



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

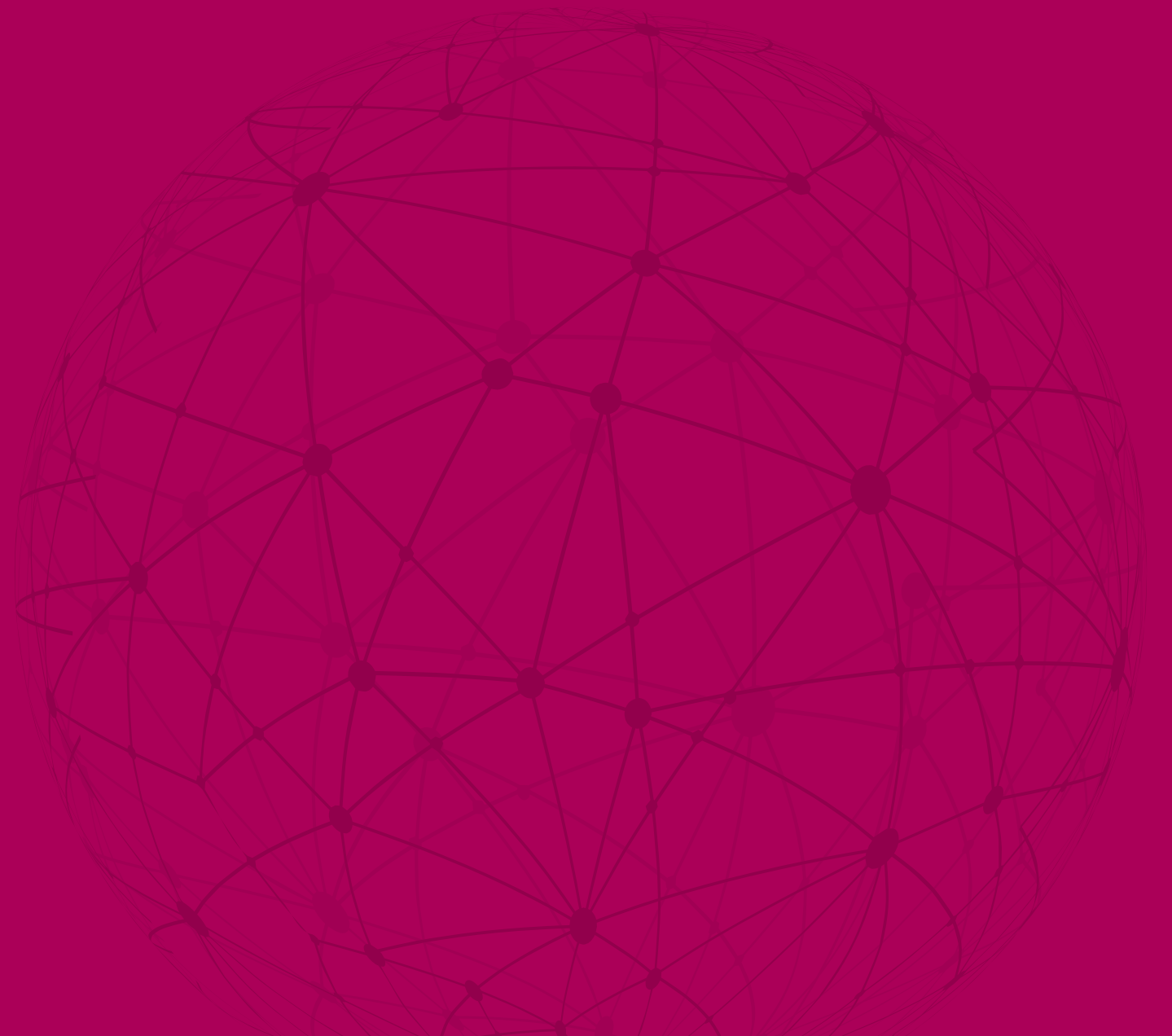
京都情報大学院大学 留學生入學事務室
〒606-8225 京都市南區西九條寺前町10-5
電話 : (075)681-6334 (+81-75-681-6334)
傳真 : (075)671-1382 (+81-75-671-1382)



日本國內  0120-829-628



日本第一所IT專業技術研究所



京都情報大學院大學

◆ 專業領域分為資訊學和經營學兩大類

目標是成為CIO（資訊總監）、專案經理等高等人才。

◆ 不分文科、理科，招收來自眾多領域的各類學生

電腦初學者也能報名入學。可以選擇符合自己水準的課程學習。

◆ 本校引入長期學習制度，支援社會人士進修深造

本校不僅開設了平日白天的課程，還提供夜間、週六、遠距教學系統等各種類型的講課。本校引入了只需交2年的學費就能將學習年限延長至3年或者4年的長期學習制度，致力支援在職進修的學生。

◆ 探索IT (ICT) 在各個領域的應用

在廣泛的IT相關知識中，本校將深受業界重視的IT相關知識和技能需求的業種分為九類專業領域，讓學生們學習能成為社會所需的IT專業人士（實踐家）的各種知識和技術。本校還提供學習各種產業領域所需的IT (ICT) 應用知識的科目。

◆ 開設了札幌、東京分校，未來還會向國內外擴展

學生可在各個分校聽課和學習。本校計畫在包括海外在內的許多地區開設分校。

◆ 本校擁有眾多實務經驗豐富的教師

本校招聘了許多大公司資深CIO、活躍在多媒體商務前端的教師。

◆ 不少學生通過了「SAP ERP認證顧問資格考試」

透過徹底的一對一指導，協助取得高等資格，目前合格者已在大公司就職或轉職到大公司。

◆ 充實的雙語、英語授課

本校開設了以英文為主等多語言課程。學生也可以透過只參加英文課程來獲得學位。

◆ 參加全球多媒體活動

本校每年都參加在法國舉辦的綜合展示日本文化的「日本博覽會」，而且還聯合舉辦漫畫、動畫相關的綜合展覽會「京都國際漫畫動畫展（京MAFU）」。

◆ 擔任京都漫畫動畫學會的辦事處

本校建立了與IT (ICT) 相關的各種類型的學術團體，並致力於研發活動和網路建設。

◆ 本校作為展示「京都」的新頂層網域名「.kyoto」的管理營運方，向全球傳播京都品牌

在京都府的支援下，經全球功能變數名稱管理機構的同意，本校成為全球唯一一家管理和營運地理名稱的頂層網域名的教育機構。

文部科學省認可的第一所IT專業技術研究所

No. 1 & the Only One! 京都情報大学院大学

建校理念

培養能適應社會需求，肩負時代使命，
具備能引領下一代的高度實踐能力和
創造性的應用資訊技術專業人才。

本校的使命和目的

滿足IT社會對高水準、多樣化人才的需求，
並且在科技無處不在的時代願景中，
透過培養擁有最新先進技術和
廣泛知識以及國際思維的高級IT專家，
為高度資訊化社會的實現和經濟發展做貢獻。
快速應對資訊及其相關技術的發展，講授理工學、
經營學等相關學術領域的理論及應用技術，
培養高級專業技術人才。

kcg.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

招募方針

IT (ICT*) 為資訊與經營科系的融合領域，所處理的項目複雜且涉及範圍廣泛，因而產業界對於人才的需求趨於多樣化。以工學院畢業為前提，僅藉由工學科系的研究所來培養IT (ICT) 領域的人才，這種過往的教育體制已無法滿足產業界對多樣化人才的需求。為了今後產業與經濟的發展，應致力於將具備多樣專業背景的人才，培養成IT (ICT) 領域的高級專業技術人才。

基於上述觀點，本校對學生出身學科並未設限，推出了面向以下不同背景的學生的廣泛錄取方針。

1. 具備於本校修習專業知識所需的基礎學習能力之人。
2. 不拘泥於既有的概念，渴望學習新事物，思考並創造之人。
3. 願意與人相互合作，溝通並解決問題之人。

*ICT (Information and Communication Technology) : 資訊與通訊技術

KCGI的教育



總長、理事長、教授
學校法人 情報大學

京都情報大學院大學 京都電腦學院
京都汽車專門學校

長谷川 亘 Wataru Hasegawa

早稻田大學文學學士
(美國) 哥倫比亞大學教育研究所畢業
Master of Arts, Master of Education
一般社團法人京都府資訊產業協會會長
一般社團法人全國地區資訊產業團體聯合會
(ANIA) 理事、會長
一般社團法人日本IT團體聯盟創始人
一般社團法人日本IT團體聯盟代表理事 首席副會長
一般社團法人資訊處理學會理事
一般社團法人日本開放網路教育推進協議會 (JMOOC) 理事
特定非營利活動法人 IT協調員協會 副會長, 營運策劃會議 委員
獨立行政法人資訊處理推進機構 人才培養審議委員會委員,
資訊安全標語、海報、四格漫畫大賽審查委員會 委員
獨立行政法人老齡、殘疾、求職者就業支援機構理事
高端職業能力開發促進中心營運協議會委員
一般社團法人日本應用資訊學會 (NAIS) 顧問理事
泰國教育部次官獎 (2次)
加納共和國教育部大臣獎
持有美國紐約州教育行政官資格證書
天津科技大學客座教授
韓國國土海洋部旗下公營企業 濟州國際自由都市開發中心
政策諮詢委員
(韓國) 國立濟州大學 名譽博士

主講科目: 領導理論, 優秀專業論文

京都情報大學院大學 (KCGI) 是日本第一所 IT 專業技術研究所。其母體是日本第一所私立電腦教育機構, 專門學校京都電腦學院 (KCG)。KCG 是由創始人長谷川繁雄和長谷川靖子根據展望未來的獨家理念建立的學校。自1963年建校以來的, 推動電腦教育, 期間大量的高中生和四年制本科畢業生相繼入學、畢業。當時的日本只有研究型研究所, 大學畢業生之所以選擇KCG深造, 是因為想要學習緊密聯繫實際工作的實用技術。雖然KCG是一所專門學校, 但是具備教育大學本科畢業生的實力, 在社會上發揮著職業型、實務型研究所的作用。

在這樣的前提和背景下, 自1998年起KCG與美國羅徹斯特理工學院研究所 (IT專業, 電腦科學專業等) 共同開設了以實務型教育為目標的專業技術研究所教育體系和教學課程。這是日本第一所專門學校和美國研究所之間課程合作的成功案例, 具有劃時代的意義。

以擁有如此業績的KCG的教育工作者為核心, 在專門職大學院的新制度下, 成立IT專業技術研究所, 可以說是必然的結果。在眾多財經界精英和美國羅徹斯特理工大學、哥倫比亞大學教育研究所的教育工作者的大力協助和支持下, 京都情報大學院大學於執行新制度的第一年2004年4月, 建立了日本第一所IT專業技術研究所。

本校建立之初, 提出了「培養滿足社會需求, 肩負時代使命, 具備能引領下一代的高度實踐能力和創造力的應用資訊技術專業人才」的建校理念。本校以資訊技術教育為基礎, 引進國際商務教育, 在ACM (Association for Computing Machinery: 美國計算機協會) 的IS (Information System: 資訊系統) 碩士課程修正版的基礎上, 建立了培養網路商務 (電子商務) 技術人員, 尤其是CIO (資訊總監) 的教育體系。本校的使命是滿足IT社會對高水準、多樣化人才的需求, 透過提供擁有

最新先進技術和廣泛知識以及國際思維的高級IT專家, 為高度資訊化社會的實現和經濟發展做貢獻。本校的目標是快速應對資訊及其相關技術的發展, 講授理工學、經營學等相關學術領域的理論及應用技術, 培養高級專業技術人才。

在此之前, 以網路商務 (電子商務) 技術課程為主修專業的日本大學或研究所寥寥無幾, 資訊學科只屬於傳統經營學或經營工學等專業學科的一部分。也就是說, 實際上只是將資訊學科作為系統性和綜合性專業的一部分, 因此在實施資訊學教育和研究上存在很大弊端。

