

Vincúlate al espíritu pionero

**kcg.edu**

The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

京都情報大学院大学

WEB: <https://www.kcg.edu/>  
E-mail: [admissions@kcg.edu](mailto:admissions@kcg.edu)

Consultas: Sección de admisiones,  
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics  
(Escuela de Posgrado de Informática de Kioto)

7 Tanakamonzen-cho, Sakyo-ku, Kioto 606-8225, Japón  
Teléfono: 075-681-6334 (+81-75-681-6334 fuera de Japón)  
Fax: 075-671-1382 (+81-75-671-1382 fuera de Japón)

La primera escuela de posgrado en Tecnología de la Información de Japón

# KCGI: The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

(La Escuela de Posgrado de Informática de Kioto)

*Estudia Tecnología de la Información de última generación  
en Kioto, Japón*



# Para cultivar grandes profesionales en el campo de la Tecnología de la Información

Con el avance de la ciencia y la tecnología, las grandes innovaciones tecnológicas y los radicales cambios socio-económicos (la diversificación, la complejidad y sofisticación crecientes, la globalización y la llegada de la era de las IoT, etc.) de los últimos años, las expectativas hacia una educación superior de profesionales en tecnología de la información válidos tanto en esta sociedad como internacionalmente también está en auge.

En el campo de la tecnología de la información, sin embargo, al recoger un número tan amplio de campos de especialidad como la información y la gestión, hasta ahora prácticamente no había universidades y escuelas de posgrado capaces de cumplir los requisitos para cultivar grandes profesionales en el campo de la Tecnología de la Información.

Para poder plantar cara a esta situación, en 2004 se fundó la Escuela de Posgrado de Informática de Kioto, la primera y única escuela de posgrado para profesionales en Tecnología de la Información de Japón. KCGI hereda la tradición y los logros de la primera institución educativa de informática en Japón, la Kyoto Computer Gakuin, que ha formado a ingenieros de procesos informáticos para suplir las carencias en la industria durante los últimos 57 años. KCGI también implementa innovadores currículos de Tecnología de la Información basados en una red de educación global con universidades de todo el mundo, incluyendo el Instituto Tecnológico de Rochester. Además, el currículo de KCGI también tiene en cuenta la formación en administración y gestión; KCGI cultiva líderes de primera en campos de la Tecnología de la Información aplicada, tales como profesionales en Tecnología de la Información y DSIs (directores de sistemas de información), posiciones para las que es difícil conseguir una educación adecuada en escuelas de posgrado tradicionales y más enfocadas a la investigación.

## Filosofía de la escuela

El objetivo de nuestra escuela es formar a profesionales de la tecnología de la información altamente cualificados proporcionándoles para ellos unos sólidos conocimientos prácticos de la situación empresarial actual, un trasfondo teórico firme y un espíritu creativo e innovador que les permita satisfacer las demandas de la sociedad y responsabilizarse de esta y las futuras generaciones.

## Misión y objetivo de KCGI

Satisfacer la necesidad de recursos humanos variados y de alto nivel en la sociedad de las TI y contribuir a la materialización de una sociedad de la información avanzada y al desarrollo de la economía a través de la formación de profesionales de TI de primera categoría con conocimientos amplios, habilidades excelentes y una mentalidad global en una era en la que la informática está ya extendida por todo el mundo. Nuestro objetivo es adaptarnos al desarrollo de la información y las tecnologías a ella vinculadas y brindar educación en tecnología teórica y práctica en campos académicos relacionados con la ciencia, la tecnología y la administración de empresas para formar a profesionales de alto nivel.

**kcgi.edu**  
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

## Política de admisión

La industria de las TI/TIC es un campo integrado de campos vinculados a la información y la administración, y sus objetivos son complejos y variados. En consecuencia, cada vez se busca más diversidad de talentos prometedores en la industria de las TI. Hasta la fecha y con el sistema educativo japonés actual, no se han podido satisfacer las diversas necesidades de suministro de talentos de la industria de Japón, ya que dicho sistema se basa únicamente en la formación de estudiantes de ingeniería de grado en escuelas de posgrado de investigación relacionadas con la ingeniería. En el futuro y de cara a un mayor desarrollo de la industria y economía japonesas, es importante formar a personas de diversos campos como profesionales especializados en la industria de las TI/TIC.

Es por eso que, como exponemos en la política de nuestra escuela, aceptamos a tantos estudiantes como sea posible, sin importar el campo en el que se hayan graduado.

- 1) Personas con una formación académica básica que les permita adquirir conocimientos especializados en nuestra escuela;
- 2) Personas deseosas de aprender cosas nuevas, de pensar por sí mismas y de crear algo nuevo sin encasillarse en conceptos establecidos; y
- 3) Personas con voluntad de colaborar con los que lo rodean y de resolver problemas mediante la comunicación.

# La educación KCGI

The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics  
La Escuela de Posgrado de Informática de Kioto



Presidente y profesor de  
*Kyoto Joho Gakuen*

## Wataru 長谷川 亘 Hasegawa

Licenciado en Letras de la Universidad de Waseda

Curso de Posgrado de la Universidad de Columbia, EUA. Máster en Educación, Máster en Artes

Presidente de la Asociación de la Industria Informática de la Prefectura de Kioto

Administrador y Presidente de la Federación Japonesa de Asociaciones de la Industria Informática

Director representante y primer vicepresidente, Federación Japonesa de Asociaciones de Sistemas Informáticos

Galardonado con: Premio del Ministerio de Educación, Cultura y Deportes del Reino de Tailandia (2 veces)

Premio del Ministerio de Educación de la República de Ghana

Cualificado como administrador educativo en Nueva York, EE.UU.

Profesor visitante de la Universidad de Ciencia y Tecnología de Tianjin, China

Comité asesor de políticas del Centro de Desarrollo Internacional Libre de la ciudad de Jeju (JDC)

**Materias:** Teoría del liderazgo; Proyecto de máster

La Escuela de Posgrado de Informática de Kioto (KCGI) es la primera escuela de posgrado profesional de Tecnología de la Información en Japón. La organización madre de KCGI, la Kyoto Computer Gakuin (KCG), fue la primera institución educativa de informática en Japón. Shigeo Hasegawa y Yasuko Hasegawa fundaron la KCG como una escuela privada bajo una filosofía única y vanguardista. La KCG se ha dedicado a la enseñanza de la informática durante más de 55 años, desde su fundación en 1963, y un gran número tanto de graduados en bachillerato como de graduados en carreras de cuatro años se han matriculado y graduado en ella. En aquel entonces, en Japón solo había escuelas de posgrado centradas en la investigación.

Muchos estudiantes que se matricularon después de graduarse en la universidad eligieron KCG tras buscar un instituto de educación superior conectado directamente con la parte práctica de la informática. A pesar de que KCG se organizó mediante el sistema de enseñanza profesional, tiene un papel muy importante en la sociedad japonesa como institución educativa para graduados universitarios y además cumple con la función de una escuela de posgrado tanto práctica como ocupacional. En cierto modo, podría decirse que era inevitable que nos embarcásemos en la creación de una escuela de posgrado profesional de Tecnología de la Información bajo el nuevo sistema de Escuelas de Posgrado Profesionales, con personal de la Kyoto Computer Gakuin, cuyos méritos ya hemos mencionado anteriormente, como núcleo principal. La Escuela de Posgrado de Informática de Kioto se fundó en abril de 2004 como la primera escuela de posgrado profesional de Tecnología de la Información de Japón, durante el primer año del nuevo sistema educativo japonés, con el respaldo y la cooperación de Masao Horiba, fundador y actual asesor jefe de Horiba, Ltda. y muchas otras personas relacionadas con el mundo financiero, así como muchas personas relacionadas con el mundo educativo, como profesores e investigadores del Instituto Tecnológico de Rochester y el Teachers College de la Universidad de Columbia en EE. UU.

Era inevitable que profesionales consumados de Kyoto Computer Gakuin (KCG) como estos establecieran un centro educativo centrado en TI bajo el nuevo sistema de una escuela de posgrado profesional. La Escuela de Posgrado de Informática de Kioto (KCGI) se fundó con el generoso respaldo y la cooperación de personas vinculadas al campo de las finanzas y la educación, entre ellas profesores del Instituto Tecnológico de Rochester de la Universidad de Columbia. En abril de 2004, el primer año en que entró en vigor el nuevo sistema, la KCGI abrió sus puertas como la primera y única escuela de posgrado profesional de Tecnología de la Información de Japón. La filosofía fundamental de la KCGI es "formar a especialistas en Tecnología de la Información aplicada que posean un gran nivel de creatividad y habilidades prácticas que suplan las carencias de la sociedad, apoyen la era moderna y nos conduzcan a una nueva generación". La KCGI cuenta con un programa que combina el aprendizaje de TI con el de negocios internacionales para formar a ingenieros y, sobre todo, a CIO expertos

en negocios electrónicos (e-business), basados en la edición revisada del plan de estudios del programa de maestría en Sistemas de Información de la Association for Computing Machinery (ACM). La misión y objetivo de la KCGI es fomentar la formación de profesionales de TI altamente capacitados con mentalidad global y una técnica excepcional. Creemos que nuestros esfuerzos contribuirán al desarrollo económico y la creación de una sociedad de TI avanzadas, facilitarán la adaptación de las TI y demás tecnologías relacionadas y promoverán la educación de la tecnología teórica y práctica en campos académicos vinculados a la ciencia, la tecnología y la gestión empresarial. Creemos también que estos logros darán luz a su vez a nuevas generaciones de profesionales de excelentes competencias.

Hasta la fundación de la KCGI, los programas de especialización relacionados con negocios electrónicos (e-business) a nivel de estudios de grado y posgrado eran prácticamente inexistentes en Japón. Las especializaciones se consideraban una subrama de los programas principales de siempre, como la administración de empresas, la tecnología de ingeniería industrial y las relacionadas con la información. Las especializaciones apenas si se investigaban y enseñaban como parte de una carrera sistemática más amplia o como parte de un campo de estudio mayor.

Lo que distingue a la KCGI es que, como escuela de posgrado de TI profesional en el amplio sentido de la palabra TI, nosotros aspiramos a convertirnos en un centro profesional de primera clase a nivel mundial que se centre también en promover habilidades de liderazgo. A diferencia de muchas universidades, no somos una escuela de posgrado de informática con "un único campo dividido en distintos niveles", ni de informática ni de matemáticas. Aunque compartamos muchas similitudes con otras universidades, nuestra escuela de posgrado pertenece a un género distinto. Además de diseños de planes de estudios y un sistema de asesoría profesional fundamentado en una visión pedagógica, la KCGI aspira a proporcionar un sistema educativo completo que integre una amplia gama de elementos y políticas que rara vez se ven en las universidades japonesas, entre ellos un diseño instructivo orientado al alumno, un sistema educativo con una división del trabajo abierta y horizontal, y evaluaciones regulares de los resultados del aprendizaje.

Además, la KCGI también se centra en la formación de líderes internacionales, equipados con grandes dotes de gestión y de TI, capaces de mostrar su verdadero potencial en Asia y el mundo entero. En KCGI aceptamos estudiantes de todo el mundo para alcanzar la que ha sido nuestra meta desde la fundación: convertirnos en la escuela profesional de TI número uno de Asia.

Hoy en día, las TI son indispensables en nuestra vida diaria y en la industria. Diversificada en numerosos campos derivados, las TI abordan una amplia variedad de necesidades sociales. La KCGI revisa y actualiza constantemente su plan de estudios para brindar a sus estudiantes graduados una base de conocimientos generales en TI, competencias necesarias para llevar

a cabo sobre esa base un papel vital en los campos de su elección y competencias prácticas aplicables en el mundo industrial. En el año académico de 2018, la KCGI puso en marcha tres planes de estudio en los que inscribirse. Campos de especialización ofrece a los estudiantes conocimientos profesionales de un campo específico, desde conceptos básicos hasta técnicas aplicadas. En Materias de industria se enseñan competencias de planificación y diseño efectivas para cada campo industrial en el que se aplican las TI. Finalmente, y en respuesta a la diversidad de objetivos de estudio de los alumnos, el Plan de estudios a medida permite a los estudiantes seleccionar de entre varias materias vinculadas a un campo específico. Con las destrezas prácticas y la amplia perspectiva adquiridas en KCGI, nuestros estudiantes graduados desempeñan labores de vital importancia en infinidad de campos, dentro y fuera de Japón.

La KCGI ha establecido también campus satélite en Sapporo y Tokio. Dichos campus están conectados a la escuela principal en Kioto a través de un sistema de educación en línea que permite a los estudiantes recibir una formación profesional de TI de vanguardia mientras estudian en cualquiera de los campus satélite. Las materias se llevan a cabo a tiempo real, lo que permite a los estudiantes hacer preguntas a los profesores directamente a través de una cámara. Dichas materias también se graban para que puedan ver cada materia guardada en los servidores desde casa. Trascendemos así los límites del espacio y el tiempo con el objetivo de ofrecer a nuestros estudiantes una educación sofisticada y profesional en todo momento y lugar. Además, la KCGI también está dotada de una sólida red que la conecta con instituciones de educación superior de todo el mundo, incluidas de Estados Unidos, China y Corea del Sur. KCGI no deja de desarrollar de forma activa sus operaciones educativas al tiempo que expande aún más esta red internacional.

En medio de los cambios desgarradores que afectan a la sociedad actual, la KCGI trabaja sin descanso para formar con la mayor sofisticación posible a profesionales de las TI y guiarlos con nuestra filosofía fundacional y la misión y objetivo de nuestra escuela. Espero ansioso la llegada de estudiantes ambiciosos como usted.

**keg.edu**  
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

# En el punto de inflexión de una nueva era

## Mensaje del presidente



Presidente de la Escuela de tecnología de la información aplicada,  
Escuela de Posgrado de Informática de Kioto

## Toshihide Ibaraki 茨木 俊秀

Licenciado en Ingeniería en la Universidad de Kioto; Doctor en Ingeniería en la Universidad de Kioto (especializado en Ingeniería Electrónica); Profesor emérito en la Universidad de Kioto;  
Ex decano de la Escuela de Posgrado de Informática, Universidad de Kioto;  
Ex profesor de la Universidad Kwansai Gakuin;  
Ex profesor y profesor invitado de la Universidad de Illinois y otros.  
Miembro de ACM; el Instituto de Electrónica, Información y Comunicación de Ingeniería;  
la Sociedad de Procesamiento de la Información de Japón;  
y de la Sociedad Japonesa de Matemáticas Industriales Aplicadas.

**Materias:** Temas Avanzados en Teoría de Sistemas; Proyecto de máster

La Revolución Industrial que se produjo desde la segunda mitad del siglo XVIII hasta el XIX, se inició gracias a la creación de un nuevo tipo de energía conocida como la máquina de vapor. El aumento de la productividad se aceleró todavía más a posteriori gracias al uso de la electricidad y el petróleo, hasta que, en la segunda mitad del siglo XX, la capacidad de producción del ser humano excedió con creces la cantidad necesaria. Como resultado, la calidad ganó terreno a la cantidad, lo que llevó a una obsolescencia de los métodos de producción en masa del momento, y a una transición a la era de la producción en pequeñas cantidades pero variada. En medio de estos mares tormentosos, la composición industrial del mundo experimenta una transformación muy significativa, dando así a luz a un nuevo orden social. Este mismo fenómeno ocurre también en el mundo de la información. Su velocidad, no obstante, es mucho mayor. Aunque solamente hayan transcurrido en torno a 70 años desde la producción de los primeros ordenadores, su progreso ha resultado explosivo, hasta el punto de que tanto su velocidad operativa como su capacidad de memoria son ahora inconcebibles. La capacidad de los ordenadores para resolver ecuaciones diferenciales parciales que describen cambios atmosféricos antes incluso de que dichos fenómenos meteorológicos reales ocurran es el factor decisivo que nos permite plasmar en números la previsión del tiempo. El análisis y reconocimiento de voz se han vuelto lo suficientemente rápidos para poder manejar la velocidad del habla humana. Las barreras de la capacidad de memoria se han vuelto virtualmente inexistentes y ahora es posible almacenar todos los libros del mundo como datos digitales. Los ordenadores tienen también la potencia para grabar toda la información que ve y escucha un ser humano durante toda su vida. No hay duda de que este aumento en el poder de la información ha alcanzado el nivel suficiente para cambiar la calidad de nuestro estilo de vida y cultura.

Es cierto que desde que comenzó el siglo XXI, cada vez vemos más signos que indican un cambio cualitativo. Con la implementación de características cada vez más útiles y un tamaño cada vez menor, los teléfonos móviles y los smartphones se han ganado un hueco en todos nuestros

bolsillos, cambiando sobre todo el estilo de vida de la gente joven. Las señales a través de Internet ahora pueden intercambiar no solo letras y caracteres, sino también imágenes y videos mediante los cables de fibra óptica. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y las infraestructuras están globalizando las finanzas y los negocios, y continúan ejerciendo una influencia significativa incluso en la naturaleza de los países y las sociedades mediante la conexión de personas de todas las partes del mundo. Huelga decir que no todos estos cambios son necesariamente buenos. Además, no podemos ignorar los aspectos negativos tales como la delincuencia informática. En ese sentido, estamos realmente en la mitad de esta conversión, e incluso podríamos aventurarnos a decir que estamos llegando a un punto de inflexión en el futuro de la humanidad.

Kyoto Computer Gakuin, la organización madre de KCGI, se fundó en 1963, en la más tierna infancia de los ordenadores. KCG creció con el desarrollo de los ordenadores como la primera institución educativa de informática en Japón, y ha dado al mundo muchos prometedores graduados. Heredando la tradición y la historia de los resultados, la Escuela de Posgrado de Informática de Kioto se concibió como la primera escuela de posgrado profesional, anunciando su fundación en noviembre de 2003 y dando la bienvenida a nuevos estudiantes a partir de abril de 2004. En este punto de inflexión, podemos decir que realmente hemos comenzado nuestro viaje. KCGI, sin dejar de dedicarse al estudio adicional de las tecnologías de la información y la comunicación, comprende plenamente la influencia que esto tendrá en la sociedad, y busca cultivar los recursos humanos necesarios para guiarla en la buena dirección. Si tienes la voluntad, las puertas se abrirán para ti independientemente de tu edad, historia personal, nacionalidad o de si procedes de ciencias o de letras. Damos la bienvenida con los brazos abiertos no solo a aquellos que acaban de terminar sus estudios universitarios, sino también a adultos trabajadores que ya están floreciendo en el mundo real y que deseen avanzar en sus carreras profesionales, así como a los estudiantes de todo el mundo interesados en estudiar en Japón.

## Escudo de KCG

kgc.edu

El grupo KCG es una asamblea global de instituciones educativas del que forman parte la Escuela de Posgrado de Informática de Kioto (KCGI), la Academia de Computación de Kioto (KCG), que incluye el campus de Rakuohoku, el campus de Kamogawa y el campus de Kyoto Ekimae, la Kyoto Automobile College, el Centro de Enseñanza del Idioma Japonés de Kioto y la KCG Career.

El emblema del grupo KCG, "kgc.edu" deriva del nombre de dominio de Internet (www.kgc.edu) adquirido en 1995. Fue elegido por el director ejecutivo del grupo KCG, Wataru Hasegawa, en 2003.

El nombre del dominio "kgc" significa "Kyoto Computer Gakuin", el nombre de la primera institución educativa de informática en Japón. ".edu" es un dominio de nivel superior genérico (gTLD: uno de los dominios de Internet de sector superior), que solo pueden utilizar las instituciones de educación superior aprobadas por organizaciones acreditadoras de EUA. La primera inscripción de instituciones educativas bajo el dominio ".edu" tuvo lugar en abril de 1985, cuando seis instituciones estadounidenses de educación superior (Universidad de Columbia, Universidad Carnegie Mellon, Universidad de Purdue, Universidad de Rice, Universidad de California, Berkeley y Universidad de California, Los Ángeles) adquirió el gTLD. Otras universidades estadounidenses de renombre les siguieron poco después, entre ellas el Instituto de Tecnología de Massachusetts (MIT), la Universidad de Harvard y la Universidad de Stanford.

