

Verbundenheit zum Pioniergeist

kcg.edu

The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

京都情報大学院大学

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

Kontakt: Zulassungssektion,
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

Adresse: 7 Tanakamonzen-cho, Sakyo-ku, Kyoto, 606-8225 Japan

Telefon: 075-681-6334 (+81-75-681-6334 von außerhalb Japans)

Fax: 075-671-1382 (+81-75-671-1382 von außerhalb Japans)

Japans erste professionelle Hochschule für IT

KCGI: The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

(Kyoto College für das Graduiertenstudium der Informatik)

Studium innovativer Informationstechnologie in Kyoto (Japan)



Zur Kultivierung erstklassiger Professioneller im IT-Bereich

Durch die Fortschritte in Wissenschaft und Technologie, sowie bemerkenswerten technologischen Innovationen und radikaler sozioökonomischer Veränderungen (Diversifikation, zunehmende Komplexität und Raffinesse, Globalisierung und die Ankunft des Zeitalters des "Internets der Dinge", etc.) der letzten Jahre, brachten gesteigerte Erwartungen in die Ausbildung erstklassiger, internationaler und gesellschaftlich tätiger IT-Experten mit sich.

Im IT-Bereich, der u. a. die Spezialfelder Information und Management umfasst, lag die Anzahl der Hoch- und Graduiertenschulen, die die Voraussetzungen für eine Kultivierung erstklassiger IT-Experten erfüllen, jedoch bisher praktisch bei null.

Um diese Situation aufzubrechen, wurde das Kyoto College für das Graduiertenstudium der Informatik im April 2004 als Japans erste und einzige Graduiertenschule für IT-Experten gegründet.

KCGI führt die Tradition und Erfolgsgeschichte Japans erster computerzentrierten Ausbildungseinrichtung, der Kyoto Computer Gakuin, fort, die seit 57 Jahren informationsverarbeitende Ingenieure ausbildet, um die Bedürfnisse der Industrie zu bedienen. KCGI nutzt internationale innovative IT-Studienpläne basierend auf einem globalen Ausbildungsnetzwerk mit Universitäten aus der ganzen Welt, inklusive des Rochester Institute of Technology. Die Studienpläne von KCGI berücksichtigen ebenfalls die Ausbildung in den Bereichen Betriebswirtschaft und Verwaltung; KCGI kultiviert Führungspersönlichkeiten in den Feldern der angewandten IT, wie z. B. erstklassige IT-Experten und CIOs (chief information officers), Positionen, für die es schwierig ist, die richtige Ausbildung in traditionellen forschungsorientierten Graduiertenschulen zu erhalten.

Schulphilosophie

Das Ziel unserer Schule ist es, hochqualifizierte Fachkräfte im Bereich der Informationstechnologie auszubilden, die über starke praktische Kenntnisse der aktuellen Geschäftspraktiken, einen soliden theoretischen Hintergrund und einen kreativen und innovativen Geist verfügen, der es ihnen ermöglicht, den Anforderungen der Gesellschaft gerecht zu werden und für die jetzige und zukünftige Generation Verantwortung zu übernehmen.

Mission und Zweck von KCGI

Dem Bedarf an hochqualifizierten und vielfältigen Humanressourcen in unserer IT-Gesellschaft gerecht zu werden und darüber hinaus zur Verwirklichung einer Informationsgesellschaft auf hohem Niveau und zur Entwicklung der Wirtschaft durch die Bereitstellung von hochqualifizierten IT-Fachkräften beizutragen, die über umfassende Kenntnisse und Fähigkeiten auf hohem Niveau verfügen, die über das konventionelle Maß hinausgehen, und die im Zeitalter des Ubiquitous Computing auch international ausgerichtet sind.

Unser Ziel ist es, uns an die Entwicklungen in der Informationsgesellschaft und die damit verbundenen Technologien anzupassen und in der Ausbildung von hochqualifizierten Fachkräften eine Ausbildung in Theorie und praktischer Technologie in akademischen Bereichen anzubieten, die mit Wissenschaft, Technologie und Betriebswirtschaft in Zusammenhang stehen.

kcg.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

Zulassungsrichtlinien

Die IT/ICT-Industrie ist ein integrierter Bereich, der sowohl informationsbezogene als auch verwaltungsbezogene Bereiche umfasst, und ihre Ziele sind komplex und vielfältig. Folglich diversifiziert sich der Bedarf der IT-Industrie an vielversprechenden Talenten mehr denn je. Bisher war es nicht möglich, den vielfältigen Talentbedarf der japanischen Industrie mit dem bestehenden japanischen Bildungssystem zu befriedigen, da es ausschließlich von der Ausbildung von Studenten mit einem ingenieurwissenschaftlichen Bachelor-Abschluss an ingenieurwissenschaftlichen Forschungsgraduiertenschulen abhängig ist. Um die japanische Industrie und Wirtschaft weiter zu entwickeln, ist es wichtig, unbedingt Menschen mit unterschiedlichem Hintergrund zu hochspezialisierten Fachkräften in der IT/ICT-Branche auszubilden.

Unter diesen Gesichtspunkten verfolgt unsere Schule die Richtlinie, so viele Studenten mit unterschiedlichem Hintergrund wie möglich zu akzeptieren, ohne dabei Vorgaben zu ihren bisherigen Hochschulabschlüssen zu machen.

- 1) Menschen, die die grundlegende akademische Fähigkeit besitzen, an unserer Schule Spezialwissen zu erlernen;
- 2) Menschen, die den Wunsch haben, neue Dinge zu lernen, selbstständig zu denken und etwas Neues zu schaffen, ohne in etablierten Konzepten stecken zu bleiben; und
- 3) Menschen, die den Willen haben, mit anderen um sie herum zusammenzuarbeiten und Probleme durch Kommunikation zu lösen.

Die Ausbildung von KCGI

The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics
Das Kyoto College für das Graduiertenstudium der Informatik



Präsident & Professor,
Kyoto Joho Gakuen

Wataru 長谷川 亘 Hasegawa

Bachelor of Arts, Universität Waseda
Master of Education, Master of Arts, Universität
Columbia, USA
Vorsitzender, Kyoto Prefecture Information Industries
Association
Treuhand und Vorsitzender, All Nippon Information
Industry Association Federation
Stellvertretender Direktor und erster stellvertretender
Vorsitzender, Japan Federation of IT Associations
Auszeichnung des Vizebildungsministers des
Königreichs Thailand (zweifach)
Auszeichnung des Bildungsministeriums der Republik
Ghana
Qualifiziert als Bildungsadministrator im Bundesstaat
New York, USA
Gastprofessor, Universität für Wissenschaft und
Technologie Tianjin, China
Politischer Beirat, JDC, Jeju Free International City
Development Center
Kurse: Führungstheorie; Master-Projekt

Das Kyoto College of Graduate Studies for Informatics (KCGI) ist Japans erste Graduiertenschule für IT-Experten. Die der KCGI übergeordnete Organisation, die Kyoto Computer Gakuin (KCG), war Japans erste private Ausbildungseinrichtung für Computer. KCG wurde als private Schule von Shigeo Hasegawa und Yasuko Hasegawa auf Basis ihrer einzigartigen und zukunftsorientierten Philosophie gegründet. Seit der Gründung im Jahre 1963 war die KCG über 55 Jahre lang in der computerorientierten Ausbildung involviert. Während dieser Zeit waren nicht nur Highschool-Absolventen, sondern auch viele Absolventen regulärer Universitäten in den Kursen eingeschrieben und haben ihr Studium absolviert.

In jener Zeit existierten in Japan lediglich forschungsorientierte Graduiertenschulen. Viele der eingeschriebenen Studenten wählten nach ihrem Studienabschluss die KCG nachdem sie nach einer Institution der höheren Bildung suchten, die sich konkret mit der praktischen Seite von Computern beschäftigt. Trotzdem die KCG unter dem System der berufsbildenden Schulen einzuordnen war, hatte sie in der japanischen Gesellschaft die Rolle einer Bildungseinrichtung für Hochschulabsolventen inne und funktionierte als eine berufs- und praxisorientierte Graduiertenschule. Basierend auf dieser historischen Grundlage etablierte die KCG 1998 ein gemeinsames Programm mit Graduiertenprogrammen des Rochester Institute of Technology in den USA (inklusive Informationswissenschaften und -technologien, Computerwissenschaften, usw.) und hat seither auf praktische Ausbildung ausgelegte professionelle Studienpläne eingeführt. Diese Kollaboration aus einer japanischen berufsbildenden Schule und den Programmen einer amerikanischen Graduiertenschule war die erste ihrer Art in Japan und eine wegweisende Einrichtung. Es war vielleicht unvermeidlich, dass solche versierten Personen von der Kyoto Computer Gakuin (KCG) eine IT-orientierte Bildungseinrichtung unter dem neuen System einer Fachhochschule für Hochschulabsolventen gründen würden. Das Kyoto College of Graduate Studies for Informatics (KCGI) wurde mit großzügiger Unterstützung und Zusammenarbeit von nahestehenden Parteien im Finanz- und Bildungsbereich gegründet, wobei letzteres auch Fakultätsangehörige des Rochester Institute of Technology und der Columbia University einschließt. Im April 2004, dem ersten Jahr, in dem das neue System eingeführt wurde, eröffnete KCGI als Japans erste und einzige IT-Fachhochschule für Hochschulabsolventen. Die Gründungsphilosophie von KCGI ist es, "Spezialisten in angewandter Informationstechnologie zu kultivieren, die über Kreativität und praktische Fähigkeiten auf hohem Niveau verfügen, die den Bedürfnissen der Gesellschaft entsprechen, das heutige Zeitalter unterstützen und uns in die nächste Generation führen". KCGI verbindet die IT-Ausbildung mit einer internationalen Wirtschaftsausbildung und hat ein

Programm zur Kultivierung von Ingenieuren und insbesondere von CIOs, die sich auf das Web-Business (E-Business) spezialisiert haben, geschaffen. Es basiert auf der überarbeiteten Ausgabe des Lehrplans des Master-Studiengangs Information Systems (IS) der Association for Computing Machinery (ACM). Die Mission und der Zweck des KCGI ist es, sich für die Bereitstellung von sehr sachkundigen, international ausgerichteten IT-Fachleuten mit außergewöhnlichen Fähigkeiten einzusetzen.

Wir glauben, dass diese Bemühungen zur wirtschaftlichen Entwicklung und zur Verwirklichung einer fortgeschrittenen IT-Gesellschaft beitragen, die Anpassung an die IT und verwandte Technologien erleichtern und die Ausbildung in Theorie und praktischer Technologie in akademischen Bereichen fördern werden, die mit Wissenschaft, Technologie und Unternehmensführung in Zusammenhang stehen. Wir glauben außerdem, dass diese Errungenschaften wiederum zur Kultivierung weiterer Generationen von hochqualifizierten Fachkräften führen werden. Bis zur Gründung des KCGI gab es in Japan so gut wie keine großen Programme zum Thema Web-Business (E-Business) auf der Ebene der Grund- und Aufbaustudiengänge. Die Hauptfächer wurden lediglich als ein Unterbereich in den traditionellen Hauptstudiengängen wie Betriebswirtschaft, Wirtschaftsingenieurwesen, Technologie und Informationswissenschaften behandelt. Sie wurden lediglich als Teil eines systematischen und umfassenden Studiengangs oder als Teil eines Fachbereichs erforscht und gelehrt. Was KCGI auszeichnet, ist, dass wir, als IT-Fachhochschule im weiteren Sinne des Begriffs IT, eine Fachhochschule von Weltklasse sein wollen, die sich auch auf die Kultivierung von Führungsfähigkeiten konzentriert. Im Gegensatz zu vielen Universitäten sind wir weder eine "vertikal geteilte Ein-Feld-Graduiertenschule" für Informatik, noch eine Graduiertenschule für Informatik und Mathematik. Obwohl wir viele Gemeinsamkeiten mit diesen Institutionen teilen, sind wir eine andere Art von Graduiertenschule.

Zusätzlich zu den Lehrplänen und einem beratenden Lehrersystem, das auf einem pädagogischen Gesichtspunkt basiert, strebt KCGI ein abgerundetes Lehrsystem an, das eine Vielzahl von Elementen und Konzepten integriert, die an japanischen Universitäten selten zu finden sind. Dazu gehören eine lernerorientierte Unterrichtsgestaltung, ein Lehrsystem mit offener und horizontaler Arbeitsteilung sowie regelmäßige Evaluierungen der Lernergebnisse. Darüber hinaus konzentriert sich das KCGI auch auf die Kultivierung von internationalen Führungskräften und Geschäftsleuten, die sowohl über IT- als auch Managementfähigkeiten verfügen und ihre Fähigkeiten in ganz Asien und der Welt einsetzen können. Bei KCGI nehmen wir aktiv Studenten aus der ganzen Welt auf, als Teil unseres Ziels seit unserer Gründung, die Nummer eins der IT-Fachschulen in Asien zu sein.

Heute ist IT in unserem täglichen Leben und in der Industrie unentbehrlich. Durch die Diversifizierung in zahlreiche verwandte Bereiche deckt IT eine große Bandbreite gesellschaftlicher Bedürfnisse ab. Das KCGI überarbeitet und aktualisiert ständig seinen Lehrplan, um seinen Absolventen eine allgemeine Einführung in die Informatik, die Fähigkeiten, in den Bereichen, die die Absolventen auf dieser Grundlage auswählen, eine wichtige Rolle zu spielen, und praktische Fähigkeiten zu vermitteln, die in der Industriewelt angewandt werden können. Im akademischen Jahr 2018 hat KCGI eine Reihe von drei Modellen für die Anmeldung zu den Kursen eingeführt: Die "Konzentrationsfelder" vermitteln den Studenten professionelle Kenntnisse in einem bestimmten Bereich, von den Grundlagen bis zu den angewandten Techniken. Die Industriekurse vermitteln effektive Planungs- und Designfähigkeiten für jeden Industriebereich, in dem IT angewandt wird. Um den unterschiedlichen Studienzielen der Studenten gerecht zu werden, ermöglicht der maßgeschneiderte Lehrplan den Studenten schließlich die Auswahl einer breiten Palette von Kursen, die sich auf ein bestimmtes Fachgebiet beziehen. Mit den praktischen Fähigkeiten und der breiten Perspektive, die sie sich bei KCGI aneignen, spielen unsere Absolventen eine wichtige Rolle in einer Vielzahl von Bereichen in Japan und international. KCGI hat auch Campusstandorte in Sapporo und Tokio eingerichtet. Diese Außenstandorte sind über ein E-Learning-System mit der Hauptschule in Kyoto verbunden, so dass die Studenten während ihres Studiums an den beiden Außenstandorten eine hochmoderne IT-Berufsausbildung erhalten können. Die Kurse werden in Echtzeit abgehalten, so dass die Studenten den Professoren direkt per Kamera Fragen stellen können. Diese Kurse werden auch aufgezeichnet, so dass die Studenten die auf unseren Servern gespeicherten Kurse von zu Hause aus einsehen können. So können unsere Studenten ohne räumliche und zeitliche Einschränkungen überall und jederzeit eine anspruchsvolle Berufsausbildung erhalten. Darüber hinaus verfügt KCGI über ein solides Netzwerk, das es mit Hochschulen auf der ganzen Welt verbindet, darunter die in den Vereinigten Staaten, China und Südkorea. KCGI entwickelt seine Bildungsaktivitäten aktiv weiter und baut dieses internationale Netzwerk stetig aus. Inmitten der tiefgreifenden Veränderungen, die sich heute in der Welt vollziehen, arbeitet KCGI hart an der Ausbildung anspruchsvoller IT-Fachkräfte, geleitet von unserer Gründungsphilosophie und unserer etablierten Mission und Zielsetzung. Ich warte sehnsüchtig darauf, dass ehrgeizige Studenten wie Sie sich einschreiben.

Hier, am Scheideweg in ein neues Zeitalter

Nachricht des Präsidenten



Präsident & Leiter der Schule für angewandte Informationstechnologie,
Das Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

Toshihide Ibaraki 茨木 俊秀

Bachelor in Ingenieurwesen der Kyoto University;
Doktor in Ingenieurwesen der Kyoto University (Hauptfach Elektroingenieurwesen);
Professor Emeritus der Kyoto University; ehem. Dekan der Graduiertenschule für Informatik der Kyoto University; ehem. Professor der Kwansai Gakuin University, ehem.
Professor und Gastprofessor der Universität Illinois u. a.
Mitgliedschaft in: ACM; Information Processing Society of Japan;
Japan Society for Industrial and Applied Mathematics.

Kurse : Fortgeschrittene Themen der Systemtheorie; Master-Projekt

Die Industrielle Revolution, welche sich von der zweiten Hälfte des 18. Jahrhunderts bis ins 19. Jahrhundert vollzog, geschah auf Grund der Kreation einer neuen Art der Energiegewinnung, bekannt geworden als Dampfmaschine. Die Produktivitätssteigerung wurde im Folgenden durch die Nutzung von Elektrizität und Erdöl erneut beschleunigt, bis in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts die Produktionsleistung der Menschheit den tatsächlichen Bedarf bei weitem überstieg. Das Resultat rief einen Wechsel von Quantität zu Qualität herbei, führte zu einer Veralterung der Methoden der Massenproduktion der damaligen Zeit und in ein Zeitalter der Produktion von kleinen Mengen und großer Vielfalt. In diesen stürmischen Gewässern der Veränderung ist die industrielle Beschaffenheit der Welt einschneidenden Transformationen unterworfen und gebärt eine neue soziale Ordnung.

Das gleiche Phänomen geschieht in der Welt der Informationen. Die Geschwindigkeit, in der das passiert, ist jedoch um ein Vielfaches schneller. Obwohl nicht einmal 70 Jahre seit der Produktion der ersten Computer vergangen sind, ist deren Fortschritt geradezu explosionsartig von statten gegangen, bis hin zu jenem Punkt, an dem ihre Arbeitsgeschwindigkeiten und Speicherkapazitäten unvorstellbar werden. Die Fähigkeit von Computern, partielle Differentialgleichungen zu lösen und atmosphärische Veränderungen schneller beschreiben zu können als die eigentlichen Wetterphänomene überhaupt auftreten, ist einer der entscheidenden Faktoren, der in Zahlen ausdrückbare Wettervorhersagen erst möglich macht. Stimmanalyse und Stimmerkennung sind mittlerweile so schnell, dass sie mit der menschlichen Sprechgeschwindigkeit mithalten können. Einschränkungen in der Speicherkapazität sind quasi nicht existent. Wir sind heute dazu in der Lage jedes Buch der Welt digital zu speichern. Computer haben sogar das Potential alle Daten aufzunehmen, die ein Mensch während seines ganzen Lebens mit Augen und Ohren wahrnimmt. Es besteht kein Zweifel, dass dieses Informationswachstum auf einem Level angelangt ist, wodurch die Qualität unserer Lebensstile und Kulturen verändert werden kann.

Ich glaube tatsächlich, dass wir seit dem Eintritt in das 21. Jahrhundert zunehmend Zeichen qualitativer Veränderungen beobachten können. Mit der Einführung praktischer Funktionen und schrumpfender Größen haben Handys und Smartphones ihren Weg in die Taschen der Menschen

gefunden und ändern Schritt für Schritt den Lifestyle junger Menschen. Nicht nur Buchstaben und Schriftzeichen, sondern auch Bilder und Videodateien können als Signal über das Internet via Glasfaserkabel unverzüglich ausgetauscht werden. Die Infrastrukturen der Informations- und Kommunikationstechnologien (ICT) globalisieren Finanzen und Geschäfte und beeinflussen maßgeblich das Wesen von Nationen und Gesellschaften durch die direkte Verbindung von Menschen auf der ganzen Welt. Ich brauche nicht extra erwähnen, dass nicht alle diese Veränderungen unbedingt positive Folgen haben müssen. Im Gegenteil. Auch die negativen Aspekte, wie Internetkriminalität, dürfen nicht vernachlässigt werden. Wir befinden uns zurzeit inmitten jenes Umbruchs und man könnte so weit gehen und behaupten, dass wir uns auf einen Scheideweg für die Zukunft der Menschheit zubewegen.

Die Kyoto Computer Gakuin, die Mutterorganisation des KCGI, wurde 1963 gegründet, zu einer Zeit als die Computertechnologie noch in den Kinderschuhen steckte. Die KCG entwickelte sich zusammen mit den Computern und wurde zu Japans erster Ausbildungseinrichtung für Computer. Seitdem hat sie viele vielversprechende Absolventen in die weite Welt entlassen. Als Erbe dieser Tradition und Historie wurde das Kyoto College für das Graduiertenstudium der Informatik als Japans erste professionelle Graduiertenschule konzipiert und im November 2003 gegründet. Die ersten Studenten konnten im April 2004 begrüßt werden. Jahrestag seiner Gründung. Zu diesem Zeitpunkt können wir sagen, dass wir wahrlich eine Reise in die Zukunft begonnen haben. Das KCGI ist sich völlig darüber im Klaren, welchen Einfluss das auf die Gesellschaft haben wird und wird versuchen Humanressourcen hervorzubringen, die sie in die richtige Richtung geleitet, während sich das KCGI weiterhin für das Studium von Informations- und Kommunikationstechnologien einsetzt. Wenn Sie den Willen dazu haben, dann werden sich unsere Tore für Sie öffnen, unabhängig von Ihrem Alter, Ihrer Hintergrundgeschichte, Ihrer Nationalität oder ob Sie aus der Geistes- oder Naturwissenschaft kommen. Ob Sie nun gerade erst Ihr Erststudium abgeschlossen haben, Sie Ihre Karriere als arbeitender Teil der Gesellschaft vorantreiben wollen oder zu den Studenten gehören, die ein Studium in Japan ins Auge fassen, wir heißen Sie mit offenen Armen willkommen!