本校的特點是「廣義IT」專業技術研究所, 致力於打造世界標準的「專業學校」, 並著眼於培養學生的領導能力。有別於日本很多大學常見的「單一領域」的資訊工程學系研究所或者資訊數學系研究所, 雖然存在很多相似之處, 但卻屬於不同門類。站在教育學觀點上設計教學內容和配置教師, 教學內容設計 (Instructional Design) 以學生為導向 (Learner Oriented), 實施開放式教育體制並定期檢測學習成果 (Learning Outcome), 採用了許多日本大學尚未出現過的因素和措施, 強化了本校獨特的教育體制。

不僅如此, 本校還大力培養能夠在亞洲乃至世界各國發揮其實力的擁有IT技能和管理技能的商務人士和國際領導人才。本校還積極招收世界各國留學生, 從建立之初起致力於打造「亞洲第一的IT專業學校」。

IT已經成為我們日常生活和商業活動中不可或缺的一部分, 與其相關的許多領域面臨著大量社會需求。本校隨時評估和更新課程, 以便讓學生掌握更全面的IT知識, 未來能夠實際使用它, 而且期待在所選領域發揮積極作用。具備足夠的知識和技能, 視野開闊的本校畢

業生, 正在國內外的各個領域大放光彩。

此外, 本校還設置了札幌和東京分校。札幌分校和東京分校各自透過遠程教學系統連接京都總校, 在當地就能接受最先進的IT專業教育。在即時聽講過程中, 不僅能透過影像直接向教授提問, 而且還能在家裡下載伺服器中已錄製好的講義。這種方式超越了時間與地點的限制, 實現了無論何時何地都可以學習的專業教育。

而且, 本校透過強化合作與交流力度, 獨自與美國、中國、韓國等海外各國的大學等高等教育機構建立了緊密網絡。已與超過100所高等教育機構建立了合作關係。今後本校將進一步加強聯繫的同時, 積極開展教育事業。剛開辦時就學名額僅為80名 (總名額160名), 自2025年度起, 單一學年度人數達到1,000人 (2025年度總名額為1,880人), 人數約為原來的12倍。在資訊學研究所的名額數方面, 在日本全國也是名列前茅。

即使處於瞬息萬變的時代環境下, 本校也會立足於建校理念和使命, 穩步向前, 大力培養高級IT專家。我們真誠歡迎有求知欲的學生入學深造。

社會變革中AI興起 培養能妥善因應的優秀人才！



京都情報大学院大學校長

寺下 陽一 Yoichi Terashita

京都大學理學士

(美國) 艾奧瓦大學研究所博士
課程修畢(物理天文學專業), Ph.D.

京都電腦學院 高級講師

金澤工業大學名譽教授

原國際合作事業團派遣專家(資訊工程學)

原京都電腦學院洛北校校長

京都電腦學院京都站前校校長

主講科目: 優秀專業論文

尤瓦爾·赫拉利在其新書《智人之上(Nexus)》中指出,人工智慧(AI)所帶來的影響,與其說是造福人類,不如說對人類社會構成了更大的威脅,於是他從人類學、歷史學、社會學與心理學的角度進行了縝密的研究。尤瓦爾·赫拉利認為, AI技術作為一種威脅,已開始對人類社會造成負面衝擊,然而這項技術能力的增強卻是無法阻止的。接下來,我將從政治學與社會學的觀點來探討人類社會應該如何因應。

無庸置疑, AI可說是資訊技術最終極的應用之一。但與其他應用程式截然不同的,正如尤瓦爾·赫拉利所言,這項技術對人類社會的影響之廣與深遠。京都情報大学院大學在廣泛的應用資訊領域中,設有人工智慧、資料科學、網路系統開發、網路管理、全球化創業、ERP(企業資源規劃)、IT漫畫・動畫、觀光IT、IT遊戲娛樂等課程。不論哪個專業領域,都必須思考如何有效應用AI。面對AI迅速崛起的現在, KCG集團正審慎思考,未來應以怎樣的理念、方法和課程架構,來指導與AI相關的各種技術與理論。作為持續成長的京都情報大学院大學,我們的使命,是從世界各地延攬師資,以最先進的課程教授資訊技術,培育能妥善應對AI時代挑戰的優秀畢業生。

AI是建立在傳統資訊技術教育基礎上的成果。它能以遠超人力的速度處理龐大的商業資料,進行分析後找出最適解。在醫療領域,透過影像診斷等技術,已能達到極高精度的診斷水準。換句話說,它擅長處理人類左腦的功能。

但AI或資訊技術,對應人類右腦的功能——包括情感、意識、道德、愛與審美等層面——仍完全束手無策。像是被音樂打動的情緒、對善惡的判斷, AI皆無法

掌握或理解。這是我們在思考AI未來發展時,必須嚴肅面對的課題。如果不能解決這項課題,人類將無法安心使用AI。AI一旦失控,完全有可能摧毀人類社會。為了避免這樣的夢魘情境,我們必須讓AI具備「自我校正(self-correction)」的能力,判斷自己所導出的結論是否符合邏輯;若不合邏輯,則需自動進行修正。擁有修正錯誤結論的能力,是不可或缺的關鍵。然而,目前這樣的能力尚未實現。

未來的資訊技術人才,不能只專注於技術本身。資訊技術的發展會對人類社會產生什麼樣的影響,必須時時思考、邊做邊學。我們必須不斷自問:自己正在開發的新技術(AI)究竟能否對人類社會有所貢獻?

但另一方面,也有人認為, AI對人類社會帶來什麼影響,是使用者(例如政策制定者、企業經營者)應負的責任,而不是技術人員的責任——這種觀點是錯誤的。因為真正熟悉技術內涵的,是技術人員,而不是政治家或企業經營者。在AI的開發過程中,技術人員的角色只會越來越關鍵。

原子彈的發明與實際應用,所導致的人類史上空前慘劇,至今已過80年。電影《奧本海默》便以當年開發原子彈的「曼哈頓計畫」為背景,描寫技術人員與政策制定者之間的激烈衝突。令人遺憾的是,時至今日,核技術的管理依舊未臻妥善,甚至可以說正朝著惡化的方向發展,這是無論如何都難以接受的現實。這究竟是技術人員的責任?還是政策制定者的責任?亦或是整個人類社會的責任?希望在本校學習的同學們,能常常思考這類問題,努力鑽研資訊技術,成為具備多角度思維的高階IT人才,邁入社會貢獻所長。

KCG集團的顏色

kcg.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

KCG紅色
京都情報大学院大學校色

KCG集團的創始人長谷川繁雄先生晚年在經營學校的同時到哈佛大學深造,再次挑戰了年輕時沒能實現的學術研究夢想。在波士頓租了公寓,與年輕學生們一起學習了文學和哲學。京都情報大学院大學的校色是借鑒創始人曾經就讀的哈佛大學的校色緋紅色,作為與KCG藍色對照的色調被採用。彰顯了不管男女老幼始終迎接新的挑戰,虛心學習的態度。

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin

KCG藍色
京都電腦學院校色,
KCG集團的顏色

藍色是京都電腦學院的校色及KCG集團的顏色,鑒於建校之初的團隊成員皆為京都大學研究所的在校生和畢業生,因此借鑒京都大學的校色深藍色而選定的。1970年開始使用並以,建校35周年(1998年)為契機定了色調,稱為KCG藍色。

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin Automobile School

KCG橙色
京都汽車專門學校校色

2013年加盟KCG集團時,指定橙色為京都汽車專門學校的校色。橙色在給人活潑、積極的印象的同時,也被用作安全的標識色,代表著汽車社會追求安全的態度,代表著學生克服困難、砥礪前行的活力。

kcg.edu
Kyoto Japanese Language Training Center

KCG綠色
京都日語研修中心校色

作為KCG集團的海外留學生來說是入門學校,京都日語研修中心是財團法人日語教育振興協會認定的日語教育機構,被文部科學省指定為準備教育課程。借鑒表示世界7大陸的綠色作為校色,是與上述KCG藍色和KCG紅色對照的色調。彰顯了學習成長的留學生們的能力。



KCGI的特色

牢牢掌握社會上實際應用的實踐技能。

■ 快速應對產業界的需求和IT發展的課程設置

本校以滿足產業界需求為根本，聽取校內外專家的建議，制定課程及實施課程設置和教學設計。此外，為了快速應對IT (ICT) 領域的急劇變化，本校與美國羅切斯特理工學院合作，共同開發世界最新的IT教育課程。

■ 以全球最先進的教育理論為基礎推動教學

自1990年代中期網際網路普及與線上教學興起以來，美國對遠距教學與面授課程的學習效果差異展開了大量研究。研究結果顯示，對於積極投入學習的學生來說，線上教學與面授課程的差異，只在於溝通方式不同，學習效果並無明顯差異。本校的長谷川亘教授於世界頂尖教育學府——美國哥倫比亞大學研究所留學期間，曾被選為探討新設遠距教學科目的研究小組成員之一，該組針對800位學生進行研究，是極少數入選的優秀學者之一，並參與了遠距教育實施的高階研究。本校的課程設計與營運，無論是線上授課或實體面授，皆以這些全球頂尖、先進的教育理論為基礎。

■ 貫徹實地型和實踐型課程結構

本校為了培養IT (ICT) 和管理技能兼備的人才，不僅僅局限於IT (資訊學系)，還創造條件讓學生們學習經營學、經濟學等商務方面的科目。針對畢業年級的學生，實施

專業畢業設計策劃和執行等活動，取代了傳統研究所的碩士論文，使學生掌握高水準技能，確立個人職業生涯。

學習IT (ICT) 與管理， 以及在各業界的實際應用。

■ 培養橫跨資訊學、經營學等多個專業領域的專家

現代商務活動中，需要兼備網路基礎IT (ICT) 技術和制定經營戰略等管理技能的人才。本校培養橫跨資訊學和經營學兩個專業領域的專家。課程設置能讓每個學生根據自己的背景合理地學到資訊學和經營學科目。

■ 讓IT (ICT) 在「專業領域」與「產業課題」中廣泛應用

為了從廣泛的IT知識中習得面向特定領域的專業且深入的能力，本校設有以下九大專業領域：●人工智慧 ●資料科學 ●網路系統開發 ●網路管理 ●全球化創業 ●ERP (企業資源規劃) ●IT漫畫、動畫 ●觀光IT ●IT遊戲娛樂。此外，本校也設置與產業相關的課程群，教授與金融、農業、海洋、醫療與健康、教育等領域有關的IT (ICT) 應用知識，致力於培養能將IT專業知識靈活運用於實務現場的專家。

透過重視實務操作的課程設計，協助學生掌握各領域所需的知識與技術，並培育能為各行各業提供有效解決方案的人才。

■ 大量聘請了具有企業IT戰略規劃經驗的教師

本校聘請了許多在大企業擔任過CIO (資訊總監)，擁有實際工作經驗的教師。各位教師根據自己的實際工作經驗進行授課，培養學生的實踐能力，使學生在深刻理解與實際工作直接關聯的最新理論和技術的同時，掌握作為專家的綜合技能。

賦予轉型機會 活躍在IT領域的各個行業。

■ 不分文科理科，可從多種領域入校深造

本校的辦學宗旨是把不同背景的人才培養成IT領域的高級專業技術人才，因此本校在招生時不會設置院系專業領域的限制，從文科理科等眾多領域接收各類學生。本校根據新生掌握的知識、技術和需求設置了選修課，以此應對不同背景的入學者。此外，為了讓社會人士也能邊工作邊學習，提供了多樣化授課模式。本校給更多的學生賦予了迄今為止日本的研究所未能充分提供的「轉型機會」。

■ 根據入學時的知識水準自主選課

從幾乎沒有電腦知識的文科畢業生到作為系統工程師在IT行業活躍的社會人士等，不同IT技能水準的學生都可以在本校學習。本校將根據有無IT技能和未來目標提供最適合每個學生的學習模式。因此，即便沒有預備知識的學生也能逐步順利實現目標。普通研究所32個學分就能取得碩士學位，而本校需要44個學分才能被授予碩士學位，足足多了12個學分。為了滿足各業界的需求，透過在自己選擇的領域中獲得深入而廣泛的專業知識，學生不僅可以掌握和加強IT技能和知識，還可以培養能夠在實踐中應用它們的人才。

