

Link to the Pioneer Spirit

kcg.edu

The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

京都情報大学院大学

U R L: <http://www.kcg.edu/>
E-mail: admissions@kcg.edu

Untuk pertanyaan dan keterangan silakan hubungi:
Pusat Penerimaan, Akademi Pascasarjana Informatika Kyoto
〒606-8225 7 Tanakamonzen-cho, Sakyo-ku, Kyoto, Japan
TEL : (075) 681-6334 (+81-75-681-6334)
FAX : (075) 671-1382 (+81-75-671-1382)

Akademi kejuruan program pascasarjana bidang IT pertama di Jepang

Akademi Pascasarjana Informatika Kyoto

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

Di Jepang, di Kyoto

Mari belajar dalam bidang IT tercanggih



Nomor 1 dan Satu-satunya!

kcg.edu

The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

Untuk mengembangkan sumber daya manusia industri bidang IT berkeahlian tinggi.

Dengan semakin pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta inovasi teknologi yang luar biasa belakangan ini, bersamaan dengan perubahan pesat dalam kondisi sosio-ekonomi masyarakat (diversifikasi, kompleksitas, sofistikasi, globalisasi, datangnya era ubiquitous, dll.), kebutuhan akan sumber daya manusia industri bidang IT berkeahlian tinggi untuk berperan dalam masyarakat dan dunia internasional semakin meningkat dengan pesat. Tetapi, pendidikan di bidang IT yang mencakup 2 lingkup keahlian dalam teknologi dan manajemen secara bersamaan untuk menjawab tantangan pengembangan sumber daya manusia industri bidang IT di masa ini tidak terdapat di universitas maupun program pascasarjana manapun. Untuk mengatasi hal tersebut, didirikanlah Akademi Pascasarjana Informatika Kyoto pada bulan April 2004 sebagai lembaga pendidikan pascasarjana bidang IT pertama dan satu-satunya di Jepang.

Akademi ini mewarisi tradisi dan pengalaman "Akademi Komputer Kyoto" yang merupakan lembaga pendidikan komputer pertama di Jepang yang telah mendidik banyak engineer dalam teknologi informasi untuk memenuhi kebutuhan dunia industri dalam waktu 55 tahun. Selain itu, akademi ini memperkenalkan kurikulum pendidikan IT terbaru di dunia dengan mempertimbangkan pendidikan manajemen, berdasarkan pada jaringan pendidikan global dengan berbagai universitas luar negeri dengan dimulai dari Universitas Teknik Rochester, untuk mengembangkan sumber daya manusia industri bidang IT berkeahlian tinggi, di antaranya top leader dalam bidang IT seperti CIO (Chief Information Officer) yang sulit untuk dibina oleh lembaga pendidikan pascasarjana konvensional berbasis riset.

Ideologi pendirian

Mengembangkan ahli-ahli teknologi informasi yang bermanfaat dan memiliki keterampilan praktis tingkat tinggi dan kreativitas untuk memenuhi kebutuhan masyarakat, bertanggung jawab dalam eranya dan menjadi pemimpin di masa depan.

Misi dan tujuan akademi ini

Misi KCGI adalah memenuhi kebutuhan sumber daya manusia tingkat tinggi dan berbeda-beda di masyarakat IT dan, terlebih, memberikan kontribusi untuk menciptakan masyarakat dengan informasi tingkat tinggi dan pengembangan ekonomi melalui profesional IT tingkat tinggi yang memiliki pengetahuan luas dan kemampuan tinggi melebihi standar dan juga bertaraf internasional di zaman komputer saat ini.

Bertujuan untuk melatih sumber daya manusia industri berkeahlian tinggi dengan menyelenggarakan pendidikan dalam bidang sains, teknologi dan manajemen sebagai tanggapan langsung atas perkembangan informasi dan berbagai teknologi terkait.

kgc.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

Kebijakan Penerimaan

Bidang teknologi informasi dan komunikasi (IT atau ICT) merupakan perpaduan dari studi informasi dan manajemen. Ruang lingkup yang menerapkan disiplin ini sangat kompleks dan luas, dan kebutuhan industri untuk orang-orang dengan keterampilan di bidang ini terus berkembang dan beragam. Di bawah sistem pendidikan konvensional, pendidikan personel IT sepenuhnya diserahkan kepada sekolah pascasarjana teknik, yang hanya menerima lulusan dari departemen teknik universitas. Kerangka ini telah terbukti tidak cukup untuk memenuhi kebutuhan beragam personel dari berbagai industri. Menggerakkan pertumbuhan industri dan bisnis di masa depan akan membutuhkan pengembangan orang-orang dari beragam latar belakang menjadi profesional yang sangat terampil.

Berdasarkan perspektif ini, Akademi Pascasarjana Informatika Kyoto (Kyoto College of Graduate Studies for Informatics / KCGI) menerima kandidat dari berbagai latar belakang, terlepas dari departemen mana mereka lulus. Kebijakan penerimaan KCGI adalah menerima orang yang memenuhi ketiga persyaratan berikut:

1. Memiliki latar belakang akademis dasar yang diperlukan untuk memperoleh pengetahuan khusus di KCGI
2. Kemampuan untuk belajar dan berpikir untuk diri sendiri dan keinginan untuk menciptakan, tidak terbebani oleh asumsi konvensional atau asumsi yang berlaku
3. Keinginan untuk memecahkan masalah dengan bekerja sama dan berkomunikasi dengan orang lain

Pendidikan di KCGI

The Kyoto College of Graduate Studies
for Informatics

Akademi Pascasarjana
Informatika Kyoto



Rektor di Lembaga Pendidikan Akademi
Informatika Kyoto

Profesor di Akademi Pascasarjana Informatika
Kyoto

Hasegawa Wataru

長谷川 亘

Sarjana Seni, Universitas Waseda

Magister Pendidikan, Magister Seni, Universitas
Columbia, Amerika Serikat

Master of Arts, Master of Education

Ketua, Kyoto Prefecture Information Industries Association

Direktur Perwakilan & Wakil Ketua Utama, Federasi
Asosiasi IT Jepang

Komisaris & Ketua, All Nippon Information Industry
Association Federation

Komisaris, Japan (Nippon) Association for Information
Systems

Penghargaan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan
dan Olahraga Thailand (Dua kali) Penghargaan
Kementerian Kebudayaan Republik Kenya

Dosen tamu, Universitas Sains dan Teknologi Tianjin,
Tiongkok

Komite penasehat kebijakan, JDC, Jeju Free International
City Development Center

Program: Teori Kepemimpinan

http://www.kcg.edu/curriculum/webbusiness_core/m0100.html

Akademi Pascasarjana Informatika Kyoto (KCGI) merupakan lembaga pendidikan tingkat pascasarjana bidang IT pertama di Jepang. Induk organisasi akademi ini adalah Lembaga

Pendidikan Akademi Komputer Kyoto (KCG) yang merupakan lembaga pendidikan komputer swasta pertama di Jepang. KCG didirikan sebagai sekolah swasta dengan filosofi berpikiran maju dari para pendirinya, Shigeo Hasegawa dan Yasuko Hasegawa. KCG telah menyediakan pendidikan dalam bidang komputer selama lebih dari 55 tahun sejak didirikan pada tahun 1963 dan selama periode itu, tidak hanya lulusan SMA, tetapi juga banyak lulusan universitas program 4 tahun yang mendaftar ke KCG. Pada waktu itu, di Jepang hanya terdapat pendidikan pascasarjana yang berpusat pada penelitian, karena itu banyak lulusan sarjana yang ingin melanjutkan pendidikan di lembaga pendidikan yang menekankan praktek sehingga banyak yang memilih KCG. Walaupun secara organisasi KCG adalah berupa akademi, karena juga merupakan lembaga pendidikan bagi lulusan sarjana sehingga dapat dikatakan KCG juga memiliki fungsi sebagai lembaga pendidikan tingkat pascasarjana secara sosial.

Maka dari itu, pada tahun 1998 KCG membuka program pendidikan bersama Universitas Teknik Rochester program pascasarjana (Divisi IT, Divisi Ilmu Komputer, dll.) menggunakan kurikulum tingkat pascasarjana yang berorientasi pada pendidikan profesi dalam konteks sekolah profesional. Program ini mengukir sejarah karena merupakan program kerjasama antara sekolah kejuruan Jepang dengan universitas tingkat pascasarjana Amerika yang pertama di Jepang. Bisa dikatakan bahwa pendirian sebuah akademi pascasarjana bidang IT merupakan sesuatu yang tidak terelakkan bagi para pemegang kepentingan Akademi Komputer Kyoto yang memiliki pengalaman seperti tertera di atas. Atas kerjasama dan bantuan berbagai pihak seperti Penasihat Utama Bapak Masao Horiba pendiri Horiba Co., Ltd. dan banyak pihak pelaku usaha terkait, para anggota fakultas dan peneliti Universitas Teknik Rochester di Amerika dan Universitas Pendidikan Colombia serta pihak lain yang terkait dalam pendidikan, pada bulan April 2004, didirikanlah akademi pascasarjana bidang IT pertama di Jepang menggunakan sistem baru di tahun fiskal yang baru. Pada saat didirikan, akademi ini berdasar pada pendidikan dalam teknologi informasi dengan ditambahkan pendidikan bisnis internasional yang menggunakan kurikulum Program Magister IS (Sistem Informasi) dari ACM (Association for Computing Machinery) versi revisi, membangun sistem

pendidikan untuk membina engineer yang berspesialisasi dalam bidang bisnis web (e-bisnis), terutama untuk mengembangkan CIO serta memiliki ideologi untuk “mengembangkan ahli-ahli teknologi informasi yang bermanfaat dan memiliki keterampilan praktis tingkat tinggi dan kreativitas untuk memenuhi kebutuhan masyarakat, bertanggung jawab dalam eranya dan menjadi pemimpin di masa depan”. Akademi ini memiliki misi untuk berkontribusi dalam realisasi masyarakat dengan tingkat informasi canggih dan pemulihan ekonomi Jepang dengan menyediakan profesional IT berkualitas dengan keahlian tinggi, pengetahuan luas dan wawasan global untuk memenuhi kebutuhan sumber daya manusia berkeahlian tinggi dalam masyarakat IT dengan menyelenggarakan pendidikan dalam bidang sains, teknologi dan manajemen.

Sampai saat itu di negara Jepang, tidak terdapat divisi pendidikan tingkat universitas atau pascasarjana yang mengkhususkan diri pada teknologi untuk bisnis web (e-bisnis), dan hal tersebut hanya merupakan bagian dari divisi atau departemen manajemen atau teknik manajemen maupun teknik bagian informatika. Dengan kata lain, tidak terdapat penelitian maupun pendidikan yang komprehensif dan sistematis setingkat dengan divisi atau departemen dalam sebuah fakultas di universitas.

Ciri khas dari akademi ini adalah, tidak seperti di departemen teknik dalam banyak universitas di Jepang di mana teknik informatika hanya merupakan “satu bagian dari klasifikasi vertikal”, juga bukan hanya merupakan departemen matematika informatika, tetapi merupakan akademi pascasarjana yang berkonsep “IT dalam arti luas” yang memiliki banyak jurusan berbeda yang bersama-sama bergerak membentuk satu departemen yang komprehensif dan bertujuan untuk menjadi “sekolah profesional” kelas dunia yang menekankan pada pembinaan kepemimpinan. Selain menggunakan desain kurikulum berdasarkan aspek pedagogis dan komposisi pengajar yang sesuai, juga menggunakan desain instruksional yang berorientasi pada pelajar, sistem pendidikan yang bersifat horizontal dan terbuka, serta pengukuran periodik atas hasil pembelajaran, akademi ini membuat sistem pendidikan dengan mengadopsi berbagai elemen dan metode yang hampir tidak pernah digunakan di universitas manapun di Jepang. Akademi ini juga berupaya mengembangkan pemimpin-pemimpin internasional yang memiliki kemampuan IT dan manajemen yang dapat menjadi penggerak bagi kemajuan Asia seiring dengan semakin meluasnya globalisasi. Dengan secara aktif menerima banyak mahasiswa asing dari

berbagai negara di Asia, akademi ini bertujuan untuk menjadi “sekolah profesional No. 1 di Asia” sejak waktu didirikannya. Selain itu, dengan latar belakang semakin meningkatnya nilai konten asal Jepang di dunia, seperti animasi, industri konten semakin memegang peranan penting. Sehubungan dengan hal tersebut, di akademi ini dilakukan berbagai eksplorasi kemungkinan penggunaan internet untuk semakin mendorong kemajuan industri konten dan IT, juga memfokuskan diri pada pengembangan konten secara profesional dan eksplorasi model bisnis baru serta mendirikan departemen-departemen yang terkait dengan hal tersebut.

IT telah menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari dan kegiatan industri, serta berhubungan dengan berbagai bidang dan merupakan kebutuhan sosial yang sangat signifikan. Para lulusan akademi ini yang memiliki wawasan global dan keahlian profesi serta kemampuan komunikasi telah aktif berkarya di berbagai bidang. Akademi ini membuka kampus satelit di Sapporo pada bulan April 2012 dan kampus satelit di Tokyo pada bulan Oktober 2012. Kampus satelit terhubung dengan kampus pusat Kyoto melalui sistem e-learning sehingga mahasiswa di kampus manapun dapat menerima pendidikan keahlian IT tingkat tertinggi. Selain dapat mengikuti kuliah secara real-time dan mengajukan pertanyaan langsung kepada dosen melalui kamera, mahasiswa juga dapat mengakses kuliah yang direkam dan diupload ke server dari rumah masing-masing. Dengan melampaui batasan tempat dan waktu, mahasiswa dapat mengikuti pendidikan keahlian tingkat tinggi kapanpun dan di manapun. Selain itu, akademi ini memiliki jaringan dengan berbagai institusi pendidikan tinggi di luar negeri seperti di Amerika, China dan Korea Selatan, dan secara aktif terus mengembangkan kegiatan pendidikan melalui berbagai kegiatan pertukaran dan kemitraan dengan luar negeri. Akademi pascasarjana ini telah berdiri selama 15 tahun. Walaupun terdapat berbagai perubahan seiring dengan berjalannya waktu, kami terus melangkah dengan berdasarkan pada filosofi, misi dan tujuan pada waktu pendirian untuk senantiasa mendorong pengembangan profesional IT berkeahlian tinggi. Kami menantikan kehadiran Anda sekalian yang bermotivasi tinggi.

kgc.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

Dengan titik balik zaman

Salam dari Rektor



Rektor Akademi Pascasarjana Informatika Kyoto

Toshihide Ibaraki 茨木 俊秀

Sarjana teknik Universitas Kyoto, PhD. dari universitas yang sama (Divisi Teknik Elektronika) Profesor Emeritus Universitas Kyoto, mantan Dekan Fakultas Pascasarjana Ilmu Informatika Universitas Kyoto, mantan Profesor Universitas Kansai Gakuin, Profesor tamu Universitas Illinois, anggota dari 5 perkumpulan akademik yaitu ACM, Operation Research Society Japan, Institute of Electronics, Information and Communication Engineers, Information Processing Society of Japan, dan Japan Society for Industrial and Applied Mathematics.

Penanggung jawab atas kelas : "Teori Sistem Lanjutan" dan "Teori Optimisasi Jaringan"

Revolusi industri yang terjadi setelah pertengahan abad ke-18 sampai abad ke-19 dipicu oleh ditemukannya mesin uap yang menghasilkan sumber tenaga baru. Peningkatan produktivitas yang semakin cepat dengan penggunaan listrik dan minyak bumi menyebabkan kemampuan produksi yang melebihi jumlah yang dibutuhkan oleh manusia di akhir abad ke-20. Sebagai hasilnya, timbul konsep "dari kuantitas ke kualitas", dan beralihnya era produksi masal ke era produksi banyak jenis dengan jumlah sedikit. Hal ini menyebabkan struktur industri dunia berubah dengan drastis yang melahirkan tatanan sosial baru.

Fenomena yang sama juga terjadi di dunia informatika. Dan dalam kecepatan yang jauh lebih tinggi. Komputer pertama baru diproduksi pada tahun 70-an, tetapi setelah itu kemajuannya seakan meledak, dan sekarang telah memiliki kecepatan proses dan kapasitas penyimpanan yang luar biasa. Perubahan persamaan diferensial parsial yang menggambarkan perubahan atmosfer yang berubah lebih cepat daripada perubahan cuaca aktual merupakan faktor penentu dalam perkiraan cuaca numerik. Analisa dan pengenalan suara sekarang telah bisa dilakukan dengan kecepatan yang tidak kalah dengan kecepatan bicara manusia. Batasan kapasitas penyimpanan juga hampir hilang, sebagai contoh sekarang telah mungkin untuk menyimpan seluruh buku di dunia dalam bentuk digital. Seluruh data yang diterima oleh manusia melalui mata dan telinga selama hidup juga telah mungkin untuk disimpan secara digital. Peningkatan power informasi ini telah mencapai tahap yang dapat mengubah kualitas kehidupan dan kebudayaan manusia. Sebenarnya, tanda-tanda perubahan kualitatif semakin terasa jelas di abad ke-21. Sebagai hasil adanya fungsi yang praktis dan ukuran yang kecil, ditemukanlah ponsel dan smartphone yang dapat dimasukkan ke dalam saku dan telah mengubah gaya hidup muda manusia, terutama para kaum muda.

Komunikasi internet melalui serat optik telah memungkinkan pengiriman dan penerimaan berbagai data dari huruf, foto sampai video secara langsung. Sebagai infrastruktur, teknologi informasi dan komunikasi (ICT) telah menghubungkan banyak orang di dunia secara langsung, mendorong globalisasi keuangan dan bisnis serta memberikan dampak yang besar dalam negara dan masyarakat. Tentunya perubahan ini tidak hanya terbatas pada hal-hal yang baik. Berbagai aspek negatif seperti kejahatan komputer tidak dapat diabaikan. Sehubungan dengan hal-hal di atas, dapat dikatakan bahwa umat manusia sekarang sedang berada di titik balik. Akademi Komputer Kyoto yang merupakan cikal bakal akademi ini, merupakan lembaga pendidikan komputer yang didirikan pada tahun 1963. Sejalan dengan berkembangnya komputer, akademi ini juga berkembang dan menghasilkan banyak lulusan dengan prospek yang menjanjikan. Berdasarkan tradisi dan pengalaman ini, didirikanlah Akademi Pascasarjana Informatika Kyoto sebagai akademi pascasarjana pertama di Jepang yang diresmikan pada bulan November 2003 dan mulai menerima mahasiswa pada bulan April 2004. Dapat dikatakan bahwa akademi ini mulai berjalan dengan pasti di titik balik zaman. Di akademi ini, disediakan pendidikan tinggi dalam teknologi informasi dan komunikasi serta pengertian akan dampak perkembangan teknologi dalam masyarakat untuk mengembangkan sumber daya manusia yang mampu menjadi pemimpin di jalan yang benar. Pintu akademi ini terbuka lebar bagi siapapun yang ingin belajar tanpa terbatas umur, latar belakang pribadi, warganegara maupun latar belakang pendidikan. Kami menyambut Anda sekalian yang memiliki inspirasi yang sama dengan kami, baik lulusan universitas baru yang ingin melanjutkan pendidikannya, Anda yang telah bekerja dan bertujuan untuk meningkatkan karir maupun mahasiswa asing yang tertarik untuk melanjutkan pendidikan di Jepang.

Lambang KCG

kgc.edu

Grup KCG adalah kumpulan lembaga pendidikan global yang terdiri atas Akademi Komputer Kyoto (Kampus Rako-kita, Kamogawa, Kyoto Eki Mae), Akademi Pascasarjana Informatika Kyoto, Pusat Pelatihan Bahasa Jepang Kyoto, KCG Career Co., Ltd. dll.

Lambang dari grup ini "kgc.edu" dipilih oleh Wakil Rektor Wataru Hasegawa pada tahun 2003. Lambang ini berasal dari nama domain internet (www.kgc.edu) yang diperoleh pada tahun 1995. "kgc" adalah singkatan dari Akademi Komputer Kyoto (Kyoto Computer Gakuin) yang merupakan lembaga pendidikan komputer pertama di Jepang. ".edu" adalah salah satu dari gTLD (generic Top Level Domain: salah satu dari domain level atas yang digunakan di internet, domain level atas berdasarkan bidang) yang hanya dapat digunakan oleh lembaga pendidikan tinggi yang diakui oleh lembaga akreditasi Amerika Serikat. Dengan persahabatan yang dekat antara akademisi Akademi Komputer Kyoto dengan para peneliti di Massachusetts Institute of Technology (MIT), yang telah terlibat dalam pengembangan internet di Amerika Serikat, KCG dikenal secara luas sebagai lembaga pendidikan tinggi ilmu komputer yang memiliki program setara dengan program universitas selama 4 tahun. Akademi ini dinilai pantas dan merupakan institusi pertama di Jepang yang dapat menggunakan domain ".edu". Walaupun sekarang ini standar pengelolaan penggunaan nama domain telah menjadi lebih longgar dan berbagai lembaga pendidikan di luar Amerika Serikat diperbolehkan menggunakan gTLD, pada saat itu penggunaan domain ".edu" merupakan sesuatu yang revolusioner karena harus memiliki kredibilitas sebagai lembaga pendidikan yang diakui di Amerika Serikat. Penggunaan domain tersebut merupakan bukti bahwa akademi ini memiliki kualitas yang dibutuhkan tersebut. Lambang "kgc.edu" ini merupakan cita-cita pendidikan yang melambangkan semangat lembaga pendidikan yang menekankan semangat pelopor, untuk melatih orang-orang yang akan membuka zaman di masyarakat informasi kelas tinggi.

Color of KCG Group

kgc.edu
Kyoto Computer Gakuin

Biru KCG
(warna sekolah Akademi Komputer Kyoto, warna grup KCG)

Warna biru sebagai warna dari Akademi Komputer Kyoto dan Grup KCG ditetapkan berdasarkan warna biru tua dari warna sekolah Universitas Kyoto oleh para mahasiswa pascasarjana dan lulusan Universitas Kyoto yang mendirikan akademi ini. Walaupun warna ini telah digunakan sejak sekitar tahun 1970, pada perayaan 35 tahun usia akademi (tahun 1998), ditetapkan secara resmi dengan nama Biru KCG.

kgc.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

Merah KCG
(warna sekolah Akademi Pascasarjana Informatika Kyoto)

Pendiri Grup KCG, Shizuo Hasegawa, mengunjungi Universitas Harvard pada hari tuanya untuk belajar kembali yang beliau tidak sempat rasakan pada masa mudanya. Beliau menyewa apartemen di Boston dan mengambil kelas-kelas sastra dan filsafat bersama dengan para mahasiswa muda di sana. Warna sekolah Akademi Pascasarjana Informatika Kyoto didasarkan atas warna merah dari warna sekolah Universitas Harvard, dan merupakan warna yang kontras dengan warna biru KCG. Warna ini melambangkan semangat untuk menghadapi berbagai tantangan baru dan sikap rendah hati untuk belajar terlepas dari jenis kelamin.

kgc.edu
Kyoto Japanese Language Training Center

Hijau KCG
(warna sekolah Pusat Pelatihan Bahasa Jepang Kyoto)

Bagi mahasiswa asing dari luar negeri, Grup KCG adalah pintu masuk pertama, dan Pusat Pelatihan Bahasa Jepang Kyoto merupakan sekolah Bahasa Jepang yang diakui oleh Badan Asosiasi Promosi Pendidikan Bahasa Jepang dan terdaftar untuk membuat kurikulum program persiapan secara independen oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan dan Olahraga Jepang. Sebagai warna sekolah, ditetapkan warna hijau yang mewakili warna hijau dari 7 benua di dunia, sebagai kontras dari warna biru KCG dan merah KCG.

kgc.edu
Kyoto Computer Gakuin Automobile School

Oranye KCG
(warna sekolah Akademi Mobil Kyoto)

Kami mendidik teknisi mekanik mobil dengan menggunakan teknologi IT yang canggih, teknologi dan pengetahuan jaringan yang sesuai dengan teknologi otomotif generasi selanjutnya. Pada tahun 2013, Akademi Mobil Kyoto bergabung dengan grup KCG. Warna sekolah ini melambangkan penarikan daya kekuatan yang baru dalam grup KCG.



Menguasai keahlian profesi yang berguna bagi masyarakat.

■ Desain kurikulum yang dapat menjawab kebutuhan dunia industri dan perubahan dunia IT (ICT) yang sangat cepat

Di akademi ini dilakukan desain kurikulum dan program studi serta desain instruksional untuk memajukan pendidikan yang dapat menjawab kebutuhan dunia industri dengan mempertimbangkan nasihat dari para ahli yang berasal dari dalam atau luar institusi. Selain itu, untuk dapat mengikuti perubahan dunia IT (ICT) yang sangat cepat, dilakukan pengenalan dan pengembangan kurikulum pendidikan IT terbaru tingkat dunia melalui kerjasama bersama Universitas Teknik Rochester di Amerika.

■ Struktur kurikulum profesi dan hands-on yang mendetil

Untuk mengembangkan sumber daya manusia yang memiliki keahlian dalam bidang IT (ICT) dan manajemen, di akademi ini disediakan berbagai mata kuliah yang tidak hanya terbatas dalam bidang IT, tetapi juga dalam berbagai bidang yang terkait dengan manajemen dan ekonomi. Pada tahun pendidikan terakhir sebelum kelulusan, sebagai ganti dari tesis seperti yang terdapat di program pascasarjana konvensional, mahasiswa melakukan perencanaan dan pelaksanaan proyek untuk mempelajari keahlian tingkat tinggi yang berguna bagi karir mereka.

■ Penggunaan sistem pendidikan efektif dengan kombinasi e-learning dan kuliah tatap muka

Akademi ini bertujuan untuk memberikan pendidikan IT terbaik di dunia dengan dukungan kuat dari anggota fakultas Universitas Colombia di Amerika. Bentuk kelas memberikan penekanan khusus pada fleksibilitas dengan menggunakan banyak bentuk praktis seperti studi kasus, kerja lapang, kerja kelompok, diskusi, dll. Selain itu, juga terdapat studio e-learning yang lengkap untuk melaksanakan pendidikan efektif dengan kombinasi e-learning dan kuliah tatap muka.



Ruangan pelatihan praktek

Mata Kuliah Menggunakan Banyak Bahasa Inggris, Tidak Hanya Bahasa Jepang

Karena banyak mahasiswa asing dari berbagai negeri bergabung di akademi kami, kami menyediakan banyak kuliah dalam bahasa Inggris dan mempersiapkan suasana pelajaran yang baik untuk mahasiswa asing. Kami menerima profesor-profesor terkemuka dari luar negeri, dan meletakkan fondasi untuk mengembangkan bisnis IT secara global. Anda dapat menemui rekan bisnis transnasional untuk masa depan.

Belajar IT (ICT) dan manajemen secara seimbang.

■ Mendidik kaum profesional dengan keahlian multidisipliner bidang informasi dan manajemen

Dalam dunia bisnis modern, dibutuhkan sumber daya manusia yang memiliki keahlian dalam bidang IT (ICT) sebagai dasar dari teknologi web dan bidang manajemen seperti strategi bisnis. Akademi ini membina kaum profesional multidisipliner yang memiliki kemampuan di 2 bidang atau lebih dalam hal informatika dan manajemen. Kurikulum didesain sehingga setiap mahasiswa dapat belajar berbagai mata kuliah dalam bidang informatika dan manajemen secara seimbang sesuai dengan latar belakang masing-masing.

Dengan berwawasan global, berbagai peluang kehidupan akan terbuka.

■ Kuliah dari para pelaku utama bidang IT di berbagai negara

Bisnis IT merupakan bidang yang luas bersifat global tanpa batas negara. Di akademi ini, kami mengundang staf pengajar yang berasal dari berbagai daerah di Eropa, Amerika dan Asia untuk mengembangkan wawasan internasional bagi para mahasiswa. Akademi ini melakukan upaya pertukaran global seperti perjanjian antar universitas dengan Universitas Teknik Rochester dan Universitas Colombia di Amerika, serta Universitas Korea di Korsel yang memiliki bidang keamanan informasi terbaik di dunia, pelaksanaan kerjasama penelitian dan simposium internasional, dll.

■ Mengembangkan wawasan internasional melalui persahabatan dengan mahasiswa asing

Sejak didirikannya akademi ini, telah banyak mahasiswa asing dari banyak negara yang datang untuk memperoleh pendidikan IT termaju di dunia. Dengan berkumpulnya mahasiswa yang berasal dari banyak negara dan daerah, berbagai wawasan dapat dikembangkan untuk membentuk fondasi untuk globalisasi bisnis IT di masa depan. Banyak mahasiswa asing yang ingin berwirausaha di negara asal masing-masing, dan dengan berbagai pengalaman bisnis di berbagai negara, para dosen dapat memberikan bimbingan sesuai dengan kondisi negara masing-masing.

Dapat menghadiri kuliah yang berdasarkan pengalaman profesi.

Di akademi ini, untuk mengembangkan kaum profesional, banyak merekrut dosen yang memiliki berbagai pengalaman profesi seperti sebagai CIO di perusahaan-perusahaan besar. Setiap dosen mengajar kelasnya berdasar pengalamannya masing-masing, untuk melatih kemampuan profesi mahasiswa. Sambil memperdalam pengertian tentang ilmu dan teknologi terbaru yang berhubungan langsung dengan pekerjaan, para mahasiswa dapat menguasai berbagai keahlian menyeluruh sebagai seorang profesional.

Ganti haluan karir, bekerja di bidang IT.

■ Menerima mahasiswa dari berbagai latar belakang pendidikan

Dalam perekrutan mahasiswa, akademi ini tidak membatasi latar belakang pendidikan selama program sarjana dan menerima aplikasi dari berbagai bidang studi, sosial maupun ilmu pasti. Dengan menyediakan berbagai mata kuliah pilihan yang dapat diambil sesuai dengan pengetahuan, keterampilan dan kebutuhan masing-masing mahasiswa, aplikasi dengan berbagai latar belakang dapat belajar dengan efektif. Selain itu, kami juga telah membentuk sistem bagi aplikasi yang bekerja untuk belajar tanpa berhenti dari pekerjaannya. Akademi ini telah menciptakan sebuah "kesempatan untuk berpindah karir" yang tidak disediakan secara memadai oleh program pascasarjana manapun di Jepang sampai saat ini.