Erkennungszeichen der KCG

kgc.edu

Die KCG-Gruppe ist eine weltweite Versammlung von Bildungseinrichtungen. Zu ihr gehören das Kyoto College of Graduate Studies for Informatics (KCGI); die Kyoto Computer Gakuin (KCG), zu der der Rakuho Campus, der Kamogawa Campus und der Kyoto Ekimae Campus gehören; das Kyoto Automobile College; das Kyoto Japanese Language Training Center; und KCG Career.

Das Emblem der KCG-Gruppe, "kgc.edu", ist von dem 1995 erworbenen Internet-Domainnamen (www.kgc.edu) abgeleitet. Es wurde 2003 vom CEO der KCG-Gruppe, Wataru Hasegawa, ausgewählt. Der Domainname "kgc" steht für "Kyoto Computer Gakuin", der Name der ersten Computerbildungseinrichtung in Japan. ".edu" ist eine generische Top-Level-Domain (gTLD: eine der Top-Sektor-Internet-Domains), die nur von US-amerikanischen Akkreditierungsorganisationen zugelassenen höheren Bildungseinrichtungen zur Verfügung steht. Die erste Registrierung von Bildungseinrichtungen unter ".edu" erfolgte im April 1985, als sechs amerikanische Hochschulen - Columbia University, Carnegie Mellon University, Purdue University, Rice University, University of California, Berkeley und University of California, Los Angeles - die gTLD erwarben. Andere renommierte US-Universitäten folgten kurz darauf, darunter das Massachusetts Institute of Technology (MIT), die Harvard University und die Stanford University.

1989 richtete die KCG-Gruppe einen Campus in Boston ein, der als Drehscheibe für die Ausbildung im Ausland und den Studentenaustausch mit dem MIT und anderen Universitäten und Forschungszentren in den Vereinigten Staaten dient. Als Ergebnis dieser Bemühungen wurde die KCG-Gruppe von den US-Computerentwicklern und Pionieren des Internetzeitalters als vertrauenswürdige Computerschule und als eine Hochschule anerkannt, die sich für eine Kennzeichnung mit ".edu" eignet. Die Gruppe war die erste Bildungseinrichtung in Japan, der diese gTLD zuerkannt wurde. Später war die gTLD ".edu" ausschließlich den Bildungseinrichtungen in den Vereinigten Staaten vorbehalten. Bis zum heutigen Tag ist die KCG-Gruppe die einzige Bildungseinrichtung in Japan, die die Kennzeichnung ".edu" trägt. Der Besitz der Domäne "kgc.edu" durch die KCG-Gruppe zeugt davon, dass KCG und KCGI sowohl in den Vereinigten Staaten als auch in Japan als höhere Bildungseinrichtungen anerkannt sind. Unsere Domain ".edu" steht heute als Symbol unserer Initiative. Das Emblem "kgc.edu" fängt den starken Geist der KCG-Gruppe als Bildungseinrichtung ein, die konsequent den Pioniergeist in einer fortgeschrittenen Informationsgesellschaft schätzt und unser Bildungsideal widerspiegelt, Personal auszubilden, das die Richtung ihres Zeitalters prägen kann.

Farbe der KCG-Group

kgc.edu

The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

KCG-Rot

(Farbe des The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics (KCGI))

Neben der Verwaltung der Schule nahm Shigeo Hasegawa, Gründer der KCG-Group, in späteren Jahren ein Studium an der Harvard University auf. Er mietete ein Apartment in Boston und besuchte Kurse in Literatur und Philosophie zusammen mit jüngeren Studenten. Das Purpur der Harvard University wurde in Kontrast zum KCG-Blau als Farbe für das KCGI übernommen und als „KCG-Rot“ definiert. Es soll den Willen symbolisieren, neue Dinge unabhängig von Alter und Geschlecht zu lernen und in Angriff zu nehmen.

kgc.edu

Kyoto Computer Gakuin

KCG-Blau

(Farbe der Kyoto Computer Gakuin (KCG) und KCG-Group)

Da die Gründungsmitglieder der KCG auch Absolventen und Graduiertenstudenten der Kyoto University waren, wurde die Schulfarbe der Kyoto University, ein dunkles Blau, als Farbe der KCG und KCG-Group ausgewählt. Die Farbe wird seit 1970 verwendet. Zum 35. Jahrestag der Gründung im Jahr 1998 definierten wir das „KCG-Blau“.

kgc.edu

Kyoto Computer Gakuin Automobile School

KCG-Orange

(Farbe der Kyoto Computer Gakuin Automobile School (KCGM))

Die Kyoto Computer Gakuin Automobile School bildet KFZ-Mechaniker aus, die mit hervorragenden Fähigkeiten und Wissen im IT- und Netzwerk-Bereich ausgestattet sind, die den Technologien von Fahrzeugen der nächsten Generation entsprechen. Wir haben für die KCGM, neues Mitglied der KCG-Group seit 2013, Orange als Farbe gewählt, um den neuen Schwung auszudrücken, den sie in die KCG-Group bringt.

kgc.edu

Kyoto Japanese Language Training Center

KCG-Grün

(Farbe des Kyoto Japanese Language Training Center (KJLTC))

Für internationale Studenten ist das Center die erste Anlaufstelle der KCG-Group. Das Center ist eine Bildungseinrichtung für die Japanische Sprache, anerkannt durch den Justizminister, und vom Ministerium für Erziehung, Kultur, Sport, Wissenschaft und Technologie als vorbereitende Lehrinstitution anerkannt. Die grüne Erde mit ihren sieben Kontinenten dient als Vorlage, und die Farbe Grün als Farbe der Schule steht im Kontrast zum KCG-Blau und KCG-Rot.

Meistere praktische Fähigkeiten zum Nutzen der Gesellschaft.

■ Lehrplangestaltung angepasst an die Bedürfnisse der Industrie und die Fortschritte in der IT

Das KCGI erstellt Studienpläne, Kurse und Instruktionen in Zusammenarbeit mit Spezialisten von innerhalb und außerhalb der Einrichtung, um die Ausbildung an die Bedürfnisse der Industrie anzupassen. Innovative IT-Studienpläne auf Weltklassenniveau werden in Zusammenarbeit mit dem Rochester Institute of Technology in den USA erstellt und eingepflegt, um den rapiden Veränderungen in IT (ICT) Rechnung zu tragen.

■ Sorgfältige Zusammenstellung praxisorientierter Studienpläne

KCGI geht von der Fähigkeit seiner Studenten aus, mehrere Kurse belegen zu können, nicht nur im IT-Bereich, sondern auch wirtschaftsorientierter Fächer, wie Management und Ökonomie, um Humanressourcen hervorbringen zu können, die IT- und Management-Skills aufweisen. Im Abschlussjahr werden die Studenten des KCGI anstatt einer Masterarbeit an der Planung und Ausführung eines Projekts teilnehmen. Dadurch sollen Fähigkeiten erlangt werden, die sie für ihre künftige Karriere benötigen.

■ Nutzung effektiver Lehrmethoden durch e-Learning und Präsenzunterricht

Mit der Unterstützung von Professoren der Columbia Universität in den USA, versucht das KCGI eine erstklassige IT-Ausbildung auf Weltklassenniveau zu realisieren. Auch in der Art und Weise, wie die Unterrichte abgehalten werden, sind wir sehr flexibel. Unsere Kurse sind praxisorientiert und variieren in ihrer Zusammensetzung, beinhalten Fallstudien, Feldforschungen, Gruppenarbeiten und Diskussionen. Das KCGI hat ein voll ausgerüstetes e-Learning-Studio eingerichtet und sorgt für eine effektive Ausbildung durch den Gebrauch von e-Learning und Präsenzunterricht.

Balance aus IT (ICT) und Management.

■ Kultivierung von Fachkräften, die in der Lage sind, in mehreren Bereichen zu arbeiten, wie z. B. IT und Management

Talentierte Personen, die sowohl Fähigkeiten im Bereich IT (ICT), wie Internettechnologie, und im Bereich Management, wie das Kreieren von Management-Strategien, besitzen, sind in der modernen Wirtschaftswelt sehr gefragt. Das KCGI bringt Experten hervor, die in den Spezialgebieten Informatik und Management bewandert sind. Die Studienpläne sind so organisiert, dass die Studenten eine gute Balance aus Informatik und Management erlernen können, passend zu ihrem persönlichen Hintergrund.

■ Berufung zahlreicher Ausbilder mit praktischer Erfahrung in der Entwicklung von Unternehmens- und anderen IT-Strategien

Um eine professionelle Ausbildung gewährleisten zu

können, beschäftigt das KCGI viele Lehrkräfte mit praktischer Erfahrung, z. B. als CIO in großen Unternehmen. Unser Lehrpersonal formt die praktischen Fähigkeiten unserer Studenten durch Kurse auf der Basis ihrer eigenen Erfahrungen. Die Studenten erlangen umfassende professionelle Fertigkeiten, während sie ihr Wissen über neueste Theorien und Technologien, verbunden mit deren praktischen Gebrauch, vertiefen.

Quereinsteiger in den IT-Bereich.

■ Studenten aus den verschiedensten Bereichen, sei es in den Geistes- oder Naturwissenschaften, können sich einschreiben

Eines der Ziele von KCGI ist es, fortgeschrittene IT-Fachkräfte mit einem breiten Spektrum an Hintergründen auszubilden. Wir werben um ein vielfältiges Spektrum an Einschreibungen aus zahlreichen geistes- und naturwissenschaftlichen Bereichen, ohne dabei die Fachbereiche oder Studienschwerpunkte einzuschränken, in denen sie ihr Studium abgeschlossen haben müssen. KCGI unterstützt Studenten mit den unterschiedlichsten Hintergründen und bietet Wahlkurse an, die den vorhandenen Kenntnissen, Fähigkeiten und Bedürfnissen der Studenten entsprechen. Um berufstätigen Erwachsenen die Fortsetzung ihres Studiums neben dem Job zu ermöglichen, bietet KCGI Unterstützung mit einem vielfältigen Angebot an Lernoptionen. Wir sind stolz darauf, Gelegenheiten zu schaffen, um die berufliche Laufbahn zu ändern, etwas, das traditionell von den Graduiertenschulen in Japan nicht ausreichend angeboten wird.

■ Unterricht gemäß dem mitgebrachten Wissen

Die Studenten bei KCGI studieren IT auf unterschiedlichem Niveau, von Absolventen der Geisteswissenschaften, die so gut wie keine Computerkenntnisse haben, bis hin zu arbeitenden Erwachsenen, die als SE in der IT-Branche erfolgreich sind. Das KCGI bietet für jeden Studenten optimale und individuelle Kurse an, die deren Fähigkeiten und Zielen entsprechen. Das ermöglicht auch Studenten mit geringen Vorkenntnissen ihre angestrebten Ziele stufenweise zu erreichen. Studenten, die sich bereits Grundwissen erarbeitet haben, beginnen das Studium mit Spezialkursen, die deren Fähigkeiten ausbauen und erweitern.

Wir streben eine aktive Rolle auf der globalen Bühne an.

■ Kurse, zusammengestellt von weltweit führenden Persönlichkeiten aus dem Bereich der IT

IT-Business ist ein sich weltweit und über nationale Grenzen hinaus entwickelndes Feld. KCGI lädt Spitzenprofessoren aus aller Welt ein, die den Studenten helfen sollen, globale Perspektiven zu entwickeln. KCGI besitzt akademische Austauschvereinbarungen und Geschäftsbeziehungen mit Universitäten auf der ganzen Welt, inklusive dem Rochester Institute of Technology (USA) und der Graduiertenschule für Informationssicherheit der Korea Universität, die eines der weltweit führenden Programme für Informationssicherheit besitzt. Das KCGI setzt sich ebenfalls für den Ausbau seiner internationalen Beziehungen ein, inklusive Verbundforschung und internationaler Symposien.

Wir bilden unsere Studenten zu Global Playern aus, indem wir eine umfangreiche Liste von Kursen im Englisch-Modus anbieten.

KCGI bietet viele Kurse im Englisch-Modus an, die es den Studenten ermöglichen, ihre Studiengänge zu absolvieren und einen Master-Abschluss zu erhalten und ihr Studium so ausschließlich auf Englisch durchzuführen. Einige dieser Kurse werden von einigen der angesehensten Professoren aus dem Ausland unterrichtet. Bachelor- und Masterstudenten aus mehr als 17 Ländern und Regionen studieren am KCGI. Viele wählen Kurse, die auf Englisch unterrichtet werden. Japanische Studenten können ebenfalls im Englisch-Modus studieren, sofern sie die erforderlichen Englischkenntnisse besitzen. Indem sie die Vorteile dieser kosmopolitischen Umgebung nutzen, verbessern diese Studenten nicht nur ihr Englisch während des Informatikstudiums, sondern eignen sich auch eine internationale Denkweise an.

Premathilaka Shashikala Nimanthi (S)

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



Koichi Hasegawa (H)

Professor of KCGI

Student Interview

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

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

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

S: Thank you.

H: How is your life in Japan?

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

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

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

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

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

H: How are your studies going so far?

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

things from them, and also have done self-study using the class materials. It's been a really good experience.

H: What is your concentration?

S: My concentration is ERP.

H: Do you have any favorite courses?

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

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

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

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

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

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

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

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

Das Studium für eine florierende Gesellschaft nutzen.

■ Lassen Sie Ihren Traumberuf durch eine gewissenhafte und individuelle Beratung Realität werden

Das Ziel von KCGI ist es, allen Studenten zu ermöglichen, nach ihrem Abschluss eine Arbeit zu finden. Die verantwortlichen Ausbilder setzen ihre Erfahrung und ihre persönlichen Netzwerke in der Industrie und in anderen Gemeinschaften für die Studenten ein. Durch persönliche Gespräche mit den Studenten arbeiten die Ausbilder daran, ihnen dabei zu helfen, ihre Traumkarriere zu finden. Zusätzlich dazu unterstützt das KCGI Studenten, die beabsichtigen ihr eigenes Unternehmen zu gründen. Dazu gehört die Bereitstellung des Know-how zur Gründung, Verwaltung und Führung eines Unternehmens.

■ Kultivierung von Geschäftsnetzwerken unter den Absolventen

Jedes Jahr absolvieren zahlreiche und sehr unterschiedliche Studenten im IT-Bereich. Das KCGI setzt sich für die Bildung von Geschäftsbeziehungen zwischen diesen Absolventen ein. Das KCGI bietet während des Schulbesuchs zahlreiche Möglichkeiten in Gruppenarbeiten aktiv zu werden. Ziel ist es, dass die Studenten nach Abschluss die einzigartigen Fähigkeiten der anderen nutzen und in der Unternehmensentwicklung und -erweiterung kooperieren.



Umgebung

Eine praxisorientierte Ausbildungsumgebung, inklusive Geschäftssystemen nach Weltstandard

Schulisches SAP-System

■ Kultivierung praktischer Talente mittels dem ERP-Paket von SAP

Der IT-Ausbildung an traditionellen Universitäten und Graduiertenschulen mangelt es oft an der Perspektive gemäß der Frage: Wie kann ich das fürs Geschäft nutzen?: Bisher gab es keine Umgebung, die es einem gestattet eine Ausbildung zu erwerben, die in der realen Welt der IT anwendbar gewesen wäre, in der man sich mit wirklichen Geschäftsaktivitäten, wie z. B. geschäftlicher und abteilungsspezifischer Integration, beschäftigt. Das KCGI nutzt die ERP-Software (Enterprise Resource Planning-Software) der SAP AG aus Deutschland, einem der weltmarktführenden Verkäufer von ERP-Paketen zu Ausbildungszwecken, und bietet damit eine praxisori-

enterte Studien- und Forschungsumgebung an, um die notwendigen und erstklassigen Humanressourcen im IT-Bereich hervorzubringen. Dieses ERP-System (Enterprise Resource Planning) wird von etwa 437.000 Unternehmen genutzt, einschließlich derjenigen, die seine periphere Software einsetzen (Zahlen von SAP vom März 2020). Unter den großen Unternehmen verwenden 92 % der Firmen des Forbes Global 2000 das SAP ERP. Ursprünglich wurde das System von anderen akademischen Institutionen für die Ausbildung in Betriebswirtschaftslehre und Informationsmanagement verwendet. Eine der Besonderheiten des KCGI ist es, das nur das KCGI, Japans erste Graduiertenschule für IT-Experten, diese Software in Japan benutzt und eine professionelle ERP-Ausbildung gewährleistet (inklusive Systementwicklung).

E-Learning-System

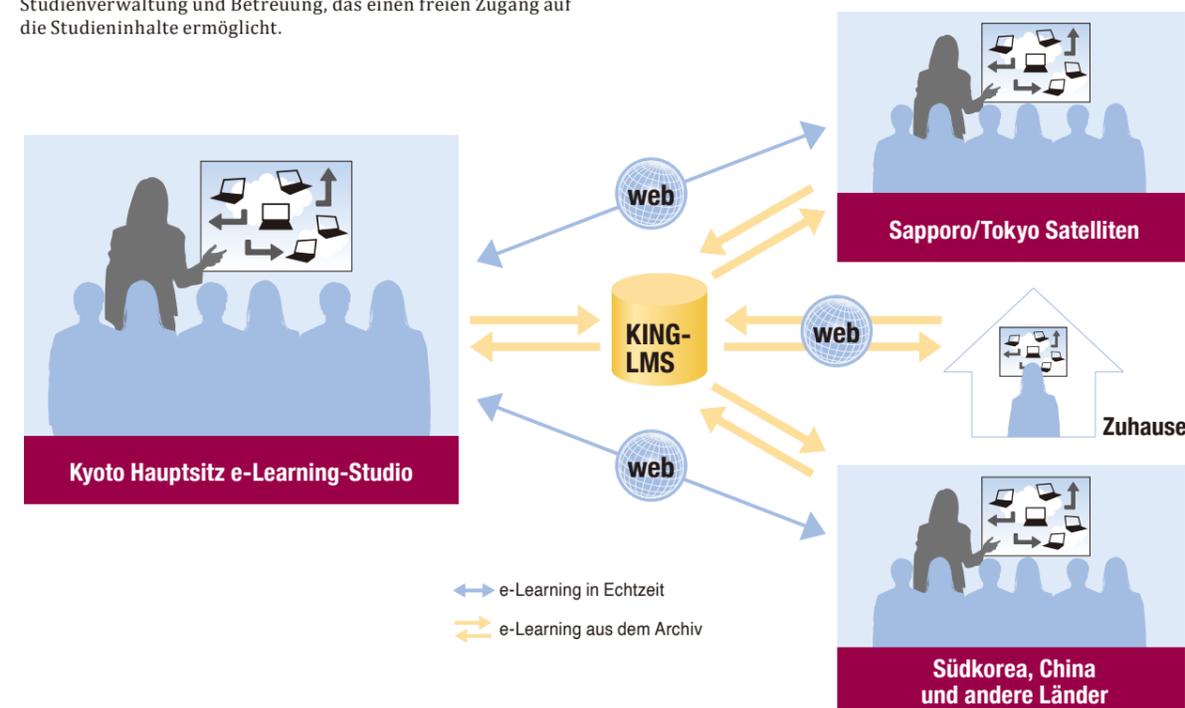
KCGI verwendet ein e-Learning-System der nächsten Generation, um den Hauptcampus in Kyoto mit den Satellitencampusstandorten und anderen Standorten zu verbinden, Vorlesungen in Echtzeit zu übertragen und die Studenten mit einer umfassenden Fernlebrumgebung zu unterstützen.

Das KCGI bietet Echtzeitkurse an, die Kyoto mit Sapporo und Tokyo verbinden. Dabei werden die neuesten e-Learning-Systeme verwendet (synchronisiertes e-Learning). Wir nutzen auch die in KING-LMS integrierten Lerninhalte, um jederzeit und überall online lernen und wiederholen zu können. Mit diesen Neuerungen bietet KCGI viele Kurse an, die vollständig online absolviert werden können (asynchrones e-Learning).

*KING-LMS (KCG Information Network Galaxy-Learning Management System); Das hauseigene System von KCGI zur Studienverwaltung und Betreuung, das einen freien Zugang auf die Studieninhalte ermöglicht.

■ Unterstützung des Lernens für berufstätige Erwachsene

In den letzten Jahren hat die Zahl der arbeitenden Personen, die neben ihrer Tätigkeit durch ein Studium an Graduiertenschulen ihre Fähigkeiten erweitern wollen und einen Karrierewechsel anstreben, zugenommen. KCGI unterstützt diese berufstätigen Erwachsenen, die neben ihrer Arbeit mit dem Ziel studieren möchten, fortgeschrittene IT-Profis zu werden.



Aktivitäten

Die Einführung der IT (ICT), die im Vergleich zur traditionellen IT ein höheres Niveau aufweist, im Einklang mit einer steigenden Verfeinerung der IT (insbesondere die Verbreitung von Web-Business-Technologien) ist eine Herausforderung, vor der die ganze industrielle Welt steht. Genauer gesagt, gibt es eine Bewegung, die den Gebrauch von IT (ICT) nicht nur als einen Weg zur Unternehmensverbesserung sieht, sondern auch als Gegenstand für die Erstellung erstklassiger Unternehmens-

strategien begreift. Das bedeutet die Einführung von IT an der Spitze der Unternehmensführung; die hierin involvierten Humanressourcen bedürfen eines hohen Levels an Wissen und Können und gleichzeitig eines ausgeprägten Geschäftssinns. Das KCGI hat Studienpläne entwickelt, die diese hochgradigen IT-Talente, die von der Industrie gefordert werden, hervorbringen. Von den Absolventen des KCGI wird erwartet, dass sie sich in IT-bezogenen Berufen wiederfinden.

