

日本第一所IT專業技術研究所

# 京都情報大学院大學

KCGI: The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

在日本京都學習最先進的IT知識

Link to the Pioneer Spirit

**kcg.edu**  
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics  
京都情報大学院大學

URL: <https://www.kcg.edu/>  
E-mail: [admissions@kcg.edu](mailto:admissions@kcg.edu)

京都情報大学院大學 留學生入學事務室  
〒606-8225 京都市左京區田中門前町7  
電話: (075)681-6334 (+81-75-681-6334)  
傳真: (075)671-1382 (+81-75-671-1382)



## 為了培養IT領域的高級專業技術人才

隨著科學技術的進步和令人眼花繚亂的技術革新以及社會經濟的劇烈變化(多元化、複雜化、高度化、全球化、物聯網的時代到來等)的影響,培養適應社會發展的國際化IT高級專業技術人才迅速成為主流。

然而,在橫跨資訊學和經營學等兩個專業領域的IT技術教育中,從沒有過任何一所大學和研究所能夠滿足社會上對IT高級專業技術人才培養的需求。

為了打破這種現狀,京都情報大學院大學作為日本第一所IT專業技術研究所於2004年4月成立。

本校繼承了有著57餘年歷史,適應產業界需求,始終致力於培養資訊技術工程師的日本第一所電腦教育機構「京都電腦學院」的傳統和業績。此外,開設與羅徹斯特理工大學等海外多所大學之間的全球化教育網路。以此為基點,引進了世界最先進的IT教育課程。不僅如此,在增強了經營和管理教育的同時,開始培養原有的研究型研究所難以培養的IT高級專業技術人才,尤其是CIO(資訊總監)等IT應用領域的領軍人物。

### 建校理念

培養能適應社會需求,肩負時代使命,具備能引領下一代的高度實踐能力和創造性的應用資訊技術專業人才。

### 本校的使命和目的

滿足IT社會對高水準、多樣化人才的需求,並且在科技無處不在的時代願景中,透過培養擁有最新先進技術和廣泛知識以及國際思維的高級IT專家,為高度資訊化社會的實現和經濟發展做貢獻。快速應對資訊及其相關技術的發展,講授理工學、經營學等相關學術領域的理論及應用技術,培養高級專業技術人才。

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

### 招募方針

IT (ICT) 為資訊與經營科系的融合領域,所處理的項目複雜且涉及範圍廣泛,因而產業界對於人才的需求趨於多樣化。以工學院畢業為前提,僅藉由工學科系的研究所來培養IT (ICT) 領域的人才,這種過往的教育體制已無法滿足產業界對多樣化人才的需求。為了今後產業與經濟的發展,應致力於將具備多樣專業背景的人才,培養成IT (ICT) 領域的高級專業技術人才。

基於上述觀點,本校對學生出身學科並未設限,推出了面向以下不同背景的學生的廣泛錄取方針。

1. 具備於本校修習專業知識所需的基礎學習能力的人。
2. 不拘泥於既有的概念,渴望學習新事物,思考並創造之人。
3. 願意與人相互合作,溝通並解決問題之人。

# KCGI的教育

The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

京都情報大學院大學



學校法人 京都情報學園  
理事長、教授

## 長谷川 亘

Wataru Hasegawa

早稻田大學文學學士  
(美國) 哥倫比亞大學教育研究所畢業  
Master of Arts, Master of Education  
一般社團法人京都府資訊產業協會會長  
一般社團法人全國地區資訊產業團體聯合會  
(ANIA) 理事、會長  
一般社團法人日本IT團體聯盟代表理事  
首席副會長  
泰國教育部次官獎 (2次)  
加納共和國教育部大臣獎  
持有美國紐約州教育行政官資格證書  
天津科技大學客座教授  
韓國國土海洋部旗下公營企業 濟州國際  
自由都市開發中心 政策諮詢委員

主講科目：領導理論，專業畢業設計

京都情報大學院大學(KCGI)是日本第一所IT專業技術研究所。其母體是日本第一所私立電腦教育機構，專門學校京都電腦學院(KCG)。KCG是由創始人長谷川繁雄和長谷川靖子根據展望未來的獨家理念建立的學校。自1963年建校以來的55餘年的歲月裡，推動電腦教育，期間大量的高中生和四年制本科畢業生相繼入學、畢業。當時的日本只有研究型研究所，大學畢業生之所以選擇KCG深造，是因為想要學習緊密聯繫實際工作的實用技術。雖然KCG是一所專門學校，但是具備教育大學本科畢業生的實力，在社會上發揮著職業型、實務型研究所的作用。

在這樣的前提和背景下，自1998年起KCG與美國羅徹斯特理工學院研究所(IT專業，電腦科學專業等)共同開設了以實務型教育為目標的專業技術研究所教育體系和教學課程。這是日本第一所專門學校和美國研究所之間課程合作的成功案例，具有劃時代的意義。

以擁有如此業績的KCG的教育工作者為核心，在專門職大學院的新制度下，成立IT專業技術研究所，可以說是必然的結果。在眾多財經界精英和美國羅徹斯特理工大學、哥倫比亞大學教育研究所的教育工作者的大力協助和支持下，京都情報大學院大學於執行新制度的第一年2004年4月，建立了日本第一所IT專業技術研究所。

本校建立之初，提出了「培養滿足社會需求，肩負時代使命，具備能引領下一代的高度實踐能力和創造力的應用資訊技術專業人才」的建校理念。本校以資訊技術教育為基礎，引進國際商務教育，在ACM (Association for Computing Machinery: 美國計算機協會)的IS (Information System: 資訊系統) 碩士

課程修正版的基礎上，建立了培養網路商務(電子商務)技術人員，尤其是CIO(資訊總監)的教育體系。本校的使命是滿足IT社會對高水準、多樣化人才的需求，透過提供擁有最新先進技術和廣泛知識以及國際思維的高級IT專家，為高度資訊化社會的實現和經濟發展做貢獻。本校的目標是快速應對資訊及其相關技術的發展，講授理工學、經營學等相關學術領域的理論及應用技術，培養高級專業技術人才。

在此之前，以網路商務(電子商務)技術課程為主修專業的日本大學或研究所寥寥無幾，資訊學科只屬於傳統經營學或經營工學等專業學科的一部分。也就是說，實際上只是將資訊學科作為系統性和綜合性專業的一部分，因此在實施資訊學教育和研究上存在很大弊端。

本校的特點是「廣義IT」專業技術研究所，致力於打造世界標準的「專業學校」，並著眼於培養學生的領導能力。有別於日本很多大學常見的「單一領域」的資訊工程學系研究所或者資訊數學系研究所，雖然存在很多相似之處，但卻屬於不同門類。站在教育學觀點上設計教學內容和配置教師，教學內容設計(Instructional Design)以學生為導向(Learner Oriented)，實施開放式教育體制並定期檢測學習成果(Learning Outcome)，採用了許多日本大學尚未出現過的因素和措施，強化了本校獨特的教育體制。

不僅如此，本校還大力培養能夠在亞洲乃至世界各國發揮其實力的擁有IT技能和管理技能的商務人士和國際領導人才。本校還積極招收世界各國留學生，從建立之初起致力於打造「亞洲第一的IT專業學校」。

IT已經成為我們日常生活和商業活動中不可或缺的一部分，與其相關的許多領域面臨著大量社會

需求。本校隨時評估和更新課程設置，以便讓學生掌握更全面的IT知識，並且培養能夠活躍在該領域以及在產業界實際應用的能力。2018年度起為學生準備了三種學習模式，即在特定領域掌握基礎到應用的專業知識的「專業領域」(Concentration)，憑藉IT技術在各產業領域掌握有效的策劃和設計能力的「產業領域」(Industry)以及為滿足學生多樣化的學習目的，可以不分領域選擇多種科目的「量身訂製(Bespoke)課程」。具備實踐技能和視野開闊的本校畢業生，正在國內外的各個領域大顯身手。

此外，本校還設置了札幌和東京分校。札幌分校和東京分校各自透過遠程教學系統連接京都總校，在當地就能接受最先進的IT專業教育。在即時聽講過程中，不僅能透過影像直接向教授提問，而且還能在家裡下載伺服器中已錄製好的講義。這種方式超越了時間與地點的限制，實現了無論何時何地都可以學習的專業教育。而且，本校透過強化合作與交流力度，還與美國、中國、韓國等海外高等教育機構建立了緊密的合作關係。今後本校將進一步擴大這些資源，積極開展教育事業。

即使處於瞬息萬變的時代環境下，本校也會立足於建校理念和使命，穩步向前，大力培養高級IT專家。我們真誠歡迎有求知欲的學生入學深造。

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

# 站在時代的轉折點上

## 校長致辭



京都情報大學院大學校長  
應用資訊技術研究科長

## 茨木 俊秀 Toshihide Ibaraki

京都大學工學學士，同研究所碩士課程修畢（電子工學專業），工學博士  
京都大學名譽教授，原京都大學研究所資訊學研究科科長，原關西學院大學教授，  
伊利諾伊大學等客座教授。ACM，電子資訊通訊學會，資訊處理學會，  
日本應用數理學會，上述4個學會研究員  
主講科目：系統理論特論、專業畢業設計

以18世紀後半期到19世紀出現的工業革命為契機，蒸汽機的誕生帶來了新動力。生產力大幅提高，隨後，電力和石油的利用進一步推動了生產力。到了20世紀末，人類的生產能力遠遠超過了人類的需求量。其結果，發生了所謂的「從量到質的轉變」，以往的大量生產時代已經落伍，進入了多品種少量生產的時代。經歷了這些波瀾，世界產業結構發生巨大變化，出現了新的社會秩序。

同樣的現象也在資訊世界裡出現。而且變化速度一直很快。雖然從第一臺電腦生產以來只有70多年，可是，計算速度和存儲量達到了驚人的程度，可謂進步神速。利用電腦記述天氣變化的偏微分程式的速度超過了實際氣象變化速度，確保天氣預報數據的準確性。電腦語音分析和識別速度已經達到了人類的實際說話速度。並且，基本克服了存儲量的難題，已經可以把世界上的所有書籍轉換成電子數據後進行存儲。人類一生的所見所聞也全部可以轉化為電子數據進行儲存。這種資訊力量的增加，無疑使我們的的生活和文化發生了質的變化。

我認為實際的質變是在進入21世紀後快速顯現出來的。手機和智慧型電話可以裝進口袋，實現便

捷化和尺寸縮小化，改變了人們的生活方式，特別是受到年輕人的追捧。網路通訊利用光纖能瞬間交換文字、圖像和視訊數據。作為基礎設施的資訊通訊技術（ICT）通過直接連接全世界的人們，實現了全球化的金融和商務，就連國家和社會的存在形態也開始受到了衝擊。當然這些變化並不都是向著好的方向發展的。也不能無視電腦犯罪等負面效應。故此如今正處在時代轉換的十字路口，誇張點說，人類的未來正處在一個重要轉折點。

京都電腦學院建立於1963年，也是電腦剛剛誕生的搖籃期。作為日本第一所電腦教育機構與電腦的發展一同成長，培養出了眾多人才。繼承這些傳統和業績，於2003年11月開辦了日本第一所專業技術研究所—京都情報大學院大學，並於2004年4月迎來了首批學生。我們站在時代的轉折點上，準備邁出更堅實的一步。本校在深入鑽研資訊通訊技術的同時，充分考慮其對社會的影響，致力於培養將其引向正確方向的人才。只要是有志向的學生，不問年齡、履歷、國籍、文理科本校都會歡迎。無論是應屆本科大學畢業生，還是已經在社會上積累過工作經驗的社會人士，或是身在海外卻嚮往日本留學的學生，我們衷心的歡迎各位來我學習深造。

## KCGI的徽章

# kcg.edu

KCG集團是由京都情報大學院大學、京都電腦學院（洛北校區、鴨川校區、京都站前校區）、京都汽車專門學校、京都日本語研修中心、株式會社KCG Career等組成的全球化的教育集團。本集團的徽章“kcg.edu”來自1995年取得的網域名稱（www.kcg.edu）。是由長谷川互理事於2003年選定的。“kcg”指的是日本第一所電腦教育機構“Kyoto Computer Gakuin（京都電腦學院）”的頭文字，“.edu”指的是gTLD（generic Top Level Domain：通用頂級域名）之一，美國認證機構承認的只限高等教育機構註冊的域名。1985年4月，美國的哥倫比亞大學、卡內基梅隆大學、普渡大學、萊斯大學、加州大學伯克利分校和洛杉磯分校等共6所高等教育機構註冊了“.edu”域名。其後，麻省理工學院（MIT）、哈佛大學和史丹佛大學等美國頂尖大學也陸續註冊。

KCG集團早在1989年就設立了波士頓分校，當作與MIT等美國頂尖大學和研究機構進行交流和學生海外進修的基地。因此，被美國的資深電腦學者和網路早期的先驅者們認定為值得信賴的電腦學校，而且是有資格採用“.edu”域名的高等教育機構，由此本校在日本國內的教育機構中第一個也是唯一取得了“.edu”域名。不過後來“.edu”域名只賦予美國國內教育機構，因此本校名副其實地成為日本國內唯一冠有“.edu”域名的教育機構。

擁有“kcg.edu”域名，說明京都電腦學院和京都情報大學院大學也是被美國認可的高等教育機構。在當時能取得“.edu”域名，充分證明了本校具有進取精神。“kcg.edu”這枚徽章，象徵著高度資訊化社會中作為始終重視前瞻性的教育機構的氣概，彰顯了培養劃時代人才的教育理想。

## KCG集團的顏色

### kcg.edu

The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

**KCG紅色**  
(京都情報大學院大學校色)

KCG集團的創始人長谷川繁雄先生晚年在經營學校的同時到哈佛大學深造，再次挑戰了年輕時沒能實現的學術研究夢想。在波士頓租了公寓，與年輕學生們一起學習了文學和哲學。京都情報大學院大學的校色是借鑒創始人曾經就讀的哈佛大學的校色緋紅色，作為與KCG藍色對照的色調被採用。彰顯了不管男女老幼始終迎接新的挑戰，虛心學習的態度。

### kcg.edu

Kyoto Computer Gakuin

**KCG藍色**  
(京都電腦學院校色，KCG集團的顏色)

藍色是京都電腦學院的校色及KCG集團的顏色，鑒於建校之初的團隊成員皆為京都大學研究所的在校生和畢業生，因此借鑒京都大學的校色深藍色而選定的。1970年開始使用並以，建校35周年（1998年）為契機定了色調，稱為KCG藍色。

### kcg.edu

Kyoto Computer Gakuin Automobile School

**KCG橙色**  
(京都汽車專門學校校色)

旨在培育具備能因應新世代汽車技術的高深IT、網路技術和知識的汽車整備師。京都汽車專門學校於2013年加盟了KCG集團。其校色是向KCG集團注入新活力的表現。

### kcg.edu

Kyoto Japanese Language Training Center

**KCG綠色**  
(京都日本語研修中心校色)

作為KCG集團的海外留學生來說是入門學校，京都日本語研修中心是財團法人日語教育振興協會認定的日語教育機構，被文部科學省指定為準備教育課程。借鑒表示世界7大陸的綠色作為校色，是與上述KCG藍色和KCG紅色對照的色調。彰顯了學習成長的留學生們的能力。

# KCGI的特色

## 牢牢掌握社會上實際應用的實踐技能。

### ■ 快速應對產業界的需求和IT發展的課程設置

本校以滿足產業界需求為根本，聽取校內外專家的建議，制定課程及實施課程設置和教學設計。此外，為了快速應對IT(ICT)領域的急劇變化，本校與美國羅切斯特理工學院合作，共同開發世界最新的IT教育課程。

### ■ 貫徹實地型和實踐型課程結構

本校為了培養IT(ICT)和管理技能兼備的人才，不僅僅局限於IT(資訊學系)，還創造條件讓學生們學習經營學、經濟學等商務方面的科目。針對畢業年級的學生，實施專業畢業設計策劃和執行等活動，取代了傳統研究所的碩士論文，使學生掌握高水準技能，確立個人職業生涯。

### ■ 採用效果良好的遠距教學和面對面授課並用的教育方式

本校得到了美國哥倫比亞大學教授的大力支持，致力於實現世界最高水準的IT教育。在授課形式上重視靈活性、實踐性，有案例研究、現場操作、團隊作業、討論等多種形式構成。此外，設置了全面的遠程教學工作室，實現了效果良好的遠程教學和面對面授課並用的教育方式。

## 合理化學習IT(ICT)和經營學。

### ■ 培養橫跨資訊學、經營學等多個專業領域的專家

現代商務活動中，需要兼備網路基礎IT(ICT)技術和制定經營戰略等管理技能的人才。本校培養橫跨資訊學和經營學兩個專業領域的專家。課程設置能讓每個學生根據自己的背景合理地學到資訊學和經營學科目。

### ■ 大量聘請了具有企業IT戰略規劃經驗的教師

本校聘請了許多在大企業擔任過CIO(資訊總監)，擁有實際工作經驗的教師。各位教師根據自己的實際工作經驗進行授課，培養學生的實踐能力，使學生在深刻理解與實際工作直接關聯的最新理論和技術的同時，掌握作為專家的綜合技能。

## 賦予轉型機會 活躍在IT領域的各個行業。

### ■ 不分文科理科，可從多種領域入校深造

本校的辦學宗旨是把不同背景的人才培養成IT領域的高級專業技術人才，因此本校在招生時不會設置院系專業領域的限制，從文科理科等眾多領域接收各類學生。本校根據新生掌握的知識、技術和需求設置了選修課，以此應對不同背景的入學者。此外，為了讓社會人士也能邊工作邊學習，提供了多樣化授課模式。本校給更多的學生賦予了迄今為止日本的研究所未能充分提供的「轉型機會」。

### ■ 根據入學時的知識水準自主選課

從幾乎沒有電腦知識的文科畢業生到作為系統工程師在IT行業活躍的社會人士等，不同IT技能水準的學生都可以在本校學習。本校將根據有無IT技能和未來目標提供最適合每個學生的學習模式。因此，即便沒有預備知識的學生也能逐步順利實現目標。有基礎知識的學生可從專業科目開始學習，能有效提高自身技能。

## 培養活躍於世界舞台的人才。

### ■ 世界各國的IT界領軍人物的演講

IT商務是一種超越國界，在全球開展的商務活動。本校為了讓學生獲得國際化的視角，聘請了歐美和亞洲的一流教師。與美國羅徹斯特理工大學、哥倫比亞大學、在資訊安全領域擁有世界最高水準的南韓高麗大學資訊保護研究所等世界各國大學和企業締結了學術交流協議和業務合作協議，還實施共同研究或舉辦國際研討會等，加強了國際間交流的發展力度。

Students are trained to be "Global" by enriched classes in English Mode

## 充實的英文授課模式，培養「國際化人才」。

為了讓只學英文課程的學生能夠順利畢業並取得碩士學位，本校開設了多門英文授課課程。這些授課教師中包括海外聘請來的頂尖教師。目前有超過17個國家與地區的留學生(含畢業生)在本校深造，很多學生選擇英文授課。只要英語能力達到必要水準，日本學生也能選擇英文課程學習，只要充分利用這種國際環境，在學習IT時不僅能提高英語水準，還能掌握國際意識。

Premathilaka  
Shashikala Nimanthi (S)

Student enrolled in KCGI in April 2018,  
Graduate of Rajarata University



Koichi Hasegawa (H)

Professor of KCGI

### Student Interview

Professor Hasegawa (H): Hi, how are you?

