

Link to the Pioneer Spirit

kcg.edu

The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

京都情報大学院大学

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

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

Akademi kejuruan program pascasarjana bidang IT pertama di Jepang

Akademi Pascasarjana Informatika Kyoto

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

Di Jepang, di Kyoto

Mari belajar dalam bidang IT tercanggih



Untuk mengembangkan sumber daya manusia industri bidang IT berkeahlian tinggi.

Dengan semakin pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta inovasi teknologi yang luar biasa belakangan ini, bersamaan dengan perubahan pesat dalam kondisi sosio-ekonomi masyarakat (diversifikasi, peningkatan kompleksitas, peningkatan sofistikasi, globalisasi, datangnya era IoT, dll.), kebutuhan akan sumber daya manusia industri bidang IT berkeahlian tinggi untuk berperan dalam masyarakat dan dunia internasional semakin meningkat dengan pesat.

Tetapi, pendidikan di bidang IT yang mencakup 2 lingkup keahlian dalam teknologi dan manajemen secara bersamaan untuk menjawab tantangan pengembangan sumber daya manusia industri bidang IT di masa ini tidak terdapat di universitas maupun program pascasarjana manapun.

Untuk mengatasi hal tersebut, didirikanlah Akademi Pascasarjana Informatika Kyoto pada bulan April 2004 sebagai lembaga pendidikan pascasarjana bidang IT pertama dan satu-satunya di Jepang. Akademi ini mewarisi tradisi dan pengalaman “Akademi Komputer Kyoto” yang merupakan lembaga pendidikan komputer pertama di Jepang yang telah mendidik banyak engineer dalam teknologi informasi untuk memenuhi kebutuhan dunia industri dalam waktu 57 tahun.

Selain itu, akademi ini memperkenalkan kurikulum pendidikan IT terbaru di dunia dengan mempertimbangkan pendidikan manajemen, berdasarkan pada jaringan pendidikan global dengan berbagai universitas luar negeri dengan dimulai dari Universitas Teknik Rochester, untuk mengembangkan sumber daya manusia industri bidang IT berkeahlian tinggi, di antaranya top leader dalam bidang IT seperti CIO (Chief Information Officer) yang sulit untuk dibina oleh lembaga pendidikan pascasarjana konvensional berbasis riset.

Filosofi Akademi

Tujuan akademi kami adalah melatih tenaga profesional teknologi informasi berkualifikasi tinggi dengan pengetahuan praktis yang mumpuni tentang praktik bisnis terkini, latar belakang teoretis yang kuat, serta semangat yang kreatif dan inovatif yang akan memungkinkan mereka untuk memenuhi tuntutan masyarakat dan bertanggung jawab atas generasi masa kini dan masa depan.

Misi dan Tujuan KCGI

Untuk memenuhi kebutuhan akan sumber daya manusia berkualitas tinggi dan beragam di masyarakat IT kita, dan lebih jauh lagi, untuk berkontribusi pada terwujudnya masyarakat informasi tingkat tinggi dan pengembangan ekonomi melalui penyediaan tenaga profesional IT kualitas tinggi yang memiliki pengetahuan luas dan keterampilan tingkat tinggi melampaui batas konvensional, serta berwawasan internasional di era komputasi di segala bidang.

Kami bertujuan untuk beradaptasi dengan perkembangan informasi dan teknologi terkait serta menyediakan pendidikan tentang teknologi secara teori dan praktik di bidang-bidang akademis yang terkait dengan sains, teknologi, dan administrasi bisnis dalam pelatihan tenaga profesional berkualitas tinggi.

kgc.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

Kebijakan Penerimaan

Industri IT/ICT adalah bidang yang terintegrasi dari bidang yang terkait informasi maupun manajemen. Targetnya pun kompleks dan beragam. Oleh karena itu, kebutuhan industri IT akan talenta yang menjanjikan pun menjadi semakin beragam.

Sampai saat ini, tidak mungkin untuk memenuhi kebutuhan industri Jepang akan suplai talenta yang beragam dengan sistem pendidikan Jepang yang ada yang hanya bergantung pada pengembangan siswa bergelar sarjana teknik di akademi pascasarjana penelitian yang terkait dengan teknik. Ke depannya, untuk lebih mengembangkan industri dan ekonomi Jepang, penting untuk melatih orang-orang dari berbagai latar belakang, dengan segala cara, sebagai profesional dengan spesialisasi khusus dalam industri IT/ICT.

Berdasarkan perspektif ini, akademi kami memiliki kebijakan untuk menerima sebanyak mungkin siswa dari berbagai latar belakang terlepas dari gelar sarjananya.

- 1) Mereka yang memiliki kemampuan akademis dasar untuk mempelajari pengetahuan khusus di akademi kami;
- 2) Mereka yang ingin mempelajari hal baru, berpikir secara mandiri, dan menciptakan sesuatu yang baru tanpa dibatasi oleh konsep yang sudah ada; dan
- 3) Mereka yang memiliki kemauan untuk bekerja sama dengan orang di sekitar mereka dan menyelesaikan masalah lewat komunikasi.

Pendidikan di KCGI

The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

Akademi Pascasarjana Informatika Kyoto



Presiden & Profesor,
Kyoto Joho Gakuen

Hasegawa Wataru

長谷川 亘

Sarjana Seni, Universitas Waseda

Magister Pendidikan, Magister Seni, Universitas Columbia,
Amerika Serikat

Ketua, Kyoto Prefecture Information Industries Association

Komisaris & Ketua, All Nippon Information Industry
Association Federation

Direktur Perwakilan & Wakil Ketua Utama, Federasi Asosiasi
IT Jepang

Penghargaan Wakil Menteri Kementerian Pendidikan
Kerajaan Thailand (dua kali)

Penghargaan dari Kementerian Pendidikan Republik Ghana

Terkualifikasi sebagai Administrator Pendidikan di Negara
Bagian New York, AS

Dosen tamu, Universitas Sains dan Teknologi Tianjin, Tiongkok

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

Penanggung jawab atas kelas: "Teori Kepemimpinan",
"Proyek Master"

Akademi Pascasarjana Informatika Kyoto (KCGI) merupakan lembaga pendidikan tingkat pascasarjana bidang IT pertama di Jepang. Induk organisasi akademi ini adalah Lembaga Pendidikan Akademi Komputer Kyoto (KCG) yang merupakan lembaga pendidikan komputer swasta pertama di Jepang. KCG didirikan sebagai sekolah swasta dengan filosofi berpikiran maju dari para pendirinya, Shigeo Hasegawa dan Yasuko Hasegawa. KCG telah menyediakan pendidikan dalam bidang komputer selama lebih dari 55 tahun sejak didirikan pada tahun 1963 dan selama periode itu, tidak hanya lulusan SMA, tetapi juga banyak lulusan universitas program 4 tahun yang mendaftar ke KCG. Pada waktu itu, di Jepang hanya terdapat pendidikan pascasarjana yang berpusat pada penelitian, karena itu banyak lulusan sarjana yang ingin melanjutkan pendidikan di lembaga pendidikan yang menekankan praktek sehingga banyak yang memilih KCG. Walaupun secara organisasi KCG adalah berupa akademi, karena juga merupakan lembaga pendidikan bagi lulusan sarjana sehingga dapat dikatakan KCG juga memiliki fungsi sebagai lembaga pendidikan tingkat pascasarjana secara sosial. Maka dari itu, pada tahun 1998 KCG membuka program pendidikan bersama Universitas Teknik Rochester program pascasarjana (Divisi IT, Divisi Ilmu Komputer, dll.) menggunakan kurikulum tingkat pascasarjana yang berorientasi pada pendidikan profesi dalam konteks sekolah profesional. Program ini mengukir sejarah karena merupakan program kerjasama antara sekolah kejuruan Jepang dengan universitas tingkat pascasarjana Amerika yang pertama di Jepang. Barangkali tak terhindarkan bahwa orang-orang berprestasi dari Kyoto Computer Gakuin (KCG) seperti ini akan mendirikan lembaga pendidikan yang berfokus pada IT dengan sistem baru untuk akademi pascasarjana profesional. Akademi Pascasarjana Informatika Kyoto (Kyoto College of Graduate Studies for Informatics/KCGI) didirikan dengan dukungan dan kerja sama luar biasa dengan pihak-pihak terkait di bidang keuangan dan pendidikan, termasuk tenaga fakultas di Rochester Institute of Technology dan Columbia University. Pada April 2004, tahun pertama diadopsinya sistem baru tersebut, KCGI membuka akademi pascasarjana profesional IT yang pertama dan satu-satunya di Jepang. Filosofi pendirian KCGI adalah "untuk mengembangkan spesialis di bidang teknologi informasi terapan yang memiliki kreativitas dan kemampuan praktis tingkat tinggi yang akan memenuhi kebutuhan masyarakat, mendukung zaman saat ini, dan memimpin kita ke generasi berikutnya." Memadukan pendidikan IT dengan pendidikan bisnis internasional, KCGI menciptakan program untuk mengembangkan ahli teknik, dan

khususnya CIO, yang memiliki spesialisasi dalam bisnis web (e-bisnis), berdasarkan edisi revisi kurikulum program master Sistem Informasi (IS) dari Association for Computing Machinery (ACM). Misi dan tujuan KCGI adalah untuk mendukung penyediaan tenaga profesional IT yang berpengetahuan luas dan berwawasan internasional dengan tingkat keterampilan yang luar biasa. Kami yakin upaya ini akan berkontribusi pada pembangunan ekonomi dan terwujudnya masyarakat IT yang maju; memfasilitasi adaptasi IT dan teknologi terkait; serta mempromosikan pendidikan teori dan teknologi praktis di bidang akademik yang berkaitan dengan sains, teknologi, dan manajemen bisnis. Kami juga percaya bahwa pencapaian ini pada gilirannya akan mengarah pada pengembangan generasi tenaga profesional dengan keterampilan tinggi di masa depan.

Sebelum KCGI didirikan, program jurusan terkait bisnis web (e-bisnis) di tingkat pendidikan sarjana dan pascasarjana hampir tidak ada sama sekali di Jepang. Jurusan tersebut diperlakukan hanya sebagai sub-bidang di program jurusan tradisional, seperti manajemen bisnis, teknologi teknik industri dan jurusan yang berkaitan dengan informasi. Jurusan tersebut hanya diteliti dan diajarkan sebagai bagian dari jurusan yang sistematis dan komprehensif atau sebagai bagian dari bidang utama. Yang membedakan KCGI sebagai akademi pascasarjana profesional IT dalam pengertian IT yang lebih luas adalah kami bertujuan untuk menjadi akademi profesional kelas dunia yang juga berfokus pada pengembangan kemampuan kepemimpinan. Tidak seperti banyak universitas lain, kami bukanlah akademi pascasarjana ilmu komputer yang "bidang tunggal yang dibagi secara vertikal", bukan pula akademi pascasarjana informatika dan matematika. Meskipun memiliki banyak kesamaan dengan lembaga-lembaga tersebut, kami adalah jenis akademi pascasarjana yang berbeda. Selain desain kurikulum dan sistem guru pembimbing berdasarkan sudut pandang pedagogis, KCGI bertujuan untuk menyediakan sistem pendidikan menyeluruh yang mengintegrasikan berbagai elemen dan kebijakan yang jarang ditemukan di universitas Jepang lainnya. Ini meliputi desain instruksional yang berorientasi pada siswa, sistem pendidikan dengan pembagian kerja yang terbuka dan horizontal serta evaluasi hasil pembelajaran secara berkala. Lebih lanjut, KCGI juga berfokus pada pengembangan pemimpin internasional dan pebisnis yang memiliki keterampilan IT dan manajemen, yang dapat menggunakan kemampuannya untuk bekerja di seluruh Asia dan dunia. Di KCGI, kami secara aktif menerima siswa dari seluruh dunia, sebagai bagian dari tujuan kami sejak didirikan untuk menjadi akademi profesional IT nomor satu di Asia.

Saat ini, IT tidak bisa dipisahkan dari kehidupan sehari-hari dan dalam industri. Digolongkan ke dalam berbagai bidang terkait, IT mencakup berbagai kebutuhan masyarakat. KCGI terus merevisi dan meningkatkan kurikulumnya guna membekali lulusan dengan landasan umum di bidang IT, keterampilan untuk memainkan peran penting di bidang yang dipilih berdasarkan landasan tersebut, dan keterampilan praktis yang dapat diterapkan di dunia industri. Pada tahun akademik 2018, KCGI meluncurkan rangkaian tiga model pendaftaran mata kuliah. Bidang Konsentrasi membekali siswa dengan pengetahuan profesional di bidang tertentu, mulai dari hal dasar hingga teknik-teknik terapan. Mata Kuliah Industri mengajarkan keterampilan perencanaan dan desain yang efektif untuk setiap bidang industri yang menerapkan IT. Terakhir, untuk menanggapi tujuan studi siswa yang beragam, Kurikulum yang Disesuaikan memungkinkan siswa untuk memilih berbagai mata kuliah yang berkaitan dengan bidang tertentu. Dengan keterampilan praktis dan pandangan luas yang mereka peroleh di KCGI, lulusan kami memainkan peran penting dalam berbagai bidang, baik di Jepang maupun secara internasional. KCGI juga mendirikan kampus satelit di Sapporo dan Tokyo. Kampus-kampus satelit ini terhubung dengan kampus utama di Kyoto melalui sistem e-learning, yang memungkinkan siswa untuk tetap menerima pendidikan profesional IT yang mutakhir saat belajar di kampus satelit. Mata kuliah dihadiri secara real-time, memungkinkan siswa untuk mengajukan pertanyaan secara langsung kepada profesor melalui kamera. Mata kuliah ini juga direkam sehingga siswa dapat melihat mata kuliah yang tersimpan di server kami dari rumah. Siswa dapat menerima pendidikan profesional yang canggih di mana saja, kapan saja, melampaui batas ruang dan waktu. Selain itu, KCGI juga didukung oleh jaringan yang kokoh yang terhubung dengan lembaga pendidikan tinggi di seluruh dunia, termasuk yang berada di Amerika Serikat, Tiongkok, dan Korea Selatan. KCGI secara aktif mengembangkan penyelenggaraan pendidikan sambil terus memperluas jaringan internasional. Di tengah perubahan besar yang terjadi di dunia saat ini, KCGI bekerja keras untuk mengembangkan tenaga profesional IT yang canggih, dipandu oleh filosofi pendirian serta misi dan tujuan kami yang telah ditetapkan. Saya sangat menantikan kedatangan siswa yang penuh ambisi seperti Anda.

keg.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics



Dengan titik balik zaman

Salam dari Rektor



Presiden & Kepala Akademi Teknologi Informasi Terapan,
Akademi Pascasarjana Informatika Kyoto

Toshihide Ibaraki 茨木 俊秀

Sarjana teknik Universitas Kyoto, PhD. dari universitas yang sama (Divisi Teknik Elektronika)
Profesor Emeritus Universitas Kyoto,
mantan Dekan Fakultas Pascasarjana Ilmu Informatika Universitas Kyoto,
mantan Profesor Universitas Kansai Gakuin,
Profesor tamu Universitas Illinois, anggota dari 4 perkumpulan akademik yaitu ACM,
Information Processing Society of Japan, dan Japan Society for Industrial and Applied Mathematics.
Penanggung jawab atas kelas : "Topik Lanjutan dalam Teori Sistem", "Proyek Master"

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

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

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

Lambang KCG kcg.edu

Grup KCG adalah kumpulan lembaga pendidikan dari seluruh dunia. Grup ini meliputi Akademi Pascasarjana Informatika Kyoto (Kyoto College of Graduate Studies for Informatics/KCGI); Akademi Komputer Kyoto (Kyoto Computer Gakuin/KCG), yang mencakup Kampus Rakucho, Kampus Kamogawa, dan Kampus Kyoto Ekimae; Akademi Mobil Kyoto; Pusat Pelatihan Bahasa Jepang Kyoto; dan KCG Career. Lambang Grup KCG, "kcg.edu", diambil dari nama domain internet (www.kcg.edu) yang didapatkan pada tahun 1995. Lambang ini dipilih oleh CEO grup KCG, Wataru Hasegawa, pada 2003.

Nama domain "kcg" adalah singkatan dari "Kyoto Computer Gakuin" yang merupakan nama lembaga pendidikan komputer pertama di Jepang. ".edu" adalah generic Top Level Domain (gTLD: salah satu domain internet sektor atas) yang hanya dapat digunakan oleh lembaga pendidikan tinggi yang diakui oleh lembaga akreditasi AS. Pendaftaran pertama lembaga pendidikan dengan domain ".edu" terjadi pada April 1985, ketika enam lembaga pendidikan tinggi Amerika—Columbia University, Carnegie Mellon University, Purdue University, Rice University, University of California di Berkeley, dan University of California di Los Angeles—mendapatkan gTLD tersebut. Beberapa universitas ternama di AS mengikuti tak lama setelahnya, termasuk Massachusetts Institute of Technology (MIT), Harvard University, dan Stanford University. Pada tahun 1989, Grup KCG mendirikan kampus Boston, sebagai pusat pelatihan dan pertukaran pelajar luar negeri dengan MIT serta universitas dan pusat penelitian lain di Amerika Serikat. Sebagai hasil dari upaya ini, Grup KCG diakui oleh para pengembang komputer AS dan pelopor era internet sebagai akademi komputer tepercaya dan lembaga pendidikan tinggi yang sesuai untuk menerima domain ".edu". Grup KCG adalah lembaga pendidikan pertama di Jepang yang menerima gTLD ini. Di kemudian hari, gTLD ".edu" digunakan secara eksklusif oleh institusi pendidikan di Amerika Serikat. Hingga saat ini, Grup KCG masih menjadi satu-satunya lembaga pendidikan di Jepang yang memiliki domain ".edu". Kepemilikan Grup KCG atas domain "kcg.edu" membuktikan bahwa KCG dan KCGI diakui sebagai lembaga pendidikan tinggi baik di Amerika Serikat maupun Jepang. Domain ".edu" yang kami miliki kini menjadi simbol inisiatif kami. Lambang "kcg.edu" menggambarkan semangat yang kuat dari Grup KCG sebagai lembaga pendidikan yang secara konsisten menghargai semangat kepeloporan dalam masyarakat informasi yang maju dan mencerminkan cita-cita pendidikan kami untuk melatih personel yang dapat membentuk arah zaman.

Color of KCG Group

kcg.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

Merah KCG
(warna sekolah Akademi Pascasarjana Informatika Kyoto)

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

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin

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

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

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin Automobile School

Oranye KCG
(warna sekolah Akademi Mobil Kyoto)

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

kcg.edu
Kyoto Japanese Language Training Center

Hijau KCG
(warna sekolah Pusat Pelatihan Bahasa Jepang Kyoto)

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

Menguasai keahlian profesi yang berguna bagi masyarakat.

■ Desain kurikulum diadaptasi sesuai kebutuhan industri dan kemajuan IT

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

■ Struktur kurikulum profesi dan hands-on yang mendetil

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

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

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

Belajar IT (ICT) dan manajemen secara seimbang.

■ Mengembangkan tenaga profesional yang mampu beroperasi di berbagai bidang, seperti IT dan manajemen.

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

■ Penunjukan banyak pengajar yang memiliki pengalaman praktik di perusahaan dan dalam pengembangan strategi IT lainnya

Di akademi ini, untuk mengembangkan kaum profesional, banyak merekrut dosen yang memiliki berbagai pengalaman profesi seperti sebagai CIO di perusahaan-perusahaan besar. Setiap dosen mengajar

kelasnya berdasar pengalamannya masing-masing, untuk melatih kemampuan profesi mahasiswa. Sambil memperdalam pengertian tentang ilmu dan teknologi terbaru yang berhubungan langsung dengan pekerjaan, para mahasiswa dapat menguasai berbagai keahlian menyeluruh sebagai seorang profesional.

Ganti haluan karir, bekerja di bidang IT.

■ Siswa dari berbagai bidang, baik humaniora maupun sains, dapat mendaftarkan

Salah satu tujuan KCGI adalah untuk mengembangkan tenaga profesional IT terdepan dengan berbagai latar belakang. Kami menerima peserta didik dari berbagai bidang dalam humaniora juga sains, tanpa membatasi dari departemen atau bidang studi utama mana mereka telah lulus. KCGI mendukung siswa dari beragam latar belakang dengan menawarkan mata kuliah pilihan yang sesuai dengan pengetahuan, keterampilan, dan kebutuhan siswa yang ada. Untuk memungkinkan mereka yang sudah bekerja dapat terus belajar sambil bekerja, KCGI menyediakan dukungan dengan beragam opsi pembelajaran. Kami dengan bangga menciptakan peluang untuk mengubah haluan karir, sesuatu yang biasanya tidak disediakan dengan baik oleh akademi pascasarjana di Jepang.

■ Dapat memilih mata kuliah sesuai dengan tingkat pengetahuan saat masuk

Para siswa di KCGI memiliki tingkat keterampilan IT yang berbeda-beda, mulai dari lulusan humaniora yang hampir tidak memiliki pengetahuan tentang komputer hingga pekerja yang memiliki pengalaman sebagai SE di industri IT. Akademi ini menawarkan berbagai model set mata kuliah untuk masing-masing mahasiswa sesuai dengan ada tidaknya kemampuan IT dan tujuan karir di masa depan. Dengan hal ini, mahasiswa yang tidak memiliki latar belakang pengetahuan yang memadai pun dapat belajar secara bertahap tanpa merasa kewalahan. Bagi mahasiswa yang telah memiliki pengetahuan dasar yang cukup dapat langsung mengambil mata kuliah keahlian khusus untuk semakin mengembangkan keahlian yang dimiliki.

Kami bertujuan untuk berperan aktif di panggung global.

■ Kuliah dari para pelaku utama bidang IT di berbagai negara

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

Kami melatih siswa untuk menjadi pemain global melalui rangkaian kelas dalam Mode Bahasa Inggris.

KCGI menawarkan banyak kelas dalam Mode Bahasa Inggris, memungkinkan siswa untuk menyelesaikan mata kuliah mereka dan memperoleh gelar Master dengan kuliah hanya dalam bahasa Inggris. Sejumlah mata kuliah ini diajarkan oleh beberapa profesor paling terkemuka dari luar negeri. Siswa dari lebih dari 17 negara dan wilayah, termasuk mahasiswa sarjana dan pascasarjana, belajar di KCGI. Banyak siswa yang memilih mata kuliah yang diajarkan dalam bahasa Inggris. Siswa Jepang juga dapat belajar dalam Mode Bahasa Inggris, asalkan memenuhi tingkat kemahiran bahasa Inggris yang disyaratkan. Dengan memanfaatkan keuntungan dari lingkungan kosmopolitan ini, para siswa tidak hanya meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mereka sambil belajar IT, tetapi juga memperoleh pola pikir internasional.

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.

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

■ Realisasi pekerjaan ideal melalui bimbingan menyeluruh

KCGI bertujuan untuk memungkinkan semua siswa mendapatkan pekerjaan ketika mereka lulus. Pengajar yang bertanggung jawab memanfaatkan pengalaman dan jaringan pribadi mereka di industri dan komunitas lain demi kepentingan para siswa. Melalui konsultasi tatap muka dengan siswa, para pengajar membantu siswa menemukan karir impian mereka. Selain itu, bagi mahasiswa yang ingin berwirausaha, tersedia berbagai bentuk dukungan seperti informasi tentang pendirian perusahaan maupun pengetahuan tentang manajemen dan operasional perusahaan.

■ Pengembangan jaringan bisnis antar lulusan

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



Lingkungan

Lingkungan pendidikan profesi yang menggunakan sistem untuk industri dengan standar dunia

Sistem SAP untuk pendidikan

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

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

Di akademi ini, untuk membina kaum profesional berkeahlian tinggi dalam bidang IT, kami menggunakan sistem SAP ERP untuk pendidikan yang dikembangkan oleh vendor paket perusahaan SAP dari Jerman dan merupakan sistem ERP (Enterprise Resource Planning; Perencanaan Sumber Daya Perusahaan) terbesar di dunia.

Sistem perencanaan sumber daya perusahaan (enterprise resource planning/ERP) ini digunakan oleh sekitar 437.000 perusahaan, termasuk perusahaan yang menggunakan perangkat lunak periferalnya (angka SAP pada Maret 2020) Di antara perusahaan-perusahaan besar tersebut, 92% firma yang termasuk dalam Forbes Global 2000 menggunakan SAP ERP.

Pada umumnya sistem ini digunakan untuk pendidikan dalam bidang manajemen informasi bisnis. Penggunaan sistem ini untuk pendidikan kejuruan ERP secara menyeluruh yang termasuk pengembangan sistem tersebut tidak terdapat di tempat lain di Jepang, hanya terdapat di akademi ini dan merupakan ciri khas sebagai akademi pascasarjana bidang IT pertama di Jepang.

Sistem E-Learning

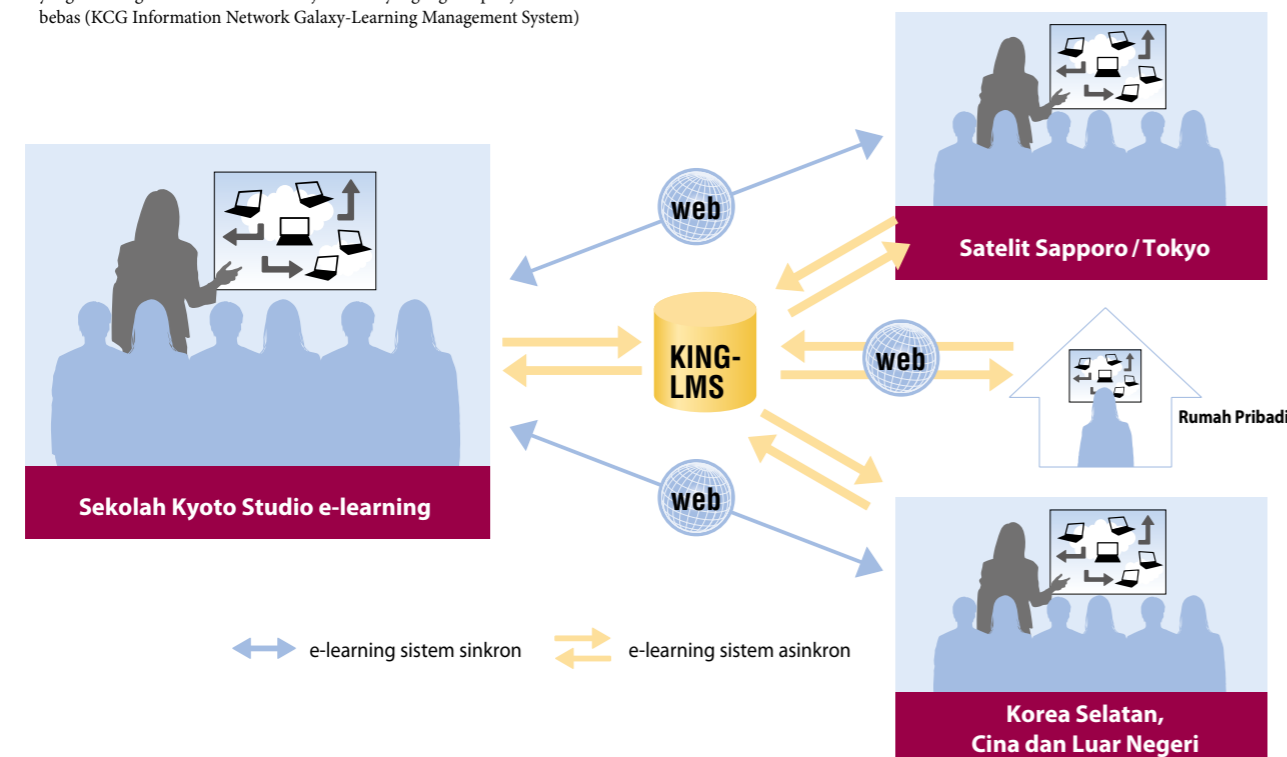
KCGI menggunakan sistem e-learning generasi generasi terdepan untuk menghubungkan kampus utama di Kyoto dengan kampus-kampus satelit dan lokasi lainnya, menyiarkan kuliah secara real-time dan mendukung siswa dengan lingkungan pembelajaran jarak jauh yang komprehensif.