CIO (Chief Information Officer)

Mit wachsendem IT-Gebrauch in Unternehmen und steigendem Einfluss von IT auf die Grundlagen der Unternehmensführung, suchen Unternehmen zunehmend nach CIOs, die IT-Strategien ausarbeiten und zur erfolgreichen Führung des Unternehmens beitragen. CIOs sind Experten auf hohem Niveau, die an der Ausgestaltung von Unternehmensstrategien teilnehmen, Informationsstrategien entwickeln, die eine Umgebung herstellen sollen, um besagte Unternehmensstrategien zu realisieren, und das Fachwissen des Unternehmens in effektive Informationsstrategien umwandeln.

Projektmanager

Der Projektmanager, der als Leiter von Projekten die Einführung von IT vorantreibt, spielt eine wichtige Rolle. Projektmanager sind Experten auf hohem Niveau, die die effektive Nutzung interner Unternehmensressourcen im Blick haben, die die Fähigkeiten besitzen diese umfassend zu verwalten und zu optimieren und die neueste Informationstechnologie nutzen. Deshalb brauchen Projektmanager weitreichendes Wissen über IT und Unternehmensführung. Darüber hinaus brauchen sie ebenfalls erstklassige Kommunikations- und Führungsfähigkeiten, da Projektmanager oft in abteilungsübergreifenden Projekten mit zahlreichen beteiligten Personen unterschiedlicher Positionen involviert sind.

Senior SE, Web-System-Architekt

Senior SEs sind Ingenieure, die Projektmanagern assistieren, aber auch eigene Projekte verantworten. Senior SEs benötigen nicht nur ein tiefes technologisches Verständnis, sondern müssen sich auch mit betriebswirtschaftlichen Faktoren, wie Kosten und Arbeitsabläufe, auskennen. Web-System-Architekten befolgen die Instruktionen von Projektmanagern und Senior SEs und sind mit der eigentlichen Systementwicklung betraut. Sie verwenden modernste IT-Neuerungen.

Berater für Systemintegration

Auf Grund des Fehlens von In-House IT-Experten, besteht in japanischen Unternehmen ein stärker werdender Bedarf an externen Beratern für die Einführung von IT. Berater für Systemintegration sind Experten auf hohem Niveau, die Beratungen zur Planung von Geschäftssystemen, einhergehend mit den Unternehmensstrategien des Auftraggebers, anbieten und die die Fähigkeiten besitzen, effiziente Verknüpfungen zwischen Unternehmen zu etablieren, die helfen sollen in der konkurrenzbetonten internationalen Geschäftswelt von heute zu bestehen. Berater für Systemintegration müssen ausgeprägte IT-, Management- und Kommunikationsfähigkeiten besitzen, da sie die Wünsche ihrer Klienten verstehen müssen und dementsprechend umzusetzen zu haben.

Experte für Web-Marketing

Experten für Web-Marketing sind Experten auf hohem Niveau, die sich um das e-Business kümmern und die Fähigkeit besitzen, Seiten für das e-Business zu erstellen. Sie können Strategien für das Serviceangebot im Internet erstellen. Das Internetverhalten der Kunden verstehen sie durch die Anwendung von Marketingtechniken. Experten für Web-Marketing brauchen tiefreichende Kenntnisse über Geschäftstransaktionen und Netzwerke, wie z.B. Distributionssysteme und Internetsicherheit.

Systemarchitekt

Systemarchitekten sind Experten auf hohem Niveau, die die Probleme in den IT-Strategien der Unternehmen analysieren, Rahmenbedingungen für die Lösungsfindung erstellen und neue Systemstrukturen konstruieren, die bestehende komplexe Systeme integrieren. Systemarchitekten spielen eine zentrale Rolle in der Verknüpfung der Strategiekonzepte der Unternehmen mit der eigentlichen Systementwicklung. Deshalb benötigen sie nicht nur Kenntnisse im IT-Bereich, sondern auch in Betrieb, Administration und Management.

Berater für Informationssicherheit

Informationsnetzwerke sind für E-Commerce und IoT (Internet der Dinge) unerlässlich. Gleichzeitig nehmen die Sicherheitsrisiken dieser Netzwerke jedoch zu. Ein Berater für Informationssicherheit berät und unterstützt Kunden durch das Erstellen von Richtlinien zur Informationssicherheit und die Sicherung von Informationen. Um die Umstände, denen sich der Kunde gegenüber sieht, zu verstehen und ihnen adäquat zu begegnen, müssen Berater für Informationssicherheit über Management- und Kommunikationsfähigkeiten verfügen.

Content Production Manager

Content Production Manager leiten Projekt-Teams bei der Produktion von Medieninhalten, wie Filmen, Animationen und Spielesoftware. Zunächst wird ein Plan erstellt, der dann in Zusammenarbeit mit dem Team der Firma zu Produktionsverhandlungen vorgelegt wird, um ein konkretes Budget zu sichern. Des weiteren müssen Content Production Manager planen, wie sie die erhaltenen Investitionen mit dem fertigen Produkt refinanzieren und diesen Plan dann zur Ausführung bringen können. Dies verlangt die Fähigkeit, die Performance vergangener Projekte sowie die aktuelle Marktsituation zu analysieren, und die Führungskraft, ein Team zur Durchführung eines Projekts zu organisieren.

Datenanalytiker

Datenanalytiker sammeln eine Vielzahl von Daten über Kunden und Produkte, die im Rahmen von Geschäftsaktivitäten erworben wurden, und analysieren diese objektiv, um Merkmale und Trends in den Daten zu entdecken. Anschließend legen sie Lösungsvorschläge für Probleme im Management und in der Systementwicklung vor. Die Nutzung von Big Data in Bereichen wie Landwirtschaft und Medizin hat in den letzten Jahren Fortschritte gemacht, und die Palette der Anwendungsbereiche wird immer größer. Die Datenanalyse erfordert Marketing- und Managementkenntnisse, IT-Kenntnisse wie statistische Analyse und Data Mining sowie logisches Denken, das auf dem Aufstellen und Testen von Hypothesen beruht.

Ausbildungsziele

Damit unsere Schule ihre Mission und ihren Zweck in der Ausbildung von Studenten verwirklichen kann, haben wir unsere Ausbildungsziele für unser Web-Business-Technologie-Studium wie folgt festgelegt.

1) Erlangung grundlegender Kenntnisse

Von den Studenten wird erwartet, dass sie soziale und kommunikative Fähigkeiten erlernen, die als Grundlage für die Förderung der Wirtschaft dienen. Außerdem wird von ihnen erwartet, dass sie grundlegende Technologien wie Software- und Hardware-Netzwerke verstehen, die IT/ICT strukturieren.

2) Verbesserung der Planungs- und Designfähigkeiten

Von den Studenten wird erwartet, dass sie Fähigkeiten entwickeln: 1) die aktuellen und zukünftigen Trends der Wirtschaft und der sie unterstützenden IT/ICT umfassend zu erforschen und zu analysieren; und 2) eine logische Herangehensweise an drängende unternehmerische und gesellschaftliche Herausforderungen zu planen und vorzuschlagen. Außerdem wird von den Studenten erwartet, dass sie die Fähigkeit entwickeln, verschiedene Systeme und Inhalte zu entwerfen, die vorgeschlagene Pläne verwirklichen.

3) Verbesserung der Entwicklungs- und Implementierungsfähigkeiten

Von den Studenten wird erwartet, dass sie die Fähigkeit entwickeln, Systeme und Inhalte, die durch die Softwareimplementierung geplant und entworfen wurden, entweder persönlich zu nutzen oder sie den Endnutzern anzubieten. Dabei sollen die Studenten ihr praktisches Wissen in Bezug auf verschiedene Werkzeuge und Programmierungsregeln vertiefen, die für die Entwicklung und den Betrieb dieser Systeme und Inhalte erforderlich sind.

4) Förderung professionellen Bewusstseins und der Berufsethik

Von den Studenten wird erwartet, dass sie die Fähigkeit entwickeln, verantwortungsvoll mit Geschäftsprozessen umzugehen. Um die Geschäftsprozesse kontinuierlich zu verbessern, wird von ihnen außerdem erwartet, dass sie ein hohes professionelles Bewusstsein und ethische Perspektiven entwickeln. Durch die Kombination dieser beiden Aspekte erwarten wir, dass unsere Studenten praktische Führungsqualitäten und Methoden zur Leitung von Organisationen erwerben.

Richtlinien des Lehrplans

In Übereinstimmung mit unserer Mission und unseren Zielen bieten wir einen Lehrplan an, um hochspezialisierte Fachkräfte auszubilden, die sowohl über IT/ICT-Management-Fähigkeiten verfügen als auch ihr gewähltes IT-Geschäftsfeld aktiv weiterentwickeln können.

1. Der Lehrplan ist in die folgenden Kategorien eingeteilt:

- Konzentrationsfelder: Kurse, die systematisch gruppiert sind, um das Wissen in bestimmten Studienbereichen zu vertiefen.
- Industrie: Kurse, die sich auf die praktische Anwendung von Technologie und Fertigkeiten in einer bestimmten Branche konzentrieren und bei denen Geschäfts- und IT-Experten Fallstudien und projektbasiertes Lernen nutzen.
- Unterstützende Wahlkurse: Kurse, die Technologietrends, theoretische Kurse auf hohem Niveau sowie unterstützende Fertigkeitenskurse beinhalten, die die Konzentrations- und Industriebereiche ergänzen.

2. Aufstellung von Modellen und Methoden für die Kursanmeldung

Gemäß ihrer Lernziele und Vorlieben wählen die Studenten eine "Konzentration", eine Reihe von Kursen, die Wert legt auf ein breites und tiefes Fachwissen von grundlegenden Kenntnissen bis hin zur Anwendung und Praxis in einem

spezifischen IT-bezogenen Bereich innerhalb eines breiten Wissensspektrums. Darüber hinaus ermöglicht der maßgeschneiderte Lehrplan es, Kurse auszuwählen, die den verschiedensten Bedürfnissen der Studenten und ihren persönlichen Studien- und Forschungszielen entsprechen. Um das Gelernte auf die berufliche Anwendung auszudehnen, bietet der Lehrplan auch Industriekurse an, die den Schwerpunkt auf die praktische Anwendung von Technologien in einer Vielzahl von Industriebereichen legen. Die Studenten wenden ihr Wissen auf spezifische Probleme an und erstellen Entwürfe und Pläne in verschiedenen Industriezweigen. Die Industriekurse sind als Ergänzung zu den primären Konzentrierten Kursen der Studenten gedacht.

3. Master-Projekt

Zusammen mit der Kursarbeit ist unser Lehrplan darauf ausgerichtet, die praktischen und angewandten Fähigkeiten der Studenten zu fördern, indem sie ihre eigenen Interessen verfolgen und ein Master-Projekt unter Anleitung eines Fakultätsmitarbeiters absolvieren.

4. Antworten auf Änderungen

Unser Lehrplan reagiert schnell auf die rasanten Veränderungen in der IT/ICT-Industrie. Die Schule überprüft und modifiziert den Lehrplan ständig mit Blick auf Veränderungen in Industrie und Gesellschaft, die für hoch qualifizierte Fachkräfte in Japan und im Ausland erforderlich sind.

Diplom-Richtlinien

Die Schule verleiht einen Master-Abschluss an Personen, die die folgenden Voraussetzungen erfüllen.

- 1) Vollständiger Abschluss eines im Voraus festgelegten Studiums innerhalb der vorgesehenen Zeitspanne (z. B. 4 Semester)
- 2) Vollständige Absolvierung der vorher festgelegten Credits für den Abschluss

Die Schule strebt danach, dass die Studenten die folgenden Eigenschaften besitzen:

- a. Das grundlegende Wissen erwerben und erweitern, um in ihrem Berufsfeld einen Beitrag leisten zu können.
- b. Dieses Wissen in dem von den Studenten gewählten Bereich anwenden, um hochqualifizierte Fachkräfte zu werden.

Sich in hohem Maße ethisch verhalten, um respektierte Mitglieder in ihrem Berufsfeld zu werden.

Integrierte Programme für die Ausbildung von hochqualifizierten Informatikern

Eines der Ziele der Schulphilosophie des KCGI ist die Ausbildung und Graduierung von hochqualifizierten Informatikern. Um dieses Ziel zu erreichen, stellt KCGI integrierte Lehrpläne auf, die eine Reihe von Kursanmeldungsmodellen mit von den Studenten vorangetriebenen Projekten und Aktivitäten kombinieren, um den unterschiedlichen Bildungszielen der Studenten gerecht zu werden.

■ Spezialisierung

Als hochqualifizierter Informationstechnologie-Profi ist es unrealistisch zu erwarten, das gesamte breite Wissensspektrum über IT abdecken zu können. Um den Studenten die Möglichkeit zu geben, sich zu spezialisieren, legt KCGI eine Reihe von besonderen Bereichen fest und entwickelt Lehrpläne für diese Bereiche. Diese Konzentrationsfelder ermöglichen es den Studenten, sich ein breites und tiefes Wissen über ihr gewähltes Fachgebiet anzueignen, das von den Grundlagen über angewandte Technologien bis hin zu praktischen Fertigkeiten reicht.

■ Reagieren auf die Bedürfnisse der Gesellschaft

In allen Bereichen der modernen Industrie wächst der Bedarf an angewandter IT, um die Effizienz zu steigern, Wissen zu sammeln und Probleme zu lösen. KCGI antwortet auf diese Bedürfnisse, indem es Industriekurse organisiert, die es den Studenten ermöglichen, einen Industriebereich auszuwählen und IT in diesem Bereich zu üben, indem sie durch Fallstudien und durch das Angehen von Problemen lernen.

■ Demonstrieren kreativer und praktischer Fähigkeiten

Ein hochqualifizierter Informatiker muss in der Lage sein, das in jedem Kurs erworbene Wissen auf praktische Anwendungen und Lösungen für reale Probleme anzuwenden. Er muss in der Lage sein, die Reihe der zu ergreifenden Maßnahmen aus eigener Initiative zu planen und zu konzipieren und den Nutzen dieser Lösungen an andere zurückzugeben. Um sicherzustellen, dass sich die Studenten das nötige Wissen aneignen, verfolgen sie einen Lehrplan,



der aus einem Master-Projekt zu einem der zahlreichen Themen sowie aus einem Forschungsprojekte / Selbststudium unter der Leitung eines Projektpaten besteht.

■ Professionelle Orientierung

Von hochqualifizierten Informatikern wird erwartet, dass sie ihre Rolle als gut ausgebildete Fachleute erfüllen, die in der Lage sind, reale Probleme zu lösen und praktische Lösungen in realen Industriebereichen zu liefern. Zu diesem Zweck ermutigt Studenten des KCGI dazu, sich für Praktika zu bewerben. Praktika bieten Möglichkeiten für praxisbezogene Erfahrungen, die das Level der technischen Kompetenz der Studenten anheben und ihre Problemlösungsfähigkeiten verbessern.

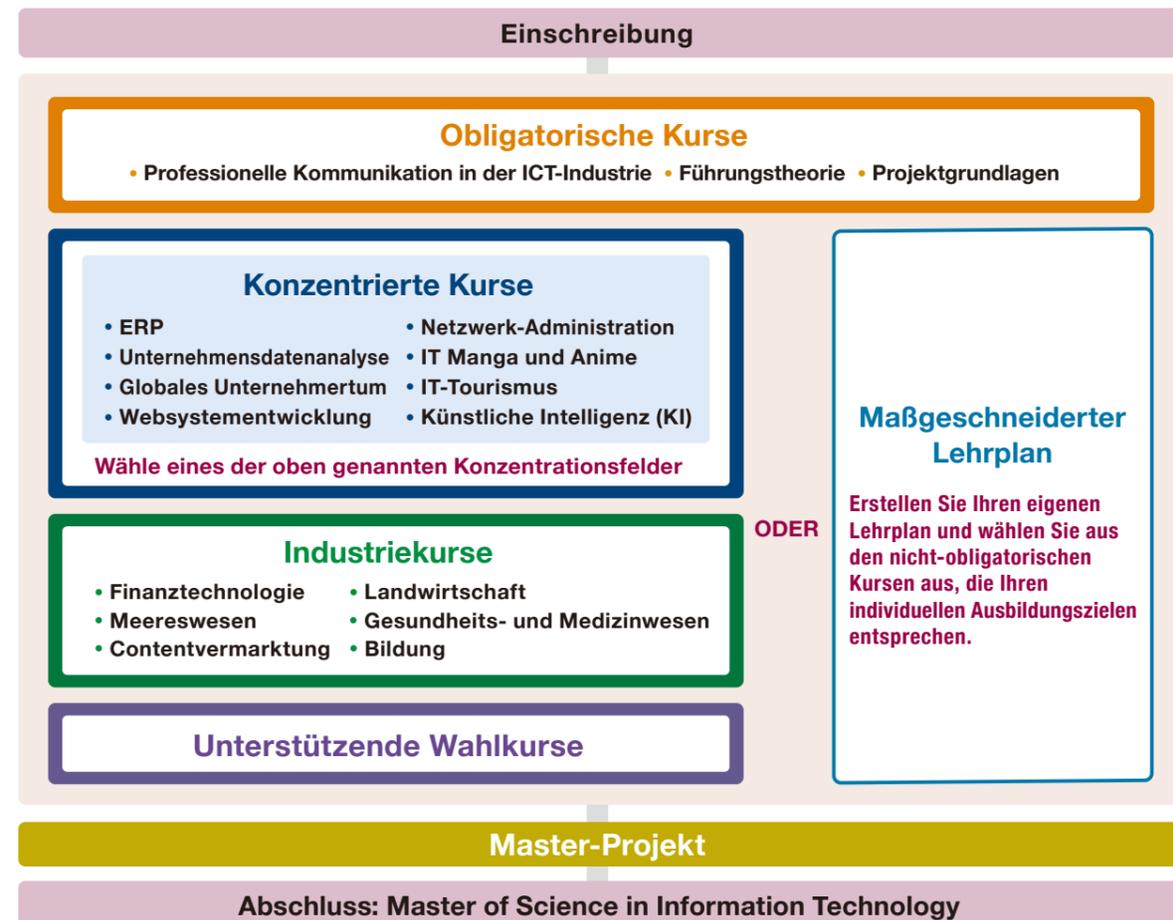
Die Auswahl eines Lehrmodells und die Zuweisung von Projekten etc. werden nicht einheitlich allen Studenten aufgezwängt. Stattdessen können Studenten eine weite Breite an Wahlen durchführen, die ihren Interessen und Leidenschaften und der Tiefe ihrer Studien entsprechen. KCGI entwirft Lehrpläne, die die Freiheit der Studenten respektieren, ein Studium ihrer Wahl zu absolvieren, und gleichzeitig dafür sorgen, dass sie die Kenntnisse und Techniken entdecken, die von einem hochqualifizierten Informatikfachmann verlangt werden und für ihn adäquat sind.



Struktur des Lehrplans bei KCGI

KCGI stellt Lehrpläne zusammen, die die grundlegenden Techniken und Kenntnisse vermitteln, die Studenten im IKT-Bereich benötigen. Zu den Pflichtkursen gehören sowohl Kurse, in denen die von Geschäftsleuten benötigten Grundfertigkeiten vermittelt werden, als auch Kurse, die praktische Fertigkeiten für den Einsatz in beruflichen Bereichen vermitteln. Konzentrierte Kurse sind Kurse mit vielfältigen Inhalten zu einem bestimmten Berufsfeld. Industriekurse bestehen aus Kursen, die sich auf wichtige Bereiche mit hoher Nachfrage beziehen.

Aufgrund der sich schnell entwickelnden Natur der IKT müssen die Studenten jedoch in einigen Fällen Studienpläne auf unkonventionelle Weise zusammenstellen und verfolgen. Um diesem Bedarf gerecht zu werden, können die Studenten in Absprache mit ihren Ausbildern ihre eigenen Studienpläne erstellen, indem sie aus nicht-obligatorischen Kursen auswählen, die ihren individuellen Ausbildungszielen entsprechen. Einen solchen Studienplan nennt man einen maßgeschneiderten Lehrplan.



◆ Pflichtkurse

Das KCGI akzeptiert Studenten einer weiten Breite an Werdegängen, unabhängig des Bachelor-Fachbereichs. Diese Offenheit ist unsere Art, unsere Mission für die Gesellschaft zu erfüllen, so vielen Menschen wie möglich herausfordernde Karrieremöglichkeiten zu bieten. Daher sind die Pflichtkurse am KCGI diejenigen, die die Kernfähigkeiten für eine effektive und rationale Kommunikation vermitteln, die von einem Profi auf hohem Niveau erwartet werden, unabhängig vom Fachgebiet jedes Studenten.

Erfordert • Professionelle Kommunikation in der ICT-Industrie
• Führungstheorie • Projektgrundlagen

◆ Forschungsprojekte / Selbststudium

Forschungsprojekte / Selbststudium ist ein System, bei dem Studenten die Forschung in Eigeninitiative verfolgen, ungehindert der Grenzen der am KCGI angebotenen Kurse, unter der Führung eines akademischen Beraters. In diesem Rahmen stellen die Studenten ihre Forschungsergebnisse in einem Forschungsbericht zusammen, den sie mündlich präsentieren. Wenn die präsentierten Ergebnisse ausreichend aussagekräftig sind, erhalten die Studenten die Credits. Bestimmte Master-Projekte können mit einem Forschungsprojekt oder einem Selbststudium kombiniert werden.