En 1989, el grupo KCG estableció un campus en Boston para hacer de él un núcleo dedicado a la formación en el extranjero y el intercambio de estudiantes con el MIT y otras universidades y centros de investigación de los Estados Unidos. A raíz de estos esfuerzos, el grupo KCG fue reconocido por los creadores y pioneros de sistemas informáticos de EUA de la era de Internet como una escuela de informática fiable y un instituto de educación superior merecedor del dominio ".edu". El grupo KCG fue la primera institución educativa en Japón en recibir el gTLD. Posteriormente, el gTLD ".edu" se reservaría para el uso exclusivo de instituciones educativas en los Estados Unidos y, a día de hoy, el grupo KCG sigue siendo la única institución educativa japonesa con la denominación ".edu".

La posesión del dominio "kgc.edu" del grupo KCG testifica que a la KCG y la KCGI se las reconoce como instituciones de educación superior tanto en Estados Unidos como en Japón. Nuestro dominio ".edu" se erige hoy como símbolo de nuestra iniciativa.

El emblema "kgc.edu" representa el espíritu firme del grupo KCG y lo presenta como una institución educativa que valora en todo momento la visión pionera en una sociedad de la información avanzada, a la vez que refleja nuestro ideal educativo: el de formar a personas que puedan abrir caminos en dirección a una nueva era.

## Colores del grupo KCG

kgc.edu  
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

### Rojo KCG

(color de la Escuela de Posgrado de Informática de Kioto (KCGI))

Además de dirigir la escuela, Shigeo Hasegawa, fundador del grupo KCG, volvió a estudiar durante sus últimos años en la Universidad de Harvard para desafiar a los estudios que no pudo realizar en su juventud. Alquiló un apartamento en Boston y asistió a clases de literatura y filosofía con estudiantes jóvenes. Basado en el carmesí, el color de la Universidad de Harvard, donde estudió uno de nuestros fundadores, el color de KCGI se definió como "rojo KCG", en contraste con el azul KCG. Esto expresa nuestra actitud desafiante por aprender cosas nuevas sin importar la edad o el sexo.

kgc.edu  
Kyoto Computer Gakuin

### Azul KCG

(color de la Academia de Computación de Kioto (KCG: Kyoto Computer Gakuin) y el grupo KCG)

Debido a que todos los miembros originales de KCG cuando se fundó eran graduados y estudiantes de posgrado de la Universidad de Kioto, el azul KCG y el grupo KCG se decidió en base al de la Universidad de Kioto, el azul oscuro. Este color empezó a utilizarse alrededor de 1970 y lo definimos como "azul KCG" en su 35 aniversario, en 1998.

kgc.edu  
Kyoto Computer Gakuin Automobile School

### Naranja KCG

(color de la Academia Automotriz de Kioto (KCGM))

La Academia Automotriz de Kioto da cabida a mecánicos de automotor con avanzadas técnicas y conocimientos en TI y redes aplicables a las tecnologías de automotor de nueva generación. Para el KCGM, nuevo miembro del Grupo KCG que se unió en 2013, designamos el naranja como el color insignia de la escuela para expresar el nuevo vigor que aportaba al Grupo KCG.

kgc.edu  
Kyoto Japanese Language Training Center

### Verde KCG

(color del Centro de Enseñanza del Idioma Japonés de Kioto (KJLTC))

Para los estudiantes internacionales, este centro es la primera entrada al grupo KCG. KJLTC es una instalación educativa para la lengua japonesa, notificada por el Ministerio de Justicia y designada como un plan de estudios preparatorio por el Ministerio de Educación, Cultura, Deportes, Ciencia y Tecnología. De la imagen de la tierra verde de los siete continentes tomamos el verde como color de la escuela, en contraste con el KCG azul y KCG rojo mencionados anteriormente.

## Domina las habilidades prácticas útiles en la sociedad.

### ■ Un diseño curricular adaptado a las necesidades de la industria y a los avances en TI

En KCGI, los planes de estudio, los diseños curriculares y los diseños instruccionales han sido creados con el asesoramiento de especialistas, tanto de dentro como de fuera de la escuela, con el fin de promover una educación adaptada a las necesidades de la industria. Además, importamos y desarrollamos currículos educativos de TI vanguardistas y de clase mundial gracias a nuestra colaboración con el Instituto Tecnológico de Rochester en EE. UU., para poder adaptarnos a los rápidos cambios en TI (TIC).

### ■ Redacción cuidadosa de currículos basados en la práctica

Con el fin de cultivar recursos humanos que posean tanto conocimientos de TI (TIC) como habilidades de gestión, KCGI tiene en cuenta la capacidad de los estudiantes para asistir a muchas clases no solo del campo de TI, sino también relacionadas con los negocios, tales como gestión o economía. En su último año, los estudiantes de KCGI planifican y desarrollan un proyecto en lugar de una tesis de máster, adquiriendo así las habilidades de alto nivel necesarias para crear su carrera profesional.

### ■ La adopción de métodos eficaces de enseñanza mediante el aprendizaje electrónico y las clases presenciales

Con el influyente apoyo de los profesores de la universidad de Columbia en EE. UU., KCGI planea realizar una educación de TI de gran calidad y de primer orden. Haciendo hincapié en la flexibilidad, incluso en la forma en que las clases se llevan a cabo, los cursos son prácticos y variados en composición, incluyendo estudios de caso, trabajo de campo, trabajo en grupo y debates. Además, KCGI ha establecido un estudio del aprendizaje electrónico en toda regla e implementa una formación efectiva mediante una combinación de aprendizaje electrónico con clases presenciales.

## Estudia TI (TIC) y gestión de forma equilibrada.

### ■ Formación de profesionales capaces de operar en múltiples campos, como TI y administración

Personas con talento que posean habilidades tanto de TI (TIC), con la tecnología web como uno de sus pilares, como de gestión, tales como la creación de estrategias de gestión, cada vez son más demandadas en el mundo de los negocios actual. KCGI cultiva profesionales que sean entendidos en campos especializados como el de la información y la gestión. Los currículos se organizan de forma que los estudiantes pueden estudiar cursos de información y gestión de forma equilibrada, lo apropiado para sus trasfondos personales.

### ■ Profesores con experiencia práctica en el desarrollo de estrategias corporativas y de otras TI

Con el fin de cultivar profesionales, KCGI nombra a muchos profesores con experiencia práctica, por ejemplo instructores con experiencia como directores ejecutivos en grandes empre-

sas. Nuestro personal docente cultiva las habilidades prácticas de los estudiantes a través de cursos basados en su experiencia propia. Los estudiantes adquieren competencias profesionales íntegras a medida que aumentan su comprensión de las teorías más recientes y las tecnologías ligadas estrechamente con el uso práctico.

## Cambia tu trayectoria profesional y florece en el campo de TI.

### ■ Matriculación disponible para estudiantes de diferentes campos, ya sea humanidades o ciencias

Uno de los objetivos de la KCGI es formar a profesionales de TI avanzadas con una gran diversidad de historiales. Buscamos alumnos de varios campos, tanto de humanidades como de ciencias, sin limitar los departamentos o las áreas principales de estudio de las que se espera que se hayan graduado. La KCGI ofrece asistencia a todo tipo de estudiantes, y ofrece materias optativas que se adecuen a los conocimientos, las competencias y las necesidades de los estudiantes. También brindamos varias opciones de aprendizaje para que los estudiantes que compaginan los estudios con trabajo lo tengan más fácil. Nos enorgullecemos, asimismo, de crear oportunidades para cambiar de trayectoria profesional, algo de lo que muchas escuelas de posgrado en Japón no se han podido vanagloriar hasta la fecha.

### ■ Asiste a clases adecuadas a los conocimientos que aportas a KCGI

En la KCGI, cada estudiante cuenta con un nivel de competencias de TI diferentes. Tenemos desde graduados en humanidades con conocimientos de informática prácticamente nulos, hasta adultos que ya trabajan como ingenieros de software en la industria de las TI. KCGI ofrece un patrón de cursos óptimo para cada alumno en función de sus habilidades actuales en TI y sus objetivos futuros. Esto hace posible que estudiantes sin un trasfondo anterior en este campo puedan alcanzar sus metas poco a poco. Los estudiantes que ya poseen un conocimiento básico del campo pueden comenzar sus estudios con cursos más especializados, por lo que pueden crecer y ampliar sus conocimientos de manera muy efectiva.

## Aspiramos a llevar a cabo un papel activo a nivel global.

### ■ Cursos impartidos por líderes en el sector de TI de todo el mundo

El negocio de TI es un campo en desarrollo a nivel mundial y no entiende de fronteras. KCGI invita a profesores de primera de muchas partes del mundo, incluyendo Norteamérica y Asia para ayudar a los estudiantes a adquirir una perspectiva internacional. KCGI firma acuerdos académicos de intercambio y colaboraciones comerciales con universidades de todo el mundo, incluyendo el Instituto Tecnológico de Rochester en EE. UU. y la Escuela de Posgrado de Seguridad de la Información de la Universidad de Corea, que se encuentra entre los mejores programas del mundo en el campo de la seguridad de la información. KCGI también se centra en el desarrollo de las relaciones internacionales, incluyendo la participación en investigaciones conjuntas y simposios internacionales.

## Formamos a estudiantes para hacer de ellos piezas clave en el campo de las TI a nivel global con una lista completa de clases en inglés.

La KCGI ofrece muchas clases en inglés para que los estudiantes puedan completar sus materias y obtener la maestría estudiando únicamente en este idioma. Algunas de las materias las imparten profesores de renombre en el extranjero. Estudiantes de más de 17 países y regiones, tanto de grado como de postgrado, estudian en KCGI. Muchos escogen materias impartidas en inglés. Los estudiantes japoneses también pueden estudiar en inglés siempre que cumplan con el nivel de competencia del idioma requerido. Gracias a los beneficios de este entorno cosmopolita, nuestro alumnos no solo mejoran su nivel de inglés al estudiar TI, sino que también adquieren una mentalidad más internacional.

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.

## Aprovecha tus estudios para brillar en la sociedad.

### ■ Haz realidad tu trabajo ideal con nuestra orientación individual completa

La KCGI aspira a conseguir que todos los estudiantes encuentren trabajo al graduarse. Los profesores se sirven de su experiencia y sus redes de contacto personales en círculos industriales, entre otros, para ofrecer asistencia a sus alumnos y ayudarles a encontrar la salida profesional perfecta para ellos, a través de consultas individuales. Además, KCGI ofrece una amplia variedad de apoyo para los estudiantes que buscan iniciar su propia empresa, incluyendo la provisión de los conocimientos técnicos necesarios para establecer, administrar y operar un negocio.

### ■ Fomento de redes empresariales entre graduados

Cada año, KCGI crea muchos y muy diversos graduados centrados en la palabra clave TI, al mismo tiempo que se concentra en formar una red de negocios compuesta de dichos graduados. KCGI establece numerosas oportunidades para participar en trabajos en grupo durante el periodo académico de los estudiantes, con el objetivo de que éstos desarrollen mutuamente sus habilidades únicas después de la graduación, y de que cooperen en el desarrollo y la expansión del negocio.



## Sistema SAP educativo

### Desarrollo del talento verdaderamente práctico a través del paquete ERP de SAP

La enseñanza de TI en universidades y escuelas de posgrado tradicionales carece a menudo de la perspectiva de "¿cómo podemos utilizar esto en nuestro negocio?" Más concretamente, hasta ahora no había un deseo de conseguir una educación que pudiera ser utilizada en el mundo real de TI, en relación con actividades de negocios reales tales como la integración empresarial o departamental. KCGI utiliza el software ERP (Sistema de planificación de recursos empresariales) de SAP AG Alemania, uno de los principales vendedores de paquetes ERP del mundo, para educación, y ofrece un entorno de estudio e investigación práctico,

co, con el fin de desarrollar recursos humanos prácticos y de gran nivel en el campo de TI. El sistema de planificación de recursos empresariales (ERP) se utiliza en 437.000 empresas, incluidas las que adoptan su software periférico (cifras de SAP a marzo de 2020). Entre las empresas principales, el 92% de las compañías de Forbes Global 2000 utilizan el SAP ERP.

Tradicionalmente, este sistema se ha utilizado en otras instituciones académicas para proporcionar educación sobre la administración de empresas y la gestión de información. Una de las características de KCGI no obstante, es que en todo Japón solamente KCGI, la primera escuela de posgrado de TI japonesa, utiliza este software para ofrecer una verdadera educación profesional en ERP incluyendo el desarrollo de sistemas.

# Sistemas de e-learning

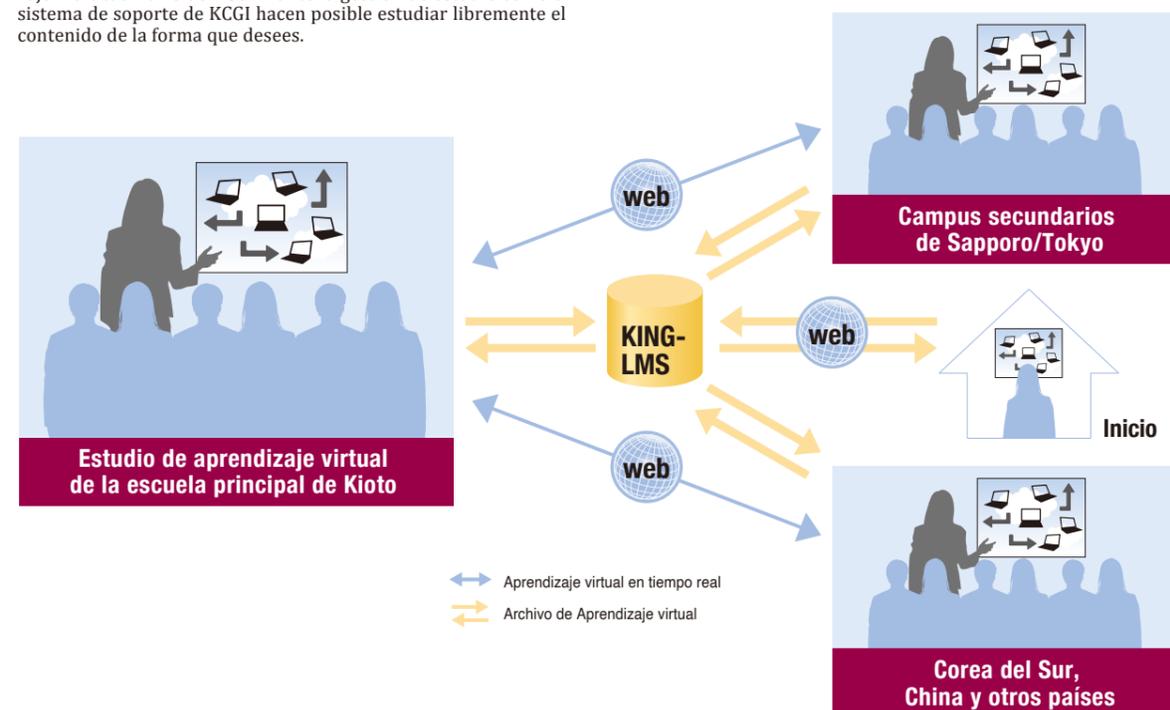
La KCGI utiliza un sistema de e-learning de vanguardia para conectar el campus principal en Kioto con los campus satélite y otras ubicaciones, para transmitir así conferencias a tiempo real y ayudar a los estudiantes con un entorno de aprendizaje a distancia íntegro.

KCGI ofrece cursos en tiempo real que conectan Sapporo y Tokio con Kioto mediante el innovador sistema de aprendizaje electrónico (aprendizaje electrónico sincronizado). También utilizamos el contenido de estudio incorporado en KING-LMS para permitir el estudio y la revisión en línea cuando sea y donde sea. Con tales innovaciones, la KCGI ofrece multitud de materias disponibles en línea (e-learning asincrónico).

\*KING-LMS (Sistema de gestión de la red de información de aprendizaje multitudinario de KCGI: Tanto la gestión de estudio como el sistema de soporte de KCGI hacen posible estudiar libremente el contenido de la forma que desees.

### Apoyamos el aprendizaje de adultos que trabajan

En los últimos años el número de adultos trabajadores que buscan mejorar sus habilidades y cambiar de carrera profesional estudiando en escuelas de posgrado a la vez que trabajan cada vez es mayor. La KCGI apoya a los adultos que deseen compaginar los estudios con trabajo para convertirse en profesionales de TI avanzadas.



La introducción de TI (TIC), que es mucho superior a la TI tradicional de acuerdo con la creciente sofisticación que está sufriendo TI (particularmente en la difusión de la tecnología de negocios web) es todo un desafío al que se enfrenta el mundo de la industria. En concreto, hay una tendencia hacia el uso de TI (TIC), no necesariamente como un medio para mejorar un negocio, sino más bien en la creación de estrategias de negocio superiores. Esto supone la introducción de

TI en los niveles superiores de gestión empresarial; los recursos humanos involucrados en esto necesitan tanto conocimientos como habilidades de primera, así como un sentido de la gestión igualmente alto. KCGI ha creado currículos diseñados para fomentar el alto nivel de talento en TI que la industria necesita. Se espera que los graduados en KCGI trabajen en ocupaciones relacionadas con TI como por ejemplo las siguientes.

### CIO (Ejecutivo de Información)

Al mismo tiempo que la implementación de TI en las compañías aumenta y se trata cada vez más a la hora de apoyar la base de gestión empresarial, las empresas buscan cada vez más CIOs capaces de trazar estrategias de TI y que tomen parte en la gestión empresarial. Los CIOs son profesionales de alto nivel, que participan en el diseño de estrategias de gestión empresarial, desarrollan estrategias de información dirigidas a la creación de entornos que permitan realizar dichas estrategias de gestión y convierten el conjunto diverso de conocimientos de gestión que posee la compañía en sistemas de información efectivos.

### Project manager (jefe de proyecto)

El papel del jefe de proyectos es muy importante, ya que promueve la introducción de TI como líder del proyecto que es. Los jefes de proyecto son profesionales de gran nivel que consideran la utilización eficaz de recursos internos de gestión, poseen la capacidad de gestionar y optimizar los mismos y de presentar la última tecnología de la información según proceda. Por lo tanto, los jefes de proyecto deben poseer un amplio conocimiento de TI y de gestión empresarial. Además, como los directores de proyectos participan a menudo en proyectos interdepartamentales que involucran a numerosas personas de diferentes cargos, también necesitan un nivel comunicativo de primera y dotes de liderazgo.

### SE senior, arquitecto de sistemas web

Los SEs senior son ingenieros que ayudan a los jefes de proyecto y también gestionan sus propios proyectos. Un SE senior debe tener un conocimiento profundo no sólo en tecnología, sino también en otros factores de gestión tales como los costes o el flujo de trabajo. Los arquitectos de sistemas web siguen las instrucciones de los jefes de proyecto y los SEs senior para participar en el desarrollo real de los sistemas, aprovechando así las últimas novedades de TI.

### Consultor de integración de sistemas

Debido a la falta de talentos de TI en las empresas, la demanda de consultores externos en la introducción de TI en las empresas japonesas está aumentando. Los consultores de integración de sistemas son profesionales de gran nivel, que ofrecen consultoría relacionada con la planificación de sistemas de negocios de acuerdo a las estrategias de gestión de la empresa del cliente y que también poseen los conocimientos necesarios para trazar eficazmente vínculos entre las empresas, lo que les ayudará a tener éxito en el entorno empresarial internacional tan competitivo de hoy día. Como los consultores de integración de sistemas deben comprender y responder adecuadamente a las necesidades de sus clientes, deben contar con grandes habilidades tanto de TI como de gestión y comunicación.