■ Dapat memilih mata kuliah sesuai dengan tingkat pengetahuan saat masuk

Di akademi ini, terdapat banyak mahasiswa dengan berbagai tingkat keahlian IT, dari para lulusan jurusan sosial yang hampir tidak memiliki pengetahuan mengenai komputer sampai kaum profesional yang bekerja di industri IT sebagai SE. Akademi ini menawarkan berbagai model set mata kuliah untuk masing-masing mahasiswa sesuai dengan ada tidaknya kemampuan IT dan tujuan karir di masa depan. Dengan hal ini, mahasiswa yang tidak memiliki latar belakang pengetahuan yang memadai pun dapat belajar secara



bertahap tanpa merasa kewalahan. Bagi mahasiswa yang telah memiliki pengetahuan dasar yang cukup dapat langsung mengambil mata kuliah keahlian khusus untuk semakin mengembangkan keahlian yang dimiliki.

Dengan menggunakan hal-hal yang dipelajari, dapat berperan aktif dalam masyarakat.

■ Realisasi pekerjaan ideal melalui bimbingan menyeluruh

Di akademi ini, semua mahasiswa langsung mendapatkan pekerjaan pada waktu kelulusan. Dengan pengalaman dan jaringan kontak dalam dunia industri, para dosen dapat memberikan rekomendasi kerja ke industri bagi para mahasiswa sesuai dengan pertemuan pribadi dengan masing-masing mahasiswa. Selain itu, bagi mahasiswa yang ingin berwirausaha, tersedia berbagai bentuk dukungan seperti informasi tentang pendirian perusahaan maupun pengetahuan tentang manajemen dan operasional perusahaan.

■ Mengembangkan jaringan bisnis antara para lulusan

Akademi ini telah menghasilkan banyak lulusan yang bergerak dalam berbagai bidang yang berhubungan dengan IT. Kami melakukan berbagai usaha untuk mengembangkan jaringan bisnis di antara para lulusan. Dengan banyaknya kerja grup selama belajar, kami berharap bahwa setelah lulus, para alumni menggunakan keahliannya di dalam masyarakat serta bekerja sama untuk saling mengembangkan bisnis.

Lingkungan

Lingkungan pendidikan profesi yang menggunakan sistem untuk industri dengan standar dunia

Sistem SAP untuk pendidikan

■ Pembinaan kaum profesional secara menyeluruh menggunakan paket ERP dari perusahaan SAP

Pendidikan IT di universitas dan program pascasarjana konvensional banyak yang berpusat pada prinsip "bagaimana bisa bermanfaat bagi bisnis". Secara khusus, lingkungan untuk mengembangkan pendidikan penggunaan IT secara menyeluruh dalam hubungannya dengan kegiatan bisnis secara integral antar departemen maupun antar jenis usaha bisnis masih belum terbentuk.

Di akademi ini, untuk membina kaum profesional berkeahlian tinggi dalam bidang IT, kami menggunakan sistem SAP ERP untuk pendidikan yang dikembangkan oleh vendor paket

perusahaan SAP dari Jerman dan merupakan sistem ERP (Enterprise Resource Planning; Perencanaan Sumber Daya Perusahaan) terbesar di dunia. Sistem ERP ini digunakan oleh lebih dari 97.000 perusahaan besar di seluruh dunia yang memiliki pangsa pasar lebih dari 50% di negara Jepang sendiri. Pada umumnya sistem ini digunakan untuk pendidikan dalam bidang manajemen informasi bisnis. Penggunaan sistem ini untuk pendidikan kejuruan ERP secara menyeluruh yang termasuk pengembangan sistem tersebut tidak terdapat di tempat lain di Jepang, hanya terdapat di akademi ini dan merupakan ciri khas sebagai akademi pascasarjana bidang IT pertama di Jepang.

Sistem-sistem pendukung

Kuliah juga melalui e-learning, sistem pendidikan era baru

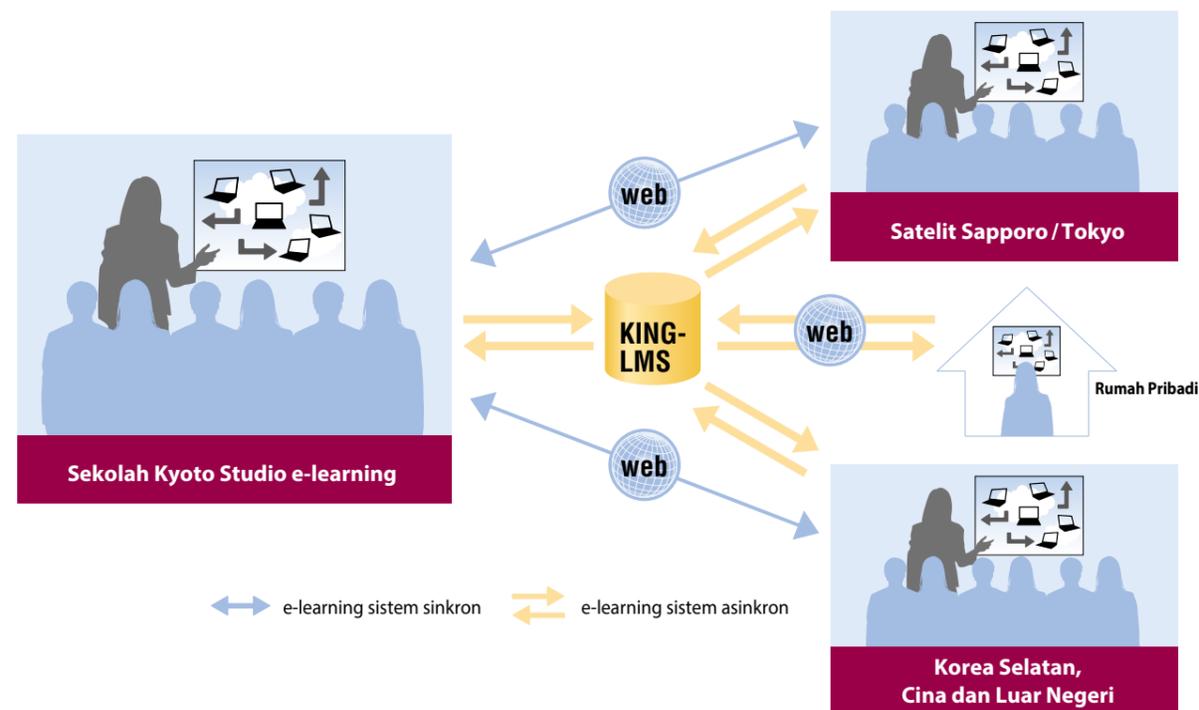
Menghubungkan luar negeri, Sapporo/Tokyo dengan Kyoto, dapat belajar kapanpun dan di manapun

Dengan menggunakan sistem e-learning terbaru, kami melaksanakan kuliah secara real-time menghubungkan Sapporo, Tokyo dan Kyoto (e-learning sistem sinkron). Selain itu, melalui isi kuliah yang disimpan di dalam KING-LMS, mahasiswa dapat belajar kapanpun dan di manapun melalui internet (e-learning sistem asinkron).

* KING-LMS... Sistem pendukung manajemen pendidikan orisinal akademi ini yang memungkinkan mahasiswa belajar bahan yang ingin dipelajari secara bebas (KCG Information Network Galaxy-Learning Management System)

■ Pekerja dan kaum profesional yang sibuk bekerja juga dapat belajar tanpa kesulitan

Belakangan ini, terdapat banyak pekerja dan kaum profesional yang ingin belajar di program pascasarjana sambil bekerja untuk meningkatkan keahlian atau untuk meningkatkan karir. Akademi ini menyediakan sistem pendukung pendidikan bagi para pekerja dan kaum profesional yang ingin belajar sambil bekerja untuk menjadi profesional dalam bidang bisnis web.



Bidang-bidang favorit

Sekarang ini, seiring dengan berkembangnya IT (ICT) dalam dunia industri (terutama dalam penyebaran teknologi bisnis web), penggunaan IT tingkat tinggi semakin dibutuhkan jika dibandingkan dengan "pengembangan IT" konvensional. Dengan kata lain, tidak hanya terbatas pada pengembangan dalam bidang IT (ICT), tetapi telah merupakan bagian dari strategi perusahaan tingkat tinggi.

Hal ini membutuhkan penguasaan IT oleh manajemen tingkat atas serta sumber daya manusia yang memiliki pengetahuan dan keahlian tinggi serta naluri manajemen yang tinggi. Akademi ini menggunakan kurikulum untuk mengembangkan sumber daya manusia IT tingkat tinggi yang diakui dunia. Para lulusan akademi ini diharapkan untuk bekerja dalam bidang-bidang IT dengan berbagai posisi seperti di bawah ini.

CIO (Chief Information Officer)

Dengan berjalannya pengembangan IT dalam industri, terdapat kebutuhan akan posisi CIO sebagai bagian dari manajemen perusahaan yang dapat menyediakan dukungan IT sebagai salah satu inti dalam manajemen dan bertanggung jawab dalam perencanaan strategi IT. CIO terlibat dalam pengembangan strategi perusahaan, menetapkan strategi informatika dalam membangun lingkungan untuk melaksanakan strategi perusahaan dan merupakan profesi dengan tingkat keahlian khusus tingkat tinggi yang memiliki berbagai kemampuan dalam perusahaan untuk dapat mengembangkan sistem informasi yang efektif.

Manajer Proyek

Peran manajer proyek sangat penting sebagai pemimpin proyek dalam mempromosikan penggunaan sistem IT. Manajer proyek merupakan sumber daya manusia industri bidang IT berkeahlian tinggi yang mengawasi penggunaan sumber daya manajemen secara efektif di dalam perusahaan dan harus memiliki kemampuan manajerial dan efisiensi secara terpadu dan mampu untuk memperkenalkan penggunaan teknologi informatika terbaru di dalam perusahaan. Untuk hal itu, perlu adanya pengetahuan luas dalam bidang IT dan manajemen. Selain itu, karena posisi ini banyak bergerak dalam berbagai proyek lintas sektoral yang melibatkan banyak orang dari berbagai bagian, perlu adanya kemampuan komunikasi dan kepemimpinan yang tinggi.

SE Senior, Engineer Konstruksi Sistem Web

SE Senior merupakan engineer yang juga melaksanakan manajemen proyek untuk mendukung tugas manajer proyek. Posisi ini membutuhkan pemahaman yang mendalam tidak hanya dalam hal teknologi, tetapi juga dalam berbagai unsur-unsur manajemen seperti biaya dan alur kerja. Engineer konstruksi sistem web melaksanakan pengembangan sistem secara riil dengan menggunakan keahlian IT terbaru bersama dengan manajer proyek dan SE senior.

Administrator Produksi Konten

Dalam pembuatan konten media seperti film, animasi, game software dan lainnya, administrator produksi konten mengatur atas seluruh tim proyek. Pertama, mempersiapkan proposal, kemudian bernegosiasi dengan perusahaan yang bekerja sama untuk membuat produksi, selanjutnya memastikan anggaran dengan terperinci. Lalu, merencanakan bagaimana memulihkan biaya produksi dengan memanfaatkan produksi, dan menjalankannya. Sehingga diharapkan kemampuan analisis seperti dalam pengalaman bisnis masa lalu dan situasi pasar saat ini, kepemimpinan untuk melaksanakan rencana tersebut dengan memimpin tim.

Konsultan Integrasi Sistem

Karena kurangnya sumber daya manusia IT in-house, terdapat banyak permintaan atas konsultan eksternal untuk mendukung penggunaan IT di berbagai perusahaan di Jepang. Konsultan integrasi sistem menyediakan jasa konsultasi dalam hal pembangunan konsep sistem bisnis yang sejalan dengan strategi manajemen dari perusahaan klien, dan merupakan sumber daya manusia industri berkeahlian tinggi yang harus memiliki keterampilan yang tepat untuk mendorong kerjasama antar perusahaan yang efektif untuk dapat bertahan di dalam lingkungan kompetisi bisnis internasional pada saat sekarang ini. Diperlukan berbagai keahlian tingkat tinggi dari kemampuan memahami kebutuhan pelanggan, mengambil keputusan yang tepat, sampai keahlian dalam bidang IT, manajemen dan komunikasi.

Web marketing professional

Merupakan tenaga profesional yang memiliki kemampuan dalam teknologi web untuk membangun situs e-bisnis dan dalam perencanaan strategis untuk penyediaan layanan melalui internet, dan pengetahuan akan berbagai teknik pemasaran untuk memahami perilaku konsumen melalui internet, untuk menjalankan e-bisnis. Perlu pengetahuan meluas yang berkaitan dengan perdagangan, serta ilmu dan keahlian yang tinggi dalam bidang jaringan seperti sistem distribusi maupun perlindungan keamanan informasi.

Arsitek Sistem

Arsitek sistem merupakan tenaga profesional yang melakukan analisa dalam perencanaan strategis IT di perusahaan, mengembangkan kerangka solusi dan secara bersamaan mengembangkan sistem yang telah ada atau membuat rencana pembuatan arsitektur (struktur) sistem modern yang konsisten. Dengan memainkan peran penghubung antara pihak manajemen strategis dan pengembang sistem dalam suatu perusahaan, posisi ini tidak hanya membutuhkan keterampilan IT tetapi juga pengetahuan yang luas dalam bidang bisnis dan manajemen.

Konsultan Keamanan Informasi

Jaringan informasi telah menjadi infrastruktur penting untuk mencapai e-commerce dan IoT (Internet of Things) dan yang lainnya. Di sisi lain, risiko keamanan sekitar jaringan ini terus berkembang. Konsultan keamanan informasi membantu dan mendukung klien agar merumuskan kebijakan keamanan informasi dan melindungi aset informasi. Selain itu, untuk memahami kondisi klien dan untuk melakukan respon yang tepat, dibutuhkan kemampuan manajemen dan komunikasi.



Sasaran Pendidikan

Daftar di bawah adalah sasaran pendidikan dari Jurusan Teknologi Bisnis Jaringan dari KCGI yang dirancang untuk mencapai misi dan sasaran Sekolah dalam pendidikan bagi siswa.

■ Menjamin Pengetahuan Mendasar

Siswa mendapatkan kemampuan sosial yang merupakan dasar bisnis, dimulai dari kemampuan berkomunikasi. Siswa juga memperoleh pemahaman infrastruktur teknologi yang menjadi bagian dari IT (ICT), seperti perangkat lunak, perangkat keras, dan jaringan.

■ Meningkatkan Kapasitas Perencanaan / Desain

Siswa memeriksa dan menganalisis status dan tren bisnis terkini dan IT (ICT) yang mendukungnya, serta belajar merencanakan dan merancang pendekatan rasional untuk masalah yang dihadapi oleh perusahaan dan masyarakat luas. Siswa juga mempelajari cara mendesain berbagai sistem dan konten yang diperlukan untuk mencapai pendekatan tersebut.

■ Meningkatkan Kapasitas Pengembangan / Aplikasi

Siswa belajar untuk menerapkan sistem dan konten yang mereka rencanakan dan desain melalui instalasi perangkat lunak dan memberikan solusi kepada pengguna. Siswa juga memperdalam pengetahuan praktis mereka dalam berbagai alat dan peraturan yang diperlukan untuk pengembangan dan penerapan ini.

■ Mengedepankan Mentalitas dan Etika seorang Profesional

Mentalitas dan etika profesional tingkat tinggi dibangun pada diri siswa untuk menjalankan proses bisnis dengan penuh tanggung jawab dan terus bekerja untuk mengembangkan diri mereka. Bersama dengan ini, siswa juga mempelajari kepemimpinan dan metode manajemen organisasi praktis.

Kebijakan Kurikulum

Sesuai dengan misi dan tujuannya, KCGI menerapkan kurikulum yang diarahkan untuk mengembangkan pebisnis yang mampu sukses dalam bisnis daring melalui kombinasi keterampilan profesional yang canggih di bidang IT dan manajemen.

1. Kurikulum

Siswa subjek diharapkan untuk mempelajari tiga kategori utama: kurikulum terkonsentrasi, dikelola menjadi kelompok yang sistematis agar siswa dapat memperdalam pengetahuan mereka mengenai bidang profesional tertentu; kurikulum industri, yang berfokus pada studi pengetahuan khusus dan terkait dengan industri tertentu serta aplikasi praktis dari teknologi termasuk penggunaan studi kasus; dan kurikulum pilihan umum yang mengarah pada keterampilan interpersonal, etika, dan tren pada teknologi canggih.

2. Penentuan Metode dan Model Pendaftaran Kursus

Sebagai respons atas sasaran dan preferensi pembelajaran mahasiswa, mereka memilih satu "Konsentrasi", rangkaian kursus yang menekankan keahlian yang luas dan mendalam dari pengetahuan paling mendasar tentang penerapan dan praktik pada bidang yang berkaitan dengan IT spesifik dalam beragam cakupan pengetahuan, atau Studi IT Umum. Studi IT Umum memungkinkan mahasiswa untuk memilih kursus yang sesuai dengan berbagai kebutuhan serta tujuan pribadi studi dan penelitian mahasiswa. Untuk memperluas jangkauan pembelajaran ke penerapan profesional, kurikulum juga menawarkan kursus Industri yang menekankan penerapan praktis teknologi di dalam berbagai bidang industrial. Siswa menerapkan pengetahuan mereka pada masalah spesifik serta membuat rancangan dan rencana di berbagai industri. Kursus Industri ditujukan untuk melengkapi kursus Konsentrasi utama siswa.

3. Proyek Master

Bersamaan dengan studi mereka di mata kuliah lain, siswa mengejar berbagai tema di bawah bimbingan instruktur mereka. Tujuan dari proyek master adalah untuk mengembangkan keterampilan siswa dalam menerapkan pengetahuan mereka ke aplikasi praktis.

4. Merespons Perubahan

Untuk merespons cepatnya perkembangan di bidang IT, kurikulum secara konstan direvisi dan diperbarui agar sejalan dengan kompetensi yang saat ini diperlukan untuk profesional IT yang sangat terampil.

Program Terintegrasi untuk Pengembangan Spesialis IT Terapan

Salah satu tujuan dasar KCGI adalah mengembangkan dan meluluskan spesialis IT terapan. Untuk mencapai tujuan ini, KCGI membuat kurikulum terintegrasi, menggabungkan berbagai model studi untuk memenuhi tujuan studi siswa yang beragam dengan proyek dan aktivitas yang dijalankan oleh siswa.

■ Memperoleh Spesialisasi

Sebagai spesialis IT terapan, sangat tidak realistis jika mengharapkan dapat menguasai seluruh pengetahuan tentang IT. Agar siswa dapat mengambil spesialisasi, KCGI mengidentifikasi sejumlah bidang tertentu dan mengembangkan kurikulum untuk bidang tersebut. Spesialisasi ini memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan yang luas dan mendalam tentang bidang yang mereka pilih, mulai dari dasar-dasar hingga teknologi terapan dan keterampilan praktis. Model studi ini, dengan siswa yang memilih kurikulum dan menekuninya secara luas dan mendalam, disebut model studi konsentrasi.

■ Merespons Kebutuhan Masyarakat

Di seluruh industri modern, kebutuhan akan IT terapan untuk meningkatkan efisiensi, mengumpulkan pengetahuan, dan memecahkan masalah terus meningkat. KCGI merespons kebutuhan ini dengan menyusun kurikulum yang memungkinkan siswa untuk memilih bidang industri dan praktik IT di bidang tersebut, belajar melalui studi kasus dan pemecahan masalah. Model studi yang memilih kurikulum dan memfokuskan studi pada kurikulum tersebut disebut model studi bidang industri.

■ Mendemonstrasikan Keterampilan Kreatif dan Praktis

Seorang spesialis IT terapan harus dapat menerapkan pengetahuan yang mereka peroleh dalam setiap subjek untuk penggunaan praktis dan solusi untuk masalah nyata. Mereka harus dapat merencanakan dan merancang serangkaian tindakan yang harus diambil atas inisiatif mereka sendiri dan memberikan manfaat dari solusi tersebut kepada orang lain. Untuk membantu dan mendorong siswa dalam mempelajari kemampuan tersebut, KCGI memasukkan proyek master dan studi independen ke dalam kurikulum yang diinginkan siswa di bawah bimbingan seorang instruktur yang ditugaskan.



■ Orientasi Profesional

Spesialis IT terapan diharapkan dapat memenuhi peran mereka sebagai tenaga profesional terlatih yang mampu memecahkan masalah nyata dan memberikan solusi praktis di bidang industri aktual. Untuk tujuan ini, KCGI mendorong para siswa untuk mengikuti magang. Magang memberikan kesempatan untuk mendapatkan pengalaman langsung yang dapat meningkatkan tingkat kemahiran teknis siswa dan mempertajam keterampilan pemecahan masalah mereka.

Pemilihan model instruksional dan penugasan proyek dan sejenisnya tidak diberlakukan secara seragam pada semua siswa. Sebaliknya, siswa dapat menggabungkan berbagai pilihan yang sesuai dengan ketertarikan dan minat serta kedalaman studi mereka. KCGI mendesain kurikulum yang menghormati kebebasan siswa untuk melanjutkan studi pilihan mereka seraya memastikan mereka mendapatkan pengetahuan dan teknik yang diperlukan dan sesuai untuk spesialis IT terapan.

Kebijakan Diploma

Untuk mendapatkan gelar Master (Spesialis) dari KCGI, siswa harus memenuhi ketiga syarat di bawah ini:

1. Siswa telah menyelesaikan semester studi yang diperlukan
2. Siswa telah memperoleh jumlah kredit (unit) yang diperlukan
3. Siswa telah menyelesaikan kursus sesuai dengan metode studi yang ditentukan dalam kurikulum dan telah memperoleh pengetahuan dasar, kemampuan terapan dan tingkat kesadaran etis yang tinggi yang diharapkan dari seorang profesional spesialis tingkat lanjut.



Pendaftaran: Pilih model studi

Mata Kuliah Wajib

- Komunikasi Profesional dalam Industri ICT
- Teori Kepemimpinan
- Dasar Proyek Master

Model Terkonsentrasi

- ERP
- Analisis Data Bisnis
- IT Kewirausahaan
- Pengembangan Sistem Web
- Administrasi Jaringan
- IT Manga dan Anime
- IT Pariwisata
- Model IT Umum

Pilih salah satu bidang yang dikhususkan di atasor atau

Model IT Umum Pilih mata kuliah mana saja berdasarkan tujuan Anda

Model Industri

- Fintech
- Pertanian
- Kelautan
- Kesehatan dan Medis
- Pemasaran Konten
- Pendidikan

Mata Kuliah Pilihan Pendukung

Proyek master (Opsional antara Proyek Master dan Kursus Terapan)

Master Ilmu Pengetahuan dalam bidang Teknologi Informasi (Gelar Profesional)

♦ Mata Kuliah Wajib dan Rekomendasi

KCGI menerima siswa dari beragam latar belakang, terlepas dari jurusan sarjana yang diambil. Keterbukaan ini adalah salah satu cara kami memenuhi misi untuk masyarakat yaitu menyediakan peluang karier yang menantang bagi sebanyak mungkin orang. Dengan demikian, mata kuliah wajib di KCGI adalah mata kuliah yang menanamkan keterampilan inti untuk komunikasi yang efektif dan rasional yang diharapkan dari profesional spesialis tingkat lanjut, terlepas dari bidang spesialisasi masing-masing siswa. Kami juga merekomendasikan mata kuliah dalam mengonfigurasi sistem komputer yang merupakan inti dari IT, serta dalam pembangunan situs web dan basis data. Mata kuliah ini memberikan dasar yang Anda perlukan untuk mempelajari IT terapan.

Wajib

- Komunikasi Profesional dalam Industri ICT
- Teori Kepemimpinan
- Dasar Proyek Master

Rekomendasi

- Fundamentals of Database Technology
- Web Programming 1
- Teori Organisasi Komputer
- Dasar-Dasar Jaringan

♦ Pemilihan Mata Kuliah

Dari masing-masing ketiga kurikulum—pemilihan terkonsentrasi, bidang industri dan umum—para siswa menyusun kurikulum pribadi mereka sendiri dengan berkonsultasi dengan penasihat akademis dan memilih mata kuliah untuk tiap semester. Mata kuliah dibagi menjadi mata kuliah dasar yang tidak memerlukan pengetahuan latar belakang khusus, mata kuliah yang memerlukan beberapa tingkat pengetahuan latar belakang dan mata kuliah yang membutuhkan pengetahuan khusus. Untuk meningkatkan tingkat kinerja akademik mereka, siswa diminta untuk mengambil setidaknya sejumlah mata kuliah terapan sebagai syarat kelulusan. Batas atas jumlah unit per semester juga diterapkan, untuk memastikan bahwa rencana akademik siswa memiliki waktu yang cukup untuk siswa belajar secara efektif.

♦ Studi Independen

Studi independen adalah sistem dengan siswa melakukan penelitian atas inisiatif mereka sendiri, tidak dibatasi oleh batas-batas mata kuliah yang ditawarkan di KCGI, di bawah bimbingan seorang penasihat akademis. Siswa menyusun temuan mereka dalam laporan penelitian dan menyajikan laporan secara lisan. Siswa yang lulus ujian lisan menerima kredit untuk satu unit.

♦ Magang

KCGI menawarkan program magang yang memungkinkan siswa di KCGI untuk mendapatkan pengalaman kerja selama jangka waktu tertentu di sebuah bisnis atau organisasi yang terkait dengan bidang studi mereka. Dengan menerapkan pengetahuan khusus dan keterampilan komunikasi yang mereka pelajari di KCGI dalam lingkungan kerja yang sebenarnya, para siswa memastikan mereka mengingat hal-hal yang telah mereka pelajari dan dapat menggunakannya secara praktis dan efektif. Pada akhir program magang, siswa menyerahkan laporan partisipasi dan menyajikan laporan lisan untuk menerima kredit untuk satu unit.

Proyek Master

♦ Ikhtisar

Proyek master di KCGI berfokus pada aplikasi dan teknologi praktis yang digunakan dalam IT. Tujuan penugasan proyek ini adalah untuk mengarahkan siswa dalam menganalisis masalah berdasarkan kesadaran mereka sendiri tentang masalah, kemudian menyusun dan menyajikan solusi mereka sendiri. Dibandingkan dengan proyek gelar Master universitas tradisional, di mana titik beratnya adalah dalam penelitian, proyek master KCGI tidak harus memberikan temuan baru. Sebaliknya, tujuannya adalah menciptakan peluang bagi siswa untuk meningkatkan kehidupan bagi masyarakat atau individu dalam beberapa cara menggunakan alat, layanan, kerangka kerja yang telah ada dan sebagainya.

♦ Tujuan

Untuk menganalisis dan menyajikan solusi untuk masalah yang tercakup dalam program studi terkonsentrasi atau bidang industri mereka, siswa KCGI yang bekerja pada proyek master berfokus pada penggunaan alat yang telah ada dan penerapannya. Alat tersebut dapat mencakup platform fisik, perangkat lunak, layanan, kerangka kerja, model bisnis, dan sebagainya.

♦ Metode Pelaksanaan

Mahasiswa menjalankan Proyek Master atas keinginannya sendiri, di bawah bimbingan Sponsor Proyek (instruktur yang bertanggung jawab pada Proyek). Tahapan yang diambil di setiap semester adalah sebagai berikut.

Alur peristiwa dalam Proyek Master (Ikhtisar)

Semester 3

Siswa menghadiri kuliah dasar (mata kuliah wajib) untuk Proyek Master dan mempelajari tentang komposisi proyek dan metode pelaksanaan secara umum. Siswa yang berencana untuk menyelesaikan Proyek Master diharapkan untuk menyiapkan dan menyerahkan rencana penelitian.

Semester 4

Siswa secara berkala melapor kepada Sponsor Proyek mereka terkait dengan perkembangan dan hasil Proyek. Pada akhir semester, siswa menyerahkan Proyek Master dan menyampaikan karyanya dalam presentasi verbal di hadapan beberapa instruktur. Presentasi ini merupakan ujian akhir untuk kursus ini.

Di bawah bimbingan sponsor proyek (instruktur dengan tanggung jawab untuk mengawasi proyek), siswa menjalankan proyek mereka dengan tujuan berikut:

Pengembangan alat baru, sistem, atau teori, atau penyempurnaan yang sebelumnya

Evaluasi alat, sistem, atau teori dari suatu perspektif baru

Pengembangan pelaksanaan atau penerapan baru untuk alat, sistem, atau teori



Studio e-learning



Auditorium



Ruang Kuliah

Menyusun Kurikulum Anda

Di KCGI, semua siswa yang ingin lulus dengan gelar Master di bidang Teknik IT (Spesialis) harus memperoleh jumlah unit yang ditentukan dan lulus dari proyek master mereka atau menyelesaikan satu unit dalam mata kuliah terapan sebagai pengganti.

Mata kuliah yang ditawarkan di KCGI dibagi menjadi tiga kurikulum: Terkonsentrasi, Bidang Industri dan Pilihan Umum. Dari berbagai subjek yang terkait dengan bisnis berbasis Web,

KCGI memilih subjek yang menarik perhatian industri dan yang memiliki permintaan tinggi untuk pengetahuan dan keterampilan terkait. Kami kemudian mengelompokkan subjek-subjek ini ke dalam kurikulum, memungkinkan siswa untuk memusatkan studi mereka secara efisien. Untuk membebaskan siswa untuk belajar dengan cara mereka sendiri, desain kurikulum memungkinkan pemilihan mata kuliah yang terkait dengan bidang spesifik seseorang.

