



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

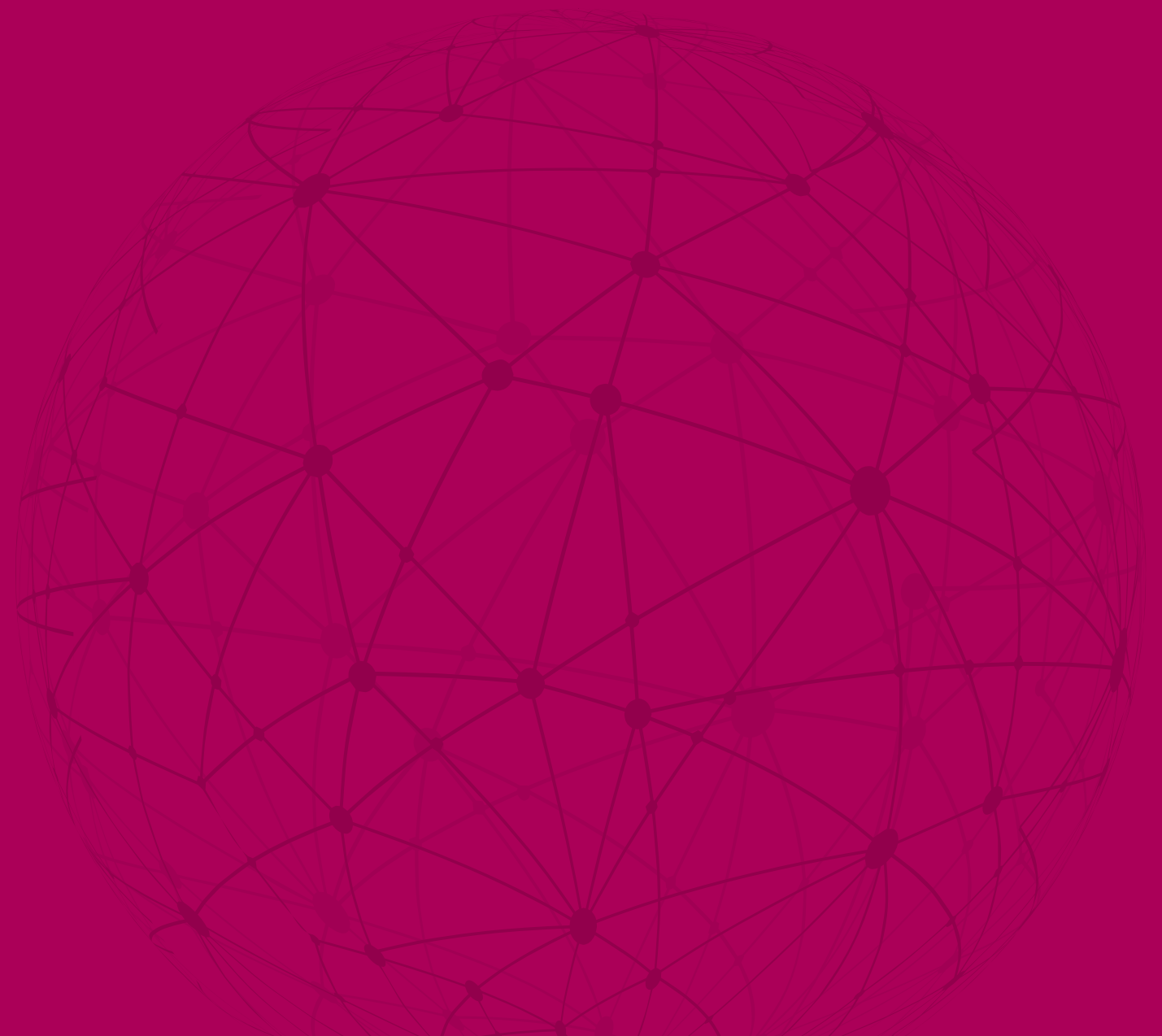
Alamat: Bahagian Kemasukan,
Kolej Pengajian Siswazah Teknologi Maklumat Kyoto (KCGI)
10-5 Nishikujoteranomae-cho, Minami-ku, Kyoto 601-8407, Japan
TEL : (075) 681-6334 (+81-75-681-6334)
FAX : (075) 671-1382 (+81-75-671-1382)



Di Jepun  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

Pusat pengajian siswazah profesional IT yang pertama di Jepun



Kolej Pengajian Siswazah Teknologi Maklumat Kyoto

The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics (KCGI)

♦ Kami menawarkan dua kursus tertumpu: Pengajian Teknologi Maklumat dan Pengurusan.

Bagi mereka yang bercita-cita untuk menjawat jawatan eksekutif kanan, seperti Ketua Pegawai Maklumat (CIO) dan Pengurus Projek.

♦ Kami menerima pelajar daripada pelbagai kursus, termasuk kemanusiaan dan sains.

Malah pelajar yang belum berpengalaman menggunakan komputer boleh mendaftar di KCGI. Belajar mengikut tahap permulaan anda.

♦ Dengan program seperti sistem pengajian jangka panjang, kami menyokong pendidikan berterusan bagi golongan profesional yang bekerja.

KCGI menyokong pelbagai cara menghadiri kelas. Selain kelas siang pada hari bekerja, KCGI menawarkan pilihan kelas malam dan hari Sabtu serta e-Learning. Dengan program seperti sistem pengajian jangka panjang, yang tempoh pengajian dilanjutkan hingga tiga atau bahkan empat tahun dengan tuisyen bernilai dua tahun, kami menyokong pelajar yang ingin menyambung pengajian sambil mereka meneruskan kerjaya mereka.

♦ KCGI menerima permohonan untuk pelbagai kursus IT (ICT).

Merangkumi pelbagai pengetahuan yang berkaitan dengan IT, KCGI mempunyai sembilan kursus tertumpu yang memfokuskan secara khusus kepada dunia perniagaan. Hal ini kerana pengetahuan dan kemahiran berkaitan IT mendapat permintaan yang tinggi. KCGI membolehkan pelajar mempelajari pelbagai pengetahuan dan kemahiran yang masyarakat jangkakan daripada seorang profesional IT. Kami juga menawarkan kursus untuk penggunaan IT (ICT) yang diperlukan dalam pelbagai bidang perindustrian.

♦ Kami telah membuka pusat pengajian satelit di Sapporo dan Tokyo. Dalam masa yang sama, kami juga masih berkembang di Jepun dan luar negara.

Pelajar boleh menghadiri kelas dan belajar di setiap pusat pengajian satelit. Kami merancang untuk membuka lebih banyak pusat pengajian satelit di beberapa wilayah, termasuk di luar negara.

♦ Fakulti yang kaya dengan pengalaman dunia sebenar.

Ramai daripada tenaga pengajar kami terus berkhidmat di barisan hadapan dunia perniagaan. Ada yang merupakan CIO di syarikat-syarikat besar; manakala tenaga pengajar yang lain pula aktif dalam perniagaan kandungan yang canggih.

♦ Sebilangan besar pelajar KCGI telah lulus peperiksaan Perunding Bertauliah SAP ERP.

Melalui pengajaran bersemuka yang berkualiti, kami menyokong perjalanan pelajar dalam mendapatkan kelayakan peringkat tinggi. Ramai pelajar diambil bekerja oleh atau berpindah ke syarikat-syarikat besar setelah mereka menamatkan pengajian.

♦ Banyak kelas ditawarkan secara dwibahasa atau dalam bahasa Inggeris.

KCGI menawarkan banyak kelas dalam bahasa Inggeris. Selain itu, ada juga kelas yang ditawarkan dalam bahasa selain bahasa Jepun dan Inggeris. Anda juga boleh mendapatkan ijazah dengan mengambil kelas yang dikendalikan dalam bahasa Inggeris sahaja.

♦ Kami mengambil bahagian dalam acara kandungan global.

Setiap tahun, KCGI membuat pameran di Ekspo Jepun, sebuah ekspo umum mengenai budaya Jepun yang diadakan di Perancis. Kami juga menjadi penaja bersama untuk Kyoto International Manga Anime Fair ("Kyomafu" – Pesta Manga Anime Antarabangsa Kyoto), iaitu pameran perdagangan untuk semua perkara yang berkaitan dengan manga dan anime.

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

Kami telah menubuhkan persatuan akademik dalam pelbagai jenis genre berkaitan IT (ICT). Melalui persatuan ini, kami meneruskan R&D dan membina jaringan.

♦ KCGI berbangga menjadi pentadbir domain peringkat tinggi baharu yang menampilkan Kyoto, .kyoto, yang akan kami gunakan untuk memperkenalkan jenama Kyoto di seluruh dunia.

Dengan sokongan daripada kerajaan Wilayah Kyoto, dan dengan kebenaran pentadbir domain global, KCGI telah menjadi satu-satunya institusi pendidikan di dunia yang mentadbir dan mengendalikan domain peringkat tinggi berasaskan nama geografi.

Pusat pengajian siswazah IT profesional pertama yang diperakui oleh
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Sukan, Sains dan Teknologi (MEXT)

No. 1 & the Only One!

Kolej Pengajian Siswazah Teknologi Maklumat Kyoto (KCGI)

Falsafah Kolej

•

Objektif kolej kami adalah untuk melatih profesional teknologi maklumat yang berkelayakan tinggi dengan pengetahuan praktikal yang kukuh mengenai amalan perniagaan semasa, latar belakang teori yang kukuh, dan semangat kreatif dan inovatif yang akan membolehkan mereka memenuhi permintaan masyarakat dan bertanggungjawab terhadap generasi semasa dan masa depan.

Misi dan Tujuan KCGI

•

Untuk memenuhi keperluan sumber manusia yang berkemahiran tinggi dan pelbagai dalam masyarakat IT kita dan, seterusnya, menyumbang kepada realisasi masyarakat bermaklumat tahap tinggi dan pembangunan ekonomi melalui pembekalan ahli profesional IT bertaraf tinggi yang berpengetahuan meluas dan berkemahiran tinggi melangkaui yang lazim serta bersifat antarabangsa dalam era perkomputeran masa kini. Tujuan kami adalah untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi maklumat dan teknologi yang berkaitan serta menyediakan pendidikan mengenai teori dan teknologi praktikal dalam bidang akademik yang berkaitan dengan sains, teknologi, dan pentadbiran perniagaan dalam melatih profesional bertaraf tinggi.

kcg.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

Dasar Kemasukan

Industri IT/ICT* adalah bidang bersepadu dalam bidang berkaitan maklumat dan pengurusan, dan sasarannya adalah kompleks dan pelbagai. Oleh itu, keperluan industri IT untuk bakat yang berpotensi semakin banyak berubah berbanding sebelumnya. Sehingga kini, tidak mustahil untuk memenuhi pelbagai keperluan bakat industri Jepun dengan sistem pendidikan Jepun yang ada, yang bergantung sepenuhnya kepada pembangunan pelajar sarjana kejuruteraan di sekolah siswazah penyelidikan yang berkaitan dengan kejuruteraan. Melangkah ke hadapan, untuk terus membangunkan industri dan ekonomi Jepun, adalah penting untuk melatih orang daripada pelbagai latar belakang, dengan segala cara, sebagai profesional yang sangat khusus dalam industri IT/ICT.

Dari perspektif ini, kolej kami mempunyai dasar untuk menerima secara meluas seberapa ramai pelajar daripada pelbagai latar belakang yang mungkin tanpa menyatakan ijazah sarjana muda mereka.

- 1) Orang yang mempunyai keupayaan akademik asas untuk mempelajari pengetahuan khusus di kolej kami;
- 2) Orang yang mempunyai keinginan untuk mempelajari perkara-perkara baharu, berfikir sendiri, dan mencipta sesuatu yang baharu tanpa sekatan dalam konsep yang diwujudkan; dan
- 3) Orang yang mempunyai keazaman untuk bekerjasama dengan orang lain di sekeliling mereka dan menyelesaikan masalah melalui komunikasi.

*ICT: Teknologi Maklumat dan Komunikasi

Pendidikan KCGI



Rektor, Pengerusi Lembaga dan Profesor
The University of Informatics
Kolej Pengajian Siswazah Teknologi Maklumat Kyoto
Institusi Komputer Kyoto
Sekolah Automobil Institusi Komputer Kyoto

Wataru Hasegawa 長谷川 亘

Sarjana Muda Sastera di Universiti Waseda
Sarjana Pendidikan, Sarjana Sastera, Universiti Columbia, Amerika Syarikat
Pengerusi Persatuan Industri Maklumat Kyoto
Pengerusi All Nippon Information Industry Association Federation (ANIA)
Pengasas, Persekutuan Teknologi Maklumat Jepun (IT Renmei)
Pengarah Wakil & Naib Pengerusi Utama, Japan Federation of IT Associations
Pengerusi, Persatuan Pemprosesan Maklumat Jepun (IPSJ)
Pengerusi, Majlis Promosi Pendidikan Dalam Talian Terbuka Besar-besaran Jepun (JMOOC)
Naib Pengerusi dan Ahli Jawatankuasa Perancangan Pengurusan, Persatuan Penyelaras IT (ITCA)
Ahli, Majlis Latihan Kakitangan, Slogan Keselamatan IT, Poster dan Jawatankuasa Pemeriksa Peraduan Manga Empat Panel IPA
Ahli, Jawatankuasa Pengurusan, Pusat Polytech Lanjutan Jepun Organisasi Pekerja Warga Emas, Orang Kurang Upaya dan Pencari Kerja Penasihat dan Pengerusi, Persatuan Teknologi Maklumat Gunaan Nippon (NAIS)
Anugerah Timbalan Menteri Kerajaan Kementerian Pendidikan Thailand (dua kali)
Anugerah Kementerian Pendidikan Republik Ghana
Berkelayakan sebagai Pentadbir Pendidikan di Negeri New York, Amerika Syarikat
Profesor Jemputan Universiti Sains dan Teknologi Tianjin, China
Ahli Jawatankuasa Industri Perusahaan Awam di bawah Kementerian Tanah, Pengangkutan dan Maritim Korea, Pusat Pembangunan Bandar Antarabangsa Bebas Jeju
Profesor Emeritus, Universiti Kebangsaan Jeju, Jeju, Korea Selatan

Kursus yang diselia:
Leadership Theory (Teori Kepimpinan), Tesis Sarjana Kepujian

KCGI merupakan kolej pengajian siswazah profesional IT yang pertama di Jepun. Induk kepada KCGI ialah Institusi Komputer Kyoto (KCG) yang merupakan institusi swasta pertama dalam bidang perkomputeran. KCG telah ditubuhkan sebagai sebuah sekolah swasta oleh Shigeo Hasegawa dan Yasuko Hasegawa di bawah falsafah mereka yang unik, jauh ke hadapan. KCG telah terlibat dalam pendidikan komputer sejak penubuhannya pada tahun 1963. Pada masa itu, bukan sahaja lepasan sekolah menengah malah ramai graduan universiti empat tahun telah mendaftar dan belajar di pusat pengajian ini. Pada ketika itu, pusat pengajian siswazah di Jepun hanya mengutamakan penyelidikan, maka kebanyakan pelajar lepasan universiti yang mahukan pendidikan lanjut yang bersifat praktikal cenderung memilih KCG sebagai tempat melanjutkan pelajaran. Walaupun KCG dikelaskan sebagai pusat latihan vokasional, dalam masyarakat ia berposisi sebagai pusat pembelajaran untuk pelajar lepasan ijazah sarjana muda dan secara realitinya berfungsi sebagai pusat pengajian siswazah yang menawarkan latihan praktikal.

Dengan sejarah yang panjang dalam menyediakan pendidikan dalam bidang IT, sejak 1998 KCG juga telah menjalin kerjasama dengan Institusi Teknologi Rochester (RIT) dan menawarkan program usahasama menggunakan kurikulum pengajian siswazah RIT (dalam Teknologi Maklumat, Sains Komputer, dll). Program usahasama antara pusat latihan vokasional dalam Jepun dan pusat pengajian siswazah di Amerika adalah yang pertama kalinya dan telah menempa sejarah.

La mungkin tidak dapat dielakkan bahawa mereka yang hebat dari Kyoto Computer Gakuin (KCG) seperti ini akan menubuhkan institusi pendidikan yang berfokuskan IT di bawah sistem baharu sekolah siswazah profesional. Kolej Pengajian Siswazah Teknologi Maklumat Kyoto (KCGI) diasaskan dengan sokongan dan kerjasama yang murah hati daripada pihak berkaitan dalam bidang kewangan dan pendidikan, yang kedua termasuk fakulti di Rochester Institute of Technology dan Columbia University. Pada bulan April 2004, tahun pertama di mana sistem baharu diterima pakai, KCGI dibuka sebagai sekolah siswazah profesional IT yang pertama dan satu-satunya di Jepun.

Falsafah asas KCGI adalah “untuk memupuk pakar dalam teknologi maklumat gunaan yang memiliki kreativiti dan kebolehan praktikal tahap tinggi yang akan memenuhi keperluan masyarakat, menyokong zaman sekarang, dan membawa kita ke generasi akan datang”. Menggabungkan pendidikan IT dengan pendidikan perniagaan antarabangsa, KCGI mewujudkan program untuk memupuk jurutera dan terutamanya CIO yang mengkhusus dalam perniagaan web (e-perniagaan), berdasarkan edisi semakin semula kurikulum program sarjana Sistem Maklumat (IS) Persatuan Jentera

Pengkomputeran (ACM). Misi dan tujuan KCGI adalah untuk menyokong penyediaan profesional IT yang berpengetahuan tinggi dan berfikir antarabangsa yang mempunyai tahap kemahiran yang luar biasa. Kami percaya usaha-usaha ini akan menyumbang kepada pembangunan ekonomi dan merealisasikan masyarakat IT yang maju; memudahkan penyesuaian kepada IT dan teknologi yang berkaitan; dan menggalakkan pendidikan mengenai teori dan teknologi praktikal dalam bidang akademik yang berkaitan dengan sains, teknologi dan pengurusan perniagaan. Kami selanjutnya percaya bahawa pencapaian ini seterusnya akan membawa kepada pemupukan generasi profesional yang berkemahiran tinggi.

Sebelum penubuhan KCGI, program utama mengenai perniagaan web (e-perniagaan) di peringkat sekolah prasiswazah dan siswazah hampir tidak wujud di Jepun. Jurusan itu dianggap sebagai sub-bidang dalam program utama tradisional seperti pengurusan perniagaan, teknologi kejuruteraan industri dan jurusan yang berkaitan dengan maklumat. Jurusan itu hanya dikaji dan diajar sebagai sebahagian daripada jurusan yang sistematik dan komprehensif atau sebagai sebahagian daripada bidang utama.

Apa yang membezakan KCGI ialah, sebagai kolej siswazah profesional IT dalam erti kata yang lebih luas IT, kami berhasrat untuk menjadi kolej profesional bertaraf dunia yang juga memberi tumpuan kepada pemupukan kebolehan kepimpinan. Tidak seperti kebanyakan universiti, kami bukan kolej siswazah sains komputer “bidang tunggal terbahagi secara menegak”, dan kami juga bukan sekolah siswazah informatik dan matematik. Walaupun kami berkongsi banyak persamaan dengan institusi-institusi itu, kami merupakan genre sekolah siswazah yang berbeza. Selain reka bentuk kurikulum dan sistem guru penasihat berdasarkan titik pandangan pedagogi, KCGI bertujuan untuk menyediakan sistem pendidikan yang sempurna yang mengintegrasikan pelbagai elemen dan dasar yang jarang dilihat di universiti-universiti Jepun. Ini termasuk reka bentuk pengajaran berorientasikan pelajar, sistem pendidikan dengan bahagian tenaga pekerja terbuka dan mendatar, dan penilaian berkala hasil pembelajaran.

Selanjutnya, KCGI juga memberi tumpuan kepada pemupukan pemimpin dan ahli perniagaan antarabangsa dilengkapi dengan kemahiran IT dan pengurusan, yang boleh memanfaatkan kebolehan mereka di seluruh Asia dan dunia. KCGI giat menerima pelajar dari seluruh dunia bertepatan dengan matlamat kami sejak penubuhan lagi iaitu menjadi institusi profesional IT No.1 di Asia.

Hari ini IT adalah penting dalam kehidupan seharian kita dan dalam industri. Sifat IT yang pelbagai dalam bidang berkaitan, IT menangani pelbagai keperluan masyarakat yang luas. Di KCGI, pelajar memperoleh ilmu asas umum dalam

bidang IT. Kurikulum sentiasa disemak dan dikemas kini untuk memastikan pelajar dapat mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari dan memainkan peranan aktif dalam bidang pilihan mereka. Pelajar yang menamatkan kursus mereka di KCGI memiliki pengetahuan dan kemahiran yang kukuh serta perspektif luas yang diperlukan untuk memainkan peranan aktif dalam mana-mana bidang di Jepun atau di luar negara.

