

เชื่อมต่อจิตวิญญาณของผู้บุกเบิก

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

ติดต่อสอบถามได้ที่ : ศูนย์รับสมัครนักศึกษา
มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสำหรับสารสนเทศเกียวโต (KCGI)
10-5 Nishikujoteranomae-cho, Minami-ku, Kyoto 601-8407, Japan
โทรศัพท์ (075) 681-6334 (โทรจากต่างประเทศ +81-75-681-6334)
โทรสาร (075) 671-1382 (โทรจากต่างประเทศ +81-75-671-1382)



ในญี่ปุ่น  0120-829-628

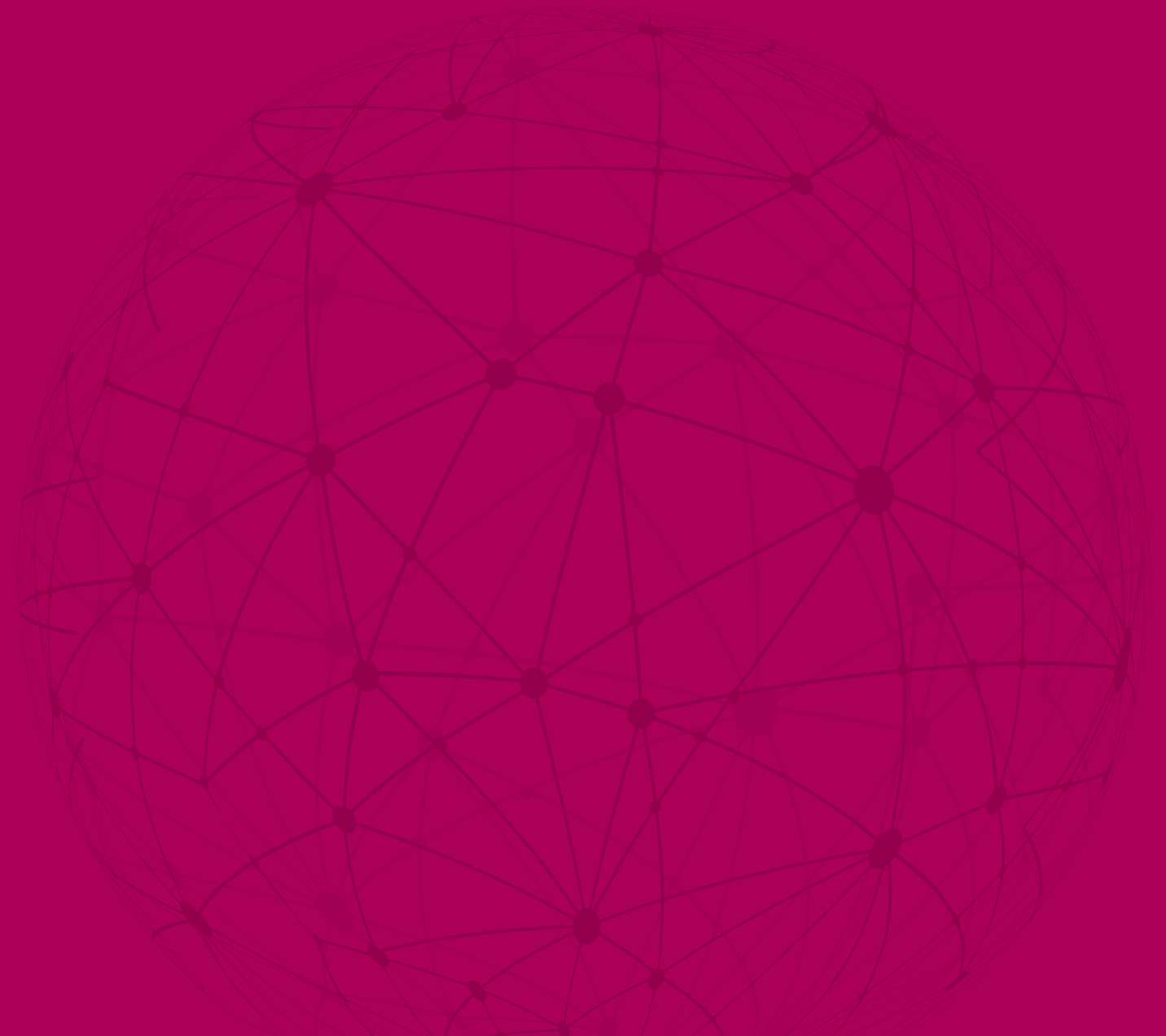
kcg.edu

KCGI: The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

บัณฑิตวิทยาลัยอาชีวศึกษาด้าน IT
แห่งแรกของประเทศญี่ปุ่น

京都情報大学院大学

มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสารสนเทศเกียวโต



มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสารสนเทศเกียวโต

The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics (KCGI)

◆เรามีหลักสูตรเข้มข้นสองสาขา: สารสนเทศและการจัดการศึกษา

สำหรับผู้ที่มุ่งสู่ตำแหน่งผู้บริหารระดับสูง เช่น หัวหน้าฝ่ายสารสนเทศ (CIO) และ ผู้จัดการโปรเจก

◆เรารับนักศึกษาจากหลากหลายสาขา ทั้งมนุษยศาสตร์และวิทยาศาสตร์

แม้แต่เมื่อใหม่ก็เพิ่งเริ่มหัดใช้คอมพิวเตอร์ก็สามารถลงทะเบียนที่ KCGI ได้ โดยจะเรียนรู้ตามระดับของคุณ

◆เรามีหลักสูตรต่างๆ เช่น ระบบการศึกษาระยะยาว เพื่อสนับสนุนการศึกษาต่อเนื่องสำหรับมืออาชีพในการทำงาน

KCGI มีระบบการเข้าชั้นเรียนที่หลากหลาย เรามีชั้นเรียนภาคค่ำและวันเสาร์ รวมทั้งอีเลิร์นนิงเพิ่มเติมจากชั้นเรียนเวลากลางวันในวันธรรมดา เรามีระบบการศึกษาระยะยาวซึ่งขยายระยะเวลาการศึกษาเป็นสามหรือสี่ปีโดยมีค่าเล่าเรียนสองปีเพื่อสนับสนุนนักศึกษาที่ต้องการเรียนไปด้วยทำงานไปด้วย

◆KCGI เปิดรับสมัครด้าน IT (ICT) ในหลากหลายสาขา

จากขอบเขตความรู้อันกว้างใหญ่เกี่ยวกับ IT, KCGI คัด 8 สาขาเข้มข้นที่กำลังได้รับความนิยมเป็นพิเศษในโลกธุรกิจที่ต้องการความรู้และทักษะด้าน IT อย่างมาก KCGI จัดผู้เชี่ยวชาญทางด้าน IT ที่ชำนาญและความรู้และทักษะที่หลากหลายตามความต้องการของสังคม นอกจากนี้ เรายังมีหลักสูตรเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้งานด้าน IT (ICT) ซึ่งเป็นที่ต้องการในอุตสาหกรรมสาขาต่างๆ

◆เราได้เปิดโรงเรียนทางไกลผ่านดาวเทียมที่ขับโปโรและโตเกียว และเรายังคงขยายสาขาทั้งในญี่ปุ่นและต่างประเทศ

นักศึกษาสามารถเข้าเรียนชั้นเรียนและเรียนที่โรงเรียนทางไกลผ่านดาวเทียมแต่ละแห่งได้ เราวางแผนที่จะเปิดโรงเรียนทางไกลผ่านดาวเทียมเพิ่มเติมอีกในหลาย ๆ ภูมิภาค รวมถึงในต่างประเทศด้วย

◆คณาจารย์ของเราเต็มไปด้วยผู้ที่มีประสบการณ์จริงมากมาย

อาจารย์ผู้สอนหลายคนของเราเป็นผู้ที่อยู่ในระดับแนวหน้าของธุรกิจ บางคนเป็น CIO ของบริษัทใหญ่ บางคนก็มีบทบาทสำคัญในธุรกิจรูปแบบใหม่ๆ

◆นักศึกษาของ KCGI จำนวนมากสอบผ่านการเป็นที่ปรึกษาที่รับรองโดย SAP ERP แล้ว

เราส่งเสริมให้นักศึกษาทุกคนมีคุณวุฒิและความสมบัติในระดับสูงด้วยการสอนที่เอาใจใส่แบบรายบุคคล ซึ่งหลังจากที่นักศึกษามีคุณสมบัติที่ยอดเยี่ยมแล้ว นักศึกษาหลายคนได้รับรางวัลหรือบรรดาศักดิ์ทำงานในบริษัทขนาดใหญ่

◆หลายชั้นเรียนเปิดสอนแบบสองภาษาหรือสอนด้วยภาษาอังกฤษ

นอกจากชั้นเรียนภาษาญี่ปุ่นและภาษาอังกฤษแล้ว KCGI มีชั้นเรียนภาษาอังกฤษและภาษาอื่นๆ มากมาย ดังนั้น นักศึกษาก็สามารถสำเร็จการศึกษาได้แม้ว่าจะเรียนด้วยภาษาอังกฤษเท่านั้น

◆เรามีส่วนร่วมในกิจกรรมระดับโลก

ทุกๆ ปี KCGI จะจัดนิทรรศการที่งาน Japan Expo ซึ่งเป็นนิทรรศการเกี่ยวกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่จัดขึ้นในประเทศฝรั่งเศส นอกจากนี้ เรายังร่วมเป็นผู้สนับสนุนการจัดงาน Kyoto International Manga Anime Fair (“Kyomafu”) ซึ่งเป็นงานแสดงสินค้าเกี่ยวกับมังงะและอนิเมะ

◆KCGI ดำรงตำแหน่งเลขาธิการของ นิปปอน แอพเพลย อินฟอรมะติคส์ โซไซตี้ (NAIS) และเกียวโต มังงะ แอนด์ อนิเมะ โซไซตี้ (KMAS)

เราได้จัดตั้งสมาคมวิชาการที่เกี่ยวข้องกับ IT (ICT) ในหลากหลายประเภท และพยายามเดินนำวิจัยและพัฒนา รวมทั้งสร้างเครือข่ายผ่านสมาคมวิชาการนี้

◆KCGI ภูมิใจที่ได้เป็นผู้ดูแลโดเมนระดับบนสุดอันใหม่ล่าสุดซึ่งระบุชื่อ Kyoto, .kyoto ซึ่งเราจะใช้เพื่อแสดงแบรนด์ Kyoto ไปทั่วโลก

ด้วยการสนับสนุนจากรัฐบาลจังหวัดเกียวโตและการอนุญาตจากผู้ดูแลโดเมนทั่วโลก KCGI ได้กลายเป็นสถาบันการศึกษาแห่งเดียวในโลกที่จัดการและดำเนินการโดเมนระดับบนสุดตามชื่อทางภูมิศาสตร์

◆ผู้ที่มีทักษะด้าน IT ระดับสูงมีรายได้เฉลี่ย 9.37 ล้านเยนต่อปี

ตามที่สำคัญงานส่งเสริมเทคโนโลยีสารสนเทศของญี่ปุ่น (IPA) ระบุมาตรฐานทักษะด้าน IT เวอร์ชัน 3 ว่าบุคคลที่อยู่ในตำแหน่ง “ระดับสูง” (ระดับ 4 และ 5) เป็น “บุคคลที่อยู่ในสาขาเฉพาะทางในฐานะมืออาชีพที่สามารถใช้ความรู้และทักษะการปฏิบัติเพื่อฝึกฝนคนรุ่นใหม่” จากผลการสำรวจค้นหาข้อเท็จจริงเกี่ยวกับเงินเดือนในอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับ IT ซึ่งเผยแพร่โดยกระทรวงเศรษฐกิจ การค้า และอุตสาหกรรม (METI) ในเดือนสิงหาคม 2017 เงินเดือนเฉลี่ยของผู้ที่อยู่ระดับ 5 คือ 9.37 ล้านเยนต่อปี การยกระดับตำแหน่งงานไปสู่ระดับนั้นต้องใช้เวลามากกว่าการสะสมประสบการณ์การทำงานในบริษัท ตัวเลือกที่มีประสิทธิภาพสูงคือการศึกษาภาคปฏิบัติในสาขารัฐกิจและ IT ที่บัณฑิตวิทยาลัยมืออาชีพ เช่น KCGI

บัณฑิตวิทยาลัยด้าน IT มืออาชีพแห่งแรกที่ได้รับการรับรองจากกระทรวงศึกษาธิการ
วัฒนธรรม กีฬา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (MEXT)

No. 1 & the Only One!

มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสารสนเทศเกียวโต (KCGI)

ปรัชญาวิทยาลัย

วัตถุประสงค์ของวิทยาลัยของเรา คือ การฝึกอบรมผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีคุณสมบัติสูง พร้อมด้วยความรู้เชิงปฏิบัติที่แข็งแกร่งเกี่ยวกับการดำเนินงานธุรกิจในปัจจุบัน มีพื้นฐานทางทฤษฎีที่มั่นคงและมีจิตวิญญาณที่สร้างสรรค์และมุ่งเน้นการสร้างนวัตกรรมซึ่งจะช่วยให้พวกเขาสามารถตอบสนองความต้องการของสังคม และมีความรับผิดชอบต่อสังคมปัจจุบันและอนาคต

ภารกิจและวัตถุประสงค์ของ KCGI

เพื่อตอบสนองความต้องการทรัพยากรบุคคลระดับสูงและหลากหลายในสังคม IT ของเรา และยังมีส่วนร่วมในการสร้างสังคมข้อมูลระดับสูงและการพัฒนาเศรษฐกิจด้วยการผลิตผู้เชี่ยวชาญด้าน IT ระดับสูงที่มีความรู้กว้างขวางและมีทักษะระดับสูงที่เหนือกว่าทั่วไป และเป็นผู้ที่ได้รับความสนใจในระดับสากลในยุคที่คอมพิวเตอร์ถูกใช้อย่างแพร่หลาย วัตถุประสงค์ของเรา คือ การปรับตัวให้เข้ากับการพัฒนาด้านข้อมูลและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง และให้การศึกษาเกี่ยวกับทฤษฎีและเทคโนโลยีเชิงปฏิบัติในสาขาวิชาการที่เกี่ยวข้องกับวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและการบริหารธุรกิจในการฝึกอบรมผู้เชี่ยวชาญระดับสูง

kcg.edu

The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

นโยบายการรับเข้า

อุตสาหกรรม IT/ICT* เป็นการบูรณาการทั้งสาขาที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลและสาขาที่เกี่ยวข้องกับการจัดการ และเป้าหมายของเรามีความซับซ้อนและหลากหลาย ด้วยเหตุนี้ ความสามารถที่เป็นที่ต้องการของอุตสาหกรรม IT จึงมีความหลากหลายมากขึ้นกว่าเดิม ปัจจุบันนี้ ยังไม่สามารถตอบสนองความต้องการของอุตสาหกรรมญี่ปุ่นที่ต้องการผู้ที่มีความสามารถหลากหลายได้ด้วยระบบการศึกษาของญี่ปุ่นที่มีอยู่ เนื่องจากการพัฒนานักศึกษาระดับปริญญาตรีด้านวิศวกรรมขึ้นอยู่กับบัณฑิตวิทยาลัยที่เกี่ยวข้องกับวิศวกรรมเท่านั้น ดังนั้น การก้าวไปข้างหน้าเพื่อพัฒนาอุตสาหกรรมและเศรษฐกิจของญี่ปุ่นต่อไปนั้น สิ่งสำคัญ คือ ต้องฝึกอบรมผู้คนที่มีความรู้ที่หลากหลายให้เป็นผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านในอุตสาหกรรม IT/ICT

จากมุมมองเหล่านี้ วิทยาลัยของเรามีนโยบายเปิดกว้างที่จะรับนักศึกษาที่มีภูมิหลังหลากหลายให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้โดยไม่เจาะจงสาขาที่จบมาในระดับปริญญาตรี

- 1) ผู้ที่มีความสามารถทางวิชาการพื้นฐานในการเรียนความรู้เฉพาะทางที่วิทยาลัยของเรา
- 2) ผู้ที่มีความปรารถนาที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ คิดด้วยตนเองและสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ โดยไม่ติดอยู่ในแนวคิดที่กำหนด และ
- 3) ผู้ที่มีเจตจำนงที่จะทำงานร่วมกับผู้อื่นรอบตัวและแก้ปัญหาผ่านการสื่อสาร

*ICT: เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

การเรียนรู้การสอนที่ KCGI



อธิการบดี, ผู้อำนวยการและศาสตราจารย์
Kyoto Jyoho Gakuen

Wataru Hasegawa 長谷川 亘

ปริญญาตรี คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอาเซเค:
ปริญญาโท คณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต และ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัย
Columbia ประเทศสหรัฐอเมริกา
ประธานกรรมการจังหวัดเกียวโตข้อมูลสมาคมอุตสาหกรรม
ผู้ดูแลผลประโยชน์และประธานกรรมการ บริษัท NIPPOON INFORMATION INDUSTRY ASSOCIATION FEDERATION (ANIA)
ผู้ก่อตั้งสมาพันธ์เทคโนโลยีสารสนเทศแห่งประเทศไทย (IT Renmei)
ผู้ดูแลผลประโยชน์และรองประธานกรรมการสมาคมสาขาสถาบัน IT
แห่งประเทศไทย
ประธานสมาคมประมวลผลข้อมูลแห่งประเทศไทย (IPSJ)
ประธานสภาอาเซเค แมสซาชูเซตส์ ออนไลน์ เอ็ดดูเคชัน โปรมอนชั่น
เจมูเอ (JMOOC)
รองประธานและกรรมการวางแผนการจัดการ สมาคมผู้ประกอบการด้าน IT (ITCA)
สมาชิก, สภาฝึกอบรมบุคลากร, สไลด์ด้านความปลอดภัย IT, โปรแกรมเมอร์และ
คณะกรรมการตรวจสอบการประกวดการตัดสิน IPAC
สมาชิก, คณะกรรมการบริหาร, Advanced Polytech Center
องค์กรเพื่อการจ้างงานผู้สูงอายุ, ผู้พิการและผู้ทำสิ่งท่างานแห่งญี่ปุ่น
ที่ปรึกษาและประธานสมาคม NIPPOON แอฟฟาย อินฟอร์เมติกส์ โซไซตี้ (NAIS)
รางวัลจากรัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการแห่งประเทศไทย (2 ครั้ง)
รางวัลกระทรวงศึกษาธิการสาธารณรัฐเกาหลี
มีคุณสมบัติเป็นผู้บริหารการศึกษาในรัฐนิวยอร์ก สหรัฐอเมริกา
อดีตอาจารย์ มหาวิทยาลัยวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สาธารณรัฐประชาชนจีน
คณะกรรมการที่ปรึกษา, JDC, ศูนย์พัฒนาความร่วมมือระหว่างประเทศ Jeju free
ศาสตราจารย์เกียรติคุณ มหาวิทยาลัยแห่งชาติ Jeju เมือง Jeju ประเทศเกาหลีใต้
อาจารย์ประจำวิชา: “ทฤษฎีความเป็นผู้นำ” “วิทยาปัญญาประดิษฐ์” “การวิจัยความเป็นผู้นำ” “วิทยาปัญญาประดิษฐ์” “การวิจัยความเป็นผู้นำ” “วิทยาปัญญาประดิษฐ์” “การวิจัยความเป็นผู้นำ”

มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสารสนเทศเกียวโต (KCGI) เป็น
บัณฑิตวิทยาลัยอาชีวศึกษาด้าน IT แห่งแรกของ
ประเทศญี่ปุ่น เป็นสถาบันที่มีสาขาวิชาจากวิทยาลัย
อาชีวศึกษา สถาบันการศึกษาคอมพิวเตอร์เกียวโต (KCG) สถาบัน
การศึกษาคอมพิวเตอร์เอกชนแห่งแรกของประเทศญี่ปุ่น ผู้ร่วมก่อตั้ง
KCG คือ คุณ Shigeo Hasegawa and Yasuko ทั้งสองท่านมี
มุมมองและวิสัยทัศน์เกี่ยวกับการศึกษาด้านเทคโนโลยีในอนาคตที่ไม่
เหมือนใคร ตั้งแต่ก่อตั้งขึ้นในปี ค.ศ. 1963 ที่ KCG เปิดให้การศึกษา
ด้านคอมพิวเตอร์ นักศึกษาที่เข้าเรียนและสำเร็จการศึกษาจากสถาบัน
ส่วนใหญ่จะเป็นนักศึกษาที่สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย
และนักศึกษาที่สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี ในเวลานั้นมหาวิทยาลัย
บัณฑิตศึกษาในประเทศญี่ปุ่นส่วนใหญ่มีไว้เพื่อการวิจัย ดังนั้นนักศึกษา
ส่วนใหญ่ที่สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี และมีความประสงค์ที่จะ
ศึกษาต่อในสถาบันการศึกษาระดับที่สูงขึ้นและสามารถเข้ารับการฝึก
อบรมทักษะวิชาชีพได้จริง จึงเลือกที่จะเข้าศึกษาต่อที่ KCG ถึงแม้ว่า
KCG เป็นสถาบันการศึกษากายใต้ระบบการศึกษาแบบวิทยาลัย
อาชีวศึกษา แต่บทบาทสำคัญในสังคมเสมือนเป็นสถาบันการศึกษา
สำหรับผู้ที่สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี อีกด้านหนึ่งก็ทำหน้าที่ใน
ฐานะมหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาเพื่อการปฏิบัติงานวิชาชีพ
ด้วยประสบการณ์ที่ยาวนาน ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1988 KCG จัด
โปรแกรมการศึกษา (สาขาวิชา IT, สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ และ
สาขาวิชาอื่นๆ) โดยได้รับความร่วมมือจากบัณฑิตวิทยาลัย สถาบัน
เทคโนโลยีโรเชสเตอร์ ประเทศสหรัฐอเมริกา เปิดสอนหลักสูตรบัณฑิต
ศึกษาเพื่อการปฏิบัติงานวิชาชีพร่วมกับหลักสูตรปริญญาโทอื่น
หลักสูตรนี้ถือเป็นหลักสูตรแรกภายในประเทศ เป็นหลักสูตรที่เกิดจาก
ความร่วมมือระหว่างวิทยาลัยอาชีวศึกษาในประเทศญี่ปุ่นกับ
มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาในประเทศสหรัฐอเมริกา ถือเป็นเปิดศักราชใหม่
แห่งการศึกษา

บางทีอาจหลีกเลี่ยงไม่ได้ที่บุคคลที่สำเร็จการศึกษาจาก สถาบันการ
ศึกษาคอมพิวเตอร์เกียวโต (KCG) เช่นนี้จะจัดตั้งสถาบันการศึกษา
ที่เป็น IT ภายใต้ระบบใหม่ของบัณฑิตวิทยาลัยอาชีวศึกษา มหาวิทยาลัย
บัณฑิตศึกษาสารสนเทศเกียวโต (KCGI) ก่อตั้งขึ้นโดยได้รับการ
รับรองและความร่วมมืออย่างดีจากผู้เกี่ยวข้องในสาขาการเงินและ
การศึกษา รวมถึงคณาจารย์จากสถาบันเทคโนโลยี Rochester และ
มหาวิทยาลัยโคลัมเบีย เดือนเมษายนปี 2004 เป็นปีแรกที่มีการนำ
ระบบใหม่มาใช้ KCGI ถูกเปิดเป็นบัณฑิตวิทยาลัยผู้เชี่ยวชาญด้าน IT
แห่งแรกและแห่งเดียวของญี่ปุ่น

ปรัชญาการก่อตั้งของ KCGI คือ “การบ่มเพาะผู้เชี่ยวชาญด้าน
เทคโนโลยีสารสนเทศประยุกต์ที่มีความคิดสร้างสรรค์และมีความ
สามารถในการปฏิบัติระดับสูงซึ่งจะตอบสนองความต้องการของสังคม
รองรับยุคปัจจุบัน และนำเราไปสู่ยุคต่อไป” การรวมการศึกษาด้าน IT
เข้ากับการศึกษาด้านธุรกิจระหว่างประเทศ KCGI ได้สร้างโปรแกรม

เพื่อบ่มเพาะวิศวกรและ CIO ที่เชี่ยวชาญในธุรกิจเว็บ (e-business)
ตามหลักสูตรปริญญาโทระบบสารสนเทศ (IS) ฉบับปรับปรุงแก้ไขของ
สมาคมเครื่องจักรคอมพิวเตอร์ (ACM) การเก็บและวัตถุประสงค์ของ
KCGI คือการส่งเสริมการผลิตผู้เชี่ยวชาญด้าน IT ที่มีความรู้ระดับสูง
และมีความสนใจในระดับสากล และมีทักษะที่ยอดเยี่ยม เราเชื่อว่า
ความพยายามเหล่านี้จะนำไปสู่การพัฒนาเศรษฐกิจและการสร้าง
สังคม IT ขั้นสูงให้เป็นจริง อำนาจความสะดวกในการปรับตัวเข้ากับ
IT และเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง และส่งเสริมการศึกษาด้านทฤษฎีและ
เทคโนโลยีเชิงปฏิบัติในสาขาวิชาการที่เกี่ยวข้องกับวิทยาศาสตร์
เทคโนโลยีและการจัดการธุรกิจ เรายังเชื่ออีกว่าความสำเร็จเหล่านี้
จะนำไปสู่การบ่มเพาะผู้เชี่ยวชาญที่มีทักษะ IT ระดับสูงรุ่นต่อไป

ก่อนการก่อตั้ง KCGI แทนจะไม่มีหลักสูตรวิชาเอกเกี่ยวกับธุรกิจ
เว็บ (e-business) ในระดับปริญญาตรีและระดับบัณฑิตศึกษาในญี่ปุ่น
เลย วิชาเอกเหล่านี้ได้ถูกจัดเป็นเพียงสาขาย่อยในวิชาเอกหลักแบบ
ดั้งเดิม เช่น การจัดการธุรกิจ เทคโนโลยีวิศวกรรมอุตสาหกรรม และ
วิชาเอกที่เกี่ยวข้องกับข้อมูล และวิชาเอกเหล่านี้ถูกวิจัยและถูกสอนใน
ฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของวิชาเอกตามระบบหรือเป็นส่วนหนึ่งของสาขา
วิชาหลักเท่านั้น

สิ่งที่ทำให้ KCGI แตกต่างจากที่อื่น ก็คือ การเป็นบัณฑิตวิทยาลัย
ผู้เชี่ยวชาญด้าน IT ในความหมายของ IT ที่กว้างขึ้น เรามุ่งมั่นที่จะ
เป็นวิทยาลัยวิชาชีพระดับโลกที่มุ่งเน้นไปที่การบ่มเพาะความสามารถ
ในการเป็นผู้นำ ซึ่งแตกต่างจากมหาวิทยาลัยหลายแห่ง เราไม่ได้เป็น
บัณฑิตวิทยาลัยวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์แบบ “แบ่งสาขาเดียวในแนว
ตั้ง” และเราไม่ใช่บัณฑิตวิทยาลัยสารสนเทศและคณิตศาสตร์ แม้ว่า
เราจะมีคล้ายคลึงกันหลายอย่างกับสถาบันเหล่านั้น แต่เราที่เป็น
บัณฑิตวิทยาลัยในประเภทที่แตกต่างออกไป นอกเหนือจากการ
ออกแบบหลักสูตรและระบบอาจารย์ที่ปรึกษาตามมุมมองด้านการสอน
แล้ว KCGI ยังมีเป้าหมายที่จะสร้างระบบการศึกษาที่ครอบคลุมซึ่ง
บูรณาการองค์ประกอบและนโยบายที่หลากหลายซึ่งไม่ค่อยมีให้เห็นใน
มหาวิทยาลัยของญี่ปุ่น สิ่งเหล่านี้รวมถึงการออกแบบการเรียนการสอน
ที่เป็นผู้เรียนเป็นสำคัญ ระบบการศึกษาที่มีการแบ่งงานแบบเปิด
และแน่นอน และการประเมินผลการเรียนรู้เป็นระยะ

นอกจากนี้ KCGI ยังให้ความสำคัญกับการบ่มเพาะผู้นำระดับ
นานาชาติและนักธุรกิจที่มีทักษะด้าน IT และการบริหารจัดการซึ่งมี
ความสามารถในการทำงานทั่วโลกและทั่วโลก ที่ KCGI เราเปิดรับ
นักศึกษาจากทั่วโลกอย่างแข็งขัน ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของเป้าหมายของ
เรานับตั้งแต่ก่อตั้งเพื่อที่จะเป็นวิทยาลัยวิชาชีพด้าน IT อันดับหนึ่งใน
เอเชีย

ปัจจุบัน IT เป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ในชีวิตประจำวันและในอุตสาหกรรม
IT แตกแขนงออกไปในหลายสาขาที่เกี่ยวข้อง และตอบสนองต่อความ
ต้องการทางสังคมที่หลากหลาย ที่ KCGI นักศึกษาจะได้รับความรู้ทั้งไป
ในด้าน IT หลักสูตรมีการแก้ไขและปรับปรุงอย่างต่อเนื่องเพื่อให้แน่ใจว่า

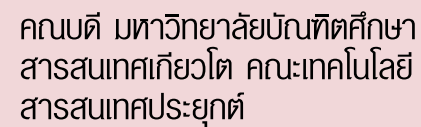
นักศึกษาสามารถนำสิ่งที่เรียนรู้ไปใช้และจะเป็นผู้มีบทบาทสำคัญในสาขา
ที่ตนเลือก นักศึกษาที่จบหลักสูตรที่ KCGI จะมีความรู้และทักษะ รวมทั้ง
มุมมองที่กว้างไกลซึ่งเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่งต่อการมีบทบาทสำคัญใน
สาขาต่างๆ ทั้งในญี่ปุ่นและต่างประเทศ

KCGI ได้จัดตั้งวิทยาเขตที่เรียนผ่านระบบดาวเทียมในซัปโปโรและ
โตเกียว วิทยาเขตที่เรียนผ่านระบบดาวเทียมเหล่านี้ถูกเชื่อมต่อกับ
วิทยาลัยหลักในเกียวโต ผ่านระบบ E-learning ทำให้นักศึกษาได้รับ
การศึกษาระดับมืออาชีพด้าน IT ที่ทันสมัยไม่ว่าจะเรียนผ่านวิทยาเขต
ใด รายวิชาต่างๆ จะสอดคล้องตามเวลาจริงทำให้นักศึกษาสามารถถาม
คำถามกับอาจารย์ได้โดยตรงผ่านกล้อง หลักสูตรเหล่านี้จะถูกบันทึก
ด้วย ดังนั้น นักศึกษาสามารถดูรายวิชาต่างๆ ที่จัดเก็บไว้ในเซิร์ฟเวอร์
ของเราได้จากที่บ้าน นักศึกษาสามารถรับการศึกษาระดับมืออาชีพที่
หลากหลายได้ทุกที่ทุกเวลาโดยไม่มีข้อจำกัดของพื้นที่และเวลา
นอกจากนี้ KCGI ยังมีเครือข่ายที่เข้มแข็งที่เชื่อมต่อกับสถาบันการ
ศึกษาระดับอุดมศึกษาทั่วโลก รวมทั้งสถาบันในสหรัฐอเมริกา จีนและ
เกาหลีใต้ KCGI กำลังพัฒนาการดำเนินงานด้านการศึกษอย่างแข็งขัน
ในขณะนี้ยังคงเห็นหน้าในการขยายเครือข่ายระหว่างประเทศต่อไป

นอกจากนี้ KCGI ยังสร้างเครือข่ายมหาวิทยาลัยและสถาบันการ
ศึกษาอื่นๆ เพื่อความร่วมมือทางวิชาการและการแลกเปลี่ยนนักศึกษาทั้ง
กับประเทศสหรัฐอเมริกา จีน เกาหลีใต้และประเทศอื่นๆ ทั่วโลก นักศึกษา
ของ KCGI จะได้รับประโยชน์จากการเป็นพันธมิตรกับสถาบันการศึกษา
ระดับสูงกว่า 100 แห่งทั่วโลก ในขณะเดียวกัน KCGI ก็มุ่งหน้าพัฒนา
ธุรกิจการศึกษอย่างแข็งขัน ในช่วงเริ่มต้น KCGI สามารถรองรับ
นักศึกษาได้เพียง 80 คน (อัตรารวม 160 คน) ตั้งแต่เดือนเมษายน
ค.ศ.2024 จำนวนในการรับเข้าเรียนอยู่ที่ 880 คน (อัตรารวม
1,760 คนในปีงบประมาณ 2025) ซึ่งเป็นการขยายตัวถึง 11 เท่า
และจำนวนการรับเข้าที่สูงสุดอันดับในบรรดาอัตราการรับเข้าของ
บัณฑิตวิทยาลัยสารสนเทศต่างๆ ในญี่ปุ่น

ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในโลกปัจจุบัน KCGI กำลัง
ทำงานอย่างหนักเพื่อพัฒนาผู้เชี่ยวชาญด้าน IT ที่มีความซับซ้อน
ภายใต้ปรัชญาการศึกษา การกิจและวัตถุประสงค์ที่เรากำหนดไว้ เรา
รอคอยการเข้ามาของนักศึกษาผู้มีความมุ่งมั่นตั้งใจเช่นตัวคุณเอง

kcg.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics



อาจารย์ประจำวิชา:
“ทฤษฎีการจัดการด้านคอมพิวเตอร์” “วิทยานิพนธ์ปริญญาโทเกียรตินิยม”

ท่ามกลางการเติบโตและการพัฒนาของเทคโนโลยีสารสนเทศ เราได้ก่อตั้งบัณฑิตวิทยาลัยแห่งแรกและแห่งเดียวในปัจจุบันที่เชี่ยวชาญด้าน IT เราเปิดรับนักศึกษารุ่นแรกในเดือนเมษายน ค.ศ.2004 และปีหน้าจะครบรอบ 21 ปี เราเริ่มต้นด้วยการรับนักเรียนเพียง 80 คนและได้เพิ่ม