培養活躍於世界舞台的人才。

■ 世界各國的IT界領軍人物的演講

IT商務是一種超越國界，在全球開展的商務活動。本校為了讓學生獲得國際化的視角，聘請了歐美和亞洲的一流教師。與美國羅徹斯特理工大學、哥倫比亞大學、在資訊安全領域擁有世界最高水準的南韓高麗大學資訊保護研究所等世界各國大學和企業締結了學術交流協議



和業務合作協議，還實施共同研究或舉辦國際研討會等，加強了國際間交流的發展力度。

■ 海外留學與海外派遣授課

本校與海外多所大學保持合作關係，其中包括美國羅徹斯特理工學院。學生可以嘗試到合作大學留學或在國際會議上做演講。此外，學生將有機會作為助教參加海外合作大學開設的課程，還能利用海外實習制度。

學以致用，活躍於社會舞臺。

■ 徹底實施個別指導，實現理想就業

本校的目標是實現畢業生100%就業。主管教師透過他在產業界等的經驗與人脈，在對學生進行個別指導後，向企業推薦，幫助學生實現理想的就業。對於希望自主創業的學生，傳授設立公司以及經營和營運相關的訣竅。

■ 建立畢業生之間的商務網路

本校IT領域的畢業生人才輩出，並且建立了畢業生之間的強大商務網路。學生在校期間參與團隊作業，畢業後，各位校友更是在社會上發揮各自技能，相互協助拓展業務。



充實的英文授課模式，

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

培養「國際化人才」。

．．．

本校開設了很多「英文模式」的課程，這樣學生只需透過英文聽課就能學完本校的課程並取得碩士學位。這些講課包括從國外聘請的頂級教師的課程。目前來自15個國家和地區的留學生（包括2022年3月畢業生）在本校深造，很多學生選擇英文授課學習。這是本校的一大特色。

只要英文能力達標，日本學生也能選擇英文模式的課程學習，充分利用本校的國際環境，在學習IT時不僅能提高英文水準，還能掌握國際意識。

IT業界需要不斷吸收最新資訊。如果能把有用的資訊用於開發和生產，將促進業界人員的飛速成長。由於IT業界的新技術日新月異，因此掌握最新資訊的能力至關重要。許多最新的技術和產品已經從美國等海外滲透到日本，而且大部分資訊都是用英文寫的。由於使用英文作為共通語言的工程師數量遠超日本，因此高品質的資訊和文章不可避免地用英文編寫。毫無疑問，如果我們能夠快速掌握提高工作和技能所需的英文資訊，將有利於工作發展。

特別是如果您的目標是從事業界最高水準的職涯，例如：就職於外資IT公司或外資IT諮詢公司，那麼透過本校特色的「英文模式」，可以說是非常有效的。



活躍於多種行業

隨著IT（ICT）的高度化變革（尤其普及了網路商務技術），與原有的「IT化」相比，當前的產業界更需要引進更高級別的IT業務。也就是說，不僅是單純地改進IT（ICT）業務，而是在企業戰略制定中加以應用。這意味

著實現經營高層的IT化十分重要，與此相關的人才必須具備高水準知識和技術以及先進的管理意識。

本校課程旨在培養行業所需的高級人才。本校畢業生們活躍在以下各類IT行業。

CIO (Chief Information Officer：資訊總監)	IT架構師
專案經理	資訊安全顧問
AI架構師	多媒體內容製作管理者
系統整合顧問	資料科學家
創業者	

教育環境與體制

引進了世界標準的專業系統的實踐型教育環境

教學管理系統

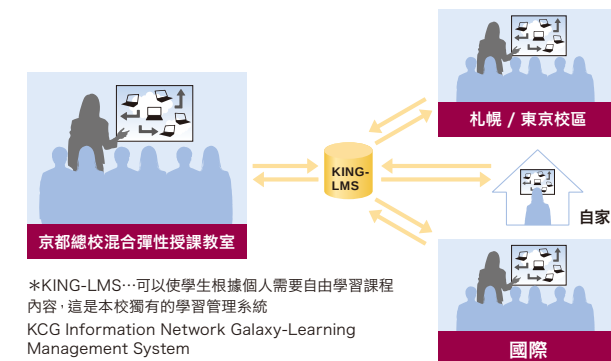
■ 透過新一代教育系統，我們採用即時線上（同步遠距教學）模式，按需隨選（非同步遠距教學）模式，以及同時實現面對面和即時線上的混合模式的授課方式，支援學生充實的學習。

本校從開辦之初就致力於構建活用IT的學習環境，作為其中的一環引入了教學管理系統（KING-LMS）。

學生使用PC或智慧型手機可以從京都總校百萬遍校區、京都站前分校、札幌分校、東京分校、自己家中等無論從哪個地方都能訪問KING-LMS，該系統提供閱覽教學內容、提交課題、聯繫教師等諸多學習環境。此外，京都總校百萬遍校區的總部教學樓引入了混合彈性教室，學生無論從哪個地方參加都能無差別地參加混合模式的課程。

在混合彈性授課教室裡，隨著教師在教室裡的移動，鏡頭會進行追蹤，所以線上上課的學生也可以看著教師的臉聽課。此外，教室的大型螢幕可以映出彼此的情況，透

過收音麥克風和音響可以進行提問和對話，因此學生不受參加場所的限制，同樣能參加授課。



圖書室和電子圖書館

在京都總校百萬遍校區總部教學樓的圖書室內，學生可以自助借書還書。

此外，本校為了訪問IT領域的最新資訊，加盟了美國電腦協會ACM（Association for Computing Machinery）和日本資訊處理學會（IPSJ）的電子圖書館。以各個學會

的出版物為主，可以對很多學術雜誌進行全文訪問，很多還可以閱覽追溯到幾十年前的過期雜誌號。此外，還具備了利用國立資訊學研究所的「學術資訊網路」等進行調查和研究的體制。

SAP公司的教育用ERP系統

■ 引入SAP公司的ERP包套程式，全方位地培養實業家

為了培養IT領域的高等實業家，本校引入了世界最大的ERP（企業資源計畫）包套程式供應商德國SAP公司的教育用ERP系統SAPS/4HANA，實現了實踐學習和研究環境。在日本以系統開發在內的全面ERP專業技術教育目的引入該系統的只有本校一家。

■ 主題是經營管理中的有效利用

SAP的ERP系統是一個龐大而複雜的系統。在本校不僅可以學習SAP的ERP系統的操作方法，還可以學習企業的業務處理流程，掌握先進的實用技能，可以客製化支援企業引入ERP的業務和諮詢。

■ 培養先進的實用技能

本校的學生將探討SAPS/4HANA系統如何工作以及可以支援什麼樣的業務。實際學習引入ERP後它將如何改變整體業務，例如：採購庫存、生產、銷售物流、會計、人事管理。透過開設ERP專業課程，我們正在培養通過了「SAP認證顧問」資格考試的學生們。

■ 高性能計算系統

為了開展人工智慧（機器學習）、巨量資料分析、電腦圖形學、組合最適化、量子計算等最尖端的研究和教育，在2022年度引入了搭載16台最新的高端GPU（NVIDIA RTX A6000）的高性能計算系統（峰值性能約為620 TFLOPS）。該系統由4台計算伺服器組成，可並行執行多個程式。

課程政策

Curriculum Policy：教育課程的編排與實行的相關政策

課程的實行，是基於本校的使命與目的，以培養兼備IT（ICT）技巧與管理能力，且能活躍於網路商務領域的高級專業技術人才。

1. 科目群

教學科目大致上分為專業領域科目群：透過系統化分組，以期能更深入瞭解特定專業領域的相關知識；產業科目群：對於特定業界進行專業與週邊知識的學習與案例研究等，以期能實際運用所學技術；共同選擇科目群：學習人際關係相關技巧或高級理論，以及最先進的技術趨勢等。

2. 修讀模式的編排與實行方式

根據修學的目的與定位，從廣泛的IT相關知識中選出特定的領域，著重於學得該領域由基礎至實際應用為止，廣泛且深入的專業知識，並從集結了系統化的特定

領域科目之各種專業領域科目（Fields of Concentration）中，選擇一個領域來學習。你還可以按照自己的目的靈活地選擇學習構成科目的量身訂制（Bespoke）課程。在專業領域和量身訂制（Bespoke）課程中，你還能同時選擇學習應用ICT的各種產業相關的單項知識和培養髮現問題、企劃和設計能力、實踐技術的產業（Industry）的科目。

3. 專業畢業設計（Master Project）

除了各種科目的修讀之外，也在負責教師的指導下，貫徹各種主題的碩士專題研究，以培養實際應用的能力。

4. 變化因應

為能因應IT（ICT）的快速發展，將不斷進行課程的審視與更新，以符合對於高級專業技術人才所需求的職能變化。

學位政策

Diploma Policy：學位授予的相關方針

於本校內完成下列三個條件者，授予碩士（專業技術碩士）學位。

1. 完成指定的畢業年限

2. 修滿規定的必要學分

3. 依照課程的修讀方式進行科目的修讀，具備做為高級專業技術人才基本所需的知識與應用能力，以及高道德標準



在京都情報大學院大學深造

培養「應用資訊技術專業人才」所需的整合性課程

為了向社會培養符合本校建學理念的「應用資訊技術專業人才」，本校提供依學習目的不同的多種修讀模式，並提供以學生為主體的專題與活動整合而成的課程。

■ 專業性的取得

做為應用資訊技術專業人才，想涵蓋所有廣泛的ICT相關知識是不切實際的。為此，我們準備了每個領域的科目群，讓您可以特定出想要深究的專業性領域，並取得該領域由基礎至實際應用為止，廣泛且深入的專業領域科目群。

■ 對於社會需求的因應

現今各個產業，對於將ICT適用於提高效率、匯聚知識等問題解決上的需求逐漸提高。為因應這些需求，我們準備了可學習如何於特定產業實際應用ICT的案例與問題等的科目群。

■ 創造性、實踐能力的發揮

做為一個應用資訊技術專業人才，為使修讀各種科目所得的知識能夠解決現實問題或實際運用，應以自身為主體來進行活動的企劃、設計等，並將實踐的結果貢獻給他人。因此，為了讓學生具備這種素養，課程中定位了在專題發起人（專業畢業設計主管教師）的指導下，針對解決各種課題的專業畢業設計和研究專題、獨立學習。

■ 專業定位

在實際的產業中，要求應用資訊技術專業人才具有解決現實問題以及能履行實際運用的專業。為此，我們鼓勵學生至企業或各種組織實習，提供學生體驗一個專業人才所被要求具有的技術水準或解決問題能力的機會。

這些修讀模式的選擇以及專題等的搭配，並非要求所有學生都要千篇一律。依據每個學生的興趣、喜好以及修學的深度等，也可以有各種不同的選擇與組合。我們設計有助於培養應用資訊技術專業人才的知識與技術的課程，並同時尊重以學生為主體的學習自由。

教育目的 網路商務 技術專業

該專業快速回應資訊及相關技術的發展，透過在理工學和經營學等相關學術領域的理論及應用技術的教學和研究，培養在專業領域內具有廣闊視野的基本思維能

力和專業化程度高的職業所需的高等技能的高端專業技術人才。

教學目標

為了將本校的使命與目的落實於教學中，針對網路產業專業技術訂定下列教學目標

■ 確保基礎素養

加強溝通能力以扎穩促進產業的基礎社交技能。增進對IT（ICT）產業中軟體、硬體與網路等基礎技術的理解。

■ 提升策劃與設計能力

全面調查產業與IT（ICT）現況動向並進行分析，訓練學生對企業或社會問題具備實際的企劃與提案能力。此外，為能加強學生的實行力，將提升學生對各式系統與內容的設計能力。

