# kcg.edu 京都情報大学院大学

THE UNIVERSITY OF INFORMATICS

The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

บัณฑิตวิทยาลัยอาชีวศึกษาด้าน IT แห่งแรกของประเทศญี่ปุ่น

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**

**ติดต่อสอบถามได้ที่ : ศูนย์รับสมัครนักศึกษา**
**มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสำหรับสารสนเทศเกียวโต (KCGI)**

10-5 Nishikujoteranomae-cho, Minami-ku, Kyoto 601-8407, Japan
โทรศัพท์ (075) 681-6334 (โทรจากต่างประเทศ +81-75-681-6334)
โทรสาร (075) 671-1382 (โทรจากต่างประเทศ +81-75-671-1382)

ในญี่ปุ่น フリーコール 0120-829-628

タイ語 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

# มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสารสนเทศเกียวโต

## The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics (KCGI)

### ◆ เรามีหลักสูตรเข้มข้นสองสาขา: สารสนเทศและการจัดการศึกษา

สำหรับผู้ที่มุ่งสู่ตำแหน่งผู้บริหารระดับสูง เช่น หัวหน้าฝ่ายสารสนเทศ (CIO) และ ผู้จัดการโปรเจค

### ◆ เรารับนักศึกษาจากหลากหลายสาขา ทั้งมนุษยศาสตร์และวิทยาศาสตร์

แม้แต่มือใหม่ที่เพิ่งเริ่มหัดใช้คอมพิวเตอร์ก็สามารถลงทะเบียนที่ KCGI ได้ โดยจะเรียนรู้ตามระดับของคุณ

### ◆ เรามีหลักสูตรต่างๆ เช่น ระบบการศึกษาระยะยาว เพื่อสนับสนุนการศึกษาต่อเนื่องสำหรับมืออาชีพในการทำงาน

KCGI มีระบบการเข้าชั้นเรียนที่หลากหลาย เรามีชั้นเรียนภาคค่ำและวันเสาร์ รวมทั้งอีเลิร์นนิงเพิ่มเติมจากชั้นเรียนเวลากลางวันในวันธรรมดา เรามีระบบการศึกษาระยะยาวซึ่งขยายระยะเวลาการศึกษาเป็นสามหรือสี่ปีโดยมีค่าเล่าเรียนสองปีเพื่อสนับสนุนนักศึกษาที่ต้องการเรียนไปด้วยทำงานไปด้วย

### ◆ KCGI เปิดรับสมัครด้าน IT (ICT) ในหลากหลายสาขา

จากขอบเขตความรู้อันกว้างใหญ่เกี่ยวกับ IT, KCGI มี 9 สาขาเฉพาะทางที่ได้รับความสนใจเป็นพิเศษจากโลกธุรกิจ ซึ่งมีความต้องการสูงในด้านความรู้และทักษะที่เกี่ยวข้องกับ IT อย่างมาก KCGI จัดผู้เชี่ยวชาญทางด้าน IT ที่จะมามอบความรู้และทักษะที่หลากหลายตามความต้องการของสังคม นอกจากนี้เรายังมีหลักสูตรเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้งานด้าน IT (ICT) ซึ่งเป็นที่ต้องการในอุตสาหกรรมสาขาต่างๆ

### ◆ เราได้เปิดโรงเรียนทางไกลผ่านดาวเทียมที่ซัปโปโรและโตเกียว และเรายังคงขยายสาขาทั้งในญี่ปุ่นและต่างประเทศ

นักศึกษาสามารถเข้าร่วมชั้นเรียนและเรียนที่โรงเรียนทางไกลผ่านดาวเทียมแต่ละแห่งได้ เราวางแผนที่จะเปิดโรงเรียนทางไกลผ่านดาวเทียมเพิ่มเติมอีกในหลายๆ ภูมิภาค รวมถึงในต่างประเทศด้วย

### ◆ คณาจารย์ของเราเต็มไปด้วยผู้ที่มีประสบการณ์จริงมากมาย

อาจารย์ผู้สอนหลายคนของเราเป็นผู้ที่อยู่ในระดับแนวหน้าของธุรกิจ บางคนเป็น CIO ของบริษัทใหญ่ บางคนก็มีบทบาทสำคัญในธุรกิจรูปแบบใหม่ๆ

### ◆ นักศึกษาของ KCGI จำนวนมากสอบผ่านการเป็นที่ปรึกษาที่รับรองโดย SAP ERP แล้ว

เราส่งเสริมให้นักศึกษาทุกคนมีคุณวุฒิและความสมบัติในระดับสูงด้วยการสอนที่เอาใจใส่แบบรายบุคคล ซึ่งหลังจากที่นักศึกษามีคุณสมบัติที่ยอดเยี่ยมแล้ว นักศึกษาหลายคนได้รับการว่าจ้างหรือบรรจุเข้าทำงานในบริษัทขนาดใหญ่

### ◆ หลายชั้นเรียนเปิดสอนแบบสองภาษาหรือสอนด้วยภาษาอังกฤษ

นอกจากชั้นเรียนภาษาญี่ปุ่นและภาษาอังกฤษแล้ว KCGI มีชั้นเรียนภาษาอังกฤษและภาษาอื่นๆ มากมาย ดังนั้น นักศึกษาก็สามารถสำเร็จการศึกษาได้แม้ว่าจะเรียนด้วยภาษาอังกฤษเท่านั้น

### ◆ เรามีส่วนร่วมในกิจกรรมระดับโลก

ทุกๆ ปี KCGI จะจัดนิทรรศการที่งาน Japan Expo ซึ่งเป็นนิทรรศการเกี่ยวกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่จัดขึ้นในประเทศฝรั่งเศส นอกจากนี้ เรายังร่วมเป็นผู้สนับสนุนการจัดงาน Kyoto International Manga Anime Fair (“Kyomafu”) ซึ่งเป็นงานแสดงสินค้าเกี่ยวกับมังงะและอนิเมะ

### ◆ KCGI ดำรงตำแหน่งฝ่ายเลขานุการของสมาคมมังงะและอนิเมะเกียวโต (KMAS)

เราได้จัดตั้งสมาคมวิชาการที่เกี่ยวข้องกับ IT (ICT) ในหลากหลายประเภท และพยายามเดินหน้าวิจัยและพัฒนา รวมทั้งสร้างเครือข่ายผ่านสมาคมวิชาการนี้

### ◆ KCGI ภูมิใจที่ได้เป็นผู้ดูแลโดเมนระดับบนสุดอันใหม่ล่าสุดซึ่งระบุชื่อ Kyoto, .kyoto ซึ่งเราจะใช้เพื่อแสดงแบรนด์ Kyoto ไปทั่วโลก

ด้วยการสนับสนุนจากรัฐบาลจังหวัดเกียวโตและการอนุญาตจากผู้ดูแลโดเมนทั่วโลก KCGI ได้กลายเป็นสถาบันการศึกษาแห่งเดียวในโลกที่จัดการและดำเนินการโดเมนระดับบนสุดตามชื่อทางภูมิศาสตร์

บัณฑิตวิทยาลัยด้าน IT มืออาชีพแห่งแรกที่ได้รับการรับรองจากกระทรวงศึกษาธิการ วัฒนธรรม กีฬา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (MEXT)

## No. 1 & the Only One!

## มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสารสนเทศเกียวโต (KCGI)

### ปรัชญาวิทยาลัย

วัตถุประสงค์ของวิทยาลัยของเรา คือ การฝึกอบรมผู้เชี่ยวชาญ
ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีคุณสมบัติสูง พร้อมด้วย
ความรู้เชิงปฏิบัติที่แข็งแกร่งเกี่ยวกับการดำเนินธุรกิจในปัจจุบัน
มีพื้นฐานทางทฤษฎีที่มั่นคงและมีจิตวิญญาณ
ที่สร้างสรรค์และมุ่งเน้นการสร้างนวัตกรรมซึ่งจะช่วยให้
พวกเขาสามารถตอบสนองความต้องการของสังคม และ
มีความรับผิดชอบต่อสังคมปัจจุบันและอนาคต

### ภารกิจและวัตถุประสงค์ของ KCGI

เพื่อตอบสนองความต้องการทรัพยากรบุคคลระดับสูง
และหลากหลายในสังคม IT ของเรา และยังมีส่วนร่วมในการสร้างสังคม
ข้อมูลระดับสูงและการพัฒนาเศรษฐกิจด้วยการผลิตผู้เชี่ยวชาญ
ด้าน IT ระดับสูงที่มีความรู้กว้างขวางและมีทักษะระดับสูง
ที่เหนือกว่าทั่วไป และเป็นผู้ที่ได้รับความสนใจในระดับสากล
ในยุคที่คอมพิวเตอร์ถูกใช้กันอย่างแพร่หลาย
วัตถุประสงค์ของเรา คือ การปรับตัวให้เข้ากับการพัฒนา
ด้านข้อมูลและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง และให้การศึกษาเกี่ยวกับทฤษฎี
และเทคโนโลยีเชิงปฏิบัติในสาขาวิชาการที่เกี่ยวข้องกับ
วิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและการบริหารธุรกิจในการ
ฝึกอบรมผู้เชี่ยวชาญระดับสูง

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

### นโยบายการรับเข้า

อุตสาหกรรม IT/ICT* เป็นการบูรณาการทั้งสาขาที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลและสาขาที่เกี่ยวข้องกับการจัดการ และเป้าหมายของมันมีความซับซ้อนและหลากหลาย ด้วยเหตุนี้ ความสามารถที่เป็นที่ต้องการของอุตสาหกรรม IT จึงมีความหลากหลายมากขึ้นกว่าเดิม
ปัจจุบันนี้ ยังไม่สามารถตอบสนองความต้องการของอุตสาหกรรมญี่ปุ่นที่ต้องการผู้ที่มีความสามารถหลากหลายได้ด้วยระบบการศึกษาของญี่ปุ่นที่มีอยู่ เนื่องจากการพัฒนานักศึกษาระดับปริญญาตรีด้านวิศวกรรมขึ้นอยู่กับบัณฑิตวิทยาลัยที่เกี่ยวข้องกับวิศวกรรมเท่านั้น ดังนั้น การก้าวไปข้างหน้าเพื่อพัฒนาอุตสาหกรรมและเศรษฐกิจของญี่ปุ่นต่อไปนั้น สิ่งสำคัญ คือ ต้องฝึกอบรมผู้คนที่มีภูมิหลังที่หลากหลายให้เป็นผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านในอุตสาหกรรม IT/ICT

จากมุมมองเหล่านี้ วิทยาลัยของเรามีนโยบายเปิดกว้างที่จะรับนักศึกษาที่มีภูมิหลังหลากหลายให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้โดยไม่เจาะจงสาขาที่จบมาในระดับปริญญาตรี

**1) ผู้ที่มีความสามารถทางวิชาการพื้นฐานในการเรียนความรู้เฉพาะทางที่วิทยาลัยของเรา**

**2) ผู้ที่มีความปรารถนาที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ คิดด้วยตนเองและสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ โดยไม่ติดอยู่ในแนวคิดที่กำหนด และ**

**3) ผู้ที่มีเจตจำนงที่จะทำงานร่วมกับผู้อื่นรอบตัวและแก้ปัญหาผ่านการสื่อสาร**

*ICT: เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

# การเรียนการสอนที่ KCGI

**อธิการบดี ประธานคณะกรรมการ และศาสตราจารย์**
The University of Informatics
มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสารสนเทศเกียวโต
สถาบันการศึกษาคอมพิวเตอร์เกียวโต
โรงเรียนอาชีวศึกษายานยนต์เกียวโต

## Wataru Hasegawa 長谷川 亘

ปริญญาตรี คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยวาเซดะ
ปริญญาโท คณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต และ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัย Columbia ประเทศสหรัฐอเมริกา
ประธานกรรมการจังหวัดเกียวโตข้อมูลสมาคมอุตสาหกรรม
ผู้ดูแลผลประโยชน์และประธานกรรมการ บริษัท นิปปอนข้อมูลสมาคมสภาอุตสาหกรรม (Nippon Information Industry Association Federation (ANIA))
ผู้ก่อตั้งสมาพันธ์เทคโนโลยีสารสนเทศแห่งประเทศญี่ปุ่น (IT Renmei)
ผู้ดูแลผลประโยชน์และรองประธานกรรมการสมาคมสภาสถาบัน IT แห่งประเทศญี่ปุ่น
ประธานสมาคมประมวลผลข้อมูลแห่งประเทศญี่ปุ่น (IPSJ)
ประธานสภาเจแปน แมสซีฟ โอเพ่น ออนไลน์ เอ็ดดูเคชั่น โปรโมชั่น เคานซิล (JMOOC)
รองประธานและกรรมการวางแผนการจัดการ สมาคมผู้ประสานงานด้าน IT (ITCA)
สมาชิก, สภาฟิกอบรมบุคลากร, สโลแกนด้านความปลอดภัย IT, โปสเตอร์และคณะกรรมการตรวจสอบการประกวดการ์ตูนสี่ช่อง IPA
สมาชิก, คณะกรรมการบริหาร, Advanced Polytech Center
องค์กรเพื่อการจ้างงานผู้สูงอายุ, ผู้พิการและผู้ที่กำลังหางานแห่งญี่ปุ่น
ที่ปรึกษาและประธานสมาคมนิปปอน แอพพลาย อินฟอร์เมติคส์ โซไซตี้ (NAIS)
รางวัลจากรัฐมนตรีช่วยว่าการกระทรวงศึกษาธิการแห่งประเทศไทย (2 ครั้ง)
รางวัลกระทรวงศึกษาธิการสาธารณรัฐกานา
มีคุณสมบัติเป็นผู้บริหารการศึกษาในรัฐนิวยอร์ก สหรัฐอเมริกา
อดีตอาจารย์ มหาวิทยาลัยวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สาธารณรัฐประชาชนจีน
คณะกรรมการที่ปรึกษา, JDC, ศูนย์พัฒนาระหว่างประเทศ Jeju free
ศาสตราจารย์เกียรติคุณ มหาวิทยาลัยแห่งชาติ Jeju เมือง Jeju ประเทศเกาหลีใต้

**อาจารย์ประจำวิชา:** "ทฤษฎีความเป็นผู้นำ" "วิทยานิพนธ์ปริญญาโทเกียรตินิยม"

มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสารสนเทศเกียวโต (KCGI) เป็นบัณฑิตวิทยาลัยอาชีวศึกษาด้าน IT แห่งแรกของประเทศญี่ปุ่น เป็นสถาบันที่มีสาขามาจากวิทยาลัยอาชีวศึกษา สถาบันการศึกษาคอมพิวเตอร์เกียวโต (KCG) สถาบันการศึกษาคอมพิวเตอร์เอกชนแห่งแรกของประเทศญี่ปุ่น ผู้ร่วมก่อตั้ง KCG คือ คุณ Shigeo Hasegawa and Yasuko ทั้งสองท่านมีมุมมองและวิสัยทัศน์เกี่ยวกับการศึกษาด้านเทคโนโลยีในอนาคตที่ไม่เหมือนใคร ตั้งแต่ก่อตั้งขึ้นในปี ค.ศ. 1963 ที่ KCG เปิดให้การศึกษาด้านคอมพิวเตอร์ นักศึกษาที่เข้าเรียนและสำเร็จการศึกษาจากสถาบันส่วนใหญ่จะเป็นนักศึกษาที่สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย และนักศึกษาที่สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี ในเวลานั้นมหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาในประเทศญี่ปุ่นส่วนใหญ่มีไว้เพื่อการวิจัย ดังนั้นนักศึกษาส่วนใหญ่ที่สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี และมีความประสงค์ที่จะศึกษาต่อในสถาบันการศึกษาระดับที่สูงขึ้นและสามารถเข้ารับการฝึกอบรมทักษะวิชาชีพได้จริง จึงเลือกที่จะเข้าศึกษาต่อที่ KCG ถึงแม้ว่า KCG เป็นสถาบันการศึกษาภายใต้ระบบการศึกษาแบบวิทยาลัยอาชีวศึกษา แต่บทบาทสำคัญในสังคมเสมือนเป็นสถาบันการศึกษาสำหรับผู้สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี อีกด้านหนึ่งก็ทำหน้าที่ในฐานะมหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาเพื่อการปฏิบัติงานวิชาชีพ

ด้วยประสบการณ์ที่ยาวนาน ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1988 KCG จัดโปรแกรมการศึกษา (สาขาวิชา IT, สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ และสาขาวิชาอื่นๆ) โดยได้รับความร่วมมือจากบัณฑิตวิทยาลัย สถาบันเทคโนโลยีโรเชสเตอร์ ประเทศสหรัฐอเมริกา เปิดสอนหลักสูตรบัณฑิตศึกษาเพื่อการปฏิบัติงานวิชาชีพร่วมกับหลักสูตรปริญญาโทอื่น หลักสูตรนี้ถือเป็นหลักสูตรแรกภายในประเทศ เป็นหลักสูตรที่เกิดจากความร่วมมือระหว่างวิทยาลัยอาชีวศึกษาในประเทศญี่ปุ่นกับมหาวิทยาลัยบัณฑิตในประเทศสหรัฐอเมริกา ถือเป็นการเปิดศักราชใหม่แห่งการศึกษา

บางทีอาจหลีกเลี่ยงไม่ได้ที่บุคคลที่สำเร็จการศึกษาจาก สถาบันการศึกษาคอมพิวเตอร์เกียวโต (KCG) เช่นนี้จะจัดตั้งสถาบันการศึกษาที่เน้น IT ภายใต้ระบบใหม่ของบัณฑิตวิทยาลัยมืออาชีพ มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสารสนเทศเกียวโต (KCGI) ก่อตั้งขึ้นโดยได้รับการรับรองและความร่วมมืออย่างดีจากผู้เกี่ยวข้องในสาขาการเงินและการศึกษา รวมถึงคณาจารย์จากสถาบันเทคโนโลยี Rochester และมหาวิทยาลัยโคลัมเบีย เดือนเมษายนปี 2004 เป็นปีแรกที่มีการนำระบบใหม่มาใช้ KCGI ถูกเปิดเป็นบัณฑิตวิทยาลัยผู้เชี่ยวชาญด้าน IT แห่งแรกและแห่งเดียวของญี่ปุ่น

ปรัชญาการก่อตั้งของ KCGI คือ "การบ่มเพาะผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศประยุกต์ที่มีความคิดสร้างสรรค์และมีความสามารถในการปฏิบัติระดับสูงซึ่งจะตอบสนองความต้องการของสังคมรองรับยุคปัจจุบัน และนำเราไปสู่ยุคต่อไป" การรวมการศึกษาด้าน IT เข้ากับการศึกษาด้านธุรกิจระหว่างประเทศ KCGI ได้สร้างโปรแกรมเพื่อบ่มเพาะวิศวกรและ CIO ที่เชี่ยวชาญในธุรกิจเว็บ (e-business) ตามหลักสูตรปริญญาโทระบบสารสนเทศ (IS) ฉบับปรับปรุงแก้ไขของสมาคมเครื่องจักรคอมพิวเตอร์ ( ACM) ภารกิจและวัตถุประสงค์ของ KCGI คือการส่งเสริมการผลิตผู้เชี่ยวชาญด้าน IT ที่มีความรู้ระดับสูงและมีความสนใจในระดับสากล และมีทักษะที่ยอดเยี่ยม เราเชื่อว่าความพยายามเหล่านี้จะนำไปสู่การพัฒนาเศรษฐกิจและการสร้างสังคม IT ขั้นสูงให้เป็นจริง อำนวยความสะดวกในการปรับตัวเข้ากับ IT และเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง และส่งเสริมการศึกษาด้านทฤษฎีและเทคโนโลยีเชิงปฏิบัติในสาขาวิชาการที่เกี่ยวข้องกับวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและการจัดการธุรกิจ เรายังเชื่ออีกว่าความสำเร็จเหล่านี้จะนำไปสู่การบ่มเพาะผู้เชี่ยวชาญที่มีทักษะ IT ระดับสูงรุ่นต่อๆ ไป

ก่อนการก่อตั้ง KCGI แทบจะไม่มีหลักสูตรวิชาเอกเกี่ยวกับธุรกิจเว็บ (e-business) ในระดับปริญญาตรีและระดับบัณฑิตศึกษาในญี่ปุ่นเลย วิชาเอกเหล่านั้นได้ถูกจัดเป็นเพียงสาขาย่อยในวิชาเอกหลักแบบดั้งเดิม เช่น การจัดการธุรกิจ เทคโนโลยีวิศวกรรมอุตสาหการ และวิชาเอกที่เกี่ยวข้องกับข้อมูล และวิชาเอกเหล่านั้นถูกวิจัยและถูกสอนในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของวิชาเอกตามระบบหรือเป็นส่วนหนึ่งของสาขาวิชาหลักเท่านั้น

สิ่งที่ทำให้ KCGI แตกต่างจากที่อื่น ก็คือ การเป็นบัณฑิตวิทยาลัยผู้เชี่ยวชาญด้าน IT ในความหมายของ IT ที่กว้างขึ้น เรามุ่งมั่นที่จะเป็นวิทยาลัยวิชาชีพระดับโลกที่มุ่งเน้นไปที่การบ่มเพาะความสามารถในการเป็นผู้นำ ซึ่งแตกต่างจากมหาวิทยาลัยหลายแห่ง เราไม่ได้เป็นบัณฑิตวิทยาลัยวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์แบบ "แบ่งสาขาเดียวในแนวตั้ง" และเราไม่ใช่บัณฑิตวิทยาลัยสารสนเทศและคณิตศาสตร์ แม้ว่าเราจะมีความคล้ายคลึงกันหลายอย่างกับสถาบันเหล่านั้น แต่เราก็เป็นบัณฑิตวิทยาลัยในประเภทที่แตกต่างออกไป นอกเหนือจากการออกแบบหลักสูตรและระบบอาจารย์ที่ปรึกษาตามมุมมองด้านการสอนแล้ว KCGI ยังมีเป้าหมายที่จะสร้างระบบการศึกษาที่รู้รอบด้านซึ่งบูรณาการองค์ประกอบและนโยบายที่หลากหลายซึ่งไม่ค่อยมีให้เห็นในมหาวิทยาลัยของญี่ปุ่น สิ่งเหล่านี้รวมถึงการออกแบบการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ระบบการศึกษาที่มีการแบ่งงานแบบเปิดและแนวนอน และการประเมินผลการเรียนรู้เป็นระยะ

นอกจากนี้ KCGI ยังให้ความสำคัญกับการบ่มเพาะผู้นำระดับนานาชาติและนักธุรกิจที่มีทั้งทักษะด้าน IT และการบริหารจัดการซึ่งมีความสามารถในการทำงานทั่วเอเชียและทั่วโลก ที่ KCGI เราเปิดรับนักศึกษาจากทั่วโลกอย่างแข็งขัน ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของเป้าหมายของเรานับตั้งแต่ก่อตั้งเพื่อที่จะเป็นวิทยาลัยวิชาชีพด้าน IT อันดับหนึ่งในเอเชีย

ปัจจุบัน IT เป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ในชีวิตประจำวันและในอุตสาหกรรม IT แตกแขนงออกไปในหลายสาขาที่เกี่ยวข้อง และตอบสนองต่อความต้องการทางสังคมที่หลากหลาย ที่ KCGI นักศึกษาจะได้รับความรู้ทั่วไปในด้าน IT หลักสูตรมีการแก้ไขและปรับปรุงอย่างต่อเนื่องเพื่อให้แน่ใจว่านักศึกษาสามารถนำสิ่งที่เรียนรู้ไปใช้และจะเป็นผู้มีบทบาทสำคัญในสาขาที่ตนเลือก นักศึกษาที่จบหลักสูตรที่ KCGI จะมีความรู้และทักษะ รวมถึงมุมมองที่กว้างไกลซึ่งเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่งต่อการมีบทบาทสำคัญในสาขาต่างๆ ทั้งในญี่ปุ่นและต่างประเทศ

KCGI ได้จัดตั้งวิทยาเขตที่เรียนผ่านระบบดาวเทียมในซัปโปโรและโตเกียว วิทยาเขตที่เรียนผ่านระบบดาวเทียมเหล่านี้ถูกเชื่อมต่อกับวิทยาลัยหลักในเกียวโต ผ่านระบบ E-learning ทำให้นักศึกษาได้รับการศึกษาระดับมืออาชีพด้าน IT ที่ทันสมัยไม่ว่าจะเรียนผ่านวิทยาเขตใด รายวิชาต่างๆ จะสอนสดตามเวลาจริงทำให้นักศึกษาสามารถถามคำถามกับอาจารย์ได้โดยตรงผ่านกล้อง หลักสูตรเหล่านี้จะถูกบันทึกด้วย ดังนั้น นักศึกษาสามารถดูรายวิชาต่างๆ ที่จัดเก็บไว้ในเซิร์ฟเวอร์ของเราได้จากที่บ้าน นักศึกษาสามารถรับการศึกษาระดับมืออาชีพที่หลากหลายได้ทุกที่ทุกเวลาโดยไม่มีข้อจำกัดของพื้นที่และเวลา

นอกจากนี้ KCGI ยังมีเครือข่ายที่เข้มแข็งที่เชื่อมต่อกับสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษาทั่วโลก รวมถึงสถาบันในสหรัฐอเมริกา จีนและเกาหลีใต้ KCGI กำลังพัฒนาการดำเนินงานด้านการศึกษาอย่างแข็งขันในขณะที่ยังคงเดินหน้าในการขยายเครือข่ายระหว่างประเทศต่อไป

นอกจากนี้ KCGI ยังสร้างเครือข่ายมหาวิทยาลัยและสถาบันการศึกษาอื่นๆ เพื่อความร่วมมือทางวิชาการและการแลกเปลี่ยนนักศึกษาทั้งกับประเทศสหรัฐอเมริกา จีน เกาหลีใต้และประเทศอื่นๆ ทั่วโลก นักศึกษาของ KCGI จะได้รับประโยชน์จากการเป็นพันธมิตรกับสถาบันการศึกษาระดับสูงกว่า 100 แห่งทั่วโลก ในขณะเดียวกัน KCGI ก็มุ่งหน้าพัฒนาธุรกิจการศึกษาอย่างแข็งขัน ในช่วงเริ่มต้น KCGI สามารถรองรับนักศึกษาได้เพียง 80 คน (อัตรารวม 160 คน) ตั้งแต่เดือนเมษายน ค.ศ. 2025 ความสามารถในการรับนักศึกษาอยู่ที่ 1,000 คน (อัตรารวม 1,880 คน) ซึ่งเท่ากับการขยายตัวประมาณ 12 เท่า และจำนวนการรับเข้านี้สูงติดอันดับในบรรดาอัตราการรับเข้าของบัณฑิตวิทยาลัยสารสนเทศต่างๆ ในญี่ปุ่น

ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในโลกปัจจุบัน KCGI กำลังทำงานอย่างหนักเพื่อพัฒนาผู้เชี่ยวชาญด้าน IT ที่มีความซับซ้อนภายใต้ปรัชญาการศึกษา ภารกิจและวัตถุประสงค์ที่เรากำหนดไว้ เรารอคอยการเข้ามาของนักศึกษาผู้มีความมุ่งมั่นตั้งใจเช่นตัวคุณเอง

kcg.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

# การเติบโตของ AI และการเปลี่ยนแปลงทางสังคม: ก้าวสู่การเป็นมืออาชีพที่สามารถเผชิญหน้าและรับมือกับเทคโนโลยีใหม่นี้ได้อย่างถูกต้อง!