KCGI juga telah menubuhkan kampus satelit di Sapporo dan Tokyo. Kampus satelit ini disambungkan kepada kolej utama di Kyoto melalui sistem e-pembelajaran, membolehkan pelajar untuk menerima pendidikan profesional IT canggih semasa belajar di mana-mana kampus satelit. Kursus yang diambil dalam masa nyata, membolehkan pelajar untuk bertanya soalan kepada profesor secara langsung melalui kamera. Kursus-kursus ini juga direkodkan, jadi pelajar boleh melihat kursus-kursus yang disimpan pada pelayan kami dari rumah. Merentasi sempadan ruang dan masa, pelajar boleh menerima pendidikan profesional yang canggih di mana sahaja, bila-bila masa. Di samping itu, KCGI juga dikurniakan dengan rangkaian yang kukuh menyambungkannya dengan institusi pengajian tinggi di seluruh dunia, termasuk di Amerika Syarikat, China dan Korea Selatan. KCGI giat membangunkan operasi pendidikannya di samping masih lagi memperluaskan rangkaian antarabangsa ini.

Di samping itu, KCGI sedang membina rangkaian komprehensif universiti dan institusi pendidikan lain untuk perkongsian dan pertukaran, di Amerika Syarikat, China, Korea Selatan dan negara lain di seluruh dunia. Pelajar KCGI telah memperoleh manfaat menerusi perkongsian dengan lebih 100 institut pengajian tinggi di seluruh dunia. Di samping mengeratkan hubungan sedia ada, KCGI juga turut giat membangunkan perniagaan pendidikannya. Pada permulaan penubuhannya, KCGI hanya dapat menampung seramai 80 pelajar (kapasiti keseluruhan sebanyak 160 pelajar). Sejak bulan April 2025, kapasiti kemasukan ialah 1,000 pelajar (kapasiti keseluruhan sebanyak 1,880 pelajar), iaitu peningkatan sebanyak kira-kira 12 kali ganda. Kapasiti kemasukan ini adalah salah satu yang tertinggi untuk mana-mana pusat pengajian siswazah teknologi maklumat di Jepun.

Di tengah-tengah perubahan yang menyukarkan berlaku di dunia hari ini, KCGI sedang berusaha keras untuk membangunkan profesional IT canggih, berpandukan falsafah penubuhan kami dan misi dan tujuan kami ditubuhkan. Saya tidak sabar-sabar menanti kedatangan pelajar bercita-cita tinggi seperti anda.

kcgi.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics



Kebangkitan AI dan perubahan sosial: Jadilah golongan profesional yang mampu menghadapi dan mengendalikan teknologi baharu ini dengan betul!



Presiden, Kolej Pengajian Siswazah Teknologi Maklumat Kyoto

Yoichi Terashita

Sarjana Muda Sains daripada Universiti Kyoto
Doktor Falsafah daripada Universiti Iowa, Amerika Syarikat
Ahli Kanan Fakulti, KCG
Profesor emeritus di Institut Teknologi Kanazawa
Mantan JICA (Agensi Kerjasama Antarabangsa Jepun)
Bekas Pengetua KCG, Kampus Rakuoku
Pengetua KCG, Kampus Kyoto Ekimae

Kursus yang diselaja: Tesis Sarjana Kepujian

Dalam buku terbaharunya, Nexus, Yuval Noah Harari membentangkan analisis terperinci dari perspektif antropologi, sejarah, sosiologi, dan psikologi, dengan hujah bahawa kesan AI, jika tidak ditangani dengan berhati-hati, boleh menjadi ancaman kepada masyarakat manusia berbanding menjadi manfaat. Menurut Yuval Noah Harari, teknologi AI sudah pun mula memberi kesan negatif kepada masyarakat, dan pada masa yang sama, keupayaannya tidak dapat dihentikan. Beliau mengemukakan persoalan tentang bagaimana masyarakat manusia seharusnya berdepan dengan AI dari sudut pandang politik dan sosiologi.

Tidak dapat dinafikan, AI boleh dianggap sebagai salah satu aplikasi terulung dalam teknologi maklumat. Namun begitu, menurut beliau, apa yang menjadikannya sangat berbeza daripada aplikasi lain ialah skala dan kualiti impak yang akan dibawa oleh AI terhadap masyarakat manusia. Kolej Pengajian Siswazah Teknologi Maklumat Kyoto (KCGI) mempunyai pelbagai bidang aplikasi teknologi maklumat, termasuk kecerdasan buatan (AI), sains data, pembangunan sistem web, pentadbiran rangkaian, keusahawanan global, ERP (perancangan sumber perusahaan), manga dan anime IT, pelancongan IT serta hiburan IT. Dalam setiap bidang ini, cara untuk memanfaatkan AI adalah topik yang memerlukan perbincangan. Kami di KCG Group sedang mempertimbangkan dengan teliti falsafah, kaedah, dan kurikulum yang sepatutnya digunakan untuk mengajar pelbagai teknologi dan teori berkaitan AI. Sebagai sebuah universiti yang berkembang pesat, KCGI menjemput tenaga pengajar dari seluruh dunia untuk memberikan pendidikan IT melalui kurikulum yang menggabungkan pengetahuan terkini daripada bidang kepakaran masing-masing. Kami menganggapnya sebagai misi penting kami untuk melahirkan graduan yang mampu menangani masa depan AI.

AI merupakan salah satu perkembangan yang terhasil daripada pendidikan IT tradisional. Dalam bidang perniagaan, AI mengendalikan sejumlah besar data, memproses dan menganalisisnya, serta mencadangkan penyelesaian yang optimum pada kelajuan yang jauh melebihi operasi manusia secara konvensional. Dalam bidang perubatan pula, AI kini membolehkan diagnosis tepat berketepatan tinggi melalui analisis imej. Dengan kata lain, AI sangat cemerlang dalam melaksanakan tugas-tugas yang sepadan dengan fungsi otak kiri manusia.

Namun, AI (atau teknologi maklumat secara umum) sama sekali tidak berdaya apabila berhadapan dengan fungsi-fungsi yang berkaitan dengan otak kanan manusia (kesedaran), seperti emosi, etika, dan kasih sayang. Sebagai contoh, AI tidak mampu memahami dan memproses emosi

yang dirasakan ketika mendengar muzik, atau menilai sama ada sesuatu itu betul atau salah dari sudut moral. Ini merupakan isu yang penting dan serius apabila mempertimbangkan perkembangan teknologi AI pada masa hadapan. Jika isu ini tidak diselesaikan, kita sebagai manusia tidak akan dapat menggunakan AI dengan tenang. Terdapat kemungkinan bahawa masyarakat manusia boleh musnah jika AI kehilangan kawalan. Untuk mengelakkan mimpi ngeri ini, adalah penting untuk memberikan AI fungsi pembetulan sendiri, bagi menilai sama ada kesimpulan yang dicapai oleh AI adalah betul dari sudut etika atau tidak, serta membetulkannya jika ia tidak tepat. Namun begitu, perkara ini masih belum dapat direalisasikan.

Jurutera IT pada masa hadapan tidak seharusnya menjadi individu yang hanya menumpukan sepenuhnya kepada teknologi. Mereka harus terus berfungsi sebagai jurutera yang inovatif, sambil sentiasa berfikir tentang bagaimana perkembangan teknologi maklumat akan memberi kesan kepada masyarakat manusia, dan sentiasa menilai sama ada teknologi baharu (AI) yang mereka bangunkan mampu menyumbang kepada kesejahteraan masyarakat.

Sebaliknya, sesetengah orang mungkin berfikir bahawa penggunaan teknologi AI dalam masyarakat adalah tanggungjawab penggunaannya (pembuat dasar, eksekutif

korporat, dll.), bukannya jurutera. Tetapi, pandangan ini adalah tidak tepat. Ini kerana jurutera adalah pihak yang paling memahami kandungan teknologi tersebut, bukannya ahli politik atau eksekutif. Peranan jurutera dalam pembangunan AI hanya akan menjadi semakin penting bermula dari sekarang.

Ia merupakan 80 tahun lalu apabila bom atom dicipta, digunakan dan mengakibatkan tragedi yang tidak dijangka. Proses membangunkan bom atom (yang dikenali sebagai Projek Manhattan) digambarkan dalam filem Oppenheimer, yang menonjolkan konflik besar antara jurutera dan pembuat dasar. Sedih untuk mengatakan bahawa sehingga kini, selepas 80 tahun, teknologi nuklear masih belum diuruskan dengan baik, malah boleh dikatakan ia sedang bergerak ke arah yang negatif. Ini adalah sukar untuk difahami. Adakah ia kesalahan jurutera? Pembuat dasar? Atau kegagalan masyarakat manusia secara keseluruhan? Saya berharap para pelajar yang menuntut di universiti kami akan sentiasa memikirkan isu-isu ini sambil berusaha menguasai teknologi maklumat, dan menyertai masyarakat sebagai golongan profesional IT yang berkemahiran tinggi serta berupaya berfikir secara kritis.

Warna Kumpulan KCG

kcg.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

KCG Red
warna sekolah bagi Kolej Pengajian Siswazah Teknologi Maklumat Kyoto (KCGI)

Pengasas Kumpulan KCG iaitu Shigeo Hasegawa, telah mencuba sekali lagi kepada percubaan tertangguh waktu mudanya untuk meneruskan pengajian ke Universiti Harvard disamping menguruskan institutnya. Beliau telah menyewa sebuah bilik pangsupuri dan mengikuti kuliah-kuliah seperti sastera dan falsafah bersama-sama pelajar-pelajar muda. Warna lambang Universiti Pengajian Tinggi IT Kyoto telah dipilih berdasarkan kepada warna Universiti Harvard yang telah dikunjungi oleh pengasasnya ini, merupakan warna yang bertentangan dengan KCG Blue. Ini merupakan suatu simbol kepada percubaan perkara baru, yang tidak perlu mengira jantina, serta sikap rendah diri untuk menjalani proses pembelajaran.

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin

KCG Blue
warna sekolah bagi Institusi Komputer Kyoto (KCG), warna Kumpulan KCG

Warna biru yang menjadi warna lambang bagi Institusi Komputer Kyoto dan Kumpulan KCG telah dipilih berdasarkan kepada warna biru tua yang menjadi warna lambang bagi Universiti Kyoto, dimana kesemua para pengasas institusi ini merupakan graduan pra ijazah dan ijazah Universiti Kyoto. Ianya telah digunakan sejak tahun 1970 dan telah diisytiharkan dengan rasminya warna ini sebagai KCG Blue pada sambutan penubuhan 35 tahun (pada tahun 1998).

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin Automobile School

KCG Orange
warna sekolah bagi Sekolah Automobil Institusi Komputer Kyoto (KCGM)

Warna sekolah bagi Sekolah Automobil Institusi Komputer Kyoto telah diputuskan pada tahun 2013, apabila sekolah itu memasuki lipatan Kumpulan KCG. Warna oren menampilkan imej positif yang dinamik, namun ia digunakan untuk meningkatkan keterlihatan untuk keselamatan. Oleh itu, ia melambangkan mengejar keselamatan dalam masyarakat pemanduan kereta hari ini, serta usaha gigih pelajar untuk mengatasi kesukaran.

kcg.edu
Kyoto Japanese Language Training Center

KCG Green
warna sekolah bagi Pusat Pembelajaran Bahasa Jepun Kyoto (KJLTC)

Pusat Pembelajaran Bahasa Jepun Kyoto merupakan suatu pintu masuk kepada pelajar luar negara ke dalam Kumpulan KCG, sebagai sekolah Bahasa Jepun yang mendapat notifikasi Menteri Kehakiman dan telah dilantik oleh Kementerian Pelajaran sebagai institusi untuk kurikulum persediaan. Warna hijau telah dipilih sebagai warna lambang datangnya dari imej 7 benua seluruh dunia yang menghijau dan bertentangan dengan KCG Blue dan KCG Red. Ia melambangkan juga akan perkembangan potensi pelajar luar negara yang sedang menuntut.

Keistimewaan KCGI

Mempersiapkan diri dengan skil praktikal yang berguna kepada masyarakat.

■ Reka bentuk kurikulum disesuaikan dengan keperluan industri dan kemajuan dalam IT

Bagi menjalankan pendidikan yang sesuai dengan keperluan industri, kolej kami membentuk kurikulum serta rekabentuk kursus dan pengajaran berdasarkan nasihat daripada pakar dari dalam dan luar organisasi kami. Selain itu, demi menyesuaikan dengan perubahan yang pesat dalam bidang IT (ICT), kami menjalinkan hubungan dengan Institusi Teknologi Rochester (RIT) yang terletak di Amerika Syarikat dan membawa masuk kurikulum IT terbaru serta kolaborasi pembangunan dalam bidang IT.

■ Pendidikan berasaskan teori pendidikan tercanggih di dunia

Pendidikan dalam talian mula diperkenalkan pada pertengahan 1990-an, ketika Internet mula berkembang pesat di Amerika Syarikat. Sejak itu, banyak kajian telah dijalankan tentang perbezaan hasil pembelajaran antara e-learning dan kelas bersemuka. Beberapa kajian menunjukkan bahawa, bagi pelajar yang mempunyai motivasi tinggi, hasil pembelajaran adalah hampir sama, dengan perbezaan antara pembelajaran dalam talian dan bersemuka hanyalah dari segi kaedah komunikasi. KCGI berbangga kerana memiliki tenaga pengajar yang berpengalaman luas dalam penyelidikan berkaitan e-learning. Sebagai contoh, ketika menjadi pelajar siswazah di Universiti Columbia, institusi terkemuka dunia dalam bidang kajian pendidikan, Wataru Hasegawa merupakan ahli pasukan projek terpilih yang ditugaskan untuk mengkaji sama ada universiti Ivy League tersebut harus menubuhkan program e-pembelajaran untuk 800 pelajar. KCGI bukan sahaja menawarkan kelas dalam talian dan bersemuka, tetapi juga mereka bentuk dan mengendalikan kelas berdasarkan teori pendidikan pada tahap tertinggi dan tercanggih di dunia.

■ Struktur kurikulum yang bersifat praktikal secara keseluruhan

Untuk menyediakan sumber manusia yang lengkap dengan ilmu IT (ICT) serta kemahiran pengurusan, kami mengambil kira subjek-subjek yang bukan sahaja berkaitan dengan IT, malah

pelajar juga boleh mngambil subjek berkaitan perniagaan seperti pengurusan dan ekonomi. Pada tahun graduasi, berbanding di universiti biasa di mana pelajar perlu menyediakan tesis, pelajar kami melaksanakan rancangan dan projek yang membolehkan mereka memperoleh kemahiran aras tinggi yang diperlukan untuk pembentukan karier mereka.

Mempelajari IT (ICT) dan Pengurusan serta Menggunakannya dalam Pelbagai Industri.

■ Memupuk profesional yang mampu beroperasi dalam pelbagai bidang, seperti IT dan pengurusan

Dalam dunia perniagaan kini, mereka yang mempunyai kemahiran IT yang berasaskan teknologi web serta lengkap dengan skil pengurusan seperti perancangan korporat amat dikehendaki. Kolej kami menghasilkan profesional dalam bidang teknologi maklumat dan pengurusan serta lebih daripada itu. Struktur kurikulum kami sesuai dengan latarbelakang setiap pelajar dan membolehkan mereka belajar kedua-dua bidang teknologi maklumat dan pengurusan dengan seimbang.

■ Melalui bidang pengkhususan dan kursus industri, KCGI mengajar IT (ICT) untuk diaplikasikan dalam pelbagai bidang

Dengan memanfaatkan kepelbagaian pengetahuan luas dalam bidang IT, KCGI mempersiapkan pelajar dengan pelbagai pengetahuan khusus yang diperlukan untuk bidang-bidang tertentu. Untuk tujuan ini, kami telah mewujudkan sembilan bidang pengkhususan: Kecerdasan Buatan (AI), Sains Data, Pembangunan Sistem Web, Pentadbiran Rangkaian, Keusahawanan Global, ERP, Manga dan Anime IT, Pelancongan IT, serta Hiburan IT. Selain itu, KCGI mengenal pasti dan mengajar kelas dalam beberapa kursus industri bagi membangunkan golongan profesional yang mampu mengaplikasikan dan menggunakan IT dalam bidang-bidang ini. Kursus industri tersebut ialah Kewangan, Pertanian, Marin, Kesihatan dan Perubatan, serta Pendidikan.

Kurikulum KCGI tertumpu pada aplikasi praktikal dengan asas yang kukuh dalam pengetahuan dan teknologi yang merangkumi pelbagai bidang. Matlamat kami adalah untuk melahirkan individu yang mampu memberikan penyelesaian yang diperlukan dalam setiap bidang.

■ Pelantikan banyak tenaga pengajar yang mempunyai pengalaman praktikal dalam pembangunan strategi IT korporat dan lain-lain

Demi menghasilkan profesional, kolej kami mempunyai barisan guru yang antaranya bekas CIO untuk syarikat terkemuka serta mereka yang mempunyai pengalaman praktikal. Setiap guru mengadakan kelas berdasarkan pengalaman mereka dan mendidik pelajar menjadi praktikal. Sambil mengayakan pemahaman dalam teori serta teknologi terbaru yang berkait dengan kerja, pelajar juga memperoleh kemahiran am sebagai profesional.

Menukar kerjaya dan bergiat aktif dalam bidang IT.

■ Pelajar dari pelbagai bidang, sama ada dalam bidang kemanusiaan atau sains, boleh mendaftar

Salah satu objektif KCGI adalah untuk membangunkan profesional IT yang canggih dengan pelbagai latar belakang. Kami mengambil pelbagai peserta daripada pelbagai bidang dalam kemanusiaan serta sains, tanpa menghadkan jabatan atau bidang utama pengajian dari mana mereka dijangka tamatkan pengajian. KCGI menyokong pelajar daripada pelbagai latar belakang, yang menawarkan kursus elektif sesuai dengan pengetahuan, kemahiran, dan keperluan sedia ada pelajar. Untuk membolehkan warga dewasa yang bekerja untuk terus belajar sambil bekerja, KCGI menyediakan sokongan dengan pelbagai pilihan pembelajaran. Kami dengan bangganya mewujudkan peluang untuk menukar laluan kerjaya, sesuatu yang secara tradisinya tidak disediakan dengan baik oleh sekolah siswazah di Jepun.

■ Kelas boleh diambil mengikut tahap pengetahuan pada waktu kemasukan

Pelajar di KCGI berbeza-beza dari segi tahap kemahiran dalam pengajian IT, daripada graduan kemanusiaan dengan hampir tiada pengetahuan komputer hinggalah warga dewasa yang bekerja dan mahir sebagai SE dalam industri IT. Kami menyediakan corak pengambilan subjek sesuai untuk setiap pelajar berdasarkan tahap kemahiran IT serta matlamat masa hadapan mereka. Dengan ini, pelajar tanpa pengetahuan asas juga boleh mencapai matlamat mereka secara berperingkat-peringkat. Di pusat pengajian siswazah biasa Jepun, pelajar akan melengkapkan 32 unit untuk memperoleh ijazah sarjana. Sebaliknya, di KCGI, ijazah sarjana perlu melengkapkan 44 unit—lebih 12 unit daripada di sekolah siswazah konvensional. Kenapa begini? Ini kerana di KCGI, matlamat kami adalah untuk melahirkan individu yang mempunyai pengetahuan khusus dalam bidang pilihan mereka, bukan sahaja mendalam tetapi juga meluas, bukan sahaja berkemahiran dan berpengetahuan tentang ICT tetapi juga mampu untuk menggunakannya dalam dunia sebenar.

Matlamat kami adalah untuk memainkan peranan aktif di peringkat global.

■ Kelas diajar oleh pakar terkemuka yang bertaraf dunia dalam bidang IT

Perniagaan IT adalah bidang yang berkembang secara global dan melewati sempadan negara. Kolej kami menjemput tenaga pengajar kelas pertama dari pelbagai negara dan kawasan seperti



Amerika, Eropah serta Asia demi membolehkan pelajar memperoleh perspektif global. Kami menjalankan usahasama dengan Institusi Teknologi Rochester (RIT), Universiti Columbia, serta pusat pengajian siswazah perlindungan maklumat Universiti Korea yang tersohor dalam bidang sekuriti maklumat, dan kami berusaha meluaskan aktiviti berskala global dengan melaksanakan penyelidikan kolaboratif, simposium antarabangsa dan sebagainya.

■ Pengajian Luar Negara dan Penghantaran Ke Kelas Luar Negara

KCGI bekerjasama dengan banyak kolej dan universiti di pelbagai negara, termasuk Institut Teknologi Rochester di Rochester, NY, Amerika Syarikat. KCGI aktif menghantar pelajar untuk belajar di luar negara di institusi rakan kongsi ini dan mengambil bahagian dalam persidangan akademik antarabangsa. Kami juga aktif menggunakan program latihan di luar negara, contohnya menyediakan peluang untuk mengambil bahagian sebagai pembantu pengajar (TA) di dalam kelas di pusat pengajian rakan kongsi di luar negara.

Manfaatkan pengajian anda untuk berkembang maju dalam masyarakat.