◆ Kursauswahl

In Absprache mit einem akademischen Koordinator wählen die Studenten aus Konzentrierten Kursen, Industriekursen und unterstützenden Wahlkursen die Kurse aus, die sie in den einzelnen Semestern studieren werden, um so ihre individuellen Studienpläne zu aufzustellen. Diese Kurse sind unterteilt in Grundkurse, für die keine Vorkenntnisse erforderlich sind, und angewandte Kurse, für die ein bestimmtes Niveau an Vorkenntnissen erforderlich ist. Um sicherzustellen, dass die Studenten ausreichende akademische Ergebnisse erzielen können, wird ein Studienverlauf (empfohlenes Studienmuster) festgelegt. Gleichzeitig ist die Anzahl der Kurseinheiten, die ein Student pro Semester absolvieren kann, begrenzt. Diese Bestimmung stellt sicher, dass die Studenten einen Studienplan entwickeln können, der genügend Zeit für ein individuelle Studien lässt.

◆ Praktika

Das KCGI bietet ein Praktikumsprogramm, das es Studenten ermöglicht, für eine bestimmte Zeit Arbeitserfahrung in einer Firma oder Organisation zu erlangen, die mit ihrem Studienbereich in Zusammenhang stehen. Von den Studenten wird erwartet, dass sie ihr bei KCGI erworbenes Fachwissen und ihre Kommunikationsfähigkeiten in einem realen Arbeitsumfeld anwenden und so das Gelernte in die Praxis umsetzen. Nachdem sie ihre Praktika absolviert haben, reichen die Studenten einen Teilnahmebericht ein und halten einen mündlichen Vortrag, um die Credits zu erhalten.

Master-Projekt

Viele KCGI-Ausbilder haben umfangreiche Erfahrung in der Beratung von Studenten der Universität Kyoto und anderer angesehenen japanischer Universitäten oder waren an vorderster Front in der globalen Wirtschaft tätig. KCGI-Studenten können sich bei ihren Master-Projekten direkt von diesen Ausbildern beraten lassen.

◆ Überblick

Master-Projekte bei KCGI sind obligatorische Kurse, die sich auf praktische Anwendungen und Technologien im IT-Bereich konzentrieren, um Studenten, basierend auf ihrem eigenen Problembewusstsein, dazu heranzuführen, selbst Probleme aufzustellen, zu analysieren und zu lösen. In comparison with traditional university Master's-degree projects, in which the accent is on research, KCGI master projects aim to create opportunities for students to improve life for society or individuals in some way using existing tools, framework and so on in addition to delivering new findings. Verglichen mit traditionellen Master-Projekten, in denen der Fokus auf der Forschung liegt, wollen KCGI-Master-Projekte Möglichkeiten für die Studenten schaffen, das Leben für die Gesellschaft und Individuen auf bestimmte Weisen mit existierenden Werkzeugen und Frameworks zu verbessern, sowie neue Entdeckungen zu machen.

◆ Ziele

In KCGI-Master-Projekten analysieren Studenten Probleme und prästieren Lösungen für sie, indem sie sich auf spezifische Tools konzentrieren (einschließlich Plattformen, Software, Services, Frameworks und Geschäftsmodellen), wobei sie sich auf spezialisiertes Wissen in Feldern und Industrien berufen, die sie in ihren Studien erlangt haben.



◆ Implementationsmethoden

Der Student verfolgt das Master-Projekt aus eigener Initiative unter Leitung des Projekt-Sponsors (der verantwortliche Dozent für das Master-Projekt). Die Schritte in jedem Semester lauten wie folgt. KCGI verfolgt einen flexiblen Ansatz nach Vorbild der Columbia University, dem weltweiten Führer auf dem Gebiet der Bildung. Je nach Zeitperiode und Studieninhalt wählt jeder Student eine der folgenden vier Arten: 1) Master-Referat 2) Master-Projekt 3) Ehren-Master-Projekt 4) Honors-Masterarbeit

Beispielablauf eines Master-Projekts (Übersicht)

2. Semester

Der Student besucht den Pflichtkurs "Projektgrundlagen" für das Master-Projekt und lernt allgemein über den Projektaufbau und die Methode der Durchführung. Studenten, die ein Master-Projekt umsetzen möchten, reichen einen Forschungsplan ein.

3. und 4. Semester

Studenten berichten ihren Projektsponsoren regelmäßig von Fortschritt und Ergebnissen ihres Projekts. Vor der Fertigstellung legt der Student eine Abschlussarbeit etc. vor und wird von den Ausbildern mittels eines mündlichen Vortrags geprüft.

IT-Tourismus

Das KCGI bietet die Möglichkeit, Tourismus in Italien an einer renommierten Universität zu studieren, der International University of Languages and Media (IULM).

Das KCGI ist eine Partnerschaft mit der International University of Languages and Media, einer renommierten Universität in Mailand, Italien, eingegangen. Wir bieten die Möglichkeit, durch das Studium im IULM-Graduiertenprogramm einen doppelten Master-Abschluss zu erhalten.

Die IULM ist eine Privatuniversität, die 1968 in Mailand gegründet wurde. Sie hat vier Fakultäten: Kunst und kulturelles Erbe, Tourismus, Linguistik und Kommunikation sowie PR und Werbung. Sie hat derzeit insgesamt 6.300 Studierende. Die IULM hat einen integrierten Ansatz und wird als Vorreiter in geschäftsorientierter, praktischer Ausbildung angesehen. Die IULM nimmt sich der Herausforderung an, aktuelle Anforderungen zu erfüllen, während sie Beziehungen mit einem Forschungsinstitut der UNESCO und anderen akademischen Gesellschaften auf der ganzen Welt aufbaut. Ein kurzer Besichtigungs- und Trainingskurs wird ebenfalls bereitgestellt, bei dem KCGI-Studenten zwei Wochen lang an einer Universität im Ausland studieren.

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



Zusammenstellung Ihrer Kurse

Um den Abschluss Master of Science in Information Technology (MS in IT) am KCGI zu erhalten, müssen alle Studenten eine bestimmte Anzahl von Credits erfolgreich absolvieren und ein Master-Projekt abschließen. Die am KCGI angebotenen Kurse gliedern sich in die folgenden drei Bereiche: Konzentrationsfelder, Industriekurse und unterstützende Wahlkurse. Aus dem breiten Angebot an Kursen, die mit webbasierten Geschäften zu tun haben, wählt KCGI

Kurse aus, die in der Industrie große Beachtung finden und in denen die Nachfrage nach entsprechenden Kenntnissen und Fähigkeiten hoch ist. Diese Kurse gruppieren wir dann zu Lehrplänen, die es den Studenten ermöglichen, ihr Studium effizient zu konzentrieren. Um den Studenten die Möglichkeit zu geben, auf ihre eigene Art und Weise zu studieren, erlaubt die Gestaltung der Lehrpläne die Auswahl von Kursen, die nicht mit dem eigenen Fachgebiet zusammenhängen.

Konzentrierte Kurse	Studenten wählen ein spezifisches, spezialisiertes Gebiet aus einem weiten Bereich an IT-bezogenem Wissen aus und vertiefen ihr Wissen innerhalb dieses Bereichs. Um Studenten bei der Aneignung einer spezialisierten, aber ausreichend weiten Wissensgrundlage zu unterstützen, werden Kurse in bestimmte Felder unterteilt.
ERP	Studenten studieren Enterprise-Resource-Planning (ERP), das Unternehmen verwenden, um Informationen über Personen, Güter und Gelder zu verwalten und die Entscheidungsgestaltung im Unternehmen zu unterstützen.
Unternehmensdatenanalyse	Studenten lernen, die in der Cloud und in Datenbanken zusammengestellten Informationen zu analysieren und ihre Analysen zu verwenden, um effektive Entscheidungsfindung zu unterstützen.
Globales Unternehmertum	Dieser Lehrplan lehrt das benötigte Wissen und die Fähigkeiten, die nötig sind, um als Unternehmer im IT-Bereich Erfolg zu haben, einschließlich des unternehmerischen Geistes, Führerschaft und Methoden und Nutzung der Datenanalyse.
Websystementwicklung	Studenten in diesem Lehrplan lernen, wie man Webseiten plant und entwirft, die sich mit Ressourcen wie Datenbanken und Cloud-Services verbinden, sowie wie man Web-Anwendungen für PC und Smartphone erstellt.
Netzwerk-Administration	Die Studenten dieses Kurses lernen, wie man Netzwerke entsprechend ihrer beabsichtigten Anwendung aufbaut, studieren Cloud Computing und Sicherheitsmanagement, und lernen, wie man verschiedene Client/Server-Systeme entwickelt und implementiert.
IT Manga und Anime	Dieser Lehrplan lehrt Studenten, wie man digitale Instrumente nutzt, um animierte und andere visuelle Inhalte zu planen und zu produzieren, sowie solche Inhalte in einem Geschäft einzubringen.
IT-Tourismus	In diesem Lehrplan lernen die Studenten über IKT-Anwendungen im Tourismus, den Einsatz von IT in der Tourismusbranche, die Verwaltung von Tour-, Unterkunft- und anderen Informationen sowie die Planung und Gestaltung von touristischen Inhalten.
Künstliche Intelligenz	Die Studenten dieses Kurses lernen die theoretischen Grundlagen und Anwendung von künstlicher Intelligenz (KI) und verwandten Technologien anhand von praxisbezogenen Fallstudien aus verschiedenen Bereichen. Darüber hinaus erwerben die Teilnehmer Kenntnisse in KI-bezogener Software und lernen deren Anwendung in verschiedenen KI-Bereichen.
Industriekurse	Diese Kurse konzentrieren sich auf die praktische Anwendung von Fachwissen und Technologie in bestimmten Bereichen. Die Kurse sind für jede Branche spezialisiert. Die Vorlesungen werden von herausragenden Persönlichkeiten angeboten, die an der Front ihrer jeweiligen Branchen aktiv sind. Diese und andere Kurse werden ständig aktualisiert, um die neuesten Trends der jeweiligen Branchen zu reflektieren.
Finanztechnologie	Finanztechnologie ist IT, die im Finanzbereich angewendet wird. In diesen Kursen wird der Kernbetrieb von Banken sowie der derzeitigen Status elektronischen Geldes, virtueller Währungen und anderer Finanztechnologien untersucht.
Landwirtschaft	Studenten lernen, wie IT in der Landwirtschaft angewandt wird. Themen beinhalten die Verwendung von IT, um Anbauumgebungen zu kontrollieren (wie Pflanzenfabriken) und die Revolution in der Erzeugnisverteilung.
Meereswesen	Dieser Lehrplan dreht sich um die Anwendung von IT beim Schiffbau und Transport über die Meere. Studenten beschäftigen sich mit Schiffsnavigationssystemen und Kontrolle der Umgebungen für Meereswirtschaft.
Gesundheits- und Medizinwesen	Studenten beschäftigen sich mit IT-Anwendungen im medizinischen Feld. Themen beinhalten die Datenverwaltung in elektronischen Krankenberichten und diagnostische Unterstützung mit KI und Datenvisualisierung.
Contentvermarktung	Studenten lernen IT-Anwendungen für Manga, Anime, Video, Musik und andere Medien. Themen beinhalten die Digitalisierung des Produktionsprozesses, das Verwalten von Rechten an geistigem Eigentum und Werbestrategien.
Bildung	In diesen Kursen erlernen Studenten IT-Anwendungen im Bildungsbereich. Diese beinhalten den Entwurf und die Erstellung von E-Learning-Inhalten, einen große Bandbreite an Kommunikationssystemen und mehr.
Unterstützende Wahlkurse	Dieser Lehrplan besteht aus Kursen, die die grundlegenden Fähigkeiten vermitteln, die unsere Studenten als Berufstätige benötigen werden, unabhängig von der Branche oder dem Fachgebiet, wie z.B. Kommunikation und Management, sowie aus Kursen, die Fallstudien über Spitzenanwendungen der IKT und technologische Trends behandeln. Da er Kurse aus den verschiedensten Perspektiven, von der Grundausbildung bis zur Anwendung, zusammenführt, erweitert dieser Lehrplan die Lernbreite der Studenten.
Kommunikation	Studenten dieser Kurse lernen, wie man logisch und klar in den Feldern IT und Business kommuniziert. Sie entwickeln Fähigkeiten in Konversation, Selbstdarstellung und mehr.
Management	Die Studenten erwerben die Fähigkeit, die in einem Unternehmensumfeld notwendigen allgemeinen Managementansätze zu verstehen und anzuwenden.
Produktion	Bemühungen, Qualität und Systeme zu verbessern und so Innovation in der Produktion zu erzeugen, werden in detaillierten Fallstudien in diesen Kursen behandelt.
Fortgeschrittene Anwendungen und technologische Trends in der IT	Studenten dieser Kurse studieren Fälle fortgeschrittener Anwendungen in der IT und detaillierte Fallstudien technologischer Trends.

Konzentrierte Kurse

ERP (Enterprise Resource Planning)

Enterprise Resource Planning (ERP) ist ein Ansatz für das umfassende Management aller Ressourcen eines Unternehmens – Menschen, Waren, Maschinen, Geld und Informationen – mithilfe von IT. Ein Verständnis der Enterprise Resource Planning Systeme (ERP-Systeme), mit deren Hilfe sich dieser Ansatz realisieren lässt, ist der erste Schritt einer ERP-Systemimplementierung, die den Geschäftsprozess des Unternehmens verbessern kann.

In diesem konzentrierten Kurs lernen die Studenten unter Verwendung von SAP ERP-Lehrsystemen (SAP S/4 HANA) praxisnah die Mechanismen der Geschäftsintegration, Finanzbuchhaltung und Vertriebslogistik kennen. Die Studenten befassen sich auch mit Fallstudien zur Problemanalyse und ERP-Implementierung in einer Reihe von Unternehmen. Darüber hinaus forschen die Studenten an der Verbindung von ERP mit der neuesten Unternehmensinfrastruktur wie In-Memory-Datenbanken und IoT.

Kurse		
Grundlagen der Datenbanktechnologie	Systemintegration und e-Business	Systementwicklung für Materialverwaltung
Statistik für IT	Internationale Buchführung	Systementwicklung für Personalwesen
Grundlegende Mathematik für Angewandte Informatik	Systementwicklung für Finanzbuchführung 1, 2	Entwicklung von ERP-Geschäftsanwendungen
Webprogrammierung 1, 2	Systementwicklung für Verkauf und Distribution 1, 2	Fortgeschrittene Themen in der ERP-Konsultation
Informationssysteme für Unternehmen	Systementwicklung für Produktionskontrolle	Objektorientierte Programmierung

Unternehmensdatenanalyse

Die Unternehmensdatenanalyse ist eine Geschäftstechnik, die in den letzten Jahren in zahlreichen Bereichen der Industrie zunehmend Aufmerksamkeit erfährt. Der Hauptzweck der Unternehmensdatenanalyse besteht darin, Unternehmen ein Tool für die effektive Entscheidungsfindung zu bieten, die sie für die Entwicklung ihres Geschäfts benötigen. Da Unternehmen eine Vielzahl von Daten ansammeln, wird das Datenmanagement immer komplexer und konfrontiert Unternehmen mit einer Vielzahl schwieriger Herausforderungen. Ziel dieses Konzentrationskurses ist es, bei den Studenten ein Verständnis

dafür zu entwickeln, wie Lösungen für diese Probleme gefunden werden können. Die Studenten lernen, Daten zu analysieren und zu verarbeiten und diese Analysen zur Lösung verschiedener Probleme eines Unternehmens zu verwenden. Wichtige Konzepte wie strategisches Kundenbeziehungsmanagement (Customer Relationship Management / CRM) basierend auf Marketing- und statistischen Analysemethoden, und Lieferkettenmanagement (Supply Chain Management / SCM) zur Umsetzung von Geschäftsmodellen mit Logistikinfrastruktur und Einkauf werden ebenfalls untersucht.

Kurse		
Grundlagen der Datenbanktechnologie	Softwareanwendungen für KI 1, 2	Theorien der Datengewinnung
Statistik für IT	Computerprogrammierung (Python)	Maschinenlernen und seine Anwendung
Grundlegende Mathematik für Angewandte Informatik	Einführung in Web-Geschäfte	Fortgeschrittene Themen in der Datenbanktechnologie
Computerorganisationstheorie	Datenwissenschaft	Umweltinformationssysteme
Webprogrammierung 1, 2	Qualitative Daten: Analyse und Transformation	Design-Denken
Mathematik für KI	Explorative Datenanalyse und Visualisierung	Internet-Geschäftsstrategien und Marketing

Globales Unternehmertum

Globale Unternehmer gründen, entwickeln und verwalten ihre eigenen und fremde Venture-Unternehmen und setzen ihr Fachwissen ein, um die Entwicklung von Unternehmen in anderen Branchen zu unterstützen. Das Ziel dieses Konzentrationskurses ist es, bei den Studenten eine unternehmerische Denkweise und Führungsstärke zu fördern und gleichzeitig Kenntnisse und

Fähigkeiten zu vermitteln, die für die Gründung eines Unternehmens im globalen Geschäftsumfeld erforderlich sind. Während sich die Studenten auf das globale Geschäft, einschließlich E-Commerce und webbasiertes Business, konzentrieren, eignen sie sich grundlegende Kenntnisse in den Bereichen Finanzen, Marketing und Management an.

Kurse		
Statistik für IT	Immaterialgüterrecht	IT-Geschäftsverhandlungen
Grundlegende Mathematik für Angewandte Informatik	Fortgeschrittene Themen in der Betriebswirtschaft	Spieltheorie und Verhandeln
Webprogrammierung 1	Praktische Studien für die Betriebswirtschaft	Design-Denken
Bedeutungsvolle Führung für nachhaltiges Wachstum	Aktuelle Debatten in der IT-Industrie	Praktisches Cloud-Computing
Organisationsverhalten	Markenentwurf und Betriebswirtschaft	Neue Gesetze für den Unternehmer
Fortgeschrittene Themen in der Informationsethik	Internet-Geschäftsstrategien und Marketing	Projektmanagement
Einführung in Web-Geschäfte	E-Commerce-Methoden	Globale Entwicklung der Humanressourcen
Betriebswirtschaft 1, 2	Globales Unternehmertum und Geschäftsmodelle	



Websystementwicklung

Die Websystementwicklung umfasst in der Regel sowohl die Erstellung von Websites in unternehmensinternen Intranets mit Inhalten zur unternehmensinternen Nutzung, als auch die Erstellung von Websites im Internet, die für die externe Nutzung bestimmt sind. Im Allgemeinen programmieren Websystementwickler

Websites mit Programmiersprachen und Auszeichnungssprachen wie HTML5. Zu ihren Aufgaben gehört aber auch der Einsatz von Content Management Systemen (CMS). In diesem Konzentrationskurs lernen die Studenten, Websysteme zu programmieren und befassen sich mit den Grundlagen von Netzwerken.

Kurse		
Grundlagen der Datenbanktechnologie	Einführung in Web-Geschäfte	Webprogrammierung 3
Statistik für IT	Fortgeschrittene Themen in der Datenbanktechnologie	Objektorientierte Programmierung
Computerprogrammierung (Python)	Computerorganisationstheorie	Objektorientiertes Systemdesign
Grundlegende Mathematik für Angewandte Informatik	Grundlagen des Networkings	Softwaretechnik
Webprogrammierung 1, 2	Einführung in Web-Technologie	Design-Denken
Softwareanwendungen für KI 1	Webserviceentwicklung	Entwicklung mobiler Anwendungen

Netzwerk-Administration

Netzwerkdienste sind ein wichtiger Bestandteil heutiger Informationssysteme. Netzwerkadministratoren bauen Computernetzwerke und Serversysteme auf, beheben Probleme und kümmern sich um die Verwaltung und Aufrechterhaltung dieser Netzwerke und Systeme. Wenn in einem Netzwerk ein

Problem auftritt, behebt der Netzwerkadministrator das Problem und sichert die Daten im Netzwerk. In diesem Konzentrationskurs erwerben die Studenten Kenntnisse über den Betrieb von Netzwerksystemen und über Informationssicherheit.

Kurse		
Grundlagen der Datenbanktechnologie	Softwareanwendungen für KI 1	Informationssicherheit
Statistik für IT	Systemadministration	Routing und Switching
Grundlegende Mathematik für Angewandte Informatik	Neue Gesetze für den Unternehmer	Fortgeschrittene Studien im Networking
Webprogrammierung 1	Fortgeschrittenes Routing und Switching	Einführung in Web-Technologie
Computerorganisationstheorie	Cloud-Vernetzung und Virtualisierung	Webserviceentwicklung
Computerprogrammierung (Python)	IoT und drahtlose Netzwerke	Cyber-Sicherheit
Grundlagen des Networkings	IoT-Anwendungssysteme	Fortgeschrittene Themen in der Informationsethik

IT Manga und Anime

Japans medien-schaffende Industrie, angeführt von Manga und Anime, zieht weltweite Aufmerksamkeit auf sich. Am KCGI werden die Studenten mit einer Vielzahl von Situationen konfrontiert, die in der Kreativbranche anzutreffen sind. Dazu gehören z. B. die Schaffung neuer Geschäftsmodelle auf der Grundlage von Untersuchungen älterer Geschäftsmodelle in der medien-schaffenden Industrie oder das Üben der Planung und Produktion von Anime.

Dieser Lehrplan bietet Studenten praktische Möglichkeiten, Lösungen für individuelle Probleme bei der Schaffung von Medieninhalten zu finden. Der Einsatz leistungsfähiger IKT ist in der Medien- und Kreativbranche unverzichtbar, sodass die Studenten lernen, digitale Werkzeuge zu beherrschen. Der Lehrplan vermittelt Studenten die nötigen Fähigkeiten, um Lösungen zu entwickeln, die in einer Vielzahl von Situationen angewendet werden können.