อธิการบดี มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสารสนเทศเกียวโต

**Yoichi Terashita** 寺下 陽一

ปริญญาตรี วิทยาศาสตร์บัณฑิต จากมหาวิทยาลัยเกียวโต

ปริญญาเอก ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต (สาขาดาราศาสตร์ทางกายภาพ) จากมหาวิทยาลัย Iowa, ประเทศสหรัฐอเมริกา"

คณาจารย์อาวุโส KCG

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ที่สถาบันเทคโนโลยี Kanazawa

อดีต JICA (องค์การความร่วมมือระหว่างประเทศแห่งญี่ปุ่น)

อดีตผู้อำนวยการ KCG วิทยาเขตระคุโฮะคุ

ผู้อำนวยการ KCG วิทยาเขตหน้าสถานีรถไฟเกียวโต

**อาจารย์ประจำวิชา:** "วิทยานิพนธ์ปริญญาโทเกียรตินิยม"


ในหนังสือเล่มล่าสุดของเขาที่ชื่อ Nexus Yuval Noah Harari นำเสนอการวิเคราะห์อย่างละเอียดจากมุมมองทางมานุษยวิทยา ประวัติศาสตร์ สังคมวิทยา และจิตวิทยา โดยโต้แย้งว่าหากเราไม่ระมัดระวัง ผลกระทบของ AI อาจเป็นภัยต่อสังคมมนุษย์มากกว่าจะเป็นประโยชน์ ตามความเห็นของ Yuval Noah Harari เทคโนโลยี AI ได้เริ่มสร้างผลกระทบด้านลบต่อสังคมแล้ว ในขณะเดียวกันความสามารถของมันก็ไม่อาจหยุดยั้งได้ เขาได้ตั้งคำถามถึงวิธีที่สังคมมนุษย์ควรรับมือกับ AI จากมุมมองทางการเมืองและสังคมวิทยา

ไม่ต้องบอกก็ทราบกันดีว่า AI ถือได้ว่าเป็นหนึ่งในสุดยอดการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ อย่างไรก็ตาม สิ่งที่ทำให้มันแตกต่างจากการประยุกต์ใช้รูปแบบอื่นอย่างมีนัยสำคัญ คือขนาดและคุณภาพของผลกระทบที่ AI จะมีต่อสังคมมนุษย์ เขากล่าวว่า มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสารสนเทศเกียวโต (KCGI) มีสาขาด้านการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่หลากหลาย ครอบคลุมทั้ง ปัญญาประดิษฐ์ (AI), วิทยาศาสตร์ข้อมูล, การพัฒนาระบบเว็บไซต์, การบริหารเครือข่าย, ความเป็นผู้ประกอบการระดับสากล, ERP (การวางแผนทรัพยากรองค์กร), IT มังงะและอะนิเมะ, IT ด้านการท่องเที่ยว และ IT เพื่อความบันเทิง ในแต่ละสาขาเหล่านี้ ประเด็นเรื่องการนำ AI มาใช้เป็นหัวข้อที่จำเป็นต้องมีการหารือกัน ภายในกลุ่มสถาบัน KCG เรากำลังพิจารณาอย่างรอบคอบถึงปรัชญา วิธีการและหลักสูตรที่ควรใช้ในการสอนเทคโนโลยีและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับ AI หลากหลายแขนง ในฐานะมหาวิทยาลัยที่เติบโตอย่างรวดเร็ว KCGI เชิญคณาจารย์จากทั่วโลกมาร่วมจัดการเรียนการสอนด้าน IT ผ่านหลักสูตรที่ผสมผสานองค์ความรู้ล้ำสมัยจากสาขาวิชาของตน เราถือว่าพันธกิจสำคัญของเราคือการส่งบัณฑิตที่สามารถรับมือกับอนาคตของ AI ได้อย่างเหมาะสมออกสู่สังคม

AI เป็นหนึ่งในพัฒนาการที่เกิดขึ้นจากการศึกษาด้าน IT แบบดั้งเดิม ในแวดวงธุรกิจ AI จัดการข้อมูลจำนวนมหาศาล ประมวลผลและวิเคราะห์ข้อมูลเหล่านั้น พร้อมทั้งเสนอแนวทางแก้ปัญหาที่เหมาะสมที่สุดด้วยความเร็วที่เหนือกว่าการทำงานของมนุษย์แบบเดิมอย่างมาก ในแวดวงการแพทย์ AI ในปัจจุบันสามารถวินิจฉัยโรคได้อย่างแม่นยำสูงผ่านการวิเคราะห์ภาพ กล่าวได้ว่า AI มีความโดดเด่นในงานที่สอดคล้องกับการทำงานของสมองซีกซ้ายของมนุษย์

ในทางกลับกัน AI (หรือเทคโนโลยีสารสนเทศโดยทั่วไป) ไม่สามารถทำงานในส่วนที่สอดคล้องกับการทำงานของสมองซีกขวาของมนุษย์ (จิตสำนึก) ได้เลย เช่น อารมณ์ จริยธรรม และความรัก ตัวอย่างเช่น AI ไม่สามารถรับรู้และประมวลผลความรู้สึกที่เกิดขึ้นขณะฟังเพลง หรือพิจารณาว่าสิ่งใดถูกหรือผิดตามหลักศีลธรรมได้ นี่เป็นประเด็นสำคัญและจริงจังเมื่อพิจารณาถึงการพัฒนาเทคโนโลยี AI ในอนาคต หากปัญหานี้ไม่ได้รับการแก้ไข มนุษย์เราก็จะไม่สามารถใช้ AI ได้อย่างสบายใจ และมีความเป็นไปได้สูงว่าสังคมมนุษย์อาจล่มสลายจากการที่ AI สูญเสียการควบคุม เพื่อหลีกเลี่ยงฝันร้ายนี้ สิ่งสำคัญคือการทำให้ AI มีฟังก์ชันในการแก้ไขตนเอง สามารถตัดสินได้ว่าข้อสรุปที่ AI สร้างขึ้นนั้นถูกต้องตามหลักจริยธรรมหรือไม่ และทำการแก้ไขหากไม่ถูกต้อง อย่างไรก็ตาม สิ่งนี้ยังไม่สามารถทำให้เกิดขึ้นได้จริง

วิศวกร IT ในอนาคตต้องไม่เป็นเพียงผู้ที่ทุ่มเทให้กับเทคโนโลยีอย่างสิ้นเชิง แต่ต้องทำงานในฐานะวิศวกรผู้สร้างสรรค์นวัตกรรม คอยคิดอยู่เสมอว่าการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศจะส่งผลต่อสังคมมนุษย์อย่างไร และทบทวนตลอดเวลาว่าเทคโนโลยีใหม่ (AI) ที่ตนกำลังพัฒนานั้นสามารถสร้างประโยชน์ต่อความเป็นอยู่ที่ดีของสังคมได้หรือไม่

ในทางกลับกัน อาจมีบางคนคิดว่าการนำเทคโนโลยี AI มาใช้ในสังคมนั้นเป็นความรับผิดชอบของผู้ใช้งาน (เช่น ผู้กำหนดนโยบายผู้บริหารองค์กร ฯลฯ) ไม่ใช่วิศวกร อย่างไรก็ตาม ความคิดนี้ไม่ถูกต้อง เนื่องจากวิศวกรเป็นผู้ที่รู้จักและเข้าใจเนื้อหาของเทคโนโลยีมากที่สุด ไม่ใช่นักการเมืองหรือผู้บริหาร บทบาทของวิศวกรในการพัฒนา AI จะยิ่งทวีความสำคัญมากขึ้นนับจากนี้ไป

เมื่อ 80 ปีก่อน มีการประดิษฐ์ระเบิดปรมาณู นำไปใช้จริง และก่อให้เกิดโศกนาฏกรรมที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน กระบวนการพัฒนาระเบิดปรมาณู (หรือที่เรียกว่าโครงการแมนฮัตตัน) ถูกถ่ายทอดไว้ในภาพยนตร์ Oppenheimer ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความขัดแย้งอย่างรุนแรงระหว่างวิศวกรและผู้กำหนดนโยบาย น่าเศร้าที่ต้องกล่าวว่า แม้เวลาจะผ่านมากว่า 80 ปีแล้ว เทคโนโลยีนิวเคลียร์ก็ยังไม่ได้รับการจัดการอย่างเหมาะสม และอาจกล่าวได้ด้วยซ้ำว่ากำลังเคลื่อนไปในทิศทางที่เป็นลบ ซึ่งเป็นเรื่องที่ทำความเข้าใจได้ยาก นี่เป็นความผิดของวิศวกรหรือ? ผู้กำหนดนโยบายหรือ? หรือเป็นความล้มเหลวของสังคมมนุษย์โดยรวมกันแน่? ผมหวังว่านักศึกษาที่เรียนอยู่ในมหาวิทยาลัยของเราจะคิดถึงประเด็นเหล่านี้อยู่เสมอ ขณะพยายามเรียนรู้และเชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ และก้าวเข้าสู่สังคมในฐานะผู้เชี่ยวชาญด้าน IT ที่มีทักษะการคิดเชิงวิพากษ์

## สีประจำของ KCG Group

**KCG สีแดง**
(เป็นสีประจำของ มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสำหรับสารสนเทศเกียวโต (KCGI))

นอกจากนี้การบริหารจัดการโรงเรียน Shigeo Hasegawa ผู้ก่อตั้ง KCG Group ได้กลับไปศึกษาที่มหาวิทยาลัยฮาร์เวิร์ดอีกครั้งในช่วงปั้นปลายชีวิต เพื่อท้าทายวิชาความรู้ที่ไม่เคยได้เรียนมาเมื่อครั้งยังเป็นเด็ก เขาเช่าอพาร์ทเม้นในกรุงบอสตัน เรียนวิชาวรรณคดีและปรัชญาร่วมกับเด็กนักศึกษาที่มีอายุน้อย สีประจำโรงเรียนของมหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสำหรับสารสนเทศเกียวโต (KCGI) นี้ ได้มาจากสีแดงเข้มซึ่งเป็นสีประจำของมหาวิทยาลัยฮาร์เวิร์ด มหาวิทยาลัยที่ผู้ก่อตั้งได้สำเร็จการศึกษามา เป็นสีที่ตัดกับ KCG สีน้ำเงิน แสดงให้เห็นถึงทัศนคติที่ว่า ไม่ว่าคุณจะอายุมากหรืออายุน้อย เพศชายหรือเพศหญิง ก็สามารถท้าทายและเรียนรู้ในสิ่งใหม่ๆ ได้เสมอ

**KCG สีส้ม**
(เป็นสีประจำของโรงเรียนอาชีวศึกษายานยนต์เกียวโต (KCGM))

สีประจำของโรงเรียนอาชีวศึกษายานยนต์เกียวโต ถูกกำหนดขึ้นในปี ค.ศ. 2013 ตอนเข้ารวมกลุ่ม KCG Group สีส้มแสดงถึงไดนามิก ภาพลักษณ์เชิงบวกและยังใช้เพิ่มทัศนวิสัยเพื่อความปลอดภัย ด้วยเหตุนี้จึงเป็นสัญลักษณ์ของการแสวงหาความปลอดภัยในสังคมการขับขี่ยานยนต์ในปัจจุบัน เช่นเดียวกับความพยายามของนักเรียนที่จะเอาชนะความยากลำบากต่างๆ ที่ต้องเผชิญ

**KCG สีฟ้า**
(เป็นสีประจำของ สถาบันการศึกษาคอมพิวเตอร์เกียวโต (KCG) และสีประจำของ KCG Group)

เพราะสมาชิกผู้ก่อตั้ง KCG ในช่วงแรกทั้งหมดนั้นเป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโทและปริญญาตรีจากมหาวิทยาลัยเกียวโต สีฟ้าซึ่งเป็นสีประจำโรงเรียนของสถาบันการศึกษาคอมพิวเตอร์เกียวโต (KCG) และสีประจำของ KCG Group จึงได้มาจากสีน้ำเงินเข้มซึ่งเป็นสีประจำของมหาวิทยาลัยเกียวโต สีฟ้านี้ถูกใช้มาตั้งแต่ปี ค.ศ. 1970 และได้มีการกำหนดชื่อว่า "KCG สีฟ้า" เนื่องในโอกาสครบรอบ 35 ปีของการก่อตั้งสถาบัน (ปี ค.ศ.1998)

**KCG สีเขียว**
(เป็นสีประจำของ ศูนย์ฝึกอบรมภาษาญี่ปุ่นเกียวโต (KJLTC))

ศูนย์ฝึกอบรมภาษาญี่ปุ่นเกียวโต (KJLTC) ของ KCG Group ถือเป็นประตูด่านแรกสำหรับนักศึกษาชาวต่างชาติ เป็นโรงเรียนสอนภาษาญี่ปุ่นที่ได้รับอนุญาตจากสมาคมส่งเสริมการศึกษาภาษาญี่ปุ่น และได้รับมอบหมายให้เป็นผู้กำหนดหลักสูตรการศึกษาเพื่อเตรียมความพร้อมโดยกระทรวงศึกษาธิการ ถูกกำหนดให้ใช้สีเขียวเป็นสีประจำโรงเรียน ซึ่งเกิดจากสีผสมระหว่าง KCG สีฟ้า และKCG สีแดง ดังที่กล่าวไว้ข้างต้น เป็นสีที่เกิดจากภาพจินตนาการของพื้นโลกสีเขียวจาก 7 ทวีปทั่วโลก

# ลักษณะโดดเด่นของ KCGI

## ได้รับทักษะการปฏิบัติงานจริงที่เป็นประโยชน์ในสังคม

**■ การออกแบบหลักสูตรที่ปรับให้เข้ากับความต้องการของอุตสาหกรรมและความก้าวหน้าทาง IT**

เพื่อส่งเสริมการศึกษาให้สอดคล้องกับความต้องการของโลกอุตสาหกรรม สถาบันเราได้รับคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญมืออาชีพทั้งภายในและภายนอกองค์กรในการกำหนดหลักสูตรและการออกแบบการเรียนการสอน นอกจากนี้เพื่อตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของโลก IT (ICT) ได้อย่างทันท่วงที เราได้ร่วมพัฒนาและนำหลักสูตรการศึกษาด้าน IT ที่ทันสมัยที่สุดในโลกเข้ามาใช้โดยร่วมมือกับสถาบันเทคโนโลยีโรเชสเตอร์ของประเทศสหรัฐอเมริกา

**■ การศึกษาโดยอิงทฤษฎีการศึกษาที่ล้ำสมัยที่สุดในโลก**

การศึกษาออนไลน์เริ่มมีขึ้นครั้งแรกในช่วงกลางทศวรรษ 1990 เมื่ออินเทอร์เน็ตเริ่มแพร่หลายอย่างรวดเร็วในสหรัฐอเมริกา ตั้งแต่นั้นมาได้มีการวิจัยอย่างกว้างขวางเกี่ยวกับความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาระหว่าง e-learning และการเรียนในชั้นเรียนแบบพบหน้า งานวิจัยบางส่วนชี้ให้เห็นว่า สำหรับนักเรียนที่มีแรงจูงใจสูง ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาแทบไม่ต่างกัน โดยความแตกต่างระหว่างการเรียนออนไลน์และการเรียนแบบพบหน้ามีเพียงเรื่องวิธีการสื่อสารเท่านั้น KCGI ภูมิใจในคณาจารย์ที่มีประสบการณ์อย่างกว้างขวางด้านการวิจัยขั้นสูงใน e-learning ยกตัวอย่างเช่น ขณะที่ศึกษาอยู่ในระดับบัณฑิตศึกษาที่มหาวิทยาลัยโคลัมเบีย ซึ่งเป็นสถาบันชั้นนำของโลกด้านการศึกษานั้น Wataru Hasegawa เคยเป็นหนึ่งในทีมโครงการพิเศษที่ได้รับมอบหมายให้ตรวจสอบว่ามหาวิทยาลัยไอวี่ลีกแห่งนี้ควรจัดตั้งโปรแกรม e-Learning สำหรับนักศึกษา 800 คนหรือไม่ KCGI ไม่เพียงแต่เปิดสอนทั้งแบบออนไลน์และแบบพบหน้าเท่านั้น แต่ยังออกแบบและดำเนินการเรียนการสอนโดยอิงทฤษฎีการศึกษาระดับสูงสุดและล้ำสมัยที่สุดในโลกอีกด้วย

**■ มีโครงสร้างหลักสูตรในรูปแบบที่สามารถลงมือปฏิบัติจริงในสถานที่จริงได้**

เพื่อสร้างและพัฒนาบุคลากรที่เพรียบพร้อมไปด้วยทักษะด้านบริหารการจัดการและทักษะด้าน IT (ICT) ทางมหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสารสนเทศเกียวโต (KCGI) เล็งเห็นความสำคัญในการเรียนรู้วิชาต่างๆ ที่เกี่ยวข้องไม่เฉพาะแต่วิชาด้าน IT เท่านั้น ทางสถาบันได้จัดเตรียมวิชาที่เกียวข้องกับธุรกิจ เช่น วิชาเศรษฐศาสตร์ วิชาบริหารและการจัดการ เป็นต้น เพื่อให้นักศึกษาได้เรียนรู้มากที่สุด สำหรับปีที่นักศึกษาจะสำเร็จการศึกษา นักศึกษาจะต้องทำแผนและจัดทำโครงงาน รวมทั้งจะได้เรียนรู้ทักษะขั้นสูงเพื่อที่จะนำไปใช้ในอาชีพแทนการทำวิทยานิพนธ์อย่างที่เคยทำกันมาในมหาวิทยาลัยระดับปริญญาโท

## การศึกษา IT (ICT) และการจัดการและการประยุกต์ใช้ในอุตสาหกรรมต่างๆ

**■ การบ่มเพาะผู้เชี่ยวชาญที่มีความสามารถในการทำงานหลากหลายสาขา เช่น IT และการจัดการ**

โลกแห่งธุรกิจในปัจจุบัน สิ่งที่ขาดไม่ได้คือ ทรัพยากรมนุษย์ที่เพียบพร้อมไปด้วยทักษะการบริหารการจัดการ เช่น การกำหนดกลยุทธ์การบริหารงานและทักษะด้าน IT (ICT) ที่เป็นหัวใจสำคัญสำหรับเทคโนโลยีเว็บไซต์ ที่มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสารสนเทศเกียวโต (KCGI) จะสร้างและพัฒนาผู้เชี่ยวชาญมืออาชีพในด้านสารสนเทศและการบริหารการจัดการ ทางสถาบันได้จัดทำหลักสูตรการเรียนการสอนที่สามารถเรียนรู้รายวิชาเกี่ยวกับการบริหารการจัดการและสารสนเทศได้อย่างสมดุลย์และสอดคล้องกับพื้นความรู้ของนักศึกษาแต่ละคน

**■ KCGI ถ่ายทอดความรู้ด้าน IT (ICT) เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในหลากหลายสาขา ผ่านสาขาวิชาเฉพาะทางและกลุ่มรายวิชาภาคอุตสาหกรรม**

ด้วยการอาศัยองค์ความรู้ด้าน IT ที่กว้างขวาง KCGI จัดเตรียมความรู้เฉพาะทางที่หลากหลายซึ่งจำเป็นต่อแต่ละสาขาเฉพาะด้าน เพื่อจุดประสงค์นี้ เราได้จัดตั้งสาขาวิชาเฉพาะทางจำนวน 9 สาขา ได้แก่ ปัญญาประดิษฐ์ (AI), วิทยาศาสตร์ข้อมูล, การพัฒนาระบบเว็บไซต์, การบริหารเครือข่าย, ความเป็นผู้ประกอบการระดับสากล, ERP, IT มังงะและอะนิเมะ, IT ด้านการท่องเที่ยว และ IT เพื่อความบันเทิง นอกจากนี้ KCGI ยังระบุและจัดการเรียนการสอนในกลุ่มรายวิชาภาคอุตสาหกรรมหลายด้าน เพื่อพัฒนาบุคลากรให้สามารถประยุกต์ใช้และนำ IT ไปใช้ในสาขาเหล่านี้ได้ กลุ่มรายวิชาภาคอุตสาหกรรมดังกล่าวได้แก่ การเงิน, การเกษตร, ทางทะเล, สุขภาพและการแพทย์ และการศึกษา

หลักสูตรของ KCGI มุ่งเน้นการประยุกต์ใช้จริง พร้อมวางรากฐานความรู้และเทคโนโลยีในสาขาที่หลากหลายอย่างรอบด้าน เรามีเป้าหมายในการพัฒนาบุคลากรที่สามารถนำเสนอโซลูชันที่ตอบโจทย์ความต้องการในแต่ละสาขาได้

**■ ศูนย์รวมอาจารย์จำนวนมากที่มีประสบการณ์ในการทำงานในองค์กรและการพัฒนากลยุทธ์ด้าน IT อื่นๆ**

ทางสถาบันมอบหมายหน้าที่ให้อาจารย์ผู้สอนผู้เคยมีประสบการณ์การจริงในการทำงานเป็น CIO ผู้บริหารสูงสุดทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ขององค์กรใหญ่ๆ มาช่วยสร้างและพัฒนาผู้เชี่ยวชาญมืออาชีพ อาจารย์ผู้สอนแต่ละท่านจะบรรยายวิชาจากประสบการณ์ในการทำงานจริงและสอนทักษะการปฏิบัติงานจริงให้แก่นักศึกษา นักศึกษาจะความเข้าใจในทฤษฎีและเทคโนโลยีใหม่ล่าสุดที่เชื่อมโยงโดยตรงกับการปฏิบัติงานจริง และจะได้รับทักษะทุกด้านเพื่อเป็นผู้เชี่ยวชาญมืออาชีพต่อไปในอนาคต

## เปลี่ยนอาชีพ และมีบทบาทในสาขางานด้าน IT

**■ นักศึกษาจากหลากหลายสาขา ไม่ว่าจะเป็นสาขามนุษยศาสตร์ หรือวิทยาศาสตร์ สามารถลงทะเบียนเรียนได้ด้าน IT อื่นๆ**

วัตถุประสงค์ประการหนึ่งของ KCGI คือการพัฒนาผู้เชี่ยวชาญด้าน IT ขั้นสูงที่มีภูมิหลังที่หลากหลาย เรารับสมัครผู้เข้าศึกษาที่มาจากหลากหลายสาขาทั้งในด้านมนุษยศาสตร์และวิทยาศาสตร์ โดยไม่จำกัดคณะหรือวิชาเอกที่จบมา KCGI สนับสนุนนักศึกษาที่มาจากภูมิหลังที่หลากหลาย โดยจัดรายวิชาเลือกที่เหมาะสมกับความรู้เดิม ทักษะและความต้องการของนักศึกษา นอกจากนี้ KCGI มีการจัดตัวเลือกการเรียนรู้ที่หลากหลายเพื่อให้ผู้ใหญ่วัยทำงานสามารถเรียนต่อได้ในขณะที่ทำงานไปด้วย เรามุ่งมั่นที่จะได้สร้างโอกาสในการเปลี่ยนเส้นทางอาชีพ ซึ่งบัณฑิตวิทยาลัยแบบดั้งเดิมในญี่ปุ่นไม่สามารถตอบสนองให้ได้

**■ สามารถเลือกเรียนตามระดับความรู้ของแต่ละคน**

ที่ KCGI มีนักศึกษาที่มีระดับทักษะทางด้าน IT ที่หลากหลาย ตั้งแต่ผู้สำเร็จการศึกษาด้านมนุษยศาสตร์ที่แทบไม่มีความรู้ด้านคอมพิวเตอร์ไปจนถึงผู้ที่มีประสบการณ์ในฐานะ SE ในอุตสาหกรรม IT ทางสถาบันจะจัดรูปแบบการเรียนที่เหมาะสมที่สุดให้กับนักศึกษาแต่ละคนตามจุดมุ่งหมายในอนาคตไม่ว่านักศึกษาผู้นั้นจะมีทักษะทางด้าน IT หรือไม่มีก็ตาม ด้วยเหตุนี้ นักศึกษาที่ไม่เคยมีความรู้พื้นฐานก็สามารถไปถึงเป้าหมายตามลำดับ ในบัณฑิตวิทยาลัยทั่วไปของญี่ปุ่น นักศึกษาจะได้รับปริญญาโทเมื่อเรียนครบ 32 หน่วยกิต แต่ที่ KCGI กำหนดให้นักศึกษาต้องเรียนทั้งหมด 44 หน่วยกิต ซึ่งมากกว่าบัณฑิตวิทยาลัยทั่วไป 12 หน่วยกิต ทำไมถึงเป็นเช่นนี้? เพราะที่ KCGI เป้าหมายของเราคือการพัฒนาบุคลากรที่มีความรู้เฉพาะทางในสาขาที่ตนเลือก ซึ่ง ไม่เพียงแต่มีความรู้ที่ลึกซึ้งแต่ต้องมีความรู้ที่กว้างไกลด้วย และไม่เพียงแต่รอบรู้ในทักษะและความรู้ด้าน ICT เท่านั้นแต่ต้องสามารถนำไปใช้ได้จริงอีกด้วย

## เรามุ่งมั่นที่จะมีบทบาทอย่างแข็งขันในเวทีระดับโลก

**■ สามารถรับฟังบรรยายจากตัวแทนด้าน IT ระดับแถวหน้าของแต่ละประเทศทั่วโลก**

ธุรกิจ IT เป็นศาสตร์แขนงหนึ่งที่ขยายไปสู่ระดับสากลอย่างไรพรมแดน สถาบันเราได้เชิญอาจารย์ระดับแนวหน้าจากภูมิภาคต่างๆ ในประเทศแถบ

เอเชียและประเทศสหรัฐอเมริกา เพื่อให้นักศึกษาได้ทราบและเรียนรู้ถึงมุมมองต่างๆ ในแบบสากล ทางสถาบันให้ความสำคัญกับการพัฒนาแลกเปลี่ยนระดับนานาชาติ เช่น มีการจัดงานประชุมสัมมนาระหว่างประเทศและการวิจัยร่วมกัน มีการลงนามข้อตกลงให้ความร่วมมือทางธุรกิจ และแลกเปลี่ยนทางวิชาการกับองค์กรและมหาวิทยาลัยในแต่ละประเทศทั่วโลก เช่น มหาวิทยาลัยโคลัมเบีย ประเทศสหรัฐอเมริกา, สถาบันเทคโนโลยี Rochester, บัณฑิตวิทยาลัยคุ้มครองข้อมูลของมหาวิทยาลัยเกาหลีใต้ ซึ่งเป็นมหาวิทยาลัยที่มีชื่อเสียงมากที่สุดในโลกในด้านการรักษาความปลอดภัยข้อมูล

**■ การศึกษาในต่างประเทศและการส่งไปเรียนรู้ที่ต่างประเทศ**

KCGI ร่วมมือกับวิทยาลัยและมหาวิทยาลัยหลายแห่งในหลากหลายประเทศ รวมถึง Rochester Institute of Technology ในเมืองโรเชสเตอร์ รัฐนิวยอร์ก ประเทศสหรัฐอเมริกา KCGI จริงจังในการส่งนักศึกษาไปศึกษาต่อต่างประเทศในสถาบันพันธมิตรเหล่านี้ และมีส่วนร่วมในการประชุมวิชาการระดับนานาชาติ เรายังใช้ประโยชน์จากโปรแกรมการฝึกงานในต่างประเทศ เช่น การให้โอกาสในการเข้าร่วมเป็นผู้ช่วยสอน (TAs) ในชั้นเรียนที่สถาบันพันธมิตรในต่างประเทศ

## ใช้ประโยชน์จากการศึกษาเพื่อสร้างความรุ่งเรืองให้สังคม

**■ สร้างอาชีพในอุดมคติด้วยการแนะแนวส่วนตัวอย่างจริงจัง**

KCGI มีเป้าหมายเพื่อให้นักศึกษาทุกคนสามารถหางานได้เมื่อ จบการศึกษา เหล่าอาจารย์ผู้สอนที่รับผิดชอบหลักสูตรจะใช้ ประโยชน์จากประสบการณ์และเครือข่ายส่วนตัวในแวดวง อุตสาหกรรมและชุมชนอื่นๆ ในการให้คำปรึกษาแบบตัวต่อตัวกับ นักศึกษา บรรดาอาจารย์ผู้สอนจะช่วยแนะนำให้นักศึกษาค้นพบ อาชีพในฝัน นอกจากนี้ ทางสถาบันจะให้การสนับสนุนในเรื่อง ต่างๆ สำหรับนักศึกษาผู้ปรารถนาที่มีธุรกิจเป็นของตัวเอง เช่น การให้ความรู้เกี่ยวกับการบริหารจัดการและการดำเนินงาน รวมถึงการจัดตั้งบริษัท

**■ การสร้างเครือข่ายทางธุรกิจในหมู่บัณฑิต**

ที่มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสารสนเทศเกียวโต (KCGI) ให้การสนับสนุนผู้สำเร็จการศึกษาจากสถาบันที่มีความสามารถด้าน IT ด้านการพัฒนาเครือข่ายธุรกิจระหว่างผู้สำเร็จการศึกษาด้วยกัน มีการจัดสร้างโอกาสในการทำงานเป็นกลุ่มตั้งแต่สมัยเรียนอยู่ ดังนั้น หลังจากสำเร็จการศึกษา ศิษย์เก่าทุกท่านจะร่วมมือกัน เพื่อขยายธุรกิจโดยใช้ทักษะความสามารถของแต่ละคนที่มีอยู่

# เราฝึกให้นักศึกษากลายเป็นมืออาชีพระดับโลก

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

# ด้วยชั้นเรียนที่ใช้ภาษาอังกฤษเต็มรูปแบบ

KCGI มีการบรรยายมากมายใน “โหมดภาษาอังกฤษ” เพื่อให้นักศึกษาสามารถเข้าร่วมชั้นเรียนและรับปริญญาโทจาก KCGI แม้จะเรียนด้วยภาษาอังกฤษทั้งหมด การบรรยายนี้บางส่วนสอนโดยอาจารย์ระดับสูงที่ได้รับเชิญจากต่างประเทศ ปัจจุบัน KCGI เปิดรับนักศึกษาต่างชาติจาก 15 ประเทศและภูมิภาค (รวมถึงนักศึกษาที่จบหลักสูตรในเดือนมีนาคม 2022) ซึ่งหลายคนเลือกที่จะเข้าร่วมการบรรยายเป็นภาษาอังกฤษ นี่คือข้อได้เปรียบที่สำคัญของการศึกษาที่ KCGI

ตัวเลือกนี้ไม่ได้มีไว้สำหรับนักศึกษาต่างชาติเท่านั้น นักศึกษาญี่ปุ่นยังสามารถเข้าร่วมการบรรยายเป็นภาษาอังกฤษได้ หากความสามารถทางภาษาอังกฤษของพวกเขาถึงระดับที่กำหนด KCGI มอบโอกาสที่ดีให้กับนักศึกษาชาวญี่ปุ่นในการฝึกฝนความสามารถทางภาษาอังกฤษในขณะที่เรียน ICT ด้วยการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนนานาชาติที่หลากหลายให้กับพวกเขา