### Profesional de marketing web

Los profesionales de marketing web son profesionales de gran nivel que llevan a cabo negocios electrónicos y que poseen la habilidad para crear sitios web de comercio electrónico, la capacidad de elaborar estrategias para proporcionar servicios en internet y las técnicas de marketing necesarias para comprender el comportamiento que los consumidores tienen en internet. Los profesionales de marketing web deben poseer un amplio conocimiento sobre las transacciones de negocios, así como conocimientos avanzados y habilidades relacionadas con las redes, como por ejemplo sistemas de distribución y seguridad web.

### Arquitecto de sistemas

Los arquitectos de sistemas son profesionales de gran nivel que analizan los problemas relacionados con los proyectos estratégicos TI de sus empresas, crean marcos de referencia para la búsqueda de soluciones y diseñan nuevas arquitecturas de sistema que integran los sistemas existentes y cada vez más complejos. Los arquitectos de sistemas juegan un papel primordial que conecta los borradores de estrategia de las empresas con el desarrollo real de sistemas. Como tal, es necesario que posean no solo habilidades de TI, sino también un amplio conocimiento sobre negocios, administración y gestión.

### Consultor de Seguridad de la Información

Las redes de información se tratan de una infraestructura para convertir el comercio electrónico y el Internet de las cosas en una realidad. Sin embargo, los riesgos de seguridad en dichas redes también se siguen expandiendo. Un Consultor de Seguridad de la información ofrece consejo y apoyo a los clientes en formular las políticas de seguridad de la información y en asegurar activos de información. Para comprender las condiciones a las que se enfrenta el cliente, y para responder a ellas de manera apropiada, un Consultor de Seguridad de la Información requiere habilidades de gestión y comunicación.

### Gerente de Producción de Contenidos

Los Gerentes de Producción de Contenidos supervisan los equipos de proyecto en la producción de contenidos multimedia, como películas, animación y videojuegos. En primer lugar, se hace un borrador de la propuesta, y después se inician las negociaciones de producción con la compañía con la colaboración del equipo, y se fija un presupuesto concreto. Además, los Gerentes de Producción de Contenidos deben planear cómo recuperar estos fondos utilizando el producto terminado, y ejecutar dicho plan. Esto requiere la capacidad de analizar el rendimiento de proyectos anteriores y las condiciones del mercado actual, y el liderazgo para organizar un equipo que lleve a cabo el plan.

### Análisis de datos

Los analistas de datos recopilan un amplio abanico de datos sobre clientes y productos adquiridos a través de actividades comerciales y los analizan objetivamente para hallar características y tendencias entre ellos. A continuación presentan propuestas para resolver problemas de gestión y desarrollo de sistemas. El uso de macrodatos en campos como la agricultura y la medicina ha ido avanzando en los últimos años y el número de campos en los que estos se aplican sigue aumentando. El análisis de datos requiere conocimientos de marketing y administración, competencias informáticas como el análisis estadístico y la exploración de datos, y un pensamiento lógico fundamentado en la obtención y la probatura de hipótesis.

# Metas educativas

Para cumplir con la misión y objetivo educativos de esta escuela, hemos establecido las metas educativas que se muestran a continuación de cara a la especialización en tecnología de negocios web. Para alcanzar las metas y la misión de nuestra escuela.

## 1) Afianzar conocimientos fundamentales

Se espera que los estudiantes aprendan competencias sociales y comunicativas básicas para fomentar los negocios y que comprendan el funcionamiento de tecnologías base como las redes de software y hardware que estructuran las TI/TIC.

## 2) Mejorar las capacidades de planificación y diseño

Se espera que los estudiantes desarrollen competencias para: 1) investigar y analizar las tendencias actuales y futuras de los negocios y las TI/TIC de las que se sirven; y 2) planificar y proponer un enfoque lógico para los desafíos empresariales y sociales más apremiantes. Además, también se espera que nuestros estudiantes desarrollen la capacidad de diseñar diversos sistemas y contenidos que materialicen dichos planes.

## 3) Mejorar la capacidad de desarrollo y aplicación

Se espera que los estudiantes desarrollen la capacidad de utilizar personalmente sistemas y contenidos planificados y diseñados a través de la aplicación del software o de ofrecerlos a un usuario final. En el proceso, se espera, asimismo, que ahonden en conocimientos prácticos relacionados con varias herramientas y normas de codificación necesarias para desarrollar dichos sistemas y contenidos y operar con ellos.

## 4) Fomentar la mentalidad y la ética profesionales

Se espera que los estudiantes desarrollen la capacidad de hacerse cargo de procesos comerciales de manera responsable. Para mejorar tales procesos, se espera también que desarrollen una mentalidad profesional y perspectiva ética de alto nivel. Con esta combinación los estudiantes adquirirán competencias prácticas de liderazgo y métodos de gestión organizativa.

# Política del plan de estudios

Ofrecemos un plan de estudios acorde a nuestra misión y objetivos para educar a profesionales altamente cualificados con competencias de gestión de TI/TIC que desarrollen activamente el campo empresarial de las TI de su elección.

## 1. Las materias del plan de estudios se clasifican en las siguientes categorías:

- Campos de especialización: materias agrupadas sistemáticamente para adquirir más conocimientos sobre áreas de estudio específicas.
- Industria: materias enfocadas al uso práctico de la tecnología y las competencias en una industria específica con expertos en negocios y TI a través de casos de estudio y aprendizaje basado en proyectos.
- Optativas de apoyo: materias que incluyen tendencias tecnológicas, teóricas de nivel avanzado y también de competencias complementarias para las áreas de Especialización e Industria.

## 2. Establecimiento de ejemplos de matriculación y metodología

Los estudiantes eligen una "Especialización", un conjunto de materias según sus objetivos de aprendizaje y preferencias. Estas materias ponen énfasis en la experiencia y abarcan desde conocimientos fundacionales básicos hasta la aplicación y puesta en práctica en campos específicos vinculados a las TI. Además, el plan de estudios a medida permite a los

estudiantes seleccionar materias ligadas a las necesidades de cada uno, a su propia investigación y a sus objetivos de estudio personales.

Para poner en práctica el aprendizaje a nivel práctico, el plan de estudios también ofrece materias de industria que enfatizan la aplicación práctica de la tecnología en una gran variedad de campos industriales. Los estudiantes pondrán a prueba lo que saben enfrentándose a problemas específicos y creando diseños y planes en diferentes tipos de industrias. Las materias de industria están pensadas para complementar las materias de especialización principales.

## 3. Proyecto de máster

Nuestro plan de estudios está diseñado para fomentar las competencias prácticas aplicadas de los estudiantes que, junto con trabajos realizados a lo largo del curso, llevarán a cabo un proyecto de máster bajo la supervisión del personal docente.

## 4. Respuesta a los cambios

Nuestro plan de estudios responde a los rápidos cambios en la industria de las TI/TIC con una rapidez equiparable. La escuela revisa y modifica constantemente el plan de estudios de acuerdo con los cambios en la industria y la sociedad, necesarios para los profesionales cualificados tanto en Japón como en el extranjero.

# Política de diplomas

La escuela otorga el grado de máster a las personas que cumplen los siguientes requisitos:

- 1) Haber finalizado el total de las materias predeterminadas dentro del período de tiempo asignado (por ejemplo, 4 semestres)
- 2) Haber obtenido los créditos requeridos para la graduación

La escuela aspira a que sus estudiantes:

- a. Adquieran y amplíen conocimientos básicos para contribuir a su profesión.
- b. Apliquen dichos conocimientos en su campo de elección para convertirse en profesionales altamente capacitados. Actúen de forma ética para llegar a ser miembros respetados en su profesión.

# Programas integrados para la formación de profesionales de tecnología de la información altamente cualificados

Uno de los objetivos de la filosofía de la KCGI es la formación y la graduación de profesionales de tecnología de la información altamente cualificados. Para alcanzar este objetivo, la KCGI establece un plan de estudios integrado que combina varios modelos de matriculación en materias que satisfagan los diversos objetivos educativos de los estudiantes mediante proyectos y actividades. Para cada uno de sus objetivos educativos individuales.

## ■ Adquirir una especialización

No es realista esperar que un profesional de tecnología de la información altamente cualificado pueda cubrir todo lo que hay que saber sobre TI. Para permitir que los estudiantes se especialicen, la KCGI selecciona una serie de campos concretos y desarrolla planes de estudio con base en esos campos. Estas especializaciones permiten que los estudiantes adquieran un conocimiento amplio y profundo del campo de su elección, que abarca desde las bases hasta tecnologías aplicadas y competencias prácticas.

## ■ Responder a las necesidades de la sociedad

La necesidad de TI aplicadas para incrementar la eficiencia, recabar conocimientos y buscar métodos alternativos de resolución de problemas en el ámbito de las industrias modernas aumenta cada vez más. La KCGI responde a estas necesidades mediante la organización de materias de industria que permiten a los estudiantes seleccionar un campo de la industria y practicar TI en ese campo concreto, centrándose en casos de estudios concretos y abordando problemas.

## ■ Demostrar habilidades creativas y prácticas

Un profesional de las tecnologías de la información altamente cualificado debe ser capaz de aplicar los conocimientos adquiridos en cada materia en la práctica y dar solución a problemas reales; debe ser capaz de planificar y diseñar las acciones que deben emprender por iniciativa propia y devolver los beneficios que comportan dichas soluciones a los demás. Para asegurarnos de que los estudiantes adquieran los conocimientos necesarios, estos siguen un plan de estudios que consiste en un proyecto de máster de un tema cualquiera a escoger entre un vasto abanico de temas, así como de un Proyecto de investigación/Estudio independiente, bajo la guía de un tutor de proyecto.



## ■ Orientación profesional

Se espera que los profesionales de tecnología de la información altamente cualificados cumplan su función como tales a la hora de resolver problemas reales y brindar soluciones prácticas en campos industriales. Para ello KCGI anima a los estudiantes a que soliciten prácticas profesionales en una empresa. Las prácticas les dan la oportunidad de conseguir experiencia directa, y así elevar su nivel de competencia técnica y mejorar su capacidad de solucionar problemas.

La elección de un modelo educativo y el reparto de proyectos no se les impone de manera uniforme a todos los estudiantes. Los estudiantes pueden combinar una amplia gama de opciones disponibles, dependiendo de sus intereses y pasiones y de la profundidad de sus estudios. La KCGI diseña planes de estudio que respetan la libertad de los estudiantes para realizar estudios de su elección al tiempo que procura que se abastezcan del conocimiento y las técnicas necesarias y apropiadas para llegar a ser un profesional de tecnología de la información altamente cualificado.



# Estructura del plan de estudios en KCGI

La KCGI acoge planes de estudio que proporcionan las técnicas básicas y los conocimientos que los estudiantes necesitarán en el campo de las TIC. Las materias obligatorias incluyen materias de enseñanza de competencias básicas necesarias para empresarios, así como habilidades prácticas de uso en ámbitos profesionales. Las materias de especialización son materias de contenido diverso sobre un campo profesional concreto. Las materias industriales consisten en materias vinculadas a campos importantes que ostentan una gran

demanda. Sin embargo, debido a la naturaleza de las TIC, que están en constante evolución, puede darse el caso de que los estudiantes tengan que crear y seguir su plan de estudios de un modo menos convencional. Para abordar esta necesidad los estudiantes tienen la posibilidad, previa consulta con sus profesores, de crear su propio plan de estudios seleccionando para ello materias no obligatorias que se adapten a sus propios objetivos educativos. Dicho plan de estudios se denomina "Plan de estudios a medida".

## Inscripción: Seleccione un modelo de estudio

### Cursos Obligatorios

- Comunicaciones profesionales en la industria de las TIC
- Teoría de liderazgo
- Bases de proyecto

### Cursos de concentración

- ERP
- Análisis de datos de negocio
- Emprendimiento global
- Desarrollo de sistemas web
- Administración de redes
- TI en manga y anime
- TI en turismo
- Inteligencia artificial (IA)

Seleccione uno de los Campos de especialización arriba especificados

O bien...

### Plan de estudios a medida

Cree su propio plan de estudios y seleccione materias no obligatorias que se adapten a sus propios objetivos educativos.

### Cursos de industria

- Fintech
- Agricultura
- Náutico
- Salud y medicina
- Marketing de contenidos
- Educación

### Optativos de apoyo

## Proyecto de máster

### Máster en Ciencias de la Tecnología de la Información (título profesional)

#### ◆ Materias obligatorias

KCGI acepta a estudiantes con distintos historiales académicos, sin importar en qué se graduaron. Esta amplitud de miras es una de las maneras en las que cumplimos nuestra misión social de proveerles al máximo de personas posibles la oportunidad de alcanzar una carrera profesional a un alto nivel. Como tales, las materias obligatorias de la KCGI son aquellas que inculcan las competencias básicas necesarias para una comunicación eficaz y racional; la que se espera de un profesional excelso, independientemente del campo de especialización del estudiante.

- Requeridos**
- Comunicaciones profesionales en la industria de las TIC
  - Teoría de liderazgo
  - Bases de proyecto

#### ◆ Proyecto de investigación/Estudio independiente

El Proyecto de investigación/Estudio independiente es un sistema en el que los estudiantes llevan a cabo investigación por iniciativa propia, sin las limitaciones que se les imponen en los cursos que ofrece KCGI, pero con la ayuda de un asesor académico. En el marco de las materias de su elección, los estudiantes recopilan los resultados de su investigación en un informe de investigación que exponen oralmente. Si los resultados presentados son lo suficientemente sólidos, recibirán los créditos de la materia en cuestión. Algunos proyectos de máster pueden combinarse con un proyecto de investigación o con estudio independiente.

#### ◆ Selección de cursos

Tras consultar con un coordinador académico, los estudiantes elegirán entre materias de especialización, de industria u optativas de apoyo, así como las que estudiarán cada semestre, para planificar sus propios planes de estudio. Estas materias se dividen en materias básicas, para las que no se requieren conocimientos previos, y aplicadas, que sí exigen cierto nivel de conocimientos previos. Para garantizar que los estudiantes puedan alcanzar resultados académicos satisfactorios, se sigue una ruta de curso (un patrón de estudio recomendado). Al mismo tiempo se establece un límite en la cantidad de materias que un estudiante puede llevar a cabo por semestre, disposición que asegura que los estudiantes puedan desarrollar un plan de estudio que deje suficiente tiempo para el estudio individual.

#### ◆ Prácticas en empresa

KCGI ofrece un programa de prácticas que permite a los estudiantes obtener experiencia profesional durante un período de tiempo que pasarán en el seno de una empresa u organización relacionada con su área de estudio. Se espera que los estudiantes empleen los conocimientos profesionales y las competencias comunicativas adquiridas en la KCGI en un entorno de trabajo real; que pongan en práctica lo aprendido. Después de completar las prácticas, los estudiantes envían un informe de participación y realizan una disertación oral para obtener los créditos pertinentes.

## Proyecto de máster

Muchos profesores de la KCGI tienen una amplia experiencia en la asesoría de estudiantes en la Universidad de Kioto y otras universidades japonesas distinguidas, o han estado en primera línea del sector comercial a nivel mundial. Los estudiantes de KCGI pueden recibir orientación directamente de dichos profesores en sus proyectos de máster.

#### ◆ Resumen

Los proyectos de máster en KCGI son cursos obligatorios que ponen el enfoque en aplicaciones prácticas y tecnologías que se usan actualmente en las TI con el objetivo de guiar a los estudiantes en el establecimiento, análisis y resolución de problemas, siempre partiendo de la capacidad de análisis y resolución de problemas del propio estudiante. En comparación con los proyectos de máster universitarios tradicionales, que ponen énfasis en la investigación, los proyectos de máster de la KCGI priorizan el crear oportunidades para que los estudiantes mejoren el nivel de vida de la sociedad a nivel colectivo o individual utilizando herramientas, marcos, etc. existentes, o a través de sus propios descubrimientos.

#### ◆ Objetivos

En los proyectos de máster de la KCGI, los estudiantes analizan problemas y presentan soluciones a los mismos enfocándose en herramientas específicas (entre las que se incluyen plataformas, software, servicios, marcos y modelos de negocios), aprovechando el conocimiento especializado en campos e industrias que han adquirido en sus estudios.

#### ◆ Métodos de implementación

El estudiante realiza el proyecto de máster por iniciativa propia, bajo la guía de un patrocinador del proyecto (instructor a cargo del proyecto de máster). Los pasos que se dan cada semestre son los que siguen. La KCGI adopta un enfoque flexible que se inspira en el de la Universidad de Columbia, líder mundial en el campo de la educación. Según el período y el contenido del estudio, cada alumno elige una de las siguientes categorías: 1) Informe de máster 2) Proyecto de máster 3) Proyecto de máster honorífico 4) Tesis de máster honorífico

#### Ejemplo de proceso en un proyecto de máster (resumen)

##### 2° semestre

El estudiante asiste a la clase de Bases de proyecto (materia obligatoria) para realizar su proyecto de máster y adquiere conocimientos sobre composición de proyecto y método de implementación. Se espera que los estudiantes que planean hacer un proyecto de máster preparen y presenten un plan de investigación.

##### 3r y 4° semestres

El estudiante informa periódicamente a su jefe de proyecto del progreso y los resultados del proyecto. Antes de terminar el semestre, el alumno presenta una tesis, etc. y es entrevistado por los profesores mediante una disertación oral.



## TI en turismo

KCGI ofrece la oportunidad de estudiar turismo en Italia en una prestigiosa universidad, la Universidad Internacional de Lenguas y Medios de Comunicación (IULM).

KCGI se ha aliado con la Universidad Internacional de Lenguas y Medios de Comunicación, una prestigiosa universidad de Milán, Italia. Ofrecemos la oportunidad al estudiante de obtener un doble título de máster si estudia en el programa de posgrado de IULM. IULM es una universidad privada fundada en 1968 en Milán. Tiene cuatro facultades: Arte y Patrimonio Cultural, Turismo, Lingüística y Comunicación, y Relaciones Públicas y Publicidad. Actualmente cuenta con unos 6.300 estudiantes de grado y de posgrado en total. IULM apuesta por una estrategia integrada y es considerada una pionera en la educación práctica en el mundo de los negocios. IULM se esfuerza continuamente por adaptarse a las necesidades de los tiempos, y al mismo tiempo crea relaciones con un centro de investigación de la UNESCO y otras sociedades académicas de todo el mundo. Ofrecen un curso de entrenamiento y una visita guiada a la que pueden asistir los estudiantes de KCGI, una oportunidad para estudiar en una universidad extranjera durante dos semanas.

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



# Estructura tus materias

Para obtener el Máster de Ciencias en Tecnología de la Información (MS in IT) en la KCGI, todos los estudiantes deben conseguir cierto número de créditos y completar un proyecto de máster.

En la KCGI las materias se clasifican en tres grupos: Campos de especialización, Materias de industria y Optativas de apoyo. De la amplia gama de materias relacionadas con los negocios web, la KCGI selecciona aquellas que más llaman

la atención de la industria y en los que hay más demanda de conocimientos y competencias derivados. A continuación, agrupamos dichas materias en planes de estudio que permitan a los estudiantes llevarlas a cabo de manera eficiente. Para que los estudiantes puedan estudiar a su manera, el diseño del plan de estudios permite elegir materias no relacionadas con el campo específico de uno.