Premathilaka Shashikala Nimanthi (S): I'm very fine, thank you.

H: OK, let's talk about your life at KCGI. First, please relax (ha-ha).

S: Thank you.

H: How is your life in Japan?

S: Before I came to Japan, I really admired Japanese culture and life. I especially liked the self-discipline and self-control of Japanese people. The only difficult thing is Japanese language.

H: I see. How did you learn about our graduate school?

S: I wanted to do my Master's degree outside of Sri Lanka. So, I searched many universities. At that time, a Sri Lanka agency introduced me to KCGI. I learned that KCGI has Master courses that can be taken in English and Japanese. Then, I searched the KCGI's online website, where I found details about the school, courses and especially about job focus areas. I was really happy because I could come to Japan.

H: So, you are interested in Information Technology....

S: Yes, my undergraduate degree was in Information and Communication.

H: How are your studies going so far?

S: I am really enjoying my studies here. I have learned so much interesting and useful things across many IT fields. And the KCGI professors are teaching me a lot. They have much knowledge and experience to share. I have learned a lot of

things from them, and also have done self-study using the class materials. It's been a really good experience.

H: What is your concentration?

S: My concentration is ERP.

H: Do you have any favorite courses?

S: Yes, I enjoy all courses especially, "International Accounting" and "Computer Organization Theory".

H: In the future, do you want to take a job related to ERP?

S: Yes, after I graduate, I want to start my career as an ERP consultant. Before I came to Japan, I worked as a project manager. While I am here, I wish to pursue a job as an ERP consultant.

H: Are you planning to take the test for ERP qualification?

S: Yes, my professor always recommends me to take extra examinations. I will register for the SAP ERP examinations soon.

H: After you graduate from KCGI, do you want to stay in Japan and find a job?

S: Yes, I would prefer to find a job here in Japan. I want to work in a company which has branches all over the world so I can get more work experience in different environments. One day I would like to return to Sri Lanka and give back to my country. That is my target. I have been given so many things from my country so I feel it is my responsibility to give back my knowledge.

H: I see. Thank you for your time and cooperation.

## 活學活用，活躍於社會舞臺。

### ■ 徹底實施個別指導，實現理想就業

本校的目標是實現畢業生100%就業。主管教師透過他在產業界等的經驗與人脈，在對學生進行個別指導後，向企業推薦，幫助學生實現理想的就業。對於希望自主創業的學生，傳授設立公司以及經營和營運相關的訣竅。

### ■ 建立畢業生之間的商務網路

本校IT領域的畢業生人才輩出，並且建立了畢業生之間的強大商務網路。學生在校期間參與團隊作業，畢業後，各位校友更是在社會上發揮各自技能，相互協助拓展業務。



# 環境

引進了世界標準的專業系統的實踐型教育環境

## 教育用SAP系統

■透過引進SAP公司的ERP套裝軟體，培養真正的實幹家

在原有大學和研究所的IT教育中，一般缺少「實際商務中如何活用」的視角。特別是，至今還沒有建立能夠推動業務整合、部門整合等企業活動相關的真正的IT應用教育環境。

本校為了培養IT領域的高級實幹家，在教育中引進了世界最大的ERP（企業資源規劃）套裝軟體供應商德國SAP公司的SAP ERP系統，實現了實踐型的學習和研

究環境。該ERP系統已被多達437,000家企業導入，其中包含導入第三方軟體的公司（截至2020年3月的SAP公司發布數值），並且在福布斯全球2000強企業中，包括了大型企業在內的92%的企業都導入了ERP系統。

引進本系統的初衷是用於經營資訊管理教育，但是本校為了培養ERP專業人才，包括系統開發在內全面引進這一系統，可以說史無前例。這也是本校作為日本第一所IT專業技術研究所的特色之一。

# 遠程教學系統

透過新一代教育系統連接了京都總校和各分校，憑藉遠程教學系統實現即時授課和同步遠程教學

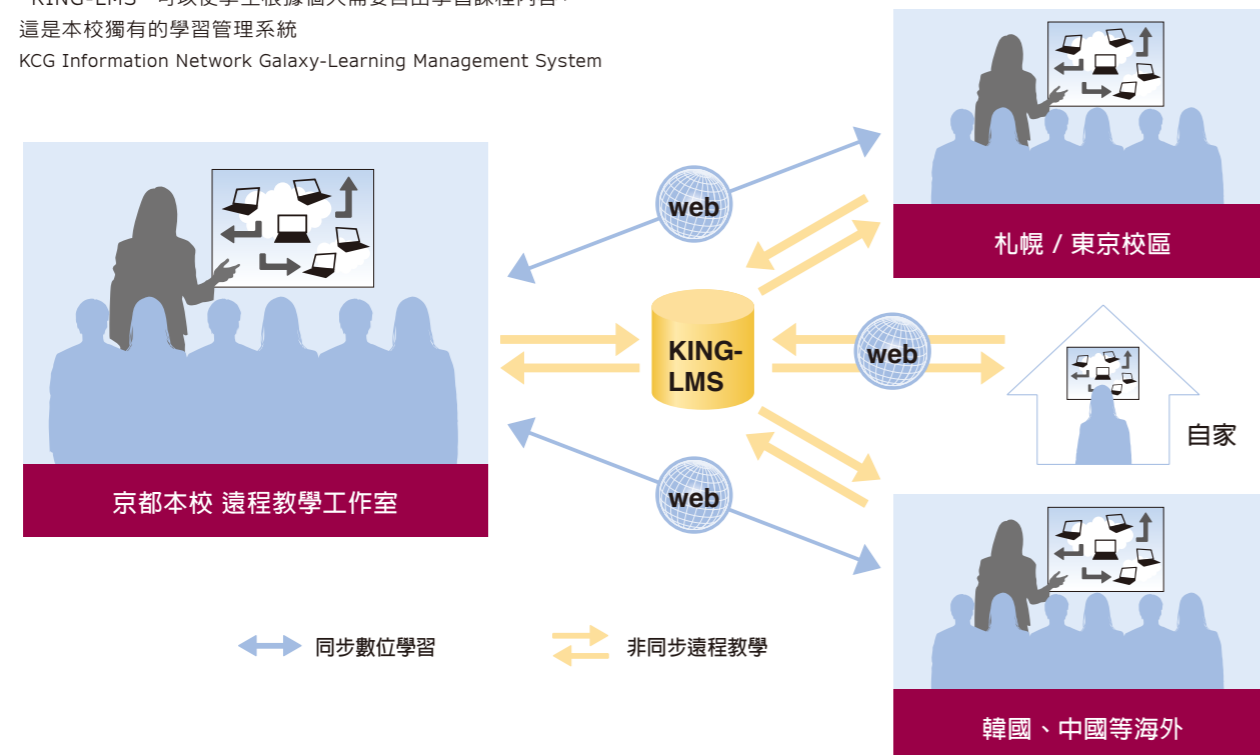
透過最新的遠程教育系統連接了札幌、東京和京都，能進行即時授課（同步遠程教學）。此外，利用KING-LMS內存儲的學習內容，不僅透過網路隨時隨地都能學習（預習和復習），並且還準備了只用遠程教育系統可以學習的科目（非同步遠程教學）。

\*KING-LMS...可以使學生根據個人需要自由學習課程內容，這是本校獨有的學習管理系統  
KCG Information Network Galaxy-Learning Management System

## ■支持忙碌的社會人士學習

近年來為了提高技能、方便轉行，邊工作邊在研究所學習的社會人士逐漸增多。

本校為這些社會人士保持工作和學習的平衡提供支持，使其成為IT領域的高級專業技術人才。



# 活躍於多種行業

隨著IT(ICT)的高度化變革(尤其普及了網路商務技術)，與原有的「IT化」相比，當前的產業界更需要引進更高級別的IT業務。也就是說，不僅是單純地改進IT(ICT)業務，而是在企業戰略制定中加以應用。這意味著實現經

營高層的IT化十分重要，與此相關的人才必須具備高水準知識和技術以及先進的管理意識。

本校課程旨在培養行業所需的高級人才。本校畢業生們活躍在以下各類IT行業。

## CIO (Chief Information Officer : 資訊總監)

隨著企業IT化的推進，IT開始支撐著經營核心業務，企業急需制定IT戰略和能夠承擔企業經營重任的CIO(資訊總監)。CIO(資訊總監)是制定企業經營戰略，為實現經營而制定資訊戰略，將企業擁有的各種經營常識改為有機的資訊系統的高級專業技術人才。

## 專案經理

專案經理作為推動IT化的專案領導受到重視。專案經理是站在有效利用企業內部經營資源的觀點上進行專案改正，具備了綜合管理和辦事高效的能力，並適時引進最新資訊技術的高級專業技術人才。因此，必須兼備IT和經營領域的廣泛知識。此外，由於下各部門人員跨部門合作的項目較多，因此需要良好的溝通能力和領導力。

## 高級系統工程師， 網路系統工程師

高級系統工程師是輔佐專案經理，實施專案管理的工程師。不僅需要經得起考驗的技術，而且要求深刻理解業務流程等管理因素。網路系統工程師則是聽從專案經理或高級系統工程師的指示，利用最新的IT技能實施系統開發。

## 系統整合顧問

鑒於公司內部的IT人材不足，日本企業在推動IT化的過程中，對外部諮詢師的需求逐漸增加。系統綜合諮詢師是提供符合客戶經營戰略的商務系統構思，為打贏當前激烈的國際商務競爭而有效推動企業間合作，具備有合理技能的高級專業技術人才。鑒於需要理解客戶需求合理應對，因此必需具備IT、管理、溝通方面的優秀技能。

## 網路行銷專家

具備了建立電子商務網站所需技術和提供網際網路服務相關的戰略制定能力，以及掌握網路消費者行為的行銷手法，開展電子商務的高級專業技術人才。要求具備豐富的商務知識流通系統及安全保護等網路相關的先進知識和技術。

## 系統架構師

系統架構師是分析企業IT戰略問題，制定解決方案框架的同時，設計出隨時應對變化的新系統架構(結構)的高級專業技術人才，發揮制定企業戰略和實際系統開發相結合的媒介作用。為此，需要具備IT技能、商務、經營、管理等方面的廣泛知識。

## 資訊安全顧問

資訊網路已經是電子商務、物聯網等不可或缺的基礎設施。與此同時，圍繞網路安全的風險也日益擴大。資訊安全顧問負責制定顧客資訊安全政策，提供保障資訊財產的建議和支援。此外，為了隨時掌握顧客狀況，採取適當的措施，需要具備管理和溝通的能力。

## 多媒體內容製作管理者

在電影、動畫和遊戲軟體等的製作方面，多媒體內容製作管理者負責管理專案小組的整體。首先是製作企劃書，與合作製作的公司交涉，確保具體的預算。此外，針對成品要如何利用以回收資金提出計畫並實行。需要擁有分析過去的業績和市場現況等的能力，以及整合團隊執行計畫的領導能力。

## 數據分析師

數據分析師是指匯總公司經營中獲得的客戶或商品的各種數據進行客觀的分析，查找數據的特徵和趨勢，並且據此提出建議，解決經營和系統開發中出現的課題。近年來在農業和醫療等領域也在積極使用大數據，因此數據分析師炙手可熱。除了行銷和管理知識以外，還要求具備統計分析和數據探測等IT技能、以及基於假設和驗證的邏輯思維。

# 教學目標

為了將本校的使命與目的落實於教學中，針對網路產業專業技術訂定下列教學目標

## ■確保基礎素養

加強溝通能力以扎穩促進產業的基礎社交技能。增進對IT(ICT)產業中軟體、硬體與網路等基礎技術的理解。

## ■提升策劃與設計能力

全面調查產業與IT(ICT)現況動向並進行分析，訓練學生對企業或社會問題具備實際的企劃與提案能力。此外，為能加強學生的實行力，將提升學生對各式系統

與內容的設計能力。

## ■提升開發與運用能力

透過實際安裝軟體或直接提供給使用者學生所企劃設計的軟體或內容，可提升學生的運用能力。此外，將加深學生對開發運用所需各式工具與規範的實務知識。

## ■培養專業人員意識與職業倫理

培養學生負責業務流程、並且精益求精的高度專業人員意識與職業倫理。教育學生實際領導與組織管理的方法理論。

# 課程政策

## Curriculum Policy：教育課程的編排與實行的相關政策

課程的實行，是基於本校的使命與目的，以培養兼備IT(ICT)技巧與管理能力，且能活躍於網路商務領域的高級專業技術人才。

### 1. 科目群

教學科目大致上分為專業領域科目群：透過系統化分組，以期能更深入瞭解特定專業領域的相關知識；產業科目群：對於特定業界進行專業與週邊知識的學習與案例研究等，以期能實際運用所學技術；共同選擇科目群：學習人際關係相關技巧或高級理論，以及最先進的技術趨勢等。

### 2. 修讀模式的編排與實行方式

根據修學的目的與定位，從廣泛的IT相關知識中選出特定的領域，著重於學得該領域由基礎至實際應用為止，廣泛且深入的專業知識，並從集結了系統化

的特定領域科目之各種專業領域科目 (Fields of Concentration) 中，選擇一個領域來學習。你還可以按照自己的目的靈活地選擇學習構成科目的量身訂制 (Bespoke) 課程。在專業領域和量身訂制 (Bespoke) 課程中，你還能同時選擇學習應用ICT的各種產業相關的單項知識和培養髮現問題、企劃和設計能力、實踐技術的產業 (Industry) 的科目。

### 3. 專業畢業設計 (Master Project)

除了各種科目的修讀之外，也在負責教師的指導下，貫徹各種主題的碩士專題研究，以培養實際應用的能力。

### 4. 變化因應

為能因應IT(ICT)的快速發展，將不斷進行課程的審視與更新，以符合對於高級專業技術人才所需求的職能變化。

# 學位政策

## Diploma Policy：學位授予的相關方針

於本校內完成下列三個條件者，授予碩士(專業技術碩士)學位。

1. 完成指定的畢業年限
2. 修滿規定的必要學分
3. 依照課程的修讀方式進行科目的修讀，具備做為高級專業技術人才基本所需的知識與應用能力，以及高道德標準

# 培養「應用資訊技術專業人才」所需的整合性課程

為了向社會培養符合本校建學理念的「應用資訊技術專業人才」，本校提供依學習目的不同的多種修讀模式，並提供以學生為主體的專題與活動整合而成的課程。

## ■專業性的取得

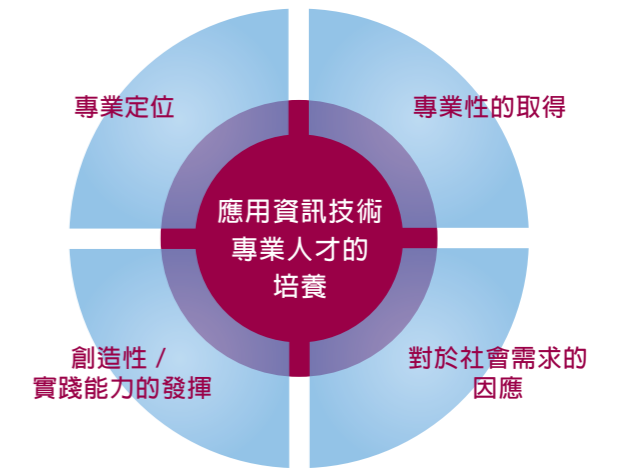
做為應用資訊技術專業人才，想涵蓋所有廣泛的ICT相關知識是不切實際的。為此，我們準備了每個領域的科目群，讓您可以特定出想要深究的專業性領域，並取得該領域由基礎至實際應用為止，廣泛且深入的專業領域科目群。

## ■對於社會需求的因應

現今各個產業，對於將ICT適用於提高效率、匯聚知識等問題解決上的需求逐漸提高。為因應這些需求，我們準備了可學習如何於特定產業實際應用ICT的案例與問題等的科目群。

