



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

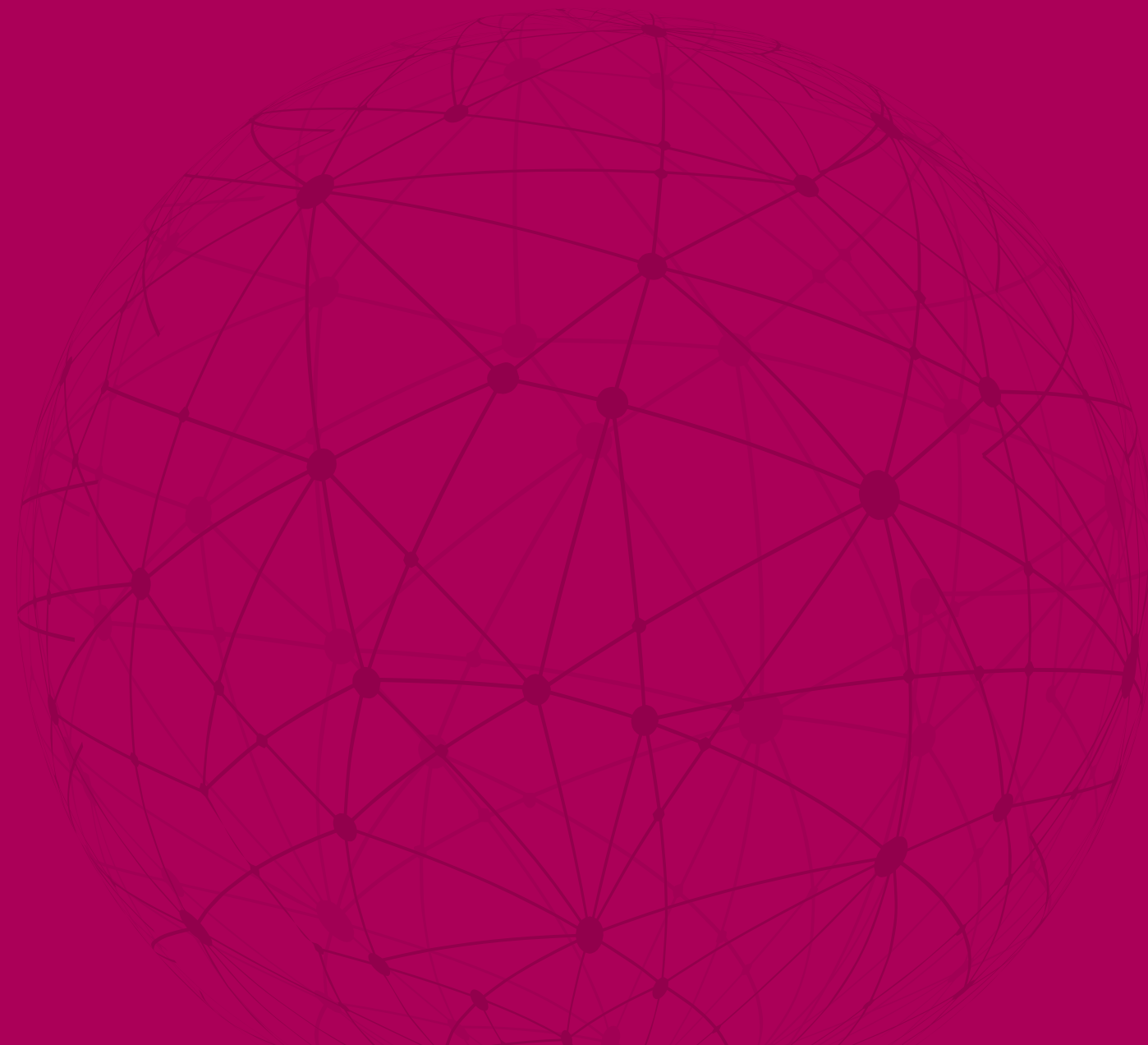
Kontakt: Zulassungssektion,
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics
Adresse: 10-5 Nishikujoteranomae-cho, Minami-ku, Kyoto, 601-8407 Japan
Telefon: 075-681-6334 (+81-75-681-6334 von außerhalb Japans)
Fax: 075-671-1382 (+81-75-671-1382 von außerhalb Japans)



Innerhalb Japans  0120-829-628



Japans erste professionelle Hochschule für IT



The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics (KCGI)

◆Zwei große Spezialisierungsgebiete: Informatik- und Management-Bereich

Für diejenigen, die eine Betätigung als Chief Information Officer (CIO) oder Projektmanager anstreben.

◆Zulassung von Studenten aus unterschiedlichsten Bereichen der Geistes- und der Naturwissenschaften

Auch Computer-Neulinge können sich am KCGI einschreiben. Studieren Sie entsprechend Ihrem Niveau.

◆Unterstützung der Weiterbildung von Berufstätigen mit Programmen wie das langfristige Studiensystem

KCGI bietet verschiedene Möglichkeiten, an Kursen teilzunehmen. Ergänzend zu an Wochentagen zu Tageszeiten stattfindenden Kursen gibt es am KCGI die Option der Abend- und Samstagskurse sowie des E-Learnings. Mit Programmen wie das langfristige Studiensystem, die sich über einen Zeitraum von drei oder sogar vier Jahren erstrecken und wofür eine Studiengebühr für zwei Jahre anfällt, unterstützen wir Studenten, die während des Studiums einen Beruf ausüben.

◆KCGI erforscht Anwendungen in unterschiedlichsten Bereichen der IT (ICT)

KCGI hat entsprechend der Berufsbilder, in denen IT-Kenntnisse und - Fähigkeiten verlangt werden, neun Spezialisierungsbereiche identifiziert und eingeführt. Auf diese Weise wird den Studenten ermöglicht, sich vielfältiges Wissen und Fähigkeiten anzueignen, welche die Gesellschaft von IT-Fachkräften verlangt. Auch bieten wir Kurse zu Anwendungen der IT (ICT) an, die in einer Vielzahl von industriellen Bereichen gefragt sind.

◆Eröffnung von Dependancen in Sapporo und Tokyo und Planung weiterer Expansion in und außerhalb von Japan

Die Studenten können an jeder Dependance Kurse besuchen und studieren. Wir planen, weitere Dependancen in einer Vielzahl von Regionen, auch im Ausland, zu eröffnen.

◆Lehrkräfte mit reicher Erfahrung in der Berufswelt

Viele unserer Dozenten sind auch aktuell an vorderster Front der Branchen tätig. Manche arbeiten als CIO von bedeutenden Unternehmen, während andere im Contents-Bereich aktiv sind.

◆Erfolgreiche Prüfung zum zertifizierten SAP ERP-Berater vieler Studenten

Durch intensive 1-zu-1-Betreuung unterstützen wir die Studenten dabei, hochwertige Qualifikationen zu erlangen. Mithilfe dieser Qualifikationen werden die Studenten von angesehenen Unternehmen eingestellt oder zu diesen transferiert.

◆Viele Kurse zweisprachig/in Englisch angeboten

KCGI bietet zahlreiche Kurse an, die auf Englisch oder in einer anderen nicht-japanischen Sprache stattfinden. Auch besteht die Möglichkeit, ausschließlich mit englischsprachigen Kursen den Abschluss zu machen.

◆Teilnahme an globalen Contents-Events

Jedes Jahr ist KCGI mit einem Stand auf der Japan Expo vertreten, einem allgemeinen Event, das der japanischen Kultur gewidmet ist und in Frankreich stattfindet. Wir sind auch der Co-Sponsor der Kyoto International Manga Anime Fair („Kyomafu“), einer Messe zum Thema Manga und Anime.

◆Unterhaltung des Sekretariats der Kyoto Manga and Anime Society (KMAS)

Wir haben in einer Vielzahl von Genres mit Bezug zu IT (ICT) akademische Vereinigungen eingerichtet. Durch diese Vereinigungen gehen wir Forschungs- und Entwicklungsaktivitäten nach und bauen Netzwerke auf.

◆Administrator der neuen Top-Level-Domäne „.kyoto“, durch die wir die Marke Kyoto auf globaler Bühne präsentieren

Mit Unterstützung der Präfekturregierung von Kyoto und mit Erlaubnis des globalen Domain-Administrators ist KCGI zur weltweit einzigen Bildungsinstitution geworden, die eine nach einem geographischen Namen bezeichneten Top-Level-Domäne verwaltet und betreibt.

Die erste durch das Ministerium für Bildung, Kultur, Sport, Wissenschaft und Technologie (MEXT) zertifizierte IT-Graduiertenschule

No. 1 & the Only One! 京都情報大学院大学

Schulphilosophie

Das Ziel unserer Schule ist es, hochqualifizierte Fachkräfte im Bereich der Informationstechnologie auszubilden, die über starke praktische Kenntnisse der aktuellen Geschäftspraktiken, einen soliden theoretischen Hintergrund und einen kreativen und innovativen Geist verfügen, die es ihnen ermöglichen, den Anforderungen der Gesellschaft gerecht zu werden und für die jetzige und zukünftige Generation Verantwortung zu übernehmen.

Mission und Zweck von KCGI

Dem Bedarf an hochqualifizierten und vielfältigen Humanressourcen in unserer IT-Gesellschaft gerecht zu werden und darüber hinaus zur Verwirklichung einer Informationsgesellschaft auf hohem Niveau und zur Entwicklung der Wirtschaft durch die Bereitstellung von hochqualifizierten IT-Fachkräften beizutragen, die über umfassende Kenntnisse und Fähigkeiten auf hohem Niveau verfügen, die über das konventionelle Maß hinausgehen, und die im Zeitalter des Ubiquitous Computing auch international ausgerichtet sind. Unser Ziel ist es, uns an die Entwicklungen in der Informationsgesellschaft und die damit verbundenen Technologien anzupassen und in der Ausbildung von hochqualifizierten Fachkräften ein Studium in Theorie und praktischer Technologie in akademischen Bereichen anzubieten, das mit Wissenschaft, Technologie und Betriebswirtschaft in Zusammenhang steht.

kcg.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

Zulassungsrichtlinien

Die IT/ICT*-Industrie ist ein integrierter Bereich, der sowohl informationsbezogene als auch verwaltungsbezogene Bereiche umfasst, und ihre Ziele sind komplex und vielfältig. Folglich diversifiziert sich der Bedarf der IT-Industrie an vielversprechenden Talenten mehr denn je. Bisher war es nicht möglich, den vielfältigen Talentbedarf der japanischen Industrie mit dem bestehenden japanischen Bildungssystem zufriedenzustellen, da es ausschließlich von der Ausbildung von Studenten mit einem ingenieurwissenschaftlichen Bachelor-Abschluss an ingenieurwissenschaftlichen Forschungsgraduiertenschulen abhängig ist. Um die japanische Industrie und Wirtschaft weiter zu entwickeln, ist es wichtig, unbedingt Menschen mit unterschiedlichem Hintergrund zu hochspezialisierten Fachkräften in der IT/ICT-Branche auszubilden.

Unter diesen Gesichtspunkten verfolgt unsere Schule die Richtlinie, so viele Studenten mit unterschiedlichem Hintergrund wie möglich zu akzeptieren, ohne dabei Vorgaben zu ihren bisherigen Hochschulabschlüssen zu machen.

- 1) Menschen, die die grundlegende akademische Fähigkeit besitzen, an unserer Schule Spezialwissen zu erlernen;
- 2) Menschen, die den Wunsch haben, neue Dinge zu lernen, selbstständig zu denken und etwas Neues zu schaffen, ohne in herkömmlichen Konzepten zu verharren; und
- 3) Menschen, die den Willen haben, mit anderen um sie herum zusammenzuarbeiten und Probleme durch Kommunikation zu lösen.

*ICT: Information and Communication Technology

Die Ausbildung am KCGI



Rektor, Vorstandsvorsitzender und Professor
The University of Informatics
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics
Kyoto Computer Gakuin
Kyoto Computer Gakuin Automobile School

Wataru Hasegawa 長谷川 亘

Bachelor of Arts, Universität Waseda
Master of Education, Master of Arts, Universität Columbia, USA
Vorsitzender, Kyoto Prefecture Information Industries Association
Treuhänder und Vorsitzender, All Nippon Information Industry Association Federation
Gründer des Information Technology Federation of Japan (IT Renmei)
Stellvertretender Direktor und erster stellvertretender Vorsitzender, Japan Federation of IT Associations
Vorsitzender der Information Processing Society of Japan (IPSJ)
Vorsitzender des Japan Massive Open Online Education Promotion Council (JMOOC)
Stellvertretender Vorsitzender und Mitglied des Management-Planungsausschusses, IT Coordinators Association (ITCA)
Mitglied des Personalschulungsrats und der IT Security Slogan, Poster and Four-panel Manga Contest Examining Committee IPA
Vorstand, Japanische Organisation für Einstellung von Senioren, Menschen mit Behinderungen und Arbeitssuchende
Vorsitzender des Management-Ausschusses, Advanced Polytech Center
Berater und Vorsitzender der Nippon Applied Informatics Society (NAIS)
Zweimalige Auszeichnung durch den Vizebildungsminister des Königreichs Thailand
Auszeichnung durch das Bildungsministerium der Republik Ghana
Qualifiziert als Bildungsadministrator im Bundesstaat New York, USA
Gastprofessor, Universität für Wissenschaft und Technologie Tianjin, China
Politischer Beirat, JDC, Jeju Free International City Development Center
Professor Emeritus der Jeju National University, Jeju, Südkorea

Kurse: Führungstheorie; Honors-Masterarbeit

Das The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics (KCGI) ist Japans erste Graduiertenschule für IT-Experten. Die dem KCGI übergeordnete Organisation, die Kyoto Computer Gakuin (KCG), war Japans erste private Ausbildungseinrichtung für Computer. KCG wurde als private Schule von Shigeo Hasegawa und Yasuko Hasegawa auf Basis ihrer einzigartigen und zukunftsorientierten Philosophie gegründet. Seit der Gründung im Jahre 1963 ist die KCG in der computerorientierten Ausbildung involviert. Während dieser Zeit waren nicht nur Highschool-Absolventen, sondern auch viele Absolventen regulärer Universitäten in den Kursen eingeschrieben und haben ihr Studium absolviert. In jener Zeit existierten in Japan lediglich forschungsorientierte Graduiertenschulen. Viele der eingeschriebenen Studenten wählten nach ihrem Studienabschluss die KCG, nachdem sie nach einer Institution der höheren Bildung suchten, die sich konkret mit der praktischen Seite von Computern beschäftigt. Obwohl die KCG unter dem System der berufsbildenden Schulen einzuordnen war, hielt sie in der japanischen Gesellschaft die Rolle einer Bildungseinrichtung für Hochschulabsolventen inne und funktionierte als eine berufs- und praxisorientierte Graduiertenschule.

Basierend auf dieser historischen Grundlage etablierte die KCG 1998 ein gemeinsames Programm mit Graduiertenprogrammen des Rochester Institute of Technology in den USA (inklusive Informationswissenschaften und -technologien, Computerwissenschaften usw.) und hat seither auf praktische Ausbildung ausgelegte professionelle Studienpläne eingeführt. Diese Kollaboration aus einer japanischen berufsbildenden Schule und den Programmen einer amerikanischen Graduiertenschule war die erste ihrer Art in Japan und eine wegweisende Einrichtung.

Es war vielleicht unvermeidlich, dass solche versierten Personen von der Kyoto Computer Gakuin (KCG) eine IT-orientierte Bildungseinrichtung unter dem neuen System einer Fachhochschule für Hochschulabsolventen gründen würden. Das Kyoto College of Graduate Studies for Informatics (KCGI) wurde mit großzügiger Unterstützung und Zusammenarbeit von nahestehenden Beteiligten im Finanz- und Bildungsbereich gegründet, wobei letzterer auch Fakultätsangehörige des Rochester Institute of Technology und der Columbia University einschließt. Im April 2004, dem ersten Jahr, in dem das neue System eingeführt wurde, ist KCGI als Japans erste und einzige IT-Fachhochschule für Hochschulabsolventen ins Leben gerufen worden.

Die Gründungsphilosophie von KCGI ist es, „Spezialisten in angewandter Informationstechnologie zu entwickeln, die über Kreativität und praktische Fähigkeiten auf hohem Niveau verfügen, den Bedürfnissen der Gesellschaft entsprechen, das heutige Zeitalter unterstützen und uns in die nächste Generation führen“. KCGI verbindet die IT-Ausbildung mit einer internationalen Wirtschaftsausbildung und hat ein Programm zur Entwicklung von Ingenieuren und insbesondere von CIOs, die auf Web-Business (E-Business) spezialisiert sind, geschaffen.

Es basiert auf der überarbeiteten Ausgabe des Lehrplans des Master-Studiengangs Information Systems (IS) der Association for Computing Machinery (ACM). Die Mission und der Zweck des KCGI ist es, sich für die Bereitstellung von sehr sachkundigen, international ausgerichteten IT-Fachleuten mit außergewöhnlichen Fähigkeiten einzusetzen. Wir glauben, dass diese Bemühungen zur wirtschaftlichen Entwicklung und zur Verwirklichung einer fortgeschrittenen IT-Gesellschaft beitragen, die Anpassung an die IT und verwandte Technologien erleichtern und die Ausbildung in Theorie und praktischer Technologie in akademischen Bereichen fördern werden, die mit Wissenschaft, Technologie und Unternehmensführung in Zusammenhang stehen. Wir glauben außerdem, dass diese Errungenschaften wiederum zur Entwicklung weiterer Generationen von hochqualifizierten Fachkräften führen werden.

Bis zur Gründung des KCGI gab es in Japan so gut wie keine großen Programme zum Thema Web-Business (E-Business) auf der Ebene der Grund- und Aufbaustudiengänge. Die Hauptfächer wurden lediglich als ein Unterbereich in den traditionellen Hauptstudiengängen wie Betriebswirtschaft, Wirtschaftsingenieurwesen, Technologie und Informationswissenschaften behandelt. Sie wurden lediglich als Teil eines systematischen und umfassenden Studiengangs oder eines Fachbereichs erforscht und gelehrt. Was KCGI auszeichnet, ist, dass wir, als IT-Fachhochschule im weiteren Sinne des Begriffs IT, eine Fachhochschule von Weltklasse sein wollen, die sich auch auf die Entwicklung von Führungsfähigkeiten konzentriert. Im Gegensatz zu vielen Universitäten sind wir weder eine „vertikal geteilte Ein-Feld-Graduiertenschule“ für Informatik, noch eine Graduiertenschule für Informatik und Mathematik. Obwohl wir viele Gemeinsamkeiten mit diesen Institutionen teilen, sind wir eine andere Art von Graduiertenschule. Zusätzlich zu den Lehrplänen und einem beratenden Lehrersystem, das auf einem pädagogischen Gesichtspunkt basiert, strebt KCGI ein abgerundetes Lehrsystem an, das eine Vielzahl von Elementen und Konzepten integriert, die an japanischen Universitäten selten zu finden sind. Dazu gehören eine lernerorientierte Unterrichtsgestaltung, ein Lehrsystem mit offener und horizontaler Arbeitsteilung sowie regelmäßige Evaluierungen der Lernergebnisse.

Darüber hinaus konzentriert sich das KCGI auch auf die Entwicklung von internationalen Führungskräften und Geschäftsleuten, die sowohl über IT- als auch Managementfähigkeiten verfügen und ihre Fähigkeiten in ganz Asien und der Welt einsetzen können. Am KCGI nehmen wir aktiv Studenten aus der ganzen Welt auf, als Teil unseres Ziels seit unserer Gründung, die Nummer eins der IT-Fachschulen in Asien zu werden.

Heute ist IT in unserem täglichen Leben und in der Industrie unentbehrlich. Durch die Diversifizierung in zahlreiche verwandte Bereiche deckt IT eine große Bandbreite gesellschaftlicher Bedürfnisse ab. Am KCGI erwerben Studenten allgemeine Grundlagen der IT. Der Studienplan wird

kontinuierlich überarbeitet und aktualisiert, sodass Studenten ermöglicht wird, die Dinge, die sie gelernt haben, anzuwenden und in den von ihnen gewählten Bereichen eine aktive Rolle einzunehmen. KCGI-Absolventen verfügen über fundierte Kenntnisse, Fähigkeiten und einen weiten Horizont, welche benötigt werden, um sowohl in als auch außerhalb von Japan in einer Vielzahl von Feldern hervorragende Arbeit zu leisten.

KCGI hat auch Campusstandorte in Sapporo und Tokyo eingerichtet. Diese Außenstandorte sind über ein E-Learning-System mit dem Haupt-Campus in Kyoto verbunden, sodass die Studenten während ihres Studiums an den beiden Außenstandorten eine hochmoderne IT-Berufsausbildung erhalten können. Die Kurse werden in Echtzeit abgehalten, sodass die Studenten den Professoren direkt per Kamera Fragen stellen können. Diese Kurse werden auch aufgezeichnet, damit die Studenten die auf unseren Servern gespeicherten Kurse von zu Hause aus einsehen können. So können unsere Studenten ohne räumliche und zeitliche Einschränkungen überall und jederzeit eine anspruchsvolle Berufsausbildung erhalten.