Model Terkonsentrasi	Para siswa memilih bidang khusus yang spesifik dari pengetahuan yang berhubungan dengan IT dan memperdalam pengetahuan mereka dalam lingkup itu. Untuk membantu siswa dalam memperoleh basis pengetahuan spesifik namun cukup luas, mata kuliah dikelompokkan ke dalam berbagai bidang.
ERP	Siswa mempelajari sistem perencanaan sumber daya perusahaan (ERP) yang digunakan perusahaan untuk mengelola informasi orang, barang dan uang, dan untuk mendukung pengambilan keputusan bisnis.
Analisis Data Bisnis	Siswa belajar untuk menganalisis informasi yang terkumpul di cloud dan dalam basis data dan menggunakan analisis mereka untuk mendukung pengambilan keputusan yang efektif.
IT Kewirausahaan	Kurikulum ini mengajarkan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk berhasil sebagai pengusaha dalam bisnis IT, termasuk pola pikir kewirausahaan, kepemimpinan, dan metode analisis data dan penggunaan.
Pengembangan Sistem Web	Siswa dalam kurikulum ini mempelajari cara merencanakan dan merancang situs web yang terhubung ke sumber daya seperti basis data dan layanan cloud, serta cara membuat aplikasi Web untuk PC dan ponsel pintar.
Administrasi Jaringan	Siswa mempelajari metode konfigurasi berbagai jaringan, manajemen keamanan, dan instalasi dan pengembangan berbagai sistem klien/server.
IT Manga dan Anime	Kurikulum ini mengajarkan siswa cara menggunakan alat digital untuk merencanakan dan memproduksi konten visual animasi dan lainnya, serta bagaimana menggabungkan konten tersebut ke dalam bisnis seseorang.
IT Pariwisata	Mata kuliah ini mencakup aplikasi ICT di bidang pariwisata. Siswa mempelajari cara menjalankan pariwisata sebagai bisnis; mengelola informasi dalam tur, akomodasi, dll.; dan merencanakan dan mendesain konten pariwisata.
Model IT Umum	ICT dapat diterapkan dalam berbagai bidang dan dalam berbagai kombinasi. Siswa meningkatkan studi mereka dengan memaksimalkan penerapan tujuan umum ini, menciptakan kurikulum unik mereka sendiri di luar konsep yang telah ada.
Model Industri	Kurikulum bidang industri memungkinkan siswa untuk mempelajari mata kuliah yang diarahkan ke aplikasi praktis dari pengetahuan dan teknik khusus di industri tertentu. Setiap kurikulum siswa dikhususkan untuk bisnis atau industri tertentu. KCGI mengundang individu-individu luar biasa di lini depan setiap industri untuk menjadi instruktur. Isi kurikulum ini diperbarui sesuai kebutuhan untuk mencerminkan tren industri terbaru.
Fintech	Fintech adalah IT yang diterapkan di bidang keuangan. Mata kuliah ini mengeksplorasi operasi inti bank serta status uang elektronik, mata uang virtual dan teknologi keuangan lain yang ada saat ini.
Pertanian	Siswa mempelajari bagaimana IT diterapkan di bidang pertanian. Topik termasuk penggunaan IT untuk mengendalikan lingkungan budidaya (seperti di pabrik tanaman) dan revolusi dalam menghasilkan distribusi.
Kelautan	Kurikulum ini berkaitan dengan penerapan IT dalam pembuatan kapal dan transportasi laut. Siswa mempelajari kontrol navigasi kapal dan pengendalian lingkungan untuk budidaya laut.
Kesehatan dan Medis	Siswa mempelajari tentang aplikasi IT di bidang medis. Topik yang dibahas meliputi manajemen data dalam catatan medis elektronik dan dukungan diagnostik menggunakan AI dan visualisasi data.
Pemasaran Konten	Siswa mempelajari tentang aplikasi IT di manga, anime, video, musik dan media lainnya. Di antara topik yang ditangani adalah digitalisasi proses produksi, manajemen hak kekayaan intelektual dan strategi promosi.
Pendidikan	Dalam mata kuliah ini siswa mempelajari tentang aplikasi IT di bidang pendidikan. Ini termasuk desain dan produksi konten e-learning (pembelajaran elektronik), berbagai sistem komunikasi, dan lainnya.
Pilihan Pendukung	Mata kuliah dalam kurikulum pilihan umum adalah kombinasi dari dua jenis mata kuliah yang cakupannya luas. Kelompok pertama terdiri dari mata kuliah untuk membangun komunikasi, manajemen dan keterampilan dasar lain yang diperlukan untuk setiap profesional, baik dalam kurikulum terkonsentrasi atau bidang industri. Yang kedua terdiri dari studi kasus IT terdepan dan studi tentang tren terbaru dalam teknologi. Dengan memasukkan mata kuliah dengan berbagai perspektif dari dasar-dasar bisnis IT ke studi terapan, kurikulum ini memberi para siswa berbagai macam pilihan.
Komunikasi	Siswa dari mata kuliah ini mempelajari cara berkomunikasi secara logis dan jelas di bidang IT dan bisnis, mengembangkan keterampilan dalam percakapan, ekspresi diri dan sebagainya.
Manajemen	Siswa dari mata kuliah ini mempelajari tentang pendekatan manajemen yang umumnya diperlukan dalam perusahaan, seperti manajemen kemajuan kerja dan pelatihan personel.
Manufaktur	Upaya untuk meningkatkan kualitas dan kerangka kerja untuk memicu inovasi di bidang manufaktur dieksplorasi dalam studi kasus terperinci dalam mata kuliah ini.
Aplikasi Lanjutan dan Tren Teknologi dalam IT	Siswa dari mata kuliah ini mempelajari berbagai aplikasi canggih IT dan studi kasus terperinci tentang tren teknologi.

Model Terkonsentrasi

Dalam Model Terkonsentrasi, tujuan siswa adalah untuk memperoleh pengetahuan, baik khusus dan luas, terkait dengan satu bidang tertentu di antara berbagai bidang terkait IT yang tersedia untuk dipilih. KCGI menyediakan daftar bidang yang dapat digunakan siswa untuk memilih mata kuliah. Enam kategori berikut mewakili enam bidang yang telah diidentifikasi KCGI sebagai menarik minat industri yang intens dan membutuhkan pengetahuan dan keterampilan yang terkait dengan IT. Mata kuliah dipilih dan dikelompokkan sesuai dengan tujuan siswa.

ERP (Perencanaan Sumber Daya Perusahaan)

► Untuk pola pemilihan mata kuliah dalam kurikulum terkonsentrasi, silakan lihat halaman 27.

Untuk siswa yang bertujuan untuk berkarier sebagai konsultan atau insinyur sistem yang berkontribusi pada peningkatan proses bisnis perusahaan

Perencanaan Sumber Daya Perusahaan (ERP) adalah pendekatan untuk manajemen komprehensif dari semua sumber daya perusahaan—manusia, barang, mesin, uang, dan informasi—menggunakan IT. Memahami sistem perencanaan sumber daya perusahaan (sistem ERP) yang dapat mewujudkan pendekatan ini adalah langkah pertama penerapan sistem ERP, yang dapat meningkatkan proses bisnis perusahaan.

Dalam konsentrasi ini, siswa terlibat dalam studi praktis dengan

menggunakan sistem pendidikan SAP ERP, termasuk integrasi bisnis, sistem akuntansi keuangan, penjualan dan sistem distribusi. Siswa juga melakukan survei studi kasus analisis masalah dan implementasi ERP di berbagai perusahaan. Selain itu, siswa melakukan penelitian tentang menghubungkan ERP dengan infrastruktur perusahaan terbaru, seperti dalam basis data memori dan IoT.

Jalur karier target

- Konsultan implementasi ERP
- Insinyur kustomisasi ERP
- Insinyur pengembangan add-on ERP

Analisis Data Bisnis

► Untuk pola pemilihan mata kuliah dalam kurikulum terkonsentrasi, silakan lihat halaman 27.

Untuk siswa yang bertujuan menjadi analis yang menganalisis data bisnis dan menerapkan analisis itu untuk pengambilan keputusan perusahaan

Analisis data bisnis adalah teknik bisnis yang mendapatkan perhatian yang meningkat dari berbagai bidang industri dalam beberapa tahun terakhir. Tujuan utama dari analisis data bisnis adalah untuk memungkinkan perusahaan melakukan pengambilan keputusan yang efektif yang mereka butuhkan untuk mengembangkan bisnis mereka.

Ketika perusahaan mengakumulasi berbagai data, manajemen data menjadi semakin kompleks, menghadapkan perusahaan dengan berbagai masalah sulit. Tujuan dari konsentrasi ini adalah untuk

mengembangkan siswa dalam memahami cara-cara untuk menemukan solusi untuk masalah-masalah ini. Siswa mempelajari cara menganalisis dan memproses data dan menggunakan analisis tersebut untuk memecahkan sejumlah masalah perusahaan. Konsep penting seperti manajemen hubungan pelanggan strategis (CRM), berdasarkan pada pemahaman pemasaran dan metode analisis statistik; dan manajemen rantai pasokan (SCM), yang digunakan untuk menangani model bisnis yang melibatkan infrastruktur logistik dan pembelian, juga dipelajari.

Jalur karier target

- Analis yang melakukan penggalian data (ekstraksi dan penggunaan sumber informasi), analisis pasar, dll.
- CEO yang dapat membuat keputusan, seperti mengusulkan dan memajukan strategi perusahaan, berdasarkan data
- Konsultan yang dapat menawarkan saran dan panduan tentang perencanaan produk
- Manajer CRM yang membuat model untuk menggambarkan perilaku konsumen dan untuk mengembangkan strategi dan prakiraan

IT Kewirausahaan

► Untuk pola pemilihan mata kuliah dalam kurikulum terkonsentrasi, silakan lihat halaman 27.

Untuk siswa yang bertujuan menjadi pengusaha dan manajer yang mampu menerapkan IT dalam bisnis baru

Pengusaha IT meluncurkan, mengembangkan dan mengelola usaha IT mereka sendiri dan orang lain dan menerapkan keahlian mereka untuk mendukung pengembangan bisnis di industri lain. Tujuan dari konsentrasi ini adalah untuk menumbuhkan sebuah pola pikir dan kepemimpinan kewirausahaan pada siswa seraya memberikan

pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk memulai bisnis di bidang IT. Sambil berfokus pada e-commerce dan bisnis berbasis Web, siswa juga mempelajari konsep dasar di bidang keuangan, pemasaran, dan manajemen.

Jalur karier target

- Konsultan manajemen
- Manajer perusahaan
- Personel pendukung untuk analis perusahaan dan investor ventura
- Produsen pengembangan bisnis di perusahaan

Pengembangan Sistem Web

► Untuk pola pemilihan mata kuliah dalam kurikulum terkonsentrasi, silakan lihat halaman 28.

Untuk siswa yang bertujuan menjadi insinyur pengembangan aplikasi Web atau administrator situs web

Pengembangan sistem web sebagai aturan mencakup produksi situs web pada intranet perusahaan, menahar konten untuk penggunaan internal perusahaan, dan pembuatan situs web di internet, yang dipublikasikan untuk penggunaan luar. Umumnya, situs web kode pengembangan sistem Web menggunakan pemrograman dan bahasa

markup; namun, sistem manajemen konten (CMS) juga termasuk dalam pengembangan sistem Web. Dalam konsentrasi ini, siswa mempelajari cara memprogram dan mengode sistem Web dan mempelajari dasar-dasar jaringan.

Jalur karier target

- Desainer/pemrogram dari situs web yang mudah dan bermanfaat
- Produser yang terlibat dalam meluncurkan situs web baru dan mendukung dan meningkatkan situs web yang ada
- Pengelola situs web mendukung dan meningkatkan keunggulan di situs web perusahaannya
- Insinyur yang dapat mengintegrasikan layanan web yang ada dengan layanan cloud untuk membuat aplikasi

Administrasi Jaringan

► Untuk pola pemilihan mata kuliah dalam kurikulum terkonsentrasi, silakan lihat halaman 28.

Untuk siswa yang bertujuan menjadi insinyur jaringan, spesialis keamanan informasi, dll.

Layanan jaringan adalah elemen penting dari sistem informasi saat ini. Administrator jaringan membangun jaringan komputer dan sistem server, memecahkan masalah hambatan, dan mengelola serta mendukung jaringan dan sistem ini. Ketika masalah terjadi pada

jaringan, administrator jaringan menangani masalah dan memelihara data di jaringan. Dalam konsentrasi ini, siswa memperoleh pengetahuan tentang pengoperasian sistem jaringan dan tentang keamanan informasi.

Jalur karier target

- Insinyur pemeliharaan/operasi untuk layanan internet korporat
- Manajer keamanan untuk intranet perusahaan dan sistem bisnis mission-critical
- Manajer yang membuat dan mengoperasikan berbagai lingkungan server (Web, basis data, video, dll.)
- Konsultan memadukan dan mendukung berbagai jaringan, termasuk layanan cloud dan perangkat IoT
- Insinyur mengembangkan dan mengoperasikan perangkat lunak klien/server untuk sistem jaringan

IT Manga dan Anime

► Untuk pola pemilihan mata kuliah dalam kurikulum terkonsentrasi, silakan lihat halaman 28.

Untuk siswa yang bertujuan menjadi pembuat dan sutradara anime, video, dan konten lainnya

Kementerian Ekonomi, Perdagangan, dan Industri Jepang (METI) mempromosikan strategi yang disebut "Cool Japan Strategy". Strategi ini adalah kerangka kerja untuk pengembangan dan promosi nasional dan internasional budaya Jepang, industri konten dan industri kreatif yang diakui di seluruh dunia, seperti manga (genre buku komik) dan anime (fitur animasi bergaya Jepang). Di KCGI, kami sangat tertarik dengan Cool Japan strategy. Kami menyediakan kurikulum yang berfokus pada penyebaran manga dan anime di bisnis Web. Contohnya, siswa dapat mempelajari cara mengembangkan model bisnis baru berdasarkan penelitian tentang model bisnis konten dan industri kreatif yang telah ada. Mereka juga dapat merasakan berbagai macam situasi yang dihadapi dalam industri kreatif, seperti perencanaan dan produksi anime, dan menemukan solusi praktis untuk setiap masalah yang mereka hadapi.

Manga dan animasi telah memasuki usia pengembangan bersama skala besar. Pesanan untuk proyek lintas batas nasional tidak langka. Dalam industri konten dan kreatif saat ini, termasuk industri komik dan animasi yang semakin dikenal secara internasional, kehadiran IT menjadi sangat diperlukan. Produser konten saat ini harus menguasai tidak hanya teknologi "dasar" seperti menggambar, mengedit video, dan perangkat lunak storyboarding, tetapi juga berbagai macam alat digital; selain itu, mereka harus dapat menyusun solusi menggunakan teknologi ini berdasarkan setiap situasi. Dalam konsentrasi ini, siswa memperoleh keterampilan komprehensif yang mereka butuhkan untuk membuat konten dan menerapkan semangat kreatif untuk pekerjaan dan hidup mereka sendiri.

Jalur karier target

- Produser yang menangani perencanaan, produksi, dan promosi konten kartun dan animasi secara komprehensif
- Pembuat konten terampil dalam penggunaan alat produksi digital dan analog
- Direktur yang dapat menggunakan komposisi dan efek video dengan dampak yang tepat untuk tujuan setiap produksi
- Direktur pemasaran yang dapat merencanakan konten dengan melihat tren di pasar kartun dan animasi, dalam pendidikan, hiburan, dan sebagainya

IT Pariwisata

► Untuk pola pemilihan mata kuliah dalam kurikulum terkonsentrasi, silakan lihat halaman 29.

Untuk siswa yang bertujuan menjadi insinyur dan manajer yang dapat mengusulkan rencana dan sistem untuk bisnis pariwisata

Rencana promosi pariwisata pemerintah Jepang memiliki dampak yang besar dalam beberapa tahun terakhir. Jumlah pengunjung asing ke Jepang meningkat pesat, setelah mencapai angka tertinggi sepanjang masa sebanyak 31,19 juta pengunjung pada tahun 2018 (sumber: survei oleh Organisasi Pariwisata Nasional Jepang). Masing-masing kota tempat KCGI memiliki kampus—Kyoto, Tokyo, dan Sapporo—sangat populer di kalangan wisatawan, menciptakan suasana yang senantiasa mengingatkan salah satu kebutuhan dan

masalah yang terdapat pada layanan wisata.

Bidang industri ini, yang secara khusus ditujukan untuk pertukaran pelajar, memanfaatkan keuntungan ini untuk mengeksplorasi layanan pariwisata baru dan model bisnis yang menggunakan IT. Siswa mencari solusi untuk masalah nyata seperti memberikan informasi pariwisata dalam berbagai bahasa dan media; digitalisasi dan analisis catatan kegiatan wisata; dan memperkirakan kegiatan wisata.



Jalur karier target

- Insinyur yang terlibat dalam perencanaan sistem pariwisata, pengembangan sistem, dan penggunaan Big Data
- Manajer yang memiliki keterampilan untuk membuat manajemen layanan pariwisata yang lebih efisien menggunakan IT

Sekolah pendidikan pariwisata paling bergensi di Milan

International University of Languages and Media (IULM), berlokasi di kota Milan yang bersejarah, merupakan sekolah pendidikan pariwisata paling bergensi di Italia dan mitra KCGI. Didirikan pada tahun 1968, IULM terdiri dari tiga fakultas—Pariwisata; Seni Murni; serta Bahasa dan Komunikasi—dan memiliki badan mahasiswa dengan 6.300 mahasiswa program sarjana dan pascasarjana.

IULM International University of Languages and Media
https://www.iulm/



Program Gelar Ganda

KCGI + IULM
(Dua tahun) (Satu tahun)

Program ini memperpanjang masa studi program Master normal KCGI selama 2 tahun menjadi 3 tahun, dengan tahun akhir studi diselesaikan sebagai mahasiswa pertukaran pelajar di IULM, kampus mitra KCGI. Setelah penyelesaian program ini, mahasiswa dapat menerima gelar Master dari IULM dan KCGI. Gelar dapat diberikan dalam bahasa Jepang atau bahasa Inggris di KCGI, dan dalam bahasa Inggris di IULM.

Mempelajari pariwisata di kampus terbaik di dunia, dalam bahasa Inggris!

Berinteraksi dengan siswa-siswa dari Italia dan negara-negara lain selama tiga tahun periode belajar!

Lulus dengan gelar yang membuka jalur karier di Jepang, Italia, dan banyak negara lainnya!

Anda bahkan dapat bergabung dalam program magang di Jepang, Italia, dan negara-negara lain!

Model IT Umum

► Untuk pola pemilihan mata kuliah dalam kurikulum terkonsentrasi, silakan lihat halaman 29.

Siswa bertujuan untuk memperoleh berbagai pengetahuan, memilih dengan bebas dari berbagai genre

Model Industri

“Bidang industri” dalam Model Industri mengacu pada industri dan jenis bisnis tertentu yang memerlukan pengetahuan khusus yang ditujukan untuk menempatkan IT ke dalam penggunaan praktis. KCGI telah berfokus pada tujuh industri dan jenis bisnis yang tercantum di bawah ini yang mana IT diharapkan untuk memainkan peran penting dalam memecahkan berbagai masalah. Kursus dipilih dan dikelompokkan dengan pandangan untuk mengembangkan orang-orang yang dapat memainkan peran aktif dan dinamis di masing-masing industri.

Fintech

► Untuk pola pemilihan mata kuliah dalam kurikulum terkonsentrasi, silakan lihat halaman 30.

Untuk siswa yang bertujuan menjadi insinyur sistem atau perencana yang mampu merencanakan dan mengusulkan berbagai macam layanan IT keuangan

Fintech adalah istilah umum untuk layanan IT keuangan baru seperti pembayaran elektronik dan mata uang virtual. Saat ini fintech adalah salah satu sektor yang paling diperhatikan di dunia bisnis. Di bidang industri ini, siswa mempelajari tentang pengaturan akuntansi dan keuangan yang membentuk latar belakang untuk

layanan keuangan IT, sementara juga mempelajari desain sistem fintech. Menggunakan pengetahuan ini sebagai titik entri, siswa mempelajari cara menggabungkan berbagai keterampilan IT, seperti pengembangan aplikasi Web dan ponsel pintar dan pengumpulan data dan analisis, untuk memainkan peran aktif dalam fintech.

Jalur karier target

- Insinyur sistem atau perencana, yang didukung oleh literasi keuangan dan akuntansi serta pengetahuan dasar tentang bisnis Web
- Analis data yang mengumpulkan dan menganalisis informasi pribadi dan keuangan pelanggan
- Insinyur aplikasi yang menerapkan teknologi baru seperti mata uang virtual dan API keuangan

Pertanian

► Untuk pola pemilihan mata kuliah dalam kurikulum terkonsentrasi, silakan lihat halaman 30.

Untuk siswa yang bertujuan menjadi konsultan dan analis yang mendukung manajemen dan distribusi budidaya di bidang pertanian melalui IT

Karena pabrik sayuran dan layanan cloud pendukung pertanian membuktikan, IT dapat diterapkan untuk memecahkan masalah dalam pertanian Jepang yang telah menjamur dalam beberapa tahun terakhir, seperti kekurangan penerus pertanian dan menurunnya daya saing terhadap impor.

Di bidang industri ini, kami memperkenalkan berbagai studi kasus terkini tentang titik pertemuan pertanian dengan IT; informasi latar belakang tentang kerangka kerja di mana produk tumbuh,

didistribusikan dan dikonsumsi; dan arahan dalam inovasi kerangka kerja ini. Siswa mempelajari cara merancang sistem yang berdiri sendiri di bidang IT pertanian, termasuk sensor lingkungan dan IoT. Dengan menggabungkan pengetahuan ini dengan konsentrasi seperti analisis data bisnis dan pengembangan sistem Web, siswa dapat bertujuan untuk karier sebagai insinyur dan konsultan dengan peran aktif di bidang pertanian.

Jalur karier target

- Analis data yang mengumpulkan dan menganalisis data tentang perilaku produsen dan kualitas produk pertanian
- Pengembang materi e-learning (pembelajaran elektronik) untuk melestarikan keahlian produsen dalam bentuk buku teks dan melatih penerus
- Insinyur sistem atau konsultan yang mendukung koneksi langsung antara produsen dan konsumen (CRM)

Kelautan

► Untuk pola pemilihan mata kuliah dalam kurikulum terkonsentrasi, silakan lihat halaman 30.

Untuk siswa yang bertujuan menjadi konsultan dan insinyur sistem yang mendukung IT dalam industri kelautan, seperti dalam manajemen sumber daya atau navigasi kapal

Pengembangan industri kelautan dan perikanan bergantung pada penggunaan IT untuk meningkatkan keselamatan navigasi dan membuat penangkapan ikan efisien dan berkelanjutan. Kini industri ini sedang mencari solusi berbasis IT baru, seperti sumber daya laut dengan fitur penelusuran menggunakan pelacakan satelit dan sistem untuk mengumpulkan data lingkungan. Sementara itu industri

kelautan berada di bawah tekanan untuk mengurangi konsumsi energi dan meningkatkan keselamatan dalam navigasi, mengurangi emisi gas rumah kaca, mencegah pencemaran laut dan menggunakan energi alam dari laut. Di bidang industri ini, KCGI melatih para pemimpin masa depan IT kelautan.

Jalur karier target

- Insinyur sistem yang dapat membangun dan mengoperasikan berbagai macam sistem IT untuk mendukung keselamatan navigasi
- Konsultan yang merencanakan dan mengembangkan bahan e-learning (pembelajaran elektronik), mencari keahlian para nelayan dan pekerja akuakultur untuk melatih generasi berikutnya
- Manajer yang dapat menganalisis dan mengelola logistik dalam budidaya dari produksi hingga distribusi dan penjualan

Kesehatan dan Medis

► Untuk pola pemilihan mata kuliah dalam kurikulum terkonsentrasi, silakan lihat halaman 31.

Untuk siswa yang bertujuan menjadi ilmuwan data dan insinyur sistem yang ahli dalam manajemen dan penggunaan informasi medis yang bermanfaat

Implementasi IT di bidang medis berkembang sangat cepat, merangkul sistem administrasi medis, sistem pemesanan, sistem rekam medis elektronik, diagnosis gambar dan banyak lagi. Data pengobatan yang sebelumnya digunakan untuk mengobati satu pasien pada satu waktu, data peralatan medis dan sebagainya dikumpulkan dan dianalisis sebagai Big Data, untuk digunakan dalam mencegah penyakit menular dan mengoptimalkan rencana

perawatan. Analisis kata dan frasa yang berkaitan dengan perawatan medis di internet memainkan peran dalam perkiraan dan pencegahan penyakit menular. Dengan cara ini dan lainnya, penggunaan IT dalam kedokteran semakin meluas, menciptakan permintaan yang tinggi di bidang medis bagi para profesional yang dapat menerapkan IT tingkat lanjut ke sejumlah masalah.

Jalur karier target

- Insinyur sistem yang mampu mengembangkan, mengonfigurasi, dan mengoperasikan berbagai sistem IT di bidang medis, termasuk sistem untuk rekam medis elektronik dan obat-obatan jarak jauh
- Asisten data yang memiliki keahlian untuk mengumpulkan, menganalisis, dan memvisualisasikan data medis dan peralatan medis untuk mendukung diagnosis dokter
- Insinyur yang dapat mengelola jaringan informasi untuk rumah sakit dan perawatan medis regional

Pemasaran Konten

► Untuk pola pemilihan mata kuliah dalam kurikulum terkonsentrasi, silakan lihat halaman 31.

Untuk siswa yang bertujuan menjadi direktur pemasaran, perencana pemasaran dan profesional lainnya yang mempromosikan distribusi konten digital

Bidang industri ini memperdalam pemahaman dan penghargaan siswa terhadap kekayaan intelektual, sebuah konsep di inti bisnis dengan konten apa pun. Mata kuliah ini berhubungan dengan penanganan hak cipta untuk manga dan anime; situs web yang menghosting musik, gambar dan video; dan bekerja dalam berbagai format oleh seniman yang membuat konten ini. Siswa juga mempelajari tentang bisnis konten itu sendiri dan model bisnis riset

yang menggunakan karakter populer. Sambil mendapatkan pengetahuan dan teknik yang diperlukan untuk mengelola proses mulai dari perencanaan dan produksi hingga promosi mengenai buku komik, animasi dan konten lainnya, siswa melakukan survei dan menganalisis tren terbaru dalam teknologi dan pasar internasional. Atas dasar penelitian ini, siswa mengajukan proposal perbaikan dan model bisnis.

Jalur karier target

- Direktur pemasaran yang merencanakan konten pendidikan, musik, dan lainnya yang menggabungkan tren di pasar komik dan kartun animasi
- Perencana yang mengembangkan strategi pemasaran dengan mempertimbangkan kerangka hukum seputar kekayaan intelektual, termasuk hak cipta dan hak kekayaan intelektual lainnya

Pendidikan

► Untuk pola pemilihan mata kuliah dalam kurikulum terkonsentrasi, silakan lihat halaman 31.

Untuk siswa yang bertujuan menjadi insinyur dan pencipta konten yang terlibat dalam e-learning (pembelajaran elektronik) melalui berbagai media dan mode ekspresi

Berbagai macam terminal IT telah menemukan jalan mereka ke ruang pendidikan saat ini, termasuk berbagai macam sistem e-learning (pembelajaran elektronik) dan tablet. Menggabungkan materi pendidikan dari instruktur dengan media dan mode ekspresi lain, untuk membuat dan berbagi konten baru, sekarang menjadi proses pendidikan dasar. Pendidik dapat membuat sumber daya pendidikan yang menarik dan dapat diakses menggabungkan tidak hanya teks dan gambar tetapi juga audio, video, dan info grafis. Aktivitas seperti mengatur dan menyajikan data grafik dari penelitian seseorang sekarang secara rutin dituntut. Kini diharapkan, tidak hanya dalam pendidikan tetapi juga dalam berbagai bidang industri seperti pertanian dan operasi kelautan, praktisi veteran akan menemukan cara untuk melestarikan keahlian

mereka dan mewariskannya kepada generasi mendatang. Ini harus dilakukan dengan mencatat dan mengelola pengetahuan ini sebagai data video atau aktivitas dan mengambil dari sumber-sumber ini untuk menciptakan materi pendidikan yang dapat diakses oleh khalayak luas.

Di bidang industri ini, siswa mempelajari cara menggabungkan berbagai media dan mode ekspresi berdasarkan desain instruksional yang sesuai, sehingga menciptakan lingkungan yang efektif untuk e-learning (pembelajaran elektronik). Melalui proses ini siswa terlibat dalam studi praktis tentang penggunaan dan penerapan media pendidikan dengan cara yang efektif dalam mendorong dialog antara siswa dan instruktur.

