

Kết nối Tinh thần Tiên phong

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

Nơi liên hệ: Trung tâm tuyển sinh

Trường Sau Đại học Công nghệ Thông tin Kyoto (KCGI)

7 Tanakamonzen-cho, Sakyo-ku, Kyoto-shi, 606-8225, Japan

TEL : (075) 681-6334 (Từ nước ngoài : +81-75-681-6334) FAX : (075) 671-1382

Trường đào tạo sau đại học chuyên ngành IT đầu tiên ở Nhật Bản

TRƯỜNG SAU ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ THÔNG TIN KYOTO (KCGI)

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

Cùng nhau học công nghệ thông tin tiên tiến nhất ở Kyoto, Nhật Bản



Để đào tạo người có trình độ chuyên môn cao trong lĩnh vực IT

Xã hội đang kỳ vọng rất nhiều vào việc nhanh chóng đào tạo người có trình độ chuyên môn cao về lĩnh vực IT có thể tiếp nhận được những tiến bộ trong khoa học và công nghệ, đổi mới công nghệ vượt trội, tiếp nhận sự thay đổi nhanh chóng của kinh tế xã hội trong những năm gần đây (như đa dạng hóa, phức tạp hóa, cao độ hóa, toàn cầu hóa, bước sang thời đại IoT, v.v.) để áp dụng vào xã hội và quốc tế.

Tuy nhiên, trong việc đào tạo kỹ thuật cho hai lĩnh vực chuyên ngành trở lên như công nghệ thông tin và quản trị kinh doanh, thì đến nay hầu như chưa có trường đại học cũng như trường sau đại học nào có thể đáp ứng vấn đề đào tạo người có trình độ chuyên môn cao.

Để khắc phục tình trạng này, tháng 4 năm 2004, Trường Sau Đại học Công nghệ Thông tin Kyoto (KCGI) đã được mở và bắt đầu hoạt động đào tạo như một Trường đào tạo sau đại học chuyên ngành IT đầu tiên ở Nhật.

Nhà trường đã và đang kế thừa thành tích và truyền thống gần 60 năm của “Học viện Máy tính Kyoto” (KCG) - cơ quan giáo dục máy tính đầu tiên của Nhật Bản đã đào tạo những kỹ sư xử lý thông tin đáp ứng nhu cầu của ngành công nghiệp. Hơn nữa, dựa trên mạng lưới giáo dục toàn cầu của các trường đại học nước ngoài mà trước hết là Đại học Công nghệ Rochester, nhà trường đã đưa vào chương trình đào tạo IT mới nhất của thế giới, ngoài ra, còn đào tạo thêm về kinh doanh và quản lý, đào tạo người lãnh đạo cấp cao trong lĩnh vực ứng dụng IT chẳng hạn như những người có trình độ chuyên môn cao trong lĩnh vực IT (lĩnh vực mà các học viện nghiên cứu trước đây đã gặp khó khăn trong việc đào tạo) và đặc biệt là CIO (Giám đốc thông tin).

Triết lý sáng lập

•
Đào tạo những chuyên gia ứng dụng công nghệ thông tin có tính sáng tạo và năng lực thực tiễn cao đáp ứng nhu cầu xã hội, gánh vác thời đại, dẫn dắt thế hệ tiếp theo.

Sứ mệnh và mục đích của trường

•
Sứ mệnh của KCGI là đáp ứng nhu cầu nguồn nhân lực trình độ cao và đa dạng của xã hội công nghệ thông tin (IT), hơn nữa, là đóng góp vào hiện thực hóa xã hội thông tin tiên tiến và phát triển kinh tế thông qua việc cung cấp những chuyên gia IT trình độ cao có kiến thức rộng hơn, có kỹ thuật cao hơn và có tính quốc tế rộng mở trong thời đại máy tính ngày càng phổ biến.
Để đáp ứng sự phát triển của thông tin và các công nghệ liên quan, chúng tôi giảng dạy lý thuyết và các công nghệ ứng dụng thuộc các lĩnh vực học thuật liên quan như khoa học kỹ thuật, khoa học kinh doanh, v.v. với mục đích đào tạo ra những người có trình độ chuyên môn cao.

kcg.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

Chính sách Nhập học

Lĩnh vực công nghệ thông tin và truyền thông (IT hoặc ICT) là sự kết hợp giữa nghiên cứu thông tin và quản lý. Các lĩnh vực áp dụng nguyên tắc này có tính phức tạp và ở phạm vi rộng, và nhu cầu cần nhân lực có kỹ năng trong lĩnh vực này không ngừng gia tăng và ngày càng đa dạng. Theo hệ thống giáo dục thông thường, ngành đào tạo nhân lực IT chỉ có tại các trường sau đại học về kỹ thuật, tại đây chỉ chấp nhận sinh viên tốt nghiệp đại học các khoa kỹ thuật. Khuôn khổ giáo dục này đã chứng minh là không đủ đáp ứng nhu cầu nhân sự đa dạng của nhiều ngành nghề lĩnh vực khác nhau. Thúc đẩy tăng trưởng của ngành công nghiệp và kinh doanh trong tương lai sẽ đòi hỏi sự phát triển nhân lực từ nhiều nền tảng khác nhau thành các chuyên gia lành nghề.

Nắm bắt triển vọng này, Trường Sau Đại học Công nghệ Thông tin Kyoto (KCGI) chấp nhận sinh viên có nền tảng từ nhiều ngành, bất kể chuyên ngành mà họ đã tốt nghiệp. Chính sách tuyển sinh của KCGI là chấp nhận thí sinh đáp ứng tất cả ba yêu cầu sau đây:

1. Có kiến thức cơ bản cần thiết để tiếp thu chuyên môn tại KCGI;
2. Có khả năng học hỏi, tư duy và sáng tạo;
3. Có khả năng giải quyết vấn đề thông qua trao đổi, hợp tác.

Giáo dục của KCGI

The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

Trường Sau Đại học Công nghệ Thông tin Kyoto (KCGI)



Chủ tịch Hội đồng Quản trị và Giáo sư
Học viện Thông Tin Kyoto

Hasegawa Wataru

長谷川 亘

Cử nhân nghệ thuật Đại học Waseda

Hoàn thành chương trình chuyên ngành nghệ thuật và chuyên ngành giáo dục tại Đại học Columbia, Mỹ Thạc sĩ nghệ thuật, Thạc sĩ giáo dục

Chủ tịch Hiệp hội Công nghiệp Thông tin tỉnh Kyoto

Ủy viên Quản trị - Chủ tịch Liên đoàn Hiệp hội Công nghiệp thông tin toàn Nhật Bản (ANIA)

Giám đốc đại diện & Nguyên Phó chủ tịch, Liên hội IT Nhật Bản

Giải thưởng của Thứ trưởng Bộ Giáo dục Vương quốc Thái Lan (hai lần)

Giải thưởng của Bộ trưởng Bộ Giáo dục Cộng hòa Ghana

Chứng chỉ của chính phủ về hành chính, giáo dục của tiểu bang New York Mỹ

Giáo sư thỉnh giảng của Trường Đại học Khoa học & Công nghệ Thiên Tân, Trung Quốc

Ủy ban Tư vấn Chính sách, Trung tâm Phát triển Thành phố Tự do Quốc tế Jeju Công ty quốc doanh liên kết Bộ đất đai, giao thông và hàng hải Hàn Quốc

Môn học phụ trách "Lý thuyết Lãnh đạo", "Đồ án Thạc sĩ"

Trường Sau Đại học Công nghệ Thông tin Kyoto (KCGI) là Trường đào tạo sau đại học chuyên ngành IT đầu tiên của Nhật Bản. Xuất thân từ Học viện Máy tính Kyoto (KCG) là trường chuyên nghiệp, một cơ quan giáo dục máy tính tư thục đầu tiên ở Nhật Bản. KCG có nguồn gốc từ trường tư thục do người sáng lập Hasegawa Shigeo và Hasegawa Yasuko mở ra với triết lý độc đáo hướng về tương lai. Sau khi thành lập vào năm 1963, trường đã trải qua hơn 55 năm trong ngành giáo dục máy tính, trong khoảng thời gian đó, không chỉ có học sinh tốt nghiệp trung học phổ thông mà còn có rất nhiều sinh viên đã tốt nghiệp hệ đại học bốn năm, đã nhập học và tốt nghiệp ra trường. Tại thời điểm đó, ở Nhật Bản, chỉ có Trường đào tạo sau đại học mới có chức năng chính là nghiên cứu, vì vậy nhiều người sau khi tốt nghiệp đại học đã lựa chọn KCG để học tiếp sau khi tìm kiếm các cơ quan giáo dục bậc đại học có kết nối thực hành. KCG thuộc hệ thống trường chuyên nghiệp, nhưng về mặt xã hội, cũng có vai trò như một cơ quan giáo dục dành cho người đã tốt nghiệp đại học, mặt khác cũng đóng vai trò như là một trường đào tạo sau đại học của một loại ngành nghề và nghiệp vụ.

Dựa trên tiền đề đó, qua chuỗi quá trình phát triển, từ sau năm 1998, KCG đã tạo ra chương trình đào tạo chung với Rochester Institute of Technology (RIT) Hoa Kỳ (chuyên ngành IT, chuyên ngành khoa học máy tính, và các chuyên ngành khác), và đang thực hiện chương trình đào tạo sau đại học với các trường chuyên nghiệp có định hướng thực hành. Sự hợp tác chương trình giữa trường chuyên nghiệp Nhật Bản và trường đào tạo sau đại học Hoa Kỳ là bước ngoặt quan trọng và đầu tiên của Nhật Bản.

Có thể nói rằng, dựa theo quy định mới về chế độ đào tạo kỹ sư chuyên môn IT bậc sau đại học, việc thành lập một cơ sở đào tạo sau đại học là cần thiết với nòng cốt chính là các thành viên dày kinh nghiệm của KCG. Vào tháng 4 năm 2004, Trường Sau Đại học Công nghệ Thông tin Kyoto (KCGI) chính thức được mở, với sự hỗ trợ và hợp tác tích cực từ các tổ chức tài chính và các tổ chức giáo dục như Đại học Công nghệ Rochester (Mỹ), Đại học Colombia (Mỹ), và được đánh giá là cơ sở đào tạo kỹ sư chuyên môn IT bậc sau đại học đầu tiên trong nước Nhật.

Triết lý thành lập của KCGI là "Đào tạo các chuyên gia công nghệ thông tin ứng dụng với khả năng sáng tạo và năng lực thực tiễn cao, đáp ứng nhu cầu của xã hội, thích ứng thời đại hiện nay và định hướng cho thế hệ tiếp theo." Bằng cách kết hợp giáo dục IT với giáo dục kinh doanh quốc tế, KCGI đã xây dựng chương trình đào tạo kỹ sư, đặc biệt là CIO chuyên về kinh doanh web (kinh doanh điện tử), dựa trên phiên bản sửa đổi của chương trình đào tạo thạc sĩ Hệ thống thông tin (IS) của Hiệp hội Máy tính ACM (ACM - là hiệp

hội quốc tế về máy tính lâu đời và lớn nhất của Mỹ). Sứ mệnh và mục đích của KCGI là hỗ trợ trong việc cung cấp các chuyên gia IT có kiến thức sâu rộng, tư duy quốc tế đồng thời cũng sở hữu trình độ kỹ năng đặc biệt. Chúng tôi tin rằng những nỗ lực này sẽ góp phần phát triển kinh tế và hiện thực hóa xã hội công nghệ thông tin tiên tiến; tạo điều kiện thích ứng với IT và các công nghệ liên quan; và thúc đẩy giáo dục trên công nghệ lý thuyết và thực hành trong các lĩnh vực học thuật liên quan đến khoa học, công nghệ và quản trị kinh doanh. Hơn nữa, chúng tôi tin rằng những thành tựu này sẽ dẫn đến nhu cầu đào tạo thêm các thế hệ chuyên gia có tay nghề cao.

Cho đến khi thành lập KCGI, các chương trình chuyên ngành liên quan đến kinh doanh web (kinh doanh điện tử) ở cấp đại học và đào tạo sau đại học hầu như vẫn chưa có ở Nhật Bản. Chuyên ngành này chỉ được xem như là một lĩnh vực phụ trong chương trình chuyên ngành truyền thống như quản trị kinh doanh, công nghệ kinh doanh và các chuyên ngành liên quan đến thông tin. Nói cách khác, chuyên ngành này khi đó mới chỉ được nghiên cứu và giảng dạy như là một phần của một lĩnh vực chuyên môn hoặc mới chỉ được tiếp cận một cách chung mang tính tổng quát.

Điểm đặc trưng của KCGI, với vai trò là trường sau đại học đào tạo kỹ sư chuyên môn về "IT ứng dụng tổng quát", là hướng đến mục tiêu trở thành cơ sở đào tạo chuyên nghiệp đạt chuẩn quốc tế, chú trọng việc đào tạo về năng lực lãnh đạo. KCGI chúng tôi khác với các trường đào tạo sau đại học thường phân chia ngành theo chiều dọc như ngành Công nghệ thông tin hay ngành Toán tin, mặc dù có nhiều điểm tương đồng nhưng có thể khẳng định chúng tôi là một loại hình đào tạo sau đại học khác biệt. Ngoài thiết kế chương trình đào tạo và hệ thống giáo viên cố vấn dựa trên quan điểm sư phạm, KCGI hướng đến việc xây dựng một hệ thống giáo dục toàn diện tích hợp hàng loạt các yếu tố và chính sách hiếm thấy ở các trường đại học của Nhật Bản. Yếu tố và chính sách này bao gồm thiết kế chương trình dạy học định hướng chủ thể người học, hệ thống giáo dục mở và phân công lao động theo chiều ngang, và hệ thống đánh giá định kỳ kết quả học tập.

Hơn nữa, KCGI cũng tập trung vào việc đào tạo các nhà lãnh đạo và doanh nhân quốc tế được trang bị cả kỹ năng IT và kỹ năng quản lý đáp ứng yêu cầu công việc không chỉ tại Châu Á mà trên toàn thế giới. Tại KCGI, chúng tôi tích cực tiếp nhận các học viên đến từ khắp nơi trên thế giới, như là một phần trong mục tiêu của chúng tôi kể từ khi thành lập - đó là trở thành cơ sở đào tạo chuyên ngành IT số một Châu Á.

Ngày nay, lĩnh vực IT là phần không thể thiếu trong cuộc sống hằng ngày của chúng ta cũng như trong công nghiệp. Đa dạng hóa sang nhiều lĩnh vực liên quan, IT giải quyết một

loạt các nhu cầu xã hội. KCGI liên tục đổi mới và nâng cấp chương trình đào tạo để cung cấp cho học viên các kiến thức cơ bản đầy đủ về IT, trên cơ sở đó trang bị các kỹ năng và năng lực cần thiết giúp học viên có thể phát huy tốt trong lĩnh vực chuyên môn và ngành nghề lựa chọn trong tương lai. Từ năm học 2018, KCGI đã áp dụng bộ ba mô hình đăng ký môn học. Với nhóm môn học về "Lĩnh vực chuyên môn" cung cấp cho học viên kiến thức chuyên môn trong một lĩnh vực cụ thể, từ những điều cơ bản đến kỹ thuật ứng dụng. Nhóm môn học về "Ngành nghề" giảng dạy các kỹ năng lập kế hoạch và thiết kế hiệu quả cho từng khối ngành ứng dụng IT. Cuối cùng là mô hình "Chương trình học tự thiết kế (Bespoke)" cho phép học viên tự lựa chọn một loạt các môn học không cần liên quan đến một lĩnh vực nhất định, đáp ứng các mục tiêu học tập đa dạng của học viên. Với kỹ năng thực hành và tầm nhìn rộng lớn học được tại KCGI, các học viên tốt nghiệp của chúng tôi đóng vai trò quan trọng trong nhiều lĩnh vực khác nhau ở Nhật Bản và quốc tế.

KCGI cũng đã thành lập các cơ sở vệ tinh ở Sapporo và Tokyo. Các cơ sở vệ tinh này được kết nối với trường chính ở Kyoto thông qua hệ thống e-learning, giúp cho học viên có thể tiếp nhận được phương pháp giáo dục chuyên ngành IT tiên tiến khi học tại một trong hai cơ sở vệ tinh. Các bài giảng có thể được thực hiện bằng hình thức tương tác trực tuyến, ngoài việc cho phép học viên có thể đặt câu hỏi trực tiếp với các giáo sư thông qua camera, các bài giảng này cũng sẽ được lưu trên server cho phép xem lại tại nhà. Do đó cho phép người học có thể tiếp nhận các bài giảng chuyên môn với chất lượng cao tại bất cứ đâu và vào bất kỳ thời điểm nào. Ngoài ra, nhờ việc không ngừng đẩy mạnh các hoạt động hợp tác giao lưu, KCGI còn sở hữu mạng lưới rộng khắp kết nối với các cơ quan giáo dục đại học trên khắp thế giới như tại, Mỹ, Trung Quốc, Hàn Quốc, Việt Nam. KCGI vẫn đang tích cực phát triển các hoạt động giáo dục song song với việc không ngừng mở rộng mạng lưới quốc tế này hơn nữa.

Trong bối cảnh những thay đổi không ngừng đang diễn ra trên thế giới ngày nay, với triết lý thành lập, sứ mệnh và mục đích đã đề ra, KCGI đang và sẽ tiếp tục những bước đi vững chắc trong việc đào tạo ra những chuyên gia hàng đầu về công nghệ thông tin. KCGI luôn nhiệt liệt chào đón các tân học viên có nguyện vọng theo học tại trường.

kgc.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

Bước ngoặt của thời đại

Lời chào của Hiệu trưởng



Hiệu trưởng Trường Sau Đại học Công nghệ Thông tin Kyoto (KCGI)
Trưởng khoa Khoa nghiên cứu Công nghệ Thông tin Ứng dụng

Ibaraki Toshihide 茨木 俊秀

Cử nhân kỹ thuật Đại học Kyoto, hoàn thành khóa tiến sĩ tại khoa đào tạo sau đại học của Đại học Kyoto (chuyên ngành kỹ thuật điện tử), tiến sĩ kỹ thuật
Giáo sư danh dự của Đại học Kyoto, Nguyên Trưởng khoa Khoa nghiên cứu khoa học thông tin Đại học Kyoto, Nguyên Giáo sư Đại học Kwasei Gakuin, Giáo sư thỉnh giảng Đại học Illinois, Hoa Kỳ.
Hoạt động trong 4 hội gồm ACM, Hội kỹ sư điện tử, thông tin và truyền thông (IEICE), Hội xử lý thông tin (IPSJ), Hội toán tin ứng dụng Nhật Bản (JSIAM).
Phụ trách môn: "Lý thuyết Hệ thống Năng cao", "Đồ án Thạc sĩ"

Cuộc cách mạng công nghiệp diễn ra từ nửa cuối thế kỷ 18 đến thế kỷ 19 đã cho ra đời nguồn động lực mới đó là động cơ hơi nước. Sau đó, sức sản xuất càng được mở rộng và gia tăng nhờ vào việc sử dụng điện và dầu hỏa, đến nửa cuối thế kỷ 20, lượng hàng hóa sản xuất đã đạt đến mức cung vượt cầu. Kết quả là đã xuất hiện "Sự chuyển đổi từ lượng sang chất", việc sản xuất hàng loạt như thế trở nên lỗi thời, và xã hội bước vào thời đại của sản xuất ít nhưng đa dạng. Trong sự biến động đó, cơ cấu công nghiệp trên thế giới cũng đã thay đổi đáng kể, và một trật tự xã hội mới đã ra đời.

Hiện tượng tương tự cũng đang xảy ra trong thế giới thông tin. Nhưng với tốc độ nhanh hơn nhiều. Chỉ mới trải qua 70 năm kể từ khi những máy tính đầu tiên được sản xuất, nhưng sự tiến bộ của nó đã bùng nổ và đã đạt đến khả năng không thể tin được trong cả 2 phương diện dung lượng lưu trữ và tốc độ xử lý. Việc đã có thể giải quyết nhanh hơn phương trình vi phân từng phần mô tả sự thay đổi trong bầu khí quyển từ sự thay đổi khí tượng trong thực tế, chính là yếu tố quyết định trong dự báo thời tiết bằng giá trị số. Có thể nhận dạng và phân tích giọng nói với tốc độ nhanh không kém gì tốc độ nói của con người. Về mặt dung lượng lưu trữ hầu như cũng không kém, ví dụ có thể lưu trữ sách trên toàn thế giới dưới dạng dữ liệu số. Cũng có thể ghi nhớ tất cả những dữ liệu mà con người tiếp thu được từ nghe, nhìn trong suốt cuộc đời. Sự lớn mạnh của sức mạnh thông tin đã đạt đến mức độ hoàn hảo trong việc chuyển đổi chất lượng đời sống và văn hóa của chúng ta.

Thực tế, tôi cảm nhận rằng sau khi bước vào thế kỷ 21, dấu hiệu thay đổi về chất lượng đang nổi lên nhanh chóng. Kết quả của việc giảm kích cỡ và thực hiện những tính năng hữu ích, các loại điện thoại di động và smart phone mà chúng ta có thể tìm thấy trong túi mỗi người đã thay đổi cách sống của thanh niên. Thông tin liên lạc qua Internet, có thể lấy được không chỉ chữ mà còn hình ảnh,

dữ liệu động chỉ trong tích tắc bằng cáp quang. Công nghệ thông tin và truyền thông (ICT) đóng vai trò là cơ sở hạ tầng sẽ kết nối trực tiếp mọi người trên thế giới, toàn cầu hóa tài chính và kinh doanh trên toàn cầu, mang lại tác động lớn ngay cả trong xã hội và quốc gia mình. Tất nhiên những thay đổi này không phải chỉ mang lại những thay đổi mà con người mong muốn. Chúng ta không thể bỏ qua những khía cạnh tiêu cực mà nó mang lại chẳng hạn như tội phạm máy tính. Các ý nghĩa trên vẫn đang trong quá trình chuyển đổi, nhưng nếu nói một cách phóng đại thì chúng ta đang tiến đến một bước ngoặt tương lai của nhân loại.

Trường xuất thân từ Học viện Máy tính Kyoto, được sáng lập vào năm 1963, trong giai đoạn mà máy tính vẫn còn mới mẻ đối với xã hội. Với tư cách là một cơ quan giáo dục máy tính đầu tiên của cả nước, học viện đã trưởng thành cùng với đà phát triển của máy tính, và đã đào tạo ra nguồn nhân lực đầy triển vọng. Kế thừa truyền thống và thành tích này, ý tưởng thành lập Trường Sau Đại học Công nghệ Thông tin Kyoto (vốn là Trường đào tạo sau đại học đầu tiên của Nhật Bản) đã ra đời, tuyên bố thành lập vào tháng 11 năm 2003, và đón chào các học viên đầu tiên vào tháng 4 năm 2004. Có thể nói nhà trường đã có được những bước đi vững chắc trong bước ngoặt của thời đại. Nhà trường vừa tích lũy thêm nhiều hoạt động nghiên cứu về công nghệ thông tin và truyền thông, vừa hiểu rõ về các tác động của công nghệ thông tin đối với xã hội, để từ đó đào tạo ra được nguồn nhân lực dẫn đầu đúng hướng. Trường luôn hoan nghênh chào đón những người có ý chí học tập, và không phân biệt tuổi tác, quá trình học vấn, quốc tịch, khoa học tự nhiên hay khoa học xã hội. Tiếp nhận không chỉ những người đã hoàn thành đại học, mà cả những nhân viên công ty đang vừa làm việc trong xã hội thực tế vừa học hỏi để nâng cao kỹ năng nghề nghiệp, và các du học sinh có mối quan tâm đến việc học tập tại Nhật Bản khi đang ở nước ngoài.

Biểu tượng KCG kcg.edu

Tập đoàn KCG là một tập hợp các cơ quan giáo dục trên toàn cầu. Tập đoàn KCG bao gồm Trường Sau Đại học Công nghệ Thông tin Kyoto (KCGI); Học viện Máy tính Kyoto (KCG) gồm có Cơ sở Rakuho, Cơ sở Kamogawa và Cơ sở Kyoto Ekimae; Trường Kỹ thuật Ô-tô Kyoto; Trung tâm Đào tạo Tiếng Nhật Kyoto; và Công ty KCG Career.

Biểu tượng của Tập đoàn KCG là "kcg.edu" có nguồn gốc từ tên miền Internet (www.kcg.edu) được cấp vào năm 1995. Vào năm 2003, CEO của tập đoàn là Hasegawa Wataru đã quyết định lấy đó làm biểu tượng chính thức cho tập đoàn. "kcg" là tên viết tắt các chữ cái đầu tiên của "Kyoto Computer Gakuin" (Học viện Máy tính Kyoto), là cơ quan đào tạo máy tính đầu tiên ở Nhật Bản. ".edu" là Tên miền cấp cao nhất dùng chung (tên miền cấp 1 được sử dụng trên Internet) do Tổ chức chứng nhận của Mỹ cấp cho những cơ quan giáo dục đại học được Mỹ công nhận. Tháng 4/1985, tên miền ".edu" được đăng ký cho 6 cơ sở giáo dục tại Mỹ là Đại học Columbia, Đại học Carnegie Mellon, Đại học Purdue, Đại học Rice, Đại học California - cơ sở Berkeley và cơ sở Los Angeles. Sau đó là học Đại học Công nghệ Massachusetts (MIT), Đại học Harvard, Đại học Stanford và tiếp tục sau đó là các trường đại học khác.

Vào năm 1989, tập đoàn KCG đã cho xây dựng cơ sở đào tạo tại Boston là nơi để trao đổi và nghiên cứu của sinh viên tại nước ngoài ban đầu là với trường MIT và tiếp theo đó là các trường đại học khác tại Mỹ. Chính vì vậy, tập đoàn KCG đã được các nhà phát triển máy tính và những người đi tiên phong đầu tiên của kỉ nguyên Internet công nhận là cơ sở đào tạo đào tạo về máy tính thích hợp nhận được tên miền ".edu", là cơ sở đào tạo đầu tiên tại Nhật Bản nhận được tên miền ".edu" này. Sau này, tên miền ".edu" chỉ dành để cấp riêng cho các cơ sở đào tạo ở tại Mỹ. Cũng chính vì vậy tập đoàn KCG là cơ sở giáo dục duy nhất tại Nhật bản sở hữu tên miền ".edu" cả ở hiện tại cũng như trong tương lai.

Việc sở hữu tên miền "kcg.edu" có thể hiểu rằng Học viện Máy tính Kyoto và Trường Sau Đại học Công nghệ Thông tin Kyoto (KCGI) cũng được công nhận là cơ sở đào tạo bậc đại học và sau đại học tại Mỹ. Tại thời điểm khi được cấp tên miền ".edu", đó chính là tượng trưng cho sự thành công trong việc dám nghĩ dám làm của nhà trường. Biểu tượng "kcg.edu" thể hiện tinh thần mạnh mẽ của cơ sở đào tạo luôn chú trọng tinh thần tiên phong trong xã hội thông tin hóa cao độ, tượng trưng cho quan niệm giáo dục đào tạo những con người tiên phong của thời đại mới.

Màu sắc chủ đạo của Tập đoàn KCG

kcg.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

KCG màu đỏ
(Màu trường của Trường Sau Đại học Công nghệ Thông tin Kyoto)

Hasegawa Shigeo là người sáng lập Tập đoàn KCG, trong những năm cuối đời đã du học tại Đại học Harvard khi đang điều hành trường học vì muốn thử thách mình lần nữa với con đường học vấn bị dang dở thời còn trẻ. Ông thuê một căn hộ ở Boston, và chọn học môn văn học và triết học cùng với các sinh viên trẻ. Màu trường của Trường Sau Đại học Công nghệ Thông tin Kyoto đã được lựa chọn dựa theo màu đỏ thẫm của học Harvard - nơi người sáng lập đã theo học, và được điều chỉnh tông màu tương phản với KCG màu xanh dương. Điều này thể hiện con người luôn có thể thử thách với những điều mới mẻ và với thái độ học tập khiêm tốn bất kể tuổi tác hay giới tính.

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin

KCG màu xanh dương
(Màu trường của Học viện Máy tính Kyoto, màu của Tập đoàn KCG)

Màu xanh dương là màu trường của Học viện Máy tính Kyoto và là màu của Tập đoàn KCG, được lựa chọn bởi các thành viên từ những ngày đầu thành lập vốn là các sinh viên của viện đại học, sinh viên tốt nghiệp của Đại học Kyoto, dựa theo màu xanh dương đậm là màu sắc của Đại học Kyoto. Bắt đầu được sử dụng từ năm 1970, nhưng đến nhân dịp kỷ niệm 35 năm thành lập (năm 1998), thì xác định tông màu và hiện đang được gọi là KCG màu xanh dương.

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin Automobile School

KCG màu cam
(Màu trường của Trường Kỹ thuật Ô-tô Kyoto)

Trường chịu trách nhiệm đào tạo những thợ cơ khí Ô-tô được trang bị kỹ thuật và kiến thức về IT, mạng tiên tiến đáp ứng công nghệ ô-tô thế hệ mới. Năm 2013, Trường Kỹ thuật Ô-tô Kyoto đã gia nhập vào Tập đoàn KCG. Màu trường thể hiện việc mang đến một sức sống mới cho Tập đoàn KCG.

kcg.edu
Kyoto Japanese Language Training Center

KCG màu xanh lá cây
(Màu trường của Trung tâm Đào tạo Tiếng Nhật Kyoto)

Trung tâm đào tạo tiếng Nhật Kyoto là cánh cửa đầu tiên dành cho du học sinh nước ngoài của Tập đoàn KCG, là trường tiếng Nhật được chứng nhận từ Hiệp hội Xúc tiến Giáo dục Tiếng Nhật được Bộ giáo dục, văn hóa, thể thao, khoa học và công nghệ (MEXT) chỉ định chương trình đào tạo tiêu chuẩn. Từ hình ảnh trái đất màu xanh lá cây của 7 châu lục trên thế giới, trường đã chọn màu xanh lá cây và điều chỉnh tông màu tương phản với KCG màu xanh dương và KCG màu đỏ để làm màu của trường.

Điểm nổi bật của KCGI

Học được những kỹ năng thực tế và hữu ích trong xã hội.

■ Thiết kế chương trình đào tạo đáp ứng nhu cầu của các ngành sản xuất kinh doanh dịch vụ và cập nhật những tiến bộ trong IT

Nhà trường tổ chức các buổi tư vấn từ các chuyên gia trong và ngoài tổ chức, để xây dựng chương trình đào tạo và thiết kế môn học, thiết kế dạy học theo định hướng của học viên, nhằm đào tạo đáp ứng nhu cầu của ngành công nghiệp. Ngoài ra, để đáp ứng được sự thay đổi nhanh chóng của IT (ICT), nhà trường cũng tiến hành chuyển giao và phát triển chung chương trình đào tạo IT mới nhất trên thế giới dựa trên sự hợp tác với Đại học Công nghệ Rochester (RIT), Hoa Kỳ.

■ Xây dựng chương trình đào tạo mang tính thực hành và tính thực tế một cách triệt để

Nhà trường cũng xem xét không chỉ ngành IT, mà còn cả các khoa ngành liên quan đến kinh doanh như quản lý và kinh tế, v.v. để đào tạo nguồn nhân lực có trang bị IT (ICT) lẫn kỹ năng quản lý. Bắt đầu từ khóa tốt nghiệp của năm sau, thay vì phải làm luận văn thạc sĩ như trước đây học viên tốt nghiệp sẽ lập kế hoạch và thực hành để làm Đồ án thạc sĩ, qua đó sẽ giúp học viên học được kỹ năng nâng cao để định hướng nghề nghiệp tương lai sau này.

■ Áp dụng phương pháp giảng dạy hiệu quả bằng cách kết hợp giữa giảng dạy trực tiếp và e-Learning

Nhận được sự hỗ trợ mạnh mẽ của đội ngũ giảng viên Đại học Công nghệ Rochester (RIT) tại Hoa Kỳ, nhà trường đang nhắm đến việc thực hiện đào tạo công nghệ IT tiên tiến nhất thế giới. Nhấn mạnh tính linh hoạt cả về hình thức giảng dạy, xây dựng chương trình thực tiễn đa dạng như bài tập nghiên cứu tình huống, nghiên cứu thực tế (Fieldwork), làm việc nhóm, thảo luận, v.v. Ngoài ra, trường đang thiết lập Phòng thu e-Learning, và thực hiện giảng dạy hiệu quả bằng cách kết hợp giữa giảng dạy trực tiếp và e-learning.

Học cân bằng giữa IT (ICT) & Kinh doanh (Business).

■ Đào tạo các chuyên gia trong lĩnh vực chuyên ngành công nghệ thông tin và quản trị kinh doanh

Trong bối cảnh kinh doanh hiện đại, đòi hỏi nguồn nhân lực phải được trang bị kỹ năng IT (ICT) cơ bản là công nghệ Web, và kỹ năng quản lý như lập chiến lược kinh doanh, nhà trường đang đào tạo các chuyên gia trong nhiều lĩnh vực như chuyên ngành công nghệ thông tin và quản trị kinh doanh, v.v. Chương trình đào tạo, được cấu tạo để học viên có thể cân bằng được các môn học về công nghệ thông tin và quản trị kinh doanh phù hợp với các năng lực của mỗi người.