Darüber hinaus baut KCGI ein umfassendes Netzwerk von Universitäten und anderen Bildungseinrichtungen in den USA, China, Südkorea und anderen Ländern aus, indem es Partnerschaften mit diesen eingeht und den Austausch mit ihnen fördert. Studenten am KCGI profitieren bereits von den Partnerschaften mit über 100 Einrichtungen der höheren Bildung auf der ganzen Welt. Durch Intensivierung vorhandener Beziehungen treibt KCGI seine Bildungsaktivitäten aktiv voran. Bei seiner Gründung wurden nur 80 Studenten zugelassen (bei einer Studentenzahl von insgesamt 160 Studenten). Seit April 2025 liegt die Aufnahmekapazität bei 1.000 Studenten (Gesamtkapazität 1.880), was einer Steigerung um etwa das 12-fache entspricht. Die Zulassungsgrenze ist eine der höchsten für Informatik-Graduiertenschulen in Japan.

KCGI entwickelt seine Bildungsaktivitäten aktiv weiter und baut dieses internationale Netzwerk stetig aus. Inmitten der tiefgreifenden Veränderungen, die sich heute in der Welt vollziehen, arbeitet KCGI hart an der Ausbildung anspruchsvoller IT-Fachkräfte, geleitet von unserer Gründungsphilosophie und unserer etablierten Mission und Zielsetzung. Ich warte sehnsüchtig darauf, dass ehrgeizige Studenten wie Sie sich einschreiben.

Aufstieg der KI und gesellschaftlicher Wandel: Werden Sie ein Profi, der dieser neuen Technologie begegnen und sie handhaben kann!



Dekan des Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

Yoichi Terashita

寺下 陽一

Bachelor of Science der Kyoto University
Doctor of Philosophy der University of Iowa, USA
Langjähriges Fakultätsmitglied, KCG
Ehemaliger Professor des Kanazawa Institute of Technology
Ehemaliger JICA (Japan International Cooperation Agency)
Ehemaliger Rektor, Rakuhoku Campus, KCG
Rektor, Kyoto Ekimae Campus, KCG

Kurse : Honors-Masterarbeit

In seinem neuesten Buch „Nexus“ stellt Yuval Noah Harari eine detaillierte Analyse aus anthropologischer, historischer, soziologischer und psychologischer Perspektive vor, in der er argumentiert, dass die Auswirkungen von KI - wenn wir nicht vorsichtig sind - für die menschliche Gesellschaft weniger nutzbringend als vielmehr bedrohlich sein könnten. Harari zufolge hat die KI-Technologie bereits begonnen, sich negativ auf die Gesellschaft auszuwirken, wobei ihr Fortschritt nicht aufzuhalten ist. Er wirft die Frage auf, wie die menschliche Gesellschaft aus politischer und soziologischer Sicht mit KI umgehen sollte.

Zweifelsohne kann KI als eine der ultimativen Anwendungen der Informationstechnologie betrachtet werden. Was sie laut Harari jedoch deutlich von anderen Anwendungen unterscheidet, ist das Ausmaß und die Qualität der Auswirkungen, die sie auf die menschliche Gesellschaft haben wird. Die Kyoto Graduate School of Informatics (KCGI) deckt ein breites Spektrum an angewandten IT-Fachgebieten ab, darunter KI, Data Science, Websystementwicklung, Netzwerk-Administration, globales Unternehmertum, ERP (Enterprise Resource Planning), IT-Manga und Anime, IT-Tourismus sowie IT-Unterhaltung. In jedem dieser Fachbereiche wird die Frage diskutiert, wie KI sinnvoll eingesetzt werden kann. Wir von der KCG-Gruppe überlegen sorgfältig, welche Philosophie, Methoden und Lehrpläne wir anwenden sollten, um die verschiedenen KI-bezogenen Technologien und Theorien zu vermitteln. Als eine schnell wachsende Hochschule lädt die KCGI Lehrkräfte aus der ganzen Welt ein, um eine IT-Ausbildung auf Grundlage eines Lehrplans zu bieten, in dem die neuesten Erkenntnisse aus den jeweiligen Fachgebieten integriert sind. Wir sehen es als unsere zentrale Aufgabe an, Absolventen auszubilden, die den Herausforderungen und Chancen der KI-Zukunft gewachsen sind.

KI ist eine der zentralen Entwicklungen, die aus der traditionellen IT-Ausbildung hervorgegangen sind. In der Wirtschaft verarbeitet, analysiert und interpretiert KI enorme Datenmengen – und schlägt optimale Lösungen in einem Tempo vor, das menschliche Fähigkeiten bei Weitem übertrifft. In der modernen Medizin ermöglicht KI durch Bildanalyse hochpräzise Diagnosen. Mit anderen Worten: Ihre Stärken zeigt die KI insbesondere bei Aufgaben, die mit der linken Gehirnhälfte des Menschen assoziiert werden.

Auf der anderen Seite ist KI - wie Informationstechnologie im Allgemeinen - vollkommen machtlos, wenn es um Funktionen geht, die der rechten

Gehirnhälfte des Menschen (dem Bewusstsein) zugeschrieben werden, wie etwa Emotionen, Moral oder Liebe. So ist KI weder in der Lage, die beim Hören von Musik entstehenden Gefühle nachzuvollziehen, noch kann sie beurteilen, ob ein bestimmtes Verhalten moralisch richtig oder falsch ist. Dies stellt eine zentrale Herausforderung für die zukünftige Entwicklung KI-basierter Technologien dar. Solange dieses Problem nicht gelöst wird, werden wir Menschen KI nicht mit gutem Gewissen einsetzen können. Es erscheint nicht ausgeschlossen, dass eine außer Kontrolle geratene KI die menschliche Gesellschaft zerstört. Um ein solches Albtraumszenario zu verhindern, muss KI mit einer Selbstkorrekturfunktion ausgestattet werden, die ihr ermöglicht, ihre eigenen Schlussfolgerungen auf ethische Vertretbarkeit zu prüfen und gegebenenfalls zu revidieren. Eine derartige Funktion muss allerdings erst noch umgesetzt werden.

Künftige IT-Ingenieure dürfen keine Menschen sein, die sich komplett der Technologie verschreiben. Während sie ihre Arbeit als innovative Fachkräfte fortsetzen, müssen sie sich kontinuierlich mit den gesellschaftlichen Auswirkungen der Informationstechnologie auseinandersetzen. Gleichzeitig sollten sie sich stets die Frage stellen, ob die von ihnen entwickelte KI-Technologie dem Wohl der Gesellschaft dient.

Umgekehrt vertreten manche die Auffassung, dass die Verantwortung für die Anwendung von KI-Technologie auf die Gesellschaft bei den Nutzern liege

(bei politischen Entscheidungsträgern, Führungskräften von Unternehmen usw.) und nicht bei den Ingenieuren. Diese Sichtweise ist allerdings fehlerhaft. Schließlich sind es nicht die Politiker oder Führungskräfte, die am besten mit dem Inhalt der Technologie vertraut sind, sondern die Ingenieure. Und deren Rolle bei der Entwicklung von KI wird in Zukunft noch weiter an Bedeutung gewinnen.

Die vor 80 Jahren entwickelte und tatsächlich eingesetzte Atombombe führte zu einer beispiellosen Tragödie. Der Film „Oppenheimer“ befasst sich mit ihrem Entwicklungsprozess (das sogenannte Manhattan-Projekt) und thematisiert dabei den tiefgreifenden Konflikt zwischen Ingenieuren und politischen Entscheidungsträgern. Es ist traurig zu sehen, dass selbst heute - 80 Jahre danach - die Nukleartechnologie immer noch nicht angemessen gehandhabt wird. Man könnte sogar den Eindruck gewinnen, dass sich die Dinge in eine negative Richtung entwickeln, was nur schwer zu begreifen ist. Liegt die Verantwortung dafür bei den Ingenieuren? Bei den politischen Entscheidungsträgern? Oder ist es ein kollektives Versagen der menschlichen Gesellschaft als Ganzes? Mein Wunsch ist es, dass sich die Studenten unserer Universität stets mit solchen Fragen auseinandersetzen, während sie danach streben, die Informationstechnologie zu meistern, und sich als hochqualifizierte, kritisch denkende IT-Fachkräfte in die Gesellschaft einbringen.

Farbe der KCG-Group

kcg.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

KCG-Rot
Farbe des The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics (KCGI)

Neben der Verwaltung der Schule nahm Shigeo Hasegawa, Gründer der KCG-Group, in späteren Jahren ein Studium an der Harvard University auf. Er mietete ein Apartment in Boston und besuchte Kurse in Literatur und Philosophie zusammen mit jüngeren Studenten. Das Purpur der Harvard University wurde in Kontrast zum KCG-Blau als Farbe für das KCGI übernommen und als „KCG-Rot“ definiert. Es soll den Willen symbolisieren, neue Dinge unabhängig von Alter und Geschlecht zu lernen und in Angriff zu nehmen.

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin Automobile School

KCG-Orange
Farbe der Kyoto Computer Gakuin Automobile School (KCGM)

Die Farbe für die Kyoto Computer Gakuin Automobile School wurde 2013 festgelegt, als diese Schule Teil der KCG-Gruppe wurde. Orange erzeugt einen dynamischen und positiven Eindruck, wird aber auch verwendet, um aus Sicherheitsgründen die Sichtbarkeit zu erhöhen. So symbolisiert sie neben der Förderung des Sicherheitsgedankens in der heutigen Automobilgesellschaft auch die Bemühungen der Studenten, Probleme zu bewältigen.

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin

KCG-Blau
Farbe der Kyoto Computer Gakuin (KCG) und KCG-Group

Da die Gründungsmitglieder der KCG auch Absolventen und Graduiertenstudenten der Kyoto University waren, wurde die Schulfarbe der Kyoto University, ein dunkles Blau, als Farbe der KCG und KCG-Group ausgewählt. Die Farbe wird seit 1970 verwendet. Zum 35. Jahrestag der Gründung im Jahr 1998 definierten wir das „KCG-Blau“.

kcg.edu
Kyoto Japanese Language Training Center

KCG-Grün
Farbe des Kyoto Japanese Language Training Center (KJLTC)

Für internationale Studenten ist das Language Center die erste Anlaufstelle der KCG-Group. Das Center ist eine Bildungseinrichtung für die Japanische Sprache, anerkannt durch den Justizminister, und vom Ministerium für Erziehung, Kultur, Sport, Wissenschaft und Technologie als vorbereitende Lehrinstitution anerkannt. Die grüne Erde mit ihren sieben Kontinenten dient als Vorlage, und die Farbe Grün als Farbe der Schule steht im Kontrast zum „KCG-Blau“ und „KCG-Rot“.

Besonderheiten von KCGI

Meistere praktische Fähigkeiten zum Nutzen der Gesellschaft.

■ Lehrplangestaltung angepasst an die Bedürfnisse der Industrie und die Fortschritte in der IT

Das KCGI erstellt Studienpläne, Kurse und Instruktionen in Zusammenarbeit mit Spezialisten von innerhalb und außerhalb der Einrichtung, um die Ausbildung an die Bedürfnisse der Industrie anzupassen. Innovative IT-Studienpläne auf höchstem internationalen Niveau werden in Zusammenarbeit mit dem Rochester Institute of Technology in den USA erstellt und eingepflegt, um den rapiden Veränderungen in IT (ICT) Rechnung zu tragen.

■ Eine Ausbildung, die auf der fortschrittlichsten Bildungstheorie beruht

Der Online-Unterricht hat seine Ursprünge Mitte der 1990er-Jahre, als sich das Internet in den USA rasant verbreitete. Seitdem wurden zahlreiche Studien zu Unterschieden in den Lernergebnissen zwischen E-Learning und Präsenzunterricht durchgeführt. Einige davon zeigen, dass die Lernergebnisse bei hoch motivierten Studierenden im Wesentlichen gleich ausfallen und der Unterschied zwischen Online- und Präsenzunterricht nur in der Kommunikationsmethode liegt. Das KCGI verfügt über ein Lehrpersonal mit umfassender Erfahrung in der fortgeschrittenen Forschung zum Thema E-Learning. So war beispielsweise Wataru Hasegawa als Graduiertenstudent an der Columbia University, einem weltweit führenden Zentrum der Bildungsforschung, Teil eines ausgewählten Projektteams, das mit der Prüfung beauftragt wurde, ob die Ivy-League-Universität ein E-Learning-Programm für 800 Studenten einführen sollte. KCGI bietet nicht nur Online- und Präsenzunterricht an, sondern konzipiert und betreibt Lehrveranstaltungen auf der Grundlage bildungstheoretischer Ansätze, die weltweit zu den höchsten und fortgeschrittensten Standards zählen.

■ Sorgfältige Zusammenstellung praxisorientierter Studienpläne

KCGI geht von der Fähigkeit seiner Studenten aus, mehrere Kurse belegen zu können, nicht nur im IT-Bereich, sondern auch wirtschaftsorientierter Fächer, wie Management und Ökonomie, um Humanressourcen hervorbringen zu können, die IT- und Management-Skills aufweisen. Im Abschlussjahr werden die Studenten des KCGI anstatt einer Master-Arbeit

an der Planung und Ausführung eines Projekts teilnehmen. Dadurch sollen Fähigkeiten erlangt werden, die sie für ihre künftige Karriere benötigen.

Studium der IT (ICT) und Management sowie Anwendung in unterschiedlichen Bereichen.

■ Entwicklung von Fachkräften, die in der Lage sind, in mehreren Bereichen zu arbeiten, wie z. B. IT und Management

Talentierte Personen, die sowohl Fähigkeiten im Bereich IT (ICT), z.B. in der Internet-Technologie, und im Management-Bereich, z.B. in der Erstellung von Management-Strategien, besitzen, sind in der modernen Wirtschaftswelt sehr gefragt. Das KCGI bringt Experten hervor, die in den Spezialgebieten Informatik und Management äußerst kompetent sind. Die Studienpläne sind so organisiert, dass die Studenten eine gute Balance aus Informatik und Management erlernen können, passend zu ihrem persönlichen Hintergrund.

■ Durch konzentrierte Kurse und Industriekurse lehrt KCGI IT (IKT) für die Anwendung in vielen verschiedenen Bereichen

Aus einem umfangreichen Reservoir an IT-Wissen schöpfend, bereitet KCGI die Studenten darauf vor, sich eine breite Palette spezialisierten Fachwissens anzueignen, das in verschiedenen Anwendungsbereichen erforderlich ist. Zu diesem Zweck wurden neun spezialisierte Fachbereiche eingerichtet: Künstliche Intelligenz (KI), Data Science, Websystementwicklung, Netzwerk-Administration, Globales Unternehmertum, ERP, IT Manga und Anime, IT-Tourismus sowie IT-Unterhaltung. Darüber hinaus definiert und bietet KCGI eine Reihe von Industriekursen an, um Fachkräfte auszubilden, die IT in diesen Bereichen anwenden und nutzen können. Zu diesen Industriekursen zählen Finanzwesen, Landwirtschaft, Meereswesen, Gesundheits- & Medizinwesen sowie Bildung.

Im Lehrplan von KCGI liegt der Schwerpunkt auf praktischer Anwendung, die auf einer soliden Wissens- und Technologiebasis in unterschiedlichsten Fachbereichen fußt. Unser Ziel besteht darin, Menschen auszubilden, die in der Lage sind, die für jeden Bereich erforderlichen Lösungen zu liefern.

■ Berufung zahlreicher Lehrkräfte mit praktischer Erfahrung in der Entwicklung von Unternehmens- und anderen IT-Strategien

Um eine professionelle Ausbildung gewährleisten zu können, beschäftigt das KCGI viele Lehrkräfte mit praktischer Erfahrung, z. B. als CIO in großen Unternehmen. Unser Lehrpersonal formt die praktischen Fähigkeiten unserer Studenten durch Kurse auf der Basis eigener Erfahrungen. Die Studenten erlangen umfassende professionelle Fertigkeiten, während sie ihr Wissen über neueste Theorien und Technologien, verbunden mit deren praktischen Gebrauch, vertiefen.

Quereinsteiger in den IT-Bereich.

■ Studenten aus den verschiedensten Bereichen, sei es in den Geistes- oder Naturwissenschaften, können sich einschreiben

Eines der Ziele von KCGI ist es, fortgeschrittene IT-Fachkräfte mit einem breiten Spektrum an Hintergründen auszubilden. Wir werben um ein vielfältiges Spektrum an Einschreibungen aus zahlreichen geistes- und naturwissenschaftlichen Bereichen, ohne dabei die Fachbereiche oder Studienschwerpunkte einzuschränken, in denen sie ihr Studium abgeschlossen haben. KCGI unterstützt Studenten mit den unterschiedlichsten Hintergründen und bietet Wahlkurse an, die den vorhandenen Kenntnissen, Fähigkeiten und Bedürfnissen der Studenten entsprechen. Um berufstätigen Erwachsenen die Fortsetzung ihres Studiums neben dem Job zu ermöglichen, bietet KCGI Unterstützung mit einem vielfältigen Angebot an Lerneroptionen. Wir sind stolz darauf, Möglichkeiten zu schaffen, um die berufliche Laufbahn zu ändern, etwas, das traditionell von den Graduiertenschulen in Japan nicht ausreichend angeboten wird.

■ Unterricht gemäß dem mitgebrachten Wissen

Die Studenten bei KCGI studieren IT auf unterschiedlichem Niveau, von Absolventen der Geisteswissenschaften, die so gut wie keine Computerkenntnisse haben, bis hin zu berufstätigen Erwachsenen, die als SE in der IT-Branche erfolgreich sind. Das KCGI bietet für jeden Studenten optimale und individuelle Kurse an, die deren Fähigkeiten und Zielen entsprechen. Das ermöglicht auch Studenten mit geringen Vorkenntnissen ihre angestrebten Ziele stufenweise zu erreichen. An einer typischen japanischen Graduiertenschule benötigen Studenten 32 Scheine, um ein Master-Studium abzuschließen. Dagegen werden am KCGI 44 Scheine für einen Master-Abschluss benötigt - 12 mehr als an herkömmlichen Graduiertenschulen. Der Grund ist wie folgt: Am KCGI besteht das Ziel darin, Studenten auszubilden, deren Fachkenntnis des ausgewählten Felds nicht nur tiefgehend ist, sondern breitgefächert, und sie nicht nur ICT-Fähigkeiten und -Kenntnisse vorweisen, sondern diese auch in der Praxis anwenden können.

Wir streben eine aktive Rolle auf der globalen Bühne an.

■ Kurse, zusammengestellt von weltweit führenden Persönlichkeiten aus dem Bereich der IT

IT-Business ist ein sich weltweit und über nationale Grenzen hinaus entwickelndes Feld. KCGI lädt Elite-Professoren aus aller Welt ein, die den Studenten helfen sollen, globale Perspektiven zu entwickeln. KCGI besitzt akademische Austauschvereinbarungen und



Geschäftsbeziehungen mit Universitäten auf der ganzen Welt, inklusive dem Rochester Institute of Technology (USA) und der Graduiertenschule für Informationssicherheit der Korea University, die eines der weltweit führenden Programme für Informationssicherheit besitzt. Das KCGI setzt sich ebenfalls für den Ausbau seiner internationalen Beziehungen ein, inklusive Verbundforschung und internationaler Symposien.

■ Auslandsstudium und Entsendung zu Kursen ins Ausland

KCGI arbeitet mit zahlreichen Hochschulen und Universitäten in einer Vielzahl von Ländern zusammen, so auch z.B. mit dem Rochester Institute of Technology in Rochester, New York (USA). KCGI entsendet aktiv Studenten ins Ausland, damit diese dort an Partnerinstitutionen studieren und an internationalen akademischen Tagungen teilnehmen. Ebenso nutzen wir aktiv Praktikumsprogramme, indem wir z.B. die Möglichkeit anbieten, als Hilfslehrer an Kursen an ausländischen Partnerschulen teilzunehmen.

Das Gelernte anwenden und eine wichtige Rolle in der Gesellschaft einnehmen.

■ Lassen Sie Ihren Traumberuf durch eine gewissenhafte und individuelle Beratung Realität werden

Das Ziel von KCGI ist es, allen Studenten zu ermöglichen, nach ihrem Abschluss eine Arbeit zu finden. Die verantwortlichen Lehrkräfte setzen ihre Erfahrung und ihre persönlichen Netzwerke in der Industrie und in anderen Gemeinschaften für die Studenten ein. Durch persönliche Gespräche mit den Studenten arbeiten die Lehrkräfte daran, ihnen dabei zu helfen, ihre Traumkarriere zu finden. Darüber hinaus unterstützt das KCGI Studenten, die beabsichtigen ihr eigenes Unternehmen zu gründen. Dazu gehört die Bereitstellung des Know-how für die Gründung, Verwaltung und Führung eines Unternehmens.