Jalur karier target

- Profesional pendidikan yang terlibat dalam pengembangan dan pengoperasian sistem e-learning (pembelajaran elektronik) menggunakan berbagai media dan mode ekspresi
- Pembuat konten yang menggunakan dan menyampaikan kepada generasi masa depan keahlian dari berbagai bidang industri melalui pengembangan bahan e-learning (pembelajaran elektronik)
- Insinyur yang terlibat dengan analisis dan desain sistem komunikasi pendidikan yang mengintegrasikan berbagai macam media

Program Kredit Utama untuk Jurusan Teknologi Bisnis Web



Kategori	Klasifikasi	Mata Kuliah	Jumlah Kredit	Praktik	Penting
Mata Kuliah Model Terkonsentrasi	ERP	Sistem Informasi untuk Perusahaan *	2		Siswa dapat memilih salah satu dari mata kuliah ini untuk konsentrasi mereka. Setidaknya harus menghadiri 20 unit dari mata kuliah yang dicantumkan. Siswa juga dapat memilih mata kuliah yang ditambahkan dari Kelompok Mata Kuliah Industrial.
		Integrasi Sistem dan e-Bisnis *	4	○	
		Akuntansi Internasional *	2		
		Pengembangan Sistem Akuntansi Keuangan 1,2	masing-masing 3	○	
		Pengembangan Sistem Penjualan dan Distribusi 1,2	masing-masing 3	○	
		Pengembangan Sistem Pengendalian Produksi	3	○	
		Pengembangan Sistem Manajemen Material	3	○	
		Pengembangan Sistem Manajemen Sumber Daya Manusia	3	○	
		Pengembangan Aplikasi Bisnis ERP	3	○	
	Analisis Data Bisnis	Dasar-Dasar Teknologi Basis Data *	2		
		Statistik *	4	○	
		Ilmu Data	4	○	
		Data Kualitatif: Analisis dan Transformasi	2	○	
		Analisis Data Eksplorasi dan Visualisasi	4	○	
		Teori Penggalian Data	2		
		Pembelajaran Mesin dan Aplikasinya	2		
		Analisis Data dan Algoritme	2		
		Topik Tingkat Lanjut dalam Teknologi Basis Data	4	○	
		Sistem Informasi Lingkungan	2		
	IT Kewirausahaan	Memimpin dengan Berarti untuk Pertumbuhan Berkelanjutan *	2		
		Perilaku Organisasi *	2		
		Topik Lanjutan dalam Etika Informasi *	2		
		Pengantar Bisnis Web *	2		
		Hukum Hak Kekayaan Intelektual	2		
		Topik Lanjutan dalam Administrasi Bisnis	2		
		Ekonomi Bisnis 1,2	*(Hanya 1) masing-masing 2		
		Studi Praktis untuk Manajemen Bisnis	2		
		Isu Terkini di Industri IT	2		
		Desain Merek dan Manajemen Bisnis	2		
		Strategi dan Pemasaran Bisnis Internet	2		
		Metodologi e-Commerce	2		
		Kewirausahaan dan Model Bisnis	2		
		Negosiasi Bisnis IT	2		
		Komputasi Cloud Praktis	2		
	Teori Permainan dan Keterampilan Negosiasi	2			
	Pengembangan Sistem Web	Dasar-Dasar Teknologi Basis Data *	2		
		Topik Tingkat Lanjut dalam Teknologi Basis Data	4	○	
		Teori Organisasi Komputer *	2		
		Dasar-Dasar Jaringan *	2		
		Pengembangan Layanan Web	2		
		Pengantar Teknologi Web	4	○	
		Pemrograman Web 1,2	*(Hanya 1) masing-masing 2	○	
		Algoritme dan Struktur Data *	2		
		Pemrograman Web 3	4	○	
Pemrograman Berorientasi Objek		4	○		
Desain Sistem Berorientasi Objek	4	○			
Teknik Perangkat Lunak	2				
Administrasi Jaringan	Dasar-Dasar Teknologi Basis Data *	2			
	Teori Organisasi Komputer *	2			
	Dasar-Dasar Jaringan *	2			
	Sistem Administrasi	2			
	Virtualisasi dan Jaringan Cloud	3	○		
	IoT dan Jaringan Nirkabel	3	○		
	Kepemimpinan	2			
	Studi Tingkat Lanjut dalam Jaringan	2			
	Pengantar Teknologi Web	2			
	Pengembangan Layanan Web	4	○		

Kategori	Klasifikasi	Mata Kuliah	Jumlah Kredit	Praktik	Penting			
Mata Kuliah Model Terkonsentrasi	IT Manga dan Anime	Dasar-Dasar Menggambar Animasi A, B *	masing-masing 2	○	Kelompok Mata Kuliah Industrial harus dihadiri sehubungan dengan konsentrasi. Beberapa bidang dapat dipilih.			
		Penciptaan Animasi Digital	3	○				
		Penulisan Skenario dan Storyboard	2					
		Pembacaan Cerita dan Komunikasi Visual	4	○				
		Pengembangan Konten Multimedia	3	○				
		Efek Visual Khusus	3	○				
		Pengolahan Citra Visual	2					
		Produksi Audio Digital	2					
		Topik Khusus dalam Anime, Perencanaan, Produksi dan Promosi	2					
		Pengantar IT Pariwisata *	2					
	IT Pariwisata	Pengantar Bisnis Pariwisata *	2					
		Desain Sistem Informasi Pariwisata	4					
		Analisis Data Pariwisata	2					
		Manajemen Destinasi Pariwisata	2					
		Teori Pengembangan Personel Global	2					
		Manajemen Proyek	2					
		Ilmu Data	4	○				
		Pemrograman Web 1,2	*(Hanya 1) masing-masing 2	○				
		Mata Kuliah Model Industri	Fintech	Uang dan Perbankan		2		Kelompok Mata Kuliah Industrial harus dihadiri sehubungan dengan konsentrasi. Beberapa bidang dapat dipilih.
				Dasar-Dasar Fintech		2		
Pertanian	Desain Sistem Teknologi Keuangan		2					
	Informatika Pertanian di Generasi Selanjutnya		2					
Kelautan	Ekonomi Pertanian		2					
	Desain Sistem Informasi Pertanian		2					
Kesehatan dan Medis	Dasar-Dasar Industri Kelautan		2					
	Desain Sistem Informasi Kelautan		2					
Pemasaran Konten	Informasi Medis dan Hukum		2					
	Desain Sistem Informasi Medis		2					
Pendidikan	Informasi Lini Depan Medis	2						
	Topik Khusus dalam Industri Konten	2						
Pilihan Pendukung	Strategi Promosi Konten	Musik dalam IT	2		Siswa bebas memilih dari daftar mata kuliah di sebelah kiri.			
		Hiburan dalam IT	2					
	Dasar-Dasar Sistem e-Learning	Desain Instruksional dalam Bisnis e-Learning	2					
		Pengembangan Courseware e-Learning	2					
	Keterampilan Komunikasi Teknis *	Ilmu Informasi dan Perpustakaan	2					
		Penelitian Komparatif untuk Pendidikan Internasional di Industri dan Akademia	3					
	Presentasi Bisnis *	Presentasi Bisnis	2					
		Cara Berpikir Logis	2					
	Komunikasi Media	Komunikasi Media	2					
		Topik Lanjutan dalam Desain Sistem	2					
Teknik Sistem Produksi	Topik Lanjutan dalam Teori Sistem	2						
	Teknologi Informasi Terapan Canggih A	1						
Wajib (Diperlukan)	Teknologi Informasi Terapan Canggih B	2						
	Komunikasi Profesional dalam Industri ICT	2						
Proyek	Teori Kepemimpinan	2						
	Dasar Proyek Master	2						
		Proyek Master	6					

* Mata kuliah dasar ditandai dengan tanda bintang "*" .

* Setidaknya diperlukan 44 unit untuk menyelesaikan program (termasuk mata kuliah wajib).

* Untuk mengikuti perubahan kebutuhan teknologi dan masyarakat, mata kuliah yang ditawarkan dapat berubah dari satu tahun atau satu semester akademik ke tahun atau semester akademik berikutnya. Selain itu, mata kuliah pilihan Anda tidak dapat ditawarkan jika setidaknya lima orang tidak mendaftar dalam mata kuliah ini.

Ikhtisar Mata Kuliah



Mata kuliah Model Terkonsentrasi

◆ ERP

Sistem Informasi untuk Perusahaan

Belajar tentang tujuan kegiatan perusahaan dan peran bisnis utama supaya mencapai tujuan, sekaligus memahami bagaimana informasi muncul dan bagaimana informasi dijadikan sebagai sistem di setiap bisnis utama. Itu menjadi pengetahuan persyaratan untuk belajar sistem ERP (Enterprise Resource Planning).

Integrasi Sistem dan e-Bisnis

Siswa akan memahami struktur perusahaan dan proses bisnis, dan mempelajari tentang integrasi bisnis (e-bisnis) melalui SAP ERP untuk mencapai keunggulan kompetitif menggunakan IT (ICT) terbaru.

Akuntansi Internasional

Dengan perkembangan ekspansi perusahaan ke luar negeri, kebutuhan akan tenaga akuntansi internasional semakin meningkat. Mata kuliah ini adalah untuk menumbuhkan sumber daya manusia global yang memiliki pengetahuan akuntansi internasional yang dapat menangani akuntansi untuk perhitungan akhir dan akuntansi gabungan dari jurnal akuntansi berbahasa Inggris, serta membedakan antara Standar Pelaporan Keuangan Internasional (IFRS) dengan Standar Pelaporan Keuangan Jepang.

Pengembangan Sistem Akuntansi Keuangan 1,2

Melakukan pengembangan sistem akuntansi keuangan yang digunakan dalam sistem ERP. Dalam praktek, menangani pengaturan dasar sistem keuangan akuntansi, pengolahan faktur, pengolahan pembayaran/ penagihan, penutupan penyelesaian, laporan akuntansi keuangan, dan manajemen aset tetap dengan menggunakan modul FI sistem SAP.

Pengembangan Sistem Penjualan dan Distribusi 1,2

Melakukan pengembangan sistem penjualan logistik yang digunakan dalam sistem ERP. Termasuk praktek, dalam menangani pengaturan dasar sistem distribusi penjualan, dan pengolahan dari pesanan sampai pembayaran dengan menggunakan modul SD sistem SAP.

◆ Analisis Data Bisnis

Dasar-Dasar Teknologi Basis Data

Memahami caranya penggunaan dalam dasar database dan berbagai kegiatan perusahaan yang diperlukan dalam bidang apapun, belajar tentang teknik definisi data dan operasi data.

Statistik

Merumuskan strategi manajemen canggih dan pengambilan keputusan secara ilmiah, pengolahan statistik canggih adalah hal yang penting. Mempelajari dengan ditambah pelatihan praktis tentang teknik statistik, metode teori probabilitas, teknik pemrograman matematis yang diperlukan untuk pengolahan tersebut, belajar tentang penerapan ke berbagai masalah ilmu manajemen dan solusi tersebut.

Ilmu Data

Mempelajari teknik dasar untuk pengumpulan sekaligus analisis data besar, juga dapat belajar hubungan antara hal tersebut dengan pengolahan informasi yang canggih seperti data mining, pembelajaran mesin dan pengenalan gambar sebagai penerapan.

Data Kualitatif: Analisis dan Transformasi

Data kualitatif adalah data yang tidak dapat dikuantifikasi secara langsung, seperti tanggapan di bagian komentar pada kuesioner. Mata kuliah ini mengajarkan metode untuk mengubah data mentah kualitatif semacam itu ke dalam bentuk yang sesuai dengan analisis kuantitatif.

Analisis Data Eksplorasi dan Visualisasi

Siswa dalam kursus ini mempelajari cara mengatur sejumlah besar data yang dikumpulkan untuk analisis ke dalam bentuk yang divisualisasikan seperti grafik, sehingga karakteristik dan tren yang terdapat dalam data dapat ditampilkan dan mudah dipahami.

Pengembangan Sistem Pengendalian Produksi

Setelah memahami struktur dasar dan fungsi sistem kontrol produksi yang digunakan dalam sistem ERP, siswa berlatih mengonfigurasi sistem menggunakan modul SAP PP (Perencanaan Produksi). Siswa mempelajari pengaturan data master (pengusaan materi, bill of material, pusat kerja, operasi), menggunakan perencanaan sumber daya material untuk merencanakan komponen, membuat pesanan produksi atau memproses pesanan.

Pengembangan Sistem Manajemen Material

Siswa akan mengembangkan sistem manajemen material yang digunakan untuk sistem ERP. Melalui latihan langsung, siswa akan menggunakan modul MM sistem SAP, dan menangani pengaturan dasar untuk sistem manajemen material, pemrosesan pembelian, penerimaan barang, penyimpanan bahan, dll.

Pengembangan Sistem Manajemen Sumber Daya Manusia

Siswa akan mengembangkan sistem manajemen sumber daya manusia yang digunakan untuk sistem ERP. Melalui latihan langsung, siswa akan menggunakan modul HR sistem SAP, dan menangani pengaturan dasar dan pengolahan manajemen sumber daya manusia.

Pengembangan Aplikasi Bisnis ERP

Untuk menyesuaikan berbagai modul dalam sistem ERP untuk perusahaan tertentu guna memenuhi persyaratan bisnisnya, berbagai macam pengembangan add-on (fungsi tambahan) diperlukan, seperti output data, pembuatan laporan, dll. Dalam mata kuliah ini, siswa mempelajari bahasa ABAP yang digunakan untuk pengembangan tambahan dalam sistem SAP ERP, termasuk tata bahasa dasar, basis data, fungsi lain, dan mengimplementasikannya.

Teori Penggalian Data

Dalam manajemen perusahaan baru-baru ini, pengambilan keputusan menjadi penting oleh BI (Business Intelligence) yang didasarkan pada data dalam jumlah besar. Memahami berbagai metode mengenai data mining yang merupakan metode yang menjadi intinya, dan belajar teori yang diperlukan untuk memanfaatkannya.

Pembelajaran Mesin dan Aplikasinya

Mata kuliah ini menyajikan pengantar untuk sistem pembelajaran dan algoritme yang merupakan teknologi dasar pembelajaran mesin, termasuk pembelajaran konsep, komputasi evolusioner, jaringan saraf tiga tingkat dan pembelajaran mendalam. Siswa memperdalam pemahaman mereka dengan membaca dan memahami program demonstrasi sederhana dalam bahasa pemrograman C dan Java.

Analisis Data dan Algoritme

Kursus ini mengajarkan pemrosesan analitis dan algoritme terkait yang digunakan dalam analisis volume besar data (termasuk Big Data) untuk mengekstrak karakteristik dan tren statistik. Praktik dalam melakukan pengolahan statistik menggunakan bahasa pemrograman R juga disediakan.

Topik Tingkat Lanjut dalam Teknologi Basis Data

Mempelajari teori dasar database hingga berbagai metode penggunaan database yang praktis untuk membangun sistem database dengan kualitas tinggi dan kinerja tinggi yang diperlukan untuk realisasi bisnis Web yang efektif melalui praktek.

Sistem Informasi Lingkungan

Untuk memanfaatkan informasi dengan efektif, diberikan mata kuliah tentang sistem seputar informasi dan berbagai teknik pengolahan data, dengan mengutip isu lingkungan global sebagai contoh.

◆ IT Kewirausahaan

Memimpin dengan Berarti untuk Pertumbuhan Berkelanjutan

Berbagai macam kerangka kerja untuk membedakan signifikansi dalam pekerjaan dan memungkinkan pertumbuhan yang berkesinambungan dari suatu perusahaan adalah subjek dari mata kuliah ini. Dengan menerapkan kerangka kerja ini untuk kegiatan dan tugas sekolah nyata, dan perencanaan dan pelaksanaan strategi untuk pertumbuhan yang berkelanjutan, siswa mempelajari cara mengubah diri mereka dan organisasi mereka menjadi aktor yang signifikan.

Perilaku Organisasi

Dalam beberapa tahun terakhir, di tempat kerja yang semakin beragam budaya dan multinasional, maka, sangatlah penting untuk memahami perilaku organisasi dan anggota, serta bagaimana berinteraksi dalam kedua jenis tersebut. Di kelas ini, memahami diri sendiri, orang lain dan organisasi secara mendalam, dan memperoleh pengetahuan baru untuk meningkatkan efektivitas kerja.

Topik Lanjutan dalam Etika Informasi

Sejumlah besar informasi disimpan di Internet, sekarang individu menjadi lebih mudah menyebarkan informasi, maka belajar teori untuk mempertimbangkan masalah etika spesifik untuk masyarakat informasi yang harus diketahui oleh sumber daya manusia dengan IT yang canggih, sekaligus praktek seperti kasus penerapan hak cipta dan perlindungan informasi pribadi dan sebagainya serta langkah-langkah keamanan spesifik dll.

Pengantar Bisnis Web

Untuk mewujudkan bisnis Web, mempelajari teknologi yang diperlukan untuk sistem informasi Web dan pembangunan sistem informasi Web, dan belajar tentang permasalahan bisnis Web berdasarkan berbagai kasus, juga model bisnis.

Hukum Hak Kekayaan Intelektual

Bagi orang yang terlibat dalam bidang IT, pengetahuan tentang hak kekayaan intelektual sangat penting. Termasuk menjelaskan apa hak kekayaan intelektual, dan menunjukkan contoh spesifik kasus hukum dll. tentang perlindungan hak cipta dalam IT.

Topik Lanjutan dalam Administrasi Bisnis

Belajar pengetahuan dasar yang berkaitan dengan manajemen, mempelajari berbagai macam teori dasar yang berarti bahasa umum dalam bisnis sehingga bertujuan untuk berpikir dengan mengintegrasikan keseluruhan. Juga menumbuhkan daya pemahaman secara keseluruhan sebagai pelaku bisnis tentang masalah kompleks yang dihadapi dalam praktek.

Ekonomi Bisnis 1,2

Merencanakan penguasaan dasar ilmu ekonomi mikro pada bagian I, dan ilmu ekonomi makro untuk bagian II. Bagian I meneliti hubungan antara mekanisme pasar dan permintaan / pasokan dari produsen dan konsumen. Bagian II mempelajari cara menganalisa variabel ekonomi utama seperti produksi, konsumsi, pekerjaan, dan lain-lain sebagai unit di suatu negara.

Studi Praktis untuk Manajemen Bisnis

Bertema berbagai studi kasus yang terkait dengan manajemen perusahaan berbasis informasi, mempertimbangkan dan berdiskusi mengenai cara berpikir dan keputusan sebagai seorang manajer. Topik utama adalah tujuan manajemen, dasar dan tanggung jawab manajemen, penguasaan kekuatan manajemen dan sebagainya.

◆ Pengembangan Sistem Web

Dasar-Dasar Teknologi Basis Data

Memahami caranya penggunaan dalam dasar database dan berbagai kegiatan perusahaan yang diperlukan dalam bidang apapun, belajar tentang teknik definisi data dan operasi data.

Topik Tingkat Lanjut dalam Teknologi Basis Data

Mempelajari teori dasar database hingga berbagai metode penggunaan database yang praktis untuk membangun sistem database dengan kualitas tinggi dan kinerja tinggi yang diperlukan untuk realisasi bisnis Web yang efektif melalui praktek.

Teori Organisasi Komputer

Mempelajari pengetahuan dasar dari sistem komputer dari kedua sisi yaitu hardware dan software yang menjadi dasar dari pengembangan sistem Web atau dalam teknologi bisnis Web, yang diperlukan dalam rangka untuk melaksanakan pembangunan dan penggunaan sistem informasi.

Dasar-Dasar Jaringan

Siswa memperoleh pengetahuan dasar jaringan yang diperlukan untuk mengonfigurasi dan memanfaatkan sistem informasi berbasis Web. Informasi dan teknologi hingga tingkat arsitektur jaringan dan lapisan TCP dieksplorasi. Siswa memperoleh pengetahuan dasar tentang jaringan informasi.

Pengembangan Layanan Web

Mempelajari teknik pemrograman Web canggih yang terbaru untuk mendapatkan berbagai teknologi seputar sistem software dan layanan Web generasi selanjutnya, serta pengetahuan tentang model.

Isu Terkini di Industri IT

Setelah mendapatkan gambaran yang nyata dari industri IT, memahami perubahan lingkungan eksternal seperti komputasi awan (cloud computing), menumbuhkan keterampilan praktis bagaimana menyiapkan lingkungan internal perusahaan sebagai sekelompok orang.

Desain Merek dan Manajemen Bisnis

Setelah mendapatkan pemahaman tentang desain merek dan teori manajemen, siswa mempelajari strategi untuk meningkatkan kekuatan merek perusahaan mereka, melalui pemasaran merek dan manajemen merek. Studi kasus dari merek-merek perusahaan yang telah dikenal diteliti, sehingga siswa memperoleh keterampilan dalam menciptakan merek mereka sendiri sebagai pengusaha.

Strategi dan Pemasaran Bisnis Internet

Untuk mengoperasikan bisnis Internet, perlu memahami tindakan konsumen di Internet. Selain itu memikirkan cara e-marketing dengan strategi bisnis Internet baru, melalui contoh kasus penggunaan e-marketing di berbagai bidang, diskusi dari model praktis.

Metodologi e-Commerce

Memahami mekanisme e-commerce di Internet, model, catatan tentang teknologi dan makna sosial, selain itu belajar tentang berbagai teknologi yang diperlukan untuk mencapainya, juga strategi pembangunan situs Web, teknik desain, pelaksanaan dan metode manajemen.

Kewirausahaan dan Model Bisnis

Mewujudkan ide-ide baru, mempelajari pengetahuan tentang proses hingga pembukaan bisnis IT baru, dan berbagai pengembangan, perencanaan, marketing, konten dan sebagainya yang diperlukan dalam kewirausahaan, dan dapat belajar manajemen proyek yang berkaitan dengan persiapan ini.

Negosiasi Bisnis IT

"Negosiasi" selalu penting dalam bisnis. Di mata kuliah ini, diajarkan studi kasus negosiasi yang mengkhaskan dalam bisnis IT, belajar teknik negosiasi dalam bisnis IT dari dasar dengan Role-play.

Komputasi Cloud Praktis

Untuk komputasi awan (cloud computing), diperkenalkan berbagai solusi yang tersedia saat ini. Untuk keuntungannya sebagai pengurangan biaya, perusahaan, organisasi atau lainnya, juga diskusi dari sudut pandang optimasi untuk strategi, perencanaan, termasuk untuk media sosial.

Teori Permainan dan Keterampilan Negosiasi

Kursus ini adalah gambaran umum dari topik utama dalam teori permainan serta strategi negosiasi. Siswa dalam kursus ini mempelajari rumus ekspresif dasar untuk konflik, yang menjelaskan konsep dan resolusi, serta metode untuk menerapkan rumus ini di bidang lainnya. Baik pendekatan permainan kooperatif maupun non-kooperatif akan dipelajari.

Pengantar Teknologi Web

Terkait dengan teknologi Web, memahami konsep klien/arsitektur server dan arsitektur multi-layer, mempelajari hardware, software sistem, middleware. Selain itu, belajar tentang teknologi komunikasi, manajemen server Web, juga untuk keamanan dan sebagainya.

Pemrograman Web 1,2

Pada bagian I diajarkan tentang metode desain dan animasi sederhana dari halaman web menggunakan bahasa deskripsi web terbaru HTML5 dan CSS3, pada bagian II diajarkan tentang pemrograman halaman web dinamis menggunakan JavaScript secara komprehensif.

Algoritme dan Struktur Data

Siswa memahami pendekatan di balik algoritme yang digunakan untuk memproses rutinitas kontrol dasar, seperti pencabangan dan perulangan bersyarat, dan konstruksi data, seperti larik dan struktur; dan mempelajari cara menerapkan pendekatan tersebut saat merancang program mereka sendiri. Bahasa pemrograman C digunakan dalam sesi latihan.

Pemrograman Web 3

Mempelajari metode pembuatan halaman web dinamis menggunakan bahasa utama pemrograman web PHP. Juga melakukan desain dan implementasi aplikasi canggih yang terhubung dengan JavaScript dan basis data (SQL).

Pemrograman Berorientasi Objek

Menggunakan Java, bahasa pemrograman berorientasi objek yang paling sering digunakan, siswa mempelajari melalui praktik tentang cara konsep-konsep khusus untuk pemrograman berorientasi objek, seperti enkapsulasi, pewarisan dan polimorfisme, dimasukkan ke dalam kode program. Kursus ini juga menyentuh pada metode implementasi berorientasi objek dari basis data dan sistem layanan Web menggunakan Java.

Desain Sistem Berorientasi Objek

Mempelajari metode pengembangan software dan teknik pemrograman untuk mengembangkan aplikasi Web. Selain itu, memahami paradigma berorientasi objek, sekaligus dapat belajar berbagai metode analisis dan desain sistem, dengan tujuan pengembangan sistem yang berkualitas tinggi dengan efisien.

◆ Administrasi Jaringan

Dasar-Dasar Teknologi Basis Data

Memahami caranya penggunaan dalam dasar database dan berbagai kegiatan perusahaan yang diperlukan dalam bidang apapun, belajar tentang teknik definisi data dan operasi data.

Teori Organisasi Komputer

Mempelajari pengetahuan dasar dari sistem komputer dari kedua sisi yaitu hardware dan software yang menjadi dasar dari pengembangan sistem Web atau dalam teknologi bisnis Web, yang diperlukan dalam rangka untuk melaksanakan pembangunan dan penggunaan sistem informasi.

Dasar-Dasar Jaringan

Siswa memperoleh pengetahuan dasar jaringan yang diperlukan untuk mengonfigurasi dan memanfaatkan sistem informasi berbasis Web. Informasi dan teknologi hingga tingkat arsitektur jaringan dan lapisan TCP dieksplorasi. Siswa memperoleh pengetahuan dasar tentang jaringan informasi.

Sistem Administrasi

Siswa mempelajari dasar-dasar tentang alamat dan alokasi pengguna, berbagai protokol server dan informasi lain yang diperlukan ketika membangun LAN internal, intranet dan jaringan lain yang digunakan untuk mengelola dan mengoperasikan perusahaan. Selain itu, siswa berlatih mengoperasikan server jaringan yang sebenarnya, mengakrabkan diri dengan berbagai pengaturan dan operasi.

Virtualisasi dan Jaringan Cloud

Teknologi dasar dari layanan cloud seperti Infrastructure as a Service (IaaS)/Platform as a Service (PaaS), serta contoh aplikasi (seperti Google App Engine) dipelajari dalam mata kuliah ini. Dari teknologi elemental, mata kuliah ini berfokus terutama pada virtualisasi, yang merupakan teknologi yang sangat penting untuk membangun sumber daya server secara fleksibel di cloud.

◆ IT Manga dan Anime

Dasar-Dasar Menggambar Animasi A/B

Animasi menciptakan sejumlah karakter dan latar belakang yang mudah diingat dengan mendistorsi dan melebih-lebihkan fitur mereka, namun masing-masing elemen ini terinspirasi oleh dunia yang dilihat orang setiap hari. Dalam kursus ini, siswa mempelajari dasar-dasar dengan sketsa kasar realistis dan melanjutkan dengan menambahkan distorsi untuk membuat gambar garis untuk animasi.

Penciptaan Animasi Digital

Para siswa memulai dengan mempelajari teknik-teknik tradisional untuk menciptakan anime yang digambar dengan tangan, kemudian melacak bentuk-bentuk itu untuk membuat fitur animasi pendek yang sebenarnya menggunakan berbagai perangkat lunak. Dengan cara ini siswa mendapatkan landasan dasar dalam proses produksi animasi secara keseluruhan. Mata kuliah ini memperkenalkan berbagai macam perangkat lunak sehingga siswa dapat memoles keterampilan mereka dalam memproduksi fitur animasi mereka sendiri.

Penulisan Skenario dan Storyboard

Animasi, dianggap berbagai macam bidang penerapan seperti konten yang menjelaskan peristiwa-peristiwa dan transisi halaman-halaman situs Web. Dipertimbangkan storyboard dan skenario sebagai salah satu rancangan dari berbagai aspek.

Pengembangan Konten Multimedia

Mengembangkan konten seperti iklan Web, produk dan pengumuman event yang bertujuan dengan promosi di internet. Serta menggunakan Flash, editing video, software editing animasi dan sebagainya. Selain itu, menarik perhatian dengan antarmuka pengguna dan usability, juga mengupayakan produksi konten yang lebih mudah digunakan serta menarik.

Pembacaan Cerita dan Komunikasi Visual

Keterampilan dasar merekam video dengan kamera video dan mengedit rekaman dengan perangkat lunak pengeditan tercakup dalam mata kuliah ini. Mata kuliah ini juga memupuk keterampilan dalam mengumpulkan dan mengatur informasi dan menyajikannya dalam bentuk video. Dengan membuat video pendek, siswa mempelajari karakteristik berbagai metode ekspresi melalui video dan berbagai gaya.

Teknik Perangkat Lunak

Belajar berbagai metode tentang desain, implementasi, pengujian dan pemeliharaan produk software, selain itu, mengevaluasi seluruh sumber daya software, terutama dalam sudut pandang teoritis dan metode, serta membahas pengetahuan yang diperlukan untuk mewujudkan sistem informasi yang benar-benar efektif. Juga mengambil topik terbaru pada setiap saat.

IoT dan Jaringan Nirkabel

Dengan menggunakan studi kasus nyata, mata kuliah ini mengkaji Internet of Things (IoT), paradigma dan fitur yang dibawa ke masyarakat yang digerakkan oleh IT saat ini, serta desain dan penerapannya. Mata kuliah ini juga membahas tren teknologi terkini di IoT dan menyentuh isu-isu seperti keandalan dan keamanan.

Keamanan Informasi

Mempelajari teknik pembangunan keamanan yang merupakan unsur sangat penting dalam sistem informasi generasi selanjutnya. Selain itu belajar pemahaman dan analisis ancaman seperti berbagai penipuan dan virus komputer di Internet, serta teknologi dan teknik sebagai pemulihan, dan memikirkan tentang kekuatan keamanan dan keterbatasan.

Studi Tingkat Lanjut dalam Jaringan

Kelas ini berhubungan dengan prinsip-prinsip konstruksi dan fitur-fitur jaringan informasi (komunikasi) seperti internet dan memberikan pemahaman tentang konsep tumpukan protokol TCP/IP. Teknologi jaringan, seperti LAN berkabel dan nirkabel, WAN dan MAN; adalah teknologi kontrol, seperti kontrol perutean, kontrol aliran dan kontrol kemacetan; dan jaminan kualitas layanan (QoS) semuanya dijelaskan dalam mata kuliah ini.

Pengantar Teknologi Web

Terkait dengan teknologi Web, memahami konsep klien/arsitektur server dan arsitektur multi-layer, mempelajari hardware, software sistem, middleware. Selain itu, belajar tentang teknologi komunikasi, manajemen server Web, juga untuk keamanan dan sebagainya.

Pengembangan Layanan Web

Mempelajari teknik pemrograman Web canggih yang terbaru untuk mendapatkan berbagai teknologi seputar sistem software dan layanan Web generasi selanjutnya, serta pengetahuan tentang model.

Efek Visual Khusus

Kursus ini memperkenalkan prinsip-prinsip efek visual khusus yang digunakan dalam video, dengan contoh-contoh dunia nyata. Selama tahap memutar video yang direkam ke dalam produk akhir, siswa belajar melalui praktik dengan perangkat lunak pengeditan (seperti Adobe Premier) tentang cara membuat presentasi yang efektif.

Pengolahan Citra Visual

Mempelajari tentang karakteristik substansi dan teknik penanganan data gambar, yang merupakan sebuah antarmuka informasi yang sangat penting dalam jaringan. Selain itu, memahami tentang penggunaan gambar untuk tampilan informasi yang valid, juga teknologi gambar tiga dimensi dan teknologi campuran realitas dari sudut pandang antarmuka manusia.

Produksi Audio Digital

Bersamaan dengan mempelajari pengetahuan dasar tentang digitalisasi suara, seperti merekam dan mengolah suara diri sendiri. Juga melakukan dubbing animasi dan film, serta terlibat belajar teknologi suara yang sebenarnya dalam video. Termasuk belajar tentang teknik untuk lebih baik suara sebagai sumber untuk diproses, seperti metode vokalisasi.

Topik Khusus dalam Anime, Perencanaan, Produksi dan Promosi

Memperkenalkan berbagai topik yang berkaitan dengan keadaan dunia industri animasi Jepang saat ini, seperti bisnis, teknologi, aliran produksi, strategi luar negeri, sumber daya manusia yang diperlukan, juga perubahan dari struktur industri, dan sebagainya karena perkembangan teknologi. Juga mempertimbangkan berbagai masalah berkaitan dengan hak cipta dan strategi industri konten karena penyebaran Internet, dll.

◆ IT Pariwisata

Pengantar IT Pariwisata

Di kelas ini, tujuan siswa adalah untuk memahami perspektif dan pengetahuan dasar yang akan dibutuhkan untuk mempelajari IT pariwisata. Selain pengantar studi kasus tingkat lanjut dari seluruh dunia tentang sifat-sifat pariwisata dan keterhubungannya dengan IT, kursus ini menguji karakteristik khas pariwisata yang menerapkan ICT. Berbagai pendekatan, termasuk diskusi kelompok, digunakan untuk menambahkan pengetahuan ICT sebagaimana penggunaannya dalam bidang pariwisata.

Pengantar Bisnis Pariwisata

Mahasiswa memperoleh pemahaman dasar tentang bisnis pariwisata dan informasi pariwisata. Melalui studi kasus dalam menangani informasi pariwisata, mahasiswa mempelajari cara untuk menerapkan pengetahuan dasar pemasaran pariwisata di area seperti pengembangan produk dan promosi, dan mempertimbangkan isu-isu terkait. Kursus ini juga menguji studi kasus terbaru di area seperti pariwisata dalam negeri dan penguatan daya tarik pariwisata, dengan mendapatkan pengetahuan yang bertujuan pada pemecahan masalah.