## ■創造性 / 實踐能力的發揮

做為一個應用資訊技術專業人才，為使修讀各種科目所得的知識能夠解決現實問題或實際運用，應以自身為主體來進行活動的企劃、設計等，並將實踐的結果貢獻給他人。因此，為了讓學生具備這種素養，課程中定位了在專題發起人(專業畢業設計主管教師)的指導下，針對解決各種課題的專業畢業設計和研究專題、獨立學習。



## ■專業定位

在實際的產業中，要求應用資訊技術專業人才具有解決現實問題以及能履行實際運用的專業。為此，我們鼓勵學生至企業或各種組織實習，提供學生體驗一個專業人才所被要求具有的技术水準或解決問題能力的機會。

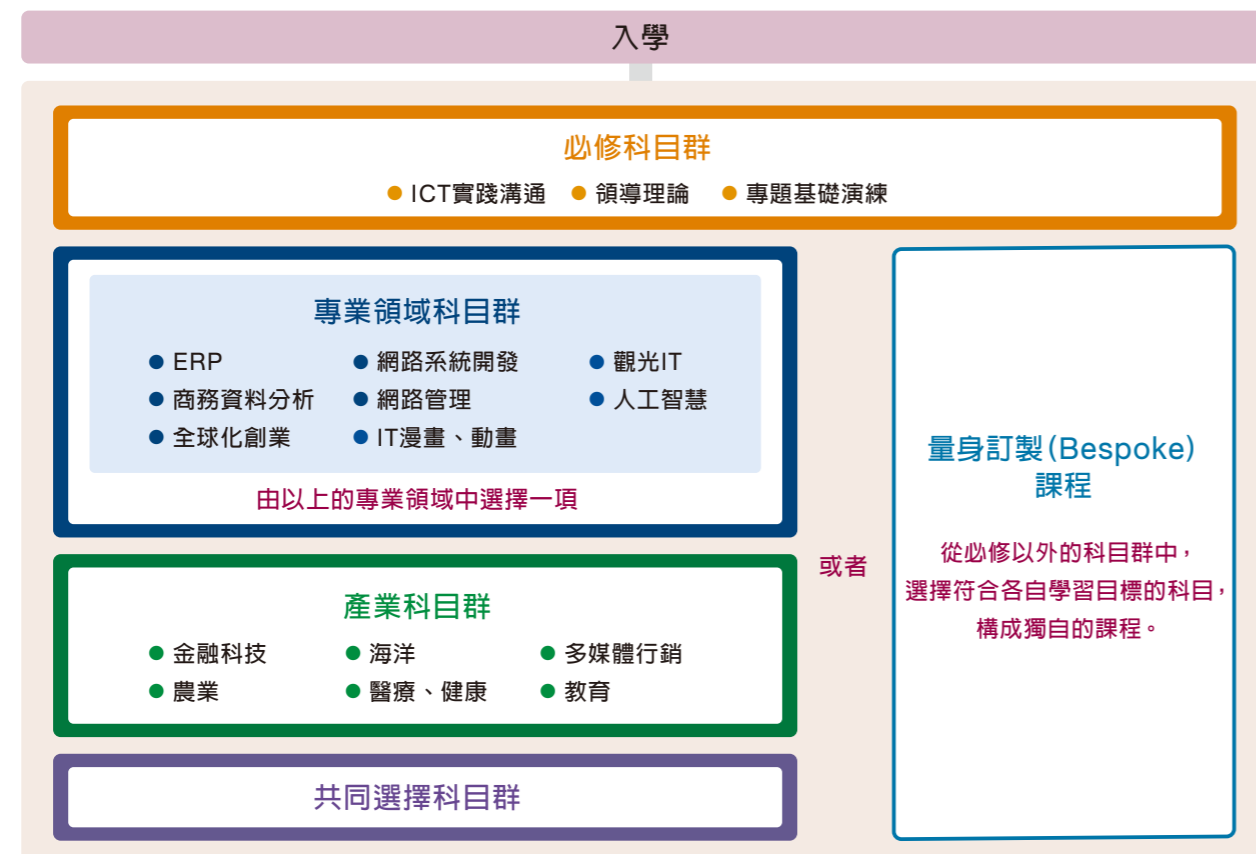
這些修讀模式的選擇以及專題等的搭配，並非要求所有學生都要千篇一律。依據每個學生的興趣、喜好以及修學的深度等，也可以有各種不同的選擇與組合。我們設計有助於培養應用資訊技術專業人才的知識與技術的課程，並同時尊重以學生為主體的學習自由。



# 本校的課程構成

本校構建了掌握ICT領域的基礎技術和知識的課程。「必修科目群」中設定了作為商務人士應具備的基本技能和專業領域的應用能力的科目。「專業領域科目群」涵蓋了與各專業領域相關的內容繁多的科目。「產業科目群」中設置了社會需求巨大的各領域相關的科目。

但是，為了應對ICT的日益升級發展，除現有方法外，可能還需要構成不同的課程並進行學習。於是，從必修以外的科目群中，還可以與教師商量著選擇符合學生各自學習目的的科目，構成獨自的課程。我們稱之為「量身訂製課程 (Bespoke Curriculum)」。



## 專業畢業設計

畢業：資訊技術碩士 (專業技術)

### ◆ 必修科目、推薦科目

本校不對學生的畢業科系設限，錄取具備多樣專業背景的學生進入本校就讀。藉此也實現了為許多人提供職涯轉換機會的社會意義。因此，我們的必修科目不論各個學生的專業，而是設定為針對高級專業技術人才所需要的主動且具邏輯性的溝通，安排了培養其基本技巧的科目。

**必修** ● ICT實踐溝通 ● 領導理論 ● 專題基礎演練

### ◆ 研究專題、獨立學習

「研究專題、獨立學習」是在教師指導下開展本校的學習科目以外的自主研究的制度。在研究報告書上匯總研究成果，然後進行口頭發表，只要成果得到一定認可，就能獲得學分。根據專業畢業設計的類型，結合本科目一同開展。

### ◆ 學習科目的選擇

從專業領域、產業和共同選擇的各科目群中，與學術協調員(學術指導教師)商量著選擇每個學期的學習科目，製定自己的學習計劃。

每個科目分為不需要必備知識的基礎科目和需要一定的必備知識或專業知識的應用科目，為了能獲得足夠的學習成果，設定了課程路徑(推薦學習模式)。另一方面，對1個學期能學習的科目學分設置了上限，學生可以製定學習計劃，同時確保個人學習時間。

### ◆ 實習

在與本校有合作關係的企業和團體裡體驗工作一段時間的「實習」制度。在實踐現場發揮從本校學到的專業知識和交流能力，進而學到實用方法。提前申請實習，結束後提交參加報告書和進行口頭發表，從而獲得學分。

## 專業畢業設計

本校聘請了眾多在京都大學等日本代表性大學教學經驗豐富的教師和活躍於世界商務前線的教師，學生可以直接從這些教師那裡接受專業畢業設計的指導。

### ◆ 概略

本校的專業畢業設計聚焦於ICT的實際運用與技術活用，是從學生本身的問題意識延伸到課題設定、分析並提出解決方案為目標的必修科目。相較於側重研究的傳統研究所碩士課程的專題，除了創造全新知識外，還希望透過運用現有的工具、服務、架構等，造就學生進一步改善現有社會和人們生活的契機。

### ◆ 目的

本校的專業畢業設計聚焦於使用具體的工具(平台、軟體、服務、架構、商務模式等)及其應用程式，以便讓學生依據所學的專業領域及產業知識與技能，分析課題並提出解決方案。

### ◆ 實行方式

在專題發起人(專業畢業設計主管教師)的指導下，由學生為主體來實行專業畢業設計。每個學期所實行的內容如以下流程。以全世界教育領域的頂尖學府美國哥倫比亞大學為範本，學生可根據學習時間和內容從 ①專業畢業發表 ②專業畢業設計 ③優秀專業畢業設計 ④優秀專業論文4種類型任選一項，以靈活的方式致力實行。

### 專業畢業設計的進行方式(概略)

#### 第二學期

修讀「專業畢業設計基礎演練(必修科目)」，通盤學習專題的結構以及實行方式。要實行專業畢業設計的學生，需提出研究計畫書。

#### 第三、四學期

學生定期向專題發起人匯報專題的進展情況和成果物。最後提交專業畢業設計報告書，並在教師面前進行口頭發表。



數位學習工作室



大禮堂



講義室



# 科目群的結構

想要獲得本校資訊技術碩士(專業技術士)的學位,全體學生必須在取得規定學分的基礎上,參加專業畢業設計並合格,或者選修應用科目並取得學分。

本校開課的科目,分為專業領域、產業、共同選擇三

種科目群。這是將複雜的網路商務相關科目,依業界所重視的知識或所需求的技巧來進行各領域科目的篩選、分組,讓學生可以專注且更有效率地學習。此外,也可不依循特定領域的科目選擇,以學生為主體自由地學習。

專業領域科目群	於廣泛的IT相關知識中,選擇各個被重點化的特定領域,以深入該範疇知識的科目群。為能獲得專業且更加廣泛的知識,依領域將科目進行分組。
ERP	學習企業的人力、物力、財力相關的資訊管理,以及支援經營決策的核心資訊系統。
商務資料分析	學習分析累積於雲端以及資料庫內的商務資訊,以及有效地運用於決策上的技巧。
全球化創業	學習做為創業家時所需的思維、領導力、資料分析、運用技巧等,於IT商務領域創業時不可或缺的知識。
網路系統開發	學習資料庫或雲端服務等相關網站的企劃、製作,以及個人電腦或手機的應用程式撰寫。
網路管理	學習符合目的的網路構成方法、雲端計算、安全管理、各種伺服器/客戶端的系統引進和開發技術。
IT漫畫、動畫	學習憑藉數位工具來企劃、製作動畫或影像內容的技術,以及將作品與商務連結的技巧。
觀光IT	學習旅遊領域的ICT應用、旅遊業務的IT化、旅遊和住宿的資訊管理、旅遊內容的策劃和設計等知識。
人工智慧	透過各種應用領域的實際案例,學習人工智慧與其相關技術的基礎理論與運用,並透過熟悉使用人工智慧相關軟體,學習人工智慧在各種領域的有效運用。
產業科目群	學習特定行業的專業知識和注重技術實踐活用的科目。對特定行業和業種針對性強的科目群。本校聘請在各行業的第一線活躍的優秀人才到校講課。構成本科科目群及各科目群的科目反映了最尖端的行業動向,並且會相應地做出更新。
金融科技	ICT在金融領域的應用。學習銀行的核心業務、電子支付或虛擬貨幣等的現況與未來。
農業	ICT在農業領域的應用。學習代表植物工廠的栽培環境控制,以及農產品的流通改革等。
海洋	ICT在船舶、海洋領域的應用。學習船舶的航行控制,水產品養殖的環境控制等。
醫療、健康	ICT在醫療領域的應用。學習電子病歷的資訊管理,以及將AI或資料可視化以支援醫師診斷等。
多媒體行銷	ICT在漫畫、動畫、影像、音樂等的應用。學習製作流程的數位化,智慧財產權的管理,行銷策略等。
教育	ICT在教育領域的應用。學習數位學習內容的設計、製作,以及多樣化的溝通系統等。
共同選擇科目群	不管是專業領域還是產業領域,均由掌握作為專職人才所需的交流和管理等基礎能力的科目,以及學習ICT的尖端應用案例和技術動向的科目構成。由於各科目從多個觀點闡述了IT商務的基礎到應用,因此擴大了學生的學習範圍。
溝通	實際學習ICT以及商務領域中,不可或缺的具邏輯性且容易被理解的溝通(會話能力、表現能力等)。
管理	了解企業內部普遍需要的管理理念,掌握其應用能力。
製造	藉由具體的案例來學習在製造上品質改善的對策、以及革新的發生架構。
ICT先進應用與技術趨勢	藉由具體的案例來學習ICT的先進應用案例,以及技術趨勢。

## 專業領域

於廣泛的IT相關知識中,為獲得特定領域專業且廣泛的知識,學生可選擇的科目領域稱為專業科目。本校將業界中特別重視IT相關知識與技巧的職業類別,分成下列八項,並將符合各個目的的科目進行篩選、分組。

### ERP (Enterprise Resource Planning)

▶該專業領域的課程路徑參閱33頁

所謂ERP (Enterprise Resource Planning企業資源規劃),是運用IT將企業整體的人力、物力、財力、資訊等資源進行整合管理的經營技巧。理解實現此經營技巧的核心資訊系統(ERP系統),對於將ERP系統引進企業並進行商務流程改善,是非常重要的步驟。

此專業領域科目是以演練大企業SAP公司的教育用ERP系統為主軸,學習業務整合架構、財務會計、銷售物流等的實際處理。此外,也進行各種的企業問題分析以及ERP引進案例調查等。並研究記憶體資料庫以及物聯網等最新企業基礎設施與ERP的結合。

#### 目標人才

- ERP引進技術顧問
- ERP客製化工程師
- ERP附加功能開發工程師

#### 專題主管教師的心聲 李 鵬 教授

在公司之間激烈競爭的時代,許多公司都引進了ERP套裝軟體來改善業務。因為不同行業的企業引進ERP系統(企業資源規劃系統),所以要求ERP諮詢師具備能夠分析行業特徵,並且有能力引進與企業業務相匹配的系統。

學生們在本校先學習經營、財務知識和程式設計等基礎IT知識,在此基礎上掌握ERP的採購庫存、生產、銷售物流、財務和人事管理系統的客製化知識。並且,在專題中研究不同行業的ERP引進案例,致力於改善業務流程,提出經營課題的解決方案。在專題中,不僅客製化ERP系統,並且必要時還開發附加元件和外部系統。

隨著全球化的不斷發展,國際上活躍的ERP諮詢師的需求可說是水漲船高。為了滿足時代的需求,本校培養具有全球視野的ERP諮詢師,並且用英語和日語展開ERP諮詢師教育。除了客製化英/日雙語的ERP系統以外,還推動符合IFRS(國際財務報導準則)的ERP系統研究。此外,調查海外的財務制度和商業習慣,研究各國引進ERP系統的可能性。很多學生非常努力,力爭成為在國際諮詢公司活躍的ERP諮詢師。



#### 針對培養ERP諮詢師的策略

在專業領域「ERP」的主要學習科目中,依次學習下列講座和實習,在校期間可以做好SAP認證諮詢師資格考試準備和掌握企業引進ERP項目的訣竅。這些講座即使選擇了ERP以外的專業領域也能學習。

第1學期 **學習經營資訊系統的基礎** ▶企業系統 ▶業務整合和電子商務

第2學期 **SAP 認證諮詢師應試講座**  
▶財務會計系統開發 I/II ▶銷售物流系統開發 I/II ▶生產管理系統開發

第3學期起 **學習引進和開發ERP系統的應用知識**  
▶ERP引進模擬項目 ▶實習 ▶Add-on開發程式設計



## 商務數據分析

▶該專業領域的課程路徑參閱33頁

商務數據分析/業務數據分析是近年廣受各種產業領域重視的商務技巧，企業累積大數據或是公司內部資料庫進行資訊分析，其主要目的即是加以運用，藉以做出對自己公司發展有不可或缺成效的決策。

此專業領域科目目標是針對伴隨著多樣化的數據累積而增加的複雜性，導致企業面臨的各種困難問題，理

解該如何找出其解決對策。學生將學習如何數據將進行分析、處理，才能利用於解決各種企業問題。並同時學習以對市場的理解與統計分析技巧為基礎的CRM(顧客資訊管理)策略，以及處理物流基礎設施或調配商務模式的SCM(Supply Chain Management)等重要的概念。

### 目標人才

- 進行資訊資源的擷取、運用(數據探勘)，市場分析等的分析師
- 提供產品計畫相關建議、方向的顧問
- 可依據數據，進行企業的策略訂定、推展等決策的CEO
- 建構消費者行為模擬模式與策略/預測模式的CRM經理人

### 專題主管教師的心聲

高 弘昇 教授

我指導的專題聚焦於主要利用網路有效地展開線上業務的B2C行銷策略(網路行銷)。讓學生們深入理解網路行銷基礎的ICT(資訊與通訊技術)，為了增加線上銷售額和利潤，分析隱藏的顧客購物行為，採用群組分析和AHP分析等統計分析法研究其結果，並製定相關的策略。

此外，我指導的專題組學生代表每年都會參加一次在歐美舉行的國際學術會議，並且用英語發表研究成果。歡迎大家到本校學習以顧客為本的核心行銷策略知識，到海外的國際學術會議上用英語挑戰發表研究成果。



## 全球化創業

▶該專業領域的課程路徑參閱33頁

國際創業家設立自己或他人的創業投資事業並推展、營運，同時應用他們的經驗來支援不同業種的商務發展。此專業領域科目在培養創業家的思維以及領導力，

以獲得於國際商務領域創業所需的知識與技術為目標。學生除了重點學習包含電子商務與網路商務的國際商務之外，也將學習財務、市場、經營的基本概念。

### 目標人才

- 經營顧問
- 企業經營者
- 企業分析或風險投資事業的支援者
- 企業中的事業開發策劃者

### 專題主管教師的心聲

大西 健吾 副教授

本校積極聘請企業高級主管和有創業經驗的教師，在其指導下自建校以來創業者輩出。學生們在本校學習創業所需的經營實踐知識和利用ICT進行行銷以及顧客管理技能，這些特有的課程培養了大批創業者。

由此業績，本校被評選為獨立行政法人資訊處理推進機構IT人才培養本部創業者中心(IPA)的「大學等IT創業者培養相關的IT創業者教育模式課程的制訂、試行、評價教育機構」。目前，本校與其他大學密切合作制訂旨在培養創業者的新課程。