■ Kultivierung von Geschäftsnetzwerken unter den Absolventen

Jedes Jahr absolvieren zahlreiche und sehr unterschiedliche Studenten im IT-Bereich. Das KCGI setzt sich für die Bildung von Geschäftsbeziehungen zwischen diesen Absolventen ein. Das KCGI bietet während des Studiums zahlreiche Möglichkeiten in Gruppenarbeiten aktiv zu werden. Ziel ist es, dass die Studenten nach Abschluss die einzigartigen Fähigkeiten der anderen nutzen und in der Unternehmensentwicklung und -erweiterung miteinander zusammenarbeiten.



Wir bilden unsere Studenten zu Global Playern aus, indem wir

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

eine umfangreiche Liste von Kursen im Englisch-Modus anbieten.

• • •

KCGI bietet viele Vorlesungen im „Englisch-Modus“, an, sodass Studenten ausschließlich auf Englisch Kurse besuchen und einen KCGI-Master-Abschluss erwerben können. Viele dieser Vorlesungen werden von aus dem Ausland eingeladenen ausgezeichneten Dozenten abgehalten. Derzeit sind Studenten aus 15 Nationen am KCGI eingeschrieben (einschließlich der Studenten, die ihre Kurse im März 2022 abgeschlossen haben), von denen viele das Angebot wahrgenommen haben, englischsprachige Vorlesungen zu besuchen. Dies ist eine große Besonderheit des Studiums am KCGI.

Diese Option ist nicht nur internationalen Studenten vorbehalten. Auch japanische Studenten können unter der Voraussetzung, dass ihr Englisch das benötigte Niveau aufweist, englischsprachige Vorlesungen besuchen. KCGI bietet seinen japanischen Studenten eine großartige Möglichkeit, ihr Englisch zu verbessern, während sie ICT studieren, und stellt ihnen auf diese Weise eine internationale Lernumgebung bereit.

In der IT-Branche wird erwartet, dass die neuesten Informationen stets aufgenommen werden. Wer nützliche Informationen in der Entwicklung oder Produktion gut umsetzen kann, kann zu einem erfolgreichen Branchenmitglied werden. Im IT-Bereich entstehen tagtäglich neue Technologien, sodass die Fähigkeit, immer auf dem neuesten Stand zu sein, ungemein wichtig ist. Da natürlich viele der führenden Technologien aus den USA oder anderen Ländern und Regionen stammen, werden die Informationen über sie auf Englisch sein. Ingenieure aus Ländern, in denen die offizielle Sprache Englisch ist, sind gegenüber japanischen Ingenieuren deutlich in der Überzahl, weshalb hochwertige Informationen und Artikel zumeist auf Englisch verfasst werden. Diese englischsprachigen Informationen, die für das Geschäft und die Verbesserung Ihrer Fähigkeiten notwendig sind, frühzeitig zu erlangen, wird sich zweifellos vorteilhaft auf Ihre Arbeit auswirken.

Studenten, die eine Karriere an der Spitze der jeweiligen Branche anstreben, wie z.B. an einem ausländischen IT-Unternehmen oder Beratungsfirma, kann die KCGI-Besonderheit „Englisch-Modus“ zu seinem Vorteil nutzen.



Aktivitäten

Die Einführung der IT (ICT), die im Vergleich zur traditionellen IT ein höheres Niveau aufweist, im Einklang mit einer steigenden Verfeinerung der IT (insbesondere die Verbreitung von Web-Business-Technologien) ist eine Herausforderung, vor der die ganze industrielle Welt steht. Genauer gesagt, gibt es eine Bewegung, die den Gebrauch von IT (ICT) nicht nur als einen Weg zur Unternehmensverbesserung sieht, sondern auch als Gegenstand für die Erstellung erstklassiger Unternehmensstrategien begreift. Das bedeutet:

CIO (Chief Information Officer)	IT-Architekt
Projektmanager	Berater für Informationssicherheit
KI-Architekt	Content Production Manager
Berater für Systemintegration	Data Scientist
Unternehmer	

die Einführung von IT an der Spitze der Unternehmensführung; die hierin involvierten Humanressourcen bedürfen eines hohen Levels an Wissen und Können und gleichzeitig eines ausgeprägten Geschäftssinns.

Das KCGI hat Studienpläne entwickelt, die diese hochgradigen IT-Talente hervorbringen, die von der Industrie gefordert werden. Von den Absolventen des KCGI wird erwartet, dass sie sich in IT-bezogenen Berufen wiederfinden.

Bildungsumgebung und -systeme

Eine praxisorientierte Ausbildungsumgebung, inklusive Geschäftssystemen nach Weltstandard

Lern-Management-System

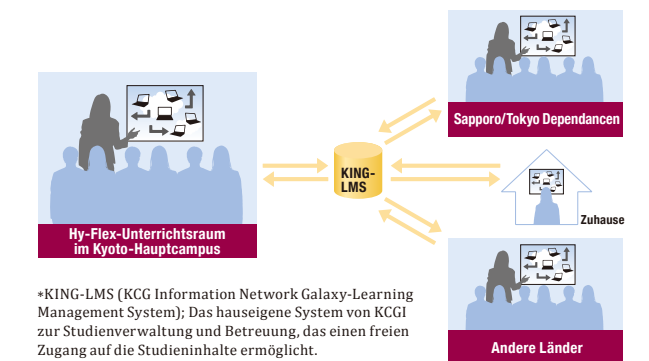
■ KCGI bietet als Kursformate für ein modernes Bildungssystem eine umfassende Unterstützung des Studiums: Echtzeit-Online-Kurse (synchrones E-Learning), On-Demand-Kurse (asynchrones E-Learning) und Hybrid-Kurse (Präsenzkurse in Kombination mit Online-Streaming).

Seit seiner Gründung hat KCGI IT in seine Studienumgebung eingebunden. Ein Teil dieser Bemühungen ist die Einführung von KING-LMS, einem Lern-Management-Systems.

Der Zugriff auf KING-LMS kann vom Hyakumanben-Campus der Hauptstelle in Kyoto, der Kyoto Ekimae-, der Sapporo-, der Tokyo-Dependance, von Zuhause oder von einem beliebigen Ort aus über PC oder Smartphone erfolgen. In dieser Studienumgebung wird Studenten ermöglicht, Kursinhalte einzusehen, Arbeiten einzureichen und Dozenten zu kontaktieren. Ergänzt wird KING-LMS durch hybrid-flexible („Hy-Flex“) Unterrichtsräume im Hauptgebäude des Hyakumanben-Campus. An dort veranstalteten Kursen können Studenten von jedem beliebigen Ort aus teilnehmen, ohne dass es einen Unterschied gibt.

In den Hy-Flex-Unterrichtsräumen verfolgen Kameras die sich umherbewegenden Dozenten, sodass online teilnehmende Studenten auch das Gesicht des Dozenten sehen können. Gleichzeitig werden auf einem großen Monitor im Unter-

richtsraum die Online-Teilnehmer angezeigt und ihnen ermöglicht, mithilfe von Mikrofon und Lautsprecher Fragen zu stellen oder sich an Gesprächen zu beteiligen. Dank dieser Innovationen können Studenten auch aus der Ferne an Kursen teilnehmen, als wären sie vor Ort anwesend.



Bibliothek und elektronische Bibliothek

Die Bibliothek im Hauptgebäude des Hyakumanben-Campus bietet die Möglichkeit der Selbstbedienungs-Ausleihe und -Rückgabe von Büchern.

Damit auf die neuesten Informationen im IT-Bereich zugegriffen werden kann, ist KCGI Mitglied der elektronischen Bibliothek der Association for Computing Machinery (ACM) in den USA sowie der Information Processing Society of Japan (IPSJ). Durch diese elektronischen Bibliotheken

haben Studenten Volltext-Zugang auf Veröffentlichungen dieser beiden und weiteren Gesellschaften, sowie einer Vielzahl von anderen akademischen Zeitschriften. Meistens ist es auch möglich, vor mehreren Jahrzehnten erschienene Ausgaben einzusehen. Studenten können auch Ressourcen wie das akademische Informationsnetzwerk des National Institute of Informatics nutzen. Diese Ressourcen erweisen sich als nützlich bei Recherche und Forschung.

SAP ERP-System für die Bildung

■ Entwicklung von Geschäftspersonal durch Implementierung von ERP-Paketen von SAP

Um Geschäftspersonal mit fortgeschrittenen IT-Fähigkeiten auszubilden, hat KCGI SAP S/4 HANA, ein Enterprise-Resource-Planning-(ERP)-System von der deutschen SAP GmbH, dem weltweit größten Anbieter von ERP-Paketsoftware implementiert, um eine praxisorientierte Lern- und Forschungsumgebung zu erschaffen. KCGI ist die einzige Einrichtung in Japan, die ein solches System eingeführt hat, um wahre Spezialisten der ERP einschließlich Systementwicklung auszubilden.

■ Effektive Implementierung ins Management

Das ERP-System von SAP ist ein großes, komplexes System. Am KCGI lernen Studenten nicht nur, wie sie das ERP-System von SAP betreiben, sondern auch den Ablauf der Arbeitsprozesse in Unternehmen, und erwerben anspruchsvolle praktische Fähigkeiten wie das Anpassen des Systems zur Unterstützung des Geschäfts sowie die Beratung zur Einführung des ERP-Systems in Unternehmen.

■ Kultivierung anspruchsvoller praktischer Fähigkeiten

Am KCGI untersuchen Studenten aus einer Vielzahl von Perspektiven, wie SAP S/4HANA funktioniert und Arbeitsprozesse unterstützen kann. Sie lernen durch praxisnahe Übungen, wie sich die Einführung von ERP auf den gesamten Arbeitsablauf auswirkt, wie Einkauf-Bestands-Management, Produktion, Vertrieb, Buchhaltung und Personalverwaltung. Aus den auf den ERP-Bereich spezialisierten Kursen sind viele Studenten hervorgegangen, die die Prüfung zur Qualifikation als SAP-zertifizierte Berater bestanden haben.

■ Hochleistungs-Rechensysteme

Studenten am KCGI forschen in Bereichen wie KI/maschinelles Lernen, Big Data-Analyse, Computergrafik, kombinatorische Optimierung und Quantencomputer, für die eine enorme Rechenleistung erforderlich ist. Um diese Studien zu unterstützen, hat KCGI im Schuljahr 2022 16 Hochleistungs-Rechensysteme mit der neuesten High-End-Grafikkarte NVIDIA RTX A6000 eingeführt. Diese Computer erreichen eine Spitzenleistung von etwa 620 Teraflops (620 TFLOPS). Jedes dieser Systeme besteht aus vier Rechenservern, sodass ein gleichzeitiger Betrieb einer Vielzahl von Programmen möglich ist.

Richtlinien des Lehrplans

In Übereinstimmung mit unserer Mission und unseren Zielen bieten wir einen Lehrplan an, um hochspezialisierte Fachkräfte auszubilden, die sowohl über IT/ICT-Management-Fähigkeiten verfügen als auch ihr gewähltes IT-Geschäftsfeld aktiv weiterentwickeln können.

1. Der Lehrplan ist in die folgenden Kategorien eingeteilt:

- Konzentrationsfelder (Spezialisierungsbereiche): Kurse, die systematisch gruppiert sind, um das Wissen in bestimmten Studienbereichen zu vertiefen.
- Industrie: Kurse, die sich auf die praktische Anwendung von Technologie und Fertigkeiten in einer bestimmten Branche konzentrieren und bei denen Geschäfts- und IT-Experten Fallstudien und projektbasiertes Lernen nutzen.
- Unterstützende Wahlkurse: Kurse, die Technologietrends, theoretische Kurse auf hohem Niveau sowie unterstützende Fertigungskurse beinhalten, die die Konzentrations- und Industriebereiche ergänzen.

2. Aufstellung von Modellen und Methoden für die Kursanmeldung

Gemäß ihrer Lernziele und Vorlieben wählen die Studenten eine „Konzentration“ (Spezialisierung), eine Reihe von Kursen, die Wert legt auf ein breites und tiefes Fachwissen von grundlegenden Kenntnissen bis hin zur Anwendung und Praxis in einem spezifischen IT-bezogenen Bereich innerhalb eines

breiten Wissensspektrums. Darüber hinaus ermöglicht der maßgeschneiderte Lehrplan es, Kurse auszuwählen, die den verschiedensten Bedürfnissen der Studenten und ihren persönlichen Studien- und Forschungszielen entsprechen. Um das Gelernte auf die berufliche Anwendung auszudehnen, bietet der Lehrplan auch Industriekurse an, die den Schwerpunkt auf die praktische Anwendung von Technologien in einer Vielzahl von Industriebereichen legen. Die Studenten wenden ihr Wissen auf spezifische Probleme an und erstellen Entwürfe und Pläne in verschiedenen Industriezweigen. Die Industriekurse sind als Ergänzung zu den primären spezialisierten Kursen der Studenten gedacht.

3. Master-Projekt

Zusammen mit der Kursarbeit ist unser Lehrplan darauf ausgerichtet, die praktischen und angewandten Fähigkeiten der Studenten zu fördern, indem sie ihre eigenen Interessen verfolgen und ein Master-Projekt unter Anleitung eines Fakultätsmitarbeiters absolvieren.

4. Antworten auf Änderungen

Unser Lehrplan reagiert schnell auf die rasanten Veränderungen in der IT/ICT-Industrie. Die Schule überprüft und modifiziert den Lehrplan ständig mit Blick auf Veränderungen in Industrie und Gesellschaft, die für hochqualifizierte Fachkräfte in Japan und im Ausland erforderlich sind.

Diplom-Richtlinien

Die Schule verleiht einen Master-Abschluss an Personen, die die folgenden Voraussetzungen erfüllen.

- 1) Vollständiger Abschluss eines im Voraus festgelegten Studiums innerhalb der vorgesehenen Zeitspanne (z. B. 4 Semester)
- 2) Vollständige Absolvierung der vorher festgelegten Scheine für den Abschluss

Die Schule strebt danach, dass die Studenten die folgenden Eigenschaften besitzen:

- a. Das grundlegende Wissen erwerben und erweitern, um in ihrem Berufsfeld einen Beitrag leisten zu können.
- b. Dieses Wissen in dem von den Studenten gewählten Bereich anwenden, um hochqualifizierte Fachkräfte zu werden.

Sich in hohem Maße ethisch verhalten, um respektierte Mitglieder in ihrem Berufsfeld zu werden.



Studieren am KCGI

Integrierte Programme für die Ausbildung von hochqualifizierten Informatikern

Eines der Ziele der Schulphilosophie des KCGI ist die Ausbildung und Graduierung von hochqualifizierten Informatikern. Um dieses Ziel zu erreichen, stellt KCGI integrierte Lehrpläne auf, die eine Reihe von Kursanmeldungsmodellen mit von den Studenten vorangetriebenen Projekten und Aktivitäten kombinieren, um den unterschiedlichen Bildungszielen der Studenten gerecht zu werden.

■ Spezialisierung

Als hochqualifizierter Informationstechnologie-Profi ist es unrealistisch zu erwarten, das gesamte breite Wissensspektrum über IT abdecken zu können. Um den Studenten die Möglichkeit zu geben, sich zu spezialisieren, legt KCGI eine Reihe von besonderen Bereichen fest und entwickelt Lehrpläne für diese Bereiche. Diese Spezialisierungsbereiche ermöglichen es den Studenten, sich ein breites und tiefes Wissen über ihr gewähltes Fachgebiet anzueignen, das von den Grundlagen über angewandte Technologien bis hin zu praktischen Fertigkeiten reicht.

■ Reagieren auf die Bedürfnisse der Gesellschaft

In allen Bereichen der modernen Industrie wächst der Bedarf an angewandter IT, um die Effizienz zu steigern, Wissen zu sammeln und Probleme zu lösen. KCGI antwortet auf diese Bedürfnisse, indem es Industriekurse organisiert, die es den Studenten ermöglichen, einen Industriebereich

auszuwählen und IT in diesem Bereich zu praktizieren, indem sie durch Fallstudien und durch das Angehen von Problemen lernen.

■ Demonstrieren kreativer und praktischer Fähigkeiten

Ein hochqualifizierter Informatiker muss in der Lage sein, das in jedem Kurs erworbene Wissen auf praktische Anwendungen und Lösungen für reale Probleme anzuwenden. Er muss in der Lage sein, die Reihe der zu ergreifenden Maßnahmen aus eigener Initiative zu planen, zu konzipieren und den Nutzen dieser Lösungen an andere zurückzugeben. Um sicherzustellen, dass sich die Studenten das nötige Wissen aneignen, verfolgen sie einen Lehrplan, der aus einem Master-Projekt zu einem der zahlreichen Themen sowie aus einem Forschungsprojekte / Selbststudium unter der Leitung eines Projektpaten besteht.

■ Professionelle Orientierung

Von hochqualifizierten Informatikern wird erwartet, dass sie ihre Rolle als gut ausgebildete Fachleute erfüllen, die in der Lage sind, reale Probleme zu lösen und praktische Lösungen in realen Industriebereichen zu liefern. Zu diesem Zweck ermutigt Studenten des KCGI dazu, sich für Praktika zu bewerben. Praktika bieten Möglichkeiten für praxisbezogene Erfahrungen, die das Level der technischen Kompetenz der Studenten anheben und ihre Problemlösungsfähigkeiten verbessern.

Die Auswahl eines Lehrmodells und die Zuweisung von Projekten usw. werden nicht einheitlich allen Studenten aufgezwängt. Stattdessen können Studenten aus einer Vielzahl von Möglichkeiten eine Wahl treffen, die ihren Interessen und Leidenschaften und der Tiefe ihrer Studien entspricht. KCGI entwirft Lehrpläne, die die Freiheit der Studenten respektieren, ein Studium ihrer Wahl zu absolvieren, und gleichzeitig dafür sorgen, dass sie die Kenntnisse und Techniken entdecken, die von einem hochqualifizierten Informatikfachmann verlangt werden und für ihn adäquat sind.

Ausbildungsziele Graduiertenschule für angewandte Informationstechnologie Spezialisierung auf Web Business Technology

Das Ziel der Spezialisierung ist die Ausbildung von spezialisierten Fachkräften, die schnell auf Entwicklungen im IT- und zusammenhängenden Bereichen reagieren können; die durch Studium und Forschung der Theorie von wissenschaftlichen Bereichen wie Ingenieurwesen und Management usw. sowie deren Anwendungstechnologien grundlegende, auf

eine breite Perspektive gestützte analytische Fähigkeiten anwenden können; und die über fortgeschrittene technologische Fähigkeiten verfügen, die benötigt werden, um in Berufen erfolgreich zu sein, für die eine hohe Spezialisierung erforderlich ist.

Pädagogische Ziele

Damit unsere Schule ihre Mission und ihren Zweck in der Ausbildung von Studenten verwirklichen kann, haben wir unsere pädagogischen Ziele für unser Web-Business-Technologie-Studium wie folgt festgelegt.

1) Erlangung grundlegender Kenntnisse

Von den Studenten wird erwartet, dass sie soziale und kommunikative Fähigkeiten erlernen, die als Grundlage für die Förderung der Wirtschaft dienen. Außerdem wird von ihnen erwartet, dass sie grundlegende Technologien wie Software- und Hardware-Netzwerke verstehen, welche die Struktur von IT/ICT bilden.

2) Verbesserung der Planungs- und Designfähigkeiten

Von den Studenten wird erwartet, dass sie folgende Fähigkeiten entwickeln: 1) die aktuellen und zukünftigen Trends der Wirtschaft und der sie unterstützenden IT/ICT umfassend zu erforschen und zu analysieren; und 2) eine logische Herangehensweise an dringende unternehmerische und gesellschaftliche Herausforderungen zu planen und vorzuschlagen. Außerdem wird von den Studenten erwartet, dass sie die Fähigkeit entwickeln, verschiedene Systeme und Inhalte zu entwerfen, die vorgeschlagene Pläne verwirklichen.

3) Verbesserung der Entwicklungs- und Implementierungsfähigkeiten

Von den Studenten wird erwartet, dass sie die Fähigkeit entwickeln, Systeme und Inhalte, die durch die Softwareimplementierung geplant und entworfen wurden, entweder persönlich zu nutzen oder sie den Endnutzern anzubieten. Dabei sollen die Studenten ihr praktisches Wissen in Bezug auf verschiedene Werkzeuge und Programmierungsregeln vertiefen, die für die Entwicklung und den Betrieb dieser Systeme und Inhalte erforderlich sind.