Desain Sistem Informasi Pariwisata

Peserta dalam kursus ini diharapkan untuk memahami pentingnya sistem informasi dalam bidang pariwisata dan memperoleh pengetahuan yang diperlukan untuk desain sistem informasi pariwisata. Siswa mempelajari pendekatan pemasaran untuk fenomena pariwisata melalui penelitian teoretis dan studi kasus serta diskusi, dan menjalankan survei lapangan. Dengan cara ini siswa dapat mempelajari penerapan ICT untuk desain sistem informasi pariwisata dan promosi pariwisata.

Analisis Data Pariwisata

Siswa dalam kursus ini mempelajari teori dan keterampilan dasar untuk menganalisis dan mengevaluasi data pariwisata. Menggunakan data pariwisata aktual, siswa mempelajari teori dan keterampilan dasar dalam analisis data, termasuk pengumpulan dan prapemrosesan data, pengelompokan dan pengklasifikasian, prakiraan dan analisis rangkaian waktu.

Manajemen Destinasi Pariwisata

Dari perspektif manajemen atraksi wisatawan, kursus ini mengajarkan pengumpulan dan analisis informasi pariwisata dan wilayah berdasarkan metode perancangan layanan informasi, berdasarkan sasaran strategis daya tarik wisatawan target, seperti memikat daya tarik wisatawan asing dan mendistribusikan kelompok-kelompok wisatawan untuk menghindari keramaian yang berlebihan.

Mata Kuliah Model Industri

Uang dan Perbankan

Dalam kursus ini siswa berpikir tentang peran dasar dan fungsi keuangan, seperti mentransfer dana dan risiko, menciptakan kredit dan penyelesaian, sehingga memperoleh peluang teuk merancang operasi keuangan sesuai dengan kebutuhan bisnis. Mata kuliah ini juga menyentuh pada jenis pengetahuan keuangan yang baru dibutuhkan di Jepang dengan perubahan sosial seperti struktur demografis yang sudah tua dan aturan tanggung jawab.

Dasar-Dasar Fintech

Memberi gambaran mengenai peranan industri keuangan (perbankan, sekuritas, asuransi, dll) serta produk dan layanannya secara ekonomi, sehingga dapat mempertimbangkan fungsi apa yang sebaiknya dimiliki pada sistem informasi pelanggan dan internal perusahaan untuk mengatur informasi tersebut. Juga memperkenalkan contoh kasus aplikasi dan sistem informasi keuangan terbaru.

Desain Sistem Teknologi Keuangan

Berdiskusi sambil memberikan contoh nyata keberadaan keamanan yang diperlukan sistem informasi keuangan, perilsan API, dan sebagainya. Selain itu, juga membahas secara terperinci mengenai inovasi teknologi terbaru pada sistem informasi keuangan seperti Blockchain, layanan cloud, dan lain-lain.

Informatika Pertanian di Generasi Selanjutnya

Pertanian generasi selanjutnya (Smart Agriculture) yang dicapai melalui sinergi pertanian tradisional dan jenis industri lain telah menarik perhatian. Bukan hanya produksi sayuran, melainkan "pertanian" dalam gaya baru untuk mengubah bahkan ideal distribusi dan konsumsi, di tengah terlibat IT. Sekaligus mempelajari konsep dan contoh pelaksanaannya.

Ekonomi Pertanian

Di tengah-tengah liberalisasi perdagangan produk pertanian dan di mana kekurangan pangan di negara-negara berkembang menjadi masalah, maka sangat dipertimbangkan aspek ekonomi yang dihadapi pertanian. Selain itu, memahami hubungan pertanian dengan manajemen, politik, hukum, dan sebagainya, termasuk pula belajar tentang serangkaian aliran dari produksi pangan hingga konsumsi.

Desain Sistem Informasi Pertanian

Mengumpulkan sekaligus menganalisis informasi, seperti data lingkungan tanah pertanian dan jumlah distribusi pasar supaya persediaan yang stabil dari produk pertanian berkualitas tinggi, juga melaksanakan desain sistem informasi yang akan diberikan kepada produsen dan konsumen serta pengembangan prototipe dan sebagainya.

Teori Pengembangan Personel Global

Kursus ini mengeksplorasi dan memperdalam pemahaman berbagai topik untuk tujuan pelatihan tenaga kerja internasional. Karena kebutuhan dalam negeri meningkat sebagai hasil dari upaya untuk membuat Jepang menjadi tujuan wisata, pengembangan personel yang mampu menanganai pasar dalam negeri telah berkembang menjadi isu yang mendesak. Siswa mempelajari kebutuhan personel pariwisata dalam negeri dan pengembangan dasar personel tersebut.

Manajemen Proyek

Mahasiswa dalam kursus ini akan memahami item yang harus dikelola untuk merancang rencana bisnis di lingkungan online dan menyelesaikan suatu bisnis. Melalui contoh dan studi kasus nyata, mahasiswa terlibat dalam studi praktis metode manajemen proyek dan penggunaan berbagai alat.

Ilmu Data

Dalam kursus ini, peserta mempelajari metode dasar pengumpulan dan analisis Big Data dan hubungannya dengan aplikasi dalam teknik pemrosesan informasi tingkat lanjut seperti perlombangan data, pembelajaran mesin, dan pengenalan gambar.

Pemrograman Web 1,2

Pemrograman Web I menyediakan penjelajahan umum pada desain web menggunakan bahasa penanda terbaru, HTML5, dan CSS3, serta cara untuk membuat animasi sederhana. Pemrograman Web II mengajarkan cara untuk memprogram halaman Web dinamis menggunakan JavaScript.

Dasar-Dasar Industri Kelautan

Memperhitungkan aspek ekonomi serta pengelolaan dalam industri kelautan, seperti pengangkutan melalui laut, perikanan dan rekreasi, memperdalam pemahaman tentang karakteristik model bisnis.

Desain Sistem Informasi Kelautan

Melakukan desain sistem informasi industri kelautan yang dapat digunakan, seperti manajemen operasional kapal dan pengendalian lingkungan tambak dengan menggabungkan informasi dari sonar, GPS, berbagai sensor lingkungan dll, juga pengembangan prototipe dan sebagainya.

Informasi Medis dan Hukum

Berbagai undang-undang yang memengaruhi praktik medis, seperti Undang-undang Perlindungan Informasi Pribadi, undang-undang asuransi sosial, dan undang-undang tentang pengelolaan tanda terima, dan hubungannya dengan operasi untuk penanganan informasi medis yang tepat dipertimbangkan dalam mata kuliah ini.

Desain Sistem Informasi Medis

Mempelajari lewat praktek mengenai model yang sesuai untuk mengelola informasi kasus pasien, obat-obatan, dan lain-lain, serta metode investigasi pada basis data tersebut untuk pembangunan sistem informasi medis.

Informasi Lini Depan Medis

Melalui berbagai studi kasus, siswa mempelajari tentang IT yang diperlukan di lini depan kedokteran, termasuk dukungan administrasi medis, manajemen rekam medis elektronik dan analisis data medis. Kursus ini juga menyoroti teknologi dasar yang digunakan dalam kedokteran, seperti analisis basis data dan citra, sebagai dasar untuk perencanaan dan pengembangan sistem informasi medis di masa depan.

Topik Khusus dalam Industri Konten

Students will learn about the characteristics of the Japanese contents industry, such as 1) the active fan-base, and the numerous aspiring creators, as well as 2) the support of the market by mature consumers who purchase minor titles and topical magazines in various genres. Students will think about how this is linked to the anime industry.

Strategi Promosi Konten

Dunia dipenuhi oleh konten yang mempromosikan beragam produk dan layanan. Namun, yang diperlukan bisnis adalah strategi untuk menyampaikan konten tersebut secara efektif kepada pengguna. Dalam kursus ini, para siswa mempromosikan suatu acara melalui situs web, postingan di jaringan sosial dan konten lain dan menilai dan menganalisis efeknya.

Musik dalam IT

Di mata kuliah ini, memahami bahwa berbagai elemen teknologi dan bisnis sesuai dengan era terlibat dalam kompleks dalam salah satu konten sebagai musik. Dengan tinjauan hal tersebut, terus mengeksplorasi gaya hidup seiring dengan musik masa depan.

Hiburan dalam IT

Memahami secara keseluruhan ICT yang dimanfaatkan dalam pertunjukan kesenian seperti persiapan, latihan pertunjukan, selanjutnya pementasan di tempat pertunjukan dan sambil menikmati, maka dibuat mata kuliah yang di dalamnya terdapat pelatihan tentang pengisian suara untuk dimasukkan di video sehingga untuk pemahaman audio diperdalam.

Dasar-Dasar Sistem e-Learning

Memperkenalkan sejumlah besar kasus seperti infrastruktur dan pengukuran efek pendidikan sistem e-learning. Belajar berbagai teknik analisis sehingga dapat mengusulkan perbaikan.

Mata Kuliah Pilihan Pendukung

Keterampilan Komunikasi Teknis

Seiring dengan evolusi masyarakat IT, sumber daya manusia yang menguasai bahasa Jepang untuk bisnis yang lebih maju dan praktis sedang dicari. Dalam bisnis, perlu untuk menyampaikan informasi, pendapat dan ide supaya tidak ada kesalahpahaman. Maka mempelajari pilihan kata-kata, percakapan, cara menulis dokumen bisnis dan keterampilan presentasi untuk itu.

Presentasi Bisnis

Dewasa ini, kemampuan yang berhubungan dengan presentasi untuk menyampaikan berbagai perencanaan dan saran ke orang lain sedang dicari. Belajar untuk mengekspresikan dan menggunakannya dalam membuat presentasi secara efektif, seperti dari pilihan kata, gaya bicara, pilihan huruf sampai frase pesan, video dan musik, pembuatan slide yang dibuat dengan menggunakan perangkat lunak khusus dan sebagainya.

Cara Berpikir Logis

Melatih kreativitas serta memahami gambaran tentang logical thinking, cara berpikir dasar, dan berbagai alat pada industri kreatif dan inovatif melalui kuliah, contoh kasus, dan latihan. Melakukan praktik dalam kelompok untuk memecahkan masalah menggunakan logical thinking serta melatih kemampuan menyelesaikan masalah, kemampuan memfasilitasi, dan kemampuan untuk memberi penjelasan.

Komunikasi Media

Dilatarbelakangi oleh peningkatan kebutuhan global yang berusaha memberi penyelesaian berbagai masalah sosial melalui komunikasi berdasarkan ICT, sehingga dapat memperoleh logika dan pengetahuan praktis yang berguna dalam memecahkan masalah dengan menggunakan teknologi komunikasi media termutakhir secara efektif.

Mata Kuliah Wajib

Komunikasi Profesional dalam Industri ICT

Mata kuliah ini mengajarkan siswa tentang keterampilan dasar yang diperlukan untuk memberikan presentasi tentang berbagai topik IT untuk spesialis dan khalayak umum. Metode survei tren teknis dan studi kasus terkait dan mempersiapkan dokumen dan materi presentasi dalam mode yang dibangun secara logis juga dipelajari.

Teori Kepemimpinan

Memahami teknologi yang berkembang maju setiap saat dan perubahan masyarakat serta budaya, termasuk memikirkan apa sebenarnya sifat perilaku pemimpin baru yang memiliki kemampuan untuk mendidik dan mengajar seluruh organisasi. Juga berfokus pada caranya menganalisis faktor-faktor internal dan eksternal organisasi, membuat praktik kepemimpinan pendidikan dan indoktrinasi secara menyeluruh.

Desain Instruksional dalam Bisnis e-Learning

Belajar tentang desain instruksional yang diperlukan dalam pengembangan sistem e-learning, dan sekaligus mempraktekkan desain sistem e-learning dengan menggunakannya. Selain itu, juga belajar tentang pengetahuan yang dibutuhkan saat merencanakan bisnis.

Pengembangan Courseware e-Learning

Siswa dalam mata kuliah ini memeriksa studi kasus penggunaan dan pengembangan terdepan materi pendidikan, untuk e-learning (pembelajaran elektronik), dengan fokus pada materi video. Dengan menggunakan lingkungan pengembang dengan sangat pesat, siswa mempresentasikan dan mengimplementasikan materi pendidikan e-learning (pembelajaran elektronik) mereka sendiri dalam format proyek kelompok, untuk mengembangkan seperangkat keterampilan yang diperlukan untuk berhasil dalam pengembangan materi pendidikan.

Ilmu Informasi dan Perpustakaan

Perpustakaan adalah fasilitas umum yang paling familier dengan kehidupan sehari-hari kita. Akhir-akhir ini perpustakaan telah berkembang dengan sangat pesat, dengan kemajuan sistem pencarian informasi, pencarian tumpukan beberapa perpustakaan, dan inovasi IT lainnya. Topik yang tercakup meliputi layanan yang tersedia di perpustakaan Jepang, teknologi pencarian informasi dengan aplikasi dunia nyata, dan masa depan perpustakaan sebagai hub untuk layanan.

Penelitian Komparatif untuk Pendidikan Internasional di Industri dan Akademia

Peserta dalam kursus ini mengamati secara mendalam pada pasar tenaga kerja dan kecenderungannya, mempelajari jenis-jenis keterampilan yang akan dibutuhkan di masa mendatang, dan pilihan-pilihan yang tersedia untuk menghadapi kenyataan yang silih berganti di tingkat individu, sekolah, tempat kerja, dan nasional. Siswa akan memperoleh pengetahuan yang diperlukan oleh orang yang bertanggung jawab untuk memajukan perusahaan dalam pelatihan layanan.

Topik Lanjutan dalam Desain Sistem

Pada tema desain perangkat keras prosesor, terdapat kuliah mengenai cara pandang atau kesiapan penanganan pengembangan sistem, peran sebagai salah satu anggota organisasi pengembangan, hal-hal penting yang harus dipikirkan pada tiap fase mulai dari desain hingga pengembangan terkait keputusan penyelesaian suatu program. Dipelajari juga mengenai kondisi sebenarnya manajemen organisasi pengembangan sistem, serta situasi terkini pembuatan benda terkait kegiatan industri yang bersifat menyeluruh.

Topik Lanjutan dalam Teori Sistem

Belajar teori dan praktek untuk analisis sistem yang kompleks serta yang muncul dalam bidang manajemen, bidang ekonomi dan bidang teknologi. Sekaligus mempelajari metode untuk memungkinkan penilaian yang masuk akal berdasarkan pada model abstrak atau praktis, khususnya ketika situasi terjadi dengan mengikutsertakan berbagai hubungan yang kompleks dan kompetitif.

Teknik Sistem Produksi

Dalam industri manufaktur, penting untuk memahami kegiatan perusahaan dengan mempertimbangkan informasi produksi. Di mata kuliah ini, dengan mencantumkan PLM, memahami konsep yang berhubungan dengan perencanaan strategis dalam kegiatan perusahaan seperti prediksi permintaan, perencanaan produksi, penjadwalan produksi, manajemen logistik, dan dapat belajar teknologi komunikasi informasi yang terkait dengan itu.

Teknologi Informasi Terapan Canggih A/B

Memberikan mata kuliah dengan mengambil informasi modern dengan bentuk omnibus, dari teori IT sampai bidang penerapan. Menyampaikan tren terbaru di dunia IT yang berkembang dari hari ke hari, diharapkan mengarah ke tujuan dari target pengembangan proyek.

Dasar Proyek Master

Proyek master berfungsi sebagai ringkasan dari segala hal yang telah dipelajari setiap siswa. Melalui serangkaian presentasi, siswa mempelajari metode membangun dan menulis tesis dan mengatur dan menganalisis materi. Tujuannya adalah menulis proposal untuk proyek master di akhir mata kuliah.

Pola Pemilihan Mata Kuliah di Setiap Model Pembelajaran

Berikut ini adalah beberapa contoh nyata dari pemilihan mata kuliah untuk dipelajari sesuai dengan profesi yang diinginkan siswa.

Model Terkonsentrasi

◆ ERP

Untuk siswa yang mempelajari ERP untuk menjadi konsultan yang mengoptimalkan proses bisnis

Model pembelajaran ini adalah untuk siswa yang bertujuan menjadi konsultan ERP yang memperkenalkan dan mengoptimalkan sistem IT perusahaan, atau insinyur sistem atau pemrogram yang mendesain dan mengembangkan add-on untuk paket ERP. Dengan mempelajari mata kuliah terapan yang terkait dengan paket ERP SAP (Pengembangan Sistem Manajemen Material, misalnya), siswa dapat mempelajari tentang sistem ERP secara bertahap.

◆ Analisis Data Bisnis

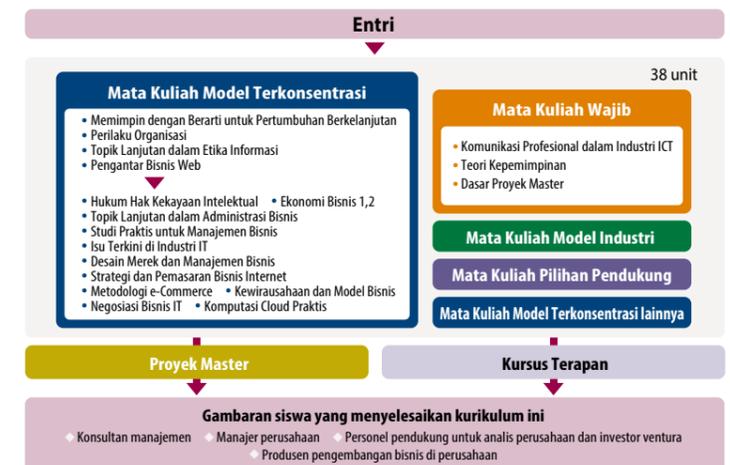
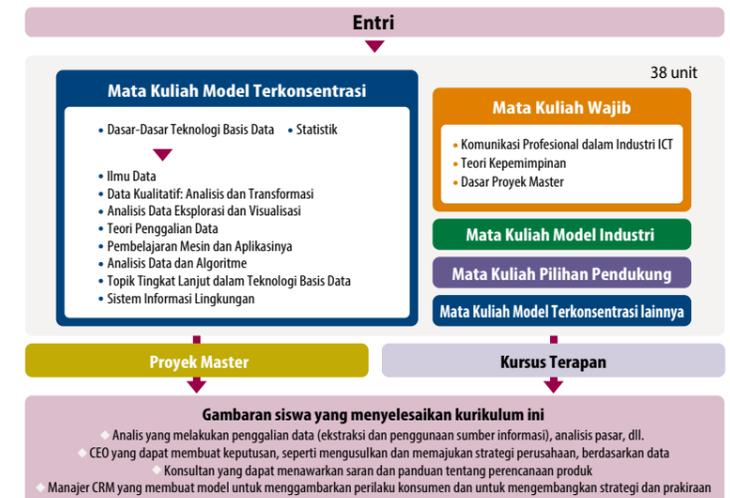
Untuk siswa yang ingin menjadi analis yang memandu pengambilan keputusan perusahaan dengan menganalisis data bisnis

Model pembelajaran ini sesuai dengan siswa yang bertujuan menjadi seorang analis yang mendukung proposal dan kemajuan strategi perusahaan dengan menganalisis data bisnis, memanfaatkan metode seperti penggalian data dan analisis statistik. Siswa mengambil Dasar-Dasar Teknologi Basis Data/Topik Tingkat Lanjut dalam Teknologi Basis Data untuk mempelajari metode mengumpulkan data bisnis dan mengambil Ilmu Data, Pembelajaran Mesin dan Aplikasinya, dll. untuk mempelajari metode mendapatkan pengetahuan baru dari data yang terkumpul.

◆ IT Kewirausahaan

Untuk siswa yang bertujuan menjadi pengusaha yang menerapkan IT dalam bisnis baru

Siswa ini bertujuan untuk menjadi seorang pengusaha yang mengambil tantangan meluncurkan bisnis yang secara strategis mengelola karyawan, dana dan/atau informasi. Siswa mempelajari cara mengusulkan rencana bisnis, yang merupakan bagian penting dari peluncuran suatu perusahaan, dengan mengambil Kewirausahaan dan Model Bisnis. Untuk mempelajari cara mengelola akun perusahaan baru setelah memulai, siswa mengambil Isu Terkini di Industri IT. Dalam Perilaku Organisasi, siswa mempelajari cara memotivasi organisasi manusia.



◆ Pengembangan Sistem Web

Untuk siswa yang sangat berfokus pada pengembangan sistem Web yang berpusat pada HTML5

Untuk menjadi insinyur yang mengembangkan aplikasi Web atau pengelola situs web, siswa dapat membangun keterampilan pengembangannya dengan mengikuti Pemrograman Web 1-3. Dengan mengambil Dasar-Dasar Teknologi Basis Data/Topik Tingkat Lanjut dalam Teknologi Basis Data, siswa dapat mempelajari cara membuat bagian yang mengelola data yang disediakan oleh sistem Web. Selain itu, siswa dapat menambahkan Desain Sistem Berorientasi Objek dan Teknik Perangkat Lunak ke kurikulumnya untuk belajar merancang proses lebih jauh ke hulu.

◆ Administrasi Jaringan

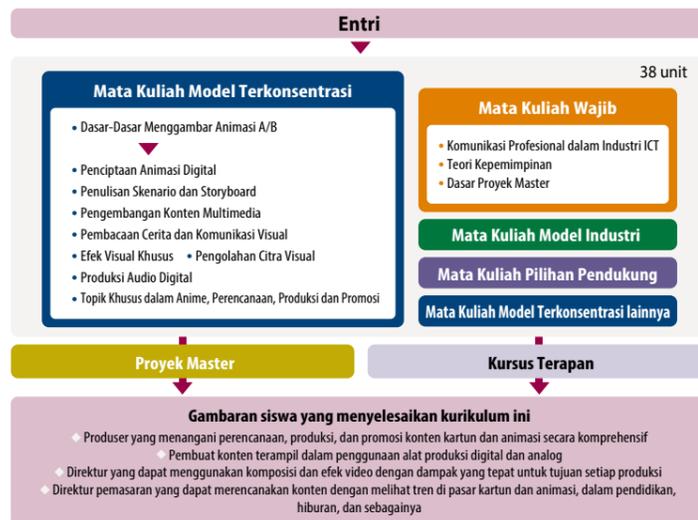
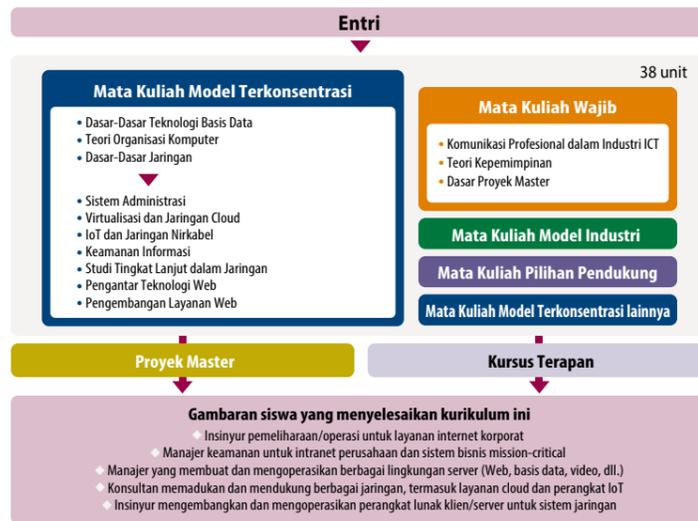
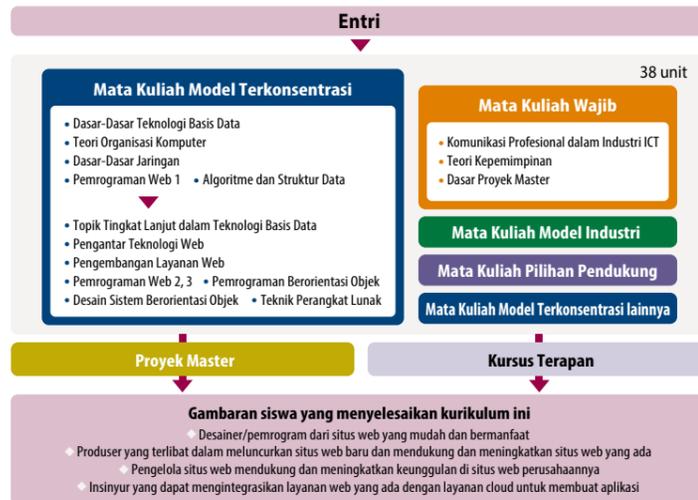
Untuk siswa yang bertujuan untuk berkarier sebagai spesialis dalam teknologi infrastruktur jaringan dan keamanan informasi

Ambisi siswa ini adalah menjadi spesialis dalam jaringan informasi, seperti insinyur pemeliharaan/operasi untuk jaringan dan server internal perusahaan, atau manajer keamanan. Setelah mempelajari sistem jaringan dengan mengambil Dasar-Dasar Jaringan/Studi Tingkat Lanjut dalam Jaringan, siswa menantang dirinya sendiri untuk mempelajari teknologi baru dengan mengikuti mata kuliah seperti IoT dan Jaringan Nirkabel dan Jejaring dan Virtualisasi Cloud.

◆ IT Manga dan Anime

Untuk siswa yang ingin menjadi pencipta konten profesional dalam animasi, video atau sejenisnya.

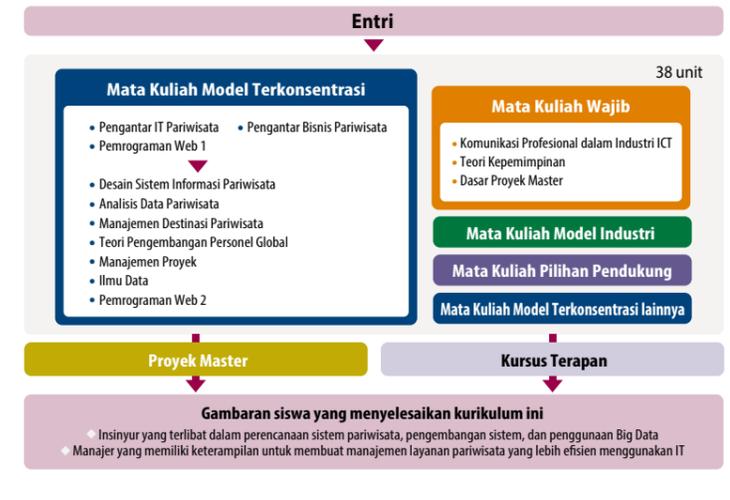
Siswa ini bertujuan menjadi pencipta konten profesional, berfokus pada manga dan anime. Topik Khusus dalam Anime, Perencanaan, Produksi dan Promosi, Penulisan Skenario dan Storyboarding, siswa mempelajari proses hulu menciptakan manga dan anime, sementara dalam Pengembangan Konten Multimedia dan Penciptaan Animasi Digital siswa mempelajari cara menghasilkan konten digital menggunakan alat khusus.



◆ IT Pariwisata

Untuk siswa yang ingin menjadi penasihat yang dapat merencanakan bisnis pariwisata dan mengusulkan sistem terkait

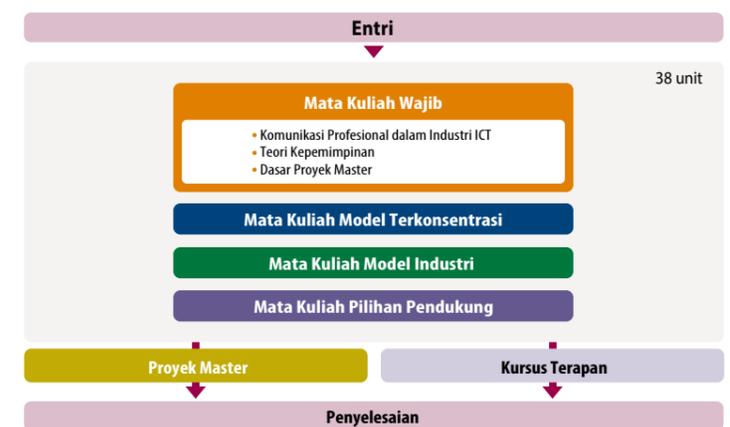
Mahasiswa IT Pariwisata memiliki tujuan untuk menjadi spesialis yang memahami karakteristik wilayah yang berperan sebagai sumber daya pariwisata dan kebutuhan wisatawan serta dapat menerapkan ICT dalam pengembangan layanan dan strategi pemasaran. Dengan menghadiri kursus seperti Pengantar IT Pariwisata dan Pengantar Bisnis Pariwisata, siswa akan memperoleh pengetahuan operasional dan keterampilan dasar yang disesuaikan dengan industri pariwisata. Melalui studi mahasiswa dalam kursus seperti Analisis Data Pariwisata, Desain Sistem Informasi Pariwisata, dan Manajemen Destinasi Pariwisata, mahasiswa mempelajari penggunaan jaringan sosial sebagai alat promosi, menyediakan informasi pariwisata dalam beberapa bahasa dan media, mengubah riwayat aktivitas wisatawan menjadi data, serta menerapkan data tersebut dalam analisis dan prakiraan.



Model Pembelajaran IT Umum

Pilih pendekatan studi Anda secara bebas untuk mencakup berbagai pengetahuan dan bidang aplikasi

Siswa dapat memilih mata kuliah di luar konsentrasi individu atau bidang industri, menyusun kurikulum asli yang mencakup berbagai pengetahuan dan bidang aplikasi. Semua program selain mata kuliah yang diperlukan dipilih melalui konsultasi dengan penasihat akademis, sehingga siswa dapat menyusun kurikulum yang paling selaras dengan tujuan mereka. Fleksibilitas ini memberikan sarana yang sangat baik bagi siswa untuk menargetkan bidang terapan baru di bidang IT.



Pentingnya Model Pembelajaran IT Umum

Hanya dalam setengah abad, dari awal era IT dan komputer pada tahun 1960-an hingga saat ini, bidang IT telah berkembang pesat, mengubah bentuk kerja dan teknologi. Bersamaan dengan transformasi ini, pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan para siswa IT dan masalah-masalah yang harus mereka tanggap telah mengalami transisi dan diversifikasi. Mengutip satu contoh, aplikasi untuk ponsel pintar harus direncanakan dan dirancang untuk aplikasi berdasarkan asumsi yang jauh berbeda tentang kasus penggunaan dari PC tradisional, seperti koneksi ke kamera, sensor, dan layanan cloud. Peluang terbesar untuk debut teknologi inovatif dan solusi di bidang IT berada di luar batas konvensi saat ini, di mana konsep konvensional tidak berlaku lagi.