<b>Cursos de concentración</b>	Los estudiantes elegirán un campo especializado de entre la gran selección de campos del conocimiento relacionados con la TI, y profundizarán su saber en relación a ese campo. Para ayudar a los estudiantes a conseguir una base de conocimiento especializada pero suficientemente amplia, los cursos se agruparán en varios campos.
<b>ERP</b>	Los estudiantes aprenderán acerca de los sistemas de planificación de recursos empresariales (ERP, por sus siglas en inglés) que usan las empresas para gestionar los datos de personas, bienes y dinero, y dar soporte a sus decisiones empresariales.
<b>Análisis de datos de negocio</b>	Los estudiantes aprenderán a analizar información acumulada en la nube y en bases de datos, y usar sus análisis como base para tomar decisiones eficaces.
<b>Emprendimiento global</b>	Este plan de estudios enseña los conocimientos y las habilidades necesarias para tener éxito como emprendedor en el mundo de TI, incluyendo la mentalidad que debe tener un emprendedor, su capacidad de liderazgo y métodos de análisis y uso de datos.
<b>Desarrollo de sistemas web</b>	En este plan de estudios, los estudiantes aprenderán a planear y diseñar sitios web que conecten con recursos como bases de datos y servicios en la nube, además de cómo crear aplicaciones web para PC y para smartphone.
<b>Administración de redes</b>	Los estudiantes de este curso aprenden a crear redes de acuerdo con el uso que tengan pensado darle, estudian informática en la nube y gestión de seguridad, y se instruyen en el desarrollo e implementación de varios sistemas cliente/servidor.
<b>TI en manga y anime</b>	Este plan de estudios les enseña a los estudiantes a usar herramientas digitales para planear y producir animaciones y otros contenidos visuales, además de cómo incorporar tales contenidos en sus propios negocios.
<b>TI en turismo</b>	Con este plan de estudios, los estudiantes adquieren conocimientos relacionados con el uso de las TIC en el turismo, la implementación de las TI en este sector, la gestión de viajes, alojamiento y demás información, así como la planificación y diseño de contenidos turísticos.
<b>Inteligencia artificial</b>	Los estudiantes de esta materia aprenden teoría básica y aplicación de inteligencia artificial (IA) y tecnologías relacionadas, basándose en casos de estudio reales de diversos campos. También adquieren competencias en software IA y aprenden a usarlo y aplicarlo en varios campos de IA.
<b>Cursos de industria</b>	Estas materias se centran en la aplicación práctica de conocimientos profesionales y tecnología en campos específicos. Cada materia se especializa en una industria. Las clases las imparte personal docente con un papel activo y notorio al frente de cada una. Estas y otras materias se actualizan constantemente para reflejar las tendencias de cada industria.
<b>Fintech</b>	Fintech es TI aplicada al sector financiero. Estos cursos exploran las operaciones principales que llevan a cabo los bancos, además del estado actual del dinero electrónico, las monedas virtuales y otras tecnologías financieras.
<b>Agricultura</b>	Los estudiantes podrán aprender cómo se aplican las TI en la agricultura. Las asignaturas incluyen temas como el uso de las TI para controlar ambientes de cultivo (como en el caso de las fábricas de plantas), o la revolución en la distribución de productos agrícolas.
<b>Náutico</b>	Este plan de estudios se centra en la aplicación de TI en el transporte transatlántico y la construcción naval. Los estudiantes podrán aprender sobre controles de navegación para barcos y control ambiental para la acuicultura marina.
<b>Salud y medicina</b>	Los estudiantes podrán aprender sobre las aplicaciones de TI en el campo de la medicina. Las asignaturas incluyen la gestión de datos en archivos médicos electrónicos, y cómo proporcionar información adicional a un diagnóstico con IA y visualización de datos.
<b>Marketing de contenidos</b>	Los estudiantes aprenderán aplicaciones de TI en medios como el manga, el anime, videos, música, etc. Los temas que se tratan incluyen la digitalización del proceso de producción, la gestión de los derechos de propiedad intelectual, y estrategias promocionales.
<b>Educación</b>	En estos cursos los estudiantes aprenderán acerca de las aplicaciones de la TI en el campo de la educación. Estas incluyen el diseño y creación de contenidos de aprendizaje en línea, una gran variedad de sistemas de comunicación, y muchas más.
<b>Optativas de apoyo</b>	Este plan de estudios consta de materias que enseñan competencias básicas que los estudiantes necesitarán como profesionales, independientemente de la industria o el campo de especialización al que quieran dedicarse. Los hay de comunicación y administración, y también contamos con materias que cubren casos de estudio vinculados al uso de las TIC de vanguardia y las tendencias tecnológicas. Al recopilar materias enfocadas desde muchas y variadas perspectivas, desde la básica hasta la aplicada, este plan de estudios amplía las posibilidades de aprendizaje de los estudiantes.
<b>Comunicación</b>	Los estudiantes de estos cursos aprenderán cómo comunicarse con lógica y claridad en los campos de los negocios y de las TI, desarrollarán habilidades de conversación, aprenderán a expresarse bien, etc.
<b>Gestión</b>	Los estudiantes adquieren la capacidad de comprender y aplicar los enfoques generales de gestión necesarios en un entorno empresarial.
<b>Fabricación de productos</b>	Estos cursos ofrecen casos prácticos muy detallados que exploran distintas maneras de mejorar la calidad y las estructuras, para así generar innovación en el campo de la fabricación de productos.
<b>Aplicaciones avanzadas y tendencias tecnológicas en TI</b>	Los estudiantes de estos cursos se centrarán en las aplicaciones avanzadas de las TI y verán casos prácticos muy detallados de tendencias tecnológicas.

## Cursos de concentración

### ERP (Planificación de recursos empresariales)

Planificación de recursos empresariales (ERP) es un enfoque para la gestión integral de todos los recursos de una empresa (mano de obra, artículos, maquinaria, dinero e información) mediante el uso de las TI. Comprender los sistemas de planificación de recursos empresariales (sistemas ERP) con los que realizar este enfoque es el primer paso para la implementación del sistema ERP, destinado a mejorar el proceso comercial de una empresa.

En este curso de concentración, los estudiantes se involucran en estudios prácticos mediante el uso de sistemas educativos SAP ERP (SAP S/4 HANA) que incluyen la integración comercial, el sistema de contabilidad financiera y el sistema de ventas y distribución. Los estudiantes también examinan casos de análisis de problemas e implementación ERP en varias empresas e investigan la forma de conectar el ERP con la infraestructura empresarial más novedosa, como bases de datos en memoria e IdC.

Materias		
Fundamentos de la tecnología de bases de datos	Integración de sistemas y e-business	Desarrollo de sistemas de gestión de materiales
Estadística para TI	Contabilidad internacional	Desarrollo de sistemas de gestión de recursos humanos
Fundamentos de matemáticas para informática aplicada	Desarrollo del sistema de contabilidad financiera 1, 2	Desarrollo de aplicaciones empresariales ERP
Programación web 1, 2	Desarrollo del sistema de ventas y distribución 1, 2	Temas avanzados en asesoramiento ERP
Sistemas de información para empresas	Desarrollo de sistemas de control de producción	Programación orientada a objetos

### Análisis de datos de negocio

El análisis de datos comerciales es una técnica comercial que, en los últimos años, está recibiendo cada vez más atención en numerosos campos de la industria. El objetivo principal del análisis de datos comerciales es otorgar a las empresas un sistema de toma de decisiones efectivo necesario para el buen desarrollo de sus actividades. A medida que las empresas acumulan cada vez más y más datos, la gestión de los mismos se vuelve más compleja, y dichas empresas se enfrentan a muchos y diversos problemas de difícil solución.

El objetivo de este curso de concentración es que los estudiantes comprendan la forma de encontrar solución a estos problemas, a analizar y procesar datos y a utilizar esos análisis para resolverlos. También se estudian conceptos vitales como la administración de relaciones con el cliente (CRM) estratégica, basada en la comprensión de los métodos analíticos estadísticos y de marketing, y la administración de la cadena de suministro (SCM), que se utiliza en modelos comerciales que involucran infraestructura logística y compras.

Materias		
Fundamentos de la tecnología de bases de datos	Aplicación de software para IA 1, 2	Teorías de la minería de datos
Estadística para TI	Programación informática (Python)	El aprendizaje automático y su aplicación
Fundamentos de matemáticas para informática aplicada	Introducción a los negocios web	Temas avanzados en tecnología de bases de datos
Teoría de la organización de la computación	Ciencia de datos	Sistema de información ambiental
Programación web 1, 2	Datos cualitativos: análisis y transformación	Pensamiento de diseño
Matemáticas para IA	Análisis exploratorio de datos y visualización	Estrategias de negocio y marketing en Internet

### Emprendimiento global

Los emprendedores globales lanzan, desarrollan y administran sus propios negocios y los de otros, y ponen en práctica su experiencia para apoyar el desarrollo comercial en otras industrias. El objetivo de este curso de concentración es fomentar la mentalidad emprendedora y de liderazgo entre los estudiantes al tiempo

que se proporciona el conocimiento y las habilidades necesarias para iniciar una empresa en el mundo empresarial global. Los estudiantes aprenden conceptos básicos de finanzas, marketing y administración enfocándose a su vez en negocios globales, como el comercio electrónico y los negocios con base web.

Materias		
Estadística para TI	Ley de derechos de propiedad intelectual	Negociación de negocios de TI
Fundamentos de matemáticas para informática aplicada	Temas avanzados en administración de empresas	Teoría de juegos y negociación
Programación web 1	Estudios prácticos de gestión empresarial	Pensamiento de diseño
Liderazgo significativo para el crecimiento sostenible	Problemas actuales en la industria de TI	Computación en la nube a un nivel práctico
Comportamiento organizacional	Diseño de marca y gestión empresarial	Nuevas leyes para el emprendimiento
Temas avanzados de ética de la información	Estrategias de negocio y marketing en Internet	Gestión de proyectos
Introducción a los negocios web	Metodologías de comercio electrónico	Desarrollo de recursos humanos globales
Economía de la empresa 1,2	Emprendimiento global y modelos de negocio	



## Desarrollo de sistemas web

El desarrollo de sistemas web, por regla general, incluye tanto la elaboración de páginas web en intranets corporativas y contenido para uso interno de la empresa como la elaboración de páginas web en Internet publicadas para uso externo. Generalmente, los desarrolladores de sistemas web codifican las páginas mediante

lenguajes de programación marcado como HTML5. Sin embargo, sus funciones también incluyen el uso de sistemas de gestión de contenido (CMS). En este curso de concentración, los estudiantes aprenderán a programar y codificar sistemas web y estudiarán las bases de las redes.

Materias		
Fundamentos de la tecnología de bases de datos	Introducción a los negocios web	Programación web 3
Estadística para TI	Temas avanzados en tecnología de bases de datos	Programación orientada a objetos
Programación informática (Python)	Teoría de la organización de la computación	Diseño de sistemas orientado a objetos
Fundamentos de matemáticas para informática aplicada	Fundamentos del trabajo en red	Ingeniería del software
Programación web 1, 2	Introducción a la tecnología web	Pensamiento de diseño
Aplicación de software para IA 1	Desarrollo de servicios web	Desarrollo de aplicaciones móviles

## Administración de redes

Los servicios de red son un elemento fundamental de los sistemas de información actuales. Los administradores de red crean redes de ordenadores y sistemas de servidores, resuelven obstáculos y administran y brindan soporte a estas redes y sistemas. Cuando

hay un problema en una red, el administrador resuelve el problema y conserva los datos en la red. En este curso de concentración, los estudiantes adquieren conocimientos sobre el funcionamiento de los sistemas de red y la seguridad de la información.

Materias		
Fundamentos de la tecnología de bases de datos	Aplicación de software para IA 1	Seguridad de la información
Estadística para TI	Administración del sistema	Ruteo y conmutación
Fundamentos de matemáticas para informática aplicada	Nuevas leyes para el emprendimiento	Estudios avanzados en redes
Programación web 1	Ruteo y conmutación avanzados	Introducción a la tecnología web
Teoría de la organización de la computación	Redes en la nube y virtualización	Desarrollo de servicios web
Programación informática (Python)	IoT y redes inalámbricas	Ciberseguridad
Fundamentos del trabajo en red	Sistemas de aplicación IoT	Temas avanzados de ética de la información

## IT Manga & Anime

Las industrias de contenido creativo de Japón, lideradas por el manga y el anime, son un atractivo mundial. En KCGI, los estudiantes experimentan innumerables situaciones con las que se pueden encontrar en las industrias creativas, como la elaboración de nuevos modelos comerciales basados en la investigación de modelos antiguos, y practican planificación y producción de anime. Este plan de estudios proporciona a los estudiantes

práctica para encontrar soluciones a problemas individuales recurrentes en la creación de contenido. Las TIC son indispensables en las industrias de contenidos y creativas, por lo que los estudiantes aquí aprenden a dominar las herramientas digitales. El plan de estudios también pretende desarrollar la habilidad de idear soluciones a distintas situaciones.

Materias		
Fundamentos de matemáticas para informática aplicada	Producción de audio digital	Contar historias y comunicación visual
Teoría de la organización de la computación	Efectos visuales especiales avanzados	Temas especiales en planificación, producción y promoción de anime
Fundamentos del dibujo para la animación A, B	Temas especiales en la industria de contenidos	Gráficos por ordenador
Programación web 1	Creación de animaciones digitales	Producción de animación digital
Efectos visuales especiales	Escritura de escenarios y storyboarding	Entretenimiento en TI
Procesamiento visual de imágenes	Desarrollo de contenido de rich media	Diseño de marca y gestión empresarial

## Turismo de TI

El plan de promoción turístico del gobierno japonés ha tenido un gran efecto en los últimos años. El número de visitantes extranjeros a Japón está aumentando rápidamente, habiendo alcanzado un máximo histórico de 31,88 millones de visitantes en 2019 (fuente: encuesta de la Organización Nacional de Turismo de Japón). Todas las ciudades en las que la KCGI tiene un campus (Kioto, Sapporo y Tokio) son muy populares entre los turistas, y eso crea una atmósfera que nos recuerda constantemente una de las necesidades y

problemas relacionados con los servicios turísticos. Esta área de concentración, especialmente dirigida a estudiantes de intercambio, se aprovecha de esas ventajas para explorar nuevos servicios turísticos y modelos comerciales que se sirvan de las tecnologías de la información. KCGI enseña a sus alumnos a resolver problemas del mundo real a través de actividades como el suministro de información turística en varios medios e idiomas y la digitalización, el análisis y la previsión de la actividad del cliente.

Materias		
Estadística para TI	Temas especiales en planificación, producción y promoción de anime	Comprender la sociedad japonesa
Programación informática (Python)	Ciencia de datos	Gestión de destinos turísticos
Fundamentos de matemáticas para informática aplicada	Economía de empresa 1	Análisis de datos turísticos
Programación web 1, 2	Diseño de marca y gestión empresarial	Temas avanzados en turismo de TI
Diseño de sistemas orientado a objetos	Comunicación mediática	Diseño de turismo
Desarrollo de contenido de rich media	Gestión de proyectos	Prácticas de turismo de TI
Contar historias y comunicación visual	Fundamentos de turismo de TI	Desarrollo de recursos humanos globales
Efectos visuales especiales	Fundamentos de turismo empresarial	Desarrollo de aplicaciones móviles

## Inteligencia artificial

La IA surgió a principios del siglo XXI como una tecnología fundamental destinada a transformar la sociedad. A medida que la teoría del Deep Learning avanzaba a pasos agigantados, la adquisición de Big Data a través de Internet se volvió cada vez más asequible y la velocidad y la capacidad de los microprocesadores y demás sistemas informáticos dieron pasos importantes. El alcance de las aplicaciones para IA se está expandiendo vertiginosamente y actualmente abarca la traducción automática, los vehículos de conducción autónoma, el procesamiento de la información médica, robots para servicios de enfermería y similares

y deportes electrónicos, así como propuestas de estrategias corporativas, nuevos enfoques para la gestión agrícola y demás aplicaciones comerciales.

En el campo de estudios dedicados de la KCGI en IA, los estudiantes comienzan adquiriendo una base en la teoría de la IA y su aprendizaje a través de ejemplos del mundo real de los campos en los que se aplica. El plan de estudios procede a explicar numerosos programas de software relacionados con la IA, con el objetivo de formar profesionales capaces de usar y aplicar esta tecnología.

Materias		
Estadística para TI	El aprendizaje automático y su aplicación	Informática médica de frontera
Introducción a la IA	Optimización combinatoria	Robótica e IA
Introducción a los algoritmos	Aplicación de software para IA 1, 2	Ciencia de datos
Programación informática (Python)	Teorías de la minería de datos	Sociedad e IA 1, 2
Fundamentos de la tecnología de bases de datos	Temas avanzados en tecnología de bases de datos	Programación informática (Java)
Teoría de la organización de la computación	Juegos y IA	Matemáticas para IA
Fundamentos de matemáticas para informática aplicada	Comprensión de lenguaje natural/Comprensión vocal	



## Materias de industria

Fintech	Agricultura	Náutico
Dinero y banca	La informática agrícola en la próxima generación	Fundamentos de las industrias marinas
Fundamentos de fintech	Economía agrícola	Diseño de sistemas de información marina
Diseño de sistemas fintech	Diseño de sistemas de información agrícola	
Salud y medicina	Marketing de contenidos	Educación
Información médica y leyes	Temas especiales en la industria de contenidos	Fundamentos de los sistemas de e-learning
Informática médica de frontera	La música en la TI	Diseño instruccional en el negocio de e-learning
Diseño de sistemas de información médica	Entretenimiento en TI	Desarrollo de software didáctico de e-learning
	Entretenimiento en TI Estrategia de promoción de contenidos	Informática bibliotecaria
		Estudio comparativo internacional de educación escolar y corporativa

## Optativas de apoyo

Fundamentos de matemáticas para informática aplicada	Comunicación en los medios	La vanguardia de la tecnología de la información aplicada A
Estadística para TI	Comunicación empresarial TIC	La vanguardia de la tecnología de la información aplicada B
Habilidad de comunicación técnica	Temas avanzados en diseño de sistemas	Comunicación empresarial TIC avanzada
Presentación del negocio	Temas avanzados en teoría de sistemas	Habilidad de comunicación técnica en inglés
Comunicación empresarial 1, 2	Ingeniería de sistemas de producción	
Pensamiento lógico	Automatización de procesos robóticos	

## Obligatorias

Comunicaciones profesionales en la industria de las TIC	Teoría de liderazgo	Bases de proyecto
---	---------------------	-------------------

## Proyecto de máster

Informe de máster	Proyecto de máster	Proyecto de máster honorífico	Tesis de máster honorífica
-------------------	--------------------	-------------------------------	----------------------------

# Pasos para adquirir un título profesional

Estudiantes de primer año  
Primer semestre

1

## Estudio intensivo de conocimientos básicos

- Ceremonia de ingreso/Orientación para nuevos estudiantes /Consulta académica
- Exámenes regulares de primavera
- Clases intensivas de verano

### Una vida estudiantil plena

- Damos la bienvenida a las nuevos estudiantes
- Prácticas en una universidad asociada en el extranjero (profesor invitado)
- Prácticas empresariales con una empresa privada
- Conciertos
- Orientación profesional



Estudiantes de primer año  
Segundo semestre

2

## Adquisición de conocimientos altamente especializados Comenzar a preparar el proyecto de máster

- Comienzo de los preparativos del proyecto de máster
- Exámenes regulares de otoño
- Clases intensivas de primavera
- Clases especiales de profesores japoneses y extranjeros de renombre

### Una vida estudiantil plena

- Orientación profesional
- Clases de ayuda para la búsqueda de empleo
- Festival de noviembre



Estudiantes de segundo año  
Tercer semestre

3

## Estudio de asignaturas prácticas y más avanzadas Comenzar a trabajar en su proyecto de máster

- Comienzo del trabajo en el proyecto de máster
- Exámenes regulares de primavera
- Clases intensivas de verano

### Una vida estudiantil plena

- Presentaciones en el campus de compañías privadas
- Obtención de calificaciones varias
- Prácticas en una universidad asociada en el extranjero (profesor invitado)
- Conciertos
- Participación en varios concursos



Estudiantes de segundo año  
Cuarto semestre

4

## Actividades y estudio para mejorar la especialización Fin del tema del proyecto de máster

- Entrevista sobre el proyecto de máster mediante una presentación oral
- Clases especiales de profesores japoneses y extranjeros de renombre
- Premios KCG(anuncio de los proyectos más destacados en KCG y KCGI)
- Ceremonia de entrega del título

### Una vida estudiantil plena

- Celebración por finalizar el grado



# Presentación de la facultad

EN KCGI hay menos de 10 alumnos por cada miembro de la facultad.