4) Förderung des professionellen Bewusstseins und der Berufsethik

Von den Studenten wird erwartet, dass sie die Fähigkeit entwickeln, verantwortungsvoll mit Geschäftsprozessen umzugehen. Um die Geschäftsprozesse kontinuierlich zu verbessern, wird von ihnen außerdem erwartet, dass sie ein hohes professionelles Bewusstsein und eine ethische Perspektive entwickeln. Durch die Kombination dieser beiden Aspekte erwarten wir, dass unsere Studenten praktische Führungsqualitäten und Methoden zur Leitung von Organisationen erwerben.

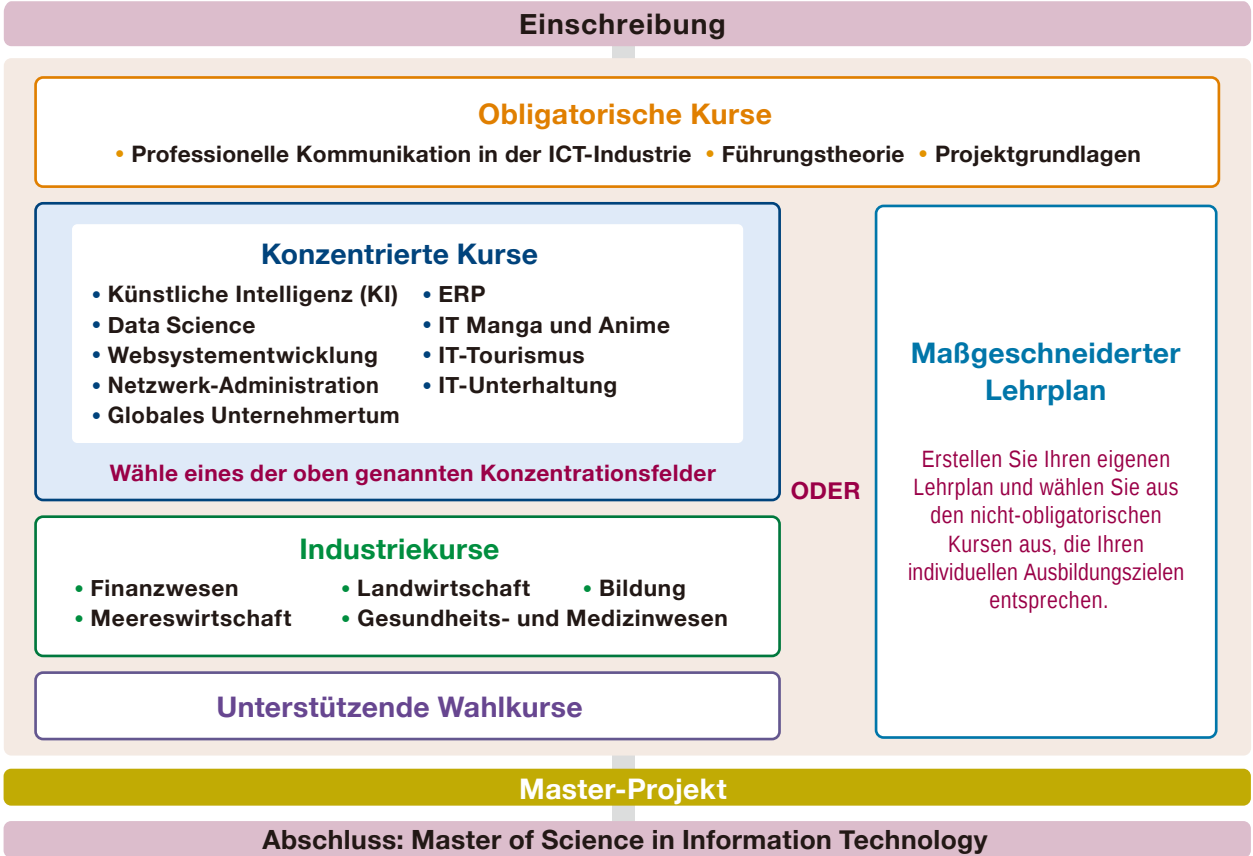
Struktur des Lehrplans am KCGI

KCGI stellt Studienpläne zusammen, durch welche sich Studenten grundlegende Techniken und Kenntnisse aneignen können, die im ICT-Bereich benötigt werden. Die Spezialisierungskurse („Konzentrierte Kurse“) decken eine breite Palette von Inhalten zu einem bestimmten Fachgebiet ab. Die „Industriekurs-Gruppe“ umfasst Kurse, die sich mit jedem größeren Bereich, für die in der Gesellschaft eine Nachfrage besteht, befasst. In der „Wahlkurs-Gruppe“ werden Kurse angeboten, durch die sich ein breites Wissen angeeignet

werden soll, das nicht einem bestimmten Fachbereich oder einer Branche zugeordnet werden kann. In den Pflichtkursen sollen die grundlegenden Fähigkeiten einer Geschäftsperson sowie die Anwendungsfähigkeit in Spezialbereichen erworben werden. Am KCGI unterrichten Dozenten, die in ihrem jeweiligen Bereich eine aktive Rolle an vorderster Front einnehmen. Die Kurse, aus denen sich jede Kurs-Gruppe zusammensetzt, spiegeln die neuesten Entwicklungen der Branche wider und werden regelmäßig aktualisiert.

Konzentrierte Kurse	Studenten wählen ein spezifisches, spezialisiertes Gebiet aus einem weiten Bereich an IT-bezogenem Wissen aus und vertiefen ihr Wissen innerhalb dieses Bereichs. Um Studenten bei der Aneignung einer spezialisierten, aber ausreichend weiten Wissensgrundlage zu unterstützen, werden Kurse in bestimmte Felder unterteilt. • Künstliche Intelligenz (KI) • Data Science • Websystementwicklung • Netzwerk-Administration • Globales Unternehmertum • ERP • IT Manga und Anime • IT-Tourismus • IT-Unterhaltung
Industriekurse	Diese Kurse konzentrieren sich auf die praktische Anwendung von Fachwissen und Technologie in bestimmten Bereichen. Die Kurse sind für jede Branche spezialisiert. Die Vorlesungen werden von herausragenden Persönlichkeiten abgehalten, die an vorderster Front ihrer jeweiligen Branche aktiv sind. • Finanzwesen • Landwirtschaft • Meereswirtschaft • Bildung • Gesundheits- und Medizinwesen
Unterstützende Wahlkurse	Dieser Lehrplan besteht aus Kursen, die die grundlegenden Fähigkeiten vermitteln, die unsere Studenten als Berufstätige benötigen werden, unabhängig von der Branche oder dem Fachgebiet, wie z.B. Kommunikation und Management, sowie aus Kursen, die Fallstudien über Spitzenanwendungen der ICT und technologische Trends behandeln. Da er Kurse aus den verschiedensten Perspektiven, von der Grundausbildung bis zur Anwendung, zusammenführt, erweitert dieser Lehrplan die Lernbreite der Studenten.
Obligatorische Kurse	Am KCGI werden Studenten unabhängig von ihrem Hintergrund oder dem Studienfach, das sie zuvor absolviert haben, zugelassen. Durch diese offene Herangehensweise wird vielen die Möglichkeit geboten, ihre Karriere zu verändern, wodurch wir einer gesellschaftlichen Aufgabe nachkommen. Aus diesem Grund sind die Pflichtkurse so konzipiert, dass die Studenten - unabhängig von ihrer Spezialisierung - die grundlegende Fähigkeit der aktiven und logischen Kommunikation wie sie auch bei einer hochspezialisierten Geschäftsperson vorausgesetzt wird, erwerben können. • Professionelle Kommunikation in der ICT-Industrie • Führungstheorie • Projektgrundlagen • Master-Projekt

♦ Ablauf der zu studierenden Kurse vom ersten bis zum letzten Jahr



Die neun am KCGI verfügbaren Bereiche der Spezialisierung

Mit Spezialisierungsbereichen sind Bereiche der Kurse gemeint, die von Studenten ausgewählt werden können, um in einem bestimmten Gebiet sowohl spezialisiertes als auch breitgefächertes Wissen zu erwerben. Am KCGI haben wir neun Kategorien von Berufsfeldern identifiziert, die von der Wirtschaft genau beobachtet werden und in denen ICT-bezogenes Wissen und Fähigkeiten erfordert werden. Jeder Student wählt gemäß seiner Ambitionen und Ziele einen Spezialisierungsbereich aus und richtet dann seinen Fokus auf diesen Bereich. Indem Studenten in verschiedenen Spezialisierungsbereichen Scheine erwerben, können sie ein Zertifikat für den Spezialisierungsbereich erhalten, der ihr spezialisiertes Wissen in entsprechendem Bereich belegt. (zu Einzelheiten der einzelnen Spezialisierungsbereiche, s. S. 15)



Künstliche Intelligenz (KI)

Studenten studieren zu künstlicher Intelligenz (KI) und verwandten technologischen Bereichen wie Data Science. Nachdem sie anhand von Beispielen aus der Praxis verstanden haben, wie KI in den Anwendungsbereichen eingesetzt wird, eignen sie sich das Wissen zu zahlreichen KI-bezogenen Software-Anwendungen an. Das Ziel besteht darin, Fachkräfte auszubilden, die KI effektiv nutzen können. Ein Ausbildungsprogramm, bei dem hochklassige Ingenieure hervorgebracht werden sollen, die in der Lage sind, KI-angewandte Software zu entwickeln, befindet sich in Vorbereitung.

Data Science

Die Notwendigkeit, große akkumulierte Datenmengen in IT-Anwendungsbereichen effektiv zu nutzen, ist weithin bekannt. Zu diesem Zweck werden Datenmanagement-Technologie und Methoden der Datenanalyse erforscht und gelehrt. KCGI bietet zahlreiche Kurse an, in denen sich Studenten die in verschiedenen IT-Bereichen benötigte Expertise aneignen können und deren Studienziel in der Anwendung der Inhalte in der Geschäftswelt liegt.

Websystementwicklung

Websystementwickler setzen Programmiersprachen und Markup-Sprachen wie HTML5 ein, um Webseiten zu codieren. Zu ihren Aufgaben gehört auch die Nutzung von Content-Management-Systemen (CMS). Zusätzlich zum Programmieren und Codieren von Websystemen studieren Studenten in diesen Kursen auch die den Netzwerken zugrundeliegende Technologien.

Netzwerk-Administration

Das für Informationssysteme wichtige Management von Netzwerk-Service umfasst die Konfiguration von Computer-Netzwerken und Server-Systemen, Behebung von Fehlern, Support-Management sowie bei Auftreten von Netzwerkstörungen die Wiederherstellung und Sicherung von Daten. Aus diesem Grund soll in diesen Kursen Wissen über Betrieb von Netzwerksystemen und Informationssicherheit vermittelt werden.

Globales Unternehmertum

Das Ziel dieser Kurse besteht darin, Führungsqualitäten und einen unternehmerischen Geist zu kultivieren sowie Wissen und Fähigkeiten zu vermitteln, die notwendig sind, um in der globalen Geschäftswelt als Unternehmer erfolgreich zu sein. Die Inhalte konzentrieren sich auf globales Business, einschließlich von E-Commerce und Online-Geschäft. Auch können sich Studenten einen Überblick über das Finanzwesen verschaffen und Kenntnisse im Bereich des Managements sowie der neuesten Marketing-Ansätze wie Growth Hacking und Growth Marketing erwerben.

ERP

Vor allem am Beispiel des von dem Branchenriesen SAP für den Bildungsbereich entwickelte System für Enterprise Resource Planning (ERP) erwerben Studenten hier in praxisorientierten Kursen Kenntnisse zu Ansätzen der Geschäftsintegration und Prozessen der Finanzbuchhaltung und Vertriebslogistik. Auch analysieren sie die Probleme der verschiedenen Branchen und Fallbeispiele der Einführung von ERP. Darüber hinaus wird das Zusammenspiel von ERP mit neuester Unternehmenseinfrastructure wie In-Memory-Datenbanken und IoT erforscht.

IT Manga und Anime

In Content- und Kreativ-Branchen wie Manga und Anime sind ICT-Kenntnisse unabdingbar. Zusätzlich zu den Grundagentechnologien müssen Fachkräfte in diesen Bereichen eine Vielzahl von digitalen Tools beherrschen und den jeweiligen Umständen entsprechende Lösungen entwickeln können. In diese Kurse werden Fachkräfte ausgebildet, die diese umfassenden Fähigkeiten nicht nur für die Erschaffung von Inhalten, sondern auch für die kreative Bewältigung einer Vielzahl von Herausforderungen einsetzen können.

IT-Tourismus

In diesen Kursen wird Studenten das Wissen über die Anwendung von ICT zur Erschaffung neuer Tourismusdienste und -geschäftsmodele vermittelt. Beispiele sind Bereitstellung touristischer Informationen in verschiedenen Sprachen und Medien, Erstellung von digitalen Archiven zu Aktivitätshistorie, Erfahrungen und Eindrücken der Touristen und Analyse und Prognostizieren von touristischen Trends. Mit diesen Kursen werden Menschen ausgebildet, die in der Lage sind, Vorschläge zu entwickeln, touristische Gebiete wiederzubeleben, indem sie Tourismus-DX nutzen und digitale Ressourcen wie virtuellen Tourismus erschaffen und anwenden.

IT-Unterhaltung

In diesem auf Videospiele und -unterhaltung fokussierten Programm eignen sich die Studenten das notwendige Wissen an, um eine neue Karriere auf Basis der Produktionsprozesse im Unterhaltungsbereich zu entwickeln. Die Inhalte umfassen die Kriterien und Anforderungen der Branche bezüglich IT, IKT und Dateninfrastruktur sowie technologische Fortschritte.

Maßgeschneiderter Lehrplan

Der ICT-Bereich entwickelt sich jeden Tag weiter. Um diesem kontinuierlichen Fortschritt zu begegnen, könnte es sich als notwendig erweisen, sich nicht auf einen bestimmten Spezialisierungsbereich zu beschränken, sondern sich einen eigenen Lehrplan zusammenzustellen und nach diesem zu studieren. Studenten können sich zu ihrem jeweiligen Studienziel von einem Dozenten beraten lassen und Kurse frei wählen, die einer anderen Kursgruppe als Pflichtkurse angehören, um einen eigenen Lehrplan zu erstellen, der ein breites Spektrum von Wissen und Anwendungsbereiche abdeckt. Wir nennen diesen Ansatz „einen maßgeschneiderten Lehrplan“. Zertifikate für Spezialisierungsbereiche werden nicht für Studenten ausgestellt, die sich für die Erstellung eines maßgeschneiderten Lehrplans entscheiden.

Konzentrierte Kurse

Künstliche Intelligenz

► Zu Einzelheiten zum Studienverlauf in diesem Spezialisierungsbereich, s. S. 19



Künstliche Intelligenz (KI) ist ein wichtiger Bereich der Informatik, der seit Mitte des 20. Jahrhunderts viel Aufmerksamkeit erhält. Zu Beginn des 21. Jahrhunderts haben die Fortschritte im Deep Learning, die Erfassung von Big Data über das Internet und die zunehmende Geschwindigkeit und Kapazität von Computersystemen bewirkt, dass sich KI zu einer Kerntechnologie entwickelt hat, die das Potenzial besitzt, die Gesellschaft zu transformieren. Mit dem Fokus auf der Verarbeitung natürlicher Sprache, Audio- und Video-Verständnis, Suche und Interferenz erfahren KI-Anwendungen eine rasante Entwicklung, die automatische Übersetzung, automatisierte Geschwindigkeitsaufzeichnung, Gesichtserkennung, automatisiertes Fahren, Verarbeiten medizinischer Informationen, Roboter für die Krankenpflege, Videospiele, E-Sports und vieles mehr umfassen. KI wird auch angewandt, um neue Geschäftsbe-

reiche wie Unternehmensstrategie, Online-Geschäfte, Agrar-Management, Financial Engineering zu entwickeln oder Informationen aus großen Mengen unsortierter Dokumente zu extrahieren (Text Mining).

In Kursen, die sich mit KI befassen, können sich KCGI-Studenten die theoretischen KI-Grundlagen aneignen, sich einem ausführlichen Studium der Data Science widmen und anhand von Fallstudien lernen, wie diese Technologie in den Anwendungsbereichen genutzt wird. Viele KCGI-Studenten werden zu Fachleuten KI-bezogener Software, die eine Karriere als Spezialisten für Einsatz und Anwendung von KI-Technologie anstreben. Bei KCGI liegt der Schwerpunkt darin, exzellente Ingenieure auszubilden, die in der Entwicklung von KI-Anwendungssoftware geschult sind. Wir entwickeln Personal, das die Gesellschaft von morgen transformieren wird.

Angestrebte Karrierepfade

- Personen, die grundlegende und angewandte KI-Technologien lernen, damit sie in der künftigen KI-Gesellschaft erfolgreich sein können
- Personen, die die Fähigkeit besitzen, umfangreiche Python-Programme zu entwickeln und bereits existierende KI-bezogene Software effektiv nutzen können
- Fortgeschrittene Ingenieure, die die Entwicklung von Software für innovative KI-Anwendungen im Bereich der Mustererkennung (Bild, Stimme, Sprache usw.) und der Wirtschaft leiten können



Data Science

► Zu Einzelheiten zum Studienverlauf in diesem Spezialisierungsbereich, s. S. 19



Data Science ist ein mit Informationen zusammenhängender Bereich, dem in letzter Zeit große Aufmerksamkeit geschenkt wird. In den letzten Jahren haben viele Stimmen auf die Notwendigkeit hingewiesen, große Mengen akkumulierter Daten in einer Vielzahl verschiedener IT-Anwendungsbereiche effektiv zu nutzen. Data Science stellt den Spezialisierungsbereich der Forschung und Bildung auf dem Gebiet der Daten-Management-Technologien und Datenanalysemethoden dar. Datenbank-Technologien und statistische Analysemethoden werden seit längerem in Datenmanagement und

-analyse eingesetzt. Allerdings sind herkömmliche Technologien nicht der explosionsartig wachsenden Menge von Big Data gewachsen. Es werden fortschrittlichere Datenverarbeitungstechnologien - hinsichtlich sowohl Hardware als auch Software - benötigt.

Im Spezialisierungsbereich der Data Science eignen sich Studenten Wissen und Fähigkeiten an, um oben beschriebene Herausforderungen anzugehen und fortgeschrittene Methoden der Datenanwendung in der Geschäftswelt zu erlernen.

Angestrebte Karrierepfade

- Analysten, die Informationsressourcen extrahieren und nutzen (Data Mining) und Marktanalysen usw. durchführen
- Berater, die Ratschläge und Strategien für die Produktplanung anbieten
- CIOs, die in der Lage sind, Entscheidungen zu auf Basis von Daten vorgeschlagenen und geförderten Unternehmensstrategien zu treffen
- CRM-Manager, die Erfassungsmodelle und Strategien/Prognosemodelle für das Verbraucherverhalten erstellen



Websystementwicklung

► Zu Einzelheiten zum Studienverlauf in diesem Spezialisierungsbereich, s. S. 19



Die Websystementwicklung umfasst in der Regel sowohl die Erstellung von Webseiten in internen Intranets mit Inhalten zur unternehmensinternen Nutzung, als auch die Erstellung von Webseiten im Internet, die für die externe Nutzung bestimmt sind. Im Allgemeinen programmieren Websystementwickler Webseiten

mit Programmiersprachen und Auszeichnungssprachen wie HTML5. Zu ihren Aufgaben gehört auch der Einsatz von Content Management Systemen (CMS). In diesem Konzentrationskurs lernen die Studenten, Websysteme zu programmieren und befassen sich mit den Grundlagen von Netzwerken.

Angestrebte Karrierepfade

- Designer/Programmierer von benutzerfreundlichen und praktischen Webseiten
- Produzent, der neue Webseiten startet und bestehende unterstützt und verbessert
- Webseiten-Manager, der die hohe Qualität der Webseite seines Unternehmens erhält/erhöht
- Ingenieur, der bestehende Web-Dienste mit Cloud-Diensten integrieren kann, um Anwendungen zu erstellen



Netzwerk-Administration

► Zu Einzelheiten zum Studienverlauf in diesem Spezialisierungsbereich, s. S. 20



Netzwerkdienste sind ein wichtiger Bestandteil heutiger Informationssysteme. Netzwerkadministratoren bauen Computernetzwerke und Serversysteme auf, beheben Probleme und kümmern sich um die Verwaltung und Aufrechterhaltung dieser Netzwerke und Systeme. Wenn in einem Netzwerk ein

Problem auftritt, behebt der Netzwerkadministrator das Problem und sichert die Daten im Netzwerk. In diesem Konzentrationskurs erwerben die Studenten Kenntnisse über den Betrieb von Netzwerksystemen und über Informationssicherheit.