Dengan menggunakan sistem e-learning terbaru, kami melaksanakan kuliah secara real-time menghubungkan Sapporo, Tokyo dan Kyoto (e-learning sistem sinkron). Kami juga menggunakan konten pembelajaran yang digabungkan dalam KING-LMS untuk memungkinkan studi dan kajian kapan saja, di mana saja secara online. Dengan inovasi ini, KCGI menawarkan banyak mata kuliah yang dapat diambil sepenuhnya secara online (e-learning asinkron).

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

■ Mendukung Pembelajaran bagi Pekerja yang Sibuk

Belakangan ini, terdapat banyak pekerja dan kaum profesional yang ingin belajar di program pascasarjana sambil bekerja untuk meningkatkan keahlian atau untuk meningkatkan karir. KCGI mendukung para pekerja yang ingin belajar sambil bekerja dengan tujuan menjadi tenaga profesional IT tingkat lanjut.



Bidang-bidang favorit

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

sumber daya manusia yang memiliki pengetahuan dan keahlian tinggi serta naluri manajemen yang tinggi.

Akademi ini menggunakan kurikulum untuk mengembangkan sumber daya manusia IT tingkat tinggi yang diakui dunia. Para lulusan akademi ini diharapkan untuk bekerja dalam bidang-bidang IT dengan berbagai posisi seperti di bawah ini.

CIO (Chief Information Officer)

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

Manajer Proyek

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

SE Senior, Engineer Konstruksi Sistem Web

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

Konsultan Integrasi Sistem

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

Web marketing professional

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

Arsitek Sistem

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

Konsulta Keamanan Informasi

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

Administrator Produksi Konten

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

Analisis Data

Analisis data mengumpulkan beragam data tentang pelanggan dan produk yang diperoleh melalui aktivitas bisnis dan menganalisis data tersebut secara objektif guna menemukan karakteristik dan tren dalam data. Mereka kemudian mendiskusikan usulan solusi untuk masalah dalam manajemen dan pengembangan sistem. Penggunaan Big Data di bidang seperti pertanian dan kedokteran telah makin maju belakangan ini, dan ragam bidang yang menerapkan penggunaan Big Data pun terus meluas. Analisis data memerlukan pengetahuan pemasaran dan manajemen, keterampilan IT seperti analisis statistik dan data mining serta pemikiran logis berdasarkan penyusunan dan pengujian hipotesis.

Sasaran Pendidikan

Untuk mewujudkan misi dan tujuannya dalam mendidik para siswa, akademi kami menetapkan sasaran pendidikan untuk jurusan teknologi bisnis web sebagai berikut.

1) Memperoleh Literasi Mendasar

Siswa diharapkan dapat mempelajari keterampilan sosial dan komunikasi yang berfungsi sebagai fondasi untuk mempromosikan bisnis. Siswa juga diharapkan untuk memahami teknologi mendasar seperti jaringan perangkat lunak dan perangkat keras yang menyusun IT/ICT.

2) Meningkatkan Kemampuan Perencanaan dan Desain

Siswa diharapkan untuk mengembangkan kemampuan: 1) melakukan riset secara luas dan menganalisis tren bisnis dan IT/ICT pendukungnya di masa kini dan masa depan; dan 2) merencanakan dan mengusulkan pendekatan logis untuk menghadapi tantangan perusahaan dan masyarakat yang mendesak. Selain itu, siswa diharapkan untuk mengembangkan kemampuan untuk merancang berbagai sistem dan konten yang dapat mewujudkan usulan rencana.

3) Meningkatkan Kemampuan Pengembangan dan Implementasi

Siswa diharapkan dapat mengembangkan kemampuan untuk secara pribadi memanfaatkan sistem dan konten yang direncanakan dan didesain melalui implementasi perangkat lunak atau menawarkannya kepada pengguna akhir. Dalam prosesnya, siswa diharapkan untuk memperdalam pengetahuan praktis mereka terkait berbagai alat dan aturan pengodean yang diperlukan untuk mengembangkan dan mengoperasikan sistem dan konten tersebut.

4) Membina Kesadaran dan Etika Profesional

Siswa diharapkan dapat mengembangkan kemampuan untuk memimpin proses bisnis secara bertanggung jawab. Untuk terus meningkatkan proses bisnis, mereka juga diharapkan untuk mengembangkan kesadaran profesional yang tinggi dan sudut pandang yang etis. Dengan gabungan kedua hal tersebut, kami mengharapkan siswa dapat memperoleh keterampilan dan metode kepemimpinan praktis untuk mengelola organisasi.

Kebijakan Kurikulum

Selaras dengan misi dan sasaran kami, kami menawarkan kurikulum untuk melatih tenaga profesional dengan spesialisasi khusus yang memiliki keterampilan manajemen IT/ICT dan dapat secara aktif mengembangkan bidang bisnis IT yang mereka pilih.

1. Mata kuliah dalam kurikulum dikelompokkan ke dalam kategori berikut:

- Bidang Konsentrasi – mata kuliah yang dikelompokkan secara sistematis untuk memperdalam pengetahuan mengenai bidang studi yang spesifik.
- Industri – mata kuliah yang berfokus pada penggunaan teknologi dan keterampilan secara praktik dalam industri tertentu bersama para ahli bisnis dan IT menggunakan studi kasus dan pembelajaran berbasis proyek.
- Mata kuliah pilihan pendukung – mata kuliah yang mencakup tren teknologi, mata kuliah teori tingkat tinggi, serta mata kuliah keterampilan pendukung yang melengkapi bidang Konsentrasi dan Industri.

2. Penetapan Model dan Metode Pendaftaran Mata Kuliah

Untuk menanggapi tujuan dan preferensi pembelajaran mereka, siswa memilih satu "Konsentrasi", serangkaian mata kuliah yang menekankan keahlian yang luas dan mendalam mulai dari pengetahuan mendasar hingga penerapan dan praktik di bidang

terkait IT tertentu dalam ragam pengetahuan yang luas. Selain itu, Kurikulum yang Disesuaikan memungkinkan siswa untuk memilih mata kuliah yang sesuai dengan berbagai kebutuhan siswa dan sasaran pribadi studi dan penelitian mereka.

Untuk memperluas pembelajaran mereka ke dalam penerapan profesional, kurikulum juga menawarkan mata kuliah Industri yang menekankan penerapan praktik teknologi di berbagai bidang industri. Siswa menerapkan pengetahuan mereka pada masalah tertentu serta membuat desain dan rencana di berbagai industri. Mata kuliah industri dimaksudkan untuk melengkapi mata kuliah Konsentrasi utama siswa.

3. Proyek Master

Bersama dengan perkuliahan, kurikulum kami dirancang untuk membina kemampuan praktik dan terapan siswa dalam mengejar minat mereka sendiri dengan menyelesaikan Proyek Master di bawah bimbingan Fakultas.

4. Respons terhadap Perubahan

Kurikulum kami dengan cepat merespons pesatnya perubahan yang terjadi di industri IT/ICT. Akademi terus meninjau dan memodifikasi kurikulum sesuai dengan perubahan Industri dan masyarakat yang dibutuhkan untuk tenaga profesional dengan keterampilan tinggi di Jepang dan luar negeri.

Kebijakan Diploma

Akademi memberikan gelar Master bagi siswa yang memenuhi syarat-syarat berikut.

- 1) Menyelesaikan sepenuhnya perkuliahan yang telah ditetapkan dalam periode waktu yang dialokasikan (misalnya, 4 semester)
- 2) Menyelesaikan sepenuhnya kredit yang telah ditetapkan untuk kelulusan

Akademi ini mengharapkan siswa dapat mencapai hal-hal berikut:

- a. Memperoleh dan memperluas pengetahuan mendasar agar dapat berkontribusi pada profesi mereka.
- b. Menerapkan pengetahuan tersebut di bidang yang dipilih oleh siswa untuk menjadi tenaga profesional dengan keterampilan tinggi. Berperilaku dengan sikap yang beretika tinggi untuk menjadi pribadi yang terhormat dalam profesi mereka.

Program Terintegrasi untuk Pengembangan Tenaga Profesional Teknologi Informasi yang Berkualifikasi Tinggi

Salah satu sasaran Filosofi Akademi KCGI adalah pengembangan dan kelulusan tenaga profesional teknologi informasi berkualifikasi tinggi. Untuk mencapai sasaran ini, KCGI menetapkan kurikulum terintegrasi, menggabungkan berbagai model registrasi mata kuliah untuk memenuhi beragam tujuan pendidikan siswa melalui proyek dan aktivitas yang didorong oleh siswa.

■ Memperoleh Spesialisasi

Sebagai tenaga profesional teknologi informasi berkualifikasi tinggi, menguasai seluruh pengetahuan tentang IT bukanlah hal yang realistis. Agar siswa dapat memiliki spesialisasi, KCGI mengidentifikasi sejumlah bidang tertentu dan mengembangkan kurikulum untuk bidang-bidang tersebut. Bidang Konsentrasi ini memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan yang luas dan mendalam di bidang yang mereka pilih, mulai dari hal-hal mendasar hingga teknologi terapan dan keterampilan praktis.

■ Merespons Kebutuhan Masyarakat

Di seluruh industri modern, kebutuhan akan IT terapan untuk meningkatkan efisiensi, mengumpulkan pengetahuan, dan menyelesaikan masalah terus meningkat. KCGI menanggapi kebutuhan ini dengan menyelenggarakan Mata Kuliah Industri yang memungkinkan siswa untuk memilih bidang industri dan mempraktikkan IT di bidang tersebut, belajar melalui studi kasus dan dengan menangani masalah.

■ Mendemonstrasikan Keterampilan Kreatif dan Praktis

Tenaga profesional teknologi informasi yang berkualifikasi tinggi harus mampu menerapkan pengetahuan yang mereka peroleh di setiap mata kuliah untuk penggunaan praktik dan solusi atas masalah yang nyata. Mereka harus mampu merencanakan dan mendesain rangkaian tindakan yang akan diambil atas inisiatif mereka sendiri dan memberikan manfaat solusi tersebut kepada orang lain. Untuk memastikan bahwa siswa memperoleh pengetahuan yang mereka butuhkan, siswa mengikuti kurikulum yang terdiri dari Proyek Master dengan salah satu tema serta Proyek Penelitian/Studi Independen, di bawah bimbingan Sponsor Proyek.



■ Orientasi Profesional

Tenaga profesional teknologi informasi yang berkualifikasi tinggi diharapkan dapat memenuhi peran mereka sebagai tenaga profesional yang sangat terlatih yang mampu menyelesaikan masalah nyata dan memberikan solusi praktis di bidang industri yang sebenarnya. Untuk tujuan ini, KCGI mendorong para siswa untuk mengikuti magang. Magang memberikan kesempatan untuk mendapatkan pengalaman langsung yang dapat meningkatkan tingkat kemahiran teknis siswa dan mempertajam keterampilan pemecahan masalah mereka.

Pemilihan model instruksional dan penugasan proyek dan sejenisnya tidak diberlakukan secara seragam pada semua siswa. Sebaliknya, siswa dapat menggabungkan berbagai pilihan yang sesuai dengan ketertarikan dan minat serta kedalaman studi mereka. KCGI merancang kurikulum yang menghormati kebebasan siswa untuk mengejar studi pilihan mereka sambil memastikan mereka menemukan pengetahuan dan teknik yang diperlukan dan sesuai bagi tenaga profesional teknologi informasi yang berkualifikasi tinggi.



Sasaran

KCGI menyusun kurikulum yang menyediakan teknik dan pengetahuan dasar yang akan dibutuhkan siswa di bidang ICT. Mata Kuliah Wajib meliputi mata kuliah yang mengajarkan keterampilan dasar yang dibutuhkan oleh pebisnis serta keterampilan praktis yang digunakan di bidang-bidang profesional. Mata Kuliah Konsentrasi adalah mata kuliah dengan beragam konten tentang bidang profesional tertentu. Mata Kuliah Industri terdiri dari mata kuliah yang berkaitan dengan bidang-bidang utama yang memiliki tingkat permintaan tinggi.

Namun demikian, karena sifat ICT yang cepat berubah, dalam beberapa kasus siswa perlu menyusun dan mempelajari kurikulum dengan cara yang tidak biasa. Untuk memenuhi kebutuhan ini, siswa dapat, setelah berkonsultasi dengan pengajar mereka, membuat kurikulum sendiri dengan memilih mata kuliah tidak wajib yang sesuai dengan sasaran pendidikan mereka masing-masing. Kurikulum ini disebut Kurikulum yang Disesuaikan.

Pendaftaran

Mata Kuliah Wajib

- Komunikasi Profesional dalam Industri ICT
- Teori Kepemimpinan
- Fondasi Proyek

Mata Kuliah Konsentrasi

- ERP
- Analisis Data Bisnis
- Kewirausahaan Global
- Pengembangan Sistem Web
- Administrasi Jaringan
- IT Manga dan Anime
- IT Pariwisata
- Kecerdasan Buatan (AI)

Pilih salah satu Bidang Konsentrasi di atas.

Mata Kuliah Industri

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

Mata Kuliah Pilihan Pendukung

Kurikulum yang Disesuaikan

Susun kurikulum Anda sendiri dengan memilih dari mata kuliah tidak wajib yang sesuai dengan sasaran pendidikan individu.

atau

Proyek Master

Master Ilmu Pengetahuan dalam bidang Teknologi Informasi (Gelar Profesional)

♦ Mata Kuliah Wajib

KCGI menerima siswa dari beragam latar belakang, terlepas dari jurusan sarjana yang diambil. Keterbukaan ini adalah salah satu cara kami memenuhi misi untuk masyarakat yaitu menyediakan peluang karier yang menantang bagi sebanyak mungkin orang. Mata kuliah wajib di KCGI adalah yang menanamkan keterampilan inti untuk komunikasi yang rasional dan efektif yang diharapkan dari tenaga profesional tingkat tinggi, apa pun bidang spesialisasi yang diambil siswa.

- Wajib**
- Komunikasi Profesional dalam Industri ICT
 - Teori Kepemimpinan
 - Fondasi Proyek

♦ Proyek Penelitian/Studi Independen

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

♦ Pemilihan Mata Kuliah

Setelah berkonsultasi dengan koordinator akademik, siswa memilih dari mata kuliah Konsentrasi, Industri dan Pilihan Pendukung yang akan mereka pelajari di setiap periode akademik, guna merencanakan rencana studi mereka masing-masing. Mata kuliah ini dibagi menjadi mata kuliah dasar, yang tidak memiliki prasyarat pengetahuan, dan mata kuliah terapan, yang memang menuntut prasyarat tingkat pengetahuan tertentu. Untuk memastikan bahwa siswa dapat mencapai hasil akademik yang memadai, ditentukan jalur mata kuliah (pola studi yang disarankan). Di saat yang sama, ada batasan untuk jumlah unit mata kuliah yang dapat diselesaikan siswa per periode. Ketentuan ini memastikan bahwa siswa dapat mengembangkan rencana studi yang menyisakan cukup waktu untuk studi individu.

♦ Magang

KCGI menawarkan program magang yang memungkinkan siswa di KCGI untuk mendapatkan pengalaman kerja selama jangka waktu tertentu di sebuah bisnis atau organisasi yang terkait dengan bidang studi mereka. Siswa diharapkan dapat menerapkan pengetahuan profesional dan keterampilan komunikasi yang mereka peroleh di KCGI dalam lingkungan kerja di dunia nyata, dan dengan demikian menerapkan apa yang telah mereka pelajari ke dalam penggunaan praktis. Setelah mereka menyelesaikan magang, siswa menyerahkan laporan partisipasi dan mempresentasikan disertasi lisan untuk mendapatkan kredit.

Proyek Master

Banyak Pengajar KCGI yang memiliki pengalaman luas dalam membimbing siswa di Universitas Kyoto dan universitas terkemuka lainnya di Jepang, atau telah berperan aktif di garis depan bisnis secara global. Siswa KCGI dapat menerima bimbingan langsung dari para pengajar ini untuk Proyek Master mereka.

♦ Ikhtisar

Proyek Master di KCGI adalah mata kuliah wajib yang berfokus pada aplikasi praktis dan teknologi yang digunakan di bidang IT, dengan tujuan mengarahkan mahasiswa dalam menetapkan, menganalisis, dan memecahkan masalah berdasarkan kesadaran mereka sendiri akan masalah. Dibandingkan dengan proyek gelar Master di universitas tradisional yang cenderung berfokus pada penelitian, Proyek Master KCGI bertujuan menciptakan peluang bagi mahasiswa untuk meningkatkan taraf kehidupan masyarakat atau individu dengan beberapa cara menggunakan alat yang tersedia, kerangka kerja, dan sebagainya selain memberikan temuan-temuan baru.

♦ Tujuan

Dalam Proyek Master KCGI, mahasiswa menganalisis masalah dan memberikan solusi yang berfokus pada alat tertentu (seperti platform, perangkat lunak, layanan, kerangka kerja dan model bisnis), dengan memanfaatkan pengetahuan khusus di bidang dan industri yang telah mereka peroleh selama masa studi.

♦ Metode Pelaksanaan

KCGI mengadopsi model pendekatan fleksibel dari Universitas Columbia yang merupakan panutan dalam bidang pendidikan. Bergantung pada periode dan konten studi, setiap siswa dapat memilih salah satu dari empat jenis tugas riset berikut: 1) Laporan Master 2) Proyek Master 3) Honors Master Project 4) Honors Master Thesis

Contoh Alur Peristiwa dalam Proyek Master (Gambaran Umum)

Semester ke-2

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

Semester ke-3 dan ke-4

Siswa secara berkala melapor kepada Sponsor Proyek mereka terkait dengan perkembangan dan hasil Proyek. Sebelum menyelesaikannya, siswa menyerahkan tesis, dll. dan diwawancarai oleh para pengajar melalui ujian lisan.



Studio e-learning



Auditorium



Ruang Kuliah

Menyusun Mata Kuliah Anda

Untuk memperoleh gelar Magister Sains dalam Teknologi Informasi (MS dalam IT) di KCGI, semua siswa diwajibkan untuk berhasil menyelesaikan sejumlah kredit dan menyelesaikan proyek master. Mata kuliah yang ditawarkan di KCGI dibagi menjadi tiga sebagai berikut: Bidang Konsentrasi, Mata Kuliah Industri dan Mata Kuliah Pilihan Pendukung. Dari berbagai mata kuliah yang terkait dengan bisnis berbasis Web, KCGI memilih mata kuliah yang

sangat menarik perhatian industri dan yang memiliki tuntutan tinggi atas pengetahuan dan keterampilan terkait. Kami kemudian mengelompokkan mata kuliah ini menjadi kurikulum, memungkinkan siswa untuk memusatkan studi mereka secara efisien. Untuk membebaskan siswa agar dapat belajar secara mandiri, desain kurikulum mengizinkan pemilihan mata kuliah yang tidak berhubungan dengan bidang spesifik siswa.

Bidang Konsentrasi	Para siswa memilih bidang khusus yang spesifik dari pengetahuan yang berhubungan dengan IT dan memperdalam pengetahuan mereka dalam lingkup itu. Untuk membantu siswa dalam memperoleh basis pengetahuan spesifik namun cukup luas, mata kuliah dikelompokkan ke dalam berbagai bidang.
ERP	Siswa mempelajari sistem perencanaan sumber daya perusahaan (ERP) yang digunakan perusahaan untuk mengelola informasi orang, barang dan uang, dan untuk mendukung pengambilan keputusan bisnis.
Analisis Data Bisnis	Siswa belajar untuk menganalisis informasi yang terkumpul di cloud dan dalam basis data dan menggunakan analisis mereka untuk mendukung pengambilan keputusan yang efektif.
Kewirausahaan Global	Kurikulum ini mengajarkan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk berhasil sebagai pengusaha dalam bisnis IT, termasuk pola pikir kewirausahaan, kepemimpinan, dan metode analisis data dan penggunaan.
Pengembangan Sistem Web	Siswa dalam kurikulum ini mempelajari cara merencanakan dan merancang situs web yang terhubung ke sumber daya seperti basis data dan layanan cloud, serta cara membuat aplikasi Web untuk PC dan ponsel pintar.
Administrasi Jaringan	Siswa di mata kuliah ini belajar cara membangun jaringan sesuai dengan aplikasi yang dimaksudkan, mempelajari komputasi cloud dan manajemen keamanan, serta belajar cara mengembangkan dan mengimplementasikan berbagai sistem klien/server.
IT Manga dan Anime	Kurikulum ini mengajarkan siswa cara menggunakan alat digital untuk merencanakan dan memproduksi konten visual animasi dan lainnya, serta bagaimana menggabungkan konten tersebut ke dalam bisnis seseorang.
IT Pariwisata	Dalam kurikulum ini, siswa belajar tentang penerapan ICT dalam pariwisata, implementasi IT dalam bisnis pariwisata, pengelolaan tur, akomodasi dan informasi lainnya, serta perencanaan dan desain konten pariwisata.
Kecerdasan Buatan	Dalam mata kuliah ini, siswa ini mempelajari teori dasar dan penerapan kecerdasan buatan (AI) serta teknologi terkait menggunakan studi kasus nyata yang ditemukan di berbagai bidang. Para peserta juga akan memperoleh kemahiran dalam perangkat lunak terkait AI serta mempelajari cara menggunakan dan menerapkannya di berbagai bidang AI.
Mata Kuliah Industri	Mata kuliah ini berfokus pada penerapan praktik dari pengetahuan dan teknologi profesional di bidang tertentu. Mata kuliah dikhususkan untuk setiap industri. Kuliah disampaikan oleh individu-individu luar biasa yang aktif di lini depan masing-masing industri. Mata kuliah terus diperbarui untuk mencerminkan tren mutakhir di setiap industri yang dipelajari.
Fintech	Fintech adalah IT yang diterapkan di bidang keuangan. Mata kuliah ini mengeksplorasi operasi inti bank serta status uang elektronik, mata uang virtual dan teknologi keuangan lain yang ada saat ini.
Pertanian	Siswa mempelajari bagaimana IT diterapkan di bidang pertanian. Topik termasuk penggunaan IT untuk mengendalikan lingkungan budidaya (seperti di pabrik tanaman) dan revolusi dalam menghasilkan distribusi.
Kelautan	Kurikulum ini berkaitan dengan penerapan IT dalam pembuatan kapal dan transportasi laut. Siswa mempelajari kontrol navigasi kapal dan pengendalian lingkungan untuk budidaya laut.
Kesehatan dan Medis	Siswa mempelajari tentang aplikasi IT di bidang medis. Topik yang dibahas meliputi manajemen data dalam catatan medis elektronik dan dukungan diagnostik menggunakan AI dan visualisasi data.
Pemasaran Konten	Siswa mempelajari tentang aplikasi IT di manga, anime, video, musik dan media lainnya. Di antara topik yang ditangani adalah digitalisasi proses produksi, manajemen hak kekayaan intelektual dan strategi promosi.
Pendidikan	Dalam mata kuliah ini siswa mempelajari tentang aplikasi IT di bidang pendidikan. Ini termasuk desain dan produksi konten e-learning (pembelajaran elektronik), berbagai sistem komunikasi, dan lainnya.
Mata Kuliah Pilihan Pendukung	Kurikulum ini terdiri dari mata kuliah yang mengajarkan keterampilan dasar yang dibutuhkan siswa sebagai tenaga profesional, apa pun industri atau bidang konsentrasinya, seperti komunikasi dan manajemen, serta mata kuliah yang mencakup studi kasus aplikasi ICT terdepan dan tren teknologi. Karena menyatukan mata kuliah dari berbagai perspektif, mulai dari dasar hingga terapan, kurikulum ini memperluas pembelajaran siswa.
Komunikasi	Siswa dari mata kuliah ini mempelajari cara berkomunikasi secara logis dan jelas di bidang IT dan bisnis, mengembangkan keterampilan dalam percakapan, ekspresi diri dan sebagainya.
Manajemen	Siswa dari mata kuliah ini mempelajari tentang pendekatan manajemen yang umumnya diperlukan dalam perusahaan, seperti manajemen kemajuan kerja dan pelatihan personel.
Manufaktur	Upaya untuk meningkatkan kualitas dan kerangka kerja untuk memicu inovasi di bidang manufaktur dieksplorasi dalam studi kasus terperinci dalam mata kuliah ini.
Aplikasi Lanjutan dan Tren Teknologi dalam IT	Siswa dari mata kuliah ini mempelajari berbagai aplikasi canggih IT dan studi kasus terperinci tentang tren teknologi.

Bidang Konsentrasi

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

ERP (Perencanaan Sumber Daya Perusahaan)

► Untuk informasi tentang jalur mata kuliah di bidang konsentrasi ini, lihat halaman 33.

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

Dalam konsentrasi ini, siswa terlibat dalam studi praktik dengan

menggunakan sistem pendidikan SAP ERP (SAP S/4HANA), yang meliputi integrasi bisnis, sistem akuntansi keuangan, sistem penjualan dan distribusi. Siswa juga melakukan survei studi kasus analisis masalah dan implementasi ERP di berbagai perusahaan. Selain itu, siswa melakukan penelitian tentang menghubungkan ERP dengan infrastruktur perusahaan terbaru, seperti dalam basis data memori dan IoT.

Jalur karier target

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

Pesan dari Sponsor Proyek

Profesor Yi Li

Di era persaingan yang makin ketat ini, banyak perusahaan yang menerapkan paket integrasi ERP untuk meningkatkan bisnis mereka. Karena perusahaan di berbagai jenis bisnis menggunakan sistem ERP sebagai sistem inti untuk integrasi bisnis, dibutuhkan konsultan ERP yang memiliki keterampilan untuk menganalisis karakteristik setiap jenis bisnis dan menerapkan sistem yang menanggapi kebutuhan operasi tiap perusahaan.

Setelah memperoleh pengetahuan tentang manajemen dan akuntansi serta mempelajari keterampilan IT dasar seperti pemrograman, siswa di KCGI belajar cara menyesuaikan sistem ERP untuk inventaris pembelian, produksi, logistik penjualan, akuntansi, dan manajemen personel. Dalam Proyek Master, siswa melakukan penelitian tentang implementasi ERP khusus industri tertentu dan mengusulkan solusi untuk masalah manajemen yang bertujuan untuk meningkatkan proses bisnis. Siswa tidak hanya menyesuaikan sistem ERP tetapi juga mengembangkan add-on dan sistem eksternal apabila diperlukan.

Seiring dengan kemajuan globalisasi, permintaan akan konsultan ERP yang dapat berperan di panggung internasional kian meningkat. KCGI mengembangkan konsultan ERP global yang dapat menjawab kebutuhan zaman, baik dalam bahasa Jepang maupun Inggris. Selain penyesuaian sistem ERP bahasa Inggris/Jepang, kami mengembangkan penelitian yang menanggapi kebutuhan sistem ERP sesuai dengan standar pelaporan keuangan internasional (international financial reporting standards/IFRS). Kami juga melakukan penelitian tentang implementasi sistem ERP khusus negara tertentu, melakukan survei sistem akuntansi dan kebiasaan bisnis di berbagai negara. Banyak dari siswa kami yang bekerja keras untuk mewujudkan impian mereka menjadi konsultan ERP di perusahaan konsultan global.



Jalur untuk Menjadi Konsultan ERP

Mata kuliah utama yang dipelajari di bidang konsentrasi ERP terdiri dari mata kuliah dan praktikum berikut, yang diambil dalam urutan yang ditunjukkan. Proses ini mempersiapkan siswa untuk ujian kualifikasi agar dapat menjadi konsultan SAP bersertifikat dan membantu mereka memperoleh keahlian dalam implementasi proyek ERP di lingkungan perusahaan. Mata kuliah berikut juga dapat dihadiri oleh siswa yang memilih bidang konsentrasi selain ERP.

Semester ke-1 **Pengantar Sistem Informasi Manajemen** ► Sistem Informasi untuk Perusahaan
► Integrasi Sistem dan e-Bisnis

Semester ke-2 **Kuliah tentang Persiapan Ujian Sertifikasi Konsultan SAP**
► Pengembangan Sistem Akuntansi Keuangan 1, 2
► Pengembangan Sistem Penjualan dan Distribusi 1,2
► Pengembangan Sistem Pengendalian Produksi

Semester ke-3 dan selanjutnya **Studi Praktik tentang Pengembangan dan Implementasi Sistem ERP**
► Proyek Implementasi ERP Simulasi
► Magang
► Pengembangan dan Pemrograman Add-on



Analisis Data Bisnis

► Untuk informasi tentang jalur mata kuliah di bidang konsentrasi ini, lihat halaman 33.