อุตสาหกรรม IT ต้องการให้ผู้คนได้รับข้อมูลล่าสุดอย่างต่อเนื่อง ผู้ที่สามารถใส่ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการทำงานในด้านการพัฒนาหรือการผลิตได้ คือคนที่จะเติบโตเป็นนักธุรกิจที่ประสบความสำเร็จ สาขา IT สร้างเทคโนโลยีใหม่ๆ ทุกวัน ดังนั้น ความสามารถในการติดตามข้อมูลล่าสุดจึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง แน่นอนว่าเทคโนโลยีล้ำยุคจำนวนมากเหล่านี้มาจากญี่ปุ่น สหรัฐอเมริกาและประเทศหรือภูมิภาคอื่นๆ ในต่างประเทศ ดังนั้น ข้อมูลเกี่ยวกับเทคโนโลยีเหล่านี้จึงเขียนเป็นภาษาอังกฤษแทบทั้งหมด วิศวกรจากประเทศที่ใช้ภาษาราชการเป็นภาษาอังกฤษมีจำนวนมากกว่าวิศวกรชาวญี่ปุ่นอย่างมาก ดังนั้น ข้อมูลและบทความที่มีคุณภาพสูงจึงจำเป็นต้องเขียนเป็นภาษาอังกฤษเป็นส่วนใหญ่ หากคุณสามารถติดตามข้อมูลภาษาอังกฤษที่จำเป็นต่อการปฏิบัติหน้าที่และการพัฒนาทักษะของคุณได้ตั้งแต่เนิ่นๆ คุณจะพบว่าความสามารถนั้นเป็นข้อได้เปรียบที่สำคัญในการทำงานของคุณอย่างไม่ต้องสงสัย

นักศึกษาที่มุ่งสู่อาชีพที่อยู่ในอุตสาหกรรมชั้นนำ เช่น บริษัท IT ในเครือต่างประเทศหรือบริษัทที่ปรึกษา สามารถใช้ข้อได้เปรียบจากการเรียนด้วยโหมดภาษาอังกฤษที่ KCGI เพื่อผลลัพธ์ที่ดี

# สายงานที่มีบทบาท

ปัจจุบัน ในโลกแห่งอุตสาหกรรม การเพิ่มยกระดับด้าน IT (ICT) (โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การนำมาใช้ในเทคโนโลยีด้านธุรกิจเว็บไซต์อย่างแพร่หลาย) และการนำเทคโนโลยีสารสนเทศ IT ระดับสูงเข้ามาใช้ เมื่อเปรียบเทียบกับ “การเปลี่ยนแปลงด้าน IT” ในอดีต ถือเป็นหัวข้อปัญหาที่ต้องนำไปขบคิด กล่าวคือ ในโลกแห่งอุตสาหกรรม IT ไม่ได้ถูกนำไปใช้ในการปรับปรุงการดำเนินงาน แต่ถูกนำไปใช้ในการกำหนดกลยุทธ์ขั้นสูงขององค์กร สิ่งนี้เองที่เรียกว่า IT ระดับสูงสุดของการบริหารและการจัดการ ดังนั้นทรัพยากรมนุษย์ที่เกี่ยวข้องในเรื่องนี้ จำเป็นต้องมีความรู้และเทคโนโลยีระดับสูง และในเวลาเดียวกันจะต้องเป็นทรัพยากรมนุษย์ที่สามารถรับรู้และเข้าใจเกี่ยวกับการบริหารและการจัดการขั้นสูง

มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสารสนเทศเกียวโต (KCGI) จัดทำหลักสูตรเพื่อสร้างและพัฒนาบุคลากรด้าน IT ระดับสูงเพื่อตอบสนองความต้องการในโลกแห่งอุตสาหกรรม นักศึกษาที่สำเร็จหลักสูตรจากสถาบันเราเป็นที่ต้องการในสายงานอาชีพด้าน IT ดังต่อไปนี้

- **CIO (ผู้บริหารสูงสุดทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศขององค์กร)**
- **ผู้จัดการโครงการ**
- **สถาปนิกด้าน AI**
- **ที่ปรึกษาทั่วไปด้านระบบ**
- **ผู้ประกอบการ**
- **สถาปนิกเทคโนโลยีสารสนเทศ**
- **ที่ปรึกษาด้านการรักษาความปลอดภัยทางข้อมูล**
- **ผู้ดูแลการผลิตเนื้อหา**
- **นักวิทยาศาสตร์ข้อมูล**



# สิ่งแวดล้อมทางการศึกษาและระบบการศึกษา

*สภาพแวดล้อมทางการศึกษาในทางปฏิบัติจริง ได้นำระบบสำนักงานที่มีมาตรฐานระดับโลก*

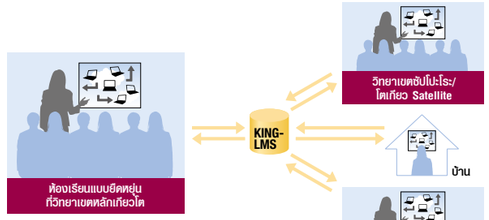
## ระบบการจัดการการเรียน

**■ KCGI จัดระบบการสนับสนุนการศึกษาที่ครอบคลุมด้วยรูปแบบชั้นเรียนสามรูปแบบเพื่อการศึกษาสมัยใหม่: ชั้นเรียนออนไลน์แบบเรียลไทม์ (อีเลิร์นนิงแบบซิงโครไนซ์) ชั้นเรียนแบบออนดีมานด์ (อีเลิร์นนิงแบบไม่ซิงโครไนซ์) และชั้นเรียนแบบไฮบริด (การเรียนแบบผสมผสานระหว่างการเรียนแบบตัวต่อตัวรวมกับการสตรีมออนไลน์)**

นับตั้งแต่ก่อตั้งสถาบัน KCGI ได้สร้าง IT เข้าไปในสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ การเปิดตัวระบบการจัดการเรียนรู้ KING-LMS ก็เป็นหนึ่งในความพยายามดังกล่าว

KING-LMS สามารถเข้าถึงได้จากวิทยาเขต Hyakumanben ของ Kyoto Head School จาก Kyoto Ekimae Satellite, Sapporo Satellite และ Tokyo Satellite และจากที่บ้านหรือที่ใดก็ได้ผ่านพีซีหรือสมาร์ทโฟน สภาพแวดล้อมการเรียนนี้ช่วยให้นักศึกษาสามารถทำงานต่างๆ เช่น เรียกดูเนื้อหาบทเรียน ส่งงานที่มอบหมาย และติดต่อผู้สอนได้ สิ่งที่ช่วยเสริม KING-LMS คือห้องเรียนแบบยืดหยุ่นได้ (“hy-ex”) ในอาคารหลักของวิทยาเขต Hyakumanben ชั้นเรียนที่จัดขึ้นที่นี่ช่วยให้นักศึกษาสามารถเข้าร่วมได้จากทุกที่อย่างเท่าเทียมกันโดยไม่มีการแบ่งแยก

ในห้องเรียนที่ยืดหยุ่นแบบไฮบริด กล้องสามารถติดตามผู้สอนขณะที่เขาเดินไปรอบ ๆ ห้อง เพื่อให้นักศึกษาที่เรียนออนไลน์สามารถเห็นใบหน้าของผู้สอนขณะที่กำลังเรียนได้ ในขณะเดียวกันจอมอนิเตอร์ขนาดใหญ่ในห้องเรียนจะแสดงภาพของนักศึกษาที่เข้าร่วมเรียนจากทางไกล ดังนั้น นักศึกษาจึงสามารถถามคำถามและมีส่วนร่วมในการสนทนาโดยใช้ไมโครโฟนและลำโพงแบบกำหนดทิศทางได้ ด้วยนวัตกรรมเหล่านี้จึงทำให้นักศึกษาที่อยู่ห่างไกลสามารถเข้าร่วมชั้นเรียนได้ราวกับว่าพวกเขาอยู่ในห้องเรียนด้วยตนเอง




* KING-LMS....เป็นระบบที่สนับสนุนการศึกษาของสถาบัน ซึ่งเป็นระบบที่มีเฉพาะในสถาบันเราเท่านั้น นักศึกษาสามารถเลือกเรียนเนื้อหาที่ต้องการศึกษาได้อย่างอิสระ KCG Information Network Galaxy-Learning Management System

## ห้องสมุดและห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์

ห้องสมุดในอาคารหลักของวิทยาเขต Hyakumanben มีบริการยืมและคืนหนังสือด้วยตนเอง

นอกจากนี้ ที่วิทยาเขตหลัก KCGI ยังเป็นสมาชิกของห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ของสมาคมเพื่อคอมพิวเตอร์เครื่องจักร (ACM) ซึ่งตั้งอยู่ในสหรัฐอเมริกา และสมาคมประมวลผลข้อมูลแห่งประเทศญี่ปุ่น (IPSJ) นักศึกษาสามารถเข้าถึงสิ่งพิมพ์ของสมาคมทั้งสองและสมาคมอื่นๆ ผ่านห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์เหล่านี้รวมถึงสามารถอ่านบทความฉบับเต็มของวารสารวิชาการจำนวนมาก และในหลายๆ กรณี นักศึกษาสามารถดูรายการย้อนหลังไปได้หลายทศวรรษ นักศึกษายังสามารถใช้แหล่งข้อมูลต่างๆ เช่น เครือข่ายข้อมูลวิชาการของสถาบันสารสนเทศแห่งชาติ ซึ่งทรัพยากรเหล่านี้มีคุณค่าและประโยชน์อย่างมากต่อการสำรวจและการทำวิจัย

## ระบบ SAP ERP เพื่อการศึกษา

**■ การพัฒนาบุคลากรทางธุรกิจโดยการใช้แพ็คเกจ ERP จาก SAP**

ในการพัฒนาบุคลากรทางธุรกิจให้มีทักษะด้าน IT ขั้นสูง KCGI ได้นำ SAP S/4HANA ที่เป็นระบบการวางแผนทรัพยากรองค์กร (ERP) จาก SAP GmbH ของเยอรมนีซึ่งเป็นผู้จำหน่ายซอฟต์แวร์แพ็คเกจ ERP รายใหญ่ที่สุดในโลกเพื่อใช้ในการเรียนรู้และการวิจัยเชิงปฏิบัติ KCGI เป็นสถาบันในประเทศญี่ปุ่นที่นำระบบดังกล่าวมาใช้ในการพัฒนาผู้เชี่ยวชาญด้าน ERP รวมถึงการพัฒนาระบบ

**■ การดำเนินการที่มีประสิทธิภาพด้านการจัดการ**

ระบบ ERP ของ SAP เป็นระบบขนาดใหญ่และซับซ้อน ที่ KCGI นักศึกษาไม่เพียงแค่เรียนรู้วิธีใช้งานระบบ SAP ERP เท่านั้น แต่ยังได้เรียนรู้ลำดับขั้นตอนการทำงานในบริษัท พร้อมทักษะเชิงปฏิบัติขั้นสูง เช่น การปรับแต่งระบบ SAP เพื่อรองรับกระบวนการทำงาน และการให้คำปรึกษาในการแนะนำระบบ ERP ในบริษัท

**■ ฝึกฝนทักษะการปฏิบัติขั้นสูง**

ที่ KCGI นักศึกษาจะได้พิจารณาว่า SAP S/4HANA ทำงานอย่างไรและจะเอามาสนับสนุนกระบวนการทำงานได้อย่างไรจากหลายๆ แง่มุม นักศึกษาจะได้เรียนรู้ว่าการใช้ ERP เปลี่ยนแปลงกระบวนการทำงานโดยรวมอย่างไร รวมถึงการจัดการการซื้อ-สินค้าคงคลัง การผลิต การขายและการจัดจำหน่าย การบัญชีและการจัดการทรัพยากรมนุษย์ผ่านการเรียนภาคปฏิบัติ ด้วยหลักสูตร ERP เฉพาะทางเหล่านี้ นักศึกษาที่สำเร็จการศึกษาจาก KCGI จะผ่านการสอบคุณสมบัติการเป็นที่ปรึกษาที่รับรองโดย SAP

**■ ระบบคอมพิวเตอร์ประสิทธิภาพสูง**

นักศึกษาที่ KCGI จะทำวิจัยในสาขาที่ต้องใช้พลังการประมวลผลมหาศาล เช่น AI/แมชชีนเลิร์นนิง การวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ คอมพิวเตอร์กราฟฟิกส์ การเพิ่มประสิทธิภาพเชิงผสม และการคำนวณด้วยควอนตัม ดังนั้น ในปีการศึกษา 2022 KCGI จึงได้เปิดตัวระบบคอมพิวเตอร์ประสิทธิภาพสูง 16 ระบบที่รวม GPU ระดับไฮเอนด์รุ่นล่าสุด NVIDIA RTX A6000 เพื่อสนับสนุนกิจกรรมทางการศึกษาเหล่านี้ คอมพิวเตอร์เหล่านี้มีประสิทธิภาพสูงสุดประมาณ 620 เทราฟลอป (620 TFLOPS) แต่ละระบบประกอบด้วยเซิร์ฟเวอร์คอมพิวเตอร์ 4 เครื่อง ทำให้สามารถรันหลายโปรแกรมพร้อมกันได้

# นโยบายหลักสูตร

เพื่อให้สอดคล้องกับพันธกิจและเป้าหมายของเรา เราจัดทำหลักสูตรเพื่อฝึกอบรมผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทางที่มีทักษะการจัดการ IT/ICT และสามารถพัฒนาสาขาธุรกิจ IT ที่ตนเลือกได้อย่างแข็งขัน

**1. หลักสูตรการเรียนการสอน แบ่งออกเป็นประเภทต่างๆ ดังนี้**

- สาขาการเรียนแบบติวเข้ม - รายวิชาต่างๆ จะถูกจัดกลุ่มอย่างเป็นระบบเพื่อเพิ่มพูนความรู้เชิงลึกเกี่ยวกับสาขาวิชาเฉพาะ
- อุตสาหกรรม - รายวิชาต่างๆ จะเน้นการใช้เทคโนโลยีและทักษะทางอุตสาหกรรมเฉพาะกับธุรกิจ และจะเรียนกับผู้เชี่ยวชาญด้าน IT โดยใช้กรณีศึกษาและการเรียนรู้ผ่านโปรเจค
- วิชาเลือกเรียนร่วม - รายวิชาที่ประกอบไปด้วย แนวโน้มของเทคโนโลยีทฤษฎีระดับสูง ตลอดจน รายวิชาทักษะต่างๆ ที่เติมเต็มสาขาการเรียนแบบติวเข้มและอุตสาหกรรม

**2. การสร้างรูปแบบและวิธีการลงทะเบียนหลักสูตร**

เพื่อตอบสนองต่อวัตถุประสงค์และความชอบในการเรียนรู้ของแต่ละคน นักศึกษาจะเลือกหนึ่งในชุดรายวิชา “แบบติวเข้ม” ชุดรายวิชานี้จะเน้นความเชี่ยวชาญทั้งแนวกว้างและเชิงลึก ตั้งแต่ความรู้พื้นฐานไปจนถึงการประยุกต์ใช้ และการฝึกปฏิบัติในสาขาที่เกี่ยวข้องกับ IT โดยเฉพาะด้วยความรู้ที่หลากหลาย นอกจากนี้ หลักสูตรตามความต้องการยังช่วยให้นักศึกษาสามารถเลือกรายวิชาที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน และเป้าหมายส่วนตัวในการเรียนและการวิจัยได้

เพื่อขยายการเรียนรู้ไปสู่การประยุกต์ใช้อย่างมืออาชีพ หลักสูตรยังเปิดสอนรายวิชาอุตสาหกรรมที่เน้นการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในสาขาอุตสาหกรรมที่หลากหลาย นักศึกษาจะนำความรู้ไปใช้ในการรับมือกับปัญหาที่เฉพาะเจาะจง รวมทั้ง ออกแบบและสร้างแผนในอุตสาหกรรมต่างๆ รายวิชาอุตสาหกรรมมีขึ้นเพื่อเสริมหลักสูตรสำหรับนักศึกษาที่เรียนหลักสูตการเรียนแบบติวเข้มเป็นหลัก

**3. มาสเตอร์โปรเจค**

นอกจากรายวิชาที่เป็นการเรียนในชั้นเรียนแล้ว หลักสูตรของเราออกแบบมาเพื่อส่งเสริมความสามารถของนักศึกษาในการปฏิบัติและการประยุกต์ใช้ โดยให้นักศึกษาค้นหาความสนใจของตนเองด้วยการทำมาสเตอร์โปรเจคภายใต้คำแนะนำของอาจารย์

**4. การตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลง**

หลักสูตรของเราตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในอุตสาหกรรม IT/ICT วิทยาลัยมีการทบทวนและปรับเปลี่ยนหลักสูตรอย่างต่อเนื่องเพื่อให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของอุตสาหกรรมและสังคม ซึ่งต้องการผู้เชี่ยวชาญที่มีทักษะสูงทั้งในญี่ปุ่นและต่างประเทศ

# นโยบายการมอบวุฒิปริญญา

วิทยาลัยจะมอบคุณวุฒิปริญญาโทให้กับบุคคลที่มีคุณสมบัติตรงตามข้อกำหนดต่อไปนี้

**1) เรียนรายวิชาต่างๆ ที่กำหนดไว้เสร็จสมบูรณ์ภายในระยะเวลาที่กำหนด (เช่น 4 ภาคการศึกษา)**

**2) เก็บหน่วยกิตครบถ้วนตามเงื่อนไขของการสำเร็จการศึกษาที่กำหนดไว้**

วิทยาลัยมุ่งหวังให้นักศึกษามีคุณลักษณะดังต่อไปนี้:

**a. เรียนรู้และเผยแพร่ความรู้พื้นฐานเพื่อเป็นผู้ให้ข้อมูลแก่อาชีพต่างๆ**

**b. ใช้ความรู้นี้ในสาขาที่นักศึกษาเลือกเพื่อเป็นผู้เชี่ยวชาญที่มีทักษะสูง**

ประพฤติตนอย่างมีจริยธรรมสูงเพื่อเป็นสมาชิกวิชาชีพที่น่าเคารพ

# การศึกษาที่ KCGI

## หลักสูตรบูรณาการเพื่อการพัฒนาผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีคุณสมบัติสูง

หนึ่งในเป้าหมายของปรัชญาการศึกษาของ KCGI คือ การพัฒนาและการผลิตผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีคุณสมบัติสูง ดังนั้น เพื่อให้บรรลุเป้าหมายนี้ KCGI จึงจัดทำหลักสูตรบูรณาการโดยรวมรูปแบบการลงทะเบียนหลักสูตรที่หลากหลาย เพื่อตอบสนองวัตถุประสงค์ทางการศึกษาที่แตกต่างกันของนักศึกษา ด้วยโปรเจคและกิจกรรมต่างๆ ที่ขับเคลื่อนโดยตัวผู้เรียน

**■ ได้มาซึ่งความเป็นผู้เชี่ยวชาญ**

ในฐานะที่เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีคุณสมบัติสูง การคาดหวังว่าจะมีความรู้หลากหลายครอบคลุมเกี่ยวกับ IT นั้นเป็นเรื่องไม่สมเหตุสมผล ดังนั้น เพื่อให้นักศึกษามีความเชี่ยวชาญ KCGI จึงระบุสาขาวิชาเฉพาะจำนวนหนึ่งและพัฒนาหลักสูตรสำหรับสาขาเหล่านั้น สาขาการเรียนแบบติวเข้มจะช่วยให้นักศึกษาได้รับความรู้เชิงกว้างและเชิงลึกเกี่ยวกับสาขาที่ตนเลือก ตั้งแต่พื้นฐานไปจนถึงเทคโนโลยีประยุกต์และทักษะการปฏิบัติ

**■ ตอบสนองความต้องการของสังคม**

ในอุตสาหกรรมสมัยใหม่ จำเป็นที่จะต้องใช้ IT ประยุกต์เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ รวบรวมความรู้และการแก้ปัญหาในด้านอื่นๆ ที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง KCGI ตอบสนองความต้องการเหล่านี้ด้วยการจัดรายวิชาอุตสาหกรรมที่ช่วยให้นักศึกษาสามารถเลือกสาขาอุตสาหกรรมและฝึกฝน IT ในสาขานั้น เรียนรู้ผ่านกรณีศึกษาและการแก้ไขปัญหาต่างๆ

**■ กำเนิดความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการปฏิบัติ**

แต่ละรายวิชาไปใช้ในทางปฏิบัติและแก้ไขปัญหาจริงได้ พวกเขาต้องสามารถวางแผนและออกแบบชุดปฏิบัติการด้วยความคิดริเริ่มของตนเอง และแก้ปัญหาให้เกิดผลดีแก่ผู้อื่น เพื่อให้แน่ใจว่านักศึกษาได้รับความรู้ที่ต้องการ นักศึกษาจะเรียนตามหลักสูตรที่ประกอบด้วย มาสเตอร์โปรเจคในหัวข้อต่างๆ ที่หลากหลาย ตลอดจนโครงการวิจัย/การศึกษาค้นคว้าอิสระภายใต้คำแนะนำของผู้สนับสนุนโปรเจค

**■ ความมุ่งมั่นสู่การเป็นมืออาชีพ**

ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีคุณสมบัติสูงคาดว่าจะปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทของตนในฐานะผู้เชี่ยวชาญที่ผ่านการฝึกอบรมมาแล้ว ซึ่งสามารถแก้ปัญหาจริงและนำเสนอวิธีการแก้ปัญหาในเชิงปฏิบัติต่อสาขาต่างๆ ในอุตสาหกรรมได้ ด้วยเหตุนี้ KCGI จึงสนับสนุนให้นักศึกษาสมัครเข้ารับการฝึกงาน การฝึกงานจะเปิดโอกาสให้ได้รับประสบการณ์จริงที่สามารถเพิ่มระดับความสามารถทางเทคนิคของนักศึกษาและเพิ่มพูนทักษะในการแก้ปัญหาได้

การเลือกรูปแบบการเรียนการสอนและงานที่มอบหมายให้ทำในโปรเจคจะไม่ได้ถูกกำหนดให้เป็นแบบเดียวกันสำหรับนักศึกษาทุกคน แต่นักศึกษาสามารถเลือกเรียนได้หลากหลายตามความสนใจ ความถนัด และการเจาะลึกในการศึกษาของตนเอง KCGI ออกแบบหลักสูตรที่เคารพเสรีภาพของนักศึกษาในการเรียนตามที่ตนเองเลือก ในขณะเดียวกันก็ทำให้มั่นใจได้ว่า พวกเขาจะค้นพบความรู้และเทคนิคที่จำเป็นและเหมาะสมสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีคุณสมบัติสูง

## วัตถุประสงค์ทางการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัยเทคโนโลยีสารสนเทศประยุกต์เฉพาะทางด้านเทคโนโลยีธุรกิจเว็บ

วัตถุประสงค์ของความเฉพาะทางนี้ คือ การฝึกอบรมผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทางขั้นสูงที่สามารถตอบสนองการพัฒนาด้าน IT และสาขาที่เกี่ยวข้องได้อย่างรวดเร็ว สามารถนำความสามารถในการวิเคราะห์ขั้นพื้นฐานมาปรับใช้ด้วยวิสัยทัศน์ที่กว้างไกลได้ผ่านการศึกษาและการวิจัยในทฤษฎีของสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องกับฟิสิกส์ วิศวกรรม การจัดการ ฯลฯ และเทคโนโลยีประยุกต์ รวมทั้งมีทักษะทางเทคโนโลยีขั้นสูงที่จำเป็นต่อการประสบความสำเร็จในวิชาชีพที่ต้องใช้ความเชี่ยวชาญสูง

## เป้าหมายทางการศึกษา

เพื่อให้วิทยาลัยของเราตระหนักถึงภารกิจและจุดประสงค์ในการให้ความรู้แก่นักศึกษา เราจึงกำหนดเป้าหมายทางการศึกษาสำหรับวิชาเอกเทคโนโลยีธุรกิจเว็บตามที่ระบุไว้ด้านล่าง

**1) การบรรลุความรู้พื้นฐาน**

นักศึกษาจะได้เรียนรู้ทักษะทางสังคมและการสื่อสารซึ่งเป็นรากฐานในการส่งเสริมธุรกิจ และเข้าใจเทคโนโลยีพื้นฐาน เช่น เครือข่ายซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์ที่จัดโครงสร้าง IT/ICT

**2) การพัฒนาความสามารถในการวางแผนและการออกแบบ**

นักศึกษาจะพัฒนาความสามารถต่างๆ ดังนี้: 1) ค้นคว้าในเชิงกว้างและวิเคราะห์แนวโน้มของธุรกิจในปัจจุบันและอนาคต และใช้ IT/ICT ในการสนับสนุน และ 2) วางแผนและเสนอแนวทางเชิงตรรกะในการพลิกดันองค์กรและสร้างความท้าทายต่อสังคม นอกจากนี้ นักศึกษาจะได้พัฒนาความสามารถในการออกแบบระบบและเนื้อหาต่างๆ ที่หลากหลายตามแผนที่เสนอ

**3) การเพิ่มความสามารถในการพัฒนาและดำเนินการ**

นักศึกษาจะพัฒนาความสามารถในการใช้ระบบและเนื้อหาส่วนตัวที่วางแผนและออกแบบด้วยการใช้งานซอฟต์แวร์ หรือเสนอให้กับผู้ใช้ปลายทาง ในกระบวนการนี้ นักศึกษาจะต้องเพิ่มพูนความรู้เชิงปฏิบัติที่เกี่ยวข้องกับเครื่องมือต่างๆ และกฎการเข้ารหัสที่จำเป็นในการพัฒนาและใช้งานระบบและเนื้อหาเหล่านี้

**4) ส่งเสริมการรับรู้และจริยธรรมระดับมืออาชีพ**

นักศึกษาจะพัฒนาความสามารถในการดูแลกระบวนการทางธุรกิจอย่างมีความรับผิดชอบ และต้องพัฒนาความตระหนักในวิชาชีพระดับสูงและมุมมองด้านจริยธรรม เพื่อปรับปรุงกระบวนการทางธุรกิจอย่างต่อเนื่อง เมื่อรวมสองสิ่งนี้เข้าด้วยกัน นักศึกษาจะได้รับทั้งทักษะความเป็นผู้นำและวิธีการในการจัดการองค์กร

# โครงสร้างหลักสูตรของ KCGI

KCGI สร้างหลักสูตรที่ให้เทคนิคพื้นฐานและความรู้ที่จำเป็นต้องใช้ในสาขา ICT รายวิชาบังคับรวมถึงรายวิชาการสอนทักษะพื้นฐานเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับนักธุรกิจ รวมไปถึงทักษะการปฏิบัติที่ใช้ในสาขาวิชาชีพ กลุ่มรายวิชาติวเข้มเป็นหลักสูตรที่มีเนื้อหาหลากหลายเกี่ยวกับสาขาวิชาชีพเฉพาะ กลุ่มรายวิชาภาคอุตสาหกรรมประกอบด้วยรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาหลักที่กำลังเป็นที่ต้องการ กลุ่มรายวิชาเลือกเรียนร่วมเป็นรายวิชาที่จัดทำโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาฐานความรู้ในวงกว้างโดยไม่ขึ้นกับสาขาวิชาที่มีความเข้มข้นและอุตสาหกรรมเฉพาะ รายวิชาบังคับรวมถึงรายวิชาการสอนทักษะพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับนักธุรกิจตลอดจนทักษะการปฏิบัติที่ใช้ในสาขาวิชาชีพที่ KCGI วิชาเรียนจะสอนโดยบุคคลที่โดดเด่นซึ่งทำงานอยู่ในแนวหน้าตามสาขาของตน หลักสูตรที่ประกอบด้วยรายวิชาแต่ละหมวดที่สะท้อนถึงแนวโน้มล่าสุดของอุตสาหกรรมและได้รับการอัปเดตอย่างทันท่วงที

**กลุ่มรายวิชาติวเข้ม**

นักศึกษาเลือกวิชาเฉพาะ, สาขาเฉพาะด้านจากกลุ่มองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับ IT ที่มีมากมายและศึกษาเชิงลึกในขอบเขตดังกล่าว และเพื่อช่วยให้นักศึกษาได้รับความรู้เฉพาะทางในฐานความรู้ที่กว้างขวางได้อย่างมีประสิทธิภาพ, รายวิชาต่างๆจึงถูกจัดกลุ่มไว้ในหลากหลายสาขา

- ปัญญาประดิษฐ์ (AI)
- วิทยาศาสตร์ข้อมูล
- การพัฒนาระบบเว็บไซต์
- การบริหารเครือข่าย
- ความเป็นผู้ประกอบการระดับสากล
- ERP
- IT มังงะและอะนิเมะ
- IT เพื่อการท่องเที่ยว
- IT เพื่อความบันเทิง

**กลุ่มรายวิชาภาคอุตสาหกรรม**

รายวิชาเหล่านี้มุ่งเน้นไปที่การประยุกต์ใช้ความรู้ทางวิชาชีพและเทคโนโลยีในสาขาเฉพาะ รายวิชาจะเป็นรายวิชาเฉพาะสำหรับแต่ละอุตสาหกรรม การเรียนแบบบรรยายจะเรียนกับบุคคลที่โดดเด่นซึ่งอยู่ในชั้นแนวหน้าของแต่ละอุตสาหกรรม

- การเงิน
- การเกษตร
- ทางทะเล
- สุขภาพและการแพทย์
- การศึกษา

**วิชาเลือกเรียนร่วม**

หลักสูตรนี้ประกอบด้วย รายวิชาที่สอนทักษะพื้นฐานที่นักศึกษาจะต้องใช้ในฐานะมืออาชีพโดยไม่เกี่ยวกับว่าเป็นหลักสูตรอุตสาหกรรมหรือหลักสูตรติวเข้ม เช่น การสื่อสารและการจัดการ ตลอดจนรายวิชาที่ครอบคลุมกรณีศึกษาเกี่ยวกับแอปพลิเคชัน ICT ระดับแนวหน้าและแนวโน้มทางเทคโนโลยี เนื่องจากเป็นการรวบรวมรายวิชาจากหลากหลายมุมมองตั้งแต่ขั้นพื้นฐานไปจนถึงการประยุกต์ใช้ รายวิชาเหล่านี้จึงช่วยเพิ่มความหลากหลายในการเรียนรู้ของนักศึกษา