■ Dengan bimbingan persendirian yang menyeluruh, penempatan pekerjaan yang ideal dapat direalisasikan

KCGI menyasarkan untuk membolehkan semua pelajar dapat mencari pekerjaan apabila mereka menamatkan pengajian. Pengajar yang bertanggungjawab memanfaatkan pengalaman dan rangkaian peribadi mereka dalam masyarakat perindustrian dan lain-lain bagi pihak pelajar. Melalui perundingan satu-dengan-satu bersama pelajar, pengajar bekerja untuk membantu pelajar mencari kerjaya impian mereka. Selain itu, bagi pelajar yang ingin menjadi usahawan, pelbagai sokongan diberikan dari segi pengetahuan untuk penubuhan syarikat, pengurusan serta operasi.

■ Pemupukan rangkaian perniagaan dalam kalangan graduan

Lepasan kolej ini kebanyakannya kini bekerja dalam bidang IT dan pelbagai. Di kolej ini, kami juga berusaha memupuk rangkaian perniagaan antara alumni. Kami menyediakan pelbagai peluang kerja berkumpulan semasa di kolej, dan setelah pelajar menamatkan pengajian, sebagai rakan sekursus mereka boleh mengembangkan perniagaan dengan bekerjasama dan menggunakan skil masing-masing.



Kami melatih pelajar untuk menjadi pemain global

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

melalui jadual penuh kelas dalam Mod Bahasa Inggeris.

• • •

KCGI menawarkan banyak kuliah dalam “mod bahasa Inggeris”, supaya pelajar boleh menghadiri kelas dan memperoleh ijazah sarjana KCGI sepenuhnya dalam bahasa Inggeris. Sebahagian daripada kuliah ini diajar oleh tenaga pengajar terkemuka yang dijemput dari luar negara. Pada masa ini KCGI menerima pelajar luar negara dari 15 negara dan wilayah (termasuk pelajar yang menamatkan kursus mereka pada Mac 2022), ramai daripada mereka memilih untuk menghadiri kuliah dalam bahasa Inggeris. Ini merupakan satu kelebihan utama pendidikan KCGI.

Pilihan ini bukan untuk pelajar asing sahaja. Pelajar Jepun juga boleh menghadiri kuliah dalam bahasa Inggeris, dengan syarat penguasaan bahasa Inggeris mereka telah mencapai tahap yang dikehendaki. KCGI menawarkan peluang besar kepada pelajar Jepunnya untuk menggilap penguasaan Bahasa Inggeris mereka semasa mempelajari ICT, menyediakan mereka dengan persekitaran pengajian antarabangsa yang pelbagai.

Industri IT menuntut orang ramai untuk terus mencari dan mendapatkan maklumat terkini. Orang yang boleh memanfaatkan maklumat berguna untuk pekerjaan dalam pembangunan atau pengeluaran adalah mereka yang akan berkembang menjadi ahli perniagaan yang berjaya. Bidang IT menghasilkan teknologi baharu setiap hari, jadi keupayaan untuk mendapatkan maklumat terkini adalah amat penting. Pastinya, kebanyakan teknologi termaju ini tiba di Jepun dari Amerika Syarikat dan negara serta wilayah luar negara yang lain, jadi maklumat tentang teknologi tersebut hampir seringkali ditulis dalam bahasa Inggeris. Jurutera dari negara yang bahasa rasminya ialah bahasa Inggeris jauh lebih ramai daripada jurutera Jepun, jadi maklumat dan artikel berkualiti tinggi semestinya ditulis dalam bahasa Inggeris dalam kebanyakan keadaan. Jika anda dapat menguasai maklumat yang diperlukan untuk melaksanakan tugas anda yang ditulis dalam bahasa Inggeris dan meningkatkan kemahiran anda dengan lebih pantas, anda pasti akan mendapati kebolehan itu menjadi kelebihan yang ketara dalam pekerjaan anda.

Pelajar yang menyasarkan kerjaya di tahap kemuncak dalam industri mereka, contohnya di syarikat IT atau firma perunding bersekutu asing, boleh memanfaatkan kelebihan KCGI dan mod bahasa Inggeris, untuk mendapatkan hasil yang baik.



Bidang yang boleh diceburi

Dewasa ini, IT (ICT) kian maju seperti yang boleh dilihat dengan perkembangan teknologi perniagaan web. Cabaran seterusnya bukan sahaja untuk sekadar menggunakan IT tetapi untuk mengimplementasikan IT yang beraras tinggi. Dengan kata lain, IT (ICT) bukan sekadar pembaikan terhadap tugas harian, ia kini digunakan sebagai elemen penting dalam merangka strategi perniagaan. Ini membawa kepada penggunaan

IT dalam pengurusan atasan justeru mengkehendaki sumber manusia berkenaan untuk arif dalam teknologi dan juga mempunyai daya pengurusan yang baik pada masa yang sama.

Kolej ini menyediakan kurikulum bagi mendidik pakar IT seperti yang diperlukan oleh industri sekarang. Mereka yang tamat pengajian diharapkan untuk aktif dalam bidang-bidang IT seperti yang di bawah.

CIO (Chief Information Officer: Ketua Pegawai Maklumat)	Arkitek IT
Pengurus Projek	Konsultan Keselamatan Maklumat
Arkitek AI	Pengurus Pengeluaran Kandungan
Perunding Am Sistem	Saintis Data
Usahawan	

Persekitaran dan Sistem Pendidikan

Persekitaran pendidikan praktikal yang menggunakan sistem kegunaan profesional berpiawaian dunia

Sistem Pengurusan Pembelajaran

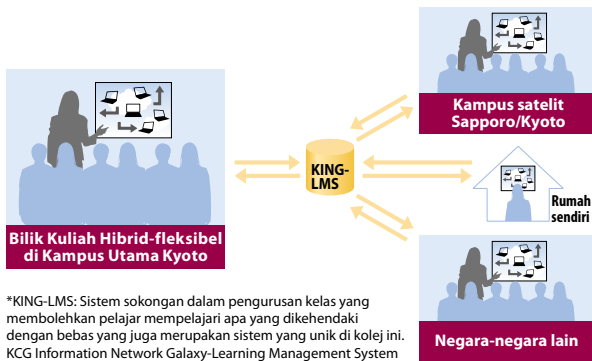
■ **KCGI menawarkan sokongan pengajian komprehensif dengan tiga format kelas untuk pendidikan moden: kelas dalam talian masa nyata (e-Learning disegerakkan), kelas atas permintaan (e-Learning tidak segerak) dan kelas hibrid (pembelajaran bersemuka yang digabungkan dengan penstriman dalam talian).**

Sejak penubuhannya, KCGI telah menerapkan IT dalam persekitaran pembelajarannya. Sebahagian daripada usaha ini ialah pengenalan KING-LMS, iaitu sebuah sistem pengurusan pembelajaran.

KING-LMS boleh diakses dari Kampus Hyakumanben di Pusat Pengajian Utama Kyoto, dari Kyoto Ekimae Satellite, Sapporo Satellite dan Tokyo Satellite, dan dari rumah atau di mana-mana sahaja melalui PC atau telefon pintar. Persekitaran pengajian ini membolehkan pelajar melaksanakan tugas seperti melayari kandungan pelajaran, menghantar tugas dan menghubungi tenaga pengajar. Melengkapi KING-LMS ialah kelas hibrid-fleksibel (“hy-flex”) yang disediakan di Bangunan Utama Kampus Hyakumanben. Kelas yang diadakan di sini membolehkan pelajar mengambil bahagian dari mana-mana lokasi tanpa layanan istimewa atau berasingan.

Dalam bilik kuliah hibrid-fleksibel, kamera boleh menjejaki pengajar semasa mereka bergerak di sekeliling setiap bilik, supaya pelajar yang hadir dalam talian dapat melihat wajah pengajar semasa mereka mendengar kuliah. Pada masa

yang sama, monitor besar di dalam bilik kuliah memaparkan imej pelajar yang hadir dari jauh, jadi pelajar boleh bertanya soalan dan terlibat dalam perbualan menggunakan mikrofon dan pembesar suara berarah. Disebabkan oleh inovasi ini, pelajar jarak jauh dapat turut terlibat seolah-olah mereka berada di dalam kelas itu sendiri.



*KING-LMS: Sistem sokongan dalam pengurusan kelas yang membolehkan pelajar mempelajari apa yang dikehendaki dengan bebas yang juga merupakan sistem yang unik di kolej ini. KCG Information Network Galaxy-Learning Management System

Perpustakaan dan Perpustakaan Elektronik

Perpustakaan di Bangunan Utama Kampus Hyakumanben menawarkan peminjaman dan pemulangan buku layan diri.

Begitu juga di Kampus Induk, KCGI ialah pelanggan perpustakaan elektronik Persatuan Jentera Pengkomputeran (ACM), yang berpangkalan di Amerika Syarikat, dan Persatuan Pemprosesan Maklumat Jepun (IPJSJ). Melalui perpustakaan elektronik ini, pelajar boleh mengakses

penerbitan kedua-dua persatuan ini dan penerbitan lain, termasuk teks lengkap pelbagai jurnal akademik. Dalam kebanyakan kes, pelajar boleh melihat kembali katalog sejak beberapa dekad yang lalu. Pelajar juga boleh menggunakan sumber seperti Rangkaian Maklumat Akademik untuk Institut Informatik Negara. Semua sumber ini adalah berharga untuk digunakan dalam tinjauan dan penyelidikan.

Sistem SAP ERP untuk Pendidikan

■ **Melahirkan Kakitangan Perniagaan dengan Melaksanakan Pakej ERP daripada SAP**

Untuk melahirkan Kakitangan Perniagaan dengan kemahiran IT lanjutan dalam bidang IT, KCGI telah melaksanakan SAP S/4HANA, sistem perancangan sumber perusahaan (ERP) daripada SAP GmbH Jerman, iaitu vendor perisian berpakej ERP terbesar di dunia, untuk mewujudkan suasana pembelajaran dan penyelidikan yang praktikal. KCGI ialah institusi di Jepun yang telah memperkenalkan sistem sedemikian untuk melahirkan sepenuhnya pakar dalam ERP termasuklah pembangunan sistem.

■ **Pelaksanaan yang Berkesan dalam Pengurusan**

Sistem ERP SAP adalah sistem yang besar dan rumit. Di KCGI, pelajar bukan sahaja belajar cara mengendalikan sistem ERP SAP. Mereka juga mempelajari urutan prosedur kerja di syarikat, sambil memperoleh kemahiran praktikal seperti menyesuaikan sistem SAP untuk menyokong proses kerja dan perundingan untuk memperkenalkan sistem ERP di syarikat.

■ **Memupuk Kemahiran Praktikal Lanjutan**

Di KCGI, pelajar meneliti, dari pelbagai sudut, cara SAP

S/4HANA berfungsi dan cara SAP S/4HANA boleh menyokong proses kerja. Melalui kajian praktikal, pelajar mempelajari cara pelaksanaan ERP mengubah keseluruhan proses kerja, termasuk pengurusan pembelian inventori, pengeluaran, jualan dan pengedaran, perakaunan dan pengurusan sumber manusia. Melalui kursus ERP yang khusus, pelajar lepasan KCGI telah lulus peperiksaan kelayakan untuk menjadi Perunding SAP Bertauliah.

■ **Sistem Pengkomputeran Berprestasi Tinggi**

Pelajar di KCGI menjalankan penyelidikan dalam bidang yang memerlukan kuasa pengkomputeran yang luar biasa, seperti pembelajaran AI/mesin, analisis Data Besar, grafik komputer, pengoptimuman gabungan dan pengkomputeran kuantum. Untuk menyokong kajian ini, pada tahun akademik 2022, KCGI memperkenalkan 16 sistem pengkomputeran berprestasi tinggi yang menggabungkan GPU yang canggih dan terkini, NVIDIA RTX A6000. Komputer ini mempunyai prestasi puncak lebih kurang 620 teraflops (620 TFLOPS). Setiap sistem ini terdiri daripada empat pelayan komputer, membolehkannya menjalankan berbilang program secara selari.

Dasar Kurikulum

Selaras dengan misi dan matlamat kami, kami menawarkan kurikulum untuk melatih profesional khusus yang memiliki kemahiran pengurusan IT/ICT dan boleh giat membangunkan bidang perniagaan IT pilihan mereka.

1. Kursus kurikulum ini dikategorikan kepada kategori berikut:

- Bidang Tumpuan – kursus-kursus yang dikumpulkan secara sistematis untuk mendalami pengetahuan mengenai bidang pengajian tertentu.
- Industri – kursus yang memberi tumpuan kepada penggunaan praktikal teknologi dan kemahiran dalam industri tertentu dengan pakar perniagaan dan IT menggunakan kajian kes dan pembelajaran berasaskan projek.
- Elektif sokongan – kursus yang merangkumi trend teknologi, kursus teori peringkat tinggi serta kursus kemahiran sokongan yang melengkapkan Tumpuan dan bidang Industri.

2. Penubuhan Model dan Kaedah Pendaftaran Kursus

Sebagai tindak balas kepada objektif dan keutamaan pembelajaran mereka, pelajar memilih satu “Tumpuan”, set kursus yang menekankan kepakaran yang luas dan mendalam daripada pengetahuan asas kepada aplikasi dan amalan dalam bidang berkaitan IT tertentu dalam pelbagai pengetahuan. Di

samping itu, Kurikulum Bespoke membolehkan pelajar memilih kursus yang sesuai dengan pelbagai keperluan pelajar dan matlamat pengajian dan penyelidikan peribadi mereka. Untuk memperluaskan pembelajaran mereka ke dalam aplikasi profesional, kurikulum ini juga menawarkan kursus-kursus Industri yang menekankan penggunaan praktikal teknologi dalam pelbagai bidang perindustrian. Pelajar mengaplikasikan pengetahuan mereka kepada masalah tertentu serta mencipta reka bentuk dan rancangan dalam pelbagai industri. Kursus industri bertujuan untuk melengkapkan kursus-kursus Tumpuan utama pelajar.

3. Projek Sarjana

Kurikulum kami direka bersama dengan kerja kursus untuk memupuk keupayaan praktikal dan gunaan pelajar dengan meneruskan minat mereka sendiri dengan menyiapkan Projek Sarjana di bawah bimbingan Fakulti.

4. Bertindak balas kepada Perubahan

Kurikulum kami cepat bertindak balas terhadap perubahan pesat dalam industri IT/ICT. Kolej kami sentiasa mengkaji dan mengubah suai kurikulum selaras dengan perubahan Industri dan masyarakat yang diperlukan untuk profesional berkemahiran tinggi di Jepun dan luar negara.

Dasar Diploma

Kolej ini mengurniakan ijazah Sarjana kepada individu yang memenuhi syarat-syarat berikut.

- 1) Menyiapkan sepenuhnya kerja kursus yang telah ditentukan dalam tempoh masa yang diperuntukkan (cth. 4 semester)
- 2) Melengkapkan sepenuhnya kredit yang telah ditentukan untuk tamat pengajian

Sekolah bercita-cita supaya pelajar mempunyai sifat-sifat berikut:

- A. Memperoleh dan mengembangkan pengetahuan asas untuk menjadi penyumbang kepada profesion mereka.
 - B. Mengaplikasikan pengetahuan ini dalam bidang yang dipilih oleh pelajar untuk menjadi profesional berkemahiran tinggi.
- Berkelakuan dengan cara yang beretika tinggi untuk menjadi ahli yang dihormati dalam profesion mereka.



Pengajian di KCGI

Program Bersepadu Untuk Pembangunan Profesional Teknologi Maklumat Berkelayakan Tinggi

Salah satu matlamat Falsafah Kolej KCGI ialah pembangunan dan pengijazahan profesional teknologi maklumat yang berkelayakan tinggi. Untuk mencapai matlamat ini, KCGI menubuhkan kurikulum bersepadu, menggabungkan pelbagai model pendaftaran kursus untuk memenuhi objektif pendidikan pelajar yang berbeza-beza dengan projek dan aktiviti yang didorong oleh pelajar.

■ Memperoleh Pengkhususan

Sebagai seorang profesional teknologi maklumat yang berkelayakan, adalah tidak realistik untuk mengharapkan supaya menguasai pelbagai pengetahuan mengenai IT. Bagi membolehkan pelajar mengkhusus, KCGI mengenal pasti beberapa bidang tertentu dan membangunkan kurikulum bagi bidang tersebut. Bidang-bidang Tumpuan ini membolehkan pelajar memperoleh pengetahuan yang luas dan mendalam mengenai bidang yang dipilih, dari pengetahuan asas hinggalah kepada teknologi gunaan dan kemahiran praktikal.

■ Bertindak Balas Terhadap Keperluan Masyarakat

Dalam segala macam industri moden, keperluan untuk menerapkan IT untuk meningkatkan kecekapan, mengumpulkan pengetahuan dan menyelesaikan masalah semakin meningkat. KCGI bertindak balas terhadap keperluan ini dengan menganjurkan Kursus Industri yang membolehkan pelajar memilih bidang industri dan mengamalkan IT dalam

bidang itu, belajar melalui kajian kes dan dengan menangani isu-isu.

■ Mempamerkan Kemahiran Kreatif dan Praktikal

Profesional teknologi maklumat yang berkelayakan tinggi mesti dapat mengaplikasikan pengetahuan yang mereka peroleh dalam setiap kursus untuk kegunaan praktikal dan penyelesaian kepada masalah sebenar. Mereka mesti dapat merancang dan mereka bentuk siri tindakan yang akan diambil atas inisiatif mereka sendiri dan mengembalikan manfaat penyelesaian tersebut kepada orang lain. Untuk memastikan pelajar memperoleh pengetahuan yang mereka perlukan, pelajar mengikuti kurikulum yang terdiri daripada Projek Sarjana pada mana-mana tema pelbagai serta Projek Penyelidikan/Kajian Bebas, di bawah bimbingan Penaja Projek.

■ Orientasi Profesional

Profesional teknologi maklumat yang berkelayakan tinggi dijangka memenuhi peranan mereka sebagai profesional terlatih yang mampu menyelesaikan masalah sebenar dan memberikan penyelesaian praktikal dalam bidang perindustrian sebenar. Bagi tujuan ini, KCGI menggalakkan pelajar memohon latihan amali. Latihan amali memberikan peluang pengalaman amali yang boleh meningkatkan tahap kecekapan teknikal pelajar dan mengasah kemahiran mereka dalam menyelesaikan masalah.

Pemilihan model pengajaran dan penugasan projek dan sebagainya tidak dilaksanakan pada semua pelajar secara seragam. Sebaliknya, pelajar boleh menggabungkan pelbagai pilihan menurut minat dan kesukaan mereka serta kedalaman pengajian mereka. KCGI mereka bentuk kurikulum yang menghormati kebebasan pelajar untuk meneruskan pengajian pilihan mereka di samping memastikan mereka menerokai ilmu dan teknik yang diperlukan dan bersesuaian dengan profesional teknologi maklumat yang berkelayakan tinggi.

Objektif Pendidikan Pusat Pengajian Siswazah Teknologi Maklumat Gunaan dengan Pengkhususan dalam Teknologi Perniagaan Web

Tujuan Pengkhususan ini adalah untuk melatih profesional lanjutan dan khusus yang boleh bertindak balas dengan pantas terhadap perkembangan dalam IT dan bidang yang berkaitan; boleh menggunakan keupayaan analisis asas yang disokong oleh perspektif yang luas, melalui kajian dan penyelidikan

dalam teori disiplin yang berkaitan dengan fizik, kejuruteraan, pengurusan, dll., dan teknologi gunaan mereka; dan memiliki kemahiran teknologi termaju yang diperlukan untuk berjaya dalam profesion yang memerlukan pengkhususan tinggi.

Matlamat Pendidikan

Untuk kolej kami merealisasikan misi dan tujuannya dalam mendidik pelajar, kami menetapkan matlamat pendidikan kami untuk pelajar teknologi perniagaan web kami seperti yang dinyatakan di bawah.

1) Pencapaian Literasi Asas

Pelajar diharap dapat mempelajari kemahiran sosial dan komunikasi yang berfungsi sebagai asas untuk mempromosikan perniagaan. Pelajar juga diharap dapat memahami teknologi asas seperti rangkaian perisian dan perkakasan yang menstrukturkan IT/ICT.

2) Peningkatan Keupayaan Merancang dan Merekabentuk

Pelajar diharapkan untuk membangunkan kebolehan: 1) untuk menyelidik secara meluas dan menganalisis trend perniagaan semasa dan masa depan serta IT/ICT yang menyokong; dan 2) merancang dan mencadangkan pendekatan logik untuk cabaran korporat dan masyarakat yang menekan. Selain itu, pelajar juga diharap dapat membangunkan keupayaan untuk merekabentuk pelbagai sistem dan kandungan yang merealisasikan pelan yang dicadangkan.

3) Peningkatan Keupayaan Pembangunan dan Pelaksanaan

Pelajar diharapkan untuk membangunkan keupayaan sama ada untuk menggunakan sistem dan kandungan secara peribadi yang dirancang dan direka melalui pelaksanaan perisian atau menawarkan keupayaan itu kepada pengguna akhir. Dalam proses ini, pelajar diharap dapat mendalami pengetahuan praktikal yang berkaitan dengan pelbagai alat dan peraturan pengkodan yang diperlukan untuk membangunkan dan mengendalikan sistem dan kandungan ini.

