

kcg.edu

KCGI: The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

Akademi kejuruan program pascasarjana
bidang IT pertama di Jepang

京都情報大学院大学

Link to the Pioneer Spirit

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

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

Untuk pertanyaan dan keterangan silakan hubungi :
Pusat Penerimaan, Akademi Pascasarjana Informatika Kyoto (KCGI)

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

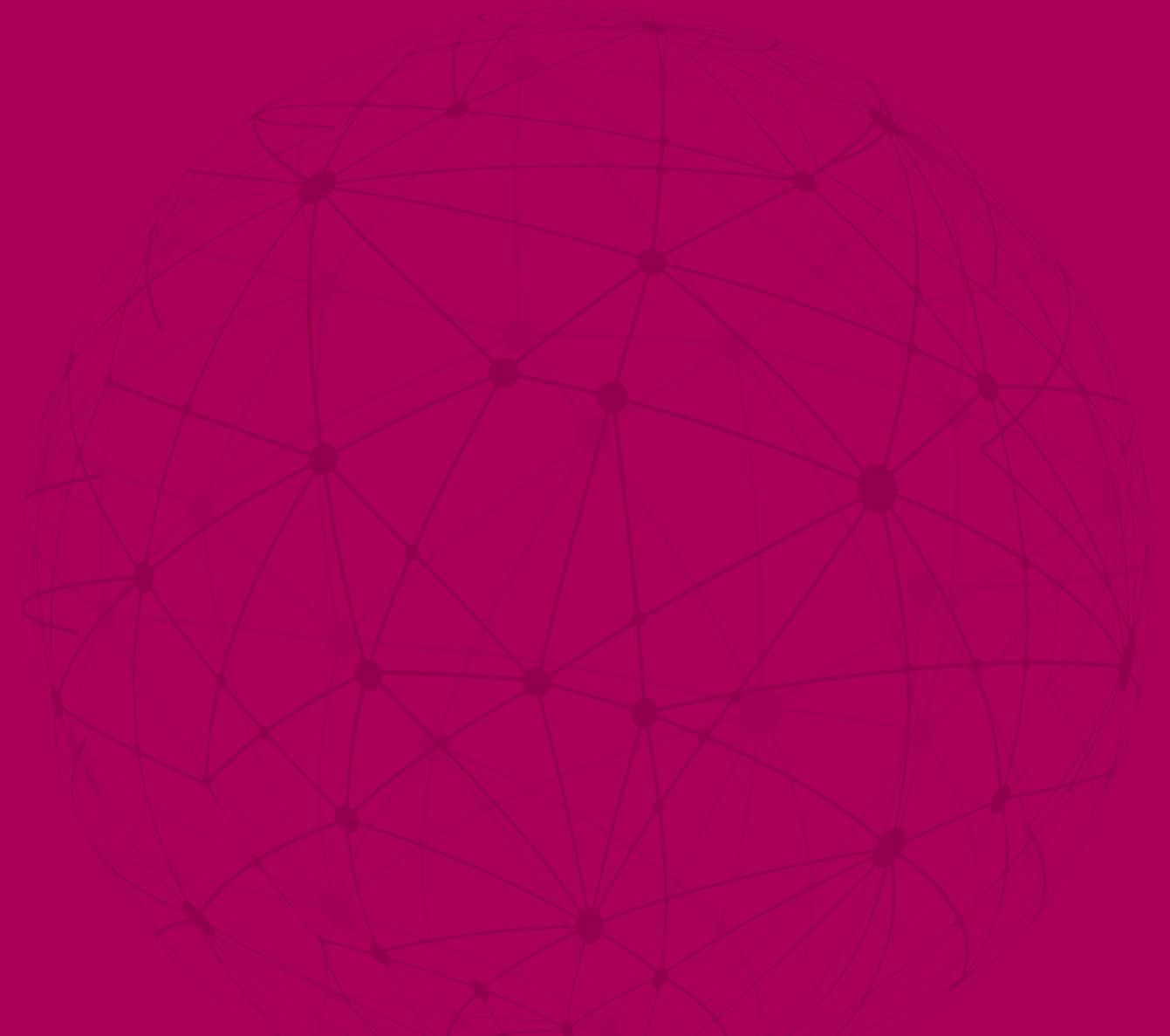
TEL : 075-681-6334 (+81-75-681-6334)

FAX : 075-671-1382 (+81-75-671-1382)



Di Jepang  0120-829-628

Akademi Pascasarjana Informatika Kyoto



Akademi Pascasarjana Informatika Kyoto

The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics (KCGI)

◆ Kami menawarkan dua bidang konsentrasi: Studi Informatika dan Manajemen.

Bagi orang-orang yang mengincar posisi eksekutif senior, seperti Kepala Informasi (CIO) dan Manajer Proyek.

◆ Kami menerima siswa dari berbagai bidang, termasuk humaniora dan sains.

Pemula di bidang komputer juga dapat mendaftar di KCGI. Belajarlah sesuai tingkat kemampuan Anda.

◆ Dengan program seperti sistem studi jangka panjang, kami mendukung para pekerja profesional untuk melanjutkan pendidikan.

KCGI mendukung berbagai cara menghadiri kelas. Selain kelas siang pada hari biasa, KCGI juga menawarkan opsi seperti kelas malam dan kelas Sabtu serta e-learning. Dengan program seperti sistem studi jangka panjang, yang memperpanjang periode studi hingga tiga bahkan empat tahun dengan biaya kuliah senilai dua tahun studi, kami mendukung para siswa yang ingin belajar sambil terus bekerja.

◆ KCGI menerima pendaftaran di berbagai bidang IT (ICT).

Dari berbagai pengetahuan yang berkaitan dengan IT, KCGI memiliki delapan bidang konsentrasi yang menjadi minat khusus di dunia bisnis yang sangat membutuhkan pengetahuan dan keterampilan terkait IT. KCGI memungkinkan para siswa untuk mempelajari beragam pengetahuan dan keterampilan sebagai seorang profesional di bidang IT yang dituntut oleh masyarakat. Kami juga menawarkan pendaftaran kursus tentang IT (ICT) yang dicari di berbagai bidang industri.

◆ Kami telah membuka sekolah-sekolah satelit di Sapporo dan Tokyo. Kami pun masih melakukan perluasan, baik di Jepang maupun di luar negeri.

Siswa dapat menghadiri kelas dan belajar di tiap sekolah satelit. Kami berencana membuka lebih banyak sekolah satelit di sejumlah wilayah, termasuk di luar negeri.

◆ Fakultas yang kaya dengan pengalaman di lapangan.

Banyak instruktur kami yang terus melayani di lini depan bisnis. Beberapa merupakan CIO di perusahaan besar; beberapa aktif di bagian terdepan bisnis konten.

◆ Sejumlah besar siswa KCGI telah lolos ujian Konsultan Bersertifikasi SAP ERP.

Melalui instruksi privat yang penuh perhatian, kami mendukung para siswa kami untuk memperoleh kualifikasi tingkat tinggi. Setelah mendapat kualifikasi, banyak siswa yang direkrut atau dipindahkan ke perusahaan besar.

◆ Banyak kelas yang tersedia secara bilingual atau dalam bahasa Inggris.

KCGI menawarkan banyak kelas dalam bahasa Inggris dan beberapa dalam bahasa selain bahasa Jepang dan Inggris. Gelar dapat diperoleh dengan mengambil kelas dalam bahasa Inggris saja.

◆ Kami berpartisipasi dalam acara konten global.

Setiap tahun KCGI melakukan pameran di Japan Expo, yaitu pameran umum tentang budaya Jepang yang diadakan di Prancis. Kami juga ikut mensponsori Kyoto International Manga Anime Fair ("Kyomafu"), pameran dagang untuk semua hal yang berhubungan dengan manga dan anime.

◆ KCGI tergabung dalam sekretariat Nippon Applied Informatics Society (NAIS) dan Kyoto Manga and Anime Society (KMAS).

Kami telah menetapkan asosiasi akademik dalam berbagai genre yang berkaitan dengan IT (ICT). Melalui asosiasi ini, kami mengupayakan R&D dan membangun hubungan.

◆ KCGI bangga menjadi administrator domain tingkat teratas baru yang menandakan Kyoto, yaitu .kyoto, yang akan kami gunakan untuk menunjukkan merek Kyoto ke seluruh dunia.

Dengan dukungan dari pemerintah Prefektur Kyoto, dan dengan izin dari administrator domain global, KCGI telah menjadi institusi pendidikan satu-satunya di dunia yang mengelola dan mengoperasikan domain tingkat teratas yang berdasarkan nama geografis.

◆ Individu yang memiliki keterampilan IT tingkat tinggi memperoleh rata-rata 9,37 miliar yen per tahun.

Menurut Information Technology Promotion Agency (IPA) Jepang, versi tiga dari standar keterampilan IT agensi menempatkan individu "level tinggi" (level 4 dan 5) sebagai "individu yang mapan dalam bidang khusus sebagai profesional yang mampu menerapkan pengetahuan dan keterampilan praktis untuk melatih generasi selanjutnya". Menurut *Results of the Fact-finding Survey on Salaries in IT-related Industries*, yang diterbitkan oleh Kementerian Ekonomi, Perdagangan, dan Industri (METI) pada Agustus 2017, rata-rata gaji di level 5 adalah 9,37 yen per tahun. Menaikkan karier hingga level tersebut butuh lebih dari mengumpulkan pengalaman kerja di sebuah perusahaan. Opsi yang sangat efektif adalah melanjutkan studi praktis di bidang bisnis dan IT di sekolah pascasarjana profesional seperti KCGI.

Sekolah pascasarjana IT profesional pertama yang disertifikasi oleh Kementerian Pendidikan, Budaya, Olahraga, Ilmu Pengetahuan, dan Teknologi (MEXT)

No.1 & the Only One !

Akademi Pascasarjana Informatika Kyoto (KCGI)

Filosofi Akademi

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

Misi dan Tujuan KCGI

Untuk memenuhi kebutuhan akan sumber daya manusia berkualitas tinggi dan beragam di masyarakat IT kita, dan lebih jauh lagi, untuk berkontribusi pada terwujudnya masyarakat informasi tingkat tinggi dan pengembangan ekonomi melalui penyediaan tenaga profesional IT kualitas tinggi yang memiliki pengetahuan luas dan keterampilan tingkat tinggi melampaui batas konvensional, serta berwawasan internasional di era komputasi di segala bidang. Kami bertujuan untuk beradaptasi dengan perkembangan informasi dan teknologi terkait serta menyediakan pendidikan tentang teknologi secara teori dan praktik di bidang-bidang akademis yang terkait dengan sains, teknologi, dan administrasi bisnis dalam pelatihan tenaga profesional berkualitas tinggi.

kcg.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

Kebijakan Penerimaan

Industri IT/ICT* adalah bidang yang terintegrasi dari bidang yang terkait informasi maupun manajemen. Targetnya pun kompleks dan beragam. Oleh karena itu, kebutuhan industri IT akan talenta yang menjanjikan pun menjadi semakin beragam. Sampai saat ini, tidak mungkin untuk memenuhi kebutuhan industri Jepang akan suplai talenta yang beragam dengan sistem pendidikan Jepang yang ada yang hanya bergantung pada pengembangan siswa bergelar sarjana teknik di akademi pascasarjana penelitian yang terkait dengan teknik. Ke depannya, untuk lebih mengembangkan industri dan ekonomi Jepang, penting untuk melatih orang-orang dari berbagai latar belakang, dengan segala cara, sebagai profesional dengan spesialisasi khusus dalam industri IT/ICT.

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

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

*ICT: Teknologi Informasi dan Komunikasi

Pendidikan di KCGI



Presiden, Direktur, dan Profesor
Kyoto Joho Gakuen

Wataru 長谷川 亘 Hasegawa

Sarjana Seni, Universitas Waseda
Magister Pendidikan, Magister Seni, Universitas Columbia, Amerika Serikat
Ketua, Kyoto Prefecture Information Industries Association
Komisaris & Ketua, All Nippon Information Industry Association Federation (ANIA)
Pendiri, Information Technology Federation of Japan (IT Renmei)
Direktur Perwakilan & Wakil Ketua Utama, Federasi Asosiasi IT Jepang
Ketua, Masyarakat Pemrosesan Informasi Jepang (IPSI)
Ketua, Dewan Promosi Pendidikan Daring Terbuka dan Masif Jepang (JMOC)
Wakil Ketua dan Anggota Komite Perencanaan Manajemen, Asosiasi Koordinator IT (ITCA)
Anggota, Dewan Pelatihan Personel, Komite Juri Kontes Slogan, Poster, dan Manga Empat Panel Keamanan IT IPA
Anggota, Komite Manajemen, Pusat Politeknik Tingkat Lanjut Organisasi Jepang untuk Ketenagakerjaan Lansia, Penyandang Disabilitas, dan Pencari Kerja
Penasihat dan Pendiri, Nippon Applied Informatics Society (NAIS)
Penghargaan Wakil Menteri Kementerian Pendidikan Kerajaan Thailand (dua kali)
Penghargaan dari Kementerian Pendidikan Republik Ghana
Terkualifikasi sebagai Administrator Pendidikan di Negara Bagian New York, AS
Dosen tamu, Universitas Sains dan Teknologi Tianjin, Tiongkok
Komite penasehat kebijakan, JDC, Jeju Free International City Development Center
Profesor Emeritus, Universitas Nasional Jeju, Jeju, Korea Selatan

Penanggung jawab atas kelas:
Teori Kepemimpinan, Tesis Master Kehormatan

Akademi Pascasarjana Informatika Kyoto (The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics: KCGI) merupakan lembaga pendidikan tingkat pascasarjana bidang IT pertama di Jepang. Induk organisasi akademi ini adalah Lembaga Pendidikan Akademi Komputer Kyoto (Kyoto Computer Gakuin: KCG) yang merupakan lembaga pendidikan komputer swasta pertama di Jepang. KCG didirikan sebagai sekolah swasta dengan filosofi berpikiran maju dari para pendirinya, Shigeo Hasegawa dan Yasuko Hasegawa. KCG telah menyediakan pendidikan dalam bidang komputer sejak didirikan pada tahun 1963 dan selama periode itu, tidak hanya lulusan SMA, tetapi juga banyak lulusan universitas program 4 tahun yang mendaftar ke KCG. Pada waktu itu, di Jepang hanya terdapat pendidikan pascasarjana yang berpusat pada penelitian, karena itu banyak lulusan sarjana yang ingin melanjutkan pendidikan di lembaga pendidikan yang menekankan praktek sehingga banyak yang memilih KCG. Walaupun secara organisasi KCG adalah berupa akademi, karena juga merupakan lembaga pendidikan bagi lulusan sarjana sehingga dapat dikatakan KCG juga memiliki fungsi sebagai lembaga pendidikan tingkat pascasarjana secara sosial.

Maka dari itu, pada tahun 1998 KCG membuka program pendidikan bersama Universitas Teknik Rochester program pascasarjana (Divisi IT, Divisi Ilmu Komputer, dll.) menggunakan kurikulum tingkat pascasarjana yang berorientasi pada pendidikan profesi dalam konteks sekolah profesional. Program ini mengukir sejarah karena merupakan program kerjasama antara sekolah kejuruan Jepang dengan universitas tingkat pascasarjana Amerika yang pertama di Jepang.

Barangkali tak terhindarkan bahwa orang-orang berprestasi dari Kyoto Computer Gakuin (KCG) seperti ini akan mendirikan lembaga pendidikan yang berfokus pada IT dengan sistem baru untuk akademi pascasarjana profesional. Akademi Pascasarjana Informatika Kyoto (Kyoto College of Graduate Studies for Informatics: KCGI) didirikan dengan dukungan dan kerja sama luar biasa dengan pihak-pihak terkait di bidang keuangan dan pendidikan, termasuk tenaga fakultas di Rochester Institute of Technology dan Columbia University. Pada April 2004, tahun pertama diadopsinya sistem baru tersebut, KCGI membuka akademi pascasarjana profesional IT yang pertama dan satu-satunya di Jepang.

Filosofi pendirian KCGI adalah “untuk mengembangkan spesialis di bidang teknologi informasi terapan yang memiliki kreativitas dan kemampuan praktis tingkat tinggi yang akan memenuhi kebutuhan masyarakat, mendukung zaman saat ini, dan memimpin kita ke generasi berikutnya”. Memadukan pendidikan IT dengan pendidikan bisnis internasional, KCGI menciptakan program untuk mengembangkan ahli teknik, dan khususnya CIO, yang memiliki spesialisasi dalam bisnis web (e-bisnis), berdasarkan edisi revisi kurikulum program master

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

Sebelum KCGI didirikan, program jurusan terkait bisnis web (e-bisnis) di tingkat pendidikan sarjana dan pascasarjana hampir tidak ada sama sekali di Jepang. Jurusan tersebut diperlakukan hanya sebagai sub-bidang di program jurusan tradisional, seperti manajemen bisnis, teknologi teknik industri dan jurusan yang berkaitan dengan informasi. Jurusan tersebut hanya diteliti dan diajarkan sebagai bagian dari jurusan yang sistematis dan komprehensif atau sebagai bagian dari bidang utama.