■ 提升開發與運用能力

透過實際安裝軟體或直接提供給使用者學生所企劃設計的軟體或內容，可提升學生的運用能力。此外，將加深學生對開發運用所需各式工具與規範的實務知識。

■ 培養專業人員意識與職業倫理

培養學生負責業務流程、並且精益求精的高度專業人員意識與職業倫理。教育學生實際領導與組織管理的方法理論。

本校的課程構成

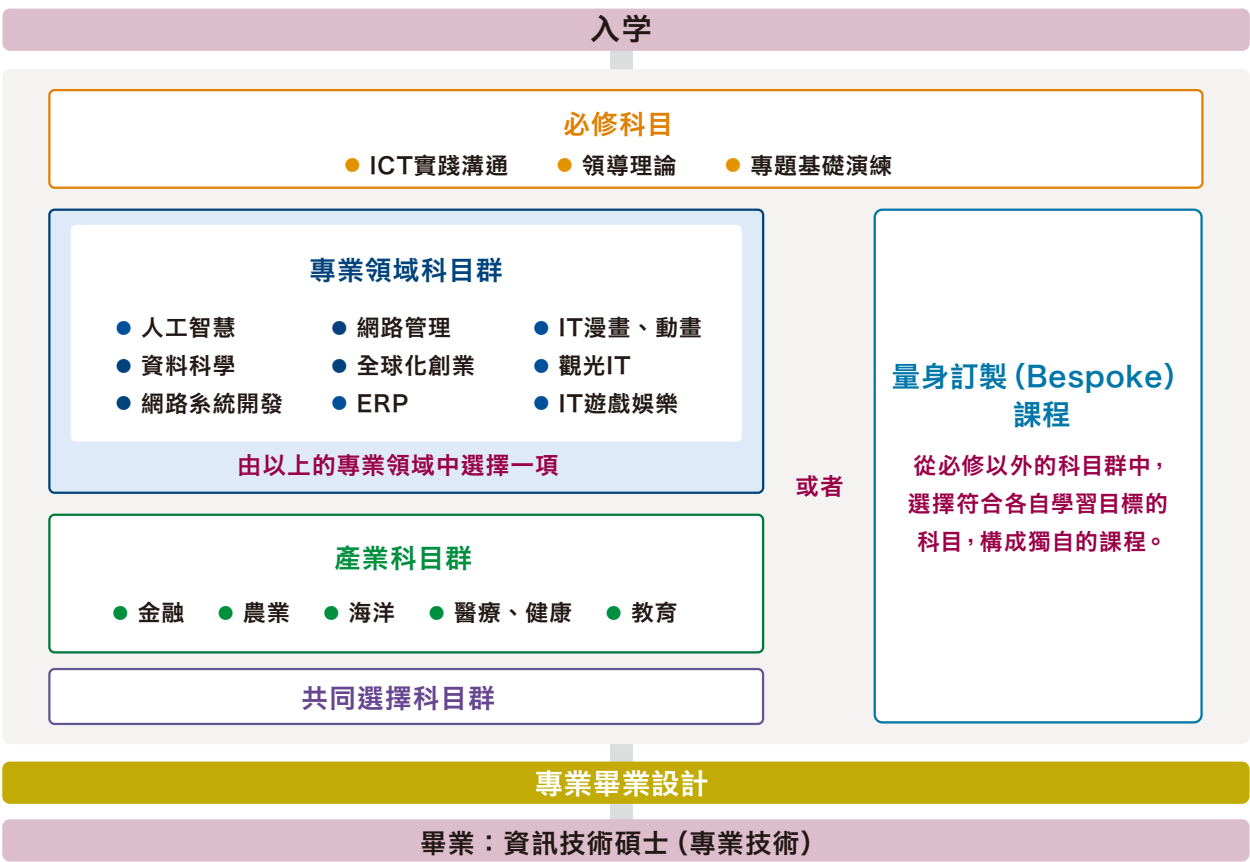


本校構建了掌握ICT領域的基礎技術和知識的課程。「專業領域科目群」涵蓋了與各專業領域相關的內容繁多的科目。「產業科目群」中設置了社會需求巨大的各領域相關的科目。在「共同選擇科目群」中，設立了並不屬於任何特定的專業領域和產業，而是旨在獲得廣泛

知識的科目。在「必修科目」中，設立了旨在獲得商務人士的基本技能和專業領域的應用技能的科目。本校招聘活躍在各個業界第一線的優秀人才作為教師為學生授課。構成每個科目群的科目將酌情更新，以反映最新的業界趨勢。

專業領域科目群	於廣泛的IT相關知識中，選擇各個被重點化的特定領域，以深入該範疇知識的科目群。為能獲得專業且更加廣泛的知識，依領域將科目進行分組。 ● 人工智慧 ● 資料科學 ● 網路系統開發 ● 網路管理 ● 全球化創業 ● ERP ● IT漫畫、動畫 ● 觀光IT ● IT遊戲娛樂
產業科目群	學習特定行業的專業知識和注重技術實踐活用的科目。對特定行業和業種針對性強的科目群。本校聘請在各行業的第一線活躍的優秀人才到校講課。 ● 金融 ● 農業 ● 海洋 ● 醫療、健康 ● 教育
共同選擇科目群	不管是專業領域還是產業領域，均由掌握作為專職人才所需的交流和管理等基礎能力的科目，以及學習ICT的尖端應用案例和技術動向的科目構成。由於各科目從多個觀點闡述了IT商務的基礎到應用，因此擴大了學生的學習範圍。
必修科目	本校對出身學科並未設限，將招收有不同背景的不同學生。這實現了為許多人提供轉職機會的社會意義。因此，作為必修科目不分學生的專業性，本校設立了掌握高等專業技術人才所需的積極而合乎邏輯的基本溝通技能的科目。 ● ICT實踐溝通 ● 領導理論 ● 專題基礎演練

◆ 從入學到畢業的科目學習流程



專業畢業設計

本校聘請了眾多在京都大學等日本代表性大學教學經驗豐富的教師和活躍於世界商務前線的教師，學生可以直接從這些教師那裡接受專業畢業設計的指導。



◆ 概略

本校的專業畢業設計聚焦於ICT的實際運用與技術活用，是從學生本身的問題意識延伸到課題設定、分析並提出解決方案為目標的必修科目。本校的專業畢業設計聚焦於使用具體的工具（平台、軟體、服務、架構、商務模式等）及其應用程式，以便讓學生依據所學的專業領域及產業知識與技能，分析課題並提出解決方案。

與以研究為基礎的研究所碩士課程的傳統碩士論文相比，除了創造新知識以外，我們還將利用現有工具實施項目或製作碩士論文。學生可以依照自己的喜好和願望選擇主題和實現方式。

專業畢業設計是學習的集大成，旨在為學生提供一個實際應用資訊通訊技術，以改善現實世界和人們生活的機會。

◆ 實行方式

專業畢業設計是在畢業設計發起人（負責的教師）的指導下，以學生為主體進行。可以進行更深入的學術研究以及應用專業技術的畢業設計。以世界教育領域最頂級的美國哥倫比亞大學為範本，學生將依照學習時間和學習內容，選擇以下四個類型中的一種，靈活地完成畢業設計工作。

專業畢業發表	專業畢業設計
1類 從自己的專業領域中選擇一門科目進行學習，研究與該科目有關的主題，並完成專題報告。	2類 學生自由決定主題，依照自己的意願進行專題畢業設計。
3類 進行具有更高等內容或更深層主題的專題畢業設計。學生將花時間研究自己決定的主題。	4類 我們的目標是完成與世界一流的研究型研究所同等水準的碩士論文。學生將花更多時間研究自己決定的論文主題。



在京都情報大學院大學，能學到的9種專業領域

所謂的專業領域就是為了讓學生們，在廣泛的ICT相關知識中取得特定領域的專業和廣泛知識，他們所選擇的科目領域。本校將業界中特別受到重視的ICT相關知識、和技能的業種領域分為以下9個分類，並嘗試依照各自的目的選擇和分組科目。學生依照自己的意向和目標選擇一個專業領域並集中學習。只要在各專業領域修完必修學分，學生即可獲得專業證書，可證明具有該專業領域之專業知識。（有關各專業領域的詳細資訊，請參照P.15～）



人工智慧

學習人工智慧的基礎理論和資料科學等相關技術，透過實例瞭解這些技術在人工智慧應用領域如何被應用，在此基礎上熟練掌握各種人工智慧相關軟體，成為能夠有效利用人工智慧技術的專家。此外，我們還準備了負責開發人工智慧應用軟體的高等技術人員培育課程。

資料科學

社會上呼籲有必要在各種IT應用領域有效利用大規模的存儲資料。為此研究和教育資料管理技術和資料分析法。我們準備了很多IT領域所需的課程，把學習目標放在(廣義上的)商務領域。

網路系統開發

資料科學網路系統開發人員使用程式設計語言和HTML5等標記語言進行網站的編碼，但其職務也包括CMS (Contents Management System: 內容管理系統)。除了網路系統的程式設計和編碼以外，還學習網路的基礎技術。

網路管理

作為支撐資訊系統的重要要素的網路服務管理，需要建立電腦網路和伺服器系統、解決問題、維護管理，當發生網路故障時，需要修復故障和維護網路資料。因此，學生必須掌握網路系統的運用和資訊安全的知識。

全球化創業

培養作為創業者的思維和領導力，掌握在全球商務領域的創業所需的知識和技術。除了重點學習包括電子商務和網路商務在內的全球商務以外，還學習財務、經營的基本概念、增長駭客和增長行銷等作為事業即戰力的最新行銷手法。

ERP (Enterprise Resource Planning)

以業界大型SAP公司的教育用ERP (Enterprise Resource Planning: 企業資源計畫) 系統的練習為主，實踐性地學習業務整合的機制和財務會計、銷售物流等的處理方式。此外，我們致力於分析各種企業的課題和調查ERP應用的案例。我們還研究記憶體中資料庫和IoT等，最新的企業基礎設施和ERP的協作。

IT漫畫、動畫

以漫畫、動畫為首的媒體產業、創意產業中ICT的力量是不可或缺的。作為基礎的技術自不必說，使用各種各樣的數位工具，依照情況想出解決方案的力量是必要的。我們培養掌握這些綜合性的力量，不僅創作內容，還能創造性地捕捉各種事物並應對各種事物的人才。

觀光IT

透過多語言和多媒體提供旅遊資訊，對遊客的行為歷史、體驗、感受進行資訊化分析和預測等方式，學習創造應用ICT的新的旅遊服務和旅遊商業模式。我們培養透過虛擬旅遊等創造並活用數位資源，能夠用旅遊數位化轉型提出促進旅遊地區活力的相應建議的人才。

IT遊戲娛樂

專注於遊戲與影音娛樂領域，根據業界對IT、ICT、資料基礎設施的需求與技術發展趨勢，學習娛樂製作流程中所需的新興職種開發知識。

量身訂製 (Bespoke) 課程

為了應對ICT日新月異的發展，可能需要不限於特定的專業領域而構建和研究課程。還可以依照每個學生的學習目的，在與教師協商的同時，從必修科目以外的科目群中自由選擇科目，構建涵蓋廣泛知識和應用領域的獨自課程。我們叫它「量身訂製課程 (Bespoke Curriculum)」。

若學生選擇的是量身訂製課程，則不予頒發專業證書，還請注意。

專業領域

人工智慧 (AI)

▶ 該專業領域的課程路徑參閱19頁



自20世紀中期以來，在備受矚目的資訊科學中，人工智慧 (AI) 這個領域就一直佔有一席之地。隨著深度學習的發展，藉由網際網路就能輕易獲得大數據，以及電腦系統的速度及容量的提高，使人工智慧成為社會改革的基礎技術。以自然語言處理、語音 / 圖像解析、搜索 / 推論為核心，諸如自動翻譯、自動建立速紀錄、臉部辨識、自動駕駛、醫療資訊處理、長照服務機器人、遊戲、電競等人工智慧的應用範圍不斷擴張。此外，在

企業商務戰略、電子商務、農業經營、金融工程等的推行，以及大量非定型文件資訊的資訊挖掘（文字探勘）等方面也很活躍。

在本校人工智慧專業領域，學生可學習人工智慧基礎理論與資料科學等相關技術，透過實例理解如何應用。學生可學會許多AI相關軟體，成為對AI技術駕輕就熟的專家。不僅如此，本校也傾力培養能夠開發人工智慧應用軟體的高級工程師，以因應未來的社會變革。