ศูนย์ฝึกอบรมภาษาญี่ปุ่นที่เกียวโต (KJLTC) ของ KCG Group ถือเป็นประตูต้นแรกสำหรับ นักศึกษาต่างชาติ ที่ปรารถนาจะสอบภาษาญี่ปุ่นที่ระดับอนุกลางตามเกณฑ์การสมัครศึกษา ภาษาญี่ปุ่น และได้รับมอบหมายให้เป็นผู้กำหนดหลักสูตรการศึกษาเพื่อระยะเวลาแปดหรือสิบสอง สัปดาห์ของศึกษาวิชาการ ถูกกำหนดให้ใช้สัปดาห์ในสี่สัปดาห์ของโรงเรียน ซึ่งเกิดจากสิทธิสมรระหว่าง KCG สหประชาชาติและKCG สหประชาชาติ ดังที่กล่าวไว้ข้างต้น เป็นสิ่งที่เกิดจากภาพจินตนาการของนักแปล สหประชาชาติ 7 วันกับ 7 วัน

ลักษณะโดดเด่นของ KCGI

ได้รับทักษะการปฏิบัติงานจริงที่เป็นประโยชน์ในสังคม

■ การออกแบบหลักสูตรที่ปรับให้เข้ากับความต้องการของอุตสาหกรรมและความก้าวหน้าทาง IT

เพื่อส่งเสริมการศึกษาให้สอดคล้องกับความต้องการของโลกอุตสาหกรรม สถาบันเราได้รับคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญมืออาชีพทั้งภายในและภายนอกองค์กรในการทำบทหลักสูตรและการออกแบบการเรียนการสอน นอกจากนี้เพื่อตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของโลก IT (ICT) ได้อย่างทันทั่วถึง เราได้ร่วมพัฒนาและนำหลักสูตรการศึกษาด้าน IT ที่ทันสมัยที่สุดในโลกเข้ามาใช้โดยร่วมมือกับสถาบันเทคโนโลยีโรเชสเตอร์ของประเทศสหรัฐอเมริกา

■ มีโครงสร้างหลักสูตรในรูปแบบที่สามารถลงมือปฏิบัติจริงในสถานที่จริงได้

เพื่อสร้างและพัฒนาบุคลากรที่พร้อมไปด้วยทักษะด้านบริหารการจัดการและทักษะด้าน IT (ICT) ทางมหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสารสนเทศเกียวโต (KCGI) เล็งเห็นความสำคัญในการเรียนรู้วิชาต่างๆ ที่เกี่ยวข้องไม่เฉพาะแต่วิชาด้าน IT เท่านั้น ทางสถาบันได้จัดเตรียมวิชาที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจ เช่น วิชาเศรษฐศาสตร์ วิชาบริหารและการจัดการ เป็นต้น เพื่อให้นักศึกษาได้เรียนรู้มากที่สุด สำหรับผู้ที่นักศึกษาจะสำเร็จการศึกษา นักศึกษาจะต้องทำแผนและจัดทำโครงการ รวมทั้งจะได้เรียนรู้ทักษะขั้นสูงเพื่อที่จะนำไปใช้ในอาชีพและการทำวิทยานิพนธ์อย่างที่เคยทำกันมา มหาวิทยาลัยระดับปริญญาโท

■ นำรูปแบบการศึกษาที่มีประสิทธิภาพเข้ามาใช้ ด้วยการเรียนแบบระบบ e-learning และ การสอนแบบตัวต่อตัว

ตั้งแต่เริ่มก่อตั้ง KCGI ได้นำระบบอีเลิร์นนิงที่ทันสมัยมาใช้อยู่เสมอ รวมถึงโรงเรียนทางไกลผ่านดาวเทียมที่ขับไปและโตเกียวที่เปิดในเวลาต่อมา นอกจากนี้ KCGI ยังมีชั้นเรียนออนไลน์แบบเรียลไทม์ที่เชื่อมโยงมหาวิทยาลัยต่าง ๆ ทั่วโลกกับ Kyoto Head School KCGI พยายามทุกวิถีทางที่จะรักษาความสำเร็จในด้านเทคโนโลยีห้องเรียนออนไลน์และอีพีเค

เทคโนโลยีใหม่ๆ เสมอ เรายังมุ่งมั่นที่จะทำให้อินเทอร์เน็ตมีประสิทธิภาพเทียบเท่ากับการเรียนแบบปกติที่มีการพบหน้ากันในห้อง

ปัจจุบัน KCGI มีรูปแบบการเรียนการสอน 4 รูปแบบ:

- 1) ชั้นเรียนทั่วไปแบบตัวต่อตัวในห้องเรียน
- 2) ชั้นเรียนออนไลน์แบบเรียลไทม์ ที่สามารถสื่อสารแบบสองทิศทางผ่านเครื่องมือการประชุมออนไลน์และระบบอีเลิร์นนิง
- 3) ชั้นเรียนแบบผสมผสานซึ่งผู้สอนดำเนินการสอนในห้องเรียนหรือจากสถานที่ทางไกลในขณะที่นักศึกษาสามารถเลือกได้ว่าเรียนในห้องเรียน ที่บ้านหรือสถานที่อื่นที่ไม่ใช่ห้องเรียน
- 4) บทเรียนแบบอะซิงโครนัสออนไลน์ซึ่ง นักเรียนสามารถดูและฟังเนื้อหาในชั้นเรียนภายในกรอบเวลาที่กำหนด ด้วยตัวเลือกหลากหลายรูปแบบนี้ นักศึกษาสามารถเข้าเรียนในชั้นเรียนได้โดยไม่มีข้อจำกัดด้านสถานที่หรืออุปกรณ์

นับจากนี้เป็นต้นไป นักศึกษาของ KCGI สามารถเลือกรูปแบบชั้นเรียนที่เหมาะสมกับตนเองได้เพื่อให้พวกเขาสามารถศึกษาต่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ ปลอดภัยและสบายใจแม้จะอยู่ในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคภัยไข้เจ็บ

การศึกษา IT (ICT) และการจัดการ และการประยุกต์ใช้ในอุตสาหกรรมต่างๆ

■ การบ่มเพาะผู้เชี่ยวชาญที่มีความสามารถในการทำงานหลากหลายสาขา เช่น IT และการจัดการ

โลกแห่งธุรกิจในปัจจุบัน สิ่งที่ยากไม่ได้คือ ทรัพยากรมนุษย์ที่พร้อมไปด้วยทักษะการบริหารจัดการ เช่น การทำแผนกลยุทธ์การบริหารงาน และทักษะด้าน IT (ICT) ที่เป็นหัวใจสำคัญสำหรับเทคโนโลยีเว็บไซต์ ที่มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสารสนเทศเกียวโต (KCGI) จะสร้างและพัฒนาผู้เชี่ยวชาญมืออาชีพในด้านสารสนเทศและการบริหารการจัดการ ทางสถาบันได้จัดทำหลักสูตรการเรียนการสอนที่สามารถเรียนรู้รายวิชาเกี่ยวกับการบริหารการจัดการและสารสนเทศได้อย่างสมดุลและสอดคล้องกับพื้นฐานความรู้ของนักศึกษาแต่ละคน

■ ศูนย์รวมอาจารย์จำนวนมากที่มีประสบการณ์ในการทำงานในองค์กรและการพัฒนาบุคลากรด้าน IT อื่นๆ

ทางสถาบันมอบหมายหน้าที่ให้อาจารย์ผู้สอนผู้เคยมีประสบการณ์การทำงานเป็น CIO ผู้บริหารสูงสุดทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ขององค์กรใหญ่ๆ มาช่วยสร้างและพัฒนาผู้เชี่ยวชาญมืออาชีพ อาจารย์ผู้สอนแต่ละท่านจะบรรยายวิชาจากประสบการณ์ในการทำงานจริงและสอนทักษะการปฏิบัติงานจริงให้แก่ นักศึกษา นักศึกษาจะความเข้าใจในทฤษฎีและเทคโนโลยีใหม่ล่าสุดที่เชื่อมโยงโดยตรงกับการปฏิบัติงานจริงและจะได้รับทักษะทุกด้านเพื่อเป็นผู้เชี่ยวชาญมืออาชีพต่อไปในอนาคต

เปลี่ยนอาชีพ และมีบทบาทในสาขา งานด้าน IT

■ นักศึกษาจากหลากหลายสาขา ไม่ว่าจะเป็นสาขามนุษยศาสตร์ หรือวิทยาศาสตร์ สามารถลงทะเยียนเรียนได้ด้าน IT อื่นๆ

วัตถุประสงค์ประการหนึ่งของ KCGI คือการพัฒนาผู้เชี่ยวชาญด้าน IT ขั้นสูงที่มีภูมิหลังที่หลากหลาย เรารับสมัครผู้เข้าศึกษาที่มาจากหลากหลายสาขาทั้งในสาขามนุษยศาสตร์และวิทยาศาสตร์ โดยไม่จำกัดคณะหรือวิชาเอกทั้งหมดมา KCGI สนับสนุนนักศึกษาที่มาจากภูมิหลังที่หลากหลาย โดยจัดรายวิชาเลือกที่เหมาะสมกับความรู้เดิม ทักษะและความต้องการของนักศึกษา นอกจากนี้ KCGI มีการจัดตัวเลือกการเรียนรู้อื่นๆที่หลากหลายเพื่อให้ผู้ใหญ่วัยทำงานสามารถเรียนต่อได้ในขณะที่ทำงานไปด้วย เราภูมิใจที่จะได้สร้างโอกาสในการเปลี่ยนเส้นทางอาชีพ ซึ่งบัณฑิตวิทยาลัยแบบดั้งเดิมในปัจจุบันไม่สามารถตอบสนองให้ได้

■ สามารถเลือกเรียนตามระดับความรู้ของแต่ละคน

ที่ KCGI มีนักศึกษาที่มีระดับทักษะทางด้าน IT ที่หลากหลาย ตั้งแต่ผู้สำเร็จการศึกษาด้านมนุษยศาสตร์ที่แทบไม่มีความรู้ด้านคอมพิวเตอร์ไปจนถึงผู้มีประสบการณ์ในฐานะ SE ในอุตสาหกรรม IT ทางสถาบันจะจัดรูปแบบการเรียนที่เหมาะสมที่สุดให้กับนักศึกษาแต่ละคนตามจุดมุ่งหมายในอนาคตไม่ว่า นักศึกษาผู้นั้นจะมีทักษะทางด้าน IT หรือไม่ก็ตาม ด้วยเหตุนี้ นักศึกษาที่ไม่เคยมีความรู้พื้นฐานก็สามารถไปถึงเป้าหมายตามลำดับ ในบัณฑิตวิทยาลัยทั่วไปของญี่ปุ่น นักศึกษาจะได้รับปริญญาโทเมื่อเรียนครบ 32 หน่วยกิต แต่ที่ KCGI กำหนดให้นักศึกษาต้องเรียนทั้งหมด 44 หน่วยกิต ซึ่งมากกว่าบัณฑิตวิทยาลัยทั่วไป 12 หน่วยกิต ทำได้ถึงเช่นนี้เพราะที่ KCGI เป้าหมายของเราคือการพัฒนาบุคลากรที่มีความรู้เฉพาะทางในสาขาที่ตนเลือก ซึ่ง ไม่เพียงแต่มีความรู้ที่ลึกซึ้งแต่ต้องมีความรู้ที่กว้างไกลด้วย และไม่เพียงแต่ความรู้ในทักษะและความรู้ด้าน ICT เท่านั้นแต่ต้องสามารถนำไปใช้ได้จริงอีกด้วย

เรามุ่งมั่นที่จะมีบทบาทอย่างแข็งขันในเวทีระดับโลก

■ สามารถรับฟังบรรยายจากตัวแทนด้าน IT ระดับแถวหน้าของแต่ละประเทศทั่วโลก

ธุรกิจ IT เป็นศาสตร์แขนงหนึ่งที่ขยายไปสู่ระดับสากลอย่างไร้พรมแดน สถาบันเราได้เชิญอาจารย์ระดับแนวหน้าจากภูมิภาคต่างๆ ในประเทศแถบเอเชียและประเทศสหรัฐอเมริกา เพื่อให้ นักศึกษาได้ทราบและเรียนรู้ถึงมุมมองต่างๆ ในแบบสากล ทางสถาบันให้ความสำคัญกับการพัฒนาแลกเปลี่ยนระดับนานาชาติ เช่น มีการจัดงานประชุมสัมมนาระหว่างประเทศและ



การวิจัยร่วมกัน มีการลงนามข้อตกลงให้ความร่วมมือทางธุรกิจ และแลกเปลี่ยนทางวิชาการกับองค์กรและมหาวิทยาลัยในแต่ละประเทศทั่วโลก เช่น มหาวิทยาลัยโคลัมเบีย ประเทศสหรัฐอเมริกา, สถาบันเทคโนโลยีโรเชสเตอร์, บัณฑิตวิทยาลัยคัมกรองข้อมูลของมหาวิทยาลัยเกาหลีสใต้ ซึ่งเป็นมหาวิทยาลัยที่มีชื่อเสียงมากที่สุดในโลกในด้านการรักษาความปลอดภัยข้อมูล

■ การศึกษาในต่างประเทศและการส่งไปเรียนรู้ที่ต่างประเทศ

KCGI ร่วมมือกับวิทยาลัยและมหาวิทยาลัยหลายแห่งในหลากหลายประเทศ รวมถึง Rochester Institute of Technology ในเมืองโรเชสเตอร์ รัฐนิวยอร์ก ประเทศสหรัฐอเมริกา KCGI จัดจูงใจในการส่งนักศึกษาไปศึกษาต่อต่างประเทศในสถาบันพันธมิตรเหล่านี้ และมีส่วนร่วมในการประชุมวิชาการระดับนานาชาติ เรายังใช้ประโยชน์จากโปรแกรมการฝึกงานในต่างประเทศ เช่น การให้อาสาในการเข้าร่วมเป็น ผู้ช่วยสอน (TAs) ในชั้นเรียนที่สถาบันพันธมิตรในต่างประเทศ

ใช้ประโยชน์จากการศึกษาเพื่อสร้างความรุ่งเรืองให้สังคม

■ สร้างอาชีพในอุดมคติด้วยการแนะแนวส่วนตัวอย่างจริงจัง

KCGI มีเป้าหมายเพื่อให้ นักศึกษาทุกคนสามารถหางานได้เมื่อ จบการศึกษา เหล่าอาจารย์ผู้สอนที่รับผิดชอบหลักสูตรจะใช้ ประโยชน์จากประสบการณ์และเครือข่ายส่วนตัวในแวดวง อุตสาหกรรมและชุมชนอื่นๆ ในการให้คำปรึกษาแบบตัวต่อตัวกับ นักศึกษา บรรดาอาจารย์ผู้สอนจะแนะนำให้นักศึกษาค้นพบ อาชีพในฝัน นอกจากนี้ ทางสถาบันจะให้การสนับสนุนในเรื่อง ต่างๆ สำหรับนักศึกษาผู้ปรารถนาที่มีธุรกิจเป็นของตัวเอง เช่น การให้ความรู้เกี่ยวกับการบริหารจัดการและการดำเนินงาน รวมถึงการจัดตั้งบริษัท

■ การสร้างเครือข่ายทางธุรกิจในหมู่บ้านคิด

ที่มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสารสนเทศเกียวโต (KCGI) ให้การสนับสนุนผู้สำเร็จการศึกษาจากสถาบันที่มีความสามารถด้าน IT ด้านการพัฒนาเครือข่ายธุรกิจระหว่างผู้สำเร็จการศึกษาด้วยกัน มีการจัดสร้างโอกาสในการทำงานเป็นกลุ่มตั้งแต่สมัยเรียนอยู่ ดังนั้น หลังจากสำเร็จการศึกษาศิษย์เก่าทุกท่านจะร่วมมือกัน เพื่อขยายธุรกิจโดยใช้ทักษะความสามารถของแต่ละคนที่มีอยู่



ชั้นเรียนแบบผสมผสาน: สามารถเลือกเรียนในห้องเรียน ที่บ้านหรือที่ได้ก็ได้

เราฝึกให้นักศึกษากลายเป็นมืออาชีพระดับโลก

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

ด้วยชั้นเรียนที่ใช้ภาษาอังกฤษเต็มรูปแบบ

. . .

KCGI มีการบรรยายมากมายใน “โทมคภาษาอังกฤษ” เพื่อให้นักศึกษาสามารถเข้าร่วมชั้นเรียนและรับปริญญาโทจาก KCGI แม้จะเรียนด้วยภาษาอังกฤษทั้งหมด การบรรยายนี้บางส่วนสอนโดยอาจารย์ระดับสูงที่ได้รับเชิญจากต่างประเทศ ปัจจุบัน KCGI เปิดรับนักศึกษาต่างชาติจาก 15 ประเทศและภูมิภาค (รวมถึงนักศึกษาที่จบหลักสูตรในเดือนมีนาคม 2022) ซึ่งหลายคนเลือกที่จะเข้าร่วมการบรรยายเป็นภาษาอังกฤษ นี่คือข้อได้เปรียบที่สำคัญของการศึกษาที่ KCGI

ตัวเลือกนี้ไม่ได้มีไว้สำหรับนักศึกษาต่างชาติเท่านั้น นักศึกษาญี่ปุ่นยังสามารถเข้าร่วมการบรรยายเป็นภาษาอังกฤษได้ หากความสามารถทางภาษาอังกฤษของพวกเขาถึงระดับที่กำหนด KCGI มอบโอกาสที่ดีให้กับนักศึกษาชาวญี่ปุ่นในการฝึกฝนความสามารถทางภาษาอังกฤษในขณะที่เรียน ICT ด้วยการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนนานาชาติที่หลากหลายให้กับพวกเขา

อุตสาหกรรม IT ต้องการให้ผู้คนได้รับข้อมูลล่าสุดอย่างต่อเนื่อง ผู้ที่สามารถใส่ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการทำงานในด้าน การพัฒนาหรือการผลิตได้ คือคนที่เติบโตเป็นนักธุรกิจที่ประสบความสำเร็จ สาขา IT สร้างเทคโนโลยีใหม่ๆ ทุกวัน ดังนั้น ความสามารถในการติดตามข้อมูลล่าสุดจึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง แน่นอนว่าเทคโนโลยีล้ำยุคจำนวนมากเหล่านี้มาจากญี่ปุ่น สหรัฐอเมริกาและประเทศหรือภูมิภาคอื่นๆ ในต่างประเทศ ดังนั้น ข้อมูลเกี่ยวกับเทคโนโลยีเหล่านี้จึงเขียนเป็นภาษาอังกฤษแทบทั้งหมด วิศวกรจากประเทศที่ใช้ภาษาราชการเป็นภาษาอังกฤษมีจำนวน มากกว่าวิศวกรชาวญี่ปุ่นอย่างมาก ดังนั้น ข้อมูลและบทความที่มีคุณภาพ สูงจึงจำเป็นต้องเขียนเป็นภาษาอังกฤษเป็นส่วนใหญ่ หากคุณสามารถ ติดตามข้อมูลภาษาอังกฤษที่จำเป็นต่อการปฏิบัติหน้าที่และการพัฒนาทักษะ ของคุณได้ตั้งแต่เนิ่นๆ คุณจะพบว่าความสามารถนั้นเป็นข้อได้เปรียบที่สำคัญในการทำงานของคุณอย่างไม่ต้องสงสัย

นักศึกษาที่มุ่งสู่อาชีพที่อยู่ในอุตสาหกรรมชั้นนำ เช่น บริษัท IT ใน เครื่องต่างประเทศหรือบริษัทที่ปรึกษา สามารถใช้ข้อได้เปรียบจากการเรียน ด้วยโทมคภาษาอังกฤษที่ KCGI เพื่อผลลัพธ์ที่ดี



ข้อความจากผู้สนับสนุนหลักสูตรโทมคภาษาอังกฤษ

รองศาสตราจารย์ Badr Mochizuki

ในการศึกษาระดับมหาวิทยาลัย การพัฒนานักศึกษาระดับโลกและการปลูกฝังความคิดแบบสากลให้แก่นักศึกษาถือเป็นความสำคัญอันดับแรก ผมเติบโตมาในสภาพแวดล้อมที่อยู่ร่วมกับ คนที่มีความต่างทางวัฒนธรรมและศาสนาอย่างสันติและเคารพในค่านิยมและขนบธรรมเนียม ที่หลากหลาย ในเมืองที่ผมเติบโตมามีความหลากหลายทางวัฒนธรรมมาก ดังนั้น วิชาที่ สอนในโรงเรียนหลายแห่งจึงไม่ใช่แค่ภาษาเท่านั้น แต่ยังรวมถึงวัฒนธรรมและมุมมองของ ชาติต่างๆ ด้วย จากประสบการณ์นั้น ผมได้เรียนรู้ว่าถ้าผมอยากที่จะเข้าใจความคิดของ ผู้คนที่ภูมิหลังที่หลากหลายและสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับพวกเขาได้ ผมต้องมี มากกว่าความรู้เฉพาะด้านและทักษะทางภาษา และ ผมยังต้องการความสามารถในการ สื่อสารความคิดอย่างเป็นระบบด้วย นั่นคือ ทักษะการจัดระบบความคิดอย่างมีตรรกะ ผม จึงขอแนะนำให้นักศึกษาทุกคนพยายามมองหาโอกาสในการเข้าร่วมการแข่งขัน การนำเสนอ การพูดในการประชุมวิชาการเพื่อพัฒนาทักษะดังกล่าว

สาขาที่ผมสนใจคือการสื่อสารโดยใช้เทคโนโลยี AI ผมบรรยายหัวข้อเฉพาะทางเป็น ภาษาอังกฤษ ข้อดีประการหนึ่งของการได้รับการศึกษาในสภาพแวดล้อมที่ใช้ภาษาอังกฤษคือ คุณจะเป็นคนที่มีกรอบความคิดแบบสากลและจะได้เปรียบในการ แข่งขันในตลาดแรงงาน การบรรยายเป็นภาษาอังกฤษจะช่วยให้คุณเข้าถึงความรู้และข้อมูลในระดับสากลพร้อมๆ กับเข้าใจข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับวัฒนธรรมและค่านิยม ที่แตกต่างกัน

นอกจากนี้ การพัฒนาด้านภาษาอังกฤษของตัวเองยังเป็นการสร้างรากฐานที่แข็งแกร่งสำหรับการทำวิจัยและการศึกษาต่อที่มหาวิทยาลัยในต่างประเทศและ โอกาสในการมีส่วนร่วมในงานระดับนานาชาติ การเข้าเรียนในชั้นเรียนที่สอนเป็นภาษาอังกฤษช่วยให้คุณเติบโตและกลายเป็นผู้ที่มีส่วนร่วมในการพัฒนาภูมิภาค และประเทศของคุณ มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาระหว่างประเทศเกียวโต (KCGI) เปิดสอนหลักสูตรที่หลากหลายทั้งภาษาอังกฤษและภาษาญี่ปุ่น โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ นักศึกษาสามารถศึกษาเนื้อหาเฉพาะทางระดับแนวหน้าได้ แม้ว่าจะเริ่มต้นด้วยความรู้เพียงเล็กน้อยหรือไม่เลยก็ตาม นอกจากนี้ นักศึกษายังสามารถลงทะเบียน หลักสูตรเพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับการทดสอบคุณสมบัติที่บริษัทต่างๆ ทั่วโลกยอมรับ

ทุกคนที่ได้เข้ามามีชีวิตที่ KCGI จะได้รับประสบการณ์ที่ดีเยี่ยมตลอดระยะเวลาที่ศึกษาที่นี่ ซึ่งไม่เพียงแต่ได้รับด้านความรู้เฉพาะทาง แต่ยังมีโอกาส มากมายที่จะมีส่วนร่วมและผูกมิตรกับผู้คนจากประเทศต่างๆ ทั่วโลก



สายงานที่มีบทบาท



ปัจจุบัน โลกแห่งอุตสาหกรรม การเพิ่มระดับด้าน IT (ICT) (โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การนำมาใช้เทคโนโลยีด้านธุรกิจเว็บไซต์อย่าง แพร่หลาย) และการนำเทคโนโลยีสารสนเทศ IT ระดับสูงเข้ามาใช้ เมื่อ เปรียบเทียบกับ “การเปลี่ยนแปลงด้าน IT” ในอดีต ถือเป็นหัวข้อปัญหา ที่ต้องนำไปขบคิด กล่าวคือ โลกแห่งอุตสาหกรรม IT ไม่ได้ถูกนำไปใช้ ในการปรับปรุงการดำเนินงาน แต่ถูกนำไปใช้ในการกำหนดกลยุทธ์ขั้นสูง ขององค์กร สิ่งนี้เองที่เรียกว่า IT ระดับสูงสุดของการบริหารและการ

จัดการ ดังนั้นทรัพยากรมนุษย์ที่เกี่ยวข้องในเรื่องนี้ จำเป็นต้องมีความรู้ และเทคโนโลยีระดับสูง และในเวลาเดียวกันจะต้องเป็นทรัพยากรมนุษย์ที่ สามารถรับรู้และเข้าใจเกี่ยวกับการบริหารและการจัดการขั้นสูง มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาระหว่างประเทศเกียวโต (KCGI) จัดทำหลักสูตร เพื่อสร้างและพัฒนาบุคลากรด้าน IT ระดับสูงเพื่อตอบสนองความต้องการในโลกแห่งอุตสาหกรรม นักศึกษาที่สำเร็จหลักสูตรจากสถาบัน เราเป็นที่ต้องการในสายงานอาชีพด้าน IT ดังต่อไปนี้

CIO (ผู้บริหารสูงสุดทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศขององค์กร)	ผู้จัดการโครงการ	สถาปนิกด้าน AI
ด้วยความก้าวหน้าด้าน IT ในองค์กร ทำให้ IT เข้ามา มีบทบาทสำคัญในการวางรากฐานการบริหารและการ จัดการ ดังนั้นในองค์กรต่างๆ จึงจำเป็นต้องมี CIO มา ช่วยรับผิดชอบการวางแผนกลยุทธ์ด้าน IT และทำหน้าที่ เสมือนเป็นนักสำคัญในการบริหารจัดการองค์กร CIO คือ ผู้เชี่ยวชาญมืออาชีพระดับสูง เป็นผู้กำหนดกลยุทธ์ด้าน สารสนเทศเพื่อสร้างสภาพแวดล้อม และนำความรู้ด้าน การบริหารการจัดการที่หลากหลายที่บริษัทมี มาสร้าง เป็นระบบสารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อมีส่วนร่วม ในการวางแผนและกำหนดกลยุทธ์การบริหารจัดการ องค์กร	บทบาทหน้าที่ของผู้จัดการโครงการถือว่ามีความสำคัญ มาก เพราะเป็นผู้นำโครงการในการส่งเสริมการใช้ระบบ IT ผู้จัดการโครงการคือผู้เชี่ยวชาญมืออาชีพระดับสูง เป็น ผู้แนะนำเทคโนโลยีสารสนเทศที่ทันสมัยได้อย่างถูกต้อง แม่นยำ มีความสามารถในการจัดการและปรับปรุงพัฒนา ประสิทธิภาพโครงการได้อย่างกลมกลืน สามารถทบทวน โครงการโดยนำทรัพยากรที่มีอยู่ภายในบริษัทมาใช้ในการ บริหารจัดการได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้นผู้จัดการ โครงการจำเป็นต้องมีความรู้กว้างขวางด้าน IT และด้าน การบริหารการจัดการ นอกจากนี้ ยังต้องมีส่วนร่วมใน โครงการต่างๆ ที่มีบุคลากรมาจากหน่วยงานต่างๆ เข้า มาเกี่ยวข้อง ดังนั้นความเป็นผู้นำและการมีทักษะใน การสื่อสารระดับสูงเป็นคุณสมบัติที่ผู้จัดการโครงการ จำเป็นต้องมี	ปัญญาประดิษฐ์ (AI) เป็นเทคโนโลยีหลักที่ตระหนักถึง สังคมที่มีคนเป็นศูนย์กลางในอนาคต มันจึงเป็นตัวแทนของ สังคมยุค 5.0 สถาปนิกด้าน AI ไม่ใช่แค่ผู้เชี่ยวชาญที่มีความ เชี่ยวชาญในการเรียนรู้ของเครื่องและเทคโนโลยี AI อื่นๆ แต่เป็นมืออาชีพขั้นสูงที่เกี่ยวข้องกับการใช้ทักษะเพื่อ วิเคราะห์เป้าหมายและการใช้งานในสาขาต่างๆ ตลอดจน สามารถพัฒนาและประยุกต์ใช้ระบบ AI เพื่อแก้ปัญหาและ เพิ่มประสิทธิภาพในสาขาต่างๆ ได้ สถาปนิกด้าน AI ได้รับความคาดหวังอย่างมากที่จะมีบทบาทสำคัญ เนื่องจกพวกเขาทำหน้าที่หลักในการสร้างระบบสังคมและ โครงสร้างอุตสาหกรรมแห่งอนาคต
ที่ปรึกษาทั่วไปด้านระบบ	ผู้ประกอบการ	สถาปนิกเทคโนโลยีสารสนเทศ
เนื่องจากภายในบริษัทญี่ปุ่นยังขาดบุคลากรด้าน IT จึงมี ความจำเป็นที่จะต้องจ้างที่ปรึกษากายนอกองค์กรมา ให้ คำแนะนำส่งเสริมด้าน IT ที่ปรึกษาทั่วไปด้านระบบจะเป็น ผู้ให้คำปรึกษาเกี่ยวกับความคิดริเริ่มระบบการทำงานของ ธุรกิจที่สอดคล้องกับกลยุทธ์ทางธุรกิจของบริษัทลูกค้า และเป็นผู้เชี่ยวชาญมืออาชีพระดับสูง มีทักษะที่เฉพาะ: สม เพื่อส่งเสริมความร่วมมือทางธุรกิจระหว่างบริษัทได้อย่าง มีประสิทธิภาพ เพื่อเอาชนะการแข่งขันบนธุรกิจนานาชาติ ที่รุนแรงในปัจจุบัน เพราะต้องเข้าใจและตอบสนองความต้องการของลูกค้าได้อย่างเหมาะสม จึงจำเป็นต้องมีทักษะ ระดับสูงในเรื่องการสื่อสาร การจัดการ และด้าน IT	ผู้ประกอบการคือผู้ที่ริเริ่มในการทำธุรกิจ ในฐานะผู้ก่อตั้ง ธุรกิจหรือโครงการใหม่ ผู้ประกอบการต้องมีความ ทะเยอทะยานที่แรงกล้า มีความยึดมั่นต่อหลักการการ ก่อตั้งบริษัทและมีความเป็นผู้มีน้ำสูงที่จะนำพาทั้งองค์กรไป ใต้ทิศทางที่ตั้งใจไว้ ผู้ประกอบการมีหน้าที่รับผิดชอบอย่าง สูงในการดำเนินธุรกิจของบริษัท และต้องมีความเข้าใจ อย่างถ่องแท้เกี่ยวกับสถานะของธุรกิจและประเด็นต่างๆ ในองค์กรตลอดเวลา ด้วยเหตุนี้จึงจำเป็นต้องมีทักษะ การจัดการที่ยอดเยี่ยม	สถาปนิกเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทาง ขั้นสูงที่มีความรู้ความเข้าใจด้าน IT อย่างลึกซึ้ง ความ รับผิดชอบของสถาปนิกเทคโนโลยีสารสนเทศครอบคลุม หน้าที่ทั้งหมดตั้งแต่การเสนอกลยุทธ์ด้าน IT การออกแบบ ด้าน IT เพื่อแก้ปัญหาการจัดการหรือการทำงานไปจนถึง การวางแผนด้าน IT และติดตามความก้าวหน้าและการ นำไปปฏิบัติ ในการทำหน้าที่เป็นผู้เชี่ยวชาญด้าน IT สถาปนิกเทคโนโลยีสารสนเทศจะเพิ่มมุมมองด้านการ จัดการ การกำหนดข้อกำหนดทั่วไปที่ใช้ในการตรวจสอบ และข้อกำหนดในการพัฒนาระบบ ตลอดจนตั้งสถานะ เป้าหมายของระบบ สถาปนิกด้านสารสนเทศต้องมีทักษะ ในการระบุเงื่อนไขสำหรับการดำเนินงานและการบำรุง รักษาระบบ โดยพิจารณาจากการวางแผนและการ จัดเรียงระบบโดยรวม
ที่ปรึกษาด้านการรักษาความปลอดภัยทางข้อมูล	ผู้ดูแลการผลิตเนื้อหา	นักวิทยาศาสตร์ข้อมูล
เครือข่ายข้อมูลกลายเป็นโครงสร้างพื้นฐานที่จำเป็นต่อ การสร้าง e-Commerce และ IoT (อินเทอร์เน็ตในทุกสิ่ง) อย่างไร้ที่ติ ความเสี่ยงด้านความปลอดภัยรอบ เครือข่ายเหล่านี้ยังคงขยายตัวอย่างต่อเนื่อง ที่ปรึกษาด้านการรักษาความปลอดภัยทางข้อมูล จะคอยให้คำ ปรึกษาและช่วยเหลือลูกค้าในการกำหนดนโยบายการรักษา ความปลอดภัยทางข้อมูล เพื่อปกป้องสินทรัพย์ทางข้อมูล นอกจากนี้ ที่ปรึกษาด้านการรักษาความปลอดภัยทาง ข้อมูลต้องมีความสามารถในการจัดการและการ สื่อสารเพื่อเข้าใจสถานการณ์และจัดการกับปัญหาได้ อย่างเหมาะสม	ผู้จัดการฝ่ายการผลิตเนื้อหาจะดูแลทีมงานของโครงการ ในการผลิตเนื้อหาเช่น เนื้อหาทางเผยแพร่ ภาพเคลื่อนไหว แอนิเมชัน และซอฟต์แวร์เกม เริ่มจากการวางแผนงาน เสร็จจากบริษัทเกี่ยวกับความร่วมมือในการผลิต และ กำหนดงบประมาณให้ชัดเจน นอกจากนี้ผู้จัดการฝ่าย การผลิตเนื้อหาจะต้องวางแผนว่าจะทำอย่างไรกับผลงาน ที่ผลิตได้เพื่อเรียกเก็บเงินกลับไปกลับคืนมา และดำเนินงาน ตามแผนที่วางไว้ ผู้จัดการฝ่ายการผลิตเนื้อหาต้องมีความสามารถในการวิเคราะห์ผลการดำเนินงานที่ผ่านมา และสภาพตลาดในปัจจุบัน ฯลฯ และต้องมีความเป็นผู้นำใน การรวบรวมทีมงานเพื่อดำเนินการตามแผนงาน	นักวิทยาศาสตร์ข้อมูลเป็นผู้รวบรวมข้อมูลจากข้อมูลขนาด ใหญ่ วิเคราะห์ข้อมูลที่น่าสนใจและใช้ข้อมูลนั้นเพื่อเสนอ มาตรการในการปรับปรุงสภาพของธุรกิจ ผลการสำรวจ ของ METI เกี่ยวกับแนวโน้มล่าสุดและการคาดการณ์ เกี่ยวกับบุคลากรด้าน IT พบว่ามีการขยายตัวของข้อมูล ขนาดใหญ่ซึ่งบ่งชี้ว่าจะมีความต้องการนักวิทยาศาสตร์ ข้อมูลเพิ่มขึ้น ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา การใช้ข้อมูลขนาดใหญ่เพื่อประโยชน์ในด้านต่าง ๆ เช่น การเกษตรและการ แพทย์มีความก้าวหน้ามากขึ้น และมีการขยายขอบเขตการ ใช้งานออกไป นอกเหนือจากความรู้ด้านการตลาดและการ จัดการแล้ว นักวิทยาศาสตร์ข้อมูลยังได้รับการคาดหวัง ใ้มีทักษะด้าน IT อย่าง การวิเคราะห์ทางสถิติและการทำ เหนียงข้อมูล ตลอดจนความสามารถในการคิดอย่างมี เหตุผลตามสมมติฐานและการทดสอบฟูลสูง