Yang membedakan KCGI sebagai akademi pascasarjana profesional IT dalam pengertian IT yang lebih luas adalah kami bertujuan untuk menjadi akademi profesional kelas dunia yang juga berfokus pada pengembangan kemampuan kepemimpinan. Tidak seperti banyak universitas lain, kami bukanlah akademi pascasarjana ilmu komputer yang “bidang tunggal yang dibagi secara vertikal”, bukan pula akademi pascasarjana informatika dan matematika. Meskipun memiliki banyak kesamaan dengan lembaga-lembaga tersebut, kami adalah jenis akademi pascasarjana yang berbeda. Selain desain kurikulum dan sistem guru pembimbing berdasarkan sudut pandang pedagogis, KCGI bertujuan untuk menyediakan sistem pendidikan menyeluruh yang mengintegrasikan berbagai elemen dan kebijakan yang jarang ditemukan di universitas Jepang lainnya. Ini meliputi desain instruksional yang berorientasi pada siswa, sistem pendidikan dengan pembagian kerja yang terbuka dan horizontal serta evaluasi hasil pembelajaran secara berkala.

Lebih lanjut, KCGI juga berfokus pada pengembangan pemimpin internasional dan pebisnis yang memiliki keterampilan IT dan manajemen, yang dapat menggunakan kemampuannya untuk bekerja di seluruh Asia dan dunia. Di KCGI, kami secara aktif menerima siswa dari seluruh dunia, sebagai bagian dari tujuan kami sejak didirikan untuk menjadi akademi profesional IT nomor satu di Asia.

Saat ini, IT tidak bisa dipisahkan dari kehidupan sehari-hari dan dalam industri. Digolongkan ke dalam berbagai bidang terkait, IT mencakup berbagai kebutuhan masyarakat. Di KCGI, siswa memperoleh landasan umum IT, Kurikulum terus direvisi dan diperbarui untuk memastikan siswa dapat menerapkan

berbagai hal yang telah mereka pelajari dan berperan aktif di bidang yang mereka pilih. Siswa yang menyelesaikan kursus mereka di KCGI memiliki pengetahuan dan keterampilan yang kuat serta perspektif luas yang diperlukan untuk berperan aktif di berbagai bidang di Jepang atau luar negeri.

KCGI juga mendirikan kampus satelit di Sapporo dan Tokyo. Kampus-kampus satelit ini terhubung dengan kampus utama di Kyoto melalui sistem e-learning, yang memungkinkan siswa untuk tetap menerima pendidikan profesional IT yang mutakhir saat belajar di kampus satelit. Mata kuliah dihadiri secara real-time, memungkinkan siswa untuk mengajukan pertanyaan secara langsung kepada profesor melalui kamera. Mata kuliah ini juga direkam sehingga siswa dapat melihat mata kuliah yang tersimpan di server kami dari rumah. Siswa dapat menerima pendidikan profesional yang canggih di mana saja, kapan saja, melampaui batas ruang dan waktu. Selain itu, KCGI juga didukung oleh jaringan yang kokoh yang terhubung dengan lembaga pendidikan tinggi di seluruh dunia, termasuk yang berada di Amerika Serikat, Tiongkok, dan Korea Selatan. KCGI secara aktif mengembangkan penyelenggaraan pendidikan sambil terus memperluas jaringan internasional.

Selain itu, KCGI secara mandiri membangun jaringan universitas dan institusi pendidikan lain yang komprehensif untuk kerja sama dan pertukaran pelajar di Amerika Serikat, Tiongkok, Korea Selatan, dan negara-negara lain di seluruh dunia. Siswa KCGI sudah dapat memanfaatkan kerja sama dengan lebih dari 100 institusi pendidikan lanjut di seluruh dunia. Sembari memperdalam hubungan yang sudah ada, KCGI dengan aktif mengembangkan bisnis pendidikannya. Pada saat didirikan, kapasitas penerimaan KCGI hanya 80 siswa (kapasitas total 160). Sejak April 2024, kapasitas penerimaan mencapai 880 (kapasitas total 1.760 pada FY2025), yang menunjukkan penambahan 11 kali lipat. Kapasitas penerimaan ini merupakan yang tertinggi untuk sekolah pascasarjana informatika di Jepang.

Di tengah perubahan besar yang terjadi di dunia saat ini, KCGI bekerja keras untuk mengembangkan tenaga profesional IT yang canggih, dipandu oleh filosofi pendirian serta misi dan tujuan kami yang telah ditetapkan. Saya sangat menantikan kedatangan siswa yang penuh ambisi seperti Anda.

kgc.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics



Merintis Era Baru dengan Jiwa Penantang



Dekan, Akademi Pascasarjana Informatika Kyoto, Ketua, Sekolah Teknologi Informasi Terapan

Shinji Tomita

富田 眞治

Sarjana Teknik, University of Kyoto; Doctor of Engineering, University of Kyoto (Jurusan teknik elektro); Professor of Engineering, University of Kyoto

Profesor Emeritus, Kyoto University; mantan Dekan Graduate School of Informatics, Kyoto University; mantan Direktur, General Media Center, Kyoto University; mantan profesor dan kepala Bagian Administrasi, basis khusus, Material Cell Integrated Systems Base, Kyoto University; mantan dosen, Kyushu University; dosen konsultan, Harbin Institute of Technology

Anggota, Komite Program Unggulan Pendidikan Doktoral, Bidang Gabungan (Informatika); Jabatan terdahulu lainnya termasuk Anggota, Komite TC10, Federasi Internasional untuk Pemrosesan Informasi (IFIP); Wali Amanat, Masyarakat Pemrosesan Informasi Jepang (IPSI); Direktur Cabang, Cabang Kansai, IPSI; Direktur Riset Tamu, Institut Sains Lanjutan, Teknologi, & Manajemen Riset Kyoto (ASTEM RI/Kyoto); Anggota, Dewan Penasihat TI Prefektur Kyoto; Anggota, Komite Pemeriksaan Ahli, Dewan Sains, Teknologi, dan Inovasi (CSTI); Komite Pengevaluasi dan Pemeriksa Proyek Pengembangan Komputer Super Exascale; dan Ketua, Panel Ahli Prefektur Kyoto tentang Kebijakan Informatika

Fellow, Institute of Electronics, Information and Communication Engineers (IEICE); Fellow, IPSI

Penanggung jawab atas kelas:
Teori Organisasi Komputer, Tesis Master Kehormatan

Hampir 80 tahun telah berlalu sejak 1945, ketika Moore School of the University of Pennsylvania mengajukan program terpadu yang nantinya menjadi prototipe untuk komputer zaman ini. Saya sendiri telah hidup bersama komputer untuk waktu yang lama, dan pengembangan komputer sangat menakutkan. Pada 1950-an, dimulailah komersialisasi komputer, dan bahasa pemrograman seperti FORTRAN untuk komputasi numerik, COBOL untuk penggunaan kantor, dan LISP untuk kecerdasan buatan dikembangkan dan diterapkan di berbagai bidang. Pada 1964, IBM 360 menandai selesainya komputer tujuan umum berukuran besar. Sejak saat itu, penyusutan menjadi fokus utama, dan sekitar 1970, teknologi baru seperti sistem operasi UNIX, pemrograman terstruktur, ARPANET (prototipe Internet), DRAM 1kbit, mikroprosesor 4-bit Intel 4004, komputer paralel memori bersama C.mmp, dan banyak lainnya dapat digunakan secara komersial. Usia saya dua puluh akhir pada saat itu, dan riset apa pun yang saya lakukan sangat menyenangkan dan menarik. Sebenarnya saya merancang dan membangun komputer yang cukup besar dengan struktur inovatif.

Sejak 1970-an, prosesor, memori, cakram keras, teknologi komunikasi terus berkembang dan menjadi lebih terintegrasi. Tanpa teknologi-teknologi ini, komputer tidak akan tersebar luas seperti hari ini. Komputer tercepat hari ini melampaui kekuatan komputasi 1018 operasi per detik (sebagai perbandingan, EDSAC, komputer pertama yang dikembangkan pada 1949 di Cambridge University memiliki kekuatan 667 operasi per detik).

Selain peningkatan kekuatan komputasi, metode pemrosesan baru untuk data dalam jumlah yang besar (Big Data), contohnya dari World Wide Web dan penggalian data, telah digunakan sejak 1989. Sejak 2000-an, jaringan neural yang telah dipelajari sejak 1960-an telah berevolusi lebih jauh dan sekarang banyak dipakai sebagai algoritma deep learning yang bukan hanya untuk pengenalan pola dalam pemahaman bahasa alami, ucapan, dan gambar, tetapi juga untuk perencanaan strategi bisnis korporat dan pembuatan keputusan di dunia bisnis.

Saya harap siswa-siswi muda akan menggunakan komputer secara maksimal sebagai ilmu dan teknologi yang terintegrasi dalam bidang-bidang baru, seperti kecerdasan buatan dan ilmu data, dan akan menjadi pelopor di bidang baru lain juga agar mereka dapat benar-benar berkontribusi untuk kesejahteraan umat manusia. Zaman ini adalah zaman yang mendebarakan dan menantang, sama seperti yang saya alami pada 1970-an, dan saya harap Anda juga akan menikmati riset dan pembelajaran seperti saya.

Di tengah pertumbuhan dan pengembangan Teknologi Informasi, kami mendirikan sekolah pascasarjana khusus IT yang pertama dan satu-satunya di Jepang. Kami menyambut siswa-siswi pertama kami pada April 2004 dan tahun depan adalah hari jadi kami yang ke-21. Kapasitas pendaftaran pertama kami adalah 80 siswa dan mulai dari pendaftaran tahun ini,

kapasitas telah ditingkatkan menjadi 880 siswa. Ada juga Sekolah Satelit di Sapporo dan Tokyo. Sekolah pascasarjana telah mewarisi tradisi dan pencapaian Akademi Komputer Kyoto, yang didirikan pada 1963, ketika komputer masih baru lahir. Saya sendiri tidak tahu tentang keberadaan komputer hingga akhir 1960-an (tentu saja, Universitas Kyoto sudah memiliki pusat komputer yang dapat digunakan bersama, jadi saya yakin para peneliti sudah menggunakannya). Kelompok Studi FORTRAN sudah dibentuk pada 1963, yaitu pada awal mula komputer, dan saya percaya mereka memiliki pandangan ke depan yang sangat baik.

Filosofi Pendirian sekolah menyatakan: "Untuk membina spesialis teknologi informasi terapan yang memiliki kemampuan praktis lanjutan dan kreativitas untuk merespons kebutuhan masyarakat, mengambil alih zaman, dan memimpin generasi selanjutnya". Untuk mencapai hal ini, kami membentuk Departemen Teknologi Bisnis Web di Akademi Pascasarjana Informatika Kyoto (KCGI), dan mengembangkan bidang-bidang khusus dari berbagai teknologi Informasi Terapan, termasuk Kecerdasan Buatan, Ilmu Data, Pengembangan Sistem Web, Administrasi Jaringan, Kewirausahaan Global, ERP (perencanaan sumber daya perusahaan), IT Animasi Manga, dan IT Pariwisata. Selain bidang-bidang khusus ini, KCGI menawarkan Mata Kuliah Industri (Keuangan, Pertanian, Kelautan, Kesehatan dan Medis, Pemasaran Konten, Pendidikan, Permainan) dan Mata Kuliah Pilihan Pendukung yang dapat dipilih mahasiswa sesuai minatnya.

Kami harap semua siswa akan menjalani studi sambil mempertahankan komunikasi yang erat dengan guru-guru mereka. Mengajukan pertanyaan akan membantu Anda

memahami materi pelajaran dengan lebih baik, dan akan membantu para guru mengulas konten kelas mereka. Penting juga menyadari pentingnya materi pelajaran dasar. Anda dapat belajar tentang berbagai teknologi berbeda di sekolah ini dan diperlukan pengetahuan dasar yang kuat untuk mempelajarinya. Khususnya, pengetahuan aljabar linear, kalkulus, dan statistika sangat penting. Banyak siswa kami yang datang dari latar belakang humaniora. Kami mendorong para siswa ini untuk mempelajari materi pelajaran dasar dengan cermat.

Proyek Master (MP) adalah program wajib di sekolah ini dan siswa dapat mencari topik riset mereka sendiri, mengkaji tren riset, dan memperoleh pengetahuan baru. Kami harap Anda akan mampu bersaing dengan peneliti dari seluruh dunia. Kami yakin penelitian ini akan cukup menarik bagi Anda.

Selain guru-guru dengan pencapaian riset tingkat lanjut di sekolah kami, kami memiliki banyak guru yang berpengalaman di lapangan, seperti mantan CIO dan pengusaha, serta guru non-Jepang, agar siswa dapat memperoleh teori dan praktik ICT yang seimbang.

Kami ingin membina kaum profesional dengan keterampilan tinggi yang paham betul dampak IT terhadap masyarakat dan memimpin masyarakat ke arah yang benar saat mereka belajar. Kami menerima semua orang yang memiliki ambisi, apa pun usia, latar belakang, kewarganegaraan, dan latar belakang humaniora atau sains. Kami dengan tulus menyambut semua siswa, termasuk lulusan baru universitas, pekerja profesional yang ingin meningkatkan karier mereka, dan pelajar internasional yang tertarik belajar di Jepang selama tinggal di luar negeri.

Warna Grup KCG

kcg.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

Merah KCG
Warna sekolah Akademi Pascasarjana Informatika Kyoto (KCGI)

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

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin

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

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

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin Automobile School

Oranye KCG
Warna sekolah Akademi Mobil Kyoto Komputer Gakuin (KCGM)

Warna sekolah Akademi Mobil Kyoto Komputer Gakuin diputuskan pada tahun 2013, saat sekolah masuk ke dalam kelompok Grup KCG. Warna oranye memproyeksikan citra yang dinamis dan positif, namun digunakan untuk meningkatkan visibilitas demi keselamatan. Karena itu melambangkan pengejaran keselamatan dalam masyarakat pengemudi mobil saat ini, serta upaya keras siswa untuk mengatasi kesulitan.

kcg.edu
Kyoto Japanese Language Training Center

Hijau KCG
Warna sekolah Pusat Pelatihan Bahasa Jepang Kyoto (KJLTC)

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

Ciri khas KCGI

Menguasai keahlian profesi yang berguna bagi masyarakat.

■ Desain kurikulum diadaptasi sesuai kebutuhan industri dan kemajuan IT

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

■ Struktur kurikulum profesi dan hands-on yang mendetil

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

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

Sejak didirikan, KCGI selalu menerapkan sistem e-learning terkini. Kemudian, sekolah satelit Sapporo dan Tokyo dibuka. Tak hanya itu, KCGI hingga saat ini masih terus menawarkan kelas daring dalam waktu nyata, menghubungkan universitas di seluruh dunia dengan Sekolah Pusat Kyoto. KCGI mengupayakan segala cara agar tidak ketinggalan zaman dan mempertahankan rekam jejak yang sukses dalam teknologi kelas daring. Kami juga berusaha mencapai kelas daring yang sama efektifnya dengan sesi pembelajaran tatap muka. KCGI saat ini menawarkan empat format pembelajaran:

- 1) Konvensional, pembelajaran tatap muka di ruang kelas
- 2) Kelas daring waktu nyata, memungkinkan komunikasi dua arah via peralatan konferensi daring dan sistem e-learning
- 3) Kelas hibrida, instruktur mengajar di dalam ruang kelas atau dari lokasi jarak jauh sementara siswa memilih antara mengikuti pembelajaran di ruang kelas, dari rumah, atau tempat selain ruang kelas
- 4) Kelas asinkron sesuai permintaan, dengan konten yang dapat dilihat dan didengarkan siswa selama jangka waktu tertentu. Dengan pilihan format tersebut, siswa dapat menghadiri kelas tanpa diwajibkan untuk datang ke tempat tertentu atau menggunakan alat tertentu.

Ke depannya, sama seperti dulu, siswa KCGI dapat memilih format kelas yang cocok untuk mereka, bahkan dalam kondisi pandemi, agar mereka dapat melanjutkan studi secara efektif dan dengan aman serta sejahtera.

Mempelajari IT (ICT) dan Manajemen dan Menerapkannya di Berbagai Industri.

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

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

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

Di akademi ini, untuk mengembangkan kaum profesional, banyak merekrut dosen yang memiliki berbagai pengalaman

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

Ganti haluan karir, bekerja di bidang IT.

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

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

■ Dapat memilih mata kuliah sesuai dengan tingkat pengetahuan saat masuk

Para siswa di KCGI memiliki tingkat keterampilan IT yang berbeda-beda, mulai dari lulusan humaniora yang hampir tidak memiliki pengetahuan tentang komputer hingga pekerja yang memiliki pengalaman sebagai SE di industri IT. Akademi ini menawarkan berbagai model set mata kuliah untuk masing-masing mahasiswa sesuai dengan ada tidaknya kemampuan IT dan tujuan karir di masa depan. Dengan hal ini, mahasiswa yang tidak memiliki latar belakang pengetahuan yang memadai pun dapat belajar secara bertahap tanpa merasa kewalahan. Di sekolah pascasarjana Jepang pada umumnya, siswa menyelesaikan 32 unit untuk memperoleh gelar magister. Berbeda dengan yang lain, untuk memperoleh gelar magister di KCGI siswa harus menyelesaikan 44 unit—lebih 12 unit daripada sekolah pascasarjana konvensional. Apa alasannya? Alasannya karena di KCGI, tujuan kami adalah mengembangkan orang-orang yang memiliki pengetahuan khusus yang tak hanya dalam tapi luas di bidang yang mereka pilih, bukan hanya sangat mahir dalam keterampilan dan pengetahuan ICT, tetapi juga mampu mempraktikkannya.