目標人才

- 透過學習人工智慧的基礎和應用技術，在未來的人工智慧社會中有能力「生存」的人才
- 具備大規模Python程式開發能力，能夠熟練應用現有人工智慧相關軟體的人才
- 可以在模式辨識（圖片、語音、語言等）和商業領域中開發嶄新的人工智慧應用軟體的高級工程師



資料科學

▶ 該專業領域的課程路徑參閱19頁



資料科學屬於最近來相當受到關注的資訊領域。近年來人們開始呼籲必須在將大規模的累積資料，有效運用在各種IT應用領域。因此我們會對資料管理技術和資料分析方法進行研究及教育。資料庫技術和統計分析方法從一開始就廣泛應用於資料管理和資料分析，但舊技

術無法應對最近呈幾何級膨脹的大數據，甚至在硬體和軟體領域，都將需要更先進的資料處理技術。

在資料科學專業領域，學生將掌握應對這種情況所需的知識和技術，並學習在商務活動中高度利用資料的能力。



目標人才

- 擷取和利用（資料探勘）資訊資源，進行市場分析等的分析師
- 可以基於資料進行公司戰略規劃和推薦等決策的CIO
- 建立消費者行為描述模型和策略/預測模型的CRM經理
- 提供有關產品規劃的建議和指導意見的顧問

網路系統開發

▶ 該專業領域的課程路徑參閱19頁



網路系統的開發，通常包含設置於企業內部網路上用於公司內部的網站，以及設置於網際網路上對外公開的網站這兩者的製作。一般來說，網路系統的開發者使用程式語言以及標記式語言來進行網站編碼，

其工作內容也包含了CMS（內容管理系統）。此專業領域科目除了讓學生學習網路系統的程式編寫與編碼外，也將教導網路的基礎知識。

目標人才

- 靈活度高的網站的設計師 / 程式設計師
- 維護並提高自己公司網站優越性的管理員
- 設立新網站或是維護改良既有網站的策劃者
- 可藉由整合既有的網路服務與雲端服務，建構應用程式的工程師



網路管理

►該專業領域的課程路徑參閱20頁



網路服務是支撐現今資訊系統的重要元素。網路管理者負責建構電腦網路或伺服器系統，並進行故障因應與維護管理，當網路發生故障時，進行復原以及網路上數據的

保存。此專業領域科目讓學生學得網路系統的運用或資訊安全的知識。



目標人才

- 網路服務的設計、營運和管理員
- 企業內部網路以及核心業務系統的安全管理者
- 建構、運用各種伺服器環境（網頁、資料庫、動畫等）的經理人
- 包含雲端服務或物聯網機器等多樣化網路的整合、支援顧問
- 透過網路開發和運用伺服器/客戶端系統的工程師

全球化創業

►該專業領域的課程路徑參閱20頁



國際創業家設立自己或他人的創業投資事業並推展、營運，同時應用他們的經驗來支援不同業種的商務發展。此專業領域科目在培養創業家的思維以及領導力，以獲得於國際商務領域創業所需的知識與技術為目標。學生除了重點學習包含電子商務與網路商務的國際商務之外，也將學習財務、市場、經營的基本概念。

此外，在全球化創業中，不僅是IT和管理的概念，還將學習業務上立即使用的最新行銷手法，例如解決網路行銷問題的增長駭客；以提高利潤為目標，同時掌握資料，加強與使用者關係的增長行銷（應用巨量資料和資料科學，短期內改善用戶體驗的手法）。



目標人才

- 企業經營者
- 經營策略規劃師
- 經營顧問
- 新創公司投資事業規劃師
- 電子商務設計師
- 商務開發PD（產品經理）
- 行銷策略規劃師

IT漫畫、動畫

►該專業領域的課程路徑參閱20頁



我們著眼於以漫畫和動畫為代表的世界所認同的日本文化、媒體產業和創意產業，為了將其運用到電子商務中，基於現有的媒體和創意產業的商業模式的研究成果，創造出新的商業模式，體驗實習動畫的規劃與製作等與創意產業相關的各種場景，提供具有實踐性的課程，可學習到個別問題及其解決方案。

漫畫和動畫現在已經進入了大規模聯合開發的時代，

跨國承接工作訂單的情況並不罕見。資訊和通信技術的力量對於日益國際化的媒體產業和創意產業來說是不可或缺的。除了繪畫技術、影片編輯技術、故事編排技術等基本技術外，還需要具備使用各種數位工具的能力，並根據情況提出解決方案。在該專業領域，學生將掌握這些綜合技能，並培養不僅能夠創造媒體內容，還能夠以具有創造性的方式，掌握工作和人生的人才。

目標人才

- 經手整合漫畫、動畫的內容企劃、製作、行銷等的製作人
- 熟悉使用各種數位／類比製作工具的內容創作者
- 根據製作目的，可導演出具成效的影像結構或效果的導演
- 於教育或娛樂等領域，可依據漫畫、動畫的市場趨勢來進行內容企劃的市場總監



ERP(Enterprise Resource Planning)

►該專業領域的課程路徑參閱21頁



ERP (Enterprise Resource Planning：企業資源規劃) 是指統一管理企業擁有的各種經營資源，以實現最大收益的綜合管理系統。有了這個系統，就有可能在一個平台上集中管理公司的核心業務，例如銷售、採購、庫存管理、會計、人事管理和製造流程。ERP透過即時共享各部門產生的訊息，提高企業整體的效率。這有助於業務流程的最佳化、提升訊息透明度和快速做出決策，進而支持具有競爭力的業務運營。

在使用SAP公司的S/4HANA的ERP教育課程中，學生的學習重點是有效提升業務流程和使用資料的方法。透過該系統的實踐操作方法，以及在財務、物流和人事等業務領域的應用，學生將學習如何企業運營最佳化和推動數位化轉型。此外，學生還將學習發揮即時訊息處理能力的決策支援技術。該課程為有志成為未來商界領袖和專家的學生提供了一個寶貴的學習機會。



目標人才

- ERP引進技術顧問
- ERP客製化工程師
- ERP附加功能開發工程師

觀光IT

►該專業領域的課程路徑參閱21頁



近年來需要實現「好住好遊」的旅遊區和可持續發展的旅遊業。在該專業領域，學生將學習建立應用 ICT 的新旅遊服務和旅遊商業模式，例如以多語種和多媒體提供旅遊資訊，以及對遊客的行為歷史、體驗和感受進行資訊化

並進行分析和預測。現在旅遊業面臨新的問題，我們將培養負責解決各種問題的人才，即透過旅遊DX（數位化轉型）提出振興旅遊區的建議，透過虛擬旅遊創造和應用數位資源。



目標人才

- 從事觀光商務的企劃、系統開發、大數據運用等的工程師
- 擁有技巧可運用ICT讓觀光服務管理更有效率的經理人
- 能夠快速發現下一代旅遊業的有用資訊的，富有創意和實戰的旅遊DX人才
- 引領旅遊業發展的高層管理人才

IT遊戲娛樂

►該專業領域的課程路徑參閱21頁



隨著網際網路在全球範圍內的連線性、速度與可及性日益普及，數位娛樂也不再只是傳播媒介，更成為儲存、行銷、擁有與製作的重要手段，娛樂正全面邁向網路化。以電影、電視、音樂、遊戲、即時串流媒體、智慧型手機、擴增實境（XR）等內容為主的現代娛樂，對IT基礎設施的開發、維護與進化的依賴程度，比以往任何時候都更加深刻。以電影、電視、音樂、遊戲、即時串流媒體、智慧型手機、擴增實境（XR）等內容為主的現代娛樂，比以往任何時候都更加仰賴IT基礎建設的開發、維護與演進。如果娛

樂製作公司開始重視結合人工智慧的雲端運算，並將網際網路與現場直播兩種即時表演形式融合，創造嶄新的娛樂體驗，這股趨勢將會更加明顯。現今市場所需的，是既能支撐這類基礎架構，又能深入理解娛樂內容製作與傳播方式的跨領域新型人才。在IT娛樂專業領域中，學生將在業界對IT、ICT、資料基礎建設的需求及技術持續進化的背景下，專注學習以遊戲與影音娛樂為核心的製作流程，掌握開拓新興職涯所需的專業知識與技能。



目標人才

- 企業或組織IT基礎架構的管理者（負責網路、伺服器、雲端、儲存與資安），確保IT系統穩定運作的基礎設施經理
- 專責遊戲、串流影音、音樂發行等娛樂產業IT系統管理與數位服務優化的娛樂IT經理
- 設計、開發、營運軟體與服務平台的基礎設施工程師（Platform Engineer）
- 負責技術專案之規劃、執行、監控與交付的技術專案經理
- 設計、開發並營運數位媒體製作與傳播系統的數位媒體系統工程師
- 專注於處理媒體內容（影像、聲音、圖像、遊戲等）製作與傳播技術課題的媒體技術工程師

產業應用

為了讓學生在專業領域學習，並且實際活用ICT，設置了需要專業知識的特定行業和業種的應用科目。本校特別精選出下列五個期待以ICT來解決問題的業界、業種，以培養能活躍於各個業界的人才為目標，來進行科目的篩選、分組。

金融



融合了金融（Finance）與資訊技術（Technology）的電子支付或虛擬貨幣等新的金融資訊服務，也就是FinTech金融科技，正受到社會的矚目。

此產業除了學習會計或金融這些做為金融資訊服務背景的科目外，同時也學習實際的金融科技系統設計。以這些知識為基礎，結合網頁或手機的應用程式開發，或是資料收集/分析這些ICT技巧，來培養可活躍於金融科技領域的人才。

農業



如同於蔬菜工廠或農家支援雲端服務等所見，近年來正盛行藉由將ICT引進農業，來解決因繼承者不足而造成高齡化或是無法與進口農產品競爭等，日本農業所抱持的問題。

此產業一方面介紹目前正在進行的各種「農業×ICT」案例，一方面學習蔬菜的生產、流通、消費架構等背景知識，以及改革的方向性。此外，也學習包含環境感測或物聯網等農業ICT原有的系統設計。以這些知識為基礎，結合商務資料分析或網路系統開發等的專業領域科目，以培養可於農業領域活躍的技術人員或顧問為目標。

海洋



於海洋、水產的發展上，除了運用ICT來提高航海的安全，也為了實現有效率且能長久持續的漁業，正嘗試引進裝設運用人造衛星的追蹤功能，用來收集海洋資源與環境相關資料的系統等。此外，船舶的ICT化也正迫切地被用於船舶的節能、安全航行、減少造成溫室效應的氣體、防止海洋汙染、利用海洋天然能源等。本校培養海洋IT領域的領導型人才。

醫療、健康



在醫療領域裡，醫療事務系統、醫囑系統、電子病歷系統圖像診斷等方面，正快速地進行ICT化。此外，將原本僅用於治療每個病患的治療資料或醫療機器資料彙集，形成大數據進行分析，藉此來擬定傳染病預防或最適合的治療計畫，也藉由分析網際網路上醫療相關詞句來幫助預測、預防傳染病等，ICT的應用範圍正擴大中。因此，醫療領域正需要可將高級的ICT能力應用於此領域的人才。

教育



於教育現場，引進各種的數位學習系統以及平板電腦終端等，透過多樣的媒體組合，呈現並分享教師的學習資料或是學習者本身的思維，已成為一種基本的學習活動。不僅是文字教材，還結合了聲音、影像、訊息圖表等，建構具吸引力且容易理解的教材，或將自己所學以資料或圖表等整理後進行簡報，教育領域於平時即需要ICT的支援。

此外，除了學校教育，農業或海洋等各種產業領域，也為了能將資深前輩的經驗（隱性知識）傳承給新世代運用，正期待將經驗紀錄、整理成影像或行動資料，並製作成容易理解的教材。