**รายวิชาบังคับ**

KCGI รับนักศึกษาจากหลากหลายภูมิหลังโดยไม่จำกัดสาขาที่สำเร็จการศึกษา แนวทางที่เปิดกว้างนี้เปิดโอกาสให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวนมากได้เปลี่ยนอาชีพ ซึ่งจะเป็นการเติมเต็มบทบาททางสังคมที่สำคัญ ด้วยเหตุนี้ รายวิชาบังคับจึงถูกกำหนดขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อฝึกฝนทักษะพื้นฐานในการสื่อสารอย่างมีตรรกะและมีพลัง ซึ่งเป็นสิ่งที่สังคมคาดหวังจากนักธุรกิจที่เชี่ยวชาญชั้นสูงโดยไม่คำนึงถึงสาขาความเชี่ยวชาญ

- การสื่อสารระดับมืออาชีพในอุตสาหกรรม ICT
- ทฤษฎีความเป็นผู้นำ
- พื้นฐานโปรเจค
- มาสเตอร์โปรเจค

## ◆ พังหลักสูตรตั้งแต่ปีแรกถึงปีสุดท้าย

**ลงทะเบียน**

**รายวิชาบังคับ**

- การสื่อสารระดับมืออาชีพในอุตสาหกรรม ICT
- ทฤษฎีความเป็นผู้นำ
- พื้นฐานโปรเจค

**กลุ่มรายวิชาติวเข้ม**

- ปัญญาประดิษฐ์ (AI)
- วิทยาศาสตร์ข้อมูล
- การพัฒนาระบบเว็บไซต์
- การบริหารเครือข่าย
- ความเป็นผู้ประกอบการระดับสากล
- ERP
- IT มังงะและอะนิเมะ
- IT เพื่อการท่องเที่ยว
- IT เพื่อความบันเทิง

เลือกหนึ่งในสาขาการเรียนแบบติวเข้มข้างต้น

**กลุ่มรายวิชาภาคอุตสาหกรรม**

- การเงิน
- การเกษตร
- ทางทะเล
- สุขภาพและการแพทย์
- การศึกษา

**วิชาเลือกเรียนร่วม**

หรือ

**หลักสูตรตามความต้องการ**

สร้างหลักสูตรของคุณเอง โดยเลือกจากรายวิชาที่ไม่บังคับที่เหมาะสมกับเป้าหมายทางการศึกษาของคุณ

**มาสเตอร์โปรเจค**

**วิทยาศาสตรมหาบัณฑิตสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ (ระดับวิชาชีพ)**



## มาสเตอร์โปรเจค

คณาจารย์ของ KCGI มีประสบการณ์มากมายในการให้คำปรึกษาแก่นักศึกษาที่มหาวิทยาลัยเกียวโตและมหาวิทยาลัยชั้นนำอื่นๆ ของญี่ปุ่น หรือมีส่วนร่วมในการเป็นผู้นำธุรกิจทั่วโลก นักศึกษาของ KCGI สามารถรับคำแนะนำได้โดยตรงจากอาจารย์เหล่านี้ในการทำมาสเตอร์โปรเจคของพวกเขา

### ◆ ภาพรวม

มาสเตอร์โปรเจคที่ KCGI เป็นหลักสูตรภาคบังคับที่เน้นการใช้งานได้จริงและเทคโนโลยีที่ถูกใช้ใน IT โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักศึกษาเป็นผู้นำในการกำหนด วิเคราะห์ และแก้ไขปัญหาจากการรับรู้และตระหนักถึงปัญหานั้นๆ ด้วยตัวเอง ในมาสเตอร์โปรเจคของ KCGI นักศึกษาจะวิเคราะห์ปัญหาและนำเสนอวิธีแก้ปัญหาโดยเน้นที่เครื่องมือเฉพาะ (รวมถึงแพลตฟอร์ม ซอฟต์แวร์ บริการ เฟรมเวิร์ก และโมเดลธุรกิจ) โดยใช้ความรู้เฉพาะทางในสาขาและความรู้ทางด้านอุตสาหกรรม

วิทยานิพนธ์ปริญญาโทที่ KCGI อาจเป็นวิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทที่เป็นรูปเล่มหรือเป็นการค้นพบความรู้ใหม่หรือการประยุกต์ใช้เครื่องมือที่มีอยู่ในการทำโปรเจค นักศึกษามีอิสระในการเลือกหัวข้อและแนวทางการทำงานตามความชอบและแรงบันดาลใจของตนเอง

มาสเตอร์โปรเจคคือจุดหมายปลายทางของการศึกษาของนักศึกษา เป้าหมายคือ เพื่อให้นักศึกษามีโอกาสที่จะปรับปรุงชุมชนและการใช้ชีวิตของผู้คนผ่านการประยุกต์ใช้ ICT

### ◆ วิธีการดำเนินการ

นักศึกษาจะทำมาสเตอร์โปรเจคตามความคิดริเริ่มของตนเองภายใต้การแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา มาสเตอร์โปรเจคจะเป็นโปรเจคที่ใช้เทคโนโลยีเฉพาะทางหรือเป็นการวิจัยทางวิชาการเชิงลึกก็ได้ การปฏิบัตินั้นได้รับรูปแบบมาจากมหาวิทยาลัยโคลัมเบียในสหรัฐอเมริกาซึ่งเป็นต้นแบบของสาขาการศึกษาที่สุดยอดระดับโลก แนวทางที่ยืดหยุ่นนี้ถูกนำมาใช้โดยนักศึกษาสามารถเลือกมาสเตอร์โปรเจคจากสี่ประเภทต่อไปนี้ โดยขึ้นอยู่กับความร้อนด้านเวลาและลักษณะของโปรเจค

**รายงานหลัก**

รูปแบบที่ 1 นักศึกษาเลือกหนึ่งวิชาจากสาขาที่เชี่ยวชาญ ดำเนินการตามหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับรายวิชานั้นและทำรายงานให้เสร็จ

**มาสเตอร์โปรเจค**

รูปแบบที่ 2 นักศึกษาตัดสินใจเลือกหัวข้อตามแนวคิดอิสระของตนเอง ดำเนินโปรเจคตามจุดมุ่งหมายและความชอบของตนเอง

**มาสเตอร์โปรเจคเกียรตินิยม**

รูปแบบที่ 3 นักศึกษาดำเนินโปรเจคที่มีเนื้อหาขั้นสูงโดยเฉพาะหรือหัวข้อใหญ่พิเศษ นักศึกษาตัดสินใจเลือกหัวข้อด้วยตัวเองและใช้เวลาในการศึกษาเท่าที่จำเป็น

**วิทยานิพนธ์ปริญญาโทเกียรตินิยม**

รูปแบบที่ 4 รูปแบบนี้มีไว้สำหรับนักศึกษาที่ต้องการทำวิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทในระดับเดียวกับมหาวิทยาลัยใหญ่ๆ ของโลก นักศึกษาเป็นผู้ตัดสินใจและเลือกหัวข้อด้วยตนเองและใช้เวลาส่วนใหญ่ในการทำโปรเจค

## มี เก้า สาขาวิชาเฉพาะทางให้ศึกษาได้ที่ KCGI

สาขาที่เข้มข้นเป็นสาขาของหลักสูตรที่นักศึกษาสามารถเลือกเพื่อสร้างองค์ความรู้ในโดเมนเฉพาะที่มีทั้งแบบเฉพาะทางและแบบกว้าง ที่ KCGI เราได้ระบุสาขาอาชีพเก้าประเภทที่ได้รับความสนใจจากภาคอุตสาหกรรม และเป็นสาขาที่มีความต้องการสูงในด้านความรู้และทักษะเกี่ยวกับ ICT สูงเป็นพิเศษ เราเลือกและจัดกลุ่มรายวิชาตามวัตถุประสงค์ นักศึกษาแต่ละคนเลือกสาขาที่เข้มข้นตามความสนใจและเป้าหมายของแต่ละคนแล้วมุ่งความสนใจไปที่การศึกษาสาขานั้นๆ เมื่อได้รับหน่วยการเรียนรู้ในสาขาเฉพาะทางต่างๆ นักศึกษาจะได้รับใบรับรองสาขาเฉพาะทาง ซึ่งพิสูจน์ความรู้เฉพาะทางในสาขานั้นๆ ได้
(สำหรับรายละเอียดเกี่ยวกับสาขาที่เข้มข้นแต่ละสาขา โปรดดูหน้า 15)

### ปัญญาประดิษฐ์ (AI)

นักศึกษาจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ (AI) และสาขาทางเทคนิคที่เกี่ยวข้อง เช่น วิทยาศาสตร์ข้อมูล หลังจากศึกษาวิธีประยุกต์ใช้ AI ในสาขาต่างๆ โดยอ้างอิงตัวอย่างการใช้งานจริงแล้ว นักศึกษาจะมีความเชี่ยวชาญในการใช้งานซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวข้องกับ AI มากมาย เป้าหมายคือการพัฒนาผู้เชี่ยวชาญที่สามารถนำ AI ไปใช้งานอย่างมีประสิทธิภาพ

### วิทยาศาสตร์ข้อมูล

เป็นที่ทราบกันดีว่ามีความจำเป็นที่จะต้องเพิ่มปริมาณข้อมูลสะสมเพื่อให้นำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพในด้าน IT ประยุกต์ KCGI มีรายวิชามากมายที่จะสร้างความเชี่ยวชาญที่สำคัญต่อสาขา IT ต่างๆ ด้วยเป้าหมายการเรียนที่จะสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริงในโลกธุรกิจ

### การพัฒนาระบบเว็บไซต์

ผู้พัฒนาระบบเว็บใช้ภาษาโปรแกรมและภาษามาร์กอัป เช่น HTML5 เพื่อเขียนโค้ดเว็บไซต์ หน้าที่ของผู้พัฒนาระบบจะรวมถึงการใช้ระบบจัดการเนื้อหา (CMS) นอกเหนือจากการเขียนโปรแกรมและการเข้ารหัสของระบบเว็บแล้ว นักศึกษาในหลักสูตรนี้จะได้ศึกษาเทคโนโลยีหลักที่รองรับเครือข่ายด้วย

### การบริหารเครือข่าย

เครือข่ายเป็นส่วนสำคัญของการเชื่อมต่อซึ่งใช้สนับสนุนระบบข้อมูล การจัดการบริการเครือข่ายเกี่ยวข้องกับการกำหนดค่าเครือข่ายคอมพิวเตอร์และระบบเซิร์ฟเวอร์ การแก้ไขปัญหา การจัดการการสนับสนุน และการกู้คืนจากความล้มเหลวและการบันทึกข้อมูลเมื่อเกิดความล้มเหลว ด้วยเหตุนี้ หลักสูตรนี้จึงให้ความรู้เกี่ยวกับการทำงานของระบบเครือข่ายและความปลอดภัยของข้อมูล

### ความเป็นผู้ประกอบการระดับสากล

จุดมุ่งหมายของหลักสูตรนี้ คือ การปลูกฝังความเป็นผู้นำและกรอบความคิดของผู้ประกอบการ และเพื่อสอนความรู้และทักษะที่จำเป็นในการเป็นผู้ประกอบการในแวดวงธุรกิจระดับโลก การศึกษามุ่งเน้นไปที่ธุรกิจระดับโลกรวมถึงอีคอมเมิร์ซและธุรกิจออนไลน์ นอกจากนี้ นักศึกษายังได้รับความรู้ภาพรวมด้านการเงินและพื้นฐานการจัดการ ตลอดจนแนวทางการตลาดเชิงปฏิบัติล่าสุด เช่น การเจาะระบบการเติบโตและกลยุทธ์การตลาดที่เน้นการเติบโต

### ERP

นักศึกษาจะได้มีส่วนร่วมในการศึกษาเชิงปฏิบัติเกี่ยวกับแนวทางในการรวมธุรกิจและกระบวนการสำหรับงานต่างๆ เช่น การบัญชีการเงินและโลจิสติกส์การขาย โดยมุ่งเน้นไปที่ระบบการวางแผนทรัพยากรองค์กร (ERP) ของ SAP ยักษ์ใหญ่ในอุตสาหกรรมการศึกษา นอกจากนี้ นักศึกษาจะได้วิเคราะห์ปัญหาที่ธุรกิจต่างๆ เผชิญและสำรวจตัวอย่างการนำ ERP ไปใช้ การวิจัยจะเป็นเรื่องที่เชื่อมโยง ERP กับโครงสร้างพื้นฐานล่าสุดขององค์กร เช่น ฐานข้อมูลในหน่วยความจำและ IoT

### IT มังงะและอะนิเมะ

ความเชี่ยวชาญด้าน ICT เป็นสิ่งจำเป็นในอุตสาหกรรมคอนเท้นต์และงานสร้างสรรค์ เช่น มังงะและอะนิเมะ นอกจากเทคโนโลยีพื้นฐานแล้ว ผู้ปฏิบัติงานในสาขาเหล่านี้ต้องมีความเชี่ยวชาญในการใช้เครื่องมือดิจิทัลที่หลากหลายและมีความสามารถในการคิดค้นโซลูชันตามสถานการณ์ หลักสูตรนี้มุ่งเพาะผู้ที่สามารถใช้ทักษะที่ครอบคลุม ที่ไม่ใช่เป็นเพียงแค่การสร้างคอนเท้นต์แต่ยังต้องตอบสนองต่อความท้าทายที่หลากหลายอย่างสร้างสรรค์

### IT ด้านการท่องเที่ยว

ในหลักสูตรนี้ นักศึกษาจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับการประยุกต์ใช้ ICT เพื่อสร้างบริการการท่องเที่ยวและรูปแบบธุรกิจการท่องเที่ยวใหม่ๆ ตัวอย่างเช่น การให้ข้อมูลการท่องเที่ยวในหลายภาษาและสื่อต่างๆ การสร้างคลังข้อมูลดิจิทัลเกี่ยวกับประวัติกิจกรรมประสบการณ์และความประทับใจของนักท่องเที่ยว และการวิเคราะห์และคาดการณ์แนวโน้มการท่องเที่ยว หลักสูตรนี้จะสร้างบุคคลที่สามารถเสนอวิธีแก้ปัญหาเพื่อฟื้นฟูพื้นที่การท่องเที่ยวโดยใช้ DX การท่องเที่ยว การสร้างและประยุกต์ใช้ทรัพยากรดิจิทัลอย่างการท่องเที่ยวเสมือนจริง

### IT เพื่อความบันเทิง

ในหลักสูตรนี้ซึ่งมุ่งเน้นด้านเกมและสื่อบันเทิงเชิงวิดีโอ นักศึกษาจะได้เรียนรู้ความรู้ที่จำเป็นในการสร้างเส้นทางอาชีพไฟโดยอิงกระบวนการผลิตผลงานบันเทิง เนื้อหาครอบคลุมการอภิปรายถึงความต้องการของอุตสาหกรรมในแง่ของ IT, ICT และโครงสร้างพื้นฐานด้านข้อมูล ตลอดจนความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี

### หลักสูตรตามความต้องการ (Bespoke Curriculum)

วงการ ICT ก้าวหน้าขึ้นทุกวัน ดังนั้นเพื่อตอบสนองต่อความก้าวหน้าที่ต่อเนื่องนี้ เราจึงไม่จำกัดให้นักศึกษาเรียนเฉพาะด้านที่ตนเองศึกษาแบบเข้มข้นเท่านั้น แต่สามารถเลือกและศึกษาหลักสูตรในแบบฉบับของตนเองได้ โดยนักศึกษาต้องปรึกษากับอาจารย์ตามวัตถุประสงค์การเรียนของตนเองและเลือกรายวิชาจากกลุ่มรายวิชาอื่นนอกเหนือจากหลักสูตรบังคับได้อย่างอิสระเพื่อสร้างหลักสูตรฉบับเฉพาะที่ครอบคลุมความรู้และสาขาวิชาที่หลากหลายซึ่งเรียกว่า หลักสูตร “หลักสูตรตามความต้องการ (Bespoke Curriculum)” จะไม่มีการออกใบรับรองสาขาเฉพาะทางให้กับนักศึกษาที่เลือกหลักสูตร หลักสูตรตามความต้องการ (Bespoke Curriculum)



## สาขาการเรียนแบบติวเข้ม

### ปัญญาประดิษฐ์ (AI)

► สำหรับข้อมูลเกี่ยวกับลำดับรายวิชาของสาขาการเรียนแบบติวเข้มนี้ โปรดดูหน้า 19

ปัญญาประดิษฐ์ (AI) เป็นสาขาสารสนเทศที่สำคัญที่ดึงดูดความสนใจมาตั้งแต่กลางศตวรรษที่ 20 เมื่อเริ่มต้นศตวรรษที่ 21 ความก้าวหน้าในการเรียนรู้เชิงลึก การเก็บ Big Data ผ่านทางอินเทอร์เน็ต และการเติบโตของความเร็วและความจุของระบบคอมพิวเตอร์ ทำให้ AI กลายเป็นเทคโนโลยีหลักที่มีศักยภาพในการเปลี่ยนแปลงสังคม ด้วยการมุ่งเน้นไปที่การประมวลผลภาษาธรรมชาติ ความเข้าใจเสียงและวิดีโอ การค้นหาและการอนุมาน แอปพลิเคชันสำหรับ AI กำลังแพร่ขยาย โดยครอบคลุมการแปลอัตโนมัติ การบันทึกความเร็วอัตโนมัติ การจดจำใบหน้า การขับขี่อัตโนมัติ การประมวลผลข้อมูลทางการแพทย์ หุ่นยนต์บริการพยาบาล เกม อีสปอร์ต และอื่นๆ นอกจากนี้ AI ยังถูกใช้เพื่อสร้างธุรกิจใหม่ๆ รวมถึงกลยุทธ์ทางธุรกิจขององค์กร ธุรกิจออนไลน์ การจัดการฟาร์ม และวิศวกรรมทางการเงิน นอกจากนี้ยังใช้ในการขุดข้อความซึ่งเป็นการดึงข้อมูลจากเอกสารจำนวนมากที่ไม่มีการจัดเรียง

ในหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับ AI โดยเฉพาะ นักศึกษาของ KCGI จะได้เรียนรู้ทฤษฎีพื้นฐานของ AI และศึกษาวิทยาศาสตร์ข้อมูลในเชิงลึก รวมทั้งเรียนรู้ผ่านกรณีศึกษาว่าเทคโนโลยีนี้สามารถนำไปใช้ในสาขาที่ประยุกต์ได้อย่างไร นักศึกษาของ KCGI จำนวนมากกลายเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวข้องกับ AI โดยมีเป้าหมายเพื่อประกอบอาชีพในฐานะผู้เชี่ยวชาญด้านการใช้และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี AI KCGI มุ่งเน้นการพัฒนาวิศวกรชั้นสูงที่มีทักษะในการพัฒนาซอฟต์แวร์แอปพลิเคชัน AI เรามุ่งมั่นในการบ่มเพาะบุคลากรที่จะเปลี่ยนแปลงสังคมแห่งอนาคต

**เป้าหมายเส้นทางอาชีพ**
- ผู้ที่กำลังศึกษาเทคโนโลยี AI ขั้นพื้นฐานและขั้นนประยุกต์เพื่อให้สามารถทำงานได้ในสังคม AI ที่กำลังจะมาถึง
- ผู้ที่มีทักษะในการพัฒนาโปรแกรม Python ขนาดใหญ่และสามารถนำซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวข้องกับ AI ที่มีอยู่ไปใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- วิศวกรขั้นสูงที่สามารถพัฒนาซอฟต์แวร์สำหรับแอปพลิเคชัน AI ที่เป็นนวัตกรรมในการจดจำรูปแบบ (ภาพ เสียง ภาษา ฯลฯ) และใช้ในธุรกิจ

### วิทยาศาสตร์ข้อมูล

► สำหรับข้อมูลเกี่ยวกับลำดับรายวิชาของสาขาการเรียนแบบติวเข้มนี้ โปรดดูหน้า 19

วิทยาศาสตร์ข้อมูลเป็นสาขาที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลที่ได้รับความสนใจอย่างมากในช่วงนี้ ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา มีการพูดถึงความจำเป็นในการนำข้อมูลที่สะสมไว้จำนวนมากไปใช้งานอย่างมีประสิทธิภาพในสาขา IT ประยุกต์ต่างๆ อย่างแพร่หลาย วิทยาศาสตร์ข้อมูลเป็นสาขาเฉพาะทางการวิจัยและการศึกษาด้านเทคโนโลยีการจัดการข้อมูลและวิธีการวิเคราะห์ข้อมูล เทคโนโลยีฐานข้อมูลและวิธีการวิเคราะห์ทางสถิติถูกนำมาใช้ในการจัดการข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูลมายาวนาน อย่างไรก็ตาม เทคโนโลยีแบบเดิมๆ ไม่สามารถรับมือกับการเติบโตอย่างรวดเร็วของ Big Data ในปัจจุบันได้ จำเป็นต้องมีเทคโนโลยีการประมวลผลข้อมูลขั้นสูงเพิ่มเติม ทั้งในด้านฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์

ในสาขาเฉพาะด้านวิทยาศาสตร์ข้อมูล นักศึกษาจะได้รับความรู้และทักษะในการรับมือกับความท้าทายที่อธิบายไว้ข้างต้น และเรียนรู้วิธีการนำข้อมูลไปใช้ในธุรกิจขั้นสูง

**เป้าหมายเส้นทางอาชีพ**
- นักวิเคราะห์ที่ทำการสกัดและใช้ทรัพยากรข้อมูล (การทำเหมืองข้อมูล) การวิเคราะห์ตลาด ฯลฯ
- ที่ปรึกษาที่ให้คำแนะนำและวางนโยบายในการวางแผนผลิตภัณฑ์
- CIOs ที่สามารถนำเสนอและเลือกข้อเสนอและการส่งเสริมกลยุทธ์องค์กรได้จากฐานข้อมูล
- ผู้จัดการ CRM ผู้สร้างโมเดลการบันทึกและกลยุทธ์ ตลอดจนโมเดลเพื่อการคาดการณ์พฤติกรรมผู้บริโภค

### การพัฒนาระบบเว็บไซต์

► สำหรับข้อมูลเกี่ยวกับลำดับรายวิชาของสาขาการเรียนแบบติวเข้มนี้ โปรดดูหน้า 19

การพัฒนาระบบเว็บโดยหลักการจะรวมทั้งการผลิตเว็บไซต์บนอินทราเน็ตของบริษัท, การสร้างเนื้อหาเพื่อใช้ภายในบริษัท, และการผลิตเว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ต, ที่เผยแพร่เพื่อการใช้งานภายนอก โดยทั่วไป นักพัฒนาระบบเว็บจะเขียนโค้ดเว็บไซต์โดยใช้ภาษาโปรแกรมและภาษามาร์กอัป เช่น HTML5

อย่างไรก็ตาม หน้าที่ของพวกเขายังรวมถึงการใช้ระบบจัดการเนื้อหา (CMS) ก็ยังจัดรวมอยู่ในการพัฒนาระบบเว็บ ในรูปแบบติวเข้ม, นักศึกษาจะได้เรียนรู้วิธีการเขียนโปรแกรมและระบบการเขียนเว็บและศึกษาพื้นฐานของเครือข่าย

**เป้าหมายเส้นทางอาชีพ**
- นักออกแบบ / นักเขียนโปรแกรมของเว็บไซต์ที่สะดวกและเป็นประโยชน์
- ผู้ผลิตที่มีส่วนร่วมในการเปิดตัวเว็บไซต์ใหม่ๆ และสนับสนุน รวมทั้งปรับปรุงเว็บที่มีอยู่
- ผู้จัดการเว็บไซต์ที่ส่งเสริมและปรับปรุงเว็บไซต์ของบริษัทให้มีความเป็นเลิศ
- วิศวกรที่สามารถรวมบริการเว็บที่มีอยู่กับบริการคลาวด์เพื่อสร้างแอพพลิเคชัน

## การบริหารเครือข่าย

▶ สำหรับข้อมูลเกี่ยวกับลำดับรายวิชาของสาขาการเรียนแบบติวเข้มนี้ โปรดดูหน้า 20

บริการเครือข่ายเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของระบบสารสนเทศในปัจจุบัน ผู้ดูแลระบบเครือข่ายมีหน้าที่สร้างเครือข่ายคอมพิวเตอร์และระบบเซิร์ฟเวอร์, กำจัดปัญหาอุปสรรคต่างๆ, และจัดการและสนับสนุนเครือข่ายและระบบเหล่านี้ เมื่อปัญหาเกิดขึ้นบนเครือข่าย, ผู้ดูแลระบบเครือข่ายจะแก้ปัญหาและกู้ข้อมูลคืนมาจากเครือข่าย ในรูปแบบติวเข้ม, นักศึกษาจะได้รับความรู้เกี่ยวกับการทำงานของระบบเครือข่ายและเกี่ยวกับการรักษาความปลอดภัยของข้อมูล

**เป้าหมายเส้นทางอาชีพ**

- ผู้ออกแบบบริการอินเทอร์เน็ต / ผู้ดำเนินการ / ผู้ดูแลระบบ
- ผู้จัดการความปลอดภัยสำหรับอินทราเน็ตขององค์กรและระบบธุรกิจสำคัญๆ
- ผู้จัดการที่สร้างและจัดการสภาพแวดล้อมเซิร์ฟเวอร์ต่างๆ (เว็บ, ฐานข้อมูล, วิดีโอ, ฯลฯ)
- ที่ปรึกษาที่รวบรวมและสนับสนุนเครือข่ายที่หลากหลาย, รวมถึงบริการคลาวด์และอุปกรณ์ IoT
- วิศวกรสำหรับการพัฒนาและการทำงานของระบบเซิร์ฟเวอร์ / ไคลเอนต์ออนไลน์

## ผู้ประกอบการระดับสากล

▶ สำหรับข้อมูลเกี่ยวกับลำดับรายวิชาของสาขาการเรียนแบบติวเข้มนี้ โปรดดูหน้า 20

ผู้ประกอบการระดับสากล เปิดตัว, พัฒนาและบริหารองค์กรทางธุรกิจของตนเองและผู้อื่นและใช้ความเชี่ยวชาญเพื่อสนับสนุนการพัฒนาธุรกิจในอุตสาหกรรมอื่นๆ จุดมุ่งหมายของรูปแบบติวเข้ม คือ การส่งเสริมให้ นักศึกษามีความคิดแบบผู้ประกอบการและมีความเป็นผู้นำพร้อมทั้งได้รับความรู้และทักษะที่จำเป็นในการเริ่มต้นองค์กรในธุรกิจระดับสากล ในขณะที่มุ่งเน้นไปที่ธุรกิจระดับสากล รวมถึง e-commerce และธุรกิจบนเว็บ, นักศึกษาจะได้เรียนแนวคิด เบื้องต้นด้านการเงิน, การตลาดและการจัดการด้วย

ในหลักสูตรผู้ประกอบการระดับสากล นักศึกษาไม่เพียงแต่จะได้ศึกษาแนวคิดด้าน IT และการจัดการเท่านั้น แต่ยังได้ศึกษาวิธีการทางการตลาดที่ใหม่ล่าสุดอีกด้วยเพื่อที่จะนำความรู้ที่เรียนไปใช้ได้ทันทีในบริษัทหรือโปรเจค วิธีการใหม่ๆ อาทิเช่น การทำให้บริษัทเติบโตอย่างก้าวกระโดดเป็นวิธีแก้ปัญหาโดยใช้การตลาดบนเว็บและการตลาดที่มุ่งเน้นการเติบโตซึ่งเป็นการเพิ่มผลกำไรโดยการจับข้อมูลที่เน้นการเสริมสร้างความสัมพันธ์กับลูกค้า (การใช้ข้อมูลขนาดใหญ่และวิทยาศาสตร์ข้อมูลเพื่อปรับปรุง UX ฯลฯ ในช่วงเวลาสั้นๆ)

**เป้าหมายเส้นทางอาชีพ**

- ผู้จัดการองค์กร
- นักวางแผนกลยุทธ์ด้านการบริหารจัดการ
- ที่ปรึกษาด้านการจัดการ
- นักวางแผนธุรกิจด้านการลงทุนในสตาร์ตอัพ
- นักออกแบบธุรกิจออนไลน์
- ผู้พลิกในการพัฒนาธุรกิ
- นักวางแผนกลยุทธ์ทางการตลาด

## IT มังงะและอะนิเมะ

▶ สำหรับข้อมูลเกี่ยวกับลำดับรายวิชาของสาขาการเรียนแบบติวเข้มนี้ โปรดดูหน้า 20

KCGI เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้สัมผัสกับสถานการณ์อันหลากหลายที่ต้องเผชิญในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ เมื่อพิจารณามังงะ อะนิเมะ และแง่มุมอื่นๆ ของวัฒนธรรมและอุตสาหกรรมการสร้างคอนเทนต์ซึ่งญี่ปุ่นมีชื่อเสียงระดับโลกอย่างใกล้ชิด นักศึกษาจะได้เรียนรู้การนำแนวทางเหล่านี้ไปใช้ทางออนไลน์ สร้างโมเดลธุรกิจใหม่จากการวิจัยโมเดลธุรกิจของอุตสาหกรรมการสร้างคอนเทนต์และอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่มีอยู่ นักศึกษายังมีส่วนร่วมในการศึกษาเชิงปฏิบัติเกี่ยวกับการวางแผนและการสร้างอะนิเมะและอื่นๆ ที่คล้ายกัน หลักสูตรของ KCGI นำเสนอการศึกษาเชิงปฏิบัติที่เน้นปัญหาและแนวทางแก้ไขเฉพาะ