活用ICT技術鍛煉自身製作報告的能力，你也能獲得公家機關的補助金開啟創業之路，實現自己的創業夢想。



## 網路系統開發

▶該專業領域的課程路徑參閱34頁

網路系統的開發，通常包含設置於企業內部網路上用於公司內部的網站，以及設置於網際網路上對外公開的網站這兩者的製作。一般來說，網路系統的開發者使用程式語言以及標記式語言來進行網站編碼，

其工作內容也包含了CMS(內容管理系統)。此專業領域科目除了讓學生學習網路系統的程式編寫與編碼外，也將教導網路的基礎知識。

### 目標人才

- 靈活度高的網站的設計師/程式設計師
- 維護並提高自己公司網站優越性的管理員
- 設立新網站或是維護改良既有網站的策劃者
- 可藉由整合既有的網路服務與雲端服務，建構應用程式的工程師。

### 專題主管教師的心聲

中口 孝雄 副教授

網路系統開發是有效創建現有服務的成熟技術和創建全新服務的最新技術並存的領域。不僅製作帶有企業行政事務處理畫面的網路系統，也能製作智慧型手機上使用的AR應用程式。不僅從感應器、相機影像等IoT(Internet of Things)設備匯整資訊，還能整合使用圖像識別和異常檢測的AI(Artificial Intelligence, 人工智慧)功能。近年來大多數系統開發是採用網路技術實現的，程式設計語言和資料庫等中介軟體也是各式各樣。

面對這些多樣化的技術時，關鍵在於明確定義要開發系統的目的。系統的應用領域是什麼？存在哪些問題？怎樣得到解決？為此採用什麼樣的技術提出新的解決方案？定義這些問題後，正式著手開發系統，讓用戶試用，評估其結果。透過本校的專題，不僅掌握設計和開發未來社會核心系統的技能，而且畢業後作為網路技術專家更有望發揮積極作用。



## 網路管理

▶該專業領域的課程路徑參閱34頁

網路服務是支撐現今資訊系統的重要元素。網路管理者負責建構電腦網路或伺服器系統，並進行故障因應與維護管理，當網路發生故障時，進行復原以及網

路上數據的保存。此專業領域科目讓學生學得網路系統的運用或資訊安全的知識。

### 目標人才

- 保養、運用企業的網際網路服務的工程師
- 包含雲端服務或物聯網機器等多樣化網路的整合、支援顧問
- 企業內部網路以及核心業務系統的安全管理者
- 網路系統伺服器/雲端軟體的開發、運用工程師
- 建構、運用各種伺服器環境(網頁、資料庫、動畫等)的經理人

### 專題主管教師的心聲

內藤 昭三 教授

我的專業是資訊安全和網路。在資訊系統的建立和運用中，網路和安全相輔相成，就好比汽車的兩個車輪。實現網路化後，資訊系統的便利性就會提高，但是安全風險也會隨之增加。網路技術和安全技術也會在相互競爭中日益昇華。在「無所不在的網路社會」的標題下，一切都形成了網路化。反過來講，就像具有代表性的雲端運算那樣從硬體、平台到軟體(應用)的資料中心變得越來越集中。

當然這些服務環境是在強大的資訊安全下才能實現的。網路化越發展，洩露個人資訊、感染電腦病毒、入侵網路伺服器、改寫頁面、電子商務騙局等受害規模越大。即便如此，我們不可能走「鎖國」時代的回頭路，需要做出平衡並且提出符合實情的解決方案。

我希望即將入學的同學們在理論和實踐兩方面保持平衡，挑戰掌握最新的網路及資訊安全技術。期待大家有機會思考一下資訊通訊技術和在其使用基礎上的資訊倫理在社會體系中發揮的作用。



## IT 漫畫、動畫

▶該專業領域的課程路徑參閱34頁

以日本的漫畫、動畫為代表的多媒體和創意產業深受全球矚目。為了在網路商務中活用漫畫、動畫，本校設置的課程能讓學生體驗基於現有多媒體與創意產業的商務模式研究成果，創造出全新的商務模式與

實際練習動畫企劃與製作等，以及創意產業相關的各種狀況，並透過實踐來學習每個問題及其解決方案。ICT是多媒體產業和創意產業不可或缺的力量，本校著力培養熟悉使用數位工具並提出合理解決方案的人才。

### 目標人才

- 經手整合漫畫、動畫的內容企劃、製作、行銷等的製作人
- 熟悉使用各種數位 / 類比製作工具的內容創作者
- 根據製作目的，可導演出具成效的影像結構或效果的導演。
- 於教育或娛樂等領域，可依據漫畫、動畫的市場趨勢來進行內容企劃的市場總監。



### 專題主管教師的心聲

植田 浩司 教授



我的專業領域是程式設計、多媒體、ICT相關的課程開發和向發展中國家轉讓技術。不管是已開發國家還是發展中國家，我相信未來透過遠程教學系統和出色的內容，人們會更加簡單、有效地從世界任何地方接受所希望的教育。那時希望動畫這種通用的表現方式能夠被有效利用。

動畫內容製作人不僅要掌握熟練地使用數位工具製作作品的技能，並且還要學習內容開發技巧和成本控制或者作品流通的商業模式相關的必要知識。此外，在了解各國的現況和文化的基礎上，發揮靈活性讓製作的內容容易被接受。我希望在我的專業領域，培養能夠全面把握內容製作，並且利用ICT能夠向全世界傳播其作品的製作人。

## 人工智慧

▶該專業領域的課程路徑參閱35頁

進入 21 世紀後，深度學習 (Deep learning) 理論有了突飛猛進的進步，透過網路很容易獲取大數據，微處理器等電腦系統的速度和容量也越來越大，人工智慧儼然成為給社會帶來巨變的基礎技術。例如自動翻譯、汽車自動駕駛、醫療資訊處理、看護服務等的機器人、電競，甚至是企業策略的制定、新農業經營

以及其他各種商務上的活用等等，人工智慧的應用領域範圍正在不斷擴大。

在本校的人工智慧專業領域，學生們首先學習基礎理論，透過實際案例瞭解人工智慧在應用領域裡如何被活用，在此基礎上培養熟悉使用眾多相關軟體，並能夠有效運用人工智慧技術的專家為目標。

### 培养的人才

- 在即將到來的人工智慧社會具備「生存能力」的人才
- 在各個領域能夠有效運用人工智慧技術的人才



### 專題主管教師的心聲

富田 真治 教授

對於人工智慧來說，數學等基礎理論至關重要。對於人工智慧來說，最重要的知識第一是數學，第二是數學，第三還是數學，這是老生常談的話題了。不過另一方面，許多學生提起數學就會感到厭煩，在我看來，既然有希望得出豐碩的成果，卻由於畏難情緒而放棄學習，是著實可惜的。

我雖不認為人工智慧將在2045年取代人類的非凡事蹟會發生，不過人工智慧顯著改變社會是不爭的事實。我們應該提前儲備於人工智慧社會中的「生存能力」。即使是在學習和理解需要的基礎理論後，便將這些基礎理論忘記了也無妨，首先需要的是試著接觸人工智慧技術。



## 觀光 IT

▶該專業領域的課程路徑參閱35頁

近年，受到政府振興觀光產業政策等的影響，從海外造訪日本的觀光客急遽增加，2018年已達有史以來最多的3,119萬人（日本政府觀光局調查）。特別是本校所在的京都、札幌、東京，都是受到觀光客青睞，對於觀光服務的需求與問題特別有切身感受的環境。

運用此一優勢，此專業科目主要是針對外國留學生，提供應用ICT的新型態觀光服務以及觀光商務模式的學習。培養能夠提供多語言、多媒體的旅遊訊息，對遊客的動向進行資訊化處理並且進行分析和預測等切實解決問題的人才。



### 目標人才

- 從事觀光商務的企劃、系統開發、大數據運用等的工程師
- 擁有技巧可運用ICT讓觀光服務管理更有效率的經理人

### 專題主管教師的心聲

李 美慧 教授

我的專業是全球化人材開發。近年來隨著經濟全球化的發展，眾多外資企業陸續進軍日本，而且隨著海外市場的更加活躍，試圖向海外轉移製造和銷售業務的日本企業也在急劇增加。這些企業需要大批全球化人才，因此迫切地需要培養和確保全球化人才。目前日本政府大力推動「旅遊立國」政策，未來深受矚目的旅遊產業將成為支撐日本經濟的一大產業，急需擴充入境旅遊專業人才也與這些不無關係。

另一方面，過度旅遊（旅遊公害）帶來的問題，例如公共交通擁擠、日本人認為的不文明行為等影響市民安心和安全的問題也很突顯。本校的位置得天獨厚，京都眾多的傳統寺社是「信仰聖地」也是「旅遊資源」，我們所處的環境可以有效地觀察地區文化的傳承與旅遊需求之間的衝突等實際案例。

在我的專業領域，通過實地考察，站在全球化的人文融合的視角，討論和考察解決實際問題的對策。我希望站在世界屈指可數的旅遊城市—京都，開闢「旅遊IT」最前線的視野，培養知識和執行力兼備的「旅遊IT專家」。



## 義大利米蘭市以觀光教育著名的名校

KCGI 與位於義大利米蘭市、以觀光等教育著名的名校 IULM 大學進行教學合作。此校於 1968 年創立。除了觀光、藝術之外，還有語言與溝通共三個學院，目前大學與研究所合計約有 6,300 名學生。

**IULM** IULM大學  
International University of Languages and Media  
<https://www.iulm.it/en/home>



### 雙學位方案

(2年) **KCGI + IULM** (1年)

將本校一般的 2 年學士課程延長至 3 年，最後一年前往 KCGI 的姊妹校 IULM 留學研讀，畢業後可同時取得雙方學士學位之方案。於本校可以日文或英文取得學位，於 IULM 則是以英文取得學位。

可以英文教育來研讀世界頂尖之觀光！

可於3年之間與義大利以及各個國家之學生進行交流！

畢業後，將開啟您於日本、義大利或其他國家的觀光產業業界就業之路！

也會有至日本、義大利或其他國家實習的機會！

## 產業應用

為了讓學生在專業領域學習，並且實際活用ICT，設置了需要專業知識的特定行業和業種的應用科目。本校特別精選出下列六個期待以ICT來解決問題的業界、業種，以培養能活躍於各個業界的人才為目標，來進行科目的篩選、分組。

### 金融科技

融合了金融 (Finance) 與資訊技術 (Technology) 的電子支付或虛擬貨幣等新的金融資訊服務，也就是FinTech金融科技，正受到社會的矚目。

此產業除了學習會計或金融這些做為金融資訊服務背景的科目外，同時也學習實際的金融科技系統設計。以這些知識為基礎，結合網頁或手機的應用程式開發，或是資料收集/分析這些ICT技巧，來培養可活躍於金融科技領域的人才。

#### 目標人才

- 具備金融、會計實力，或網路商務相關基礎知識的系統工程師或規劃人員
- 收集、分析顧客個人資訊或財務資訊的資料分析師
- 運用虛擬貨幣或金融API等新技術的應用程式工程師



### 農業

如同於蔬菜工廠或農家支援雲端服務等所見，近年來正盛行藉由將ICT引進農業，來解決因繼承者不足而造成高齡化或是無法與進口農產品競爭等，日本農業所抱持的問題。

此產業一方面介紹目前正在進行的各種「農業×ICT」案例，一方面學習蔬菜的生產、流通、消費架構等背景知識，以及改革的方向性。此外，也學習包含環境感測或物聯網等農業ICT原有的系統設計。以這些知識為基礎，結合商務資料分析或網路系統開發等的專業領域科目，以培養可於農業領域活躍的技術人員或顧問為目標。

#### 目標人才

- 可收集、分析生產者行為資料或農產品品質資料等的資料分析師
- 將生產者的經驗做成教材用以培養繼承者的數位學習教材開發者
- 支援生產者與消費者間相關產值 (=CRM) 的網路系統的系統工程師或顧問



### 海洋

於海洋、水產的發展上，除了運用ICT來提高航海的安全，也為了實現有效率且能長久持續的漁業，正嘗試引進裝設運用人造衛星的追蹤功能，用來收集海洋資源與環境相關資料的系統等。此外，船舶的ICT化也正迫切地被用於船舶的節能、安全航行、減少造成溫室效應的氣體、防止海洋汙染、利用海洋天然能源等。本校培養海洋IT領域的領導型人才。

#### 目標人才

- 建構、運用支援船舶安全航行的各種資訊系統的系統工程師
- 可將漁業、水產業從業人員的經驗，企劃、開發成用來培養繼承者的數位學習教材等的顧問
- 具備與水產業的生產、流通、販售相關之物流分析、管理知識的經理人



## 醫療、健康

在醫療領域裡，醫療事務系統、醫囑系統、電子病歷系統圖像診斷等方面，正快速地進行ICT化。此外，將原本僅用於治療每個病患的治療資料或醫療機器資料彙集，形成大數據進行分析，藉此來擬定傳染病預防或最適合的治療計畫，也藉由分析網際網路上醫療相關詞句來幫助預測、預防傳染病等，ICT的應用範圍正擴大中。因此，醫療領域正需要可將高級的ICT能力應用於此領域的人才。



#### 目標人才

- 可開發、建構、運用電子病歷或遠距離醫療等醫療領域各種資料系統的系統工程師
- 具有經驗可收集、分析治療資料或醫療機器資料，並使其可視化，以用來支援醫師診斷的資料學者
- 可管理用於醫院內或地區診療的高級資訊網路的工程師

## 多媒體行銷

除了漫畫、動畫，也包含音樂或圖像、動畫投稿網站，同好活動的製作物的著作權等，以各種類型著作物的著作權，來講解關於內容商務必須瞭解的智慧財產權，加深學生對於智慧財產權的相關知識。此外，也會觸及著作權商務，並使用受歡迎的角色來進行商務模式的研究。

針對遊戲、漫畫、動畫等內容，除了學得從企劃、製作到行銷，各種流程中所不可或缺的知識與技術外，同時並調查、分析其最新技術趨勢或國際的市場趨勢，以進行改善方案或商務模式的提案。



#### 目標人才

- 於教育或娛樂等領域，可依據漫畫、動畫的市場趨勢來進行內容企劃的市場總監
- 可依據智慧財產權或著作權等與內容有關的法規，來擬定市場策略的規劃人員

## 教育

於教育現場，引進各種的數位學習系統以及平板電腦終端等，透過多樣的媒體組合，呈現並分享教師的學習資料或是學習者本身的思維，已成為一種基本的學習活動。不僅是文字教材，還結合了聲音、影像、訊息圖表等，建構具吸引力且容易理解的教材，或將自己所學以資料或圖表等整理後進行簡報，教育領域於平時即需要ICT的支援。

此外，除了學校教育，農業或海洋等各種產業領域，也為了能將資深前輩的經驗（隱性知識）傳承給新世代運用，正期待將經驗紀錄、整理成影像或行動資料，並製作成容易理解的教材。

學生將實際學習建構數位學習環境時，如何將重點化的多樣呈現、通訊媒體，組合成適當的教學設計，做出對教師與學習者雙方都能有成效地利用與運用的教育媒體。



#### 目標人才

- 利用多樣的呈現、通訊媒體，從事數位學習系統的開發或運用的教育相關者
- 將各種產業領域的經驗，藉由數位學習教材的開發，傳承給新世代運用的內容創作者
- 分析、設計融合多樣媒體的教育溝通系統的工程師

# 網路電子商務技術專業 主要修讀科目

科目群	分類	科目名	學分數	實習	科目名	學分數	實習	注意事項	
專業領域科目群	ERP	資料庫概論	2		銷售物流系統開發 I / II	各3	○	從這些科目中選擇一個專業領域。同時也能從產業科目群中選擇科目學習。	
		IT應用統計學	2		生產管理系統開發	3	○		
		應用資訊技術的數學	2		採購庫存系統開發	3	○		
		網頁程式設計 I / II	各2	○	人事管理系統開發	3	○		
		企業系統	* 2		ERP業務應用程式開發	* 3	○		
		業務整合和電子商務	* 4	○	ERP諮詢師特論	2			
		國際會計學	2		物件導向程式設計	4	○		
		財務會計系統開發 I / II	* 各3	○					
	商務資料分析	資料庫概論	* 2		數據科學	* 2	○		
		IT應用統計學	2		定性數據分析技巧	2	○		
		應用資訊技術的數學	2		搜尋數據解析與可視化	4	○		
		計算機結構論	2		數據探勘的基礎理論	2			
		網頁程式設計 I / II	*(僅II)	各2	○	機械學習	2		
		人工智慧應用數學	2		資料庫特別授課	* 4	○		
		人工智慧軟體應用 I / II	*(僅II)	各2		環境資訊系統	2		
		計算機程式設計 (Python)	* 3	○	設計思維	4			
		網路電子商務概論	2		網路商務戰略與行銷	2			
		網路電子商務概論	2		網路商務戰略與行銷	2			
	全球化創業	IT應用統計學	2		品牌設計與經營	2			
		應用資訊技術的數學	2		網路商務戰略與行銷	* 2			
		網頁程式設計 I	2	○	電子商務的各種手法	* 2			
		為持續成長的領導力	2		全球化創業與商務模式	* 2			
		組織行為學	2		IT商務談判學	2			
		資訊倫理特別授課	2		博弈論與談判技巧	2			
		網路電子商務概論	* 2		設計思維	4			
		商務經濟學 I / II	各2		實踐雲端運算	2			
		智慧財產權法	2		新型商務應用規則	2			
		經營學特別授課	* 2		專題管理	* 2			
		企業經營實踐論	* 2		全球化人材開發論	2			
		IT企業實踐論	2						
	網路系統開發	資料庫概論	2		資訊網路概論	2			
		IT應用統計學	2		網路技術概論	2			
		計算機程式設計 (Python)	* 3	○	網路服務建構技巧	4	○		
		應用資訊技術的數學	2		網頁程式設計 III	* 4	○		
		網頁程式設計 I / II	* 各2	○	物件導向程式設計	4	○		
		人工智慧軟體應用 I	2		物件導向系統設計	* 4	○		
網路電子商務概論		2		軟體工程學	2				
資料庫特別授課		* 4	○	設計思維	4				
計算機結構論		2		行動應用程式開發	2	○			
計算機結構論		2		行動應用程式開發	2	○			
網路管理	資料庫概論	2		雲端網路與虛擬化	3	○			
	IT應用統計學	2		IoT與無線網路	* 3	○			
	應用資訊技術的數學	2		IoT應用系統	3	○			
	網頁程式設計 I	2	○	資訊安全	* 2				
	計算機結構論	2		路由控制及交換	* 2				
	計算機程式設計 (Python)	* 3	○	資訊網路特別授課	* 2				
	資訊網路概論	* 2		網路技術概論	2				
	人工智慧軟體應用 I	2		網路服務建構技巧	4	○			
	網路系統管理	2		網路安全	4				
	新型商務應用規則	2		資訊倫理特別授課	2				
	路由控制與交換特別授課	4							
	IT漫畫、動畫	應用資訊技術的數學	2		數位動畫製作	* 3	○		
計算機結構論		2		腳本/分鏡設計	2				
動畫作畫基礎A/B		各2	○	富媒體開發	* 4	○			
網頁程式設計 I		2	○	影像結構論	* 3	○			
特殊影像技巧		3	○	動畫策劃、製作及行銷推廣特別授課	* 2				