Kurse		
Grundlegende Mathematik für Angewandte Informatik	Digitale Audioproduktion	Visuelles Storytelling und Kommunikation
Computerorganisationstheorie	Fortgeschrittene spezielle visuelle Effekte	Spezielle Themen in Anime, Planung, Produktion und Werbung
Grundlagen des Animationszeichnens A, B	Spezielle Themen in der Content-Industrie	Computer-Grafiken
Webprogrammierung 1	Digitale Animationserstellung	Praktische Animationsproduktion
Spezielle visuelle Effekte	Schreiben von Szenarios und Storyboards	Unterhaltung in der IT
Visuelle Bildverarbeitung	Entwicklung von Inhalten für Rich Media	Markenentwurf und Betriebswirtschaft

IT-Tourismus

Der Tourismusförderungsplan der japanischen Regierung hatte in den letzten Jahren beträchtliche Auswirkungen. Die Zahl internationaler Besucher in Japan stieg rasant und erreichte 2019 mit 31,88 Millionen Besuchern ein Rekordhoch (Quelle: Umfrage der Japan National Tourism Organization). Alle drei Städte, in denen KCGI einen Campus hat – Kyoto, Sapporo und Tokio – sind bei Touristen sehr beliebt, wodurch Studenten die Bedürfnisse und Herausforderungen im Zusammenhang mit touristischen

Dienstleistungen stets vor Augen haben. Dieses insbesondere auf Austauschstudenten ausgerichtete Konzentrationsfeld nutzt diese Vorteile, um neue touristische Dienstleistungen und Geschäftsmodelle zu erschließen, die IT nutzen. Am KCGI lernen Studenten, reale Probleme durch Maßnahmen wie die Bereitstellung touristischer Informationen in mehreren Sprachen und verschiedenen Medien sowie durch Digitalisierung, Analyse und Prognose von Kundenaktivitäten zu lösen.

Kurse		
Statistik für IT	Spezielle Themen in Anime, Planung, Produktion und Werbung	Die japanische Gesellschaft verstehen
Computerprogrammierung (Python)	Data Science	Reisezielmanagement im Tourismus
Grundlegende Mathematik für Angewandte Informatik	Betriebswirtschaft 1	Datenanalyse im Tourismus
Webprogrammierung 1, 2	Markenentwurf und Betriebswirtschaft	Fortgeschrittene Themen im IT-Tourismus
Objektorientiertes Systemdesign	Medienkommunikation	Tourismus-Design
Entwicklung von Inhalten für Rich Media	Projektmanagement	IT-Tourismus-Praktikum
Visuelles Storytelling und Kommunikation	Grundlagen des IT-Tourismus	Globale Entwicklung der Humanressourcen
Spezielle visuelle Effekte	Grundlagen der Tourismuswirtschaft	Entwicklung mobiler Anwendungen

Künstliche Intelligenz

Seit Beginn des 21. Jahrhunderts entwickelte sich KI zu einer essenziellen Technologie, die dazu bestimmt ist, die Gesellschaft zu verändern. Die Theorie des Deep Learning machte sprunghafte Fortschritte, die Erfassung von Big Data über das Internet wurde einfacher, und Mikroprozessoren und andere Computersysteme stellten immer neue Geschwindigkeits- und Kapazitätsrekorde auf. Der Anwendungsbereich von KI erweitert sich rasant und umfasst derzeit so weit gefächerte Kategorien wie maschinelle Übersetzung, selbstfahrende Kraftfahrzeuge, medizinische Informationsverarbeitung, Roboter für Pflegedienste oder E-Sport. Durch den Einsatz von KI

lassen sich zudem Vorschläge für Unternehmensstrategien oder neue Ansätze für das Landwirtschaftsmanagement und andere Geschäftsanwendungen finden.

Im Bereich des dedizierten Studiums der KI am KCGI erwerben die Studenten zunächst grundlegende Kenntnisse in der KI-Theorie und vertiefen ihr Wissen anhand von praktischen Beispielen aus verschiedenen Anwendungsbereichen. Der Lehrplan geht dann zum Studium zahlreicher verwandter Softwareprogramme über und zielt darauf ab, Fachpersonal auszubilden, das die Anwendung von KI-Technologie beherrscht.

Kurse		
Statistik für IT	Maschinenlernen und seine Anwendung	Informatik für neueste Medizin
Einführung in die KI	Kombinationsoptimierung	Robotik und KI
Einführung in Algorithmen	Softwareanwendungen für KI 1, 2	Datenwissenschaft
Computerprogrammierung (Python)	Theorien der Datengewinnung	Gesellschaft und KI 1, 2
Grundlagen der Datenbanktechnologie	Fortgeschrittene Themen in der Datenbanktechnologie	Computerprogrammierung (Java)
Computerorganisationstheorie	Spiele und KI	Mathematik für KI
Grundlegende Mathematik für Angewandte Informatik	Natural Language Understanding / Spracherkennung	



Industriekurse

Finanztechnologie

Geld und Banking
Grundlagen der Finanztechnologie
Fintech Systemdesign

Landwirtschaft

Landwirtschaftsinformatik der nächsten Generation
Landwirtschaftsökonomie
Systemdesign für Landwirtschaftsinformationen

Meereswesen

Grundlagen der Meeresindustrien
Design von Meeresinformationssystemen

Gesundheits- und Medizinwesen

Medizinische Informationen und Gesetze
Informatik für neueste Medizin
Systemdesign für Medizininformationen

Contentvermarktung

Spezielle Themen in der Content-Industrie
Musik in der IT
Unterhaltung in der IT
Content-Werbestrategie

Bildung

Grundlagen von e-Learning-Systemen
Instruktionsdesign im e-Learning-Business
Entwicklung von e-Learning-Unterrichtsmaterial
Bibliotheksinformatik
Internationale Vergleichsstudie zur Schul- und Unternehmenspädagogik

Unterstützende Wahlkurse

Grundlegende Mathematik für Angewandte Informatik	Medienkommunikation	Hochmoderne angewandte Informationstechnologie A
Statistik für IT	ICT-Kommunikation für Unternehmen	Hochmoderne angewandte Informationstechnologie B
Technische Kommunikationsfähigkeiten	Fortgeschrittene Themen in Systemdesign	Fortgeschrittene ICT-Kommunikation für Unternehmen
Geschäftspräsentation	Fortgeschrittene Themen in Systemtheorie	Kommunikationsfähigkeit in technischem Englisch
Geschäftskommunikation 1,2	Produktionssystemtechnik	
Logisches Denken	Robotergesteuerte Prozessautomatisierung	

Obligatorische Kurse

Professionelle Kommunikation in der ICT-Industrie	Führungstheorie	Projektgrundlagen
---	-----------------	-------------------

Master-Projekt

Master-Referat	Master-Projekt	Honors-Master-Projekt	Honors-Masterarbeit
----------------	----------------	-----------------------	---------------------

Schritte zum Erwerb eines Masterabschlusses

Studenten im ersten Jahr Erstes Semester 1

Intensives Studium des Grundwissens

- Eintrittszeremonie / Orientierung für neue Studenten / Akademische Beratung
- Reguläre Frühjahrsprüfungen
- Sommer-Intensivkurse

Ein erfülltes Studentenleben

- Begrüßungszeremonie für neue Studenten
- Praktikum an einer Partneruniversität im Ausland (Gastdozent)
- Geschäftspraktikum bei einem privaten Unternehmen
- Konzerte
- Laufbahnberatung



Studenten im ersten Jahr Zweites Semester 2

Erwerb von hochspezialisiertem Wissen Beginn der Vorbereitung für das Master-Projekt

- Beginn der Vorbereitungen für Ihr Master-Projekt
- Reguläre Herbstprüfungen
- Frühlings-Intensivkurse
- Sondervorträge von bekannten japanischen und internationalen Ausbildern

Ein erfülltes Studentenleben

- Karriereberatung
- Verschiedene Kurse zur Unterstützung bei der Arbeitssuche
- November-Festival



Studenten im zweiten Jahr Drittes Semester 3

Studium von praktischen und fortgeschrittenen Fächern Beginn der Arbeit am Master-Projekt

- Beginn der Arbeit an Ihrem Master-Projekt
- Reguläre Frühjahrsprüfungen
- Sommer-Intensivkurse

Ein erfülltes Studentenleben

- Präsentationen auf dem Campus durch private Unternehmen
- Erwerb verschiedener Qualifikationen
- Praktikum an einer Partneruniversität im Ausland (Gastdozent)
- Konzerte
- Teilnahme an verschiedenen Wettbewerben



Studenten im zweiten Jahr Viertes Semester 4

Aktivitäten und Studium zur Förderung der Spezialisierung Fertigstellung des Themas für das Master-Projekt

- Interview zum Master-Projekt durch mündliche Präsentation
- Sondervorträge von bekannten japanischen und internationalen Ausbildern
- KCG Awards (Bekanntgabe der herausragendsten Projekte an der KCG und am KCGI)
- Diplom-Verleihungszeremonie

Ein erfülltes Studentenleben

- Feierlichkeiten zum Abschluss des Studiums



Vorstellung des Lehrkörpers

Am KCGI gibt es weniger als 10 Studenten pro Lehrkraft.

Um unser Ziel, die Kultivierung von Führungspersönlichkeiten der globalen IT-Businessszene, zu erreichen, besteht unser internationaler Lehrkörper aus Koryphäen aus den Bereichen Informatik, Unternehmensführung, Pädagogik und praktisch veranlagten Experten, die IT-Strategien für große Unternehmen geplant und ausgeführt haben.

Mission des Lehrkörpers

Durch das KCGI wird eine Studienumgebung geschaffen, die es jedem Studenten ermöglicht, gemäß seinen Zukunftsplänen mithilfe der Lehrkräfte zu studieren. Die Lehrkräfte des KCGI erfüllen zwei wichtige Aufgaben. Erstens: Die Lehrkräfte sind Bildungsressourcen. Für die Studenten sind die Lehrkräfte eine weitere Art

der Bildungsressource, so wie Lehrbücher, Thesenpapiere, Lehrmaterial (inkl. Medien), Felderfahrungen und Kommilitonen. Studenten erhalten die Informationen, die sie zum Erreichen ihrer Ziele benötigen von den Lehrkräften.

Zweitens: Die Lehrkräfte des KCGI sind Studienberater. Die Lehrkräfte planen und festigen die Lernprozesse, sodass die Studenten die Studieninhalte verstehen. Als Studienberater bringen die Lehrkräfte die Studenten mit den verschiedensten Studienressourcen zusammen. Wir am KCGI glauben, dass dies die Aufgaben des Lehrkörpers sind. Die Lehrkräfte unterstützen die Studenten auf umfassende Art und Weise, sodass jeder sein angestrebtes Studienziel erreichen kann.

◆ Lehrkräfte

	Yoichi Terashita <i>Professor / Vizepräsident</i> Bachelor of Science der Kyoto University Doctor of Philosophy der University of Iowa, USA Ehem. Professor des Kanazawa Institute of Technology Ehem. JICA (Japan International Cooperation Agency) Experte für Thailand
	Shigeru Eiho <i>Professor / Vizepräsident</i> Bachelor of Engineering der Kyoto University Doktor in Ingenieurwesen der Kyoto University Professor Emeritus der Kyoto University Ehem. Präsident des Institute of Systems, Control and Information Engineers Berater des Institute of Systems, Control and Information Engineers Supervisor der Japanese Society of Medical Imaging Technology (JAM IT) Mitglied des Institute of Electronics, Information and Communication Engineers
	Shinji Tomita <i>Professor / Vizepräsident</i> Bachelor of Engineering der Kyoto University; Doctor of Engineering der Kyoto University (mit Hauptfach Electrical Engineering); Professor of Engineering der Kyoto University Professor Emeritus der Kyoto University; Ehem. Dekan der Graduiertenschule für Informatik der Kyoto University; Ehem. Direktor des General Media Center der Kyoto University; Ehem. Professor und Vorsitzender der Verwaltungsabteilung der Material Cell Integrated Systems Base der Kyoto University; Ehem. Professor der Kyushu University; Gastprofessor am Harbin Institute of Technology Mitglied des Doctoral Education Leading Program Committee, fachübergreifend (Informatik) Weitere frühere Positionen umfassen: Mitglied des TC10 Committee der International Federation for Information Processing (IFIP); Verwalter bei der Information Processing Society of Japan (IPSJ); Geschäftsführer der IPSJ-Zweigstelle Kansai; Gastforschungsleiter am Advanced Science, Technology & Management Research Institute of Kyoto (ASTEM RI/Kyoto); Mitglied des IT-Beratungsausschusses der Präfektur Kyoto; Mitglied des Experten-Untersuchungsausschusses beim Council for Science, Technology and Innovation (CSTI); Mitglied des Exascale Supercomputer Development Project Evaluating and Examining Committee; Vorsitzender des Expertenpanels für Informationspolitik der Präfektur Kyoto Fakultätsmitglied am Institute of Electronics, Information and Communication Engineers (IEICE); Fakultätsmitglied der IPSJ
	Gary Hoichi Tsuchimochi <i>Professor / Vizepräsident</i> Bachelor of Arts und Master of Arts an der University of California (USA); Master in Ostasienstudien, Master of Education und Doctor of Education an der Columbia University (USA); Doctor of Education an der University of Tokyo Ehemaliger Dozent im Fachbereich Erziehungswissenschaften an der Fakultät für Geisteswissenschaften der Kokushikan University; ehemaliger Professor für Geisteswissenschaften an der Graduiertenschule der Toyo Eiwa Women's University; ehemaliger Professor am 21st Century Education Center der Hirotsaki University; ehemaliger Professor an der Teikyo University; ehemaliger Direktor des Center for Teaching and Learning der Teikyo University Ehemaliger Gastprofessor für den Fachbereich Erziehungswissenschaften an der University of Victoria (Kanada); Gast-Forschungsassistent am Mark T. Orr Center for Japanese Studies der University of South Florida; Gastprofessor am Center for the Studies of Higher Education der Nagoya University Berater Professor des Rates für universitäre Einrichtungen (Vergleichende Erziehungswissenschaften, Historische Erziehungswissenschaften Japans, Grundlegende Praxis in Geisteswissenschaften (Bildung), Grundlegende Praxis in der Erziehungstheorie der Geisteswissenschaften I and II) des japanischen Ministeriums für Bildung, Kultur, Sport, Wissenschaft und Technologie (MEXT); Berater Professor des Rates für universitäre Einrichtungen (Vergleichende Bildungsgeschichte) des MEXT; Zertifikat für Bildungsberatung der Brigham Young University (USA); Zertifikat zum Ausbilder für die Gestaltung von Bewertungsmappen für Lehrer der Institution for University Evaluation and Academic Degrees at Dalhousie University (Kanada)
	Nguyen Ngoc Binh <i>Professor / Vice President</i> Bachelor in Angewandter Mathematik der Chisinau State University (heute Moldova State University), Master of Engineering der Graduate School of Engineering of Toyohashi University of Technology, Doktor der Ingenieurwissenschaften an der Graduate School of Engineering Science of Osaka University, Professor emeritus der Toyohashi University of Technology Ehem. Präsident der VNU University of Engineering and Technology, Hanoi, Ehem. Direktor des VNU Francophone Institute for Informatics, Hanoi Ehem. Direktor des HUT Library Information Network Center, Hanoi Mitglied der ACM/IEEE, Institute of Electronics, Information and Communication Engineers (IEICE); Vietnam Association for Information Processing (VAIP); Nippon Applied Informatics Society (NAIS); ehemaliger internationaler Berater des National Institute of Information and Communications Technology (NICT), ehemaliger Präsident der Radio and Electronics Association of Vietnam (REV), ehemaliger Präsident der Vietnam Association of Japan Alumni (VAJA), ehemaliger Vorsitzender des ASEAN Council of Japan Alumni (ASCOJA), ehemaliger Direktor von ASJA International (dem japanischen Außenministerium unterstellt), ehemaliger Vizepräsident der Vietnam-Japan Friendship Association (VJFA).
	Masaki Nakamura <i>Professor / Direktor, Sapporo Satellite</i> Bachelor of Economics der Aoyama Gakuin University Nach Anstellung bei Nihon Unisys, Ltd. gründete er 1987 die dGIC Inc. Firmenpräsident. Chief Director der Hokkaido Computer-related Industrial Health Insurance Union Vorsitzender der Hokkaido Information System Industry Association Vorsitzender der All Nippon Information Industry Association Federation
	Hisaya Tanaka <i>Professor / Direktor, Tokyo Satellite</i> Hochschulabschluss in Ingenieurtechnik von der Waseda Universität Ehem. Leiter der Systembetreuungsabteilung bei Fujitsu AG Ehemaliger Direktor der Fujitsu Universität Ehem. geschäftsführender Direktor und Manager des IT Personalentwicklung-Hauptquartiers, Selbstverwaltungskörperschaft Agentur zur Förderung der Informationstechnologie Von der Japanischen Gesellschaft für Ingenieursausbildung zertifizierter Senior Ausbilder Mitglied des Projektplanungsausschusses, Japanische Gesellschaft für Ingenieursausbildung Vorstandsmitglied der Mitou-Stiftung

	Masanori Akaishi <i>Professor</i> Bachelor in Ingenieurwissenschaften an der University of Tokyo und Master in Ingenieurwissenschaften (mit Schwerpunkt mathematisches Ingenieurwesen und Informationsphysik) an der Graduate School of Engineering der University of Tokyo Ehemaliger Executive IT Specialist bei IBM Japan Derzeit Berater bei einem internationalen Beratungsunternehmen
	Isao Akiyama <i>Professor</i> Bachelor of Engineering der Waseda University Laborleiter am Nihon Unisys Technology Research and Development Center (Raum 2046)
	Katsunori Ishida <i>Professor</i> Bachelor of Engineering und Master of Engineering (mit Schwerpunkt mathematisches Ingenieurwesen) der Kyoto University. Ehemaliger General Manager, Engineering Department, Technology Division bei Nippon Avionics Co., Ltd.; ehemaliger Certified Information System Auditor (CISA), USA; ehemaliger Schulleiter, Rakuohku Campus, KCG und Direktor des KCG Informatics Research Center
	Hiroyuki Itoh <i>Professor</i> Bachelor of Economics der Hokkai-Gakuen University Lehrkraft der Hokkaido University, Gründer der Crypton Future Media Inc. in 1995. Firmenpräsident Erschaffer von „Hatsune Miku“
	Tsuneo Imai <i>Professor</i> Bachelor of Engineering der Kyoto University Master of Engineering der Kyoto University Ehem. Senior Manager der Systems Division, Fujitsu Ltd. Ehem. Vizepräsident, Fujitsu Learning Media Co. Vizepräsident, Japan E-Learning Association
	Masaharu Imai <i>Professor</i> Bachelor of Engineering, Nagoya University; Abgeschlossener Dokortkurs bei der Graduate School an Nagoya University (mit Hauptfach Computerwissenschaft); Doctor of Engineering Professor Emeritus und früherer Professor, Osaka University Ehem. Professor, Toyohashi University of Technology Ehem. Außerordentlicher Professor (Gast), University of South Carolina, USA IEEE Mitglied auf Lebenszeit und Mitglied IEEE Standard Association Mitglied IFIP Silver Core und Mitglied IFIP TC10 WG10.5 Mitglied der Information Processing Society of Japan (IPSA) und dem Institute of Electronics, Information and Communication Engineers (IEICE) Assoziiertes Mitglied des Semiconductor & System Design Technology Committee, Japan Electronics and Information Technology Industries Association (JEITA) Representative Director, AISIP Solutions Co., Ltd. Director, Techos Inc.
	William K. Cummings <i>Professor</i> Bachelor of Arts der University of Michigan, USA Doktor der Philosophie der Harvard University, USA Ehem. Professor für Internationale Pädagogik, George Washington University, USA
	Koji Ueda <i>Professor</i> Bachelor of Engineering der Kansai University Master of Engineering der Kansai University Graduiertenschule Master of Science in Computer Science des Rochester Institute of Technology, USA Ehem. Matsushita Electric Works, Ltd. JICA (Japan International Cooperation Agency) Experte (ICT) für Mosambik
	Toshio Okamoto <i>Professor</i> Master of Educational Psychology der Tokyo Gakugei University Doktor für Ingenieurwesen des Tokyo Institute of Technology Professor Emeritus der University of Electro-Communications Ehem. Academic Director, ehem. Director of Information System Studies und ehem. Chief of International Exchange Center der University of Electro-Communications Vorsitzender der Japanese Association for Education of Information Studies Ehem. Vorsitzender der Japanese Society for Information and Systems in Education Ehem. Direktor der Japan Society for Educational Technology Vorsitzender des Komitees des e-learning AWARD Mitglied des Institute of Electronics, Information and Communication Engineers Vorsitzender von ISO/SC36-WG2 IPSJ Contribution Award 2013 der Information Processing Society of Japan
	Yoshitaka Kai <i>Professor</i> Bachelor of Engineering der Kyoto University; Master of Engineering sowie Doctor of Engineering der Kyoto University (mit Hauptfach Mathematical Engineering); Professor für Commerce an der Graduiertenschule der Kwansai Gakuin University Ehem. Angestellter bei Teijin Limited; Ehem. General Manager bei Mitsubishi Trust and Banking Corporation Ehem. Assistenzprofessor für Betriebswirtschaftslehre an der Kobe University; Ehem. Professor an der Specialist Graduiertenschule der Kwansai Gakuin University (Leiter des Bereiches Management Strategy Research) Professor Emeritus der Kwansai Gakuin University
	Hideaki Kashiwara <i>Professor</i> Bachelor of Engineering der Osaka Prefecture University Master of Engineering der Osaka Prefecture University Doktor Ingenieurwesen der Okayama University Zertifizierter Professional Engineer in MOT und Information Engineering Zertifizierter IT Coordinator Ehem. Projektmanager bei Dainippon Screen MFG, Co., Ltd.
	Hiromi Kitayama <i>Professor</i> Mitglied der Information Systems Society of Japan Supervisory Business Advisor von Comway Co., Ltd. Berater von ALBASU Co., Ltd. Berater der Kyoto Prefecture Information Industries Association Gründer und erster stellvertretender Direktor von KEISHIN SYSTEM RESEARCH Co., Ltd. Ehem. Vorstandsvorsitzender der Kyoto Computer System Association Ehem. CEO von ALPHALINE Co., Ltd.
	Akihiro Kimura <i>Professor</i> Bachelor of Science und Master of Science des Kyoto Institute of Technology Technischer Ingenieur (Netzwerke, Datensicherheit) Schulleiter des Kyoto Computer Gakuin Rakuohku Campus Direktor der Japan (Nippon) Association für Informationssysteme Spezialist für IT im Gesundheitswesen