สิ่งแวดล้อมทางการศึกษาและระบบการศึกษา

สภาพแวดล้อมทางการศึกษาในทางปฏิบัติจริง ได้นำระบบสำนักงานที่มีมาตรฐานระดับโลก

ระบบการจัดการการเรียนรู้

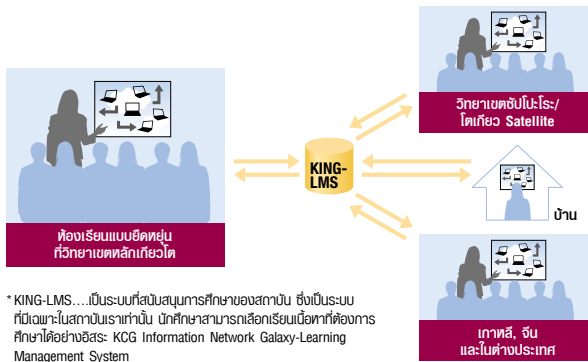
■ KCGI จัดระบบการสนับสนุนการศึกษาที่ครอบคลุมด้วยรูปแบบชั้นเรียนสามรูปแบบเพื่อการศึกษาสมัยใหม่: ชั้นเรียนออนไลน์แบบเรียลไทม์ (อีเลิร์นนิ่งแบบซิงโครไนซ์) ชั้นเรียนแบบออนดีมานด์ (อีเลิร์นนิ่งแบบไม่ซิงโครไนซ์) และชั้นเรียนแบบไฮบริด (การเรียนแบบผสมผสานระหว่างการเรียนแบบตัวต่อตัวรวมกับการสตรีมออนไลน์)

นับตั้งแต่ก่อตั้งสถาบัน KCGI ได้สร้าง IT เข้าไปในสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ การเปิดตัวระบบการจัดการเรียนรู้ KING-LMS ก็เป็นหนึ่งในความพยายามดังกล่าว

KING-LMS สามารถเข้าถึงได้จากวิทยาเขต Hyakumanben ของ Kyoto Head School จาก Kyoto Ekimae Satellite, Sapporo Satellite และ Tokyo Satellite และจากที่บ้านหรือที่ใดก็ได้ผ่านพีซีหรือสมาร์ทโฟน สภาพแวดล้อมการเรียนรู้นี้ช่วยให้นักศึกษาสามารถทำงานต่างๆ เช่น เรียน ดูเนื้อหาบทเรียน ส่งงานที่มอบหมาย และติดต่อผู้สอนได้ สิ่งนี้ช่วยเสริม KING-LMS คือห้องเรียนแบบยืดหยุ่นได้ ("hy-ex") ในอาคารหลักของวิทยาเขต Hyakumanben ชั้นเรียนที่จัดขึ้นที่นี่ช่วยให้นักศึกษาสามารถเข้าร่วมได้จากทุกที่อย่างเท่าเทียมกันโดยไม่มีการแบ่งแยก

ในห้องเรียนที่ยืดหยุ่นแบบไฮบริด กล้องสามารถติดตามผู้สอนขณะที่เขาเดินไปรอบ ๆ ห้อง เพื่อให้นักศึกษาที่เรียนออนไลน์สามารถเห็นใบหน้าของผู้สอนขณะที่กำลังเรียนได้ ในขณะที่จอจอมอนิเตอร์ขนาดใหญ่ในห้องเรียนจะแสดงภาพของนักศึกษาที่เข้าร่วมเรียนจากทางไกล ดังนั้น

นักศึกษาจึงสามารถถามคำถามและมีส่วนร่วมในการสนทนาโดยใช้ไมโครโฟนและลำโพงแบบกำหนดทิศทางได้ ด้วยนวัตกรรมเหล่านี้จึงทำให้นักศึกษาที่อยู่ห่างไกลสามารถเข้าร่วมชั้นเรียนได้ราวกับว่าพวกเขาอยู่ในห้องเรียนด้วยตนเอง



ห้องสมุดและห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์

ห้องสมุดในอาคารหลักของวิทยาเขต Hyakumanben มีบริการยืมและคืนหนังสือด้วยตนเอง

นอกจากนี้ วิทยาเขตหลัก KCGI ยังเป็นสมาชิกของห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ของสมาคมเพื่อคอมพิวเตอร์เครื่องจักร (ACM) ซึ่งตั้งอยู่ในสหรัฐอเมริกา และสมาคมประมวลผลข้อมูลแห่งประเทศไทย (IPST) นักศึกษาสามารถเข้าถึงสิ่งพิมพ์ของสมาคมทั้งสองและสมาคมอื่นๆ ผ่าน

ห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์เหล่านี้รวมกันสามารถอ่านบทความฉบับเต็มของวารสารวิชาการจำนวนมาก และในหลายๆ กรณี นักศึกษาสามารถดูรายการย้อนหลังไปได้หลายทศวรรษ นักศึกษายังสามารถใช้แหล่งข้อมูลต่างๆ เช่น เครือข่ายข้อมูลวิชาการของสถาบันสารสนเทศแห่งชาติ ซึ่งทรัพยากรเหล่านี้มีคุณค่าและประโยชน์อย่างมากต่อการสำรวจและการวิจัย

ระบบ SAP ERP เพื่อการศึกษา

■ การพัฒนาบุคลากรทางธุรกิจโดยใช้แพ็คเกจ ERP จาก SAP

ในการพัฒนาบุคลากรทางธุรกิจให้มีทักษะด้าน IT ขั้นสูง KCGI ได้นำ SAP S/4HANA ที่เป็นระบบการวางแผนทรัพยากรองค์กร (ERP) จาก SAP GmbH ของเยอรมนีซึ่งเป็นผู้นำซอฟต์แวร์แพ็คเกจ ERP รายใหญ่ที่สุดในโลกเพื่อใช้ในการเรียนรู้และการวิจัยเชิงปฏิบัติ KCGI เป็นสถาบันในประเทศญี่ปุ่นที่นำระบบดังกล่าวมาใช้ในการพัฒนาผู้เชี่ยวชาญด้าน ERP รวมถึงการพัฒนากระบวนการ

■ การดำเนินการที่มีประสิทธิภาพด้านการจัดการ

ระบบ ERP ของ SAP เป็นระบบขนาดใหญ่และซับซ้อน ที่ KCGI นักศึกษาไม่เพียงแค่วิเคราะห์ใช้งานระบบ SAP ERP เท่านั้น แต่ยังได้เรียนรู้ลำดับขั้นตอนการทำงานในบริษัท พร้อมทักษะเชิงปฏิบัติขั้นสูง เช่น การปรับแต่งระบบ SAP เพื่อรองรับกระบวนการทำงาน และการให้คำปรึกษาในการแนะนำระบบ ERP ในบริษัท

■ พิสูจน์ทักษะการปฏิบัติขั้นสูง

ที่ KCGI นักศึกษาจะได้พิจารณาว่า SAP S/4HANA ทำงานอย่างไรและ

จะเอามาสนับสนุนกระบวนการทำงานได้อย่างไรจากหลายๆ แง่มุม นักศึกษาจะได้เรียนรู้ว่าการใช้ ERP เปลี่ยนแปลงกระบวนการทำงานโดยรวมอย่างไร รวมถึงการจัดการการซื้อ-สินค้าคงคลัง การผลิต การขาย และการจัดจำหน่าย การบัญชีและการจัดการทรัพยากรมนุษย์ผ่านการเรียนรู้ภาคปฏิบัติ ด้วยหลักสูตร ERP เฉพาะทางเหล่านี้ นักศึกษาที่สำเร็จการศึกษาจาก KCGI จะผ่านการสอบคุณสมบัติการเป็นที่ปรึกษาที่รับรองโดย SAP

■ ระบบคอมพิวเตอร์ประสิทธิภาพสูง

นักศึกษาที่ KCGI จะทำวิจัยในสาขาที่ต้องใช้พลังการประมวลผลมหาศาล เช่น AI/แมชชีนเลิร์นนิง การวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ คอมพิวเตอร์กราฟิกส์ การเพิ่มประสิทธิภาพเชิงผสม และการคำนวณด้วยควอนตัม ดังนั้น ในปีการศึกษา 2022 KCGI จึงได้เปิดตัวระบบคอมพิวเตอร์ประสิทธิภาพสูง 16 ระบบที่รวม GPU ระดับไฮเอนด์รุ่นล่าสุด NVIDIA RTX A6000 เพื่อสนับสนุนกิจกรรมทางการศึกษาเหล่านี้ คอมพิวเตอร์เหล่านี้มีประสิทธิภาพสูงสุดประมาณ 620 เทราฟลอป (620 TFLOPS) แต่ละระบบประกอบด้วยเซิร์ฟเวอร์คอมพิวเตอร์ 4 เครื่อง ทำให้สามารถรันหลายโปรแกรมพร้อมกันได้

อาคารการศึกษาใหม่ในวิทยาเขต Hyakumanben ของ Kyoto Head School

อาคารเรียนหลังใหม่ถูกสร้างขึ้นและเพิ่มเข้าไปในวิทยาเขต Hyakumanben ของ Kyoto Head School ในฤดูร้อนปี 2022 สิ่งอำนวยความสะดวกใหม่ในเมืองเก่าโบราณของญี่ปุ่นได้รับการใช้งานในฐานะศูนย์กลางการศึกษาด้าน IT และการแลกเปลี่ยนระหว่างประเทศแห่งใหม่ของ KCGI จากการเพิ่มอาคารใหม่และการขยายบริเวณโดยรอบทำให้วิทยาเขต Hyakumanben มีพื้นที่เพิ่มขึ้นสามเท่า อาคารหลังใหม่นี้ประกอบด้วยพื้นที่พื้นดินสี่ชั้นและชั้นใต้ดินหนึ่งชั้น เป็นอาคารสำหรับการศึกษาระดับสูง ภาควิชาการและการศึกษาระดับสากล ภายใต้ประสบการณ์ที่ยาวนานและความเชี่ยวชาญทางทฤษฎีของ KCGI

KCGI เปิดตัวอาคารในปี 2004 ในฐานะบัณฑิตวิทยาลัยแห่งเดียวในญี่ปุ่นที่เชี่ยวชาญด้าน IT ตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา KCGI ได้ส่งมอบผลงานที่น่าประทับใจผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษามีจำนวนมาจากทั่วญี่ปุ่นและทั่วโลกกำลังมุ่งเน้นกับ KCGI ในวันนี้เพื่อสร้างหลักสูตรที่สอดคล้องกับความต้องการของยุคสมัย นับตั้งแต่ก่อตั้ง ตอนนี้สถาบันขยายตัวเป็น 11 เท่า จากนักศึกษาเพียง 80 คน (ความสามารถในการรับเข้ารวม 160 คน) เป็น 880 คน (ความสามารถในการรับเข้ารวม 1,580 คน) ในปัจจุบัน และยังคงเป็นหนึ่งในบัณฑิตวิทยาลัยด้าน IT ที่ใหญ่ที่สุดในญี่ปุ่นในด้านความสามารถในการรับเข้า ปัจจุบัน KCGI ต้อนรับนักศึกษาต่างชาติหลายร้อยคน ไม่เพียงแต่จากประเทศอื่นๆ ในเอเชีย อเมริกาเหนือ และยุโรปเท่านั้น แต่ยังมาจากแอฟริกาและจากอเมริกากลางและใต้ด้วย



ห้องประชุมใหญ่



ห้องเรียน



ห้องฝึกอบรม



บุรุษทำงานส่วนบุคคล

ออกแบบตามทฤษฎีการศึกษาล่าสุด





หอประชุมใหญ่

หอประชุมขนาดใหญ่สามารถใช้เพื่อวัตถุประสงค์ที่หลากหลาย ไม่เพียงแต่การบรรยายเท่านั้น แต่ยังใช้ในการประชุม คอนเสิร์ต การแสดงละคร การฉายภาพยนตร์ และอื่นๆ KCGI ร่วมทำงานกับบริษัทที่ปรึกษาด้านอะคูสติกอย่างใกล้ชิดตั้งแต่ขั้นตอนการออกแบบ จนถึงการผลิตเพื่อให้แน่ใจว่าหอประชุมนี้จะมีสภาพแวดล้อมการฟังที่เหมาะสมในทุกโหนดการใช้งาน แต่ละที่นั่งมีแหล่งจ่ายไฟเพื่อให้สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตแบบไร้สายและไร้สายเพื่อการใช้งานโน้ตบุ๊กและอุปกรณ์อื่นๆ ได้สะดวก หอประชุมรองรับได้สูงสุด 200 คน



ห้องนวัตกรรม

ห้องนวัตกรรมเป็นพื้นที่ที่นักศึกษาและอาจารย์จากสาขาต่าง ๆ มาพบปะพูดคุยอภิปราย นำเสนอและทำกิจกรรมต่างๆ เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นนวัตกรรมใหม่ๆ ห้องนี้ออกแบบมาเพื่อจุดประกายความคิดสร้างสรรค์ พนักงานของห้องนวัตกรรมตั้งแต่พนักงานต้อนรับสามารถใช้เป็นกระดานไวท์บอร์ดได้เหมือนกับห้องเรียนที่ยืดหยุ่นแบบไฮบริด ห้องนวัตกรรมยังเป็นที่สำหรับความร่วมมือระหว่างนักศึกษาและผู้ที่เกี่ยวข้องทำงาน เช่น ผ่านโครงการความร่วมมือภาคอุตสาหกรรม-รัฐบาล-สถาบันการศึกษา จากกันกระฉกสามารถเปิดได้เพื่อสร้างพื้นที่เปิดโล่งเพื่อเป็นห้องโถงสำหรับกิจกรรมและการบรรยาย



ห้องสมุด

ห้องสมุดมีหนังสือภาษาญี่ปุ่น ภาษาอังกฤษและภาษาจีนประมาณ 10,000 เล่ม โดยส่วนใหญ่เป็นเรื่องเกี่ยวกับ IT การยืมหนังสือสามารถทำได้ง่ายและรวดเร็วและอัตโนมัติเพียงแค่อ่านหนังสือและบัตรนักศึกษาไปสแกนที่เครื่องยืมหนังสืออัตโนมัติ ในห้องสมุดมีพื้นที่ส่วนบุคคลสำหรับการอ่านหนังสือและการเรียน และมีโต๊ะสำหรับการใช้งานเป็นกลุ่ม



ห้องฝึกอบรม

ห้องฝึกอบรมที่ติดตั้งคอมพิวเตอร์ประสิทธิภาพสูงสำหรับการฝึกใช้คอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับการเขียนโปรแกรม AI การพัฒนาฐานข้อมูลและ ERP นักศึกษาสามารถใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษาส่วนบุคคลและการทำงานที่ได้รับมอบหมายได้



ห้องเรียนที่ยืดหยุ่นแบบไฮบริด

ห้องเรียนที่ยืดหยุ่นแบบไฮบริด ("hy-ex") จัดเตรียมไว้เพื่อรองรับรูปแบบการเรียนที่หลากหลายอย่างยืดหยุ่น เป็นชั้นเรียนที่สนับสนุนการเรียนรู้แบบ Active Learning ซึ่งนักศึกษาจะมีบทบาทหลักและมีส่วนร่วมในการเรียนอย่างแข็งขันผ่านการทำงานกลุ่มและกิจกรรมการเรียนการสอนต่างๆ นอกจากนี้ยังเหมาะสำหรับการเรียนแบบผสมผสานที่ผนวกการเรียนแบบตัวต่อตัวและแบบออนไลน์เข้าด้วยกัน ห้องเรียนที่ยืดหยุ่นแบบไฮบริดสร้างสภาพแวดล้อมสำหรับการเรียนรู้และการศึกษาที่ราบรื่นด้วยอุปกรณ์ต่างๆ เช่น จอแสดงผลอัจฉริยะ โน้ตบุ๊กและลำโพงแบบปรับทิศทางได้ อุปกรณ์เหล่านี้ช่วยให้นักศึกษาในห้องเรียนและนักศึกษาจากทางไกลที่เรียนทางออนไลน์สามารถเรียนร่วมกันโดยปราศจากการอุปสรรคด้านสภาพแวดล้อม พนักงานของทุกห้องสามารถใช้เป็นกระดานไวท์บอร์ดและใช้เป็นกระดานความคิดได้



บุคลากรส่วนบุคคล

บุคลากรส่วนบุคคลมีให้บริการที่ชั้น 2 และ 3 บุคลากรมีประสบการณ์สูงทำให้มีสภาพแวดล้อมที่สะดวกสบายสำหรับการสื่อสารกับผู้คนในสถานที่ต่างๆ ทั่วโลก แต่ละบุรุษหรือบุรุษไปด้วยโต๊ะขนาดใหญ่และการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ดังนั้น ผู้ใช้สามารถออนไลน์เพื่อเข้าร่วมชั้นเรียนออนไลน์ ทำงานกลุ่ม ศึกษา ทำงานที่ได้รับมอบหมายหรือใช้ในการสัมภาษณ์ออนไลน์ และอื่นๆ



นโยบายหลักสูตร

เพื่อให้สอดคล้องกับพันธกิจและเป้าหมายของเรา เราจัดทำหลักสูตรเพื่อฝึกอบรมผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทางที่มีทักษะการจัดการ IT/ICT และสามารถพัฒนาสายธุรกิจ IT ที่ตนเองเลือกได้อย่างยั่งยืน

1. หลักสูตรการเรียนการสอน แบ่งออกเป็นประเภทต่างๆ ดังนี้

- สาขาการเรียนแบบตัวเต็ม - รายวิชาต่างๆ จะถูกจัดกลุ่มอย่างเป็นระบบ เพื่อเพิ่มพูนความรู้เชิงลึกเกี่ยวกับสาขาวิชาเฉพาะ
- อุตสาหกรรม - รายวิชาต่างๆ จะเน้นการใช้เทคโนโลยีและทักษะทางอุตสาหกรรมเฉพาะกับธุรกิจ และจะเรียนกับผู้เชี่ยวชาญด้าน IT โดยใช้กรณีศึกษาและการเรียนรู้ผ่านโปรเจกต์
- วิชาเลือกเรียนร่วม - รายวิชาที่ประกอบไปด้วย แนวโน้มของเทคโนโลยี ทักษะขั้นสูง ตลอดจน รายวิชาทักษะต่างๆ ที่เพิ่มเติมสาขาการเรียนแบบตัวเต็มและอุตสาหกรรม

2. การสร้างรูปแบบและวิธีการลงทะเบียนหลักสูตร

เพื่อตอบสนองต่อวัตถุประสงค์และความชอบในการเรียนรู้ของแต่ละคน นักศึกษาจะเลือกหนึ่งในชุดรายวิชา “แบบตัวเต็ม” ชุดรายวิชานี้จะเป็นความเชี่ยวชาญทั้งแนวกว้างและเชิงลึก ตั้งแต่ความรู้พื้นฐานไปจนถึงการประยุกต์ใช้ และการฝึกปฏิบัติในสาขาที่เกี่ยวข้องกับ IT โดยเฉพาะด้วยความรู้ที่หลากหลาย นอกจากนี้ หลักสูตรตามความต้องการยังช่วยให้นักศึกษาสามารถเลือกรายวิชาที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน และ

เป้าหมายส่วนตัวในการเรียนและการวิจัยได้

เพื่อย้ายการเรียนรู้ไปสู่การประยุกต์ใช้อย่างมืออาชีพ หลักสูตรยังเปิดสอนรายวิชาอุตสาหกรรมที่เน้นการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในสาขาอุตสาหกรรมที่หลากหลาย นักศึกษาจะนำความรู้ไปใช้ในการรับมือกับปัญหาที่เฉพาะเจาะจง รวมทั้ง ออกแบบและสร้างแผนในอุตสาหกรรมต่างๆ รายวิชาอุตสาหกรรมมีขึ้นเพื่อเสริมหลักสูตรสำหรับนักศึกษาที่เรียนหลักสูตรการเรียนแบบตัวเต็มเป็นหลัก

3. มาสเตอร์โปรเจกต์

นอกจากรายวิชาที่เป็นการเรียนรู้ในชั้นเรียนแล้ว หลักสูตรของเราออกแบบมาเพื่อส่งเสริมความสามารถของนักศึกษาในการปฏิบัติและการประยุกต์ใช้ โดยให้นักศึกษาค้นหาความสนใจของตนเองด้วยการนำมาเสนอโปรเจกต์ภายใต้คำแนะนำของอาจารย์

4. การตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลง

หลักสูตรของเราตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในอุตสาหกรรม IT/ICT วิทยาลัยมีการทบทวนและปรับเปลี่ยนหลักสูตรอย่างต่อเนื่องเพื่อให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของอุตสาหกรรมและสังคม ซึ่งต้องการผู้เชี่ยวชาญที่มีทักษะสูงทั้งในญี่ปุ่นและต่างประเทศ

นโยบายการมอบวุฒิปริญญา

วิทยาลัยจะมอบคุณวุฒิปริญญาโทให้กับบุคคลที่มีคุณสมบัติตรงตามข้อกำหนดต่อไปนี้

- 1) เรียนรายวิชาต่างๆ ที่กำหนดไว้เสร็จสมบูรณ์ภายในระยะเวลาที่กำหนด (เช่น 4 ภาคการศึกษา)
- 2) เกณฑ์หน่วยกิตครบถ้วนตามเงื่อนไขของการสำเร็จการศึกษาที่กำหนดไว้

วิทยาลัยมุ่งหวังให้นักศึกษามีคุณลักษณะดังต่อไปนี้:

- a. เรียนรู้และเผยแพร่ความรู้พื้นฐานเพื่อเป็นพื้นฐานให้ข้อมูลแก่อาชีพต่างๆ
- b. ใช้ความรู้ในสาขาที่นักศึกษาเลือกเพื่อเป็นผู้เชี่ยวชาญที่มีทักษะสูง ประพฤติตนอย่างมีจริยธรรมสูงเพื่อเป็นสมาชิกวิชาชีพที่น่าเคารพ



การศึกษาที่ KCGI

หลักสูตรบูรณาการเพื่อการพัฒนาผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีคุณสมบัติสูง

หนึ่งในเป้าหมายของปรัชญาการศึกษาของ KCGI คือ การพัฒนาและการผลิตผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีคุณสมบัติสูง ดังนั้น เพื่อให้บรรลุเป้าหมายนี้ KCGI จึงจัดทำหลักสูตรบูรณาการโดยรวมรูปแบบการลงทะเบียนหลักสูตรที่หลากหลาย เพื่อตอบสนององค์ประกอบของการศึกษาที่แตกต่างกันของนักศึกษา ด้วยโปรเจกต์และกิจกรรมต่างๆ ที่ขับเคลื่อนโดยตัวผู้เรียน

■ ได้มาซึ่งความเป็นผู้เชี่ยวชาญ

ในฐานะที่เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีคุณสมบัติสูง การคาดหวังว่าจะมีความรู้หลากหลายครอบคลุมเกี่ยวกับ IT นั้นเป็นเรื่องไม่สมเหตุสมผล ดังนั้น เพื่อให้ นักศึกษามีความเชี่ยวชาญ KCGI จึงระบุสาขาวิชาเฉพาะจำนวนหนึ่งและพัฒนาหลักสูตรสำหรับสาขานั้น สาขาการเรียนแบบตัวเต็มจะช่วยให้ นักศึกษาได้รับความรู้เชิงกว้างและเชิงลึกเกี่ยวกับสาขาที่ตนเองเลือก ตั้งแต่พื้นฐานไปจนถึงเทคโนโลยีประยุกต์และทักษะการปฏิบัติ

■ ตอบสนองความต้องการของสังคม

ในอุตสาหกรรมสมัยใหม่ จำเป็นที่จะต้องใช้ IT ประยุกต์เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ รวบรวมความรู้และการแก้ปัญหาในด้านอื่นๆ ที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง KCGI ตอบสนองความต้องการเหล่านี้ด้วยการจัดรายวิชา

อุตสาหกรรมที่ช่วยให้นักศึกษาสามารถเลือกสาขาอุตสาหกรรมและฝึกฝน IT ในสาขานั้น เรียนรู้ผ่านกรณีศึกษาและการแก้ปัญหามากมาย

■ กำเนิดความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการปฏิบัติ

แต่ละรายวิชาไปใช้ในทางปฏิบัติและแก้ปัญหามากมายได้ พวกเขาต้องสามารถวางแผนและออกแบบชุดปฏิบัติการด้วยความคิดริเริ่มของตนเอง และแก้ปัญหาให้เกิดผลแก่ผู้อื่น เพื่อให้แน่ใจว่า นักศึกษาได้รับความรู้ที่ต้องการ นักศึกษาจะเรียนตามหลักสูตรที่ประกอบด้วย มาสเตอร์โปรเจกต์ในหัวข้อต่างๆ ที่หลากหลาย ตลอดจนโครงการวิจัย/การศึกษาค้นคว้าอิสระภายใต้คำแนะนำของผู้สนับสนุนโปรเจกต์

■ ความมุ่งมั่นสู่การเป็นมืออาชีพ

ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีคุณสมบัติสูงคาดว่าจะปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทของตนในฐานะผู้เชี่ยวชาญที่ผ่านการฝึกอบรมมาแล้ว ซึ่งสามารถแก้ปัญหาจริงและนำเสนอวิธีการแก้ปัญหาในเชิงปฏิบัติต่อสาขาต่างๆ ในอุตสาหกรรมได้ ด้วยเหตุนี้ KCGI จึงสนับสนุนให้นักศึกษานักเรียนเข้ารับการฝึกงาน การฝึกงานจะเปิดโอกาสให้ได้รับประสบการณ์จริงที่สามารถเพิ่มระดับความสามารถทางเทคนิคของนักศึกษาและเพิ่มพูนทักษะในการแก้ปัญหาได้

การเลือกรูปแบบการเรียนการสอนและงานที่มอบหมายให้ทำในโปรเจกต์ไม่ได้ถูกกำหนดให้เป็นแบบเดียวกันสำหรับนักศึกษาทุกคน แต่นักศึกษาสามารถเลือกเรียนได้หลากหลายตามความสนใจ ความถนัด และการเจาะลึกในการศึกษาของตนเอง KCGI ออกแบบหลักสูตรที่เคารพเสรีภาพของนักศึกษาในการเรียนตามตนเองเลือก ในขณะที่เดียวกันก็ทำให้มั่นใจได้ว่า พวกเขาจะค้นพบความรู้และเทคนิคที่จำเป็นและเหมาะสมสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีคุณสมบัติสูง

วัตถุประสงค์ทางการศึกษา นักศึกษามีคุณลักษณะที่พึงประสงค์เฉพาะทางด้านเทคโนโลยีธุรกิจเว็บ

วัตถุประสงค์ของความเฉพาะทางนี้ คือ การฝึกอบรมผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทางขั้นสูงที่สามารถตอบสนองการพัฒนาด้าน IT และสาขาที่เกี่ยวข้องได้อย่างรวดเร็ว สามารถนำความสามารถในการวิเคราะห์ขั้นพื้นฐานมาปรับใช้ด้วยวิสัยทัศน์ที่กว้างไกลได้ผ่านการศึกษาและการวิจัยในทฤษฎีของสาขา

วิชาที่เกี่ยวข้องกับฟิสิกส์ วิศวกรรม การจัดการ ฯลฯ และเทคโนโลยีประยุกต์ รวมทั้งมีทักษะทางเทคโนโลยีขั้นสูงที่จำเป็นต่อการประสบความสำเร็จในวิชาชีพที่ต้องใช้ความเชี่ยวชาญสูง

เป้าหมายทางการศึกษา

เพื่อให้วิทยาลัยของเราตระหนักถึงภารกิจและจุดประสงค์ในการให้ความรู้แก่นักศึกษา เราจึงกำหนดเป้าหมายทางการศึกษาสำหรับวิชาเอกเทคโนโลยีธุรกิจเว็บตามที่ระบุไว้ด้านล่าง

1) การบรรลุความรู้พื้นฐาน

นักศึกษาค้นคว้าได้เรียนรู้ทักษะทางสังคมและการสื่อสารซึ่งเป็นรากฐานในการส่งเสริมธุรกิจ และเข้าใจเทคโนโลยีพื้นฐาน เช่น เครือข่ายคอมพิวเตอร์และฮาร์ดแวร์ที่จัดโครงสร้าง IT/ICT

2) การพัฒนาความสามารถในการวางแผนและการออกแบบ

นักศึกษาค้นคว้าพัฒนาความสามารถต่างๆ ดังนี้: 1) ค้นคว้าในเชิงกว้างและวิเคราะห์แนวโน้มของธุรกิจในปัจจุบันและอนาคต และใช้ IT/ICT ในการสนับสนุน และ 2) วางแผนและเสนอแนวทางเชิงตรรกะในการผลักดันองค์กรและสร้างความท้าทายต่อสังคม นอกจากนี้ นักศึกษายังได้พัฒนาความสามารถในการออกแบบระบบและเนื้อหาต่างๆ ที่หลากหลายตามแผนที่เสนอ

3) การเพิ่มความสามารถในการพัฒนาและดำเนินการ

นักศึกษาค้นคว้าพัฒนาความสามารถในการใช้ระบบและเนื้อหาส่วนตัวที่วางแผนและออกแบบด้วยการใช้งานซอฟต์แวร์ หรือเสนอให้กับผู้ใช้ปลายทาง ในกระบวนการนี้ นักศึกษาค้นคว้าต้องเพิ่มพูนความรู้เชิงปฏิบัติที่เกี่ยวข้องกับเครื่องมือต่างๆ และกฎการเข้ารหัสที่จำเป็นในการพัฒนาและใช้งานระบบและเนื้อหาเหล่านี้

4) ส่งเสริมการรับรู้และจริยธรรมระดับมืออาชีพ

นักศึกษาค้นคว้าพัฒนาความสามารถในการดูแลกระบวนการทางธุรกิจอย่างมีความรับผิดชอบ และต้องพัฒนาความตระหนักในวิชาชีพระดับสูงและมุมมองด้านจริยธรรม เพื่อปรับปรุงกระบวนการทางธุรกิจอย่างต่อเนื่อง เมื่อรวมสองสิ่งนี้เข้าด้วยกัน นักศึกษาค้นคว้าได้รับทั้งทักษะความเป็นผู้นำและวิธีการในการจัดการองค์กร

