



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

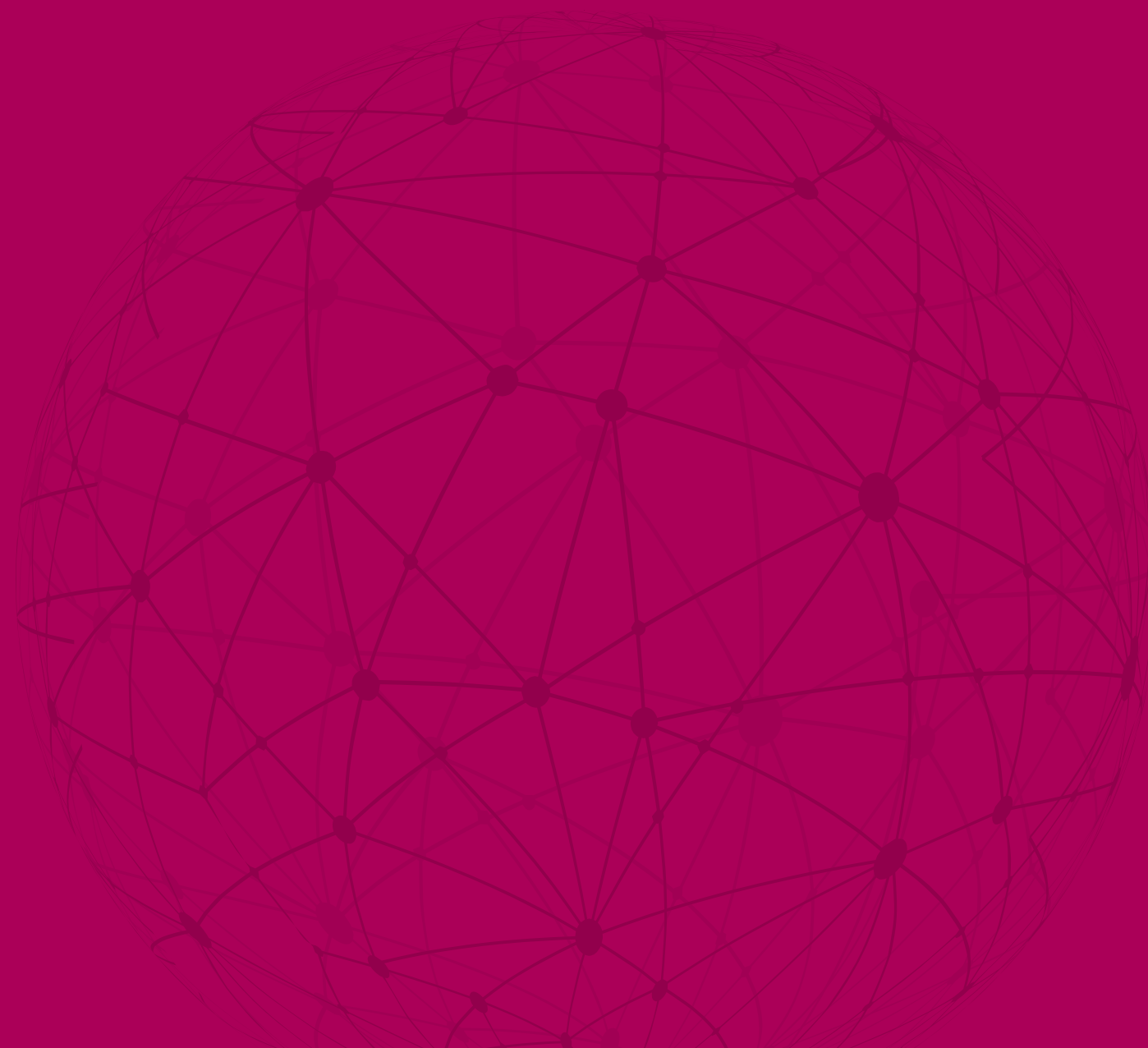
Untuk pertanyaan dan keterangan silakan hubungi :
Pusat Penerimaan, Akademi Pascasarjana Informatika Kyoto (KCGI)
10-5 Nishikujoteranomae-cho, Minami-ku, Kyoto 601-8407, Japan
TEL : 075-681-6334 (+81-75-681-6334)
FAX : 075-671-1382 (+81-75-671-1382)



Di Jepang  0120-829-628

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

Akademi kejuruan program pascasarjana bidang IT pertama di Jepang



Akademi Pascasarjana Informatika Kyoto

The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics (KCGI)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

♦ Fakultas yang kaya dengan pengalaman di lapangan.

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

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

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

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

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

♦ Kami berpartisipasi dalam acara konten global.

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

♦ KCGI tergabung dalam sekretariat Kyoto Manga and Anime Society (KMAS).

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

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

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

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

No.1 & the Only One !

Akademi Pascasarjana Informatika Kyoto (KCGI)

Filosofi Akademi

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

Misi dan Tujuan KCGI

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

kcg.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

Kebijakan Penerimaan

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

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

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

*ICT: Teknologi Informasi dan Komunikasi

Pendidikan di KCGI



Rektor, Ketua Dewan, dan Profesor
The University of Informatics
Akademi Pascasarjana Informatika Kyoto
Akademi Komputer Kyoto
Akademi Mobil Kyoto Komputer Gakuin

Wataru Hasegawa

長谷川 亘

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

Penanggung jawab atas kelas:
Teori Kepemimpinan, Tesis Master Kehormatan

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

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

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

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

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

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

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

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

Saat ini, IT tidak bisa dipisahkan dari kehidupan sehari-hari dan dalam industri. Digolongkan ke dalam

berbagai bidang terkait, IT mencakup berbagai kebutuhan masyarakat. Di KCGI, siswa memperoleh landasan umum IT, Kurikulum terus direvisi dan diperbarui untuk memastikan siswa dapat menerapkan berbagai hal yang telah mereka pelajari dan berperan aktif di bidang yang mereka pilih. Siswa yang menyelesaikan kursus mereka di KCGI memiliki pengetahuan dan keterampilan yang kuat serta perspektif luas yang diperlukan untuk berperan aktif di berbagai bidang di Jepang atau luar negeri.

