



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

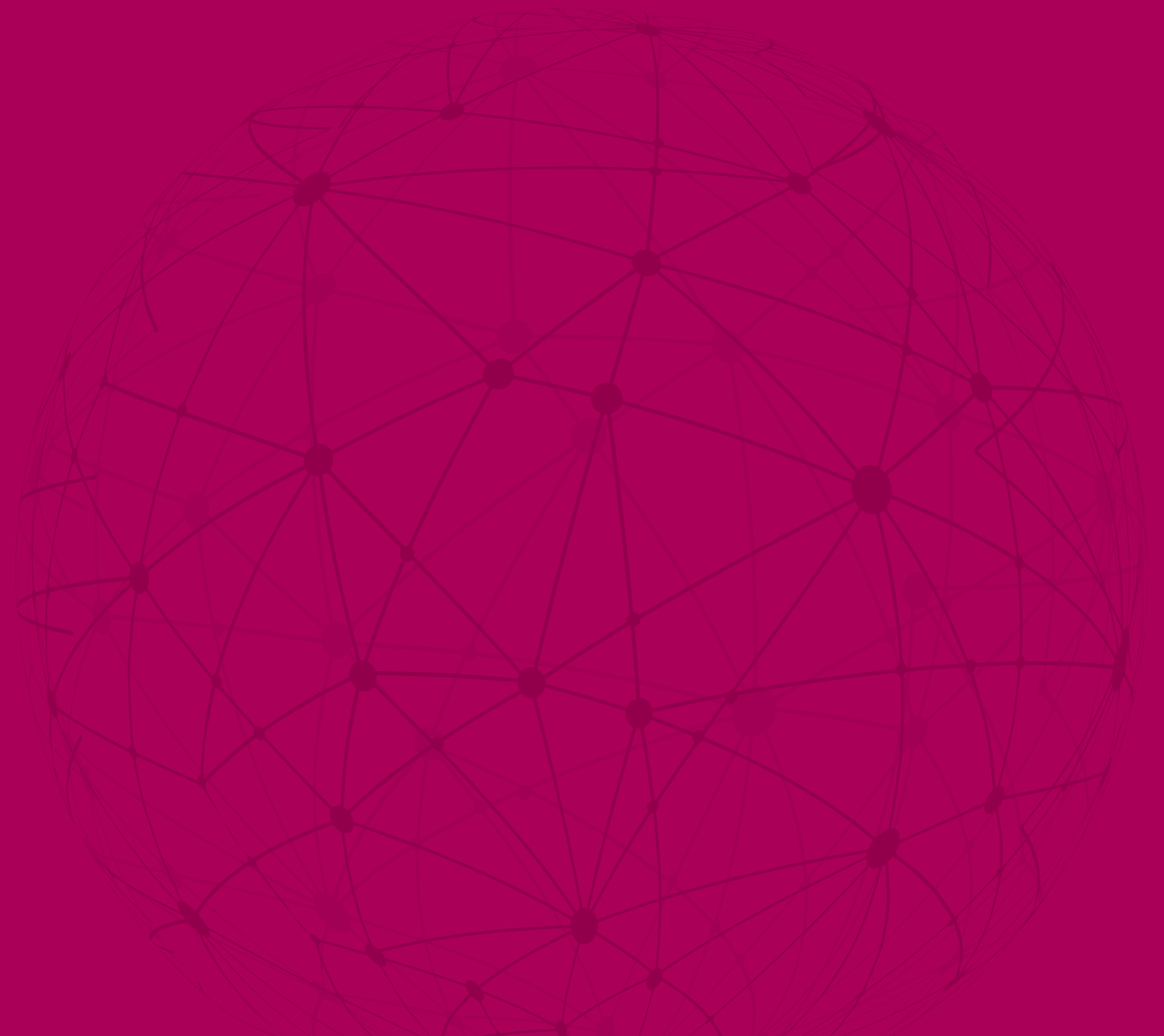
Nơi liên hệ: Trung tâm tuyển sinh
Trường Sau Đại học Công nghệ Thông tin Kyoto (KCGI)
10-5 Nishikujoteranomae-cho, Minami-ku, Kyoto 601-8407, Japan
TEL : 075-681-6334 (Từ nước ngoài : +81-75-681-6334)
FAX : 075-671-1382 (Từ nước ngoài : +81-75-671-1382)



Tại Nhật Bản  0120-829-628

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

Trường đào tạo sau đại học chuyên ngành IT đầu tiên ở Nhật Bản



TRƯỜNG SAU ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ THÔNG TIN KYOTO

The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics (KCGI)

♦ **Có hai lĩnh vực chuyên môn: Công nghệ thông tin và Quản trị kinh doanh.**

Dành cho những người hướng đến các vị trí điều hành cấp cao, chẳng hạn như Giám đốc thông tin (CIO) và Quản lý dự án.

♦ **Chúng tôi tiếp nhận sinh viên từ nhiều lĩnh vực, bao gồm cả nhân văn và khoa học.**

Ngay cả những người mới làm quen với máy tính cũng có thể nhập học vào KCGI. Có thể đăng kí học ứng với trình độ của bản thân.

♦ **Với các chương trình như chế độ nghiên cứu dài hạn, KCGI hỗ trợ giáo dục thường xuyên cho các chuyên gia đang làm việc.**

KCGI hỗ trợ nhiều hình thức lớp học đa dạng cho sinh viên tham gia. Ngoài lớp học ban ngày vào các ngày trong tuần, KCGI còn cung cấp các lựa chọn như lớp học vào buổi tối và thứ bảy, cũng như lớp học trực tuyến. Với các chương trình như hệ thống nghiên cứu dài hạn, kéo dài thời gian học đến ba hoặc thậm chí là bốn năm với mức học phí tương đương hai năm, chúng tôi hỗ trợ những sinh viên có nguyện vọng vừa học vừa làm.

♦ **KCGI nghiên cứu chuyên sâu về các ứng dụng trong nhiều lĩnh vực thuộc về IT (ICT).**

Trong lượng kiến thức đa dạng liên quan đến IT, KCGI đã xác định 9 lĩnh vực tập trung được giới kinh doanh đặc biệt quan tâm, và trong đó, kiến thức và kỹ năng liên quan đến IT vốn có nhu cầu cao. KCGI dạy cho sinh viên những kiến thức và kỹ năng đa dạng mà xã hội yêu cầu đối với một chuyên gia IT. Chúng tôi còn cung cấp các khóa học về ứng dụng IT (ICT) được yêu cầu trong nhiều lĩnh vực công nghiệp.

♦ **KCGI đã thành lập các trường cơ sở ở Sapporo, Tokyo và vẫn tiếp tục mở rộng ở Nhật Bản và cả nước ngoài.**

Sinh viên có thể đăng kí các lớp học và học tập tại các trường cơ sở. Chúng tôi có kế hoạch thành lập thêm các trường cơ sở ở một số khu vực, bao gồm cả nước ngoài.

♦ **Đội ngũ giảng viên có nhiều kinh nghiệm thực tế.**

Nhiều giảng viên viên hướng dẫn của KCGI hiện đang đứng đầu trong lĩnh vực kinh doanh. Một số vị đang là CIO tại các công ty lớn; những vị khác thì đang hoạt động trong lĩnh vực kinh doanh dựa trên nội dung tiên tiến.

♦ **Rất nhiều sinh viên của KCGI đều đã vượt qua Kỳ thi Chứng chỉ chuyên gia tư vấn SAP ERP.**

Thông qua hướng dẫn chu đáo cho từng sinh viên, chúng tôi giúp cho sinh viên đạt được các bằng cấp cao. Sau khi có được các bằng cấp, nhiều sinh viên được tuyển dụng hoặc điều chuyển đến các tập đoàn lớn.

♦ **Nhiều lớp học được giảng dạy bằng song ngữ hoặc bằng tiếng Anh.**

KCGI cung cấp nhiều lớp học bằng tiếng Anh và các lớp học bằng các ngôn ngữ khác ngoài tiếng Nhật và tiếng Anh. Sinh viên có thể tốt nghiệp lấy học vị chỉ bằng chương trình tiếng Anh.

♦ **Chúng tôi tham gia vào các sự kiện có nội dung mang tính toàn cầu.**

Hàng năm KCGI đều tổ chức triển lãm tại Japan Expo - Hội chợ triển lãm về văn hóa Nhật Bản được tổ chức tại Pháp. Chúng tôi cũng đồng tài trợ cho Hội chợ Manga Anime Quốc tế Kyoto (“Kyomafu”) - hội chợ thương mại dành cho tất cả ấn phẩm liên quan đến manga và anime.

♦ **KCGI nằm trong ban thư ký của Hiệp hội Manga và Anime Kyoto (KMAS).**

Chúng tôi đã thành lập các hiệp hội học thuật trong nhiều thể loại liên quan đến IT (ICT). Thông qua các hiệp hội này, chúng tôi đang theo đuổi R&D và xây dựng mạng lưới.

♦ **KCGI tự hào là quản trị viên của tên miền cấp cao mới cho biết Kyoto, đó là .kyoto, và tên miền này sẽ được chúng tôi sử dụng để giới thiệu thương hiệu Kyoto trên toàn thế giới.**

Với sự hỗ trợ của chính quyền phủ Kyoto và được sự cho phép của quản trị viên miền toàn cầu, KCGI đã trở thành tổ chức giáo dục duy nhất trên thế giới quản lý và vận hành miền cấp cao nhất dựa trên tên địa lý.

Trường sau đại học IT chuyên nghiệp đầu tiên được Bộ Giáo dục, Văn hóa, Thể thao, Khoa học và Công nghệ Nhật Bản (MEXT) chứng nhận

Số 1 và Duy nhất!

TRƯỜNG SAU ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ THÔNG TIN KYOTO (KCGI)

Triết lý sáng lập

Đào tạo những chuyên gia ứng dụng công nghệ thông tin có tính sáng tạo và năng lực thực tiễn cao đáp ứng nhu cầu xã hội, gánh vác thời đại, dẫn dắt thế hệ tiếp theo.

Sứ mệnh và mục đích của trường

Sứ mệnh của KCGI là đáp ứng nhu cầu nguồn nhân lực trình độ cao và đa dạng của xã hội công nghệ thông tin (IT), hơn nữa, là đóng góp vào hiện thực hóa xã hội thông tin tiên tiến và phát triển kinh tế thông qua việc cung cấp những chuyên gia IT trình độ cao có kiến thức rộng hơn, có kỹ thuật cao hơn và có tính quốc tế rộng mở trong thời đại máy tính ngày càng phổ biến. Để đáp ứng sự phát triển của thông tin và các công nghệ liên quan, chúng tôi giảng dạy lý thuyết và các công nghệ ứng dụng thuộc các lĩnh vực học thuật liên quan như khoa học kỹ thuật, khoa học kinh doanh, v.v. với mục đích đào tạo ra những người có trình độ chuyên môn cao.

kcg.edu

The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

Chính sách Nhập học

Lĩnh vực công nghệ thông tin và truyền thông (IT hoặc ICT*) là sự kết hợp giữa nghiên cứu thông tin và quản lý. Các lĩnh vực áp dụng nguyên tắc này có tính phức tạp và ở phạm vi rộng, và nhu cầu cần nhân lực có kỹ năng trong lĩnh vực này không ngừng gia tăng và ngày càng đa dạng. Theo hệ thống giáo dục thông thường, ngành đào tạo nhân lực IT chỉ có tại các trường sau đại học về kỹ thuật, tại đây chỉ chấp nhận sinh viên tốt nghiệp đại học các khoa kỹ thuật. Khuôn khổ giáo dục này đã chứng minh là không đủ đáp ứng nhu cầu nhân sự đa dạng của nhiều ngành nghề lĩnh vực khác nhau. Thúc đẩy tăng trưởng của ngành công nghiệp và kinh doanh trong tương lai sẽ đòi hỏi sự phát triển nhân lực từ nhiều nền tảng khác nhau thành các chuyên gia lành nghề.

Nắm bắt triển vọng này, Trường Sau Đại học Công nghệ Thông tin Kyoto (KCGI) chấp nhận sinh viên có nền tảng từ nhiều ngành, bất kể chuyên ngành mà họ đã tốt nghiệp. Chính sách tuyển sinh của KGCI là chấp nhận thí sinh đáp ứng tất cả ba yêu cầu sau đây:

1. Có kiến thức cơ bản cần thiết để tiếp thu chuyên môn tại KCGI;
2. Có khả năng học hỏi, tư duy và sáng tạo;
3. Có khả năng giải quyết vấn đề thông qua trao đổi, hợp tác.

*ICT: Công nghệ Thông tin và Truyền thông

Giáo dục của KCGI



Hiệu trưởng, Chủ tịch Hội đồng, Giáo sư
The University of Informatics
Trường Sau Đại học Công nghệ Thông tin Kyoto (KCGI)
Học viện Máy tính Kyoto (KCG)
Trường Chuyên môn Ô-tô Kyoto (KCGM)

Wataru Hasegawa 長谷川 亘

Cử nhân nghệ thuật Đại học Waseda
Thạc sĩ nghệ thuật, Thạc sĩ giáo dục, Đại học Columbia, Mỹ
Chủ tịch Hiệp hội Công nghiệp Thông tin tỉnh Kyoto
Ủy viên Quản trị - Chủ tịch Liên đoàn Hiệp hội Công nghiệp thông tin toàn Nhật Bản (All Nippon Information Industry Association Federation: ANIA)
Người sáng lập, Liên đoàn công nghệ thông tin Nhật Bản (IT Renmei)
Giám đốc đại diện & Nguyên Phó chủ tịch, Liên hội IT Nhật Bản
Chủ tịch, Hiệp hội xử lý thông tin Nhật Bản (IPSI)
Chủ tịch, Hội đồng xúc tiến giáo dục trực tuyến Nhật Bản (JM00C)
Phó Chủ tịch và Thành viên Ủy ban kế hoạch quản lý, Hiệp hội điều phối IT (ITCA)
Thành viên, Hội đồng đào tạo cá nhân
Thành viên, Ủy ban kiểm tra cuộc thi khẩu hiệu bảo mật IT, áp phích và manga bốn khung tranh IPA
Thành viên, Ủy ban quản lý, Trung tâm bách khoa tiên tiến
Tổ chức giới thiệu việc làm cho người cao tuổi, người khuyết tật và người tìm việc của Nhật Bản
Cố vấn và Chủ tịch, Hiệp hội tin học ứng dụng Nippon (NAIS)
Giải thưởng của Thứ trưởng Bộ Giáo dục Vương quốc Thái Lan (hai lần), Giải thưởng của Bộ trưởng Bộ Giáo dục Cộng hòa Ghana
Chứng chỉ của chính phủ về hành chính, giáo dục của tiểu bang New York Mỹ
Giáo sư thỉnh giảng của Trường Đại học Khoa học & Công nghệ Thiên Tân, Trung Quốc
Ủy ban Tư vấn Chính sách, Trung tâm Phát triển Thành phố Tự do Quốc tế Jeju Công ty quốc doanh liên kết Bộ đất đai, giao thông và hàng hải Hàn Quốc (Hàn Quốc) Tiến sĩ danh dự, Đại học Quốc gia Jeju
Môn học phụ trách
“Lý thuyết Lãnh đạo”, “Luận văn Thạc sĩ Danh dự”

Trường Sau Đại học Công nghệ Thông tin Kyoto (The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics: KCGI) là Trường đào tạo sau đại học chuyên ngành IT đầu tiên của Nhật Bản. Xuất thân từ Học viện Máy tính Kyoto (Kyoto Computer Gakuin: KCG) là trường chuyên nghiệp, một cơ quan giáo dục máy tính tư thực đầu tiên ở Nhật Bản. KCG có nguồn gốc từ trường tư thực do người sáng lập Hasegawa Shigeo và Hasegawa Yasuko mở ra với triết lý độc đáo hướng về tương lai. KCG đã tham gia vào lĩnh vực giáo dục máy tính kể từ khi thành lập vào năm 1963. Trong suốt thời gian đó, không chỉ học sinh tốt nghiệp phổ thông mà rất nhiều sinh viên tốt nghiệp đại học hệ 4 năm đã đăng ký và theo học tại ngôi trường này. Tại thời điểm đó, ở Nhật Bản, chỉ có Trường đào tạo sau đại học mới có chức năng chính là nghiên cứu, vì vậy nhiều người sau khi tốt nghiệp đại học đã lựa chọn KCG để học tiếp sau khi tìm kiếm các cơ quan giáo dục bậc đại học có kết nối thực hành. Vai trò của KCG vào thời điểm đó là một cơ quan giáo dục dành cho người đã tốt nghiệp đại học. Trường đóng vai trò như là một trường đào tạo sau đại học của một loại ngành nghề và nghiệp vụ.

Dựa trên tiền đề đó, qua chuỗi quá trình phát triển, từ sau năm 1998, KCG đã tạo ra chương trình đào tạo chung với Rochester Institute of Technology (RIT) Hoa Kỳ (chuyên ngành IT, chuyên ngành khoa học máy tính, và các chuyên ngành khác), và đang thực hiện chương trình đào tạo sau đại học với các trường chuyên nghiệp có định hướng thực hành. Sự hợp tác chương trình giữa trường chuyên nghiệp Nhật Bản và trường đào tạo sau đại học Hoa Kỳ là bước ngoặt quan trọng và đầu tiên của Nhật Bản.

Có thể nói rằng, dựa theo quy định mới về chế độ đào tạo kỹ sư chuyên môn IT bậc sau đại học, việc thành lập một cơ sở đào tạo sau đại học là cần thiết với nòng cốt chính là các thành viên dày kinh nghiệm của KCG. Vào tháng 4 năm 2004, Trường Sau Đại học Công nghệ Thông tin Kyoto (KCGI) chính thức được mở, với sự hỗ trợ và hợp tác tích cực từ các tổ chức tài chính và các tổ chức giáo dục như Đại học Công nghệ Rochester (Mỹ), Đại học Colombia (Mỹ), và được đánh giá là cơ sở đào tạo kỹ sư chuyên môn IT bậc sau đại học đầu tiên trong nước Nhật.

Triết lý thành lập của KCGI là “Đào tạo các chuyên gia công nghệ thông tin ứng dụng với khả năng sáng tạo và năng lực thực tiễn cao, đáp ứng nhu cầu của xã hội, thích ứng thời đại hiện nay và định hướng cho thế hệ tiếp theo.” Bằng cách kết hợp giáo dục IT với giáo dục kinh doanh quốc tế, KCGI đã xây dựng chương trình đào tạo kỹ sư, đặc biệt là CIO chuyên về kinh doanh web (kinh doanh điện tử), dựa trên phiên bản sửa đổi của chương trình đào tạo thạc sĩ Hệ thống thông tin (IS) của Hiệp hội Máy tính ACM (ACM - là hiệp

hội quốc tế về máy tính lâu đời và lớn nhất của Mỹ). Sự mệnh và mục đích của KCGI là hỗ trợ trong việc cung cấp các chuyên gia IT có kiến thức sâu rộng, tư duy quốc tế đồng thời cũng sở hữu trình độ kỹ năng đặc biệt. Chúng tôi tin rằng những nỗ lực này sẽ góp phần phát triển kinh tế và hiện thực hóa xã hội công nghệ thông tin tiên tiến; tạo điều kiện thích ứng với IT và các công nghệ liên quan; và thúc đẩy giáo dục trên công nghệ lý thuyết và thực hành trong các lĩnh vực học thuật liên quan đến khoa học, công nghệ và quản trị kinh doanh. Hơn nữa, chúng tôi tin rằng những thành tựu này sẽ dẫn đến nhu cầu đào tạo thêm các thể hệ chuyên gia có tay nghề cao.

Cho đến khi thành lập KCGI, các chương trình chuyên ngành liên quan đến kinh doanh web (kinh doanh điện tử) ở cấp đại học và đào tạo sau đại học hầu như vẫn chưa có ở Nhật Bản. Chuyên ngành này chỉ được xem như là một lĩnh vực phụ trong chương trình chuyên ngành truyền thống như quản trị kinh doanh, công nghệ kinh doanh và các chuyên ngành liên quan đến thông tin. Nói cách khác, chuyên ngành này khi đó mới chỉ được nghiên cứu và giảng dạy như là một phần của một lĩnh vực chuyên môn hoặc mới chỉ được tiếp cận một cách chung mang tính tổng quát.

Điểm đặc trưng của KCGI, với vai trò là trường sau đại học đào tạo kỹ sư chuyên môn về “IT ứng dụng tổng quát”, là hướng đến mục tiêu trở thành cơ sở đào tạo chuyên nghiệp đạt chuẩn quốc tế, chú trọng việc đào tạo về năng lực lãnh đạo. KCGI chúng tôi khác với các trường đào tạo sau đại học thường phân chia ngành theo chiều dọc như ngành Công nghệ thông tin hay ngành Toán tin, mặc dù có nhiều điểm tương đồng nhưng có thể khẳng định chúng tôi là một loại hình đào tạo sau đại học khác biệt. Ngoài thiết kế chương trình đào tạo và hệ thống giáo viên cố vấn dựa trên quan điểm sư phạm, KCGI hướng đến việc xây dựng một hệ thống giáo dục toàn diện tích hợp hàng loạt các yếu tố và chính sách hiếm thấy ở các trường đại học của Nhật Bản. Yếu tố và chính sách này bao gồm thiết kế chương trình dạy học định hướng chủ thể người học, hệ thống giáo dục mở và phân công lao động theo chiều ngang, và hệ thống đánh giá định kỳ kết quả học tập.

Hơn nữa, KCGI cũng tập trung vào việc đào tạo các nhà lãnh đạo và nhân viên quốc tế được trang bị cả kỹ năng IT và kỹ năng quản lý đáp ứng yêu cầu công việc không chỉ tại Châu Á mà trên toàn thế giới. Tại KCGI, chúng tôi tích cực tiếp nhận các học viên đến từ khắp nơi trên thế giới, như là một phần trong mục tiêu của chúng tôi kể từ khi thành lập - đó là trở thành cơ sở đào tạo chuyên ngành IT số một Châu Á.

Ngày nay, lĩnh vực IT là phần không thể thiếu trong cuộc sống hằng ngày của chúng ta cũng như trong công nghiệp. Đa dạng hóa sang nhiều lĩnh vực liên quan, IT giải

quyết một loạt các nhu cầu xã hội. Tại KCGI, sinh viên có được nền tảng chung về IT. Chương trình giảng dạy không ngừng được sửa đổi và cập nhật để đảm bảo rằng trong tương lai, sinh viên có thể áp dụng những gì họ đã học vào thực tế và đóng vai trò tích cực trong các lĩnh vực mà các bạn đã chọn. Sau khi hoàn thành khóa học tại KCGI, sinh viên sẽ có kiến thức và kỹ năng vững chắc và góc nhìn rộng lớn cần thiết để nắm giữ vai trò tích cực trong bất kỳ lĩnh vực nào ở Nhật Bản hoặc ở nước ngoài.

KCGI cũng đã thành lập các cơ sở vệ tinh ở Sapporo và Tokyo. Các cơ sở vệ tinh này được kết nối với trường chính ở Kyoto thông qua hệ thống e-learning, giúp cho học viên có thể tiếp nhận được phương pháp giáo dục chuyên ngành IT tiên tiến khi học tại một trong hai cơ sở vệ tinh. Các bài giảng có thể được thực hiện bằng hình thức tương tác trực tuyến, ngoài việc cho phép học viên có thể đặt câu hỏi trực tiếp với các giáo sư thông qua camera, các bài giảng này cũng sẽ được lưu trên server cho phép xem lại tại nhà.

Bên cạnh đó, KCGI cũng đang thực hiện độc lập một hệ thống toàn diện với các trường đại học và các tổ chức giáo dục khác để hợp tác và trao đổi tại Mỹ, Trung Quốc, Hàn Quốc, và các quốc gia khác trên toàn thế giới. Sinh viên KCGI hoàn toàn có thể tận dụng các mối quan hệ hợp tác với hơn 100 tổ chức về giáo dục đại học trên khắp thế giới. Trong quá trình làm sâu sắc thêm các mối quan hệ hiện có, KCGI cũng đang tích cực phát triển hoạt động kinh doanh giáo dục của mình. Khi mới thành lập, khả năng tiếp nhận của KCGI chỉ có 80 sinh viên (tổng số chỉ tiêu là 160). Kể từ năm tài chính 2025, khả năng tiếp nhận của trường sẽ là 1.000 sinh viên cho 1 năm học (tổng số chỉ tiêu là 1.880 bạn trong năm tài chính 2025), tăng khoảng 12 lần. Khả năng tiếp nhận này là một trong những mức cao nhất đối với bất kỳ trường sau đại học chuyên ngành Tin học nào ở Nhật Bản.

Trong bối cảnh những thay đổi không ngừng đang diễn ra trên thế giới ngày nay, với triết lý thành lập, sứ mạng và mục đích đã đề ra, KCGI đang và sẽ tiếp tục những bước đi vững chắc trong việc đào tạo ra những chuyên gia hàng đầu về công nghệ thông tin. KCGI luôn nhiệt liệt chào đón các tân học viên có nguyện vọng theo học tại trường.

kcg.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics



Sự phổ biến rộng rãi của AI trong bối cảnh thay đổi xã hội. Nguồn nhân lực có khả năng thích ứng phù hợp với AI!



Hiệu trưởng Trường Sau Đại học Công nghệ Thông tin Kyoto (KCGI)

Yoichi Terashita寺下 陽一

Cử nhân khoa học Đại học Kyoto

Ti ến sĩ Triết học Đại học Iowa (Hoa Kỳ)
(Chuyên ngành vật lý thiên văn học), Ph.D.

Giảng viên cao cấp tại Học viện Máy tính Kyoto (KCG)

Giáo sư danh dự Đại học Công Nghệ Kanazawa

Nguyên chuyên gia phái cử của Cơ quan hợp tác quốc tế
(kỹ thuật thông tin)

Nguyên hiệu trưởng trường Rukuhoku Học viện Máy tính Kyoto

Hiệu trưởng trường Kyoto Ekimae Học viện Máy tính Kyoto.

Môn học phụ trách

“Luận văn Thạc sĩ Danh dự”

Trong cuốn sách mới nhất của tác giả Yuval Noah Harari - “Nexus” - ông đã trình bày một phân tích chi tiết từ góc độ nhân học, lịch sử, xã hội học, và tâm lý học, cho rằng tác động của trí tuệ nhân tạo (AI) gây ra nhiều mối đe dọa hơn đối với xã hội loài người so với sự hữu ích của nó. Theo Yuval Noah Harari, công nghệ AI đang bắt đầu có tác động tiêu cực đến xã hội loài người như một mối đe dọa, nhưng ta lại không thể ngăn chặn sự bành trướng của nó. Tiếp đó, ông thảo luận về các biện pháp chính trị học và xã hội học về cách xã hội loài người nên phản ứng với vấn đề này.

Không cần phải nói, AI có thể được xem là một trong những ứng dụng tuyệt vời nhất của công nghệ thông tin. Tuy nhiên, điều khiến công nghệ này khác biệt lớn so với các ứng dụng khác, như Yuval Noah Harari đã nói, chính là quy mô và chất lượng tác động mà nó mang lại cho xã hội loài người. Trường Sau Đại học Công nghệ Thông tin Kyoto có nhiều lĩnh vực thông tin ứng dụng, với các chuyên ngành về Trí tuệ nhân tạo (AI), Khoa học Dữ liệu, Phát triển Hệ thống Web, Quản trị Mạng, Khởi nghiệp Toàn cầu, ERP (Hệ thống hoạch định nguồn lực doanh nghiệp), IT Manga và Anime, IT Du lịch, Giải trí áp dụng IT. Các chuyên ngành này đều cần đến sự suy nghĩ về cách sử dụng AI. Trước bối cảnh AI đã trở nên phổ biến như hiện nay, Tập đoàn KCG chúng tôi đang cân nhắc cẩn thận về triết lý, phương pháp và chương trình đào tạo mà chúng tôi nên áp dụng để giảng dạy các công nghệ và lý thuyết khác nhau liên quan đến AI. Là một học viện luôn nắm bắt xu thế của thời đại, Trường Sau Đại học Công nghệ Thông tin Kyoto mời các giảng viên từ khắp nơi trên thế giới, tổ chức hoạt động giáo dục về công nghệ thông tin thông qua chương trình đào tạo kết hợp kiến thức tiên tiến. Sứ mệnh quan trọng của chúng tôi là đào tạo ra những sinh viên tốt nghiệp có khả năng thích ứng phù hợp với cuộc cách mạng AI trong tương lai.

AI là một trong những thành quả của sự phát triển dựa trên nền giáo dục công nghệ thông tin truyền thống. Trong kinh doanh, AI xử lý việc trao đổi khối lượng dữ liệu khổng lồ, xử lý và phân tích dữ liệu, xác định các giải pháp tối ưu, v.v... với tốc độ vượt xa so với khi con người thực hiện các hoạt động này theo cách truyền thống. Trong lĩnh vực y tế, chẳng hạn như chẩn đoán hình ảnh, v.v..., AI đã giúp đưa ra chẩn đoán chi tiết với độ chính xác cao. Nói cách khác, AI cực kỳ giỏi trong các công việc tương ứng với chức năng của bán cầu não trái của con người.