■ Có đội ngũ giáo sư giảng viên dày dặn kinh nghiệm thực tiễn trong việc lập kế hoạch phát triển chiến lược IT cho các doanh nghiệp

Nhà trường tuyển dụng nhiều giáo viên làm việc liên quan đến hệ thống thực hành chẳng hạn như các CIO giàu kinh nghiệm

trong các công ty lớn. Giảng viên sẽ đào tạo khả năng thực tế của học viên qua các bài giảng dựa trên kinh nghiệm thực hành. Vừa mang đến kiến thức sâu hơn về lý thuyết và công nghệ mới nhất liên quan trực tiếp đến nghiệp vụ, các học viên sẽ học được kỹ năng tổng quát như một chuyên gia.

Chuyển đổi nghề nghiệp, làm việc trong lĩnh vực IT

■ Không phân biệt tốt nghiệp từ ngành thuộc kinh tế xã hội hay kỹ thuật, tất cả mọi ứng viên từ mọi ngành học đều có thể đăng ký học

KCGI với mục tiêu là đào tạo các kỹ sư chuyên môn giỏi trong lĩnh vực IT với chính sách đa dạng nguồn đầu vào. Vì vậy cơ chế tuyển sinh của KCGI là không hạn chế về lĩnh vực chuyên môn của thí sinh, ứng viên thuộc tất cả các chuyên ngành đều có thể tham gia đăng ký. Để đáp ứng với sự đa dạng của nguồn đầu vào tuyển sinh, KCGI đã thiết lập những môn học tự chọn đáp ứng nhu cầu bổ sung các kiến thức IT cho các học viên không thuộc chuyên ngành IT khi nhập học vào trường. Ngoài ra, trường còn đang mở nhiều khóa học khác nhau như khóa học dành cho người vừa đi làm vừa đi học. KCGI đang tạo nên một “cơ hội chuyển đổi nghề nghiệp” điều mà từ trước đến nay các trường sau đại học tại Nhật Bản chưa thể làm được.

■ Có thể học tập với trình độ kiến thức thích hợp khi nhập học

Những học viên đang theo học tại trường có những cấp độ kỹ năng IT khác nhau từ người tốt nghiệp Khoa khoa học xã hội hầu như không có kiến thức liên quan đến máy tính, đến những nhân viên công ty đang làm việc trong ngành IT như SE. Trường cung cấp mô hình học tập với trình độ kiến thức thích hợp mỗi học viên, ứng với việc có kỹ năng IT hay không hoặc mục tiêu trong tương lai. Qua đó, ngay cả những học viên không có kiến thức sơ bộ cũng có thể đạt được mục tiêu một cách đơn giản. Những học viên có kiến thức cơ bản sẽ bắt đầu học các môn chuyên ngành sâu hơn để có thể mở rộng kỹ năng của bản thân một cách hiệu quả.

Hướng tới thành công toàn cầu

■ Bài giảng của giảng viên hàng đầu đại diện cho lĩnh vực IT từ khắp nơi trên thế giới

Kinh doanh IT là một lĩnh vực mở rộng trên toàn cầu vượt qua biên giới các nước. Nhà trường đã mời các giảng viên hàng đầu từ các khu vực khác nhau như Âu Mỹ và Châu Á để học viên có thể học hỏi được các quan điểm mang tính quốc tế. Ký kết thỏa thuận giao lưu học thuật và hợp tác kinh doanh với các doanh nghiệp và trường đại học ở các quốc gia trên thế giới như Đại học Columbia và Rochester Institute of Technology, RIT Hoa Kỳ, trường đào tạo sau đại học về bảo mật thông tin Đại học Goryeo- Hàn Quốc (tự hào là đứng đầu thế giới về lĩnh vực bảo mật thông tin), và tập trung vào sự phát triển giao lưu toàn cầu chẳng hạn như thực hiện các hội nghị chuyên đề quốc tế hoặc các buổi hợp tác nghiên cứu.

Áp dụng các bài giảng có thể học được bằng chế độ tiếng Anh, nhằm nuôi dưỡng đào tạo ra các nhân tài quốc tế.

KCGI xây dựng nhiều bài giảng bằng tiếng Anh, giúp cho học viên có thể hoàn tất khóa học và lấy bằng thạc sĩ thông qua hình thức học hoàn toàn bằng tiếng Anh. Một số bài giảng còn được giảng dạy bởi các giáo sư hàng đầu thế giới. KCGI hiện đang có các bạn học viên đến từ hơn 17 quốc gia và khu vực theo học, bao gồm cả học viên đại học và sau đại học. Trong đó, rất nhiều bạn lựa chọn các khóa học được giảng dạy bằng tiếng Anh. Học viên người Nhật cũng có thể học những tiết học bằng tiếng Anh nếu đạt đủ khả năng tiếng Anh cần thiết. Tạo nên một môi trường học tập quốc tế giúp học viên theo học tại KCGI vừa có thể học được những kiến thức về IT, nâng cao khả năng giao tiếp bằng tiếng Anh và có thể học được lối tư duy mang tính quốc tế.

Premathilaka Shashikala Nimanthi (S)

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



Koichi Hasegawa (H)

Professor of KCGI

Student Interview

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

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

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

S: Thank you.

H: How is your life in Japan?

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

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

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

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

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

H: How are your studies going so far?

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

also have done self-study using the class materials. It's been a really good experience.

H: What is your concentration?

S: My concentration is ERP.

H: Do you have any favorite courses?

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

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

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

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

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

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

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

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

Có thể sử dụng những gì đã học để vận dụng trong cuộc sống.

■ Hướng dẫn cụ thể để học viên tìm được việc làm lý tưởng

Học viên tốt nghiệp tại KCGI đều sẽ được giúp đỡ hướng dẫn tìm việc làm. Các giáo viên phụ trách sẽ vận dụng các kinh nghiệm, sự kết nối của mình trong các lĩnh vực ngành nghề để giúp học viên tìm được những công việc lý tưởng phù hợp với bản thân. Thông qua những buổi nói chuyện trực tiếp cá nhân, hay viết thư tiến cử gửi tới các doanh nghiệp công ty. Ngoài ra, đối với những học viên có nguyện vọng khởi nghiệp, nhà trường cũng sẽ hỗ trợ thông qua nhiều mặt như truyền kinh nghiệm liên quan đến thành lập doanh nghiệp và điều hành - vận hành, v.v.

■ Xây dựng phát triển mạng lưới kinh doanh giữa các học viên đã tốt nghiệp

Với trọng tâm là IT, hàng năm, KCGI đào tạo ra rất nhiều học viên ưu tú trong nhiều lĩnh vực, và KCGI cũng rất chú trọng việc tạo ra một mạng lưới kinh doanh với sự tham gia của những học viên này. Với việc có nhiều cơ hội làm việc theo nhóm từ khi còn học, học viên sẽ sử dụng hiệu quả các kỹ năng của mỗi bạn cùng lớp sau khi tốt nghiệp để ra ngoài xã hội, nhằm mục tiêu vừa hợp tác vừa triển khai kinh doanh.



Môi trường

Môi trường đào tạo thực tiễn áp dụng hệ thống dùng cho nghiệp vụ theo tiêu chuẩn thế giới

Hệ thống SAP dành cho đào tạo

■ Đào tạo người làm việc liên quan đến thực hành toàn diện bằng cách sử dụng gói ERP của công ty SAP

Từ trước đến nay, có nhiều trường hợp đào tạo IT tại các trường đại học – trường đào tạo sau đại học bị khiếm khuyết về việc “Không biết nên vận dụng vào kinh doanh như thế nào?”. Môi trường thúc đẩy đào tạo vận dụng IT toàn diện liên quan đến hoạt động doanh nghiệp, đặc biệt là thống nhất nghiệp vụ, thống nhất phòng ban, vẫn còn đang trong tình trạng chưa được hoàn thiện.

Để đào tạo người làm việc liên quan đến thực hành cao cấp trong lĩnh vực IT, nhà trường đang triển khai SAP ERP của công ty SAP (Đức) – là một trong những nhà cung cấp phần mềm ERP

(Hoạch định tài nguyên doanh nghiệp) lớn nhất trên thế giới – để đưa vào hoạt động đào tạo, mang đến môi trường học tập và nghiên cứu thực tiễn. Các doanh nghiệp đang triển khai hệ thống ERP bao gồm khoảng 437.000 công ty (theo số liệu công bố của SAP tại thời điểm tháng 3 năm 2020), chỉ riêng các doanh nghiệp lớn cũng chiếm 92% theo danh sách Forbes Global 2000.

Từ trước đến nay, hệ thống này được triển khai với mục đích đào tạo quản lý thông tin điều hành, nhưng việc triển khai với mục đích đào tạo chuyên ngành ERP toàn diện bao gồm cả phát triển hệ thống thì chỉ có tại Nhật Bản, và có thể nói đây là một trong những điểm nổi bật của trường là Trường đào tạo sau đại học chuyên ngành IT đầu tiên ở Nhật Bản.

Hệ thống e-Learning

Thông qua hệ thống giáo dục kiểu mới (e-learning) kết nối từ cơ sở chính tại Kyoto với các cơ sở chi nhánh, phát bài giảng trực tiếp trong thời gian thực, hỗ trợ học viên sử dụng được tối đa hình thức học kiểu mới e-learning.

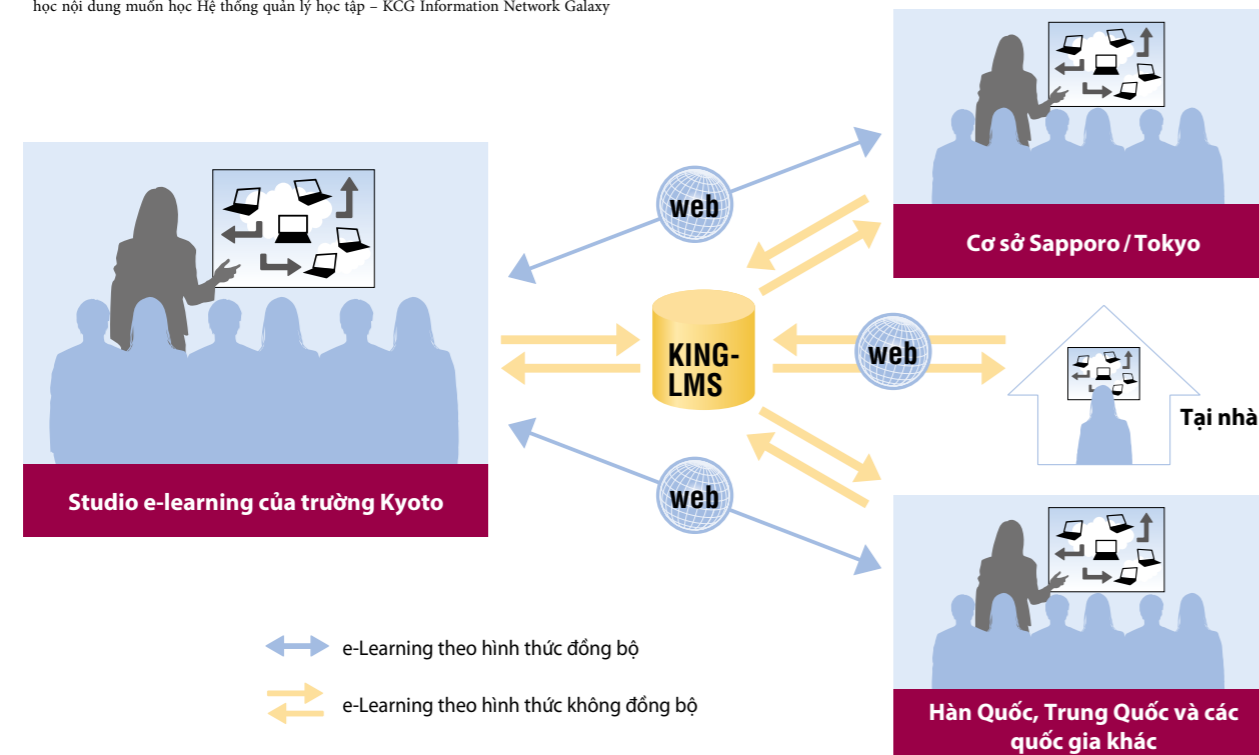
Thực hiện bài giảng trong thời gian thực qua việc kết nối giữa cơ sở Sapporo, Tokyo và Kyoto bằng hệ thống e-learning mới nhất (Đồng bộ hóa hệ thống e-learning). Chúng tôi cũng sử dụng nội dung học tập được đưa vào trong KING-LMS để học viên có thể học tập và xem lại trực tuyến mọi lúc, mọi nơi. Với những đổi mới này, KCGI đưa ra nhiều môn học có thể được thực hiện trực tuyến hoàn toàn (e-learning dạng không cố định thời gian).

* KING-LMS ... Hệ thống hỗ trợ quản lý học tập độc quyền của trường có thể tự do chọn học nội dung muốn học Hệ thống quản lý học tập – KCG Information Network Galaxy

■ Hỗ trợ cho người vừa học vừa làm nâng cao kiến thức

Những năm gần đây, với mục tiêu nâng cao kỹ năng của bản thân hay để chuyển đổi công việc, số lượng người vừa học vừa làm tại các trường sau đại học ngày càng tăng lên.

KCGI hỗ trợ cho những nhân viên công ty muốn học tập trong khi đang làm việc, nhằm trở thành các chuyên gia IT tiên tiến.



Lĩnh vực làm việc

Hiện tại, cùng với tốc độ phát triển cao của IT (ICT) (đặc biệt phổ biến công nghệ kinh doanh trên Web), so với “IT hóa” trước kia, việc triển khai IT cấp độ cao hiện đang gặp phải vấn đề khó khăn. Tức là, không chỉ cải tiến nghiệp vụ làm đơn giản IT (ICT), mà còn sử dụng chính sách chiến lược doanh nghiệp tiên tiến. Điều này có nghĩa IT hóa trong toàn bộ hoạt động quản lý,

và cần nguồn nhân lực có kiến thức, kỹ thuật cao đồng thời có ý thức quản lý cao để góp phần hỗ trợ cho hoạt động này.

Nhà trường hiện đang thực hiện chương trình đào tạo để đào tạo nguồn nhân lực IT cao cấp đáp ứng yêu cầu của ngành nghề. Những người hoàn thành khóa học tại trường được chào đón vào làm việc trong các ngành hệ thống IT như sau.

CIO (Giám đốc thông tin)

Việc IT hóa trong doanh nghiệp đang tăng lên, và việc cần IT hỗ trợ các phần mềm cốt lõi trong quản lý, đòi hỏi cần tìm ra trong doanh nghiệp người CIO chịu trách nhiệm toàn bộ trong điều hành doanh nghiệp bằng cách lập chiến lược IT. CIO là chuyên gia có trình độ chuyên môn cao, tham gia vào chiến lược quản lý của doanh nghiệp, là người thiết lập chiến lược thông tin nhằm xây dựng môi trường để thực hiện chiến lược này, và vận dụng kiến thức quản lý sâu rộng và giàu kinh nghiệm vốn có của doanh nghiệp một cách có hệ thống.

Cố vấn tích hợp hệ thống

Trong các doanh nghiệp Nhật Bản do thiếu nguồn nhân lực IT nội bộ nên nhu cầu cần cố vấn bên ngoài công ty để thúc đẩy IT hóa hiện đang tăng cao. Cố vấn tích hợp hệ thống là người có trình độ chuyên môn cao sẽ tiến hành tư vấn liên quan đến kế hoạch hệ thống hóa trong kinh doanh theo chiến lược quản lý giữa khách hàng và doanh nghiệp, có kỹ năng phù hợp để thúc đẩy hiệu quả liên kết giữa các doanh nghiệp nỗ lực giành chiến thắng trong xã hội kinh doanh cạnh tranh quốc tế khốc liệt hiện tại. Do yêu cầu khả năng hiểu rõ nhu cầu của khách hàng và khả năng xử lý phù hợp nên người cố vấn phải có kỹ năng giỏi về IT, quản lý, giao tiếp.

Tư vấn bảo mật thông tin

Mạng thông tin đang trở thành cơ sở hạ tầng không thể thiếu trong việc thực hiện thương mại điện tử hay IoT (Internet of Things), v.v. Mặt khác, các rủi ro bảo mật quanh mạng lưới này vẫn không ngừng tăng. Tư vấn bảo mật thông tin là hoạch định chính sách bảo mật thông tin, đưa ra lời khuyên hướng dẫn nhằm bảo vệ tài sản thông tin cho khách hàng. Bên cạnh đó, cũng cần nắm rõ tình trạng khách hàng, cần có năng lực quản lý và giao tiếp để tiến hành các biện pháp ứng phó phù hợp.

Quản lý dự án

Vai trò của Quản lý dự án được xem trọng như một là người lãnh đạo dự án thúc đẩy IT hóa. Quản lý dự án là các chuyên gia có trình độ chuyên môn cao đánh giá từ quan điểm sử dụng hiệu quả nguồn lực quản lý trong doanh nghiệp, có khả năng quản lý, nâng cao hiệu suất toàn diện, thực hiện phù hợp như áp dụng công nghệ thông tin tiên tiến nhất. Vì vậy, cần phải tổng hợp kiến thức sâu rộng trong IT và quản lý. Ngoài ra, vì có nhiều người của các phòng ban khác nhau có liên quan đến dự án đã phê duyệt, do đó yêu cầu phải có kỹ năng lãnh đạo và kỹ năng giao tiếp cao.

Chuyên gia tiếp thị Web

Là người có trình độ chuyên môn cao, chuyên thực hiện kinh doanh điện tử, có kỹ thuật Web để xây dựng trang Web kinh doanh điện tử và có năng lực lập chiến lược liên quan đến việc cung cấp dịch vụ trên Internet, có phương pháp tiếp thị để nắm bắt hành động của người tiêu dùng trên Internet. Chuyên gia tiếp thị cần phải có kiến thức và kỹ thuật cao liên quan đến mạng như kiến thức phong phú trong giao dịch thương mại, hệ thống phân phối và bảo mật an ninh, v.v.

Quản lý sản xuất nội dung

Trong công việc sản xuất nội dung phương tiện truyền thông như phim ảnh, hoạt hình, phần mềm game, v.v., người quản lý sản xuất nội dung sẽ quản lý toàn bộ nhóm dự án. Trước tiên, lập bản kế hoạch, hợp tác và đàm phán với công ty được chọn để sản xuất, sau đó xác định chính xác ngân sách cụ thể. Ngoài ra, còn phải lên kế hoạch để sử dụng và thu hồi vốn như thế nào với sản phẩm sản xuất ra, rồi thực hiện kế hoạch đó. Học viên được yêu cầu về khả năng phân tích như phân tích thành tích kinh doanh trong quá khứ và tình trạng thị trường hiện tại, v.v., tập hợp nhóm rồi lãnh đạo việc thực hiện kế hoạch.

SE cao cấp, kỹ sư xây dựng hệ thống Web

SE cao cấp là kỹ sư hỗ trợ quản lý dự án, và thực hiện quản lý dự án. Yêu cầu không chỉ biết về công nghệ mà còn hiểu biết sâu rộng về yếu tố quản lý như về chi phí và hệ thống nghiệp vụ, v.v.

Kỹ thuật viên xây dựng hệ thống Web thực hiện phát triển hệ thống trong thực tế bằng cách vận dụng kỹ năng IT tiên tiến nhất theo chỉ thị của quản lý dự án và SE cao cấp.

Kiến trúc sư hệ thống

Kiến trúc sư hệ thống là người có trình độ chuyên môn cao, chuyên phân tích các vấn đề để lập chiến lược IT của doanh nghiệp, cũng như lập kế hoạch phân tích giải pháp, đồng thời thiết kế kết cấu (cấu tạo) của hệ thống mới nhất quán với hệ thống phức tạp hiện tại. Đóng vai trò trung gian liên kết lập chiến lược của doanh nghiệp và phát triển hệ thống thực tế. Do đó, kiến trúc sư hệ thống không chỉ có kỹ năng về IT mà còn cả kiến thức sâu rộng về kinh doanh, điều hành và quản lý.

Chuyên viên phân tích dữ liệu

Chuyên viên phân tích dữ liệu là người thu thập thông tin dữ liệu liên quan tới sản phẩm, dữ liệu khách hàng trong doanh nghiệp, phân tích dữ liệu đó một cách khách quan để tìm ra khám phá các đặc điểm và xu hướng từ dữ liệu. Sau đó, sẽ đưa ra giải pháp để xuất liên quan tới giải quyết vấn đề trong kinh doanh và phát triển hệ thống. Những năm gần đây các lĩnh vực như nông nghiệp, y tế và rất nhiều lĩnh vực khác đang có xu hướng sử dụng Big Data, với phạm vi ứng dụng đang ngày càng được mở rộng. Ngoài những kiến thức về kinh doanh và Marketing còn đòi hỏi thêm về khả năng tư duy mang tính lý luận dựa trên các giả thuyết và xác minh, kỹ năng IT và phân tích thống kê.

Mục tiêu giáo dục

Các điều đề cập dưới đây là mục tiêu giáo dục của Chuyên ngành Công nghệ Kinh doanh Web của Trường, được đưa ra nhằm đạt được nhiệm vụ và mục tiêu của Trường trong việc giáo dục học viên.

■ Đảm bảo Kiến thức Nền tảng

Học viên sẽ đạt được các kỹ năng xã hội sử dụng làm nền tảng cho việc kinh doanh, bắt đầu từ khả năng giao tiếp. Học viên cũng sẽ đạt được kiến thức về cơ sở hạ tầng công nghệ là nền tảng của IT (ICT), chẳng hạn như phần mềm, phần cứng và mạng.

■ Cải thiện Khả năng Lập Dự án / Thiết kế

Học viên sẽ nghiên cứu và phân tích hiện trạng, xu hướng kinh doanh và IT (ICT) hỗ trợ, và học cách lập kế hoạch và đưa ra cách tiếp cận hợp lý những vấn đề cần phải đối mặt của các công ty và xã hội nói chung. Học viên cũng sẽ học cách thiết kế hệ thống và nội dung đa dạng cần thiết để đạt được các phương pháp tiếp cận này.

■ Cải thiện Khả năng Phát triển / Ứng dụng

Học viên học cách áp dụng thực tế các hệ thống và nội dung mà mình đã lập kế hoạch và thiết kế thông qua việc cài đặt phần mềm và cung cấp các giải pháp cho người dùng. Học viên cũng tự đào sâu kiến thức thực tế về những công cụ và quy định khác nhau cần thiết cho sự phát triển và ứng dụng này.

■ Bồi dưỡng Tâm lý và Đạo đức của một Chuyên gia

Học viên sẽ được trau dồi tư tưởng và đạo đức nghề nghiệp chuyên nghiệp ở mức độ cao để đảm trách quy trình và công việc kinh doanh nhằm không ngừng hoàn thiện bản thân. Cùng với điều đó, học viên cũng được học kỹ năng lãnh đạo và các phương pháp quản lý tổ chức thực tế.

Chính sách Chương trình đào tạo

Phù hợp với nhiệm vụ và mục tiêu của mình, KCGI triển khai chương trình đào tạo hướng tới phát triển các doanh nhân có khả năng thành công trong lĩnh vực kinh doanh trực tuyến thông qua kết hợp các kỹ năng chuyên môn tiên tiến về IT và quản lý.

1. Nhóm môn học

Để giúp học viên có thể nắm rõ kiến thức liên quan tới các lĩnh vực chuyên môn cụ thể hơn, KCGI đã chia nhỏ chương trình đào tạo ra thành 3 nhóm môn học chính. Nhóm môn học theo Lĩnh vực chuyên môn (Fields of Concentration) bao gồm nghiên cứu tìm hiểu, học hỏi những kiến thức liên quan tới các lĩnh vực chuyên môn cụ thể. Nhóm môn học theo ngành nghề (Industry) nghiên cứu theo các chuyên ngành cụ thể và việc ứng dụng của công nghệ trong thực tiễn. Nhóm môn học môn học tự chọn chung (Supporting Elective) giúp học viên học được kỹ năng mềm về giao tiếp ứng xử trong xã hội và xu hướng phát triển của kỹ thuật công nghệ trên thế giới.

2. Thiết lập Mô hình hoàn thành môn học và Phương thức

Tùy theo mục tiêu và nguyện vọng học tập của học viên, với mục đích chú trọng vào việc giúp học viên tiếp thu được các kiến thức chuyên môn từ căn bản, ứng dụng, thực tiễn, học viên có thể

chọn học theo một lĩnh vực chuyên môn từ bao gồm các môn học tập trung vào chuyên môn đó. Hoặc học viên cũng thể tự chọn học các môn học với chương trình học tự thiết kế (Bespoke). Ngoài ra khi đăng ký chọn môn học theo nhóm môn học lĩnh vực chuyên môn và chương trình học tự thiết kế, học viên cũng có thể đăng ký học các môn học thuộc nhóm môn học theo ngành nghề (Industry) liên quan tới ứng dụng công nghệ trong thực tiễn, đào tạo năng lực thiết kế, lập thể hoạch, các ngành nghề thuộc lĩnh vực ứng dụng ICT để đăng ký.

3. Đồ án Thạc sĩ

Song song với việc học các môn học trong chương trình đào tạo, học viên cũng phải làm Đồ án Thạc sĩ theo các đề tài khác nhau được yêu cầu và dưới sự hướng dẫn của giáo viên phụ trách. Mục đích để giúp cho học viên tăng khả năng ứng dụng các kiến thức đã được học vào trong thực tiễn.

4. Tương tác để thay đổi

Để đáp ứng tốc độ phát triển nhanh chóng trong lĩnh vực IT, chương trình đào tạo liên tục được điều chỉnh và cập nhật cho phù hợp với yêu cầu năng lực đối với chuyên gia IT trình độ kỹ năng cao.

Chính sách liên quan tới việc cấp bằng

Để được cấp bằng Thạc sĩ (Chuyên ngành) của KCGI, học viên phải đáp ứng cả ba điều kiện dưới đây:

1. Học viên đã hoàn thành các kỳ học bắt buộc.
2. Học viên phải đạt đủ số tín chỉ (đơn vị) bắt buộc.
3. Học viên đã hoàn thành các môn học theo các phương pháp nghiên cứu quy định trong chương trình học và đã nắm được kiến thức cơ bản, khả năng ứng dụng và trình độ nhận thức đạo đức cao như kỳ vọng về một chuyên gia chuyên môn cao cấp.

Chương trình Tích hợp Đào tạo và Phát triển Chuyên gia IT Ứng dụng

Một trong những mục tiêu sáng lập của KCGI là đào tạo các chuyên gia IT ứng dụng. Để đạt mục tiêu này, KCGI thiết lập chương trình đào tạo tích hợp, kết hợp một loạt các mô hình đào tạo để phục vụ mục tiêu học tập đa dạng của học viên với các đồ án và hoạt động hướng đến học viên.

■ Nắm bắt Chuyên môn

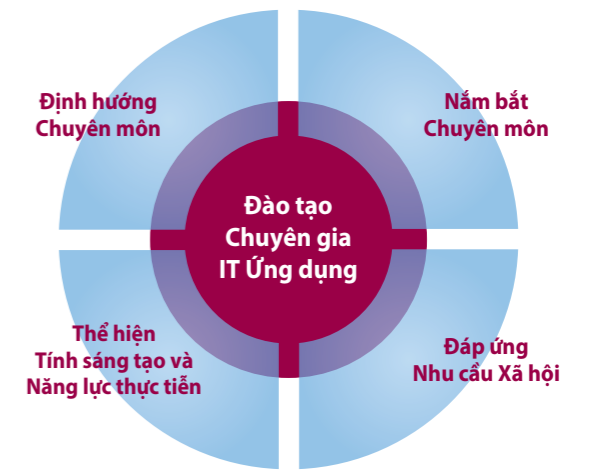
Đối với một chuyên gia IT ứng dụng, sẽ không thực tế nếu kỳ vọng nắm bắt được toàn bộ phạm vi kiến thức rộng lớn về IT. Chính vì vậy, nhà trường chuẩn bị một số nhóm môn học cho từng lĩnh vực chuyên môn cụ thể trong đó giúp học viên hiểu và nắm rõ hơn các kiến thức chuyên môn từ cơ bản đến các ứng dụng trong thực tiễn, nhằm làm tăng cao tính chuyên môn trong từng lĩnh vực.

■ Đáp ứng Nhu cầu Xã hội

Hầu hết trong các ngành công nghiệp hiện nay, nhu cầu về IT ứng dụng nhằm nâng cao hiệu quả, thu thập kiến thức hay ứng dụng ICT để giải quyết vấn đề ngày càng gia tăng. Để đáp ứng nhu cầu đó, KCGI chuẩn bị các nhóm môn học ngành nghề nhằm mục đích giúp học viên có thể tìm hiểu về ví dụ cụ thể và các vấn đề liên quan tới ứng dụng thực tiễn của ICT trong các ngành nghề.

■ Thể hiện Tính sáng tạo và Năng lực thực tiễn

Một chuyên gia IT ứng dụng phải có khả năng áp dụng các kiến thức có được trong từng môn học vào sử dụng thực tế và giải pháp để giải quyết các vấn đề thực tế. Họ phải có khả năng lập kế hoạch và thiết kế một loạt các hành động bằng sáng kiến riêng của mình và từ những giải pháp này có thể đem lại lợi ích cho người khác. Để hỗ trợ và thúc đẩy học viên lĩnh hội được những nền tảng cơ bản đó, học viên tại KCGI sẽ phải làm Đồ án Thạc sĩ theo đề tài được yêu cầu khác nhau cũng như các Đồ án nghiên cứu / Nghiên cứu độc lập và dưới sự hướng dẫn của người hướng dẫn đồ án (giáo viên phụ trách).



■ Định hướng Chuyên môn

Các chuyên gia IT ứng dụng được kỳ vọng sẽ làm tròn vai trò của mình là những chuyên gia được đào tạo với trình độ cao có khả năng giải quyết các vấn đề thực tế và đưa ra các giải pháp thiết thực theo ngành thực tế. Đến cuối khóa, KCGI khuyến khích học viên nộp đơn xin thực tập. Thực tập tạo cơ hội trải nghiệm thực hành, từ đó nâng cao trình độ kỹ thuật và kỹ năng giải quyết vấn đề của học viên.

Việc lựa chọn một mô hình hướng dẫn và phân công đồ án hay tương tự không áp dụng thống nhất cho tất cả các học viên. Thay vào đó, học viên có thể kết hợp nhiều lựa chọn khác nhau theo sở thích và đam mê và độ chuyên sâu trong chương trình học tập của mình. KCGI thiết kế chương trình đào tạo tôn trọng sự tự do của học viên để theo đuổi các khóa đào tạo mà họ đã chọn, đồng thời đảm bảo để họ tìm hiểu kiến thức và kỹ thuật cần thiết và phù hợp với một chuyên gia IT ứng dụng.



Cấu tạo chương trình đào tạo của KCGI

KCGI xây dựng chương trình đào tạo gồm các kiến thức công nghệ cơ bản trong lĩnh vực ICT và các kiến thức cơ bản. Nhóm môn học bắt buộc bao gồm các môn học giảng dạy về những kỹ năng cơ bản cần thiết cho các doanh nhân và năng lực ứng dụng trong các lĩnh vực chuyên môn. Nhóm môn học theo lĩnh vực chuyên môn là các môn học có nội dung đa dạng về một lĩnh vực chuyên môn cụ thể. Nhóm môn học theo ngành nghề gồm có các

môn học liên quan đến các lĩnh vực chuyên ngành có yêu cầu cao. Tuy nhiên, nhằm đáp ứng với sự phát triển của lĩnh vực ICT, ngoài các phương pháp đào tạo sẵn có cũng có một số trường hợp học viên phải học theo chương trình đào tạo khác so với thông thường. Vì vậy, ngoài những môn học bắt buộc ra thì học viên có thể trao đổi với giáo viên và chọn các môn học phù hợp với mục tiêu học tập của mình, được gọi là chương trình học Tự thiết kế (Bespoke).

Đăng ký

Các môn học bắt buộc

- Truyền thông Chuyên nghiệp trong Lĩnh vực ICT
- Lý thuyết Lãnh đạo
- Hướng dẫn Cơ bản Thực hiện Đồ án

Nhóm môn học lĩnh vực chuyên môn

- ERP
- Phân tích Dữ liệu Kinh doanh
- Khởi nghiệp Toàn cầu
- Phát triển Hệ thống Web
- Quản trị Mạng
- IT Manga và Anime
- IT Du lịch
- Trí tuệ nhân tạo (AI)

Chọn một trong các lĩnh vực chuyên môn ở trên

Nhóm môn học theo ngành nghề

- Công nghệ Tài chính (Fintech)
- Hàng hải
- Marketing Nội dung
- Nông nghiệp
- Sức khỏe và Y tế
- Giáo dục

Nhóm môn học tự chọn chung

Chương trình học Tự thiết kế (Bespoke)

Tùy theo mục tiêu học, học viên lựa chọn các môn học ngoài các môn học bắt buộc phù hợp với mục tiêu học tập của cá nhân.

hoặc

Đồ án Thạc sĩ

Thạc sĩ Khoa học về Công nghệ Thông tin (Chuyên ngành)

♦ Các môn học bắt buộc

KCGI chấp nhận học viên từ nhiều nền tảng khác nhau, bất kể chuyên ngành đại học. Mở rộng như vậy là một cách để chúng tôi thực hiện sứ mệnh của mình với xã hội trong việc tạo ra cơ hội nghề nghiệp đầy thử thách cho càng nhiều người càng tốt. Theo đó, các môn học bắt buộc tại KCGI truyền đạt những kỹ năng cốt lõi về giao tiếp hiệu quả và hợp lý cần thiết cho một chuyên gia chuyên môn cao cấp, bất kể lĩnh vực chuyên môn của mỗi học viên.