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

Selain itu, KCGI secara mandiri membangun jaringan universitas dan institusi pendidikan lain yang komprehensif untuk kerja sama dan pertukaran pelajar di Amerika Serikat, Tiongkok, Korea Selatan, dan negara-negara lain di seluruh dunia. Siswa KCGI sudah dapat memanfaatkan kerja sama dengan lebih dari 100 institusi pendidikan lanjut di seluruh dunia. Sembari memperdalam hubungan yang sudah ada, KCGI dengan aktif mengembangkan bisnis pendidikannya. Pada saat didirikan, kapasitas penerimaan KCGI hanya 80 siswa (kapasitas total 160). Sejak April 2025, kapasitas penerimaan adalah 1.000 (kapasitas total 1.880), yang menunjukkan perluasan sekitar 12 kali lipat. Kapasitas penerimaan ini merupakan yang tertinggi untuk sekolah pascasarjana informatika di Jepang.

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

kcg.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics



Meningkatnya penggunaan AI dan perubahan sosial: Jadilah seorang profesional yang mampu menghadapi dan menangani teknologi baru ini dengan tepat!



Presiden, Akademi Pascasarjana Informatika Kyoto

Yoichi Terashita

Sarjana Sains dari Universitas Kyoto
Doktor Filsafat dari Universitas Iowa, AS
Anggota Pengajar Senior, KCG
Profesor emeritus di Institut Teknologi Kanazawa
Mantan JICA (Badan Kerja Sama Internasional Jepang)
Mantan Rektor KCG, Kampus Rakuho
Rektor KCG, Kampus Kyoto Ekimae

Penanggung jawab atas kelas: Tesis Master Kehormatan

Dalam buku terbarunya, Nexus, Yuval Noah Harari menyajikan analisis mendetail dari perspektif antropologis, historis, sosiologis, serta psikologis. Ia berargumen bahwa dampak AI, jika tidak berhati-hati, dapat cenderung menjadi ancaman bagi umat manusia daripada manfaatnya. Menurut Yuval Noah Harari, teknologi AI telah mulai menimbulkan dampak negatif bagi umat manusia, sementara di saat yang sama, kemampuannya tidak dapat dihentikan. Ia mengajukan pertanyaan tentang bagaimana masyarakat manusia seharusnya menghadapi AI dari perspektif politik dan sosiologis.

Tak perlu diragukan lagi, AI dapat dianggap sebagai salah satu aplikasi utama teknologi informasi. Namun, yang menjadi perbedaan signifikan dari aplikasi lain adalah skala dan kualitas dampak AI terhadap umat manusia, ujarnya. Akademi Pascasarjana Informatika Kyoto (KCGI) memiliki beragam bidang informasi terapan, termasuk Kecerdasan Buatan (AI), Ilmu Data, Pengembangan Sistem Web, Administrasi Jaringan, Kewirausahaan Global, ERP (Perencanaan Sumber Daya Perusahaan), IT Manga dan Anime, IT Pariwisata, dan Hiburan IT. Bagaimana memanfaatkan AI dalam masing-masing bidang ini merupakan topik yang perlu didiskusikan. Kami di KCG Group sedang mempertimbangkan dengan cermat filosofi, metode, dan kurikulum apa yang sebaiknya kami gunakan untuk mengajarkan berbagai teori dan teknologi terkait AI. Sebagai universitas yang berkembang pesat, KCGI mengundang pengajar dari seluruh dunia untuk memberikan pendidikan IT melalui kurikulum yang menggabungkan pengetahuan mutakhir dari bidang masing-masing. Kami menganggap penting misi kami untuk menghasilkan lulusan yang mampu menghadapi masa depan AI dengan tepat.

AI merupakan salah satu perkembangan yang dihasilkan dari pendidikan IT tradisional. Dalam dunia bisnis, AI menangani data dalam jumlah besar, memproses dan menganalisisnya, serta menyarankan solusi optimal dengan kecepatan yang jauh melampaui operasi manusia konvensional. Dalam dunia kedokteran, AI kini memungkinkan diagnosis presisi dengan akurasi tinggi melalui analisis gambar. Dengan kata lain, AI unggul dalam tugas-tugas yang berkaitan dengan fungsi otak kiri manusia.

Di sisi lain, AI (ataupun teknologi informasi secara umum) sama sekali tidak berdaya dalam hal fungsi-fungsi yang berkaitan dengan otak kanan manusia (kesadaran), seperti emosi, etika, dan cinta. Misalnya, AI tidak dapat

memahami dan memproses emosi yang dirasakan pada saat mendengarkan musik, atau menilai apakah sesuatu benar atau salah secara moral. Hal ini merupakan isu penting dan serius dalam mempertimbangkan perkembangan teknologi AI di masa depan. Apabila masalah ini tidak diselesaikan, kita sebagai manusia tidak akan dapat menggunakan AI dengan tenang. Sangat mungkin umat manusia dapat hancur karena AI hilang kendali. Untuk menghindari mimpi buruk ini, penting untuk memberi AI fungsi koreksi diri, untuk menilai apakah kesimpulan yang dicapai AI benar secara etis atau tidak, serta untuk mengoreksinya jika tidak. Namun, hal ini belum terwujud.

Insinyur IT masa depan tidak boleh hanya terpaku pada teknologi. Mereka harus terus berkarya sebagai insinyur yang inovatif, senantiasa memikirkan bagaimana perkembangan teknologi informasi akan memengaruhi umat manusia, dan selalu merenungkan apakah teknologi baru (AI) yang mereka kembangkan dapat berkontribusi bagi kesejahteraan umat manusia.

Sebaliknya, beberapa orang mungkin berpikir bahwa penerapan teknologi AI di masyarakat merupakan tanggung jawab penggunanya (pembuat kebijakan, eksekutif perusahaan, dll.), bukan insinyur. Namun, ini tidaklah benar. Ini karena insinyurlah yang paling memahami konten teknologi, bukan politisi maupun eksekutif. Peran insinyur dalam pengembangan AI akan semakin penting mulai dari sekarang.

Bom atom ditemukan, digunakan, dan mengakibatkan tragedi yang belum pernah terjadi sebelumnya 80 tahun yang lalu. Proses pengembangan bom atom (yang disebut Proyek Manhattan) digambarkan dalam film Oppenheimer, yang menyoroti konflik sengit antara para insinyur dan pembuat kebijakan. Sungguh menyedihkan bahwa bahkan hingga kini, 80 tahun kemudian, teknologi nuklir masih belum dikelola dengan baik, bahkan dapat dikatakan sedang bergerak ke arah yang negatif. Hal ini sulit dipahami. Apakah ini kesalahan para insinyur? Para pembuat kebijakan? Ataukah kegagalan umat manusia secara keseluruhan? Saya berharap para mahasiswa yang belajar di universitas kami akan selalu memikirkan isu-isu ini seiring upaya mereka menguasai teknologi informasi dan memasuki masyarakat sebagai profesional IT yang berkeahlian tinggi dengan keterampilan berpikir kritis.