4) Memupuk Kesedaran dan Etika Profesional

Pelajar diharapkan dapat membangunkan keupayaan untuk menjaga proses perniagaan secara bertanggungjawab. Untuk terus meningkatkan proses perniagaan, mereka juga dijangka akan membangunkan kesedaran profesional yang tinggi dan perspektif etika. Dengan kedua-dua perkara ini digabungkan bersama-sama, kami mengharapkan pelajar memperoleh kemahiran kepimpinan praktikal dan kaedah untuk menguruskan organisasi.

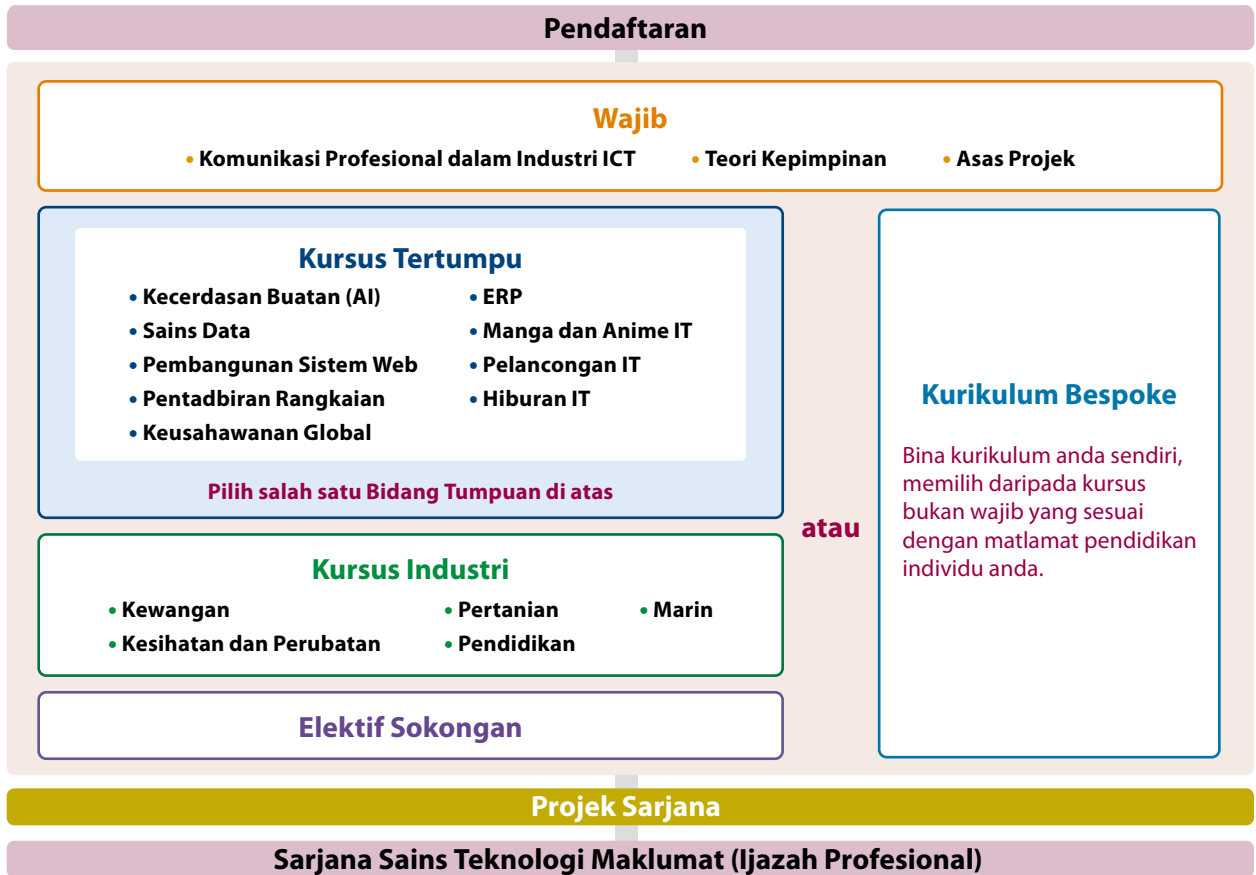
Struktur Kurikulum di KCGI

KCGI menggabungkan kurikulum yang menyediakan teknik asas dan pengetahuan yang diperlukan oleh pelajar dalam bidang ICT. Kursus Wajib merangkumi kursus mengajar kemahiran asas yang diperlukan oleh ahli perniagaan serta kemahiran praktikal penggunaan dalam bidang profesional. Kursus Tertumpu ialah kursus yang merangkumi pelbagai kandungan berkaitan bidang profesional tertentu. Kursus Industri terdiri daripada kursus yang berkaitan dengan bidang utama yang mendapat permintaan tinggi. Elektif Sokongan ialah kursus yang

disediakan dengan tujuan untuk membangunkan asas pengetahuan yang luas dan di luar bidang tumpuan dan industri tertentu. Kursus Wajib merangkumi kursus mengajar kemahiran asas yang diperlukan oleh ahli perniagaan serta kemahiran praktikal penggunaan dalam bidang profesional. Di KCGI, kelas diajar oleh individu cemerlang yang aktif di barisan hadapan bidang masing-masing. Kursus yang merangkumi setiap kategori kursus mencerminkan trend industri yang terkini dan dikemas kini tepat pada masanya.

Kursus Tertumpu	Pelajar memilih bidang terkhusus daripada pelbagai pengetahuan berkaitan IT dan mendalami pengetahuan mereka dalam skop itu. Untuk membantu pelajar memperoleh asas pengetahuan terkhusus yang luas, kursus dikumpulkan kepada bidang yang berbeza-beza. • Kecerdasan Buatan (AI) • Sains Data • Pembangunan Sistem Web • Pentadbiran Rangkaian • Keusahawanan Global • ERP • Manga dan Anime IT • Pelancongan IT • Hiburan IT
Kursus Industri	Kursus-kursus ini memberi tumpuan kepada penggunaan praktikal pengetahuan profesional dan teknologi dalam bidang tertentu. Kursus-kursus ini khusus untuk setiap industri. Kuliah-kuliah ditawarkan oleh individu cemerlang yang aktif di setiap barisan hadapan industri. • Kewangan • Pertanian • Marin • Kesihatan dan Perubatan • Pendidikan
Elektif Sokongan	Kurikulum ini terdiri daripada kursus yang mengajar pelajar kemahiran asas yang diperlukan sebagai profesional tanpa mengira industri atau bidang tumpuan, seperti komunikasi dan pengurusan, serta kursus yang meliputi kajian kes aplikasi ICT terkemuka dan trend teknologi. Kerana ia menghimpunkan kursus daripada pelbagai perspektif dari asas hingga guna, kurikulum ini meningkatkan keluasan pembelajaran pelajar.
Wajib	KCGI menerima pelajar dari pelbagai latar belakang, tanpa mengira bidang akademik yang telah mereka tamatkan pengajian sebelum ini. Pendekatan terbuka ini memberikan peluang kepada ramai profesional untuk menukar kerjaya mereka, dengan itu memenuhi peranan sosial yang penting. Oleh sebab ini, kursus wajib ditetapkan dengan tujuan untuk memupuk kemahiran asas dalam komunikasi yang aktif dan logik yang diharapkan daripada ahli perniagaan khusus lanjutan, tanpa mengira bidang pengkhususan pelajar. • Komunikasi Profesional dalam Industri ICT • Teori Kepimpinan • Asas Projek • Projek Sarjana

♦ Aliran kursus yang akan dipelajari dari tahun pertama hingga akhir



Projek Sarjana

Ramai Tenaga Pengajar KCGI mempunyai pengalaman luas dalam menasihati pelajar di Universiti Kyoto dan universiti Jepun tersohor yang lain, atau telah aktif di barisan hadapan perniagaan di seluruh dunia. Pelajar KCGI boleh menerima bimbingan terus daripada tenaga pengajar ini mengenai Projek Sarjana mereka.

♦ Gambaran keseluruhan

Projek-projek sarjana di KCGI merupakan kursus yang diperlukan yang memfokuskan kepada aplikasi amali dan teknologi yang digunakan dalam IT, dengan objektif untuk membimbing pelajar dalam menetapkan, menganalisis, dan menyelesaikan masalah berdasarkan kesedaran mereka terhadap masalah-masalah. Dalam projek sarjana KCGI, pelajar menganalisis isu dan membentangkan penyelesaian untuk isu tersebut dengan menumpukan kepada alat tertentu (termasuk platform, perisian, perkhidmatan, rangka kerja dan model perniagaan), menggunakan pengetahuan khusus dalam bidang dan industri yang telah mereka pelajari semasa sesi pembelajaran mereka.

Tidak seperti tesis sarjana di pusat pengajian siswazah konvensional, yang menumpukan terutamanya kepada penyelidikan, tesis sarjana di KCGI mungkin terdiri daripada tesis sarjana bertulis atau penemuan pengetahuan baharu atau penggunaan alatan sedia ada

untuk projek. Para pelajar bebas untuk memilih tema dan pendekatan mereka sendiri berdasarkan keutamaan dan aspirasi mereka.

Projek sarjana adalah peringkat terakhir pengajian pelajar. Matlamatnya adalah untuk memberikan peluang kepada pelajar menambah baik kehidupan sebenar masyarakat melalui penggunaan praktikal ICT.

♦ Kaedah Pelaksanaan

Pelajar meneruskan projek sarjana mereka atas inisiatif mereka sendiri, di bawah bimbingan penaja projek. Projek sarjana mungkin projek untuk menggunakan teknologi khusus atau boleh terdiri daripada penyelidikan akademik yang mendalam. Latihannya adalah dimodelkan daripada Columbia University di Amerika Syarikat, iaitu peringkat terakhir dalam bidang pendidikan di seluruh dunia. Pendekatan fleksibel diambil iaitu pelajar boleh memilih mana-mana daripada empat jenis projek sarjana berikut, berdasarkan masa yang ada untuk mereka dan sifat projek.

Laporan Sarjana

Jenis 1 Pelajar memilih satu kursus daripada bidang pengkhususan mereka, membentangkan penyelesaian untuk tema yang berkaitan dengan kursus tersebut dan membuat laporan.

Projek Sarjana

Jenis 2 Pelajar memutuskan tema untuk konsep mereka sendiri, meneruskan projek mengikut matlamat dan keutamaan mereka.

Projek Sarjana Kepujian

Jenis 3 Pelajar meneruskan projek dengan kandungan yang sangat maju atau tema yang sangat luar biasa. Pelajar menentukan sendiri tema mereka dan memperuntukkan masa yang diperlukan untuk menyelesaikan projek tersebut.

Tesis Sarjana Kepujian

Jenis 4 Jenis ini adalah untuk pelajar yang berminat menghasilkan tesis sarjana pada tahap yang sama dengan universiti terkemuka dunia. Pelajar menentukan sendiri tema mereka dan memperuntukkan masa yang panjang terutamanya diperlukan untuk menyelesaikan projek tersebut.



Sembilan Kursus Tertumpu Tersedia untuk Pengajian di KCGI

Kursus Tertumpu ialah bidang kursus yang boleh dipilih oleh pelajar untuk membina pengetahuan dalam domain tertentu yang bersifat khusus dan luas. Di KCGI, kami telah mengenal pasti sembilan kategori domain pekerjaan yang amat diberikan perhatian oleh industri. Permintaan untuk pengetahuan dan kemahiran berkaitan ICT untuk domain ini adalah amat tinggi. Kami memilih dan mengumpulkan kursus mengikut tujuan. Setiap pelajar memilih satu kursus tertumpu mengikut cita-cita dan matlamat pelajar itu sendiri, kemudian mereka memfokuskan perhatian untuk mempelajari bidang tersebut. Dengan memperoleh unit dalam pelbagai bidang khusus, pelajar boleh mendapatkan sijil bidang khusus yang membuktikan pengetahuan khusus dalam bidang tersebut. (Untuk mendapatkan butiran mengenai setiap kursus tertumpu, sila lihat halaman 15.)



Kecerdasan Buatan (AI)

Pelajar mempelajari kecerdasan buatan (AI) dan bidang teknikal yang berkaitan seperti sains data. Selepas mempelajari cara AI digunakan dalam bidanggunaan, dengan merujuk kepada contoh dunia sebenar, pelajar menjadi mahir dalam pelbagai aplikasi perisian berkaitan AI. Matlamatnya adalah untuk melahirkan golongan profesional yang boleh memanfaatkan penggunaan AI. Kursus ini termasuk jurusan untuk melahirkan jurutera lanjutan yang boleh membangunkan perisiangunaan AI mereka sendiri.

Sains Data

Keperluan untuk memanfaatkan data terkumpul untuk penggunaan yang berkesan dalam bidang IT guna diiktiraf secara meluas. Untuk tujuan ini, penyelidikan dan pendidikan dijalankan untuk teknologi pengurusan data dan kaedah analisis data. KCGI menawarkan pelbagai kursus mengajar kepakaran yang penting untuk pelbagai bidang IT, dengan matlamat pembelajaran yang sangat sesuai dengan dunia perniagaan.

Pembangunan Sistem Web

Pembangun sistem web menggunakan bahasa pengaturcaraan dan bahasa penanda seperti HTML5 untuk mengekod laman web. Tugas mereka termasuk penggunaan sistem pengurusan kandungan (CMS). Selain pengaturcaraan dan pengekodan sistem Web, pelajar dalam kursus ini mengkaji teknologi teras yang mendasari rangkaian.

Pentadbiran Rangkaian

Rangkaian adalah jisim penting sambungan yang menyokong sistem maklumat. Pentadbiran perkhidmatan rangkaian melibatkan konfigurasi rangkaian komputer dan sistem pelayan, penyelesaian masalah, pengurusan sokongan, dan pemulihan daripada kegagalan dan menyimpan data apabila kegagalan berlaku. Atas sebab-sebab ini, kursus ini memberikan pengetahuan tentang operasi sistem rangkaian dan keselamatan maklumat.

Keusahawanan Global

Matlamat kursus ini adalah untuk memupuk kepimpinan dan minda keusahawanan serta mengajar pengetahuan dan kemahiran yang diperlukan untuk menjadi seorang usahawan dalam bidang perniagaan global. Pembelajaran memberikan tumpuan kepada perniagaan global, termasuk e-dagang dan perniagaan dalam talian. Selain itu, pelajar mendapat gambaran keseluruhan tentang kewangan dan asas pengurusan, serta pendekatan pemasaran praktikal yang terkini, seperti panduan pertumbuhan dan pemasaran pertumbuhan.

ERP

Memfokuskan kepada sistem perancangan sumber perusahaan (ERP) gergasi industri iaitu SAP untuk pendidikan, pelajar terlibat dalam kajian praktikal tentang pendekatan untuk penyepaduan perniagaan dan proses untuk tugas seperti perakaunan kewangan dan logistik jualan. Para pelajar juga menganalisis isu yang dihadapi oleh pelbagai jenis perniagaan dan contoh tinjauan pelaksanaan ERP. Penyelidikan juga dijalankan untuk menghubungkan ERP kepada infrastruktur perusahaan yang terkini, seperti pangkalan data dalam memori dan IoT.

Manga dan Anime IT

Dalam industri kandungan dan kreatif seperti manga dan anime, kemahiran dalam ICT adalah satu kemestian. Selain teknologi asas, pengamal dalam bidang ini mestilah mahir dalam pelbagai jenis alat digital dan mempunyai keupayaan untuk merangka penyelesaian mengikut keadaan. Kursus ini memupuk individu yang boleh menggunakan kemahiran komprehensif ini bukan sahaja untuk mencipta kandungan tetapi juga untuk bertindak balas secara kreatif terhadap pelbagai cabaran.

Pelancongan IT

Dalam kursus ini, pelajar belajar tentang penggunaan ICT untuk mencipta perkhidmatan pelancongan baharu dan model perniagaan pelancongan. Contohnya termasuk penyediaan maklumat pelancongan dalam pelbagai bahasa dan media; mencipta arkib digital sejarah aktiviti pelancong, pengalaman dan tanggapan; dan menganalisis serta meramalkan trend dalam pelancongan. Kursus ini memupuk individu yang boleh mencadangkan penyelesaian untuk menggiatkan semula kawasan pelancongan menggunakan pelancongan DX, mencipta dan menggunakan sumber digital seperti pelancongan maya.

Hiburan IT

Dalam program yang memfokuskan pada permainan dan hiburan video ini, pelajar memperoleh pengetahuan yang diperlukan untuk membangunkan kerjaya baharu berdasarkan proses penghasilan hiburan. Kandungannya merangkumi perbincangan tentang keperluan industri dari segi IT, ICT dan infrastruktur data, serta kemajuan teknologi.

Kurikulum Bespoke

Bidang ICT semakin maju saban hari. Untuk bertindak balas terhadap kemajuan yang berterusan ini, kita mungkin perlu untuk tidak menghadkan diri kepada kursus tertumpu yang tertentu, sebaliknya menghasilkan dan mengkaji kurikulum sendiri. Seseorang pelajar boleh berunding dengan pengajar mengikut objektif pembelajarannya sendiri dan bebas memilih kursus daripada kumpulan kursus selain daripada kursus wajib, untuk membina kurikulum asal yang meliputi pelbagai pengetahuan dan bidang penggunaan. Kami memanggil pendekatan ini sebagai "Kurikulum Bespoke". Sijil bidang khusus tidak dikeluarkan kepada pelajar yang memilih untuk mencipta kurikulum bespoke.

Bidang Tumpuan

Kecerdasan Buatan (AI)

► Untuk maklumat mengenai laluan kursus untuk bidang tumpuan ini, sila lihat halaman 19.



Kecerdasan buatan (AI) ialah bidang teknologi maklumat penting yang telah mendapat perhatian sejak pertengahan abad ke-20. Menjelang abad ke-21, kemajuan dalam pembelajaran mendalam, pemerolehan Data Raya melalui Internet dan perkembangan dalam kelajuan serta kapasiti sistem komputer menyebabkan AI muncul sebagai teknologi teras yang berpotensi untuk mengubah masyarakat. Memberikan tumpuan pada pemprosesan bahasa semula jadi, pemahaman audio dan video, carian dan inferens, aplikasi untuk AI kini semakin berkembang, merangkumi terjemahan automatik, rakaman kelajuan automatik, pengecaman muka, pemanduan automatik, pemprosesan maklumat perubahan, robot perkhidmatan penjagaan kejururawatan, permainan, e-sukan dan banyak lagi. AI juga digunakan untuk melahirkan perniagaan baharu, termasuk strategi perniagaan korporat,

perniagaan dalam talian, pengurusan ladang dan kejuruteraan kewangan. AI juga digunakan dalam perlombongan teks, iaitu pengekstrakan maklumat daripada sejumlah besar dokumen yang tidak dikumpul.

Dalam kursus yang khusus untuk AI, pelajar KCGI mempelajari teori asas AI dan menjalankan kajian mendalam tentang sains data dan belajar melalui kajian kes cara teknologi ini boleh dimanfaatkan dalam bidanggunaan. Ramai pelajar KCGI memiliki kemahiran dalam perisian yang berkaitan dengan AI dan menyasarkan kerjaya sebagai pakar dalam penggunaan dan aplikasi teknologi AI. KCGI memberikan tumpuan yang besar kepada usaha membangunkan jurutera yang berkemahiran dalam pembangunan perisian aplikasi AI. Kami memupuk kakitangan yang akan mengubah masyarakat hari esok.

Laluan kerjaya sasaran

- Individu yang mempelajari teknologi AI asas dan guna supaya mereka boleh berkembang maju dalam masyarakat AI yang akan datang
- Individu yang mempunyai kemahiran dalam membangunkan program Python berskala besar dan boleh menggunakan perisian berkaitan AI yang sedia ada secara berkesan
- Jurutera pakar yang boleh menguruskan pembangunan perisian untuk aplikasi AI yang inovatif dalam pengecaman corak (imej, suara, bahasa, dll.) dan dalam perniagaan



Sains Data

► Untuk maklumat mengenai laluan kursus untuk bidang tumpuan ini, sila lihat halaman 19.



Sains data ialah bidang berkaitan maklumat yang telah menarik perhatian ramai orang baru-baru ini. Dalam beberapa tahun kebelakangan ini, banyak pihak telah memperkatakan tentang perlunya memanfaatkan sejumlah besar data terkumpul dalam pelbagai bidang IT guna. Sains data ialah bidang penyelidikan dan pendidikan khusus dalam teknologi pengurusan data dan kaedah analisis data. Teknologi pangkalan data dan kaedah analisis statistik telah lama digunakan dalam pengurusan data dan

analisis data. Walau bagaimanapun, teknologi konvensional tidak dapat mengendalikan pertumbuhan pesat dalam Data Raya pada hari ini. Teknologi pemprosesan data yang lebih maju diperlukan, baik dari segi perkakasan mahupun dari segi perisian.

Dalam bidang khusus sains data, pelajar memperoleh pengetahuan dan kemahiran untuk menghadapi cabaran yang diterangkan di atas dan mempelajari kaedah terkini untuk menggunakan data dalam perniagaan.