Analisis data bisnis adalah teknik bisnis yang mendapatkan perhatian yang meningkat dari berbagai bidang industri dalam beberapa tahun terakhir. Tujuan utama dari analisis data bisnis adalah untuk memungkinkan perusahaan melakukan pengambilan keputusan yang efektif yang mereka butuhkan untuk mengembangkan bisnis mereka. Ketika perusahaan mengakumulasi berbagai data, manajemen data menjadi semakin kompleks, menghadapkan perusahaan dengan berbagai masalah sulit. Tujuan dari konsentrasi ini adalah untuk

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

Jalur karier target

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

Pesan dari Sponsor Proyek

Profesor Hong Seung Ko

Proyek yang saya pimpin terutama berfokus pada strategi pemasaran B2C untuk operasi bisnis online ("e-marketing") yang efisien. Sambil memperdalam pemahaman tentang ICT yang membentuk dasar e-marketing, siswa saya menganalisis perilaku pembelian calon pelanggan secara online guna meningkatkan penjualan dan pendapatan online. Hasilnya kemudian diterapkan untuk mengembangkan strategi dengan menggunakan teknik statistik, seperti analisis kohort dan analisis AHP.

Setahun sekali, perwakilan siswa bimbingan saya mengikuti konferensi akademik internasional yang diadakan di Amerika Utara, Eropa, dan sebagainya, untuk menyampaikan presentasi dalam bahasa Inggris. Saya mengundang Anda untuk mempelajari strategi pemasaran di pusat manajemen pengetahuan yang berfokus pada pelanggan. Apakah Anda berani mengambil tantangan untuk menyampaikan presentasi di konferensi akademik internasional di luar negeri?



Kewirausahaan Global

► Untuk informasi tentang jalur mata kuliah di bidang konsentrasi ini, lihat halaman 33.

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

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

Jalur karier target

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

Pesan dari Sponsor Proyek

Profesor Madya Kengo Onishi

KCGI secara aktif merekrut pengajar yang berpengalaman sebagai pebisnis dan wirausahawan. Di bawah bimbingan mereka, KCGI telah meluluskan banyak wirausahawan sejak pertama kali didirikan. Sebagai akademi pascasarjana terspesialisasi, KCGI menawarkan kurikulum yang diarahkan untuk mengembangkan wirausahawan yang tidak dapat dilakukan oleh lembaga lain, mengajarkan pemasaran berbasis ICT, manajemen pelanggan, serta pengetahuan tentang tugas manajemen yang dibutuhkan wirausahawan.

Berdasarkan hasil ini, KCGI dinominasikan untuk melayani di Badan Pendidikan Kooperatif untuk Pengaturan, Pengujian, Evaluasi, dll. Atas Kurikulum Model untuk Wirausahawan IT, dll. dalam Pengembangan Wirausahawan IT di Universitas, suatu badan di dalam Information-technology Protection Agency (IPA) dari Information Technology Promotion Agency. KCGI kini giat bekerja sama dengan universitas lain untuk membuat kurikulum baru demi pengembangan kewirausahaan. Jika Anda menerapkan keterampilan Anda di bidang ICT untuk mengasah kemampuan Anda dalam membuat laporan, dengan dukungan yang sesuai dari lembaga publik, Anda akan dapat mewujudkan bisnis Anda sendiri



Pengembangan Sistem Web

► Untuk informasi tentang jalur mata kuliah di bidang konsentrasi ini, lihat halaman 34.

Pengembangan sistem web sebagai aturan mencakup produksi situs web pada intranet perusahaan, menahan konten untuk penggunaan internal perusahaan, dan pembuatan situs web di internet, yang dipublikasikan untuk penggunaan luar. Secara umum, pengembang sistem Web membuat kode situs web menggunakan bahasa

pemrograman dan bahasa markup seperti HTML5. Namun, tugas mereka juga mencakup penggunaan sistem manajemen konten (CMS). Dalam konsentrasi ini, siswa mempelajari cara memprogram dan mengode sistem Web dan mempelajari dasar-dasar jaringan.

Jalur karier target

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

Pesan dari Sponsor Proyek

Profesor Madya Takao Nakaguchi

Pengembangan sistem Web itu sangat beragam. Ini menggunakan teknologi matang yang sudah banyak digunakan untuk menghasilkan layanan secara efisien, tetapi juga memanfaatkan teknologi terbaru untuk menciptakan layanan yang belum pernah ada sebelumnya. Ini mungkin melibatkan sistem Web dengan layar administratif seperti yang ada di lingkungan kantor, atau dapat terdiri dari pembuatan aplikasi AR untuk digunakan di smartphone.

Beberapa proyek mungkin melibatkan Internet of Things (IoT), yang mengumpulkan informasi dari berbagai perangkat, seperti sensor dan kamera. Proyek lainnya mungkin menerapkan kecerdasan buatan (AI) untuk mengintegrasikan pengenalan gambar dengan deteksi abnormalitas, misalnya. Banyak proyek pengembangan sistem terbaru yang diwujudkan menggunakan teknologi Web. Berbagai macam bahasa pemrograman, database, dan hal lainnya juga berperan.

Hal yang penting ketika beroperasi dengan berbagai macam teknologi adalah menetapkan dengan jelas tujuan Anda mengembangkan sistem tersebut. Sistem ini dirancang untuk digunakan di bidang apa? Apa masalahnya dan bagaimana sistem ini akan memecahkan masalah tersebut? Teknologi apa yang akan digunakan untuk membuat proposal Anda? Setelah menetapkan hal-hal ini, Anda dapat mengembangkan sistem, meminta pengguna mencobanya dan mengevaluasi hasilnya. Partisipasi dalam proyek semacam itu memberi siswa keterampilan yang mereka butuhkan untuk merancang dan mengembangkan sistem yang dibutuhkan masyarakat. Setelah menyelesaikannya, kami berharap siswa dapat memulai karier aktif sebagai ahli teknologi Web.



Administrasi Jaringan

► Untuk informasi tentang jalur mata kuliah di bidang konsentrasi ini, lihat halaman 34.

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

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

Jalur karier target

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

Pesan dari Sponsor Proyek

Profesor Shozo Naito

Bidang spesialisasi saya adalah jaringan dan keamanan informasi. Dalam membangun dan mengoperasikan sistem informasi, jaringan dan keamanan saling melengkapi, ibarat roda mobil. Jaringan membuat sistem informasi menjadi mudah digunakan, tetapi secara langsung juga meningkatkan risiko keamanannya. Teknologi jaringan dan teknologi keamanan terus berkembang dalam persaingan satu sama lain, semacam perlombaan senjata. "Masyarakat yang berjejaring di mana-mana" adalah kata kunci yang sering terdengar belakangan ini. Ini mengacu pada tren saat ini ketika segala macam hal semakin terhubung dalam sebuah jaringan. Sebaliknya, tren lain yang sedang berlangsung adalah sentralisasi semua hal mulai dari perangkat keras dan platform hingga perangkat lunak (aplikasi) di server data, seperti yang direpresentasikan oleh komputasi cloud.

Tentu saja, lingkungan layanan seperti yang baru saja saya uraikan hanya dapat diwujudkan dengan keamanan informasi yang kokoh. Skala kerusakan yang dapat terjadi, mulai dari kebocoran informasi pribadi, infeksi virus komputer, peretasan server Web, penghapusan situs web, hingga penipuan e-commerce, meningkat seiring dengan meluasnya jaringan. Namun, kembali ke keadaan yang tertutup dan tanpa jaringan bukanlah opsi yang tepat. Sebaliknya, kita harus menemukan solusi yang memberikan keseimbangan yang bijak untuk situasi saat ini. Saya mengundang para siswa baru untuk mengambil tantangan dalam mempelajari teknologi keamanan informasi dan jaringan terbaru, serta mencapai keseimbangan antara teori dan praktik. Kurikulum ini juga memberikan kesempatan untuk mempertimbangkan peran yang melibatkan teknologi informasi dan etika informasi dan menggunakannya dalam sistem sosial.



IT Manga dan Anime

► Untuk informasi tentang jalur mata kuliah di bidang konsentrasi ini, lihat halaman 34.

Industri konten kreatif Jepang yang dipimpin oleh manga dan anime menarik perhatian dunia. Di KCGI, siswa mengalami berbagai situasi yang dihadapi dalam industri kreatif, seperti membuat model bisnis baru berdasarkan penelitian model bisnis lama di industri konten kreatif dan berlatih cara merencanakan dan memproduksi anime. Kurikulum ini membekali siswa dengan kemampuan menemukan

solusi untuk masalah individu yang dihadapi dalam pembuatan konten. Siswa harus belajar menguasai berbagai alat digital karena ICT sangat diperlukan dalam industri konten dan kreatif. Kurikulum juga mengembangkan keterampilan merancang solusi untuk diterapkan dalam berbagai situasi.

Jalur karier target

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



Pesan dari Sponsor Proyek

Profesor Koji Ueda



Bidang spesialisasi saya adalah pengembangan kurikulum tentang pemrograman, multimedia serta transfer ICT dan teknologi ke negara berkembang. Saya yakin semua orang di seluruh dunia, baik di negara berkembang maupun negara maju, akan segera dapat memperoleh pendidikan yang mereka inginkan secara sederhana dan efektif melalui konten unggulan yang tersedia lewat e-learning. Ketika itu terjadi, saya berharap animasi sebagai metode ekspresi yang bisa ditemukan di mana saja, dapat digunakan secara efektif dalam hal ini.

Menjadi kreator anime membutuhkan keterampilan untuk menerapkan alat digital dalam membuat karya seni, tetapi masih ada hal lainnya yang diperlukan. Kreator anime perlu mengetahui model bisnis yang mencakup metode pengembangan konten, pengendalian biaya dan distribusi karya seni. Kreator konten juga harus memiliki fleksibilitas untuk membuat konten yang dapat dengan mudah diperkenalkan lintas batas negara, berdasarkan pemahaman akan kondisi dan budaya tiap negara. Sasaran saya untuk konsentrasi ini adalah mengembangkan kreator konten yang dapat menciptakan konten melalui sudut pandang yang komprehensif dan menyebarkannya ke seluruh dunia menggunakan ICT.

Kecerdasan Buatan

► Untuk informasi tentang jalur mata kuliah di bidang konsentrasi ini, lihat halaman 35.

Sejak awal abad ke-21, AI muncul sebagai teknologi dasar dengan tujuan mengubah masyarakat seiring dengan perkembangan pesat teori Deep Learning, akuisisi Big Data menggunakan internet menjadi mudah serta mikroprosesor dan sistem komputer lainnya menggunakan lompatan kuantum dalam kecepatan dan kapasitas. Lingkup aplikasi AI berkembang pesat, bahkan saat ini telah mencakup terjemahan mesin, kendaraan self-driving, pemrosesan informasi medis, robot untuk layanan perawatan dan sejenisnya, dan juga e-sport,

serta proposal strategi perusahaan, pendekatan baru untuk pertanian manajemen dan aplikasi bisnis lainnya. Di bidang studi khusus KCGI di AI, mula-mula siswa akan memperoleh landasan dasar dalam teori AI dan belajar melalui berbagai contoh nyata dari bidang penerapannya. Kurikulum kemudian berlanjut ke studi berbagai program perangkat lunak terkait yang bertujuan menumbuhkan sikap profesional yang mampu menggunakan dan menerapkan teknologi AI.

Jalur karier target

- Orang-orang yang memiliki keterampilan akan dapat unggul di masyarakat berbantuan AI di masa mendatang
- Orang yang dapat menerapkan dan menggunakan AI di berbagai bidang



Pesan dari Sponsor Proyek

Profesor Shinji Tomita

Teori dasar matematika sangat penting untuk mempelajari AI. Sebenarnya matematika bukan hanya syarat nomor satu, tetapi juga syarat nomor dua dan nomor tiga. Sayangnya, banyak siswa yang membenci matematika. Sayang sekali karena sesungguhnya ada hasil manis yang menunggu mereka di depan mata, tetapi mereka tidak melakukannya dengan alasan tidak menyukainya bahkan sebelum mereka mempelajarinya.

Saya tidak percaya, seperti orang-orang lain, bahwa pada 2045 akan terjadi "singularitas" dan AI akan menggantikan peran manusia. Tidak diragukan lagi bahwa AI akan mengubah masyarakat tanpa bisa dikenali. Itulah alasannya kita harus membekali orang-orang dengan keterampilan yang diperlukan agar mereka dapat unggul di masyarakat berbantuan AI di masa mendatang. Setelah orang-orang mempelajari dan memahami teori dasar yang dibutuhkan, tidak masalah jika mereka ingin melupakan teori dasar itu. Namun, pertama-tama mereka harus merasakan teknologi AI untuk diri mereka sendiri.



IT Pariwisata

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

Rencana promosi pariwisata pemerintah Jepang memiliki dampak yang besar dalam beberapa tahun terakhir. Jumlah pengunjung asing ke Jepang meningkat pesat, setelah mencapai angka tertinggi sepanjang masa sebanyak 31,88 juta pengunjung pada tahun 2019 (sumber: survei oleh Organisasi Pariwisata Nasional Jepang). Masing-masing kota tempat KCGI memiliki kampus—Kyoto, Tokyo, dan Sapporo—sangat populer di kalangan wisatawan, menciptakan suasana yang senantiasa mengingatkan salah satu kebutuhan dan masalah yang terdapat pada

layanan wisata.

Bidang Konsentrasi ini, yang khususnya diarahkan bagi siswa pertukaran, memanfaatkan keuntungan tersebut untuk mengeksplorasi layanan dan model bisnis pariwisata baru yang menggunakan IT. KCGI mengajarkan siswa untuk menyelesaikan masalah dunia nyata lewat berbagai kegiatan, seperti penyediaan informasi pariwisata di berbagai bahasa dan media, serta digitalisasi, analisis, dan perkiraan aktivitas pelanggan.

Jalur karier target

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



Messages from Project Sponsors

Profesor Meihui Li

Keahlian saya adalah pengembangan personel global. Pada beberapa tahun belakangan ini, globalisasi ekonomi menjadi makin maju dan jumlah perusahaan asing yang memasuki Jepang kian bertambah. Di saat yang sama, pasar luar negeri pun menjadi semakin dinamis. Akibatnya, terjadi peningkatan tajam dalam jumlah perusahaan Jepang yang ingin memindahkan basis produksi dan penjualan ke luar negeri. Permintaan akan personel global meningkat pesat di perusahaan-perusahaan tersebut, yang kini berlomba-lomba untuk mendapatkan, melatih, dan mempertahankan personel. Seiring dengan kebijakan pemerintah pusat untuk menjadikan Jepang sebagai tujuan wisata utama, industri pariwisata menarik minat yang makin meningkat sebagai industri utama yang menyokong perekonomian Jepang. Lonjakan permintaan saat ini atas orang yang dapat bekerja di pariwisata inbound tentu terkait dengan tren ini. Di tengah anugerah ini, salah satu masalah yang muncul adalah pariwisata yang berlebihan (overtourism). Masalah seperti kepadatan angkutan umum yang berlebihan dan perilaku yang dianggap kurang sopan oleh orang Jepang menyebabkan penduduk lokal merasa kehilangan rasa aman. KCGI berlokasi di Kyoto, sebuah kota yang kaya dengan objek wisata. Apakah kuil dan wihara tradisional yang tersebar di seluruh Kyoto harus dianggap sebagai situs suci atau sumber daya pariwisata? Kami secara rutin mengamati kasus nyata dari konflik antara pelestarian warisan budaya daerah dan tuntutan wisatawan.

Dalam bidang spesialisasi ini, kami menggunakan kerja lapangan untuk berdebat dan memikirkan langkah-langkah untuk menyelesaikan masalah ini, dari sudut pandang integrasi global antara sains dan seni. Kami bertujuan untuk mengembangkan spesialis IT pariwisata dengan pengetahuan, keterampilan, dan perspektif luas untuk bekerja di garis depan IT pariwisata di Kyoto, salah satu kota wisata terbaik di dunia.

Sekolah pendidikan pariwisata paling bergengsi di Milan

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

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

• MILANO



Program Gelar Ganda

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

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

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

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

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

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

Menanggapi Industri

Berbagai mata kuliah ini menerapkan studi di bidang konsentrasi untuk industri tertentu yang membutuhkan pengetahuan khusus tentang penggunaan praktis ICT. KCGI telah berfokus pada enam industri dan jenis bisnis yang tercantum di bawah ini yang mana IT diharapkan untuk memainkan peran penting dalam memecahkan berbagai masalah. Kursus dipilih dan dikelompokkan dengan pandangan untuk mengembangkan orang-orang yang dapat memainkan peran aktif dan dinamis di masing-masing industri.

Fintech

Fintech adalah istilah umum untuk layanan IT keuangan baru seperti pembayaran elektronik dan mata uang virtual. Saat ini fintech adalah salah satu sektor yang paling diperhatikan di dunia bisnis.

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



Jalur karier target

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

Pertanian

Karena pabrik sayuran dan layanan cloud pendukung pertanian membuktikan, IT dapat diterapkan untuk memecahkan masalah dalam pertanian Jepang yang telah menjamur dalam beberapa tahun terakhir, seperti kekurangan penerus pertanian dan menurunnya daya saing terhadap impor. Kami memperkenalkan berbagai studi kasus terkini tentang titik pertemuan pertanian dengan IT; informasi latar belakang tentang kerangka kerja di mana produk tumbuh, didistribusikan dan dikonsumsi; dan arahan dalam inovasi kerangka kerja ini. Siswa mempelajari cara merancang sistem yang berdiri sendiri di bidang IT pertanian, termasuk sensor lingkungan dan IoT. Dengan menggabungkan pengetahuan ini dengan konsentrasi seperti Analisis Data Bisnis dan Pengembangan Sistem Web, siswa dapat bertujuan untuk karier sebagai insinyur dan konsultan dengan peran aktif di bidang pertanian.



Jalur karier target

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

Kelautan

Pengembangan industri kelautan dan perikanan bergantung pada penggunaan IT untuk meningkatkan keselamatan navigasi dan membuat penangkapan ikan efisien dan berkelanjutan. Kini industri ini sedang mencari solusi berbasis IT baru, seperti sumber daya laut dengan fitur penelusuran menggunakan pelacakan satelit dan sistem untuk mengumpulkan data lingkungan. Sementara itu industri kelautan berada di bawah tekanan untuk mengurangi konsumsi energi dan meningkatkan keselamatan dalam navigasi, mengurangi emisi gas rumah kaca, mencegah pencemaran laut dan menggunakan energi alam dari laut. Di bidang industri ini, KCGI melatih para pemimpin masa depan IT kelautan.



Jalur karier target

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

Kesehatan dan Medis

Implementasi IT di bidang medis berkembang sangat cepat, merangkul sistem administrasi medis, sistem pemesanan, sistem rekam medis elektronik, diagnosis gambar dan banyak lagi. Data pengobatan yang sebelumnya digunakan untuk mengobati satu pasien pada satu waktu, data peralatan medis dan sebagainya dikumpulkan dan dianalisis sebagai Big Data, untuk digunakan dalam mencegah penyakit menular dan mengoptimalkan rencana perawatan. Analisis kata dan frasa yang berkaitan dengan perawatan medis di internet memainkan peran dalam perkiraan dan pencegahan penyakit menular. Dengan cara ini dan lainnya, penggunaan IT dalam kedokteran semakin meluas, menciptakan permintaan yang tinggi di bidang medis bagi para profesional yang dapat menerapkan IT tingkat lanjut ke sejumlah masalah.



Jalur karier target

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

Pemasaran Konten

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

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



Jalur karier target

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

Pendidikan

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

Kini diharapkan, tidak hanya dalam pendidikan tetapi juga dalam berbagai bidang industri seperti pertanian dan operasi kelautan, praktisi veteran akan menemukan cara untuk melestarikan keahlian mereka dan mewariskannya kepada generasi mendatang. Ini harus dilakukan dengan mencatat dan mengelola pengetahuan ini sebagai data video atau aktivitas dan mengambil dari sumber-sumber ini untuk menciptakan materi pendidikan yang dapat diakses oleh khalayak luas.

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



Jalur karier target

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

Program Kredit Utama untuk Jurusan Teknologi Bisnis Web



Kategori	Klasifikasi	Mata Kuliah	Jumlah Kredit	Praktik	Mata Kuliah	Jumlah Kredit	Praktik	Penting
Mata Kuliah Konsentrasi	ERP	Dasar-Dasar Teknologi Basis Data	2		Pengembangan Sistem Penjualan dan Distribusi 1,2	masing-masing 3	○	Pilih salah satu bidang konsentrasi berikut. Anda juga dapat memilih mata kuliah dari antara mata kuliah industri.
		Statistika untuk IT	2		Pengembangan Sistem Pengendalian Produksi	3	○	
		Matematika Dasar untuk Informatika Terapan	2		Pengembangan Sistem Manajemen Material	3	○	
		Pemrograman Web 1,2	masing-masing 2	○	Pengembangan Sistem Manajemen Sumber Daya Manusia	3	○	
		Sistem Informasi untuk Perusahaan	* 2		Pengembangan Aplikasi Bisnis ERP	* 3	○	
		Integrasi Sistem dan e-Bisnis	* 4	○	Topik Lanjutan dalam Konsultasi ERP	2		
		Akuntansi Internasional	2		Pemrograman Berorientasi Objek	4	○	
		Pengembangan Sistem Akuntansi Keuangan 1,2	* masing-masing 3	○				
	Analisis Data Bisnis	Dasar-Dasar Teknologi Basis Data	* 2		Ilmu Data	* 2	○	
		Statistika untuk IT	2		Data Kualitatif Analisis dan Transformasi	2	○	
		Matematika Dasar untuk Informatika Terapan	2		Analisis Data Eksplorasi dan Visualisasi	4	○	
		Teori Organisasi Komputer	2		Teori Penggalian Data	2		
		Pemrograman Web 1,2	* (Hanya 2) masing-masing 2	○	Pembelajaran Mesin dan Aplikasinya	2		
		Matematika untuk AI	2		Topik Tingkat Lanjut dalam Teknologi Basis Data	* 4	○	
		Aplikasi Perangkat Lunak untuk AI 1,2	* (Hanya 2) masing-masing 2		Sistem Informasi Lingkungan	2		
		Pemrograman Komputer (Python)	* 3	○	Pemikiran Desain	4		
		Pengantar Bisnis Web	2		Strategi dan Pemasaran Bisnis Internet	2		
		Kewirausahaan Global	Statistika untuk IT	2		Desain Merek dan Manajemen Bisnis	2	
	Matematika Dasar untuk Informatika Terapan		2		Strategi dan Pemasaran Bisnis Internet	* 2		
	Pemrograman Web 1		2	○	Metodologi e-Commerce	* 2		
	Memimpin dengan Berarti untuk Pertumbuhan Berkelanjutan		2		Kewirausahaan dan Model Bisnis Global	* 2		
	Perilaku Organisasi		2		Negosiasi Bisnis IT	2		
	Topik Lanjutan dalam Etika Informasi		2		Teori Permainan dan Negosiasi	2		
	Pengantar Bisnis Web		* 2		Pemikiran Desain	4		
	Ekonomi Bisnis 1,2		masing-masing 2		Komputasi Cloud Praktis	2		
	Hukum Hak Kekayaan Intelektual		2		Hukum Baru untuk Wirausahawan	2		
	Topik Lanjutan dalam Administrasi Bisnis		* 2		Manajemen Proyek	* 2		
	Studi Praktis untuk Manajemen Bisnis		* 2		Pengembangan Sumber Daya Manusia Global	2		
	Isu Terkini di Industri IT		2					
	Pengembangan Sistem Web	Dasar-Dasar Teknologi Basis Data	2		Dasar-Dasar Jaringan	2		
		Statistika untuk IT	2		Pengembangan Layanan Web	2		
		Pemrograman Komputer (Python)	* 3	○	Pengantar Teknologi Web	4	○	
		Matematika Dasar untuk Informatika Terapan	2		Pemrograman Web 3	* 4	○	
		Pemrograman Web 1,2	* masing-masing 2	○	Pemrograman Berorientasi Objek	4	○	
		Aplikasi Perangkat Lunak untuk AI 1	2		Desain Sistem Berorientasi Objek	* 4	○	
		Pengantar Bisnis Web	2		Teknik Perangkat Lunak	2		
		Topik Tingkat Lanjut dalam Teknologi Basis Data	* 4	○	Pemikiran Desain	4		
		Teori Organisasi Komputer	2		Pengembangan Aplikasi Mobile	2	○	
		Administrasi Jaringan	Dasar-Dasar Teknologi Basis Data	2		Virtualisasi dan Jaringan Cloud	3	
	Statistika untuk IT		2		IoT dan Jaringan Nirkabel	* 3	○	
	Matematika Dasar untuk Informatika Terapan		2		Sistem Aplikasi IoT	3	○	
	Pemrograman Web 1		2	○	Keamanan Informasi	* 2		
Teori Organisasi Komputer	2			Routing dan Switching	* 2			
Pemrograman Komputer (Python)	* 3		○	Studi Tingkat Lanjut dalam Jaringan	* 2			
Dasar-Dasar Jaringan	* 2			Pengantar Teknologi Web	2			
Software Applications for AI 1	2			Pengembangan Layanan Web	4	○		
Sistem Administrasi	2			Keamanan Siber	4			
Hukum Baru untuk Wirausahawan	2			Topik Tingkat Lanjut dalam Etika Informasi	2			
IT Manga dan Anime	Routing dan Switching Tingkat Lanjut	4						
	Matematika Dasar untuk Informatika Terapan	2		Penciptaan Animasi Digital	* 3	○		
	Teori Organisasi Komputer	2		Penulisan Skenario dan Storyboard	2			
	Dasar-Dasar Menggambar Animasi A, B	masing-masing 2	○	Pengembangan Konten Multimedia	* 4	○		
	Pemrograman Web 1	2	○	Pembacaan Cerita dan Komunikasi Visual	* 3	○		
Efek Visual Khusus	3	○	Topik Khusus dalam Anime, Perencanaan, Produksi dan Promosi	* 2				

Kategori	Klasifikasi	Mata Kuliah	Jumlah Kredit	Praktik	Mata Kuliah	Jumlah Kredit	Praktik	Penting			
Mata Kuliah Konsentrasi	IT Manga dan Anime	Pengolahan Citra Visual	2		Grafis Komputer	* 2		Pilih salah satu bidang konsentrasi berikut. Anda juga dapat memilih mata kuliah dari antara mata kuliah industri.			
		Produksi Audio Digital	2		Praktik Produksi Anime	2					
		Efek Visual Khusus Lanjutan	3	○	Hiburan dalam IT	2					
		Topik Khusus dalam Industri Konten	2		Desain Merek dan Manajemen Bisnis	2					
		IT Pariwisata	Statistika untuk IT	2		Komunikasi Media	2				
	Pemrograman Komputer (Python)		* 3	○	Manajemen Proyek	2					
	Matematika Dasar untuk Informatika Terapan		2		Dasar-Dasar IT Pariwisata	* 2					
	Pemrograman Web 1,2		* (Hanya 2) masing-masing 2	○	Dasar-Dasar Bisnis Pariwisata	* 2					
	Desain Sistem Berorientasi Objek		4	○	Memahami Masyarakat Jepang	2					
	Pengembangan Konten Multimedia		4	○	Manajemen Destinasi Pariwisata	2					
	Pembacaan Cerita dan Komunikasi Visual		3	○	Analisis Data Pariwisata	2					
	Efek Visual Khusus		3	○	Topik Lanjutan dalam IT Pariwisata	2					
	Topik Khusus dalam Anime, Perencanaan, Produksi dan Promosi		2		Desain Pariwisata	* 2					
	Ilmu Data		2	○	Magang IT Pariwisata	2					
	Ekonomi Bisnis 1		* 2		Pengembangan Sumber Daya Manusia Global	* 2					
	Desain Merek dan Manajemen Bisnis		2		Pengembangan Aplikasi Mobile	2	○				
	Kecerdasan Buatan		Statistika untuk IT	2		Teori Penggalian Data	2				
		Pengantar AI	* 2		Topik Tingkat Lanjut dalam Teknologi Basis Data	4	○				
		Pengantar Algoritme	* 2		Permainan dan AI	2					
		Pemrograman Komputer (Python)	* 3	○	Pemahaman Bahasa Alami/Pemahaman Suara	2					
		Dasar-Dasar Teknologi Basis Data	2		Informasi Lini Depan Medis	2					
		Teori Organisasi Komputer	2		Robot dan AI	2					
		Matematika Dasar untuk Informatika Terapan	2		Ilmu Data	* 2					
		Pembelajaran Mesin dan Aplikasinya	* 2		Masyarakat dan AI 1, 2	masing-masing 2					
		Pengoptimalan Kombinasi	* 2		Pemrograman Komputer (Java)	* 3	○				
		Aplikasi Perangkat Lunak untuk AI 1,2	* (Hanya 1) masing-masing 2		Matematika untuk AI	* 2					
		Mata Kuliah Industri	Fintech	Uang dan Perbankan	2		Desain Sistem Teknologi Keuangan		2		Mata Kuliah Industri harus dihadiri dalam hubungannya dengan konsentrasi. Beberapa bidang dapat dipilih.
				Dasar-Dasar Fintech	2						
	Pertanian		Informatika Pertanian di Generasi Selanjutnya	2		Desain Sistem Informasi Pertanian	2				
			Ekonomi Pertanian	2							
	Kelautan		Dasar-Dasar Industri Kelautan	2		Desain Sistem Informasi Kelautan	2				
			Kesehatan dan Medis	Informasi Medis dan Hukum	2		Desain Sistem Informasi Medis		2		
	Pemasaran Konten		Informasi Lini Depan Medis	2							
Topik Khusus dalam Industri Konten			2		Hiburan dalam IT	2					
Pendidikan	Musik dalam IT		2		Strategi Promosi Konten	2					
	Dasar-Dasar Sistem e-Learning		2		Informasi dan Perpustakaan	2					
	Desain Instruksional dalam Bisnis e-Learning	2		Studi Komparatif Internasional Pendidikan Sekolah dan Perusahaan	2						
	Pengembangan Courseware e-Learning	2									
Mata Kuliah Pilihan Pendukung	Matematika Dasar untuk Informatika Terapan	2		Topik Lanjutan dalam Desain Sistem	2		Siswa bebas memilih dari daftar mata kuliah di sebelah kiri.				
	Statistika untuk IT	2		Topik Lanjutan dalam Teori Sistem	2						
	Keterampilan Komunikasi Teknis	2		Teknik Sistem Produksi	4	○					
	Presentasi Bisnis	2		Otomatisasi Proses Robotik	2						
	Komunikasi Bisnis 1, 2	masing-masing 2		Teknologi Informasi Terapan Canggih A	1						
	Cara Berpikir Logis	2		Teknologi Informasi Terapan Canggih B	2						
	Komunikasi Media	2		Komunikasi ICT Bisnis Tingkat Lanjut	3	○					
	Komunikasi ICT Bisnis	3	○	Keterampilan Komunikasi Bahasa Inggris Teknis	2						
	Wajib	Proyek Master	Komunikasi Profesional dalam Industri ICT	2		Fondasi Proyek		2			
			Teori Kepemimpinan	2							
Laporan Master			0		Honors Master Project	4					
		Proyek Master	2		Honors Master Thesis	6	☆				

* Mata kuliah inti ditandai dengan tanda bintang "*". Mata kuliah inti adalah mata kuliah yang mengajarkan pengetahuan dan keterampilan yang penting untuk setiap bidang konsentrasi.