Angestrebte Karrierepfade

- Designer/Betreiber/Administrator von Internet-Diensten
- Sicherheits-Manager für Intranet von Unternehmen und für geschäftskritische Systeme
- Manager, der verschiedene Server-Umgebungen (Internet, Datenbank, Video usw.) aufbaut und betreibt
- Berater, der eine Vielzahl von Netzwerken integriert und unterstützt, einschließlich Cloud-Dienste und IoT-Geräte
- Ingenieure für Entwicklung und Betrieb von Online-Server-/Client-Systemen

Globales Unternehmertum

► Zu Einzelheiten zum Studienverlauf in diesem Spezialisierungsbereich, s. S. 20



Globale Unternehmer gründen, entwickeln und verwalten ihre eigenen und fremde Venture-Unternehmen und setzen ihr Fachwissen ein, um die Entwicklung von Unternehmen in anderen Branchen zu unterstützen. Das Ziel dieses Konzentrationskurses ist es, bei den Studenten eine unternehmerische Denkweise und Führungsstärke zu fördern und gleichzeitig Kenntnisse und Fähigkeiten zu vermitteln, die für die Gründung eines Unternehmens im globalen Geschäftsumfeld erforderlich sind. Während sich die Studenten auf das globale Geschäft, einschließlich E-Commerce und webbasiertes Business, konzentrieren, eignen sie sich grundlegende Kenntnisse in den Bereichen

Finanzen, Marketing und Management an.

In den Kursen der Global Entrepreneurship lernen Studenten nicht nur Konzepte der IT und Management kennen, sondern auch die neuesten Marketing-Methoden, die einem Unternehmen oder Projekt sofort zugutekommen. Diese Methoden umfassen Growth Hacking, welche Probleme des Web-Marketing lösen, sowie Growth Marketing, bei dem die Rentabilität durch Erfassung von auf die Stärkung der Beziehung zu Kunden ausgerichtete Daten erhöht wird (Anwendung von Big Data und Data Science zur Verbesserung der Benutzererfahrung in kurzer Zeit).



Angestrebte Karrierepfade

- Unternehmensmanager
- Management-Strategieplaner
- Management-Berater
- Planer von Startup-Investment-Unternehmen
- Gestalter von Online-Geschäften
- Geschäftsentwicklungsproduzenten
- Planer von Marketing-Strategien

IT Manga und Anime

► Zu Einzelheiten zum Studienverlauf in diesem Spezialisierungsbereich, s. S. 20



KCGI bietet Studenten die Chance, eine Vielzahl von verschiedenen Situationen zu erfahren, denen man in den kreativen Branchen begegnet. Indem sich Studenten die Bereiche Manga, Anime und andere Aspekte der Kultur sowie die Contents erschaffenden Branchen näher ansehen, für die Japan weltbekannt ist, lernen sie, diese Ansätze online anzuwenden und dabei neue, auf Untersuchung von Geschäftsmodellen konventioneller Contents-/Kreativ-Branchen basierende Geschäftsmodelle zu erschaffen. Studenten erhalten auch die Gelegenheit, eine praktische Studie der Planung und Erschaffung von Anime o.Ä. durchzuführen. Der KCGI-Lehrplan bietet ein praxisorientiertes Studium, bei dem das Hauptaugenmerk auf spezifische Probleme und Lösungen liegt.

Im Bereich von Manga und Anime sind in eine Ära groß angelegter gemeinsamer Entwicklung eingetreten. Beauftragung und Auftragsannahme über nationale Grenzen hinweg sind nicht mehr unüblich. Darüber hinaus stellt ICT einen bedeutenden Teil der international wachsenden Contents- sowie Kreativ-Branchen dar. Zusätzlich zu grundlegenden Fähigkeiten wie Zeichnen, Video-Schnitt oder auch Aufbau von Storys müssen Contents-Creators auch die Nutzung digitaler Werkzeuge beherrschen und wissen, wie man für jede Situation Lösungen entwickelt. In diesem Spezialisierungsbereich bilden wir Menschen aus, die nicht nur solche umfassenden Fähigkeiten besitzen und ansprechende Contents erschaffen, sondern auch in Beruf und Alltag kreative Ansätze verfolgen.



Angestrebte Karrierepfade

- Produzent, der sich umfassend mit Planung, Produktion und Förderung von Zeichentrick- und Animationsinhalten befasst
- Content-Ersteller, der qualifiziert ist, sowohl digitale als auch analoge Produktions-Tools handzuhaben
- Regisseur, der Videokomposition und -Effekte in Hinblick des Zwecks der Produktion richtig einsetzen kann
- Marketingdirektor, der mit Blick auf Trends in Märkten für Zeichentrick und Animation, im Bereich der Bildung und Unterhaltung usw. Inhalte planen kann

ERP (Enterprise Resource Planning)

► Zu Einzelheiten zum Studienverlauf in diesem Spezialisierungsbereich, s. S. 21



Enterprise Resource Planning (ERP) ist ein integriertes Management-System, das die vielfältigen Ressourcen, die einem Unternehmen zur Verfügung stehen, zentral verwaltet, um diese mit größtmöglichem Effekt einzusetzen. Unternehmen, die ERP eingeführt haben, sind in der Lage, das Management seiner zentralen Funktionen wie Verkauf, Einkauf, Bestandsverwaltung, Buchhaltung, Personal und Herstellungsprozesse auf einer einzigen Plattform zu vereinen. Bei ERP werden die von einzelnen Abteilungen generierten Informationen in Echtzeit miteinander geteilt, was die Gesamteffizienz des Unternehmens erhöht. Diese gemeinsame Nutzung von Informationen optimiert die Geschäftsprozesse, verbessert die Transparenz von Informationen und ermöglicht eine schnelle Entscheidungsfindung, wodurch ein wettbewerbsfähiges Management von Geschäftsaktivitäten

unterstützt wird.

Das ERP-Schulungsprogramm, das auf S/4HANA von SAP zurückgreift, legt seinen Fokus auf die Verschlinkung von Geschäftsprozessen und Datenanwendung. Durch das praktische Studium der Nutzung des Systems und der Anwendungen in Bereichen wie Finanzen, Logistik und Personal lernen Studenten, wie sie das Unternehmensmanagement optimieren und die digitale Transformation (DX) vorantreiben können. Auch können Studenten lernen, wie sie Fähigkeiten zur Informationsverarbeitung in Echtzeit anwenden, um die Entscheidungsfindung zu unterstützen. Dieses Programm stellt eine Bildungsmöglichkeit dar, die man nicht verpassen sollte, wenn man eine Karriere als Führungskraft oder Spezialist anstrebt.



Angestrebte Karrierepfade

- Berater für Einführung von ERP
- Ingenieur für Einrichtung von ERP
- Ingenieur für Entwicklung von ERP-Add-ons

IT-Tourismus

► Zu Einzelheiten zum Studienverlauf in diesem Spezialisierungsbereich, s. S. 21



Es sind touristische Gebiete entstanden, die „gut zum Leben und gut zum Besuchen“ sind, und die Nachfrage nach nachhaltigem Tourismus ist gestiegen. In diesem Spezialisierungsbereich lernen die Studenten die Schaffung neuer touristischer Dienste und Geschäftsmodelle kennen. Beispiele umfassen die Bereitstellung von Tourismusinformationen in mehreren Sprachen und über mehrere Medien, Digitalisierung, Analyse und Prognostizierung des Verlaufs touristischer Aktivitäten. Da die Tourismusbranche mit einer Vielzahl von neuen

Herausforderungen konfrontiert wird, soll in diesem Spezialisierungsbereich eine neue Generation von Problemlösern ausgebildet werden. Bei diesen handelt es sich um Personen, die in der Lage sind, Pläne zur Belebung von Tourismusgebieten unter Nutzung digitaler Transformation für den Tourismus (Tourism DX) auszuarbeiten, indem sie digitale Ressourcen mithilfe von digitalem Tourismus und ähnlicher Tools erstellen und anwenden.



Angestrebte Karrierepfade

- Ingenieur, der sich mit der Planung von Tourismussystemen, Systementwicklung und Nutzung von Big Data befasst
- Manager, der in der Lage ist, das Management touristischer Dienste mittels IT effizienter zu gestalten
- Tourismus-DX-Personal, das rasch, kreativ und proaktiv praktische Informationen für die Tourismusindustrie der nächsten Generation entdecken kann
- Führungskraft auf höchster Management-Ebene, die eine Führungsrolle in der Tourismusbranche einnehmen kann

IT-Unterhaltung

► Zu Einzelheiten zum Studienverlauf in diesem Spezialisierungsbereich, s. S. 21



Im Zuge der Verbesserung von Konnektivität, Geschwindigkeit und Zugänglichkeit ist das Internet nahezu universell verfügbar geworden. Infolgedessen hat sich die digitale Unterhaltung nicht nur in Bezug auf Vertrieb, sondern auch auf Speicherung, Werbung, Eigentum und wichtige Produktionstechniken ins Internet verlagert. Moderne Unterhaltung - ob Filme, Fernsehen, Musik, Videospiele, Live-Streaming, Smartphone-Inhalte oder Extended Reality (XR) - ist heute stärker denn je von der Entwicklung, Instandhaltung und Verbesserung der sie unterstützenden IT-Infrastruktur abhängig. Moderne Unterhaltung - ob Filme, Fernsehen, Musik, Videospiele, Live-Streaming, Smartphone-Inhalte oder Extended Reality (XR) - ist heute stärker denn je von der Entwicklung, Instandhaltung und Verbesserung der sie unterstützenden IT-Infrastruktur abhängig. Produktionsfirmen im Unterhaltungsbereich richten ihren Fokus derzeit verstärkt auf

KI-gestütztes Cloud-Computing. Sollten sie darin erfolgreich sein, Echtzeit-Performances in Echtzeit sowohl im Internet als auch live als neue Erlebnisse anzubieten, wird sich diese Abhängigkeit noch weiter verstärken.

Die Wirtschaft sucht nach einer neuen Art von Fachkräften: Menschen, die sowohl über ein tiefgehendes Verständnis der IT, die diese Infrastruktur trägt, als auch der Methoden zur Erstellung und Verbreitung von Unterhaltung und Inhalten verfügen. Im Fachbereich IT-Unterhaltung erwerben die Studenten vor dem Hintergrund der Branchenbedürfnisse hinsichtlich IT, IKT und Dateninfrastruktur das Wissen, das sie benötigen, um neue Karrieren mit Fokus auf Produktionsprozesse in der Unterhaltungsbranche - sowie mit besonderem Schwerpunkt auf Videospiele und -unterhaltung - zu entwickeln.



Angestrebte Karrierepfade

- Infrastruktur-Manager: Verwaltet und sorgt für den stabilen Betrieb der IT-Infrastruktur eines Unternehmens oder einer Organisation (Netzwerke, Server, Cloud, Speicherung und IT-Sicherheit)
- Unterhaltungs-IT-Manager: Verwaltet und optimiert die IT-Infrastruktur und digitale Dienste in der Unterhaltungsbranche, auf Gebieten wie beispielsweise Videospiele, Streaming, Videoproduktion und Musikvertrieb
- Plattform-Techniker: Entwirft, entwickelt und betreibt die Infrastruktur und Plattformen, die als Grundlage für Software und digitale Dienste dienen
- Technischer Projektmanager: Verantwortlich für die Planung, Durchführung, Überwachung und Abschluss von technischen Projekten
- Systemingenieur für digitale Mediensysteme: Verantwortlich für die Konzeption, Entwicklung und Betrieb von Systemen, die für Produktion und Vertrieb digitaler Medien benötigt werden
- Medientechnischer Ingenieur: Stellt technische Lösungen für Produktion, Verarbeitung und Verbreitung von Medieninhalten bereit (Video, Audio, Standbilder, Videospiele usw.)

Anwendung in den Branchen

In diesen Kursen lernen Studenten, das Wissen der Spezialisierungsbereiche in bestimmten Branchen anzuwenden, in denen Fachkenntnisse über die praktische Nutzung von ICT benötigt werden. KCGI hat hierbei seinen Fokus auf die fünf unten aufgeführten Branchen und Geschäftsfelder gelegt, in denen IT eine wichtige Rolle bei der Lösung einer Vielzahl von Problemen spielen kann. Kurse wurden so ausgewählt und gruppiert, dass Studenten ausgebildet werden, die in jeweiliger Branche eine aktive und dynamische Rolle einnehmen können.

Finanzwesen



Fintech ist der Oberbegriff für neue IT-Finanzdienstleistungen wie elektronische Abrechnung oder virtuelle Währung. Heute ist Fintech einer der Geschäftsfelder, die die höchste Aufmerksamkeit erzeugen.

Die Studenten studieren die Mechanismen des Buchhaltungs- und Finanzwesens, die den Hintergrund für IT-Finanzdienstleistung bilden, während sie sich auch mit dem Systemdesign von Fintech vertraut machen. Indem sie diese Kenntnisse als Ausgangspunkt nutzen, lernen die Studenten, eine Reihe von IT-Fähigkeiten wie die Entwicklung von Web- und Smartphone-Anwendungen, Datenerfassung sowie -analyse miteinander zu kombinieren, um eine aktive Rolle im Fintech-Bereich einzunehmen.

Landwirtschaft



Wie Gemüsefabriken und Cloud-Dienste zur Unterstützung landwirtschaftlicher Betriebe bewiesen haben, wird durch die in den letzten Jahren zunehmende Einführung von ICT zur Lösung von Problemen der japanischen Landwirtschaft wie z.B. der Mangel an Hofnachfolgen oder sinkende Wettbewerbsfähigkeit gegenüber Importen beigetragen.

Wir stellen in unseren Kursen eine Vielzahl von aktuellen Fallstudien zu Schnittstellen von Landwirtschaft und IT, Hintergrundinformationen über die Rahmenbedingungen, unter denen Gemüse erzeugt, vertrieben und konsumiert werden, sowie die Ausrichtung von Innovationen vor. Die Studenten lernen, wie Stand-Alone-Systeme in landwirtschaftlicher IT gestaltet werden, einschließlich von Umweltsensoren und Internet der Dinge (IoT). Indem dieses Wissen mit Spezialisierungsbereichen wie Business-Datenanalyse und Web-systementwicklung kombiniert wird, können Studenten Karrieren als Ingenieure und Berater anstreben, die im landwirtschaftlichen Bereich eine aktive Rolle spielen werden.

Meereswirtschaft



Für die Entwicklung der Meeres- und Aquakulturindustrie spielt die Nutzung von IT eine wichtige Rolle, da durch sie die Sicherheit der Schifffahrt erhöht und die Fischerei effizient und nachhaltig gestaltet werden kann. Heute sucht die Branche nach neuen IT-basierten Lösungen wie z. B. Systeme zur Erfassung von Umweltdaten, die über die Tracking-Funktion für Meeresressourcen mithilfe von Satellitenüberwachung verfügen. Gleichzeitig steht die Schifffahrtsindustrie unter Druck, ihren Energieverbrauch zu reduzieren, die Sicherheit der Schifffahrt zu erhöhen, Treibhausgasemissionen zu verringern, Meeresverschmutzung zu vermeiden und die natürliche Energie des Meeres zu nutzen. Am KCGI bilden wir die zukünftigen Führungskräfte der Meereswirtschaft-IT aus.

Gesundheits- und Medizinwesen



Die Implementierung von IT im medizinischen Bereich, die rasant voranschreitet, umfasst medizinische Büro-, Bestell-, elektronische Krankenaktenysteme sowie Bild Diagnose und vieles mehr. Indem vormals für die Behandlung eines einzelnen Patienten genutzte Behandlungsdaten, Daten medizinischer Geräte aggregiert, in Big Data umgewandelt und analysiert werden, können Infektionskrankheiten vorgebeugt und Behandlungspläne optimiert werden. Auch bei der Analyse von medizinischen Begriffen und Ausdrücken im Internet, die bei Prognostizierung und Vorbeugung vor Infektionskrankheiten helfen kann, nimmt die Nutzung von ICT beispielsweise zu. Unser Ziel besteht darin, Fachkräfte auszubilden, die in der Lage sind, solch anspruchsvolle ICT-Fähigkeiten im medizinischen Bereich anzuwenden.

Bildung



Ein breites Spektrum an IT-Endgeräten wie E-Learning-Systemen und Tablets hat Einzug in den Bildungsbereich gehalten. Die Möglichkeit des Dozenten, sein Lehrmaterial und den Denkansatz als Pädagogen durch Kombination mit anderen Medien zum Ausdruck zu bringen und zu teilen, wird heute als grundlegende Bildungsaktivität betrachtet. Pädagogen können ansprechende und zugängliche Bildungsressourcen erstellen, die sich nicht nur auf Text und Bild beschränken, sondern auch Audio, Video und Infografiken enthalten. Aufgaben wie die Präsentation gelernter Inhalte durch Aufbereitung von Daten in Grafiken oder Tabellen werden heute routinemäßig verlangt.

Nicht nur in der Bildung, sondern auch in vielen unterschiedlichen Bereichen wie der Land- und Meereswirtschaft wird nun erwartet, dass erfahrene Fachkräfte Wege finden, ihr Fachwissen zu erhalten und an künftige Generationen weiterzugeben. Dies soll durch Aufzeichnung und Aufbereitung dieses Wissens in Form von Videos oder Aktivitätsdaten sowie durch Nutzung dieser Ressourcen für die Erstellung von einem breiten Publikum zugänglichen Lehrmaterial erreicht werden.

Die Studenten spezialisieren sich auf den Aufbau einer effektiven E-Learning-Umgebung und lernen, wie sie eine Vielzahl unterschiedlicher Medien und Ausdrucksformen auf Grundlage eines angemessenen didaktischen Konzepts miteinander kombinieren können. Durch diesen Prozess erwerben sie die Fähigkeit der sowohl für den Dozenten als auch für sie selbst effektiven Nutzung und Anwendung pädagogischer Medien.



Studienverlauf nach Spezialisierungsbereich (empfohlene Verlaufsmuster)



Pflichtkurse Kernkurse Fachkurse Industriekurse/Unterstützende Wahlkurse Grundlagenkurse

◆ Künstliche Intelligenz

Studenten dieses Programms sollen sich die Fähigkeit aneignen, eine aktive Rolle in der KI-gestützten Gesellschaft der Zukunft einzunehmen und als KI-Experten KI-Technologie in einem breiten Spektrum von Bereichen anzuwenden.

Nach dem Studium der grundlegenden Theorie der KI und mit ihr zusammenhängenden Technologien studieren die Studenten reale Fallstudien, um zu erkennen, wie sie die grundlegende Theorie und Technologien in den verschiedenen KI-Anwendungsbereichen einsetzen können. Indem sie Python, eine im KI-Bereich weit verbreitete Sprache, wie auch den Umgang mit zahlreichen anderen mit KI zusammenhängenden Software-Produkte lernen, erwerben die Studenten die Fähigkeit, KI-Technologie in unterschiedlichen Bereichen zu nutzen und anzuwenden. Auch bieten wir Programme an, in welchen fortgeschrittene Ingenieure ausgebildet werden, die mit der Entwicklung von KI-Anwendungs-Software betraut werden können.



1. Semester	2. Semester	3. Semester	4. Semester
Einführung in die KI	Maschinenlernen und seine Anwendung	Wissensausdruck und deduktives Denken	IoT und KI
Einführung in Algorithmen	Mathematik für KI	Logisches Denken	Spiele und KI
Computerprogrammierung (Python)	Kombinationsoptimierung	Verarbeitung natürlicher Sprache	Robotik und KI
Computerorganisations- theorie	Data Mining	Spracherkennung	Neue Geschäftsbereiche und KI
Grundlagen der Datenbanktechnologie	Datenanalyse 1	Datenanalyse 2	Informatik für neueste Medizin
Grundlegende Mathematik für Angewandte Informatik	Softwareanwendungen für KI 1	Softwareanwendungen für KI 2	Grundlagen der Finanztechnologie
Statistik für IT	Objektorientierte Programmierung		
	Fortgeschrittene Themen in der Datenbanktechnologie		
	Informationsmedientechnik		
Professionelle Kommunikation in der ICT-Industrie	Projektgrundlagen		
Führungstheorie	Master-Projekt		
Aus anderen Spezialisierungskursen („Konzentrierte Kurse“), Industriekursen und unterstützende Wahlkurse gewählt			

◆ Data Science

Werden Sie zu einem Analysten, der Geschäftsdaten analysieren und diese für die unternehmerische Entscheidungsfindung einsetzen kann.

In diesem Spezialisierungsbereich besteht das Ziel darin, Analysten auszubilden, die in der Lage sind, Geschäftsdaten auszuwerten, um unter Nutzung von Techniken wie Data Mining und statistische Analyse Vorschläge und Förderung der Unternehmensstrategie zu unterstützen. In „Grundlagen der Datenbanktechnologie“ und „Fortgeschrittene Themen in der Datenbanktechnologie“ lernen die Studenten Techniken zur Akkumulierung von Geschäftsdaten, in „Datenanalyse 1, 2“ und weiteren Kursen Techniken zur Wissensextraktion aus akkumulierten Daten.