Selain model studi yang telah kami jelaskan secara mendetail, KCGI menawarkan model Pembelajaran IT Umum. Model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk membangun kurikulum mereka sendiri, secara fleksibel memilih program di luar batas konsentrasi dan bidang industri yang ada. Opsi serbaguna ini menyediakan sarana untuk mengantisipasi masa depan dan mempersiapkan berbagai kebutuhan.

Bidang IT pasti akan terus tumbuh dan beragam di berbagai bidang. Ini tidak berarti mustahil bagi orang-orang yang giat menciptakan karier baru dengan membuka bidang baru. Dengan memungkinkan berbagai kombinasi tanpa batas dengan aplikasi dalam beragam bidang, model Pembelajaran IT Umum memaksimalkan penerapan umum TI. Model studi ini diterapkan sehingga siswa dapat membangun sendiri kurikulum yang dirancang secara pribadi, mengejar program studi yang melampaui konsep yang ada.

Langkah-langkah untuk Memperoleh Gelar Profesional

Mahasiswa tahun pertama Semester pertama **1**

Pembelajaran intensif pada pengetahuan dasar

- Upacara penerimaan mahasiswa/ Orientasi mahasiswa baru/ Konsultasi akademik
- Ujian akhir musim semi reguler
- Kelas intensif musim panas

Kehidupan mahasiswa yang penuh makna

- Upacara penyambutan untuk mahasiswa baru
- Magang di universitas mitra di luar negeri (dosen tamu)
- Magang bisnis dengan perusahaan swasta
- Konser
- Konsultasi karier



Upacara penerimaan mahasiswa

Mahasiswa tahun pertama Semester kedua **2**

Akuisisi pengetahuan yang sangat dikhususkan

- Ujian akhir musim gugur reguler
- Kelas intensif musim semi
- Kuliah khusus dari instruktur Jepang atau asing terkenal

Kehidupan mahasiswa yang penuh makna

- Panduan karier
- Berbagai kelas asistensi pencarian kerja
- Festival Bulan November



Suasana ruang kelas

Mahasiswa tahun kedua Semester ketiga **3**

Studi praktis dan lebih banyak mata kuliah tingkat lanjut Persiapan untuk memulai Proyek Master

- Dimulainya persiapan Proyek Master
- Ujian akhir musim semi reguler
- Kelas intensif musim panas

Kehidupan mahasiswa yang penuh makna

- Akuisisi berbagai kualifikasi
- Magang di universitas mitra di luar negeri (dosen tamu)
- Konser
- Partisipasi di berbagai kontes



Kelas intensif musim panas. Memperdalam pertukaran gagasan dengan guru-guru selama Pertemuan Santai.

Mahasiswa tahun kedua Semester keempat **4**

Aktivitas dan studi untuk meningkatkan spesialisasi Penyelesaian tema Proyek Master

- Ujian akhir Proyek Master
- Kuliah khusus dari instruktur Jepang atau asing terkenal
- Penghargaan KCG (Pengumuman proyek paling mengagumkan di KCG dan KCGI)
- Upacara penganugerahan gelar

Kehidupan mahasiswa yang penuh makna

- Perayaan penyelesaian masa studi



KCG Awards



Permulaan



Ujian akhir Proyek Master

Profil dosen

1 orang dosen menangani kurang dari 10 orang mahasiswa.

Anggota fakultas yang berasal dari seluruh dunia yang bertujuan untuk membina pemimpin yang berperan aktif dalam kegiatan bisnis IT secara global, tersusun atas para ahli dalam bidang ilmu informatika, ilmu manajemen dan ilmu pendidikan kelas dunia dan para praktisi bidang IT dari berbagai perusahaan besar.

Misi Fakultas

Akademi ini membentuk lingkungan belajar sesuai dengan tujuan karir masing-masing mahasiswa berdasarkan nasihat dari dosen pembimbing.

Dosen memiliki dua peran penting.

Pertama, adalah peran sebagai sumber pendidikan. Bagi mahasiswa, dosen adalah salah satu sumber pendidikan setara dengan buku teks, artikel ilmiah, bahan pelajaran

dalam bermacam bentuk media, pengalaman lapangan, teman sekelas, dll. Mahasiswa dapat belajar dari para dosen hal-hal yang mereka anggap perlu untuk mencapai tujuan di masa depan.

Kedua, adalah peran sebagai fasilitator (koordinator) pembelajaran. Dalam rangka memfasilitasi pemahaman mahasiswa akan bahan pelajaran, dosen membuat rencana dan melaksanakan proses pembelajaran secara konkrit. Dengan menghubungkan mahasiswa dengan berbagai macam bahan pelajaran, dosen dapat berperan sebagai fasilitator pembelajaran.

Dengan memainkan peranan-peranan ini, kami percaya bahwa memberikan dukungan maksimal bagi para mahasiswa untuk mencapai tujuan studi mereka adalah misi dari para anggota fakultas akademi ini.



Yoichi Terashita *Profesor / Wakil Presiden*

Sarjana Sains Universitas Kyoto, lulus Program Doktor Universitas Iowa (USA) (Divisi Astrofisika), Ph.D. Profesor Emeritus Institut Teknologi Kanazawa, mantan tenaga ahli JICA (teknik informatika), mantan Kepala Kampus Rukuhoku Akademi Komputer Kyoto, Dewan Direksi Lembaga Pendidikan Akademi Informatika Kyoto, Kepala Kampus Kyoto Eki-Mae Akademi Komputer Kyoto



Shigeru Eiho *Profesor / Wakil Presiden*

Sarjana Teknik Universitas Kyoto, lulus Program Pascasarjana Universitas yang Sama (Divisi Teknik Elektronika), Doktor Teknik Profesor Emeritus Universitas Kyoto
Mantan Kepala Institut Insinyur Sistem, Kontrol dan Informasi, dan Anggota Emeritus Institut yang Sama
Fellow Institut Elektronik, Informasi dan Insinyur Komunikasi



Shinji Tomita *Profesor / Wakil Presiden*

Sarjana Teknik, University of Kyoto, Doctor of Engineering, University of Kyoto (jurusan teknik elektro); Professor of Engineering, University of Kyoto
Professor Emeritus, Kyoto University; mantan Dekan Graduate School of Informatics, Kyoto University; mantan Direktur, General Media Center, Kyoto University; mantan profesor dan kepala Bagian Administrasi, basis kampus, Material Call Integrated Systems Base, Kyoto University; mantan dosen, Kyushu University; dosen konsultan, Harbin Institute of Technology
Anggota, Komite Program Unggulan Pendidikan Doktor, Bidang Gabungan (Informatika)
Jabatan terdahulu lainnya termasuk Anggota, Komite TC10, Federasi Internasional untuk Pemrosesan Informasi (IFIP); Wali Amanat, Masyarakat Pemrosesan Informasi Jepang (IPSI); Direktur Cabang, Cabang Kansai, IPSI;
Direktur Riset Tamu, Institut Sains Lanjutan, Teknologi, & Manajemen Riset Kyoto (ASTEM RI/Kyoto); Anggota, Dewan Penasihat TI Prefektur Kyoto; Anggota, Komite Pemeriksaan Ahli, Dewan Sains, Teknologi, dan Inovasi (CSTI);
Komite Pengevaluasi dan Pemeriksa Proyek Pengembangan Komputer Super Exascale; dan Ketua, Panel Ahli Prefektur Kyoto tentang Kebijakan Informatika
Fellow, Institute of Electronics, Information and Communication Engineers (IEICE); Fellow, IPSI



Gary Houichi Tsuchimochi *Profesor / Wakil Presiden*

Sarjana Humaniora dan Master Humaniora, University of California (AS); Master Studi Asia Timur, Master Pendidikan (Ed. M.), Doktor Pendidikan (Ed. D.), Columbia University, AS; Doktor Pendidikan, University of Tokyo
Mantan instruktur penuh waktu, Departemen Pendidikan, Fakultas Humaniora, Kokushikan University; mantan Profesor Ilmu Sosial, Sekolah Pascasarjana, Toyo Eiwa Women's University; mantan Profesor, Pusat Pendidikan Abad ke-21, Hirotsaki University; mantan Profesor, Teikyo University; mantan Direktur, Pusat Pengajaran dan Pembelajaran, Teikyo University
Mantan Profesor Tamu, Departemen Pendidikan, University of Victoria (Kanada); Rekan Peneliti Tamu, Mark T. Orr Center for Japanese Studies, University of South Florida; Profesor Tamu, Center for the Studies of Higher Education, Nagoya University
Profesor Pengajar, Kementerian Pendidikan, Budaya, Olahraga, Ilmu Pengetahuan, dan Teknologi (MEXT) Dewan Pendidikan Universitas (Pendidikan Komparatif, Sejarah Pendidikan di Jepang,
Praktikum Dasar dalam Ilmu Sosial (Pendidikan), Praktikum Dasar dalam Teori Pedagogis Humaniora I dan II); Profesor Pengajar, Dewan Pendidikan Universitas MEXT (Sejarah Komparatif Pendidikan); Konsultan Pendidikan bersertifikat, Brigham Young University, AS; Sertifikat pelatihan portofolio pembelajaran, Badan untuk Evaluasi Universitas dan Gelar Akademik di Dalhousie University (Kanada)



Nguyen Ngoc Binh *Profesor / Wakil Presiden*

Gelar sarjana dalam matematika terapan dari Chisinau State University (sekarang Moldova State University), gelar Master di bidang teknik dari Graduate School of Engineering of Toyohashi University of Technology, gelar Doktor dalam bidang teknik dasar dari School of Engineering Science of Osaka University (Doktor Teknik), Profesor Emeritus dari Toyohashi University of Technology
Mantan Kepala VNU University of Engineering and Technology, Hanoi, Mantan Direktur VNU Francophone Institute for Informatics, Hanoi, Mantan Direktur HUT Library Information Network Center, Hanoi
Anggota ACM / IEEE; Institute of Electronics, Information and Communication Engineers (IEICE), Vietnam Association for Information Processing (VAIP), Penasihat Internasional untuk Vietnam Electronic Communication Association — National Institute of Information and Communications (NICT), mantan Ketua Biennial Vietnam National Conference on Radio & Electronics (REV)
Mantan Ketua (sekarang Ketua Emeritus) Exchange Student Alumni Association of Vietnam, mantan Ketua di ASEAN Council of Japan Alumni (ASCOJA), mantan Direktur ASJA International (sekarang Japan Ministry of Foreign Affairs), mantan Wakil Ketua Vietnam-Japan Friendship Association



Masaki Nakamura *Profesor*

Sarjana Ekonomi dari Universitas Aoyama Gakuin
Setelah bekerja di Unisys Japan Co., Ltd. (dahulu bernama Barows Co., Ltd.), mendirikan Dgic Co., Ltd. pada tahun 1987.
Menjadi Presiden dan CEO perusahaan tersebut.
Dewan Direksi Asosiasi Asuransi Kesehatan dari Industri yang terkait dengan Komputer di Hokkaido,
Kepala Asosiasi Industri Sistem Informasi Hokkaido (HISA), Kepala Satelit Sapporo



Masayasu Morita *Profesor*

Lulusan Universitas California Berkeley (USA), lulus Program Magister Universitas Harvard, Master of Education, lulus Program Magister Universitas Cambridge (Inggris), Master of Philosophy
Presiden & CEO Hitomedia Co., Ltd.
Mantan Direktur Ark Co., Ltd.



Isao Akiyama *Profesor*

Sarjana Teknik dari Waseda University
Manajer Laboratorium, Ruang 2046, Nihon Unisys Technology Research and Development Center



Hiroyuki Ito *Profesor*

Sarjana Ekonomi dari Universitas Hokkai-Gakuen
Etelah bekerja sebagai dosen di Universitas Hokkaido, mendirikan Crypton Future Media Co., Ltd. pada tahun 1995.
Direktur Perwakilan. Menciptakan "Hatsune Miku"
Prestasinya dalam memperkenalkan budaya Jepang di luar negeri dinilai dengan tinggi, memperoleh penghargaan Medali berwarna Biru pada musim gugur tahun 2013



Tsuneo Imai *Profesor*

Sarjana Teknik dari Universitas Kyoto, lulus Program Magister dari universitas yang sama (Divisi Teknik Matematika Fisika), Magister Teknik
Mantan Direktur Utama Divisi Sistem dari Fujitsu Ltd., Direktur Running Media Fujitsu Ltd.
Wakil Kepala Asosiasi e-Learning Jepang



Masaharu Imai *Profesor*

Sarjana Teknik, Universitas Nagoya. Menyelesaikan Kursus Doktor di Sekolah Pascasarjana Universitas Nagoya (Jurusan Ilmu Komputer), Doktor Teknik
Profesor Emeritus dan mantan Profesor, Universitas Osaka
Mantan Profesor, Universitas Teknologi Toyohashi
Mantan Profesor Asosiasi Tamu, Universitas South Carolina, USA
IEEE Lifetime Member dan IEEE Standard Association Member
Anggota IFIP Silvae Core dan Anggota IFIP TC10 WG10.5
Anggota Masyarakat Pengolahan Informasi Jepang (IPSA) dan Lembaga Elektronika, Teknologi Informasi dan Komunikasi (IEICE)
Anggota Asosiasi dari Semikonduktor & Komite Teknologi Desain Sistem, Asosiasi Industri Elektronik dan Teknologi Informasi Jepang (JEITA)
Direktur Perwakilan, AISIP Solutions Co., Ltd., Direktur, TechSor Inc.



William K. Cummings *Profesor*

Lulusan Universitas Michigan (USA), lulus Program Doktor Universitas Harvard (Divisi Ilmu Sosial), Ph.D.
Mantan dosen Universitas Tsuda, mantan Asisten Profesor Universitas Chicago (USA),
mantan Kepala Pusat Pendidikan Internasional Universitas Harvard, mantan Profesor Kampus Buffalo Universitas Negara Bagian New York dan Kepala Pusat Ilmu Pendidikan Internasional Perbandingan, Profesor Universitas George Washington



Koji Ueda *Profesor*

Sarjana Teknik dari Universitas Kansai, lulus Program Magister universitas yang sama (Divisi Teknik Mesin),
Magister Teknik, lulus Program Magister Universitas Teknik Rochester (USA) (Divisi Ilmu Komputer), Master of Science
Mantan karyawan Matsushita Electric Co., Ltd., tenaga ahli JICA (ditempatkan di Republik Mozambique)



Toshio Okamoto *Profesor*

Lulus Program Magister Universitas Gakugei Tokyo (Divisi Psikologi Pendidikan), Doktor Teknik (Institut Teknologi Tokyo)
Profesor Emeritus di Universitas Elektro-Komunikasi, mantan Direktur Akademik Universitas Elektro-Komunikasi,
Kepala Program Pascasarjana Sistem Informasi, Kepala Pusat Pertukaran Internasional
Kepala Asosiasi Pendidikan Informatika Jepang, mantan Kepala Asosiasi Informasi Sistem Pendidikan, mantan Dewan Direksi Asosiasi Teknologi Pendidikan Jepang,
Ketua Komite Eksekutif e-learning AWARD, anggota Asosiasi Elektronika, Informasi dan Komunikasi, Ketua ISO/SC36-WG2
Penerima Penghargaan Pencapaian Standarisasi tahun 2013 dari Asosiasi Pengolahan Informasi



Yoshitaka Kai *Profesor*

Sarjana Teknik, Kyoto University; Master of Engineering, Doctor of Engineering, Kyoto University (Jurusan teknik matematika); Profesor Bidang Perdagangan,
Graduate School of Kwansai Gakuin University
Mantan karyawan, Teijin Limited; mantan manajer utama, Mitsubishi Trust and Banking Corporation
Mantan Asisten Profesor, Studi Administrasi Bisnis, Kobe University; mantan Profesor Specialist Graduate School, Kwansai Gakuin University (Direktur, Riset Strategi Manajemen)
Profesor Emeritus, Kwansai Gakuin University



Hideaki Kashihara *Profesor*

Lulus Program Magister dari Fakultas Teknik Universitas Prefektur Osaka (Divisi Teknik Mesin),
lulus Program Doktor dari Fakultas Ilmu Alam Universitas Okayama (Divisi Teknik Konstruksi Industri), Doktor Teknik
Mantan Manajer Divisi Pengembangan dan Manajer Penanggung Jawab Divisi Pengembangan Bisnis dari Dainippon Screen Manufacturing Co., Ltd.,
mantan Manajer Divisi Pengembangan Teknologi dan Manajer Penelitian dan Pengembangan LED di Institut Penelitian Teknologi Optik dari Japan CCS Co., Ltd.,
mantan Ketua Asosiasi Insinyur Teknik Informatika Profesional Kansai, Wakil Ketua Cabang dan Dewan Direksi Cabang Kansai dari Asosiasi Manajemen Produksi Jepang
Insinyur Profesional (pengawasan teknik umum, teknik informatika), insinyur internasional EMF, insinyur APEC, koordinator IT



Hiromi Kitayama *Profesor*

Anggota Information Systems Society of Japan
Penasehat pengawas bisnis comway Co., Ltd.
Penasehat ALBASU Co.Ltd.
Penasehat Kyoto Prefecture Information Industries Association
Profesor Kyoto Computer Gakuin
Pendiri dan direktur perwakilan pertama KEISHIN SYSTEM RESEARCH Co., Ltd.
Mantan Ketua dewan direktur Kyoto Computer system Association
Mantan Direktur Utama ALPHALINE Co., Ltd.



Akihiro Kimura *Profesor*

Sarjana Teknik Institut Teknologi Kyoto, lulus Program Magister universitas yang sama, Doktor Teknik
Insinyur Teknis (keamanan jaringan, informasi)
Kepala Kampus Rukuhoku Akademi Komputer Kyoto
Dewan direksi Asosiasi Sistem Informasi cabang Jepang (NAIS)
Teknisi Informasi Medis



Cyryl Koshyk *Profesor*

Sarjana Informasi Terapan dari Universitas Ekonomi Krakow, Polandia.
Pendiri Studio Cinematte, Pendiri Studio Dark Horizon.
Dalam industri film dan TV, terlibat dalam produksi dan editing video efek khusus yang kompleks sekaligus sebagai Supervisor Visual Effects.
Yang menghasilkan berbagai karya yaitu "300 (three hundredth) Rise of an Empire", "Elysium", "Grand Illusion", "After Earth", "Silent Hill : Revelation 3D" dll.



Masashi Kuratani *Profesor*

Sarjana Sains dan Teknologi, Menyelesaikan Sekolah Pascasarjana dalam Riset Operasi (setara dengan Master Sains dan Teknologi), Akademi Pertahanan Nasional Jepang,
Pasukan Bela Diri Maritim Jepang (JMSDF)
Mantan Kepala Navigator, destroyer JDS Hatsuyuki; mantan Kapten, destroyer JDS Umigiri; mantan Mate Pertama, destroyer JDS Yudachi, JMSDF
Mantan Instruktur (Riwayat Militer), Kursus Pelatihan Perwira, Sekolah Dinas 1, JMSDF
Mantan Instruktur (Taktik), Kursus Pelatihan Perwira, Sekolah Dinas 1, JMSDF
Menyelesaikan sekolah master, Jurusan Sejarah Asia Timur, di Sekolah Pascasarjana Literatur di Bukkyo University
Mantan Instruktur (Strategi dan Urusan Militer), Seminar Sejarah Militer, Departemen Pendidikan dan Penelitian Strategi Defensif, Staff College, JMSDF



Hong Seung Ko *Profesor*
Sarjana Teknik dari Universitas Dongguk (Korea Selatan), lulus Program Doktor dari Universitas Kyoto (Divisi Teknik Matematika Fisika), Doktor Teknik Mantan Chief Information Officer (CIO) dari Samsung Co., Ltd. (Korea Selatan), mantan Direktur Perwakilan Perusahaan generasi pertama dari Harmony Navigation, Profesor Penasihat dari Agensi Keamanan Informatika Korea (KISA) Anggota Komite Ahli Asosiasi CALS/EC Korea Selatan, mantan penasihat Provinsi Independen Jeju, anggota Komite Konsultasi Pengembangan Promosi Industri Pengetahuan Jeju, anggota seumur hidup urutan pertama dari Asosiasi Perdagangan Elektronik Korea Selatan



Kazuyuki Sakka *Profesor*
Sarjana Sains Universitas Kyoto, lulus Program Doktor dari universitas yang sama (Divisi Astrofisika), Doktor Teknik Mantan Kepala Kampus Kamogawa Akademi Komputer Kyoto, Editor Utama Asosiasi Pendidikan dan Penelitian Astronomi



Eiki Satomi *Profesor*
Lulus Program Pascasarjana Universitas Perdagangan Otaru (Divisi Kawiraswastaan), Magister Bisnis dan Administrasi (MBA). Setelah bekerja di Minamikyo Building Co., Ltd. dan Datt Inc. (sekarang Datt Japan Co., Ltd.), mendirikan Media Magic Co., Ltd. pada tahun 1996, menjadi direktur perwakilan. Wakil Ketua Asosiasi Industri Sistem Informasi Hokkaido (HISA), wakil Dewan Promosi Konten Seluler Hokkaido, anggota Dewan Kamar Dagang Sapporo Nomor 1, anggota Komite Ulasan Strategi IT Hokkaido Kedua



Sanford Gold *Profesor*
Sarjana Sastra, Universitas Michigan (USA) Magister Sastra, Ph.D., Doktor Pendidikan, Universitas Columbia (USA) Direktur Senior Pembelajaran, Program Pendidikan, ADP, LLC. Direktur Pembelajaran, Prudential Financial, Inc. Konsultan Pendidikan, EY



Kiyoshi Shibayama *Profesor*
Tidak lulus Program Semester Akhir Pascasarjana, namun SKS diselesaikan di Universitas Kyoto, (Divisi Teknik Informasi), Doktor Teknik. Mantan Asisten Profesor Universitas Kyoto, Mantan Profesor Institut Teknologi Kyoto, Kepala Penelitian Ilmu Kerajinan Pascasarjana Institut Teknologi Kyoto, Profesor Emeritus Institut Teknologi Kyoto. Panitia Kontak Teknik Informatika Konferensi Ilmu Jepang, Juri dari Japan Accreditation Board for Engineering Education (JABEE), Panitia Ahli dari Lembaga Penilaian Universitas dan Pemberian Gelar, Komite Penilaian Otentikasi Setiap Kelembagaan Universitas dan Komite Penilaian Penelitian Pendidikan dan Universitas Negara, Juri Ditulis dari Japan Society for the Promotion of Science, Komite Sejawat Peneliti Khusus dan Sebagainya, Panitia Ahli dan Komite Bisnis Internasional, Panitia Ahli Sistem Komputer dari Kongres Komunikasi Informasi Elektronik, Penasihat dari Kantor Cabang Kansai Kongres Pengolahan Informasi dll., Menerima Pahala Bahan Pengajaran Keunggulan dari Kongres Pengolahan Informasi dan Hadiah Hak Cipta dari Asosiasi Pendidikan Teknik Jepang dll, Fellow Kongres Pengolahan Informasi.



Yutaka Takahashi *Profesor*
Sarjana Teknik di Universitas Kyoto, Magister Teknik (jurusan matematika dan fisika terapan) di Sekolah Pascasarjana Universitas Kyoto, Mengundurkan diri dari Program Ph.D. dengan Persetujuan Panduan Penelitian di Sekolah Pascasarjana Universitas Kyoto (jurusan matematika dan fisika terapan), Doktor Teknik, Profesor Emeritus Universitas Kyoto, Universitas Kyoto Mantan Profesor Penelitian Informatika, Universitas Kyoto Mantan Profesor, Institut Teknologi dan Sains Nara Mantan Profesor Tamu, Universitas Paris-Sud (Prancis) Mantan Profesor Tamu, Institut Penelitian Ilmu dan Otomasi Komputer Prancis Penerima Beasiswa, Operations Research Society of Japan Pemimpin Proyek, proyek R&D untuk mengembangkan teknologi komunikasi dan penyiaran terintegrasi menggunakan jaringan TV kabel multikabel, Institut Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi



Ryoei Takahashi *Profesor*
Sarjana Sains, Magister Sains (jurusan matematika), Ph. D (teknik), Universitas Waseda Mantan Profesor Teknik Sistem Informasi, Institut Teknologi Hachinohe Mantan Penasihat Penelitian untuk Program Ph.D., Institut Teknologi Hachinohe Mantan karyawan di NTT Yokosuka R&D Center Mantan karyawan di NTT Secure Platform Laboratories



Yasuhiro Takeda *Profesor*
Direktur Perwakilan GAINAX Kyoto K.K. Direktur Museum Fantasi & Seni Fukushima Sakura Yugakusha Mantan Direktur dan General Manager Kantor Pusat Produksi Animasi, GAINAX Co., Ltd. Beliau menjabat sebagai Direktur sejak GAINAX Co. Ltd. didirikan, dan merupakan salah satu perusahaan animasi terbesar di Jepang.



Toshiaki Tateishi *Profesor*
Sarjana Ilmu Perdagangan dari Universitas Waseda Direktur Perwakilan dari Mandala Net Corp., Wakil Ketua dan Direktur Pengelolaan Asosiasi Penyedia Internet Jepang, Ketua Organisasi Non-Profit Mekanisme Jaringan Kecepatan Tinggi Antar Daerah, Direktur Representatif Intelligence Okinawa Co., Ltd., Direktur Dewan Promosi Penggunaan Email dan Web Secara Benar



Hisaya Tanaka *Profesor*
Sarjana Teknik, Universitas Waseda Mantan Wakil Kepala Bagian Dukungan Sistem Fujitsu Co., Ltd. Mantan Direktur Fujitsu University Co., Ltd. Mantan Senior Manajer Utama Pengembangan Tenaga Ahli Informasi dan Teknologi, Agensi Promosi Informasi dan Teknologi Jepang Pengajar Senior di Asosiasi Pendidikan Teknik Jepang Anggota Komite Perencanaan Bisnis di Asosiasi Pendidikan Teknik Jepang Senior Manajer di Mitou Foundation



Masayoshi Tezuka *Profesor*
Sarjana Teknik dari Universitas Osaka, lulus Program Pascasarjana dari universitas yang sama (Divisi Teknik Komunikasi), Doktor Teknik Mantan Peneliti Utama Bagian Penelitian Fujitsu Ltd., Mantan Asisten Profesor Institut Teknologi Kanazawa (Departemen Teknik Informatika) Mantan Kepala Divisi Pelatihan Manajemen Fujitsu Ltd., Mantan Kepala Cabang Asosiasi Sistem Informasi cabang Jepang (NAIS).



Shozo Naito *Profesor*
Sarjana Teknik dari Universitas Kyoto, lulus program Magister dari universitas yang sama (Divisi Teknik Matematika Fisika), Magister Teknik Mantan Peneliti Utama dari Institut Platform Penyebaran Informasi NTT Co., Ltd., mantan Pimpinan Grup Penelitian Internet dari Institut Insinyur Elektronik, Informasi dan Komunikasi, mantan Profesor Penasihat Agensi Keamanan Internet Korea (KISA), Kepala Cabang Asosiasi Sistem Informasi cabang Jepang (NAIS).



Yukihiko Nakamura *Profesor*
Sarjana Teknik dari Universitas Kyoto, Lulus Program Magister dari universitas yang sama (Divisi Teknik Matematika Fisika), Magister Teknik. Profesor Emeritus Universitas Kyoto, Mantan Profesor Program Pascasarjana Informasi dari universitas yang sama, Mantan Profesor Lembaga Penelitian Mekanisme Perpaduan Sains dan Teknik dari Universitas Ritsumeikan. Direktur Penelitian Pengolahan Pengetahuan dari Institut Jaringan Komunikasi Informasi NTT Co., Ltd., Direktur Penelitian Pengolahan Komunikasi Kecepatan Tinggi, Institut Komunikasi Informasi dari perusahaan yang sama, Pemimpin Primer Kelompok PARTHENON, Direktur Kelompok Studi Parthenon NPO, Mantan Direktur Yayasan Institut Teknologi Tinggi Kyoto.



Nitza Melas *Profesor*
Vokalis utama Cirque du Soleil Penyanyi/penulis lagu Mantan Guru Musicians' Institute, Pemenang penghargaan "World Music Artist of the Year" pada 17th Annual Los Angeles Music Awards di Hollywood, Pemenang penghargaan "Artist of the Year" di DEKA Awards Gala dan masih banyak lagi Penyanyi lagu Iklan SxL dan Estima dari TOYOTA, pengisi suara animasi dan game TV dan masih banyak lagi



Yasuhiro Noishiki *Profesor*
Sarjana Teknik dari Universitas Ritsumeikan Mantan karyawan DEC Japan. Mantan karyawan Hewlett-Packard Japan Co., Ltd.



Akira Hasegawa *Profesor*
Lulusan Universitas Teknik Rochester (USA), lulus Program Magister universitas yang sama (Divisi Teknik Percetakan), Master of Science Manajer Perencanaan Usaha Pengembangan Pendidikan Komputer Internasional dari Organisasi Non Profit



Koichi Hasegawa *Profesor*
Sarjana Teknik dari Universitas Hokkaido Magister Seni dari Universitas Pennsylvania Doktor Filsafat dari Universitas Hokkaido Mantan Juru Kamera Berita NHK (Perusahaan Penyiaran Jepang)



Peter G. Anderson *Profesor*
Lulusan Institut Teknologi Massachusetts (USA), lulus Program Doktor dari universitas yang sama (Divisi Matematika), Ph.D. Mantan Ahli Teknik Senior Bagian Pengembangan Komputer RCA, Profesor Emeritus Fakultas Ilmu Komputer Universitas Teknik Rochester (USA), Peneliti Kepala Institut Teknologi Komputer dari universitas yang sama, Dewan Editorial IJCR



Takao Fujiwara *Profesor*
Gelar Sarjana dari Kyoto University, gelar Doktor dari Graduate School of Kyoto University (dengan jurusan astrofisika), Doktor Sains Profesor Emeritus Kyoto City University of Arts, mantan Ketua dan Kepala Departemen Fine Arts Department, Kyoto City University of Arts Mantan instruktur paruhwaktu, Kyoto Computer Gakuin



Masaki Fujiwara *Profesor*
Gelar Master, Sekolah Pascasarjana untuk Kota Kreatif, Osaka City University; Ph. D, Ilmu Pengetahuan Informasi Manajemen, Setsunan University; konsultan SME Mantan manajer dan ketua konsultan, Departemen Perencanaan Manajemen, KSR Co., Ltd. Mantan Profesor, Departemen Konsep Bisnis, Miyagi University; direktur, Studi Perencanaan Bisnis, Miyagi University; asisten direktur bidang penelitian, Studi Penelitian Perencanaan Bisnis, Miyagi University; mantan dosen, Bond Business School, Bond University (BBT MBA); Profesor Tamu, Miyagi University



Fredric Jon Laurentine *Profesor*
Lulusan Universitas Brown (USA) MBA dari Universitas Harvard Mantan karyawan Procter & Gamble Co., Ltd. (USA) Mantan karyawan Computer Associates Co., Ltd. Mantan karyawan Sun Microsystems Co., Ltd. Direktur Two Eyes Two Years Co., Ltd.