- Bắt buộc**
- Truyền thông Chuyên nghiệp trong Lĩnh vực ICT
 - Lý thuyết Lãnh đạo
 - Hướng dẫn Cơ bản Thực hiện Đồ án

♦ Đồ án nghiên cứu / Nghiên cứu độc lập

Đồ án nghiên cứu / Nghiên cứu độc lập là chế độ giúp học viên có thể thực hiện nghiên cứu tự chủ độc lập dưới sự hướng dẫn của giáo sư. Kết quả nghiên cứu sẽ cần được tổng hợp báo cáo nghiên cứu, sau đó tiến hành thuyết trình báo cáo và nếu kết quả đó đạt yêu cầu nhất định thì sẽ được công nhận số tín chỉ tương ứng. Một số loại Đồ án Thạc sĩ có thể được kết hợp với Đồ án nghiên cứu hoặc Nghiên cứu độc lập.

♦ Lựa chọn đăng ký môn học

Sau khi thảo luận với giáo viên hướng dẫn học tập, học viên sẽ lựa chọn từ nhóm môn học theo Lĩnh vực chuyên môn, nhóm môn học theo Ngành nghề và nhóm môn học Tự chọn chung mà học viên sẽ học trong mỗi học kỳ để lập kế hoạch học tập cá nhân của riêng học viên.

Trong các nhóm môn học này được chia thành từ các môn học cơ bản không có yêu cầu cần có điều kiện tiên quyết về kiến thức cho tới các môn học đòi hỏi phải có kiến thức nền tảng trước. Và để giúp đảm bảo rằng học viên có thể hoàn thành chương trình học tập tốt nhất, trường có đưa ra lộ trình hoàn thành (mô hình đăng ký đề xuất) để học viên có thể đăng ký theo. Mặt khác, trường cũng đặt ra giới hạn về số lượng tín chỉ mà học viên có thể đăng ký học trong một học kỳ, nhằm đảm bảo học viên có đủ thời gian dành cho tự học cũng như có thể lập kế hoạch học tập phù hợp cho bản thân.

♦ Thực tập

KCGI có chế độ thực tập cho phép học viên tại KCGI có trải nghiệm làm việc trong một khoảng thời gian nhất định tại một doanh nghiệp hoặc tổ chức có liên quan đến lĩnh vực học tập của học viên. Chế độ này sẽ giúp học viên có thể ứng dụng các kiến thức chuyên môn và kỹ năng giao tiếp học được tại KCGI vào môi trường làm việc thực tế, qua đó tự học hỏi các phương pháp áp dụng phù hợp. Để tham gia chế độ này cần đăng ký trước, sau khi hoàn thành sẽ phải nộp báo cáo thực tập và tiến hành thuyết trình, nếu đạt yêu cầu có thể được công nhận số tín chỉ tương ứng.

Đồ án Thạc sĩ

KCGI có đội ngũ giáo viên có kinh nghiệm giảng dạy phong phú tại các đại học hàng đầu ở Nhật Bản như Đại học Kyoto và có nhiều giáo viên quốc tế đang hoạt động tích cực trên các lĩnh vực tiên phong của thế giới. Học viên KCGI khi làm Đồ án Thạc sĩ sẽ được nhận sự hướng dẫn chỉ đạo trực tiếp từ đội ngũ giáo viên trên.

♦ Khái quát

Đồ án Thạc sĩ tại KCGI là môn bắt buộc, tập trung vào các ứng dụng và công nghệ mang tính thực tiễn được sử dụng trong CNTT, với mục tiêu giúp cho học viên biết cách đặt ra, phân tích và giải quyết các vấn đề dựa trên nhận thức vấn đề của chính học viên. So với đồ án cấp bằng Thạc sĩ của trường đại học truyền thống chủ yếu tập trung vào nghiên cứu, Đồ án Thạc sĩ của KCGI sẽ tạo cơ hội cho học viên cải thiện cuộc sống cho xã hội hoặc cá nhân theo một cách nào đó thông qua việc sử dụng các công cụ, khung ứng dụng hiện có, v.v. và cung cấp những phát hiện mới.

♦ Mục đích

Khi làm Đồ án Thạc sĩ của KCGI, học viên sẽ phân tích vấn đề và trình bày các giải pháp bằng cách tập trung vào các công cụ cụ thể (bao gồm nền tảng, phần mềm, dịch vụ, khung ứng dụng và mô hình kinh doanh), dựa trên kiến thức chuyên môn trong lĩnh vực và ngành nghề mà học viên đã tích lũy trong quá trình học.

♦ Phương pháp Thực hiện

Về Đồ án Thạc sĩ, học viên sẽ cần chủ động tự tiến hành làm dưới sự hướng dẫn chỉ đạo của Nhà bảo trợ đồ án (giáo viên phụ trách Đồ án Thạc sĩ). Các bước cụ thể cần làm trong mỗi học kỳ như dưới đây. KCGI áp dụng cách tiếp cận linh hoạt theo mô hình của Đại học Columbia, trường đứng đầu thế giới trong lĩnh vực giáo dục. Tùy theo thời gian và nội dung học tập, mỗi học viên sẽ lựa chọn một trong bốn loại hình sau: 1) Báo cáo Thạc sĩ 2) Đồ án Thạc sĩ 3) Đồ án Thạc sĩ Danh dự 4) Luận văn Thạc sĩ Danh dự.

Cách thức tiến hành Đồ án Thạc sĩ (tổng quan)

Học kỳ 2

Học viên chọn đăng ký môn "Hướng dẫn Cơ bản Thực hiện Đồ án" (là môn học bắt buộc), để học tổng quan về cách cấu tạo của một đồ án và phương thức thực hiện.

Để thực hiện Đồ án Thạc sĩ học viên cần phải nộp bản tóm tắt kế hoạch nghiên cứu.

Học kỳ 3~4

Học viên báo cáo thường xuyên cho Nhà bảo trợ đồ án của mình về tiến trình và kết quả của đồ án. Sau cùng, học viên phải nộp Báo cáo Đồ án Thạc sĩ, tiến hành thuyết trình và bảo vệ trước hội đồng.



Studio e-Learning



Giảng đường lớn



Giảng đường

Xây dựng Chương trình Đào tạo của Bạn

Để hoàn thành chương trình và nhận được bằng Thạc sĩ Công nghệ Thông tin (Chuyên ngành), học viên phải tích lũy đủ số tín chỉ quy định và hoàn thành Đồ án Thạc sĩ.

Chương trình đào tạo tại KCGI được chia thành 3 Nhóm môn học khác nhau gồm: nhóm theo lĩnh vực chuyên môn, nhóm theo ngành nghề và nhóm tự chọn chung. Trong số các môn học liên quan

đến kinh doanh trực tuyến, KCGI chọn các môn học thu hút được nhiều chú ý trong ngành và có nhu cầu kiến thức và kỹ năng cao. Sau đó chúng tôi tập hợp các môn học này vào chương trình đào tạo, giúp học viên tập trung học tập một cách hiệu quả. Để học viên được tự do học theo cách riêng, thiết kế chương trình đào tạo cho phép lựa chọn các môn học không liên quan đến lĩnh vực cụ thể của họ.

Nhóm môn học lĩnh vực chuyên môn	Học viên chọn một lĩnh vực chuyên môn cụ thể, trong phạm vi rộng lớn của kiến thức liên quan đến IT và làm giàu kiến thức chuyên sâu cho mình trong phạm vi đó. Để hỗ trợ học viên nắm bắt kiến thức chuyên môn và mở rộng hiệu quả, các môn học được phân nhóm theo nhiều lĩnh vực khác nhau.
ERP	Học viên được học về hệ thống hoạch định nguồn lực doanh nghiệp (ERP) mà các công ty sử dụng để quản lý thông tin về con người, hàng hóa và tiền bạc, và hỗ trợ việc ra quyết định kinh doanh.
Phân tích Dữ liệu Kinh doanh	Học viên học cách phân tích thông tin được tích lũy trong đám mây và trong cơ sở dữ liệu và sử dụng các phân tích của mình để hỗ trợ việc ra quyết định hiệu quả.
Khởi nghiệp Toàn cầu	Chương trình đào tạo này đào tạo kiến thức và kỹ năng cần thiết để thành công trong vai trò là một doanh nhân trong lĩnh vực IT, bao gồm tư duy kinh doanh, lãnh đạo, phương pháp phân tích và sử dụng dữ liệu.
Phát triển Hệ thống Web	Học viên trong chương trình này được tìm hiểu cách thức lập kế hoạch và thiết kế trang web kết nối với các tài nguyên như cơ sở dữ liệu và dịch vụ đám mây, cũng như cách tạo ứng dụng trên web cho máy tính cá nhân và điện thoại thông minh.
Quản trị Mạng	Học viên của chuyên ngành này sẽ được học cách xây dựng cấu hình mạng, nghiên cứu điện toán đám mây, quản lý bảo mật và học cách phát triển và áp dụng với nhiều loại hệ thống máy khách, máy chủ khác nhau tùy theo mục đích.
IT Manga và Anime	Chương trình này đào tạo học viên cách sử dụng các công cụ kỹ thuật số để lên kế hoạch và sản xuất nội dung hoạt hình và nội dung trực quan khác, cũng như cách kết hợp nội dung đó vào công việc kinh doanh của mình.
IT Du lịch	Với chuyên môn này, học viên sẽ tìm hiểu về các ứng dụng ICT trong du lịch, triển khai IT trong kinh doanh du lịch, quản lý thông tin lưu trú và tour du lịch, lập kế hoạch và thiết kế nội dung du lịch.
Trí tuệ Nhân tạo	Học viên theo học môn học này sẽ học về lý thuyết cơ bản và ứng dụng của trí tuệ nhân tạo (AI) cũng như các công nghệ liên quan, được đúc kết từ các nghiên cứu tình huống ở thế giới thực trong các lĩnh vực đa dạng. Người tham gia chương trình học cũng sẽ thành thạo các phần mềm liên quan đến AI và học được cách sử dụng và ứng dụng những phần mềm đó trong nhiều lĩnh vực AI khác nhau.
Nhóm môn học theo ngành nghề	Các môn học này tập trung vào những ứng dụng thực tế của kiến thức và công nghệ chuyên môn trong các ngành cụ thể. Đây là các môn học chuyên dành cho từng ngành nghề. Các bài giảng được xây dựng bởi những giảng viên xuất sắc hoạt động trên tuyến đầu của mỗi ngành. Nội dung của các môn học sẽ luôn được cập nhật liên tục và phù hợp để phản ánh các xu hướng mới nhất của từng ngành nghề.
Công nghệ Tài chính (Fintech)	Học viên sẽ học về ứng dụng ICT trong lĩnh vực tài chính. Các môn học này giúp khám phá hoạt động cốt lõi của ngân hàng cũng như hiện trạng tiền điện tử, tiền ảo và các công nghệ tài chính khác.
Nông nghiệp	Học viên được học về những ứng dụng ICT trong nông nghiệp. Các chủ đề gồm có sử dụng IT để kiểm soát môi trường canh tác (như ở các nhà máy cây xanh) và cải tiến trong hoạt động phân phối sản phẩm.
Hàng hải	Chương trình đào tạo này liên quan đến việc ứng dụng ICT trong ngành đóng tàu và vận tải biển. Học viên tìm hiểu về điều khiển tàu và kiểm soát môi trường nuôi trồng hải sản.
Sức khỏe và Y tế	Học viên sẽ học về ứng dụng của ICT trong y học. Các chủ đề gồm có quản lý dữ liệu trong hồ sơ y tế điện tử và hỗ trợ chẩn đoán bằng cách sử dụng trí tuệ nhân tạo (AI) và trực quan hóa dữ liệu.
Marketing Nội dung	Học viên được học các ứng dụng ICT về manga, anime, video, âm nhạc và các phương tiện khác. Trong đó có các chủ đề số hoá quy trình sản xuất, quản lý quyền sở hữu trí tuệ và chiến lược quảng cáo.
Giáo dục	Học viên sẽ học về ứng dụng của ICT trong Giáo dục. Nội dung các môn học gồm thiết kế và sản xuất nội dung học trực tuyến, các hệ thống truyền thông và nhiều nội dung khác.
Nhóm môn học tự chọn chung	Không phân biệt lĩnh vực chuyên môn hay ngành nghề, nhóm môn học tự chọn chung gồm các môn học giúp học viên học về những xu hướng công nghệ, ứng dụng cụ thể của ICT và những kỹ năng cơ bản trong kinh doanh và giao tiếp mà một học viên cần phải biết. Với sự kết hợp các môn học với nhau trên nhiều quan điểm và IT kinh doanh từ cơ bản đến ứng dụng giúp có cái nhìn sâu rộng hơn.
Truyền thông	Học viên học các môn học này sẽ học cách truyền thông giao tiếp hợp lý và rõ ràng trong lĩnh vực ICT và kinh doanh, phát triển các kỹ năng đối thoại, tự thể hiện, v.v.
Quản lý	Học viên có được khả năng tư duy trong quản lý và năng lực ứng dụng các phương pháp tiếp cận thiết yếu trong môi trường doanh nghiệp.
Sản xuất	Từ các nghiên cứu tình huống chi tiết của các môn học này, có thể tìm thấy nỗ lực cải tiến chất lượng và các khung ứng dụng để thúc đẩy đổi mới trong sản xuất.
Ứng dụng Tiên tiến và Xu hướng Công nghệ trong IT	Học viên học các môn học này sẽ nghiên cứu các trường hợp ứng dụng ICT tiên tiến và nghiên cứu tình huống chi tiết về xu hướng công nghệ.

Nhóm môn học theo Lĩnh vực chuyên môn

Lĩnh vực chuyên môn là chỉ một nhóm các môn học được lựa chọn, được xây dựng với mục tiêu giúp học viên học hỏi kiến thức chuyên môn và mở rộng, hướng tới nhiều lĩnh vực nhất định trong phạm vi liên quan của IT. Theo đó, dựa trên các chuyên môn được coi trọng trong IT, KCGI đã phân loại thành 8 nhóm lĩnh vực chuyên môn riêng trong đó bao gồm tập hợp các môn học được thiết kế phù hợp theo mục đích học của học viên.

ERP (Enterprise Resource Planning)

► Vui lòng tham khảo chương trình đăng ký đối với Lĩnh vực chuyên môn ở trang 33.

Hoạch định nguồn lực doanh nghiệp (ERP) là một phương pháp tiếp cận để quản lý toàn diện tất cả các nguồn lực của công ty - Con người - Hàng hóa - Tiền tệ - Thông tin - sử dụng IT. Hiểu được hệ thống hoạch định tài nguyên doanh nghiệp (hệ thống ERP) có thể nhận thấy phương pháp tiếp cận này là bước đầu tiên của việc triển khai hệ thống ERP, nhờ đó có thể cải thiện quy trình kinh doanh của công ty.

Đối với lĩnh vực chuyên môn này, bằng việc sử dụng phần

mềm hệ thống ERP (phiên bản dành cho đào tạo) của công ty SAP, học viên sẽ được học thực tế về cấu trúc nghiệp vụ, quản lý tài chính và xử lý lưu thông hàng hóa trong doanh nghiệp. Học viên cũng tiến hành khảo sát nghiên cứu tình huống về phân tích vấn đề và triển khai ERP tại một số công ty. Ngoài ra, học viên tiến hành nghiên cứu về kết nối ERP với cơ sở hạ tầng mới nhất của doanh nghiệp, chẳng hạn như cơ sở dữ liệu trong bộ nhớ và IoT.

Con đường sự nghiệp mục tiêu

- Chuyên gia tư vấn triển khai ERP
- Kỹ sư tùy biến ERP
- Kỹ sư phát triển tiện ích ERP

Thông điệp từ giáo viên hướng dẫn làm Đồ án thạc sĩ

Giáo sư Li Yi

Trong thời đại mà sự cạnh tranh giữa các doanh nghiệp trở nên quyết liệt hơn bao giờ hết, có nhiều công ty đang triển khai các gói tích hợp ERP để cải thiện hoạt động kinh doanh của họ. Khi có nhiều công ty doanh nghiệp, nhiều ngành nghề khác nhau cùng triển khai hệ thống ERP làm hệ thống cốt lõi để tích hợp doanh nghiệp, thì nhu cầu về chuyên gia tư vấn ERP có kỹ năng phân tích các đặc điểm của từng loại hình kinh doanh và triển khai các hệ thống đáp ứng nhu cầu cho từng hoạt động của doanh nghiệp theo đó cũng tăng lên.

Tại KCGI học viên ngoài việc được trang bị những kiến thức về quản lý, kế toán và được các kỹ năng IT cơ bản như lập trình, thì còn được học về cách tùy chỉnh hệ thống ERP về quản lý tồn kho, sản xuất, phân phối, bán hàng, kế toán và quản lý nhân sự. Trong Đồ án thạc sĩ, học viên tiến hành nghiên cứu về việc triển khai ERP dành riêng cho ngành cụ thể và đề xuất các giải pháp giải quyết vấn đề quản lý nhằm cải thiện quy trình kinh doanh. Không chỉ mỗi tùy chỉnh hệ thống ERP mà còn có thể phát triển các chương trình bổ sung và hệ thống bên ngoài khi cần thiết.

Cùng với sự toàn cầu hóa, nhu cầu tuyển dụng về các chuyên gia tư vấn ERP quốc tế sẽ ngày càng tăng lên. KCGI đào tạo các chuyên gia tư vấn ERP quốc tế toàn cầu, những người có thể đáp ứng nhu cầu của thời đại bằng cả tiếng Nhật và tiếng Anh. Ngoài việc tùy chỉnh hệ thống ERP tiếng Anh/tiếng Nhật, chúng tôi còn tiến đến nghiên cứu về sự đáp ứng nhu cầu cho hệ thống ERP tuân thủ theo IFRS (các tiêu chuẩn báo cáo tài chính quốc tế). Chúng tôi cũng tiến hành nghiên cứu triển khai hệ thống ERP dành riêng cho mỗi quốc gia đồng thời cũng khảo sát phương thức kế toán và tập quán kinh doanh của nhiều quốc gia khác nhau. Có nhiều học viên của KCGI đang cố gắng để hướng tới thực hiện ước mơ trở thành chuyên gia tư vấn ERP cho các công ty tư vấn toàn cầu.



Con đường trở thành Chuyên gia tư vấn ERP

Trong chương trình thạc sĩ của KCGI, học viên có thể chuẩn bị học và thi lấy chứng chỉ chuyên gia tư vấn SAP bằng việc tiến hành đăng ký các môn học chính của lĩnh vực chuyên môn này theo trình tự dưới đây. Và với các môn học này, cho dù không lựa chọn chuyên môn về ERP cũng có thể đăng ký học được.

Học kỳ 1

Học về hệ thống thông tin kinh doanh cơ bản.

- Hệ thống Thông tin Doanh nghiệp
- Tích hợp Hệ thống và Kinh doanh Điện tử

Học kỳ 2

Các môn học chuẩn bị cho kỳ thi cấp chứng chỉ Chuyên gia tư vấn SAP

- Phát triển Hệ thống Kế toán Tài chính 1, 2
- Phát triển Hệ thống Phân phối và Bán hàng 1, 2
- Phát triển Hệ thống Kiểm soát Sản xuất

Học kỳ 3 và các học kỳ tiếp theo

Nghiên cứu thực tế về Phát triển và Triển khai hệ thống ERP

- Đồ án mô phỏng triển khai ERP
- Thực tập
- Phát triển lập trình Add-on



Phân tích Dữ liệu Kinh doanh

► Vui lòng tham khảo chương trình đăng ký đối với Lĩnh vực chuyên môn ở trang 33.

Phân tích (còn gọi là Giải tích) dữ liệu kinh doanh/ngành nghề là phương pháp đang ngày càng nhận được quan tâm từ nhiều ngành nghề trong những năm gần đây. Mục đích chính là kết hợp sử dụng Big Data trong doanh nghiệp, phân tích dữ liệu trong doanh nghiệp để cho phép đưa ra các quyết định có tính hiệu quả cần thiết giúp phát triển công việc kinh doanh.

Ở lĩnh vực chuyên môn này, mục đích giúp học viên hiểu rõ hơn về cách thức đưa ra các giải pháp nhằm xử lý những vấn đề khó khăn khác nhau và đối mặt với việc quản lý dữ liệu ngày càng

phức tạp trong doanh nghiệp. Học viên tìm hiểu phương pháp phân tích và xử lý dữ liệu và sử dụng các phân tích đó để giải quyết tận gốc rễ các vấn đề của doanh nghiệp. Học viên cũng được nghiên cứu các khái niệm quan trọng như quản lý quan hệ khách hàng chiến lược (CRM), dựa trên việc nắm bắt các phương pháp phân tích marketing và thống kê; và quản lý chuỗi cung ứng (SCM), được sử dụng để quản lý các mô hình kinh doanh liên quan đến cơ sở hạ tầng logistics và thu mua.

Con đường sự nghiệp mục tiêu

- Chuyên gia phân tích thực hiện khai thác dữ liệu (trích xuất và sử dụng tài nguyên thông tin), phân tích thị trường, v.v.
- CEO có thể đưa ra quyết định, chẳng hạn như đề xuất và thúc đẩy chiến lược của công ty, dựa trên dữ liệu
- Chuyên gia tư vấn có thể đưa ra tư vấn và hướng dẫn về lập kế hoạch sản phẩm
- Quản lý CRM xây dựng mô hình mô tả hành vi của người tiêu dùng và phát triển các chiến lược và dự báo

Thông điệp từ giáo viên hướng dẫn làm Đồ án thực sĩ

Giáo sư Ko Hong Seung

Các Đồ án Thực sĩ mà tôi hướng dẫn chủ yếu tập trung vào chiến lược marketing B2C ("marketing trực tuyến") giúp vận hành hiệu quả việc kinh doanh trực tuyến trên mạng Internet. Song song với việc tích lũy kinh nghiệm hiểu biết về ICT nền tảng của marketing trực tuyến, tôi cũng tiến hành phân tích chiến lược kinh doanh bằng việc sử dụng các biện pháp phân tích Cohort và phân tích AHP đối với kết quả nghiên cứu về hành vi mua của khách hàng trực tuyến, từ đó tìm biện pháp gia tăng doanh thu và lợi nhuận trong kinh doanh trực tuyến.

Ngoài ra, mỗi năm một lần một số học viên ưu tú nhất của lớp mà tôi đang phụ trách hướng dẫn Đồ án thực sĩ sẽ được cử đi tham dự các buổi thuyết trình bằng tiếng Anh tại các hội thảo về học thuật quốc tế tổ chức tại Mỹ hoặc Châu Âu. Các bạn tân học viên có muốn tham gia các tiết học về chiến lược marketing lấy cốt lõi là khách hàng không, và có muốn thử thách bản thân tại buổi thuyết trình bằng tiếng Anh tại hội nghị học thuật quốc tế ở nước ngoài không?



Khởi nghiệp Toàn cầu

► Vui lòng tham khảo chương trình đăng ký đối với Lĩnh vực chuyên môn ở trang 33.

Nhà khởi nghiệp toàn cầu triển khai, phát triển và quản lý các việc kinh doanh mạo hiểm của mình và của doanh nghiệp khác và áp dụng chuyên môn của mình để hỗ trợ sự phát triển của các doanh nghiệp trong các ngành khác. Mục đích của Lĩnh vực chuyên môn này là đào tạo cho học viên có được tư duy kinh doanh và

lãnh đạo, đồng thời cung cấp kiến thức và kỹ năng cần thiết để tạo dựng một doanh nghiệp trong lĩnh vực kinh doanh toàn cầu. Trong khi tập trung vào lĩnh vực thương mại toàn cầu, bao gồm cả kinh doanh trực tuyến, học viên đồng thời nghiên cứu các khái niệm cơ bản về tài chính, marketing và quản lý.

Con đường sự nghiệp mục tiêu

- Chuyên gia tư vấn quản lý
- Quản lý doanh nghiệp
- Trợ lý hỗ trợ cho các nhà phân tích doanh nghiệp và nhà đầu tư mạo hiểm
- Nhà sản xuất phát triển kinh doanh trong doanh nghiệp

Thông điệp từ giáo viên hướng dẫn làm Đồ án thực sĩ

Phó giáo sư Onishi Kengo

KCGI tích cực tuyển dụng các giáo sư hướng dẫn có kinh nghiệm là các doanh nhân và nhà khởi nghiệp. Dưới sự điều dắt hướng dẫn của họ, kể từ khi thành lập KCGI đã đào tạo ra nhiều nhà khởi nghiệp. Là một trường đào tạo sau đại học chuyên nghiệp, nhà trường còn đưa ra các chương trình đào tạo đặc trưng chỉ có ở KCGI hướng đến việc phát triển các nhà khởi nghiệp, giảng dạy marketing dựa trên ICT, quản lý khách hàng và kiến thức về công việc quản lý mà nhà khởi nghiệp cần có.

Dựa trên cơ sở những kết quả này, KCGI đã được chỉ định là Cơ quan Hợp tác Giáo dục về Thiết lập, Kiểm tra, Đánh giá trong việc xây dựng Chương trình đào tạo mẫu dành cho khởi nghiệp IT và là nơi đào tạo các nhà khởi nghiệp IT ở bậc đại học do Trung tâm khai phá nguồn lực thuộc Hiệp hội xúc tiến xử lý thông tin (IPA) triển khai. KCGI hiện đang tập trung kết hợp với các trường đại học khác để xây dựng chương trình đào tạo mới về đào tạo các nhà khởi nghiệp.

Nếu bạn có đủ năng lực kỹ thuật về ICT, đồng thời có khả năng xây dựng báo cáo thuyết phục thì việc có thể giành được khoản vốn hỗ trợ khởi nghiệp từ các tổ chức chức là hoàn toàn có khả năng.



Phát triển Hệ thống Web

► Vui lòng tham khảo chương trình đăng ký đối với Lĩnh vực chuyên môn ở trang 34.

Phát triển Hệ thống Web theo nguyên tắc vừa xây dựng trang web trên mạng nội bộ của công ty, giữ lại nội dung để sử dụng trong nội bộ công ty và vừa xây dựng trang web trên Internet, công khai sử dụng trên mạng. Thông thường, các nhà phát triển hệ thống Web sẽ sử dụng các ngôn ngữ lập trình và HTML5 để xây dựng

một website, nhưng trong đó đồng thời sẽ bao gồm cả hệ thống quản lý nội dung web CMS. Trong lĩnh vực chuyên môn này, học viên ngoài việc được học cách lập trình và mã hóa hệ thống Web sẽ còn được trang bị kiến thức căn bản về mạng kết nối.

Con đường sự nghiệp mục tiêu

- Nhân viên thiết kế / lập trình viên của các trang web tiện lợi và hữu ích
- Nhà sản xuất tham gia triển khai các trang web mới và hỗ trợ, cải tiến các trang web hiện có
- Nhà quản lý trang web hỗ trợ và thúc đẩy các ưu điểm trong trang web của công ty mình
- Kỹ sư có thể tích hợp các dịch vụ web hiện có với dịch vụ đám mây để xây dựng ứng dụng

Thông điệp từ giáo viên hướng dẫn làm Đồ án thực sĩ

Phó giáo sư Nakaguchi Takao

Phát triển Hệ thống Web là một lĩnh vực cùng tồn tại cả các công nghệ tạo ra các sản phẩm hiện hữu và cả các công nghệ cho phép tạo ra các dịch vụ mới chưa được biết đến. Không chỉ các hệ thống Web thường thấy được hiển thị trên màn hình nghiệp vụ tại các doanh nghiệp, công việc này cũng có thể tạo ra các web-app AR có thể xem được trên các thiết bị di động hiện đại. Đó có thể là một hệ thống đóng vai trò thu thập thông tin từ các thiết bị IoT như máy cảm biến hay camera, hay có thể là hệ thống có sự tích hợp cả AI trong việc nhận diện hình ảnh hay để phát hiện cảnh báo. Việc phát triển hệ thống trong những năm gần đây chủ yếu thực hiện bằng cách sử dụng các công nghệ Web, ngoài ra cũng có các hệ thống dùng ngôn ngữ lập trình hoặc cơ sở dữ liệu.

Đứng trước hàng loạt các công nghệ đa dạng như thế, việc quan trọng nhất khi phát triển hệ thống là phải định nghĩa rõ được mục đích sử dụng của hệ thống là gì. Cụ thể hơn, hệ thống đó được ứng dụng trong lĩnh vực gì, nhằm để giải quyết vấn đề ra sao, và cách thức giải quyết là thế nào, để từ đó mới để xuất được các hệ thống phù hợp. Sau khi đã xác định rõ mục đích sẽ tiến hành xây dựng hệ thống, đưa vào sử dụng và tiếp thu các ý kiến phản hồi. Thông qua việc hoàn thiện Đồ án thực sĩ, sẽ giúp trang bị các kỹ năng trong xây dựng và phát triển hệ thống phục vụ cho các doanh nghiệp, trong tương lai sẽ trở thành các kỹ sư chuyên gia trong công nghệ web.



Quản trị Mạng

► Vui lòng tham khảo chương trình đăng ký đối với Lĩnh vực chuyên môn ở trang 34.

Dịch vụ mạng là yếu tố quan trọng của hệ thống thông tin ngày nay. Nhân viên quản trị mạng xây dựng mạng lưới máy tính và hệ thống máy chủ, giải quyết các sự cố, quản lý, hỗ trợ mạng và hệ thống này. Khi sự cố xảy ra trên mạng, nhân viên quản trị mạng

giải quyết sự cố, khôi phục và duy trì dữ liệu trên mạng. Lĩnh vực chuyên môn này sẽ trang bị kiến thức về vận hành hệ thống mạng và bảo mật thông tin.

Con đường sự nghiệp mục tiêu

- Kỹ sư bảo trì/vận hành cho các dịch vụ Internet của công ty
- Người quản lý an ninh cho mạng nội bộ của công ty và các hệ thống kinh doanh then chốt
- Người quản lý xây dựng và vận hành các môi trường máy chủ khác nhau (Web, cơ sở dữ liệu, video, v.v.)
- Chuyên gia Tư vấn tích hợp và hỗ trợ một loạt các mạng, bao gồm dịch vụ đám mây và thiết bị IoT
- Kỹ sư phát triển và vận hành phần mềm máy khách / máy chủ cho hệ thống mạng

Thông điệp từ giáo viên hướng dẫn làm Đồ án thực sĩ

Giáo sư Naito Shozo

Chuyên môn của tôi là bảo mật thông tin và mạng. Trong công việc xây dựng và vận hành hệ thống thông tin thì mạng và bảo mật có tính bổ sung cho nhau giống như hai bánh xe ô-tô. Mạng giúp cho hệ thống thông tin thuận tiện nhưng cũng làm tăng rủi ro bảo mật hệ thống thông tin theo tỷ lệ thuận. Công nghệ mạng và công nghệ bảo mật không ngừng phát triển mỗi ngày giống như thế đang cạnh tranh với nhau.

"Xã hội với mạng kết nối rộng" là từ ngữ thông dụng chỉ việc mọi thứ hiện nay đều là một phần trong một mạng kết nối. Trái với đó, đại diện là công nghệ điện toán đám mây, từ các thiết bị phần cứng và Platform thông qua các phần mềm (ứng dụng) tiến hành thu thập thông tin dữ liệu về một trung tâm dữ liệu chung.

Di nhiên môi trường dịch vụ đó được hình thành nhờ vào một hệ thống bảo mật thông tin chắc chắn. Hiện nay cùng với sự phát triển của mạng thông tin, các nguy cơ về rò rỉ thông tin cá nhân, lây lan virus máy tính, xâm phạm vào server và thay đổi thông tin hiển thị, lừa đảo trực tuyến luôn hiện hữu. Cho dù chúng tồn tại nhưng không phải vì thế mà chúng ta quay ngược lại thời kỳ "cô lập, cách ly", mà cần thiết phải tìm ra giải pháp làm cân bằng được tình trạng đó.

Tôi mong muốn các bạn học viên mới của KCGI sẽ tích cực học hỏi về các công nghệ mạng và bảo mật mới nhất, thông qua việc trang bị đồng thời cả về kiến thức lý thuyết và thực tế. Và tôi cũng mong rằng các bạn sẽ có nhận thức đúng về vai trò của công nghệ thông tin truyền thông trong xã hội cũng như tuân thủ các chuẩn mực đạo đức khi tham gia xây dựng hệ thống.



IT Manga và Anime

► Vui lòng tham khảo chương trình đăng ký đối với Lĩnh vực chuyên môn ở trang 34.

Các ngành công nghiệp sáng tạo nội dung của Nhật Bản, dẫn đầu là truyện tranh manga và phim hoạt hình anime, đang thu hút sự chú ý trên toàn thế giới. Tại KCGI, học viên sẽ được trải nghiệm nhiều tình huống khác nhau mà mình sẽ gặp phải trong các ngành công nghiệp sáng tạo, chẳng hạn như tạo ra mô hình kinh doanh mới dựa trên nghiên cứu về mô hình kinh doanh cũ trong các ngành công nghiệp sáng tạo nội dung, thực hành lập kế hoạch và sản xuất

phim hoạt hình anime. Chương trình đào tạo này mang đến cho học viên cơ hội thực hành tìm kiếm giải pháp cho các vấn đề cá nhân sẽ gặp phải trong quá trình sáng tạo nội dung. Sức mạnh của ICT là không thể thiếu trong các ngành công nghiệp nội dung và sáng tạo, vì thế học viên cũng sẽ học cách làm chủ các công cụ kỹ thuật số. Chương trình đào tạo này cũng phát triển kỹ năng đưa ra giải pháp để áp dụng trong nhiều tình huống khác nhau cho học viên.

