

Link to the Pioneer Spirit

kcg.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics
京都情報大学院大学

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

문의처: 유학생 입학사무실
(우) 606-8225 교토시 사쿄구 다나카몬젠초7
TEL (075)681-6334 (+81-75-681-6334)
FAX (075)671-1382 (+81-75-671-1382)

일본 최초의 IT 전문직 대학원

교토정보대학원대학

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

일본 교토에서
최첨단 IT를 배우자



IT 분야의 고도 전문 직업 인을 육성하기 위해서

근년 과학기술의 진전이나 놀라운 기술혁신, 사회경제의 급격한 변화(다양화, 복잡화, 고도화, 글로벌화, IoT 시대의 도래 등)를 받아 사회적, 국제적으로 통용하는 IT 분야의 고도 전문 직업인 육성에 대한 기대가 급속히 높아지고 있습니다.

그러나 정보계와 경영계라는 두 개 이상의 전문영역에 걸친 IT 계 고도 전문 직업인 육성 과제에 부응할 수 있는 대학과 대학원은 전무한 것과 같은 상황이었습니다.

이러한 현상을 타파하고자 교토정보대학원대학은 2004년 4월, 일본 최초로 유일한 IT 전문직 대학원으로 개학했습니다.

본교는 57년 걸쳐 산업계의 요구에 부응해 정보처리 기술자를 육성해 온 일본 최초의 컴퓨터 교육기관인 「교토 컴퓨터학원」의 전통과 실적을 계승하고 있습니다. 또한, 로체스터 공과대학을 비롯해 해외의 여러 대학과의 글로벌한 교육 네트워크를 바탕으로, 세계 최선의 IT 교육 커리큘럼을 도입하고, 또한, 경영 및 매니지먼트 교육을 가미해 종래의 연구 대학원에서는 육성 곤란했던 IT 분야의 고도 전문 직업인, 특히 CIO (최고 정보통괄 책임자) 등 IT 응용 분야의 톱 리더를 육성합니다.

건학 이념

사회 요구에 부응해 시대를 뛰어넘고
다음 세대를 리드할 고도의 실천
능력과 창조성을 가진 응용정보기술
전문가를 육성한다.

본교의 사명과 목적

IT 사회의 고도의 다양한 인재 요구에 부응하고,
또, 유비쿼터스 시대의 비전에
종래 이상의 고도 기술, 폭넓은 지식과 국제성 있는
고도의 IT 전문가를 공급해
고도의 정보화 사회 실현과 경제발전에 공헌한다.
정보 및 그 관련 기술의 발전에 바로 응하며
이공학과 경영학 등의 관련된 학문 분야의
이론 및 응용기술 등을 교수하고,
이로써 고도 전문 직업인의 육성을 목적으로 한다.

kcg.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

어드미션 폴리시(입학생 수용 방침)

IT(ICT) 분야는 정보계·경영계의 융합 영역으로 그 대상은 복잡하고 다방면에 걸쳐있고, 이 분야에서 활약할 수 있는 인재에 대한 산업계의 필요성은 다양화되고 있습니다. 공학부 출신자를 전제로 하는 공학계 연구대학원에만 IT(ICT) 분야의 인재 육성을 맡겼던 종래의 교육 체제에서는 산업계의 다양한 인재 공급 요구에 부응할 수 없었습니다. 향후 산업 및 경제 발전을 위해서는 다양한 백그라운드를 가진 인재를 IT(ICT) 분야의 고도 전문인으로 육성해 가는 것이 필요합니다.

이러한 관점에서 본교는 출신학부를 제한하지 않고, 다양한 백그라운드를 가진 다음과 같은 학생을 폭넓게 수용할 방침입니다.

1. 본교의 전문지식을 습득하기 위한 기초 학력을 가진 이
2. 기성 개념에 얽매이지 않고, 새로운 것을 배우고, 스스로 생각하고, 창조하는 의욕을 가진 이
3. 주위와 협력하며, 커뮤니케이션을 통해 문제를 해결할 의지를 가진 이

KCGI의 교육

The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

교토정보대학원대학



학교법인 교토정보학원
이사장·교수

하세가와 와타루 長谷川 亘

와세다대학 문학사

(미국) 컬럼비아 대학 교육대학원 박사과정 전기 및 중기 수료

Master of Arts, Master of Education

일반사단법인 교토부정보산업협회 회장

일반사단법인 전국 지역정보산업단체연합회 (ANIA) 이사·회장

일반사단법인 일본 IT 단체연맹 대표이사 필두 부회장

태국 왕국 교육성 차관상(2회)

가나공화국 문부대신상

미국 뉴욕주 교육행정관 유자격

텐진 과기대학 객원교수

한국 국토해양부 산하 공기업 제주 국제자유도시 개발센터 정책자문위원

담당과목

'리더십 이론', '마스터 프로젝트'

교토정보대학원대학(KCGI)은 일본 최초의 IT 전문직 대학원입니다. 모체는 일본 최초의 사립 컴퓨터 교육기관인 전수학교 교토 컴퓨터학원(KCG)입니다. KCG는 창립자 하세가와 시게오와 하세가와 야스코가 미래를 내다본 독자의 철학을 가지고 개설한 사설학원을 기원으로 하며, 1963년 창립 이래 약 55년 이상의 긴 세월을 걸쳐 컴퓨터 교육을 시행해 왔으며, 그동안 고등학교 졸업생만이 아니라 많은 4년제 대학 졸업자가 입학해 졸업했습니다. 당시 일본에는 연구를 주목적으로 하는 대학원밖에 없었으므로, 졸업 후 입학한 사람의 대부분은 실무에 직결한 고등교육기관을 찾은 결과로 KCG를 선택하고 있었습니다. KCG는 전수학교 제도하에 있으면서도 사회적으로는 대학학부 졸업자를 위한 교육기관으로의 역할을 하며, 이른바 일종의 직업 및 실무 대학원의 기능을 해 온 측면도 있습니다.

그 전제, 경위 하에 KCG는 1998년 이후 미국 로체스터 공과대학 대학원(IT 전공, 컴퓨터 사이언스 전공, 그 외)과의 공동 프로그램을 개설하고, 실학 지향인 프로페셔널 스쿨의 대학원 커리큘럼을 실행하고 있습니다. 이것은 일본의 전수학교와 미국 대학원과의 프로그램 제휴로서는 일본 최초로 획기적인 것이었습니다.

이와 같이 실적 있는 KCG의 관계자가 중심이 되어 전문직 대학원이라는 신 제도하에서 IT 전문직 대학원 설치에 나서는 것은 어떤 의미에서는 필연이었다고 할 수 있습니다. 세계 관계자나 미국 로체스터 공과대학, 컬럼비아 대학 교육대학원의 교수진 등 교육관계자로부터 많은 찬동과 협력을 얻고, 본교 교토정보대학원대학은 신제도 시행 초년도인 2004년 4월에 일본 국내 제1호 IT 전문직 대학원으로 개교했습니다.

개교에 있어 본교는 '사회의 요구에 부응하고, 시대를 짚어주고 차세대를 리드하는 고도의 실천 능력과 창조성을 지닌 응용정보기술 전문가를 육성한다'는 것을 건학 이념으로 내걸었습니다. 정보기술 교육에 국제적인 비즈니스 교육을 가미하고, ACM(Association for Computing Machinery: 최고 최대 컴퓨터 관련 국제적 학회)의 IS(Information System: 정보 시스템) 석사과정 커리큘럼 수정관을 기본으로 웹비즈니스(e 비즈니스)에 특화된 기술자, 특히 CIO를

육성하는 프로그램을 구축했습니다. IT 사회의 고도의 다양한 인재 요구에 부응해 종래 이상의 고도의 기술, 폭넓은 지식과 국제성을 지닌 고도의 IT 전문가를 공급함으로써, 고도 정보화 사회의 실현과 경제발전에 공헌하는 것, 그리고 정보 및 관련 기술 발전에 즉응해 이공학 및 경영학 등 관련 학문 분야의 이론 및 응용기술 등을 교수함으로써 전문 직업인을 양성하는 것을 사명과 목적으로 표방하고 있습니다.

그동안 일본에서는 웹비즈니스(e 비즈니스)를 위한 기술에 관해, 이를 주전공으로 하는 학부 또는 대학원 레벨의 전공이 거의 전무한 상태이며, 전통적인 경영학이나 경영공학과 같은 전공이나 정보계 관련 전공의 일부로 취급하는 것에 지나지 않았습니다. 즉, 체계적이고 종합적인 전공 혹은 전문분야의 일부에서 연구가 이루어지고, 교육이 이루어졌던 것에 지나지 않았던 것이 실정이었습니다.

본교의 특징은 '광의의 IT'계 전문직 대학원으로, 세계 수준의 '프로페셔널 스쿨'을 목표로, 리더십 능력의 육성에도 주안점을 두고 있습니다. 다른 많은 대학에서 볼 수 있는 것 같은 이른바 '종적인 한 분야'로서의 정보공학계 대학원이나 정보 수리계 대학원이 아니라, 그것들과 공통점은 많지만, 장르가 다른 대학원입니다. 교육학적 견지에 기초한 커리큘럼 설계와 담당 교수의 구성은 물론, 러너 오리엔티드(Learner Oriented: 학습자 주체) 인스트럭셔널 디자인(Instructional Design: 교육 설계), 개방적 수평분업 시스템의 교육체제, 그리고 러닝아웃컴(Learning Outcome: 학습성과)의 정기적 계측 등, 지금까지 일본 대학에서는 거의 볼 수 없었던 요소나 시책도 많이 도입하면서 교육체제의 충실을 도모하고 있습니다.

또한, 아시아를 비롯한 세계 각국에서 그 실력을 발휘할 수 있는 IT 스킬과 매니지먼트 스킬을 겸비한 비즈니스 퍼슨을 양성하고, 국제적 리더를 육성하는 것에 힘쓰고 있습니다. 본교에서는 특히 각국에서 유학생도 적극적으로 받아들이고 있으며, 개교 당시부터 '아시아 No.1인 IT 프로페셔널 스쿨'을 목표로 하고 있습니다.

IT는 이미 우리의 일상생활과 산업활동에 없어서는 안 될 것이 되었습니다. 다방면에 걸친 관련분야에는 실로 방대한 사회적 요구가 가로놓여 있습니다. 본교에서는 학생이 IT

전반 지식을 익히고, 이를 기초로 선택한 분야에서 활약할 수 있는 능력, 산업계에서 실천적으로 활용할 수 있는 능력을 육성할 수 있도록 커리큘럼을 항상 재검토하고 갱신하고 있습니다. 2018년도부터 특정 분야의 기초부터 응용까지 전문지식을 익힐 수 있는 '전문분야(Concentration), IT를 활용한 각 산업분야에서 유효한 기획 및 설계 능력을 익히는 '산업(Industry), 학생의 다양한 수학 목적에 부응하기 위해 분야에 관계 없이 폭넓은 과목을 선택할 수 있는 '비스포크(Bespoke) 커리큘럼'의 3개 이수 모델을 마련하고 있습니다. 실천적인 스킬을 갖추고, 넓은 시야를 가진 본교 수료자는 국내외의 다양한 필드에서 활약하고 있습니다.

또, 본교는 삿포로와 도쿄에 새틀라이트 캠퍼스도 설치하고 있습니다. 삿포로 새틀라이트, 도쿄 새틀라이트가 각각 e 러닝 시스템으로 교토 본교와 연결되어 현지에서 최첨단 IT 전문교육을 받을 수 있습니다. 실시간으로 강의를 수강하고, 카메라를 통해 교수에게 직접 질문을 할 수 있는 것은 물론, 녹화되어 서버에 축적된 강의를 자택에서 시청할 수도 있습니다. 이른바 시간과 장소 제약을 초월해 언제 어디서나 고도의 전문교육을 받을 수 있습니다. 또한, 본교는 제휴 및 교류를 독자적으로 축적함으로써 미국, 중국, 한국을 비롯한 해외의 고등교육기관과 충실한 네트워크도 가지고 있습니다. 이를 한층 더 확대하면서 적극적으로 교육사업을 전개해 나가겠습니다.

본교는 시대의 어지러운 변화 속에서도 건학의 이념과 사명 및 목적을 바탕으로 착실하게 진행하며 고도의 IT 전문가 육성에 매진하겠습니다. 의욕 있는 여러분의 입학을 기대하고 있습니다.

kcg.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

시대의 터닝 포인트를 맞이해

학장 인사



교토정보대학원대학 학장
응용정보기술 연구과장

이바라기 도시히데 茨木 俊秀

교토대학 공학박사, 동 대학원 박사과정 수료(전자공학 전공), 공학박사
교토대학 명예교수, 전 교토대학 대학원 정보학 연구과장, 전 간사이가쿠인대학 교수, 일리노이대학
등 객원교수. ACM, 전자정보통신학회, 정보처리학회, 일본 응용수리학회
이상 4개 학회 회원

담당과목
'시스템 이론특론', '마스터 프로젝트'

18

세기 후반부터 19세기에 걸쳐 일어난 산업 혁명은 증기기관이라는 새로운 동력의 탄생을 계기로 한 것이었습니다. 생산력의 증대는 그 후 전기와 석유 이용으로 한층 가속되어 20세기 후반이 되면 인류가 필요로 하는 양을 훨씬 초과하는 생산 능력을 갖추기에 이르렀습니다. 그 결과 이른바 「양에서 질로의 전환」이 일어나 그때까지의 대량생산은 시대에 뒤떨어지게 되고, 다품종 소량생산의 시대로 이행했습니다. 그 격랑 속에서 세계의 산업구조는 크게 변화하고 새로운 사회질서가 태어났습니다.

같은 현상은 정보 세계에도 발생하고 있습니다. 게다가 속도는 훨씬 빠릅니다. 최초의 컴퓨터가 제작되고부터 아직 70년 정도밖에 지나지 않지만, 그 진보는 폭발적으로 연산속도와 기억용량 양쪽에 있어 믿을 수 없을 정도의 힘을 가지게 되었습니다. 대기의 변화를 기술하는 편미분 방정식을 실제 기상 변화보다 빨리 풀 수 있게 된 것이 수치 일기예보의 결정적인 수였습니다. 음성 분석과 인식을 사람이 말하는 속도에 지지 않을 속도로 할 수 있게 되었습니다. 기억용량의 벽도 거의 없어져, 예를 들면 전 세계 서적을 디지털 데이터로 기억하는 것이 가능하게 되었습니다. 사람이 일생을 통해 눈이나 귀로 받아들인 데이터를 모두 기억해 둘 수도 있습니다. 이와 같은 정보 파워의 증대는 우리 생활과 문화의 질을 변용시키기에 충분한 레벨에 이르렀음이 틀림없습니다.

실제 질적 변화의 징후는 21세기에 들어서 급속히 현재 화하고 있다고 느끼고 있습니다. 편리한 기능의 실현과 사이즈 축소의 결과, 휴대전화와 스마트 폰은 사람들의 주머니에 장소를 찾고, 벌써 젊은이들의 생활양식을 바

꾸고 말았습니다. 인터넷을 통해 통신은 광섬유로 인해 문자는 물론 사진이나 동영상 데이터까지 눈 깜짝할 사이에 주고받을 수 있게 되었습니다. 인스트럭처로서의 정보통신기술 (ICT)은 전세계 사람들을 직접 연결함으로써 지구상의 금융 및 비즈니스를 글로벌화 하고 국가와 사회 본연의 모습에까지 커다란 영향을 끼치고 있습니다. 물론 이들 변화는 반드시 바람직한 방향만은 아닙니다. 또한, 컴퓨터 범죄와 같은 마이너스 측면도 무시할 수 없습니다. 그런 의미에서 현재는 실로 전환의 한가운데, 과장되게 말하면 인류 미래의 터닝 포인트에 와 있다고 할 수 있을 것입니다.

본교가 모체로 하는 교토 컴퓨터학원의 창립은 1963년 컴퓨터의 요람기였습니다. 학원은 일본 최초의 컴퓨터 교육기관으로 컴퓨터 발전과 함께 성장해 전도유망한 인재를 많이 배출해 냈습니다. 이 전통과 실적을 계승해 일본 최초의 전문직 대학원인 교토정보대학원대학이 구상되고, 2003년 11월에 개학선언을 해, 2004년 4월에 최초의 학생들을 맞이했습니다. 시대의 터닝 포인트를 맞이하여 확실하게 걷기 시작했다고 할 수 있을 것입니다. 본교는 정보통신 기술의 더욱 깊은 연구를 쌓으며 그것이 사회에 끼치는 영향을 충분히 이해하고, 올바른 방향으로 이끌고 나갈 수 있는 인재를 키우고 싶다고 바라고 있습니다. 뜻을 가진 사람이라면 연령, 경력, 국적, 문계, 이계를 불문하고 문호를 열고 있습니다. 대학에서 면학을 막 마친 분은 물론, 이미 실사회에서 활약하며 커리어 업을 목표하고 있는 사회인, 외국에 있으며 일본에서의 면학에 흥미가 있는 유학생, 우리는 이와 같은 분들의 입학을 진심으로 환영합니다.

KCG의 휘장 kcg.edu

KCG 그룹은 교토정보대학원대학, 교토 컴퓨터학원(라쿠호쿠교, 가모가와교, 교토역전교), 교토 자동차 전문학교, 교토 일본어 연수센터, 주식회사 KCG 커리어 등으로 구성된 글로벌한 교육기관의 집합체입니다.

본 그룹의 휘장 'kcg.edu'는 1995년에 취득한 인터넷 도메인명(www.kcg.edu)에 유래한 것입니다. 2003년 하세가와 와타루 현 통괄이사장에 의해 선정되었습니다. 'kcg'란 일본 최초의 컴퓨터 교육기관 'Kyoto Computer Gakuin(교토 컴퓨터학원)'의 머리글자로, '.edu'는 gTLD(generic Top Level Domain: 인터넷에서 사용되는 톱레벨 도메인 중, 분야별 톱레벨 도메인)의 하나로 미국 인정기관에서 인정된 고등교육기관만 등록대상이 되고 있습니다. 1985년 4월, '.edu'의 도메인에 미국 컬럼비아 대학, 카네기 멜론 대학, 퍼듀 대학, 라이스 대학, 캘리포니아 대학 버클리교 및 동대학 로스앤젤레스교 함께 6개 고등 교육기관이 등록되었습니다. 그리고 매사추세츠 공과대학(MIT), 하버드 대학, 스탠퍼드 대학 등 미국을 대표하는 다른 명문대학이 뒤를 이었습니다.

KCG 그룹은 1989년에 MIT를 비롯한 미국의 여러 대학 및 연구기관과의 교류와 학생 해외연수의 거점으로 보스턴교를 설치하고 있습니다. 그래서 미국의 컴퓨터 관계자와 인터넷 여명기의 선구자들로부터 신뢰할 수 있는 컴퓨터 학교이며, '.edu'를 붙이기에 적합한 고등교육기관으로 인정되어 일본 국내의 교육기관으로서의 제일 먼저 이 도메인 '.edu'를 취득할 수 있었습니다. 이후, '.edu'는 미국 내 교육기관에만 부여되게 되었기 때문에 본교는 지금까지나 앞으로도 국내에서 유일하게 '.edu'를 붙이는 교육기관이 되었습니다.

'kcg.edu'이란 도메인을 가진 것은 교토 컴퓨터학원, 교토정보대학원대학이 미국에서도 인정된 고등 교육기관인 것의 증거라고도 할 수 있습니다. 그 당시 '.edu' 도메인을 취득할 수 있었다는 것은 본교의 진취성을 상징하는 일이기도 했습니다. 휘장으로 'kcg.edu'에는 고도 정보화 사회에서 항상 선구성을 중시하는 교육기관으로서의 기개와 시대를 개척해가는 사람들을 육성하는 교육의 이상이 담겨 있습니다.

KCG그룹의 컬러



KCG 레드
(교토정보대학원대학 스쿨 컬러)

KCG그룹의 창립자 하세가와 시게오는 만년 학교 경영의 한편으로 하버드 대학에 유학해 젊을 때 이를 수 없었던 학문에 재도전했습니다. 보스턴에 아파트를 빌리고, 젊은 학생과 함께 문학이나 철학 수업을 수강했습니다. 교토정보대학원대학의 스쿨 컬러는 창립자가 공부한 하버드 대학의 스쿨 컬러인 연지색을 기본으로 KCG 블루에 대비하는 색조로 제정되었습니다. 이것은 남녀노소 관계없이 항상 새로운 것에 도전하고 겸허하게 배우는 자세를 표현하고 있습니다.



KCG 블루
(교토 컴퓨터학원 스쿨 컬러, KCG 그룹 컬러)

교토 컴퓨터학원의 스쿨 컬러 및 KCG 그룹 컬러인 블루는 창립 당시의 멤버는 전원 교토대학의 대학원생, 졸업생이었으므로 교토대학의 스쿨 컬러인 짙은 청색을 기본으로 해 선정되었습니다. 1970년경부터 사용되기 시작했는데, 창립 35주년(1998년)을 기회로 색조를 정의하고, KCG 블루라고 칭하고 있습니다.



KCG 오렌지
(교토 자동차 전문학교 스쿨 컬러)

차세대 자동차 기술에 대응하는 고도의 IT, 네트워크 기술과 지식을 갖춘 자동차 정비사를 육성합니다. 교토 자동차 전문학교는 2013년 KCG 그룹에 들어갔습니다. 스쿨 컬러는 KCG 그룹에 새로운 활력을 불러들이는 것을 표현하고 있습니다.



KCG 그린
(교토 일본어 연수센터 스쿨 컬러)

KCG그룹의 해외로부터의 유학생에게 있어 최초의 입구, 교토 일본어 연수센터는 재단법인 일본어 교육진흥협회로부터 인정받은 일본어학교로, 문부과학성으로부터 준비교육 과정 지정을 받고 있습니다. 세계 7대륙 녹색 대지의 이미지에서 스쿨 컬러로 상기 KCG 블루와 KCG 레드에 대비되는 색조인 그린을 책정했습니다. 배우고 성장해 가는 유학생들의 능력 성장을 표현하고 있습니다.

사회에 도움이 되는 실천적 스킬을 확실하게 익힌다.

■ 산업계의 요구와 IT의 진화에 바로 대응하는 커리큘럼 설계

본교에서는 산업계 요구에 꼭 맞는 교육을 진행하기 위해서 커리큘럼 및 코스 디자인, 인스트럭셔널 디자인을 조직 내외의 전문가 어드바이스를 받아 책정하고 있습니다. 또한, IT(ICT)의 급격한 변화에 바로 대응하기 위해 미국 로체스터 공과대학과 제휴하여 세계 최선의 IT 교육 커리큘럼의 이입과 공동개발을 하고 있습니다.

■ 철저한 실행·실전형 커리큘럼 구성

본교에서는 IT(ICT)와 매니지먼트 스킬을 겸비한 인재를 육성하기 위해 IT계만이 아니라 경영과 경제 등 비즈니스 관련 과목도 많이 이수할 수 있도록 배려하고 있습니다. 수료 연차에는 종래의 대학원 석사논문을 대신할 것으로 프로젝트의 기획 및 실행 등을 하고 커리어를 확립하기 위한 고도의 스킬을 배우고 익힙니다.

■ e러닝과 대면수업의 병용에 따른 효과적인 교육방식의 채용

본교에서는 미국 컬럼비아 대학 교수진의 강력한 백업을 받으며 세계 최고도의 IT 교육의 실현을 목표로 하고 있습니다. 수업 형태에 관해서도 유연성을 중시해 케이스 스터디, 필드워크, 그룹 워크, 디스커션 등 실천적이고 다양한 구성을 취하고 있습니다. 또한, 본격적인 e러닝과 대면수업의 병용에 따른 효과적인 교육을 실현하고 있습니다.

IT(ICT)와 경영을 균형 있게 배운다.

■ 정보계·경영계 등 복수의 전문 영역에 걸친 전문가를 육성

현대 비즈니스 신에서는 웹 기술을 기간으로 하는 IT(ICT) 스킬과 경영 전략 책정 등의 매니지먼트 스킬을 겸비한 인재가 요구되고 있습니다. 본교에서는 정보계·경영계의 둘 이상의 전문 영역에 걸친 프로페셔널을 육성하고 있습니다. 커리큘럼은 각 개인의 백그라운드에 따라 정보계·경영계의 과목을 균형 있게 배우도록 구성되어 있습니다.

■ 기업 등의 IT 전략 입안의 실무 경험자를 교수로 다수 등용

본교에서는 프로페셔널을 육성하기 위해 대기업에서 CIO 경험자 등 실무계 교원을 많이 등용하고 있습니다. 각

교원은 각각의 실무경험에 바탕을 둔 강의로 학생의 실천력을 양성합니다. 실무에 직결된 최신 이론 및 기술에 대한 이해를 깊게 하며 학생은 프로페셔널로서 종합적인 스킬을 몸에 익힙니다.

커리어 체인지를 해 IT 분야에서 활약한다.

■ 문계 이계 관계없이 폭넓은 분야에서 진학 가능

본교에서는 다양한 백그라운드를 가진 인재를 IT 분야의 고도 전문직업인으로 육성하는 것을 목표로 들고 있으며, 학생 모집 시 학부에서의 전공 분야에 관한 제한은 두지 않고, 문계와 이계의 폭넓은 분야에서 다양한 입학자를 받고 있습니다. 이미 배운 지식이나 기술과 요구에 부응하는 선택과목을 마련하고, 폭넓은 백그라운드의 입학자에 대응하고 있습니다. 또한, 사회인이 일하며 배울 수 있도록 다양한 수강을 서포트하고 있습니다. 본교는 지금까지 일본의 대학원이 충분히 제공할 수 없었던 '커리어 체인지의 기회'를 창출하고 있습니다.

■ 입학 시의 지식 레벨에 따른 이수 가능

본교에서는 컴퓨터에 관한 지식을 거의 가지지 않은 문과계 학부 출신자부터 SE로서 업계에서 활약하고 있는 사회인에 이르기까지 다양한 IT 스킬 레벨의 학생이 공부하고 있습니다. 본교는 IT 스킬 유무나 장래 목표에 따라 개개인의 학생에게 최적의 이수 패턴을 제공합니다. 이에 따라 예비지식이 없는 학생이라도 무리 없이 단계적으로 목표에 도달할 수 있습니다. 기초지식이 있는 학생은 더욱 전문적인 과목부터 학습을 개시해 자신의 스킬을 효과적으로 늘릴 수 있습니다.

글로벌한 활약을 목표로 한다.

■ 세계 각국의 IT 분야를 대표하는 제 일인자에 의한 강의

IT 비즈니스는 국경을 넘어 글로벌하게 전개하는 분야입니다. 본교에서는 학생이 국제적인 시점을 획득할 수 있도록 구미와 아시아 등 다양한 지역으로부터 일류의 교원을 초빙하고 있습니다. 미국 로체스터 공과대학과 컬럼비아 대학, 정보 시큐리티 분야에서 세계 최고 레벨을 자랑하는 한국 고려대학교 정보보호대학원 등 세계 각국의 대학 및 기업과 학술교류협정 및 사업제휴를 맺고 공동연구와 국제 심포지엄을 실행하는 등 글로벌한 교류 발전에도 힘을 기울이고 있습니다.

Students are trained to be "Global" by enriched classes in English Mode

영어 모드의 수업이 충실, '국제인'을 양성합니다.

영어로만 하는 수업으로 본교 과정을 수료하고, 석사 학위를 취득할 수 있도록 영어 모드의 수업을 다수 개강하고 있습니다. 이들 수업에는 해외로부터 초빙한 일류 교수의 수업도 포함됩니다. 본교에서는 17개 이상의 국가와 지역에서 온 유학생이 수학(수료생 포함)하고, 많은 학생이 영어로 진행되는 강의를 선택해 수학과 있습니다. 영어 실력이 필요한 레벨에 이르고 있으면, 일본인 학생도 영어 모드 수업을 수강할 수 있기 때문에 이 국제적인 환경을 크게 활용해 IT를 공부하면서 영어 실력을 더 향상시킬 뿐 아니라 국제적인 감각도 익힐 수 있습니다.

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 co-operation.

공부한 것을 살려 사회에서 활약할 수 있다.

■ 철저한 개별지도로 이상의 취직을 실현

본교에서는 수료 시 모든 학생의 취직 실현을 목표로 합니다. 담당 교수가 산업계 등에서의 경험과 인맥을 살려 이상의 취직 실현을 위해서 학생과의 개별 면담을 통해 기업에 추천도 합니다. 또한, 사업을 희망하는 학생에 대해서는 회사설립이나 경영과 운영에 관한 노하우 전수 등 각종 지원을 합니다.

■ 수료자 간 비즈니스 네트워크의 구축

본교에서는 IT를 키워드로 한 다채로운 수료자를 배출하고, 수료자들의 비즈니스 네트워크 구축에도 힘을 기울입니다. 재학 중부터 그룹 워크의 기회 등을 많이 마련함으로써 수료 후 사회에 나가고 나서도 동창생이 각각 스킬을 살려 서로 협력하면서 비즈니스를 전개해 나가는 것을 목표로 합니다.