โครงสร้างหลักสูตรของ KCGI

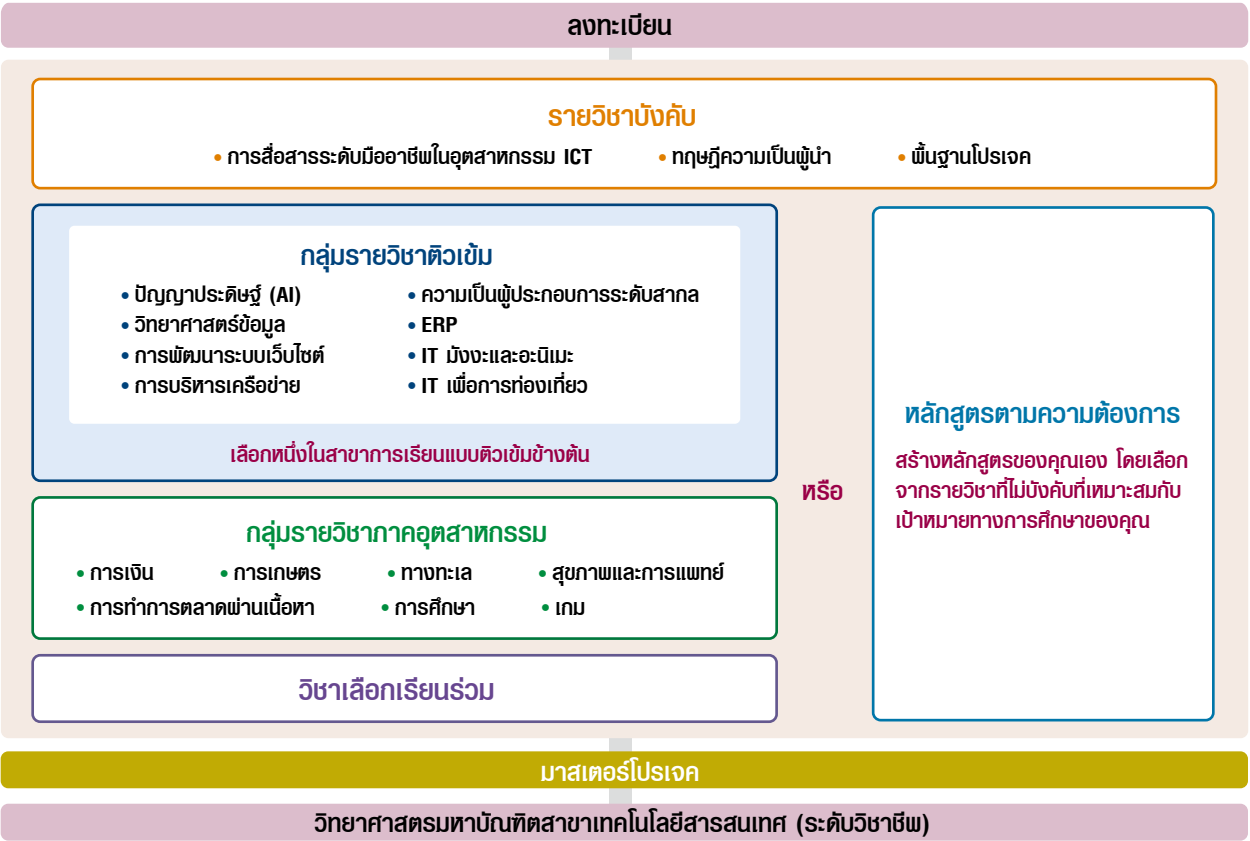


KCGI สร้างหลักสูตรที่ให้นักศึกษาพื้นฐานและความรู้ที่จำเป็นต้องใช้ในสาขา ICT รายวิชาบังคับรวมทั้งรายวิชาการสอนทักษะพื้นฐานเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับนักธุรกิจ รวมไปถึงทักษะการปฏิบัติที่ใช้ในสาขาวิชาชีพ กลุ่มรายวิชาตัวเข้มเป็นหลักสูตรที่มีเนื้อหาหลากหลายเกี่ยวกับสาขาวิชาชีพเฉพาะ กลุ่มรายวิชาการอุตสาหกรรมประกอบด้วยรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาหลักที่กำลังเป็นที่ต้องการ กลุ่มรายวิชาเลือกเรียนร่วมเป็นรายวิชาที่จัดทำโดยมี

วัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความรู้ในวงกว้างโดยไม่ขึ้นกับสาขาวิชาที่มีความเข้มข้นและอุตสาหกรรมเฉพาะ รายวิชาบังคับรวมทั้งรายวิชาการสอนทักษะพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับนักธุรกิจตลอดจนทักษะการปฏิบัติที่ใช้ในสาขาวิชาชีพที่ KCGI วิชาเรียนจะสอนโดยบุคคลที่โดดเด่นซึ่งทำงานอยู่ในแนวทางตามสาขาของตน หลักสูตรที่ประกอบด้วยรายวิชาแต่ละหมวดที่สะท้อนถึงแนวโน้มล่าสุดของอุตสาหกรรมและได้รับการอัปเดตอย่างทันทั่วทั้ง

กลุ่มรายวิชา ตัวเข้ม	นักศึกษาเลือกวิชาเฉพาะ, สาขาเฉพาะด้านจากกลุ่มองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับ IT ที่มีมากมายและศึกษาเชิงลึกในขอบเขตดังกล่าว และเพื่อช่วยให้นักศึกษาได้รับความรู้เฉพาะทางในฐานความรู้ที่กว้างขวางได้อย่างมีประสิทธิภาพ, รายวิชาต่างๆจะถูกจัดกลุ่มไว้ในหลากหลายสาขา
กลุ่มรายวิชา ภาคอุตสาหกรรม	รายวิชาเหล่านี้มุ่งเน้นไปที่การประยุกต์ใช้ความรู้ทางวิชาชีพและเทคโนโลยีในสาขาเฉพาะ รายวิชาจะเป็นรายวิชาเฉพาะสำหรับแต่ละอุตสาหกรรม การเรียนแบบบรรยายจะเรียนกับบุคคลที่โดดเด่นซึ่งอยู่ในชั้นแนวหน้าของแต่ละอุตสาหกรรม
วิชาเลือกเรียนร่วม	หลักสูตรนี้ประกอบด้วย รายวิชาที่สอนทักษะพื้นฐานที่นักศึกษาจะต้องใช้ในฐานะมืออาชีพโดยไม่เกี่ยวกับว่าหลักสูตรอุตสาหกรรมหรือหลักสูตรตัวเข้ม เช่น การสื่อสารและการจัดการ ตลอดจนรายวิชาที่ครอบคลุมกรณีศึกษาเกี่ยวกับแอปพลิเคชัน ICT ระดับแนวหน้าและแนวโน้มทางเทคโนโลยี เนื่องจากเป็นการรวบรวมรายวิชาจากหลากหลายมุมมองตั้งแต่ขั้นพื้นฐานไปจนถึงการประยุกต์ใช้ รายวิชาเหล่านี้จึงช่วยเพิ่มความหลากหลายในการเรียนรู้นักศึกษา
รายวิชาบังคับ	KCGI รับนักศึกษาจากหลากหลายภูมิหลังโดยไม่จำกัดสาขาที่สำเร็จการศึกษา แนวทางที่เปิดกว้างนี้เปิดโอกาสให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวนมากได้เปลี่ยนอาชีพ ซึ่งจะเป็นการเติมเต็มบทบาททางสังคมที่สำคัญ ด้วยเหตุนี้ รายวิชาบังคับจึงถูกกำหนดขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อฝึกฝนทักษะพื้นฐานในการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพและมีพลัง ซึ่งเป็นสิ่งที่สังคมคาดหวังจากนักธุรกิจที่เกี่ยวข้องมากขึ้นโดยไม่คำนึงถึงสาขาความเชี่ยวชาญ

◆ พังหลักสูตรตั้งแต่ปีแรกถึงปีสุดท้าย



มาตรฐานโปรเจกต์

คณาจารย์ของ KCGI มีประสบการณ์มากมายในการให้คำปรึกษาแก่นักศึกษาที่มหาวิทยาลัยเกี่ยวโตและมหาวิทยาลัยชั้นนำอื่นๆของญี่ปุ่น หรือมีส่วนร่วมในการเป็นผู้นำธุรกิจทั่วโลก นักศึกษาของ KCGI สามารถรับคำแนะนำได้โดยตรงจากอาจารย์เหล่านี้ในการทำมาตรฐานโปรเจกต์ของพวกเขา



◆ ภาพรวม

มาตรฐานโปรเจกต์ KCGI เป็นหลักสูตรภาคบังคับที่เน้นการใช้งานได้จริงและเทคโนโลยีที่ใช้ใน IT โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักศึกษาเป็นผู้ดำเนินการกำหนด วิเคราะห์ และแก้ไขปัญหาจากการรับรู้และตระหนักถึงปัญหานั้นๆ ด้วยตัวเอง ในมาตรฐานโปรเจกต์ของ KCGI นักศึกษาจะวิเคราะห์ปัญหาและนำเสนอวิธีแก้ปัญหาโดยเน้นที่เครื่องมือเฉพาะ (รวมถึงแพลตฟอร์ม ซอฟต์แวร์ บริการ เฟรมเวิร์ก และโมเดลธุรกิจ) โดยใช้ความรู้เฉพาะทางในสาขาและความรู้ทางด้านอุตสาหกรรม วิทยานิพนธ์ปริญญาโทที่ KCGI อาจเป็นวิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทที่เป็นรูปเล่มหรือเป็นการค้นพบความรู้ใหม่หรือการประยุกต์ใช้เครื่องมือที่มีอยู่ในการทำโปรเจกต์ นักศึกษามีอิสระในการเลือกหัวข้อและแนวทางการทำงานตามความชอบและแรงบันดาลใจของตนเอง

มาตรฐานโปรเจกต์คือจุดหมายปลายทางของการศึกษาของนักศึกษา เป้าหมายคือ เพื่อให้นักศึกษามีโอกาสที่จะปรับปรุงชุมชนและการใช้ชีวิตของผู้คนผ่านการประยุกต์ใช้ ICT

◆ วิธีการดำเนินการ

นักศึกษากำหนดมาตรฐานโปรเจกต์ตามความคิดริเริ่มของตนเองภายใต้การแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา มาตรฐานโปรเจกต์จะเป็นโปรเจกต์ที่ใช้เทคโนโลยีเฉพาะทางหรือเป็นการวิจัยทางวิชาการเชิงลึกก็ได้ การปฏิบัตินั้นได้รับรูปแบบมาจากมหาวิทยาลัยโคลัมเบียในสหรัฐอเมริกาซึ่งเป็นต้นแบบของสาขาการศึกษาที่สื่อยอดระดับโลก แนวทางที่ยืดหยุ่นนี้ถูกนำมาใช้โดยนักศึกษาสามารถเลือกมาตรฐานโปรเจกต์จากสี่ประเภทต่อไปนี้ โดยขึ้นอยู่กับความพร้อมด้านเวลาและลักษณะของโปรเจกต์

รายงานหลัก	มาตรฐานโปรเจกต์
รูปแบบที่ 1 นักศึกษาเลือกหนึ่งวิชาจากสาขาที่เกี่ยวข้องมาดำเนินการตามหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับรายวิชานั้น และทำรายงานให้เสร็จ	รูปแบบที่ 2 นักศึกษาตัดสินใจเลือกหัวข้อตามแนวคิดอิสระของตนเอง ดำเนินโปรเจกต์ตามจุดมุ่งหมายและความชอบของตนเอง
มาตรฐานโปรเจกต์เกียรตินิยม	วิทยานิพนธ์ปริญญาโทเกียรตินิยม
รูปแบบที่ 3 นักศึกษาคำเนินโปรเจกต์ที่มีเนื้อหาขั้นสูงโดยเฉพาะหรือหัวข้อใหญ่พิเศษ นักศึกษาตัดสินใจเลือกหัวข้อด้วยตัวเองและใช้เวลาในการศึกษาเท่าที่จำเป็น	รูปแบบที่ 4 รูปแบบนี้ไว้สำหรับนักศึกษาที่ต้องการทำวิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทในระดับเดียวกับมหาวิทยาลัยใหญ่ๆของโลก นักศึกษาเป็นผู้ตัดสินใจและเลือกหัวข้อด้วยตนเองและใช้เวลาส่วนใหญ่ในการทำโปรเจกต์



เราเตรียมพร้อมสาขาที่เข้มข้นแปดสาขาไว้ที่ KCGI

สาขาที่เข้มข้นเป็นสาขาของหลักสูตรที่นักศึกษาสามารถเลือกเพื่อสร้างองค์ความรู้ในโดเมนเฉพาะที่มีทั้งแบบเฉพาะทางและแบบกว้าง ที่ KCGI เราได้ระบุสาขาอาชีพแปดประเภทที่ได้รับการจัดตามองจากภาคอุตสาหกรรมและเป็นสาขาที่ต้องการความรู้และทักษะที่เกี่ยวข้องกับ ICT สูงเป็นพิเศษ เราเลือกและจัดกลุ่มรายวิชาตามวัตถุประสงค์ นักศึกษาแต่ละคนเลือกสาขาที่เข้มข้นตามความสนใจและเป้าหมายของแต่ละคนแล้วมุ่งความสนใจไปที่การศึกษาสาขานั้นๆ เมื่อได้รับหน่วยการเรียนรู้ในสาขาเฉพาะทางต่างๆ นักศึกษาจะได้รับใบรับรองสาขาเฉพาะทาง ซึ่งพิสูจน์ความรู้เฉพาะทางในสาขานั้นๆ ได้ (สำหรับรายละเอียดเกี่ยวกับสาขาที่เข้มข้นแต่ละสาขา โปรดดูหน้า 19)



ปัญญาประดิษฐ์ (AI)

นักศึกษาจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ (AI) และสาขาทางเทคนิคที่เกี่ยวข้อง เช่น วิทยาศาสตร์ข้อมูล หลังจากศึกษาวิธีประยุกต์ใช้ AI ในสาขาต่างๆ โดยอ้างอิงตัวอย่างการใช้งานจริงแล้ว นักศึกษาจะมีความเชี่ยวชาญในการใช้งานซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวข้องกับ AI มากมาย เป้าหมายคือการพัฒนาผู้เชี่ยวชาญที่สามารถนำ AI ไปใช้งานอย่างมีประสิทธิภาพ

วิทยาศาสตร์ข้อมูล

เป็นที่ทราบกันดีว่ามีความจำเป็นที่จะต้องเพิ่มปริมาณข้อมูลสะสมเพื่อนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพในด้าน IT ประยุกต์ KCGI มีรายวิชามากมายที่จะสร้างความเชี่ยวชาญที่สำคัญต่อสาขา IT ต่างๆ ด้วยเป้าหมายการเรียนรู้ที่จะสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างจริงจังในโลกธุรกิจ

การพัฒนาระบบเว็บไซต์

ผู้พัฒนาระบบเว็บไซต์ใช้ภาษาโปรแกรมและภาษามาร์กอัป เช่น HTML5 เพื่อเขียนโค้ดเว็บไซต์ หน้าที่ของผู้พัฒนาระบบจะรวมถึงการใช้ระบบจัดการเนื้อหา (CMS) นอกเหนือจากการเขียนโปรแกรมและการเข้ารหัสของระบบเว็บแล้ว นักศึกษาในหลักสูตรนี้จะได้ศึกษาเทคโนโลยีหลักที่รองรับเครือข่ายด้วย

การบริหารเครือข่าย

เครือข่ายเป็นส่วนสำคัญของการเชื่อมต่อซึ่งใช้สนับสนุนระบบข้อมูล การจัดการบริการเครือข่ายเกี่ยวข้องกับการกำหนดค่าเครือข่ายคอมพิวเตอร์และระบบเซิร์ฟเวอร์ การแก้ไขปัญหา การจัดการการสนับสนุน และการกู้คืนจากความล้มเหลวและการบันทึกข้อมูล เมื่อเกิดความล้มเหลว ด้วยเหตุนี้ หลักสูตรนี้จึงให้ความรู้เกี่ยวกับการทำงานของระบบเครือข่ายและความปลอดภัยของข้อมูล

ความเป็นผู้ประกอบการระดับสากล

จุดมุ่งหมายของหลักสูตรนี้ คือ การปลูกฝังความเป็นผู้นำและกรอบความคิดของผู้ประกอบการ และเพื่อสอนความรู้และทักษะที่จำเป็นในการเป็นผู้ประกอบการในแวดวงธุรกิจระดับโลก การศึกษามุ่งเน้นไปที่ธุรกิจระดับโลกรวมถึงอีคอมเมิร์ซและธุรกิจออนไลน์ นอกจากนี้ นักศึกษายังได้รับความรู้ทางด้านการเงินและพื้นฐานการจัดการ ตลอดจนแนวทางการตลาดเชิงปฏิบัติล่าสุด เช่น การเจาะระบบการเติบโตและกลยุทธ์การตลาดที่เป็นการเติบโต

ERP

นักศึกษาจะได้มีส่วนร่วมในการศึกษาเชิงปฏิบัติเกี่ยวกับแนวทางในการรวมธุรกิจและกระบวนการสำหรับงานต่างๆ เช่น การบัญชีการเงินและโลจิสติกส์การขาย โดยมุ่งเน้นไปที่ระบบการวางแผนทรัพยากรองค์กร (ERP) ของ SAP ยักษ์ใหญ่ในอุตสาหกรรมการศึกษา นอกจากนี้ นักศึกษาจะได้วิเคราะห์ปัญหาที่ธุรกิจต่างๆ เผชิญและสำรวจตัวอย่างการนำ ERP ไปใช้ การวิจัยจะเป็นเรื่องที่เชื่อมโยง ERP กับโครงสร้างพื้นฐานล่าสุดขององค์กร เช่น ฐานข้อมูลในหน่วยความจำและ IoT

IT มังงะและอนิเมะ

ความเชี่ยวชาญด้าน ICT เป็นสิ่งจำเป็นในอุตสาหกรรมคอนเทนต์และงานสร้างสรรค์ เช่น มังงะและอนิเมะ นอกจากเทคโนโลยีพื้นฐานแล้ว ผู้ปฏิบัติงานในสาขาเหล่านี้ต้องมีความเชี่ยวชาญในการใช้เครื่องมือดิจิทัลที่หลากหลายและมีความสามารถในการคิดค้นโซลูชันตามสถานการณ์ หลักสูตรนี้มุ่งเพาะผู้ที่สามารถใช้ทักษะที่ครอบคลุม ที่ไม่ใช่เป็นเพียงแค่การสร้างคอนเทนต์แต่ยังต้องตอบสนองต่อความท้าทายที่หลากหลายอย่างสร้างสรรค์

IT ด้านการท่องเที่ยว

ในหลักสูตรนี้ นักศึกษาจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับการประยุกต์ใช้ ICT เพื่อสร้างบริการการท่องเที่ยวและรูปแบบธุรกิจการท่องเที่ยวใหม่ๆ ตัวอย่างเช่น การให้ข้อมูลการท่องเที่ยวในหลายภาษาและสื่อต่างๆ การสร้างคลังข้อมูลดิจิทัลเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ ประเพณีและวัฒนธรรมและความประทับใจของนักท่องเที่ยว และการวิเคราะห์และคาดการณ์แนวโน้มการท่องเที่ยว หลักสูตรนี้จะสร้างบุคคลที่สามารถเสนอวิธีแก้ปัญหาเพื่อฟื้นฟูพื้นที่การท่องเที่ยวโดยใช้ DX การท่องเที่ยว การสร้างและประยุกต์ใช้ทรัพยากรดิจิทัลอย่างการท่องเที่ยวเสมือนจริง

หลักสูตรตามความต้องการ (Bespoke Curriculum)

วงการ ICT ก้าวหน้าขึ้นทุกวัน ดังนั้นเพื่อตอบสนองต่อความก้าวหน้าอย่างต่อเนื่องนี้ เราจึงไม่จำกัดให้นักศึกษาเรียนเฉพาะด้านที่ตนเองศึกษาแบบเข้มข้นเท่านั้น แต่สามารถเลือกและศึกษาหลักสูตรในแบบฉบับของตนเองได้ โดยนักศึกษาต้องปรึกษากับอาจารย์ตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของตนเองและเลือกรายวิชาจากกลุ่มรายวิชาอื่นนอกเหนือจากหลักสูตรบังคับได้อย่างอิสระเพื่อสร้างหลักสูตรฉบับเฉพาะที่ครอบคลุมความรู้และสาขาวิชาที่หลากหลายซึ่งเรียกว่า หลักสูตร “หลักสูตรตามความต้องการ (Bespoke Curriculum)” จะไม่มีการออกใบรับรองสาขาเฉพาะทางให้กับนักศึกษาที่เลือกหลักสูตร หลักสูตรตามความต้องการ (Bespoke Curriculum)

สาขาการเรียนแบบตัวเข้ม

ปัญญาประดิษฐ์ (AI)

▶ สำหรับข้อมูลเกี่ยวกับลำดับรายวิชาของสาขาการเรียนแบบตัวเข้มนี้ โปรดดูหน้า 28



ปัญญาประดิษฐ์ (AI) เป็นสาขาสารสนเทศที่สำคัญที่ดึงดูดความสนใจมาตั้งแต่กลางศตวรรษที่ 20 เมื่อเริ่มต้นศตวรรษที่ 21 ความก้าวหน้าในการเรียนรู้เชิงลึก การเก็บ Big Data ผ่านทางอินเทอร์เน็ต และการเติบโตของความเร็วและความจุของระบบคอมพิวเตอร์ ทำให้ AI กลายเป็นเทคโนโลยีหลักที่มีศักยภาพในการเปลี่ยนแปลงสังคม ด้วยการมุ่งเน้นไปที่การประมวลผลภาษาธรรมชาติ ความเข้าใจเสียงและวิดีโอ การค้นหาและการอนุมาน แอปพลิเคชันสำหรับ AI กำลังแพร่ขยาย โดยครอบคลุมการแปลอัตโนมัติ การบันทึกความเร็วอัตโนมัติ การจดจำใบหน้า การขับอัตโนมัติ การประมวลผลข้อมูลทางการแพทย์ หุ่นยนต์บริการพยาบาล เกม ฮิสปอร์ต และอื่นๆ นอกจากนี้ AI ยังถูกใช้เพื่อสร้างธุรกิจใหม่ๆ รวมถึงกลยุทธ์ทางธุรกิจขององค์กร ธุรกิจออนไลน์ การ

จัดการฟาร์ม และวิศวกรรมทางการเงิน นอกจากนี้ยังใช้ในการวัดข้อมูล ซึ่งเป็นการดึงข้อมูลจากเอกสารจำนวนมากที่ไม่มีการจัดเรียง ในหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับ AI โดยเฉพาะ นักศึกษาของ KCGI จะได้เรียนรู้รากฐานของ AI และศึกษาวิทยาศาสตร์ข้อมูลเชิงลึก รวมทั้งเรียนรู้ผ่านกรณีศึกษาว่าเทคโนโลยีนี้สามารถนำไปใช้ในสาขาที่ประยุกต์ได้อย่างไร นักศึกษาของ KCGI จำนวนมากกลายเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวข้องกับ AI โดยมีเป้าหมายเพื่อประกอบอาชีพในฐานะผู้เชี่ยวชาญด้านการใช้และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี AI KCGI มุ่งเน้นการพัฒนาวิศวกรชั้นสูงที่มีทักษะในการพัฒนาซอฟต์แวร์แอปพลิเคชัน AI เรามุ่งมั่นในการบ่มเพาะบุคลากรที่จะเปลี่ยนแปลงสังคมแห่งอนาคต



เป้าหมายเส้นทางอาชีพ

- ผู้ที่กำลังศึกษาเทคโนโลยี AI ขั้นพื้นฐานและขั้นประยุกต์เพื่อสามารถทำงานได้ในสังคม AI ที่กำลังจะมาถึง
- ผู้ที่มีทักษะในการพัฒนาโปรแกรม Python ขนาดใหญ่และสามารถนำซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวข้องกับ AI ที่มีอยู่ในใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- วิศวกรขั้นสูงที่สามารถพัฒนาซอฟต์แวร์สำหรับแอปพลิเคชัน AI ที่เป็นนวัตกรรมในการจดจำรูปแบบ (ภาพ เสียง ภาษา ฯลฯ) และใช้ในธุรกิจ

ข้อความจากผู้สนับสนุนไปંગเจด

ศาสตราจารย์ Shinji Tomita

ทฤษฎีพื้นฐานของคณิตศาสตร์มีความสำคัญต่อการศึกษา AI อันที่จริงแล้ว คณิตศาสตร์ไม่ใช่แค่ข้อกำหนดอันดับหนึ่งเท่านั้น แต่ยังเป็นข้อที่สองและข้อที่สามด้วย น่าเสียดายที่นักศึกษจำนวนมากเกลียดวิชาคณิตศาสตร์ ซึ่งเป็นเรื่องน่าเศร้าใจจริงๆ เพราะผมไม่เสนอเรื่องนี้ถ้ามันรอให้พวกเขาได้ค่อยๆ แต่พวกเขาไม่ทำเพราะว่าพวกเขาไม่ยอมรับมันก่อนที่จะได้รับผลลัพธ์

ผมไม่เชื่อว่าในปี 2045 จะเกิด “ภาวะเอกฐาน” ซึ่ง AI จะเข้ามาแทนที่มนุษย์ แต่ไม่ต้องสงสัยเลยว่า AI จะเปลี่ยนสังคมจนจำไม่ได้ นั่นเป็นเหตุผลที่เราต้องเตรียมบุคลากรให้มีทักษะที่จะเป็นต่อการเติบโตในสังคมที่สนับสนุนโดย AI หลังจากที่ได้ฝึกฝนและเข้าใจทฤษฎีพื้นฐานที่จำเป็นแล้วก็ไม่เป็นไรถ้า พวกเขาจะสัมผัสทฤษฎีพื้นฐานนั้นได้หากต้องการ แต่ก่อนอื่นพวกเขาต้องสัมผัสเทคโนโลยี AI ด้วยตัวเองก่อน

วิทยาศาสตร์ข้อมูล

▶ สำหรับข้อมูลเกี่ยวกับลำดับรายวิชาของสาขาการเรียนแบบตัวเข้มนี้ โปรดดูหน้า 28



วิทยาศาสตร์ข้อมูลเป็นสาขาที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลที่ได้รับความสะดวกอย่างมากในช่วงนี้ ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา มีการพูดถึงความจำเป็นในการนำข้อมูลที่จะสนใจจำนวนมากไปใช้งานอย่างมีประสิทธิภาพในสาขา IT ประยุกต์ต่างๆ อย่างแพร่หลาย วิทยาศาสตร์ข้อมูลเป็นสาขาเฉพาะทางในการวิจัยและการศึกษาด้านเทคโนโลยีการจัดการข้อมูลและวิธีการวิเคราะห์ข้อมูล เทคโนโลยีฐานข้อมูลและวิธีการวิเคราะห์ทางสถิติถูกนำมาใช้ในการจัดการข้อมูลและการวิเคราะห์

ข้อมูลมากมาย อย่างไรก็ตาม เทคโนโลยีแบบเดิมๆ ไม่สามารถรับมือกับการเติบโตอย่างรวดเร็วของ Big Data ในปัจจุบันได้ จำเป็นต้องมีเทคโนโลยีการประมวลผลข้อมูลขั้นสูงเพิ่มเติม ทั้งในด้านฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ ในสาขาเฉพาะด้านวิทยาศาสตร์ข้อมูล นักศึกษาจะได้รับความรู้และทักษะในการรับมือกับความท้าทายที่อธิบายไว้ข้างต้น และเรียนรู้วิธีการนำข้อมูลไปใช้ในธุรกิจขั้นสูง



เป้าหมายเส้นทางอาชีพ

- นักวิเคราะห์ที่ทำการสกัดและใช้ทรัพยากรข้อมูล (การทำเหมืองข้อมูล) การวิเคราะห์ตลาด ฯลฯ
- ทั้งบริษัทฯ ที่ให้คำแนะนำและวางแผนนโยบายในการวางแผนผลิตภัณฑ์
- CIOs ที่สามารถนำเสนอและเลือกข้อเสนอและการส่งเสริมกลยุทธ์องค์กรได้จากฐานข้อมูล
- ผู้จัดการ CRM ผู้สร้างโมเดลการบันทึกและกลยุทธ์ ตลอดจนโมเดลเพื่อการคาดการณ์พฤติกรรมผู้บริโภค

ข้อความจากผู้สนับสนุนไปંગเจด

ศาสตราจารย์ Yoichi Terashita

โปรเจกต์ผมดูแลเกี่ยวกับการวิจัยและประสบการณ์เชิงปฏิบัติการในการรวบรวม จัดการ และการวิเคราะห์ข้อมูล แม้ว่าโปรเจกต์จะมีพื้นฐานมาจากเทคโนโลยีการจัดการฐานข้อมูลแบบเดิม แต่ นักศึกษาจะได้สัมผัสกับการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีการจัดการข้อมูลใหม่ที่สามารถจัดการกับข้อมูลขนาดใหญ่ที่เกิดขึ้นในยุคนี้ได้ เป้าหมายของผมคือการฝึกอบรมผู้ที่จะเป็นผู้มีบทบาทจริงในบริษัท IT ระดับแนวหน้าที่มีอยู่มากมาย ชื่อของสาขาตัวเข้มนี้บ่งชี้ว่าเทคโนโลยีการจัดการข้อมูลเหล่านี้ถูกเรียกโดยรวมน่าว่า “วิทยาศาสตร์ข้อมูล” ซึ่งมีความสำคัญเพิ่มขึ้นในอนาคตในฐานะรากฐานของ IT

ERP (การวางแผนทรัพยากรทางธุรกิจขององค์กรโดยรวม)

► สำหรับข้อมูลเกี่ยวกับลำดับรายวิชาของสาขาการเรียนแบบตัวเข็นนี้ โปรดดูหน้า 29



การวางแผนทรัพยากรองค์กร (ERP) เป็นระบบการจัดการแบบบูรณาการที่จัดการทรัพยากรที่หลากหลายจากส่วนกลางตามความต้องการของ บริษัท เพื่อใช้ทรัพยากรเหล่านั้นให้เกิดผลสูงสุด บริษัทที่นำระบบ ERP มาใช้จะสามารถรวมการจัดการฟังก์ชันหลักขององค์กร รวมถึงการขาย การจัดซื้อ การควบคุมสินค้าคงคลัง การบัญชี การจัดการบุคลากร และกระบวนการผลิตไว้บนแพลตฟอร์มเดียว ในระบบ ERP ข้อมูลที่สร้างโดยแต่ละแผนกจะถูกแบ่งปันแบบเรียลไทม์ ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพโดยรวมขององค์กร การแบ่งปันข้อมูลนี้ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพของกระบวนการทางธุรกิจ ปรับปรุงความโปร่งใสของข้อมูล และช่วยให้สามารถตัดสินใจได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งช่วยในการสนับสนุนการจัดการธุรกิจที่มีการแข่งขันสูง

โปรแกรมการฝึกอบรมระบบ ERP โดยใช้ S/4HANA ของ SAP มุ่งเน้นไปที่การปรับปรุงกระบวนการทางธุรกิจและการประยุกต์ใช้ข้อมูลจากการศึกษาเชิงปฏิบัติเกี่ยวกับวิธีการใช้งานระบบและการประยุกต์ใช้งานในสาขาต่างๆ เช่น การเงิน โลจิสติกส์ และบุคลากร นักศึกษาจะได้เรียนรู้วิธีเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการองค์กรและการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลขั้นสูง (DX) นอกจากนี้ นักศึกษายังได้เรียนรู้วิธีใช้ทักษะการประมวลผลข้อมูลแบบเรียลไทม์เพื่อสนับสนุนการตัดสินใจ โปรแกรมนี้เป็นโอกาสทางการศึกษาที่คุณไม่ควรพลาดหากคุณตั้งใจที่จะประกอบอาชีพในฐานะผู้นำหรือผู้เชี่ยวชาญทางธุรกิจ

เป้าหมายเส้นทางอาชีพ

- ที่ปรึกษาการค้าดำเนินงาน ERP
- วิศวกรปรับแต่งระบบ ERP
- วิศวกรพัฒนาระบบ ERP

ข้อความจากผู้สนับสนุนไปรษณีย์

ศาสตราจารย์ Yi Li

ในช่วงปีการแข่งขันด้านความเร็วสูงนี้ หลายบริษัทต่างนำเทคโนโลยี ERP มาใช้เพื่อปรับปรุงธุรกิจของตน เนื่องจากบริษัทต่างๆ ในหลากหลายธุรกิจติดตั้งระบบ ERP เป็นระบบหลักสำหรับการรวมธุรกิจ จึงจำเป็นต้องมีที่ปรึกษา ERP ซึ่งมีทักษะในการวิเคราะห์ลักษณะของธุรกิจแต่ละประเภทและใช้ระบบที่ตอบสนองต่อความต้องการในการดำเนินงานของแต่ละบริษัท

เมื่อได้รับความรู้ด้านการจัดการและการบัญชี และเรียนรู้ทักษะ IT ขั้นพื้นฐาน เช่น การเขียนโปรแกรม นักศึกษาที่ KCGI จะได้รับรู้วิธีปรับแต่งระบบ ERP สำหรับการซื้อสินค้าคงคลัง การผลิต โลจิสติกส์ การขาย การบัญชี และการจัดการบุคลากร ในมาสเตอร์โปรเจกต์ นักศึกษาจะทราบดีเกี่ยวกับการใช้ ERP เฉพาะอุตสาหกรรมและเสนอแนวทางแก้ไข ปัญหาด้านการจัดการที่ปรับปรุงกระบวนการทางธุรกิจ นักศึกษาไม่เพียงแต่จะสามารถปรับแต่งระบบ ERP เท่านั้น แต่ยังต้องสามารถพัฒนาส่วนเสริมและระบบภายนอกเมื่อจำเป็น

ในขณะที่โลกกำลังก้าวหน้าขึ้น ความต้องการที่ปรึกษา ERP ที่สามารถทำงานระหว่างประเทศได้ก็เพิ่มมากขึ้น KCGI พัฒนาศูนย์ที่ปรึกษา ERP ระดับโลกที่สามารถตอบสนองความต้องการของยุคสมัย ทั้งในภาษาญี่ปุ่นและภาษาอังกฤษ นอกเหนือจากการปรับแต่งระบบ ERP ภาษาอังกฤษญี่ปุ่นแล้ว เรายังวิจัยเพื่อตอบสนองความต้องการระบบ ERP ที่สอดคล้องกับมาตรฐานการรายงานทางการเงินระหว่างประเทศ (IFRS) นอกจากนี้ เรายังทำการวิจัยเกี่ยวกับการใช้งานระบบ ERP เฉพาะประเทศ สำหรับระบบบัญชีและระบบนิเวศทางธุรกิจของประเทศต่างๆ นักศึกษาของเราหลายคนกำลังเรียนอย่างขะมักเขม้นเพื่อสานฝันในการเป็นที่ปรึกษา ERP ในบริษัทที่ปรึกษาระดับโลก



รายงานพิเศษ

นักศึกษาของ KCGI กว่า 280 คนสอบผ่านการรับรอง SAP แล้ว!