Con đường sự nghiệp mục tiêu

- Nhà sản xuất quản lý toàn diện việc lập kế hoạch, sản xuất và quảng cáo nội dung hoạt hình và phim hoạt hình
- Người sáng tạo nội dung có kỹ năng sử dụng cả công cụ sản xuất kỹ thuật số và analog
- Giám đốc có thể sử dụng thành phần và hiệu ứng video để gây tác động phù hợp với mục đích của từng sản phẩm
- Giám đốc marketing có thể lên kế hoạch nội dung theo xu hướng của thị trường hoạt hình và phim hoạt hình, trong giáo dục, giải trí, v.v.



Thông điệp từ giáo viên hướng dẫn làm Đồ án thực sĩ

Giáo sư Ueda Koji



Lĩnh vực chuyên môn của tôi là lập trình, truyền thông đa phương tiện, phát triển chương trình liên quan đến ICT và chuyển giao công nghệ cho các nước đang phát triển. Tôi nghĩ rằng tương lai sẽ cho phép ai cũng có thể tiếp cận các chương trình giáo dục đào tạo tiên tiến nhất thông qua e-Learning một cách đơn giản, hiệu quả bất kể là ở nước phát triển hay chưa phát triển. Khi đó, các phương thức hiển thị dưới dạng hoạt hình chắc chắn sẽ được sử dụng một cách phổ biến và hiệu quả nhất.

Để trở thành người sáng tạo nội dung anime thì đơn giản không chỉ là biết sử dụng công cụ kỹ thuật số để tạo ra sản phẩm, mà còn cần những kiến thức liên quan tới phương thức sản xuất nội dung, chi phí đầu tư và cả mô hình triển khai kinh doanh cần thiết. Ngoài ra, còn cần có sự hiểu biết về văn hóa và tình hình thực tế của các quốc gia để có thể linh hoạt trong việc tạo ra các nội dung hoạt hình. Tôi mong muốn sẽ đào tạo ra những nhà sáng tạo nội dung không chỉ đủ khả năng sáng tác các nội dung với các kỹ năng toàn diện mà còn có thể thông qua ICT để lan tỏa tác phẩm đó ra toàn thế giới.

Trí tuệ Nhân tạo (AI)

► Vui lòng tham khảo chương trình đăng ký đối với Lĩnh vực chuyên môn ở trang 35.

Từ đầu thế kỷ 21, AI đã phát triển nổi trội như một công nghệ cơ bản mang sứ mệnh biến đổi xã hội, khi lý thuyết về Học sâu (Deep Learning) ngày một phát triển vượt bậc, việc thu thập Big Data bằng Internet trở nên dễ dàng hơn, các bộ vi xử lý và hệ thống máy tính khác đã có những bước nhảy vọt về tốc độ và dung lượng bộ nhớ. Phạm vi ứng dụng của AI đang ngày càng mở rộng và hiện đang phục vụ cho các công việc dịch máy, xe tự lái, xử lý thông tin y tế, robot cho những dịch vụ như chăm sóc điều dưỡng, v.v. và thể thao điện tử, cũng như

trong việc đề xuất chiến lược doanh nghiệp, phương pháp tiếp cận mới đối với quản lý nông nghiệp và các ứng dụng kinh doanh khác. Trong lĩnh vực nghiên cứu chuyên về AI của KCGI, học viên sẽ bắt đầu bằng cách xây dựng cho mình một nền tảng cơ bản về lý thuyết AI và học tập qua các ví dụ thực tế trong những lĩnh vực mà AI được áp dụng. Sau đó, chương trình đào tạo sẽ chuyển sang nghiên cứu một số chương trình phần mềm liên quan, nhằm mục đích đào tạo các học viên trở thành chuyên gia có khả năng sử dụng và ứng dụng công nghệ AI.

Con đường sự nghiệp mục tiêu

- Những người có kỹ năng để phát triển mạnh mẽ trong môi trường xã hội có sự hỗ trợ của AI trong tương lai
- Những người có thể áp dụng và sử dụng AI trong nhiều lĩnh vực



Thông điệp từ giáo sư hướng dẫn làm Đồ án Thực sĩ

Giáo sư Tomita Shinji

Lý thuyết cơ bản của toán học rất quan trọng đối với việc nghiên cứu AI. Thực ra toán học không chỉ là yêu cầu số một mà còn là yêu cầu số hai và số ba. Nhưng thật không may là rất nhiều học viên ngán toán học. Điều đó thực sự rất đáng tiếc, vì loại trái cây ngon lành này đang chờ họ đến hái, nhưng họ sẽ không làm điều đó bởi họ đã không thích nó từ trước khi nếm thử rồi. Một số người tin rằng, vào năm 2045 sẽ xảy ra "điểm kỳ dị", rằng AI sẽ thay thế con người, nhưng tôi không tin vào điều đó. Việc AI sẽ biến đổi xã hội vượt xa những gì mà chúng được công nhận là hoàn toàn khả thi. Đó là lý do tại sao chúng ta phải trang bị cho con người những kỹ năng cần thiết để phát triển mạnh mẽ trong môi trường xã hội có sự hỗ trợ của AI trong tương lai.

Sau khi các bạn học viên đã học và hiểu lý thuyết cơ bản mà mình cần, thì có quên đi lý thuyết cơ bản đó cũng không sao cả. Nhưng trước tiên bạn cần tự mình trải nghiệm công nghệ AI đã.



IT Du lịch

► Vui lòng tham khảo chương trình đăng ký đối với Lĩnh vực chuyên môn ở trang 35.

Kế hoạch xúc tiến du lịch của chính phủ Nhật Bản đã tạo ra những tác động sâu sắc trong những năm gần đây. Số lượng du khách nước ngoài đến Nhật Bản đang tăng lên nhanh chóng, đã đạt mốc cao nhất từ trước đến nay là 31,88 triệu lượt khách trong năm 2019 (nguồn: khảo sát của Tổ chức Du lịch Quốc gia Nhật Bản). Trường có các Campus tại các khu vực thu hút khách du lịch nổi tiếng là Kyoto, Sapporo và Tokyo; và đó cũng là môi trường có nhu cầu về du lịch và chứa đựng nhiều vấn đề liên quan đến du lịch cần tìm cách giải quyết.

Lĩnh vực IT Du lịch, đặc biệt hướng đến việc trao đổi sinh viên, tận dụng những lợi thế này để khám phá các dịch vụ du lịch mới và các mô hình kinh doanh sử dụng IT. KCGI đào tạo ra nguồn nhân lực có khả năng đáp ứng và giải quyết các vấn đề phát sinh từ thực tiễn du lịch như việc cung cấp các thông tin du lịch đa ngôn ngữ và với hình thức đa phương tiện, phân tích và dự báo, số hóa các hành vi của khách du lịch.

Con đường sự nghiệp mục tiêu

- Kỹ sư tham gia lập kế hoạch hệ thống du lịch, phát triển hệ thống và sử dụng Dữ liệu lớn
- Nhà quản lý sở hữu các kỹ năng quản lý dịch vụ du lịch hiệu quả hơn bằng IT



Thông điệp từ giáo viên hướng dẫn làm Đồ án thực sĩ

Giáo sư Li Meihui

Chuyên môn của tôi là về phát triển nhân sự toàn cầu. Trong những năm gần đây, cùng sự phát triển toàn cầu hóa về kinh tế, cùng với việc có nhiều doanh nghiệp nước ngoài đầu tư vào Nhật Bản, thì cũng có nhiều doanh nghiệp Nhật Bản mong muốn chuyển các hoạt động sản xuất kinh doanh ra nước ngoài để khai thác các thị trường đang phát triển. Nhu cầu đối với nhân sự toàn cầu đang bùng nổ tại các doanh nghiệp trên, vì vậy việc đào tạo và đảm bảo nhân sự là nhu cầu cấp thiết. Hiện tại, chính phủ Nhật Bản đang áp dụng chính sách thúc đẩy du lịch với mục tiêu coi ngành du lịch là một trong các ngành chủ chốt của nền kinh tế, khiến cho nhu cầu lao động quản lý trong ngành này đang tăng lên.

Nhưng đồng thời các vấn đề như gây cản trở giao thông, vi phạm ý thức nơi công cộng theo văn hóa Nhật Bản cũng trở nên đáng chú ý hơn do ảnh hưởng đến sự an toàn của cuộc sống tại Nhật Bản. KCGI tọa lạc tại thành phố Kyoto, nơi có nhiều ngôi đền chùa cổ kính vừa là "điểm đến tín ngưỡng" và cũng là "tài nguyên du lịch" chính là một minh họa rõ nét nhất trong việc kế thừa truyền thống sinh hoạt địa phương và nhu cầu phát triển du lịch, là môi trường giúp chúng ta có thể quan sát được một cách trực tiếp sự tương phản đó.

Trong lĩnh vực chuyên môn này sẽ sử dụng phương pháp nghiên cứu thực địa để thảo luận và suy nghĩ biện pháp nhằm giải quyết những vấn đề theo quan điểm phối kết hợp giữa văn hóa và công nghệ. Chúng tôi mong muốn đào tạo ra các chuyên gia IT du lịch có kiến thức, kỹ năng và góc nhìn toàn diện thông qua việc đào tạo thực tế tại chính Kyoto, một trong những thành phố tham quan tuyệt vời trên thế giới.

Trường đào tạo du lịch uy tín nhất ở Milan, Italy

Tọa lạc tại thành phố Milan lịch sử, Đại học Quốc tế về Ngôn ngữ và Truyền thông (IULM) là trường giáo dục du lịch uy tín nhất Italy và là trường đối tác của KCGI. Được thành lập năm 1968, IULM có ba khoa — Du lịch; Mỹ thuật; Ngôn ngữ và Truyền thông — và có số lượng sinh viên khoảng 6.300 sinh viên đại học và sau đại học.

IULM Đại học Quốc tế về
Ngôn ngữ và Truyền thông
<https://www.iulm.com/>



Chương trình hai văn bằng

(Hai năm) **KCGI + IULM** (Một năm)

Chương trình này mở rộng chương trình Thạc sĩ 2 năm thông thường của KCGI lên 3 năm, trong đó năm cuối được hoàn thành với tư cách là học viên trao đổi tại IULM, trường đối tác của KCGI. Sau khi hoàn thành chương trình này, học viên có thể nhận bằng Thạc sĩ từ cả IULM và KCGI. Học viên có thể nhận bằng viết bằng tiếng Nhật hoặc tiếng Anh tại KCGI, và bằng tiếng Anh tại IULM.

Học về du lịch tại những trường hàng đầu trên thế giới, bằng tiếng Anh!

Tương tác với học viên từ Italy và nhiều quốc gia khác trong thời gian học ba năm!

Tốt nghiệp với tấm bằng giúp mở ra con đường nghề nghiệp ở Nhật Bản, Italy và nhiều quốc gia khác!

Bạn còn có thể thực tập tại Nhật Bản, Italy và nhiều quốc gia khác!

Ứng dụng vào các ngành nghề

Được xây dựng bởi các môn học giúp đưa các kiến thức chuyên môn đã học vào ứng dụng tại các ngành nghề cụ thể thông qua các ví dụ thực tế về triển khai ICT. KCGI đã tập trung vào bảy ngành và loại hình kinh doanh dưới đây, đó là những ngành rất mong đợi IT có thể đóng vai trò quan trọng trong việc giải quyết một loạt các vấn đề. Các môn học được chọn lựa và phân nhóm nhằm đào tạo nguồn nhân lực có thể đóng vai trò tích cực và năng động trong từng ngành tương ứng.

Công nghệ Tài chính (Fintech)

Fintech là một thuật ngữ chỉ các dịch vụ IT tài chính mới như thanh toán điện tử và tiền ảo. Ngày nay, fintech là một trong những lĩnh vực thu hút được nhiều quan tâm và theo dõi nhất trong bức tranh toàn cảnh về kinh doanh.

Bên cạnh việc học tập về cơ cấu của bộ máy tài chính và ngân hàng, học viên cũng sẽ được trang bị kiến thức thực tế về thiết kế hệ thống trong ngành công nghệ tài chính. Sử dụng kiến thức này làm khởi điểm, học viên được học hỏi cách kết hợp một loạt các kỹ năng IT, như phát triển ứng dụng Web và điện thoại thông minh, thu thập và phân tích dữ liệu, từ đó đóng vai trò tích cực trong fintech.



Con đường sự nghiệp mục tiêu

- Kỹ sư hệ thống hoặc người hoạch định, được trang bị kiến thức tài chính và kế toán, kiến thức cơ bản về kinh doanh Web
- Chuyên gia phân tích dữ liệu thu thập và phân tích thông tin cá nhân và tài chính của khách hàng
- Kỹ sư ứng dụng áp dụng các công nghệ mới như tiền ảo và API tài chính

Nông nghiệp

Khi dịch vụ đám mây hỗ trợ nông nghiệp và các nhà máy rau xanh được chứng thực, IT có thể được áp dụng để giải quyết các vấn đề trong ngành nông nghiệp Nhật Bản vốn ngày càng gia tăng trong những năm gần đây, chẳng hạn như tình trạng thiếu hụt người kế thừa tại các nông trại và sự giảm khả năng cạnh tranh với hàng nhập khẩu.

Cùng với việc giới thiệu các ví dụ cụ thể về triển khai kết hợp "Nông nghiệp và ICT", các môn học cũng trang bị kiến thức cải tiến trong sản xuất, phân phối và tiêu dùng các sản phẩm nông nghiệp khi ứng dụng ICT. Học viên được học cách thiết kế các hệ thống độc lập về IT nông nghiệp, bao gồm cảm biến môi trường và IoT. Bằng cách kết hợp kiến thức này với kiến thức chuyên môn như phân tích dữ liệu kinh doanh hay phát triển hệ thống web, sẽ đào tạo ra các kỹ sư công nghệ hay các chuyên gia tư vấn áp dụng công nghệ cao trong ngành nông nghiệp.



Con đường sự nghiệp mục tiêu

- Chuyên gia phân tích dữ liệu thu thập và phân tích dữ liệu về hành vi của nhà sản xuất và chất lượng nông sản
- Chuyên gia phát triển tài liệu đào tạo trực tuyến nhằm bảo quản kiến thức và kỹ năng chuyên môn của nhà sản xuất dưới hình thức sách giáo khoa và đào tạo người kế thừa
- Kỹ sư hệ thống hoặc chuyên gia tư vấn hỗ trợ kết nối trực tiếp giữa nhà sản xuất và người tiêu dùng (CRM)

Hàng hải

Sự phát triển của ngành công nghiệp hàng hải và nuôi trồng thủy sản phụ thuộc vào việc sử dụng IT để tăng cường an toàn hàng hải và giúp hoạt động khai thác đánh bắt cá hiệu quả và bền vững. Hiện tại, ngành đang tìm kiếm các giải pháp dựa trên IT mới, chẳng hạn như tài nguyên biển với các tính năng truy vết sử dụng vệ tinh theo dõi và các hệ thống thu thập dữ liệu môi trường. Trong khi đó, ngành hàng hải đang chịu áp lực cắt giảm tiêu thụ năng lượng và cải thiện an toàn trong điều hướng, giảm phát thải khí nhà kính, ngăn chặn ô nhiễm biển và sử dụng năng lượng tự nhiên từ biển. Đào tạo nguồn nhân lực tiên phong về lĩnh vực ICT hàng hải trong tương lai.



Con đường sự nghiệp mục tiêu

- Kỹ sư hệ thống có thể xây dựng và vận hành một loạt các hệ thống IT để hỗ trợ an toàn điều hướng
- Chuyên gia tư vấn lập kế hoạch và phát triển tài liệu học trực tuyến, dựa trên kiến thức chuyên môn của ngư dân và công nhân nuôi trồng thủy sản để đào tạo thế hệ tiếp theo
- Nhà quản lý có thể phân tích và quản lý logistics trong nuôi trồng thủy sản từ sản xuất đến phân phối và bán hàng

Sức khỏe và Y tế

Việc triển khai IT trong lĩnh vực y tế đang tiến triển với tốc độ phi mã, bao gồm hệ thống văn thư y tế, hệ thống đặt hàng, hệ thống hồ sơ y tế điện tử, chẩn đoán hình ảnh và nhiều hơn thế nữa. Dữ liệu điều trị trước đây được sử dụng để điều trị một bệnh nhân tại một thời điểm, dữ liệu thiết bị y tế, v.v. được thu thập và phân tích thành Dữ liệu lớn, để sử dụng trong việc ngăn ngừa các bệnh truyền nhiễm và tối ưu hóa kế hoạch điều trị. Phân tích các từ và cụm từ liên quan đến điều trị y tế trên Internet đang đóng vai trò trong việc dự báo và phòng ngừa các bệnh truyền nhiễm. Dù theo cách này hay cách khác, việc sử dụng IT trong y học đang mở rộng, khiến cho lĩnh vực y tế có nhu cầu cao về các chuyên gia có thể áp dụng IT tiên tiến vào một loạt các vấn đề.



Con đường sự nghiệp mục tiêu

- Kỹ sư hệ thống có khả năng phát triển, định dạng cấu hình và vận hành một loạt các hệ thống IT trong lĩnh vực y tế, bao gồm các hệ thống hồ sơ y tế điện tử và y học từ xa
- Trợ lý dữ liệu có chuyên môn về thu thập, phân tích và trực quan hóa dữ liệu y tế và thiết bị y tế để hỗ trợ chẩn đoán của bác sĩ
- Kỹ sư có thể quản lý mạng thông tin của bệnh viện và mạng chăm sóc y tế khu vực

Marketing Nội dung

Lĩnh vực này giúp cho học viên hiểu biết và đánh giá sâu sắc hơn về sở hữu trí tuệ, là khái niệm cốt lõi của bất kỳ công việc kinh doanh nội dung nào. Các môn học này đào tạo về việc xử lý bản quyền cho manga và anime; các trang web lưu trữ nhạc, hình ảnh và video; và các tác phẩm dưới nhiều định dạng khác nhau của những nghệ sĩ sáng tạo nội dung này. Học viên cũng được tìm hiểu về công việc kinh doanh nội dung và nghiên cứu các mô hình kinh doanh sử dụng các nhân vật nổi tiếng.

Đồng thời với việc nắm bắt kiến thức và kỹ thuật cần thiết để quản lý các quy trình từ lập kế hoạch và sản xuất đến xúc tiến quảng cáo truyền tranh, hoạt hình và nội dung khác, học viên còn tiến hành khảo sát và phân tích các xu hướng mới nhất về công nghệ và thị trường quốc tế. Trên cơ sở nghiên cứu này, học viên nộp bản đề xuất về cải tiến và mô hình kinh doanh.



Con đường sự nghiệp mục tiêu

- Giám đốc marketing lên kế hoạch về nội dung giáo dục, âm nhạc và nội dung khác kết hợp xu hướng của thị trường truyền tranh và thị trường hoạt hình và phim hoạt hình
- Nhà hoạch định phát triển chiến lược marketing trên cơ sở xem xét khung pháp lý xung quanh sở hữu trí tuệ, bao gồm quyền tác giả và quyền sở hữu trí tuệ khác

Giáo dục

Một loạt các thiết bị đầu cuối IT đã được đưa vào sử dụng trong môi trường giáo dục ngày nay, gồm một loạt các hệ thống đào tạo trực tuyến và máy tính bảng. Việc kết hợp tài liệu giáo dục từ người hướng dẫn với các phương tiện và phương thức biểu đạt, để tạo và chia sẻ nội dung mới, hiện nay đã trở thành một quy trình giáo dục cơ bản. Các nhà giáo dục có thể tạo ra các tài nguyên giáo dục hấp dẫn và dễ tiếp cận với không chỉ là văn bản và hình ảnh mà còn cả âm thanh, video và đồ họa thông tin. Các hoạt động như tổ chức và trình bày dữ liệu đồ họa từ các nghiên cứu của cá nhân hiện được yêu cầu thường xuyên.

Hiện tại không chỉ trong ngành giáo dục mà còn trong hàng loạt các ngành như nông nghiệp và hàng hải, đều mong đợi những người hành nghề kỹ thuật sẽ tìm ra phương pháp và cách thức bảo tồn kiến thức chuyên môn của họ và truyền lại cho các thế hệ tương lai. Việc này được thực hiện bằng cách ghi lại và tổ chức kiến thức dưới dạng video hoặc dữ liệu hoạt động và từ các tài nguyên này tạo ra các tài liệu giáo dục để tiếp cận được cho nhiều đối tượng người xem.

Tập trung chủ yếu vào việc xây dựng môi trường triển khai e-Learning chuyên nghiệp, qua việc học tập thực tế về phối hợp các công nghệ truyền thông, các công nghệ hiển thị phong phú đa dạng nhằm xây dựng hệ thống giáo dục trực tuyến mang lại hiệu quả cho cả người giảng và người học.



Con đường sự nghiệp mục tiêu

- Chuyên gia giáo dục tham gia phát triển và vận hành các hệ thống học trực tuyến bằng nhiều phương tiện và phương thức biểu đạt
- Người sáng tạo nội dung sử dụng và truyền tải cho các thế hệ tương lai kiến thức chuyên môn của một số lĩnh vực thông qua việc phát triển tài liệu đào tạo trực tuyến
- Kỹ sư tham gia phân tích và thiết kế các hệ thống truyền thông giáo dục tích hợp nhiều loại phương tiện

Các Môn học Tin chỉ Chủ yếu của Chuyên ngành Công nghệ Kinh doanh Web



Phân loại	Phân nhóm	Các môn học	Số tín chỉ	Thực hành	Các môn học	Số tín chỉ	Thực hành	Quan trọng	
Nhóm môn học lĩnh vực chuyên môn	ERP	Cơ sở Dữ liệu	2		Phát triển Hệ thống Phân phối và Bán hàng 1, 2	3 mỗi môn	○	Chọn đăng ký theo học một trong các lĩnh vực chuyên môn. Hoặc có thể đồng thời kết hợp chọn các môn học từ nhóm các môn học theo ngành nghề.	
		Thống kê học trong IT	2		Phát triển Hệ thống Kiểm soát Sản xuất	3	○		
		Toán học trong IT Ứng dụng	2		Phát triển Hệ thống Quản lý Nguyên liệu	3	○		
		Lập trình Web 1,2	2 mỗi môn	○	Phát triển Hệ thống Quản lý Nhân lực	3	○		
		Hệ thống Thông tin Doanh nghiệp	* 2		Phát triển Ứng dụng Kinh doanh ERP	* 3	○		
		Tích hợp Hệ thống và Kinh doanh Điện tử	* 4	○	Tư vấn ERP Nâng cao	2			
		Kế toán Quốc tế	2		Lập trình Hướng Đối tượng	4	○		
		Phát triển Hệ thống Kế toán Tài chính 1, 2	* 3 mỗi môn	○					
	Phân tích Dữ liệu Kinh doanh	Cơ sở Dữ liệu	* 2		Khoa học Dữ liệu	* 2	○		
		Thống kê học trong IT	2		Dữ liệu Định tính: Phân tích và Chuyển đổi	2	○		
		Toán học trong IT Ứng dụng	2		Phân tích Dữ liệu Tìm kiếm và Trực quan hóa	4	○		
		Lý thuyết Tổ chức Máy tính	2		Lý thuyết Khai phá Dữ liệu	2			
		Lập trình Web 1,2	* (Chi 2) 2 mỗi môn	○	Học máy	2			
		Toán học trong AI	2		Cơ sở Dữ liệu Nâng cao	* 4	○		
		Ứng dụng Phần mềm AI 1, 2	* (Chi 2) 2 mỗi môn		Hệ thống Thông tin Môi trường	2			
		Lập trình Máy tính (Python)	* 3	○	Tư duy Thiết kế	4			
		Kinh doanh Web	2		Chiến lược Kinh doanh và Marketing trên Internet	2			
		Khởi nghiệp Toàn cầu	Thống kê học trong IT	2		Thiết kế và Kinh doanh Thương hiệu	2		
			Toán học trong IT Ứng dụng	2		Chiến lược Kinh doanh và Marketing trên Internet	* 2		
			Lập trình Web 1	2	○	Các Phương pháp Thương mại Điện tử	* 2		
	Lãnh đạo để Tăng trưởng Bền vững		2		Khởi nghiệp và Mô hình Kinh doanh Toàn cầu	* 2			
	Hành vi Tổ chức		2		Đàm phán Kinh doanh IT	2			
	Đạo đức Thông tin Nâng cao		2		Lý thuyết Trò chơi và Kỹ năng Đàm phán	2			
	Kinh doanh Web		* 2		Tư duy Thiết kế	4			
	Kinh tế Kinh doanh 1, 2		2 mỗi môn		Điện toán Đám mây Thực tiễn	2			
	Luật về Quyền Sở hữu Trí tuệ		2		Quy tắc Kinh doanh mới	2			
	Quản trị Kinh doanh Nâng cao		* 2		Quản lý Dự án	* 2			
	Thực tiễn Quản trị Kinh doanh		* 2		Lý thuyết Phát triển Nhân sự Toàn cầu	2			
	Thực tiễn Doanh nghiệp IT		2						
	Phát triển Hệ thống Web		Cơ sở Dữ liệu	2		Mạng Thông tin	2		
		Thống kê học trong IT	2		Công nghệ Web	2			
		Lập trình Máy tính (Python)	* 3	○	Kỹ thuật Xây dựng Dịch vụ Web	4	○		
		Toán học trong IT Ứng dụng	2		Lập trình Web 3	* 4	○		
		Lập trình Web 1,2	* 2 mỗi môn	○	Lập trình Hướng Đối tượng	4	○		
		Ứng dụng Phần mềm AI 1	2		Thiết kế Hệ thống Hướng Đối tượng	* 4	○		
		Kinh doanh Web	2		Kỹ thuật Phần mềm	2			
		Cơ sở Dữ liệu Nâng cao	* 4	○	Tư duy Thiết kế	4			
		Lý thuyết Tổ chức Máy tính	2		Phát triển Ứng dụng Di động	2	○		
		Quản trị Mạng	Cơ sở Dữ liệu	2		Mạng Đám mây và Ảo hóa	3		○
	Thống kê học trong IT		2		IoT và Mạng không dây	* 3	○		
	Toán học trong IT Ứng dụng		2		Hệ thống Ứng dụng IoT	3	○		
	Lập trình Web 1		2	○	Bảo mật Thông tin	* 2			
	Lý thuyết Tổ chức Máy tính		2		Định tuyến và Chuyển mạch	* 2			
	Lập trình Máy tính (Python)		* 3	○	Mạng Thông tin Nâng cao	* 2			
	Mạng Thông tin		* 2		Công nghệ Web	2			
Ứng dụng Phần mềm AI 1	2			Kỹ thuật Xây dựng Dịch vụ Web	4	○			
Quản trị Hệ thống	2			An ninh Mạng	4				
Quy tắc Kinh doanh mới	2			Đạo đức Thông tin Nâng cao	2				
IT Manga và Anime	Toán học trong IT Ứng dụng	2		Tạo Hoạt ảnh Kỹ thuật số	* 3	○			
	Lý thuyết Tổ chức Máy tính	2		Viết Kịch bản và Tạo bảng Phân cảnh	2				
	Cơ sở Tạo dựng Anime A/B	2 mỗi môn	○	Phát triển Nội dung Rich Media (dạng đa phương tiện)	* 4	○			
	Lập trình Web 1	2	○	Lý thuyết Xây dựng Hình ảnh	* 3	○			
	Kỹ thuật Hình ảnh Đặc biệt	3	○	Lập kế hoạch, Sản xuất và Quảng bá Anime Nâng cao	* 2				

Phân loại	Phân nhóm	Các môn học	Số tín chỉ	Thực hành	Các môn học	Số tín chỉ	Thực hành	Quan trọng		
Nhóm môn học lĩnh vực chuyên môn	IT Manga và Anime	Xử lý Hình ảnh Trực quan	2		Đồ họa Máy tính	* 2		Chọn đăng ký theo học một trong số các lĩnh vực chuyên môn. Hoặc có thể đồng thời kết hợp chọn các môn học từ nhóm các môn học theo ngành nghề.		
		Sản xuất Âm thanh Kỹ thuật số	2		Sản xuất Anime Thực tế	2				
		Kỹ thuật Hình ảnh Đặc biệt Nâng cao	3	○	Nghệ thuật Sản xuất và IT	2				
		Các chủ đề đặc biệt trong Ngành nội dung	2		Thiết kế và Kinh doanh Thương hiệu	2				
		IT Du lịch	Thống kê học trong IT	2		Truyền thông Phương tiện	2			
	Lập trình Máy tính (Python)		* 3	○	Quản lý Dự án	2				
	Toán học trong IT Ứng dụng		2		IT Du lịch	* 2				
	Lập trình Web 1,2		* (Chi 2) 2 mỗi môn	○	Kinh doanh Du lịch	* 2				
	Thiết kế Hệ thống Hướng Đối tượng		4	○	Xã hội Nhật Bản	2				
	Phát triển Nội dung Rich Media (dạng đa phương tiện)		4	○	Quản lý Điểm đến Du lịch	2				
	Lý thuyết Xây dựng Hình ảnh		3	○	Phân tích Dữ liệu Du lịch	2				
	Kỹ thuật Hình ảnh Đặc biệt		3	○	IT Du lịch Nâng cao	2				
	Lập kế hoạch, Sản xuất và Quảng bá Anime Nâng cao		2		Thiết kế Du lịch	* 2				
	Khoa học Dữ liệu		2	○	Thực tập IT Du lịch	2				
	Kinh tế Kinh doanh 1		* 2		Lý thuyết Phát triển Nhân sự Toàn cầu	* 2				
	Thiết kế và Kinh doanh Thương hiệu		2		Phát triển Ứng dụng Di động	2	○			
	Trí tuệ nhân tạo		Thống kê học trong IT	2		Khai phá Dữ liệu	2			
			Nhập môn Trí tuệ Nhân tạo (AI)	* 2		Thực tiễn Quản trị Kinh doanh	4		○	
			Nhập môn Thuật toán	* 2		Trò chơi và AI	2			
		Lập trình Máy tính (Python)	* 3	○	Hiểu Ngôn ngữ Tự nhiên/Hiểu Giọng nói	2				
		Cơ sở Dữ liệu	2		Tin học Y tế Tiên tiến	2				
		Lý thuyết Tổ chức Máy tính	2		Người máy và AI	2				
		Toán học trong IT Ứng dụng	2		Khoa học Dữ liệu	* 2				
		Học máy	* 2		Xã hội và AI 1, 2	2 mỗi môn				
		Tối ưu hóa Tổ hợp	* 2		Lập trình Máy tính (Java)	* 3	○			
		Ứng dụng Phần mềm AI 1, 2	* (Chi 1) 2 mỗi môn		Toán học trong AI	* 2				
	Nhóm môn học theo ngành nghề	Công nghệ Tài chính (Fintech)	Tiền tệ và Ngân hàng	2		Thiết kế Hệ thống Công nghệ Tài chính	2			Nhóm môn học về ngành nghề được cho phép đăng ký học kết hợp cùng với lĩnh vực chuyên môn. Có thể đăng ký học ở nhiều ngành nghề.
			Công nghệ Tài chính	2						
			Nông nghiệp	Tin học Nông nghiệp Thế hệ Tiếp theo	2		Thiết kế Hệ thống Thông tin Nông nghiệp		2	
		Hàng hải	Kinh tế học Nông nghiệp	2						
			Lý thuyết ngành Hàng hải	2		Thiết kế Hệ thống Thông tin Hàng hải	2			
		Sức khỏe và Y tế	Thông tin Y tế và Luật	2		Thiết kế Hệ thống Thông tin Y tế	2			
			Tin học Y tế Tiên tiến	2						
		Marketing Nội dung	Các chủ đề đặc biệt trong Ngành nội dung	2		Nghệ thuật Sản xuất và IT	2			
			Âm nhạc và Công nghệ	2		Chiến lược Xúc tiến Nội dung	2			
	Hệ thống e-Learning		2		Khoa học Thông tin Thư viện	2				
	Thiết kế Hướng dẫn trong Kinh doanh e-Learning		2		Nghiên cứu So sánh Quốc tế về Giáo dục trong Trường học và Doanh nghiệp	2				
	Nhóm môn học tự chọn chung		Phát triển Môn học của Đào tạo Trực tuyến	2						
			Toán học trong IT Ứng dụng	2		Thiết kế Hệ thống Nâng cao	2			
			Thống kê học trong IT	2		Lý thuyết Hệ thống Nâng cao	2			
Kỹ năng Truyền thông Công nghệ			2		Kỹ thuật Hệ thống Sản xuất	4	○			
Thuyết trình Kinh doanh			2		Tự động hóa Quy trình bằng Robot	2				
Giao tiếp trong kinh doanh 1, 2			2 mỗi môn		Những thành tựu Tiên tiến của Tin học Ứng dụng A	1				
Tư duy Logic			2		Những thành tựu Tiên tiến của Tin học Ứng dụng B	2				
Truyền thông Phương tiện			2		Giao tiếp ICT trong Kinh doanh Nâng cao	3	○			
Giao tiếp ICT trong Kinh doanh			3	○	Kỹ năng Giao tiếp tiếng Anh kỹ thuật	2				
Bắt buộc				Truyền thông Chuyên nghiệp trong Lĩnh vực ICT	2		Hướng dẫn Cơ bản Thực hiện Đồ án	2		
	Lý thuyết Lãnh đạo	2								
	Báo cáo Thạc sĩ	0			Đồ án Thạc sĩ Danh dự	4				
	Đồ án Thạc sĩ	Đồ án Thạc sĩ	2		Luận văn Thạc sĩ Danh dự	6	☆			

* Các môn học chuyên môn cốt lõi được đánh dấu "*". Đây là các môn học cung cấp các kiến thức và kỹ năng quan trọng và cần thiết nhất trong từng lĩnh vực chuyên môn.
 • Học viên cần có ít nhất 44 tín chỉ để hoàn thành chương trình (bao gồm các môn học bắt buộc).
 • Để theo kịp sự đổi mới công nghệ và nhu cầu xã hội, các môn học tại trường có thể thay đổi theo năm học hoặc từ học kỳ này sang kỳ sau.
 Ngoài ra, môn học bạn đã chọn có thể không được mở nếu không đủ ít nhất năm người đăng ký.
 ☆ Số tín chỉ được liệt kê cho biết tổng số tín chỉ cần thiết để hoàn thành Đồ án Thạc sĩ.
 Số lượng tín chỉ được liệt kê cho Đồ án Thạc sĩ Danh dự và Luận văn Thạc sĩ Danh dự bao gồm các tín chỉ cho Đồ án nghiên cứu và Nghiên cứu độc lập.