환경

세계 수준의 업무용 시스템을 도입한 실천적인 교육환경

교육용 SAP 시스템

■ **SAP사의 ERP 패키지 도입에 따른 본격적인 실무가 육성**
 종래의 대학과 대학원에 의한 IT 교육에서는 많은 경우 '어떻게 비즈니스에 활용해야 할까'하는 시점이 빠져있습니다. 특히 업무통합, 부문통합이란 기업활동 그 자체에 관련된 본격적인 IT 활용 교육을 진행하기 위한 환경은 아직도 갖춰지지 못한 상황입니다.
 본교에서는 IT 분야의 고도 실무가 육성을 위해 세계 최대 기업인 ERP(기업자원계획) 패키지 벤더인 독일 SAP사의

SAP ERP를 교육용으로 도입해, 실천적인 학습 및 연구환경을 실현하고 있습니다. 이 ERP 시스템은 주변 소프트웨어 도입 기업을 포함 437,000사가 도입하고 있으며 (2020년 3월 시점의 SAP 사 공표 값), 대기업에 한해서도 포브스 글로벌 2000의 92%의 기업이 도입하고 있습니다. 이 시스템은 종래 경영 정보 관리의 교육 목적으로 도입됐으나, 시스템 개발을 포함한 본격적인 ERP 전문적 교육 목적의 도입은 일본에서는 달리 예가 없는 일본 최초 IT 전문적 대학원인 본교의 특색 중 하나라고 할 수 있습니다.

e러닝 시스템

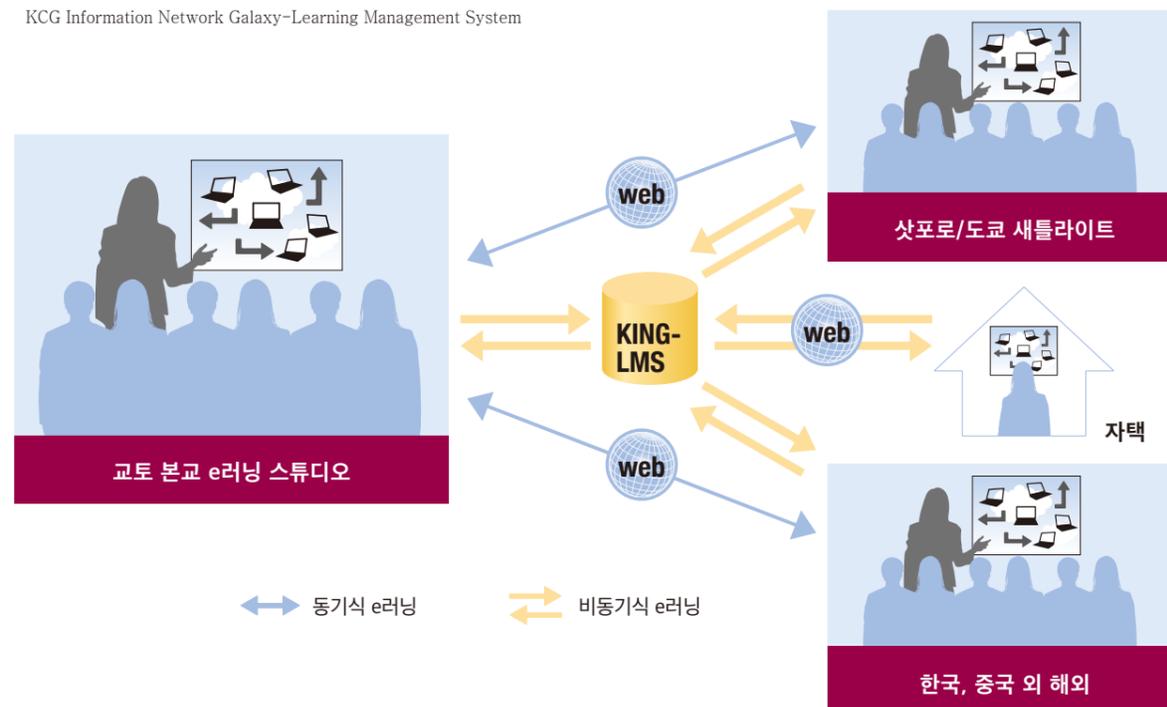
차세대 교육 시스템에 의한 교토 본교와 각 새틀라이트 등을 연결하는 실시간 강의 배신을 비롯해 충실한 e러닝을 활용해 학습을 서포트

최신 e러닝 시스템으로 샷포로, 도쿄와 교토를 연결해 실시간 강의를 실현합니다. (동기식 e러닝) 또, KING-LMS 에 축적된 학습 콘텐츠로 인터넷을 통해 언제, 어디서나 학습(예습 및 복습)을 할 수 있는 외에 e러닝만으로 학습할 수 있는 과목도 마련하고 있습니다.(비동기식 e러닝)

※KING-LMS... 공부하고 싶은 내용을 자유롭게 공부할 수 있는 본교 독자의 학습 관리 지원 시스템
 KCG Information Network Galaxy-Learning Management System

■ 바쁜 사회인의 배움을 서포트

근년 스킬 업이나 커리어 체인지를 목적으로 일하면서 대학원에서 배우는 사회인이 증가하고 있습니다. 본교에서는 이와 같은 사회인 학생이 일과 공부를 양립시켜 IT 분야의 고도 전문 직업인을 목표로 할 수 있도록 서포트하고 있습니다.



활약 필드

현재 산업계에서는 IT(ICT)의 고도화(특히 웹 비즈니스 기술의 보급)에 수반되어, 종래의 'IT화'에 비해 높은 레벨의 IT 도입이 과제가 되고 있습니다. 즉, IT(ICT)를 단순한 업무 개선이 아니라 고도의 기업전략 책정에 활용하려고 하는 움직임입니다. 이것은 경영 톱 레벨에서의 IT 화를 의미하고

이에 관여하는 인재는 고도의 지식 및 기술과 동시에 고도의 경영 센스도 요구됩니다. 본교에서는 업계가 요구하는 고도 IT 인재를 육성하기 위한 커리큘럼을 실현하고 있습니다. 본교 수료자는 다음과 같은 IT계 직종에 취직할 것이 기대됩니다.

CIO (Chief Information Officer : 최고정보통괄책임자)

기업 IT화가 진행되고 경영의 기간을 IT가 지탱하게 됨에 따라 IT 전략을 입안해 기업경영의 일익을 담당하는 CIO가 기업에서 요구되게 되었습니다. CIO는 기업의 경영전략입안에 종사하고, 그러한 전략을 실현하기 위한 환경구축을 향한 정보전략을 책정하고, 기업이 가진 다종다양한 경영 지식을 유기적인 정보 시스템으로서 실현해 가는 고도 전문 직업인입니다.

프로젝트 매니저

프로젝트 매니저는 기업 내 경영 자원을 유효하게 활용하며, 최신 정보 기술의 도입 등을 적절하게 하며, 프로젝트를 통합적으로 관리, 효율화하는 능력을 갖춘 고도의 전문 직업인입니다. 따라서 IT와 경영의 폭넓은 지식을 겸비하고 있는 것이 필요합니다. 또한, 다양한 부서의 많은 사람이 횡단적으로 관련된 프로젝트에 종사하는 일이 많으므로 고도의 커뮤니케이션 능력과 리더십이 요구되고 있습니다.

상급 SE, 웹 시스템 구축 기술자

상급 SE, 프로젝트 매니저를 보좌해 프로젝트 매니저먼트도 하는 엔지니어입니다. 기술만이 아니라 코스트와 업무의 흐름 등 매니저먼트 요소에 관하여 깊은 이해가 요구됩니다. 웹 시스템 구축 기술자는 프로젝트 매니저나 상급 SE의 지시에 따라 최신 IT 스킬을 살려 시스템 개발을 실제로 합니다.

시스템 종합 컨설턴트

일본 기업에서는 사내에서의 IT 인재 부족으로 IT화 추진에 사외 컨설턴트 수요가 높아지고 있습니다. 시스템 통합 컨설턴트는 고객 기업의 경영 전략에 따른 비즈니스의 시스템화 구상에 관한 컨설팅을 하고, 현재 치열한 국제 비즈니스 경쟁을 이겨내기 위한 기업간 제휴를 효율적으로 진행하기 위한 적절한 스킬을 가진 고도 전문 직업인입니다. 고객 요구를 이해하고 적절한 대응이 요구되므로 IT, 매니저먼트, 커뮤니케이션의 고도의 스킬이 필요하게 됩니다.

웹 마케팅 프로페셔널

e비즈니스 사이트를 구축하기 위한 웹 기술과 인터넷상의 서비스 제공에 관한 전략 입안 능력, 소비자의 인터넷상에서의 행동을 파악하기 위한 마케팅 수법을 가지고, e비즈니스를 수행하는 고도 전문 직업인입니다. 상거래에 관한 풍부한 지식과 유통 시스템이나 시큐리티 보호 등 네트워크 관련 고도 지식과 기술이 요구됩니다.

시스템 아키텍트

시스템 아키텍트는 기업의 IT 전략 입안을 위한 과제를 분석하고 솔루션의 틀을 책임함과 동시에 복잡화되는 기존 시스템과 정합성 있는 새로운 시스템의 아키텍처(구조)를 설계하는 고도 전문 직업인입니다. 기업의 전략 입안과 실제 시스템 개발을 이어주는 중간적인 구실을 합니다. 그래서, IT 스킬만이 아니라 비즈니스 경영 및 매니저먼트의 광범위한 지식이 요구됩니다.

정보 시큐리티 컨설턴트

정보 네트워크는 e코머스와 IoT(Internet of Things) 등을 실현하는데 있어서 불가결한 인프라입니다. 한편으로 이들 네트워크를 둘러싼 시큐리티 리스크는 확대되고 있습니다. 정보 시큐리티 컨설턴트는 고객이 정보 시큐리티 폴리시를 책정하고, 정보 자산을 지키기 위한 조언과 지원을 합니다. 또한, 고객의 상황을 파악하고, 적절한 대응을 하기 위해서 매니저먼트와 커뮤니케이션 능력이 필요합니다.

콘텐츠 제작 관리자

영화와 애니메이션, 게임 소프트 등의 미디어 콘텐츠 제작에서 콘텐츠 제작 관리자는 프로젝트팀 전체의 관리를 합니다. 우선 기획서를 제작하고, 협력해 제작할 회사와 교섭해 구체적인 예산을 확보합니다. 또, 제작물을 어떻게 이용해 자금을 회수할지를 계획하고, 실행합니다. 과거의 사업 실적과 현재의 시장 상황 등의 분석 능력, 팀을 운영하고 계획을 실행하는 리더십이 요구됩니다.

데이터 애널리스트

데이터 애널리스트는 기업 활동 중에 얻을 수 있는 고객이나 상품의 다양한 데이터를 집약하고, 객관적으로 분석함으로써 데이터의 특성과 경향을 찾아내고, 경영이나 시스템 개발의 과제 해결로 이어지는 제안을 실행합니다. 근년 농업이나 의료 등의 분야에서도 빅데이터의 이용과 활용이 진행되고 있으며, 활약의 장이 펼쳐져 있습니다. 마케팅이나 경영 지식에 더해 통계 해석이나 데이터 마이닝 등의 IT 스킬이나 가설과 검증에 근거하는 논리적인 사고력도 요구됩니다.

교육 목표

본교의 사명과 목적을 학생 교육에서 실현하기 위한 본 대학의 웹 비즈니스 기술 전공의 교육 목표는 다음과 같습니다.

■ 기초적 소양의 확보

커뮤니케이션 능력을 시작으로, 비즈니스를 추진하는 기초가 되는 사회적 스킬을 익힙니다. 또한, IT(ICT)를 구성하는 소프트웨어, 하드웨어, 네트워크 등 기반 기술에 대해서 이해한다.

■ 기획·설계 능력의 향상

비즈니스는 이를 받쳐주는 IT(ICT)의 현상 및 동향을 널리 조사, 분석하고, 기업이나 사회가 안고 있는 과제에 대해 합리적인 어프로치를 기획, 입안할 수 있도록 한다. 또, 이를 구체화하기 위한 다양한 시스템과 콘텐츠를

설계할 수 있도록 한다.

■ 개발·운용 능력의 향상

기획, 설계된 시스템과 콘텐츠를 소프트웨어에 의한 실장이나 이용자에 대한 제공 등을 통해 실제로 활용할 수 있도록 한다. 또, 이들 개발, 운용에 필요한 다양한 툴과 규약 등에 관한 실무적 지식을 심화한다.

■ 직업인 의식과 윤리관의 양성

비즈니스 프로세스를 책임지고 담당하며, 이를 계속적으로 개선해 갈 수 있을 정도의 높은 직업인 의식과 윤리관을 양성한다. 아울러 실천적인 리더십과 조직관리 방법 등을 배운다.

커리큘럼ポリシー

Curriculum Policy :
교육과정의 편성 및 실행에 관한 방침

본교에서는 사명과 목적에 따라서, IT(ICT) 스킬과 매니지먼트 스킬을 겸비한 웹 비즈니스 분야에서 활약할 수 있는 고도의 전문 직업인을 육성하기 위한 커리큘럼을 실행합니다.

1. 과목군

이수해야 할 과목의 총체를 특정 전문영역에 관한 지식을 심화할 수 있도록, 체계화 그룹화 된 전문분야(Fields of Concentration) 과목군, 특정 업계에 대한 전문 및 주변 지식 학습과 사례 연구 등도 포함, 기술의 실천적 활용을 염두에 둔 산업(Industry) 과목군, 또한, 휴먼 스킬과 고도의 이론, 최첨단 기술 동향에 대해서 배우는 공통 선택 과목군(Supporting Elective)으로 크게 나눕니다.

2. 이수 모델의 편성 및 실행 방식

학습의 목적과 지향에 따라 광범위한 IT 관련 지식 중 특정 분야의 기초부터 응용 및 실천까지 폭넓은 전문지식을 익히는 것에 중점을 두고, 체계적인 특정 분야의 과목을 모은 각 전문분야(Fields of Concentra-

tion)에서 하나의 분야를 선택해 배웁니다. 이와 별도로 다양한 학생 개개인의 수학 목적에 따른 과목을 선택하는 이수 모델로 비스포크 커리큘럼(Bespoke Curriculum)도 선택할 수 있습니다. 전문분야 및 비스포크 커리큘럼(Bespoke Curriculum) 이수 중, ICT의 적용 분야인 각종 산업의 개별 지식과 문제 발견, 기획, 설계 능력의 육성 및 기술의 실천적 활용을 목표로 하는 산업(Industry)을 함께 선택해 이수할 수도 있습니다.

3. 마스터 프로젝트(Master Project)

각종 과목 이수와 함께 담당 교수 지도하에서 다양한 주제를 추구하는 마스터 프로젝트를 수행하고, 실천적인 응용능력의 육성을 도모합니다.

4. 변화에의 대응

IT(ICT) 분야의 급속한 발전에 대응하기 위해서 고도의 전문 직업인에게 필요한 콘텐츠 변화에 맞춰 언제나 커리큘럼의 재검토와 갱신을 실행합니다.

디플로마 폴리시

Diploma Policy : 학위 수여 방침

본교에서는 다음 3가지 요건을 모두 충족한 이에 대해 석사(전문직) 학위를 수여합니다.

1. 정해진 수료 연한을 다할 것
2. 정해진 필요 단위를 취득할 것
3. 커리큘럼에 부합한 이수 방법에 따라 과목을 이수하고, 고도의 전문 직업인으로서 기반이 되는 지식, 응용력 및 높은 윤리관을 갖추고 있을 것

'응용정보기술 전문가' 육성을 위해 통합된 커리큘럼

본교의 건학 이념인 '응용정보기술 전문가'를 육성해 사회에 배출하기 위해서, 학습 목적별로 이수 모델과 학생 주체의 프로젝트와 액티비티를 조합해 통합된 커리큘럼을 제공하고 있습니다.

■ 전문성의 획득

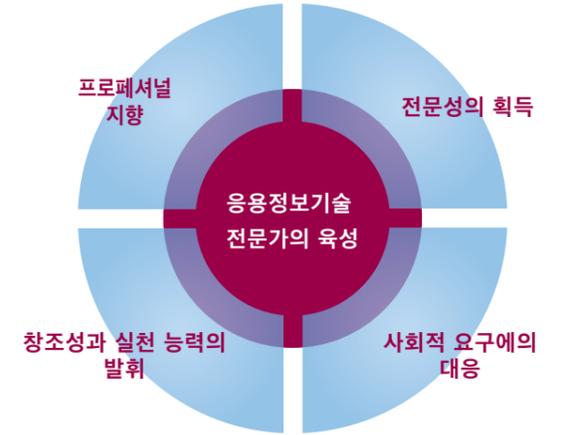
응용정보기술 전문가로서 광범위한 ICT 관련 지식을 전부 커버하려는 것은 현실적이지 않습니다. 따라서, 전문성을 높이기 위해 분야를 특정하고, 그 속에서 기초부터 응용과 실천까지 폭넓고 심도있게 전문지식을 획득할 수 있도록, 전문분야 과목군을 정비하고 있습니다.

■ 사회적 요구에의 대응

현대의 다양한 산업 에서 효율화 및 지식 집약 등의 과제 해결에 ICT를 적용하려 하는 요구는 높아지기만 합니다. 이 요구에 부응하기 위해서 특정 산업 에 대한 ICT의 실천적 활용에 대해서 사례와 과제 등을 배우기 위한 산업 과목군을 정비하고 있습니다.

■ 창조성과 실천능력의 발휘

응용정보기술 전문가로서 각종 과목의 이수로 배운 지식을 현실의 과제 해결과 실천적 응용으로 연결하기 위해서, 스스로 취해야 할 행동을 주체적으로 기획, 설계하고, 실천한 결과를 다른 이에게 환원할 필요가 있습니다. 따라서 그런 소양을 학생이 익힐 수 있도록 프로젝트 스폰서(마스터 프로젝트 담당 교수)의 지도하에 다양한 주제를 추구하는 과정 수료 프로젝트나 리서치 프로젝트/인디펜던트 스터디를 커리큘럼에 마련하고 있습니다.



■ 프로페셔널 지향

응용정보기술 전문가에게는 실제 산업에서 현실의 과제 해결과 실천적 응용을 견인할 수 있는 프로페셔널인 것이 요구됩니다. 따라서, 기업이나 각종 단체에서의 인턴십을 장려하고, 직업인에게 요구되는 기술 레벨과 과제 해결능력을 체계적으로 배울 기회를 제공합니다.

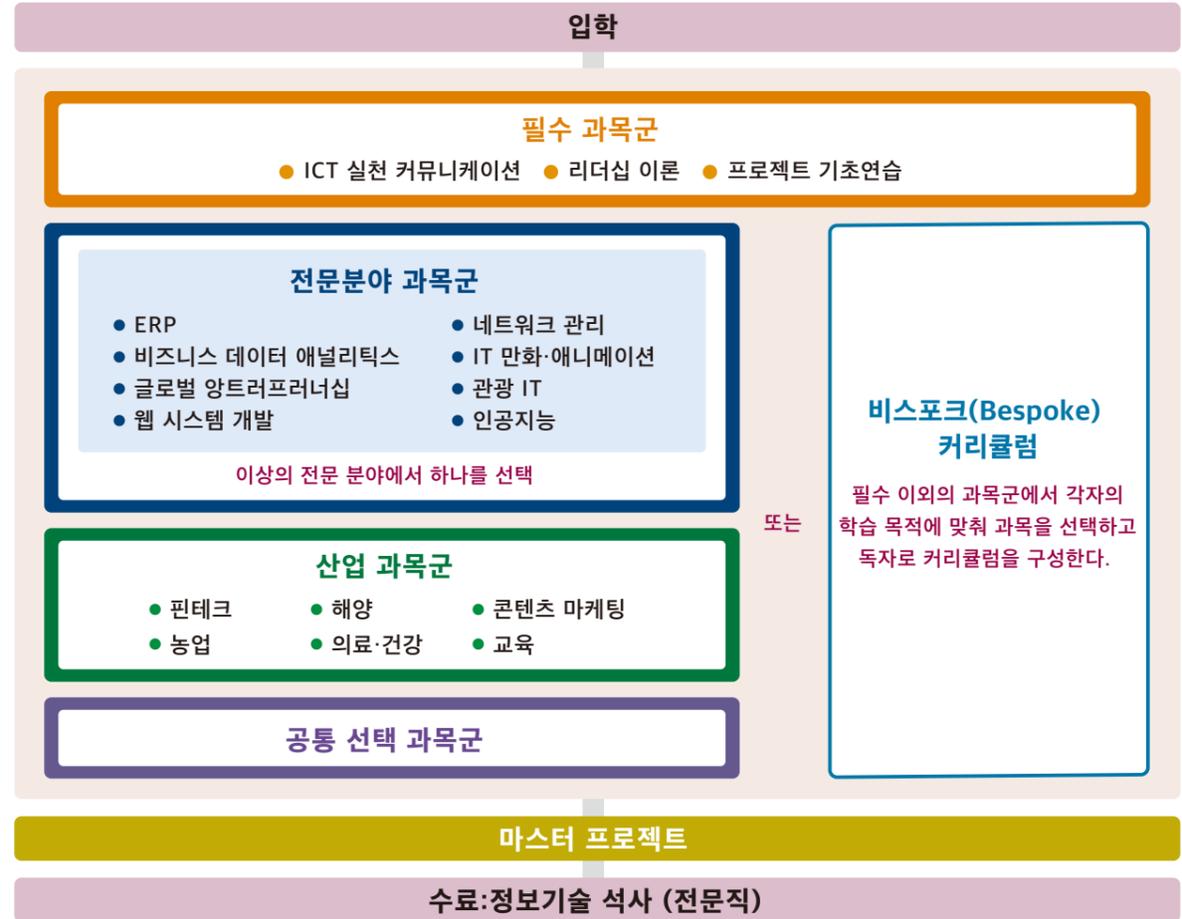
이들 이수 모델의 선택과 프로젝트 등에 대한 대처는 모든 학생에게 일률적으로 부과되는 것은 아닙니다. 학생별로 흥미와 관심이나 학습 심도 등에 따라 다양한 선택과 조합이 가능합니다. 학생 주체의 자유로운 배움을 존중하며 응용정보기술 전문가의 육성을 향한 지식과 기술 축적을 도모하도록 커리큘럼을 설계하고 있습니다.



본교 커리큘럼 구성

본교에서는 ICT 분야에서 기반이 되는 기술 및 지식을 습득하는 커리큘럼을 구축하고 있습니다. '필수과목군'에는 비즈니스 퍼슨으로서의 기본적인 스킬이나 전문분야에서의 응용력을 습득하기 위한 과목을 설정하고 있습니다. 전문분야 과목군에는 각 전문분야에 관련된 다종다양한 내용의 과목을 망라하고 있습니다. '산업 과목군'에는 사회에서의 수요가 큰 분야마다 관련된 과목을 설치하고 있습니다.

그러나 ICT의 매일매일 진화에 대응하기 위해서는 기존 방법 이외로 커리큘럼을 구성해 학습할 필요가 생기는 경우도 있을 수 있습니다. 그래서 필수 이외의 과목군에서 학생 각자의 학습 목적에 맞춰 교수와 상담하며 과목을 선택하고, 독자적으로 커리큘럼을 구성할 수 있도록 하고 있습니다. 이것을 '비스포크 커리큘럼(Bespoke Curriculum)'이라고 하고 있습니다.



◆ 필수 과목 및 권장 과목

본교에서는 출신 학부에 구애받지 않고, 다양한 백그라운드를 가진 다양한 학생을 받아들이고 있습니다. 이에 따라, 많은 이에게 커리어 체인지의 기회를 부여한다는 사회적 의의를 완수하고 있습니다. 따라서, 필수 과목으로 개개의 학생의 전문성에 따르지 않고, 고도 전문 직업인에게 요구되는 적극적으로 논리적인 커뮤니케이션의 기본 스킬을 기르는 과목을 설정하고 있습니다.

필수

- ICT 실천 커뮤니케이션
- 리더십 이론
- 프로젝트 기초연습

◆ 리서치 프로젝트/인디펜던트 스터디

리서치 프로젝트/인디펜던트 스터디'는 본교의 이수 과목 테두리에 들어가지 않는 자주적인 연구를 교수 지도하에서 진행하기 위한 제도입니다. 연구 성과를 연구보고서에 정리해 구두 발표를 하고, 일정 성과가 인정되면 단위가 인정됩니다. 마스터 프로젝트 타입에 따라서는 이 과목을 편성해 입학하게 됩니다.

◆ 이수 과목의 선택

전문분야, 산업, 공통 선택의 각 과목군에서 아카데미 코디네이터 (학습지도 교수)와 상담한 후 학기별로 이수할 과목을 선택하고, 자신의 이수 계획을 세웁니다. 각각의 과목은 전제 지식을 요구하지 않는 기초과목과 일정의 전제 지식이나 전문성이 필요한 응용과목으로 나누어져 있으며, 충분한 학습 성과를 얻을 수 있도록 코스 페스웨이(권장 이수 패턴)를 정하고 있습니다. 한편, 1학기에서 이수할 수 있는 과목의 단위 수에는 상한을 마련하고 있으며, 개인 학습 시간을 확보하며 학습 계획을 세울 수 있도록 하고 있습니다.

◆ 인턴십

본교에서는 학습 내용에 관련된 기업이나 단체에서 일정 기간 취업 체험을 하는 '인턴십' 제도가 있습니다. 본교에서 기른 전문지식이나 커뮤니케이션 능력을 실제 현장에 적용하고, 실천적인 활용 방법을 배울 것을 기대하고 있습니다. 사전에 신청해 수료 후에 참가보고서의 제출과 구두 발표를 함으로써 단위가 인정됩니다.

마스터 프로젝트

교토 대학 등 일본을 대표하는 대학에서의 지도 경험이 풍부한 교수와 세계 제일선에서 활약하는 교수가 많이 재직하고 있으며, 이들 교수에게 석사과정 프로젝트 지도를 직접 받을 수 있습니다.

◆ 개요

KCGI의 마스터 프로젝트는 ICT의 실천적 응용과 기술 활용에 초점을 맞추고, 학생 자신의 문제의식에서 과제의 설정이나 분석 및 해결 제시로 이어지는 것을 목표로 하는 필수과목입니다. 연구를 기본으로 한 종래의 대학원 석사과정 프로젝트와 비교해서, 새로운 지식의 창조 외에도 기존의 도구, 서비스 및 프레임워크 등을 활용해 학생이 현실 사회와 사람들의 생활을 더 좋게 개선해 가는 계기가 되는 것을 목표로 하고 있습니다.

◆ 실행 방법

마스터 프로젝트는 프로젝트 스폰서(마스터 프로젝트 담당 교수)의 지도하에 학생이 주체적으로 진행합니다. 학기별 실행 내용은 다음과 같습니다. 교육 분야 세계 최고봉인 미국 컬럼비아 대학을 모델로, 학생은 학습에 임하는 기간과 내용에 따라 ①마스터 리포트 ②마스터 프로젝트 ③아너스 마스터 프로젝트 ④아너스 마스터 논문의 4 타입 중 하나를 선택, 유연성 있는 방법으로 입학합니다.

◆ 목적

KCGI의 마스터 프로젝트에서는 학생이 습득한 전문분야와 산업 지식이나 기술에 따라 과제를 분석하거나 해결책을 제시하기 위해서 구체적인 도구(플랫폼, 소프트웨어, 서비스, 프레임워크, 비즈니스 모델 등)와 그 애플리케이션을 사용하는 것에 초점을 맞춥니다.

마스터 프로젝트의 진행 방법(개요)

제2 학기

프로젝트 기초연습(필수 과목)'을 이수하고, 프로젝트 구성이나 실행 방법에 관해서 전반적으로 배웁니다. 프로젝트를 실행하는 학생은 연구계획서를 정리해 제출합니다.

제3~4 학기

학생은 정기적으로 프로젝트의 진행 상황과 성과를 프로젝트 스폰서에게 보고합니다. 마지막으로 과정 수료 프로젝트 리포트를 제출하고, 교수 앞에서 구두 발표에 의한 시험을 받습니다.



e러닝 스튜디오

강의실

과목군의 구성

본교에서 정보기술 석사(전문직)의 석사 학위를 취득하기 위해서 모든 학생은 소정 수의 단위 취득 후 석사 과정 프로젝트에 합격해야 합니다.

본교의 개강과목은 전문분야, 산업, 공통 선택의 3가지 과목군으로 분류되어 있습니다. 이는 다방면에 걸친 웹 비즈니스 관련 과목 중 업계에서 중시되어 지식과 스킬이

요구되는 분야별로 과목을 선별, 그룹화한 것으로, 학생이 집중해 효율 있게 학습할 수 있도록 설계되어 있습니다. 또, 특정 분야에 의존하지 않는 과목 선택도 가능하고, 학생 주체의 자유로운 수학 방법이 가능하도록 배려하고 있습니다.

전문분야 과목군	광범위한 IT 관련 지식 중에서 각각 특화된 특정 분야를 선택하고, 그 범주의 지식을 심화하기 위한 과목군입니다. 전문적이고 폭넓은 지식을 획득하기 위해서 분야별로 과목의 그룹화가 이루어져 있습니다.
ERP	기업이 취급하는 사람·물건·돈에 관한 정보관리와 경영상의 의사결정을 지원하기 위한 기간정보 시스템에 대해서 배운다.
비즈니스 데이터 아날리스트틱스	클라우드와 데이터베이스에 축적한 비즈니스 정보를 분석하고, 효과적인 의사 결정을 위해 활용하는 수법을 배운다.
글로벌 앙트러프러너십	기업가로서의 사고와 리더십, 데이터 분석 및 활용수법 등 IT 비즈니스 분야에서 스스로 창업하기 위해서 필요한 지식과 기술을 배운다.
웹 시스템 개발	데이터베이스와 클라우드 서비스 등과 제휴하는 웹 사이트의 기획과 제작, PC와 스마트폰 대상 웹 애플리케이션의 작성 등을 배운다.
네트워크 관리	목적에 맞춘 네트워크 구성법, 클라우드 컴퓨팅, 시큐리티 관리, 각종 서버/클라이언트의 시스템 도입 및 개발에 대해서 습득한다.
IT 만화·애니메이션	애니메이션과 영상 콘텐츠를 디지털 툴을 구사해 기획 제작하는 기술, 그 작품을 비즈니스로 연결하는 수법에 대해서 배운다.
관광 IT	관광 분야에서의 ICT 응용, 관광 비즈니스의 IT화, 투어나 숙박 등의 정보관리, 관광 콘텐츠의 기획 및 설계 등에 대해서 습득한다.
인공지능	인공지능 및 관련 기술의 기초 이론과 활용을 다양한 응용분야에서의 실례를 통해 배우고, 인공지능 관련 소프트웨어의 속달을 통해 인공지능의 다양한 분야에서의 이용 및 활용을 습득한다.
산업 과목군	특정 업계에서의 전문지식, 기술의 실천적 활용을 염두에 둔 과목으로 이루어집니다. 대상으로 하는 업계, 업종에 특화된 과목군입니다. 본교는 각 업계의 제일선에서 활약하는 뛰어난 인재들 강사로 수업을 개강하고 있습니다. 본 과목군 및 각 과목군을 구성하는 과목은 최첨단 업계 동향을 반영, 적절히 갱신됩니다.
핀테크	금융의 ICT 응용. 은행의 기간업무, 전자머니와 가상화폐 등의 현상과 미래상 등을 취급한다.
농업	농업의 ICT 응용. 식물공장을 대표로 하는 재배환경의 제어, 농산물의 유통개혁 등을 취급한다.
해양	선박 및 해양의 ICT 응용. 선박의 항행 제어, 해산물 양식의 환경제어 등을 취급한다.
의료·건강	의료의 ICT 응용. 전자차트의 정보관리, AI와 데이터 가시화에 의한 진단 지원 등을 취급한다.
콘텐츠 마케팅	만화, 애니메이션, 영상, 음악 등의 ICT 응용. 제작 프로세스의 디지털화, 지적재산권의 관리, 프로모션 전략 등을 취급한다.
교육	교육의 ICT 응용. e 러닝 콘텐츠의 설계 제작, 다양한 커뮤니케이션 시스템 등을 취급한다.
공통 선택 과목군	전문분야나 산업과 관계없이 직업인으로서 필요한 커뮤니케이션과 매니지먼트 등의 기초적인 능력을 기르는 과목과 ICT의 첨단적인 응용사례와 기술 동향을 배우는 과목으로 구성됩니다. IT 비즈니스의 기초부터 응용까지 포함하는 다양한 관점을 지닌 과목으로 구성되므로 학생이 배움의 폭을 넓힐 수 있습니다.
커뮤니케이션	ICT 및 비즈니스 분야에서 필요한 논리적이고 알기 쉬운 커뮤니케이션(회화력, 표현력 등)을 실천적으로 배운다.
매니지먼트	기업 내에서 일반적으로 필요로 하는 매니지먼트의 사고를 이해하고, 응용하는 능력을 습득한다.
제조	제조사의 품질개선의 대처와 이노베이션을 낳는 프레임워크 등을 구체적인 사례에서 배운다.
ICT 첨단응용과 기술 동향	ICT의 첨단적인 응용 예와 기술적인 동향을 구체적인 사례에서 배운다.