นักศึกษา KCGI รวมกว่า 280 คนผ่านการสอบการเป็นที่ปรึกษา SAP ที่ได้รับรองโดย SAP นับตั้งแต่ที่นักศึกษาของ KCGI คนแรกสอบผ่านในปี 2005 ตัวเลขของผู้ที่สอบผ่านก็เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง มีกุมภาพันธ์ 2017 ตัวเลขผู้สอบผ่านเกิน 100; มีกุมภาพันธ์ 2019 เป็น 150; ปี 2020 สอบผ่าน 200 และสิ้นปีการศึกษา 2023 มีนักศึกษาสอบผ่านกว่า 280 คน นักศึกษาในหลักสูตรตัวเข็น ERP และคณาจารย์ ERP มารวมตัวกันในห้องเรียนในวิทยาเขต Hyakumanben ของ Kyoto Head School เพื่อแสดงความยินดีแก่ผู้ที่ประสบความสำเร็จทั้ง 200 คน

ศาสตราจารย์ Masaki Fujiwara ซึ่งเป็นโค้ชให้กับนักศึกษาได้มอบของขวัญที่ระลึกให้กับผู้สำเร็จการศึกษาในพิธีนี้ ศาสตราจารย์ Masahiro Furusawa กล่าวแสดงความยินดีพร้อมกับให้โอวาทว่า: “นักศึกษาทุกคน ผมคิดว่าความสำเร็จของคุณเป็นผลมาจากความขยันหมั่นเพียรของตัวคุณเองรวมกับความพยายามอย่างหนักของคณาจารย์ผู้สอน ขอให้คำที่โชน่สนับสนุนเว็บไซต์ทางการของ SAP ที่ว่า: ที่ปรึกษาที่ผ่านการรับรองจะต้อง “รักษาทักษะให้ทันสมัยอยู่เสมอและดำรงไว้ซึ่งความรู้เฉพาะทางในระดับสูงสุด” ขอให้ทุกคนเก็บเกี่ยวประสบการณ์และร่วมเปลี่ยนแปลงสังคมให้ดีขึ้น”

ในตอนท้าย ศาสตราจารย์ Fujiwara กล่าวให้กำลังใจนักศึกษาที่ประสบความสำเร็จว่า “การสอบรับรอง SAP เป็นมาตรฐานระดับโลก เมื่อคุณได้รับการรับรองแล้ว หมายถึงคุณได้สร้างเวทีสำหรับตัวคุณเองที่จะมีบทบาทสำคัญระดับโลกในฐานะที่ปรึกษา ERP หลังจากที่คุณจบการศึกษาแล้ว ขอให้ช่วงเวลาอันมีมงคลนี้สร้างแรงบันดาลใจให้คุณขยายปีกและทำงานให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี”



ภาพถ่ายที่ระลึกของนักศึกษาสาขาตัวเข็น ERP และคณาจารย์ ERP

IT เพื่อการท่องเที่ยว

► สำหรับข้อมูลเกี่ยวกับลำดับรายวิชาของสาขาการเรียนแบบตัวเข็นนี้ โปรดดูหน้า 29



พื้นที่ท่องเที่ยวที่ “น่าอยู่และน่าเที่ยว” กำลังเกิดขึ้น และการท่องเที่ยวแบบยั่งยืนกำลังเป็นที่ต้องการ ในหลักสูตรตัวเข็นนี้ นักศึกษาจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับการสร้างบริการทางการท่องเที่ยวใหม่ๆ และรูปแบบธุรกิจการท่องเที่ยวใหม่ๆ เช่น การให้บริการท่องเที่ยวในหลายภาษาและผ่านสื่อต่างๆ การทำให้เป็นดิจิทัล การวิเคราะห์และการพยากรณ์ประวัติกิจกรรมการท่องเที่ยว หลักสูตรตัวเข็นนี้กำลังฝึกฝนและป้อนเข้าแก่นักศึกษาให้มีความรู้ใหม่เพื่อทำงานด้าน

อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวที่ต้องเผชิญกับปัญหาใหม่ๆ มากมาย นักศึกษาเหล่านี้จะเป็นผู้ที่สามารถเสนอแผนการที่จะทำให้พื้นที่ท่องเที่ยวกลับมามีชีวิตชีวาโดยใช้การเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลเพื่อการท่องเที่ยว (tourism DX) รวมทั้งสามารถสร้างสรรค์และประยุกต์ใช้ทรัพยากรดิจิทัลจากการใช้การท่องเที่ยวดิจิทัลและเครื่องมือที่คล้ายคลึงกันได้

เป้าหมายเส้นทางอาชีพ

- วิศวกรวางแผนระบบการท่องเที่ยว, พัฒนาระบบและการใช้ Big Data
- ผู้จัดการที่มีทักษะในการจัดการบริการการท่องเที่ยวให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นโดยใช้ IT
- บุคลากรของ Tourism-DX ที่สามารถค้นหาข้อมูลที่เป็นประโยชน์สำหรับอุตสาหกรรมท่องเที่ยวในอนาคตได้อย่างรวดเร็ว สร้างสรรค์ และเป็นเชิงรุก
- ผู้บริหารระดับสูงที่สามารถเป็นผู้นำในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว



ข้อความจากผู้สนับสนุนไปรษณีย์

ศาสตราจารย์ Meihui Li

ความเชี่ยวชาญของดิฉัน คือ การพัฒนาบุคลากรทั่วโลก ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา โลกกำลังก้าวหน้าขึ้น ในขณะที่จำนวนบริษัทเครือข่ายต่างชาติที่เข้ามาในญี่ปุ่นเพิ่มขึ้น ในขณะเดียวกัน ตลาดต่างประเทศก็เติบโตขึ้นอย่างไม่หยุดนิ่ง เป็นผลให้จำนวนบริษัทญี่ปุ่นที่ต้องการย้ายฐานการผลิตและการขายไปยังต่างประเทศเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว ความต้องการบุคลากรระดับโลกกำลังเฟื่องฟูในบริษัทเหล่านั้น ซึ่งตอนนี้กำลังดิ้นรนเพื่อฝึกอบรม รักษา และรักษาความปลอดภัยให้กับบุคลากรดังกล่าว ในขณะที่รัฐบาลแห่งชาติดำเนินนโยบายในการทำให้ญี่ปุ่นเป็นจุดหมายปลายทางท่องเที่ยวที่สำคัญ อุตสาหกรรมท่องเที่ยวกำลังได้รับความสนใจเพิ่มขึ้นในฐานะอุตสาหกรรมหลักที่สนับสนุนเศรษฐกิจของญี่ปุ่น กระแสความต้องการคนที่สามารถทำงานในการท่องเที่ยวเข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องกับเทรนด์นี้อย่างแน่นอน

ท่ามกลางการสนับสนุนนี้ ปัญหาหนึ่งที่เกิดขึ้น คือ การท่องเที่ยวมากเกินไป ปัญหาต่างๆ เช่น ความแออัดของระบบขนส่งสาธารณะและพฤติกรรมที่ชาวญี่ปุ่นมองว่าขาดมารยาททำให้ชาวบ้านรู้สึกสูญเสียความปลอดภัย KCGI ตั้งอยู่ในเกียวโต เมืองที่เต็มไปด้วยแหล่งท่องเที่ยว วัดและศาลเจ้าแบบดั้งเดิมหลายแห่งที่ตั้งอยู่ทั่วเกียวโตควรได้รับการยกย่องว่าเป็นสถานที่ที่ลึกลับหรือเป็นแหล่งการท่องเที่ยวหรือไม่ เราสังเกตเห็นความขัดแย้งในตัวเองจริงเป็นประจักษ์ระหว่างการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมในภูมิภาคและความต้องการของนักท่องเที่ยว

ในสาขาความเชี่ยวชาญนี้ เราใช้การทำงานภาคสนามเพื่อฝึกหัดและคิดเกี่ยวกับมาตรการในการแก้ปัญหาเหล่านี้จากมุมมองของการระหว่างวิทยาศาสตร์กับศิลปะทั่วโลก เรายังสนับสนุนผู้เชี่ยวชาญด้าน IT เพื่อการท่องเที่ยวที่มีความรู้ ทักษะและมุมมองที่กว้างเพื่อทำงานด้าน IT เพื่อการท่องเที่ยวในเกียวโตซึ่งเป็นหนึ่งในเมืองท่องเที่ยวที่ยอดนิยมของโลก

หนึ่งในโรงเรียนด้านการท่องเที่ยวที่มีชื่อเสียงที่สุดของมิลาน

มหาวิทยาลัยภาษาและสื่อนานาชาติ (IULM), ตั้งอยู่ในมิลานเป็นหนึ่งในโรงเรียนด้านการท่องเที่ยวที่มีชื่อเสียงที่สุดในอิตาลีและเป็นที่นิยมของ KCGI ก่อตั้งขึ้นในปี ค.ศ. 1968, IULM ประกอบด้วยสามคณะคือ การท่องเที่ยว, ศิลปกรรม, และภาษาและการสื่อสาร-และมีนักศึกษาทั้งในระดับปริญญาตรีและปริญญาโทประมาณ 7,400 คน

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



หลักสูตรสองปริญญา

(2ปี) **KCGI + IULM** (1ปี)

หลักสูตรนี้ขยายหลักสูตรปริญญาโทของ KCGI จากเดิมที่เรียน 2 ปีเป็น 3 ปี โดยปีสุดท้ายของการศึกษานักศึกษาต้องไปเป็นนักศึกษาแลกเปลี่ยนที่ IULM, ซึ่งเป็นโรงเรียนต้นสังกัดของ KCGI เมื่อเสร็จสิ้นโปรแกรมนี้ นักศึกษาสามารถรับปริญญาโทได้จากทั้ง IULM และ KCGI สามารถรับปริญญาภาษาญี่ปุ่นหรือภาษาอังกฤษที่ KCGI, และภาษาอังกฤษที่ IULM

เรียนการท่องเที่ยวที่โรงเรียนชั้นนำของโลก, ด้วยภาษาอังกฤษ!

ได้ปฏิสัมพันธ์กับนักศึกษาจากอิตาลีและประเทศอื่นๆ ในช่วงระยะเวลาการศึกษาสามปี!

จบการศึกษาด้วยวุฒิการศึกษาก่อนเปิดเส้นทางอาชีพในญี่ปุ่น, อิตาลีและประเทศอื่นๆ อีกมากมาย!

คุณสามารถเข้ารับการฝึกงานในญี่ปุ่น, อิตาลีและประเทศอื่นๆ !

การตอบสนองต่ออุตสาหกรรม

รายวิชาเหล่านี้มีเพื่อศึกษาในสาขาการเรียนแบบตัวเข้ด้านอุตสาหกรรมเฉพาะที่ต้องการความรู้เฉพาะทางเกี่ยวกับการใช้ ICT ในเชิงปฏิบัติ KCGI ได้ให้ความสำคัญกับอุตสาหกรรมและประเภทธุรกิจ 7 ประเภทที่ระบุไว้ด้านล่างนี้ โดยคาดว่า IT จะมีบทบาทสำคัญในการแก้ไขปัญหาดังกล่าว รายวิชาได้ถูกคิดสรรและจัดกลุ่มโดยมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาบุคลากรที่จะมีบทบาทอย่างจริงจังและแข่งขันในแต่ละอุตสาหกรรม

การเงิน

Fintech เป็นคำที่ใช้สำหรับบริการ IT ด้านการเงินใหม่ๆ เช่น การชำระบัญชีทางอิเล็กทรอนิกส์และสกุลเงินเสมือน วันนี้ ntech เป็นหนึ่งในภาคอุตสาหกรรมที่ถูกจับตามองมากที่สุดในด้านธุรกิจ

นักศึกษาจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับการจัดทำบัญชีและการเงินที่เป็นพื้นฐานในการให้บริการ IT ด้านการเงิน, พร้อมทั้งเรียนการออกแบบระบบ ntech ด้วย การใช้ความรู้นี้เป็นจุดเริ่มต้น, นักศึกษาจะได้เรียนรู้ที่จะรวมทักษะด้าน IT ต่างๆ, เช่น การพัฒนาแอปพลิเคชันบนเว็บและสมาร์ทโฟน และการรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล, ซึ่งมีบทบาทสำคัญใน Fintech



การเกษตร

บริการคลาวด์ที่สนับสนุนโรงงานแปรรูปผักและการเกษตรยืนยันว่า, IT สามารถช่วยแก้ปัญหาที่เกษตรกรชาวญี่ปุ่นกำลังเผชิญในช่วงหลายปีที่ผ่านมา, เช่น การขาดผู้สืบทอดฟาร์มและความสามารถในการต่อสู้กับสินค้านำเข้าราคาถูก

จะนำเสนอกรณีศึกษาที่หลากหลายเกี่ยวกับจุดเชื่อมโยงระหว่างการเกษตรกับ IT; ข้อมูลเบื้องหลังที่ทำให้การผลิตเติบโต, การกระจายสินค้าและการบริโภค; และทิศทางการสร้างสรรค์นวัตกรรมในขอบเขตเหล่านี้ นักศึกษาจะได้เรียนรู้วิธีการออกแบบระบบ stand-alone ที่เป็น IT ด้านการเกษตร, รวมถึงเซ็นเซอร์ด้านสิ่งแวดล้อมและ IoT จากการรวบรวมความรู้เหล่านี้อย่างเข้มข้น เช่น การวิเคราะห์ข้อมูลทางธุรกิจและการพัฒนาระบบเว็บ, นักศึกษาสามารถมุ่งสู่อาชีพวิศวกรและที่ปรึกษาซึ่งมีบทบาทสำคัญในด้านการเกษตร



ทางทะเล

การพัฒนาอุตสาหกรรมทางทะเลและการเพาะเลี้ยงสัตว์น้ำโดยใช้ IT จะเพิ่มความปลอดภัยในการนำทางและทำให้การประมงมีประสิทธิภาพและยั่งยืน ปัจจุบันนี้ อุตสาหกรรมกำลังหาวิธีการแก้ปัญหาใหม่ๆ โดยใช้ IT, เช่น การใช้ดาวเทียมติดตามและระบบการเก็บรวบรวมข้อมูลด้านสิ่งแวดล้อมเพื่อสำรวจและติดตามทรัพยากรทางทะเล ในขณะที่เกี่ยวกับอุตสาหกรรมทางทะเลก็กำลังได้รับการกระตุ้นให้ลดการใช้พลังงานและปรับปรุงความปลอดภัยในการนำทาง, ลดการปล่อยก๊าซเรือนกระจก, ป้องกันมลพิษทางทะเล และใช้พลังงานธรรมชาติจากทะเล ในสาขาอุตสาหกรรมนี้, KCGI จะเน้นผู้นำในอนาคตด้าน IT ทางทะเล



สุขภาพและการแพทย์

การใช้ IT ในด้านการแพทย์กำลังก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว, โดยใช้ในระบบงานด้านการแพทย์, ระบบการส่งข้อ, ระบบบันทึกข้อมูลทางการแพทย์, การวินิจฉัยภาพและอื่นๆ อีกมากมาย ข้อมูลการรักษาก็แต่เดิมเคยใช้เพื่อรักษาผู้ป่วยในแต่ละครั้ง, ข้อมูลด้านอุปกรณ์ทางการแพทย์และอื่นๆ นี้ กำลังถูกรวบรวมและวิเคราะห์ให้เป็นฐานข้อมูลขนาดใหญ่, เพื่อใช้ในการป้องกันโรคติดเชื้อและเพิ่มประสิทธิภาพให้แก่การวางแผนการรักษา การวิเคราะห์คำหรือวลีที่เกี่ยวข้องกับการรักษาในอินเทอร์เน็ตกำลังมีบทบาทอย่างมากในการคาดการณ์และป้องกันโรค ในด้านนี้และด้านอื่นๆ, การใช้ IT ทางด้านการแพทย์กำลังขยายตัวและผู้เชี่ยวชาญทางด้านการแพทย์สามารถใช้ IT ขั้นสูงในการแก้ปัญหาที่กำลังเป็นความต้องการมากขึ้น



การทำตลาดผ่านเนื้อหา

ในสาขาอุตสาหกรรมนี้จะช่วยเพิ่มความเข้าใจและความเคารพต่อทรัพยากรทางปัญญา, ซึ่งเป็นแนวคิดหลักของธุรกิจเนื้อหาทุกประเภท รายวิชาเหล่านี้จะเกี่ยวข้องกับการจัดการลิขสิทธิ์สำหรับมังงะและอะนิเมะ, เว็บไซต์โฮสติ้งเพลง, ภาพและวิดีโอ, และทำงานในหลากหลายรูปแบบโดยศิลปินที่สร้างเนื้อหา นักศึกษาจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับธุรกิจเนื้อหาและวิจัยธุรกิจต้นแบบที่ใช้ตัวละครยอดนิยม

ควบคู่ไปกับการได้รับความรู้และเทคนิคที่จำเป็นในการจัดการกระบวนการตั้งแต่การวางแผนและการผลิตไปจนถึงการโปรโมตหนังสือการ์ตูน, แอนิเมชันและเนื้อหาอื่นๆ, นักศึกษาจะได้สำรวจและวิเคราะห์แนวโน้มล่าสุดทางเทคโนโลยีและตลาดระหว่างประเทศ จากการวิจัยนี้, นักศึกษาต้องส่งข้อเสนอการปรับปรุงและรูปแบบธุรกิจ



การศึกษา

ช่องทางที่หลากหลายทาง IT ได้ถูกนำมาใช้อย่างมากในด้านการศึกษา, รวมทั้งระบบ e-learning และแท็บเล็ตต่างๆ การรวมสื่อการเรียนการสอนจากผู้สอนกับสื่ออื่นๆ และรูปแบบการแสดงผล, ซึ่งเป็นการสร้างและแชร์เนื้อหาใหม่, จัดว่าเป็นกระบวนการศึกษาขั้นพื้นฐานในปัจจุบัน ผู้เรียนสามารถสร้างและเข้าถึงแหล่งข้อมูลทางการศึกษาที่น่าสนใจได้ไม่เพียงแค่อักษรและภาพเท่านั้น, แต่ยังรวมถึงเสียง, วิดีโอและกราฟฟิกต่างๆ ในปัจจุบันนี้ กิจกรรมต่างๆ เช่น การจัดระเบียบและการนำเสนอข้อมูลที่ได้จากการศึกษาของต้องเป็นกราฟเป็นสิ่งที่จำเป็นประจำ

ตอนนี้คาดว่า, ไม่เพียงแต่ในด้านการศึกษานี้เท่านั้น แต่ในสาขาอุตสาหกรรมที่หลากหลาย เช่น เกษตรกรรมและการจัดการทางทะเล, ผู้ที่ปฏิบัติงานอย่างเชี่ยวชาญและชำนาญกำลังหาวิธีที่จะรักษาความเชี่ยวชาญนั้นและถ่ายทอดต่อให้กับคนรุ่นถัดไป ดังนั้น การบันทึกและจัดระเบียบความรู้เป็นวิดีโอ หรือ ข้อมูลกิจกรรม และการเชื่อมโยงตั้งแต่แหล่งข้อมูลไปสู่การสร้างเนื้อหาทางการศึกษาที่สามารถเข้าถึงผู้ชมในวงกว้างได้จึงเป็นสิ่งจำเป็น

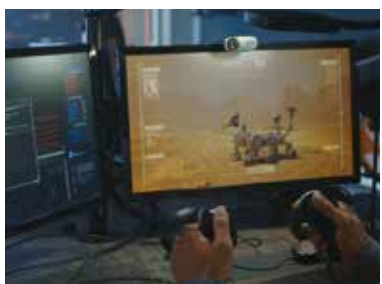
นักศึกษาจะได้เรียนรู้วิธีการรวมสื่อและรูปแบบการแสดงผลที่หลากหลายโดยอยู่บนพื้นฐานการออกแบบการเรียนการสอนที่เหมาะสม, ซึ่งจะเป็นการสร้างสภาพแวดล้อมที่มีประสิทธิภาพสำหรับการเรียนรู้ด้วยระบบ e-learning นักศึกษาจะได้เรียนรู้ภาคปฏิบัติในการใช้และประยุกต์สื่อการศึกษาในวิธีต่างๆ เพื่อส่งเสริมบทบาทระหว่างผู้สอนและผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น



เกม

อุตสาหกรรมเกมเป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมบันเทิงที่มีอิทธิพลมากที่สุดในโลก ยอดขายสุทธิทั่วโลกอยู่ที่ประมาณ 184 พันล้านดอลลาร์ต่อปี ตามรายงานของ Newzoo Global Games Report ปี 2023 ตัวเลขนี้ไม่เพียงรวมแค่เกมเท่านั้น แต่ยังรวมไปถึงความบันเทิงและวัฒนธรรมสื่อต่างๆ รวมถึงภาพยนตร์เพลง และกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง

นักศึกษาจะได้เรียนรู้ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับเทคโนโลยีหลักที่ใช้ในอุตสาหกรรมเกม บริษัทที่เกี่ยวข้องและโมเดลธุรกิจสำหรับเกมที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในโลก รวมทั้งข้อมูลเกี่ยวกับตลาดเกมทั่วโลก หลักสูตรนี้มุ่งเน้นไปที่ความสามารถในการค้นคว้าเชิงลึกเกี่ยวกับธุรกิจและโครงสร้างพื้นฐานของเกมในศตวรรษที่ 21



วิชาหลักของสาขาวิชาเอก เทคโนโลยีธุรกิจเว็บไซต์



หมวดหมู่	จำแนกเนื้อหา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต	ฝึกปฏิบัติ	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต	ฝึกปฏิบัติ	หมายเหตุ		
กลุ่มรายวิชาทั่วไป	ปริญญาระดับตรี (AI)	สถิติสำหรับ IT	2		สารสนเทศขอบเขตด้านการแพทย์	2		เลือกหนึ่งในสาขา ตัวเข้เหล่านี้ สามารถเลือกรายวิชา จากหลักสูตร อุตสาหกรรมได้ อีกด้วย		
		ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ AI	*	2	วิทยาการหุ่นยนต์และ AI	2				
		บทนำสู่อัลกอริธึม	*	2	ธุรกิจใหม่กับ AI	2				
		การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Python)	*	3	คณิตศาสตร์สำหรับ AI	*	2			
		พื้นฐานเทคโนโลยีฐานข้อมูล		2	IoT กับ AI	3	○			
		ทฤษฎีการจัดการด้านคอมพิวเตอร์		2	ความเข้าใจภาษาพูด	2				
		คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสารสนเทศประยุกต์		2	พื้นฐานของ Fintech (เทคโนโลยีทางการเงิน)	2				
		การเรียนรู้เครื่องจักรและการประยุกต์ใช้งาน	*	2	การคิดอย่างมีตรรกะ	*	2			
		การเพิ่มประสิทธิภาพการผสมผสาน	*	2	การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ	4	○			
		แอปพลิเคชันซอฟต์แวร์สำหรับ AI 1, 2	*(1 เท่านั้น)	2	การวิเคราะห์ข้อมูล 1,2	*(1 เท่านั้น)	2			
		การทำเหมืองข้อมูล	*	2	เกมและ AI	2				
		หัวข้อขั้นสูงในเทคโนโลยีฐานข้อมูล	4	○	การแสดงออกทางความรู้และการให้เหตุผลแบบนิรนัย	*	2			
	การประมวลผลภาษาธรรมชาติ		2							
	วิทยาศาสตร์ข้อมูล	พื้นฐานเทคโนโลยีฐานข้อมูล	2		กลยุทธ์ทางธุรกิจอินเทอร์เน็ตและการตลาด	2				
		สถิติสำหรับ IT	2		หัวข้อขั้นสูงในจริยธรรมข้อมูล	2				
		คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสารสนเทศประยุกต์	2		ระเบียบวิธี e-Commerce	2				
		ทฤษฎีการจัดการด้านคอมพิวเตอร์	2		การทำงานของคอมพิวเตอร์บน Cloud ในเชิงปฏิบัติ	2				
		การเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 1, 2	*(2 เท่านั้น)	2	พฤติกรรมขององค์กร	*	2			
		พื้นฐานการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์	2		คลังข้อมูลและข้อมูลขนาดใหญ่	2				
		แนะนำสู่ธุรกิจเว็บไซต์	2		เทคโนโลยีสารสนเทศประยุกต์ที่ล้ำสมัย ในฐานข้อมูลหน่วยความจำ	1				
		การวิเคราะห์และการแปลงข้อมูลเชิงคุณภาพ	*	2	พื้นฐานของ Fintech (เทคโนโลยีทางการเงิน)	2				
		การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงสำรวจและการสร้างโมเดล	4	○	หัวข้อขั้นสูงในการบริหารธุรกิจ	*	2			
		ทฤษฎีการทำเหมืองข้อมูล	2		การวิเคราะห์ข้อมูล 1,2	*(1 เท่านั้น)	2			
		หัวข้อขั้นสูงในเทคโนโลยีฐานข้อมูล	*	4	○	การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (C++)	3		○	
		การพัฒนาระบบเว็บไซต์	พื้นฐานเทคโนโลยีฐานข้อมูล	2		การพัฒนาการให้บริการเว็บไซต์	4		○	
	สถิติสำหรับ IT		2		การเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 3	*	4		○	
	การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Python)		*	3	○	การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ	*		4	○
	คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสารสนเทศประยุกต์		2		การออกแบบระบบเชิงวัตถุ	*	4		○	
	การเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 1, 2		*(2 only)	2	○	วิศวกรรมซอฟต์แวร์	2			
	แอปพลิเคชันซอฟต์แวร์สำหรับ AI 1		2		การคิดออกแบบ	4				
	แนะนำสู่ธุรกิจเว็บไซต์		*	2	การพัฒนาแอปพลิเคชันมือถือ	2	○			
	หัวข้อขั้นสูงในเทคโนโลยีฐานข้อมูล		*	4	○	การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (C++)	*		3	○
	ทฤษฎีการจัดการด้านคอมพิวเตอร์		2		การบริหารโครงการ	2				
	พื้นฐานระบบเครือข่าย		2		ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอัลกอริธึม	2				
	แนะนำเทคโนโลยีเว็บไซต์		2							
	การบริหารเครือข่าย		พื้นฐานเทคโนโลยีฐานข้อมูล	2		เครือข่ายระบบ Cloud และ Virtualization	3		○	
		สถิติสำหรับ IT	2		IoT และเครือข่ายไร้สาย	*	3		○	
		คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสารสนเทศประยุกต์	2		IoT และ AI	3	○			
		การเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 1	2	○	การรับและควบคุมข้อมูล	*	2			
		ทฤษฎีการจัดการด้านคอมพิวเตอร์	2		การกำหนดเส้นทางและการสลับ	*	2			
		การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Python)	*	3	○	หัวข้อขั้นสูงในระบบเครือข่าย	*		2	
		พื้นฐานระบบเครือข่าย	2		แนะนำเทคโนโลยีเว็บไซต์	2				
		แอปพลิเคชันซอฟต์แวร์สำหรับ AI 1	2		การพัฒนาการให้บริการเว็บไซต์	4	○			
		การบริหารระบบ	2		ความปลอดภัยทางไซเบอร์	4				
		กฎหมายใหม่สำหรับผู้ประกอบการ	2		หัวข้อขั้นสูงในจริยธรรมข้อมูล	2				
		การกำหนดเส้นทางและการสลับขั้นสูง	4		ธรรมาภิบาลอินเทอร์เน็ต	2				
		ทฤษฎีการจัดการอินเทอร์เน็ตทั่วโลก	2		การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (C++)	3	○			
ความเป็นผู้ประกอบการระดับสากล	สถิติสำหรับ IT	2		การออกแบบตราสินค้าและการจัดการธุรกิจ	2					
	คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสารสนเทศประยุกต์	2		กลยุทธ์ทางธุรกิจอินเทอร์เน็ตและการตลาด	*	2				
	การเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 1	2	○	ระเบียบวิธี e-Commerce	*	2				
	ความเป็นผู้นำเพื่อการเติบโตอย่างยั่งยืน	2		ความเป็นผู้ประกอบการและรูปแบบธุรกิจระดับสากล	*	2				
	พฤติกรรมขององค์กร	2		การเจรจาธุรกิจ IT	2					
	หัวข้อขั้นสูงในจริยธรรมข้อมูล	2		ทฤษฎีเกมและทักษะการเจรจาต่อรอง	2					
	แนะนำสู่ธุรกิจเว็บไซต์	*	2	การคิดออกแบบ	4					
	เศรษฐศาสตร์ธุรกิจ 1,2	*(1 เท่านั้น)	2	การทำงานของคอมพิวเตอร์บน Cloud ในเชิงปฏิบัติ	2					
	กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา	2		กฎหมายใหม่สำหรับผู้ประกอบการ	*	2				
	หัวข้อขั้นสูงในการบริหารธุรกิจ	*	2	การบริหารโครงการ	*	2				
	การศึกษาเชิงปฏิบัติเพื่อการจัดการธุรกิจ	*	2	การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ทั่วโลก	2					
	ปัญหาปัจจุบันในอุตสาหกรรม IT	2		ธรรมาภิบาลอินเทอร์เน็ต	2					
	ทฤษฎีการจัดการอินเทอร์เน็ตทั่วโลก	2								

สามารถดูภาพรวมของหลักสูตรหลักที่เปิดสอนได้ที่



หมวดหมู่	จำแนกเนื้อหา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต	ฝึกปฏิบัติ	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต	ฝึกปฏิบัติ	หมายเหตุ		
กลุ่มรายวิชาเลือกเพิ่ม	ERP	พื้นฐานเทคโนโลยีฐานข้อมูล	2		พัฒนาระบบการขายและการจัดจำหน่าย	3	○	เลือกหนึ่งในสาขา ตัวเหล่านี้ สามารถเลือกรายวิชา จากหลักสูตร อุตสาหกรรมได้ อีกด้วย		
		สถิติสำหรับ IT	2		การพัฒนาระบบควบคุมการผลิต	3	○			
		คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสารสนเทศประยุกต์	2		การพัฒนาระบบการจัดการวัสดุ	3	○			
		การเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 1, 2	2	○	การพัฒนาระบบการจัดการทรัพยากรมนุษย์	3	○			
		พื้นฐานการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์	2		การพัฒนาแอปพลิเคชันธุรกิจ ERP	*	3		○	
		ระบบสารสนเทศทั้งองค์กร	*	2	หัวข้อขั้นสูงในการให้คำปรึกษา ERP	2				
		การรวบรวมและ e-Business	*	4	○	การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ	4		○	
		การบัญชีระหว่างประเทศ	2		การเรียนรู้เครื่องจักรและการประยุกต์ใช้งาน	2				
	การพัฒนาระบบบัญชีการเงิน 1, 2	*	3	○						
	IT มุ่งเน้นเฉพาะ	คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสารสนเทศประยุกต์	2		การเขียนบทภาพยนตร์และสตอรี่บอร์ดดิ้ง	2				
		ทฤษฎีการจัดการด้านคอมพิวเตอร์	2		การพัฒนาเนื้อหาสื่ออย่างสมบูรณ์	*	4		○	
		พื้นฐานการวาดภาพเคลื่อนไหวแอนิเมชัน A, B	2	○	การเล่าเรื่องและการสื่อสารด้วยวิสัยทัศน์	*	3		○	
		การเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 1	2	○	หัวข้อพิเศษเกี่ยวกับแอนิเมชัน, การวางแผน, การผลิตและการส่งเสริม	*	2			
		เทคนิคการมองเห็นพิเศษ	3	○	คอมพิวเตอร์กราฟิก	*	2			
		การผลิตระบบเสียงดิจิทัล	2		การผลิตแอนิเมชันเชิงปฏิบัติ	2				
		ภาพยนตร์พิเศษขั้นสูง	3	○	สันทนาการด้าน IT	2				
		หัวข้อพิเศษในอุตสาหกรรมเนื้อหา	2		การออกแบบตราสินค้าและการจัดการธุรกิจ	2				
		การสร้างแอนิเมชันแบบดิจิทัล	*	3	○	การประมวลผลภาพ	2			
		ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก	2		ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะสมัยใหม่	2				
	IT เพื่อการเชื่อมโยง	สถิติสำหรับ IT	2		การสื่อสารผ่านสื่อ	2				
		พื้นฐานการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์	2		การบริหารโครงการ	2				
		คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสารสนเทศประยุกต์	2		ความรู้เบื้องต้นด้าน IT เพื่อการท่องเที่ยว	*	2			
		คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสารสนเทศประยุกต์ * (2 เท่านั้น)	2	○	ความรู้เบื้องต้นด้านธุรกิจการท่องเที่ยว	*	2			
		การเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 1, 2	4	○	ความเข้าใจสังคมญี่ปุ่น	2				
		การออกแบบระบบเชิงวัตถุ	4	○	การจัดการสถานที่ท่องเที่ยว	2				
		การพัฒนาเนื้อหาสื่ออย่างสมบูรณ์	3	○	การวิเคราะห์ข้อมูลการท่องเที่ยว	2				
		การเล่าเรื่องและการสื่อสารด้วยวิสัยทัศน์	3	○	หัวข้อขั้นสูงใน IT เพื่อการท่องเที่ยว	2				
		เทคนิคการมองเห็นพิเศษ	2		การออกแบบการท่องเที่ยว	*	2			
		การวิเคราะห์ข้อมูล 1	2		ฝึกงานด้าน IT เพื่อการท่องเที่ยว	2				
		เศรษฐศาสตร์ธุรกิจ 1	*	2	การพัฒนาระบบทรัพยากรมนุษย์ทั่วโลก	*	2			
		การออกแบบตราสินค้าและการจัดการธุรกิจ	2		การพัฒนาแอปพลิเคชันมือถือ	2	○			
กลุ่มรายวิชาภาคอุตสาหกรรม		การเงิน	การเงินและการธนาคาร	2		การออกแบบระบบเทคโนโลยีทางการเงิน	2		หลักสูตรอุตสาหกรรม จะเข้าร่วมพร้อมกับ การตัวเข้ สามารถ เลือกได้หลายสาขา	
	พื้นฐานของ Fintech (เทคโนโลยีทางการเงิน)		2							
	การเกษตร	สารสนเทศการเกษตรในรุ่นต่อไป	2		การออกแบบระบบสารสนเทศทางการเกษตร	2				
		เศรษฐศาสตร์เกษตร	2							
	ทางทะเล	หลักเบื้องต้นของอุตสาหกรรมทางทะเล	2		การออกแบบระบบสารสนเทศทางทะเล	2				
		พื้นฐานของ IT ทางทะเล	2							
	สุขภาพและการแพทย์	ข้อมูลทางการแพทย์และกฎหมาย	2		การออกแบบระบบสารสนเทศทางการแพทย์	2				
		สารสนเทศขอบเขตด้านการแพทย์	2							
	การทำตลาดผ่านเนื้อหา	หัวข้อพิเศษในอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัล	2		สันทนาการด้าน IT	2				
		IT ด้านดนตรี	2		กลยุทธ์การโปรโมตเนื้อหา	2				
	การศึกษา	พื้นฐานระบบ e-Learning	2		สารสนเทศห้องสมุด	2				
		การออกแบบการเรียนรู้การสอนในธุรกิจ e-Learning	2		การศึกษาเปรียบเทียบระหว่างประเทศเรื่องโรงเรียนและองค์การการศึกษา	2				
		การพัฒนาเกมเรียน e-Learning	2		ทฤษฎีการอุดมศึกษายุคใหม่	2				
		เกม	ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับอุตสาหกรรมวิดีโอเกมระดับโลก	2		ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับวิดีโอเกมเชิงธุรกิจ	2			
การวิจัยตลาดประยุกต์	2			ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับวิดีโอเกม	2					
วิชาเลือกเรียนร่วม		คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสารสนเทศประยุกต์	2		เทคโนโลยีสารสนเทศประยุกต์ที่ล้ำสมัย B	2		นักศึกษาสามารถ เลือกได้อย่างอิสระ จากรายชื่อรายวิชา ทางด้านซ้าย		
		สถิติสำหรับ IT	2		การสื่อสาร ICT ธุรกิจขั้นสูง	3	○			
		การประมวลผลภาพ	2		ทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษเชิงเทคนิค	2				
		ทักษะการสื่อสารด้านเทคนิค	2		การเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 1	2	○			
		การนำเสนอทางธุรกิจ	2		พื้นฐานเทคโนโลยีฐานข้อมูล	2				
		การสื่อสารทางธุรกิจ 1, 2	2	○	ทฤษฎีการจัดการด้านคอมพิวเตอร์	2				
		การคิดอย่างมีตรรกะ	2		พื้นฐานระบบเครือข่าย	2				
		การสื่อสารผ่านสื่อ	3	○	พื้นฐานการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์	2				
		หัวข้อขั้นสูงในการออกแบบระบบ	2		พื้นฐานของ IT การก่อสร้าง	2				
		หัวข้อขั้นสูงในทฤษฎีระบบ	2		การศึกษาแนวโน้มของเทคโนโลยีประยุกต์	2				
		วิศวกรรมระบบการผลิต	4	○	ระบบสารสนเทศสิ่งแวดล้อม	2				
		ระบบอัตโนมัติของกระบวนการหุ่นยนต์	2		ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรี	2				
		เทคโนโลยีสารสนเทศประยุกต์ที่ล้ำสมัย A	1		ดนตรีหรือเขียนสมัยใหม่	2				
		วิชาบังคับ	การสื่อสารระดับมืออาชีพในอุตสาหกรรม ICT	2		พื้นฐานโปรเจกต์	2			☆
			ทฤษฎีความเป็นผู้นำ	2		มาตรฐานโปรเจกต์	0,2,4,6			