Kami bertujuan untuk berperan aktif di panggung global.

■ Kuliah dari para pelaku utama bidang IT di berbagai negara

Bisnis IT merupakan bidang yang luas bersifat global tanpa batas negara. Di akademi ini, kami mengundang staf pengajar yang berasal dari berbagai daerah di Eropa, Amerika dan Asia untuk mengembangkan wawasan internasional bagi para mahasiswa.



Akademi ini melakukan upaya pertukaran global seperti perjanjian antar universitas dengan Universitas Teknik Rochester dan Universitas Columbia di Amerika, serta Universitas Korea di Korsel yang memiliki bidang keamanan informasi terbaik di dunia, pelaksanaan kerjasama penelitian dan simposium internasional, dll.

■ Studi Luar Negeri dan Kelas Kiriman ke Luar Negeri

KCGI bekerja sama dengan banyak akademi dan universitas di berbagai negara, termasuk Rochester Institute of Technology di Rochester, NY, AS. KCGI secara aktif mengirim siswa untuk belajar di luar negeri di institusi-institusi mitra ini dan mengambil bagian dalam konferensi akademis internasional. Kami juga secara aktif melaksanakan program magang di luar negeri, misalnya dengan memberi kesempatan berpartisipasi sebagai asisten pengajar (TA) di kelas sekolah mitra luar negeri.

Gunakan studi Anda untuk berkembang dalam masyarakat.

■ Realisasi pekerjaan ideal melalui bimbingan menyeluruh

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

■ Pengembangan jaringan bisnis antar lulusan

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



Kelas hibrida: Anda memilih belajar di ruang kelas, rumah, atau tempat lain

Kami melatih siswa untuk menjadi pemain global melalui

We train students to become global players through a full roster of classes in English Mode.

rangkaian kelas dalam Mode Bahasa Inggris.

KCGI menawarkan banyak kuliah dalam "mode bahasa Inggris", agar para siswa dapat menghadiri kelas dan memperoleh gelar magister KCGI sepenuhnya dalam bahasa Inggris. Beberapa kuliah ini diajar oleh instruktur tingkat atas yang diundang dari luar negeri. Saat ini KCGI memiliki siswa luar negeri dari 15 negara dan wilayah (termasuk siswa yang telah menyelesaikan perkuliahan mereka pada Maret 2022). Banyak siswa tersebut yang memilih untuk menghadiri kuliah berbahasa Inggris. Ini merupakan keuntungan besar dari pendidikan KCGI.

Opsi ini tidak terbatas pada siswa asing. Siswa dari Jepang juga dapat menghadiri kuliah berbahasa Inggris, dengan syarat kemampuan bahasa Inggris mereka telah mencapai tingkat yang diperlukan. KCGI menawarkan kesempatan besar bagi siswa Jepang untuk meningkatkan kemahiran bahasa Inggris mereka selama mempelajari ICT dan memberi mereka lingkungan pembelajaran internasional yang beragam.

Industri IT mencari orang-orang yang dapat terus menyerap informasi terkini. Orang-orang yang dapat memanfaatkan informasi berguna dalam pengembangan atau produksi adalah orang-orang yang akan tumbuh menjadi sosok pebisnis yang sukses. Bidang IT mengeluarkan teknologi baru setiap hari, maka kemampuan untuk mengejar informasi terkini sangatlah penting. Tentu saja, banyak dari teknologi terdepan ini dikirim ke Jepang dari Amerika Serikat serta negara dan wilayah lain sehingga informasi terkait teknologi tersebut hampir selalu ditulis dalam bahasa Inggris. Insinyur dari negara-negara yang menggunakan bahasa Inggris sebagai resmi telah jauh melampaui insinyur Jepang, maka pada umumnya informasi dan artikel berkualitas tinggi perlu ditulis dalam bahasa Inggris. Jika Anda dapat memperoleh informasi berbahasa Inggris yang Anda perlukan untuk melakukan tugas dan meningkatkan keterampilan Anda lebih awal, dapat dipastikan kemampuan itu akan menjadi keunggulan yang signifikan dalam pekerjaan Anda.

Siswa yang mengincar karier di puncak industri masing-masing, seperti perusahaan IT afiliasi luar negeri atau perusahaan konsultan, dapat memanfaatkan mode bahasa Inggris KCGI untuk mendapatkan hasil yang baik.



Pesan-pesan dari sponsor Kursus Mode Bahasa Inggris

Profesor Madya Badr Mochizuki

Dalam pendidikan universitas, pengembangan tenaga kerja global dan penanaman cara pikir internasional pada siswa menjadi prioritas penting. Sejak masa muda saya, saya dibesarkan di lingkungan yang damai dengan berbagai budaya dan agama serta menghargai beragam nilai dan adat istiadat. Di kota multikultural tempat saya tumbuh besar, materi pelajaran yang diajarkan di berbagai sekolah asing bukan hanya bahasa, tetapi juga budaya dan perspektif berbagai bangsa. Dari pengalaman itu saya belajar, jika saya ingin memahami pemikiran orang-orang dari berbagai latar belakang dan terlibat dalam pertukaran pandangan yang mendalam dengan mereka, pengetahuan khusus dan keterampilan bahasa saja tidak cukup. Meski hal-hal itu penting, saya juga memerlukan kemampuan untuk mengomunikasikan pikiran saya secara sistematis—keterampilan organisasi secara logis. Untuk membekali para siswa dengan keterampilan tersebut, saya mendorong siswa untuk mencari peluang berpartisipasi dalam lomba presentasi, berbicara di konferensi akademis, dan sebagainya.

Bidang konsentrasi saya adalah komunikasi menggunakan teknologi AI. Saya memberikan kuliah tentang topik-topik khusus dalam bahasa Inggris. Salah satu keunggulan mengenyam pendidikan dalam lingkungan berbahasa Inggris yaitu, sebagai seseorang dengan cara pikir global, Anda menjadi lebih mampu bersaing di lapangan kerja. Dengan memberikan kuliah dalam bahasa Inggris, Anda mendapat akses ke pengetahuan dan informasi internasional, yang memberikan wawasan tentang budaya dan nilai yang berbeda.

Selain itu, dengan meningkatkan kemampuan bahasa Inggris, Anda membangun fondasi untuk melanjutkan riset dan studi di universitas luar negeri, serta berpartisipasi dalam pekerjaan internasional. Menghadiri kelas yang diajar dalam bahasa Inggris membantu Anda bertumbuh sebagai pribadi dan berkontribusi ke pengembangan daerah dan negara Anda. Akademi Pascasarjana Informatika Kyoto (KCGI) menawarkan berbagai kursus dalam bahasa Inggris dan bahasa Jepang, yang diarahkan untuk memungkinkan Anda mempelajari konten terdepan dan khusus meski Anda masih pemula atau tidak mengetahui materi sama sekali. Anda juga dapat mengambil kursus untuk menyiapkan diri agar dapat mengikuti ujian kualifikasi yang diakui oleh perusahaan di seluruh dunia.

Semua orang yang telah diterima di KCGI dapat menantikan dua tahun pengalaman memperoleh pengetahuan khusus dan peluang yang berlimpah untuk terlibat dan berteman dengan orang-orang dari berbagai negara di seluruh dunia.



Bidang-bidang favorit

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

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

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

CIO (Chief Information Officer)

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

Manajer Proyek

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

Arsitek AI

Kecerdasan Buatan (AI) adalah teknologi kunci untuk mencapai masyarakat yang berpusat pada manusia, seperti ditunjukkan oleh Masyarakat 5.0. Seorang arsitek AI bukan sekadar orang yang mahir dalam menggunakan pembelajaran mesin dan teknologi AI lain, melainkan seorang profesional khusus tingkat lanjut yang dapat memanfaatkan keterampilannya dalam menganalisis tugas-tugas target dan bidang-bidang penerapan, serta dalam mengembangkan dan menerapkan sistem AI untuk menyelesaikan masalah dan memajukan pengoptimalan di berbagai bidang. Arsitek AI diperkirakan akan berperan penting karena mereka akan memegang kendali tugas inti dalam membangun sistem sosial dan menjalankan struktur industri masa depan.

Konsultan Integrasi Sistem

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

Pengusaha

Pengusaha adalah seseorang yang memulai bisnis dari nol. Sebagai pendiri sebuah bisnis atau proyek baru, pengusaha harus memiliki ambisi yang kuat untuk tidak lepas dari prinsip-prinsip dasar perusahaan dan dari kepemimpinan yang menarik seluruh organisasi ke arah yang dituju. Pengusaha mengemban tanggung jawab yang besar dalam pelaksanaan bisnis perusahaan dan harus memiliki pemahaman yang kuat terhadap situasi bisnis dan masalah dalam produksi setiap saat. Inilah alasan sangat diperlukannya keterampilan manajemen yang unggul.

Arsitek IT

Arsitek IT adalah profesional khusus tingkat lanjut yang mempunyai pemahaman mendalam tentang IT. Tanggung jawab arsitek IT mencakup seluruh rangkaian tugas mulai dari mengajukan strategi IT dan menyusun desain IT yang besar untuk menyelesaikan masalah manajemen atau pekerjaan hingga perencanaan IT dan kemajuan selanjutnya serta implementasinya. Arsitek IT menambahkan perspektif manajemen di tugas-tugas seorang spesialis IT, yaitu memeriksa dan mengajukan spesifikasi umum dan definisi persyaratan untuk pengembangan sistem serta status target untuk sistem. Arsitek IT harus memiliki keterampilan menetapkan kondisi untuk mengoperasikan dan memelihara sebuah sistem berdasarkan orientasi dan pengaturan sistem secara keseluruhan.

Konsulta Keamanan Informasi

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

Administrator Produksi Konten

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

Ilmuwan Data

Ilmuwan data mengumpulkan, mengekstrak, dan menganalisis informasi yang diperlukan dari massa Big Data dan menggunakan informasi tersebut untuk mengajukan langkah-langkah yang bertujuan meningkatkan kondisi sebuah bisnis. Ekspansi Big Data dikutip dalam Hasil Survei METI yang terdapat pada Tren dan Proyeksi Terkini Personel IT, yang mengatakan bahwa kebutuhan akan ilmuwan data terus meningkat. Beberapa tahun belakangan ini, penggunaan Big Data yang menguntungkan di bidang-bidang seperti pertanian dan kedokteran mengalami kemajuan sehingga memperluas bidang-bidang tersebut. Selain pengetahuan tentang pemasaran dan manajemen, ilmuwan data diharapkan memiliki keterampilan IT seperti analisis statistik dan penggalian data serta kemampuan berpikir logis berdasarkan hipotesis dan uji pembuktian.

Lingkungan dan Sistem Pendidikan

Lingkungan pendidikan profesi yang menggunakan sistem untuk industri dengan standar dunia

Sistem Manajemen Pembelajaran

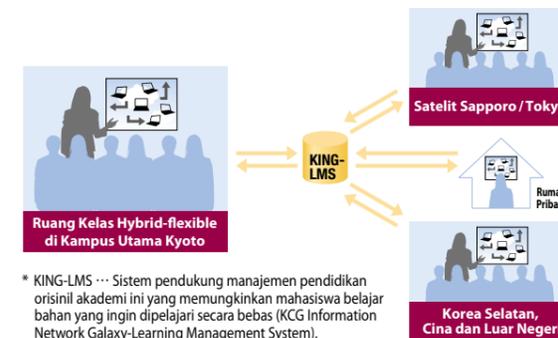
■ **KCGI menawarkan dukungan studi komprehensif dengan tiga format kelas untuk pendidikan modern: kelas daring waktu nyata (e-learning tersinkronisasi), kelas sesuai permintaan (e-learning tidak tersinkronisasi), dan kelas hibrida (pembelajaran tatap muka yang digabungkan dengan streaming daring).**

Sejak didirikan, KCGI telah melibatkan IT dalam lingkungan pembelajarannya. Salah satu bentuk upaya tersebut ialah pengenalan KING-LMS, sebuah sistem manajemen pembelajaran.

KING-LMS dapat diakses dari Kampus Hyakumanben Sekolah Pusat Kyoto, dari Satelit Kyoto Ekimae, Satelit Sapporo dan Satelit Tokyo, dan dari rumah atau dari mana saja via PC atau ponsel pintar. Lingkungan pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk melakukan aktivitas seperti menelusuri konten pelajaran, mengumpulkan tugas, dan menghubungi instruktur. Sebagai pelengkap KING-LMS, ada ruang kelas Hybrid-flexible ("hy-flex") yang tersedia di Gedung Utama Kampus Hyakumanben. Kelas yang diadakan di sini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dari mana saja tanpa mengharuskan perlakuan khusus atau terpisah.

Di ruang kelas Hybrid-flexible, kamera dapat melacak instruktur ketika mereka bergerak di dalam setiap ruangan sehingga para siswa yang hadir secara daring dapat melihat wajah instruktur ketika menonton. Pada saat bersamaan, monitor yang

besar di dalam ruang kelas menampilkan gambar para siswa yang hadir dari jauh sehingga siswa dapat mengajukan pertanyaan dan terlibat dalam percakapan menggunakan mikrofon dan pengeras suara terarah. Berkat inovasi-inovasi ini, siswa jarak jauh dapat berpartisipasi seolah-olah mereka hadir secara langsung.



Perpustakaan dan Perpustakaan Elektronik

Perpustakaan di Gedung Utama Kampus Hyakumanben menawarkan peminjaman dan pengembalian buku secara mandiri.

Selain itu di Kampus Utama, KCGI berlangganan perpustakaan elektronik Association for Computing Machinery (ACM), yang berbasis di Amerika Serikat, dan Information Processing Society of Japan (IPSJ). Melalui dua perpustakaan elektronik ini, siswa dapat mengakses publikasi kedua asosiasi ini

dan publikasi lainnya, termasuk teks lengkap berbagai jurnal akademis. Pada umumnya, siswa dapat melihat katalog lama dari berpuluh-puluh tahun lalu. Siswa juga dapat menggunakan sumber daya seperti Jaringan Informasi Akademis dari Institut Informatika Nasional. Sumber daya ini sangat berharga untuk survei dan riset.

Sistem SAP ERP untuk Pendidikan

■ **Mengembangkan Personel Bisnis dengan Mengimplementasikan Paket ERP dari SAP**

Untuk mengembangkan Personel Bisnis dengan keterampilan IT lanjutan di bidang IT, KCGI telah mengimplementasikan SAP S/4HANA, sebuah sistem perencanaan sumber daya perusahaan (ERP) dari SAP GmbH Jerman, vendor paket perangkat lunak ERP terbesar di dunia, untuk menciptakan lingkungan pembelajaran dan riset yang praktis. KCGI merupakan institusi di Jepang yang telah memperkenalkan sistem demikian untuk mengembangkan spesialis yang matang dalam ERP termasuk pengembangan sistem.

■ **Implementasi yang Efektif dalam Manajemen**

Sistem ERP dari SAP adalah sistem yang luas dan kompleks. Di KCGI, para siswa tidak sekadar mempelajari cara mengoperasikan sistem SAP ERP. Mereka juga mempelajari rangkaian prosedur kerja di perusahaan, serta memperoleh keterampilan praktis lanjutan seperti mengustomisasi sistem SAP untuk mendukung proses kerja dan berkonsultasi tentang memperkenalkan sistem ERP di perusahaan.

■ **Mengembangkan Keterampilan Praktis Lanjutan**

Di KCGI, siswa memeriksa, dari berbagai sudut, cara SAP S/4HANA bekerja dan caranya mendukung proses kerja. Melalui studi praktis, siswa mempelajari cara implementasi ERP mengubah proses kerja secara keseluruhan, termasuk manajemen pembelian inventaris, produksi, penjualan dan distribusi, akuntansi, dan manajemen sumber daya manusia. Melalui kursus ERP spesialis, alumni KCGI telah lolos ujian kualifikasi untuk Konsultan SAP Bersertifikasi.

■ **Sistem Komputasi Berkinerja Tinggi**

Siswa di KCGI melakukan riset di bidang-bidang yang membutuhkan kekuatan komputasi luar biasa, seperti pembelajaran AI/mesin, analisis Big Data, grafis komputer, pengoptimalan kombinasi, dan komputasi kuantum. Untuk mendukung pembelajaran ini, maka pada tahun akademis 2022, KCGI memperkenalkan 16 sistem komputasi berkinerja tinggi yang menggabungkan GPU kelas atas, yaitu NVIDIA RTX A6000. Komputer-komputer ini menunjukkan kinerja tertinggi dengan kurang lebih 620 teraflops (620 TFLOPS). Tiap-tiap sistem mencakup empat server komputer sehingga memungkinkan sistem untuk menjalankan sejumlah program secara paralel.