Mặt khác, AI (hay công nghệ thông tin nói chung) hoàn toàn bất lực khi nói đến các chức năng tương ứng với não phải của con người (ý thức), đó chính là cảm xúc, đạo đức, và tình cảm, v.v... Ví dụ, AI không thể nắm bắt và xử lý cảm

xúc khi nghe nhạc hoặc đánh giá liệu một điều gì đó là đúng hay sai. Đây là một vấn đề quan trọng và nghiêm trọng khi xem xét sự phát triển của công nghệ AI trong tương lai. Nếu chúng ta không thể giải quyết vấn đề này, con người sẽ không thể an tâm sử dụng AI. Chuyện AI mất kiểm soát và hủy diệt xã hội loài người là điều hoàn toàn có thể xảy ra. Để loại bỏ viễn cảnh ác mộng này, chúng ta cần phải cung cấp cho AI chức năng tự sửa lỗi (self-correction) để phán đoán xem các kết luận, v.v... mà AI đưa ra có đúng về mặt đạo đức hay không và nếu không đúng thì sẽ sửa lại những kết luận đó. Tuy nhiên, cho đến nay, điều này vẫn chưa được thực hiện.

Các kỹ sư công nghệ thông tin trong tương lai không thể là những người chỉ tập trung vào công nghệ. Khi làm việc, kỹ sư phải liên tục suy nghĩ về cách mà sự phát triển của công nghệ thông tin sẽ ảnh hưởng đến xã hội loài người, cũng như liệu công nghệ mới (AI) mà bản thân mình đang phát triển có đóng góp gì cho phúc lợi của xã hội loài người hay không.

Tuy nhiên, cũng có quan điểm cho rằng tác động của công nghệ AI đối với xã hội loài người là trách nhiệm của người dùng (người hoạch định chính sách, người điều hành doanh nghiệp, v.v...), chứ không phải kỹ sư, nhưng điều này là không đúng. Bởi vì chính các kỹ sư, chứ không phải các chính trị gia hay lãnh đạo doanh nghiệp, là những người quen thuộc nhất với nội dung công nghệ. Vai trò của kỹ sư trong quá trình phát triển AI sẽ ngày càng quan trọng hơn trong tương lai.

Màu sắc chủ đạo của Tập đoàn KCG

kcg.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

KCG màu đỏ
Màu trường của
Trường Sau Đại học Công nghệ
Thông tin Kyoto, KCGI

Ngài Hasegawa Shigeo là người sáng lập Tập đoàn KCG, trong những năm cuối đời đã đến học tại Đại học Harvard khi đang điều hành trường học vì muốn thử thách mình lần nữa với con đường học vấn bị dang dở thời còn trẻ. Ông thuê một căn hộ ở Boston, và chọn học môn văn học và triết học cùng với các sinh viên trẻ. Màu trường của Trường Sau Đại học Công nghệ Thông tin Kyoto đã được lựa chọn dựa theo màu đỏ thẫm của Đại học Harvard - nơi người sáng lập đã theo học, và được điều chỉnh tông màu tương phản với KCG màu xanh dương. Điều này thể hiện con người luôn có thể thử thách với những điều mới mẻ và với thái độ học tập khiêm tốn bất kể tuổi tác hay giới tính.

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin

KCG màu xanh dương
Màu trường của
Học viện Máy tính Kyoto,
màu của Tập đoàn KCG

Trung tâm Đào tạo Tiếng Nhật Kyoto, cánh cửa đầu tiên dành cho lưu học sinh nước ngoài của Tập đoàn KCG, là trường tiếng Nhật theo thông cáo của Bộ Trưởng Bộ Tư pháp, được Bộ Giáo dục, Văn hóa, Thể thao, Khoa học và Công nghệ (MEXT) chỉ định chương trình đào tạo tiêu chuẩn. Từ hình ảnh trái đất màu xanh lá cây của 7 châu lục trên thế giới, trường đã chọn màu xanh lá cây và điều chỉnh tông màu tương phản với KCG màu xanh dương và KCG màu đỏ để làm màu của trường.

80 năm trước, bom nguyên tử đã được phát minh và sử dụng, gây ra một thảm kịch chưa từng có. Dự án phát triển bom nguyên tử này (còn gọi là Dự án Manhattan) đã được mô tả trong bộ phim “Oppenheimer”, khắc họa lại sự kiện cuộc xung đột nghiêm trọng giữa các kỹ sư và những người hoạch định chính sách. Nhưng thật đáng buồn, khi mà ngay cả bây giờ, dù đã 80 năm trôi qua, công nghệ hạt nhân vẫn chưa được quản lý đúng cách, và thậm chí có thể nói rằng mọi thứ đang diễn biến theo chiều hướng tồi tệ hơn. Tôi không thể nào hiểu được điều này. Đây có phải là trách nhiệm của các kỹ sư không? Hay đó là trách nhiệm của những người hoạch định chính sách? Hay phải chăng là trách nhiệm của toàn thể xã hội loài người? Tôi hy vọng rằng các sinh viên đang theo học tại trường đại học của chúng tôi sẽ luôn ghi nhớ những vấn đề này khi họ phấn đấu làm chủ công nghệ thông tin, và bước vào xã hội với tư cách là những chuyên gia IT có trình độ cao với tư duy đa chiều.

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin Automobile School

KCG màu cam
Màu trường của
Trường Chuyên môn Ô-tô
Kyoto, KCGM

Màu trường của Trường Chuyên môn Ô-tô Kyoto được quyết định vào năm 2013, khi trường gia nhập Tập đoàn KCG. Màu cam thể hiện một hình ảnh năng động, tích cực, và còn được sử dụng để nâng cao khả năng nhận biết nhằm đảm bảo an toàn. Chính vì thế, màu cam tương trưng cho việc theo đuổi sự an toàn trong xã hội lái xe ô-tô ngày nay, cũng giống như những nỗ lực mạnh mẽ vượt qua khó khăn của các bạn sinh viên.

kcg.edu
Kyoto Japanese Language Training Center

KCG màu xanh lá cây
Màu trường của
Trung tâm Đào tạo Tiếng Nhật
Kyoto, KJLTC

Trung tâm đào tạo tiếng Nhật Kyoto là cánh cửa đầu tiên dành cho du học sinh nước ngoài của Tập đoàn KCG, là trường tiếng Nhật được chứng nhận từ Hiệp hội Xúc tiến Giáo dục Tiếng Nhật được Bộ giáo dục, văn hóa, thể thao, khoa học và công nghệ (MEXT) chỉ định chương trình đào tạo tiêu chuẩn. Từ hình ảnh trái đất màu xanh lá cây của 7 châu lục trên thế giới, trường đã chọn màu xanh lá cây và điều chỉnh tông màu tương phản với KCG màu xanh dương và KCG màu đỏ để làm màu của trường.

Điểm nổi bật của KCGI

Học được những kỹ năng thực tế và hữu ích trong xã hội

■ Thiết kế chương trình đào tạo đáp ứng nhu cầu của các ngành sản xuất kinh doanh dịch vụ và cập nhật những tiến bộ trong IT

Nhà trường tổ chức các buổi tư vấn từ các chuyên gia trong và ngoài tổ chức, để xây dựng chương trình đào tạo và thiết kế môn học, thiết kế dạy học theo định hướng của học viên, nhằm đào tạo đáp ứng nhu cầu của ngành công nghiệp. Ngoài ra, để đáp ứng được sự thay đổi nhanh chóng của IT (ICT), nhà trường cũng tiến hành chuyển giao và phát triển chung chương trình đào tạo IT mới nhất trên thế giới dựa trên sự hợp tác với Đại học Công nghệ Rochester (RIT), Hoa Kỳ.

■ Phát triển giáo dục dựa trên lý thuyết giáo dục tiên tiến nhất thế giới

Kể từ giữa những năm 1990, khi Internet trở nên phổ biến ở Mỹ và giáo dục từ xa trực tuyến xuất hiện, nhiều cuộc khảo sát và nghiên cứu về sự khác biệt trong hiệu quả giáo dục giữa học trực tuyến (e-learning) và học trực tiếp đã được thực hiện. Nghiên cứu đã chỉ ra rằng đối với những người học có động lực học cao, sự khác biệt giữa học trực tuyến và học trực tiếp chỉ đơn giản là sự khác biệt về phương tiện giao tiếp và hiệu quả giáo dục vẫn như nhau. Giáo sư Hasegawa Wataru của trường đại học chúng tôi, trong thời gian du học tại trường Đại học Columbia - một trong những cơ sở giáo dục hàng đầu thế giới trong lĩnh vực giáo dục, đã vinh dự được chọn làm một trong số ít thành viên của nhóm dự án xem xét việc thành lập một khoa e-learning mới dành cho 800 sinh viên. Qua đó, ông đã tích lũy kinh nghiệm quý báu trong các nghiên cứu chuyên sâu về triển khai e-learning. Tại trường đại học chúng tôi, dù hình thức học trực tuyến hay trực tiếp, chương trình giáo dục đều được xây dựng và triển khai dựa trên các lý thuyết giáo dục tiên tiến nhất và hàng đầu thế giới.

■ Xây dựng chương trình đào tạo mang tính thực hành và tính thực tế một cách triệt để

Nhà trường cũng xem xét không chỉ ngành IT, mà còn cả các khoa ngành liên quan đến kinh doanh như quản lý và kinh tế, v.v.

để đào tạo nguồn nhân lực có trang bị IT (ICT) lẫn kỹ năng quản lý. Bắt đầu từ khóa tốt nghiệp của năm sau, thay vì phải làm luận văn thạc sĩ như trước đây học viên tốt nghiệp sẽ lập kế hoạch và thực hành để làm Đồ án thạc sĩ, qua đó sẽ giúp học viên học được kỹ năng nâng cao để định hướng nghề nghiệp tương lai sau này.

Nghiên cứu IT (ICT), quản lý và ứng dụng IT trong các ngành khác nhau

■ Đào tạo các chuyên gia trong lĩnh vực chuyên ngành công nghệ thông tin và quản trị kinh doanh

Trong bối cảnh kinh doanh hiện đại, đòi hỏi nguồn nhân lực phải được trang bị kỹ năng IT (ICT) cơ bản là công nghệ Web, và kỹ năng quản lý như lập chiến lược kinh doanh, nhà trường đang đào tạo các chuyên gia trong nhiều lĩnh vực như chuyên ngành công nghệ thông tin và quản trị kinh doanh, v.v. Chương trình đào tạo, được cấu tạo để học viên có thể cân bằng được các môn học về công nghệ thông tin và quản trị kinh doanh phù hợp với các năng lực của mỗi người.

■ Ứng dụng IT (ICT) trong mọi lĩnh vực như “Lĩnh vực chuyên môn” và “Môn học theo ngành nghề”

Tại trường chúng tôi, để giúp sinh viên có được kiến thức chuyên sâu và đa dạng trong các lĩnh vực cụ thể thuộc phạm vi kiến thức IT rộng lớn, chúng tôi đã thiết lập 9 Lĩnh vực chuyên môn gồm: ●Trí tuệ nhân tạo ●Khoa học Dữ liệu ●Phát triển Hệ thống Web ●Quản trị Mạng ●Khởi nghiệp Toàn cầu ●ERP ●IT Manga và Anime ●IT Du lịch ●Giải trí áp dụng IT. Ngoài ra, để đào tạo những chuyên gia có thể ứng dụng IT (ICT) vào các lĩnh vực như tài chính, nông nghiệp, hàng hải, sức khỏe và y tế, giáo dục và nhiều lĩnh vực khác, trường chúng tôi đã xây dựng các Nhóm môn học theo ngành nghề và mở các khóa học liên quan.

Chúng tôi hướng đến việc đào tạo nguồn nhân lực có khả năng cung cấp các giải pháp cần thiết cho từng lĩnh vực thông qua chương trình giảng dạy chủ trọng thực hành, giúp sinh viên trau dồi kiến thức và kỹ năng trong mọi lĩnh vực.

■ Có đội ngũ giáo sư giảng viên dày dặn kinh nghiệm thực tiễn trong việc lập đề án phát triển chiến lược IT cho các doanh nghiệp

Nhà trường tuyển dụng nhiều giáo viên làm việc liên quan đến hệ thống thực hành chẳng hạn như các CIO giàu kinh nghiệm trong các công ty lớn. Giảng viên sẽ đào tạo khả năng thực tế của học viên qua các bài giảng dựa trên kinh nghiệm thực hành. Vừa mang đến kiến thức sâu hơn về lý thuyết và công nghệ mới nhất liên quan trực tiếp đến nghiệp vụ, các học viên sẽ học được kỹ năng tổng quát như một chuyên gia.

Chuyển đổi nghề nghiệp, làm việc trong lĩnh vực IT

■ Không phân biệt tốt nghiệp từ ngành thuộc kinh tế xã hội hay kỹ thuật, tất cả mọi ứng viên từ mọi ngành học đều có thể đăng ký học

KCGI với mục tiêu là đào tạo các kỹ sư chuyên môn giỏi trong lĩnh vực IT với chính sách đa dạng nguồn đầu vào. Vì vậy cơ chế tuyển sinh của KCGI là không hạn chế về lĩnh vực chuyên môn của thí sinh, ứng viên thuộc tất cả các chuyên ngành đều có thể tham gia đăng ký. Để đáp ứng với sự đa dạng của nguồn đầu vào tuyển sinh, KCGI đã thiết lập những môn học tự chọn đáp ứng nhu cầu bổ sung các kiến thức IT cho các học viên không thuộc chuyên ngành IT khi nhập học vào trường. Ngoài ra, trường còn đang mở nhiều khóa học khác nhau như khóa học dành cho người vừa đi làm vừa đi học. KCGI đang tạo nên một “cơ hội chuyển đổi nghề nghiệp” điều mà từ trước đến nay các trường sau đại học tại Nhật Bản chưa thể làm được.

■ Có thể học tập với trình độ kiến thức thích hợp khi nhập học

Những học viên đang theo học tại trường có những cấp độ kỹ năng IT khác nhau từ người tốt nghiệp Khoa khoa học xã hội hầu như không có kiến thức liên quan đến máy tính, đến những nhân viên công ty đang làm việc trong ngành IT như SE. Trường cung cấp mô hình học tập với trình độ kiến thức thích hợp mỗi học viên, ứng với việc có kỹ năng IT hay không hoặc mục tiêu trong tương lai. Qua đó, ngay cả những học viên không có kiến thức sơ bộ cũng có thể đạt được mục tiêu một cách đơn giản. Trong một trường sau đại học điển hình của Nhật Bản, sinh viên phải hoàn thành 32 đơn vị tín chỉ để lấy bằng thạc sĩ. Ngược lại, tại KCGI, bằng thạc sĩ yêu cầu hoàn thành 44 đơn vị tín chỉ - nhiều hơn 12 đơn vị so với ở trường sau đại học thông thường. Tại sao lại có sự chênh lệch như vậy? Đó là vì tại KCGI, mục tiêu của chúng tôi là phát triển những người có kiến thức chuyên môn không chỉ sâu mà còn rộng về lĩnh vực họ đã chọn, không chỉ thông thạo các kỹ năng và kiến thức ICT mà còn có khả năng áp dụng vào thực tế.

Hướng tới thành công toàn cầu

■ Bài giảng của giảng viên hàng đầu đại diện cho lĩnh vực IT từ khắp nơi trên thế giới

Kinh doanh IT là một lĩnh vực mở rộng trên toàn cầu vượt qua biên giới các nước. Nhà trường đã mời các giảng viên hàng đầu từ các khu vực khác nhau như Âu Mỹ và Châu Á để học viên có thể học hỏi được các quan điểm mang tính quốc tế. Ký kết thỏa thuận



giao lưu học thuật và hợp tác kinh doanh với các doanh nghiệp và trường đại học ở các quốc gia trên thế giới như Đại học Columbia và Rochester Institute of Technology, RIT Hoa Kỳ, trường đào tạo sau đại học về bảo mật thông tin Đại học Goryeo— Hàn Quốc (tự hào là đứng đầu thế giới về lĩnh vực bảo mật thông tin), và tập trung vào sự phát triển giao lưu toàn cầu chẳng hạn như thực hiện các hội nghị chuyên đề quốc tế hoặc các buổi hợp tác nghiên cứu.

■ Lớp học về nghiên cứu ở nước ngoài và phái cử ra nước ngoài

KCGI hợp tác với nhiều trường cao đẳng và đại học ở nhiều quốc gia, bao gồm cả Học viện Công nghệ Rochester ở Rochester, NY, Hoa Kỳ. KCGI tích cực gửi sinh viên đi du học tại các cơ sở đối tác này và tham gia các hội nghị học thuật quốc tế. Chúng tôi cũng tích cực sử dụng các chương trình thực tập ở nước ngoài, ví dụ như cung cấp cơ hội tham gia với tư cách trợ giảng (TA) trong các lớp học tại các trường đối tác ở nước ngoài.

Sử dụng những kiến thức bạn đã học để đóng một vai trò tích cực trong xã hội

■ Hướng dẫn cụ thể để học viên tìm được việc làm lý tưởng

Học viên tốt nghiệp tại KCGI đều sẽ được giúp đỡ hướng dẫn tìm việc làm. Các giáo viên phụ trách sẽ vận dụng các kinh nghiệm, sự kết nối của mình trong các lĩnh vực ngành nghề để giúp học viên tìm được những công việc lý tưởng phù hợp với bản thân. Thông qua những buổi nói chuyện trực tiếp cá nhân, hay viết thư tiến cử gửi tới các doanh nghiệp công ty. Ngoài ra, đối với những học viên có nguyện vọng khởi nghiệp, nhà trường cũng sẽ hỗ trợ thông qua nhiều mặt như truyền kinh nghiệm liên quan đến thành lập doanh nghiệp và điều hành – vận hành, v.v.

■ Xây dựng phát triển mạng lưới kinh doanh giữa các học viên đã tốt nghiệp

Với trọng tâm là IT, hằng năm, KCGI đào tạo ra rất nhiều học viên ưu tú trong nhiều lĩnh vực, và KCGI cũng rất chú trọng việc tạo ra một mạng lưới kinh doanh với sự tham gia của những học viên này. Với việc có nhiều cơ hội làm việc theo nhóm từ khi còn học, học viên sẽ sử dụng hiệu quả các kỹ năng của mỗi bạn cùng lớp sau khi tốt nghiệp để ra ngoài xã hội, nhằm mục tiêu vừa hợp tác vừa triển khai kinh doanh.



Áp dụng các bài giảng có thể học được bằng chế độ tiếng Anh,

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

nhằm nuôi dưỡng đào tạo ra các nhân tài quốc tế.

• • •

KCGI giảng dạy nhiều bài giảng ở “chế độ tiếng Anh”, để sinh viên có thể đăng kí học các lớp học và lấy bằng thạc sĩ KCGI hoàn toàn bằng tiếng Anh, nếu có nguyện vọng. Một số bài giảng trong đó được giảng dạy bởi những người hướng dẫn cấp cao được mời về từ nước ngoài. Hiện KCGI tiếp nhận sinh viên nước ngoài đến từ 15 quốc gia và khu vực (bao gồm cả sinh viên đã hoàn thành khóa học vào tháng 3 năm 2022), rất nhiều sinh viên đã đăng kí học các môn học giảng dạy bằng tiếng Anh. Đây là một lợi thế lớn của nền giáo dục KCGI.

Tuy vậy, tùy chọn này không phải chỉ dành cho sinh viên nước ngoài. Các sinh viên Nhật Bản cũng có thể đăng kí học các bài giảng bằng tiếng Anh, miễn là trình độ tiếng Anh của sinh viên đạt mức yêu cầu. Bằng cách sử dụng môi trường quốc tế, KCGI cung cấp sự hỗ trợ tối đa để sinh viên Nhật Bản có thể nâng cao trình độ tiếng Anh trong khi theo học ngành ICT, trang bị cho sinh viên một tầm nhìn mang tính quốc tế.

Ngành công nghiệp IT đòi hỏi mọi người phải không ngừng tiếp thu thông tin mới nhất. Những người có thể đưa thông tin hữu ích vào công việc phát triển hoặc sản xuất là người sẽ phát triển mạnh mẽ để trở thành doanh nhân thành công. Lĩnh vực IT tạo ra các công nghệ mới mỗi ngày, vì vậy khả năng tiếp cận thông tin mới nhất là cực kỳ quan trọng. Nhiều công nghệ tiên tiến hàng đầu này được du nhập vào Nhật Bản từ Hoa Kỳ và các quốc gia và khu vực ở nước ngoài khác, nên lẽ hiển nhiên là thông tin về các công nghệ hầu như luôn được viết bằng tiếng Anh. Số lượng kỹ sư đến từ các quốc gia có ngôn ngữ chính thức là tiếng Anh đông hơn rất nhiều so với số lượng kỹ sư Nhật Bản, vì vậy thông tin và bài viết chất lượng cao tất nhiên phải được viết bằng tiếng Anh trong hầu hết các trường hợp. Nếu bạn có thể nắm bắt nhanh thông tin tiếng Anh cần thiết để thực hiện nhiệm vụ của mình và trau dồi kỹ năng của mình, chắc chắn bạn sẽ nhận thấy rằng khả năng đó là một lợi thế quan trọng trong công việc của bạn.

Sinh viên hướng tới đỉnh cao sự nghiệp trong ngành nghề của họ, chẳng hạn như tại một công ty IT hoặc công ty tư vấn có liên kết với nước ngoài, sinh viên có thể sử dụng lợi thế KCGI, chế độ tiếng Anh, để đạt hiệu quả tốt.



Thông điệp từ giáo viên hướng dẫn Khóa học bằng Chế độ tiếng Anh

Giáo sư Izu Matsuo

Khi công nghệ và kinh tế xã hội trên toàn thế giới đang thay đổi từng ngày, việc phát triển nguồn nhân lực toàn cầu trong giáo dục đại học ngày một quan trọng. Trong bối cảnh kỹ năng tiếng Anh, năng lực chuyên môn, và khả năng tư duy theo góc nhìn quốc tế ngày càng trở nên quan trọng hơn, tôi hy vọng các bạn sẽ luôn duy trì sự ham học hỏi và hành động một cách chủ động.

Bản thân tôi đã sống ở nước ngoài từ nhỏ, được giáo dục và xây dựng sự nghiệp ở cả Nhật Bản và Hoa Kỳ. Trong thế giới kinh doanh, tôi chuyên về bán hàng và tiếp thị tại các doanh nghiệp toàn cầu về sản xuất và IT. Dựa trên kinh nghiệm đó, trường đại học của chúng tôi triển khai các bài giảng liên quan đến kinh doanh bằng tiếng Anh, thực tế và hữu ích hơn theo góc nhìn toàn cầu. Ngoài ra, để sinh viên trên toàn thế giới có thể nâng cao trải nghiệm học tập tại trường, chúng tôi tập trung vào việc kết hợp các cơ hội thực hiện dự án nhóm và thuyết trình vào nội dung lớp học.

Tại Trường Sau Đại học Công nghệ Thông tin Kyoto (KCGI), nhiều lớp học được triển khai bằng cả tiếng Anh và tiếng Nhật để giảng dạy kiến thức chuyên môn tiên tiến, và sinh viên cũng có thể tham gia các bài giảng để chuẩn bị cho các kỳ thi chứng chỉ được các doanh nghiệp trên toàn thế giới công nhận. Các bạn sẽ trở thành thế hệ lãnh đạo tiếp theo, tôi hy vọng các bạn sẽ có 2 năm trọn vẹn tại Kyoto, một thành phố nổi bật trên trường quốc tế. Hãy thắt chặt thêm tình bạn với các giảng viên từ nhiều lĩnh vực khác nhau và sinh viên từ khắp nơi trên thế giới.

Lĩnh vực làm việc



Hiện tại, cùng với tốc độ phát triển cao của IT (ICT) (đặc biệt phổ biến công nghệ kinh doanh trên Web), so với “IT hóa” trước kia, việc triển khai IT cấp độ cao hiện đang gặp phải vấn đề khó khăn. Tức là, không chỉ cải tiến nghiệp vụ làm đơn giản IT (ICT), mà còn sử dụng chính sách chiến lược doanh nghiệp tiên tiến. Điều này có nghĩa IT hóa trong toàn bộ hoạt động quản lý, và cần nguồn nhân lực có kiến thức, kỹ thuật cao đồng thời có ý thức quản lý cao để góp phần hỗ trợ cho hoạt động này.

Nhà trường hiện đang thực hiện chương trình đào tạo để đào tạo nguồn nhân lực IT cao cấp đáp ứng yêu cầu của ngành nghề. Những người hoàn thành khóa học tại trường được chào đón vào làm việc trong các ngành hệ thống IT như sau.

CIO (Giám đốc thông tin)	Quản lý dự án	Kiến trúc sư AI
Việc IT hóa trong doanh nghiệp đang tăng lên, và việc cần IT hỗ trợ các phần mềm cốt lõi trong quản lý, đòi hỏi cần tìm ra trong doanh nghiệp người CIO chịu trách nhiệm toàn bộ trong điều hành doanh nghiệp bằng cách lập chiến lược IT. CIO là chuyên gia có trình độ chuyên môn cao, tham gia vào chiến lược quản lý của doanh nghiệp, là người thiết lập chiến lược thông tin nhằm xây dựng môi trường để thực hiện chiến lược này, và vận dụng kiến thức quản lý sâu rộng và giàu kinh nghiệm vốn có của doanh nghiệp một cách có hệ thống.	Vai trò của Quản lý dự án được xem trọng như một là người lãnh đạo dự án thúc đẩy IT hóa. Quản lý dự án là các chuyên gia có trình độ chuyên môn cao đánh giá từ quan điểm sử dụng hiệu quả nguồn lực quản lý trong doanh nghiệp, có khả năng quản lý, nâng cao hiệu suất toàn diện, thực hiện phù hợp như áp dụng công nghệ thông tin tiên tiến nhất. Vì vậy, cần phải tổng hợp kiến thức sâu rộng trong IT và quản lý. Ngoài ra, vì có nhiều người của các phòng ban khác nhau có liên quan đến dự án đã phê duyệt, do đó yêu cầu phải có kỹ năng lãnh đạo và kỹ năng giao tiếp cao.	Trí tuệ nhân tạo (AI) là công nghệ then chốt để hiện thực hóa xã hội lấy con người làm trung tâm trong tương lai, với đại diện là Xã hội 5.0. Một kiến trúc sư AI không chỉ đơn thuần là người thành thạo về học máy (machine learning) và các công nghệ AI khác, mà còn là một chuyên gia cấp cao, có chuyên môn có thể sử dụng các kỹ năng trong phân tích các nhiệm vụ mục tiêu và các lĩnh vực ứng dụng, cũng như trong phát triển và áp dụng các hệ thống AI, để giải quyết vấn đề và thúc đẩy tối ưu hóa trong nhiều lĩnh vực. Các kiến trúc sư AI được kỳ vọng sẽ giữ một vai trò quan trọng, vì họ sẽ phụ trách nhiệm vụ cốt lõi trong việc xây dựng các hệ thống xã hội và vận hành các cơ cấu ngành trong tương lai.
Cố vấn tích hợp hệ thống	Doanh nhân	Kiến trúc sư IT
Trong các doanh nghiệp Nhật Bản do thiếu nguồn nhân lực IT nội bộ nên nhu cầu cần cố vấn bên ngoài công ty để thúc đẩy IT hóa hiện đang tăng cao. Cố vấn tích hợp hệ thống là người có trình độ chuyên môn cao sẽ tiến hành tư vấn liên quan đến kế hoạch hệ thống hóa trong kinh doanh theo chiến lược quản lý giữa khách hàng và doanh nghiệp, có kỹ năng phù hợp để thúc đẩy hiệu quả liên kết giữa các doanh nghiệp nỗ lực giành chiến thắng trong xã hội kinh doanh cạnh tranh quốc tế khốc liệt hiện tại. Do yêu cầu khả năng hiểu rõ nhu cầu của khách hàng và khả năng xử lý phù hợp nên người cố vấn phải có kỹ năng giỏi về IT, quản lý, giao tiếp.	Doanh nhân là người bắt đầu khởi nghiệp từ con số không. Với vai trò là người sáng lập một doanh nghiệp hoặc dự án mới, doanh nhân phải có ý chí mạnh mẽ kiên định với các nguyên tắc thành lập của công ty, và có khả năng lãnh đạo để dẫn dắt toàn bộ tổ chức đi theo định hướng đã đề ra. Doanh nhân gánh vác trách nhiệm nặng nề trong hoạt động kinh doanh của công ty và phải luôn nắm rõ tình hình kinh doanh và các vấn đề phát sinh tại khu vực sản xuất. Từ những lý do này, kỹ năng quản lý xuất sắc chính là điều kiện bắt buộc.	Kiến trúc sư IT là một chuyên gia cấp cao, có chuyên môn, có hiểu biết sâu rộng về IT. Trách nhiệm của kiến trúc sư IT bao gồm toàn bộ loạt nhiệm vụ từ đề xuất chiến lược IT và phác thảo thiết kế IT tổng quát để giải quyết vấn đề quản lý hoặc công việc, cho đến lập kế hoạch IT, và nâng cấp và triển khai sau đó. So với nhiệm vụ của một chuyên gia IT, kiến trúc sư IT cần có thêm quan điểm quản lý, kiểm tra và đề xuất các thông số kỹ thuật chung và định nghĩa yêu cầu để phát triển hệ thống cũng như trạng thái mục tiêu cho hệ thống. Kiến trúc sư IT phải có kỹ năng xác định các điều kiện để vận hành và duy trì một hệ thống, dựa trên định hướng và sắp xếp hệ thống tổng thể.