◆ Phát triển Hệ thống Web

Dành cho học viên chú trọng vào việc phát triển các hệ thống Web mà trọng tâm là HTML5

Để trở thành kỹ sư phát triển ứng dụng web hoặc người quản lý trang web, học viên có thể xây dựng kỹ năng phát triển của bản thân bằng cách tham dự môn học Lập trình Web 1-3. Bằng cách tham dự môn học Cơ sở Dữ liệu/Cơ sở Dữ liệu Nâng cao, học viên có thể học cách xây dựng phần quản lý dữ liệu được cung cấp bởi hệ thống Web. Ngoài ra, học viên có thể chọn thêm môn học Thiết kế Hệ thống Hướng Đối tượng và Kỹ thuật Phần mềm trong chương trình đào tạo của mình để tìm hiểu thêm về các quy trình thiết kế.

Học kỳ 1	Học kỳ 2	Học kỳ 3	Học kỳ 4
Công nghệ Web	Lập trình Web 2	Lập trình Web 3	Kỹ thuật Phần mềm
Kinh doanh Web	Thiết kế Hệ thống Hướng Đối tượng	Cơ sở Dữ liệu Nâng cao	Phát triển Ứng dụng Di động
Lập trình Web 1	Lập trình Máy tính (Python)	Lập trình Hướng Đối tượng	Kỹ thuật Xây dựng Dịch vụ Web
Lý thuyết Tổ chức Máy tính	Ứng dụng Phần mềm AI 1	Tư duy Thiết kế	
Thống kê học trong IT	Mạng Thông tin		
Toán học trong IT Ứng dụng			
Cơ sở Dữ liệu			
Truyền thông Chuyên nghiệp trong Lĩnh vực ICT	Hướng dẫn Cơ bản Thực hiện Đồ án		
Lý thuyết Lãnh đạo	Đồ án Thạc sĩ		

Lựa chọn từ các môn học thuộc lĩnh vực chuyên môn khác, môn học theo ngành và các môn học tự chọn chung

◆ Quản trị Mạng

Dành cho học viên hướng tới nghề nghiệp là chuyên gia về công nghệ cơ sở hạ tầng mạng và bảo mật thông tin

Học viên có nguyện vọng trở thành chuyên gia về mạng thông tin, chẳng hạn như kỹ sư bảo trì/vận hành cho mạng nội bộ và máy chủ của công ty hoặc người quản lý bảo mật. Sau khi tìm hiểu các hệ thống mạng qua môn học Nguyên tắc cơ bản về Mạng/Mạng Thông tin Nâng cao, học viên tự thử thách tìm hiểu về các công nghệ mới bằng cách tham dự các môn học như IoT và Mạng không dây và Mạng Đám mây và Ảo hóa.

Học kỳ 1	Học kỳ 2	Học kỳ 3	Học kỳ 4
Công nghệ Web	Bảo mật Thông tin	Mạng Thông tin Nâng cao	Hệ thống Ứng dụng IoT
Lập trình Máy tính (Python)	An ninh Mạng	IoT và Mạng không dây	Mạng Đám mây và Ảo hóa
Mạng Thông tin	Ứng dụng phần mềm AI 1	Quản trị Hệ thống	Định tuyến và Chuyển mạch Nâng cao
Toán học trong IT Ứng dụng	Quy tắc Kinh doanh mới	Định tuyến và Chuyển mạch	Kỹ thuật Xây dựng Dịch vụ Web
Cơ sở Dữ liệu	Đạo đức Thông tin Nâng cao		
Lập trình Web 1			
Lý thuyết Tổ chức Máy tính			
Thống kê học trong IT			
Truyền thông Chuyên nghiệp trong Lĩnh vực ICT	Hướng dẫn Cơ bản Thực hiện Đồ án		
Lý thuyết Lãnh đạo	Đồ án Thạc sĩ		

Lựa chọn từ các môn học thuộc lĩnh vực chuyên môn khác, môn học theo ngành và các môn học tự chọn chung

◆ IT Manga và Anime

Dành cho học viên muốn trở thành một người sáng tạo nội dung chuyên nghiệp trong lĩnh vực hoạt hình, video hoặc lĩnh vực tương tự

Học viên theo học môn này muốn trở thành người sáng tạo nội dung chuyên nghiệp, tập trung vào lĩnh vực manga và anime. Trong các môn học Lập Kế hoạch, Sản xuất và Quảng bá Anime Nâng cao, Viết Kịch bản và Tạo bảng Phân cảnh, học viên được học các quy trình ngược dòng của việc tạo manga và anime, trong khi môn học Phát triển Nội dung Đa phương tiện và Sáng tạo Hoạt hình Kỹ thuật số, học viên được tìm hiểu về cách sản xuất nội dung kỹ thuật số bằng các công cụ cụ thể.

Học kỳ 1	Học kỳ 2	Học kỳ 3	Học kỳ 4
Phát triển Nội dung Rich Media (định dạng Đa phương tiện)	Tạo Hoạt ảnh Kỹ thuật số	Đồ họa Máy tính	Sản xuất Âm thanh Kỹ thuật số
Cơ sở Tạo dựng Anime A	Lập kế hoạch, Sản xuất và Quảng bá Anime Nâng cao	Lý thuyết Xây dựng Hình ảnh	Kỹ thuật Hình ảnh Đặc biệt Nâng cao
Các chủ đề đặc biệt trong Ngành nội dung	Viết Kịch bản và Tạo bảng Phân cảnh	Sản xuất Anime Thực tế	Nghệ thuật Sản xuất và IT
Lập trình Web 1	Xử lý Hình ảnh Trực quan	Kỹ thuật Hình ảnh Đặc biệt	Thiết kế và Kinh doanh/Thương hiệu
Toán học trong IT Ứng dụng	Cơ sở Tạo dựng Anime B		
Lý thuyết Tổ chức Máy tính			
Truyền thông Chuyên nghiệp trong Lĩnh vực ICT	Hướng dẫn Cơ bản Thực hiện Đồ án		
Lý thuyết Lãnh đạo	Đồ án Thạc sĩ		

Lựa chọn từ các môn học thuộc lĩnh vực chuyên môn khác, môn học theo ngành và các môn học tự chọn chung

◆ IT Du lịch

Dành cho học viên muốn trở thành chuyên gia về IT du lịch có khả năng lập kế hoạch hoặc xây dựng hệ thống cho các hoạt động kinh doanh du lịch

Học viên ngành IT trong du lịch đặt mục tiêu trở thành chuyên gia hiểu được đặc điểm của các khu vực đóng vai trò là tài nguyên du lịch và nhu cầu của du khách, đồng thời có thể áp dụng ICT trong việc triển khai các dịch vụ và chiến lược marketing. Bằng cách tham dự các môn học như IT Du lịch và Kinh doanh Du lịch, học viên sẽ có được kiến thức hữu dụng và các kỹ năng cơ bản phù hợp với ngành du lịch. Thông qua các nghiên cứu trong các môn học như Phân tích Dữ liệu Du lịch, Thiết kế Hệ thống Thông tin Du lịch và Quản lý Điểm đến Du lịch, học viên sẽ học cách sử dụng mạng xã hội làm công cụ quảng cáo, cung cấp thông tin du lịch bằng nhiều ngôn ngữ và phương tiện truyền thông, chuyển đổi lịch sử hoạt động của du khách thành dữ liệu và áp dụng những dữ liệu này trong phân tích và dự báo.

Học kỳ 1	Học kỳ 2	Học kỳ 3	Học kỳ 4
Kinh doanh Du lịch	Thiết kế Du lịch	Quản lý Điểm đến Du lịch	IT Du lịch Nâng cao
IT Du lịch	Lý thuyết Phát triển Nhân sự Toàn cầu	Phân tích Dữ liệu Du lịch	Thực tập IT Du lịch
Quản lý Dự án	Lập trình Web 2	Thiết kế Hệ thống Hướng Đối tượng	Phát triển Ứng dụng Di động
Xã hội Nhật Bản	Kinh tế Kinh doanh 1	Khoa học Dữ liệu	Phát triển Nội dung Rich Media (định dạng Đa phương tiện)
Lập trình Máy tính (Python)	Truyền thông Phương tiện	Lập kế hoạch, Sản xuất và Quảng bá Anime Nâng cao	Kỹ thuật Hình ảnh Đặc biệt
Lập trình Web 1		Lý thuyết Xây dựng Hình ảnh	Thiết kế và Kinh doanh Thương hiệu
Thống kê học trong IT			
Toán học trong IT Ứng dụng			
Truyền thông Chuyên nghiệp trong Lĩnh vực ICT	Hướng dẫn Cơ bản Thực hiện Đồ án		
Lý thuyết Lãnh đạo	Đồ án Thạc sĩ		

Lựa chọn từ các môn học thuộc lĩnh vực chuyên môn khác, môn học theo ngành và các môn học tự chọn chung

◆ Trí tuệ Nhân tạo (AI)

Học viên theo học chương trình này sẽ cố gắng xây dựng cho mình khả năng phát triển mạnh mẽ trong xã hội có sự hỗ trợ của AI trong tương lai, cũng như sử dụng và ứng dụng công nghệ AI trong nhiều lĩnh vực với tư cách là chuyên gia AI.

Sau khi nghiên cứu lý thuyết cơ bản về AI và những công nghệ liên quan, học viên sẽ thử nghiệm các nghiên cứu trường hợp trong thế giới thực để tìm ra cách mà mình có thể áp dụng lý thuyết và công nghệ cơ bản đó trong nhiều lĩnh vực ứng dụng AI khác nhau. Bằng cách nghiên cứu Python - một ngôn ngữ được sử dụng rộng rãi trong lĩnh vực AI, cùng với nhiều sản phẩm phần mềm khác liên quan đến AI, học viên sẽ trở thành những người có khả năng sử dụng và ứng dụng công nghệ AI trong nhiều lĩnh vực. Chúng tôi cũng cung cấp các chương trình đào tạo kỹ sư tiên tiến, là những người có thể được giao nhiệm vụ phát triển phần mềm ứng dụng AI.

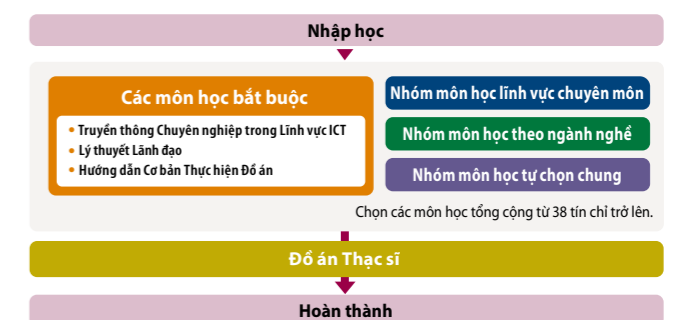
Học kỳ 1	Học kỳ 2	Học kỳ 3	Học kỳ 4
Thống kê học trong IT	Lý thuyết Học máy	Trò chơi và AI	Xã hội và AI 1
Nhập môn Trí tuệ Nhân tạo (AI)	Tối ưu hóa Tổ hợp	Hiểu Ngôn ngữ Tự nhiên / Hiểu Giọng nói	Xã hội và AI 2
Nhập môn Thuật toán	Ứng dụng Phần mềm AI 1	Tin học Y tế Tiên tiến	
Lập trình Máy tính (Python)	Lập trình Máy tính (Java)	Người máy và AI	
Cơ sở Dữ liệu	Toán học trong AI	Ứng dụng Phần mềm AI 2	
Lý thuyết Tổ chức Máy tính	Khoa học Dữ liệu		
Toán học trong IT Ứng dụng	Khai phá Dữ liệu		
	Cơ sở Dữ liệu Nâng cao		
Truyền thông Chuyên nghiệp trong Lĩnh vực ICT	Hướng dẫn Cơ bản Thực hiện Đồ án		
Lý thuyết Lãnh đạo	Đồ án Thạc sĩ		

Lựa chọn từ các môn học thuộc lĩnh vực chuyên môn khác, môn học theo ngành và các môn học tự chọn chung

Chương trình học Tự thiết kế (Bespoke)

Hãy tự do chọn lựa phương pháp học tập để tiếp thu một loạt kiến thức và tìm hiểu hàng loạt các lĩnh vực ứng dụng

Không bị giới hạn bởi lĩnh vực chuyên môn cụ thể hay ngành nghề, chương trình học tự thiết kế cho phép tự lựa chọn các môn học để học viên tự thiết kế ra một chương trình học cho cá nhân kiến thức trải rộng và đa ngành. Tùy theo mục đích học tập và định hướng công việc tương lai, dựa trên sự tham vấn với điều phối viên học thuật có thể tự lựa chọn đăng ký môn học ngoài các môn học bắt buộc, hướng tới một lĩnh vực ứng dụng mới của ICT.



Ý nghĩa của Chương trình học Tự thiết kế Bespoke

Chỉ trong nửa thế kỷ, từ thưở sơ khai của kỷ nguyên IT và máy tính trong những năm 1960 đến nay, lĩnh vực IT đã phát triển vượt bậc, biến đổi hình dạng sản phẩm và công nghệ. Song song với sự biến đổi này, kiến thức và kỹ năng cần thiết của học viên IT và các vấn đề mà họ buộc phải giải quyết cũng biến đổi và đa dạng hóa. Dẫn chứng một ví dụ, ứng dụng dành cho điện thoại thông minh phải được lên kế hoạch và thiết kế theo những giả định là các ứng dụng khác xa với ứng dụng thông thường của máy tính truyền thống, như kết nối với máy ảnh, cảm biến và dịch vụ đám mây. Cơ hội lớn nhất cho sự ra mắt của các công nghệ và giải pháp sáng tạo trong IT nằm ngoài giới hạn của quy ước hiện tại, nơi các khái niệm thông thường không còn áp dụng nữa.

Nhằm đáp ứng định hướng tương lai và nhu cầu đa dạng của học viên, không bị giới hạn bởi lĩnh vực chuyên môn và ngành cụ thể, KCGI đã tạo ra chương trình học tự thiết kế Bespoke cho phép tự bản thân học viên lựa chọn các môn học linh hoạt phù hợp theo mục tiêu cá nhân.

Khi lĩnh vực IT tiếp tục phát triển nhanh chóng theo nhiều hướng, việc tự tạo ra công việc mới trong một lĩnh vực mới là điều hoàn toàn có thể xảy ra. Chương trình học tự thiết kế (Bespoke) là phương pháp đăng ký môn học thể hiện rõ tính phổ dụng của ICT trong nhiều lĩnh vực cuộc sống, cho phép học viên tự vượt ra khỏi các khung chương trình sẵn có để tự thiết kế cho mình một chương trình học riêng.

Những bước để lấy được Bằng chuyên ngành

Học viên năm thứ nhất
Học kỳ 1

1

Học chuyên sâu về kiến thức cơ bản

- Lễ nhập học/Định hướng cho học viên mới/ Tư vấn học thuật
- Các kỳ thi mùa xuân thường lệ
- Các lớp học chuyên sâu mùa hè

Đời sống học viên phong phú

- Lễ chào đón học viên mới
- Thực tập tại một trường đại học đối tác ở nước ngoài (giảng viên thỉnh giảng)
- Thực tập kinh doanh với công ty tư nhân
- Biểu diễn âm nhạc
- Tư vấn nghề nghiệp



Lễ nhập học

Học viên năm thứ nhất
Học kỳ 2

2

Có được kiến thức chuyên môn cao Bắt đầu các bước chuẩn bị cho Đồ án Thạc sĩ

- Bắt đầu chuẩn bị Đồ án Thạc sĩ
- Các kỳ thi mùa thu thường lệ
- Các lớp học chuyên sâu mùa xuân
- Các bài giảng đặc biệt từ giảng viên nổi tiếng của Nhật Bản và nước ngoài

Đời sống học viên phong phú

- Định hướng nghề nghiệp
- Nhiều lớp học hỗ trợ tìm kiếm việc làm
- Lễ hội tháng 11



Quang cảnh lớp học

Học viên năm thứ hai
Học kỳ 3

3

Học các môn thực tiễn và nâng cao hơn Bắt đầu làm Đồ án Thạc sĩ

- Bắt đầu thực hiện Đồ án Thạc sĩ
- Các kỳ thi mùa xuân thường lệ
- Các lớp học chuyên sâu mùa hè

Đời sống học viên phong phú

- Công ty tư nhân đến trường để giới thiệu
- Đạt được nhiều bằng cấp
- Thực tập tại một trường đại học đối tác ở nước ngoài (giảng viên thỉnh giảng)
- Biểu diễn âm nhạc
- Tham gia nhiều cuộc thi



Các lớp học chuyên sâu mùa hè. Trao đổi hàng giờ với giảng viên thông qua Thời gian Cà phê.

Học viên năm thứ hai
Học kỳ 4

4

Thực hiện các hoạt động nâng cao chuyên môn Hoàn thành Đồ án Thạc sĩ

- Bảo vệ Đồ án Thạc sĩ
- Các bài giảng đặc biệt từ giảng viên nổi tiếng của Nhật Bản và nước ngoài
- Giải thưởng KCG (Tuyên dương các đồ án nổi bật nhất ở KCG và KCGI)
- Lễ trao bằng

Đời sống học viên phong phú

- Lễ hoàn thành bằng



Giải thưởng KCG



Lễ phát bằng



Bài kiểm tra cuối kỳ của khóa Đồ án thạc sĩ

Giới thiệu Giảng viên

1 giáo sư / 10 học viên trở xuống

Đội ngũ giảng viên quy tụ từ khắp nơi trên thế giới nhằm hướng đến mục tiêu đào tạo các nhà lãnh đạo làm việc trong kinh doanh IT toàn cầu, vốn là các nhà chuyên môn có kinh nghiệm thực hiện phác thảo chiến lược IT ở các công ty lớn, có thể lực trên thế giới trong các ngành nghề như khoa học thông tin, quản trị kinh doanh, đào tạo.

Sứ mệnh của Giáo viên

Dựa vào ý kiến của giáo viên hướng dẫn, nhà trường xây dựng nên môi trường học tập thích hợp với mục tiêu trong tương lai của mỗi học viên. Hai vai trò lớn cần có ở một giáo viên.

Thứ nhất là đóng vai trò như một nguồn tài nguyên giáo dục. Giáo viên đối với học viên như là một nguồn tài nguyên giáo dục

giống như sách giáo khoa và luận văn, giáo trình mà trước tiên là phương tiện truyền thông đa dạng, kinh nghiệm lĩnh vực, bạn cùng lớp, v.v. Học viên có thể học từ giáo viên vấn đề cần thiết cho việc phát triển mục tiêu của bản thân.

Thứ hai là đóng vai trò như người thúc đẩy học tập (điều phối viên). Giáo viên lập kế hoạch, cụ thể hóa quá trình học tập để thúc đẩy sự hiểu biết về nội dung học tập của học viên. Việc liên kết tài liệu giáo dục đa dạng với học viên chính là vai trò cần có của giáo viên với tư cách là một người thúc đẩy học tập.

Việc hỗ trợ tối đa để có thể đảm nhiệm vai trò nêu trên và để mỗi học viên có thể phát triển mục tiêu học tập chính là sứ mệnh của giáo viên nhà trường.


◆ Giáo sư


- **Terashita Yoichi** *Giáo sư / Phó hiệu trưởng*
Cử nhân khoa học Đại học Kyoto, Tiến sĩ Triết học Đại học Iowa (Hoa Kỳ) (Chuyên ngành vật lý thiên văn học), Ph.D.
Giáo sư danh dự Đại học Công Nghệ Kanazawa, Nguyên chuyên gia phái cử của Cơ quan hợp tác quốc tế (kỹ thuật thông tin),
Nguyên hiệu trưởng trường Rukuhoku Học viện máy tính Kyoto, Ủy viên hội đồng Tổ chức pháp nhân Trường đào tạo thông tin Kyoto,
Hiệu trưởng trường Kyoto Ekimae Học viện Máy tính Kyoto.
- **Eiho Shigeru** *Giáo sư / Phó hiệu trưởng*
Cử nhân kỹ thuật Đại học Kyoto, Thạc sĩ kỹ thuật học Kyoto (chuyên ngành kỹ thuật điện tử), Tiến sĩ kỹ thuật
Giáo sư danh dự Đại học Kyoto
Nguyên chủ tịch Hiệp hội kỹ sư hệ thống, thông tin và kiểm soát
Ủy viên danh dự Hiệp hội kỹ sư hệ thống, thông tin và kiểm soát
Thành viên Hiệp hội kỹ sư điện tử, Công nghệ thông tin và truyền thông Nhật Bản
- **Tomita Shinji** *Giáo sư / Phó hiệu trưởng*
Cử nhân Kỹ thuật Đại học Kyoto; Tiến sĩ Kỹ thuật Đại học Kyoto (chuyên ngành Kỹ thuật điện); Giáo sư Kỹ thuật Đại học Kyoto
Giáo sư danh dự Đại học Kyoto; Nguyên Trưởng khoa Nghiên cứu tin học Đại học Kyoto; Nguyên Giám đốc trung tâm Truyền thông tổng hợp Đại học Kyoto; Nguyên Giáo sư và Trưởng phòng Hành chính tại trụ sở được chỉ định, Cơ sở hệ thống vật liệu tế bào tổng hợp Đại học Kyoto; Nguyên Giáo sư Đại học Kyushu; Giáo sư cố vấn Đại học Công nghiệp Cấp Nhì Tân
Thành viên Ủy ban Chương trình đào tạo tiến sĩ, Lĩnh vực tổng hợp (Tin học)
Một số chức danh khác: Thành viên Ủy ban TC10, Liên đoàn quốc tế về xử lý thông tin (IFIP); Ủy viên quản trị Hiệp hội xử lý thông tin Nhật Bản (IPSI); Giám đốc chi nhánh Kansai của Hiệp hội xử lý thông tin Nhật Bản (IPSI);
Giám đốc nghiên cứu khách thành viên, Viện nghiên cứu Khoa học tiên tiến, công nghệ và quản lý Kyoto (ASTEM RI/Kyoto); Thành viên Ban cố vấn công nghệ thông tin kinh doanh; Thành viên Ủy ban Thẩm định chuyên môn, Hội đồng Khoa học, công nghệ và đổi mới (CSTI); Ủy ban Thẩm định đánh giá và phát triển dự án siêu máy tính Exascale; Trưởng Ban chuyên gia về chính sách tin học của tỉnh Kyoto
Hội viên Hiệp hội Điện tử học, kỹ sư thông tin và truyền thông Nhật Bản (IEICE), Hội viên Hiệp hội xử lý thông tin Nhật Bản (IPSI)
- **Tsuchimochi Gary Houichi** *Giáo sư / Phó hiệu trưởng*
Cử nhân Khoa học xã hội và Thạc sĩ Khoa học xã hội, Đại học California (Mỹ); Thạc sĩ Nghiên cứu Đông Á, Thạc sĩ Giáo dục (Ed. M.), Tiến sĩ Giáo dục (Ed. D.), Đại học Columbia (Mỹ); Tiến sĩ Giáo dục, Đại học Tokyo
Nguyên giảng viên toán thời gian, Ngành Giáo dục, Khoa Nhân văn, Đại học Kokushikan; Nguyên Giáo sư Khoa học Nhân văn, Trường sau đại học, Đại học Niihara, Nguyên Giáo sư, Trung tâm Giáo dục Thế kỷ 21,
Đại học Hiroaki; Nguyên Giáo sư Đại học Teikyo; Nguyên Giám đốc, Trung tâm Giảng dạy và Học tập, Đại học Teikyo
Nguyên Giáo sư Thỉnh giảng, Ngành dục, Đại học Victoria (Canada); Hội viên Nghiên cứu Thỉnh giảng, Trung tâm Nghiên cứu Nhật Bản Mark T. Orr, Đại học Nam Florida; Giáo sư Thỉnh giảng, Trung tâm Nghiên cứu Giáo dục Bắc cao, Đại học Nagoya
Giáo sư Thăm tra, Bộ Giáo dục, Văn hóa, Thể thao, Khoa học và Công nghệ (MEXT) Hội đồng Thành lập Đại học (Giáo dục, So sánh, Lịch sử Giáo dục ở Nhật Bản, Thực hành Cơ bản về Khoa học Nhân văn (Giáo dục),
Thực hành Cơ bản về Lý thuyết Su phạm Nhân văn 1 và 2); Giáo sư Thăm tra, Hội đồng Thành lập Đại học của MEXT (Lịch sử So sánh của Giáo dục); thành viên Chuyên gia tư vấn Giáo dục, Đại học Brigham Young, Mỹ;
chứng chỉ đào tạo hồ sơ Giảng dạy, Học viện Đánh giá Đại học và Bằng cấp học thuật của Đại học Dalhousie (Canada)
- **Nguyen Ngoc Binh** *Giáo sư / Phó hiệu trưởng*
Bằng cử nhân toán ứng dụng Đại học tổng hợp Chisinau (nay là Đại học Quốc gia Moldova), bằng Thạc sĩ kỹ thuật Đại học Công nghệ Toyohashi, bằng Tiến sĩ kỹ thuật của Đại học Osaka, Tiến sĩ danh dự Đại học Công nghệ Toyohashi, Nhật Bản.
Nguyên Hiệu trưởng Trường Đại học Công nghệ, Đại học Quốc gia Hà Nội (VNU-UET), Nguyên Viện trưởng Viện Quốc tế Pháp ngữ, Đại học Quốc gia Hà Nội (VNU-IF), Nguyên Giám đốc Trung tâm Mạng Thông tin - Thư viện, Trường Đại học Bách khoa Hà Nội, Hà Nội (HUJST-LINC)
Thành viên Hiệp hội ACM/IEEE; Hiệp hội Kỹ sư Điện tử, Thông tin và Truyền thông Nhật Bản (IEICE), Hội Tin học Việt Nam (VAIP), Nguyên Cố vấn Quốc tế cho Viện Công nghệ Thông tin và Truyền thông Quốc gia Nhật Bản (NICT), nguyên Chủ tịch Hội Việt - Điện tử Việt Nam (REV); thành viên Hiệp hội Tin học Ứng dụng Nhật Bản (NAAS)
Nguyên Chủ tịch Hội cứu lưu học sinh Việt Nam tại Nhật Bản (VJAJ), Nguyên Chủ tịch Hiệp hội cứu lưu học sinh các nước Đông Nam Á tại Nhật Bản (ASCOJA),
Nguyên Giám đốc tổ chức ASIA International (thuộc Bộ Ngoại giao Nhật Bản), Nguyên Phó Chủ tịch Hội Hữu nghị Việt Nam - Nhật Bản (VJFA).
- **Nakamura Masaki** *Giáo sư / Giám đốc cơ sở Sapporo*
Cử nhân Kinh tế Trường đại học Aoyama Gakuin.
Sau khi làm việc tại Công ty Nihon Unisys, ông đã thành lập Công ty dGIC vào năm 1987.
Ông là Chủ tịch kiêm Giám đốc công ty
Tổng Giám đốc Hiệp hội Bảo hiểm Y tế công nghiệp liên quan đến máy tính Hokkaido
Chủ tịch Hiệp hội Công nghiệp hệ thống Thông tin Hokkaido Chủ tịch Liên đoàn Hiệp hội Công nghiệp Thông tin, Tập đoàn Nippon
- **Tanaka Hisaya** *Giáo sư / Giám đốc cơ sở Tokyo*
Cử nhân kỹ thuật Đại học Waseda
Nguyên Trợ lý Giám đốc bộ phận Hỗ trợ hệ thống của Công ty Cổ phần Fujitsu Nguyên Giám đốc Công ty Cổ phần FUJITSU University
Nguyên Trưởng phòng, Ủy viên Quản trị bộ phận đào tạo nhân lực IT của Cơ quan xúc tiến Công nghệ thông tin
Cử nhân Giáo dục cấp cao của Hiệp hội Công nghệ Giáo dục Nhật Bản
Ủy ban Kế hoạch kinh doanh của Hiệp hội Công nghệ Giáo dục Nhật Bản Ủy viên Quản trị của Tổ chức Mitou Foundation


- **Akashi Masanori** *Giáo sư*
Cử nhân Kỹ thuật Đại học Tokyo, hoàn thành chương trình thạc sĩ về kỹ thuật tại Trường Sau đại học Đại học Đại học Tokyo (chuyên ngành Kỹ thuật Toán)
Nguyên Chuyên gia IT cấp cao tại IBM Nhật Bản
Hiện đang là chuyên viên tư vấn tại một công ty tư vấn có chi nhánh ở nước ngoài
- **Akiyama Isao** *Giáo sư*
Cử nhân Kỹ thuật Đại học Waseda
Trưởng phòng thí nghiệm, Phòng 2046, Trung tâm Nghiên cứu và Phát triển Công nghệ Nihon Unisys
- **Ishida Katsunori** *Giáo sư*
Cử nhân Kỹ thuật và Thạc sĩ Kỹ thuật (với chuyên ngành kỹ thuật số học) từ Đại học Kyoto.
Nguyên Tổng Quản lý, Phòng Kỹ thuật, Bộ phận Công nghệ, Nippon Avionics Co., Ltd.; nguyên Chuyên gia kiểm định hệ thống thông tin (CISA),
Hoa Kỳ; Nguyên Hiệu trưởng, Cơ sở Rukuhoku, KCG và Giám đốc, Trung tâm Nghiên cứu Tin học KCG
- **Itoh Hiroyuki** *Giáo sư*
Cử nhân kinh tế Đại học Hokkai - Gakuen
Sau khi là nhân viên của Đại học Hokkaido, ông thành lập công ty Crypton Future Media vào năm 1995.
Ông là chủ tịch công ty.
Và là người đã tạo ra "Hatsune Miku".
Được đánh giá cao về thành tích tuyên truyền văn hoá Nhật Bản ra nước ngoài, mùa thu năm 2013, nhận giải thưởng cao nhất (huân chương băng xanh)
- **Imai Tsuneo** *Giáo sư*
Cử nhân kỹ thuật Đại học Kyoto
Thạc sĩ kỹ thuật Đại học Kyoto
Nguyên quản lý cấp cao Bộ phận hệ thống, Công ty Fujitsu
Nguyên phó giám đốc, Công ty Fujitsu Learning Media
Phó chủ tịch, Hiệp hội đào tạo e-Learning Nhật Bản
- **Imai Masaharu** *Giáo sư*
Cử nhân Kỹ thuật, Đại học Nagoya, Hoàn thành Khóa học Tiến sĩ tại Trường Sau đại học thuộc Đại học Nagoya (chuyên ngành Khoa học Máy tính), Tiến sĩ Kỹ thuật
Giáo sư Danh dự và Nguyên Giáo sư, Đại học Osaka Nguyên Giáo sư, Đại học Công nghệ Toyohashi
Nguyên Phó Giáo sư Thỉnh giảng, Đại học Nam Carolina, Mỹ Thành viên Tron đời IEEE và Thành viên Hiệp hội Tiêu chuẩn IEEE
Thành viên được trao tặng danh hiệu Silver Core IFIP và thành viên tổ công tác 10.5 (WG10.5) thuộc Hội đồng Kỹ thuật IFIP TC10
Thành viên của Hiệp hội Xử lý Thông tin Nhật Bản (IPSA) và của Viện Kỹ sư Điện tử, Thông tin và Truyền thông (IEICE)
Ủy viên Dự khuyết của Ủy ban Công nghệ Bản địa và Thiết kế Hệ thống, và của Hiệp hội Công nghiệp Điện tử và Công nghệ Thông tin Nhật Bản (JEITA)
Giám đốc đại diện, Công ty TNHH AISIP Solutions Giám đốc, Tập đoàn Teclor Inc.
- **William K. Cummings** *Giáo sư*
Cử nhân nghệ thuật Đại học Michigan, Tiến sĩ Triết học Đại học Havard (chuyên ngành xã hội học) (Hoa Kỳ), Ph.D.
Nguyên giảng viên Đại học Tsudajuku, nguyên Trợ lý giáo sư Đại học Chicago (Hoa Kỳ),
Nguyên Chủ tịch Trung tâm giáo dục quốc tế Đại học Havard, Nguyên Giáo sư Buffalo,
Chủ tịch Trung tâm giáo dục quốc tế và so sánh Đại học New York, Giáo sư Đại học George Washington
- **Ueda Koji** *Giáo sư*
Cử nhân kỹ thuật Đại học Kansai
Thạc sĩ kỹ thuật Trường sau đại học Đại học Kansai
Thạc sĩ khoa học chuyên ngành Khoa học máy tính Đại học Công nghệ Rochester, Hoa Kỳ
Nguyên nhân viên Nhà máy điện Matsushita, Ltd.
Chuyên gia (ICT) JICA (Cơ quan hợp tác quốc tế Nhật Bản) tại Mozambique
- **Okamoto Toshio** *Giáo sư*
Thạc sĩ Tâm lý giáo dục học Đại học Tokyo Gakugei Tiến sĩ kỹ thuật Đại học Công nghệ Tokyo
Giáo sư danh dự Trường Đại học Điện tử-Truyền thông Nguyên Giám đốc học viện
Nguyên Giám đốc Nghiên cứu Hệ thống Thông tin và Nguyên Tổng giám đốc Trung Tâm Giao lưu Quốc tế Trường Đại học Điện tử-Truyền thông
Chủ tịch Hiệp hội Nhật Bản về Giáo dục Thông tin và Nguyên Chủ tịch Hiệp hội Thông tin và Hệ thống trong Giáo dục Nhật Bản
Nguyên Giám đốc Hiệp hội Công nghệ Giáo dục Nhật Bản Chủ tịch của ủy ban chấp hành e-Learning AWARD
Hội viên Học viện điện tử, kỹ sư thông tin và truyền thông Chủ tịch IOS / SC36-WG2 Giải thưởng Công hiến IPSJ 2013 của Hiệp hội Xử lý Thông Tin Nhật Bản
- **Kai Yoshitaka** *Giáo sư*
Cử nhân Kỹ thuật Đại học Kyoto; Thạc sĩ Kỹ thuật, Tiến sĩ Kỹ thuật Đại học Kyoto (chuyên ngành kỹ thuật toán học);
Giáo sư khoa Nghiên cứu thương mại Đại học Kwansai Gakuin
Nguyên nhân viên Công ty cổ phần Teijin; Nguyên Tổng giám đốc Công ty Mitsubishi Trust and Banking Corporation
Nguyên Trợ lý giáo sư khoa Quản trị kinh doanh Đại học Kobe; Nguyên Giáo sư nghiên cứu chuyên biệt Trường Sau Đại học Kwansai Gakuin (Giám đốc Nghiên cứu chiến lược quản lý)
Giáo sư danh dự Đại học Kwansai Gakuin
- **Kashihara Hideaki** *Giáo sư*
Thạc sĩ kỹ thuật Đại học tỉnh Osaka (chuyên ngành kỹ thuật cơ khí), hoàn thành chương trình tiến sĩ khoa học tự nhiên giai đoạn sau Đại học Okayama (chuyên ngành kỹ thuật cải tiến công nghiệp),
Tiến sĩ kỹ thuật
Nguyên trưởng phòng quản lý bộ phận phát triển tại Công ty Dainippon Screen MFG, nguyên trưởng phòng phát triển kinh doanh,
Nguyên trưởng phòng kỹ thuật Công ty CCS, Trưởng phòng phát triển nghiên cứu LED thuộc Bộ phận nghiên cứu kỹ thuật quang,
Nguyên Chủ tịch Hiệp hội kỹ sư thông tin Kansai, nguyên phó phòng chi nhánh - Ủy viên hội đồng Hiệp hội quản lý sản xuất Nhật Bản chi nhánh Kansai
Kỹ sư (quản lý kỹ thuật toàn diện, kỹ thuật thông tin), kỹ sư quốc tế EMF, kỹ sư APEC, điều phối viên IT
- **Kitayama Hiromi** *Giáo sư*
Thành viên của Hiệp hội hệ thống thông tin Nhật Bản Cố vấn giám sát kinh doanh của công ty comway co. Ltd.
Cố vấn của công ty ALBASU Co.Ltd. Cố vấn của Hiệp hội Công nghiệp thông tin tỉnh Kyoto
Giáo sư của Học viện Máy tính Kyoto
Người sáng lập kiêm giám đốc đại diện đầu tiên của công ty KEISHIN SYSTEM RESEARCH CO. LTD.
Nguyên chủ tịch Hội đồng quản trị Hiệp hội hệ thống máy tính Kyoto Nguyên giám đốc điều hành của công ty ALPHALINE CO., LTD
- **Kimura Akihiro** *Giáo sư*
Cử nhân Khoa học và Thạc sĩ Khoa học Đại học Công nghệ Kyoto
Kỹ sư công nghệ (Mạng, Bảo mật Thông tin)
Hiệu trưởng Rukuhoku Campus, Học viện Máy tính Kyoto
Giám đốc của Hiệp hội Hệ thống thông tin Nhật Bản (Nippon)
Kỹ sư thông tin y tế