Gedung Pendidikan Baru di Kampus Hyakumanben Sekolah Pusat Kyoto

Sebuah gedung sekolah baru telah didirikan dan ditambahkan di Kampus Hyakumanben Sekolah Pusat Kyoto pada musim panas 2022. Fasilitas baru di ibu kota kuno beasiswa Jepang ini digunakan secara luas sebagai pusat kegiatan baru untuk pendidikan IT dan pertukaran internasional KCGI. Dengan tambahan gedung baru beserta lahannya, wilayah Kampus Hyakumanben bertambah tiga kali lipat. Gedung baru yang terdiri dari empat lantai di atas tanah dan satu di bawah tanah ini menyediakan forum untuk pendidikan lanjutan, revolusioner, dan global, yang didukung oleh pengalaman ekstensif serta pemahaman teoretis KCGI.

KCGI dibuka pada 2004 sebagai satu-satunya sekolah pascasarjana dengan spesialisasi IT di Jepang. Sejak saat itu, KCGI telah mengumpulkan catatan hasil pendidikan yang menakjubkan. Spesialis pendidikan dalam jumlah yang besar dari seluruh penjuru Jepang dan semua belahan dunia sedang sibuk mengikuti kurikulum yang disesuaikan dengan kebutuhan zaman ini di KCGI. Sekolah ini telah berkembang 11 kali lipat, dari hanya 80 mahasiswa (dengan kapasitas total untuk 160) pada awalnya hingga 880 (dengan kapasitas total 1.580) saat ini, dan tetap menjadi salah satu sekolah pascasarjana IT terbesar di Jepang dalam hal kapasitas. Sekarang KCGI memiliki ratusan siswa internasional yang tidak hanya berasal dari negara Asia, Amerika Utara, dan Eropa tapi juga dari Afrika dan dari Amerika Tengah dan Selatan.



Desain berdasarkan teori pendidikan terkini





Aula Seminar Besar

Aula seminar yang besar dapat digunakan untuk berbagai tujuan. Tidak hanya perkuliahan, tetapi juga termasuk konferensi, konser, drama, dan pemutaran film. KCGI bekerja sama dengan perusahaan konsultasi akustik khusus dari tahap perancangan dan melakukan simulasi untuk memastikan lingkungan pendengaran yang optimal dalam segala mode penggunaan. Setiap kursi dilengkapi dengan catu daya sehingga memungkinkan koneksi internet dengan dan tanpa kabel untuk penggunaan PC notebook dan perangkat lain secara mudah. Aula ini dapat memuat hingga 200 orang.



Ruang Inovasi

Ruang inovasi adalah tempat siswa dan instruktur dari bidang yang berlainan dapat bertemu dan memantik inovasi melalui diskusi, presentasi publik, dan aktivitas lain. Ruangan ini didesain untuk merangsang kreativitas. Seperti ruang kelas Hybrid-flexible, seluruh dinding di dalam ruang inovasi, dari lantai hingga langit-langit, dapat digunakan sebagai papan tulis. Ruang inovasi juga ditujukan sebagai forum untuk kerja sama antara siswa dan pekerja, contohnya melalui program kerja sama antara industri, pemerintah, dan akademika. Partisi kaca dapat dibiarkan terbuka untuk membuat ruang terbuka yang berfungsi sebagai foyer untuk acara dan perkuliahan yang diadakan di aula seminar besar.



Perpustakaan

Perpustakaan ini mengoleksi sekitar 10.000 buku dalam bahasa Jepang, Inggris, dan Mandarin, yang sebagian besar berhubungan dengan IT. Peminjaman buku berlangsung dengan lancar dan otomatis: cukup angkat buku dan ID siswa Anda ke pemindai mesin peminjaman buku otomatis. Tersedia ruang individu untuk membaca dan belajar, serta meja untuk digunakan kelompok.



Ruang Latihan

Ruang latihan dilengkapi PC dengan kinerja terbaru untuk latihan komputasi, terutama untuk pemrograman AI, pengembangan basis data, dan ERP. PC ini juga dapat digunakan untuk studi individu dan mengerjakan tugas.



Ruang Kelas Hybrid-flexible

Ruang kelas Hybrid-flexible ("hy-flex") didesain agar dapat menyediakan dukungan yang fleksibel untuk berbagai mode pembelajaran. Ruang kelas ini mendukung pembelajaran secara aktif, yaitu ketika siswa berpartisipasi secara aktif sebagai aktor utama selama pembelajaran, melalui kerja kelompok dan strategi lainnya. Ruang kelas ini juga ideal untuk pembelajaran hibrida yang menggabungkan instruksi tatap muka dan daring. Dengan perlengkapan seperti tampilan pintar dan mikrofon serta penguat suara terarah, ruang kelas Hybrid-flexible memberikan lingkungan yang nyaman untuk studi dan pembelajaran. Siswa di dalam ruang kelas dan siswa jarak jauh yang hadir secara daring dapat berpartisipasi bersama-sama tanpa adanya gangguan dari lingkungan mereka masing-masing. Seluruh dinding di dalam ruangan dapat digunakan sebagai papan tulis sehingga dapat digunakan sebagai papan gagasan.



Stan Kerja Individu

Stan kerja individu tersedia di lantai dua dan tiga. Karena dilapisi dengan peredam suara yang sangat efektif, stan ini dapat memberikan lingkungan yang nyaman untuk berkomunikasi dengan orang-orang yang berada di lokasi jarak jauh. Setiap stan dilengkapi dengan meja yang besar dan koneksi internet sehingga pengguna dapat terhubung ke internet dan menghadiri kelas daring, melakukan kerja kelompok, belajar, mengerjakan tugas, melakukan wawancara daring, dan sebagainya.



Kebijakan Kurikulum

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

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

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

2. Penetapan Model dan Metode Pendaftaran Mata Kuliah

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

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

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

3. Proyek Master

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

4. Respons terhadap Perubahan

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

Kebijakan Diploma

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

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

Akademi ini mengharuskan siswa dapat mencapai hal-hal berikut:

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



Belajar di KCGI

Program Terintegrasi untuk Pengembangan Tenaga Profesional Teknologi Informasi yang Berkualifikasi Tinggi

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

■ Memperoleh Spesialisasi

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

■ Merespons Kebutuhan Masyarakat

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

dan dengan menangani masalah.

■ Mendemonstrasikan Keterampilan Kreatif dan Praktis

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

■ Orientasi Profesional

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

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

Tujuan Pendidikan Sekolah Pascasarjana Teknologi Informatika Terapan Spesialisasi Teknologi Bisnis Web

Tujuan Spesialisasi ini adalah melatih profesional khusus tingkat lanjut yang dapat merespons perkembangan IT dan bidang terkait dengan cepat; dapat mengerahkan kemampuan analisis dasar yang didukung dengan perspektif yang luas, melalui studi dan riset

dalam teori disiplin ilmu terkait fisika, teknik, manajemen, dsb., dan teknologi terapan mereka; dan memiliki keterampilan teknologi tingkat lanjut yang dibutuhkan agar sukses dalam profesi yang memerlukan spesialisasi tinggi.

Sasaran Pendidikan

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

1) Memperoleh Literasi Mendasar

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

2) Meningkatkan Kemampuan Perencanaan dan Desain

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

3) Meningkatkan Kemampuan Pengembangan dan Implementasi

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

4) Membina Kesadaran dan Etika Profesional

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

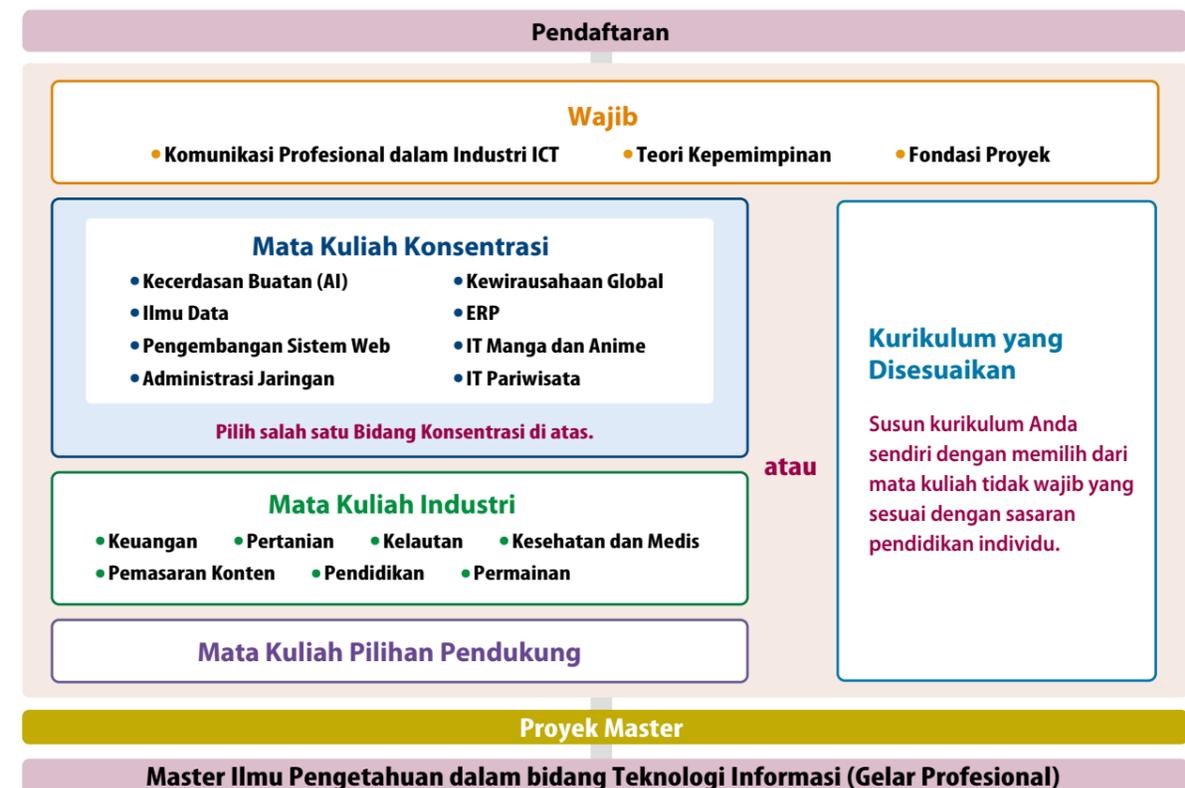
Susunan Kurikulum di KCGI

KCGI menyusun kurikulum yang membekalkan teknik dan pendidikan dasar yang akan dibutuhkan para siswa di bidang ICT. Mata Kuliah Wajib mencakup mata kuliah yang mengajar keterampilan dasar yang dibutuhkan oleh pebisnis serta keterampilan praktis yang berguna di bidang profesional. Mata Kuliah Konsentrasi adalah mata kuliah dengan beragam konten tentang suatu bidang profesional khusus. Mata Kuliah Industri meliputi mata kuliah yang berhubungan dengan bidang-bidang utama yang sedang sangat dibutuhkan. Mata Kuliah Pilihan Pendukung adalah mata

kuliah yang disediakan dengan tujuan mengembangkan dasar pengetahuan yang luas dan bebas dari area konsentrasi dan industri tertentu. Mata Kuliah Wajib mencakup mata kuliah yang mengajar keterampilan dasar yang dibutuhkan oleh pebisnis serta keterampilan praktis yang berguna di bidang profesional. Di KCGI, kelas diajar oleh individu-individu luar biasa yang aktif di garda depan bidang mereka masing-masing. Semua mata kuliah yang membentuk setiap kategori mata kuliah merefleksikan tren industri terkini dan diperbarui secara tepat waktu.

Mata Kuliah Konsentrasi	<p>Para siswa memilih bidang khusus yang spesifik dari pengetahuan yang berhubungan dengan IT dan memperdalam pengetahuan mereka dalam lingkup itu. Untuk membantu siswa dalam memperoleh basis pengetahuan spesifik namun cukup luas, mata kuliah dikelompokkan ke dalam berbagai bidang.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kecerdasan Buatan (AI) • Ilmu Data • Pengembangan Sistem Web • Administrasi Jaringan • Kewirausahaan Global • ERP • IT Manga dan Anime • IT Pariwisata
Mata Kuliah Industri	<p>Mata kuliah ini berfokus pada penerapan praktik dari pengetahuan dan teknologi profesional di bidang tertentu. Mata kuliah dikhususkan untuk setiap industri. Kuliah disampaikan oleh individu-individu luar biasa yang aktif di lini depan masing-masing industri.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Keuangan • Pertanian • Kelautan • Kesehatan dan Medis • Pemasaran Konten • Pendidikan • Permainan
Mata Kuliah Pilihan Pendukung	<p>Kurikulum ini terdiri dari mata kuliah yang mengajarkan keterampilan dasar yang dibutuhkan siswa sebagai tenaga profesional, apa pun industri atau bidang konsentrasinya, seperti komunikasi dan manajemen, serta mata kuliah yang mencakup studi kasus aplikasi ICT terdepan dan tren teknologi. Karena menyatukan mata kuliah dari berbagai perspektif, mulai dari dasar hingga terapan, kurikulum ini memperluas pembelajaran siswa.</p>
Wajib	<p>KCGI menerima siswa dari berbagai macam latar belakang, tanpa memandang mereka lulus dari departemen akademis mana. Pendekatan terbuka ini memberikan kesempatan kepada banyak tenaga profesional untuk mengubah karier mereka dan dengan demikian memenuhi peran sosial yang signifikan. Dengan alasan ini, mata kuliah wajib ditetapkan dengan tujuan memupuk keterampilan dasar komunikasi aktif dan logis yang diharapkan dari seorang pebisnis khusus tingkat lanjut, apa pun bidang spesialisasi siswa tersebut.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Komunikasi Profesional dalam Industri ICT • Teori Kepemimpinan • Fondasi Proyek • Proyek Master

◆ Alur mata kuliah yang akan dipelajari dari tahun pertama sampai tahun terakhir



Proyek Master

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



◆ Ikhtisar

Proyek Master di KCGI adalah mata kuliah wajib yang berfokus pada aplikasi praktis dan teknologi yang digunakan di bidang IT, dengan tujuan mengarahkan mahasiswa dalam menetapkan, menganalisis, dan memecahkan masalah berdasarkan kesadaran mereka sendiri akan masalah.

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

Berbeda dengan tesis magister di sekolah pascasarjana konvensional yang sebagian besar berpusat pada riset, tesis magister di KCGI dapat berbentuk tesis magister tertulis atau berbentuk penemuan pengetahuan baru atau penerapan alat-alat yang sudah ada pada sebuah proyek. Siswa bebas memilih tema dan pendekatan mereka sendiri berdasarkan

preferensi dan aspirasi pribadi.

Proyek Master merupakan puncak dari pembelajaran siswa. Tujuannya ialah memberikan kesempatan bagi para siswa untuk meningkatkan kualitas hidup komunitas dan orang-orang nyata melalui penerapan praktis ICT.

◆ Metode Pelaksanaan

Siswa mengerjakan Proyek Master atas dasar inisiatif mereka sendiri dan dengan pedoman dari sponsor proyek. Sebuah Proyek Master dapat berupa proyek untuk menerapkan teknologi khusus atau berupa riset akademis mendalam. Praktik ini mencontoh Columbia University di Amerika Serikat yang merupakan puncak bidang pendidikan secara global. Pendekatan praktik ini fleksibel, yaitu siswa dapat memilih salah satu dari empat tipe Proyek Master berdasarkan waktu yang mereka punya dan sifat proyek.

Laporan Master	Proyek Master
<p>Tipe 1 Siswa memilih satu kursus dari bidang spesialisasinya, menangani tema yang berhubungan dengan kursus tersebut, dan menyelesaikan laporan.</p>	<p>Tipe 2 Siswa menentukan tema dari gagasan bebasnya sendiri dan mengerjakan proyek sesuai tujuan dan preferensi pribadi.</p>
Proyek Master Kehormatan	Tesis Master Kehormatan
<p>Tipe 3 Siswa mengerjakan proyek yang memiliki konten tingkat lanjut atau tema besar yang tidak umum. Siswa memilih temanya sendiri dan menggunakan waktu yang diperlukan untuk mendalami tema tersebut.</p>	<p>Tipe 4 Tipe ini untuk siswa yang ingin menghasilkan tesis magister yang setingkat dengan universitas-universitas terbaik dunia. Siswa memilih temanya sendiri dan menghabiskan waktu yang panjang sebagaimana diperlukan untuk mendalami tema tersebut.</p>



Delapan Bidang Konsentrasi yang Dapat Dipelajari di KCGI

Bidang konsentrasi merupakan bidang-bidang kursus yang dapat dipilih siswa untuk membangun badan pengetahuan dalam domain tertentu yang khusus dan memiliki dasar yang luas. Di KCGI, kami telah mengidentifikasi delapan kategori domain kejuruan yang sedang dicermati oleh industri dan sangat membutuhkan pengetahuan dan keterampilan terkait ICT. Kami memilih dan mengelompokkan kursus ini sesuai tujuannya. Setiap siswa memilih satu bidang konsentrasi sesuai ambisi dan Kecerdasan Buatan (AI) yang tersebut. Dengan memperoleh mata kuliah di berbagai bidang spesialisasi, mahasiswa dapat memperoleh sertifikat bidang spesialisasi, yang membuktikan pengetahuan spesialisasi di bidang tersebut. (Untuk mengetahui perincian setiap bidang konsentrasi, harap baca hal. 19.)