Tư vấn bảo mật thông tin	Quản lý sản xuất nội dung	Nhà khoa học dữ liệu
Mạng thông tin đang trở thành cơ sở hạ tầng không thể thiếu trong việc thực hiện thương mại điện tử hay IoT (Internet of Things), v.v. Mặt khác, các rủi ro bảo mật quanh mạng lưới này vẫn không ngừng tăng. Tư vấn bảo mật thông tin là hoạch định chính sách bảo mật thông tin, đưa ra lời khuyên hướng dẫn nhằm bảo vệ tài sản thông tin cho khách hàng. Bên cạnh đó, cũng cần nắm rõ tình trạng khách hàng, cần có năng lực quản lý và giao tiếp để tiến hành các biện pháp ứng phó phù hợp.	Trong công việc sản xuất nội dung phương tiện truyền thông như phim ảnh, hoạt hình, phần mềm game, v.v., người quản lý sản xuất nội dung sẽ quản lý toàn bộ nhóm dự án. Trước tiên, lập bản kế hoạch, hợp tác và đàm phán với công ty được chọn để sản xuất, sau đó xác định chính xác ngân sách cụ thể. Ngoài ra, còn phải lên kế hoạch để sử dụng và thu hồi vốn như thế nào với sản phẩm sản xuất ra, rồi thực hiện kế hoạch đó. Học viên được yêu cầu về khả năng phân tích như phân tích thành tích kinh doanh trong quá khứ và tình trạng thị trường hiện tại, v.v., tập hợp nhóm rồi lãnh đạo việc thực hiện kế hoạch.	Nhà khoa học dữ liệu thu thập, trích xuất, và phân tích thông tin cần thiết từ khối lượng dữ liệu lớn và sử dụng thông tin đó để đề xuất các biện pháp nhằm cải thiện điều kiện của doanh nghiệp. Việc mở rộng Dữ liệu lớn đã được trích dẫn trong Kết quả khảo sát của METI về các xu hướng và dự báo mới nhất trong nhân sự IT, cho thấy rằng nhu cầu tuyển dụng các nhà khoa học dữ liệu sẽ tăng cao. Trong những năm gần đây, việc sử dụng hiệu quả Dữ liệu lớn trong các lĩnh vực như nông nghiệp và y học đã ngày càng tiến bộ, mở rộng ra các lĩnh vực mà nó được áp dụng. Ngoài kiến thức về marketing và quản lý, các nhà khoa học dữ liệu được kỳ vọng sẽ sở hữu các kỹ năng IT như phân tích thống kê và khai thác dữ liệu cũng như khả năng suy nghĩ logic dựa trên các giả thuyết và thử nghiệm.

Chính sách Chương trình đào tạo

Phù hợp với nhiệm vụ và mục tiêu của mình, KCGI triển khai chương trình đào tạo hướng tới phát triển các doanh nhân có khả năng thành công trong lĩnh vực kinh doanh trực tuyến thông qua kết hợp các kỹ năng chuyên môn tiên tiến về IT và quản lý.

1. Nhóm môn học

Để giúp học viên có thể nắm rõ kiến thức liên quan tới các lĩnh vực chuyên môn cụ thể hơn, KCGI đã chia nhỏ chương trình đào tạo ra thành 3 nhóm môn học chính. Nhóm môn học theo Lĩnh vực chuyên môn (Fields of Concentration) bao gồm nghiên cứu tìm hiểu, học hỏi những kiến thức liên quan tới các lĩnh vực chuyên môn cụ thể. Nhóm môn học theo ngành nghề (Industry) nghiên cứu theo các chuyên ngành cụ thể và việc ứng dụng của công nghệ trong thực tiễn. Nhóm môn học môn học tự chọn chung (Supporting Elective) giúp học viên học được kỹ năng mềm về giao tiếp ứng xử trong xã hội và xu hướng phát triển của kỹ thuật công nghệ trên thế giới.

2. Thiết lập Mô hình hoàn thành môn học và Phương thức

Tùy theo mục tiêu và nguyện vọng học tập của học viên, với mục đích chủ trọng vào việc giúp học viên tiếp thu được các kiến thức chuyên môn từ căn bản, ứng dụng, thực tiễn, học viên có thể

chọn học theo một lĩnh vực chuyên môn từ bao gồm các môn học tập trung vào chuyên môn đó. Hoặc học viên cũng thể tự chọn học các môn học với chương trình học tự thiết kế (Bespoke). Ngoài ra khi đăng ký chọn môn học theo nhóm môn học lĩnh vực chuyên môn và chương trình học tự thiết kế, học viên cũng có thể đăng ký học các môn học thuộc nhóm môn học theo ngành nghề (Industry) liên quan tới ứng dụng công nghệ trong thực tiễn, đào tạo năng lực thiết kế, lập thể hoạch, các ngành nghề thuộc lĩnh vực ứng dụng ICT để đăng ký.

3. Đồ án Thạc sĩ

Song song với việc học các môn học trong chương trình đào tạo, học viên cũng phải làm Đồ án Thạc sĩ theo các đề tài khác nhau được yêu cầu và dưới sự hướng dẫn của giáo viên phụ trách. Mục đích để giúp cho học viên tăng khả năng ứng dụng các kiến thức đã được học vào trong thực tiễn.

4. Tương tác để thay đổi

Để đáp ứng tốc độ phát triển nhanh chóng trong lĩnh vực IT, chương trình đào tạo liên tục được điều chỉnh và cập nhật cho phù hợp với yêu cầu năng lực đối với chuyên gia IT trình độ kỹ năng cao.

Học tập tại KCGI

Chương trình Tích hợp Đào tạo và Phát triển Chuyên gia IT Ứng dụng

Một trong những mục tiêu sáng lập của KCGI là đào tạo các chuyên gia IT ứng dụng. Để đạt mục tiêu này, KCGI thiết lập chương trình đào tạo tích hợp, kết hợp một loạt các mô hình đào tạo để phục vụ mục tiêu học tập đa dạng của học viên với các đồ án và hoạt động hướng đến học viên.

Nắm bắt Chuyên môn

Đối với một chuyên gia IT ứng dụng, sẽ không thực tế nếu kỳ vọng nắm bắt được toàn bộ phạm vi kiến thức rộng lớn về IT. Chính vì vậy, nhà trường chuẩn bị một số nhóm môn học cho từng lĩnh vực chuyên môn cụ thể trong đó giúp học viên hiểu và nắm rõ hơn các kiến thức chuyên môn từ cơ bản đến các ứng dụng trong thực tiễn, nhằm làm tăng cao tính chuyên môn trong từng lĩnh vực.

Đáp ứng Nhu cầu Xã hội

Hầu hết trong các ngành công nghiệp hiện nay, nhu cầu về IT ứng dụng nhằm nâng cao hiệu quả, thu thập kiến thức hay ứng dụng ICT để giải quyết vấn đề ngày càng gia tăng. Để đáp ứng nhu cầu đó, KCGI chuẩn bị các nhóm môn học ngành nghề nhằm mục đích giúp học viên có thể tìm hiểu về ví dụ cụ thể và các vấn đề liên quan tới ứng dụng thực tiễn của ICT trong các ngành nghề.

Thể hiện Tính sáng tạo và Năng lực thực tiễn

Một chuyên gia IT ứng dụng phải có khả năng áp dụng các kiến thức có được trong từng môn học vào sử dụng thực tế và giải pháp để giải quyết các vấn đề thực tế. Họ phải có khả năng lập kế hoạch và thiết kế một loạt các hành động bằng sáng kiến riêng của mình và từ những giải pháp này có thể đem lại lợi ích cho người khác. Để hỗ trợ và thúc đẩy học viên lĩnh hội được những nền tảng cơ bản đó, học viên tại KCGI sẽ phải làm Đồ án Thạc sĩ theo đề tài được yêu cầu khác nhau cũng như các Đồ án nghiên cứu /Nghiên cứu độc lập và dưới sự hướng dẫn của người hướng dẫn đồ án (giáo viên phụ trách).

Định hướng Chuyên môn

Các chuyên gia IT ứng dụng được kỳ vọng sẽ làm tròn vai trò của mình là những chuyên gia được đào tạo với trình độ cao có khả năng giải quyết các vấn đề thực tế và đưa ra các giải pháp thiết thực theo ngành thực tế. Đến cuối khóa, KCGI khuyến khích học viên nộp đơn xin thực tập. Thực tập tạo cơ hội trải nghiệm thực hành, từ đó nâng cao trình độ kỹ thuật và kỹ năng giải quyết vấn đề của học viên.

Việc lựa chọn một mô hình hướng dẫn và phân công đồ án hay tương tự không áp dụng thống nhất cho tất cả các học viên. Thay vào đó, học viên có thể kết hợp nhiều lựa chọn khác nhau theo sở thích và đam mê và độ chuyên sâu trong chương trình học tập của mình. KCGI thiết kế chương trình đào tạo tôn trọng sự tự do của học viên để theo đuổi các khóa đào tạo mà họ đã chọn, đồng thời đảm bảo để họ tìm hiểu kiến thức và kỹ thuật cần thiết và phù hợp với một chuyên gia IT ứng dụng.

Chính sách liên quan tới việc cấp bằng

Để được cấp bằng Thạc sĩ (Chuyên ngành) của KCGI, học viên phải đáp ứng cả ba điều kiện dưới đây:

1. Học viên đã hoàn thành các kỳ học bắt buộc.
2. Học viên phải đạt đủ số tín chỉ (đơn vị) bắt buộc.
3. Học viên đã hoàn thành các môn học theo các phương pháp nghiên cứu quy định trong chương trình học và đã nắm được kiến thức cơ bản, khả năng ứng dụng và trình độ nhận thức đạo đức cao như kỳ vọng về một chuyên gia chuyên môn cao cấp.



Mục đích giáo dục Khoa nghiên cứu công nghệ thông tin ứng dụng Chuyên ngành công nghệ kinh doanh Web

Mục đích của Chuyên ngành này là đào tạo các chuyên gia có trình độ nghề nghiệp cao, những người có thể đáp ứng nhanh chóng với sự phát triển của IT và các lĩnh vực liên quan; có thể triển khai khả năng phân tích cơ bản dựa trên góc nhìn sâu rộng, thông qua

học tập và nghiên cứu lý thuyết của các ngành liên quan đến vật lý, kỹ thuật, quản lý, v.v., và các công nghệ ứng dụng của chúng; sở hữu các kỹ năng công nghệ tiên tiến cần thiết để thành công trong các ngành nghề đòi hỏi chuyên môn hóa cao.

Mục tiêu giáo dục

Các điều đề cập dưới đây là mục tiêu giáo dục của Chuyên ngành Công nghệ Kinh doanh Web của Trường, được đưa ra nhằm đạt được nhiệm vụ và mục tiêu của Trường trong việc giáo dục học viên.

1) Đảm bảo Kiến thức Nền tảng

Học viên sẽ đạt được các kỹ năng xã hội sử dụng làm nền tảng cho việc kinh doanh, bắt đầu từ khả năng giao tiếp. Học viên cũng sẽ đạt được kiến thức về cơ sở hạ tầng công nghệ là nền tảng của IT (ICT), chẳng hạn như phần mềm, phần cứng và mạng.

2) Cải thiện Khả năng Lập Dự án /Thiết kế

Học viên sẽ nghiên cứu và phân tích hiện trạng, xu hướng kinh doanh và IT (ICT) hỗ trợ, và học cách lập kế hoạch và đưa ra cách tiếp cận hợp lý những vấn đề cần phải đối mặt của các công ty và xã hội nói chung. Học viên cũng sẽ học cách thiết kế hệ thống và nội dung đa dạng cần thiết để đạt được các phương pháp tiếp cận này.

3) Cải thiện Khả năng Phát triển /Ứng dụng

Học viên học cách áp dụng thực tế các hệ thống và nội dung mà mình đã lập kế hoạch và thiết kế thông qua việc cài đặt phần mềm và cung cấp các giải pháp cho người dùng. Học viên cũng tự đào sâu kiến thức thực tế về những công cụ và quy định khác nhau cần thiết cho sự phát triển và ứng dụng này.

4) Bồi dưỡng Tâm lý và Đạo đức của một Chuyên gia

Học viên sẽ được trau dồi tư tưởng và đạo đức nghề nghiệp chuyên nghiệp ở mức độ cao để đảm trách quy trình và công việc kinh doanh nhằm không ngừng hoàn thiện bản thân. Cùng với điều đó, học viên cũng được học kỹ năng lãnh đạo và các phương pháp quản lý tổ chức thực tế.

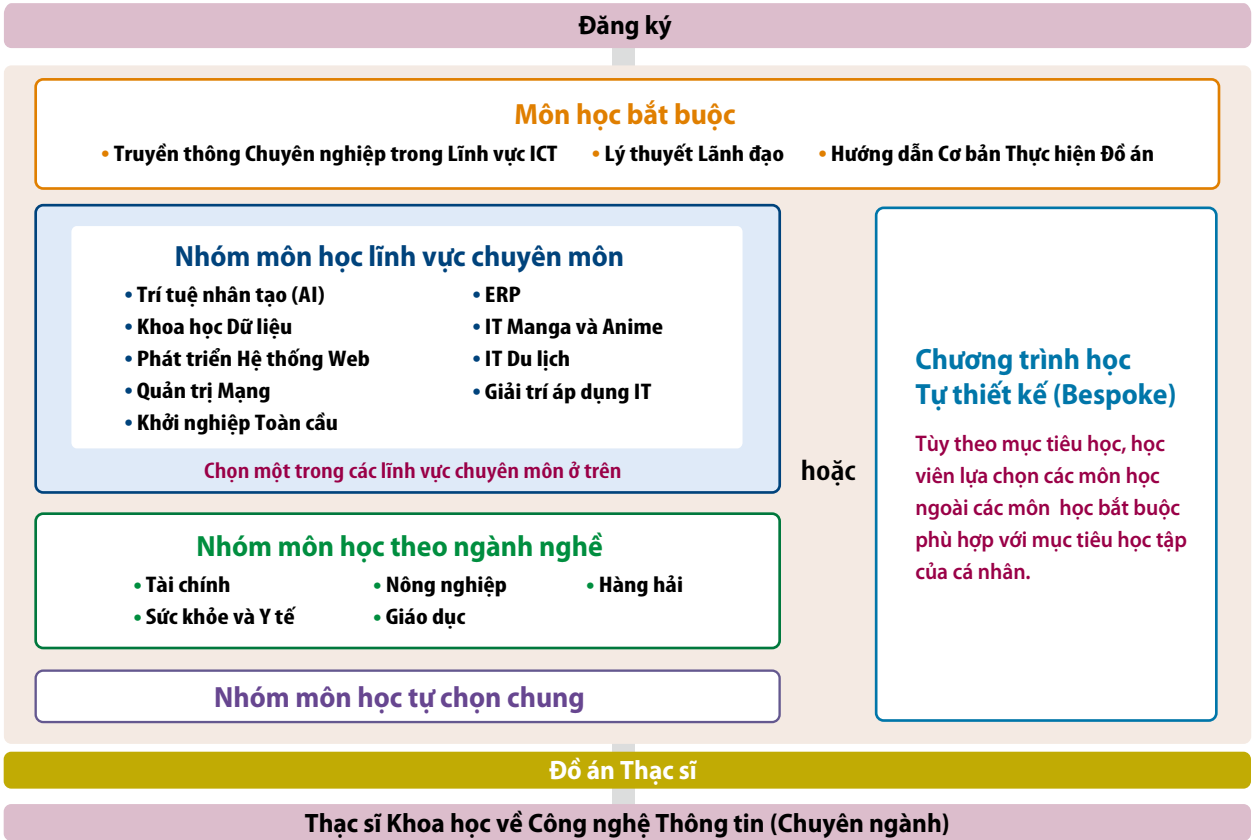
Cấu tạo chương trình đào tạo của KCGI

KCGI xây dựng chương trình đào tạo gồm các kiến thức công nghệ cơ bản trong lĩnh vực ICT và các kiến thức cơ bản. Nhóm môn học theo lĩnh vực chuyên môn là các môn học có nội dung đa dạng về một lĩnh vực chuyên môn cụ thể. Nhóm môn học theo ngành nghề gồm có các môn học liên quan đến các lĩnh vực chuyên ngành có yêu cầu cao. Nhóm môn học tự chọn chung là các khóa học được cung cấp với mục đích phát triển một nền tảng kiến thức rộng lớn độc lập với các lĩnh vực chuyên môn và các

ngành cụ thể. Các môn học bắt buộc bao gồm các môn học giảng dạy những kỹ năng cơ bản cần thiết cho doanh nhân cũng như kỹ năng sử dụng thực tế trong lĩnh vực chuyên môn. Tại KCGI, các lớp học được giảng dạy bởi những cá nhân xuất sắc, những người đang hoạt động tích cực trên tuyến đầu của các lĩnh vực tương ứng. Các môn học gồm có mỗi danh mục môn học phản ánh những xu hướng mới nhất của ngành và được cập nhật kịp thời.

Nhóm môn học lĩnh vực chuyên môn	Học viên chọn một lĩnh vực chuyên môn cụ thể, trong phạm vi rộng lớn của kiến thức liên quan đến IT và làm giàu kiến thức chuyên sâu cho mình trong phạm vi đó. Để hỗ trợ học viên nắm bắt kiến thức chuyên môn và mở rộng hiệu quả, các môn học được phân nhóm theo nhiều lĩnh vực khác nhau. ● Trí tuệ nhân tạo (AI) ● Quản trị Mạng ● IT Du lịch ● Khoa học Dữ liệu ● Khởi nghiệp Toàn cầu ● Giải trí áp dụng IT ● Phát triển Hệ thống Web ● ERP ● IT Manga và Anime
Nhóm môn học theo ngành nghề	Các môn học này tập trung vào những ứng dụng thực tế của kiến thức và công nghệ chuyên môn trong các ngành cụ thể. Đây là các môn học chuyên dành cho từng ngành nghề. ● Tài chính ● Nông nghiệp ● Hàng hải ● Sức khỏe và Y tế ● Giáo dục
Nhóm môn học tự chọn chung	Không phân biệt lĩnh vực chuyên môn hay ngành nghề, nhóm môn học tự chọn chung gồm các môn học giúp học viên học về những xu hướng công nghệ, ứng dụng cụ thể của ICT và những kỹ năng cơ bản trong kinh doanh và giao tiếp mà một học viên cần phải biết. Với sự kết hợp các môn học với nhau trên nhiều quan điểm và IT kinh doanh từ cơ bản đến ứng dụng giúp có cái nhìn sâu rộng hơn.
Môn học bắt buộc	KCGI chấp nhận sinh viên từ nhiều nền tảng khác nhau, bất kể chuyên ngành mà họ tốt nghiệp. Cách tiếp cận cởi mở này mang đến cho nhiều chuyên gia cơ hội thay đổi nghề nghiệp, từ đó đóng vai trò có ý nghĩa cho xã hội. Vì lý do này, các môn học bắt buộc được thiết lập với mục đích bồi dưỡng những kỹ năng cơ bản về giao tiếp sôi nổi và logic, được mong đợi ở một doanh nhân chuyên ngành năng cao, bất kể lĩnh vực chuyên môn của sinh viên là gì. ● Truyền thông Chuyên nghiệp trong Lĩnh vực ICT ● Hướng dẫn Cơ bản Thực hiện Đồ án ● Lý thuyết Lãnh đạo ● Đồ án Thạc sĩ

◆ Lộ trình tham gia các khóa học từ khi nhập học đến khi hoàn thành



Chín lĩnh vực chuyên môn có sẵn để nghiên cứu tại KCGI

Các lĩnh vực chuyên môn là các lĩnh vực môn học mà sinh viên có thể lựa chọn để có thể tiếp thu được khối kiến thức trong một lĩnh vực cụ thể vừa mang tính chuyên môn vừa mang tính rộng lớn. Tại KCGI, chúng tôi phân loại các lĩnh vực nghề nghiệp đặc biệt quan trọng trong ngành công nghiệp đòi hỏi kiến thức và kỹ năng liên quan đến ICT thành chín loại sau, đồng thời lựa chọn và nhóm các môn học theo mục đích của từng loại. Mỗi sinh viên chọn một lĩnh vực chuyên môn phù hợp với hoài bão và mục tiêu của sinh viên, sau đó tập trung nghiên cứu lĩnh vực đó. Sau khi đạt được đủ tín chỉ theo quy định trong từng lĩnh vực chuyên môn, sinh viên sẽ được cấp Chứng chỉ chuyên môn để chứng nhận rằng sinh viên có kiến thức chuyên môn trong lĩnh vực chuyên môn đó. (Đề biết chi tiết về từng lĩnh vực chuyên môn, vui lòng xem tr. 15.)



Trí tuệ Nhân tạo (AI)

Chương trình này nhằm mục tiêu giúp học viên hiểu về lý thuyết cơ bản của Trí tuệ nhân tạo (AI) và các công nghệ liên quan như Khoa học dữ liệu. Sinh viên sẽ học cách ứng dụng những kiến thức này trong lĩnh vực Ứng dụng Trí tuệ nhân tạo thông qua các ví dụ thực tế. Sau đó, sinh viên sẽ trở thành chuyên gia thành thạo nhiều phần mềm liên quan đến Trí tuệ nhân tạo thông qua việc nắm vững những công cụ liên quan đến Trí tuệ nhân tạo. Ngoài ra, các môn học này bao gồm chương trình đào tạo nhằm bồi dưỡng các kỹ sư tiên tiến có thể phát triển phần mềm ứng dụng AI của riêng mình.

Khoa học Dữ liệu

Nhu cầu đưa khối lượng dữ liệu tích lũy vào sử dụng hiệu quả trong các lĩnh vực IT ứng dụng đã được công nhận rộng rãi. Với mục đích này, nghiên cứu và giáo dục được tiến hành về công nghệ quản lý dữ liệu và phương pháp phân tích dữ liệu. KCGI cung cấp nhiều môn học giảng dạy kiến thức chuyên môn quan trọng đối với các lĩnh vực IT khác nhau, với các mục tiêu học tập có tính ứng dụng cao trong lĩnh vực kinh doanh.

Phát triển Hệ thống Web

Các nhà phát triển hệ thống web sử dụng ngôn ngữ lập trình và ngôn ngữ đánh dấu như HTML5 để mã hóa trang web. Nhiệm vụ của họ bao gồm cả việc sử dụng hệ thống quản lý nội dung web (CMS). Ngoài việc lập trình và mã hóa các hệ thống Web, sinh viên cũng có thể nghiên cứu các công nghệ cốt lõi làm nền tảng cho các hệ thống mạng.

Quản trị Mạng

Quản lý dịch vụ mạng là một yếu tố quan trọng trong việc hỗ trợ hệ thống thông tin. Nó bao gồm xây dựng hệ thống mạng máy tính và máy chủ, giải quyết sự cố, duy trì và quản lý. Khi xảy ra sự cố mạng, việc khôi phục từ sự cố và bảo vệ dữ liệu trên mạng là cần thiết. Do đó, sinh viên sẽ học về vận hành hệ thống mạng và kiến thức về bảo mật thông tin để đảm bảo an toàn cho hệ thống và dữ liệu.

Khởi nghiệp Toàn cầu

Chương trình này nhằm mục tiêu nuôi dưỡng tư duy và lãnh đạo của nhà khởi nghiệp, cùng với việc học tập kiến thức và kỹ năng cần thiết để khởi nghiệp trong lĩnh vực kinh doanh toàn cầu. Hoạt động nghiên cứu tập trung vào các doanh nghiệp toàn cầu, bao gồm thương mại điện tử và kinh doanh trực tuyến. Nhưng bên cạnh đó, sinh viên còn có được cái nhìn tổng quan về tài chính và những kiến thức cơ bản về quản lý, cũng như các phương pháp marketing thực chiến mới nhất, chẳng hạn như hack tăng trưởng và marketing tăng trưởng.

ERP

Tập trung vào hệ thống hoạch định nguồn lực doanh nghiệp (ERP) dành cho giáo dục của tập đoàn công nghiệp khổng lồ SAP, sinh viên sẽ được tham gia vào nghiên cứu thực tế về các phương pháp tích hợp kinh doanh và quy trình cho các nhiệm vụ như kế toán tài chính và hậu cần bán hàng. Sinh viên cũng sẽ phân tích các vấn đề mà nhiều doanh nghiệp phải đối mặt và khảo sát các ví dụ về triển khai ERP. Hoạt động nghiên cứu cũng được tiến hành về việc liên kết ERP với cơ sở hạ tầng doanh nghiệp mới nhất, chẳng hạn như cơ sở dữ liệu trong bộ nhớ và IoT.

IT Manga và Anime

Trong ngành công nghiệp nội dung và sáng tạo như manga, anime và các lĩnh vực khác, điều bắt buộc là phải thành thạo ICT. Ngoài kiến thức về các công nghệ cơ bản, cần phải sử dụng thành thạo nhiều công cụ kỹ thuật số khác nhau và có khả năng tư duy ra các giải pháp phù hợp với từng tình huống. Việc nắm vững những năng lực tổng hợp này cho phép phát triển nhân tài có thể sáng tạo nội dung không chỉ trong lĩnh vực cụ thể mà còn định hướng sáng tạo trong nhiều lĩnh vực khác nhau.

IT Du lịch

Trong môn học này, sinh viên học về ứng dụng ICT để tạo ra các dịch vụ du lịch và mô hình kinh doanh du lịch mới. Các ví dụ bao gồm việc cung cấp thông tin du lịch bằng nhiều ngôn ngữ và phương tiện truyền thông; tạo kho lưu trữ kỹ thuật số về lịch sử hoạt động, trải nghiệm và ấn tượng của khách du lịch; phân tích và dự báo các xu hướng trong du lịch. Các môn học này đào tạo những người có thể để xuất các giải pháp tạo sức sống cho các khu vực du lịch thông qua chuyển đổi kỹ thuật số cho du lịch, sáng tạo và ứng dụng các tài nguyên kỹ thuật số bằng cách sử dụng du lịch kỹ thuật số.

Giải trí áp dụng IT

Lĩnh vực này tập trung vào các trò chơi và hình thức giải trí qua video. Sinh viên sẽ có được kiến thức cần thiết để phát triển sự nghiệp mới dựa trên quy trình sản xuất sản phẩm giải trí, đồng thời có được nền tảng về yêu cầu và nhu cầu về cơ sở hạ tầng IT/ICT/dữ liệu của ngành, cũng như sự phát triển của công nghệ, v.v...

Chương trình học Tự thiết kế (Bespoke)

Để đáp ứng với sự phát triển hàng ngày của ICT, có thể có trường hợp sinh viên không cần giới hạn bản thân trong một lĩnh vực chuyên môn cụ thể, mà tự xây dựng một chương trình học và tiến hành nghiên cứu. Sinh viên có thể trao đổi với giáo viên hướng dẫn theo mục tiêu học tập của riêng mình và tự do lựa chọn môn học trong số các nhóm môn học ngoài những môn học bắt buộc, để xây dựng một chương trình học ban đầu bao gồm nhiều kiến thức và lĩnh vực ứng dụng. Chúng tôi gọi cách tiếp cận này là “Chương trình học Tự thiết kế (Bespoke)”. Ngoài ra, các sinh viên nào đã chọn Chương trình học Tự thiết kế (Bespoke) thì sẽ không được cấp Chứng chỉ chuyên môn.

Nhóm môn học theo Lĩnh vực chuyên môn



Trí tuệ Nhân tạo (AI)

Trí tuệ nhân tạo (AI) là một lĩnh vực khoa học máy tính quan trọng đã thu hút được sự chú ý từ giữa thế kỷ 20. Và khi bước vào thế kỷ 21, AI đã trở thành công nghệ nền tảng cho quá trình thay đổi xã hội nhờ những tiến bộ trong học sâu (deep learning), khả năng dễ dàng thu thập dữ liệu lớn (big data) thông qua mạng Internet, sự tăng cường về tốc độ cũng như mở rộng dung lượng của các hệ thống máy tính, v.v... Với các khả năng cốt lõi như xử lý ngôn ngữ tự nhiên, hiểu được âm thanh và hình ảnh, tìm kiếm và suy luận, v.v..., ứng dụng của AI đang ngày càng mở rộng ra nhiều lĩnh vực, chẳng hạn như dịch thuật tự động, tạo bản ghi tốc ký tự động, nhận diện khuôn mặt, tính năng tự lái, xử lý thông tin y tế, robot trong dịch vụ chăm sóc, trò chơi và thể thao điện tử (eSports), v.v... Ngoài ra, công nghệ này còn được tích cực sử dụng trong việc triển khai các hoạt động kinh doanh mới

như chiến lược kinh doanh của doanh nghiệp, kinh doanh qua trang web, quản lý nông nghiệp, kỹ thuật tài chính thực hành, v.v..., cũng như trong việc khai thác thông tin từ khối lượng lớn tài liệu không điển hình (khai phá dữ liệu văn bản).

