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

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

ကျောင်းဝင်ခွင့်စီစစ်ရေးဌာန၊
ကျိုတိုသတင်းအချက်အလက် ဘွဲ့လွန်သင်တန်းကျောင်း (KCGI)
10-5 Nishikujoteranomae-cho, Minami-ku, Kyoto 601-8407, Japan
TEL: 075-681-6334 (+81-75-681-6334 ဂျပန်နိုင်ငံပြင်ပ)
FAX: 075-671-1382 (+81-75-671-1382 ဂျပန်နိုင်ငံပြင်ပ)

ဂျပန်တွင် フリーコール 0120-829-628

ミャンマー語 202509

THE UNIVERSITY OF INFORMATICS
THE KYOTO COLLEGE OF GRADUATE STUDIES FOR INFORMATICS All rights reserved. ©KCGI 京都情報大学院大学 2025

kcg.edu 京都情報大学院大学

THE UNIVERSITY OF INFORMATICS

The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

ဂျပန်နိုင်ငံ၏ပထမဦးဆုံး IT အထူးပြုအလုပ်ဆိုင်ရာဘွဲ့လွန်တက္ကသိုလ်

ကျိုတိုသတင်းအချက်အလက် ဘွဲ့လွန်သင်တန်းကျောင်း

The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics (KCGI)

◆ကျွန်ုပ်တို့သည် အဓိကအထူးပြုနယ်ပယ်နှစ်ခုဖြစ်သည့် သတင်းအချက်အလက်နှင့် စီမံခန့်ခွဲမှုဘာသာရပ်ကို ထောက်ပံ့ပါသည်။

သတင်းအချက်အလက်အရာရှိချုပ် (CIO) နှင့် စီမံကိန်းမန်နေဂျာ ကဲ့သို့သော အကြီးတန်းအမှုဆောင်ရာထူးများအား ရည်မှန်းထားသူများအတွက်။

◆လူမှုဘာသာရပ်နှင့် သိပ္ပံပညာရပ်များ အပါအဝင် ကျယ်ပြန့်သည့် နယ်ပယ်များစွာမှ ကျောင်းသားကျောင်းသူများကို လက်ခံပါသည်။

ကွန်ပျူတာအတွေ့အကြုံမရှိသေးသူများပင် KCGI တွင် စာရင်းပေးသွင်းနိုင်ပါသည်။ သင်၏ စတင်မှုအဆင့်နှင့်အညီ သင်ယူလိုက်ပါ။

◆ရေရှည်လေ့လာမှုစနစ်ကဲ့သို့သော ပရိုဂရမ်များဖြင့် ကျွန်ုပ်တို့သည် လုပ်ငန်းကျွမ်းကျင်အတတ်ပညာရှင်များအတွက် ဆက်လက်ပညာရေးကို ပံ့ပိုးပေးပါသည်။

KCGI သည် အတန်းတက်ရောက်နည်းမျိုးစုံကို ပံ့ပိုးပေးပါသည်။ ကျောင်းဖွင့်ရက်များမှ နေ့ဘက်အတန်းများအပြင် KCGI သည် ညနေပိုင်းနှင့် စနေနေ့ အတန်းများသာမက e-learning ကဲ့သို့သော ရွေးချယ်မှုများကို ပေးပါသည်။ ကျူရှင်နှစ်နှစ်စာဖြင့် စာလေ့လာချိန်ကို သုံးနှစ် သို့မဟုတ် လေးနှစ်အထိ တိုးမြှင့်ပေးသည့် ရေရှည်လေ့လာရေးစနစ်ကဲ့သို့သော ပရိုဂရမ်များဖြင့် အလုပ်တစ်ဖက်နှင့် စာလေ့လာလိုသည့် ကျောင်းသားကျောင်းသူများကို ပံ့ပိုးပေးပါသည်။

◆KCGI သည် IT (ICT) ၏ ကျယ်ပြန့်သည့် နယ်ပယ်များစွာမှ လျှောက်လွှာများကို လက်ခံပါသည်။

IT နှင့်ပတ်သက်သည့် ကျယ်ပြန့်သော ဗဟုသုတများစွာထဲမှ KCGI တွင် IT နှင့်ပတ်သက်သည့် အသိပညာနှင့် အတတ်ပညာကျွမ်းကျင်မှုများ လိုအပ်ချက်မြင့်မားနေသည့် စီးပွားရေးလောကတွင် အထူးစိတ်ဝင်စားနေသော အဓိကအထူးပြုနယ်ပယ် ကိုးခုရှိပါသည်။ KCGI သည် ကျောင်းသားကျောင်းသူများအား လူ့အဖွဲ့အစည်းမှ မျှော်မှန်းထားသော IT ကျွမ်းကျင်ပညာရှင်တစ်ဦး၏ အသိပညာနှင့် အတတ်ပညာကျွမ်းကျင်မှု အမျိုးမျိုးကို သင်ယူနိုင်စေပါသည်။ ကျွန်ုပ်တို့သည် ကျယ်ပြန့်သော စက်မှုနယ်ပယ်များစွာတွင် ရှာဖွေထားသည့် IT (ICT) လုပ်ငန်းသုံးပရိုဂရမ်များအတွက် သင်တန်းများကိုလည်း ပံ့ပိုးပေးနေပါသည်။

◆ကျွန်ုပ်တို့သည် ဆာပိုရိုမြို့နှင့် တိုကျိုမြို့တို့တွင် ဂြိုလ်တုကျောင်းများကို ဖွင့်လှစ်ထားပါသည်။ ပြီးနောက် ဂျပန်နှင့် ပြည်ပမှာပါ တိုးချဲ့နေဆဲဖြစ်ပါသည်။

ကျောင်းသားများသည် ဂြိုလ်တုကျောင်းတစ်ကျောင်းစီတွင် အတန်းများ တက်ရောက်လေ့လာနိုင်ပါသည်။ ပြည်ပအပါအဝင် ဒေသအများအပြားတွင် ထပ်မံပြီး ဂြိုလ်တုကျောင်းပေါင်း ၂၀ ကို ဖွင့်လှစ်ရန် စီစဉ်ထားသည်။

◆လက်တွေ့ကမ္ဘာအတွေ့အကြုံများစွာဖြင့် တက္ကသိုလ်ဌာန။

ကျွန်ုပ်တို့၏ နည်းပြဆရာများသည် လုပ်ငန်း၏ ရှေ့တန်းတွင် ဆက်လက်တာဝန်ထမ်းဆောင်နေကြပါသည်။ ချို့သည် အကြီးစားကုမ္ပဏီများမှ CIO များဖြစ်ကြပြီး အချို့မှာ ခေတ်တစ်ခေတ်၏ အကြောင်းအရာလုပ်ငန်းတွင် နီးကြားတက်ကြွစွာပါဝင်နေကြပါသည်။

◆KCGI ကျောင်းသားကျောင်းသူအများအပြားသည် SAP ERP အသိမှတ်ပြု အတိုင်ပင်ခံပုဂ္ဂိုလ်စာမေးပွဲကို အောင်မြင်ပြီးဖြစ်သည်။

အလေးတထား တစ်ဦးချင်း သင်ကြားပို့ချမှုမှတစ်ဆင့် ကျောင်းသားကျောင်းသူများ၏ အဆင့်မြင့် အရည်အချင်းများ တက်မြောက်ရေးကို ပံ့ပိုးပေးပါသည်။ အရည်အချင်းများ ရရှိလာသည့်အခါတွင် ကျောင်းသားကျောင်းသူများစွာဟာ အလုပ်ခန့်အပ်ခြင်း သို့မဟုတ် အကြီးစား ကော်ပိုရေးရှင်းများဆီသို့ လွှဲပြောင်းခြင်းခံရပါသည်။

◆အတန်းများစွာကို ဘာသာစကားနှစ်မျိုး သို့မဟုတ် အင်္ဂလိပ်ဘာသာဖြင့် သင်ကြားပေးပါသည။

KCGI သည် အင်္ဂလိပ်ဘာသာနှင့် ဂျပန်နှင့်အင်္ဂလိပ်မဟုတ်သော တခြားဘာသာစကားများဖြင့် အတန်းများစွာကို သင်ကြားပေးပါသည်။ အတန်းများကို အင်္ဂလိပ်ဘာသာဖြင့်သာ တက်ရောက်ပြီး ဘွဲ့တစ်ခုရယူရန် ဖြစ်နိုင်ပါသည်။

◆ကျွန်ုပ်တို့သည် ကမ္ဘာလုံးဆိုင်ရာ အကြောင်းအရာ ဖြစ်ရပ်များတွင် ပါဝင်ပါသည်။

KCGI သည် ပြင်သစ်တွင် ကျင်းပသည့် ဂျပန်ယဉ်ကျေးမှုဆိုင်ရာ အထွေထွေပြပွဲဖြစ်သည့် ဂျပန် နိုင်ငံတကာ ကုန်စည်ပြပွဲတွင် နှစ်စဉ် ပြခန်းတင်လေ့ရှိပါသည်။ ကျွန်ုပ်တို့သည် မန်ဂါ၊အန်နီမီနှင့် သက်ဆိုင်သည့် အရာအားလုံးအတွက် ကုန်စည်ပြပွဲတစ်ခုဖြစ်သည့် ကျိုတို နိုင်ငံတကာ မန်ဂါ အန်နီမဲ (ကျိုမာဖ) ကုန်စည်ပြပွဲကိုလည်း ပူးတွဲပံ့ပိုးပေးပါသည်။

◆KCGI သည် ကျိုတို မန်ဂါနှင့်အန်နီမီ လူ့အဖွဲ့အစည်း (KMAS) ၏ အုပ်ချုပ်ရေးရုံးများတွင် ထိုင်ပါသည်။

ကျွန်ုပ်တို့သည် IT (ICT) နှင့်ပတ်သက်သော အမျိုးအစားများစွာဖြင့် ပညာရေးအသင်းအဖွဲ့များကို တည်ထောင်ထားပါသည်။ ထိုအသင်းအဖွဲ့များမှတစ်ဆင့် ကျွန်ုပ်တို့သည် R&D နှင့် ကွန်ရက်များတည်ဆောက်ခြင်းကို လေ့လာလိုက်စားနေပါသည်။

◆KCGI သည် ကျိုတိုအမှတ်တံဆိပ်ကို ကမ္ဘာတစ်ဝှမ်း စင်တင်ပြသရန် ကျွန်ုပ်တို့ အသုံးပြုမည့် ကျိုတို၊ ကျိုတိုကို ညွှန်ပြနေသည့် ထိပ်တန်းအဆင့်ဒိုမိန်းအသစ်၏ အုပ်ချုပ်ရေးမှူးဖြစ်ရခြင်းအတွက် ဂုဏ်ယူပါသည်။

ကျိုတိုစီရင်စုအစိုးရထံမှ ပံ့ပိုးကူညီမှုနှင့် ကမ္ဘာလုံးဆိုင်ရာ ဒိုမိန်းအုပ်ချုပ်ရေးမှူး၏ ခွင့်ပြုချက်ဖြင့် KCGI သည် ပထဝီဝင်–အမည်–အခြေပြု ထိပ်တန်းအဆင့်ဒိုမိန်းတစ်ခုကို စီမံခန့်ခွဲရန်နှင့် လည်ပတ်ရန်အတွက် ကမ္ဘာ့တစ်ခုတည်းသော ပညာရေးအဖွဲ့အစည်းဖြစ်လာပါသည်။

ပညာရေး၊ ယဉ်ကျေးမှု၊ အားကစား၊ သိပ္ပံနှင့် နည်းပညာဝန်ကြီးဌာန (MEXT) မှ
ထောက်ခံထားခြင်းခံရသည့် ပထမဆုံးသော ကျွမ်းကျင်ပညာရှင် IT ဘွဲ့လွန်ကျောင်း

No. 1 & the Only One!

ကျိုတိုသတင်းအချက်အလက် ဘွဲ့လွန်သင်တန်းကျောင်း (KCGI)

တက္ကသိုလ်၏ ယုံကြည်ခံယူချက်

KCGI ကျောင်း၏ ရည်မှန်းချက်မှာ လက်ရှိ စီးပွားရေးအလေ့အထများကို ကောင်းစွာ လက်တွေ့သိရှိကာ၊ ခိုင်မာသည့် သီအိုရီ အခြေခံများနှင့် ဆန်းသစ်တီထွင်ဖန်တီးသည့် စိတ်ဓာတ်များဖြင့် လူ့အဖွဲ့အစည်း၏ လိုအပ်ချက်များကို ဖြည့်ဆည်းပေးနိုင်ပြီး ပစ္စုပ္ပာန်နှင့် အနာဂတ် မျိုးဆက်များအတွက် တာဝန်ယူနိုင်သော အရည်အသွေးမြင့် သတင်းအချက်အလက် နည်းပညာရပ် ကျွမ်းကျင်သူများကို လေ့ကျင့်ပေးရန်ဖြစ်သည်။

KCGI ၏ လုပ်ငန်းတာဝန်နှင့် ရည်ရွယ်ချက်

သမရိုးကျထက် ကျော်လွန်သည့် ထက်မြက်သော အသိပညာနှင့် အထူး ကျွမ်းကျင်မှုများ ပိုင်ဆိုင်ကာ နေရာအနှံ့ တွက်ချက်မှု လွှမ်းမိုးနေသည့် ယနေ့ခေတ်တွင် နိုင်ငံတကာအမြင်လည်းရှိသော အဆင့်မြင့် အိုင်တီ ပညာရှင်များ မွေးထုတ်ပေးခြင်းအားဖြင့် ယနေ့ အိုင်တီ လူ့အဖွဲ့အစည်း၏ အရည်အသွေးမြင့် အမျိုးစုံလင်သော လူသားရင်းမြစ် လိုအပ်ချက်ကို ဖြည့်ဆည်းရန်၊ အဆင့်မြင့် သတင်းအချက်အလက် လူ့အဖွဲ့အစည်းနှင့် စီးပွားရေးတိုးတက်မှုများ အောင်မြင်ရရှိရေးကို ပါဝင်ကူညီရန် ကျောင်း၏ ရည်ရွယ်ချက်မှာ အဆင့်မြင့် ကျွမ်းကျင်သူများကို လေ့ကျင့်ပေးရာတွင် သတင်းအချက်အလက်နည်းပညာ၊ ယင်းနှင့် ဆက်နွယ်သော နည်းပညာတိုးတက်မှုများနှင့် ၎င်းတို့အား အသားကျစေပြီး သိပ္ပံ၊ နည်းပညာ၊ စီးပွားရေးနှင့် ဆက်နွယ်သော ပညာရပ်နယ်ပယ်များရှိ သီအိုရီနှင့် လက်တွေ့ပညာတို့ ဖြည့်ဆည်းပေးနိုင်ရန် ဖြစ်သည်။

kcg.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

ဝင်ခွင့် မူဝါဒများ

IT/ICT* လုပ်ငန်းသည် သတင်းအချက်အလက်နည်းပညာ၊ စီမံခန့်ခွဲမှုနည်းပညာတို့နှင့် ဆက်နွယ်သော ပညာရပ်များ ပေါင်းစပ်ထားပြီး ယင်း၏ ဦးတည်ရည်မှန်းချက်များမှာ ရှုပ်ထွေးကျယ်ပြန့်သည်။ ထို့ကြောင့် IT လုပ်ငန်း၏ အလားအလာကောင်းသော အရည်အချင်းရှိသူများ လိုအပ်ချက်သည် ယခင်ကထက်ပင် ပိုမိုကြီးမားကျယ်ပြန့်လာလျက် ရှိသည်။ အင်ဂျင်နီယာနှင့် ဆက်နွယ်သည့် သုတေသန ဘွဲ့လွန်ကျောင်းများရှိ အင်ဂျင်နီယာဘွဲ့ကြိုများ မွေးထုတ်ရေးကို လုံးလုံးလျားလျား မှီခိုနေရသဖြင့် ယနေ့အချိန်တွင် ဂျပန် စက်မှုလုပ်ငန်း၏ မျိုးစုံသော အရည်အသွေး လိုအပ်ချက်ကို လက်ရှိ ဂျပန် ပညာရေးစနစ်က ကျေနပ်အောင် ဖြည့်ဆည်းပေးနိုင်စွမ်း မရှိခဲ့ပေ။ အနာဂတ်တွင် ဂျပန် စက်မှုလုပ်ငန်းနှင့် စီးပွားရေး ဆက်လက် ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်ရေးအတွက် အမျိုးစုံသော ပညာရေးနောက်ခံ အခြေခံရှိသူများအား IT/ICT ကဏ္ဍရှိ အထူး အဆင့်မြင့် ပညာရှင်များဖြစ်လာအောင် နည်းလမ်းအားလုံးဖြင့် လေ့ကျင့်ပေးရန် အရေးကြီးလျက် ရှိပါသည်။

အဆိုပါ အမြင်များဖြင့် KCGI ကျောင်းသည် ယခင်သင်ကြားခဲ့ဖူးသည့် ပညာ အရည်အချင်းဘွဲ့ နောက်ခံများကို မသတ်မှတ်ဘဲ တတ်နိုင်သမျှ နယ်ပယ် အစုံမှ ကျောင်းသားများကို လက်ခံနိုင်ရန် မူဝါဒချမှတ်ထားသည်။

၁) ကျောင်းရှိ အထူးပြုဘာသာရပ်ကို လေ့လာနိုင်စွမ်းရှိသည့် အခြေခံ ပညာရေးရှိသူများ

၂) အသစ်အဆန်းကို သင်ယူ၊ တွေးခေါ်လိုသူများ၊ လက်ရှိ အယူအဆများအတွင်း ပိတ်မိမနေဘဲ အသစ်အဆန်းတစ်ခုခု ဖန်တီးလိုသူများ နှင့်

၃) မိမိ အနီးရှိ တခြားသူများနှင့် ပူးပေါင်းဆောင်ရွက်ပြီး ပြောဆိုဆက်ဆံမှုများမှတစ်ဆင့် ပြဿနာ ဖြေရှင်းလိုသူများ။

*ICT: သတင်းအချက်အလက်နှင့် ဆက်သွယ်ရေး နည်းပညာ

KCGI သင်ကြားရေး

ပါမောက္ခချုပ်၊ ဘုတ်အဖွဲ့သဘာပတိနှင့် ပါမောက္ခ
The University of Informatics
ကျိုတိုသတင်းအချက်အလက် ဘွဲ့လွန်သင်တန်းကျောင်း
ကျိုတိုကွန်ပျူတာအထူးပညာရပ်သင်ကျောင်း
Kyoto Computer Gakuin Automobile School

ဝတရု ဟာဆဲဂဝ 長谷川 亘

Wataru Hasegawa

ဂဆဲဒတက္ကသိုလ် ဂိဏ္ဍဘွဲ့

ပညာရေး မဟာဘွဲ့၊ မဟာဝိဇ္ဇာဘွဲ့ ကိုလံဘီယာတက္ကသိုလ်၊ ယူအက်စ်အေ

Kyoto Information Industry Association ၏ဥက္ကဋ္ဌ

All Nippon Information Industry Association Federation (ANIA) ၏ အမှုဆောင်ဒါရိုက်တာ၊ ဥက္ကဋ္ဌ

ဂျပန်သတင်းအချက်အလက်နည်းပညာအဖွဲ့ချုပ် (IT အဖွဲ့ချုပ်) တည်ထောင်သူ

Japan Federation of IT Associations ကိုယ်စားလှယ်ဒါရိုက်တာ၊ ပထမအဆင့်ဒုတိယဥက္ကဋ္ဌ

ဂျပန်သတင်းအချက်အလက်စီမံဆောင်ရွက်ရေးအဖွဲ့အစည်း (IPSJ) သဘာပတိ

ဂျပန် ပါဝင်မှုအကန့်အသတ်မရှိ အွန်လိုင်းပညာရေးမြှင့်တင်မှုကောင်စီ (JMOOC) သဘာပတိ

စီမံခန့်ခွဲမှုစီမံကိန်းကော်မတီ၊ IT ညှိနှိုင်းရေးမှူးများအသင်း (ITCA) ၏ ဒုတိယသဘာပတိနှင့် အသင်းဝင်

အမှုထမ်းလေ့ကျင့်ရေးကောင်စီ၊ IT လုံခြုံရေး ဆောင်ပုဒ်၊ ပိုစတာနှင့် ဘောင်လေးကွက်မန်ဂါပြိုင်ပွဲ စစ်ဆေးရေးကော်မတီ IPA အသင်းဝင်

စီမံခန့်ခွဲမှုကော်မတီ၊ သက်ကြီးရွယ်အိုများ၊ မသန်စွမ်းသူများနှင့် အလုပ်ရှာဖွေသူများ၏ အလုပ်အကိုင်ရှာဖွေရေးအတွက် အဆင့်မြင့်စက်မှုနည်းပညာစင်တာ ဂျပန်အဖွဲ့အစည်း အသင်းဝင်

ဂျပန် အသုံးချ သတင်းအချက်အလက်နည်းပညာ အဖွဲ့အစည်း (NAIS) အကြံပေးနှင့် သဘာပတိ

ထိုင်းနိုင်ငံ ပညာရေး ဒုတိယဝန်ကြီး၏ ဆု (နှစ်ကြိမ်) ဆွတ်ခူးခဲ့

ဂါနာနိုင်ငံ ပညာရေးဝန်ကြီး၏ ဆု

အမေရိကန်ပြည်ထောင်စု၊ နယူးယောက်ပြည်နယ်၊ ပညာရေးစီမံခန့်ခွဲသူအဖြစ် အရည်အချင်း ပြည့်မီ

တရုတ်နိုင်ငံ၊ ထျန်းကျင်း သိပ္ပံနှင့်နည်းပညာတက္ကသိုလ် ဧည့်ပါမောက္ခ

ကိုရီယားကုန်းမြေနှင့်ပင်လယ်ရေးရာဌာန၊ ဂျယ်ဂျူနိုင်ငံတကာမြို့ပြဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်မှု စင်တာ၊ မူဝါဒဆိုင်ရာအကြံပြုကော်မတီ

ပါမောက္ခ Emeritus၊ ဂပြဲုဂူအမျိုးသားတက္ကသိုလ်၊ ဂပြဲုဂူတောင်ကိုရီးယား

သင်တန်းများ - ဦးစီးဦးဆောင်မှုသီအိုရီ၊ ဂုဏ်ထူးတန်း ဘွဲ့လွန် စာတမ်း

ကျိုတိုသတင်းအချက်အလက် ဘွဲ့လွန်သင်တန်းကျောင်း (KCGI) သည် ဂျပန်နိုင်ငံ၏ ပထမဆုံး IT ကျွမ်းကျင် အသက်မွေးဝမ်းကျောင်းပညာတက္ကသိုလ်ဖြစ်သည်။ ၎င်း၏မိခင်ကျောင်းမှာ ဂျပန်၏ ပထမဆုံး ကွန်ပျူတာ သင်တန်းကျောင်းဖြစ်သော၊ ကျိုတိုကွန်ပျူတာအထူးပညာရပ်သင်ကျောင်း (KCG) ဖြစ်သည်။ KCG သည် ဟာဆဲဂဝ ရှိုဂဲအို နှင့် ဟာဆဲဂဝ ရဆုခို တို့မှ ၎င်းတို့၏ တစ်မူထူးသော ရှေ့ရှုအတွေးအခေါ်ဖြင့် ပုဂ္ဂလိကကျောင်းအဖြစ် တည်ထောင်ခဲ့ခြင်းဖြစ်ပါသည်။ KCG သည် ၁၉၆၃ ခုနှစ်တွင် တည်ထောင်ခဲ့ချိန်မှစ၍ ကွန်ပျူတာပညာရေးတွင် ပါဝင်ဆောင်ရွက်ခဲ့ပါသည်။ ထိုကာလအတွင်း အထက်တန်းကျောင်းသူကျောင်းသားများ သာမက ၄နှစ်တာတက္ကသိုလ်မှဘွဲ့ရပြီးသူများလည်း တက်ရောက်သင်ကြားလေ့လာ ဆည်းပူးခဲ့ကြသည်။ ထိုအချိန်တွင် ဂျပန်နိုင်ငံ၏ ပညာရေးမှာ သုတေသနလုပ်ငန်းကိုသာ အဓိကထားသော ဘွဲ့လွန်တက္ကသိုလ်များသာ ရှိခဲ့ပြီး၊ ထိုတက္ကသိုလ်များမှ ဘွဲ့ရရှိသူများသည် လက်တွေ့လုပ်ငန်းတွင် အသုံးတည့်စေ မည့် အဆင့်မြင့်ပညာရပ်များကို ရှာဖွေရန်အတွက် KCG ကို ရွေးချယ်ခဲ့ကြခြင်းဖြစ်သည်။ KCG သည် အထူးလေ့ကျင့်သင်ကြားပေးသည့်စနစ်အောက်ရှိ ကျောင်း ဖြစ်သော်ငြား၊ လူ့အဖွဲ့အစည်းအရဆိုရသော် တက္ကသိုလ်ဘွဲ့ရများအတွက် ပညာထပ်မံရှာဖွေရာ နေရာဖြစ်ခဲ့ပြီး တစ်နည်းဆိုရသော် လုပ်ငန်းခွင် လက်တွေ့လုပ်ဆောင်နိုင်ရန်အတွက် ဘွဲ့လွန်ကျောင်း တစ်ကျောင်းအဖြစ် တာဝန် ထမ်းဆောင်လာခဲ့သည်ဟု ဆိုနိုင်သည်။

ထိုအကြောင်းအရာများကို အရင်းခံ၍ KCG သည် ၁၉၉၈ ခုနှစ်နောက်ပိုင်းတွင် အမေရိကန် နိုင်ငံ Rochester တက္ကသိုလ်ဘွဲ့လွန် (IT အထူးပြု၊ ကွန်ပျူတာ၊ သိပ္ပံအထူးပြု၊ တခြား) နှင့် ပူးပေါင်းကာတူညီသော သင်ရိုးညွှန်းတမ်းများဖြင့် လက်တွေ့သင်ကြားပြသပေးသည့် Professional School ဘွဲ့လွန်သင်ရိုးညွှန်းတမ်းများကို စီစဉ်ထားရှိခဲ့သည်။ ထိုကဲ့သို့ အမေရိကန်တက္ကသိုလ်နှင့်ပူးပေါင်းပြီး သင်ရိုးညွှန်းတမ်း ပင်ဆင်ထားရှိခြင်းသည် ဂျပန် နိုင်ငံ အတွက် ပထမဆုံးဖြစ်သလို ခေတ်အမီဆုံးဖြစ်ခဲ့သည်။

အထက်ပါပုဂ္ဂိုလ်များကဲ့သို့ ကျိုတိုကွန်ပျူတာအထူးပညာရပ်သင်ကျောင်း (KCG) မှ အောင်မြင်သော ပုဂ္ဂိုလ်များသည် ပညာရှင်ဘွဲ့လွန်တက္ကသိုလ် စနစ်သစ်တစ်ခုအောက်တွင် IT အထူးပြု ပညာရေးအဖွဲ့အစည်းကို တည်ထောင်နိုင်မည်မှာ မြေကြီးလက်ခတ်မလွဲပင် ဖြစ်သည်။ ကျိုတို သတင်းအချက်အလက် ဘွဲ့လွန်သင်တန်းကျောင်း (KCGI) ကို ဘဏ္ဍာရေးနှင့် ပညာရေးနယ်ပယ်မှ သက်ဆိုင်ရာအဖွဲ့များ၏ ထောက်ပံ့ကူညီမှု၊ ပူးပေါင်းဆောင်ရွက်မှုများဖြင့် တည်ထောင်ခဲ့သည်။ ပညာရေးအဖွဲ့များတွင် Rochester Institute of Technology နှင့် Columbia University တို့ပါဝင်သည်။ ဤစနစ်သစ်ကို စတင်ကျင့်သုံးသည့် ပထမနှစ်ဖြစ်သော ၂၀၀၄ ခုနှစ်၊ ဧပြီလတွင် KCGI ကို ဂျပန်နိုင်ငံ၏ ပထမဆုံးနှင့် တစ်ခုတည်းသော IT ပညာရှင် ဘွဲ့လွန်ကျောင်းအဖြစ် ဖွင့်လှစ်နိုင်ခဲ့သည်။

KCGI ကို တည်ထောင်သည့် အယူအဆမှာ "လူ့အဖွဲ့အစည်း၏ လိုအပ်ချက်များကို ဖြည့်ဆည်းပြီး ပစ္စုပ္ပန်ခေတ်ကို အထောက်အကူပြုကာ အနာဂတ်မျိုးဆက်သို့ ဆက်လက်ဦးဆောင် ခေါ်ဆောင်သွားမည့် ဖန်တီးနိုင်စွမ်းနှင့် အဆင့်မြင့် လက်တွေ့အရည်အချင်းများ ပိုင်ဆိုင်ထားသော အသုံးချ သတင်းအချက်အလက် နည်းပညာ အထူးကျွမ်းကျင်သူများ မွေးထုတ်ပေးရန်" ဖြစ်သည်။ IT ပညာနှင့် အပြည့်ပြည့်ဆိုင်ရာ စီးပွားရေးပညာကို ပေါင်းစပ်လျက် KCGI သည် အင်ဂျင်နီယာများ၊ အထူးသဖြင့် တွက်ချက်မှု စက်ပစ္စည်းအသင်း (ACM) ၏ သတင်းအချက်အလက်စနစ် မဟာသင်တန်း၏ ပြုပြင်ပြီး သင်ရိုးညွှန်းတမ်းကို အခြေခံလျက် ဝဘ်စီးပွားရေးလုပ်ငန်းဘာသာရပ် (e-business) အထူးပြု စီအိုင်အို (CIOs) များကို မွေးထုတ်မည့် အစီအစဉ်တစ်ခုကို ဖန်တီးခဲ့သည်။ KCGI ၏ ဦးတည်ချက်နှင့် ရည်ရွယ်ချက်မှာ အထူကျွမ်းကျင်မှုများ ပိုင်ဆိုင်ထားပြီး အဆင့်မြင့် တတ်ကျွမ်းသလို နိုင်ငံတကာ အမြင်ရှိသော ပညာရှင်များ မွေးထုတ်ရေးကို အားပေးကူညီရန် ဖြစ်သည်။ ဤအားထုတ်မှုများသည် စီးပွားရေးတိုးတက်မှုနှင့် အဆင့်မြင့် IT လူ့အဖွဲ့အစည်းဖြစ်ပေါ်ရေးကို အထောက်အကူပြုပြီး IT နှင့် ဆက်နွယ်နည်းပညာများ အကျွမ်းတဝင်ရှိမှုကို အားကောင်းစေကာ သိပ္ပံ၊ နည်းပညာ၊ စီးပွားရေးစီမံမှုတို့နှင့် သက်ဆိုင်သော ပညာရပ်များတွင် သီအိုရီနှင့် လက်တွေ့နည်းပညာအပိုင်းများ တိုးတက်စေမည်ဟု ကျောင်းက ယုံကြည်သည်။ ထို့အပြင် ယင်းအောင်မြင်မှုများက တဖန် ကျွမ်းကျင်မှုမြင့်မားသည့် ပညာရှင်များဖြင့် အနာဂတ်မျိုးဆက်များ ပေါ်ထွန်းရေးဆီ ဦးတည်မည်ဟုလည်း KCGI က ယုံကြည်ပါသည်။

KCGI မတည်ထောင်မီကာလတွင် ဂျပန်နိုင်ငံ၌ ဘွဲ့ကြိုနှင့် ဘွဲ့လွန်အဆင့် ဝဘ် စီးပွားရေးလုပ်ငန်း (e-business) အထူးပြုဘာသာရပ် သင်ကြားမှု လုံးဝ မရှိခဲ့ပေ။ အဆိုပါ ဘာသာရပ်မှာ စီးပွားရေး စီမံခန့်ခွဲမှု၊ စက်မှု အင်ဂျင်နီယာနည်းပညာ၊ သတင်းအချက်အလက်အထူးပြု ဘာသာစသည့် သမရိုးကျ အထူးပြုဘာသာရပ်များတွင် ထည့်သွင်းသင်ကြားရသည့် ဘာသာခွဲတစ်ခုအဆင့် အဖြစ်သာ ရပ်တည်ခဲ့သည်။ အဆိုပါ ဘာသာရပ်သင်ကြားမှုများမှာ သုတေသနအဆင့်နှင့် အခြားအထူးပြုဘာသာရပ် သို့မဟုတ် အဓိကနယ်ပယ်တစ်ခု၏ အစိတ်အပိုင်းတစ်ခုအဖြစ်သာ သင်ကြားကြရခြင်းဖြစ်သည်။

IT ဘွဲ့လွန် တက္ကသိုလ်တစ်ခုအဖြစ်ထက် ပိုမိုသည့် KCGI ၏ သာလွန်ထူးခြားချက်မှာ ခေါင်းဆောင်မှု စွမ်းရည်များ မွေးမြူပေးမှုကို အလေးပေးသည့် ကမ္ဘာ့အဆင့်အတန်းမီ တက္ကသိုလ်တစ်ခုဖြစ်စေရန် ရည်မှန်းထားခြင်း ဖြစ်သည်။ တက္ကသိုလ်အများအပြားနှင့် မတူညီသည့် အချက်မှာ KCGI သည် အထက်အောက် နယ်ပယ်တစ်ခုတည်း ခွဲခြားထားသော ကွန်ပျူတာ ဘွဲ့လွန် တက္ကသိုလ် မဟုတ်သလို သတင်းအချက်အလက်နှင့် သင်္ချာဘွဲ့လွန်တက္ကသိုလ်တစ်ခုမျှသာလည်း မဟုတ်ပေ။ အဆိုပါ တက္ကသိုလ်များနှင့် KCGI အကြား တူညီသည့် အချက်များစွာ ရှိလင့်ကစား အမှန်စင်စစ်အားဖြင့်မူ KCGI သည် ယင်းတို့နှင့် မတူကွဲပြားသည့် ဘွဲ့လွန် တက္ကသိုလ်တစ်ခု ဖြစ်သည်။

သင်ရိုးညွှန်းတမ်း ဒီဇိုင်းများနှင့် သင်ကြားနည်းရှုထောင့် အခြေခံ အကြံပေး ဆရာစနစ်တို့အပြင် KCGI သည် ဂျပန် တက္ကသိုလ်များတွင် တွေ့ရခဲသည့် အစိတ်အပိုင်းများနှင့် မူဝါဒမျိုးစုံ ပေါင်းစပ်ထားသည့် ဘက်စုံပညာရေး စနစ်တစ်ခု ပေးနိုင်ရန် ရည်ရွယ်သည်။ အဆိုပါစနစ်အစိတ်အပိုင်းများတွင် သင်တန်းသား ဗဟိုပြုသော သင်ကြားမှု ဒီဇိုင်း၊ ပွင့်လင်းပြီး ရေပြင်ညီအလိုက် အလုပ်အကိုင် ခွဲခြားမှုပါသော ပညာရေးစနစ်နှင့် သင်ယူမှု ရလဒ်များကို ပုံမှန် အကဲဖြတ်မှု စသည်တို့ ပါဝင်သည်။

ထို့အပြင် KCGI သည် IT နှင့် စီမံခန့်ခွဲမှု စွမ်းရည်များပြည့်ဝသော နိုင်ငံတကာ ခေါင်းဆောင်များ၊ စီးပွားရေး လုပ်ငန်းရှင်များအား မွေးထုတ်ပြီး အဆိုပါ ပုဂ္ဂိုလ်များမှတစ်ဆင့် ၎င်းတို့၏ စွမ်းရည်များကို အာရှနှင့် ကမ္ဘာတစ်လွှား အသုံးချနိုင်ရေးကိုလည်း အလေးပေးသည်။ ကျောင်းတည်ထောင်စဉ်ကတည်းက မျှော်မှန်းခဲ့သော အာရှတွင် နံပါတ်တစ် IT ပညာရှင် တက္ကသိုလ်ဖြစ်ရေးဟူသော ရည်မှန်းချက်၏ တစ်စိတ်တစ်ဒေသအဖြစ် KCGI သည် ကမ္ဘာတစ်လွှားမှ ကျောင်းသားများကို တက်ကြွစွာ လက်ခံလျက်ရှိသည်။

ယနေ့ အချိန်အခါတွင် IT သည် လူတို့၏ နေ့စဉ်ဘဝနှင့် အလုပ်ဌာနတို့တွင် မရှိမဖြစ် အရေးပါလာခဲ့ပြီ ဖြစ်သည်။ ဆက်နွယ်သည့် နယ်ပယ်အများအပြားသို့ ပေါင်းစပ်ဝင်ရောက်လာသော IT ပညာရပ်သည် လူ့အဖွဲ့အစည်း လိုအပ်ချက် အမျိုးအစား စုံစုံလင်လင် ကျယ်ကျယ်ပြန့်ပြန့် ကိုင်တွယ်ဆောင်ရွက်လာရသည်။ KGCI ၌ ကျောင်းသားကျောင်းသူများသည် IT တွင် ယေဘုယျ အခြေခံသင်ကြားမှုကို ရရှိကြပါသည်။ ကျောင်းသားကျောင်းသူများသည် ၎င်းတို့သင်ယူခဲ့သည့်အရာများကို ကျင့်သုံးနိုင်ပြီး ၎င်းတို့ရွေးချယ်ထားသည့် နယ်ပယ်များတွင် တက်ကြွသောကဏ္ဍမှာ ပါဝင်လုပ်ဆောင်နိုင်စေရန် သင်ရိုးညွှန်းတမ်းအား စဉ်ဆက်မပြတ် ပြန်လည်ပြင်ဆင်ပြီး ပြုပြင်မွမ်းမံထားပါသည်။ KCGI တွင် ၎င်းတို့၏သင်တန်းများကို ပြီးမြောက်သွားသည့် ကျောင်းသားကျောင်းသူများသည် ဂျပန် သို့မဟုတ် ပြည်ပရှိ ကျယ်ပြန့်သည့်နယ်ပယ်ပေါင်းစုံတွင် တက်ကြွစွာပါဝင်လုပ်ဆောင်ရန် လိုအပ်သော အားကောင်းသည့် အသိပညာနှင့် ကျွမ်းကျင်မှုများ၊ ကျယ်ပြန့်သောအမြင်ရှုထောင့်များကို ပိုင်ဆိုင်ထားပါသည်။

KCGI သည် ဆာပိုရိုနှင့် တိုကျိုတွင် အဝေးကျောင်းပရဝဏ်များလည်း ဖွင့်ထားသည်။ အဆိုပါ အဝေး ကျောင်းပရဝဏ်များအား ကျိုတိုရှိ ပင်မ ကျောင်းနှင့် e-learning စနစ်မှတစ်ဆင့် ချိတ်ဆက်ကာ အဝေးကျောင်း၌ သင်ကြားနေစဉ်၌ပင် ပင်မကျောင်းမှ အဆင့်မြင့် IT ပညာရပ်များကို ကျောင်းသားများအား သင်ကြားခွင့် ရရှိစေသည်။ သင်တန်းများကို အချိန်နှင့် တစ်ပြေးညီ ပို့ချကာ ကျောင်းသားများက ပါမောက္ခများကို ကင်မရာမှ တစ်ဆင့် မေးခွန်းများ တိုက်ရိုက်မေးကြသည်။ အဆိုပါ သင်တန်းပို့ချချက်များကို ရုပ်သံ ဖမ်းယူထားပြီး ကျောင်းသားများမှာ ၎င်းတို့ အိမ်မှနေ၍ ကျောင်း၏ ဆာဗာပေါ်မှ ဖိုင်များကို ပြန်လည် ကြည့်ရှုနိုင်သည်။ အချိန်နှင့် နေရာ ကန့်သတ်ချက်များကို ကျော်လွှားလျက် ကျောင်းသားများသည် မည်သည့်အချိန်၊ မည်သည့်နေရာ၌မဆို အဆင့်မြင့် ခေတ်မီပညာရပ်များကို သင်ကြားရရှိနိုင်ကြသည်။ ထို့အပြင် KCGI သည် အမေရိကန်၊ တရုတ်၊ တောင်ကိုရီးယားအပါအဝင် ကမ္ဘာတစ်လွှား အဆင့်မြင့် ပညာရေးအဖွဲ့အစည်းများနှင့် ခိုင်မာသော ကွန်ယက်ကို ချိတ်ဆက်ထားရှိသည်။ ယင်း အပြည်ပြည်ဆိုင်ရာ ပညာရေးကွန်ယက်ကို ဆက်လက် ချဲ့ထွင်ရင်း KCGI သည် မိမိ၏ ပညာရေး လုပ်ဆောင်ချက်များကို တိုးတက်အောင် တက်ကြွစွာ ကြိုးပမ်းလျက်ရှိပါသည်။

ထို့အပြင် KCGI သည် အမေရိကန်ပြည်ထောင်စု၊ တရုတ်၊ တောင်ကိုရီးယားနှင့် ကမ္ဘာတစ်ဝှမ်းရှိ တခြားနိုင်ငံများတွင် စပ်တူလုပ်ငန်းများနှင့် ဖလှယ်ခြင်းများအတွက် တက္ကသိုလ်များနှင့် တခြားပညာရေးဆိုင်ရာအဖွဲ့အစည်းများ၏ ကျယ်ပြန့်သည့် ကွန်ရက်တစ်ခုကို သီးခြားလွတ်လပ်စွာ တည်ဆောက်လျက်ရှိပါသည်။ ယခုပင်လျှင် KCGI ကျောင်းသားကျောင်းသူများသည် ကမ္ဘာတစ်ဝှမ်းမှ အဆင့်မြင့်သင်ယူမှုအဖွဲ့အစည်းပေါင်း ၁၀၀ ကျော်နှင့် ကိုယ်တိုင်မိတ်ဖက်ပြုနိုင်နေပြီဖြစ်ပါသည်။ တည်ရှိနေသည့် နှောင်ကြိုးများကို ပိုမိုနက်ရှိုင်းအောင်လုပ်ဆောင်လျက် KCGI သည် ၎င်း၏ပညာရေးဆိုင်ရာလုပ်ငန်းကိုလည်း တက်ကြွစွာ ချဲ့ထွင်လျက်ရှိပါသည်။ ကနဦးတွင် KCGI ၌ ကျောင်းသားဦးရေ ၈၀ (စုစုပေါင်းပမာဏ ၁၆၀) သာ ဝင်ခွင့်ပမာဏရှိခဲ့သည်။ ၂၀၂၅ ခုနှစ်၊ ဧပြီလမှစတင်၍ ဝင်ခွင့်ပမာဏ ၁၀၀၀ (စုစုပေါင်းပမာဏ ၁၈၈၀) ဖြစ်ပြီး ခန့်မှန်းခြေ ၁၂ ဆ တိုးချဲ့မှုကို ကိုယ်စားပြုပါသည်။ ထိုဝင်ခွင့်ပမာဏသည် ဂျပန်နိုင်ငံရှိ သတင်းအချက်အလက်ဘွဲ့လွန်ကျောင်းတိုင်းအတွက် အမြင့်ဆုံးတစ်ခုဖြစ်ပါသည်။

ယနေ့ကမ္ဘာတွင် ပေါ်ထွက်လာနေသည့် ခက်ခဲကြမ်းတမ်းသော အပြောင်းအလဲများကြားတွင် KCGI သည် စတင်တည်ထောင်စဉ်ကတည်းက ယုံကြည်ခံယူချက်၊ အဓိက ရည်မှန်းချက်နှင့် ရည်ရွယ်ချက်များ၏ လမ်းညွှန်မှုဖြင့် အဆင့်မြင့် IT ပညာရှင်များ မွေးထုတ်ပေးရန် အပတ်တကုတ် ကြိုးပမ်း အားထုတ်လျက် ရှိပါသည်။ သင်တို့ကဲ့သို့ ရည်မှန်းချက်ကြီးမားသော ကျောင်းသားများ ဝင်ရောက်လာမှုကို ကျွန်တော် စိတ်အားထက်သန်စွာ စောင့်မျှော်လျက် ရှိပါသည်။

kcg.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

AI နှင့် လူမှုအပြောင်းအလဲများ မြင့်တက်လာခြင်း- ဤနည်းပညာသစ်ကို စနစ်တကျ ရင်ဆိုင်ဖြေရှင်းနိုင်သော ပညာရှင်တစ်ဦး ဖြစ်လာလိုက်ပါ။

ကျိုတိုသတင်းအချက်အလက် ဘွဲ့လွန်သင်တန်းကျောင်း
ပါမောက္ခချုပ်

ရော်အိချ တဲရရှိတ 寺下 陽一

Yoichi Terashita

ကျိုတိုတက္ကသိုလ်မှ သိပ္ပံဘွဲ့ရ

အမေရိကန်နိုင်ငံ၊ အိုင်အိုဝါတက္ကသိုလ်မှ ဒဿနိကဗေဒပါရဂူ

KCG စီနီယာ တက္ကသိုလ်ဆရာ၊ ဆရာမများ အဖွဲ့ဝင်

ခနဇဂ နည်းပညာတက္ကသိုလ်မှ ဂုဏ်ထူးဆောင်ပါမောက္ခ

JICA (ဂျပန် အပြည်ပြည်ဆိုင်ရာ ပူးပေါင်းဆောင်ရွက်ရေး အေဂျင်စီ) ဟောင်း

KCG ၊ ရခုဟုခ ကျောင်းပရဂုဏ်၏ ကျောင်းအုပ်ဟောင်း

KCG ၊ ကျိုတိုအဲ့ခိမအဲ ကျောင်းပရဂုဏ်၏ ကျောင်းအုပ်

သင်တန်းများ - ဂုဏ်ထူးတန်း ဘွဲ့လွန် စာတမ်း

နာ ဓာကျဆုံးထုကျရှိထားတဲ့ Nexus ဆိုတဲ့ စာအုပျထဲမှာ Yuval Noah Harari က AI ရဲ့အကိုးြသကျရဓာကျမှုဟာ ကျန္ဓြတချေတို့ သတိမထားဘူးဆိုရငျ လူ့အဖွဲ့အစညျးအတှကျ အကိုးြဓာခြေးဖူးထကျ ခွိမျးခွဓာကျမှုတချခုအနဖွေ၍ ပိုပွီး ဖွဈလာနိုငျတယျလို့ မနဿဗဒေ၊ သမိုငျးဗဒေ၊ လူမှုဗဒေနဲ့ စိတျပညာရှုထဓာငျတှကေနေ အသေးစိတျခွဲခွမျးစိတျဖွာခကြေျ တငျပွထားပါတယျ။ Yuval Noah Harari ရဲ့ အဆိုအရဆိုရငျ AI နညျးပညာဟာ လူ့အဖွဲ့အစညျးအပခြေမှာ ဆိုးကိုးြသကျရဓာကျမှုတှေ စတငျပွီးသားဖွဈသလို တစျခါန္ဓြတညျးမှာပဲ အဲဒါရဲ့ စုမျးဆဓာငျရညျတှကေိုလညျး ရပျတန့ျလို့မရနိုငျပါဘူး။ လူ့အဖွဲ့အစညျးအနနေဲ့ AI ကို နိုငျငံရေးနဲ့ လူမှုဗဒေရှုထဓာငျတှကေနေ ဘယျလိုကိုငျတှယျဖွရှေငျးသငျ့သလဲဆိုတဲ့ မေးခှနျးတှကေို သူက တငျပွထားပါတယျ။