• รายวิชาแกน คือ รายวิชาที่นักเรียนทุกคนต้องเรียน "•" รายวิชาที่นักเรียนสามารถเลือกเรียนได้โดยไม่ต้องเรียนรายวิชาบังคับ • การที่จะสำเร็จการศึกษาได้ จะต้องเรียนรายวิชาบังคับ 44 หน่วยกิต (รวมรายวิชาบังคับ) • เพื่อให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและความต้องการทางสังคม รายวิชาที่เปิดสอนอาจมีการเปลี่ยนแปลงในปีการศึกษาหนึ่งๆ หรือในภาคเรียนถัดไป นอกจากนี้ บางรายวิชาอาจจะมีเปิดสอนตามมีตามขาดเรียนน้อยกว่า 5 คน ☆ สำหรับรายละเอียดเกี่ยวกับมาตรฐานการเรียนรู้ โปรดดูหน้า 17

เส้นทางของหลักสูตรตามสาขาการเรียนรู้แบบตัวเข้ม (รูปแบบการศึกษากแน้นำ)



- รายวิชาบังคับ
- รายวิชาแกน
- รายวิชาประยุกต์
- หลักสูตรอุตสาหกรรม / วิชาเลือกเรียนร่วม
- รายวิชาพื้นฐาน

◆ ปัญหาประติษฐ์ (AI)

นักศึกษาในโปรแกรมนี้จะได้รับการปลูกสร้างความสามารถในการเติบโตในสังคมที่สนับสนุนโดย AI แห่งอนาคต และสามารถใช้และประยุกต์เทคโนโลยี AI ในหลากหลายสาขาในฐานะผู้เชี่ยวชาญด้าน AI

หลังจากศึกษาจากพื้นฐานของ AI และเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องแล้ว นักศึกษาจะสำรวจกรณีศึกษาในโลกแห่งความเป็นจริงเพื่อค้นหาวีธีที่พวกเขาสามารถนำทฤษฎีและเทคโนโลยีพื้นฐานไปประยุกต์ใช้ในสาขาต่างๆ ที่ประยุกต์ใช้ AI ได้ ด้วยการศึกษา Python ซึ่งเป็นภาษาที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในด้าน AI พร้อมกับผลิตภัณฑ์ซอฟต์แวร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับ AI มากมาย นักศึกษาจะพัฒนาเป็นคนที่สามารถใช้และประยุกต์เทคโนโลยี AI ในหลากหลายสาขาวิชาได้ เราจึงเตรียมโปรแกรมที่จะสร้างวิศวกรขั้นสูงที่สามารถทำงานให้พัฒนาซอฟต์แวร์แอปพลิเคชัน AI ได้

ภาคการเรียนที่ 1	ภาคการเรียนที่ 2	ภาคการเรียนที่ 3	ภาคการเรียนที่ 4
ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ AI	การเรียนรู้เครื่องจักรและการประยุกต์ใช้งาน	เกมและ AI	พื้นฐานของ Fintech (เทคโนโลยีทางการเงิน)
บทนำสู่อัลกอริธึม	การเพิ่มประสิทธิภาพการผสมผสาน	ความเข้าใจภาษาธรรมชาติ	ธุรกิจใหม่กับ AI
การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Python)	แอปพลิเคชันซอฟต์แวร์สำหรับ AI 1	ความเข้าใจด้วยเสียง	การแสดงออกทางความรู้และการให้เหตุผลแบบปริยาย
พื้นฐานเทคโนโลยีฐานข้อมูล	คณิตศาสตร์สำหรับ AI	สารสนเทศคอมพิวเตอร์ด้านการแพทย์	
ทฤษฎีการจัดการด้านคอมพิวเตอร์	การทำเหมืองข้อมูล	วิทยาการหุ่นยนต์และ AI	
สถิติสำหรับ IT	การวิเคราะห์ข้อมูล 1	IoT และ AI	
คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสารสนเทศประยุกต์	การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ	แอปพลิเคชันซอฟต์แวร์สำหรับ AI 2	
	หัวข้อขั้นสูงในเทคโนโลยีฐานข้อมูล	การวิเคราะห์ข้อมูล 2	
		การคิดอย่างมีตรรกะ	
การสื่อสารระดับมืออาชีพในอุตสาหกรรม ICT	พื้นฐานโปรเจกต์		
ทฤษฎีความเป็นผู้นำ	มาตรฐานโปรเจกต์		
เลือกจากหลักสูตรตัวเข้มอื่นๆ หลักสูตรอุตสาหกรรม และวิชาเลือกเรียนร่วม			

◆ การพัฒนาระบบเว็บไซต์

สำหรับนักศึกษาที่มุ่งเน้นอย่างยิ่งในการพัฒนาระบบเว็บที่มุ่งเน้น HTML5

เพื่อที่จะเป็นวิศวกรพัฒนาเว็บแอปหรือผู้จัดการเว็บไซต์, นักศึกษาจะสามารถพัฒนาทักษะของตนเองได้โดยเข้าร่วมการเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 1, 2, 3 และจากการเข้าร่วมพื้นฐานเทคโนโลยีฐานข้อมูล / หัวข้อขั้นสูงในเทคโนโลยีฐานข้อมูล, นักศึกษาจะได้เรียนรู้ที่จะสร้างส่วนที่จัดการข้อมูลที่ได้รับจากระบบอื่น นอกจากนี้, นักศึกษาจะได้เรียนรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับการออกแบบระบบเชิงวัตถุและวิศวกรรมซอฟต์แวร์ในหลักสูตรของตนเองเพื่อเรียนรู้เกี่ยวกับการออกแบบกระบวนการต่างๆ

ภาคการเรียนที่ 1	ภาคการเรียนที่ 2	ภาคการเรียนที่ 3	ภาคการเรียนที่ 4
แนะนำเทคโนโลยีเว็บไซต์	การเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 2	การเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 3	วิศวกรรมซอฟต์แวร์
แนะนำธุรกิจเว็บไซต์	การออกแบบระบบเชิงวัตถุ	การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ	การพัฒนาแอปพลิเคชันมือถือ
การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Python)	หัวข้อขั้นสูงในเทคโนโลยีฐานข้อมูล	การคิดออกแบบ	การพัฒนาการให้บริการเว็บไซต์
ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอัลกอริธึม	แอปพลิเคชันซอฟต์แวร์สำหรับ AI 1	การบริหารโครงการ	
การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (C++)	ทฤษฎีการจัดการด้านคอมพิวเตอร์		
การเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 1	สถิติสำหรับ IT		
พื้นฐานระบบเครือข่าย			
คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสารสนเทศประยุกต์			
พื้นฐานเทคโนโลยีฐานข้อมูล			
การสื่อสารระดับมืออาชีพในอุตสาหกรรม ICT	พื้นฐานโปรเจกต์		
ทฤษฎีความเป็นผู้นำ		มาตรฐานโปรเจกต์	
เลือกจากหลักสูตรตัวเข้มอื่นๆ หลักสูตรอุตสาหกรรม และวิชาเลือกเรียนร่วม			

◆ วิทยาศาสตร์ข้อมูล

นักวิเคราะห์ที่สามารถวิเคราะห์ข้อมูลทางธุรกิจและนำข้อมูลไปใช้ในการตัดสินใจได้

สาขาตัวเข้มนี้มุ่งมุ่งหมายเพื่อสร้างนักวิเคราะห์ที่สามารถใช้เทคนิคต่างๆ เช่น การทำเหมืองข้อมูลและการวิเคราะห์ทางสถิติเพื่อวิเคราะห์ข้อมูลทางธุรกิจและสามารถให้ข้อเสนอแนะเชิงกลยุทธ์องค์กรได้ ในวิชาพื้นฐานเทคโนโลยีฐานข้อมูลและหัวข้อขั้นสูงในเทคโนโลยีฐานข้อมูล นักศึกษาจะได้เรียนรู้เทคนิคในการรวบรวมข้อมูลทางธุรกิจ ส่วนในวิชาทางวิเคราะห์ข้อมูล 1, 2 และวิชาอื่นๆ นักศึกษาจะได้เรียนรู้เทคนิคการตีความรู้จากข้อมูลที่จะสมไว้

ภาคการเรียนที่ 1	ภาคการเรียนที่ 2	ภาคการเรียนที่ 3	ภาคการเรียนที่ 4
พื้นฐานการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์	การวิเคราะห์ข้อมูล 1	ระบบเว็บไซต์ e-Commerce	คลังข้อมูลและข้อมูลขนาดใหญ่
แนะนำธุรกิจเว็บไซต์	การเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 2	การวิเคราะห์และการแปลงข้อมูลเชิงคุณภาพ	เทคโนโลยีสารสนเทศประยุกต์สำหรับข้อมูลและข้อมูลเชิงความรู้
พื้นฐานเทคโนโลยีฐานข้อมูล	การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงสำรวจและการสร้างโมเดลในภาพ	กลยุทธ์ทางธุรกิจอินเทอร์เน็ตและการตลาด	พื้นฐานของ Fintech (เทคโนโลยีทางการเงิน)
สถิติสำหรับ IT	ทฤษฎีการทำเหมืองข้อมูล	การทำงานของคอมพิวเตอร์บน Cloud ในเชิงปฏิบัติ	
การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (C++)	หัวข้อขั้นสูงในจริยธรรมข้อมูล	พฤติกรรมของคอมพิวเตอร์บน Cloud ในเชิงปฏิบัติ	
คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสารสนเทศประยุกต์	หัวข้อขั้นสูงในเทคโนโลยีฐานข้อมูล	การวิเคราะห์ข้อมูล 2	
ทฤษฎีการจัดการด้านคอมพิวเตอร์	หัวข้อขั้นสูงในการบริหารธุรกิจ		
การเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 1			
การสื่อสารระดับมืออาชีพในอุตสาหกรรม ICT	พื้นฐานโปรเจก		
ทฤษฎีความเป็นผู้นำ	มาตรฐานโปรเจก		
เลือกจากหลักสูตรตัวเข้มอื่นๆ หลักสูตรอุตสาหกรรม และวิชาเลือกเรียนร่วม			

◆ การบริหารเครือข่าย

สำหรับนักศึกษาที่มุ่งเน้นในการเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีโครงสร้างพื้นฐานของระบบเครือข่ายและการรักษาความปลอดภัยข้อมูล

นักศึกษาที่เรียนแบบตัวเข้มนี้มีเป้าหมายที่จะเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเครือข่ายข้อมูล เช่น วิศวกรบำรุงรักษา / ปฏิบัติการสำหรับเครือข่ายและเซิร์ฟเวอร์ภายในบริษัท หรือเป็นผู้จัดการด้านความปลอดภัย หลังจากผ่านการเรียนวิชาพื้นฐานระบบเครือข่าย / หัวข้อขั้นสูงในระบบเครือข่ายแล้ว นักศึกษาจะได้เรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ๆ โดยเข้าร่วมรายวิชาต่างๆ เช่น IoT และระบบเครือข่ายไร้สาย ระบบเครือข่าย cloud และVirtualization

ภาคการเรียนที่ 1	ภาคการเรียนที่ 2	ภาคการเรียนที่ 3	ภาคการเรียนที่ 4
แนะนำเทคโนโลยีเว็บไซต์	การรับษาความปลอดภัยข้อมูล	หัวข้อขั้นสูงในระบบเครือข่าย	IoT และ AI
การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Python)	ความปลอดภัยทางไซเบอร์	IoT และเครือข่ายไร้สาย	เครือข่ายระบบ Cloud และ Virtualization
พื้นฐานระบบเครือข่าย	แอปพลิเคชันซอฟต์แวร์สำหรับ AI 1	การบริหารระบบ	การกำหนดเส้นทางและการส่งข้อมูล
การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (C++)	กฎหมายใหม่สำหรับผู้ประกอบการ	การกำหนดเส้นทางและการสลับ	การพัฒนากาารให้บริการเว็บไซต์
คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสารสนเทศประยุกต์	หัวข้อขั้นสูงด้านจริยธรรมสารสนเทศ	ธรรมาภิบาลอินเทอร์เน็ต	
พื้นฐานเทคโนโลยีฐานข้อมูล	ทฤษฎีการจัดการอินเทอร์เน็ตทั่วโลก		
การเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 1			
ทฤษฎีการจัดการด้านคอมพิวเตอร์			
สถิติสำหรับ IT			
การสื่อสารระดับมืออาชีพในอุตสาหกรรม ICT	พื้นฐานโปรเจก		
ทฤษฎีความเป็นผู้นำ	มาตรเตอร์โปรเจก		
เลือกจากหลักสูตรตัวเบิรมอื่นๆ หลักสูตรอุตสาหกรรม และวิชาเลือกเรียนร่วม			

◆ ความเป็นผู้ประกอบการระดับสากล

สำหรับนักศึกษาที่ตั้งใจจะเป็นผู้ประกอบการที่ใช้ IT ในธุรกิจใหม่

นักศึกษาที่เรียนแบบการตัวเข้มนี้มีเป้าหมายที่จะเป็นผู้ประกอบการที่รับความท้าทายในการเปิดตัวธุรกิจที่จัดการคน เงินทุน และ/หรือข้อมูลอย่างมีกลยุทธ์ นักศึกษาจะได้เรียนรู้วิธีการเสนอแผนธุรกิจ, ซึ่งเป็นส่วนสำคัญของการเปิดตัวองค์กร โดยการเข้าร่วมความเป็นผู้ประกอบการและรูปแบบธุรกิจระดับสากล เพื่อเรียนรู้วิธีการจัดการบัญชีหลังจากการจัดตั้งบริษัทใหม่ นักศึกษาจะได้เรียนรู้ระดับต้นปัญหาปัจจุบันในอุตสาหกรรม IT ในพฤติกรรมองค์กร, นักศึกษาจะได้เรียนรู้วิธีการกระตุ้นบุชยองค์กร

ภาคการเรียนที่ 1	ภาคการเรียนที่ 2	ภาคการเรียนที่ 3	ภาคการเรียนที่ 4
เศรษฐศาสตร์ธุรกิจ 1	การบริหารโครงการ	การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ทั่วโลก	ทฤษฎีเกมและทักษะการเจรจาต่อรอง
เศรษฐศาสตร์ธุรกิจ 2	ความเป็นผู้ประกอบการและรูปแบบธุรกิจระดับสากล	กลยุทธ์ทางธุรกิจอินเทอร์เน็ตและการตลาด	หัวข้อขั้นสูงในการบริหารธุรกิจ
แนะนำธุรกิจเว็บไซต์	การทำงานของคอมพิวเตอร์บน Cloud ในเชิงปฏิบัติ	ระบบเว็บไซต์ e-Commerce	กฎหมายใหม่สำหรับผู้ประกอบการ
สถิติสำหรับ IT	กฎหมายจริยธรรมทางปัญญา	การคิดออกแบบ	ความเป็นผู้นำเพื่อการเติบโตที่ยั่งยืน
คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสารสนเทศประยุกต์	ปัญหาปัจจุบันในอุตสาหกรรม IT	การศึกษาเชิงปฏิบัติเพื่อการจัดการธุรกิจ	
การเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 1	หัวข้อขั้นสูงในจริยธรรมข้อมูล	การออกแบบตราสินค้าและการจัดการธุรกิจ	
	พฤติกรรมองค์กร	การเจรจาธุรกิจ IT	
	ทฤษฎีการจัดการอินเทอร์เน็ตทั่วโลก	ธรรมาภิบาลอินเทอร์เน็ต	
การสื่อสารระดับมืออาชีพในอุตสาหกรรม ICT	พื้นฐานโปรเจกต์		
ทฤษฎีความเป็นผู้นำ	มาตรเตอร์โปรเจกต์		
เลือกจากหลักสูตรตัวเข้มอื่นๆ หลักสูตรอุตสาหกรรม และวิชาเลือกเรียนร่วม			

◆ IT มัังจะและอะนิเมะ

สำหรับนักศึกษาที่ประสงค์จะเป็นผู้สร้างเนื้อหาแบบมีอาชีพในแอนิเมชัน, วิดีโอ, หรือสื่ออื่นๆ

นักศึกษาที่เรียนแบบตัวเข้มนี้มีเป้าหมายที่จะเป็นผู้สร้างเนื้อหาแบบมีอาชีพโดยเน้นที่มังงะและอะนิเมะ, ในหัวข้อพิเศษเกี่ยวกับอะนิเมะ: การวางแผน การผลิตและการโปรโมท การเขียนฉากและการสร้างสตอรี่บอร์ด นักศึกษาจะได้เรียนรู้กระบวนการสร้างมังงะและอะนิเมะตั้งแต่เริ่มต้น และนักศึกษาจะได้เรียนรู้วิธีการผลิตเนื้อหาดิจิทัลโดยใช้เครื่องมือเฉพาะในระหว่างที่ฝึกพัฒนาเนื้อหาสื่อสมบูรณ์และการสร้างแอนิเมชันดิจิทัล

ภาคการเรียนที่ 1	ภาคการเรียนที่ 2	ภาคการเรียนที่ 3	ภาคการเรียนที่ 4
การพัฒนาเนื้อหาสื่ออย่างสมบูรณ์	การสร้างภาพเคลื่อนไหวแอนิเมชันแบบดิจิทัล	คอมพิวเตอร์กราฟิก	การผลิตระบบเสียงดิจิทัล
พื้นฐานการวาดภาพเคลื่อนไหวแอนิเมชัน A	หัวข้อพิเศษเกี่ยวกับอะนิเมะ, การวางแผน, การผลิตและการส่งเสริม	การเล่าเรื่องและการสื่อสารด้วยวิธีทัศน์	ภาพแอปพลิเคชันขั้นสูง
ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก	การเขียนภาพยนตร์และสตอรี่บอร์ด	การผลิตแอนิเมชันเชิงปฏิบัติ	สันทนาการด้าน IT
หัวข้อพิเศษในอุตสาหกรรมเนื้อหา	การประมวลผลภาพ	เทคนิคการมองเห็นพิเศษ	การออกแบบตราสินค้าและการจัดการธุรกิจ
การเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 1	พื้นฐานการวาดภาพเคลื่อนไหวแอนิเมชัน B		
คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสารสนเทศประยุกต์	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะสมัยใหม่		
ทฤษฎีการจัดการด้านคอมพิวเตอร์			
การสื่อสารระดับมืออาชีพในอุตสาหกรรม ICT	พื้นฐานโปรเจก		
ทฤษฎีความเป็นผู้นำ	มาตรเตอร์โปรเจก		
เลือกจากหลักสูตรตัวเข้มอื่นๆ หลักสูตรอุตสาหกรรม และวิชาเลือกเรียนร่วม			

◆ ERP

สำหรับนักศึกษาที่กำลังศึกษา ERP เพื่อเป็นที่ปรึกษาที่จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพกระบวนการทางธุรกิจ

การตัวเข้มนี้ไว้สำหรับนักศึกษาที่ต้องการเป็นที่ปรึกษา ERP ที่สามารถแนะนำและปรับระบบ IT ขององค์กรให้เหมาะสม หรือเป็นวิศวกรระบบ หรือโปรแกรมเมอร์ที่ออกแบบและพัฒนาโปรแกรมเสริมสำหรับแพ็คเกจ ERP จากการศึกษาวิชาชีพประยุกต์ที่เกี่ยวข้องกับแพ็คเกจ ERP ของ SAP (การพัฒนาระบบบัญชีการเงิน 1, 2 เป็นต้น) นักศึกษาจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับระบบ ERP ในแต่ละขั้นตอน

ภาคการเรียนที่ 1	ภาคการเรียนที่ 2	ภาคการเรียนที่ 3	ภาคการเรียนที่ 4
ระบบสารสนเทศทั้งองค์กร	การพัฒนากระบวนการเงิน 1, 2	พัฒนาระบบการขายและการจัดจำหน่าย	หัวข้อขั้นสูงในการใช้คำาปรึกษา ERP
การรวมระบบและ e-Business	การพัฒนาแอปพลิเคชันธุรกิจ ERP	การพัฒนากระบวนการจัดการวัสดุ	การพัฒนาระบบการจัดการทรัพยากรมนุษย์
การบัญชีระหว่างประเทศ	การพัฒนากระบวนการควบคุมการผลิต	การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ	
การเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 1	การเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 2	การเรียนรู้เครื่องจักรและการประยุกต์ใช้งาน	
สถิติสำหรับ IT	พื้นฐานเทคโนโลยีฐานข้อมูล		
คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสารสนเทศประยุกต์			
พื้นฐานการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์			
การสื่อสารระดับมืออาชีพในอุตสาหกรรม ICT	พื้นฐานโปรเจก		
ทฤษฎีความเป็นผู้นำ	มาตรฐานโปรเจก		
เลือกจากหลักสูตรตัวเข้มอื่นๆ หลักสูตรอุตสาหกรรม และวิชาเลือกเรียนร่วม			

◆ IT ด้านการท่งเกี่ยวข้อง

สำหรับนักศึกษาที่ต้องการเป็นผู้เชี่ยวชาญด้าน IT เพื่อการท่งเกี่ยวข้องที่สามารถวางแผนธุรกิจการท่งเกี่ยวข้อง และเสนอระบบที่เกี่ยวข้องได้

นักศึกษาด้าน IT เพื่อการท่งเกี่ยวข้องมุ่งหวังที่จะเป็นผู้เชี่ยวชาญที่เข้าใจลักษณะเฉพาะของภูมิภาคซึ่งเป็นทรัพยากรการท่งเกี่ยวข้องและความต้องการของนักท่งเกี่ยวข้อง และสามารถใช้ ICT ในการปรับใช้บริการและกลยุทธ์ทางการตลาด จากการเข้าเรียนรายวิชาต่างๆ เช่น ความรู้เบื้องต้นด้าน IT เพื่อการท่งเกี่ยวข้องและความรู้เบื้องต้นด้านธุรกิจการท่งเกี่ยวข้อง นักศึกษาจะได้ความรู้ด้านการปฏิบัติงานและทักษะของค้ประกอบที่เฉพาะกับอุตสาหกรรมการท่งเกี่ยวข้อง ผ่านการศึกษาในวิชาต่างๆ เช่น การวิเคราะห์ข้อมูลการท่งเกี่ยวข้อง, การออกแบบการท่งเกี่ยวข้อง และการจัดการปลายทางการท่งเกี่ยวข้อง, นักศึกษาจะเรียนรู้ที่จะใช้เครือข่ายสังคมเพื่อเป็นเครื่องมือส่งเสริมการขาย, ให้ข้อมูลการท่งเกี่ยวข้องในหลายภาษาและสื่อต่างๆ , แพลตฟอร์มการท่งเกี่ยวข้องเชิงประวัติศาสตร์ไปสู่รูปแบบข้อมูล, และประยุกต์ใช้ข้อมูลเหล่านี้ในการวิเคราะห์และการคาดการณ์

ภาคการเรียนที่ 1	ภาคการเรียนที่ 2	ภาคการเรียนที่ 3	ภาคการเรียนที่ 4
ความรู้เบื้องต้น ด้านธุรกิจการท่งเกี่ยวข้อง	การออกแบบ การท่งเกี่ยวข้อง	การจัดการ สถานที่ท่งเกี่ยวข้อง	หัวข้อขั้นสูงใน IT เพื่อการท่งเกี่ยวข้อง
ความรู้เบื้องต้นด้าน IT เพื่อการท่งเกี่ยวข้อง	การพัฒนา ทรัพยากรมนุษย์ทั่วโลก	การวิเคราะห์ข้อมูล การท่งเกี่ยวข้อง	ฝึกงานด้าน IT เพื่อการท่งเกี่ยวข้อง
การบริหารโครงการ	การเขียนโปรแกรม เว็บไซต์ 2	การออกแบบระบบ เชิงวัตถุ	การพัฒนา แอปพลิเคชันมือถือ
ความเข้าใจสังคมญี่ปุ่น	เศรษฐศาสตร์ธุรกิจ 1	วิทยาศาสตร์ข้อมูล 1	การพัฒนาเนื้อหาสื่อ อย่างสมบูรณ์
พื้นฐานการเขียนโปรแกรม คอมพิวเตอร์	การสื่อสารผ่านสื่อ	หัวข้อพิเศษเกี่ยวกับอะนิเมะ: การ วางแผน, การผลิตและการส่งเสริม	เทคนิคการมองเห็นพิเศษ
การเขียนโปรแกรม เว็บไซต์ 1		การเล่าเรื่องและ การสื่อสารด้วยวิธีทัศน์	การออกแบบตราสินค้าและ การจัดการธุรกิจ
สถิติสำหรับ IT			
คณิตศาสตร์พื้นฐาน สำหรับสารสนเทศประยุกต์			
การสื่อสารระดับมืออาชีพ ในอุตสาหกรรม ICT	พื้นฐานโปรเจกต์		
ทฤษฎีความเป็นผู้นำ	มาตรเตอร์โปรเจกต์		
เลือกจากหลักสูตรตัวเข้มข้น หลักสูตรอุตสาหกรรม และวิชาเลือกเรียนร่วม			

วิทยาเขตหลัก เกียวโต

วิทยาเขตหลักเกียวโตประกอบด้วยสองวิทยาเขต นักศึกษาที่อยู่ตามวิทยาเขตเหล่านี้ศึกษาและวิจัยในหัวข้อที่หลากหลายเพื่อมุ่งสู่ปริญญาโท ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งเป็นระดับการศึกษาสูงสุดในสาขา IT ประยุกต์ การเดินทางระหว่างสองวิทยาเขตสามารถทำได้โดยใช้รถรับส่งฟรี

วิทยาเขตเฮียะบุมังเบน / สะเกียว-คุ, เกียวโต

วิทยาเขต Hyakumanben ถือกำเนิดขึ้นเพื่อเป็นศูนย์กลางด้านการศึกษาและการวิจัย โดยเปิดที่ KCGI ในปี 2004 ในปี 2022 ได้มีการขยายพื้นที่และสร้างอาคารเรียนใหม่ (อาคารหลัก) เสร็จสิ้น ทำให้มีสภาพแวดล้อมทางการศึกษามีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้นซึ่งเรียนส่วนใหญ่ของ KCGI จัดอยู่ที่นี้ ตำแหน่งของ Hyakumanben อยู่ใกล้กับมหาวิทยาลัยเกียวโตและอยู่ในใจกลางย่านนักศึกษาของเกียวโต ซึ่งเป็นย่านที่เต็มไปด้วยความใฝ่รู้ทางการศึกษาและอิสระทางความคิด อาคารทางทิศใต้เคยใช้เป็นศูนย์คอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ของ KCGI ซึ่งเป็นที่เก็บคอมพิวเตอร์ UNIVAC Vanguard ที่ให้นักศึกษาใช้เพื่อฝึกใช้คอมพิวเตอร์



เกียวโต เอเค็มะเอะ Satellite / มินามิ-คุ, เกียวโต

เกียวโต เอเค็มะเอะ Satellite สร้างสมบูรณ์ในฤดูใบไม้ผลิปี 2005 โดยตั้งอยู่ติดกับสถานีเกียวโตซึ่งเป็นศูนย์กลางการเดินทางที่มีผู้สัญจรไปมาจำนวนมาก วิทยาเขตแห่งนี้ตั้งอยู่ในทำเลที่สะดวกสบายเป็นพิเศษ โดดเด่นด้วยภายนอกที่สวยงามสดใส เกียวโต เอเค็มะเอะ Satellite มีสตูดิโอ e-Learning ที่ล้ำสมัย ทำให้สามารถเผยแพร่การบรรยายจำนวนมากในต่างประเทศได้จากสถานที่นี้ เกียวโต เอเค็มะเอะ Satellite ทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางที่สำคัญของการศึกษาด้าน IT ระดับแนวหน้าร่วมกับวิทยาเขตเกียวโต เอเค็มะเอะ ของ KCGI ในบริเวณใกล้เคียง



วิทยาเขต Satellite

วิทยาเขต Satellite ตั้งคือนักศึกษาหลากหลาย รวมทั้งผู้คนทั่วโลกแห่งการทำงานได้เช่นเดียวกับวิทยาเขตหลัก วิทยาเขต Satellite เชื่อมต่อกับวิทยาเขตหลักของเกียวโต ไม่เพียงแต่โดยการจัดชั้นเรียน (เช่นเรียนที่สอนโดยอาจารย์ที่มาจากวิทยาเขตหลัก) แต่ยังรวมถึงระบบ e-Learning สำคัญซึ่งเชื่อมโยงกับวิทยาเขตหลักแบบเรียลไทม์และยังมีการเรียนรู้โดยใช้วิดีโอที่บันทึกไว้ล่วงหน้า ยิ่งไปกว่านั้น ผู้สอนเฉพาะของแต่ละ Satellite ยังให้ข้อมูลสำหรับการศึกษาค้นคว้า เพื่อช่วยให้นักศึกษาแต่ละคนบรรลุเป้าหมายของตน

ซัปโปโร Satellite / ตั้งอยู่ใน dGIC Inc.

ในเดือนเมษายน 2012 วิทยาเขตซัปโปโร Satellite เปิดขึ้นที่ซัปโปโร ใจกลางจังหวัดฮอกไกโดทางตอนเหนือของญี่ปุ่น วิทยาเขตแห่งนี้เป็นสถานที่แห่งแรกของ KCG Group ที่ตั้งอยู่นอกเมืองเกียวโต อาจารย์ผู้สอนทุกคนที่ซัปโปโร Satellite เป็นผู้ที่มีความชำนาญในสาขาของอุตสาหกรรม IT เกียวกับประเด็นปัจจุบันในอุตสาหกรรม IT ผู้สอนจะผสมผสานข้อมูลอุตสาหกรรมล่าสุดกับเรื่องเล่าจากประสบการณ์ของตนเอง โดยให้คำอธิบายที่ชัดเจนเกี่ยวกับความรู้ ทักษะ และความสามารถในการสื่อสารที่จำเป็นสำหรับธุรกิจ IT ในอนาคตอันใกล้ หลักสูตรนี้ไม่เพียงแต่กระตุ้นสติปัญญาให้กับนักศึกษาที่ได้รับการฝึกอบรมด้าน IT ในฮอกไกโดเท่านั้น แต่ยังรวมถึงนักศึกษาที่วิทยาเขตหลักเกียวโตด้วย



โตเกียว Satellite / ตั้งอยู่ใน Hitomedia, Inc.