전문분야 과목군

전문분야는 광범위한 IT 관련 지식 중에서 특정 영역을 대상으로 전문적이고 폭넓은 지식을 획득하기 위해서 학생이 선택할 과목의 분야를 나타내고 있습니다. 본교에서는 특히 업계에서 중시되는 IT 관련 지식과 스킬이 요구되는 업종의 영역을 다음 8개로 분류하고, 각각의 목적에 맞춘 과목의 선별과 그룹화를 도모하고 있습니다.

ERP (Enterprise Resource Planning)

▶ 이 전문분야의 코스 패스웨이는 33페이지를 참조

ERP(Enterprise Resource Planning: 기업 자원 계획)란 기업 전체의 사람·물건·돈·정보라는 리소스(자원)를 IT를 활용해 통합적으로 관리하는 경영수법입니다. 이 수법을 실현하는 기간 정보 시스템(ERP 시스템)을 이해하는 것은 기업에 대한 ERP 시스템 도입으로 비즈니스 프로세스 개선을 도모하기 위한 중요한 스텝이 됩니다.

이 전문분야에서는 업계 대기업인 SAP 사의 교육용 ERP 시스템 (SAP S/4HANA)에 의한 연습을 중심으로, 업무통합의 구조와 재무회계 및 판매 물류 등의 처리를 실천적으로 배웁니다. 또, 다양한 기업의 과제 분석과 ERP 도입사례 조사 등에 임합니다. 인메모리 데이터베이스와 IoT 등, 최신 기업 인프라와 ERP의 제휴에 대해서도 연구를 진행합니다.

목표로 하는 인재상

- ERP 도입 컨설턴트
- ERP 커스터마이징 엔지니어
- ERP 애드온 개발 엔지니어

프로젝트 담당 교수의 이야기

리 이 교수

기업 간 경쟁이 격화하는 시대에 많은 기업이 기업 개선을 위한 ERP 통합 패키지를 도입하고 있습니다. ERP 시스템(기업통합 기간 시스템)을 다양한 업종에 도입한 후 ERP 컨설턴트에는 업종 특유의 특징을 분석하고, 기업 업무에 따른 시스템을 도입할 수 있는 능력이 요구됩니다. 본교에서 학생들은 경영 및 회계 지식과 프로그래밍 등의 기본적인 IT를 학습한 후, ERP의 구매 재고, 생산, 판매물류, 회계와 인사관리 시스템의 커스터마이징을 배웁니다. 또, 프로젝트로 업종별 ERP 도입을 연구하고, 업무 프로세스 개선을 목표로 경영과제의 해결책을 제안합니다. 프로젝트로 ERP 시스템의 커스터마이징뿐 아니라 필요한 경우 애드온 개발과 외부 시스템 개발도 합니다. 글로벌화의 진전에 따라 국제적으로 활약하는 ERP 컨설턴트의 요구가 높아지고 있습니다. 본교는 시대의 요구에 부응해 글로벌한 ERP 컨설턴트를 육성하고, 영어와 일본어 양쪽의 ERP 컨설턴트 교육을 합니다. 영/일 ERP 시스템의 커스터마이징 외에 IFRS(국제회계 기준)를 적용한 ERP 시스템에 대한 대응 연구도 진행하고 있습니다. 또한, 해외의 회계제도와 상관성을 조사하고, 국가별 ERP 시스템의 도입도 연구하고 있습니다. 많은 학생이 글로벌한 컨설팅 기업에서 활약하는 ERP 컨설턴트를 목표로 노력하고 있습니다.



ERP 컨설팅을 목표로 하는 노력

전문분야 'ERP'의 주요 이수과목으로 다음과 같은 강의와 실습을 순서대로 이수함으로써, SAP 인정 컨설턴트의 자격시험을 위한 준비와 기업에서의 ERP 프로젝트 도입 노하우 취득을 재학 중에 진행할 수 있습니다. 이들 수업은 ERP 이외의 전문분야를 선택한 경우에도 이수할 수 있습니다.

제1학기 **경영정보 시스템의 기초 학습** ▶ 기업 시스템 ▶ 업무 통합화와 e비즈니스

제2학기 **SAP 인정 컨설턴트 시험에 대응하는 강의**
▶ 재무회계 시스템 개발 I/II ▶ 판매물류 시스템 개발 I/II ▶ 생산관리 시스템 개발

제3학기 이후 **ERP 시스템의 도입 및 개발을 위한 실천적인 학습**
▶ ERP 도입 유사 프로젝트 ▶ 인턴십 ▶ Add-on 개발 프로그래밍



비즈니스 데이터 애널리틱스

▶이 전문분야의 코스 패스웨이는 33페이지를 참조

비즈니스데이터 분석/업무 데이터 분석은 근년 다양한 산업 분야에서 주목을 모으고 있는 비즈니스 수법으로, 기업이 빅 데이터와 사내 데이터베이스에서 축적한 정보를 분석하고, 자사의 발전에 필요한 효과적인 의사 결정을 위해 활용하는 것을 주목적으로 하고 있습니다.

이 전문분야에서는 다양한 데이터의 축적에 수반해 그 복잡성이 증가함에 따라 기업이 직면하는 여러 가지 곤란한 문제에 대해

어떻게 해결책을 찾아낼지에 대해 이해하는 것을 목표로 하고 있습니다. 학생은 데이터를 어떻게 분석 처리해 다양한 기업 문제 해결에 이용할지에 대해 배웁니다. 마케팅에 대한 이해와 통계적 분석수법을 바탕으로 전략적인 CRM(고객정보 관리), 물류의 인프라 정비와 조달의 비즈니스 모델을 취급하는 SCM(Supply Chain Management) 등의 중요한 개념도 아울러 배웁니다.

목표로 하는 인재상

- 정보 자원의 추출과 활용(데이터 마이닝), 시장분석 등을 하는 애널리스트
- 제품 계획에 관한 조언과 방침을 제공하는 컨설턴트
- 데이터를 바탕으로 기업의 전략 입안 및 추진 등의 의사결정을 할 수 있는 CEO
- 소비자 행동의 기술 모델과 전략/예측 모델을 구축하는 CRM 매니저

프로젝트 담당 교수의 이야기

고홍승 교수

제가 지도하는 프로젝트에서는 주로 인터넷 등 온라인에서의 비즈니스를 효율적으로 하는 B2C 마케팅 전략(e마케팅)에 초점을 맞추고 있습니다. e마케팅의 기반이 되는 ICT에 대한 이해를 쌓는 것과 병행해 온라인에서의 매출과 이익 증가를 위해 가시화되지 않은 고객의 상품 구매행동을 분석하고, 그 결과를 코호트 분석이나 AHP 분석 등의 통계적 분석 기법을 이용해 전략화해 가는 연구를 하고 있습니다.

또, 제가 프로젝트를 지도하는 학생 대표가 1년에 1회, 유럽이나 미국에서 개최되는 국제학회에서 영어로 발표를 하고 있습니다. 여러분, 고객 중심의 지식 경영의 핵심이 되는 마케팅 전략을 배우고, 해외 국제학회에서 영어로 발표하는 것에 도전해 보지 않겠습니까?



글로벌 앙트러프러너십

▶이 전문분야의 코스 패스웨이는 33페이지를 참조

글로벌 기업가는 자타의 벤처 사업의 시작부터 추진, 운영까지 실행함과 동시에 이들 노하우를 응용해 타업종의 비즈니스 발전을 지원합니다. 이 전문분야에서는 기업가로서의 사고와 리더십을 기르고, 글로벌한 비즈니스 분야에서 스스로 창업하기

위해서 필요한 지식과 기술을 습득하는 것을 목표로 하고 있습니다. 학생은 e 코머스와 웹 비즈니스를 포함한 글로벌 비즈니스에 대해서 중점적으로 배우고 동시에 재무, 마케팅, 경영의 기본 개념에 대해서도 학습합니다.

목표로 하는 인재상

- 경영 컨설턴트
- 기업 경영자
- 기업 분석과 벤처 투자 사업의 지원자
- 기업의 사업 개발 프로듀서

프로젝트 담당 교수의 이야기

오니시 겐고 준교수

본교에서는 기업 출신자나 창업 경험이 있는 교수를 적극적으로 채용하고 있으며, 그 지도하에 개교 이래 많은 창업가를 배출해 왔습니다. 창업에 필요한 경영 실무 지식과 ICT를 이용한 마케팅과 고객 관리 스킬 등 전문직 대학원인 본교만의 커리큘럼이 창업가 육성에 이여지고 있습니다.

그 실적을 바탕으로 독립행정법인 정보처리추진 기구 IT 인재 육성본부 이노베이션 인재센터(IPA)의 대학의 IT 창업가 등의 인재 육성에 관련된 IT 창업가 등 교육 모델 커리큘럼이 책정, 시행, 평가 등에 대한 협력 교육 기관'에 선정되었습니다. 현재 타 대학과 절타탁하면서 창업가 육성을 위한 새로운 커리큘럼을 책정하고 있습니다.

ICT의 기술력을 살려 리포트 제작 능력을 단련하면 여러분도 공적 기관의 보조금을 획득해 창업하는 것도 꿈이 아닙니다.



웹 시스템 개발

▶이 전문분야의 코스 패스웨이는 34페이지를 참조

웹 시스템 개발에는 통례 기업의 인트라넷상에 설치되는 사내 대상 웹사이트와 인터넷상에서 외부 대상으로 공개되는 웹 사이트의 쌍방 제작이 포함됩니다. 일반적으로 웹 시스템 개발자는 프로그래밍 언어와 HTML5 등의 마크업 언어를

구사해 웹사이트의 코딩을 하지만, 그 직무에는 CMS(콘텐츠 관리 시스템)도 포함됩니다. 이 전문분야에서는 학생은 웹 시스템의 프로그래밍과 코딩에 더해 네트워크의 기초에 대해서도 배웁니다.

목표로 하는 인재상

- 편리성이 높은 웹사이트의 디자이너/프로그래머
- 새로운 사이트 출범과 기존 사이트의 유지 개량에 종사하는 프로듀서
- 자사 사이트 우위성의 유지 및 향상을 도모하는 사이트 매니저
- 기존 웹서비스와 클라우드 서비스를 통합해 애플리케이션을 구축할 수 있는 엔지니어

프로젝트 담당 교수의 이야기

나카구치 다카오 준교수

웹 시스템 개발은 기존에 있는 서비스를 효율 높게 만들 수 있는 성숙한 기술과 본 적도 없는 서비스를 만들 수 있는 최신 기술이 공존하는 분야입니다. 기업 내에서 사용되는 사무적인 화면을 가진 웹 시스템도 있고, 스마트폰으로 이용하는 AR 애플리케이션도 만들 수 있습니다. 센서나 카메라 영상 등의 IoT(Internet of Things) 디바이스로부터 정보를 집약하는 역할을 담당하는 것도 있고, 화상 인식이나 이상 검지 등을 이용한 AI(Artificial Intelligence, 인공지능) 기능을 통합하는 것도 있습니다. 최근의 시스템 개발 대부분은 웹 기술을 이용해 실현되고 있으며, 프로그래밍 언어나 데이터베이스 등의 미들웨어도 다양합니다.

이와 같은 다양한 기술을 대상으로 할 때 중요한 것은 개발하는 시스템의 목적을 명확하게 정하는 것입니다. 시스템이 대상으로 하는 것이 어떤 응용 분야인지, 거기서 무엇이 문제로 여겨지고 있으며 어떻게 해결되고 있는지, 그에 대해 어떤 기술을 이용해 새로운 제안을 할 것인지. 이를 정한 후 실제 시스템을 개발해 이용자가 사용하도록 하고, 결과를 평가합니다. 프로젝트를 통해 앞으로의 사회를 담당하는 시스템을 설계, 개발할 수 있는 스킬을 익히고, 수료 후에는 웹 기술 전문가로서 활약하는 것을 기대하고 있습니다.



네트워크 관리

▶이 전문분야의 코스 패스웨이는 34페이지를 참조

네트워크 서비스는 오늘날의 정보 시스템을 지탱하는 중요한 요소입니다. 네트워크 관리자는 컴퓨터 네트워크와 서버 시스템의 구축, 장애 대응, 유지관리를 담당하고, 네트워크

장애가 발생했을 때는 장애로부터의 복구과 네트워크상의 데이터 보전을 합니다. 이 전문분야에서는 학생은 네트워크 시스템의 운용과 정보 시큐리티 지식을 익힙니다.

목표로 하는 인재상

- 기업 대상 인터넷 서비스의 보수 운용 엔지니어
- 클라우드 서비스와 IoT 기기 등을 포함한 다양한 네트워크의 통합 지원 컨설턴트
- 기업의 사내 네트워크와 기간 업무 시스템의 시큐리티 관리자
- 네트워크 시스템의 서버/클라이언트 소프트웨어의 개발 운용 엔지니어
- 각종 서버 환경(웹, 데이터베이스, 동영상 등)의 구축 운용 매니저

프로젝트 담당 교수의 이야기

나이토 쇼조 교수

저의 전문은 정보 시큐리티와 네트워크입니다. 정보 시스템의 구축 및 운용에서 네트워크와 시큐리티는 상보적인 자동차의 양 바퀴와 같은 것입니다. 네트워크화에 의해 정보 시스템의 편리성은 높아지지만, 그에 비례해 시큐리티 리스크도 높아집니다. 네트워크 기술, 시큐리티 기술 모두 서로 경쟁하듯이 나날이 진화하고 있습니다. 유비쿼터스 네트워크 사회'라는 표어 아래 모든 것이 네트워크화되고 있습니다. 한편으로 클라우드 컴퓨팅으로 대표되는 것처럼 하드웨어, 플랫폼에서 소프트웨어(애플리케이션)의 데이터 센터로의 집중화가 진행되고 있습니다.

물론 이와 같은 서비스 환경은 강력한 정보 시큐리티 상에서 실현할 수 있는 것입니다. 개인 정보의 유출, 컴퓨터 바이러스 감염, 웹 서버 침입과 페이지의 변조, e커머스 사기 등, 피해의 규모도 네트워크화의 진전에 비례해 증대하고 있습니다. 그렇다고 이제 와서 '쇄국'의 시대로 역행하는 것은 현실적인 해답이라 할 수 없고, 상황에 적합한 균형 있는 솔루션이 요구되는 것입니다.

앞으로 입학하는 여러분은 이론 및 실천의 양면에서 균형을 잡으며 최신 네트워크 및 정보 시큐리티 기술 습득에 도전해 주셨으면 합니다. 정보통신 기술과 이를 사용하는 데 있어서 정보윤리가 사회 시스템에서 완수하는 역할에 대해서도 숙고할 기회를 가지시길 기대합니다.



IT 만화·애니메이션

▶ 이 전문분야의 코스 패스웨이는 34페이지를 참조

일본 만화나 애니메이션을 대표하는 콘텐츠 크리에이티브 산업은 세계로부터 주목받고 있습니다. 본교에서는 만화 및 애니메이션을 웹비즈니스에 활용할 수 있도록, 기존의 콘텐츠 크리에이티브 산업의 비즈니스 모델 연구를 바탕으로 새로운 비즈니스 모델의 창출, 애니메이션 기획 및 제작의 실습 등,

크리에이티브 산업에 관련된 다양한 시뮬레이션을 체험하고, 개개의 문제와 그 솔루션을 실천적으로 학습하는 커리큘럼을 제공하고 있습니다. 콘텐츠 산업, 크리에이티브 산업에는 ICT의 힘을 빼놓을 수 없고, 디지털 툴을 능숙하게 사용해 상황에 맞는 솔루션을 생각해내는 힘을 익힌 인재를 육성합니다.

목표로 하는 인재상

- 만화와 애니메이션 콘텐츠의 기획, 제작, 프로모션을 종합적으로 다루는 프로듀서
- 디지털/아날로그의 각종 제작 도구를 자유자재로 다루는 콘텐츠 크리에이터
- 제작 목적에 따라 영상 구성과 이펙트를 효과적으로 연출할 수 있는 디렉터
- 교육이나 오락 등 만화와 애니메이션 시장 동향을 파악한 콘텐츠를 기획할 수 있는 마케팅 디렉터



프로젝트 담당 교수의 이야기

우에다 고지 교수



저의 전문분야는 프로그래밍, 멀티미디어, ICT에 관한 커리큘럼 개발, 개발도상국에 대한 기술이전입니다. 선진국이나 개발도상국과 관계없이 앞으로 e러닝과 뛰어난 콘텐츠로 더 간단하고, 효과적으로 전 세계 어디에서나 희망하는 교육을 받을 수 있는 세상이 될 것입니다. 그때, 애니메이션이라는 보편적인 표현 수단이 유효하게 활용될 것을 기대하고 있습니다. 애니메이션 콘텐츠의 크리에이터에게는 단순히 디지털 툴을 잘 다루어 작품을 만드는 기술뿐만 아니라, 콘텐츠 개발 수법이나 비용, 혹은 작품의 유통 비즈니스 모델에 관한 지식도 필요하게 됩니다. 또한, 각국의 실정이나 문화를 이해한 후, 받아들이기 쉬운 콘텐츠로 만드는 유연성도 요구될 것입니다. 이 전문분야를 통해 종합적인 관점에서 콘텐츠 제작을 파악하고, ICT를 통해 작품을 세계로 발신할 수 있는 크리에이터를 육성해 가고자 합니다.

인공지능

▶ 이 전문분야의 코스 패스웨이는 34페이지를 참조

21세기에 들어서면서 심층학습 이론이 비약적으로 진전된 것, 인터넷을 통해 빅데이터 취득이 용이하게 된 것, 마이크로프로세서를 비롯한 컴퓨터 시스템의 고속화와 대용량화가 한층 가속된 것에서 인공지능은 사회를 크게 변혁하는 기반 기술이 되었습니다. 자동번역, 자동차의 자동운전, 의료정보처리, 개호 서비스 등의 로봇, e스포츠, 또, 기업전략의 입안, 새로운 농업경영, 기타 다양한 비즈니스에의

활용 등, 인공지능의 응용분야의 대상 범위는 계속 확대되고 있습니다.

본교의 인공지능 전문분야에서는 우선 기초 이론을 학습하고, 응용분야에서 그것이 어떻게 활용되고 있는지를 실례를 통해 이해하며, 또, 많은 관련 소프트웨어에 숙달되어 인공지능 기술을 이용 및 활용할 수 있는 전문가를 목표로 합니다.

목표로 하는 인재상

- 다가올 인공지능 사회를 '살아갈 힘'을 갖춘 인재
- 다양한 분야에서 인공지능 기술을 이용 및 활용할 수 있는 인재



프로젝트 담당 교수의 이야기

도미타 신지 교수

인공지능에 있어서 수학 등의 기초 이론이 중요합니다. 인공지능에 중요한 것은 첫째도 둘째도 셋째도 수학이라고 하는 요즈음입니다. 한편으로 수학이라는 것만으로 진저리 내는 학생도 많습니다. 맛있는 열매가 있는데 먹어보지도 않고 싫어하는 것은 아무리 봐도 아깝다고 할 수 있습니다.

2045년에는 인공지능이 인간을 대신하는 싱귤래리티를 일으킨다라고 도저히 생각되지 않습니다만, 인공지능이 크게 사회를 변혁해 나갈 것은 틀림없는 사실이라 생각합니다. 인공지능 사회를 '살아가는 힘'을 비축해야 합니다. 필요에 따라 기초 이론을 공부하고, 이해한 뒤에는 기초 이론은 잊어도 우선 인공지능 기술에 접해볼 필요가 있을 것입니다.



관광 IT

▶ 이 전문분야의 코스 패스웨이는 35페이지를 참조

근년 정부의 관광진흥책 등의 영향으로 해외에서 일본을 찾는 관광객이 급증하고 있으며, 2019년에는 과거 최고인 3,188만 명에 이르렀습니다.(일본정부 관광국 조사) 특히 본교 캠퍼스가 있는 교토, 도쿄, 삿포로는 모두 관광객으로부터 인기가 높고, 특히 관광 서비스에 대한 요구와 과제를 가깝게 느낄 수 있는 환경에 있습니다.

이 장점을 살려 이 산업 분야에서는 주로 유학생을 대상으로 ICT를 응용한 새로운 관광 서비스와 관광 비즈니스 모델에 대해 배웁니다. 다언어 및 멀티미디어로 관광 정보의 제공, 관광객의 행동 이력의 정보화와 분석 및 예측 등, 현실적인 과제를 해결할 수 있는 인재를 육성합니다.



목표로 하는 인재상

- 관광 비즈니스의 기획, 시스템 개발, 빅 데이터 활용 등에 종사하는 엔지니어
- 관광 서비스의 매니지먼트를 ICT로 효율화하는 스킬을 가진 매니저

프로젝트 담당 교수의 이야기

리 메이후이 교수

저의 전공은 글로벌 인재 개발입니다. 근년 경제 글로벌화와 함께 일본에 진출하는 외자계 기업이 증가하고 있는 한편, 해외시장은 한층 활발하게 됨에 따라 해외에 제조 및 판매 거점을 옮기고자 시도하는 일본 기업도 급증하고 있습니다. 이들 기업에서는 글로벌 인재 수요가 증대하고 있으며, 그 육성과 확보가 급선무 되고 있습니다. 현재 일본의 '관광 입국' 정책을 추진하는 데 있어서, 향후 일본 경제를 지지하는 산업의 하나로 관광산업이 주목받고 있으며, 인바운드 대응 인재 확충이 요구되고 있는 것도 이와 무관하지 않습니다. 한편, 오버투어리즘(관광공해)이 초래하는 문제, 예를 들어 공공교통기관의 복잡과 일본인이 본 매너 위반 등 시민의 안심과 안전에 관련된 문제도 표면화하고 있습니다.

본교는 그 풍족한 입지로 교토의 많은 전통적인 절과 신사는 '신앙의 장소'인가, 그렇지 않으면 '관광자원'인가 하는 지역문화의 계승과 관광 수요와의 일력 등의 생생한 사례를 자기 일처럼 일상적으로 관찰할 수 있는 환경에 있습니다.

이 전문분야에서는 필드 워크를 통해 글로벌한 문리 융합의 시점에서 실제로 문제해결로 이어지는 시책에 관하여 논의하고, 고찰해 나갑니다. 세계 유수의 관광도시 교토라는 '관광 IT'의 최전선에서 시야를 넓히고, 지식과 실천력을 겸비한 '관광 IT 스페셜리스트'를 육성해 가고자 합니다.



이탈리아 밀라노 관광 교육의 명문

이탈리아 밀라노시에 있는 관광 등 교육의 명문 IULM 대학은 KCGI와 제휴하고 있습니다. 1968년 창립. 관광과 예술을 비롯해 언어, 커뮤니케이션의 3개 학부가 있으며, 학생 및 대학원은 현재 약 6,300명입니다.

IULM IULM 대학
(International University of Languages and Medea) ● MILANO
<https://www.iulm.com/>



더블 디그리 프로그램

(2년) **KCGI + IULM** (1년)

본교의 통상 2년간의 석사과정을 3년간으로 연장해, 마지막 1년간은 KCGI의 협정교인 IULM에 유학해 공부하고, 수료와 동시에 양쪽에서 석사학위를 취득할 수 있는 프로그램입니다.

본교에서는 일본어 또는 영어로 학위를 취득할 수 있고, IULM에서는 영어로 학위를 취득할 수 있습니다.

영어 으로 세계 톱 클래스의 관광을 공부할 수 있습니다!

3년간 이탈리아와 각국의 학생과 교류할 수 있습니다!

수료 후에는 일본과 이탈리아, 그 외의 국가의 관광산업업계에 취직할 수 있는 길이 열립니다!

일본과 이탈리아, 그 외의 국가의 인턴십에 참가할 기회가 생깁니다!

산업에의 응용

전문분야에서의 배움을 ICT의 실천적 활용을 위해서 전문지식이 필요한 특정 업계 및 업종에 응용하기 위한 과목을 마련하고 있습니다. 본교에서는 특히 ICT의 적용에 따른 과제 해결이 기대되는 다음 6개 업계와 업종으로 좁혀, 각 업계에서 활약할 수 있는 인재육성을 목표로 과목의 선별 및 그룹화를 도모하고 있습니다.

핀테크

금융(Finance)과 정보 기술(Technology)을 융합한 전자 결제와 가상통화 등의 새로운 금융계 정보 서비스, 이른바 '핀테크(financial technology)'가 사회의 주목을 모으고 있습니다. 금융계 정보 서비스의 배경에 있는 회계와 금융의 구조를 배우고 동시에 핀테크 시스템 설계의 실제에 대해서도 배웁니다. 이 지식을 입구로 웹이나 스마트폰의 애플리케이션 개발과 데이터 수집과 분석이라는 ICT 스킬과 조합함으로써 핀테크 분야에서 활약할 수 있는 인재를 육성합니다.



목표로 하는 인재상

- 금융과 회계의 리터러시와 웹 비즈니스에 관한 기초지식을 갖춘 SE와 플래너
- 고객의 개인정보와 재무정보 등을 수집 분석하는 데이터 애널리스트
- 가상통화와 금융 API 등의 새로운 기술을 운용하는 애플리케이션 엔지니어

농업

채소공장과 영농지원 클라우드 서비스 등에서 볼 수 있듯이 농업에 ICT를 도입함으로써 후계자 부족에 따른 고령화와 수입 농산물과의 경쟁력 저하 등 일본 농업이 안고 있는 문제점을 해소하려고 하는 대치가 근년 활발히 이루어지고 있습니다.

현재 이루어지고 있는 다양한 '농업×ICT'의 대처사례를 소개하며, 그 배경에 있는 채소의 생산, 유통, 소비의 구조와 개혁의 방향성을 배웁니다.

또, 환경 센서와 IoT를 포함한 농업 ICT 고유의 시스템 설계에 대해서 배웁니다. 이러한 지식을 기초로 비즈니스 데이터 애널리틱스와 웹 시스템 개발 등의 전문분야 과목과 조합함으로써 농업 분야에서 활약할 수 있는 기술자와 컨설턴트를 육성하는 것을 목표로 합니다.



목표로 하는 인재상

- 생산자의 행동 데이터와 농산물의 품질 데이터 등을 수집, 분석할 수 있는 데이터 애널리스트
- 생산자의 노하우를 교재화 해 후계자 육성을 도모하는 e 러닝 교재 개발자
- 생산자와 소비자와의 산지 직결(=CRM)을 지원하는 웹 시스템의 SE와 컨설턴트

해양

해양 및 수산 발전을 목표로 ICT를 활용해 항해의 안전성을 높이거나 효율적이고 지속적인 어업 실현을 위해 인공위성을 활용한 트래이스 어빌리티 기능을 가진 해양자원과 환경에 관한 데이터 수집 시스템 도입 등이 모색되고 있습니다.

또한, 선박의 에너지 절약, 안전운행, 온실효과 가스감축, 해양오염방지, 해양 자연 에너지 이용 등을 목표로 선박의 ICT화를 리드하는 인재를 육성합니다.



목표로 하는 인재상

- 선박의 안전한 항해를 지원하는 다양한 정보 시스템을 구축 운용할 수 있는 SE
- 어업과 수산업 종사자의 노하우로부터 후계자 교육을 대상으로 한 e 러닝 교재 등을 기획 개발할 수 있는 컨설턴트
- 수산업의 생산, 유통, 판매와 관련된 물류의 분석과 관리 지식을 갖춘 매니저

의료·건강

의료 분야에서는 의료사무 시스템, 오더링 시스템, 전자차트 시스템 화상진단 등에서 ICT화가 급속히 진행되고 있습니다. 또한, 개개의 환자 치료에만 이용되던 치료 데이터와 의료기기 데이터를 집약해 빅 데이터화 해 분석함으로써 감염증 예방과 최적의 치료 계획을 책정하거나 인터넷상의 의료에 관한 어구를 분석해 감염증의 예측과 예방 등에 도움이 되는 등 IT(ICT)의 응용도 확대되고 있습니다. 이처럼 고도의 IT(ICT) 능력을 의료분야에 응용할 수 있는 인재가 요구되고 있습니다.



목표로 하는 인재상

- 전자차트와 원격의료 등 의료 분야의 다양한 정보 시스템의 개발, 구축, 운용할 수 있는 SE
- 의사의 진단을 지원하기 위해 치료 데이터와 의료기기 데이터를 수집, 분석하고, 가시화하기 위한 노하우를 가진 데이터 사이언티스트
- 병원 내와 지역 진료를 위한 고도의 정보 네트워크를 관리할 수 있는 엔지니어

콘텐츠 마케팅

콘텐츠 비즈니스에 필수인 지적재산권에 관해서는 만화와 애니메이션을 비롯해 음악이나 영상과 동영상 투고 사이트, 동인 활동에 의한 제작물의 저작권 등 다양한 형태의 저작물에 대한 저작권 취급에 대해서 강의하고, 지적재산에 관한 지식을 심화합니다. 또한, 저작권 비즈니스에도 접하고, 인기 캐릭터를 이용한 비즈니스 모델도 연구합니다.

게임, 만화, 애니메이션 등 콘텐츠의 기획, 제작부터 프로모션에 이르는 각 프로세스에 필요한 지식과 기술을 익힘과 동시에 이러한 최신기술 동향과 국제적인 시장 동향을 조사 분석하고, 개선안과 비즈니스 모델을 제안합니다.



목표로 하는 인재상

- 교육과 오락 등 만화와 애니메이션 시장 동향에 입각한 콘텐츠 기획을 할 수 있는 마케팅 디렉터
- 지적재산권과 저작권 등 콘텐츠에 관련된 법규에 따라 마케팅 전략을 세울 수 있는 플래너

교육

교육 현장에 있어 다양한 e 러닝 시스템과 태블릿 단말 등이 도입되게 되고, 교사로부터 학습자료와 학습자 자신의 생각을 다양한 미디어의 조합으로 표현하고, 공유하는 것이 기본적인 학습활동으로 자리매김하게 되었습니다. 문자 텍스트뿐만 아니라 음성, 영상, 인포그래픽 등을 조합해 매력적이고 알기 쉬운 교재를 구성하거나 자신이 배운 것을 그래프화한 데이터와 도표 등으로 정리해 프리젠테이션 하거나 하는 활동을 ICT로 지원하는 것이 일상적으로 요구되고 있습니다.

또한, 학교 교육뿐 아니라 농업과 해양 등 다양한 산업 분야에서도 베테랑이 길러온 노하우(암묵지)를 차세대에게 계승해 활용하기 위해서 노하우를 영상이나 행동 데이터 등으로 기록 정리하고, 알기 쉬운 형태로 교재화 하는 것이 기대되고 있습니다.

e 러닝 환경의 구축에 특화하고, 다양한 표현과 통신 미디어를 적절한 인스트럭셔널 디자인하에 조합해 교사와 학습자 쌍방에게 효과적인 교육 미디어의 이용과 활용을 실천적으로 배웁니다.