ပြောစရာမလိုဘဲ AI ကို သတင်းအချက်အလက်နည်းပညာရဲ့ အဆုံးစွန်သော အသုံးချမှုတွေထဲက တစ်ခုလို့ ယူဆနိုင်ပါတယ်။ ဒါပေမဲ့ အဲဒါကို တခြားအသုံးချမှုတွေနှင့် သိသိသာသာ ကွဲပြားစေတာကတော့ လူ့အဖွဲ့အစည်းအပေါ် AI က သက်ရောက်လာမယ့် အကျိုးသက်ရောက်မှုရဲ့ ပမာဏနှင့် အရည်အသွေးပဲဖြစ်တယ်လို့ သူက ဆိုပါတယ်။ ကျိုတိုသတင်းအချက်အလက် ဘွဲ့လွန်သင်တန်းကျောင်း (KCGI) မှာတော့ ဖန်တီးပြုလုပ်ထားသော ဉာဏ်ရည်တု (AI)၊ ဒေတာသိပ္ပံ၊ ဝက်ဘ်စနစ်များ တိုးတက်ဖြစ်ပေါ်မှု၊ ကွန်ရက်စီမံထိန်းချုပ်မှု၊ နိုင်ငံတကာ စွန့်ဦးစွန့်စား စီးပွားရေးလုပ်ကိုင်မှု၊ ERP (စီးပွားရေးလုပ်ငန်းအရင်းအမြစ်စီမံခန့်ခွဲခြင်း)၊ IT မန်ဂါနှင့်အန်နီမီ၊ IT ခရီးသွားလုပ်ငန်းနှင့် IT ဖျော်ဖြေရေးတို့လိုမျိုး အသုံးချသတင်းအချက်အလက်နယ်ပယ်တွေ ကျယ်ကျယ်ပြန့်ပြန့် ရှိနေပါတယ်။ ဒီနယ်ပယ်တစ်ခုချင်းစီမှာ AI ကို ဘယ်လို အသုံးချရမလဲဆိုတာက ဆွေးနွေးဖို့လိုအပ်တဲ့ အကြောင်းအရာတစ်ခုဖြစ်ပါတယ်။ ကျွန်တော်တို့ KCG အဖွဲ့မှာတော့ အမျိုးမျိုးသော AI နှင့်သက်ဆိုင်တဲ့ နည်းပညာတွေနှင့် သီအိုရီတွေကို သင်ကြားပေးဖို့အတွက် ဘယ်လို ဒဿန၊ နည်းစနစ်တွေနှင့် သင်ရိုးညွှန်းတမ်းတွေကို အသုံးပြုသင့်လဲဆိုတာကို ဂရုတစိုက်စဉ်းစားနေပါတယ်။ အရှိန်အဟုန်နှင့် ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်နေတဲ့ တက္ကသိုလ်တစ်ခုအနေနှင့် KCGI ဟာ ကမ္ဘာတစ်ဝန်းက တက္ကသိုလ်ဆရာ၊ ဆရာမတွေကို ဖိတ်ခေါ်ပြီး သူတို့ရဲ့သက်ဆိုင်ရာနယ်ပယ်တွေက နောက်ဆုံးပေါ် အသိပညာတွေကို ထည့်သွင်းထားတဲ့ သင်ရိုးညွှန်းတမ်းတွေကတစ်ဆင့် IT ပညာရေးကို စီစဉ်ပေးပါတယ်။ AI ရဲ့ အနာဂတ်ကို သင့်လျော်စွာ ကိုင်တွယ်ဖြေရှင်းနိုင်တဲ့ ဘွဲ့ရတွေကို မွေးထုတ်ပေးဖို့က ကျွန်တော်တို့ရဲ့ အရေးကြီးတဲ့တာဝန်ဖြစ်တယ်လို့ ယူဆပါတယ်။

AI ဟာ ရိုးရာ IT ပညာရေးကနေ ဖြစ်ပေါ်လာတဲ့ တိုးတက်မှုတွေထဲက တစ်ခုဖြစ်ပါတယ်။ လုပ်ငန်းနယ်ပယ်မှာဆိုရင် AI ဟာ များပြားလှတဲ့ ဒေတာပမာဏတွေကို လူသားတွေရဲ့ ပုံမှန်လုပ်ဆောင်မှုထက် အလွန်သာလွန်တဲ့ အရှိန်နှင့် ကိုင်တွယ်၊ ဆောင်ရွက်၊ ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာနိုင်ပြီး အကောင်းဆုံးဖြေရှင်းချက်တွေကို အကြံပြုပေးနိုင်ပါတယ်။ ဆေးပညာနယ်ပယ်မှာတော့ အခုဆိုရင် AI က ပုံရိပ်တွေကို ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာပြီး တိကျမှန်ကန်မှု မြင့်မားတဲ့ ရောဂါရှာဖွေမှုတွေကို ပြုလုပ်နိုင်နေပြီဖြစ်ပါတယ်။ တစ်နည်းအားဖြင့် AI ဟာ လူသားတွေရဲ့ ဦးနှောက်ဘယ်ဘက်ခြမ်းက လုပ်ဆောင်ချက်တွေနှင့် ကိုက်ညီတဲ့ အလုပ်တွေကို လုပ်ဆောင်တဲ့နေရာမှာ အလွန်ထူးချွန်ပါတယ်။

တစ်ဖက်မှာတော့ AI (သို့မဟုတ် ယေဘုယျအားဖြင့် သတင်းအချက်အလက်နည်းပညာ) ဟာ စိတ်ခံစားချက်၊ ကိုယ်ကျင့်တရား၊ ချစ်ခြင်းမေတ္တာတို့လို လူသားတွေရဲ့ ဦးနှောက်ညာဘက်ခြမ်း (အသိစိတ်) နှင့် ကိုက်ညီတဲ့ လုပ်ဆောင်ချက်တွေမှာတော့ လုံးဝ အစွမ်းမဲ့ပါတယ်။ ဥပမာအားဖြင့် AI ဟာ သီချင်းနားထောင်တဲ့အခါ ခံစားရတဲ့ စိတ်ခံစားချက်တွေကို နားလည်နိုင်ခြင်း၊ ဆောင်ရွက်နိုင်ခြင်း မရှိသလို တစ်ခုခုက ကိုယ်ကျင့်တရားအရ မှန်သလား၊ မှားသလားဆိုတာကိုလည်း ဆုံးဖြတ်ပေးနိုင်ခြင်း မရှိပါဘူး။ ဒါဟာ AI နည်းပညာရဲ့ အနာဂတ် ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်မှုကို စဉ်းစားတဲ့အခါမှာ အရေးကြီးပြီး လေးနက်တဲ့ ပြဿနာတစ်ခုပဲ ဖြစ်ပါတယ်။ ဒီပြဿနာကို ဖြေရှင်းနိုင်ခြင်းမရှိရင် လူသားတွေအနေနှင့် AI ကို စိတ်ချလက်ချ အသုံးပြုနိုင်မှာမဟုတ်ပါဘူး။ AI က ထိန်းချုပ်မှု လွတ်သွားခြင်းကြောင့် လူ့အဖွဲ့အစည်း ပျက်စီးသွားနိုင်တာမျိုးတွေ အလွန် ဖြစ်လာနိုင်ပါတယ်။ ဒီလို အိပ်မက်ဆိုးမျိုးကို ရှောင်ရှားဖို့အတွက် AI လက်လှမ်းမီတဲ့ သုံးသပ်ချက်တွေဟာ ကိုယ်ကျင့်တရားအရ မှန်ကန်ခြင်း ရှိ၊ မရှိ ဆုံးဖြတ်ပေးနိုင်ပြီး မမှန်ကန်ရင် ပြုပြင်ပေးနိုင်မယ့် ကိုယ်တိုင်ပြင်ဆင်မှုလုပ်ဆောင်ချက်ကို AI ဆီ ပေးအပ်ဖို့ မရှိမဖြစ်လိုအပ်ပါတယ်။ ဒါပေမဲ့ ဒါကိုတော့ ယခုအချိန်အထိ အကောင်အထည်ဖော်နိုင်ခြင်း မရှိသေးပါဘူး။

အနာဂတ်ရဲ့ IT အင်ဂျင်နီယာတွေဟာ နည်းပညာမှာပဲ လုံးဝဥဿုံ မြှုပ်နှံထားသူတွေ ဖြစ်လို့မရပါဘူး။ သူတို့အနေနှင့် သတင်းအချက်အလက်နည်းပညာရဲ့ ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်မှုက လူ့အဖွဲ့အစည်းအပေါ် ဘယ်လို သက်ရောက်မှုရှိလာမလဲဆိုတာကို အဆက်မပြတ် စဉ်းစားနေရမှာဖြစ်ပြီး သူတို့ဖန်တီးနေတဲ့ နည်းပညာအသစ် (AI) ဟာ လူ့အဖွဲ့အစည်းရဲ့ ကောင်းကျိုးချမ်းသာအတွက် အထောက်အကူပြုနိုင်မလားဆိုတာကိုလည်း အမြဲ ဆင်ခြင်သုံးသပ်ရင်းနှင့် ဆန်းသစ်တီထွင်တဲ့ အင်ဂျင်နီယာတွေအဖြစ် ဆက်လက်လုပ်ဆောင်ရမှာဖြစ်ပါတယ်။

ဆန့်ကျင်ဘက်အနေနှင့် အချို့လူတွေကတော့ လူ့အဖွဲ့အစည်းအပေါ် AI နည်းပညာကို အသုံးချမှုဟာ အင်ဂျင်နီယာတွေရဲ့ တာဝန်မဟုတ်ဘဲ အသုံးပြုသူတွေ (မူဝါဒချမှတ်သူတွေ၊ လုပ်ငန်းအမှုဆောင်တွေ စသဖြင့်) ရဲ့ တာဝန်ဖြစ်တယ်လို့ ထင်ကောင်းထင်နိုင်ပါတယ်။ ဒါပေမဲ့ ဒါဟာ မှားယွင်းပါတယ်။ ဘာလို့လဲဆိုတော့ နိုင်ငံရေးသမားတွေ၊ အမှုဆောင်တွေထက် အင်ဂျင်နီယာတွေကသာ နည်းပညာရဲ့ အကြောင်းအရာကို အရင်းနီးဆုံးသိရှိသူတွေဖြစ်လို့ပါပဲ။ AI ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်မှုမှာ အင်ဂျင်နီယာတွေရဲ့ အခန်းကဏ္ဍဟာ ယခုအချိန်ကစပြီး ပိုမိုအရေးပါလာမှာ ဖစ်ပါတယ်။

အဏုမြူဗုံးကို တီထွင်ပြီး လက်တွေ့အသုံးပြုပြီးတော့ တစ်ခါမှမဖြစ်ခဲ့ဖူးတဲ့ ဖြစ်ရပ်ဆိုးတစ်ခုကို ဖြစ်ပေါ်စေခဲ့တာက လွန်ခဲ့တဲ့ နှစ် ၈၀ တုန်းက ဖြစ်ပါတယ်။ အဏုမြူဗုံးဖန်တီးတဲ့ လုပ်ငန်းစဉ် (Manhattan Project ဆိုတာ) ကို အင်ဂျင်နီယာတွေနှင့် မူဝါဒချမှတ်သူတွေကြားက ပြင်းထန်တဲ့ ပဋိပက္ခကို မီးမောင်းထိုးပြထားတဲ့ “Oppenheimer” ရုပ်ရှင်ထဲမှာ ဖော်ပြထားပါတယ်။ နှစ် ၈၀ ကြာပြီးတဲ့နောက် ယခုအချိန်မှာတောင် နျူကလီးယားနည်းပညာကို စနစ်တကျ စီမံခန့်ခွဲနိုင်ခြင်းမရှိသေးဘဲ အပျက်သဘောဆောင်တဲ့ဘက်ကို ဦးတည်နေတယ်လို့တောင် ပြောနိုင်တာက စိတ်မကောင်းစရာပါပဲ။ ဒါကို နားလည်ဖို့ ခက်ခဲပါတယ်။ ဒါဟာ အင်ဂျင်နီယာတွေရဲ့ အမှားလား၊ မူဝါဒချမှတ်သူတွေရဲ့ အမှားလား၊ ဒါမှမဟုတ် လူ့အဖွဲ့အစည်းတစ်ခုလုံးရဲ့ ပျက်ကွက်မှုပဲ ဖြစ်နေတာလား။ ကျွန်တော်တို့ရဲ့ တက္ကသိုလ်မှာ ပညာသင်ယူနေကြတဲ့ ကျောင်းသားတွေအနေနှင့် သတင်းအချက်အလက်နည်းပညာကို ကျွမ်းကျင်အောင် ကြိုးပမ်းပြီး လူ့အဖွဲ့အစည်းထဲကို ဝေဖန်ပိုင်းခြားနိုင်စွမ်းရှိပြီး ကျွမ်းကျင်မှုမြင့်မားတဲ့ IT ကျွမ်းကျင်ပညာရှင်တွေအဖြစ် ဝင်ရောက်ကြတဲ့အခါမှာ ဒီလိုကိစ္စရပ်တွေကို အမြဲ စဉ်းစားသုံးသပ်ကြမယ်လို့ မျှော်လင့်ပါတယ်။

KCG Group ၏ သင်္ကေတအရောင်

KCG အနီရောင်
(ကျိုတိုသတင်းအချက်အလက် ဘွဲ့လွန်သင်တန်းကျောင်း (KCGI) ၏ ကျောင်းအရောင်)

kcg.edu — The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

KCG Group ၏ တည်ထောင်သူ အကြီးအမှူး ဟဆဲဂဝ ရှိဂဲအို သည် မနစ်က သင်တန်းကျောင်း အုပ်ချုပ်နေပြီး တစ်ဖက်တွင် ဟားဗတ်တက္ကသိုလ်သို့ သွားရောက် ပညာသင်ကြားခဲ့ပြီး၊ ငယ်ရွယ်စဉ်က မလေ့လာခဲ့ရသော ပညာကို တဖန်သင်ကြားခဲ့သည်။ ဘော့စတွန်တွင် တိုက်ခန်းငှားပြီး၊ ငယ်ရွယ်သော ကျောင်းသားများနှင့် အတူတကွ စာပေနှင့် ဒဿနိကဗေဒ ပညာများကို သွားရောက်သင်ကြားခဲ့သည်။ ကျိုတိုသတင်းအချက်အလက် ဘွဲ့လွန်သင်တန်းကျောင်း၏ ကျောင်းအရောင်သည် တည်ထောင်သူက သွားရောက်သင်ယူခဲ့သော ဟားဗတ်တက္ကသိုလ်၏ ကျောင်းအရောင် ဖြစ်သည့် အနီရင့်ရောင်ကို အခြေခံကာ၊ KCG အပြာရောင်နှင့် ကွဲပြားစွာ သတ်မှတ်ခဲ့သည်။ ၎င်းသည် အသက်အရွယ်ကြီးရင့်သော ယောကျ်ား မိန်းမ မခွဲခြားဘဲ၊ အစဉ်ထာဝရ အသစ်များကို စိန်ခေါ်ပြီး၊ နှိမ့်ချစွာ သင်ယူနေမည့် ပုံသဏ္ဍာန်ကို ဖော်ပြနေသည်။

KCG လိမ္မော်ရောင်
(Kyoto Computer Gakuin Automobile School (KCGM) ကျောင်းအရောင်)

kcg.edu — Kyoto Computer Gakuin Automobile School

Kyoto Computer Gakuin Automobile School ကျောင်းအရောင်ကို KCG အုပ်စုအောက်သို့ ကျောင်းဝင်ရောက်ခဲ့သည့် ၂၀၀၃ ခုနှစ်တွင် သတ်မှတ်ခဲ့ပါသည်။ လိမ္မော်ရောင်သည် အားအင်ပြည့်ဝပြီး အပြုသဘောဆောင်သည့် ပုံရိပ်ကိုထင်ဟပ်ပြီး လုံခြုံဘေးကင်းခြင်းကို မြင်သာမှု ပိုမိုရှိစေလိုသည့်အခါ အသုံးပြုသည်။ ယနေ့ကားမောင်းရာတွင် လိမ္မော်ရောင်က လုံခြုံဘေးကင်းမှုကိုရှာဖွေခြင်းအား ကိုယ်စားပြုသကဲ့သို့ ကျောင်းသား အခက်အခဲများကျော်လွှားရန် ကြံ့ခိုင်သောအားစိုက်ထုတ်မှုများကိုလည်း ကိုယ်စားပြုပါသည်။

KCG အပြာရောင်
(ကျိုတိုကွန်ပျူတာအထူးပညာရပ်သင်ကျောင်း (KCG) နှင့် KCG အုပ်စု၏ ကျောင်းအရောင်)

kcg.edu — Kyoto Computer Gakuin

ကျိုတိုကွန်ပျူတာအထူးပညာရပ်သင်ကျောင်း ၏ အရောင် တနည်းအားဖြင့် KCG Group ၏ သင်္ကေတအရောင်ဖြစ်သည့် အပြာရောင်သည် ကျောင်းစတင်တည်ထောင်ခဲ့သည့် အဖွဲ့ဝင်များအားလုံးသည် ကျိုတိုတက္ကသိုလ်မှ တက္ကသိုလ်ကျောင်းသားများ၊ ဘွဲ့ရကျောင်းသားများ ဖြစ်သည့်အတွက် ကျိုတို တက္ကသိုလ်၏ ကျောင်းအရောင်ဖြစ်သည့် အပြာရင့်ရောင်ကို အခြေခံပြီး ရွေးချယ် သတ်မှတ်ထားပါသည်။ ၁၉၇၀ နှစ်မှစ၍ စတင်အသုံးပြုလာခဲ့ပြီး၊ ကျောင်းတည်ထောင်ပြီး ၃၅ နှစ် (၁၉၉၈ ခုနှစ်) တွင် အရောင်သတ်မှတ်ကာ KCG Group အနေဖြင့် အမှတ်သညာပြုခဲ့သည်။

KCG အစိမ်းရောင်
(Kyoto Japanese Language Training Center (KJLTC) ကျောင်းအရောင်)

kcg.edu — Kyoto Japanese Language Training Center

KCG Group ၏ နိုင်ငံရပ်ခြားမှ ပညာသင်ကျောင်းသားများအတွက် စဦးဆုံးသော ဂင်ပေါက် ဖြစ်သည့် Kyoto Japanese Language Training Centerသည် တရားရေးဝန်ကြီး၏ လမ်းညွှန်မှုဖြင့် ဆောင်ရွက်သော ဂျပန်စာသင်ကျောင်းဖြစ်ပြီး၊ Ministry of Education, Culture, Sports, Science and Technology မှ ပြင်ဆင်သည့် သင်ရိုးအတိုင်း လိုက်နာပါသည်။ ကမ္ဘာ့ တိုက်ကြီး ၇ ခု၏ စိမ်းသောမြေကမ္ဘာ၏ ပုံရိပ်ကို ယူကာ ကျောင်းအရောင်ကို KCG အပြာရောင်၊ အနီရောင်တို့နှင့် မတူဘဲ အစိမ်းရောင်ကို သတ်မှတ်ထားသည်။ ပညာလာရောက်သင်ကြားနေသော ပညာသင်ကျောင်းသားများ၏ စွမ်းရည်ဖွံ့ဖြိုးမှုကို ဖော်ပြနေပါသည်။

KCGI ၏ထူးခြားသောလက္ခဏာများ

လူ့အဖွဲ့အစည်း၌ အသုံးဝင်သော လက်တွေ့ကျသည့် ကျွမ်းကျင်မှုကို သင်ကြားတက် မြောက် စေခြင်း

■ အသုံးချနယ်ပယ်လိုအပ်ချက်၊ IT နယ်ပယ် တိုးတက်မှုများနှင့် ကိုက်ညီသည့် သင်ရိုးညွှန်းတမ်း ဒီဇိုင်း

မိမိတို့ တက္ကသိုလ်သည် ထုတ်လုပ်မှုကဏ္ဍ၏လိုအပ်ချက်ကိုလိုက်ပြီး သင်ကြားပို့ချမှု သင်ရိုးညွှန်းတမ်းများ၊ တနည်းဆိုသော် သင်ရိုးညွှန်တမ်းပုံစံ၊ သင်ကြားမှုပုံစံ တို့ကို အဖွဲ့အစည်းအတွင်းအပြင်မှ အသိပညာရှင်အတတ်ပညာရှင်များ၏ အကြံဉာဏ်ကို ရယူကာ ပြင်ဆင်ထားရှိသည်။ တဖန် IT (ICT) ၏လျင်မြန်သောတိုးတက်ပြောင်းလဲမှုကို အမီလိုက်နိုင်ရန်အတွက် အမေရိကန် Rochester နည်းပညာတက္ကသိုလ်နှင့် စာချုပ်ချုပ်ဆို ကာ ကမ္ဘာ့နောက်ဆုံးပေါ် IT ပညာရပ်ဆိုင်ရာ သင်ရိုးညွှန်းတမ်းကိုလည်း ထည့်သွင်းထား ပြီး အတူတကွဖန်တီးကြံဆမှုများကို ဆောင်ရွက်လျက်ရှိသည်။

■ ကမ္ဘာ့အဆင့်အမြင့်ဆုံး ပညာရေးသီအိုရီအပေါ် အခြေခံထားသော ပညာရေး

၁၉၉၀ ဆယ်စုနှစ်အလယ်ပိုင်းတွင် အင်တာနက်သည် အမေရိကန်ပြည်ထောင်စု၌ လျင်မြန်စွာ ပျံ့နှံ့လာသောအခါ အွန်လိုင်းပညာရေးကို စတင်မိတ်ဆက်ခဲ့ပါသည်။ ထိုအချိန်မှစ၍ e-Learning နှင့် လူကိုယ်တိုင်သင်ကြားသည့် အတန်းများအကြား ပညာရေးရလဒ်များ၏ ကွာခြားချက်အပေါ် သုတေသနများစွာ ပြုလုပ်ခဲ့ကြသည်။ စိတ်အားထက်သန်မှု မြင့်မားသော ကျောင်းသားများအတွက် ပညာရေးရလဒ်များသည် အတူတူနီးပါးပင်ဖြစ်ပြီး အွန်လိုင်းသင်ကြားမှုနှင့် လူကိုယ်တိုင်သင်ကြားမှုအကြား ကွာခြားချက်မှာ ဆက်သွယ်ရေးနည်းလမ်းတွင်သာ ကွာခြားကြောင်း သုတေသနအချို့မှ ဖော်ပြထားပါသည်။ KCGI သည် e-learning ဆိုင်ရာ အဆင့်မြင့်သုတေသနများတွင် ကျယ်ပြန့်သော အတွေ့အကြုံရှိသည့် တက္ကသိုလ် ဆရာ၊ ဆရာမများ ရှိခြင်းကို ဂုဏ်ယူပါသည်။ ဥပမာအနေဖြင့်၊ ပညာရေးဆိုင်ရာ လေ့လာမှုများတွင် ကမ္ဘာ့ထိပ်တန်းဦးဆောင်သူဖြစ်သော ကိုလမ်ဘီယာ တက္ကသိုလ် မှ ဘွဲ့လွန်ကျောင်းသားတစ်ဦးဖြစ်သည့် ဝတရ ဟဆဲဂဝသည် ကျောင်းသား ၈၀၀ အတွက် အိုင်ဗီလိဂ် ကျောင်းမှ e-learning ပရိုဂရမ်တစ်ခု တည်ထောင်သင့်၊ မသင့်ကို စစ်ဆေးရန် တာဝန်ပေးခံရသော လက်ရွေးစင်ပရောဂျက်အဖွဲ့၏ အဖွဲ့ဝင်တစ်ဦး ဖြစ်ခဲ့သည်။ KCGI သည် အွန်လိုင်းနှင့် လူကိုယ်တိုင်သင်ကြားသော အတန်းများ နှစ်မျိုးလုံးကို ပေးရုံသာမက ကမ္ဘာ့အမြင့်မားဆုံးနှင့် အဆင့်မြင့်ဆုံး ပညာရေးသီအိုရီများအပေါ် အခြေခံထားသည့် အတန်းများကိုလည်း စီစဉ်ဆောင်ရွက်ပေးပါသည်။

■ တိကျသေချာသော လက်တွေ့ဆန်သည့် သင်ရိုးညွှန်းတမ်းပုံစံ

မိမိတို့တက္ကသိုလ်သည် IT (ICT) နှင့် စီမံခန့်ခွဲမှုဆိုင်ရာတို့တွင် ကျွမ်းကျင်သည့် လူ့အရင်းအမြစ်ကို ပြုစုပျိုးထောင်ပေးနိုင်ရန်၊ IT နည်းပညာရပ်သာမက စီမံခန့်ခွဲမှု၊ စီးပွားရေးနှင့်သက်ဆိုင်သော ဘာသာရပ်များကိုလည်း သင်ယူနိုင်ရန် စီစဉ်ထားရှိသည်။ နောက်ဆုံးနှစ်တွင် ဘွဲ့လွန်စာတမ်းအစား ဘွဲ့လွန်ပရောဂျက်ကို လက်တွေ့လုပ်ဆောင်စေကာ အသက်မွေးဝမ်းကျောင်းအလုပ်အတွက် လိုအပ်သော အဆင့်မြင့်ကျွမ်းကျင်မှုကို ပိုင်ဆိုင်စေမည် ဖြစ်သည်။

IT (ICT) လေ့လာခြင်းနှင့် ၎င်းအား အမျိုးမျိုးသော စက်မှုလုပ်ငန်းများတွင် စီမံခန့်ခွဲခြင်းနှင့် အသုံးချခြင်း

■ IT နှင့် စီမံခန့်ခွဲမှုကဲ့သို့ ကဏ္ဍအစုံတွင် လုပ်ငန်းဆောင်ရွက်နိုင်စွမ်းရှိသော ပညာရှင်များ ပြုစုပျိုးထောင်ခြင်း

လက်ရှိ စီးပွားရေးလမ်းကြောင်းသည် ဝဘ်နည်းပညာကိုအခြေပြုသည့် IT (ICT) ကျွမ်းကျင်မှုနှင့် စီမံခန့်ခွဲမှုနည်းဗျူဟာ အစရှိသည့် စီမံခန့်ခွဲမှုကျွမ်းကျင်သူ လူ့အရင်းအမြစ်ကို အလုပ်ဌာနများက လိုအပ်လျက်ရှိသည်။ မိမိတို့တက္ကသိုလ်တွင် သတင်းအချက်အလက်ဆိုင်ရာ၊ စီမံခန့်ခွဲမှုဆိုင်ရာ စသည့် နယ်ပယ်အများအပြားအတွက် ကျွမ်းကျင်သည့်အတတ်ပညာရှင်များကို ပြုစုပျိုးထောင်ပေးလျက်ရှိသည်။ သင်ရိုးညွှန်းတမ်းသည် တစ်ဦးချင်းစီ၏ နောက်ခံကိုကြည့်ကာ သတင်းအချက်အလက်ဆိုင်ရာနှင့် စီမံခန့်ခွဲမှုဆိုင်ရာ ဘာသာရပ်များကို အချိုးညီမျှစွာ ပေါင်းစပ်လေ့လာနိုင်စေမည်ဖြစ်သည်။

■ အထူးပြုနယ်ပယ်များနှင့် အသုံးချနယ်ပယ်အလိုက် သင်တန်းများမှတစ်ဆင့် KCGI သည် ကျယ်ပြန့်သော နယ်ပယ်များစွာတွင် အသုံးချရန်အတွက် IT (ICT) ကို သင်ကြားပေးပါသည်

IT နှင့်ပတ်သက်သည့် ကျယ်ပြန့်သော အသိပညာများကို အခြေခံ၍ KCGI သည် ကျောင်းသားများအား သီးခြားနယ်ပယ်များအတွက် လိုအပ်သော အထူးပြုအသိပညာမျိုးစုံကို ပြင်ဆင်ပေးပါသည်။ ဤရည်ရွယ်ချက်အတွက် ကျွန်ုပ်တို့သည် အထူးပြုနယ်ပယ် ကိုးခုကို တည်ထောင်ထားပြီး ၎င်းတို့မှာ ဖန်တီးပြုလုပ်ထားသော ဉာဏ်ရည်တု (AI)၊ ဒေတာသိပ္ပံ၊ ဝက်ဘ်စနစ်များ တိုးတက်ဖြစ်ပေါ်မှု၊ ကွန်ရက်စီမံထိန်းချုပ်မှု၊ နိုင်ငံတကာ စွန့်ဦးစွန့်စား စီးပွားရေးလုပ်ကိုင်မှု၊ ERP၊ IT မန်ဂါနှင့်အန်နီမီ၊ IT ခရီးသွားလုပ်ငန်းနှင့် IT ဖျော်ဖြေရေးတို့ ဖြစ်ပါသည်။ ဒို့အပြင် KCGI သည် ဤနယ်ပယ်များတွင် IT ကို လက်တွေ့အသုံးချနိုင်သည့် ကျွမ်းကျင်ပညာရှင်များ ဖြစ်လာစေရန်အတွက် အသုံးချနယ်ပယ်အလိုက် သင်တန်းအချို့မှ အတန်းများကို ရွေးထုတ်ပြီး သင်ကြားပေးပါသည်။ ဤအသုံးချနယ်ပယ်အလိုက် သင်တန်းများမှာ ဘဏ္ဍာရေး၊ စိုက်ပျိုးရေး၊ ရေကြောင်းပညာ၊ ကျန်းမာရေးနှင့် ဆေးဝါးဆိုင်ရာနှင့် ပညာရေးတို့ ဖြစ်ပါသည်။

KCGI သင်ရိုးညွှန်းတမ်းသည် နယ်ပယ်အသီးသီးမှ အသိပညာနှင့် နည်းပညာများကို သေချာစွာ အခြေခံ၍ လက်တွေ့အသုံးချနိုင်မှုအပေါ် အာရုံစိုက်ထားပါသည်။ ကျွန်ုပ်တို့သည် နယ်ပယ်တစ်ခုချင်းစီတွင် လိုအပ်သော ဖြေရှင်းချက်များကို ပေးနိုင်မည့်သူများကို ပျိုးထောင်ပေးရန် ရည်ရွယ်ပါသည်။

■ ကုမ္ပဏီနှင့် အခြား IT နည်းဗျူဟာဖွံ့ဖြိုးရေးတွင် လက်တွေ့အတွေ့အကြုံရှိသော နည်းပြအများအပြားခန့်ထားခြင်း

မိမိတို့တက္ကသိုလ်သည် ကျွမ်းကျင်အတတ်ပညာရှင်များကို မွေးထုတ်ပေးရန် ရည်ရွယ်ကာ လုပ်ငန်းကြီးများ၏ CIO အတွေ့အကြုံရှိ ပုဂ္ဂိုလ်များကိုဖိတ်ခေါ်ကာ သင်ကြားမှုပြုလုပ် လျက်ရှိသည်။ ၎င်း ပုဂ္ဂိုလ်များ၏ အတွေ့အကြုံကို အရင်းခံသည့် စာသင်ကြားချိန်များဖြင့် ကျောင်းသား၏ လက်တွေ့ဖန်တီးနိုင်မှုကို မွေးမြူသည်။ လက်တွေ့ဖြင့် သီအိုရီ၊ နည်းပညာ များ၏နက်နဲမှုကို နားလည်သဘောပေါက်စေကာ ကျောင်းသားများကျွမ်းကျင်မှု အဆင့်ကို ပိုင်ဆိုင်စေမည်။

Career ပြောင်းလဲပြီး IT နယ်ပယ်တွင် လှုပ်ရှားခြင်း

■ လူမှုဘာသာရပ်များဖြစ်စေ၊ သိပ္ပံဘာသာရပ်များဖြစ်စေ နယ်ပယ်ကျယ်ကျယ်ပြန့်ပြန့်မှ ကျောင်းသားများ တက်ရောက်နိုင်ခြင်း

KCGI ၏ ရည်မှန်းချက်တစ်ခုမှာ ပညာရေးနောက်ခံအမျိုးမျိုးနှင့် အဆင့်မြင့် IT ပညာရှင်များ မွေးထုတ်ရေးဖြစ်သည်။ ကျောင်းသားများ၏ အထူးပြုဘာသာ၊ ဘွဲ့အတွက် အထူးပြုကဏ္ဍများကို ကန့်သတ်မထားဘဲ လူမှုရေး ဘာသာများသာမက သိပ္ပံဘာသာရပ်များမှ ကျောင်းသားမျိုးစုံကို KCGI က လက်ခံလျက်ရှိသည်။ KCGI သည် ပညာရေးနောက်ခံ အမျိုးမျိုးနှင့် ကျောင်းသားများအား ၎င်းတို့၏ လက်ရှိ အသိပညာ၊ ကျွမ်းကျင်မှုနှင့် လိုအပ်ချက်များနှင့် သင့်တော်သည့် စိတ်ကြိုက်သင်တန်းများ ရွေးချယ်ခွင့်ပြုသည်။ အလုပ်လုပ်ရင်း ကျောင်းတက်နိုင်ရန်အတွက် KCGI က သင်ယူနိုင်မည့် နည်းလမ်းမျိုးစုံကို ဖန်တီးပေးထားသည်။ ဂျပန်နိုင်ငံရှိ ဘွဲ့လွန်ကျောင်းများတွင် အစဉ်အလာအားဖြင့် သင်ကြားပို့ချခြင်းမရှိသည့် အသက်မွေးမှု အလုပ်အကိုင် လမ်းကြောင်းပြောင်းလဲရန် အခွင့်အလမ်းများကို KCGI က ဂုဏ်ယူစွာ ဆောင်ကြဉ်းပေးထားသည်။

■ ကျောင်းဝင်စဉ် မိမိ၏ ဗဟုသုတနှင့်ကိုက်ညီသော သင်ကြားမှု

KCGI ရှိ ကျောင်းသားများ၏ ကျွမ်းကျင်မှု အဆင့်များမှာ လူမှုရေးဘာသာရပ်များ သင်ကြားနေသည့် ကျောင်းသားများအနေဖြင့် ကွန်ပျူတာအကြောင်း လုံးဝနီးပါး မသိသည့် အခြေအနေမှသည် IT ကဏ္ဍတွင် ဆော့ဖ်ဝဲအင်ဂျင်နီယာအဖြစ် အလုပ်လုပ်နေသော ကျောင်းသားများအထိ အမျိုးမျိုး ကွဲပြားသည်။ မိမိတို့သည် IT ကျွမ်းကျင်မှုရှိသည်ဖြစ်စေ၊ မရှိဘူးဖြစ်စေ အနာဂတ်ရည်ရွယ်ချက် နှင့်ကိုက်ညီသည့် သင်ကြားမှုပုံစံဖြစ်ရာ၊ ဗဟုသုတလေ့လာမှုမရှိသူများပင်လျှင် အလွယ်တ ကူလေ့လာသင်ယူနိုင်သည်။ ပုံမှန်ဂျပန်ဘွဲ့လွန်ကျောင်းတစ်ခုတွင် ကျောင်းသားကျောင်းသူများသည် မဟာဘွဲ့တစ်ခုရရှိရန် ယူနစ် ၃၂ ခုကို ပြီးမြောက်ကြပါသည်။ ခြားနားချက်အနေနှင့် KCGI တွင် မဟာဘွဲ့တစ်ခုရရန် သမာရိုးကျဘွဲ့လွန်ကျောင်းတစ်ကျောင်းထက် ယူနစ် ၁၂ ခု ပိုများပြီး ယူနစ် ၄၄ ခုပြီးမြောက်ရန် လိုအပ်ပါသည်။ အဲဒါက ဘာကြောင့်ပါလဲ။ အကြောင်းမှာ KCGI တွင် ကျွန်ုပ်တို့၏ ရည်မှန်းချက်သည် မိမိတို့ရွေးချယ်ထားသော နယ်ပယ်၏ အထူးပြုအသိပညာကို နက်နဲရုံသာမက ကျယ်ပြန့်အောင်၊ IT ကျွမ်းကျင်မှုများနှင့် အသိပညာများကို နှံ့စပ်စွာ ကျွမ်းကျင်ရုံသာမက လက်တွေ့အသုံးချနိုင်အောင် လုပ်ဆောင်နိုင်စွမ်းရှိသူများ တိုးပွားလာစေရန်ဖြစ်ပါသည်။

ကမ္ဘာ့စင်မြင့်ပေါ်တွင် တက်ကြွသော အခန်းကဏ္ဍမှပါဝင်ရန် ကျောင်းက ရည်မှန်းသည်။

■ ကမ္ဘာ့နိုင်ငံများ၏ IT နယ်ပယ် ကိုယ်စားပြုသော တစ်ဦးသော ပုဂ္ဂိုလ်၏ စာသင်ချိန်

IT business သည် နိုင်ငံ၏နယ်နိမိတ်ကိုကျော်လွန်သော နယ်ပယ်ဖြစ်သည်။ မိမိတို့ တက္ကသိုလ်သည် ကျောင်းသားများကို နိုင်ငံတကာအမြင်ရှိစေရန် ဥရောပနှင့် အာရှမှ အဆင့်မြင့် ဆရာဆရာမ များကိုဖိတ်ကြားလျက်ရှိသည်။ အမေရိကန်ရှိ Rochester နည်းပညာတက္ကသိုလ်နှင့် ကိုလံဘီယာတက္ကသိုလ်၊ သတင်းအချက်အလက်ထိန်းသိမ်းထားရှိမှုနယ်ပယ်တွင်ကမ္ဘာ့အဆင့်မြင့် ကိုရီးယားနိုင်ငံ ကိုရီးယားတက္ကသိုလ် သတင်းအချက်အလက် ထိန်းသိမ်းရေးဘွဲ့လွန်ကျောင်း၊ ကမ္ဘာ့နိုင်ငံအသီးသီးရှိ တက္ကသိုလ်များ၊ လုပ်ငန်းများနှင့် သင်ကြားမှုနည်းပညာကို ပူးပေါင်းဖလှယ်ကာ နားလည်မှုစာချွန်လွှာများရေးထိုးပြီး သုတေသနလုပ်ငမ်းများ နိုင်ငံတကာ စာတမ်းဖတ်ပွဲများကို ကျင်းပပြုလုပ်ပြီး ကမ္ဘာတဝှမ်း ကူးလူးဆက်ဆံမှုများကို အားဖြည့်လျက်ရှိသည်။

■ ပြည်ပလေ့လာမှုနှင့် ပြည်ပစေလွှတ်မှု အတန်းများ

KCGI သည် ရိုချက်စတာ၊ နယူးယောက်၊ အမေရိကန်ပြည်ထောင်စုရှိ ရိုချက်စတာနည်းပညာတက္ကသိုလ်အပါအဝင် နိုင်ငံအများအပြားရှိ ကောလိပ်များနှင့် တက္ကသိုလ်များစွာဖြင့် လက်တွဲဆောင်ရွက်လျက်ရှိပါသည်။ KCGI သည် ထိုမိတ်ဖက်အဖွဲ့အစည်းများတွင် နိုင်ငံခြားပညာတော်သင်ကြားရန် ကျောင်းသားကျောင်းသူများကို တက်ကြွစွာ စေလွှတ်ပြီး နိုင်ငံတကာ ပညာရေးညီလာခံများတွင် ပါဝင်ပါသည်။ ပြည်ပရှိ မိတ်ဖက်ကျောင်းများမှ အတန်းများတွင် သင်ကြားရေးလက်ထောက်များ (TAs) အဖြစ်နှင့် ပါဝင်ရန် အခွင့်အလမ်းများကို ပေးဆောင်ခြင်း ဥပမာအားဖြင့် ကျွန်ုပ်တို့သည် ပြည်ပအလုပ်သင်ပရိုဂရမ်များကို တက်ကြွစွာ အသုံးပြုပါသည်။

လေ့လာထားသည်များကို အသုံးချ၍ လူ့ဘောင်အဖွဲ့အစည်းတွင် တက်ကြွစွာပါဝင်ခြင်း

■ တိကျသေချာသော လမ်းညွှန်မှုများဖြင့် မျှော်မှန်းသော လုပ်ငန်းခွင်ကို အကောင်ထည် ဖော်ခြင်း

ကျောင်းသားအားလုံး ဘွဲ့ရလျှင် အလုပ်ရရန် KCGI က ရည်မှန်းသည်။ နည်းပြတာဝန်ခံများက လက်တွေ့ အတွေ့အကြုံနှင့် လုပ်ငန်း ကဏ္ဍ နယ်ပယ် အသီးသီးရှိ မိမိတို့၏ အသိအကျွမ်း၊ အဆက်အသွယ် ကွန်ယက်များကို ကျောင်းသားများ ကိုယ်စား အကောင်းဆုံး အသုံးပြုမည် ဖြစ်သည်။ ကျောင်းသားများနှင့် တစ်ဦးချင်းစီ ဆွေးနွေးတိုင်ပင်ခြင်းမှတစ်ဆင့် နည်းပြများသည် ကျောင်းသားများ၏ စိတ်ကူးအိပ်မက် အလုပ်အကိုင်များကို ရှာဖွေရရှိရန် ဆောင်ရွက်ပေးကြသည်။ တဖန်ကိုယ်ပိုင်လုပ်ငန်းထူထောင်ရန်ဆန္ဒရှိသော ကျောင်းသားများအတွက်လည်း ကုမ္ပဏီ ထူထောင်ရာတွင်လိုအပ်သော စီမံခန့်ခွဲမှု၊ အုပ်ချုပ်မှုဆိုင်ရာ နည်းပညာများကို ကူညီပံ့ပိုး ပေးလျက်ရှိသည်။

■ ကျောင်းဆင်းဘွဲ့ရများအကြား စီးပွားရေးလုပ်ငန်း ကွန်ယက်များ ထူထောင်ခြင်း

ဤတက္ကသိုလ်သည် IT ပညာရပ်အထူးပြုကျောင်းသားများကို မွေးထုတ်ပေးလျက်ရှိပြီး ကျောင်းပြီးသောလူငယ်များအကြားတွင်လည်း စီးပွားရေးကွန်ယက်ဖြစ်မြောက်ရေးတွင် အားထည့်ဆောင်ရွက်လျက်ရှိသည်။ တက္ကသိုလ်တက်ရောက်စဉ်ကာလကတည်းက အုပ်စုအလိုက် လုပ်ဆောင်စေခဲ့ပြီး၊ တက္ကသိုလ်ပြီးဆုံး၍ လူ့အဖွဲ့အစည်းအတွင်းသို့ဝင်ရောက်ပါကလည်း ကျောင်းနေဖက်အချင်းချင်း အသီးသီးသောကျွမ်းကျင်မှုများကို အသုံးချကာ ပူးပေါင်းလုပ်ဆောင်ရင်း စီးပွားရေးလုပ်ငန်းများကို တိုးတက်စေရန် ရည်ရွယ်သည်။

အတန်းအများအပြားကို အင်္ဂလိပ်ဘာသာအသုံးပြု သင်ကြားခြင်းအားဖြင့် ကျောင်းသားများအား

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

ကမ္ဘာနှင့် ရင်ဘောင်တန်းနိုင်သော ပညာရှင်များ ဖြစ်လာအောင် ကျောင်းက လေ့ကျင့်ပေးသည်။

• • •

KCGI တွင် ကျောင်းသားကျောင်းသူများသည် အင်္ဂလိပ်ဘာသာသီးသန့်ဖြင့် အတန်းများတက်နိုင်ပြီး KCGI မဟာဘွဲ့ကို ရရှိနိုင်ရန် "အင်္ဂလိပ်စနစ်" ဖြင့် ပို့ချချက်များစွာ ပေးကမ်းပါသည်။ ထိုပို့ချချက်များမှ တချို့ကို ပြည်ပမှဖိတ်ကြားထားသော ထိပ်တန်းနည်းပြဆရာများဖြင့် သင်ကြားပေးပါသည်။ လက်ရှိတွင် KCGI သည် နိုင်ငံနှင့် ဒေသပေါင်း ၁၅ ခုမှ ပြည်ပကျောင်းသားကျောင်းသူများ (၂၀၂၂ ခုနှစ်၊ မတ်လတွင် သင်တန်းများ ပြီးမြောက်သွားသည့် ကျောင်းသားကျောင်းသူများအပါအဝင်) ကို လက်ခံဆောင်ရွက်ပေးထားပြီး အများစုမှာ အင်္ဂလိပ်ဘာသာဖြင့် ပို့ချချက်များကို တက်ရောက်ရန် ရွေးချယ်ကြပါသည်။ ဤသည်မှာ KCGI ပညာရေး၏ အဓိကကျသော အားသာချက်တစ်ခုဖြစ်ပါသည်။

ထိုရွေးချယ်မှုသည် နိုင်ငံခြားကျောင်းသားကျောင်းသူများအတွက်သာမဟုတ်ပါ။ ဂျပန်ကျောင်းသားကျောင်းသူများသည်လည်း ၎င်းတို့၏ အင်္ဂလိပ်စာကျွမ်းကျင်မှုသည် လိုအပ်သည့်အဆင့်သို့ ရောက်ရှိပါက အင်္ဂလိပ်ဘာသာဖြင့် ပို့ချချက်များကို တက်ရောက်နိုင်ပါသည်။ KCGI သည် ၎င်း၏ဂျပန်ကျောင်းသားကျောင်းသူများအား ICT လေ့လာနေစဉ်တွင် မျိုးစုံကွဲပြားသော နိုင်ငံတကာ လေ့လာရေး ပတ်ဝန်းကျင်များကို စီစဉ်ပေးပြီး သူတို့၏အင်္ဂလိပ်စာကျွမ်းကျင်မှုကို ပြောင်မြောက်စေရန် အခွင့်အလမ်းကောင်းများ ပေးကမ်းပါသည်။