Con el fin de lograr nuestro objetivo de desarrollar líderes que brillarán en el escenario global de los negocios de TI, la facultad de KCGI, con personas de todo el mundo, está compuesta por autoridades de nivel mundial en los campos de la informática, la administración de empresas y la pedagogía, junto con expertos con una gran experiencia planeando y llevando a cabo estrategias de TI en grandes empresas.

## Objetivo de la facultad

KCGI ha preparado un entorno donde cada estudiante pueda estudiar del modo que se adecue a sus aspiraciones futuras, con el asesoramiento de los miembros de la facultad.

La facultad de KCGI juega dos papeles importantes. En primer lugar, la facultad de KCGI desempeña el papel

de recursos educativos. Para los estudiantes, los profesores son un recurso educativo similar a los libros de texto, las tesis y el material didáctico, incluyendo varios soportes, los campos de experiencia y los compañeros de clase. Los estudiantes pueden aprender de nuestros profesores la información necesaria para lograr sus objetivos.

El segundo papel que lleva a cabo la facultad de KCGI es la de coordinadores de estudio. Los profesores planifican y solidifican el proceso de estudio con el fin de facilitar la comprensión de los contenidos por parte de los estudiantes. Vincular a los estudiantes con diversos recursos de estudio es el papel que los profesores llevan a cabo como coordinadores de estudio. En KCGI creemos que nuestra facultad tiene el deber de cumplir con estas funciones y de proporcionar el máximo apoyo para que cada estudiante pueda alcanzar sus metas de estudio.

## ◆ Profesores

	<b>Yoichi Terashita</b> Profesor / Vicepresidente Licenciado en la Universidad de Kioto Doctor en Filosofía en la Universidad de Iowa, EE. UU. Profesor emérito en el Instituto Tecnológico de Kanazawa Antiguo Miembro de JICA (Agencia Japonesa de Cooperación Internacional) Experto en Tailandia
	<b>Shigeru Eiho</b> Profesor / Vicepresidente Licenciado en Ingeniería en la Universidad de Kioto Doctor en Ingeniería en la Universidad de Kioto Profesor emérito de la Universidad de Kioto Antiguo Presidente del Instituto de Ingeniería de Sistemas, de Control y de la Información Consejero del Instituto de Ingeniería de Sistemas, de Control y de la Información Supervisor de la Sociedad Japonesa de Tecnología de Imagen Médica (JAM IT) Miembro del Instituto de Ingeniería Electrónica, de la Información y la Comunicación
	<b>Shinji Tomita</b> Profesor / Vicepresidente Licenciado en Ingeniería en la Universidad de Kioto; Doctor en Ingeniería en la Universidad de Kioto (especialidad en Ingeniería Eléctrica); Profesor de Ingeniería en la Universidad de Kioto Profesor emérito en la Universidad de Kioto; Antiguo decano de la Escuela de Postgrado de Informática de la Universidad de Kioto; Antiguo director del Centro de Medios Generales de la Universidad de Kioto; Antiguo profesor y director de la Sección Administrativa de la Base de Sistemas de Material y Células Integradas de la Universidad de Kioto; Antiguo profesor de la Universidad de Kyushu; Profesor asesor en el Instituto Harbin de Tecnología Miembro del Comité del Programa de Dirección de Educación Doctoral en Campo Combinado (Informática) Otros puestos pasados incluyen: miembro del Comité TIC10 de la Federación Internacional para el Procesamiento Informático (IFIP); Administrador de la Sociedad de Procesamiento de Información de Japón (IPSJ); Director de la Sede de Kansai del IPSJ; Director invitado en investigación de Ciencia Avanzada en el Instituto de Kioto de Investigación de Tecnología y Gestión (ASTEM R1/Kioto); Miembro del Consejo de TI de la Prefectura de Kioto; Miembro del Comité de Examen de Expertos del Consejo para la Ciencia, Tecnología e Innovación (CSTI); Comité de Examen y Evaluación de Proyectos de Desarrollo de Superordenadores de Exascale; Presidente del Panel de Expertos de la Prefectura de Kioto para Políticas sobre Informática Miembro del Instituto de Ingenieros de Comunicaciones, Información y Electrónica (IEICE); Miembro del IPSJ
	<b>Gary Hoichi Tsuchimochi</b> Profesor / Vicepresidente Licenciatura y máster en Arte en la Universidad de California (EE. UU.); Máster en Estudios de Asia Oriental, Máster en Educación (Ed. M.) y Doctorado en Educación (Ed. D.) en la Universidad de Columbia (EE. UU.); Doctorado en Educación en la Universidad de Tokio. Exinstructor a tiempo completo en el Departamento de Educación de la Facultad de Humanidades de la Universidad de Hiroshima; Exprofesor de Ciencias Humanas en la Escuela de Postgrado de la Universidad Femina de Toyo Eiwa; Exprofesor del Centro Educativo del siglo XXI de la Universidad de Hiroshima; Exprofesor de la Universidad de Kokushikan; Exprofesor de Ciencias Humanas en la Escuela de Postgrado de la Universidad de Victoria (Canadá); Investigador asociado en el Centro de Estudios Japoneses Mark T. Orr de la Universidad del Sur de Florida; Profesor asociado en el Centro de Estudio de Educación Superior de la Universidad de Nagoya. Profesor examinador en el Ministerio de Educación, Cultura, Deportes, Ciencia y Tecnología (MEXT); Consejo de Establecimiento Universitario (Educación Comparada, Historia de la Educación en Japón, Estudio práctico básico en Ciencias Humanas (Educación), Estudio práctico básico en Teoría Pedagógica de la Humanidad (I y II)); Certificado de Consejero Escolar de la Universidad de Brigham Young, EE. UU.; Profesor examinador en el Consejo de Establecimiento Universitario MEXT (Historia Comparada de la Educación); Certificado de formación en portafolios de enseñanza en la Institución de Evaluación Universitaria y Grados Académicos de la Universidad de Dalhousie (Canadá).
	<b>Nguyen Ngoc Binh</b> Profesor / Vicepresidente Licenciatura en matemáticas aplicadas en la Universidad Estatal de Chisinau (Universidad Estatal de Moldavia actualmente); Máster en ingeniería, Escuela de Postgrado de Ingeniería de la Universidad Tecnológica de Toyohashi; Doctorado en ingeniería básica, Escuela de Postgrado de Ciencias de la Ingeniería de la Universidad de Osaka (Doctorado en Ingeniería); Profesor emérito de la Universidad Tecnológica de Toyohashi. Expresidente de la Universidad de Ingeniería y Tecnología de VNU, Hanoi; Exdirector del Instituto Francófono de Informática de VNU, Hanoi; Exdirector del Centro de Redes de Información Bibliotecaria de HUT, Hanoi. Miembro de ACM/IEEE; Instituto de Ingeniería de Electrónica, Información y Comunicación (IEICE); Asociación para el Procesamiento de la Información de Vietnam (VAIP); Sociedad de Informática Aplicada de Japón (NAIS); asesor internacional del Instituto Nacional de Tecnología de la Información y las Comunicaciones (NICT), expresidente de la Asociación de Radio y Electrónica de Vietnam (REV).
	<b>Masaki Nakamura</b> Profesor / Director del campus satélite de Sapporo Licenciado en Economía en la Universidad Aoyama Gakuin Tras trabajar en Nihon Unisys, Ltd., fundó dGIC Inc. en 1987. Presidente-Director de la compañía. Director Jefe de la Unión Industrial de Seguros Sanitarios Informáticos de Hokkaido Presidente de la Asociación Industrial de Sistemas de Información de Hokkaido Presidente de la Federación Industrial de la Información All Nippon
	<b>Hisaya Tanaka</b> Profesor / Director del campus satélite de Tokio Licenciado en Ingeniería por la Universidad de Waseda Antiguo Gerente interino de la División de Soporte de Sistemas, Fujitsu Limited Antiguo Director de Fujitsu University Antiguo Director ejecutivo y gerente de la Sede de Desarrollo de Recursos Humanos de las TIC, Agencia de Promoción de las Tecnologías de la Información (IPA) Titulado como educador sénior por la Sociedad Japonesa de Educación en Ingeniería Miembro del Comité de Planificación de Proyectos, Sociedad Japonesa de Educación en Ingeniería Miembro del consejo de la Mitou Foundation

	<b>Masanori Akaishi</b> Profesor Licenciatura en Ingeniería en la Universidad de Tokio y máster en Ingeniería (con especialización en ingeniería matemática y física de la información) en la Escuela de posgrado de Ingeniería de la Universidad de Tokio Ejecutivo especialista en TI en IBM Japan Actualmente trabaja en una empresa de consultoría afiliada con el extranjero
	<b>Isao Akiyama</b> Profesor Licenciado en Ingeniería, Universidad de Waseda. Gerente de laboratorio, sala 2046, Centro de Investigación y Desarrollo Tecnológico Nihon Unisys.
	<b>Katsunori Ishida</b> Profesor Licenciatura y maestría en ingeniería (con especialización en ingeniería numérica) en la Universidad de Kioto. Exgerente general en el departamento de Ingeniería, división de tecnología de Nippon Avionics Co., Ltd.; exauditor de sistemas de información certificada (CISA), Estados Unidos; exdirector del campus de Rakuoh de la KCG y director del Centro de investigación informática de la KCG
	<b>Hiroyuki Itoh</b> Profesor Licenciado en Economía en la Universidad Hokkai-Gakuen Tras trabajar en la Universidad de Hokkaido, fundó Crypton Future Media Inc. en 1995. Presidente de la compañía. Creador de "Hatsune Miku".
	<b>Tsuneo Imai</b> Profesor Licenciado en Ingeniería en la Universidad de Kioto Maestría en Ingeniería en la Universidad de Kioto Antiguo Gerente Senior en División de Sistemas, Fujitsu Ltd. Antiguo Vicepresidente, Fujitsu Learning Media Co. Vicepresidente, Asociación Japonesa de Aprendizaje Electrónico
	<b>Masaharu Imai</b> Profesor Licenciado en Ingeniería, Universidad de Nagoya. Completó el curso de doctorado en la Escuela de Postgrado de la Universidad de Nagoya (con especialización en Ciencias de la Computación), Doctor en Ingeniería. Profesor emérito y antiguo profesor de la Universidad de Osaka. Antiguo profesor, Universidad Tecnológica de Toyohashi Antiguo profesor asociado invitado, Universidad de Carolina del Sur, EEUU. Miembro vitalicio de IEEE y miembro de la Asociación de Estándares IEEE Miembro Silver Core de IFIP y miembro de IFIP TC10 WG10.5 Miembro de la Sociedad de Procesamiento de la Información de Japón (IPSA) y del Instituto de Ingenieros Electrónicos, de Información y Comunicación (IEICE) Miembro asociado del Comité de Tecnología de Semiconductores y Diseño de Sistemas de la Asociación Japonesa de Industrias de Electrónica y Tecnología de la Información (JEITA) Director Representante, AISIP Solutions Co. Director, Techsor Inc.
	<b>William K. Cummings</b> Profesor Licenciado en Arte en la Universidad de Michigan, EE. UU. Doctor en Filosofía en la Universidad de Harvard, EE. UU. Antiguo Profesor de Educación Internacional, Universidad George Washington, EE. UU.
	<b>Koji Ueda</b> Profesor Licenciado en Ingeniería en la Universidad de Kansai Máster en Ingeniería en la Escuela de Postgrado de la Universidad de Kansai Máster en Ciencias Informáticas en el Instituto Tecnológico de Rochester, EE. UU. Antiguo Empleado de Matsushita Electric Works, Ltd. Miembro de JICA (Agencia Japonesa de Cooperación Internacional) Experto (TIC) en Mozambique
	<b>Toshio Okamoto</b> Profesor Máster en Psicología Educativa en la Universidad de Tokio Gakugei. Doctor en Ingeniería en el Instituto Tecnológico de Tokio Profesor emérito de la Universidad de Electrocomunicaciones Antiguo director académico, ex Director de Estudios de Sistemas de Información y ex Jefe del Centro de Intercambio Internacional de la Universidad de Electrocomunicaciones Presidente de la Asociación Japonesa para la Educación de los Estudios de Información Antiguo Presidente de la Sociedad Japonesa para la Información y Sistemas en la Educación Antiguo Director de la Sociedad Japonesa para la Tecnología Educativa. Presidente del comité ejecutivo del E-learning AWARD Miembro del Instituto de Ingeniería Electrónica, de la Información y la Comunicación. Presidente del ISO/SC36-WG2 Premio IPSJ Contribution Award de 2013 de la Sociedad Japonesa de Procesamiento de Información
	<b>Yoshitaka Kai</b> Profesor Licenciado en Ingeniería en la Universidad de Kioto; Máster en Ingeniería y doctorado en Ingeniería en la Universidad de Kioto (especialidad en Ingeniería Matemática); Profesor de Comercio en la Escuela de Postgrado de la Universidad Kwansai Gakuin Antiguo empleado de Teijin Limited; Antiguo director general de Mitsubishi Trust and Banking Corporation Antiguo profesor asociado en los Estudios de ADE de la Universidad de Kobe; Antiguo profesor especialista de la Escuela de Postgrado de la Universidad Kwansai Gakuin (director de Investigación en Estrategia de Gestión) Profesor emérito de la Universidad Kwansai Gakuin
	<b>Hideaki Kashihara</b> Profesor Licenciado en Ingeniería en la Universidad Prefectural de Osaka Máster en Ingeniería en la Universidad Prefectural de Osaka Doctor en Ingeniería en la Universidad de Okayama Ingeniero profesional certificado en MOT e Ingeniería de la Información. Coordinador certificado de TI Antiguo Jefe de Proyectos en Dainippon Screen MFG, Co., Ltd.
	<b>Hiromi Kitayama</b> Profesor Miembro de la Sociedad de Sistemas de la Información de Japón Asesor de negocios de supervisión en Comway co.ltd. Asesor en ALBASU Co.Ltd. Asesor de la Asociación de Industrias de la Información de Kioto Fundador y primer director representante de KEISHIN SYSTEM RESEARCH CO.LTD. Antiguo Presidente de la junta directiva de la Asociación de Sistemas Informáticos de Kioto Antiguo Presidente Ejecutivo de ALPHALINE CO.,LTD
	<b>Akihiro Kimura</b> Profesor Licenciado y Máster en Ciencia en el Instituto Tecnológico de Kioto Ingeniero Técnico (Redes, Seguridad de la Información) Director del campus Rakuoh del Kyoto Computer Gakuin Director de la Asociación Japonesa (Nippon) de Sistemas de la Información.

	<p><b>Cyril Koshyk</b> <i>Profesor</i></p> <p>Licenciado en Tecnología de la Información, Facultad de Económicas de Cracovia (Polonia) Fundador de Cinemat Studio; Fundador de Dark Horizon Studio. Ha participado como supervisor de efectos especiales en la producción y edición de vídeo de efectos especiales complejos dentro de la industria de la televisión. Ha participado en un gran número de proyectos, entre ellos "300", "Elysium", "Ahora me ves", "After Earth", "Silent Hill: Revelation" "Prometheus".</p>
	<p><b>Masashi Kuratani</b> <i>Profesor</i></p> <p>Licenciado en Ciencias y Tecnología, Curso de posgrado en Investigación Operativa (equivalente a un máster en Ciencias y Tecnología), Academia Nacional de Defensa de Japón, Fuerza de Autodefensa Marítima de Japón (JMSDF) Antiguo jefe de navegación, destructor JDS Hatsuyuki; ex capitán, destructor JDS Umigiri; ex primer oficial, destructor JDS Yudachi, JMSDF Antiguo instructor (Historia Militar), Curso de Formación de Oficiales, Escuela de Primer Servicio, JMSDF Antiguo instructor (Táctica), Curso de Formación de Oficiales, 1ª Escuela de Servicio, JMSDF Completó el curso de máster en Historia de Asia Oriental en la Escuela de Posgrado de Literatura de la Universidad de Bukkyo Antiguo instructor (Estrategia y Asuntos Militares), Seminario de Historia Militar, Departamento de Educación e Investigación de Estrategia Defensiva, Escuela superior, JMSDF</p>
	<p><b>Hong Seung Ko</b> <i>Profesor</i></p> <p>Licenciado en Ingeniería en la Universidad de Tong Gok, Corea Doctor en Ingeniería en la Universidad de Kioto Antiguo Gerente de Estrategias de la Información, Samsung Electronics Co., Ltd. Antiguo Director General de Harmony Navigation, Co., Ltd. Miembro del Comité Técnico, Asociación CALS/EC, Corea</p>
	<p><b>Tadashi Kondo</b> <i>Profesor</i></p> <p>Licenciatura en Ingeniería en la Universidad de Tokushima Máster de Ingeniería y doctorado en Ingeniería en la Universidad de Osaka Exdirector de Investigación de Control en el Centro de Investigación y Desarrollo de Sistemas Industriales y de Energía de Toshiba Corporation Ex profesor en la Facultad de Medicina; exprofesor en la Facultad de Ciencias de la Salud; exprofesor en la Facultad de Ciencias Orales; y profesor emérito de la Universidad de Tokushima</p>
	<p><b>Kazuyuki Sakka</b> <i>Profesor</i></p> <p>Licenciado en Ciencia en la Universidad de Kioto Doctor en Ciencia en la Universidad de Kioto Antiguo Académico a tiempo parcial en la Universidad de Kioto</p>
	<p><b>Takashi Sato</b> <i>Profesor</i></p> <p>Licenciatura en Ciencias de la Informática de la Facultad de Ingeniería del Instituto de Tecnología de Nagoya Doctor en Ingeniería (especializado en ingeniería de infraestructura) en la Universidad de Tottori Ex director general de NEC Corporation</p>
	<p><b>Eiki Satomi</b> <i>Profesor</i></p> <p>Máster en Administración de Negocios en la Universidad de Comercio de Otaru Después de trabajar en Nanko Building Ltd. y DATT, Ltd. (actual DATT Japan INC.), fundó Media Magic Co., Ltd. en 1996. Presidente-Director de la compañía. Vicepresidente de la Asociación de la Industria de Sistemas de la Información de Hokkaido Representante del Consejo de Promoción de Contenido Móvil de Hokkaido Primer miembro de la Cámara de Comercio e Industria de Sapporo Segundo Comité Examinador de Estrategias de TI de Hokkaido</p>
	<p><b>Sanford Gold</b> <i>Profesor</i></p> <p>Licenciado en Artes por la Universidad de Michigan, EE. UU. Máster en Artes, doctor en Educación por la Universidad de Columbia, EE. UU. Director principal del programa de aprendizaje, ADP, LLC. Director de aprendizaje, Prudential Financial Inc. Consejero educativo, EY</p>
	<p><b>Peiyan Zhou</b> <i>Profesora</i></p> <p>Licenciatura en Artes del Departamento de Lengua y Literatura China en la Universidad de Pekín, máster en Artes y Ciencias de la Facultad de Ciencias de la vida y el medio ambiente en la Universidad Prefectural de Kioto Director de Huitai Cultural Development Co., Ltd. (China)</p>
	<p><b>Yuexin Sun</b> <i>Profesor</i></p> <p>Licenciatura en Artes de la Escuela de Estudios Japoneses en la Universidad de Estudios Extranjeros de Tianjin Máster en Artes y Ciencias de la Facultad de Ciencias de la vida y el medio ambiente en la Universidad Prefectural de Kioto Doctorado en Ingeniería en el Departamento de Arquitectura de la Universidad de Kioto Presidente de Huitai Cultural Development Co., Ltd. (China)</p>
	<p><b>Yutaka Takahashi</b> <i>Profesor</i></p> <p>Título en Ingeniería por la Universidad de Kioto, máster en Ingeniería (especialidad en matemáticas aplicadas y física) por la Escuela de Posgrado de la Universidad de Kioto (retirado del programa) Doctor del programa con orientación investigacional aprobada en la Escuela de Posgrado de la Universidad de Kioto (especialidad en matemáticas aplicadas y física), doctor en Ingeniería por la Universidad de Kioto Profesor emérito de la Universidad de Kioto. Ex Profesor de Investigación Informática de la Universidad de Kioto. Ex Profesor del Instituto de Ciencia y Tecnología de Nara Antiguo Profesor visitante de la Universidad de Paris-Sur (Francia). Ex Profesor visitante del Instituto Francés de Investigación en Ciencias Computacionales y Automoción Miembro de la Sociedad Japonesa de Operaciones para la Investigación/Jefe del proyecto de I+D para desarrollar una tecnología integrada de comunicación y radiodifusión que utilice redes de televisión por cable conectadas a varios niveles del Instituto Nacional de Tecnologías de la Información y de la Comunicación</p>
	<p><b>Ryohei Takahashi</b> <i>Profesor</i></p> <p>Licenciado en Ciencias, máster en Ciencias (especialidad en Matemáticas), doctor (Ingeniería) por la Universidad de Waseda Antiguo Profesor de Ingeniería de Sistemas de la Información, Instituto Tecnológico de Hachinohe Antiguo consejero de investigación en programas de doctorado, Instituto Tecnológico de Hachinohe Antiguo Empleado, NTT Yokosuka R&amp;D Center Antiguo Empleado, NTT Secure Platform Laboratories</p>
	<p><b>Yasuhiro Takeda</b> <i>Profesor</i></p> <p>Director ejecutivo de Gainax Kyoto Co., Ltd. Miembro del grupo Escritores de Ciencia ficción y Fantasía de Japón (SFWI) y del Club de Autores del Espacio de Japón (SACJ) Miembro fundador de Gainax. Productor de muchas de las obras animadas más conocidas de Japón, incluidas Nadia: el Secreto de la Piedra Azul y Tengen Toppa Gurren-Lagann</p>