โตเกียว Satellite ตั้งอยู่ใกล้กับ Roppongi Hills ในเมืองมินาโตะ กรุงโตเกียว โตเกียว Satellite เปิดในเดือนตุลาคม 2012 โดยเป็นสถานที่แห่งที่สองถัดจากซัปโปโร Satellite อาจารย์ผู้สอนหลายคนโตเกียว Satellite เป็นผู้ที่มีความชำนาญในสาขาของการแปลงเป็นสังคมดิจิทัล ด้วยเหตุผลนี้ การฝึกอบรมด้าน IT และชั้นเรียนการคิดเชิงตรรกะที่เผยแพร่โดยโตเกียว Satellite จึงเป็นที่ชื่นชอบของนักศึกษามากมาย โดยตลอด รวมถึงนักศึกษาที่วิทยาเขตหลักเกียวโตด้วย การศึกษาที่โตเกียว Satellite มีส่วนช่วยอย่างมากในการปลูกฝังผู้นำระดับสูงด้าน IT ประยุกต์ซึ่งสามารถมีส่วนสำคัญในเวทีโลก



ขั้นตอนสู่การรับปริญญาวิชาชีพ

สำหรับนักศึกษาที่ลงทะเบียนในภาคฤดูใบไม้ผลิหรือผู้ที่เริ่มมาสเตอร์โปรเจกต์ในภาคการเรียนที่สาม

นักศึกษาชั้นปีที่หนึ่ง
ภาคการเรียนที่หนึ่ง

1

การศึกษาความรู้ขั้นพื้นฐาน
แบบเข้มข้น

- พิธีเปิดการศึกษา / ปฐมนิเทศนักศึกษาใหม่ / การให้คำปรึกษาด้านวิชาการ
- การสอบฤดูใบไม้ผลิ
- ชั้นเรียนเร่งรัดฤดูร้อน

ชีวิตนักศึกษาที่มีคุณภาพ

- พิธีต้อนรับสำหรับนักศึกษาใหม่
- ฝึกงานที่มหาวิทยาลัยในต่างประเทศ (วิทยาการรับเชิญ)
- การฝึกงานกับบริษัทเอกชน
- คอนเสิร์ต
- การให้คำปรึกษาด้านอาชีพ

พิธีเปิดการศึกษา

นักศึกษาชั้นปีที่หนึ่ง
ภาคการเรียนที่สอง

2

การได้รับความรู้เฉพาะทางขั้นสูง
เริ่มเตรียมมาสเตอร์โปรเจกต์

- เริ่มต้นการเตรียมการสำหรับมาสเตอร์โปรเจกต์
- การสอบฤดูใบไม้ร่วง
- ชั้นเรียนเร่งรัดฤดูใบไม้ผลิ
- การบรรยายพิเศษโดยอาจารย์ชาวญี่ปุ่นและชาวต่างชาติที่มีชื่อเสียง

ชีวิตนักศึกษาที่มีคุณภาพ

- การแนะแนวอาชีพ
- คลาสช่วยเหลือในการทำงาน
- เทศกาลเดือนพฤศจิกายน

คำแนะนำในการเตรียมตัวทำมาสเตอร์โปรเจกต์

นักศึกษาชั้นปีที่สอง
ภาคการเรียนที่สาม

3

การศึกษาวิชาภาคปฏิบัติและวิชาขั้นสูง
เริ่มทำมาสเตอร์โปรเจกต์

- เริ่มต้นลงมือทำมาสเตอร์โปรเจกต์
- การสอบฤดูใบไม้ผลิ
- ชั้นเรียนเร่งรัดฤดูร้อน

ชีวิตนักศึกษาที่มีคุณภาพ

- การนำเสนอภายในมหาวิทยาลัยโดยบริษัทเอกชน
- การได้มาซึ่งคุณสมบัติที่หลากหลาย
- ฝึกงานที่มหาวิทยาลัยในต่างประเทศ (วิทยาการรับเชิญ)
- คอนเสิร์ต
- การมีส่วนร่วมในการแข่งขันต่างๆ

ชั้นเรียนเร่งรัดฤดูร้อน
แลกเปลี่ยนความรู้กันอย่างลึกซึ้งในช่วงเวลาว่าง

นักศึกษาชั้นปีที่สอง
ภาคการเรียนที่สี่

4

กิจกรรมและการศึกษาเพื่อเสริมความเชี่ยวชาญเฉพาะทาง
ทำมาสเตอร์โปรเจกต์ให้สมบูรณ์

- สอบป้องกันมาสเตอร์โปรเจกต์ โดยการนำเสนอด้วยปากเปล่า
- การบรรยายพิเศษโดยอาจารย์ชาวญี่ปุ่นและชาวต่างชาติที่มีชื่อเสียง
- รางวัล KCG (ประกาศโปรเจกต์ที่โดดเด่นที่สุดของ KGI และ KCGI)
- พิธีมอบปริญญา

ชีวิตนักศึกษาที่มีคุณภาพ

- ฉลองความสำเร็จการศึกษาระดับปริญญา

รางวัล KCG

ศาสตราจารย์ 伊藤 博之

Hiroyuki Itoh

ผู้อำนวยการบริษัท Crypton Future Media จำกัด ผู้ให้กำเนิด “HATSUNE MIKU”

ถ้าคุณลองใส่ถ่านองและเนื้อเพลงลงไปในเครื่องคอมพิวเตอร์ นักร้องเสียงสังเคราะห์ (Virtual IDOL) ซึ่งมีต้นกำเนิดมาจาก “เสียงแรกของอนาคต (HATSUNE MIKU)” จะทำหน้าที่ร้องเพลงให้คุณฟังด้วยเสียงสังเคราะห์ คอนเสิร์ตของนักร้องเสียงสังเคราะห์ถูกจัดขึ้นทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ ครองใจแฟนเพลงจำนวนมาก ผู้ให้กำเนิด “HATSUNE MIKU” โปรแกรมเสียงสังเคราะห์คืออาจารย์ Hiroyuki Ito ผู้อำนวยการบริษัท Crypton Future Media จำกัด และดำรงตำแหน่งศาสตราจารย์ที่ KCGI อาจารย์ Ito เป็นผู้พัฒนาซอฟต์แวร์อย่างต่อเนื่องเกี่ยวกับการสร้างเสียงด้วยคอมพิวเตอร์ ท่านได้ฝากข้อความมาถึงเด็กวัยรุ่นสมัยนี้ที่ต้องรับผิดชอบโลกแห่ง IT ในอนาคตว่า (“การปฏิวัติข้อมูล” ซึ่งเรียกได้ว่ายั่งยืนค่าเงินได้แค่ครึ่งทาง ยังมีสิ่งที่ต้องเรียนรู้อีกมากมาย ถนนที่อยู่ข้างหน้าของนักศึกษาอีกกว้างมาก ดังนั้นอยากให้นักศึกษาทุกคนรับรู้ในสิ่งนี้ และทุ่มเทกับการเรียนให้มากๆ”



ศาสตราจารย์ Hiroyuki Ito จาก KCGI กล่าวอย่างอารมณ์สูงในขณะที่ทำหน้าที่งานพัฒนา Hatsune Miku ซึ่งเป็นเวอร์ชันเบต้า ซอฟต์แวร์ วิศวกร (ห้องโถงใหญ่ วิทยาลัยเทคโนโลยีบัณฑิตศึกษาทุกคนรับรู้ในสิ่งนี้ และทุ่มเทกับการเรียนให้มากๆ”



อาจารย์เล่าให้ฟังว่า บริษัทนี้ไม่ใช่บริษัทเกมหรือแอนิเมชัน แต่เป็นบริษัทที่เกี่ยวข้องกับเสียงดนตรี ซึ่งแตกต่างกับบริษัทสังเคราะห์เสียงที่มีอยู่ทั่วไป การที่ผมสร้างงานอดิเรกของผมให้กลายเป็นธุรกิจคอมพิวเตอร์มีวิสัยทัศน์ ทำให้ผมคิดว่าตัวเองเป็นนักพากย์ “HATSUNE MIKU” ได้ออกวางจำหน่ายเป็นครั้งแรกเมื่อเดือนสิงหาคม ปี ค.ศ. 2007 แต่ผมคิดว่านั่นเป็นแค่โอกาสสำหรับคนที่ทำงานในกิจกรรมสร้างสรรค์เท่านั้น

มีคนกล่าวไว้ว่า ในอดีตมนุษย์ได้ผ่านประสบการณ์การปฏิวัติมาถึงสามครั้ง การปฏิวัติครั้งแรกคือการปฏิวัติเกษตรกรรม จากการปฏิวัติครั้งนี้ ส่งผลให้มนุษย์ที่เคยมองหาแสงอาทิตย์เพื่อดำรงชีพด้วยการล่าสัตว์ เริ่มรู้จักวางแผนการผลิตและการสำรองอาหาร รู้จักตั้งรกรากถิ่นฐานอย่างถาวรได้ในพื้นที่เฉพาะ จากที่เคยเป็นสังคมเล็กๆ ก็กลายเป็นรัฐ ด้วยเหตุนี้เองจึงเริ่มเกิดความแตกต่างระหว่างคนรวยกับคนจน สามารถกล่าวได้ว่า ความเจริญก้าวหน้าทางเศรษฐกิจ เป็นสาเหตุสำคัญที่ก่อให้เกิดการทำสงคราม

การปฏิวัติครั้งที่สองคือ การปฏิวัติอุตสาหกรรม ด้วยความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์จึงเกิดการประดิษฐ์คิดค้นเครื่องมือในการผลิตสิ่งของชนิดเดียวกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถผลิตได้ทีละจำนวนมาก และบริโภคได้จำนวนมาก เกิดการกระจายความมั่งคั่งไปทุกพื้นที่ นอกจากนี้ การปฏิวัติครั้งนี้ยังส่งผลให้ “ประชากรเพิ่มมากขึ้น” ก่อนยุคการปฏิวัติอุตสาหกรรม ถือเป็นยุคที่มี “อัตราการเกิดและอัตราการตายของประชากรสูง” จึงทำให้มีจำนวนประชากรค่อนข้างคงที่ การกระจายความมั่งคั่งในสังคมมีน้อย แต่เมื่อการปฏิวัติอุตสาหกรรมได้เกิดขึ้น จึงทำให้จำนวนประชากรเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว

ต่อจากนั้น การปฏิวัติครั้งที่สาม คือการปฏิวัติข้อมูลซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากอินเทอร์เน็ต ตัวแทนของโลกแห่ง IT ก่อนที่จะมาเป็นอินเทอร์เน็ต ผู้ส่งข้อมูลข่าวสารจะถูกจำกัดเฉพาะในวงแคบ ซึ่งหมายถึงสื่อต่างๆ เช่น บริษัทหนังสือพิมพ์ โทรศัพท์ สถานีวิทยุ และสำนักพิมพ์ สื่อต่างๆ ดังกล่าว จำเป็นต้องเสียค่าใช้จ่ายจำนวนมากในการส่งข้อมูลข่าวสาร เช่น ค่าจ้างแรงงานคน ค่าอุปกรณ์เครื่องมือ ยิ่งไปกว่านั้น ที่ผ่านมามีจำนวนข้อมูลข่าวสารที่ส่งมีจำนวนน้อย และถูกถ่ายทอดไปในทิศทางเดียว แต่การปฏิวัติในครั้งนี้ได้รับอิทธิพลจากอินเทอร์เน็ต เป็นเหตุให้เกิดการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ในการส่งข่าวสารข้อมูล

ปัจจุบัน เครื่องมือสื่อสารทางอินเทอร์เน็ตถือว่าเป็นสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวเรามาก มือถือในมือ บนโต๊ะ และในกระเป๋าเสื้อผ้า สื่อต่างๆ ในรูปแบบดิจิทัล เช่น ข่าว ภาพยนตร์ เพลง ฯลฯ จะถูกแปลงเป็นไฟล์ และสามารถส่งผ่านทางอินเทอร์เน็ตหรือจัดเก็บได้ง่าย สามารถเปิดหรือเรียกดูภาพถ่ายหรือการถ่ายทอดรายการที่ตัวเองชื่นชอบได้ในช่วงเวลาอันสั้น สะดวกสบาย และให้ความบันเทิงมากในการทำงานและการดำรงชีวิตประจำวัน นอกจากนี้ ข้อมูลข่าวสารเหล่านี้ รวมทั้งข่าวสารเล็กๆ น้อยๆ ที่เกี่ยวข้องกับตัวเอง ก็สามารถส่งต่อไปสู่โลกภายนอกได้ง่ายในช่วงเวลาอันสั้นโดยผ่านทาง Facebook, X หรือ บล็อก เป็นต้น

แต่การเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากการปฏิวัติทางข้อมูลครั้งนี้ ผมคิดว่ายังคงเป็นแค่การเริ่มต้นเท่านั้น การปฏิวัติเกษตรกรรมและการปฏิวัติอุตสาหกรรมสร้างความเปลี่ยนแปลงสำคัญต่อการดำรงชีพของมนุษย์ การเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากการปฏิวัติข้อมูลยังมีไม่มากเท่าไรนัก ยังคงเป็นแค่ช่วงกำลังเปลี่ยนยุคเท่านั้น การเปลี่ยนแปลงอย่างเต็มรูปแบบน่าจะกำลังจะเริ่มต้นในไม่ช้านี้ อีก 20-30 ปีต่อจากนี้ไป น่าจะมีการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่บนโลกและการดำรงชีพของมนุษย์ ซึ่งเราไม่สามารถทราบได้ว่าจะเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางใด ถ้าต้องการจะให้เปลี่ยนแปลงไปในทิศทางใดนั้น ก็คงขึ้นอยู่กับมือของพวกเราและเด็กวัยรุ่นที่มีหน้าที่รับผิดชอบในยุคสมัยต่อไป



Art by KEI © Crypton Future Media, INC. www.piapro.net piapro 初音ミク

ศาสตราจารย์ 高 弘昇

Ko, Hong Seung



อดีตผู้จัดการฝ่ายข่าวสารและกลยุทธ์
สำนักงานวางแผนกลยุทธ์ (CIO)
บริษัท ซัมซุง อิเลคโทรนิคส์ จำกัด

ผู้แทนกรรมการสมาคม นิปปอน แอพพลาย อินฟอร์เมติกส์
โซไซตี้ (NAIS)

อาจารย์ Ko Hong Seung ชาวเกาหลี ในฐานะอดีตผู้จัดการฝ่ายข่าวสารและกลยุทธ์ สำนักงานวางแผนกลยุทธ์ (CIO) บริษัท ซัมซุง อิเลคโทรนิคส์ จำกัด บริษัทยักษ์ใหญ่ผู้ผลิตเครื่องใช้ไฟฟ้าและชิ้นส่วนอิเล็กทรอนิกส์ของเกาหลี ผู้ทุ่มเทสรรพกำลังในการริเริ่มสิ่งต่างๆ ให้เกิดขึ้นในองค์กร เช่น กลยุทธ์การใช้อินเทอร์เน็ตขององค์กร, CAL ที่เป็นแนวคิดสำคัญของ B2B, การจำหน่ายสินค้าอิเล็กทรอนิกส์ไปสู่ผู้บริโภคทั่วไป และอุทิศตนอย่างเต็มที่เพื่อทำให้องค์กรเป็นองค์กรแห่งข่าวสาร รวมทั้งสร้างรายได้ให้สูงขึ้น อาจารย์ Ko ได้เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับบุคลากรที่จำเป็นสำหรับวงการอีบิซิเนส

e-business กลยุทธ์ที่แสงหา

— ดูเหมือนวงการอีบิซิเนสจะมีการปรับเปลี่ยนที่รวดเร็วมาก ดังนั้น สภาพของธุรกิจเองก็มีการเปลี่ยนแปลงไปพร้อมกับการใช้อินเทอร์เน็ตกันอย่างแพร่หลายหรือไม่

ช่วงกลางทศวรรษที่ 1990 ตอนพี่ผมทำงานในตำแหน่งผู้จัดการฝ่ายข่าวสารและกลยุทธ์ของซัมซุง อิเลคโทรนิคส์ ได้เริ่มทำเว็บไซต์สำหรับต่างประเทศด้วย ในตอนนั้น ยังไม่ได้คิดว่าอินเทอร์เน็ตจะกลายเป็นเครื่องมือที่สร้างความแข็งแกร่งในการทำการตลาด แต่เป็นเพียงวิธีหนึ่งในการทำให้องค์กรเป็นที่รู้จักเพิ่มขึ้นตามปกติเท่านั้น แต่เมื่อเว็บไซต์ได้เปิดตัวสู่สาธารณชนในขณะนั้นแล้ว พบว่ามียอดหมายส่งมาจากที่ต่างๆ ทั้งโลก วันละประมาณ 200 ฉบับที่มีทั้งสอบถามและร้องเรียนเกี่ยวกับบริการหลังการขายของผลิตภัณฑ์ ซึ่งตอนนั้นเอง จึงทำให้เกิดแนวคิดที่ว่า เว็บไซต์น่าจะเป็นประโยชน์ในการทำตลาดได้ หลังจากนั้นมา ธุรกิจที่ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือก็เพิ่มมากขึ้น เช่น ระบบการจองสินค้าหรือตั๋วเครื่องบินบนเว็บไซต์ เป็นต้น แต่ถ้าเพียงแค่จะขยายธุรกิจโดยการพัฒนาระบบที่สามารถใช้งานบนอินเทอร์เน็ตได้ ก็ไม่ได้หมายความว่าทำให้ยอดขายเพิ่มขึ้นมากมายในตอนนั้น แม้แต่ที่เกาหลีเอง ก็เกิดกระแสนิยม IT แบบสุดๆ ที่ว่า แค่ใช้อินเทอร์เน็ตก็จะ

ทำให้ธุรกิจรอดพ้นได้อย่างดีเยี่ยม โดยหลงเชื่อกันไปว่า หากสร้างอินเทอร์เน็ต ซอปปิงมอลล์ ขึ้นมาและนำเสนอสินค้าแสดงไว้ห้ละก็ ลูกค้าจากทั่วโลกก็จะมารวมตัวกัน ทำให้เกิดการสั่งซื้อขึ้นได้ ซึ่งในความเป็นจริงแล้ว ในหลายปีมานี้ ซอปปิง มอลล์ส่วนมากก็หายไปจากอินเทอร์เน็ตเสียแล้ว

ผมสุดท้าย เราก็ไม่รู้จักกันเลยใช้ไหมว่าอินเทอร์เน็ตก็เป็นเพียงเครื่องมือหนึ่งเท่านั้น และยังกล่าวได้อีกว่า มี [กลยุทธ์] ที่ไม่เพียงพอ สินค้าที่จำหน่ายบนอินเทอร์เน็ตไม่ว่าจะโซว เรียงไว้เท่าใดก็ตาม สุดท้าย ก็เป็นแค่แสดงอยู่บนหน้าจอเท่านั้น เพราะในความเป็นจริง เวลาที่จะซื้อสินค้า ลูกค้าเกือบจะทุกรายก็จะไปดูและจับต้องสินค้าในทางออฟไลน์ให้แน่ใจเสียก่อน แล้วจึงตัดสินใจซื้อกันทั้งนั้น

บริษัทญี่ปุ่นที่ปรับตัวเข้ากับการขาดแคลนบุคลากร

— ท่ามกลางสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว คุณมองสภาพธุรกิจในโลกปัจจุบันเป็นอย่างไรบ้าง

เป็นที่น่าเสียดาย ไม่ว่าจะเป็นญี่ปุ่นหรือเกาหลี ปัจจุบันยังมีบุคลากรจำนวนน้อยที่ใช้ได้ เป็นประโยชน์ในการทำตลาดกลยุทธ์เพื่อเพิ่มยอดขายของบริษัท อีกด้านหนึ่ง เนื่องจากบริษัทต้องลงทุนมหาศาลในการวางระบบโครงสร้างพื้นฐานด้าน IT จึงเป็นเหตุผลที่องค์กรยังประสบปัญหาอยู่ไม่สิ้นสุดนั่นเอง

พูดสั้นๆ ได้ว่า สิ่งที่ต้องกังวลหาอยู่ก็คือ “บุคลากรที่สามารถกำหนดกลยุทธ์ด้านอีบิซิเนสได้” นั่นหมายถึง การที่ต้องมีขีดความสามารถในการใช้ทรัพยากรด้าน IT ให้เกิดประโยชน์ในการทำตลาดและการบริหาร

แต่เดิมพนักงานที่ทำงานในบริษัทญี่ปุ่นหรือเกาหลี จะถูกมองว่าไม่ค่อยมีแนวคิดด้านการตลาด เพราะมีความคิดที่ฝังลึกที่ว่าเป็นการจัดสรรผลประโยชน์กันอย่างเท่าเทียม ซึ่งการทำงานไปได้ในแต่ละวันเงินเดือนก็จะได้รับอยู่แล้ว

ต่างกับที่อเมริกา พนักงานจะถูกถามอย่างเข้มงวดอยู่ตลอดเวลา ปริมาณงานที่ทำเป็นอย่างไร และผลงานที่ทำนั้นได้ทุ่มเทให้กับบริษัทเพียงใด ในบริษัทอเมริกา แทบจะไม่มีตำแหน่งงานที่เชี่ยวชาญเฉพาะทางด้านการตลาดเลย เพราะพนักงานทุกคนต่างมีจิตสำนึกในเรื่องดังกล่าวเอง ดังนั้นจึงไม่มีความจำเป็นต้องจ้างบริษัทอเมริกาแม้ว่าจะประสบกับสภาพเศรษฐกิจตกต่ำก็ตาม แต่เนื่องจากมีความคิดอยู่ตลอดเวลาที่จะทำอะไรให้เพิ่มยอดขายได้ จึงทำให้สามารถผลักดันธุรกิจให้ก้าวไปข้างหน้าได้อย่างเสมอ บริษัทญี่ปุ่นและเกาหลีซึ่งมีการแข่งขันเป็นเรื่องที่ทำยาก บริษัทที่ญี่ปุ่นและเกาหลีจำนวนมากรวมถึงบริษัทขนาดใหญ่ก็ตาม ยังเข้าใจกันอย่างผิดๆ ว่า ค่าว่าการตลาดคืองานด้าน “การขาย” “การโฆษณา” และ “ตราสินค้า”

ดังนั้น บริษัทที่ประสบความสำเร็จในฐานะองค์กรด้าน IT ที่ใช้อินเทอร์เน็ตให้เป็นประโยชน์ต่อการทำธุรกิจ ปัจจุบัน จึงมีเพียงที่อเมริกาเท่านั้น ที่ญี่ปุ่นและเกาหลีที่มีบริษัทที่นำการประเมินผลงานแบบอเมริกันมาใช้ แต่ความจริงคือ เป็นการเติบโตด้วยเกณฑ์การเงิน ที่อาศัยความนิยมในอีบิซิเนสที่เกิดขึ้นเพื่อวางระบบโครงสร้างพื้นฐานให้รัดกุม ซึ่งแม้แต่ที่ยุโรปเองก็ยังไม่มียบริษัทที่ประสบความสำเร็จด้านอีบิซิเนส นั่นก็เพราะการแพร่หลายในการใช้อินเทอร์เน็ตยังช้าอยู่มาก

มุ่งสู่นักศึกษาลัยเฉพาะทางที่ทรงอิทธิพลในเอเชีย

— ที่มหาวิทยาลัยอะไรคือจุดเด่นเป็นพิเศษ และมีเป้าหมายที่จะให้เป็นไปอย่างไรบ้าง

บัณฑิตวิทยาลัยที่มีสอนเฉพาะทางด้าน IT มีอยู่ไม่มาก ยิ่งไปกว่านั้นที่มหาวิทยาลัยที่มีประวัติความเป็นมาจากรโรงเรียนเกียวกโดคอมพิวเตอร์ ที่ช่วยเสริมความแข็งแกร่งให้การสอน ซึ่งถือเป็นข้อได้เปรียบที่สุด

และที่มหาวิทยาลัยมีอาจารย์มากมายที่จะถ่ายทอดความรู้และเทคนิคเฉพาะทางจากประสบการณ์ทำงานจริงในบริษัทต่างๆ ได้เป็นอย่างดี ซึ่งในการบรรยายของผมเองนั้น ก็จะเป็นพูดคุยเกี่ยวกับสิ่งที่เคยดูและรับผิดชอบโดยตรงเท่าที่จะเป็นไปได้ ซึ่งจะไม่ได้อยู่เรื่องที่เป็นผลงานเขียนขึ้นมาบรรยายเท่านั้น แต่จะรวมถึงการยกตัวอย่างสิ่งที่เคยทำผิดพลาดขึ้นมาบรรยายด้วย การยกตัวอย่างสิ่งที่ผิดพลาด ยิ่งมีจำนวนมากเท่าไร ก็จะยิ่งเรียนรู้ได้มากขึ้นไปด้วย ซึ่งการสอนในลักษณะนี้จะพัฒนาบุคลากรที่เป็นที่ต้องการตามยุคสมัยได้อย่างแท้จริง

การเชื่อมโยงเครือข่ายการศึกษา กับมหาวิทยาลัยในต่างประเทศที่เปิดกว้างมากขึ้นเรื่อยๆ ในทุกๆ ปี ซึ่งสนามแข่งขันไม่ได้จำกัดเฉพาะที่ญี่ปุ่น ซึ่งผมอยากขอบคุณบัณฑิตวิทยาลัยเฉพาะทางที่ได้ทุ่มเทในสร้างบุคลากรที่สามารถแข่งขันกับระดับเอเชียและระดับโลกได้

ศาสตราจารย์ 土持 ゲーリー 法一

Gary Hoichi Tsuchimochi



ผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาคน: การศึกษาเปรียบเทียบ
ด้านการศึกษา ประวัติศาสตร์การปฏิรูปการศึกษา
หลังสงครามและการศึกษาวัฒนธรรม

ศาสตราจารย์ Tsuchimochi กล่าวว่า ประสบการณ์การสอนของเขา คือ “การทำงานร่วมกับนักศึกษาของ KCGI เพื่อสร้างบทเรียนของพวกเขา” เขาเรียกร้องให้นักศึกษา KCGI จัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เพื่อสร้างขึ้นเรียนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ สารวจรูปแบบของแฟ้มสะสมผลงานการสอนและแฟ้มสะสมผลงานการเรียนรู้

จุดประสงค์ดั้งเดิมของการศึกษา คือ กระตุ้นการเรียนรู้
ของนักเรียน

— คุณช่วยอธิบายปรัชญาการสอนแต่ละข้อได้ไหม

ทำไมเราจึงต้องหลีกเลี่ยงการตกเป็นทาสของแนวคิดอุปาทาน? เพราะเมื่อเราทำเช่นนั้น เราจะถูกผูกมัดความสามารถในการคิดอย่างยืดหยุ่นและอิสระ KCGI เป็นสถานที่ที่เราศึกษา IT ระดับแนวหน้ารวมถึง AI และสาขาเหล่านี้จำเป็นต้องมีความคิดสร้างสรรค์

ความแตกต่างระหว่างการเรียน (gakushu) และนักวิชาการ (gakumon) คืออะไร? ที่ผ่านมาจนถึงตอนนี้ โรงเรียนต่างๆ ให้ความสำคัญกับการศึกษาในสิ่งที่สอน นี่คือการเรียนรู้ การศึกษาแบบเน้นการป้อนข้อมูล บัณฑิตวิทยาลัยแตกต่างจากสิ่งนั้น ไม่มีใครสอนคุณ: นักศึกษาจะต้องตั้งคำถามเอง นั่นคือ ความหมายดั้งเดิมของคำว่า “นักวิชาการ” การเรียนรู้โดยการสอบถามเป็นพื้นฐานของการเป็นผู้ใหญ่งาน การศึกษาแบบนี้เน้นข้อมูลที่ส่งออกมา

การเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยประเด็น คืออะไร? ในอนาคต สังคมจะเรียกร้องการเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยประเด็นปัญหามากขึ้นเรื่อยๆ การสร้างสิ่งใหม่ต้องการการค้นพบ และสำหรับการค้นพบ การตั้งคำถามเป็นสิ่งสำคัญ แม้ว่าการตั้งคำถามเพียงลำพังสามารถดำเนินไปได้ แต่นักศึกษาต้องเรียนรู้ในรูปแบบที่ ไม่ใช่เป็นกลุ่ม แนวทางการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน (TBL) กำลังแพร่หลายไปแทนที่การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL)

สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ คืออะไร? ประเภทของการศึกษาขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ งานของครูไม่ใช่การสอน แต่ครูจะต้องเป็นผู้อำนวยความสะดวก นี่คือการแตกต่างระหว่างรูปแบบการศึกษาของญี่ปุ่นและสหรัฐอเมริกา อดีตเป็นแนวทางของญี่ปุ่น และแบบหลังเป็นแนวทางของอเมริกา

ศิลปศาสตร์ คืออะไร? ศิลปศาสตร์เป็นสาระสำคัญของการศึกษาระดับมหาวิทยาลัย ตามธรรมเนียมแล้ว ศิลปศาสตร์มีความเกี่ยวข้องกับมนุษยศาสตร์ แต่ปัจจุบัน เราเน้นย้ำว่า ศิลปศาสตร์มีความจำเป็นในวิทยาศาสตร์เช่นกัน ตัวอย่างที่เห็นได้จากการตั้งศูนย์ศิลปศาสตร์ที่สถาบันเทคโนโลยีโตเกียว และหนึ่งในอาจารย์ของที่นี่ได้แก่ อาจารย์ Akira Ikegami ผู้ซึ่งเป็นอดีตนักข่าว NHK สถานการณ์ที่เหมือนกันนี้อีกอันอยู่ที่ MIT บนทางชายฝั่งตะวันออกของสหรัฐอเมริกา ตัวอย่างที่คล้ายกันคือ Wellesley College ซึ่งมีชื่อเสียงเพราะเป็นสถาบันเก่าของอดีตสตรีชั้นนำต่างประเทศ Hillary Clinton และเป็นสถานที่ถ่ายทำภาพยนตร์เรื่อง Mona Lisa Smile Wellesley College เป็นหนึ่งในวิทยาลัยวิทยาศาสตร์สำหรับผู้หญิงที่มีชื่อเสียงที่สุดในสหรัฐอเมริกา แต่ก็มีชื่อเสียงในฐานะของการเป็นวิทยาลัยศิลปศาสตร์ด้วย ผมได้แนะนำ “สัมนาน้องใหม่” ให้แก่ญี่ปุ่น

จุดแข็งพื้นฐานที่คาดหวังให้ผู้ใหญ่วัยทำงานต้องมี คืออะไร? “จุดแข็งพื้นฐานของผู้ใหญ่วัยทำงาน” (shakaijin kisoriyoku) เป็นวลีที่คุณมักได้ยินในมหาวิทยาลัยและบริษัท ต่างๆ ในญี่ปุ่น มีการตีพิมพ์หนังสือเกี่ยวกับเรื่องนี้ หนึ่งในหนังสือเหล่านี้มีเนื้อหาของวิชาที่ผมสอนซึ่งผมใช้ให้เด็กในการคิดเชิงวิพากษ์ ซึ่งเป็นหนึ่งในลักษณะของศิลปศาสตร์ซึ่งเป็นจุดแข็งพื้นฐานของผู้ใหญ่วัยทำงาน

เราสามารถอยู่ร่วมกับ AI ได้หรือไม่? เมื่อมีการเปิดเผยรายงานที่ยืนยันว่า AI จะมีความสามารถเหนือมนุษย์ภายในปี 2045 มันได้จุดประกายความวิตกกังวลถึงวิกฤตหลายคนสงสัยว่า AI จะแย่งงานของมนุษย์ไปหรือไม่ ใน “Enterprise-site Training โดย University Faculty” โครงการร่วมด้านอุตสาหกรรม - วิชาการของ Japan Universities Association for Computer Education (JUICE) ซึ่งผมได้เข้าร่วม โครงการฝึกอบรมภายในของบริษัทผู้ผลิตอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์รายใหญ่ บริษัทนี้เป็นผู้นำด้านเทคโนโลยี AI Angela Merkel อดีตนายกรัฐมนตรีของเยอรมนีซึ่งสำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาเอก สาขาฟิสิกส์ก็ได้อ่านเขียนเขียนอยู่บ่อยครั้ง เธอเน้นย้ำถึงความจำเป็นในการอยู่ร่วมกัน ไม่ใช่การแข่งขันกับ AI เธอถือว่า AI คือ การรวมวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเข้ากับการศึกษาของมนุษย์

การศึกษาแนวทางการเรียนรู้ หมายความว่าอย่างไร? ทั้ง MIT และ Wellesley College เน้นความสำคัญของการสอน “การศึกษาแนวทางการเรียนรู้” เหมือนกับการสอนให้คนเรียนรู้ด้วยตนเอง นี่คือการเน้นของวิทยาลัยศิลปศาสตร์

ความร่วมมือระหว่างมหาวิทยาลัยกับองค์กรคืออะไร? มันเป็นคำของผมเองสำหรับการเป็นหุ้นส่วนระหว่างมหาวิทยาลัยและบัณฑิตวิทยาลัยในด้านหนึ่ง และกับสังคม (องค์กร) ในอีกด้านหนึ่งที่เป็นต่อไปในอนาคต เป็นเหตุผลว่า ทำไมเราจึงต้องให้ความรู้แก่ผู้คนเพื่อให้เป็นผู้เรียนรู้อย่างอิสระ

ตามปรัชญาการศึกษาของ KCG Group: ทุกมหาวิทยาลัยมีนโยบายการรับสมัคร นโยบายหลักสูตรและนโยบายการมอบวุฒิปริญญา ปรัชญาการศึกษาของสถาบันผมของ KCGI คือ KCG จะมอบสิ่งต่างๆ เหล่านี้: “ปลูกฝังความคิดสร้างสรรค์ในเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์” และ “ปลูกฝังการคิดจากมุมมองที่หลากหลาย” โดยสรุป นี่คือการศิลปศาสตร์ซึ่งเป็นการรวมกันของวิทยาศาสตร์และมนุษยศาสตร์

รับมือกับความท้าทายในการค้นหาโลก
ที่ไม่เคยรู้จักมาก่อนด้วย IT

— สุดท้ายนี้ คุณมีอะไรอยากบอกนักศึกษาของเราหรือไม่

ในฐานะนักศึกษาของ KCGI คุณจะได้สัมผัสกับสภาพแวดล้อมทางการศึกษาที่สมบูรณ์กว่าใครๆ นั่นเป็นเพราะว่า คุณสามารถรับความรู้เฉพาะทางด้าน IT ได้อย่างง่ายดายและนำไปใช้เพื่อรับมือกับความท้าทายในการค้นหาโลกที่ไม่รู้จัก ความฝันของผม คือ การทำงานร่วมกับนักศึกษาของ KCGI เพื่อสร้างชั้นเรียนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้คุณค่ากับการสื่อสารกับนักศึกษาเหล่านั้นเพื่อจัดตั้งชุมชนแห่งการเรียนรู้ โปรดนำจุดแข็งของคุณเข้ามาเพื่อที่เราจะได้ร่วมกันสานฝันนั้นให้เป็นจริง