IT လုပ်ငန်းတွင် နောက်ဆုံးပေါ် အချက်အလက်များကို အမြဲရယူရန် လိုအပ်ပါသည်။ ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်မှု သို့မဟုတ် ထုတ်လုပ်ရေးတွင် လုပ်ကိုင်ရန် အသုံးဝင်သည့် သတင်းအချက်အလက်များကို ထည့်သွင်းနိုင်သူများသည် အောင်မြင်သော စီးပွားရေးသမားများအဖြစ် ဖြစ်ထွန်းလာမည့်သူများဖြစ်ပါသည်။ IT နယ်ပယ်သည် နေ့စဉ်နှင့်အမျှ နည်းပညာအသစ်များကို ဖြစ်ပေါ်စေသောကြောင့် နောက်ဆုံးပေါ်သတင်းအချက်အလက်များကို အမီလိုက်နိုင်စွမ်းသည် အလွန်အရေးကြီးပါသည်။ ဤထိပ်တန်းနည်းပညာများစွာသည် အမေရိကန်ပြည်ထောင်စုနှင့် တခြားပြည်ပနိုင်ငံများနှင့် ဒေသများမှ ဂျပန်ကမ်းရိုးတန်းများဆီသို့ ရောက်ရှိသောကြောင့် ၎င်းတို့အကြောင်း အချက်အလက်များကို အင်္ဂလိပ်ဘာသာဖြင့် အမြဲတမ်းနီးပါး ရေးသားထားလေ့ရှိပါသည်။ တရားဝင်ဘာသာစကားမှာ အင်္ဂလိပ်ဖြစ်သော နိုင်ငံများမှ အင်ဂျင်နီယာများသည် ဂျပန်အင်ဂျင်နီယာများထက် အလွန်ပိုများသောကြောင့် ကိစ္စအများစုတွင် အရည်အသွေးမြင့် သတင်းအချက်အလက်နှင့် ဆောင်းပါးများကို အင်္ဂလိပ်ဘာသာဖြင့် ရေးသားထားရန် လိုအပ်ပါသည်။ သင့်တာဝန်များကို ထမ်းဆောင်ရန်နှင့် သင့်အရည်အချင်းများကို မြှင့်တင်ရန် လိုအပ်သည့် အင်္ဂလိပ်ဘာသာစကားဖြင့် သတင်းအချက်အလက်များကို စောစေ သိရှိနိုင်ပါက ထိုစွမ်းရည်သည် သင့်အလုပ်တွင် အရေးပါသည့် အားသာချက်တစ်ခုဖြစ်ကြောင်းကို မလွဲမသွေ တွေ့ရှိရပါလိမ့်မည်။

ဥပမာအားဖြင့် နိုင်ငံခြားတွဲဖက်မှုရှိ IT ကုမ္ပဏီများ သို့မဟုတ် အတိုင်ပင်ခံကုမ္ပဏီများ၌ ၎င်းတို့လုပ်ငန်း၏ အထွတ်အထိပ်ရှိ အသက်မွေးဝမ်းကျောင်းအတွက် ရည်မှန်းထားသော ကျောင်းသားကျောင်းသူများသည် KCGI အားသာချက်ဖြစ်သည့် အင်္ဂလိပ်စနစ်ကို ကောင်းစွာအကျိုးသက်ရောက်စေရန် အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။

ဆောင်ရွက်လျက်ရှိသော နယ်ပယ်

ယခုလက်ရှိ ထုတ်လုပ်မှုကဏ္ဍတွင် IT (ICT) ပြောင်းလဲမှုကိုလိုက်၍ (အထူးသဖြင့် web-business နည်းပညာကျယ်ပြန့်လာခြင်း) ယခင် "IT ပြောင်းလဲခြင်း" နှင့်ယှဉ်ပါက အဆင့်မြင့် IT သည်အရေးပါသော ကဏ္ဍတစ်ရပ်ဖြစ်လာသည်။ တနည်းဆိုသော် IT (ICT) သည်လွယ်ကူရိုးရှင်းသောလုပ်ငန်းမဟုတ်ဘဲ အဆင့်မြင့်ဗျူဟာမြောက်လုပ်ငန်း အစီအစဉ်ရေးဆွဲခြင်းတွင် အသုံးပြုခြင်းဖြစ်သည်။ ဤသည်မှာ စီမံခန့်ခွဲသူအဆင့် IT ပညာရပ်ကို ဆိုလိုပြီး၊ အဆင့်မြင့်ဗဟုသုတနှင့်နည်းပညာများနှင့်တစ်ပြိုင်နက် အဆင့်မြင့် စီမံခန့်ခွဲနိုင်မှုစွမ်းရည်အမြင်ရှိသူများကို လိုအပ်လျက်ရှိသည်။

ဤတက္ကသိုလ်တွင် ထုတ်လုပ်မှုကဏ္ဍအတွက်အသုံးချ IT ပညာရပ် ကျွမ်းကျင်လူ့အရင်းအမြစ်ကို ပြုစုပျိုးထောင်ပေးသည့် သင်ရိုးညွှန်းတမ်းကို အကောင်အထည်ဖော်လျက်ရှိသည်။ ဤတက္ကသိုလ်မှ ဘွဲ့ရရှိပြီးသူများသည် အောက်ဖော်ပြပါ IT နှင့်ဆက်စပ်သော လုပ်ငန်းအမျိုး အစားများတွင် အလုပ်အကိုင်ရရှိနိုင်ရန် ရည်ရွယ်သည်။

CIO (သတင်းအချက်အလက်စုစည်းမှုတာဝန်အရှိဆုံးပုဂ္ဂိုလ်)	IT အာခီတက်
ပရောဂျက်မန်နေဂျာ	သတင်းအချက်အလက်လုံခြုံရေး အကြံပေးပုဂ္ဂိုလ်
AI အာခီတက်	Content ဖန်တီးတီထွင်စီမံခန့်ခွဲသူ
စနစ်ပေါင်းစည်းမှုဆိုင်ရာ အကြံပေးပုဂ္ဂိုလ်	ဒေတာသိပ္ပံပညာရှင်
စွန့်ဦးတီထွင်လုပ်ငန်းရှင်	

ပညာရေး ပတ်ဝန်းကျင်နှင့် စနစ်များ

ကမ္ဘာ့အသိအမှတ်ပြုစံနှုန်းမီ လက်တွေ့သင်ကြားရေးပတ်ဝန်းကျင်

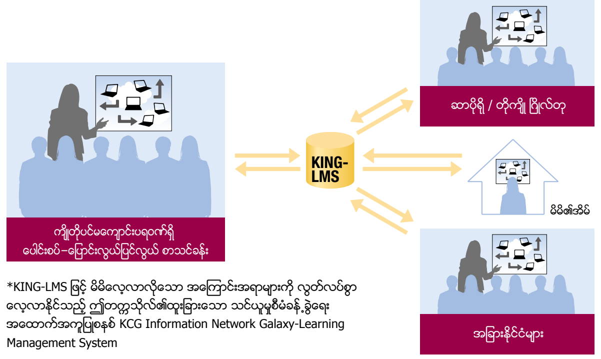
သင်ယူမှုစီမံခန့်ခွဲရေးစနစ်

■ KCGI သည် ခေတ်မီပညာရေးအတွက် အတန်းပုံစံသုံးခုဖြင့် ကျယ်ပြန့်သောလေ့လာမှုကို ပံ့ပိုးပေးသည် – အချိန်နှင့်တပြေးညီ အွန်လိုင်းအတန်းများ (အချိန်ကိုက် e-learning)၊ တောင်းဆိုမှုအတန်းများ (အချိန်ကွဲ e-learning) နှင့် ပေါင်းစပ်အတန်းများ (အွန်လိုင်းတန်းခွဲသင်ကြားရေးစနစ်ဖြင့် ပေါင်းစပ်ထားသည့် လူတွေ့သင်ခန်းစာများ)။

စတင်တည်ထောင်ချိန်မှစ၍ KCGI သည် ၎င်း၏လေ့လာမှုပတ်ဝန်းကျင်တွင် IT ကို တည်ဆောက်ခဲ့ပါသည်။ ထိုကြိုးပမ်းမှု၏ တစ်စိတ်တစ်ပိုင်းမှာ သင်ယူမှုစီမံခန့်ခွဲရေးစနစ်တစ်ခုဖြစ်သည့် KING-LMS အား မိတ်ဆက်ခြင်းဖြစ်ပါသည်။

KING-LMS ကို ကျိုတိုဦးစီးကျောင်း၏ ဟိုင်အာကူမန်ဘန် ကျောင်းပရဝဏ်၊ ကျိုတိုအဲ့ခ်မအဲ ဖြိုလ်တု၊ ဆာပိုရိုဖြိုလ်တုနှင့် တိုကျိုဖြိုလ်တုတို့မှနှင့် အိမ် သို့မဟုတ် နေရာတိုင်းတွင် PC သို့မဟုတ် စမတ်ဖုန်းဖြင့် ဝင်ရောက်နိုင်ပါသည်။ ဤလေ့လာမှုပတ်ဝန်းကျင်သည် ကျောင်းသားကျောင်းသူများအား သင်ခန်းစာအကြောင်းအရာ ရှာဖွေကြည့်ရှုခြင်း၊ အိမ်စာများတင်သွင်းခြင်းနှင့် နည်းပြဆရာများထံ ဆက်သွယ်ခြင်းများ ကဲ့သို့သော လုပ်ငန်းများကို လုပ်ဆောင်နိုင်စေပါသည်။ KING-LMS ကို ဖြည့်စွက်ခြင်းသည် ဟိုင်အာကူမန်ဘန် ကျောင်းပရဝဏ်၏ ပင်မအဆောက်အဦးတွင် ပံ့ပိုးပေးထားသော ပေါင်းစပ်–ပြောင်းလွယ်ပြင်လွယ် ("hy-flex") စာသင်ခန်းများဖြစ်ပါသည်။ ဤနေရာတွင် ကျင်းပသော အတန်းများသည် ကျောင်းသားကျောင်းသူများအား အထူး သို့မဟုတ် သီးခြား အပြုအမူများမရှိဘဲ တည်နေရာတိုင်းမှ ပါဝင်နိုင်စေပါသည်။

ပေါင်းစပ်–ပြောင်းလွယ်ပြင်လွယ် စာသင်ခန်းများတွင် အခန်းတစ်ခန်းစီ၌ ကင်မရာများသည် နည်းပြဆရာများ ရွေ့လျားသည့်အတိုင်း ခြေရာခံနိုင်သောကြောင့် အွန်လိုင်းတက်ရောက်နေသော ကျောင်းသားကျောင်းသူများသည် နည်းပြဆရာ၏မျက်နှာကို ကြည့်ရှုနေစဉ်မှာ မြင်နိုင်မည်ဖြစ်ပါသည်။ တစ်ချိန်တည်း၌ပင် စာသင်ခန်းအတွင်းရှိ မော်နီတာကြီးတစ်ခုတွင် အဝေးမှတက်ရောက်နေသော ကျောင်းသားကျောင်းသူများ၏ ပုံများကို ပြသပေးသဖြင့် ကျောင်းသားကျောင်းသူများသည် လမ်းညွှန်မိုက်ခရိုဖုန်းများနှင့် စပီကာများကို အသုံးပြုကာ မေးခွန်းများမေးနိုင်ပြီး စကားဝိုင်းတွင် ပါဝင်နိုင်ပါသည်။ ဤဆန်းသစ်တီထွင်မှုများ၏ ကျေးဇူးကြောင့် အဝေးမှကျောင်းသားကျောင်းသူများသည် လူကိုယ်တိုင်ရောက်ရှိနေသကဲ့သို့ပင် ပါဝင်နိုင်ပါသည်။



*KING-LMS ဖြင့် မိမိလေ့လာလိုသော အကြောင်းအရာများကို လွတ်လပ်စွာ လေ့လာနိုင်သည့် ဤတက္ကသိုလ်၏ထူးခြားသော သင်ယူမှုစီမံခန့်ခွဲရေး အထောက်အကူပြုစနစ် KCG Information Network Galaxy-Learning Management System

စာကြည့်တိုက်များနှင့် အီလက်ထရောနစ်စာကြည့်တိုက်များ

ဟိုင်အာကူမန်ဘန် ကျောင်းပရဝဏ်၏ ပင်မအဆောက်အဦးရှိ စာကြည့်တိုက်သည် စာအုပ် ငှားရမ်းခြင်းနှင့် ပြန်အပ်ခြင်း ကိုယ်တိုင်လုပ်ဆောင်စနစ်ကို ပံ့ပိုးပေးပါသည်။

ပင်မကျောင်းပရဝဏ်တွင်လည်း KCGI သည် အမေရိကန်ပြည်ထောင်စုအခြေစိုက် ကွန်ပျူတာလုပ်ဆောင်မှုစက်ယန္တရားအသင်း (ACM) နှင့် ဂျပန်သတင်းအချက်အလက်တိုးတက်ပြောင်းလဲမှုအဖွဲ့အစည်း (IPSJ) ၏ အီလက်ထရောနစ်စာကြည့်တိုက်များအတွက် စာရင်းသွင်းထားသူဖြစ်ပါသည်။ ဤအီလက်ထရောနစ်စာကြည့်တိုက်များမှတစ်ဆင့် ကျောင်းသားကျောင်းသူများသည် ပညာရေးဆိုင်ရာဂျာနယ်များစွာ၏ စာသားအပြည့်အစုံအပါအဝင် ဤအသင်းအဖွဲ့နှစ်ခုနှင့် တခြားထုတ်ဝေမှုများကို ဝင်ရောက်ကြည့်ရှုနိုင်ပါသည်။ ဖြစ်ရပ်များစွာတွင် ကျောင်းသားကျောင်းသူများသည် ဆယ်စုနှစ်များစွာမှ ကတ်တလောက်များကို ပြန်ကြည့်ရှုနိုင်ပါသည်။ ကျောင်းသားကျောင်းသူများသည် နိုင်ငံတော်သတင်းအချက်အလက်အဖွဲ့အစည်း၏ ပညာရေးဆိုင်ရာသတင်းအချက်အလက်ကွန်ရက်ကဲ့သို့သော အရင်းအမြစ်များကိုလည်း အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ ဤအရင်းအမြစ်များသည် စစ်တမ်းများနှင့် သုတေသနများတွင် အသုံးပြုရန်အတွက် အဖိုးတန်ပါသည်။

ပညာရေးအတွက် SAP ERP စနစ်များ

■ SAP မှ ERP ပက်ကေ့ချ်များအား အကောင်အထည်ဖော်ခြင်းဖြင့် စီးပွားရေးအမှုထမ်းများကို ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်စေခြင်း

IT နယ်ပယ်တွင် အဆင့်မြင့် IT ကျွမ်းကျင်မှုများဖြင့် စီးပွားရေးအမှုထမ်းများကို ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်စေရန်၊ KCGI သည် လက်တွေ့သင်ယူမှုနှင့် သုတေသနပတ်ဝန်းကျင်ကို ဖန်တီးရန်အတွက် ကမ္ဘာပေါ်တွင် အကြီးမားဆုံး ERP ပက်ကေ့ချ်ဆော့ဖ်ဝဲလ်ရောင်းချသူ၊ ဂျာမနီနိုင်ငံ၏ SAP GmbH မှ လုပ်ငန်းအရင်းအမြစ်စီမံရေး (ERP) စနစ်ဖြစ်သည့် SAP S/4HANA ကို အကောင်အထည်ဖော်ခဲ့ပါသည်။ KCGI သည် စနစ်ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်မှု အပါအဝင် ERP တွင် ပြည့်စုံသော ကျွမ်းကျင်သူများကို ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်စေရန် ထိုကဲ့သို့သောစနစ်ကို မိတ်ဆက်ပေးခဲ့သည့် ဂျပန်နိုင်ငံရှိ အဖွဲ့အစည်းဖြစ်ပါသည်။

■ စီမံခန့်ခွဲမှုတွင် ထိရောက်စွာ အကောင်အထည်ဖော်ခြင်း

SAP ၏ ERP စနစ်များသည် ကြီးမားပြီး ရှုပ်ထွေးသော စနစ်များဖြစ်ပါသည်။ KCGI တွင် ကျောင်းသားကျောင်းသူများသည် SAP ERP စနစ်များအား မည်သို့လည်ပတ်ရမည်ကို သင်ယူရရုံသာမဟုတ်ပါ။ ကုမ္ပဏီများတွင် အလုပ်လုပ်ငန်းစဉ်များကို ပံ့ပိုးရန်နှင့် ERP စနစ်များမိတ်ဆက်ခြင်းဆိုင်ရာ အကြံပေးရန် SAP စနစ်များကို စိတ်ကြိုက်ပြင်ဆင်ခြင်းကဲ့သို့သော အဆင့်မြင့် လက်တွေ့ကျွမ်းကျင်မှုများကို ဆည်းပူးနေစဉ်တွင် ကုမ္ပဏီများ၏ အလုပ်လုပ်ထုံးလုပ်နည်း အစီအစဉ်များကိုလည်း သင်ယူကြပါသည်။

■ အဆင့်မြင့် လက်တွေ့ကျွမ်းကျင်မှုများ ပြုစုပျိုးထောင်ခြင်း

KCGI တွင် ကျောင်းသားကျောင်းသူများသည် SAP S/4HANA အလုပ်လုပ်ပုံနှင့် အလုပ်လုပ်ငန်းစဉ်များအား မည်သို့ပံ့ပိုးနိုင်သည်ကို ရှုထောင့်အမျိုးမျိုးမှ ဆန်းစစ်ပါသည်။ လက်တွေ့လေ့လာမှုအားဖြင့် ကျောင်းသားကျောင်းသူများဟာ ERP ၏ အကောင်အထည်ဖော်မှုသည် ဝယ်ယူမှုစာရင်းစီမံခန့်ခွဲမှု၊ ထုတ်လုပ်မှု၊ ရောင်းချမှုနှင့် ဖြန့်ဖြူးမှု၊ စာရင်းအင်းနှင့် လူသားအရင်းအမြစ် စီမံခန့်ခွဲမှုတို့ အပါအဝင် အလုံးစုံသော လုပ်ငန်းများအား မည်သို့ပြောင်းလဲစေသည်ကို သင်ယူကြပါသည်။ ၎င်း၏ အထူးကျွမ်းကျင်သူ ERP သင်တန်းများမှတစ်ဆင့် KCGI ဘွဲ့ရကျောင်းသားကျောင်းသူများသည် ထောက်ခံချက်ရ SAP အတိုင်ပင်ခံအတွက် အရည်အချင်းစစ်စာမေးပွဲကို အောင်မြင်ပြီးဖြစ်ပါသည်။

■ စွမ်းဆောင်ရည်မြင့် ကွန်ပျူတာလုပ်ဆောင်မှုစနစ်များ

KCGI မှ ကျောင်းသားကျောင်းသူများသည် AI/machine Learning ၊ Big Data ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာမှု၊ ကွန်ပျူတာ ဂရပ်ဖစ်၊ အမြင်ပိုင်းဆိုင်ရာ ပေါင်းစပ်မှုများနှင့် ကွမ်တမ်ကွန်ပျူတာလုပ်ဆောင်မှု ကဲ့သို့သော အလွန်များပြားသည့် ကွန်ပျူတာလုပ်ဆောင်မှုစွမ်းအား လိုအပ်ပသော နယ်ပယ်များတွင် သုတေသနပြုလုပ်ကြပါသည်။ ထိုလေ့လာမှုများကို ပံ့ပိုးရန်အတွက် ၂၀၂၂ ပညာသင်နှစ်တွင် KCGI သည် နောက်ဆုံးပေါ် ခေတ်မီအဆန်းပြားဆုံး GPU ဖြစ်သည့် NVIDIA RTX A6000 ပေါင်းစပ်ပါဝင်သည့် စွမ်းဆောင်ရည်မြင့် ကွန်ပျူတာလုပ်ဆောင်မှုစနစ် ၁၆ ခုကို မိတ်ဆက်ပေးခဲ့ပါသည်။ ထိုကွန်ပျူတာများသည် ခန့်မှန်းခြေအားဖြင့် 620 teraflops (620 TFLOPS) ၏ အထွတ်အထိပ်စွမ်းဆောင်ရည်ဖြင့် ဝင့်ထည်ကြပါသည်။ ထိုစနစ်တစ်ခုစီတွင် ကွန်ပျူတာဆာဗာလေးခုပါဝင်ပြီး ပရိုဂရမ်ပေါင်းစုံကို အပြိုင်လုပ်ဆောင်နိုင်စေပါသည်။

သင်ရိုးညွှန်းတမ်း မူဝါဒများ

ကျောင်း၏ အဓိကတာဝန်နှင့် ရည်ရွယ်ချက်များနှင့်အညီ ကျောင်းသားများအနေဖြင့် မိမိတို့ ရွေးချယ်သည့် IT လုပ်ငန်းနယ်ပယ် တိုးတက်ရေးကို တက်ကြွစွာ ဆောင်ရွက်နိုင်မည့် IT/ICT စီမံခန့်ခွဲမှု စွမ်းရည်များ ပိုင်ဆိုင်သည့် အဆင့်မြင့် အထူးကျွမ်းကျင်သော ပညာရှင်များဖြစ်လာအောင် လေ့ကျင့်ပေးနိုင်မည့် သင်ရိုးညွှန်းတမ်းကို ပြုစုထားသည်။

၁။ သင်ရိုးညွှန်းတမ်းကို အောက်ပါအုပ်စုများအဖြစ် ခွဲခြားထားပါသည် -

- အဓိက အထူးပြု ဘာသာရပ်များ- သတ်မှတ်ပညာရပ်နယ်ပယ်အကြောင်း အသိပညာများ စနစ်တကျ ထဲထဲဝင်ဝင် လေ့လာနိုင်စေရန် စုစည်းထားသည့် သင်တန်းများ
- အသုံးချနယ်ပယ်အလိုက် သင်တန်းများ- အထူးလုပ်ငန်း ကဏ္ဍတစ်ခုခုရှိ စီးပွားရေးနှင့် IT ကျွမ်းကျင်သူများ၏ လုပ်ငန်းခွင် အသုံးချနည်းပညာနှင့် ကျွမ်းကျင်မှုများ ရရှိလာစေရေးအတွက် လက်တွေ့ ဖြစ်စဉ် လေ့လာမှုနှင့် ပရောဂျက် အခြေခံ သင်ယူမှုများ ကို အလေးပေး ပို့ချသည့် သင်တန်းများဖြစ်သည်။
- အထောက်အကူပြု စိတ်ကြိုက်ရွေးစရာများ- အဓိက အထူးပြုဘာသာရပ်များနှင့် လုပ်ငန်းကဏ္ဍ ဘာသာရပ်များကို အားဖြည့် ကူညီမည့် နည်းပညာလားရာ၊ အဆင့်မြင့် သီအိုရီ သင်တန်းများအပြင် အထောက်အကူပြု စွမ်းရည်သင်တန်းများ ပါဝင်သည်။

၂။ သင်တန်း မှတ်ပုံတင်စာရင်းသွင်း မိုဒယ်နှင့် နည်းလမ်းများ

သင်ယူရေး ရည်မှန်းချက်များနှင့် ၎င်းတို့၏ နှစ်သက်မှုအရ ကျောင်းသားများက အဓိက အထူးပြု ဘာသာတစ်ခုကို ရွေးချယ်သည်။ ယင်း အဓိကအထူးပြုဘာသာတွင် ပညာရပ်နယ်ပယ် အမျိုးမျိုး၌ အခြေခံမှသည် IT ဆက်နွယ် အထူးပြုကဏ္ဍ လက်တွေ့အသုံးချမှု အထိ ကျယ်ပြန့် နက်ရှိုင်းသော အသိပညာနှင့် ကျွမ်းကျင်မှုများ ရရှိစေနိုင်မည့် သင်တန်းများ စုစည်းထားသည်။ ထို့အပြင် မိမိစိတ်ကြိုက်ရေးဆွဲနိုင်သည့် သင်ရိုးညွှန်းတမ်းက ကျောင်းသားများအား မိမိတို့ လိုအပ်ချက်၊ ရည်မှန်းချက်များနှင့် ကိုက်ညီသည့် လေ့လာမှု၊ သုတေသနပြုမှုတို့နှင့် စပ်လျဉ်းသော သင်တန်းများကို စိတ်တိုင်းကျ ရွေးချယ်ခွင့်ပြုသည်။

ကျောင်းသားများ၏ သင်ယူမှုမှသည် ပညာရပ်ပိုင်း အသုံးချနိုင်မှုအထိ တိုးချဲ့နိုင်ရန် သင်ရိုးညွှန်းတမ်းများ၌ လုပ်ငန်းနယ်ပယ် အများစုရှိ လက်တွေ့ နည်းပညာ အသုံးချမှု အပိုင်းကိုလည်း အထူး အလေးပေးထားသည်။ ကျောင်းသားများသည် မိမိတို့ သင်ယူထားသည့် အသိပညာများကို အချို့ ပြဿနာများအတွက် အသုံးချ ဖြေရှင်းခြင်းအပြင် လုပ်ငန်းအမျိုးမျိုးအတွက် ဒီဇိုင်းနှင့် အစီအမံများ ဖန်တီး ရေးဆွဲကြရမည် ဖြစ်သည်။ လုပ်ငန်းကဏ္ဍ သင်တန်းများမှာ ကျောင်းသားများ၏ အဓိက အထူးပြု ဘာသာရပ်များကို အထောက်အကူပြုစေရန် ရည်ရွယ်သည်။

၃။ ဘွဲ့လွန် ပရောဂျက်

သင်ခန်းစာပို့ချမှုများနှင့်အတူ ဘာသာရပ်ဌာန၏ လမ်းညွှန်မှုရယူကာ ဘွဲ့လွန် ပရောဂျက်တစ်ခုကို ဆောင်ရွက်စေခြင်းအားဖြင့် ကျောင်းသားများမှာ မိမိတို့ စိတ်ဝင်စားမှု နယ်ပယ်ကို လေ့လာရင်း လက်တွေ့ အသုံးချ စွမ်းရည်များ ပြုစုပျိုးထောင်ပေးရန် သင်ရိုးညွှန်းတမ်းကို ဒီဇိုင်းရေးဆွဲထားသည်။

၄။ အပြောင်းအလဲအတွက် တုံ့ပြန်မှုများ

ကျောင်း၏ သင်ရိုးညွှန်းတမ်းများသည် IT/ICT ကဏ္ဍ၏ လျင်မြန်သော အပြောင်းအလဲများကို လိုက်၍ အချိန်ကိုက် တုံ့ပြန်နိုင်သည်။ ကျောင်းအနေဖြင့် ဂျပန်နှင့် ပြည်ပနိုင်ငံများ၌ အရည်အသွေးမြင့် ပညာရှင်များအတွက် လိုအပ်သော လုပ်ငန်းဆိုင်ရာ၊ လူ့အဖွဲ့အစည်းဆိုင်ရာ အပြောင်းအလဲများနှင့်အညီ သင်ရိုးညွှန်းတမ်းများကို အမြဲ ပြန်လည်သုံးသပ် ပြုပြင်လျက် ရှိသည်။

ဘွဲ့ဒီပလိုမာ မူဝါဒများ

ကျောင်းသည် အောက်ပါ အချက်များနှင့် ပြည့်စုံသော ကျောင်းသားများအား မဟာဘွဲ့ အပ်နှင်းသည်-

၁) ကြိုတင်ပြဌာန်းထားသော သင်ခန်းစာ လေ့ကျင့်ခန်းများကို သတ်မှတ် အချိန်အတွင်း အပြည့်အဝ ပြီးစီးခြင်း (ဥပမာ- စာသင်နှစ်ဝက် ၄ ခု)

၂) ဘွဲ့အတွက် ကြိုတင်သတ်မှတ်ထားသော ခရက်ဒစ်ရမှတ်များ အပြည့်အဝ ပြီးစီးခြင်း

ကျောင်းသားများတွင် အောက်ပါအရည်အသွေးများရှိရန် ကျောင်းက မျှော်မှန်းသည် -

(က) မိမိ အသက်မွေးဝမ်းကျောင်းလုပ်ငန်းကို ကျေးဇူးပြုသူများဖြစ်လာအောင် အခြေခံ အသိပညာများ ရယူတိုးပွားချဲ့ထွင်ရန်

(ခ) ကျောင်းသားက ရွေးချယ်ထားသည့် နယ်ပယ်မှ ဤအသိပညာကို အသုံးပြု၍ အဆင့်မြင့် ကျွမ်းကျင်ပညာရှင်များ ဖြစ်လာစေရန်

မိမိ အသက်မွေးမှုလုပ်ငန်းတွင် ထင်ရှား လေးစားခံရသူများဖြစ်လာအောင် ကျင့်ဝတ်ဆိုင်ရာ အဆင့်မြင့် ပြုမူနေထိုင်မှုများ ပြုကျင့်စေရန်

KCGI တွင် ပညာသင်ယူခြင်း

အရည်အသွေးမြင့်မားသော သတင်းအချက်အလက် နည်းပညာဆိုင်ရာ ကျွမ်းကျင်သူများ ပေါ်ထွန်းရန် ပေါင်းစပ်ပရိုဂရမ်များ

KCGI ကျောင်း၏ ခံယူထားသော ရည်မှန်းချက်တစ်ခုမှာ အရည်အသွေးမြင့်မားသော သတင်းအချက်အလက် နည်းပညာဆိုင်ရာ ကျွမ်းကျင်သူဘွဲ့ရများ မွေးထုတ်ပေးရန်ဖြစ်သည်။ အဆိုပါ ရည်မှန်းချက် အောင်မြင်ရေးအတွက် ကျောင်းသားများ၏ ပညာရေး ရည်မှန်းချက် အမျိုးမျိုးနှင့်ကိုက်ညီမည့် သင်တန်းအပ်နှံမှုအမျိုးမျိုးကို ကျောင်းသား မောင်းနှင်သည့် ပရောဂျက်များ၊ လေ့ကျင့်မှုများနှင့် ပေါင်းစပ်လျက် စုပေါင်းသင်ရိုးညွှန်းတမ်းများ ရေးဆွဲထားသည်။

■ အထူးပြုဘာသာရပ်ကို ရရှိပိုင်နိုင်စေခြင်း

အရည်အသွေးမြင့်မားသော သတင်းအချက်အလက် နည်းပညာဆိုင်ရာ ကျွမ်းကျင်သူတစ်ဦးအနေဖြင့် IT အကြောင်း ကျယ်ပြန့်လွန်းသည့် ပညာရပ်နယ်ပယ်တစ်ခုလုံးကို သိရှိရန် မျှော်လင့်ခြင်းမှာ လက်တွေ့မကျပေ။ ကျောင်းသားများအနေဖြင့် အထူးပြု ခွဲထုတ်လေ့လာနိုင်ရန် KCGI က နယ်ပယ်အချို့ကို သတ်မှတ်ကာ အဆိုပါ နယ်ပယ်များအတွက် သင်ရိုးညွှန်းတမ်းများ ရေးဆွဲထားသည်။ အဆိုပါ အဓိက အထူးပြုဘာသာရပ်များမှာ ကျောင်းသားများအား ၎င်းတို့ ရွေးချယ်သည့် နယ်ပယ်အလိုက် အခြေခံမှသည့် လက်တွေ့အသုံးချ နည်းပညာ တတ်ကျွမ်းမှုအထိ ကျယ်ပြန့် နက်ရှိုင်းသော အသိပညာများ လေ့လာဆည်းပူးစေနိုင်မည် ဖြစ်သည်။

■ လူ့ဘောင်အသိုင်းအဝိုင်း၏လိုအပ်ချက်များကို ဖြည့်ဆည်းလုပ်ဆောင်ပေးနိုင်ခြင်း

မျက်မှောက်ခေတ် လုပ်ငန်းကဏ္ဍအားလုံးတွင် အကျိုးထိရောက်မှု တိုးမြှင့်ရန်၊ အသိပညာ စုဆောင်းရန်နှင့် ပြဿနာဖြေရှင်းရန်တို့အတွက် အသုံးချ IT ပညာ လိုအပ်ချက်မှာ ပုံမှန် တိုးတက်လျက်ရှိပြီး KCGI သည် အဆိုပါ လိုအပ်ချက်များကို တုံ့ပြန်သည့်အနေဖြင့် ပြဿနာများကို ဖြေရှင်းရင်း လက်တွေ့ လေ့လာမှုများမှတစ်ဆင့် ကျောင်းသားများက ပညာရပ်နယ်ပယ်တစ်ခုကို ရွေးချယ်ကာ အဆိုပါ နယ်ပယ်ရှိ IT ကို လေ့ကျင့်စေနိုင်မည့် အသုံးချနယ်ပယ်အလိုက် သင်တန်းများကိုလည်း စုစည်းပေးထားသည်။

■ ဖန်တီးနိုင်စွမ်းနှင့် လက်တွေ့အသုံးဝင်သောစွမ်းရည်များကို သရုပ်ပြနိုင်ခြင်း

အရည်အသွေးမြင့်မားသော သတင်းအချက်အလက် နည်းပညာဆိုင်ရာ ကျွမ်းကျင်သူတစ်ဦးသည် သင်တန်းတစ်ခုစီမှ ရရှိထားသော အသိပညာကို လက်တွေ့ ပြဿနာများအတွက် အဖြေရှာရာတွင် အသုံးချနိုင်ရမည် ဖြစ်သည်။ မိမိကိုယ်ပိုင် ဉာဏ်စွမ်းဉာဏ်စဖြင့် ဆောင်ရွက်မည့် လုပ်ငန်းစဉ်အဆင့်ဆင့်ကို အစီအစဉ်ရေးဆွဲ၊ ဒီဇိုင်းပြုလုပ်ကာ အဆိုပါ ဖြေရှင်းချက်များ၏ အကျိုးကျေးဇူးကို အခြားသူများထံ ပေးအပ်နိုင်ရမည်။ ကျောင်းသားများအနေဖြင့် လိုအပ်သော အသိပညာများ ရရှိသည်ဟု သေချာစေရန် ပရောဂျက်ကြီးကြပ်သူတစ်ဦး၏ လမ်းညွှန်မှုအောက်တွင် ကျယ်ပြန့်သော အကြောင်းအရာ တစ်ခုခုအတွက်သာမက သုတေသနပရောဂျက်များ/ တစ်ဦးချင်းလေ့လာမှုများ အတွက်ပါ ဘွဲ့လွန်နှင့်ရောက်ကွဲသော သင်ရိုးညွှန်းတမ်းတစ်ခုကို သင်ယူရမည်ဖြစ်သည်။

■ ကျွမ်းကျင်ဆရာများမှ ရှင်းလင်းသင်ပြခြင်း

အရည်အသွေးမြင့်မားသော သတင်းအချက်အလက် နည်းပညာဆိုင်ရာ ကျွမ်းကျင်သူများမှာ အမှန်ကြုံတွေ့လာသည့် ပြဿနာများကို ဖြေရှင်းနိုင်စွမ်းရှိကာ သက်ဆိုင်ရာ လုပ်ငန်းနယ်ပယ်၌ လက်တွေ့ဖြေရှင်းချက်များကို ပေးစွမ်းနိုင်အောင် အထူးလေ့ကျင့်ပေးထားသူများအဖြစ် ၎င်းတို့၏ အခန်းကဏ္ဍကို ထမ်းဆောင်ရန် မျှော်မှန်းထားသည်။ ယင်းနှင့်ပတ်သက်၍ KCGI မှ ကျောင်းသားများ အလုပ်သင်အဖြစ်လျှောက်ထားကြရန် တိုက်တွန်းအားပေးလိုပါသည်။ အလုပ်သင်များအဖြစ်တွင် ကျောင်းသားများ၏နည်းပညာပိုင်းကျွမ်းကျင်မှုအဆင့်များအားမြှင့်တင်ပေးနိုင်ပြီး ၎င်းတို့၏ပြဿနာဖြေရှင်းမှုစွမ်းရည်များကိုပါ ထက်မြက်လာစေသော လက်တွေ့အတွေ့အကြုံပိုင်းဆိုင်ရာ အခွင့်အလမ်းများရရှိနိုင်မည်ဖြစ်သည်။

သင်ကြားပို့ချမှုဆိုင်ရာမော်ဒယ်များနှင့် ပရောဂျက်များ၏တာဝန်၊ ယင်းအလားတူများစုစည်းမှုကို ကျောင်းသားများအားလုံးတွင် တသတ်မှတ်တည်း သတ်မှတ်ထားခြင်းမရှိပေ။ ထို့အပြင် ကျောင်းသားများသည် ၎င်းတို့၏စိတ်ပါဝင်စားမှု၊ စိတ်အားထက်သန်မှုနှင့် လေ့လာမှုအတိမ်အနက်အရ ရွေးချယ်မှုအတိုင်းအတာများကို ပေါင်းစည်းနိုင်မည်ဖြစ်သည်။ KCGI သည် ကျောင်းသားများအနေဖြင့် အရည်အသွေးမြင့်မားသော သတင်းအချက်အလက် နည်းပညာဆိုင်ရာ ကျွမ်းကျင်သူများဖြစ်ရန် လိုအပ်သော အသိပညာနှင့် နည်းစနစ်များအား အသေအချာ လေ့လာသိရှိစေရင်း အခြားတစ်ဖက်မှလည်း ၎င်းတို့ စိတ်ကြိုက် ဘာသာရပ်များကို လွတ်လပ်စွာ ရွေးချယ်နိုင်စေရန် သင်ရိုးညွှန်းတမ်းများကို ဒီဇိုင်းရေးဆွဲထားသည်။

ပညာရေးဆိုင်ရာ ရည်ရွယ်ချက်များ ဝက်ဘ်စီးပွားရေးနည်းပညာတွင် အသုံးချ သတင်းအချက်အလက်နည်းပညာအထူးပြု ဘွဲ့လွန်ကျောင်း

ဤအထူးပြုခြင်း၏ ရည်ရွယ်ချက်မှာ IT နှင့် ဆက်စပ်နယ်ပယ်များတွင် ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်မှုများကို လျင်မြန်စွာတုံ့ပြန်နိုင်သော အဆင့်မြင့် အထူးကျွမ်းကျင်ပညာရှင်များကို လေ့ကျင့်ပေးရန်ဖြစ်ပြီး ရူပဗေဒပညာ၊ အင်ဂျင်နီယာပညာ၊ စီမံခန့်ခွဲမှုပညာ အစရှိသည်တို့နှင့်သက်ဆိုင်သည့် ပညာရပ်ဆိုင်ရာသီအိုရီများတွင် ကျယ်ပြန့်သောရှုထောင့်ဖြင့် ကျောထောက်နောက်ခံပြုထားသော အခြေခံခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာစွမ်းရည်ကို အသုံးချနိုင်ပြီး ၎င်းတို့၏ အသုံးချနည်းပညာများဖြစ်သည့် မြင့်မားသောအထူးပြုခြင်းကို လိုအပ်သည့် အသက်မွေးဝမ်းကျောင်းများတွင် အောင်မြင်ရန် လိုအပ်သော အဆင့်မြင့်နည်းပညာဆိုင်ရာကျွမ်းကျင်မှုများကို ပိုင်ဆိုင်ရမည်။

ပညာရေး ရည်မှန်းချက်များ

ကျောင်းသားများကို သင်ကြားပို့ချရာတွင် ကျောင်း၏ အဓိက တာဝန်နှင့် ရည်ရွယ်ချက်များ ပြည့်မြောက်စေရန် ဝဘ် စီးပွားရေးလုပ်ငန်းနည်းပညာ အထူးပြုအတွက် အောက်ပါအတိုင်း သင်ကြားရေးရည်မှန်းချက်များ ချမှတ်ထားသည်-

၁) အခြေခံပညာရပ်များ တတ်မြောက်ရေး

ကျောင်းသားများအနေဖြင့် စီးပွားရေးလုပ်ငန်း တိုးတက်စေရေး အခြေခံအုတ်မြစ်များဖြစ်သည့် လူမှုရေးနှင့် ဆက်ဆံရေး ကျွမ်းကျင်မှုများကို သင်ယူတတ်မြောက်ရန် မျှော်မှန်းသည်။ ထို့အပြင် IT/ICT ၏ အဆောက်အအုံဖြစ်သည့် ဆော့ဖ်ဝဲ၊ ဟာ့ဒ်ဝဲကဲ့သို့ အခြေခံ နည်းပညာများကို ကျောင်းသားများက နားလည်သဘောပေါက်ရန်လည်း မျှော်မှန်းသည်။

၂) စီမံရေးနှင့် ဒီဇိုင်းရေးဆွဲခြင်း စွမ်းရည်တိုးတက်မှု

ကျောင်းသားများအနေဖြင့် ၁) လက်ရှိနှင့် အနာဂတ် စီးပွားရေးလုပ်ငန်းများ၏ လားရာနှင့် ယင်း၏ အထောက်အကူပြု IT/ICT တို့ကို ကျယ်ကျယ်ပြန့်ပြန့် သုတေသနပြု လေ့လာဆန်းစစ်ခြင်း။ ၂) ကုမ္ပဏီနှင့် လူ့အဖွဲ့အစည်း စိန်ခေါ်မှုများကို ကျော်လွှားနိုင်မည့် ယုတ္တိကျသော ချဉ်းကပ်မှုတစ်ခုကို စီမံရေးဆွဲ အဆိုပြုခြင်းတို့ဆိုင်ရာ စွမ်းရည်များ တိုးတက်လာရန် မျှော်မှန်းသည်။ ထို့အပြင် အဆိုပြု စီမံကိန်းများကို လက်တွေ့အကောင်အထည်ဖော်မည့်စနစ်နှင့် အကြောင်းအရာအမျိုးမျိုးကို ဒီဇိုင်းရေးဆွဲနိုင်စွမ်းရှိရန်လည်း မျှော်မှန်းသည်။

၃) ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်ရေးနှင့် အကောင်အထည်ဖော်ရေး စွမ်းရည်တိုးတက်မှု

ကျောင်းသားများအနေဖြင့် ဆော့ဖ်ဝဲတည်ဆောက်မှုမှတစ်ဆင့် စီမံ ဒီဇိုင်းပြုလုပ်ထားသော စနစ်များ၊ အကြောင်းအရာများကို မိမိတို့ ကိုယ်တိုင် အသုံးချနိုင်စွမ်း သို့မဟုတ် အမှန်သုံးစွဲသူများအား ပေးအပ်နိုင်စွမ်း ရှိလာရန် မျှော်မှန်းသည်။ ဤ လုပ်ငန်းစဉ်တွင် ကျောင်းသားများမှာ စနစ်များ၊ အကြောင်းအရာများကို ရေးဆွဲ၊ မောင်းနှင်ရန် လိုအပ်သော ကိရိယာအမျိုးမျိုးနှင့် ကုတ်သင်္ကေတဆိုင်ရာ လက်တွေ့အသိပညာ တိုးတက်မြင့်မားလာစေရန် မျှော်မှန်းသည်။

၄) ပညာရှင်ဆန်သော သတိပြုနားလည်မှုနှင့် ကျင့်ဝတ်တို့ကို အားပေးမြှင့်တင်ခြင်း

ကျောင်းသားများအနေဖြင့် စီးပွားရေးလုပ်ငန်းစဉ်များကို တာဝန်ရှိရှိ ဦးဆောင်နိုင်စွမ်းရှိရန် မျှော်မှန်းသည်။ စီးပွားရေးလုပ်ငန်းစဉ်များ စဉ်ဆက်မပြတ်တိုးတက်နေစေရန် ကျောင်းသားများအား ပညာရှင်ကျင့်ဝတ်အမြင်နှင့် သတိပြုထိန်းသိမ်းမှုတို့ အဆင့်မြင့်မားစေရန် မျှော်လင့်သည်။ ၎င်းအချက်နှစ်ချက်ကို ပေါင်းစပ်လျက် ကျောင်းသားများအနေဖြင့် အဖွဲ့အစည်းများကို စီမံခန့်ခွဲနိုင်သော လက်တွေ့ခေါင်းဆောင်မှုစွမ်းရည်နှင့် နည်းလမ်းများ ပိုင်ဆိုင်ရရှိလာစေရန် မျှော်လင့်ပါသည်။

KCGI သင်ရိုးညွှန်းတမ်း တည်ဆောက်ပုံ

KCGI သည် ICT နယ်ပယ်တွင် ကျောင်းသားကျောင်းသူများ လိုအပ်လာမည့် အခြေခံနည်းပညာများနှင့် အသိပညာများကို ပံ့ပိုးပေးသည့် သင်ရိုးညွှန်းတမ်းများကို စုစည်းထားပါသည်။ မယူမနေသင်တန်းများတွင် စီးပွားရေးသမားများအတွက် လိုအပ်သော အခြေခံကျွမ်းကျင်မှုများအပြင် ကျွမ်းကျင်ပညာရှင်နယ်ပယ်များတွင် အသုံးပြုသော လက်တွေ့ကျွမ်းကျင်မှုများကိုပါ သင်ကြားပေးသည့် သင်တန်းများပါဝင်ပါသည်။ အဓိကအထူးပြုသင်တန်းများသည် အထူးကျွမ်းကျင်ပညာရှင်နယ်ပယ်တစ်ခုနှင့် ပတ်သက်သော အကြောင်းအရာမျိုးစုံရှိသည့် သင်တန်းများဖြစ်ပါသည်။ အသုံးချနယ်ပယ်လိုက်သင်တန်းများသည် လိုအပ်မှုမြင့်မားသော အဓိကနယ်ပယ်များနှင့် သက်ဆိုင်သည့် သင်တန်းများပါဝင်ပါသည်။ အထောက်အကူပြု စိတ်ကြိုက်ရွေးစရာများသည် အဓိကအထူးပြုနှင့် လုပ်ငန်းများ၏ အထူးနယ်ပယ်များနှင့် ကင်းလွတ်သော ကျယ်ပြန့်သည့် အသိပညာအခြေခံကို ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်စေရန် ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့် ပံ့ပိုးပေးသော သင်တန်းများဖြစ်ပါသည်။ မယူမနေရ သင်တန်းများတွင် စီးပွားရေးသမားများအတွက် လိုအပ်သော အခြေခံကျွမ်းကျင်မှုများအပြင် ကျွမ်းကျင်ပညာရှင်နယ်ပယ်များတွင် အသုံးပြုသော လက်တွေ့ကျွမ်းကျင်မှုများကိုပါ သင်ကြားပေးသည့် သင်တန်းများပါဝင်ပါသည်။ KCGI တွင် အတန်းများကို သက်ဆိုင်ရာနယ်ပယ်များ၏ ရှေ့တန်း၌ တက်ကြွသော ထူးချွန်သည့် ပုဂ္ဂိုလ်များဖြင့် သင်ကြားပေးပါသည်။ သင်တန်းအမျိုးအစားတစ်ခုစီတွင် ပါဝင်သော သင်တန်းများသည် နောက်ဆုံးပေါ် စက်မှုလုပ်ငန်းလမ်းကြောင်းများကို ထင်ဟပ်ပြီး အချိန်ကိုက် အပ်ဒိတ်လုပ်ပါသည်။