Laluan kerjaya sasaran

- Penganalisis, yang melakukan pengekstrakan dan penggunaan sumber maklumat (perlombongan data), analisis pasaran, dll.
- Perunding, yang memberikan nasihat dan dasar untuk perancangan produk
- CIO, yang boleh membuat keputusan berkenaan cadangan dan promosi strategi korporat berdasarkan data
- Pengurus CRM, yang membina model dan strategi rakaman serta meramalkan model untuk tingkah laku pengguna



Pembangunan Sistem Web

► Untuk maklumat mengenai laluan kursus untuk bidang tumpuan ini, sila lihat halaman 19.



Asasnya, pembangunan sistem Web termasuk penerbitan laman web pada intranet korporat, yang memegang kandungan untuk kegunaan dalaman syarikat, dan penghasilan laman web pada internet, yang diterbitkan untuk kegunaan awam. Secara amnya, Pembangun sistem web mengekod laman-laman web

menggunakan bahasa pengaturcaraan dan bahasa markup seperti HTML5. Walau bagaimanapun, tugas mereka juga termasuk penggunaan sistem pengurusan kandungan (CMS). Dalam tumpuan ini, pelajar belajar tentang cara memprogram dan mengekod sistem Web dan mempelajari asas rangkaian.

Laluan kerjaya sasaran

- Pereka/pemprogram laman web yang mudah dan berguna
- Penerbit yang terlibat dalam pelancaran laman web baharu dan menyokong dan menambah baik laman web sedia ada
- Pengurus laman web yang menyokong dan menambah baik kecemerlangan dalam laman web syarikatnya
- Jurutera yang boleh menyepadukan perkhidmatan web sedia ada dengan perkhidmatan awan untuk membina aplikasi



Pentadbiran Rangkaian

► Untuk maklumat mengenai laluan kursus untuk bidang tumpuan ini, sila lihat halaman 20.



Perkhidmatan rangkaian merupakan unsur penting sistem maklumat hari ini. Pentadbir rangkaian membina rangkaian komputer dan sistem pelayan, menyelesaikan masalah halangan serta menguruskan dan menyokong rangkaian dan sistem ini.

Apabila masalah berlaku pada rangkaian, pentadbir rangkaian memulih rangkaian dan menyelenggara data pada rangkaian. Dalam tumpuan ini, pelajar memperoleh pengetahuan tentang operasi sistem rangkaian dan tentang keselamatan maklumat.

Laluan kerjaya sasaran

- Pereka/Operator/Pentadbir Perkhidmatan Internet
- Pengurus keselamatan untuk intranet korporat dan sistem perniagaan kritikal misi
- Pengurus yang membina dan mengendalikan pelbagai persekitaran pelayan (Web, pangkalan data, video, dsb.)
- Perunding yang menyepadukan dan menyokong pelbagai rangkaian, termasuk perkhidmatan awan dan peranti IoT
- Jurutera untuk pembangunan dan pengendalian sistem pelayan/pelanggan dalam talian



Keusahawanan Global

► Untuk maklumat mengenai laluan kursus untuk bidang tumpuan ini, sila lihat halaman 20.



Usahawan Global melancarkan, membangunkan dan menguruskan usaha sama perniagaan mereka sendiri dan orang lain, dan menggunakan kepakaran mereka untuk menyokong pembangunan perniagaan dalam industri lain. Tujuan tumpuan ini adalah untuk memupuk set minda dan kepimpinan dalam pelajar sambil memberikan pengetahuan dan kemahiran yang diperlukan untuk memulakan syarikat dalam bidang perniagaan global. Dengan bertumpukan pada perniagaan global, termasuk berdasarkan Web, pelajar mempelajari konsep asas dalam kewangan, pemasaran dan pengurusan.

Dalam Keusahawanan Global, pelajar bukan sahaja mempelajari konsep dalam IT dan pengurusan tetapi juga kaedah pemasaran yang terkini, agar mereka dapat terus menjadi aset untuk syarikat atau projek. Kaedah sedemikian termasuk panduan pertumbuhan, yang merupakan penyelesaian isu menggunakan pemasaran Web, dan pemasaran pertumbuhan, yang melibatkan peningkatan keuntungan dengan memahami data yang tertumpu kepada pengukuhan hubungan dengan pelanggan (menggunakan Data Besar dan sains data untuk menambah baik UX, dll. dalam tempoh yang singkat).

Laluan kerjaya sasaran

- Pengurus korporat
- Perancang strategi pengurusan
- Perunding pengurusan
- Perancang perniagaan pelaburan pemula
- Pereka bentuk perniagaan dalam talian
- Pengeluar pembangunan perniagaan
- Perancang strategi pemasaran



Manga dan Anime IT

► Untuk maklumat mengenai laluan kursus untuk bidang tumpuan ini, sila lihat halaman 20.



KCGI menawarkan peluang kepada pelajar untuk merasai sendiri pelbagai situasi yang dihadapi dalam Industri kreatif. Dengan melihat manga, anime dan aspek lain dalam budaya serta industri penciptaan kandungan Jepun yang terkenal di dunia dengan lebih dekat, pelajar belajar untuk menggunakan pendekatan ini dalam talian, mencipta model perniagaan baharu berdasarkan penyelidikan dalam model perniagaan industri kandungan konvensional/kreatif. Pelajar juga melibatkan diri dalam kajian amali tentang perancangan dan penciptaan anime serta seumpamanya. Kurikulum KCGI menawarkan kajian praktikal yang tertumpu pada masalah dan penyelesaian khusus.

Kami telah memasuki era pembangunan bersama berskala

besar dalam dunia manga dan anime. Pesanan dan penerimaan pesanan merentasi sempadan negara bukanlah sesuatu yang luar biasa. Selain itu, ICT telah menjadi bahagian penting dalam industri kandungan dan kreatif yang semakin berkembang di peringkat antarabangsa. Selain kemahiran asas seperti melukis, menyunting video dan papan cerita, pencipta kandungan mestilah mahir dalam penggunaan alat digital dan tahu cara mendapatkan jalan penyelesaian yang sesuai untuk setiap situasi. Dalam bidang khusus ini, kami memupuk individu yang bukan sahaja boleh menguasai kemahiran komprehensif ini dan menghasilkan kandungan yang menarik tetapi juga menggunakan pendekatan yang kreatif dalam kerja dan kehidupan.

Laluan kerjaya sasaran

- Penerbit yang mengendalikan perancangan, penerbitan dan promosi kandungan kartun dan animasi secara menyeluruh
- Pencipta kandungan yang berkemahiran dalam penggunaan alat penerbitan digital dan analog
- Pengarah yang boleh menggunakan pengarang dan kesan video dengan impak yang betul bagi tujuan setiap penerbitan
- Pengarah pemasaran yang boleh merancang kandungan dengan sudut pandangan aliran dalam pasaran kartun dan animasi, dalam pendidikan, hiburan dan sebagainya



ERP (Perancangan Sumber Perusahaan)

► Untuk maklumat mengenai laluan kursus untuk bidang tumpuan ini, sila lihat halaman 21.



Perancangan sumber perusahaan (ERP) ialah sistem pengurusan bersepadu yang menguruskan pelbagai sumber secara berpusat yang boleh dimanfaatkan oleh syarikat, membolehkan mereka menggunakan sumber tersebut pada tahap yang maksimum. Syarikat yang memperkenalkan ERP boleh menyatukan pengurusan fungsi korporat teras, termasuk jualan, pembelian, kawalan inventori, perakaunan, pengurusan kakitangan dan proses pembuatan, pada satu platform. Dalam ERP, maklumat yang dijana oleh setiap bahagian dikongsi dalam masa nyata, meningkatkan kecekapan keseluruhan perusahaan. Perkongsian maklumat ini mengoptimalkan proses perniagaan, meningkatkan ketelusan maklumat dan membolehkan pembuatan keputusan yang pantas, menyokong pengurusan perniagaan yang kompetitif.

Program latihan ERP menggunakan S/4HANA SAP yang menumpukan pada penyelarasan proses perniagaan dan aplikasi data. Melalui kajian praktikal tentang cara sistem digunakan dan aplikasinya dalam bidang seperti kewangan, logistik dan kakitangan, pelajar mempelajari cara mengoptimalkan pengurusan korporat dan memajukan transformasi digital (DX). Pelajar juga mempelajari cara menggunakan kemahiran pemprosesan maklumat dalam masa nyata untuk menyokong pembuatan keputusan. Program ini ialah peluang pendidikan yang tidak harus dilepaskan jika anda menyasarkan kerjaya sebagai pemimpin atau pakar perniagaan.



Laluan kerjaya sasaran

- Perunding pelaksanaan ERP
- Jurutera penyesuaian ERP
- Jurutera pembangunan tambahan ERP

Pelancongan IT

► Untuk maklumat mengenai laluan kursus untuk bidang tumpuan ini, sila lihat halaman 21.



Kawasan persiaran baharu yang “baik untuk didiami dan bagus untuk dilawati,” muncul dan pelancongan mampan mendapat permintaan. Dalam kursus tertumpu ini, pelajar belajar tentang penciptaan perkhidmatan pelancongan dan model perniagaan pelancongan yang baharu. Contohnya termasuklah penyediaan maklumat pelancongan dalam pelbagai bahasa dan melalui pelbagai media; dan pendigitalan, analisis dan ramalan sejarah aktiviti

pelancong. Memandangkan industri pelancongan berhadapan dengan pelbagai isu baharu, kursus tertumpu ini melatih generasi penyelesaian masalah yang baharu. Mereka adalah individu yang boleh mencadangkan rancangan untuk menghidupkan kawasan pelancongan melalui penggunaan transformasi digital untuk pelancongan (pelancongan DX), mencipta dan menggunakan sumber digital menggunakan pelancongan digital dan alat yang serupa.

Laluan kerjaya sasaran

- Jurutera yang terlibat dalam perancangan sistem pelancongan, pembangunan sistem dan penggunaan Data Besar
- Pengurus yang memiliki kemahiran untuk membuat pengurusan perkhidmatan pelancongan lebih berkesan menggunakan IT
- Kakitangan Pelancongan-DX yang boleh mencari maklumat berguna dengan cepat, kreatif dan proaktif untuk industri pelancongan generasi akan datang
- Kakitangan pengurusan peringkat atasan yang boleh menerajui industri pelancongan



Hiburan IT

► Untuk maklumat mengenai laluan kursus untuk bidang tumpuan ini, sila lihat halaman 21.



Peningkatan keterhubungan, kelajuan dan kebolehcapaian telah menjadikan Internet hampir boleh diakses secara menyeluruh. Hasilnya, hiburan digital telah beralih ke dalam talian, bukan sahaja dari segi pengedaran tetapi juga penyimpanan, promosi, pemilihan dan teknik penghasilan utama. Hiburan moden, termasuk filem, TV, muzik, permainan, penstriman langsung, kandungan telefon pintar dan realiti lanjutan (XR), kini lebih bergantung pada pembangunan, penyelenggaraan dan penambahbaikan infrastruktur IT yang menyokongnya berbanding sebelumnya. Hiburan moden, termasuk filem, TV, muzik, permainan, penstriman langsung, kandungan telefon pintar dan realiti lanjutan (XR), kini lebih bergantung daripada sebelumnya pada pembangunan, penyelenggaraan dan penambahbaikan infrastruktur IT yang menyokongnya. Syarikat pengeluaran hiburan

pada masa ini memberi tumpuan kepada pengkomputeran awan yang disepadukan dengan AI. Jika mereka berjaya membentuk persembahan masa nyata, menyiarkan secara langsung ketika ia dipersembahkan, menjadi pengalaman baharu, pergantungan tersebut akan menjadi lebih kuat daripada sebelumnya. Dunia perniagaan kini mencari tenaga kerja dengan profil baharu, individu yang memiliki fahaman mendalam tentang IT yang menyokong infrastruktur ini serta kaedah mencipta dan mengedarkan hiburan dan kandungan. Dalam bidang pengkhususan hiburan IT, berasaskan keperluan industri terhadap IT, ICT dan infrastruktur data, pelajar memperoleh pengetahuan yang diperlukan untuk membina kerjaya baharu yang tertumpu pada proses penghasilan hiburan, dengan penekanan khusus pada permainan dan hiburan video.



Laluan kerjaya sasaran

- Pengurus Infrastruktur: Mengurus dan menyelenggara operasi stabil infrastruktur IT korporat atau organisasi (rangkai, pelayan, awan, storan, keselamatan, dll.)
- Pengurus IT Hiburan: Mengurus dan mengoptimalkan infrastruktur IT dan perkhidmatan digital dalam industri hiburan, merangkumi bidang seperti permainan, penstriman, penghasilan video dan pengedaran muzik
- Jurutera Platform: Mereka bentuk, membangunkan dan mengendalikan infrastruktur serta platform yang berfungsi sebagai asas bagi perisian dan perkhidmatan
- Pengurus Projek Kejuruteraan: Bertanggungjawab untuk perancangan, pelaksanaan, pemantauan dan penyempurnaan projek kejuruteraan
- Jurutera Sistem Media Digital: Bertanggungjawab terhadap reka bentuk, pembangunan dan pengendalian sistem yang diperlukan untuk penghasilan dan pengedaran media digital
- Jurutera Teknologi Media: Menyediakan penyelesaian kejuruteraan berkaitan penghasilan, pemprosesan dan pengedaran kandungan media (video, audio, imej pegun, permainan, dll.)

Memberikan Respons kepada Industri

Kursus-kursus ini menggunakan pengajian dalam bidang tumpuan kepada industri-industri tertentu yang memerlukan pengetahuan khusus mengenai penggunaan praktikal ICT. KCGI telah menumpukan pada lima industri dan jenis perniagaan yang disenaraikan di bawah sebagai industri yang IT dijangkakan akan memainkan peranan yang penting dalam menyelesaikan pelbagai isu. Kursus dipilih dan dikumpulkan dengan pandangan untuk membangunkan orang yang boleh memainkan peranan aktif dan dinamik dalam setiap industri masing-masing.

Kewangan

Teknologi kewangan ialah istilah kelompok untuk perkhidmatan IT kewangan baharu seperti penyelesaian elektronik dan mata wang maya. Teknologi kewangan hari ini merupakan sektor yang paling diberi perhatian antara semua skop perniagaan.

Pelajar mempelajari tentang perakaunan dan perkiraan kewangan yang membentuk latar belakang kepada perkhidmatan IT kewangan, di samping mengkaji keadaan reka bentuk sistem teknologi kewangan. Dengan menggunakan pengetahuan ini sebagai asas, pelajar belajar untuk menggabungkan pelbagai kemahiran IT, seperti pembangunan aplikasi Web dan telefon pintar serta pengumpulan dan analisis data, untuk memainkan peranan aktif dalam teknologi kewangan.

Pertanian

Seperti yang boleh dibuktikan oleh perkhidmatan awan kilang sayur-sayuran dan sokongan pertanian, IT boleh digunakan untuk menyelesaikan masalah dalam pertanian Jepun yang telah berkembang cepat pada tahun-tahun kebelakangan ini, seperti pewaris ladang dan mengurangkan kebolehsaingan terhadap import.

Kami memperkenalkan pelbagai kajian kes semasa tentang pertembungan antara pertanian dengan IT; maklumat latar belakang pada rangka kerja yang hasil tanaman ditanam, diedarkan dan dimakan; dan arah inovasi rangka kerja ini. Pelajar belajar cara untuk mereka sistem berdiri sendiri dalam IT pertanian, termasuk penderia persekitaran dan IoT. Dengan menggabungkan pengetahuan ini dengan tumpuan seperti analisis data perniagaan dan pembangunan sistem Web, pelajar boleh mengejar kerjaya seperti jurutera dan perunding dengan peranan aktif dalam bidang pertanian.

Marin

Pembangunan industri marin dan akuakultur bergantung pada penggunaan IT untuk meningkatkan keselamatan navigasi dan membuat penangkapan ikan lebih berkesan dan lestari. Hari ini, industri mencari penyelesaian berdasarkan IT baharu, seperti sumber marin dengan ciri kebolehejekan menggunakan penjelajahan dan sistem satelit untuk mengumpulkan data persekitaran. Sementara itu, industri marin di bawah tekanan untuk mengurangkan penggunaan tenaga dan menambah baik keselamatan dalam navigasi, mengurangkan pelepasan gas rumah hijau, mengelakkan pencemaran marin dan menggunakan tenaga semula jadi daripada laut. Dalam bidang industri ini, KCGI melatih pemimpin IT marin masa depan.

Kesihatan dan Perubatan

Pelaksanaan IT dalam bidang perubatan sedang berkembang dengan rentak yang pantas serta menggabungkan sistem perkeranian perubatan, sistem pemesanan, sistem rekod perubatan elektronik, diagnosis imej dan banyak lagi. Data rawatan yang dahulunya digunakan untuk merawat satu pesakit pada satu masa, data peralatan perubatan dan banyak lagi, sedang dikumpulkan dan dianalisis sebagai Data Besar, untuk penggunaan dalam mengelakkan penyakit berjangkit dan mengoptimalkan rancangan rawatan. Analisis perkataan dan frasa berkaitan rawatan perubatan pada internet memainkan peranan dalam peramalan dan pengelakan penyakit berjangkit. Dalam cara ini dan yang lain, penggunaan IT dalam perubatan semakin berkembang, dan mewujudkan permintaan tinggi dalam bidang perubatan untuk ahli profesional yang boleh menggunakan IT lanjutan kepada pelbagai masalah.

Pendidikan

Pelbagai terminal IT telah disepadukan ke dalam bidang-bidang pendidikan hari ini, termasuk pelbagai sistem dan tablet e-pembelajaran. Dengan menggabungkan bahan pendidikan daripada pengajar dengan media dan mod ekspresi lain, untuk mencipta dan berkongsi kandungan baharu, kini merupakan proses pendidikan asas. Pendidik boleh mencipta sumber pendidikan yang menambat minat dan boleh dicapai serta menyepadukan bukan sahaja teks dan gambar tetapi juga audio, video dan grafik bermaklumat. Aktiviti seperti menyusun dan mempersembahkan data bergraf daripada pengajian pelajar sendiri kini merupakan permintaan berutint.

Kini dijangkakan bahawa, bukan sahaja dalam pendidikan tetapi juga dalam pelbagai bidang industri seperti pertanian dan operasi marin, pengamal veteran akan mencari cara untuk mengekalkan kepakaran mereka dan mewariskan pengetahuan itu kepada generasi masa depan. Ini dilakukan dengan merekodkan dan menyusun pengetahuan ini sebagai video atau data aktiviti dan mengambil kandungan daripada sumber ini untuk mencipta bahan pendidikan yang boleh dicapai oleh khalayak awam.

Pelajar belajar tentang cara untuk menggabungkan pelbagai media dan mod ekspresi berdasarkan reka bentuk pengajaran yang sewajarnya, oleh itu, mewujudkan persekitaran yang berkesan untuk e-pembelajaran. Melalui proses ini, pelajar terlibat dalam pengajian praktikal penggunaan dan aplikasi media pendidikan dengan cara yang berkesan dalam memupuk dialog antara pelajar dan pengajar.

Laluan Kursus mengikut Bidang Tumpuan (Corak Belajar Disyorkan)

Kursus Wajib Kursus teras Kursus Gunaan Kursus Industri / Elektif Sokongan Kursus Asas

◆ Kecerdasan Buatan (AI)

Pelajar dalam program ini akan memiliki kemampuan untuk berjaya dalam masyarakat berbantu AI pada masa depan serta menggunakan dan menerapkan teknologi AI dalam pelbagai bidang sebagai pakar AI.

Setelah mempelajari teori asas AI dan teknologi yang berkaitan, pelajar meneliti kajian kes sebenar untuk mengetahui bagaimana mereka boleh menerapkan teori dan teknologi asas tersebut dalam pelbagai bidang yang menggunakan AI. Dengan mempelajari Python, bahasa yang digunakan secara meluas dalam bidang AI, bersama dengan pelbagai produk perisian lain yang berkaitan dengan AI, pelajar berkembang menjadi individu yang mampu menggunakan dan mengaplikasikan teknologi AI dalam berbagai-bagai bidang. Kami juga menawarkan program yang dapat melahirkan jurutera hebat yang mampu membangunkan perisian aplikasi AI.



Semester 1	Semester ke-2	Semester ke-3	Semester ke-4
Pengenalan kepada AI	Pembelajaran Mesin dan Penggunaannya	Ungkapan Pengetahuan dan Penaakulan Deduktif	IoT dan AI
Pengenalan Algoritma	Matematik untuk AI	Pemikiran Logikal	Permainan dan AI
Pengaturcaraan Komputer (Python)	Pengoptimuman Gabungan	Pemprosesan Bahasa Semula jadi	Robotik dan AI
Teori Penyusunan Komputer	Perlombongan Data	Pemahaman Pertuturan	Perniagaan Baharu dan AI
Asas Teknologi Pangkalan Data	Analisis Data 1	Analisis Data 2	Informatik Barisan Hadapan Perubahan
Matematik Asas untuk Teknologi Maklumat Gunaan	Aplikasi Perisian untuk AI 1	Aplikasi Perisian untuk AI 2	Asas Teknologi Kewangan
Statistik untuk IT	Pengaturcaraan Berorientasikan Objek		
	Topik Lanjutan dalam Teknologi Pangkalan Data		
	Kejuruteraan Media Maklumat		
Komunikasi Profesional dalam Industri ICT	Asas Projek		
Teori Kepimpinan	Projek Sarjana		
Dipilih daripada kursus tumpuan, kursus industri dan elektif sokongan lain			

◆ Sains Data

Jadilah seorang penganalisis yang boleh menganalisis data perniagaan dan menggunakannya apabila membuat keputusan.