목표로 하는 인재상

- 다양한 표현 및 통신 미디어를 이용한 e 러닝 시스템의 개발과 운용에 종사하는 교육 관계자
- 다양한 산업 분야의 노하우를 e 러닝 교재의 개발을 통해 차세대로 전하고, 활용하는 콘텐츠 크리에이터
- 다양한 미디어를 융합하는 교육 커뮤니케이션 시스템의 분석 및 설계에 관련된 엔지니어

웹 비즈니스 기술 전공 주요 이수 과목

카테고리	분류	과목명	단위 수	실습	과목명	단위 수	실습	주의사항
전문분야 과목군	ERP	데이터베이스 개론	2		판매물류 시스템 개발 I / II	각 3	○	전문분야는 이 중에서 하나를 선택합니다. 아울러 산업 과목군 중에서 과목을 선택해 이수할 수도 있습니다.
		IT를 위한 통계학	2		생산관리 시스템 개발	3	○	
		응용정보기술을 위한 수학	2		구매 재고 시스템 개발	3	○	
		웹 프로그래밍 I / II	각 2	○	인사관리 시스템 개발	3	○	
		기업 시스템	* 2		ERP 업무 애플리케이션 개발	* 3	○	
		업무 통합화와 e비즈니스	* 4	○	ERP 컨설팅 특론	2		
		국제회계학	2		오브젝트 지향 프로그래밍	4	○	
		재무회계 시스템 개발 I / II	* 각 3	○				
	비즈니스 데이터 애널리틱스	데이터베이스 개론	* 2		데이터 사이언스	* 2	○	
		IT를 위한 통계학	2		정성 데이터 분석기법	2	○	
		응용정보기술을 위한 수학	2		탐색적 데이터 해석과 가시화	4	○	
		컴퓨터 구성론	2		데이터 마이닝의 기초 이론	2		
		웹 프로그래밍 I/II	*(II한정) 각 2	○	기계학습	2		
		인공지능을 위한 수학	2		데이터베이스 특론	* 4	○	
		인공지능 소프트웨어 활용 I / II	*(II한정) 각 2		환경정보 시스템	2		
		컴퓨터 프로그래밍 (Python)	* 3	○	디자인 싱킹	4		
		웹 비즈니스 개론	2		인터넷 비즈니스 스트래지지와 마케팅	2		
		IT를 위한 통계학	2		브랜드 디자인과 경영	2		
		응용정보기술을 위한 수학	2		인터넷 비즈니스 스트래지지와 마케팅	* 2		
		웹 프로그래밍 I	2	○	e 커머스의 여러 수법	* 2		
	글로벌 앙트러프러너십	지속적 성장을 위한 리더십	2		글로벌 앙트러프러너십과 비즈니스 모델	* 2		
		조직행동학	2		IT 비즈니스 교섭학	2		
		정보윤리 특론	2		게임 이론과 교섭술	2		
		웹 비즈니스 개론	* 2		디자인 싱킹	4		
		비즈니스 이코노믹스 I / II	각 2		실천 클라우드 컴퓨팅	2		
		지적재산권법	2		신비즈니스를 위한 규칙	2		
		경영학 특론	* 2		프로젝트 매니지먼트	* 2		
		기업경영 실천론	* 2		글로벌 인재개발론	2		
		IT 기업 실천론	2					
		데이터베이스 개론	2		정보 네트워크 개론	2		
		IT를 위한 통계학	2		웹 기술 개론	2		
		웹 시스템 개발	컴퓨터 프로그래밍 (Python)	* 3	○	웹 서비스 구축기법	4	
	응용정보기술을 위한 수학		2		웹 프로그래밍 III	* 4	○	
	웹 프로그래밍 I / II		* 각 2	○	오브젝트 지향 프로그래밍	4	○	
	인공지능 소프트웨어 활용 I		2		오브젝트 지향 시스템 설계	* 4	○	
	웹 비즈니스 개론		2		소프트웨어 공학	2		
	데이터베이스 특론		* 4	○	디자인 싱킹	4		
	컴퓨터 구성론		2		모바일 앱 개발	2	○	
	데이터베이스 개론		2		클라우드 네트워크와 가상화	3	○	
	IT를 위한 통계학		2		IoT와 무선 네트워크	* 3	○	
	응용정보기술을 위한 수학		2		IoT 응용 시스템	3	○	
	웹 프로그래밍 I		2	○	정보 시큐리티	* 2		
네트워크 관리	컴퓨터 구성론		2		경로 제어와 교환	* 2		
	컴퓨터 프로그래밍 (Python)	* 3	○	정보 네트워크 특론	* 2			
	정보 네트워크 개론	* 2		웹 기술 개론	2			
	인공지능 소프트웨어 활용 I	2		웹 서비스 구축기법	4	○		
	네트워크 시스템 관리	2		사이버 시큐리티	4			
	신비즈니스를 위한 규칙	2		정보윤리 특론	2			
	경로 제어와 교환 특론	4						
	응용정보기술을 위한 수학	2		디지털 애니메이션 제작	* 3	○		
	컴퓨터 구성론	2		시나리오 스토리 보딩	2			
	애니메이션 작화 기초 A/B	각 2	○	리치 미디어 콘텐츠 개발	* 4	○		
	웹 프로그래밍 I	2	○	영상 구성론	* 3	○		
	특수영상기법	3	○	애니메이션 기획·제작·프로모션 특론	* 2			

카테고리	분류	과목명	단위 수	실습	과목명	단위 수	실습	주의사항
전문분야 과목군	IT 만화·애니메이션	비주얼 프로세싱	2		컴퓨터 그래픽	* 2		전문분야는 이 중에서 하나를 선택합니다. 아울러 산업 과목군 중에서 과목을 선택해 이수할 수도 있습니다.
		디지털 오디오 제작	2		실천 애니메이션 제작론	2		
		특수영상기법 특론	3	○	무대예술과 IT	2		
		콘텐츠 산업 특론	2		브랜드 디자인과 경영	2		
		IT를 위한 통계학	2		미디어 커뮤니케이션	2		
		컴퓨터 프로그래밍 (Python)	* 3	○	프로젝트 매니지먼트	2		
		응용정보기술을 위한 수학	2		관광 IT 개론	* 2		
		웹 프로그래밍 I / II	*(II한정) 각 2	○	관광 비즈니스 개론	* 2		
	관광 IT	오브젝트 지향 시스템 설계	4	○	일본 사회	2		
		리치 미디어 콘텐츠 개발	4	○	투어리즘 데스티네이션 매니지먼트	2		
		영상 구성론	3	○	관광 데이터 분석	2		
		특수영상기법	3	○	관광 IT 특론	2		
		애니메이션 기획·제작·프로모션 특론	2		관광 디자인	* 2		
		데이터 사이언스	2	○	관광 IT 인턴십	2		
		비즈니스 경제학 I	2		글로벌 인재개발론	* 2		
		브랜드 디자인과 경영	* 2		모바일 앱 개발	2	○	
		IT를 위한 통계학	2		데이터 마이닝	2		
		인공지능 개론	2		데이터베이스 특론	4	○	
		알고리즘 개론	* 2		게임과 인공지능	2		
		컴퓨터 프로그래밍 (Python)	* 3	○	자연언어이해/응용이해	2		
	인공지능	데이터베이스 개론	* 2		첨단의료정보학	2		
		컴퓨터 구성론	2		로봇과 인공지능	2		
		응용정보기술을 위한 수학	2		데이터 사이언스	* 2		
		기계학습	* 2		사회와 인공지능 I / II	각 2		
조합최적화		* 2		컴퓨터 프로그래밍 (Java)	* 3	○		
인공지능 소프트웨어 활용 I / II		*(I한정) 각 2		인공지능을 위한 수학	* 2			
핀테크		금융론	2		핀테크 시스템 설계	2		산업 분야 과목군은 전문분야과 함께 이수합니다. 복수의 분야를 선택할 수도 있습니다.
		핀테크론	2					
	해업	차세대 농업정보학	2		농업정보 시스템 설계	2		
		농업경제학	2					
	해양	해양 산업론	2		해양정보 시스템 설계	2		
		의료·건강	의료정보와 법	2		의료정보 시스템 설계	2	
	콘텐츠 마케팅	첨단의료정보학	2					
		콘텐츠 산업 특론	2		무대예술과 IT	2		
음악과 테크놀로지		2		콘텐츠 프로모션 전략	2			
교육		e러닝 시스템 개론	2		도서관 정보학	2		
		e러닝 비즈니스의 인스트럭셔널 디자인	2		학교 및 기업 내 교육 국제비교연구	2		
		e러닝 교재 개발	2					
		응용정보기술을 위한 수학	2		시스템 설계 특론	2		
공통 선택 과목군		IT를 위한 통계학	2		시스템 이론 특론	2		원칙 일람에 기재된 과목에서 자유로이 선택할 수 있습니다.
	기술 커뮤니케이션	2		생산 시스템 공학	4	○		
	비즈니스 프레젠테이션	2		로보틱스 프로세스 오토메이션	2			
	비즈니스 커뮤니케이션 I / II	각 2		응용정보학 최첨단 A	1			
	로지컬 싱킹	2		응용정보학 최첨단 B	2			
	미디어 커뮤니케이션	2		상급 비즈니스 ICT 커뮤니케이션	3	○		
	비즈니스 ICT 커뮤니케이션	3	○	기술 영어와 커뮤니케이션	2			
	필수	ICT 실천 커뮤니케이션	ICT 실천 커뮤니케이션	2		프로젝트 기초 연습	2	
리더십 이론			2					
프로젝트		마스터 리포트	0		아너스 마스터 프로젝트	4		
		마스터 프로젝트	2		아너스 마스터 논문	6		

· 코어 과목은 *로 표시하고 있습니다. 코어 과목은 각 전문분야의 중요 지식과 스킬을 습득하는 과목입니다.
 · 수료에 필요한 단위 수는 44단위 이상입니다. (필수과목 단위 포함)
 · 기술 변화, 사회 요구에 적응하기 위해 연도 및 학기에 따라 개강 과목이 변경될 수 있습니다. 선택과목에서 수강자가 5명에 미치지 못할 경우는 개강하지 않을 수 있습니다.
 ☆ 단위 수는 마스터 프로젝트를 수료하는데 필요한 합계 단위 수. 단, 아너스 마스터 프로젝트와 아너스 마스터 논문은 리서치 프로젝트/인디펜던트 스타티의 단위 수를 포함합니다.

과목 개요



전문분야 과목군

광범위한 IT 관련 지식 중 각각 특화된 특정 분야를 선택하고, 그 범주의 지식을 심화하기 위한 과목군입니다. 전문적이고 폭넓은 지식을 습득하기 위해서 분야별로 과목이 그룹화되어 있습니다.

◆ **ERP** 기업이 취급하는 사람-물건-돈에 관한 정보관리와 경영상 의사 결정 지원을 하기 위한 기간정보 시스템에 대해서 습득한다.

데이터베이스 개론

어느 분야에나 필요한 데이터베이스의 기초와 다양한 기업 활동에서의 이용 방법을 이해하고, 데이터 정의 기법과 데이터 조작에 관하여 배운다.

IT를 위한 통계학

정보화가 진행되는 현대사회에서는 취득할 수 있는 다양한 데이터를 이용해 사회나 경제의 인과관계를 분석해 고찰할 때 통계학이 중요하다. 본 과목에서는 통계학의 기본적인 사고와 수법을 강술하고, 구체적인 사례를 근거로 통계분석에 필요한 기초적 지식이나 스킬을 배운다.

응용정보기술을 위한 수학

본 과목에서는 수학을 통해 '논리적 사고'를 익히고, 다가올 AI 시대에 대응 가능한 정보과학으로 연결되는 지식을 배운다. 기초적 내용에서 시작해, 편리한 툴에 대해서도 해설한다.

웹 프로그래밍 I/II

I 에서 최신 웹 기술 언어인 HTML5 및 CSS3를 이용해 Web 페이지 디자인과 간단한 애니메이션 수법을, II 에서 JavaScript에 의한 동적인 Web 페이지 프로그램을 각각 종합적으로 수득한다.

기업 시스템

기업활동의 목적과 이를 달성하기 위한 기간 업무의 역할에 대해서 배우고, 각 기간 업무에 관하여 어떤 정보가 발생하고, 어떻게 정보 시스템화되고 있는지 이해한다. ERP(기업자원계획) 시스템을 배우기 위한 전제 지식이 된다.

업무 통합화와 e 비즈니스

기업 구조와 비즈니스 시스템을 이해하고, 최신 IT(ICT)를 구사해 경쟁 우위를 획득하는 업무 통합방식(e 비즈니스 방식)을 SAP ERP를 통해 배운다.

국제회계학

기업의 해외 전개 진전으로 국제 회계 인재의 요구가 높아지고 있다. 영문 회계의 분개에서 결산, 연결회계 등의 회계 처리, 국제 회계 기준(IFRS)과 일본 회계 기준의 구별 등을 취급하고, 국제 회계 지식을 가진 글로벌 인재를 육성한다.

재무회계 시스템 개발 I/II

ERP 시스템에 사용되는 재무회계 시스템 개발을 한다. 실습에서는 SAP 시스템의 FI 모듈을 이용해 재무회계 시스템의 기본설정, 전표처리, 지불 / 독촉처리, 결산처리, 재무회계 리포트, 고정자산관리 등을 취급한다.

◆ **비즈니스 데이터 애널리틱스** 클라우드와 데이터 베이스에 축적한 비즈니스 정보를 분석하고, 효과적인 의사결정을 위해 활용하는 수법을 습득한다.

데이터베이스 개론

어느 분야에나 필요한 데이터베이스의 기초와 다양한 기업 활동에서의 이용 방법을 이해하고, 데이터 정의 기법과 데이터 조작에 관하여 배운다.

IT를 위한 통계학

정보화가 진행되는 현대사회에서는 취득할 수 있는 다양한 데이터를 이용해 사회나 경제의 인과관계를 분석해 고찰할 때 통계학이 중요하다. 본 과목에서는 통계학의 기본적인 사고와 수법을 강술하고, 구체적인 사례를 근거로 통계분석에 필요한 기초적 지식이나 스킬을 배운다.

판매물류 시스템 개발 I/II

ERP 시스템에 사용되는 판매물류 시스템 개발을 한다. 실습에서는 SAP 시스템의 SD 모듈을 이용해 판매물류 시스템의 기본설정, 수주에서 입금까지 처리를 취급한다.

생산관리 시스템 개발

ERP 시스템에서 사용되는 생산관리 시스템의 개요와 기능을 이해하고, 실습에서 SAP PP 모듈을 이용한 시스템 개발을 한다. 마스터 데이터(품목 마스터, 부품표, 작업구, 작업순서)를 설정하고, 자체 소요량 계획에서 품목을 계획 수배하고, 제조지시서 또는 프로세스 지시서를 등록하는 데까지 다룬다.

구매 재고 시스템 개발

ERP 시스템에 사용되는 판매 재고 시스템 개발을 한다. 실습에서는 SAP 시스템의 MM 모듈을 이용해 구매 재고 시스템의 기본 설정, 구매부터 입고, 재고관리 처리를 다룬다.

인사관리 시스템 개발

ERP 시스템에 사용되는 인사관리 시스템 개발을 한다. 실습에서는 SAP 시스템의 HR 모듈을 이용해 인사관리 시스템의 프로세스와 설정을 다룬다.

ERP 업무 애플리케이션 개발

ERP 시스템의 각 모듈이 제공하는 기능을 기업의 실제 업무에 맞춰 커스터마이즈 하기 위해 데이터의 입출력과 레포트 작성 등을 하는 다양한 애드온(추가 기능) 개발이 요구됩니다. 이 과목에서는 SAP 사의 ERP로 애드온 개발에 이용되는 ABAP 언어에 대해서 기본적인 문법과 데이터베이스 조작 등의 기능을 실장한다.

ERP 컨설팅 특론

본 과목에서는 실사회의 사실과 현상 중 문제를 발견해 이를 과제로 명문화하고, 또, 그 해결을 위한 모의 제안 작성을 통해 ERP 컨설턴트로 필요한 지식과 기능을 습득한다.

오브젝트 지향 프로그래밍

대표적인 오브젝트 지향 프로그래밍 언어인 Java를 예로, 정보의 캡슐화, 계승, 다태성 등 오브젝트 지향에 특징적인 개념이 언어상 어떻게 실장되어 있는지 연습을 통해 배운다. 또, 데이터베이스와 웹 서비스 시스템을 Java로 오브젝트 지향적으로 실장하는 방법에 대해서도 배운다.

정성 데이터 분석기법

사용자 설문 of 자유 기술 항목과 같이 직접 수치화되어 있지 않은 정성적인 원자료로 변환을 하고, 정량적 분석의 일부로 하는 수법에 대해서 배운다.

응용정보기술을 위한 수학

본 과목에서는 수학을 통해 '논리적 사고'를 익히고, 다가올 AI 시대에 대응 가능한 정보과학으로 연결되는 지식을 배운다. 기초적 내용에서 시작해, 편리한 툴에 대해서도 해설한다.

컴퓨터 구성론

정보 시스템 구축과 활용을 하기 위해 필요한 웹 비즈니스 기술, 또는 웹 시스템 개발의 기초가 되는 계산기 시스템의 하드웨어, 소프트웨어 양면의 기초지식을 습득한다.

웹 프로그래밍 I/II

I 에서 최신 웹 기술 언어인 HTML5 및 CSS3를 이용해 Web 페이지 디자인과 간단한 애니메이션 수법을, II 에서 JavaScript에 의한 동적인 Web 페이지 프로그램을 각각 종합적으로 수득한다.

인공 지능을 위한 수학

본 과목에서는 딥러닝의 알고리즘을 이해하기 위해서 필요한 수학 기초개념, 수학적 수법 및 관수, 모델 실장방식 및 학습 알고리즘, Python 언어에 의한 코딩, 선형 회귀의 학습 규칙, 치분류 및 다치분류 등의 학습 규칙, 오차역전파법 등을 배운다.

인공지능 소프트웨어 활용 I / II

I 에서는 Python 언어 라이브러리를 사용해 기계학습의 다양한 수법을 실행하고, 그 수법을 개략적으로 이해한다. II 에서는 Python 언어를 사용해 뉴럴 네트워크의 중요한 부분을 실장 해 실행하고, Python 언어 라이브러리에서 얻은 결과와 비교하는 것으로 내부 처리를 이해한다. 또, Python 언어 라이브러리를 사용해 합성곱 뉴럴 네트워크를 실행하고, 그 수법을 개략적으로 이해한다.

컴퓨터 프로그래밍 (Python)

프로그래밍 언어 Python은 인공지능 처리에 적합한 다양한 라이브러리를 갖추는 등의 특징이 있다. 본 과목에서는 Python 언어의 문법 등을 배우고, Python 언어에 의한 프로그래밍에 필요한 스킬을 익힌다.

웹 비즈니스 개론

웹 비즈니스를 실현하기 위해서 웹 정보 시스템과 그 구축에 필요한 기술을 습득하고, 다양한 사례를 바탕으로 웹 비즈니스의 문제점, 비즈니스 모델에 관해서도 배운다.

◆ **글로벌 앙트러프러너십** 창업가로서의 사고와 리더십, 데이터 분석 및 활용 수법 등, IT 비즈니스 분야에서 직접 창업하기 위해 필요한 지식과 기술을 습득한다.

IT를 위한 통계학

정보화가 진행되는 현대사회에서는 취득할 수 있는 다양한 데이터를 이용해 사회나 경제의 인과관계를 분석해 고찰할 때 통계학이 중요하다. 본 과목에서는 통계학의 기본적인 사고와 수법을 강술하고, 구체적인 사례를 근거로 통계분석에 필요한 기초적 지식이나 스킬을 배운다.

응용정보기술을 위한 수학

본 과목에서는 수학을 통해 '논리적 사고'를 익히고, 다가올 AI 시대에 대응 가능한 정보과학으로 연결되는 지식을 배운다. 기초적 내용에서 시작해, 편리한 툴에 대해서도 해설한다.

웹 프로그래밍 I

최신 웹 기술언어인 HTML5 및 CSS3를 사용해 웹페이지 디자인과 간단한 애니메이션 수법을 배운다.

지속적 성장을 위한 리더십

일에 의의를 찾고 지속적인 성장을 가능하게 하기 위한 다양한 프레임워크에 대해서 배운다. 이 프레임워크를 현실의 학교생활과 업무에 적용하고, 지속적 성장을 위한 전략을 계획 실행하는 것으로 자기자신과 조직 전체를 의의 있는 것으로 바꿔 가는 방법을 배운다.

조직행동학

근년, 문화의 다양화 다국적화가 진행되는 직장에서 조직과 구성원의 행동을 이해하고, 그 둘에 어떠한 상호 작용이 있는지 아는 것이 중요합니다. 이 수업에서는 자기 자신, 타인, 조직을 깊이 있게 이해하고, 그 유효성을 높이기 위해 새로운 지식을 얻는다.

탐색적 데이터 해석과 가시화

분석을 위해 수집한 대량의 데이터를 그래프 등을 이용해 시각적으로 정리함으로써, 데이터가 내포한 특징과 경향을 가시화해 파악하는 수법에 대해서 배운다.

데이터 마이닝의 기초 이론

최근의 기업 경영에서 대량의 데이터를 베이스로 한 BI(Business Intelligence)에 의한 의사 결정이 중요해지고 있다. 그 중핵이 되는 방법론인 데이터 마이닝에 관한 여러 수법을 이해하고, 활용하기 위해 필요한 이론을 배운다.

기계학습

기계학습의 기본 기술로 개념 학습, 진화적 계산 수법, 3 계층형 뉴럴 네트워크, 심층학습의 각각에 대해서 학습의 구조와 알고리즘을 소개하고, C 또는 Java 언어에 의한 간단한 실증용 프로그램의 해석과 아울러 이해를 심화합니다.

데이터베이스 특론

효율적인 웹 비즈니스 실현에 필요한 고품질 고성능의 데이터베이스 시스템을 구축하기 위해서, 데이터베이스의 기초이론부터 실제적인 데이터베이스 이용의 여러 수법까지 실습을 통해 습득한다.

환경정보 시스템

지구 환경문제를 예로 들어, 정보의 유효한 이용과 활용을 위해서 그 정보를 둘러싼 시스템과 각종 데이터 처리 수법을 강의한다.

디자인 싱킹

디자인 싱킹은 창조적인 문제해결을 지향하는 사고를 제시하고, 그 방법은 기술과 환경 디자인에 적용할 수 있다. 특히, 본 과목에서는 인간 중심의 디자인에 초점을 두고 디자인 싱킹의 이론과 방법론을 소개한다.

인터넷 비즈니스 스트래티지와 마케팅

인터넷과 비즈니스를 운영하기 위해서는 소비자의 인터넷상에서의 행동을 파악할 필요가 있다. 다양한 분야에서의 e마케팅 활용 사례, 실용적인 모델의 고찰을 통해 새로운 인터넷 비즈니스 전략에 의한 e마케팅 방법을 생각한다.

플랜트 디자인과 경영

브랜드 디자인과 경영 이론을 파악하고, 기업경영을 위한 브랜드 마케팅과 브랜드 매니지먼트 등 자사의 브랜드력을 높이기 위한 전략을 배운다. 친근한 기업의 브랜드 실례를 연구하고, 스스로 기업가로서 브랜드를 구축하는 능력을 익히는 것을 목표로 한다.

인터넷 비즈니스 스트래티지와 마케팅

인터넷과 비즈니스를 운영하기 위해서는 소비자의 인터넷상에서의 행동을 파악할 필요가 있다. 다양한 분야에서의 e마케팅 활용 사례, 실용적인 모델의 고찰을 통해 새로운 인터넷 비즈니스 전략에 의한 e마케팅 방법을 생각한다.

e코머스의 여러 수법

인터넷상에서의 전자상거래 기구, 모델, 기술상의 유의점, 사회적 의의를 이해하고, 이를 실현하기 위해 필요한 여러 기술 및 웹사이트의 구축 전략과 설계 수법, 실장과 관리 수법에 대해서 배운다.

글로벌 앙트러프러너십과 비즈니스 모델

새로운 아이디어를 구현화하고, 신규 IT 비즈니스를 창업하기까지의 과정과 창업에 필요한 다양한 개발, 기획, 마케팅, 콘텐츠 등에 대해서 지식을 습득하고, 이들 준비에 관련된 프로젝트 매니지먼트를 배운다.

IT 비즈니스 교섭학

비즈니스에서 '교섭'은 항상 필요 불가결하다. 이 과목에서는 IT 비즈니스에 특화된 교섭의 케이스 스텐디를 하고, 실천적 룰 플레이에 의해 IT 비즈니스에서의 교섭 수법을 기본부터 배운다.

◆ **관광 IT** 관광 분야에서의 ICT 응용, 관광 비즈니스의 IT화, 투어나 숙박 등의 정보관리, 관광 콘텐츠의 기획 및 설계 등에 대해서 습득한다.

IT를 위한 통계학
<p>정보화가 진행되는 현대사회에서는 취득할 수 있는 다양한 데이터를 이용해 사회나 경제의 인과관계를 분석해 고찰할 때 통계학이 중요하다. 본 과목에서는 통계학의 기본적인 사고와 수법을 강습하고, 구체적인 사례를 근거로 통계분석에 필요한 기초적 지식이나 스킬을 배운다.</p>

컴퓨터 프로그래밍 (Python)
<p>프로그래밍 언어 Python는 인공지능 처리에 적합한 다양한 라이브러리를 갖추는 등의 특징이 있다. 본 과목에서는 Python 언어의 문법 등을 배우고, Python 언어에 의한 프로그래밍에 필요한 스킬을 익힌다.</p>

응용정보기술을 위한 수학
<p>본 과목에서는 수학을 통해 ‘논리적 사고’를 익히고, 다가올 AI 시대에 대응 가능한 정보과학으로 연결되는 지식을 배운다. 기초적 내용에서 시작해, 편리한 툴에 대해서도 해설한다.</p>

웹 프로그래밍 I/II
<p>I 에서 최신 웹 기술 언어인 HTML5 및 CSS3를 이용해 Web 페이지 디자인과 간단한 애니메이션 수법을, II에서 JavaScript에 의한 동적인 Web 페이지 프로그램을 각각 종합적으로 습득한다.</p>

오브젝트 지향 시스템 설계
<p>웹 애플리케이션을 개발할 때의 소프트웨어 개발수법 및 프로그래밍 기술을 습득한다. 오브젝트 지향 패러다임을 이해하고, 시스템 분석과 설계의 여러 수법을 배우고, 효율적이고 고품질의 시스템 개발을 목표로 한다.</p>

리치 미디어 콘텐츠 개발
<p>인터넷 배신을 목적으로 한 웹 광고와 상품, 이벤트 고지 등 콘텐츠 개발을 한다. Flash , 동영상 편집, 애니메이션 편집 소프트웨어 등을 이용한다. 또 , 사용자 인터페이스와 사용성에도 언급해 더 사용하기 쉽고, 소구력있는 콘텐츠 제작에 임한다.</p>

영상 구성론
<p>비디오카메라에 의한 촬영, 편집 소프트웨어에 의한 영상 편집의 기본적인 기능을 습득한다. 또, 정보를 수집 정리해 영상작품으로 구성을 정리하는 스킬을 기른다. 단편 비디오 작품 제작을 통해 영상 미디어에 의한 표현 방법의 특징과 스타일에 대해서 배운다.</p>

특수영상기법
<p>영상 표현에 이용되는 시각적인 특수효과의 원리와 실례에 대해서 소개하고, 스스로 촬영한 비디오 영상을 작품화할 때 편집용 소프트웨어(Adobe Premier 등)를 이용해 효과적인 연출을 하는 방법을 실습 형식으로 배운다.</p>

애니메이션 기획·제작·프로모션 특론
<p>일본 애니메이션 업계의 비즈니스, 기술 제작 플로우, 해외전략, 요구되는 인재 등, 업계 현상에 관련된 각종 주제에 대해서 소개하고, 기술 발전에 의한 산업구조의 변천 등에도 언급한다. 또한, 저작권에 관련된 각종 문제, 그리고 인터넷 보급에 의한 콘텐츠 산업 전략 등을 고찰해 간다.</p>

데이터 사이언스
<p>데이터 사이언스력이란 정보처리, 통계학, 프로그래밍 등의 정보 과학계 지식을 이해하고, 자유자재로 구사하는 능력이다. 데이터 사이언스를 학습하는 수단으로 주목받고 있는 R 언어 입문에서 시작, 이어서 분류, 회귀, 검증 등 통계 해석이나 다변량 해석에 필요한 여러 가지 수법에 대해 실습을 중심으로 학습한다.</p>

비즈니스 경제학 I
<p>미시적 경제학에 대한 기초이론 습득을 도모한다. 생산자와 소비자에 의한 수요/공급의 관계와 시장 메커니즘의 연결에 대해서 고찰한다.</p>

브랜드 디자인과 경영
<p>브랜드 디자인과 경영 이론을 파악하고, 기업 경영을 위한 브랜드 마케팅과 브랜드 매니지먼트 등, 자사 브랜드력을 높이기 위한 전략을 배운다. 친근한 기업 브랜드 실례 연구하고, 자신이 창업가로 브랜드를 구축하는 능력을 익히는 것을 목표로 한다.</p>

경로 제어와 교환 특론
<p>본 과목에서는 CCNAv7 の Switching, Routing, and Wireless Essentials 코스 후반부 및 Enterprise Networking, Security, and Automation 코스の内容을 망라하고 있다. 본 과목은 실장적이고, 정보통신 네트워크의 설정이나 작성 등에 초점을 맞추어 VLAN 라우팅 , STP/Etherchannel, WLAN, 스위치 시큐리티, 네트워크 가상화, SDN, 네트워크 자동화를 배운다.</p>

디지털 애니메이션 제작
<p>기본적인 손으로 그리는 애니메이션의 종래의 제작 플로를 배우고, 이를 그대로 따라 하는 형태로 각종 소프트웨어를 이용하면서 실제로 짧은 애니메이션을 제작함으로써 제작 전체에 걸친 기본 지식을 배운다. 다양한 소프트웨어를 소개함으로써 각자의 애니메이션 작품 제작에 활용할 수 있도록 스킬을 향상시킨다.</p>

시나리오 스토리 보딩
<p>애니메이션에는 사물을 설명하는 콘텐츠와 웹사이트 페이지 천이 등, 각종 응용분야를 생각할 수 있다. 다양한 각도에서 설계도의 하나로서 그림 콘티 및 시나리오를 고찰해 간다.</p>

리치 미디어 콘텐츠 개발
<p>인터넷 배신을 목적으로 한 웹 광고와 상품, 이벤트 고지 등 콘텐츠 개발을 한다. Flash , 동영상 편집, 애니메이션 편집 소프트 등을 이용한다. 또 , 사용자 인터페이스와 사용성에도 언급해 더 사용하기 쉽고, 소구력있는 콘텐츠 제작에 임한다.</p>

영상 구성론
<p>비디오카메라에 의한 촬영, 편집 소프트에 의한 영상 편집의 기본적인 기능을 습득한다. 또, 정보를 수집 정리해 영상작품으로 구성을 정리하는 스킬을 기른다. 단편 비디오 작품 제작을 통해 영상 미디어에 의한 표현 방법의 특징과 스타일에 대해서 배운다.</p>

컴퓨터 그래픽
<p>3차원 컴퓨터 그래픽에 대해서 그 발전사에 따라 기본적인 기법과 이론 및 소프트웨어 내 처리를 수학과 물리를 포함해 배운다. 또, 실제로 Autodesk Maya 등을 사용한 기초적인 작품을 제작해 이론에 대한 이해를 한층 더 깊게 한다.</p>

애니메이션 기획·제작·프로모션 특론
<p>일본 애니메이션 업계의 비즈니스, 기술 제작 플로우, 해외전략, 요구되는 인재 등, 업계 현상에 관련된 각종 주제에 대해서 소개하고, 기술 발전에 의한 산업구조의 변천 등에도 언급한다. 또한, 저작권에 관련된 각종 문제, 그리고 인터넷 보급에 의한 콘텐츠 산업 전략 등을 고찰해 간다.</p>