အဓိက အထူးပြုသင်တန်းများ

ကျောင်းသားများသည် IT-ဆက်စပ်အသိပညာဆိုင်ရာ ကျယ်ပြန့်သောနယ်ပယ်ထဲတွင် သီးခြား၊ အထူးပြုနယ်ပယ်ကဏ္ဍကို ရွေးချယ်ပြီး အဆိုပါအတိုင်းအတာအတွင်း ၎င်းတို့၏အသိပညာကို ပိုမိုနက်နဲလာစေနိုင်မည်ဖြစ်သည်။ အထူးပြုထားပြီး လုံလောက်သော ကျယ်ပြန့်သည့်အိပညာအခြေခံကို ကျောင်းသားများ ရရှိစေနိုင်ရန်အတွက် သင်တန်းများကို နယ်ပယ်စုံတွင် အုပ်စုများဖွဲ့ထားသည်။

- ဖန်တီးပြုလုပ်ထားသော ဉာဏ်ရည်တု (AI)
- ဒေတာသိပ္ပံ
- ဝက်ဘ်စနစ်များ တိုးတက်ဖြစ်ပေါ်မှု
- ကွန်ရက်စီမံထိန်းချုပ်မှု
- နိုင်ငံတကာ စွန့်ဦးစွန့်စား စီးပွားရေးလုပ်ကိုင်မှု
- ERP
- IT မန်ဂါနှင့်အန်နီမီ
- IT ခရီးသွားလုပ်ငန်း
- IT ဖျော်ဖြေရေး

အသုံးချနယ်ပယ်အလိုက် သင်တန်းများ

ဤသင်တန်းများသည် သက်ဆိုင်ရာ နယ်ပယ်ရှိ ပညာရှင်ဆိုင်ရာ အသိပညာ၊ နည်းပညာတို့အား လက်တွေ့အသုံးချမှုကို အလေးပေးသည်။ သင်တန်းများသည် လုပ်ငန်းကဏ္ဍတစ်မျိုးစီအတွက် အထူးပြုရေးဆွဲထားသည်။ လက်ချာများကို လုပ်ငန်းကဏ္ဍတစ်ခုစီ၏ ရှေ့တန်း၌ တက်ကြွသော ထူးချွန်ထက်မြက်သူများမှ ပို့ချပေးပါသည်။

- ဘဏ္ဍာရေး
- စိုက်ပျိုးရေး
- ရေကြောင်းပညာ
- ကျန်းမာရေးနှင့် ဆေးဝါးဆိုင်ရာ
- ပညာရေး

အထောက်အကူပြု စိတ်ကြိုက်ရွေးစရာများ

ဤသင်ရိုးညွှန်းတမ်းတွင် မည်သည့် အဓိက အထူးပြုဘာသာယူထားသည့် ကျောင်းသားမဆို လိုအပ်မည့် အခြေခံကျွမ်းကျင်မှုများကို သင်ကြားပေးသည့် သင်တန်းများ ပါဝင်သည်။ ဥပမာ ဆက်ဆံရေးနှင့် စီမံခန့်ခွဲမှု၊ ထိပ်တန်းအဆင့်မြင့် ICT အပ်ပလီကေးရှင်းနှင့် နည်းပညာလားရာများ လက်တွေ့ လေ့လာမှုပါဝင်သော သင်တန်းများ စသည်တို့ ဖြစ်သည်။ အခြေခံမှသည် အသုံးချအဆင့်အထိ ရှုထောင့်မျိုးစုံမှ သင်တန်းများကို စုစည်းထားသဖြင့် ဤသင်ရိုးညွှန်းတမ်းသည် ကျောင်းသားများ၏ လေ့လာမှုနယ်ပယ်ကို ပိုမိုကျယ်ပြန့် တိုးတက်စေမည် ဖြစ်သည်။

မယူမနေရ

KCGI သည် ဘွဲ့ယူထားသည့် ပညာရေးဌာနကို ထည့်သွင်းစဉ်းစားခြင်းမရှိဘဲ နောက်ခံအမျိုးမျိုးမှ ကျောင်းသားကျောင်းသူများကို လက်ခံပါသည်။ ဤပွင့်လင်းသောချဉ်းကပ်မှုသည် ကျွမ်းကျင်ပညာရှင်များစွာကို အသက်မွေးဝမ်းကျောင်းလုပ်ငန်းများပြောင်းလဲရန် အခွင့်အလမ်းများပေးဆောင်ပြီး၊ သို့ဖြစ်၍ အရေးပါသောလူမှုရေးအခန်းကဏ္ဍကို ဖြည့်ဆည်းပေးပါသည်။ ထိုအကြောင်းကြောင့် ကျောင်းသားကျောင်းသူများ၏ အထူးပြုနယ်ပယ်များကို မခွဲခြားဘဲ အဆင့်မြင့် အထူးပြုလုပ်ငန်းရှင်တစ်ဦးအတွက် မျှော်မှန်းထားသည့် ကြံ့ခိုင်ပြီး ကျိုးကြောင်းဆီလျော်သော ဆက်သွယ်ပြောဆိုမှုတွင် အခြေခံကျွမ်းကျင်မှုများကို ပြုစုပျိုးထောင်ပေးရန် ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့် မယူမနေရသင်တန်းများကို ချမှတ်ထားခြင်းဖြစ်ပါသည်။

- ICT လုပ်ငန်းနယ်ပယ်မှ ပရော်ဖက်ရှင်နယ်ဆက်သွယ်မှုများ
- ဦးစီးဦးဆောင်မှုသီအိုရီ
- ပရောဂျက် အခြေခံများ
- ဘွဲ့လွန်ပရောဂျက်

◆ ပထမနှစ်မှ နောက်ဆုံးနှစ်အထိ လေ့လာရမည့် သင်တန်းများ

စာရင်းသွင်းခြင်း

မယူမနေရ
- ICT လုပ်ငန်းနယ်ပယ်မှ ပရော်ဖက်ရှင်နယ်ဆက်သွယ်မှုများ
- ဦးစီးဦးဆောင်မှုသီအိုရီ
- ပရောဂျက် အခြေခံများ

အဓိက အထူးပြုသင်တန်းများ
- ဖန်တီးပြုလုပ်ထားသော ဉာဏ်ရည်တု (AI)
- ဒေတာသိပ္ပံ
- ဝက်ဘ်စနစ်များ တိုးတက်ဖြစ်ပေါ်မှု
- ကွန်ရက်စီမံထိန်းချုပ်မှု
- နိုင်ငံတကာ စွန့်ဦးစွန့်စား စီးပွားရေးလုပ်ကိုင်မှု
- ERP
- IT မန်ဂါနှင့်အန်နီမီ
- IT ခရီးသွားလုပ်ငန်း
- IT ဖျော်ဖြေရေး

အထက်ပါ အဓိကအထူးပြု ဘာသာများအနက် တစ်ခုကို ရွေးချယ်ပါ။

အသုံးချနယ်ပယ်အလိုက် သင်တန်းများ
- ဘဏ္ဍာရေး
- စိုက်ပျိုးရေး
- ရေကြောင်းပညာ
- ကျန်းမာရေးနှင့် ဆေးဝါးဆိုင်ရာ
- ပညာရေး

အထောက်အကူပြု စိတ်ကြိုက်ရွေးစရာများ

သို့မဟုတ်

မိမိစိတ်ကြိုက်ရေးဆွဲသည့ သင်ရိုးညွှန်းတမ်း

မယူမနေရမဟုတ်သော သင်တန်းများထဲမှ သင့် ပညာရေး ရည်မှန်းချက်များနှင့် သင့်တော်မည့် သင်တန်းများကို ရွေးချယ်ကာ သင့် ကိုယ်ပိုင် သင်ရိုးညွှန်းတမ်းကို ရေးဆွဲပါ။

ဘွဲ့လွန်ပရောဂျက်

သတင်းအချက်အလက်နည်းပညာ မဟာသိပ္ပံဘွဲ့ (အတတ်ပညာဆိုင်ရာ ဒီဂရီ)

ဘွဲ့လွန်ပရောဂျက်

KCGI နည်းပြ အများအပြားသည် ကျိုတို တက္ကသိုလ်နှင့် အခြားထင်ရှားသော ဂျပန်တက္ကသိုလ်များမှ ကျောင်းသားများကို အကြံပြုလမ်းညွှန်ရာတွင် အတွေ့အကြုံများစွာ ရှိသူများ သို့မဟုတ် ကမ္ဘာတစ်လွှား စီးပွားရေး ရှေ့တန်းမျက်နှာစာတွင် တက်ကြွလှုပ်ရှားနေသူများ ဖြစ်ကြသည်။ KCGI ကျောင်းသားများသည် မိမိတို့၏ မဟာဘွဲ့ ပရောဂျက်အတွက် အဆိုပါ နည်းပြများထံမှ လမ်းညွှန်မှုကို တိုက်ရိုက်ရယူနိုင်သည်။

◆ ခြုံငုံသုံးသပ်ချက်

KCGI ၏ ဘွဲ့လွန်ပရောဂကြျမြားသည၊ ကြောငျးသားမြားမှ ပွဿနာမြားကို သူတို့၏ကိုယျပိုငျ အသိစိတျဓာတျပေါျ မူတညျ၍ ပွဿနာအမြိုးအစား သတျမှတျခွငျး၊ ခှဲခွမျးစိတျဖွာခွငျးနှငျ့ ဖွရှေငျးခွငျးတို့တှငျ ဦးဆောငျလုပျဆောငျနိုငျရနျ ရညျရှယျပွီး၊ လိုအပျသညျ့ အိုငျတီနယျပယျ၏ လကျတှေ့အသုံးခြ နညျးပညာမြားကို အထူးပွုသငျကွားပေးသော သငျတနျးမြားဖွစျပါသညျ။ KCGI ဘွဲ့လွန်ပရောဂျက်များတွင် ကျောင်းသားကျောင်းသူများသည် တိကျသောကိရိယာများ (ပလက်ဖောင်းများ၊ ဆော့ဖ်ဝဲလ်များ၊ ဝန်ဆောင်မှုများ၊ ဖွဲ့စည်းမှုဘောင်များနှင့် လုပ်ငန်းပုံစံများအပါအဝင်) ကို အာရုံစိုက်ခြင်း၊ ၎င်းတို့၏လေ့လာမှုများတွင် ဆည်းပူးခဲ့ကြသည့် နယ်ပယ်များနှင့် စက်မှုလုပ်ငန်းများတွင် အထူးပြုအသိပညာကို ရေးဆွဲခြင်းဖြင့် ပြဿနာများကို ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာပြီး ၎င်းတို့အား ဖြေရှင်းချက်များကို တင်ပြကြသည်။

သုတေသနကို အဓိကဗဟိုပြုသည့် သမာရိုးကျ ဘွဲ့လွန်ကျောင်းများမှ မဟာဘွဲ့စာတမ်းများနှင့် မတူဘဲ KCGI မှ မဟာဘွဲ့စာတမ်းသည် ရေးသားထားသော မဟာဘွဲ့စာတမ်းများ ပါဝင်နိုင်ပြီး သို့မဟုတ် အသိပညာအသစ်များ ရှာဖွေတွေ့ရှိခြင်း သို့မဟုတ် ပရောဂျက်တစ်ခုတွင် တည်ရှိပြီးသား ကိရိယာများကို အသုံးချခြင်းတို့ ပါဝင်နိုင်ပါသည်။ ကျောင်းသားကျောင်းသူများသည် ၎င်းတို့၏ ကိုယ်ပိုင်အကြိုက်များနှင့် ရည်မှန်းချက်များအပေါ် အခြေခံ၍ ၎င်းတို့၏ ကိုယ်ပိုင်အာဘော်များနှင့် ချဉ်းကပ်မှုများကို လွတ်လပ်စွာ ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။

ဘွဲ့လွန်ပရောဂျက်သည် ကျောင်းသားကျောင်းသူများ၏ လေ့လာမှုများ၏ အထွတ်အထိပ်ဖြစ်ပါသည်။ ရည်ရွယ်ချက်မှာ ICT ၏ လက်တွေ့အသုံးချမှုမှတစ်ဆင့် ကျောင်းသားကျောင်းသူများအား စစ်မှန်သောလူမှုအသိုင်းအဝိုင်းများနှင့် လူထု၏ ဘဝများကို တိုးတက်ကောင်းမွန်လာစေရန် အခွင့်အလမ်းပေးရန်ဖြစ်ပါသည်။

◆ ပြီးမြောက်အောင်မြင်စေမည့်နည်းလမ်းများ

ကျောင်းသားကျောင်းသူများသည် ပရောဂျက်စပွန်ဆာ၏ လမ်းညွှန်မှုအောက်တွင် ၎င်းတို့၏ကိုယ်ပိုင်အစွမ်းအစဖြင့် ဘွဲ့လွန်ပရောဂျက်များကို လက်ကိုင်ပြုကြပါသည်။ ဘွဲ့လွန်ပရောဂျက်သည် အထူးပြုနည်းပညာကို အသုံးချရန် ပရောဂျက်တစ်ခုဖြစ်နိုင်သကဲ့သို့ အတွင်းကျစွာ ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာခြင်း ပညာရပ်သုတေသနလည်း ပါဝင်နိုင်ပါသည်။ လက်တွေ့လေ့ကျင့်မှုကို ပညာရေးနယ်ပယ်၏ ကမ္ဘာလုံးဆိုင်ရာ အထွတ်အထိပ်ဖြစ်သော အမေရိကန်ပြည်ထောင်စုရှိ ကိုလံဘီယာ တက္ကသိုလ်တွင် ပုံစံပြထားပါသည်။ ကျောင်းသားကျောင်းသူများအား ၎င်းတို့ရရှိနိုင်သည့် အချိန်နှင့် ပရောဂျက်၏ သဘောသဘာဝအပေါ်အခြေခံ၍ အောက်ဖော်ပြပါ ဘွဲ့လွန်ပရောဂျက် အမျိုးအစား လေးခုအနက်မှ တစ်ခုခုကိုရွေးချယ်စေနိုင်ခြင်းဖြင့် လိုက်လျောညီထွေရှိသော ချဉ်းကပ်မှုကို လုပ်ဆောင်ပါသည်။

ဘွဲ့လွန် အစီရင်ခံစာ

အမျိုးအစား ၁

ကျောင်းသားကျောင်းသူသည် ၎င်း၏ အထူးပြုနယ်ပယ်မှ သင်တန်းတစ်ခုကို ရွေးချယ်ပြီး ထိုသင်တန်းနှင့် သက်ဆိုင်သည့် အာဘော်တစ်ခုကို ကိုင်တွယ်ကာ အစီရင်ခံစာကို အပြီးသတ်ပါသည်။

ဘွဲ့လွန်ပရောဂျက်

အမျိုးအစား ၂

ကျောင်းသားကျောင်းသူသည် ၎င်း၏ ကိုယ်ပိုင်ရည်မှန်းချက်များနှင့် နှစ်သက်မှုများအရ ပရောဂျက်တစ်ခုကို လက်ကိုင်ပြုကာ ၎င်း၏ကိုယ်ပိုင်လွတ်လပ်သော သဘောထားခံယူချက်၏ အာဘော်တစ်ခု၌ ဆုံးဖြတ်ပါသည်။

ဂုဏ်ထူးတန်း ဘွဲ့လွန် ပရောဂျက်

အမျိုးအစား ၃

ကျောင်းသားကျောင်းသူသည် အထူးအဆင့်မြင့်သော အကြောင်းအရာ သို့မဟုတ် ပုံမှန်မဟုတ်သော ကြီးမားသည့်အာဘော်ရှိသော ပရောဂျက်တစ်ခုကို လက်ကိုင်ပြုပါသည်။ ကျောင်းသားကျောင်းသူသည် အာဘော်ကို ကိုယ်တိုင်ဆုံးဖြတ်ကာ ထိုအရာကို လက်ကိုင်ပြုရန် လိုအပ်သည့်အချိန်ကို ကုန်ဆုံးပါသည်။

ဂုဏ်ထူးတန်း ဘွဲ့လွန် စာတမ်း

အမျိုးအစား ၄

ဤအမျိုးအစားသည် ကမ္ဘာ့ကြီးကျယ်ခမ်းနားသော တက္ကသိုလ်များကဲ့သို့ အဆင့်တူညီသော မဟာဘွဲ့စာတမ်းကို ထုတ်လုပ်ရန် ရည်ရွယ်ထားသော ကျောင်းသားကျောင်းသူများအတွက် ဖြစ်ပါသည်။ ကျောင်းသားကျောင်းသူသည် အာဘော်ကို ကိုယ်တိုင်ဆုံးဖြတ်ကာ ထိုအရာကို လက်ကိုင်ပြုရန် လိုအပ်သည့် အထူးအချိန်များစွာကို ကုန်ဆုံးပါသည်။

KCGI တွင် လေ့လာနိုင်သော အဓိကအထူးပြုနယ်ပယ် ကိုးခု

အဓိကအထူးပြုနယ်ပယ်များသည် အထူးပြုနှင့် ကျယ်ပြန့်မှုအခြေခံ နှစ်ခုလုံးဖြစ်သည့် သီးခြားနယ်ပယ်တစ်ခုတွင် အသိပညာကိုယ်ထည်တစ်ခု တည်ဆောက်ရန် ကျောင်းသားကျောင်းသူများမှ ရွေးချယ်နိုင်သည့် သင်တန်းနယ်ပယ်များဖြစ်ပါသည်။ KCGI တွင် ကျွန်ုပ်တို့သည် လုပ်ငန်းနယ်ပယ်မှ အနီးကပ်စောင့်ကြည့်နေပြီး ICT နှင့်ပတ်သက်သော အသိပညာနှင့် ကျွမ်းကျင်မှုများအပေါ် အထူးလိုအပ်မှုမြင့်မားသည့် လုပ်ငန်းခွင်နယ်ပယ်အမျိုးအစား ၉ မျိုးကို ရွေးထုတ်ထားပါသည်။ ရည်ရွယ်ချက်များအလိုက် သင်တန်းများကို ရွေးချယ်၍ အုပ်စုဖွဲ့ပါသည်။ ကျောင်းသားကျောင်းသူတစ်ဦးစီသည် ကျောင်းသားကျောင်းသူ၏ ရည်မှန်းချက်များနှင့် ပန်းတိုင်များနှင့်အညီ အဓိကအထူးပြုနယ်ပယ်တစ်ခုကို ရွေးချယ်ပြီး ထိုနယ်ပယ်ကို လေ့လာရာတွင် အာရုံစိုက်ရပါသည်။ အမိုးမြိုးြသဓာ အထူးပွဘာသာရပျမဂြးတုငျ ယူနစျမဂြးကို ရယူခွငျးဖွငျ့ ကခြောငျးသားမဂြးသညျ ထိုဘာသာရပျအတှငျး အထူးပွအသိပညာရှိကွဓာငျး သကျသပွေသဓာ အထူးပွဘာသာရပျ လကျမှတျကို ရယူနိုငျသညျ။ (အဓိကအထူးပြုနယ်ပယ်တစ်ခုစီ၏ အသေးစိတ်အချက်အလက်များအတွက် P.15 ကို ကြည့်ပါ။)

ဖန်တီးပြုလုပ်ထားသော ဉာဏ်ရည်တု (AI)

ကျောင်းသားကျောင်းသူများသည် ဖန်တီးပြုလုပ်ထားသော ဉာဏ်ရည်တု (AI) နှင့် ဒေတာသိပ္ပံကဲ့သို့သော ဆက်စပ်နည်းပညာနယ်ပယ်များအကြောင်း လေ့လာသင်ယူကြရပါသည်။ တကယ့်ကမ္ဘာ၏ နမူနာများကို ကိုးကားခြင်းဖြင့် လက်တွေ့အသုံးချနယ်ပယ်များတွင် AI အသုံးပြုပုံကို လေ့လာပြီးနောက်၊ ကျောင်းသားကျောင်းသူများသည် AI နှင့်ပတ်သက်သော ဆော့ဖ်ဝဲလ်အပ်ပလီကေးရှင်း အမျိုးအပြားတွင် ကျွမ်းကျင်လာကြပါသည်။ ရည်ရွယ်ချက်မှာ AI ကို ထိထိရောက်ရောက် အသုံးပြုနိုင်သည့် ကျွမ်းကျင်ပညာရှင်များကို ပြုစုပျိုးထောင်ရန်ဖြစ်ပါသည်။ ဤသင်တန်းများတွင် ၎င်းတို့၏ကိုယ်ပိုင် AI အသုံးချဆော့ဖ်ဝဲလ်ကို တီထွင်နိုင်သည့် အဆင့်မြင့်အင်ဂျင်နီယာများအား ပြုစုပျိုးထောင်ရန်အတွက် ပရိုဂရမ်တစ်ခု ပါဝင်ပါသည်။

ERP

ပညာရေးအတွက် အလွန်အောင်မြင်သော အဖွဲ့အစည်း SAP ၏ လုပ်ငန်းအရင်းအမြစ်စီမံရေး (ERP) စနစ်အား အာရုံစိုက်ကာ ကျောင်းသားကျောင်းသူများသည် ဘဏ္ဍာရေးစာရင်းကိုင်ခြင်းနှင့် အရောင်းထောက်ပံ့ပို့ဆောင်ရေးကဲ့သို့သော လုပ်ငန်းတာဝန်များအတွက် လုပ်ငန်းပေါင်းစပ်မှုနှင့် လုပ်ငန်းစဉ်များ၏ ကိုင်တွယ်ဖြေရှင်းနည်းများအကြောင်း လက်တွေ့လေ့လာမှုတွင် ပါဝင်ကြပါသည်။ ကျောင်းသားကျောင်းသူများသည် ကျယ်ပြန့်သောစီးပွားရေးလုပ်ငန်းများမှ ရင်ဆိုင်ရသည့် ပြဿနာများကို ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာကာ ERP အကောင်အထည်ဖော်မှု၏ နမူနာများကိုလည်း ဆန်းစစ်ကြပါသည်။ သုတေသနသည် မှတ်ဉာဏ်တွင်းဒေတာဘေ့စ်နှင့် IoT ကဲ့သို့သော နောက်ဆုံးပေါ် လုပ်ငန်းဆိုင်ရာအခြေခံအဆောက်အအုံများသို့ ERP ချိတ်ဆက်ခြင်းကိုလည်း လုပ်ဆောင်ခဲ့ပါသည်။

ဒေတာသိပ္ပံ

အသုံးချ AI နယ်ပယ်များတွင် ထိရောက်စွာအသုံးပြုနိုင်ရန်အတွက် စုဆောင်းထားသော ဒေတာပမာဏကို ထည့်သွင်းရန် လိုအပ်ကြောင်း ကျယ်ပြန့်စွာ အသိအမှတ်ပြုထားပါသည်။ ဤရည်ရွယ်ချက်အတွက် ဒေတာစီမံခန့်ခွဲမှုနည်းပညာနှင့် ဒေတာခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာမှုနည်းလမ်းများအပေါ် သုတေသနနှင့် ပညာပေးခြင်းကို ဦးစီးဆောင်ရွက်ပါသည်။ KCGI သည် စီးပွားရေးလောကတွင် အလွန်သက်ဆိုင်သော လေ့လာမှုပန်းတိုင်များနှင့်အတူ IT နယ်ပယ်အသီးသီးအတွက် မရှိမဖြစ်လိုအပ်သော ကျွမ်းကျင်မှုကို သင်ကြားပေးသည့် သင်တန်းများစွာကို ပံ့ပိုးပေးပါသည်။

IT မန်ဂါနှင့်အန်နီမီ

မန်ဂါနှင့် အန်နီမီကဲ့သို့သော အကြောင်းအရာနှင့် ဖန်တီးမှုလုပ်ငန်းများတွင် ICT ကျွမ်းကျင်မှုအား လုံးဝလိုအပ်ပါသည်။ အခြေခံနည်းပညာများအပြင် ဤနယ်ပယ်များမှ ကျွမ်းကျင်သူများသည် ဒစ်ဂျစ်တယ်ကိရိယာမျိုးစုံကို ကျွမ်းကျင်ထားရမှာဖြစ်ပြီး အခြေအနေများအလိုက် ဖြေရှင်းချက်များကို ဖန်တီးနိုင်စွမ်းရှိရပါမည်။ ဤသင်တန်းများသည် အကြောင်းအရာကို ဖန်တီးရုံသာမက စိန်ခေါ်မှုများစွာကိုပါ တုံ့ပြန်တီထွင်နိုင်စွမ်းရှိသည့် ဤပြည့်စုံသောကျွမ်းကျင်မှုကို အသုံးချနိုင်သူများအား ပြုစုပျိုးထောင်ပေးပါသည်။

ဝက်ဘ်စနစ်များ တိုးတက်ဖြစ်ပေါ်မှု

ဝက်ဘ်စနစ် ပရိုဂရမ်ရေးသူများသည် ဝက်ဘ်ဆိုဒ်များကို ကုဒ်ရေးဆွဲရန်အတွက် ပရိုဂရမ်ရေးဆွဲမှုဘာသာရပ်များနှင့် HTML5 ကဲ့သို့သော markup ဘာသာရပ်များကို အသုံးပြုကြပါသည်။ ၎င်းတို့၏တာဝန်များတွင် အကြောင်းအရာစီမံခန့်ခွဲမှုစနစ် (CMS) ကို အသုံးပြုခြင်း ပါဝင်ပါသည်။ ဝက်ဘ်စနစ်များ၏ ပရိုဂရမ်ရေးဆွဲမှုနှင့် ကုဒ်ရေးဆွဲမှုအပြင် ဤသင်တန်းရှိကျောင်းသားကျောင်းသူများသည် ကွန်ရက်များကို အခြေခံသည့် အဓိကနည်းပညာများကို လေ့လာကြရပါသည်။

IT ခရီးသွားလုပ်ငန်း

ဤသင်တန်းများတွင် ကျောင်းသားကျောင်းသူများသည် ခရီးသွားဝန်ဆောင်မှုအသစ်များနှင့် ခရီးသွားလုပ်ငန်းပုံစံများကို ဖန်တီးရန်အတွက် ICT အသုံးချမှုအကြောင်း လေ့လာသင်ယူကြပါသည်။ ဥပမာများတွင် ခရီးသွားလုပ်ငန်းဆိုင်ရာအချက်အလက်များကို ဘာသာစကားပေါင်းစုံနှင့် မီဒီယာများတွင် ပံ့ပိုးပေးခြင်း၊ ခရီးသွားများ၏ လှုပ်ရှားမှုမှတ်တမ်းများ၊ အတွေ့အကြုံများနှင့် ထင်မြင်ချက်များ၏ ဒစ်ဂျစ်တယ်မှတ်တမ်းများဖန်တီးခြင်း၊ ခရီးသွားလုပ်ငန်းဆိုင်ရာ လမ်းကြောင်းများကို ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာခြင်းနှင့် ခန့်မှန်းခြင်းတို့ ပါဝင်ပါသည်။ ဤသင်တန်းများသည် ခရီးသွားလုပ်ငန်း DX ကို အသုံးပြု၍ ခရီးသွားဒေသများ ပန်လည်အသက်ဝင်လာစေရန် ဖြေရှင်းချက်များအား အဆိုပြုနိုင်ပြီး အကျိုးသက်ရောက်မှုရှိခရီးသွားလုပ်ငန်းကဲ့သို့သော ဒစ်ဂျစ်တယ်အရင်းအမြစ်များကို ဖန်တီးပြီး အသုံးချနိုင်သည့်သူများကို ပြုစုပျိုးထောင်ပေးပါသည်။

ကွန်ရက်စီမံထိန်းချုပ်မှု

ကွန်ရက်များသည် သတင်းအချက်အလက်စနစ်များကို ပံ့ပိုးပေးသည့် ချိတ်ဆက်မှုများ၏ မရှိမဖြစ်သော အစုအဝေးဖြစ်သည်။ ကွန်ရက်ဝန်ဆောင်မှုစီမံခန့်ခွဲမှုတွင် ကွန်ပျူတာကွန်ရက်များနှင့် ဆာဗာစနစ်များ၏ အစီအစဉ်စနစ်၊ ပြဿနာဖြေရှင်းခြင်း၊ ပံ့ပိုးမှုစီမံခန့်ခွဲခြင်း၊ ကျရှုံးမှုများမှ ပြန်လည်ထူထောင်ခြင်းနှင့် ကျရှုံးမှုများဖြစ်ပွားသည့်အခါ ဒေတာသိမ်းဆည်းခြင်းများ ပါဝင်ပါသည်။ ဤအကြောင်းများကြောင့် ဤသင်တန်းများသည် ကွန်ရက်စနစ်လည်ပတ်မှုနှင့် သတင်းအချက်အလက်လုံခြုံရေးများအကြောင်း အသိပညာပေးပါသည်။

IT ဖျော်ဖြေရေး

ဂိမ်းနှင့် ဗီဒီယို ဖျော်ဖြေရေးကို အာရုံစိုက်ထားသော ဤပရိုဂရမ်တွင် ကျောင်းသားများသည် ဖျော်ဖြေရေးထုတ်လုပ်မှု လုပ်ငန်းစဉ်များကို အခြေခံထားသော အသက်မွေးဝမ်းကျောင်းအသစ်တစ်ခု တည်ဆောက်ရန် လိုအပ်သည့် အသိပညာများကို ရရှိကြသည်။ အကြောင်းအရာများတွင် IT၊ ICT နှင့် ဒေတာအခြေခံအဆောက်အအုံတို့နှင့် သက်ဆိုင်သည့် လုပ်ငန်းလိုအပ်ချက်များအပြင် နည်းပညာဆိုင်ရာ တိုးတက်မှုများအကြောင်း ဆွေးနွေးမှုများလည်း ပါဝင်ပါသည်။

နိုင်ငံတကာ စွန့်ဦးစွန့်စား စီးပွားရေးလုပ်ကိုင်မှု

ဤသင်တန်းများ၏ ရည်ရွယ်ချက်သည် ခေါင်းဆောင်မှုနှင့် စီးပွားရေးစွန့်ဦးစွန့်စားမှု စိတ်ဓာတ် မွေးမြူရန်နှင့် နိုင်ငံတကာစီးပွားရေးနယ်ပယ်တွင် စွန့်ဦးစွန့်စား စီးပွားရေးလုပ်ငန်းရှင်တစ်ဦးဖြစ်ရန် လိုအပ်သော အသိပညာနှင့် ကျွမ်းကျင်မှုများကို သင်ကြားပေးရန်ဖြစ်ပါသည်။ လေ့လာမှုများသည် အီလက်ထရောနစ်ကုန်သွယ်မှုနှင့် အွန်လိုင်းစီးပွားရေးလုပ်ငန်းများ အပါအဝင် နိုင်ငံတကာစီးပွားရေးလုပ်ငန်းများကို အာရုံစိုက်ပါသည်။ ထို့အပြင် ကျောင်းသားကျောင်းသူများသည် ဘဏ္ဍာရေးဆိုင်ရာ ခြုံငုံသုံးသပ်ချက်နှင့် စီမံခန့်ခွဲမှုဆိုင်ရာ အခြေခံအချက်များသာမက တိုးတက်မှုဟက်ခ်နှင့် တိုးတက်မှုဈေးကွက်တင်ခြင်းကဲ့သို့သော နောက်ဆုံးပေါ်လက်တွေ့အသုံးပြု ဈေးကွက်ကိုင်တွယ်ဖြေရှင်းနည်းများကိုပါ ရရှိနိုင်ပါသည်။

မိမိစိတ်ကြိုက်ရေးဆွဲသည သင်ရိုးညွှန်းတမ်း

ICT နယ်ပယ်သည် နေ့စဉ်နှင့်အမျှ တိုးတက်နေပါသည်။ ဤစဉ်ဆက်မပြတ်တိုးတက်မှုကို တုံ့ပြန်ရန်၊ အဓိကအထူးပြုနယ်ပယ်တစ်ခုတွင် မိမိကိုယ်ကို သီးခြားကန့်သတ်ရန်မဟုတ်ဘဲ ကိုယ်ပိုင်သင်ရိုးညွှန်းတမ်းကို ရေးဖွဲ့ကာ လေ့လာရန် လိုအပ်နိုင်ပေသည်။ ကျောင်းသားကျောင်းသူတစ်ဦးသည် ၎င်း၏ကိုယ်ပိုင်လေ့လာမှုရည်မှန်းချက်များနှင့်အညီ နည်းပြဆရာတစ်ဦးနှင့် တိုင်ပင်ဆွေးနွေးနိုင်ပြီး မယူမနေရသင်တန်းများမှလွဲ၍ တခြားသင်တန်းအုပ်စုများထဲမှ သင်တန်းများကို လွတ်လပ်စွာ ရွေးချယ်ကာ အသိပညာနှင့် အသုံးချနယ်ပယ်များစွာကို လွှမ်းခြုံထားသည့် မူရင်းသင်ရိုးညွှန်းတမ်းတစ်ခုကို တည်ဆောက်နိုင်ပါသည်။ ဤကိုင်တွယ်ဖြေရှင်းနည်းကို "မိမိစိတ်ကြိုက်ရေးဆွဲသည့် သင်ရိုးညွှန်းတမ်း"ဟု ခေါ်ပါသည်။ မိမိစိတျကွိုကျရေးဆှဲသညျ့ သငျရိုးညှနျးတမျးကို ရှေးခယျြသဓာ ကခြောငျးသားမဂြးအတှကျ အထူးပွဘာသာရပျ လကျမှတျမဂြးကို ထုတျပေးမညျ မဟုတျပါ။

အဓိက အထူးပြု ဘာသာရပ်များ

ဖန်တီးပြုလုပ်ထားသော ဉာဏ်ရည်တု (AI)

▶ ဤအာရုံစူးစိုက်မှုနယ်ပယ် သင်တန်းလမ်းစဉ်ဆိုင်ရာ အချက်အလက်အတွက် ကျေးဇူးပြု၍ စာမျက်နှာ 19 ကိုကြည့်ပါ။

ဖန်တီးပြုလုပ်ထားသော ဉာဏ်ရည်တု (AI) သည် ၂၀ ရာစုအလယ်ပိုင်းကတည်းက အာရုံစိုက်လာခဲ့သည့် သတင်းအချက်အလတ်နယ်ပယ်တစ်ခုဖြစ်သည်။ ၂၁ ရာစု ထွန်းလင်းလာသည်နှင့်အမျှ နက်ရှိုင်းစွာ လေ့လာသင်ယူမှု၊ အင်တာနက်မှတစ်ဆင့် Big Data များကို ဖမ်းယူနိုင်မှုနှင့် ကွန်ပျူတာစနစ်များ၏ အရှိန်အဟုန်နှင့် စွမ်းရည်များ တိုးတက်လာခြင်းကြောင့် AI သည် လူ့အဖွဲ့အစည်းကို ပြောင်းလဲနိုင်သည့် အလားအလာရှိသော အဓိကနည်းပညာတစ်ခုအဖြစ် ပေါ်ထွက်လာခဲ့သည်။ သဘာဝဘာသာစကားဖြင့် လုပ်ဆောင်ခြင်း၊ အသံနှင့် ဗီဒီယို နားလည်နိုင်မှု၊ ရှာဖွေမှုနှင့် ကောက်ချက်တို့ကို အာရုံစိုက်ခြင်းဖြင့် AI အတွက် အပလီကေးရှင်းများသည် ကြီးထွားလာနေပြီး အလိုအလျောက်ဘာသာပြန်ခြင်း၊ အလိုအလျောက်အမြန်နှုန်းမှတ်တမ်းတင်ခြင်း၊ မျက်နှာမှတ်မိခြင်း၊ အလိုအလျောက်မောင်းနှင်ခြင်း၊ ဆေးဘက်ဆိုင်ရာအချက်အလက်များလုပ်ဆောင်ခြင်း၊ သူနာပြုဝန်ဆောင်မှုစက်ရုပ်များ၊ ဂိမ်းများ၊ e-sport နှင့် အခြားအရာများကို လွှမ်းခြုံထားသည်။ AI ကို ကော်ပိုရိတ်စီးပွားရေးဗျူဟာ၊ အွန်လိုင်းစီးပွားရေးများ၊ လယ်ယာစီမံခန့်ခွဲမှုနှင့် ဘဏ္ဍာရေးအင်ဂျင်နီယာများအပါအဝင် စီးပွားရေးလုပ်ငန်းသစ်များ မွေးမြူရန်အတွက်လည်း အသုံးပြုလျက်ရှိသည်။ ၎င်းကို စုစည်းမထားသော စာရွက်စာတမ်းအမြောက်အမြားမှ အချက်အလက်များကို ထုတ်ယူခြင်းဖြစ်သည့် Text Mining တွင်လည်း အသုံးပြုပါသည်။

AI အတွက် ရည်ရွယ်ထားသော သင်တန်းများတွင် KCGI ကျောင်းသားများသည် AI ၏ အခြေခံသီအိုရီကို သင်ယူကာ ဒေတာသိပ္ပံ၏ အတွင်းကျကျ လေ့လာမှုကို သင်ယူကြပြီး အသုံးချနယ်ပယ်များတွင် ဤနည်းပညာကို မည်ကဲ့သို့ အသုံးပြုနိုင်ကြောင်း ဖြစ်ရပ်လေ့လာမှုများမှတစ်ဆင့် သင်ယူသည်။ KCGI ကျောင်းသားအများအပြားသည် AI နည်းပညာအသုံးပြုမှုနှင့် အသုံးချမှုတွင် အထူးကျွမ်းကျင်သူများအဖြစ် အသက်မွေးဝမ်းကျောင်းပြုရန် ရည်ရွယ်၍ AI နှင့်ပတ်သက်သော ဆော့ဖ်ဝဲလ်၏ မာစတာဖြစ်လာကြသည်။ KCGI သည် AI အပလီကေးရှင်းဆော့ဖ်ဝဲလ်ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်ရေးတွင် ကျွမ်းကျင်သောအဆင့်မြင့်အင်ဂျင်နီယာများ ပြုစုပျိုးထောင်ရေးအပေါ် အလေးအနက်ထားအာရုံစိုက်ထားပါသည်။ ကျွန်ုပ်တို့သည် အနာဂါတ်လူ့အဖွဲ့အစည်းကို ပြောင်းလဲပေးမည့် ဝန်ထမ်းများကို ပြုစုပျိုးထောင်နေပါသည်။

ပစ်မှတ် အသက်မွေးဝမ်းကျောင်းလမ်းကြောင်းများ

- အနာဂါတ် AI လူ့အဖွဲ့အစည်းတွင် တိုးတက်စွာနေထိုင်နိုင်ရန် အခြေခံနှင့်အသုံးချ AI နည်းပညာကို လေ့လာနေသူများ
- ကြီးမားသော Python ပရိုဂရမ်များကို တီထွင်ရာတွင် ကျွမ်းကျင်ပိုင်နိုင်သူများဖြစ်ပြီး ရှိပြီးသား AI နှင့်ပတ်သက်သည့်ဆော့ဖ်ဝဲကို ထိရောက်စွာအသုံးပြုနိုင်အောင် လုပ်ဆောင်နိုင်သူများ
- ပုံစံအသိအမှတ်ပြုခြင်း (ရုပ်ပုံ၊ အသံ၊ ဘာသာစကား စသည်)နှင့် လုပ်ငန်းတွင်း ဆန်းသစ်သော AI အပလီကေးရှင်းများအတွက် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်ရေးကို စီမံခန့်ခွဲနိုင်သော အဆင့်မြင့်အင်ဂျင်နီယာများ

ဒေတာသိပ္ပံ

▶ ဤအာရုံစူးစိုက်မှုနယ်ပယ် သင်တန်းလမ်းစဉ်ဆိုင်ရာ အချက်အလက်အတွက် ကျေးဇူးပြု၍ စာမျက်နှာ 19 ကိုကြည့်ပါ။

ဒေတာသိပ္ပံသည် မကြာသေးမီက အာရုံစူးစိုက်မှုကောင်းလာခဲ့သည့် သတင်းအချက်အလက်ဆိုင်ရာ နယ်ပယ်တစ်ခုဖြစ်သည်။ မကြာသေးမီနှစ်များအတွင်း၊ အသုံးချ IT နယ်ပယ်အမျိုးမျိုးတွင် ထိရောက်စွာအသုံးပြုနိုင်ရန် စုဆောင်းထားသောဒေတာအများအပြားကို အများအပြားထည့်ထားရန် လိုအပ်ကြောင်း မကြာသေးမီနှစ်များအတွင်း အသံအများအပြားက ထုတ်ဖော်ပြောဆိုခဲ့ကြသည်။ ဒေတာသိပ္ပံသည် ဒေတာစီမံခန့်ခွဲမှုနည်းပညာများနှင့် ဒေတာခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာမှုနည်းလမ်းများတွင် သုတေသနနှင့် ပညာရေးဆိုင်ရာ အထူးပြုနယ်ပယ်ဖြစ်သည်။ ဒေတာဘေ့စ်နည်းပညာနှင့် ကိန်းဂဏန်းခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာမှုနည်းလမ်းများကို ဒေတာစီမံခန့်ခွဲမှုနှင့် ဒေတာခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာမှုတွင် ကြာမြင့်စွာကတည်းက အသုံးချခဲ့သည်။ သို့သော် သမားရိုးကျနည်းပညာများသည် Big Data တွင် အလွန်အမင်းတိုးတက်မှုကို မကိုင်တွယ်နိုင်ပါ။ ဟာ့ဒ်ဝဲ နှင့် ဆော့ဖ်ဝဲလ် ဝေါဟာရများ နှစ်မျိုးလုံးတွင် ပိုမိုအဆင့်မြင့်သော ဒေတာ စီမံဆောင်ရွက်ပေးသည့် နည်းပညာများ လိုအပ်ပါသည်။

ဒေတာသိပ္ပံ အထူးပြုနယ်ပယ်တွင် ကျောင်းသားများသည် အထက်ဖော်ပြပါ စိန်ခေါ်မှုများကို ကျော်လွှားနိုင်ရန် အသိပညာနှင့် ကျွမ်းကျင်မှုများ ရရှိကြပြီး လုပ်ငန်းတွင် ဒေတာအသုံးချခြင်းဆိုင်ရာ အဆင့်မြင့်နည်းလမ်းများကို သင်ယူကြသည်။

ပစ်မှတ် အသက်မွေးဝမ်းကျောင်းလမ်းကြောင်းများ

- သတင်းအချက်အလက်အရင်းအမြစ်များကို ထုတ်ယူသုံးစွဲခြင်း (ဒေတာတူးဖော်ခြင်း)၊ ဈေးကွက်ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာမှုစသည်တို့ကို လုပ်ဆောင်သော လေ့လာသုံးသပ်သူများ
- ထုတ်ကုန်စီမံကိန်းရေးဆွဲခြင်းအတွက် အကြံဉာဏ်နှင့် မူဝါဒများကို ပံ့ပိုးပေးသော အတိုင်ပင်ခံများ
- အချက်အလက်များအပေါ်အခြေခံ၍ အဆိုပြုချက်နှင့် ကော်ပိုရိတ်မဟာဗျူဟာမြှင့်တင်ရေးဆိုင်ရာ ဆုံးဖြတ်ချက်များချနိုင်သော CIO များ
- CRM မန်နေဂျာများ၊ မှတ်တမ်းတင်မော်ဒယ်များနှင့် ဗျူဟာများကို ဖန်တီးပေးသည့်အပြင် သုံးစွဲသူအမူအကျင့်အတွက် စံနမူနာများကို ခန့်မှန်းပေးသူများ

ဝက်ဘ်စနစ်များ တိုးတက်ဖြစ်ပေါ်မှု

▶ ဤအာရုံစူးစိုက်မှုနယ်ပယ် သင်တန်းလမ်းစဉ်ဆိုင်ရာ အချက်အလက်အတွက် ကျေးဇူးပြု၍ စာမျက်နှာ 19 ကိုကြည့်ပါ။

စည်းမျဉ်းစည်းကမ်းများအရ ဂက်ဘ်နည်းပညာတိုးတက်မှုတွင် ကော်ပိုရိတ်အင်ထရာနက်များမှ ဂက်ဘ်ဆိုဒ်များပြုလုပ်ခြင်း၊ ကုမ္ပဏီတွင်းအသုံးပြုရန် အကြောင်းအရာများ သိမ်းဆည်းခြင်း၊ အင်တာနက်ပေါ်တွင် ဂက်ဘ်ဆိုဒ်များပြုလုပ်ဖန်တီးခြင်းနှင့် ပြင်ပတွင်သုံးရန် ထုတ်ဝေခြင်းစသည်တို့ပါဂင်သည်။ ယေဘုယျအနေဖြင့် ဂက်ဘ်နည်းစနစ်ထုတ်လုပ်သူများသည် ပရိုဂရမ်မင်းဘာသာရပ်များ၊ HTML5 ကဲ့သို့သော markup languages များကိုသုံးကာ ဂက်ဘ်ဆိုဒ်များအား ဖန်တီးရေးသားသည်။ မည်သို့ပင်ဖြစ်စေ၊ ၎င်းတို့၏လုပ်ငန်းတာဂန်များ၌ အကြောင်းအရာများစီမံခန့်ခွဲမှုစနစ် (CMS) လည်း ပါဂင်လျက်ရှိပါသည်။ ဤအထူးပြုဘာသာရပ်တွင် ကျောင်းသားများအနေဖြင့် ဂက်ဘ်စနစ်များအား ပရိုဂရမ်ရေးသားပုံ၊ ကုဒ်ဖန်တီးပုံနှင့် ကွန်ရက်ပိုင်းဆိုင်ရာ အခြေခံများကို လေ့လာရမည်ဖြစ်သည်။

ပစ်မှတ် အသက်မွေးဝမ်းကျောင်းလမ်းကြောင်းများ

- အဆင်ပြေပြီး အသုံးဝင်သော ဝဘ်ဆိုက်များ၏ ဒီဇိုင်နာ/ပရိုဂရမ်မာ
- ဝဘ်ဆိုက်အသစ်များကို စတင်ဖွင့်လှစ်ခြင်းနှင့် ရှိပြီးသားအရာများကို ပိုမိုကောင်းမွန်အောင် ပံ့ပိုးပေးခြင်းတွင် ပါဝင်ခဲ့သည့် ထုတ်လုပ်သူ
- ကုမ္ပဏီ၏ ဝဘ်ဆိုက်တွင် ထုံးချွန်မှုကို ပံ့ပိုးပေးသည့် ဝဘ်ဆိုက်မန်နေဂျာ
- အပလီကေးရှင်းများတည်ဆောက်ရန်အတွက် လက်ရှိဝဘ်ဝန်ဆောင်မှုများကို cloud ဝန်ဆောင်မှုများနှင့် ပေါင်းစပ်နိုင်သော အင်ဂျင်နီယာ

ကွန်ရက်စီမံထိန်းချုပ်မှု

▶ ဤအာရုံစူးစိုက်မှုနယ်ပယ် သင်တန်းလမ်းစဉ်ဆိုင်ရာ အချက်အလက်အတွက် ကျေးဇူးပြု၍ စာမျက်နှာ 20 ကိုကြည့်ပါ။