Kursus tertumpu ini bertujuan untuk melahirkan penganalisis yang boleh menganalisis data perniagaan dan menyokong cadangan serta kemajuan strategi korporat dengan memanfaatkan teknik seperti perlombongan data dan analisis statistik. Dalam Asas Teknologi Pangkalan Data dan Topik Lanjutan dalam Teknologi Pangkalan Data, pelajar mempelajari teknik untuk mengumpul data perniagaan; dalam Analisis Data 1, 2 dan kursus lain, pelajar mempelajari teknik untuk mengekstrak pengetahuan daripada data terkumpul.



Semester 1	Semester ke-2	Semester ke-3	Semester ke-4
Asas Pengaturcaraan Komputer	Analisis Data 1	Metodologi e-Dagang	Gudang Data dan Data Besar
Pengenalan Perniagaan Web	Pemrograman Web 2	Data Kualitatif Analisis dan Transformasi	Kecanggihan Teknologi Maklumat Gunaan A, Pangkalan Data dalam memori
Asas Teknologi Pangkalan Data	Analisis dan Pemayaan Data Penerokaan	Strategi Perniagaan dan Pemasaran Internet	Asas Teknologi Kewangan
Statistik untuk IT	Teori Perlombongan Data	Pengkomputeran Awan Praktikal	Sistem Maklumat Alam Sekitar
Pengaturcaraan Komputer (C++)	Topik Lanjutan dalam Etika Maklumat	Tingkah Laku Organisasi	
Matematik Asas untuk Teknologi Maklumat Gunaan	Topik Lanjutan dalam Teknologi Pangkalan Data	Analisis Data 2	
Teori Penyusunan Komputer	Topik Lanjutan dalam Pentadbiran Perniagaan		
Pemrograman Web 1			
Komunikasi Profesional dalam Industri ICT	Asas Projek		
Teori Kepimpinan	Projek Sarjana		
Dipilih daripada kursus tumpuan, kursus industri dan elektif sokongan lain			

◆ Pembangunan Sistem Web

Bagi pelajar yang amat berfokus pada membangunkan sistem Web berpusatkan HTML5.

Untuk menjadi jurutera yang membangunkan aplikasi Web atau pengurus laman web, pelajar boleh membina kemahiran pembangunannya dengan menghadiri kelas Pemrograman Web 1–3. Dengan menghadiri kelas Asas Teknologi Pangkalan Data dan Topik Lanjutan dalam Teknologi Pangkalan Data, pelajar boleh belajar membina bahagian yang menguruskan data yang disediakan oleh sistem Web. Tambahan lagi, pelajar boleh menambah kelas Reka Bentuk Sistem Berorientasikan Objek dan Kejuruteraan Perisian kepada kurikulumnya untuk belajar tentang proses reka bentuk yang sebelumnya.



Semester 1	Semester ke-2	Semester ke-3	Semester ke-4
Pengenalan Teknologi Web	Pemrograman Web 2	Pemrograman Web 3	Kejuruteraan Perisian
Pengenalan Perniagaan Web	Reka Bentuk Sistem Berorientasikan Objek	Pengaturcaraan Berorientasikan Objek	Pembangunan Aplikasi Mudah Alih
Pengaturcaraan Komputer (Python)	Topik Lanjutan dalam Teknologi Pangkalan Data	Pemikiran Reka Bentuk	Pembangunan Perkhidmatan Web
Pengenalan Algoritma	Keselamatan Maklumat	Pengurusan Projek	
Pengaturcaraan Komputer (C++)	Aplikasi Perisian untuk AI 1		
Pemrograman Web 1	Teori Penyusunan Komputer		
Asas Perangkaan	Statistik untuk IT		
Matematik Asas untuk Teknologi Maklumat Gunaan			
Asas Teknologi Pangkalan Data			
Komunikasi Profesional dalam Industri ICT	Asas Projek		
Teori Kepimpinan	Projek Sarjana		
Dipilih daripada kursus tumpuan, kursus industri dan elektif sokongan lain			





◆ Pentadbiran Rangkaian

Bagi pelajar yang berminat untuk memiliki kerjaya sebagai pakar dalam teknologi infrastruktur rangkaian dan keselamatan maklumat.

Matlamat pelajar dalam kursus tumpuan ini adalah untuk menjadi seorang pakar dalam rangkaian maklumat, seperti jurutera penyelenggaraan/operasi untuk rangkaian dan pelayan dalaman syarikat, atau pengurus keselamatan. Dengan mempelajari sistem rangkaian dalam kelas Asas Perangkaian dan Pengajian Lanjutan dalam Perangkaian, pelajar mencabar dirinya untuk mempelajari teknologi baharu dengan menghadiri kursus seperti IoT dan Rangkaian Wayarles dan Rangkaian Awan dan Pemayaan.



Semester 1	Semester ke-2	Semester ke-3	Semester ke-4
Pengenalan Teknologi Web	Keselamatan Maklumat	Pengajian Lanjutan dalam Perangkaian	IoT dan AI
Pengaturcaraan Komputer (Python)	Keselamatan Siber	IoT dan Rangkaian Wayarles	Rangkaian Awan dan Pemayaan
Asas Perangkaian	Aplikasi Perisian untuk AI 1	Pentadbiran Sistem	Penghalaan dan Pengalihan Lanjutan
Pengaturcaraan Komputer (C++)	Undang-undang Baharu untuk Usahawan	Penghalaan dan Pengalihan	Pembangunan Perkhidmatan Web
Matematik Asas untuk Teknologi Maklumat Gunaan	Topik Lanjutan dalam Etika Maklumat	Tadbir Urus Internet	
Asas Teknologi Pangkalan Data	Teori Pengurusan Internet Global	Pembelajaran Lanjutan dalam Keselamatan Siber	
Pemrograman Web 1			
Teori Penyusunan Komputer			
Statistik untuk IT			
Komunikasi Profesional dalam Industri ICT	Asas Projek		
Teori Kepimpinan	Projek Sarjana		
Dipilih daripada kursus tumpuan, kursus industri dan elektif sokongan lain			

◆ Keusahawanan Global

Bagi pelajar yang ingin menjadi usahawan yang menggunakan IT dalam perniagaan baharu.

Tujuan pelajar dalam bidang tumpuan ini adalah untuk menjadi usahawan yang menyahut cabaran untuk melancarkan perniagaan yang menguruskan orang, dana dan/atau maklumat secara berstrategi. Pelajar mempelajari cara mencadangkan rancangan perniagaan, yang merupakan bahagian penting pelancaran perusahaan, dengan menghadiri kelas Model Keusahawanan dan Perniagaan Global. Untuk mempelajari cara menguruskan akaun syarikat baharu selepas permulaan, pelajar boleh menghadiri kelas Isu Semasa dalam Industri IT. Dalam kelas Tingkah Laku Organisasi, pelajar mempelajari cara memotivasikan organisasi manusia.



Semester 1	Semester ke-2	Semester ke-3	Semester ke-4
Ekonomi Perniagaan 1	Pengurusan Projek	Pembangunan Sumber Manusia Global	Teori Permainan dan Perundingan
Ekonomi Perniagaan 2	Model Keusahawanan dan Perniagaan Global	Strategi Perniagaan dan Pemasaran Internet	Topik Lanjutan dalam Pentadbiran Perniagaan
Pengenalan Perniagaan Web	Pengkomputeran Awan Praktikal	Metodologi e-Dagang	Undang-undang Baharu untuk Usahawan
Statistik untuk IT	Undang-undang Hak Harta Intelektual	Pemikiran Reka Bentuk	Kepimpinan Bermakna untuk Pertumbuhan Lestari
Matematik Asas untuk Teknologi Maklumat Gunaan	Isu Semasa dalam Industri IT	Pengajian Praktikal untuk Pengurusan Perniagaan	
Pemrograman Web 1	Topik Lanjutan dalam Etika Maklumat	Reka Bentuk Jenama dan Pengurusan Perniagaan	
	Tingkah Laku Organisasi	Perundingan Perniagaan IT	
	Teori Pengurusan Internet Global	Tadbir Urus Internet	
Komunikasi Profesional dalam Industri ICT	Asas Projek		
Teori Kepimpinan	Projek Sarjana		
Dipilih daripada kursus tumpuan, kursus industri dan elektif sokongan lain			

◆ ERP

Bagi pelajar yang ingin mempelajari ERP untuk menjadi perunding yang mengoptimumkan proses perniagaan.

Model pengajian ini adalah untuk pelajar yang ingin menjadi perunding ERP yang memperkenalkan dan mengoptimumkan sistem IT korporat atau jurutera sistem atau pemrogram yang mereka dan membangunkan tambahan untuk pakej ERP. Dengan mempelajari kursus gunaan yang berkaitan dengan pakej ERP SAP (contohnya, Pembangunan Sistem Pengurusan Bahan 1, 2), pelajar boleh mengetahui tentang sistem ERP secara berperingkat.



Semester 1	Semester ke-2	Semester ke-3	Semester ke-4
Sistem Maklumat untuk Perusahaan	Pembangunan Sistem Perakaunan Kewangan 1, 2	Pembangunan Sistem Jualan dan Pengedaran	Topik Lanjutan dalam ERP Perundingan
Penyepaduan Sistem dan e-Perniagaan	Pembangunan Aplikasi Perniagaan ERP	Pembangunan Sistem Pengurusan Bahan	Pembangunan Sistem Pengurusan Sumber Manusia
Perakaunan Antarabangsa	Pembangunan Sistem Kawalan Pengeluaran	Pengaturcaraan Berorientasikan Objek	
Pemrograman Web 1	Pemrograman Web 2	Pembelajaran Mesin dan Penggunaannya	
Statistik untuk IT	Asas Teknologi Pangkalan Data		
Matematik Asas untuk Teknologi Maklumat Gunaan			
Asas Pengaturcaraan Komputer			
Komunikasi Profesional dalam Industri ICT	Asas Projek		
Teori Kepimpinan	Projek Sarjana		
Dipilih daripada kursus tumpuan, kursus industri dan elektif sokongan lain			

◆ Manga dan Anime IT

Bagi pelajar yang ingin menjadi pencipta kandungan profesional dalam animasi, video atau sebagainya.

Matlamat pelajar dalam kursus tumpuan ini adalah untuk menjadi pencipta kandungan profesional, yang menumpukan kepada manga dan anime. Dalam Topik Khas dalam Anime, Perancangan, Penerbitan dan Promosi, Penulisan Senario dan Gambaran Cerita, pelajar mempelajari proses awal penciptaan manga dan anime, sambil dalam kelas Pembangunan Kandungan Media Kaya dan Penciptaan Animasi Digital, pelajar mempelajari cara menghasilkan kandungan digital menggunakan alat khusus.



Semester 1	Semester ke-2	Semester ke-3	Semester ke-4
Pembangunan Kandungan Media Kaya	Penciptaan Animasi Digital	Grafik Komputer	Penerbitan Audio Digital
Asas Lukisan Animasi A	Topik Khas dalam Anime, Perancangan, Penerbitan dan Promosi	Penceritaan Kisah Visual dan Komunikasi	Kesan Visual Khas Lanjutan
Pengenalan kepada Sejarah Seni Barat	Penulisan Senario dan Gambaran Cerita	Penerbitan Anime Praktikal	Hiburan dalam IT
Topik Khas dalam Industri Kandungan	Pemprosesan Imej Visual	Kesan Visual Khas	Reka Bentuk Jenama dan Pengurusan Perniagaan
Pemrograman Web 1	Asas Lukisan Animasi B		
Matematik Asas untuk Teknologi Maklumat Gunaan	Pengenalan kepada Sejarah Seni Moden		
Teori Penyusunan Komputer	Asas Sejarah Perfilman Jepun		
Komunikasi Profesional dalam Industri ICT	Asas Projek		
Teori Kepimpinan	Projek Sarjana		
Dipilih daripada kursus tumpuan, kursus industri dan elektif sokongan lain			

◆ Pelancongan IT

Bagi pelajar yang ingin menjadi pakar pelancongan IT yang mampu merancang perniagaan pelancongan dan mencadangkan sistem yang berkaitan.

Pelajar IT pelancongan berminat untuk menjadi pakar yang memahami ciri-ciri kawasan yang berperanan sebagai sumber pelancongan dan keperluan pelancong serta dapat menerapkan ICT dalam penggunaan perkhidmatan dan strategi pemasaran. Dengan menghadiri kursus seperti Asas Pelancongan IT dan Asas Perniagaan Pelancongan, pelajar memperoleh pengetahuan operasi dan kemahiran elemen yang disesuaikan dengan industri pelancongan. Melalui kajian mereka dalam kursus seperti Analisis Data Pelancongan, Reka bentuk Pelancongan dan Pengurusan Destinasi Pelancongan, pelajar belajar untuk menggunakan rangkaian sosial sebagai alat promosi, menyediakan maklumat pelancongan dalam pelbagai bahasa dan media, menukar sejarah aktiviti pelancong ke dalam data, dan menggunakan data tersebut dalam analisis dan ramalan.



Semester 1	Semester ke-2	Semester ke-3	Semester ke-4
Asas Perniagaan Pelancongan	Reka Bentuk Pelancongan	Pengurusan Destinasi Pelancongan	Topik Lanjutan dalam Pelancongan IT
Asas Pelancongan IT	Pembangunan Sumber Manusia Global	Analisis Data Pelancongan	Latihan Amali Pelancongan IT
Pengurusan Projek	Pemrograman Web 2	Reka Bentuk Sistem Berorientasikan Objek	Pembangunan Aplikasi Mudah Alih
Asas Pengaturcaraan Komputer	Ekonomi Perniagaan 1	Analisis Data 1	Pembangunan Kandungan Media Kaya
Pemrograman Web 1	Model Keusahawanan dan Perniagaan Global	Topik Khas dalam Anime, Perancangan, Penerbitan dan Promosi	Kesan Visual Khas
Statistik untuk IT	Komunikasi Media	Penceritaan Kisah Visual dan Komunikasi	Reka Bentuk Jenama dan Pengurusan Perniagaan
Matematik Asas untuk Teknologi Maklumat Gunaan			
Komunikasi Profesional dalam Industri ICT	Asas Projek		
Teori Kepimpinan	Projek Sarjana		
Dipilih daripada kursus tumpuan, kursus industri dan elektif sokongan lain			

◆ Hiburan IT

Menjadi Pengurus Sistem IT yang mampu merancang dan mengurus proses teknikal yang diperlukan untuk platform hiburan dalam talian dan permainan terkini, serta penghasilan video dan muzik.

Memperoleh pengetahuan yang diperlukan untuk membangunkan kerjaya baharu yang berasaskan proses penghasilan hiburan. Dengan penekanan pada permainan dan hiburan video, kandungan kursus merangkumi keperluan IT, ICT dan infrastruktur data industri serta kemajuan dalam teknologi.



Semester 1	Semester ke-2	Semester ke-3	Semester ke-4
Asas Teknologi Hiburan	Strategi Promosi Kandungan	Hiburan dalam IT	Penyelidikan Pasaran Gunaan
Pengenalan kepada Industri Permainan Video Global	Komunikasi Media	Pemrograman Permainan Lanjutan	Permainan Video Lanjutan
Teori Penyusunan Komputer	Asas Permainan Video Perniagaan	Penghasilan Video	Latihan Industri Hiburan IT
Asas Teknologi Pangkalan Data	Pemrograman Permainan	Penerbitan Audio Digital	Topik Khas dalam Industri Kandungan
Asas Pengaturcaraan Komputer	Undang-undang Hak Harta Intelektual	Pentadbiran Sistem	Rangkaian Awan dan Pemayaan
Pemrograman Web 1	Muzik Asia Moden	Pemasaran dan Perancangan Media Sosial	Perniagaan Anime
Matematik Asas untuk Teknologi Maklumat Gunaan	Pengenalan kepada Muzik	Topik Khas dalam Anime, Perancangan, Penerbitan dan Promosi	Muzik dalam IT
	Seminar Kreatif	Teori Muzik Moden	Perancangan dan Penghasilan Animasi
Komunikasi Profesional dalam Industri ICT	Asas Projek		Kesan Visual Khas
Teori Kepimpinan	Projek Sarjana		
Dipilih daripada kursus tumpuan, kursus industri dan elektif sokongan lain			

Kampus Utama Hyakumanben



Reka bentuk berdasarkan teori pendidikan terkini

Sebuah bangunan sekolah baharu telah didirikan dan ditambahkan ke Kampus Hyakumanben di Pusat Pengajian Kyoto pada musim panas 2022. Kemudahan baharu di ibu kota ilmiah purba Jepun digunakan secara meluas sebagai hab baharu KCGI bagi pendidikan IT dan pertukaran antarabangsa. Dengan penambahan bangunan baharu dan kawasannya, keluasan Kampus Hyakumanben telah bertambah sebanyak tiga kali ganda. Terdiri daripada empat tingkat di atas tanah dan satu di bawah, bangunan baharu ini menyediakan forum untuk pendidikan lanjutan, revolusioner dan global, serta disokong oleh pengalaman yang luas dan pemahaman tentang teori KCGI.



Dewan Kuliah Besar

Dewan kuliah yang besar boleh digunakan untuk pelbagai tujuan, bukan sahaja untuk kuliah tetapi juga persidangan, konsert, drama, tayangan filem dan banyak lagi. Dewan ini boleh memuatkan maksimum 200 orang.



Perpustakaan



Bilik Kuliah Hibrid-fleksibel

Bilik kuliah hibrid-fleksibel ("hy-flex") direka untuk menyediakan sokongan yang fleksibel bagi pelbagai kaedah pembelajaran. Bilik kuliah ini menyokong pembelajaran aktif, iaitu pelajar mengambil bahagian dalam sesi pembelajaran secara aktif, melalui kerja berkumpulan dan strategi lain. Bilik kuliah ini juga sesuai untuk pembelajaran hibrid, iaitu gabungan pembelajaran secara bersemuka dan dalam talian.



Bilik Latihan



Bilik Inovasi

Bilik inovasi adalah ruang untuk pelajar dan pengajar daripada pelbagai bidang bertemu dan mencetuskan inovasi melalui perbincangan, pembentangan awam dan aktiviti lain. Bilik ini direka untuk menggalakkan kreativiti. Sama seperti di bilik kuliah hibrid-fleksibel, setiap dinding di dalam bilik inovasi ini, dari lantai ke siling, boleh digunakan sebagai papan putih.



Ruang Kerja Perseorangan

Dilengkapi dengan sistem kalis bunyi yang sangat berkesan, ruang ini menyediakan persekitaran yang selesa untuk berkomunikasi dengan orang di lokasi yang jauh.



Kampus

Pusat Pengajian Utama Kyoto

Pusat Pengajian Utama Kyoto memiliki dua kampus. Populasi pelajar yang berbeza di kampus ini melakukan pelbagai kajian dan penyelidikan untuk mendapatkan Ijazah Sarjana Teknologi Maklumat, yang merupakan ijazah akademik tertinggi dalam bidang IT gunaan. Pelajar boleh pergi ke kedua-dua kampus ini dengan menaiki bas ulang-alik percuma.

Kampus Hyakumanben, Sakyo-ku, Kyoto

Kampus Hyakumanben diwujudkan sebagai pusat pendidikan dan penyelidikan dengan pembukaan KCGI pada tahun 2004. Pada tahun 2022, tapak ini telah diperluaskan dan bangunan pusat pengajian baharu (Bangunan Utama) telah disiapkan, menyediakan persekitaran pendidikan yang amat baik yang menjadi tempat kebanyakan kelas KCGI diadakan pada hari ini. Terletak berhampiran dengan Universiti Kyoto, tapak Hyakumanben terletak di tengah-tengah daerah pelajar Kyoto, kawasan yang penuh dengan semangat ilmiah dan kebebasan berfikir.



Satelit Kyoto Ekimae, Minami-ku, Kyoto

Satelit Kyoto Ekimae siap dibina pada musim bunga tahun 2005. Lokasi kampus ini adalah sangat strategik kerana ia terletak bersebelahan dengan Stesen Kyoto, sebuah hab komuter yang padat dengan penumpang. Dengan ruang luar ceria dan berkonsep terbuka, Satelit Kyoto Ekimae dilengkapi dengan studio e-pembelajaran yang canggih, yang membolehkan sejumlah besar kuliah diadakan di lokasi ini dan diikuti oleh pelajar di seluruh dunia. Bersama dengan Kampus Kyoto Ekimae KCG yang berada tidak jauh dari sini, Satelit Kyoto Ekimae berperanan sebagai hab utama pendidikan IT termaju.