科目群	分類	科目名	學分數	實習	科目名	學分數	實習	注意事項	
專業領域科目群	IT漫畫、動畫	視覺處理	2		計算機圖形學	* 2		從這些科目中選擇一個專業領域。同時也能從產業科目群中選擇科目學習。	
		數位影像製作	2		實踐動畫製作論	2			
		特殊影像技巧特別授課	3	○	舞台藝術和IT	2			
		多媒體產業特別授課	2		品牌設計與經營	2			
	觀光IT	IT應用統計學	2		媒體交流	2			
		計算機程式設計 (Python)	* 3	○	專題管理	2			
		應用資訊技術的數學	2		觀光IT概論	* 2			
		網頁程式設計 I / II	*(僅II)	各2	○	觀光商務概論	* 2		
		物件導向系統設計	4	○	日本社會	2			
		富媒體開發	4	○	觀光目的地管理	2			
		影像結構論	3	○	觀光資料分析	2			
		特殊影像技巧	3	○	旅遊IT特別授課	2			
		動畫策劃、製作及行銷推廣特別授課	2		旅遊設計	* 2			
		數據科學	2	○	旅遊IT實習	2			
		商務經濟學 I	* 2		全球化人材開發論	* 2			
		品牌設計與經營	2		行動應用程式應用開發	2	○		
	人工智慧	IT應用統計學	2		數據探勘	2			
		人工智慧概論	* 2		資料庫特別授課	4	○		
		演算法概論	* 2		遊戲與人工智慧	2			
		計算機程式設計 (Python)	* 3	○	自然語言理解 / 語音理解	2			
		資料庫概論	2		最尖端醫療資訊學	2			
		計算機結構論	2		機器人與人工智慧	2			
		應用資訊技術的數學	2		數據科學	* 2			
		機械學習	* 2		社會與人工智慧 I / II	各2			
		組合最佳化	* 2		計算機程式設計 (Java)	* 3	○		
		人工智慧軟體應用 I / II	*(僅I)	各2	人工智慧應用數學	* 2			
	金融科技	金融論	2		金融科技系統設計	2			產業領域科目群可與專業領域一同學習。
		金融科技論	2						
		新世代農業資訊學	2		農業資訊系統設計	2			
		農業經濟學	2						
		海洋產業論	2		海洋資訊系統設計	2			
		醫療資訊和法律	2		醫療資訊系統設計	2			
		尖端醫療資訊學	2						
		多媒體行銷產業特別授課	2		舞台藝術和IT	2			
	多媒體行銷	音樂與科技	2		多媒體行銷與行銷推廣策略	2			
		遠程教學系統概論	2		圖書館資訊學	2			
遠程教學商務的教學設計		2		學校、企業內教育國際比較研究	2				
遠程教學教材開發		2							
共同選擇科目群	應用資訊技術的應用數學	2		系統設計特別授課	2		可由左側列表中所刊載的科目自由選擇。		
	人工智慧的應用數學	2		系統理論特別授課	2				
	技術交流	2		生產系統工程學	4	○			
	商務簡報	2		機器人流程自動化	2				
	商務交流 I / II	各2		最尖端應用資訊學 A	1				
	邏輯思考	2		最尖端應用資訊學 B	2				
	媒體通訊	2		高等商務ICT交流	3	○			
	商務ICT交流	3	○	技術英語與交流	2				
	ICT實踐溝通	2		專題基礎演練	2				
	領導理論	2							
必修	專業	0		優秀專業畢業設計	4		☆		
	專業	2		優秀專業論文	6				

• 核心科目用「\*」記號表示。核心科目是在各專業領域掌握重要的知識和技能的科目。  
 • 畢業至少需要44個學分(含必修科目的學分)。  
 • 為了及時應對技術的發展和社會需求，每個年度和學期的開課科目可能會有變動。選修科目的登記人少於5人時，可能不會開課。  
 ☆ 學分是完成專業畢業設計所需的總學分。但是，優秀專業畢業設計和優秀專業論文中包含研究專題 / 獨立學習的學分。

# 科目概略



## 專業領域科目群

在廣泛的IT相關知識中，分別選擇專用的特定領域，並且加深這一範疇知識的科目群。為了獲得專業和廣泛的知識，按不同領域對科目做了分組化處理。

- ◆ **ERP** 掌握企業的人員、物品、金錢相關的資訊管理和支援經營決策的基礎資訊系統。

<b>資料庫概論</b>	<b>銷售物流系統開發 I/II</b>
理解任何領域都需要的資料庫基礎，以及各式企業經營活動中的利用方法，學習數據定義的技巧和數據操作。	開發被使用在EPR系統的販賣物流系統。在實習中運用SAP系統的SD模組，完成販賣物流系統的基本設定和從採單到收款的處理。
<b>IT 應用統計學</b>	<b>生產管理系統開發</b>
在資訊化的現代社會中，使用可以獲取的各種數據分析和考察社會與經濟領域的因果關係時，統計學不可或缺。在本科目中，講述統計學的基本思想和方法以及具體案例，學生從中學學習統計分析所需的基礎知識和技能。	理解使用於ERP系統中的生產管理系統之概略與功能，並實際練習利用SAP PP (Production Planning) 模組進行系統開發。進行主資料 (主品項、零件表、作業區、作業順序) 的設定，使用物料需求計畫安排品項計畫，並登錄製造指示與流程指示。
<b>應用資訊技術的數學</b>	<b>採購庫存系統開發</b>
在本科目中，透過數學掌握「邏輯性思考」，學習能夠應對即將到來的AI時代與資訊科學相關的知識。從基礎內容著手，對方便的工具也進行解說。	使用ERP系統來進行採購庫存系統的開發。實際練習利用SAP系統的MM模組，進行採購庫存系統的基本設定、從採購到入庫，以及庫存管理的處理。
<b>網頁程式設計 I/II</b>	<b>人事管理系統開發</b>
在I科目中，利用最新的網頁描述語言—HTML5和CSS3，進行網頁設計及製作簡單的動畫，在II科目中，則利用JavaScript進行動態網頁之程式設計，您將在此課程中，全面性地習得以上各項技能。	使用ERP系統來進行人事管理系統的開發。實際練習利用SAP系統的HR模組，進行人事管理系統的流程與設定。
<b>企業系統</b>	<b>ERP 業務應用程式開發</b>
學習企業經營活動目的和為達成其目的的基礎業務的作用，針對各個基礎業務，了解會產生怎樣的資訊以及如何資訊系統化。這是學習ERP (企業資源計畫) 系統的預備知識。	為使ERP系統各模組所提供的功能，能夠配合企業實際的業務進行客製化，需要開發資料的輸出入或報告製作等各種附加功能。此科目對於SAP公司開發ERP附加功能時所利用的ABAP語言，安裝了基本文法與資料庫操作等功能。
<b>業務整合和電子商務</b>	<b>ERP 諮詢師特論</b>
理解企業構造和商務機制，透過SAP公司的ERP系統學習如何憑藉最新的IT (ICT)，取得競爭優勢的業務整合應有狀態 (電子商務的應有狀態)。	在本科目中，學生將從現實社會發生的現象中發現問題，並且明文規定這些課題，透過製作解決該問題的模擬提案，掌握ERP諮詢師所需的知識和技能。
<b>國際會計學</b>	<b>物件導向程式設計</b>
隨著企業的海外擴張，對於國際會計人才的需求也愈來愈高。本課程內容包含了從英文會計的分錄乃至結賬、合併會計等會計處理、國際會計準則(IFRS)與日本會計準則之區別等，致力於培養具備國際會計知識的全球化人才。	以具代表性的物件導向程式語言Java為例，透過實際練習來學習如何將資訊的封裝、繼承、多型等物件導向的獨特概念安裝於語言上。此外，也將學習如何以Java於資料庫或網路服務的系統安裝物件導向的方式。
<b>財務會計系統開發 I/II</b>	
開發被使用在ERP系統的財務會計系統。在實習中運用SAP系統的FI模組，完成財務會計系統的基本設定、票據處理、支付/催款處理、結算處理、財務會計報告和固定資產管理等。	

- ◆ **商務資料分析** 掌握分析雲端系統和資料庫中積累的商務資訊，並將其用於有效決策的手法。

<b>資料庫概論</b>	<b>數據科學</b>
理解任何領域都需要的資料庫基礎，以及各式企業經營活動中的利用方法，學習資料定義的技巧和資料操作。	數據科學力是指理解資訊處理、統計學、程式設計等資訊科學類的知識，並熟悉使用的能力。R語言是深受矚目的數據科學學習工具，學生從R語言開始入門，接著再專注於實際練習分類、回歸、審定等統計分析和多元分析所需的各種方法。
<b>IT 應用統計學</b>	<b>定性數據分析技巧</b>
在資訊化的現代社會中，使用可以獲取的各種資料分析和考察社會與經濟領域的因果關係時，統計學不可或缺。在本科目中，講述統計學的基本思想和方法以及具體案例，學生從中學學習統計分析所需的基礎知識和技能。	學習如何將如用戶問卷的自由填寫項目一般未被直接數值化的定性數據，轉換成定量分析的一部分的技巧。

<b>應用資訊技術的數學</b>
在本科目中，透過數學掌握「邏輯性思考」，學習能夠應對即將到來的AI時代與資訊科學相關的知識。從基礎內容著手，對方便的工具也進行解說。
<b>計算機結構論</b>
學習建構及活用資訊系統所需的，網路電子商務技術中或是作為網路電子商務開發基礎的電腦系統硬體、軟體兩方面的基礎知識。
<b>網頁程式設計 I/II</b>
在I科目中，利用最新的網頁描述語言—HTML5和CSS3，進行網頁設計及製作簡單的動畫，在II科目中，則利用JavaScript進行動態網頁之程式設計，您將在此課程中，全面性地習得以上各項技能。

<b>人工智慧應用數學</b>
在本科目中，掌握理解深度學習的演算法所需的數據基礎概念、數學手法與函數、模型部署方式與學習演算法、Python語言的編碼、線性回歸的學習規則、單值分類和多值分類的學習規則、誤差反向傳播法等知識。
<b>人工智慧軟體應用 I/II</b>
在I科目中，使用Python語言庫執行機械學習 (Machine Learning) 的各種方法，並大致瞭解這些方法。在II科目中，使用Python語言安裝並執行神經網路的重要部分，並透過與Python語言庫中獲得的結果進行比對的方式瞭解內部處理。此外，使用Python語言庫執行卷積神經網路，並大致瞭解這些方法。

<b>計算機程式設計 (Python)</b>
程式設計語言Python具有諸如備齊適合人工智慧處理的各種庫之類的功能。在本科目中學生將學習Python語言的語法等知識，並掌握使用Python語言進行程式設計所需的技能。

<b>網路電子商務概論</b>
為了實現網路電子商務，修習網路資訊系統和其建構所需的技術，並且根據各式事例，學習網路電子商務存在的問題及商業模式。

- ◆ **全球化創業** 掌握作為創業者的思維方法、領導力、資料分析和活用手法等，於IT商務領域親自創業所需的知識和技術。

<b>IT 應用統計學</b>
在資訊化的現代社會中，使用可以獲取的各種資料分析和考察社會與經濟領域的因果關係時，統計學不可或缺。在本科目中，講述統計學的基本思想和方法以及具體案例，學生從中學學習統計分析所需的基礎知識和技能。
<b>應用資訊技術的數學</b>
在本科目中，透過數學掌握「邏輯性思考」，學習能夠應對即將到來的AI時代與資訊科學相關的知識。從基礎內容著手，對方便的工具也進行解說。
<b>網頁程式設計 I</b>
利用最新的網頁程式設計語言HTML5及CSS3來學習網頁設計和簡單的動畫製作手法。

<b>為持續成長的領導力</b>
學習可找出工作的意義並持續成長的各種架構。並學習將此架構用於實際的學校生活或業務，透過計畫、執行可持續成長的策略，讓自己本身以及組織全體變得有意義。

<b>組織行為學</b>
近年來，在文化多樣化、多國籍化的職場中，理解組織和成員的行為，了解兩者間如何交互作用是非常重要的。在這個科目中，將深刻理解自己、他人、組織，並獲得提高其效能的新知。

<b>搜尋數據解析與可視化</b>
學習利用圖表等將收集用以分析的大量數據進行視覺上的整理，藉由可視化掌握數據內涵的特徵或趨勢的技巧。
<b>數據探勘的基礎理論</b>
最近的企業經營中，運用大量數據為基礎的BI (Business Intelligence) 來做決策的方式越來越重要。為了理解並活用其核心的方法論，也就是數據探勘的各式手法，學習必要的理論。

<b>機械學習</b>
做為機械學習的基本技術，將針對概念學習、進化的運算技巧、三階類神經網路、深度學習等，介紹學習的架構以及運算方式，並解讀C或Java語言的簡單實證用程式，讓學生可以更深入地理解。
<b>資料庫特別授課</b>
要實現有效的網路電子商務，必須建構高品質、高性能的資料庫和系統。為此透過實習，掌握從資料庫的基礎理論到實際的資料庫運用等手法。

<b>環境資訊系統</b>
以地球環境問題為例，為了有效活用資訊，講授圍繞資訊的系統和各種資料的處理手法。

<b>設計思維</b>
設計思維為我們展示獨創性地解決問題的思維模式，其方法可適用於技術和環境的設計。尤其在本科目中，我們聚焦以人為本的設計，介紹設計思維的理論和方法論。

<b>網路商務戰略與行銷</b>
要想營運網路商務，就必須把握消費者在網路上的行為。透過各個領域電子行銷的活用案例和實用模式的考察，思考全新網路商務戰略下的電子行銷。

<b>品牌設計與經營</b>
掌握品牌設計與經營理論，並學習企業經營所需的品牌行銷或品牌管理等，可提高自己公司品牌力的策略。研究切身的企業品牌實際案例，以成為具有品牌建構能力的創業家為目標。

<b>網路商務戰略與行銷</b>
要想營運網路商務，就必須把握消費者在網路上的行為。透過各個領域電子行銷的活用案例和實用模式的考察，思考全新網路商務戰略下的電子行銷。

<b>電子商務的各種手法</b>
理解網路上的電子商務交易機構、模式、技術上的注意事項及社會意義，學習實現這些時所需的各種技術，以及網站建構戰略、設計手法、安裝和管理手法。

<b>全球化創業與商務模式</b>
學習具體實現新創意，到開創新IT商務的過程，和創業所需的各式開發、企劃、行銷、內容的相關知識，以及這些準備的專案管理。

<b>IT 商務談判學</b>
商務活動中「談判」始終是不可或缺的。本科目中會進行專注於IT商務談判的案例探討，透過實際的角色扮演，從基礎學習IT商務中的談判手法。

軟體工程學
<span></span>
學習軟體產品的設計、安裝、測試、維護的各式手法，更進一步評估整體軟體資源，用理論性、方法論性的立場，討論為實現真正有效的資訊系統所需的主要知識。並隨時加入熱門時事討論。
設計思維
設計思維為我們展示獨創性地解決問題的思維模式，其方法可適用於技術和環境的設計。尤其在本科目中，我們聚焦以人為本的設計，介紹設計思維的理論和方法論。
行動應用程式開發
在本科目中，使用程式設計語言Java開發智慧型手機OS的Android用的APP。為此，學習Java的基礎知識和Android API、Android的設計模式以及架構。

網路管理師

網路電子商務概論
<span></span>
為了實現網路電子商務，修習網路資訊系統和其建構所需的技術，並且根據各式事例，學習網路電子商務存在的問題及商業模式。
資料庫特別授課
要實現有效的網路電子商務，必須建構高品質、高性能的資料庫和系統。為此透過實習，掌握從資料庫的基礎理論到實際的資料庫運用等手法。
計算機結構論
學習建構及活用資訊系統所需的，網路電子商務技術中或是作為網路電子商務開發基礎的電腦系統硬體、軟體兩方面的基礎知識。