컴퓨터 그래픽
<p>3차원 컴퓨터 그래픽에 대해서 그 발전사에 따라 기본적인 기법과 이론 및 소프트웨어 내 처리를 수학과 물리를 포함해 배운다. 또, 실제로 Autodesk Maya 등을 사용한 기초적인 작품을 제작해 이론에 대한 이해를 한층 더 깊게 한다.</p>

실천 애니메이션 제작론
<p>본 과목에서는 애니메이션 작품 ‘천원돌파 그레라간’ 등으로 유명한 주식회사 GAINAX에서 30년 이상 애니메이션에 관여해 온 크리에이터, 프로듀서, 캐릭터 디자이너로부터 애니메이션 제작과 비즈니스에 관한 실제적인 문제, 제작 방법, 프로모션, 작품 제작에 대한 사고 등을 오피너스 형식으로 배운다.</p>

무대예술과 IT
<p>무대예술에서의 콘서트 준비, 리허설, 분무대라는 흐름에서 얼마나 ICT가 활용되고 있는지를 현장에서 체험하면서 종합적으로 이해한다. 또한, 영상에 음성을 입히기 위한 보이스오버에 대해서 강의와 실습으로 음성에 대한 이해를 넓힌다.</p>

브랜드 디자인과 경영
<p>브랜드 디자인과 경영 이론을 파악하고, 기업 경영을 위한 브랜드 마케팅과 브랜드 매니지먼트 등, 자사 브랜드력을 높이기 위한 전략을 배운다. 친근한 기업 브랜드 실례 연구하고, 자신이 창업가로 브랜드를 구축하는 능력을 익히는 것을 목표로 한다.</p>

신비즈니스를 위한 규칙
<p>새로운 테크놀러지에 의한 뛰어난 비즈니스 모델을 고안해도, 그 모델을 실현해 기업을 성장시킬 때는 ‘규칙’이 깊게 관련된다. 본 과목에서는 새로운 비즈니스 모델을 가진 기업을 성장시키기 위해서는 어떻게 규칙에 맞추어야 하는지에 대해 실례에 근거해 검토하고, 비즈니스의 성공과 규칙 관계를 배운다.</p>

◆ IT 만화·애니메이션
<p>애니메이션과 영상 콘텐츠에 대해서 디지털 툴을 구사해 기획 및 제작하는 기술, 그 작품을 비즈니스로 연결하는 수법에 대해서 습득한다.</p>

응용정보기술을 위한 수학
<p>본 과목에서는 수학을 통해 ‘논리적 사고’를 익히고, 다가올 AI 시대에 대응 가능한 정보과학으로 연결되는 지식을 배운다. 기초적 내용에서 시작해, 편리한 툴에 대해서도 해설한다.</p>

컴퓨터 구성론
<p>정보 시스템 구축과 활용을 하기 위해 필요한 웹 비즈니스 기술, 또는 웹 시스템 개발의 기초가 되는 계산기 시스템의 하드웨어, 소프트웨어 양면의 기초지식을 습득한다.</p>

애니메이션 작화 기초 A/B
<p>애니메이션에는 데포르메 되고, 특징을 과장한 매력적인 캐릭터와 배경이 다수 등장하는데 이것은 인간이 일상적으로 실제로 보는 세계의 형태를 바탕으로 그려져 있다. 이 수업에서는 사실적인 묘사 방법(데셀)을 기초로 하면서, 데포르메를 포함한 애니메이션 작화의 선묘 수법을 체득한다.</p>

웹 프로그래밍 I
<p>최신 웹 기술언어인 HTML5 및 CSS3를 사용해 웹페이지 디자인과 간단한 애니메이션 수법을 배운다.</p>

특수영상기법
<p>영상 표현에 이용되는 시각적인 특수효과의 원리와 실례에 대해서 소개하고, 스스로 촬영한 비디오 영상을 작품화할 때 편집용 소프트웨어(Adobe Premier 등)를 이용해 효과적인 연출을 하는 방법을 실습 형식으로 배운다.</p>

비주얼 프로세싱
<p>네트워크의 중요한 인터페이스인 화상 데이터의 본질적인 특성과 취급 수법에 관하여 습득한다. 또, 정보의 유효한 표시를 위한 화상 이용과 후면 인터페이스의 관점에서 3차원 화상기술과 복합현실감 기술에 관해서도 이해한다.</p>

디지털 오디오 제작
<p>음의 디지털화에 관한 기초 지식을 배운과 동시에 실제 자신의 음성을 녹음해 가공한다. 또한, 애니메이션과 영화 더빙을 하고, 영상에 관련된 음성 기술의 실재를 배운다. 또, 발생법 등 가공하는 소스로서의 음성을 더 좋은 것으로 하기 위한 기법에 대해서도 배운다.</p>

특수영상기법 특론
<p>할리우드에서 실제로 사용되는 포스트 프로덕션 소프트웨어를 사용해 할리우드 영화에서 사용되는 주요 테크닉을 실천적으로 습득한다. 예를 들어, 불꽃이나 폭발의 시각 효과, 디지털 합성 등에 대해서 효과적인 사용과 효율적 워크플로를 배운다.</p>

콘텐츠 산업 특론
<p>일본 콘텐츠 산업의 1) 동인 활동이 활발해 크리에이터 후보자 층이 두터운 점, 2) 다양한 장르의 마이너 타이틀이나 동인지를 구입하는 성숙한 소비자가 지지하는 시장의 존재, 이와 같은 특징을 배우고, 이들과 애니메이션 산업이 어떻게 링크되어 있는지를 생각한다.</p>

◆ 인공지능 인공지능 및 관련 기술의 기초 이론과 활용을 다양한 응용분야에서의 실례를 통해 배우고, 인공지능 관련 소프트웨어 숙달을 통해 인공지능의 다양한 분야에서의 이용 및 활용에 대해서 습득한다.

IT를 위한 통계학

정보화가 진행되는 현대사회에서는 취득할 수 있는 다양한 데이터를 이용해 사회나 경제의 인과관계를 분석해 고찰할 때 통계학이 중요하다. 본 과목에서는 통계학의 기본적인 사고와 수법을 강술하고, 구체적인 사례를 근거로 통계분석에 필요한 기초적 지식이나 스킬을 배운다.

인공지능 개론

본 과목에서는 ‘인공지능이란 무엇인가?’를 이해한다. 이에 필요한 ‘인공지능의 정의’, ‘인공지능 연구의 역사’, ‘기계학습을 비롯한 인공지능의 기초 이론’, ‘인공지능의 오늘날의 과제’ 등에 대해서 학습한다.

알고리즘 개론

Java 언어로 알고리즘을 기술하는 방법을 배우고, Java 언어 프로그램을 컴퓨터상에서 작동시켜, 인간이 처음 원하는 대로 작동하는 것을 확인한다. 또, Java 언어로 기술된 알고리즘을 범용적으로 기술하는 방법인 ‘흐름도나’의사언어’로 변환하는 방법을 배운다.

컴퓨터 프로그래밍 (Python)

프로그래밍 언어 Python는 인공지능 처리에 적합한 다양한 라이브러리를 갖추는 등의 특징이 있다. 본 과목에서는 Python 언어의 문법 등을 배우고, Python 언어에 의한 프로그래밍에 필요한 스킬을 익힌다.

데이터베이스 개론

어느 분야에나 필요한 데이터베이스의 기초와 다양한 기업 활동에서의 이용 방법을 이해하고, 데이터 정의 기법과 데이터 조작성에 관하여 배운다.

컴퓨터 구성론

정보 시스템 구축과 활용을 하기 위해 필요한 웹 비즈니스 기술, 또는 웹 시스템 개발의 기초가 되는 계산기 시스템의 하드웨어, 소프트웨어 양면의 기초지식을 습득한다.

응용정보기술을 위한 수학

본 과목에서는 수학을 통해 ‘논리적 사고’를 익히고, 다가올 AI 시대에 대응 가능한 정보과학으로 연결되는 지식을 배운다. 기초적 내용에서 시작해, 편리한 툴에 대해서도 해설한다.

기계학습

기계학습의 기본 기술로 개념 학습, 진화적 계산 수법, 3 계층형 뉴럴 네트워크, 심층학습의 각각에 대해서 학습의 구조와 알고리즘을 소개하고, C 또는 Java 언어에 의한 간단한 실증용 프로그램의 해석과 아울러 이해를 심화합니다.

조합최적화

최적화 문제는 주어진 제약 조건하에서 목적함수를 최소화하는 해를 구하는 타입의 문제이다. 예를 들어 여행하는 외판원 문제가 전형적인 최적화 문제이며, 주어진 도시를 한 번만 방문하는 최단 경로를 구하는 문제이다. 다양한 최적화 문제가 있으나, 본 과목에서는 여행하는 외판원 문제를 비롯한 대표적인 네트워크 최적화 문제를 채택한다.

인공지능 소프트웨어 활용 I / II

I 에서는 Python 언어 라이브러리를 사용해 기계학습의 다양한 수법을 실행하고, 그 수법을 개략적으로 이해한다. II 에서는 Python 언어를 사용해 뉴럴 네트워크의 중요한 부분을 실장 해 실행하고, Python 언어 라이브러리에서 얻은 결과와 비교하는 것으로 내부 처리를 이해한다. 또, Python 언어 라이브러리를 사용해 합성곱 뉴럴 네트워크를 실행하고, 그 수법을 개략적으로 이해한다.

데이터 마이닝

데이터 마이닝(DM)은 방대한 양의 데이터에 숨겨진 룰(지식) 등을 발견 및 제공하고, 방대한 양의 혼돈된 정보를 분류하는 것이다. 본 과목에서는 DM에 이용할 수 있는 다양한 수법, 관련 알고리즘 및 그것들의 적합성과 응용에 대해 논하고, 여러 가지 형식으로 존재할 가능성이 있는 데이터를 마이닝 하기 위한 도구와 수법을 특정해 학생이 이를 사용할 수 있는 능력을 제공한다.

데이터베이스 특론

효율적인 웹 비즈니스 실현에 필요한 고품질 고성능의 데이터베이스 시스템을 구축하기 위해서, 데이터베이스의 기초이론부터 실제적인 데이터베이스 이용의 여러 수법까지 실습을 통해 습득한다.

게임과 인공지능

체스, 장기, 바둑으로 대표되는 게임에 대한 인공지능의 적용은 긴 역사가 있으며 다양한 게임 이론과 탐색 이론이 연구 개발되어 왔다. 세계 톱 클래스의 프로 기사를 격파한 ‘알파고’를 예로 본 과목에서는 심층학습, 몬테카를로 트리 검색, 강화학습이 어떻게 조합되어 다음 한 수의 전략이 이루어지는지 등에 대해서 해설한다.

자연언어이해/음성이해

자연언어이해, 음성이해(인식)는 화상이해(패턴인식)와 함께 인공지능의 핵심을 이루는 기술로 긴 역사를 있으며 다양한 연구 개발이 이루어져 왔다. 그 대표적인 응용 예는 자동번역, 초록 작성, 속기록 작성, 번역 전화, 로봇과의 대화 등 다양하지만, 최근 기본기술로서 심층학습이 수행하는 역할이 크다. 본 과목에서는 심층학습이 어떻게 응용분야에 적용되어 있는지 남겨진 장래 연구과제는 무엇인지 등에 대해서 논의한다.

첨단의료정보학

근년 의료분야에서는 인공지능 기술을 응용한 병의 진단이나 의료용 화상진단 기술개발이 세계적으로 급속히 이루어지고 있고, 실용화가 시작되고 있다. 몇 년 뒤에는 인공지능을 응용한 병의 진단 지원 시스템이 세계적으로 보급될 것으로 예상된다. 본 과목에서는 인공지능의 기본적인 지식, 인공지능의 의료용 화상진단 분야에의 응용방법이나 구체적인 응용사례, 의료분야에서의 인공지능의 응용 기술(의료 인공지능) 등을 배운다.

로봇과 인공지능

로봇은 자동차 조립 공장 등의 산업용 로봇으로, 메카닉스(기계공학)와 일렉트로닉스(전자공학)가 융합해 발전해 왔다. 오늘날 인공지능이 더해져 가정용, 개호용, 접수업무용, 상품안내, 창고(재고) 관리, 오피스형 업무지원(RPA, Robotic Process Automation) 등 폭넓게 보급되고 있다. 본 과목에서는 로봇의 다양한 분야에서의 활용에 대해서 해설한다.

데이터 사이언스

데이터 사이언스이란 정보처리, 통계학, 프로그래밍 등의 정보 과학계 지식을 이해하고, 자유자재로 구사하는 능력이다. 데이터 사이언스를 학습하는 수단으로 주목받고 있는 R 언어 입문에서 시작, 이어서 분류, 회귀, 검정 등 통계 해석이나 다변량 해석에 필요한 여러 가지 수법에 대해 실습을 중심으로 학습한다.

사회와 인공지능 I /II

인공지능 기술로 사회 시스템이 크게 변혁되고 있다. 또, 비즈니스 분야에서도 이 기술이 넓게 이용되고 있다. I 에서는 GPS와 연동한 차의 자동운전, 공공시설 등에서의 얼굴 인식에 의한 시큐리티 향상, 드론에 의한 택배 업무 등의 사례를 중심으로 해설하고, II 에서는 금융 서비스(핀테크), 차세대 농업경영, IoT를 활용한 스마트 홈/시티 구축 등의 예로 인공지능이 어떻게 비즈니스 분야에 응용되고, 변혁되어 갈 것인지 그 현황과 장래 전망에 대해 논의한다.

컴퓨터 프로그래밍 (Java)

인공지능 응용에 활용되고 있는 다양한 알고리즘을 이해하고, 또, 새로운 알고리즘을 고안해 프로그래밍해 검증하려면, 다양한 데이터 구조를 조작할 수 있는 프로그래밍 언어의 숙달이 필요하다. 이러한 목적에 합치한 Java를 인공지능 전문분야의 제2 언어로 학습한다.

인공 지능을 위한 수학

본 과목에서는 딥러닝의 알고리즘을 이해하기 위해서 필요한 수학 기초개념, 수학적 수법 및 관수, 모델 설정방식 및 학습 알고리즘, Python 언어에 의한 코딩, 선형 회귀의 학습 규칙, 차분류 및 다치분류 등의 학습 규칙, 오차역전파법 등을 배운다.

산업 과목군

특정 업계의 전문지식, 기술의 실천적 활용을 업무에 둔 과목으로 구성됩니다. 대상으로 하는 업계, 업종에 특화된 과목군입니다.

금융론

자금과 리스크의 이전, 신용 창조, 결제 등 금융 본래의 역할과 효능을 주로 비즈니스의 관점에서 생각, 비즈니스 및 요구에 따라 금융 업무를 설계하는 기회로 한다. 또, 고품화와 자기 책임 원칙의 사회로의 변천에 따라 새롭게 필요하게 되는 금융 지식에도 접한다.

핀테크론

금융업(은행, 증권, 보험 등)의 경제적인 역할과 그 상품 및 서비스에 대해서 개관하고, 이들 정보를 관리하기 위해 기업 내 및 대고객 정보 시스템이 가져야 할 기능을 고찰한다. 최첨단 금융정보 시스템과 애플리케이션 사례도 소개한다.

핀테크 시스템 설계

금융정보 시스템에 요구되는 시큐리티와 API 공개 등의 방식을 실례를 들면서 논의한다. 또한, Blockchain과 클라우드 서비스 등 새로운 테크놀러지가 금융정보 시스템에 초래하는 변혁에 대해서 상세히 고찰한다.

차세대 농업정보학

이전의 농업과 타업종의 시너지(상승효과)로 실현하는 차세대 농업(Smart Agriculture)이 주목을 받고 있다. 채소 생산뿐 아니라, 유통과 소비 방식도 변혁하는 새로운 스타일의 ‘농업’이며, 그 중심에는 IT가 깊이 연관되어 있다. 그 콘셉트와 실시 예를 배운다.

농업경제학

농산물의 무역 자유화와 도상국에서의 식량 부족이 문제가 되는 속에서, 농업이 안고 있는 경제적인 측면에 대해서 고찰한다. 경영, 정치, 법률 등을 농업과 연관해 이해하고, 식량 생산에서 소비까지 일련의 흐름에 관해서 종합적으로 배운다.

농업정보 시스템 설계

질 높은 농산물의 안정 공급을 위해서 농지의 환경 데이터와 시장 유통량 등의 정보를 집약 분석하고, 생산자와 소비자에게 제공하는 정보 시스템 설계와 프로토타입 개발 등을 한다.

해양 산업론

해운, 수산, 레저 등 해양 산업의 경제적, 경영적인 측면에 대해서 고찰하고, 그 비즈니스 모델 특성에 대한 이해를 넓힌다.

해양정보 시스템 설계

소나, GPS, 각종 환경 센서 등에서 정보를 집약해, 선박 운항관리와 양식환경의 제어 등에 이용할 수 있는 해양 산업 대상 정보 시스템 설계와 프로토타입 개발 등을 한다.

첨단의료정보학

근년 의료분야에서는 인공지능 기술을 응용한 병의 진단이나 의료용 화상진단 기술개발이 세계적으로 급속히 이루어지고 있고, 실용화가 시작되고 있다. 몇 년 뒤에는 인공지능을 응용한 병의 진단 지원 시스템이 세계적으로 보급될 것으로 예상된다. 본 과목에서는 인공지능의 기본적인 지식, 인공지능의 의료용 화상진단 분야에의 응용방법이나 구체적인 응용사례, 의료분야에서의 인공지능의 응용 기술(의료 인공지능) 등을 배운다.

의료정보 시스템 설계

의료정보 시스템 구축을 목표로 환자 증례와 의약품 등의 정보를 관리하기 위해 적절한 모델화와 이들 데이터베이스 상의 조작 수법 등을 실천적으로 배운다.

콘텐츠 산업 특론

일본 콘텐츠 산업의 1) 동인 활동이 성행하고, 크리에이터 후보자층이 두꺼운 점, 2) 다양한 장르의 마이너 타이틀과 동인지를 구입하는 성숙한 소비자가 지탱하는 시장의 존재, 이와 같은 특징을 배우고, 그것이 애니메이션 산업과 어떻게 연결되어 있는지 생각한다.

음악과 테크놀러지

이 강의에서는 음악이라는 콘텐츠 하나에도 그 시대에 따른 테크놀러지와 비즈니스의 다양한 요소가 복합적으로 관련된 것을 이해하고 돌아보며, 앞으로의 음악과 함께 한 라이프 스타일을 모색해 간다.

무대예술과 IT

무대예술에서의 콘서트 준비, 리허설, 분무대라는 흐름에서 얼마나 ICT가 활용되고 있는지를 현장에서 체험하면서 종합적으로 이해한다. 또한, 영상에 음성을 입히기 위한 보이스오버에 대해서 강의와 실습으로 음성에 대한 이해를 넓힌다.

콘텐츠 프로모션 전략

세상에는 다양한 상품의 구매와 서비스를 촉진하는 콘텐츠가 넘쳐나지만, 사용자를 어떻게 그 콘텐츠로 유도하는가의 전략이 필요하다. 이 강의에서는 웹사이트와 SNS 투고 등 콘텐츠를 통해 이벤트 프로모션을 하고, 효과를 파악 분석한다.

e러닝 시스템 개론

e러닝 시스템의 인프라스트럭처와 교육 효과 측정 등, 다수의 사례를 소개한다. 다양한 분석수법을 배우고, 개선점을 제안할 수 있게 된다.

e러닝 비즈니스의 인스트럭셔널 디자인

e러닝 시스템을 개발하는 데 필요한 인스트럭셔널 디자인에 대해서 배우고, 이를 이용한 e러닝 시스템 설계를 실천한다. 또한, 비즈니스를 기획할 때 필요한 지식에 관해서도 배운다.

e러닝 교재 개발

동영상을 중심으로 한 e러닝 교재 개발에 대해서 다양한 분야에서 첨단사례와 활용사례를 배우고 동시에 실제의 개발 환경을 이용한 프로젝트 형식으로 연습/실습을 통해 교재개발의 일련의 기능을 습득한다.

도서관 정보학

도서관이란 우리의 가장 가까이에 있는 공공시설이며, 정보 검색 시스템, 자타 도서관의 장서 검색, IT 면에서도 크게 진화하고 있는 시설이기도 하다. 1) 일본의 도서관 서비스, 2) 실사회에서도 도움이 되는 정보 검색 기술, 3) 생애학습, 과제 해결 지원 서비스 등 도서관이 가진 잠재성을 학습한다.

학교와 기업 내 교육 국제비교연구

노동 시장과 그 동향에 관해서 정통하고, 장래 필요한 능력의 종류를 이해하고, 변화하는 현실에 대응하기 위한 선택 사항을 국가 레벨, 직장 레벨, 학교 레벨, 개인 레벨에서 명확히 한다. 기업 내 교육의 추진 책임자로서 필요한 지식을 습득한다.

공통 선택 과목군

전문분야나 산업과 관계없이 직업인으로서 필요한 커뮤니케이션과 매니지먼트 등의 기초적인 능력을 기르는 과목과 ICT의 첨단적인 응용사례와 기술 동향을 배우는 과목으로 구성됩니다. IT 비즈니스의 기초부터 응용까지를 포함한 다양한 관점을 지닌 과목으로 구성되므로 학생의 배움의 폭을 넓혀줍니다.

응용정보기술을 위한 수학

본 과목에서는 수학을 통해 '논리적 사고'를 익히고, 다가올 AI 시대에 대응 가능한 정보과학으로 연결되는 지식을 배운다. 기초적 내용에서 시작해, 편리한 툴에 대해서도 해설한다.

인공 지능을 위한 수학

본 과목에서는 딥러닝의 알고리즘을 이해하기 위해서 필요한 수학 기초개념, 수학적 수법 및 관수, 모델 설정방식 및 학습 알고리즘, Python 언어에 의한 코딩, 선형 회귀의 학습 규칙, 치분류 및 다치분류 등의 학습 규칙, 오차역전파법 등을 배운다.

기술 커뮤니케이션

IT 사회의 진화와 더불어 더욱 고도의 실천적인 비즈니스 일본어에 대응할 수 있는 인재가 요구되고 있다. 비즈니스에 있어 오해가 없도록 정보와 의견, 생각을 전달하는 것이 필요하다. 이를 위한 언어 선택, 회화, 비즈니스 문서 등의 작성법, 프리젠테이션 스킬을 습득한다.

비즈니스 프리젠테이션

현재 다양한 기획과 제안을 상대에게 전달하기 위한 프리젠테이션에 대한 능력이 강하게 요구되고 있다. 언어 선택과 말하는 법, 문자의 선택부터 메시지 문구, 영상이나 음약, 전문 소프트웨어를 사용한 슬라이드의 작성 등, 프리젠테이션을 하는 데 있어 이를 효과적으로 사용해 표현하는 것을 배운다.

비즈니스 커뮤니케이션 I / II

본 과목에서는 일본의 비즈니스 지식과 기업 커뮤니케이션 스킬을 향상하기 위해 비즈니스 장면에서 잘 사용되는 언어에 초점을 맞춰 비즈니스 매너와 일본 상황을 근거로 일본어 비즈니스 용어와 습관을 배운다.

로지컬 싱킹

창조적, 혁신적인 기업에서 이루어지고 있는 로지컬 싱킹의 개요, 기본적인 사고, 각종 도구를 강의와 사례, 연습을 통해 이해하고, 창조력을 양성한다. 로지컬 싱킹을 활용한 문제 해결을 팀으로 실천하고, 과제 해결력, 퍼실리테이션력, 설명 능력을 양성한다.

미디어 커뮤니케이션

다양한 사회적 과제를 ICT에 기인한 커뮤니케이션을 통해 해결을 시도하는 글로벌한 니즈가 높아지고 있는 것을 배경으로, 최첨단 미디어 커뮤니케이션 기술을 효과적으로 사용하고, 과제 해결에 유용하게 쓰기위한 실천적인 지식과 윤리를 익힌다.

비즈니스 ICT 커뮤니케이션

ICT에 관련된 비즈니스에서 그 비즈니스가 취급하는 영역의 관련 지식, 업계 용어에 접한다. 올바른 일본어 표현을 구사하고, 대고객 혹은 회사 내에서 자신의 의도가 전달되도록 커뮤니케이션 스킬을 향상시킨다.

필수 과목군

프로페셔널로서의 휴먼 스킬과 윤리관을 양성하고, 조직을 이끄는 리더십 능력을 양성하는 과목입니다.

ICT 실천 커뮤니케이션

다양한 ICT 분야의 기술적인 토픽에 대해서 전문가와 일반인에 대해 문장과 구두로 발표하기 위한 기본적인 스킬을 익힌다. 기술 동향과 관련 사례의 조사방법, 문장과 프리젠테이션 자료의 논리 구성 등을 배운다.

리더십 이론

시시각각 발전하는 기술과 인류 사회와 문화의 변화를 파악하고, 조직 전체를 교육, 교화하는 능력을 갖춘 새로운 리더의 행동 본질이란 무엇인가를 생각한다. 조직의 내적 및 외적 요인을 분석하는 방법에도 착목해, 집단 교육과 교화 리더십 실천을 한다.

시스템 설계 특론

프로세서 하드웨어 설계를 제재로 시스템 개발에 임하는 마음가짐과 사고방식, 개발 조직의 일원으로서 역할, 기획부터 사양 책정을 거쳐 설계 및 개발에 이르는 각 단계에서 고려해야 할 요건 등에 대해서 강의한다. 시스템 개발 조직의 운영에 대한 실태와 이들 종합적인 기업 활동과 연계한 제조의 최신 상황을 배운다.

시스템 이론 특론

경영 분야, 경제 분야, 기술 분야에서 나타나는 복잡한 시스템을 분석하기 위한 이론과 실천을 배운다. 특히 여러 가지 복잡하고 경쟁 관계를 내포하는 것 같은 사태가 발생한 경우에 추상적 혹은 실용적인 모델을 기초로 합리적인 판단을 가능하게 하기 위한 방법을 습득한다.

생산 시스템 공학

제조업에서는 생산정보의 흐름에서 기업활동을 파악하는 것이 중요하다. 이 과목에서는 PLM 을 시야에 넣고, 수요예측, 생산계획, 생산 스케줄링, 물류관리 등 기업활동의 전략 입안에 관련된 개념을 파악하고, 그에 관련된 정보통신기술을 배운다.

로보틱스 프로세스 오토메이션

로보틱스 프로세스 오토메이션(RPA)에서는 사람이 단말로 실행하는 정형 작업을 소프트웨어로 설정(명령)해 인간 대신으로 소프트웨어 로봇이 오퍼레이션을 실행한다. RPA를 도입한 기업은 인력의 공수를 줄이고, 업무를 효율화하고 있다. 본 과목에서는 RPA 도입의 이점, 적용 가능한 업무를 배우고, 실제로 RPA에 근거한 프로그램 작성 방법을 습득한다.

응용정보학 최첨단 A/B

IT 이론에서 응용분야까지 최첨단 정보를 오피니언스 형식으로 들어 강의한다. 끊임없이 진화하는 IT 업계의 최신 동향을 전하고, 프로젝트에서 개발 대상 목표로 이어질 것을 기대한다.

상급 비즈니스 ICT 커뮤니케이션

비즈니스 ICT 커뮤니케이션에서 배운 지식을 받아 최신 ICT 토픽이나 ICT 비즈니스 사정에 접하고, 이를 토대로 한 상품개발, 기획서(제안서) 작성을 일본어로 할 수 있는 능력을 기른다.

기술 영어와 커뮤니케이션

ICT 업계는 어떻게 해외의 최신정보를 도입할지가 중요한 포인트다. 이 수업에서는 특히 ICT 분야에서의 기술이나 직장에서의 영어에 의한 커뮤니케이션 스킬을 향상시키는 것을 목표로 한다. 직장으로 가정한 롤 플레이, 기술을 주제로 한 프리젠테이션, 오펜 커뮤니케이션 및 영어에 의한 문장 표현에 대해서 배운다.

프로젝트 기초연습

수학의 총정리로 마스터 프로젝트를 수행할 때 필요한 논문의 구성 및 집필과 자료 정리 및 분석 수법을 연습을 통해 배운다. 마지막으로 마스터 프로젝트의 연구계획서를 집필할 수 있도록 하는 것을 목표로 한다.

전문 분야별 코스 패스웨이 (권장 이수 패턴)

필수 과목 코어 과목 응용 과목 기초 과목

◆ ERP

ERP를 배우고, 업무 프로세스를 최적화하는 컨설턴트를 목표로 한다.

기업의 정보 시스템 도입 및 최적화를 추진하는 ERP 컨설턴트와 ERP 패키지의 추가기능을 설계 개발하는 SE 및 프로그래머 등을 목표로 하기 위한 전문분야입니다. SAP 사의 ERP 패키지에 대응하는 응용과목(재무회계 시스템 개발 I/II 등)을 이수함으로써 ERP 시스템을 단계적으로 배울 수 있습니다.

제1학기	제2학기	제3학기	제4학기
기업 시스템	재무회계 시스템 개발 I/II	판매물류 시스템 개발 I/II	ERP 컨설팅 특론
업무 통합화와 e비즈니스	ERP 업무 애플리케이션 개발	구매 재고 시스템 개발	인사관리 시스템 개발
국제회계학	ERP 업무 애플리케이션 개발	오브젝트 지향 프로그래밍	
웹 프로그래밍 I	웹 프로그래밍 II		
IT를 위한 통계학	데이터베이스 개론		
응용정보기술을 위한 수학			
ICT 실천 커뮤니케이션	프로젝트 기초 연습		
리더십 이론	마스터 프로젝트		

다른 콘센트레이트 과목, 산업 과목, 공통선택 과목에서 선택

◆ 비즈니스 데이터 애널리틱스

비즈니스 데이터를 분석해 기업의 의사 결정에 활용하는 애널리스트가 된다.

데이터 마이닝과 통계분석 등의 수법을 구사해 비즈니스 데이터를 분석하고, 기업의 전략 입안 및 추진 등을 지원하는 애널리스트를 목표로 하는 전문분야입니다. '데이터 사이언스', '기계학습' 등으로 축적한 데이터에서 새로운 지견을 얻는 수법을 각각 배웁니다.

제1학기	제2학기	제3학기	제4학기
컴퓨터 프로그래밍 (Python)	데이터 사이언스	데이터베이스 특론	환경정보 시스템
웹 비즈니스 개론	기계학습	인공지능 소프트웨어 활용 II	디자인 싱킹
데이터베이스 개론	데이터 마이닝의 기초 이론	정성 데이터 분석기법	
웹 프로그래밍 I	웹 프로그래밍 II	탐색적 데이터 해석과 가시화	
컴퓨터 구성론	인공지능 소프트웨어 활용 I	인터넷 비즈니스 스트래티지와 마케팅	
IT를 위한 통계학	인공지능을 위한 수학		
응용정보기술을 위한 수학			
ICT 실천 커뮤니케이션	프로젝트 기초 연습		
리더십 이론	마스터 프로젝트		

다른 콘센트레이트 과목, 산업 과목, 공통선택 과목에서 선택

◆ 글로벌 앙트러프러너십

ICT를 신규 비즈니스에 응용할 수 있는 기업가를 목표로 합니다.