* Diperlukan sedikitnya 44 kredit untuk menyelesaikan program (termasuk mata kuliah wajib).

* Untuk mengikuti perubahan teknologi dan kebutuhan sosial, mata kuliah yang ditawarkan dapat berubah dari tahun atau semester akademik yang satu ke yang lainnya. Selain itu, mata kuliah pilihan Anda mungkin tidak ditawarkan jika tidak ada sedikitnya lima orang yang mendaftar.

☆ Jumlah kredit yang tercantum menunjukkan jumlah total kredit yang dibutuhkan untuk menyelesaikan Proyek Master.

Jumlah kredit yang terdaftar untuk Proyek Master Kehormatan dan Tesis Master Kehormatan termasuk kredit untuk proyek penelitian dan studi independen.

Ikhtisar Mata Kuliah



Mata Kuliah Konsentrasi

Tujuan mata kuliah ini adalah untuk memperdalam pengetahuan siswa di bidang tertentu, yang dipilih dari bidang spesifik dalam ragam pengetahuan terkait IT. Mata kuliah dikelompokkan berdasarkan bidang sehingga siswa dapat memperoleh baik pengetahuan khusus maupun umum.

◆ ERP

Mempelajari manajemen informasi terkait orang, barang, mesin, dan uang, serta sistem informasi inti untuk mendukung pengambilan keputusan manajemen.

Dasar-Dasar Teknologi Basis Data

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

Statistika untuk IT

Dalam dunia IT yang canggih saat ini, statistika memainkan peran penting dalam menganalisis dan mempertimbangkan hubungan sebab-akibat di masyarakat dan ekonomi dengan menggunakan data yang dikumpulkan. Dalam mata kuliah ini, siswa mempelajari metode dan konsep dasar statistika dan, melalui penggunaan contoh konkret, memperoleh pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk analisis statistik.

Matematika Dasar untuk Informatika Terapan

Siswa yang mengambil mata kuliah ini akan memperoleh kemampuan berpikir logis melalui matematika serta pengetahuan yang akan bermanfaat dalam penerapan IT di era AI yang akan datang. Mata kuliah ini dimulai dengan hal-hal dasar dan menjelaskan beberapa alat yang bermanfaat.

Pemrograman Web 1,2

Pada bagian 1 diajarkan tentang metode desain dan animasi sederhana dari halaman web menggunakan bahasa deskripsi web terbaru HTML5 dan CSS3, pada bagian 2 diajarkan tentang pemrograman halaman web dinamis menggunakan JavaScript secara komprehensif.

Sistem Informasi untuk Perusahaan

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

Integrasi Sistem dan e-Bisnis

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

Akuntansi Internasional

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

Pengembangan Sistem Akuntansi Keuangan 1,2

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

◆ Analisis Data Bisnis

Mata kuliah ini mengajarkan metode analisis informasi bisnis yang dikumpulkan dalam cloud dan database serta penerapan analisis tersebut dalam pengambilan keputusan yang efektif.

Dasar-Dasar Teknologi Basis Data

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

Statistika untuk IT

Dalam dunia IT yang canggih saat ini, statistika memainkan peran penting dalam menganalisis dan mempertimbangkan hubungan sebab-akibat di masyarakat dan ekonomi dengan menggunakan data yang dikumpulkan. Dalam mata kuliah ini, siswa mempelajari metode dan konsep dasar statistika dan, melalui penggunaan contoh konkret, memperoleh pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk analisis statistik.

Pengembangan Sistem Penjualan dan Distribusi 1,2

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

Pengembangan Sistem Pengendalian Produksi

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

Pengembangan Sistem Manajemen Material

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

Pengembangan Sistem Manajemen Sumber Daya Manusia

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

Pengembangan Aplikasi Bisnis ERP

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

Topik Lanjutan dalam Konsultasi ERP

Dalam mata kuliah ini, untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan oleh seorang konsultan ERP, siswa akan menggali masalah di situasi dunia nyata dan menguraikannya secara tertulis, kemudian mengirimkan proposal simulasi untuk menyelesaikannya.

Pemrograman Berorientasi Objek

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

Ilmu Data

Ilmu data memiliki kemampuan untuk memahami pemrosesan informasi, statistik, pemrograman, dan disiplin ilmu informasi lainnya dan menggunakannya secara terampil dan efektif. Kami mulai dengan pengenalan bahasa pemrograman R, yaitu alat untuk mempelajari ilmu data yang menarik perhatian. Selanjutnya, kami mempelajari berbagai teknik yang diperlukan untuk analisis statistik dan multivariat, seperti klasifikasi, regresi dan pengujian hipotesis, dengan berfokus pada studi praktis.

Data Kualitatif: Analisis dan Transformasi

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

Matematika Dasar untuk Informatika Terapan

Siswa yang mengambil mata kuliah ini akan memperoleh kemampuan berpikir logis melalui matematika serta pengetahuan yang akan bermanfaat dalam penerapan IT di era AI yang akan datang. Mata kuliah ini dimulai dengan hal-hal dasar dan menjelaskan beberapa alat yang bermanfaat.

Teori Organisasi Komputer

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

Pemrograman Web 1,2

Pada bagian 1 diajarkan tentang metode desain dan animasi sederhana dari halaman web menggunakan bahasa deskripsi web terbaru HTML5 dan CSS3, pada bagian 2 diajarkan tentang pemrograman halaman web dinamis menggunakan JavaScript secara komprehensif.

Matematika untuk AI

Dalam mata kuliah ini, siswa mempelajari konsep matematika dasar yang dibutuhkan untuk memahami algoritma deep learning, serta aspek seperti metode matematika, koefisien, metode pembangunan model, algoritma pembelajaran, coding dalam bahasa Python, aturan pembelajaran untuk regresi linier, nilai-tunggal, multi-nilai, dan aturan pembelajaran lainnya serta metode propagasi kesalahan.

Aplikasi Perangkat Lunak untuk AI 1,2

Dalam Aplikasi Perangkat Lunak untuk AI 1, siswa menggunakan pustaka bahasa pemrograman Python untuk menerapkan berbagai teknik pembelajaran mesin guna mendapatkan landasan keseluruhan dalam metode. Dalam Aplikasi Perangkat Lunak untuk AI 2, siswa memasang dan menjalankan komponen utama jaringan saraf menggunakan Python dan membandingkan hasil yang diperoleh dari pustaka Python untuk memahami pemrosesan internal. Mata kuliah ini juga mengajarkan cara menjalankan sistem jaringan saraf yang berbelit-belit menggunakan pustaka Python guna mendapatkan pemahaman umum tentang metode ini.

Pemrograman Komputer (Python)

Bahasa pemrograman Python memiliki sejumlah fitur yang dioptimalkan untuk pemrosesan AI, seperti pustaka yang sangat beragam. Siswa yang mengambil mata kuliah ini akan mempelajari tata bahasa Python dan memperoleh keterampilan yang diperlukan untuk memprogram dalam bahasa Python.

Pengantar Bisnis Web

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

◆ Kewirausahaan Global

Dalam mata kuliah ini, siswa mempelajari pengetahuan dan teknik yang diperlukan untuk memulai bisnis sendiri di bidang IT. Isinya meliputi pola pikir wirausahawan kepemimpinan, serta metode analisis dan penerapan data.

Statistika untuk IT

Dalam dunia IT yang canggih saat ini, statistika memainkan peran penting dalam menganalisis dan mempertimbangkan hubungan sebab-akibat di masyarakat dan ekonomi dengan menggunakan data yang dikumpulkan. Dalam mata kuliah ini, siswa mempelajari metode dan konsep dasar statistika dan, melalui penggunaan contoh konkret, memperoleh pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk analisis statistik.

Matematika Dasar untuk Informatika Terapan

Siswa yang mengambil mata kuliah ini akan memperoleh kemampuan berpikir logis melalui matematika serta pengetahuan yang akan bermanfaat dalam penerapan IT di era AI yang akan datang. Mata kuliah ini dimulai dengan hal-hal dasar dan menjelaskan beberapa alat yang bermanfaat.

Pemrograman Web 1

Mempelajari cara mendesain halaman Web dan animasi sederhana menggunakan bahasa markup Web terkini, HTML5 dan CSS3.

Memimpin dengan Berarti untuk Pertumbuhan Berkelanjutan

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

Perilaku Organisasi

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

Analisis Data Eksplorasi dan Visualisasi

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

Teori Penggalian Data

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

Pembelajaran Mesin dan Aplikasinya

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

Topik Tingkat Lanjut dalam Teknologi Basis Data

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

Sistem Informasi Lingkungan

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

Pemikiran Desain

Pemikiran desain adalah cara berpikir yang berorientasi pada pemecahan masalah secara kreatif. Hal ini diterapkan dalam desain teknologi dan lingkungan. Mata kuliah ini memperkenalkan teori dan metodologi pemikiran desain, berfokus pada desain yang berpusat pada manusia.

Strategi dan Pemasaran Bisnis Internet

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

Desain Merek dan Manajemen Bisnis

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

Strategi dan Pemasaran Bisnis Internet

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

Metodologi e-Commerce

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

Kewirausahaan dan Model Bisnis Global

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

Negosiasi Bisnis IT

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

Topik Lanjutan dalam Etika Informasi

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

Pengantar Bisnis Web

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

Ekonomi Bisnis 1,2

Merencanakan penguasaan dasar ilmu ekonomi mikro pada bagian 1, dan ilmu ekonomi makro untuk bagian 2. Bagian 1 meneliti hubungan antara mekanisme pasar dan permintaan/pasokan dari produsen dan konsumen. Bagian 2 mempelajari cara menganalisa variabel ekonomi utama seperti produksi, konsumsi, pekerjaan, dan lain-lain sebagai unit di suatu negara.

Hukum Hak Kekayaan Intelektual

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

Topik Lanjutan dalam Administrasi Bisnis

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

Studi Praktis untuk Manajemen Bisnis

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

Isu Terkini di Industri IT

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

◆ Pengembangan Sistem Web

Dalam mata kuliah ini siswa mempelajari keterampilan seperti merencanakan dan membuat situs web yang terhubung ke database dan cloud serta cara membuat aplikasi Web untuk PC dan smartphone.

Dasar-Dasar Teknologi Basis Data

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

Statistika untuk IT

Dalam dunia IT yang canggih saat ini, statistika memainkan peran penting dalam menganalisis dan mempertimbangkan hubungan sebab-akibat di masyarakat dan ekonomi dengan menggunakan data yang dikumpulkan. Dalam mata kuliah ini, siswa mempelajari metode dan konsep dasar statistika dan, melalui penggunaan contoh konkret, memperoleh pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk analisis statistik.

Pemrograman Komputer (Python)

Bahasa pemrograman Python memiliki sejumlah fitur yang dioptimalkan untuk pemrosesan AI, seperti pustaka yang sangat beragam. Siswa yang mengambil mata kuliah ini akan mempelajari tata bahasa Python dan memperoleh keterampilan yang diperlukan untuk memprogram dalam bahasa Python.

Matematika Dasar untuk Informatika Terapan

Siswa yang mengambil mata kuliah ini akan memperoleh kemampuan berpikir logis melalui matematika serta pengetahuan yang akan bermanfaat dalam penerapan IT di era AI yang akan datang. Mata kuliah ini dimulai dengan hal-hal dasar dan menjelaskan beberapa alat yang bermanfaat.

Pemrograman Web 1,2

Pada bagian 1 diajarkan tentang metode desain dan animasi sederhana dari halaman web menggunakan bahasa deskripsi web terbaru HTML5 dan CSS3, pada bagian 2 diajarkan tentang pemrograman halaman web dinamis menggunakan JavaScript secara komprehensif.

Teori Permainan dan Negosiasi

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

Pemikiran Desain

Pemikiran desain adalah cara berpikir yang berorientasi pada pemecahan masalah secara kreatif. Hal ini diterapkan dalam desain teknologi dan lingkungan. Mata kuliah ini memperkenalkan teori dan metodologi pemikiran desain, berfokus pada desain yang berpusat pada manusia.

Komputasi Cloud Praktis

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

Hukum Baru untuk Wirausahawan

Anda mungkin memiliki gagasan model bisnis yang luar biasa dengan menggunakan teknologi baru, tetapi untuk mewujudkan model tersebut menjadi kenyataan dan mengembangkan bisnis sendiri, aturan sangatlah penting. Dalam mata kuliah ini, Anda akan mempelajari hubungan antara aturan dan pertumbuhan bisnis dengan mempelajari cara pendekatan terhadap aturan untuk mengembangkan perusahaan dengan model bisnis baru, melalui contoh di dunia nyata.

Manajemen Proyek

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

Pengembangan Sumber Daya Manusia Global

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

Aplikasi Perangkat Lunak untuk AI 1

Siswa mempraktikkan berbagai metode pembelajaran mesin menggunakan pustaka Python yang diperlukan untuk pemrograman AI sehingga siswa akan memperoleh pemahaman umum tentang metode tersebut.

Pengantar Bisnis Web

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

Topik Tingkat Lanjut dalam Teknologi Basis Data

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

Teori Organisasi Komputer

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

◆ Administrasi Jaringan

Mata kuliah yang dipelajari dalam konsentrasi ini di antaranya adalah metode konfigurasi jaringan sesuai tujuan, komputasi cloud, manajemen keamanan, dan cara mengembangkan dan menginstal berbagai sistem klien/server.

Dasar-Dasar Teknologi Basis Data

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

Statistika untuk IT

Dalam dunia IT yang canggih saat ini, statistika memainkan peran penting dalam menganalisis dan mempertimbangkan hubungan sebab-akibat di masyarakat dan ekonomi dengan menggunakan data yang dikumpulkan. Dalam mata kuliah ini, siswa mempelajari metode dan konsep dasar statistika dan, melalui penggunaan contoh konkret, memperoleh pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk analisis statistik.

Matematika Dasar untuk Informatika Terapan

Siswa yang mengambil mata kuliah ini akan memperoleh kemampuan berpikir logis melalui matematika serta pengetahuan yang akan bermanfaat dalam penerapan IT di era AI yang akan datang. Mata kuliah ini dimulai dengan hal-hal dasar dan menjelaskan beberapa alat yang bermanfaat.

Pemrograman Web 1

Mempelajari cara mendesain halaman Web dan animasi sederhana menggunakan bahasa markup Web terkini, HTML5 dan CSS3.

Teori Organisasi Komputer

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

Pemrograman Komputer (Python)

Bahasa pemrograman Python memiliki sejumlah fitur yang dioptimalkan untuk pemrosesan AI, seperti pustaka yang sangat beragam. Siswa yang mengambil mata kuliah ini akan mempelajari tata bahasa Python dan memperoleh keterampilan yang diperlukan untuk memprogram dalam bahasa Python.

Dasar-Dasar Jaringan

Mata kuliah ini memberikan pengetahuan dan keterampilan terkait arsitektur jaringan serta TCP dan level yang lebih rendah. Pengetahuan dasar tentang jaringan ini diperlukan untuk membangun dan menggunakan sistem informasi berbasis Web.

Aplikasi Perangkat Lunak untuk AI 1

Siswa mempraktikkan berbagai metode pembelajaran mesin menggunakan pustaka Python yang diperlukan untuk pemrograman AI sehingga siswa akan memperoleh pemahaman umum tentang metode tersebut.

Sistem Administrasi

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

Desain Sistem Berorientasi Objek

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

Teknik Perangkat Lunak

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

Pemikiran Desain

Pemikiran desain adalah cara berpikir yang berorientasi pada pemecahan masalah secara kreatif. Hal ini diterapkan dalam desain teknologi dan lingkungan. Mata kuliah ini memperkenalkan teori dan metodologi pemikiran desain, berfokus pada desain yang berpusat pada manusia.

Pengembangan Aplikasi Mobile

Dalam mata kuliah ini, siswa mengembangkan aplikasi untuk Android, sistem pengoperasian yang umum digunakan smartphone, menggunakan bahasa pemrograman Java. Untuk itu, siswa mempelajari dasar-dasar Java dan API Android, serta pola dan kerangka desain Android.

Virtualisasi dan Jaringan Cloud

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

IoT dan Jaringan Nirkabel

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

Sistem Aplikasi IoT

IoT adalah bentuk layanan informasi baru yang menghubungkan objek via internet. Dalam mata kuliah ini, siswa mempelajari berbagai sistem informasi yang menerapkan IoT, teknologi dasarnya, dan metode untuk meningkatkan efisiensi dan keamanan yang harus diterapkan saat mendesain sistem. Dengan menggunakan bahasa pemrograman Raspberry Pi dan Python, siswa mempelajari metode penggunaan modul periferal yang diperlukan untuk menghasilkan prototipe.

Keamanan Informasi

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

Routing dan Switching

Mata kuliah ini mencakup konten satu mata kuliah CCNAV7, Pengantar Jaringan, dan paruh pertama mata kuliah lainnya, Switching, Routing, dan Wireless Essentials. Berfokus pada penyediaan pengalaman praktis dengan pengaturan dan konfigurasi jaringan, mata kuliah ini meliputi dasar-dasar switching LAN serta routing IPv4 dan IPv6, manajemen jaringan, dan keamanan jaringan.

Studi Tingkat Lanjut dalam Jaringan

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

Pengantar Teknologi Web

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

Pengembangan Layanan Web

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

Hukum Baru untuk Wirausahawan

Anda mungkin memiliki gagasan model bisnis yang luar biasa dengan menggunakan teknologi baru, tetapi untuk mewujudkan model tersebut menjadi kenyataan dan mengembangkan bisnis sendiri, aturan sangatlah penting. Dalam mata kuliah ini, Anda akan mempelajari hubungan antara aturan dan pertumbuhan bisnis dengan mempelajari cara pendekatan terhadap aturan untuk mengembangkan perusahaan dengan model bisnis baru, melalui contoh di dunia nyata.

Routing dan Switching Tingkat Lanjut

Mata kuliah ini mencakup paruh kedua dari satu mata kuliah CCNAv7, Switching, Routing, dan Wireless Essentials, serta mata kuliah CCNAv7 lainnya, Jaringan Perusahaan, Keamanan, dan Otomasi. Berfokus pada penyediaan pengalaman praktis dengan pengaturan dan konfigurasi jaringan, mata kuliah berbasis implementasi ini meliputi routing VLAN, STP/Etherchannel, WLAN, keamanan switch, virtualisasi jaringan, SDN, dan otomatisasi jaringan.

IT Manga dan Anime

Mempelajari teknologi untuk merencanakan dan memproduksi anime dan konten video menggunakan perangkat digital serta metode untuk menghubungkan hasil kerja tersebut dengan bisnis.

Matematika Dasar untuk Informatika Terapan

Siswa yang mengambil mata kuliah ini akan memperoleh kemampuan berpikir logis melalui matematika serta pengetahuan yang akan bermanfaat dalam menerapkan IT di era AI yang akan datang. Mata kuliah ini dimulai dengan hal-hal dasar dan menjelaskan beberapa alat yang bermanfaat.

Teori Organisasi Komputer

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

Dasar-Dasar Menggambar Animasi A/B

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

Pemrograman Web 1

Mempelajari cara mendesain halaman Web dan animasi sederhana menggunakan bahasa markup Web terkini, HTML5 dan CSS3.

Efek Visual Khusus

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

Pengolahan Citra Visual

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

Produksi Audio Digital

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

Efek Visual Khusus Lanjutan

Siswa memperoleh teknik praktis utama yang digunakan di film Hollywood, menggunakan perangkat lunak pascaproduksi yang sama dengan yang digunakan Hollywood. Misalnya, mempelajari efek visual seperti api dan ledakan, penggunaan komposisi digital yang efektif serta alur kerja yang efisien.

Topik Khusus dalam Industri Konten

Siswa belajar tentang dua karakteristik industri konten Jepang: kelompok calon kreatornya yang mendalam dan didukung oleh tradisi pembuatan konten penggemar yang kaya; dan dukungan yang dinikmati pasarnya dari basis konsumen dewasa yang membeli judul-judul yang tidak terlalu populer dan majalah penggemar dalam beragam genre. Mata kuliah ini juga mempertimbangkan cara menghubungkan dunia-dunia itu dengan industri anime.

Topik Lanjutan dalam Etika Informasi

Ada sejumlah besar informasi di Internet dan seseorang dapat dengan mudah mengomunikasikan informasi di era kita saat ini. Siswa akan mempelajari teori yang diperlukan untuk mempertimbangkan masalah etika khusus untuk masyarakat informasi yang harus diketahui oleh profesional IT tingkat lanjut. Siswa juga akan mempelajari praktik kasus yang berlaku dan protokol keamanan khusus, seperti undang-undang hak cipta dan undang-undang tentang perlindungan informasi pribadi.

Penciptaan Animasi Digital

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

Penulisan Skenario dan Storyboard

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

Pengembangan Konten Multimedia

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

Pembacaan Cerita dan Komunikasi Visual

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

Topik Khusus dalam Anime, Perencanaan, Produksi dan Promosi

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

Grafis Komputer

Dalam mata kuliah ini, siswa belajar tentang sejarah grafis komputer 3D, teknik dasar dan teorinya, serta matematika dan fisika di balik pemrosesan internal perangkat lunaknya. Siswa juga membuat karya dasar menggunakan aplikasi seperti Autodesk Maya dan memperdalam pemahaman mereka tentang teori yang melandasinya.

Praktik Produksi Anime

Mata kuliah ini diampu oleh kreator, produser, dan desainer karakter dengan pengalaman lebih dari 30 tahun di Gainax, pelopor karya anime terkenal seperti Tengen Toppa Gurren Lagann. Dalam mata kuliah tipe omnibus ini, siswa belajar dari para veteran tentang masalah nyata dalam produksi anime dan bisnis anime, metode produksi, promosi, dan pendekatan terhadap produksi karya seni.

Hiburan dalam IT

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

Desain Merek dan Manajemen Bisnis

Dalam mata kuliah ini, siswa mempelajari desain merek dan teori manajemen serta strategi untuk meningkatkan nilai merek perusahaan, seperti pemasaran merek dan manajemen merek. Tujuannya adalah untuk memperoleh keterampilan dalam membangun merek sebagai wirausahawan.

IT Pariwisata

Topik yang dipelajari dalam mata kuliah ini mencakup penerapan IT di bidang pariwisata, implementasi IT dalam bisnis pariwisata, manajemen tur, akomodasi dan informasi lainnya, serta perencanaan dan desain konten pariwisata.

Statistika untuk IT

Dalam dunia IT yang canggih saat ini, statistika memainkan peran penting dalam menganalisis dan mempertimbangkan hubungan sebab-akibat di masyarakat dan ekonomi dengan menggunakan data yang dikumpulkan. Dalam mata kuliah ini, siswa mempelajari metode dan konsep dasar statistika dan, melalui penggunaan contoh konkret, memperoleh pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk analisis statistik.

Pemrograman Komputer (Python)

Bahasa pemrograman Python memiliki sejumlah fitur yang dioptimalkan untuk pemrosesan AI, seperti pustaka yang sangat beragam. Siswa yang mengambil mata kuliah ini akan mempelajari tata bahasa Python dan memperoleh keterampilan yang diperlukan untuk memprogram dalam bahasa Python.

Matematika Dasar untuk Informatika Terapan

Siswa yang mengambil mata kuliah ini akan memperoleh kemampuan berpikir logis melalui matematika serta pengetahuan yang akan bermanfaat dalam penerapan IT di era AI yang akan datang. Mata kuliah ini dimulai dengan hal-hal dasar dan menjelaskan beberapa alat yang bermanfaat.

Pemrograman Web 1,2

Pada bagian 1 diajarkan tentang metode desain dan animasi sederhana dari halaman web menggunakan bahasa deskripsi web terbaru HTML5 dan CSS3, pada bagian 2 diajarkan tentang pemrograman halaman web dinamis menggunakan JavaScript secara komprehensif.

Desain Sistem Berorientasi Objek

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

Pengembangan Konten Multimedia

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

Pembacaan Cerita dan Komunikasi Visual

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

Efek Visual Khusus

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

Topik Khusus dalam Anime, Perencanaan, Produksi dan Promosi

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

Ilmu Data

Ilmu data memiliki kemampuan untuk memahami pemrosesan informasi, statistik, pemrograman, dan disiplin ilmu informasi lainnya dan menggunakannya secara terampil dan efektif. Kami mulai dengan pengenalan bahasa pemrograman R, yaitu alat untuk mempelajari ilmu data yang menarik perhatian. Selanjutnya, kami mempelajari berbagai teknik yang diperlukan untuk analisis statistik dan multivariat, seperti klasifikasi, regresi dan pengujian hipotesis, dengan berfokus pada studi praktis.

Ekonomi Bisnis 1

Mata kuliah ini memperkenalkan dasar-dasar teori ekonomi mikro. Siswa mempelajari hubungan antara suplai dari produsen dengan permintaan dari konsumen serta kaitannya dengan mekanisme pasar.