เราได้เข้าสู่ยุคของการพัฒนาร่วมกันครั้งใหญ่ในโลกของมังงะและอะนิเมะ การสั่งซื้อและการยอมรับคำสั่งซื้อข้ามพรมแดนของประเทศไม่ใช่เรื่องแปลกใหม่อีกต่อไป นอกจากนี้ ICT ยังกลายเป็นส่วนสำคัญของอุตสาหกรรมการสร้างคอนเทนต์และอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่กำลังพัฒนาในระดับสากล นอกเหนือจากทักษะพื้นฐาน เช่น การวาดภาพ การตัดต่อวิดีโอ และสตอรี่บอร์ดแล้ว ผู้สร้างคอนเทนต์ยังต้องมีความเชี่ยวชาญในการใช้เครื่องมือดิจิทัล และรู้วิธีคิดในการแก้ไขปัญหาตามแต่ละสถานการณ์ ในสาขาเฉพาะทางนี้ เราบ่มเพาะบุคลากรที่ไม่เพียงแต่เชี่ยวชาญทักษะที่ครอบคลุมเหล่านี้และสร้างเนื้อหาที่น่าสนใจ แต่ยังนำแนวทางที่สร้างสรรค์มาใช้ในการทำงานและการใช้ชีวิตอีกด้วย

**เป้าหมายเส้นทางอาชีพ**

- ผู้พลิตที่จัดการเรื่องการวางแผน, การพลิตและการโปรโมตการ์ตูนและแอนิเมชันแบบครบวงจร
- ผู้สร้างเนื้อหาที่มีทักษะในการใช้ทั้งเครื่องมือการพลิตแบบดิจิทัลและอนาล็อก
- ผู้กำกับที่สามารถใช้เทคนิคการถ่ายทำและเอฟเฟคที่เหมาะสมกับจุดประสงค์ของการพลิตเนื้อหา
- ผู้อำนวยการฝ่ายการตลาดที่สามารถวางแผนเนื้อหาโดยดูแนวโน้มในตลาดการ์ตูนและแอนิเมชัน, ในด้านการศึกษา, ในด้านบันเทิงและอื่นๆ

## ERP (การวางแผนทรัพยากรทางธุรกิจขององค์กรโดยรวม)

▶ สำหรับข้อมูลเกี่ยวกับลำดับรายวิชาของสาขาการเรียนแบบติวเข้มนี้ โปรดดูหน้า 21

การวางแผนทรัพยากรองค์กร (ERP) เป็นระบบการจัดการแบบบูรณาการที่จัดการทรัพยากรที่หลากหลายจากส่วนกลางตามความต้องการของบริษัท เพื่อใช้ทรัพยากรเหล่านั้นให้เกิดผลสูงสุด บริษัทที่นำระบบ ERP มาใช้จะสามารถรวมการจัดการฟังก์ชันหลักขององค์กร รวมถึงการขาย การจัดซื้อ การควบคุมสินค้าคงคลัง การบัญชี การจัดการบุคลากร และกระบวนการผลิตไว้บนแพลตฟอร์มเดียว ในระบบ ERP ข้อมูลที่สร้างโดยแต่ละแผนกจะถูกแบ่งปันแบบเรียลไทม์ ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพโดยรวมขององค์กร การแบ่งปันข้อมูลนี้ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพของกระบวนการทางธุรกิจ ปรับปรุงความโปร่งใสของข้อมูล และช่วยให้สามารถตัดสินใจได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งช่วยในการสนับสนุนการจัดการธุรกิจที่มีการแข่งขันสูง

โปรแกรมการฝึกอบรมระบบ ERP โดยใช้ S/4HANA ของ SAP มุ่งเน้นไปที่การปรับปรุงกระบวนการทางธุรกิจและการประยุกต์ใช้ข้อมูลจากการศึกษาเชิงปฏิบัติเกี่ยวกับวิธีการใช้งานระบบและการประยุกต์ใช้งานในสาขาต่างๆ เช่น การเงิน โลจิสติกส์ และบุคลากร นักศึกษาจะได้เรียนรู้วิธีเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการองค์กรและการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลขั้นสูง (DX) นอกจากนี้ นักศึกษายังได้เรียนรู้วิธีใช้ทักษะการประมวลผลข้อมูลแบบเรียลไทมเพื่อสนับสนุนการตัดสินใจ โปรแกรมนี้เป็นโอกาสทางการศึกษาที่คุณไม่ควรพลาดหากคุณตั้งเป้าที่จะประกอบอาชีพในฐานะผู้นำหรือผู้เชี่ยวชาญทางธุรกิจ

**เป้าหมายเส้นทางอาชีพ**

- ที่ปรึกษาการดำเนินงาน ERP
- วิศวกรปรับแต่งระบบ ERP
- วิศวกรพัฒนาระบบ ERP

## IT เพื่อการท่องเที่ยว

▶ สำหรับข้อมูลเกี่ยวกับลำดับรายวิชาของสาขาการเรียนแบบติวเข้มนี้ โปรดดูหน้า 21

พื้นที่ท่องเที่ยวที่ “น่าอยู่และน่าเที่ยว” กำลังเกิดขึ้น และการท่องเที่ยวแบบยั่งยืนกำลังเป็นที่ต้องการ ในหลักสูตรติวเข้มนี้ นักศึกษาจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับการสร้างการบริการทางการท่องเที่ยวใหม่ๆ และรูปแบบธุรกิจการท่องเที่ยวใหม่ๆ เช่น การให้ข้อมูลการท่องเที่ยวในหลายภาษาและผ่านสื่อต่างๆ การทำให้เป็นดิจิทัล การวิเคราะห์และการพยากรณ์ประวัติกิจกรรมการท่องเที่ยว หลักสูตรติวเข้มนี้กำลังฟักฟนและบ่มเพาะนักแก้ปัญหารุ่นใหม่เพื่อทำงานด้าน อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวที่ต้องเผชิญกับปัญหาใหม่ๆ มากมาย นักศึกษาเหล่านี้จะเป็นผู้ที่สามารถเสนอแผนการที่จะทำให้พื้นที่ท่องเที่ยวกลับมามีชีวิตชีวาโดยการใช้การเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลเพื่อการท่องเที่ยว (tourism DX) รวมทั้งสามารถสร้างสรรค์และประยุกต์ใช้ทรัพยากรดิจิทัลจากการใช้การท่องเที่ยวดิจิทัลและเครื่องมือที่คล้ายคลึงกันได้

**เป้าหมายเส้นทางอาชีพ**

- วิศวกรวางแผนระบบการท่องเที่ยว, พัฒนาระบบและการใช้ Big Data
- ผู้จัดการที่มีทักษะในการจัดการบริการการท่องเที่ยวให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นโดยใช้ IT
- บุคลากรของ Tourism-DX ที่สามารถค้นหาข้อมูลที่เป็นประโยชน์สำหรับอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวในอนาคตได้อย่างรวดเร็ว สร้างสรรค์ และเป็นเชิงรุก
- ผู้บริหารระดับสูงที่สามารถเป็นผู้นำในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว

## IT เพื่อความบันเทิง

▶ สำหรับข้อมูลเกี่ยวกับลำดับรายวิชาของสาขาการเรียนแบบติวเข้มนี้ โปรดดูหน้า 21

การเชื่อมต่อ ความเร็ว และการเข้าถึงที่ได้รับการปรับปรุง ทำให้อินเทอร์เน็ตแทบจะพร้อมใช้งานได้ในทุกที่ พลลัพธ์ที่ตามมาคือ ความบันเทิงในรูปแบบดิจิตอลได้เปลี่ยนมาอยู่บนออนไลน์ ไม่เพียงแค่ในด้านการจัดจำหน่ายเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการจัดเก็บ การโปรโมต การเป็นเจ้าของ และเทคนิคการพลิตหลักๆ ด้วย ความบันเทิงสมัยใหม่ ไม่ว่าจะเป็นกาพยนตร์ โทรทัศน์ เพลง เกม การสตรีมสด คอนเทนต์บนสมาร์ตโฟน และสภาพแวดล้อมเสมือนจริง (XR) ล้วนพึ่งพาการพัฒนา การดูแลรักษา และการปรับปรุงโครงสร้างพื้นฐานด้าน IT ที่รองรับสิ่งเหล่านี้มากกว่าที่เคยเป็นมา ความบันเทิงสมัยใหม่ ไม่ว่าจะเป็นกาพยนตร์ โทรทัศน์ เพลง เกม การสตรีมสด คอนเทนต์บนสมาร์ตโฟน และสภาพแวดล้อมเสมือนจริง (XR) ล้วนพึ่งพาการพัฒนา การดูแลรักษา และการปรับปรุงโครงสร้างพื้นฐานด้าน IT ที่รองรับสิ่งเหล่านี้มากกว่าที่เคยเป็นมา ปัจจุบันบริษัทผู้พลิตสื่อบันเทิงให้ความสำคัญกับการใช้ระบบคลาวด์คอมพิวติ้งที่เผสานการทำงานของ AI และหากพวกเขาสามารถบรรจุการแสดงแบบเรียลไทม์ ซึ่งถ่ายทอดสดในขณะทำการแสดงจริง ให้กลายเป็นประสบการณ์รูปแบบใหม่ได้ ความพึงพาพันก็จะทวีความสำคัญมากยิ่งขึ้นกว่าเดิม แวดวงธุรกิจกำลังมองหาบุคลากรรูปแบบใหม่ที่มีความเข้าใจลึกซึ้งทั้งในด้าน IT ที่เป็นพื้นฐานของโครงสร้างนี้ และในด้านวิธีการสร้างและเผยแพร่สื่อบันเทิงและคอนเทนต์ ในสาขาเฉพาะทางด้าน IT เพื่อความบันเทิง ซึ่งตั้งอยู่บนพื้นฐานความต้องการของอุตสาหกรรมด้าน IT, ICT และโครงสร้างพื้นฐานข้อมูล นักศึกษาจะได้เรียนรู้ความรู้ที่จำเป็นต่อการสร้างเส้นทางอาชีพใหม่ที่มุ่งเน้นกระบวนการพลิตสื่อบันเทิง โดยให้ความสำคัญเป็นพิเศษกับเกมและสื่อบันเทิงเชิงวิดีโอ

**เป้าหมายเส้นทางอาชีพ**

- ผู้จัดการโครงสร้างพื้นฐาน: ดูแลและบำรุงรักษาการดำเนินงานของโครงสร้างพื้นฐาน IT ของบริษัทหรือองค์กรให้มีความเสถียร (เช่น เครือข่าย เซิร์ฟเวอร์ คลาวด์ ที่เก็บข้อมูล ความปลอดภัย เป็นต้น)
- ผู้จัดการด้าน IT เพื่อความบันเทิง: ดูแลและเพิ่มประสิทธิภาพโครงสร้างพื้นฐาน IT และบริการดิจิตอลในอุตสาหกรรมบันเทิงในด้านต่างๆ เช่น เกม สตรีมมิง การพลิตวิดีโอ และการจัดจำหน่ายเพลง
- วิศวกรแพลตฟอร์ม: ออกแบบ พัฒนา และดำเนินงานโครงสร้างพื้นฐานและแพลตฟอร์มที่เป็นฐานให้กับซอฟต์แวร์และบริการ
- ผู้จัดการโครงการวิศวกรรม: รับผิดชอบการวางแผน ดำเนินการ ตรวจสอบ และปิดโครงการด้านวิศวกรรม
- วิศวกรระบบสื่อดิจิตอล: รับผิดชอบการออกแบบ พัฒนา และดำเนินงานระบบที่จำเป็นต่อการผลิตและเผยแพร่สื่อดิจิตอล
- วิศวกรเทคโนโลยีสื่อ: จัดหาวิธีแก้ปัญหาด้านวิศวกรรมที่เกี่ยวข้องกับการผลิต ประมวลผล และเผยแพร่เนื้อหาสื่อ (วิดีโอ เสียง ภาพนิ่ง เกม ฯลฯ)

# การตอบสนองต่ออุตสาหกรรม

รายวิชาเหล่านี้มีเพื่อศึกษาในสาขาการเรียนแบบติวเข้มด้านอุตสาหกรรมเฉพาะที่ต้องการความรู้เฉพาะทางเกี่ยวกับการใช้ ICT ในเชิงปฏิบัติ KCGI ได้ให้ความสำคัญกับอุตสาหกรรมและประเภทธุรกิจ 5 ประเภทที่ระบุไว้ด้านล่างนี้ โดยคาดว่า IT จะมีบทบาทสำคัญในการแก้ไขปัญหาต่างๆ รายวิชาได้ถูกคัดสรรและจัดกลุ่มโดยมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาบุคลากรที่จะมีทำหน้าที่อย่างจริงจังและแข็งขันในแต่ละอุตสาหกรรม

## การเงิน

Fintech เป็นคำที่ใช้สำหรับบริการ IT ด้านการเงินใหม่ๆ เช่น การชำระบัญชีทางอิเล็กทรอนิกส์และสกุลเงินเสมือน วันนี้ Fintech เป็นหนึ่งในภาคอุตสาหกรรมที่ถูกจับตามองมากที่สุดในด้านธุรกิจ

นักศึกษาจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับการจัดทำบัญชีและการเงินที่เป็นพื้นฐานในการให้บริการ IT ด้านการเงิน พร้อมทั้งเรียนการออกแบบระบบ Fintech ด้วยการใช้ความรู้นี้เป็นจุดเริ่มต้น นักศึกษาจะได้เรียนรู้ที่จะรวมทักษะด้าน IT ต่างๆ เช่น การพัฒนาแอพพลิเคชันบนเว็บและสมาร์ทโฟน และการรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล ซึ่งมีบทบาทสำคัญใน Fintech

## การเกษตร

บริการคลาวด์ที่สนับสนุนโรงงานแปลรูปพักและการเกษตรยืนยันว่า IT สามารถช่วยแก้ปัญหาที่เกษตรกรชาวญี่ปุ่นกำลังเผชิญในช่วงหลายปีที่ผ่านมา เช่น การขาดผู้สืบทอดฟาร์มและความสามารถในการต่อสู้กับสินค้านำเข้าลดลง

จะนำเสนอกรณีศึกษาที่หลากหลายเกี่ยวกับจุดเชื่อมโยงระหว่างการเกษตรกับ IT, ข้อมูลเบื้องหลังที่ทำให้การผลิตเติบโต, การกระจายสินค้าและการบริโภค และทิศทางในการสร้างสรรค์นวัตกรรมในขอบเขตเหล่านี้ นักศึกษาจะได้เรียนรู้วิธีการออกแบบระบบ stand-alone ที่เป็น ITด้านการเกษตร รวมถึงเซ็นเซอร์ด้านสิ่งแวดล้อมและ IoT จากการรวบรวมความรู้เหล่านี้อย่างเข้มข้น เช่น การวิเคราะห์ข้อมูลทางธุรกิจและการพัฒนาระบบเว็บ นักศึกษาสามารถมุ่งสู่อาชีพวิศวกรและที่ปรึกษาซึ่งมีบทบาทสำคัญในด้านการเกษตร

## ทางทะเล

การพัฒนาอุตสาหกรรมทางทะเลและการเพาะเลี้ยงสัตว์น้ำโดยใช้ IT จะเพิ่มความปลอดภัยในการนำทางและทำให้การประมงมีประสิทธิภาพและยั่งยืน ปัจจุบันนี้ อุตสาหกรรมกำลังหาวิธีการแก้ปัญหาใหม่ๆ โดยใช้ IT เช่น การใช้ดาวเทียมติดตามและระบบการเก็บรวบรวมข้อมูลด้านสิ่งแวดล้อมเพื่อสำรวจและติดตามทรัพยากรทางทะเล ในขณะเดียวกันอุตสาหกรรมทางทะเลก็กำลังได้รับการกดดันให้ลดการใช้พลังงานและปรับปรุงความปลอดภัยในการนำทาง, ลดการปล่อยก๊าซเรือนกระจก, ป้องกันมลพิษทางทะเลและใช้พลังงานธรรมชาติจากทะเล ในสาขาอุตสาหกรรมนี้ KCGI จะปั้นผู้นำในอนาคตด้าน IT ทางทะเล

## สุขภาพและการแพทย์

การใช้ IT ในด้านการแพทย์กำลังก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็ว โดยใช้ในระบบงานด้านการแพทย์, ระบบการสั่งซื้อ, ระบบบันทึกข้อมูลทางการแพทย์, การวินิจฉัยภาพและอื่นๆ อีกมากมาย ข้อมูลการรักษาที่แต่เดิมเคยใช้เพื่อรักษาผู้ป่วยแต่ละรายในแต่ละครั้ง, ข้อมูลด้านอุปกรณ์ทางการแพทย์และอื่นๆ นี้ กำลังถูกรวบรวมและวิเคราะห์ให้เป็นฐานข้อมูลขนาดใหญ่ เพื่อใช้ในการป้องกันโรคติดเชื้อและเพิ่มประสิทธิภาพให้แก่การวางแผนการรักษา การวิเคราะห์คำหรือวลีที่เกี่ยวข้องกับการรักษาในอินเตอร์เน็ตกำลังมีบทบาทอย่างมากในการคาดการณ์และป้องกันโรคในด้านนี้และด้านอื่นๆ การใช้ IT ทางการแพทย์กำลังขยายตัวและผู้เชี่ยวชาญทางด้านการแพทย์ที่สามารถใช้ IT ขั้นสูงในการแก้ปัญหาก็กำลังเป็นที่ต้องการมากขึ้น

## การศึกษา

ช่องทางที่หลากหลายทาง IT ได้ถูกนำมาใช้อย่างมากในด้านการศึกษา รวมทั้งระบบ e-learning และแทบเล็ตต่างๆ การรวมสื่อการเรียนการสอนจากผู้สอนกับสื่ออื่นๆ และรูปแบบการแสดงออก ซึ่งเป็นการสร้างและแชร์เนื้อหาใหม่ จัดว่าเป็นกระบวนการศึกษาขั้นพื้นฐานในปัจจุบัน ผู้เรียนสามารถสร้างและเข้าถึงแหล่งข้อมูลทางการศึกษาที่น่าสนใจได้ ไม่เพียงแค่อักษรและภาพเท่านั้น แต่ยังรวมถึงเสียง วิดีโอและกราฟฟิกต่างๆ ในปัจจุบันนี้ กิจกรรมต่างๆ เช่น การจัดระเบียบและการนำเสนอข้อมูลที่ได้จากการศึกษาของตัวเองเป็นกราฟนั้นเป็นสิ่งที่ทำเป็นประจำ

ตอนนี้คาดว่า ไม่เพียงแต่ในด้านการศึกษาเท่านั้น แต่ในสาขาอุตสาหกรรมที่หลากหลาย เช่น เกษตรกรรมและการจัดการทางทะเล ผู้ที่ปฏิบัติงานอย่างเชี่ยวชาญและชำนาญกำลังหาวิธีที่จะรักษาความเชี่ยวชาญนั้นและถ่ายทอดต่อให้กับคนรุ่นถัดไป ดังนั้น การบันทึกและจัดระเบียบความรู้เป็นวิดีโอ หรือ ข้อมูลกิจกรรม และการเชื่อมโยงตั้งแต่แหล่งข้อมูลไปสู่การสร้างเนื้อหาด้านการศึกษาที่สามารถเข้าถึงผู้ชมในวงกว้างได้จึงเป็นสิ่งจำเป็น

นักศึกษาจะได้เรียนรู้วิธีการรวมสื่อและรูปแบบการแสดงออกที่หลากหลายโดยอยู่บนพื้นฐานการออกแบบการเรียนการสอนที่เหมาะสม ซึ่งจะเป็นการสร้างสภาพแวดล้อมที่มีประสิทธิภาพสำหรับการเรียนรู้ด้วยระบบ e-learning นักศึกษาจะได้เรียนรู้ภาคปฏิบัติในการใช้และประยุกต์สื่อการศึกษาในวิธีต่างๆ เพื่อส่งเสริมบทบาทระหว่างผู้สอนและผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น



# เส้นทางของหลักสูตรตามสาขาการเรียนแบบติวเข้ม
## (รูปแบบการศึกษาทแนะนำ)

รายวิชาบังคับ | รายวิชาแกน | รายวิชาประยุกต์ | หลักสูตรอุตสาหกรรม / วิชาเลือกเรียนร่วม | รายวิชาพื้นฐาน

### ◆ ปัญญาประดิษฐ์ (AI)

**นักศึกษาในโปรแกรมนี้จะได้รับการปลูกสร้างความสามารถในการเติบโตในสังคมที่สนับสนุนโดย AI แห่งอนาคต และสามารถใช้และประยุกต์เทคโนโลยี AI ในหลากหลายสาขาในฐานะผู้เชี่ยวชาญด้าน AI**

หลังจากศึกษาทฤษฎีพื้นฐานของ AI และเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องแล้ว นักศึกษาจะสำรวจกรณีศึกษาในโลกแห่งความเป็นจริงเพื่อค้นหาวิธีที่พวกเขาสามารถนำทฤษฎีและเทคโนโลยีพื้นฐานไปประยุกต์ใช้ในสาขาต่างๆ ที่ประยุกต์ใช้ AI ได้ ด้วยการศึกษา Python ซึ่งเป็นภาษาที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในด้าน AI พร้อมกับผลิตภัณฑ์ซอฟต์แวร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับ AI มากมาย นักศึกษาจะพัฒนาเป็นคนที่สามารถใช้และประยุกต์เทคโนโลยี AI ในหลากหลายสาขาวิชาได้ เรายังเตรียมโปรแกรมที่จะสร้างวิศวกรขั้นสูงที่สามารถทำงานให้พัฒนาซอฟต์แวร์แอปพลิเคชัน AI ได้

| ภาคการเรียนที่ 1 | ภาคการเรียนที่ 2 | ภาคการเรียนที่ 3 | ภาคการเรียนที่ 4 |
|---|---|---|---|
| ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ AI | การเรียนรู้เครื่องจักรและการประยุกต์ใช้งาน | การแสดงออกทางความรู้และการให้เหตุผลแบบนิรนัย | IoT และ AI |
| บทนำสู่อัลกอริธึม | คณิตศาสตร์สำหรับ AI | การคิดอย่างมีตรรกะ | เกมและ AI |
| การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Python) | การเพิ่มประสิทธิภาพการผสมผสาน | ความเข้าใจภาษาธรรมชาติ | วิทยาการหุ่นยนต์และ AI |
| ทฤษฎีการจัดการด้านคอมพิวเตอร์ | การทำเหมืองข้อมูล | ความเข้าใจภาษาพูด | ธุรกิจใหม่กับ AI |
| พื้นฐานเทคโนโลยีฐานข้อมูล | การวิเคราะห์ข้อมูล 1 | การวิเคราะห์ข้อมูล 2 | สาระสนเทศชุมชนเขตด้านการแพทย์ |
| คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสารสนเทศประยุกต์ | แอปพลิเคชั่นซอฟต์แวร์สำหรับ AI 1 | แอปพลิเคชั่นซอฟต์แวร์สำหรับ AI 2 | พื้นฐานของ Fintech (เทคโนโลยีทางการเงิน) |
| สถิติสำหรับ IT | การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ | | |
| | หัวข้อขั้นสูงในเทคโนโลยีฐานข้อมูล | | |
| | วิศวกรรมสื่อสารสนเทศ | | |
| การสื่อสารระดับมืออาชีพในอุตสาหกรรม ICT | พื้นฐานโปรเจค | | |
| ทฤษฎีความเป็นผู้นำ | มาสเตอร์โปรเจค | | |

เลือกจากหลักสูตรติวเข้มอื่นๆ หลักสูตรอุตสาหกรรม และวิชาเลือกเรียนร่วม

### ◆ วิทยาศาสตร์ข้อมูล

**นักวิเคราะห์ที่สามารถวิเคราะห์ข้อมูลทางธุรกิจและนำข้อมูลไปใช้ในการตัดสินใจได้**

สาขาติวเข้มนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างนักวิเคราะห์ที่สามารถใช้เทคนิคต่างๆ เช่น การทำเหมืองข้อมูลและการวิเคราะห์ทางสถิติเพื่อวิเคราะห์ข้อมูลทางธุรกิจและสามารถให้ข้อเสนอและคิดกลยุทธ์องค์กรได้ ในวิชาพื้นฐานเทคโนโลยีฐานข้อมูลและหัวข้อขั้นสูงในเทคโนโลยีฐานข้อมูล นักศึกษาจะได้เรียนรู้เทคนิคในการรวบรวมข้อมูลทางธุรกิจ ส่วนในวิชาการวิเคราะห์ข้อมูล 1, 2 และวิชาอื่นๆ นักศึกษาจะได้เรียนรู้เทคนิคการดึงความรู้จากข้อมูลที่สะสมไว้

| ภาคการเรียนที่ 1 | ภาคการเรียนที่ 2 | ภาคการเรียนที่ 3 | ภาคการเรียนที่ 4 |
|---|---|---|---|
| พื้นฐานการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ | การวิเคราะห์ข้อมูล 1 | ระเบียบวิธี e-Commerce | คลังข้อมูลและข้อมูลขนาดใหญ่ |
| แนะนำธุรกิจเว็บไซต์ | การเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 2 | การวิเคราะห์และการแปลงข้อมูลเชิงคุณภาพ | เทคโนโลยีสารสนเทศประยุกต์ที่ล้ำสมัยในฐานข้อมูลหน่วยความจำ |
| พื้นฐานเทคโนโลยีฐานข้อมูล | การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงสำรวจและการสร้างมโนภาพ | กลยุทธ์ทางธุรกิจอินเทอร์เน็ตและการตลาด | พื้นฐานของ Fintech (เทคโนโลยีทางการเงิน) |
| สถิติสำหรับ IT | ทฤษฎีการทำเหมืองข้อมูล | การทำงานของคอมพิวเตอร์บน Cloud ในเชิงปฏิบัติ | ระบบสารสนเทศสิ่งแวดล้อม |
| การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (C++) | หัวข้อขั้นสูงจริยธรรมข้อมูล | พฤติกรรมองค์กร | |
| คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสารสนเทศประยุกต์ | หัวข้อขั้นสูงในเทคโนโลยีฐานข้อมูล | การวิเคราะห์ข้อมูล 2 | |
| ทฤษฎีการจัดการด้านคอมพิวเตอร์ | หัวข้อขั้นสูงในการบริหารธุรกิจ | | |
| การเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 1 | | | |
| การสื่อสารระดับมืออาชีพในอุตสาหกรรม ICT | พื้นฐานโปรเจค | | |
| ทฤษฎีความเป็นผู้นำ | มาสเตอร์โปรเจค | | |

เลือกจากหลักสูตรติวเข้มอื่นๆ หลักสูตรอุตสาหกรรม และวิชาเลือกเรียนร่วม

### ◆ การพัฒนาระบบเว็บไซต์

**สำหรับนักศึกษาที่มุ่งมั่นอย่างยิ่งในการพัฒนาระบบเว็บที่มุ่งเน้น HTML5**

เพื่อที่จะเป็นวิศวกรที่พัฒนาเว็บแอปหรือผู้จัดการเว็บไซต์, นักศึกษาจะสามารถพัฒนาทักษะของตนเองได้โดยเข้าร่วมการเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 1, 2, 3 และจากการเข้าร่วมพื้นฐานเทคโนโลยีฐานข้อมูล / หัวข้อขั้นสูงในเทคโนโลยีฐานข้อมูล, นักศึกษาจะได้เรียนรู้ที่จะสร้างส่วนที่จัดการข้อมูลที่ได้รับจากระบบเว็บ นอกจากนี้, นักศึกษายังเรียนรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับการออกแบบระบบเชิงวัตถุและวิศวกรรมซอฟต์แวร์ในหลักสูตรของตนเองเพื่อเรียนรู้เกี่ยวกับการออกแบบกระบวนการต่างๆ

| ภาคการเรียนที่ 1 | ภาคการเรียนที่ 2 | ภาคการเรียนที่ 3 | ภาคการเรียนที่ 4 |
|---|---|---|---|
| แนะนำเทคโนโลยีเว็บไซต์ | การเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 2 | การเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 3 | วิศวกรรมซอฟต์แวร์ |
| แนะนำธุรกิจเว็บไซต์ | การออกแบบระบบเชิงวัตถุ | การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ | การพัฒนาแอปพลิเคชันมือถือ |
| การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Python) | หัวข้อขั้นสูงในเทคโนโลยีฐานข้อมูล | การคิดออกแบบ | การพัฒนาการให้บริการเว็บไซต์ |
| ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอัลกอริธึม | การรับรหาความปลอดภัยข้อมูล | การบริหารโครงการ | |
| การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (C++) | แอปพลิเคชั่นซอฟต์แวร์สำหรับ AI 1 | | |
| การเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 1 | ทฤษฎีการจัดการด้านคอมพิวเตอร์ | | |
| พื้นฐานระบบเครือข่าย | สถิติสำหรับ IT | | |
| คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสารสนเทศประยุกต์ | | | |
| พื้นฐานเทคโนโลยีฐานข้อมูล | | | |
| การสื่อสารระดับมืออาชีพในอุตสาหกรรม ICT | พื้นฐานโปรเจค | | |
| ทฤษฎีความเป็นผู้นำ | มาสเตอร์โปรเจค | | |

เลือกจากหลักสูตรติวเข้มอื่นๆ หลักสูตรอุตสาหกรรม และวิชาเลือกเรียนร่วม

## ◆ การบริหารเครือข่าย

### สำหรับนักศึกษาที่มุ่งมั่นในการเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีโครงสร้างพื้นฐานของระบบเครือข่ายและการรักษาความปลอดภัยข้อมูล