Warna Grup KCG

kecg.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

Merah KCG
Warna sekolah Akademi Pascasarjana Informatika Kyoto (KCGI)

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

kecg.edu
Kyoto Computer Gakuin

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

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

kecg.edu
Kyoto Computer Gakuin Automobile School

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

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

kecg.edu
Kyoto Japanese Language Training Center

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

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

Ciri khas KCGI

Menguasai keahlian profesi yang berguna bagi masyarakat.

■ Desain kurikulum diadaptasi sesuai kebutuhan industri dan kemajuan IT

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

■ Pendidikan berdasarkan teori pendidikan termutakhir di dunia

Pendidikan daring pertama kali hadir pada pertengahan 1990-an, ketika internet mulai menyebar pesat di Amerika Serikat. Sejak saat itu, banyak penelitian telah dilakukan mengenai perbedaan hasil pendidikan antara e-learning dan kelas tatap muka. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa bagi siswa yang bermotivasi tinggi, hasil pendidikannya secara keseluruhan sama, perbedaan antara pembelajaran daring dan tatap muka tidaklah lebih dari perbedaan metode komunikasi. KCGI mengunggulkan para pengajarnya yang berpengalaman luas dalam riset lanjutan di bidang e-learning. Misalnya, sebagai mahasiswa pascasarjana di Columbia University yang merupakan pusat studi pendidikan terkemuka di dunia, Wataru Hasegawa, adalah anggota tim proyek terpilih yang ditugaskan untuk mengkaji apakah universitas Ivy League tersebut layak menyiapkan program e-learning untuk 800 mahasiswa. KCGI tidak hanya menawarkan kelas daring dan tatap muka, tetapi juga merancang dan mengoperasikan kelas-kelas berdasarkan teori pendidikan pada tingkat tertinggi dan termutakhir di dunia.

■ Struktur kurikulum profesi dan hands-on yang mendetil

Untuk mengembangkan sumber daya manusia yang memiliki keahlian dalam bidang IT (ICT) dan manajemen, di akademi ini disediakan berbagai mata kuliah yang tidak hanya terbatas dalam bidang IT, tetapi juga dalam berbagai bidang yang terkait dengan manajemen dan ekonomi. Pada tahun pendidikan terakhir sebelum

kelulusan, sebagai ganti dari tesis seperti yang terdapat di program pascasarjana konvensional, mahasiswa melakukan perencanaan dan pelaksanaan proyek untuk mempelajari keahlian tingkat tinggi yang berguna bagi karir mereka.

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

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

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

■ Melalui bidang spesialisasi dan mata kuliah industri, KCGI mengajarkan IT (ICT) untuk penerapannya di berbagai bidang

Dengan memanfaatkan beragam pengetahuan IT, KCGI mempersiapkan mahasiswa dengan berbagai pengetahuan khusus yang dibutuhkan untuk bidang-bidang tertentu. Untuk tujuan ini, kami telah menetapkan sembilan bidang spesialisasi: Kecerdasan Buatan (AI), Ilmu Data, Pengembangan Sistem Web, Administrasi Jaringan, Kewirausahaan Global, ERP, IT Manga dan Anime, IT Pariwisata, dan Hiburan IT. Selain itu, KCGI mengidentifikasi dan mengajarkan berbagai kelas di sejumlah mata kuliah industri, untuk mengembangkan para profesional yang dapat menerapkan dan menggunakan IT di bidang-bidang tersebut. Mata kuliah industri tersebut meliputi Keuangan, Pertanian, Kelautan, Kesehatan dan Medis, serta Pendidikan.

Kurikulum KCGI berfokus pada penerapan praktis dengan landasan yang kuat dalam pengetahuan dan teknologi di berbagai bidang. Kami bertujuan untuk menghasilkan lulusan yang mampu memberikan solusi yang dibutuhkan di setiap bidang.

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

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

Ganti haluan karir, bekerja di bidang IT.

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

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

■ Dapat memilih mata kuliah sesuai dengan tingkat pengetahuan saat masuk

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

Kami bertujuan untuk berperan aktif di panggung global.

■ Kuliah dari para pelaku utama bidang IT di berbagai negara

Bisnis IT merupakan bidang yang luas bersifat global tanpa batas negara. Di akademi ini, kami mengundang staf pengajar yang berasal



dari berbagai daerah di Eropa, Amerika dan Asia untuk mengembangkan wawasan internasional bagi para mahasiswa. Akademi ini melakukan upaya pertukaran global seperti perjanjian antar universitas dengan Universitas Teknik Rochester dan Universitas Colombia di Amerika, serta Universitas Korea di Korsel yang memiliki bidang keamanan informasi terbaik di dunia, pelaksanaan kerjasama penelitian dan simposium internasional, dll.

■ Studi Luar Negeri dan Kelas Kiriman ke Luar Negeri

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

Gunakan studi Anda untuk berkembang dalam masyarakat.

■ Realisasi pekerjaan ideal melalui bimbingan menyeluruh

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

■ Pengembangan jaringan bisnis antar lulusan

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



Kami melatih siswa untuk menjadi pemain global melalui rangkaian kelas dalam Mode Bahasa Inggris.

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

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

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

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



Bidang-bidang favorit

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

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

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

CIO (Chief Information Officer)	Arsitek IT
Manajer Proyek	Konsulta Keamanan Informasi
Arsitek AI	Administrator Produksi Konten
Konsultan Integrasi Sistem	Ilmuwan Data
Pengusaha	

Lingkungan dan Sistem Pendidikan

Lingkungan pendidikan profesi yang menggunakan sistem untuk industri dengan standar dunia

Sistem Manajemen Pembelajaran

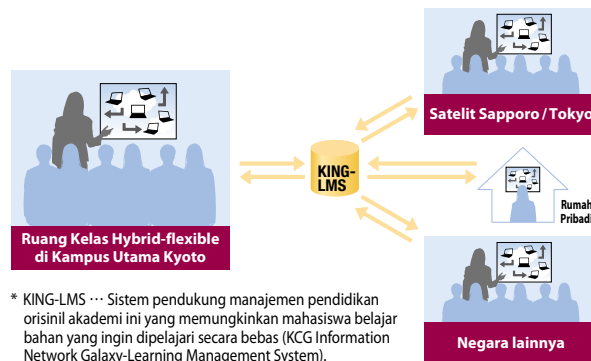
■ KCGI menawarkan dukungan studi komprehensif dengan tiga format kelas untuk pendidikan modern: kelas daring waktu nyata (e-learning tersinkronisasi), kelas sesuai permintaan (e-learning tidak tersinkronisasi), dan kelas hibrida (pembelajaran tatap muka yang digabungkan dengan streaming daring).