Trong lĩnh vực chuyên môn về AI của trường chúng tôi, sinh viên sẽ học tập chuyên sâu về lý thuyết cơ bản và khoa học dữ liệu về AI, cũng như hiểu rõ cách áp dụng những kiến thức này vào các lĩnh vực ứng dụng thông qua các ví dụ thực tế. Sinh viên sẽ thành thạo được nhiều phần mềm liên quan đến AI và hướng tới mục tiêu trở thành chuyên gia có khả năng vận dụng công nghệ AI. Ngoài ra, chúng tôi cũng đang tập trung đào tạo đội ngũ kỹ thuật viên trình độ cao có khả năng phát triển phần mềm ứng dụng AI và bồi dưỡng nguồn nhân lực sẽ đảm nhiệm công tác thay đổi xã hội trong tương lai.

Con đường sự nghiệp mục tiêu

- Nguồn nhân lực học được kiến thức cơ bản và ứng dụng công nghệ trí tuệ nhân tạo, có “sức sống” trong xã hội trí tuệ nhân tạo sắp tới
- Những người sở hữu kỹ năng phát triển các chương trình Python quy mô lớn và có thể sử dụng hiệu quả phần mềm liên quan đến AI hiện có
- Các kỹ sư tiên tiến có thể quản lý việc phát triển phần mềm cho các ứng dụng AI sáng tạo trong nhận dạng mẫu (hình ảnh, giọng nói, ngôn ngữ, v.v.) và trong kinh doanh

Thông điệp từ giáo viên hướng dẫn làm Đồ án thực sĩ

Giáo sư Masaharu Imai

Để hiện thực hóa Công nghiệp 4.0, Xã hội 5.0, và xây dựng một xã hội lấy con người làm trung tâm, 3 công nghệ không thể thiếu chính là trí tuệ nhân tạo, IoT, và phân tích dữ liệu lớn. Đặc biệt, trí tuệ nhân tạo (học máy sâu), mà tiêu biểu là ChatGPT, ngày càng nắm giữ vai trò quan trọng như một trợ lý của con người trong kinh doanh và trong cuộc sống hàng ngày. Do đó, tôi hy vọng các bạn sinh viên có thể trang bị cho mình khả năng sử dụng trí tuệ nhân tạo để giải quyết các vấn đề khác nhau và khả năng phát triển các chương trình ứng dụng bằng công nghệ trí tuệ nhân tạo.



Lộ trình khóa học (Lộ trình học tập khuyến nghị)

Môn học bắt buộc

Môn học cốt lõi

Nhóm môn học lĩnh vực chuyên môn

Nhóm môn học theo ngành nghề / Nhóm môn học tự chọn chung

Môn học cơ sở

Học viên theo học chương trình này sẽ cố gắng xây dựng cho mình khả năng phát triển mạnh mẽ trong xã hội có sự hỗ trợ của AI trong tương lai, cũng như sử dụng và ứng dụng công nghệ AI trong nhiều lĩnh vực với tư cách là chuyên gia AI.

Sau khi nghiên cứu lý thuyết cơ bản về AI và những công nghệ liên quan, học viên sẽ thử nghiệm các nghiên cứu trường hợp trong thế giới thực để tìm ra cách mà mình có thể áp dụng lý thuyết và công nghệ cơ bản đó trong nhiều lĩnh vực ứng dụng AI khác nhau. Bằng cách nghiên cứu Python - một ngôn ngữ được sử dụng rộng rãi trong lĩnh vực AI, cùng với nhiều sản phẩm phần mềm khác liên quan đến AI, học viên sẽ trở thành những người có khả năng sử dụng và ứng dụng công nghệ AI trong nhiều lĩnh vực. Chúng tôi cũng cung cấp các chương trình đào tạo kỹ sư tiên tiến, là những người có thể được giao nhiệm vụ phát triển phần mềm ứng dụng AI.



Học kỳ 1	Học kỳ 2	Học kỳ 3	Học kỳ 4
Nhập môn Trí tuệ Nhân tạo (AI)	Học máy và Ứng dụng	Diễn đạt Tri thức và Suy luận	IoT và AI
Nhập môn Thuật toán	Toán học trong AI	Tư duy logic	Trò chơi và AI
Lập trình Máy tính (Python)	Tối ưu hóa Tổ hợp	Xử lý Ngôn ngữ Tự nhiên	Người máy và AI
Lý thuyết Tổ chức Máy tính	Khai phá Dữ liệu	Phát triển kỹ năng diễn đạt	Các hình thức kinh doanh mới và AI
Lý thuyết Cơ sở Dữ liệu	Phân tích dữ liệu 1	Phân tích dữ liệu 2	Tin học Y tế Tiên tiến
Toán học trong IT Ứng dụng	Ứng dụng Phần mềm AI 1	Ứng dụng Phần mềm AI 2	Lý thuyết Công nghệ Tài chính
Thống kê học trong IT	Lập trình Hướng Đối tượng		
	Cơ sở Dữ liệu Nâng cao		
	Kỹ thuật Truyền thông Thông tin		
Truyền thông Chuyên nghiệp trong Lĩnh vực ICT	Hướng dẫn Cơ bản Thực hiện Đồ án		
Lý thuyết Lãnh đạo			Đồ án Thực sĩ
Lựa chọn từ các môn học thuộc lĩnh vực chuyên môn khác, môn học theo ngành và các môn học tự chọn chung			

Khoa học Dữ liệu



Khoa học Dữ liệu là một lĩnh vực trong ngành thông tin đang nhận được nhiều sự chú ý trong thời gian gần đây. Trong những năm gần đây, nhu cầu sử dụng hiệu quả dữ liệu tích lũy quy mô lớn trong nhiều lĩnh vực ứng dụng IT khác nhau ngày càng trở nên cấp thiết. Khoa học Dữ liệu là một lĩnh vực chuyên môn thuộc nghiên cứu và giáo dục về các kỹ thuật quản lý dữ liệu và phương pháp phân tích dữ liệu nhằm đáp ứng nhu cầu ứng dụng IT mà chúng tôi vừa đề cập. Về quản lý dữ liệu và phân tích dữ liệu, các kỹ thuật cơ sở dữ liệu và phương pháp phân tích thống kê đã sớm được sử

dụng rộng rãi, tuy nhiên, việc xử lý các dữ liệu khổng lồ (big data) đang bùng nổ trong thời gian gần đây lại đòi hỏi các công nghệ xử lý dữ liệu tiên tiến trong lĩnh vực phần cứng lẫn phần mềm, vì các công nghệ cũ không còn đủ khả năng để xử lý dữ liệu mới.

Trong lĩnh vực chuyên môn Khoa học Dữ liệu, sinh viên sẽ được trang bị những kiến thức và kỹ năng cần thiết để giải quyết những tình huống như vậy, đồng thời học hỏi về các ứng dụng dữ liệu tiên tiến trong hoạt động kinh doanh.

Con đường sự nghiệp mục tiêu

- Chuyên gia phân tích, những người thực hiện trích xuất và sử dụng tài nguyên thông tin (khai thác dữ liệu), phân tích thị trường, v.v.
- Chuyên gia tư vấn, những người cung cấp lời khuyên và chính sách để hoạch định sản phẩm
- CIO, những người có thể đưa ra quyết định về để xuất và xúc tiến chiến lược công ty dựa trên dữ liệu
- Người quản lý CRM, những người xây dựng các mô hình và chiến lược mô tả, cũng như các mô hình dự báo về hành vi của người tiêu dùng

Thông điệp từ giáo viên hướng dẫn làm Đồ án thực sĩ

Giáo sư Yoichi Terashita

Các dự án mà tôi chỉ đạo liên quan đến nghiên cứu và kinh nghiệm thực tế về tích lũy, quản lý và phân tích dữ liệu. Mặc dù các dự án được xây dựng dựa trên những công nghệ quản lý cơ sở dữ liệu thông thường, nhưng sinh viên cũng được trải nghiệm việc áp dụng các công nghệ quản lý dữ liệu mới có thể xử lý sự xuất hiện gần đây của Dữ liệu lớn. Mục tiêu của tôi là đào tạo những người có thể đóng vai trò tích cực trong nhiều công ty IT hàng đầu đang hoạt động hiện nay. Như thể hiện trong tên gọi của lĩnh vực chuyên môn này, những công nghệ quản lý dữ liệu này được gọi chung là “khoa học dữ liệu”. Khoa học dữ liệu chắc chắn sẽ có được tầm quan trọng ngày càng tăng trong tương lai như một nền tảng của IT.



Lộ trình khóa học (Lộ trình học tập khuyến nghị)

- Môn học bắt buộc
- Môn học cốt lõi
- Nhóm môn học lĩnh vực chuyên môn
- Nhóm môn học theo ngành nghề / Nhóm môn học tự chọn chung
- Môn học cơ sở

Trở thành chuyên gia phân tích có thể phân tích dữ liệu kinh doanh và áp dụng điều đó vào việc đưa ra quyết định của công ty.

Lĩnh vực chuyên môn này nhằm mục đích tạo ra các chuyên gia phân tích có thể phân tích dữ liệu kinh doanh, hỗ trợ đề xuất và cải tiến chiến lược của công ty bằng cách tận dụng những kỹ thuật như khai thác dữ liệu và phân tích thống kê. Trong Lý thuyết Cơ sở Dữ liệu và Cơ sở Dữ liệu Nâng cao, sinh viên học các kỹ thuật tích lũy dữ liệu kinh doanh; trong Phân tích Dữ liệu 1, 2 và các môn học khác, sinh viên học các kỹ thuật trích xuất kiến thức từ dữ liệu được tích lũy.

Học kỳ 1	Học kỳ 2	Học kỳ 3	Học kỳ 4
Lý thuyết Lập trình Máy tính	Phân tích dữ liệu 1	Các Phương pháp Thương mại Điện tử	Cơ sở dữ liệu và Dữ liệu lớn
Kinh doanh Web	Lập trình Web 2	Dữ liệu Định tính Phân tích và Chuyển đổi	Những thành tựu Tiên tiến của Tin học Ứng dụng 4 Cơ sở dữ liệu trên bộ nhớ
Lý thuyết Cơ sở Dữ liệu	Phân tích Dữ liệu Tìm kiếm và Trục quan hóa	Chiến lược Kinh doanh và Marketing trên Internet	Lý thuyết Công nghệ Tài chính
Thống kê học trong IT	Lý thuyết Khai phá Dữ liệu	Điện toán Đám mây Thực tiễn	Hệ thống Thông tin Môi trường
Lập trình Máy tính (C++)	Đạo đức Thông tin Nâng cao	Hành vi Tổ chức	
Toán học trong IT Ứng dụng	Cơ sở Dữ liệu Nâng cao	Phân tích dữ liệu 2	
Lý thuyết Tổ chức Máy tính	Quản trị Kinh doanh Nâng cao		
Lập trình Web 1			
Truyền thông Chuyên nghiệp trong Lĩnh vực ICT	Hướng dẫn Cơ bản Thực hiện Đồ án		
Lý thuyết Lãnh đạo			Đồ án Thực sĩ
Lựa chọn từ các môn học thuộc lĩnh vực chuyên môn khác, môn học theo ngành và các môn học tự chọn chung			

Phát triển Hệ thống Web



Phát triển Hệ thống Web theo nguyên tắc vừa xây dựng trang web trên mạng nội bộ của công ty, giữ lại nội dung để sử dụng trong nội bộ công ty và vừa xây dựng trang web trên Internet, công khai sử dụng trên mạng. Thông thường, các nhà phát triển hệ thống Web sẽ sử dụng các ngôn ngữ lập trình và HTML5 để xây dựng một website,

nhưng trong đó đồng thời sẽ bao gồm cả hệ thống quản lý nội dung web CMS. Trong lĩnh vực chuyên môn này, học viên ngoài việc được học cách lập trình và mã hóa hệ thống Web sẽ còn được trang bị kiến thức căn bản về mạng kết nối.

Con đường sự nghiệp mục tiêu

- Nhân viên thiết kế / lập trình viên của các trang web tiện lợi và hữu ích
- Nhà sản xuất tham gia triển khai các trang web mới và hỗ trợ, cải tiến các trang web hiện có
- Nhà quản lý trang web hỗ trợ và thúc đẩy các ưu điểm trong trang web của công ty mình
- Kỹ sư có thể tích hợp các dịch vụ web hiện có với dịch vụ đám mây để xây dựng ứng dụng

Thông điệp từ giáo viên hướng dẫn làm Đồ án thực sĩ

Phó giáo sư Takao Nakaguchi

Phát triển Hệ thống Web là một lĩnh vực cùng tồn tại cả các công nghệ tạo ra các sản phẩm hiện hữu và cả các công nghệ cho phép tạo ra các dịch vụ mới chưa được biết đến. Không chỉ các hệ thống Web thường thấy được hiển thị trên màn hình nghiệp vụ tại các doanh nghiệp, công việc này cũng có thể tạo ra các web-app AR có thể xem được trên các thiết bị di động hiện đại. Đó có thể là một hệ thống đóng vai trò thu thập thông tin từ các thiết bị IoT như máy cảm biến hay camera, hay có thể là hệ thống có sự tích hợp cả AI trong việc nhận diện hình ảnh hay để phát hiện cảnh báo. Việc phát triển hệ thống trong những năm gần đây chủ yếu thực hiện bằng cách sử dụng các công nghệ Web, ngoài ra cũng có các hệ thống dùng ngôn ngữ lập trình hoặc cơ sở dữ liệu.

Đứng trước hàng loạt các công nghệ đa dạng như thế, việc quan trọng nhất khi phát triển hệ thống là phải định nghĩa rõ được mục đích sử dụng của hệ thống là gì. Cụ thể hơn, hệ thống đó được ứng dụng trong lĩnh vực gì, nhằm để giải quyết vấn đề ra sao, và cách thức giải quyết là thế nào, để từ đó mới đề xuất được các hệ thống phù hợp. Sau khi đã xác định rõ mục đích sẽ tiến hành xây dựng hệ thống, đưa vào sử dụng và tiếp thu các ý kiến phản hồi. Thông qua việc hoàn thiện Đồ án thực sĩ, sẽ giúp trang bị các kỹ năng trong xây dựng và phát triển hệ thống phục vụ cho các doanh nghiệp, trong tương lai sẽ trở thành các kỹ sư chuyên gia trong công nghệ web.



Lộ trình khóa học (Lộ trình học tập khuyến nghị)

- Môn học bắt buộc
- Môn học cốt lõi
- Nhóm môn học lĩnh vực chuyên môn
- Nhóm môn học theo ngành nghề / Nhóm môn học tự chọn chung
- Môn học cơ sở

Dành cho học viên chú trọng vào việc phát triển các hệ thống Web mà trọng tâm là HTML5.

Để trở thành kỹ sư phát triển ứng dụng web hoặc người quản lý trang web, học viên có thể xây dựng kỹ năng phát triển của bản thân bằng cách tham dự môn học Lập trình Web 1-3. Bằng cách tham dự môn học Lý thuyết Cơ sở Dữ liệu / Cơ sở Dữ liệu Nâng cao, học viên có thể học cách xây dựng phần quản lý dữ liệu được cung cấp bởi hệ thống Web. Ngoài ra, học viên có thể chọn thêm môn học Thiết kế Hệ thống Hướng Đối tượng và Kỹ thuật Phần mềm trong chương trình đào tạo của mình để tìm hiểu thêm về các quy trình thiết kế.



Học kỳ 1	Học kỳ 2	Học kỳ 3	Học kỳ 4
Công nghệ Web	Lập trình Web 2	Lập trình Web 3	Kỹ thuật Phần mềm
Kinh doanh Web	Thiết kế Hệ thống Hướng Đối tượng	Lập trình Hướng Đối tượng	Phát triển Ứng dụng Di động
Lập trình Máy tính (Python)	Cơ sở Dữ liệu Nâng cao	Tư duy Thiết kế	Kỹ thuật Xây dựng Dịch vụ Web
Nhập môn Thuật toán	Bảo mật Thông tin	Quản lý Dự án	
Lập trình Máy tính (C++)	Ứng dụng Phần mềm AI 1		
Lập trình Web 1	Lý thuyết Tổ chức Máy tính		
Lý thuyết Mạng Thông tin	Thống kê học trong IT		
Lý thuyết Cơ sở Dữ liệu			
Toán học trong IT Ứng dụng			
Truyền thông Chuyên nghiệp trong Lĩnh vực ICT	Hướng dẫn Cơ bản Thực hiện Đồ án		
Lý thuyết Lãnh đạo			Đồ án Thực sĩ
Lựa chọn từ các môn học thuộc lĩnh vực chuyên môn khác, môn học theo ngành và các môn học tự chọn chung			

Quản trị Mạng



Dịch vụ mạng là yếu tố quan trọng của hệ thống thông tin ngày nay. Nhân viên quản trị mạng xây dựng mạng lưới máy tính và hệ thống máy chủ, giải quyết các sự cố, quản lý, hỗ trợ mạng và hệ thống này. Khi sự cố xảy ra trên mạng, nhân viên quản trị mạng giải

quyết sự cố, khôi phục và duy trì dữ liệu trên mạng. Lĩnh vực chuyên môn này sẽ trang bị kiến thức về vận hành hệ thống mạng và bảo mật thông tin.

Con đường sự nghiệp mục tiêu

- Nhà thiết kế/Nhà điều hành/Quản trị viên dịch vụ Internet
- Người quản lý an ninh cho mạng nội bộ của công ty và các hệ thống kinh doanh then chốt
- Người quản lý xây dựng và vận hành các môi trường máy chủ khác nhau (Web, cơ sở dữ liệu, video, v.v.)
- Chuyên gia Tư vấn tích hợp và hỗ trợ một loạt các mạng, bao gồm dịch vụ đám mây và thiết bị IoT
- Kỹ sư phát triển và vận hành hệ thống máy chủ/mạng khách qua mạng

Thông điệp từ giáo viên hướng dẫn làm Đồ án thạc sĩ

Giáo sư **Shozo Naito**

Trong quá trình xây dựng và vận hành hệ thống thông tin, mạng và bảo mật giống như hai bánh xe của một chiếc xe, bổ trợ lẫn nhau. Việc kết nối mạng giúp cải thiện sự tiện lợi của hệ thống thông tin, nhưng đồng thời cũng làm tăng rủi ro bảo mật. Trong khi mọi thứ đang dần được kết nối mạng (IoT), nhiều dịch vụ khác nhau cũng đang được kết nối mạng (điện toán đám mây). Mỗi trường dịch vụ như vậy chỉ có thể được hiện thực hóa trên nền tảng bảo mật thông tin vững chắc, tuy nhiên, trong thực tế, thường xảy ra nhiều sự cố bảo mật khác nhau như rò rỉ thông tin cá nhân, v.v... Chúng tôi mong rằng các bạn sinh viên sẽ thử thách bản thân để nắm bắt các công nghệ bảo mật mạng và thông tin mới nhất, đồng thời vẫn duy trì được sự cân bằng giữa lý thuyết và thực hành.



Lộ trình khóa học (Lộ trình học tập khuyến nghị)

Môn học bắt buộc	Môn học cốt lõi	Nhóm môn học lĩnh vực chuyên môn	Nhóm môn học theo ngành nghề / Nhóm môn học tự chọn chung	Môn học cơ sở
------------------	-----------------	-------------------------------------	--	---------------

Dành cho học viên hướng tới nghề nghiệp là chuyên gia về công nghệ cơ sở hạ tầng mạng và bảo mật thông tin.

Học viên có nguyện vọng trở thành chuyên gia về mạng thông tin, chẳng hạn như kỹ sư bảo trì / vận hành cho mạng nội bộ và máy chủ của công ty hoặc người quản lý bảo mật. Sau khi tìm hiểu các hệ thống mạng qua môn học Lý thuyết Mạng Thông tin / Mạng Thông tin Nâng cao, học viên tự thử thách tìm hiểu về các công nghệ mới bằng cách tham dự các môn học như IoT và Mạng không dây và Mạng Điện máy và Ảo hóa.

Học kỳ 1	Học kỳ 2	Học kỳ 3	Học kỳ 4
Công nghệ Web	Bảo mật Thông tin	Mạng Thông tin Năng cao	IoT và AI
Lập trình Máy tính (Python)	An ninh mạng	IoT và Mạng không dây	Mạng Điện máy và Ảo hóa
Lý thuyết Mạng Thông tin	Ứng dụng Phần mềm AI 1	Quản trị Hệ thống	Định tuyến và Chuyển mạch Năng cao
Lập trình Máy tính (C++)	Quy tắc kinh doanh mới	Điều khiển và Trao đổi Tuyến	Kỹ thuật Xây dựng Dịch vụ Web
Toán học trong IT Ứng dụng	Đạo đức Thông tin Năng cao	Quản trị Internet	
Lý thuyết Cơ sở Dữ liệu	Lý thuyết về Quản lý Internet Toàn cầu	An ninh mạng Năng cao	
Lập trình Web 1			
Lý thuyết Tổ chức Máy tính			
Thống kê học trong IT			
Truyền thông Chuyên nghiệp trong Lĩnh vực ICT	Hướng dẫn Cơ bản Thực hiện Đồ án		
Lý thuyết Lãnh đạo		Đồ án Thạc sĩ	

Lựa chọn từ các môn học thuộc lĩnh vực chuyên môn khác, môn học theo ngành và các môn học tự chọn chung



Khởi nghiệp Toàn cầu



Nhà khởi nghiệp toàn cầu triển khai, phát triển và quản lý các việc kinh doanh mạo hiểm của mình và của doanh nghiệp khác và áp dụng chuyên môn của mình để hỗ trợ sự phát triển của các doanh nghiệp trong các ngành khác. Mục đích của Lĩnh vực chuyên môn này là đào tạo cho học viên có được tư duy kinh doanh và lãnh đạo, đồng thời cung cấp kiến thức và kỹ năng cần thiết để tạo dựng một doanh nghiệp trong lĩnh vực kinh doanh toàn cầu. Trong khi tập trung vào lĩnh vực thương mại toàn cầu, bao gồm cả kinh doanh trực tuyến, học viên đồng thời nghiên cứu các khái niệm cơ bản về tài chính, marketing và quản lý.

Trong Khởi nghiệp toàn cầu, sinh viên không chỉ nghiên cứu các khái niệm kinh doanh và IT mà còn tìm hiểu về các phương pháp tiếp thị mới nhất có thể được sử dụng ngay trong kinh doanh, chẳng hạn như các phương pháp tăng trưởng giải quyết các vấn đề tiếp thị trên web và tiếp thị tăng trưởng nhằm cải thiện lợi nhuận trong khi nắm bắt dữ liệu để trú trọng việc tăng cường mối quan hệ với khách hàng (ứng dụng Dữ liệu lớn và khoa học dữ liệu để cải thiện trải nghiệm người dùng, v.v. trong thời gian ngắn).

Con đường sự nghiệp mục tiêu

- Người điều hành công ty
- Người hoạch định chiến lược quản trị kinh doanh
- Tư vấn viên về quản trị kinh doanh
- Người lập kế hoạch các dự án đầu tư khởi nghiệp
- Người thiết kế kinh doanh qua mạng Internet
- Nhà sản xuất phát triển kinh doanh
- Người hoạch định chiến lược marketing

Thông điệp từ giáo viên hướng dẫn làm Đồ án thạc sĩ

Giáo sư **Hong Seung Ko**

Dự án mà chúng tôi đang hướng dẫn tập trung vào các chiến lược marketing mà những người tham gia vào việc quản trị công ty nhất định phải hiểu và nắm vững. Đặc biệt, chúng tôi chú trọng vào việc tận dụng các phương tiện như mạng Internet, vốn là công cụ thúc đẩy quá trình toàn cầu hóa trong kinh doanh, để lên kế hoạch chiến lược e-marketing giúp tối đa hóa hiệu quả kinh doanh trên nền tảng trực tuyến và tăng doanh thu cũng như thêm lợi nhuận.

Để hoạch định được các chiến lược e-marketing hiệu quả hơn, cần phải hiểu môi trường kinh doanh trên nền tảng trực tuyến, nơi dữ liệu lớn (big data) có thể được tận dụng để tăng doanh số và lợi nhuận. Cụ thể, song song với việc tích lũy hiểu biết về công nghệ thông tin (Information Technology; IT) là nền tảng cho e-marketing và các kiến thức liên quan, thì cần vận dụng dữ liệu lớn (big data) vào việc phân tích và khai thác hành vi mua sắm của người tiêu dùng hoặc khách hàng chưa được trực quan hóa, cũng như sử dụng các kỹ thuật phân tích thống kê để lập chiến lược marketing trên mạng trực tuyến, qua đó gia tăng doanh thu và lợi nhuận trên nền tảng trực tuyến như qua mạng Internet, v.v...

Đối với những sinh viên đã lựa chọn Khởi nghiệp Toàn cầu, chúng tôi kỳ vọng rằng, thông qua sử dụng IT kết nối với toàn cầu hóa kinh doanh trong lĩnh vực chuyên môn này, các bạn sẽ hiểu và nắm vững các kiến thức liên quan về chiến lược marketing - đóng vai trò cốt lõi trong quản trị thị trường tập trung vào người dùng hoặc khách hàng, và từ đó nâng cao khả năng cạnh tranh của doanh nghiệp - điều kiện tiên quyết để mở rộng doanh số và gia tăng lợi nhuận trong môi trường kinh doanh luôn biến động.



Lộ trình khóa học (Lộ trình học tập khuyến nghị)

Môn học bắt buộc	Môn học cốt lõi	Nhóm môn học Kỹ thuật chuyên ngành	Nhóm môn học theo ngành nghề / Nhóm môn học theo hướng chuyên sâu	Môn học cơ sở
------------------	-----------------	---------------------------------------	--	---------------

**Dành cho học viên muốn trở thành một doanh nhân
áp dụng IT vào một doanh nghiệp mới.**

Học viên học môn này nhằm mục đích trở thành một doanh nhân, tiếp nhận thử thách thành lập công ty trong đó cần quản lý con người, tài chính và/hoặc thông tin một cách chiến lược. Học viên được học cách đề xuất một kế hoạch kinh doanh, là một phần quan trọng của việc thành lập công ty thông qua môn học Khởi nghiệp và Mô hình Kinh doanh Toàn cầu. Để tìm hiểu cách quản lý tài khoản của công ty mới sau khi thành lập, học viên tham dự môn học Thực tiễn Doanh nghiệp IT. Trong môn học Hành vi Tổ chức, học viên được học cách xây dựng các tổ chức nhân sự.



Học kỳ 1	Học kỳ 2	Học kỳ 3	Học kỳ 4
Kinh tế Kinh doanh 1	Quản lý Dự án	Lý thuyết Phát triển Nhân sự Toàn cầu	Lý thuyết trò chơi và Kỹ năng Đàm phán
Kinh tế Kinh doanh 2	Khởi nghiệp và Mô hình Kinh doanh Toàn cầu	Chiến lược Kinh doanh và Marketing trên Internet	Quản trị Kinh doanh Nâng cao
Kinh doanh Web	Điện toán Đám mây Thực tiễn	Các Phương pháp Thương mại Điện tử	Quy tắc kinh doanh mới
Thống kê học trong IT	Luật về Quyền Sở hữu Trí tuệ	Tư duy Thiết kế	Lãnh đạo để Tăng trưởng Bền vững
Toán học trong IT Ứng dụng	Thực tiễn Doanh nghiệp IT	Thực tiễn Quản trị Kinh doanh	
Lập trình Web 1	Đạo đức Thông tin Nâng cao	Thiết kế và Kinh doanh Thương hiệu	
	Hành vi Tổ chức	Đàm phán Kinh doanh IT	
	Lý thuyết về Quản lý Internet Toàn cầu	Quản trị Internet	
Truyền thông Chuyên nghiệp trong Lĩnh vực ICT	Hướng dẫn Cơ bản Thực hiện Đón án		
Lý thuyết Lãnh đạo		Đón án Thực si	

Lựa chọn từ các môn học thuộc lĩnh vực chuyên môn khác, môn học theo ngành và các môn học tự chọn chung

ERP (Enterprise Resource Planning)



ERP (Enterprise Resource Planning: Quy hoạch nguồn lực doanh nghiệp) là một hệ thống quản lý tích hợp nhằm quản lý thống nhất và khai thác tối đa các nguồn lực quản trị khác nhau mà doanh nghiệp sở hữu. Bằng cách triển khai hệ thống này, có thể quản lý tập trung trên một nền tảng duy nhất đối với các nghiệp vụ cốt lõi của doanh nghiệp như bán hàng, mua sắm, quản lý tồn kho, kế toán, quản lý nhân sự và quy trình sản xuất, v.v.... ERP cho phép chia sẻ thông tin do từng phòng ban tạo ra theo thời gian thực để nâng cao hiệu quả của toàn bộ doanh nghiệp. Điều này cho phép tối ưu hóa các quy trình kinh doanh, cải thiện độ minh bạch của thông tin, từ đó việc đưa ra quyết định được thực hiện nhanh hơn và hỗ trợ vận hành các hoạt động kinh doanh có tính cạnh tranh.

Con đường sự nghiệp mục tiêu

- Chuyên gia tư vấn triển khai ERP
- Kỹ sư tùy biến ERP
- Kỹ sư phát triển tiện ích ERP



Thông điệp từ giáo viên hướng dẫn làm Đồ án thực sĩ

Giáo sư Li Yi

Trong thời đại mà sự cạnh tranh giữa các doanh nghiệp trở nên quyết liệt hơn bao giờ hết, có nhiều công ty đang triển khai các gói tích hợp ERP để cải thiện hoạt động kinh doanh của họ. Khi có nhiều công ty doanh nghiệp, nhiều ngành nghề khác nhau cùng triển khai hệ thống ERP làm hệ thống cốt lõi để tích hợp doanh nghiệp, thì nhu cầu về chuyên gia tư vấn ERP có kỹ năng phân tích các đặc điểm của từng loại hình kinh doanh và triển khai các hệ thống đáp ứng nhu cầu cho từng hoạt động của doanh nghiệp theo đó cũng tăng lên.