นักศึกษาที่เรียนแบบติวเข้มนี้มีเป้าหมายที่จะเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเครือข่ายข้อมูล เช่น วิศวกรบำรุงรักษา / ปฏิบัติการสำหรับเครือข่ายและเซิร์ฟเวอร์ภายในบริษัท หรือเป็นผู้จัดการด้านความปลอดภัย หลังจากผ่านการเรียนวิชาพื้นฐานระบบเครือข่าย / หัวข้อขั้นสูงในระบบเครือข่ายแล้ว นักศึกษาจะได้การเรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ๆ โดยเข้าร่วมรายวิชาต่างๆ เช่น IoT และระบบเครือข่ายไร้สาย ระบบเครือข่าย cloud และVirtualization

| ภาคการเรียนที่ 1 | ภาคการเรียนที่ 2 | ภาคการเรียนที่ 3 | ภาคการเรียนที่ 4 |
|---|---|---|---|
| แนะนำเทคโนโลยีเว็บไซต์ | การรับษา ความปลอดภัยข้อมูล | หัวข้อขั้นสูง ในระบบเครือข่าย | IoT และ AI |
| การเขียนโปรแกรม คอมพิวเตอร์ (Python) | ความปลอดภัยทางไซเบอร์ | IoT และเครือข่ายไร้สาย | เครือข่ายระบบ Cloud และ Virtualization |
| พื้นฐานระบบเครือข่าย | แอปพลิเคชั่นซอฟต์แวร์ สำหรับ AI 1 | การบริหารระบบ | การกำหนดเส้นทางและ การสลับขั้นสูง |
| การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (C++) | กฎหมายใหม่สำหรับ ผู้ประกอบการ | การกำหนดเส้นทาง และการสลับ | การพัฒนาการ ให้บริการเว็บไซต์ |
| คณิตศาสตร์พื้นฐาน สำหรับสารสนเทศประยุกต์ | หัวข้อขั้นสูง ด้านจริยธรรมสารสนเทศ | ธรรมาภิบาลอินเทอร์เน็ต | |
| พื้นฐานเทคโนโลยี ฐานข้อมูล | ทฤษฎีการจัดการ อินเทอร์เน็ตทั่วโลก | การศึกษาขั้นสูงด้านความ มั่นคงปลอดภัยทางไซเบอร์ | |
| การเขียนโปรแกรม เว็บไซต์ 1 | | | |
| ทฤษฎีการจัดการ ด้านคอมพิวเตอร์ | | | |
| สถิติสำหรับ IT | | | |
| การสื่อสารระดับมืออาชีพ ในอุตสาหกรรม ICT | พื้นฐานโปรเจค | | |
| ทฤษฎีความเป็นผู้นำ | มาสเตอร์โปรเจค | | |

เลือกจากหลักสูตรติวเข้มอื่นๆ หลักสูตรอุตสาหกรรม และวิชาเลือกเรียนร่วม

## ◆ ความเป็นผู้ประกอบการระดับสากล

### สำหรับนักศึกษาที่ตั้งใจจะเป็นผู้ประกอบการที่ใช้ IT ในธุรกิจใหม่

นักศึกษาที่เรียนแบบการติวเข้มนี้มีเป้าหมายที่จะเป็นผู้ประกอบการที่รับความท้าทายในการเปิดตัวธุรกิจที่จัดการคน เงินทุน และ/หรือข้อมูลอย่างมีกลยุทธ์ นักศึกษาจะได้เรียนรู้วิธีการเสนอแผนธุรกิจ, ซึ่งเป็นส่วนสำคัญของการเปิดตัวองค์กร โดยการเข้าร่วมความเป็นผู้ประกอบการและรูปแบบธุรกิจระดับสากล เพื่อเรียนรู้วิธีจัดการบัญชีหลังจากการจัดตั้งบริษัทใหม่ นักศึกษาจะได้เรียนรู้ประเด็นปัญหาปัจจุบันในอุตสาหกรรม IT ในพฤติกรรมองค์กร, นักศึกษาจะได้เรียนรู้วิธีการกระตุ้นมนุษย์ของค์กร

| ภาคการเรียนที่ 1 | ภาคการเรียนที่ 2 | ภาคการเรียนที่ 3 | ภาคการเรียนที่ 4 |
|---|---|---|---|
| เศรษฐศาสตร์ธุรกิจ 1 | การบริหารโครงการ | การพัฒนาทรัพยากร มนุษย์ทั่วโลก | ทฤษฎีเกม และทักษะการเจรจาต่อรอง |
| เศรษฐศาสตร์ธุรกิจ 2 | ความเป็นผู้ประกอบการและ รูปแบบธุรกิจระดับสากล | กลยุทธ์ทางธุรกิจอินเทอร์เน็ต และการตลาด | หัวข้อขั้นสูง ในการบริหารธุรกิจ |
| แนะนำธุรกิจเว็บไซต์ | การทำงานของคอมพิวเตอร์บน Cloud ในเชิงปฏิบัติ | ระเบียบวิธี e-Commerce | กฎหมายใหม่สำหรับ ผู้ประกอบการ |
| สถิติสำหรับ IT | กฎหมายทรัพย์สิน ทางปัญญา | การคิดออกแบบ | ความเป็นผู้นำ เพื่อการเติบโตอย่างยั่งยืน |
| คณิตศาสตร์พื้นฐาน สำหรับสารสนเทศประยุกต์ | ปัญหาปัจจุบัน ในอุตสาหกรรม IT | การศึกษาเชิงปฏิบัติเพื่อ การจัดการธุรกิจ | |
| การเขียนโปรแกรม เว็บไซต์ 1 | หัวข้อขั้นสูง ในจริยธรรมข้อมูล | การออกแบบตราสินค้า และการจัดการธุรกิจ | |
| | พฤติกรรมองค์กร | การเจรจาธุรกิจ IT | |
| | ทฤษฎีการจัดการ อินเทอร์เน็ตทั่วโลก | ธรรมาภิบาลอินเทอร์เน็ต | |
| การสื่อสารระดับมืออาชีพ ในอุตสาหกรรม ICT | พื้นฐานโปรเจค | | |
| ทฤษฎีความเป็นผู้นำ | มาสเตอร์โปรเจค | | |

เลือกจากหลักสูตรติวเข้มอื่นๆ หลักสูตรอุตสาหกรรม และวิชาเลือกเรียนร่วม

## ◆ ERP

### สำหรับนักศึกษาที่กำลังศึกษา ERP เพื่อเป็นที่ปรึกษาที่จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพกระบวนการทางธุรกิจ

การติวเข้มนี้มีไว้สำหรับนักศึกษาที่ต้องการเป็นที่ปรึกษา ERP ที่สามารถแนะนำและปรับระบบ IT ขององค์กรให้เหมาะสม หรือเป็นวิศวกรระบบ หรือโปรแกรมเมอร์ที่ออกแบบและพัฒนาโปรแกรมเสริมสำหรับแพ็คเกจ ERP จากการศึกษารายวิชาประยุกต์ที่เกี่ยวข้องกับแพคเกจ ERP ของ SAP (การพัฒนาระบบบัญชีการเงิน 1, 2 เป็นต้น) นักศึกษาจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับระบบ ERP ในแต่ละขั้นตอน

| ภาคการเรียนที่ 1 | ภาคการเรียนที่ 2 | ภาคการเรียนที่ 3 | ภาคการเรียนที่ 4 |
|---|---|---|---|
| ระบบสารสนเทศทั้งองค์กร | การพัฒนา ระบบบัญชีการเงิน 1, 2 | พัฒนาระบบการขายและ การจัดจำหน่าย | หัวข้อขั้นสูง ในการให้คำปรึกษา ERP |
| การรวมระบบและ e-Business | การพัฒนา แอพพลิเคชั่นธุรกิจ ERP | การพัฒนา ระบบการจัดการวัสดุ | การพัฒนาระบบ การจัดการทรัพยากรมนุษย์ |
| การบัญชีระหว่างประเทศ | การพัฒนา ระบบควบคุมการผลิต | การเขียนโปรแกรม เชิงวัตถุ | |
| การเขียนโปรแกรม เว็บไซต์ 1 | การเขียนโปรแกรม เว็บไซต์ 2 | การเรียนรู้เครื่องจักรและ การประยุกต์ใช้งาน | |
| สถิติสำหรับ IT | พื้นฐานเทคโนโลยี ฐานข้อมูล | | |
| คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับ สารสนเทศประยุกต์ | | | |
| พื้นฐานการเขียนโปรแกรม คอมพิวเตอร์ | | | |
| การสื่อสารระดับมืออาชีพ ในอุตสาหกรรม ICT | พื้นฐานโปรเจค | | |
| ทฤษฎีความเป็นผู้นำ | มาสเตอร์โปรเจค | | |

เลือกจากหลักสูตรติวเข้มอื่นๆ หลักสูตรอุตสาหกรรม และวิชาเลือกเรียนร่วม

## ◆ IT มังงะและอะนิเมะ

### สำหรับนักศึกษาที่ประสงค์จะเป็นผู้สร้างเนื้อหาแบบมืออาชีพในแอนิเมชั่น, วีดีโอ, หรือสื่ออื่นๆ

นักศึกษาที่เรียนแบบติวเข้มนี้มีเป้าหมายที่จะเป็นผู้สร้างเนื้อหามืออาชีพโดยเน้นที่มังงะและอะนิเมะ, ในหัวข้อพิเศษเกี่ยวกับอะนิเมะ การวางแผน การผลิตและการโปรโมท การเขียนฉากและการสร้างสตอรี่บอร์ด นักศึกษาจะได้เรียนรู้กระบวนการสร้างมังงะและอะนิเมะตั้งแต่เริ่มต้น และนักศึกษาจะได้เรียนรู้วิธีการผลิตเนื้อหาดิจิทัลโดยใช้เครื่องมือเฉพาะในระหว่างที่ฝึกพัฒนาเนื้อหาสื่อสมบูรณ์และการสร้างแอนิเมชั่นดิจิทัล

| ภาคการเรียนที่ 1 | ภาคการเรียนที่ 2 | ภาคการเรียนที่ 3 | ภาคการเรียนที่ 4 |
|---|---|---|---|
| การพัฒนาเนื้อหาสื่อ อย่างสมบูรณ์ | การสร้างภาพเคลื่อนไหว แอนิเมชันแบบดิจิตอล | คอมพิวเตอร์กราฟิก | การผลิตระบบเสียงดิจิตอล |
| พื้นฐานการวาด ภาพเคลื่อนไหวแอนิเมชัน A | หัวข้อพิเศษเกี่ยวกับอะนิเมะ, การวางแผน, การผลิตและการส่งเสริม | การเล่าเรื่องและ การสื่อสารด้วยวิสัยทัศน์ | ภาพเอฟเฟกพิเศษขั้นสูง |
| ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก | การเขียนบทภาพยนตร์และ สตอรี่บอร์ดดิ้ง | การผลิตแอนิเมชั่น เชิงปฏิบัติ | สัมนาการค้าน IT |
| หัวข้อพิเศษ ในอุตสาหกรรมเนื้อหา | การประมวลผลภาพ | เทคนิคการมองเห็นพิเศษ | การออกแบบตราสินค้าและ การจัดการธุรกิจ |
| การเขียนโปรแกรม เว็บไซต์ 1 | พื้นฐานการวาด ภาพเคลื่อนไหวแอนิเมชัน B | | |
| คณิตศาสตร์พื้นฐาน สำหรับสารสนเทศประยุกต์ | ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ ประวัติศาสตร์ศิลปะสมัยใหม่ | | |
| ทฤษฎีการจัดการ ด้านคอมพิวเตอร์ | พื้นฐานประวัติศาสตร์ ภาพยนตร์ญี่ปุ่น | | |
| การสื่อสารระดับมืออาชีพ ในอุตสาหกรรม ICT | พื้นฐานโปรเจค | | |
| ทฤษฎีความเป็นผู้นำ | มาสเตอร์โปรเจค | | |

เลือกจากหลักสูตรติวเข้มอื่นๆ หลักสูตรอุตสาหกรรม และวิชาเลือกเรียนร่วม

## ◆ IT ด้านการท่องเที่ยว

### สำหรับนักศึกษาที่ต้องการเป็นผู้เชี่ยวชาญด้าน IT เพื่อการท่องเที่ยวที่สามารถวางแผนธุรกิจการท่องเที่ยว และเสนอระบบที่เกี่ยวข้องได้

นักศึกษาด้าน IT เพื่อการท่องเที่ยวมุ่งหวังที่จะเป็นผู้เชี่ยวชาญที่เข้าใจลักษณะเฉพาะของภูมิภาคซึ่งเป็นทรัพยากรการท่องเที่ยวและความต้องการของนักท่องเที่ยว และสามารถใช้ ICT ในการปรับใช้บริการและกลยุทธ์ทางการตลาด จากการเข้าเรียนรายวิชาต่างๆ เช่น ความรู้เบื้องต้นด้าน IT เพื่อการท่องเที่ยวและความรู้เบื้องต้นด้านธุรกิจการท่องเที่ยว นักศึกษาจะได้รับความรู้ด้านการปฏิบัติงานและทักษะองค์ประกอบที่เหมาะกับอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว ผ่านการศึกษาในวิชาต่างๆ เช่น การวิเคราะห์ข้อมูลการท่องเที่ยว, การออกแบบการท่องเที่ยว และการจัดการปลายทางการท่องเที่ยว, นักศึกษาจะเรียนรู้ที่จะใช้เครือข่ายสังคมเพื่อเป็นเครื่องมือส่งเสริมการขาย, ให้ข้อมูลการท่องเที่ยวในหลายภาษาและสื่อต่างๆ, แปลงกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ไปสู่รูปแบบข้อมูล, และประยุกต์ใช้ข้อมูลเหล่านั้นในการวิเคราะห์และการคาดการณ์

| ภาคการเรียนที่ 1 | ภาคการเรียนที่ 2 | ภาคการเรียนที่ 3 | ภาคการเรียนที่ 4 |
|---|---|---|---|
| ความรู้เบื้องต้น ด้านธุรกิจการท่องเที่ยว | การออกแบบ การท่องเที่ยว | การจัดการ สถานที่ท่องเที่ยว | หัวข้อขั้นสูงใน IT เพื่อการท่องเที่ยว |
| ความรู้เบื้องต้นด้าน IT เพื่อการท่องเที่ยว | การพัฒนา ทรัพยากรมนุษย์ทั่วโลก | การวิเคราะห์ข้อมูล การท่องเที่ยว | ฟิกเงานด้าน IT เพื่อการท่องเที่ยว |
| การบริหารโครงการ | การเขียนโปรแกรม เว็บไซต์ 2 | การออกแบบระบบ เชิงวัตถุ | การพัฒนา แอปพลิเคชันมือถือ |
| พื้นฐานการเขียนโปรแกรม คอมพิวเตอร์ | เศรษฐศาสตร์ธุรกิจ 1 | วิทยาศาสตร์ข้อมูล 1 | การพัฒนาเนื้อหาสื่อ อย่างสมบูรณ์ |
| การเขียนโปรแกรม เว็บไซต์ 1 | ความเป็นผู้ประกอบการ และรูปแบบธุรกิจระดับสากล | หัวข้อพิเศษเกี่ยวกับอะนิเมะ, การวางแผน, การผลิตและการส่งเสริม | เทคนิคการมองเห็นพิเศษ |
| สถิติสำหรับ IT | การสื่อสารผ่านสื่อ | การเล่าเรื่องและ การสื่อสารด้วยวิสัยทัศน์ | การออกแบบตราสินค้า และการจัดการธุรกิจ |
| คณิตศาสตร์พื้นฐาน สำหรับสารสนเทศประยุกต์ | | | |
| การสื่อสารระดับมืออาชีพ ในอุตสาหกรรม ICT | พื้นฐานโปรเจค | | |
| ทฤษฎีความเป็นผู้นำ | มาสเตอร์โปรเจค | | |

เลือกจากหลักสูตรติวเข้มอื่นๆ หลักสูตรอุตสาหกรรม และวิชาเลือกเรียนร่วม

## ◆ IT เพื่อความบันเทิง

### ก้าวสู่การเป็นผู้จัดการระบบ IT ที่สามารถวางแผนและบริหารกระบวนการทางเทคนิคที่จำเป็นสำหรับแพลตฟอร์มความบันเทิงออนไลน์และเกมใหม่ล่าสุด รวมถึงการผลิตวิดีโอและเพลง

รับความรู้ที่คุณต้องการเพื่อต่อยอดสู่อาชีพไหม่โดยอิงกระบวนการผลิตสื่ออันเทิง โดยให้ความสำคัญเป็นพิเศษกับเกมและสื่อบันเทิงเชิงวิดีโอ เนื้อหาครอบคลุมถึงความต้องการของอุตสาหกรรมด้าน IT, ICT และโครงสร้างพื้นฐานข้อมูล ตลอดจนความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี

| ภาคการเรียนที่ 1 | ภาคการเรียนที่ 2 | ภาคการเรียนที่ 3 | ภาคการเรียนที่ 4 |
|---|---|---|---|
| พื้นฐาน เทคโนโลยีความบันเทิง | กลยุทธ์การโปรโมทเนื้อหา | สัมนาการค้าน IT | การวิจัยตลาดประยุกต์ |
| ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับอุตสาหกรรม วิดีโอเกมระดับโลก | การสื่อสารผ่านสื่อ | การเขียนโปรแกรมเกมขั้นสูง | วิดีโอเกมขั้นสูง |
| ทฤษฎีการจัดการ ด้านคอมพิวเตอร์ | ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับ วิดีโอเกมเชิงธุรกิจ | การผลิตวิดีโอ | การฟิกเงานด้าน IT เพื่อความบันเทิง |
| พื้นฐานเทคโนโลยี ฐานข้อมูล | การเขียนโปรแกรมเกม | การผลิตระบบเสียงดิจิตอล | หัวข้อพิเศษ ในอุตสาหกรรมเนื้อหา |
| พื้นฐานการเขียนโปรแกรม คอมพิวเตอร์ | กฎหมายทรัพย์สิน ทางปัญญา | การบริหารระบบ | เครือข่ายระบบ Cloud และ Virtualization |
| การเขียนโปรแกรม เว็บไซต์ 1 | ดนตรีเอเชียสมัยใหม่ | การตลาดและการวางแผน ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ | ธุรกิจอะนิเมะ |
| คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับ สารสนเทศประยุกต์ | ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรี | หัวข้อพิเศษเกี่ยวกับอะนิเมะ, การวางแผน, การผลิตและการส่งเสริม | IT ด้านดนตรี |
| | สัมมนาสร้างสรรค์ | ทฤษฎีดนตรีสมัยใหม่ | การวางแผน และการผลิตอนิเมชัน |
| การสื่อสารระดับมืออาชีพ ในอุตสาหกรรม ICT | พื้นฐานโปรเจค | | เทคนิคการมองเห็นพิเศษ |
| ทฤษฎีความเป็นผู้นำ | มาสเตอร์โปรเจค | | |

เลือกจากหลักสูตรติวเข้มอื่นๆ หลักสูตรอุตสาหกรรม และวิชาเลือกเรียนร่วม

# วิทยาเขตหลัก Hyakumanben

อาคารเรียนหลังใหม่ถูกสร้างขึ้นและเพิ่มเข้าไปในวิทยาเขต Hyakumanben ของ Kyoto Head School ในฤดูร้อนปี 2022 สิ่งอำนวยความสะดวกใหม่ในเมืองเก่าโบราณของญี่ปุ่นได้รับการใช้งานในฐานะศูนย์กลางการศึกษาด้าน IT และการแลกเปลี่ยนระหว่างประเทศแห่งใหม่ของ KCGI จากการเพิ่มอาคารใหม่และการขยายบริเวณโดยรอบทำให้วิทยาเขต Hyakumanben มีพื้นที่เพิ่มขึ้นสามเท่า อาคารหลังใหม่นี้ประกอบด้วยชั้นเหนือพื้นดินสี่ชั้นและชั้นใต้ดินหนึ่งชั้น เป็นอาคารสำหรับการศึกษาขั้นสูง ปฏิวัติวงการและจัดการศึกษาระดับสากล ภายใต้ประสบการณ์ที่ยาวนานและความเชี่ยวชาญทางทฤษฎีของ KCGI

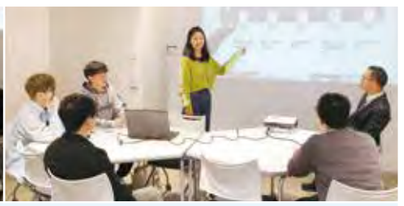
## หอประชุมใหญ่

หอประชุมขนาดใหญ่สามารถใช้เพื่อวัตถุประสงค์ที่หลากหลาย ไม่เพียงแต่การบรรยายเท่านั้น แต่ยังสามารถใช้ในการประชุม คอนเสิร์ต การแสดงละคร การฉายภาพยนตร์ และอื่นๆ ได้สะดวก หอประชุมรองรับได้สูงสุด 200 คน

## ห้องสมุด

## ห้องเรียนที่ยืดหยุ่นแบบไฮบริด

ห้องเรียนที่ยืดหยุ่นแบบไฮบริด (“hy-flex”) จัดเตรียมไว้เพื่อรองรับรูปแบบการเรียนที่หลากหลายอย่างยืดหยุ่น เป็นชั้นเรียนที่สนับสนุนการเรียนรู้แบบ Active Learning ซึ่งนักศึกษาจะมีบทบาทหลักและมีส่วนร่วมในการเรียนอย่างแข็งขันผ่านการทำงานกลุ่มและกิจกรรมการเรียนการสอนต่างๆ นอกจากนี้ยังเหมาะสำหรับการเรียนแบบผสมผสานที่ผนวกการเรียนแบบตัวต่อตัวและแบบออนไลน์เข้าด้วยกัน



## ห้องนวัตกรรม

ห้องนวัตกรรมเป็นพื้นที่ที่นักศึกษาและอาจารย์จากสาขาต่าง ๆ มาพบปะพูดคุย อภิปราย นำเสนอและทำกิจกรรมต่างๆ เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดนวัตกรรมใหม่ๆ ห้องนี้ออกแบบมาเพื่อจุดประกายความคิดสร้างสรรค์ ผนังของห้องนวัตกรรมตั้งแต่พื้นจรดเพดานสามารถใช้เป็นกระดานไวท์บอร์ดได้เหมือนกับห้องเรียนที่ยืดหยุ่นแบบไฮบริด

## ห้องฝึกอบรม

## บูธทำงานส่วนบุคคล

บูธติดตั้งระบบกันเสียงที่มีประสิทธิภาพสูงทำให้มีสภาพแวดล้อมที่สะดวกสบายสำหรับการสื่อสารกับผู้คนในสถานที่ห่างไกล

# วิทยาเขต

**วิทยาเขตหลักเกียวโต**

วิทยาเขตหลักเกียวโตประกอบด้วยสองวิทยาเขต นักศึกษาที่อยู่ตามวิทยาเขตเหล่านี้ศึกษาและวิจัยในหัวข้อที่หลากหลายเพื่อมุ่งสู่ปริญญาโท ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งเป็นระดับการศึกษาสูงสุดในสายา IT ประยุกต์ การเดินทางระหว่างสองวิทยาเขตสามารถทำได้โดยใช้รถรับส่งฟรี

## วิทยาเขตเฮียะขุมังเบน / สะเกียว-คุ, เกียวโต

วิทยาเขต Hyakumanben ถือกำเนิดขึ้นเพื่อเป็นศูนย์กลางด้านการศึกษาและการวิจัย โดยเปิดที่ KCGI ในปี 2004 ในปี 2022 ได้มีการขยายพื้นที่และสร้างอาคารเรียนใหม่ (อาคารหลัก) เสร็จสิ้น ทำให้มีสภาพแวดล้อมทางการศึกษามีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้นซึ่งชั้นเรียนส่วนใหญ่ของ KCGI จัดอยู่ที่นี่ ตำแหน่งของ Hyakumanben อยู่ใกล้กับมหาวิทยาลัยเกียวโตและอยู่ในใจกลางย่านนักศึกษาของเกียวโต ซึ่งเป็นย่านที่เต็มไปด้วยความไฟร์ทางการศึกษาและอิสระทางความคิด

## เกียวโต เอะคิมะเอะ Satellite / มินามิ-คุ, เกียวโต

เกียวโต เอะคิมะเอะ Satellite เสร็จสมบูรณ์ในฤดูใบไม้ผลิปี 2005 โดยตั้งอยู่ติดกับสถานีเกียวโตซึ่งเป็นศูนย์กลางการเดินทางที่มีผู้สัญจรไปมาจำนวนมาก วิทยาเขตแห่งนี้ตั้งอยู่ในทำเลที่สะดวกสบายเป็นพิเศษ โดดเด่นด้วยภายนอกที่สว่างสดใส เกียวโต เอะคิมะเอะ Satellite มีสตูดิโอ e-Learning ที่ล้ำสมัย ทำให้สามารถเผยแพร่การบรรยายจำนวนมากในต่างประเทศได้จากสถานที่นี้ เกียวโต เอะคิมะเอะ Satellite ทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางที่สำคัญของการศึกษาด้าน IT ระดับแนวหน้าร่วมกับวิทยาเขตเกียวโต เอะคิมะเอะ ของ KCG ในบริเวณใกล้เคียง

**วิทยาเขต Satellite**

วิทยาเขต Satellite ดึงดูดนักศึกษาหลากหลาย รวมทั้งผู้คนที่อยู่ในโลกแห่งการทำงานได้เช่นเดียวกับวิทยาเขตหลัก วิทยาเขต Satellite เชื่อมต่อกับวิทยาเขตหลักของเกียวโต ไม่เพียงแต่โดยการจัดชั้นเรียน (ชั้นเรียนที่สอนโดยอาจารย์ที่มาจากวิทยาเขตหลัก) แต่ยังรวมถึงระบบ e-Learning ล่าสุดซึ่งเชื่อมโยงกับวิทยาเขตหลักแบบเรียลไทม์และยังมีการเรียนรู้โดยใช้วิดีโอที่บันทึกไว้ล่วงหน้า ยิ่งไปกว่านั้น ผู้สอนเฉพาะของแต่ละ Satellite ยังให้ข้อมูลสำรองการศึกษาที่สำคัญ เพื่อช่วยให้นักศึกษาแต่ละคนบรรลุเป้าหมายของตน

## ซัปโปโร Sattellite / ตั้งอยู่ภายใน dGIC Inc.

ในเดือนเมษายน 2012 วิทยาเขตซัปโปโร Satellite เปิดขึ้นที่ซัปโปโร ใจกลางจังหวัดฮอกไกโดทางตอนเหนือของญี่ปุ่น วิทยาเขตแห่งนี้เป็นสถานที่แห่งแรกของ KCG Group ที่ตั้งอยู่นอกเมืองเกียวโต

อาจารย์ผู้สอนทุกคนที่ซัปโปโร Satellite เป็นผู้ที่มีบทบาทอยู่ในแนวหน้าของอุตสาหกรรม IT เกี่ยวกับประเด็นปัจจุบันในอุตสาหกรรม IT ผู้สอนจะผสมผสานข้อมูลอุตสาหกรรมล่าสุดกับเรื่องเล่าจากประสบการณ์ของตนเอง โดยให้คำอธิบายที่ชัดเจนเกี่ยวกับความรู้ ทักษะ และความสามารถในการสื่อสารที่จำเป็นสำหรับธุรกิจ IT ในอนาคตอันใกล้

## โตเกียว Satellite / ตั้งอยู่ภายใน Hitomedia, Inc.

โตเกียว Satellite ตั้งอยู่ใกล้กับ Roppongi Hills ในเมืองมินาโตะ กรุงโตเกียว โตเกียว Satellite เปิดในเดือนตุลาคม 2012 โดยเป็นสถานที่แห่งที่สองถัดจากซัปโปโร Satellite

อาจารย์ผู้สอนหลายคนที่โตเกียว Satellite เป็นผู้ที่มีบทบาทแถวแนวหน้าในการแปลงเป็นสังคมดิจิทัล ด้วยเทคนิคนี้ การฝึกอบรมด้าน IT และชั้นเรียนการคิดเชิงตรรกะที่เผยแพร่โดยโตเกียว Satellite จึงเป็นที่ชื่นชอบของนักศึกษามาโดยตลอด รวมถึงนักศึกษาที่วิทยาเขตหลักเกียวโตด้วย การศึกษาที่โตเกียว Satellite มีส่วนช่วยอย่างมากในการปลูกฝังผู้นำระดับสูงด้าน IT ประยุกต์ซึ่งสามารถมีส่วนสำคัญในเวทีโลก

# ขั้นตอนสู่การรับปริญญาวิชาชีพ

สำหรับนักศึกษาที่ลงทะเบียนในภาคฤดูใบไม้ผลิหรือผู้ที่เริ่มมาสเตอร์โปรเจคในภาคการเรียนที่สาม

นักศึกษาชั้นปีที่หนึ่ง
**ภาคการเรียนที่หนึ่ง** 1

### การศึกษาความรู้ขั้นพื้นฐานแบบเข้มข้น

- พิธีเปิดการศึกษา / ปฐมนิเทศนักศึกษาใหม่ / การให้คำปรึกษาด้านวิชาการ
- การสอบฤดูใบไม้ผลิ
- ชั้นเรียนเร่งรัดฤดูร้อน

**ชีวิตนักศึกษาที่มีคุณภาพ**

- พิธีต้อนรับสำหรับนักศึกษาใหม่
- ฝึกงานที่มหาวิทยาลัยในต่างประเทศ (วิทยากรรับเชิญ)
- การฝึกงานกับบริษัทเอกชน
- คอนเสิร์ต
- การให้คำปรึกษาด้านอาชีพ