學生將實際學習建構數位學習環境時，如何將重點化的多樣呈現、通訊媒體，組合成適當的教學設計，做出對教師與學習者雙方都能有成效地利用與運用的教育媒體。



各專業領域的課程路徑（推薦學習模式）



必修科目 核心科目 專業科目 產業科目、共同選擇科目 基礎科目

◆ 人工智慧

學習在即將到來的人工智慧社會中的「生存能力」，以能夠在各個領域有效運用人工智慧技術的專家為目標。

在學完人工智慧及其相關技術的基礎理論後，學生將透過實際案例來學習如何在人工智慧的各個應用領域中發揮這些基本理論和技術。我們的目標是培養透過學習在人工智慧領域普及的程式設計語言Python，熟悉掌握人工智慧的各種相關軟體，並在各個領域有效運用人工智慧技術的人才。此外，我們還為學生準備了可以開發人工智慧應用軟體的高級工程師培養課程。



第1學期	第2學期	第3學期	第4學期
人工智慧概論	機械學習	知識表現和推論	IoT與人工智慧
演算法概論	人工智慧應用數學	邏輯思考	遊戲與人工智慧
計算機程式設計 (Python)	組合最佳化	自然語言處理	機器人與人工智慧
計算機結構論	資料探勘	語音理解	新事業與人工智慧
資料庫概論	資料分析 I	資料分析 II	尖端醫療資訊學
應用資訊技術的數學	人工智慧軟體應用 I	人工智慧軟體應用 II	金融科技論
IT應用統計學	物件導向程式設計		
	資料庫特別授課		
	資訊媒體工程		
ICT實踐通溝	專題基礎演練		
領導理論	專業畢業設計		
從其他專業領域科目、產業科目、共同選擇科目中選擇			

◆ 資料科學

成為分析商業資料，並將其用於公司決策的分析师。

這是培養分析師的專業領域，學生將充分利用資料探勘和統計分析等手法分析商業資料，並支援企業戰略規劃和推廣。學生將在[資料庫概論]和[資料庫特論]中學習積累商業資料的手法，並且從[資料分析I/II]中積累的資料獲取新知識。



第1學期	第2學期	第3學期	第4學期
電腦程式設計概論	資料分析 I	電子商務的各種手法	資料儲存與巨量資料
網路電子商務概論	網頁程式設計 II	定性資料分析技巧	最尖端應用資訊學 A 記憶體內資料庫
資料庫概論	搜尋資料解析與可視化	網路商務戰略與行銷	金融科技論
IT應用統計學	資料探勘的基礎理論	實踐雲端運算	環境資訊系統
計算機程式設計 (C++)	資訊倫理特別授課	組織行為學	
應用資訊技術的數學	資料庫特別授課	資料分析 II	
計算機結構論	經營學特別授課		
網頁程式設計 I			
ICT實踐通溝	專題基礎演練		
領導理論	專業畢業設計		
從其他專業領域科目、產業科目、共同選擇科目中選擇			

◆ 網路系統開發

精通以HTML5為主軸的網路系統開發。

為了成為網頁應用程式的開發工程師或網站的管理員，修讀「網頁程式設計I/II/III」，以提升開發能力。並藉由「資料庫概論」、「資料庫特別授課」，可建構系統管理提供數據的部分。再加上「物件導向程式設計」、「軟體工程學」等，可學習更高階的設計。



第1學期	第2學期	第3學期	第4學期
網路技術概論	網頁程式設計 II	網頁程式設計 III	軟體工程學
網路電子商務概論	物件導向系統設計	物件導向程式設計	行動應用程式開發
計算機程式設計 (Python)	資料庫特別授課	設計思維	網路服務建構技巧
演算法概論	資訊安全	專案管理	
計算機程式設計 (C++)	人工智慧軟體應用 I		
網頁程式設計 I	計算機結構論		
資訊網路概論	IT應用統計學		
應用資訊技術的數學			
資料庫概論			
ICT實踐通溝	專題基礎演練		
領導理論	專業畢業設計		
從其他專業領域科目、產業科目、共同選擇科目中選擇			



◆ 網路管理

以網路基礎設施技術與資訊安全的專業人才為目標。

以成為包含企業內網路或各種伺服器的保養、運用的工程師，安全管理者等在內的資訊網路專業人才為目標。除了從「資訊網路概論」、「資訊網路特別授課」學習一直以來的網路系統，並可藉由「IoT與無線網路」、「雲端網路與虛擬化」等，來挑戰學習新的技術。



第1學期	第2學期	第3學期	第4學期
網路技術概論	資訊安全	資訊網路特別授課	IoT與人工智慧
計算機程式設計 (Python)	網路安全	IoT與無線網路	雲端網路與虛擬化
資訊網路概論	人工智慧軟體應用 I	網路系統管理	路由控制與交換特別授課
計算機程式設計 (C++)	新型商務應用規則	路由控制及交換	網路服務建構技巧
應用資訊技術的數學	資訊倫理特別授課	網路治理論壇	
資料庫概論	全球網路營運論	資安工程 高階	
網頁程式設計 I			
計算機結構論			
IT應用統計學			
ICT實踐通溝	專題基礎演練		
領導理論	專業畢業設計		
從其他專業領域科目、產業科目、共同選擇科目中選擇			

◆ 全球化創業

以成為將ICT應用於新事業的創業家為目標。

以成為策略性地管理人、資金與資訊，並從全球視角挑戰新事業的創業家為目標。從「全球化創業與商務模式」學習創業時重要的事業企劃提案，並從「IT企業實踐論」學習創業後的會計運用等。此外，也從「組織行為學」學習做為人的組織的公司之運作方式。



第1學期	第2學期	第3學期	第4學期
商務經濟學Ⅰ	專題管理	全球化人材開發論	博弈論與談判技巧
商務經濟學Ⅱ	全球化創業與商務模式	網路商務戰略與行銷	經營學特別授課
網路電子商務概論	實踐雲端運算	電子商務的各種手法	新型商務應用規則
IT應用統計學	智慧財產權法	設計思維	為持續成長的領導力
應用資訊技術的數學	IT企業實踐論	企業經營實踐論	
網頁程式設計Ⅰ	資訊倫理特別授課	品牌設計與經營	
	組織行為學	IT商務談判學	
	全球網路營運論	網路治理論壇	
ICT實踐通溝	專題基礎演練		
領導理論	專業畢業設計		
從其他專業領域科目、產業科目、共同選擇科目中選擇			

◆ ERP

學習ERP，以優化業務流程的顧問為目標。

以為企業引進資訊系統並優化的ERP顧問，或是以設計、開發ERP套裝軟體附加功能的系統工程師、程式設計師等為目標的修讀模式。藉由修讀與SAP公司ERP套裝軟體相對應的應用科目（「財務會計系統開發 I/II」等），階段性地學習ERP系統。



第1學期	第2學期	第3學期	第4學期
企業系統	財務會計系統開發 I/II	銷售物流系統開發	ERP諮詢師特論
業務整合和電子商務	ERP業務應用程式開發	採購庫存系統開發	人事管理系統開發
國際會計學	生產管理系統開發	物件導向程式設計	
網頁程式設計 I	網頁程式設計 II	機械學習	
IT應用統計學	資料庫概論		
應用資訊技術的數學			
電腦程式設計概論			
ICT實踐通溝	專題基礎演練		
領導理論	專業畢業設計		
從其他專業領域科目、產業科目、共同選擇科目中選擇			

◆ IT漫畫、動畫

成為動畫或影像等內容製作的專家。

以成為以漫畫、動畫為主軸的內容製作專業人才為目標。從「動畫策劃、製作及行銷推廣特別授課」學習高階的漫畫、動畫製作，並從「富媒體開發」、「數位動畫製作」等學習如何憑藉具體的工具來製作數位內容。



第1學期	第2學期	第3學期	第4學期
富媒體開發	數位動畫製作	計算機圖形學	數位影像製作
動畫作畫基礎 A	動漫策劃、製作及行銷推廣特別授課	影像結構論	特殊影像技巧特別授課
西洋美術史概論	腳本、分鏡設計	實踐動漫製作論	舞台藝術和IT
多媒體產業特別授課	視覺處理	特殊影像技巧	品牌設計與經營
網頁程式設計 I	動畫作畫基礎 B		
應用資訊技術的數學	近現代美術史概論		
計算機結構論	日本電影史概論		
ICT實踐通溝	專題基礎演練		
領導理論	專業畢業設計		
從其他專業領域科目、產業科目、共同選擇科目中選擇			

◆ 觀光IT

以成為能夠進行觀光商務規劃和系統提案的觀光IT專家為目標。

理解地區特性或觀光客需求這些觀光資源，以成為應用ICT來發展服務或行銷策略的專家為目標。藉由修讀「觀光IT概論」、「觀光商務概論」等，學習觀光業中重點化的業務知識與元素技術，再加上「觀光數據分析」、「旅遊設計」、「觀光目的地管理」等科目，學習如何與SNS互動來做為促銷手段，以多語化、多媒體來提供觀光資訊，將觀光客的行為經歷資訊化並進行分析、預測等。



第1學期	第2學期	第3學期	第4學期
觀光商務概論	旅遊設計	觀光目的地管理	旅遊IT特別授課
觀光IT概論	全球化人材開發論	觀光資料分析	旅遊IT實習
專題管理	網頁程式設計 II	物件導向系統設計	行動應用程式開發
電腦程式設計概論	商務經濟學 I	資料分析 I	富媒體開發
網頁程式設計 I	全球化創業與商務模式	動漫策劃、製作及行銷推廣特別授課	特殊影像技巧
IT應用統計學	媒體交流	映像構成論	品牌設計與經營
應用資訊技術的數學			
ICT實踐通溝	專題基礎演練		
領導理論	專業畢業設計		
從其他專業領域科目、產業科目、共同選擇科目中選擇			

◆ IT遊戲娛樂

未來將成為能規劃與管理最新線上娛樂平台、遊戲、影音製作、音樂製作等所需技術流程的IT系統管理者。

在因應業界IT、ICT、資料基礎架構的各項需求及持續進化的技術背景下，專注於遊戲與影音娛樂的製作流程，學習開創新型職涯所需的技能與知識。



第1學期	第2學期	第3學期	第4學期
娛樂技術概論	多媒體行銷與行銷推廣策略	舞台藝術和IT	應用市場研究
全球電子遊戲產業概論	媒體交流	遊戲程式特論	電玩遊戲特論
計算機結構論	商業電子遊戲基礎	影像製作	IT遊戲娛樂實習
資料庫概論	遊戲程式設計 (Game Programming)	數位影像製作	多媒體行銷產業特別授課
電腦程式設計概論	智慧財產權法	網路系統管理	雲端網路與虛擬化
網頁程式設計 I	亞洲近現代音樂	社群媒體行銷與企劃	動畫產業實務
應用資訊技術的數學	音樂概論	動漫策劃、製作及行銷推廣特別授課	音樂與科技
	創作講座	現代音樂概論	動畫企劃與製作
ICT實踐通溝	專題基礎演練		特殊影像技巧
領導理論	專業畢業設計		
從其他專業領域科目、產業科目、共同選擇科目中選擇			

京都總校百萬遍校區

基於最新教育
理論進行設計



2022年夏天，京都總校百萬遍校區誕生了新教學樓。為了進一步充實教育環境，在歷史悠久的學術之城京都，將作為新的IT教育和國際交流的據點廣泛得到使用。由此，百萬遍校區的占地面積擴大了三倍多。新教學樓地上4樓地下1樓，以本校的教育經驗和理論為基礎，成為開展先進的、劃時代的全球化教育的舞臺。



大型演講室

大型演講室除了上課以外，還能作為多用途使用，例如：演講會、音樂會、戲劇和電影鑑賞等。這裡最多可容納200名。



圖書館



混合彈性授課教室

混合彈性授課教室被設計成可以靈活應對團隊作業和報告簡報等，以學生為主體透過主動學習實現能動學習、以及面對面與線上相結合的混合授課等多種授課模式。配備了智慧型螢幕、收音麥克風和音響等設備，建立了教育和學習的無縫環境，不受教室內和線上等聽課場所的影響，可以一起上課。



實習室



創新室

創新室是為了讓不同領域的學生和教師相遇，從討論和公開報告簡報等引發創新，以及作為產生新思維的場所發揮功能所設計的。與混合彈性教室一樣，牆壁從地板到天花板都可以作為白板使用。還設想用於產學行政機關合作專案等學生和社會人士的協作場合。