1. Semester	2. Semester	3. Semester	4. Semester
Grundlagen der Computerprogrammierung	Datenanalyse 1	E-Commerce-Methoden	Data Warehouse und Big Data
Einführung in Web-Geschäfte	Webprogrammierung 2	Qualitative Daten: Analyse und Transformation	Hochmoderne angewandte Informationstechnologie A in-Memory-Datenbank
Grundlagen der Datenbanktechnologie	Explorative Datenanalyse und Visualisierung	Internet-Geschäftsstrategien und Marketing	Grundlagen der Finanztechnologie
Statistik für IT	Theorien der Datengewinnung	Praktisches Cloud-Computing	Umweltinformationssysteme
Computerprogrammierung (C++)	Fortgeschrittene Themen in der Informationsethik	Organizational Behaviour	
Grundlegende Mathematik für Angewandte Informatik	Fortgeschrittene Themen in der Datenbanktechnologie	Datenanalyse 2	
Computerorganisations-theorie	Fortgeschrittene Themen in der Betriebswirtschaft		
Webprogrammierung 1			
Professionelle Kommunikation in der ICT-Industrie	Projektgrundlagen		
Führungstheorie	Master-Projekt		
Aus anderen Spezialisierungskursen („Konzentrierte Kurse“), Industriekursen und unterstützende Wahlkurse gewählt			

◆ Websystementwicklung

Für Studenten, deren Fokus auf der Entwicklung von Websystemen vor allem mit HTML5 liegt.

Um zu einem Ingenieur zu werden, der Webanwendungen entwickelt, oder zu einem Manager einer Webseite, kann der Student seine Entwicklungsfähigkeiten durch Besuch von „Webprogrammierung 1-3“ aufbauen. Indem er „Grundlagen der Datenbanktechnologie“ und „Fortgeschrittene Themen in der Datenbanktechnologie“ besucht, kann er sich die Fähigkeit aneignen, den Bereich aufzubauen, der die vom Websystem bereitgestellten Daten verwaltet. Darüber hinaus kann der Student seinem Studienplan „Objektorientierte Programmierung“ und „Softwaretechnik“ hinzufügen, um zu lernen, wie man Prozesse in einem früheren Stadium gestaltet.



1. Semester	2. Semester	3. Semester	4. Semester
Einführung in Web-Technologie	Webprogrammierung 2	Webprogrammierung 3	Softwaretechnik
Einführung in Web-Geschäfte	Objektorientiertes Systemdesign	Objektorientierte Programmierung	Entwicklung mobiler Anwendungen
Computerprogrammierung (Python)	Fortgeschrittene Themen in der Datenbanktechnologie	Design-Denken	Webseviceentwicklung
Einführung in Algorithmen	Informationssicherheit	Projektmanagement	
Computer-programmierung (C++)	Softwareanwendungen für KI 1		
Webprogrammierung 1	Computerorganisations-theorie		
Grundlagen des Networkings	Statistik für IT		
Grundlegende Mathematik für Angewandte Informatik			
Grundlagen der Datenbanktechnologie			
Professionelle Kommunikation in der ICT-Industrie	Projektgrundlagen		
Führungstheorie	Master-Projekt		
Aus anderen Spezialisierungskursen („Konzentrierte Kurse“), Industriekursen und unterstützende Wahlkurse gewählt			

◆ Netzwerk-Administration

Für Studenten, die eine Karriere als Spezialist der Netzwerk-Infrastruktur-Technologie und Informationssicherheit anstreben.

Studenten mit diesem Spezialisierungsbereich streben eine Tätigkeit als Spezialist für Informationsnetzwerke an, z.B. als Wartungs-/Betriebsingenieur unternehmensinterner Netzwerke und Server oder als Sicherheits-Manager. Nachdem sie durch Besuch der Kurse „Grundlagen des Networkings“ und „Fortgeschrittene Studien im Networking“ Kenntnisse über Netzwerksysteme erworben haben, stellen sie sich der Herausforderung, durch Kurse wie „IoT und drahtlose Netzwerke“ und „Cloud-Vernetzung und Virtualisierung“ neue Technologien zu lernen.



1. Semester	2. Semester	3. Semester	4. Semester
Einführung in Web-Technologie	Informationssicherheit	Fortgeschrittene Studien im Networking	IoT und KI
Computerprogrammierung (Python)	Cyber-Sicherheit	IoT und drahtlose Netzwerke	Cloud-Vernetzung und Virtualisierung
Grundlagen des Networkings	Softwareanwendungen für KI 1	Systemadministration	Fortgeschrittenes Routing und Switching
Computerprogrammierung (C++)	Neue Gesetze für den Unternehmer	Routing und Switching	Webserviceentwicklung
Grundlegende Mathematik für Angewandte Informatik	Fortgeschrittene Themen in der Informationsethik	Internet-Governance	
Grundlagen der Datenbanktechnologie	Theorie des globalen Internet-Managements	Aufbaustudium Cyber-Sicherheit	
Webprogrammierung 1			
Computerorganisations- theorie			
Statistik für IT			
Professionelle Kommunikation in der ICT-Industrie	Projektgrundlagen		
Führungstheorie	Master-Projekt		
Aus anderen Spezialisierungskursen („Konzentrierte Kurse“), Industriekursen und unterstützende Wahlkurse gewählt			

◆ Globales Unternehmertum

Für Studenten, deren Ziel es ist, ein Unternehmer zu werden, der IT in einem neuen Geschäftsbereich einsetzt.

Studenten mit diesem Spezialisierungsbereich haben das Ziel, Unternehmer zu werden, die sich der Herausforderung stellen, Personal, Finanzmittel und Informationen strategisch zu verwalten und mit globalem Blick ein neues Unternehmen ins Leben zu rufen. Durch Teilnahme an „Globales Unternehmertum und Geschäftsmodelle“ lernen sie, wie Business-Pläne erstellt werden. Um zu studieren, wie die Buchhaltung nach der Gründung gehandhabt wird, besuchen sie „Aktuelle Debatten in der IT-Industrie“. In „Organisationsverhalten“ lernen die Studenten, wie eine aus Menschen bestehende Organisation motiviert werden kann.



1. Semester	2. Semester	3. Semester	4. Semester
Betriebswirtschaft 1	Projektmanagement	Globale Entwicklung der Humanressourcen	Spieltheorie und Verhandeln
Betriebswirtschaft 2	Globales Unternehmertum und Geschäftsmodelle	Internet-Geschäftsstrategien und Marketing	Fortgeschrittene Themen in der Betriebswirtschaft
Einführung in Web-Geschäfte	Praktisches Cloud-Computing	E-Commerce-Methoden	Neue Gesetze für den Unternehmer
Statistik für IT	Immaterialgüterrecht	Design-Denken	Bedeutungsvolle Führung für nachhaltiges Wachstum
Grundlegende Mathematik für Angewandte Informatik	Aktuelle Debatten in der IT-Industrie	Praktische Studien für die Betriebswirtschaft	
Webprogrammierung 1	Fortgeschrittene Themen in der Informationsethik	Markenentwurf und Betriebswirtschaft	
	Organisationsverhalten	IT-Geschäftsverhandlungen	
	Theorie des globalen Internet-Managements	Internet-Governance	
Professionelle Kommunikation in der ICT-Industrie	Projektgrundlagen		
Führungstheorie	Master-Projekt		
Aus anderen Spezialisierungskursen („Konzentrierte Kurse“), Industriekursen und unterstützende Wahlkurse gewählt			

◆ ERP

Für Studenten, die ERP studieren, um ein Berater zu werden, der Geschäftsprozesse optimiert.

Dieser Spezialisierungsbereich ist für Studenten konzipiert, die ERP-Berater werden wollen und als solche IT-Systeme von Unternehmen optimieren, oder Systemingenieur oder -programmierer, die Add-ons für ERP-Pakete gestalten und entwickeln. Durch den Besuch von Kursen, die sich mit den ERP-Paketen von SAP befassen (z.B. „Systementwicklung für Finanzbuchführung 1, 2“), können sich Studenten schrittweise mit ERP-Systemen vertraut machen.



1. Semester	2. Semester	3. Semester	4. Semester
Informationssysteme für Unternehmen	Systementwicklung für Finanzbuchführung 1, 2	Systementwicklung für Verkauf und Distribution	Fortgeschrittene Themen in der ERP-Konsultation
Systemintegration und e-Business	Entwicklung von ERP-Geschäftsanwendungen	Systementwicklung für Materialverwaltung	Systementwicklung für Personalwesen
Internationale Buchführung	Systementwicklung für Produktionskontrolle	Objektorientierte Programmierung	
Webprogrammierung 1	Webprogrammierung 2	Maschinenlernen und seine Anwendung	
Statistik für IT	Grundlagen der Datenbanktechnologie		
Grundlegende Mathematik für Angewandte Informatik			
Grundlagen der Computerprogrammierung			
Professionelle Kommunikation in der ICT-Industrie	Projektgrundlagen		
Führungstheorie	Master-Projekt		
Aus anderen Spezialisierungskursen („Konzentrierte Kurse“), Industriekursen und unterstützende Wahlkurse gewählt			

◆ IT Manga und Anime

Für Studenten, die eine Tätigkeit als spezialisierter Content-Creator im Bereich der Animation, Video o.Ä. anstreben.

Studenten dieses Spezialisierungsbereichs haben das Ziel, professionelle Content-Creator mit Schwerpunkt Manga und Anime zu werden. In „Spezielle Themen in Anime, Planung, Produktion und Werbung“ und „Schreiben von Szenarios und Storyboards“ studieren sie Prozesse in der Frühphase der Kreation von Manga und Anime, während sie in „Entwicklung von Inhalten für Rich Media“ und „Digitale Animationserstellung“ lernen, wie digitale Inhalte mit speziellen Tools produziert werden.



Studienverlauf nach Spezialisierungsbereich (empfohlene Verlaufsmuster)



1. Semester	2. Semester	3. Semester	4. Semester
Entwicklung von Inhalten für Rich Media	Digitale Animationserstellung	Computer-Grafiken	Digitale Audioproduktion
Grundlagen des Animationszeichnens A	Spezielle Themen in Anime, Planung, Produktion und Werbung	Visuelles Storytelling und Kommunikation	Fortgeschrittene spezielle visuelle Effekte
Einführung in Westliche Kunstgeschichte	Schreiben von Szenarios und Storyboards	Praktische Animationsproduktion	Unterhaltung in der IT
Spezielle Themen in der Content-Industrie	Visuelle Bildverarbeitung	Spezielle visuelle Effekte	Markenentwurf und Betriebswirtschaft
Webprogrammierung 1	Grundlagen des Animationszeichnens B		
Grundlegende Mathematik für Angewandte Informatik	Einführung in Moderne Kunstgeschichte		
Computerorganisations-theorie	Grundlagen der japanischen Filmgeschichte		
Professionelle Kommunikation in der ICT-Industrie	Projektgrundlagen		
Führungstheorie	Master-Projekt		
Aus anderen Spezialisierungskursen („Konzentrierte Kurse“), Industriekursen und unterstützende Wahlkurse gewählt			

◆ IT-Tourismus

Für Studenten, die ein IT-Tourismus-Spezialist werden wollen, der in der Lage ist, Geschäfte im Tourismusbereich zu planen und entsprechende Systeme vorzuschlagen.

Studenten des IT-Tourismus streben eine Tätigkeit als Spezialist an, der die Besonderheiten der Regionen, die eine touristische Ressourcen darstellen, und die Bedürfnisse von Touristen begreifen und diese unter Anwendung von ICT zu Dienstleistungen und Marketing-Strategien entwickeln können. In dem sie Kurse wie z.B. „Grundlagen des IT-Tourismus“ und „Grundlagen der Tourismuswirtschaft“ besuchen, eignen sich diese Studenten auf die Tourismusbranche zugeschnittene operative Kenntnisse und elementare Fähigkeiten an. In Kursen wie „Datenanalyse im Tourismus“, „Tourismus-Design“ und „Reisezielmanagement im Tourismus“ lernen sie die Nutzung sozialer Netzwerke als Werbeinstrument, die mehrsprachige und multimediale Bereitstellung von Tourismusinformationen, die Umwandlung von Aktivitätshistorien in Daten und die Anwendung dieser Daten für Analyse und Prognostizierung.



1. Semester	2. Semester	3. Semester	4. Semester
Grundlagen der Tourismuswirtschaft	Tourismus-Design	Reisezielmanagement im Tourismus	Fortgeschrittene Themen im IT-Tourismus
Grundlagen des IT-Tourismus	Globale Entwicklung der Humanressourcen	Datenanalyse im Tourismus	IT-Tourismus-Praktikum
Projektmanagement	Webprogrammierung 2	Objektorientiertes Systemdesign	Entwicklung mobiler Anwendungen
Grundlagen der Computerprogrammierung	Betriebswirtschaft 1	Datenanalyse 1	Entwicklung von Inhalten für Rich Media
Webprogrammierung 1	Globales Unternehmertum und Geschäftsmodelle	Spezielle Themen in Anime, Planung, Produktion und Werbung	Spezielle visuelle Effekte
Statistik für IT	Medienkommunikation	Visuelles Storytelling und Kommunikation	Markenentwurf und Betriebswirtschaft
Grundlegende Mathematik für Angewandte Informatik			
Professionelle Kommunikation in der ICT-Industrie	Projektgrundlagen		
Führungstheorie	Master-Projekt		
Aus anderen Spezialisierungskursen („Konzentrierte Kurse“), Industriekursen und unterstützende Wahlkurse gewählt			

◆ IT-Unterhaltung

Werden Sie zu einem IT-Systemmanager, der technische Prozesse planen und verwalten kann, die für die modernsten Online-Unterhaltungsplattformen und Videospiele sowie für die Produktion von Video- und Musikinhalten erforderlich sind.

Erwerben Sie das Wissen, das für die Entwicklung einer auf Prozesse der Unterhaltungsproduktion basierenden neuen Karriere erforderlich ist. Der Inhalt umfasst - mit Schwerpunkt auf Videospielen und Videounterhaltung - die Anforderungen der IT, IKT und Dateninfrastruktur der Branche sowie technologische Entwicklungen.



1. Semester	2. Semester	3. Semester	4. Semester
Grundlagen der Unterhaltungstechnologie	Content-Werbestrategie	Unterhaltung in der IT	Angewandte Marktrecherche
Einführung in Globale Videospieldustrie	Medienkommunikation	Fortgeschrittene Videospiel-Programmierung	Videospiel-Spezialthemen
Computerorganisations-theorie	Grundlagen des Videospiel-Geschäfts	Video-Produktion	IT-Unterhaltungs-Praktikum
Grundlagen der Datenbanktechnologie	Videospiel-Programmierung	Digitale Audioproduktion	Spezielle Themen in der Content-Industrie
Grundlagen der Computerprogrammierung	Immaterialgüterrecht	Systemadministration	Cloud-Vernetzung und Virtualisierung
Webprogrammierung 1	Moderne Asiatische Musik	Social-Media-Marketing und -Planung	Anime Business
Grundlegende Mathematik für Angewandte Informatik	Einführung in Musik	Spezielle Themen in Anime, Planung, Produktion und Werbung	Musik in der IT
	Kreativ-Seminar	Moderne Musiktheorie	Animations-Planung und -Produktion
Professionelle Kommunikation in der ICT-Industrie	Projektgrundlagen		Spezielle visuelle Effekte
Führungstheorie	Master-Projekt		
Aus anderen Spezialisierungskursen („Konzentrierte Kurse“), Industriekursen und unterstützende Wahlkurse gewählt			

Hyakumanben-Campus des Hauptgeländes



Auf neueste
Bildungstheorien
basierende
Gestaltung

Im Sommer 2022 ist ein neues Schulgebäude auf dem Hyakumanben-Campus des Hauptgeländes in Kyoto fertiggestellt worden. Diese in Japans geschichtsträchtigen Stadt der Wissenschaften errichtete Einrichtung wird auf vielfältige Weise als neues Zentrum der IT-Ausbildung und des internationalen Austausches genutzt. Durch diese Erweiterung hat sich die Fläche des Hyakumanben-Campus-Geländes auf etwa das Dreifache vergrößert. Mit seinen vier Etagen über der Oberfläche und einer Kelleretage stellt dieses neue Gebäude eine Bühne für eine fortschrittliche, bahnbrechende und globale Bildung dar, die sich auf die pädagogische Erfahrung und Philosophie unserer Schule stützt.



Der große Hörsaal

Der große Hörsaal kann sowohl für Vorlesungen als auch andere Zwecke wie Konferenzen, Konzerte, Theater- und Filmaufführungen und vieles mehr genutzt werden. Die Kapazität des Raums liegt bei 200 Personen.



Bibliothek



Hy-Flex-Unterrichtsräume

Hybrid-flexible („Hy-Flex“) Unterrichtsräume sind so konzipiert, dass sie auf flexible Weise eine Vielzahl von unterschiedlichen Kursformaten unterstützen, so auch beim „active Learning“, bei dem die Studenten durch Gruppenarbeit oder Präsentationen zu Protagonisten ihres Kurses werden, oder bei Hybrid-Kursen, bei denen Präsenz und Online-Unterricht kombiniert werden.



Schulungsräume



Innovationsraum

Der Innovationsraum ist ein Ort, an dem Studenten und Dozenten aus unterschiedlichen Bereichen zusammenkommen, diskutieren und durch öffentliche Präsentationen usw. innovative Ideen entwickeln können. Wie in den Hy-Flex-Unterrichtsräumen können die Wände des Innovationsraum - vom Boden bis zur Decke - als Whiteboard genutzt werden.



Einzelarbeitskabinen

Da diese mit einer hochwirksamen Schalldämmung ausgestattet sind, bieten die Kabinen eine praktische Umgebung für die Kommunikation mit Personen an entfernten Orten.



Campusstandorte

Kyoto Main School

Die Kyoto Main School besteht aus zwei Campusstandorten. Die Studentenschaft hier widmet sich auf ihrem Weg zu einem Master in Informationstechnologie, dem höchsten akademischen Abschluss im Bereich der angewandten Informatik, einem breiten Studien- und Forschungsspektrum. Für die Fahrt zwischen den beiden Standorten kann ein kostenloser Shuttlebus genutzt werden.

Hyakumanben Campus Sakyo-ku, Kyoto

Der Hyakumanben-Campus wurde im Zuge der Eröffnung von KCGI im Jahr 2004 als ein Zentrum für Bildung und Forschung ins Leben gerufen. 2022 wurde der Standort erweitert und ein neues Schulgebäude (Hauptgebäude) fertiggestellt, das eine üppig ausgestattete Bildungsumgebung bietet und in dem heute die Mehrzahl der KCGI-Kurse stattfinden. Der Hyakumanben-Campus befindet sich nahe der Universität Kyoto und liegt im Herzen des Studentenviertels von Kyoto, in einem Bereich, der von akademischer Leidenschaft und Freiheit des Denkens geprägt ist.



Kyoto Ekimae Satellite Minami-ku, Kyoto

Der Kyoto Ekimae Satellite Campus wurde im Frühjahr 2005 fertiggestellt. Dieser Campus befindet sich neben dem Bahnhof Kyoto, einem Verkehrsknotenpunkt, der täglich von vielen Pendlern genutzt wird, und ist dadurch außergewöhnlich verkehrsgünstig gelegen. Der Kyoto Ekimae Satellite fällt durch sein helles, offenes Erscheinungsbild auf und ist mit einem hochmodernen E-Learning-Studio ausgestattet, sodass zahlreiche Vorträge von diesem Standort aus international zugänglich gemacht werden können. Zusammen mit dem nahegelegenen Kyoto Ekimae Campus der KCG fungiert der Kyoto Ekimae Satellit als wichtiges Zentrum für hochmoderne IT-Ausbildung.

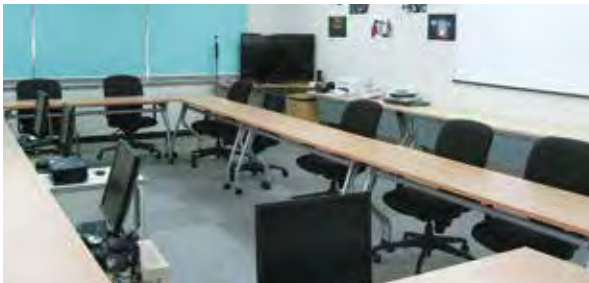


Dependancen

Wie der Hauptcampus ziehen auch die Dependance-Standorte Studenten mit unterschiedlichem Hintergrund an, darunter auch Menschen, die bereits in der Arbeitswelt sind. Die Dependancen sind nicht nur durch Dispatch-Klassen (Lehrveranstaltungen, die von Dozenten unterrichtet werden, die vom Hauptcampus entsandt werden) mit dem Kyoto-Hauptcampus verbunden, sondern auch durch die neuesten E-Learning-Systeme, mithilfe derer sich die Studenten in Echtzeit mit dem Hauptcampus verbinden können. Ebenso bestehen Lernmöglichkeiten mit aufgezeichneten Videos. Darüber hinaus bieten die engagierten Dozenten jedes Standorts wichtige Lernunterstützung, um jedem Studenten zu helfen, seine oder ihre Ziele zu erreichen.