Tại KCGI học viên ngoài việc được trang bị những kiến thức về quản lý, kế toán và được các kỹ năng IT cơ bản như lập trình, thì còn được học về cách tùy chỉnh hệ thống ERP về quản lý tồn kho, sản xuất, phân phối, bán hàng, kế toán và quản lý nhân sự. Trong Đồ án thực sĩ, học viên tiến hành nghiên cứu về việc triển khai ERP dành riêng cho ngành cụ thể và đề xuất các giải pháp giải quyết vấn đề quản lý nhằm cải thiện quy trình kinh doanh. Không chỉ mỗi tùy chỉnh hệ thống ERP mà còn có thể phát triển các chương trình bổ sung và hệ thống bên ngoài khi cần thiết.

Cùng với sự toàn cầu hóa, nhu cầu tuyển dụng về các chuyên gia tư vấn ERP quốc tế sẽ ngày càng tăng lên. KCGI đào tạo các chuyên gia tư vấn ERP quốc tế toàn cầu, những người có thể đáp ứng nhu cầu của thời đại bằng cả tiếng Nhật và tiếng Anh. Ngoài việc tùy chỉnh hệ thống ERP tiếng Anh/tiếng Nhật, chúng tôi còn tiến đến nghiên cứu về sự đáp ứng nhu cầu cho hệ thống ERP tuân thủ theo IFRS (các tiêu chuẩn báo cáo tài chính quốc tế). Chúng tôi cũng tiến hành nghiên cứu triển khai hệ thống ERP dành riêng cho mỗi quốc gia đồng thời cũng khảo sát phương thức kế toán và tập quán kinh doanh của nhiều quốc gia khác nhau. Có nhiều học viên của KCGI đang cố gắng để hướng tới thực hiện ước mơ trở thành chuyên gia tư vấn ERP cho các công ty tư vấn toàn cầu.



Lộ trình khóa học (Lộ trình học tập khuyến nghị)

- Môn học bắt buộc
- Môn học cốt lõi
- Nhóm môn học lĩnh vực chuyên môn
- Nhóm môn học theo ngành nghề / Nhóm môn học tự chọn chung
- Môn học cơ sở

Dành cho học viên đang học ERP với mong muốn trở thành một nhà tư vấn thực hiện tối ưu hóa quy trình kinh doanh.

Mô hình đào tạo này dành cho học viên muốn trở thành chuyên gia tư vấn ERP, người giới thiệu và tối ưu hóa các hệ thống IT của công ty, hoặc kỹ sư hay lập trình viên thiết kế và phát triển các tiện ích add-on bổ sung cho các gói ERP. Thông qua việc nghiên cứu các môn học ứng dụng liên quan đến các gói ERP của SAP (ví dụ: Phát triển Hệ thống Kế toán Tài chính 1, 2), học viên có thể tìm hiểu về các hệ thống ERP theo từng giai đoạn.



Học kỳ 1	Học kỳ 2	Học kỳ 3	Học kỳ 4
Hệ thống Thông tin Doanh nghiệp	Phát triển Hệ thống Kế toán Tài chính 1, 2	Phát triển Hệ thống Phân phối và Bán hàng	Tư vấn ERP Nâng cao
Tích hợp Hệ thống và Kinh doanh Điện tử	Phát triển Ứng dụng Kinh doanh ERP	Phát triển Hệ thống Quản lý Nguyên liệu	Phát triển Hệ thống Quản lý Nhân lực
Kế toán Quốc tế	Phát triển Hệ thống Kiểm soát Sản xuất	Lập trình Hướng Đối tượng	
Lập trình Web 1	Lập trình Web 2	Học máy và Ứng dụng	
Thống kê học trong IT	Lý thuyết Cơ sở Dữ liệu		
Toán học trong IT Ứng dụng			
Lý thuyết Lập trình máy tính			
Truyền thông Chuyên nghiệp trong Lĩnh vực ICT	Hướng dẫn Cơ bản Thực hiện Đồ án		
Lý thuyết Lãnh đạo			Đồ án Thạc sĩ
Lựa chọn từ các môn học thuộc lĩnh vực chuyên môn khác, môn học theo ngành và các môn học tự chọn chung			

IT Manga và Anime



Trường chúng tôi tập trung vào lĩnh vực văn hóa, ngành công nghiệp nội dung, ngành công nghiệp sáng tạo mang đậm chất Nhật Bản và được thế giới công nhận mà điển hình là Manga và Anime, và với mục tiêu ứng dụng những lĩnh vực này vào kinh doanh qua trang web, chúng tôi cung cấp chương trình đào tạo học tập mang tính thực tiễn, cho phép sinh viên rèn luyện khả năng tìm ra từng vấn đề và đưa ra giải pháp để giải quyết nhờ trải nghiệm nhiều tình huống khác nhau liên quan đến ngành công nghiệp sáng tạo, chẳng hạn như việc sáng tạo mô hình kinh doanh mới dựa trên nghiên cứu về các mô hình kinh doanh ngành công nghiệp nội dung và sáng tạo hiện có cũng như thực hành lập kế hoạch và chế tác anime, v.v...

Manga và Anime hiện đang bước vào thời kỳ phát triển hợp tác

Con đường sự nghiệp mục tiêu

- Nhà sản xuất quản lý toàn diện việc lập kế hoạch, sản xuất và quảng cáo nội dung hoạt hình và phim hoạt hình
- Người sáng tạo nội dung có kỹ năng sử dụng cả công cụ sản xuất kỹ thuật số và analog
- Giám đốc có thể sử dụng thành phần và hiệu ứng video để gây tác động phù hợp với mục đích của từng sản phẩm
- Giám đốc marketing có thể lên kế hoạch nội dung theo xu hướng của thị trường hoạt hình và phim hoạt hình, trong giáo dục, giải trí, v.v.



Thông điệp từ giáo viên hướng dẫn làm Đồ án thực sĩ

Giáo sư Koji Ueda

Lĩnh vực chuyên môn của tôi là lập trình, truyền thông đa phương tiện, phát triển chương trình liên quan đến ICT và chuyển giao công nghệ cho các nước đang phát triển. Tôi nghĩ rằng tương lai sẽ cho phép ai cũng có thể tiếp cận các chương trình giáo dục đào tạo tiên tiến nhất thông qua e-Learning một cách đơn giản, hiệu quả bất kể là ở nước phát triển hay chưa phát triển. Khi đó, các phương thức hiển thị dưới dạng hoạt hình chắc chắn sẽ được sử dụng một cách phổ biến và hiệu quả nhất.

Để trở thành người sáng tạo nội dung anime thì đơn giản không chỉ là biết sử dụng công cụ kỹ thuật số để tạo ra sản phẩm, mà còn cần những kiến thức liên quan tới phương thức sản xuất nội dung, chi phí đầu tư và cả mô hình triển khai kinh doanh cần thiết. Ngoài ra, còn cần có sự hiểu biết về văn hóa và tình hình thực tế của các quốc gia để có thể linh hoạt trong việc tạo ra các nội dung hoạt hình. Tôi mong muốn sẽ đào tạo ra những nhà sáng tạo nội dung không chỉ đủ khả năng sáng tác các nội dung với các kỹ năng toàn diện mà còn có thể thông qua ICT để lan tỏa tác phẩm đó ra toàn thế giới.



Lộ trình khóa học (Lộ trình học tập khuyến nghị)

- Môn học bắt buộc
- Môn học cốt lõi
- Nhóm môn học lĩnh vực chuyên môn
- Nhóm môn học theo ngành nghề / Nhóm môn học tự chọn chung
- Môn học cơ sở

Dành cho học viên muốn trở thành một người sáng tạo nội dung chuyên nghiệp trong lĩnh vực hoạt hình, video hoặc lĩnh vực tương tự.

Học viên theo học môn này muốn trở thành người sáng tạo nội dung chuyên nghiệp, tập trung vào lĩnh vực manga và anime. Trong các môn học Lập Kế hoạch, Sản xuất và Quảng bá Anime Nâng cao, Viết Kịch bản và Tạo bảng Phân cảnh, học viên được học các quy trình ngược dòng của việc tạo manga và anime, trong khi môn học Phát triển Nội dung Rich Media (định dạng Đa phương tiện) và Sáng tạo Hoạt hình Kỹ thuật số, học viên được tìm hiểu về cách sản xuất nội dung kỹ thuật số bằng các công cụ cụ thể.



Học kỳ 1	Học kỳ 2	Học kỳ 3	Học kỳ 4
Phát triển Nội dung Rich Media (định dạng Đa phương tiện)	Tạo Hoạt ảnh Kỹ thuật số	Đồ họa Máy tính	Sản xuất Âm thanh Kỹ thuật số
Cơ sở Tạo dựng Anime A	Lập kế hoạch, Sản xuất và Quảng bá Anime Nâng cao	Lý thuyết Xây dựng Hình ảnh	Kỹ thuật Hình ảnh Đặc biệt Nâng cao
Nhập môn Lịch sử Mỹ thuật Phương Tây	Viết Kịch bản và Tạo bảng Phân cảnh	Sản xuất Anime Thực tế	Nghệ thuật Sân khấu và IT
Các chủ đề đặc biệt trong Ngành nội dung	Xử lý Hình ảnh Trực quan	Kỹ thuật Hình ảnh Đặc biệt	Thiết kế và Kinh doanh Thương hiệu
Lập trình Web 1	Cơ sở Tạo dựng Anime B		
Toàn học trong IT Ứng dụng	Nhập môn Lịch sử Mỹ thuật Hiện đại và đương đại		
Lý thuyết Tổ chức Máy tính	Nhập môn Lịch sử Điện ảnh Nhật Bản		
Truyền thông Chuyên nghiệp trong Lĩnh vực ICT	Hướng dẫn Cơ bản Thực hiện Đồ án		
Lý thuyết Lãnh đạo			Đồ án Thạc sĩ
Lựa chọn từ các môn học thuộc lĩnh vực chuyên môn khác, môn học theo ngành và các môn học tự chọn chung			

IT Du lịch



Thì nhu cầu về việc thực hiện phát triển các khu du lịch “phù hợp để ở và phù hợp để tham quan” và du lịch bền vững nên tăng đáng kể. Trong lĩnh vực chuyên môn này, sinh viên học về việc tạo ra các dịch vụ du lịch mới và mô hình kinh doanh du lịch mới. Các ví dụ bao gồm việc cung cấp thông tin du lịch bằng nhiều ngôn ngữ và qua nhiều phương tiện truyền thông; và số hóa, phân tích và dự báo lịch sử hoạt động du lịch. Khi ngành du lịch phải đối mặt với

hàng loạt vấn đề mới, thì lĩnh vực chuyên môn này đang đào tạo ra một thế hệ những người giải quyết vấn đề mới. Đây là những cá nhân có thể đề xuất kế hoạch để tạo sức sống cho các khu vực du lịch thông qua việc sử dụng chuyển đổi kỹ thuật số cho du lịch (chuyển đổi kỹ thuật số du lịch), sáng tạo và ứng dụng các tài nguyên kỹ thuật số bằng cách sử dụng du lịch kỹ thuật số và các công cụ tương tự.



Con đường sự nghiệp mục tiêu

- Kỹ sư tham gia lập kế hoạch hệ thống du lịch, phát triển hệ thống và sử dụng Dữ liệu lớn
- Nhà quản lý sở hữu các kỹ năng quản lý dịch vụ du lịch hiệu quả hơn bằng IT
- Nhân sự của chuyển đổi kỹ thuật số du lịch có thể nhanh chóng, sáng tạo và chủ động khám phá thông tin hữu ích cho ngành du lịch thế hệ tiếp theo
- Nhân viên quản lý cấp cao nhất có thể lãnh đạo ngành du lịch

Thông điệp từ giáo viên hướng dẫn làm Đồ án thực sĩ

Giáo sư Li Meihui

Chuyên môn của tôi là về phát triển nhân sự toàn cầu. Trong những năm gần đây, cùng sự phát triển toàn cầu hóa về kinh tế, cùng với việc có nhiều doanh nghiệp nước ngoài đầu tư vào Nhật Bản, thì cũng có nhiều doanh nghiệp Nhật Bản mong muốn chuyển các hoạt động sản xuất kinh doanh ra nước ngoài để khai thác các thị trường đang phát triển. Nhu cầu đối với nhân sự toàn cầu đang bùng nổ tại các doanh nghiệp trên, vì vậy việc đào tạo và đảm bảo nhân sự là nhu cầu cấp thiết. Hiện tại, chính phủ Nhật Bản đang áp dụng chính sách thúc đẩy du lịch với mục tiêu coi ngành du lịch là một trong các ngành chủ chốt của nền kinh tế, khiến cho nhu cầu lao động quản lý trong ngành này đang tăng lên.



Nhưng đồng thời các vấn đề như gây cản trở giao thông, vì phạm ý thức nơi công cộng theo văn hóa Nhật Bản cũng trở nên đáng chú ý hơn do ảnh hưởng đến sự an toàn của cuộc sống tại Nhật Bản. KCGI tọa lạc tại thành phố Kyoto, nơi có nhiều ngôi đền chùa cổ kính vừa là “điểm đến tín ngưỡng” và cũng là “tài nguyên du lịch” chính là một minh họa rõ nét nhất trong việc kế thừa truyền thống sinh hoạt địa phương và nhu cầu phát triển du lịch, là môi trường giúp chúng ta có thể quan sát được một cách trực tiếp sự tương phản đó.

Trong lĩnh vực chuyên môn này sẽ sử dụng phương pháp nghiên cứu thực địa để thảo luận và suy nghĩ biện pháp nhằm giải quyết những vấn đề theo quan điểm phối kết hợp giữa văn hóa và công nghệ. Chúng tôi mong muốn đào tạo ra các chuyên gia IT du lịch có kiến thức, kỹ năng và góc nhìn toàn diện thông qua việc đào tạo thực tế tại chính Kyoto, một trong những thành phố tham quan tuyệt vời trên thế giới.

Lộ trình khóa học (Lộ trình học tập khuyến nghị)

Môn học bắt buộc Môn học cốt lõi Nhóm môn học lĩnh vực chuyên môn Nhóm môn học theo ngành nghề / Nhóm môn học tự chọn chung Môn học cơ sở

Dành cho học viên muốn trở thành chuyên gia về IT du lịch có khả năng lập kế hoạch hoặc xây dựng hệ thống cho các hoạt động kinh doanh du lịch.

Học viên ngành IT trong du lịch đặt mục tiêu trở thành chuyên gia hiểu được đặc điểm của các khu vực đóng vai trò là tài nguyên du lịch và nhu cầu của khách, đồng thời có thể áp dụng ICT trong việc triển khai các dịch vụ và chiến lược marketing. Bằng cách tham dự các môn học như Lý thuyết IT Du lịch và Lý thuyết Kinh doanh Du lịch, học viên sẽ có được kiến thức hữu dụng và các kỹ năng cơ bản phù hợp với ngành du lịch. Thông qua các nghiên cứu trong các môn học như Phân tích Dữ liệu Du lịch, Thiết kế Du lịch và Quản lý Điểm đến Du lịch, học viên sẽ học cách sử dụng mạng xã hội làm công cụ quảng cáo, cung cấp thông tin du lịch bằng nhiều ngôn ngữ và phương tiện truyền thông, chuyển đổi lịch sử hoạt động của du khách thành dữ liệu và áp dụng những dữ liệu này trong phân tích và dự báo.



Học kỳ 1	Học kỳ 2	Học kỳ 3	Học kỳ 4
Lý thuyết Kinh doanh Du lịch	Thiết kế Du lịch	Quản lý Điểm đến Du lịch	IT Du lịch Năng cao
Lý thuyết IT Du lịch	Lý thuyết Phát triển Nhân sự Toàn cầu	Phân tích Dữ liệu Du lịch	Thực tập IT Du lịch
Quản lý Dự án	Lập trình Web 2	Thiết kế Hệ thống Hướng Đối tượng	Phát triển Ứng dụng Di động
Lý thuyết Lập trình Máy tính	Kinh tế Kinh doanh 1	Phân tích dữ liệu 1	Phát triển Nội dung Rich Media (định dạng Đa phương tiện)
Lập trình Web 1	Khởi nghiệp và Mô hình Kinh doanh Toàn cầu	Lập kế hoạch, Sản xuất và Quảng bá Anime Năng cao	Kỹ thuật Hình ảnh Đặc biệt
Thống kê học trong IT	Truyền thông Phương tiện	Lý thuyết Xây dựng Hình ảnh	Thiết kế và Kinh doanh Thương hiệu
Toán học trong IT Ứng dụng			
Truyền thông Chuyên nghiệp trong Lĩnh vực ICT	Hướng dẫn Cơ bản Thực hiện Đồ án		
Lý thuyết Lãnh đạo			
Đồ án Thực sĩ			
Lựa chọn từ các môn học thuộc lĩnh vực chuyên môn khác, môn học theo ngành và các môn học tự chọn chung			

Giải trí áp dụng IT



Khi kết nối internet, tốc độ, và khả năng truy cập ngày càng phổ biến trên toàn thế giới, giải trí kỹ thuật số cũng đang chuyển sang internet như một phương tiện chính, mục đích không chỉ để phân phối dữ liệu thông tin mà còn để lưu trữ, quảng bá, sở hữu, và sản xuất. Các hình thức giải trí hiện đại, bao gồm phim ảnh, truyền hình, âm nhạc, trò chơi, phát trực tiếp, điện thoại thông minh, thực tế mở rộng (XR) và các nội dung khác, tất cả đều phụ thuộc nhiều hơn bao giờ hết vào sự phát triển, bảo trì, và cải tiến của cơ sở hạ tầng IT hỗ trợ. Các hình thức giải trí hiện đại, bao gồm phim ảnh, truyền hình, âm nhạc, trò chơi, phát trực tiếp, điện thoại thông minh, thực tế mở rộng (XR) và các nội dung khác, tất cả đều phụ thuộc nhiều hơn bao giờ hết vào sự phát triển, bảo trì, và cải tiến của cơ

sở hạ tầng IT hỗ trợ. Xu hướng này sẽ ngày càng mạnh mẽ hơn khi các công ty sản xuất sản phẩm giải trí đánh mạnh vào điện toán đám mây có hỗ trợ AI để mang đến trải nghiệm mới trong các buổi biểu diễn theo thời gian thực, cả qua internet và trực tiếp. Cần có một nguồn nhân lực mới có hiểu biết sâu sắc về cả IT hỗ trợ cơ sở hạ tầng này và các phương pháp sản xuất và phân phối nội dung giải trí. Chuyên ngành Giải trí áp dụng IT sẽ cung cấp cho các bạn kiến thức cần thiết để phát triển sự nghiệp mới trong bối cảnh yêu cầu và nhu cầu về cơ sở hạ tầng IT/ICT/dữ liệu của ngành và các công nghệ đang phát triển, tập trung cụ thể vào quy trình sản xuất sản phẩm giải trí, đặc biệt là trò chơi và giải trí qua video.

Con đường sự nghiệp mục tiêu

- Quản lý cơ sở hạ tầng IT chuyên quản lý và đảm bảo hoạt động ổn định của cơ sở hạ tầng IT (mạng, máy chủ, đám mây, lưu trữ, bảo mật, v.v...) của các doanh nghiệp, tổ chức
- Quản lý giải trí áp dụng IT chuyên quản lý và tối ưu hóa cơ sở hạ tầng IT và dịch vụ kỹ thuật số trong ngành giải trí, bao gồm trò chơi, phát trực tuyến, sản xuất video, phân phối nhạc, v.v...
- Kỹ sư nền tảng có thể thiết kế, phát triển và vận hành cơ sở hạ tầng, nền tảng làm cơ sở cho phần mềm và dịch vụ
- Quản lý dự án công nghệ chịu trách nhiệm lập kế hoạch, thực hiện, giám sát và hoàn thành các dự án công nghệ
- Kỹ sư hệ thống truyền thông kỹ thuật số có thể phụ trách thiết kế, phát triển và vận hành các hệ thống cần thiết cho việc sản xuất và phân phối phương tiện truyền thông kỹ thuật số
- Kỹ sư công nghệ truyền thông có thể giải quyết các vấn đề công nghệ liên quan đến sản xuất, xử lý và phân phối nội dung truyền thông (video, âm thanh, hình ảnh, trò chơi, v.v...)

Thông điệp từ giáo viên hướng dẫn làm Đồ án thực sĩ

Giáo sư Akiyoshi Watanabe

Trong lĩnh vực giải trí, quá trình số hóa đã thay đổi cách sản xuất nội dung. Ví dụ, trong sản xuất âm nhạc, những thiết bị từng rất đắt tiền như bàn điều khiển analog, máy ghi âm đa rãnh, bộ xử lý đã được thay thế bằng DAW chạy được trên máy tính xách tay thông dụng. Kỹ thuật số không chỉ thay thế công nghệ analog mà còn có thể xử lý những điều mà công nghệ analog không thể hoặc khó thực hiện, đồng thời thay đổi cả cách mọi người tương tác với âm nhạc. Việc ứng dụng IT cũng đang mở ra những khả năng mới trong lĩnh vực sản xuất video và sự kiện trực tiếp. Lĩnh vực này hướng đến mục tiêu đào tạo ra những tài năng sẽ phát triển mạnh mẽ trong các ngành Giải trí áp dụng IT vốn đang không ngừng lớn mạnh mỗi ngày.

Chương trình đào tạo của chúng tôi bao gồm việc tìm hiểu về công nghệ mới nhất, cũng như các khóa học cho sinh viên nghe nhạc cổ điển đích thực. Ngay cả khi công nghệ thay đổi âm nhạc, thì cuối cùng, yếu tố có thể đánh giá được đầu là hay và đầu là kém vẫn là con người, và tôi tin rằng cách tốt nhất để học được điều này chính là tiếp xúc với âm nhạc thực sự.



Lộ trình khóa học (Lộ trình học tập khuyến nghị)

Môn học bắt buộc Môn học cốt lõi Nhóm môn học lĩnh vực chuyên môn Nhóm môn học theo ngành nghề / Nhóm môn học tự chọn chung Môn học cơ sở

Các bạn sẽ trở thành quản trị viên hệ thống IT, có đủ khả năng lập kế hoạch và quản lý các quy trình công nghệ cần thiết cho các nền tảng giải trí trực tuyến và trò chơi mới nhất, sản xuất video, sản xuất âm nhạc, v.v...

Lĩnh vực này tập trung vào các trò chơi và hình thức giải trí qua video. Sinh viên sẽ học tập các kiến thức cần thiết để phát triển sự nghiệp mới dựa trên quy trình sản xuất giải trí, tùy theo yêu cầu và nhu cầu về cơ sở hạ tầng IT/ICT/dữ liệu của ngành, cũng như sự phát triển của công nghệ, v.v...



Học kỳ 1	Học kỳ 2	Học kỳ 3	Học kỳ 4
Nhập môn Công nghệ giải trí	Chiến lược Xúc tiến Nội dung	Nghệ thuật Sân khấu và IT	Khảo sát Thị trường Ứng dụng
Nhập môn Ngành công nghiệp Video Game Toàn cầu	Truyền thông Phương tiện	Lập trình trò chơi Năng cao	Video Game Năng cao
Lý thuyết Tổ chức Máy tính	Kiến thức Cơ bản về Video Game Kinh doanh	Sản xuất Video	Thực tập Giải trí áp dụng IT
Lý thuyết Cơ sở Dữ liệu	Lập trình trò chơi	Sản xuất Âm thanh Kỹ thuật số	Các chủ đề đặc biệt trong Ngành nội dung
Lý thuyết Lập trình Máy tính	Luật về Quyền Sở hữu Trí tuệ	Quản trị Hệ thống	Mạng Đám mây và Ảo hóa
Lập trình Web 1	Âm nhạc Hiện đại và Đương đại Châu Á	Marketing và Lập kế hoạch Truyền thông xã hội	Kinh doanh Anime
Toán học trong IT Ứng dụng	Nhập môn Âm nhạc	Lập kế hoạch, Sản xuất và Quảng bá Anime Năng cao	Âm nhạc và Công nghệ
	Khóa học về Sáng tạo	Lý thuyết Âm nhạc đương đại	Lập kế hoạch và Sản xuất Hoạt hình
Truyền thông Chuyên nghiệp trong Lĩnh vực ICT	Hướng dẫn Cơ bản Thực hiện Đồ án		Kỹ thuật Hình ảnh Đặc biệt
Lý thuyết Lãnh đạo			
Đồ án Thực sĩ			
Lựa chọn từ các môn học thuộc lĩnh vực chuyên môn khác, môn học theo ngành và các môn học tự chọn chung			

Ứng dụng vào các ngành nghề

Được xây dựng bởi các môn học giúp đưa các kiến thức chuyên môn đã học vào ứng dụng tại các ngành nghề cụ thể thông qua các ví dụ thực tế về triển khai ICT. KCGI đã tập trung vào năm ngành và loại hình kinh doanh dưới đây, đó là những ngành rất mong đợi IT có thể đóng vai trò quan trọng trong việc giải quyết một loạt các vấn đề. Các môn học được chọn lựa và phân nhóm nhằm đào tạo nguồn nhân lực có thể đóng vai trò tích cực và năng động trong từng ngành tương ứng.

Tài chính



Fintech là một thuật ngữ chỉ các dịch vụ IT tài chính mới như thanh toán điện tử và tiền ảo. Ngày nay, fintech là một trong những lĩnh vực thu hút được nhiều quan tâm và theo dõi nhất trong bức tranh toàn cảnh về kinh doanh. Bên cạnh việc học tập về cơ cấu của bộ máy tài chính và ngân hàng, học viên cũng sẽ được trang bị kiến thức thực tế về thiết kế hệ thống trong ngành công nghệ tài chính. Sử dụng kiến thức này làm khởi điểm, học viên được học hỏi cách kết hợp một loạt các kỹ năng IT, như phát triển ứng dụng Web và điện thoại thông minh, thu thập và phân tích dữ liệu, từ đó đóng vai trò tích cực trong fintech.

Nông nghiệp



Khi dịch vụ đám mây hỗ trợ nông nghiệp và các nhà máy rau xanh được chứng thực, IT có thể được áp dụng để giải quyết các vấn đề trong ngành nông nghiệp Nhật Bản vốn ngày càng gia tăng trong những năm gần đây, chẳng hạn như tình trạng thiếu hụt người kế thừa tại các nông trại và sụt giảm khả năng cạnh tranh với hàng nhập khẩu.

Cùng với việc giới thiệu các ví dụ cụ thể về triển khai kết hợp “Nông nghiệp và ICT”, các môn học cũng trang bị kiến thức cải tiến trong sản xuất, phân phối và tiêu dùng các sản phẩm nông nghiệp khi ứng dụng ICT. Học viên được học cách thiết kế các hệ thống độc lập về IT nông nghiệp, bao gồm cảm biến môi trường và IoT. Bằng cách kết hợp kiến thức này với kiến thức chuyên môn như phân tích dữ liệu kinh doanh hay phát triển hệ thống web, sẽ đào tạo ra các kỹ sư công nghệ hay các chuyên gia tư vấn áp dụng công nghệ cao trong ngành nông nghiệp.

Hàng hải



Sự phát triển của ngành công nghiệp hàng hải và nuôi trồng thủy sản phụ thuộc vào việc sử dụng IT để tăng cường an toàn hàng hải và giúp hoạt động khai thác đánh bắt cá hiệu quả và bền vững. Hiện tại, ngành đang tìm kiếm các giải pháp dựa trên IT mới, chẳng hạn như tài nguyên biển với các tính năng truy vết sử dụng vệ tinh theo dõi và các hệ thống thu thập dữ liệu môi trường. Trong khi đó, ngành hàng hải đang chịu áp lực cắt giảm tiêu thụ năng lượng và cải thiện an toàn trong điều hướng, giám phát thải khí nhà kính, ngăn chặn ô nhiễm biển và sử dụng năng lượng tự nhiên từ biển. Đào tạo nguồn nhân lực tiên phong về lĩnh vực ICT hàng hải trong tương lai.

Sức khỏe và Y tế



Việc triển khai IT trong lĩnh vực y tế đang tiến triển với tốc độ phi mã, bao gồm hệ thống văn thư y tế, hệ thống đặt hàng, hệ thống hồ sơ y tế điện tử, chẩn đoán hình ảnh và nhiều hơn thế nữa. Dữ liệu điều trị trước đây được sử dụng để điều trị một bệnh nhân tại một thời điểm, dữ liệu thiết bị y tế, v.v. được thu thập và phân tích thành Dữ liệu lớn, để sử dụng trong việc ngăn ngừa các bệnh truyền nhiễm và tối ưu hóa kế hoạch điều trị. Phân tích các từ và cụm từ liên quan đến điều trị y tế trên Internet đang đóng vai trò trong việc dự báo và phòng ngừa các bệnh truyền nhiễm. Dù theo cách này hay cách khác, việc sử dụng IT trong y học đang mở rộng, khiến cho lĩnh vực y tế có nhu cầu cao về các chuyên gia có thể áp dụng IT tiên tiến vào một loạt các vấn đề.