ศาสตราจารย์ 内藤 昭三

Shozo Naito



อดีตนักวิจัยอาวุโส สถาบันวิจัยแพลตฟอร์มการ
กระจายข้อมูลข่าวสาร บริษัท นิปปอนเทเลกราฟ
แอนด์เทเลโฟน จำกัด

ผู้อำนวยการ ห้องปฏิบัติการไซเบอร์เกียวโต

ศาสตราจารย์ Shozo Naito ทำงานให้กับบริษัท นิปปอนเทเลกราฟแอนด์
เทเลโฟน จำกัด (ปัจจุบันคือ NTT) ในตำแหน่งหัวหน้านักวิจัยในห้องปฏิบัติการ
แพลตฟอร์มข้อมูลและการกระจาย เขาเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเครือข่ายและความ
ปลอดภัยของข้อมูล ศาสตราจารย์ Naito ได้พูดคุยกับเราเกี่ยวกับสถานะ
ปัจจุบันของเครือข่ายและความปลอดภัยทางไซเบอร์ในประเทศญี่ปุ่นและทั่วโลก
พร้อมกับประเด็นที่เกี่ยวข้องในแง่ของการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัส
โคโรนา COVID-19

ญี่ปุ่นต้องก้าวไปสู่การส่งเสริมดิจิทัล

—การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา COVID-19 กระตุ้นสังคมให้หันมา
ยอมรับระบบดิจิทัลและใช้โอกาสนี้มากขึ้น การเปิดตัว “หน่วยงานดิจิทัล” ซึ่งมี
กำหนดในเดือนกันยายน 2564 น่าจะช่วยเร่งกระแสได้

เช่นเดียวกับโลกทางกายภาพ ไซเบอร์สเปซที่เต็มไปด้วยไวรัสสายพันธุ์ใหม่เกิดขึ้นทุกวัน
การกลายพันธุ์เกิดขึ้นในโลกทางกายภาพเช่นกัน และเราพยายามตอบโต้ด้วยการปรับ
เปลี่ยนวิธีการดำรงชีวิตของเรา ในบางวิธีการ ดิจิทัลของญี่ปุ่นจะล้าหลังไม่ทันโลก
อย่างไรก็ตามในที่สุดการดำเนินงานระยะไกลได้เริ่มขึ้นแล้ว เมื่อเร็วๆ นี้ได้รับคำแนะนำจาก
แนวทางการเปลี่ยนแปลงสู่ดิจิทัล (DX: การเปลี่ยนแปลงชีวิตของผู้คนผ่านการแพร่
กระจายของเทคโนโลยีดิจิทัล นวัตกรรมที่รุนแรงเติบโตจากความรูสึกทั้งคุณค่าและกรอบที่มี
อยู่) การก้าวไปสู่ความก้าวหน้าของดิจิทัลกำลังเร่งดำเนินการในหลากหลายวิธี ดูเหมือน
ว่ารัฐบาลแห่งชาติของญี่ปุ่นจะเดินนำจัดตั้งหน่วยงานดิจิทัล ผมเชื่อว่านี่เป็นแนวทางที่
สำคัญสำหรับภาคเอกชนที่จะดำเนินการเช่นกัน โลกธุรกิจต้องเข้าใจถึงความเสี่ยงที่เกิด
จากการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา COVID-19 และเปลี่ยนวิกฤตให้เป็นโอกาส
อย่างไรก็ตามโดยปกติแล้วการพึ่งพาเครือข่ายที่เพิ่มขึ้นจะเพิ่มความเสี่ยงต่อความ

ปลอดภัย ระบบเครือข่ายและการรักษาความปลอดภัยเสริมซึ่งกันและกันเหมือนล้อรถ
การรักษาความสมดุลระหว่างสองเรื่องนี้เป็นหน้าที่ที่เราต้องคำนึงถึงตลอดเวลา ในโลก
วิชาการเราใช้ Zoom เป็นประจำในการบรรยายและในชั้นเรียน ในภาคเอกชนมีการนำ
ระบบการประชุมออนไลน์ที่มีความปลอดภัยที่แข็งแกร่งมากขึ้น ในการตรวจสอบความถูก
ต้องของบัญชี คำถามเกี่ยวกับวิธีการตรวจสอบผู้ถือบัญชีอย่างละเอียดถี่ถ้วนจะต้องมี
ผลกระทบต่อยอดกับความต้องการความเป็นส่วนตัวของแต่ละบุคคล สิ่งสำคัญคือต้อง
เลือกวิธีแก้ปัญหาที่สร้างความสมดุลระหว่างการกำลังที่เราต้องการและระดับความ
ปลอดภัยที่เราต้องการ ในการส่งเสริมการเป็นดิจิทัลเราต้องคำนึงถึงความสมดุล
ระหว่างเครือข่ายและความปลอดภัยตลอดเวลา

การโต้เถียงกันว่าเราสามารถรับมือได้ขนาดไหนเมื่อเกิดการ โจมตีทางอินเทอร์เน็ต

—การโจมตีทางอินเทอร์เน็ตกำลังเพิ่มขึ้นอยู่ทั่วโลก และมีอันตรายมาก
ขึ้นเรื่อยๆ

มีข่าวลือว่ารัสเซียมีบทบาทในการเลือกตั้งประธานาธิบดีปี 2016 ในสหรัฐอเมริกา บาง
ประเทศกำลังรับมือกับพื้นที่ถูกเซ็นเซอร์และไซเบอร์สเปซในฐานะสนามรบที่สี่และที่ห้าของจาก
พื้นที่ทางบกทางทะเลและทางอากาศโดยการจัดตั้งกองกำลังอวกาศและกองกำลังไซเบอร์
เห็นได้ชัดว่าเราจำเป็นต้องเสริมสร้างการรับมือต่อการโจมตีทางไซเบอร์ แต่เราควรจะ
ปกป้องตัวเองได้มากแค่ไหน? คำถามนี้จำเป็นต้องมีงานอดิเรกสำหรับประเทศ หัวข้อการ
อภิปรายในปัจจุบัน ได้แก่: ประเทศจะสามารถตอบโต้การโจมตีทางไซเบอร์ได้มากแค่ไหน
เดกเช่นเดียวกับการโจมตีฐานข้อมูลของศัตรูเพื่อตอบโต้การโจมตีด้วยข้อมูล? เรา
สามารถโจมตีไซท์ที่โจมตีเราได้ขนาดไหน? ฐานข้อมูลของเราตั้งอยู่ในประเทศของ
ตน แต่การโจมตีทางไซเบอร์อาจมาจากที่ใดก็ได้ เซิร์ฟเวอร์ที่ใช้ในการโจมตีทางไซเบอร์
อาจอยู่นอกญี่ปุ่นได้ เราจำเป็นต้องมีเทคโนโลยีเพื่อรับมือกับภัยคุกคามดังกล่าว ในอนาคต
สังคมจำเป็นต้องมีการสนทนาเพื่อพิจารณาหาวิธีการต่อต้านการโจมตีทางไซเบอร์ที่มี
ประสิทธิภาพสูงสุด

การโจมตีทางไซเบอร์ไม่เพียงเกิดขึ้นในระดับรัฐบาลต่อรัฐบาล แต่ยังเกิดขึ้นในระดับภาค
เอกชนด้วย ข้อมูลทรัพย์สินจำนวนมากอยู่บนอินเทอร์เน็ต การแลกเปลี่ยนเงินทาง
ออนไลน์เริ่มต้นจากการทำธุรกรรมโดยง่ายกลายเป็นด้วยระบบดิจิทัล แม้แต่ข้อมูลเกี่ยวกับ
หุ้นและสิ่งทรมารมภัยก็ยังเป็นข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ญี่ปุ่นมีข้อมูลเกี่ยวกับทรัพย์สิน
ทางปัญญาจำนวนมากมายและนักแสดงที่มุ่งประสงค์ร้ายก็มีความสนใจในสิ่งเหล่านั้น
บริษัทขนาดใหญ่ถูกโจมตีทางไซเบอร์อย่างต่อเนื่อง แม้ว่าจะยังไม่มีมาตรการความ
ปลอดภัยที่สมบูรณ์แบบ แต่ บริษัทต่างๆ ก็เตรียมมาตรการเพื่อรับมือกับภัยที่จะมา
คุกคาม

ข้อมูลบนเครือข่ายสามารถมองเห็นได้โดยทั่วไป

—พวกเราประชาชนธรรมดาที่ตกอยู่ภายใต้การคุกคามจากการโจมตีทาง
อินเทอร์เน็ตและการโจรกรรมทางไซเบอร์

เราชอบชำระเงินทางอิเล็กทรอนิกส์ อันนี้และอื่นๆ เพราะเป็นวิธีที่สะดวกมาก แต่ในขณะ
เดียวกันเราก็ต้องเฝ้าระวังอยู่ตลอดเวลาเพื่อไม่ให้เกิดการถูกแฮ็กข้อมูล ความสะดวก
สบายของแอปมาพร้อมกับความจำเป็นในการคอยเฝ้าระวังกับด้านความปลอดภัยและ
อันตรายที่ซ่อนอยู่ในความสะดวกนั้นๆ การเชื่อมต่อ WiFi ฟรีในบริเวณใกล้เคียงเพื่อ
ออนไลน์ อาจทำให้เราเสี่ยงต่อการถูกดักฟังหรือถูกแฮ็กข้อมูล โดยทั่วไปข้อมูลทั้งหมดบน
เครือข่ายสามารถมองเห็นได้และอาจเกิดการถูกดักฟังหรือถูกตรวจสอบได้ เมื่อคุณจะส่ง
ข้อมูล คุณควรพึงระวังว่ามีใครบางคนกำลังดูข้อมูลของคุณอยู่ เมื่อใดก็ตามที่คุณเข้าถึง
เครือข่ายด้วยวิธีการที่เกี่ยวข้องกับบัญชีการเงินของคุณหรือเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคล
โปรดจำไว้ว่า “เราจะไม่ปลอดภัยถ้าเราถูกใครแอบดูข้อมูลของเรา” ตัวอย่างเช่น ก่อนที่
คุณจะส่งข้อมูล ให้ถามตัวเองว่าคุณได้เข้ารหัสอย่างถูกต้องแล้วหรือยัง มันไม่ใช่เรื่อง
ง่าย แต่พึงจำไว้เสมอว่าจะต้องทำขั้นตอนนี้ทุกครั้ง ถึงแม้ว่าเทคโนโลยีจะมีบทบาท
ด้านมาตรการรักษาความปลอดภัย แต่สุดท้ายแล้วการตระหนักและความรอบคอบยังคง
เป็นสิ่งจำเป็น

แนะนำอาจารย์

ศาสตราจารย์ 1 ท่านจะรับนักศึกษาจำนวนไม่เกิน 10 คน

ที่สถาบันมีคณาจารย์ผู้ทรงคุณวุฒิจากทั่วโลก ประกอบด้วยอาจารย์ผู้มี
ประสบการณ์อย่างกว้างขวางในด้านวิชาการสารสนเทศ การบริหารจัดการ
ธุรกิจ และการศึกษา รวมถึงอาจารย์ผู้มีประสบการณ์ในการออกแบบ การ
วางแผนและการดำเนินกลยุทธ์ทางธุรกิจ IT ระดับแนวหน้าให้กับกลุ่มธุรกิจ
ขนาดใหญ่ที่มีชื่อเสียง คณาจารย์ทุกท่านมีเป้าหมายที่จะสร้างและพัฒนา
บุคลากรให้เป็นผู้นำและมีบทบาทในธุรกิจโลก IT ระดับสากล และจะบรรลุ
เป้าหมายที่วางไว้ร่วมกัน

ภาระหน้าที่ของอาจารย์

ทีมมหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาระบบเทคโนโลยี (KCGI) เราจัดเตรียมสภาพ
แวดล้อมที่เหมาะสมแก่การเรียนรู้เพื่อตอบสนองเป้าหมายในอนาคตของนักศึกษา
แต่ละคน โดยมีอาจารย์ที่ปรึกษาคอยให้คำแนะนำ
บทบาทหน้าที่หลักของอาจารย์มีสองหน้าที่ หน้าที่แรกคือ เป็นทรัพยากรทาง

การศึกษา สำหรับนักศึกษา อาจารย์คือแหล่งความรู้เปรียบเสมือนเพื่อนร่วม
ชั้นเรียน ประสบการณ์ภาคสนาม อุปกรณ์การศึกษา เช่น ตำราเรียน รายงาน
วิจัย สื่อต่างๆ เป็นต้น นักศึกษาทุกคนสามารถเรียนรู้ในสิ่งที่ต้องการได้จาก
อาจารย์เพื่อบรรลุเป้าหมายของแต่ละคน
หน้าที่ต่อมาคือ เป็นผู้ส่งเสริมและสนับสนุนการศึกษา (ผู้ประสานงาน)
อาจารย์จะเป็นผู้วางแผนและสร้างกระบวนการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมความเข้าใจ
ในเนื้อหาการเรียนของนักศึกษา การเชื่อมโยงทรัพยากรความรู้ต่างๆ ให้นัก
นักศึกษาจึงถือเป็นหน้าที่ของอาจารย์ในฐานะผู้ส่งเสริมและสนับสนุนการศึกษา
การรับผิดชอบในหน้าที่ดังกล่าว และให้การสนับสนุนอย่างเต็มที่ เพื่อให้
นักศึกษาทุกคนบรรลุเป้าหมายของการศึกษาคือภาระหน้าที่ของอาจารย์ที่
มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาระบบเทคโนโลยี (KCGI)

รองประธาน / ศาสตราจารย์



Yoichi Terashita

ปริญญาตรี วิทยาศาสตร์บัณฑิต จากมหาวิทยาลัยเกียวโต
ปริญญาโท ปรัชญาบัณฑิต (สาขาภาษาศาสตร์ภาษาภาษา) จาก
มหาวิทยาลัย Iowa, ประเทศสหรัฐอเมริกา
ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ที่สถาบันเทคโนโลยี Kanazawa,
อดีตผู้อำนวยการประจำโครงการของ JICA (องค์การความร่วมมือระหว่าง
ประเทศญี่ปุ่น)



Shigeru Eiho

ปริญญาตรี วิศวกรรมศาสตรบัณฑิต จากมหาวิทยาลัยเกียวโต
ปริญญาโท วิศวกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต จากมหาวิทยาลัยเกียวโต
ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ที่มหาวิทยาลัยเกียวโต
อดีตประธานของสถาบันระบบ วิศวกรรมคอมพิวเตอร์และสารสนเทศ
ที่ปรึกษาของสถาบันระบบ วิศวกรรมคอมพิวเตอร์และสารสนเทศ
ผู้ควบคุมดูแลการประเมินผลทางวิชาการของ Japanese Society of
Medical Imaging Technology (JAMIT)
ผ่านการฝึกอบรมที่สถาบัน วิศวกรรมอิเล็กทรอนิกส์
สารสนเทศและการสื่อสาร



Gary Hoichi Tsuchimochi

ศิลปศาสตรบัณฑิตและศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนีย (สหรัฐอเมริกา); ปริญญาโทสาขาเอเชียตะวันออก, ศักยาศาสตรมหาบัณฑิต (ศษ.ม.), ศักยาศาสตรดุษฎีบัณฑิต (ศษ.ด.),
มหาวิทยาลัยโคลัมเบีย, สหรัฐอเมริกา; ศักยาศาสตรดุษฎีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยโตเกียว
อดีตอาจารย์ประจำ, ภาควิชาศึกษาศาสตร์, คณะมนุษยศาสตร์, มหาวิทยาลัยโคโลราโด; อดีตศาสตราจารย์ด้านวิทยาศาสตร์มนุษย์, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยสตรีนีโกลี เอเว; อดีตศาสตราจารย์,
ศูนย์การศึกษาดูงานที่ 21, มหาวิทยาลัยโซนาท; อดีตศาสตราจารย์มหาวิทยาลัยเคียว; อดีตผู้อำนวยการ, ศูนย์การเรียนรู้การสอบ, มหาวิทยาลัยโทเกียว
อดีตศาสตราจารย์ด้านฟิสิกส์, ภาควิชาฟิสิกส์, มหาวิทยาลัยวอชิงตัน (แคนาดา); นักวิจัยอาวุโส, ศูนย์การศึกษาดูงาน Mark T. Orr, มหาวิทยาลัยเซาท์ฟลอริดา; อาจารย์อาวุโสฟิสิกส์,
ศูนย์การศึกษาดูงาน, มหาวิทยาลัยโทเกียว
ศาสตราจารย์ตรวจสอบ, กระทรวงศึกษาธิการ, วัฒนธรรม, กีฬา, วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (MEXT) สังกัดมหาวิทยาลัย (การศึกษาเปรียบเทียบ, ประวัติความเป็นมาของการศึกษาในประเทศญี่ปุ่น, การฝึกงานในพื้นฐานใน
ด้านวิทยาศาสตร์มนุษย์ (การศึกษา), การฝึกงานพื้นฐานในทฤษฎีการสอบมนุษย์พื้นฐานมนุษย์ชาติ I และ II); ศาสตราจารย์ตรวจสอบ, คณะมนตรีการจัดตั้งมหาวิทยาลัย MEXT (ประวัติศาสตร์การศึกษาเปรียบเทียบ); ประธานบัณฑิต
ที่ปรึกษาด้านการศึกษา, มหาวิทยาลัยบรันสวิก, สหรัฐอเมริกา; ในส่วนของพิธีกรรมการสอบผลงาน, สถาบันเพื่อการประเมินมหาวิทยาลัยและศูนย์การศึกษาที่ Dalhousie University (แคนาดา)

ผู้อำนวยการ ชับโปโรเซกเทรโลโก้ / ศาสตราจารย์



Masaki Nakamura

ปริญญาตรี เศรษฐศาสตรบัณฑิต จากมหาวิทยาลัย Aoyama Gakuin
หลังจากทำงานที่บริษัท Nihon Unisys, Ltd., ก่อตั้งโดยบริษัท dGIC Inc.
ขึ้นเมื่อปี ค.ศ. 1987
ปัจจุบันดำรงตำแหน่งคณะกรรมการและผู้บริหารระดับสูงของบริษัท
กรรมการผู้จัดการใหญ่ของ Hokkaido Computer-related Industrial Health
Insurance Union
ประธานสมาคมอุตสาหกรรมสารสนเทศ Hokkaido
ประธานสมาคมสหพันธ์ All Nippon Information Industry Association Federation



Hisaya Tanaka

ปริญญาตรี วิศวกรรมศาสตรบัณฑิต จากมหาวิทยาลัยอะโอะ:
อดีตผู้จัดการฝ่ายสนับสนุนบริษัท Fujitsu Limited
อดีตผู้อำนวยการมหาวิทยาลัย Fujitsu
อดีตกรรมการบริหารและผู้จัดการของสำนักงานใหญ่ฝ่ายพัฒนาระบบสารสนเทศ
คำป่อ! สำนักงานส่งเสริมเทคโนโลยีสารสนเทศ
เจ้าหน้าที่ระดับอาวุโสโดยสมาคมญี่ปุ่นเพื่อการศึกษาศาสตร์
สมาชิกคณะกรรมการวางแผนโครงการ สมาคมญี่ปุ่นเพื่อการศึกษาศาสตร์
สมาชิกคณะกรรมการของมูลนิธิ Mitou

อธิการบดีคิตติมศักดิ์ / ศาสตราจารย์



Toshihide Ibaraki

ปริญญาตรี วิศวกรรมศาสตรบัณฑิต จากมหาวิทยาลัยเกียวโต, ปริญญาโท วิศวกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
(สาขาวิชาวิศวกรรมไฟฟ้า) และปริญญาเอก วิศวกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต
ศาสตราจารย์เกียรติคุณมหาวิทยาลัยเกียวโต
อดีตหัวหน้าภาควิชาสารสนเทศที่บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกียวโต
อดีตศาสตราจารย์มหาวิทยาลัยโตเกียว Toyohashi
อดีตศาสตราจารย์บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยคิงส์
อธิการบดีของมหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาระบบเทคโนโลยี (KCGI) (2010 - 2023)

เรียนรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับ
ศาสตราจารย์และรองศาสตราจารย์
ของ KCGI ที่นี่



เกียวโต เมืองนักศึกษา

เกียวโต ราชธานีที่มีประวัติความเป็นมาว่า 1200 ปี ในอดีตถือเป็นเมืองนานาชาติ และเขตศูนย์กลางทางวัฒนธรรมของญี่ปุ่น ปัจจุบันเป็นเมืองที่มีนักศึกษาหนุ่มสาวอาศัยอยู่เป็นจำนวนมาก แต่ละวิทยาเขตของ KCG ตั้งอยู่ในพื้นที่ที่มีการคมนาคมขนส่งที่สะดวกสบาย ท่านสามารถเดินทางไปมาตามสถานที่ต่างๆ ได้อย่างสะดวก โดยเฉพาะในเขตพื้นที่ภายในเมืองเกียวโตเท่านั้น แต่ยังรวมถึงทุกพื้นที่ในเขตคันไซ ไม่ว่าจะเป็นจังหวัดโอซาก้า นารา โกเบ และ โอะไซ เป็นต้น

บริเวณโดยรอบ KCGI วิทยาเขต Hyakumanben วิทยาลัยหลักเกียวโต

มีสถานที่ที่น่าสนใจมากมายในบริเวณนี้เช่น วัดวิหารทอง คินคะคุจิ ตัวแทนของวัฒนธรรม มูโรมะชิ ที่เก่าแก่ของญี่ปุ่น, ศาลเจ้า เฮอิอัน จิงกู ที่ใช้ประกอบกิจกรรมในเทศกาล จิดะอิ มะสึริ ซึ่งเป็นหนึ่งในสามของเทศกาลที่มีชื่อเสียงมากที่สุดของเกียวโต, ถนนแห่งนักปราชญ์ เกสึงะคุ โนะ มะชิ ซึ่งขนานด้วยต้นซากุระเรียงรายสองข้างทาง, สวนสัตว์เมืองเกียวโต สวนสัตว์ที่ถือว่าเก่าแก่ที่สุดเป็นอันดับสองของญี่ปุ่น และพิพิธภัณฑ์สถานศิลปะเมืองเกียวโต เป็นต้น เป็นเขตพื้นที่ที่ท่านสามารถสัมผัสประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมที่หลากหลายของเกียวโต

สถานที่น่าสนใจ

วัดวิหารทอง คินคะคุจิ
วัด นันเซนจิ
ศาลเจ้า เฮอิอัน จิงกู
วัด เออิคินโดะอุ
วัด ชิโนจิ

ถนนแห่งนักปราชญ์ เกสึงะคุ โนะ มะชิ
พิพิธภัณฑ์สถานศิลปะเมืองเกียวโต
สวนสัตว์เมืองเกียวโต
พิพิธภัณฑ์สถานศิลปะสมัยใหม่แห่งชาติ
พิพิธภัณฑ์ศิลปะ KYOCERA เมืองเกียวโต

รอบ KCG วิทยาเขต ะคุโอะคุ

สามารถเดินทางสัญจรได้อย่างสะดวกจากสถานีรถไฟใต้ดิน คิทะโอะจิ และสถานีรถประจำทางไปยังเขตพื้นที่ ะคุโอะคุ, ใจกลางเมืองเกียวโต และสถานีรถไฟเกียวโต ระหว่างถนน คิทะยะมะ ซึ่งมีสิ่งก่อสร้างที่ทันสมัยเรียงรายอยู่นั้น เป็นที่ตั้งของศาลเจ้า ศาลเจ้า คะมิงะโมะ จินจะ ที่ใช้ประกอบกิจกรรมในเทศกาล อะโอะอิ มะสึริ และเป็นพื้นที่ที่คุณสามารถสัมผัสธรรมชาติใกล้ชิดกับสวนพฤกษศาสตร์, ป่อน้ำ ภูโตะโระงะ อิเคะ, และแม่น้ำ คุโมะ

สถานที่น่าสนใจ

ศาลเจ้า คะมิงะโมะ จินจะ
ป่อน้ำ ภูโตะโระงะ อิเคะ

สวนพฤกษศาสตร์เกียวโต
ถนนคิทะยะมะ

รอบ KCGI หน้าสถานีรถไฟเกียวโต Satellite

สถานีเกียวโต ที่มีทั้งรถไฟ JR รถไฟใต้ดิน และรถไฟชินคันเซ็น ถือเป็นประตูเข้าสู่กรุงเกียวโตที่มีผู้คนจำนวนมากจากทั่วประเทศหลั่งไหลเข้ามา บริเวณพื้นที่โดยรอบเกียวโต มีทั้งสิ่งก่อสร้างที่ทันสมัยและสิ่งก่อสร้างในประวัติศาสตร์อยู่ร่วมกัน เป็นเขตพื้นที่ที่ให้ความรู้ลึกถึงบรรยากาศที่แตกต่างกันแต่กลมกลืน

สถานที่น่าสนใจ

วัด โกะอุจิ
วัด นิชิ โองวันจิ
วัด ฮิงะชิ โองกันจิ
วัด โกะอุฟูคะจิ
เกียวโตทาวเวอร์

วัด ชันจูชินเจน โดะอุ
พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติเกียวโต
อาคารสถานีรถไฟเกียวโต
พิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำเกียวโต

รอบ KCG วิทยาเขต คะโมะงะวะ

เป็นทั้งเมืองและพื้นที่ที่อุดมสมบูรณ์ไปด้วยธรรมชาติ เป็นเขตที่ตั้งของพระราชวังเกียวโต และศาลเจ้า คะโมะโมะ จินจะ ที่ใช้ประกอบกิจกรรมในเทศกาล อะโอะอิ มะสึริ ซึ่งเป็นหนึ่งในสามของเทศกาลที่มีชื่อเสียงมากที่สุดโตเกียวโต

สถานที่น่าสนใจ

ศาลเจ้า ชิโมะงะโมะ จินจะ
พระราชวังเกียวโต

ป่า ทะตะสุ โนะ โมะริ
พิพิธภัณฑ์สถานประวัติศาสตร์



Age Group	Number of People
13-17	10
18-24	20
25-34	30
35-44	40
45-54	50
55-64	60
65-74	70
75-84	80
85+	90

เป็นมหาวิทยาลัยที่เปิดสอนวิชาวิศวกรรมศาสตร์ ก่อตั้ง
ขึ้นเมื่อปี ค.ศ. 1829 เป็นที่รู้จักกันดีในประเทศสหรัฐ
อเมริกามาก เป็นมหาวิทยาลัยแรกๆที่เปิดสอนสาขาวิชา
ด้าน IT (ค.ศ. 1991) เรามีผลงานอันดับต้นๆ ในสหรัฐ
อเมริกาในด้านคอมพิวเตอร์กราฟิก เกม และ IT และมี
ส่วนบริหารภาพที่ค้นคว้าขึ้นอย่างสม่ำเสมอในการศึกษา
คอมพิวเตอร์เกี่ยวกับ (KCG) ในปี ค.ศ. 1996

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin
KCG
สถาบันการศึกษาคอมพิวเตอร์เกียวโต

พัฒนา IT ระดับสูงให้สอดคล้องกับเทคโนโลยียานยนต์
ยุคอนาคต และสร้างผู้เชี่ยวชาญการปรับแต่งรถยนต์ที่
เทียบพร้อมไปด้วยความรู้และเทคโนโลยีด้านเครือข่าย

kcg.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics
KCGI
มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษา
สำหรับสารสนเทศเกี่ยวกับ

kcg.edu
Kyoto Japanese Language Training Center
KJLTC
ศูนย์ฝึกอบรมภาษาญี่ปุ่นเกียวโต

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin - U.S.A. 
สำนักงานที่นิวยอร์ก

ถือเป็นสำนักงานในต่างประเทศที่ดำเนินงานโดยกลุ่ม
ของ KCG Group ตั้งอยู่ในตึกเวิลด์เทรดเซ็นเตอร์
(WTC) ที่กรุงนิวยอร์กในปี ค.ศ. 2000
หลังจากนั้นได้รับความเสียหายจากการโจมตีของ
ผู้ก่อการร้ายในประเทศสหรัฐอเมริกา ปัจจุบัน
กลับมาดำเนินการอีกครั้ง มีสำนักงานตั้งอยู่ที่
Rockefeller Center

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin - China 

สำนักงานที่ปักกิ่ง
สำนักงานที่ต้าเหลียน
สำนักงานเซี่ยงไฮ้

สำนักงาน KCG ปักกิ่งก่อตั้งขึ้นในปีค.ศ. 2002 ภายใต้
 ทอสมดแห่งชาติของจีนในกรุงปักกิ่งเพื่อเป็นฐานในการ
 แลกเปลี่ยนกับมหาวิทยาลัยของจีน, ซึ่ง KCG กำลัง
 เสริมสร้างความสัมพันธ์ให้แข็งแกร่ง KCG เปิด
 สำนักงาน KCG สาขาเทียนจินในปีค.ศ. 2008 และ
 สำนักงาน KCG เซี่ยงไฮ้ในปีค.ศ. 2018, โดยการ
 สนับสนุนการศึกษาด้าน IT แก่มหาวิทยาลัยของจีน,
 รวมถึงกิจกรรมอื่นๆ

RIT

สถาบันเทคโนโลยี
Rochester

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

สถาบันที่จัดตั้ง : สถาบันการศึกษานิตบุคคผล Kyoto Jyoho Gakuen
สถานที่ตั้ง : 7 Tanakamonzen-cho, Sakyo-ku, Kyoto 606-8225, Japan

ภาควิชา : ภาควิชาเทคโนโลยีสารสนเทศประยุกต์

สาขาวิชา : สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจเว็บและพัฒนาระบบเว็บ

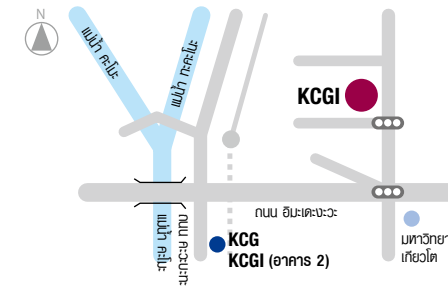
จำนวนหน่วยกิต : 44 หน่วยกิต

จำนวนรับเข้าศึกษา : 880 (จำนวนนักศึกษาที่สามารถรับได้ 1,580 คน)

ระยะเวลาการศึกษาตลอดหลักสูตร : 2 ปี

ปริญญาบัตร : ปริญญาโท วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ (วิชาชีพ)
Master of Science in Information Technology (M.S. in IT)

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

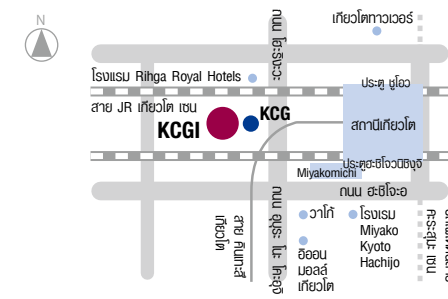


สถานที่ตั้ง

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

วิธีเดินทาง

- เต็ม 1 นาที โททางทิศเหนือ จากสี่แยก เชียงใหม่-เบม โคจรรอบ
- เต็ม 8 นาที จากสถานีรถไฟ "เชียงใหม่-เบม" รถไฟ เชียงใหม่ / รถไฟ เชียงใหม่
- จากสถานีรถไฟเชียงใหม่ ขึ้นรถโดยสาร 17 ลงป้าย "เชียงใหม่-เบม" หรือ สถานีเบม 206 ลงป้าย "เชียงใหม่-เบม" จะถึงเลย



สถานที่ตั้ง

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

วิธีเดินทาง

- เดิน 7 นาที ไปทางทิศตะวันตก ประตูชะงัดจวนชิงจู
“สถานีรถไฟเกียวยโต”

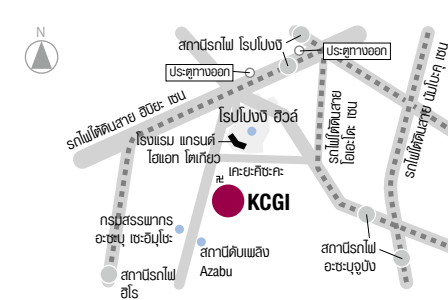


สถานที่ตั้ง

บริษัท dGIC Inc. อาคารดะอิโกะ ชั้น 7
5-11 Odorinishi, Chuo-ku, Sapporo,
060-0042, Japan

วิธีเดินทาง

- เดิน 1 นาที ไปทางทิศเหนือ จากประตูทางออก หมายเลข 2



สถานที่ตั้ง

បរិម្ភាណ Hitomedia, Inc. VORT រ៉ូប៉ូត៍:អ៊ុចៈស៊ុ ថ្មី 4
3-1-35 Motoazabu, Minato-ku, Tokyo,
106-0046, Japan

วิธีเดินทาง

- เติ้น 8 นาที จากประตูทางออกหมายเลข 1a ที่สถานีรถไฟใต้ดิน “โรบิยอง” สายเคทีบี เมโทร ฮีบี: เซน
- เติ้น 10 นาที จากประตูทางออกหมายเลข 3 ที่สถานีรถไฟใต้ดิน “โรบิยอง” สายเคทีบี เมโทร โอเอ-โตะ: เซน

เทียวถือเป็นศูนย์กลางของวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี และค่านิยมของประเทศไทย เป็นที่ค้าส่งสินค้าจากต่างประเทศที่มีชื่อเสียงที่มีชื่อเสียงในด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ IT ในโลกอุตสาหกรรมของญี่ปุ่นมากมาย เช่น บริษัท Rohm, Murata Manufacturing Co., Ltd., Nintendo, HORIBA, Ltd., KYOCERA Corporation, NIDEC Corporation เป็น Omron Corporation เป็นต้น นอกจากนี้ ผู้ที่ชื่นชอบกีฬาและเล่นกีฬาก็เป็นแนวหน้าของเทียว ที่มหาวิทยาลัยของเรานำมาซึ่งกีฬาผ่านจากธรรมชาติต่างๆ ที่ได้รับจากสภาพภูมิประเทศของเทียวมาใช้เป็นเทียววิทยาลัย