Dependance Sapporo Befindet sich auf dem Gelände von dGIC Inc.

Im April 2012 wurde die Dependance in Sapporo, im Herzen von Japans großer nördlicher Präfektur Hokkaido, eröffnet. Dieser Campus war die erste Einrichtung der KCG-Gruppe außerhalb von Kyoto. Alle Vollzeitdozenten der Dependance Sapporo sind derzeit an vorderster Front in der IT-Branche tätig. Im Kurs Aktuelle Debatten in der IT-Industrie verweben die Dozenten die neuesten Brancheninformationen mit ihren eigenen Erfahrungen und veranschaulichen, welche Kenntnisse, Qualifikationen und kommunikativen Fähigkeiten im IT-Business der nahen Zukunft benötigt werden.



Dependance Tokyo Befindet sich auf dem Gelände von Hitomedia, Inc.

Die Dependance Tokyo befindet sich in der Nähe des Roppongi Hills Komplexes in Tokyo. Der Campus wurde im Oktober 2012 als zweiter Dependance-Standort nach der Dependance Sapporo eröffnet. Viele der Dozenten an dieser Dependance sind aktive Akteure an vorderster Front der exponentiell voranschreitenden Digitalisierung der heutigen Gesellschaft. Aus diesem Grund sind die IT-Schulungen und Kurse in logischem Denken, die von der Dependance Tokyo ausgehen, ein Dauerbrenner bei Studenten, einschließlich Studenten des Kyoto Main Campus. Die an der Dependance Tokyo angebotene Ausbildung trägt in hohem Maße dazu bei, Top-Führungskräfte in der angewandten IT zu entwickeln, die wichtige Rollen auf der Weltbühne übernehmen können.



Schritte zum Erwerb eines Masterabschlusses

Für Studenten, die sich zum Frühjahrssemester eingeschrieben haben oder im 3. Semester mit ihrem Master-Projekt beginnen

Studenten im ersten Jahr Erstes Semester

1

Intensives Studium des Grundwissens

- Eintrittszeremonie / Orientierung für neue Studenten / Akademische Beratung
- Reguläre Frühjahrspfeifungen
- Sommer-Intensivkurse

Ein erfülltes Studentenleben

- Begrüßungszeremonie für neue Studenten
- Praktikum an einer Partneruniversität im Ausland (Gastdozent)
- Geschäftspraktikum bei einem privaten Unternehmen
- Konzerte
- Laufbahnberatung



Eintrittszeremonie

Studenten im ersten Jahr Zweites Semester

2

Erwerb von hochspezialisiertem Wissen Beginn der Vorbereitung für das Master-Projekt

- Beginn der Vorbereitungen für Ihr Master-Projekt
- Reguläre Herbstprüfungen
- Frühlings-Intensivkurse
- Sondervorträge von bekannten japanischen und internationalen Dozenten

Ein erfülltes Studentenleben

- Karriereberatung
- Verschiedene Kurse zur Unterstützung bei der Arbeitssuche
- November-Festival



Vorbereitung auf das Master-Projekt

Studenten im zweiten Jahr Drittes Semester

3

Studium von praktischen und fortgeschrittenen Fächern Beginn der Arbeit am Master-Projekt

- Beginn der Arbeit an Ihrem Master-Projekt
- Reguläre Frühjahrspfeifungen
- Sommer-Intensivkurse

Ein erfülltes Studentenleben

- Präsentationen auf dem Campus durch private Unternehmen
- Erwerb verschiedener Qualifikationen
- Praktikum an einer Partneruniversität im Ausland (Gastdozent)
- Konzerte
- Teilnahme an verschiedenen Wettbewerben



Sommer-Intensivkurse.
Vertiefung des Austauschs mit den Lehrern bei der Coffee Hour.

Studenten im zweiten Jahr Viertes Semester

4

Aktivitäten und Studium zur Förderung der Spezialisierung Fertigstellung des Themas für das Master-Projekt

- Interview zum Master-Projekt durch mündliche Präsentation
- Sondervorträge von bekannten japanischen und internationalen Dozenten
- KCG Awards (Bekanntgabe der herausragendsten Projekte an der KCG und am KCGI)
- Diplom-Verleihungszeremonie

Ein erfülltes Studentenleben

- Feierlichkeiten zum Abschluss des Studiums



KCG Awards

Die Welt von Hatsune Miku, die eine Revolution in der Sprachsynthese auslöste

Professor 伊藤 博之

Hiroyuki Itoh



Art by KEI © Crypton Future Media, INC. www.piaapro.jp 初音ミク

kann sagen, dass die wirtschaftlichen Entwicklungen auch zu den Ursachen für Kriege wurden.

Die zweite Revolution war die industrielle Revolution. Die Antriebskraft wurde entdeckt und durch den Fortschritt von Innovationen wie die Möglichkeit der effizienten Herstellung identischer Gegenstände wurden Massenproduktion und Massenkonsum möglich. Dies stachelte Gewerbe und Handel an und sorgte für weitreichenden Wohlstand. Diese Revolution verursachte auch die „Bevölkerungsexplosion“. Vor der industriellen Revolution gab es hohe Geburten- und Sterberaten. Die menschliche Bevölkerung nahm weder ab noch zu und Fluktuationen im gesellschaftlichen Wohlstand waren marginal. Aber durch die industrielle Revolution wuchs die Bevölkerungszahl rapide an.

Die dritte Revolution ist die Datenrevolution, die uns die Informationstechnologie, allen voran das Internet, bescherte. Vor dem Internet waren Datenübertragungsgeräte nur begrenzt verfügbar und monopolistisch. Informationsquellen waren Medien (Zeitungsfirmen, TV- und Radiostationen) und Verlage. Die Veröffentlichung von Informationen über diese Kanäle bedeutete den kostenintensiven Einsatz von Einrichtungen und Menschenkraft. Die Informationen der damaligen Zeit hatten einen geringen Umfang und waren unidirektional. Das Auftauchen des Internets aber brachte eine Datenrevolution mit sich. Die Art und Weise, wie Informationen übermittelt wurden, veränderte sich drastisch.

Das Internet der Gegenwart ist eine uns sehr nahestehende Präsenz - sei es in unseren Händen, auf unseren Schreibtischen oder in unseren Taschen. Digitalisierbare Informationen, wie Nachrichten, Filme und Musik, sind komplett informationalisiert. Dadurch wird es möglich, sie ganz einfach über das Internet zu übermitteln und zu lagern. Leben und Arbeit sind bequem, vernünftig und praktisch geworden. Von jetzt auf gleich kann man sich seine Lieblingsvideos laden und ansehen und Medien übertragen. Diese Informationen machen es für jedermann möglich, auf einfache und schnelle Art und Weise, via Facebook, X und Blogs, jede noch so kleine persönliche Nachricht mit der Welt zu teilen.

Ich persönlich glaube aber, dass wir gerade einmal den Anfang der Veränderungen gesehen haben, die die Datenrevolution mit sich bringt. Die Agrarrevolution und die Industrielle Revolution verursachten einschneidenden Wandel im Zusammenleben der Menschen. Die Umwälzungen durch die Datenrevolution sind noch nicht auf diesem Level angekommen. Wir befinden uns gegenwärtig in einer Übergangsphase. Die wirklichen Veränderungen liegen erst noch vor uns. Ich sage drastische Veränderungen in den Lebensstilen der Menschen und der Welt in den nächsten 20 bis 30 Jahren voraus. Allerdings weiß ich nicht, wie diese Veränderungen aussehen werden. Wie diese vonstattengehen werden, ist uns und noch viel mehr der nachfolgenden Generation auferlegt.

Stellvertretender Direktor Crypton Future Media, Inc., Produzent von Hatsune Miku

Hatsune Miku ist ein virtuelles Idol, das mit einer synthetischen Stimme singt, sobald ein User Songtext und Melodie in den Computer eingibt. Der Name leitet sich von der japanischen Phrase „mirai kara kita hajimete no oto“ („der erste Ton aus der Zukunft“) ab. Hatsune Miku erreicht die Herzen unzähliger Fans auf Live-Konzerten in und außerhalb Japans. Hiroyuki Ito ist Professor am KCGI und stellvertretender Direktor von Crypton Future Media Inc., der Firma, die die Software für die synthetische Stimme von Hatsune Miku entwickelt hat und für diese Sensation verantwortlich ist. Professor Ito entwickelt die Software, die computerisierte Stimmen erzeugt, stetig weiter und hat folgende Nachricht für die jungen Leute, die die IT-Industrie der Zukunft gestalten werden. „Die Datenrevolution, die wir nicht einmal zur Hälfte durchschritten haben, ist weitreichend und grenzenlos. Genauso sind eurer Zukunft keine Grenzen gesetzt. Ich möchte, dass ihr euch dieses Konzept verinnerlicht und euch in euren Studien engagiert.“

Crypton Future Media ist weder ein Unternehmen für Videospiele, noch für Anime. Auch sind wir keine Musiklabel, obwohl wir im Musikgeschäft involviert sind. Ich würde uns als „Sound-Verkäufer“ bezeichnen, da wir unser Hobby „Computermusik“ jetzt als Business betreiben. Verkaufsstart für Hatsune Miku war im August 2007. Ich glaube aber, dass unsere Software für die Menschen eine Möglichkeit darstellt, selbst kreativ zu werden. Es ist Fakt, dass die Menschheit in der Vergangenheit drei Revolutionen erlebt hat. Die erste war die Agrarrevolution. Durch die systematische Produktion und Lagerung von Nahrungsmitteln, begannen die Menschen während dieser Revolution sesshaft zu werden. Zuvor waren sie durch ihre Abhängigkeit von der Jagd zur Mobilität gezwungen. Infolgedessen entstanden Gesellschaften, Staaten und auch Wohlstandsunterschiede. Man

Ausbildung der nächsten Generation von E-Business-Führungskräften

Professor 高弘昇

Ko, Hong Seung



Ehemaliger Manager für Informationsstrategien (CIO), Büro für Strategieplanung, Samsung Electronics Co., Ltd.

Stellvertretender Direktor, Nippon Applied Informatics Society (NAIS)

Professor Hong Seung Ko wurde in Südkorea geboren und arbeitete ehemals für den gigantischen südkoreanischen Hersteller von Elektrogeräten und elektronischen Komponenten, Samsung Electronics, als Manager of Information Strategies, um die internetgestützte Unternehmensstrategie, CALS (hauptsächlich B2B-Konzept-basiert), und E-Commerce für allgemeine Verbraucher zum Leben zu erwecken. Er trug auch wesentlich zur Informatisierung und Rentabilität des Unternehmens bei. Professor Hong sprach ausführlich über die Talente, die in der Welt des E-Business benötigt werden, die dramatischen Veränderungen unterworfen ist.

E-Business erfordert eine Strategie

— Die Welt des E-Business scheint sich schnell zu verändern. Hat sich das Geschäft mit der Verbreitung des Internets auch verändert?

Samsung hat Mitte der 90er Jahre, kurz nachdem ich Manager of Information Strategies geworden war, seine Webseite sowohl im Inland als auch für internationale Kunden gestartet. Zu dieser Zeit betrachtete niemand das Internet als ein mächtiges Marketing-Instrument, und es schien nicht mehr zu sein als ein Mittel, den Bekanntheitsgrad eines Unternehmens zu erhöhen. Als wir jedoch die Webseite eröffneten, erhielten wir täglich etwa 200 E-Mails aus der ganzen Welt, in denen sich die Absender zu Themen wie Produkt-Support, Beschwerden usw. erkundigten. Damals bekam ich das Gefühl, dass wir unsere Webseite wahrscheinlich als Marketinginstrument nutzen könnten.

Geschäfte, die das Internet nutzten, wie z. B. Buchungssysteme und Aktienhandel, erfuhren danach Wachstum. Aber wir haben nicht einfach nur durch die Entwicklung und Einführung eines Systems zur Nutzung im Internet

ein großes Umsatzwachstum erlebt. Es gab einen kurzlebigen IT-Boom in Südkorea zu der Zeit, als die Leute dachten, dass ihr Geschäft gut laufen würde, wenn sie nur das Internet nutzen würden. Sie dachten, dass sie Umsatz machen könnten, wenn sie ein Internet-Einkaufszentrum errichteten, die Produkte einpflegen und Kunden aus der ganzen Welt aufnehmen würden. Aber fast alle dieser Internet-Einkaufszentren verschwanden nach wenigen Jahren aus dem Internet.

Letztendlich hatten sie vermutlich nicht erkannt, dass das Internet nur ein Werkzeug ist. Und wahrscheinlich fehlte ihnen auch eine Strategie. Egal, wie viele Produkte man ins Internet stellt, sie sind einfach nur auf einem Bildschirm zu sehen. Das liegt daran, dass die Kunden meistens erst dann Produkte kaufen, nachdem sie sie mit den Händen berührt und begutachtet haben.

Zurückgefallene japanische Firmen und Personalmangel

— Wie sehen Sie die derzeitige internationale Geschäftswelt inmitten dieser gewaltigen Veränderungen?

Leider ist die aktuelle Situation unter anderem in Japan und Südkorea so, dass es an qualifiziertem Personal mangelt, um Strategien ins Leben zu rufen, die das Internet nutzen, um Unternehmensumsätze zu verbessern. Zudem investieren die Unternehmen massiv in den Ausbau von IT-Infrastruktur, sodass diese Situation sie vor nie endende Probleme stellt. Was die Unternehmen brauchen, ist, einfach ausgedrückt, qualifiziertes Personal, um E-Business-Strategien zu entwickeln. Im Wesentlichen müssen sie die Fähigkeit erlangen, IT-Ressourcen für Marketing und Management zu nutzen.

Es wird allgemein angenommen, dass bei den Angestellten japanischer und südkoreanischer Unternehmen das Bewusstsein für Marketing niedrig ist. Das liegt daran, dass die Grundlage ihrer Gehaltsvorstellungen die angemessene Verteilung der Gewinne ist, die sie durch das Gehalt erhalten können, das sie für ihre tägliche Arbeit verdienen.

Die USA sind hier anders. Es herrscht ein ständiger, starker Druck, was die Menge an Arbeit betrifft, die geleistet wird, und wie viel die eigene Arbeit tatsächlich zum Unternehmen beigetragen hat. Es gibt fast keine Abteilung in US-Firmen, die sich ausschließlich dem Marketing widmet. Alle Angestellten haben bereits diese Denkweise, was eine solche Abteilung überflüssig macht. US-Firmen sind von Natur aus in der Lage, darüber nachzudenken, wie sie ihre Rentabilität verbessern können, selbst wenn die Wirtschaft sich verschlechtert, sodass sie immer das Potenzial haben, sich vorwärts zu bewegen. Aus diesem Grund ist es für japanische und südkoreanische Unternehmen schwierig, mit ihnen mitzuhalten. Es gibt viele Unternehmen in Japan und Südkorea, auch große, die Vertrieb, Werbung und Branding als Marketing missverstehen. Deshalb sind es derzeit nur US-Firmen, die es als IT-Unternehmen geschafft haben, das Internet für Geschäfte zu nutzen. Es gibt Firmen, die diese Art von Anerkennung auf dem heimischen Markt in Japan und Südkorea erlangt haben, aber sie sind lediglich auf der E-Business-Welle geritten, die durch Fortschritte in der Infrastruktur entstanden ist, und wurden durch eine Art Geldspielspekulation erfolgreich. Übrigens gibt es in Europa auch keine Unternehmen, die im E-Business erfolgreich waren. Dies ist auf die großen Verzögerungen bei der Verbreitung des Internets zurückzuführen.

Eine spezialisierte Graduiertenschule werden, die in Asien dominiert

— Welche Art von Besonderheiten sollte KCGI in diesem Geschäftsumfeld ausarbeiten; Wonach sollten wir streben?

Es gibt nicht viele Graduiertenschulen, die sich auf IT spezialisieren. Zudem steht KCGI in der Tradition der Akademie Kyoto Computer Gakuin. Das ist unser größter Vorteil. Darüber hinaus hat KCGI eine große Auswahl an Lehrkräften, die über spezielle Fähigkeiten und Kenntnisse verfügen und die für große Unternehmen gearbeitet haben. In meinen Vorlesungen versuche ich, nicht nur über meine Erfolge zu sprechen, sondern auch über meine Misserfolge. Denn Misserfolge lehren uns oft viel mehr als Erfolge. So bilde ich die Talente aus, die in dieser Ära wirklich gebraucht werden.

Auch das Bildungsnetzwerk mit Universitäten in anderen Ländern wird Jahr für Jahr ausgebaut. Das Feld ist nicht nur auf Japan beschränkt. Ich möchte, dass KCGI eine spezialisierte Graduiertenschule ist, die zur Ausbildung von Talenten beitragen kann, die in der Lage sind, in Asien und auf der globalen Bühne zu arbeiten.

Professor 内藤 昭三

Shozo
Naito

Ehemaliger Forschungsleiter des Information & Distribution Platform Laboratory bei Nippon Telegraph and Telephone Company
Direktor, Cyber Kyoto Laboratory

Professor Shozo Naito arbeitete bei Nippon Telegraph and Telephone Company (heute NTT) als Forschungsleiter des Information & Distribution Platform Laboratory. Er ist ein Spezialist für Netzwerke und Informationssicherheit. Angesichts der COVID-19-Pandemie sprach Professor Naito mit uns über die aktuelle Lage der Netzwerke und der Cybersicherheit in Japan und der Welt, wie auch damit zusammenhängende Fragen.

Japan muss die Digitalisierung vorantreiben

— Die COVID-19-Pandemie hat die Meinung in der Gesellschaft verstärkt, die Digitalisierung und die Nutzung von IT zu befürworten. Der für September 2021 geplante Start einer „Digital-Agentur“ dürfte diesen Trend noch verstärken.

Wie die physische Welt ist auch der Cyberspace voller Viren, und es scheint, als würden jeden Tag neue Stämme auftauchen. Selbstverständlich kommt es auch in der physischen Welt zu Mutationen, sodass wir versuchen, darauf zu reagieren, indem wir unsere Lebensweise anpassen. In gewisser Weise ist die Digitalisierung in Japan gegenüber der Rest der Welt zurückgefallen. Trotzdem verbreitet sich auch hier die Telearbeit. In jüngster Zeit - geleitet durch das Konzept der digitalen Transformation (DX: Wandlung des Lebens der Menschen durch Durchdringung mit digitaler Technologie; radikale Innovation, die bestehende Wertevorstellungen und Rahmenbedingungen auf grundlegende Weise verändert) - nimmt die Digitalisierung auf vielfältige Weise an Fahrt auf. Die japanische Regierung scheint die Einrichtung einer Digital-Agentur voranzutreiben, aber ich bin der Meinung, dass auch der private Sektor unbedingt diese Richtung einschlagen muss. Die Geschäftswelt muss das von der COVID-19-Pandemie verdeutlichte Risiko als eine Chance begreifen.

Selbstverständlich erhöht die zunehmende Abhängigkeit von Netzwerken die Sicherheitsrisiken. Netzwerke und Sicherheit ergänzen einander wie die

Räder eines Autos. Das Gleichgewicht zwischen diesen beiden Seiten zu finden, ist eine Verpflichtung, die wir stets im Auge haben müssen. In der akademischen Welt nutzen wir regelmäßige Zoom für Vorlesungen und Kurse. Im privaten Sektor werden Online-Konferenz-Tools mit höherer Sicherheit eingeführt. Auch hinsichtlich der Konten-Authentifizierung muss die Frage, wie sorgfältig Kontoinhaber verifiziert werden, mit dem Bedürfnis des Einzelnen nach Privatsphäre abgestimmt werden. Es ist wichtig, Lösungen zu wählen, in der sich das, was wir machen wollen, und das Sicherheitsniveau, das wir benötigen, die Waage halten. Um Digitalisierung zu fördern, muss dieses Gleichgewicht stets beachtet werden.

Die Diskussion, inwiefern man bei
Cyberangriffen zurückschlagen kann

— Cyberattacken sind internationaler und auch gefährlicher geworden.