Giáo dục



Một loạt các thiết bị đầu cuối IT đã được đưa vào sử dụng trong môi trường giáo dục ngày nay, gồm một loạt các hệ thống đào tạo trực tuyến và máy tính bảng. Việc kết hợp tài liệu giáo dục từ người hướng dẫn với các phương tiện và phương thức biểu đạt, để tạo và chia sẻ nội dung mới, hiện nay đã trở thành một quy trình giáo dục cơ bản. Các nhà giáo dục có thể tạo ra các tài nguyên giáo dục hấp dẫn và dễ tiếp cận với không chỉ là văn bản và hình ảnh mà còn cả âm thanh, video và đồ họa thông tin. Các hoạt động như tổ chức và trình bày dữ liệu đồ họa từ các nghiên cứu của cá nhân hiện được yêu cầu thường xuyên.

Hiện tại không chỉ trong ngành giáo dục mà còn trong hàng loạt các ngành như nông nghiệp và hàng hải, đều mong đợi những người hành nghề kỹ cựu sẽ tìm ra phương pháp và cách thức bảo tồn kiến thức chuyên môn của họ và truyền lại cho các thế hệ tương lai. Việc này được thực hiện bằng cách ghi lại và tổ chức kiến thức dưới dạng video hoặc dữ liệu hoạt động và từ các tài nguyên này tạo ra các tài liệu giáo dục dễ tiếp cận được cho nhiều đối tượng người xem.

Tập trung chủ yếu vào việc xây dựng môi trường triển khai e-Learning chuyên nghiệp, qua việc học tập thực tế về phối hợp các công nghệ truyền thông, các công nghệ hiển thị phong phú đa dạng nhằm xây dựng hệ thống giáo dục trực tuyến mang lại hiệu quả cho cả người giảng và người học.



Môi trường và hệ thống giáo dục

Môi trường đào tạo thực tiễn áp dụng hệ thống dùng cho nghiệp vụ theo tiêu chuẩn thế giới

Hệ thống quản lý học tập

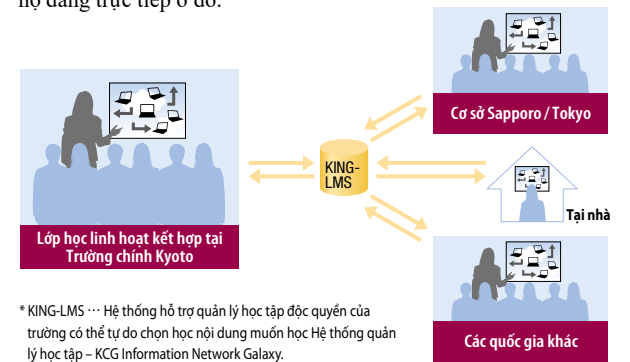
■ **Hệ thống giáo dục thế hệ mới hỗ trợ việc học tập toàn diện thông qua ba hình thức lớp học: lớp học trực tuyến thời gian thực (học trực tuyến đồng bộ), lớp học theo yêu cầu (học trực tuyến không đồng bộ) và lớp học kết hợp (giảng dạy trực tiếp kết hợp với phát trực tuyến).**

Kể từ khi thành lập, KCGI đã đưa IT vào môi trường học tập của mình. Một phần của nỗ lực đó là việc giới thiệu Hệ thống quản lý học tập KING-LMS.

Sinh viên có thể truy cập KING-LMS từ Cơ sở Hyakumanben của Trường chính Kyoto, từ Chi nhánh Kyoto Ekimae, Chi nhánh Sapporo và Chi nhánh Tokyo, và từ nhà hoặc bất cứ đâu thông qua PC hoặc điện thoại thông minh. Môi trường học tập này cho phép sinh viên thực hiện các nhiệm vụ như xem qua nội dung bài học, nộp bài tập và liên hệ với giảng viên. Bổ sung cho KING-LMS là Lớp học linh hoạt kết hợp được cung cấp trong Tòa nhà chính của Cơ sở Hyakumanben. Các lớp học được tổ chức tại đây cho phép sinh viên tham gia từ bất kỳ địa điểm nào mà không cần đến giải pháp đặc biệt hoặc riêng biệt.

Trong Lớp học linh hoạt kết hợp, camera có thể theo dõi giảng viên khi họ di chuyển quanh mỗi phòng, để các sinh viên tham gia trực tuyến có thể nhìn thấy khuôn mặt của giảng viên khi xem.

Đồng thời, một màn hình lớn trong lớp hiển thị hình ảnh của các sinh viên tham dự từ xa, vì vậy sinh viên có thể đặt câu hỏi và tham gia tương tác bằng cách sử dụng micrô và loa định hướng. Nhờ những đổi mới này, các sinh viên học từ xa có thể tham gia như thể họ đang trực tiếp ở đó.



Thư viện và Thư viện điện tử

Thư viện trong Tòa nhà chính của Cơ sở Hyakumanben cung cấp dịch vụ mượn trả sách tự phục vụ.

Cũng tại Cơ sở chính, KCGI là bên đăng ký sử dụng các thư viện điện tử của Hiệp hội Máy tính (ACM) có trụ sở tại Hoa Kỳ, và Hiệp hội Xử lý Thông tin Nhật Bản (IPSJ). Thông qua các thư viện điện tử này, sinh viên có thể truy cập vào các ấn phẩm của hai

hiệp hội này và của các tổ chức khác, bao gồm tài liệu toàn văn của nhiều tạp chí học thuật. Hơn nữa, sinh viên còn có thể xem lại các danh mục từ nhiều thập kỷ trước. Sinh viên cũng có thể sử dụng các nguồn tài nguyên như Mạng Thông tin Học thuật của Viện Tin học Quốc gia Nhật Bản (NII). Những tài nguyên này rất có giá trị để sử dụng trong các cuộc khảo sát và nghiên cứu.

Hệ thống ERP dùng cho giáo dục của công ty SAP

■ **Đào tạo ra các nhân viên kinh doanh thực sự bằng cách triển khai các gói ERP từ công ty SAP**

Để đào tạo ra những doanh nhân tiên tiến trong lĩnh vực IT, KCGI đã đưa vào giảng dạy SAP S/4HANA, một hệ thống hoạch định nguồn lực doanh nghiệp (ERP) từ SAP GmbH của Đức, nhà cung cấp gói phần mềm ERP lớn nhất thế giới, để tạo ra một môi trường học tập và nghiên cứu thực tế. KCGI là tổ chức duy nhất ở Nhật Bản đã giới thiệu hệ thống như vậy để phát triển các chuyên gia toàn diện về ERP, bao gồm phát triển hệ thống.

■ **Thực hiện hiệu quả trong quản lý**

Hệ thống ERP của công ty SAP là những hệ thống khổng lồ và phức tạp. Tại KCGI, sinh viên không chỉ đơn thuần học cách vận hành hệ thống SAP ERP. Họ cũng được học trình tự xử lý công việc tại các công ty, đồng thời tiếp thu những kỹ năng thực hành nâng cao như tùy chỉnh hệ thống SAP để hỗ trợ quy trình làm việc, và tư vấn giới thiệu hệ thống ERP tại các công ty.

■ **Trau dồi kỹ năng thực hành nâng cao**

Tại KCGI, sinh viên kiểm tra cách SAP S/4HANA hoạt động

và cách hệ thống này có thể hỗ trợ các quy trình làm việc từ nhiều góc độ khác nhau. Thông qua nghiên cứu thực tế, sinh viên tìm hiểu về việc áp dụng ERP sẽ thay đổi quy trình làm việc tổng thể như thế nào, bao gồm quản lý mua hàng và tồn kho, sản xuất, hậu cần bán hàng, kế toán, và quản lý nhân sự. Thông qua các khóa học ERP chuyên biệt của mình, sinh viên tốt nghiệp KCGI đã vượt qua bài kiểm tra trình độ dành cho Chuyên gia Tư vấn có chứng chỉ SAP.

■ **Hệ thống máy tính hiệu suất cao**

Sinh viên tại KCGI tiến hành nghiên cứu trong các lĩnh vực đòi hỏi năng lực tính toán phi thường, chẳng hạn như AI/học máy, phân tích Dữ liệu lớn, đồ họa máy tính, tối ưu hóa tổ hợp và máy tính lượng tử. Để hỗ trợ những nghiên cứu này, trong năm học 2022, KCGI đã giới thiệu 16 hệ thống máy tính hiệu suất cao tích hợp GPU cao cấp mới nhất, NVIDIA RTX A6000. Những máy tính này có hiệu suất cao nhất khoảng 620 teraflop (620 TFLOPS). Mỗi hệ thống này bao gồm bốn máy chủ, cho phép chúng chạy nhiều chương trình song song.

Các Môn học Tín chỉ Chủ yếu của Chuyên ngành Công nghệ Kinh doanh Web



Phân loại	Phân nhóm	Các môn học	Số tín chỉ	Thực hành	Các môn học	Số tín chỉ	Thực hành	Quan trọng		
Nhóm môn học lĩnh vực chuyên môn	Trí tuệ nhân tạo (AI)	Thống kê học trong IT	2		Tin học Y tế Tiên tiến	2		Chọn đăng ký theo học một trong số các lĩnh vực chuyên môn. Hoặc có thể đồng thời kết hợp chọn cả môn học từ nhóm các môn học theo ngành nghề.		
		Nhập môn Trí tuệ Nhân tạo (AI)	*	2	Người máy và AI	2				
		Nhập môn Thuật toán	*	2	Các hình thức kinh doanh mới và AI	2				
		Lập trình Máy tính (Python)	*	3	Toán học trong AI	*	2			
		Lý thuyết Cơ sở Dữ liệu	2		IoT và AI	3	○			
		Lý thuyết Tổ chức Máy tính	2		Phát triển kỹ năng diễn đạt	2				
		Toán học trong IT Ứng dụng	2		Lý thuyết Công nghệ Tài chính	2				
		Học máy và Ứng dụng	*	2	Tư duy logic	*	2			
		Tối ưu hóa Tổ hợp	*	2	Lập trình Hướng Đối tượng	4	○			
		Ứng dụng Phần mềm AI 1, 2	*(Chỉ 1)	2 mỗi môn	Phân tích dữ liệu 1, 2	*(Chỉ 1)	2 mỗi môn			
		Khai phá Dữ liệu	*	2	Trò chơi và AI	2				
		Cơ sở Dữ liệu Nâng cao	4	○	Diễn đạt Tri thức và Suy luận	*	2			
		Xử lý Ngôn ngữ Tự nhiên	2		Kỹ thuật Truyền thông Thông tin	2				
	Khoa học Dữ liệu	Lý thuyết Cơ sở Dữ liệu	2		Đạo đức Thông tin Nâng cao	2				
		Thống kê học trong IT	2		Các Phương pháp Thương mại Điện tử	2				
		Toán học trong IT Ứng dụng	2		Điện toán Đám mây Thực tiễn	2				
		Lý thuyết Tổ chức Máy tính	2		Hành vi Tổ chức	*	2			
		Lập trình Web 1,2	*(Chỉ 2)	2 mỗi môn	○	Cơ sở dữ liệu và Dữ liệu lớn	2			
		Lý thuyết Lập trình Máy tính	2		Những thành tựu Tiên tiến của Tin học Ứng dụng A - Cơ sở dữ liệu trên bộ nhớ	1				
		Kinh doanh Web	2		Lý thuyết Công nghệ Tài chính	2				
		Dữ liệu Định tính Phân tích và Chuyển đổi	*	2	○	Quản trị Kinh doanh Nâng cao	*		2	
		Phân tích Dữ liệu Tìm kiếm và Trực quan hóa	4	○	Phân tích dữ liệu 1, 2	*(Chỉ 1)	2 mỗi môn			
		Lý thuyết Khai phá Dữ liệu	2		Lập trình Máy tính (C++)	3	○			
		Cơ sở Dữ liệu Nâng cao	*	4	○	Nhập môn Công nghệ cảm biến từ xa trong môi trường nước	2			
		Chiến lược Kinh doanh và Marketing trên Internet	2							
		Phát triển Hệ thống Web	Lý thuyết Cơ sở Dữ liệu	2		Kỹ thuật Xây dựng Dịch vụ Web	4		○	
	Thống kê học trong IT		2		Lập trình Web 3	*	4		○	
	Lập trình Máy tính (Python)		*	3	○	Lập trình Hướng Đối tượng	*		4	○
	Toán học trong IT Ứng dụng		2		Thiết kế Hệ thống Hướng Đối tượng	*	4		○	
	Lập trình Web 1,2		*(Chỉ 2)	2 mỗi môn	○	Kỹ thuật Phần mềm	2			
	Ứng dụng Phần mềm AI 1		2		Tư duy Thiết kế	4				
	Kinh doanh Web		*	2	Phát triển Ứng dụng Di động	2	○			
	Cơ sở Dữ liệu Nâng cao		*	4	○	Lập trình Máy tính (C++)	*		3	○
	Lý thuyết Tổ chức Máy tính		2		Quản lý Dự án	2				
	Lý thuyết Mạng Thông tin		2		Nhập môn Thuật toán	2				
	Công nghệ Web		2							
	Quản trị Mạng		Lý thuyết Cơ sở Dữ liệu	2		IoT và Mạng không dây	*		3	○
		Thống kê học trong IT	2		IoT và AI	3	○			
		Toán học trong IT Ứng dụng	2		Bảo mật Thông tin	*	2			
		Lập trình Web 1	2	○	Điều khiển và Trao đổi Tuyến	*	2			
		Lý thuyết Tổ chức Máy tính	2		Mạng Thông tin Nâng cao	*	2			
		Lập trình Máy tính (Python)	*	3	○	Công nghệ Web	2			
		Lý thuyết Mạng Thông tin	2		Kỹ thuật Xây dựng Dịch vụ Web	4	○			
		Ứng dụng Phần mềm AI 1	2		An ninh mạng	4				
		Quản trị Hệ thống	2		Đạo đức Thông tin Nâng cao	2				
		Quy tắc kinh doanh mới	2		Quản trị Internet	2				
		Định tuyến và Chuyển mạch Nâng cao	4		An ninh mạng Nâng cao	4				
		Lý thuyết về Quản lý Internet Toàn cầu	2		Lập trình Máy tính (C++)	3	○			
		Mạng Đám mây và Ảo hóa	3	○						
	Khởi nghiệp Toàn cầu	Thống kê học trong IT	2		Thiết kế và Kinh doanh Thương hiệu	2				
		Toán học trong IT Ứng dụng	2		Chiến lược Kinh doanh và Marketing trên Internet	*	2			
		Lập trình Web 1	2	○	Các Phương pháp Thương mại Điện tử	*	2			
		Lãnh đạo để Tăng trưởng Bền vững	2		Khởi nghiệp và Mô hình Kinh doanh Toàn cầu	*	2			
		Hành vi Tổ chức	2		Đàm phán Kinh doanh IT	2				
		Đạo đức Thông tin Nâng cao	2		Lý thuyết trò chơi và Kỹ năng Đàm phán	2				
		Kinh doanh Web	*	2	Tư duy Thiết kế	4				
		Kinh tế Kinh doanh 1, 2	*(Chỉ 1)	2 mỗi môn	Điện toán Đám mây Thực tiễn	2				
		Luật về Quyền Sở hữu Trí tuệ	2		Quy tắc kinh doanh mới	*	2			
		Quản trị Kinh doanh Nâng cao	*	2	Quản lý Dự án	*	2			
		Thực tiễn Quản trị Kinh doanh	*	2	Lý thuyết Phát triển Nhân sự Toàn cầu	2				
		Thực tiễn Doanh nghiệp IT	2		Quản trị Internet	2				
		Lý thuyết về Quản lý Internet Toàn cầu	2		Kiến thức Cơ bản và Ứng dụng trong Chăm sóc sức khỏe Kỹ thuật số	2				
	ERP	Lý thuyết Cơ sở Dữ liệu	2		Phát triển Hệ thống Phân phối và Bán hàng	3	○			
		Thống kê học trong IT	2		Phát triển Hệ thống Kiểm soát Sản xuất	3	○			
		Toán học trong IT Ứng dụng	2		Phát triển Hệ thống Quản lý Nguyên liệu	3	○			
		Lập trình Web 1,2	2 mỗi môn	○	Phát triển Hệ thống Quản lý Nhân lực	3	○			
		Lý thuyết Lập trình máy tính	2		Phát triển Ứng dụng Kinh doanh ERP	*	3		○	
		Hệ thống Thông tin Doanh nghiệp	*	2	Tư vấn ERP Nâng cao	2				
		Tích hợp Hệ thống và Kinh doanh Điện tử	*	4	○	Lập trình Hướng Đối tượng	4		○	
		Kế toán Quốc tế	2		Học máy và Ứng dụng	2				
		Phát triển Hệ thống Kế toán Tài chính 1, 2	*	3 mỗi môn	○					

Chọn đăng ký theo học một trong số các lĩnh vực chuyên môn. Hoặc có thể đồng thời kết hợp chọn cả môn học từ nhóm các môn học theo ngành nghề.

Phân loại	Phân nhóm	Các môn học	Số tín chỉ	Thực hành	Các môn học	Số tín chỉ	Thực hành	Quan trọng		
Nhóm môn học lĩnh vực chuyên môn	IT Manga và Anime	Toán học trong IT Ứng dụng	2		Phát triển Nội dung Rich Media (dịnh dạng Đa phương tiện)	*	4	○	Chọn đăng ký theo học một trong số các lĩnh vực chuyên môn. Hoặc có thể đồng thời kết hợp chọn cả môn học từ nhóm các môn học theo ngành nghề.	
		Lý thuyết Tổ chức Máy tính	2		Lý thuyết Xây dựng Hình ảnh	*	3	○		
		Cơ sở Tạo dựng Anime A, B	2 mỗi môn	○	Lập kế hoạch, Sản xuất và Quảng bá Anime Nâng cao	*	2			
		Lập trình Web 1	2	○	Đồ họa Máy tính	*	2			
		Kỹ thuật Hình ảnh Đặc biệt	3	○	Sản xuất Anime Thực tế		2			
		Sản xuất Âm thanh Kỹ thuật số	2		Nghệ thuật Sân khấu và IT		2			
		Kỹ thuật Hình ảnh Đặc biệt Nâng cao	3	○	Thiết kế và Kinh doanh Thương hiệu		2			
		Các chủ đề đặc biệt trong Ngành nội dung	2		Xử lý Hình ảnh Trực quan		2			
		Tạo Hoạt ảnh Kỹ thuật số	*	3	○	Nhập môn Lịch sử Điện ảnh Nhật Bản		2		
		Nhập môn Lịch sử Mỹ thuật Phương Tây	2		Nhập môn Lịch sử Mỹ thuật Hiện đại và Đương đại		2			
	Viết Kịch bản và Tạo bảng Phân cảnh	2								
	IT Du lịch	Thống kê học trong IT	2		Truyền thông Phương tiện		2			
		Lý thuyết Lập trình máy tính	2		Quản lý Dự án		2			
		Toán học trong IT Ứng dụng	2		Lý thuyết IT Du lịch	*	2			
		Lập trình Web 1,2	*(Chỉ 2)	2 mỗi môn	○	Lý thuyết Kinh doanh Du lịch	*	2		
		Thiết kế Hệ thống Hướng Đối tượng	4	○	Khởi nghiệp và Mô hình Kinh doanh Toàn cầu		2			
		Phát triển Nội dung Rich Media (dịnh dạng Đa phương tiện)	4	○	Quản lý Điểm đến Du lịch		2			
		Lý thuyết Xây dựng Hình ảnh	3	○	Phân tích Dữ liệu Du lịch		2			
		Kỹ thuật Hình ảnh Đặc biệt	3	○	IT Du lịch Nâng cao		2			
		Lập kế hoạch, Sản xuất và Quảng bá Anime Nâng cao	2		Thiết kế Du lịch	*	2			
		Phân tích dữ liệu 1	2		Thực tập IT Du lịch		2			
	Giải trí áp dụng IT	Kinh tế Kinh doanh 1	*	2	Lý thuyết Phát triển Nhân sự Toàn cầu	*	2			
		Thiết kế và Kinh doanh Thương hiệu	2		Phát triển Ứng dụng Di động		2	○		
		Toán học trong IT Ứng dụng	2		Thực tập Giải trí áp dụng IT		2			
		Lý thuyết Lập trình Máy tính	2		Kinh doanh Anime		2			
		Lập trình Web 1	2	○	Lập kế hoạch và Sản xuất Hoạt hình		2			
		Lý thuyết Tổ chức Máy tính	2		Âm nhạc và Công nghệ		2			
		Lý thuyết Cơ sở Dữ liệu	2		Nhập môn Ngành công nghiệp Video Game Toàn cầu		2			
		Các chủ đề đặc biệt trong Ngành nội dung	*	2	Khảo sát Thị trường Ứng dụng		2			
		Nghệ thuật Sân khấu và IT	*	2	Kiến thức Cơ bản về Video Game Kinh doanh		2			
		Chiến lược Xúc tiến Nội dung	*	2	Video Game Nâng cao		2			
		Nhập môn Công nghệ giải trí	*	2	Kỹ thuật Hình ảnh Đặc biệt		3	○		
		Truyền thông Phương tiện	*	2	Sản xuất Âm thanh Kỹ thuật số		2			
		Quản trị Hệ thống	*	2	Lập kế hoạch, Sản xuất và Quảng bá Anime Nâng cao		2			
		Marketing và Lập kế hoạch Truyền thông xã hội	2		Luật về Quyền Sở hữu Trí tuệ		2			
		Lập trình trò chơi	3	○	Mạng Đám mây và Ảo hóa		3	○		
		Khóa học vẽ Sáng tạo	2		Nhập môn Âm nhạc		2			
Lập trình trò chơi Nâng cao		3	○	Âm nhạc Hiện đại và Đương đại Châu Á		2				
Sản xuất Video	3	○	Lý thuyết Âm nhạc đương đại		2					
Nhóm môn học theo ngành nghề	Tài chính	Tiền tệ và Ngân hàng	2		Thiết kế Hệ thống Công nghệ Tài chính		2		Nhóm môn học về ngành nghề được cho phép đăng ký học kết hợp cùng với lĩnh vực chuyên môn. Có thể đăng ký học ở nhiều ngành nghề.	
		Lý thuyết Công nghệ Tài chính	2							
	Nông nghiệp	Tin học Nông nghiệp Thế hệ Tiếp theo	2		Thiết kế Hệ thống Thông tin Nông nghiệp		2			
		Kinh tế học Nông nghiệp	2							
	Hàng hải	Lý thuyết ngành Hàng hải	2		Thiết kế Hệ thống Thông tin Hàng hải		2			
		Lý thuyết IT Hàng hải	2							
	Sức khỏe và Y tế	Thông tin và Luật Y tế	2		Thiết kế Hệ thống Thông tin Y tế		2			
		Tin học Y tế Tiên tiến	2		Kiến thức Cơ bản và Ứng dụng trong Chăm sóc sức khỏe Kỹ thuật số		2			
	Giáo dục	Lý thuyết Hệ thống e-Learning	2		Nghiên cứu So sánh Quốc tế về Giáo dục trong Trường học và Doanh nghiệp		2			
		Thiết kế Hướng dẫn trong Kinh doanh e-Learning	2		Lý thuyết về Giáo dục bậc Đại học Thế hệ Tiếp theo		2			
Phát triển Môn học của Đào tạo Trực tuyến		2		Tổng quan về Hệ thống giáo dục Hoa Kỳ		2				
Khoa học Thông tin Thư viện		2		Phát triển Khái niệm Mô hình giáo dục thế hệ mới		2				
Nhóm môn học tự chọn chung		Toán học trong IT Ứng dụng	2		Giao tiếp ICT trong Kinh doanh Nâng cao	3	○	Học viên có thể tự do lựa chọn từ danh sách các môn học ở bên trái.		
		Thống kê học trong IT	2		Kỹ năng Giao tiếp tiếng Anh kỹ thuật		2			
		Xử lý Hình ảnh Trực quan	2		Kỹ năng Giao tiếp tiếng Anh kỹ thuật Nâng cao		2			
		Kỹ năng Truyền thông Công nghệ	2		Lập trình Web 1		2		○	
		Thuyết trình Kinh doanh	2		Lý thuyết Cơ sở Dữ liệu		2			
		Giao tiếp trong kinh doanh 1, 2	2 mỗi môn		Lý thuyết Tổ chức Máy tính		2			
		Truyền thông Phương tiện	2		Lý thuyết Mạng Thông tin		2			
		Giao tiếp ICT trong Kinh doanh	3	○	Lý thuyết Lập trình Máy tính		2			
		Thiết kế Hệ thống Nâng cao	2		Lý thuyết IT Xây dựng		2			
		Lý thuyết Hệ thống Nâng cao	2		Nghiên cứu các xu hướng trong Công nghệ ứng dụng		2			
		Kỹ thuật Hệ thống Sản xuất	4	○	Hệ thống Thông tin Môi trường		2			
		Tự động hóa Quy trình bằng Robot	2		Nhập môn Âm nhạc		2			
		Những thành tựu Tiên tiến của Tin học Ứng dụng A	1		Âm nhạc Hiện đại và Đương đại Châu Á		2			
		Những thành tựu Tiên tiến của Tin học Ứng dụng B	2							
Bắt buộc		Truyền thông Chuyên nghiệp trong lĩnh vực ICT	2		Hướng dẫn cơ bản thực hiện Đồ án	2		☆		
		Lý thuyết Lãnh đạo	2		Đồ án Thạc sĩ	0,2,4,6				

• Các môn học chuyên môn cốt lõi được đánh dấu "*". Đây là các môn học cung cấp các kiến thức và kỹ năng quan trọng và cần thiết nhất trong từng lĩnh vực chuyên môn. • Học viên cần có ít nhất 44 tín chỉ để hoàn thành chương trình (bao gồm các môn học bắt buộc). • Để theo kịp sự thay đổi về công nghệ và nhu cầu xã hội, các môn học tại trường có thể thay đổi theo năm học hoặc từ học kỳ này sang kỳ sau. Ngoài ra, môn học bạn đã chọn có thể không được mở nếu không đủ ít nhất năm người đăng ký. ☆Để biết thêm chi tiết về các Đồ án Thạc sĩ, vui lòng xem trang 13.

Tổng quan về các môn học chính được giảng dạy có thể tìm thấy tại đây.



Giáo sư 伊藤 博之

Hiroiyuki Itoh

Đại diện pháp luật Công ty CP Crypton Future Media – Nơi sáng tạo ra “Hatsune Miku”

Nếu bạn nhập ca từ và giai điệu vào máy tính của bạn, một ngôi sao ảo (virtual idol) phát ra “âm thanh đầu tiên đến từ tương lai” sẽ hát bằng giọng nhân tạo. Buổi thu hình và thu thanh trực tiếp (live concert) được tổ chức không chỉ trong nước mà còn ở nước ngoài, nó đã làm rung động trái tim của nhiều người hâm mộ. Tác giả của “Hatsune Miku” - phần mềm tổng hợp giọng hát tạo ra bước đột phá mới, Giám đốc đại diện Ito Hiroiyuki của Công ty CP Crypton Future Media được bổ nhiệm làm giáo sư của KCGI.

Giáo sư Ito, người tiếp tục phát triển phần mềm sáng tạo âm thanh trên máy tính, muốn gửi thông điệp đối với những người trẻ tuổi đang gánh vác ngành công nghiệp CNTT trong tương lai rằng: “Khu vực ranh giới của “Cách mạng thông tin” đang trên đà phát triển sẽ tiếp tục lớn mạnh không ngừng, và tiền đồ của học viên cũng sẽ ngày càng mở rộng. Tôi mong các bạn học viên vừa hiểu rõ ý thức này, vừa cố gắng trong công việc học tập”.



Công ty chúng tôi không phải là công ty về game hay phim hoạt hình. Chúng tôi làm về âm nhạc nhưng không phải công ty thu âm. Vì có sở thích là kinh doanh nhạc điện tử, nên tôi nghĩ rằng đó như là một “ngân hàng âm nhạc”. “Hatsune Miku” đã được bán ra vào tháng 8 năm 2007, và hy vọng rằng Hatsune Miku sẽ là một cơ hội cho con người làm việc trong các hoạt động sáng tạo.

Người ta nói rằng con người đã trải qua 3 cuộc cách mạng trong quá khứ. Cuộc cách mạng đầu tiên là cuộc cách mạng nông nghiệp. Loài người buộc phải di chuyển để săn bắn, đã bắt đầu định cư tại những vùng được định sẵn để có thể sản xuất, dự trữ lương thực từ cuộc cách mạng này. Xã hội, nhà nước lúc bấy giờ được hình thành, nhưng khoảng cách giàu nghèo cũng được sinh ra. Có thể nói cùng với sự phát triển của nền kinh tế, đó cũng là nguyên nhân dẫn đến chiến tranh.

Cuộc cách mạng thứ hai là cuộc cách mạng công nghiệp. Nhờ vào việc động lực được phát minh, và những tiến bộ đổi mới tạo ra sản phẩm tương tự với hiệu suất cao, đã làm sinh ra sản xuất số lượng lớn, tiêu thụ số lượng lớn. Cuộc cách mạng cũng thúc đẩy giao dịch và thương mại, mang lại sự thịnh vượng trên toàn cầu. Ngoài ra, cuộc cách mạng này cũng gây ra sự “bùng nổ dân số”. Trước khi xảy ra cuộc cách mạng công nghiệp chính là thời đại “Sinh nhiều tử nhiều”, dân số hầu như khá ổn định, ít biến động về sự giàu nghèo trong xã hội, nhưng khi xảy ra cuộc cách mạng công nghiệp, dân số đã tăng lên với một tốc độ chóng mặt.