Kecerdasan Buatan (AI)

Siswa belajar tentang kecerdasan buatan (AI) dan bidang teknik terkait seperti ilmu data. Setelah mempelajari penggunaan AI di bidang terapan, dengan merujuk pada contoh di lapangan, siswa menjadi mahir dalam berbagai aplikasi perangkat lunak terkait AI. Tujuannya ialah mengembangkan profesional yang dapat memanfaatkan AI secara efektif. Kursus ini meliputi sebuah program untuk mengembangkan insinyur tingkat lanjut yang dapat mengembangkan perangkat lunak terapan AI mereka sendiri.

Ilmu Data

Kebutuhan memanfaatkan volume data yang terakumulasi secara efektif dalam bidang IT terapan diakui secara luas. Untuk tujuan ini, maka dilakukan riset dan pendidikan terkait teknologi manajemen data dan metode analisis data. KCGI menawarkan berbagai kursus yang mengajarkan kepakaran yang sangat penting untuk berbagai bidang IT, dengan tujuan studi yang sangat dapat diterapkan dalam dunia bisnis.

Pengembangan Sistem Web

Pengembang sistem web menggunakan bahasa pemrograman dan bahasa markup, seperti HTML5 untuk mengode situs web. Tugas mereka mencakup penggunaan sistem manajemen konten (CMS). Selain pemrograman dan pengodean sistem Web, para siswa di kursus ini mempelajari teknologi inti yang melandasi jaringan.

Administrasi Jaringan

Jaringan adalah massa koneksi penting yang mendukung sistem informasi. Administrasi layanan jaringan melibatkan konfigurasi jaringan komputer dan sistem server, pemecahan masalah, manajemen bantuan, dan pemulihan dari gangguan serta penyimpanan data ketika terjadi gangguan. Untuk alasan-alasan tersebut, kursus ini memberikan pengetahuan tentang operasi sistem jaringan dan keamanan informasi.

Kurikulum yang Disesuaikan

Bidang ICT terus mengalami kemajuan setiap hari. Untuk menanggapi kemajuan yang konstan ini, mungkin perlu untuk tidak membatasi diri dengan bidang konsentrasi tertentu saja, tetapi juga menyusun dan mempelajari kurikulum tersendiri. Siswa dapat berkonsultasi dengan instruktur sesuai tujuan studi pribadinya dan bebas memilih kursus dari kelompok-kelompok kursus di luar mata kuliah wajib untuk membangun kurikulum tersendiri yang mencakup berbagai pengetahuan dan bidang penerapan. Kami menyebut pendekatan ini "Kurikulum yang Disesuaikan". Sertifikat bidang spesialisasi tidak diberikan kepada mahasiswa yang memilih untuk membuat kurikulum yang disesuaikan.

Kewirausahaan Global

Tujuan dari kursus ini ialah menanamkan kepemimpinan dan pola pikir pengusaha dan mengajar pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk menjadi pengusaha dalam lingkup bisnis global. Pembelajaran berfokus pada bisnis global, termasuk e-niaga dan bisnis daring. Selain itu, siswa mendapatkan tinjauan keuangan dan dasar-dasar manajemen, serta pendekatan pemasaran praktis terkini, seperti growth hacking dan growth marketing.

ERP

Dengan fokus pada sistem perencanaan sumber daya perusahaan (ERP) raksasa industri SAP terhadap pendidikan, siswa terlibat dalam studi praktis tentang pendekatan untuk integrasi bisnis dan proses untuk tugas-tugas seperti akuntansi keuangan dan logistik penjualan. Siswa juga menganalisis masalah yang dialami oleh berbagai macam bisnis dan contoh survei implementasi ERP. Riset juga dilakukan mengenai penghubungan ERP dengan infrastruktur perusahaan terkini, seperti in-memory database dan IoT.

IT Manga dan Anime

Dalam industri konten dan kreatif seperti manga dan anime, kemahiran dalam ICT bersifat wajib. Tidak hanya teknologi dasar, praktisi dalam bidang ini harus mahir dalam beragam alat digital dan mampu menciptakan solusi sesuai keadaan. Kursus ini mengembangkan orang-orang yang dapat menerapkan keterampilan komprehensif ini tidak hanya untuk menciptakan konten, tetapi juga untuk merespons berbagai tantangan secara kreatif.

IT Pariwisata

Dalam kursus ini, siswa belajar tentang penerapan ICT guna menciptakan layanan pariwisata dan model bisnis pariwisata baru. Contohnya meliputi penyediaan informasi pariwisata dalam sejumlah bahasa dan media; menciptakan arsip digital riwayat aktivitas, pengalaman, dan kesan para turis; dan menganalisis serta memperkirakan tren pariwisata. Kursus ini mengembangkan orang-orang yang dapat mengajukan solusi untuk merevitalisasi daerah pariwisata menggunakan DX pariwisata, serta menciptakan dan menerapkan sumber daya digital seperti pariwisata virtual.

Bidang Konsentrasi

Kecerdasan Buatan (AI)

► Untuk informasi tentang jalur mata kuliah di bidang konsentrasi ini, lihat halaman 28.



Kecerdasan Buatan (AI) merupakan bidang informatika penting yang telah menarik perhatian sejak pertengahan abad ke-20. Saat abad ke-21 tiba, kemajuan dalam pembelajaran mendalam, pengumpulan Big Data melalui internet, dan pertumbuhan dalam kecepatan dan kapasitas sistem komputer menyebabkan AI muncul sebagai teknologi inti dengan potensi untuk mengubah masyarakat. Dengan fokus pada pemrosesan bahasa alami, pemahaman audio dan video, pencarian dan inferensi, aplikasi untuk AI sedang berkembang, meliputi penerjemahan otomatis, perekaman kecepatan otomatis, pengenalan wajah, kemudi otomatis, pemrosesan informasi medis, robot layanan perawatan, permainan, e-sports, dan banyak lagi. AI juga digunakan untuk memunculkan bisnis baru, termasuk strategi bisnis korporat,

bisnis daring, pengelolaan pertanian, dan rekayasa keuangan. AI juga digunakan dalam penambangan teks, yaitu ekstraksi informasi dari sejumlah besar dokumen yang belum disusun.

Dalam mata kuliah yang dikhususkan untuk AI, mahasiswa KCGI mempelajari teori dasar AI dan melakukan studi mendalam tentang ilmu data, dan belajar melalui studi kasus bagaimana teknologi ini dapat digunakan dalam bidang terapan. Banyak mahasiswa KCGI menjadi ahli perangkat lunak terkait AI, dan bercita-cita memiliki karier sebagai spesialis dalam penggunaan dan penerapan teknologi AI. KCGI berfokus kuat pada pengembangan insinyur tingkat lanjut yang terampil dalam pengembangan perangkat lunak aplikasi AI. Kami sedang mendidik personil yang akan mengubah masyarakat masa depan.

Jalur karier target

- Orang-orang yang sedang mempelajari teknologi AI dasar dan terapan agar mereka dapat berkembang pesat di masyarakat AI yang akan datang
- Orang-orang yang mempunyai keterampilan mengembangkan program Python berskala besar dan dapat memanfaatkan perangkat lunak terkait AI secara efektif
- Insinyur tingkat lanjut yang dapat mengelola pengembangan perangkat lunak untuk penerapan AI yang inovatif dalam pengenalan pola (gambar, suara, bahasa, dsb.) dan dalam bisnis



Pesan dari Sponsor Proyek

Profesor Shinji Tomita

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

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

Ilmu Data

► Untuk informasi tentang jalur mata kuliah di bidang konsentrasi ini, lihat halaman 28.



Ilmu data adalah bidang terkait informasi yang telah menarik perhatian besar akhir-akhir ini. Dalam beberapa tahun terakhir, banyak yang telah menyuarakan perlunya pemanfaatan data terakumulasi dalam jumlah besar agar dapat digunakan secara efektif dalam berbagai bidang IT terapan. Ilmu data adalah bidang penelitian dan pendidikan khusus dalam teknologi manajemen data dan metode analisis data. Teknologi basis data dan metode analisis statistik telah lama diterapkan dalam pengelolaan dan analisis data.

Namun, teknologi konvensional tidak mampu menangani pertumbuhan Big Data yang pesat saat ini. Diperlukan teknologi pemrosesan data yang lebih maju, baik dalam hal perangkat keras dan perangkat lunak.

Dalam bidang ilmu data yang terspesialisasi, mahasiswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan untuk mengatasi tantangan yang dijelaskan di atas dan mempelajari metode lanjutan dalam menerapkan data dalam bisnis.

Jalur karier target

- Analis, yang melakukan ekstraksi dan menggunakan sumber daya informasi (penggalian data), analisis pasar, dsb.
- Konsultan, yang menyediakan nasihat dan kebijakan untuk perencanaan produk
- CIO, yang membuat keputusan atas proposal dan promosi strategi perusahaan berdasarkan data
- Manajer CRM, yang membangun model dan strategi pencatatan serta model perkiraan untuk perilaku konsumen



Pesan dari Sponsor Proyek

Profesor Yoichi Terashita

Proyek di bawah pengawasan saya mencakup riset dan pengalaman praktis akumulasi, manajemen, dan analisis data. Meski proyek didasarkan pada teknologi manajemen basis data konvensional, siswa juga merasakan penerapan teknologi manajemen data baru yang dapat menangani kemunculan Big Data baru-baru ini. Tujuan saya adalah melatih orang-orang yang dapat memainkan peran aktif dalam banyak perusahaan terdepan IT yang aktif hari ini. Seperti nama bidang konsentrasi ini, teknologi manajemen data ini akhirnya dirujuk secara kolektif sebagai "ilmu data". Ilmu data dapat dipastikan akan menjadi sangat penting ke depannya sebagai landasan IT.

Pengembangan Sistem Web

► Untuk informasi tentang jalur mata kuliah di bidang konsentrasi ini, lihat halaman 28.



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

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

Jalur karier target

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

Pesan dari Sponsor Proyek

Profesor Madya Takao Nakaguchi

Pengembangan sistem Web itu sangat beragam. Ini menggunakan teknologi matang yang sudah banyak digunakan untuk menghasilkan layanan secara efisien, tetapi juga memanfaatkan teknologi terbaru untuk menciptakan layanan yang belum pernah ada sebelumnya. Ini mungkin melibatkan sistem Web dengan layar administratif seperti yang ada di lingkungan kantor, atau dapat terdiri dari pembuatan aplikasi AR untuk digunakan di smartphone. Beberapa proyek mungkin melibatkan Internet of Things (IoT), yang mengumpulkan informasi dari berbagai perangkat, seperti sensor dan kamera. Proyek lainnya mungkin menerapkan kecerdasan buatan (AI) untuk mengintegrasikan pengenalan gambar dengan deteksi abnormalitas, misalnya. Banyak proyek pengembangan sistem terbaru yang diwujudkan menggunakan teknologi Web. Berbagai macam bahasa pemrograman, database, dan hal lainnya juga berperan.

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



Administrasi Jaringan

► Untuk informasi tentang jalur mata kuliah di bidang konsentrasi ini, lihat halaman 28.



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

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

Jalur karier target

- Desainer/Operator/Administrator Layanan Internet
- Manajer keamanan untuk intranet perusahaan dan sistem bisnis mission-critical
- Manajer yang membuat dan mengoperasikan berbagai lingkungan server (Web, basis data, video, dll.)
- Konsultan memadukan dan mendukung berbagai jaringan, termasuk layanan cloud dan perangkat IoT
- Insinyur untuk pengembangan dan pengoperasian sistem server/klien daring

Pesan dari Sponsor Proyek

Profesor Shozo Naito

Dalam pembangunan dan pengoperasian sistem informasi, jaringan dan keamanan saling melengkapi seperti roda pada mobil. Pengembangan jaringan membuat sistem informasi menjadi canggih dan nyaman, tetapi di saat yang sama, hal itu melipatgandakan risiko keamanan. Karena makin banyak hal yang terhubung secara daring (seperti halnya IoT), makin banyak pula layanan yang terhubung dan bermigrasi ke cloud. Lingkungan layanan seperti itu dapat dicapai dengan keamanan informasi yang cukup kuat. Namun, kenyataannya pada saat ini kebocoran informasi pribadi dan kegagalan keamanan lainnya sering terjadi. Mahasiswa disarankan untuk menantang diri mereka sendiri untuk mempelajari teknologi jaringan dan keamanan informasi terkini sambil mencari keseimbangan antara teori dan penerapan.



Kewirausahaan Global

► Untuk informasi tentang jalur mata kuliah di bidang konsentrasi ini, lihat halaman 29.



Pengusaha Global meluncurkan, mengembangkan dan mengelola usaha ventura mereka sendiri dan orang lain dan menerapkan keahlian mereka untuk mendukung pengembangan bisnis di industri lain. Tujuan dari konsentrasi ini adalah untuk menumbuhkan sebuah pola pikir dan kepemimpinan kewirausahaan pada siswa seraya memberikan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk memulai perusahaan di bidang bisnis global. Sambil berfokus pada bisnis global, e-commerce dan bisnis berbasis Web, siswa juga mempelajari konsep dasar di bidang keuangan, pemasaran, dan manajemen.

Dalam Kewirausahaan Global, siswa tidak hanya mempelajari konsep dalam IT dan manajemen, tetapi juga metode pemasaran terkini, agar dapat langsung menjadi aset di perusahaan maupun proyek. Metode yang dimaksud mencakup growth hacking, yang merupakan solusi masalah menggunakan pemasaran Web, dan growth marketing, yang meliputi peningkatan profitabilitas dengan memahami data yang berfokus pada perihal memperkuat hubungan dengan konsumen (menerapkan Big Data dan ilmu data untuk meningkatkan UX, dsb., dalam jangka waktu yang pendek).

Jalur karier target

- Manajer perusahaan
- Perencana strategi manajemen
- Konsultan manajemen
- Perencana bisnis investasi perusahaan rintisan
- Desainer bisnis daring
- Produser pengembangan bisnis
- Perencana strategi pemasaran



Pesan dari Sponsor Proyek

Profesor Hong Seung Ko

Dalam proyek yang saya pimpin, kami berfokus pada strategi pemasaran, yang penting untuk dipahami dan dipelajari oleh siapa pun yang terlibat dalam manajemen perusahaan. Khususnya saat ini, karena internet membuat setiap bisnis memiliki potensi untuk menjadi bisnis global, semakin banyak perhatian diberikan pada perencanaan strategi pemasaran elektronik sebagai cara untuk memaksimalkan efisiensi bisnis daring dan meningkatkan penjualan serta pendapatan.

Untuk menyusun strategi pemasaran elektronik yang lebih efektif, penting untuk memahami lingkungan bisnis daring. Dalam lingkungan ini, Big Data digunakan untuk memperluas penjualan dan meningkatkan pendapatan. Teknologi informasi (IT) adalah dasar dari pemasaran elektronik, sehingga profesional pemasaran elektronik perlu mempelajari IT bersama dengan berbagai pengetahuan terkait. Untuk meningkatkan penjualan dan pendapatan daring, kami menggunakan Big Data untuk menganalisis tren perilaku pembelian konsumen dan pelanggan yang tidak dapat kami visualisasikan sebelumnya. Analisis statistik digunakan untuk melakukan pemasaran daring secara strategis. IT terkait erat dengan globalisasi bisnis. Mahasiswa yang memilih Kewirausahaan Global mempelajari cara menggunakan IT untuk memperkuat daya saing perusahaan, sebagai prasyarat untuk meningkatkan penjualan dan pendapatan dalam lingkungan bisnis yang berubah dengan cepat saat ini. Untuk tujuan ini, mahasiswa diharapkan memperoleh pemahaman tentang strategi pemasaran sebagai inti dari manajemen pengetahuan yang berfokus pada konsumen dan pelanggan, dan juga untuk memperoleh pengetahuan di bidang terkait.

IT Manga dan Anime

► Untuk informasi tentang jalur mata kuliah di bidang konsentrasi ini, lihat halaman 29.



KCGI menawarkan kesempatan pada mahasiswa untuk merasakan berbagai situasi yang dihadapi dalam Industri kreatif. Dengan mencermati manga, anime, dan aspek lain dari budaya serta industri pembuatan konten yang membuat Jepang terkenal di dunia, para mahasiswa belajar menerapkan pendekatan ini secara daring, menciptakan model bisnis baru berdasarkan penelitian dalam model bisnis industri konten/kreatif konvensional. Mahasiswa juga terlibat dalam studi praktis tentang perencanaan dan pembuatan anime dan sejenisnya. Kurikulum KCGI menawarkan studi praktis yang berfokus pada masalah dan solusi spesifik.

Kita telah memasuki era pengembangan bersama berskala besar di

dunia manga dan anime. Pemesanan dan penerimaan pesanan lintas batas negara bukanlah hal yang aneh. Selain itu, ICT telah menjadi bagian penting dari industri konten dan kreatif yang berkembang secara internasional. Selain keterampilan dasar seperti menggambar, mengedit video, dan membuat papan cerita, pembuatan konten harus mahir dalam penggunaan alat-alat digital dan tahu cara merancang solusi sesuai dengan setiap situasi. Dalam bidang khusus ini, kami mendidik orang-orang yang tidak hanya dapat menguasai keterampilan komprehensif ini dan membuat konten yang menarik, tetapi juga menerapkan pendekatan kreatif dalam pekerjaan dan kehidupan.

