBL), tersebar dalam pembelajaran berasaskan masalah (PBL).

Apakah persekitaran pembelajaran? Jenis pengajian yang dilakukan bergantung kepada persekitaran pembelajaran. Tugas seorang guru bukan untuk mengajar. Sebaliknya, guru perlu menjadi pemudahcara. Ini adalah perbezaan antara gaya pendidikan Jepun dan gaya Amerika. Yang awal adalah pendekatan Jepun dan yang kedua adalah pendekatan Amerika.

Apakah seni liberal? Seni liberal adalah intipati pendidikan universiti. Secara tradisional, seni liberal adalah yang berkaitan dengan kemanusiaan. Tetapi kini kami menekankan bahawa seni liberal juga penting dalam sains. Sebagai contoh, pertimbangan Pusat Seni Liberal yang baru sahaja ditubuhkan di Tokyo Institute of Technology. Salah seorang profesor di sana adalah bekas wartawan NHK, Akira Ikegami. Keadaan di sana adalah sama seperti di MIT di pantai timur Amerika Syarikat. Satu contoh yang sama adalah Wellesley College, yang terkenal sebagai bekas Setiausaha alma mater Negeri Hillary Clinton dan lokasi di mana filem Mona Lisa Smile telah difilemkan. Wellesley College adalah salah satu kolej sains yang terbaik dikenali Amerika Syarikat 'untuk wanita, namun ia terkenal sebagai sebuah kolej seni liberal. Saya memperkenalkan "seminar penuntut tahun pertama" mereka di Jepun.

Apakah kekuatan asas diharapkan daripada orang dewasa yang bekerja? "Kekuatan asas daripada orang dewasa yang bekerja" (shakajin kisoryoku) adalah frasa yang anda sering dengar di universiti dan syarikat-syarikat di Jepun. Banyak buku telah diterbitkan mengenainya. Salah satu daripada buku ini mengandungi kandungan daripada kelas-kelas saya ajar di mana saya menunjukkan pemikiran kritikal, salah satu kebaikan seni liberal, sebagai kekuatan asas seorang dewasa yang bekerja.

Bolehkah orang wujud bersama dengan AI? Ketika sebuah laporan dikeluarkan yang menyatakan bahawa AI akan melampaui kemampuan manusia pada tahun 2045, ia mencetuskan rasa krisis. itu menimbulkan rasa krisis. Ramai tertanya-tanya sama ada AI akan mengambil alih pekerjaan manusia. Dalam "Enterprise-site Training by University Faculty," projek bersama industri-akademik Persatuan Universiti Jepun untuk Pendidikan Komputer (JUICE), saya mengambil bahagian dalam program latihan dalam-dalam di sebuah pengilang elektronik utama. Syarikat ini adalah peneraju dalam teknologi AI. Ia kadang-kadang dikunjungi oleh Angela Merkel, Canselor Jerman, yang memegang ijazah doktor falsafah dalam fizik. Beliau menekankan keperluan untuk hidup bersama, bukan konfrontasi, dengan AI. Beliau anggap AI sebagai penyatuan sains dan teknologi dengan pendidikan manusia.

Apa yang dimaksudkan dengan mengkaji cara pembelajaran? MIT dan Kolej Wellesley menekankan kepentingan pengajaran "mengkaji cara pembelajaran" sebagai satu cara mengajar orang untuk belajar dengan bebas. Inilah teras sebuah kolej seni liberal.

Apakah kerjasama universiti-perusahaan? Ia adalah istilah saya sendiri untuk perkongsian antara universiti dan sekolah siswazah di satu pihak dan masyarakat (perusahaan) yang akan diperlukan pada masa hadapan. Ia adalah sebab kita perlu mendidik orang ramai untuk menjadi pelajar yang bebas.

Mengenai falsafah pendidikan Kumpulan KCG: Setiap universiti mempunyai Dasar Kemasukan, Dasar Kurikulum dan Dasar Diploma. Falsafah pendidikan institusi induk KCGI, KCG, memberikan contohnya: "Memupuk kreativiti dalam teknologi komputer" dan "Memupuk pemikiran dari pelbagai sudut pandang." Ringkasnya, ini adalah seni liberal sebagai penyatuan sains dan kemanusiaan.