พิธีเปิดการศึกษา

นักศึกษาชั้นปีที่หนึ่ง
**ภาคการเรียนที่สอง** 2

### การได้รับความรู้เฉพาะทางขั้นสูง เริ่มเตรียมมาสเตอร์โปรเจค

- เริ่มต้นการเตรียมการสำหรับมาสเตอร์โปรเจค
- การสอบฤดูใบไม้ร่วง
- ชั้นเรียนเร่งรัดฤดูใบไม้ผลิ
- การบรรยายพิเศษโดยอาจารย์ชาวญี่ปุ่นและชาวต่างชาติที่มีชื่อเสียง

**ชีวิตนักศึกษาที่มีคุณภาพ**

- การแนะแนวอาชีพ
- คลาสช่วยเหลือในการหางาน
- เทศกาลเดือนพฤศจิกายน

คำแนะนำในการเตรียมตัวทำมาสเตอร์โปรเจค

นักศึกษาชั้นปีที่สอง
**ภาคการเรียนที่สาม** 3

### การศึกษาวิชาภาคปฏิบัติและวิชาขั้นสูง เริ่มทำมาสเตอร์โปรเจค

- เริ่มต้นลงมือทำมาสเตอร์โปรเจค
- การสอบฤดูใบไม้ผลิ
- ชั้นเรียนเร่งรัดฤดูร้อน

**ชีวิตนักศึกษาที่มีคุณภาพ**

- การนำเสนอภายในมหาวิทยาลัยโดยบริษัทเอกชน
- การได้มาซึ่งคุณสมบัติที่หลากหลาย
- ฝึกงานที่มหาวิทยาลัยในต่างประเทศ (วิทยากรรับเชิญ)
- คอนเสร์ต
- การมีส่วนร่วมในการแข่งขันต่างๆ

ชั้นเรียนเร่งรัดฤดูร้อน
แลกเปลี่ยนความรู้กับครูอย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้นในช่วงเวลากาแฟ

นักศึกษาชั้นปีที่สอง
**ภาคการเรียนที่สี่** 4

### กิจกรรมและการศึกษาเพื่อเสริมความเชี่ยวชาญเฉพาะทางทำมาสเตอร์โปรเจคให้สมบูรณ์

- สอบป้องกันมาสเตอร์โปรเจค โดยการนำเสนอด้วยปากเปล่า
- การบรรยายพิเศษโดยอาจารย์ชาวญี่ปุ่นและชาวต่างชาติที่มีชื่อเสียง
- รางวัล KCG (ประกาศโปรเจคที่โดดเด่นที่สุดของ KGI และ KCGI)
- พิธีมอบปริญญา

**ชีวิตนักศึกษาที่มีคุณภาพ**

- ฉลองการสำเร็จการศึกษาระดับปริญญา

รางวัล KCG

## The world of Hatsune Miku เป็นการปฏิวัติการสังเคราะห์เสียง

ศาสตราจารย์ 伊藤 博之

# Hiroyuki Itoh

ผู้อำนวยการบริษัท Crypton Future Media จำกัด ผู้ให้กำเนิด “HATSUNE MIKU”

***ถ้าคุณลองใส่ทำนองและเนื้อเพลงลงไปในเครื่องคอมพิวเตอร์ นักร้องเสียงสังเคราะห์ (Virtual IDOL) ซึ่งมีต้นกำเนิดมาจาก “เสียงแรกของอนาคต (HATSUNE MIKU)” จะทำหน้าที่ร้องเพลงให้คุณฟังด้วยเสียงสังเคราะห์คอนเสิร์ตของนักร้องเสียงสังเคราะห์ถูกจัดขึ้นทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ ครองใจแฟนเพลงจำนวนมาก ผู้ให้กำเนิด “HATSUNE MIKU” โปรแกรมเสียงสังเคราะห์คืออาจารย์ Hiroyuki Ito ผู้อำนวยการบริษัท Crypton Future Media จำกัด และดำรงตำแหน่งศาสตราจารย์ที่ KCGI อาจารย์ Ito เป็นผู้พัฒนาซอฟต์แวร์อย่างต่อเนื่องเกี่ยวกับการสร้างเสียงด้วยคอมพิวเตอร์ ท่านได้ฝากข้อความมาถึงเด็กวัยรุ่นสมัยนี้ที่ต้องรับผิดชอบโลกแห่ง IT ในอนาคตว่า (“การปฏิวัติข้อมูล” ซึ่งเรียกได้ว่ายังคงดำเนินไปได้แค่ครึ่งทาง ยังมีสิ่งที่ต้องเรียนรู้อีกมากมาย ถนนที่อยู่ข้างหน้าของนักศึกษาก็กว้างมาก ดังนั้นอยากให้นักศึกษาทุกคนรับรู้ในสิ่งนี้ และทุ่มเทกับการเรียนให้มากๆ”***

อาจารย์เล่าให้ฟังว่า บริษัทนี้ไม่ใช่บริษัทเกมส์หรือแอมิเนชัน แต่เป็นบริษัทที่เกี่ยวข้องกับเสียงดนตรี ซึ่งแตกต่างกับบริษัทอัดเสียงที่มีอยู่ทั่วไป การที่ผมสร้างงานอดิเรกของผมให้กลายเป็นธุรกิจคอมพิวเตอร์มิวสิคนั้น ทำให้ผมคิดว่าตัวผมเองเป็นนักพากย์ “HATSUNE MIKU” ได้ออกวางจำหน่ายเป็นครั้งแรกเมื่อเดือนสิงหาคม ปี ค.ศ. 2007 แต่ผมคิดว่านั่นเป็นแค่โอกาสสำหรับคนที่จะทำงานในกิจกรรมสร้างสรรค์เท่านั้น

มีคนกล่าวไว้ว่า ในอดีตมนุษย์ได้ผ่านประสบการณ์การปฏิวัติมาถึงสามครั้ง การปฏิวัติครั้งแรกคือการปฏิวัติเกษตรกรรม จากการปฏิวัติครั้งนี้ ส่งผลให้มนุษย์ที่เคยต้องแสวงหาถิ่นที่อยู่ใหม่เพื่อดำรงชีพด้วยการล่าสัตว์ เริ่มรู้จักวางแผนการผลิตและการสำรองอาหาร รู้จักตั้งรกรากถิ่นฐานอย่างถาวรได้ในพื้นที่เฉพาะ จากที่เคยเป็นสังคมเล็กๆ ก็กลายเป็นรัฐ ด้วยเหตุนี้เองจึงเริ่มเกิดความแตกต่างระหว่างคนรวยกับคนจน สามารถกล่าวได้ว่า ความเจริญก้าวหน้าทางเศรษฐกิจเป็นสาเหตุสำคัญที่ก่อให้เกิดการทำสงคราม

การปฏิวัติครั้งที่สองคือ การปฏิวัติอุตสาหกรรม ด้วยความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์จึงเกิดการประดิษฐ์คิดค้นเครื่องมือในการผลิตสิ่งของชนิดเดียวกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถผลิตได้ทีละจำนวนมาก และบริโภคได้จำนวนมาก เกิดการค้าและนำไปสู่การกระจายความมั่งคั่งไปทุกพื้นที่ นอกจากนี้ การปฏิวัติครั้งนี้ยังส่งผลให้ “ประชากรเพิ่มมากขึ้น” ก่อนยุคการปฏิวัติอุตสาหกรรม ถือเป็นยุคที่มี “อัตราการเกิดและอัตราการตายของประชากรสูง” จึงทำให้มีจำนวนประชากรค่อนข้างคงที่ การกระจายความมั่งคั่งในสังคมมีน้อย แต่เมื่อการปฏิวัติอุตสาหกรรมได้เกิดขึ้น จึงทำให้จำนวนประชากรเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว

ต่อจากนั้น การปฏิวัติครั้งที่สาม คือการปฏิวัติข้อมูลซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากอินเทอร์เน็ต ตัวแทนของโลกแห่ง IT ก่อนที่จะมาเป็นอินเทอร์เน็ต ผู้ส่งข้อมูลข่าวสารจะถูกจำกัดเฉพาะในวงแคบ ซึ่งหมายถึงสื่อต่างๆ เช่น บริษัทหนังสือพิมพ์ โทรศัพท์ สถานีวิทยุ และสำนักพิมพ์ สื่อต่างๆ ดังกล่าว จำเป็นต้องเสียค่าใช้จ่ายจำนวนมากในการส่งข้อมูลข่าวสาร เช่น ค่าจ้างแรงงานคน ค่าอุปกรณ์เครื่องมือ ยิ่งไปกว่านั้น ที่ผ่านมาจำนวนข้อมูลข่าวสารที่ส่งมีจำนวนน้อย และถูกถ่ายทอดไปในทิศทางเดียว แต่การปฏิวัติในครั้งนี้ที่ได้รับอิทธิพลจากอินเทอร์เน็ท เป็นเหตุให้เกิดการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ในการส่งข่าวสารข้อมูล

ปัจจุบัน เครื่องมือสื่อสารทางอินเทอร์เน็ทถือว่าเป็นสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวเรามาก มีอยู่ในมือ บนโต๊ะ และในกระเป๋าเสื้อผ้า สื่อต่างๆ ในรูปแบบดิจิตอล เช่น ข่าว ภาพยนตร์ เพลง ฯลฯ จะถูกแปลงเป็นไฟล์ และสามารถส่งผ่านทางอินเทอร์เน็ทหรือจัดเก็บได้ง่าย สามารถเปิดหรือเรียกดูภาพถ่ายหรือการถ่ายทอดรายการที่ตัวเองชื่นชอบได้ในช่วงเวลาอันสั้น สะดวกสบาย และให้ความบันเทิงมากในการทำงานและการดำรงชีวิตประจำวัน นอกจากนี้ ข้อมูลข่าวสารเหล่านี้ ร่วมทั้งข่าวสารเล็กๆ น้อยๆ ที่เกี่ยวข้องกับตัวเอง ก็สามารถส่งต่อไปสู่โลกภายนอกได้ง่ายในช่วงเวลาอันสั้นโดยผ่านทาง Facebook, X หรือ บล็อค เป็นต้น

แต่การเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากการปฏิวัติทางข้อมูลครั้งนี้ ผมคิดว่ายังคงเป็นแค่การเริ่มต้นเท่านั้น การปฏิวัติเกษตรกรรมและการปฏิวัติอุตสาหกรรมสร้างความเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญต่อการดำรงชีพของมนุษย์ การเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากการปฏิวัติข้อมูลยังมีไม่มากเท่าไหร่นัก ยังคงเป็นแค่ช่วงกำลังเปลี่ยนยุคเท่านั้น การเปลี่ยนแปลงอย่างเต็มรูปแบบน่าจะกำลังจะเริ่มต้นในไม่ช้านี้ อีก 20–30 ปีต่อจากนี้ไป น่าจะมีการเปลี่ยนแปลงครั้งยิ่งใหญ่บนโลกและการดำรงชีพของมนุษย์ ซึ่งเราไม่สามารถทราบได้ว่าจะเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางใด ถ้าต้องการจะให้เปลี่ยนแปลงไปในทิศทางใดนั้น ก็คงขึ้นอยู่กับน้ำมือของพวกเราและเด็กวัยรุ่นที่มีหน้าที่รับผิดชอบในยุคสมัยต่อไป





## มุ่งพัฒนาบุคลากรให้เป็นผู้นำด้าน e-Business

ศาสตราจารย์ 高 弘昇

# Ko, Hong Seung

อดีตผู้จัดการฝ่ายข่าวสารและกลยุทธ์ สำนักงานวางแผนกลยุทธ์ (CIO) บริษัท ซัมซุง อิเลคโทรนิคส์ จำกัด

ผู้แทนกรรมการสมาคม นิปปอน แอพพลาย อินฟอร์เมติคส์ โซไซตี้ (NAIS)

***อาจารย์Ko Hong Seung ชาวเกาหลี ในฐานะอดีตผู้จัดการฝ่ายข่าวสารและกลยุทธ์ สำนักงานวางแผนกลยุทธ์ (CIO) บริษัท ซัมซุง อิเลคโทรนิคส์ จำกัด บริษัทยักษ์ใหญ่ผู้ผลิตเครื่องใช้ไฟฟ้าและชิ้นส่วนอิเลคโทรนิคส์ของเกาหลี ผู้ทุ่มเทสรรพกำลังในการธิเริ่มสิ่งต่างๆ ให้เกิดขึ้นในองค์กร เช่น กลยุทธ์การใช้อินเตอร์เนตขององค์กร, CAL ที่เป็นแนวคิดสำคัญของ B2B, การจำหน่ายสินค้าอิเลคทรอนิคส์ไปสู่ผู้บริโภคทั่วไป และอุทิศตนอย่างเต็มที่เพื่อทำให้องค์กรเป็นองค์กรแห่งข่าวสาร รวมทั้งสร้างรายได้ให้สูงขึ้น***
***อาจารย์Koได้เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับบุคลากรที่จำเป็นสำหรับวงการอีบิสซิเนส***

### e-business กลยุทธ์ที่แสวงหา

— ดูเหมือนวงการอีบิสซิเนสจะมีการปรับเปลี่ยนที่รวดเร็วมาก ดังนั้น สภาพของธุรกิจเองก็มีการเปลี่ยนแปลงไปพร้อมกับการใช้อินเตอร์เนตกันอย่างแพร่หลายหรือไม่

ช่วงกลางทศวรรษที่1990ตอนที่ผมทำงานในตำแหน่งผู้จัดการฝ่ายข่าวสารและกลยุทธ์ของซัมซุง อิเลคโทรนิคส์ ได้เริ่มทำเวบไซต์สำหรับต่างประเทศด้วย ในตอนนั้น ยังไม่ได้คิดว่าอินเตอร์เนตจะกลายเป็นเครื่องมือที่สร้างความแข็งแกร่งในการทำการตลาด แต่เป็นเพียงวิธีหนึ่งในการทำให้องค์กรเป็นที่รู้จักเพิ่มขึ้นตามปกติเท่านั้น แต่เมื่อเวบไซต์ได้เปิดตัวสู่สาธารณชนในขณะนั้นแล้ว พบว่ามีจดหมายส่งมาจากที่ต่างๆ ทั่วโลก วันละประมาณ 200 ฉบับที่มีทั้งสอบถามและร้องเรียนเกี่ยวกับบริการหลังการขายของผลิตภัณฑ์ ซึ่งตอนนั้นเอง จึงทำให้เกิดแนวคิดว่า เวบไซต์น่าจะเป็นประโยชน์ในการทำการตลาดได้

หลังจากนั้นมา ธุรกิจที่ใช้อินเตอร์เนตเป็นเครื่องมือก็เพิ่มมากขึ้น เช่น ระบบการจองสินค้าหรือซื้อขายหุ้นบนเวบไซต์ เป็นต้น แต่ถ้าเพียงแค่จะขยายธุรกิจโดยการพัฒนาระบบที่สามารถใช้งานบนอินเตอร์เนตได้ ก็ไม่ได้หมายความว่าจะทำให้ยอดขายเพิ่มขึ้นมากมายในตอนนั้น แม้แต่ที่เกาหลีเอง ก็เกิดกระแสนิยม IT แบบผิดๆ ที่ว่า แค่ใช้อินเตอร์เนตก็จะทำให้ธุรกิจรุดหน้าได้อย่างดีเยี่ยม โดยหลงเชื่อกันไปว่า หากสร้างอินเตอร์เนต ชอปปิ้งมอลล์ ขึ้นมาและนำสินค้าแสดงไว้หล่ะก็ ลูกค้าจากทั่วโลกก็จะมารวมตัวกัน ทำให้เกิดการค้าขายขึ้นได้ ซึ่งในความเป็นจริงแล้ว ในหลายปีมานี้ ชอปปิ้ง มอลล์ส่วนมากก็หายไปจากอินเตอร์เนตเสียแล้ว
พลสุดท้าย เราก็ไม่รู้ตัวกันเลยใช่ไหมว่าอินเตอร์เนตก็เป็นเพียงเครื่องมือหนึ่งเท่านั้น และยังกล่าวได้อีกว่า มี [กลยุทธ์ ]ที่ไม่เพียงพอ สินค้าที่จำหน่ายบนอินเตอร์เนตไม่ว่าจะโชว์เรียงไว้เท่าใดก็ตาม สุดท้าย ก็เป็นแค่แสดงอยู่บนหน้าจอเท่านั้น เพราะในความเป็นจริง เวลาที่จะซื้อสินค้า ลูกค้าเกือบจะทุกรายที่จะไปดูและจับต้องสินค้าในทางออฟไลน์ให้แน่ใจเสียก่อน แล้วจึงตัดสินใจซื้อกันทั้งนั้น

### บริษัทญี่ปุ่นที่ปรับตัวช้ากับการขาดแคลนบุคลากร

— ท่ามกลางสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว คุณมองสภาพธุรกิจในโลกปัจจุบันเป็นอย่างไรบ้าง

เป็นที่น่าเสียดาย ไม่ว่าจะเป็นญี่ปุ่นหรือเกาหลี ปัจจุบันยังมีบุคลากรจำนวนน้อยที่ใช้ITให้เป็นประโยชน์ในการกำหนดกลยุทธ์เพื่อเพิ่มยอดขายของบริษัท อีกด้านหนึ่ง เนื่องจากบริษัทต้องลงทุนมหาศาลในการวางระบบโครงสร้างพื้นฐานด้านIT จึงเป็นเหตุผลที่องค์กรยังประสบปัญหาอยู่ไม่สิ้นสุดนั่นเอง

พูดสั้นๆ ได้ว่า สิ่งที่องค์กรแสวงหาอยู่ก็คือ “บุคลากรที่สามารถกำหนดกลยุทธ์ด้านอีบิสซิเนสได้” นั่นหมายถึง การที่ต้องมีขีดความสามารถในการใช้ทรัพยากรด้าน IT ให้เกิดประโยชน์กับการทำการตลาดและการบริหาร

แต่เดิมพนักงานที่ทำงานในบริษัทญี่ปุ่นหรือเกาหลี จะถูกมองว่าไม่ค่อยมีแนวคิดด้านการตลาด เพราะมีความคิดที่ฝังลึกที่ว่าเป็นการจัดสรรผลประโยชน์กันอย่างเท่าเทียม ซึ่งถ้าทำงานไปได้ในแต่ละวันเงินเดือนก็จะได้รับอยู่แล้ว
ต่างกับที่อเมริกา พนักงานจะถูกถามอย่างเข้มงวดอยู่ตลอดว่า ปริมาณงานที่ทำเป็นอย่างไร และผลงานที่ทำนั้นได้ทุ่มเทให้กับบริษัทเพียงใด ในบริษัทที่อเมริกา แทบจะไม่มีตำแหน่งงานที่เชี่ยวชาญเฉพาะทางด้านการตลาดเลย เพราะพนักงานทุกคนต่างมีจิตสำนึกในเรื่องดังกล่าวเอง ดังนั้นจึงไม่มีความจำเป็นต้องจ้างบริษัทอเมริกาแม้ว่าจะประสบกับสภาพเศรษฐกิจตกต่ำก็ตาม แต่เนื่องจากมีความคิดอยู่ตลอดที่จะทำอย่างไรให้เพิ่มยอดขายได้ จึงทำให้สามารถพลิกดันธุรกิจให้ก้าวไปข้างหน้าได้อยู่เสมอ บริษัทญี่ปุ่นและเกาหลีสิ่งที่มีการแข่งขันเป็นเรื่องที่ท้าทาย บริษัทที่ญี่ปุ่นและเกาหลีจำนวนมากรวมถึงบริษัทขนาดใหญ่ก็ตาม ยังเข้าใจกันอย่างผิดๆ ว่า คำว่าการตลาดคืองานด้าน “การขาย” “การโฆษณา” และ “ตราสินค้า”
ดังนั้น บริษัทที่ประสบความสำเร็จในฐานะองค์กรด้านIT ที่ใช้อินเตอร์เนตให้เป็นประโยชน์ต่อการทำธุรกิจ ปัจจุบัน จึงมีเพียงที่อเมริกาเท่านั้น ที่ญี่ปุ่นและเกาหลีก็มีบริษัทที่นำการประเมินผลงานแบบอเมริกามาใช้ แต่ความจริงคือ เป็นการเติบโตด้วยเกมส์การเงิน ที่อาศัยความนิยมในอีบิสซิเนสที่เกิดขึ้นเพื่อวางระบบโครงสร้างพื้นฐานให้รุดหน้า ซึ่งแม้แต่ที่ยุโรปเองก็ยังไม่มีบริษัทที่ประสบความสำเร็จด้านอีบิสซิเนส นั่นก็เพราะการแพร่หลายในการใช้อินเตอร์เนตยังล่าช้าอยู่มาก

### มุ่งสู่บัณฑิตวิทยาลัยเฉพาะทางที่ทรงอิทธิพลในเอเชีย

— ที่มหาวิทยาลัยอะไรคือจุดเด่นเป็นพิเศษ และมีเป้าหมายที่จะให้เป็นไปอย่างไรบ้าง

บัณฑิตวิทยาลัยที่มีสอนเฉพาะทางด้าน IT มีอยู่ไม่มาก ยิ่งไปกว่านั้นที่มหาวิทยาลัยที่มีประวัติความเป็นมาจากโรงเรียนเกียวโตคอมพิวเตอร์ ที่ช่วยเสริมความแข็งแกร่งให้กับการสอน ซึ่งถือเป็นข้อได้เปรียบที่สุด
และที่มหาวิทยาลัยมีอาจารย์มากมายที่จะถ่ายทอดความรู้และเทคนิคเฉพาะทางจากประสบการณ์ทำงานจริงในบริษัทต่างๆ ได้เป็นอย่างดี ซึ่งในการบรรยายของผมเองนั้นก็จะเน้นพูดคุยเกี่ยวกับสิ่งที่เคยดูแลรับผิดชอบโดยตรงเท่าที่จะเป็นได้ ซึ่งจะไม่ได้ยกเรื่องที่เป็นผลงานเยี่ยมขึ้นมาบรรยายเท่านั้น แต่จะรวมถึงการยกตัวอย่างสิ่งที่เคยทำผิดพลาดขึ้นมาบรรยายด้วย การยกตัวอย่างสิ่งที่ผิดพลาด ยิ่งมีจำนวนมากเท่าไหร่ ก็จะยิ่งเรียนรู้ได้มากขึ้นไปด้วย

ซึ่งการสอนในลักษณะนี้จะพัฒนาบุคลากรที่เป็นที่ต้องการตามยุคสมัยได้อย่างแท้จริง การเชื่อมโยงเครือข่ายการศึกษากับมหาวิทยาลัยในต่างประเทศก็เปิดกว้างมากขึ้นเรื่อยๆ ในทุกๆ ปี ซึ่งสนามแข่งขันไม่ได้จำกัดเฉพาะที่ญี่ปุ่น ซึ่งผมอยากขอบคุณบัณฑิตวิทยาลัยเฉพาะทางที่ได้ทุ่มเทในสร้างบุคลากรที่สามารถแข่งขันกับเวทีระดับเอเชียและระดับโลกได้

สัมภาษณ์ศาสตราจารย์

# สร้างความสมดุลระหว่างการแสวงหาดิจิทัลกับความต้องการความปลอดภัย

ศาสตราจารย์ 内藤 昭三

# Shozo Naito

อดีตนักวิจัยอาวุโส สถาบันวิจัยแพลตฟอร์มการกระจายข้อมูลข่าวสาร บริษัท นิปปอนเทเลกราฟแอนด์เทเลโฟน จำกัด

ผู้อำนวยการ ห้องปฏิบัติการไซเบอร์เกียวโต

***ศาสตราจารย์ Shozo Naito ทำงานให้กับบริษัท นิปปอนเทเลกราฟแอนด์เทเลโฟน จำกัด (ปัจจุบันคือ NTT) ในตำแหน่งหัวหน้านักวิจัยในห้องปฏิบัติการแพลตฟอร์มข้อมูลและการกระจาย เขาเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเครือข่ายและความปลอดภัยของข้อมูล ศาสตราจารย์ Naito ได้พูดคุยกับเราเกี่ยวกับสถานะปัจจุบันของเครือข่ายและความปลอดภัยทางไซเบอร์ในประเทศญี่ปุ่นและทั่วโลก พร้อมกับประเด็นที่เกี่ยวข้องในแง่ของการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา COVID-19***

## ญี่ปุ่นต้องก้าวไปสู่การส่งเสริมดิจิทัล

— การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา COVID-19 กระตุ้นสังคมให้หันมายอมรับระบบดิจิทัลและใช้ไอทีกันมากขึ้น การเปิดตัว“ หน่วยงานดิจิทัล” ซึ่งมีกำหนดในเดือนกันยายน 2564 น่าจะช่วยเร่งกระแสนี้ได้

เช่นเดียวกับโลกทางกายภาพ ไซเบอร์สเปซที่เต็มไปด้วยไวรัสสายพันธุ์ใหม่เกิดขึ้นทุกวัน การกลายพันธุ์เกิดขึ้นในโลกทางกายภาพเช่นกัน และเราพยายามตอบโต้ด้วยการปรับเปลี่ยนวิธีการดำรงชีวิตของเรา ในบางวิธีการ ดิจิทัลของญี่ปุ่นจะล้าหลังไม่ทันโลก อย่างไรก็ตามในที่สุดการทำงานระยะไกลได้เริ่มขึ้นแล้ว เมื่อเร็วๆ นี้ได้รับคำแนะนำจากแนวทางการเปลี่ยนแปลงสู่ดิจิทัล (DX: การเปลี่ยนแปลงชีวิตของผู้คนผ่านการแพร่กระจายของเทคโนโลยีดิจิทัล นวัตกรรมที่รุนแรงได้ผลิกความรู้สึกถึงคุณค่าและกรอบที่มีอยู่) การก้าวไปสู่ความก้าวหน้าของดิจิทัลกำลังเร่งดำเนินการในหลากหลายวิธี ดูเหมือนว่ารัฐบาลแห่งชาติของญี่ปุ่นจะเดินหน้าจัดตั้งหน่วยงานดิจิทัล ผมเชื่อว่านี่เป็นแนวทางที่สำคัญสำหรับภาคเอกชนที่จะดำเนินการเช่นกัน โลกธุรกิจต้องเข้าใจถึงความเสี่ยงที่เกิดจากการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา COVID-19 และเปลี่ยนวิกฤตให้เป็นโอกาส

อย่างไรก็ตามโดยปกติแล้วการพึ่งพาเครือข่าย ที่เพิ่มขึ้นจะเพิ่มความเสี่ยงต่อความปลอดภัย ระบบเครือข่ายและการรักษาความปลอดภัยเสริมซึ่งกันและกันเหมือนล้อรถ การรักษาความสมดุลระหว่างสองเรื่องนี้เป็นหน้าที่ที่เราต้องคำนึงถึงตลอดเวลา ในโลกวิชาการเราใช้ Zoom เป็นประจำในการบรรยายและในชั้นเรียน ในภาคเอกชนมีการนำระบบการประชุมออนไลน์ที่มีความปลอดภัยที่แข็งแกร่งมากขึ้น ในการตรวจสอบความถูกต้องของบัญชี คำถามเกี่ยวกับวิธีการตรวจสอบผู้ถือบัญชีอย่างละเอียดถี่ถ้วนจะต้องมีผลกระทบต่อยอดกับความต้องการความเป็นส่วนตัวของแต่ละบุคคล สิ่งสำคัญคือต้องเลือกวิธีแก้ปัญหาที่สร้างความสมดุลระหว่างการทำสิ่งที่เราต้องการและระดับความปลอดภัยที่เราต้องการ ในการส่งเสริมการเป็นดิจิทัลเราต้องคำนึงถึงความสมดุลระหว่างเครือข่ายและความปลอดภัยตลอดเวลา

## การโต้เถียงกันว่าเราสามารถรับมือได้ขนาดไหนเมื่อเกิดการโจมตีทางอินเทอร์เน็ต

— การโจมตีทางอินเทอร์เน็ตกำลังเพิ่มขึ้นอยู่ทั่วทุกมุมโลก และมีอันตรายมากขึ้นเรื่อยๆ

มีข่าวลือว่ารัสเซียมีบทบาทในการเลือกตั้งประธานาธิบดีปี 2016 ในสหรัฐอเมริกา บางประเทศกำลังรับมือกับพื้นที่ฉุกเฉินและไซเบอร์สเปซในฐานะสนามรบที่สี่และที่ห้ารองจากพื้นที่ทางบกทางทะเลและทางอากาศโดยการจัดตั้งกองกำลังอวกาศและกองกำลังไซเบอร์ เห็นได้ชัดว่าเราจำเป็นต้องเสริมสร้างการรับมือต่อการโจมตีทางไซเบอร์ แต่เราควรจะปกป้องตัวเองได้มากแค่ไหน? คำถามนี้จำเป็นต้องมีฉันทามติระหว่างประเทศ หัวข้อการอภิปรายในปัจจุบัน ได้แก่: ประเทศจะสามารถตอบโต้การโจมตีทางไซเบอร์ได้มากแค่ไหน เฉกเช่นเดียวกับการโจมตีฐานขีปนาวุธของศัตรูเพื่อตอบโต้การโจมตีด้วยขีปนาวุธ? เราสามารถโจมตีไซต์ที่โจมตีเราได้ขนาดเพียงใด? ฐานทัพขีปนาวุธอาจตั้งอยู่ในประเทศของตน แต่การโจมตีทางไซเบอร์อาจมาจากที่ใดก็ได้ เซิร์ฟเวอร์ที่ใช้ในการโจมตีทางไซเบอร์อาจอยู่นอกญี่ปุ่นได้ เราจำเป็นต้องมีเทคโนโลยีเพื่อรับมือกับภัยคุกคามดังกล่าว ในอนาคตสังคมจำเป็นต้องมีการสนทนาเพื่อพิจารณาหาวิธีการต่อต้านการโจมตีทางไซเบอร์ที่มีประสิทธิภาพสูงสุด