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

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

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

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



Perpustakaan dan Perpustakaan Elektronik

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

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

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

Sistem SAP ERP untuk Pendidikan

■ Mengembangkan Personel Bisnis dengan Mengimplementasikan Paket ERP dari SAP

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

■ Implementasi yang Efektif dalam Manajemen

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

■ Mengembangkan Keterampilan Praktis Lanjutan

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

■ Sistem Komputasi Berkinerja Tinggi

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

Kebijakan Kurikulum

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

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

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

2. Penetapan Model dan Metode Pendaftaran Mata Kuliah

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

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

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

3. Proyek Master

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

4. Respons terhadap Perubahan

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

Belajar di KCGI

Program Terintegrasi untuk Pengembangan Tenaga Profesional Teknologi Informasi yang Berkualifikasi Tinggi

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

■ Memperoleh Spesialisasi

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

■ Merespons Kebutuhan Masyarakat

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

dan dengan menangani masalah.

■ Mendemonstrasikan Keterampilan Kreatif dan Praktis

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

■ Orientasi Profesional

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

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

Tujuan Pendidikan Sekolah Pascasarjana Teknologi Informatika Terapan Spesialisasi Teknologi Bisnis Web

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

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

Sasaran Pendidikan

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

1) Memperoleh Literasi Mendasar

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

2) Meningkatkan Kemampuan Perencanaan dan Desain

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

3) Meningkatkan Kemampuan Pengembangan dan Implementasi

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

4) Membina Kesadaran dan Etika Profesional

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

Kebijakan Diploma

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

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

Akademi ini mengharuskan siswa dapat mencapai hal-hal berikut:

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



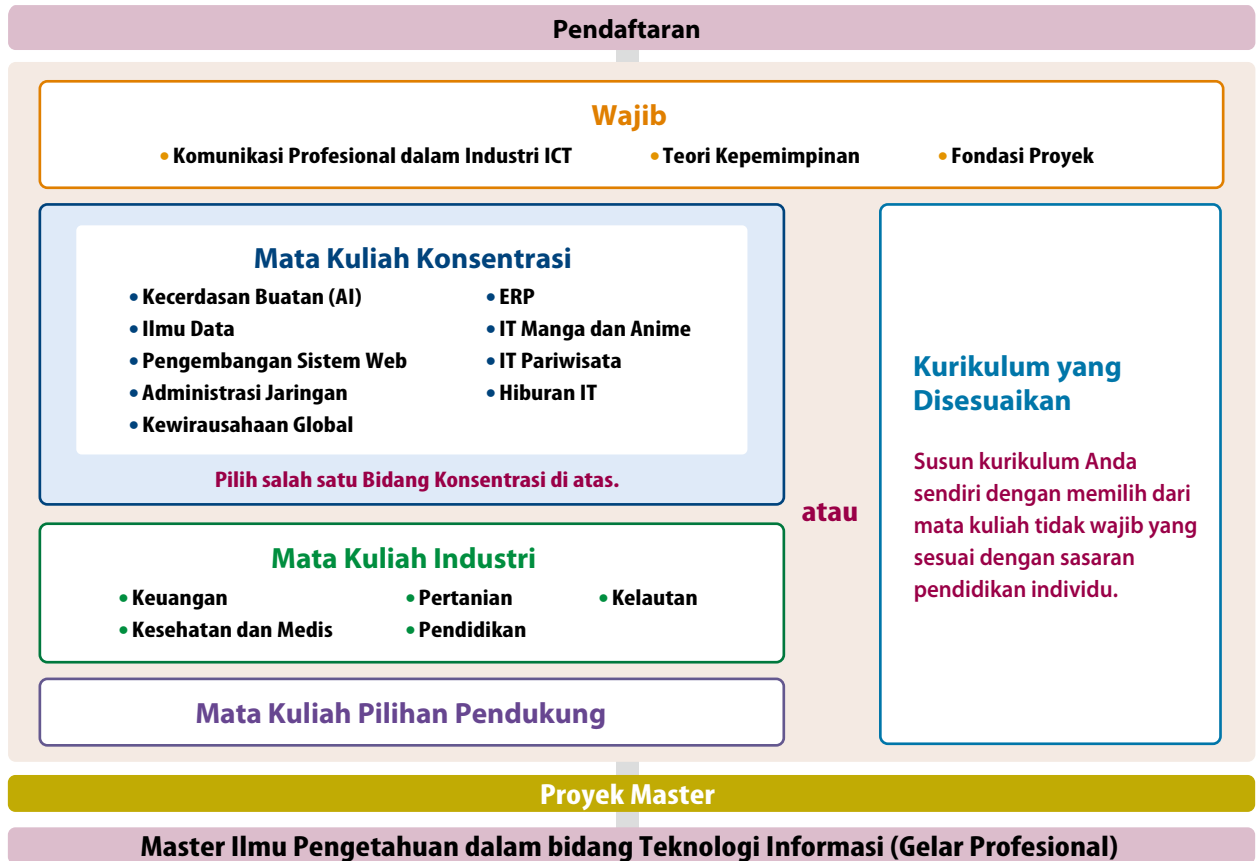
Susunan Kurikulum di KCGI

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

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

Mata Kuliah Konsentrasi	Para siswa memilih bidang khusus yang spesifik dari pengetahuan yang berhubungan dengan IT dan memperdalam pengetahuan mereka dalam lingkup itu. Untuk membantu siswa dalam memperoleh basis pengetahuan spesifik namun cukup luas, mata kuliah dikelompokkan ke dalam berbagai bidang. • Kecerdasan Buatan (AI) • Administrasi Jaringan • IT Manga dan Anime • Ilmu Data • Kewirausahaan Global • IT Pariwisata • Pengembangan Sistem Web • ERP • Hiburan IT
Mata Kuliah Industri	Mata kuliah ini berfokus pada penerapan praktik dari pengetahuan dan teknologi profesional di bidang tertentu. Mata kuliah dikhususkan untuk setiap industri. Kuliah disampaikan oleh individu-individu luar biasa yang aktif di lini depan masing-masing industri. • Keuangan • Pertanian • Kelautan • Kesehatan dan Medis • Pendidikan
Mata Kuliah Pilihan Pendukung	Kurikulum ini terdiri dari mata kuliah yang mengajarkan keterampilan dasar yang dibutuhkan siswa sebagai tenaga profesional, apa pun industri atau bidang konsentrasinya, seperti komunikasi dan manajemen, serta mata kuliah yang mencakup studi kasus aplikasi ICT terdepan dan tren teknologi. Karena menyatukan mata kuliah dari berbagai perspektif, mulai dari dasar hingga terapan, kurikulum ini memperluas pembelajaran siswa.
Wajib	KCGI menerima siswa dari berbagai macam latar belakang, tanpa memandang mereka lulus dari departemen akademis mana. Pendekatan terbuka ini memberikan kesempatan kepada banyak tenaga profesional untuk mengubah karier mereka dan dengan demikian memenuhi peran sosial yang signifikan. Dengan alasan ini, mata kuliah wajib ditetapkan dengan tujuan memupuk keterampilan dasar komunikasi aktif dan logis yang diharapkan dari seorang pebisnis khusus tingkat lanjut, apa pun bidang spesialisasi siswa tersebut. • Komunikasi Profesional dalam Industri ICT • Fondasi Proyek • Teori Kepemimpinan • Proyek Master

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



Proyek Master

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

♦ Ikhtisar

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

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

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

preferensi dan aspirasi pribadi.

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

♦ Metode Pelaksanaan

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

Laporan Master

Tipe 1

Siswa memilih satu kursus dari bidang spesialisasinya, menangani tema yang berhubungan dengan kursus tersebut, dan menyelesaikan laporan.

Proyek Master

Tipe 2

Siswa menentukan tema dari gagasan bebasnya sendiri dan mengerjakan proyek sesuai tujuan dan preferensi pribadi.

Proyek Master Kehormatan

Tipe 3

Siswa mengerjakan proyek yang memiliki konten tingkat lanjut atau tema besar yang tidak umum. Siswa memilih temanya sendiri dan menggunakan waktu yang diperlukan untuk mendalami tema tersebut.

Tesis Master Kehormatan

Tipe 4

Tipe ini untuk siswa yang ingin menghasilkan tesis magister yang setingkat dengan universitas-universitas terbaik dunia. Siswa memilih temanya sendiri dan menghabiskan waktu yang panjang sebagaimana diperlukan untuk mendalami tema tersebut.



Sembilan Bidang Konsentrasi yang Dapat Dipelajari di KCGI

Bidang konsentrasi merupakan bidang-bidang kursus yang dapat dipilih siswa untuk membangun badan pengetahuan dalam domain tertentu yang khusus dan memiliki dasar yang luas. Di KCGI, kami telah mengidentifikasi sembilan kategori domain kejuruan yang sedang dicermati oleh industri dan sangat membutuhkan pengetahuan dan keterampilan terkait ICT. Kami memilih dan mengelompokkan kursus ini sesuai tujuannya. Setiap siswa memilih satu bidang konsentrasi sesuai ambisi dan Kecerdasan Buatan (AI) dan tersebut. Dengan memperoleh mata kuliah di berbagai bidang spesialisasi, mahasiswa dapat memperoleh sertifikat bidang spesialisasi, yang membuktikan pengetahuan spesialisasi di bidang tersebut. (Untuk mengetahui rincian setiap bidang konsentrasi, harap baca hal. 15.)



Kecerdasan Buatan (AI)

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

Ilmu Data

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

Pengembangan Sistem Web

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

Administrasi Jaringan

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

Kewirausahaan Global

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

ERP

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

IT Manga dan Anime

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

IT Pariwisata

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

Hiburan IT

Dalam program yang berfokus pada game dan hiburan video ini, mahasiswa akan memperoleh pengetahuan yang dibutuhkan untuk mengembangkan karier baru di dalam proses produksi hiburan. Materi yang dibahas meliputi diskusi tentang kebutuhan industri dalam hal IT, ICT, dan infrastruktur data, serta kemajuan teknologi.

Kurikulum yang Disesuaikan

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

Bidang Konsentrasi

Kecerdasan Buatan (AI)

► Untuk informasi tentang jalur mata kuliah di bidang konsentrasi ini, lihat halaman 19.



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

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

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



Jalur karier target

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

Ilmu Data

► Untuk informasi tentang jalur mata kuliah di bidang konsentrasi ini, lihat halaman 19.



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

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

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



Jalur karier target

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

Pengembangan Sistem Web

► Untuk informasi tentang jalur mata kuliah di bidang konsentrasi ini, lihat halaman 19.



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

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



Jalur karier target

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

Administrasi Jaringan

► Untuk informasi tentang jalur mata kuliah di bidang konsentrasi ini, lihat halaman 20.



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

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

Jalur karier target

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



Kewirausahaan Global

► Untuk informasi tentang jalur mata kuliah di bidang konsentrasi ini, lihat halaman 20.



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

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



Jalur karier target

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

IT Manga dan Anime

► Untuk informasi tentang jalur mata kuliah di bidang konsentrasi ini, lihat halaman 20.



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

Kita telah memasuki era pengembangan bersama berskala besar di

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

Jalur karier target

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



ERP (Perencanaan Sumber Daya Perusahaan)

► Untuk informasi tentang jalur mata kuliah di bidang konsentrasi ini, lihat halaman 21.



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

Jalur karier target

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



IT Pariwisata

► Untuk informasi tentang jalur mata kuliah di bidang konsentrasi ini, lihat halaman 21.



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

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

Jalur karier target

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



Hiburan IT

► For information on the course pathway for this field of concentration, please see page 21.