ကွန်ယက်ဝန်ဆောင်မှုများသည် ယနေ့ခေတ် သတင်းအချက်အလက်စနစ်များ၏ အဓိကကျသောအစိတ်အပိုင်းဖြစ်ပါသည်။ ကွန်ယက်ပိုင်းဆိုင်ရာကြီးကြပ်သူများမှ ကွန်ပျူတာကွန်ယက်များနှင့် ဆာဗာစနစ်များအား တည်ဆောက်ပေးပြီး၊ အတားအဆီးများအား ဖြေရှင်းခြင်းဖြင့် အဆိုပါကွန်ယက်နှင့်စနစ်များအား စီမံခန့်ခွဲခြင်းနှင့် ထောက်ပံ့ကူညီခြင်းများ လုပ်ဆောင်ပေးပါသည်။ ကွန်ယက်တစ်ခု၌ အတားအဆီးတစုံတရာ ဖြစ်ပေါ်လာပါက ကွန်ယက်ကြီးကြပ်သူမှ ပြဿနာအားဖြေရှင်းပေးပြီး ထိုကွန်ယက်ပေါ်ရှိသည့် အချက်အလက်များအား ပြန်လည်သိမ်းဆည်းပေးပါသည်။ ဤအထူးပြုဘာသာရပ်တွင် ကျောင်းသားများအနေဖြင့် ကွန်ယက်စနစ်များလည်ပတ်ပုံနှင့် သတင်းအချက်အလက်လုံခြုံရေးဆိုင်ရာ ဗဟုသုတများကို သင်ယူရရှိနိုင်ပါမည်။

ပစ်မှတ် အသက်မွေးဝမ်းကျောင်းလမ်းကြောင်းများ

- အင်တာနက်ဝန်ဆောင်မှု ဒီဇိုင်နာ/အော်ပရေတာ/စီမံခန့်ခွဲသ
- ကော်ပိုရိတ်အင်ထရာနက်များနှင့် မစ်ရှင်အရေးပါသော လုပ်ငန်းစနစ်များအတွက် လုံခြုံရေးမန်နေဂျာ
- အမျိုးမျိုးသော ဆာဗာပတ်ဝန်းကျင်များကို တည်ဆောက်ပြီး လုပ်ဆောင်ပေးသော မန်နေဂျာ (ဝဘ်၊ ဒေတာဘေ့စ်၊ ဗီဒီယို၊ စသည်ဖြင့်)
- cloud ဝန်ဆောင်မှုများနှင့် IoT စက်ပစ္စည်းများအပါအဝင် ကျယ်ပြန့်သောကွန်ရက်များကို ပေါင်းစည်းခြင်းနှင့် ပံ့ပိုးပေးသည့် အတိုင်ပင်ခံ
- အွန်လိုင်းဆာဗာ/ဖောက်သည်စနစ်များ ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်ရေးနှင့် လည်ပတ်မှုအတွက် အင်ဂျင်နီယာများ

နိုင်ငံတကာ စွန့်ဦးစွန့်စား စီးပွားရေးလုပ်ကိုင်မှု

▶ ဤအာရုံစူးစိုက်မှုနယ်ပယ် သင်တန်းလမ်းစဉ်ဆိုင်ရာ အချက်အလက်အတွက် ကျေးဇူးပြု၍ စာမျက်နှာ 20 ကိုကြည့်ပါ။

နိုင်ငံတကာ စွန့်ဦးတီထွင်သူများသည် ၎င်းတို့ကိုယ်ပိုင်စီးပွားရေးလုပ်ငန်းများသာမက၊ အခြားအကျိုးတူလုပ်ငန်းများအား စတင်တည်ထောင်ခြင်း၊ ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်စေခြင်း၊ စီမံခန့်ခွဲခြင်းများလုပ်ဆောင်ကြပြီး၊ ၎င်းတို့၏အတွေ့အကြုံများကို အသုံးချကာ အခြားသောလုပ်ငန်းနယ်ပယ်များမှ လုပ်ငန်းများတိုးတက်ကောင်းမွန်ရေးအတွက် အထောက်အကူပြုနိုင်ကြပါသည်။ ကျောင်းသားများသည် e-commerce နှင့် ဂလိုဘယ်စီးပွားရေးအပါအဝင် နိုင်ငံတကာစီးပွားရေးအား အာရုံစိုက်နေစဉ်အတွင်း၌ပင် ဘဏ္ဍာရေး၊ ဈေးကွက်နှင့် စီမံခန့်ခွဲမှုတို့၏ အခြေခံအယူအဆများကို လေ့လာသင်ယူနိုင်မည်ဖြစ်သည်။

နိုင်ငံတကာ စွန့်ဦးစွန့်စား စီးပွားရေးလုပ်ကိုင်မှုတွင် ကျောင်းသားများသည် IT နှင့် စီမံခန့်ခွဲမှုဆိုင်ရာ သဘောတရားများကိုသာမက ကုမ္ပဏီတစ်ခု သို့မဟုတ် ပရောဂျက်တစ်ခုအတွက် ချက်ချင်းလက်ငင်းပိုင်ဆိုင်နိုင်သော နောက်ဆုံးပေါ်ဈေးကွက်ရှာဖွေရေးနည်းလမ်းများကိုပါ လေ့လာကြသည်။ ထိုနည်းလမ်းများတွင် ကြီးမားတဲ့အရာများကို ဟက်ခ်လုပ်ခြင်း၊ ဝဘ်မားကတ်တင်းကို အသုံးပြုသည့် ပြဿနာများ၏ ဖြေရှင်းခြင်း နှင့် ကလိုင်းယင့်များနှင့် ဆက်ဆံရေးကို အားကောင်းစေသည့် ဒေတာကို ဆုပ်ကိုင်ခြင်းဖြင့် အမြတ်အစွန်းကို မြှင့်တင်ခြင်း ပါဝင်သည် (UX တိုးတက်စေရန် Big Data နှင့် ဒေတာသိပ္ပံကို အသုံးပြုခြင်း စသည်ဖြင့် အချိန်တိုအတွင်း)။

ပစ်မှတ် အသက်မွေးဝမ်းကျောင်းလမ်းကြောင်းများ

- ကော်ပိုရိတ်မန်နေဂျာ
- စီမံခန့်ခွဲမှုဗျူဟာရေးဆွဲသူ
- စီမံခန့်ခွဲမှုအတိုင်ပင်ခံ
- ကနဦးရင်းနှီးမြုပ်နှံမှုလုပ်ငန်းများကို စီစဉ်သူ
- အွန်လိုင်းစီးပွားရေးလုပ်ငန်းဒီဇိုင်းနာ
- စီးပွားရေးဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်မှုပရိုဂျူဆာ
- ဈေးကွက်ရှာဖွေရေးဗျူဟာများစီစဉ်သူ

IT မန်ဂါနှင့်အန်နီမဲ

▶ ဤအာရုံစူးစိုက်မှုနယ်ပယ် သင်တန်းလမ်းစဉ်ဆိုင်ရာ အချက်အလက်အတွက် ကျေးဇူးပြု၍ စာမျက်နှာ 20 ကိုကြည့်ပါ။

KCGI သည် ကျောင်းသားများအား တီထွင်ဖန်တီးမှုလုပ်ငန်းများတွင် ကြုံတွေ့ရသည့် အခြေအနေများစွာကို တွေ့ကြုံခံစားနိုင်ရန် အခွင့်အရေးပေးပါသည်။ ဂျပန်သည် ကမ္ဘာကျော်သည့် မန်ဂါနှင့်အန်နီမီ ယဉ်ကျေးမှုနှင့် အကြောင်းအရာ-ဖန်တီးမှု လုပ်ငန်းများ၏ အခြားရှုထောင့်များကို အနီးကပ်ကြည့်ရှုခြင်းဖြင့် ကျောင်းသားများသည် ဤချဉ်းကပ်နည်းများကို အွန်လိုင်းတွင် အသုံးချရန် သင်ယူကြပြီး သမားရိုးကျ အကြောင်းအရာများ၏ စီးပွားရေးပုံစံများမှ သုတေသနပြုမှုအပေါ် အခြေခံ၍ စီးပွားရေးပုံစံသစ်များ ဖန်တီးခြင်း၊ တီထွင်ဖန်တီးမှုလုပ်ငန်းများ။ ကျောင်းသားများသည် အာနီမဲ၏စီစဉ်မှုနှင့်ဖန်တီးမှုဆိုင်ရာလက်တွေ့လေ့လာမှုတွင်ပါဝင်သည်။ KCGI ၏ သင်ရိုးညွှန်းတမ်းသည် တိကျသော ပြဿနာများနှင့် ဖြေရှင်းနည်းများပေါ်တွင် အဓိကထား လက်တွေ့ကျသော လေ့လာမှုကို ပံ့ပိုးပေးပါသည်။

ကျွန်ုပ်တို့သည် မန်ဂါနှင့်အန်နီမီလောကတွင် ကြီးမားသော ပူးတွဲဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်မှုခေတ်သို့ ကျွန်ုပ်တို့ ဝင်ရောက်လာပါသည်။ နိုင်ငံနယ်နိမိတ်တစ်လျှောက် မှာကြားခြင်းနှင့် အမိန့်လက်ခံခြင်းမှာ အထူးအဆန်းမဟုတ်ပါ။ ထို့အပြင် ICT သည် နိုင်ငံတကာတွင် တိုးတက်နေသော အကြောင်းအရာနှင့် တီထွင်ဖန်တီးမှုဆိုင်ရာ လုပ်ငန်းများတွင် မရှိမဖြစ်လိုအပ်သော အစိတ်အပိုင်းတစ်ခုဖြစ်လာသည်။ ပုံဆွဲခြင်း၊ ဗီဒီယိုတည်းဖြတ်ခြင်းနှင့် အခန်းဆက်သရုပ်ဖော်ခြင်းကဲ့သို့သော အခြေခံကျွမ်းကျင်မှုများအပြင်၊ အကြောင်းအရာဖန်တီးသူများသည် ဒစ်ဂျစ်တယ်ကိရိယာများကို အသုံးပြုခြင်းတွင် ကျွမ်းကျင်ပြီး အခြေအနေတစ်ခုစီအလိုက် ဖြေရှင်းနည်းများကို တီထွင်နိုင်ရမည်ကို သိထားရမည်ဖြစ်သည်။ ဤအထူးပြုနယ်ပယ်တွင်၊ ကျွန်ုပ်တို့သည် ဤပြည့်စုံသောစွမ်းရည်များကို ကျွမ်းကျင်ရုံသာမက ဆွဲဆောင်မှုရှိသောအကြောင်းအရာများကို ဖန်တီးနိုင်ရုံသာမက အလုပ်နှင့်ဘဝတွင် တီထွင်ဖန်တီးမှုနည်းလမ်းများကိုပါ အသုံးချနိုင်သူများကို ပြုစုပျိုးထောင်ပေးပါသည်။

ပစ်မှတ် အသက်မွေးဝမ်းကျောင်းလမ်းကြောင်းများ

- ကာတွန်းနှင့် ကာတွန်းအကြောင်းအရာများကို စီစဉ်ခြင်း၊ ထုတ်လုပ်ခြင်းနှင့် အရောင်းမြှင့်တင်ခြင်းများကို ကျယ်ကျယ်ပြန့်ပြန့် ကိုင်တွယ်ဆောင်ရွက်သော ထုတ်လုပ်သူ
- ဒစ်ဂျစ်တယ်နှင့် အန်နာလော့ ထုတ်လုပ်မှုကိရိယာများကို အသုံးပြုရာတွင် ကျွမ်းကျင်သော အကြောင်းအရာဖန်တီးသူ
- ထုတ်လုပ်ရေးတစ်ခုစီ၏ရည်ရွယ်ချက်အတွက် မှန်ကန်သောအကျိုးသက်ရောက်မှုရှိသော ဗီဒီယိုဖွဲ့စည်းမှုနှင့် အထူးပြုလုပ်ချက်များကို အသုံးပြုနိုင်သည့် ဒါရိုက်တာ
- ပညာရေး၊ ဖျော်ဖြေရေးစသည်ဖြင့် ကာတွန်းနှင့် ကာတွန်းဈေးကွက်များတွင် ခေတ်ရေစီးကြောင်းများကို ကြည့်ခြင်းအားဖြင့် အကြောင်းအရာကို စီစဉ်နိုင်သော ဈေးကွက်ရှာဖွေရေးဒါရိုက်တာ

ERP (စီးပွားရေးလုပ်ငန်းအရင်းအမြစ်စီစဉ်ရေးဆွဲခြင်း)

▶ ဤအာရုံစူးစိုက်မှုနယ်ပယ် သင်တန်းလမ်းစဉ်ဆိုင်ရာ အချက်အလက်အတွက် ကျေးဇူးပြု၍ စာမျက်နှာ 21 ကိုကြည့်ပါ။

စီးပွားရေးလုပ်ငန်းအရင်းအမြစ်စီစဉ်ရေးဆွဲခြင်း (ERP) သည် ကုမ္ပဏီတစ်ခု၏ ကျယ်ပြန့်သောအရင်းအမြစ်များကို ထိရောက်စွာအသုံးချရန် ကုမ္ပဏီတစ်ခု၏ ကျယ်ပြန့်သောအရင်းအမြစ်များကို ဗဟိုမှစီမံခန့်ခွဲသော ပေါင်းစပ်စီမံခန့်ခွဲမှုစနစ်တစ်ခုဖြစ်သည်။ ERP မိတ်ဆက်သည့်ကုမ္ပဏီများသည် အရောင်း၊ ဝယ်ယူမှု၊ စာရင်းထိန်းချုပ်မှု၊ စာရင်းကိုင်၊ ဝန်ထမ်းစီမံခန့်ခွဲမှုနှင့် ထုတ်လုပ်မှုလုပ်ငန်းစဉ်များအပါအဝင် အဓိက ကော်ပိုရိတ်လုပ်ငန်းဆောင်တာများကို ပေါင်းစပ်စီမံခန့်ခွဲနိုင်သည်။ ERP တွင် ဌာနခွဲတစ်ခုစီမှထုတ်ပေးသောအချက်အလက်များကို အချိန်နှင့်တပြေးညီမျှဝေပြီး လုပ်ငန်းတစ်ခုလုံး၏စွမ်းဆောင်ရည်ကိုမြှင့်တင်ပေးပါသည်။ ဤအချက်အလက်မျှဝေခြင်းသည် လုပ်ငန်းလုပ်ငန်းစဉ်များကို အကောင်းဆုံးဖြစ်အောင်၊ သတင်းအချက်အလက်များ၏ ပွင့်လင်းမြင်သာမှုကို ပိုမိုကောင်းမွန်စေပြီး လျင်မြန်သော ဆုံးဖြတ်ချက်ချနိုင်စေကာ ယှဉ်ပြိုင်နိုင်သော စီးပွားရေးစီမံခန့်ခွဲမှုကို ပံ့ပိုးပေးပါသည်။

SAP ၏ S/4HANA ကိုအသုံးပြုထားသော ERP လေ့ကျင့်ရေးပရိုဂရမ်သည် စီးပွားရေးလုပ်ငန်းစဉ်ကို ချောမွေ့စေရေးနှင့် ဒေတာအသုံးချမှုအပေါ် အာရုံစိုက်သည်။ ငွေကြေး၊ ထောက်ပံ့ပို့ဆောင်ရေးနှင့် ဝန်ထမ်းများကဲ့သို့သော နယ်ပယ်များတွင် စနစ်အသုံးပြုပုံနှင့် ၎င်း၏အသုံးချမှုများကို လက်တွေ့လေ့လာခြင်းဖြင့် ကျောင်းသားများသည် ကော်ပိုရိတ်စီမံခန့်ခွဲမှုကို ပိုမိုကောင်းမွန်အောင်ပြုလုပ်နည်းနှင့် အဆင့်မြင့်ဒစ်ဂျစ်တယ်အသွင်ပြောင်းခြင်း (DX) ကို လေ့လာသင်ယူကြသည်။ ကျောင်းသားများသည် ဆုံးဖြတ်ချက်ချရာတွင် အထောက်အကူဖြစ်စေရန် အချိန်နှင့်တပြေးညီ အချက်အလက်လုပ်ဆောင်ခြင်းဆိုင်ရာ ကျွမ်းကျင်မှုများကို အသုံးချနည်းကိုလည်း လေ့လာသင်ယူကြသည်။ ဤအစီအစဉ်သည် စီးပွားရေးလုပ်ငန်းခေါင်းဆောင် သို့မဟုတ် ကျွမ်းကျင်သူတစ်ဦးအဖြစ် အသက်မွေးဝမ်းကြောင်းပြုရန် ရည်ရွယ်ထားလျှင် လက်လွတ်မခံသင့်သော ပညာရေးအခွင့်အလမ်းတစ်ခုဖြစ်သည်။

ပစ်မှတ် အသက်မွေးဝမ်းကျောင်းလမ်းကြောင်းများ

- ERP အကောင်အထည်ဖော်ရေး အတိုင်ပင်ခံ
- ERP စိတ်ကြိုက်ပြုပြင် အင်ဂျင်နီယာ
- ERP add-on ဖွံ့ဖြိုးရေးအင်ဂျင်နီယာ

IT ခရီးသွားလုပ်ငန်း

▶ ဤအာရုံစူးစိုက်မှုနယ်ပယ် သင်တန်းလမ်းစဉ်ဆိုင်ရာ အချက်အလက်အတွက် ကျေးဇူးပြု၍ စာမျက်နှာ 21 ကိုကြည့်ပါ။

"နေထိုင်ရန်ကောင်းပြီး လည်ပတ်ရန်ကောင်းမွန်သော ရှခင်းများ" ပေါ်ထွက်လာပြီး ရေရှည်တည်တံ့သော ခရီးသွားလာရေးသည် လိုအပ်ချက်ရှိနေသည်။ ဤအာရုံစူးစိုက်မှုနယ်ပယ်တွင် ကျောင်းသားများသည် ခရီးသွားဝန်ဆောင်မှုအသစ်များ ဖန်တီးခြင်းနှင့် ခရီးသွားလုပ်ငန်းပုံစံသစ်များအကြောင်း လေ့လာကြသည်။ ဥပမာများတွင် ဘာသာစကားမျိုးစုံဖြင့် ခရီးသွားအချက်အလက်များ ပံ့ပိုးပေးခြင်းနှင့် မီဒီယာမျိုးစုံမှ တစ်ဆင့်၊ နှင့် ဒစ်ဂျစ်တယ်အသွင်ကူးပြောင်းမှု၊ ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာမှုနှင့် ခရီးသွားလှုပ်ရှားမှုသမိုင်း၏ ခန့်မှန်းချက်တို့ ပါဝင်သည်။ ခရီးသွားလုပ်ငန်းနယ်ပယ်သည် ပြဿနာအသစ်များစွာဖြင့် မျက်နှာချင်းဆိုင်တွေ့လာရသောကြောင့် ဤအာရုံစူးစိုက်မှုနယ်ပယ်သည် ပြဿနာဖြေရှင်းသူမျိုးဆက်သစ်များကို လေ့ကျင့်ပေးနေသည်။ ၎င်းတို့သည် ခရီးသွားလုပ်ငန်းအတွက် ဒစ်ဂျစ်တယ်အသွင်ပြောင်းခြင်း (tourism DX)၊ ဒစ်ဂျစ်တယ်ခရီးသွားလုပ်ငန်းနှင့် အလားတူကိရိယာများကို အသုံးပြု၍ ဒစ်ဂျစ်တယ်ရင်းမြစ်များကို ဖန်တီးခြင်းနှင့် လက်တွေ့အသုံးချခြင်းတို့ဖြင့် ခရီးသွားလုပ်ငန်းကို အားကောင်းလာစေမည့် အစီအစဉ်များကို အဆိုပြုနိုင်သူများဖြစ်သည်။

ပစ်မှတ် အသက်မွေးဝမ်းကျောင်းလမ်းကြောင်းများ

- ခရီးသွားလုပ်ငန်းစနစ်များ ရေးဆွဲခြင်း၊ စနစ်တည်ဆောက်ခြင်းနှင့် Big Data အသုံးပြုခြင်းတွင် အင်ဂျင်နီယာ
- IT ကိုအသုံးပြု၍ ခရီးသွားဝန်ဆောင်မှုစီမံခန့်ခွဲမှုကို ပိုမိုထိရောက်စေရန်အတွက် ကျွမ်းကျင်မှုများပိုင်ဆိုင်ထားသည့် မန်နေဂျာ
- မျိုးဆက်သစ်ခရီးသွားလုပ်ငန်းအတွက် အသုံးဝင်သော အချက်အလက်များကို လျင်မြန်စွာ၊ တီထွင်ဖန်တီးနိုင်ကာ တက်ကြွစွာ ရှာဖွေတွေ့ရှိနိုင်သော Tourism-DX ဝန်ထမ်းများ
- ခရီးသွား လုပ်ငန်းကို ဦးဆောင်နိုင်သော ထိပ်တန်း စီမံခန့်ခွဲမှု ဝန်ထမ်းများ

IT ဖျော်ဖြေရေး

▶ ဤအာရုံစူးစိုက်မှုနယ်ပယ် သင်တန်းလမ်းစဉ်ဆိုင်ရာ အချက်အလက်အတွက် ကျေးဇူးပြု၍ စာမျက်နှာ 21 ကိုကြည့်ပါ။

ချိတ်ဆက်မှု၊ အမြန်နှုန်းနှင့် အသုံးပြုရလွယ်ကူမှုတို့ တိုးတက်လာသောကြောင့် အင်တာနက်ကို ကမ္ဘာတစ်ဝန်းလုံးနီးပါး အသုံးပြုနိုင်လာခဲ့ပါသည်။ ရလဒ်အနေဖြင့် ဒစ်ဂျစ်တယ် ဖျော်ဖြေရေးသည် ဖြန့်ချိရေးတွင်သာမက သိုလှောင်မှု၊ အရောင်းမြှင့်တင်မှု၊ ပိုင်ဆိုင်မှုနှင့် သော့ချက် ထုတ်လုပ်မှု နည်းပညာများတွင်ပါ အွန်လိုင်းသို့ ပြောင်းလဲလာခဲ့ပါသည်။ ရုပ်ရှင်၊ တီဗီ၊ ဂီတ၊ ဂိမ်း၊ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှု၊ စမတ်ဖုန်းအကြောင်းအရာနှင့် တိုးချဲ့ထားသော အဖြစ်မှန် (XR) အပါအဝင် ခေတ်သစ်ဖျော်ဖြေရေးများသည် ယနေ့ခေတ်တွင် ၎င်းတို့ကို ထောက်ပံ့ပေးသည့် IT အခြေခံအဆောက်အအုံ၏ ဖွံ့ဖြိုးရေး၊ ထိန်းသိမ်းရေးနှင့် တိုးတက်ရေးတို့အပေါ် ယခင်ကထက် ပိုမိုမှီခိုနေရပါသည်။ ရုပ်ရှင်၊ တီဗီ၊ ဂီတ၊ ဂိမ်း၊ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှု၊ စမတ်ဖုန်းအကြောင်းအရာနှင့် တိုးချဲ့ထားသော အဖြစ်မှန် (XR) အပါအဝင် ခေတ်သစ်ဖျော်ဖြေရေးများသည် ယနေ့ခေတ်တွင် ၎င်းတို့ကို ထောက်ပံ့ပေးသည့် IT အခြေခံအဆောက်အအုံ၏ ဖွံ့ဖြိုးရေး၊ ထိန်းသိမ်းရေးနှင့် တိုးတက်ရေးတို့အပေါ် ယခင်ကထက် ပိုမိုမှီခိုနေရပါသည်။ လက်ရှိတွင် ဖျော်ဖြေရေးထုတ်လုပ်မှုကုမ္ပဏီများသည် AI ထည့်သွင်းထားသော Cloud ကွန်ပျူတာသုံးစွဲခြင်းကို အာရုံစိုက်ထားကြပါသည်။ အကယ်၍ ၎င်းတို့သည် တိုက်ရိုက်ဖျော်ဖြေမှုများ၊ ဖျော်ဖြေသည့်အတိုင်း တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှုများကို အတွေ့အကြုံသစ်များအဖြစ် ပေါင်းစပ်ထုပ်ပိုးနိုင်မည်ဆိုပါက ထိုမှီခိုမှုသည် ယခင်ကထက် ပိုမိုခိုင်မာလာမည်ဖြစ်သည်။ စီးပွားရေးလောကသည် အခြေခံအဆောက်အအုံကို ပံ့ပိုးပေးသည့် IT နှင့် ဖျော်ဖြေရေးနှင့် အကြောင်းအရာများကို ဖန်တီးဖြန့်ချိသည့် နည်းလမ်းများ နှစ်ခုစလုံးကို နက်နက်နဲနဲ နားလည်သူများဖြစ်သော အမှုထမ်းအမျိုးအစားသစ်ကို ရှာဖွေနေပါသည်။ IT ဖျော်ဖြေရေး အထူးပြုနယ်ပယ်တွင် IT၊ ICT နှင့် ဒေတာ အခြေခံအဆောက်အအုံအတွက် လုပ်ငန်းလိုအပ်ချက်များကို နောက်ခံထားပြီး ကျောင်းသားများသည် ဂိမ်းနှင့် ဗီဒီယို ဖျော်ဖြေရေးကို အထူးအာရုံစိုက်ကာ ဖျော်ဖြေရေးထုတ်လုပ်မှု လုပ်ငန်းစဉ်များပေါ်တွင် အာရုံစိုက်ထားသည့် အသက်မွေးဝမ်းကျောင်းအသစ်များ တည်ဆောက်ရန်အတွက် လိုအပ်သည့် အသိပညာများကို ရရှိမည်ဖြစ်သည်။

ပစ်မှတ် အသက်မွေးဝမ်းကျောင်းလမ်းကြောင်းများ

- အခြေခံအဆောက်အအုံ မန်နေဂျာ- ကော်ပိုရိတ် သို့မဟုတ် အဖွဲ့အစည်းဆိုင်ရာ IT အခြေခံအဆောက်အအုံ (ကွန်ရက်များ၊ ဆာဗာများ၊ Cloud၊ သိုလှောင်မှု၊ လုံခြုံရေး စသည်တို့) ကို တည်ငြိမ်စွာ လည်ပတ်နိုင်စေရန် စီမံခန့်ခွဲပြီး ထိန်းသိမ်းရသည်
- ဖျော်ဖြေရေး IT မန်နေဂျာ- ဂိမ်း၊ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်မှု၊ ဗီဒီယိုထုတ်လုပ်မှုနှင့် ဂီတဖြန့်ချိရေး စသည့်နယ်ပယ်များရှိ ဖျော်ဖြေရေးလုပ်ငန်းများတွင် IT အခြေခံအဆောက်အအုံနှင့် ဒစ်ဂျစ်တယ်ဝန်ဆောင်မှုများကို စီမံခန့်ခွဲပြီး ပိုမိုကောင်းမွန်အောင် လုပ်ဆောင်ပေးရသည်
- ပလက်ဖောင်း အင်ဂျင်နီယာ- ဆော့ဖ်ဝဲလ်နှင့် ဝန်ဆောင်မှုများအတွက် အခြေခံအုတ်မြစ်အဖြစ် ဆောင်ရွက်သော အခြေခံအဆောက်အအုံနှင့် ပလက်ဖောင်းများကို ဒီဇိုင်းရေးဆွဲခြင်း၊ တီထွင်ဖန်တီးခြင်းနှင့် လည်ပတ်လုပ်ဆောင်ခြင်းတို့ ပြုလုပ်ရသည်
- အင်ဂျင်နီယာ ပရောဂျက် မန်နေဂျာ- အင်ဂျင်နီယာ ပရောဂျက်များကို စီစဉ်ခြင်း၊ အကောင်အထည်ဖော်ခြင်း၊ စောင့်ကြည့်ခြင်းနှင့် အပြီးသတ်ခြင်းတို့အတွက် တာဝန်ယူရသည်
- ဒစ်ဂျစ်တယ် မီဒီယာ စနစ် အင်ဂျင်နီယာ- ဒစ်ဂျစ်တယ်မီဒီယာ ထုတ်လုပ်ခြင်းနှင့် ဖြန့်ချိခြင်းအတွက် လိုအပ်သော စနစ်များကို ဒီဇိုင်းရေးဆွဲခြင်း၊ တီထွင်ဖန်တီးခြင်းနှင့် လည်ပတ်လုပ်ဆောင်ခြင်းတို့အတွက် တာဝန်ယူရသည်
- မီဒီယာ နည်းပညာ အင်ဂျင်နီယာ- မီဒီယာအကြောင်းအရာများ (ဗီဒီယို၊ အသံ၊ ပုံရိပ်ငြိမ်၊ ဂိမ်း စသည်) ၏ ထုတ်လုပ်ခြင်း၊ ဆောင်ရွက်ခြင်းနှင့် ဖြန့်ချိခြင်းတို့နှင့် ပတ်သက်သည့် အင်ဂျင်နီယာပညာရပ် ဖြေရှင်းချက်များကို ပံ့ပိုးပေးရသည်

စက်မှုဝန်ကြီးဌာနသို့ တုံ့ပြန်ခြင်း

ဤသင်တန်းများသည် အိုင်စီတီကို လက်တွေ့အသုံးပြုခြင်းဆိုင်ရာ အထူးပြု အသိပညာလိုအပ်သော စူးစိုက်မှုနယ်ပယ်များတွင် လေ့လာမှုများကို အသုံးချသည်။ KCGI သည် ပြဿနာများစွာကို ဖြေရှင်းရာတွင် IT သည် အရေးပါသော အခန်းကဏ္ဍမှ ပါဝင်မည်ဟု မျှော်လင့်နိုင်သောကြောင့် အောက်တွင်ဖော်ပြထားသော စက်မှုလုပ်ငန်းခုနစ်ခုနှင့် လုပ်ငန်းအမျိုးအစားများကို အာရုံစိုက်ထားပါသည်။ သက်ဆိုင်ရာလုပ်ငန်းနယ်ပယ်တစ်ခုစီတွင် တက်ကြွပြီး တက်ကြွသောအခန်းကဏ္ဍမှပါဝင်နိုင်သည့်သူများကို ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်စေရန်ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့် သင်တန်းများကို ရွေးချယ်ပြီး အုပ်စုဖွဲ့ထားသည်။

ဘဏ္ဍာရေး

Fintech သည် အီလက်ထရွန်းနစ်အခြေချမှုများနှင့် virtual ငွေကြေးများကဲ့သို့သော ငွေကြေးဆိုင်ရာ အိုင်တီဝန်ဆောင်မှုအသစ်များအတွက် ထီးနန်းဝေါဟာရတစ်ခုဖြစ်သည်။ ယနေ့ခေတ်တွင် fintech သည် စီးပွားရေးအခင်းအကျင်းတွင် အနီးကပ်စောင့်ကြည့်ခံရဆုံးကဏ္ဍများထဲမှတစ်ခုဖြစ်သည်။

ကျောင်းသားများသည် fintech စနစ်ဒီဇိုင်း၏ အခြေအနေကို လေ့လာနေစဉ်တွင် ဘဏ္ဍာရေး IT ဝန်ဆောင်မှုများ၏ နောက်ခံကို ဖန်တီးထားသည့် စာရင်းအင်းနှင့် ငွေကြေးဆိုင်ရာ အစီအစဉ်များအကြောင်း လေ့လာသင်ယူပါ။ ဤအသိပညာကို ဝင်ခွင့်အမှတ်အဖြစ် အသုံးပြု၍ fintech တွင် တက်ကြွစွာပါဝင်နိုင်ရန် ဝဘ်နှင့် စမတ်ဖုန်း အပလီကေးရှင်း ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်မှုနှင့် ဒတာစုဆောင်းခြင်းနှင့် ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာခြင်းကဲ့သို့သော အိုင်တီကျွမ်းကျင်မှုအမြောက်အများကို ပေါင်းစပ်ရန် ကျောင်းသားများက သင်ယူကြသည်။

စိုက်ပျိုးရေး

ဟင်းသီးဟင်းရွက် စက်ရုံများနှင့် စိုက်ပျိုးရေးဆိုင်ရာ ပံ့ပိုးကူညီမှုဆိုင်ရာ cloud ဝန်ဆောင်မှုများက သက်သေပြထားသောကြောင့် မကြာသေးမီနှစ်များအတွင်း တိုးပွားလာသော ဂျပန်စိုက်ပျိုးရေးတွင် ပြဿနာများကို ဖြေရှင်းရန်အတွက် အိုင်တီကို အသုံးချနိုင်သည်။

စိုက်ပျိုးရေးကဏ္ဍနှင့် ထုတ်ကုန်များကို စိုက်ပျိုး၊ ဖြန့်ဝေခြင်းနှင့် စားသုံးခြင်းဆိုင်ရာ မူဘောင်များဆိုင်ရာ နောက်ခံအချက်အလက်များ၊ ဤမူဘောင်များ၏ ဆန်းသစ်တီထွင်မှုဆိုင်ရာ လမ်းညွှန်ချက်များပါသည့် အိုင်တီလမ်းဆုံတွင် ကျယ်ပြန့်သော လက်ရှိဖြစ်ရပ်လေ့လာမှုများကို မိတ်ဆက်ပေးပါသည်။ ကျောင်းသားများသည် ပတ်ဝန်းကျင်အာရုံခံကိရိယာများနှင့် IoT အပါအဝင် စိုက်ပျိုးရေးအိုင်တီတွင် သီးသန့်စနစ်များကို ဒီဇိုင်းရေးဆွဲနည်းကို သင်ယူကြသည်။ ဤအသိပညာကို စီးပွားဒေတာခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာခြင်းနှင့် ဝဘ်စနစ်တိုးတက်စေခြင်းကဲ့သို့သော အာရုံစူးစိုက်မှုများနှင့် ပေါင်းစပ်ခြင်းဖြင့် ကျောင်းသားများသည် စိုက်ပျိုးရေးနယ်ပယ်တွင် တက်ကြွသောအခန်းကဏ္ဍများရှိသည့် အင်ဂျင်နီယာများနှင့် အတိုင်ပင်ခံများအဖြစ် အသက်မွေးဝမ်းကြောင်းပြုရန် ရည်ရွယ်နိုင်သည်။

ရေကြောင်းပညာ

ရေကြောင်းနှင့် ငါးပုစွန်လုပ်ငန်းများ ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်မှုသည် ရေကြောင်းသွားလာမှုဆိုင်ရာ ဘေးကင်းရေးနှင့် ငါးဖမ်းလုပ်ငန်းကို ထိရောက်ပြီး ရေရှည်တည်တံ့စေရန်အတွက် အိုင်တီအသုံးပြုမှုအပေါ် မူတည်ပါသည်။ ယနေ့စက်မှုလုပ်ငန်းသည် ဂြိုလ်တုခြေရာခံခြင်းနှင့် ပတ်ဝန်းကျင်ဒေတာစုဆောင်းခြင်းစနစ်များကို အသုံးပြု၍ ခြေရာခံနိုင်မှုအင်္ဂါရပ်များပါရှိသော ပင်လယ်အရင်းအမြစ်များကဲ့သို့သော အိုင်တီအခြေခံဖြေရှင်းချက်အသစ်များကို ရှာဖွေနေပါသည်။ ထိုအတောအတွင်း ပင်လယ်ရေကြောင်းလုပ်ငန်းသည် စွမ်းအင်သုံးစွဲမှုကို လျှော့ချရန်နှင့် ရေကြောင်းသွားလာမှုတွင် ဘေးကင်းစေရန်၊ ဖန်လုံအိမ်ဓာတ်ငွေ့ထုတ်လွှတ်မှုကို လျှော့ချရန်၊ ပင်လယ်ရေကြောင်းညစ်ညမ်းမှုကို ကာကွယ်ရန်နှင့် ပင်လယ်မှ သဘာဝစွမ်းအင်ကို အသုံးပြုရန် ဖိအားများအောက်တွင် ရှိနေပါသည်။ ဤစက်မှုနယ်ပယ်တွင် KCGI သည် အဏ္ဏဝါအိုင်တီ၏ အနာဂတ်ခေါင်းဆောင်များကို လေ့ကျင့်ပေးသည်။

ကျန်းမာရေးနှင့် ဆေးဝါးဆိုင်ရာ

ဆေးဘက်ဆိုင်ရာနယ်ပယ်တွင် IT ကို အကောင်အထည်ဖော်ခြင်းသည် အရှိန်အဟုန်ဖြင့် အရှိန်မြင့်လာကာ ဆေးဘက်ဆိုင်ရာ စာရေးစာရေးစနစ်များ၊ မှာယူမှုစနစ်များ၊ အီလက်ထရွန်နစ်ဆေးဘက်ဆိုင်ရာ မှတ်တမ်းစနစ်များ၊ ရုပ်ပုံရောဂါရှာဖွေခြင်းနှင့် အခြားအရာများစွာကို လက်ခံကျင့်သုံးလျက်ရှိသည်။ တစ်ကြိမ်လျှင် လူနာတစ်ဦးကို ကုသရန်အသုံးပြုသည့် ကုသမှုဒေတာ၊ ဆေးဘက်ဆိုင်ရာ စက်ပစ္စည်းဒေတာစသည်ဖြင့် ကူးစက်ရောဂါများကို ကာကွယ်ရန်နှင့် ကုသရေးအစီအစဉ်များ ကောင်းမွန်စေရန်အတွက် အသုံးပြုရန်အတွက် Big Data အဖြစ် စုဆောင်းကာ ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာလျက်ရှိသည်။ အင်တာနက်ပေါ်ရှိ ဆေးကုသမှုဆိုင်ရာ စကားလုံးများနှင့် စကားစုများကို ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာခြင်းသည် ကူးစက်ရောဂါများကို ခန့်မှန်းခြင်းနှင့် ကာကွယ်ခြင်းတွင် အခန်းကဏ္ဍတစ်ခုမှ ပါဝင်နေသည်။ ယင်းနှင့် အခြားနည်းလမ်းများဖြင့် ဆေးပညာတွင် အိုင်တီအသုံးပြုမှု ကျယ်ပြန့်လာကာ ပြဿနာများစွာအတွက် အဆင့်မြင့် IT ကို အသုံးချနိုင်သည့် ကျွမ်းကျင်ပညာရှင်များအတွက် ဆးဘက်ဆိုင်ရာနယ်ပယ်တွင် လိုအပ်ချက်မြင့်မားလာစေသည်။

ပညာရေး

ကျယ်ပြန့်သော IT terminal အများအပြားသည် e-learning စနစ်များနှင့် တက်ဘလက်များအပါအဝင် ယနေ့ခေတ် ပညာရေးနယ်ပယ်သို့ ရောက်ရှိနေပြီဖြစ်သည်။ သင်တန်းဆရာတစ်ဦးထံမှ ပညာရေးဆိုင်ရာပစ္စည်းများကို အခြားမီဒီယာများနှင့် ထုတ်ဖော်ပြောဆိုမှုပုံစံများနှင့် ပေါင်းစပ်ကာ အကြောင်းအရာအသစ်များကို ဖန်တီးမှုဝေရန်၊ ယခုအခါ အခြေခံပညာပေးလုပ်ငန်းစဉ်တစ်ခုဖြစ်သည်။ ပညာတတ်များသည် စာသားနှင့် ရုပ်ပုံများသာမက အသံ၊ ဗီဒီယိုနှင့် သရုပ်ဖော်ပုံများပါဝင်သည့် ဆွဲဆောင်မှုရှိပြီး လက်လှမ်းမီနိုင်သော ပညာရေးအရင်းအမြစ်များကို ဖန်တီးနိုင်သည်။ တစ်ဦး၏ကိုယ်ပိုင်လေ့လာမှုများမှ ဂရပ်ဖစ်ဒေတာများကို စုစည်းခြင်းနှင့် တင်ပြခြင်းကဲ့သို့သော လှုပ်ရှားမှုများကို ယခုအခါ ပုံမှန်တောင်းဆိုနေပါသည်။

ပညာရေးတွင်သာမက စိုက်ပျိုးရေးနှင့် ရေကြောင်းလုပ်ငန်းစသည့် ကျယ်ပြန့်သောစက်မှုနယ်ပယ်များတွင်လည်း မျှော်မှန်းထားပြီး ဝါရင့် ပညာရှင်များသည် ၎င်းတို့၏ ကျွမ်းကျင်မှုကို ထိန်းသိမ်းကာ အနာဂတ်မျိုးဆက်သစ်များ အမွေဆက်ခံရန် နည်းလမ်းများကို ရှာဖွေကြမည်ဖြစ်သည်။ ဤအသိပညာကို ဗီဒီယို သို့မဟုတ် လှုပ်ရှားမှုဒေတာအဖြစ် မှတ်တမ်းတင်ကာ စုစည်းပြီး ကျယ်ပြန့်သော ပရိသတ်များလက်လှမ်းမီနိုင်သော ပညာရေးဆိုင်ရာပစ္စည်းများကို ဖန်တီးရန် ဤအရင်းအမြစ်များမှ ထုတ်ယူခြင်းဖြင့် လုပ်ဆောင်ရမည်ဖြစ်သည်။

ကျောင်းသားများသည် သင့်လျော်သော သင်ကြားရေးဒီဇိုင်းကို အခြေခံ၍ ကျယ်ပြန့်သော မီဒီယာနှင့် ထုတ်ဖော်ပြောဆိုမှုပုံစံများကို ပေါင်းစပ်နည်းကို သင်ယူကြပြီး၊ ထို့ကြောင့် e-learning အတွက် ထိရောက်သော ပတ်ဝန်းကျင်ကို ဖန်တီးပေးသည်။ ဤလုပ်ငန်းစဉ်မှတဆင့် ကျောင်းသားများသည် ကျောင်းသားများနှင့် သင်တန်းပို့ချသူများကြား အပြန်အလှန်ဆွေးနွေးမှုကို မြှင့်တင်ရာတွင် ထိရောက်သောနည်းလမ်းများဖြင့် ပညာရေးမီဒီယာကို အသုံးပြုခြင်းနှင့် အသုံးချခြင်းဆိုင်ရာ လက်တွေ့ကျသောလေ့လာမှုတွင် ပါဝင်ကြသည်။

အာရုံစူးစိုက်မှုနယ်ပယ်အလိုက် သင်တန်းလမ်းကြောင်းများ
(အကြံပြုထားသော လေ့လာမှုပုံစံများ)

မယူမနေရ	အဓိကသင်တန်းများ	အသုံးချသင်တန်းများ	အသုံးချနယ်ပယ်အလိုက် သင်တန်းများ / အထောက်အကူပြု စိတ်ကြိုက်ရွေးစရာများ	အခြေခံသင်တန်းများ

◆ ဖန်တီးပြုလုပ်ထားသော ဉာဏ်ရည်တု (AI)

ဤပရိုဂရမ်ရှိ ကျောင်းသားများသည် အနာဂတ်၏ AI အကူအညီပေးသော လူ့အဖွဲ့အစည်းတွင် ရှင်သန်နိုင်စွမ်းကို ဆည်းပူးရန်နှင့် AI ကျွမ်းကျင်သူများအဖြစ် နယ်ပယ်များစွာတွင် AI နည်းပညာကို အသုံးပြု၍ အသုံးချနိုင်ရန် ကြိုးပမ်းကြသည်။

AI ၏ အခြေခံသီအိုရီနှင့် ဆက်စပ်နည်းပညာများကို လေ့လာပြီးနောက် ကျောင်းသားများသည် AI အသုံးချနယ်ပယ်အမျိုးမျိုးတွင် ယင်းအခြေခံသီအိုရီနှင့် နည်းပညာကို မည်ကဲ့သို့အသုံးချနိုင်သည်ကို ရှာဖွေတွေ့ရှိရန် လက်တွေ့ကမ္ဘာဖြစ်ရပ်လေ့လာမှုများကို ဆန်းစစ်ကြသည်။ AI နယ်ပယ်တွင် တွင်ကျယ်စွာ အသုံးပြုနေသည့် ဘာသာစကားဖြစ်သည့် Python ကို လေ့လာခြင်းဖြင့် AI နှင့် သက်ဆိုင်သည့် အခြားသော ဆော့ဖ်ဝဲလ် ထုတ်ကုန်များစွာနှင့်အတူ ကျောင်းသားများကို နယ်ပယ်အသီးသီးတွင် AI နည်းပညာကို အသုံးပြု၍ အသုံးချနိုင်စေရန် ပြုစုပျိုးထောင်ပေးခဲ့သည်။ ကျွန်ုပ်တို့သည် AI အပလီကေးရှင်းဆော့ဖ်ဝဲလ်ကို တီထွင်ထုတ်လုပ်ရန် တာဝန်ပေးခံရနိုင်သည့် အဆင့်မြင့်အင်ဂျင်နီယာများကို ပြုစုပျိုးထောင်ပေးသည့် ပရိုဂရမ်များကိုလည်း ကမ်းလှမ်းထားပါသည်။

ပထမ ပညာသင်ကာလ	ဒုတိယ ပညာသင်ကာလ	တတိယ ပညာသင်ကာလ	စတုတ္ထ ပညာသင်ကာလ
AI မိတ်ဆက်	Machine Learing နှင့် ၎င်း၏ အသုံးချမှုများ	အသိပညာဖော်ပြမှုနှင့် နတ်ယူကျိုးကြောင်းဆီလျော်မှု	IoT နှင့် AI
အယ်လဂိုရီသမ်မိတ်ဆက်	AI အတွက် သင်္ချာ	ယုတ္တိဗေဒနည်းကျကျ စဉ်းစားတွေးခေါ်ခြင်း	ဂိမ်းများနှင့် AI
ကွန်ပျူတာပရိုဂရမ်းမင်း (Python)	အမြင်ပိုင်းဆိုင်ရာ ပေါင်းစပ်မှုများ	သဘာဝဘာသာစကား တိုးတက်ပြောင်းလဲမှု	စက်ရုပ်များနှင့် AI
ကွန်ပြူတာအဖွဲ့အစည်း သီအိုရီ	ဒေတာတူးဖော်ခြင်း	စကားပြော နားလည်သဘောပေါက်ခြင်း	စီးပွားရေးလုပ်ငန်းအသစ်များနှင့် AI
ဒေတာဘေ့စ်နည်းပညာ အခြေခံအချက်များ	ဒေတာခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာမှု ၁	ဒေတာခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာမှု ၂	ဆေးပညာပိုင်းနယ်စည်းမထား သတင်းအချက်အလက်သိပ္ပံ
အသုံးချ သတင်းအချက်အလက်နည်းပညာ အတွက် အခြေခံ သင်္ချာ	AIသုံး ဆော့ဖ်ဝဲလ်အပ်ပလီကေးရှင်း ၁	AIသုံး ဆော့ဖ်ဝဲလ်အပ်ပလီကေးရှင်း ၂	Fintech ၏အခြေခံအချက်များ
IT စာရင်းအင်းပညာ	အရာဝတ္ထုကို အခြေပြုသော Programming		
	ဒေတာဘေ့စ်နည်းပညာရှိ အဆင့်မြင့်ခေါင်းစဉ်များ		
	သတင်းအချက်အလက် မီဒီယာ အင်ဂျင်နီယာပညာရပ်		
ICT လုပ်ငန်းနယ်ပယ်မှ ပရော်ဖက်ရှင်နယ်ဆက်သွယ်မှုများ	ပရောဂျက် အခြေခံများ		
ဦးစီးဦးဆောင်မှုသီအိုရီ	ဘွဲ့လွန်ပရောဂျက်		
အခြားသော အဓိကအထူးပြုသင်တန်းများ၊ အသုံးချနယ်ပယ်အလိုက်သင်တန်းများနှင့် အထောက်အကူပြုစိတ်ကြိုက်ရွေးစရာများမှ ရွေးချယ်ထားသည်			