Kampus Satelit

Seperti juga kampus utama, kampus satelit menarik minat pelajar daripada pelbagai latar belakang, termasuk mereka yang telah bekerja. Kampus satelit dihubungkan dengan Kampus Utama Kyoto bukan sahaja dengan kelas biasa (kelas yang diajar oleh tenaga pengajar yang datang dari kampus utama) tetapi juga oleh sistem e-pembelajaran terkini, yang menghubungkan ke kampus utama dalam masa nyata. Pembelajaran menggunakan video prarakam juga ada disediakan. Tidak hanya itu, setiap pengajar yang berdedikasi di kampus satelit turut menyediakan sokongan pembelajaran yang penting, untuk membantu para pelajar mencapai matlamat mereka.

Satelit Sapporo Terletak di dalam dGIC Inc.

Pada bulan April 2012, Kampus Satelit Sapporo dibuka di Sapporo, di tengah-tengah wilayah utara Hokkaido. Kampus ini merupakan fasiliti Kumpulan KCG yang pertama yang terletak di luar Kyoto.

Semua tenaga pengajar yang berdedikasi di Kampus Satelit Sapporo kini aktif di barisan hadapan industri IT. Dalam Isu Semasa dalam Industri IT, tenaga pengajar akan menggabungkan maklumat industri yang terkini dengan pengalaman mereka sendiri, memberikan penjelasan yang jelas mengenai pengetahuan, kemahiran dan kemampuan komunikasi yang akan diperlukan dalam bidang IT pada masa depan.



Satelit Tokyo Terletak di dalam Hitomedia, Inc.

Satelit Tokyo terletak berhampiran dengan Roppongi Hills di Bandar Minato, Tokyo. Satelit Tokyo dibuka pada Oktober 2012 sebagai lokasi kedua setelah Satelit Sapporo.

Sebilangan besar tenaga pengajar di Satelit Tokyo adalah pemain aktif di barisan hadapan dalam mempercepatkan digitalisasi dalam kalangan masyarakat hari ini. Atas sebab ini, latihan IT dan kelas dalam pemikiran logik yang ditawarkan di Satelit Tokyo sentiasa menjadi subjek kegemaran pelajar, termasuk pelajar di Kampus Utama Kyoto. Pendidikan yang diberikan di Satelit Tokyo Satellite memberi sumbangan besar dalam melahirkan peneraju yang terkemuka dalam bidang IT yang dapat memainkan peranan penting di pentas dunia.



Langkah Ke arah Mendapatkan Ijazah Profesional

Untuk pelajar yang mendaftar dalam penggal musim bunga atau yang memulakan projek sarjana mereka pada semester ketiga

Pelajar tahun pertama Semester pertama

1

Kajian intensif pengetahuan asas

- Majlis kemasukan sekolah/Orientasi pelajar baru/Perundingan akademik
- Peperiksaan musim bunga secara berkala
- Kelas intensif musim panas

Kehidupan pelajar yang kaya

- Majlis sambutan untuk pelajar baru
- Latihan amali di universiti rakan kongsi luar negara (pensyarah jemputan)
- Latihan amali perniagaan dengan syarikat swasta
- Konsert • Kaunseling kerjaya



Majlis kemasukan sekolah

Pelajar tahun pertama Semester kedua

2

Pemerolehan pengetahuan yang sangat khusus Mula menyediakan Projek Sarjana anda

- Mula persiapan untuk Projek Sarjana
- Peperiksaan musim luruh secara berkala
- Kelas intensif musim bunga
- Kuliah khas oleh pengajar Jepun dan asing yang terkenal

Kehidupan pelajar yang kaya

- Panduan kerjaya
- Pelbagai kelas bantuan pencarian pekerjaan
- Festival Bulan November



Arahan penyediaan untuk projek sarjana

Pelajar tahun kedua Semester ketiga

3

Kajian subjek praktikal dan lebih banyak subjek lanjutan Mula bekerja dengan Projek Sarjana anda

- Mula kerja dengan Projek Sarjana anda
- Peperiksaan musim bunga secara berkala
- Kelas intensif musim panas

Kehidupan pelajar yang kaya

- Pembentangan di kampus oleh syarikat swasta
- Pemerolehan pelbagai kelayakan
- Latihan amali di universiti rakan kongsi luar negara (pensyarah jemputan)
- Konsert • Penyertaan dalam pelbagai pertandingan



Kelas intensif musim panas. Memperdalamkan pertukaran dengan guru melalui Pertemuan Santai.

Pelajar tahun kedua Semester keempat

4

Aktiviti dan kajian untuk meningkatkan pengkhususan Melengkapkan tema untuk Projek Sarjana

- Temuduga mengenai Projek Sarjana melalui pembentangan lisan
- Kuliah khas oleh pengajar Jepun dan asing yang terkenal
- Anugerah KCG (Pengumuman projek paling cemerlang di KCG dan KCGI)
- Majlis penganugerahan Ijazah

Kehidupan pelajar yang kaya

- Sambutan tamat Ijazah



KCG Awards

Profesor 伊藤 博之

Hiroyuki Itoh



CEO, Crypton Future Media
Pengeluar vokaloid Hatsune Miku

Idola alam maya yang dipanggil “bunyian pertama yang datang dari masa depan” akan menyanyi dengan suara sintetik apabila memasukkan input lirik dan melodi ke dalam PC. Bukan sahaja di dalam negeri, bahkan konsert live juga dibuat di luar negara, menambat hati ramai peminat. Encik Hiroyuki Ito, Pengarah Syarikat Crypton Future Media Co. Ltd dan bapa kepada Hatsune Miku iaitu suatu perisian gabungan suara yang sangat popular, telah menerima perantikan sebagai profesor di KCGI. Encik Ito yang sentiasa membangunkan perisian yang menghubungkan PC dan bunyian, telah meninggalkan kata-kata ini kepada pelajar yang akan mendokong industri IT pada masa hadapan, “Kita masih dipertengahan “Revolusi IT” yang ruangan masa hadapannya yang tersangat besar, dan potensi para pelajar sangat terbentang luas. Saya berharap para pelajar akan ingat akan perkara tersebut dan belajar dengan bersungguh-sungguh”. Saya telah menemuramah Encik Ito mengenai cerita ini.

Syarikat ini bukanlah syarikat permainan game atau anime. Walaupun kami mengeluarkan muzik, kami bukan juga syarikat muzik. Kami hanya menjadikan hobi muzik komputer kami kepada bisnes, dan saya menganggap diri saya sebagai “Otoya” (orang yang mengeluarkan bunyi). “Hatsune Miku” telah dimulakan penjualannya pada Ogos 2007 dan ini telah memberikan aspirasi kreativiti kepada para pengguna.

Manusia dikatakan telah mengalami tiga jenis revolusi sehingga kini. Revolusi pertama ialah Revolusi Pertanian. Manusia yang dahulunya berpindah randah disebabkan oleh aktiviti pemburuan, telah merancang pengeluaran makanan dengan adanya revolusi ini, dan telah mula untuk duduk setempat di sesuatu kawasan kerana berjaya untuk menyimpan bahan makanan. Dengan itu, komuniti dan sekaligus kerajaan juga telah terbina, dan disebalik itu, golongan kaya dan miskin juga telah lahir. Peperangan juga telah bagai dijemput dengan berkembangnya sesuatu ekonomi.



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

Revolusi kedua ialah Revolusi Perindustrian. Setelah penjana kuasa dicipta, inovasi untuk mencapai efisien yang tinggi sentiasa berkembang, dan ini telah mejana keupayaan untuk pengeluaran dan penggunaan besar-besaran. Kekayaan ini kemudian telah diperluaskan dengan adanya rangsangan daripada industri perdagangan. Selain daripada itu, revolusi ini telah juga melahirkan “Letupan Populasi”. Sebelum revolusi perindustrian bermula, populasi penduduk adalah sama di dalam alaf “ramai lahir, ramai mati”, dan kekayaan di dalam masyarakat sendiri adalah tidak banyak, tetapi populasi telah meningkat dengan mendadak dengan adanya revolusi perindustrian ini.

Dan revolusi ketiga ialah Revolusi Maklumat, yang diwakili oleh internet yang mengandungi nilai sebenar revolusi ini. Sebelum internet, pengeluar maklumat adalah terbatas dan hanya segelintir sahaja. Pengeluar maklumat didefinisikan sebagai media utama seperti suratkhbar, tv dan radio, dan syarikat penerbitan, dan pengeluaran maklumat sebegini mengakibatkan tanggungan kos yang besar dari sudut peralatan dan personel. Lebih-lebih lagi, maklumat pada masa itu hanyalah kecil dan satu hala sahaja. Namun begitu revolusi telah bermula dengan adanya internet. Cara untuk mengeluarkan maklumat telah berubah dengan sangat besar.

Kini, perkakasan internet sangat dekat dengan diri kita seperti di dalam tangan, di atas meja dan di dalam poket. Dengan adanya internet kita dapat menghantar atau menyimpan maklumat denga senang sekali apabila segala maklumat yang boleh ditukar menjadi digital ditukarkan seperti berita, filem dan muzik. Kehidupan dan pekerjaan kita menjadi sangat senang dan seronok dengan kebolehan untuk melihat filem atau media penyiaran pada hanya sekelip mata. Selain itu, sesiapa sahaja dari kita dengan senang dan cepat boleh untuk menghantar maklumat ke seluruh dunia apabila terdapat apa-apa berita yang berkaitan dengan diri kita dengan menggunakan Facebook, X, laman blog dan lain-lain.

Walaubagaimanapun, saya anggap perubahan di dalam revolusi maklumat ini hanyalah masih di peringkat permulaan. Revolusi-revolusi pertanian dan perindustrian telah memberikan perubahan yang besar di dalam kehidupan kita. Revolusi maklumat sebenarnya masih tidak sampai ke tahap yang sama. Kita masih di dalam tempoh peralihan, dan permulaan perubahan yang sebenarnya adalah sekarang. Ada kemungkinan kehidupan manusia akan berubah diseluruh dunia dengan drastik setelah 20-30 tahun yang akan datang. Tetapi saya tidak pasti bagaimanakah rupa perubahan itu. Untuk membentuk perubahan ini, ianya bergantung kepada kita, terutama sekali golongan muda yang akan mendokong era baru nanti.

Profesor 高 弘昇

Ko, Hong Seung



Bekas pengarah strategi maklumat
bahagian perancangan strategik Samsung Electronics co ltd (CIO)

Wakil Pengarah, Nippon Applied Informatics Society (NAIS)

Profesor Ko, Hong Seung berasal daripada Korea Selatan. Sebagai bekas pengarah strategi maklumat bahagian perancangan strategik Samsung Electronics co ltd (CIO), yang menghasilkan jumlah peralatan elektronik terbesar di korea, beliau menggunakan strategi aplikasi internet syarikat, CALS yang merupakan konsep utama B2B. Beliau juga banyak mencurahkan tenaga untuk merealisasikan e dagang kepada pengguna umum, dan telah memberi sumbangan besar dalam teknologi maklumat dan peningkatan ekonomi syarikat. Profesor Ko bercakap mengenai perubahan sumber manusia yang diperlukan dalam dunia e-perniagaan.

Strategi yang diperlukan dalam e-perniagaan

— Dunia perniagaan sering mengalami perubahan turun naik yang drastik. Dengan penggunaan internet yang meluas, adakah cara perniagaan turut berubah?

Pada pertengahan tahun 1990-an, saya telah menjadi pengarah strategi maklumat Samsung Electronics. Kami telah melancarkan satu laman web yang juga boleh diakses di luar negara. Namun, pada masa itu, internet tidak dianggap sebagai suatu yang penting dalam dunia pemasaran, ia hanya semata-mata untuk mendapat pengiktirafan yang lebih baik daripada syarikat. Walau bagaimanapun, sebaik sahaja laman web diimplementasikan, kami telah menerima kira-kira 200 emel sehari yang membuat pertanyaan dan aduan mengenai penjagaan produk dari seluruh dunia. Pada masa itu, saya memikirkan adakah laman web ini boleh digunakan untuk meningkatkan pemasaran.

Selepas itu, penggunaan internet untuk perniagaan mulai meningkat seperti sistem tempahan atas talian, keselamatan dagangan dan sebagainya. Walau bagaimanapun, ia bukan bermakna dengan penggunaan internet sahaja, sistem

jualan akan berkembang. Pada masa itu, berlaku salah faham ledakan IT di Korea Selatan bahawa jika anda mahir dalam internet, perniagaan anda akan berjaya. Ramai yang berpendapat bahawa akan ada ramai pelanggan yang berkumpul dari seluruh dunia untuk beratur dan membeli barang di pusat membeli-belah internet. Malah, banyak pusat membeli-belah telah hilang dari internet dalam tempoh beberapa tahun.

Akhirnya, kita menyadari bahawa sekadar menggunakan internet sahaja sebagai alat tidaklah cukup bagi mengembangkan perniagaan. Selain itu, ia boleh dikatakan sebagai kekurangan “strategi”. Walaupun produk telah banyak memenuhi Internet, ia sekadar dipaparkan pada skrin. Ada banyak situasi di mana pengguna lebih suka untuk melihat dengan mata sendiri dan menyentuh menggunakan tangan untuk mengenalpasti kualiti apabila ingin membeli barang.

Syarikat Jepun yang ketinggalan dan ekurangan sumber manusia

— Dalam persekitaran yang pesat berubah, bagaimana anda melihat keadaan perniagaan pada masa kini?

Malangnya, di Jepun dan Korea Selatan, strategi jualan melalui internet untuk meningkatkan jualan syarikat adalah rendah. Oleh kerana syarikat-syarikat ini mempunyai pelaburan yang besar dalam pembangunan infrastruktur IT, ia merupakan masalah syarikat yang tidak berkesudahan.

Syarikat mencari sesuatu yang disebut [sumber tenaga yang mampu merancang strategi e- perniagaan]. Ini bermaksud anda haruslah menggunakan tenaga untuk meningkatkan perniagaan dan pemasaran melalui sumber IT.

Pada mulanya, pekerja syarikat Jepun dan Korea Selatan seolah-olah kurang pengetahuan berkenaan pemasaran. Mereka beranggapan bahawa setiap hari mereka akan menerima gaji jika melakukan kerja, kerana ia merupakan asas pengagihan daripada keuntungan.

Perkara ini adalah berbeza di Amerika Syarikat . Mereka sentiasa menitik beratkan tentang kuantiti kerja yang dilakukan atau berapa banyak kerja itu menyumbang kepada syarikat. Hampir tiada jabatan yang pakar dalam pemasaran syarikat di Amerika kerana semua pekerja mempunyai pengiktirafan dan ini bermakna bahawa mereka tidak mempunyai keperluan untuk pakar pemasaran. Walaupun ekonomi menjadi lebih teruk, kebiasaannya, syarikat-syarikat di Amerika tidak mempunyai masalah untuk bergerak ke hadapan kerana mereka akan memikirkan cara untuk memperluaskan jualan mereka dengan cara apa sekalipun. Syarikat Jepun dan Korea Selatan sukar untuk bersaing. Di Jepun dan Korea Selatan, salah anggap utama oleh syarikat-syarikat adalah pemasaran hanya bermaksud “jualan”, “iklan”, “jenama”. Jadi , buat masa ini, hanya Amerika Syarikat sahaja yang berjaya dalam industri IT kerana menggunakan Internet dalam perniagaan. di dalam negara Jepun dan Korea Selatan, ada syarikat yang telah menerima penilaian seperti ini tetapi, buat masa ini, ia adalah benar bahawa ia meningkat kerana berlaku permainan wang dalam e-perniagaan sebagai infrastruktur. Dengan cara ini, tidak ada syarikat yang berjaya dalam e-perniagaan di Eropah. Ini kerana penggunaan internet secara meluas adalah terlalu lambat.

Menuju je pusat kemahiran pengajian siswazah di Asia

— Bagaimanakah ciri-ciri universiti dan apakah matlamat universiti dalam situasi ini?

Kita kekurangan siswazah yang pakar dalam bidang IT. Selain itu, universiti ini mempunyai latar belakang yang telah disokong oleh sejarah penubuhan Kyoto Computer Gakuin. Ini merupakan kelebihan yang paling besar.

Kita juga mempunyai pengetahuan, kepakaran dan teknologi dalam universiti, dan kita mempunyai pensyarah yang berpengalaman dalam perusahaan secara praktikal. Dalam kuliah saya sendiri, saya sering mengatakan bahawa kita bukan sahaja harus bekerja berdikari sebanyak mungkin sehingga menjadi profesional, tetapi juga harus berusaha memperbaiki kegagalan. Ini kerana ramai yang belajar lebih banyak perkara melalui kegagalan.

Dengan cara ini, kita perlu benar-benar mempelajari cara membangunkan sumber manusia dalam era ini. Hubungan berkaitan pendidikan dengan universiti luar negara juga semakin meluas dari tahun ke tahun . Bidang ini tidak terhad kepada di Jepun sahaja. Kita mahu menjadi sebuah sekolah siswazah profesional di Asia yang boleh terus menyumbang kepada pembangunan sumber manusia serta boleh memainkan peranan yang aktif di pentas dunia.

Profesor 内藤 昭三

Shozo Naito



Bekas Ketua Penyelidik, Makmal Platform Pengagihan & Maklumat, Nippon Telegraph and Telephone Company

Pengarah, Cyber Kyoto Laboratory

Profesor Shozo Naito bekerja untuk Nippon Telegraph and Telephone Corporation (kini NTT) sebagai Ketua Penyelidik di Makmal Platform Pengagihan & Maklumat. Beliau merupakan pakar dalam keselamatan maklumat dan rangkaian. Profesor Naito memberitahu kami tentang keadaan semasa keselamatan siber dan rangkaian di Jepun dan dunia, serta isu-isu berkaitan, berikutan pandemik Covid-19.

JJepun Perlu Bergerak Ke Arah Mempromosikan Pendigitalan

— Pandemik Covid-19 telah mendorong masyarakat untuk menerima pendigitalan dan penggunaan IT. Pelancaran “agensi digital” yang dijadualkan pada September 2021, sepatutnya mempercepatkan trend ini.

Sepertimana dunia fizikal, ruang siber penuh dengan virus, dengan strain baharu muncul hampir setiap hari. Mutasi juga berlaku di dunia fizikal, tentunya, dan kita cuba bertindak balas dengan menyesuaikan gaya hidup kita. Dalam beberapa cara, digitalisasi di Jepun telah ketinggalan berbanding semua negara lain di dunia. Namun, akhirnya, kerja jarak jauh mula diamalkan. Baru-baru ini, dipandu oleh pendekatan transformasi digital (DX: transformasi kehidupan manusia melalui penyerapan teknologi digital; inovasi radikal yang secara asasnya membalikkan deria nilai dan rangka kerja yang sedia ada), peralihan ke arah digitalisasi menjadi semakin pantas dalam pelbagai cara. Kerajaan nasional Jepun nampaknya bergerak ke hadapan dengan penubuhan agensi digital. Saya percaya, ini merupakan haluan yang penting yang turut perlu dicontohi oleh sektor swasta. Dunia perniagaan mesti memahami risiko yang disebabkan oleh pandemik COVID-19 dan mengubahnya menjadi peluang.

Namun, secara semula jadi, peningkatan kebergantungan pada rangkaian

meningkatkan risiko keselamatan. Rangkaian dan keselamatan saling melengkapi seperti roda kereta. Mengekalkan keseimbangan antara kedua-dua aspek ini adalah kewajiban yang mesti kita ingat pada setiap masa. Dalam dunia akademik, kita sering menggunakan Zoom untuk kuliah dan kelas. Di sektor swasta, sistem persidangan dalam talian dengan keselamatan yang lebih ketat diperkenalkan. Begitu juga dalam pengesahan akaun, persoalan tentang sejauh mana telitinya untuk mengesahkan pemegang akaun mesti diselaraskan dengan keperluan privasi individu. Penting untuk memilih penyelesaian yang dapat mencapai keseimbangan antara melakukan perkara yang kita mahukan dan tahap keselamatan yang kita perlukan. Untuk mempromosikan digitalisasi, jangan sesekali kita lupa akan keseimbangan antara rangkaian dan keselamatan.

Kontroversi tentang sejauh mana kita dapat melakukan serangan balas ketika serangan siber berlaku

— Serangan siber semakin meningkat di seluruh dunia. Dan ia menjadi semakin berbahaya.