Peningkatan kesinambungan, kecepatan, serta aksesibilitas telah menjadikan internet hampir tersedia secara universal. Akibatnya, hiburan digital telah beralih ke ranah daring, tidak hanya dalam hal distribusi tetapi juga penyimpanan, promosi, kepemilikan, maupun teknik produksi utama. Hiburan modern, termasuk film, TV, musik, game, streaming langsung, konten ponsel pintar, serta realitas tertambah (XR) kini semakin bergantung pada pengembangan, pemeliharaan, dan peningkatan infrastruktur IT yang mendukungnya. Hiburan modern, termasuk film, TV, musik, game, streaming langsung, konten ponsel pintar, serta realitas tertambah (XR), kini semakin bergantung pada pengembangan, pemeliharaan, dan peningkatan infrastruktur IT yang mendukungnya. Perusahaan

produksi hiburan saat ini berfokus pada komputasi awan yang terintegrasi dengan AI. Apabila mereka berhasil mengemas pertunjukan waktu nyata yang disiarkan langsung, ke dalam pengalaman baru, ketergantungan tersebut akan semakin kuat. Dunia bisnis sedang mencari jenis personel baru, orang-orang yang memiliki pemahaman mendalam tentang IT yang mendukung infrastruktur ini serta metode pembuatan dan pendistribusian hiburan dan kontennya. Dalam bidang spesialisasi hiburan IT, dengan latar belakang kebutuhan industri akan IT, ICT, dan infrastruktur data, mahasiswa memperoleh pengetahuan yang mereka butuhkan untuk mengembangkan karier baru yang berfokus pada proses produksi hiburan, dengan fokus khusus pada game dan video hiburan.

Jalur karier target

- Manajer infrastruktur: Mengelola dan memelihara operasi yang stabil dari infrastruktur IT perusahaan maupun organisasi (jaringan, server, cloud, penyimpanan, keamanan, dll.)
- Manajer Hiburan IT: Mengelola dan mengoptimalkan infrastruktur IT dan layanan digital di industri hiburan, dalam bidang-bidang seperti game, streaming, produksi video, dan distribusi musik
- Insinyur platform: Merancang, mengembangkan, serta mengoperasikan infrastruktur dan platform yang berfungsi sebagai basis untuk perangkat lunak dan layanannya
- Manajer proyek teknik: Bertanggung jawab atas perencanaan, pelaksanaan, pemantauan, dan penyelesaian proyek teknik
- Insinyur sistem media digital: Bertanggung jawab atas desain, pengembangan, serta pengoperasian sistem yang diperlukan untuk produksi dan distribusi media digital
- Insinyur teknologi media: Menyediakan solusi rekayasa terkait produksi, pemrosesan, dan distribusi konten media (video, audio, gambar diam, game, dll.)



Menanggapi Industri

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

Keuangan

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

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

Pertanian

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

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

Kelautan

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

Kesehatan dan Medis

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

Pendidikan

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

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

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

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

Mata kuliah wajib

Mata kuliah inti

Kursus Terapan

Mata Kuliah Industri / Mata Kuliah Pilihan Pendukung

Kursus Dasar

◆ Kecerdasan Buatan (AI)

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

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



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

◆ Ilmu Data

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

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



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

◆ Pengembangan Sistem Web

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

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



Semester ke-1	Semester ke-2	Semester ke-3	Semester ke-4
Pengantar Teknologi Web	Pemrograman Web 2	Pemrograman Web 3	Teknik Perangkat Lunak
Pengantar Bisnis Web	Desain Sistem Berorientasi Objek	Pemrograman Berorientasi Objek	Pengembangan Aplikasi Mobile
Pemrograman Komputer (Python)	Topik Tingkat Lanjut dalam Teknologi Basis Data	Pemikiran Desain	Pengembangan Layanan Web
Pengantar Algoritme	Keamanan Informasi	Manajemen Proyek	
Pemrograman Komputer (C++)	Aplikasi Perangkat Lunak untuk AI 1		
Pemrograman Web 1	Teori Organisasi Komputer		
Dasar-Dasar Jaringan	Statistika untuk IT		
Matematika Dasar untuk Informatika Terapan			
Dasar-Dasar Teknologi Basis Data			
Komunikasi Profesional dalam Industri ICT	Fondasi Proyek		
Teori Kepemimpinan	Proyek Master		
Dipilih dari mata kuliah konsentrasi lainnya, mata kuliah industri, dan mata kuliah pilihan pendukung			





◆ Administrasi Jaringan

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

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



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

◆ Kewirausahaan Global

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

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



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

◆ ERP

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

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



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

◆ IT Manga dan Anime

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

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



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

◆ IT Pariwisata

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

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



Semester ke-1	Semester ke-2	Semester ke-3	Semester ke-4
Dasar-Dasar Bisnis Pariwisata	Desain Pariwisata	Manajemen Destinasi Pariwisata	Topik Lanjutan dalam IT Pariwisata
Dasar-Dasar IT Pariwisata	Pengembangan Sumber Daya Manusia Global	Analisis Data Pariwisata	Magang IT Pariwisata
Manajemen Proyek	Pemrograman Web 2	Desain Sistem Berorientasi Objek	Pengembangan Aplikasi Mobile
Dasar-Dasar Pemrograman Komputer	Ekonomi Bisnis 1	Analisis Data 1	Pengembangan Konten Multimedia
Pemrograman Web 1	Kewirausahaan dan Model Bisnis Global	Topik Khusus dalam Anime, Perencanaan, Produksi dan Promosi	Efek Visual Khusus
Statistika untuk IT	Komunikasi Media	Pembacaan Cerita dan Komunikasi Visual	Desain Merek dan Manajemen Bisnis
Matematika Dasar untuk Informatika Terapan			
Komunikasi Profesional dalam Industri ICT	Fondasi Proyek		
Teori Kepemimpinan			
Proyek Master			
Dipilih dari mata kuliah konsentrasi lainnya, mata kuliah industri, dan mata kuliah pilihan pendukung			

◆ Hiburan IT

Jadilah manajer sistem IT yang dapat merencanakan dan mengelola proses teknis yang diperlukan untuk platform hiburan daring dan game terkini, serta produksi video dan musik.

Dapatkan pengetahuan yang Anda perlukan untuk mengembangkan karier baru dalam bidang proses produksi hiburan. Dengan berfokus pada game dan video hiburan, konten ini menyentuh kebutuhan industri IT, ICT, infrastruktur data, serta kemajuan teknologi.