Jalur karier target

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



Pesan dari Sponsor Proyek

Profesor Koji Ueda

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

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

ERP (Perencanaan Sumber Daya Perusahaan)

► Untuk informasi tentang jalur mata kuliah di bidang konsentrasi ini, lihat halaman 29.



Perencanaan sumber daya perusahaan (ERP) adalah sistem manajemen terpadu yang secara terpusat mengelola berbagai sumber daya yang tersedia bagi perusahaan untuk menggunakan sumber daya tersebut secara maksimal. Perusahaan yang menerapkan ERP dapat menyatukan pengelolaan fungsi inti perusahaan, termasuk penjualan, pembelian, pengendalian inventaris, akuntansi, manajemen personalia, dan proses manufaktur, pada satu platform. Dalam ERP, informasi yang dihasilkan oleh setiap divisi dibagikan secara waktu nyata, sehingga meningkatkan efisiensi perusahaan secara keseluruhan. Pembagian informasi ini mengoptimalkan proses bisnis, meningkatkan transparansi informasi dan memungkinkan pengambilan keputusan yang cepat, sehingga

mendukung manajemen bisnis yang kompetitif.

Program pelatihan ERP menggunakan SAP S/4HANA yang berfokus pada perampingan proses bisnis dan aplikasi data. Melalui studi praktis tentang bagaimana sistem digunakan dan penerapannya pada bidang-bidang seperti keuangan, logistik, dan personalia, mahasiswa belajar cara mengoptimalkan manajemen perusahaan dan memajukan transformasi digital (DX). Mahasiswa juga belajar cara menerapkan keterampilan pemrosesan informasi dalam waktu nyata untuk mendukung pengambilan keputusan. Program ini merupakan kesempatan pendidikan yang tidak boleh Anda lewatkan jika Anda ingin berkarier sebagai pemimpin atau spesialis bisnis.

Jalur karier target

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

Pesan dari Sponsor Proyek**Profesor Yi Li**

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

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

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

**Laporan Khusus****Lebih dari 280 siswa KCGI telah lolos ujian sertifikasi SAP!**

Total kumulatif siswa KCGI yang telah lolos ujian Konsultan Bersertifikasi SAP dari SAP melebihi 280 orang. Sejak siswa KCGI pertama kali lolos ujian tersebut pada 2005, angkanya terus meningkat. Pada Juni 2017 angkanya melebihi 100; pada Juni 2019, 150; pada 2020 kami melewati angka 200; dan pada akhir tahun akademis 2023, lebih dari 280 siswa telah lolos ujian. Untuk memperingati peristiwa bersejarah suksesnya 200 kandidat yang tercapai pada November 2020, siswa dalam bidang konsentrasi ERP dan instruktur ERP berkumpul di sebuah ruang kelas di Kampus Hyakumanben Sekolah Pusat Kyoto untuk melakukan upacara.

Pada saat upacara, Profesor Masaki Fujiwara, yang telah melatih para siswa, memberikan hadiah kenang-kenangan kepada para alumni. Profesor Masahiro Furusawa mengucapkan selamat dan kata-kata penyemangat berikut ini: "Para siswa, saya merasa bahwa pencapaian Anda adalah hasil dari ketekunan Anda sendiri serta usaha keras staf pengajar. Ingatlah kata-kata yang di-posting di situs web resmi SAP: Konsultan bersertifikasi harus terus 'menjaga keterampilan mereka agar tidak tertinggal dan mempertahankan pengetahuan khusus mereka pada tingkat tertinggi,' Teruslah mengumpulkan pengalaman dan berkontribusi dalam mengubah masyarakat menjadi lebih baik."

Terakhir, Profesor Fujiwara menyemangati para siswa yang sukses dengan kata-kata: "Ujian sertifikasi SAP merupakan standar global. Ketika Anda menerima sertifikasi, Anda telah menciptakan panggung bagi diri Anda untuk memainkan peran penting di dunia sebagai konsultan ERP. Setelah anda lulus, biarlah momen penuh harapan ini menginspirasi Anda untuk melebarkan sayap dan menyelesaikan pekerjaan baik."



Foto kenang-kenangan mahasiswa di bidang konsentrasi ERP dan instruktur ERP

IT Pariwisata

► Untuk informasi tentang jalur mata kuliah di bidang konsentrasi ini, lihat halaman 29.



Daerah-daerah wisata yang "baik untuk ditinggali dan baik untuk dikunjungi" sedang bermunculan dan pariwisata berkelanjutan tengah diminati. Dalam bidang konsentrasi ini, siswa belajar tentang pembuatan layanan pariwisata baru dan model bisnis pariwisata baru. Contohnya termasuk penyediaan informasi pariwisata dalam berbagai bahasa dan via berbagai media; dan digitalisasi, analisis, serta perkiraan riwayat aktivitas turis.

Mengingat industri pariwisata sedang berhadapan dengan sejumlah masalah baru, bidang konsentrasi ini melatih generasi baru yang dapat menyelesaikan masalah. Mereka adalah individu yang dapat mengajukan rencana untuk membangkitkan daerah pariwisata menggunakan transformasi digital untuk pariwisata (DX pariwisata), serta menciptakan dan menerapkan sumber daya digital menggunakan pariwisata digital dan peralatan serupa.

Jalur karier target

- Insinyur yang terlibat dalam perencanaan sistem pariwisata, pengembangan sistem, dan penggunaan Big Data
- Manajer yang memiliki keterampilan untuk membuat manajemen layanan pariwisata yang lebih efisien menggunakan IT
- Personel DX-Pariwisata yang dapat secara cepat, kreatif, dan proaktif menemukan informasi berguna untuk industri pariwisata generasi selanjutnya
- Personel manajemen tingkat atas yang mampu memimpin industri pariwisata

**Pesan dari Sponsor Proyek****Profesor Meihui Li**

Keahlian saya adalah pengembangan personel global. Pada beberapa tahun belakangan ini, globalisasi ekonomi menjadi makin maju dan jumlah perusahaan asing yang memasuki Jepang kian bertambah. Di saat yang sama, pasar luar negeri pun menjadi semakin dinamis. Akibatnya, terjadi peningkatan tajam dalam jumlah perusahaan Jepang yang ingin memindahkan basis produksi dan penjualan ke luar negeri. Permintaan akan personel global meningkat pesat di perusahaan-perusahaan tersebut, yang kini berlomba-lomba untuk mendapatkan, melatih, dan mempertahankan personel. Seiring dengan kebijakan pemerintah pusat untuk menjadikan Jepang sebagai tujuan wisata utama, industri pariwisata menarik minat yang makin meningkat sebagai industri utama yang menyokong perekonomian Jepang. Lonjakan permintaan saat ini atas orang yang dapat bekerja di pariwisata inbound tentu terkait dengan tren ini.

Di tengah anugerah ini, salah satu masalah yang muncul adalah pariwisata yang berlebihan (overtourism). Masalah seperti kepadatan angkutan umum yang berlebihan dan perilaku yang dianggap kurang sopan oleh orang Jepang menyebabkan penduduk lokal merasa kehilangan rasa aman. KCGI berlokasi di Kyoto, sebuah kota yang kaya dengan objek wisata. Apakah kuil dan wihara tradisional yang tersebar di seluruh Kyoto harus dianggap sebagai situs suci atau sumber daya pariwisata? Kami secara rutin mengamati kasus nyata dari konflik antara pelestarian warisan budaya daerah dan tuntutan wisatawan.

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

Salah satu sekolah pariwisata paling bergengsi di Milan

International University of Languages and Media (IULM), berlokasi di kota Milan yang bersejarah, merupakan salah satu sekolah pendidikan pariwisata paling bergengsi di Italia dan mitra KCGI. Didirikan pada tahun 1968, IULM terdiri dari tiga fakultas—Pariwisata; Seni Murni; serta Bahasa dan Komunikasi—dan memiliki badan mahasiswa dengan 7.400 mahasiswa program sarjana dan pascasarjana.

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

• MILANO

**Program Gelar Ganda****KCGI + IULM** (Dua tahun) (Satu tahun)

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

Mempelajari pariwisata di kampus terbaik di dunia, dalam bahasa Inggris!**Berinteraksi dengan siswa-siswa dari Italia dan negara-negara lain selama tiga tahun periode belajar!****Lulus dengan gelar yang membuka jalur karier di Jepang, Italia, dan banyak negara lainnya!****Anda bahkan dapat bergabung dalam program magang di Jepang, Italia, dan negara-negara lain!**

Menanggapi Industri

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

Keuangan

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

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



Pertanian

Karena pabrik sayuran dan layanan cloud pendukung pertanian membuktikan, IT dapat diterapkan untuk memecahkan masalah dalam pertanian Jepang yang telah menjamur dalam beberapa tahun terakhir, seperti kekurangan penerus pertanian dan menurunnya daya saing terhadap impor.

Kami memperkenalkan berbagai studi kasus terkini tentang titik pertemuan pertanian dengan IT; informasi latar belakang tentang kerangka kerja di mana produk tumbuh, didistribusikan dan dikonsumsi; dan arahan dalam inovasi kerangka kerja ini. Siswa mempelajari cara merancang sistem yang berdiri sendiri di bidang IT pertanian, termasuk sensor lingkungan dan IoT. Dengan menggabungkan pengetahuan ini dengan konsentrasi seperti Analisis Data Bisnis dan Pengembangan Sistem Web, siswa dapat bertujuan untuk karier sebagai insinyur dan konsultan dengan peran aktif di bidang pertanian.



Kelautan

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



Kesehatan dan Medis

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



Pemasaran Konten

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

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



Pendidikan

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

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

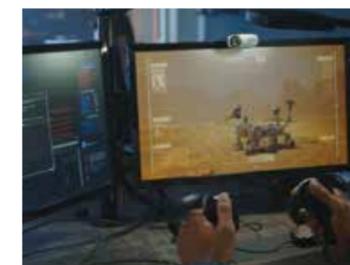
Siswa mempelajari cara menggabungkan berbagai media dan mode ekspresi berdasarkan desain instruksional yang sesuai, sehingga menciptakan lingkungan yang efektif untuk e-learning (pembelajaran elektronik). Melalui proses ini siswa terlibat dalam studi praktis tentang penggunaan dan penerapan media pendidikan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



Permainan

Industri game adalah salah satu industri hiburan paling berpengaruh di dunia. Penjualan bersih global diperkirakan mencapai 184 miliar USD setahun, menurut Newzoo Global Games Report 2023. Angka ini tidak hanya mencakup game itu sendiri tetapi juga hiburan dan budaya media di sekitarnya, termasuk film, musik, dan acara yang terkait.

Mahasiswa mempelajari informasi dasar tentang teknologi utama yang digunakan dalam industri game, perusahaan yang terlibat, dan model bisnis untuk beberapa game paling populer di dunia, serta tentang pasar game global. Mata kuliah ini mendidik orang-orang yang mampu melakukan penelitian mendalam terhadap bisnis dan infrastruktur game di abad ke-21.



Program Kredit Utama untuk Jurusan Teknologi Bisnis Web



Kategori	Klasifikasi	Mata Kuliah	Jumlah Kredit	Praktik	Mata Kuliah	Jumlah Kredit	Praktik	Penting	
Mata Kuliah Konsentrasi	Kecerdasan Buatan (AI)	Statistika untuk IT	2		Informasi Lini Depan Medis	2		Pilih salah satu bidang konsentrasi berikut. Anda juga dapat memilih mata kuliah dari antara mata kuliah industri.	
		Pengantar AI *	2		Robotics and AI	2			
		Pengantar Algoritme *	2		Bisnis Baru dan AI	2			
		Pemrograman Komputer (Python) *	3	○	Matematika untuk AI *	2			
		Dasar-Dasar Teknologi Basis Data	2		IoT dan AI	3	○		
		Teori Organisasi Komputer	2		Pemahaman Wicara	2			
		Matematika Dasar untuk Informatika Terapan	2		Dasar-Dasar Fintech	2			
		Pembelajaran Mesin dan Aplikasinya *	2		Cara Berpikir Logis *	2			
		Pengoptimalan Kombinasi *	2		Pemrograman Berorientasi Objek	4	○		
		Aplikasi Perangkat Lunak untuk AI 1, 2 * (Hanya 1) masing-masing	2		Analisis Data 1, 2 * (Hanya 1) masing-masing	2			
		Penggalian Data *	2		Permainan dan AI	2			
		Topik Tingkat Lanjut dalam Teknologi Basis Data	4	○	Eksresi Pengetahuan dan Penalaran Deduktif *	2			
		Pemrosesan Bahasa Alami	2						
	Ilmu Data	Dasar-Dasar Teknologi Basis Data	2		Strategi dan Pemasaran Bisnis Internet	2			
		Statistika untuk IT	2		Topik Lanjutan dalam Etika Informasi	2			
		Matematika Dasar untuk Informatika Terapan	2		Metodologi e-Commerce	2			
		Teori Organisasi Komputer	2		Komputasi Cloud Praktis	2			
		Pemrograman Web 1, 2 * (Hanya 2) masing-masing	2	○	Perilaku Organisasi *	2			
		Dasar-Dasar Pemrograman Komputer	2		Gudang Data dan Big Data	2			
		Pengantar Bisnis Web	2		Teknologi Informasi Terapan Canggih A, In-memory Database	1			
		Data Kualitatif Analisis dan Transformasi *	2	○	Dasar-Dasar Fintech	2			
		Analisis Data Eksplorasi dan Visualisasi	4	○	Topik Lanjutan dalam Administrasi Bisnis *	2			
		Teori Penggalian Data	2		Analisis Data 1, 2 * (Hanya 1) masing-masing	2			
		Topik Tingkat Lanjut dalam Teknologi Basis Data *	4	○	Pemrograman Komputer (C++)	3	○		
		Pengembangan Sistem Web	Dasar-Dasar Teknologi Basis Data	2		Pengembangan Layanan Web	4		○
			Statistika untuk IT	2		Pemrograman Web 3	4		○
	Pemrograman Komputer (Python) *		3	○	Pemrograman Berorientasi Objek *	4	○		
	Matematika Dasar untuk Informatika Terapan		2		Desain Sistem Berorientasi Objek *	4	○		
	Pemrograman Web 1, 2 * (Hanya 2) masing-masing		2	○	Teknik Perangkat Lunak	2			
	Aplikasi Perangkat Lunak untuk AI 1		2		Pemikiran Desain	4			
	Pengantar Bisnis Web *		2		Pengembangan Aplikasi Mobile	2	○		
	Topik Tingkat Lanjut dalam Teknologi Basis Data *		4	○	Pemrograman Komputer (C++) *	3	○		
	Teori Organisasi Komputer		2		Manajemen Proyek	2			
	Dasar-Dasar Jaringan		2		Pengantar Algoritme	2			
	Pengantar Teknologi Web		2						
	Administrasi Jaringan		Dasar-Dasar Teknologi Basis Data	2		Virtualisasi dan Jaringan Cloud	3		○
			Statistika untuk IT	2		IoT dan Jaringan Nirkabel *	3		○
		Matematika Dasar untuk Informatika Terapan	2		IoT dan AI	3	○		
		Pemrograman Web 1	2	○	Keamanan Informasi *	2			
		Teori Organisasi Komputer	2		Routing dan Switching *	2			
		Pemrograman Komputer (Python) *	3	○	Studi Tingkat Lanjut dalam Jaringan *	2			
		Dasar-Dasar Jaringan	2		Pengantar Teknologi Web	2			
		Aplikasi Perangkat Lunak untuk AI 1	2		Pengembangan Layanan Web	4	○		
		Sistem Administrasi	2		Keamanan Siber	4			
Hukum Baru untuk Wirausahawan		2		Topik Lanjutan dalam Etika Informasi	2				
Routing dan Switching Tingkat Lanjut		4		Tata Kelola Internet	2				
Teori Manajemen Internet Global		2		Pemrograman Komputer (C++)	3	○			
Kewirausahaan Global		Statistika untuk IT	2		Desain Merek dan Manajemen Bisnis	2			
	Matematika Dasar untuk Informatika Terapan	2		Strategi dan Pemasaran Bisnis Internet *	2				
	Pemrograman Web 1	2	○	Metodologi e-Commerce *	2				
	Memimpin dengan Berarti untuk Pertumbuhan Berkelanjutan	2		Kewirausahaan dan Model Bisnis Global *	2				
	Perilaku Organisasi	2		Negosiasi Bisnis IT	2				
	Topik Lanjutan dalam Etika Informasi	2		Teori Permainan dan Negosiasi	2				
	Pengantar Bisnis Web *	2		Pemikiran Desain	4				
	Ekonomi Bisnis 1, 2 * (Hanya 1) masing-masing	2		Komputasi Cloud Praktis	2				
	Hukum Hak Kekayaan Intelektual	2		Hukum Baru untuk Wirausahawan *	2				
	Topik Lanjutan dalam Administrasi Bisnis *	2		Manajemen Proyek *	2				
	Studi Praktis untuk Manajemen Bisnis *	2		Pengembangan Sumber Daya Manusia Global	2				
	Isu Terkini di Industri IT	2		Tata Kelola Internet	2				
	Teori Manajemen Internet Global	2							

Pilih salah satu bidang konsentrasi berikut. Anda juga dapat memilih mata kuliah dari antara mata kuliah industri.