Desain Merek dan Manajemen Bisnis

Dalam mata kuliah ini, siswa mempelajari desain merek dan teori manajemen serta strategi untuk meningkatkan nilai merek perusahaan, seperti pemasaran merek dan manajemen merek. Tujuannya adalah untuk memperoleh keterampilan dalam membangun merek sebagai wirausahawan.

Komunikasi Media

Didasari oleh meningkatnya kebutuhan global akan solusi berbasis IT untuk berbagai masalah sosial, siswa belajar cara memanfaatkan media dan teknologi komunikasi mutakhir secara efektif serta etika dan pengetahuan praktis dalam menyelesaikan masalah.

Manajemen Proyek

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

Dasar-Dasar IT Pariwisata

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

Dasar-Dasar Bisnis Pariwisata

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

Memahami Masyarakat Jepang

Mata kuliah ini mengeksplorasi cara kerja masyarakat Jepang serta perilaku, sikap, dan pola berpikir karakteristik orang Jepang. Berdasarkan studi kasus yang luas, siswa mempelajari perspektif tentang masyarakat Jepang melalui ceramah, diskusi kelompok dan presentasi.

Manajemen Destinasi Pariwisata

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

Analisis Data Pariwisata

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

Topik Lanjutan dalam IT Pariwisata

Siswa mempelajari IT pariwisata dengan menganalisis masalah yang dihadapi industri pariwisata, dari perspektif yang mencakup pengembangan industri pariwisata Jepang, kebijakan dan perencanaan, pengembangan sumber daya manusia dan pemasaran. Mereka yang menyelesaikan mata kuliah ini akan dapat mempertimbangkan dan mengusulkan metode untuk merangsang pembangunan daerah dengan mempromosikan pariwisata menggunakan IT.

Desain Pariwisata

Mempelajari cara mendesain "pariwisata baru" menggunakan IT. Siswa belajar tentang pendekatan terhadap pemasaran fenomena pariwisata melalui teori, penelitian studi kasus, dan diskusi. Siswa kemudian melakukan studi lapangan untuk membuat desain pariwisata yang dapat mengarah pada bisnis pariwisata.

Magang IT Pariwisata

Tujuan mata kuliah ini adalah untuk menerapkan pengetahuan khusus yang diperoleh siswa dalam industri terkait pariwisata, seperti industri perjalanan, akomodasi, dan jasa penerbangan. Melalui pengalaman kerja praktik di Jepang dan luar negeri, siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan praktis yang diperlukan untuk menjalankan tugas dan membangun karier mereka di bisnis pariwisata, khususnya yang menggunakan IT.

Pengembangan Sumber Daya Manusia Global

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

Pengembangan Aplikasi Mobile

Dalam mata kuliah ini, siswa mengembangkan aplikasi untuk Android, sistem pengoperasian yang umum digunakan smartphone, menggunakan bahasa pemrograman Java. Untuk itu, siswa mempelajari dasar-dasar Java dan API Android, serta pola dan kerangka desain Android.

◆ Kecerdasan Buatan

Melalui studi kasus di berbagai bidang, siswa yang mengikuti program ini akan mempelajari teori dasar serta penerapan AI dan teknologi terkait. Siswa menjadi benar-benar memahami perangkat lunak terkait AI sehingga mereka dapat menggunakan dan menerapkannya di berbagai bidang AI.

Statistika untuk IT

Dalam dunia IT yang canggih saat ini, statistika memainkan peran penting dalam menganalisis dan mempertimbangkan hubungan sebab-akibat di masyarakat dan ekonomi dengan menggunakan data yang dikumpulkan. Dalam mata kuliah ini, siswa mempelajari metode dan konsep dasar statistika dan, melalui penggunaan contoh konkret, memperoleh pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk analisis statistik.

Pengantar AI

Mata kuliah ini menjawab pertanyaan, "Apa itu AI?" Untuk menjawabnya, maka mata kuliah ini menggali aspek-aspek yang diperlukan untuk dapat memahami definisi AI, sejarah penelitian AI, teori dasar pembelajaran mesin dan aspek AI lainnya, masalah terkini dalam AI, dan etika penggunaan AI.

Pengantar Algoritme

Setelah mempelajari cara menulis algoritme dalam bahasa pemrograman Java, siswa yang mengikuti mata kuliah ini akan menjalankan program dalam Java di PC dan memastikan program tersebut berjalan sebagaimana mestinya. Siswa juga belajar cara mengonversi algoritme yang telah dijelaskan di Java ke dalam format deskriptif tujuan umum seperti diagram alur dan bahasa semu.

Pemrograman Komputer (Python)

Bahasa pemrograman Python memiliki sejumlah fitur yang dioptimalkan untuk pemrosesan AI, seperti pustaka yang sangat beragam. Siswa yang mengambil mata kuliah ini akan mempelajari tata bahasa Python dan memperoleh keterampilan yang diperlukan untuk memprogram dalam bahasa Python.

Dasar-Dasar Teknologi Basis Data

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

Teori Organisasi Komputer

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

Matematika Dasar untuk Informatika Terapan

Siswa yang mengambil mata kuliah ini akan memperoleh kemampuan berpikir logis melalui matematika serta pengetahuan yang akan bermanfaat dalam penerapan IT di era AI yang akan datang. Mata kuliah ini dimulai dengan hal-hal dasar dan menjelaskan beberapa alat yang bermanfaat.

Pembelajaran Mesin dan Aplikasinya

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

Pengoptimalan Kombinasi

Masalah pengoptimalan adalah jenis masalah saat kita berusaha untuk meminimalkan koefisien target di bawah kondisi tertentu yang telah ditetapkan. Contoh klasik dari masalah pengoptimalan adalah "masalah penjual yang bepergian", yakni ketika seorang penjual harus menemukan rute terseingkat untuk mengunjungi sejumlah kota yang ditetapkan dan hanya boleh singgah sekali di setiap kota. Meskipun ada banyak masalah pengoptimalan, mata kuliah ini membahas masalah pengoptimalan jaringan yang umum seperti masalah penjual keliling.

Aplikasi Perangkat Lunak untuk AI 1,2

Dalam Aplikasi Perangkat Lunak untuk AI 1, siswa menggunakan pustaka bahasa pemrograman Python untuk menerapkan berbagai teknik pembelajaran mesin guna mendapatkan landasan keseluruhan dalam metode. Dalam Aplikasi Perangkat Lunak untuk AI 2, siswa memasang dan menjalankan komponen utama jaringan saraf menggunakan Python dan membandingkan hasil yang diperoleh dari pustaka Python untuk memahami pemrosesan internal. Mata kuliah ini juga mengajarkan cara menjalankan sistem jaringan saraf yang berbelit-belit menggunakan pustaka Python guna mendapatkan pemahaman umum tentang metode ini.

Teori Penggalian Data

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

Topik Tingkat Lanjut dalam Teknologi Basis Data

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

Permainan dan AI

Penerapan AI dalam permainan seperti catur, shogi, dan Go memiliki sejarah panjang. Dalam prosesnya, penelitian dan pengembangan yang luas telah berlangsung di bidang teori permainan dan teori pencarian. Mengambil contoh dari AlphaGo, sebuah program yang mengejutkan dunia Go karena dapat mengalahkan pemain Go teratas, mata kuliah ini membahas bagaimana teknik seperti pembelajaran mendalam, pencarian pohon Monte Carlo, dan pembelajaran penguatan digabungkan untuk merancang strategi langkah selanjutnya dalam sebuah permainan.

Pemahaman Bahasa Alami/Pemahaman Suara

Pemahaman bahasa alami, pemahaman suara (pengenalan) dan pemahaman gambar (pengenalan pola) memiliki sejarah panjang sebagai teknologi inti AI, serta penelitian dan pengembangan yang luas telah dilakukan pada masing-masing. Aplikasi yang mewakili sangtalah bervariasi, seperti terjemahan otomatis, abstraksi, kompilasi catatan singkat, terjemahan telepon, dan dialog dengan robot. Dalam beberapa tahun terakhir, pembelajaran mendalam telah memainkan peran sentral sebagai teknologi inti AI. Dalam mata kuliah ini, siswa akan mempelajari berbagai jenis bidang yang menerapkan pembelajaran mendalam dan mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan seputar masalah penelitian yang masih dapat diteliti di masa depan.

Informasi Lini Depan Medis

Dalam beberapa tahun terakhir, penelitian tentang AI medis telah berkembang pesat di seluruh dunia dengan menerapkan AI dalam pengembangan teknologi diagnosis medis, diagnosis citra medis, dan aplikasi lainnya. Aplikasi praktis pun mulai bermunculan. Selama beberapa tahun ke depan, sistem yang menggunakan AI untuk mendukung diagnosis penyakit diharapkan dapat digunakan di seluruh dunia. Dalam mata kuliah ini, siswa akan mempelajari dasar-dasar AI; metode studi penerapan AI untuk diagnosis gambar medis, dengan mengacu pada studi kasus tertentu; dan mengkaji aplikasi AI lainnya di bidang medis (AI medis).

Robot dan AI

Robot telah muncul sebagai perpaduan antara mekanik dan elektronik sebagai robot industri yang digunakan oleh industri pembuatan mobil untuk merakit kendaraan. Saat ini, dengan penambahan AI, robot terdiversifikasi ke dalam beragam aplikasi, seperti rumah tangga, perawatan, penerimaan, informasi produk, pengelolaan gudang (persediaan), dan dukungan proses tetap kantor (otomatisasi proses robot: RPA). Dalam mata kuliah ini, siswa akan mengeksplorasi penggunaan dan penerapan robot di berbagai bidang.

Ilmu Data

Ilmu data memiliki kemampuan untuk memahami pemrosesan informasi, statistik, pemrograman, dan disiplin ilmu informasi lainnya dan menggunakannya secara terampil dan efektif. Kami mulai dengan pengenalan bahasa pemrograman R, yaitu alat untuk mempelajari ilmu data yang menarik perhatian. Selanjutnya, kami mempelajari berbagai teknik yang diperlukan untuk analisis statistik dan multivariat, seperti klasifikasi, regresi dan pengujian hipotesis, dengan berfokus pada studi praktis.

Masyarakat dan AI 1, 2

Teknologi AI tengah melakukan transformasi bertahap pada sistem sosial. Teknologi ini juga digunakan secara luas di berbagai bidang bisnis. Dalam mata kuliah Masyarakat dan AI 1, siswa berfokus pada studi kasus seperti mengemudi otomatis dengan koordinasi GPS, penggunaan pengenalan wajah untuk meningkatkan keamanan di fasilitas umum dan lainnya, dan penggunaan drone dalam layanan pengiriman. Dalam mata kuliah Masyarakat dan AI 2, siswa mendiskusikan status saat ini dan prospek AI di masa depan. Siswa mengeksplorasi cara-cara menerapkan AI dan mengubah dunia bisnis menggunakan beragam contoh seperti layanan keuangan (fintech), pengelolaan pertanian generasi berikutnya, dan pembangunan rumah dan kota pintar menggunakan IoT.

Pemrograman Komputer (Java)

Untuk memahami berbagai algoritme yang digunakan dalam AI terapan, merancang algoritme baru dan mengujinya dengan pemrograman, maka diperlukan studi bahasa pemrograman yang mampu memanipulasi berbagai struktur data. Mata kuliah ini mengeksplorasi Java, bahasa yang sesuai untuk tujuan ini dan dianggap sebagai "bahasa kedua" dalam bidang khusus AI.

Matematika untuk AI

Dalam mata kuliah ini, siswa mempelajari konsep matematika dasar yang dibutuhkan untuk memahami algoritma deep learning, serta aspek seperti metode matematika, koefisien, metode pembangunan model, algoritma pembelajaran, coding dalam bahasa Python, aturan pembelajaran untuk regresi linier, nilai-tunggal, multi-nilai, dan aturan pembelajaran lainnya serta metode propagasi kesalahan.

Mata Kuliah Industri

Topik yang dipelajari dalam mata kuliah ini mencakup penerapan IT di bidang pariwisata, implementasi IT dalam bisnis pariwisata, manajemen tur, akomodasi dan informasi lainnya, serta perencanaan dan desain konten pariwisata.

Uang dan Perbankan

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

Dasar-Dasar Fintech

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

Desain Sistem Teknologi Keuangan

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

Informatika Pertanian di Generasi Selanjutnya

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

Ekonomi Pertanian

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

Desain Sistem Informasi Pertanian

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

Dasar-Dasar Industri Kelautan

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

Desain Sistem Informasi Kelautan

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

Informasi Lini Depan Medis

Dalam beberapa tahun terakhir, penelitian tentang AI medis telah berkembang pesat di seluruh dunia dengan menerapkan AI dalam pengembangan teknologi diagnosis medis, diagnosis citra medis, dan aplikasi lainnya. Aplikasi praktis pun mulai bermunculan. Selama beberapa tahun ke depan, sistem yang menggunakan AI untuk mendukung diagnosis penyakit diharapkan dapat digunakan di seluruh dunia. Dalam mata kuliah ini, siswa akan mempelajari dasar-dasar AI; metode studi penerapan AI untuk diagnosis gambar medis, dengan mengacu pada studi kasus tertentu; dan mengkaji aplikasi AI lainnya di bidang medis (AI medis).

Desain Sistem Informasi Medis

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

Topik Khusus dalam Industri Konten

Siswa akan mempelajari karakteristik industri konten Jepang, seperti 1) basis penggemar aktif, dan banyak calon kreator, serta 2) dukungan pasar oleh pelanggan dewasa yang membeli berbagai judul yang tidak terlalu dikenal dan majalah yang sedang naik daun dalam berbagai genre. Siswa akan berpikir bagaimana hal ini bisa terhubung dengan industri anime.

Musik dalam IT

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

Hiburan dalam IT

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

Strategi Promosi Konten

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

Dasar-Dasar Sistem e-Learning

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

Desain Instruksional dalam Bisnis e-Learning

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

Pengembangan Courseware e-Learning

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

Informasi dan Perpustakaan

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

Studi Komparatif Internasional Pendidikan Sekolah dan Perusahaan

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

Mata Kuliah Pilihan Pendukung

Mata Kuliah Pilihan Pendukung terdiri dari mata kuliah yang mengajarkan komunikasi dasar, manajemen, dan keterampilan lain yang dibutuhkan semua pebisnis dalam industri atau bidang spesialisasi apa pun, serta mata kuliah mengenai studi kasus terkini dan tren teknologi di bidang IT. Semua mata kuliah ini mempertimbangkan IT dari berbagai perspektif, mulai dari dasar-dasar bisnis IT hingga aplikasi, agar siswa memiliki landasan dasar yang luas di lapangan.

Matematika Dasar untuk Informatika Terapan

Siswa yang mengambil mata kuliah ini akan memperoleh kemampuan berpikir logis melalui matematika serta pengetahuan yang akan bermanfaat dalam penerapan IT di era AI yang akan datang. Mata kuliah ini dimulai dengan hal-hal dasar dan menjelaskan beberapa alat yang bermanfaat.

Matematika untuk AI

Dalam mata kuliah ini, siswa mempelajari konsep matematika dasar yang dibutuhkan untuk memahami algoritma deep learning, serta aspek seperti metode matematika, koefisien, metode pembangunan model, algoritma pembelajaran, coding dalam bahasa Python, aturan pembelajaran untuk regresi linier, nilai-tunggal, multi-nilai, dan aturan pembelajaran lainnya serta metode propagasi kesalahan.

Keterampilan Komunikasi Teknis

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

Presentasi Bisnis

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

Komunikasi Bisnis 1, 2

Tujuan mata kuliah ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang bisnis di Jepang dan keterampilan komunikasi perusahaan. Dengan berfokus pada ekspresi yang banyak digunakan dalam situasi bisnis, mata kuliah ini mengajarkan bahasa Jepang untuk bisnis, yang meliputi etiket bisnis dan kondisi yang lazim di Jepang.

Cara Berpikir Logis

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

Komunikasi Media

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

Komunikasi ICT Bisnis

Dalam bisnis terkait ICT, para peserta akan mempelajari pengetahuan baru terkait bidang yang melibatkan setiap bisnis dan menggunakan terminologi industri di masing-masing bisnis. Mata kuliah ini akan meningkatkan keterampilan komunikasi yang diperlukan untuk mengekspresikan diri dalam bahasa Jepang yang benar serta menyampaikan pemikiran dan gagasan seseorang secara efektif dalam diskusi dengan pelanggan atau in-house.

Mata Kuliah Wajib

Kelompok mata kuliah ini mengembangkan keterampilan interpersonal dan kesadaran etis yang dibutuhkan oleh para profesional, serta keterampilan kepemimpinan untuk memimpin organisasi.

Komunikasi Profesional dalam Industri ICT

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

Teori Kepemimpinan

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

Topik Lanjutan dalam Desain Sistem

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

Topik Lanjutan dalam Teori Sistem

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

Teknik Sistem Produksi

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

Otomatisasi Proses Robotik

Dalam otomatisasi proses robotik (robotics process automation/RPA), pekerjaan rutin yang sebelumnya dilakukan oleh manusia di terminal diubah menjadi pengaturan (instruksi) yang digunakan oleh robot perangkat lunak untuk melakukan operasi sebagai penggantinya. Perusahaan yang menerapkan RPA dapat mengurangi jam kerja pegawai dan meningkatkan efisiensi operasi. Dalam mata kuliah ini, siswa belajar tentang keuntungan RPA dan pekerjaan yang dapat menerapkan RPA, serta belajar cara menulis program berdasarkan RPA yang sebenarnya.

Teknologi Informasi Terapan Canggih A/B

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

Komunikasi ICT Bisnis Tingkat Lanjut

Berdasarkan pengetahuan yang diperoleh dalam Komunikasi ICT Bisnis, siswa membahas topik terbaru di ICT dan keadaan bisnis ICT saat ini sehingga dapat memperoleh kemampuan untuk melakukan pengembangan dan perencanaan produk (proposal rancangan) dalam bahasa Jepang.

Keterampilan Komunikasi Bahasa Inggris Teknis

Kemampuan untuk memanfaatkan informasi terbaru dari luar negeri sangat penting dalam dunia ICT. Mata kuliah ini bertujuan meningkatkan keterampilan siswa berkomunikasi dalam bahasa Inggris untuk digunakan dengan ICT dan lingkungan kerja ICT. Siswa meningkatkan kemampuan ini melalui permainan peran sesuai dengan tempat kerja ICT, presentasi dan komunikasi lisan yang mengangkat teknologi sebagai topik utama, dan ekspresi tertulis dalam bahasa Inggris.

Fondasi Proyek

Proyek Master adalah puncak dari studi siswa. Mata kuliah ini mengajarkan metode yang dapat digunakan siswa untuk mengatur dan menganalisis materi serta menyusun dan menulis tesis mereka, dll., sesuai kebutuhan untuk menyelesaikan Proyek Master. Tujuannya adalah agar para siswa dapat menulis rencana penelitian untuk Proyek Master mereka pada akhir mata kuliah ini.

Jalur Mata Kuliah menurut Bidang Konsentrasi (Pola Studi yang Disarankan)

Mata kuliah wajib Mata kuliah inti Mata kuliah terapan Mata kuliah dasar

◆ ERP

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

Konsentrasi ini adalah untuk siswa yang bertujuan menjadi konsultan ERP yang memperkenalkan dan mengoptimalkan sistem IT perusahaan, atau insinyur sistem atau pemrogram yang mendesain dan mengembangkan add-on untuk paket ERP. Dengan mempelajari mata kuliah terapan yang terkait dengan paket ERP SAP (Pengembangan Sistem Manajemen Material 1, 2, misalnya), siswa dapat mempelajari tentang sistem ERP secara bertahap.

Semester ke-1	Semester ke-2	Semester ke-3	Semester ke-4
Sistem Informasi untuk Perusahaan	Pengembangan Sistem Akuntansi Keuangan 1,2	Pengembangan Sistem Penjualan dan Distribusi 1,2	Topik Lanjutan dalam Konsultasi ERP
Integrasi Sistem dan e-Bisnis	Pengembangan Sistem Aplikasi Bisnis ERP	Pengembangan Sistem Manajemen Material	Pengembangan Sistem Manajemen Sumber Daya Manusia
Akuntansi Internasional	Pengembangan Sistem Pengendalian Produksi	Pemrograman Berorientasi Objek	
Pemrograman Web 1	Pemrograman Web 2		
Statistika untuk IT	Dasar-Dasar Teknologi Basis Data		
Matematika Dasar untuk Informatika Terapan			
Komunikasi Profesional dalam Industri ICT	Fondasi Proyek		
Teori Kepemimpinan	Proyek Master		

Dipilih dari mata kuliah konsentrasi lainnya, mata kuliah industri, dan mata kuliah pilihan pendukung

◆ Analisis Data Bisnis

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

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

Semester ke-1	Semester ke-2	Semester ke-3	Semester ke-4
Pemrograman Komputer (Python)	Ilmu Data	Topik Tingkat Lanjut dalam Teknologi Basis Data	Sistem Informasi Lingkungan
Pengantar Bisnis Web	Pembelajaran Mesin dan Aplikasinya	Aplikasi Perangkat Lunak untuk AI 2	Pemikiran Desain
Dasar-Dasar Teknologi Basis Data	Teori Penggalian Data	Data Kualitatif Analisis dan Transformasi	
Pemrograman Web 1	Pemrograman Web 2	Analisis Data Eksplorasi dan Visualisasi	
Teori Organisasi Komputer	Aplikasi Perangkat Lunak untuk AI 1	Strategi dan Pemasaran Bisnis Internet	
Statistika untuk IT	Matematika untuk AI		
Matematika Dasar untuk Informatika Terapan			
Komunikasi Profesional dalam Industri ICT	Fondasi Proyek		
Teori Kepemimpinan	Proyek Master		

Dipilih dari mata kuliah konsentrasi lainnya, mata kuliah industri, dan mata kuliah pilihan pendukung

◆ Kewirausahaan Global

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

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

Semester ke-1	Semester ke-2	Semester ke-3	Semester ke-4
Ekonomi Bisnis 1	Manajemen Proyek	Pengembangan Sumber Daya Manusia Global	Teori Permainan dan Negosiasi
Ekonomi Bisnis 2	Kewirausahaan dan Model Bisnis Global	Strategi dan Pemasaran Bisnis Internet	Topik Lanjutan dalam Administrasi Bisnis
Pengantar Bisnis Web	Komputasi Cloud Praktis	Metodologi e-Commerce	Hukum Baru untuk Wirausahawan
Statistika untuk IT	Hukum Hak Kekayaan Intelektual	Pemikiran Desain	Memimpin dengan Berarti untuk Pertumbuhan Berkelanjutan
Matematika Dasar untuk Informatika Terapan	Isu Terkini di Industri IT	Studi Praktis untuk Manajemen Bisnis	
Pemrograman Web 1	Topik Lanjutan dalam Etika Informasi	Desain Merek dan Manajemen Bisnis	
	Perilaku Organisasi	Negosiasi Bisnis IT	
Komunikasi Profesional dalam Industri ICT	Fondasi Proyek		
Teori Kepemimpinan	Proyek Master		

Dipilih dari mata kuliah konsentrasi lainnya, mata kuliah industri, dan mata kuliah pilihan pendukung

◆ Pengembangan Sistem Web

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

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

Semester ke-1	Semester ke-2	Semester ke-3	Semester ke-4
Pengantar Teknologi Web	Pemrograman Web 2	Pemrograman Web 3	Teknik Perangkat Lunak
Pengantar Bisnis Web	Desain Sistem Berorientasi Objek	Topik Tingkat Lanjut dalam Teknologi Basis Data	Pengembangan Aplikasi Mobile
Pemrograman Web 1	Pemrograman Komputer (Python)	Pemrograman Berorientasi Objek	Pengembangan Layanan Web
Teori Organisasi Komputer	Aplikasi Perangkat Lunak untuk AI 1	Pemikiran Desain	
Statistika untuk IT	Dasar-Dasar Jaringan		
Matematika Dasar untuk Informatika Terapan			
Dasar-Dasar Teknologi Basis Data			
Komunikasi Profesional dalam Industri ICT	Fondasi Proyek		
Teori Kepemimpinan	Proyek Master		

Dipilih dari mata kuliah konsentrasi lainnya, mata kuliah industri, dan mata kuliah pilihan pendukung

◆ Administrasi Jaringan

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

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

Semester ke-1	Semester ke-2	Semester ke-3	Semester ke-4
Pengantar Teknologi Web	Keamanan Informasi	Studi Tingkat Lanjut dalam Jaringan	Sistem Aplikasi IoT
Pemrograman Komputer (Python)	Keamanan Siber	IoT dan Jaringan Nirkabel	Virtualisasi dan Jaringan Cloud
Dasar-Dasar Jaringan	Aplikasi Perangkat Lunak untuk AI 1	Sistem Administrasi	Routing dan Switching Tingkat Lanjut
Matematika Dasar untuk Informatika Terapan	Hukum Baru untuk Wirausahawan	Routing dan Switching	Pengembangan Layanan Web
Dasar-Dasar Teknologi Basis Data	Topik Lanjutan dalam Etika Informasi		
Pemrograman Web 1			
Teori Organisasi Komputer			
Statistika untuk IT			
Komunikasi Profesional dalam Industri ICT	Fondasi Proyek		
Teori Kepemimpinan	Proyek Master		

Dipilih dari mata kuliah konsentrasi lainnya, mata kuliah industri, dan mata kuliah pilihan pendukung

◆ IT Manga dan Anime

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

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

Semester ke-1	Semester ke-2	Semester ke-3	Semester ke-4
Pengembangan Konten Multimedia	Penciptaan Animasi Digital	Grafis Komputer	Produksi Audio Digital
Dasar-Dasar Menggambar Animasi A	Topik Khusus dalam Anime, Perencanaan, Produksi dan Promosi	Pembacaan Cerita dan Komunikasi Visual	Efek Visual Khusus Lanjutan
Topik Khusus dalam Industri Konten	Penulisan Skenario dan Storyboard	Praktik Produksi Anime	Hiburan dalam IT
Pemrograman Web 1	Pengolahan Citra Visual	Efek Visual Khusus	Desain Merek dan Manajemen Bisnis
Matematika Dasar untuk Informatika Terapan	Dasar-Dasar Menggambar Animasi B		
Teori Organisasi Komputer			
Komunikasi Profesional dalam Industri ICT	Fondasi Proyek		
Teori Kepemimpinan	Proyek Master		

Dipilih dari mata kuliah konsentrasi lainnya, mata kuliah industri, dan mata kuliah pilihan pendukung

◆ IT Pariwisata

Untuk siswa yang ingin menjadi spesialis IT pariwisata yang mampu merencanakan bisnis pariwisata dan mengusulkan sistem terkait

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

Semester ke-1	Semester ke-2	Semester ke-3	Semester ke-4
Dasar-Dasar Bisnis Pariwisata	Desain Pariwisata	Manajemen Destinasi Pariwisata	Topik Lanjutan dalam IT Pariwisata
Dasar-Dasar IT Pariwisata	Pengembangan Sumber Daya Manusia Global	Analisis Data Pariwisata	Magang IT Pariwisata
Manajemen Proyek	Pemrograman Web 2	Desain Sistem Berorientasi Objek	Pengembangan Aplikasi Mobile
Memahami Masyarakat Jepang	Ekonomi Bisnis 1	Ilmu Data	Pengembangan Konten Multimedia
Pemrograman Komputer (Python)	Komunikasi Media	Topik Khusus dalam Anime, Perencanaan, Produksi dan Promosi	Efek Visual Khusus
Pemrograman Web 1		Pembacaan Cerita dan Komunikasi Visual	Desain Merek dan Manajemen Bisnis
Statistika untuk IT			
Matematika Dasar untuk Informatika Terapan			
Komunikasi Profesional dalam Industri ICT	Fondasi Proyek		
Teori Kepemimpinan	Proyek Master		

Dipilih dari mata kuliah konsentrasi lainnya, mata kuliah industri, dan mata kuliah pilihan pendukung

◆ Kecerdasan Buatan

Siswa dalam program ini berusaha memperoleh kemampuan agar dapat unggul dalam masyarakat berbantu AI di masa mendatang serta menggunakan dan menerapkan teknologi AI di berbagai bidang sebagai spesialis AI

Setelah mempelajari teori dasar AI dan teknologi terkait, siswa akan mempelajari studi kasus nyata untuk menemukan cara menerapkan teori dan teknologi dasar tersebut dalam beragam bidang penerapan AI. Dengan mempelajari Python, bahasa yang digunakan secara luas di bidang AI, bersama dengan banyak produk perangkat lunak lain yang terkait dengan AI, siswa akan dapat berkembang sebagai orang yang mampu menggunakan dan menerapkan teknologi AI dalam berbagai disiplin ilmu. Kami juga menawarkan program pengembangan insinyur tingkat lanjut yang dapat ditugaskan untuk mengembangkan perangkat lunak aplikasi AI.