- 網路管理** 掌握符合目的的網路構成方法、雲端運算、安全管理、各種伺服器／客戶端的系統引進和開發技術。

資料庫概論
<span></span>
理解任何領域都需要的資料庫基礎，以及各式企業經營活動中的利用方法，學習資料定義的技巧和資料操作。
IT應用統計學
在資訊化的現代社會中，使用可以獲取的各種資料分析和考察社會與經濟領域的因果關係時，統計學不可或缺。在本科目中，講述統計學的基本思想和方法以及具體案例，學生從中學習統計分析所需的基礎知識和技能。
應用資訊技術的數學
在本科目中，透過數學掌握「邏輯性思考」，學習能夠應對即將到來的AI時代與資訊科學相關的知識。從基礎內容著手，對方便的工具也進行解說。

網頁程式設計 I
<span></span>
利用最新的網頁程式設計語言HTML5及CSS3來學習網頁設計和簡單的動畫製作手法。
計算機結構論
學習建構及活用資訊系統所需的，網路電子商務技術中或是作為網路電子商務開發基礎的電腦系統硬體、軟體兩方面的基礎知識。

計算機程式設計 (Python)
<span></span>
程式設計語言Python具有諸如備齊適合人工智慧處理的各種庫之類的功能。在本科目中學生將學習Python語言的語法等知識，並掌握使用Python語言進行程式設計所需的技能。
資訊網路概論
掌握網路架構以及TCP層之下的知識與技術，包括構建和活用網站的資訊系統所需的網路基礎知識。
人工智慧軟體應用 I
使用人工智慧程式設計所需的Python語言庫執行機械學習 (Machine Learning) 的各種方法，並大致瞭解這些方法。

網路系統管理
<span></span>
學習企業內區域網路或網際網路等，企業在建構管理、運用網路時必要的網址、用戶分配、各種伺服器協定等的基本知識。此外，並實際運作網路伺服器，以進行各種設定與動作確認的實際練習。

博弈論與談判技巧
<span></span>
概述賽局理論的主要議題與談判策略。學習關於衝突、解決概念、解法的基本表現形式，並敘述將其應用至其他領域之方法。也探討合作賽局與非合作賽局兩者的思考方式。
設計思維
設計思維為我們展示獨創性地解決問題的思維模式，其方法可適用於技術和環境的設計。尤其在本科目中，我們聚焦以人為本的設計，介紹設計思維的理論和方法論。
實踐雲端運算
介紹現在可以利用雲端運算的各式方法。從戰略、企劃、優化社群媒體的觀點，討論雲端運算對降低成本、企業與組織的優點。

新型商務應用規則
<span></span>
即便透過新技術規劃了出色的業務模式，在實現該業務模式讓企業發展壯大時離不開完善的「規則」。在本科目中，學生們根據實際案例探討讓擁有新業務模式的企業發展壯大需要什麼樣的規則，並且學習業務的成功與規則之間的關係。
專題管理
訂定於網路環境下的商務計畫，並理解要實現事業時所需要的管理項目。此外，也透過研讀實際案例與事件，學得專題管理的方式以及實際運用各種工具的技巧。
全球化人材開發論
以培養國際化人才為目標，藉由研究探討各式各樣的話題來加深理解。由於日本「觀光立國」的政策，需要擴增外國人訪日觀光，因而當務之急便是要增加可因應外國人訪日觀光之人才，在分析案例的同時，學習並理解關於外國人訪日觀光領域的人才需求與培養。

資訊倫理特別授課
<span></span>
現今在網路上積蓄了龐大的資訊，個人能夠輕易地發布訊息，高端IT人才必須知道資訊社會特有的倫理問題並加以考察，為此實踐和學習所需的理論、著作權法與個人資料保護法等適用的案例或具體的資訊安全對策。
網路電子商務概論
為了實現網路電子商務，修習網路資訊系統和其建構所需的技術，並且根據各式事例，學習網路電子商務存在的問題及商業模式。
商務經濟學 I/II
在I科目中針對個體經濟學，II則針對總體經濟學，習得其基本理論。I科目中將針對生產者與消費者之需求／供給關係與市場機制間的關聯性進行考察。II科目中則站在國家立場，學習生產、消費、雇用等主要經濟變數的分析方法。

智慧財產權法
<span></span>
從事IT產業的人必須掌握智慧財產權的相關知識。本課程會解釋智慧財產權的含義，舉出關於IT著作權保障的實際判例解說。
經營學特別授課
學習企業經營的基礎知識，掌握作為商務領域共通語言的廣泛基礎理論，以養成統合整體並思考的能力為目標。培養當在實行面遇到複雜問題時，作為商務人士的綜合判斷能力。
企業經營實踐論
用與資訊類企業經營相關的各種案例為題材，考察、討論作為經營者思考、決斷的應有狀態。主要議題是經營目的、經營主體與責任、經營能力的發揮等。

IT企業實踐論
<span></span>
把握IT產業實際情況的同時，理解雲端運算等外部環境的變化，培養知道如何整合眾人所組成的企業內部環境的實踐能力。
◆ 網路系統開發 掌握與資料庫和雲端服務等合作的網站的策劃和製作手法，以及用於PC和智慧型手機的網路應用程式的製作技術。
<span></span>
資料庫概論
<span></span>
理解任何領域都需要的資料庫基礎，以及各式企業經營活動中的利用方法，學習資料定義的技巧和資料操作。
IT應用統計學
<span></span>
在資訊化的現代社會中，使用可以獲取的各種資料分析和考察社會與經濟領域的因果關係時，統計學不可或缺。在本科目中，講述統計學的基本思想和方法以及具體案例，學生從中學習統計分析所需的基礎知識和技能。

計算機程式設計 (Python)
<span></span>
程式設計語言Python具有諸如備齊適合人工智慧處理的各種庫之類的功能。在本科目中學生將學習Python語言的語法等知識，並掌握使用Python語言進行程式設計所需的技能。
應用資訊技術的數學
<span></span>
在本科目中，透過數學掌握「邏輯性思考」，學習能夠應對即將到來的AI時代與資訊科學相關的知識。從基礎內容著手，對方便的工具也進行解說。
網頁程式設計 I/II
<span></span>
在I科目中，利用最新的網頁描述語言—HTML5和CSS3，進行網頁設計及製作簡單的動畫，在II科目中，則利用JavaScript進行動態網頁之程式設計，您將在此課程中，全面性地習得以上各項技能。
人工智慧軟體應用 I
<span></span>
使用人工智慧程式設計所需的Python語言庫執行機械學習 (Machine Learning) 的各種方法，並大致瞭解這些方法。

資訊網路概論
<span></span>
掌握網路架構以及TCP層之下的知識與技術，包括構建和活用網站的資訊系統所需的網路基礎知識。
網路技術概論
<span></span>
理解網路相關的主從式架構和多層架構，以及軟體、系統軟體、中介軟體等基礎知識。此外，還將學習通訊技術、網路伺服器管理、網路安全等知識。

網路服務建構技巧
<span></span>
修習於建構或運用以網頁為基礎的資訊系統時，所必須具備的網路相關基礎知識。說明網路結構以及TCP層以下的知識。讓學生理解資訊網路相關的必要基本知識。
網頁程式設計 III
<span></span>
學習利用網頁程式設計的主流語言—PHP，製作動態網頁的方法。透過JavaScript和資料庫 (SQL) 之連動，進行進階應用程式之設計、安裝。

物件導向程式設計
<span></span>
以具代表性的物件導向程式語言Java為例，透過實際練習來學習如何將資訊的封裝、繼承、多型等物件導向的獨特概念安裝於語言上。此外，也將學習如何以Java於資料庫或網路服務的系統安裝物件導向的方式。
物件導向系統設計
<span></span>
修習網路應用軟體的開發手法以及程式設計技術。理解物件導向範例，學習系統分析和設計의各種手法，以開發出高效率和高品質的系統為目標。

◆ **觀光IT** 掌握旅遊領域的ICT應用。包括旅遊商務IT化、旅遊和住宿的資訊管理、旅遊傳媒的策劃和設計等。

IT應用統計學	
<span></span>	
<div>在資訊化的現代社會中，使用可以獲取的各種數據分析和考察社會與經濟領域的因果關係時，統計學不可或缺。在本科目中，講述統計學的基本思想和方法以及具體案例，學生從中學習統計分析所需的基礎知識和技能。</div>	
計算機程式設計 (Python)	
<div>程式設計語言Python具有諸如備齊適合人工智慧處理的各種庫之類的功能。在本科目中學生將學習Python語言的語法等知識，並掌握使用Python語言進行程式設計所需的技能。</div>	
應用資訊技術的數學	
<div>在本科目中，透過數學掌握「邏輯性思考」，學習能夠應對即將到來的AI時代與資訊科學相關的知識。從基礎內容著手，對方便的工具也進行解說。</div>	
網頁程式設計 I/II	
<div>於科目I使用最新的網站標記語言HTML5以及CSS3，綜合學習如何設計網頁或簡單的動畫技巧，於科目II以JavaScript來綜合學習可動式網頁程式設計。</div>	
物件導向系統設計	
<div>修習網路應用軟體的開發手法以及程式設計技術。理解物件導向範例，學習系統分析和設計의各種手法，以開發出高效率和高品質的系統為目標。</div>	
富媒體開發	
<div>進行以在網路上發布為目的的網路廣告、商品、活動通知等多媒體內容的開發。活用Flash、影片編輯、動畫編輯軟體等。還會提及使用者介面和易用性，製作更加便於使用、有訴求作用的多媒體內容。</div>	
影像結構論	
<div>修習以攝影機拍攝，並利用編輯軟體進行影像編輯的基本技能。此外，也培養將所收集整理的資訊，統整出影像作品結構之技巧。透過短篇視頻作品的製作，學習影像媒體呈現方式的特徵與風格。</div>	
動畫策劃、製作及行銷推廣特別授課	
<div>介紹日本動畫行業中的商務、技術、製作流程、海外戰略、所需人才等，關乎行業現況的各種專題，以及技術發展帶來的產業結構的變遷。此外，考察著作權相關的各種問題乃至網路普及改變的內容產業的戰略。</div>	
計算機圖形學	
<div>關於三維計算機圖形學（CG），結合其發展史，學習包括數學、物理在內的基礎技法和理論以及軟體處理知識。並且，實際製作使用Autodesk Maya的基礎作品，進一步加深理解相關理論。</div>	
實踐動畫製作論	
<div>在本科目中，跟隨於推出了動畫作品《新世紀福音戰士》等諸多作品著稱的株式會社GAINAX從事30多年動畫事業的製作人、製片人、角色設計師，綜合地學習動畫製作、業務相關的實際問題、製作方法、推廣方法、製作作品的思維模式。</div>	
舞台藝術和 IT	
<div>在舞台藝術中的演唱會準備、彩排、正式演出等流程裡，透過現場體驗綜合性地理解如何活用ICT。此外，透過在影像中加入語音的旁白技術的授課和實習，加深對語音的理解。</div>	
品牌設計與經營	
<div>掌握品牌設計與經營理論，學習企業經營中的品牌行銷和品牌管理等用於提高本公司的品牌力之策略。研究周邊企業的品牌案例，掌握自己作為創業者構建品牌的能力。</div>	
商務經濟學 I	
<div>掌握微觀經濟學的基礎理論。考察生產者和消費者之間的供需關係和市場機制之間的聯繫。</div>	
品牌設計與經營	
<div>掌握品牌設計與經營理論，學習企業經營中的品牌行銷和品牌管理等用於提高本公司的品牌力之策略。研究周邊企業的品牌案例，掌握自己作為創業者構建品牌的能力。</div>	
媒體交流	
<div>目前藉由ICT的交流方式試圖解決各種社會課題的全球化需求高漲，在這種背景下本課程中有效利用最尖端的媒體傳播技術，掌握有助於解決課題的實踐性知識和邏輯思維。</div>	
專題管理	
<div>訂定於網路環境下的商務計畫，並理解要實現事業時所需要的管理項目。此外，也透過研讀實際案例與事件，學得專題管理的方式以及實際運用各種工具的技巧。</div>	
觀光IT概論	
<div>此授課的目的在於理解學習觀光IT時應具備的觀點以及基礎知識。從觀光的本質到與ICT的關聯性，藉由介紹世界先進的案例，統整出運用ICT的觀光特徵，並以分組討論等多樣化的方式學得可用於觀光領域的ICT知識。</div>	
觀光商務概論	
<div>理解觀光商務與觀光資訊的基本知識。此外，也由實際執行的案例來學習觀光市場的基礎知識，以及商品開發、促銷等觀光資訊相關之技巧，並考察相關課題。再者，也藉由掌握外國人訪日觀光以及觀光地區活性化等的最新案例，學習可用於解決課題的知識。</div>	
日本社會	
<div>瞭解驅動日本社會的原動力，日本人獨特的行為、態度和思維方式。結合各種案例，透過講課、集體討論、演繹等方式學習如何理解日本社會。</div>	
觀光目的地管理	
<div>從觀光地的經營觀點，到招攬外國觀光客以及分散過多的觀光客等，以觀光地的策略目標為基礎，收集、分析觀光資訊，學習為地區設計資訊服務的方法。</div>	
觀光數據分析	
<div>學習可用於分析、評價觀光數據的基礎理論與技術。具體而言，包含數據的收集與前置處理，分群、分類，預測，時間序列解析等數據分析的基礎理論與技術，運用實際的觀光數據來學習。</div>	
旅遊IT特別授課	
<div>從日本旅遊產業的發展、政策和規劃，以及勞動力開發、行銷等各個層面上分析旅遊產業面臨的課題。尤其是考察和提出利用ICT實施旅遊推廣的方式激發地區活力的手法。</div>	
旅遊設計	
<div>掌握能夠利用ICT設計新旅遊的手法。希望學生們透過理論和案例研究以及討論的方式，掌握旅遊現象的行銷方法，再經過實地調查後設計出有望拓展旅遊業務的旅遊項目。</div>	
旅遊IT實習	
<div>希望學生們能夠在旅遊業、飯店業、航空服務業等旅遊相關行業中有效發揮學到的專業知識。憑藉在國內外積累的實際工作經驗，特別是掌握利用ICT的旅遊業務執行所需的知識和實踐能力，規劃自己的職業發展。</div>	
全球化人材開發論	
<div>以培養國際化人才為目標，藉由研究探討各式各樣的話題來加深理解。由於日本「觀光立國」的政策，需要擴增外國人訪日觀光，因而當務之急便是要增加可因應外國人訪日觀光之人才，在分析案例的同時，學習並理解關於外國人訪日觀光領域的人才需求與培養。</div>	
行動應用程式開發	
<div>在本科目中，使用程式設計語言Java開發智慧型手機OS的Android用的APP。為此，學習Java的基礎知識和Android API、Android的設計模式以及架構。</div>	

### 新型商務應用規則

即便透過新技術規劃了出色的業務模式，在實現該業務模式讓企業發展壯大時離不開完善的「規則」。在本科目中，學生們根據實際案例探討讓擁有新業務模式的企業發展壯大需要什麼樣的規則，並且學習業務的成功與規則之間的關係。

### IT漫畫、動畫

◆ **IT漫畫、動畫** 掌握利用數位工具策劃和製作動畫和影像內容的技術，以及發覺其作品的商務價值的手法。

### 應用資訊技術的數學

在本科目中，透過數學掌握「邏輯性思考」，學習能夠應對即將到來的AI時代與資訊科學相關的知識。從基礎內容著手，對方便的工具也進行解說。

### 計算機結構論

學習建構及活用資訊系統所需的，網路電子商務技術中或是作為網路電子商務開發基礎的電腦系統硬體、軟體兩方面的基礎知識。

### 動畫作畫基礎 A/B

雖然動畫中常會出現許多變形或跨大特徵後更顯迷人的角色或背景，但這些其實都是根據人們每天所看到的世界來進行描繪的。於此授課，將以寫實的描繪方式（素描）為基礎，體驗學習包含變形在內的動畫作畫用的描線技巧。

### 網頁程式設計 I

利用最新的網頁程式設計語言HTML5及CSS3來學習網頁設計和簡單的動畫製作手法。

### 特殊影像技巧

介紹用於影像呈現的特殊視覺效果的原理與實際案例，並於製作本身所拍攝的視頻影像作品時，以實際練習的方式，學習使用編輯軟體（Adobe Premier等）創作出具成效的導演方式。

### 視覺處理

圖像數據是網路中重要的資訊界面，本課程將學習其本質上的特性和使用手法。並理解為了有效表達資訊的圖像利用、人機介面的觀點、三次元圖像技術和混合實境技術。

### 數位音像製作

學習聲音數位化的同時，實際錄音加工自己的語音。還將進行動畫、電影的配音，實際學習和影像相關的語音技術。而且，還將學習發聲法等，讓即將加工的素材語音更好聽的技法。

### 特殊影像技巧特別授課

利用好萊塢實際使用的後期製作軟件，掌握好萊塢電影中使用的核心實用技術。例如，學習有效地使用火焰和爆炸的視覺效果、數位合成和有效的工作流程。

### 多媒體產業特別授課

日本多媒體產業有(1)同人活動盛行，製作人候補者資歷雄厚；(2)存在可支持購買各種題材的小標題（Minor title）或同人誌之成熟消費者的市場之特徵，學習這些特徵，並思考與動畫產業之間是如何相互連結。

### 路由控制及交換特別授課

本科目中涵蓋了CCNAv7的Switching, Routing, and Wireless Essentials課程後半部以及Enterprise Networking, Security, and Automation課程的內容。本科目中學生將側重參與資訊通訊網路的安裝、設置與製作等實踐活動，並學習VLAN路由、STP、Etherchannel、WLAN、交換機安全、網路虛擬化、SDN、網路自動化。