	<p><b>Toshiaki Tateishi</b> <i>Profesor</i></p> <p>Licenciado en Comercio por la Universidad de Waseda Director Representante de MandalaNet Limited Director General y Vicepresidente de la Asociación Japonesa de Proveedores de Internet Director Jefe de la Organización de Redes de Alta Velocidad Inter-Zona Director Representante de Internet Intelligence Okinawa Co. Ltd Director del Consorcio por la Promoción del Uso Apropiado de Web y Email</p>
	<p><b>Masayoshi Tezuka</b> <i>Profesor</i></p> <p>Licenciado en Ingeniería en la Universidad de Osaka Máster en Ingeniería en la Universidad de Osaka Antiguo Investigador Senior en los Laboratorios Fujitsu Ltd. Antiguo Gerente Senior del Instituto Fujitsu de Gestión Ltd. Antiguo Profesor Asociado de Ingeniería de la Información, Instituto Tecnológico de Kanazawa</p>
	<p><b>Shozo Naito</b> <i>Profesor</i></p> <p>Licenciado en Ingeniería en la Universidad de Kioto Máster en Ingeniería en la Universidad de Kioto Director del campus de Kamogawa de la Kyoto Computer Gakuin Antiguo Investigador Jefe de los Laboratorios de la Plataforma de Intercambio de Información de NTT Profesor Asesor de la Agencia de Seguridad de la Información de Corea</p>
	<p><b>Yukihiro Nakamura</b> <i>Profesor</i></p> <p>Licenciado en Ingeniería por la Universidad de Kioto; Máster en Ingeniería por la Universidad de Posgrado de Kioto (titulado en Ingeniería Matemática), Doctor en Ingeniería Profesor emérito de la Universidad de Kioto; Profesor de la Escuela de Posgrado de Informática de Kioto; antiguo profesor del Instituto de Investigación de Ingeniería General, Universidad de Ritsumeikan Antiguo Gerente Departamento de Investigación del Procesamiento del Conocimiento del Centro de Investigación de Redes de Transmisión de la Información, NTT Corporation; Gerente del Centro de Investigación del Procesamiento de la Transmisión a Alta Velocidad, Centro de Investigación de Redes de Transmisión de la Información, NTT Corporation; Primer líder de grupo de PARTHENON; Presidente de la Asociación sin ánimo de lucro de Investigación PARTHENON, antiguo Presidente del Instituto de Investigación de Ciencias, Tecnologías y Gestión Avanzadas del Instituto de Investigación de Kioto</p>
	<p><b>Nitza Melas</b> <i>Profesora</i></p> <p>Principal vocalista del espectáculo Cirque de Soleil, cantante y compositora Antigua Profesora del Instituto de Músicos Ganadora del premio "Artista musical mundial del año" en los XVII Premios de la Música Los Ángeles de Hollywood Ganadora del premio "Artista del año" en la Gala de los Premios Deka, y muchos más Interpretó las canciones de los anuncios realizados de SxL y Estima de TOYOTA, y ha realizado voice-overs para animación, videojuegos y mucho más</p>
	<p><b>Yasuhiro Noishiki</b> <i>Profesor</i></p> <p>Licenciado en Ciencia e Ingeniería en la Universidad de Ritsumeikan Anteriormente trabajó en Hewlett-Packard Development Company, L.P.</p>
	<p><b>Akira Hasegawa</b> <i>Profesor</i></p> <p>Licenciado en Ciencia en el Instituto Tecnológico de Rochester, EE. UU. Máster en Ciencia en el Instituto Tecnológico de Rochester, EE. UU. Director de Planificación: Desarrollo Internacional en Educación Informática (NPO)</p>
	<p><b>Koichi Hasegawa</b> <i>Profesor</i></p> <p>Licenciado en Ingeniería por la Universidad de Hokkaido Máster en Letras por la Universidad Estatal de Pensilvania Doctor en Filosofía por la Universidad de Hokkaido Antiguo Cámara en los informativos de la NHK</p>
	<p><b>Peter G. Anderson</b> <i>Profesor</i></p> <p>Licenciado en Ciencia en el Instituto Tecnológico de Massachusetts, EE. UU. Doctor en Filosofía en el Instituto Tecnológico de Massachusetts Antiguo Programador Senior en la División Informática de RCA. Profesor emérito del Instituto Tecnológico de Rochester, Informática, EE. UU.</p>
	<p><b>Masao Fukushima</b> <i>Profesor</i></p> <p>Licenciatura en Ingeniería y máster en Ingeniería en el Departamento de Informática y Ciencias Matemáticas, y doctorado en Ingeniería de la Universidad de Kioto Profesor emérito; exprofesor de Informática en la Universidad de Kioto Exprofesor de la División de Ciencias de la Información del Instituto de Ciencia y Tecnología de Nara Exprofesor de la Facultad de Ciencias e Ingeniería y Escuela de Posgrado de la Universidad de Nanzan Miembro de la Sociedad de Investigación de Operaciones de Japón</p>
	<p><b>Takao Fujiwara</b> <i>Profesor</i></p> <p>Licenciatura en astrofísica, Universidad de Kioto; Doctorado en astrofísica, Escuela de Posgrado de la Universidad de Kioto; Doctorado en Ciencias. Profesor emérito de la Universidad de Artes de la Ciudad de Kioto; Exprofesor y jefe del Departamento de Bellas Artes, Universidad de Artes de la Ciudad de Kioto. Exinstructor a tiempo parcial, Kyoto Computer Gakuin.</p>
	<p><b>Masaki Fujiwara</b> <i>Profesor</i></p> <p>Máster en la Escuela de Posgrado de Ciudades Creativas de la Universidad de Osaka; Doctorado en Ciencias de Gestión Informática de la Universidad Setsunan; Consultor SME Exgerente y consejero jefe del Departamento de Planificación de Gestiones, KSR Co., Ltd. Exprofesor del Departamento de Conceptos Empresariales de la Universidad de Miyagi; Director de los Estudios de Planificación Empresarial de la Universidad de Miyagi; Director asistente de investigación de los Estudios de Investigación de Planificación Empresarial de la Universidad de Miyagi; Exorador de la Escuela Empresarial Bond de la Universidad de Bond (BBT MBA) Profesor asociado de la Universidad de Miyagi</p>
	<p><b>Masahiro Furusawa</b> <i>Profesor</i></p> <p>Licenciatura en Ingeniería y máster en Ingeniería (especialidad en ingeniería de control) en la Universidad de Keio Exingeniero de sistemas en Nomura Research Institute, Ltd. Ingeniero del valor industrial, SAP Japan Co., Ltd. Profesor a tiempo parcial en la Universidad de Miyagi</p>

	<p><b>Fredric Jon Laurentine</b> <i>Profesor</i></p> <p>Licenciado en Artes en la Universidad de Brown, EE. UU.  Máster en Administración de Negocios en la Universidad de Harvard, EE. UU.  Anteriormente trabajaba en Procter &amp; Gamble, EE. UU. Anteriormente trabajaba en Computer Associates, EE. UU.  Anteriormente trabajaba en Sun Microsystems, Inc., EE. UU. Fundador y Presidente, Two Eyes Two Ears, EE. UU.</p>
	<p><b>Naoya Bessho</b> <i>Profesor</i></p> <p>Licenciatura en Derecho, Universidad de Keio.  Diversos puestos en Yahoo Japan Corporation, entre ellos gerente del Departamento Legal, director ejecutivo, gerente del Departamento de Planificación de Políticas, supervisor superior de Cumplimiento, gerente de la Oficina Presidencial, director de Publicidad, Derecho, Planificación de Políticas y Servicios Públicos y director de Inteligencia. Asesor principal de Yahoo Japan Corporation en la actualidad.  Director representante de Luke Consultants Co., Ltd.  Director del Instituto de Estrategia Kiocho, Inc.; director de la Asociación de Derecho e Informática de Japón; Director de la Asociación de Información Genética; Director de la Federación de Tecnología de la Información de Japón.</p>
	<p><b>Mark Hasegawa-Johnson</b> <i>Profesor</i></p> <p>Licenciado en Ciencias, Máster en Ciencias, Doctor (Ingeniería Eléctrica y Computacional) por el Instituto Tecnológico de Massachusetts, EE.UU.  Profesor, Universidad de Illinois, EE.UU. Investigador, Centro de Ciencias Digitales Avanzadas, Singapur  Antiguo Profesor Asociado, Universidad de Illinois, EE.UU.  Antiguo Miembro del Programa Postdoctoral, Universidad de California en Los Ángeles, EE.UU.  Antiguo Asistente de Investigación, Instituto Tecnológico de Massachusetts, EE.UU. Antiguo Ingeniero, Fujitsu Laboratories Ltd.  Antiguo Interno de Tecnología, Motorola Corporate Research Laboratorie, EE.UU.</p>
	<p><b>Masanobu Matsuo</b> <i>Profesor</i></p> <p>Licenciado en Ingeniería por la Universidad de Kioto Máster en Ciencias por la Universidad de California (Santa Barbara)  Doctor en Filosofía por la Universidad de California (Santa Barbara)  El primer representante de la sección de investigación sobre software en Sumitomo Electric Industries Ltd. EE.UU.  Tras dejar la compañía, fundó Twin Sun Inc. (nombre actual: Open Axis Inc) en EE.UU. Como consejero delegado, se ha encargado de variados proyectos de desarrollo y planificación de software a gran escala, de desarrollo de software para el sector de la TI médico-sanitaria, y la consultoría.</p>
	<p><b>Hiroko Mano</b> <i>Profesora</i></p> <p>Profesora de literatura con licenciatura y doctorado en Artes (con especialización en historia del arte) de la Universidad de Waseda  Doctorado en filosofía con especialización en historia del arte en la Universidad Humboldt de Berlín</p>
	<p><b>Maya Bentz</b> <i>Profesora</i></p> <p>Licenciada en Artes en la Universidad Estatal de Tbilisi, Georgia  Doctora en Educación en el Teachers College, Universidad de Columbia, EE. UU.  Profesora invitada en la Universidad de Purdue, EE. UU.  Antigua Coordinadora de Proyectos Internacionales, Proyecto de Aprendizaje a Distancia, Universidad de Columbia</p>
	<p><b>Kozo Mayumi</b> <i>Profesor</i></p> <p>Licenciatura en Ingeniería de Gestión del Instituto Tecnológico de Nagoya  Máster y doctorado de Ingeniería en la Universidad de Kioto (con especialización en ciencias de la informática)  Finalización parcial del doctorado en Economía de la Universidad de Vanderbilt, y máster de Economía  Exempleado en Toyo Aluminium K.K. Exprofesor a tiempo parcial en la Academia de Computación de Kioto  Exprofesor de la Universidad de Tokushima  Miembro del comité editorial de varias revistas especializadas, incluidas la Ecological Economics, Ecosystem Services y la revista Journal of Economic Structures</p>
	<p><b>Milan Vlach</b> <i>Profesor</i></p> <p>Licenciado en Ciencia en la Universidad Charles, República Checa  Doctor en Ciencias Naturales en la Universidad Charles, República Checa  Doctor en Filosofía en la Universidad Charles, República Checa  Doctor en Ciencias en la Academia Checoslovaca de Ciencias  Antiguo Profesor de la Universidad Charles, República Checa  Antiguo Profesor de Ciencia de la Información, Instituto Avanzado Japonés de Ciencia y Tecnología (JAIST)</p>
	<p><b>Sonoyo Mukai</b> <i>Profesora</i></p> <p>Licenciada en Ciencia y Doctora en Astrofísica en la Universidad de Kioto Antigua Profesora del Instituto Tecnológico de Kanazawa  Antigua profesora del Departamento de Ciencia y Tecnología de la Universidad Kinki  Directora y Presidenta de la Sociedad Japonesa de Detección Remota  Auditora y Directora Permanente de la Asociación Japonesa de la Ciencia y la Tecnología Aerosólicas  Comité Especializado de la Sociedad Japonesa por la Promoción de la Ciencia  Comité de la Detección Remota Asia-Pacífico Comité de la Rama Japonesa de Mujeres Graduadas en Ciencias</p>
	<p><b>Tadashi Mukai</b> <i>Profesor</i></p> <p>Licenciado en Ciencia, Máster en Física y Doctor en Física en la Universidad de Kioto Profesor emérito en la Universidad de Kobe  Miembro de la Unión Astronómica Internacional Miembro Especial de la Sociedad Astronómica de Japón (Ex Director de una oficina secundaria)  Miembro de Sociedad Japonesa de Ciencias Planetarias (Ex Presidente) Presidente del Consejo de Administración del Observatorio de Nishi-Harima  Antiguo Profesor del Instituto Tecnológico de Kanazawa Antiguo Profesor de la Universidad de Kobe  Antiguo Profesor Invitado de la Agencia de Exploración Aeroespacial de Japón Antiguo Jefe del Centro de Ciencia Planetaria de la Universidad de Kobe</p>
	<p><b>Shizuka Modica</b> <i>Profesora</i></p> <p>Licenciada en Letras por la Universidad de Doshisha Máster en Educación por la Universidad de Harvard, EE.UU.  Doctora en Filosofía por la Universidad de Virginia, EE. UU. Cofundadora y socia del i.m.j. institute, LLC, EE. UU.  Antigua Coordinadora de Servicio al Estudiante y Conferenciante del Centro de Servicios Públicos Wheldon Cooper de la Universidad de Virginia  Antigua Ayudante de Investigación de la Escuela Darden de Administración de Empresas, Universidad de Virginia, EE.UU.  Antigua Gerente del Centro de Radiografía Cardiovascular, Facultad de Medicina (Universidad de Virginia, EE.UU.)  Antigua Empleada de Relaciones Públicas Institucionales, Concejal Universitaria, Ayudante del Vicepresidente para Programas Especiales, Coordinadora Adjunta del Programa de MBA en la Universidad Internacional de Japón Antigua Secretaria Jurídica de Recursos del Pacífico, EE.UU.  Antigua Secretaria de Sumitomo Forestry America, Inc., EE.UU. Premio del Programa de Administradores de Educación Internacional de la Comisión Fulbright</p>
	<p><b>Masayasu Morita</b> <i>Profesor</i></p> <p>Licenciado en Arte en la Universidad de California en Berkeley, EE. UU.  Máster en Educación en la Universidad de Harvard, EE. UU.  Máster en Filosofía en la Universidad de Cambridge, Reino Unido  Miembro de la Junta, ALC PRESS, Inc  Presidente Ejecutivo, Hitomedia Inc.</p>
	<p><b>Yi Li</b> <i>Profesora</i></p> <p>Bachelor of Arts from Beijing Language and Culture University  Master of Information Technology from The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics  SAP Certified Consultant (Financial Accounting, Management Accounting, Production Planning &amp; Manufacturing, Plant Maintenance, Sales and Distribution)  Former lecturer of Dalian Foreign Language University Formerly at AD Laboratories Co. Ltd., director</p>

	<p><b>Meihui Li</b> <i>Profesora</i></p> <p>Graduada en el Departamento de Educación Preescolar, Universidad de Shenyang Normal Antigua Directora del Jardín de Infancia de Dalian Shipbuilding Industry Company  Antigua Miembro de la Asociación por la Ciencia y la Tecnología de Dalian Shipbuilding Industry Company  Antigua Gerente de la 2ª División del Centro Educativo en el Extranjero, Universidad de Estudios Extranjeros de Dalian  Antigua Vicepresidenta ejecutiva de Dalian Shihua Overseas Education Service Company  Antigua Gerente principal de la Oficina de Dalian, Escuela de Posgrado de Informática de Kioto  Antigua Gerente principal de la Oficina de Dalian, Universidad de Ingeniería Automovilística de SUBARU  Directora de la Escuela de Posgrado de Informática de Kioto Miembro de la Asociación para la Gestión de Información del Instituto Independiente de China</p>
	<p><b>Fei Liu</b> <i>Profesor</i></p> <p>Máster en Ingeniería en el Instituto Tecnológico de Kioto (Ciencia de la Información)  Vicepresidente del campus de Kamogawa del Kyoto Computer Gakuin  Profesor invitado del Instituto de Relaciones Industriales de China  Profesor invitado de la Academia Central de Bellas Artes de China Profesor invitado de la Universidad Politécnica de Beijing  Profesor invitado de la Universidad de la Ciudad de Beijing Profesor invitado de la Sociedad Educativa Vocacional de China  Profesor invitado del Comité de Compilación y Evaluación de Nuevas Enseñanzas Materiales para la Educación Vocacional en China</p>
	<p><b>Akiyoshi Watanabe</b> <i>Profesor</i></p> <p>Licenciado en Ingeniería en la Universidad de Hokkaido  Máster en Ingeniería (Ciencia de Sistemas Aplicados) en la Universidad de Kioto  Antiguo Miembro de Nakamichi Ltd.</p>
	<p><b>Katsumasa Watanabe</b> <i>Profesor</i></p> <p>Licenciado en Ingeniería en la Universidad de Kioto Doctor en Ingeniería en la Universidad de Kioto  Antiguo Profesor Asociado de la Universidad de Kioto Antiguo Profesor de la Universidad de Fukui  Antiguo profesor del Instituto de Ciencia y Tecnología de Nara  Miembro de la Sociedad Japonesa de Proceso de Información</p>