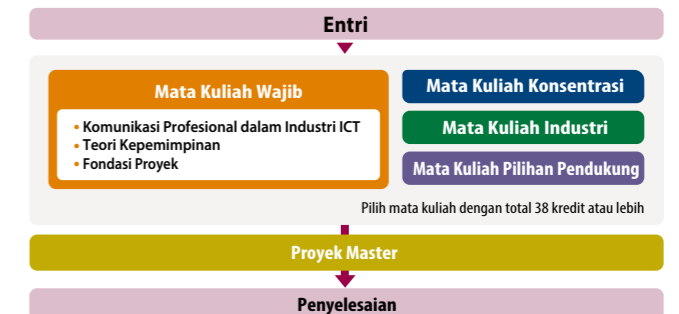
Semester ke-1	Semester ke-2	Semester ke-3	Semester ke-4
Statistika untuk IT	Pembelajaran Mesin dan piliaknya	Permainan dan AI	Masyarakat dan AI 1
Pengantar AI	Pengoptimalan Kombinasi	Pemahaman Bahasa Alami/ Pemahaman Suara	Masyarakat dan AI 2
Pengantar Algoritme	Aplikasi Perangkat Lunak untuk AI 1	Informasi Lini Depan Medis	
Pemrograman Komputer (Python)	Pemrograman Komputer (Java)	Robot dan AI	
Dasar-Dasar Teknologi Basis Data	Matematika untuk AI	Aplikasi Perangkat Lunak untuk AI 2	
Teori Organisasi Komputer	Ilmu Data		
Matematika Dasar untuk Informatika Terapan	Teori Penggalian Data		
	Topik Tingkat Lanjut dalam Teknologi Basis Data		
Komunikasi Profesional dalam Industri ICT	Fondasi Proyek		
Teori Kepemimpinan	Proyek Master		

Dipilih dari mata kuliah konsentrasi lainnya, mata kuliah industri, dan mata kuliah pilihan pendukung

Kurikulum yang Disesuaikan

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

Siswa dapat memilih mata kuliah di luar konsentrasi individu atau mata kuliah industri, menyusun kurikulum asli yang mencakup berbagai pengetahuan dan bidang aplikasi. Semua mata kuliah selain mata kuliah wajib dipilih sesuai konsultasi dengan koordinator akademik agar siswa dapat menyusun kurikulum yang paling sesuai dengan sasaran mereka. Fleksibilitas ini memberikan sarana yang sangat baik bagi siswa untuk menargetkan bidang terapan baru di bidang IT.



Pentingnya Kurikulum yang Disesuaikan

Hanya dalam setengah abad, dari awal era IT dan komputer pada tahun 1960-an hingga saat ini, bidang IT telah berkembang pesat, mengubah bentuk kerja dan teknologi. Bersamaan dengan transformasi ini, pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan para siswa IT dan masalah-masalah yang harus mereka tanggap telah mengalami transisi dan diversifikasi. Mengutip satu contoh, aplikasi untuk ponsel pintar harus direncanakan dan dirancang untuk aplikasi berdasarkan asumsi yang jauh berbeda tentang kasus penggunaan dari PC tradisional, seperti koneksi ke kamera, sensor, dan layanan cloud. Peluang terbesar untuk debut teknologi inovatif dan solusi di bidang IT berada di luar batas konvensional saat ini, di mana konsep konvensional tidak berlaku lagi. Untuk menjawab visi siswa tentang masa depan dan kebutuhan mereka yang beragam, KCGI telah membuat kurikulum yang disesuaikan. Kurikulum yang disesuaikan memungkinkan siswa untuk menyusun kurikulum berdasarkan pemilihan mata kuliah yang fleksibel sesuai sasaran mereka masing-masing, tanpa terhalang oleh batasan bidang konsentrasi dan mata kuliah industri yang sudah ada. Karena bidang IT terus berkembang pesat di berbagai arah, sangatlah mungkin untuk menciptakan pekerjaan baru bagi diri sendiri di bidang yang baru. Kurikulum yang disesuaikan memungkinkan siswa untuk memanfaatkan kemampuan serbaguna (untuk tujuan umum) secara maksimal, menerapkan dan menggabungkan keterampilan di berbagai bidang untuk membuat dan mempelajari kurikulum yang dipersonalisasi melampaui konsep konvensional.

Langkah-langkah untuk Memperoleh Gelar Profesional

Mahasiswa tahun pertama Semester pertama **1**

Pembelajaran intensif pada pengetahuan dasar

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

Kehidupan mahasiswa yang penuh makna

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



Upacara penerimaan mahasiswa

Mahasiswa tahun pertama Semester kedua **2**

Akuisisi pengetahuan yang sangat dikhususkan Mulai mempersiapkan Proyek Master Anda

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

Kehidupan mahasiswa yang penuh makna

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



Suasana ruang kelas

Mahasiswa tahun kedua Semester ketiga **3**

Studi praktis dan lebih banyak mata kuliah tingkat lanjut Mulai mengerjakan Proyek Master Anda

- Mulainya pengerjaan Proyek Master
- Ujian akhir musim semi reguler
- Kelas intensif musim panas

Kehidupan mahasiswa yang penuh makna

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



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

Mahasiswa tahun kedua Semester keempat **4**

Aktivitas dan studi untuk meningkatkan spesialisasi Penyelesaian tema Proyek Master

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

Kehidupan mahasiswa yang penuh makna

- Perayaan penyelesaian masa studi



KCG Awards



Permulaan



Ujian akhir Proyek Master

Profil dosen

1 orang dosen menangani kurang dari 10 orang mahasiswa.

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

Misi Fakultas


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


Dosen memiliki dua peran penting.

Pertama, adalah peran sebagai sumber pendidikan. Bagi mahasiswa, dosen adalah salah satu sumber pendidikan setara dengan buku

teks, artikel ilmiah, bahan pelajaran dalam bermacam bentuk media, pengalaman lapangan, teman sekelas, dll. Mahasiswa dapat belajar dari para dosen hal-hal yang mereka anggap perlu untuk mencapai tujuan di masa depan. Kedua, adalah peran sebagai fasilitator (koordinator) pembelajaran. Dalam rangka memfasilitasi pemahaman mahasiswa akan bahan pelajaran, dosen membuat rencana dan melaksanakan proses pembelajaran secara konkrit. Dengan menghubungkan mahasiswa dengan berbagai macam bahan pelajaran, dosen dapat berperan sebagai fasilitator pembelajaran. Dengan memainkan peranan-peranan ini, kami percaya bahwa memberikan dukungan maksimal bagi para mahasiswa untuk mencapai tujuan studi mereka adalah misi dari para anggota fakultas akademi ini.


◆ Profesor

	Yoichi Terashita <i>Profesor / Wakil Presiden</i> Sarjana Sains Universitas Kyoto, lulus Program Doktor Universitas Iowa (USA) (Divisi Astrofisika), Ph.D. Profesor Emeritus Institut Teknologi Kanazawa, mantan tenaga ahli JICA (teknik informatika), mantan Kepala Kampus Rakuohu Akademi Komputer Kyoto, Dewan Direksi Lembaga Pendidikan Akademi Informatika Kyoto, Kepala Kampus Kyoto Eki-Mae Akademi Komputer Kyoto
	Shinji Tomita <i>Profesor / Wakil Presiden</i> Sarjana Teknik, University of Kyoto; Doctor of Engineering, University of Kyoto (jurusan teknik elektro); Professor of Engineering, University of Kyoto Professor Emeritus, Kyoto University; mantan Dekan Graduate School of Informatics, Kyoto University; mantan Direktur, General Media Center, Kyoto University; mantan profesor dan kepala Bagian Administrasi, basis khusus, Material Cell Integrated Systems Base, Kyoto University; mantan dosen, Kyushu University; dosen konsultan, Harbin Institute of Technology Anggota, Komite Program Unggulan Pendidikan Doktor, Bidang Gabungan (Informatika) Jabatan terdahulu lainnya termasuk Anggota, Komite TC10, Federasi Internasional untuk Pemrosesan Informasi (IFIP); Wali Amanat, Masyarakat Pemrosesan Informasi Jepang (IPSI); Direktur Cabang, Cabang Kansai, IPSI; Direktur Riset Tamu, Institut Sains Lanjutan, Teknologi, & Manajemen Riset Kyoto (ASTEM RI/Kyoto); Anggota, Dewan Penasihat TI Prefektur Kyoto; Anggota, Komite Pemeriksaan Ahli, Dewan Sains, Teknologi, dan Inovasi (CSTI); Komite Pengevaluasi dan Pemeriksa Proyek Pengembangan Komputer Super Exascale; dan Ketua, Panel Ahli Prefektur Kyoto tentang Kebijakan Informatika Fellow, Institute of Electronics, Information and Communication Engineers (IEICE); Fellow, IPSI
	Shigeru Eiho <i>Profesor / Wakil Presiden</i> Sarjana Teknik Universitas Kyoto, lulus Program Pascasarjana Universitas yang Sama (Divisi Teknik Elektronika), Doktor Teknik Profesor Emeritus Universitas Kyoto Mantan Kepala Institut Insinyur Sistem, Kontrol dan Informasi, dan Anggota Emeritus Institut yang Sama Fellow Institut Elektronik, Informasi dan Insinyur Komunikasi
	Gary Hoichi Tsuchimochi <i>Profesor / Wakil Presiden</i> Sarjana Humaniora dan Master Humaniora, University of California (AS); Master Studi Asia Timur, Master Pendidikan (Ed. M.), Doktor Pendidikan (Ed. D.), Columbia University, AS; Doktor Pendidikan, University of Tokyo Mantan instruktur penuh waktu, Departemen Pendidikan, Fakultas Humaniora, Kokushikan University; mantan Profesor Ilmu Sosial, Sekolah Pascasarjana, Toyo Eiwa Women's University; mantan Profesor, Pusat Pendidikan Abad ke-21, Hiroaki University; mantan Profesor, Teikyo University; mantan Direktur, Pusat Pengajaran dan Pembelajaran, Teikyo University Mantan Profesor Tamu, Departemen Pendidikan, University of Victoria (Kanada); Rekan Peneliti Tamu, Mark T. Orr Center for Japanese Studies, University of South Florida; Profesor Tamu, Center for the Studies of Higher Education, Nagoya University Profesor Rengaji, Kementerian Pendidikan, Budaya, Olahraga, Ilmu Pengetahuan, dan Teknologi (MEXT) Dewan Pendidikan Universitas (Pendidikan Komparatif, Sejarah Pendidikan di Jepang, Praktikum Dasar dalam Ilmu Sosial (Pendidikan), Praktikum Dasar dalam Teori Pedagogis Humaniora I dan II); Profesor Pengajar, Dewan Pendidikan Universitas MEXT (Sejarah Komparatif Pendidikan); Konsultan Pendidikan bersertifikat, Brigham Young University, AS; Sertifikat pelatihan portofolio pembelajaran, Badan untuk Evaluasi Universitas dan Gelar Akademik di Dalhousie University (Kanada)
	Nguyen Ngoc Binh <i>Profesor / Wakil Presiden</i> Gelar sarjana dalam matematika terapan dari Chisinau State University (sekarang Moldova State University), gelar Master di bidang teknik dari Graduate School of Engineering of Toyohashi University of Technology, gelar Doktor dalam bidang teknik dasar dari School of Engineering Science of Osaka University (Doktor Teknik), Profesor Emeritus dari Toyohashi University of Technology Mantan Kepala VNU University of Engineering and Technology, Hanoi, Mantan Direktur VNU Francophone Institute for Informatics, Hanoi, Mantan Direktur HUT Library Information Network Center, Hanoi Anggota ACM/IEEE; Institute of Electronics, Information and Communication Engineers (IEICE); Vietnam Association for Information Processing (VAIP); Nippon Applied Informatics Society (NAIS); mantan Penasihat Internasional untuk National Institute of Information and Communications Technology (NICT), mantan Presiden Radio and Electronics Association of Vietnam (REV), Mantan Presiden Vietnam Association of Japan Alumni (VAJA), mantan Ketua ASEAN Council of Japan Alumni (ASCOJA), mantan Direktur ASJA International (di bawah Kementerian Luar Negeri Jepang), mantan Wakil Presiden Vietnam-Japan Friendship Association (VJFA).
	Masaki Nakamura <i>Profesor / Direktur, Kampus Satelit Sapporo</i> Sarjana Ekonomi dari Universitas Aoyama Gakuin Setelah bekerja di Unisys Japan Co., Ltd. (dahulu bernama Barows Co., Ltd.), mendirikan Dgic Co., Ltd. pada tahun 1987. Menjadi Presiden dan CEO perusahaan tersebut. Dewan Direksi Asosiasi Asuransi Kesehatan dari Industri yang terkait dengan Komputer di Hokkaido, Kepala Asosiasi Industri Sistem Informasi Hokkaido (HISA). Kepala Satelit Sapporo
	Hisaya Tanaka <i>Profesor / Direktur, Kampus Satelit Tokyo</i> Sarjana Teknik, Universitas Waseda Mantan Wakil Kepala Bagian Dukungan Sistem Fujitsu Co., Ltd. Mantan Direktur Fujitsu University Co., Ltd. Mantan Senior Manajer Utama Pengembangan Tenaga Ahli Informasi dan Teknologi, Agensi Promosi Informasi dan Teknologi Jepang Pengajar Senior di Asosiasi Pendidikan Teknik Jepang Anggota Komite Perencanaan Bisnis di Asosiasi Pendidikan Teknik Jepang Senior Manajer di Mitou Foundation

	Masanori Akaishi <i>Profesor</i> Gelar Sarjana Teknik dari University of Tokyo dan Gelar Magister Teknik (jurusan teknik matematika dan fisika informasi) dari Graduate School of Engineering di University of Tokyo Mantan Executive IT Specialist, Divisi Data and AI, Cloud Headquarters, IBM Japan Mantan Spesialis IT Eksekutif di IBM Jepang Saat ini beliau menjabat sebagai konsultan di perusahaan konsultan yang berafiliasi dengan asing
	Isao Akiyama <i>Profesor</i> Sarjana Teknik dari Waseda University Manajer Laboratorium, Ruang 2046, Nihon Unisys Technology Research and Development Center
	Katsunori Ishida <i>Profesor</i> Sarjana Teknik dan Magister Teknik (jurusan teknik numerik) dari Kyoto University. Mantan Manajer Umum, Departemen Teknik, Divisi Teknologi, Nippon Avionics Co., Ltd.; mantan Certified Information System Auditor (CISA), Amerika Serikat; mantan Kepala Sekolah, Kampus Rakuohu, KCG dan Direktur, Pusat Penelitian Informatika KCG
	Hiroyuki Itoh <i>Profesor</i> Sarjana Ekonomi dari Universitas Hokkai-Gakuen Etelah bekerja sebagai dosen di Universitas Hokkaido, mendirikan Crypton Future Media Co., Ltd. pada tahun 1995. Direktur Perwakilan, Menciptakan "Hatsune Miku" Prestasinya dalam memperkenalkan budaya Jepang di luar negeri dinilai dengan tinggi, memperoleh penghargaan Medali berwarna Biru pada musim gugur tahun 2013
	Tsuneo Imai <i>Profesor</i> Sarjana Teknik dari Universitas Kyoto, lulus Program Magister dari universitas yang sama (Divisi Teknik Matematika Fisika), Magister Teknik Mantan Direktur Utama Divisi Sistem dari Fujitsu Ltd., Direktur Running Media Fujitsu Ltd. Wakil Kepala Asosiasi e-Learning Jepang
	Masaharu Imai <i>Profesor</i> Sarjana Teknik, Universitas Nagoya. Menyelesaikan Kursus Doktor di Sekolah Pascasarjana Universitas Nagoya (jurusan Ilmu Komputer), Doktor Teknik Profesor Emeritus dan mantan Profesor, Universitas Osaka Mantan Profesor, Universitas Teknologi Toyohashi Mantan Profesor Asosiasi Tamu, Universitas South Carolina, USA IEEE Lifetime Member dan IEEE Standard Association Member Anggota IFIP Silver Core dan Anggota IFIP TC10 WG10.5 Anggota Masyarakat Pengolahan Informasi Jepang (IPSA) dan Lembaga Elektronika, Teknologi Informasi dan Komunikasi (IEICE) Anggota Asosiasi dari Semikonduktor & Komite Teknologi Desain Sistem, Asosiasi Industri Elektronik dan Teknologi Informasi Jepang (JEITA) Direktur Perwakilan, AISIP Solutions Co., Ltd. Direktur, Techsor Inc.
	William K. Cummings <i>Profesor</i> Lulus Universitas Michigan (USA), lulus Program Doktor Universitas Harvard (Divisi Ilmu Sosial), Ph.D. Mantan dosen Universitas Tsuda, mantan Asisten Profesor Universitas Chicago (USA), mantan Kepala Pusat Pendidikan Internasional Universitas Harvard, mantan Profesor Kampus Buffalo Universitas Negara Bagian New York dan Kepala Pusat Ilmu Pendidikan Internasional Perbandingan, Profesor Universitas George Washington
	Koji Ueda <i>Profesor</i> Sarjana Teknik dari Universitas Kansai, lulus Program Magister universitas yang sama (Divisi Teknik Mesin), Magister Teknik, lulus Program Magister Universitas Teknik Rochester (USA) (Divisi Ilmu Komputer), Master of Science Mantan karyawan Matsushita Electric Co., Ltd., tenaga ahli JICA (ditempatkan di Republik Mozambique)
	Toshio Okamoto <i>Profesor</i> Lulus Program Magister Universitas Gakugei Tokyo (Divisi Psikologi Pendidikan), Doktor Teknik (Institut Teknologi Tokyo) Profesor Emeritus di Universitas Elektro-Komunikasi, mantan Direktur Akademik Universitas Elektro-Komunikasi, Kepala Program Pascasarjana Sistem Informasi, Kepala Pusat Pertukaran Internasional Kepala Asosiasi Pendidikan Informatika Jepang, mantan Kepala Asosiasi Informasi Sistem Pendidikan, mantan Dewan Direksi Asosiasi Teknologi Pendidikan Jepang, Ketua Komite Eksekutif e-learning AWARD, anggota Asosiasi Elektronika, Informasi dan Komunikasi, Ketua ISO/SC36-WG2 Penerima Penghargaan Pencapaian Standarisasi tahun 2013 dari Asosiasi Pengolahan Informasi
	Yoshitaka Kai <i>Profesor</i> Sarjana Teknik, Kyoto University; Master of Engineering, Doctor of Engineering, Kyoto University (jurusan teknik matematika); Profesor Bidang Perdagangan, Graduate School of Kwansai Gakuin University Mantan karyawan, Teijin Limited; mantan manajer utama, Mitsubishi Trust and Banking Corporation Mantan Asisten Profesor, Studi Administrasi Bisnis, Kobe University; mantan Profesor Specialist Graduate School, Kwansai Gakuin University (Direktur, Riset Strategi Manajemen) Profesor Emeritus, Kwansai Gakuin University
	Hideaki Kashihara <i>Profesor</i> Lulus Program Magister dari Fakultas Teknik Universitas Prefektur Osaka (Divisi Teknik Mesin), lulus Program Doktor dari Fakultas Ilmu Alam Universitas Okayama (Divisi Teknik Konstruksi Industri), Doktor Teknik Mantan Manajer Divisi Pengembangan dan Manajer Penanggung Jawab Divisi Pengembangan Bisnis dari Dainippon Screen Manufacturing Co., Ltd., mantan Manajer Divisi Pengembangan Teknologi dan Manajer Penelitian dan Pengembangan LED di Institut Penelitian Teknologi Optik dari Japan CCS Co., Ltd., mantan Ketua Asosiasi Insinyur Teknik Informatika Profesional Kansai, Wakil Ketua Cabang dan Dewan Direksi Cabang Kansai dari Asosiasi Manajemen Produksi Jepang Insinyur Profesional (pengawasan teknik umum, teknik informatika), insinyur internasional EMF, insinyur APEC, koordinator IT
	Hiromi Kitayama <i>Profesor</i> Anggota Information Systems Society of Japan Penasehat pengawas bisnis comway Co., Ltd. Penasehat ALBASU Co.Ltd. Penasehat Kyoto Prefecture Information Industries Association Profesor Kyoto Computer Gakuin Pendiri dan direktur perwakilan pertama KEISHIN SYSTEM RESEARCH Co., Ltd. Mantan Ketua dewan direktur Kyoto Computer system Association Mantan Direktur Utama ALPHALINE Co., Ltd.
	Akihiro Kimura <i>Profesor</i> Sarjana Teknik Institut Teknologi Kyoto, lulus Program Magister universitas yang sama, Doktor Teknik Insinyur Teknis (keamanan jaringan, informasi) Kepala Kampus Rakuohu Akademi Komputer Kyoto Dewan direksi Asosiasi Sistem Informasi cabang Jepang (NAIS) Teknisi Informasi Medis

	<p>Cyril Koshyk <i>Profesor</i></p> <p>Sarjana Informasi Terapan dari Universitas Ekonomi Krakow, Polandia. Pendiri Studio Cinematte, Pendiri Studio Dark Horizon. Dalam industri film dan TV, terlibat dalam produksi dan editing video efek khusus yang kompleks sekaligus sebagai Supervisor Visual Effects. Yang menghasilkan berbagai karya yaitu "300 (three hundredth) Rise of an Empire", "Elysium", "Grand Illusion", "After Earth", "Silent Hill : Revelation 3D", "Prometheus" dll</p>
	<p>Masashi Kuratani <i>Profesor</i></p> <p>Sarjana Sains dan Teknologi, Menyelesaikan Sekolah Pascasarjana dalam Riset Operasi (setara dengan Master Sains dan Teknologi), Akademi Pertahanan Nasional Jepang, Pasukan Bela Diri Maritim Jepang (JMSDF) Mantan Kepala Navigator, destroyer JDS Hatsuyuki; mantan Kapten, destroyer JDS Umigiri; mantan Mate Pertama, destroyer JDS Yudachi, JMSDF Mantan Instruktur (Riwaya Militer), Kursus Pelatihan Perwira, Sekolah Dinas 1, JMSDF Mantan Instruktur (Taktik), Kursus Pelatihan Perwira, Sekolah Dinas 1, JMSDF Menyelesaikan sekolah master, Jurusan Sejarah Asia Timur, di Sekolah Pascasarjana Literatur di Bukkyo University Mantan Instruktur (Strategi dan Urusan Militer), Seminar Sejarah Militer, Departemen Pendidikan dan Penelitian Strategi Defensif, Staff College, JMSDF</p>
	<p>Hong Seung Ko <i>Profesor</i></p> <p>Sarjana Teknik dari Universitas Dongguk (Korea Selatan), lulus Program Doktor dari Universitas Kyoto (Divisi Teknik Matematika Fisika), Doktor Teknik Mantan Chief Information Officer (CIO) dari Samsung Co., Ltd. (Korea Selatan), mantan Direktur Perwakilan Perusahaan generasi pertama dari Harmony Navigation, Profesor Penasihat dari Agensi Keamanan Informatika Korea (KISA) Anggota Komite Ahli Asosiasi CALS/EC Korea Selatan, mantan penasihat Provinsi Independen Jeju, anggota Komite Konsultasi Pengembangan Promosi Industri Pengetahuan Jeju, anggota seumur hidup urutan pertama dari Asosiasi Perdagangan Elektronik Korea Selatan</p>
	<p>Tadashi Kondo <i>Profesor</i></p> <p>Sarjana Teknik dari University of Tokushima Magister Teknik dan Doktor Ilmu Teknik dari Osaka University Mantan Kepala Control Research, Power and Industrial Systems Research and Development Center, Toshiba Corporation Mantan Profesor, Fakultas Kedokteran; mantan Profesor, Graduate School of Health Sciences; mantan Profesor, Graduate School of Oral Sciences; dan Profesor Emeritus, University of Tokushima</p>
	<p>Kazuyuki Sakka <i>Profesor</i></p> <p>Sarjana Sains Universitas Kyoto, lulus Program Doktor dari universitas yang sama (Divisi Astrofisika), Doktor Teknik Mantan Kepala Kampus Kamogawa Akademi Komputer Kyoto, Editor Utama Asosiasi Pendidikan dan Penelitian Astronomi</p>
	<p>Takashi Sato <i>Profesor</i></p> <p>Sarjana Ilmu Komputer dari Fakultas Teknik, Nagoya Institute of Technology Doktor Ilmu Teknik (spesialisasi teknik infrastruktur), Tottori University Mantan General Manager, NEC Corporation</p>
	<p>Eiki Satomi <i>Profesor</i></p> <p>Lulus Program Pascasarjana Universitas Perdagangan Otaru (Divisi Kewiraswastaan), Magister Bisnis dan Administrasi (MBA). Setelah bekerja di Minamiky Building Co., Ltd. dan Datt Inc. (sekarang Datt Japan Co., Ltd.), mendirikan Media Magic Co., Ltd. pada tahun 1996, menjadi direktur perwakilan. Wakil Ketua Asosiasi Industri Sistem Informasi Hokkaido (HISA), wakil Dewan Promosi Konten Seluler Hokkaido, anggota Dewan Kamar Dagang Sapporo Nomor 1, anggota Komite Ulasan Strategi IT Hokkaido Kedua</p>
	<p>Sanford Gold <i>Profesor</i></p> <p>Sarjana Sastra, Universitas Michigan (USA) Magister Sastra, Ph.D., Doktor Pendidikan, Universitas Columbia (USA) Direktur Senior Pembelajaran, Program Pendidikan, ADP, LLC. Direktur Pembelajaran, Prudential Financial, Inc. Konsultan Pendidikan, EY</p>
	<p>Peiyan Zhou <i>Profesor</i></p> <p>Bachelor of Arts dari Departemen Sastra dan Bahasa Tiongkok, Peking University, Master of Arts and Sciences dari Fakultas Ilmu Lingkungan dan Hidup, Kyoto Prefectural University Direktur, Huitai Cultural Development Co., Ltd. (Tiongkok)</p>
	<p>Yuexin Sun <i>Profesor</i></p> <p>Bachelor of Arts dari School of Japanese Studies, Tianjin Foreign Studies University Master of Arts and Sciences dari Fakultas Ilmu Lingkungan dan Hidup, Kyoto Prefectural University Doktor Ilmu Teknik dari Departemen Arsitektur, Kyoto University Presiden, Huitai Cultural Development Co., Ltd. (Tiongkok)</p>
	<p>Yutaka Takahashi <i>Profesor</i></p> <p>Sarjana Teknik di Universitas Kyoto, Magister Teknik (jurusan matematika dan fisika terapan) di Sekolah Pascasarjana Universitas Kyoto, Mengundurkan diri dari Program Ph.D. dengan Persetujuan Panduan Penelitian di Sekolah Pascasarjana Universitas Kyoto (jurusan matematika dan fisika terapan), Doktor Teknik, Profesor Emeritus Universitas Kyoto, Universitas Kyoto Mantan Profesor Penelitian Informatika, Universitas Kyoto Mantan Profesor, Institut Teknologi dan Sains Nara Mantan Profesor Tamu, Universitas Paris-Sud (Prancis) Mantan Profesor Tamu, Institut Penelitian Ilmu dan Otomasi Komputer Prancis Penerima Beasiswa, Operations Research Society of Japan Pemimpin Proyek, proyek R&D untuk mengembangkan teknologi komunikasi dan penyiaran terintegrasi menggunakan jaringan TV kabel multikabel, Institut Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi</p>
	<p>Ryohei Takahashi <i>Profesor</i></p> <p>Sarjana Sains, Magister Sains (jurusan matematika), Ph. D (teknik), Universitas Waseda Mantan Profesor Teknik Sistem Informasi, Institut Teknologi Hachinohe Mantan Penasihat Penelitian untuk Program Ph.D., Institut Teknologi Hachinohe Mantan karyawan di NTT Yokosuka R&D Center Mantan karyawan di NTT Secure Platform Laboratories</p>
	<p>Yasuhiro Takeda <i>Profesor</i></p> <p>CEO, Gainax Kyoto Co., Ltd. Anggota Science Fiction and Fantasy Writers of Japan (SFWJ) dan Space Authors Club of Japan (SACJ) Anggota pendiri Gainax. Produser dari banyak karya animasi Jepang yang terkenal, seperti Nadia, the Secret of Blue Water dan Tengen Toppa Gurren Lagann</p>