사람과 자금 그리고 정보를 전략적으로 관리해 신규사업에 도전하는 기업가를 목표로 합니다. 창업 시 중요한 사업 기획 제안을 '글로벌 앙트러프러너십과 비즈니스 모델'로 기업 창업 후의 회계 운용 등을 'IT 기업 실천론'으로 각각 배웁니다. 또, '조직행동학'으로 인간의 조직으로서의 회사를 움직이는 방법을 배웁니다.

제1학기	제2학기	제3학기	제4학기
비즈니스 이코노믹스 I	프로젝트 매니지먼트	글로벌 인재개발론	게임 이론과 교섭술
비즈니스 이코노믹스 II	글로벌 앙트러프러너십과 비즈니스 모델	인터넷 비즈니스 스트래티지와 마케팅	경영학 특론
웹 비즈니스 개론	실천 클라우드 컴퓨팅	e 커머스의 여러 수법	신비즈니스를 위한 규칙
IT를 위한 통계학	지적재산권법	디자인 싱킹	지속적 성장을 위한 리더십
응용정보기술을 위한 수학	IT 기업 실천론	기업경영 실천론	
웹 프로그래밍 I	정보윤리 특론	브랜드 디자인과 경영	
	조직행동학	IT 비즈니스 교섭학	
ICT 실천 커뮤니케이션	프로젝트 기초 연습		
리더십 이론	마스터 프로젝트		

다른 콘센트레이트 과목, 산업 과목, 공통선택 과목에서 선택

◆ 웹 시스템 개발

HTML5를 중심으로 한 웹 시스템 개발을 한다.

웹 애플리케이션의 개발 엔지니어와 웹사이트의 매니저가 되기 위해서 '웹 프로그래밍 I/II/III'을 이수하고, 개발력을 높입니다. '데이터베이스 개론', '데이터베이스 특론'으로, 시스템이 제공하는 데이터의 관리 부분을 구축할 수 있습니다. 또, '오브젝트 지향 시스템 설계', '소프트웨어 공학' 등 보다 상류 공정에서의 설계에 대해서 배울 수 있습니다.

제1학기	제2학기	제3학기	제4학기
웹 기술 개론	웹 프로그래밍 II	웹 프로그래밍 III	소프트웨어 공학
웹 비즈니스 개론	오브젝트 지향 시스템 설계	데이터베이스 특론	모바일 앱 개발
웹 프로그래밍 I	컴퓨터 프로그래밍 (Python)	오브젝트 지향 프로그래밍	웹 서비스 구축기법
컴퓨터 구성론	인공지능 소프트웨어 활용 I	디자인 싱킹	
IT를 위한 통계학	정보 네트워크 개론		
응용정보기술을 위한 수학			
데이터베이스 개론			
ICT 실천 커뮤니케이션	프로젝트 기초 연습		
리더십 이론	마스터 프로젝트		

다른 콘센트레이트 과목, 산업 과목, 공통선택 과목에서 선택

◆ 네트워크 관리

네트워크 인프라 기술과 정보 시큐리티 전문가를 목표로 한다.

기업 내 네트워크와 각종 서버의 보수 및 운용 엔지니어, 시큐리티 관리자 등을 포함한 정보 네트워크 전문가를 목표로 합니다. 원래의 네트워크 시스템을 '데이터베이스 개론', '데이터베이스 특론'으로 배우는 것과 더불어, 'IoT와 무선 네트워크', '클라우드 네트워크와 가상화' 등 새로운 기술 습득에도 도전합니다.

제1학기	제2학기	제3학기	제4학기
웹 기술 개론	정보 시큐리티	정보 네트워크 특론	IoT 응용 시스템
컴퓨터 프로그래밍 (Python)	사이버 시큐리티	IoT와 무선 네트워크	클라우드 네트워크와 가상화
정보 네트워크 특론	인공지능 소프트웨어 활용 I	네트워크 시스템 관리	경로 제어와 교환 특론
응용정보기술을 위한 수학	신비즈니스를 위한 규칙	경로 제어와 교환	웹 서비스 구축기법
데이터베이스 개론	정보유리 특론		
웹 프로그래밍 I			
컴퓨터 구성론			
IT를 위한 통계학			
ICT 실천 커뮤니케이션	프로젝트 기초 연습		
리더십 이론	마스터 프로젝트		

다른 콘센트레이트 과목, 산업 과목, 공통선택 과목에서 선택

◆ IT 만화·애니메이션

애니메이션과 영상 등 콘텐츠 제작의 프로가 된다.

만화와 애니메이션을 중심으로 하는 콘텐츠 제작 전문가를 목표로 합니다. '애니메이션 기획·제작·프로모션 특론', '시나리오·스토리 보딩'으로 만화 및 애니메이션 제작의 상류 공정을, '리치미디어 콘텐츠 개발', '디지털 애니메이션 제작' 등으로 구체적인 도구를 구사한 디지털 콘텐츠 제작을 각각 배웁니다.

제1학기	제2학기	제3학기	제4학기
리치 미디어 콘텐츠 개발	디지털 애니메이션 제작	컴퓨터 그래픽	디지털 오디오 제작
애니메이션 작화 기초 A	애니메이션 기획·제작·프로모션 특론	영상 구성론	특수영상기법 특론
콘텐츠 산업 특론	시나리오 스토리 보딩	실천 애니메이션 제작론	무대예술과 IT
웹 프로그래밍 I	비주얼 프로세싱	특수영상기법	브랜드 디자인과 경영
응용정보기술을 위한 수학	애니메이션 작화 기초 B		
컴퓨터 구성론			
ICT 실천 커뮤니케이션	프로젝트 기초 연습		
리더십 이론	마스터 프로젝트		

다른 콘센트레이트 과목, 산업 과목, 공통선택 과목에서 선택

◆ 관광 IT

관광 비즈니스의 기획과 시스템을 제안할 수 있는 관광 IT 전문가를 목표로 한다.

관광 자원이 되는 지역 특성과 관광객의 요구를 이해하고, ICT를 응용한 서비스와 마케팅 전략으로 전개할 수 있는 전문가를 목표로 합니다. '관광 IT 개론', '관광 비즈니스 개론' 등의 이수료, 관광업에 특화된 업무 지식과 요소 기술을 습득하면서 '관광 데이터 분석', '관광 정보 시스템 설계', '투어리즘 데이터네이션 매니지먼트' 등에 더해 프로모션 수단으로 SNS와의 연동, 다언어 및 멀티미디어에서의 관광 정보의 제공, 관광객의 행동 이력의 정보화와 분석 및 예측 등을 배웁니다.

제1학기	제2학기	제3학기	제4학기
관광 비즈니스 개론	관광 디자인	투어리즘 데이터네이션 매니지먼트	관광 IT 특론
관광 IT 개론	글로벌 인재개발론	관광 데이터 분석	관광 IT 인턴십
프로젝트 매니지먼트	웹 프로그래밍 II	오브젝트 지향 시스템 설계	모바일 앱 개발
일본 사회	비즈니스 경제학 I	데이터 사이언스	리치 미디어 콘텐츠 개발
컴퓨터 프로그래밍 (Python)	미디어 커뮤니케이션	애니메이션 기획·제작·프로모션 특론	특수영상기법
웹 프로그래밍 I		영상 구성론	브랜드 디자인과 경영
IT를 위한 통계학			
응용정보기술을 위한 수학			
ICT 실천 커뮤니케이션	프로젝트 기초 연습		
리더십 이론	마스터 프로젝트		

다른 콘센트레이트 과목, 산업 과목, 공통선택 과목에서 선택

◆ 인공지능

다가올 인공지능 사회를 '살아갈 힘'을 습득하고, 여러 분야에서 인공지능 기술을 이용 및 활용할 수 있는 전문가를 목표로 한다.

인공지능 및 그 관련 기술의 기초 이론을 배운 후 다양한 인공지능 응용분야에서 이러한 기초 이론이나 기술이 어떻게 활용되고 있는지를 실례를 통해 배웁니다. 인공지능 분야에서 보급되고 있는 프로그래밍 언어 Python을 배우고, 많은 인공지능 관련 소프트웨어에 숙달함으로써 다양한 분야에서 인공지능 기술을 이용 및 활용할 수 있는 인재 육성을 도모합니다. 또, 인공지능 응용 소프트웨어 개발도 담당할 수 있는 고도의 기술자 육성 프로그램도 준비해 가겠습니다.

제1학기	제2학기	제3학기	제4학기
IT를 위한 통계학	기계학습	게임과 인공지능	사회와 인공지능 I
인공지능 개론	조합최적화	자연언어이해/음성인해	사회와 인공지능 II
알고리즘 개론	인공지능 소프트웨어 활용 I	침단의료정보학	
컴퓨터 프로그래밍 (Python)	컴퓨터 프로그래밍 (Java)	로봇과 인공지능	
데이터베이스 개론	인공지능을 위한 수학	인공지능 소프트웨어 활용 II	
컴퓨터 구성론	데이터 사이언스		
응용정보기술을 위한 수학	데이터 마이닝		
	데이터베이스 특론		
ICT 실천 커뮤니케이션	프로젝트 기초 연습		
리더십 이론	마스터 프로젝트		

다른 콘센트레이트 과목, 산업 과목, 공통선택 과목에서 선택

비스포크 커리큘럼(Bespoke Curriculum)

폭넓은 지식과 응용 분야에 걸친 자유로운 학습법을 실현한다.

개별 전문분야와 산업을 넘어 스스로 자유롭게 과목을 선택하고, 폭넓은 지식과 응용 분야에 걸친 오리지널 커리큘럼을 구성하는 것이 가능합니다. 필수 과목 외의 이수 과목 전부를 아카데미 코디네이터와 상담하며 선택하고, 스스로 목적에 따라 커리큘럼을 구성함으로써 새로운 ICT의 응용영역을 목표로 합니다.



비스포크 (Bespoke) 커리큘럼의 의의

- IT 및 컴퓨터 분야는 1960년대의 유명기부터 현대에 이르기까지 단기간에 크게 발전하고, 업무와 기술의 형태를 바꿔왔습니다. 이에 따라 ICT의 학습자가 습득해야 할 지식과 스킬, 또, 이로 인해 해결해야 할 과제도 변천하며 다양화하고 있습니다. 예를 들어 스마트 폰에서는 카메라, 센서류와 클라우드 서비스와의 제휴 등, 원래의 PC와 다른 이용 형태를 전제로 애플리케이션을 기획, 설계할 것이 요구됩니다. 즉, ICT 분야에는 기존 개념을 초월한 곳에 새로운 기술과 솔루션이 등장하는 큰 가능성이 존재합니다.
- 본교에서는 학생의 장애상과 다양한 요구에 대응할 수 있도록 기존 전문분야와 산업 테두리에 구애받지 않고, 자신의 목적에 따른 유연한 과목 선택에 근거한 커리큘럼을 구성하는 것이 가능한 '비스포크(Bespoke) 커리큘럼'을 마련하고 있습니다.
- 향후로도 더욱 다방면으로 전개해 가는 ICT 분야에서 새로운 분야의 새로운 일을 스스로 창조하는 것도 절대 불가능하지 않습니다.
- 비스포크 커리큘럼은 모든 분야에 응용이 가능하고 또, 다양한 조합이 가능한 ICT의 일반성(범용성)을 최대한으로 활용해 학생이 기성 개념을 초월해 자신의 독자적인 커리큘럼을 구축하고, 수확할 수 있도록 마련한 이수 방법입니다.

전문직 학위 취득에 이르기까지

1학년 제1학기

기초지식을 집중적으로 학습

- 입학식, 신입생 오리엔테이션, 이수 상담
- 봄학기 정기시험
- 하기 집중강좌

충실한 학교생활

- 신입생 환영회
- 해외 제후대학에서의 인턴십(파견 강사)
- 기업 비즈니스 인턴십
- 음악회
- 진로 상담



입학식

1학년 제2학기

전문성 높은 지식을 습득 마스터 프로젝트 준비를 시작

- 마스터 프로젝트 준비 개시
- 가을학기 정기시험
- 춘기 집중강좌
- 국내외 저명 교수에 의한 특별 강의

충실한 학교생활

- 진로 가이드
- 각종 취직 활동 지원강좌
- 11월제



수업 모습

2학년 제3학기

실천적이고 보다 고도의 과목을 이수 마스터 프로젝트를 시작

- 마스터 프로젝트 개시
- 봄학기 정기시험
- 하기 집중강좌

충실한 학교생활

- 학내 기업 설명회
- 각종 자격 취득
- 해외 제후대학에서의 인턴십(파견 강사)
- 음악회
- 각종 콘테스트 참가



학기 집중강좌. 커피 아워로 교수와 교류를 돈독히 한다.

2학년 제4학기

전문성을 높이는 활동 및 수학 마스터 프로젝트의 주제를 완성

- 마스터 프로젝트 구두 발표에 의한 시험
- 국내외 저명 교수에 의한 특별 강의
- KCG AWARDS
(교토컴퓨터 학원, 교토정보대학원대학
최우수 프로젝트 발표회)
- 학위 수여식

충실한 학교생활

- 수료 축하회



KCG AWARDS



학위 수여식



마스터 프로젝트 최종 시험

교원 소개

교수 한 명당 학생은 10명 이하.

글로벌한 IT 비즈니스 신에서 활약하는 리더 육성이라는 목표를 달성하고자 전 세계에서 모인 교수진은 정보학, 경영학, 교육학의 각 학계의 세계적 권위, 대기업에서 IT 전략을 입안 실행해 온 실무가 등으로 구성되어 있습니다.

학부의 사명

본교는 지도 교원의 어드바이스 하에 각 학생이 각각의 장래 목표에 따라 공부할 수 있는 환경을 갖추고 있습니다. 교원에게는 완수해야 할 큰 역할이 두 가지 있습니다. 첫째로 교육 자원으로서의 역할입니다. 학생에게 있어 교원은 교과서와 논문, 다양한 미디어를 비롯한 교재, 필드 경험,

클래스 메이트 등도 같은 교육 자원의 하나입니다. 학생은 각자의 목표 달성을 위해 필요한 사항을 교원으로부터 배울 수 있습니다.

둘째, 학습촉진자(코디네이터)로서의 역할입니다. 교원은 학생의 학습 내의용 이해를 촉진시키기 위해 학습 과정을 계획하고, 구체화합니다. 학생과 다양한 교육 자원을 링크시키는 것이 학습촉진자로서 교원이 해야 할 역할입니다. 이와 같은 역할을 담당하고, 각 학생이 면학 목표를 달성할 수 있도록 최대한 서포트를 하는 것이 본교 교원의 사명이라 생각하고 있습니다.

◆ 교수

	<p>테라시타 요이치 Yoichi Terashita 교수, 부학장</p> <ul style="list-style-type: none"> 고토대학 이학사 (미국) 아이오와 대학 대학원 박사과정 수료(물리천문학 전공), Ph.D. 가나자와 공업대학 명예교수, 전 국제협력사업단 파견전문가(정보공학), 전 교토 컴퓨터학원 라쿠호쿠교 교장, 학교법인 교토 정보학원 평의원, 교토 컴퓨터학원 교토역전교 교장
	<p>에이호 시게루 Shigeru Eiho 교수, 부학장</p> <ul style="list-style-type: none"> 고토대학 공학사, 동 대학원 석사과정 수료(전자공학 전공), 공학박사 고토대학 명예교수 전 시스템제어정보학회 회장, 동 학회 명예회원 일반사단법인 전자정보통신학회 회원
	<p>도미타 신지 Shinji Tomita 교수, 부학장</p> <ul style="list-style-type: none"> 고토대학 공학사, 동 대학원 박사과정 수료(전기공학 전공), 공학박사 고토대학 명예교수, 전 고토대학 대학원 정보학 연구과장, 전 교토대학 종합정보 미디어센터장, 전 교토대학 물질-세로통합 시스템 거점 교수/사무부부장, 전 규슈대학 교수, 하얼빈 공업대학 교무교수 기타, IFIP(국제정보처리연맹) TC10 위원, 정보처리학회 이사, 정보처리학회 간사이 지부 지부장, 교토 고도기술연구소 객원연구부장, 교토부 IT 고문위원회의 위원, 종합과학기술회의 전문조사회 '엑스스케일 슈퍼컴퓨터 개발 프로젝트' 평가검토위원회의 위원, 교토부 정보정책 유식자회의 위원장 등 역임 박사과정 교육 리딩 프로그램 위원회 복합영역형 (정보)위원 전자정보통신학회 회원, 정보처리학회 회원
	<p>쓰치모치 게리 호이치 Gary Houichi. Tsuchimochi 교수, 부학장</p> <ul style="list-style-type: none"> (미국) 캘리포니아 주립대학, Bachelor of Arts, (미국) 캘리포니아 주립대학 대학원 교육학 석사과정 수료, Master of Arts, (미국) 컬럼비아 대학 동아시아 연구소 수료 중사, (미국) 컬럼비아 대학 교육대학원 석사과정 수료 Master of Education, Ed.M., (미국) 컬럼비아 대학 교육대학원 박사과정 수료 Doctor of Education, Ed.D., 도쿄대학 교육학 박사 전 고쿠시칸대학 문학부 교육학과 전임강사, 전 도요에이와조카쿠인대학 대학원 인간과학연구과 교수, 전 국립대학 히로시마대학 21세기 교육센터 교수, 전 데이코대학 교수, 동대학 전 학수 및 연구지원 센터장 빅토리아 (캐나다) 대학 교육학부 객원교수, (미국) 사우스플로리다대학 마크 T. 오어 일본연구소 객원 연구원, 나고야대학 고등교육연구소 객원교수, 문부성 대학설치심의회 교육조직 심사 교수 (비교교육학, 일본 교육사, 인간과학 기초연습(교육학), 교육학적 인간론 강습 1-III), 문부성 대학원 설치 심의회 교원조직 심사 교수 (비교교육사), (미국) 브리검영대학 교육 컨설턴트 인턴십, 델하우지 (캐나다) 대학 티칭 포트폴리오 연구인정서 대학 평가 및 학위 수여 기구 주회 티칭 포트폴리오 연구인정서
	<p>응유옌 응옥 빈 Nguyen Ngoc Binh 교수, 부학장</p> <ul style="list-style-type: none"> 키시너우 국립대학 응용수학 학사(현 몰도바 국립대학), 도요하시 기술과학대학 대학원 공학연구과 석사과정 수료(정보공학 전공), 오사카대학 대학원 기초공학연구과 박사후기과정 수료(공학박사), 도요하시 기술과학대학 명예박사 전 하노이 국립대학 공과대학(VNU-UET) 학장, 전 하노이 국립대학 국제 프랑수어권 연구소(VNU-IFI)소장, 전 하노이 공과대학 도서관 정보 네트워크 센터(HUT-LINC) 센터장 학회 회원: ACM/IEEE, IEICE, NAIS, 베트남 정보처리학회(VAIP), 베트남 전자통신학회, 전 정보통신연구기구(NICT) 국제고문, 전 베트남 전자통신학회(REV) 회장 전 '베트남 전 일본유학생협회' 회장, 전 'ASEAN 전 일본유학생협의회(ASCOJA)' 회장, 전 ASJA International(일본외무성) 이사, 전 일본 베트남 우호협회 부회장
	<p>나카무라 마사키 Masaki Nakamura 교수, 샤토로 새틀라이트 장</p> <ul style="list-style-type: none"> 아오야마가쿠인대학 경영학사 일본 유니시스 주식회사(구: 바로스 주식회사) 근무 후, 1987년에 주식회사 디지 설립, 대표이사 사장 일반사단법인 훗카이도 정보 시스템(HISA) 회장, 일반사단법인 전국 지역정보산업단체 연합회(ANIA) 이사 훗카이도 컴퓨터 관련산업 건강보험조합 이사장
	<p>다나카 히사야 Hisaya Tanaka 교수, 도쿄 새틀라이트 장</p> <ul style="list-style-type: none"> 와세다 대학 공학사 전 후지쓰 주식회사 시스템 소프트웨어 부부장 대리 전 주식회사 FUJITSU 유니버시티 이사 전 독립행정법인 정보처리추진기구 IT 인재육성 본부장 및 이사 일본 공학교육협회 상급교육사 일본 공학교육협회 사업기획위원 일반사단법인 미토 이사

	<p>아카이시 마사노리 Masanori Akaishi 교수</p> <ul style="list-style-type: none"> 도쿄대학 공학사, 동 대학원 공학계연구과 석사과정 수료(계수공학 전공) 전 일본 IBM 주식회사 이그제큐티브 IT 스페셜리스트 현재 외자계 컨설팅 회사 근무
	<p>아키야마 이사오 Isao Akiyama 교수</p> <ul style="list-style-type: none"> 와세다대학 공학사 일본 유니시스 주식회사 종합연구소 2046 실장
	<p>이시다 가쓰노리 Katsunori Ishida 교수</p> <ul style="list-style-type: none"> 고토대학 공학사, 동 대학원 석사과정 수료(수리공학 전공), 공학석사 전 일본 아비오닉스 주식회사 기술본부 기술부장, 경영정보관리부장, 전 미국 공인 시스템 감사인 CISA, 전 교토 컴퓨터 학원 라쿠호쿠교 교장 교토 컴퓨터학원 정보연구소 소장
	<p>이토 히로유키 Hiroyuki Ito 교수</p> <ul style="list-style-type: none"> 훗카이 가쿠엔대학 경제학사 훗카이 가쿠엔대학에서 교원으로 근무 후, 1995년에 크림톤 퓨처 미디어 주식회사 설립, 대표이사, 「하츠네 미쿠」를 창출 일본 문화를 해외로 발신하고 있는 공적이 높게 평가되어 2013년 가을에 남수포장을 수상 *남수포장 (한주호수) 포장의 일종으로 교육이나 산업 진흥 등의 분야에서 다년의 노력으로 공중 이익에 공헌한 사람에게 부여되는 영전, 천왕의 이름으로 휘장과 함께 수여된다. 매년 봄과 가을 2회, 내각부가 수상자를 정한다.
	<p>이마이 쓰네오 Tsuneo Imai 교수</p> <ul style="list-style-type: none"> 고토대학 공학사, 동 대학원 석사과정수료(수리공학 전공), 공학석사 전 후지쓰 주식회사 시스템본부 주석부장, 전 주식회사 후지쓰 러닝미디어 이사 일본 e-Learning학회 부회장
	<p>이마이 마사하루 Masaharu Imai 교수</p> <ul style="list-style-type: none"> 니고야대학 공학사, 동 대학원 박사과정 수료(정보공학 전공), 공학박사 오사카대학 명예교수, 전 오사카대학 교수, 전 도요하시 기술과학대학 교수 전 미국 사우스캐롤라이나 대학 객원조교수 IEEE Lifetime Member, IEEE Standard Association Member IFIP Silver Core Member, IFIP TC10 WG10.5 Member 정보처리학회 회원, 전자정보통신학회 회원 전자정보기술산업협회(JEITA) 반도체&시스템 설계기술 위원회 객원 ASIP 솔루션스(주) 대표이사, (주)텍스 이사
	<p>윌리엄 커밍스 William K. Cummings 교수</p> <ul style="list-style-type: none"> (미국) 미시건 대학 졸업, 하버드 대학 대학원 박사과정 수료(사회학 전공), Ph.D. 전 쓰다주쿠 대학 강사, (미국) 전 시카고 대학 조교수, 전 하버드 대학 국제교육센터 소장, 전 뉴욕주립대학 버펄로교 교수-비교국제교육학센터 소장, 조지워싱턴 대학 교수
	<p>우에다 고지 Koji Ueda 교수</p> <ul style="list-style-type: none"> 간사이대학 공학사, 동 대학원 공학연구과 석사과정 수료(기계공학 전공), 공학석사, (미국) 로체스터 공과대학 대학원 석사과정 수료(컴퓨터 사이언스 전공), Master of Science 전 마쓰시타전공 주식회사 근무, JICA전문가(대 모잠비크 공화국)
	<p>오카모토 도시오 Toshio Okamoto 교수</p> <ul style="list-style-type: none"> 도쿄가쿠게이대학 대학원 석사과정 수료(교육심리학 전공), 공학박사(도쿄 공업대학 대학원) 전기통신대학 명예교수, 전 전기통신대학 학원장 정보 시스템학 연구과장 국제교류센터장 일본 정보교육학회 회장, 전 교육 시스템 정보학회 회장, 전 일본 교육공학회 이사, 일본 정보과학교육학회 회장, e-learning AWARD실행위원장, 일반사단법인 전자정보통신학회 회원, ISO/SC36-WG2 의장 일반사단법인 정보처리학회 2013년도 표준화 공적상 수상
	<p>가이 요시타카 Yoshitaka Kai 교수</p> <ul style="list-style-type: none"> 고토대학 공학사, 동 대학원 석사과정 수료(수리공학 전공), 공학석사, 박사(상학, 간사이가쿠인대학 대학원) 전 데이진 주식회사 근무, 전 미쓰비시 신탁은행 주식회사 통괄 매니저 전 고베대학 경영학연구과 조교수, 전 간사이가쿠인대학 전문직대학원 교수(경영전략 연구과장) 간사이가쿠인대학 명예교수
	<p>가시와라 히데아키 Hideaki Kashihara 교수</p> <ul style="list-style-type: none"> 오사카부립대학 대학원 공학계연구과 석사과정 수료(기계공학 전공), 오카야마대학 대학원 자연과학연구과 박사후기과정 수료(산업형성공학 전공), 공학박사 전 대일본 스크린 제조 주식회사 개발본부부장-사업개발부 담당과장, 전 씨씨에스 주식회사 기술개발부장, 광기술연구소LED연구개발부장, 전 간사이 정보기술사회 회장, 일본 생산관리학회 관서지부 부지부장 대의원 기술사(종합기술감리, 정보공학), EMF국제 엔지니어, APEC엔지니어, IT코디네이터
	<p>기타야마 히로미 Hiromi Kitayama 교수</p> <ul style="list-style-type: none"> 정보시스템학회 회원, 주식회사 콤웨이 사립통과고문, 주식회사 알버스 사업상담고문, 일반사단법인 교토부 정보산업협회 상담역 게이신 시스템 리서치 설립, 초대대표이사, 전 교토 컴퓨터 사업협동조합 이사장, 전 알파라인 CEO등을 역임
	<p>기무라 아키히로 Akihiro Kimura 교수</p> <ul style="list-style-type: none"> 고토공예섬유대학 공학사, 동 대학원 석사과정 수료, 공학석사 테크니컬 엔지니어(네트워크, 정보시큐리티) 교토 컴퓨터학원 라쿠호쿠교 교장, 정보 시스템학회 일본지부(NAIS) 이사 의료정보기사



키릴 코시크 *Cyryl Koshyk* 교수

- 폴란드 크라쿠프 경제대학 응용정보학사
- 시네마트 스튜디오 창립자, 다크 호라이즌 스튜디오 창립자. 영화, TV 산업에서 비주얼 이펙트 슈퍼바이저로 복잡한 특수효과 영상제작 및 편집에 관여함. 다른 작품은 『300 제국의 부활』, 『엘리시움』, 『나우 유 씨 미 : 마술사기단』, 『애프터 어스』, 『사일런트 힐: 레벨레이션 3D』 등 다수.



구라타니 마사시 *Masashi Kuratani* 교수

- 방위대학교 이공학사, 동 대학 연구과 수료(오퍼레이션 리서치) (이공학 석사 담당)
- 전 해상자위대 호위함 승무원(‘하쓰유키’ 함해장, ‘우미기리’ 선무장, ‘유다치’ 부장) • 전 해상자위대 제1 술과학교 통솔과 교관(‘전쟁사’ 담당)
- 전 해상자위대 제1 술과학교 선무과 교관(‘전술’ 담당) • 붓코 대학 대학원 문학연구과(동양사 전공) 석사과정 수료
- 전 해상자위대 간부학교 방위전략교육연구부 전사통솔연구실 교관(‘전략’ 군사사’ 담당)



고 흥승 *Hong Seung Ko* 교수

- (한국) 동국대학교 공학사, 고토대학 대학원 박사과정 수료(수리공학 전공), 공학박사
- (한국) 전 삼성전자 주식회사 전략기획실 정보전략부장(CIO), 전 Harmony Navigation사 대표이사, 전 한국 정보보호진흥원(KISA) 고문교수
- 한국 CALS/EC협회 전문위원, 전 제주특별자치도 자문관, 제주 지식산업진흥원 자문위원, 한국 전자거래학회 중신회원 제 일호



콘도 다다시 *Tadashi Kondo* 교수

- 도쿠시마 대학 공학사, 오사카 대학 대학원 공학연구과 전기과정 수료, 동 대학원 공학연구과 후기과정 수료, 공학박사
- 전 주식회사 도시바 중전기술 연구소 제어연구 담당 연구주무, 전 도쿠시마 대학 의학부 교수, 전 동 대학대학원 보건과학교육부 교수, 전 동 대학대학원 의지약학 연구부 교수, 도쿠시마 대학 명예교수



삿카 가즈유키 *Kazuyuki Sakka* 교수

- 고토대학 이학사, 동 대학원 박사과정 수료(우주물리학 전공), 이학박사
- 전 교토 컴퓨터학원 가모가와교 교장, 전 전문교육보급연구회 편집위원장



사토 다카시 *Takashi Sato* 교수

- 나고야 공업대학 공학부 정보공학과 졸업, 돗토리 대학 대학원 공학연구과 박사 후기과정 수료(사회기반공학 전공), 박사(공학)
- 전 일본전기 주식회사 주석주간직



사토미 에이키 *Eiki Satomi* 교수

- 오타루상과대학 대학원 수료(양트러프러너십), 경영관리석사(MBA)
- 주식회사 난코우 빌딩, 유한회사 닛(현 닛 재팬 주식회사) 근무를 하고, 1996년 주식회사 미디어 매직을 설립, 대표이사.
- 일반사단법인 훗카이드 정보시스템산업협회(HISA) 부회장, 훗카이드 모바일 콘텐츠
- 비즈니스 협의회 대표 간사, 삿포로 상공 회의소 1호 의원(국제경제교류위원회 부위원장), 훗카이드 일중 경제상호협회 이사



샌포드 골드 *Sanford Gold* 교수

- (미국) 미시간 대학교, Bachelor of Arts
- (영국) 컬럼비아 대학교 교육대학원 석사과정 수료, Master of Arts, 동 박사과정 수료, Doctor of Education, Ed.D.
- ADP 교육 프로그램 런닝 시니어 디렉터 • 푸르덴셜 파이낸셜 런닝 디렉터 • 어니스트 앤 영 교육 컨설턴트



주 페이안 *Peiyan Zhou* 교수

- 베이징 대학 동방언어 문학부 졸업, 교토 부립대학 대학원 생활과학연구과 전기과정 수료 석사(학술)
- 후이타이 문화발전 유한회사 이사



쑨 유에신 *Yuexin Sun* 교수

- 톈진 외국어대학 일본어 문학과 졸업, 교토 부립대학 대학원 생활과학연구과 수료 석사(학술), 교토대학 대학원 공학연구과 건축학 전공 박사 후기과정 수료 공학박사
- 후이타이 문화발전 유한회사 이사장



다카하시 유타카 *Yutaka Takahashi* 교수

- 교토 대학교 공학사, 동 대학원 석사과정 수료(수리공학 전공), 동 대학원 박사과정 연구지도 인정 퇴학(수리공학 전공), 공학박사
- 교토 대학교 명예교수, 전 교토 대학 대학원 정보학 연구과 교수, 전 나라 첨단과학기술대학원 대학 교수, 전 파리 제11 대학 객원교수, 전 INRIA(프랑스 국립정보제어 연구소) 객원연구원
- 일본 오퍼레이션즈 리서치 학회 회원
- 통신 방송기구(TAO) 「다단 접속 CATV망에 의한 통신 방송 통합 기술에 관한 연구 개발」 총괄 책임자(프로젝트 리더)



다카하시 료에이 *Ryouei Takahashi* 교수

- 와세다 대학교 이학사, 동 대학원 석사과정 수료(수학 전공), 박사(공학)
- 전 하치노헤 공업대학교 시스템정보공학과 교수, 전 하치노헤 공업대학교 대학원 박사과정 연구 지도
- 전 NTT오코스카 전기통신연구소 근무, 전 NTT정보 유통 플랫폼 연구소 근무



다케다 야스히로 *Yasuhiro Takeda* 교수

- 주식회사 GAINAX 교토 대표이사
- 일본 SF 작가 클럽 회원, 우주작가 클럽 회원
- 신비한 바다의 나디아, '천원돌파 그레라칸'을 비롯해 일본을 대표하는 수많은 애니메이션을 제작하는 주식회사 가이낙스의 설립 멤버.