## ◆ Profesores asociados

	<p><b>Seiichiro Aoki</b> <i>Profesor asociado</i></p> <p>Licenciado en Ciencias por la Universidad de Osaka Posgraduado/Doctor en Ciencias por la Universidad de Tokio  Miembro de pleno derecho de la Sociedad Astronómica de Japón  Gerente general de la Oficina de Promoción de la Astronomía, Universidad de Kioto (profesor a tiempo parcial)  Profesor a tiempo parcial en la Universidad de Kansai Profesor a tiempo parcial en la Universidad de Economía de Osaka  Antiguo Investigador de proyecto en la Escuela de Postgrado de Ciencia, Universidad de Osaka  Antiguo Asistente de educación en la Escuela de Postgrado de Ciencia, Universidad de Kioto  Antiguo Profesor a tiempo parcial en la Universidad de Shiga</p>
	<p><b>Amit Pariyar</b> <i>Profesor asociado</i></p> <p>Máster en Ingeniería del Departamento de Ciencias de la Informática y Gestión de la Información en el Instituto Asiático de Tecnología (Tailandia)  Máster y doctorado en Ciencias de la Informática de la Escuela de Posgrado de Informática de la Universidad de Kioto  Investigación postdoctoral en el Instituto de Informática Social e Innovaciones Tecnológicas (ISITI) de la Universidad Malaysia Sarawak (Malasia)</p>
	<p><b>Volodymyr Mygdalskyy</b> <i>Profesor asociado</i></p> <p>Máster en Ciencias e Ingeniería en Odessa I.I. Mechnikov National University Doctorado en Ciencias de la informática de la Universidad de Kioto  Exasistente de ciencias de la informática en Odessa I.I. Mechnikov National University  Exprofesor especial en la Universidad de Kioto Exprofesor temporal en la Universidad de Doshisha  Exprofesor a tiempo parcial en la Universidad de Kansai</p>
	<p><b>Kengo Onishi</b> <i>Profesor asociado</i></p> <p>Licenciado en Arquitectura en la Universidad de Kansai Director de Onishi Building Co.Ltd. Arquitecto cualificado de la primera promoción  Discriminador de Riesgos de Emergencia de la prefectura de Kioto Evaluador de edificios resistentes a terremotos de Kioto  22º Presidente y Auditor de la Asociación de Constructores General de Kioto, Sección Júnior  Fundador y primer Director Subjefe del Foro Keikan de Kyoto (ONG) Auditor de la Cámara Júnior Internacional de Kioto  Fundador y primer Representante de la Conferencia Kinomachidukuri (ONG)  31º Presidente del Club de Construcción de Kioto, Club de Construcción de Japón Anteriormente trabajó en MITSUHOME CO.LTD.</p>
	<p><b>Ming Hu</b> <i>Profesor asociado</i></p> <p>Licenciado en Ciencias en la Universidad de Guizhou. Completó el título de máster en Matemáticas en la Universidad Guizhou.  Completó el título de doctorado en la Escuela de Postgrado de Informática de la Universidad de Kioto. Profesor de Informática  Antiguo investigador colaborador extranjero-nacional en Informática en la Escuela de Postgrado de Informática de la Universidad de Kioto  Antiguo investigador especial de la Sociedad Japonesa para la Promoción de la Ciencia</p>
	<p><b>Hironori Sakamoto</b> <i>Profesor asociado</i></p> <p>Licenciatura en Ingeniería, Instituto de Tecnología de Tokio; Máster en Ciencias Matemáticas, Escuela de Posgrado de Ciencias Matemáticas de la Universidad de Tokio.  Empleado del Centro de Investigación y Desarrollo Tecnológico Nihon Unisys.</p>
	<p><b>Ryoko Takahashi</b> <i>Profesora asociado</i></p> <p>Licenciatura y Máster en Letras de la Doshisha University  Titulada por la Kyoto Computer Gakuin  Máster en Ciencias de la Tecnología de la Información por la Escuela de Posgrado de Informática de Kioto</p>
	<p><b>Akihiko Takeda</b> <i>Profesor asociado</i></p> <p>Máster en Ciencias Veterinarias en el Departamento de Agricultura de la Universidad Nihon  Ingeniero de Sistemas Veterinarios del Grupo Corporativo Hitachi  Miembro del proyecto e-Japan (e-Government)  Jefe Primario de la sección de Sistemas de Información del Kyoto Computer Gakuin  Director Representante de Intellect-Supply Co., Ltd.</p>



**Atsushi Tabuchi** *Profesor asociado*  
Licenciado y Máster en Ingeniería Eléctrica en la Universidad de Kioto  
Antiguo Miembro del Laboratorio de Investigación Central de NEC



**Takao Nakaguchi** *Profesor asociado*  
Se licenció en Kyoto Computer Gakuin. Completó un curso de postgrado en Informática Aplicada en la Escuela de Estudios de Postgrado en Informática del Kyoto College, siendo el mejor de su promoción con un máster en Informática (Especialista)  
Completó un curso de doctorado en la Escuela de Postgrado de Informática de la Universidad de Kioto y se graduó con un doctorado en Informática  
Antiguo director y gerente del Departamento de Desarrollo de Sistemas, Admax; Antiguo técnico de investigación invitado del Proyecto de Información Humana (HIP) en el Instituto Internacional de Investigación de Telecomunicaciones Avanzadas (ATRI); Antiguo director tecnológico de Antrand Corporation; Antiguo director tecnológico de @Izum; Antiguo examinador jefe de NTT Advanced Technology Corporation; Antiguo investigador especial de la Escuela de Postgrado de Informática de la Universidad de Kioto  
Miembro de: Instituto de Ingenieros de la Comunicación, Información y Electrónica, la Sociedad Japonesa para la Ciencia y Tecnología del Software y la Sociedad de Procesamiento de la Información de Japón



**Benjamin Nouvel** *Profesor asociado*  
Licenciatura en Artes en la Universidad de Toulouse  
Graduado en la Universidad de Toulouse, máster en Historia del Arte en la Universidad de París (La Sorbona)  
Excoordinador del proyecto conjunto Japón-Francia en el Departamento de Multimedia de El Louvre  
Exgerente de planificación de contenido en la Japan Expo



**Yuko Masuda** *Profesora asociada*  
Máster en Trabajo social de la Escuela de Trabajo Social de la Universidad de Columbia (Nueva York, EUA)  
Maestría de cuatro años en Psicoanálisis y Psicoterapia Analítica del Centro de Posgrado de Salud Mental  
Licenciatura en Estudios del Idioma Español de la Facultad de Estudios Extranjeros de la Universidad de Sophia (estudios en el extranjero)



**Izu Matsuo** *Profesora asociada*  
Licenciatura en derecho en la Universidad de Kioto, MBA en los programas de postgrado de la Universidad del Sur de California.  
Exgerente sénior de marketing de productos en Sony Electronics Inc. (USA); exgerente de marketing de productos en Carl Zeiss Vision Inc. (USA); exgerente sénior de productos en Kyocera International, Inc. (USA); exgerente de zona oeste de Japón en Expedia Holdings KK



**Julia Yonetani** *Profesora asociada*  
Licenciatura en Artes en la Universidad de Sydney (Australia), maestría en Artes y Ciencias (con especialización en Ciencias Sociales Internacionales) en la escuela de postgrado de Artes y Ciencias de la Universidad de Tokio; doctorada en Historia en el ANU College of Asia y la Pacific of Australian National University (con especialización en historia)  
Actualmente trabaja como artista contemporánea exhibiendo obras de gran impacto estético en exposiciones en todo el mundo, mientras trabajaba como agricultora en Nantan, prefectura de Kioto.



Estudio e-learning



Laboratorio de prácticas



Lounge



Biblioteca

# Campus



## Escuela principal de Kioto

La escuela principal de Kioto consta de dos campus. Los estudiantes de estos campus llevan a cabo diferentes tipos de estudios e investigaciones para obtener una maestría en Tecnología de la Información, el título académico más alto en el campo de las TI aplicadas. Los dos campus están comunicados por un autobús lanzadera gratuito.

### Campus de Hyakumanben, Sakyo-ku, Kioto

El campus de Hyakumanben se fundó como un centro educativo y de investigación en 2004, cuando la escuela abrió sus puertas. Como la mayoría de las clases se llevan a cabo en este edificio, aquí suelen reunirse un gran número de estudiantes y profesores. El campus rebosa pasión por el aprendizaje y libertad de pensamiento, ya que está ubicado en un área estudiantil cerca de la Universidad de Kioto, en el corazón de la ciudad. Hubo un momento en que el campus fue la sede del gran centro de informática de la KCG, donde los estudiantes practicaban informática usando el ordenador UNIVAC Vanguard, instalado allí.



### Campus satélite de Kioto Ekimae, Minami-ku, Kioto

El campus satélite de Kioto Ekimae se finalizó en la primavera de 2005. Ubicado junto a la estación de Kioto, transitada frecuentemente por multitud de viajeros, este campus cuenta con una ubicación muy conveniente. El campus satélite Kioto Ekimae destaca por ser abierto y estar muy bien iluminado, equipado además con un estudio de aprendizaje electrónico de última generación gracias al cual tienen lugar numerosas conferencias que se emiten en todo el mundo. El campus satélite Kioto Ekimae es, junto a su vecino, el campus de Kioto Ekimae de la KCG, un importante centro de educación de TI de vanguardia.



## Campus satélites

Al igual que el campus principal, los campus satélites atraen a una mezcla diversa de estudiantes y personas que ya forman parte del mundo laboral. Los campus satélites están conectados al campus principal de Kioto no solo mediante dispatch classes (clases impartidas por profesores que vienen de visita desde el campus principal) sino también mediante los últimos sistemas de aprendizaje electrónico, que nos vinculan al campus principal en tiempo real. También usamos videos pregrabados para enseñar. Además, los profesores de cada campus satélite brindan un respaldo vital a sus alumnos para ayudarles a alcanzar sus objetivos.

### Campus satélite de Sapporo Dentro de dGIC Inc.

En abril de 2012 se inauguró el campus satélite de Sapporo en esa misma ciudad situada en el corazón de la vasta prefectura de Hokkaido, al norte de Japón. Este campus fue la primera instalación del grupo KCG ubicada fuera de Kioto.

Todos los profesores del campus satélite de Sapporo ocupan actualmente puestos a la vanguardia de la industria de las TI. En Problemas actuales de la industria de las TI, los docentes entrelazan la información más reciente de la industria con relatos de sus propias experiencias, proporcionando explicaciones claras de los conocimientos, competencias y habilidades de comunicación que se necesitan en el negocio de las TI en un futuro cercano. Este curso es intelectualmente estimulante no solo para los estudiantes que reciben capacitación en las TI en Hokkaido, sino también para los estudiantes del campus principal de Kioto.



### Campus satélite de Tokio Dentro de Hitomedia, Inc.

El campus satélite de Tokio está situado cerca de Roppongi Hills, en el barrio de Minato. El campus satélite de Tokio se inauguró en octubre de 2012 como segunda ubicación después del campus satélite de Sapporo.

Muchos de los profesores del campus satélite de Tokio realizan un papel activo a la vanguardia de la acelerada digitalización de la sociedad actual. Por esta razón, la capacitación en TI y las clases de razonamiento lógico difundidas por el campus satélite de Tokio son de las favoritas de los estudiantes de este campus y del campus principal en Kioto. La educación que ofrecemos en el campus satélite de Tokio contribuye en gran medida a la enseñanza de los principales líderes en TI aplicadas que pueden desempeñar un papel vital en el escenario mundial.



#### Sistema de uso de ordenadores

Los estudiantes pueden servirse de los recursos informáticos incluso fuera del horario de clase en laboratorios prácticos que actualmente no se utilizan. No se requieren reservas ni tarifas adicionales. Este equipo de última generación está disponible para su libre uso.

#### Microsoft

Programa de licencia Office 365 ProPlus para instituciones educativas  
Programa de licencia OVS-ES para instituciones educativas

KCG está licenciada por Microsoft Corporation con Office 365 ProPlus y el programa de licencia OVS-ES, ambos para instituciones educativas. Estos programas permiten comprar aplicaciones de Office, diversas herramientas de desarrollo y el SO de Windows a precios razonables para su uso en dispositivos individuales. (Es necesario presentar un acuerdo de consentimiento de uso de estudiante).

#### Software a la venta

- Microsoft Office 365 ProPlus
- Microsoft Office Professional
- Actualizaciones del SO de Microsoft Windows

Nota: en el caso del SO de Windows, solo se ofrecen actualizaciones.



## Entrevista de la facultad

### Explorando el negocio relacionado con el anime japonés

Director ejecutivo de Gainax Kyoto Co., Ltd.

Miembro del grupo Escritores de Ciencia ficción y Fantasía de Japón (SFWJ) y del Club de Autores del Espacio de Japón (SACJ)

Miembro fundador de Gainax. Productor de muchas de las obras animadas más conocidas de Japón, incluidas Nadia: el Secreto de la Piedra Azul y Tengen Toppa Gurren-Lagann

Profesor 武田 康廣

# Yasuhiro Takeda



### El anime japonés y las TIC.

La KCGI se sirve de estas mezclas en la búsqueda para crear nuevos mercados y modelos comerciales en el Campo de especialización de TI de manga y anime. El profesor Yasuhiro Takeda imparte Temas Especiales de planificación, producción y promoción de anime. El profesor Takeda es uno de los miembros fundadores de Gainax, el estudio responsable de obras de renombre como Nadia: el Secreto de la Piedra Azul y Tengen Toppa Gurren-Lagann. Como productor de anime en Gainax, el profesor Takeda ha estado involucrado en numerosos trabajos, que incluyen algunos juegos como Neon Genesis Evangelion: Iron Maiden y mangas como Aim for the Top 2! Diebuster, Magical Shopping Arcade Abenobashi y Hanamaru Kindergarten. En colaboración con Gainax, el profesor Takeda se ha encargado asimismo de la producción de un anuncio que conmemora el 50º aniversario del grupo KCG.

### El negocio es una cuestión de "¿Cuánta financiación va a recibir?"

— ¿Cuál dirías que es la palabra clave a la hora de convertir el anime en negocio?

Mi trabajo principal hasta ahora ha sido la planificación y producción de obras animadas en Gainax. Creo propuestas de anime, negocio con las compañías con las que nos gustaría trabajar para determinar los horarios de emisión y asegurar un presupuesto específico. Una vez que una producción se lleva a cabo, es importante pensar en la cantidad de financiación que recibirá. Supongo que podría decirse que esa ejecución en sí es un negocio.

— Por favor, díganos lo que le llevó a trabajar con el anime.

De entre las obras de mi cosecha destacan Wish Upon the Pleiades y Tengen Toppa Gurren Lagann. Ahora tengo varios proyectos de anime nuevos entre manos. En la universidad estudié algo completamente diferente. Antes de que me diera cuenta, los eventos y producciones independientes de los que me encantaba encargarme cuando iba a la universidad se habían convertido en mi trabajo. Es por eso que, incluso ahora, todavía siento que estoy haciendo cosas interesantes. He decidido no olvidar nunca aquella idea de "tomar la iniciativa para hacer cosas divertidas e interesantes" de mis primeros años.

— Por favor, mande un mensaje a los estudiantes que desean estudiar anime.

Planificar y producir anime requiere mucha energía. Además, reunir fondos y producir el anime conlleva una gran responsabilidad. Las producciones suponen que la gente observe tu trabajo, tener que recibir críticas, tener que reunir fondos y hacer que tu empresa triunfe. Pensar en el final del plan es la última etapa del plan. Pensar que todo va bien solamente porque consigas una producción no es más que autosatisfacción. Una producción solo está completa cuando ha sido criticada. Las críticas pueden estar dirigidas no solo a tu producción, sino a todo lo que traes al mundo, incluyendo tus acciones y palabras. Por eso pido a los estudiantes interesados en el estudio del anime que estudien con el espíritu necesario para poder asumir plenamente las críticas que recibirán.



Anuncio del 50º aniversario del Grupo KCG (URL: [kcg.ac.jp/gainax](http://kcg.ac.jp/gainax))

## Entrevista de la facultad

Director Representante  
Crypton Future Media, Inc.,  
productor de Hatsune Miku

Profesor

# Hiroyuki Itoh

伊藤 博之



*Con un nombre derivado de la frase japonesa "mirai kara kita hajimete no oto" (el primer sonido del futuro), Hatsune Miku es una ídolo virtual que canta con una voz sintética cuando el usuario introduce letras y melodías en su ordenador. Hatsune Miku ha dado conciertos en vivo no sólo en Japón, sino también en el extranjero, haciendo temblar los corazones de una multitud de fans. Hiroyuki Ito, Director Representante de Crypton Future Media Inc., la compañía que creó el software de voz sintética de Hatsune Miku que tanto furor está causando, se ha unido a KCGI como profesor. El profesor Ito, que continúa desarrollando software que produce voces computarizadas, lanza el siguiente mensaje a todos los jóvenes que liderarán la industria de TI en el futuro. "Aunque todavía estemos a medio camino, la frontera de la revolución de la información es vasta y sin límites, y por tanto sus perspectivas de futuro se extienden sin límites también. Pido que se dediquen a sus estudios teniendo este concepto muy en cuenta".*

## El mundo de Hatsune Miku desencadenó la revolución de las voces sintéticas

Crypton Future Media no es una compañía ni de videojuegos ni de anime. Aunque trabajamos con la fabricación de música, tampoco somos una compañía musical. Puesto que convertimos en negocio el hobby de la música hecha por ordenador, pienso en nosotros como "vendedores de sonido". Hatsune Miku salió por primera vez a la venta en agosto de 2007, pero creo que el software se convirtió en la oportunidad para que mucha gente se involucrara en una actividad creativa. Se dice que la humanidad ha experimentado tres revoluciones a lo largo de su pasado. La primera fue la revolución agrícola. Gracias a esta revolución los seres humanos, que se habían visto obligados a una vida ambulante debido a su condición cazadora, empezaron a producir alimentos de manera sistemática y llegaron a ser capaces incluso de almacenarlos, comenzando así a vivir en asentamientos fijos. Debido a esto se formaron distintas sociedades y estados, lo que creó también disparidades en la riqueza. Podría decirse que el desarrollo de la economía también se convirtió en una de las causas de la guerra. La segunda revolución fue la revolución industrial. Se descubrió la fuerza motriz y el avance de las innovaciones, como la capacidad de crear elementos idénticos de manera eficiente, dio luz a la producción y el consumo en masa. Esto estimuló el intercambio y el comercio, ayudando a generar riqueza a gran escala. Esta revolución también causó una "explosión demográfica". En la era previa a la revolución industrial, con una alta tasa de natalidad y una alta tasa de mortalidad, la población humana se mantenía fija y las fluctuaciones de la riqueza social también eran leves, pero con la revolución industrial la población humana aumentó muy rápidamente. Y la tercera revolución es la revolución de la información, producida por el valor de TI que supuso Internet. Antes de Internet, los transmisores de información eran limitados y monopolistas. Las fuentes de información incluían medios tales como compañías de periódicos, emisoras de televisión y radio, y empresas editoriales, pero cuando estos grupos enviaban información, ésta venía acompañada por un coste significativo en términos de instalaciones y mano de obra. Además, la información entonces era escasa en volumen y unidireccional. Sin embargo, la aparición de Internet ha dado lugar a esta revolución de la información. La forma en la que se envía la información ha cambiado significativamente. Ahora Internet es una presencia totalmente cercana, en la palma de nuestras manos, en nuestros escritorios y hasta en nuestros bolsillos. La información que puede digitalizarse, como por ejemplo noticias, películas y música, está totalmente informatizada, por lo que es posible transmitirla y almacenarla fácilmente a través de Internet. La vida y el trabajo se han convertido en algo muy práctico, divertido y cómodo, y en un instante puedes buscar y ver tus vídeos favoritos o emitir contenidos. Además, esta información ha

hecho posible que cualquiera pueda compartir con facilidad y de forma instantánea información sobre sí mismos con todo el mundo, a través de Facebook, Twitter y blogs, incluyendo las novedades personales más minúsculas. Yo creo, sin embargo, que todavía no estamos viviendo más que el preludio de los cambios que se producirán debido a la revolución de la información. Las revoluciones agrícola e industrial trajeron cambios importantes a la manera de vivir del ser humano. Los cambios provocados por la revolución de la información todavía no han alcanzado ese nivel. Esto no es más que un período de transición y los cambios reales aún no han comenzado. Creo que vamos a ver cambios muy drásticos en el estilo de vida de la gente y el mundo en los próximos 20 o 30 años. No obstante, no tengo ni idea sobre qué tipo de cambios serán esos. El modo en que todo cambiará se nos ha confiado a nosotros y, en parte, a los jóvenes que estarán a cargo de la siguiente generación.