Naoya Bessho *Profesor*
Gelar Sarjana Hukum, Keio University Berbagai jabatan di Yahoo Japan Corporation, termasuk Manajer Divisi Hukum; Direktur Eksekutif; Manajer Divisi Perencanaan Kebijakan dan Pejabat Kepatuhan Senior; Manajer Kantor Presiden; Petugas Kepala untuk Periklanan, Hukum, Perencanaan Kebijakan dan Layanan Publik; dan Petugas Kepala untuk Intelijen; saat ini Penasihat Senior untuk Yahoo Japan Corporation Direktur Perwakilan Luke Consultants Co., Ltd. Direktur Kioicho Strategy Institute, Inc., Direktur Law and Computers Association of Japan, Direktur Association of Genetic Information, Direktur Information Technology Federation of Japan



Mark Hasegawa-Johnson *Profesor*
Sarjana Sains, Magister Sains, Ph.D. (jurusan teknik elektro dan komputer), Institut Teknologi Massachusetts (USA) Profesor, Universitas Illinois (USA) Peneliti, Advanced Digital Science Center (Singapura) Mantan Profesor Madya, Universitas Illinois (USA) Mantan Penerima Beasiswa Pascadoctoral, Universitas California di Los Angeles (USA) Mantan Asisten Peneliti, Institut Teknologi Massachusetts (USA) Mantan Insinyur, Fujitsu Laboratories Ltd. Mantan Karyawan Magang, Motorola Corporate Research Laboratories (USA)



Masanobu Matsuo *Profesor*
Sarjana Seni dari Universitas Kyoto Magister Seni dari Universitas California, Santa Barbara Doktor Filsafat dari Universitas California, Santa Barbara Perwakilan pertama bidang penelitian perangkat lunak Sumitomo Electric Industries Ltd. Amerika Serikat. Setelah pensiun dari perusahaan, beliau mendirikan Twin Sun Inc. (saat ini bernama Open Axis Inc.) di Amerika Serikat.



Maya Bentz *Profesor*

Lulusan Universitas Negara Bagian Tbilisi (dulu Uni Soviet), lulus Program Magister dari universitas yang sama, Master of Science Lulus Program Magister Pendidikan dari Universitas Kolombia (USA), Master of Arts, lulus Program Doktor dari universitas yang sama, Doctor of Education, Ph.D. Peneliti Tamu Universitas Purdue, Mantan Koordinator Proyek Internasional Pendidikan Jarak Jauh Universitas Kolombia



Milan Vlach *Profesor*

Lulusan Universitas Karlova (dahulu Cekoslowakia), Lulusan Universitas Lomonosov (dahulu Uni Soviet), lulus Program Pascasarjana Universitas Karlova, Doctor of Natural Science, lulus Program Doktor universitas yang sama (Divisi Matematika), Ph.D., Doctor of Science (Akademi Sains Cekoslowakia) Mantan profesor di Japan Advanced Institute of Science and Technology, mantan profesor di Universitas Karlova



Sonoyo Mukai *Profesor*

Sarjana Sains dari Universitas Kyoto, lulus Program Doktor dari universitas yang sama (Divisi Astrofisika), Doktor Sains Mantan profesor di Institut Teknologi Kanazawa dan Program Pascasarjana Bidang Teknik dari institut yang sama, mantan profesor di Universitas Kinki Fakultas Teknik dan Program Pascasarjana Bidang Sains dan Teknologi universitas yang sama Dewan Direksi dan Kepala Bagian Penelitian Asosiasi Penginderaan Jarak Jauh Jepang Auditor dan Direktur Eksekutif Asosiasi Aerosol Jepang Anggota Komite Japan Society for the Promotion of Science (JSPS) SPIE (Anggota Panitia Asia-Pacific Remote Sensing) Anggota Cabang Jepang dari GWIS (Graduate Women in Science)



Tadashi Mukai *Profesor*

Sarjana Sains dari Universitas Kyoto, lulus program Magister dan Doktor dari universitas yang sama (Departemen Sains Nomor 2), Doktor Sains Profesor Emeritus di Universitas Kobe, anggota Persatuan Astronomi Internasional (IAU), anggota khusus Perkumpulan Astronomi Jepang (mantan Dewan Eksekutif Divisi), anggota Persatuan Ilmu Keplanetan Jepang (mantan Ketua), Ketua Dewan Pengarah Taman Observasi Nishi-Harima Prefektur Hyogo Mantan Profesor di Institut Teknik Kanazawa dan Program Pascasarjana di universitas yang sama, mantan Profesor di Universitas Kobe dan Program Pascasarjana di universitas yang sama, mantan Profesor Tamu Laboratorium Ilmu Antariksa Kementerian Pendidikan Jepang, mantan Kepala Pusat Penelitian Ilmu Keplanetan, Program Pascasarjana Fakultas Sains Universitas Kobe.



Shizuka Modica *Profesor*

Sarjana Seni dari Universitas Doshisha Magister Pendidikan dari Universitas Harvard, Amerika Serikat Doktor Filsafat dari Universitas Virginia, Amerika Serikat Pendiri kedua dan Rekan institut i.m.i., LLC, Amerika Serikat Mantan Koordinator Layanan Mahasiswa dan Pengajar Weldon Cooper Center for Public Service, Universitas Virginia, Amerika Serikat Mantan Asisten Peneliti Sekolah Administrasi Bisnis Darden, Universitas Virginia, Amerika Serikat Mantan Manajer Bisnis Cardiovascular Imaging Center, Sekolah Medis, Universitas Virginia, Amerika Serikat Mantan Pimpinan Hubungan Masyarakat Institusional, Kanselor Universitas, Asisten Wakil Presiden Bidang Program Khusus, Asisten Manajer Program MBA, Universitas Internasional Jepang Mantan Sekretaris Hukum Pacific Resources Amerika Serikat Sekretaris Summitmo Forestry America, Inc., Amerika Serikat Penerima Penghargaan Fulbright Commission's International Education Administrators Program



Meihui Li *Profesor*

Lulusan Fakultas Pendidikan Anak dari Akademi Shenyang Shifan (Sekarang Universitas Shenyang Shifan), Magister Program Studi Psikologi Komunikasi Pendidikan Institut Psikologi Akademi Sains Cina Mantan Kepala Pusat TK dari Dalian Shipbuilding Industry Company, Mantan Anggota Asosiasi Teknologi dan Ilmu Mantan Manajer Bagian Ke-2 Jepang, Pelajar Service-Center dari Universitas Bahasa Asing Dalian Mantan Wakil Direktur dari Perusahaan Jasa Layanan Keberangkatan Selka Dalian, Mantan Kepala Kantor Dalian Akademi Pascasarjana Informatika Kyoto, Mantan Kepala Kantor Dalian Akademi Subaru Nippon Steel Anggota Asosiasi Manajemen Informasi, Lembaga Mandiri Cina



Fei Liu *Profesor*

Lulus Program Magister dari Fakultas Teknik Informatika Institut Teknologi Kyoto, lulus Program Doktor dari universitas yang sama, Magister Teknik Wakil Kepala Kampus Kamogawa Akademi Komputer Kyoto, Profesor Tamu di Universitas Studi Politik Kaum Muda China, Profesor Tamu di Akademi Seni Pusat China, anggota Komite Evaluasi Peningkatan Bahan Pengajaran Baru bagi Pengembangan Sumber Daya Manusia dalam Pelatihan dan Pendidikan Kejuruan China Dilantik sebagai Profesor Tamu di Akademi Kejuruan dan Teknologi Beijing China, Dilantik sebagai Profesor Tamu di Akademi Perkotaan Beijing China Terlibat dalam perencanaan kurikulum internasional dalam berbagai program pendidikan sarjana dan pascasarjana kerjasama Jepang dan China serta dalam pendidikan bisnis untuk membina sumber daya manusia berkeahlian tinggi yang dibutuhkan oleh industri Dilantik sebagai Profesor Tamu di Departemen Perencanaan Institut Asosiasi Pendidikan Kejuruan dan Teknologi China, Dilantik sebagai Profesor Tamu Anggota Komite Evaluasi Peningkatan Bahan Pengajaran Baru bagi Pengembangan Sumber Daya Manusia dalam Pelatihan dan Pendidikan Kejuruan China, Melaksanakan perencanaan, pengeditan dan evaluasi terhadap bahan pengajaran baru, buku pelajaran, dsb. untuk membina sumber daya manusia berkualitas internasional multidisipliner dengan kemampuan teknis yang tinggi yang mampu berperan aktif dalam masyarakat global



Akiyoshi Watanabe *Profesor*

Sarjana Teknik dari Universitas Hokkaido, lulus Program Magister Pascasarjana Universitas Kyoto (Divisi Ilmu Sistem Terapan), Magister Teknik Mantan karyawan Nakamichi Co., Ltd.



Katsumasa Watanabe *Profesor*

Lulus Program Pascasarjana Universitas Kyoto (Divisi Teknik Matematika Fisika), Doktor Teknik Mantan Asisten Profesor di Universitas Kyoto, mantan Profesor di Universitas Fukui, mantan Profesor di Nara Advanced Institute of Science and Technology, anggota Asosiasi Pengolahan Informasi



Seiichiro Aoki *Profesor Madya*

Sarjana Sains Universitas Osaka Doktor (Sains) yang lulus dari Program Magister dan Doktor di Universitas Tokyo Anggota Penuh Japan Astronomical Society Manajer Utama Proyek Difusi Astronomi di Universitas Kyoto (Dosen Tidak Tetap di Universitas Kyoto) Dosen Tidak Tetap Universitas Kansai Dosen Tidak Tetap Universitas Ekonomi Osaka Mantan Peneliti Khusus di Program Pascasarjana Fakultas Sains, Universitas Osaka Mantan Asisten Akademik di Program Pascasarjana Fakultas Sains, Universitas Kyoto Mantan Dosen Tidak Tetap di Universitas Shiga



Andrew Vargo *Profesor Madya*

Lulusan North Central College (Illinois, AS; Sarjana Humaniora) Master Ilmu Pengetahuan dalam bidang Informasi, Michigan University School of Information Ph.D., Lulusan School of Informatics, Kyoto University



Keiji Emi *Profesor Madya*

Sarjana Sains dari Universitas Kyoto, lulus Program Magister dari universitas yang sama (Divisi Kimia), lulus Program Doktor dari universitas yang sama (Divisi Humaniora dan Lingkungan), Doktor Humaniora dan Lingkungan Mantan Dosen penuh waktu Institut Teknologi Kanazawa Ketua Komite Eksekutif Distrik Kansai Robocon ET, Direktur Asosiasi Game



Kengo Onishi *Profesor Madya*

Sarjana Arsitektur dari Universitas Kansai Direktur Onishi Building Co.Ltd., Arsitek berkualifikasi tingkat atas, Diskriminator Risiko Darurat Prefektur Kyoto, Evaluator Bangunan Tahan-Gempa Prefektur Kyoto Ketua ke-22 dan auditor General Constructors Association, Kyoto Young People Section, Pendiri dan wakil direktur utama Kyoto Keikan Forum (NPO), Auditor Junior Chamber International Kyoto, Pendiri dan perwakilan utama Kinomachidukuri Conference (NPO), Ketua ke-31 Japan Construction Club Kyoto Construction Club, Pengalaman kerja di MITSUIHOME CO.LTD.



Ming Hu *Profesor Madya*

Sarjana Sains, Universitas Qingdao. Meraih gelar Magister dari Guizhou University (jurusan matematika). Meraih gelar Doktor, Graduate School of Informatics, Kyoto University. Profesor Bidang Informatika. Mantan peneliti dalam kolaborasi asing-nasional dalam bidang informatika, Graduate School of Informatics, Kyoto University Mantan peneliti khusus, Masyarakat Jepang untuk Promosi Sains



Hironori Sakamoto *Profesor Madya*

Gelar Sarjana Teknik dari Tokyo Institute of Technology, Gelar Master dalam bidang matematika dari Graduate School of Mathematical Sciences of University of Tokyo Karyawan di Nihon Unisys Technology Research and Development Center



Ryoko Takahashi *Profesor Madya*

Sarjana dan Magister Seni Universitas Doshisha Lulusan Kyoto Computer Gakuin, Magister Sains Teknologi Informasi Sekolah Pascasarjana Informatika Kyoto



Akihiko Takeda *Profesor Madya*

Magister dari Departemen Kedokteran Hewan Univeristas Nihon Dokter hewan Insinyur sistem Hitachi, personil proyek e-Japan pemerintahan elektronika, Kepala Ruang Sistem Informasi Akademi Komputer Kyoto generasi pertama Direktur Perwakilan Intellect Supply Co., Ltd.



Atsushi Tabuchi *Profesor Madya*

Sarjana Teknik dari Universitas Kyoto, lulus Program Magister dari universitas yang sama (Divisi Teknik Elektronika Nomor 2), Magister Teknik Mantan karyawan Divisi Penelitian Pusat NEC Direktur Jurusan Teknologi Bisnis Web, Program Pascasarjana Teknologi Informasi Terapan



Takao Nakaguchi *Profesor Madya*

Lulus dari Kyoto Computer Gakuin. Menyelesaikan program pascasarjana dalam bidang Informatika Terapan dari Kyoto College of Graduate Studies for Informatics, lulus dengan nilai terbaik dan gelar Magister di bidang Informatika (Spesialis). Menyelesaikan program Doktor di Graduate School of Informatics, Kyoto University, lulus dengan gelar Doktor dalam bidang Informatika. Mantan direktur dan manajer, System Development Department, Admax; mantan teknisi riset tamu, Human Information Project (HIP), Advanced Telecommunications Research Institute International (ATR); mantan Chief Technology Officer, Antrand Corporation; mantan Chief Technology Officer, @izumi; mantan pemeriksa utama, NTT Advanced Technology Corporation; mantan peneliti khusus, Graduate School of Informatics, Kyoto University Anggota: Institut Elektronika, Teknologi Informasi, dan Komunikasi; Masyarakat Jepang untuk Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Perangkat Lunak; dan Masyarakat Pengolahan Informasi Jepang



Yi Li *Profesor Madya*

Sarjana Seni dari Universitas Bahasa Beijing Magister Teknologi Informasi dari Sekolah Pascasarjana Informatika Kyoto Konsultan Bersertifikat SAP (Akuntansi Keuangan, Akuntansi Manajemen, Perencanaan & Manufaktur Produksi, Pemeliharaan Pabrik, Penjualan dan Distribusi) Mantan Pengajar Universitas Bahasa Asing Dalian Mantan direktur AD Laboratories Co. Ltd.,

Wawancara dengan profesor

Peluang bisnis dari anime Jepang

Direktur Perwakilan GAINAX Kyoto K.K.

Direktur Museum Fantasi & Seni Fukushima Sakura Yugakusha

Mantan Direktur dan General Manager Kantor Pusat Produksi Animasi, GAINAX Co., Ltd.

Profesor

Yasuhiro Takeda

"Anime Jepang dan ICT"

Dalam Program Konsentrasi di KCGI, kami mengeksplorasi penciptaan pasar dan model bisnis baru.

Yasuhiro Takeda adalah dosen yang mengajarkan Topik Tingkat Lanjut di Perencanaan, Produksi, dan Promosi Anime. Profesor Takeda berperan dalam pendirian Gainax Co. Ltd., beliau pernah menjabat sebagai Direktur dan Manajer Utama perusahaan Kantor Pusat Produksi Animasi. Beliau saat ini menjabat sebagai Direktur Perwakilan GAINAX Kyoto K.K.

Sebagai produser animasi, termasuk video game *Tengen Toppa Gurren Lagann*, *Magical Shopping Arcade Abenobashi*, dan *Hanamaru Kindergarten*. Beliau juga telah memproduksi iklan televisi yang merayakan 50 tahun berdirinya KCG Group yang berkolaborasi dengan Gainax.

Bisnis adalah "bagaimana cara memutar dana"

— Apakah kata kunci untuk menjadikan anime menjadi bisnis?

Saya pernah bekerja sebagai produser perencanaan animasi di Gainax. Saya membuat proposal anime, bekerja sama dengan perusahaan yang ingin berkolaborasi untuk menentukan waktu penyiaran, dan memastikan anggaran secara konkrit. Begitu sebuah produk selesai, adalah penting untuk berpikir bagaimana cara memutar dana. Dengan menjalankan hal tersebut, barulah bisa dikatakan bahwa kita melakukan bisnis.



— Tolong ceritakan bagaimana Prof. Takeda bisa terlibat dalam produksi anime.

Bagi saya pekerjaan ini merupakan suatu kebetulan. Saya belajar hal yang sama sekali berbeda pada waktu menjadi mahasiswa. Tetapi, berbagai acara dan kegiatan produksi independen yang saya senang lakukan pada waktu menjadi mahasiswa tanpa disadari lama-lama menjadi suatu pekerjaan. Karena itu, saya masih merasa sebagai seorang amatir. Dengan kata lain, saya tidak ingin melupakan "ambil inisiatif untuk hal-hal yang menyenangkan dan menarik" yang selalu dilakukan pada waktu menjadi seorang amatir.

— Mohon pesannya bagi mahasiswa yang belajar tentang anime.

Dalam mendesain dan memproduksi anime, membutuhkan energi yang sangat besar. Lebih dari itu, terdapat kewajiban untuk menghasilkan uang dari usaha itu. Menghasilkan produk yang ditonton orang, dinilai dengan patut, dan menghasilkan uang yang dapat memberi keuntungan. Jika berpikir sampai di sini, tahap perencanaan sudah mantap. Memperoleh "OK" untuk sebuah produk, bukan hanya untuk kepuasan diri sendiri. Sebuah produk mulai selesai dikerjakan setelah menerima penilaian. Nilai tidak hanya terkait dengan produk, tetapi juga dengan semua hal yang dilakukan untuk promosi seperti tindakan dan ucapan. Karena itu, semua mahasiswa juga harus belajar dengan keberanian untuk menghadapi penilaian atau evaluasi.



Wawancara dengan profesor

Direktur representatif Crypton Future Media Co., Ltd. pembuat "Hatsune Miku"

Profesor

Hiroyuki Ito



Idola virtual yang namanya berarti "Suara pertama yang datang dari masa depan", bernyanyi dengan suara sintesis elektronik jika dimasukkan lirik dan melodi ke dalam komputer. Telah mengadakan konser tidak hanya di dalam negeri, tetapi juga di luar negeri, produk ini dicintai oleh banyak penggemar. Pembuat "Hatsune Miku", Hiroyuki Ito, direktur representatif Crypton Future Media Co., Ltd., adalah profesor di KCGI. Prof. Ito yang masih terus mengembangkan piranti lunak yang menghubungkan suara dengan komputer berpesanan demikian kepada para generasi muda yang akan menjadi pemimpin di industri IT di masa depan: "Revolusi informatika' yang baru berlangsung setengah jalan ini masih akan terus berlangsung dan jauh dari kejenuhan dan masih banyak terdapat kesempatan bagi para mahasiswa. Saya ingin para mahasiswa belajar dengan memahami hal ini dengan baik".

Perusahaan ini bukan perusahaan game ataupun animasi. Walaupun bekerja dengan lagu, juga bukan merupakan perusahaan rekaman. Dengan bisnis musik komputer yang merupakan hobinya, beliau menganggap dirinya sebagai "toko suara". "Hatsune Miku" diluncurkan pada Agustus 2007 dan beliau merasa bahwa hal itu dapat terjadi karena adanya kesempatan untuk melakukan pekerjaan kreatif. Manusia dikatakan telah mengalami 3 kali masa revolusi. Revolusi pertama adalah revolusi pertanian. Dengan revolusi ini, manusia yang telah terpaksa untuk banyak berpindah tempat karena hidup berburu dan mengumpulkan makanan dapat memproduksi makanannya dengan terencana, dan dapat hidup menetap dengan kemampuan untuk menyimpan makanannya. Dengan demikian, masyarakat dapat membentuk negara, tetapi di sisi lain juga terjadi perbedaan antara yang kaya dan miskin. Dapat dikatakan bahwa berkembangnya ekonomi menjadi faktor penyebab terjadinya perang. Revolusi kedua adalah revolusi industri. Dengan diciptakannya mesin dan berbagai inovasi untuk menghasilkan barang dengan cara-cara yang lebih efisien, lahirlah metode produksi massal dan konsumsi massal. Munculnya pertukaran barang dan perdagangan memicu timbulnya kekayaan global. Selain itu, revolusi ini juga telah menyebabkan terjadinya "ledakan populasi". Era sebelum revolusi industri adalah masa "banyak lahir dan banyak mati" sehingga populasi manusia cenderung konstan dan perbedaan antara yang kaya dan yang miskin juga tidak terlalu besar. Revolusi industri memicu penambahan penduduk secara pesat. Revolusi ketiga adalah revolusi informasi yang dipicu oleh kemajuan IT di era internet. Sebelum internet, hanya terdapat segelintir pihak yang bergerak dalam bidang penyediaan informasi. Media informasi hanya terbatas pada surat kabar, stasiun TV dan radio, yang penuh keterbatasan seperti biaya yang mahal dalam hal peralatan dan sumber daya manusia. Karena itu, informasi pada era ini terbatas jumlahnya dan bersifat satu arah. Revolusi terjadi dengan lahirnya internet. Terjadi perubahan besar dalam hal pengiriman dan cara pemberian informasi. Sekarang ini, semakin banyak peralatan internet yang senantiasa berkembang, dari yang dipegang dengan tangan, digunakan di atas meja atau yang dimasukkan ke dalam kantung. Berbagai sumber informasi seperti berita, film dan lagu telah didigitalisasi dan mudah diakses melalui transmisi atau penyimpanan di internet. Media video dan siaran lainnya dapat diakses secara langsung yang

mempermudah kehidupan dan pekerjaan banyak orang. Informasi-informasi seperti berita tentang diri sendiri dapat dimuat di Facebook, Twitter atau blog, sehingga dapat disebarkan ke banyak orang dengan mudah dan secara langsung. Tetapi, saya yakin bahwa perubahan akibat revolusi industri masih baru dalam tahap awal. Revolusi pertanian dan industri menyebabkan perubahan besar dalam kehidupan manusia. Perubahan yang dibawa oleh revolusi industri masih belum mencapai tahap yang dicapai oleh dua revolusi sebelumnya. Yang kita lihat sampai saat ini adalah masa transisi, dan perubahan sesungguhnya akan dimulai dari sekarang. Di 20-30 tahun mendatang, akan terjadi perubahan besar dalam hidup manusia dan dunia. Hanya saja, perubahan seperti apa yang akan terjadi, tidak ada yang tahu. Semuanya tergantung pada generasi muda yang akan menentukan masa depan.



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

Profesor

Nitza Melas



"Cirque du Soleil"
vokalis utama, penyanyi-penulis lagu

Pengubah lagu sekaligus penyanyi telah memikat penonton di seluruh dunia yang menguasai multibahasa, dan berasal dari Montreal, Kanada. Salah satu vokalis utama yang terdiri dari tiga orang dari "Cirque du Soleil" yang merupakan kelompok hiburan yang mengadakan pertunjukan seperti sirkus dan musikal di berbagai negara. Hanya Nitza Melas saja mengalami bahwa lagu yang diubah olehnya telah diterima dalam acara Cirque du Soleil, seolah-olah dapat dikatakan bahwa dia penyanyi top dalam kelompok tersebut. Dia tidak menjadi milik label (perusahaan rekaman), tidak hanya menulis lirik dan membuat lagu, melainkan melakukan semuanya sendiri, mulai dari desain grafis, promosi sampai penjualan.



Profesor Nitza Melas sedang berada di konser untuk memperkenalkan CD dengan Judul "MUZA" yang dirilis untuk hari ulang tahun ke 50 GRUP KCG

Dunia seni dan IT berhubungan sangat erat. Pada saat kreativitas penglihatan dipadukan dengan teknologi, itu menghasilkan karya yang sangat menarik penonton dan dibawa ke dimensi lain. Dan adalah hal yang wajar karena saya berada di garis depan dalam teknologi modern, sekaligus saya terlibat langsung dalam lembaga pendidikan yang di dalamnya terdapat lingkungan untuk memperoleh kreativitas dan pengetahuan dari berbagai macam bidang komputer yang berkembang dengan begitu cepat.

Dalam dunia hiburan, IT telah tersebar ke seluruh bisnis kami. Dari rekaman sampai editing musik menggunakan komputer dan IT, pengisi suara dalam film dan iklan, berbagai macam pelatihan dan multi-media dari Cirque du Soleil, termasuk pertunjukan saya diperlukan teknologi yang sangat tinggi dan kreativitas yang tajam dari tim seniman dan teknisi.

Kolaborasi ini, dapat dikatakan bahwa seni dan teknologi adalah satu bagian penting yang saling bekerja sama secara sinergis untuk menciptakan concerto video dan suara.

Di akademi ini, mahasiswa memiliki kesempatan untuk mempelajari alat-alat untuk memperdalam pengetahuan seni dan teknis penerapan pada banyak aspek dalam dunia bisnis untuk mendapatkan pengetahuan. Evolusi ekspresi yang diwakili oleh proyek mapping menciptakan permintaan untuk posisi sebagai teknisi pengolahan informasi yang berhubungan dengan seni, telah menjadi kesempatan untuk membuat ekspresi kreatif yang jauh melampaui harapan penonton. Akademi ini berada di garis depan untuk belajar dalam bidang ini, menciptakan lingkungan pendidikan di mana mahasiswa keluar dengan melampaui potensi mereka sendiri.



Profesor

Ko Hong Seung



Mantan Direktur Strategi Informasi (CIO)
Divisi Perencanaan Strategis
Samsung Electronics Co., Ltd.

Profesor Ko, Hong Seung yang berasal dari Korea Selatan, menyediakan tenaga untuk strategi penggunaan Internet perusahaan, CALS yang merupakan konsep utama B2B, realisasi e-commerce untuk konsumen umum, sebagai Direktur Strategi Informasi (CIO) Divisi Perencanaan Strategis Samsung Electronics Co., Ltd., yang merupakan perusahaan elektronik untuk rumah tangga dan komponen elektronik terbesar di Korea Selatan, ini memberikan keuntungan besar terhadap teknologi informasi dan pertumbuhan pendapatan perusahaan. Profesor Ko itu berbicara tentang sumber daya manusia yang dibutuhkan dalam dunia e-bisnis yang terus berubah secara cepat.

Diperlukan strategi dalam e-bisnis

— Dunia e-bisnis tampaknya berubah-ubah dengan cepat. Dengan penyebaran Internet, apakah sifat bisnis juga sedang berubah?

Pada pertengahan 1990-an, tidak lama setelah saya menjadi direktur Strategi Informasi, Samsung Electronics Co., Ltd., meluncurkan situs Web, termasuk untuk luar negeri. Tetapi pada saat itu, internet tidak dianggap sebagai alat yang ampuh untuk pemasaran, hanya sarana untuk perbaikan visibilitas perusahaan. Namun, segera setelah mempublikasikan situs, terdapat sekitar 200 e-mail yang masuk sehari seperti pertanyaan dan keluhan tentang aftercare produk dari seluruh dunia. Dalam hal ini, saya merasa "Apakah situs Web untuk pemasaran bermanfaat?"

Setelah itu, bisnis yang menggunakan Internet telah meningkat seperti sistem reservasi dan Bursa Saham di Web. Namun, bukan bermaksud hanya asal mengembangkan sistem yang dapat digunakan di Internet, tetapi untuk memperluas bisnis, dan menumbuhkan penjualan secara signifikan. Pada saat itu, di Korea Selatan booming IT yang salah telah terjadi, dengan anggapan bahwa bisnis ini akan sukses jika hanya menguasai Internet dengan baik. Kebanyakan yakin bahwa jika memajang barang dengan membuat pusat perbelanjaan di Internet, pelanggan akan datang dari seluruh dunia sehingga bisnis akan sukses. Tetapi faktanya sebagian besar pusat perbelanjaan telah hilang dari

Internet selama beberapa tahun.

Pada akhirnya, tidak disadari bahwa Internet hanya salah satu alat saja. Selain itu, dapat dikatakan sebagai "strategi" tidak cukup. Bahkan banyak produk dipajang di Internet, hanya ditunjukkan pada layar. Sewaktu benar-benar membeli suatu barang, kebanyakan orang memastikan dengan mengambil barang lewat tangan dalam kondisi off-line.

Perusahaan Jepang tertinggal sekaligus kekurangan sumber daya manusia

— Dalam lingkungan yang majemuk dan mengarah perubahan drastis, bagaimana Anda melihat keadaan bisnis dunia pada saat ini?

Sayangnya, di Jepang dan Korea Selatan, sedikit sumber daya manusia yang dapat membuat strategi untuk meningkatkan penjualan perusahaan dengan memanfaatkan IT pada situasi saat ini. Di sisi lain, perusahaan memilih investasi besar dalam pengembangan infrastruktur IT, namun kekhawatiran dari pihak perusahaan tidak pernah berhenti.

Singkatnya, perusahaan mencari "Sumber Daya Manusia yang Mampu Merencanakan Strategi e-bisnis". Yakni harus mempunyai kekuatan untuk memanfaatkan sumber daya IT untuk pemasaran serta manajemen.

Awalnya, karyawan perusahaan di Jepang dan Korea Selatan, masih kurang pemahamannya dalam pemasaran, karena ada pemahaman yang umum yaitu penghasilan akan dibagi dengan sistem rata atau dengan sistem bekerja setiap hari baru mendapatkan gaji.

Sedangkan berbeda di Amerika Serikat. Selalu mendapatkan pertanyaan dengan tegas seperti "Apakah pekerjaan yang sebenarnya dilakukan?" dan "Berapa banyak dapat memberikan kontribusi untuk perusahaan?". Sedikit departemen mengkhuskan diri dalam pemasaran di perusahaan Amerika. Itu berarti tidak ada kebutuhan karena semua karyawan memiliki kesadaran marketing. Perusahaan Amerika selalu memiliki potensi untuk membuat kemajuan karena bagian dari tubuh ikut memikirkan bagaimana caranya untuk meningkatkan penjualan walaupun ekonomi memburuk. Karena berbeda, perusahaan Jepang dan Korea Selatan merasa sulit untuk bersaing dengan perusahaan Amerika. Di Jepang dan Korea Selatan, ada banyak perusahaan yang salah paham bahwa marketing adalah hanya "penjualan", "iklan" dan "merek" termasuk perusahaan berskala besar. Jadi, sampai saat ini hanya Amerika Serikat saja yang sukses untuk membangun perusahaan IT dan mendapatkan keuntungan besar dari internet dalam bisnis. Walaupun ada perusahaan dalam negeri di Jepang dan Korea Selatan yang telah mendapatkan penghargaan seperti ini, tetapi sebenarnya ini dikembangkan oleh money-game dengan mengambil booming e-bisnis karena kemajuan dalam infrastruktur. Malah, di Eropa tidak ada perusahaan yang sukses dengan e-bisnis. Dikarenakan penyebaran Internet yang terlambat dengan begitu lama.