다테이시 도시아키 *Toshiaki Tateishi* 교수

- 와세다대학 상학사
- 유한회사 만다라 넷 대표이사, 사단법인 일본 인터넷 프러바이더 협회 부회장 겸 전무이사, 특정비영리활동법인 지역간 고속네트워크기구 이사장, 주식회사 인터넷 인텔리전스 오키나와 대표이사, 일반사단법인 인터넷 콘텐츠 세이프티협회 이사장



테즈카 마사요시 *Masayoshi Tezuka* 교수

- 오사카대학 공학사, 동 대학원 박사과정 수료(통신공학 전공), 공학석사
- 전 주식회사 후지쓰연구소 주관연구원 • 전 가나자와 공업대학 조교수(정보공학과) • 전 주식회사 후지쓰 경영연구소 부장
- 전 정보 시스템 학회 일본지부(NAIS) 지부장



나이토 쇼조 *Shozo Naito* 교수

- 고토대학 공학사, 동 대학원 석사과정 수료(수리공학 전공), 공학석사
- 전 일본 전신전화 주식회사 정보유통 플랫폼 연구소 주임연구원, 전 전자정보통신학회 인터넷 연구회 간사
- 전 한국 정보보호진흥원(KISA) 자문교수, 정보 시스템학회 일본지부(NAIS) 지부장



나카무라 유키히로 *Yukihiko Nakamura* 교수

- 고토대학 공학사, 동 대학원 석사과정 수료(수리공학 전공), 공학박사
- 고토대학 명예교수, 전 동 대학원 정보학 연구과 교수, 전 리쓰메이칸대학 종합이공학 연구기구 교수
- 전 일본통신전화 주식회사 정보통신망 연구소 지식처리연구부장, 동 회사 정보통신 연구소 고속통신처리 연구부장, 전 공익재단법인 교토 고도기술연구소 이사장 및 소장, 전 IEEE 간사이 지부장, 특정 비영리 활동법인 파르테논 연구회 이사장, IEEE 회원



니자 멜라스 *Nitza Melas* 교수

- 『태양의 서커스 Cirque du Soleil』 메인 보컬리스트, 싱어송라이터
- 전 뮤지션스 인스티튜트 강사, 로스앤젤레스 뮤직 어워드 월드 뮤직 부문/할리우드 뮤직 어워드 월드 뮤직 부문/DEKA 어워드 등 수상 다수
- S×L, 도요타 에스티마의 CM송과 애니메이션 게임의 성우 실적 다수



노이시키 야스히로 *Yasuhiro Noishiki* 교수

- 리쓰메이칸대학 공학사
- 전 일본 DEC 주식회사 근무
- 전 일본 휴렛팩커드 주식회사 근무



하세가와 아키라 *Akira Hasegawa* 교수

- (미국) 로체스터 공과대학 졸업, 동 대학원 석사과정 수료(인쇄공학 전공), Master of Science
- NPO 국제 컴퓨터 교육개발사업 기획부장



하세가와 고이치 *Koichi Hasegawa* 교수

- 훗카이드대학 공학사
- 팬실베니아 주립대학 대학원 석사과정 수료, Master of Arts
- 훗카이드대학 문학연구과 박사과정 수료, 박사(문학)
- 전 NHK 보도 카메라맨



피터 앤더슨 *Peter G. Anderson* 교수

- (미국) 매사추세츠 공과대학 졸업, 동 대학원 박사과정수료(수학 전공), Ph.D.
- 전 RCA 컴퓨터 개발부문 상급기술사, (미국) 로체스터 공과대학 컴퓨터 사이언스학과 명예교수, 동 컴퓨터 기술연구소 주석연구원, IJCR편집위원



후쿠시마 마사오 *Masao Fukushima* 교수

- 교토 대학 공학사, 동 대학원 공학연구과 석사과정 수료(수리공학 전공), 공학박사
- 교토 대학 명예교수, 전 교토대학 대학원 정보학연구과 교수, 전 나라첨단과학기술대학원대학 정보과학연구과 교수, 전 난잔대학 이공학부 교수, 동 대학원 교수, 일본 오퍼레이션즈 리서치 학회 회원



후지와라 다카오 *Takao Fujiwara* 교수

- 교토대학 이학사, 동 대학원 박사과정 수료(우주물리학 전공), 이학박사
- 교토 시립예술대학 명예교수, 전 교토 시립예술대학 미술학부 교수 및 동 학부장
- 교토 컴퓨터학원 전 비상근 강사



후지와라 마사키 *Masaki Fujiwara* 교수

- 오사카시립대학 대학원 창조도시연구과 수료(석사), 세쓰난대학 대학원 경영정보학 연구과 박사 후기과정 수료.박사 (경영정보학), 중소기업인단체
- 전 케이션 시스템 리서치 주식회사 영업기획부장 및 주석 컨설턴트
- 전 공립대학법인 미야기대학 사업구성학부 교수, 미야기대학 사업구성학부 사업계획과 학과장, 미야기대학 사업구성학 연구과 부 연구과장, 전 본드대학 대학원, 비즈니스 스쿨 (BBT MBA) 강사 • 미야기대학 객원교수



후루사와 마사히로 *Masahiro Furusawa* 교수

- 게이오기주쿠 대학 공학사, 동 대학원 이공연구과 석사과정 수료(관리공학 전공), 석사(공학)
- 전 주식회사 노무라 종합연구소 시스템 엔지니어, SAP 재팬 주식회사 Industry Value Engineer, 공립대학법인 미야기대학 비상근강사



프레드릭 J. 로렌타인 Fredrick Jon Laurentine 교수

- (미국) 브라운 대학 졸업, 하버드 대학 대학원 MBA
- (미국) 전 프록터 & 갬블 사 근무, 전 컴퓨터 어소시에이트 사 근무, 전 선 마이크로 시스템즈 사 근무, 투 아이즈 투 어이즈 사 사장



벳쇼 나오야 Naoya Bessho 교수

- 게이오기주쿠대학 법학사
- 야후 주식회사 법무본부장, 집행 임원 및 정책기획본부장 겸 최고 컴플라이언스 책임자, 사장 실장, 홍보·법무·정책기획·공공서비스 관장, 인텔리전스 관장 등을 역임, 현재 야후 주식회사 시니어 어드바이저
- 루크 컨설턴트 주식회사 대표이사
- 기오이초 전략연구소 주식회사 이사장, 법과 컴퓨터 학회 이사, 일반사단법인 유전정보취급협회 이사장, 일반사단법인 일본 IT 단체연맹 이사



마크 하세가와 존슨 Mark Hasegawa-Johnson 교수

- (미국) 매사추세츠 공과대학교, Bachelor of Science, 동 대학 석사과정 수료, Master of Science, 동 대학 박사과정 수료(전기 컴퓨터 공학 전공), Ph.D.
- (미국) 매사추세츠 일리노이 대학 교수, (싱가포르) Advanced Digital Science Center 조사연구원, 전 일리노이 대학 준교수, 전 캘리포니아 대학교 로스앤젤레스 캠퍼스 교Post-Doctoral Fellow, 전 매사추세츠 공과대학 대학원 리서치 어시스턴트, 전 후지쓰 연구소 기술자, (미국) 전 Motorola Corporate Research기술 인턴



마쓰오 마사노부 Masanobu Matsuo 교수

- 교토대학 공학사
- 캘리포니아 대학 샌타바버라교 석사과정 수료(컴퓨터 사이언스 전공) Master of Science, 동 대학 박사과정 수료, Ph.D.
- 스미토모 전기공업 주식회사 미국 소프트 연구부문 초대 대표, Twin Sun Inc 설립(현 Open Axis Inc) CEO



마노 히로코 Hiroko Mano 교수

- 와세다대학 문학사, 동 대학원 박사후기과정 만기 퇴학(미술사 전공), 박사(문학)
- (독일) 베를린 훔볼트 대학 철학과 미술사 전공 박사과정 유학



마야 벤츠 Maya Bentz 교수

- (구 소련) 트빌리시 주립대학 졸업, 동 대학원 석사과정 수료, Master of Science, (미국) 컬럼비아 대학원 교육대학원 석사과정 수료, Master of Arts, 동 박사과정 수료, Doctor of Education, Ph.D.
- 퍼듀 대학 객원연구원, 전 컬럼비아 대학원 교육대학원 원격교육 국제프로젝트 코디네이터



마유미 고조 Kozo Mayumi 교수

- 나고야 공업대학 경영공학과 졸업, 교토 대학원 공학연구과 석사과정 수료(수리공학 전공), 공학석사, 동 대학원 박사, 밴더빌트 대학 경제학연구과 박사과정 단위 취득 퇴학, 경제학 석사
- 전 도요 알루미늄 주식회사 근무, 전 교토컴퓨터 학원 비상근강사, 전 도쿠시마 대학 교수
- 전문잡지 편집위원(Ecological Economics, Ecosystem Services, Journal of Economic Structures 등)



밀란 블라크 Milan Vlach 교수

- (구 체코슬로바키아) 카렐 대학 졸업, (구 소련) 로모노소프 대학 졸업, 카렐 대학 대학원 박사과정 수료, Doctor of Natural Science, 동 대학원 박사과정 수료 (수학 전공), Ph.D., Doctor of Science (체코슬로바키아 과학 아카데미)
- 전 호쿠리쿠 첨단과학기술대학원대학 교수, 카렐 대학 교수



무카이 소노요 Sonoyo Mukai 교수

- 교토대학 이학사, 동 대학원 박사과정 수료(우주물리학 전공), 이학박사
- 전 가나자와 공업대학·동 대학원 공학연구과, 전 간키대학 이공학부·동 대학원 종합이공학연구과 교수
- 전 일본 리모트 센싱 학회 이사, 연구회 회장, 현 평의원
- 일본 에어졸 학회 감사, 상임이사
- 일본 학술진흥회 전문위원
- SPIE (Asia-Pacific Remote Sensing 부회위원)
- GWIS (Graduate Women In Science) 일본지부위원
- Deputy Director General of the IBC (International Biographical Centre) for Asia



무카이 다다시 Tadashi Mukai 교수

- 교토대학 이학사, 동 대학원 석사과정·박사과정 수료(물리학 제2전공), 이학박사
- 고베대학 명예교수, 일본 천문학회 정회원, 일본 육상학회 회원(전 회장), 효고 현립대학 자연/환경과학 연구소 천문과학센터 운영위원회 위원장
- 전 가나자와 공업대학·동 대학원 교수, 전 고베대학·동 대학원 교수, 전 문부성 우주과학 연구소 객원교수, 전 고베대학 대학원 이학연구과 육상과학연구 센터장



모다카 시즈카 Shizuka Modica 교수

- 도시사대학 문학사 스미토모 임업 근무(미국 웨싱턴주)
- 패시픽 리소스(주) (미국 하와이주)
- 일본 국제대학 근무
- 풀브라이트 국제교육 관리자 프로그램상 수상
- 일본 국제대학 평의원
- 하버드 대학 대학원 교육학 석사 (Ed.M.)
- 버지니아 대학 근무
- 버지니아 대학 대학원 고등교육학 박사 (Ph.D.)
- i.m.i. institute, LLC 창설 (미국 버지니아주)
- 국제 코치연맹 인증 코치 (ICF ACC)
- 국제 코치연맹 버지니아주 분회 임원



모리타 마사야스 Masayasu Morita 교수

- (미국) 캘리포니아 대학 버클리로 졸업, 하버드 대학 대학원 석사과정 수료, Master of Education, (영국) 캠브리지 대학 대학원 석사과정 수료, Master of Philosophy
- 주식회사 히토미디어 대표이사 사장



리 이 Yi Li 교수

- 북경 언어대학 언어문학부 대학원어 전공 졸업 문학사, 동 대학 외국어학부 영어전공 졸업시험합격, 교토정보대학원대학 응용정보기술 연구과 수료 정보기술석사
- 전 대련 외국어 대학강사, 전 주식회사 에이디 레버러토리스 근무 이사, 전 아이치산업대학 통신교육부 비상근강사
- SAP 사 인증 컨설턴트(재무회계, 관리회계, 생산계획/관리, 플랜트 보전, 판매 물류)



리 메이후이 Meihui Li 교수

- 심양 사법학원(현 심양 사범대학) 아동교육학부 졸업, 중국 과학원 심리학 연구소 통신교육 심리학 코스 수료
- 전 대련 선박중공집단 유치원본부 원장, 전 대련 선박중공집단 과학기술협회 회원
- 전 대련 외국어대학 유학복무센터 일본 2부 부장
- 전 대련 세화출국유학복무회사 부사장, 전 교토정보대학원대학 대련 사무소 소장, 전 신닛테쓰수바루가쿠인 대련 사무소 소장
- 중국 독립학원 정보관리협회 멤버



리우 페이 Fei Liu 교수

- 교토 공예성유대학 대학원 정보공학 연구과 석사과정 수료, 동 대학원 박사과정 수료, 공학석사
- 교토 컴퓨터학원 가모가와교 부교장, 중국 노동관계학원 객원교수, 중국 중앙미술학원 객원교수, 중국 직업교육기능인재육성
- 신교재편집위원회 위원, 중국 북경 공업직업기술학원 객원교수, 중국 북경성시학원 객원교수
- 중국 직업기술교육학회 과연기획부 객원교수, 중국 직업교육기능인재육성 신교재편집평가위원회 객원교수



와타나베 아키요시 Akiyoshi Watanabe 교수

- 홋카이도대학 공학사, 교토대학 대학원 석사과정 수료(응용 시스템 과학 전공), 공학석사
- 전 나카미치 주식회사 근무

◆ **준교수**



아오키 세이치로 Seiichiro Aoki 준교수

- 오사카 대학 이학사
- 도쿄 대학 대학원 석박사 과정 수료 박사(이학)
- 일본 천문학회 정회원
- 교토 대학 천문보급 프로젝트실 실장(교토 대학 비상근 강사)
- 간사이 대학 비상근 강사
- 오사카 경제대학 비상근 강사
- 전 오사카 대학 대학원 이학연구과 특임연구원
- 전 교토 대학 대학원 이학연구과 교무보좌원
- 전 시가 대학 비상근 강사



에미트 패리알 Amit Pariyar 준교수

- (태국 왕국) 아시아 공과대학원, Department of Computer Science and Information Management, 석사(공학), Master of Engineering
- 교토대학대학원 정보학연구과 박사 후기과정 수료, 박사(정보학), Ph.D.
- 말레이시아 사라왁 대학, Institute of Social Informatics and Technological Innovations (ISITI), Postdoctoral Researcher



블로디미르 미그달스키 Volodymyr Mygdalskyy 준교수

- 오데사 국립대학 석사(이학), 교토 대학 박사(정보학)
- 전 오데사 국립대학 수리과학과 조수, 전 교토 대학 특별강사, 전 도시사 대학 촉탁강사, 전 간사이 대학 비상근강사



오니시 겐코 Kengo Onishi 준교수

- 간사이대학 건축학사
- 오니시건설공업 주식회사 이사, 일급건축사, 교토부 지진피해건축물 용급 위험도 판정사, 교토부 목조주택 내진진단사
- 교토부 건설업협회 교토지부 청년부회 제22대 회장·현 감사, 특정비영리활동법인 교토 경관포럼 설립 초대 부이사장, 공익사단법인 교토 청년회의소 감사, 특정비영리활동법인 나무 마을만들기 협의회 설립 초대 대표, 일본 청년회의소 건설부회, 교토 건설클럽 제31대 회장·현 직전회장



고 민 Ko Min 준교수

- 칭다오대학 이학사, 구이저우대학 대학원 석사과정 수료(수학 전공), 교토대학 대학원 박사과정 수료(정보학 전공), 정보학 박사
- 전 교토대학 대학원 정보학연구과 외국인 공동연구원
- 전 일본 학술진흥회 특별연구원



사카모토 히로노리 Hironori Sakamoto 준교수

- 도쿄공업대학 이학사, 도쿄대학 대학원 수리과학연구과 석사과정 수료, 석사(수리과학)
- 일본 유니시스 주식회사 종합기술연구소



다카하시 료코 Ryoko Takahashi 준교수

- 도시사대학 문학사, 도시사대학 대학원 문학연구과 수료(미학예술학 전공)
- 교토 컴퓨터학원 졸업, 교토정보대학원대학 응용정보기술연구과 수료 정보기술 석사



다케다 아키히코 Akihiko Takeda 준교수

- 니혼대학 농학부 수의과 대학원 석사
- 수의사
- 히다치계 시스템 엔지니어, 전 도쿄 인터넷 주식회사 근무, 전자정부 e-Japan 프로젝트 요원, 초대 교토 컴퓨터학원 정보 시스템실 실장
- (주) 인텔렉 서플라이 대표이사



나카구치 다카오 Takao Nakaguchi 준교수

- 교토 컴퓨터학원 졸업, 교토정보대학원대학 응용정보기술연구과 수료, 정보기술 석사(전문직), 동 대학원 수석 졸업
- 교토대학 대학원 정보학연구과 사회정보학 전공 수료, 박사(정보학)
- 전 주식회사 Admax 이사 겸 시스템 개발부 매니저, 전 국제 전기통신기초기술연구소(ATR) 인간정보통신연구소(HIP) 객원연구원, 전 주식회사 인트랜드 최고기술책임자, 전 주식회사 @이즈미 최고기술책임자, 전 NTT 어드밴스드 테크놀로지 주식회사 주임, 전 교토대학 대학원 정보학연구과 특정연구원
- 전자정보통신학회 회원, 소프트웨어 과학회 회원, 정보처리학회 회원



누벨 벤자민 Benjamin Nouvel 준교수

- 툴루즈 대학 졸업, 소르본느 대학 대학원 석사과정 수료 Master in Art History
- 전 루부르 미술관 멀티미디어부, 일불 공동 프로젝트 코디네이터, 전 제팬 엑스포 콘텐츠 기획 매니저



마스다 유코 Yuko Masuda 준교수

- 컬럼비아 대학교 사회복지대학원 석사과정 수료(소셜워크 전공), 포스트 그레듀에이트 센터 포 멘탈 헬스(정신분석 및 분석파 심리요법 4년제 훈련과정 수료), 조지대학 외국어학부 에스파니아어학과 졸업, 학사(외국 연구)



마스오 이즈 Izu Matsuo 준교수

- 교토대학 법학사, (미국) 남 캘리포니아 대학 대학원 MBA
- (미국) 전 소니 일렉트로닉스사 시니어 프로젝트 마케팅 매니저, (미국) 전 칼자이스 비전사 프로젝트 마케팅 매니저, (미국) 전 교세라 인터네셔널사 시니어 프로젝트 매니저, 전 익스피디어 홀딩스 서일본 지역 매니저



요네타니 줄리아 Julia Yonetani 준교수

- (호주) 시드니대학 문학사, 도쿄대학 대학원 종합문화연구과(국제사회과학 전공) 석사, 오스트레일리아 국립대학 대학원 아시아 태평양 연구소(역사 전공) 박사
- 현재 컨템퍼러리 아티스트(현대 미술가)로 미적인 임팩트 있는 작품을 세계 각지의 전시회에 출품하는 한편, 교토부 난탄시에서 농업에 힘쓰고 있다.

캠퍼스

교토 본교

교토 본교에는 2개의 캠퍼스가 있어, IT 응용분야의 최고 학위인 정보기술 석사(전문직) 취득을 위해 다양한 학생이 면학과 연구에 몰두하고 있습니다. 두 캠퍼스 간의 이동은 무료 셔틀버스를 이용할 수 있습니다.

하쿠만벤 캠퍼스 교토시 사쿄구

하쿠만벤 캠퍼스는 2004년 개학과 동시에 교육, 연구의 거점으로 탄생했습니다. 수업의 대부분은 이 캠퍼스에서 실시되고, 학생은 물론 교수진의 대부분이 모입니다. 근처에는 교토대학 캠퍼스가 있는 등 학생의 거리 교도의 중추라 할 수 있으며 학문에 대한 열정과 자유로운 기풍이 넘치고 있습니다. 이 지역은 일찌기 교토 컴퓨터학원 대형 계산기 센터로 활용되었으며, 학생들은 설치된 'UNIVAC Vanguard'를 실습기로 사용하며 배웠습니다.



교토역전 세틀라이트 교토시 미나미구

2005년 봄에 완성된 교토역전 세틀라이트는 많은 사람들이 모여 왕래하는 교토의 중심지 '교토역'에 가깝고, 교통편이 매우 좋습니다. 빛을 끌어들이는 개방적인 외관으로 최신 e러닝 스튜디오를 설치해 많은 강의를 이곳에서 인터넷을 통해 배신하고 있으며 교토 컴퓨터학원 교토역전교와 함께 최첨단 IT 교육의 일대 거점으로 기능하고 있습니다.



세틀라이트 캠퍼스

각 세틀라이트 캠퍼스에서 사회인을 비롯한 다양한 학생이 배우고 있습니다. 출장 강의는 물론, 최신 e러닝 시스템에 의한 각 세틀라이트와 교토 본교를 연결한 리얼 타임의 강의 배신, 녹화 콘텐츠를 활용한 수학과 더불어 세틀라이트 전임 교원이 학생 한 사람 한 사람의 목표에 맞는 수학을 백업합니다.

삿포로 세틀라이트 주식회사 디지 내에 개설

2012년 4월에 북쪽 지방 홋카이도 중심지에 개설한 삿포로 세틀라이트는 KCG 그룹으로 교토 이외의 첫 거점입니다. 삿포로 세틀라이트의 전임 교원은 모두 IT 업계의 제일선에서 활약 중으로 담당하는 강의 'IT 기업 실천론'에서는 업계 최신 정보와 IT 기업 경영에 대해서 스스로의 경험담을 섞어 앞으로의 IT 비즈니스에 필요한 지식, 커뮤니케이션 능력 등에 대해 해설합니다. 이 과목은 홋카이도의 IT 인재 육성은 물론 교토 본교의 학생에게도 큰 자극이 되고 있습니다.



도쿄 세틀라이트 주식회사 히토미디어 내 개설

도쿄 세틀라이트는 도쿄도 미나토구의 롯폰기 힐즈에 가까운 곳에 있습니다. 교토 이외에서는 삿포로 세틀라이트에 이어 두 번째 거점으로 2012년 10월에 개설되었습니다. 도쿄 세틀라이트에는 가속하는 디지털 사회의 제일선에서 활약 중인 교원이 많이 재직하고 있습니다. 따라서 도쿄 세틀라이트에서 배신하는 IT 인재 육성이나 '로지컬 싱킹' 등의 강의는 교토 본교를 포함한 학생들에게 인기 있고, 글로벌하게 활약할 수 있는 IT 응용분야의 톱 리더 육성에 크게 기여하고 있습니다.



e러닝 스튜디오



실습실



라운지



도서관

컴퓨터 이용 제도

수업 시간 이외에도 비어있는 실습실에서 컴퓨터를 이용할 수 있습니다. 이때 예약이나 추가 요금은 필요 없습니다. 최첨단 설비를 꼭 활용하십시오.

Microsoft

교육기관용 Office 365 ProPlus 라이선스 프로그램
교육기관용 라이선스 프로그램 OVS-ES

마이크로 소프트사와 교육기관용 'Office 365 ProPlus' 및 '라이선스 프로그램 OVS-ES' 계약을 맺고 있습니다. 개인 소유 컴퓨터에서도 Office계 어플리케이션, 각종 개발 툴, Windows OS를 염가로 구매할 수 있습니다. ('학생사용 허락계약서' 제출이 필요합니다.)

구매 가능한 소프트웨어

- Microsoft Office 365 ProPlus
 - Microsoft Office Professional
 - Microsoft Windows OS 업그레이드 버전
- ※OS는 업그레이드만 취급합니다.

교수 인터뷰

일본 애니메이션에 의한 비즈니스를 찾는다.

주식회사 GAINAX 교토 대표이사

일본 SF 작가 클럽 회원, 우주작가 클럽 회원
신비한 바다의 나디아, '천원돌파 그레라간'을 비롯해
일본을 대표하는 수많은 애니메이션을 제작하는 주식회사
가이낙스의 설립 멤버.

교수

다케다 야스히로 Yasuhiro Takeda



'일본 애니메이션과 ICT'

KCGI에서는 전문분야 'IT 만화·애니메이션'으로 이 조합에 의한 새로운 마켓과 비즈니스 모델 창출을 연구합니다. '애니메이션 기획·제작·프로모션 특론'을 담당하는 것은 다케다 야스히로 교수. 다케다 교수는 '신비한 바다의 나디아', '천원돌파 그레라간'으로 유명한 주식회사 가이낙스 설립에 종사했습니다. 애니메이션 프로듀서로서 게임 '신세기 에반겔리온~강철의 걸프렌드'를 비롯해 '톱을 노려라 2'와 '아베노바시 마법 상점가', '하나마루 유치원' 등 다수의 작품에 관여했습니다. 동일 회사와의 콜라보레이션으로 KCG 그룹 창립 50주년을 기념한 CM을 제작했습니다.

비즈니스란 '어떻게 자금을 회수할까?'

— 애니메이션을 비즈니스로 하기 위한 키워드는 무엇입니까?

저의 지금까지 주요 일은 가이낙스에서의 애니메이션 기획 프로듀서입니다. 애니메이션 기획서를 제작하고 함께 일하고 싶다고 생각하는 회사와 교섭해 방송 틀을 정하고 구체적으로 예산을 확보합니다. 작품이 완성되고부터는 어떻게 자금을 회수할까를 생각하는 것이 큰일입니다. 이를 실행하는 것이 즉 비즈니스라고 할 수 있을 것입니다.

— 다케다 교수님이 애니메이션에 종사하게 된 계기를 소개해 주십시오.

제가 기획한 작품에는 '방과 후의 플라야데스', '천원돌파 그레라간' 등이 있습니다. 현재는 신규 애니메이션 기획을 몇 편 진행하고 있습니다. 그런 저지만 지금의 일을 하는 것은 우연입니다. 학생시절에는 전혀 다른 공부를 하고 있었습니다. 그러나 학생시절에 좋아서 개최하던 이벤트나 자주제작 활동이 깨닫고 보니 일이 되어 있습니다. 그래서 기분상으로는 지금도 아마추어 활동입니다. 그보다 언제까지나 아마추어 시절의 '즐거운 일, 재미있는 일을 술선해서'를 잊지 않도록 하고 있습니다.

— 애니메이션을 배우려고 하고 있는 학생에게 메시지를 부탁드립니다.

애니메이션 작품을 기획, 제작한다는 것은 상당한 에너지가 필요합니다. 게다가 자금을 모아 제작하는 것에는 책임이 발생합니다. 작품은 사람들에게 보이고, 평가를 받고, 자금을 회수해 흑자를 낸다. 여기까지 생각하는 것이 기획으로서 완성형입니다. 작품만 만들어지면 OK라고 하는 것은 단지 자기만족에 지나지 않습니다. 작품은 평가를 받고서 처음으로 완성됩니다. 평가는 작품에 대해서만이 아니라 행동이나 발언 등 세상에 대해 발표한 모든 것에 향해집니다. 그러므로 여러분도 평가에 대해 확실하게 직면하는 기개를 가지고 공부해 주십시오.

KCG 그룹 창립 50주년 기념 CM (URL: kcg.ac.jp/gainax)



'하츠네 미쿠'의
크립톤 퓨처
미디어사 대표이사

교수
이토 히로유키
Hiroyuki Itoh



'미래에서 온 첫소리'가 유래라는 버추얼 아이들은
가사와 멜로디를 컴퓨터에 입력하면 합성 음성으로
노래합니다. 국내 만이 아니라 해외에서도 라이브
콘서트가 개최되어 많은 팬의 마음을 흔듭니다. 이
대 브레이크를 일으킨 음성 합성 소프트웨어 '하츠네
미쿠'의 창시자 크립톤 퓨처 미디어 주식회사 대
표이사인 이토 히로유키가 KCGI 교수로 취임했
습니다. 컴퓨터와 소리를 접점한 소프트웨어를 끊임없이
개발하는 이토 씨는 장래 IT업계를 젊어지려는 젊은
이에 대해 '아직 "도중"이라 할 수 있는 "정보혁명"
의 프론티어 영역은 한없이 크고, 학생들의 전도는
한없이 펼쳐지고 있습니다. 이것을 충분히 의식하면서
면학에 힘쓰길 바랍니다'라는 메시지를 보냅니다.
이토 씨에게 이야기를 들었습니다.

음성 합성에 혁명을 가져온 '하츠네 미쿠'의 세계

당사는 게임이나 애니메이션 회사가 아닙니다. 음악을 다루지만, 레코드 회사와도 다릅니다. 취미인 컴퓨터 음악을 비즈니스로 한 것으로 스스로는 "음악가"라고 생각하고 있습니다. '하츠네 미쿠'는 2007년 8월에 발매했으나, 그것은 사람이 크리에이티브한 활동에 임할 기회를 부여받은 것이 아닌가 생각하고 있습니다.

인류는 과거에 세 가지 혁명을 경험해 왔다고 합니다. 제일의 혁명은 농업혁명. 수렵에 의존하기 때문에 이동을 부득이하게 해 온 인류는 이 혁명으로 보다 식료를 계획적으로 생산하고, 비축도 할 수 있게 되었기 때문에 특정한 땅에 정주하기 시작했습니다. 그에 따라 사회가, 국가가 형성되고, 한편으로 빈부의 차도 생겼습니다. 경제 발달과 함께 전쟁을 일으키는 요인이 되었다고도 할 수 있습니다.

제 2의 혁명은 산업혁명입니다. 동력이 발명되고, 같은 것을 효율적으로 만든다는 이노베이션이 진행 됨에 따라 대량생산, 대량소비를 만들어 냈습니다. 교역과 무역에 박차가 걸려 광역적으로 부를 가져다주는 것으로 이어졌습니다. 또한, 이 혁명은 "인구 폭발"도 야기했습니다. 산업혁명 이전은 "다산다사" 시대로 인구는 거의 일정하고 사회의 부의 변동도 적었으나, 산업혁명을 계기로 가속도적으로 인구가 증가해 갔습니다.