	<p>Toshiaki Tateishi <i>Profesor</i></p> <p>Sarjana Ilmu Perdagangan dari Universitas Waseda Direktur Perwakilan dari Mandala Net Corp., Wakil Ketua dan Direktur Pengelolaan Asosiasi Penyedia Internet Jepang, Ketua Organisasi Non-Profit Mekanisme Jaringan Kecepatan Tinggi Antar Daerah, Direktur Representatif Intelligence Okinawa Co., Ltd., Direktur Dewan Promosi Penggunaan Email dan Web Secara Benar</p>
	<p>Masayoshi Tezuka <i>Profesor</i></p> <p>Sarjana Teknik dari Universitas Osaka, lulus Program Pascasarjana dari universitas yang sama (Divisi Teknik Komunikasi), Doktor Teknik Mantan Peneliti Utama Bagian Penelitian Fujitsu Ltd., Mantan Asisten Profesor Institut Teknologi Kanazawa (Departemen Teknik Informatika) Mantan Kepala Divisi Pelatihan Manajemen Fujitsu Ltd., Mantan Kepala Cabang Asosiasi Sistem Informasi cabang Jepang (NAIS).</p>
	<p>Shozo Naito <i>Profesor</i></p> <p>Sarjana Teknik dari Universitas Kyoto, lulus program Magister dari universitas yang sama (Divisi Teknik Matematika Fisika), Magister Teknik Kepala Kyoto Computer Gakuin Kampus Kamogawa Mantan Peneliti Utama dari Institut Platform Penyebaran Informasi NTT Co., Ltd., mantan Pimpinan Grup Penelitian Internet dari Institut Insinyur Elektronik, Informasi dan Komunikasi, mantan Profesor Pe nasihat Agensi Keamanan Internet Korea (KISA), Kepala Cabang Asosiasi Sistem Informasi cabang Jepang (NAIS).</p>
	<p>Yukihiro Nakamura <i>Profesor</i></p> <p>Sarjana Teknik dari Universitas Kyoto, Lulus Program Magister dari universitas yang sama (Divisi Teknik Matematika Fisika), Magister Teknik. Profesor Emeritus Universitas Kyoto, Mantan Profesor Program Pascasarjana Informasi dari universitas yang sama, Mantan Profesor Lembaga Penelitian Mekanisme Perpaduan Sains dan Teknik dari Universitas Ritsumeikan. Direktur Penelitian Pengolahan Pengetahuan dari Institut Jaringan Komunikasi Informasi NTT Co.Ltd., Direktur Penelitian Pengolahan Komunikasi Kecepatan Tinggi, Institut Komunikasi Informasi dari perusahaan yang sama, Pemimpin Primer Kelompok PARTHENON, Direktur Kelompok Studi Parthenon NPO, Mantan Direktur Yayasan Institut Teknologi Tinggi Kyoto.</p>
	<p>Nitza Melas <i>Profesor</i></p> <p>Vokalis utama Cirque du Soleil Penyanyi/penulis lagu Mantan Guru Musicians' Institute, Pemenang penghargaan "World Music Artist of the Year" pada 17th Annual Los Angeles Music Awards di Hollywood, Pemenang penghargaan "Artist of the Year" di DEKA Awards Gala dan masih banyak lagi Penyanyi lagu Iklan SxL dan Estima dari TOYOTA, pengisi suara animasi dan game TV dan masih banyak lagi</p>
	<p>Yasuhiro Noishiki <i>Profesor</i></p> <p>Sarjana Teknik dari Universitas Ritsumeikan Mantan karyawan DEC Japan. Mantan karyawan Hewlett-Packard Japan Co., Ltd.</p>
	<p>Akira Hasegawa <i>Profesor</i></p> <p>Lulusan Universitas Teknik Rochester (USA), lulus Program Magister universitas yang sama (Divisi Teknik Percetakan), Master of Science Manajer Perencanaan Usaha Pengembangan Pendidikan Komputer Internasional dari Organisasi Non Profit</p>
	<p>Koichi Hasegawa <i>Profesor</i></p> <p>Sarjana Teknik dari Universitas Hokkaido Magister Seni dari Universitas Pennsylvania Doktor Filsafat dari Universitas Hokkaido Mantan Juru Kamera Berita NHK (Perusahaan Penyiaran Jepang)</p>
	<p>Peter G. Anderson <i>Profesor</i></p> <p>Lulusan Institut Teknologi Massachusetts (USA), lulus Program Doktor dari universitas yang sama (Divisi Matematika), Ph.D. Mantan Ahli Teknik Senior Bagian Pengembangan Komputer RCA, Profesor Emeritus Fakultas Ilmu Komputer Universitas Teknik Rochester (USA), Peneliti Kepala Institut Teknologi Komputer dari universitas yang sama, Dewan Editorial IJCR</p>
	<p>Masao Fukushima <i>Profesor</i></p> <p>Sarjana Teknik dan Magister Teknik dari Departemen Informatika dan Ilmu Matematika dan Doktor Ilmu Teknik dari Kyoto University Profesor Emeritus; mantan Profesor Informatika, Kyoto University Mantan Profesor, Divisi Ilmu Informasi, Nara Institute of Science and Technology Mantan Profesor, Fakultas Sains dan Teknik dan Akademi Pascasarjana, Nanzan University Anggota Operations Research Society of Japan</p>
	<p>Takao Fujiwara <i>Profesor</i></p> <p>Gelar Sarjana dari Kyoto University, gelar Doktor dari Graduate School of Kyoto University (dengan jurusan astrofisika), Doktor Sains Profesor Emeritus Kyoto City University of Arts, mantan Ketua dan Kepala Departemen Fine Arts Department, Kyoto City University of Arts Mantan instruktur paruhwaktu, Kyoto Computer Gakuin</p>
	<p>Masaki Fujiwara <i>Profesor</i></p> <p>Gelar Master, Sekolah Pascasarjana untuk Kota Kreatif, Osaka City University; Ph. D, Ilmu Pengetahuan Informasi Manajemen, Setsunan University; konsultan SME Mantan manajer dan ketua konsultan, Departemen Perencanaan Manajemen, KSR Co., Ltd. Mantan Profesor, Departemen Konsep Bisnis, Miyagi University; direktur, Studi Perencanaan Bisnis, Miyagi University; asisten direktur bidang penelitian, Studi Penelitian Perencanaan Bisnis, Miyagi University; mantan dosen, Bond Business School, Bond University (BBT MBA); Profesor Tamu, Miyagi University</p>
	<p>Masahiro Furusawa <i>Profesor</i></p> <p>Sarjana Teknik dan Magister Teknik (spesialisasi dalam teknik kendali) dari Keio University Mantan System Engineer, Nomura Research Institute, Ltd. Industry Value Engineer, SAP Japan Co., Ltd. Profesor paruh waktu, Miyagi University</p>

	<p>Fredric Jon Laurentine <i>Profesor</i></p> <p>Lulusan Universitas Brown (USA) MBA dari Universitas Harvard Mantan karyawan Procter & Gamble Co., Ltd. (USA) Mantan karyawan Computer Associates Co., Ltd. Mantan karyawan Sun Microsystems Co., Ltd. Direktur Two Eyes Two Years Co., Ltd.</p>
	<p>Naoya Bessho <i>Profesor</i></p> <p>Gelar Sarjana Hukum, Keio University Berbagai jabatan di Yahoo Japan Corporation, termasuk Manajer Divisi Hukum; Direktur Eksekutif; Manajer Divisi Perencanaan Kebijakan dan Pejabat Kepatuhan Senior; Manajer Kantor Presiden; Petugas Kepala untuk Periklanan, Hukum, Perencanaan Kebijakan dan Layanan Publik; dan Petugas Kepala untuk Intelijen; saat ini Penasihat Senior untuk Yahoo Japan Corporation Direktur Perwakilan Luke Consultants Co., Ltd. Direktur Kioicho Strategy Institute, Inc., Direktur Law and Computers Association of Japan, Direktur Association of Genetic Information, Direktur Information Technology Federation of Japan</p>
	<p>Mark Hasegawa-Johnson <i>Profesor</i></p> <p>Sarjana Sains, Magister Sains, Ph.D. (jurusan teknik elektro dan komputer), Institut Teknologi Massachusetts (USA) Profesor, Universitas Illinois (USA) Peneliti, Advanced Digital Science Center (Singapura) Mantan Profesor Madya, Universitas Illinois (USA) Mantan Penerima Beasiswa Pascadoctoral, Universitas California di Los Angeles (USA) Mantan Asisten Peneliti, Institut Teknologi Massachusetts (USA) Mantan Insinyur, Fujitsu Laboratories Ltd. Mantan Karyawan Magang, Motorola Corporate Research Laboratories (USA)</p>
	<p>Masanobu Matsuo <i>Profesor</i></p> <p>Sarjana Seni dari Universitas Kyoto Magister Seni dari Universitas California, Santa Barbara Doktor Filsafat dari Universitas California, Santa Barbara Perwakilan pertama bidang penelitian perangkat lunak Sumitomo Electric Industries Ltd. Amerika Serikat. Setelah pensiun dari perusahaan, beliau mendirikan Twin Sun Inc. (saat ini bernama Open Axis Inc.) di Amerika Serikat.</p>
	<p>Hiroko Mano <i>Profesor</i></p> <p>Sarjana Seni dan Doktor Seni dari Waseda University (jurusan sejarah seni), Profesor Sastra Doktor dalam bidang Filsafat dengan jurusan sejarah seni dari Humboldt University of Berlin</p>
	<p>Maya Bentz <i>Profesor</i></p> <p>Lulusan Universitas Negara Bagian Tbilisi (dulu Uni Soviet), lulus Program Magister dari universitas yang sama, Master of Science Lulus Program Magister Pendidikan dari Universitas Kolombia (USA), Master of Arts, lulus Program Doktor dari universitas yang sama, Doctor of Education, Ph.D. Peneliti Tamu Universitas Purdue, Mantan Koordinator Proyek Internasional Pendidikan Jarak Jauh Universitas Kolombia</p>
	<p>Mayumi Kozo <i>Profesor</i></p> <p>Sarjana Teknik Manajemen dari Nagoya Institute of Technology, Magister Teknik dan Doktor Ilmu Teknik dari Kyoto University (spesialisasi dalam ilmu komputer) Menyelesaikan sebagian program Doktor Ilmu Ekonomi dari Vanderbilt University, keluar dengan gelar Magister Ilmu Ekonomi Mantan pegawai, Toyo Aluminium K.K. Mantan pengajar paruh waktu, Kyoto Computer Gakuin Mantan Profesor, Tokushima University Anggota Komite Editorial beberapa jurnal spesialis, termasuk Ecological Economics, Ecosystem Services, dan Journal of Economic Structures</p>
	<p>Milan Vlach <i>Profesor</i></p> <p>Lulusan Universitas Karlova (dahulu Cekoslowakia), lulusan Universitas Lomonosov (dahulu Uni Soviet), lulus Program Pascasarjana Universitas Karlova, Doctor of Natural Science, lulus Program Doktor universitas yang sama (Divisi Matematika), Ph.D., Doctor of Science (Akademi Sains Cekoslowakia) Mantan profesor di Japan Advanced Institute of Science and Technology, mantan profesor di Universitas Karlova</p>
	<p>Sonoyo Mukai <i>Profesor</i></p> <p>Sarjana Sains dari Universitas Kyoto, lulus Program Doktor dari universitas yang sama (Divisi Astrofisika), Doktor Sains Mantan profesor di Institut Teknologi Kanazawa dan Program Pascasarjana Bidang Teknik dari institut yang sama, mantan profesor di Universitas Kinki Fakultas Teknik dan Program Pascasarjana Bidang Sains dan Teknologi universitas yang sama Dewan Direksi dan Kepala Bagian Penelitian Asosiasi Penginderaan Jarak Jauh Jepang Auditor dan Direktur Eksekutif Asosiasi Aerosol Jepang Anggota Komite Japan Society for the Promotion of Science (JSPS) SPIE (Anggota Panitia Asia-Pacific Remote Sensing) Anggota Cabang Jepang dari GWIS (Graduate Women in Science)</p>
	<p>Tadashi Mukai <i>Profesor</i></p> <p>Sarjana Sains dari Universitas Kyoto, lulus program Magister dan Doktor dari universitas yang sama (Departemen Sains Nomor 2), Doktor Sains Profesor Emeritus di Universitas Kobe, anggota Persatuan Astronomi Internasional (IAU), anggota khusus Perkumpulan Astronomi Jepang (mantan Dewan Eksekutif Divisi), anggota Persatuan Ilmu Keplanetan Jepang (mantan Ketua), Ketua Dewan Pengarah Taman Observasi Nishi-Harima Prefektur Hyogo Mantan Profesor di Institut Teknik Kanazawa dan Program Pascasarjana di universitas yang sama, mantan Profesor di Universitas Kobe dan Program Pascasarjana di universitas yang sama, mantan Profesor Tamu Laboratorium Ilmu Antariksa Kementerian Pendidikan Jepang, mantan Kepala Pusat Penelitian Ilmu Keplanetan, Program Pascasarjana Fakultas Sains Universitas Kobe.</p>
	<p>Shizuka Modica <i>Profesor</i></p> <p>Sarjana Seni dari Universitas Doshisha Magister Pendidikan dari Universitas Harvard, Amerika Serikat Doktor Filsafat dari Universitas Virginia, Amerika Serikat Pendiri kedua dan Rekan Institut Lm.J., LLC, Amerika Serikat Mantan Koordinator Layanan Mahasiswa dan Pengajar Weldon Cooper Center for Public Service, Universitas Virginia, Amerika Serikat Mantan Asisten Peneliti Sekolah Administrasi Bisnis Darden, Universitas Virginia, Amerika Serikat Mantan Manajer Bisnis Cardiovascular Imaging Center, Sekolah Medis, Universitas Virginia, Amerika Serikat Mantan Pimpinan Hubungan Masyarakat Institusional, Kanselor Universitas, Asisten Wakil Presiden Bidang Program Khusus, Asisten Manajer Program MBA, Universitas Internasional Jepang Mantan Sekretaris Hukum Pacific Resources Amerika Serikat Sekretaris Sumitomo Forestry America, Inc., Amerika Serikat Penerima Penghargaan Fulbright Commission's International Education Administrators Program</p>
	<p>Masayasu Morita <i>Profesor</i></p> <p>Lulusan Universitas California Berkeley (USA), lulus Program Magister Universitas Harvard, Master of Education, lulus Program Magister Universitas Cambridge (Inggris), Master of Philosophy Presiden & CEO Hitomedia Co., Ltd. Mantan Direktur Ark Co., Ltd.</p>
	<p>Yi Li <i>Profesor</i></p> <p>Sarjana Seni dari Universitas Bahasa Beijing Magister Teknologi Informasi dari Sekolah Pascasarjana Informatika Kyoto Konsultan Bersertifikat SAP (Akuntansi Keuangan, Akuntansi Manajemen, Perencanaan & Manufaktur Produksi, Pemeliharaan Pabrik, Penjualan dan Distribusi) Mantan Pengajar Universitas Bahasa Asing Dalian Mantan direktur AD Laboratories Co. Ltd.,</p>

	<p>Meihui Li <i>Profesor</i></p> <p>Lulusan Fakultas Pendidikan Anak dari Akademi Shenyang Shifan (Sekarang Universitas Shenyang Shifan), Magister Program Studi Psikologi Komunikasi Pendidikan Institut Psikologi Akademi Sains Cina Mantan Kepala Pusat TK dari Dalian Shipbuilding Industry Company, Mantan Anggota Asosiasi Teknologi dan Ilmu Mantan Manajer Bagian Ke-2 Jepang, Pelajar Service-Center dari Universitas Bahasa Asing Dalian Mantan Wakil Direktur dari Perusahaan Jasa Layanan Keberangkatan Seika Dalian, Mantan Kepala Kantor Dalian Akademi Pascasarjana Informatika Kyoto, Mantan Kepala Kantor Dalian Akademi Subaru Nippon Steel Anggota Asosiasi Manajemen Informasi, Lembaga Mandiri Cina</p>
	<p>Fei Liu <i>Profesor</i></p> <p>Lulus Program Magister dari Fakultas Teknik Informatika Institut Teknologi Kyoto, lulus Program Doktor dari universitas yang sama, Magister Teknik Wakil Kepala Kampus Kamogawa Akademi Komputer Kyoto, Profesor Tamu di Universitas Studi Politik Kaum Muda China, Profesor Tamu di Akademi Seni Pusat China, anggota Komite Evaluasi Peningkatan Bahan Pengajaran Baru bagi Pengembangan Sumber Daya Manusia dalam Pelatihan dan Pendidikan Kejuruan China Dilantik sebagai Profesor Tamu di Akademi Kejuruan dan Teknologi Beijing China. Dilantik sebagai Profesor Tamu di Akademi Perkotaan Beijing China Terlibat dalam perencanaan kurikulum internasional dalam berbagai program pendidikan sarjana dan pascasarjana kerjasama Jepang dan China serta dalam pendidikan bisnis untuk membina sumber daya manusia berkeahlian tinggi yang dibutuhkan oleh industri Dilantik sebagai Profesor Tamu di Departemen Perencanaan Institut Asosiasi Pendidikan Kejuruan dan Teknologi China, Dilantik sebagai Profesor Tamu Anggota Komite Evaluasi Peningkatan Bahan Pengajaran Baru bagi Pengembangan Sumber Daya Manusia dalam Pelatihan dan Pendidikan Kejuruan China, Melaksanakan perencanaan, pengeditan dan evaluasi terhadap bahan pengajaran baru, buku pelajaran, dsb. untuk membina sumber daya manusia berkualitas internasional multidisipliner dengan kemampuan teknis yang tinggi yang mampu berperan aktif dalam masyarakat global</p>
	<p>Akiyoshi Watanabe <i>Profesor</i></p> <p>Sarjana Teknik dari Universitas Hokkaido, lulus Program Magister Pascasarjana Universitas Kyoto (Divisi Ilmu Sistem Terapan), Magister Teknik Mantan karyawan Nakamichi Co., Ltd.</p>
	<p>Katsumasa Watanabe <i>Profesor</i></p> <p>Lulus Program Pascasarjana Universitas Kyoto (Divisi Teknik Matematika Fisika), Doktor Teknik Mantan Asisten Profesor di Universitas Kyoto, mantan Profesor di Universitas Fukui, mantan Profesor di Nara Advanced Institute of Science and Technology, anggota Asosiasi Pengolahan Informasi</p>

◆ Profesor Madya

	<p>Seiichiro Aoki <i>Profesor Madya</i></p> <p>Sarjana Sains Universitas Osaka Doktor (Sains) yang lulus dari Program Magister dan Doktor di Universitas Tokyo Anggota Penuh Japan Astronomical Society Manajer Utama Proyek Difusi Astronomi di Universitas Kyoto (Dosen Tidak Tetap di Universitas Kyoto) Dosen Tidak Tetap Universitas Kansai Dosen Tidak Tetap Universitas Ekonomi Osaka Mantan Peneliti Khusus di Program Pascasarjana Fakultas Sains, Universitas Osaka Mantan Asisten Akademik di Program Pascasarjana Fakultas Sains, Universitas Kyoto Mantan Dosen Tidak Tetap di Universitas Shiga</p>
	<p>Amit Pariyar <i>Profesor Madya</i></p> <p>Magister Teknik dari Departemen Ilmu Komputer dan Manajemen Informasi, Asian Institute of Technology (Thailand) Magister dan Doktor Ilmu Komputer dari Graduate School of Informatics, Kyoto University Peneliti Pascadoktoral, Institute of Social Informatics and Technological Innovations (ISITI), Universiti Malaysia Sarawak (Malaysia)</p>
	<p>Volodymyr Mygdalskyy <i>Profesor Madya</i></p> <p>Magister Sains dan Teknik, Odessa I.I. Mechnikov National University Doktor Ilmu Komputer, Kyoto University Mantan asisten ilmu komputer, Odessa I.I. Mechnikov National University Mantan Dosen Khusus, Kyoto University Mantan Dosen Sementara, Doshisha University Mantan Dosen Paruh Waktu, Kansai University</p>
	<p>Kengo Onishi <i>Profesor Madya</i></p> <p>Sarjana Arsitektur dari Universitas Kansai Direktur Onishi Building Co.Ltd., Arsitek berkualifikasi tingkat atas, Diskriminator Risiko Darurat Prefektur Kyoto, Evaluator Bangunan Tahan-Gempa Prefektur Kyoto Ketua ke-22 dan auditor General Constructors Association, Kyoto Young People Section, Pendiri dan wakil direktur utama Kyoto Keikan Forum (NPO), Auditor Junior Chamber International Kyoto, Pendiri dan perwakilan utama Kinomachidukuri Conference (NPO), Ketua ke-31 Japan Construction Club Kyoto Construction Club, Pengalaman kerja di MITSUIHOME CO.LTD.</p>
	<p>Ming Hu <i>Profesor Madya</i></p> <p>Sarjana Sains, Universitas Qingdao. Meraih gelar Magister dari Guizhou University (jurusan matematika). Meraih gelar Doktor, Graduate School of Informatics, Kyoto University. Profesor Bidang Informatika. Mantan peneliti dalam kolaborasi asing-nasional dalam bidang informatika, Graduate School of Informatics, Kyoto University Mantan peneliti khusus, Masyarakat Jepang untuk Promosi Sains</p>
	<p>Hironori Sakamoto <i>Profesor Madya</i></p> <p>Gelar Sarjana Teknik dari Tokyo Institute of Technology, Gelar Master dalam bidang matematika dari Graduate School of Mathematical Sciences of University of Tokyo Karyawan di Nihon Unisys Technology Research and Development Center</p>
	<p>Ryoko Takahashi <i>Profesor Madya</i></p> <p>Sarjana dan Magister Seni Universitas Doshisha Lulusan Kyoto Computer Gakuin, Magister Sains Teknologi Informasi Sekolah Pascasarjana Informatika Kyoto</p>
	<p>Akihiko Takeda <i>Profesor Madya</i></p> <p>Magister dari Departemen Kedokteran Hewan Universitas Nihon Doker hewan Insinyur sistem Hitachi, personil proyek e-Japan pemerintahan elektronika, Kepala Ruang Sistem Informasi Akademi Komputer Kyoto generasi pertama Direktur Perwakilan Intellect Supply Co., Ltd.</p>

- 

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

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

Benjamin Nouvel *Profesor Madya*
Bachelor of Arts dari Toulouse University
Lulusan University of Toulouse, Magister Sejarah Seni dari University of Paris (The Sorbonne)
Mantan Koordinator Proyek Bersama Jepang-Prancis, Departemen Multimedia, The Louvre
Mantan Content Planning Manager, Japan Expo
- 

Yuko Masuda *Profesor Madya*
Master Pekerjaan Sosial dari School of Social Work, Columbia University (New York, AS)
Gelar Magister empat tahun di bidang Psikoanalisis dan Psikoterapi Analitis dari Postgraduate Center for Mental Health
Bachelor of Arts dalam Studi Bahasa Spanyol dari Fakultas Studi Luar Negeri, Sophia University (studi di luar negeri)
- 

Izu Matsuo *Profesor Madya*
Sarjana Hukum dari Universitas Kyoto, MBA dari Program Pascasarjana University of Southern California
Mantan Manajer Pemasaran Produk Senior, Sony Electronics Inc. (AS), Mantan Manajer Pemasaran Produk, Carl Zeiss Vision Inc. (AS),
Mantan Manajer Produk Senior, Kyocera International, Inc. (AS), mantan manajer area Jepang Barat, Expedia Holdings KK
- 

Julia Yonetani *Profesor Madya*
Gelar Bachelor of Arts dari University of Sydney (Australia), Master of Arts and Sciences (jurusan Ilmu Sosial Internasional) dari Tokyo University
Graduate School of Arts and Sciences, Doctor of History di ANU College of Asia dan Pacific of Australian Universitas Nasional (jurusan sejarah)
Saat ini bekerja sebagai seniman kontemporer yang mempertunjukkan berbagai karya estetik di pameran-pameran di seluruh dunia sembari bekerja sebagai petani di Nantan, Prefektur Kyoto.



Studio e-Learning



Laboratorium Praktikum



Lounge



Perpustakaan

Kampus

Akademi Utama Kyoto

Akademi Utama Kyoto terdiri dari dua kampus. Populasi mahasiswa yang beragam di kampus-kampus ini melakukan berbagai studi dan penelitian untuk mengejar gelar Magister Teknologi Informasi yang merupakan gelar akademik tertinggi di bidang IT terapan. Disediakan bus antarjemput gratis bagi siswa yang bolak-balik di antara dua kampus tersebut.

Kampus Hyakumanben / Sakyo-ku, Kyoto

Kampus Hyakumanben dibangun sebagai fasilitas pendidikan dan penelitian pada 2004 ketika akademi dibuka. Sebagian besar kelas diadakan di gedung ini sehingga banyak ditemukan mahasiswa yang berkumpul dan juga fakultas di sini. Kampus ini syarat akan antusiasme para siswa untuk belajar dan mengembangkan kebebasan berpikir karena letaknya di area mahasiswa yang dekat dengan Kyoto University di jantung kota Kyoto. Dulunya, Kampus ini pernah menjadi lokasi pusat komputer skala besar KCG, tempat para siswa berlatih komputasi menggunakan komputer UNIVAC Vanguard yang terpasang di sana.



Kampus Satelit Kyoto Ekimae / Minami-ku, Kyoto

Kampus Satelit Kyoto Ekimae selesai dibangun pada musim semi 2005. Berdiri bersebelahan dengan Stasiun Kyoto, pusat perjalanan yang dilalui oleh sejumlah besar komuter, kampus ini memiliki lokasi yang sangat strategis. Dengan bentuk desain eksterior yang cerah dan terbuka membuatnya mudah dikenali, Kampus Satelit Kyoto Ekimae dilengkapi dengan studio e-learning canggih sehingga ada banyak kuliah internasional yang diselenggarakan dari lokasi ini. Bersama dengan Kampus KCG Kyoto Ekimae di dekatnya, Kampus Satelit Kyoto Ekimae berfungsi sebagai pusat utama pendidikan IT terdepan.



Kampus Satelit

Seperti halnya kampus utama, kampus satelit juga menarik beragam mahasiswa, termasuk orang-orang yang sudah bekerja. Kampus satelit ini terhubung ke Kampus Utama Kyoto tidak hanya melalui kelas lepas (kelas yang diampu oleh pengajar yang berkunjung dari kampus utama), tetapi juga melalui sistem e-learning terbaru yang terhubung ke kampus utama secara langsung. Tersedia pula pembelajaran menggunakan video yang telah direkam sebelumnya. Selain itu, pengajar khusus untuk setiap kampus satelit menyediakan cadangan studi penting untuk membantu setiap siswa mencapai tujuannya.

Kampus Satelit Sapporo / Lokasi di dalam dGIC Inc.

Pada April 2012, Kampus Satelit Sapporo dibuka di Sapporo tepat di jantung prefektur Hokkaido utara yang luas di Jepang. Kampus ini merupakan fasilitas KCG Group pertama yang berlokasi di luar Kyoto. Semua pengajar yang mengajar di Kampus Satelit Sapporo saat ini aktif di lini depan industri IT. Dalam Masalah Terkini di Industri IT, pengajar menggabungkan informasi industri terbaru dengan beragam kisah dari pengalaman mereka sendiri, memberikan penjelasan yang jelas tentang pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan komunikasi yang akan dibutuhkan dalam bisnis IT dalam waktu dekat. Mata kuliah ini tidak hanya secara intelektual menstimulasi siswa yang menjalani pelatihan IT di Hokkaido, tetapi juga siswa di Kampus Utama Kyoto.



Kampus Satelit Tokyo / Lokasi di dalam Hitomedia, Inc.