◆ ဒေတာသိပ္ပံ

လုပ်ငန်းဒေတာများကို ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာပြီး ဆုံးဖြတ်ချက်ချရာတွင် အသုံးချနိုင်သော အကဲခတ်သူတစ်ဦးအဖြစ် ဂုဏ်ယူလိုက်ပါ။

ဤအာရုံစူးစိုက်မှုနယ်ပယ်သည် လုပ်ငန်းဒေတာများကိုခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာနိုင်ပြီး ဒေတာတူးဖော်ခြင်းနှင့် စာရင်းအင်းခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာခြင်းကဲ့သို့သော နည်းစနစ်များကို အသုံးချခြင်းဖြင့် ကော်ပိုရိတ်မဟာဗျူဟာများ၏ အဆိုပြုချက်နှင့် တိုးတက်မှုကို ပံ့ပိုးပေးနိုင်သော အကဲခတ်သူများ မွေးထုတ်ပေးရန် ရည်ရွယ်ပါသည်။ ဒေတာဘေ့စ်နည်းပညာ အခြေခံအချက်များနှင့် ဒေတာဘေ့စ်နည်းပညာရှိ အဆင့်မြင့်ခေါင်းစဉ်များတွင် ကျောင်းသားများသည် လုပ်ငန်းဒေတာစုပုံခြင်းအတွက် နည်းပညာများကို လေ့လာသင်ယူကြသည်။ ဒေတာခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာမှု ၁၊ ၂ နှင့် အခြားသော သင်တန်းများတွင် ကျောင်းသားများသည် စုဆောင်းထားသော အချက်အလက်မှ အသိပညာကို ထုတ်ယူရန်အတွက် နည်းပညာများကို သင်ယူကြသည်။

ပထမ ပညာသင်ကာလ	ဒုတိယ ပညာသင်ကာလ	တတိယ ပညာသင်ကာလ	စတုတ္ထ ပညာသင်ကာလ
ကွန်ပျူတာပရိုဂရမ်းမင်း အခြေခံအချက်များ	ဒေတာခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာမှု ၁	အီလက်ထရောနစ်ကုန်သွယ်မှု နည်းပညာဆိုင်ရာ သိပ္ပံပညာများ	ဒေတာသိုလှောင်ရုံများနှင့် Big Data
ဝက်ဘ်စီးပွားရေးမိတ်ဆက်	Web Programming ၂	အရည်အသွေးမြင့်ဒေတာ ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာလေ့လာမှုနှင့် အသွင်ကူးပြောင်းခြင်း	အသုံးချသတင်းအချက်အလက်နည်းပညာ A ၏နယ်မြေစွန်း မှတ်ဉာဏ်တွင်း ဒေတာဘေ့စ်
ဒေတာဘေ့စ်နည်းပညာ အခြေခံအချက်များ	ဒေတာခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာလေ့လာမှုနှင့် သရုပ်ဖော်မှုထုတ်ဖော်ခြင်း	အင်တာနက်စီးပွားရေး မဟာဗျူဟာနှင့် စျေးကွက်တင်ရောင်းချခြင်း	Fintech ၏အခြေခံအချက်များ
IT စာရင်းအင်းပညာ	ဒေတာသစ်ထုတ်ဖော်ခြင်းသီအိုရီများ	လက်တွေ့အသုံးဝင်သော ကလောက်အားကွန်ပြူတာစနစ်ဖြင့်လုပ်ဆောင်ခြင်း	ပတ်ဝန်းကျင်ဆိုင်ရာ သတင်းအချက်အလက်စနစ်များ
ကွန်ပျူတာပရိုဂရမ်းမင်း (C++)	သတင်းအချက်အလက်ပိုင်းဆိုင်ရာ ကျင့်ဝတ်များ၏ အဆင့်မြင့်ခေါင်းစဉ်များ	အဖွဲ့အစည်းနှင့်ဆိုင်သော ပြုမူကျင့်ကြံမှု	
အသုံးချ သတင်းအချက်အလက်နည်းပညာ အတွက် အခြေခံ သင်္ချာ	ဒေတာဘေ့စ်နည်းပညာရှိ အဆင့်မြင့်ခေါင်းစဉ်များ	ဒေတာခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာမှု ၂	
ကွန်ပြူတာအဖွဲ့အစည်း သီအိုရီ	စီးပွားရေးထိန်းချုပ်စီမံမှုရှိ အဆင့်မြင့်ခေါင်းစဉ်များ		
Web Programming ၁			
ICT လုပ်ငန်းနယ်ပယ်မှ ပရော်ဖက်ရှင်နယ်ဆက်သွယ်မှုများ	ပရောဂျက် အခြေခံများ		
ဦးစီးဦးဆောင်မှုသီအိုရီ	ဘွဲ့လွန်ပရောဂျက်		
အခြားသော အဓိကအထူးပြုသင်တန်းများ၊ အသုံးချနယ်ပယ်အလိုက်သင်တန်းများနှင့် အထောက်အကူပြုစိတ်ကြိုက်ရွေးစရာများမှ ရွေးချယ်ထားသည်			

◆ ဝက်ဘ်စနစ်များ တိုးတက်ဖြစ်ပေါ်မှု

HTML5 ကို ဗဟိုပြုသော ဝဘ်စနစ်များ ဖော်ဆောင်ရန် ပြင်းပြင်းထန်ထန် အာရုံစိုက်နေသော ကျောင်းသားများအတွက်။

ဝဘ်အက်ပ်များကို တီထွင်သူ သို့မဟုတ် ဝဘ်ဆိုက်တစ်ခု၏ မန်နေဂျာတစ်ဦးဖြစ်လာရန်၊ ကျောင်းသားသည် Web Programming ၁-၃ ကို တက်ရောက်ခြင်းဖြင့် ၎င်း၏ ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်မှုစွမ်းရည်ကို မြှင့်တင်နိုင်ပါသည်။ ဒေတာဘေ့စ်နည်းပညာ အခြေခံအချက်များနှင့် ဒေတာဘေ့စ်နည်းပညာရှိ အဆင့်မြင့်ခေါင်းစဉ်များကို တက်ရောက်ခြင်းဖြင့်၊ သူ သို့မဟုတ် သူမသည် ဝဘ်စနစ်မှ ပံ့ပိုးပေးထားသည့် အချက်အလက်များကို စီမံခန့်ခွဲသည့်အပိုင်းကို တည်ဆောက်ရန် သင်ယူနိုင်သည်။ ထို့အပြင် ကျောင်းသားသည် ပိုမိုရေစီးကြောင်းတွင် ဒီဇိုင်းဆွဲခြင်းလုပ်ငန်းစဉ်များအကြောင်းကို ဆက်လက်လေ့လာရန် သူ၏ သင်ရိုးညွှန်းတမ်းတွင် အရာဝတ္ထုကို အခြေပြုသော စနစ်ဒီဇိုင်းနှင့် ဆော့ဖ်ဝဲလ်အင်ဂျင်နီယာပညာတို့ကို ထည့်သွင်းနိုင်သည်။

ပထမ ပညာသင်ကာလ	ဒုတိယ ပညာသင်ကာလ	တတိယ ပညာသင်ကာလ	စတုတ္ထ ပညာသင်ကာလ
ဝက်ဘ်နည်းပညာ မိတ်ဆက်	Web Programming ၂	Web Programming ၃	ဆော့ဖ်ဝဲလ်အင်ဂျင်နီယာပညာ
ဝက်ဘ်စီးပွားရေးမိတ်ဆက်	အရာဝတ္ထုကို အခြေပြုသော စနစ်ဒီဇိုင်း	အရာဝတ္ထုကို အခြေပြုသော Programming	မိုဘိုင်း အပ်ပလီကေးရှင်း ရေးဆွဲခြင်း
ကွန်ပျူတာပရိုဂရမ်းမင်း (Python)	ဒေတာဘေ့စ်နည်းပညာရှိ အဆင့်မြင့်ခေါင်းစဉ်များ	ဒီဇိုင်း စဉ်းစားခြင်း	ဝက်ဘ်ဝန်ဆောင်မှုများ တိုးတက်ဖြစ်ပေါ်မှု
အယ်လဂိုရီသမ်မိတ်ဆက်	သတင်းအချက်အလက်လုံခြုံရေး	စီမံကိန်း စီမံခန့်ခွဲမှု	
ကွန်ပျူတာပရိုဂရမ်းမင်း (C++)	AIသုံး ဆော့ဖ်ဝဲလ်အပ်ပလီကေးရှင်း ၁		
Web Programming ၁	ကွန်ပြူတာအဖွဲ့အစည်း သီအိုရီ		
ကွန်ပြူတာကွန်ယက်ချိတ်ဆက်ခြင်း အခြေခံအချက်များ	IT စာရင်းအင်းပညာ		
အသုံးချ သတင်းအချက်အလက်နည်းပညာ အတွက် အခြေခံ သင်္ချာ			
ဒေတာဘေ့စ်နည်းပညာ အခြေခံအချက်များ			
ICT လုပ်ငန်းနယ်ပယ်မှ ပရော်ဖက်ရှင်နယ်ဆက်သွယ်မှုများ	ပရောဂျက် အခြေခံများ		
ဦးစီးဦးဆောင်မှုသီအိုရီ	ဘွဲ့လွန်ပရောဂျက်		
အခြားသော အဓိကအထူးပြုသင်တန်းများ၊ အသုံးချနယ်ပယ်အလိုက်သင်တန်းများနှင့် အထောက်အကူပြုစိတ်ကြိုက်ရွေးစရာများမှ ရွေးချယ်ထားသည်			

◆ ကွန်ရက်စီမံထိန်းချုပ်မှု

ကွန်ရက်အခြေခံအဆောက်အအုံနည်းပညာနှင့် သတင်းအချက်အလက်လုံခြုံရေးဆိုင်ရာ အထူးကျွမ်းကျင်သူအဖြစ် အသက်မွေးဝမ်းကျောင်းပြုလိုသော ကျောင်းသားများအတွက် ရည်ရွယ်ပါသည်။

ဤအာရုံစူးစိုက်မှုတွင် ကျောင်းသားများသည် ကုမ္ပဏီတွင်းကွန်ရက်များနှင့် ဆာဗာများအတွက် ပြုပြင်ထိန်းသိမ်းမှု/လုပ်ငန်းဆောင်ရွက်မှု အင်ဂျင်နီယာ သို့မဟုတ် လုံခြုံရေးမန်နေဂျာကဲ့သို့ သတင်းအချက်အလက်ကွန်ရက်များတွင် ပါရဂူတစ်ဦးဖြစ်လာရန် ရည်ရွယ်သည်။ ကွန်ပြူတာကွန်ယက်ချိတ်ဆက်ခြင်း အခြေခံအချက်များနှင့် ကွန်ယက်ချိတ်ဆက်ခြင်းရှိ အဆင့်မြင့်လေ့လာချက်များကို တက်ရောက်ခြင်းဖြင့် ကွန်ရက်စနစ်များကို လေ့လာထားပြီး၊ IoT နှင့် ကြိုးမဲ့ကွန်ယက်နှင့် ကလောက် ကွန်ယက်တည်ဆောက်ခြင်းနှင့် အကျိုးသက်ရောက်မှုရှိခြင်း ကဲ့သို့သော သင်တန်းများကို တက်ရောက်ခြင်းဖြင့် နည်းပညာအသစ်များကို သင်ယူရန် စိန်ခေါ်မှုများရှိသည်။

ပထမ ပညာသင်ကာလ	ဒုတိယ ပညာသင်ကာလ	တတိယ ပညာသင်ကာလ	စတုတ္ထ ပညာသင်ကာလ
ဝက်ဘ်နည်းပညာ မိတ်ဆက်	သတင်းအချက်အလက်လုံခြုံရေး	ကွန်ယက်ချိတ်ဆက်ခြင်းရှိ အဆင့်မြင့်လေ့လာချက်များ	IoT နှင့် AI
ကွန်ပျူတာပရိုဂရမ်းမင်း (Python)	ဆိုင်ဘာ လုံခြုံရေး	IoT နှင့် ကြိုးမဲ့ကွန်ယက်	ကလောက် ကွန်ယက်တည်ဆောက်ခြင်းနှင့် အကျိုးသက်ရောက်မှုရှိခြင်း
ကွန်ပြူတာကွန်ယက်ချိတ်ဆက်ခြင်း အခြေခံအချက်များ	AI သုံး ဆော့ဖ်ဝဲလ်အပ်ပလီကေးရှင်း ၁	စနစ်စီမံထိန်းချုပ်မှုပညာ	အဆင့်မြင့် Routing နှင့် switching
ကွန်ပျူတာပရိုဂရမ်းမင်း (C++)	စီးပွားရေးလုပ်ငန်းရှင် နိယာမအသစ်များ	Routing နှင့် switching	ဝက်ဘ်ဝန်ဆောင်မှုများ တိုးတက်ဖြစ်ပေါ်မှု
အသုံးချ သတင်းအချက်အလက်နည်းပညာ အတွက် အခြေခံ သင်္ချာ	သတင်းအချက်အလက်ပိုင်းဆိုင်ရာ ကျင့်ဝတ်များ၏ အဆင့်မြင့်ခေါင်းစဉ်များ	အင်တာနက်အုပ်ချုပ်မှု	
ဒေတာဘေ့စ်နည်းပညာ အခြေခံအချက်များ	နိုင်ငံတကာ အင်တာနက်စီမံခန့်ခွဲမှု သီအိုရီ	ဆိုင်ဘာလုံခြုံရေးဆိုင်ရာ အဆင့်မြင့်လေ့လာချက်များ	
Web Programming ၁			
ကွန်ပြူတာအဖွဲ့အစည်း သီအိုရီ			
IT စာရင်းအင်းပညာ			
ICT လုပ်ငန်းနယ်ပယ်မှ ပရော်ဖက်ရှင်နယ်ဆက်သွယ်မှုများ	ပရောဂျက် အခြေခံများ		
ဦးစီးဦးဆောင်မှုသီအိုရီ	ဘွဲ့လွန်ပရောဂျက်		

အခြားသော အဓိကအထူးပြုသင်တန်းများ၊ အသုံးချနယ်ပယ်အလိုက်သင်တန်းများနှင့် အထောက်အကူပြုစိတ်ကြိုက်ရွေးစရာများမှ ရွေးချယ်ထားသည်

◆ နိုင်ငံတကာ စွန့်ဦးစွန့်စား စီးပွားရေးလုပ်ကိုင်မှု

လုပ်ငန်းအသစ်တွင် IT ကို အသုံးချသော စွန့်ဦးတီထွင်သူဖြစ်လာရန် ရည်မှန်းထားသော ကျောင်းသားများအတွက်။

ဤအာရုံစူးစိုက်မှုတွင် ကျောင်းသားများသည် လူများ၊ ရန်ပုံငွေများနှင့်/သို့မဟုတ် အချက်အလက်များကို မဟာဗျူဟာကျကျ စီမံခန့်ခွဲသော စီးပွားရေးလုပ်ငန်းတစ်ခု စတင်ခြင်း၏ စိန်ခေါ်မှုကို ခံယူသော စွန့်ဦးတီထွင်သူများ ဖစ်လာစေရန် ရည်ရွယ်ပါသည်။ ကျောင်းသားသည် နိုင်ငံတကာ စွန့်ဦးစွန့်စား စီးပွားရေးလုပ်ငန်းများနှင့် လုပ်ငန်းပုံစံများကိုတက်ရောက်ခြင်းဖြင့် လုပ်ငန်းတစ်ခုစတင်ခြင်း၏အရေးကြီးသောအစိတ်အပိုင်းဖြစ်သည့် လုပ်ငန်းအစီအစဉ်တစ်ခုအား မည်သို့အဆိုပြုရမည်ကို သင်ယူသည်။ စတင်ပြီးနောက် ကုမ္ပဏီအသစ်၏အကောင့်များကို စီမံခန့်ခွဲနည်းကို လေ့လာရန် ကျောင်းသားသည် IT နယ်ပယ်ရှိ လတ်တလောဖြစ်ရပ်များကို တက်ရောက်သည်။ အဖွဲ့အစည်းနှင့်ဆိုင်သော ပြုမူကျင့်ကြံမှုဖြင့် ကျောင်းသားသည် လူ့အဖွဲ့အစည်းများကို လှုံ့ဆော်ပုံကို သင်ယူသည်။

ပထမ ပညာသင်ကာလ	ဒုတိယ ပညာသင်ကာလ	တတိယ ပညာသင်ကာလ	စတုတ္ထ ပညာသင်ကာလ
စီးပွားရေးလုပ်ငန်း ဘောဂဗေဒ ၁	စီမံကိန်း စီမံခန့်ခွဲမှု	Global လူသားရင်းမြစ်ဖွံ့ဖြိုးရေး	ဂိမ်းသီအိုရီနှင့် ဆွေးနွေးညှိနှိုင်းခြင်း
စီးပွားရေးလုပ်ငန်း ဘောဂဗေဒ ၂	နိုင်ငံတကာ စွန့်ဦးစွန့်စား စီးပွားရေးလုပ်ငန်းများနှင့် လုပ်ငန်းပုံစံများ	အင်တာနက်စီးပွားရေး မဟာဗျူဟာနှင့် ဈေးကွက်တင်ရောင်းချခြင်း	စီးပွားရေးထိန်းချုပ်စီမံမှုရှိ အဆင့်မြင့်ခေါင်းစဉ်များ
ဝက်ဘ်စီးပွားရေးမိတ်ဆက်	လက်တွေ့အသုံးဝင်သော ကလောက်အားကွန်ပြူတာစနစ်ဖြင့်လုပ်ဆောင်ခြင်း	အီလက်ထရောနစ်ကုန်သွယ်မှု နည်းပညာဆိုင်ရာ သိပ္ပံပညာများ	စီးပွားရေးလုပ်ငန်းရှင် နိယာမအသစ်များ
IT စာရင်းအင်းပညာ	ဉာဏပစ္စည်းမှုပိုင်ခွင့် ဥပဒေ	ဒီဇိုင်း စဉ်းစားခြင်း	ထိန်းထားနိုင်သောတိုးတက်မှုအတွက် အဓိပ္ပါယ်ရှိစွာ ဦးဆောင်ခြင်း
အသုံးချ သတင်းအချက်အလက်နည်းပညာ အတွက် အခြေခံ သင်္ချာ	IT နယ်ပယ်ရှိ လတ်တလောဖြစ်ရပ်များ	စီးပွားရေးစီမံခန့်ခွဲမှုအတွက လက်တွေ့လေ့လာချက်များ	
Web Programming ၁	သတင်းအချက်အလက်ပိုင်းဆိုင်ရာ ကျင့်ဝတ်များ၏ အဆင့်မြင့်ခေါင်းစဉ်များ	အမှတ်တံဆိပ်ဒီဇိုင်းနှင့် စီးပွားရေးစီမံခန့်ခွဲမှု	
	အဖွဲ့အစည်းနှင့်ဆိုင်သော ပြုမူကျင့်ကြံမှု	IT စီးပွားရေး ညှိနှိုင်းဆွေးနွေးမှု	
	နိုင်ငံတကာ အင်တာနက်စီမံခန့်ခွဲမှု သီအိုရီ	အင်တာနက်အုပ်ချုပ်မှု	
ICT လုပ်ငန်းနယ်ပယ်မှ ပရော်ဖက်ရှင်နယ်ဆက်သွယ်မှုများ	ပရောဂျက် အခြေခံများ		
ဦးစီးဦးဆောင်မှုသီအိုရီ	ဘွဲ့လွန်ပရောဂျက်		

အခြားသော အဓိကအထူးပြုသင်တန်းများ၊ အသုံးချနယ်ပယ်အလိုက်သင်တန်းများနှင့် အထောက်အကူပြုစိတ်ကြိုက်ရွေးစရာများမှ ရွေးချယ်ထားသည်

◆ ERP

စီးပွားရေးလုပ်ငန်းစဉ်များကို အကောင်းဆုံးဖြစ်အောင် လုပ်ဆောင်ပေးမည့် အတိုင်ပင်ခံတစ်ဦးဖြစ်လာရန် ERP ကို လေ့လာနေသော ကျောင်းသားများအတွက်။

ဤအာရုံစူးစိုက်မှုသင်ရိုးသည် ကော်ပိုရိတ် အိုင်တီစနစ်များကို မိတ်ဆက်ပြီး ပိုမိုကောင်းမွန်အောင်လုပ်ဆောင်သော ERP အကြံပေးတစ်ဦးဖြစ်ရန် ရည်ရွယ်သော ကျောင်းသားများအတွက် သို့မဟုတ် ERP ပက်ကေ့ဂျ်များအတွက် အပိုပရိုဂရမ်များကို ဒီဇိုင်းရေးဆွဲဖန်တီးသော စနစ်အင်ဂျင်နီယာ သို့မဟုတ် ပရိုဂရမ်မာတစ်ဦးဖြစ်သည်။ SAP ၏ ERP ပက်ကေ့ဂျ်များ (ဥပမာ၊ ဘဏ္ဍာရေးနှင့်ဆိုင်သော စာရင်းကိုင်စနစ် တိုးတက်ဖြစ်ပေါ်မှု ၁၊ ၂) နှင့် သက်ဆိုင်သည့် အသုံးချသင်တန်းများကို လေ့လာခြင်းဖြင့် ကျောင်းသားသည် ERP စနစ်များအကြောင်း အဆင့်ဆင့် လေ့လာနိုင်ပါသည်။

ပထမ ပညာသင်ကာလ	ဒုတိယ ပညာသင်ကာလ	တတိယ ပညာသင်ကာလ	စတုတ္ထ ပညာသင်ကာလ
စွန့်ဦးလုပ်ငန်းများအတွက် သတင်းအချက်အလက်စနစ်များ	ဘဏ္ဍာရေးနှင့်ဆိုင်သော စာရင်းကိုင်စနစ် တိုးတက်ဖြစ်ပေါ်မှု ၁၊ ၂	ဖြန့်ဖြူးရောင်းချခြင်းစနစ် တိုးတက်ဖြစ်ပေါ်မှု	ERP တိုင်ပင်မှု အဆင့်မြင့် အကြောင်းအရာများ
စနစ်ပူပေါင်းလုပ်ဆောင်ခြင်းနှင အီလက်ထရောနစ်စီးပွားရေး	ERP စီးပွားရေးလုပ်ငန်းအသုံးချမှုများ တိုးတက်ဖြစ်ပေါ်မှု	ပစ္စည်းများစီမံခန့်ခွဲမှုစနစ် တိုးတက်ဖြစ်ပေါ်မှု	လူသားအရင်းအမြစ်စီမံခန့်ခွဲမှုစနစ် တိုးတက်ဖြစ်ပေါ်မှု
အပြည်ပြည်ဆိုင်ရာစာရင်းကိုင်ပညာ	ထုတ်လုပ်မှုထိန်းချုပ်မှုစနစ် တိုးတက်ဖြစ်ပေါ်မှု	အရာဝတ္ထုကို အခြေပြုသော Programming	
Web Programming ၁	Web Programming ၂	Machine Learing နှင့် ၎င်း၏ အသုံးချမှုများ	
IT စာရင်းအင်းပညာ	ဒေတာဘေ့စ်နည်းပညာ အခြေခံအချက်များ		
အသုံးချ သတင်းအချက်အလက်နည်းပညာ အတွက် အခြေခံ သင်္ချာ			
ကွန်ပျူတာပရိုဂရမ်းမင်း အခြေခံအချက်များ			
ICT လုပ်ငန်းနယ်ပယ်မှ ပရော်ဖက်ရှင်နယ်ဆက်သွယ်မှုများ	ပရောဂျက် အခြေခံများ		
ဦးစီးဦးဆောင်မှုသီအိုရီ	ဘွဲ့လွန်ပရောဂျက်		

အခြားသော အဓိကအထူးပြုသင်တန်းများ၊ အသုံးချနယ်ပယ်အလိုက်သင်တန်းများနှင့် အထောက်အကူပြုစိတ်ကြိုက်ရွေးစရာများမှ ရွေးချယ်ထားသည်

◆ IT မန်ဂါနှင့်အန်နီမီ

ကာတွန်း၊ ဗီဒီယို သို့မဟုတ် အခြားအရာများတွင် ကျွမ်းကျင်သော အကြောင်းအရာဖန်တီးသူဖြစ်လာလိုသော ကျောင်းသားများအတွက်။

ဤအာရုံစူးစိုက်မှုသင်ရိုးမှကျောင်းသားများသည် မန်ဂါနှင့် အန်နီမဲကိုအာရုံစိုက်ပြီး ပရော်ဖက်ရှင်နယ်အကြောင်းအရာဖန်တီးသူဖြစ်လာစေရန် ရည်ရွယ်ပါသည်။ အန်နီမီ၊ စီစဉ်ညွှန်ကြားမှု၊ လျှော့ဈေးနှင့် ပရိုမိုးရှင်းဆိုင်ရာ အထူးခေါင်းစီးများ၊ ဇာတ်ညွှန်းရေးခြင်းနှင့် အခန်းဆက်သရုပ်ဖော်ခြင်းတွင် ကျောင်းသားသည် မန်ဂါနှင့် အန်နီမဲဖန်တီးခြင်း၏ အထက်စီးကြောင်း လုပ်ငန်းစဉ်များကို သင်ယူရပြီး ပေါ်များသော မီဒီယာအကြောင်းအရာမြှင့်တင်မှု နှင့် ဒစ်ဂျစ်တယ်စနစ်ဖြင့် အန်နီမေးရှင်းဖန်တီးခြင်းတွင် သီးခြားအသုံးပြု၍ ဒစ်ဂျစ်တယ်အကြောင်းအရာကို မည်သို့ထုတ်လုပ်ရမည်ကို သင်ယူနေပါသည်။

ပထမ ပညာသင်ကာလ	ဒုတိယ ပညာသင်ကာလ	တတိယ ပညာသင်ကာလ	စတုတ္ထ ပညာသင်ကာလ
ပေါ်များသော မီဒီယာအကြောင်းအရာမြှင့်တင်မှု	ဒစ်ဂျစ်တယ်စနစ်ဖြင့် အန်နီမေးရှင်းဖန်တီးခြင်း	ကွန်ပျူတာ ဂရပ်ဖစ်	ဒစ်ဂျစ်တယ်အသံထုတ်လုပ်ရေး
အန်နီမေးရှင်းဆွဲခြင်း အခြေခံအချက်များ A	အန်နီမီ၊ စီစဉ်ညွှန်ကြားမှု၊ လျှော့ဈေးနှင့် ပရိုမိုးရှင်းဆိုင်ရာ အထူးခေါင်းစီးများ	သရုပ်ဖော် ပုံပြင်ပြောခြင်းနှင့် ဆက်သွယ်ပြောဆိုခြင်း	အဆင့်မြင့် အထူးရုပ်မြင်ပြုလုပ်ချက်များ
အနောက်တိုင်းအနုပညာသမိုင်းမိတ်ဆက်	ဇာတ်ညွှန်းရေးခြင်းနှင့် အခန်းဆက်သရုပ်ဖော်ခြင်း	လက်တွေ့ အန်နီမေးရှင်း ထုတ်လုပ်မှု	IT ရှိဖျော်ဖြေရေး
အကြောင်းအရာရေးသားခြင်း လုပ်ငန်းနယ်ပယ်၏ အထူးခေါင်းစဉ်များ	သရုပ်ဖော်ရုပ်ပုံ တိုးတက်ပြောင်းလဲမှု	အထူးသရုပ်ဖော်ဖန်တီးချက်များ	အမှတ်တံဆိပ်ဒီဇိုင်းနှင့် စီးပွားရေးစီမံခန့်ခွဲမှု
Web Programming ၁	အန်နီမေးရှင်းဆွဲခြင်း အခြေခံအချက်များ B		
အသုံးချ သတင်းအချက်အလက်နည်းပညာ အတွက် အခြေခံ သင်္ချာ	ခေတ်သစ်အနုပညာသမိုင်းမိတ်ဆက်		
ကွန်ပြူတာအဖွဲ့အစည်း သီအိုရီ	ဂျပန်ရုပ်ရှင်သမိုင်း အခြေခံများ		
ICT လုပ်ငန်းနယ်ပယ်မှ ပရော်ဖက်ရှင်နယ်ဆက်သွယ်မှုများ	ပရောဂျက် အခြေခံများ		
ဦးစီးဦးဆောင်မှုသီအိုရီ	ဘွဲ့လွန်ပရောဂျက်		

အခြားသော အဓိကအထူးပြုသင်တန်းများ၊ အသုံးချနယ်ပယ်အလိုက်သင်တန်းများနှင့် အထောက်အကူပြုစိတ်ကြိုက်ရွေးစရာများမှ ရွေးချယ်ထားသည်

◆ IT ခရီးသွားလုပ်ငန်း

ခရီးသွားလုပ်ငန်းဆိုင်ရာ စီမံချက်များရေးဆွဲခြင်းနှင့် ဆက်စပ်စနစ်များကို အဆိုပြုနိုင်သော IT ခရီးသွားလုပ်ငန်းကျွမ်းကျင်သူဖြစ်လိုသော ကျောင်းသားများအတွက်။

အိုင်တီခရီးသွားလုပ်ငန်းမှ ကျောင်းသားများသည် ခရီးသွားလုပ်ငန်း အရင်းအမြစ်များနှင့် ခရီးသွားများ၏ လိုအပ်ချက်များကို ဖြည့်ဆည်းပေးသည့် ဒေသများ၏ ဝိသေသလက္ခဏာများကို နားလည်ပြီး ဝန်ဆောင်မှုများနှင့် ဈေးကွက်ချဲ့ထွင်မှုဗျူဟာများတွင် ICT ကို အသုံးချနိုင်စေရန် ရည်ရွယ်ပါသည်။ IT ခရီးသွားလုပ်ငန်းအခြေခံများနှင့် ခရီးသွား စီးပွားရေးလုပ်ငန်း အခြေခံများ ကဲ့သို့သော သင်တန်းများကို တက်ရောက်ခြင်းဖြင့် ကျောင်းသားများသည် လုပ်ငန်းလည်ပတ်မှုဆိုင်ရာ အသိပညာနှင့် ခရီးသွားလုပ်ငန်းနယ်ပယ်နှင့် အံဝင်ခွင်ကျဖြစ်သော အခြေခံကျသော ကျွမ်းကျင်မှုများ ရရှိကြသည်။ ခရီးသွားလာရေး အချက်အလက်ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာခြင်း၊ ခရီးသွားလုပ်ငန်း ဒီဇိုင်းနှင့် ခရီးသွားလုပ်ငန်း၏ အလည်အပတ်နေရာများကို စီမံခန့်ခွဲမှုကဲ့သို့သော သင်တန်းများတွင် သင်ကြားခြင်းမှ တဆင့် ကျောင်းသားများသည် လူမှုကွန်ရက်များကို အရောင်းမြှင့်တင်ရေးကိရိယာအဖြစ် အသုံးပြုရန် သင်ယူကြပြီး ဘာသာစကားမျိုးစုံနှင့် မီဒီယာများတွင် ခရီးသွားလုပ်ငန်းဆိုင်ရာ အချက်အလက်များကို ပံ့ပိုးပေးခြင်း၊ ခရီးသွားများ၏ လှုပ်ရှားမှုမှတ်တမ်းများကို ဒေတာအဖြစ်သို့ ပြောင်းလဲကာ အဆိုပါဒေတာများကို ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာခြင်းနှင့် ခန့်မှန်းခြင်းများတွင် အသုံးချကြပါသည်။

ပထမ ပညာသင်ကာလ	ဒုတိယ ပညာသင်ကာလ	တတိယ ပညာသင်ကာလ	စတုတ္ထ ပညာသင်ကာလ
ခရီးသွား စီးပွားရေးလုပ်ငန်း အခြေခံများ	ခရီးသွားလုပ်ငန်း ဒီဇိုင်း	ခရီးသွားလုပ်ငန်း၏ အလည်အပတ်နေရာများကို စီမံခန့်ခွဲမှု	IT ခရီးသွားလုပ်ငန်း အဆင့်မြင့်အကြောင်းအရာများ
IT ခရီးသွားလုပ်ငန်း အခြေခံများ	Global လူသားရင်းမြစ်ဖွံ့ဖြိုးရေး	ခရီးသွားလာရေး အချက်အလက်ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာခြင်း	IT ခရီးသွားလုပ်ငန်း အလုပ်သင်ဆင်းခြင်း
စီမံကိန်း စီမံခန့်ခွဲမှု	Web Programming ၂	အရာဝတ္ထုကို အခြေပြုသော စနစ်ဒီဇိုင်း	မိုဘိုင်း အပ်ပလီကေးရှင်း ရေးဆွဲခြင်း
ကွန်ပျူတာပရိုဂရမ်းမင်း အခြေခံအချက်များ	စီးပွားရေးလုပ်ငန်း ဘောဂဗေဒ ၁	ဒေတာခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာမှု ၁	ပေါ်များသော မီဒီယာအကြောင်းအရာမြှင့်တင်မှု
Web Programming ၁	နိုင်ငံတကာ စွန့်ဦးစွန့်စား စီးပွားရေးလုပ်ငန်းများနှင့် လုပ်ငန်းပုံစံများ	အန်နီမီ၊ စီစဉ်ညွှန်ကြားမှု၊ လျှော့ဈေးနှင့် ပရိုမိုးရှင်းဆိုင်ရာ အထူးခေါင်းစီးများ	အထူးသရုပ်ဖော်ဖန်တီးချက်များ
IT စာရင်းအင်းပညာ	မီဒီယာ ဆက်သွယ်ရေး	သရုပ်ဖော် ပုံပြင်ပြောခြင်းနှင့် ဆက်သွယ်ပြောဆိုခြင်း	အမှတ်တံဆိပ်ဒီဇိုင်းနှင့် စီးပွားရေးစီမံခန့်ခွဲမှု
အသုံးချ သတင်းအချက်အလက်နည်းပညာ အတွက် အခြေခံ သင်္ချာ			
ICT လုပ်ငန်းနယ်ပယ်မှ ပရော်ဖက်ရှင်နယ်ဆက်သွယ်မှုများ	ပရောဂျက် အခြေခံများ		
ဦးစီးဦးဆောင်မှုသီအိုရီ	ဘွဲ့လွန်ပရောဂျက်		

အခြားသော အဓိကအထူးပြုသင်တန်းများ၊ အသုံးချနယ်ပယ်အလိုက်သင်တန်းများနှင့် အထောက်အကူပြုစိတ်ကြိုက်ရွေးစရာများမှ ရွေးချယ်ထားသည်

◆ IT ဖျော်ဖြေရေး

နောက်ဆုံးပေါ် အွန်လိုင်းဖျော်ဖြေရေး ပလက်ဖောင်းများနှင့် ဂိမ်းများအပြင် ဗီဒီယိုနှင့် ဂီတ ထုတ်လုပ်ရေးတို့အတွက် လိုအပ်သည့် နည်းပညာဆိုင်ရာ လုပ်ငန်းစဉ်များကို စီစဉ်နိုင်ပြီး စီမံခန့်ခွဲနိုင်သော IT စနစ်မန်နေဂျာတစ်ဦး ဖြစ်လာနိုင်ပါသည်။

ဖျော်ဖြေရေးထုတ်လုပ်မှု လုပ်ငန်းစဉ်များကို အခြေခံပြီး အသက်မွေးဝမ်းကျောင်းအသစ်တစ်ခု တည်ဆောက်ရန် လိုအပ်သည့် အသိပညာများကို ရရှိပါမည်။ ဂိမ်းများနှင့် ဗီဒီယိုဖျော်ဖြေရေးကို အလေးထားသည့် ဤအကြောင်းအရာတွင် လုပ်ငန်း IT၊ ICT နှင့် ဒေတာအခြေခံအဆောက်အအုံတို့၏ လိုအပ်ချက်များနှင့် နည်းပညာဆိုင်ရာ တိုးတက်မှုများ ပါဝင်ပါသည်။

ပထမ ပညာသင်ကာလ	ဒုတိယ ပညာသင်ကာလ	တတိယ ပညာသင်ကာလ	စတုတ္ထ ပညာသင်ကာလ
ဖျော်ဖြေရေးနည်းပညာ အခြေခံများ	အကြောင်းအရာပိုင်း အရောင်းမြှင့်တင်ရေးဗျူဟာ	IT ရှိဖျော်ဖြေရေး	အသုံးချဈေးကွက်သုတေသန
ကမ္ဘာလုံးဆိုင်ရာ ဗီဒီယိုဂိမ်းနယ်ပယ်မိတ်ဆက်	မီဒီယာဆက်သွယ်ရေး	အဆင့်မြင့် ဂိမ်းပရိုဂရမ်းမင်း	အဆင့်မြင့် ဗီဒီယိုဂိမ်းများ
ကွန်ပြူတာအဖွဲ့အစည်း သီအိုရီ	စီးပွားရေး ဗီဒီယိုဂိမ်းများ၏ အခြေခံများ	ဗီဒီယိုထုတ်လုပ်ရေး	IT ဖျော်ဖြေရေး အလုပ်သင်ဆင်းခြင်း
ဒေတာဘေ့စ်နည်းပညာ အခြေခံအချက်များ	ဂိမ်းပရိုဂရမ်းမင်း	ဒစ်ဂျစ်တယ်အသံထုတ်လုပ်ရေး	အကြောင်းအရာပိုင်းလုပ်ငန်းရှိ အထူးခေါင်းစီးများ
ကွန်ပျူတာပရိုဂရမ်းမင်း အခြေခံအချက်များ	ဉာဏပစ္စည်းမှုပိုင်ခွင့် ဥပဒေ	စနစ်စီမံထိန်းချုပ်မှုပညာ	ကလောက် ကွန်ယက်တည်ဆောက်ခြင်းနှင့် အကျိုးသက်ရောက်မှုရှိခြင်း
Web Programming ၁	ခေတ်သစ်အာရှဂီတ	လူမှုမီဒီယာ ဈေးကွက်တင်ရောင်းခြင်းနှင့် စီမံကိန်းရေးဆွဲခြင်း	အန်နီမီ စီးပွားရေးလုပ်ငန်း
အသုံးချ သတင်းအချက်အလက်နည်းပညာ အတွက် အခြေခံ သင်္ချာ	ဂီတအကြောင်းမိတ်ဆက်	အန်နီမီ၊ စီစဉ်ညွှန်ကြားမှု၊ လျှော့ဈေးနှင့် ပရိုမိုးရှင်းဆိုင်ရာ အထူးခေါင်းစီးများ	IT ရှိတေးသီချင်း
	တီထွင်ဖန်တီးမှုဆိုင်ရာ ဆွေးနွေးပွဲ	ခေတ်သစ်ဂီတ သီအိုရီ	အန်နီမေးရှင်း စီမံကိန်းရေးဆွဲခြင်းနှင့် ထုတ်လုပ်ခြင်း
ICT လုပ်ငန်းနယ်ပယ်မှ ပရော်ဖက်ရှင်နယ်ဆက်သွယ်မှုများ	ပရောဂျက် အခြေခံများ		အထူးသရုပ်ဖော်ဖန်တီးချက်များ
ဦးစီးဦးဆောင်မှုသီအိုရီ	ဘွဲ့လွန်ပရောဂျက်		

အခြားသော အဓိကအထူးပြုသင်တန်းများ၊ အသုံးချနယ်ပယ်အလိုက်သင်တန်းများနှင့် အထောက်အကူပြုစိတ်ကြိုက်ရွေးစရာများမှ ရွေးချယ်ထားသည်

ဟိုင်အာကူမန်ဘန် ပင်မကျောင်းပရဝုဏ်

၂၀၂၂ ခုနှစ်၊ နွေရာသီတွင် ကျိုတိုဦးစီးကျောင်း၏ ဟိုင်အာကူမန်ဘန် ကျောင်းပရဝုဏ်၌ ကျောင်းအဆောက်အဦးအသစ်တစ်ခုကို တည်ဆောက်ထည့်သွင်းခဲ့ပါသည်။ ဂျပန်နိုင်ငံ၏ ရှေးဟောင်းမြို့တော် ပညာသင်ဆုရှိ ပုံပိုးမှုအင်္ဂါရပ်အသစ်ကို KCGI ၏ IT ပညာရေးနှင့် နိုင်ငံတကာဖလှယ်ရေး မဏ္ဍိုင်အသစ်အဖြစ် တွင်ကျယ်စွာ အသုံးပြုထားပါသည်။ အဆောက်အဦးအသစ်နှင့် ၎င်း၏မြေကွက်များကို ထပ်တိုးခြင်းဖြင့် ဟိုင်အာကူမန်ဘန် ကျောင်းပရဝုဏ် ဧရိယာတွင် သုံးဆတိုးလာပါသည်။ မြေပြင်အထက် အထပ်လေးထပ်နှင့် အောက်ထပ်တစ်ခုဖြင့် ပါဝင်ဖွဲ့စည်းထားသော အဆောက်အဦးအသစ်သည် KCGI ၏ ကျယ်ပြန့်သော အတွေ့အကြုံနှင့် အယူအဆဆိုင်ရာနားလည်မှုတို့ဖြင့် ကျောထောက်နောက်ခံပြုထားသည့် အဆင့်မြင့်၊ တော်လှန်ရေးနှင့် ကမ္ဘာလုံးဆိုင်ရာပညာရေးအတွက် ဟစ်တိုင်တစ်ခု ပံ့ပိုးပေးပါသည်။

အကြီးစား ဟောပြောပွဲခန်းမ

ဟောပြောပွဲခန်းမကြီးသည် ဟောပြောပွဲများသာမက ညီလာခံများ၊ ဖျော်ဖြေပွဲများ၊ ပြဇာတ်များ၊ ရုပ်ရှင်ပြသမှုများနှင့် တခြားအရာများ အပါအဝင် ရည်ရွယ်ချက်များစွာအတွက် အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ ခန်းမသည် လူ ၂၀၀ ခန့် ဆန့်ပါသည်။

စာကြည့်တိုက်

ပေါင်းစပ်–ပြောင်းလွယ်ပြင်လွယ် စာသင်ခန်းများ

ပေါင်းစပ်–ပြောင်းလွယ်ပြင်လွယ် ("hy-flex") စာသင်ခန်းများသည် ကျယ်ပြန့်သည့် သင်ခန်းစာစနစ်များစွာအတွက် လိုက်လျောညီထွေရှိစွာ ပံ့ပိုးပေးရန် ဒီဇိုင်းဆွဲထားပါသည်။ အဖွဲ့လိုက်လုပ်ဆောင်ခြင်းနှင့် တခြားနည်းဗျူဟာများမှတစ်ဆင့် ကျောင်းသားကျောင်းသူများသည် သင်ခန်းစာတွင် အဓိကဇာတ်ကောင်များအဖြစ် တက်ကြွစွာပါဝင်ဆောင်ရွက်ကြသည့် တက်ကြွသော သင်ယူမှုကို ပံ့ပိုးပေးပါသည်။ ၎င်းတို့သည် လူကိုယ်တိုင်နှင့် အွန်လိုင်းသင်ကြားမှုတို့ကို ပေါင်းစပ်ထားသည့် ပေါင်းစပ်သင်ခန်းစာများအတွက် စံနမူနာလည်းဖြစ်ပါသည်။

လေ့ကျင့်ရေးအခန်းများ

ဆန်းသစ်တီထွင်မှုအခန်း

ဆန်းသစ်တီထွင်မှုအခန်းသည် မတူကွဲပြားသော နယ်ပယ်များမှ ကျောင်းသားကျောင်းသူများနှင့် နည်းပြဆရာများ တွေ့ဆုံကာ ဆွေးနွေးမှုများ၊ လူထုတင်ပြချက်များနှင့် တခြားလုပ်ဆောင်မှုများမှတစ်ဆင့် ဆန်းသစ်တီထွင်မှုကို အစပျိုးလှုံ့ဆော်ပေးနိုင်သည့် နေရာတစ်ခုဖြစ်ပါသည်။ အခန်းသည် တီထွင်နိုင်စွမ်းကို လှုံ့ဆော်ရန် ဒီဇိုင်းထုတ်ထားပါသည်။ ပေါင်းစပ်–ပြောင်းလွယ်ပြင်လွယ် စာသင်ခန်းများတွင်ကဲ့သို့ပင် ဆန်းသစ်တီထွင်မှုအခန်းရှိ ကြမ်းပြင်မှ မျက်နှာကျက်အထိ နံရံတိုင်းကို သင်ပုန်းဖြူအဖြစ် အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။

တစ်ဦးချင်းအလုပ်ရုံများ

ထိရောက်မှုမြင့်စွာ အသံလုံအောင် တပ်ဆင်ထားသော ရုံများသည် အဝေးနေရာများမှ လူများနှင့် ဆက်သွယ်ရန်အတွက် သက်သောင့်သက်သာဖြစ်သော ပတ်ဝန်းကျင်ကို ပေးဆောင်ပါသည်။

ကျောင်းပရဝုဏ်များ

ကျိုတို ပင်မကျောင်း

ကျိုတို ပင်မကျောင်းအား ကျောင်းပရဝုဏ်၂ခုဖြင့် ဖွဲ့စည်းထားသည်။ ဤကျောင်းရှိ စုံလင်များပြားလှသော ကျောင်းသားအရေအတွက်အား အိုင်တီအသုံးချမှုနယ်ပယ်တွင်အမြင့်ဆုံးပညာရပ်ဖြစ်သည့် သတင်းအချက်အလက်နည်းပညာ မဟာဘွဲ့ရရှိရန် ကျယ်ပြန့်သောလေ့လာမှုနှင့်သုတေသနပြုများကို ပြုလုပ်နေကြသော ကျောင်းသားများဖြင့် ဖွဲ့စည်းထားသည်။ ကျောင်းခွဲနှစ်ခုအကြားသွားလာရန် ခေါက်ပြန်ပြေးဘတ်စ်ကားများလည်း ပြေးဆွဲပေးထားပါသည်။