Tiếp theo, cuộc cách mạng thứ ba chính là cuộc cách mạng thông tin, mang lại giá trị thực sự của ngành IT mà tiêu biểu là Internet. Trước khi có Internet, doanh nghiệp kinh doanh truyền thông tin mang tính độc quyền và giới hạn. Doanh nghiệp truyền thông gồm tòa soạn báo, đài truyền hình, đài phát thanh, nhà xuất bản và các phương tiện truyền thông. Khi thực hiện truyền thông tin trên các phương tiện truyền thông này thì sẽ tốn chi phí lớn về thiết bị và nhân lực. Hơn nữa, thông tin lúc bấy giờ truyền đi ít, và thông tin chỉ truyền một phía. Tuy nhiên, cuộc cách mạng đã diễn ra từ khi có sự xuất hiện của Internet. Cách thức truyền thông tin đã có sự thay đổi lớn.

Hiện tại, công cụ Internet là thứ rất quen thuộc, có thể nằm gọn trong lòng bàn tay, trên bàn làm việc, hay bỏ vào túi. Thông tin kỹ thuật số hóa như phim hoạt hình, phim ảnh, âm nhạc, v.v. hoàn toàn được thông tin hóa, có thể truyền và lưu trữ dễ dàng qua Internet. Internet giúp cho sinh hoạt và công việc trở nên hứng thú, thoải mái

và cực kỳ tiện lợi như có thể xác nhận chỉ bằng cách gọi ra bộ phim yêu thích, phương tiện truyền thông phát sóng của mình, v.v. Ngoài ra, bất cứ ai cũng có thể đăng thông tin cá nhân của mình đến thế giới một cách dễ dàng, nhanh chóng qua Facebook, Twitter, và Blog, v.v.

Tuy nhiên, tôi nghĩ rằng sự thay đổi do cuộc cách mạng thông tin vẫn chỉ là giai đoạn đầu. Cuộc cách mạng nông nghiệp, công nghiệp đã mang lại những thay đổi lớn cho sinh hoạt của con người. Những thay đổi mà cuộc cách mạng thông tin mang lại, thực tế vẫn đang tiếp diễn. Hiện chỉ thời kỳ quá độ, khởi đầu của sự thay đổi. Sau 20 đến 30 năm nữa, nó sẽ thay đổi mạnh mẽ cuộc sống con người. Tuy nhiên, tôi không biết nó sẽ thay đổi đến mức nào. Thay đổi như thế nào thì chúng ta sẽ giao phó cho những người trẻ nắm giữ trọng trách thế hệ sau nhà lãnh đạo trẻ gánh vác thế hệ sau.



Giáo sư Ito Hiroiyuki của KCGI say sưa phát biểu khi hồi tưởng về sự phát triển của Hatsune Miku - thư viện giọng nói của phần mềm Vocaloid. (Hội trường lớn của Chi nhánh Kyoto Ekimae, Trường Sau Đại học Công nghệ Thông tin Kyoto (KCGI))



Giáo sư 高 弘昇

Hong Seung Ko



Nguyên trưởng ban chiến lược thông tin (CIO), phòng Kế hoạch chiến lược, Công ty CP Samsung Electronics

Giám đốc đại diện, Hiệp hội Tin học Ứng dụng Nhật Bản (NAIS)

Giáo sư Ko Hong Seung đến từ Hàn Quốc, với tư cách là Trưởng ban Chiến lược thông tin Phòng Kế hoạch chiến lược của Samsung Electronics Co., Ltd., công ty lớn nhất về đồ điện gia dụng - linh kiện điện tử của Hàn Quốc, ông đã tập trung nỗ lực vào việc thực hiện thương mại điện tử, v.v. hướng đến người tiêu dùng thông thường, thực hiện CALS là khái niệm chính của B2B, chiến lược sử dụng Internet trong doanh nghiệp, v.v., ông đã đóng góp lớn vào việc gia tăng lợi nhuận và sự thông tin hóa của doanh nghiệp. Giáo sư Ko nói về nguồn nhân lực cần thiết trong lĩnh vực kinh doanh điện tử đang có nhiều thay đổi lớn.

Kinh doanh điện tử cần có chiến lược

—— **Lĩnh vực kinh doanh điện tử dường như đang thay đổi một cách nhanh chóng. Cùng với sự phổ biến của Internet thì cách thức kinh doanh cũng dần thay đổi phải không?**

Ngay khi trở thành Trưởng ban chiến lược thông tin của công ty Samsung Electronics, vào khoảng giữa những năm 1990, tôi đã xây dựng trang Web bao gồm cả những trang dành cho nước ngoài. Vào thời điểm đó, Internet vẫn chưa được coi là một công cụ tiếp thị mạnh mẽ, một cách đơn giản, Internet chỉ được biết đến là phương pháp để nâng cao sự phổ biến nổi tiếng của doanh nghiệp. Tuy nhiên, ngay sau khi vừa công bố trang web công ty, 1 ngày chúng tôi nhận được khoảng 200 email khiếu nại và câu hỏi, v.v. liên quan đến dịch vụ hậu mãi của sản phẩm từ mọi nơi trên thế giới. Khi đó, tôi có một cảm giác không biết có thể tận dụng trang Web để tiếp thị hay không.

Sau đó, các hình thức kinh doanh sử dụng Internet đã tăng lên, chẳng hạn như các hệ thống đặt trước và giao dịch chứng khoán, v.v. trên Web. Tuy nhiên, không có nghĩa là nếu chỉ phát triển hệ thống có thể được sử dụng trên Internet, phát triển kinh doanh là doanh thu sẽ tăng nhiều hơn. Vào thời điểm đó, nghe nói rằng ở Hàn Quốc chỉ cần sử dụng Internet thì kinh doanh sẽ ngày càng thuận lợi, đã dẫn đến vấn đề bùng nổ IT hoàn

toàn sai lầm. Họ cho rằng nếu xây dựng trung tâm mua sắm Internet rồi trưng bày hàng hóa, là sẽ tạo dựng được việc kinh doanh tập hợp khách hàng từ khắp nơi trên thế giới. Thực tế, hầu hết các trung tâm mua sắm đã biến mất trên Internet trong vài năm.

Cuối cùng, có lẽ họ đã không nhận thấy rằng Internet chỉ là một trong những công cụ. Ngoài ra, cũng có thể nói rằng vấn đề ở việc bị thiếu hụt “chiến lược”. Cho dù có trưng bày bao nhiêu hàng hóa trên Internet đi nữa, thì cuối cùng, chẳng qua cũng chỉ là hiển thị trên màn hình thôi hay sao. Khi mua hàng hoá trong thực tế, thì hầu hết trường hợp là nên sợ tận tay bên ngoài xác nhận rồi mới mua.

Các doanh nghiệp Nhật Bản tụt hậu và nguồn nhân lực thiếu hụt

—— **Trong môi trường có nhiều thay đổi đột ngột, ông thấy tình hình kinh doanh của thế giới hiện nay như thế nào?**

Tại các nước như Nhật Bản và Hàn Quốc, v.v., thật đáng tiếc, đang ở một thực trạng là thiếu nhân lực xây dựng chiến lược để nâng cao doanh thu của các công ty bằng cách tận dụng IT. Mặt khác, vì các doanh nghiệp đang đầu tư lớn cho việc củng cố cơ sở hạ tầng IT, nên những vấn đề khó khăn của doanh nghiệp là rất nhiều.

Điều mà các doanh nghiệp đang tìm kiếm, có thể được tóm tắt chỉ bằng một câu là “Nguồn nhân lực có khả năng hoạch định chiến lược kinh doanh điện tử”. Tức là phải có khả năng tận dụng phát huy nguồn tài nguyên công nghệ thông tin trong lĩnh vực tiếp thị - quản lý.

Vốn dĩ, các nhân viên trong doanh nghiệp Hàn Quốc và Nhật Bản được cho là ít nhận thức về tiếp thị. Nguyên nhân gốc rễ xuất phát từ suy nghĩ rằng sẽ được phân phối bình đẳng lợi nhuận, cứ làm công việc hằng ngày rồi sẽ nhận được lương.

Ngược lại, ở các doanh nghiệp Mỹ lại khác. Bạn sẽ luôn bị đòi hỏi nghiêm khắc bởi những câu hỏi như khối lượng công việc bạn làm là bao nhiêu, hoặc công việc bạn đã làm trong thực tế đóng góp bao nhiêu cho công ty. Trong các doanh nghiệp ở Mỹ, hầu hết không có phòng ban chuyên phụ trách về tiếp thị. Vì tất cả các nhân viên đều có nhận thức về tiếp thị nên không cần phòng ban. Các doanh nghiệp Mỹ luôn có thể tiến về phía trước ngay cả khi nền kinh tế đang trở nên tồi tệ, bởi vì họ luôn biết cách suy nghĩ phải làm như thế nào để tăng doanh thu mở rộng thị trường. Đây là lý do doanh nghiệp Nhật Bản và Hàn Quốc khó có thể cạnh tranh được với doanh nghiệp Mỹ. Tại Nhật Bản và Hàn Quốc, có rất nhiều doanh nghiệp bao gồm cả những doanh nghiệp hàng đầu hiệu làm rằng tiếp thị có nghĩa đơn giản là “kinh doanh”, “quảng cáo”, “thương hiệu”. Vì vậy, tận dụng Internet trong kinh doanh và đạt được thành công với vai trò là doanh nghiệp IT hiện nay chỉ có Mỹ làm được. Tại Nhật Bản và Hàn Quốc cũng có những doanh nghiệp được đánh giá là làm được điều này, nhưng trong thực tế thì đó chỉ là sự bùng nổ về kinh doanh điện tử diễn ra để thúc đẩy sự hoàn thiện về mặt cơ sở hạ tầng, hay phát triển nhờ hình thức đầu cơ thị trường tiền tệ (money game). Nhân tiện thì Châu Âu cũng không có doanh nghiệp thành công trong kinh doanh điện tử. Điều này là do sự phổ biến của Internet đã bị trì hoãn đáng kể.

Trường đào tạo sau đại học chuyên ngành thống trị ở Châu Á

—— **Trong bối cảnh như vậy, nhà trường chúng tôi được những ưu điểm như thế nào, và đang hướng đến những điều gì?**

Không có nhiều trường đào tạo sau đại học chuyên ngành IT. Hơn nữa, nhà trường cũng có sẵn nền tảng được hậu thuẫn từ lịch sử của Học viện máy tính Kyoto. Điều này là ưu điểm lớn nhất.

Ngoài ra, trường có đội ngũ các giảng viên có kiến thức chuyên môn với công nghệ, và giàu kinh nghiệm hoạt động thực tế trong doanh nghiệp. Trong các bài giảng của mình, tôi cố gắng vừa giảng, vừa đan xen vào những câu chuyện có liên quan trực tiếp của bản thân hết mức có thể, không chỉ là những việc diễn ra tốt đẹp thuận lợi, mà cả về những ví dụ thất bại. Bởi vì học viên sẽ học hỏi được nhiều điều hơn từ những ví dụ thất bại. Nhờ đó, chúng tôi sẽ đào tạo được nguồn nhân lực thực sự đáp ứng được yêu cầu của thời đại.

Mạng lưới liên kết giáo dục với các trường đại học ở nước ngoài cũng được mở rộng qua các năm. Lĩnh vực không giới hạn ở Nhật Bản. Tôi mong muốn có một trường đào tạo sau đại học chuyên ngành tiếp tục đóng góp vào sự nghiệp đào tạo nguồn nhân lực có thể đóng góp nổi bật trên vũ đài Châu Á và thế giới.

Giáo sư 内藤 昭三

Shozo Naito



Nguyên Trưởng nhóm nghiên cứu Phòng nghiên cứu nền tảng lưu thông thông tin Công ty Nippon Telegraph and Telephone Giám đốc, Phòng thí nghiệm Cyber Kyoto

Giáo sư Naito Shozo nguyên là Trưởng nhóm nghiên cứu Phòng nghiên cứu nền tảng phân lưu thông tin của Công ty Nippon Telegraph and Telephone (nay là: NTT). Chuyên môn của Giáo sư là hệ thống mạng và bảo mật thông tin. Giáo sư Naito đã trao đổi với chúng tôi về tình hình hiện tại của hệ thống mạng và an ninh mạng tại Nhật Bản và thế giới, cũng với những vấn đề liên quan, trong bối cảnh của đại dịch COVID-19.

Nhật Bản phải hướng tới thúc đẩy việc số hóa

—— **Đại dịch COVID-19 đang thúc đẩy xã hội tiếp nhận việc số hóa và sử dụng IT. Việc ra mắt “cơ quan kỹ thuật số”, dự định vào tháng 9/2021, sẽ đẩy nhanh xu hướng này.**

Giống như thế giới thực, không gian mạng cũng có rất nhiều virus với những chủng mới xuất hiện gần như mỗi ngày. Tất nhiên, đột biến cũng xảy ra trong thế giới thực, và chúng ta cố gắng phản ứng lại bằng cách điều chỉnh cách sống của mình. Trên một vài phương diện thì việc số hóa của Nhật Bản đã đi chậm hơn so với phần còn lại của thế giới. Tuy nhiên, cuối cùng thì làm việc từ xa cũng bắt đầu trở nên phổ biến. Gần đây, theo cách tiếp cận chuyển đổi số (DX: thay đổi cách sống của mọi người thông qua sự phổ biến của công nghệ số; sự cách tân táo bạo thay đổi cơ bản những quan niệm về giá trị và khuôn khổ đang hiện diện), các động thái để thúc đẩy số hóa đang diễn ra nhanh chóng theo nhiều cách khác nhau. Chính phủ Nhật Bản dường như đang tiến tới việc thành lập một cơ quan kỹ thuật số. Tôi tin rằng đây cũng là một hướng đi cần thiết đối với khu vực tư nhân. Giới kinh doanh phải nắm bắt rủi ro do đại dịch COVID-19 gây ra và biến đó thành cơ hội.

Tuy nhiên, khi sự phụ thuộc vào hệ thống mạng tăng lên tất yếu cũng sẽ làm tăng những rủi ro trong bảo mật. Hệ thống mạng và bảo mật hỗ trợ cho nhau giống như các bánh xe của ô tô. Duy trì cân bằng giữa hai khía cạnh này chính là nhiệm vụ mà chúng ta phải luôn luôn ghi nhớ. Trong

giới học thuật, chúng ta thường xuyên sử dụng Zoom để giảng dạy và học tập. Trong khu vực tư nhân, các hệ thống hội nghị trực tuyến với bảo mật mạnh hơn đang được đưa vào sử dụng. Tương tự với việc xác thực tài khoản, câu hỏi làm thế nào để xác minh chủ tài khoản một cách kỹ lưỡng phải phù hợp với nhu cầu riêng tư của từng cá nhân. Điều quan trọng là phải chọn những giải pháp cân bằng giữa làm những việc mà chúng ta muốn và mức độ bảo mật mà chúng ta cần. Để thúc đẩy số hóa, chúng ta phải ghi nhớ đến sự cân bằng giữa hệ thống mạng và bảo mật.

Tranh cãi về việc chúng ta có thể phản công lại đến mức nào khi các cuộc tấn công mạng xảy ra

—— **Các cuộc tấn công mạng đang gia tăng trên toàn cầu. Và chúng ngày càng nguy hiểm hơn bao giờ hết.**

Có tin đồn rằng Nga có liên quan đến cuộc bầu cử tổng thống Hoa Kỳ năm 2016. Một vài quốc gia đang phản ứng lại với sự xuất hiện của vũ trụ và không gian mạng như không gian chiến trường thứ tư và thứ năm, sau các chiến trường truyền thống là đất liền, biển và trời, bằng cách thành lập các lực lượng vũ trụ và lực lượng mạng. Chúng ta rõ ràng cần tăng cường phản ứng của mình với các cuộc tấn công mạng. Nhưng chúng ta nên hành động đến đâu để tự vệ cho chính mình? Cần có sự đồng thuận quốc tế về câu hỏi này. Các chủ đề tranh luận hiện nay bao gồm: Một quốc gia có thể đi xa bao nhiêu trong việc phản công lại các cuộc tấn công mạng, giống như cách một quốc gia tấn công các căn cứ tên lửa của đối phương để đáp trả lại một cuộc tấn công bằng tên lửa? Chúng ta có thể tấn công đến mức nào vào các địa điểm tấn công chúng ta? Một căn cứ tên lửa có thể nằm ở một đất nước nhất định, nhưng một cuộc tấn công mạng có thể đến từ bất cứ nơi nào. Máy chủ được sử dụng trong cuộc tấn công mạng có thể dễ dàng được đặt ở bên ngoài Nhật Bản. Chúng ta cần sở hữu công nghệ có thể ứng phó với những đe dọa như vậy. Trong tương lai, xã hội cần có những cuộc trò chuyện để quyết định phương pháp nào có hiệu quả nhất trong việc chống lại các cuộc tấn công mạng.

Tấn công mạng không chỉ diễn ra giữa chính phủ với chính phủ mà còn diễn ra ở mức độ khu vực tư nhân. Suy cho cùng thì có rất nhiều tài sản nằm trên Internet. Trao đổi tiền diễn ra trực tuyến, với các giao dịch bắt đầu bằng tiền ảo và tiền hàng thông qua tiền tệ kỹ thuật số và các giao thức thanh toán kỹ thuật số. Thông tin về cổ phiếu và bất động sản cũng khả dụng dưới dạng dữ liệu điện tử. Các doanh nghiệp Nhật Bản nắm giữ một lượng lớn thông tin về sở hữu trí tuệ, và điều này thu hút sự chú ý của nhiều kẻ xấu. Các doanh nghiệp lớn liên tục bị tấn công bởi các cuộc tấn công mạng. Không có gì đảm bảo bảo mật tuyệt đối, chính vì thế mà các doanh nghiệp phải chuẩn bị các biện pháp để đương đầu với những mối đe dọa này.

Thông tin trên mạng về cơ bản là có thể xác định được

—— **Những công dân bình thường như chúng ta cũng bị đe dọa thường xuyên bởi các cuộc tấn công mạng và tội phạm mạng.**

Chúng ta thích sử dụng thanh toán điện tử, tiền điện tử, v.v. vì tính tiện lợi của chúng, nhưng cùng lúc đó, chúng ta cũng phải duy trì cảnh giác thường xuyên vì những phương thức này rất dễ bị tấn công. Mặt trái của những tính năng tiện lợi trên các ứng dụng, v.v. là cần lưu ý đến những bẫy bảo mật và những nguy hiểm ngầm mà chúng ẩn chứa. Chẳng hạn, sử dụng WiFi miễn phí gần đó để lên mạng khiến chúng ta dễ bị nghe trộm hoặc bị hack. Tất cả các thông tin trên mạng về cơ bản là có thể xác định được, và chính vì thế mà những thông tin đó có khả năng bị nghe trộm hoặc bị theo dõi. Khi bạn gửi thông tin, bạn cần phải giả định rằng có một ai đó đang nhìn vào những thông tin này. Bất cứ khi nào bạn truy cập mạng bằng cách nào đó có liên quan đến các tài khoản tài chính hoặc tiết lộ thông tin cá nhân, hãy luôn ghi nhớ câu hỏi: “Liệu mình có ổn không nếu có ai đó nhìn thấy những thông tin này?” Chẳng hạn như trước khi bạn gửi thông tin, hãy tự hỏi bản thân xem bạn đã mã hóa thông tin đó bằng cách chưa. Việc này không dễ dàng, nhưng hãy luôn nhớ thực hiện bước này mỗi lần bạn gửi thông tin. Tất nhiên, công nghệ đóng vai trò quan trọng trong các biện pháp bảo mật này, nhưng suy cho cùng thì không gì có thể thay thế được nhận thức và sự thận trọng của mỗi người.

Giáo sư

Nitza Melas

ニッツァ・メラス



“Cirque du Soleil”

Giọng ca chính, ca sĩ kiêm sáng tác

Sinh ra tại Montreal, Canada, Nitza Melas hiện đang là một ca sĩ kiêm nhạc sĩ, cô biết nhiều ngôn ngữ, và được khán giả trên khắp thế giới yêu thích. Cô được chọn làm ca sĩ hát chính cho “Cirque du Soleil” - nhóm trình diễn chuyên biểu diễn xiếc và nhạc kịch ở nhiều quốc gia khác nhau. Cô là ca sĩ duy nhất biểu diễn những ca khúc do chính mình sáng tác trong chương trình biểu diễn của “Cirque du Soleil”. Cô không gia nhập bất kỳ hãng đĩa (công ty thu âm) nào, bên cạnh công việc ca hát, viết lời bài hát, và sáng tác nhạc, cô còn thực hiện thiết kế đồ họa, quảng bá, và bán hàng.

Lời chia sẻ

Tại Tập đoàn KCG, sinh viên sẽ có nhiều cơ hội học tập, bên cạnh việc tiếp thu kiến thức, các bạn còn được tiếp cận các công cụ phát triển kiến thức nghệ thuật và công nghệ để ứng dụng trong nhiều khía cạnh của ngành kinh doanh. Việc phát triển các hình thức trình diễn như Projection mapping đã làm phát sinh nhu cầu về nhân sự kỹ sư xử lý thông tin liên quan đến nghệ thuật, đồng thời cũng giúp khai sinh ra các hình thức trình diễn độc đáo vượt xa mong đợi của khán giả. Tập đoàn KCG đi đầu trong lĩnh vực học tập này, tạo ra môi trường giáo dục giúp sinh viên phát huy hết tiềm năng của mình.



Giáo sư Nitza Melas và dàn hợp xướng sinh viên tại buổi hòa nhạc “MUΣA” ra mắt CD kỷ niệm 50 năm thành lập Tập đoàn KCG (Hội trường lớn của Chi nhánh Kyoto Ekimae)

Chương trình “Giải trí áp dụng IT” do các chuyên gia và sinh viên thực hiện

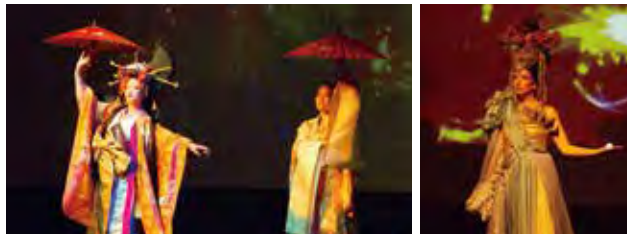
Ngày nay, các nỗ lực cải tiến sử dụng IT đã xuất hiện trong nhiều loại hình sản xuất sáng tạo, từ sân khấu kịch, opera, cho đến biểu diễn khiêu vũ. KCGI cung cấp các bài giảng về “Nghệ thuật Sân khấu và IT” cho các bạn sinh viên thuộc tất cả các khoa có mong muốn theo học, và hướng đến mục tiêu bồi dưỡng nguồn nhân lực sẽ hoạt động trong các ngành liên quan. Các giảng viên phụ trách sẽ là Giáo sư Nitza Melas, ca sĩ chính của “Cirque du Soleil”, và Giáo sư Cyryl Koshyk, một nghệ sĩ đang hoạt động tại Hollywood, Mỹ. Sinh viên tham gia chương trình học sẽ tham gia vào dự án “MUΣA”. Các bạn sẽ lên kế hoạch, chỉ đạo, sản xuất, và ghi hình một buổi hòa nhạc, cũng như làm việc về sản xuất video bằng phần mềm hiệu ứng hình ảnh và biên tập.

Tại “MUΣA Live Show” được tổ chức vào tháng 10 năm 2019 tại Hội trường lớn của Cơ sở Kyoto Ekimae, phần đệm nhạc được dựng và điều khiển bằng máy tính. Giáo sư Nitza đã biểu diễn một bài hát mới dưới sự chỉ đạo tương tác thời gian thực của Giáo sư Cyryl, với hình ảnh 3DCG tận dụng tối đa công nghệ ICT mới nhất, tạo nên một chương trình tràn ngập hiệu ứng hình ảnh tuyệt đẹp. Từ tháng 10 năm 2014, công nghệ Projection mapping, v.v... đã được ứng dụng, và tại “MUΣA LIVE SHOW” được tổ chức vào tháng 1 năm 2016, chương trình đã mang đến một màn trình diễn bùng nổ phủ hình ảnh khắp hội trường. Trong chương trình được tổ chức vào tháng 10 năm 2019, sự kết hợp giữa màn trình diễn trên sân khấu và hình ảnh CG đã khiến các khán giả thích thú.

Vào tháng 11 năm 2023, nhóm tổ chức đã thực hiện thử thách sáng tạo một loại chương trình mới với sự góp mặt của Giáo sư Tagawa Kyoko, một nghệ sĩ piano. Dưới sự hướng dẫn của cả hai giáo sư, các sinh viên đã biến buổi độc tấu thành một chương trình giải trí, sử dụng hình ảnh và ánh sáng ăn khớp với âm nhạc.



Sự hợp tác giữa Giáo sư Nitza Melas và các nghệ sĩ hoạt động tại Mỹ đã trở thành sự thật, mang đến một buổi biểu diễn sân khấu độc đáo chưa từng có



Giới thiệu Giảng viên

1 giáo sư/10 học viên trở xuống

Đội ngũ giảng viên quy tụ từ khắp nơi trên thế giới nhằm hướng đến mục tiêu đào tạo các nhà lãnh đạo làm việc trong kinh doanh IT toàn cầu, vốn là các nhà chuyên môn có kinh nghiệm thực hiện phác thảo chiến lược IT ở các công ty lớn, có thể lực trên thế giới trong các ngành nghề như khoa học thông tin, quản trị kinh doanh, đào tạo.

Sứ mệnh của Giáo viên

Dựa vào ý kiến của giáo viên hướng dẫn, nhà trường xây dựng nên môi trường học tập thích hợp với mục tiêu trong tương lai của mỗi học viên.

Hai vai trò lớn cần có ở một giáo viên.

Thứ nhất là đóng vai trò như một nguồn tài nguyên giáo dục.

Giáo viên đối với học viên như là một nguồn tài nguyên giáo dục giống như sách giáo khoa và luận văn, giáo trình mà trước tiên là phương tiện truyền thông đa dạng, kinh nghiệm lĩnh vực, bạn cùng lớp, v.v. Học viên có thể học từ giáo viên vấn đề cần thiết cho việc phát triển mục tiêu của bản thân.

Thứ hai là đóng vai trò như người thúc đẩy học tập (điều phối viên). Giáo viên lập kế hoạch, cụ thể hóa quá trình học tập để thúc đẩy sự hiểu biết về nội dung học tập của học viên. Việc liên kết tài liệu giáo dục đa dạng với học viên chính là vai trò cần có của giáo viên với tư cách là một người thúc đẩy học tập.

Việc hỗ trợ tối đa để có thể đảm nhiệm vai trò nêu trên và để mỗi học viên có thể phát triển mục tiêu học tập chính là sứ mệnh của giáo viên nhà trường.