個人用工作室

具有很高的隔音性能，
可以舒適地與遠距的人進行交流。



校區

京都總校

京都總校分為兩個校區，各類學生正在努力學習和研究，以取得資訊技術碩士（專業技術）學位，這是IT應用領域的最高學位。兩個校區之間有免費接駁巴士。

百萬遍校區 京都市左京區

2004年本校開辦的同時，百萬遍校區作為教育、研究基地誕生了。2022年擴大了校區占地面積，新教學大樓（總部大樓）竣工，在完善的教育環境下，大部分授課都在該校區進行。百萬遍這個地方離京都大學也很近，可以說是大學城和京都的中樞，洋溢著對學問的熱情和自由的風氣。



京都站前分校 京都市南區

京都站前分校於2005年春天正式啟用，緊鄰人流密集、來往頻繁的京都中心「京都站」，交通便捷、位置極佳。開放式外觀光線充足，設置了最新的遠端教學工作室，透過網路從這裡傳送各種授課影片，並與京都電腦學院京都站前校一起，發揮著尖端IT教育主要基地的功能。

分校校區

包括社會人士在內的各類學生在各分校校區學習深造。除了出差授課，透過最新的遠端教學系統連接各分校和京都總校傳送即時授課影片，使用錄製的內容進行學習，而且分校的專職教師還會協助

札幌分校 株式會社DGIC內開設

札幌分校於2012年4月在北方大地北海道中心地區正式啟動，這是KCG集團在京都以外的第一個基地。

札幌分校的專職教師都是活躍於IT業界第一線的專家，在所擔任的「IT企業實踐論」授課中，結合自己的經驗講解業界最新資訊與IT企業經營管理，以及未來IT商務所需的知識、技能與溝通能力等。



東京分校 株式會社hitomedia內開設

東京分校緊鄰東京都港區的六本木新城。2012年10月正式啟動，是京都以外繼札幌分校之後的第二個基地。

東京分校的許多教師活躍於快速發展的數據化社會的第一線。因此，從東京分校傳送的IT人才養成和「邏輯思維」等授課影片深受包括京都總校在內的學生們的喜愛，有助於加強培養活躍於全球IT應用領域的頂尖領導者。



取得專業技術碩士學位的歷程

*春季學期入學時。或者從第3學期開始做專業畢業設計時

1年級生 第一學期

集中學習基礎知識

- 開學典禮、新生訓練、修讀諮詢
- 春季學期定期考試
- 夏季學期集中講座

充實的學生生活

- 迎新會
- 至海外教學合作大學實習（派遣講師）
- 企業的商務實習
- 音樂會 ● 畢業後發展諮詢



1年級生 第二學期

學習高專業性的知識 開始準備專業畢業設計

- 開始準備專業畢業設計
- 秋季學期定期考試
- 春季學期集中講座
- 國內外著名教授特別授課

充實的學生生活

- 畢業後發展輔導
- 各種就業活動支援講座
- 11月慶典



2年級生 第三學期

修讀實際運用與更高級的科目 開始專業畢業設計

- 開始專業畢業設計
- 春季學期定期考試
- 夏季學期集中講座

充實的學生生活

- 校內企業說明會
- 取得各種證照
- 至海外教學合作大學實習（派遣講師）
- 音樂會 ● 參加各種競賽



2年級生 第四學期

進行極為專業的活動、學習 完成專業畢業設計的主題

- 專業畢業設計發表
- 國內外著名教授特別授課
- KCG AWARDS
(京都電腦學院、京都情報大學 最佳專題發表會)
- 學位授予典禮

充實的學生生活

- 畢業慶祝會



教授

伊藤 博之

Hiroyuki Itoh



《初音未來》的 CRYPTON FUTURE MEDIA株式會社 董事長

從「初音來自未來」中受到啟發的虛擬偶像，只要把歌詞和歌曲輸入電腦，就能用合成語音歌唱。在日本和海外舉辦了演唱會，打動了大批歌迷的心。掀起巨大浪潮的語音合成軟體「初音未來」之父，CRYPTON FUTURE MEDIA公司總經理伊藤博之先生就任KCGI教授。

我們採訪了持續開發電腦和語音相關軟體的伊藤先生，他對肩負未來IT行業重任的學生們說，「如今『資訊革命』還處在尚待開發的階段，在這一領域仍然存在無限可能。希望你們充分意識到這一點，勤奮學習。」

本公司不是遊戲或動漫公司。雖然從事音樂方面的工作，但是與唱片公司也不同。只是把感興趣的電腦歌曲商業化而已，自認為是「樂器行」。《初音未來》於2007年8月發售，我認為，她給人們賦予了參與創造活動的機會。

據說人類過去經歷了3次革命。第一次是農業革命。為了狩獵只能不斷遷移的人類，通過這次革命可以有計劃地生產和儲備糧食，因此開始了定居生活。由此形成了社會和國家，另外貧富差距也隨之出現。經濟發展是招致戰爭的主要原因。



第二次是工業革命。人類發明了動力，推動了有效製作同一個產品的革新，出現了大量生產和大量消費。交易量和貿易量大增，大範圍內帶來了財富。此外，這次革命引發了「人口爆炸」。工業革命以前屬於「多產多死」時代，人口幾乎穩定，社會財富變動不大，工業革命後人口大幅增長。

第三次是利用網際網路的資訊革命。網際網路出現之前，資訊發佈源受到限制和壟斷。這裡的發佈源指的是報社、電視、廣播、出版社等傳統媒體，這些媒體發佈資訊時，需要投入設備、人力等巨大成本。而且當時的資訊量較少，且是單方面的。可自從出現了網際網路後，發生了資訊革命。資訊發佈方式出現了巨大變化。

現在網路工具就在身邊、手中、桌上和口袋裡。新聞、電影、音樂等可能數位化的資訊都形成資訊化，通過網路就能輕易發佈或儲存。能瞬間調取和確認自己喜歡的影片和播放媒體，生活和工作變得非常便利和舒適，充滿樂趣。此外，這些資訊中還包含了自己的一些見聞，可通過Facebook（臉書）、X或部落格等，輕易、瞬間向世界發佈自己的資訊。

不過，資訊革命還處在初級階段。農業革命和工業革命為人類生活帶來了巨大變化。資訊革命帶來的變化還沒有達到這種程度。只是處於過渡期，全面的變化剛剛開始。20至30年後，人們的生活可能完全改變世界。但是，現在還不清楚是怎樣的變化。如何改變，完全掌握在我們以及肩負起下一代重任的年輕人手中。

教授

高 弘昇

Ko, Hong Seung



原 三星電子股份有限公司 戰略企劃室資訊戰略部長(CIO) 一般社團法人日本應用資訊學會 代表理事

韓國出身的高弘昇教授，在韓國家電/電子元件的最大企業，三星(Samsung)電子股份有限公司擔任戰略企劃室資訊戰略部長(CIO)期間，致力於實現公司的網路活用戰略、B2B的主要概念CALS和針對一般消費者的電子商務平台等，對企業的資訊化以及增加收益有巨大貢獻。高教授講述了瞬息萬變的電子商務世界所需要的人才。

追求戰略的電子商務

—— 電子商務的世界看來瞬息萬變。隨著網路的普及，商務模式是否也隨之改變了呢？

我剛就任三星電子的資訊戰略部長沒多久，就在990年代中期設置了以海內外為對象的公司網站。當時還未意識到網路會成為強而有力的行銷工具，認為只不過是提升企業知名度的手段而已。但是當網站一公開，才天就從世界各地收到了20封左右有關產品售後維護諮詢和投訴的電子郵件。這時萌生了也許可以將網站活用於行銷的念頭。

其後，網站上的預約系統、證券交易等，運用網路的商務活動逐漸增加。不過，並非只要開發網路上使用的系統，展開商務活動就能大幅增加營業額。當時在韓國掀起了只要能充分使用網路，商務活動就能變好的錯誤認識。一股腦地認為，只要在網路上建立購物商城，上傳商品

後，全世界的顧客就會聚集而來，使商品熱賣。事實上，大多數的網路購物商城都在短短幾年內就銷聲匿跡了。

會造成這樣的結果，大概是因為人們沒有察覺到網路只是一個工具的事實。此外，「戰略」不足也是一個問題。不論在網路上排列多少商品，充其量不過是在畫面上顯示而已。實際購物時，大多數的人都是在離線狀態下，到實體店面實際摸到看到，確認後才買。

遲滯的日本企業與人才短缺

—— 在瞬息萬變的環境中，您怎麼看待當前世界的商務現狀呢？

現狀來看，很令人遺憾地，在日本、韓國等國家，能夠制定戰略，活用IT提升公司營業額的人才非常短缺。但是另一方面，公司卻在IT基礎設施建設上投入了巨額資金，所以企業方的煩惱一直無法止息。

企業要求的無非就是「能夠制定電子商務戰略的人才」。也就是說，必須具備在行銷和經營活動中活用IT資源的實力。

我認為日本和韓國的企業員工的行銷意識原本就很薄弱。因為只要每天工作，就能拿到薪水這樣的利潤均分觀念根深蒂固。

美國就不同了。比起工作量，總是嚴格地考究員工實際工作對公司帶來的貢獻。在美國的企業中幾乎不設置專門的行銷部門。因為員工全體都有行銷的概念，所以沒有必要。美國的企業就算景氣不佳，員工也都具備了思考如何增加營業額的能力，所以美國企業具備持續發展壯大的可能性。日本和韓國的企業很難以望其項背。包含日本和韓國的大企業在內，還誤以為行銷只是單純地「銷售」、「廣告」、「品牌」。所以能在商務活動上活用網路，做為成功的IT企業的現在只有美國。日本和韓國國內也有一些企業得到這樣評價，但是實際上不過是乘著基礎建設發展帶動的電子商務熱潮，通過砸錢而成長起來的。順帶一提，在歐洲也沒有電子商務中成功的企業。這是因為網路的普及大幅落後。

打造亞洲頂級的專業技術研究所

—— 在這種情況下，本校打出什麼樣的特長，以什麼為目標呢？

現在IT專門的研究所不多。而且本校有歷史悠久的京都電腦學院做後盾，這是最大的優勢。

此外，本校具備專業知識和技術，網羅了過去在企業界實務經驗豐富的教授。我在授課時，也盡可能根據自身參與的經驗，不只成功案例，也會談論失敗的案例。因為通常從失敗的案例中能學到更多東西。用這種方式來培育這個時代真正需要的人才。

與海外大學間的教育網絡也逐年擴大。領域不侷限於日本，我們想要打造為培育在亞洲、在全世界大展鴻圖的人才而做出貢獻的專業技術研究所。

教授

內藤 昭三

Shozo Naito



原日本電信電話股份有限公司
資訊流通平台研究所 主任研究員
網路京都研究所 所長

內藤昭三教授是原日本電信電話股份有限公司（現NTT）資訊流通平台研究所主任研究員，是網路、資訊安全專家。以下由內藤教授談論COVID-19病毒流行的當前，日本及世界各地的網路安全的現況與面臨的課題。

日本的數位化發展趨勢是不可逆

——以COVID-19病毒流行為契機，日本社會的數位化發展和IT利用率迅速提高。預計2021年9月政府將設立數位廳，有望進一步加速數位化發展速度。

網路空間裡有許多病毒，每天都有新的變種出現。COVID-19病毒的變種也會對身體造成嚴重影響，人們的生活方式也將隨時改變。日本的數位化發展在某些方面落後於世界。還好如今遠端辦公逐漸推廣，最近的趨勢是從數位化轉型（DX：透過滲透數位化技術，將人們的生活變得更加美好，並且從根本上顛覆現有的價值觀和框架，帶來革命性的創新）的理念出發，以多種方式積極促進數位化發展過程。雖然政府將推動設立新的數位廳，但我認為這也是民間領域需要發展的重要方向。我認為應該把COVID-19疫情的風險轉化為機會，大刀闊斧地推動下去。