ဟိုင်အာကူမန်ဘန် ကျောင်းပရဝဏ်၊ ဆကယိုး-ခု၊ ကျိုတို

ဟိုင်အာကူမန်ဘန် ကျောင်းပရဝဏ်ကို ၂၀၀၄ ခုနှစ်တွင် KCGI မှဖွင့်လှစ်ပြီး ပညာရေးနှင့် သုတေသနစင်တာအဖြစ် ပျိုးထောင်ခဲ့ပါသည်။ ၂၀၂၂ ခုနှစ်တွင် ဆိုဒ်ကို တိုးချဲ့ခဲ့ပြီး ကျောင်းအဆောက်အဦ (ပင်မအဆောက်အအုံ) အသစ်တစ်ခု ပြီးစီးခဲ့ပြီး KCGI ၏ အတန်းအများစုဖြစ်သော ကြွယ်ဝသော ပညာရေးပတ်ဝန်းကျင်ကို ပံ့ပိုးပေးပါသည်။ ကျိုတိုတက္ကသိုလ်နှင့် နီးသောနေရာတွင် တည်ရှိပြီး ဟိုင်အာကူမန်ဘန် ကျောင်းပရဝဏ်ဆိုဒ်သည် ပညာသင်ဆုနှင့် လွတ်လပ်စွာတွေးခေါ်နိုင်မှုတို့ကို ဝါသနာပါသော ကျိုတိုကျောင်းခရိုင်၏ အလယ်ဗဟိုတွင် တည်ရှိသည်။

ကျိုတိုအဲ့ခ်မအဲ ဂြိုလ်တု၊ မိနမိ-ခု၊ ကျိုတို

ကျိုတိုအဲ့ခ်မအဲ ဂြိုလ်တုအား ၂၀၀၅ခုနှစ်နွေဦးတွင် တည်ဆောက်ပြီးစီးခဲ့ပါသည်။ ခရီးသွားအများအပြား ဖြတ်သန်းသွားလာလျက်ရှိသည့် အချက်အချာကျသောလမ်းပန်းဆက်သွယ်ရေးနေရာဖြစ်သော ကျိုတိုဘူတာနှင့် ဘေးကပ်လျက်တွင်တည်ရှိသောကြောင့် ဤကျောင်းပရဝုဏ်သည် သွားလာဆက်သွယ်ရေးအရ အလွန်အဆင်ပြေသောနေရာတစ်ခုဖြစ်ပါသည်။ ကျိုတိုအဲ့ခ်မအဲ ဂြိုလ်တုသည် ၎င်း၏ တောက်ပ၍ ပွင့်လင်းမြင်သာသောအပြင်ပိုင်းအဆင်အပြင်အရ သိသာထင်ရှားစွာတည်ရှိလျက်ရှိပြီး၊ state-of-the-art e-learing စတူဒီယိုတစ်ခု တပ်ဆင်ဖွင့်လှစ်ထားကာ နိုင်ငံတကာမှသင်ကြားပို့ချချက်မျိုးစုံအား ရယူနိုင်သည့်နေရာတစ်ခုဖြစ်ပါသည်။ KCG ကျိုတိုအဲ့ခ်မအဲကျောင်းပရဝုဏ်နှင့်အတူ ကျိုတိုအဲ့ခ်မအဲ ဂြိုလ်တုသည်လည်း ထိပ်တန်းအိုင်တီပညာရေး၏ အရေးကြီးအစိတ်အပိုင်းတစ်ခုအဖြစ် သက်ဝင်ထမ်းဆောင်လျက်ရှိပါသည်။

ဂြိုလ်တု ကျောင်းပရဝုဏ်

ပင်မကျောင်းပရဝုဏ်ကဲ့သို့ပင် ဂြိုလ်တု ကျောင်းပရဝုဏ်သည်လည်း လုပ်ငန်းနယ်ပယ်များတွင်အလုပ်ဝင်ရောက်နေသူများ အပါအဝင် အမျိုးအစားစုံလင်လှသော ကျောင်းသားများအား ဆွဲဆောင်လျက်ရှိပါသည်။ ဂြိုလ်တု ကျောင်းပရဝုဏ်အား ပင်မကျောင်းပရဝုဏ်ဖြင့် ပို့လွှတ်သင်တန်းများ(ပင်မကျောင်းပရဝုဏ်မှ သင်ကြားပို့ချသူဆရာများမှ လာရောက်သင်ကြားပေးသည့်အတန်းများ)သာမက၊ အချိန်နှင့်တပြေးညီပို့ချသင်ကြားပေးသည့် e-learning systemဖြင့်လည်း ချိတ်ဆက်ထားလျက်ရှိပါသည်။ ထို့ထက်ပို၍လည်း ဂြိုလ်တုတစ်ခုချင်းမှ သင်ကြားပို့ချသူဆရာများသည် ကျောင်းသားတစ်ဦးချင်း၏ရည်မှန်းချက်များပြည့်ဝစေရန် အရေးပါသောပညာရေးထောက်ပံ့မှုများအား ပေးအပ်လျက်ရှိပါသည်။

ဆာပိုရို ဂြိုလ်တု dGIC Inc. အတွင်း၌တည်ရှိသော

၂၀၁၂ ခုနှစ်၊ ဧပြီလတွင် ဆာပိုရို ဂြိုလ်တု ကျောင်းပရဝုဏ်အား ဂျပန်နိုင်ငံ၏ ကျယ်ပြန့်သောမြောက်ပိုင်းစီရင်စုပြည်နယ်ဟော့ကိုင်းဒိုးရှိ ဆာပိုရိုတွင်ဖွင့်လှစ်ခဲ့သည်။ ဤကျောင်းသည် KCG Group၏ ကျိုတိုအပြင်ဘက်တွင်ပထမဆုံးတည်ရှိသည့် ကျောင်းပရဝုဏ်တစ်ခုဖြစ်သည်။

ဆာပိုရို ဂြိုလ်တု ကျောင်းပရဝုဏ်ရှိ သင်ကြားပို့ချသူဆရာအားလုံးသည် လက်ရှိ အိုင်တီလုပ်ငန်းနယ်ပယ်၏ ရှေ့တန်းမှ တက်ကြွစွာလှုပ်ရှားနေကြသူများဖြစ်သည်။ အိုင်တီလုပ်ငန်းနယ်ပယ်၏ လက်ရှိပြဿနာများအား သင်တန်းပို့ချသူဆရာများမှ မဝေးတော့သောအနာဂတ်အိုင်တီလုပ်ငန်းတွင်လိုအပ်လာမည့်ဗဟုသုတ၊ ကျွမ်းကျင်မှုနှင့်ဆက်သွယ်ရေးစွမ်းရည်များကို ရှင်းလင်းစွာရှင်းလင်းတင်ပြခြင်းဖြင့် နောက်ဆုံးပေါ်စက်မှုလုပ်ငန်းဆိုင်ရာ သတင်းအချက်အလက်များကို သူတို့၏ကိုယ်ပိုင်အတွေ့အကြုံများမှအဖြစ်အပျက်များနှင့် ပေါင်းစပ်စုစည်းထားသည်။

တိုကျို ဂြိုလ်တု Hitomedia, Inc. အတွင်း၌တည်ရှိသော

တိုကျိုဂြိုလ်တုသည် မိနတိုမြို့နယ်၊ တိုကျိုရှိ ရော့ပွန်းဂိဟီးလ်စ်အနီးတွင် တည်ရှိပါသည်။ ဆာပိုရို ဂြိုလ်တု ဖွင့်လှစ်ပြီးနောက် ဒုတိယကျောင်းပရဝုဏ်အဖြစ် တိုကျိုဂြိုလ်တုအား ၂၀၁၂ခုနှစ်၊အောက်တိုဘာတွင်ဖွင့်လှစ်ခဲ့သည်။

တိုကျိုဂြိုလ်တုရှိ သင်ကြားပို့ချသူများသည် အရှိန်အဟုန်မြင့်ဒီဂျစ်တယ် မျက်မှောက်ခေတ်၏ ရှေ့တန်းနေရာများ၌ တက်ကြွစွာတာဝန်ယူထမ်းဆောင်နေသူများဖြစ်ကြသည်။ ထို့ကြောင့်သာပင် တိုကျိုဂြိုလ်တုမှ ဖြန့်ဝေပို့ချနေသော အိုင်တီသင်တန်းနှင့် ယုတ္တိဗေဒဆိုင်ရာတွေးခေါ်မှုသင်တန်းများသည် ကျိုတိုပင်မကျောင်းဝင်းရှိကျောင်းသားများအပါအဝင် ကျောင်းသားများ၏ စွဲမြဲနှစ်သက်မှုကို ရရှိလျက်ရှိပါသည်။ တိုကျိုဂြိုလ်တုမှ ပေးအပ်နေသည့် ပညာရေးသည် ကမ္ဘာ့စင်မြင့်များပေါ်တွင် အရေးကြီးနေရာများမှ ပါဝင်လှုပ်ရှားနိုင်မည့် အိုင်တီအသုံးချ ထိပ်တန်းခေါင်းဆောင်များ မွေးထုတ်နိုင်ခဲ့ပြီးဖြစ်ပါသည်။

ပညာရှင်အဆင့် ဘွဲ့ရရှိရန်အဆင့်များ

နွေဦးရာသီတွင်စာရင်းသွင်းသောကျောင်းသားများ သို့မဟုတ် တတိယစာသင်နှစ်တွင် ၎င်းတို့၏ဘွဲ့လွန်ပရောဂျက်ကို စတင်သောကျောင်းသားများအတွက်

၁ ပထမ စာသင်နှစ်ဝက်

ပထမနှစ် ကျောင်းသားများ

အခြေခံအသိပညာ အထူးပြုလေ့လာမှု

- ကျောင်းဖွင့်ပွဲ/ကျောင်းသားသစ် မိတ်ဆက်ပွဲ/ပညာရေးဆွေးနွေးညှိနှိုင်းပွဲ
- ပုံမှန် နွေဦးစာမေးပွဲများ
- နွေရာသီ အထူးပြုအတန်းများ

ပြည့်စုံကြွယ်ဝသော ကျောင်းသားဘဝ

- ကျောင်းသားသစ် ကြိုဆိုနှုတ်ဆက်ပွဲ
- နိုင်ငံခြားမိတ်ဖက်တက္ကသိုလ်တွင် အလုပ်သင်ဆင်းခြင်း (ဧည့်ကထိက)
- ပုဂ္ဂလိက ကုမ္ပဏီတစ်ခုတွင် အလုပ်သင်ဆင်းခြင်း
- တေးဂီတဖျော်ဖြေပွဲများ
- သက်မွေးကျောင်း တိုင်ပင်ဆွေးနွေးမှု

ကျောင်းဝင်ခွင့် အခမ်းအနား

၂ ဒုတိယ စာသင်နှစ်ဝက်

ပထမနှစ် ကျောင်းသားများ

အထူးအဆင့်မြင့် ပညာများသင်ယူခြင်း သင့်ဘွဲ့လွန် ပရောဂျက်ကို စတင်ပြင်ဆင်

- ဘွဲ့လွန်ပရောဂျက်အတွက် ပြင်ဆင်မှုများ စတင်ခြင်း
- ဆောင်းဦး ပုံမှန်စာမေးပွဲများ
- နွေဦးအထူးပြုအတန်းများ
- ထင်ရှားကျော်ကြားသော ဂျပန်နှင့် နိုင်ငံခြားနည်းပြများ၏ အထူးလက်ချာများ

ပြည့်စုံကြွယ်ဝသော ကျောင်းသားဘဝ

- သက်မွေးကျောင်းအလုပ်အကိုင် လမ်းညွှန်
- အလုပ်အကိုင်ရှာဖွေရန် အကူအညီပေးမည့်အတန်းများ
- နိုဝင်ဘာပွဲတော်

ဘွဲ့လွန်ပရောဂျက်တစ်ခုအတွက် ပြင်ဆင်ခြင်းဆိုင်ရာ လမ်းညွှန်ချက်

၃ တတိယစာသင်နှစ်ဝက်

ဒုတိယနှစ် ကျောင်းသားများ

လက်တွေ့ပိုင်းနှင့် ပို၍အဆင့်မြင့်သော ဘာသာရပ်များလေ့လာမှု သင့်ဘွဲ့လွန်ပရောဂျက်ကို စတင်ဆောင်ရွက်

- သင့်ဘွဲ့လွန်ပရောဂျက် စတင်ဆောင်ရွက်
- နွေဦးပုံမှန်စာမေးပွဲများ
- နွေရာသီ အထူးပြုသင်တန်းများ

ပြည့်စုံကြွယ်ဝသော ကျောင်းသားဘဝ

- ကျောင်းဝင်းအတွင်း ပုဂ္ဂလိကကုမ္ပဏီများက ပရီစင့်တေးရှင်းပြုလုပ်ခြင်း
- အရည်အချင်းအမျိုးမျိုး သင်ယူရရှိခြင်း
- နိုင်ငံခြား မိတ်ဖက် တက္ကသိုလ်တွင် အလုပ်သင်ဆင်းခြင်း (ဧည့် ကထိက)
- တေးဂီတဖျော်ဖြေပွဲများ
- ပြိုင်ပွဲအမျိုးမျိုးတွင် ပါဝင်ခြင်း

နွေရာသီ အထူးပြုသင်တန်းများ။ ကော်ဖီချိန်များမှတစ်ဆင့် ဆရာများနှင့် အလေးအနက် အပြန်အလှန်ဆွေးနွေးမှု။

၄ စတုတ္ထစာသင်နှစ်ဝက်

ဒုတိယနှစ် ကျောင်းသားများ

အထူးပြုဘာသာရပ်များ ပိုမိုအားကောင်းစေရန် လေ့ကျင့်ခန်းနှင့် လေ့လာမှုများ ဘွဲ့လွန်ပရောဂျက် အဓိကအာဘော်ကို ပြီးစီးခြင်း

- ဘွဲ့လွန်ပရောဂျက်ကို နှုတ်ဖြင့်ရှင်းလင်းတင်ပြ အင်တာဗျူးခြင်း
- ထင်ရှားကျော်ကြားသော ဂျပန်နှင့် နိုင်ငံခြားနည်းပြများ၏ အထူးလက်ချာများ
- KCG ဆုများ (KCG နှင့် KCGI ၌ အထူးချွန်ဆုံး ပရောဂျက်များ ကြေညာခြင်း)
- ဘွဲ့နှင်းသဘင်အခမ်းအနား

ပြည့်စုံကြွယ်ဝသော ကျောင်းသားဘဝ

- ဘွဲ့သင်တန်းပြီးဆုံးမှု အခမ်းအနားများ

KCG ဆုများ

အသံထုတ်လုပ်မှုတွင် တော်လှန်ပြောင်းလဲခဲ့သော Hatsune Miku ရဲ့ကမ္ဘာ

ပါမောက္ခ 伊藤 博之

ဟိရိုရုခိ အီတိုး

Hiroyuki Itoh

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

"Hatsune Miku" ၏ Crypton Future Media, Inc. ကိုယ်စားလှယ် ဒါရိုက်တာ

"အနာဂတ်ဆီမှ လာသော စဦးဆုံးအသံ" သည် နဂိုမူရင်း ဖြစ်သည် ဟုဆိုသော virtual idol သည် သီချင်းစာသားနှင့် ဂီတသံစဉ်ကို laptop တွင် ထည့်သွင်းသည့်အခါ တုပဖန်တီးသံဖြင့် ဆိုပေးပါသည်။ နိုင်ငံတွင်းသာမက နိုင်ငံရပ်ခြားတွင်လဲ Live Concept များပြုလုပ်ခဲ့ပြီး fan များစွာ၏ နလုံးကို များစွာ လှုပ်ခတ်စေပါသည်။ ထိုသို့ အကြီးအကျယ်ရေပန်းစားသော အသံတု software "ဟစ္စတ်နဲမိခု" ၏ ဖန်တီးသူ Crypton Future Media, Inc. ကိုယ်စားလှယ် ဒါရိုက်တာ မစ်စတာ အီတိုး ဟိရိုရုခိ သည် KCGI ၏ ပါမောက္ခ အဖြစ် ပြောင်းရွှေ့လုပ်ကိုင်ခဲ့သည်။ ကွန်ပျူတာနှင့် အသံ၏ဆက်သွယ်ချက်ဖြစ်သည့် software ကို တီထွင်ခဲ့သည် မစ်စတာ အီတိုး သည် အနာဂတ်၏ IT လောကကို ဆက်လက်ရှင်သန်စေမည့် လူငယ်များကို "လက်ရှိတွင် လမ်းတစ်ဝက်သို့ ရောက်နေပြီဖြစ်သော "Information Revolution" ၏ နယ်နိမိတ်သည် အကန့်အသတ်မရှိ ကြီးမားပြီး ကျောင်းသားများ၏ အနာဂတ်လမ်းသည့် အကန့်အသတ်မရှိ ကျယ်ပြန့်ပါသည်။ ၄င်းကို သေချာစွာ နားလည်ပြီး လေ့လာမှုကို အားစိုက်ထုတ်စေချင်ကြောင်း" ဖြင့် စကားပါးပါသည်။ မစ္စတာ အီတိုး သည် အနူးအညွတ် ပန်ကြားပါသည်။

လက်ရှိကုမ္ပဏီသည် ဂိမ်းနှင့် Anime ကုမ္ပဏီ မဟုတ်ပါ။ သီချင်းများကို ကိုင်တွယ်သော်လည်း record ကုမ္ပဏီများနှင့် ကွာခြားပါသည်။ ဝါသနာပါသော Computer Music ကို စီးပွားရေး လုပ်ရုံဖြင့် မိမိအနေဖြင့် "sound room" ဟု တွေးနေပါသည်။ "ဟစ္စတ်နဲမိခု" သည် ၂၀၀၇ ခုနှစ် ဩဂုတ်လတွင် စတင်ရောင်းချခဲ့သော်လည်း ၄င်းသည် creative ဖြစ်သော action ကို ဖန်တီးခွင့် ပေးခဲ့ခြင်းများလား ဟု စဉ်းစားမိပါသည်။

လူသားမျိုးနွယ်များသည် အတိတ်တွင် ပြောင်းလဲမှုကြီး ၃ခါ တွေ့ကြုံခဲ့သည်ဟု ပြောနိုင်ပါသည်။ နံပါတ် ၁ ပြုပြင်ပြောင်းလဲမှုသည် Agriculture Revolution ဖြစ်သည်။ အမဲလိုက်ခြင်းလုပ်ရန် ပြောင်းရွှေ့မှုကို မတတ်သာပဲ လုပ်လာရသော လူသား မျိုးနွယ်များသည် ၄င်းပြောင်းရွှေ့မှုမှတဆင့် စားစရာများကို စီမံကိန်းဖြင့် ထုတ်လုပ်ပြီး၊ သိုလှောင်နိုင်ရန်အတွက် သီးခြားနေရာများတွင် အခြေချနေထိုင်ခြင်းများ စတင်လာခဲ့ ကြသည်။ ထိုမှတဆင့် လူ့အဖွဲ့အစည်းများသည် နိုင်ငံတည်ထောင်ပြီး တဖက်မှာလဲ ဆင်းရဲချမ်းသာ ကွာခြားမှုလည်း ဖြစ်လာခဲ့သည်။ စီးပွားရေး တိုးတက်လာခြင်းနှင့်အတူ စစ်ကို ဖိတ်ခေါ်သည့် အဓိကအကြောင်းရင်းလဲ ဖြစ်လာသည်ဟု ပြောနိုင်သည်။

နံပါတ် ၂ ပြုပြင်ပြောင်းလဲခြင်းသည် Industrial Revolution ဖြစ်သည်။ အရွှေ့စွမ်းအင်ကို တွေ့ရှိလာပြီး တူညီသည့်အရာကို ပိုမိုကောင်းမွန်အောင်ပြုလုပ်သည်ဟု အဓိပ္ပါယ်ရှိသည့် innovation ကို ရှေ့ဆက်လုပ်ဆောင်ခြင်းဖြင့် ပမာဏများများ ထုတ်လုပ်ခြင်း၊ ပမာဏများများစားသုံးခြင်းကို ဖြစ်စေခဲ့သည်။ ရောင်းဝယ်ဖောက်ကားခြင်း နှင့် ကုန်သွယ်ခြင်းကို တွန်းအားဖြစ်စေပြီး နယ်ပယ်များများကို ကြွယ်ဝခြင်းများ ဖြစ်စေသည်။ တစ်ဖန် ဤ Revolution သည် "လူဦးရေ တိုးပွားခြင်း" ကိုလည်း ဆက်လက်ဖြစ်ပွား စေခဲ့ပါသည်။ Industrial Revolution မဖြစ်ခင်က "များများမွေး များများသေ" ခေတ်တွင် လူဦးရေသည် တသမတ်တည်းနီးပါးဖြစ်ပြီး လူ့အဖွဲ့အစည်းသည် ဆင်းရဲချမ်းသာ ကွာဟချက် နည်းသော်လည်း industrial revolution ဖြစ်စေရန် လူဦးရေတိုးပွားမှုသည် အရှိန်အဟုန်ဖြင့် တိုးတက်လျက်ရှိသည်။

ထို့အပြင် နံပါတ် ၃ ခုမြောက် ပြောင်းလဲမှုသည် internet ကို ကိုယ်စားပြုသော IT ၏ စစ်မှန်သော တန်ဖိုးကိုဆောင်သည့် Information Revolution ဖြစ်သည်။ Internet မတိုင်ခင်က သတင်းပို့သူသည် အကန့်အသတ်ဖြင့် နည်းပါးပြီး ချုပ်ကိုင် ထားခဲ့သည်။ သတင်းပို့သူဆိုသည်မှာ သတင်းစာပို့သမား၊ တီဗီရေဒီယို၊ ပုံနှိပ်ထုတ်ဝေသူ စသည့် media များသာ ရှိခဲ့သော်လဲ ၄င်းတို့သည် သတင်းအချက်အလက် ပေးပို့တိုင်း စက်ပစ္စည်းသော်လည်းကောင်း လူအင်အားသော်လည်းကောင်း ကုန်ကျစရိတ် ကြီးမား ပေသည်။ ထို့အပြင် ထိုစဉ်က သတင်းအချက်အလက် ပမာဏလဲ နည်းပါးခဲ့ပြီး တစ်လမ်းသွားသာ ဖြစ်ခဲ့သည်။ သို့သော် internet ဆက်သွယ်မှု ရရှိမှုမှတဆင့် ပြောင်းလဲမှုဖြစ်ခဲ့သည်။ သတင်းပေးပို့မှုတွင် ကြီးမားသော အပြောင်းအလဲ ဖြစ်ခဲ့ပါသည်။

လက်ရှိတွင် internet tools များသည် မိမိနှင့် နီးကပ်လွန်းသောကြောင့် လွယ်လင့်တကူပင် စားပွဲပေါ်သော်လည်းကောင်း၊ အိတ်ကပ်ထဲမှာသော်လည်းကောင်း ထည့်ထားနိုင်ပါသည်။ သတင်းနှင့် ရုပ်ပုံ၊ သီချင်းများကဲ့သို့ digital ပြောင်း သတင်းအချက်အလက်များသည် internet မှ တဆင့် လွယ်ကူစွာ ပေးပို့ခြင်းနှင့် သိမ်းဆည်းထားနိုင်သည်။ မိမိကြိုက်နှစ်သက်သော ရုပ်ရှင်နှင့် ထုတ်လွှင့်သည့် မီဒီယာများကို လျှပ်တပြက်အတွင်း ဖမ်းယူ ကြည့်ရှုနိုင်ခြင်းစသည်ဖြင့် နေ့စဉ်ဘဝနှင့် လုပ်ငန်းခွင်တွင် လွန်စွာ အသုံးဝင်ပြီး အဆင်ပြေလှပါသည်။ တဖန် ထို သတင်းအချက်အလက်များသည် မိမိ၏အကြောင်း သတင်းကောင်းလဲ ပါနိုင်ပြီး၊ Facebook ကဲ့သို့၊ X, Blog ကဲ့သို့ စာမျက်နာများမှတဆင့် မည်သူမဆို မိမိအကြောင်းကို လွယ်လင့်တကူ အချိန်တိုအတွင်း ကမ္ဘာကြီးကို ပေးပို့နိုင်လာခဲ့ပါသည်။

သို့သော်လည်း ထို information revolution ကြောင့် ဖြစ်သော ပြောင်းလဲမှုကြီးသည် နိဒါန်းမျှသာ ရှိသေးသည်ဟု ထင်ပါသည်။ Agricultural Revolution, Industrial Revolution များသည် လူသားမျိုးနွယ်များ၏ နေ့စဉ်ဘဝကို ကြီးမားသော ပြောင်းလဲမှုဖြစ်စေခဲ့သည်။ information revolution မှ ဖြစ်စေသော ပြောင်းလဲမှုသည် အမှန်တွင် ထိုသို့သော အဆင့်တစ်ခုသို့ပင် မရောက်ရှိသေးပါ။ အဟောင်းမှအသစ်သို့ ပြောင်းလဲချိန်လေးမျှသာ ရှိသေးပြီး ယခုမှပင် ပြောင်းလဲမှု အစစ်အမှန်များ စတင်ပါလိမ့်မည်။ နှစ် ၂၀~၃၀ နောက်ပိုင်းတွင် လူနေမှုဘဝ၊ ကမ္ဘာကြီးကို အံ့အားသင့်ဖွယ် ပြောင်းလဲသွားစေပါလိမ့်မည်။ မည်သို့သော ပြောင်းလဲမှု ဖြစ်မည်ကိုကား မမှန်းဆနိုင်သေးပါ။ မည်ကဲ့သို့ ပြောင်းလဲမည်ကို ကျွန်တော်တို့နှင့် နောင်လာနောက်သားများ၏ လက်ထဲတွင်သာ အဓိက တာဝန်ရှိပါသည်။

အနာဂတ် e-business ခေါင်းဆောင်များကို လေ့ကျင့်ပေးခြင်း

ပါမောက္ခ 高 弘昇

ကို ဟောင် ဆွန်း

Ko, Hong Seung

သတင်းအချက်နည်းပညာဗျူဟာ မန်နေဂျာဟောင်း (CIO)၊ နည်းဗျူဟာ စီမံရေးရုံး၊ Samsung Electronics Co. Ltd.

ကိုယ်စားလှယ်ဒါရိုက်တာ၊ Nippon Applied Informatics Society (NAIS)

ပါမောက္ခဟောင်ဆွန်ကို ကို တောင်ကိုရီးယားတွင် မွေးဖွားခဲ့ပြီး ယခင်က တောင်ကိုရီးယား၏ လျှပ်စစ်ပစ္စည်းနှင့် အီလက်ထရောနစ် အစိတ်အပိုင်းများ ထုတ်လုပ်သော ကုမ္ပဏီကြီးဖြစ်သည့် Samsung Electronics ၌ အင်တာနက် အခြေပြုကုမ္ပဏီ မဟာဗျူဟာ၊ CALS (အဓိကအားဖြင့် B2B အယူအဆအခြေပြု) နှင့် အထွေထွေစားသုံးသူများအတွက် e-commerce တို့ကို အသက်သွင်းခဲ့သော သတင်းအချက်အလက်နည်းဗျူဟာ မန်နေဂျာအဖြစ် လုပ်ကိုင်ခဲ့သည်။ အဆိုပါ ကုမ္ပဏီကြီး၏ သတင်းအချက်အလက်နည်းပညာလုပ်သားစု တိုးတက်မှုနှင့် အမြတ်အစွန်းရရှိမှုတို့အတွက်လည်း အဓိကကူညီပေးခဲ့သည်။ အလွန်အမင်းပြောင်းလဲလာနေသော e-business လောကတွင် လိုအပ်မည့်လူသား ပါရမီအရည်အသွေးအကြောင်း ပါမောက္ခဟောင်က အကျယ်တဝန့် ပြောကြားခဲ့ သည်။

e-Business တွင် မဟာဗျူဟာတစ်ခု လိုအပ်သည်

— e-Business လောကသည် အလွန်လျင်မြန်စွာ ပြောင်းလဲနေပုံရသည်။ မိမိလုပ်ငန်းသည် အင်တာနက်ပျံ့နှံ့မှုနှင့်အတူ ပြောင်းလဲခဲ့ပြီလား။

သတင်းအချက်နည်းဗျူဟာဌာနမှာ ကျွန်တော်မန်နေဂျာဖြစ်လာပြီး သိပ်မကြာမီ ၁၉၉၅ ဝန်းကျင်နှစ်တွေမှာ Samsung က ပြည်တွင်းပြည်ပ ဖောက်သည်တွေ အတွက် သူတို့ရဲ့ဝဘ်ဆိုဒ်ကို လွှင့်တင်ခဲ့တယ်။ အဲဒီအချိန်တုန်းက အင်တာနက်ဟာ အားကြီးတဲ့ ဈေးကွက်တင်ကိရိယာလို့ ဘယ်သူမှ ထင်မထားကြဘူး။ ကုမ္ပဏီ အမှတ်တံဆိပ်ကို အသိအမှတ်ပြုမှု တိုးတက်လာအောင် လုပ်ဖို့နည်းလမ်းတစ်ခု လောက်သာထင်ခဲ့ကြတာ။ ဒါပေမဲ့ ဝဘ်ဆိုဒ်ကို ကျွန်တော်တို့ လုပ်လိုက်တော့ ကမ္ဘာတစ်လွှားကနေ ဆမ်ဆောင်းထုတ်ကုန်အကြောင်း၊ အဆင်မပြေတဲ့အကြောင်း စသဖြင့် အီးမေးလ်ပေါင်း တစ်နေ့ကို အစောင် ၂၀၀ လောက်ရတယ်။ အဲဒီမှာ ဝဘ်ဆိုဒ်ကို ဈေးကွက်တင်ကိရိယာအဖြစ် သုံးကောင်းသုံးနိုင်တယ်လို့ ကျွန်တော် ခံစားမိလာခဲ့ပါတယ်။

အဲဒီနောက်ပိုင်း ကြိုတင်လက်မှတ်ဝယ်တာ၊ စတော့ရှယ်ယာ ရောင်းဝယ်တာလိုမျိုး အင်တာနက်သုံးတဲ့ လုပ်ငန်းတွေ ကြီးထွားလာတယ်။ ဒါပေမဲ့ အင်တာနက်ပေါ်မှာ သုံးဖို့ စနစ်တစ်ခုရေးဆွဲ လွှင့်တင်လိုက်ရုံနဲ့ အရောင်းက ကြီးကြီးမားမားတက်လာ တာ ကျွန်တော်တို့ မတွေ့ရဘူး။ အင်တာနက်သုံးလိုက်ရင်တော့ ငါတို့လုပ်ငန်းတွေ အဆင်ပြေမှာပဲလို့ လူတွေထင်ခဲ့တဲ့ တောင်ကိုရီးယားမှာ ကျရှုံးသွားတဲ့ IT ရေပန်းစား ကာလရှိခဲ့တယ်။ အင်တာနက် ဈေးဝယ်မောကြီး တည်ထောင်၊ ပစ္စည်းတွေတင်၊ တစ်ကမ္ဘာလုံးက ဖောက်သည်တွေ လက်ခံလိုက်ရင် စီးပွားရေးလုပ်လို့ပြီလို့ သူတို့ ထင်ခဲ့တယ်။ ဒါပေမဲ့ အဲဒီအင်တာနက် ဈေးဝယ်မောလ်တွေ အကုန်နီးပါး နောက် နှစ်အနည်းငယ်အတွင်း အင်တာနက်ပေါ်ကနေ ပျောက်ကွယ်သွားကြပါတယ်။ နောက်ဆုံးမှာတော့ ကျွန်တော်တို့ သတိမပြုမိတဲ့အချက်က အင်တာနက်ဆိုတာ ကိရိယာတစ်ခုတည်းမျှသာဆိုတဲ့ အချက်ပဲဆိုတာ တွေ့ရတယ်။ ပြီးတော့ မဟာဗျူဟာမရှိတာလဲ ဖြစ်နိုင်တယ်။ အင်တာနက်ပေါ်မှာ ခင်ဗျားပစ္စည်း ဘယ်လောက်များများ တင်ထား၊ တင်ထား၊ သူတို့ဟာ စခရင်တစ်ခုပေါ်မှာပဲ ပေါ်နေတာပါ။ အရောင်းအဝယ်အတော်များများမှာ ဖောက်သည်တွေဟာ ပစ္စည်းတွေကို သူတို့လက်နဲ့ကိုင်ကြည့်၊ စစ်ကြည့်ပြီးမှ ဝယ်တတ်ကြတာကြောင့်လဲ ဖြစ်ပါတယ်။

နောက်ကျကျန်ရစ်သည့် ဂျပန်ကုမ္ပဏီများနှင့် လူသားရင်းမြစ်မရှိခြင်း

— အခုလို အလွှကြီးမားတဲ့ အပြောင်းအလဲတွေကြားထဲမှာ လက်ရှိကမ္ဘာ့စီးပွားရေး ပတ်ဝန်းကျင်ကို ခင်ဗျားဘယ်လိုမြင်သလဲ။

ကံမကောင်းတာက နိုင်ငံတွေအနက် ဂျပန်နဲ့ တောင်ကိုရီးယားရဲ့ လက်ရှိအခြေအနေက ကုမ္ပဏီတွေရဲ့အရောင်းကို မှင့်တင်ပေးမဲ့ ဗျူဟာတွေ အသက်သွင်းဖို့ လူသားရင်းမြစ်မရှိတဲ့အချက်ပဲ။ ထို့အတူ ကုမ္ပဏီတွေဟာ IT အခြေခံအဆောက်အအုံ ကြိုတင်ပြင်ဆင်ရေးမှာ အကြီးအကျယ်ရင်းနှီးမြှုပ်နှံနေကြတဲ့အခါ ဒီအခြေအနေက သူတို့အတွက် အဆုံးမဲ့ပြဿနာတွေဖြစ် ပေါ်နေစေတယ်။

ကုမ္ပဏီတွေလိုအပ်နေတာကို ရှင်းရှင်းလေးပြောရရင် e-business မဟာဗျူဟာ ရေးဆွဲမဲ့ လူသားရင်းမြစ် လိုအပ်နေတာပါ။ အဓိကအားဖြင့် ဈေးကွက်တင်ဖို့နဲ့ စီမံခန့်ခွဲဖို့အတွက် IT ရင်းမြစ်တွေ အသုံးချနိုင်စွမ်း သူတို့လိုအပ်နေတယ်။

ဂျပန်နဲ့တောင်ကိုရီးယား ကုမ္ပဏီဝန်ထမ်းတွေထဲမှာ ဈေးကွက်ပညာသိရှိမှု အလွန်နည်းတယ်လို့ ယေဘုယျအားဖြင့် ထင်ထားတယ်။ အကြောင်းကတော့ လစာနဲ့ပတ်သက်လို့ သူတို့အခြေခံစဉ်းစားချက်က အမြတ်ခွဲတမ်းအညီအမျှရဖို့ပဲ။ အဲဒီခွဲတမ်းကို နှစ်စဉ်ဝဝအလုပ်လုပ်ရင်းနဲ့ ဒီလစာကို သူတို့ရကြတယ်ပေါ့။ ဒါပေမဲ့ အမေရိကန်မှာတော့ ဒါမျိုးမဟုတ်ဘူး။ လုပ်အားပမာဏနဲ့ အဲဒီအလုပ်ဟာ ကုမ္ပဏီအပေါ် ဘယ်လောက်အကျိုးပြုသလဲဆိုတာကို အမြဲဖိအားကြီးကြီးမားမား ပေးနေတယ်။ အမေရိကန်ကုမ္ပဏီတွေမှာဆို ဈေးကွက်တင်ဌာနဆိုတာ သီးခြားမရှိ ဘူး။ ဝန်ထမ်းအားလုံးမှာ ဒီအတွေးအခေါ် အယူအဆတွေရှိပြီးသား။ အဲဒီတော့ ဈေးကွက်ဌာနဆိုတာ သီးသန့်မလိုအပ်ဘူး။ စီးပွားရေးက အဆိုးဘက်ကို ပြောင်း သွားရင်တောင် အမေရိကန်ကုမ္ပဏီတွေက သူတို့ အမြတ်အစွန်းရနိုင်စွမ်းကို ဘယ်လို တိုးတက်အောင် လုပ်ရမလဲလို့ အမြဲတွေးနေတဲ့ စိတ်ထားရှိတယ်။ ဒါကြောင့်လဲ သူတို့ဟာ အရှေ့ကိုတိုးတက်ဖို့ အလားအလာတွေ အမြဲရှိနေတာပေါ့။ ဒါကြောင့်လဲ ဂျပန်နဲ့တောင်ကိုရီးယားကုမ္ပဏီတွေအနေနဲ့ အမေရိကန်တွေနဲ့ယှဉ်ဖို့ ခက်ခဲတာ။ ဂျပန်နဲ့တောင်ကိုရီးယားမှာ ကုမ္ပဏီအကြီးကြီးတွေအပါအဝင် အတော် များများဟာ အရောင်းဌာန၊ ကြော်ငြာဌာနနဲ့ ဘရန်းတံဆိပ်ဌာနတွေကို ဈေးကွက်တင်တဲ့ဌာနလို့ မှားယွင်းနေကြတယ်။ ဒါကြောင့်လဲ အင်တာနက်ကို စီးပွားရေးလုပ်ငန်းအတွက် အသုံးပြုတဲ့အခါ အမေရိကန်တွေပဲ IT ကုမ္ပဏီအနေနဲ့ အောင်မြင်နေကြတာ ဖြစ်ပါတယ်။ ဂျပန်နဲ့တောင်ကိုရီးယားနိုင်ငံတွေမှာ ဒီလိုအောင်မြင်မှုအတွက် ချီးကျူးခံရတဲ့ ပြည်တွင်းကုမ္ပဏီတွေ ရှိတယ်။ ဒါပေမဲ့သူတို့က အခြေခံအဆောက်အအုံ တိုးတက်မှုကြောင့်ဖြစ်လာတဲ့ e-business လှိုင်းလုံးကို စီးမိရုံဖြစ်လို့ ငွေကြေးကို ဂိမ်းကစားတဲ့ပုံစံ ဈေးကစားမှုနဲ့ အောင်မြင်လာခဲ့ကြတာဖြစ်ပါတယ်။ စကားမစပ် e-business လုပ်ငန်းမှာ အောင်မြင်တဲ့ ဥရောပကုမ္ပဏီတစ်ခုမှ မရှိဘူး။ အဲဒါ ဘာကြောင့်လဲဆိုတော့ အင်တာနက်ပျံ့နှံ့မှု အကြီးအကျယ်နှေးကွေးခဲ့လို့ ဖြစ်ပါတယ်။

အာရှကိုလွှမ်းမိုးမည့် အထူးပြုဘွဲ့လွန် ကျောင်းတစ်ခုဖြစ်ထွန်းရေး

— ဒီစီးပွားရေးလုပ်ငန်းဝန်းကျင်မှာ ဘယ်လိုလုပ်ဆောင်ချက်တွေကို KCGI က ရွေးချယ်သင့်သလဲ။ ဘာကိုကျွန်တော်တို့ ရည်ရွယ်သင့်သလဲ။

IT အထူးပြုတဲ့ ဘွဲ့လွန်ကျောင်းအများအပြား မရှိပါဘူး။ ကျိုတိုကွန်ပျူတာအထူးပညာရပ်သင်ကျောင်း (KCG) ဆိုတာ KCGI ရဲ့ မျိုးဆက်ပါ။ ဒါကျွန်တော်တို့ရဲ့ အကြီးမားဆုံး အကျိုးကျေးဇူးဖြစ်ပါ တယ်။ ဒါ့အပြင် KCGI မှာ အထူးကျွမ်းကျင်မှု၊ အသိပညာတွေရှိတဲ့ ကျောင်းအုပ်ချုပ်မှု အဖွဲ့ဝင်မျိုးစုံရှိနေပြီး သူတို့ဟာ အဓိကကုမ္ပဏီကြီးတွေမှာ အလုပ်လုပ်ဖူးကြတယ်။ ကျွန်တော့်လက်ချာတွေထဲမှာ ကျွန်တော့်အောင်မြင်မှုတွေသာမက ကျရှုံးမှုတွေကိုပါ ကျွန်တော်ပြောပါတယ်။ ဘာကြောင့်လဲဆိုတော့ ကျရှုံးမှုတွေဟာ အောင်မြင်မှုတွေ ထက်ပိုပြီး သင်ကြားပေးနိုင်စွမ်း ရှိလို့ပါ။ ဒီနည်းနဲ့ ဒီခေတ်ကြီးမှာ တကယ်ကို လိုအပ်နေတဲ့ လူသားအရည်အသွေးကို ကျွန်တော်လေ့ကျင့်ပေးတယ်။

တခြားနိုင်ငံတွေက တက္ကသိုလ်တွေနဲ့ ကျွန်တော်တို့ရဲ့ ပညာရေးကွန်ယက်ကလည်း တစ်နှစ်ပြီးတစ်နှစ် ပိုမိုကြီးမားကျယ်ပြန့်လာတယ်။ နယ်ပယ်ဟာ ဂျပန်တစ်နိုင်ငံထဲ မဟုတ်တော့ပါဘူး။ ကျွန်တော့်အနေနဲ့ KCGI ဟာ အာရှတိုက်နဲ့ ကမ္ဘာ့စင်မြင့်ပေါ်မှာ စွမ်းရည်ရှိတဲ့ လူသားရင်းမြစ်တွေ လေ့ကျင့်ပေးနိုင်တဲ့ အထူးပြု ဘွဲ့လွန် ကျောင်းတစ်ခုဖြစ်လာစေချင်မိပါတယ်။

ပါမောက္ခနှင့် အင်တာဗျူး

လုံခြုံရေးအတွက် လိုအပ်ချက်ဖြင့် ဒစ်ဂျစ်တယ်အသွင်ကူးပြောင်းမှု၏ လိုက်စားခြင်းကို ဟန်ချက်ညီစေခြင်း

ပါမောက္ခ 内藤 昭三

ရှောဇို နိုင်းတိုး

Shozo Naito

သုတေသီအကြီးအကဲဟောင်း၊ သတင်းအချက်အလက်နှင့်ဖြန့်ဖြူးရေး စင်မြင့်ဓာတ်ခွဲခန်း၊ ဂျပန်ကြေးနန်းနှင့်တယ်လီဖုန်း ကုမ္ပဏီ ဒါရိုက်တာ၊ ဆိုင်ဘာကျိုတိုဓာတ်ခွဲခန်း

ပါမောက္ခ ရှိုဇို နာအိတို သည် ဂျပန်ကြေးနန်းနှင့်တယ်လီဖုန်း ကော်ပိုရေးရှင်း (ယခု NTT) အတွက် သတင်းအချက်အလက်နှင့် ဖြန့်ဖြူးရေးပလက်ဖောင်း ဓာတ်ခွဲခန်းတွင် သုတေသီအကြီးအကဲအဖြစ် ထမ်းဆောင်ခဲ့ပါသည်။ သူသည် ကွန်ရက်များနှင့် သတင်းအချက်အလက်လုံခြုံရေးတွင် ပါရဂူတစ်ဦးဖြစ်ပါသည်။ ပါမောက္ခ နာအိတို သည် ကျွန်တော်တို့နှင့် COVID-19 ကပ်ရောဂါ အမြင်ကနေ ဆက်စပ်ပြဿနာများနှင့်အတူ ဂျပန်နိုင်ငံနှင့် ကမ္ဘာတစ်ဝှမ်းရှိ လက်ရှိကွန်ရက်အခြေအနေနှင့် ဆိုင်ဘာလုံခြုံရေးအကြောင်း ပြောဆိုခဲ့ပါသည်။

ဂျပန်နိုင်ငံသည် ဒစ်ဂျစ်တယ်အသွင်ကူးပြောင်းမှုကို မြှင့်တင်ရန် ရှေ့ဆက်ရမည်

— COVID-19 ကပ်ရောဂါက လူ့အဖွဲ့အစည်းကို ဒစ်ဂျစ်တယ်အသွင်ကူးပြောင်းမှုနှင့် IT အသုံးပြုခြင်းကို ယုံကြည်လက်ခံစေဖို့ လှုံ့ဆော်ပေးခဲ့ပါတယ်။ ၂၀၂၁ ခုနှစ်၊ စက်တင်ဘာလအတွက် သတ်မှတ်ထားတဲ့ "ဒစ်ဂျစ်တယ်အေဂျင်စီ" တစ်ခုရဲ့ စတင်ဆောင်ရွက်ခြင်းက အဲဒီဦးတည်ချက်ကို အရှိန်မြှင့်ပေးသင့်ပါတယ်။

ရုပ်ပိုင်းဆိုင်ရာလောကလိုမျိုး ဆိုင်ဘာစပေ့ဟာ ဗိုင်းရပ်စ်တွေနှင့် ပြည့်နှက်နေပြီးတော့ နေ့စဉ်နှင့်အမျှ မျိုးကွဲအသစ်တွေ ပေါ်ထွက်လာနေတယ်လို့ ထင်ရပါတယ်။ ရုပ်ပိုင်းဆိုင်ရာလောကမှာလည်း သေချာပေါက် သန္ဓေပြောင်းလဲမှုတွေဖြစ်ပေါ်ပြီး၊ နေထိုင်မှုနည်းလမ်းတွေနှင့် လိုက်ဖက်ဖို့ ကြိုးစားတုံ့ပြန်ကြရပါတယ်။ တချို့နည်းလမ်းတွေနှင့် ဂျပန်နိုင်ငံရဲ့ ဒစ်ဂျစ်တယ်အသွင်ကူးပြောင်းမှုက ကျန်ရှိတဲ့လောကရဲ့နောက်မှာ နောက်ကျသွားခဲ့ရပါတယ်။ ဒါပေမယ့်လည်း နောက်ဆုံးမှာ အဝေးကနေအလုပ်လုပ်ခြင်းက သာမန်ဖြစ်စပြုလာခဲ့ပါတယ်။ မကြာသေးခင်က ဒစ်ဂျစ်တယ်အသွင်ကူးပြောင်းမှုရဲ့ ကိုင်တွယ်ဖြေရှင်းမှု (DX ဒစ်ဂျစ်တယ်နည်းပညာ ပျံ့နှံ့မှုကတစ်ဆင့် လူ့ဘဝအသွင်ကူးပြောင်းမှု၊ တန်ဖိုးနှင့်ဘောင်ကန့်သတ်ချက်တွေရဲ့ တည်ရှိနေတဲ့အသိတရားကို အခြေခံကျစွာ ပြောင်းပြန်လှန်သွားစေတဲ့ ဆန်းသစ်တီထွင်ပြောင်းလဲမှု) နှင့် လမ်းညွှန်ခဲ့တဲ့ ဒစ်ဂျစ်တယ်အသွင်ကူးပြောင်းမှုကို တိုးတက်စေဖို့ လှုပ်ရှားမှုတွေက နည်းလမ်းမျိုးစုံဖြင့် အရှိန်အဟုန်မြင့်လာနေပါတယ်။ ဂျပန်နိုင်ငံရဲ့ နိုင်ငံ့အစိုးရက ဒစ်ဂျစ်တယ်အေဂျင်စီတစ်ခု တည်ထောင်မှုနှင့် ရှေ့ဆက်တိုးနေပုံပေါ်ပါတယ်။ ဒါဟာ ပုဂ္ဂလိကအခန်းကဏ္ဍအတွက်လည်း မရှိမဖြစ်လိုအပ်တဲ့ ဦးတည်ချက်တစ်ခုပဲလို့ ကျွန်တော်ကတော့ ယုံကြည်ပါတယ်။ စီးပွားရေးလောကဟာ COVID-19 ကပ်ရောဂါကြောင့် ပေါ်ပေါက်လာခဲ့တဲ့ အန္တရာယ်ကို ဆုပ်ကိုင်ပြီး အခွင့်အလမ်းအဖြစ် ပြောင်းလဲပစ်ရမှာဖြစ်ပါတယ်။