Menangani cabaran mencari dunia yang tidak dikenali melalui IT

— Akhir sekali, adakah anda mempunyai mesej untuk pelajar-pelajar kita?

Sebagai pelajar KCGI, anda menikmati persekitaran pendidikan yang lebih kaya daripada orang lain. Ini kerana anda boleh dengan mudah memperoleh pengetahuan khusus IT dan menggunakannya dengan bebas untuk menangani cabaran untuk mencari dunia yang tidak diketahui. Impian saya ialah untuk bekerja dengan pelajar-pelajar KCGI demi mewujudkan kelas bertumpukan pelajar, menghargai komunikasi dengan pelajar tersebut, untuk membentuk komuniti pembelajaran. Sila hulurkan saya kekuatan anda supaya kita bersama-sama boleh menjadikan impian menjadi kenyataan.

Menyeimbangkan usaha mengejar pendigitalan dengan keperluan keselamatan

Professor 内藤 昭三

Shozo Naito



Bekas Ketua Penyelidik, Makmal Platform Pengagihan & Maklumat, Nippon Telegraph and Telephone Company
Pengaroh, Cyber Kyoto Laboratory

Profesor Shozo Naito bekerja untuk Nippon Telegraph and Telephone Corporation (kini NTT) sebagai Ketua Penyelidik di Makmal Platform Pengagihan & Maklumat. Beliau merupakan pakar dalam keselamatan maklumat dan rangkaian. Profesor Naito memberitahu kami tentang keadaan semasa keselamatan siber dan rangkaian di Jepun dan dunia, serta isu-isu berkaitan, berikutan pandemik Covid-19.

Jepun Perlu Bergerak Ke Arah Mempromosikan Pendigitalan

—Pandemik Covid-19 telah mendorong masyarakat untuk menerima pendigitalan dan penggunaan IT. Pelancaran "agensi digital" yang dijadualkan pada September 2021, sepatutnya mempercepatkan trend ini.

Sepertimana dunia fizikal, ruang siber penuh dengan virus, dengan strain baharu muncul hampir setiap hari. Mutasi juga berlaku di dunia fizikal, tentunya, dan kita cuba bertindak balas dengan menyesuaikan gaya hidup kita. Dalam beberapa cara, digitalisasi di Jepun telah ketinggalan berbanding semua negara lain di dunia. Namun, akhirnya, kerja jarak jauh mula diamalkan. Baru-baru ini, dipandu oleh pendekatan transformasi digital (DX: transformasi kehidupan manusia melalui penyerapan teknologi digital; inovasi radikal yang secara asasnya membalikkan deria nilai dan rangka kerja yang sedia ada), peralihan ke arah digitalisasi menjadi semakin pantas dalam pelbagai cara. Kerajaan nasional Jepun nampaknya bergerak ke hadapan dengan penubuhan agensi digital. Saya percaya, ini merupakan haluan yang penting yang turut perlu dicontohi oleh sektor swasta. Dunia perniagaan mesti memahami risiko yang disebabkan oleh pandemik COVID-19 dan mengubahnya menjadi peluang. Namun, secara semula jadi, peningkatan kebergantungan pada rangkaian meningkatkan risiko keselamatan. Rangkaian dan keselamatan

saling melengkapi seperti roda kereta. Mengekalkan keseimbangan antara kedua-dua aspek ini adalah kewajipan yang mesti kita ingat pada setiap masa. Dalam dunia akademik, kita sering menggunakan Zoom untuk kuliah dan kelas. Di sektor swasta, sistem persidangan dalam talian dengan keselamatan yang lebih ketat diperkenalkan. Begitu juga dalam pengesahan akaun, persoalan tentang sejauh mana telitinya untuk mengesahkan pemegang akaun mesti diselaraskan dengan keperluan privasi individu. Penting untuk memilih penyelesaian yang dapat mencapai keseimbangan antara melakukan perkara yang kita mahukan dan tahap keselamatan yang kita perlukan. Untuk mempromosikan digitalisasi, jangan sesekali kita lupa akan keseimbangan antara rangkaian dan keselamatan.