Hatsune Miku  
Ilustración por KEI  
©Crypton Future Media, INC.

Profesora ニツツア・メラス

# Nitza Melas



Vocalista, cantante/compositora en el Circo del Sol

*Es una cantante y compositora multilingüe nacida en Montreal, Canadá, que ha maravillado a multitud de personas a nivel internacional. Es una de las tres vocalistas principales del Circo del Sol, la compañía de entretenimiento que sigue actuando en todo el mundo como circo y musical. Ha sido la única que ha llegado a componer y retocar una canción para interpretar ella misma en un espectáculo del Circo del Sol, convirtiéndose así en la cantante de hecho más importante de la compañía. No pertenece a ninguna firma musical, y no solo compone y se encarga de los arreglos de su propia música, sino que también se ocupa ella sola del diseño gráfico, la promoción y las ventas.*



La profesora Nitza Melas en el concierto de presentación del CD "MUZA" en el 50 aniversario de la fundación del grupo KCG.

## Un nuevo mundo de espectáculos

El mundo del arte y las TI están íntimamente conectados. Cuando la visión creativa y la tecnología fantástica colisionan, la audiencia se ve transportada a otra dimensión. Por lo tanto, es normal haberme involucrado con una institución educativa que no solo es pionera en tecnología punta, sino que también crea el entorno propicio para que los estudiantes puedan adquirir conocimientos en el campo de la informática, que no deja de evolucionar de un modo muy creativo a una velocidad pasmosa.

En la industria del entretenimiento, las TI impregnan cada rincón de nuestro mundo. Ya sea con los ordenadores para grabar y editar música, en el doblaje de películas y anuncios o con las prácticas y los elementos multimedia del Circo del Sol; para llevar a cabo cualquiera de los espectáculos que ofrezco, se necesita tecnología muy especializada y grandes dosis de creatividad por parte del equipo de artistas y tecnólogos. Esta asociación entre las artes y la tecnología es el elemento cooperativo sinérgico que se necesita para realizar conciertos de audio y vídeo. La KCGI ofrece a los estudiantes la oportunidad de obtener las herramientas necesarias para pulir sus conocimientos artísticos y técnicos; conocimientos de los que después se servirán en muchos aspectos del mundo empresarial. El vídeo mapping, la tecnología por excelencia de la evolución de la expresión artística, ha fomentado la demanda de técnicos de procesamiento de la información relacionados con las artes, y ha permitido dar rienda suelta a una creatividad que supera con creces las expectativas de la audiencia. La KCGI está a la vanguardia del aprendizaje en este campo y proporciona un entorno educativo que impulsa a los estudiantes a ir más allá de su potencial.



Profesor 高 弘昇

# Ko, Hong Seung



Exgerente de Estrategias de la Información (CIO) de la Oficina de Planificación estratégica de Samsung Electronics Co., Ltd.

Director portavoz de la Sociedad de Informática Aplicada de Japón (NAIS)

*El profesor Hong Seung Ko nació en Corea del Sur y en su día trabajó para la gigantesca compañía surcoreana de aparatos eléctricos y componentes electrónicos Samsung Electronics como gerente de Estrategias de la Información, para dar vida a la estrategia corporativa con base en Internet CALS (conceptualmente basada principalmente en el B2B) y al comercio electrónico para el consumidor general. En su paso por la compañía realizó también importantes contribuciones en informatización y rentabilidad. El profesor Hong habló largo y tendido sobre el talento humano que exigirá el mundo del e-business, sujeto a cambios radicales.*

## El e-business requiere estrategia

—El mundo del e-business (negocios electrónicos) parece estar experimentando cambios muy rápidos. ¿Han cambiado también las actividades comerciales con la expansión de Internet?

Samsung lanzó su página web, tanto a nivel nacional como internacional, a mediados de los 90, poco después de convertirme en gerente de Estrategias de la Información. En ese momento, nadie consideraba que Internet fuera una herramienta poderosa de marketing: solo era un medio para mejorar el reconocimiento de marca de una empresa. Sin embargo, cuando abrimos la página web, recibimos alrededor de 200 correos electrónicos al día de todo el mundo preguntando por servicios de cuidado de productos, quejas, etc.. Fue entonces cuando se me ocurrió que podríamos usar nuestra página web como herramienta de marketing. Después de aquello, las empresas que utilizaban Internet, como sistemas de reserva y comercio de acciones, comenzaron a crecer. Sin embargo, tras desarrollar y lanzar un sistema para usar en Internet, no vimos el

crecimiento a gran escala en ventas que esperábamos. En Corea del Sur se produjo un boom de TI fallido cuando las masas empezaron a usar Internet a destajo pensando que con él sus negocios prosperarían, que podían hacer de Internet un centro comercial en el que abrir su propia tienda y vender sus productos para conseguir clientes de todo el mundo. Pero casi todos esos centros comerciales desaparecieron de Internet al cabo de unos años.

En última instancia, de lo que probablemente no se dieron cuenta es que Internet es solo una herramienta. Y probablemente carecían de estrategia. No importa cuántos productos suba a Internet, no son más que imágenes en una pantalla. Y eso se debe a que en la mayoría de casos, los clientes compraban productos tras tocarlos y examinarlos en primera persona.

## Empresas japonesas que se quedan atrás a falta de talento humano

—Entre todos estos cambios y tan tremendos, ¿cómo ve usted el marco empresarial mundial de hoy en día?

Por desgracia, la situación actual en Japón y Corea del Sur, entre otros países, es que falta talento humano para dar vida a las estrategias que se nutren de Internet para mejorar las ventas de las empresas. Por si fuera poco dichas empresas están invirtiendo enormes cantidades de dinero en infraestructuras de TI, y eso solo agrava los problemas.

Lo que las empresas necesitan es, en pocas palabras, talento humano para crear una estrategia de e-business. Es decir: necesitan adquirir la capacidad de utilizar recursos de TI para el marketing y la gestión.

Se cree que hay poca conciencia de marketing entre los empleados de las firmas japonesas y surcoreanas y esto se debe a que la base de su pensamiento sobre el sueldo es la distribución equitativa de las ganancias, que pueden recibir a través del sueldo que les proporciona su trabajo diario.

En Estados Unidos la situación es diferente. Existe una presión dura y constante ligada a la cantidad de trabajo realizado y a cuánto asciende el trabajo que uno ha realizado por la empresa. Casi no hay departamentos dedicados exclusivamente al marketing en las empresas estadounidenses; no los necesitan, porque todos los empleados ya tienen esa mentalidad. Las empresas estadounidenses priorizan el pensar en cómo pueden mejorar su rentabilidad aunque la economía empeore, y por eso siempre tienen el potencial de seguir adelante. Por eso es tan difícil para las empresas japonesas y surcoreanas estar al mismo nivel. Hay muchas empresas en Japón y Corea del Sur, muchas de ellas importantes, que confunden las ventas, la publicidad y la marca con marketing. Es por eso que actualmente solo las empresas de los EE.UU. han triunfado como empresas de TI en el uso de Internet para los negocios. Hay empresas que han recibido ese tipo de reconocimiento a nivel nacional en Japón y Corea del Sur, pero acaban de aprovechar la ola de e-business que se ha producido con los avances de la infraestructura y han tenido éxito gracias a una especulación de dinero tipo juego. A propósito: tampoco hay empresas en Europa que hayan triunfado en el e-business, debido a los importantes retrasos en la difusión de Internet.

## Una escuela de posgrado especializada líder en Asia

—En este marco empresarial, ¿qué tipo de características cree usted que debería desarrollar la KCGI? ¿A qué debemos aspirar?

No hay muchas escuelas de posgrado especializadas en TI. Además, la Kyoto Computer Gakuin precede a la KCGI. No hay mayor ventaja. Además, la KCGI cuenta con un gran elenco de profesores con competencias y conocimientos especializados que han trabajado para grandes corporaciones. En mis clases intento hablar no solo de mis éxitos, sino también de mis fracasos, porque con ellos se aprende más. Así es como trato de aguzar el talento humano que se necesitará en esta época. La red educativa con universidades de otros países también se expande año tras año. El campo no se limita a Japón. Me gustaría que la KCGI fuera una escuela de posgrado especializada que pueda contribuir a la formación de talento humano capaz de trabajar en Asia y en un escenario global.

# Kioto, una ciudad para estudiantes

La historia de Kioto abarca más de 1200 años desde que fuese la capital, y aún hoy es el centro cultural de Japón. También es una ciudad internacional y muchos jóvenes estudiantes viven aquí. Los campus de KCG están situados en la zona adecuada, desde donde además de poder acceder a cualquier lugar de Kioto también puedes acceder a otras regiones de Kansai como Osaka, Nara, Kobe y Otsu.



## Alrededores del campus de KCGI Hyakumanben, Escuela principal de Kioto

Muchos lugares como el Ginkaku-ji, el templo representativo de la cultura Muromachi, el santuario Heian Jingu ligado al Jidai Matsuri, uno de los tres grandes festivales de Kioto, el Tetsugaku no michi, un camino formado por cerezos en flor, el parque zoológico de la ciudad de Kioto, el segundo zoo más antiguo de Japón, el Museo de la Ciudad de Kioto, etc. se encuentran en esta zona, lo que permite entrar en contacto con la cultura y la historia de Japón.

### Sitios

- |  |                                  |
|--|----------------------------------|
| Ginkakuji                                | Zoológico de Kioto               |
| Tetsugaku no michi (camino del filósofo) | Santuario Heian Jingu            |
| Templo Nanzenji                          | Eikando Zenrin-ji                |
| Museo de arte Kyoto City KYOCERA         | Templo Chionji                   |
|  | Museo Nacional de Artes Modernas |



## Cerca del campus de KCG Rakuho

Ir a la zona de Rakuho es muy cómodo, ya que el campus está conectado con el centro de Kioto y la estación de Kioto mediante el metro y los autobuses urbanos. El santuario Kamigamo está cerca de la calle Kitayama, rodeado por edificios modernos, y es posible disfrutar de la naturaleza en el jardín botánico, el estanque Midoroga-ike y el río Kamo.

### Sitios

- |   |                          |
|---|--------------------------|
| Santuario Kamigamo  | Jardín botánico de Kioto |
| Estanque Midoroga-ike (también llamado Estanque Mizoroga-ike) | Calle Kitayama           |

## Cerca del campus satélite de KCGI Kyoto Ekimae

La estación de Kioto (Kyoto), donde se juntan JR (Japan Railway), Kintetsu y el metro urbano, es una puerta de entrada para multitud de visitantes de todo Japón. Tanto edificios modernos como históricos conviven en esta área, por lo que puede sentirse un ambiente con muchos contrastes.

### Sitios

- |                         |                              |
|-------------------------|------------------------------|
| Toji                    | Sanjusangendo                |
| Templo Nishi Hongwanji  | Museo Nacional de Kioto      |
| Templo Higashi Honganji | Estación de Kioto (edificio) |
| Templo Tofukuji         | Acuario de Kioto             |
| Torre de Kioto          |                              |



## Cerca del campus de KCG Kamogawa

El Palacio Imperial y el santuario Shimogamo ligado al Aoi Matsuri, uno de los mayores festivales de Kioto, se encuentran cerca del campus. Esta área es muy rica en naturaleza.

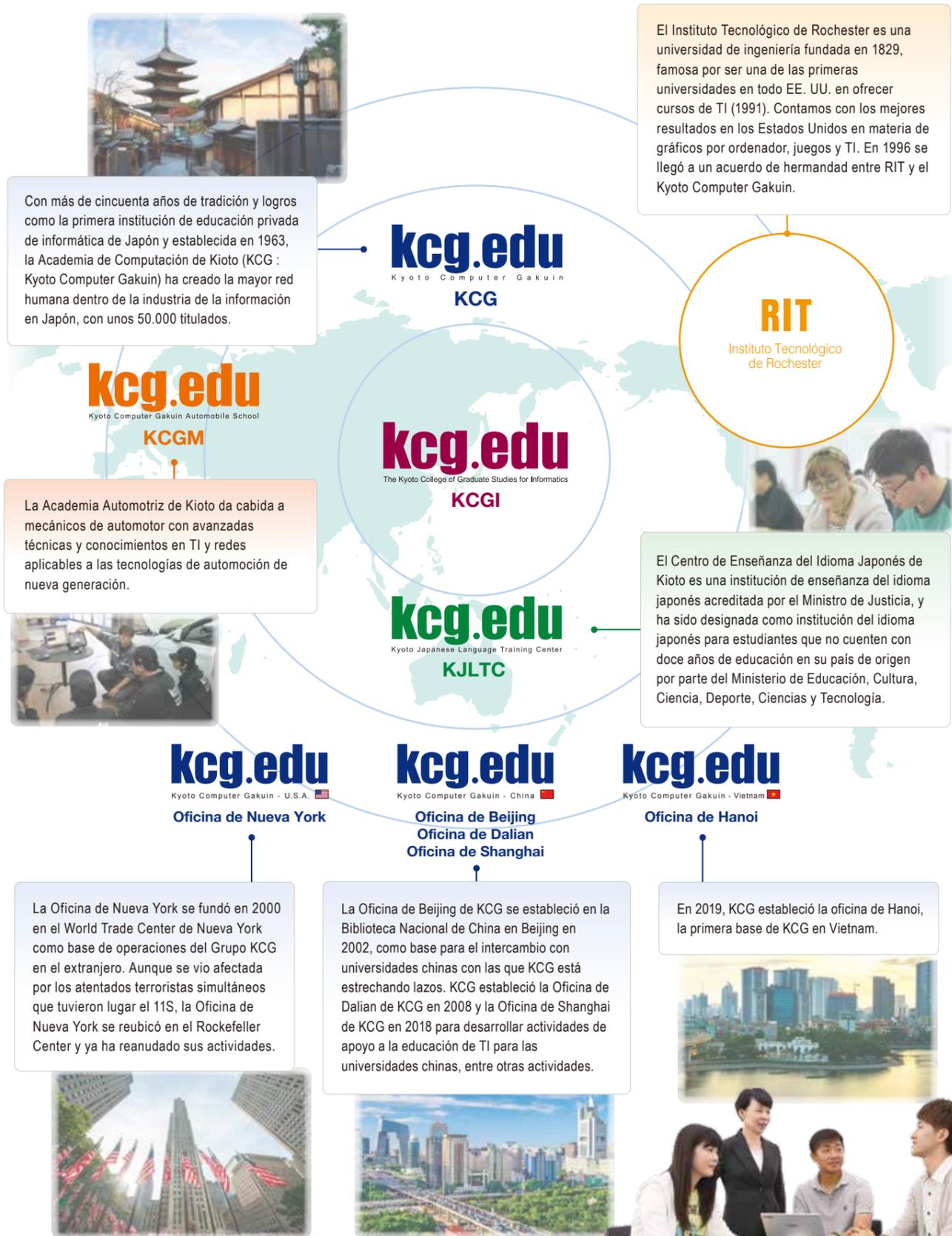
### Sitios

- |                           |                                       |
|---------------------------|---------------------------------------|
| Santuario Shimogamo       | Tadasu no Mori (bosque-santuario)     |
| Palacio Imperial de Kioto | Museo Histórico de la Ciudad de Kioto |



# kcg.edu Red Educativa

La Escuela de Posgrado de Informática de Kioto pretende llevar a cabo una educación de TI de calidad y a nivel mundial, como institución educativa global y como líder en la educación de TI, y crear a la vez una red de búsqueda junto a otras instituciones educativas del Grupo KCG y con la colaboración de gobiernos y universidades extranjeras.



## Visión en conjunto de KCGI

**Nombre:** La Escuela de Posgrado de Informática de Kioto  
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

**Organización madre:** Kyoto Joho Gakuin

**Dirección:** 7 Tanakamonzen-cho, Sakyo-ku, Kioto 606-8225, Japón

**Escuela de posgrado:** Escuela de Tecnología de la Información Aplicada

**Especialidad:** Programa de Tecnología del Comercio Web

**Créditos necesarios para terminar:** 44

**Número de estudiantes admitidos:** 600 (La capacidad total es de 1.200 personas)

**Duración del curso:** 2 años

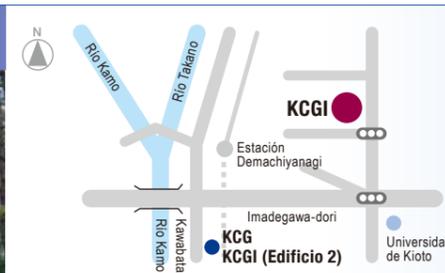
**Título:** Máster de Ciencia en Tecnología de la Información (M.S. en TI)

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

### KIOTO

Numerosas empresas de TI, líderes de la industria japonesa, se encuentran en el núcleo de la cultura tradicional de Japón, Kioto, incluyendo Rohm, Murata Manufacturing, Nintendo, Horiba, Kyocera, Nidec y Omron. Varios ganadores del Premio Nobel nacieron en Kioto. KCGI pretende recoger toda la energía positiva que produce Kioto y depositarla dentro de las clases.

### Campus Hyakumanben, escuela principal de Kioto



**Dirección:** 7 Tanakamonzen-cho, Sakyo-ku, Kyoto 606-8225, Japón

**Acceso:** 1 minuto a pie hacia el norte desde la intersección Hyakumanben  
8 minutos a pie desde la estación Demachiyangani; tome la Keihan Electric Railway o la Eizan Electric Railway  
Tome el autobús 17 desde la estación de Kioto (Kyoto), baje en "Hyakumanben" o tome el autobús 206 y baje en "Asukaicho"

### Campus satélite de Kyoto Ekimae, escuela principal de Kioto



**Dirección:** 10-5 Nishikujoteranomae-cho, Minami-ku, Kioto, 601-8407, Japón

**Acceso:** 7 minutos a pie hacia el oeste desde la salida oeste de Hachijo de la Estación de Kioto

### Campus satélite de Sapporo



**Dirección:** Edificio Daigo, planta 7 (dentro de dGIC Inc.), 5-11 Odoronishi, Chuo-ku, Sapporo, 060-0042, Japón

**Acceso:** 1 minuto a pie hacia el norte desde la salida N.º 2 de la Estación Odori.

### Campus satélite de Tokio



**Dirección:** VORT Motoazabu, 4ª planta (dentro de Hitomedia, Inc.) 3-1-35 Motoazabu, Minato-ku, Tokio, 106-0046, Japón

**Acceso:** 8 minutos a pie desde la salida 1A de la estación de Roppongi en la línea Hibiya del metro de Tokio 10 minutos a pie desde la salida 3 de la Estación de Roppongi en la línea Toei Oedo