不過，隨著網路依賴性的增加，安全風險自然也會增加。網路和安全就像相輔相成的兩個車輪，始終需要牢記保持平衡的重要性。比如，我們在用Zoom進行講座和授課，但

有的公司引進了更為安全的線上會議系統。此外，設置帳戶身分認證時，在嚴格程度和個人隱私之間需要權衡取捨。在選擇解決方案時，我們應該在需要做的事情和安全級別之間保持平衡。我們必須始終牢記與安全保持平衡是促進數位化和線上化發展的前提。

談論我們能反擊網路攻擊的範圍

——國際網路攻擊的數量正在增多，而且貌似變得非常激烈。

2016年的美國總統大選中，通俄門事件鬧得沸沸揚揚。在國防領域，有些國家還設立了太空軍和網軍，他們認為太空和網路超越了海陸空傳統範圍，已成為第四、第五戰場或者是必須要應對的空間。我們不得不針對網路攻擊採取對策，也需要就抵禦範圍達成國際共識。與發射導彈攻擊敵人的能力類似，人們爭論的焦點是對網路攻擊和攻擊網站怎麼規定反擊程度和範圍。導彈基地也許在本國，但是用於網路攻擊的網站並不一定在本國。把伺服器設置在國外的基地裡，用於網路攻擊也是可行的。我們必須擁有抵禦這些的應對技術。我想今後還會談論抵禦網路攻擊的有效手段。

也有民間級別的網路攻擊。因為網路上有很多資產。貨幣以虛擬貨幣、數位貨幣和電子支付的機制相互轉換，股票憑證和房地產資訊也是一種電子數據。許多日本企業的知識產權資訊成為攻擊目標。大企業不斷受到各種網路攻擊。由於沒有完善的安全措施，有必要準備對策。

網路上資訊基本處於公開狀態

——我們普通百姓也面臨著日常網路攻擊和網路犯罪的威脅。

想用便捷的電子支付和電子貨幣，但因為輕易被攻擊，所以務必要多加小心。我們應該明白，便捷的APP背後卻隱藏著安全陷阱和潛在危險。比如，即使有便捷的網路，也不能隨意連接附近的免費WiFi，因為可能存在被竊聽或者資訊被盜的危險。這說明網路上資訊基本處於公開狀態，而且經常被竊聽和監視。自己發送的資訊正在被他人查看。因此我們需要保持警覺心訪問網路，當需要我們提供帳戶等個人資訊的時候，應該意識到「有人會在某處窺視，難道真的不會出事嗎？」比如，應該考慮到這些資訊進行加密後再發送。雖然困難，但是必須始終牢記這一點。當然技術上可以採取對策，不過養成網路安全意識和謹慎的態度才是關鍵。

教師簡介

1名教授帶領10名以內的學生。

以培養全球化IT商務模式下活躍的領導人為目標，從全世界聘請由資訊學、經營學、教育學等各學術界的世界權威和在大企業執行過IT戰略的實幹家，組成強大教授陣容。

Mission of Faculty（本校使命）

本校建立的教學環境。學生在指導教師的建議下，根據個人未來目標進行學習。

教師的作用分為兩部分。

第一，發揮教育資源的作用。對於學生來說教師是

涵蓋了教科書、論文、各種媒體的教材，也是具備了實踐經驗以及跟同學一樣的教育資源之一。學生為了完成各自的目標可以跟隨教師學習必要的知識、技能。

第二，發揮學習促進者（協調人）的作用。教師為了讓學生加深理解學習內容，制定實施具體的學習計劃。把學生和各種教育資源進行連結是教師作為學習促進者的使命。

肩負起這些作用，為了讓每個學生完成學習目標，最大限度地提供支援即是本校教師的使命。

副校長、教授



英保 茂 Shigeru Eiho

- 京都大學工學士，同研究所碩士課程修畢（電子工學專業），工學博士
- 京都大學名譽教授
- 原系統控制資訊學會會長及同學會名譽會員
- 社團法人電子資訊通訊學會特別研究員



土持 Gary 法一 Gary Hoichi Tsuchimochi

- (美國) 加利福尼亞州立大學修畢，加利福尼亞州立大學研究所教育學碩士課程修畢 (Master of Arts)
- (美國) 哥倫比亞大學教育研究所碩士課程修畢 (Ed.M)，哥倫比亞大學教育研究所博士課程修畢 (Ed. D)
- 東京大學教育學博士 • (加拿大) 維多利亞大學教育學部客座教授 • (美國) 南佛羅里達大學Mark Taylor Orr日本研究中心客座研究員
- 名古屋大學高等教育研究中心客座教授
- 文部省大學設置審教育組織審查教授，文部省研究所設置審教員
- 前國立大學法人弘前大學21世紀教育中心教授
- 前帝京大學高等教育開發中心主任，該校學習與研究支援中心主任



美濃 導彥 Michihiko Minoh

- 京都大學工學士、京都大學研究所博士後（資訊工程專業）、工學博士
- 京都大學名譽教授，原京都大學副理事、校長室副主任、資訊環境機構主任、學術資訊媒體中心主任
- 原國立研究開發法人理化學研究所理事、資訊整合本部本部長
- 原文部科學省研究振興局科學官、科學技術學術審議會資訊委員會委員
- 原獨立行政法人資訊通訊研究機構資訊通訊部門分散協調媒體小組組長
- 原電子資訊通訊學會 資訊與系統學會會長、HCG小組委員長
- 國立研究開發法人理化學研究所資訊整合本部守護者機器人計畫總監 • 日本學術會議第26~27期合作會員

札幌分校校長、教授



中村 真規 Masaki Nakamura

- 青山學院大學經營學士
- 日本UNISYS株式會社 (原：BAROWS株式會社) 工作後，於1987年創立株式會社DGIC，擔任董事長
- 一般社團法人北海道資訊系統產業協會 (HISA) 會長
- 一般社團法人全國地區資訊產業團體聯合會 (ANIA) 理事
- 北海道計算機相關產業健康保險組合理事

名譽校長、教授



茨木 俊秀 Toshihide Ibaraki

- 京都大學工學學士，同研究所碩士課程修畢（電子工學專業），工學博士
- 京都大學名譽教授
- 原京都大學研究所資訊學研究科科長，原豐橋技術科學大學教授，原關西學院大學教授
- 2010 - 2013 京都情報大学院大學校長

東京分校校長、教授



田中 久也 Hisaya Tanaka

- 早稻田大學工學士
- 原富士通株式會社系統支援總部長代理，原株式會社富士通大學 (Fujitsu University) 董事
- 原獨立行政法人情報處理推進機構IT人才養成總部長、理事
- 日本工學教育協會高級教育學家，日本工學教育協會事業企劃委員
- 一般社團法人未踏 理事

教授、副教授的
詳情資訊，請見此處



學生之城 京都

有著1200多年的建都歷史的京都自古以來就是日本文化中心，也是國際性大都市，如今成為眾多年輕人生活的學生之城。

KCG的各個校區，都建在交通便利的區域，大阪、奈良、神戸、大津等關西各地也可以快速到達。



KCGI百萬遍校區、京都總校周邊

有代表室町文化的寺院——銀閣寺，京都三大祭典活動之一的時代祭典舉行地——平安神宮，以盛多的櫻花聞名的哲學小路，日本第二古老的動物園，京都市美術館等觀光場所，是可以接觸並體驗到京都各個歷史時期的文化和生活氣息的地域。

景點	
銀閣寺	平安神宮
哲學小路	永觀堂
南禪寺	知恩寺
京都市京瓷美術館	國立近代美術館
京都市動物園	



KCG洛北校周邊

從地鐵北大路站・汽車站通往洛北地區、京都市中心、京都站方向很方便。在現代建築併排的北山路附近，有葵祭的終點上賀茂神社，這裡是能夠在植物園或深泥池、賀茂川近距離接觸自然的區域。

景點	
上賀茂神社	京都府立植物園
深泥池	北山路

KCGI京都站前校區周邊

京都站可以乘坐JR・近鐵・地下鐵等交通工具，是全國各地訪問京都的窗口。周邊既有現代特徵的高樓大廈也有歷史傳統的建築物，既可以體驗到現代社會發展的變化又可以感受到歷史文化的氣息。

景點	
東寺	東本願寺
西本願寺	三十三間堂
東福寺	國立京都博物館
京都塔	京都站大樓



KCG鴨川校周邊

京都三大祭典活動之一・葵祭就在附近的下鴨神社舉行，附近還有京都御苑等歷史文化古跡。

景點	
下鴨神社	糾之森
京都御苑	京都市歷史資料館



kcg.edu 教育網路

京都情報大學學院大學與KCG集團的其他教育機構組成密切的網路，
與海外的政府和大學加強合作的同時，致力於打造作為全球性的教育機構和
IT教育領先的世界最高水準IT教育。



KCGI的概要

名稱：京都情報大學學院大學
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

設置主體：學校法人 情報大學

所在地：京都市左京區田中門前町7番地

研究科：應用資訊技術研究科

專業：網路商務技術專業

畢業學分：44學分

入學名額：1000名(總名額1880名)

學習年限：2年

學位：資訊技術碩士(專業技術)
Master of Science in Information Technology (M.S. in IT)

※本校的相關資訊，請瀏覽 <https://www.kcg.edu/>

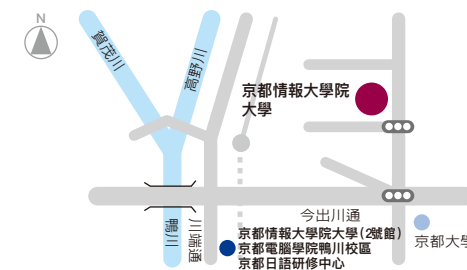
KYOTO



京都都是日本傳統文化中心，羅姆、村田製作所、任天堂、堀場製作所、京瓷、日本電產、歐姆龍等眾多引領日本產業界的IT業優良企業的總部都設立在京都。此外，京都還誕生了好幾位諾貝爾獎獲得者。本校汲取京都風土創造的這些能量，在校內始終傳承這種優良傳統。



京都總校 百萬遍校區



所在地

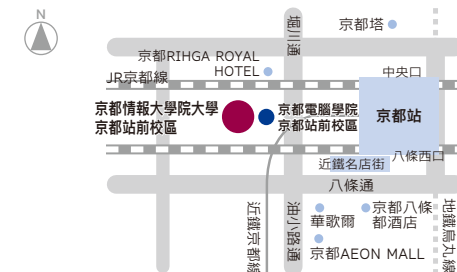
京都市左京區田中門前町7

交通路線

- 從百萬遍交差路口向北步行1分鐘
- 從「出町柳站」步行8分鐘
京阪電車、叡山電車
- 從京都站乘坐市公交7號「百萬遍站」下車 或 206號「飛鳥井町」站下車即到



京都總校 京都駅前校區



所在地

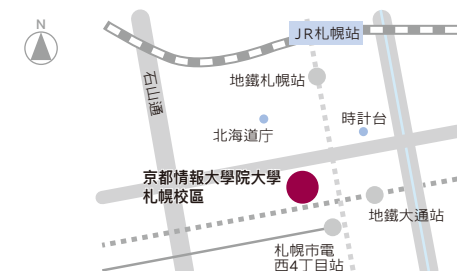
京都市南區西九條寺前町10-5

交通路線

- 從「京都站」八條西口向西步行7分鐘



札幌校區



所在地

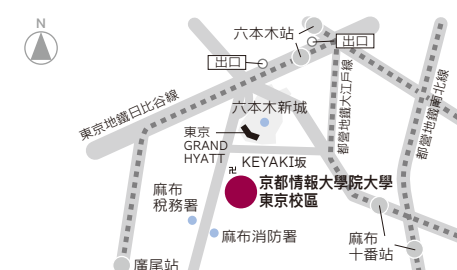
札幌市中央區大通西5丁目11
大五大樓7層 株式會社DGIC內

交通路線

- 從「地鐵大通站」2號出口向北步行1分鐘



東京校區



所在地

東京都港區元麻布3丁目1-35
VORT元麻布4樓 股份株式會社
hitomedia內

交通路線

- 從東京地鐵日比谷線「六本木站」1a出口步行8分鐘
- 從都營大江戶線「六本木站」3號出口步行10分鐘