Phó hiệu trưởng / Giáo sư



Shigeru Eiho

- Cử nhân kỹ thuật Đại học Kyoto, Thạc sĩ kỹ thuật học Kyoto (chuyên ngành kỹ thuật điện tử), Tiến sĩ kỹ thuật
- Giáo sư danh dự Đại học Kyoto
- Nguyên chủ tịch Hiệp hội kỹ sư hệ thống, thông tin và kiểm soát
- Ủy viên danh dự Hiệp hội kỹ sư hệ thống, thông tin và kiểm soát
- Thành viên Hiệp hội kỹ sư điện tử, Công nghệ thông tin và truyền thông Nhật Bản



Gary Hoichi Tsuchimochi

- Cử nhân Khoa học xã hội (Bachelor of Arts), Đại học California (Mỹ); Thạc sĩ Khoa học xã hội (Master of Arts), Trường Sau Đại học - Đại học California (Mỹ)
- Thạc sĩ Giáo dục (Ed. M.), Tiến sĩ Giáo dục (Ed. D.), Trường Sau Đại học về Giáo dục - Đại học Columbia (Mỹ) • Tiến sĩ Giáo dục, Đại học Tokyo
- Giáo sư Thịnh giảng, Khoa Giáo dục, Đại học Victoria (Canada)
- Nghiên cứu viên thỉnh giảng, Trung tâm Nghiên cứu Nhật Bản Mark T. Orr, Đại học Nam Florida (Mỹ)
- Giáo sư Thịnh giảng, Trung tâm Nghiên cứu Giáo dục Bắc cao, Đại học Nagoya
- Giáo sư Thăm tra cơ sở giáo dục, Ủy ban Thành lập Đại học, Bộ Giáo dục, Văn hóa, Thể thao, Khoa học và Công nghệ; Giáo sư Thăm tra cơ sở giáo dục, Ủy ban Thành lập Trường Sau Đại học, Bộ Giáo dục, Văn hóa, Thể thao, Khoa học và Công nghệ
- Nguyên giáo sư tại Trung tâm giáo dục thế kỷ 21, Đại học Hiroaki
- Nguyên Giám đốc Trung tâm Phát triển Giáo dục bậc đại học, Đại học Teikyo/Giám đốc Trung tâm Hỗ trợ Học tập và Nghiên cứu, Đại học Teikyo



Michihiko Minoh

- Cử nhân Kỹ thuật, Đại học Kyoto; Hoàn thành khóa tiến sĩ tại Trường Sau Đại học, Đại học Kyoto (chuyên ngành kỹ thuật thông tin); Tiến sĩ Kỹ thuật
- Giáo sư danh dự của Đại học Kyoto; Cựu Phó Hiệu trưởng Đại học Kyoto; Cựu Phó giám đốc Văn phòng Chủ tịch Đại học Kyoto; Cựu Giám đốc Viện Quản lý thông tin và truyền thông Đại học Kyoto
- Cựu Giám đốc Trung tâm học thuật về máy tính và nghiên cứu truyền thông Đại học Kyoto
- Cựu giám đốc Viện nghiên cứu vật lý và hóa học RIKEN; Giám đốc Trụ sở tổng hợp thông tin
- Cựu Cán bộ khoa học, Cục Xúc tiến nghiên cứu, Bộ Giáo dục, Văn hóa, Thể thao, Khoa học và Công nghệ; Cựu Ủy viên Ủy ban Thông tin, Hội đồng Khoa học và Công nghệ, Bộ Giáo dục, Văn hóa, Thể thao, Khoa học và Công nghệ
- Cựu Trưởng nhóm truyền thông hợp tác phần tán, Bộ phận Thông tin và Truyền thông, Viện Công nghệ Thông tin và Truyền thông Quốc gia
- Cựu Chủ tịch Hội Thông tin và Bảo mật Hệ thống của Viện Kỹ sư Điện tử, Thông tin và Truyền thông; Trưởng Nhóm HCG của Viện
- Giám đốc Dự án Robot bảo vệ, Trụ sở tổng hợp thông tin, Viện nghiên cứu vật lý và hóa học RIKEN • Ủy viên liên kết, Hội đồng Khoa học Nhật Bản khóa 26-27

Giám đốc cơ sở Sapporo / Giáo sư



Masaki Nakamura

- Cử nhân Kinh tế Trường đại học Aoyama Gakuin.
- Sau khi làm việc tại Công ty Nihon Unisys, ông đã thành lập Công ty dGIC vào năm 1987. Ông là Chủ tịch kiêm Giám đốc công ty
- Tổng Giám đốc Hiệp hội Bảo hiểm Y tế công nghiệp liên quan đến máy tính Hokkaido
- Chủ tịch Hiệp hội Công nghiệp hệ thống Thông tin Hokkaido
- Chủ tịch Liên đoàn Hiệp hội Công nghiệp Thông tin, Tập đoàn Nippon

Giám đốc cơ sở Tokyo / Giáo sư



Hisaya Tanaka

- Cử nhân kỹ thuật Đại học Waseda
- Nguyên Trợ lý Giám đốc bộ phận Hỗ trợ hệ thống của Công ty Cổ phần Fujitsu
- Nguyên Giám đốc Công ty Cổ phần FUJITSU University
- Nguyên Trưởng phòng, Ủy viên Quản trị bộ phận đào tạo nhân lực IT của Cơ quan xúc tiến Công nghệ thông tin
- Cử nhân Giáo dục cấp cao của Hiệp hội Công nghệ Giáo dục Nhật Bản
- Ủy ban Kế hoạch kinh doanh của Hiệp hội Công nghệ Giáo dục Nhật Bản
- Ủy viên Quản trị của Tổ chức Mitou Foundation

Hiệu trưởng Danh dự / Giáo sư



Toshihide Ibaraki

- Cử nhân kỹ thuật Đại học Kyoto, iến sĩ Kỹ thuật, Đại học Kyoto (chuyên ngành Kỹ thuật điện tử)
- Giáo sư danh dự của Đại học Kyoto
- Nguyên Trưởng khoa Khoa nghiên cứu khoa học thông tin, Đại học Kyoto Cựu Giáo sư, Đại học Công nghệ Toyohashi
- Nguyên Giáo sư Đại học Kwansei Gakuin
- Hiệu trưởng Trường Sau Đại học Công nghệ Thông tin Kyoto (KCGI) (2010-2023)

Tìm hiểu thêm về các giáo sư và phó giáo sư của KCGI tại đây.



Cơ sở Hyakumanben của Trường chính Kyoto

Thiết kế dựa trên lý luận giáo dục mới nhất



Tòa nhà giáo dục mới đã được xây dựng và bổ sung vào Cơ sở Hyakumanben của Trường chính Kyoto vào mùa hè năm 2022. KGCI sẽ tăng cường hơn nữa môi trường giáo dục và tận dụng rộng rãi cứ điểm này làm cơ sở cho giáo dục IT mới và trao đổi quốc tế ở Kyoto, một thành phố có lịch sử học tập lâu đời. Với việc bổ sung tòa nhà mới và khuôn viên bên trong, Cơ sở Hyakumanben đã được mở rộng diện tích lên gấp ba lần. Tòa nhà mới bao gồm bốn tầng trên mặt đất và một tầng hầm, cung cấp một diễn đàn cho nền giáo dục tiên tiến, mang tính cách mạng và toàn cầu được hỗ trợ bởi kinh nghiệm sâu rộng và am hiểu lý thuyết của KGCI.



Giảng Đường Lớn

Giảng đường lớn có thể được sử dụng cho nhiều mục đích, không chỉ dành cho các bài giảng mà còn cho hội nghị, hòa nhạc, vở kịch, chiếu phim, v.v... Hội trường có sức chứa lên đến 200 người.



Thư viện



Lớp học Linh hoạt Kết hợp

Lớp học linh hoạt kết hợp (Hybrid-Flexible) được thiết kế để cung cấp sự hỗ trợ linh hoạt cho nhiều hình thức bài giảng. Các lớp học này hỗ trợ cho học tập tích cực, trong đó sinh viên sẽ tích cực tham gia với tư cách là chủ thể chính trong bài giảng, thông qua làm việc nhóm và các chiến lược khác. Các lớp học này cũng lý tưởng cho những bài giảng kết hợp thực hiện phối hợp giữa giảng dạy trực tiếp và trực tuyến.



Phòng Thực hành



Phòng học Đổi mới

Phòng học đổi mới là không gian nơi sinh viên và giảng viên từ các lĩnh vực khác nhau có thể gặp gỡ và khơi nguồn đổi mới thông qua thảo luận, thuyết trình và các hoạt động khác. Phòng học được thiết kế để truyền cảm hứng sáng tạo. Cũng như trong Lớp học linh hoạt kết hợp, mọi bức tường trong phòng học đổi mới, từ sàn đến trần, đều có thể được sử dụng làm bảng trắng.



Gian Làm việc Cá nhân

Các gian này được trang bị hệ thống cách âm hiệu quả cao, mang đến một môi trường thoải mái để giao tiếp với những người đang ở vị trí cách xa.



Cơ sở

Trường chính Kyoto

Trường chính Kyoto có hai cơ sở. Nguồn lực học viên đa dạng của các cơ sở này sẽ tham gia vào nhiều hoạt động học tập và nghiên cứu để đạt được bằng Thạc sĩ Công nghệ thông tin - bằng cấp học thuật cao nhất trong lĩnh vực IT ứng dụng. Học viên có thể đi lại giữa hai cơ sở bằng xe buýt đưa đón miễn phí.

Cơ sở Hyakumanben / Sakyo-ku, Kyoto

Cơ sở Hyakumanben ra đời dưới dạng một trung tâm giáo dục và nghiên cứu khi KCGI mở cửa vào năm 2004. Vào năm 2022, diện tích được mở rộng và một tòa nhà trường học mới (Tòa nhà chính) được hoàn thành, mang đến một môi trường giáo dục phong phú nơi mà hầu hết các lớp học của KCGI hiện đang được tổ chức. Với vị trí gần Đại học Kyoto, cơ sở Hyakumanben nằm ở trung tâm của khu vực đông sinh viên ở Kyoto - khu vực tràn ngập bầu không khí say mê học tập và tự do tư tưởng.



Chi nhánh Kyoto Ekimae / Minami-ku, Kyoto

Chi nhánh Kyoto Ekimae được hoàn thành vào mùa xuân năm 2005. Với vị trí nằm liền kề với Ga Kyoto - một trung tâm đi lại với rất nhiều hành khách, cơ sở này có vị trí đặc biệt thuận tiện. Nổi bật với màu sắc tươi sáng, không gian thoáng đãng, Chi nhánh Kyoto Ekimae được trang bị một phòng học e-learning hiện đại, cho phép nhiều bài giảng được truyền tải khắp thế giới từ nơi này. Cùng với Cơ sở KCG Kyoto Ekimae gần đó, Chi nhánh Kyoto Ekimae hoạt động như một trung tâm chính trong lĩnh vực giáo dục IT tiên tiến hàng đầu.



Cơ sở chi nhánh

Cũng giống như cơ sở chính, các cơ sở chi nhánh cũng có sự đa dạng trong thành phần học viên, bao gồm những người đã đi làm. Các cơ sở chi nhánh được kết nối với Cơ sở chính Kyoto không chỉ bằng những lớp phái cử (những lớp được giảng dạy bởi giáo viên hướng dẫn đến từ cơ sở chính) mà còn bằng hệ thống e-learning mới nhất giúp liên kết với cơ sở chính trong thời gian thực. Học viên cũng có thể học tập bằng cách sử dụng video ghi sẵn được nhà trường cung cấp. Hơn nữa, các giảng viên tận tâm của mỗi cơ sở chi nhánh sẽ cung cấp chương trình dự phòng nghiên cứu quan trọng, để giúp mỗi học viên đạt được mục tiêu của mình.

Chi nhánh Sapporo / Nằm trong dGIC Inc.

Vào tháng 4 năm 2012, Cơ sở chi nhánh Sapporo được mở tại Sapporo, thành phố ở trung tâm của tỉnh Hokkaido rộng lớn phía bắc Nhật Bản. Đây là cơ sở đầu tiên của KCG Group nằm bên ngoài Kyoto.

Tất cả giảng viên tận tâm tại Cơ sở chi nhánh Sapporo hiện đang hoạt động trên các tuyến đầu của ngành IT. Trong Thực tiễn Doanh nghiệp IT, các giảng viên sẽ đan xen thông tin mới nhất trong ngành với những câu chuyện từ kinh nghiệm của chính họ, cung cấp giải thích rõ ràng về kiến thức, kỹ năng và khả năng giao tiếp cần thiết trong lĩnh vực kinh doanh IT trong tương lai gần.



Chi nhánh Tokyo / Nằm trong Hitomedia, Inc.

Chi nhánh Tokyo nằm ở vị trí gần Roppongi Hills của Thành phố Minato, Tokyo. Chi nhánh Tokyo được mở vào tháng 10 năm 2012 và là địa điểm thứ hai sau Chi nhánh Sapporo.

Nhiều giáo viên tại Chi nhánh Tokyo là những người đóng vai trò tích cực trên tuyến đầu của quá trình số hóa đang không ngừng tăng tốc trong xã hội ngày nay. Chính vì thế mà hoạt động đào tạo IT và các lớp học về tư duy logic tổ chức ở Chi nhánh Tokyo được các bạn học viên yêu thích trong nhiều năm liền, trong đó có cả học viên tại Cơ sở chính Kyoto. Chương trình giáo dục được cung cấp tại Chi nhánh Tokyo đóng góp rất nhiều vào việc đào tạo nên các nhà lãnh đạo hàng đầu trong lĩnh vực IT ứng dụng - những người có thể đóng vai trò quan trọng trên trường quốc tế.



Những bước để lấy được Bằng chuyên ngành

* Trường hợp sinh viên nhập học vào kỳ mùa xuân hoặc sinh viên bắt đầu làm Đồ án Thạc sĩ vào kỳ thứ 3

Học viên năm thứ nhất
Học kỳ 1

1

Học chuyên sâu về kiến thức cơ bản

- Lễ nhập học/Định hướng cho học viên mới/
Tư vấn học thuật
- Các kỳ thi mùa xuân thường lệ
- Các lớp học chuyên sâu mùa hè

Đời sống học viên phong phú

- Lễ chào đón học viên mới
- Thực tập tại một trường đại học đối tác ở nước ngoài
(giảng viên thỉnh giảng)
- Thực tập kinh doanh với công ty tư nhân
- Biểu diễn âm nhạc
- Tư vấn nghề nghiệp



Lễ nhập học

Học viên năm thứ nhất
Học kỳ 2

2

Có được kiến thức chuyên môn cao Bắt đầu các bước chuẩn bị cho Đồ án Thạc sĩ

- Bắt đầu chuẩn bị Đồ án Thạc sĩ
- Các kỳ thi mùa thu thường lệ
- Các lớp học chuyên sâu mùa xuân
- Các bài giảng đặc biệt từ giảng viên nổi tiếng
của Nhật Bản và nước ngoài

Đời sống học viên phong phú

- Định hướng nghề nghiệp
- Nhiều lớp học hỗ trợ tìm kiếm việc làm
- Lễ hội tháng 11



Hướng dẫn chuẩn bị cho Đồ án Thạc sĩ

Học viên năm thứ hai
Học kỳ 3

3

Học các môn thực tiễn và nâng cao hơn Bắt đầu làm Đồ án Thạc sĩ

- Bắt đầu thực hiện Đồ án Thạc sĩ
- Các kỳ thi mùa xuân thường lệ
- Các lớp học chuyên sâu mùa hè

Đời sống học viên phong phú

- Công ty tư nhân đến trường để giới thiệu
- Đạt được nhiều bằng cấp
- Thực tập tại một trường đại học đối tác ở nước ngoài
(giảng viên thỉnh giảng)
- Biểu diễn âm nhạc
- Tham gia nhiều cuộc thi



Các lớp học chuyên sâu mùa hè.
Trao đổi sâu hơn với giảng viên thông qua Thời gian Cá phê.

Học viên năm thứ hai
Học kỳ 4

4

Thực hiện các hoạt động nâng cao chuyên môn Hoàn thành Đồ án Thạc sĩ

- Bảo vệ Đồ án Thạc sĩ
- Các bài giảng đặc biệt từ giảng viên nổi tiếng của
Nhật Bản và nước ngoài
- Giải thưởng KCG
(Tuyên dương các đồ án nổi bật nhất ở KCG và KCGI)
- Lễ trao bằng

Đời sống học viên phong phú

- Lễ hoàn thành bằng



Giải thưởng KCG

Kyoto – Thành phố của sinh viên

Kyoto trải qua lịch sử lâu đời hơn 1200 năm, là trung tâm văn hóa thời xa xưa của Nhật Bản, ngày nay với tư cách là một thành phố quốc tế, Kyoto nơi có rất nhiều sinh viên và học viên đang sinh sống và học tập.

Khuôn viên các trường của KCG nằm trong khu vực giao thông thuận lợi, không chỉ trong khu vực các trường trong thành phố Kyoto, mà còn có thể di chuyển dễ dàng đến khu vực Kansai như Osaka, Nara, Kobe, Otsu, v.v.



Khu vực xung quanh Cơ sở KCGI Hyakumanben, Trường chính Kyoto

Khu vực nơi bạn có thể tiếp xúc với lịch sử và nhiều nền văn hóa đa dạng của Kyoto, có nhiều địa điểm như Ginkakuji là ngôi chùa tiêu biểu của nền văn hóa Muromachi, đền Heian Jingu có lễ hội Jidai (là một trong ba lễ hội lớn được tổ chức tại Kyoto), con đường mang tên “Triết Học” (Tetsugaku No Michi) nổi tiếng với hàng cây Anh Đào, sở thú thành phố Kyoto (sở thú lâu đời thứ hai ở Nhật Bản), bảo tàng mỹ thuật thành phố Kyoto, v.v.

Địa điểm

Ginkakuji	Đền Heian
Con đường Tetsugaku No Michi	Đền Eikando
Chùa Nanzen	Chùa Chion
Bảo tàng mỹ thuật thành phố Kyoto	Bảo tàng mỹ thuật hiện đại quốc gia
Sở thú thành phố Kyoto	



Khu vực xung quanh Cơ sở KCG Rakuho

Từ tàu điện ngầm ga Kitaoji/trạm xe buýt, có thể dễ dàng di chuyển đến khu vực Rakuho, trung tâm Kyoto, nhà ga Kyoto. Gần với đường Kitayama (nơi có dây công trình kiến trúc với các tòa nhà hiện đại) có đền Kamigamo (nơi diễn ra lễ hội Aio Matsuri), và đây cũng là khu vực có thể gần gũi thiên nhiên với Vườn bách thảo và hồ Midoro, sông Kamo.

Địa điểm

Đền Kamigamo	Vườn bách thảo phủ Kyoto
Hồ Midoro	Đường Kitayama

Khu vực xung quanh Chi nhánh KCGI Kyoto Ekimae

Nhà ga Kyoto (có thể đi theo tuyến JR - Kintetsu - tàu điện ngầm) là cửa ngõ vào Kyoto, và được rất nhiều người đến tham quan từ khắp các nơi trên cả nước. Khu vực xung quanh là khu vực có các tòa nhà hiện đại và cổ kính nằm xen lẫn với nhau, tạo nên bầu không khí tương phản cho khu vực.

Địa điểm

Chùa Toji	Đền Sanjusangendo
Chùa Higashi Honganji, Chùa Nishi Honganji	Bảo tàng quốc gia Kyoto
Chùa Tofukuji	Tòa nhà Kyoto Station Building
Tháp Kyoto	Thủy cung Kyoto



Khu vực xung quanh Cơ sở KCG Kamogawa

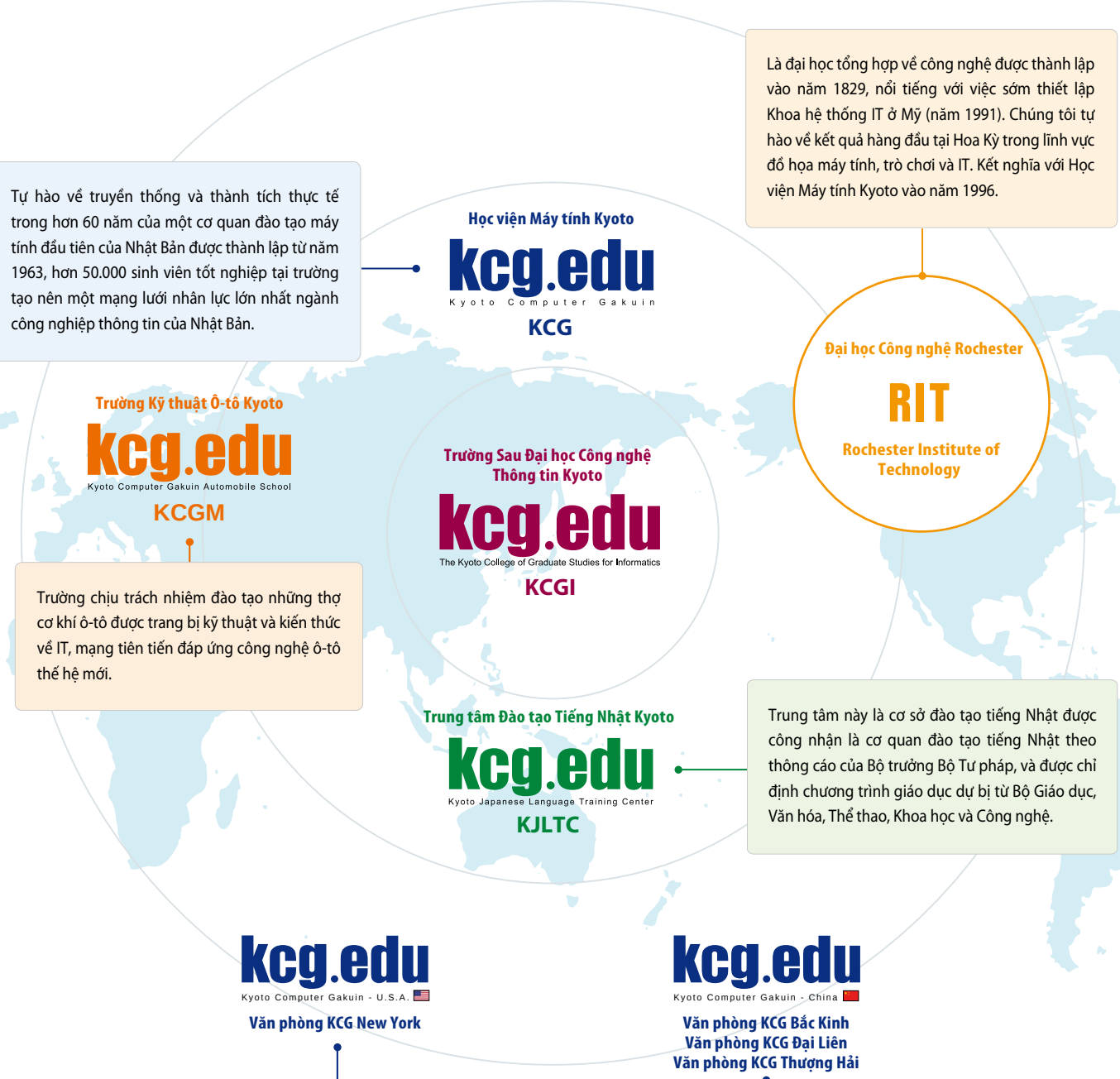
Trường gần vườn quốc gia Kyotogyoen và đền Shimogamo nơi diễn ra lễ hội Aoi Matsuri (là một trong ba lễ hội lớn được tổ chức tại Kyoto), nằm trong khu vực thành phố nhưng có môi trường tự nhiên phong phú.

Địa điểm

Đền Shimogamo	Rừng Tadasu
Vườn quốc gia Kyotogyoen	Bảo tàng tài liệu lịch sử thành phố Kyoto



Trường Sau Đại học Công nghệ Thông tin Kyoto (KCGI) thiết lập mạng chặt chẽ với các cơ quan đào tạo khác của Tập đoàn KCG, nhằm liên kết với chính phủ và các trường đại học ở nước ngoài, để thực hiện đào tạo IT cao cấp nhất thế giới với vai trò là một cơ quan đào tạo tầm cỡ thế giới, và là cơ quan dẫn đầu trong lĩnh vực đào tạo IT.



Tự hào về truyền thống và thành tích thực tế trong hơn 60 năm của một cơ quan đào tạo máy tính đầu tiên của Nhật Bản được thành lập từ năm 1963, hơn 50.000 sinh viên tốt nghiệp tại trường tạo nên một mạng lưới nhân lực lớn nhất ngành công nghiệp thông tin của Nhật Bản.

Là đại học tổng hợp về công nghệ được thành lập vào năm 1829, nổi tiếng với việc sớm thiết lập Khoa hệ thống IT ở Mỹ (năm 1991). Chúng tôi tự hào về kết quả hàng đầu tại Hoa Kỳ trong lĩnh vực đồ họa máy tính, trò chơi và IT. Kết nghĩa với Học viện Máy tính Kyoto vào năm 1996.

Trường Kỹ thuật Ô-tô Kyoto
kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin Automobile School
KCGM

Trường chịu trách nhiệm đào tạo những thợ cơ khí ô-tô được trang bị kỹ thuật và kiến thức về IT, mạng tiên tiến đáp ứng công nghệ ô-tô thế hệ mới.

Trường Sau Đại học Công nghệ Thông tin Kyoto
kcg.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics
KCGI

Trung tâm Đào tạo Tiếng Nhật Kyoto
kcg.edu
Kyoto Japanese Language Training Center
KJLTC

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin - U.S.A.
Văn phòng KCG New York

Thiết lập bên trong Trung tâm Thương mại Thế giới (WTC) tại New York để làm cơ sở hoạt động tại nước ngoài của Tập đoàn KCG. Nhưng do đã bị tàn phá bởi cuộc tấn công khủng bố ở Mỹ, nên hiện tại văn phòng được đặt tại Trung tâm Rockefeller, và đang hoạt động trở lại.

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin - China
Văn phòng KCG Bắc Kinh
Văn phòng KCG Đại Liên
Văn phòng KCG Thượng Hải

Văn phòng KCG Bắc Kinh được thành lập năm 2002 trong Thư viện Quốc gia Trung Quốc tại Bắc Kinh để làm cơ sở trao đổi với các trường đại học Trung Quốc mà KCG đang cùng có các mối quan hệ của mình. KCG đã mở Văn phòng KCG Đại Liên vào năm 2008 và Văn phòng KCG Thượng Hải vào năm 2018, thông qua đó cung cấp hỗ trợ giáo dục IT cho các trường đại học Trung Quốc, và còn thực hiện các hoạt động khác.

Giới thiệu khái quát về KCGI

Tên trường : Trường Sau Đại học Công nghệ Thông tin Kyoto (KCGI)
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

Chủ thể thành lập : The University of Informatics

Địa chỉ : 7 Tanakamonzen-cho, Sakyo-ku, Kyoto-shi

Khoa nghiên cứu : Khoa nghiên cứu Công nghệ Thông tin Ứng dụng

Chuyên ngành : Công nghệ Kinh doanh Web

Tín chỉ hoàn thành : 44 tín chỉ

Số lượng tuyển sinh : 1.000 người (Tổng quy mô học viên là 1.880 người.)

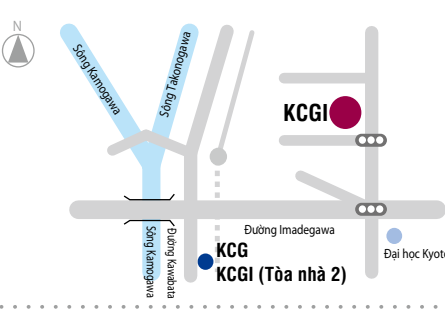
Thời hạn học : 2 năm

Học vị : Thạc sĩ Công nghệ Thông tin (Chuyên ngành)
Master of Science in Information Technology (M.S. in IT)

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

KYOTO

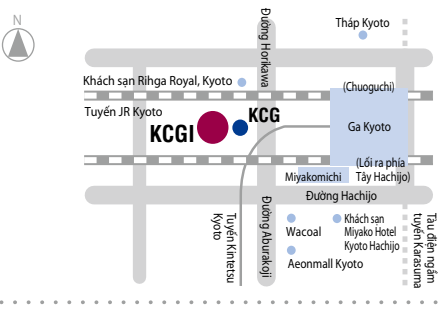
Kyoto là khu vực trung tâm của nền văn hóa truyền thống Nhật Bản, các doanh nghiệp ưu tú trong lĩnh vực công nghệ thông tin dẫn đầu ngành công nghiệp của Nhật Bản đã đặt trụ sở chính tại đây như Công ty Cổ phần Rohm, Nhà máy sản xuất Murata, Công ty TNHH Nintendo, Nhà máy sản xuất Hiroba, Công ty Cổ phần Kyocera, Tập đoàn Nippon Densa, Công ty Cổ phần Omron, v.v. Và, đã có nhiều người từng đoạt giải Nobel được sinh ra từ Kyoto. Nhà trường hướng đến việc tập trung nguồn năng lượng mà phong thổ Kyoto đã ưu đãi mang lại cho con người để đưa nguồn lực ấy vào trong quá trình giảng dạy của nhà trường.



Địa chỉ
7 Tanakamonzen-cho, Sakyo-ku, Kyoto-shi

Hướng dẫn giao thông

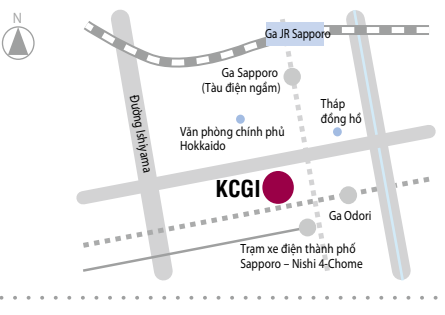
- Đi bộ 1 phút từ ngã tư Hyakumanben về phía Bắc
- Đi bộ 8 phút từ "Ga Demachianagi" Xe điện Keihan / Xe điện Eizan
- Từ ga Kyoto Đi xe buýt số 7 xuống "Hyakumanben", đi xe buýt số 206 xuống "Asukaicho"



Địa chỉ
10-5 Nishikujoteranomae-cho, Minami-ku, Kyoto-shi

Hướng dẫn giao thông

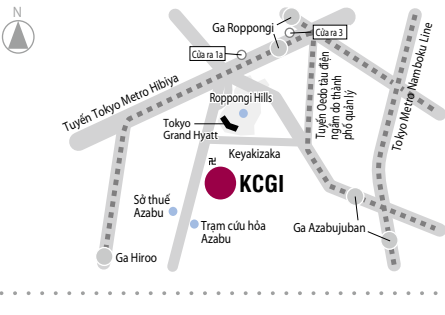
- Đi bộ 7 phút từ cửa Hachijo Nishiguchi "Ga Kyoto" về phía Tây



Địa chỉ
Công ty Cổ phần dGIC
F7 Daigo Building 5-11, Odori-nishi, Chuo-ku, Sapporo-shi

Hướng dẫn giao thông

- Từ cửa ra số 2 "Ga tàu điện ngầm Odori" đi bộ 1 phút về phía Bắc



Địa chỉ
Bên trong Công ty cổ phần Hitomedia F4 Motoazabu VORT 3-1-35, Motoazabu, Minato-ku, Tokyo

Hướng dẫn giao thông

- Đi bộ 8 phút từ cửa ra 1a "Ga Roppongi" tuyến Tokyo Metro Hibiya
- Đi bộ 10 phút từ cửa ra số 3 "Ga Roppongi" tuyến Oedo thành phố