그리고 세 번째 혁명입니다만, 인터넷으로 대표되는 IT의 진가를 가져온 정보혁명입니다. 인터넷 이전, 정보 발신자는 한정적이며 독점적이었습니다. 발신자란 신문사나 텔레비전과 라디오 국, 출판사와 같은 미디어가 그것에 해당합니다만, 이것들이 정보를 발신할 때에는 설비와 인력이라는 커다란 코스트를 수반합니다. 또한, 이 무렵의 정보는 양적으로도 적고, 게다가 일방통행이었습니다. 그러나 인터넷의 출현으로 이 혁명이 일어났습니다. 정보발신의 방법이 크게 변화했습니다. 현재 인터넷 도구는 아주 친밀한 것으로 주변에 있으며, 책상 위에 있으며, 주머니에 들어갑니다. 뉴스나 영화, 음악 등 디지털화할 수 있는 정보는 전부 정보화되어 인터넷을 통해 쉽게 송신과 축적할 수 있습니다. 자신이 좋아하는 영상과 방송 미디어를 순식간에 불러내 확인할 수 있는 등 생활이나 일을 무척 편리하고 즐겁고 쾌적하게 했습니다. 또한, 그 정보는 자신의 소중한 뉴스 등도 포함해 Facebook이나 Twitter, 블로그 등으로 자기 것이 누구나 간단하고, 빠르게, 세계로 발신되게 되었습니다.

그러나 이 정보혁명에 의한 변화는 아직 서장에 지나지 않는다고 생각하고 있습니다. 농업, 산업 혁명은 인류 생활에 중대한 변화를 가져왔습니다. 정보혁명이 가져온 변화는 실은 아직 그 정도 레벨에는 이르지 못했습니다. 과도기에 지나지 않고, 앞으로가 본격적인 변화의 시작일 것입니다. 20~30년 후에는 사람의 생활, 세계가 철저히 변해있을 것입니다. 단지 그것은 어떤 변화일지는 모릅니다. 어떻게 변화시킬지는 우리와 그 이상으로 차세대를 짊어질 젊은이의 손에 달려있습니다.



하츠네 미쿠
일러스트레이션 : KEI
©Crypton Future Media, INC.

교수

니자 멜라스

Nitza Melas



'태양의 서커스(Cirque du Soleil)'
메인 보컬리스트, 싱어송라이터

다언어를 구사하고, 세계 각지에서 청중을 매료해 온 캐나다 몬트리올 태생 싱어송라이터. 각국에서 서커스와 뮤지컬 등 공연을 이어 온 엔터테인먼트 집단 '태양의 서커스'의 메인 보컬리스트 3인 중 한 사람. 그중에 스스로 작사 작곡한 노래가 태양의 서커스 쇼에 채용된 것은 그녀뿐으로, 사실상 동 집단의 톱 가수라 할 수 있다. 레이블(레코드 회사)에 소속되지 않고, 노래, 작사 작곡만이 아니라 그래픽 디자인, 프로모션과 판매까지 모든 것을 소화한다.



새로운 엔터테인먼트의 세계

예술의 세계와 IT는 밀접하게 연결되어 있습니다. 크리에이티브한 비전이 멋진 기술과 융합할 때, 관객을 또 다른 차원으로 끌어들이니다. 그래서 최첨단 기술의 제일선에 있으며, 동시에 창조성과 놀라운 속도로 진화하는 광범위한 컴퓨터 분야의 지식을 습득할 환경이 있는 교육기관에 제가 중사하고 있는 것은 자연스러운 일입니다. 엔터테인먼트 세계에서 IT는 우리의 모든 비즈니스에 보급되어 있습니다. 컴퓨터에 의한 음악 녹음과 편집, 영화와 CM 더빙인, 태양의 서커스(Cirque du Soleil)의 다방면에 걸친 혼련과 멀티 미디어던 제가 담당하고 있는 어느 퍼포먼스도 고도의 전문기술과 아티스트와 기술자 팀의 예리한 창조성을 필요로 하고 있습니다. 이들 연계는 예술과 기술이 영상과 음향의 협주곡을 만들어 내기 위해 상승적으로 협력하는 부분이라고 할 수 있습니다. 본교에서 학생은 지식을 얻고 비즈니스 세계의 많은 측면에 응용하기 위한 예술적 기술적 지식을 연마하기 위한 도구를 배울 기회가 있습니다. 프로젝트 매핑으로 대표되는 표현의 진화는 예술에 관련된 정보처리 기술자라는 지위의 수요를 만들고, 관객의 기대를 초월한 독창적인 표현을 만들어 내는 계기가 되고 있습니다. 본교는 이 분야의 배움의 최전선에 있으며, 학생이 자신의 가능성을 넘어 두드러지게 하는 교육 환경을 만들어내고 있습니다.



KCG 그룹 창립 50주년 기념 CD'MUZA' 발표 콘서트에서의 니자 멜라스 교수

교수

고 홍승

Ko, Hong Seung



전 삼성전자 주식회사
전략기획실 정보전략부장(CIO)
일반사단법인 일본응용정보학회 대표이사

한국 출신의 고 홍승 교수는 한국의 가전 전자 부품 대기업 삼성전자 주식회사의 전략기획실 정보전략부장(CIO)으로서 기업의 인터넷 활용 전략, B2B의 주요 개념인 CALS, 일반 소비자 대상 전자상거래 실현 등에 힘을 기울여, 기업의 정보화 및 수익 증가에 크게 공헌했습니다. 고 교수님 격변하는 e비즈니스 세계에서 필요시되는 인재에 대해서 이야기합니다.

전략이 요구되는 e비즈니스

—— e비즈니스의 세계는 급속하게 변동하는 것 같습니다. 인터넷 보급에 수반되어 비즈니스의 방식도 달라졌습니까?

제가 삼성전자의 정보전략부장이 되고 얼마 되지 않은 1990년대 중반 해외도 대상으로 한 웹사이트를 시작했습니다. 당시는 아직 인터넷이 마케팅의 강력한 도구가 되리라는 생각하지 않았고, 단순히 기업의 지명도 향상을 위한 수단이라는 인식에 지나지 않았습니다. 그러나 사이트를 공개하자마자 전 세계에서 제품의 애프터 케어에 관한 문의와 불만 등의 메일이 하루 200통 정도 왔습니다. 그때, 웹사이트를 마케팅에 활용할 수 있지 않을까 하는 느낌이 들었습니다.

그 후, 웹상의 예약 시스템과 증권 거래 등 인터넷을 이용한 비즈니스가 늘었습니다. 그러나 그저 인터넷상에서 사용할 수 있는 시스템을 개발해 비즈니스를 전개하면 매출이 크게 늘어나는 것은 아닙니다. 당시 한국에서도 인터넷만 사용하면 비즈니스가 잘 된다고 하는 잘못된 IT 붐이 일어났습니다. 인터넷 쇼펍몰을 만들어 상품을 나열하면 전 세계에서 고객이 모여들어 비즈니스가

성립한다고 생각하고 말았습니다. 실제 대부분의 쇼펍몰은 몇 년 만에 인터넷상에서 사라지고 말았습니다. 결국, 인터넷이 하나의 도구에 지나지 않는다는 것을 깨닫지 못한 것이죠. 또, '전략'이 부족했다고도 할 수 있습니다. 인터넷상에 상품이 아무리 나열되어 있다고 해도 어차피 화면상에 나타나 있는 것에 지나지 않습니다. 실제로 상품을 살 때는 오프라인에서 직접 확인한 후인 경우가 대부분이었기 때문입니다.

낙후되는 일본 기업과 부족한 인재

—— 격변하는 환경 속에 현재 세계의 비즈니스 사정은 어떻게 보고 계십니까?

일본과 한국 등에서는 안타깝지만, IT를 활용해 회사의 매출을 향상시키는 전략을 세울 인재가 적은 것이 현재 상황입니다. 한편으로 기업은 IT 인프라 정비에 막대한 투자를 하고 있으므로, 기업 측의 고민은 끝나지 않습니다.

기업이 요구하고 있는 것은 한마디로 말하면 「e비즈니스 전략을 입안할 수 있는 인재」입니다. 즉 IT 자원을 마케팅과 경영에 활용해 나갈 힘을 가지지 않으면 안 된다는 것입니다.

원래 일본과 한국 기업의 종업원은 마케팅 의식이 희박하다고 생각합니다. 매일 일을 하면 급료를 받을 수 있다는 이익의 균등 배분이라는 생각이 근저에 있기 때문입니다.

한편, 미국에서는 다릅니다. 일하는 양이라고 할지 실제로 한 일이 얼마만큼 회사에 공헌하는지를 항상 엄격하게 묻습니다. 미국 기업에서는 마케팅을 전문으로 하는 부서가 거의 없습니다. 종업원 모두가 그 인식을 하고 있으므로, 필요가 없는 것입니다. 미국 기업은 비록 경기가 나빠져도 어떻게 하면 매출을 늘려갈 수 있을지를 생각하는 것이 몸에 배어있으므로, 항상 앞으로 나아갈 가능성이 있습니다. 일본과 한국의 기업이 경쟁하기 어려운 것입니다. 일본과 한국에서는 마케팅이란 단순히 '영업', '광고', '브랜드'라고 착각하는 기업이 대기업을 포함해 많이 있습니다.

그래서 인터넷을 비즈니스에 활용해 IT 기업으로 성공한 것은 현재 미국뿐입니다. 일본과 한국에서도 국내에서는 그와 같은 평가를 받는 기업은 있으나, 실제로는 인프라 정비가 진행되었기 때문에 일어난 e비즈니스 붐을 타고, 머니게임에 의해 성장했다는 것이 사실입니다. 참고로 유럽에서도 e비즈니스로 성공한 기업은 없습니다. 이것은 인터넷 보급이 크게 뒤쳐져 있었기 때문입니다.

아시아에 군림하는 전문직 대학원으로

—— 이와 같은 속에서 본 대학은 어떤 특징을 보이고, 무엇을 목표로 해 나갈까요?

IT를 전문으로 한 대학원은 많지 않습니다. 게다가 본교에는 교도 컴퓨터학원이라는 역사가 뒷받침된 백그라운드도 있습니다. 이것은 최대의 장점입니다.

또, 본교에는 전문지식과 기술이 있고, 또, 기업에서의 실무 경험이 풍부한 교원이 갖추어져 있습니다. 저도 강의에서는 되도록 직접 다룬 것에 대해서, 성공한 것만이 아니라 실패한 사례도 섞어 이야기하도록 하고 있습니다. 실패 사례가 더 많은 것을 배우는 일도 많기 때문입니다. 이렇게 시대가 진정으로 요구하고 있는 인재를 육성하고 있습니다.

해외 대학과의 교육 네트워크도 매년 확대되고 있습니다. 필드는 일본에 한정되지 않습니다. 아시아와 세계를 무대로 활약할 수 있는 인재 육성에 공헌하는 전문직 대학원이 되고 싶습니다.

교수 Gary Hoichi Tsuchimochi

쓰치모치 게리 호이치



대학교수법(피컬티 디벨로프먼트), 비교교육학, 전후 교육개혁사, 교양교육 전문가

교토정보대학원대학(KCGI)의 학생과 수업을 만드는 것이 교육철학(Teaching Philosophy)이라는 쓰치모치 게리 호이치 교수. 티칭 포트폴리오, 러닝 포트폴리오 등을 연구 주제로 학습자 중심의 수업을 창조하는 러닝 커뮤니티를 형성하고자 KCGI 학생에의 찬동을 구합니다.

학생의 배움을 '촉매'하는 것이 교육 본래의 목적

— 교수님의 교육 철학에 대해서 구체적으로, 각 항목으로 설명해 주십시오.

왜 선입관에 사로잡혀서는 안 될까요? : 선입관에 사로잡히면 유연하고 자유로운 발상을 할 수 없게 됩니다. 본교는 IT, 그 중에서도 AI 등 최첨단 기술을 배우는 장이므로 창조성이 문제 되기 때문입니다.

학습과 학문의 차이는 무엇입니까? : 지금까지 학교의 배움은 수동적으로 가르치는 것을 배우는 '학습'에 중점을 두었습니다. 즉, 배움에도 '인풋'이 강조되었습니다. 대학원에서의 배움은 누구도 가르쳐 주지 않고, 스스로 묻고 배우는 장소입니다. 즉 '학문'이라는 말의 유래가 됩니다. 묻고 배우는 것은 사회인으로서 기본입니다. 배움의 '아웃풋'이 강조되게 됩니다.

과제발견형 학습이란 무엇입니까? : 앞으로의 사회에서는 과제발견형 학습이 요구됩니다. 새로운 것을 창조하기 위해서는 발견이

필요합니다. 발견하기 위해서는 '물음'이 불가결합니다. 혼자 '묻기'에는 한계가 있습니다. 즉, 그룹 학습보다 팀 학습이 필요하게 됩니다. 이를 TBL이라 하며 PBL을 대신해 널리 퍼지고 있습니다.

학습 환경이란 무엇입니까? : 배움은 학습 환경으로 변합니다. 교수의 일은 가르치는 것뿐만이 아닙니다. 교수는 퍼실리테이터여야 합니다. 이는 가르치는 것을 '교육'으로 생각할지, '에듀케이션'으로 생각할지의 차이에 따릅니다. 전자가 일본, 후자는 미국적 사고입니다.

리버럴 아츠란 무엇입니까? : 이는 대학교육의 본질입니다. 지금까지 리버럴 아츠라면 문계를 연상했습니다. 그러나 이제야 말로 리버럴 아츠가 필요한 것이 강조되게 되었습니다. 예를 들어 도쿄 공업대학에 새롭게 리버럴 아츠 센터가 설립되고, 전 NHK 기자 이케가미 아키라 씨가 교수에 취임했습니다. 이는 미국 동부의 유명한 MIT도 마찬가지입니다. 또, 클린턴 전 국무장관이 졸업한 학교로, 영화 '모나리자 스마일'의 무대로 유명한 웨슬리 대학은 미국을 대표하는 이계 여자대학으로 리버럴 아츠 칼리지로서도 유명합니다. 저는 이곳의 '프레시맨 세미나'를 일본에 소개했습니다.

사회인 기초력이란? : 대학과 기업에서 빈번하게 사용되는 말에 '사회인 기초력'이 있습니다. 서적도 출판되어 있습니다. 이 서적 중에 리버럴 아츠의 비판적 사고력이 사회인 기초력이 된다고, 제 수업 실천이 수록되어 있습니다.

AI와 공존할 수 있을까요? : 2045년에 AI(인공지능)이 인간을 능가하는 시대가 온다는 보도가 나오고, AI가 인간의 직업을 빼앗는 것이 아닌가 하는 위기감이 감돌고 있습니다. 사립대학 정보교육협회 사무국의 산학체류사업 '대학 교원의 기업현장연수'로 어떤 대기업 전기 제조사의 기업 내 교육 연수에 참여했습니다. 이 회사는 AI 기술에서도 최첨단으로 독일 메르켈 수상(물리학 박사학위 소지자)도 방문하고 있습니다. 여기서는 AI와 '대치'하는 것이 아니라 공존할 필요성을 강조하고 있었습니다. 즉, 과학기술과 인간교육의 일체화입니다.

배움의 방법을 배우는 것은 무엇입니까? : MIT에서도 웨슬리 대학에서도 중시하고 있는 것이 '배움의 방법을 배우다'라는 자율형 학습을 가르치고 있는 것입니다. 이것이 리버럴 아츠 칼리지의 진수입니다.

대사제휴란 무엇입니까? : 이것은 제가 만든 '조어'입니다만, 앞으로 대학이나 대학원은 사회(기업)와 제휴할 필요가 있습니다. 따라서 자율형 학습자의 육성이 요구됩니다.

KCG 그룹의 교육이념에 대해서 : 어느 대학이라도 어드미션, 커리큘럼, 디플로마의 3개 정책이 있습니다. 본교의 모체인 교토컴퓨터학원(KCG)의 교육이념으로 '컴퓨터 기술에서의 창조적 능력의 양성', '정보화 사회의 복안적 사고력의 양성' 등을 내걸고 있습니다. 바로 이계와 문계(리버럴 아츠)의 일체화라고 할 수 있습니다.

IT를 구사해 미지의 세계에 도전을

— 학생에게 메시지를 부탁드립니다.

본교 학생은 누구보다 혜택받은 학습 환경에 있습니다. 왜냐하면 IT 전문지식을 익히는 것이 용이하게 되어 있고, 이를 중형무인으로 구사해 미지의 세계에 과감하게 도전할 수 있기 때문입니다. 저의 꿈은 본교 학생과의 커뮤니케이션을 소중히 하고, 학습자 중심 수업을 함께 '만들어 내는' 러닝 커뮤니티를 형성하는 것입니다. 꼭 저의 꿈을 실현하는 데 힘을 빌려주세요.

교수 Shozo Naito

나이토 쇼조



전 일본전신전화 주식회사 정보유통 플랫폼 연구소 주임연구원 사이버 교토 연구소 소장

나이토 쇼조 교수는 전 일본전신전화 주식회사(현: NTT) 정보유통 플랫폼 연구소의 주임연구원으로, 네트워크, 정보 시큐리티가 전문입니다. 신종 코로나바이러스의 유행으로 나이토 교수가 일본 및 세계의 네트워크, 시큐리티 현황과 과제를 논합니다.

일본의 디지털화 추진은 필수적인 방향

— 코로나 재앙을 계기로 사회의 디지털화 및 IT 활용이 진행되고 있습니다. 2021년 9월에는 디지털 청 신설이 예정되어 더 가속화될 것이 예상됩니다.

사이버 공간에도 바이러스가 많이 있고, 매일같이 신종 바이러스가 출몰합니다. 물론 육체적으로도 바이러스 변종 등으로 힘들고, 이에 따라 생활양식도 바뀌려 합니다. 일본의 디지털화는 세계적으로 뒤처진 점이 있습니다. 그래도 지금은 겨우 리모트 워크가 점차 확대되고 있고, 최근에는 디지털 트랜스포메이션(DX: 디지털 기술을 침투시켜 인간의 생활을 더 좋게 변혁하는 것, 기존의 가치관이나 틀을 근저부터 뒤집는 혁신적인 이노베이션을 초래한다는 의미)의 사고에서 여러 가지 의미에서 디지털화를 추진하려는 움직임이 활발해지기 시작했습니다. 정부는 디지털 청을 신설해 진행하겠지만, 민간에서도 필수적인 방향이라 생각합니다. 코로나 재앙의 리스크를 기회로 삼는다는 생각으로 해나가야 생각합니다.

다만, 네트워크에 대한 의존도가 높아지면 당연히 시큐리티 리스크가

높아집니다. 네트워크와 시큐리티는 상보적인 자동차의 두 바퀴와 같은 것으로, 그 균형을 항상 염두에 두는 것이 중요합니다. 예를 들어 우리는 Zoom을 강의나 수업에 사용하고 있는데, 기업 중에는 더 시큐리티가 강화된 온라인 회의 시스템을 도입하고 있는 곳도 있습니다. 또, 계좌 인증은 어디까지 철저히 해야 하는가 하는 점, 개인의 프라이버시의 점에서 균형을 맞춰야 합니다. 자신들이 하고 싶은 것과 시큐리티 레벨의 균형을 고려해 솔루션을 선택하는 것이 중요합니다. 디지털화, 온라인화를 추진하려면 항상 시큐리티와의 균형을 염두에 두지 않으면 안 되는 것입니다.

사이버 공격에 어디까지 반격할 수 있을지 논의

— 국제적인 사이버 공격이 증가하고, 또, 격렬해지고 있는 것 같습니다.

2016년 미 대통령 선거에서 러시아의 관여가 화제가 되었습니다. 방위 면에서 육해공을 넘어 우주나 사이버가 제4, 제5의 전쟁터, 또는 대응해야 할 스페이스라고 하여, 우주군이나 사이버군을 정비하는 나라가 있는 것 같습니다. 사이버 공격에 대한 대책은 강화해 나가지 않을 수 없고, 어디까지 방어할지 국제적인 동의도 필요하게 될 것입니다. 미사일의 적 기지 공격 능력의 문제와 마찬가지로 사이버 공격도 어디까지 역습할 수 있을지 공격해 오는 사이트를 어디까지 공격할 수 있는지가 논의되고 있습니다. 미사일 기지는 아마 자국에 있겠지만, 사이버 공격해 오는 사이트는 꼭 그렇지만도 않습니다. 국외에 있는 기지에 서버를 두고 할 수도 있습니다. 그러한 대처 기술은 반드시 가지고 있지 않으면 안 됩니다. 사이버 공격해 오는 곳에 대해 어떤 대항 수단이 유효할지는 앞으로도 논의되리라 생각합니다. 민간 레벨에서도 사이버 공격이 있습니다. 네트워크상에 자산이 많으니까요. 가상통화를 비롯해 디지털 통화, 전자결제의 시스템으로 돈이 교환되고 있고, 유가증권이나 부동산 정보 등도 일종의 전자 데이터입니다. 지적재산의 정보 등에서 일본 기업을 많은 표적이 되고 있습니다. 대기업은 항상 사이버상에서 여러 가지 공격에 노출되어 있습니다. 완벽한 시큐리티 대책이라는 것은 없기 때문에 대응책의 준비도 필요합니다.

네트워크상에서는 기본적으로 정보는 노출되어 있다.

— 우리 일반 시민도 일상의 사이버 공격, 사이버 범죄의 위협에 노출되어 있습니다.

전자 결제나 전자 머니 등은 편리해 사용하고 싶지만, 간단히 표적이 되기도 하므로 항상 주의를 기울여야 하는 것이 중요합니다. 앱 등의 편리한 기능의 반대편에는 시큐리티의 함정이나 위협이 도사리고 있는 점을 인식해야 합니다. 예를 들어 네트워크가 사용하기 편하다고 아무 데서나 무료 WiFi에 접속하면, 거기서 도청되거나 정보가 표적이 되거나 합니다. 항상 도청, 감시되고 있다는 것입니다. 내가 보내는 정보는 누군가가 보고 있다고 생각해야 합니다. 항상 그렇다고 생각하고 네트워크를 사용해 접속하고, 자신의 계좌 관련 등의 개인정보를 낼 때는 '이거 어디선가 봐도 괜찮을까?'를 의식합니다. 예를 들어 그 정보에 관해서 제대로 암호화해 보내야 한다는 것을 생각해야 합니다. 어렵지만 항상 이런 점을 염두에 두는 것이 필수입니다. 기술적으로도 물론 대책을 세울 수 있는 부분이 있지만, 마지막엔 그 의식, 마음가짐이 절대적입니다.

학생의 거리 교토

건도 1200년의 역사를 가진 교토는 예로부터 일본 문화의 중심지, 국제도시이며, 현대에는 많은 젊은이가 생활하는 학생 도시이기도 합니다.

KCG의 각 캠퍼스는 교통이 편리한 지역에 있으며 교토 시내의 각 지역뿐만 아니라 오사카·나라·고베·오쓰 등 관서 각지로도 쾌적하게 액세스할 수 있습니다.



KCGI 교토 본교 주변

무로마치 문화의 대표적인 사원인 긴가쿠지, 교토 삼대 축제의 하나인 지다이마쓰리 연고지인 헤이안진구, 벚꽃 가로수로 유명한 철학의 길, 일본에서 두 번째로 오래된 동물원 교토시 동물원, 교토시 미술관 등 많은 스포츠가 있으며, 교토의 다양한 역사와 문화에 접할 수 있는 지역.

Spot

- 긴가쿠지
- 철학의 길
- 난젠지
- 교토시 교세라 미술관
- 교토시 동물원
- 헤이안진구
- 에이칸도
- 치온지
- 국립근대미술관

KCGI 교토역전 새들라이트 주변

JR, 긴테쓰, 지하철 노선이 연장하는 교토 역은 전국에서 많은 사람이 방문하는 교토의 현관문. 주변에는 근대적인 건물과 역사적인 건물이 공존하고, 대조적인 분위기를 느낄 수 있는 지역.

Spot

- 도지
- 니시혼간지
- 도후쿠지
- 교토 타워
- 산주산겐도
- 국립 교토박물관
- 교토 역 빌딩
- 교토 수족관

KCG 라쿠호쿠교 주변

지하철 기타오지 역·버스터미널로부터는 라쿠호쿠 지역·교토 중심부·교토 역 방면으로의 교통이 편리. 근대적인 건물이 늘어난 기타야마도리 근처에는 아오이마쓰리 연고지인 가미가모 신사가 있으며, 식물원이나 미즈로가이케와 가모가와 강에서 일상의 자연을 접할 수 있는 지역.

Spot

- 가미가모 신사
- 미즈로가이케
- 교토 부립식물원
- 기타야마도리

KCG 가모가와교 주변

교토 삼대 축제의 하나 아오이마쓰리 연고지인 시모가모 신사나 교토교엔 등이 가까이 있으며, 시내지만 자연이 풍부한 지역.

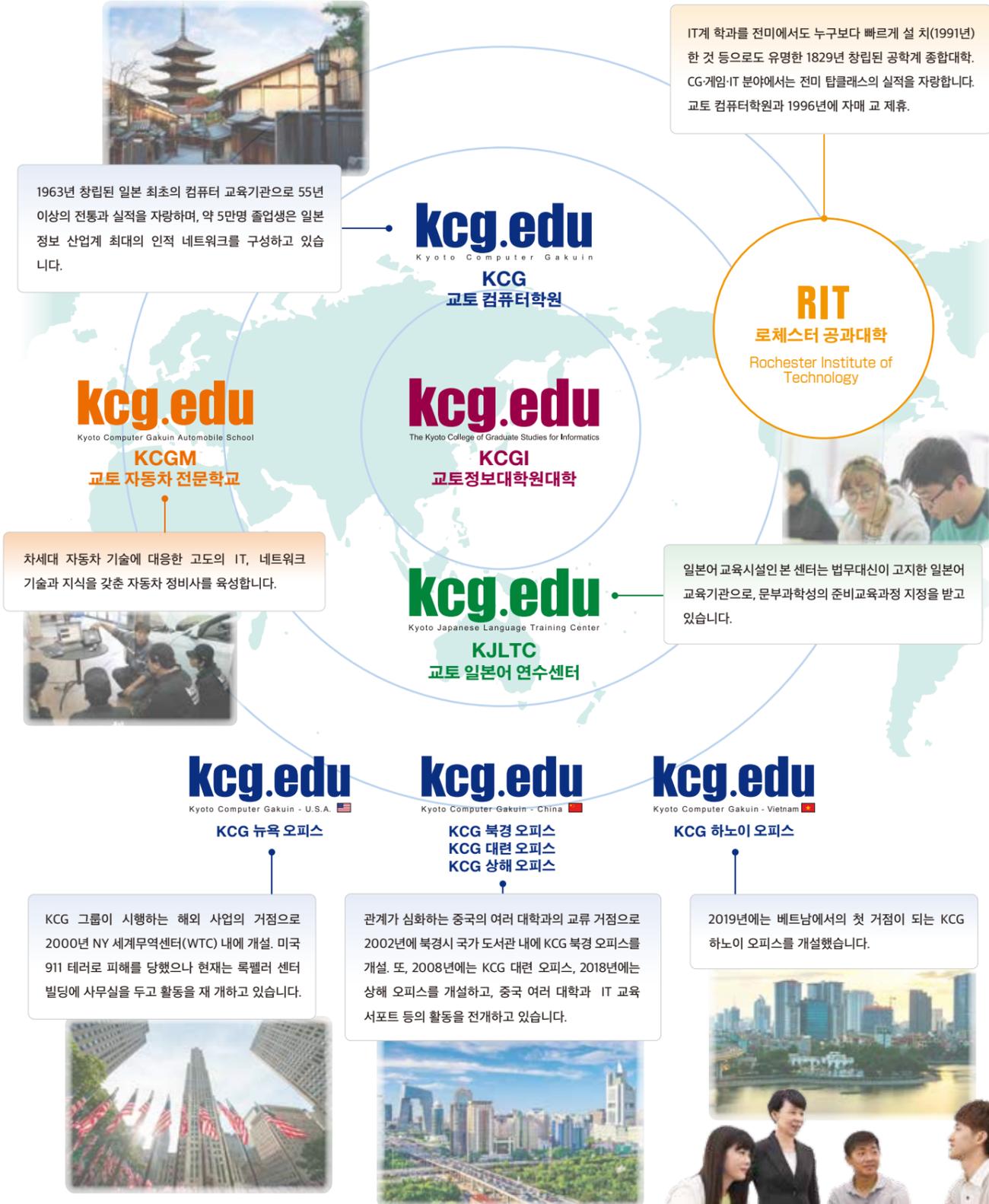
Spot

- 시모가모 신사
- 교토교엔
- 다다스의 숲
- 교토 시 역사박물관



kcg.edu 교육 네트워크

교토정보대학원대학은 KCG 그룹의 다른 교육기관과 긴밀한 네트워크를 구성하고, 해외의 정부 및 대학과 제휴를 도모하면서 지구 사이즈의 교육 기관으로서, IT교육의 리더로서, 세계 최고도의 IT교육 실현을 목표로 합니다.



KCGI의 개요

명칭: 교토정보대학원대학
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

설치 주체: 학교법인 교토 정보학원

소재지: 교토시 사쿄구 다나카몬젠초 7번지

연구과: 응용정보기술 연구과

전공: 웹 비즈니스 기술 전공

수료 단위: 44단위

입학 정원: 600명 (총정원 1200명)

수학 연한: 2년

학위: 정보기술석사 (전문직)
Master of Science in Information Technology (M.S. in IT)

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

KYOTO

교토는 일본 전통문화의 중심지로, 로욜라, 무라타 제작소, 닌텐도, 호리바 제작소, 교세라, 니혼덴산, 오무론 등 일본 산업계를 견인하는 IT계 유망기업이 다수 본사를 두고 있습니다. 또한, 많은 노벨상 수상자가 교토에서 탄생하고 있습니다. 본교에서는 교토의 풍토가 낳은 이러한 에너지를 수용해 학내에 받아들일 것을 목표로 합니다.

교토본교 하쿠만벤 캠퍼스

소재지: 교토시 사쿄구 다나카몬젠초 7

교통: 하쿠만벤 교차점에서 북으로 도보 1분
「데마치야나기 역」에서 도보 8분
계이한 전차 / 에이잔 전차
교토 역에서 시내버스 17호 「하쿠만벤」 하차, 206호 「아스카이초」 하차 후 바로

교토본교 교토역전 새들라이트

소재지: 교토시 미나미구 니시구조테라노마에초 10-5

교통: 「교토 역」 하치조니시구치 출구에서 서쪽으로 도보 7분

삿포로 새들라이트

소재지: 삿포로시 주오구 오도리 니시 5초메 11 다이고 빌딩 7층 (주)디직 내

교통: 「지하철 오도리 역」 2번 출구에서 북으로 도보 1분

도쿄 새들라이트

소재지: 도쿄도 미나토구 모토아자부 3초메 1-35 VORT 모토아자부 4층(주) 히토미디어내

교통: 도쿄 메트로 히비야 선 「롯데기역」 1a출구에서 도보 8분
도메이 오에도 선 「롯데기역」 3번출구에서 도보 10분