	<p>Cyril Koshyk <i>Professor</i> Bachelor in Information Technology, Krakow University of Economics, Polen Gründer von Cinemat Studio; Gründer von Dark Horizon Studio. Ist als Visual Effects Supervisor in die Produktion und Bearbeitung von komplexen Spezialeffektvideos in der Fernsehindustrie involviert. Er hat an vielen Projekten mitgewirkt, darunter "300", "Elysium", "Now You See Me", "After Earth", "Silent Hill: Revelation" und "Prometheus"</p>
	<p>Masashi Kuratani <i>Professor</i> Bachelor of Science and Technology, Abschluss des Graduiertenkurses in Operations Research (äquivalent zu Master of Science and Technology), National Defense Academy of Japan, Japan Maritime Self-Defense Force (JMSDF) Ehem. Obernavigator, Zerstörer JDS Hatsuyuki; früherer Kapitän, Zerstörer JDS Umigiri; früherer Erster Offizier, Zerstörer JDS Yudachi, JMSDF Ehem. Ausbilder (Militärgeschichte), Offizierstrainingkurs, 1st Service School, JMSDF Ehem. Ausbilder (Taktik), Offizierstrainingkurs, 1st Service School, JMSDF Abgeschlossener Master-Kurs mit Hauptfach Ostasiatische Geschichte an der Graduiertenschule für Literatur an der Bukkyo University Ehem. Ausbilder (Strategie und Militärangelegenheiten), Militärgeschichtsseminar, Abteilung Defensive Strategy Education and Research, Generalstabsakademie, JMSDF</p>
	<p>Hong Seung Ko <i>Professor</i> Bachelor of Engineering der Tong Gok University, Korea Doktor der Ingenieurwissenschaften der Kyoto University Ehem. Manager für Informationsstrategien, Samsung Electronics Co., Ltd. Ehem. CEO von Harmony Navigation, Co., Ltd. Technical Committee Member, CALS/EC Association, Korea</p>
	<p>Tadashi Kondo <i>Professor</i> Bachelor of Engineering von der University of Tokushima Master of Engineering und Doktor der Ingenieurwissenschaften von der Osaka University Ehemaliger Leiter der Control Research am Power and Industrial Systems Research and Development Center der Toshiba Corporation Ehemaliger Professor, Medizinische Fakultät; ehemaliger Professor, Graduate School of Health Sciences; ehemaliger Professor, Graduate School of Oral Sciences; und Professor Emeritus der University of Tokushima</p>
	<p>Kazuyuki Sakka <i>Professor</i> Bachelor of Science der Kyoto University Doctor of Science der Kyoto University Ehem. Teilzeitlehrkraft, Kyoto University</p>
	<p>Takashi Sato <i>Professor</i> Bachelor der Informatik von der Fakultät für Ingenieurwissenschaften, Nagoya Institute of Technology Doktor der Ingenieurwissenschaften (mit Spezialisierung auf Infrastrukturingenieurwesen), Tottori University Ehemaliger Generaldirektor, NEC Corporation</p>
	<p>Eiki Satomi <i>Professor</i> Nach Anstellung bei Nanko Building Ltd. und DATT, Ltd. (gegenwärtig DATT JAPAN INC.), Gründung von Media Magic Co., Ltd. im Jahre 1996. Firmenpräsident. Vizevorsitzender der Hokkaido Information System Industry Association Repräsentant des Hokkaido Mobile Content Promotion Council Erstes Mitglied der Sapporo Chamber of Commerce and Industry 2. Hokkaido IT strategy Examination Committee</p>
	<p>Sanford Gold <i>Professor</i> Bachelor of Arts, University of Michigan, USA Master of Arts, Ph.D., Doctor of Education, Columbia University, USA Senior Director of Learning Program, ADP, LLC. Director of Learning, Prudential Financial, Inc. Bildungsreferent, EY</p>
	<p>Peiyan Zhou <i>Professorin</i> Bachelor of Arts von der Abteilung für Chinesische Sprache und Literatur der Peking University, Master of Arts and Sciences von der Fakultät für Lebens- und Umweltwissenschaften der Kyoto Prefectural University Direktorin, Huitai Cultural Development Co., Ltd. (China)</p>
	<p>Yuexin Sun <i>Professor</i> Bachelor of Arts von der Schule für Japanologie, Tianjin Foreign Studies University Master of Arts and Sciences von der Fakultät für Lebens- und Umweltwissenschaften, Kyoto Prefectural University Doktor der Ingenieurwissenschaften von der Fakultät für Architektur, Kyoto University Präsident, Huitai Cultural Development Co., Ltd. (China)</p>
	<p>Yutaka Takahashi <i>Professor</i> Bachelor of Engineering der Kyoto University, Master of Engineering (Angewandte Mathematik und Physik im Hauptfach) der Graduate School of Kyoto University, Rücktritt aus dem Ph.D. Programm mit Zustimmung der Forschungsberatung der Graduate School of Kyoto University (Angewandte Mathematik und Physik im Hauptfach), Doctor of Engineering, Kyoto University Professor emeritus, Kyoto University Ehem. Professor für Informatik Research, Kyoto University Ehem. Professor, Nara Institute of Science and Technology Ehem. Gastprofessor University of Paris-Sud (France) Ehem. Gastprofessor French Institute for Research in Computer Science and Automation Mitglied, Operations Research Society of Japan Projektleiter, R&D-Projekt zur Entwicklung von integrierter Kommunikation und Übertragungstechnologie über mehrstufig verbundene Kabel-TV-Netzwerke, National Institute of Information and Communications Technology</p>
	<p>Ryohei Takahashi <i>Professor</i> Bachelor of Science, Master of Science (Mathematik im Hauptfach), Ph.D. (Maschinenbau), Waseda University Ehem. Professor für Systems Information Engineering, Hachinohe Institute of Technology Ehem. Forschungsberater des Ph.D. Programms, Hachinohe Institute of Technology Ehem. Mitarbeiter, NTT Yokosuka R&D Center Ehem. Mitarbeiter, NTT Secure Platform Laboratories</p>
	<p>Yasuhiro Takeda <i>Professor</i> Geschäftsführer, Gainax Kyoto Co., Ltd. Mitglied der Science Fiction- und Fantasy-Autoren Japans (SFWJ) und des Space Authors Club of Japan (SACJ) Gründungsmitglied von Gainax. Produzent von vielen der bekanntesten japanischen Zeichentrickfilme, darunter Die Macht des Zaubersteins und Tengen Toppa Gurren Lagann</p>

	<p>Toshiaki Tateishi <i>Professor</i> Bachelor of Commerce der Waseda University Stellvertretender Direktor von MandalaNet Limited Managing Director und Vizevorsitzender der Japan Internet Providers Association Chief Director der Inter-Area High Speed Network Organization Stellvertretender Direktor von Internet Intelligence Okinawa Co. Ltd. Direktor des Email Web Proper Use Promotion Consortium</p>
	<p>Masayoshi Tezuka <i>Professor</i> Bachelor of Engineering der Osaka University Master of Engineering der Osaka University Ehem. Senior Researcher von Fujitsu Laboratories Ltd. Ehem. Senior Manager von Fujitsu Institute of Management Ltd. Ehem. außerordentlicher Professor für Information Engineering, Kanazawa Institute of Technology</p>
	<p>Shozo Naito <i>Professor</i> Bachelor of Engineering der Kyoto University Master of Engineering der Kyoto University Schulleiter des Kyoto Computer Gakuin Kamogawa Campus Ehem. Chief Researcher der NTT Information Sharing Platform Laboratories Beratender Professor der Korea Information Security Agency</p>
	<p>Yukihiro Nakamura <i>Professor</i> Bachelor of Engineering, Kyoto University; Master of Engineering, Kyoto University Graduate School (Hauptfach Mathematical Engineering), Doctor of Engineering Ehem. Professor, Kyoto University; Professor, Graduate School of Informatics, Kyoto University; Ehem. Professor, General Engineering Research Institute, Ritsumeikan University Ehem. Manager, Knowledge Processing Research Dept., Information Transmission Network Research Center, NTT Corporation; Manager, High-Speed Transmission Processing Research Center, Information Transmission Network Research Center, NTT Corporation; First Group Leader bei PARTHENON; Präsident der PARTHENON Research Association Specific Nonprofit Corporation, Ehem. Präsident Advanced Science, Technology & Management Research Institute of KYOTO</p>
	<p>Nitza Melas <i>Professorin</i> Sängerin der Cirque du Soleil-Show, Sängerin/Songschreiberin Ehem. Lehrerin am Musicians' Institute Gewinnerin der Auszeichnung „World Music Artist of the Year“ bei den 17th Annual Los Angeles Music Awards in Hollywood Gewinnerin der Auszeichnung „Artist of the Year“ bei der DEKA Awards Gala u.v.m. Sang in Werbung für SxL und Estima von TOYOTA und trat als Synchronsprecherin in Animationsfilmen und TV-Spielen uvm. auf</p>
	<p>Yasuhiro Noishiki <i>Professor</i> Bachelor of Science and Engineering der Ritsumeikan University Ehem. Hewlett-Packard Development Company, L.P.</p>
	<p>Akira Hasegawa <i>Professor</i> Bachelor of Science des Rochester Institute of Technology, USA Master of Science des Rochester Institute of Technology, USA Planungsmanagement: International Development of Computer Education (NPO)</p>
	<p>Koichi Hasegawa <i>Professor</i> Bachelor of Engineering der Hokkaido University Master of Arts der Pennsylvania State University Doctor of Philosophy der Hokkaido University Ehem. Nachrichtenkameramann bei NHK (Japan Broadcasting Corporation)</p>
	<p>Peter G. Anderson <i>Professor</i> Bachelor of Science des Massachusetts Institute of Technology, USA Doktor der Philosophie des Massachusetts Institute of Technology Ehem. Senior-Programmierer der Computer Division of RCA. Professor Emeritus des Rochester Institute of Technology, Computer Science, USA</p>
	<p>Masao Fukushima <i>Professor</i> Bachelor of Engineering und Master of Engineering von der Fakultät für Informatik und Mathematik und Doktor der Ingenieurwissenschaften von der Kyoto University Professor Emeritus; ehemaliger Professor für Informatik, Kyoto University Ehemaliger Professor, Abteilung für Informationswissenschaft, Nara Institute of Science and Technology Ehemaliger Professor, Fakultät für Natur- und Ingenieurwissenschaften und Graduiertenschule, Nanzan University Fellow der Operations Research Society of Japan</p>
	<p>Takao Fujiwara <i>Professor</i> Bachelor an der Kyoto University, Doktor der Naturwissenschaften an der Graduate School of Kyoto University (Schwerpunkt Astrophysik) Professor emeritus der Kyoto City University of Arts, ehem. Professor sowie Leiter des Fachbereichs Bildende Künste an der Kyoto City University of Arts Ehem. Ausbilder in Teilzeit, Kyoto Computer Gakuin</p>
	<p>Masaki Fujiwara <i>Professor</i> Master-Abschluss an der Graduate School for Creative Cities der Osaka City University; Promotion in Management Information Science an der Setsunan University; Berater für kleine und mittelständische Unternehmen Ehem. Manager und Chefberater der Abteilung für Management-Planung von KSR Co., Ltd. Ehem. Professor für den Fachbereich Unternehmenskonzepte der Miyagi University; Direktor des Bereichs Unternehmensplanung der Miyagi University; stellvertretender Forschungsdirektor des Bereichs Unternehmensplanungsforschung der Miyagi University; ehemaliger Dozent an der Bond Business School der Bond University (BBT MBA); Gast-Professor an der Miyagi University</p>
	<p>Masahiro Furusawa <i>Professor</i> Bachelor of Engineering und Master of Engineering (mit Spezialisierung auf Regelungstechnik) der Keio University Ehemaliger Systemingenieur, Nomura Research Institute, Ltd. Industry Value Engineer, SAP Japan Co., Ltd. Teilzeit-Professor, Miyagi University</p>

	<p>Fredric Jon Laurentine <i>Professor</i></p> <p>Bachelor of Arts der Brown University, USA Master of Business Administration der Harvard University, USA Ehem. Procter & Gamble, USA Ehem. Computer Associates, USA Ehem. Sun Microsystems, Inc., USA Gründer und Präsident, Two Eyes Two Ears, USA</p>
	<p>Naoya Bessho <i>Professor</i></p> <p>Bachelor in Rechtswissenschaften der Keio University Verschiedene Positionen bei Yahoo Japan Corporation, darunter Leiter der Abteilung für juristische Angelegenheiten, geschäftsführendes Vorstandsmitglied, Leiter der Abteilung für unternehmenspolitische Planung und oberster Verantwortlicher für Compliance, Leiter des Büros des Firmenpräsidenten, Leiter Werbung, Recht, unternehmenspolitische Planung sowie öffentliche Dienstleistungen, Leiter Information; derzeit leitender Berater bei Yahoo Japan Corporation Vorstandsvorsitzender von Luke Consultants Co., Ltd. Vorsitzender des Kioicho Strategy Institute, Inc., Vorsitzender der Law and Computers Association of Japan, Vorsitzender der Association of Genetic Information, Vorsitzender der Information Technology Federation of Japan</p>
	<p>Mark Hasegawa-Johnson <i>Professor</i></p> <p>Bachelor of Science, Master of Science, Ph.D. (Electrical and Computer Engineering), Massachusetts Institute of Technology, USA Professor, University of Illinois, USA Forscher, Advanced Digital Science Center, Singapore Ehem. Außerordentlicher Professor, University of Illinois, USA Ehem. Post-Doc Doktorandenstipendiat, University of California at Los Angeles, USA Ehem. Forschungsassistent, Massachusetts Institute of Technology, USA Ehem. Ingenieur, Fujitsu Laboratories Ltd. Ehem. Praktikant für Technologie, Motorola Corporate Research Laboratories, USA</p>
	<p>Masanobu Matsuo <i>Professor</i></p> <p>Bachelor of Engineering der Kyoto University Master of Science der University of California, Santa Barbara Doctor of Philosophy der University of California, Santa Barbara Erster Repräsentant der Software Research Section von Sumitomo Electric Industries Ltd. USA. Nach dem Rücktritt aus der Firma, gründete er Twin Sun Inc. (jetzt Open Axis Inc.) in den USA. Als CEO hat er viele große Software-Entwicklungen und -Planungen in den Bereichen Medizinische IT und Beratung geleitet.</p>
	<p>Hiroko Mano <i>Professorin</i></p> <p>Bachelor of Arts und Promotion an der Waseda University (mit Schwerpunkt Kunstgeschichte), Professorin für Literaturwissenschaft Promotion in Philosophie mit Schwerpunkt Kunstgeschichte an der Humboldt-Universität zu Berlin</p>
	<p>Maya Bentz <i>Professorin</i></p> <p>Bachelor of Arts der Tbilisi State University, Georgia Doktor der Pädagogik des Teachers College, Columbia University, USA Gastforscherin der Purdue University, USA Ehem. International Project Coordinator, Distant Learning Project, Columbia University</p>
	<p>Kozo Mayumi <i>Professor</i></p> <p>Bachelor of Management Engineering vom Nagoya Institute of Technology Master of Engineering und Doktor der Ingenieurwissenschaften von der Kyoto University (mit Spezialisierung auf Informatik) Teilabschluss eines Promotionsstudiums in Wirtschaftswissenschaften von der Vanderbilt University, Austritt mit Master of Economics Ehemaliger Angestellter, Toyo Aluminium K.K. Ehemaliger Teilzeit-Lehrer, Kyoto Computer Gakuin Ehemaliger Professor, Tokushima University Mitglied der Redaktionskomitees mehrerer Fachzeitschriften, darunter Ecological Economics, Ecosystem Services und Journal of Economic Structures</p>
	<p>Milan Vlach <i>Professor</i></p> <p>Bachelor of Science der Charles University, Tschechien Doktor der Naturwissenschaften der Charles University, Tschechien Doktor der Philosophie der Charles University, Tschechien Doktor of Sciences der Czechoslovak Academy of Sciences Ehem. Professor, Charles University, Tschechien Ehem. Professor für Informationswissenschaften, Japan Advanced Institute of Science and Technology (JAIST)</p>
	<p>Sonoyo Mukai <i>Professorin</i></p> <p>Bachelor of Science und Doktor der Astrophysik der Kyoto University Ehem. Professorin des Kanazawa Institute of Technology Ehem. Professorin des Department of Science and Technology der Kinki University Direktorin und Vorsitzende der Remote Sensing Society of Japan Auditorin und ständige Direktorin der Japan Association of Aerosol Science and Technology Specialized Committee of Japan Society für das Vortreiben der Wissenschaft Committee of Asia-Pacific Remote Sensing Committee of Graduate Women In Science Japan Branch</p>
	<p>Tadashi Mukai <i>Professor</i></p> <p>Bachelor of Science, Master of Physics und Doktor der Physik der Kyoto University Professor Emeritus der Kobe University Mitglied der International Astronomical Union Sondermitglied der Astronomical Society of Japan (Ehem. Direktor einer Zweigstelle) Mitglied der Japanese Society for Planetary Sciences (ehem. Vorsitzender) Vorsitzender des Management Board of Nishi-Harima Astronomical Observatory Park Ehem. Professor des Kanazawa Institute of Technology Ehem. Professor der Kobe University Ehem. Gastprofessor der Japan Aerospace Exploration Agency Ehem. Chief of Center for Planetary Science der Kobe University</p>
	<p>Shizuka Modica <i>Professorin</i></p> <p>Bachelor of Arts der Doshisha University Master of Education der Harvard University, USA Doktor of Philosophy der University of Virginia, USA Mitbegründerin und Partnerin des I.m.i. Institute, LLC, USA Ehem. Student Services Coordinator und Dozentin am Weldon Cooper Center for Public Service, University of Virginia, USA Ehem. Hilfswissenschaftlerin an der Darden School of Business Administration, University of Virginia, USA Ehem. Business Managerin am Cardiovascular Imaging Center, School of Medicine, University of Virginia, USA Ehem. Institutional Public Relations Officer, University Councilor, Special Program Assistant to the Vice President, Assistant Manager of MBA Program, International University of Japan Ehem. Rechtsanwaltsgehilfin bei Pacific Resources, USA Ehem. Sekretärin bei Sumitomo Forestry America, Inc., USA Fulbright Commission's International Education Administrators Program Award</p>
	<p>Masayasu Morita <i>Professor</i></p> <p>Bachelor of Arts der University of California, Berkeley, USA Master of Education der Harvard University, USA Master of Philosophy der University of Cambridge, UK Board Member, ALC PRESS, Incorporated CEO, Hitomedia Inc.</p>
	<p>Yi Li <i>Professorin</i></p> <p>Bachelor of Arts der Beijing Language and Culture University Master of Information Technology des The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics SAP-zertifizierte Beraterin (Finanzbuchhaltung, Managementbuchhaltung, Produktionsplanung & Herstellung, Fabrikstandhaltung, Verkauf und Distribution) Ehem. Dozentin der Dalian Foreign Language University Ehem. Direktorin von AD Laboratories Co. Ltd.</p>

	<p>Meihui Li <i>Professorin</i></p> <p>Absolventin des Preschool Education Department, Shenyang Normal University Ehem. Kindergartenleiterin der Dalian Shipbuilding Industry Company Ehem. Mitglied der Association for Science and Technology of Dalian Shipbuilding Industry Company Ehem. Managerin des Nr. 2 Japanese Division of Overseas Educational Service Center, Dalian Foreign Language University Ehem. leitende Vizepräsidentin von Dalian Shihua Overseas Education Service Company Ehem. Managerin von Dalian Office, The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics Ehem. Managerin von Dalian Office, SUBARU Automobile Engineering College Direktorin des Kyoto College of Graduate Studies for Informatics Mitglied der Association for Information Management of Chinese Independent Institute</p>
	<p>Fei Liu <i>Professor</i></p> <p>Master of Engineering des Kyoto Institute of Technology (Informationswissenschaft) Vizedirektor Kyoto Computer Gakuin Kamogawa Campus Gastprofessor des China Institute of Industrial Relations Gastprofessor des China Central Academy of Fine Arts Gastprofessor des Beijing Polytechnic College Gastprofessor der Beijing City University Gastprofessor der Vocational Education Society of China Gastprofessor des Committee of Compilation and Evaluation of New Teaching Materialien für Vocational Education of China</p>
	<p>Akiyoshi Watanabe <i>Professor</i></p> <p>Bachelor of Engineering der Hokkaido University Master of Engineering (Applied Systems Science) der Kyoto University Ehem. Mitglied von Nakamichi Ltd.</p>
	<p>Katsumasa Watanabe <i>Professor</i></p> <p>Bachelor of Engineering der Kyoto University Doktor Ingenieurwesen der Kyoto University Ehem. außerordentlicher Professor der Kyoto University Ehem. Professor der Fukui University Ehem. Professor des Nara Institute of Science and Technology Mitglied der Information Processing Society of Japan</p>