Kontroversi tentang sejauh mana kita dapat melakukan serangan balas ketika serangan siber berlaku

—Serangan siber semakin meningkat di seluruh dunia. Dan ia menjadi semakin berbahaya.

Dikhabarkan bahawa Rusia terlibat dalam pilihan raya presiden 2016 di Amerika Syarikat. Beberapa negara bertindak balas terhadap kemunculan ruang angkasa dan dunia maya sebagai ruang pertempuran keempat dan kelima, setelah darat, laut dan udara sebagai ruang tempur tradisional, dengan menubuhkan pasukan angkasa dan pasukan siber. Jelas, kita perlu menguatkan tindak balas kita terhadap serangan siber. Namun, sejauh mana kita perlu mempertahankan diri? Persetujuan antarabangsa diperlukan bagi persoalan ini. Topik perbahasan semasa merangkumi: Sejauh manakah sesebuah negara dapat melakukan serangan balas sebagai tindak balas terhadap serangan siber, dengan cara yang sama seperti sesebuah negara menyerang pangkalan peluru berpandu musuh sebagai tindak balas terhadap serangan peluru berpandu? Sejauh manakah kita boleh menyerang laman web yang menyerang kita? Pangkalan peluru berpandu mungkin terletak di negara sendiri, tetapi serangan siber boleh berasal dari mana-mana saja. Pelayan yang digunakan dalam serangan siber mungkin berada di luar Jepun. Kita perlu memiliki teknologi untuk mengatasi ancaman tersebut. Pada masa akan datang, masyarakat perlu mengadakan perbincangan bagi menentukan kaedah pencegahan serangan siber yang paling berkesan. Serangan siber bukan sahaja berlaku antara pemerintah dengan pemerintah tetapi juga di peringkat sektor swasta. Bagaimanapun, banyak aset yang kini berada di Internet. Wang bertukar tangan secara dalam talian, dengan transaksi bermula sebagai mata wang maya dan seterusnya melalui mata wang digital dan protokol penyelesaian digital. Maklumat mengenai saham dan hartanah juga tersedia sebagai data elektronik. Syarikat Jepun menyimpan banyak maklumat berkenaan harta intelek, dan mereka yang berniat jahat menginginkan maklumat ini. Syarikat besar sentiasa dihujani serangan siber. Walaupun tidak ada yang dikatakan benar-benar selamat, namun, syarikat mestilah mempersiapkan langkah-langkah untuk mengatasi ancaman ini.

Maklumat di rangkaian pada dasarnya dapat dilihat

—Kita sebagai rakyat biasa juga sentiasa terdedah kepada ancaman serangan siber dan pencuri siber.

Kita gemar melakukan sesuatu secara elektronik: wang elektronik dan lain-lain kerana ia sangat mudah. Namun, pada masa yang sama, kita harus terus berjaga-jaga, kerana ia mudah diceroboh. Aspek lain, selain daripada ciri aplikasi yang sesuai dan sebagainya, adalah keperluan untuk terus berhati-hati dengan peringkat keselamatan dan bahaya yang tersembunyi dibaliknya. Contohnya, menggunakan sambungan WiFi percuma yang berdekatan, memudahkan kita menjadi mangsa kecurian maklumat atau digodam. Pada dasarnya, semua maklumat di rangkaian dapat dilihat dan dengan demikian, ia terdedah kepada kemungkinan berlakunya 'pasang telinga' atau maklumat dipantau. Semasa anda menghantar maklumat, anda mesti menganggap bahawa ada seseorang yang sedang melihatnya. Setiap kali anda mengakses rangkaian yang berkaitan dengan akaun kewangan atau maklumat peribadi anda, ingatlah soalan ini, "Adakah saya tidak kisah jika ada yang melihat ini?" Contohnya, sebelum anda menghantar maklumat, tanyakan pada diri anda jika anda telah menyulitkannya dengan betul. Ia tidak mudah, tetapi sangat penting untuk mengingatkan diri anda agar sentiasa melakukan langkah ini. Tentu saja teknologi memainkan peranan dalam langkah-langkah keselamatan ini, tetapi pada akhirnya tiada yang dapat menggantikan kesedaran dan sikap berhati-hati.