Semester ke-1	Semester ke-2	Semester ke-3	Semester ke-4
Dasar-Dasar Teknologi Hiburan	Strategi Promosi Konten	Hiburan dalam IT	Penelitian Pasar Terapan
Pengantar Industri Video Game Global	Komunikasi Media	Pemrograman Game Lanjutan	Video Game Lanjutan
Teori Organisasi Komputer	Dasar-Dasar Video Game Bisnis	Produksi Video	Magang Hiburan IT
Dasar-Dasar Teknologi Basis Data	Pemrograman Game	Produksi Audio Digital	Topik Khusus dalam Industri Konten
Dasar-Dasar Pemrograman Komputer	Hukum Hak Kekayaan Intelektual	Sistem Administrasi	Virtualisasi dan Jaringan Cloud
Pemrograman Web 1	Musik Asia Modern	Perencanaan dan Pemasaran Media Sosial	Bisnis Anime
Matematika Dasar untuk Informatika Terapan	Pengantar Musik	Topik Khusus dalam Anime, Perencanaan, Produksi dan Promosi	Musik dalam IT
	Seminar Kreatif	Teori Musik Modern	Perencanaan dan Produksi Anime
Komunikasi Profesional dalam Industri ICT	Fondasi Proyek		Efek Visual Khusus
Teori Kepemimpinan			
Proyek Master			
Dipilih dari mata kuliah konsentrasi lainnya, mata kuliah industri, dan mata kuliah pilihan pendukung			

Kampus Utama Hyakumanben



Desain berdasarkan teori pendidikan terkini

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



Aula Seminar Besar

Aula seminar yang besar dapat digunakan untuk berbagai tujuan. Tidak hanya perkuliahan, tetapi juga termasuk konferensi, konser, drama, dan pemutaran film. Aula ini dapat memuat hingga 200 orang.



Perpustakaan



Ruang Kelas Hybrid-flexible

Ruang kelas Hybrid-flexible ("hy-flex") didesain agar dapat menyediakan dukungan yang fleksibel untuk berbagai mode pembelajaran. Ruang kelas ini mendukung pembelajaran secara aktif, yaitu ketika siswa berpartisipasi secara aktif sebagai aktor utama selama pembelajaran, melalui kerja kelompok dan strategi lainnya. Ruang kelas ini juga ideal untuk pembelajaran hibrida yang menggabungkan instruksi tatap muka dan daring.



Ruang Latihan



Ruang Inovasi

Ruang inovasi adalah tempat siswa dan instruktur dari bidang yang berlainan dapat bertemu dan memantik inovasi melalui diskusi, presentasi publik, dan aktivitas lain. Ruangan ini didesain untuk merangsang kreativitas. Seperti ruang kelas Hybrid-flexible, seluruh dinding di dalam ruang inovasi, dari lantai hingga langit-langit, dapat digunakan sebagai papan tulis.



Stan Kerja Individu

Karena dilapisi dengan peredam suara yang sangat efektif, stan ini dapat memberikan lingkungan yang nyaman untuk berkomunikasi dengan orang-orang yang berada di lokasi jarak jauh.



Kampus

Akademi Utama Kyoto

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

Kampus Hyakumanben / Sakyo-ku, Kyoto

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



Kampus Satelit Kyoto Ekimae / Minami-ku, Kyoto

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



Kampus Satelit

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

Kampus Satelit Sapporo / Lokasi di dalam dGIC Inc.

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

Semua pengajar yang mengajar di Kampus Satelit Sapporo saat ini aktif di lini depan industri IT. Dalam Masalah Terkini di Industri IT, pengajar mengombinasikan informasi industri terbaru dengan beragam kisah dari pengalaman mereka sendiri, memberikan penjelasan yang jelas tentang pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan komunikasi yang akan dibutuhkan dalam bisnis IT dalam waktu dekat.



Kampus Satelit Tokyo / Lokasi di dalam Hitomedia, Inc.

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

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



Langkah-langkah untuk Memperoleh Gelar Profesional

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

Mahasiswa tahun pertama
Semester pertama

1

Pembelajaran intensif pada pengetahuan dasar

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

Kehidupan mahasiswa yang penuh makna

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



Upacara penerimaan mahasiswa

Mahasiswa tahun pertama
Semester kedua

2

Akuisisi pengetahuan yang sangat dikhususkan Mulai mempersiapkan Proyek Master Anda

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

Kehidupan mahasiswa yang penuh makna

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



Instruksi untuk persiapan proyek master

Mahasiswa tahun kedua
Semester ketiga

3

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

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

Kehidupan mahasiswa yang penuh makna

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



Kelas intensif musim panas. Memberikan petunjuk dan arahan dengan guru-guru selama Pertemuan Santai.

Mahasiswa tahun kedua
Semester keempat

4

Aktivitas dan studi untuk meningkatkan spesialisasi Penyelesaian tema Proyek Master

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

Kehidupan mahasiswa yang penuh makna

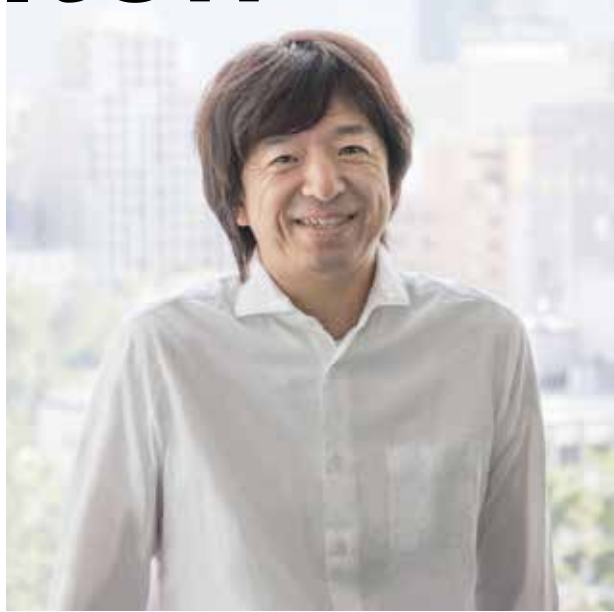
- Perayaan penyelesaian masa studi



KCG Awards

Profesor 伊藤 博之

Hiroyuki Itoh



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

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

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

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



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

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

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

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

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

Profesor 高 弘昇

Ko, Hong Seung



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

Direktur Perwakilan, Nippon Applied Masyarakat Informatika (NAIS)

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

Diperlukan strategi dalam e-bisnis

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

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

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

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

Perusahaan Jepang tertinggal sekaligus kekurangan sumber daya manusia

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

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

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

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

Menjadi pascasarjana profesi yang menguasai Asia

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

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

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

Profesor 内藤 昭三

Shozo Naito



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

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

Jepang Harus Terus Mempromosikan Digitalisasi

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

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

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

Kontroversi tentang seberapa jauh kita dapat membalas ketika serangan siber terjadi

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

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

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

Informasi pada jaringan pada dasarnya terlihat

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

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

Profil dosen

1 orang dosen menangani kurang dari 10 orang mahasiswa.