	<p>Cyril Koshyk <i>Giáo sư</i></p> <p>Cử nhân thông tin ứng dụng Trường Đại học kinh tế Cracow, Ba Lan Người sáng lập Cinematic studio, người sáng lập Dark Horizon Studio. Là người giám sát kỹ xảo trực quan tham gia sản xuất, chỉnh sửa video kỹ xảo đặc biệt phức tạp trong ngành công nghiệp phim ảnh và truyền hình. Tham gia rất nhiều tác phẩm như "300: Đế chế trở dậy", "Ký Nguyên Elysium", "Phi vụ thế kỷ", "Trở về Trái đất", "Chìa khóa của quý 3D", v.v.</p>
	<p>Kuratani Masashi <i>Giáo sư</i></p> <p>Cử nhân Khoa học và Công nghệ, Hoàn thành Khóa học Sau đại học về Văn trú học (tương đương với Thạc sĩ Khoa học và Công nghệ), Học viện Phòng vệ Quốc gia Nhật Bản, Lực lượng Phòng vệ Biển Nhật Bản (JMSDF) Nguyên Chỉ huy Trưởng, tàu khu trục JDS Hatsuyuki; nguyên Trưởng, tàu khu trục JDS Umigiri; Nguyên Đại phó, tàu khu trục JDS Yudachi, JMSDF Nguyên giảng viên (Lịch sử Quân sự), Khóa Đào tạo Cán bộ, Trường Dịch vụ Thứ nhất, JMSDF Nguyên giảng viên (Chiến thuật), Khóa Đào tạo Cán bộ, Trường Lực lượng vũ trang thứ nhất, JMSDF Hoàn thành khóa học thạc sĩ, chuyên ngành Lịch sử Đông Á, tại Trường Sau đại học về Văn học thuộc Đại học Bukkyo Nguyên Giảng viên (Chiến lược và Quân sự), Hội thảo Lịch sử Quân sự, Phòng Giáo dục và Nghiên cứu Chiến lược Phòng vệ, Trường cao đẳng tham mưu, JMSDF</p>
	<p>Hong Seung Ko <i>Giáo sư</i></p> <p>Cử nhân kỹ thuật Đại học Tong Guk, Hàn Quốc Tiến sĩ kỹ thuật Đại học Kyoto Nguyên giám đốc chiến lược thông tin, Công ty điện tử Samsung Nguyên giám đốc điều hành công ty Harmony Navigation Thành viên Ủy ban kỹ thuật, Hiệp hội CALS/EC, Hàn Quốc</p>
	<p>Kondo Tadashi <i>Giáo sư</i></p> <p>Cử nhân Kỹ thuật, Đại học Tokushima Thạc sĩ Kỹ thuật và Tiến sĩ Kỹ thuật, Đại học Osaka Nguyên Trưởng phòng Nghiên cứu Điều khiển, Trung tâm Nghiên cứu và Phát triển Hệ thống Điện và Công nghiệp, Tập đoàn Toshiba Nguyên Giáo sư Khoa Y; Nguyên Giáo sư, Trường Sau đại học của Khoa Khoa học Sức khỏe; Nguyên Giáo sư, Trường Sau đại học của Khoa Khoa học Miệng; và Giáo sư danh dự, Đại học Tokushima</p>
	<p>Sakka Kazuyuki <i>Giáo sư</i></p> <p>Cử nhân Khoa học Đại học Kyoto Tiến sĩ Khoa học Đại học Kyoto Nguyên Giảng viên thỉnh giảng, Đại học Kyoto</p>
	<p>Sakka Kazuyuki <i>Giáo sư</i></p> <p>Cử nhân Khoa học Đại học Kyoto Tiến sĩ Khoa học Đại học Kyoto Nguyên Giảng viên thỉnh giảng, Đại học Kyoto</p>
	<p>Satomi Eiki <i>Giáo sư</i></p> <p>Thạc sĩ Quản trị Kinh doanh Trường Đại học Thương mại Otaru Sau thời gian làm việc tại công ty Nanko Building và công ty DATT (hiện tại là Datt JAPAN INC), ông thành lập công ty Media Magic trong năm 1996. Ông là chủ tịch kiêm giám đốc của công ty. Phó chủ tịch Hiệp hội Công nghiệp Hệ thống thông tin Hokkaido Đại diện Hội đồng Xúc tiến Nội dung Di động Hokkaido Thành viên đầu tiên của Phòng Thương mại và Công nghiệp Sapporo Ủy ban thứ 2 Kiểm tra chiến lược IT Hokkaido</p>
	<p>Sanford Gold <i>Giáo sư</i></p> <p>Cử nhân Khoa học xã hội, Đại học Michigan (Hoa Kỳ) Thạc sĩ Khoa học xã hội, Tiến sĩ Giáo dục, Đại học Columbia (Hoa Kỳ) Giám đốc đào tạo cấp cao, Chương trình Giáo dục, ADP, LLC. Giám đốc đào tạo, Prudential Financial, Inc. Chuyên viên tư vấn giáo dục, EY</p>
	<p>Zhou Peiyan <i>Giáo sư</i></p> <p>Cử nhân Khoa học xã hội, Khoa Ngôn ngữ và Văn học Trung Quốc, Đại học Bắc Kinh Thạc sĩ Khoa học xã hội và Tự nhiên, Đại học Công lập Kyoto Giám đốc, Công ty Huitai Cultural Development Co., Ltd. (Trung Quốc)</p>
	<p>Sun Yuexin <i>Giáo sư</i></p> <p>Cử nhân Khoa học xã hội, Trưởng Nghiên cứu Nhật Bản, Đại học Ngoại ngữ Thiên Tân Thạc sĩ Khoa học xã hội và Tự nhiên, Khoa Khoa học Đời sống và Môi trường, Đại học Công lập Kyoto Tiến sĩ Kỹ thuật, Khoa Kiến trúc, Đại học Kyoto Chủ tịch, Công ty Huitai Cultural Development Co., Ltd. (Trung Quốc)</p>
	<p>Takahashi Yutaka <i>Giáo sư</i></p> <p>Cử nhân Kỹ thuật tại Đại học Kyoto, Thạc sĩ Kỹ thuật (chuyên ngành Toán học và Vật lý ứng dụng) theo chương trình Sau đại học của Đại học Kyoto, Rút khỏi Chương trình Tiến sĩ với Chứng nhận Hướng dẫn Nghiên cứu theo chương trình Sau đại học của Đại học Kyoto (chuyên ngành Toán học và Vật lý ứng dụng), Tiến sĩ Kỹ thuật, Đại học Kyoto Giáo sư danh dự, Đại học Kyoto Nguyên Giáo sư Nghiên cứu Khoa học thông tin, Đại học Kyoto Nguyên Giáo sư, Viện Khoa học và Công nghệ Nara Nguyên Giáo sư Thỉnh giảng, Đại học Paris-Sud (Pháp) Nguyên Giáo sư Thỉnh giảng, Viện Nghiên cứu Khoa học Máy tính và Tự động hóa, Pháp Hội viên của Hội Văn trú học Nhật Bản Trưởng nhóm Dự án, Dự án R&D nhằm phát triển công nghệ truyền thông và truyền hình tích hợp sử dụng mạng truyền hình cáp đa kết nối, Viện Công nghệ Thông tin và Truyền thông Quốc gia</p>
	<p>Takahashi Ryoei <i>Giáo sư</i></p> <p>Cử nhân Khoa học tự nhiên, Thạc sĩ Khoa học tự nhiên (chuyên ngành Toán học), Tiến sĩ (kỹ thuật), Đại học Waseda Nguyên Giáo sư Kỹ thuật Thông tin Hệ thống, Học viện Công nghệ Hachinohe Nguyên Cố vấn Nghiên cứu cho Chương trình Tiến sĩ, Học viện Công nghệ Hachinohe Nguyên nhân viên, Trung tâm R&D Yokosuka của NTT Nguyên nhân viên, Phòng thí nghiệm nền tảng an toàn của NTT</p>
	<p>Takeda Yasuhiro <i>Giáo sư</i></p> <p>CEO của Công ty Gainax Kyoto Co., Ltd. Thành viên của Hội nhà văn Khoa học Viễn tưởng và Giả tưởng Nhật Bản (SFWJ) và Câu lạc bộ Tác giả Truyền không gian Nhật Bản (SACJ) Thành viên sáng lập của Gainax. Nhà sản xuất của nhiều tác phẩm hoạt hình nổi tiếng nhất của Nhật Bản, bao gồm Nadia, Bí mật biển xanh và Tengen Toppa Gurren Lagann</p>


	<p>Tateishi Toshiaki <i>Giáo sư</i></p> <p>Cử nhân Thương mại Đại học Waseda Giám đốc đại diện Công ty MandalaNet Giám đốc điều hành và Phó Chủ tịch Hiệp hội nhà cung cấp Internet Nhật Bản Tổng Giám đốc Tổ chức mạng tốc độ cao liên khu vực Giám đốc đại diện Công ty Internet Intelligence Okinawa Giám đốc của Liên minh xúc tiến sử dụng Web Email phù hợp</p>
	<p>Tezuka Masayoshi <i>Giáo sư</i></p> <p>Cử nhân Kỹ thuật Đại học Osaka Thạc sĩ Kỹ thuật Đại học Osaka Nguyên nghiên cứu viên cao cấp Công ty Cổ phần Fujitsu Laboratories. Nguyên Quản lý cao cấp Viện Quản lý Công ty Cổ phần Fujitsu Nguyên Phó giáo sư Kỹ thuật Thông tin, Đại học Công nghệ Kanazawa</p>
	<p>Naito Shozo <i>Giáo sư</i></p> <p>Cử nhân Kỹ thuật Đại học Kyoto Thạc sĩ Kỹ thuật Đại học Kyoto Nguyên Trưởng nhóm nghiên cứu Phòng thí nghiệm Diễn đàn Chia sẻ Thông tin NTT Giáo sư cố vấn Cơ quan An ninh Hàn Quốc</p>
	<p>Nakamura Yukihiro <i>Giáo sư</i></p> <p>Cử nhân kỹ thuật Đại học Kyoto, Thạc sĩ Đại học Kyoto (chuyên ngành Kỹ thuật toán học), Tiến sĩ kỹ thuật Giáo sư danh dự Đại học Kyoto, Nguyên giáo sư Khoa Sau Đại học, Đại học Kyoto Nguyên giáo sư Viện nghiên cứu Khoa học và Kỹ thuật Đại học Ritsumeikan Nguyên Trưởng Bộ phận nghiên cứu xử lý kiến thức Viện nghiên cứu mạng lưới thông tin và truyền thông của Công ty Nippon Telegraph and Telephone Corporation (NTT) Nguyên Trưởng Bộ phận nghiên cứu xử lý truyền thông tốc độ cao Viện nghiên cứu thông tin và truyền thông của Công ty Nippon Telegraph and Telephone Corporation (NTT) Trưởng nhóm đầu tiên của PARTHENON Chủ tịch Hội nghiên cứu tổ chức phi lợi nhuận được chỉ định đặc biệt PARTHENON Nguyên Viện trưởng Viện nghiên cứu công nghệ cao Kyoto</p>
	<p>Nitza Melas <i>Giáo sư</i></p> <p>Giọng ca chính của chương trình biểu diễn "Cirque du Soleil" Ca sĩ / nhạc sĩ sáng tác Nguyên giáo viên tại Học viện âm nhạc Musicians, người chiến thắng giải thưởng "Nghệ sĩ âm nhạc toàn cầu của năm" của Giải thưởng âm nhạc thường niên Los Angeles / Giải thưởng âm nhạc Hollywood / "Nghệ sĩ của năm" tại Gala trao giải DEKA, và nhiều giải thưởng khác Ca sĩ trình bày bài hát quảng cáo cho dòng xe SxL và Estima của TOYOTA, và lồng tiếng cho nhiều phim hoạt hình, trò chơi truyền hình, v.v.</p>
	<p>Noishiki Yasuhiro <i>Giáo sư</i></p> <p>Cử nhân Khoa học và Kỹ thuật Đại học Ritsumeikan Từng làm việc ở Công ty Phát triển Hewlett-Packard</p>
	<p>Hasegawa Akira <i>Giáo sư</i></p> <p>Cử nhân Khoa học Đại học Công nghệ Rochester, Hoa Kỳ Thạc sĩ Khoa học Đại học Công nghệ Rochester, Hoa Kỳ Quản lý kế hoạch: Cơ quan Phát triển Quốc tế về Đào tạo Máy tính (NPO)</p>
	<p>Hasegawa Koichi <i>Giáo sư</i></p> <p>Cử nhân kỹ thuật Đại học Hokkaido Thạc sĩ nghệ thuật Đại học bang Pennsylvania, Master of Arts Tiến sĩ văn học Khoa nghiên cứu văn học Đại học Hokkaido (văn học) Nguyên phóng viên nhiếp ảnh của Đài NHK (Đài phát thanh truyền hình Nhật Bản)</p>
	<p>Peter G. Andearson <i>Giáo sư</i></p> <p>Cử nhân khoa học Đại học Công nghệ Massachusetts, Hoa Kỳ Tiến sĩ triết học Đại học Công nghệ Massachusetts Nguyên Lập trình viên cao cấp tại Bộ phận máy tính của RCA Giáo sư Danh dự về Khoa học Máy tính, Đại học Công nghệ Rochester, Hoa Kỳ</p>
	<p>Fukushima Masao <i>Giáo sư</i></p> <p>Cử nhân Kỹ thuật và Thạc sĩ Kỹ thuật, Khoa Tin học và Khoa học Toán học, Tiến sĩ Kỹ thuật, Đại học Kyoto Giáo sư danh dự, Nguyên Giáo sư Tin học, Đại học Kyoto Nguyên Giáo sư, Ngành Khoa học Thông tin, Viện Khoa học và Công nghệ Nara Nguyên Giáo sư, Khoa Khoa học và Kỹ thuật và Trường Sau đại học, Đại học Nanzan Thành viên của Hiệp hội Nghiên cứu Hoạt động của Nhật Bản</p>
	<p>Fujiwara Takao <i>Giáo sư</i></p> <p>Bằng cử nhân Đại học Kyoto, bằng Tiến sĩ của Trường sau đại học thuộc Đại học Kyoto (chuyên ngành vật lý thiên văn), Tiến sĩ Khoa học Giáo sư danh dự của Đại học Nghệ thuật Thành phố Kyoto, Nguyên Giáo sư và Trưởng khoa Mỹ thuật, Đại học Nghệ thuật Thành phố Kyoto Nguyên giảng viên thỉnh giảng, Học viện Máy tính Kyoto</p>
	<p>Fujiwara Masaki <i>Giáo sư</i></p> <p>Bằng Thạc sĩ, Trường sau đại học về Thành phố Sáng tạo, Đại học Thành phố Osaka; Tiến sĩ Khoa học Thông tin Quản lý, Đại học Setsunan; chuyên gia tư vấn SME Nguyên quản lý và chuyên gia tư vấn trưởng, Phòng Kế hoạch Quản lý, công ty KSR Co., Ltd. Nguyên Giáo sư, Ngành Khái niệm Kinh doanh; Đại học Miyagi; giám đốc, Nghiên cứu Kế hoạch Kinh doanh, Đại học Miyagi; trợ lý giám đốc nghiên cứu, Nghiên cứu Kế hoạch Kinh doanh, Đại học Miyagi; Nguyên giảng viên, Trường Kinh doanh Bond, Đại học Bond (BBT MBA); Giáo sư Thỉnh giảng, Đại học Miyagi</p>
	<p>Furusawa Masahiro <i>Giáo sư</i></p> <p>Cử nhân Kỹ thuật và Thạc sĩ Kỹ thuật (chuyên ngành Kỹ thuật Điều khiển), Đại học Keio Nguyên Kỹ sư Hệ thống, Công ty Nomura Research Institute, Ltd. Kỹ sư Định giá trị Công nghiệp, Công ty SAP Japan Co., Ltd. Giáo sư Thỉnh giảng, Đại học Miyagi</p>


 **Fredrick Jon Laurentine** *Giáo sư*
 Cử nhân nghệ thuật Đại học Brown, Hoa Kỳ
 Thạc sĩ Quản trị Kinh doanh Đại học Harvard, Hoa Kỳ
 Từng làm việc ở Procter & Gamble, Hoa Kỳ
 Từng làm việc ở Hiệp hội Máy tính, Hoa Kỳ
 Từng làm việc ở Sun Microsystems, Inc, Hoa Kỳ Người sáng lập và Chủ tịch, Two Eyes Two Ears, Hoa Kỳ


 **Bessho Naoya** *Giáo sư*
 Bằng cử nhân chuyên ngành luật, Đại học Keio
 Giữ các chức vụ khác nhau tại Tập đoàn Yahoo Nhật Bản, bao gồm Quản lý Bộ phận Pháp lý; Giám đốc điều hành; Trưởng phòng Chính sách Đối ngoại kiêm Chuyên viên Tuân thủ Cấp cao; Trưởng văn phòng Chủ tịch; Giám đốc Quảng cáo, Luật, Hoạch định Chính sách và Dịch vụ Công cộng; và Giám đốc Thông tin doanh nghiệp; hiện là Cố vấn Cấp cao cho Tập đoàn Yahoo Nhật Bản Giám đốc Đại diện của công ty Luke Consulting Co., Ltd.
 Giám đốc của Koicho Strategy Institute, Inc., Giám đốc Hiệp hội Luật và Máy tính Nhật Bản, Giám đốc Hiệp hội Thông tin Di truyền, Giám đốc Liên đoàn Công nghệ Thông tin Nhật Bản


 **Mark Hasegawa-Johnson** *Giáo sư*
 Cử nhân Khoa học tự nhiên, Thạc sĩ Khoa học tự nhiên, Tiến sĩ (chuyên ngành kỹ thuật điện tử và máy tính), Đại học Công nghệ Massachusetts (Hoa Kỳ)
 Giáo sư, Đại học Illinois (Hoa Kỳ) Nhà nghiên cứu, Trung tâm Khoa học Kỹ thuật số tiên tiến (Singapore)
 Nguyên Phó Giáo sư, Đại học Illinois (Hoa Kỳ) Nguyên Nghiên cứu sinh sau Tiến sĩ, Đại học California tại Los Angeles (Hoa Kỳ)
 Nguyên Trợ lý Nghiên cứu, Đại học Công nghệ Massachusetts (Hoa Kỳ) Nguyên Kỹ sư, Fujitsu Laboratories Ltd.
 Nguyên thực tập sinh Công nghệ, Phòng thí nghiệm Nghiên cứu công ty Motorola (Hoa Kỳ)


 **Masanobu Matsuo** *Giáo sư*
 Cử nhân kỹ thuật Đại học Kyoto
 Thạc sĩ khoa học (Chuyên ngành Khoa học máy tính) Đại học California, Santa Barbara,
 Tiến sĩ Triết học Đại học California, Santa Barbara, Ph.D.
 Đại diện đầu tiên của bộ phận nghiên cứu phần mềm Sumitomo Electric Industries, Ltd., Hoa Kỳ.
 CEO sáng lập Twin Sun Inc (Hiện nay là Open Axis Inc)


 **Mano Hiroko** *Giáo sư*
 Cử nhân Khoa học xã hội và Tiến sĩ Khoa học xã hội từ Đại học Waseda (chuyên ngành lịch sử mỹ thuật), Giáo sư Văn học
 Tiến sĩ Triết học chuyên ngành lịch sử mỹ thuật từ Đại học Humboldt ở Berlin


 **Maya Bentz** *Giáo sư*
 Cử nhân nghệ thuật Đại học Quốc gia Tbilisi, Georgia
 Tiến sĩ giáo dục học trường Cao đẳng sư phạm, thuộc Đại học Columbia, Hoa Kỳ
 Tiến sĩ triết học Đại học Westminster, Vương quốc Anh
 Nguyên Điều phối viên dự án quốc tế, Dự án đào tạo từ xa, Đại học Columbia


 **Mayumi Kozo** *Giáo sư*
 Bằng Cử nhân Kỹ thuật quản lý của Đại học Công nghệ Nagoya; bằng Thạc sĩ Kỹ thuật (chuyên ngành kỹ thuật thể hiện số) của Khoa Kỹ thuật, Viện đào tạo sau đại học Đại học Kyoto; bằng Thạc sĩ và hoàn thành tín chỉ Tiến sĩ Kinh tế của Đại học Vanderbilt, Tennessee, Mỹ; bằng Tiến sĩ Kinh tế của Khoa Kinh tế, Viện đào tạo sau đại học Đại học Kyoto
 Nguyên nhân viên, Công ty Toyo Aluminium K.K. Nguyên Giảng viên Thịnh giảng, Học viện Máy tính Kyoto Nguyên Giáo sư, Đại học Tokushima
 Thành viên Ban biên tập của một số tạp chí chuyên ngành, bao gồm Kinh tế Sinh thái, Dịch vụ Hệ sinh thái và Tạp chí Cấu trúc Kinh tế

 **Milan Vlach** *Giáo sư*
 Cử nhân Khoa học Đại học Charles, Cộng hòa Séc
 Tiến sĩ Khoa học Tự nhiên Đại học Charles, Cộng hòa Séc
 Tiến sĩ Triết học Đại học Charles, Cộng hòa Séc
 Tiến sĩ Khoa học Viện Hàn lâm Khoa học Tiệp Khắc
 Nguyên Giáo sư Khoa học Thông tin, Viện Khoa học và Công nghệ Tiên tiến Nhật Bản (JAIST), Nguyên Giáo sư, Đại học Charles, Cộng hòa Séc


 **Mukai Sonoyo** *Giáo sư*
 Cử nhân khoa học và Tiến sĩ vật lý học thiên thể Đại học Kyoto Nguyên giáo sư Viện Công nghệ Kanazawa
 Nguyên giáo sư Sở Khoa học và Công nghệ, Đại học Kinki Giám đốc và chủ tịch Hiệp hội viễn thám từ xa Nhật Bản
 Kiểm toán viên, giám đốc thường trực Hiệp hội Aerosol Khoa học và Công nghệ, Nhật Bản
 Ủy ban chuyên ngành Hiệp hội xúc tiến khoa học Nhật Bản Ủy ban Viễn thám châu Á – Thái Bình Dương
 Ủy ban Vĩ sự tiến bộ của Phụ nữ trong ngành Khoa học Nhật Bản


 **Mukai Tadashi** *Giáo sư*
 Cử nhân Khoa học, Thạc sĩ Vật lý, Tiến sĩ Vật lý Đại học Kyoto
 Giáo sư danh dự Đại học Kobe Thành viên của Hiệp hội Thiên văn Quốc tế
 Thành viên đặc biệt Hiệp hội Thiên văn Nhật Bản (Nguyên Giám đốc văn phòng chi nhánh)
 Thành viên Hiệp hội Khoa học Hành tinh Nhật Bản (Nguyên Chủ tịch) Chủ tịch hội đồng quản trị Công viên Đài Thiên văn Nishi-Harima
 Nguyên Giáo sư Đại học Công nghệ Kanazawa Nguyên Giáo sư Đại học Kobe Nguyên Giáo sư thỉnh giảng Cơ quan Thăm hiểm Không gian Vũ trụ Nhật Bản
 Nguyên Tổng giám đốc Trung tâm Khoa học Hành tinh, Đại học Kobe


 **Modica Shizuka** *Giáo sư*
 Cử nhân nghệ thuật Đại học Doshisha Đã làm việc tại công ty Sumitomo Forestry America, Inc (Washington, Hoa Kỳ)
 Đã làm việc tại công ty Pacific Resources Inc. (Hawaii, Hoa Kỳ) Đã làm việc tại Đại học quốc tế Nhật Bản
 Đã nhận giải thưởng Chương trình chuyên gia quản lý giáo dục quốc tế của Ủy ban Fulbright Ủy viên hội đồng Trưởng Đại học quốc tế Nhật Bản
 Thạc sĩ giáo dục Đại học Havard, Hoa Kỳ (Ed.M.) Đã làm việc tại Đại học Virginia Tiến sĩ triết học của Đại học Virginia (Ph.D.)
 Sáng lập Viên i.m.i. institute, LLC (Virginia, Hoa Kỳ) Huấn luyện viên cố chứng nhân của Hiệp hội Huấn luyện viên quốc tế (ICF ACC)
 Thành viên hội đồng quản trị của Hiệp hội Huấn luyện viên quốc tế chi nhánh Virginia

 **Morita Masayasu** *Giáo sư*
 Cử nhân nghệ thuật Đại học California, Berkeley, Hoa Kỳ
 Thạc sĩ giáo dục học Đại học Harvard, Hoa Kỳ
 Thạc sĩ triết học Đại học Cambridge, Vương quốc Anh
 Giám đốc điều hành công ty Hitomedia
 Thành viên hội đồng quản trị, công ty ALC PRESS


 **Yi Li** *Giáo sư*
 Cử nhân nghệ thuật Trường Đại học ngôn ngữ Beijing
 Thạc sĩ Công nghệ Trường Sau Đại học Công nghệ Thông tin Kyoto (KCGI)
 Chuyên gia Tư vấn cố chứng chỉ SAP (Kế toán Quản trị, Hoạch định và Sản xuất, Bảo trì Nhà máy, Bán hàng và Phân phối)
 Nguyên giảng viên Trường Đại học ngoại ngữ Dalian
 Nguyên giám đốc công ty AD Laboratories Co. Ltd.


 **Meihi Li** *Giáo sư*
 Tốt nghiệp khoa Giáo dục mầm non, Trường Đại học sư phạm Shenyang Nguyên Hiệu trưởng trường mẫu giáo thuộc Công ty Công nghiệp Tàu thủy Đại Liên
 Nguyên thành viên của Hiệp hội Khoa học và Kỹ thuật của công ty Công nghiệp Tàu thủy Đại Liên
 Nguyên quản lý Bộ phận Nhật Bản số 2 thuộc Trung tâm dịch vụ giáo dục nước ngoài, trường Đại học Ngoại ngữ Dalian
 Nguyên Phó chủ tịch điều hành Công ty dịch vụ giáo dục nước ngoài Dalian Shihua Nguyên Giám đốc Văn phòng Đại Liên, Trường Sau Đại học Công nghệ Thông tin Kyoto
 Nguyên Giám đốc Văn phòng Đại Liên, Trường Nghệ Subaru
 Thành viên Hiệp hội quản lý thông tin của Viện Độc lập Trung Quốc


 **Fei Liu** *Giáo sư*
 Thạc sĩ kỹ thuật thông tin Đại học Công nghệ Kyoto, Tiến sĩ kỹ thuật thông tin Đại học Kyoto, thạc sĩ kỹ thuật
 Phó Hiệu trưởng Kamogawa Campus, Học viện máy tính Kyoto, giáo sư thỉnh giảng Học viện quan hệ lao động Trung Quốc, giáo sư thỉnh giảng Học viện kỹ thuật trung ương Trung Quốc. Ủy viên Ủy ban đánh giá chính sửa tài liệu giảng dạy mới nhằm đào tạo nguồn nhân lực có kỹ năng giáo dục nghề Trung Quốc
 Giáo sư thỉnh giảng Học viện Bách khoa Bắc Kinh, Trung Quốc, giáo sư thỉnh giảng đô thị Bắc Kinh, Trung Quốc, giáo sư thỉnh giảng Hội nghiên cứu và lập kế hoạch Hiệp hội giáo dục nghề và kỹ thuật Trung Quốc, giáo sư thỉnh giảng Ủy ban đánh giá chính sửa tài liệu giảng dạy mới nhằm đào tạo nguồn nhân lực có kỹ năng giáo dục nghề Trung Quốc


 **Watanabe Akiyoshi** *Giáo sư*
 Cử nhân Kỹ thuật Đại học Hokkaido
 Thạc sĩ Kỹ thuật (Khoa học Hệ thống Ứng dụng) Đại học Kyoto
 Nguyên thành viên công ty Nakamichi


◆ Phó giáo sư


 **Aoki Seiichiro** *Phó giáo sư*
 Cử nhân Khoa học của Đại học Osaka Tiến sĩ (Khoa học) Hoàn thành khóa thạc sĩ - tiến sĩ của Đại học Tokyo
 Thành viên chính thức của Hiệp hội Thiên văn học Nhật Bản
 Trưởng phòng Dự án phổ cập Thiên văn học của Đại học Kyoto (Giảng viên thỉnh giảng của Đại học Kyoto)
 Giảng viên thỉnh giảng của Đại học Kansai Giảng viên thỉnh giảng của Đại học Kinh tế Osaka
 Nguyên Nhà nghiên cứu Khoa nghiên cứu Khoa học của Trường Sau đại học thuộc Đại học Osaka
 Nguyên Trợ lý giáo vụ Khoa nghiên cứu Khoa học của Trường Sau đại học thuộc Đại học Kyoto Nguyên Giảng viên thỉnh giảng của Đại học Shiga


 **Pariyar Amit** *Phó giáo sư*
 Thạc sĩ Kỹ thuật, Khoa Khoa học Máy tính và Quản lý Thông tin, Viện Công nghệ Châu Á (Thái Lan)
 Thạc sĩ và Tiến sĩ Khoa học Máy tính, Trường Sau đại học về Thông tin, Đại học Kyoto
 Nhà nghiên cứu Sau tiến sĩ, Viện Tin học Xã hội và Đổi mới Công nghệ (ISITI), Đại học Malaysia Sarawak (Malaysia)


 **Mygdalsky Volodymyr** *Phó giáo sư*
 Thạc sĩ Khoa học và Kỹ thuật, Đại học Quốc gia Odessa I.I. Mechikov Tiến sĩ Khoa học Máy tính, Đại học Kyoto
 Nguyên Trợ lý Khoa học Máy tính, Đại học Quốc gia Odessa I.I. Mechikov
 Nguyên Giảng viên Đặc biệt, Đại học Kyoto
 Nguyên Giảng viên Tam thời, Đại học Doshisha
 Nguyên Giảng viên Thịnh giảng, Đại học Kansai


 **Onishi Kengo** *Phó giáo sư*
 Cử nhân Kiến trúc của Đại học Kansai Giám đốc công ty Onishi Building Co.Ltd. Kiến trúc sư được công nhận loại giỏi
 Chuyên viên phân biệt rủi ro khẩn cấp của tỉnh Kyoto Chuyên viên đánh giá về khả năng kháng chấn của các tòa nhà tỉnh Kyoto
 Chủ tịch thứ 22 kiểm toán viên Hiệp hội các kỹ sư xây dựng trẻ của Kyoto
 Người sáng lập kiêm phó tổng giám đốc của Diễn đàn Kyoto Keikan (tổ chức phi lợi nhuận) Kiểm toán viên của Liên đoàn lãnh đạo và Doanh Nhân Trẻ Kyoto
 Người sáng lập kiêm đại diện đầu tiên của Hội nghị Kinomachidukuri (tổ chức phi lợi nhuận)
 Chủ tịch thứ 31 của Câu lạc bộ xây dựng Kyoto thuộc Câu lạc bộ xây dựng Nhật Bản Nguyên nhân viên của công ty MITSUHOME COLTD.