Kyoto, Bandar untuk pelajar

Kyoto yang mempunyai sejarah selama lebih daripada 1200 tahun sejak pembukaannya, telah lama menjadi pusat kebudayaan Jepun, juga bandar internasional, dan kini, telah menjadi sebuah bandar yang mempunyai ramai golongan pelajar yang duduk di dalamnya.

Setiap kampus KCG, terdiri di dalam kawasan yang mempunyai kemudahan pengangkutan yang baik, dan bukan sahaja ke dalam bandar Kyoto, malah senang sekali untuk seseorang bergerak ke setiap kawasan di Kansai seperti Osaka, Nara, Kobe, Otsu dan lain-lain.

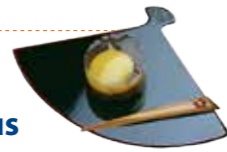


Kawasan Sekitar KCGI Kampus Hyakumanben, Kyoto Main School

Kawasan ini terdapat banyak tempat menarik yang dapat anda lihat akan pelbagai sejarah dan budaya seperti Gin Kakuji yang merupakan kuil lambang budaya Muromachi, Heian Shrine yang melangsungkan salah satu daripada festival terbesar Kyoto iaitu Festival Jidai, Philosopher's Walk yang dikenali dengan pokok-pokok sakuranya, Zoo Kyoto yang merupakan zoo kedua paling tua di Jepun, Muzium Bandar Kyoto dan sebagainya.

Tempat menarik

- | | |
|--------------------|----------------------------|
| Kuil Gin Kakuji | Zoo Bandar Kyoto |
| Philosopher's Walk | Heian Shrine |
| Kuil Nanzenji | Kuil Eikandou |
| Kyoto City KYOCERA | Kuil Chionji |
| Muzium Seni | Muzium Nasional Seni Moden |



Kawasan Sekitar KCG Kampus Rakuho

Stesen kereta bawah tanah / terminal bas Stesen Kita Uji mempunyai akses yang baik ke kawasan Rakuho, pusat bandar Kyoto, dan Stesen Kyoto. Selain daripada deretan bangunan moden yang terdapat di Jalan Kitayama Douri, anda juga dapat merasakan keindahan alam semulajadi kerana berdekatan dengannya terdapat Kami Gamo Shrine yang melangsungkan festival Aoi, taman flora, Tasik Midoro ga Ike dan Sungai Kamogawa.

Tempat menarik

- | | |
|---------------------|---------------------------|
| Kami Gamo Shrine | Taman Flora Wilayah Kyoto |
| Tasik Midoro ga Ike | Jalan Kitayama Douri |

Kawasan Sekitar KCGI Kampus Kyoto Ekimae Satelit

Stesen Kyoto yang mempunyai jaringan kereta JR, Kintetsu, kereta bawah tanah merupakan serambi kepada pelancong yang datang dari seluruh pelusuk negara. Ianya merupakan sebuah kawasan yang mempunyai bangunan-bangunan moden dan lama yang mana anda dapat merasakan suasana yang kontra.

Tempat menarik

- | | |
|-----------------------|-----------------------|
| Kuil Toji | Kuil Sanjusang Gendou |
| Kuil Nishi Hongwanji | Muzium Nasional Kyoto |
| Kuil Higashi Honganji | Bangunan Stesen Kyoto |
| Kuil Tofukuji | Akuarium Kyoto |
| Kyoto Tower | |



Kawasan Sekitar KCG Kampus Kamogawa

Kawasan yang kaya dengan kehijauan walaupun berada di dalam bandar, berdekatan dengan Shimogamo Shrine yang melaksanakan Festival Aoi iaitu salah satu daripada tiga festival terbesar Kyoto, dan Taman Kyoto Gyoen.