Kategori	Klasifikasi	Mata Kuliah	Jumlah Kredit	Praktik	Mata Kuliah	Jumlah Kredit	Praktik	Penting	
Mata Kuliah Konsentrasi	ERP	Dasar-Dasar Teknologi Basis Data	2		Pengembangan Sistem Penjualan dan Distribusi	3	○	Pilih salah satu bidang konsentrasi berikut. Anda juga dapat memilih mata kuliah dari antara mata kuliah industri.	
		Statistika untuk IT	2		Pengembangan Sistem Pengendalian Produksi	3	○		
		Matematika Dasar untuk Informatika Terapan	2		Pengembangan Sistem Manajemen Material	3	○		
		Pemrograman Web 1, 2 masing-masing	2	○	Pengembangan Sistem Manajemen Sumber Daya Manusia	3	○		
		Dasar-Dasar Pemrograman Komputer	2		Pengembangan Aplikasi Bisnis ERP *	3	○		
		Sistem Informasi untuk Perusahaan *	2		Topik Lanjutan dalam Konsultasi ERP	2			
		Integrasi Sistem dan e-Bisnis *	4	○	Pemrograman Berorientasi Objek	4	○		
		Akuntansi Internasional	2		Pembelajaran Mesin dan Aplikasinya	2			
		Pengembangan Sistem Akuntansi Keuangan 1, 2 * masing-masing	3	○					
		IT Manga dan Anime	Matematika Dasar untuk Informatika Terapan	2		Penulisan Skenario dan Storyboard	2		
			Teori Organisasi Komputer	2		Pengembangan Konten Multimedia *	4		○
			Dasar-Dasar Menggambar Animasi A, B masing-masing	2	○	Pembacaan Cerita dan Komunikasi Visual *	3		○
			Pemrograman Web 1	2	○	Topik Khusus dalam Anime, Perencanaan, Produksi dan Promosi *	2		
	Efek Visual Khusus		3	○	Grafis Komputer *	2			
	Produksi Audio Digital		2		Praktik Produksi Anime	2			
	Efek Visual Khusus Lanjutan		3	○	Hiburan dalam IT	2			
	Topik Khusus dalam Industri Konten		2		Desain Merek dan Manajemen Bisnis	2			
	Penciptaan Animasi Digital *		3	○	Pengolahan Citra Visual	2			
	Pengantar Sejarah Seni Barat		2		Pengantar Sejarah Seni Modern	2			
	IT Pariwisata		Statistika untuk IT	2		Komunikasi Media	2		
			Dasar-Dasar Pemrograman Komputer	2		Manajemen Proyek	2		
			Matematika Dasar untuk Informatika Terapan	2		Dasar-Dasar IT Pariwisata *	2		
		Pemrograman Web 1, 2 * (Hanya 2) masing-masing	2	○	Dasar-Dasar Bisnis Pariwisata *	2			
		Desain Sistem Berorientasi Objek	4	○	Memahami Masyarakat Jepang	2			
		Pengembangan Konten Multimedia	4	○	Manajemen Destinasi Pariwisata	2			
		Pembacaan Cerita dan Komunikasi Visual	3	○	Analisis Data Pariwisata	2			
		Efek Visual Khusus	3	○	Topik Lanjutan dalam IT Pariwisata	2			
		Topik Khusus dalam Anime, Perencanaan, Produksi dan Promosi	2		Desain Pariwisata *	2			
		Analisis Data 1	2		Magang IT Pariwisata	2			
		Ekonomi Bisnis 1 *	2		Pengembangan Sumber Daya Manusia Global *	2			
		Desain Merek dan Manajemen Bisnis	2		Pengembangan Aplikasi Mobile	2	○		
		Keuangan	Uang dan Perbankan	2		Desain Sistem Fintech	2		
	Dasar-Dasar Fintech		2						
	Pertanian		Informatika Pertanian di Generasi Selanjutnya	2		Desain Sistem Informasi Pertanian	2		
			Ekonomi Pertanian	2					
	Kelautan		Dasar-Dasar Industri Kelautan	2		Desain Sistem Informasi Kelautan	2		
			Dasar-Dasar IT Kelautan	2					
	Kesehatan dan Medis		Informasi Medis dan Hukum	2		Desain Sistem Informasi Medis	2		
			Informasi Lini Depan Medis	2					
	Pemasaran Konten		Topik Khusus dalam Industri Konten	2		Hiburan dalam IT	2		
			Musik dalam IT	2		Strategi Promosi Konten	2		
	Pendidikan		Dasar-Dasar Sistem e-Learning	2		Informasi dan Perpustakaan	2		
			Desain Instruksional dalam Bisnis e-Learning	2		Studi Komparatif Internasional Pendidikan Sekolah dan Perusahaan	2		
			Pengembangan Courseware e-Learning	2		Teori Pendidikan Tinggi Generasi Selanjutnya	2		
Permainan	Pengantar Industri Video Game Global	2		Dasar-Dasar Video Game Bisnis	2				
	Penelitian Pasar Terapan	2		Pengantar Video Game	2				
Mata Kuliah Pilihan Pendukung	Matematika Dasar untuk Informatika Terapan	2		Teknologi Informasi Terapan Canggih B	2				
	Statistika untuk IT	2		Komunikasi ICT Bisnis Tingkat Lanjut	3	○			
	Pengolahan Citra Visual	2		Keterampilan Komunikasi Bahasa Inggris Teknis	2				
	Keterampilan Komunikasi Teknis	2		Pemrograman Web 1	2	○			
	Presentasi Bisnis	2		Dasar-Dasar Teknologi Basis Data	2				
	Komunikasi Bisnis 1, 2 masing-masing	2		Teori Organisasi Komputer	2				
	Komunikasi Media	2		Dasar-Dasar Jaringan	2				
	Komunikasi ICT Bisnis	3	○	Dasar-Dasar Pemrograman Komputer	2				
	Topik Lanjutan dalam Desain Sistem	2		Dasar-Dasar IT Pembangunan	2				
	Topik Lanjutan dalam Teori Sistem	2		Studi Tren dalam Teknologi Terapan	2				
	Teknik Sistem Produksi	4	○	Sistem Informasi Lingkungan	2				
	Otomatisasi Proses Robotik	2		Pengantar Musik	2				
	Teknologi Informasi Terapan Canggih A	1		Musik Asia Modern	2				
Wajib	Komunikasi Profesional dalam Industri ICT	2		Fondasi Proyek	2				
	Teori Kepemimpinan	2		Proyek Master	0,2,4,6				

Pilih salah satu bidang konsentrasi berikut. Anda juga dapat memilih mata kuliah dari antara mata kuliah industri.

Mata Kuliah Industri harus dihadiri dalam hubungannya dengan Konsentrasi. Beberapa bidang dapat dipilih.

Siswa bebas memilih dari daftar mata kuliah di sebelah kiri.

Tinjauan kursus utama yang diajar dapat dilihat di sini



• Mata kuliah inti ditandai dengan tanda bintang "*". Mata kuliah inti adalah mata kuliah yang mengajarkan pengetahuan dan keterampilan yang penting untuk setiap bidang konsentrasi. • Diperlukan sedikitnya 44 kredit untuk menyelesaikan program (termasuk mata kuliah wajib). • Untuk mengikuti perubahan teknologi dan kebutuhan sosial, mata kuliah yang ditawarkan dapat berubah dari tahun atau semester akademik yang satu ke yang lainnya. Selain itu, mata kuliah pilihan Anda mungkin tidak ditawarkan jika tidak ada sedikitnya lima orang yang mendaftar. ☆ Untuk mengetahui perincian proyek master, harap baca hal. 17.

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



Mata kuliah wajib Mata kuliah inti Kursus Terapan Mata Kuliah Industri / Mata Kuliah Pilihan Pendukung Kursus Dasar

◆ Kecerdasan Buatan (AI)

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

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

Semester ke-1	Semester ke-2	Semester ke-3	Semester ke-4
Pengantar AI	Pembelajaran Mesin dan Aplikasinya	Permainan dan AI	Dasar-Dasar Fintech
Pengantar Algoritme	Pengoptimalan Kombinasi	Pemrosesan Bahasa Alami	Bisnis Baru dan AI
Pemrograman Komputer (Python)	Aplikasi Perangkat Lunak untuk AI 1	Pemahaman Wicara	Eksresi Pengetahuan dan Penalaran Deduktif
Dasar-Dasar Teknologi Basis Data	Matematika untuk AI	Informasi Lini Depan Medis	
Teori Organisasi Komputer	Penggalan Data	Robot dan AI	
Statistika untuk IT	Analisis Data 1	IoT dan AI	
Matematika Dasar untuk Informatika Terapan	Pemrograman Berorientasi Objek	Aplikasi Perangkat Lunak untuk AI 2	
	Topik Tingkat Lanjut dalam Teknologi Basis Data	Analisis Data 2	
		Cara Berpikir Logis	
Komunikasi Profesional dalam Industri ICT	Fondasi Proyek		
Teori Kepemimpinan			Proyek Master

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

◆ Pengembangan Sistem Web

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

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

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

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

◆ Ilmu Data

Jadilah seorang analis yang dapat menganalisis data bisnis dan menerapkannya dalam pembuatan keputusan.

Bidang konsentrasi ini bertujuan menghasilkan analis yang mampu menganalisis data bisnis dan mendukung pengajuan dan perkembangan strategi perusahaan dengan memanfaatkan teknik seperti penggalian data dan analisis statistik. Dalam Dasar-Dasar Teknologi Basis Data dan Topik Tingkat Lanjut dalam Teknologi Basis Data, siswa mempelajari teknik mengakumulasi data bisnis; dalam Analisis Data 1, 2 dan kursus lainnya, siswa mempelajari teknik mengekstraksi pengetahuan dari data terakumulasi.

Semester ke-1	Semester ke-2	Semester ke-3	Semester ke-4
Dasar-Dasar Pemrograman Komputer	Analisis Data 1	Metodologi e-Commerce	Gudang Data dan Big Data
Pengantar Bisnis Web	Pemrograman Web 2	Data Kualitatif Analisis dan Transformasi	Teknologi Informasi Terapan Canggih A, In-memory Database
Dasar-Dasar Teknologi Basis Data	Analisis Data Eksplorasi dan Visualisasi	Strategi dan Pemasaran Bisnis Internet	Dasar-Dasar Fintech
Statistika untuk IT	Teori Penggalian Data	Komputasi Cloud Praktis	
Pemrograman Komputer (C++)	Topik Lanjut dalam tika Informasi	Perilaku Organisasi	
Matematika Dasar untuk Informatika Terapan	Topik Tingkat Lanjut dalam Teknologi Basis Data	Analisis Data 2	
Teori Organisasi Komputer	Topik Lanjut dalam Administrasi Bisnis		
Pemrograman Web 1			
Komunikasi Profesional dalam Industri ICT	Fondasi Proyek		
Teori Kepemimpinan			Proyek Master

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

◆ Administrasi Jaringan

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

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

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

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

◆ Kewirausahaan Global

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

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

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

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

◆ IT Manga dan Anime

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

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

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

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

◆ ERP

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

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

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

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

◆ IT Pariwisata

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

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

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

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

Kampus

Akademi Utama Kyoto

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

Kampus Hyakumanben / Sakyo-ku, Kyoto

Kampus Hyakumanben lahir sebagai pusat pendidikan dan riset dengan dibukanya KCGI pada 2004. Pada 2022, lokasi diperluas dan gedung sekolah baru (Gedung Utama) selesai dibangun sehingga menyediakan lingkungan pendidikan yang kaya dan menjadi tempat sebagian besar kelas KCGI sekarang diadakan. Bertempat dekat dengan Universitas Kyoto, lokasi Hyakumanben berada di pusat daerah siswa Kyoto, sebuah daerah yang memiliki gairah untuk beasiswa dan kebebasan berpikir yang kuat. Gedung Selatan sempat menjadi Pusat Komputer Besar KCG dan menaungi komputer UNIVAC Vanguard yang digunakan siswa untuk latihan komputasi.



Kampus Satelit Kyoto Ekimae / Minami-ku, Kyoto

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

Kampus Satelit

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

Kampus Satelit Sapporo / Lokasi di dalam dGIC Inc.

Pada April 2012, Kampus Satelit Sapporo dibuka di Sapporo tepat di jantung prefektur Hokkaido utara yang luas di Jepang. Kampus ini merupakan fasilitas KCG Group pertama yang berlokasi di luar Kyoto.

Semua pengajar yang mengajar di Kampus Satelit Sapporo saat ini aktif di lini depan industri IT. Dalam Masalah Terkini di Industri IT, pengajar mengombinasikan informasi industri terbaru dengan beragam kisah dari pengalaman mereka sendiri, memberikan penjelasan yang jelas tentang pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan komunikasi yang akan dibutuhkan dalam bisnis IT dalam waktu dekat. Mata kuliah ini tidak hanya secara intelektual menstimulasi siswa yang menjalani pelatihan IT di Hokkaido, tetapi juga siswa di Kampus Utama Kyoto.



Kampus Satelit Tokyo / Lokasi di dalam Hitomedia, Inc.

Kampus Satelit Tokyo terletak di lokasi yang dekat dengan Roppongi Hills di Kota Minato, Tokyo. Kampus Satelit Tokyo dibuka pada Oktober 2012 sebagai lokasi kedua setelah Kantor Satelit Sapporo.

Banyak pengajar di Kampus Satelit Tokyo yang berpartisipasi di lini depan percepatan digitalisasi masyarakat saat ini. Untuk alasan ini, pelatihan IT dan kelas yang mengajarkan pemikiran logis yang disebarluaskan oleh Kampus Satelit Tokyo sangat digemari oleh para siswa, termasuk siswa di Kampus Utama Kyoto. Pendidikan yang diajarkan di Kantor Satelit Tokyo memberikan kontribusi yang besar terhadap pembinaan para pemimpin tertinggi di bidang IT terapan yang dapat memainkan peran penting di kancah internasional.



Langkah-langkah untuk Memperoleh Gelar Profesional

Untuk siswa yang mendaftar ke semester musim semi atau yang memulai proyek master pada semester tiga

Mahasiswa tahun pertama
Semester pertama **1**

Pembelajaran intensif pada pengetahuan dasar

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

Kehidupan mahasiswa yang penuh makna

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

Upacara penerimaan mahasiswa

Mahasiswa tahun pertama
Semester kedua **2**

Akuisisi pengetahuan yang sangat dikhususkan
Mulai mempersiapkan Proyek Master Anda

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

Kehidupan mahasiswa yang penuh makna

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

Instruksi untuk persiapan proyek master

Mahasiswa tahun kedua
Semester ketiga **3**

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

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

Kehidupan mahasiswa yang penuh makna

- Presentasi di kampus oleh perusahaan swasta
- Akuisisi berbagai kualifikasi
- Magang di universitas mitra di luar negeri (dosen tamu)
- Konser
- Partisipasi di berbagai kontes

Kelas intensif musim panas. Memberikan informasi dan saran dengan guru-guru selama Pertemuan Santai.

Mahasiswa tahun kedua
Semester keempat **4**

Aktivitas dan studi untuk meningkatkan spesialisasi
Penyelesaian tema Proyek Master

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

Kehidupan mahasiswa yang penuh makna

- Perayaan penyelesaian masa studi

KCG Awards

Profesor 伊藤 博之

Hiroyuki Itoh

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

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



Profesor Hiroyuki Ito dari KCGI berbicara dengan penuh semangat saat mengingat pengembangan Hatsune Miku, sebuah voicebank perangkat lunak Vocaloid. (Great Hall, Kampus Ekimae, KCG)



Perusahaan ini bukan perusahaan game ataupun animasi. Walaupun bekerja dengan lagu, juga bukan merupakan perusahaan rekaman. Dengan bisnis musik komputer yang merupakan hobinya, beliau menganggap dirinya sebagai "toko suara". "Hatsune Miku" diluncurkan pada Agustus 2007 dan beliau merasa bahwa hal itu dapat terjadi karena adanya kesempatan untuk melakukan pekerjaan kreatif.

Manusia dikatakan telah mengalami 3 kali masa revolusi. Revolusi pertama adalah revolusi pertanian. Dengan revolusi ini, manusia yang telah terpaksa untuk banyak berpindah tempat karena hidup berburu dan mengumpulkan makanan dapat memproduksi makanannya dengan terencana, dan dapat hidup menetap dengan kemampuan untuk menyimpan makanannya. Dengan demikian, masyarakat dapat membentuk negara, tetapi di sisi lain juga terjadi perbedaan antara yang kaya dan miskin. Dapat dikatakan bahwa berkembangnya ekonomi menjadi faktor penyebab terjadinya perang.