ဒါပေမယ့်လည်း သဘာဝအားဖြင့်၊ ကွန်ရက်တွေအပေါ်မှာ မှီခိုအားထားမှု တိုးမြှင့်လာတာက လုံခြုံရေးအတွက် အန္တရာယ်တွေကို မြင့်မားစေပါတယ်။ ကွန်ရက်ချိန်ဆက်ခြင်းနှင့် လုံခြုံရေးက ကားဘီးတွေလိုမျိုး အချင်းချင်း ဖြည့်စွက်ပေးပါတယ်။ အဲဒီကဏ္ဍနှစ်ခုကြား ဟန်ချက်ညီအောင် ထိန်းသိမ်းဖို့က အမြဲသတိထားရမယ့် တာဝန်တစ်ခုပါ။ ပညာရေးလောကမှာက ဟောပြောချက်တွေနှင့် အတန်းတွေအတွက် Zoom ကို ပုံမှန်အသုံးပြုပါတယ်။ ပုဂ္ဂလိကကဏ္ဍမှာ ပိုမိုအားကောင်းတဲ့ လုံခြုံရေးနှင့် အွန်လိုင်းညီလာခံကျင်းပမှုစနစ်ကို မိတ်ဆက်ထားပါတယ်။ အလားတူပဲ အကောင့်စစ်မှန်ကြောင်းသက်သေပြရာမှာ အကောင့်ကိုင်ဆောင်သူတွေကို ဘယ်လိုမျိုး သေချာစွာအတည်ပြုရမလဲဆိုတဲ့ မေးခွန်းက ကိုယ်ရေးကိုယ်တာအတွက် ကိုယ်ပိုင်လိုအပ်ချက်တွေနဲ့ အံ့ဝင်ခွင်ကျဖြစ်စေရပါမယ်။ ကျွန်တော်တို့ အလိုရှိတဲ့အရာတွေကို လုပ်ဆောင်တာနှင့် လိုအပ်တဲ့လုံခြုံရေးအဆင့်အကြား မျှတစေတဲ့ ဖြေရှင်းချက်တွေကို ရွေးချယ်ဖို့က အရေးကြီးပါတယ်။ ဒစ်ဂျစ်တယ်အသွင်ကူးပြောင်းမှုကို မြှင့်တင်ဖို့အတွက် ကျွန်တော်တို့ဟာ ကွန်ရက်ချိတ်ဆက်မှုနှင့် လုံခြုံရေးအကြားက ဟန်ချက်ကို အမြဲ စိတ်ထဲမှာမှတ်သားထားဖို့ လိုအပ်ပါတယ်။

ဆိုင်ဘာတိုက်ခိုက်မှုများ ဖြစ်ပေါ်လာတဲ့အခါ ဘယ်လောက်အထိ တန်ပြန်တိုက်ခိုက်နိုင်တယ်ဆိုတဲ့ အငြင်းပွားမှု

— ကမ္ဘာတစ်ဝှမ်းမှာ ဆိုင်ဘာတိုက်ခိုက်မှုတွေ မြင့်တက်နေတယ်။ ပြီးတော့ သူတို့က ပိုပိုပြီး အန္တရာယ်ကြီးလာတယ်။

အမေရိကန်ပြည်ထောင်စုက ၂၀၁၆ ခုနှစ် သမ္မတရွေးကောက်ပွဲမှာ ရုရှားပါဝင်ပတ်သက်ခဲ့ကြောင်း ကောလဟာလတွေ ဖြစ်နေပါတယ်။ တချို့နိုင်ငံတွေက အာကာသတပ်ဖွဲ့တွေနှင့် ဆိုင်ဘာတပ်ဖွဲ့တွေ ထူထောင်ပြီးတော့ ကုန်းကြောင်း၊ ရေကြောင်းနှင့် လေကြောင်းတွေရဲ့ အစဉ်အလာတွေပြီးတဲ့နောက်မှာ စတုတ္ထနှင့် ပဉ္စမမြောက် တိုက်ပွဲနယ်မြေတွေအဖြစ် အာကာသနှင့် ဆိုင်ဘာအာကာသ ပေါ်ပေါက်လာခြင်းကို တုံ့ပြန်လျက်ရှိကြပါတယ်။ ဆိုင်ဘာတိုက်ခိုက်မှုတွေအတွက် ကျွန်တော်တို့ရဲ့ တုံ့ပြန်မှုတွေကို အားကောင်းစေဖို့ လိုအပ်တယ်ဆိုတာက ရှင်းရှင်းလင်းလင်းပါပဲ။ ဒါပေမယ့် ကိုယ့်ကိုယ်ကိုကာကွယ်ဖို့ ဘယ်လောက်ထိ သွားသင့်ပါသလဲ။ အဲဒီမေးခွန်းအတွက် နိုင်ငံတကာ သဘောတူညီမှု လိုအပ်ပါတယ်။ လက်ရှိ ဝေဖန်ဆွေးနွေးမှုမှာ ပါဝင်တဲ့ ခေါင်းစဉ်တွေမှာ ဆိုင်ဘာတိုက်ခိုက်မှုကို တုံ့ပြန်ရာမှာ နိုင်ငံတစ်နိုင်ငံက ဒုံးကျည်တိုက်ခိုက်မှုကို တုံ့ပြန်ဖို့ ရန်သူ့ဒုံးကျည်အခြေစိုက်စခန်းတွေကို တိုက်ခိုက်တဲ့နည်းအတိုင်း တန်ပြန်တိုက်ခိုက်ရာမှာ ဘယ်လောက်အထိသွားနိုင်ပါသလဲ၊ ကိုယ့်ကိုတိုက်ခိုက်တဲ့ တည်နေရာတွေကို ဘယ်လောက်ပြင်းထန်စွာ တိုက်ခိုက်နိုင်ပါသလဲ၊ ဆိုတာတွေ ပါဝင်ပါတယ်။ ဒုံးကျည်အခြေစိုက်စခန်းတစ်ခုဟာ အဲဒီနိုင်ငံအတွင်းမှာ တည်ရှိနိုင်ပေမယ့် ဆိုင်ဘာတိုက်ခိုက်မှုကတော့ ဘယ်နေရာကနေမဆို လာနိုင်ပါတယ်။ ဆိုင်ဘာတိုက်ခိုက်မှုမှာ အသုံးပြုတဲ့ ဆာဗာဟာ ဂျပန်နိုင်ငံပြင်ပမှာ အလွယ်တကူ တည်ရှိနေနိုင်ပါတယ်။ ဒီလိုခြိမ်းခြောက်မှုတွေကို ကိုင်တွယ်ဖြေရှင်းရာမှာ နည်းပညာကို ပိုင်ဆိုင်ထားဖို့ လိုအပ်ပါတယ်။ ရှေ့ဆက်ပြီး လူ့အဖွဲ့အစည်းဟာ ဆိုင်ဘာတိုက်ခိုက်မှုတွေကို တိုက်ဖျက်ဖို့ အထိရောက်ဆုံး နည်းလမ်းတွေကို ဆုံးဖြတ်ရာမှာ စကားဝိုင်းတွေ ပြုလုပ်ကြဖို့ လိုအပ်ပါတယ်။

ဆိုင်ဘာတိုက်ခိုက်မှုတွေဟာ အစိုးရအချင်းချင်းတင်မကဘဲ ပုဂ္ဂလိကကဏ္ဍအဆင့်မှာလည်း ဖြစ်ပွားတတ်ပါတယ်။ တကယ်တမ်း ပိုင်ဆိုင်မှုများစွာဟာ အင်တာနက်ပေါ်မှာ တည်ရှိနေကြတာပါ။ ငွေပေးငွေယူမှုတွေကို ငွေကြေးစင်စစ်နီးပါးအဖြစ်စတင်ပြီး ဒစ်ဂျစ်တယ်ငွေကြေးစနစ်တွေနှင့် ဒစ်ဂျစ်တယ်ငွေပေးချေမှုပရိုတိုကောတွေကတစ်ဆင့် လုပ်ဆောင်တဲ့ အရောင်းအဝယ်တွေနှင့် အွန်လိုင်းမှာ လွှဲပြောင်းပါတယ်။ အစုရှယ်ယာတွေနှင့် အိမ်ခြံမြေဆိုင်ရာ အချက်အလက်တွေကိုလည်း အီလက်ထရောနစ်ဒေတာအဖြစ် ရရှိနိုင်ပါတယ်။ ဂျပန်ကုမ္ပဏီတွေဟာ ဉာဏပစ္စည်းဥစ္စာဆိုင်ရာ သတင်းအချက်အလက်တွေများစွာကို ကိုင်စွဲထားပြီး မလိုမုန်းထားတဲ့ သရုပ်ဆောင်တွေက အဲဒါကို မျက်စိကျနေကြပါတယ်။ ကုမ္ပဏီကြီးတွေဟာ ဆိုင်ဘာတိုက်ခိုက်မှုတွေနှင့် အဆက်မပြတ် ထိုးနက်ခံနေရလျက်ရှိပါတယ်။ ပြီးပြည့်စုံတဲ့ လုံခြုံရေးဆိုတာမျိုး မရှိချိန်မှာ ကုမ္ပဏီတွေဟာ အဲဒီလိုခြိမ်းခြောက်မှုတွေကို တန်ပြန်ဖို့ အစီအမံတွေကို ပြင်ဆင်ထားရမှာဖြစ်ပါတယ်။

ကွန်ရက်တစ်ခုပေါ်မှ အချက်အလက်တွေကို အခြေခံအားဖြင့် မြင်နိုင်ပါတယ်

— ကျွန်တော်တို့ သာမန်ပြည်သူတွေဟာလည်း ဆိုင်ဘာတိုက်ခိုက်မှုနှင့် ဆိုင်ဘာခိုးယူမှုတို့ကနေ အဆက်မပြတ် ခြိမ်းခြောက်ခံနေရပါတယ်။

အလွန်ပဲ အဆင်ပြေလွယ်ကူတာကြောင့် အီလက်ထရွန်နစ်ငွေပေးချေမှုတွေ၊ အီလက်ထရောနစ်ငွေတွေနှင့် အစရှိတာတွေ အသုံးပြုရတာကို နှစ်သက်ကြပေမယ့် တစ်ချိန်တည်းမှာပဲ အဲဒါတွေက ဟက်ခ်ခံရလွယ်ကူတာကြောင့် အသုံးပြုရာမှာ အမြဲသတိရှိနေမှုဖြစ်ပါမယ်။ ဆော့ဖ်ဝဲလ်တွေရဲ့ အဆင်ပြေလွယ်ကူတဲ့ အင်္ဂါရပ်တွေရဲ့အခြားတစ်ဖက်နှင့် စတာတွေဟာ လုံခြုံရေးထောင်ချောက်တွေနှင့် အဲဒါတွေကိုဖြစ်ပေါ်စေတဲ့ လျှို့ဝှက်အန္တာရာယ်တွေကို သတိရှိနေဖို့ လိုအပ်ပါတယ်။ ဥပမာအနေနဲ့ အွန်လိုင်းတက်ဖို့ နီးစပ်ရာက အခမဲ့ဝိုင်ဖိုင်ချိတ်ဆက်မှုကို အသုံးပြုတာဟာ ခိုးနားထောင်ခံရတာတွေ၊ ဟက်ခ်လုပ်ခံရတာတွေကနေ အားနည်းချက်ဖြစ်စေပါတယ်။ အခြေခံအားဖြင့် ကွန်ရက်တစ်ခုပေါ်က အချက်အလက်တွေအားလုံးဟာ မြင်ရနိုင်တာကြောင့် ခိုးနားထောင်တာတွေ၊ စောင့်ကြည့်တာတွေရဲ့ အလားအလာတွေကို မြင်သာစေပါတယ်။ အချက်အလက်တွေကို ပေးပို့တဲ့အခါမှာ တစ်ယောက်ယောက်က ကြည့်နေတယ်လို့ ယူဆရပါမယ်။ ဘဏ္ဍာရေးအကောင့်တွေနှင့် ပတ်သက်တဲ့ နည်းလမ်းတွေနှင့် ကွန်ရက်တစ်ခုကို ဝင်ရောက်တဲ့အခါတိုင်း၊ ကိုယ်ရေးကိုယ်တာအချက်အလက်တွေကို ဖော်ပြတဲ့အခါတိုင်းမှာ "တစ်ယောက်ယောက်က မြင်သွားရင် အဆင်ပြေပါ့မလား။" ဆိုတဲ့မေးခွန်းကို စိတ်ထဲမှာမှတ်ထားပါ။ ဥပမာအနေဖြင့် အချက်အလက်မပို့ခင်မှာ အဲဒါကို မှန်မှန်ကန်ကန် ကုဒ်ဝှက်ထားလားဆိုတာ သင့်ကိုယ်သင် ပြန်မေးပါ။ မလွယ်ကူပေမယ့် အဲဒီအဆင့်ကို အကြိမ်တိုင်းလုပ်ဆောင်ပေးရမှာကို မှတ်သားထားဖို့ မရှိမဖြစ်လိုအပ်ပါတယ်။ နည်းပညာဟာ ဒီလုံခြုံရေးအစီအမံတွေမှာ သေချာပေါက် ပါဝင်နေပေမယ့် အဆုံးမှာတော့ သတိပြုခြင်းနှင့် ဆင်ခြင်မြော်တွေးခြင်းတွေအတွက် အစားထိုးစရာမရှိပါဘူး။

ပညာရေးဝန်ထမ်းမိတ်ဆက်

ပါမောက္ခ ၁၃ဦးလျှင် ကျောင်းသား ၁၀ဦးအောက်။

ကမ္ဘာ့အဆင့်မြင့် IT စီးပွားရေးလုပ်ငန်းကို ဦးဆောင်နိုင်ရန် ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့် ဤတက္ကသိုလ်သည် ကမ္ဘာ့နာမည်ကြီးတက္ကသိုလ်များမှ ပါမောက္ခများကို သတင်းအချက် လက်ပညာရပ်၊ စီမံခန့်ခွဲမှုပညာရပ်၊ ပညာရေးဘာသာရပ် တို့တွင်သင်ကြားစေပြီး လက်တွေ့တွင် IT လုပ်ငန်းကြီးများတွင် အတွေ့အကြုံရှိပုဂ္ဂိုလ်များဖြစ်သည်။

ပညာရေးဝန်ထမ်းများ၏ အခြေခံတာဝန်

ဤတက္ကသိုလ်သည် ပါမောက္ခ ပညာရေးဝန်ထမ်းများ၏ အကြံပြုချက်ကိုရယူကာ ကျောင်းသားများ၏ အနာဂါတ်ရည်မှန်းချက်များကိုလိုက်၍ သင်ယူရန်လွယ်ကူသော ပတ်ဝန်းကျင်ကို ဖန်းတီးထားရှိသည်။

ပညာရေးဝန်ထမ်းများ ဆောင်ရွက်ရမယ့် တာဝန် ၂ ရပ်ရှိသည်။ ပထမဆုံးတာဝန်မှာ ပညာရေးအရင်းအမြစ် ဖြစ်သည်။ ဆရာသည် ကျောင်းသားများ၏ ဖတ်စာအုပ်၊ စာတမ်း၊ မီဒီယာများ၏အရင်းအမြစ်ဖြစ်ပြီး၊ နယ်ပယ်အတွေ့အကြုံ၊ ကျောင်းနေဖက် စသည့် ပညာရေးအရင်းအမြစ်ပင်ဖြစ်သည်။ ကျောင်းသား တစ်ဦးစီ မိမိတို့၏ ရည်ရွယ်ချက်ကို အကောင်ထည်ဖော်ရန် ဆရာများမှ လေ့လာမှတ်သားနိုင်သည်။ ဒုတိယအချက်မှာ ကျောင်းသားများကိုပံ့ပိုးသူ (ကော်အော်ဒီနေတာ) အဖြစ် တာဝန်ယူခြင်း ဖြစ်သည်။ ဆရာသည် ကျောင်းသားများသင်ယူရေးအပိုင်းတွင် နားလည်သဘောပေါက်စေရန် သင်ယူရေးအစီအစဉ်ကိုရေးဆွဲရသည်။ ကျောင်းသားများနှင့် တစ်သားတည်းဖြစ်ပါမှ ကျောင်းသားများကို ပံ့ပိုးပေးရာရောက်သကဲ့သို့ ဆရာ၏တာဝန်လည်း ကျေပွန်ပေမည်။

ယခုကဲ့သို့ တာဝန်များကိုထမ်းဆောင်ရင်းကျောင်းသားများ ရည်ရွယ်ထားသောအရာများ အထမြောက်မှုကို ကူညီပံ့ပိုးခြင်းသည် ဤတက္ကသိုလ်၏ မျှော်မှန်းချက်ပင်ဖြစ်သည်။

ဒုတိယကျောင်းအုပ် / ပါမောက္ခ

ရှိငဲရု အဲအိဟို Shigeru Eiho

ကျိုတိုတက္ကသိုလ်မှ အင်ဂျင်နီယာဘွဲ့ရ
ကျိုတိုတက္ကသိုလ်မှ အင်ဂျင်နီယာပါရဂူ
ကျိုတိုတက္ကသိုလ်မှ ဂုဏ်ထူးဆောင်ပါမောက္ခ
စနစ်များ၊ ထိန်းချုပ်ရေးနှင့် သတင်းအချက်အလက် အင်ဂျင်နီယာများ တက္ကသိုလ်၏ ဥက္ကဋ္ဌဟောင်း
စနစ်များ၊ ထိန်းချုပ်ရေးနှင့် သတင်းအချက်အလက် အင်ဂျင်နီယာများ တက္ကသိုလ်၏ ကောင်စီဝင်
ဂျပန်ဆေးဘက်ဆိုင်ရာပုံရိပ်နည်းပညာအသင်း (JAMIT) ၏ ကြီးကြပ်ရေးမှူး
အီလက်ထရွန်းနစ်၊ သတင်းအချက်အလက်နှင့် ဆက်သွယ်ရေး အင်ဂျင်နီယာများ တက္ကသိုလ်မှ အဖွဲ့ဝင်

ဂယ်ရီ ဟိုအီချီ ဆုချီမိုချီ Gary Hoichi. Tsuchimochi

ဝိဇ္ဇာဘွဲ့နှင့် မဟာဝိဇ္ဇာဘွဲ့ University of California (အမေရိကန်နိုင်ငံ)　ပညာရေးဒေါက်တာဘွဲ့ (Ed. D) Columbia တက္ကသိုလ်၊ အမေရိကန်နိုင်ငံ
ပညာရေးဒေါက်တာဘွဲ့ University of Tokyo
ဧည့်ပါမောက္ခ၊ ပညာရေးဌာန University of Victoria (ကနေဒါနိုင်ငံ)
ဧည့်သုတေသနအဖွဲ့ဝင်၊ ဂျပန်ဘာသာရပ်ဆိုင်ရာ လေ့လာမှုများ Mark T. Orr စင်တာ University of South Florida
ဧည့်ပါမောက္ခ၊ အဆင့်မြင့်ပညာရေးလေ့လာမှုများစင်တာ Nagoya တက္ကသိုလ်
စာစစ်ပါမောက္ခ၊ ပညာရေး၊ ယဉ်ကျေးမှု၊ အားကစား၊ သိပ္ပံနှင့် နည်းပညာ ဝန်ကြီးဌာန (MEXT) တက္ကသိုလ်တည်ထောင်မှုကောင်စီ
စာစစ်ပါမောက္ခ၊ MEXT ဘွဲ့လွန်ကျောင်း တည်ထောင်မှုကောင်စီ
ပါမောက္ခဟောင်း၊ ၂၁ ရာစု ပညာရေးစင်တာ၊ ဟီရိုရှိမာတက္ကသိုလ်
အဆင့်မြင့်ပညာရေး ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်ရေးစင်တာ ညွှန်ကြားရေးမှူးဟောင်းနှင့် သင်ကြားရေးနှင့် သုတေသန ပံ့ပိုးမှုစင်တာ ညွှန်ကြားရေးမှူးဟောင်း၊ တဲအိကျိုတက္ကသိုလ်

မီချိဟိကို မီနိ Michihiko Minoh

အင်ဂျင်နီယာဘွဲ့၊ သတင်းအချက်အလက်ဆိုင်ရာ ဒေါက်တာဘွဲ့ပရိုဂရမ် ပြီးဆုံးထားပြီး အင်ဂျင်နီယာဆိုင်ရာ ဒေါက်တာဘွဲ့ကို ရရှိထား၊ ကျိုတိုတက္ကသိုလ်
ဂုဏ်ထူးဆောင်ပါမောက္ခ၊ ဒုဥက္ကဋ္ဌဟောင်း၊ ဥက္ကဋ္ဌရုံး၏ လက်ထောက်မန်နေဂျာဟောင်း၊ သတင်းအချက်အလက် စီမံခန့်ခွဲမှုနှင့် ဆက်သွယ်ရေးဌာန၏ မန်နေဂျာဟောင်းနှင့် ပညာရေးဆိုင်ရာ သတင်းအချက်အလက် မီဒီယာစင်တာ၏ ညွှန်ကြားရေးမှူးဟောင်း၊ ကျိုတိုတက္ကသိုလ်
RIKEN ၏ ဥက္ကဋ္ဌဟောင်းနှင့် RIKEN သတင်းအချက်အလက် R&D နှင့် ဗျူဟာဌာနချုပ် (R-IH) ၏ ညွှန်ကြားရေးမှူးဟောင်း၊ RIKEN
သုတေသနမြှင့်တင်ရေးဗျူရို၏ သိပ္ပံအရာရှိဟောင်းနှင့် သိပ္ပံနှင့် နည်းပညာကောင်စီ၏ သတင်းအချက်အလက်ကော်မတီ သဘာပတိဟောင်း၊ MEXT
အဖွဲ့ခေါင်းဆောင်၊ ဖြန့်ချိညှိနှိုင်းထားသော မီဒီယာအဖွဲ့၊ သတင်းအချက်အလက်နှင့် ဆက်သွယ်ရေးဌာနခွဲ၊ နိုင်ငံတော် သတင်းအချက်အလက်နှင့် ဆက်သွယ်ရေးနည်းပညာဌာန (NICT)
သတင်းအချက်အလက်နှင့် စနစ်များ လူ့အဖွဲ့အစည်း၏ သဘာပတိဟောင်းနှင့် HCG အဖွဲ့ ကော်မတီ၏ သဘာပတိ၊ အီလက်ထရွန်းနစ်၊ သတင်းအချက်အလက်နှင့် ဆက်သွယ်ရေး အင်ဂျင်နီယာများအဖွဲ့အစည်း (IEICE)
အစောင့်အရှောက်စက်ရုပ် ပရောဂျက် ညွှန်ကြားရေးမှူး၊ R-IH ၊ RIKEN
ပူးပေါင်းဆောင်ရွက်ရေး အဖွဲ့ဝင်၊ ဂျပန် သိပ္ပံကောင်စီ၊ ၂၀၂၆-၂၇ ခုနှစ်

ဒါရိုက်တာ၊ ဆာပိုရို ဂြိုလ်တု / ပါမောက္ခ

မဆခိ နကမူရိ Masaki Nakamura

Aoyama Gakuin တက္ကသိုလ်မှ ဘောဂဗေဒဘွဲ့ရ
Nihon Unisys, Ltd. တွင် အလုပ်လုပ်ပြီးနောက် ၁၉၈၇ ခုနှစ်တွင် dGIC Inc. ကို တည်ထောင်ခဲ့သည်။
သူသည် ကုမ္ပဏီ၏ ဥက္ကဋ္ဌ–ဒါရိုက်တာဖြစ်သည်။
ဟော့ကိုင်းဒိုး ကွန်ပြူတာဆိုင်ရာ စက်မှုကျန်းမာရေးအာမခံသမဂ္ဂ၏ ညွှန်ကြားရေးမှူးချုပ်
ဟော့ကိုင်းဒိုး သတင်းအချက်အလက်စနစ် စက်မှုလုပ်ငန်းအသင်း၏ ဥက္ကဋ္ဌ
နိုပွန်းတစ်ခုလုံး သတင်းအချက်အလက် စက်မှုလုပ်ငန်းအသင်းအဖွဲ့ချုပ်၏ ဥက္ကဋ္ဌ

ဒါရိုက်တာ၊ တိုကျို ဂြိုလ်တု / ပါမောက္ခ

ဟိစယ တနက Hisaya Tanaka

ဝဆဲဒတက္ကသိုလ်မှ အင်ဂျင်နီယာဘွဲ့ရ
ဖုဂျီဆုကုမ္ပဏီ၊ စနစ်ပံ့ပိုးရေးဌာနခွဲ၏ ခေတ္တမန်နေဂျာဟောင်း
ဖုဂျီဆုတက္ကသိုလ်၏ ဒါရိုက်တာဟောင်း
သတင်းအချက်အလက်နည်းပညာ မြှင့်တင်ရေးအေဂျင်စီ၊ IT ဆိုင်ရာ လူသားအရင်းအမြစ် ပြုစုပျိုးထောင်ရေး ဌာနချုပ်၏ အမှုဆောင်ဒါရိုက်တာနှင့် မန်နေဂျာဟောင်း
ဂျပန်အင်ဂျင်နီယာပညာရေးအသင်းမှ ထောက်ခံထားသော ဝါရင့်ပညာပေးသူ
ဂျပန်အင်ဂျင်နီယာပညာရေးအသင်း၊ စီမံကိန်းစီစဉ်ရေးကော်မတီ၏ အဖွဲ့ဝင်
မိတိုးဖောင်ဒေးရှင်း၏ ဘုတ်အဖွဲ့ဝင်

ဂုဏ်ထူးဆောင် ပါမောက္ခချုပ် / ပါမောက္ခ

တိုရှိဟိဒဲ အိဘရခ Toshihide Ibaraki

ကျိုတိုတက္ကသိုလ်အင်ဂျင်နီယာဘွဲ့ရ၊ အင်ဂျင်နီယာပါရဂူ ဘွဲ့ (Electronic Engineering အထူးပြု)
ကျိုတိုတက္ကသိုလ် ဂုဏ်ထူးဆောင် ပါမောက္ခ
ကျိုတို သတင်းအချက်အလက် ဘွဲ့လွန်သင်တန်း ကျောင်းအုပ်ဟောင်း
ပရော်ဖက်ဆာဟောင်း၊ Toyohashi University of Technology
Kwansei Gakuin University ပါမောက္ခဟောင်း
ကျိုတိုသတင်းအချက်အလက် ဘွဲ့လွန်သင်တန်းကျောင်း (KCGI) ၏ ပါမောက္ခချုပ် (၂၀၁၀ – ၂၀၂၃)

ဒီနေရာတွင် KCGI ပါမောက္ခများနှင့် တွဲဖက်ပါမောက္ခများအကြောင်း ပိုမိုလေ့လာပါ

ကျောင်းသားများ၏ မြို့ ကျိုတို

မြို့တည်ထောင်ပြီး ၁၂၀၀နှစ်ကျော်ကြာသည့်သမိုင်းကြောင်းကိုပိုင်ဆိုင်ထားသည့်ကျိုတို မြို့သည် ရှေးယခင်ကတည်းက ဂျပန်နိုင်ငံယဉ်ကျေးမှု၏အဓိကနေရာ၊ နိုင်ငံတကာမြို့ တော်ဖြစ်ပြီး ယခုခေတ်တွင် လူငယ်ကျောင်းသားအများစုနေထိုင်သည့်မြို့တော်ဖြစ်ပါ သည်။ KCG ၏ ကျောင်းပရဝုဏ်တိုင်းသည့် လမ်းပန်းဆက်သွယ်ရေးကောင်းမွန်သည့်နေရာများ ဖြစ်ပြီး ကျိုတိုမြို့၏နေရာတိုင်းတွင်သာမက အိုအိုဆာက၊ နရနှင့် အိုဆုမြို့ စသည့် ဂျပန်အနောက်ပိုင်းနေရာတိုင်းသို့လွယ်ကူစွာသွားလာဆက်သွယ်နိုင်ပါသည်။

KCGI ဟိုင်အာကူမန်ဘန် ကျောင်းပရဝဏ် ပတ်ဝန်းကျင်ဧရိယာ၊ ကျိုတိုပင်မကျောင်း

မုရောမချိယဉ်ကျေးမှု၏ လက်ရာဘုရားကျောင်းဖြစ်သည့် ဂင်းကခုဂျိဘုရားကျောင်း၊ ကျိုတို မြို့ ပွဲတော်အကြီးစား၃ခုထဲမှ၁ခုဖြစ်သည့် ဂိုဒိုင်းပွဲတော်နှင့်ဆက်စပ်သည့် ဟေးအန်း ဂျင်းဂူး ဘုရားကျောင်း၊ ဆာကူရာပင်များစီတန်းလျက်ရှိသည့် တဲဆုဂခုနော့မိချိ၊ ဂျပန်နိုင်ငံ တွင် ဒုတိယမြောက်အဟောင်းဆုံးတိရိစ္ဆာန်ဥယျာဉ်၊ ကျိုတိုမြို့တိရိစ္ဆာန်ဥယျာဉ်၊ ကျိုတိုမြို့ ယဉ်ကျေးမှု ပြတိုက်စသည့် အထင်ကရနေရာများစွာတည်ရှိပြီး ကျိုတိုမြို့၏ အမျိုးမျိုးသော သမိုင်းနှင့် ယဉ်ကျေးမှုများကို ထိတွေ့ခံစားနိုင်သည့်နေရာ။

နေရာများ

ဂင်းကခုဂျိ ဘုရားကျောင်း	ကျိုတိုမြို့တိရိစ္ဆာန်ဥယျာဉ်
တဲဆုဂခုနော့မိချိ	ဟေးအန်း ဂျင်းဂူး
နန်းဇဲန်းဂျိဘုရားကျောင်း	အန်းခန်းဒိုး
Kyot City KYOCERA အနုပညာပြတိုက်	ချိအွန်းဂျိဘုရားကျောင်း
	ခေတ်မီအမျိုးသားယဉ်ကျေးမှုပြတိုက်

KCGI ကျိုတိုအဲခိမအဲဂြိုလ်တု အနီးအနားပတ်ဝန်းကျင်

JR, Kintentsu နှင့် မြေအောက်ရထားများ စီးနင်းနိုင်သည့် ကျိုတိုဘူတာသည် တစ်နိုင်ငံလုံးမှ လူများကျိုတိုမြို့ကိုလည်ပတ်ရန်လာသည့်ဝင်ပေါက်ဖြစ်ပါသည်။ အနီးအ နားတွင် ခေတ်မီသောအဆောက်အဦးများနှင့် သမိုင်းဆန်သည့်အဆောက်အဦးများ ယှဉ် တွဲတည်ရှိလျက်ရှိနေပြီး ခြားနားနေသည့်ပတ်ဝန်းကျင်နှစ်ခုကိုခံစားနိုင်သည့်နေရာဖြစ်ပါ သည်။

နေရာများ

ဟီဂရှိဘုရားကျောင်း	စန်းဂျိစန်းဂန်းဒိုး
နီရှိဟွန်းဂဝန်ဂျိ ဘုရားကျောင်း	ကျိုတိုအမျိုးသားပြတိုက်
ဟီဂရှိ ဟွန်းဂန်းဂျိဘုရားကျောင်း	ကျိုတိုဘူတာအဆောက်အဦး
တိုဖုခုဂျိ ဘုရားကျောင်း	ကျိုတို အဏ္ဏဂါပြတိုက်
ကျိုတိုတာဝါ	

KCG ရခုဟုခုကျောင်းပရဝုဏ် အနီးဂန်းကျင်

မြေအောက်ရထား ခိတဒိုင်းလမ်းကြောင်းဘူတာနှင့် ဘတ်စ်ကားမှတ်တိုင်မှ ရခုဟိုခုဝန်း ကျင်၊ ကျိုတိုဗဟိုဝန်းကျင်နှင့် ကျိုတိုဘူတာဖက်ဆီသို့ ဆက်သွယ်သွားလာရန် အဆင်ပြေ ပါသည်။ ခေတ်မီအဆောက်အဦးများ စီတန်းတည်ရှိလျက်ရှိသည့် ခတယမလမ်းအနီးပတ် ဝန်းကျင်တွင်တော့ အအိုအိပွဲတော်နှင့်ဆက်စပ်သည့် ခမိဂမိုဘုရားကျောင်းရှိပြီး ရက္ခဗေဒဥ ယျာဉ်နှင့် မိဇိုရိုဂကန်၊ ခမိုမြစ်တွင် သဘာဝကိုခံစားနိုင်သည့်နေရာ။

နေရာများ

ခမိဂမိုဘုရားကျောင်း	တိုကျိုခရိုင်ပိုင် ရက္ခဗေဒဥယျာဉ်
မိဇိုရိုဂရေကန်	ခိတယမလမ်း

KCG ခမိုဂဂကျောင်း အနီးအနားပတ်ဂန်းကျင်

ကျိုတိုမြို့၏အကြီးဆုံးပွဲတော် ၃ခုထဲမှတစ်ခုဖြစ်သည့် အအိုအိပွဲတော်နှင့်ဆိုင်သည့် ရှိမိုခဝ ဘုရားကျောင်းနှင့် ကျိုတိုနန်းတော်စသည်တို့နှင့် နီးကပ်လျက်ရှိပြီး မြို့တွင်းဖြစ်သော်လည်း သဘာဝဆန်သည့်ပတ်ဝန်းကျင်။

နေရာများ

ရှိမိုခဝဘုရားကျောင်း	တဒဆုနော့မိုရိ
ကျိုတိုနန်းတော်	ကျိုတိုမြို့သမိုင်းပြတိုက်

kcg.edu သင်ကြားရေး ကွန်ရက်

ကျိုတိုသတင်းအချက်အလက် ဘွဲ့လွန်သင်တန်းကျောင်း (KCGI) သည် KCG Group ၏ အခြားသော သင်တန်းကျောင်းများနှင့် နီးကပ်နက်ရှိုင်းသော ဆက်သွယ်မှုရှိပြီး၊ နိုင်ငံရပ်ခြားရှိ အစိုးရ၊ တက္ကသိုလ်တို့နှင့် ချိတ်ဆက်မှု ပြုရင်းဖြင့် ကမ္ဘာ့ပညာရေးအဖွဲ့အစည်း အနေဖြင့်၊ IT ပညာရပ်၏ ဦးဆောင်သူအနေဖြင့်၊ ကမ္ဘာ့ထိပ်တန်း IT ပညာရေး ပြန့်ပွားရန် ရည်ရွယ်သည်။

IT ဆိုင်ရာ ဌာနများကို အမေရိကန်ပြည်ထောင်စုတွင်လည်း (၁၉၉၁ခုနှစ်တွင်) လျင်မြန်စွာ ထူထောင်ခဲ့သော နာမည်ကြီးသည့် ၁၈၂၉ခုနှစ်တွင် တည်ထောင်သော အင်ဂျင်နီယာ တက္ကသိုလ်ဖြစ်သည်။ အမေရိကန်ပြည်ထောင်စု၌ ကွန်ပျူတာဂရပ်ဖစ်၊ ဂိမ်းနှင့် IT နယ်ပယ်များတွင် ဤသင်တန်းကျောင်းသည် အကောင်းဆုံးရလဒ်များ ရရှိထားပါသည်။ ကျိုတိုကွန်ပျူတာအထူးပညာရပ်သင်ကျောင်း (KCG) နှင့် ၁၉၉၆ ခုနှစ်တွင် ညီအစ်မတက္ကသိုလ် ထူထောင်ခဲ့သည်။

RIT
Rochester Institute of Technology
ရိုချက်စတာ နည်းပညာကျောင်း

၁၉၆၃ ခုနှစ်တွင် တည်ထောင်သော ဂျပန်၏ ပထမဆုံးကွန်ပျူတာ သင်တန်းကျောင်းအဖြစ် နှစ်ပေါင်း ၆၀ ကျော် သမိုင်းကြောင်းနှင့် အောင်မြင်မှုများ ရှိခဲ့ပြီး၊ သတင်းအချက်အလက်ဆိုင်ရာ လုပ်ငန်းနယ်ပယ်တွင် အများဆုံးသော လူ့စွမ်းအား အရင်းအမြစ် ကွန်ရက်အဖြစ် ဘွဲ့ရကျောင်းသား ၅သောင်းကျော်ကို ကျောင်းမှ မွေးထုတ်ပေးခဲ့ပြီး ဖြစ်ပါသည်။

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin
KCG

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin Automobile School
KCGM

နောင်လာနောက်သားများ၏ မော်တော်ကားနည်းပညာဆိုင်ရာများတွင် နည်းပညာမြင့် IT၊ ကွန်ရက် နည်းပညာနှင့် အသိပညာရှိသည့် မော်တော်ကားစက်ပြင်ကျွမ်းကျင်သူများကို ပြုစုပျိုးထောင်ပေးပါမည်။

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

kcg.edu
Kyoto Japanese Language Training Center
KJLTC

ဂျပန်ဘာသာစကား သင်ကြားရေးဖြစ်သည့် ဤသင်တန်းကျောင်းသည် တရားရေးဝန်ကြီး၏ အသိပေးချက်အရ ဂျပန်စာသင်ကျောင်းကို ဖွင့်လှစ်ပြီး ပညာရေး၊ ယဉ်ကျေးမှု၊ အားကစား၊ သိပ္ပံနှင့် နည်းပညာ ဝန်ကြီးဌာန၏ လမ်းညွှန်သင်ရိုးများ အတိုင်းသင်ကြားလျက်ရှိသည်။

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

KCG Group ၏ နိုင်ငံရပ်ခြားလုပ်ငန်းများ အခြေစိုက်ရာရုံးအဖြစ် ၂၀၀၀ ခုနှစ်တွင် NY ၏ ကမ္ဘာ့ကုန်သွယ်ရေး စင်တာ (WTC) တွင်းတွင် ဖွင့်လှစ်ထားပါသည်။ အမေရိကန် ပြည်ထောင်စု၌ အကြမ်းဖက်တိုက်ခိုက်ခံရမှုများကြောင့် မီးသင့်ခဲ့ရသော်လည်း လက်ရှိတွင် Rockefeller Center တွင် ရုံးခန်းထားရှိပြီး လုပ်ငန်းများ တဖန် လည်ပတ်လျက်ရှိသည်။

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

KCG မှ ၎င်းနှင့် ဆက်ဆံရေး ခိုင်မာအောင် တည်ဆောက်နေသည့် တရုတ်နိုင်ငံ၏ တက္ကသိုလ်များနှင့် ဖလှယ်ရန်အတွက် ဌာနချုပ်အဖြစ် KCG ပေကျင်းရုံးကို ၂၀၀၂ ခုနှစ်တွင် ပေကျင်းရှိ တရုတ်နိုင်ငံ၏ အမျိုးသားစာကြည့်တိုက်အတွင်းတွင် တည်ထောင်ခဲ့သည်။ အခြားသော လုပ်ဆောင်ချက်များကြားမှ တရုတ်နိုင်ငံရှိ တက္ကသိုလ်များသို့ အိုင်တီ ပညာရေးဆိုင်ရာ ကူညီထောက်ပံ့မှုကို ပံ့ပိုးပေးခြင်းမှတစ်ဆင့် KCG သည် ၂၀၀၈ ခုနှစ်တွင် KCG တာလီအန်ရုံးကို ဖွင့်လှစ်ခဲ့ပြီး ၂၀၁၈ ခုနှစ်တွင် KCG ရှန်ဟိုင်းရုံးကို ဖွင့်လှစ်ခဲ့ပါသည်။

KCGI အကြောင်း အကျဉ်း

အမည် - ကျိုတိုသတင်းအချက်အလက် ဘွဲ့လွန်သင်တန်းကျောင်း
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

တည်ထောင်သည့် အဖွဲ့အစည်း - The University of Informatics

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

သုတေသနဘာသာရပ် - Applied Informatic Technology သုတေသနဘာသာရပ်

အထူးပြု - Web Business Technology အထူးပြု

ပြီးဆုံးသော အဆင့် - 44 credits

သတ်မှတ် လူဦးရေ - 1,000 ဦး (လူ အယောက် 1,880 သာ လက်ခံနိုင်သည်။)

ပညာသင်နှစ် - 2 နှစ်

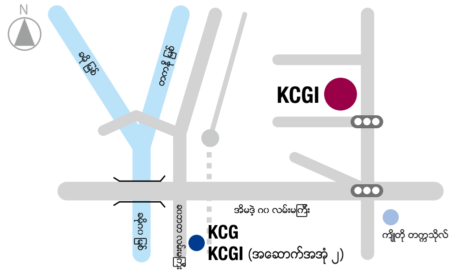
ဘွဲ့ - Information Technology မဟာဘွဲ့ (ကျွမ်းကျင်ပညာရှင်)
Master of Science in Information Technology (M.S. in IT)

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

KYOTO

ကျိုတိုသည် ဂျပန်၏ ရိုးရာယဉ်ကျေးမှုပြရုပ်၏ ပင်မနယ်မြေဖြစ်ပြီး Rohm ၊ Murata Manufacturing ၊ Nintendo ၊ Horiba Manufacturing ၊ Kyocera ၊ Nidec Corporation ၊ Omron ကဲ့သို့ ဂျပန်၏ စက်မှုလုပ်ငန်းကို ဦးဆောင်လမ်းပြရန် IT နှင့်ဆိုင်သော ကုန်ပစ္စည်းထုတ်လုပ်ငန်းများစွာ ရှိပါသည်။ တဖန် နိုဘယ်ဆုရများစွာသည် ကျိုတိုမှ မွေးထုတ်ပေးပါသည်။ ကျိုတို၏ ၎င်းစွမ်းအားများကို ခွန်အားတစ်ရပ်အဖြစ် လက်ခံယူပြီး ကျောင်းတွင်းအားအဖြစ် ယူပါသည်။

ဟိုင်အာကူမန်ဘန် ကျောင်းပရဝဏ်၊ ကျိုတို ပင်မကျောင်း



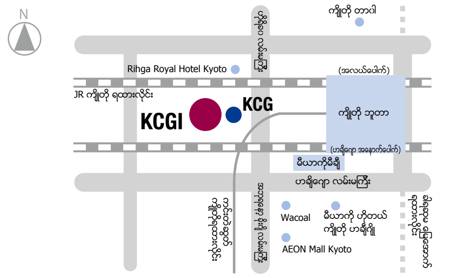
တည်နေရာ

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

လမ်းပန်းဆက်သွယ်ရေး

- ဟာရာခုမန်းဘန်း လမ်းဆုံမှ မြောက်ဘက်သို့ လမ်းလျှောက် ၁မိနစ်
- "ဒဲမချိယနဂိ ဘူတာ" မှ လမ်းလျှောက် ၈မိနစ် ခေးဟန် လျှပ်စစ်ရထား/အိဇန် လျှပ်စစ်ရထား
- ကျိုတိုဘူတာမှ မြို့တွင်း ဘတ်စ်ကားအမှတ် ၇၊ ဟာရာခုမန်းဘန်း မှတ်တိုင်၊ အမှတ် ၂၀၆ ခမိဂရော မှတ်တိုင်

ကျိုတိုအဲ့ခိမအဲ ဖြိုလ်တု၊ ကျိုတို ပင်မကျောင်း



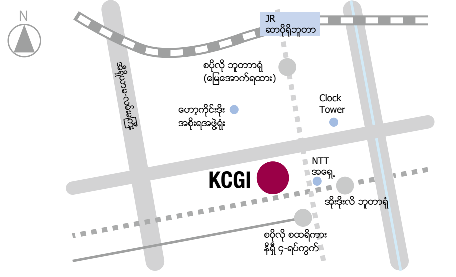
တည်နေရာ

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

လမ်းပန်းဆက်သွယ်ရေး

- "ကျိုတိုဘူတာ" ဟချိဂျော အနောက်ပေါက်မှ လမ်းလျှောက် ၇မိနစ်

ဆာပိုရို ဖြိုလ်တု



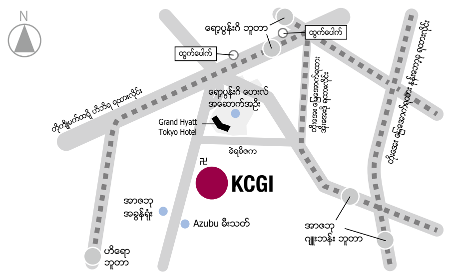
တည်နေရာ

ဒိုင်းဂေ့ါ အဆောက်အဦး ၇လွှာ၊ DGIC, Inc. အတွင်း၊
5-11 Odorinishi, Chuo-ku, Sapporo,
060-0042, Japan

လမ်းပန်းဆက်သွယ်ရေး

- "အိုးဒိုးရိ မြေအောက်ရထားဘူတာ" ထွက်ပေါက် ၂ မှ မြောက်ဘက်သို့ လမ်းလျှောက် ၁မိနစ်

တိုကျို ဖြိုလ်တု



တည်နေရာ

VORT မိုတိုအဇဘု ၄လွှာ Hitomedia, Inc. အတွင်း
3-1-35 Motoazabu, Minato-ku, Tokyo, 106-0046, Japan

လမ်းပန်းဆက်သွယ်ရေး

- တိုကျိုမက်ထရိုဟိဘိရရထားလိုင်း "ရော့ပွန်းဂိဘူတာ" ထွက်ပေါက် ၁အေမှလမ်လျှောက် ၈မိနစ်
- တိုအေးအိုးအဲဒိုရထားလိုင်း "ရော့ပွန်းဂိဘူတာ" ထွက်ပေါက်အမှတ်၃မှ လမ်းလျှောက် ၁၀မိနစ်ခန့်