Dikhabarkan bahawa Rusia terlibat dalam pilihan raya presiden 2016 di Amerika Syarikat. Beberapa negara bertindak balas terhadap kemunculan ruang angkasa dan dunia maya sebagai ruang pertempuran keempat dan kelima, setelah darat, laut dan udara sebagai ruang tempur tradisional, dengan menubuhkan pasukan angkasa dan pasukan siber. Jelas, kita perlu menguatkan tindak balas kita terhadap serangan siber. Namun, sejauh mana kita perlu mempertahankan diri? Persetujuan antarabangsa diperlukan bagi persoalan ini. Topik perbincangan semasa merangkumi: Sejauh manakah sesebuah negara dapat melakukan serangan balas sebagai tindak balas terhadap serangan siber, dengan cara yang sama seperti sesebuah negara menyerang pangkalan peluru berpandu musuh sebagai tindak balas terhadap serangan peluru berpandu? Sejauh manakah kita boleh menyerang laman web yang menyerang kita? Pangkalan peluru berpandu mungkin terletak di negara sendiri, tetapi serangan siber boleh berasal dari mana-mana saja. Pelayan yang digunakan dalam serangan siber mungkin berada di luar Jepun. Kita perlu memiliki teknologi untuk mengatasi ancaman tersebut. Pada masa akan datang, masyarakat perlu mengadakan perbincangan bagi menentukan kaedah pencegahan serangan siber yang paling berkesan.

Serangan siber bukan sahaja berlaku antara pemerintah dengan pemerintah tetapi juga di peringkat sektor swasta. Bagaimanapun, banyak aset yang kini berada di Internet. Wang bertukar tangan secara dalam talian, dengan transaksi bermula sebagai mata wang maya dan seterusnya melalui mata wang digital dan protokol penyelesaian digital. Maklumat mengenai saham dan hartanah juga tersedia sebagai data elektronik. Syarikat Jepun menyimpan banyak maklumat berkenaan harta intelek, dan mereka yang berniat jahat menginginkan maklumat ini. Syarikat besar sentiasa dihujani serangan siber. Walaupun tidak ada yang dikatakan benar-benar selamat, namun, syarikat mestilah mempersiapkan langkah-langkah untuk mengatasi ancaman ini.

Maklumat di rangkaian pada dasarnya dapat dilihat

— Kita sebagai rakyat biasa juga sentiasa terdedah kepada ancaman serangan siber dan pencuri siber.

Kita gemar melakukan sesuatu secara elektronik: wang elektronik dan lain-lain kerana ia sangat mudah. Namun, pada masa yang sama, kita harus terus berjaga-jaga, kerana ia mudah diceroboh. Aspek lain, selain daripada ciri aplikasi yang sesuai dan sebagainya, adalah keperluan untuk terus berhati-hati dengan perangkat keselamatan dan bahaya yang tersembunyi dibaliknya. Contohnya, menggunakan sambungan WiFi percuma yang berdekatan, memudahkan kita menjadi mangsa kecurian maklumat atau digodam. Pada dasarnya, semua maklumat di rangkaian dapat dilihat dan dengan demikian, ia terdedah kepada kemungkinan berlakunya 'pasang telinga' atau maklumat dipantau. Semasa anda menghantar maklumat, anda mesti menganggap bahawa ada seseorang yang sedang melihatnya. Setiap kali anda mengakses rangkaian yang berkaitan dengan akaun kewangan atau maklumat peribadi anda, ingatlah soalan ini, “Adakah saya tidak kisah jika ada yang melihat ini?” Contohnya, sebelum anda menghantar maklumat, tanyakan pada diri anda jika anda telah menyulitkannya dengan betul. Ia tidak mudah, tetapi sangat penting untuk mengingatkan diri anda agar sentiasa melakukan langkah ini. Tentu saja teknologi memainkan peranan dalam langkah-langkah keselamatan ini, tetapi pada akhirnya tiada yang dapat menggantikan kesedaran dan sikap berhati-hati.

Pengenalan tenaga pengajar

Seorang tenaga pengajar bertanggungjawab terhadap 10 pelajar ke bawah.

Tenaga-tenaga pengajar di sini dikumpulkan dengan tujuan untuk melahirkan para pemimpin yang akan menerajui bisnis IT bertahap global, maka mereka terdiri daripada orang yang berjaya dan terkemuka dalam bidang teknologi maklumat, pengurusan, pendidikan dan mereka yang telah merealisasikan inisiatif IT dalam syarikat-syarikat gergasi.

Misi fakulti

Kolej ini menyediakan persekitaran yang sesuai untuk pembelajaran berdasarkan nasihat daripada barisan guru di mana para pelajar boleh merealisasikan impian masa depan mereka.

Peranan guru ada dua. Pertama, bertindak sebagai sumber pendidikan. Bagi pelajar, guru merupakan salah satu sumber bagi

mereka seperti bahan pelajaran (buku teks, jurnal, dll), latihan praktikal dan rakan sekelas. Mereka boleh mendapatkan ilmu yang diperlukan bagi merealisasikan impian mereka daripada guru-guru ini. Kedua, bertindak sebagai koordinator pembelajaran.

Guru membuat perancangan dan menjalankan proses pembelajaran supaya pelajar dapat memahami kandungan pembelajaran dengan mudah. Guru berperanan untuk menggalakkan proses tersebut dengan menghubungkan pelbagai sumber pembelajaran.

Dengan tanggungjawab ini, barisan guru di kolej ini memberikan sokongan sepenuhnya supaya pelajar dapat memenuhi objektif pembelajaran.

Timbalan Presiden / Profesor



Shigeru Eiho

Sarjana Muda Kejuruteraan daripada Universiti Kyoto
Doktor Falsafah Kejuruteraan daripada Universiti Kyoto
Profesor emeritus di Universiti Kyoto
Mantan Presiden Institut Jurutera Sistem, Kawalan dan Maklumat
Ahli Majlis Institut Jurutera Sistem, Kawalan dan Maklumat
Penyelia Persatuan Teknologi Visualan Perubatan Jepun (JAMIT)
Felo di Institut Jurutera Elektronik, Maklumat dan Komunikasi



Gary Hoichi Tsuchimochi

Sarjana Muda Sastera dan Sarjana Sastera, Universiti Negeri California (Amerika Syarikat) Doktor Falsafah Pendidikan (Ed.D.), Universiti Columbia, Amerika Syarikat
Doktor Falsafah Pendidikan, Universiti Tokyo
Profesor Jemputan, Jabatan Pendidikan, Universiti Victoria (Kanada)
Felo Penyelidik Jemputan, Pusat Pengajian Jepun Mark T. Orr, Universiti Florida Selatan
Profesor Jemputan, Pusat Pengajian Pendidikan Tinggi, Universiti Nagoya
Profesor Pemeriksa, Majlis Penubuhan Universiti, Kebudayaan, Sukan, Sains dan Teknologi (MEXT), Kementerian Pendidikan
Profesor Pemeriksa, Majlis Penubuhan Sekolah Siswazah, MEXT
Bekas Profesor, Pusat Pendidikan Abad ke-21, Universiti Hirosaki
Bekas Pengarah, Pusat Pembangunan Pendidikan Tinggi dan Bekas Pengarah, Pusat Sokongan Pembelajaran dan Penyelidikan, Universiti Teikyo



Michihiko Minoh

Sarjana Muda Kejuruteraan, menamatkan program kedoktoran dalam bidang Informatik dan Doktor Falsafah Kejuruteraan, Universiti Kyoto
Profesor Emeritus, bekas Naib Presiden, bekas Penolong Pengurus Pejabat Presiden, bekas Pengurus Institut Pengurusan dan Komunikasi Maklumat, dan bekas Pengarah Pusat Media Maklumat Akademik, Universiti Kyoto
Bekas Presiden RIKEN dan bekas Pengarah Ibu Pejabat R&D Maklumat dan Strategi (R-IH), RIKEN
Bekas pegawai sains di Biro Pemerkasaan Penyelidikan dan bekas Pengerusi Jawatankuasa Maklumat Majlis Sains dan Teknologi, MEXT
Ketua Kumpulan, Kumpulan Media Terkoordinasi Teragih, Bahagian Maklumat dan Komunikasi, Institut Nasional Teknologi Maklumat dan Komunikasi (NICT)
Bekas Pengerusi Persatuan Maklumat dan Sistem serta Pengerusi Jawatankuasa Kumpulan HCG, Institut Jurutera Elektronik, Maklumat dan Komunikasi (IEICE)
Pengarah Projek Robot Penjaga, R-IH, RIKEN
Ahli Bekerjasama, Majlis Sains Jepun, 2026–27

Director, Sapporo Satellite / Profesor



Masaki Nakamura

Sarjana Muda Ekonomi daripada Universiti Aoyama Gakuin
Beliau menubuhkan dGic Inc. pada tahun 1987 setelah menamatkan pekerjaan di Nihon Unisys, Ltd.
Beliau ialah president-pengarah syarikat.
Ketua Pengarah Kesatuan Insuran Kesihatan Industri berkait Komputer Hokkaido
Pengerusi Persatuan Industri Sistem Maklumat Hokkaido
Pengerusi Lembaga Persatuan Industri Maklumat Seluruh Nippon



Hisaya Tanaka

Sarjana Muda Kejuruteraan daripada Universiti Waseda
Mantan Pemangku Pengurus Bahagian Sokongan Sistem Fujitsu Limited
Mantan Pengarah Eksekutif dan Pengurus Ibu Pejabat Pembangunan Sumber Manusia IT, Agensi Penggalakan Teknologi Maklumat
Bertauliah sebagai pengajar kanan oleh Persatuan Pendidikan Kejuruteraan Jepun
Ahli Jawatankuasa Perancangan Projek, Persatuan Pendidikan Kejuruteraan Jepun
Ahli Lembaga Pengarah Yayasan Mitou

Presiden Emeritus / Profesor



Toshihide Ibaraki

Sarjana Muda Kejuruteraan, Universiti Kyoto, Doktor Falsafah Kejuruteraan, Universiti Kyoto (major dalam Kejuruteraan Elektronik)
Profesor Emeritus Universiti Kyoto
Bekas Dekan Fakulti Teknologi Maklumat di Pusat Pengajian Siswazah Universiti Kyoto
Bekas Profesor, Universiti Teknologi Toyohashi
Bekas profesor di Universiti Kwansei Gakuin
Presiden Kolej Pengajian Siswazah Teknologi Maklumat Kyoto (KCGI) (2010 - 2023)

Ketahui lebih lanjut mengenai profesor dan profesor madya KCGI di sini



Kyoto, Bandar untuk pelajar

Kyoto yang mempunyai sejarah selama lebih daripada 1200 tahun sejak pembukaannya, telah lama menjadi pusat kebudayaan Jepun, juga bandar internasional, dan kini, telah menjadi sebuah bandar yang mempunyai ramai golongan pelajar yang duduk di dalamnya. Setiap kampus KCG, terdiri di dalam kawasan yang mempunyai kemudahan pengangkutan yang baik, dan bukan sahaja ke dalam bandar Kyoto, malah senang sekali untuk seseorang bergerak ke setiap kawasan di Kansai seperti Osaka, Nara, Kobe, Otsu dan lain-lain.



Kawasan Sekitar KCGI Kampus Hyakumanben, Kyoto Main School

Kawasan ini terdapat banyak tempat menarik yang dapat anda lihat akan pelbagai sejarah dan budaya seperti Gin Kakuji yang merupakan kuil lambang budaya Muromachi, Heian Shrine yang melangsungkan salah satu daripada festival terbesar Kyoto iaitu Festival Jidai, Philosopher's Walk yang dikenali dengan pokok-pokok sakuranya, Zoo Kyoto yang merupakan zoo kedua paling tua di Jepun, Muzium Bandar Kyoto dan sebagainya.

Tempat menarik

- | | |
|--------------------|----------------------------|
| Kuil Gin Kakuji | Zoo Bandar Kyoto |
| Philosopher's Walk | Heian Shrine |
| Kuil Nanzenji | Kuil Eikandou |
| Kyoto City KYOCERA | Kuil Chionji |
| Muzium Seni | Muzium Nasional Seni Moden |



Kawasan Sekitar KCG Kampus Rakuho

Stesen kereta bawah tanah / terminal bas Stesen Kita Uji mempunyai akses yang baik ke kawasan Rakuho, pusat bandar Kyoto, dan Stesen Kyoto. Selain daripada deretan bangunan moden yang terdapat di Jalan Kitayama Douri, anda juga dapat merasakan keindahan alam semulajadi kerana berdekatan dengannya terdapat Kami Gamo Shrine yang melangsungkan festival Aoi, taman flora, Tasik Midoro ga Ike dan Sungai Kamogawa.

Tempat menarik

- | | |
|---------------------|---------------------------|
| Kami Gamo Shrine | Taman Flora Wilayah Kyoto |
| Tasik Midoro ga Ike | Jalan Kitayama Douri |

Kawasan Sekitar KCGI Kampus Kyoto Ekimae Satelit

Stesen Kyoto yang mempunyai jaringan kereta JR, Kintetsu, kereta bawah tanah merupakan serambi kepada pelancong yang datang dari seluruh pelusuk negara. Ianya merupakan sebuah kawasan yang mempunyai bangunan-bangunan moden dan lama yang mana anda dapat merasakan suasana yang kontra.

Tempat menarik

- | | |
|-----------------------|-----------------------|
| Kuil Toji | Kuil Sanjusan Gendou |
| Kuil Nishi Hongwanji | Muzium Nasional Kyoto |
| Kuil Higashi Honganji | Bangunan Stesen Kyoto |
| Kuil Tofukuji | Akuarium Kyoto |
| Kyoto Tower | |



Kawasan Sekitar KCG Kampus Kamogawa

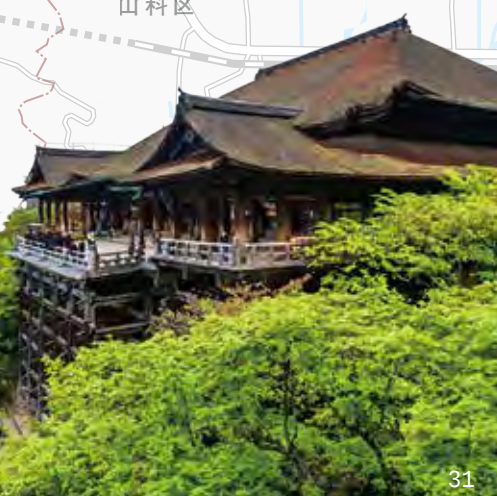
Kawasan yang kaya dengan kehijauan walaupun berada di dalam bandar, berdekatan dengan Shimogamo Shrine yang melaksanakan Festival Aoi iaitu salah satu daripada tiga festival terbesar Kyoto, dan Taman Kyoto Gyoen.

Tempat menarik

- | | |
|-------------------|-----------------------------------|
| Shimogamo Shrine | Taman Tadasu no Mori |
| Taman Kyoto Gyoen | Perpustakaan Sejarah Bandar Kyoto |



KCGI Kyoto Ekimae Satelit Campus
KCG Kyoto Ekimae Campus



kcg.edu Rangkaian pendidikan

KCGI bermatlamat untuk menjadi institusi pendidikan berskala global yang menjadi peneraju pendidikan IT dengan merealisasikan pendidikan IT yang terbaik di dunia menerusi rangkaian yang erat dengan institusi lain dalam kumpulan KCG dan kolaborasi dengan universiti-universiti serta kerajaan luar negara.

Universiti kejuruteraan yang ditubuhkan pada 1829 dan terkenal sebagai antara yang terawal membuka jabatan IT iaitu pada tahun 1991. Kami berbangga mempunyai hasil yang terbaik di Amerika Syarikat dalam bidang grafik komputer, permainan dan IT. Menjadi anggota gabungan Institut Perkomputeran Kyoto pada 1996 sebagai universiti beradik.

Memiliki lebih daripada 60 tahun tradisi dan pencapaian sebagai institusi pendidikan komputer yang pertama di Jepun, ditubuhkan pada tahun 1963, Kyoto Computer Gakuin telah mewujudkan rangkaian peribadi terbesar dalam industri maklumat Jepun dengan lebih daripada 50,000 graduan.

Sekolah Automobil Institusi Komputer Kyoto
kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin Automobile School
KCGM

Bidang IT yang serba canggih sepadan dengan teknologi automotif pada masa akan datang dapat melatih juruteknik automotif berkenaan teknologi dan pengetahuan rangkaian.

Institusi Komputer Kyoto
kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin
KCG

Kolej Pengajian Siswazah Teknologi Maklumat Kyoto
kcg.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics
KCGI

Pusat Pembelajaran Bahasa Jepun Kyoto
kcg.edu
Kyoto Japanese Language Training Center
KJLTC

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

Pejabat ini dibuka di dalam WTC (Pusat Dagangan Dunia) sebagai pusat operasi untuk kumpulan KCG. Selepas tragedi keganasan yang berlaku di Amerika Syarikat, pejabat kini terletak di Rockefeller Center dan kembali beroperasi dengan aktif.

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

Pejabat KCG Beijing ditubuhkan pada tahun 2002 di Perpustakaan Negara China di Beijing sebagai pangkalan pertukaran dengan universiti China, dimana KCG mengukuhkan hubungannya. KCG membuka pejabat Dalian KCG pada tahun 2008 dan pejabat Shanghai KCG pada tahun 2018, di mana ia menyediakan sokongan pendidikan IT kepada universiti-universiti China, antara aktiviti-aktiviti lain.

Institusi Teknologi Rochester (RIT)
RIT
Rochester Institute of Technology

Pusat ini merupakan pusat pendidikan bahasa Jepun yang diiktiraf oleh Persatuan Penggalakan Bahasa Jepun dan ditetapkan sebagai kurikulum pendidikan persediaan oleh Kementerian Pendidikan, Budaya, Sukan, Sains dan Teknologi.

Mengenai KCGI

Nama: Kolej Pengajian Siswazah Teknologi Maklumat Kyoto
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

Badan penubuh: The University of Informatics

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

Fakulti: Fakulti Teknologi Maklumat Gunaan

Program yang ditawarkan: Teknologi Perniagaan Web

Jumlah kredit yang diperlukan: 44 kredit

Kuota pengambilan: 1,000 pelajar (Jumlah kapasiti adalah 1,880 orang.)

Tempoh program: 2 tahun

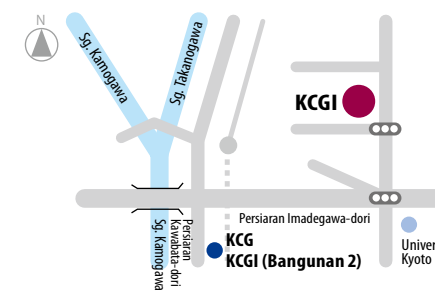
Ijazah: Sarjana Sains dalam Teknologi Maklumat
Master of Science in Information Technology (M.S. in IT)

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

KYOTO



Kyoto merupakan tempat penuh dengan warisan sejarah dan budaya Jepun, dan juga menempatkan banyak ibu pejabat bagi syarikat-syarikat besar IT yang meneraju industri Jepun seperti Rohm, Murata Manufacturing, Nintendo, Horiba, Kyocera, Nidec Corp dan OMRON. Selain itu, banyak penerima anugerah Nobel juga berasal dari Kyoto. Kolej ini berharap menerima tenaga yang lahir daripada suasana di Kyoto ini dan menerapkannya ke dalam kampus.

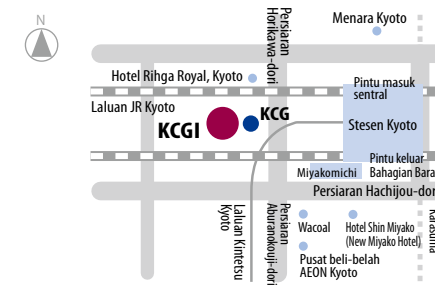


Alamat

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

Akses lalu lintas

- Dari persimpangan Hyakumanben, jalan kaki ke arah utara dalam 1 minit
- Dari stesen Demachiyang (Kereta api Keihan, Kereta api Eizan), jalan kaki dalam 8 minit
- Dari stesen Kyoto: bas bandar No. 7 (turun di hentian Hyakumanben) dan bas bandar (turun di hentian Asukai-chou)



Alamat

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

Akses lalu lintas

- Berjalan kaki 7 minit dari pintu keluar Bahagian Barat Hachijo Stesen Kyoto

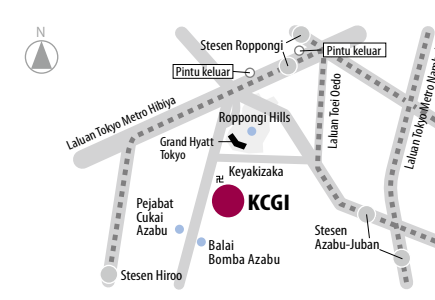


Alamat

Dgic Co., Tingkat 7 Bangunan Daigo 5-11 Odori-nishi, Chuo-ku, Sapporo, 060-0042, Japan

Akses lalu lintas

- Dari pintu keluar no.2 di Stesen Chikatetsu Odori, jalan kaki ke arah utara dalam 1 minit



Alamat

Hitomedia Co, Tingkat 4, VORT Motozabu 3-1-35 Motozabu, Minato-ku, Tokyo, 106-0046, Japan

Akses lalu lintas

- Dari pintu keluar 1a di stesen Roppongi (laluan Tokyo Metro Hibiya), jalan kaki dalam 8 minit
- Dari pintu keluar no.3 di stesen Roppongi (laluan Toei Oedo), jalan kaki dalam 10 minit