Revolusi kedua adalah revolusi industri. Dengan diciptakannya mesin dan berbagai inovasi untuk menghasilkan barang dengan cara-cara yang lebih efisien, lahirah metode produksi masal dan konsumsi masal. Munculnya pertukaran barang dan perdagangan memicu timbulnya kekayaan global. Selain itu, revolusi ini juga telah menyebabkan terjadinya "ledakan populasi". Era sebelum revolusi industri adalah masa "banyak lahir dan banyak mati" sehingga populasi manusia cenderung konstan dan perbedaan antara yang kaya dan yang miskin juga tidak terlalu besar. Revolusi industri memicu penambahan penduduk secara pesat.

Revolusi ketiga adalah revolusi informasi yang dipicu oleh kemajuan IT di era internet. Sebelum internet, hanya terdapat segelintir pihak yang bergerak dalam bidang penyediaan informasi. Media informasi hanya terbatas pada surat kabar, stasiun TV dan radio, yang penuh keterbatasan seperti biaya yang mahal dalam hal peralatan dan sumber daya manusia. Karena itu, informasi pada era ini terbatas jumlahnya dan bersifat satu arah. Revolusi terjadi dengan lahirnya internet. Terjadi perubahan besar dalam hal pengiriman dan cara pemberian informasi.

Sekarang ini, semakin banyak peralatan internet yang senantiasa berkembang, dari yang dipegang dengan tangan, digunakan di atas meja atau yang dimasukkan ke dalam kantung. Berbagai sumber informasi seperti berita, film dan lagu telah didigitalisasi dan mudah diakses melalui transmisi atau penyimpanan di internet. Media video dan siaran lainnya dapat diakses secara langsung yang mempermudah kehidupan dan pekerjaan banyak orang. Informasi-informasi seperti berita tentang diri sendiri dapat dimuat di Facebook, X atau blog, sehingga dapat disebarkan ke banyak orang dengan mudah dan secara langsung.

Tetapi, saya yakin bahwa perubahan akibat revolusi industri masih baru dalam tahap awal. Revolusi pertanian dan industri menyebabkan perubahan besar dalam kehidupan manusia. Perubahan yang dibawa oleh revolusi industri masih belum mencapai tahap yang dicapai oleh dua revolusi sebelumnya. Yang kita lihat sampai saat ini adalah masa transisi, dan perubahan sesungguhnya akan dimulai dari sekarang. Di 20-30 tahun mendatang, akan terjadi perubahan besar dalam hidup manusia dan dunia. Hanya saja, perubahan seperti apa yang akan terjadi, tidak ada yang tahu. Semuanya tergantung pada generasi muda yang akan menentukan masa depan.



Profesor 高弘昇

Ko, Hong Seung



Mantan Direktur Strategi Informasi (CIO) Divisi Perencanaan Strategis Samsung Electronics Co., Ltd.

Direktur Perwakilan, Nippon Applied Masyarakat Informatika (NAIS)

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

Diperlukan strategi dalam e-bisnis

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

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

Setelah itu, bisnis yang menggunakan Internet telah meningkat seperti sistem reservasi dan Bursa Saham di Web. Namun, bukan bermaksud hanya asal mengembangkan sistem yang dapat digunakan di Internet, tetapi untuk memperluas bisnis, dan menumbuhkan penjualan secara signifikan. Pada saat itu,

di Korea Selatan booming IT yang salah telah terjadi, dengan beranggapan bahwa bisnis ini akan sukses jika hanya menguasai Internet dengan baik. Kebanyakan yakin bahwa jika memajang barang dengan membuat pusat perbelanjaan di Internet, pelanggan akan datang dari seluruh dunia sehingga bisnis akan sukses. Tetapi faktanya sebagian besar pusat perbelanjaan telah hilang dari Internet selama beberapa tahun. Pada akhirnya, tidak disadari bahwa Internet hanya salah satu alat saja. Selain itu, dapat dikatakan sebagai "strategi" tidak cukup. Bahkan banyak produk dipajang di Internet, hanya ditunjukkan pada layar. Sewaktu benar-benar membeli suatu barang, kebanyakan orang memastikan dengan mengambil barang lewat tangan dalam kondisi off-line.

Perusahaan Jepang tertinggal sekaligus kekurangan sumber daya manusia

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

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

Singkatnya, perusahaan mencari "Sumber Daya Manusia yang Mampu Merencanakan Strategi e-bisnis". Yakni harus mempunyai kekuatan untuk memanfaatkan sumber daya IT untuk pemasaran serta manajemen.

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

Menjadi pascasarjana profesi yang menguasai Asia

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

Tidak semua pascasarjana yang mengkhhususkan IT. Akademi ini, ada latar belakang yang telah didukung oleh sejarah yaitu Akademi Komputer Kyoto (KCG). Ini satu keunggulan terbesar. Juga, akademi ini dilengkapi staf pengajar yang memiliki pengetahuan keahlian dan teknologi serta yang kaya pengalaman praktis di perusahaan. Dalam mata kuliah saya, saya berusaha berbicara tentang apa yang dialami sewaktu bekerja secara langsung, tidak semua berjalan dengan baik, melainkan terdapat contoh kegagalan juga. Karena itu dapat belajar lebih banyak hal dari contoh kegagalan. Dengan demikian dapat mendidik sumber daya manusia yang diharapkan untuk memenuhi kebutuhan zaman.

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

Profesor 土持 ゲーリー 法一

Gary Hoichi Tsuchimochi



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

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

Tujuan pendidikan yang sebenarnya adalah untuk menjadi katalis pembelajaran siswa.

— Dapatkah Anda menjelaskan setiap bagian dari filosofi pengajaran Anda?

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

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

Apa itu pembelajaran yang didorong oleh penemuan masalah? Ke depannya, masyarakat akan semakin menuntut pembelajaran yang didorong oleh penemuan masalah. Menciptakan hal baru membutuhkan penemuan. Dan dalam penemuan, pencarian adalah hal yang sangat penting. Tapi pencarian yang dilakukan seorang diri tidak akan mencapai kemajuan yang optimal. Siswa harus

belajar bukan sebagai kelompok, tetapi sebagai tim. Pendekatan ini, yaitu pembelajaran berbasis tim (team-based learning/TBL), kini makin berkembang menggantikan pembelajaran berbasis masalah (problem-based learning/PBL).

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

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

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

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

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

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

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

Mengatasi tantangan untuk menjelajahi dunia yang belum diketahui melalui IT

— Terakhir, apakah Anda punya pesan bagi siswa kita?

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

Profesor 内藤 昭三

Shozo Naito



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

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

Jepang Harus Terus Mempromosikan Digitalisasi

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

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

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

Kontroversi tentang seberapa jauh kita dapat membalas ketika serangan siber terjadi

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

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

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

Informasi pada jaringan pada dasarnya terlihat

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

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

Profil dosen

1 orang dosen menangani kurang dari 10 orang mahasiswa.

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

Misi Fakultas

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

Dosen memiliki dua peran penting. Pertama, adalah peran sebagai sumber pendidikan. Bagi mahasiswa, dosen adalah salah satu sumber pendidikan setara dengan buku teks, artikel ilmiah, bahan pelajaran dalam bermacam bentuk media, pengalaman

lapangan, teman sekelas, dll. Mahasiswa dapat belajar dari para dosen hal-hal yang mereka anggap perlu untuk mencapai tujuan di masa depan. Kedua, adalah peran sebagai fasilitator (koordinator) pembelajaran. Dalam rangka memfasilitasi pemahaman mahasiswa akan bahan pelajaran, dosen membuat rencana dan melaksanakan proses pembelajaran secara konkrit. Dengan menghubungkan mahasiswa dengan berbagai macam bahan pelajaran, dosen dapat berperan sebagai fasilitator pembelajaran.

Dengan memainkan peranan-peranan ini, kami percaya bahwa memberikan dukungan maksimal bagi para mahasiswa untuk mencapai tujuan studi mereka adalah misi dari para anggota fakultas akademi ini.

Wakil Presiden / Profesor



Yoichi Terashita

Sarjana Sains dari Universitas Kyoto
Doktor Filsafat dari Universitas Iowa, A.S.
Profesor emeritus di Institut Teknologi Kanazawa
Mantan Tenaga Ahli JICA (Badan Kerja Sama Internasional Jepang) untuk Thailand



Shigeru Eiho

Sarjana Teknik dari Universitas Kyoto
Doktor Teknik dari Universitas Kyoto
Profesor emeritus di Universitas Kyoto
Mantan Kepala Institut Insinyur Sistem, Kontrol, dan Informasi
Anggota Dewan Institut Insinyur Sistem, Kontrol, dan Informasi
Pengawas Perhimpunan Teknologi Pencitraan Medis Jepang (JAMIT)
Rekanan di Institut Insinyur Elektronik, Informasi, dan Komunikasi



Gary Hoichi Tsuchimochi

Sarjana Humaniora dan Master Humaniora, University of California (AS); Master Studi Asia Timur, Master Pendidikan (Ed. M.), Doktor Pendidikan (Ed. D.), Columbia University, AS; Doktor Pendidikan, University of Tokyo
Mantan instruktur penuh waktu, Departemen Pendidikan, Fakultas Humaniora, Kokushikan University; mantan Profesor Ilmu Sosial, Sekolah Pascasarjana, Toyo Eiwa Women's University; mantan Profesor, Pusat Pendidikan Abad ke-21, Hiroaki University; mantan Direktur, Pusat Pengajaran dan Pembelajaran, Teikyo University
Mantan Profesor Tamu, Departemen Pendidikan, University of Victoria (Kanada); Rekan Peneliti Tamu, Mark T. Orr Center for Japanese Studies, University of South Florida; Profesor Tamu, Center for the Studies of Higher Education, Nagoya University
Profesor Penguji, Kementerian Pendidikan, Budaya, Olahraga, Ilmu Pengetahuan, dan Teknologi (MEXT) Dewan Pendidikan Universitas (Pendidikan Komparatif, Sejarah Pendidikan di Jepang, Praktikum Dasar dalam Ilmu Sosial (Pendidikan), Praktikum Dasar dalam Teori Pedagogis Humaniora I dan II); Profesor Penguji, Dewan Pendidikan Universitas MEXT (Sejarah Komparatif Pendidikan); Konsultan Pendidikan bersertifikat, Brigham Young University, AS; Sertifikat pelatihan portofolio pembelajaran, Badan untuk Evaluasi Universitas dan Gelar Akademik di Dalhousie University (Kanada)

Direktur, Kampus Satelit Sapporo / Profesor



Masaki Nakamura

Sarjana Ekonomi dari Universitas Aoyama Gakuin
Setelah bekerja di Nihon Unisys, Ltd, lantas mendirikan dGIC Inc. pada 1987.
Menjadi presiden direktur di perusahaan tersebut.
Kepala Direktur Persatuan Asuransi Kesehatan dari Industri yang terkait dengan Komputer di Hokkaido
Ketua Asosiasi Industri Sistem Informasi Hokkaido
Ketua Federasi Asosiasi Industri Informasi All Nippon

Direktur, Kampus Satelit Tokyo / Profesor



Hisaya Tanaka

Sarjana Teknik dari Universitas Waseda
Mantan Manajer Pelaksana Tugas Divisi Dukungan Sistem, Fujitsu Limited
Mantan Direktur Universitas Fujitsu
Mantan Direktur Eksekutif dan Manajer Pusat Pengembangan Sumber Daya Manusia TI, Badan Promosi Teknologi Informasi
Disertifikasi sebagai pendidik senior oleh Perhimpunan Pendidikan Teknik Jepang
Anggota Komite Perencanaan Proyek, Perhimpunan Pendidikan Teknik Jepang
Anggota Dewan Yayasan Mitou

Presiden Emeritus / Profesor



Toshihide Ibaraki

Sarjana teknik Universitas Kyoto, PhD. dari universitas yang sama (Divisi Teknik Elektronika)
Profesor Emeritus Universitas Kyoto
Mantan Dekan Fakultas Pascasarjana Ilmu Informatika Universitas Kyoto
Mantan Profesor, Universitas Teknologi Toyohashi
Mantan Profesor, Universitas Kansai Gakuin
Presiden Akademi Pascasarjana Informatika Kyoto (KCGI) (2010 - 2023)

Pelajari lebih lanjut tentang profesor dan asisten profesor di sini



Kota pelajar Kyoto

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

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



Di sekitar Kampus Hyakumanben KCGI, Kyoto Main School

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

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



Di sekitar Kampus Rakuho KCG

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

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

Di sekitar Kampus Satelit Kyoto Ekimae KCGI

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

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



Di sekitar Kampus Kamogawa KCG

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

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



Jaringan pendidikan **kgc.edu**

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

Merupakan universitas teknik yang didirikan pada tahun 1829 dan terkenal sebagai universitas yang pertama kali mendirikan departemen pascasarjana dalam bidang IT (tahun 1991). Kami membanggakan hasil terbaik di Amerika Serikat dalam bidang grafis komputer, game, dan IT. Merupakan mitra sister school dengan Akademi Komputer Kyoto sejak tahun 1996.

Dengan lebih dari 60 tahun tradisi dan pencapaian sebagai lembaga pendidikan komputer pertama di Jepang, yang didirikan pada tahun 1963, Kyoto Computer Gakuin telah menciptakan jaringan pribadi terbesar dalam industri informasi Jepang dengan lebih dari 50.000 lulusan.

Kami mendidik ahli mesin mobil yang memiliki keterampilan dan pengetahuan yang tinggi tentang jaringan dan IT sesuai dengan teknologi otomotif generasi selanjutnya.

Pusat ini adalah fasilitas pendidikan bahasa Jepang yang diakui oleh Menteri Kehakiman sebagai lembaga pendidikan bahasa Jepang, dan diberikan kualifikasi Program Pendidikan Persiapan oleh Kementerian Pendidikan, Budaya, Olahraga, Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Jepang.

Didirikan pada tahun 2000 di World Trade Center (WTC) di NY sebagai kantor perwakilan Grup KCG di luar negeri. Kantor ini hancur karena serangan teror di Amerika Serikat, dan sekarang kantor ini terdapat di Gedung Rockefeller Center dan telah kembali beraktivitas.

Kantor KCG Beijing didirikan pada tahun 2002 di lingkungan Perpustakaan Nasional Tiongkok di Beijing sebagai dasar untuk kerja sama pertukaran dengan universitas-universitas Tiongkok yang menjalin hubungan yang kuat dengan KCG. KCG meresmikan Kantor KCG Dalian pada tahun 2008 dan Kantor KCG Shanghai pada tahun 2018, yang melaluinya KCG memberikan salah satunya aktivitas dukungan pendidikan IT kepada universitas-universitas Tiongkok.

kgc.edu
Kyoto Computer Gakuin - U.S.A.

kgc.edu
Kyoto Computer Gakuin - China

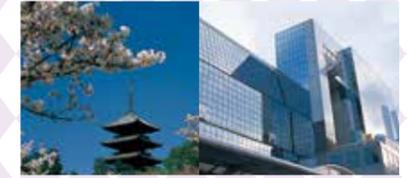
Akademi Komputer Kyoto
kgc.edu
Kyoto Computer Gakuin
KCG

Akademi Pascasarjana Informatika Kyoto
kgc.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics
KCGI

Pusat Pelatihan Bahasa Jepang Kyoto
kgc.edu
Kyoto Japanese Language Training Center
KJLTC

Universitas Teknik Rochester
RIT
Rochester Institute of Technology

KYOTO



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

Ringkasan tentang KCGI

Nama : Akademi Pascasarjana Informatika Kyoto (KCGI)

The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

Lembaga pendiri : Lembaga Pendidikan Akademi Informatika Kyoto

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

Departemen : Departemen Teknologi Informatika Terapan

Divisi : Divisi Teknologi Bisnis Web

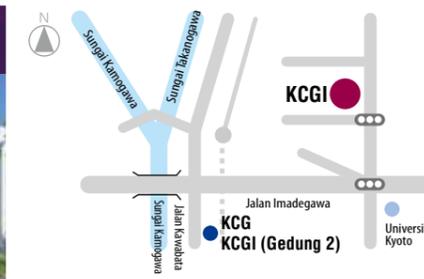
Kredit minimum untuk kelulusan : 44 kredit

Kapasitas penerimaan : 880 orang (Kapasitas total sebanyak 1.580 orang.)

Lama belajar : 2 tahun

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

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



Alamat

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

Akses lalu lintas

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



Alamat

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

Akses lalu lintas

- 7 menit berjalan kaki ke barat dari pintu keluar Hachijo West Side dari "Stasiun Kyoto"



Alamat

Gedung Daigo Lantai 7 di dalam Digic Co., Ltd. 5-11 Odorinishi, Chuo-ku, Sapporo, 060-0042, Japan

Akses lalu lintas

- Dari Pintu keluar No. 2 Stasiun Subway Odori, jalan kaki ke arah utara 1 menit



Alamat

Di Hitomedia, Inc., VORT-Motoazabu lantai 4, 3-1-35 Motoazabu, Minato-Ku, Tokyo, 106-0046, Japan

Akses lalu lintas

- Dari Pintu keluar 1A "Stasiun Roppongi" Tokyo Metro Jalur Hibiya, jalan kaki 8 menit
- Dari Pintu Keluar No. 3 "Stasiun Roppongi" Subway Jalur Ooedo, jalan kaki 10 menit