◆ Außerordentliche Lehrkräfte

	<p>Seiichiro Aoki <i>Außerordentlicher Professor</i></p> <p>Hochschulabschluss in Naturwissenschaften von der Universität Osaka Master-/Doktorgrad der Naturwissenschaften der Universität Tokyo Vollmitglied der Astronomischen Gesellschaft von Japan Generaldirektor des Büros für Astronomieförderungsprojekte, Universität Kyoto (Teilzeit-Dozent) Teilzeit-Dozent an der Kansai Universität Teilzeit-Dozent an der Wirtschaftsuniversität Osaka Ehem. Projektforscher an der Graduiertenschule für Naturwissenschaften, Universität Osaka Ehem. Hilfswissenschaftler an der Graduiertenschule für Naturwissenschaften, Universität Kyoto Ehem. Teilzeit-Dozent an der Universität Shiga</p>
	<p>Amit Pariyar <i>Außerordentlicher Professor</i></p> <p>Master of Engineering von der Abteilung für Informatik und Informationsmanagement, Asian Institute of Technology (Thailand) Master und Doktor der Informatik von der Graduate School of Informatics, Kyoto University Postdoktorand, Institute of Social Informatics and Technological Innovations (ISITI), Universiti Malaysia Sarawak (Malaysia)</p>
	<p>Volodymyr Mygdalskyy <i>Außerordentlicher Professor</i></p> <p>Master of Science and Engineering, Odessa I.I. Mechnikov National University Doktor der Informatik, Kyoto University Ehemaliger Assistent für Informatik, Odessa I.I. Mechnikov National University Ehemaliger Sonderdozent, Kyoto University Ehemaliger Dozent auf Zeit, Doshisha University Ehemaliger Teilzeitdozent, Kansai University</p>
	<p>Kengo Onishi <i>Außerordentlicher Professor</i></p> <p>Bachelor of Architecture der Kansai University Direktor von Onishi Building Co.Ltd. Qualifizierter Architekt 1. Klasse Emergency Risk Discriminator der Präfektur Kyoto Evaluation erdbebenresistenter Gebäude der Präfektur Kyoto 22. Vorsitzender und Wirtschaftsprüfer von General Constructors Association of Kyoto Young People Section Gründer und erster Vizedirektor von Kyoto Keikan Forum (NPO) Wirtschaftsprüfer der Junior Chamber International Kyoto Gründer und erster Repräsentant von Kinomachidukuri Conference (NPO) 31. Vorsitzender des Japan Construction Club Kyoto Construction Club Ehem. MITSUIHOME CO.LTD.</p>
	<p>Ming Hu <i>Außerordentlicher Professor</i></p> <p>Bachelor of Science der Guizhou Universität; Abschluss des Masterstudiums an der Guizhou University (mit Hauptfach Mathematik); Abschluss des Doktoratsstudiums an der Graduiertenschule für Informatik der Kyoto University; Professor für Informatik Ehem. Mitglied eines gemeinschaftlichen Forschungsprojekts in Informatik mit ausländischen Studierenden an der Graduiertenschule für Informatik, Kyoto University Ehem. Sonderforschungsmittglied bei der Japan Society for the Promotion of Science</p>
	<p>Hironori Sakamoto <i>Außerordentlicher Professor</i></p> <p>Bachelor of Engineering des Tokyo Institute of Technology, Master in mathematischen Wissenschaften der Graduate School of Mathematical Sciences of University of Tokyo Angestellter des Nihon Unisys Technology Research and Development Center</p>
	<p>Ryoko Takahashi <i>Außerordentliche Professorin</i></p> <p>Bachelor of Arts und Master of Arts der Doshisha University Absolventin der Kyoto Computer Gakuin Master of Science in Information Technology des Kyoto College of Graduate Studies for Informatics</p>
	<p>Akihiko Takeda <i>Außerordentlicher Professor</i></p> <p>Master of Veterinary Science des Department of Agriculture der Nihon University Veterinärer Systemingenieur der Hitachi corporation group e-Japan (e-Government), Projektteilnehmer Erster Chief of Information System Section des Kyoto Computer Gakuin Stellvertretender Direktor von Intellect-supply Co., Ltd.</p>

- 

Atsushi Tabuchi *Außerordentlicher Professor*
 Bachelor of Engineering and Master of Electrical Engineering der Kyoto University
 Ehem. Mitglied des NEC Central Research Laboratory
- 

Takao Nakaguchi *Außerordentlicher Professor*
 Absolvent der Kyoto Computer Gakuin; Abschluss eines Universitätslehrgangs in Angewandter Informatik am Kyoto College of Graduate Studies for Informatics und Master in Informatik (Specialist) als Jahrgangsbester an selbigem Institut
 Abschluss eines Doktoratslehrgangs an der Graduiertenschule für Informatik der Kyoto University mit Dokortitel in Informatik
 Ehem. Leiter und Manager der Systementwicklungsabteilung bei Admax, KK; Ehem. Gastforschungstechniker beim Human Information Project (HIP) am Advanced Telecommunications Research Institute International (ATR); Ehem. Technischer Direktor bei Anrand Corporation; Ehem. Technischer Direktor bei @izumi, KK
 Ehem. Leitender Gutachter bei NTT Advanced Technology Corporation; Ehem. Sonderforschungsmittglied an der Graduiertenschule für Informatik der Kyoto University
 Mitglied des Institute of Electronics, Information and Communication Engineers; Mitglied der Japan Society for Software Science and Technology sowie der Information Processing Society of Japan
- 

Benjamin Nouvel *Außerordentlicher Professor*
 Bachelor of Arts von der Toulouse University
 Abschluss an der University of Toulouse, Master in Kunstgeschichte von der University of Paris (Sorbonne)
 Ehemaliger japanisch-französischer Gemeinschaftsprojektkoordinator, Abteilung Multimedia, Louvre
 Ehemaliger Content Planning Manager, Japan Expo
- 

Yuko Masuda *Außerordentliche Professorin*
 Master of Social Work von der School of Social Work, Columbia University (New York, USA)
 Vierjähriger Masterstudiengang in Psychoanalyse und analytischer Psychotherapie vom Postgraduate Center for Mental Health
 Bachelor of Arts in Hispanistik von der Fakultät für Auslandsstudien, Sophia University (Auslandsstudium)
- 

Izu Matsuo *Außerordentliche Professorin*
 Bachelor of Laws der Kyoto University, MBA der University of Southern California
 Ehemaliger Senior Product Marketing Manager, Sony Electronics, Inc. (USA), Ehemaliger Product Marketing Manager, Carl Zeiss Vision Inc (USA),
 ehemaliger Senior Product Manager, Kyocera International, Inc. (USA), ehemaliger Gebietsmanager Westjapan, Expedia Holdings KK
- 

Julia Yonetani *Außerordentliche Professorin*
 Bachelor of Arts der University of Sydney (Australien), Master of Arts and Sciences (mit Schwerpunkt Internationale Sozialwissenschaften) der Tokyo University Graduate School of Arts and Sciences, Doktor der Geschichtswissenschaften am ANU College of Asia and the Pacific der Australian National University (mit Schwerpunkt Geschichte)
 Als zeitgenössische Künstlerin stellt sie Werke von ästhetischer Wirkung auf Ausstellungen weltweit aus, während sie sich in Nantan in der Präfektur Kyoto der Landwirtschaft widmet.

Campusstandorte

Kyoto Main School

Die Kyoto Main School besteht aus zwei Campusstandorten. Die diverse Studentenschaft hier widmet sich auf ihrem Weg zu einem Master in Informationstechnologie, dem höchsten akademischen Abschluss im Bereich der angewandten Informatik, einem breiten Studien- und Forschungsspektrum. Für die Fahrt zwischen den beiden Standorten kann ein kostenloser Shuttlebus genutzt werden.

Hyakumanben Campus, Sakyo-ku, Kyoto

Der Hyakumanben Campus wurde 2004 als Bildungs- und Forschungseinrichtung gegründet, als die Schule ihre Türen öffnete. Da die meisten Kurse in diesem Gebäude abgehalten werden, sind hier immer viele Studenten und Dozenten anzutreffen. Nicht zuletzt wegen seiner Lage im Herzen eines Studentenviertels in der Nähe der Universität Kyoto strahlt der Campus eine Leidenschaft für das Lernen und die Gedankenfreiheit aus. Auf dem Campus befand sich einst das große Rechenzentrum der KCG, in dem Studenten mit dem dort aufgestellten UNIVAC Vanguard-Computer übten.



Kyoto Ekimae Satellite, Minami-ku, Kyoto

Der Kyoto Ekimae Satellite Campus wurde im Frühjahr 2005 fertiggestellt. Dieser Campus befindet sich neben dem Bahnhof Kyoto, einem Verkehrsknotenpunkt, der täglich von vielen Pendlern genutzt wird, und ist dadurch außergewöhnlich günstig gelegen. Der Kyoto Ekimae Satellite fällt durch sein helles, offenes Äußeres auf und ist mit einem hochmodernen E-Learning-Studio ausgestattet, sodass zahlreiche Vorträge von diesem Standort aus international zugänglich gemacht werden können. Zusammen mit dem nahegelegenen Kyoto Ekimae Campus der KCG fungiert der Kyoto Ekimae Satellit als wichtiges Zentrum für hochmoderne IT-Ausbildung.



Satellitencampus standorte

Wie der Hauptcampus ziehen auch die Satellitencampusstandorte einen diversen Studentemix an, darunter auch Menschen, die bereits in der Arbeitswelt sind. Die Satellitenstandorte sind nicht nur durch Dispatching-Klassen (Lehrveranstaltungen, die von Dozenten unterrichtet werden, die vom Hauptcampus kommen) mit dem Kyoto-Hauptcampus verbunden, sondern auch durch die neuesten E-Learning-Systeme, mithilfe derer sich die Studenten in Echtzeit mit dem Hauptcampus verbinden können. Ebenso bestehen Lernmöglichkeiten mit aufgezeichneten Videos. Darüber hinaus bieten die engagierten Dozenten jedes Standorts wichtige Lernunterstützung, um jedem Studenten zu helfen, seine oder ihre Ziele zu erreichen.

Sapporo Satellite Befindet sich auf dem Gelände von dGIC Inc.

Im April 2012 wurde der Sapporo Satellite in Sapporo, im Herzen von Japans großer nördlicher Präfektur Hokkaido, eröffnet. Dieser Campus war die erste Einrichtung der KCG-Gruppe außerhalb von Kyoto. Alle Vollzeitdozenten des Sapporo Satellite sind derzeit an vorderster Front in der IT-Branche tätig. Im Kurs Aktuelle Debatten in der IT-Industrie verweben die Dozenten die neuesten Brancheninformationen mit ihren eigenen Erfahrungen und geben klare Erklärungen zu den Kenntnissen, Qualifikationen und kommunikativen Fähigkeiten, die im IT-Business der nahen Zukunft benötigt werden. Dieser intellektuell anregende Kurs ist nicht nur für Studenten, die eine IT-Ausbildung in Hokkaido absolvieren, sondern auch für Studenten des Kyoto Main Campus hochspannend.



Tokyo Satellite Befindet sich auf dem Gelände von Hitomedia, Inc.

Der Tokyo Satellite befindet sich in der Nähe des Roppongi Hills Komplexes in Tokyo. Der Campus wurde im Oktober 2012 als zweiter Satellitenstandort nach dem Sapporo Satellite eröffnet. Viele der Dozenten am Tokyo Satellite sind aktive Akteure an vorderster Front der exponentiell voranschreitenden Digitalisierung der heutigen Gesellschaft. Aus diesem Grund sind die IT-Schulungen und Kurse in logischem Denken, die vom Tokyo Satellite ausgehen, ein Dauerbrenner bei Studenten, einschließlich Studenten des Kyoto Main Campus. Die am Tokyo Satellite angebotene Ausbildung trägt in hohem Maße dazu bei, Top-Führungskräfte in der angewandten IT zu kultivieren, die wichtige Rollen auf der Weltbühne übernehmen können.



e-Learning-Studio



Praxislabor



Lounge



Bibliothek

Computernutzungssystem

Die Studenten können auch außerhalb der Unterrichtszeit Computerressourcen nutzen, indem sie jeweils nicht genutzte Praxislabore in Anspruch nehmen. Es sind keine Reservierungen oder zusätzliche Gebühren erforderlich. Diese hochmoderne Ausrüstung steht allen Studenten zur Verfügung.

Microsoft

Office 365 ProPlus Lizenzprogramm für Bildungseinrichtungen
 OVS-ES Lizenzprogramm für Bildungseinrichtungen

KCG ist von der Microsoft Corporation unter dem Office 365 ProPlus und dem OVS-ES-Lizenzprogramm für Bildungseinrichtungen lizenziert. Diese Lizenzprogramme ermöglichen es, Office-Anwendungen, verschiedene Entwicklungstools und das Windows-Betriebssystem zu günstigen Preisen für die Nutzung auf Privatgeräten zu erwerben. (Der Abschluss einer Studentenlizenzvereinbarung ist erforderlich.)

Zum Kauf verfügbare Software

- Microsoft Office 365 ProPlus
- Microsoft Office Professional
- Microsoft Windows Betriebssystem-Upgrades

Hinweis: Für Windows Betriebssysteme werden nur Upgrades angeboten.

Über den japanischen Anime als Business

Geschäftsführer, Gainax Kyoto Co., Ltd.

Mitglied der Science Fiction- und Fantasy-Autoren Japans (SFWJ) und des Space Authors Club of Japan (SACJ)

Gründungsmitglied von Gainax. Produzent von vielen der bekanntesten japanischen Zeichentrickfilme, darunter Die Macht des Zaubersteins und Tengen Toppa Gurren Lagann

Professor

Yasuhiro Takeda



Werbespot zum 50-jährigen Jubiläum der KCG-Gruppe (URL: kcg.ac.jp/gainax)

Der japanische Anime und ICT.

Im Konzentrationsfeld "IT Manga und Anime" nutzt KCGI diese Kombinationen beim Streben nach der Gestaltung neuer Märkte und Geschäftsmodelle. "Spezielle Themen in Animeplanung, -produktion und -werbung" wird von Professor Yasuhiro Takeda unterrichtet. Professor Takeda ist einer der Gründer von Gainax, dem Studio, das für Werke wie Nadia, Die Macht des Zaubersteins und Tengen Toppa Gurren Lagann bekannt ist. Als Anime-Produzent bei Gainax hat Professor Takeda an zahlreichen Titeln mitgewirkt, darunter Spiele wie Neon Genesis Evangelion: Iron Maiden und Manga wie z.B. Aim for the Top 2! Diebuster, Magical Shopping Arcade Abenobashi und Hanamaru Kindergarten. In Zusammenarbeit mit Gainax produzierte Professor Takeda einen Werbespot zum 50-jährigen Jubiläum der KCG-Gruppe.

Business ist ein Thema, bedingt durch die Frage "Wieviel finanzielle Förderung kann ich aufreiben?"

— Was würden Sie antworten, wenn Sie gefragt werden, welches Schlüsselwort Anime zu einem Business macht?

Meine bisherige Haupttätigkeit war die Planung und Produktion von animierten Werken bei Gainax. Ich stelle Vorschläge für Anime her, verhandle über Sendeplätze mit Unternehmen mit denen wir gern zusammenarbeiten würden und die ein bestimmtes Budget gewährleisten. Nach dem Ende einer Produktion ist es entscheidend, wieviel finanzielle Förderung es erhalten wird. Ich denke, man kann behaupten, dass dies eine Art von Business ist.

— Warum sind Sie im Bereich Anime aktiv geworden?

Zu den Titeln, die ich geplant habe, gehören Wish Upon the Pleiades und Tengen Toppa Gurren Lagann. Gegenwärtig arbeite ich an einer Reihe von neuen Anime-Plänen. Allerdings hatte ich niemals geplant, diese Arbeiten zu machen. In der Universität habe ich etwas ganz anderes studiert. Und ehe ich mich versah, wurden die Events und unabhängigen Produktionen, die ich während des Studiums gemacht habe, zu meiner Arbeit. Deshalb empfinde ich es immer noch so, dass ich wirklich einen interessanten Job habe. Ich werde meine Ausgangsmotivation niemals vergessen: "Initiative ergreifen, um spannende und interessante Dinge zu schaffen."

— Bitte geben Sie den Studenten, die Anime studieren wollen, etwas mit auf den Weg!

Für die Planung und Produktion von Anime braucht man sehr viel Energie. Zudem trägt man mit der Beschaffung von Fördermitteln und Produktion der Anime eine große Verantwortung. Produktion bedeutet, dass andere Leute deine Arbeit begutachten, dass man Kritik hinnehmen und Fördermittel beschaffen muss. Und dann muss deine Firma noch schwarze Zahlen schreiben. Die Erstellung eines Plans heißt immer vorausdenken. Zu glauben, dass alles schon irgendwie werden wird, solange man an einer Produktion arbeitet, ist reine Selbstgefälligkeit. Eine Produktion ist erst dann zu Ende, wenn sie kritisiert wurde. Kritik kann dabei nicht nur auf die Produktion, sondern auch auf alle anderen eigenen Handlungen und Aussagen abzielen. Deshalb erwarte ich von den Studenten, die Anime studieren wollen, dass sie die entsprechende Willensstärke aufbringen mit der entgegengebrachten Kritik umgehen zu können.



Interview des Lehrkörpers

Stellvertretender Direktor
Crypton Future Media, Inc.,
Produzent von Hatsune Miku

Professor

Hiroyuki Itoh



Hatsune Miku ist ein virtuelles Idol, das mit einer synthetischen Stimme singt sobald ein User Songtext und Melodie in den Computer eingibt. Der Name leitet sich von der japanischen Phrase „mirai kara kita hajimete no oto“ („der erste Ton aus der Zukunft“) ab. Hatsune Miku erreicht die Herzen unzähliger Fans auf Live-Konzerten in und außerhalb Japans. Hiroyuki Ito ist Professor am KCGI und stellvertretender Direktor von Crypton Future Media Inc., der Firma, die die Software für die synthetische Stimme von Hatsune Miku entwickelt hat und für eine Sensation verantwortlich ist. Professor Ito entwickelt die Software, die computerisierte Stimmen erzeugt, stetig weiter und hat folgende Nachricht für die jungen Leute, die die IT-Industrie der Zukunft gestalten werden. „Die Grenzen der Datenrevolution, die wir gerade mal zur Hälfte hinter uns haben, sind riesig und grenzenlos. Genauso liegt eure Zukunft grenzenlos vor euch. Ich möchte, dass ihr euch dieses Konzept verinnerlicht und euch in euren Studien engagiert.“

Die Welt von Hatsune Miku, die eine Revolution in der Sprachsynthese auslöste

Crypton Future Media ist weder ein Unternehmen für Videospiele, noch für Anime. Auch sind wir keine Plattenfirma, obwohl wir im Musikgeschäft involviert sind. Ich würde uns als „Klang-Verkäufer“ bezeichnen, da wir unser Hobby „Computermusik“ jetzt als Business betreiben. Verkaufsstart für Hatsune Miku war im August 2007. Ich glaube aber, dass unsere Software für die Menschen eine Möglichkeit darstellt, selbst kreativ zu werden. Es ist Fakt, dass die Menschheit in der Vergangenheit drei Revolutionen erlebt hat. Die erste war die Agrarrevolution. Durch die systematische Produktion und Lagerung von Nahrungsmitteln, begannen die Menschen in dieser Revolution sesshaft zu werden. Zuvor waren sie durch ihre Abhängigkeit von der Jagd zur Mobilität gezwungen. Dadurch entstanden Gesellschaften, Staaten und auch Wohlstandsunterschiede. Man kann sagen, dass die wirtschaftlichen Entwicklungen auch zu den Ursachen von Kriegen wurden. Die zweite Revolution war die Industrielle Revolution. Die Antriebskraft wurde entdeckt und durch den Fortschritt von Innovationen, wie die Möglichkeit der effizienten Herstellung identischer Gegenstände, wurden Massenproduktion und Massenkonsum möglich. Dies stachelte Gewerbe und Handel an und sorgte für weitreichenden Wohlstand. Diese Revolution verursachte auch eine „Bevölkerungsexplosion.“ Vor der Industrielle Revolution gab es hohe Geburten- und Sterberaten. Die menschliche Bevölkerung nahm weder ab noch zu und Fluktuationen im gesellschaftlichen Wohlstand waren marginal. Aber durch die Industrielle Revolution wuchs die menschliche Bevölkerung rapide an. Die dritte Revolution ist die Datenrevolution, die uns die Informationstechnologien, mit dem Internet als Repräsentanten, bescherte. Vor dem Internet waren Datenübertragungsgeräte nur begrenzt verfügbar und monopolistisch. Informationsquellen waren Medien (Zeitungsfirmen, TV- und Radiostationen) und Verlagsgesellschaften. Die Veröffentlichung von Informationen über diese Kanäle bedeutete den kostenintensiven Einsatz von Einrichtungen und Menschenkraft. Die Informationen der damaligen Zeit hatten einen geringen Umfang und waren unidirektional. Das Auftauchen des Internets aber brachte eine Datenrevolution mit sich. Die Art und Weise, wie Informationen vermittelt wurden, veränderte sich drastisch. Das Internet heute besitzt eine uns sehr nahestehende Präsenz, sei es in unseren Händen, auf unseren Schreibtischen oder in unseren Taschen. Digitalisierbare Informationen, wie Nachrichten, Filme und Musik, sind komplett informationalisiert. Dadurch wird es möglich sie ganz einfach über das Internet zu übermitteln und zu lagern. Leben und Arbeit sind komfortabel, Spaßig und angenehm geworden. Von jetzt auf gleich kann man sich seine Lieblingsvideos laden und ansehen und Medien übertragen. Diese Informationen machen es für jedermann möglich auf

einfache und schnelle Art und Weise, via Facebook, Twitter und Blogs, jede noch so kleine persönliche Nachricht mit der Welt zu teilen. Ich persönlich glaube aber, dass wir gerade einmal den Anfang der Veränderungen gesehen haben, die die Datenrevolution mit sich bringt. Die Agrarrevolution und die Industrielle Revolution verursachten einschneidende Änderungen im Zusammenleben der Menschen. Die Veränderungen der Datenrevolution sind noch nicht auf diesem Level angekommen. Wir befinden uns gegenwärtig in einer Übergangsphase. Die wirklichen Veränderungen liegen erst noch vor uns. Ich sage drastische Veränderungen in den Lebensstilen der Menschen und der Welt in den nächsten 20 bis 30 Jahren voraus. Allerdings weiß ich nicht, wie diese Veränderungen aussehen werden. Wie diese Veränderungen vonstattengehen werden, ist uns auferlegt und liegt noch schwerer auf den Schultern der nächsten Generation.