Kampus Satelit Tokyo terletak di lokasi yang dekat dengan Roppongi Hills di Kota Minato, Tokyo. Kampus Satelit Tokyo dibuka pada Oktober 2012 sebagai lokasi kedua setelah Kantor Satelit Sapporo. Banyak pengajar di Kampus Satelit Tokyo yang berpartisipasi di lini depan percepatan digitalisasi masyarakat saat ini. Untuk alasan ini, pelatihan IT dan kelas yang mengajarkan pemikiran logis yang disebarluaskan oleh Kampus Satelit Tokyo sangat digemari oleh para siswa, termasuk siswa di Kampus Utama Kyoto. Pendidikan yang diajarkan di Kantor Satelit Tokyo memberikan kontribusi yang besar terhadap pembinaan para pemimpin tertinggi di bidang IT terapan yang dapat memainkan peran penting di kancah internasional.



Sistem Penggunaan Komputer

Siswa dapat menggunakan sumber daya komputer bahkan di luar waktu kelas dengan memanfaatkan laboratorium praktis yang saat ini tidak digunakan. Tidak diperlukan reservasi atau biaya tambahan. Peralatan canggih ini tersedia untuk digunakan.

Microsoft Program lisensi Office 365 ProPlus untuk institusi pendidikan Program lisensi OVS-ES untuk institusi pendidikan

KCG dilisensikan oleh Microsoft Corporation di bawah lisensi Office 365 ProPlus untuk institusi pendidikan dan program lisensi OVS-ES. Program lisensi ini memungkinkan aplikasi Office, berbagai alat pengembangan, dan OS Windows dibeli dengan harga yang wajar untuk digunakan di perangkat individu. (Diperlukan pengajuan persetujuan penggunaan siswa.)

Perangkat Lunak yang dapat dibeli

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

Catatan: Hanya *upgrade* yang ditawarkan untuk OS Windows.



Wawancara dengan profesor

Peluang bisnis dari anime Jepang

CEO, Gainax Kyoto Co., Ltd.

Anggota Science Fiction and Fantasy Writers of Japan (SFWJ) dan Space Authors Club of Japan (SACJ)

Anggota pendiri Gainax. Produser dari banyak karya animasi Jepang yang terkenal, seperti *Nadia, the Secret of Blue Water* dan *Tengen Toppa Gurren Lagann*

Profesor

Yasuhiro Takeda



"Anime Jepang dan ICT"

Di Bidang Konsentrasi IT manga & anime, KCGI menggunakan kombinasi ini dalam pencarian untuk menciptakan model bisnis dan pasar baru. Topik Khusus dalam Perencanaan, Produksi, dan Promosi Anime diajarkan oleh Profesor Yasuhiro Takeda. Profesor Takeda adalah salah satu pendiri Gainax, studio yang terkenal dengan berbagai karya, seperti *Nadia, the Secret of Blue Water* dan *Tengen Toppa Gurren Lagann*. Sebagai produser anime di Gainax, Profesor Takeda telah terlibat dalam banyak karya, termasuk game seperti *Neon Genesis Evangelion: Iron Maiden* dan manga seperti *Aim for the Top 2! Diebuster*, *Magical Shopping Arcade Abenobashi* dan *Hanamaru Kindergarten*. Bekerja sama dengan Gainax, Profesor Takeda memproduksi iklan untuk memperingati ulang tahun ke-50 Grup KCG.

Bisnis adalah "bagaimana cara memutar dana"

— Apakah kata kunci untuk menjadikan anime menjadi bisnis?

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

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

Karya yang pernah saya kerjakan antara lain *Wish Upon the Pleiades* dan *Tengen Toppa Gurren Lagann*. Saat ini saya sedang mengerjakan beberapa rencana anime baru. Tetapi, berbagai acara dan kegiatan produksi independen yang saya senang lakukan pada waktu menjadi mahasiswa tanpa disadari lama-lama menjadi suatu pekerjaan. Karena itu, saya masih merasa sebagai seorang amatir. Dengan kata lain, saya tidak ingin melupakan "ambil inisiatif untuk hal-hal yang menyenangkan dan menarik" yang selalu dilakukan pada waktu menjadi seorang amatir.

— Mohon pesannya bagi mahasiswa yang belajar tentang anime.

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



Iklan ulang tahun ke-50 Grup KCG (URL: kcg.ac.jp/gainax)

Wawancara dengan profesor

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

Profesor

Hiroyuki Itoh



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

Dunia Hatsune Miku, yang memicu revolusi dalam sintesis suara.

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

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



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

Profesor

Nitza Melas



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

Pengubah lagu sekaligus penyanyi telah memikat penonton di seluruh dunia yang menguasai multibahasa, dan berasal dari Montreal, Kanada. Salah satu vokalis utama yang terdiri dari tiga orang dari "Cirque du Soleil" yang merupakan kelompok hiburan yang mengadakan pertunjukan seperti sirkus dan musik di berbagai negara.

Hanya Nitza Melas saja mengalami bahwa lagu yang diubah olehnya telah diterima dalam acara Cirque du Soleil, seolah-olah dapat dikatakan bahwa dia penyanyi top dalam kelompok tersebut. Dia tidak menjadi milik label (perusahaan rekaman), tidak hanya menulis lirik dan membuat lagu, melainkan melakukan semuanya sendiri, mulai dari desain grafis, promosi sampai penjualan.



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

Dunia hiburan yang baru

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

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

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

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



Profesor

Ko Hong Seung



Mantan Direktur Strategi Informasi (CIO)
Divisi Perencanaan Strategis
Samsung Electronics Co., Ltd.
Direktur Perwakilan, Nippon Applied
Masyarakat Informatika (NAIS)

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

Diperlukan strategi dalam e-bisnis

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

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

Setelah itu, bisnis yang menggunakan Internet telah meningkat seperti sistem reservasi dan Bursa Saham di Web. Namun, bukan bermaksud hanya asal mengembangkan sistem yang dapat digunakan di Internet, tetapi untuk memperluas bisnis, dan menumbuhkan penjualan secara signifikan. Pada saat itu, di Korea Selatan booming IT yang salah telah terjadi, dengan beranggapan bahwa bisnis ini akan sukses jika hanya menguasai Internet dengan baik. Kebanyakan yakin bahwa jika memajang barang dengan membuat pusat

perbelanjaan di Internet, pelanggan akan datang dari seluruh dunia sehingga bisnis akan sukses. Tetapi faktanya sebagian besar pusat perbelanjaan telah hilang dari Internet selama beberapa tahun.

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

Perusahaan Jepang tertinggal sekaligus kekurangan sumber daya manusia

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

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

Singkatnya, perusahaan mencari "Sumber Daya Manusia yang Mampu Merencanakan Strategi e-bisnis". Yakni harus mempunyai kekuatan untuk memanfaatkan sumber daya IT untuk pemasaran serta manajemen. Awalnya, karyawan perusahaan di Jepang dan Korea Selatan, masih kurang pemahamannya dalam pemasaran, karena ada pemahaman yang umum yaitu penghasilan akan dibagi dengan sistem rata atau dengan sistem bekerja setiap hari baru mendapatkan gaji.

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

Menjadi pascasarjana profesi yang menguasai Asia

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

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

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

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

Profesor

Gary Hoichi Tsuchimochi



Spesialis dalam pengembangan fakultas, studi pendidikan komparatif, sejarah reformasi pendidikan pascaperang, dan pendidikan budaya

Profesor Tsuchimochi mengatakan bahwa filosofi pengajarannya adalah "bekerja sama dengan siswa KCGI untuk menciptakan pelajaran bagi mereka." Profesor Tsuchimochi mengimbau siswa KCGI untuk membentuk komunitas belajar guna menciptakan kelas yang berfokus pada siswa, mengeksplorasi tema portofolio pengajaran dan portofolio pembelajaran.

Tujuan pendidikan yang sebenarnya adalah untuk menjadi katalis pembelajaran siswa.

— **Dapatkan Anda menjelaskan setiap bagian dari filosofi pengajaran Anda?**

Mengapa kita jangan sampai diperbudak oleh gagasan yang sudah ada? Karena apabila demikian, kita kehilangan kemampuan untuk berpikir secara fleksibel dan bebas. KCGI adalah tempat kita mempelajari IT mutakhir, termasuk AI, dan bidang-bidang ini membutuhkan kreativitas.

Apa perbedaan antara pembelajaran (learning/gakushu) dan pengetahuan (scholarship/gakumon)? Hingga saat ini, akademi berfokus pada studi pasif tentang hal-hal yang diajarkan. Ini adalah pembelajaran. Jenis studi semacam ini menekankan pada input. Akademi pascasarjana tidak seperti itu. Tidak ada orang yang mengajari Anda: Siswa melakukan pencariannya sendiri. Itulah arti sebenarnya dari kata "pengetahuan". Belajar melalui pencarian adalah hal mendasar dalam proses menjadi seorang pekerja. Studi seperti ini menekankan pada output.

Apa itu pembelajaran yang didorong oleh penemuan masalah? Ke depannya, masyarakat akan semakin menuntut pembelajaran yang didorong oleh penemuan masalah. Menciptakan hal baru membutuhkan penemuan. Dan dalam penemuan, pencarian adalah hal yang sangat penting. Tapi pencarian yang dilakukan seorang diri tidak akan mencapai kemajuan yang optimal. Siswa harus belajar bukan sebagai kelompok, tetapi sebagai tim. Pendekatan ini, yaitu pembelajaran berbasis tim (team-based learning/TBL), kini makin berkembang menggantikan pembelajaran berbasis masalah (problem-based learning/PBL).

Apa itu lingkungan pembelajaran? Jenis pembelajaran yang dilakukan seseorang bergantung pada lingkungan pembelajaran. Tugas seorang guru bukanlah untuk mengajar. Sebaliknya, guru harus menjadi seorang fasilitator. Inilah perbedaan antara gaya pendidikan Jepang dengan Amerika. Di Jepang, guru bertugas mengajari, sedangkan di Amerika, guru menjadi fasilitator.

Apa itu liberal arts? Liberal arts adalah inti dari pendidikan universitas. Secara tradisional, liberal arts diasosiasikan dengan humaniora. Namun, dewasa ini kami menekankan bahwa liberal arts juga penting dalam sains. Misalnya, ada Liberal Arts Center yang baru saja didirikan di Tokyo Institute of Technology. Salah satu profesor di sana adalah mantan reporter NHK, Akira Ikegami. Situasi di sana sama dengan di MIT di pantai timur AS. Contoh yang serupa adalah Wellesley College, yang terkenal karena merupakan almamater dari mantan Menteri Luar Negeri Amerika Serikat, Hillary Clinton, dan menjadi lokasi syuting Mona Lisa Smile. Wellesley College adalah salah satu perguruan tinggi sains untuk wanita paling terkenal di Amerika Serikat, tetapi juga terkenal sebagai perguruan tinggi liberal arts. Saya memperkenalkan "seminar siswa baru" di sana ke Jepang.

Apa kemampuan mendasar yang diharapkan dari seorang pekerja? "Kemampuan dasar orang yang bekerja" (shakaijin kisoryoku) adalah ungkapan yang sering Anda dengar di universitas dan perusahaan di Jepang. Ada banyak buku yang diterbitkan mengenai hal itu. Salah satunya berisi konten kelas yang saya ajar ketika saya menunjuk pemikiran kritis, salah satu nilai dari liberal arts, sebagai kemampuan dasar seorang dewasa yang bekerja.

Apakah manusia dapat hidup berdampingan dengan AI? Ketika sebuah laporan yang dirilis menyatakan bahwa AI akan melampaui kemampuan manusia pada tahun 2045, itu memicu timbulnya rasa krisis. Banyak yang bertanya-tanya apakah AI akan merebut pekerjaan manusia. Dalam "Pelatihan Situs Perusahaan oleh Fakultas Universitas," sebuah proyek gabungan industri-akademik dari Japan Universities Association for Computer Education (JUICE), saya berpartisipasi dalam program pelatihan internal di sebuah pabrik elektronik besar. Perusahaan ini berada di ujung tombak teknologi AI. Angela Merkel, Kanseler Jerman yang memegang gelar doktor di bidang fisika, terkadang mengunjungi perusahaan ini. Merkel menekankan pentingnya hidup berdampingan, bukan konfrontasi, dengan AI. Ia memandang AI sebagai perpaduan antara sains dan teknologi dengan pendidikan manusia.

Apa yang dimaksud dengan mengkaji cara belajar? Baik MIT maupun Wellesley College menekankan pentingnya untuk mengajarkan "mengkaji cara belajar" sebagai cara untuk mengajar siswa agar dapat belajar secara independen. Ini adalah inti dari perguruan tinggi liberal arts.

Apa yang dimaksud dengan kemitraan universitas-perusahaan? Itu adalah istilah saya sendiri untuk menyebut kemitraan antara universitas dan akademi pascasarjana dengan masyarakat (perusahaan) yang akan dibutuhkan ke depannya. Inilah alasan mengapa kita perlu mendidik siswa untuk menjadi siswa yang mandiri.

Tentang filosofi pendidikan Grup KCGI: Setiap universitas memiliki Kebijakan Penerimaan, Kebijakan Kurikulum, dan Kebijakan Diploma. Filosofi pendidikan di lembaga induk KCGI, yaitu KCG, memberikan contoh mengenai hal ini: "Untuk mengembangkan kreativitas dalam teknologi komputer" dan "Untuk mengembangkan pemikiran dari berbagai sudut pandang". Ini, singkatnya, adalah liberal arts sebagai perpaduan antara sains dan humaniora.

Mengatasi tantangan untuk menjelajahi dunia yang belum diketahui melalui IT

— **Terakhir, apakah Anda punya pesan bagi siswa kita?**

Sebagai siswa KCGI, Anda menikmati lingkungan pendidikan yang lebih kaya daripada orang lain. Itu karena Anda dapat dengan mudah memperoleh pengetahuan khusus di bidang IT dan menerapkannya sesuai keinginan Anda dalam mengatasi tantangan untuk menjelajahi dunia yang belum diketahui. Impian saya adalah dapat bekerja sama dengan para siswa KCGI untuk menciptakan kelas yang berfokus pada siswa, yang menghargai komunikasi dengan para siswa tersebut, guna membentuk komunitas pembelajaran. Mari kita saling membantu untuk mewujudkan impian itu bersama-sama.

Profesor

Naito Shozo



Mantan peneliti senior Laboratorium Platform Pembagian Informasi Nippon Telegraph and Telephone Corporation Direktur, Cyber Kyoto Laboratory

Profesor Shozo Naito bekerja untuk Nippon Telegraph and Telephone Corporation (sekarang NTT) sebagai Kepala Peneliti di Laboratorium Platform Informasi & Distribusi. Ia adalah ahli di bidang jaringan dan keamanan informasi. Profesor Naito berbincang dengan kami dan membahas keadaan jaringan dan keamanan siber saat ini di Jepang dan dunia, sekaligus masalah relevan dalam kaitannya dengan pandemi COVID-19.

Jepang Harus Terus Mempromosikan Digitalisasi

— **Pandemi COVID-19 telah mendorong masyarakat untuk mengakrabkan diri dengan digitalisasi dan penggunaan TI. Peluncuran "agensi digital", yang dijadwalkan September 2021, akan mempercepat tren ini.**

Seperti halnya dunia fisik, dunia maya penuh dengan virus, dengan galur baru yang bermunculan setiap hari. Yang pasti, mutasi juga terjadi di dunia fisik dan kita berupaya menghadapi ini semua dengan menyesuaikan cara hidup kita. Dalam beberapa hal, digitalisasi Jepang tertinggal dari negara-negara lain di dunia. Namun, akhirnya, kerja jarak jauh mulai dilakukan di mana-mana. Baru-baru ini, berkat pendekatan transformasi digital (DX: transformasi kehidupan masyarakat melalui penyebaran teknologi digital; inovasi radikal yang secara fundamental mengubah wajah nilai dan kerangka kerja yang lama secara total), gerakan untuk memajukan digitalisasi semakin cepat dalam berbagai cara. Pemerintah nasional Jepang tampaknya bergerak maju mengiringi berdirinya institusi digital. Saya yakin ini adalah tindakan yang juga perlu diadopsi oleh sektor swasta. Dunia bisnis harus memahami risiko yang ditimbulkan oleh pandemi COVID-19 dan mengubahnya menjadi peluang. Namun, konsekuensinya, ketergantungan yang meningkat pada jaringan mempertinggi risiko keamanan. Jaringan dan keamanan saling melengkapi seperti roda mobil. Menjaga keseimbangan antara kedua aspek ini merupakan

tugas yang harus selalu kita ingat. Di dunia akademis, kita menggunakan Zoom secara teratur untuk tatap muka perkuliahan dan pelajaran di sekolah. Di sektor swasta, sistem konferensi online dengan keamanan yang lebih kuat kini digunakan. Demikian pula, dalam autentikasi akun, pertanyaan tentang seberapa jauh pemegang akun perlu diverifikasi harus diselaraskan dengan kebutuhan privasi individu. Yang diperlukan di sini adalah solusi yang mampu menyeimbangkan antara hal-hal yang kita inginkan dan tingkat keamanan yang kita butuhkan. Untuk mendukung proses digitalisasi ini, kita perlu selalu memperhatikan keseimbangan antara jaringan dan keamanan.

Kontroversi tentang seberapa jauh kita dapat membalas ketika serangan siber terjadi

— **Serangan dunia maya sedang meningkat di seluruh dunia. Dan mereka semakin banyak serta berbahaya.**

Rusia dikabarkan terlibat dalam pemilihan presiden 2016 di Amerika Serikat. Beberapa negara menanggapi munculnya ruang angkasa dan dunia maya sebagai ruang pertempuran keempat dan kelima, setelah ruang tradisional, yaitu darat, laut dan udara, dengan membentuk kekuatan luar angkasa dan kekuatan siber. Jelas kita perlu memperkuat balasan kita terhadap serangan siber. Tapi seberapa jauh kita harus membela diri? Kita memerlukan konsensus internasional untuk menjawab masalah ini. Topik perdebatan saat ini meliputi: Seberapa jauh suatu negara dapat membalas serangan siber, seperti halnya saat seseorang menyerang pangkalan rudal musuh untuk membalas serangan rudal? Seberapa hebat kita dapat menyerang situs yang menyerang kita? Pangkalan rudal mungkin berada di negaranya sendiri, tetapi serangan siber dapat dengan mudah ditemukan di luar Jepang. Kita memerlukan teknologi untuk mengatasi ancaman tersebut. Ke depannya, masyarakat perlu membahas dan memilih metode penangkal serangan siber mana yang paling efektif.

Serangan siber tidak hanya terjadi antar pemerintah tetapi juga di tingkat sektor swasta. Kenyataannya, banyak aset disimpan di internet. Uang berpindah tangan secara online, dan ini diawali dengan transaksi dalam bentuk mata uang virtual, kemudian mata uang digital dan protokol penyelesaian digital. Informasi tentang saham dan real estat juga tersedia sebagai data elektronik. Perusahaan Jepang memiliki banyak informasi tentang kekayaan intelektual, dan pelaku kriminal menjadikannya target. Perusahaan besar terus-menerus dibombardir oleh serangan siber. Meskipun tidak ada yang namanya keamanan yang sempurna, perusahaan harus menyiapkan langkah-langkah untuk menghadapi ancaman ini.

Informasi pada jaringan pada dasarnya terlihat

— **Kita warga biasa juga tidak pernah lepas dari ancaman serangan siber dan pencurian siber.**

Kita senang menggunakan sistem pembayaran elektronik, uang elektronik, dan sebagainya karena sangat nyaman, tetapi pada saat yang sama kita harus terus menjaga kewaspadaan saat menggunakannya, mengingat hal-hal ini sungguh mudah diretas. Sisi lain dari fitur aplikasi yang nyaman dan sebagainya adalah kebutuhan untuk tetap memperhatikan perangkat keamanan dan bahaya tersembunyi yang ditimbulkannya. Dengan menggunakan koneksi WiFi gratis terdekat untuk online, misalnya, kita bisa jadi rentan terhadap penyadapan atau peretasan. Pada dasarnya, semua informasi di jaringan terlihat dan dengan demikian terkenya potensi penyadapan atau pemantauan. Ketika Anda mengirim informasi, Anda harus berasumsi bahwa seseorang sedang melihatnya. Setiap kali Anda mengakses jaringan dengan cara yang berkaitan dengan akun keuangan Anda atau mengungkapkan informasi pribadi, ingatlah pertanyaan, "Apakah saya akan baik-baik saja jika seseorang melihat ini?" Misalnya, sebelum mengirim informasi, coba pikirkan, apakah Anda telah mengenkripsinya dengan benar. Ini tidak mudah, tetapi yang perlu diingat adalah langkah ini wajib dilakukan. Teknologi memang mendukung langkah-langkah keamanan ini, tetapi intinya, yang pasti, tidak ada yang dapat menggantikan kesadaran dan kehati-hatian.

Kota pelajar Kyoto

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

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



Di sekitar Kampus Hyakumanben KCGI, Kyoto Main School

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

- Spot
- | | |
|-----------------------------------|-----------------------------|
| Kuil Ginkakuji | Kebun Binatang Kota Kyoto |
| Tetsugaku-no-michi (Jalan Filsuf) | Kuil Heian Jingu |
| Kuil Nanzenji | Eikando Zenrin-ji |
| Museum Seni Kota Kyoto KYOCERA | Kuil Chionji |
| | Musium Nasional Seni Modern |

Di sekitar Kampus Satelit Kyoto Ekimae KCGI

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

- Spot
- | | |
|---|-----------------------|
| Kuil Toji | Sanjusangendo |
| Kuil Nishi Hongwanji, Kuil Higashi Honganji | Museum Nasional Kyoto |
| Kuil Tofukuji | Gedung Stasiun Kyoto |
| Kyoto Tower | Akuarium Kyoto |



Di sekitar Kampus Rakuho KCG

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

- Spot
- | | |
|---------------|--------------------|
| Kuil Kamigamo | Taman Botani Kyoto |
| Midoroga-ike | Jalan Kitayama |

Di sekitar Kampus Kamogawa KCG

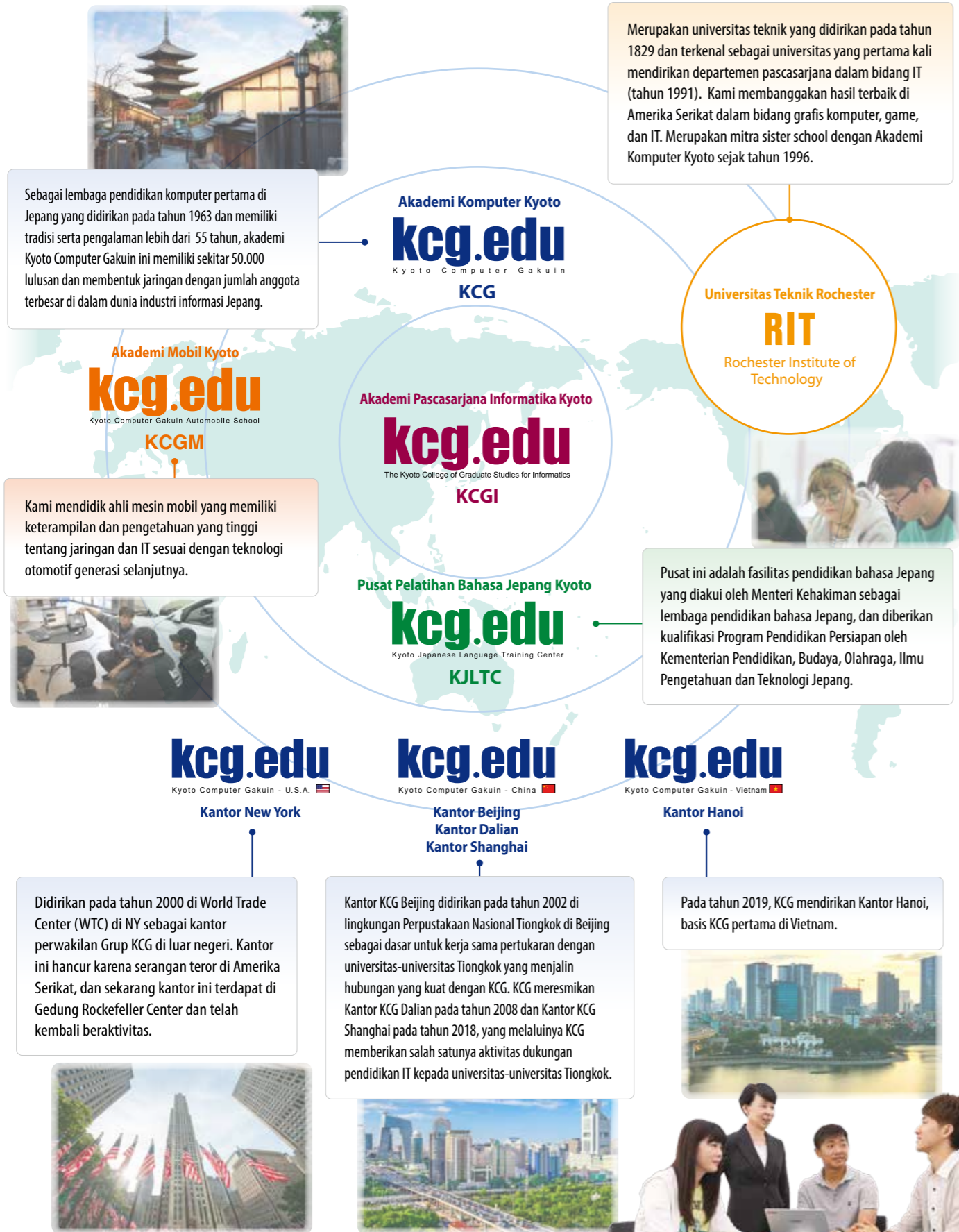
Daerah yang terletak dekat dengan Kuil Shimogamo dan taman Kyoto Gyoen tempat diselenggarakannya salah satu dari 3 festival terbesar di Kyoto yaitu Festival Aoi, dan merupakan daerah yang asri di tengah kota.

- Spot
- | | |
|----------------|---------------------------|
| Kuil Shimogamo | Tadasu no Mori |
| Kyoto Gyoen | Museum Sejarah Kota Kyoto |



Jaringan pendidikan **kcg.edu**

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



Ringkasan tentang KCGI

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

Lembaga pendiri : Lembaga Pendidikan Akademi Informatika Kyoto

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

Departemen : Departemen Teknologi Informatika Terapan

Divisi : Divisi Teknologi Bisnis Web

Kredit minimum untuk kelulusan : 44 kredit

Kapasitas penerimaan : 600 orang (Kapasitas total sebanyak 1.200 orang.)

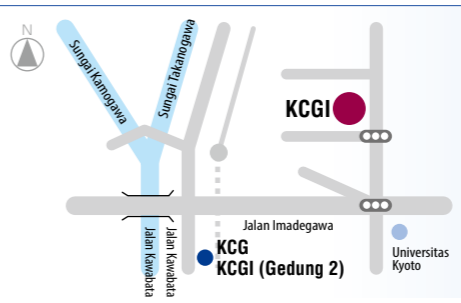
Lama belajar : 2 tahun

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

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

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

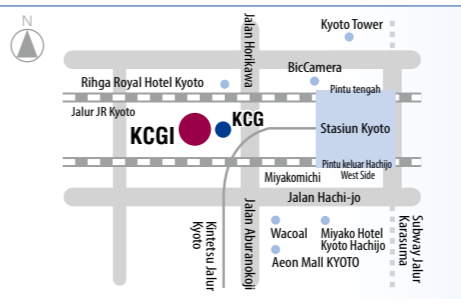
Kampus Pusat Kyoto
Kampus Hyakumanben



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

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

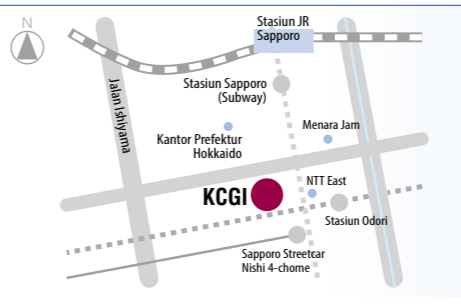
Kampus Pusat Kyoto
Kampus Satelit Kyoto Eki Mae



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

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

Kampus Satelit Sapporo



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

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

Kampus Satelit Tokyo



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

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