Menjadi pascasarjana profesi yang menguasai Asia

— Dalam keadaan seperti itu, bagaimana akademi ini menonjolkan ciri khasnya, sekaligus apa tujuan yang dicapai?

Tidak semua pascasarjana yang mengkhuskan IT. Akademi ini, ada latar belakang yang telah didukung oleh sejarah yaitu Akademi Komputer Kyoto (KCG). Ini satu keunggulan terbesar.

Juga, akademi ini dilengkapi staf pengajar yang memiliki pengetahuan keahlian dan teknologi serta yang kaya pengalaman praktis di perusahaan. Dalam mata kuliah saya, saya berusaha berbicara tentang apa yang dialami sewaktu bekerja secara langsung, tidak semua berjalan dengan baik, melainkan terdapat contoh kegagalan juga. Karena ini dapat belajar lebih banyak hal dari contoh kegagalan. Dengan demikian dapat mendidik sumber daya manusia yang diharapkan untuk memenuhi kebutuhan zaman.

Jaringan pendidikan dengan universitas di luar negeri diperlukan dari tahun ke tahun. Tidak terbatas di dalam Jepang. Asia, kami mengharapkan lulusan Pascasarjana Profesi dapat terus memberikan kontribusi untuk pengembangan sumber daya manusia yang berperan aktif di panggung dunia.

Profesor

Yoshitaka Kai



Mantan karyawan, Teijin Limited;
mantan manajer utama,
Mitsubishi Trust and Banking Corporation

Profesor Yoshitaka Kai mengembangkan suatu sistem logistik, serta sistem MD pakaian pertama Jepang menggunakan AI, untuk Teijin Ltd., produsen tekstil terkemuka di Jepang. Prof. Kai kemudian pindah ke Mitsubishi Trust and Banking Corporation (sekarang Mitsubishi UFJ Trust and Banking Corporation), tempat beliau bertanggung jawab atas pengembangan dan pengoperasian sistem manajemen aset. Berpengalaman selama 28 tahun di dunia bisnis, Prof. Kai memberikan panduan tentang ilmu manajemen, keuangan, dan fintech di KCGI.

Peran di awal fintech

— **Beri tahu kami tentang hubungan antara IT dan keuangan.**

Di Mitsubishi Trust and Banking Corporation, saya menjalankan sistem manajemen saham, mengembangkan model pilihan terikat, dan terlibat dalam sekuritisasi pinjaman dalam negeri. Dalam setiap kasus, kami adalah yang pertama mencoba hal-hal ini di Jepang. Saya rasa Anda dapat mengatakan bahwa itu adalah awal mula fintech di Jepang.

Inti dari bisnis keuangan adalah dunia yang penuh dengan angka-angka. Komputer adalah alat yang sempurna untuk memproses angka dengan serius, jadi tidak berlebihan jika saya katakan bahwa sejarah keuangan adalah sejarah mekanisasi.

Dalam waktu yang lama berita dipenuhi dengan cerita tentang penstrukturan ulang, termasuk pemecatan orang-orang yang tidak memenuhi target pengefisienan bisnis, dan meningkatnya jumlah orang-orang yang berganti pekerjaan. Perusahaan keuangan masuk dalam daftar perusahaan yang banyak diincar oleh lulusan universitas. Itulah saat pemrograman komputer mulai menjadi bagian inti pengoperasian institusi finansial, berdampingan dengan penjualan dan keuangan.

Kemampuan untuk menganalisis, memahami, dan pengoperasian desain tepat waktu

— **Bagaimana peran profesional IT berubah?**

IT mendukung membuat bisnis menjadi lebih efisien. Itu benar, tidak hanya di keuangan tetapi di banyak industri. Awalnya, karena IT memainkan peran pendukung, semua insinyur IT hanya dianggap mengerjakan perakitan beberapa komputer dan membuat program menurut gambaran desain yang dibuat oleh orang-orang yang bekerja di situs. Tetapi IT telah berkembang sangat cepat yang kini dapat menangani jauh lebih banyak dari sekadar perhitungan dan memori. Kita sekarang tahu IT dapat digunakan untuk hal-hal yang kita pikir hanya manusia yang bisa melakukannya, seperti penilaian dan pembuatan alasan. IT telah berkembang hingga pada tahapan dapat mengambil alih tugas manusia di bidang seperti keuangan dan investasi. Kemajuan kuantitas telah memengaruhi perubahan kualitas.

Akibatnya, desain proses kerja dan implementasi IT menjadi satu kesatuan. Keduanya sudah tidak mungkin lagi untuk dipisahkan menjadi dua hal. Kenyataan baru ini mengubah kualitas yang diperlukan seorang insinyur IT. Tidak seperti penerima pasif gambaran desain dari orang lain di masa lampau, insinyur IT kini menganalisis, memahami, dan bahkan terkadang mendesain proses kerja. Dalam banyak kasus tatanan baru ini jauh lebih efektif dan efisien daripada divisi tenaga kerja yang lama antara orang-orang yang memiliki ide dan orang-orang yang mewujudkannya. Bagi orang-orang yang bekerja di bidang IT, ini adalah awal dunia baru, dengan dimensi baru yang belum pernah kita alami. Kita dapat mengharapkan aliran baru mulai tumbuh di tahun-tahun mendatang, menggabungkan IT dengan pemasaran, penjualan, penelitian, dan sebagainya. Fintech, suatu neologisme untuk penggabungan antara keuangan dan IT, kini telah menjadi mata uang. Saya rasa banyak hal baru akan terjadi.

Kegembiraan dari tampilan baru akan kehidupan yang dibawa oleh pembelajaran tersebut

— **Pada waktu tersebut, bimbingan apa yang Anda tawarkan kepada mahasiswa?**

Saya pernah mengajar kursus MBA. Mengapa orang-orang yang telah bekerja bergabung dalam program ini? Pada dasarnya terdapat tiga pola. Beberapa orang ingin meningkatkan tingkat spesialisasi mereka di bidang yang mereka tekuni. Beberapa yang lain ingin menambahkan keterampilan manajerial ke keterampilan mereka sebagai insinyur, peneliti, dan sebagainya. Pola ketiga adalah orang-orang yang ingin berganti pekerjaan atau memulai perusahaan mereka sendiri. Banyak siswa kami di KCGI yang datang ke sini segera setelah lulus dari universitas. Ini adalah peluang yang besar untuk belajar tentang IT dan manajemen secara bersamaan, sehingga saya sangat ingin mereka memanfaatkan peluang ini untuk menantang diri mereka sendiri dalam hal apa pun yang mereka inginkan. Saya mendorong para siswa yang ingin menghadapi masalah yang sebenarnya, memiliki kesadaran penuh pada masalah-masalah tersebut, dan ingin memperbaiki diri mereka sendiri untuk datang dan bergabung bersama kami di KCGI. Mereka bahkan mungkin dapat mendirikan perusahaan mereka sendiri.

Hal yang sering saya lihat pada diri mahasiswa akhir-akhir ini adalah orang-orang yang cakap dalam mengumpulkan informasi dan data tetapi mengalami kesulitan dalam membuat sesuatu yang baru dari nol. Dalam pendekatan pengajaran saya, saya mencoba membantu siswa melakukan lima hal: Membuat pilihan yang jelas tentang tema yang ingin mereka kejar di kehidupan mereka; Menargetkan tidak hanya sekadar lulus dari kursus tetapi menjadi salah satu yang terbaik di Jepang dalam hal apa pun yang mereka lakukan; Menguasai seni menulis dan berkomunikasi; Keluar masuk di antara dunia nyata dan model mereka (struktur abstrak dan parameter); dan Mempertahankan jaringan personel setelah mereka menyelesaikan kursus. Studi menunjukkan kepada kita hal-hal yang tidak terlihat sebelumnya dan membuat hal lainnya terlihat berbeda. Studi mengubah perspektif kita tentang kehidupan dan cara kita hidup, pada akhirnya. Kebahagiaan ini adalah sesuatu yang hanya dapat Anda alami di universitas. Selain itu, banyak orang yang belajar dengan Anda menjadi teman sehati, yang tidak memiliki motif tersembunyi. Saya ingin siswa datang ke KCGI dan menemukan teman dan guru seperti itu untuk mereka sendiri. Setelah kelulusan, siswa dapat melanjutkan dengan penelitian bersama. Jika siswa memanfaatkan studi mereka untuk membuat jaringan yang besar, saya akan merasa sangat senang. Telah saya sampaikan sebelumnya bahwa dunia yang baru adalah awal bagi profesional IT, dengan dimensi yang belum pernah dialami sebelumnya. Saya ingin Anda yang memimpin prosesnya. Terdapat banyak rintangan di hadapan para pionir, tetapi prospek Anda tidak terbatas. Di KCGI saya ingin Anda memperoleh semangat pionir ini dan kekuatan untuk mengatasi kesulitan.

Profesor

Naito Shozo



Mantan peneliti senior Laboratorium Platform
Pembagian Informasi
Nippon Telegraph and Telephone Corporation

Profesor Shozo Naito adalah mantan peneliti senior di Laboratorium Platform Pembagian Informasi Nippon Telegraph and Telephone Corporation (sekarang NTT), dan juga ahli jaringan dan keamanan informasi. Profesor Naito memberikan ceramah dari sudut pandang keamanan khususnya gerakan di masa depan di Jepang seperti pengenalan sistem dan pengadaan acara.

Contoh dari Sistem Nomor Individu yang memiliki risiko privasi

— **Sistem Nomor Individu (Sistem Nomor Jaminan Sosial Dan Pajak) telah dimulai dari tahun 2015.**

Sistem ini memiliki manfaat besar jika digunakan dengan baik sebagai fondasi yang mendukung kehidupan rakyat, namun, dapat meningkatkan risiko dalam keamanan dan privasi. Karena itu menjadi identifier unik (kunci utama) dari database, memungkinkan untuk menyederhanakan sistem informasi yang mendukung kehidupan rakyat, dan meluaskan kemungkinan penggunaan data besar (big data) dengan saling mengaitkannya. Namun, di sisi lain, ini menambahkan keraguan seperti meningkatnya risiko kejahatan yang disebabkan penyalahgunaan data dan kebocoran informasi pribadi. Meskipun unsur-unsur teknologi yang berkaitan dengan langkah-langkah keamanan yang bertujuan untuk mengurangi risiko tersebut seperti enkripsi dan otentikasi mulai disediakan, teknologi tidak dapat mengatasi semuanya. Kemampuan merancang sistem juga sangat penting untuk memilih dan menerapkan teknologi tingkat keamanan yang cocok sesuai dengan pentingnya data yang harus dilindungi. Dan, kita harus mengetahui batasan sekuriti dari setiap teknologi. Misalnya, SSL (atau TLS) teknologi yang seling digunakan di Internet (digunakan di https sewaktu mengakses situs Internet) melakukan otentikasi server dan enkripsi jalur komunikasi, tetapi setelah diterima server, data yang tidak dikodekan akan digunakan. Sebenarnya kebanyakan dari kebocoran informasi terjadi pada langkah ini.

Dunia maya adalah “medan tempur kelima”

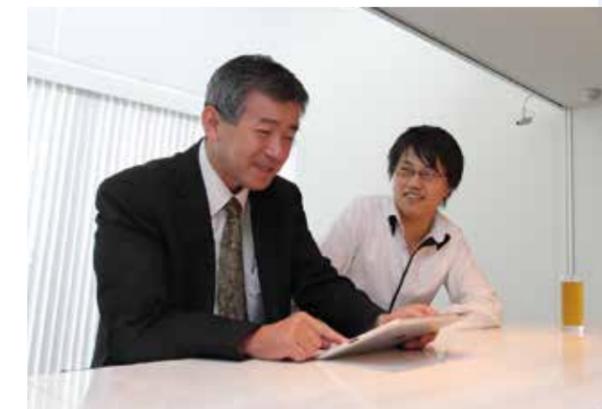
— **Belakangan ini, terutama di luar negeri, kejahatan yang menggunakan medan tempur sering disiarkan.**

Teknologi adalah netral. Dapat digunakan dengan baik atau salah. Meskipun berbagai hukum/sistem dibuat/diberlakukan untuk mengurangi/menyinkirkan apa yang salah dan menggalang apa yang baik, karena kemajuan IT (ICT) cepat, pelaksanaannya bisa terlambat. Di Jepang, baru mulai memberlakukan “Hukum Dasar Keamanan Komputer” yang menetapkan kewajiban negara dan sebagainya tentang penanggulangan serangan cyber. Secara global semakin diakui bahwa dunia maya adalah medan tempur kelima yang menyusuli darat, laut, udara dan angkasa. Dan dunia maya melampaui batasan nasional dan sebagainya dengan mudah, dan terus berkembang. Ide untuk hukum internasional (Talin Manual) yang bertujuan untuk menangani pertempuran di dunia maya pun sedang dipertimbangkan. Sebagai kenyataan, Negara Islam Irak dan Syam (ISIL) tidak mempunyai wilayah nyata yang diakui secara internasional, tetapi katanya menggunakan dunia maya untuk mengumpulkan dana, senjata dan sumber daya manusia. Juga, kayaknya menggunakan teknologi tinggi seperti kode rahasia. Penyerang juga meningkatkan keterampilan. Jadi pihak yang membela diri juga harus mengikutinya. Orang-orang yang mengambil bagian dalam merancang/mengoperasikan keamanan dunia maya juga membutuhkan keterampilan untuk mengembangkan imajinasi terhadap risiko yang tak dikenal dan juga tidak ada langkah-langkah keamanan yang sempurna. Mempersiapkan solusi setelah terjadinya insiden juga sangat penting. Perencanaan kelangsungan bisnis (BCP) untuk setelah terjadinya kecelakaan yang termasuk bencana besar, harus ditetapkan.

Langkah-langkah keamanan yang dibutuhkan disertai “keramahtamahan”

— **Olimpiade di Tokyo akan diadakan pada tahun 2020. Langkah-langkah akan dibutuhkan pada sisi IT juga.**

Acara seperti Olimpiade yang mengumpulkan banyak orang dari seluruh dunia dapat menjadi sasaran yang menggoda bagi penyerang yang berniat jahat. Serangan cyber dilakukan juga di Olimpiade di London dulu. Mungkin serangan cyber seperti ini akan dilakukan juga di Olimpiade di Tokyo. Selain itu, Jepang sangat positif untuk menarik perhatian wisatawan, dan sedang meluaskan lokasi WiFi di berbagai tempat. Ini meningkatkan kenyamanan, tapi ada kemungkinan juga disalahgunakan untuk penipuan atau ancaman. Kami mengharapkan “keramahtamahan” di Olimpiade di Tokyo dengan mempersiapkan langkah-langkah keamanan dengan baik.



Gedung Arsip KCG

Sertifikasi dari Asosiasi Pengolahan Informasi Jepang
 Museum satelit tentang komputer bersejarah yang pertama di Jepang

KCG sedang mempersiapkan pendirian “Museum Komputer” pertama di Jepang. Di dalam Kampus Kyoto Eki Mae diadakan pameran alat-alat yang ditetapkan sebagai “warisan teknologi pengolahan informasi” sekaligus digunakan sebagai lokasi pendidikan.

Akademi Komputer Kyoto (KCG) yang merupakan lembaga pendidikan tinggi komputer pertama di Jepang melestarikan berbagai komputer yang telah digunakan dalam pendidikan, pelatihan dan penelitian selama 55 tahun setelah pendiriannya. Sekarang, akademi ini sedang mempersiapkan pendirian “Museum Komputer”. Koleksi KCG yang berupa “Arsip KCG” ditetapkan oleh Asosiasi Pengolahan Informasi Jepang pada tahun 2009 sebagai “Museum satelit tentang komputer bersejarah” pertama di Jepang karena “banyak menyimpan peralatan berharga yang terbaik di dalam negeri”. Selain itu, “TOSBAC-3400” dan “Sistem OKITAC-4300C” ditetapkan sebagai “warisan teknologi pengolahan informasi” yang pertama. Pada tahun 2011, “NEAC-2206” juga ditetapkan menjadi “warisan teknologi pengolahan informasi”, dan pimpinan akademi, Yasuko Hasegawa, memperoleh penghargaan dari asosiasi tersebut. Peralatan yang dimiliki oleh akademi kami terus diakui sebagai “Warisan Teknologi Pengolahan Informasi”, seperti “NEAC System 100” pada tahun 2012 dan “MZ-80K” pada tahun 2013.

Di antaranya, “TOSBAC-400” merupakan komputer general-purpose yang memiliki arti mendalam bagi KCG karena pimpinan kami, Dr. Hiroshi Hagiwara, ketika menjabat sebagai rektor pertama dari akademi pascasarjana bidang IT pertama di Jepang, Akademi Pascasarjana Informatika Kyoto (KCGI), sebelum menjabat sebagai ketua Institut Informasi KCG sebelumnya, mengembangkan desain dasar dan piranti lunak dari KT-Pilot ketika menjabat sebagai profesor di Fakultas Teknik Universitas Kyoto.

Di kampus Kyoto Eki Mae juga akan dipamerkan berbagai peralatan penting dari masa lalu selain yang terdaftar sebagai “warisan teknologi pengolahan informasi”. Lokasi ini banyak dikunjungi pengunjung sebagai tempat di mana bisa dilihatnya teknologi yang telah mendukung pesatnya perkembangan Jepang secara dekat.

Dengan cepatnya perkembangan teknologi komputer, perubahan peralatan pengolah informasi juga semakin cepat. Beberapa belas tahun yang lalu di KCG telah disadari perlunya penyimpanan dan pemanfaatan berbagai teknologi dan produk yang memiliki arti penting yang harus diwarisi oleh generasi berikutnya. Kami percaya bahwa pembangunan museum sebagai tempat untuk melihat sejarah teknologi merupakan langkah besar yang harus diambil sekarang ini, terutama dengan diharapkannya negara Jepang sebagai negara berbasis teknologi untuk menjadi pemimpin dalam perkembangan teknologi dunia.

Untuk disetujuinya kampus Kyoto Eki Mae sebagai “Museum Komputer” kebanggaan Jepang serta untuk pendirian lembaga non profit sebagai pengelolanya, perlu adanya dukungan dan kerjasama dari berbagai pihak terkait seperti pemerintah pusat, prefektur Kyoto, kota Kyoto, kalangan akademis, pendidikan dan industri.



Warisan teknologi pengolahan informasi TOSBAC-3400 (Ditetapkan 2 Maret 2009)



Warisan teknologi pengolahan informasi OKITAC-4300C System (Ditetapkan 2 Maret 2009)



Warisan teknologi pengolahan informasi NEAC-2206 (Ditetapkan 2 Maret 2011)



Warisan teknologi pengolahan informasi NEAC System 100 (Ditetapkan 6 Maret 2012)



Warisan teknologi pengolahan informasi MZ-80K (Ditetapkan 6 Maret 2013)



Warisan teknologi pengolahan informasi PDP 8/1 (Ditetapkan 17 Maret 2015)



Warisan teknologi pengolahan informasi TOSBAC-1100D (Ditetapkan 10 Maret 2016)



Kota pelajar Kyoto

Di sekitar Akademi Pascasarjana Informatika Kyoto KCGI

Terdapat banyak spot penting seperti Kuil Ginkakuji yang merupakan kuil utama budaya Muromachi, Kuil Heian-Jingu tempat dilaksanakannya Festival Jidai-matsuri (merupakan salah satu dari 3 festival terbesar di Kyoto), Jalan Filsuf yang terkenal dengan deretan pohon sakura, Kebun Binatang Kyoto yang merupakan kebun binatang kedua tertua di Jepang, Museum Seni Kyoto, dll. dan merupakan daerah tempat menikmati berbagai sejarah dan kebudayaan Kyoto.

Spot

Kuil Ginkakuji	Kuil Heian Jingu
Jalan Filsuf	Eikando
Kuil Nanzenji	Kuil Chionji
Museum Kota Kyoto	Museum Nasional Seni Modern
Kebun Binatang Kota Kyoto	

Kyoto yang memiliki sejarah sepanjang 1200 tahun merupakan pusat kebudayaan Jepang sejak zaman dahulu, dan merupakan kota internasional yang banyak ditinggali oleh banyak kaum muda pada saat ini sehingga juga dikenal sebagai kota pelajar.

Setiap kampus KCG memiliki lokasi yang mudah diakses dengan kendaraan umum, dan memiliki akses ke berbagai tempat tidak hanya sekitar Kota Kyoto, tetapi juga berbagai daerah di Kansai seperti Osaka, Nara, Kobe, Otsu (Prefektur Shiga), dll.

Di sekitar Asrama Omiya, Kampus Raku-hoku KCG

Dari stasiun subway dan terminal bus Kitaoji, mudah untuk mengakses daerah Raku-hoku, pusat Kyoto dan arah Stasiun Kyoto. Di dekat jalan Kitayama di mana banyak terdapat bangunan modern terdapat Kuil Kamigamo tempat diadakannya Festival Aoi Matsuri, dan merupakan daerah asri yang terletak di dekat taman botani, Midoroga-ike dan sungai Kamo.

Spot

Kuil Kamigamo	Taman Botani Kyoto
Midoroga-ike	Jalan Kitayama

Di sekitar Kampus Satelit Kyoto Eki Mae KCGI

Stasiun Kyoto yang dihubungkan dengan jalur JR, Kintetsu dan subway merupakan gerbang Kota Kyoto yang digunakan oleh banyak orang dari seluruh pelosok Jepang. Merupakan daerah tempat terdapatnya berbagai bangunan modern bersama dengan bangunan bersejarah yang memberikan suasana kontras yang indah.

Spot

Kuil Toji	Kuil Higashi Honganji
Kuil Nishi Honganji	Sanjusangendo
Kuil Tofukuji	Museum Nasional Kyoto
Kyoto Tower	Gedung Stasiun Kyoto



Di sekitar Kampus Kamogawa KCG

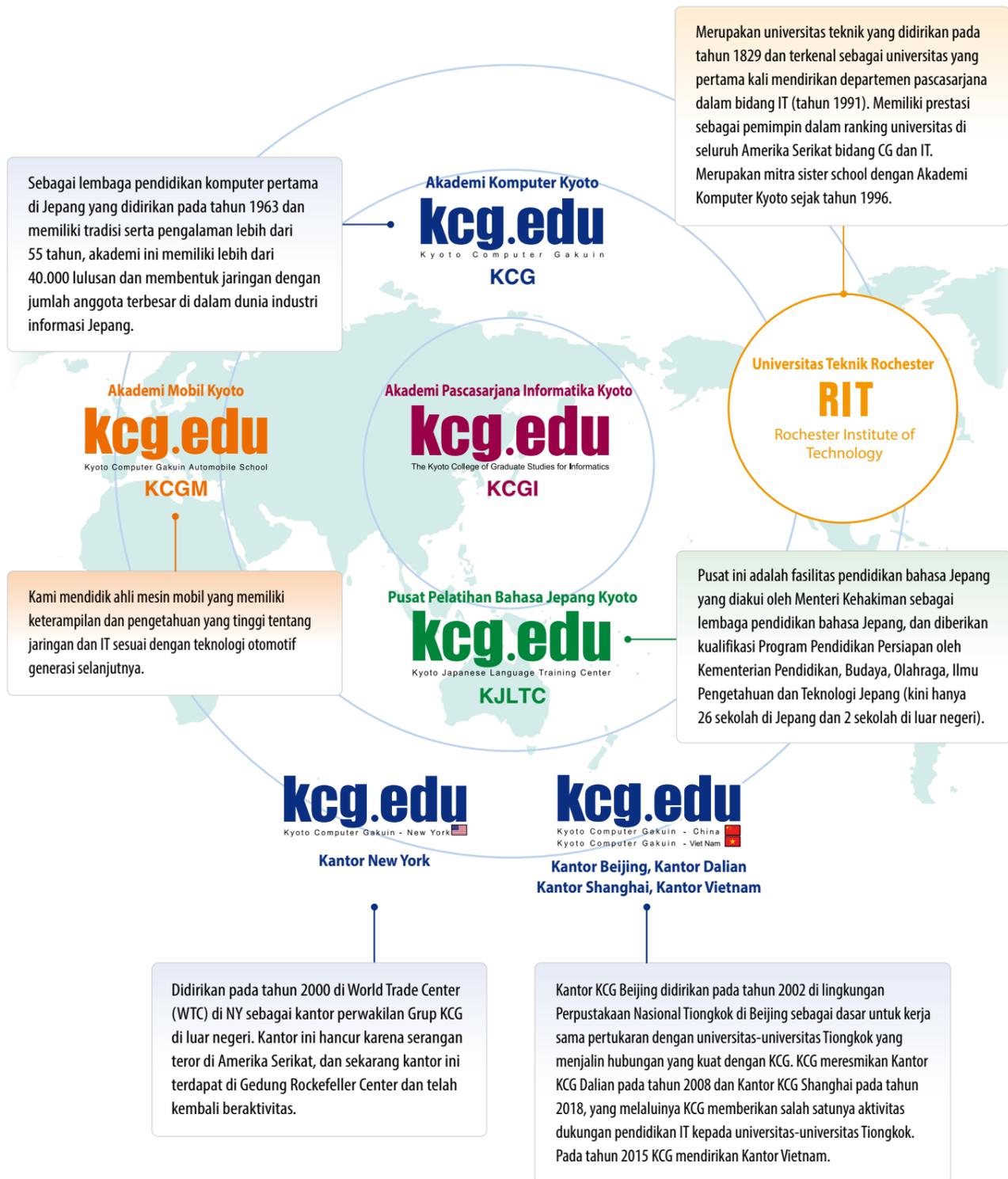
Daerah yang terletak dekat dengan Kuil Shimogamo dan taman Kyoto Gyoen tempat diselenggarakannya salah satu dari 3 festival terbesar di Kyoto yaitu Festival Aoi, dan merupakan daerah yang asri di tengah kota.

Spot

Kuil Shimogamo	Tadasu no Mori
Kyoto Gyoen	Museum Sejarah Kota Kyoto

Jaringan pendidikan **kcg.edu**

Akademi Pascasarjana Informatika Kyoto membentuk jaringan yang terkait erat dengan badan pendidikan lain dalam Grup KCG, dengan berbagai upaya untuk menjalin hubungan dengan pemerintah dan universitas luar negeri, bertujuan untuk menjadi badan pendidikan berwawasan global, pemimpin dalam pendidikan IT dan menyediakan pendidikan IT terbaik di dunia.



Ringkasan tentang KCGI

Nama : Akademi Pascasarjana Informatika Kyoto
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

Lembaga pendiri : Lembaga Pendidikan Akademi Informatika Kyoto

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

Departemen : Departemen Teknologi Informatika Terapan

Divisi : Divisi Teknologi Bisnis Web

Kredit minimum untuk kelulusan : 44 kredit

Kapasitas penerimaan : 480 orang (Kapasitas total sebanyak 960 orang.)

Lama belajar : 2 tahun

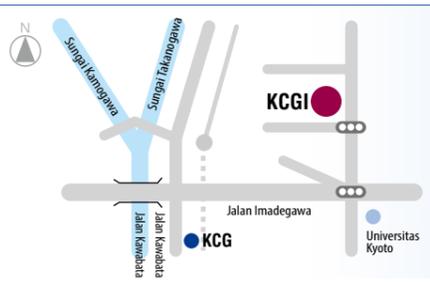
Gelar : Magister Teknologi Informasi (bidang profesi)
Magister Sains dalam Teknologi Informasi (M.S. dalam IT)

* Informasi tentang akademi ini dapat ditemukan dalam <http://www.kcg.edu/>.

KYOTO

Selain sebagai pusat budaya tradisional Jepang, di Kyoto juga terdapat banyak kantor pusat berbagai industri blue-chip bidang IT yang menggerakkan perindustrian Jepang seperti Rohm, Murata Manufacturing, Nintendo, Horiba, Kyocera, Nidec, Omron, dll. Selain itu, juga banyak penerima hadiah Nobel lahir di Kyoto. Akademi ini bertujuan untuk menyerap energi yang dihasilkan dari atmosfer positif Kyoto dan menyalurkannya di dalam kampus.

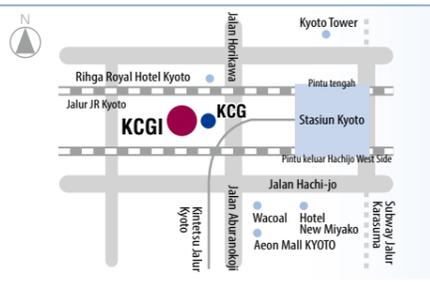
Kampus Pusat Kyoto
Kampus Hyakumanben



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

Akses lalu lintas :
Dari perempatan Hyakumanben ke arah utara jalan kaki 1 menit
Dari "Stasiun Demachiyonagi" jalan kaki 8 menit
Kereta Keihan/Kereta Eizan
Dari Stasiun Kyoto, naik Bus Kota no. 17 turun di "Hyakumanben" atau Bus Kota no. 206 turun di "Asukaicho"

Kampus Pusat Kyoto
Kampus Satelit Kyoto Eki Mae



Lokasi : 10-5 Nishikujo teranomae-cho, Minami-ku, Kyoto

Akses lalu lintas :
7 menit berjalan kaki ke barat dari pintu keluar Hachijo West Side dari "Stasiun Kyoto"

Kampus Satelit Sapporo



Lokasi : Gedung Daigo Lantai 7 di dalam Digic Co., Ltd. 5-11 Odorinishi, Chuo-ku, Sapporo

Akses lalu lintas :
Dari Pintu keluar No. 2 Stasiun Subway Oodori, jalan kaki ke arah utara 1 menit.

Kampus Satelit Tokyo



Lokasi : Di Hitomedia, Inc., VORT-Motoazabu lantai 4, 3-1-35 Motoazabu, Minato-Ku, Tokyo

Akses lalu lintas :
Dari Pintu keluar 1A "Stasiun Roppongi" Tokyo Metro Jalur Hibiya, jalan kaki 8 menit
Dari Pintu Keluar No. 3 "Stasiun Roppongi" Subway Jalur Oedo, jalan kaki 10 menit