การโจมตีทางไซเบอร์ไม่เพียงเกิดขึ้นในระดับรัฐบาลต่อรัฐบาล แต่ยังเกิดขึ้นในระดับภาคเอกชนด้วย ข้อมูลทรัพย์สินจำนวนมากอยู่บนอินเทอร์เน็ต การแลกเปลี่ยนเงินทางออนไลน์เริ่มต้นจากการทำธุรกรรมโอนถ่ายสกุลเงินด้วยระบบดิจิทัล แม้แต่ข้อมูลเกี่ยวกับหุ้นและอสังหาริมทรัพย์ก็ยังเป็นข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์บริษัทญี่ปุ่นมีข้อมูลเกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญาจำนวนมากมายและนักแสดงที่มุ่งประสงค์ร้ายก็มีความสนใจในสิ่งเหล่านั้น บริษัทขนาดใหญ่มักถูกโจมตีทางไซเบอร์อย่างต่อเนื่อง แม้ว่าจะยังไม่มีมาตรการความปลอดภัยที่สมบูรณ์แบบ แต่ บริษัทต่างๆ ก็ต้องเตรียมมาตรการเพื่อรับมือกับภัยที่จะมาคุกคาม

## ข้อมูลบนเครือข่ายสามารถมองเห็นได้โดยทั่วไป

— พวกเราประชาชนธรรมดาก็ตกอยู่ภายใต้การคุกคามจากการโจมตีทางอินเทอร์เน็ตและการโจรกรรมทางไซเบอร์

เราชอบชำระเงินทางอิเล็กทรอนิกส์ อีมันนี่และอื่นๆ เพราะเป็นวิธีที่สะดวกมาก แต่ในขณะเดียวกันเราก็ต้องเผชิญกับความเสี่ยงที่เกิดจากการถูกแฮ็กข้อมูล ความสะดวกสบายของแอพมาพร้อมกับความจำเป็นในการคอยเฝ้าระวังกับดักด้านความปลอดภัยและอันตรายที่ซ่อนอยู่ในความสะดวกนั้นๆ การเชื่อมต่อ WiFi ฟรีในบริเวณใกล้เคียงเพื่อออนไลน์ อาจทำให้เราเสี่ยงต่อการถูกดักฟังหรือถูกแฮ็กข้อมูล โดยทั่วไปข้อมูลทั้งหมดบนเครือข่ายสามารถมองเห็นได้และอาจเกิดการถูกดักฟังหรือถูกตรวจสอบได้ เมื่อคุณจะส่งข้อมูล คุณควรมีระวังว่ามีใครบางคนกำลังดูข้อมูลของคุณอยู่ เมื่อใดก็ตามที่คุณเข้าถึงเครือข่ายด้วยวิธีการที่เกี่ยวข้องกับบัญชีการเงินของคุณหรือเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคล โปรดจำไว้ว่า “เราจะปลอดภัยไหมถ้าเราถูกใครแอบดูข้อมูลของเรา” ตัวอย่างเช่น ก่อนที่คุณจะส่งข้อมูล ให้ถามตัวเองว่าคุณได้เข้ารหัสอย่างถูกต้องแล้วหรือยัง มันไม่ใช่เรื่องง่าย แต่ผมจำไว้เสมอว่าจะต้องทำขั้นตอนนี้ทุกครั้ง ถึงแม้ว่าเทคโนโลยีจะมีบทบาทด้านมาตรการรักษาความปลอดภัย แต่สุดท้ายแล้วการตระหนักและความรอบคอบยังคงเป็นสิ่งที่จำเป็น



# แนะนำอาจารย์

*ศาสตราจารย์ 1 ท่านจะรับนักศึกษาจำนวนไม่เกิน 10 คน*

ที่สถาบันมีคณาจารย์ผู้ทรงคุณวุฒิจากทั่วโลก ประกอบด้วยอาจารย์ผู้มีประสบการณ์อย่างกว้างขวางในด้านวิชาการสารสนเทศ การบริหารจัดการธุรกิจ และการศึกษา รวมถึงอาจารย์ผู้มีประสบกาณ์ในการออกแบบ การวางแผนและการดำเนินกลยุทธ์ทางธุรกิจ IT ระดับแนวหน้าให้กับกลุ่มธุรกิจขนาดใหญ่ที่มีชื่อเสียง คณาจารย์ทุกท่านมีเป้าหมายที่จะสร้างและพัฒนาบุคลากรให้เป็นผู้นำและมีบทบาทในธุรกิจโลก IT ระดับสากล และจะบรรลุเป้าหมายที่วางไว้ร่วมกัน

## ภาระหน้าที่ของอาจารย์

ที่มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสารสนเทศเกียวโต (KCGI) เราจัดเตรียมสภาพแวดล้อมที่เหมาะแก่การเรียนเพื่อตอบสนองเป้าหมายในอนาคตของนักศึกษาแต่ละคน โดยมีอาจารย์ที่ปรึกษาคอยให้คำแนะนำ

บทบาทหน้าที่หลักของอาจารย์มีสองหน้าที่ หน้าที่แรกคือ เป็นทรัพยากรทางการศึกษา สำหรับนักศึกษา อาจารย์คือแหล่งความรู้เปรียบเสมือนเพื่อนร่วมชั้นเรียน ประสบการณ์ภาคสนาม อุปกรณ์การศึกษา เช่น ตำราเรียน รายงานวิจัย สื่อต่างๆ เป็นต้น นักศึกษาทุกคนสามารถเรียนรู้ในสิ่งที่ต้องการได้จากอาจารย์เพื่อบรรลุเป้าหมายของแต่ละคน
หน้าที่ต่อมาคือ เป็นผู้ส่งเสริมและสนับสนุนการศึกษา (ผู้ประสานงาน) อาจารย์จะเป็นผู้วางแผนและสร้างกระบวนการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมความเข้าใจในเนื้อหาการเรียนของนักศึกษา การเชื่อมโยงทรัพยากรความรู้ต่างๆ ให้กับนักศึกษาจึงถือเป็นหน้าที่ของอาจารย์ในฐานะผู้ส่งเสริมและสนับสนุนการศึกษา การรับผิดชอบในหน้าที่ดังกล่าว และให้การสนับสนุนอย่างเต็มที่ เพื่อให้นักศึกษาทุกคนบรรลุเป้าหมายของการศึกษาคือภาระหน้าที่ของอาจารย์ที่มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสารสนเทศเกียวโต (KCGI)

## รองประธาน / ศาสตราจารย์

### Shigeru Eiho

ปริญญาตรี วิศวกรรมศาสตรบัณฑิต จากมหาวิทยาลัยเกียวโต
ปริญญาเอก วิศวกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต จากมหาวิทยาลัยเกียวโต
ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ที่มหาวิทยาลัยเกียวโต
อดีตประธานของสถาบันระบบ วิศวกรควบคุมและสารสนเทศ
ที่ปรึกษาของสถาบันระบบ วิศวกรควบคุมและสารสนเทศ
ผู้ควบคุมดูแลการประชุมสัมมนาทางวิชาการของ Japanese Society of Medical Imaging Technology (JAMIT)
ผ่านการฝึกอบรมที่ที่สถาบัน วิศวกรรมอิเล็กทรอนิกส์ สารสนเทศและการสื่อสาร

### Gary Hoichi Tsuchimochi

ศิลปศาสตรบัณฑิตและศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยรัฐแคลิฟอร์เนีย (สหรัฐอเมริกา) ดุษฎีบัณฑิตสาขาการศึกษา (Ed.D.) มหาวิทยาลัยโคลัมเบีย สหรัฐอเมริกา
ดุษฎีบัณฑิตสาขาการศึกษา มหาวิทยาลัยโตเกียว ศาสตราจารย์รับเชิญ ภาควิชาการศึกษา มหาวิทยาลัยวิกตอเรีย (แคนาดา)
นักวิจัยรับเชิญ ศูนย์ศึกษาญี่ปุ่น Mark T. Orr มหาวิทยาลัยเซาท์ฟลอริดา
ศาสตราจารย์รับเชิญ ศูนย์การศึกษาระดับอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยนาโกยา
ศาสตราจารย์ผู้ตรวจสอบ สภาสถาบันมหาวิทยาลัย กระทรวงศึกษาธิการ วัฒนธรรม กีฬา วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยีญี่ปุ่น (MEXT)
ศาสตราจารย์ผู้ตรวจสอบ สภาสถาบันนักบัณฑิตวิทยาลัย กระทรวงศึกษาธิการ วัฒนธรรม กีฬา วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยีญี่ปุ่น (MEXT)
อดีตศาสตราจารย์ ศูนย์การศึกษาแห่งศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยโอโซกา
อดีตผู้อำนวยการ ศูนย์พัฒนาการศึกษาระดับอุดมศึกษา และอดีตผู้อำนวยการ ศูนย์สนับสนุนการเรียนรู้และการวิจัย มหาวิทยาลัยเกเกียว

### Michihiko Minoh

วิศวกรรมศาสตรบัณฑิต, สำเร็จการศึกษาระดับดุษฎีบัณฑิตสาขาสารสนเทศศาสตร์ และดุษฎีบัณฑิตสาขาวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกียวโต
ศาสตราจารย์กิตติคุณ อดีตรองอธิการบดี อดีตผู้ช่วยผู้จัดการสำนักงานอธิการบดี อดีตผู้จัดการสถาบันการจัดการและการสื่อสารสารสนเทศ และอดีตผู้อำนวยการศูนย์สื่อสารสนเทศเพื่อวิชาการ มหาวิทยาลัยเกียวโต
อดีตอธิการบดีสถาบันวิจัยวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ RIKEN และอดีตผู้อำนวยการฝ่ายวิจัยและยุทธศาสตร์สารสนเทศ (R-IH) สถาบัน RIKEN
อดีตเจ้าหน้าที่ฝ่ายวิทยาศาสตร์ สำนักส่งเสริมการวิจัย และอดีตประธานคณะกรรมการสารสนเทศ สภาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี กระทรวงศึกษาธิการ วัฒนธรรม กีฬา วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยีญี่ปุ่น (MEXT)
หัวหน้ากลุ่ม Distributed Coordinated Media Group ฝ่ายสารสนเทศและการสื่อสาร สถาบันวิจัยเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารแห่งชาติ (NICT)
อดีตประธานสมาคมสารสนเทศและระบบ และประธานคณะกรรมการกลุ่ม HCG สถาบันวิศวกรรมอิเล็กทรอนิกส์ สารสนเทศ และการสื่อสาร (IEICE)
ผู้อำนวยการโครงการ Guardian Robot, R-IH, RIKEN สมาชิกสมทบ สภาวิทยาศาสตร์แห่งประเทศญี่ปุ่น ค.ศ. 2026–27

## ผู้อำนวยการ ซัปโปโรแซทเทลไลท์ / ศาสตราจารย์

### Masaki Nakamura

ปริญญาตรี เศรษฐศาสตรบัณฑิต จากมหาวิทยาลัย Aoyama Gakuin
หลังจากทำงานที่บริษัท Nihon Unisys, Ltd., ท่านได้ก่อตั้งบริษัท dGIC Inc. ขึ้นเมื่อปี ค.ศ. 1987
ปัจจุบันท่านดำรงตำแหน่งคณะกรรมการและผู้บริหารระดับสูงของบริษัท
กรรมการผู้จัดการใหญ่ของ Hokkaido Computer-related Industrial Health Insurance Union
ประธานสมาคมอุตสาหกรรมระบบสารสนเทศ Hokkaido
ประธานสมาคมสหพันธ์ All Nippon Information Industry Association Federation

## ผู้อำนวยการ โตเกียวแซทเทลไลท์ / ศาสตราจารย์

### Hisaya Tanaka

ปริญญาตรี วิศวกรรมศาสตรบัณฑิต จากมหาวิทยาลัยวะเซะดะ
อดีตผู้จัดการฝ่ายสนับสนุนระบบที่บริษัท Fujitsu Limited
อดีตผู้อำนวยการมหาวิทยาลัย Fujitsu
อดีตกรรมการบริหารและผู้จัดการของสำนักงานใหญ่ฝ่ายพัฒนาทรัพยากรบุคคลด้านไอที สำนักงานส่งเสริมเทคโนโลยีสารสนเทศ
เจ้าหน้าที่ระดับอาวุโสโดยสมาคมญี่ปุ่นเพื่อการศึกษาวิศวกรรม
สมาชิกคณะกรรมการวางแผนโครงการ สมาคมญี่ปุ่นเพื่อการศึกษาวิศวกรรม
สมาชิกคณะกรรมการของมูลนิธิ Mitou

## อธิการบดีกิตติมศักดิ์ / ศาสตราจารย์

### Toshihide Ibaraki

ปริญญาตรี วิศวกรรมศาสตรบัณฑิต จากมหาวิทยาลัยเกียวโต,ปริญญาโท วิศวกรรมศาสตรมหาบัณฑิต (สาขาวิชาวิศวกรรมไฟฟ้า) และปริญญาเอก วิศวกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต
ศาสตราจารย์เกียรติคุณมหาวิทยาลัยเกียวโต
อดีตหัวหน้าภาควิชาสารสนเทศที่บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกียวโต
อดีตศาสตราจารย์มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี Toyohashi
อดีตศาสตราจารย์ที่บัญฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยคันไซ
อธิการบดีของมหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสารสนเทศเกียวโต (KCGI) (2010 - 2023)

เรียนรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับศาสตราจารย์และรองศาสตราจารย์ของ KCGI ที่นี่

# เกียวโต เมืองนักศึกษา

เกียวโต ราชธานีที่มีประวัติความเป็นมากว่า 1200 ปี ในอดีตถือเป็นเมืองนานาชาติและเขตศูนย์กลางทางวัฒนธรรมของญี่ปุ่น ปัจจุบันเป็นเมืองที่มีนักศึกษาหนุ่มสาวอาศัยอยู่เป็นจำนวนมาก
แต่ละวิทยาเขตของ KCG ตั้งอยู่ในพื้นที่ที่มีการคมนาคมขนส่งที่สะดวกสบาย ท่านสามารถเดินทางไปมาตามสถานที่ต่างๆ ได้อย่างสะดวก ไม่เฉพาะแต่ในเขตพื้นที่ภายในเมืองเกียวโตเท่านั้น แต่ยังรวมถึงทุกพื้นที่ในเขตคันไซ ไม่ว่าจะเป็นจังหวัดโอซาก้า นารา โกเบ และ โอะสึ เป็นต้น

## บริเวณโดยรอบ KCGI วิทยาเขต Hyakumanben วิทยาลัยหลักเกียวโต

มีสถานที่น่าสนใจมากมายในบริเวณนี้เช่น วัดวิหารทอง คินคะคุจิ ตัวแทนของวัฒนธรรม มุโระมะชิ ที่เก่าแก่ของญี่ปุ่น, ศาลเจ้า เฮะอิอัน จิงงุ ที่ใช้ประกอบกิจกรรมในเทศกาล จิดะอิ มะสึริ ซึ่งเป็นหนึ่งในสามของเทศกาลที่มีชื่อเสียงมากที่สุดของเกียวโต, ถนนแห่งนักปราชญ์ เทสึงะคุ โนะ มะชิ ซึ่งขนาบด้วยต้นซากุระเรียงรายสองข้างทาง, สวนสัตว์เมืองเกียวโต สวนสัตว์ที่ถือว่าเก่าแก่ที่สุดเป็นอันดับสองของญี่ปุ่น และพิพิธภัณฑสถานศิลปะเมืองเกียวโต เป็นต้น เป็นเขตพื้นที่ที่ท่านสามารถสัมผัสประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมที่หลากหลายของเกียวโต

### สถานที่น่าสนใจ

วัดวิหารทอง คินคะคุจิ
วัด นันเซนจิ
ศาลเจ้า เฮะอิอัน จิงงุ
วัด เออิคันโดะอุ
วัด ชิโอนจิ
ถนนแห่งนักปราชญ์ เทสึงะคุ โนะ มะชิ
พิพิธภัณฑสถานศิลปะเมืองเกียวโต
สวนสัตว์เมืองเกียวโต
พิพิธภัณฑสถานศิลปะสมัยใหม่แห่งชาติ
พิพิธภัณฑ์ศิลปะ KYOCERA เมืองเกียวโต

## รอบ KCG วิทยาเขต ระคุโฮะคุ

สามารถเดินทางสัญจรได้อย่างสะดวกจากสถานีรถไฟใต้ดิน คิทะโอะจิ และสถานีรถประจำทางไปยังเขตพื้นที่ ระคุโฮะคุ, ใจกลางเมืองเกียวโต และสถานีรถไฟเกียวโต ระแวกถนน คิทะยะมะ ซึ่งมีสิ่งก่อสร้างที่ทันสมัยเรียงรายอยู่นั้น เป็นที่ตั้งของศาลเจ้า ศาลเจ้า คะมิงะโมะ จินจะ ที่ใช้ประกอบกิจกรรมในเทศกาล อะโอะอิ มะสึริ และเป็นพื้นที่ที่คุณสามารถสัมผัสธรรมชาติใกล้ตัวที่สวนพฤกษศาสตร์, บ่อน้ำ มิโตะโระงะ อิเคะ, และแม่น้ำ คุโมะ

### สถานที่น่าสนใจ

ศาลเจ้า คะมิงะโมะ จินจะ
บ่อน้ำ มิโตะโระงะ อิเคะ
สวนพฤกษาศาสตร์เกียวโต
ถนนคิตะยะมะ

## รอบ KCGI หน้าสถานีรถไฟเกียวโต Satellite

สถานีเกียวโต ที่มีทั้งรถไฟ JR รถไฟใต้ดิน และรถไฟคินเทสึฟ่าน ถือเป็นประตูเข้าสู่กรุงเกียวโตที่มีผู้คนจำนวนมากจากทั่วประเทศหลั่งไหลเข้ามาบริเวณพื้นที่โดยรอบเกียวโต มีทั้งสิ่งก่อสร้างที่ทันสมัยและสิ่งก่อสร้างในประวัติศาสตร์อยู่ร่วมกัน เป็นเขตพื้นที่ที่ให้ความรู้สึกถึงบรรยากาศที่แตกต่างกันแต่กลมกลืน

### สถานที่น่าสนใจ

วัด โทะอุจิ
วัด นิชิ โฮงวันจิ
วัด ฮิงะชิ โฮงกังจิ
วัด โทะอุฟุคะจิ
เกียวโตทาวเวอร์
วัด ซันจูซันเงน โดะอุ
พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติเกียวโต
อาคารสถานีรถไฟเกียวโต
พิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำเกียวโต

## รอบ KCG วิทยาเขต คะโมะงะวะ

เป็นทั้งเมืองและพื้นที่ที่อุดมสมบูรณ์ไปด้วยธรรมชาติ เป็นเขตที่ตั้งของพระราชวังเกียวโต และศาลเจ้า คะมิงะโมะ จินจะ ที่ใช้ประกอบกิจกรรมในเทศกาล อะโอะอิ มะสึริ ซึ่งเป็นหนึ่งในสามของเทศกาลที่มีชื่อเสียงมากที่สุดในเกียวโต

### สถานที่น่าสนใจ

ศาลเจ้า ชิโมะงะโมะ จินจะ
พระราชวังเกียวโต
ป่า ทะตะสุ โนะ โมะริ
พิพิธภัณฑสถานประวัติศาสตร์

# kcg.edu เครือข่ายเพื่อการศึกษา

มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสำหรับสารสนเทศเกียวโต (KCGI) เป็นสถาบันเครือข่ายที่ใกล้ชิดกับ
สถาบันการศึกษาอื่นในกลุ่ม KCG Group เป็นสถาบันการศึกษาระดับโลกที่ทำงานร่วมกับมหาวิทยาลัยต่างๆ
และรัฐบาลของต่างประเทศ ในฐานะผู้นำการศึกษาด้าน IT มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสำหรับสารสนเทศเกียวโต (KCGI)
มีความมุ่งมั่นที่จะมอบการศึกษาด้าน IT ที่ดีที่สุดในโลกให้แก่นักศึกษาทุกคน

เป็นมหาวิทยาลัยที่เปิดสอนวิชาวิศวกรรมศาสตร์ ก่อตั้งขึ้นเมื่อปี ค.ศ. 1829 เป็นที่รู้จักกันดีในประเทศสหรัฐอเมริกาว่า เป็นมหาวิทยาลัยแรกๆ ที่เปิดสอนสาขาวิชาด้าน IT (ค.ศ. 1991) เรามีผลงานอันดับต้นๆ ในสหรัฐอเมริกาในด้านคอมพิวเตอร์กราฟิก เกมและ IT และมีสัมพันธภาพที่ดีฉันท์พี่น้องกับสถาบันการศึกษาคอมพิวเตอร์เกียวโต (KCG) ในปี ค.ศ. 1996

สถาบันการศึกษาคอมพิวเตอร์เกียวโต (KCG) เป็นสถาบันการศึกษาด้านคอมพิวเตอร์แห่งแรกของญี่ปุ่นที่สืบทอดมายาวนานกว่า 60 ปี นับตั้งแต่ก่อตั้งขึ้นในปี 1963 สถาบันนี้ได้สร้างเครือข่ายบุคคลที่ใหญ่ที่สุดในอุตสาหกรรมข้อมูลของญี่ปุ่นโดยมีผู้สำเร็จการศึกษามากกว่า 50,000 คน

**kcg.edu**
Kyoto Computer Gakuin
**KCG**
สถาบันการศึกษาคอมพิวเตอร์เกียวโต

**RIT**
สถาบันเทคโนโลยี
Rochester

**kcg.edu**
Kyoto Computer Gakuin Automobile School
**KCGM**
โรงเรียนอาชีวศึกษายานยนต์เกียวโต

พัฒนา IT ระดับสูงให้สอดคล้องกับเทคโนโลยียานยนต์ยุคอนาคต และสร้างผู้เชี่ยวชาญการปรับแต่งรถยนต์ที่เพียบพร้อมไปด้วยความรู้และเทคโนโลยีด้านเครือข่าย

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

**kcg.edu**
Kyoto Japanese Language Training Center
**KJLTC**
ศูนย์ฝึกอบรมภาษาญี่ปุ่นเกียวโต

ศูนย์ฝึกอบรมเพื่อการศึกษาภาษาญี่ปุ่นนี้ เป็นสถาบันการศึกษาภาษาญี่ปุ่นที่ได้รับการรับรองจากสมาคมส่งเสริมการศึกษาภาษาญี่ปุ่น เปิดสอนหลักสูตรการศึกษาเพื่อเตรียมความพร้อมซึ่งเป็นหลักสูตรที่ถูกกำหนดขึ้นโดย กระทรวงศึกษาธิการของญี่ปุ่น

**kcg.edu**
Kyoto Computer Gakuin - U.S.A.
**สำนักงานที่นิวยอร์ก**

ถือเป็นสำนักงานในต่างประเทศที่ดำเนินงานโดยกลุ่มของ KCG Group ตั้งอยู่ในตึกเวิลด์เทรดเซ็นเตอร์ (WTC) ที่กรุงนิวยอร์กในปี ค.ศ. 2000 หลังจากนั้นได้รับความเสียหายจากการโจมตีของผู้ก่อการร้ายในประเทศสหรัฐอเมริกา ปัจจุบันกลับมาดำเนินกิจการอีกครั้ง มีสำนักงานตั้งอยู่ที่ Rockefeller Center

**kcg.edu**
Kyoto Computer Gakuin - China
**สำนักงานที่ปักกิ่ง**
**สำนักงานที่ต้าเหลียน**
**สำนักงานเซี่ยงไฮ้**

สำนักงาน KCG ปักกิ่งก่อตั้งขึ้นในปีค.ศ. 2002 ภายในทอสมุดแห่งชาติของจีนในกรุงปักกิ่งเพื่อเป็นฐานในการแลกเปลี่ยนกับมหาวิทยาลัยของจีน, ซึ่ง KCG กำลังเสริมสร้างความสัมพันธ์ให้แข็งแรง KCG เปิดสำนักงาน KCG ต้าเหลียนในปีค.ศ. 2008 และสำนักงาน KCG เซี่ยงไฮ้ในปีค.ศ. 2018, โดยการสนับสนุนการศึกษาด้าน IT แก่มหาวิทยาลัยของจีน, รวมถึงกิจกรรมอื่นๆ

## ข้อมูลโดยย่อเกี่ยวกับ KCGI

**ชื่อทางการ :** มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสารสนเทศเกียวโต
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

**สถาบันที่จัดตั้ง :** The University of Informatics

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

**ภาควิชา :** ภาควิชาเทคโนโลยีสารสนเทศประยุกต์

**สาขาวิชา :** สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจเว็บและพัฒนาระบบเว็บ

**จำนวนหน่วยกิต :** 44 หน่วยกิต

**จำนวนรับเข้าศึกษา :** 1,000 (จำนวนนักศึกษาที่สามารถรับได้ 1,880 คน)

**ระยะเวลาการศึกษาตลอดหลักสูตร :** 2 ปี

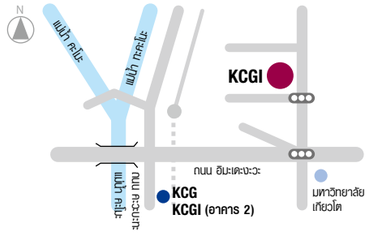
**ปริญญาบัตร :** ปริญญาโท วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ (วิชาชีพ)
Master of Science in Information Technology (M.S. in IT)

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

## KYOTO

เกียวโตเป็นศูนย์กลางของวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณีแบบดั้งเดิมของประเทศญี่ปุ่น เป็นที่ตั้งสำนักงานใหญ่ของบริษัทที่มีชื่อเสียงในด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ IT ในโลกอุตสาหกรรมของญี่ปุ่นมากมาย เช่น บริษัท Rohm, Murata Manufacturing Co., Ltd., Nintendo, HORIBA, Ltd., KYOCERA Corporation, NIDEC Corporation และ Omron Corporation เป็นต้น นอกจากนี้ ผู้ได้รับรางวัลโนเบลส่วนใหญ่จะเป็นคนจังหวัดเกียวโต ที่มหาวิทยาลัยของเรามุ่งมั่นที่นำพลังงานจากธรรมชาติต่างๆ ที่ได้รับจากสภาพภูมิอากาศของเกียวโตมาใช้ในมหาวิทยาลัย

วิทยาเขต Hyakumanben,
วิทยาเขตหลักเกียวโต

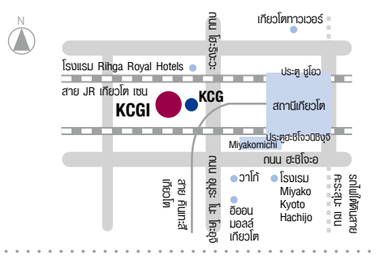



**สถานที่ตั้ง**
7 Tanakamonzen-cho, Sakyo-ku, Kyoto, 606-8225, Japan

**วิธีเดินทาง**
- เดิน 1 นาที ไปทางทิศเหนือ จากสี่แยก เฮียะคุมังเบน โคะอุสะเทน
- เดิน 8 นาที จากสถานีรถไฟ "เคะมิชิยะนะงิ" รถไฟ เคะฮิอิง / รถไฟ เอะฮิชิง
- จากสถานีรถไฟเกียวโต ขึ้นรถบัสเบอร์ 7 ลงป้าย "เฮียะคุมังเบน" หรือ รถบัสเบอร์ 206 ลงป้าย "อะสุคะฮิโชะดุ" จะถึงเลย



วิทยาเขตเกียวโตเอะคิมะเอะ Satellite,
วิทยาเขตหลักเกียวโต




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

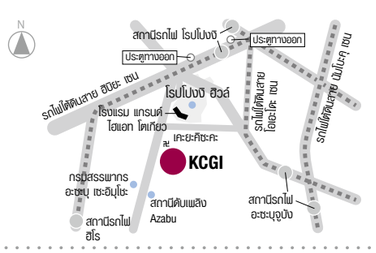
**วิธีเดินทาง**
- เดิน 7 นาที ไปทางทิศตะวันตก ประตูฮะจิโจนิชิงุจิ "สถานีรถไฟเกียวโต"

วิทยาเขต ซัปโปะโระ Satellite

**สถานที่ตั้ง**
บริษัท dGIC Inc. อาคารดะอิโระ ชั้น 7
5-11 Odorinishi, Chuo-ku, Sapporo, 060-0042, Japan

**วิธีเดินทาง**
- เดิน 1 นาที ไปทางทิศเหนือ จากประตูทางออกหมายเลข 2

วิทยาเขต โตเกียว Satellite




**สถานที่ตั้ง**
บริษัท Hitomedia, Inc. VORT โมะโทะอะซะบุ ชั้น 4
3-1-35 Motoazabu, Minato-ku, Tokyo, 106-0046, Japan

**วิธีเดินทาง**
- เดิน 8 นาที จากประตูทางออกหมายเลข 1a ที่สถานีรถไฟใต้ดิน "โรปปงงิ" สายโตเกียว เมโทร ฮิบิยะ เซน
- เดิน 10 นาที จากประตูทางออกหมายเลข 3 ที่สถานีรถไฟใต้ดิน "โรปปงงิ" สายโทะเออิ โอเอะโดะ เซน