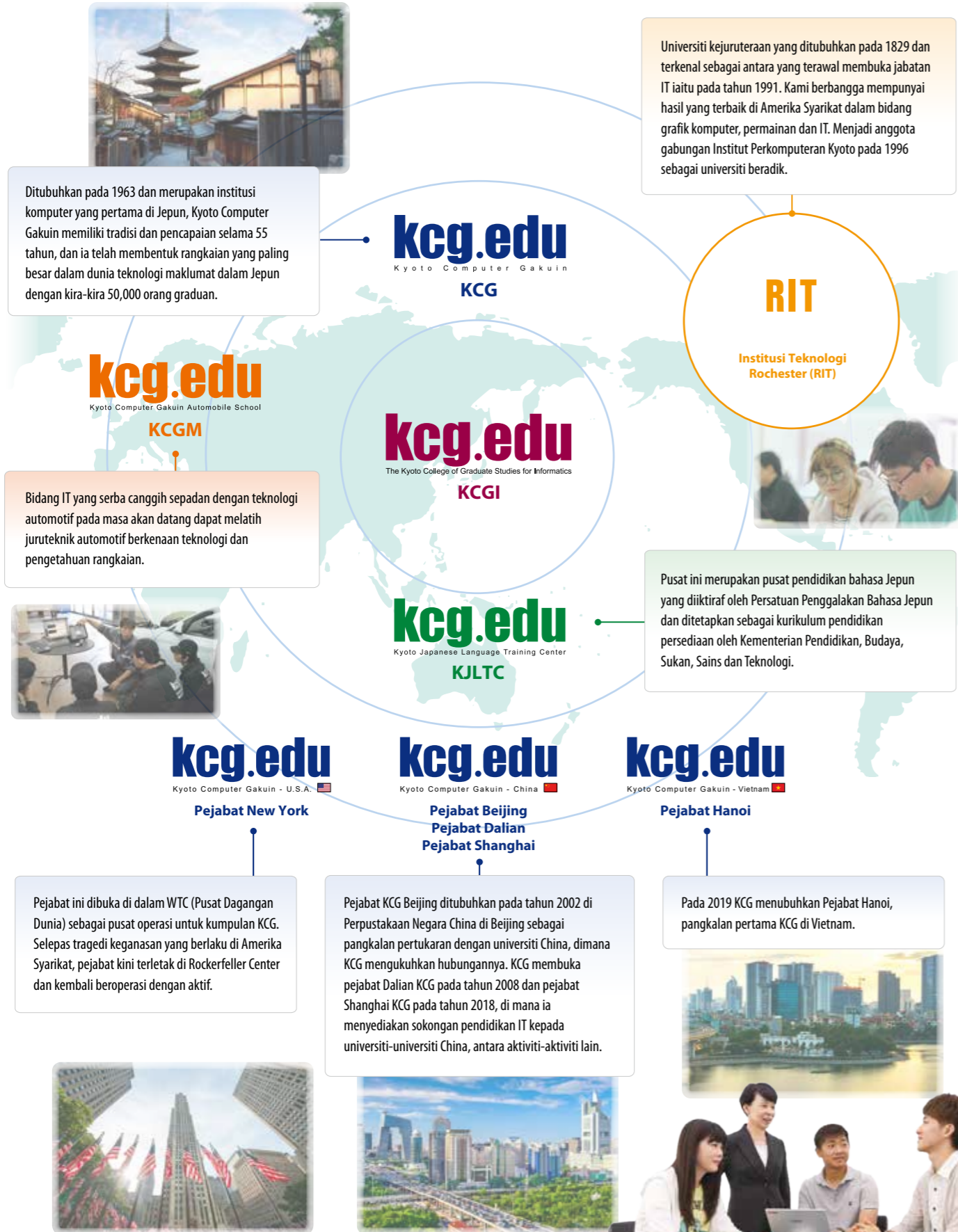
Tempat menarik

- | | |
|-------------------|-----------------------------------|
| Shimogamo Shrine | Taman Tadasu no Mori |
| Taman Kyoto Gyoen | Perpustakaan Sejarah Bandar Kyoto |



kcg.edu Rangkaian pendidikan

KCGI berambition untuk menjadi institusi pendidikan berskala global yang menjadi peneraju pendidikan IT dengan merealisasikan pendidikan IT yang terbaik di dunia menerusi rangkaian yang erat dengan institusi lain dalam kumpulan KCG dan kolaborasi dengan universiti-universiti serta kerajaan luar negara.