### 數位動畫製作

透過過往基本的手繪動畫來學習製作流程，並以臨摹的方式，利用各種軟體實際製作簡短的動畫，來學習製作整體的基本知識。藉由各種軟體的介紹，提升可運用於製作各自動畫作品的技巧。

### 腳本、分鏡設計

動畫可能涉及到說明事物的多媒體內容，以及網頁的轉移等各種應用領域。從各種角度考察設計圖之一的分鏡和腳本。

### 富媒體開發

進行以在網路上發布為目的的網路廣告、商品、活動通知等多媒體內容的開發。活用Flash、影片編輯、動畫編輯軟體等。還會提及使用者介面和易用性，製作更加便於使用、有訴求作用的多媒體內容。

### 影像結構論

修習以攝影機拍攝，並利用編輯軟體進行影像編輯的基本技能。此外，也培養將所收集整理的資訊，統整出影像作品結構之技巧。透過短篇視頻作品的製作，學習影像媒體呈現方式的特徵與風格。

### 動畫策劃、製作及行銷推廣特別授課

介紹日本動畫行業中的商務、技術、製作流程、海外戰略、所需人才等，關乎行業現況的各種專題，以及技術發展帶來的產業結構的變遷。此外，考察著作權相關的各種問題乃至網路普及改變的內容產業的戰略。

### 計算機圖形學

關於三維計算機圖形學（CG），結合其發展史，學習包括數學、物理在內的基礎技法和理論以及軟體處理知識。並且，實際製作使用Autodesk Maya的基礎作品，進一步加深理解相關理論。

### 實踐動畫製作論

在本科目中，跟隨於推出了動畫作品《新世紀福音戰士》等諸多作品著稱的株式會社GAINAX從事30多年動畫事業的製作人、製片人、角色設計師，綜合地學習動畫製作、業務相關的實際問題、製作方法、推廣方法、製作作品的思維模式。

### 舞台藝術和 IT

在舞台藝術中的演唱會準備、彩排、正式演出等流程裡，透過現場體驗綜合性地理解如何活用ICT。此外，透過在影像中加入語音的旁白技術的授課和實習，加深對語音的理解。

### 品牌設計與經營

掌握品牌設計與經營理論，學習企業經營中的品牌行銷和品牌管理等用於提高本公司的品牌力之策略。研究周邊企業的品牌案例，掌握自己作為創業者構建品牌的能力。



◆ **人工智慧** 透過各種應用領域的實際案例來學習人工智慧及其相關技術的基礎理論與活用，並透過熟悉使用人工智慧的相關軟體，學習在各種領域有效運用人工智慧的方法。

IT 應用統計學
<span></span> <div>在資訊化的現代社會中，使用可以獲取的各種數據分析和考察社會與經濟領域的因果關係時，統計學不可或缺。在本科目中，講述統計學的基本思想和方法以及具體案例，學生從中學習統計分析所需的基礎知識和技能。</div>
人工智慧概論
<span></span> <div>在本科目中瞭解「什麼是人工智慧」。並為此學習所需的「人工智慧的定义」、「人工智慧研究的歷史」、「包括機械學習在內的人工智慧基礎理論」、「人工智慧的當前課題」、「人工智慧的使用與倫理」等相關內容。</div>
演算法概論
<span></span> <div>學習如何用Java語言編寫演算法，在電腦上執行Java語言程式，並確保Java語言程式按照人類最初的意願工作。此外，學習如何將用Java語言編寫的演算法轉換為「流程圖」和「偽語言」等通用編寫手法。</div>
計算機程式設計 (Python)
<span></span> <div>程式設計語言Python具有諸如備齊適合人工智慧處理的各種庫之類的功能。在本科目中學生將學習Python語言的語法等知識，並掌握使用Python語言進行程式設計所需的技能。</div>
資料庫概論
<span></span> <div>理解任何領域都需要的資料庫基礎，以及各式企業經營活動中的利用方法，學習資料定義的技巧和資料操作。</div>
計算機結構論
<span></span> <div>學習建構及活用資訊系統所需的，網路電子商務技術中或是作為網路電子商務開發基礎的電腦系統硬體、軟體兩方面的基礎知識。</div>
應用資訊技術的數學
<span></span> <div>在本科目中，透過數學掌握「邏輯性思考」，學習能夠應對即將到來的AI時代與資訊科學相關的知識。從基礎內容著手，對方便的工具也進行解說。</div>
機械學習
<span></span> <div>做為機械學習的基本技術，將針對概念學習、進化的運算技巧、三階類神經網路、深度學習等，介紹學習的架構以及運算方式，並解讀C或Java語言的簡單實證用程式，讓學生可以更深入地理解。</div>
組合最佳化
<span></span> <div>最佳化問題是一種在給定的制約條件下找到使目標函數最小化的解決方案的問題。例如旅行業務員問題就是一個典型的最佳化問題，這是尋求僅訪問一次給定城市的最短路線的問題。雖有各種最佳化問題，本科目將學習包括旅行業務員問題在內具代表性的網路最佳化問題。</div>
人工智慧軟體應用 I/II
<span></span> <div>在I科目中，使用Python語言庫執行機械學習 (Machine Learning) 的各種方法，並大致瞭解這些方法。在II科目中，使用Python語言安裝並執行神經網路的重要部分，並透過與Python語言庫中獲得的結果進行比對的方式瞭解內部處理。此外，使用Python語言庫執行卷積神經網路，並大致瞭解這些方法。</div>
數據探勘
<span></span> <div>數據探勘 (DM) 就是發現並挖掘隱藏於大量資料中的規則等 (知識)，並針對混亂的大量資訊加以分類。在本科目中描述了可用於DM的各種方法、其相關算法、以及它們的適用性與應用，確立出可能以不同形式存在的資料之挖掘工具與方法，並讓學生們具備使用它們的能力。</div>
資料庫特別授課
<span></span> <div>要實現有效的網路電子商務，必須建構高品質、高性能的資料庫和系統。為此透過實習，掌握從資料庫的基礎理論到實際的資料庫運用等手法。</div>
遊戲與人工智慧
<span></span> <div>將人工智慧應用在西洋棋、日本將棋、圍棋等遊戲中已有很長的歷史，人們研發了各種博弈理論和探索理論。在本科目中，以擊敗世界頂級職業圍棋手而震驚世界的「阿爾法狗 (AlphaGo)」為例，講解深度學習、蒙地卡羅樹搜尋和強化學習等是如何相互組合，並制定下一個策略。</div>
自然語言理解、語音理解
<span></span> <div>將自然語言理解、語音理解 (識別) 與圖像理解 (圖像識別) 一同作為人工智慧的核心技術已有很長的歷史，並且人們對此進行了各種研發。具代表性的應用範例有自動翻譯、摘要製作、速記製作、翻譯電話、與機器人對話等各式各樣，但近年來，深度學習作為一項基礎技術發揮了重要的功用。在本科目中，我們將討論深度學習在應用領域裡的使用以及未來還未解決的研究課題是什麼。</div>
尖端醫療資訊學
<span></span> <div>近年來，醫療領域應用人工智慧技術在疾病診斷與醫學影像診斷的技術開發，於全世界獲得快速的發展，並已開始實際應用。預計在未來幾年內，採用人工智慧的疾病診斷支援系統將在全世界普及。在本科目中，學習人工智慧的基礎知識、人工智慧在醫學影像診斷領域的應用方法和具體應用案例，以及人工智慧在醫學領域的應用技術 (醫學人工智慧) 等。</div>
機器人與人工智慧
<span></span> <div>透過結合機械 (機械工程) 與電子 (電子工程)，機器人被開發成為汽車裝配廠等的工業機器人。如今，再加上人工智慧，機器人已經廣泛應用於家庭、看護、接待工作、產品介紹、倉庫 (庫存) 管理、支援辦公室日常工作 (RPA, Robotic Process Automation) 等領域。 在本科目將講解機器人在各個領域的有效運用。</div>
數據科學
<span></span> <div>數據科學力是指理解資訊處理、統計學、程式設計等資訊科學類的知識，並熟悉使用的能力。R語言是深受矚目的數據科學學習工具，學生從R語言開始入門，接著再專注於實際練習分類、回歸、審定等統計分析和多元分析所需的各種方法。</div>
社會與人工智慧 I/II
<span></span> <div>人工智慧技術正為社會體系帶來巨變。這項技術也正在被廣泛應用於商務領域。在I科目中，主要講解與GPS連動的汽車自動駕駛、公共設施等透過人臉識別提高安全性、無人機宅配業務等方面的案例。在II科目中，以金融服務 (金融科技)、新時代農業經營、建構利用物聯網的智慧家庭、城市等為例，討論人工智慧是如何被應用於商務領域並獲得變革的，以及其現狀和未來前景。</div>
電腦程式設計 (Java)
<span></span> <div>為瞭解人工智慧應用中使用的各種演算法，並規劃、程式設計和驗證新演算法，必須熟悉掌握可以操作各種資料結構的程式設計語言。學生將學習符合這些目標的Java語言，並將其作為人工智慧領域的第二語言。</div>
人工智慧應用數學
<span></span> <div>在本科目中，掌握理解深度學習的演算法所需的數據基礎概念、數學手法與函數、模型部署方式與學習演算法、Python語言的編碼、線性回歸的學習規則、單值分類和多值分類的學習規則、誤差反向傳播法等知識。</div>

## 產業科目群

由特定行業的專業知識和注重技術實踐活用的科目構成。對特定行業和業種有較強針對性的科目群。

金融論
<span></span> <div>主要是以商務的觀點來考量資金或風險的移轉、信用創造、結算等金融原本的任務與功用，給予機會設計出符合商務需求的金融業務。此外，伴隨著高齡化或自我負責原則的社會變遷，也將觸及對學生來說不可或缺新金融知識。</div>
金融科技論
<span></span> <div>金融業 (銀行、證券、保險等) 在經濟上所扮演的角色及其商品、服務之概略介紹，並對管理相關資訊所需之企業內部及以客戶為對象的資訊系統，所應具備的功能進行考察。另外將介紹最前端的金融資訊系統及應用實例。</div>
金融科技系統設計
<span></span> <div>對金融資訊系統所要求的安全性和開放API等之理想狀態，援引實例並加以討論。此外，也將詳細探討區塊鏈及雲端服務等新科技，所帶來的金融資訊系統之變革。</div>
新世代農業資訊學
<span></span> <div>由傳統農業和不同行業間的綜效而實現的新世代農業 (智慧型農業) 深受矚目。新風格「農業」中，不僅是蔬菜生產，通貨、消費的應有狀態也有了變革，其核心與 IT 息息相關。本科目將學習其概念與實際案例。</div>
農業經濟學
<span></span> <div>農產品的貿易自由化、發展中國家的糧食短缺成了棘手的問題，我們將考察農業所面臨的經濟問題。將經營、政治、法律等和農業連結並加以理解，綜合性地學習從糧食生產到消費的一連串流程。</div>
農業資訊系統設計
<span></span> <div>為了穩定地提供高品質農產品，匯集、分析農地環境資料、市場流通量等資訊，設計提供這些資訊給生產者和消費者的資訊系統並開發原型。</div>
海洋產業論
<span></span> <div>考察海運、水產、休閒等海洋產業中的經濟和經營層面，更深層地理解其商務模式的特性。</div>
海洋資訊系統設計
<span></span> <div>匯集從聲納、GPS、各種環境感測器等所發出的資訊，設計可以用於管理船舶航運或控制養殖環境等針對海洋產業的資訊系統並開發原型。</div>
尖端醫療資訊學
<span></span> <div>近年來，醫療領域應用人工智慧技術在疾病診斷與醫學影像診斷的技術開發，於全世界獲得快速的發展，並已開始實際應用。預計在未來幾年內，採用人工智慧的疾病診斷支援系統將在全世界普及。在本科目中，學習人工智慧的基礎知識、人工智慧在醫學影像診斷領域的應用方法和具體應用案例，以及人工智慧在醫學領域的應用技術 (醫學人工智慧) 等。</div>
醫療資訊系統設計
<span></span> <div>以建立醫療資訊系統為目標，實踐性地學習將患者的病症案例及藥品等資訊管理，進行適當的模型化，並在資料庫中操作的方法等。</div>

## 多媒體產業特別授課

日本多媒體產業有 (1)同人活動盛行，製作人候補者資歷雄厚；(2)存在可支持購買各種題材的小標題 (Minor title) 或同人誌之成熟消費者的市場之特徵，學習這些特徵，並思考與動畫產業之間是如何相互連結。

## 音樂與科技

本科目中，理解音樂這一多媒體內容也會綜合性地因應時代，與科技和商務的各種要素聯繫。以回顧為基礎，探索今後與音樂一同存在的生活方式。

## 舞台藝術和 IT

在舞台藝術中的演唱會準備、彩排、正式演出等流程裡，透過現場體驗綜合性地理解如何活用CT。此外，透過在影像中加入語音的旁白技術的授課和實習，加深對語音的理解。

## 多媒體與行銷推廣策略

世界上雖充滿了各種鼓勵商品的購買或服務的內容，但更不可或缺的是如何將用戶引導至這些內容的策略。此授課將透過網站或SNS投稿等內容進行活動行銷，並掌握、分析其成效。

## 遠程教學系統概論

介紹遠程教學系統的基礎結構和教育效果檢測等各種事例。目標是學習各式分析方法，提出改善建議。

## 遠程教學商務的教學設計

掌握開發遠程教學系統上必要的教材設計，利用這些知識實踐數位學習系統的設計。並學習商務企劃時所需的知識。

## 遠程教學教材開發

關於以動畫為主軸的遠程教學教材的開發，除了學習多樣領域的先進案例或運用案例之外，也藉由演練／練習實際用於開發環境的分組企劃型式，來修習一系列教材開發的技能。

## 圖書館資訊學

圖書館可說是我們最熟悉的公共設施，因資訊檢索系統、本身與其他圖書館藏書檢索的使用，使得圖書館也成為在IT方面大有進展的設施。此科目可學習 1)日本圖書館的服務，2)可用於現實社會的資料檢索技術，3)終身學習、問題解決支援服務等圖書館所具有的未來性。

## 學校、企業內教育 國際比較研究

熟悉勞動力市場與其趨勢，理解將來必須具備的能力類型，將因應現實變化所需的選項明確區分為國家等級、職場等級、學校等級、與個人等級。掌握作為推動企業內部教育的負責人所需的知識。

## 共同選擇科目群

不問專業領域或者產業領域，由培養作為專職人才所需的交流和管理等基礎能力的科目，以及學習ICT的尖端應用案例和技術動向的科目構成。由於科目群是從IT商務的基礎到應用在內以不同視角的科目組成，可擴展學生的學習範圍。

### 應用資訊技術的數學

在本科目中，透過數學掌握「邏輯性思考」，學習能夠應對即將到來的AI時代與資訊科學相關的知識。從基礎內容著手，對方便的工具也進行解說。

### IT 應用統計學

在資訊化的現代社會中，使用可以獲取的各種數據分析和考察社會與經濟領域的因果關係時，統計學不可或缺。在本科目中，講述統計學的基本思想和方法以及具體案例，學生從中學學習統計分析所需的基礎知識和技能。

### 技術交流

隨着社會的進步，對能應對高超、實踐性商務日語的人才需求有增無減。在商場上，毫無誤解地傳達資訊、意見和想法是必要的。為此，必須學習措辭、會話、商務文件等的書寫方式以及簡報技能。

### 商務簡報

現在向對方傳達各式企劃、提案的簡報能力要求越來越高。學習從措辭和說話方式，到留言訊息的用詞、影像、音樂、使用專門軟體製作投影片等，在簡報上更有效地利用並表現。

### 商務交流 I/II

在本科目中，為了加強日本的商務知識和企業溝通技巧，我們聚焦於商務領域常用的語言，根據商務禮儀和日本的現況，學習商務日語和商務習慣。

### 邏輯思考

在創造性、創新型的企業中所進行的邏輯思考之概述。將基本思維與各種工具，透過授課、案例研究、實際演練等方式加以理解，進而培養創造力。在團隊中實踐以邏輯思考解決問題，培養解決問題的能力、引導能力與說明能力。

### 媒體交流

目前藉由ICT的交流方式試圖解決各種社會課題的全球化需求高漲，在這種背景下本課程中有效利用最尖端的媒體傳播技術，掌握有助於解決課題的實踐性知識和邏輯思維。

### 商務ICT交流

學習與ICT有關的商務領域裡的相關知識與業界術語。使用正確的日語表達方式，提高溝通技巧，以便學生可以將自己的意圖傳遞給客戶或公司內部人員。

## 必修科目

掌握作為專家必備的人際技能和倫理觀，並且培養組織領導力的科目。

### ICT實踐通溝

讓學生具有可將各種ICT領域的技術議題，以文章或口頭向專業人士或一般大眾發表的基本技巧。並學習技術趨勢或相關案例的調查方式，以及文章或簡報資料的邏輯結構等。

### 領導理論

把握瞬息萬變的技術和人類社會/文化的轉型，思考擁有教育/教化全體組織能力的新型領導者的行為本質。並且著眼於分析組織內部/外部因素的方法，實踐團體教育/教化的領導力。

### 系統設計特別授課

以處理器及硬體設計為主題，講授從事系統開發的精神準備與思維模式，作為開發團隊一員的職責，從策畫、制定規格到設計，開發的每個階段應考慮的要件等內容。學習系統開發團隊的實際運作以及與整個企業經營進密相連的產品製造的最新情況。