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

Professorin ニツツア・メラス

Nitza Melas



Sängerin bei Cirque du Soleil,
Sängerin/Songschreiberin

Sie ist eine mehrsprachige Sängerin/Songschreiberin, die in Montreal, Kanada, geboren wurde und schon viele Menschen auf der ganzen Welt begeistert hat. Sie ist eine der drei Hauptsänger von Cirque du Soleil, der Unterhaltungsgruppe, die schon seit mehreren Jahrzehnten auf der ganzen Welt als Zirkus und Musical auftritt. Sie ist bis dato die Einzige, die ein selbstkomponiertes und -arrangiertes Lied in der Cirque du Soleil-Show aufführen konnte, was sie de facto zur Top-Sängerin der Truppe macht. Sie gehört keinem Label an und komponiert und arrangiert nicht nur ihre eigene Musik, sondern kümmert sich auch selbst um Grafikdesign, Promotion und Verkauf.



Eine Welt der neuen Unterhaltung

Die Welten der Kunst und der IT sind eng miteinander verbunden. Wenn kreative Visionen auf fantastische Technologie treffen, wird das Publikum in eine andere Dimension gezogen. Daher ist es nur natürlich, dass ich mich an einer Bildungseinrichtung engagiere, die nicht nur an der Spitze der Spitzentechnologie steht, sondern auch eine Umgebung bietet, in der sich die Studenten Kenntnisse auf dem breiten Gebiet der Computer aneignen können, da sich diese mit erstaunlicher Geschwindigkeit kreativ weiterentwickeln. In der Unterhaltungsindustrie durchdringt die IT jeden Aspekt unseres Geschäfts. Ob es um den Einsatz von Computern zur Aufnahme und Bearbeitung von Musik, Synchronisierung von Filmen und Werbespots geht oder um die vielseitigen Trainings- und multimedialen Möglichkeiten des Cirque du Soleil - für jede meiner Darbietungen sind hochspezialisierte Technologie und die ausgeprägte Kreativität des Künstler- und Technikerteams erforderlich. Diese Zusammenarbeit zwischen den Künsten und der Technologie ist das synergetische kooperative Element, das für die Produktion von Video- und Audiokonzerten erforderlich ist. KCGI bietet seinen Studenten die Möglichkeit, sich die Werkzeuge anzueignen, die sie brauchen, um ihr künstlerisches und technisches Wissen aufzupolieren, das sie für die Anwendung in vielen Aspekten der Geschäftswelt benötigen. Projection Mapping, die wesentliche Technologie der Evolution des künstlerischen Ausdrucks, hat die Nachfrage nach Stellen für Informationsverarbeitungstechniker in der Kunst geschaffen und ermöglicht einen kreativen Ausdruck, der die Erwartungen des Publikums bei weitem übertrifft. KCGI steht an der Spitze der Lehre in diesem Bereich und bietet ein Bildungsumfeld, das die Studenten dazu anregt, über ihr Potenzial hinauszustreben.



Konzert mit Professorin Nitza Melas und Ankündigung der CD 'MUZA' zum 50. Gründungsjubiläum der KCG-Group

Professor 高弘昇

Ko, Hong Seung



Ehemaliger Manager für Informationsstrategien (CIO), Büro für Strategieplanung, Samsung Electronics Co., Ltd.

Stellvertretender Direktor, Nippon Applied Informatics Society (NAIS)

Professor Hong Seung Ko wurde in Südkorea geboren und arbeitete ehemals für den riesigen südkoreanischen Hersteller von Elektrogeräten und elektronischen Komponenten, Samsung Electronics, als Manager of Information Strategies, um die Internetbasierte Unternehmensstrategie, CALS (hauptsächlich B2B konzeptionell basiert), und E-Commerce für allgemeine Verbraucher zum Leben zu erwecken. Er trug auch wesentlich zur Informatisierung und Rentabilität des Unternehmens bei. Professor Hong sprach ausführlich über die menschlichen Talente, die in der Welt des E-Business benötigt werden, da sie dramatischen Veränderungen unterworfen ist.

E-Business erfordert eine Strategie

—Die Welt des E-Business scheint sich schnell zu verändern. Hat sich das Geschäft mit der Verbreitung des Internets auch verändert?

Samsung hat Mitte der 90er Jahre, kurz nachdem ich Manager of Information Strategies geworden war, seine Website sowohl im Inland als auch für internationale Kunden gestartet. Zu dieser Zeit betrachtete niemand das Internet als ein mächtiges Marketing-Instrument, und es schien nicht mehr zu sein als ein Mittel, um den Bekanntheitsgrad eines Unternehmens zu verbessern. Als wir jedoch die Website eröffneten, erhielten wir täglich etwa 200 E-Mails aus der ganzen Welt, in denen sich die Absender über Produktnachbetreuung, Beschwerden usw. erkundigten. Damals bekam ich das Gefühl, dass wir unsere Website wahrscheinlich als Marketinginstrument nutzen könnten.

Geschäfte, die das Internet nutzten, wie z. B. Buchungssysteme und Aktienhandel, wuchsen danach. Aber wir haben nicht einfach nur durch die Entwicklung und Einführung eines Systems zur Nutzung im Internet ein großes

Umsatzwachstum erlebt. Es gab einen fehlgeschlagenen IT-Boom in Südkorea zu der Zeit, als die Leute dachten, dass ihr Geschäft gut laufen würde, wenn sie nur das Internet nutzen würden. Sie dachten, dass sie Umsatz machen könnten, wenn sie ein Internet-Einkaufszentrum einrichten, die Produkte einstemmen und Kunden aus der ganzen Welt aufnehmen würden. Aber fast alle dieser Internet-Einkaufszentren verschwanden nach wenigen Jahren aus dem Internet. Letztendlich hatten sie wahrscheinlich nicht erkannt, dass das Internet nur ein Werkzeug ist. Und wahrscheinlich fehlte ihnen auch eine Strategie. Egal, wie viele Produkte man ins Internet stellt, sie sind einfach nur auf einem Bildschirm zu sehen. Das liegt daran, dass die Kunden in den meisten Fällen Produkte kaufen würden, nachdem sie sie mit den Händen berührt und begutachtet haben.

Zurückbleibende japanische Firmen und Personalmangel

—Wie sehen Sie die derzeitige internationale Geschäftswelt inmitten dieser gewaltigen Veränderungen?

Leider ist die aktuelle Situation unter anderem in Japan und Südkorea so, dass es an qualifiziertem Personal mangelt, um Strategien ins Leben zu rufen, die das Internet nutzen, um Unternehmensumsätze zu verbessern. Zudem investieren die Unternehmen massiv in den Aufbau von IT-Infrastruktur, so dass diese Situation sie vor nie endende Probleme stellt. Was die Unternehmen brauchen, ist, einfach ausgedrückt, qualifiziertes Personal, um E-Business-Strategien zu entwickeln. Im Wesentlichen müssen sie die Fähigkeit erlangen, IT-Ressourcen für Marketing und Management zu nutzen. Es wird allgemein angenommen, dass es bei den Angestellten japanischer und südkoreanischer Unternehmen wenig Marketingbewusstsein gibt. Das liegt daran, dass die Grundlage ihrer Gehaltsvorstellungen die angemessene Verteilung der Gewinne ist, die sie durch das Gehalt erhalten können, das sie für ihre tägliche Arbeit verdienen.

Die USA sind hier anders. Es herrscht ein ständiger, starker Druck, was die Menge an Arbeit betrifft, die geleistet wird, und wie viel die eigene Arbeit tatsächlich zum Unternehmen beigetragen hat. Es gibt fast keine Abteilungen in US-Firmen, die sich ausschließlich dem Marketing widmen. Alle Angestellten haben bereits diese Denkweise, was diese Abteilungen überflüssig macht. US-Firmen sind von Natur aus in der Lage, darüber nachzudenken, wie sie ihre Rentabilität verbessern können, selbst wenn die Wirtschaft sich verschlechtert, so dass sie immer das Potenzial haben, sich vorwärts zu bewegen. Aus diesem Grund ist es für japanische und südkoreanische Unternehmen schwierig, mit ihnen mithalten zu können. Es gibt viele Unternehmen in Japan und Südkorea, auch große, die Verkauf, Werbung und Branding als Marketing missverstehen. Deshalb sind es derzeit nur US-Firmen, die es als IT-Unternehmen geschafft haben, das Internet für Geschäfte zu nutzen.

Es gibt Firmen, die diese Art von Anerkennung auf dem heimischen Markt in Japan und Südkorea erhalten haben, aber sie sind lediglich auf der E-Business-Welle geritten, die durch Fortschritte in der Infrastruktur entstanden ist, und wurden durch eine Art Geldspielspekulation erfolgreich. Übrigens gibt es in Europa auch keine Unternehmen, die im E-Business erfolgreich waren. Dies ist auf die großen Verzögerungen bei der Verbreitung des Internets zurückzuführen.

Eine spezialisierte Graduiertenschule werden, um in Asien zu dominieren

—Welche Art von Features sollte KCGI in diesem Geschäftsumfeld ausarbeiten; was sollten wir anstreben?

Es gibt nicht viele Graduiertenschulen, die sich auf IT spezialisieren. Zudem steht KCGI in der Tradition der Akademie Kyoto Computer Gakuin. Das ist unser größter Vorteil. Darüber hinaus hat KCGI eine große Auswahl an Lehrkräften, die über spezielle Fähigkeiten und Kenntnisse verfügen und die für große Unternehmen gearbeitet haben. In meinen Vorlesungen versuche ich, nicht nur über meine Erfolgsgeschichten zu sprechen, sondern auch über meine Misserfolge. Denn Misserfolge lehren uns oft viel mehr, als Erfolge. So bilde ich die Talente aus, die in dieser Ära wirklich gebraucht werden. Auch das Bildungsnetzwerk mit Universitäten in anderen Ländern erweitert sich Jahr für Jahr. Das Feld ist nicht nur auf Japan beschränkt. Ich möchte, dass KCGI eine spezialisierte Graduiertenschule ist, die zur Ausbildung von Talenten beitragen kann, die in der Lage sind, in Asien und auf der globalen Bühne zu arbeiten.

Kyoto – die Studentenstadt

Kyoto hat eine über 1200 Jahre alte Geschichte und war einst Hauptstadt des Landes. Heute ist Kyoto immer noch das kulturelle Zentrum Japans. Kyoto ist außerdem eine internationale Stadt in der viele junge Studenten zuhause sind. Die KCG-Campusse sind alle sehr günstig gelegen. So können nicht nur sämtliche Regionen Kyotos, sondern die ganzen Kansai-Region, wie Osaka, Nara, Kobe und Otsu, ganz einfach erreicht werden.



Umgebung des KCGI Hyakumanben Campus, Kyoto Main School

Viele berühmte Orte, wie der Ginkakuji-Tempel (der berühmteste Tempel der Muromachi-Kultur), der Heian-Schrein (an dem das Jidai Matsuri, eines der drei größten Volksfeste Kyotos, stattfindet), der Tetsugaku no Michi (ein Pfad gesäumt von Kirschbäumen), der Stadtzoo von Kyoto (der zweitälteste Zoo Japans), das Stadtmuseum Kyoto usw. befinden sich in der Umgebung und lassen einen eintauchen in die Geschichte und Kultur Japans.

Sehenswürdigkeiten

Ginkakuji-Tempel	Tetsugaku no Michi (Philosophenweg)
Nanzenji-Tempel	Eikando-Zenrinji-Tempel
Stadtzoo Kyoto	Kyoto City KYOCERA Kunstmuseum
Heian-Schrein	Nationalmuseum der modernen Künste
Chionji-Tempel	



Umgebung des KCG Rakuoku Campus

Das Gebiet Rakuoku, das Zentrum von Kyoto, und der Bahnhof von Kyoto können via U-Bahn und Stadtbuss ganz einfach vom Campus aus erreicht werden. Der Kamigamo-Schrein liegt nahe der Kitayama-Straße, gespickt mit modernen Gebäuden. Die Natur kann im botanischen Garten, am Midoroga-Teich und am Fluss Kamo genossen werden.

Sehenswürdigkeiten

Kamigamo-Schrein	Botanischer Garten Kyoto
Midoroga-Teich (auch Mizoroga-Teich genannt)	Kitayama-Straße

Umgebung des KCGI Kyoto Ekimae Satellite Campus

Der Hauptbahnhof von Kyoto, wo sich die Linien von JR, Kintetsu und der U-Bahn treffen, ist das Tor zu Kyoto und wird von vielen Leuten aus ganz Japan besucht. In Kyoto existieren traditionelle und moderne Gebäudestrukturen in einer kontrastreichen Atmosphäre nebeneinander.

Sehenswürdigkeiten

Toji-Tempel	Sanjusangendo-Tempel
Nishi-Hongwanji-Tempel	Nationalmuseum Kyoto
Higashi-Honganji-Tempel	Bahnhof Kyoto
Tofukuji-Tempel	Kyoto Aquarium
Kyoto Tower	



Umgebung des KCG Kamogawa Campus

Nahe dem Campus befinden sich der Kaiserpalast von Kyoto und der Shimogamo-Schrein, der für das Aoi Matsuri bekannt ist, eines der drei größten Volksfeste in Kyoto. Hier finden Sie eine Gegend voller reicher Natur.

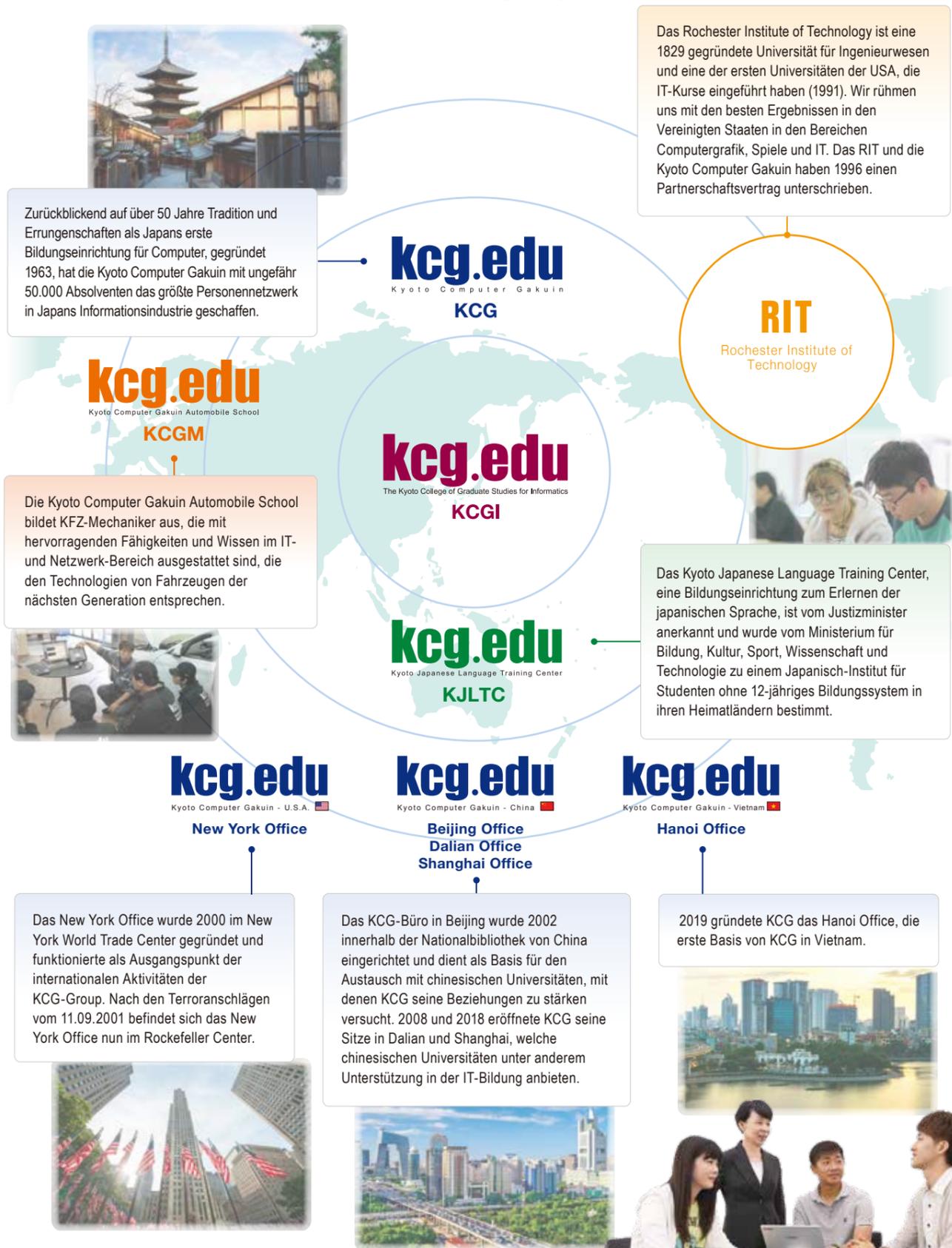
Sehenswürdigkeiten

Shimogamo-Schrein	Tadasu no Mori (Heiliger Wald)
Kaiserpalast von Kyoto	Historisches Museum der Stadt Kyoto



kcg.edu Bildungsnetzwerk

Das Kyoto College of Graduate Studies for Informatics bietet, als eine globale Ausbildungseinrichtung und Vorreiter in der IT-Ausbildung, eine erstklassige IT-Ausbildung auf Weltklassenniveau an. Gleichzeitig wird ein Netzwerk aus anderen Bildungseinrichtungen der KCG-Group und die Zusammenarbeit mit Regierungen und Universitäten außerhalb Japans gepflegt.



Überblick KCGI

Name: Kyoto College für das Graduiertenstudium der Informatik
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

Dachorganisation: Kyoto Joho Gakuen

Adresse: 7 Tanakamonzen-cho, Sakyo-ku, Kyoto, 606-8225 Japan

Graduiertenschule: School of Applied Information Technology

Hauptfach: Programm Web-Business-Technologie

Für den Abschluss notwendige Credits: 44

Zahl der immatrikulierten Studenten: 600 (Gesamtkapazität beträgt 1.200 Personen)

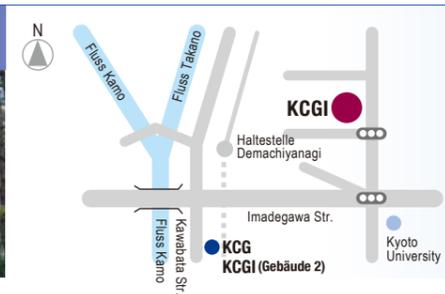
Studiendauer: 2 Jahre

Abschluss als: Master of Science in Information Technology (M.S. in IT)

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

Eine Vielzahl von IT-Unternehmen, Marktführern der japanischen Industrie, sind in Japans Zentrum der traditionellen Kultur, Kyoto, ansässig, z. B. Rohm, Murata Manufacturing, Nintendo, Horiba, Kyocera, Nidec und Omron. Viele Nobelpreisträger stammen aus Kyoto. Diese fantastische Atmosphäre Kyotos bringt KCGI mit in den Unterrichtsraum.

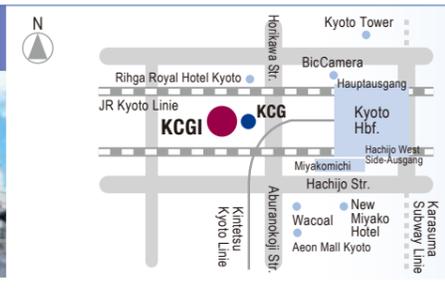
Hyakumanben Campus, Kyoto (Hauptsitz)



Adresse: 7 Tanakamonzen-cho, Sakyo-ku, Kyoto, 606-8225 Japan

Anfahrt: 1 Minute zu Fuß Richtung Norden von der Kreuzung Hyakumanben
8 Minuten zu Fuß von der Haltestelle Demachiyanagi mit der Keihan Electric Railway oder der Eizan Electric Railway zu erreichen
Bus Nr. 17 von Kyoto Hbf., Haltestelle Hyakumanben; oder Bus Nr. 206 Haltestelle Asukaicho

Kyoto Ekimae Satellite, Kyoto (Hauptsitz)



Adresse: 10-5 Nishikujoteranomae-cho, Minami-ku, Kyoto, 601-8407 Japan

Anfahrt: 7 Minuten zu Fuß westlich vom Hachijo West Side-Ausgang des Kyoto Hbf.

Sapporo Satellite



Adresse: Daigo Building 7. Stock (innerhalb dGIC Inc.), 5-11 Odoronishi, Chuo-ku, Sapporo, 060-0042 Japan

Anfahrt: 1 Minute zu Fuß, nördlich des Ausgangs Nr. 2 der Station Odori

Tokyo Satellite



Adresse: VORT Motoazabu 4F (innerhalb Hitomedia, Inc.) 3-1-35 Motoazabu, Minato-ku, Tokyo, 106-0046, Japan

Anfahrt: 8 Minuten zu Fuß von Ausgang 1A der Station Roppongi via Tokyo Metro Hibiya Linie
10 Minuten zu Fuß von Ausgang 3 der Station Roppongi via Toei Oedo Linie