 **Ming Hu** *Phó giáo sư*
 Cử nhân Khoa học, Đại học Qingdao. Tốt nghiệp Thạc sĩ Đại học Quý Châu (chuyên ngành Toán học).
 Tốt nghiệp Tiến sĩ Nghiên cứu tin học Đại học Kyoto. Giáo sư Tin học.
 Nguyên đồng Nghiên cứu sinh người nước ngoài về mảng Tin học, khoa Nghiên cứu tin học Đại học Kyoto
 Nguyên Chuyên gia nghiên cứu đặc biệt, Hiệp hội Xúc tiến khoa học Nhật Bản

 **Sakamoto Hironori** *Phó giáo sư*
 Bằng Cử nhân Kỹ thuật Đại học Công nghệ Tokyo,
 Bằng Thạc sĩ khoa học toán học tại Trường Sau đại học về Khoa học Toán học thuộc Đại học Tokyo
 Nhân viên của Trung tâm Nghiên cứu và Phát triển Công nghệ Nihon Unisys

 **Takahashi Ryokyo** *Phó giáo sư*
 Cử nhân nghệ thuật Đại học Doshisha, Thạc sĩ Khoa nghiên cứu văn học Đại học Doshisha (Chuyên ngành Nghệ thuật thẩm mỹ)
 Tốt nghiệp Học viện máy tính Kyoto
 Thạc sĩ Khoa học về công nghệ thông tin Khoa nghiên cứu công nghệ thông tin ứng dụng Trường Sau Đại học Công nghệ Thông tin Kyoto

 **Takeda Akihiko** *Phó giáo sư*
 Thạc sĩ Khoa học chuyên ngành thú y, Phòng Nông nghiệp, Đại học Nihon Bác sĩ thú y
 Kỹ sư hệ thống Tập đoàn Hitachi
 Thành viên dự án e-Japan (e-Government)
 Trưởng phòng đầu tiên của Bộ phận Hệ thống Thông tin, Học viện Máy tính Kyoto
 Giám đốc đại diện Công ty Intellect-supply

 **Nakaguchi Takao** *Phó giáo sư*
 Tốt nghiệp Học viện Máy tính Kyoto. Hoàn thành chương trình đào tạo sau đại học ngành Tin học ứng dụng tại khoa Nghiên cứu tin học Đại học Kyoto, tốt nghiệp thạc sĩ về bằng Thạc sĩ Tin học (Chuyên gia).
 Hoàn thành chương trình đào tạo Tiến sĩ khoa Nghiên cứu tin học Đại học Kyoto, tốt nghiệp Tiến sĩ Tin học.
 Nguyên Giám đốc và Quản lý, Bộ phận Phát triển hệ thống của Công ty cổ phần Admax; Nguyên Kỹ thuật viên nghiên cứu khách thành viên, Dự án truyền thông tin con người (HIP),
 Viện nghiên cứu viễn thông tiên tiến quốc tế (ATRI); Nguyên Giám đốc công nghệ Công ty cổ phần Antrand; Nguyên Giám đốc công nghệ Công ty @lzumi; Nguyên Giám đốc giám định Công ty cổ phần NTT Advanced Technology; Nguyên Chuyên gia nghiên cứu đặc biệt tại khoa Nghiên cứu tin học Đại học Kyoto
 Thành viên của: Hiệp hội Điện tử học, kỹ sư thông tin và truyền thông Nhật Bản; Hiệp hội Khoa học và công nghệ phần mềm Nhật Bản; và Hiệp hội Xử lý thông tin Nhật Bản



Nouvel Benjamin *Phó giáo sư*
 Cử nhân Khoa học xã hội, Đại học Toulouse
 Tốt nghiệp Đại học Toulouse, Thạc sĩ Lịch sử Nghệ thuật, Đại học Paris (The Sorbonne)
 Nguyên Điều phối viên Dự án Nhật Bản-Pháp, Phòng Đa phương tiện, Bảo tàng Louvre
 Nguyên Quản lý Kế hoạch Nội dung, Japan Expo



Masuda Yuko *Phó giáo sư*
 Thạc sĩ Công tác Xã hội, Trường Công tác Xã hội, Đại học Columbia (New York, Hoa Kỳ)
 Bằng Thạc sĩ Bốn năm về Phân tâm học và Tâm lý trị liệu Phân tích, Trung tâm Sau đại học về Sức khỏe Tâm thần
 Cử nhân Khoa học xã hội ngành Nghiên cứu Ngôn ngữ Tây Ban Nha, Khoa Nghiên cứu Nước ngoài, Đại học Sophia (Nghiên cứu nước ngoài)



Matsuo Izu *Phó giáo sư*
 Cử nhân Luật của Đại học Kyoto, Thạc sĩ Quản trị Kinh doanh từ Đại học Southern California hệ Chương trình sau đại học
 Nguyên Quản lý cấp cao mảng Tiếp thị sản phẩm, Sony Electronics Inc. (Mỹ), Nguyên Quản lý mảng Tiếp thị sản phẩm, Carl Zeiss Vision Inc. (Mỹ),
 Nguyên Quản lý cấp cao mảng Sản phẩm, Kyocera International, Inc. (Mỹ), Nguyên Quản lý khu vực Tây Nhật Bản, Expedia Holdings KK



Yonetani Julia *Phó giáo sư*
 Cử nhân Khoa học xã hội từ Đại học Sydney (Úc), Thạc sĩ Khoa học xã hội và Khoa học tự nhiên (chuyên ngành Khoa học xã hội quốc tế) từ Học viện đào tạo Khoa học xã hội và Khoa học tự nhiên sau đại học Đại học Tokyo, Tiến sĩ Lịch sử tại Đại học Quốc gia Úc thuộc Đại học Châu Á và Thái Bình Dương (với chuyên ngành lịch sử)
 Hiện đang hoạt động như một nghệ sĩ đương đại, trưng bày tác phẩm có tác động thẩm mỹ tại các cuộc triển lãm trên toàn thế giới, đồng thời còn làm nông dân ở Nantan, tỉnh Kyoto.

Cơ sở

Trụ sở chính Kyoto

Trụ sở chính Kyoto có hai cơ sở. Nguồn lực học viên đa dạng của các cơ sở này sẽ tham gia vào nhiều hoạt động học tập và nghiên cứu để đạt được bằng Thạc sĩ Công nghệ thông tin - bằng cấp học thuật cao nhất trong lĩnh vực IT ứng dụng. Học viên có thể đi lại giữa hai cơ sở bằng xe buýt đưa đón miễn phí.

Cơ sở Hyakumanben / Sakyo-ku, Kyoto

Cơ sở Hyakumanben ra đời dưới dạng cơ sở giáo dục và nghiên cứu vào năm 2004, khi trường mở cửa. Hầu hết các lớp học được tổ chức trong tòa nhà này, nên thường có rất nhiều học viên và giảng viên tập trung ở đây. Với vị trí nằm trong khu vực dành cho học viên gần Đại học Kyoto ở trung tâm của Kyoto, Cơ sở này tràn ngập bầu không khí say mê học tập và tự do tư tưởng. Có một thời, Cơ sở này là nơi đặt trung tâm máy tính lớn của KCG, nơi học viên thực hành máy tính bằng máy tính UNIVAC Vanguard được lắp đặt ở đó.



Chi nhánh Kyoto Ekimae / Minami-ku, Kyoto

Chi nhánh Kyoto Ekimae được hoàn thành vào mùa xuân năm 2005. Với vị trí nằm liền kề với Ga Kyoto - một trung tâm đi lại với rất nhiều hành khách, cơ sở này có vị trí đặc biệt thuận tiện. Nổi bật với màu sắc tươi sáng, không gian thoáng đãng, Chi nhánh Kyoto Ekimae được trang bị một phòng học e-learning hiện đại, cho phép nhiều bài giảng được truyền tải khắp thế giới từ nơi này. Cùng với Cơ sở KCG Kyoto Ekimae gần đó, Chi nhánh Kyoto Ekimae hoạt động như một trung tâm chính trong lĩnh vực giáo dục IT tiên tiến hàng đầu.



Cơ sở chi nhánh

Cũng giống như cơ sở chính, các cơ sở chi nhánh cũng có sự đa dạng trong thành phần học viên, bao gồm những người đã đi làm. Các cơ sở chi nhánh được kết nối với Cơ sở chính Kyoto không chỉ bằng những lớp phái cử (những lớp được giảng dạy bởi giáo viên hướng dẫn đến từ cơ sở chính) mà còn bằng hệ thống e-learning mới nhất giúp liên kết với cơ sở chính trong thời gian thực. Học viên cũng có thể học tập bằng cách sử dụng video ghi sẵn được nhà trường cung cấp. Hơn nữa, các giảng viên tận tâm của mỗi cơ sở chi nhánh sẽ cung cấp chương trình dự phòng nghiên cứu quan trọng, để giúp mỗi học viên đạt được mục tiêu của mình.

Chi nhánh Sapporo / Nằm trong dGIC Inc.

Vào tháng 4 năm 2012, Cơ sở chi nhánh Sapporo được mở tại Sapporo, thành phố ở trung tâm của tỉnh Hokkaido rộng lớn phía bắc Nhật Bản. Đây là cơ sở đầu tiên của KCG Group nằm bên ngoài Kyoto.

Tất cả giảng viên tận tâm tại Cơ sở chi nhánh Sapporo hiện đang hoạt động trên các tuyến đầu của ngành IT. Trong Thực tiễn Doanh nghiệp IT, các giảng viên sẽ đan xen thông tin mới nhất trong ngành với những câu chuyện từ kinh nghiệm của chính họ, cung cấp giải thích rõ ràng về kiến thức, kỹ năng và khả năng giao tiếp cần thiết trong lĩnh vực kinh doanh IT trong tương lai gần. Môn học này không chỉ kích thích trí tuệ đối với học viên đang được đào tạo về IT ở Hokkaido mà còn đối với học viên tại Cơ sở chính Kyoto.



Chi nhánh Tokyo / Nằm trong Hitomedia, Inc.

Chi nhánh Tokyo nằm ở vị trí gần Roppongi Hills của Thành phố Minato, Tokyo. Chi nhánh Tokyo được mở vào tháng 10 năm 2012 và là địa điểm thứ hai sau Chi nhánh Sapporo.

Nhiều giáo viên tại Chi nhánh Tokyo là những người đóng vai trò tích cực trên tuyến đầu của quá trình số hóa đang không ngừng tăng tốc trong xã hội ngày nay. Chính vì thế mà hoạt động đào tạo IT và các lớp học về tư duy logic tổ chức ở Chi nhánh Tokyo được các bạn học viên yêu thích trong nhiều năm liền, trong đó có cả học viên tại Cơ sở chính Kyoto. Chương trình giáo dục được cung cấp tại Chi nhánh Tokyo đóng góp rất nhiều vào việc đào tạo nên các nhà lãnh đạo hàng đầu trong lĩnh vực IT ứng dụng - những người có thể đóng vai trò quan trọng trên trường quốc tế.



Phòng học e-Learning



Phòng thực hành



Sảnh nghỉ ngơi dành cho học viên



Thư viện

Hệ thống sử dụng máy tính

Học viên có thể sử dụng tài nguyên máy tính ngay cả ngoài giờ học, bằng cách tận dụng các phòng thực hành không có ai sử dụng vào thời điểm đó. Không cần phải đặt chỗ trước hay trả thêm phí. Thiết bị hiện đại mới nhất này luôn sẵn sàng cho học viên sử dụng.

Microsoft

Chương trình giấy phép Office 365 ProPlus dành cho các tổ chức giáo dục
 Chương trình giấy phép OVS-ES dành cho các tổ chức giáo dục

KCG được Tập đoàn Microsoft cấp phép giấy phép Office 365 ProPlus cho các tổ chức giáo dục và chương trình giấy phép OVS-ES. Các chương trình cấp phép này cho phép kích hoạt các ứng dụng Office, nhiều công cụ phát triển khác nhau và Hệ điều hành Windows được mua với giá hợp lý để sử dụng trên các thiết bị riêng lẻ. (Cần phải nộp thỏa thuận đồng ý sử dụng của học viên.)

Phần mềm có thể mua

- Microsoft Office 365 ProPlus
- Microsoft Office Professional
- Bản nâng cấp của Hệ điều hành Microsoft Windows

Lưu ý: Trong trường hợp của Hệ điều hành Windows, chỉ có các bản nâng cấp được cung cấp.

Phỏng vấn Giáo sư

Tìm thấy cơ hội kinh doanh qua anime của Nhật Bản

CEO của Công ty Gainax Kyoto Co., Ltd. Thành viên của Hội nhà văn Khoa học Viễn tưởng và Giả tưởng Nhật Bản (SFWJ) và Câu lạc bộ Tác giả Truyện không gian Nhật Bản (SACJ)

Thành viên sáng lập của Gainax. Nhà sản xuất của nhiều tác phẩm hoạt hình nổi tiếng nhất của Nhật Bản, bao gồm *Nadia, Bí mật biển xanh* và *Tengen Toppa Gurren Lagann*

Giáo sư 武田 康廣

Takeda Yasuhiro



Quảng cáo kỷ niệm 50 năm của Tập đoàn KCG (URL: kcg.ac.jp/gainax)

ICT và Anime Nhật Bản

Với lĩnh vực chuyên môn kết hợp IT manga và anime, KCGI mong muốn tạo ra một thị trường hoặc mô hình kinh doanh mới. Môn học nâng cao "Phác họa, sản xuất và tiếp thị Anime" hiện được phụ trách bởi giáo sư Takeda Yasuhiro. Giáo sư Takeda là một trong những người sáng lập Công ty Gainax, hãng phim nổi tiếng với các tác phẩm như *Nadia, Bí mật biển xanh* và *Tengen Toppa Gurren Lagann*. Là một nhà sản xuất anime tại Công ty Gainax, Giáo sư Takeda đã tham gia vào nhiều tác phẩm, bao gồm các trò chơi như *Neon Genesis Evangelion: Iron Maiden* và manga như *Aim for the Top 2! Diebuster*, *Magical Shopping Arcade Abenobashi* và *Hanamaru Kindergarten*. Chương trình quảng cáo kỷ niệm 50 năm của Tập đoàn KCG đã được hoàn thành với sự hợp tác sản xuất cùng công ty Gainax.

Kinh doanh nghĩa là "Thu hồi vốn bằng cách nào?"

— Theo giáo sư chìa khóa để làm phim hoạt hình trong kinh doanh là gì?

Công việc chính của tôi cho đến bây giờ là đạo diễn sản xuất các tác phẩm hoạt hình tại Gainax. Chế tác bản kế hoạch phim hoạt hình, trao đổi và quyết định lập đường truyền với công ty muốn cùng hợp tác, đảm bảo tài chính cụ thể. Sau khi hoàn thành tác phẩm, điều quan trọng là bạn phải suy nghĩ xem làm cách nào để thu hồi vốn. Có thể nói việc thực hiện được điều này chẳng phải là kinh doanh sao.

— Giáo sư Takeda vui lòng cho biết cơ duyên nào đã đưa giáo sư đến với Anime?

Các tác phẩm mà tôi đã sản xuất bao gồm "Wish Upon the Pleiades" và "Tengen Toppa Gurren Lagann". Hiện cũng đang triển khai thực hiện một số dự án anime mới. Công việc hiện tại tôi đang làm là một sự ngẫu nhiên. Khác hoàn toàn với những gì tôi đã được học từ thời sinh viên.

Tuy nhiên, qua những sự kiện và hoạt động tự chế tác được tổ chức cuốn hút khi còn là sinh viên thì tôi mới nhận thấy rằng đó chính là công việc. Vì vậy, trong thâm tâm tôi vẫn nghĩ mình hoạt động như một người nghiệp dư. Nói cho đúng hơn là tôi sẽ không bao giờ quên việc "Tạo ra những điều vui vẻ, thú vị" của cái thời còn hoạt động nghiệp dư.

— Giáo sư hãy gửi vài lời khuyên tới những học viên đang cố gắng tìm hiểu về phim hoạt hình.

Việc lập kế hoạch và chế tác anime cần rất nhiều công sức. Điều này cũng có nghĩa việc tập trung vốn để chế tác sẽ phát sinh trách nhiệm. Tác phẩm cần phải có nhiều người xem, nhận phê bình đánh giá, giúp thu hồi vốn và đem lại lợi nhuận. Nếu suy nghĩ được toàn bộ các giai đoạn này thì nghĩa là đã lên được kế hoạch hoàn chỉnh. Ngay cả khi tác phẩm được tạo ra tốt, thì cũng không được quá tự mãn với bản thân. Tác phẩm đầu tay sẽ hoàn thành và nhận nhiều sự đánh giá. Sự đánh giá ở đây không chỉ về tác phẩm mà còn đánh giá toàn bộ về những phát biểu trên thế giới về hành động, phát ngôn, v.v. Vì vậy, tất cả mọi người hãy cố gắng học hỏi không ngừng để có thêm dũng khí đứng vững trước những lời nhận xét đánh giá.



Phỏng vấn Giáo sư

Đại diện pháp luật Công ty
CP Crypton Future Media
– Nơi sáng tạo ra “Hatsune Miku”

Giáo sư

Itoh Hiroyuki



Nếu bạn nhập ca từ và giai điệu vào máy tính của bạn, một ngôi sao ảo (virtual idol) phát ra “âm thanh đầu tiên đến từ tương lai” sẽ hát bằng giọng nhân tạo. Buổi thu hình và thu thanh trực tiếp (live concert) được tổ chức không chỉ trong nước mà còn ở nước ngoài, nó đã làm rung động trái tim của nhiều người hâm mộ. Tác giả của “Hatsune Miku” - phần mềm tổng hợp giọng hát tạo ra bước đột phá mới, Giám đốc đại diện Ito Hiroyuki của Công ty CP Crypton Future Media được bổ nhiệm làm giáo sư của KCGI. Giáo sư Ito, người tiếp tục phát triển phần mềm sáng tạo âm thanh trên máy tính, muốn gửi thông điệp đối với những người trẻ tuổi đang gánh vác ngành công nghiệp CNTT trong tương lai rằng: “Khu vực ranh giới của “Cách mạng thông tin” đang trên đà phát triển sẽ tiếp tục lớn mạnh không ngừng, và tiền đồ của học viên cũng sẽ ngày càng mở rộng. Tôi mong các bạn học viên vừa hiểu rõ ý thức này, vừa cố gắng trong công việc học tập”.

Câu chuyện về sản phẩm công nghệ đã tạo ra cuộc cách mạng trong công nghệ tổng hợp giọng nói “Hatsune Miku”

Công ty chúng tôi không phải là công ty về game hay phim hoạt hình. Chúng tôi làm về âm nhạc nhưng không phải công ty thu âm. Vì có sở thích là kinh doanh nhạc điện tử, nên tôi nghĩ rằng đó như là một “ngân hàng âm nhạc”. “Hatsune Miku” đã được bán ra vào tháng 8 năm 2007, và hy vọng rằng Hatsune Miku sẽ là một cơ hội cho con người làm việc trong các hoạt động sáng tạo.

Người ta nói rằng con người đã trải qua 3 cuộc cách mạng trong quá khứ. Cuộc cách mạng đầu tiên là cuộc cách mạng nông nghiệp. Loài người buộc phải di chuyển để săn bắn, đã bắt đầu định cư tại những vùng được định sẵn để có thể sản xuất, dự trữ lương thực từ cuộc cách mạng này. Xã hội, nhà nước lúc bấy giờ được hình thành, nhưng khoảng cách giàu nghèo cũng được sinh ra. Có thể nói cùng với sự phát triển của nền kinh tế, đó cũng là nguyên nhân dẫn đến chiến tranh.

Cuộc cách mạng thứ hai là cuộc cách mạng công nghiệp. Nhờ vào việc động lực được phát minh, và những tiến bộ đổi mới tạo ra sản phẩm tương tự với hiệu suất cao, đã làm sinh ra sản xuất số lượng lớn, tiêu thụ số lượng lớn. Cuộc cách mạng cũng thúc đẩy giao dịch và thương mại, mang lại sự thịnh vượng trên toàn cầu. Ngoài ra, cuộc cách mạng này cũng gây ra sự “bùng nổ dân số”. Trước khi xảy ra cuộc cách mạng công nghiệp chính là thời đại “Sinh nhiều tử nhiều”, dân số hầu như khá ổn định, ít biến động về sự giàu nghèo trong xã hội, nhưng khi xảy ra cuộc cách mạng công nghiệp, dân số đã tăng lên với một tốc độ chóng mặt.

Tiếp theo, cuộc cách mạng thứ ba chính là cuộc cách mạng thông tin, mang lại giá trị thực sự của ngành IT mà tiêu biểu là Internet. Trước khi có Internet, doanh nghiệp kinh doanh truyền thông tin mang tính độc quyền và giới hạn. Doanh nghiệp truyền thông gồm tòa soạn báo, đài truyền hình, đài phát thanh, nhà xuất bản và các phương tiện truyền thông. Khi thực hiện truyền thông tin trên các phương tiện truyền thông này thì sẽ tốn chi phí lớn về thiết bị và nhân lực. Hơn nữa, thông tin lúc bấy giờ truyền đi ít, và thông tin chỉ truyền một phía. Tuy nhiên, cuộc cách mạng đã diễn ra từ khi có sự xuất hiện của Internet. Cách thức truyền thông tin đã có sự thay đổi lớn.

Hiện tại, công cụ Internet là thứ rất quen thuộc, có thể nằm gọn trong lòng bàn tay, trên bàn làm việc, hay bỏ vào túi. Thông tin kỹ thuật số hóa như phim hoạt hình, phim ảnh, âm nhạc, v.v. hoàn toàn được thông tin hóa, có thể truyền và lưu trữ dễ dàng qua Internet. Internet giúp cho sinh hoạt và công việc trở nên hứng

thú, thoải mái và cực kỳ tiện lợi như có thể xác nhận chỉ bằng cách gọi ra bộ phim yêu thích, phương tiện truyền thông phát sóng của mình, v.v. Ngoài ra, bất cứ ai cũng có thể đăng thông tin cá nhân của mình đến thế giới một cách dễ dàng, nhanh chóng qua Facebook, Twitter, và Blog, v.v.

Tuy nhiên, tôi nghĩ rằng sự thay đổi do cuộc cách mạng thông tin vẫn chỉ là giai đoạn đầu. Cuộc cách mạng nông nghiệp, công nghiệp đã mang lại những thay đổi lớn cho sinh hoạt của con người. Những thay đổi mà cuộc cách mạng thông tin mang lại, thực tế vẫn đang tiếp diễn. Hiện chỉ thời kỳ quá độ, khởi đầu của sự thay đổi. Sau 20 đến 30 năm nữa, nó sẽ thay đổi mạnh mẽ cuộc sống con người. Tuy nhiên, tôi không biết nó sẽ thay đổi đến mức nào. Thay đổi như thế nào thì chúng ta sẽ giao phó cho những người trẻ nắm giữ trọng trách thế hệ sau nhà lãnh đạo trẻ gánh vác thế hệ sau.



Hatsune Miku
Hình ảnh minh họa: KEI
©Crypton Future Media, INC.

Giáo sư

Nitza Melas



"Cirque du Soleil"

Giọng ca chính, ca sĩ kiêm sáng tác

Là ca sĩ kiêm sáng tác sinh tại Montreal - Canada, cô hát bằng nhiều thứ tiếng, cuốn hút thính giả ở mọi nơi trên thế giới. Là một trong 3 giọng ca chính của công ty giải trí "Cirque du Soleil", công ty liên tục công diễn xiếc và âm nhạc, v.v. trên các quốc gia. Trong thời gian đó, ca khúc cô tự sáng tác đã được sử dụng trong show diễn của Cirque du Soleil, mặc dù cô là nữ duy nhất, nhưng trên thực tế, có thể nói cô là ca sĩ hàng đầu trong công ty. Cô không thuộc công ty phát hành đĩa nhạc (công ty thu âm), nhưng cô quản lý tất cả các công đoạn, không chỉ là bài hát, sáng tác, cô còn quản lý cả thiết kế đồ họa, quảng bá, kinh doanh.



Thế giới giải trí mới

Lĩnh vực nghệ thuật và IT có mối quan hệ mật thiết. Khi tầm nhìn sáng tạo dung hợp với công nghệ tuyệt vời, thì tầm nhìn sáng tạo đó thu hút khán giả đến một khía cạnh khác. Vì vậy, đương nhiên là tôi có liên kết với các cơ quan giáo dục, nơi có môi trường học tập những kiến thức trong lĩnh vực máy tính rộng lớn, nơi vừa phát triển với tốc độ đáng kinh ngạc vừa có tính sáng tạo, và là nơi có công nghệ tiên tiến nhất hàng đầu.

Trong lĩnh vực giải trí, IT đang phổ biến trong tất cả các công việc kinh doanh của chúng tôi. Khi thực hiện lồng tiếng CM và phim, ghi âm và biên tập âm nhạc bằng máy tính, hay khi thực hiện truyền thông đa phương tiện và đào tạo ở nhiều chi nhánh trong Cirque du Soleil, hay trong mọi buổi biểu diễn tôi phụ trách thì yếu tố kỹ thuật chuyên môn tiên tiến và sự sáng tạo sắc sảo của đội ngũ các nghệ sĩ và kỹ sư luôn rất cần thiết.

Sự kết hợp này có thể được gọi là phần kết hợp tương hỗ để nghệ thuật và công nghệ cùng nhau tạo ra khúc hợp tấu giữa âm thanh và hình ảnh.

Tại trường sau đại học này, học viên sẽ có hội tiếp thu kiến thức, học tập các công cụ giúp trau dồi kiến thức về mảng nghệ thuật, mảng công nghệ, và đem ứng dụng vào rất nhiều khía cạnh trong thế giới kinh doanh. Sự phát triển cách trình diễn được đại diện bởi kỹ thuật dùng ánh sáng biểu diễn projection mapping tạo ra nhu cầu cho vị trí kỹ sư xử lý thông tin liên quan đến nghệ thuật, trở thành cơ hội để tạo ra cách trình diễn độc đáo, vượt xa sự mong đợi của khán giả. Trường sau đại học này là trường đi đầu trong học tập lĩnh vực IT, chúng tôi đang tạo ra một môi trường giáo dục giúp học viên tự khai phá và vượt qua được khả năng của bản thân.



Giáo sư Nitza Melas biểu diễn "MUEA" tại buổi hòa nhạc trong CD kỷ niệm 50 năm thành lập Tập đoàn KCG

Giáo sư

Ko Hong Seung



Nguyên trưởng ban chiến lược thông tin (CIO),
phòng Kế hoạch chiến lược, Công ty CP
Samsung Electronics
Giám đốc đại diện, Hiệp hội Tin học
Ứng dụng Nhật Bản (NAIS)

Giáo sư Ko Hong Seung đến từ Hàn Quốc, với tư cách là Trưởng ban Chiến lược thông tin Phòng Kế hoạch chiến lược của Samsung Electronics Co., Ltd., công ty lớn nhất về đồ điện gia dụng - linh kiện điện tử của Hàn Quốc, ông đã tập trung nỗ lực vào việc thực hiện thương mại điện tử, v.v. hướng đến người tiêu dùng thông thường, thực hiện CALS là khái niệm chính của B2B, chiến lược sử dụng Internet trong doanh nghiệp, v.v. ông đã đóng góp lớn vào việc gia tăng lợi nhuận và sự thông tin hóa của doanh nghiệp. Giáo sư Ko nói về nguồn nhân lực cần thiết trong lĩnh vực kinh doanh điện tử đang có nhiều thay đổi lớn.

Kinh doanh điện tử cần có chiến lược

— Lĩnh vực kinh doanh điện tử dường như đang thay đổi một cách nhanh chóng. Cùng với sự phổ biến của Internet thì cách thức kinh doanh cũng dần thay đổi phải không?

Ngay khi trở thành Trưởng ban chiến lược thông tin của công ty Samsung Electronics, vào khoảng giữa những năm 1990, tôi đã xây dựng trang Web bao gồm cả những trang dành cho nước ngoài. Vào thời điểm đó, Internet vẫn chưa được coi là một công cụ tiếp thị mạnh mẽ, một cách đơn giản, Internet chỉ được biết đến là phương pháp để nâng cao sự phổ biến nổi tiếng của doanh nghiệp. Tuy nhiên, ngay sau khi vừa công bố trang web công ty, 1 ngày chúng tôi nhận được khoảng 200 email khiếu nại và câu hỏi, v.v. liên quan đến dịch vụ hậu mãi của sản phẩm từ mọi nơi trên thế giới. Khi đó, tôi có một cảm giác không biết có thể tận dụng trang Web để tiếp thị hay không.

Sau đó, các hình thức kinh doanh sử dụng Internet đã tăng lên, chẳng hạn như các hệ thống đặt trước và giao dịch chứng khoán, v.v. trên Web. Tuy nhiên, không có nghĩa là nếu chỉ phát triển hệ thống có thể được sử dụng trên Internet, phát triển kinh doanh là doanh thu sẽ tăng nhiều hơn. Vào thời điểm đó, nghe nói rằng ở Hàn Quốc chỉ cần sử dụng Internet thì kinh doanh sẽ ngày càng thuận lợi, đã dẫn đến vấn đề bùng nổ IT hoàn toàn sai lầm. Họ cho rằng nếu xây dựng trung tâm mua sắm

Internet rồi trưng bày hàng hóa, là sẽ tạo dựng được việc kinh doanh tập hợp khách hàng từ khắp nơi trên thế giới. Thực tế, hầu hết các trung tâm mua sắm đã biến mất trên Internet trong vài năm.

Cuối cùng, có lẽ họ đã không nhận thấy rằng Internet chỉ là một trong những công cụ. Ngoài ra, cũng có thể nói rằng vấn đề ở việc bị thiếu hụt "chiến lược". Cho dù có trưng bày bao nhiêu hàng hóa trên Internet đi nữa, thì cuối cùng, chẳng qua cũng chỉ là hiển thị trên màn hình thôi hay sao. Khi mua hàng hoá trong thực tế, thì hầu hết trường hợp là nên sợ tận tay bên ngoài xác nhận rồi mới mua.

Các doanh nghiệp Nhật Bản tụt hậu và nguồn nhân lực thiếu hụt

— Trong môi trường có nhiều thay đổi đột ngột, ông thấy tình hình kinh doanh của thế giới hiện nay như thế nào?

Tại các nước như Nhật Bản và Hàn Quốc, v.v., thật đáng tiếc, đang ở một thực trạng là thiếu nhân lực xây dựng chiến lược để nâng cao doanh thu của các công ty bằng cách tận dụng IT. Mặt khác, vì các doanh nghiệp đang đầu tư lớn cho việc củng cố cơ sở hạ tầng IT, nên những vấn đề khó khăn của doanh nghiệp là rất nhiều.

Điều mà các doanh nghiệp đang tìm kiếm, có thể được tóm tắt chỉ bằng một câu là "Nguồn nhân lực có khả năng hoạch định chiến lược kinh doanh điện tử". Tức là phải có khả năng tận dụng phát huy nguồn tài nguyên công nghệ thông tin trong lĩnh vực tiếp thị - quản lý.

Vấn đề, các nhân viên trong doanh nghiệp Hàn Quốc và Nhật Bản được cho là ít nhận thức về tiếp thị. Nguyên nhân gốc rễ xuất phát từ suy nghĩ rằng sẽ được phân phối bình đẳng lợi nhuận, cứ làm công việc hàng ngày rồi sẽ nhận được lương.