Es wurde berichtet, dass Russland versucht habe, die US-Präsidentenwahlen von 2016 zu beeinflussen. Einige Länder sollen in Reaktion auf die Entwicklung des Weltraums und des Cyberspace zum vierten und fünften Kriegsschauplatz nach Boden, Meer und Luft die Einrichtung von Weltraum- und Cyber-Streitkräften vorantreiben. Es ist offenkundig, dass wir Maßnahmen gegen Cyberangriffe intensivieren müssen und ein internationaler Konsens notwendig werden wird, wie weit wir gehen dürfen, um uns zu verteidigen. Aktuell werden z.B. die Fragen diskutiert, ob wie bei Gegenschlägen auf feindliche Basen in Reaktion auf Raketenangriffe auch bei Cyberangriffen Vergeltungsmaßnahmen ergriffen werden dürfen, wie weit dabei gegangen werden darf, inwieweit der Standort, von dem der Angriff ausging, angegriffen werden darf. Während sich die Raketenbasis normalerweise in einem bestimmten Land befindet, gilt dies nicht für den Standort, aus dem ein Cyberangriff erfolgt. Der für einen Cyberangriff verwendete Server könnte sich in einem anderen Land befinden. Wir müssen also über eine Technologie verfügen, mit der wir uns gegen solchen Bedrohungen zur Wehr setzen können. In Zukunft wird diskutiert werden müssen, welche Maßnahmen zur Bekämpfung von Cyberangriffen am effektivsten sind.

Cyberattacken finden nicht nur zwischen Staaten, sondern auch im privaten Sektor statt. Schließlich befinden sich im Internet viele Vermögenswerte. Ob mit virtueller oder digitaler Währung, über digitale Abrechnungssysteme, es finden unzählige Transaktionen statt, auch Informationen über Aktien und Immobilien liegen als elektronische Daten vor. Informationen zu geistigem Eigentum japanischer Unternehmen geraten immer wieder ins Visier böswilliger Akteure. Große Unternehmen sind andauernd unterschiedlichsten Cyberangriffen ausgesetzt. Auch wenn es keine perfekte Sicherheit gibt, müssen Unternehmen Maßnahmen vorbereiten, um dieser Bedrohung zu begegnen.

Informationen in einem Netzwerk sind
grundsätzlich für andere sichtbar

— Auch wir normalen Bürger sind der ständigen Bedrohung durch Cyberangriffe und -diebstahl ausgesetzt.

Uns gefallen elektronische Abrechnungen und Geldverkehr usw., weil sie bequem zu nutzen sind, doch da es Sicherheitslücken gibt, ist es wichtig, stets wachsam zu sein. Die Kehrseite der praktischen Funktionen von Apps o.Ä. ist die Notwendigkeit, sich der Sicherheitsfallen und -risiken bewusst sein zu müssen. Wenn wir z.B. aus Bequemlichkeit irgendwo eine kostenlose WLAN-Verbindung nutzen, könnten wir Opfer eines Lausch- oder Hackerangriffs werden. Das bedeutet, dass Informationen im Netz grundsätzlich für andere sichtbar sind und wir immer abgehört und überwacht werden. Wir sollten davon ausgehen, dass von uns gesendete Informationen von jemandem eingesehen werden, und sollten uns stets mit diesem Bewusstsein mit dem Internet verbinden. Wenn wir personenbezogene Informationen wie z.B. Kontodaten preisgeben, sollten wir uns fragen, ob es in Ordnung ist, falls jemand das sieht. Bevor wir bestimmte Informationen senden, sollten wir stets daran denken, diese zu verschlüsseln. Das mag schwerfallen, ist aber eine unbedingt notwendige Maßnahme. Auch wenn es manchmal technische Lösungen gibt, ist ein solches Bewusstsein für Sicherheit von absoluter Wichtigkeit.

Vorstellung des Lehrkörpers

Am KCGI kommen auf eine Lehrkraft höchstens 10 Studenten.

Um unser Ziel, die Entwicklung zu Führungspersönlichkeiten der globalen IT-Businessszene, zu erreichen, besteht unser internationaler Lehrkörper aus Koryphäen aus den Bereichen Informatik, Unternehmensführung, Pädagogik und praxiserfahrenen Experten, die IT-Strategien für große Unternehmen geplant und ausgeführt haben.

Mission des Lehrkörpers

Durch das KCGI wird eine Studienumgebung geschaffen, die es jedem Studenten ermöglicht, gemäß seinen Zukunftsplänen mithilfe der Lehrkräfte zu studieren.

Die Lehrkräfte des KCGI erfüllen zwei wichtige Aufgaben. Erstens, die Lehrkräfte sind Bildungsressourcen: Für die Studenten sind die Lehrkräfte eine weitere Art der

Bildungsressource neben Lehrbüchern, Thesenpapiere, Lehrmaterial (inkl. Medien), Felderfahrungen und Kommilitonen. Studenten erhalten die Informationen, die sie zum Erreichen ihrer Ziele benötigen, von den Lehrkräften.

Zweitens, die Lehrkräfte des KCGI sind Studienberater: Die Lehrkräfte planen und festigen die Lernprozesse, sodass die Studenten die Studieninhalte verstehen. Als Studienberater bringen die Lehrkräfte die Studenten mit den verschiedensten Studienressourcen zusammen.

Wir am KCGI glauben, dass dies die Aufgaben des Lehrkörpers sind. Die Lehrkräfte unterstützen die Studenten auf umfassende Art und Weise, sodass jeder sein angestrebtes Studienziel erreichen kann.

Vizepräsident / Professor



Shigeru Eiho

Bachelor of Engineering der Kyoto University
Doktor in Ingenieurwesen der Kyoto University
Professor Emeritus der Kyoto University
Ehemaliger Präsident des Institute of Systems, Control and Information Engineers
Berater des Institute of Systems, Control and Information Engineers
Supervisor der Japanese Society of Medical Imaging Technology (JAM IT)
Mitglied des Institute of Electronics, Information and Communication Engineers



Gary Hoichi Tsuchimochi

Bachelor of Arts und Master of Arts an der University of California (USA) Master of Education und Doctor of Education an der Columbia University (USA)
Doctor of Education an der University of Tokyo
Gastprofessor für den Fachbereich Erziehungswissenschaften an der University of Victoria (Kanada)
Gast-Forschungsassistent am Mark T. Orr Center for Japanese Studies der University of South Florida
Gastprofessor am Center for the Studies of Higher Education der Nagoya University
Beratender Professor des Rates für universitäre Einrichtungen des japanischen Ministeriums für Bildung, Kultur, Sport, Wissenschaft und Technologie (MEXT)
Beratender Professor des Rates für Graduiertenschuleinrichtungen Einrichtungen des MEXT
Ehemaliger Professor am 21st Century Education Center, Hirotsuki-Universität
Ehemaliger Direktor des Higher Education Development Center/ehemaliger Direktor des Learning and Research Support Center, Teikyo-Universität



Michihiko Minoh

Bachelor in Ingenieurwissenschaften, abgeschlossenes Promotionsprogramm in Informatik und Doktor der Ingenieurwissenschaften, Kyoto-Universität
Professor Emeritus, ehemalige Vizepräsidentin, ehemalige Assistentin der Leitung des Präsidentenbüros, ehemalige Leiterin des Institute for Information Management and Communication und ehemalige Direktorin des Academic Information Media Center, Universität von Kyoto
Ehemalige Präsidentin von RIKEN und ehemalige Direktorin des RIKEN Information R&D and Strategy Headquarters (R-IH), RIKEN
Ehemalige Wissenschaftlerin im Research Promotion Bureau und ehemalige Vorsitzende des Information Committee des Science and Technology Council, MEXT
Gruppenleiterin der Distributed Coordinated Media Group, Information and Communication Division, National Institute of Information and Communications Technology (NICT)
Ehemalige Vorsitzende der Information and Systems Society und Vorsitzende des HCG Group Committee, Institute of Electronics, Information and Communication Engineers (IEICE)
Projektleiterin Guardian Robot Project, R-IH, RIKEN Kooperierendes Mitglied des Science Council of Japan, 2026–27

Direktor, Dependance Sapporo / Professor



Masaki Nakamura

Bachelor of Economics der Aoyama Gakuin University
Nach Anstellung bei Nihon Unisys, Ltd. gründete er 1987 die dGIC Inc., deren Firmenpräsident er ist.
Chief Director der Hokkaido Computer-related Industrial Health Insurance Union
Vorsitzender der Hokkaido Information System Industry Association
Vorsitzender der All Nippon Information Industry Association Federation

Direktor, Dependance Tokyo / Professor



Hisaya Tanaka

Hochschulabschluss in Ingenieurtechnik an der Waseda Universität
Ehemaliger Leiter der Systembetreuungsabteilung bei Fujitsu AG
Ehemaliger Direktor der Fujitsu Universität
Ehemaliger geschäftsführender Direktor und Manager des IT Personalentwicklung-Hauptquartiers, Selbstverwaltungskörperschaft Agentur zur Förderung der Informationstechnologie
Von der Japanischen Gesellschaft für Ingenieursausbildung zertifizierter leitender Ausbilder
Mitglied des Projektplanungskomitees, Japanische Gesellschaft für Ingenieursausbildung
Vorstandsmitglied der Mitou-Stiftung

Ehrenpräsident / Professor



Toshihide Ibaraki

Bachelor in Ingenieurwesen der Kyoto University; Doktor in Ingenieurwesen der Kyoto University (Hauptfach Elektroingenieurwesen)
Professor Emeritus der Kyoto University
Ehemaliger Dekan der Graduiertenschule für Informatik der Kyoto University
Ehemaliger Professor der Toyohashi University of Technology
Ehemaliger Professor der Kwansei Gakuin University
Präsident des Kyoto College of Graduate Studies für Informatik (2010–2023)

Erfahren Sie hier mehr
über die Professoren und
außerordentlichen
Professoren am KCGI



Kyoto – die Studentenstadt

Kyoto hat eine über 1200 Jahre alte Geschichte und war einst Hauptstadt des Landes. Heute ist Kyoto immer noch das kulturelle Zentrum Japans. Kyoto ist außerdem eine internationale Stadt in der viele junge Studenten zuhause sind. Die KCG-Campusse sind alle sehr günstig gelegen. So können nicht nur sämtliche Regionen Kyotos, sondern die ganzen Kansai-Region, wie Osaka, Nara, Kobe und Otsu, ganz einfach erreicht werden.



Umgebung des KCGI Hyakumanben Campus, Kyoto Main School

Viele berühmte Orte, wie der Ginkakuji-Tempel (der berühmteste Tempel der Muromachi-Kultur), der Heian-Schrein (an dem das Jidai Matsuri, eines der drei größten Volksfeste Kyotos, stattfindet), der Tetsugaku no Michi (ein Pfad gesäumt von Kirschbäumen), der Stadtzoo von Kyoto (der zweitälteste Zoo Japans), das Stadtmuseum Kyoto usw. befinden sich in der Umgebung und lassen einen eintauchen in die Geschichte und Kultur Japans.

Sehenswürdigkeiten

- | | |
|------------------|-------------------------------------|
| Ginkakuji-Tempel | Tetsugaku no Michi (Philosophenweg) |
| Nanzenji-Tempel | Eikando-Zenrinji-Tempel |
| Stadtzoo Kyoto | Kyoto City KYOCERA Kunstmuseum |
| Heian-Schrein | Nationalmuseum der modernen Künste |
| Chionji-Tempel | |



Umgebung des KCG Rakuhoku Campus

Das Gebiet Rakuhoku, das Zentrum von Kyoto, und der Bahnhof von Kyoto können via U-Bahn und Stadtbuss ganz einfach vom Campus aus erreicht werden. Der Kamigamo-Schrein liegt nahe der Kitayama-Straße, gespickt mit modernen Gebäuden. Die Natur kann im botanischen Garten, am Mitoroga-Teich und am Fluss Kamo genossen werden.

Sehenswürdigkeiten

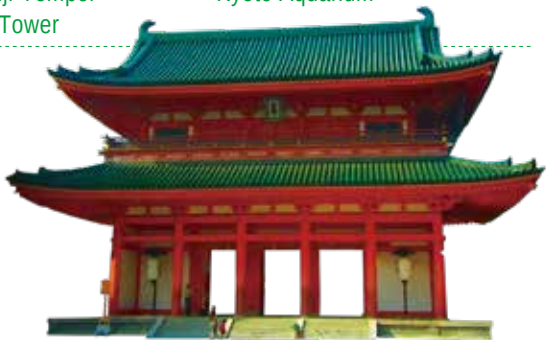
- | | |
|--|--------------------------|
| Kamigamo-Schrein | Botanischer Garten Kyoto |
| Mitoroga-Teich (auch Misoroga-Teich genannt) | Kitayama-Straße |

Umgebung des KCGI Kyoto Ekimae Satellite Campus

Der Hauptbahnhof von Kyoto, wo sich die Linien von JR, Kintetsu und der U-Bahn treffen, ist das Tor zu Kyoto und wird von vielen Leuten aus ganz Japan besucht. In Kyoto existieren traditionelle und moderne Gebäudestrukturen in einer kontrastreichen Atmosphäre nebeneinander.

Sehenswürdigkeiten

- | | |
|-------------------------|----------------------|
| Toji-Tempel | Sanjusangendo-Tempel |
| Nishi-Hongwanji-Tempel | Nationalmuseum Kyoto |
| Higashi-Honganji-Tempel | Bahnhof Kyoto |
| Tofukuji-Tempel | Kyoto Aquarium |
| Kyoto Tower | |



Umgebung des KCG Kamogawa Campus

Nahe dem Campus befinden sich der Kaiserpalast von Kyoto und der Shimogamo-Schrein, der für das Aoi Matsuri bekannt ist, eines der drei größten Volksfeste in Kyoto. Hier finden Sie eine Gegend voller reicher Natur.

Sehenswürdigkeiten

- | | |
|------------------------|-------------------------------------|
| Shimogamo-Schrein | Tadasu no Mori (Heiliger Wald) |
| Kaiserpalast von Kyoto | Historisches Museum der Stadt Kyoto |



Das Kyoto College of Graduate Studies for Informatics bietet, als eine globale Ausbildungseinrichtung und Vorreiter in der IT-Ausbildung, eine erstklassige IT-Ausbildung auf Weltklassenniveau an. Gleichzeitig wird ein Netzwerk aus anderen Bildungseinrichtungen der KCG-Group und die Zusammenarbeit mit Regierungen und Universitäten außerhalb Japans gepflegt.

Das Rochester Institute of Technology ist eine 1829 gegründete Universität für Ingenieurwesen und eine der ersten Universitäten der USA, die IT-Kurse eingeführt haben (1991). Wir rühmen uns mit den besten Ergebnissen in den Vereinigten Staaten in den Bereichen Computergrafik, Spiele und IT. Das RIT und die Kyoto Computer Gakuin haben 1996 einen Partnerschaftsvertrag unterschrieben.

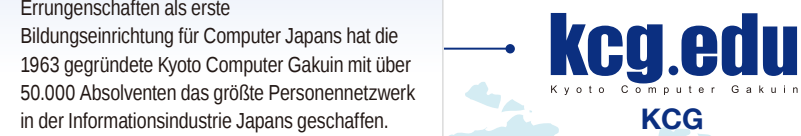
Zurückblickend auf über 60 Jahre Tradition und Errungenschaften als erste Bildungseinrichtung für Computer Japans hat die 1963 gegründete Kyoto Computer Gakuin mit über 50.000 Absolventen das größte Personennetzwerk in der Informationsindustrie Japans geschaffen.

Die Kyoto Computer Gakuin Automobile School bildet KFZ-Mechaniker aus, die mit hervorragenden Fähigkeiten und Wissen im IT- und Netzwerk-Bereich ausgestattet sind, die den Technologien von Fahrzeugen der nächsten Generation entsprechen.

Das Kyoto Japanese Language Training Center, eine Bildungseinrichtung zum Erlernen der japanischen Sprache, ist vom Justizminister anerkannt und wurde vom Ministerium für Bildung, Kultur, Sport, Wissenschaft und Technologie zu einem Japanisch-Institut für Studenten ohne 12-jähriges Bildungssystem in ihren Heimatländern bestimmt.

Das New York Office wurde 2000 im New York World Trade Center gegründet und funktionierte als Ausgangspunkt der internationalen Aktivitäten der KCG-Group. Nach den Terroranschlägen vom 11.09.2001 befindet sich das New York Office nun im Rockefeller Center.

Das KCG-Büro in Beijing wurde 2002 innerhalb der Nationalbibliothek von China eingerichtet und dient als Basis für den Austausch mit chinesischen Universitäten, mit denen KCG seine Beziehungen zu stärken versucht. 2008 und 2018 eröffnete KCG seine Sitze in Dalian und Shanghai, welche chinesischen Universitäten unter anderem Unterstützung in der IT-Bildung anbieten.



RIT

Rochester Institute of Technology

Überblick KCGI

Name: Kyoto College für das Graduiertenstudium der Informatik
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

Dachorganisation: The University of Informatics

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

Graduiertenschule: School of Applied Information Technology

Hauptfach: Programm Web-Business-Technologie

Für den Abschluss notwendige Credits: 44

Zahl der immatrikulierten Studenten: 1.000
(Gesamtkapazität beträgt 1.880 Personen)

Studiendauer: 2 Jahre

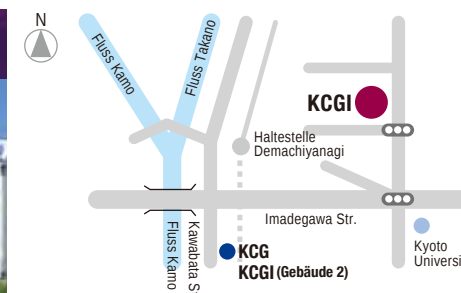
Abschluss als: Master of Science in Information Technology (M.S. in IT)

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

KYOTO



Eine Vielzahl von IT-Unternehmen, Marktführern der japanischen Industrie, sind in Japans Zentrum der traditionellen Kultur, Kyoto, ansässig, z. B. Rohm, Murata Manufacturing, Nintendo, Horiba, Kyocera, Nidec und Omron. Viele Nobelpreisträger stammen aus Kyoto. Diese fantastische Atmosphäre Kyotos bringt KCGI mit in den Unterrichtsraum.

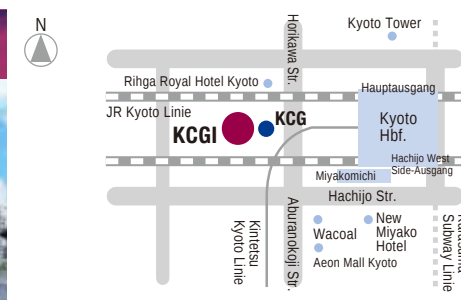


Adresse

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

Anfahrt

- 1 Minute zu Fuß Richtung Norden von der Kreuzung Hyakumanben
- 8 Minuten zu Fuß von der Haltestelle Demachiyanaagi mit der Keihan Electric Railway oder der Eizan Electric Railway zu erreichen
- Bus Nr. 7 von Kyoto Hbf., Haltestelle Hyakumanben; oder Bus Nr. 206 Haltestelle Asukaicho

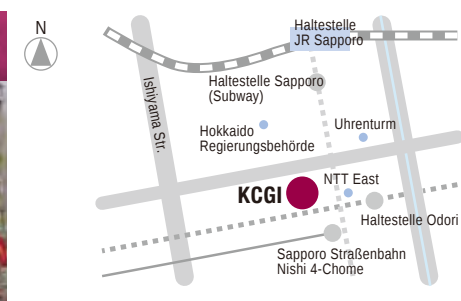


Adresse

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

Anfahrt

- 7 Minuten zu Fuß westlich vom Hachijo West Side-Ausgang des Kyoto Hbf.

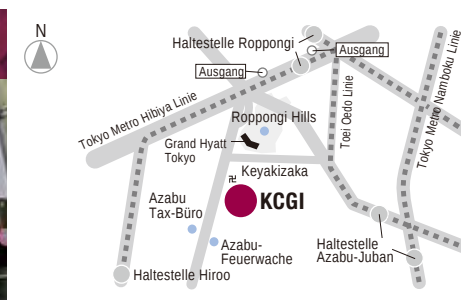
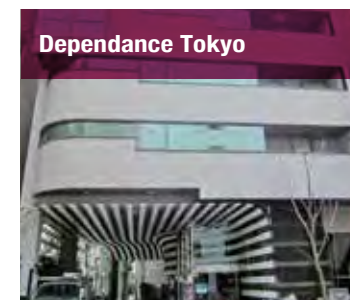


Adresse

Daigo Building 7. Stock (innerhalb dGIC Inc.), 5-11 Odoronishi, Chuo-ku, Sapporo, 060-0042 Japan

Anfahrt

- 1 Minute zu Fuß, nördlich des Ausgangs Nr. 2 der Station Odori



Adresse

VORT Motoazabu 4F (innerhalb Hitomedia, Inc.) 3-1-35 Motoazabu, Minato-ku, Tokyo, 106-0046, Japan

Anfahrt

- 8 Minuten zu Fuß von Ausgang 1A der Station Roppongi via Tokyo Metro Hibiya Linie
- 10 Minuten zu Fuß von Ausgang 3 der Station Roppongi via Toei Oedo Linie