Mengenai KCGI

Nama : Kolej Pengajian Siswazah Teknologi Maklumat Kyoto
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

Badan penubuh : Perbadanan Institut Maklumat Kyoto Jouhou Gakuen

Alamat : 7 Tanakamonzen-cho Sakyo-ku Kyoto 606-8225 JAPAN

Fakulti : Fakulti Teknologi Maklumat Gunaan

Program yang ditawarkan : Teknologi Perniagaan Web

Jumlah kredit yang diperlukan : 44 kredit

Kuota pengambilan : 600 pelajar (Jumlah kapasiti adalah 1200 orang.)

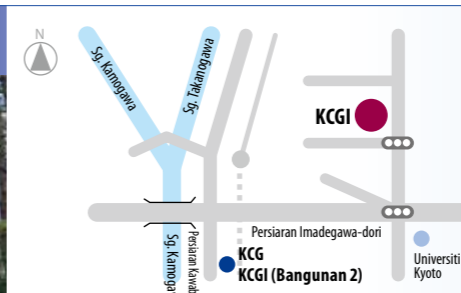
Tempoh program : 2 tahun

Ijazah : Sarjana Sains dalam Teknologi Maklumat
Master of Science in Information Technology (M.S. in IT)

URL: <https://www.kcg.edu/>

Kyoto merupakan tempat penuh dengan warisan sejarah dan budaya Jepun, dan juga menempatkan banyak ibu pejabat bagi syarikat-syarikat besar IT yang meneraju industri Jepun seperti Rohm, Murata Manufacturing, Nintendo, Horiba, Kyocera, Nidec Corp dan OMRON. Selain itu, banyak penerima anugerah Nobel juga berasal dari Kyoto. Kolej ini berharap menerima tenaga yang lahir daripada suasana di Kyoto ini dan menerapkannya ke dalam kampus.

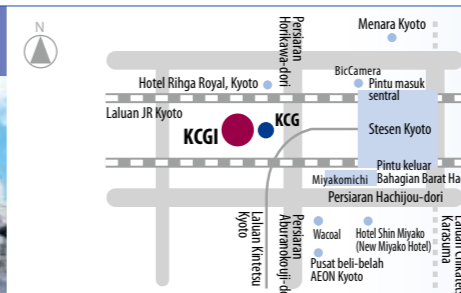
Kampus Hyakumanben (Kampus induk KCG)



Alamat : 7, Tanakamonzen-cho, Sakyo-ku, Kyoto

Akses lalu lintas :
Dari persimpangan Hyakumanben, jalan kaki ke arah utara dalam 1 minit
Dari stesen Demachiyonagi (Kereta api Keihan, Kereta api Eizan), jalan kaki dalam 8 minit
Dari stesen Kyoto: bas bandar No. 17 (turun di hentian Hyakumanben) dan bas bandar (turun di hentian Asukai-chou)

Kampus Satelit (Kampus induk KCG) Hadapan Stesen Kyoto



Alamat : 10-5, Nishikujo Teranomaecho, Minami-ku, Kyoto

Akses lalu lintas :
Berjalan kaki 7 minit dari pintu keluar Bahagian Barat Hachijo Stesen Kyoto

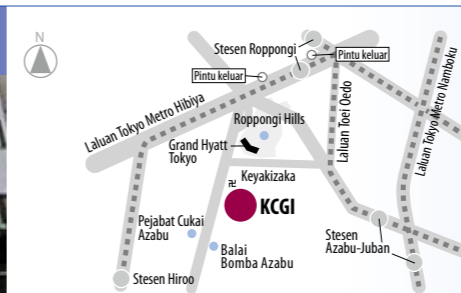
Kampus Satelit Sapporo



Alamat : Dgic Co., Tingkat 7 Bangunan Daigo, 5-11 Odori-nishi, Chuo-ku, Sapporo

Akses lalu lintas :
Dari pintu keluar no.2 di Stesen Chikatetsu Odori, jalan kaki ke arah utara dalam 1 minit

Kampus Satelit Tokyo



Alamat : Hitomedia Co, Tingkat 4, VORT Motozabu, 3-1-35 Motozabu Minato-ku Tokyo

Akses lalu lintas :
Dari pintu keluar 1a di stesen Roppongi (laluhan Tokyo Metro Hibiya), jalan kaki dalam 8 minit
Dari pintu keluar no.3 di stesen Roppongi (laluhan Toei Oedo), jalan kaki dalam 10 minit