Ngược lại, ở các doanh nghiệp Mỹ lại khác. Bạn sẽ luôn bị đòi hỏi nghiêm khắc bởi những câu hỏi như khối lượng công việc bạn làm là bao nhiêu, hoặc công việc bạn đã làm trong thực tế đóng góp bao nhiêu cho công ty. Trong các doanh nghiệp ở Mỹ, hầu hết không có phòng ban chuyên phụ trách về tiếp thị. Vì tất cả các nhân viên đều có nhận thức về tiếp thị nên không cần phòng ban. Các doanh nghiệp Mỹ luôn có thể tiến về phía trước ngay cả khi nền kinh tế đang trở nên tồi tệ, bởi vì họ luôn biết cách suy nghĩ phải làm như thế nào để tăng doanh thu mở rộng thị trường. Đây là lý do doanh nghiệp Nhật Bản và Hàn Quốc khó có thể cạnh tranh được với doanh nghiệp Mỹ. Tại Nhật Bản và Hàn Quốc, có rất nhiều doanh nghiệp bao gồm cả những doanh nghiệp hàng đầu hiểu lầm rằng tiếp thị có nghĩa đơn giản là "kinh doanh", "quảng cáo", "thương hiệu". Vì vậy, tận dụng Internet trong kinh doanh và đạt được thành công với vai trò là doanh nghiệp IT hiện nay chỉ có Mỹ làm được. Tại Nhật Bản và Hàn Quốc cũng có những doanh nghiệp được đánh giá là làm được điều này, nhưng trong thực tế thì đó chỉ là sự bùng nổ về kinh doanh điện tử diễn ra để thúc đẩy sự hoàn thiện về mặt cơ sở hạ tầng, hay phát triển nhờ hình thức đấu cơ thị trường tiền tệ (money game). Nhân tiện thì Châu Âu cũng không có doanh nghiệp thành công trong kinh doanh điện tử. Điều này là do sự phổ biến của Internet đã bị trì hoãn đáng kể.

Trường đào tạo sau đại học chuyên ngành thống trị ở Châu Á

— Trong bối cảnh như vậy, nhà trường chúng tôi được những ưu điểm như thế nào, và đang hướng đến những điều gì?

Không có nhiều trường đào tạo sau đại học chuyên ngành IT. Hơn nữa, nhà trường cũng có sẵn nền tảng được hậu thuẫn từ lịch sử của Học viện máy tính Kyoto. Điều này là ưu điểm lớn nhất.

Ngoài ra, trường có đội ngũ các giảng viên có kiến thức chuyên môn với công nghệ, và giàu kinh nghiệm hoạt động thực tế trong doanh nghiệp. Trong các bài giảng của mình, tôi cố gắng vừa giảng, vừa đan xen vào những câu chuyện có liên quan trực tiếp của bản thân hết mức có thể, không chỉ là những việc diễn ra tốt đẹp thuận lợi, mà cả về những ví dụ thất bại. Bởi vì học viên sẽ học hỏi được nhiều điều hơn từ những ví dụ thất bại. Nhờ đó, chúng tôi sẽ đào tạo được nguồn nhân lực thực sự đáp ứng được yêu cầu của thời đại.

Mạng lưới liên kết giáo dục với các trường đại học ở nước ngoài cũng được mở rộng qua các năm. Lĩnh vực không giới hạn ở Nhật Bản. Tôi mong muốn có một trường đào tạo sau đại học chuyên ngành tiếp tục đóng góp vào sự nghiệp đào tạo nguồn nhân lực có thể đóng góp nổi bật trên vũ đài Châu Á và thế giới.

Giáo sư

Tsuchimochi Gary Hoichi



Chuyên gia về phương pháp giáo dục đại học, giáo dục học so sánh, lịch sử cải cách giáo dục sau chiến tranh và giáo dục giáo dưỡng.

Giáo sư Tsuchimochi, với triết lý giảng dạy "cùng học viên KCGI xây dựng giờ học". Với đề tài nghiên cứu về teaching portfolio và learning portfolio, giáo sư luôn mong muốn học viên KCGI thành lập cộng đồng học tập để tạo ra các giờ học lấy người học là trung tâm.

Mục tiêu căn bản của giáo dục chính là "thúc đẩy" việc học của học viên

— **Giáo sư có thể giải thích lần lượt từng nội dung trong triết lý giảng dạy của mình được không?**

Tại sao chúng ta nên tránh bị lệ thuộc bởi những quan điểm đã có? Bởi vì khi chúng ta làm như vậy, chúng ta sẽ mất đi khả năng suy nghĩ linh hoạt và tự do. KCGI là nơi chúng ta nghiên cứu IT hàng đầu, bao gồm AI, và các lĩnh vực này đều đòi hỏi sự sáng tạo.

Sự khác biệt giữa học tập (gakushu) và học vấn (gakumon) là gì? Cho đến cấp gần nhất, việc học tại trường là mang tính thụ động, chỉ tập làm theo các điều được dạy nên được gọi là "học tập". Hay có thể nói học tập là chú trọng vào đầu vào của việc học. Nhưng khi học ở bậc sau đại học, đó là nơi sẽ không có ai dạy cho bạn, mà bạn phải tự hỏi và tự tìm câu trả lời. Hay nói cách khác, đó chính là học vấn. Việc hỏi để mà học chính là điều căn bản của một người trưởng thành. Học vấn sẽ chú trọng vào đầu ra của việc học.

Học tập bằng cách phát hiện vấn đề là gì? Xã hội từ giờ sẽ có nhu cầu về việc học tập bằng cách phát hiện vấn đề. Để sáng tạo ra những thứ mới đều cần phải có sự phát hiện mới. Và để có phát hiện mới, thì việc "hỏi" là điều không thể thiếu. Khả năng "hỏi" của cá nhân là có giới hạn. Nên có thể nói, thay vì "học theo nhóm" thì cần thiết phải "học theo đội". Phương pháp học theo đội gọi là TBL đang dần trở nên phổ biến và thay thế cho phương pháp PBL.

Môi trường học tập là gì? Việc học sẽ thay đổi theo môi trường học. Công việc của giảng viên không chỉ là việc dạy học đơn thuần, mà giảng viên còn phải là người hỗ trợ điều kiện. Việc này còn phụ thuộc vào cách hiểu ý nghĩa của việc dạy là sự giáo dục theo cách nghĩ của Nhật hay là đào tạo theo cách nghĩ của Mỹ.

Giáo dục khai phóng (liberal arts) là gì? Giáo dục khai phóng là bản chất của nền giáo dục đại học. Theo truyền thống, giáo dục khai phóng gắn liền với nhân văn. Nhưng ngày nay, chúng tôi nhấn mạnh rằng giáo dục khai phóng cũng rất cần thiết trong khoa học. Ví dụ, khi xét đến Trung tâm Giáo dục Khai phóng vừa được thành lập tại Đại học Công nghệ Tokyo. Một trong những giáo sư ở đây là nguyên phó viên NHK, Ikegami Akira. Trường hợp như vậy cũng xảy ra tại Đại học MIT trên bờ biển phía đông Hoa Kỳ. Ví dụ tương tự là tại trường Cao đẳng Wellesley, nơi nổi tiếng là trường cũ của nguyên Ngoại trưởng Hillary Clinton và cũng là nơi đã quay bộ phim Mona Lisa Smile. Cao đẳng Wellesley là một trong những trường cao đẳng khoa học nổi tiếng nhất của Hoa Kỳ dành cho phụ nữ, nhưng cũng nổi tiếng là trường đại học giáo dục khai phóng. Tôi đã giới thiệu "hội thảo học viên năm nhất" của trường này tại Nhật Bản.

Những điểm mạnh cơ bản được mong đợi của người trưởng thành có năng lực làm việc là gì? "Sức mạnh nền tảng của người trưởng thành có năng lực làm việc" (shakaijin kisoryoku) là cụm từ bạn thường nghe trong các trường đại học và công ty ở Nhật Bản. Có nhiều sách về vấn đề này đã được xuất bản. Một trong những quyển sách này có chứa nội dung tôi giảng dạy trong các lớp học, nơi tôi chỉ ra tư duy phân biện, một trong những ưu điểm của giáo dục khai phóng, sẽ là sức mạnh nền tảng của người trưởng thành có năng lực làm việc.

Mọi người có thể cùng tồn tại với AI không? Khi một báo cáo được công bố chỉ ra rằng AI sẽ vượt qua khả năng của con người vào năm 2045, tin tức này đã mang đến cảm giác khủng hoảng. Nhiều người tự hỏi liệu AI có cướp mất công việc của mọi người không. Trong "Đào tạo tại chỗ cho doanh nghiệp của Giảng viên Trường đại học" - dự án hợp tác công nghiệp-học thuật của Hiệp hội Giáo dục Máy tính của Các trường đại học Nhật Bản (JUICE), tôi đã tham gia chương trình đào tạo nội bộ tại một nhà sản xuất điện tử lớn. Công ty này đã đi đầu trong công nghệ AI. Thủ tướng Đức Merkel Angela, người có bằng tiến sĩ vật lý, đã nhiều lần đến thăm công ty này. Bà nhấn mạnh sự cần thiết của việc cùng tồn tại chứ không phải đối đầu với AI. Bà xem AI là sự hợp nhất của khoa học và công nghệ với đào tạo con người.

Nghiên cứu cách học có nghĩa là gì? Cả Đại học MIT và Cao đẳng Wellesley đều nhấn mạnh tầm quan trọng của việc giảng dạy "nghiên cứu cách học" như phương pháp hướng dẫn mọi người có thể học tập độc lập. Đây chính là bản chất của trường đại học giáo dục khai phóng.

Quan hệ đối tác giữa trường đại học và doanh nghiệp là gì? Đó là thuật ngữ của riêng tôi đối với phương diện hợp tác giữa các trường đại học và trường sau đại học và với xã hội (doanh nghiệp) sẽ là cần thiết trong tương lai. Đó là lý do tại sao chúng ta cần đào tạo mọi người trở thành người học độc lập.

Về triết lý giáo dục của Tập đoàn KCG: Mỗi trường đại học đều có chính sách tuyển sinh, chính sách về chương trình đào tạo và chính sách về bằng cấp. Triết lý giáo dục của học viện chính của KCGI, KCG, thể hiện các ví dụ về những điều này: "Để bồi dưỡng sự sáng tạo trong công nghệ máy tính" và "Để bồi dưỡng tư duy từ nhiều quan điểm khác nhau." Tóm lại, đây chính là giáo dục khai phóng, là sự thống nhất của khoa học và nhân văn.

Giải quyết thách thức tìm kiếm những thế giới chưa được biết đến thông qua IT

— **Cuối cùng, giáo sư có thông điệp nào muốn gửi đến học viên của chúng ta không?**

Là học viên của KCGI, bạn sẽ được học tập trong môi trường giáo dục phong phú hơn bất kỳ ai khác. Đó là bởi vì bạn có thể dễ dàng lĩnh hội kiến thức chuyên môn về IT và áp dụng IT khi bạn muốn để giải quyết thách thức tìm kiếm những thế giới chưa được biết đến. Ước mơ của tôi là được làm việc với các học viên của KCGI để tạo ra các lớp học tập trung vào người học, mong muốn được giao tiếp với những học viên đó để hình thành cộng đồng học tập. Hãy cho tôi mượn sức mạnh của bạn để chúng ta có thể cùng nhau biến ước mơ đó trở thành sự thật.

Giáo sư

Naito Shozo



Nguyên Trưởng nhóm nghiên cứu Phòng nghiên cứu nền tảng lưu thông thông tin Công ty Nippon Telegraph and Telephone Giám đốc, Phòng thí nghiệm Cyber Kyoto

Giáo sư Naito Shozo nguyên là Trưởng nhóm nghiên cứu Phòng nghiên cứu nền tảng phân lưu thông tin của Công ty Nippon Telegraph and Telephone (nay là: NTT). Chuyên môn của Giáo sư là hệ thống mạng và bảo mật thông tin. Giáo sư Naito đã trao đổi với chúng tôi về tình hình hiện tại của hệ thống mạng và an ninh mạng tại Nhật Bản và thế giới, cùng với những vấn đề liên quan, trong bối cảnh của đại dịch COVID-19.

Nhật Bản phải hướng tới thúc đẩy việc số hóa

— **Đại dịch COVID-19 đang thúc đẩy xã hội tiếp nhận việc số hóa và sử dụng IT. Việc ra mắt "Cơ quan kỹ thuật số", dự định vào tháng 9/2021, sẽ đẩy nhanh xu hướng này.**

Giống như thế giới thực, không gian mạng cũng có rất nhiều virus với những chủng mới xuất hiện gần như mỗi ngày. Tất nhiên, đột biến cũng xảy ra trong thế giới thực, và chúng ta cố gắng phản ứng lại bằng cách điều chỉnh cách sống của mình. Trên một vài phương diện thì việc số hóa của Nhật Bản đã đi chậm hơn so với phần còn lại của thế giới. Tuy nhiên, cuối cùng thì làm việc từ xa cũng bắt đầu trở nên phổ biến. Gần đây, theo cách tiếp cận chuyển đổi số (DX: thay đổi cách sống của mọi người thông qua sự phổ biến của công nghệ số; sự cách tân táo bạo thay đổi cơ bản những quan niệm về giá trị và khuôn khổ đang hiện diện), các động thái để thúc đẩy số hóa đang diễn ra nhanh chóng theo nhiều cách khác nhau. Chính phủ Nhật Bản dường như đang tiến tới việc thành lập một cơ quan kỹ thuật số. Tôi tin rằng đây cũng là một hướng đi cần thiết đối với khu vực tư nhân. Giới kinh doanh phải nắm bắt rủi ro do đại dịch COVID-19 gây ra và biến đó thành cơ hội.

Tuy nhiên, khi sự phụ thuộc vào hệ thống mạng tăng lên tất yếu cũng sẽ làm tăng những rủi ro trong bảo mật. Hệ thống mạng và bảo mật hỗ trợ cho nhau giống như các bánh xe của ô tô. Duy trì cân bằng giữa hai khía cạnh này chính là nhiệm vụ mà chúng ta phải luôn luôn ghi nhớ. Trong giới học thuật, chúng ta thường xuyên sử dụng Zoom để giảng dạy và học tập. Trong khu vực tư nhân, các hệ thống hội nghị trực tuyến với bảo mật mạnh hơn đang được đưa vào sử dụng. Tương tự với việc xác thực tài

khoản, câu hỏi làm thế nào để xác minh chủ tài khoản một cách kỹ lưỡng phải phù hợp với nhu cầu riêng tư của từng cá nhân. Điều quan trọng là phải chọn những giải pháp cân bằng giữa làm những việc mà chúng ta muốn và mức độ bảo mật mà chúng ta cần. Để thúc đẩy số hóa, chúng ta phải ghi nhớ đến sự cân bằng giữa hệ thống mạng và bảo mật.

Tranh cãi về việc chúng ta có thể phản công lại đến mức nào khi các cuộc tấn công mạng xảy ra

— **Các cuộc tấn công mạng đang gia tăng trên toàn cầu. Và chúng ngày càng nguy hiểm hơn bao giờ hết.**

Có tin đồn rằng Nga có liên quan đến cuộc bầu cử tổng thống Hoa Kỳ năm 2016. Một vài quốc gia đang phản ứng lại với sự xuất hiện của vũ trụ và không gian mạng như không gian chiến trường thứ tư và thứ năm, sau các chiến trường truyền thống là đất liền, biển và trời, bằng cách thành lập các lực lượng vũ trụ và lực lượng mạng. Chúng ta rõ ràng cần tăng cường phản ứng của mình với các cuộc tấn công mạng. Nhưng chúng ta nên hành động đến đâu để tự vệ cho chính mình? Cần có sự đồng thuận quốc tế về câu hỏi này. Các chủ đề tranh luận hiện nay bao gồm: Một quốc gia có thể đi xa bao nhiêu trong việc phản công lại các cuộc tấn công mạng, giống như cách một quốc gia tấn công các căn cứ tên lửa của đối phương để đáp trả lại một cuộc tấn công bằng tên lửa? Chúng ta có thể tấn công đến mức nào vào các địa điểm tấn công chúng ta? Một căn cứ tên lửa có thể nằm ở một đất nước nhất định, nhưng một cuộc tấn công mạng có thể đến từ bất cứ nơi nào. Máy chủ được sử dụng trong cuộc tấn công mạng có thể dễ dàng được đặt ở bên ngoài Nhật Bản. Chúng ta cần sở hữu công nghệ có thể ứng phó với những đe dọa như vậy. Trong tương lai, xã hội cần có những cuộc trò chuyện để quyết định phương pháp nào có hiệu quả nhất trong việc chống lại các cuộc tấn công mạng.

Tấn công mạng không chỉ diễn ra giữa chính phủ với chính phủ mà còn diễn ra ở mức độ khu vực tư nhân. Suy cho cùng thì có rất nhiều tài sản nằm trên Internet. Trao đổi tiền diễn ra trực tuyến, với các giao dịch bán đấu bằng tiền ảo và tiến hành thông qua tiền tệ kỹ thuật số và các giao thức thanh toán kỹ thuật số. Thông tin về cổ phiếu và bất động sản cũng khả dụng dưới dạng dữ liệu điện tử. Các doanh nghiệp Nhật Bản nắm giữ một lượng lớn thông tin về sở hữu trí tuệ, và điều này thu hút sự chú ý của nhiều kẻ xấu. Các doanh nghiệp lớn liên tục bị tấn công bởi các cuộc tấn công mạng. Không có gì đảm bảo bảo mật tuyệt đối, chính vì thế mà các doanh nghiệp phải chuẩn bị các biện pháp để đương đầu với những mối đe dọa này.

Thông tin trên mạng về cơ bản là có thể xác định được

— **Những công dân bình thường như chúng ta cũng bị đe dọa thường xuyên bởi các cuộc tấn công mạng và tội phạm mạng.**

Chúng ta thích sử dụng thanh toán điện tử, tiền điện tử, v.v. vì tính tiện lợi của chúng, nhưng cùng lúc đó, chúng ta cũng phải duy trì cảnh giác thường xuyên vì những phương thức này rất dễ bị tấn công. Mặt trái của những tính năng tiện lợi trên các ứng dụng, v.v. là cần lưu ý đến những bẫy bảo mật và những nguy hiểm ngầm mà chúng ẩn chứa. Chẳng hạn, sử dụng WiFi miễn phí gần đó để lên mạng khiến chúng ta dễ bị nghe trộm hoặc bị hack. Tất cả các thông tin trên mạng về cơ bản là có thể xác định được, và chính vì thế mà những thông tin đó có khả năng bị nghe trộm hoặc bị theo dõi. Khi bạn gửi thông tin, bạn cần phải giả định rằng có một ai đó đang nhìn vào những thông tin này. Bất cứ khi nào bạn truy cập mạng bằng cách nào đó có liên quan đến các tài khoản tài chính hoặc tiết lộ thông tin cá nhân, hãy luôn ghi nhớ câu hỏi: "Liệu mình có ổn không nếu có ai đó nhìn thấy những thông tin này?" Chẳng bạn như trước khi bạn gửi thông tin, hãy tự hỏi bản thân xem bạn đã mã hóa thông tin đó đúng cách chưa. Việc này không dễ dàng, nhưng hãy luôn nhớ thực hiện bước này mỗi lần bạn gửi thông tin. Tất nhiên, công nghệ đóng vai trò quan trọng trong các biện pháp bảo mật này, nhưng suy cho cùng thì không gì có thể thay thế được nhận thức và sự thận trọng của mỗi người.

Kyoto – Thành phố của sinh viên

Kyoto trải qua lịch sử lâu đời hơn 1200 năm, là trung tâm văn hóa thời xa xưa của Nhật Bản, ngày nay với tư cách là một thành phố quốc tế, Kyoto nơi có rất nhiều sinh viên và học viên đang sinh sống và học tập.

Khuôn viên các trường của KCG nằm trong khu vực giao thông thuận lợi, không chỉ trong khu vực các trường trong thành phố Kyoto, mà còn có thể di chuyển dễ dàng đến khu vực Kansai như Osaka, Nara, Kobe, Otsu, v.v.



Khu vực xung quanh trường sau đại học KCGI Kyoto

Khu vực nơi bạn có thể tiếp xúc với lịch sử và nhiều nền văn hóa đa dạng của Kyoto, có nhiều địa điểm như Ginkakuji là ngôi chùa tiêu biểu của nền văn hóa Muromachi, đến Heian Jingu có lễ hội Jidai (là một trong ba lễ hội lớn được tổ chức tại Kyoto), con đường mang tên “Triết Học” (Tetsugaku No Michi) nổi tiếng với hàng cây Anh Đào, sở thú thành phố Kyoto (sở thú lâu đời thứ hai ở Nhật Bản), bảo tàng mỹ thuật thành phố Kyoto, v.v.

Địa điểm	
Ginkakuji	Đền Heian
Con đường Tetsugaku No Michi	Đền Eikando
Chùa Nanzen	Chùa Chion
Bảo tàng mỹ thuật thành phố Kyoto	Bảo tàng mỹ thuật hiện đại quốc gia
Sở thú thành phố Kyoto	



Khu vực xung quanh KCG Rakuho Campus

Từ tàu điện ngầm ga Kitaoji/trạm xe buýt, có thể dễ dàng di chuyển đến khu vực Rakuho, trung tâm Kyoto, nhà ga Kyoto. Gần với đường Kitayama (nơi có dây công trình kiến trúc với các tòa nhà hiện đại) đi đến Kamigamo (nơi diễn ra lễ hội Aio Matsuri), và đây cũng là khu vực có thể gần gũi thiên nhiên với Vườn bách thảo và hồ Midoro, sông Kamo.

Địa điểm	
Đền Kamigamo	Vườn bách thảo phủ Kyoto
Hồ Midoro	Đường Kitayama

Khu vực xung quanh KCGI Kyoto Ekimae Satellite

Nhà ga Kyoto (có thể đi theo tuyến JR - Kintetsu - tàu điện ngầm) là cửa ngõ vào Kyoto, và được rất nhiều người đến tham quan từ khắp các nơi trên cả nước. Khu vực xung quanh là khu vực có các tòa nhà hiện đại và cổ kính nằm xen lẫn với nhau, tạo nên bầu không khí tương phản cho khu vực.

Địa điểm	
Chùa Toji	Đền Sanjusangendo
Chùa Higashi Honganji, Chùa Nishi Honganji	Bảo tàng quốc gia Kyoto
Chùa Tofukuji	Tòa nhà Kyoto Station Building
Tháp Kyoto	Thủ cung Kyoto



Khu vực xung quanh KCG Kamogawa Campus

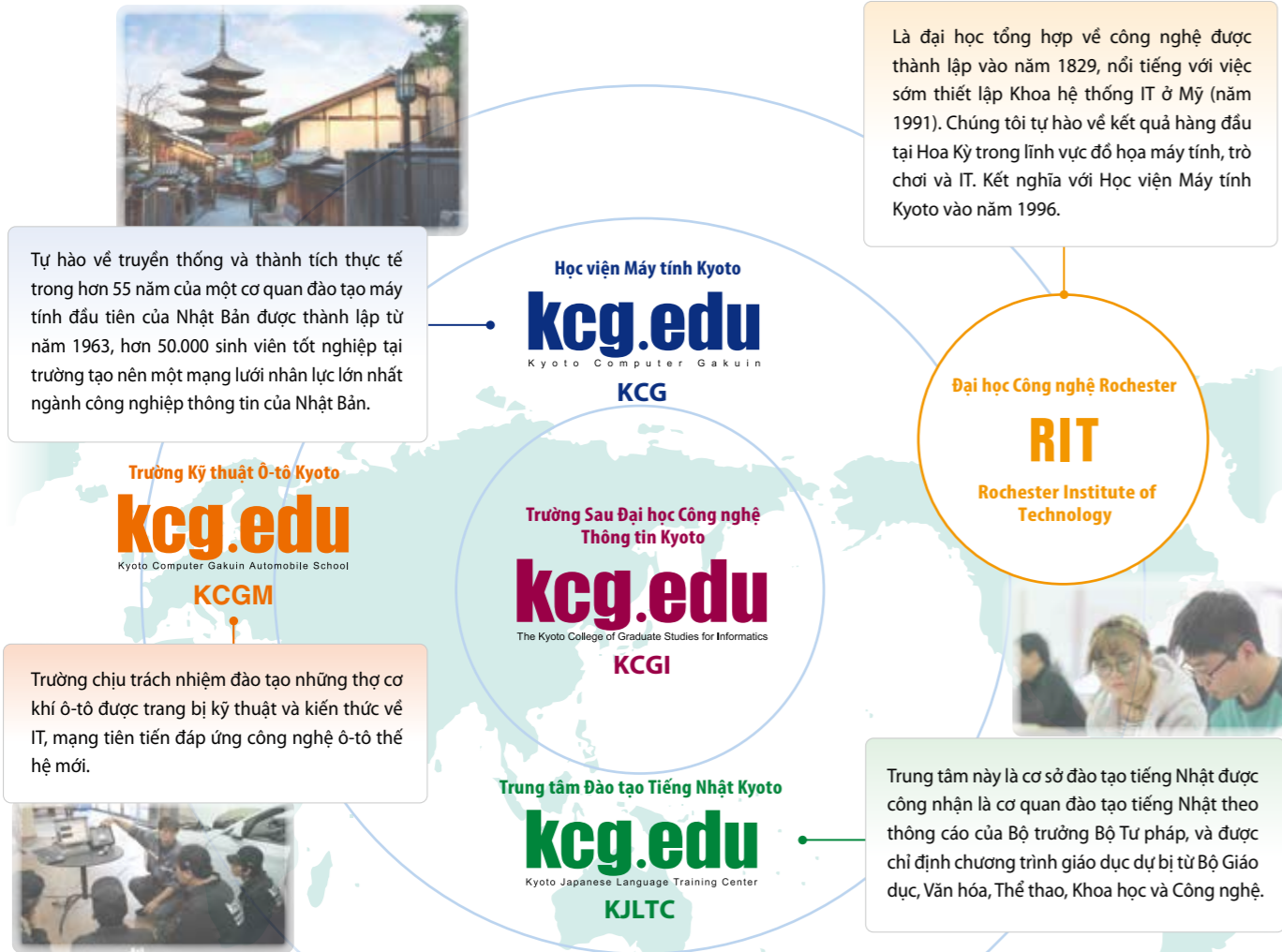
Trường gần vườn quốc gia Kyotogyoen và đền Shimogamo nơi diễn ra lễ hội Aoi Matsuri (là một trong ba lễ hội lớn được tổ chức tại Kyoto), nằm trong khu vực thành phố nhưng có môi trường tự nhiên phong phú.

Địa điểm	
Đền Shimogamo	Rừng Tadasu
Vườn quốc gia Kyotogyoen	Bảo tàng tài liệu lịch sử thành phố Kyoto



Mạng đào tạo **kcg.edu**

Trường Sau Đại học Công nghệ Thông tin Kyoto (KCGI) thiết lập mạng chặt chẽ với các cơ quan đào tạo khác của Tập đoàn KCG, nhằm liên kết với chính phủ và các trường đại học ở nước ngoài, để thực hiện đào tạo IT cao cấp nhất thế giới với vai trò là một cơ quan đào tạo tầm cỡ thế giới, và là cơ quan dẫn đầu trong lĩnh vực đào tạo IT.



Tự hào về truyền thống và thành tích thực tế trong hơn 55 năm của một cơ quan đào tạo máy tính đầu tiên của Nhật Bản được thành lập từ năm 1963, hơn 50.000 sinh viên tốt nghiệp tại trường tạo nên một mạng lưới nhân lực lớn nhất ngành công nghiệp thông tin của Nhật Bản.

Trường chịu trách nhiệm đào tạo những thợ cơ khí ô-tô được trang bị kỹ thuật và kiến thức về IT, mạng tiên tiến đáp ứng công nghệ ô-tô thế hệ mới.



Là đại học tổng hợp về công nghệ được thành lập vào năm 1829, nổi tiếng với việc sớm thiết lập Khoa hệ thống IT ở Mỹ (năm 1991). Chúng tôi tự hào về kết quả hàng đầu tại Hoa Kỳ trong lĩnh vực đồ họa máy tính, trò chơi và IT. Kết nghĩa với Học viện Máy tính Kyoto vào năm 1996.

Trung tâm này là cơ sở đào tạo tiếng Nhật được công nhận là cơ quan đào tạo tiếng Nhật theo thông cáo của Bộ trưởng Bộ Tư pháp, và được chỉ định chương trình giáo dục dự bị từ Bộ Giáo dục, Văn hóa, Thể thao, Khoa học và Công nghệ.

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin - U.S.A.
Văn phòng KCG New York

Thiết lập bên trong Trung tâm Thương mại Thế giới (WTC) tại New York để làm cơ sở hoạt động tại nước ngoài của Tập đoàn KCG. Nhưng do đã bị tàn phá bởi cuộc tấn công khủng bố ở Mỹ, nên hiện tại văn phòng được đặt tại Trung tâm Rockefeller, và đang hoạt động trở lại.



kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin - China
Văn phòng KCG Bắc Kinh
Văn phòng KCG Đại Liên
Văn phòng KCG Thượng Hải

Văn phòng KCG Bắc Kinh được thành lập năm 2002 trong Thư viện Quốc gia Trung Quốc tại Bắc Kinh để làm cơ sở trao đổi với các trường đại học Trung Quốc mà KCG đang củng cố các mối quan hệ của mình. KCG đã mở Văn phòng KCG Đại Liên vào năm 2008 và Văn phòng KCG Thượng Hải vào năm 2018, thông qua đó cung cấp hỗ trợ giáo dục IT cho các trường đại học Trung Quốc, và còn thực hiện các hoạt động khác.



kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin - Vietnam
Văn phòng KCG Hà Nội

Năm 2019, KCG đã mở Văn phòng KCG Hà Nội, cơ sở đầu tiên tại Việt Nam.



Giới thiệu khái quát về KCGI

Tên trường: Trường Sau Đại học Công nghệ Thông tin Kyoto (KCGI)
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

Chủ thể thành lập: Tổ chức pháp nhân Học viện Thông tin Kyoto

Địa chỉ: 7 Tanakamonzen-cho, Sakyo-ku, Kyoto-shi

Khoa nghiên cứu: Khoa nghiên cứu Công nghệ Thông tin Ứng dụng

Chuyên ngành: Công nghệ Kinh doanh Web

Tín chỉ hoàn thành: 44 tín chỉ

Số lượng tuyển sinh: 600 người (Tổng quy mô học viên là 1.200 người.)

Thời hạn học: 2 năm

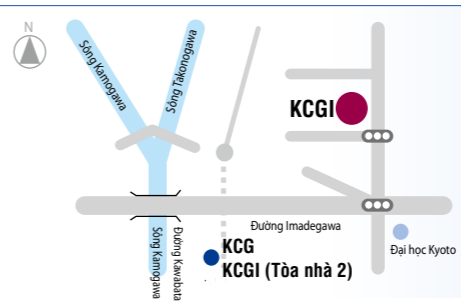
Học vị: Thạc sĩ Công nghệ Thông tin (Chuyên ngành)
Master of Science in Information Technology (M.S. in IT)

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

KYOTO

Kyoto là khu vực trung tâm của nền văn hóa truyền thống Nhật Bản, các doanh nghiệp ưu tú trong lĩnh vực công nghệ thông tin dẫn đầu ngành công nghiệp của Nhật Bản đã đặt trụ sở chính tại đây như Công ty Cổ phần Rohm, Nhà máy sản xuất Murata, Công ty TNHH Nintendo, Nhà máy sản xuất Hiroba, Công ty Cổ phần Kyocera, Tập đoàn Nippon Densa, Công ty Cổ phần Omron, v.v. Và, đã có nhiều người từng đoạt giải Nobel được sinh ra từ Kyoto. Nhà trường hưởng đến việc tập trung nguồn năng lượng mà phong thổ Kyoto đã ưu đãi mang lại cho con người để đưa nguồn lực ấy vào trong quá trình giảng dạy của nhà trường.

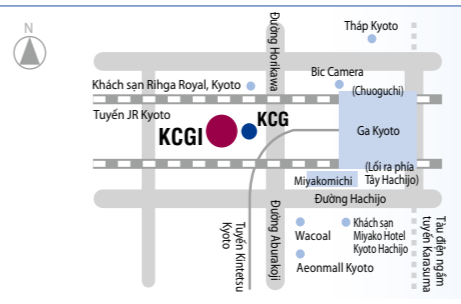
Trường Kyoto Hyakumanben Campus



Địa chỉ: 7 Tanakamonzen-cho, Sakyo-ku, Kyoto-shi

Hướng dẫn giao thông:
Đi bộ 1 phút từ ngã tư Hyakumanben về phía Bắc
Đi bộ 8 phút từ "Ga Demachiyanaagi" Xe điện Keihan / Xe điện Eizan
Từ ga Kyoto Đi xe buýt số 17 xuống "Hyakumanben", đi xe buýt số 206 xuống "Asukaicho"

Trường Kyoto Chi nhánh Kyoto Ekimae



Địa chỉ: 10-5 Nishikujo Teranomae-cho, Minami-ku, Kyoto-shi

Hướng dẫn giao thông:
Đi bộ 7 phút từ cửa Hachijo Nishiguchi "Ga Kyoto" về phía Tây

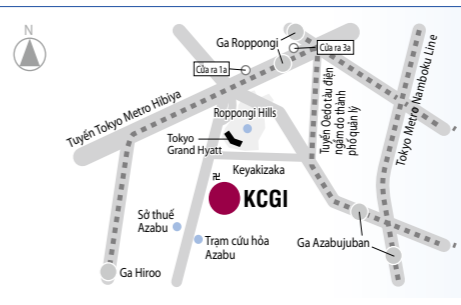
Chi nhánh Sapporo



Địa chỉ: Công ty Cổ phần dGIC F7 Daigo Building 5-11, Odori-nishi, Chuo-ku, Sapporo-shi

Hướng dẫn giao thông:
Từ cửa ra số 2 "Ga tàu điện ngầm Odori" đi bộ 1 phút về phía Bắc

Chi nhánh Tokyo



Địa chỉ: Bên trong Công ty cổ phần Hitomedia F4 Motoazabu VORT 3-1-35, Motoazabu, Minato-ku, Tokyo

Hướng dẫn giao thông:
Đi bộ 8 phút từ cửa ra 1a "Ga Roppongi" tuyến Tokyo Metro Hibiya
Đi bộ 10 phút từ cửa ra số 3 "Ga Roppongi" tuyến Oedo thành phố