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

Misi Fakultas

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

Dosen memiliki dua peran penting. Pertama, adalah peran sebagai sumber pendidikan. Bagi mahasiswa, dosen adalah salah satu sumber pendidikan setara dengan buku teks, artikel ilmiah,

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

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

Wakil Presiden / Profesor



Shigeru Eiho

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



Gary Hoichi Tsuchimochi

Sarjana Seni dan Magister Seni, California State University (AS) Doktor Pendidikan (Ed. D.) Columbia University, AS
Doktor Pendidikan, University of Tokyo
Profesor Tamu, Departemen Pendidikan, University of Victoria (Kanada)
Rekan Peneliti Tamu, Mark T. Orr Pusat Studi Jepang, University of South Florida
Profesor Tamu, Pusat Studi Pendidikan Tinggi, Nagoya University
Profesor Penguji, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Olahraga, Sains, dan Teknologi (MEXT) Dewan Pendirian Universitas
Profesor Penguji, Dewan Pendirian Sekolah Pascasarjana MEXT
Mantan Profesor, Pusat Pendidikan Abad 21, Hiroshima University
Mantan Direktur, Pusat Pengembangan Pendidikan Tinggi dan Mantan Direktur Pusat Dukungan Pembelajaran dan Penelitian, Teikyo University



Michihiko Minoh

Sarjana Teknik, lulus dari program doktorat Informatika dan Doktor Teknik, Kyoto University
Profesor Emeritus, mantan Wakil Direktur, mantan Asisten Manajer Kantor Direktur, mantan Manajer Institut Manajemen Informasi dan Komunikasi, serta mantan Pimpinan Pusat Media Informasi Akademik, Kyoto University
Mantan Direktur RIKEN dan mantan Direktur Kantor Pusat Litbang dan Strategi Informasi RIKEN (R-IH), RIKEN
Mantan pejabat sains di Biro Promosi Riset dan mantan Kepala Komite Informasi Dewan Sains dan Teknologi, MEXT
Kepala Grup, Grup Media Terkoordinasi Terdistribusi, Divisi Informasi dan Komunikasi, Institut Teknologi Informasi dan Komunikasi Nasional (NICT)
Mantan Pimpinan Informasi dan Sistem Masyarakat serta Kepala Komite Kelompok HCG, Institut Insinyur Elektronika, Informasi, dan Komunikasi (IEICE)
Direktur Proyek Robot Guardian, R-IH, RIKEN
Anggota Kerja Sama, Dewan Sains Jepang, 2026–2027

Direktur, Kampus Satelit Sapporo / Profesor



Masaki Nakamura

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

Direktur, Kampus Satelit Tokyo / Profesor



Hisaya Tanaka

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

Presiden Emeritus / Profesor



Toshihide Ibaraki

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

Pelajari lebih lanjut tentang profesor dan asisten profesor di sini



Kota pelajar Kyoto

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

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



Di sekitar Kampus Hyakumanben KCGI, Kyoto Main School

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

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



Di sekitar Kampus Rakuhoku KCG

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

Spot	
Kuil Kamigamo	Taman Botani Kyoto
Midoroga-ike	Jalan Kitayama



Di sekitar Kampus Satelit Kyoto Ekimae KCGI

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

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



Di sekitar Kampus Kamogawa KCG

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

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



Jaringan pendidikan **kcg.edu**

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

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

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

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

Akademi Komputer Kyoto
kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin
KCG

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

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

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin - U.S.A.
Kantor New York

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

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin - China
Kantor Beijing
Kantor Dalian
Kantor Shanghai

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

Universitas Teknik Rochester
RIT
Rochester Institute of Technology

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

Ringkasan tentang KCGI

Nama: Akademi Pascasarjana Informatika Kyoto
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

Lembaga pendiri: The University of Informatics

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

Departemen: Departemen Teknologi Informatika Terapan

Divisi: Divisi Teknologi Bisnis Web

Kredit minimum untuk kelulusan: 44 kredit

Kapasitas penerimaan: 1.000 orang (Kapasitas total sebanyak 1.880 orang.)

Lama belajar: 2 tahun

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

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

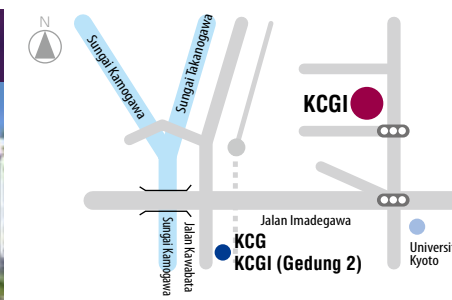
KYOTO



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



Kampus Hyakumanben, Kampus Pusat Kyoto



Alamat

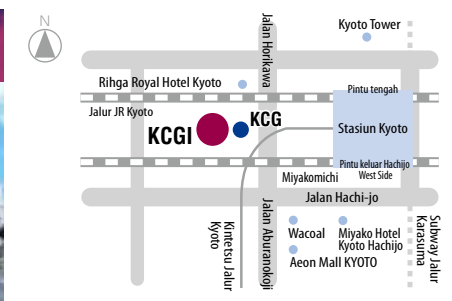
7 Tanakamonzen-cho, Sakyo-ku, Kyoto, 606-8225, Japan

Akses lalu lintas

- Dari perempatan Hyakumanben ke arah utara jalan kaki 1 menit
- Dari "Stasiun Demachiyonagi" jalan kaki 8 menit Kereta Keihan/Kereta Eizan
- Dari Stasiun Kyoto, naik Bus Kota no. 7 turun di "Hyakumanben" atau Bus Kota no. 206 turun di "Asukaicho"



Kampus Satelit Kyoto Ekimae, Kampus Pusat Kyoto



Alamat

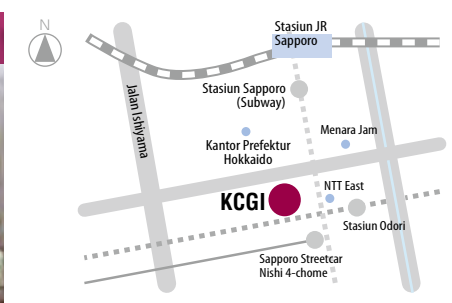
10-5 Nishikujoteranomae-cho, Minami-ku, Kyoto, 601-8407, Japan

Akses lalu lintas

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



Kampus Satelit Sapporo



Alamat

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

Akses lalu lintas

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



Kampus Satelit Tokyo



Alamat

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

Akses lalu lintas

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