### 系統理論特別授課

修習經營領域、經濟領域、技術領域中，分析複雜的資訊所必備的理論和實踐。尤其要學習當出現隱含複雜且競爭的關係時，能夠根據抽象或實用的模式，做出合理判斷的方法。

### 生產系統工程學

在製造業中，從生產資訊的流程，把握企業經營活動是非常重要的。本科目著眼PLM(產品生命週期管理)，把握需求預測、生產計劃、生產排程和物流管理等與企業經營活動戰略制定的相關概念，並學習與此相關的資訊通訊技術。

### 機器人流程自動化

在機器人流程自動化(RPA)科目中，學生在軟體上設置(指令)員工在終端實施的規定作業後，讓軟體和機器人代替員工進行操作。引進了RPA的企業，減少了工時，提高了業務效率。在本科目中，學習引進RPA的優勢和匹配的業務，並且掌握基於RPA的實際程式設計方法。

### 最尖端應用資訊學 A/B

從IT理論到應用領域，精選重點講授。傳達日新月異的IT業界最新動向，期待連結到專案中的開發對象目標。

### 高等商務ICT交流

利用「商務ICT交流」中學到的知識，學習最新的ICT話題和ICT商務環境，並在此基礎上培養能夠用日語開發產品和撰寫企劃書(提案書)的能力。

### 技術英語與交流

ICT行業的重點是如何吸收來自海外的最新資訊。本科目的目標是提高ICT領域的技能和職場上以英文溝通的技巧。學習類似職場的角色扮演、技術主題簡報、口語溝通和英文寫作。

### 專題基礎演練

作為學習總結，透過演習掌握實施專業畢業設計的過程中所需的論文結構、撰寫和資料的整理、分析等手法。最終能夠撰寫完成專業畢業設計的研究計劃書。

# 各專業領域的課程路徑 (推薦學習模式)

必修科目 核心科目 應用科目 基礎科目

## ◆ ERP

學習ERP，以優化業務流程的顧問為目標。

以為企業引進資訊系統並優化的ERP顧問，或是以設計、開發ERP套裝軟體附加功能的系統工程師、程式設計師等為目標的修讀模式。藉由修讀與SAP公司ERP套裝軟體相對應的應用科目(「財務會計系統開發I/II」等)，階段性地學習ERP系統。

第1學期	第2學期	第3學期	第4學期
企業系統	財務會計系統開發 I / II	銷售物流系統開發 I / II	ERP諮詢師特論
業務整合和電子商務	ERP業務應用程式開發	採購庫存系統開發	人事管理系統開發
國際會計學	生產管理系統開發	物件導向程式設計	
網頁程式設計 I	網頁程式設計 II		
IT應用統計學	資料庫概論		
應用資訊技術的數學			
ICT實踐通溝	專題基礎演練		
領導理論	專業畢業設計		
從其他專業領域科目、產業科目、共同選擇科目中選擇			

## ◆ 商務數據分析

成為分析出可運用於企業決策的商務數據的分析師。

憑藉數據探勘或統計分析等技巧，分析商務數據，以成為支援企業的策略訂定、推展等的分析師為目標的修讀模式。從「資料庫概論」、「資料庫特別授課」學習累積商務數據的技巧，並從「數據科學」、「機械學習」等學習從累積的數據中獲取新見解的技巧。

第1學期	第2學期	第3學期	第4學期
計算機程式設計 (Python)	數據科學	資料庫特別授課	環境資訊系統
網路電子商務概論	機械學習	人工智慧軟體應用 II	設計思維
資料庫概論	數據探勘的基礎理論	定性數據分析技巧	
網頁程式設計 I	網頁程式設計 II	搜尋數據解析與可視化	
計算機結構論	人工智慧軟體應用 I	網路商務戰略與行銷	
IT應用統計學	人工智慧應用數學		
應用資訊技術的數學			
ICT實踐通溝	專題基礎演練		
領導理論	專業畢業設計		
從其他專業領域科目、產業科目、共同選擇科目中選擇			

## ◆ 全球化創業

以成為將ICT應用於新事業的創業家為目標。

以成為策略性地管理人、資金與資訊，並從全球視角挑戰新事業的創業家為目標。從「全球化創業與商務模式」學習創業時重要的事業企劃提案，並從「IT企業實踐論」學習創業後的會計運用等。此外，也從「組織行為學」學習做為人的組織的公司之運作方式。

第1學期	第2學期	第3學期	第4學期
商務經濟學 I	專題管理	全球化人材開發論	博弈論與談判技巧
商務經濟學 II	全球化創業與商務模式	網路商務戰略與行銷	經營學特別授課
網路電子商務概論	實踐雲端運算	電子商務的各種手法	新型商務應用規則
IT應用統計學	智慧財產權法	設計思維	為持續成長的領導力
應用資訊技術的數學	IT企業實踐論	企業經營實踐論	
網頁程式設計 I	資訊倫理特別授課	品牌設計與經營	
	組織行為學	IT商務談判學	
ICT實踐通溝	專題基礎演練		
領導理論	專業畢業設計		
從其他專業領域科目、產業科目、共同選擇科目中選擇			

### ◆ 網路系統開發

精通以HTML5為主軸的網路系統開發。

為了成為網頁應用程式的開發工程師或網站的管理員，修讀「網頁程式設計I/II/III」，以提升開發能力。並藉由「資料庫概論」、「資料庫特別授課」，可建構系統管理提供數據的部分。再加上「物件導向程式設計」、「軟體工程學」等，可學習更高階的設計。

第1學期	第2學期	第3學期	第4學期
網路技術概論	網頁程式設計 II	網頁程式設計 III	軟體工程學
網路電子商務概論	物件導向系統設計	資料庫特別授課	行動應用程式開發
網頁程式設計 I	計算機程式設計 (Python)	物件導向程式設計	網路服務建構技巧
計算機結構論	人工智慧軟體應用 I	設計思維	
IT應用統計學	資訊網路概論		
應用資訊技術的數學			
資料庫概論			
ICT實踐通溝	專題基礎演練		
領導理論	專業畢業設計		
從其他專業領域科目、產業科目、共同選擇科目中選擇			

### ◆ 網路管理

以網路基礎設施技術與資訊安全的專業人才為目標。

以成為包含企業內網路或各種伺服器的保養、運用的工程師，安全管理者等在內的資訊網路專業人才為目標。除了從「資訊網路概論」、「資訊網路特別授課」學習一直以來的網路系統，並可藉由「IoT與無線網路」、「雲端網路與虛擬化」等，來挑戰學習新的技術。

第1學期	第2學期	第3學期	第4學期
網路技術概論	資訊安全	資訊網路概論	IoT應用系統
計算機程式設計 (Python)	網路安全	IoT與無線網路	雲端網路與虛擬化
資訊網路概論	人工智慧軟體應用 I	網路系統管理	路由控制與交換特別授課
應用資訊技術的數學	新型商務應用規則	路由控制及交換	網路服務建構技巧
資料庫概論	資訊倫理特別授課		
網頁程式設計 I			
計算機結構論			
IT應用統計學			
ICT實踐通溝	專題基礎演練		
領導理論	專業畢業設計		
從其他專業領域科目、產業科目、共同選擇科目中選擇			

### ◆ IT漫畫、動畫

成為動畫或影像等內容製作的專家。

以成為以漫畫、動畫為主軸的內容製作專業人才為目標。從「動畫策劃、製作及行銷推廣特別授課」學習高階的漫畫、動畫製作，並從「富媒體開發」、「數位動畫製作」等學習如何憑藉具體的工具來製作數位內容。

第1學期	第2學期	第3學期	第4學期
富媒體開發	數位動畫製作	計算機圖形學	數位影像製作
動畫作畫基礎A	動畫策劃、製作及行銷推廣特別授課	影像結構論	特殊影像技巧
多媒體產業特別授課	腳本、分鏡設計	實踐動畫製作論	舞台藝術和IT
網頁程式設計 I	視覺處理	特殊影像技巧	品牌設計與經營
應用資訊技術的數學	動畫作畫基礎B		
計算機結構論			
ICT實踐通溝	專題基礎演練		
領導理論	專業畢業設計		
從其他專業領域科目、產業科目、共同選擇科目中選擇			

### ◆ 觀光IT

以成為能夠進行觀光商務規劃和系統提案的觀光IT專家為目標。

理解地區特性或觀光客需求這些觀光資源，以成為應用ICT來發展服務或行銷策略的專家為目標。藉由修讀「觀光IT概論」、「觀光商務概論」等，學習觀光業中重點化的業務知識與元素技術，再加上「觀光數據分析」、「旅遊設計」、「觀光目的地管理」等科目，學習如何與SNS互動來做為促銷手段，以多語化、多媒體來提供觀光資訊，將觀光客的行為經歷資訊化並進行分析、預測等。

第1學期	第2學期	第3學期	第4學期
觀光商務概論	旅遊設計	觀光目的地管理	旅遊IT特別授課
觀光IT概論	全球化人材開發論	觀光資料分析	旅遊IT實習
專題管理	網頁程式設計 II	物件導向系統設計	旅遊IT實習
日本社會	商務經濟學 I	數據科學	富媒體開發
計算機程式設計 (Python)	媒體交流	動畫策劃、製作及行銷推廣特別授課	特殊影像技巧
網頁程式設計 I		影像結構論	品牌設計與經營
IT應用統計學			
應用資訊技術的數學			
ICT實踐通溝	專題基礎演練		
領導理論	專業畢業設計		
從其他專業領域科目、產業科目、共同選擇科目中選擇			

### ◆ 人工智慧

學習在即將到來的人工智慧社會中的「生存能力」，以能夠在各個領域有效運用人工智慧技術的專家為目標。

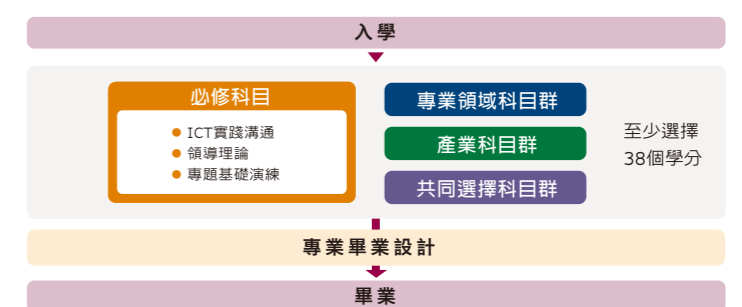
在學完人工智慧及其相關技術的基礎理論後，學生將透過實際案例來學習如何在人工智慧的各個應用領域中發揮這些基本理論和技術。我們的目標是培養透過學習在人工智慧領域普及的程式設計語言Python，熟悉掌握人工智慧的各種相關軟體，並在各個領域有效運用人工智慧技術的人才。此外，我們還為學生準備了可以開發人工智慧應用軟體的高級工程師培養課程。

第1學期	第2學期	第3學期	第4學期
IT應用統計學	機械學習	遊戲與人工智慧	社會與人工智慧 I
人工智慧概論	組合最佳化	自然語言理解、語音理解	社會與人工智慧 II
演算法概論	人工智慧軟體應用 I	尖端醫療資訊學	
計算機程式設計 (Python)	計算機程式設計 (Java)	機器人與人工智慧	
資料庫概論	人工智慧應用數學	人工智慧軟體應用 II	
計算機結構論	數據科學		
應用資訊技術的數學	數據探勘		
	資料庫特別授課		
ICT實踐通溝	專題基礎演練		
領導理論	專業畢業設計		
從其他專業領域科目、產業科目、共同選擇科目中選擇			

### 量身訂製課程 (Bespoke Curriculum)

實現橫跨廣泛知識與應用領域的自由學習方式。

能夠超越個別的集中或產業領域，由自己自由地選擇科目，建立橫跨廣泛知識與應用領域的原創課程。除了必修科目之外的所有修讀科目，皆可經由與學術協調員磋商後選擇，藉由建立符合自身目的的課程，達成於新領域應用ICT的目標。



### 量身訂製 (Bespoke) 課程的意義

從1960年代的萌芽階段到現在，IT/計算機在短時間內迅速發展壯大，改變了業務和技術形態。與此同時，ICT的學習者必須掌握的知識技能和必須解決的課題都在發生多樣化改變。例如，智慧型手機將相機、感應器類和雲端服務等技術融於一體，與傳統的PC相比在使用形態上都不一樣，以此為前提來策劃和設計APP。也就是說，在ICT領域有可能存在超過現有概念的全新技術和解決方案。本校為了滿足學生的未來發展和多種需求，不拘泥於現有的專業領域和產業領域框架，設置了學生可以根據自己的目標靈活地選擇科目來構成的「量身訂製(Bespoke)課程」。

未來ICT領域的發展前景廣闊，完全可以自己創造新領域的新工作。量身訂製課程充分發揮了ICT的普遍性(通用性)，也就是可應用於所有領域以及可以進行各種組合的特點，這種學習方法可以讓學生超越現有的概念，建構和學習自己特有的課程。

# 取得專業技術碩士學位的歷程

## 1年級生 第一學期

### 集中學習基礎知識

- 開學典禮、新生訓練、修讀諮詢
- 春季學期定期考試
- 夏季學期集中講座

#### 充實的學生生活

- 迎新會
- 至海外教學合作大學實習 (派遣講師)
- 企業的商務實習
- 音樂會
- 畢業後發展諮詢



## 1年級生 第二學期

### 學習高專業性的知識 開始準備專業畢業設計

- 開始準備專業畢業設計
- 秋季學期定期考試
- 春季學期集中講座
- 國內外著名教授特別授課

#### 充實的學生生活

- 畢業後發展輔導
- 各種就業活動支援講座
- 11月慶典



## 2年級生 第三學期

### 修讀實際運用與更高級的科目 開始專業畢業設計

- 開始專業畢業設計
- 春季學期定期考試
- 夏季學期集中講座

#### 充實的學生生活

- 校內企業說明會
- 取得各種證照
- 至海外教學合作大學實習 (派遣講師)
- 音樂會
- 參加各種競賽



## 2年級生 第四學期

### 進行極為專業的活動、學習 完成專業畢業設計的主題

- 專業畢業設計發表
- 國內外著名教授特別授課
- KCG AWARDS  
(京都電腦學院、京都情報大學院大學  
最佳專題發表會)
- 學位授予典禮

#### 充實的學生生活

- 畢業慶祝會



# 教師簡介

1名教授帶領10名以內的學生。

以培養全球化IT商務模式下活躍的領導人為目標，從全世界聘請由資訊學、經營學、教育學等各學術界的世界權威和在大企業執行過IT戰略的實幹家，組成強大教授陣容。

## Mission of Faculty (本校使命)

本校建立的教學環境。學生在指導教師的建議下，根據個人未來目標進行學習。

教師的作用分為兩部分。

第一，發揮教育資源的作用。對於學生來說教師是

涵蓋了教科書、論文、各種媒體的教材，也是具備了實踐經驗以及跟同學一樣的教育資源之一。學生為了完成各自的目標可以跟隨教師學習必要的知識、技能。


第二，發揮學習促進者(協調人)的作用。教師為了讓學生加深理解學習內容，制定實施具體的學習計劃。把學生和各種教育資源進行連結是教師作為學習促進者的使命。

肩負起這些作用，為了讓每個學生完成學習目標，最大限度地提供支援即是本校教師的使命。

## ◆ 教授


	<b>寺下 陽一</b> Yoichi Terashita 教授・副校長 ・京都大學學士，(美國)艾奧瓦大學研究所博士課程修畢(物理天文學專業)，Ph.D. ・金澤工業大學名譽教授、原國際合作事業團派遣專家(資訊工程學)，原京都電腦學院洛北校校長，學校法人京都情報學園評議員，京都電腦學院京都站前校校長
	<b>英保 茂</b> Shigeru Eiho 教授・副校長 ・京都大學學士，同研究所碩士課程修畢(電子工程專業)，工學博士 ・京都大學名譽教授 ・原系統控制資訊學會會長及同學會名譽會員 ・社團法人電子資訊通訊學會特別研究員
	<b>富田 真治</b> Shinji Tomita 教授・副校長 ・京都大學學士，同研究所博士課程修畢(電氣工程專業)，工學博士 ・京都大學名譽教授，原京都大學研究所資訊學研究科科長，原京都大學綜合資訊媒體中心主任，原京都大學物質-細胞整合系統標點特設教授/事務部部長，原九州大學教授，哈爾濱工業大學顧問教授 ・博士課程教育主計委員會多領域型(資訊)委員，其他，IFIP(國際資訊處理聯合會)TC10委員，資訊處理學會理事，資訊處理學會關西支部支部長，京都高度技術研究所客座研究部長，京都府IT諮詢委員會委員，綜合科學技術會議專門調查會「超級電腦開發專案」評審委員會委員，京都府資訊政策專家會議委員長等歷任上述職務 ・電子資訊通訊學會研究員，資訊處理學會研究員
	<b>土持 Gary 法一</b> Gary Hoichi Tsuchimochi 教授・副校長 ・(美國)加利福尼亞州立大學修畢，加利福尼亞州立大學研究所教育學碩士課程修畢(Master of Arts)，哥倫比亞大學教育研究所碩士課程修畢(Ed.M)，哥倫比亞大學教育研究所博士課程修畢(Ed. D)東京大學教育學博士，原國士館大學文學部學科專任講師，原東洋英和女學院大學研究所人間科學研究科教授，原國立大學法人弘前大學21世紀教育研究中心教授，原京都大學教授，原同大學高等教育開發中心長，原同大學學碩、研究支援中心長，維多利亞(加拿大)大學教育學部客座教授，(美國)南佛羅里達大學Mark Taylor Orr 日本研究中心客座研究員，名古屋大學高等教育研究中心客座教授 ・文部省大學設置審議會組織審查教授(比較教育學、日本教育史、人間科學基礎演習(教育系)、教育學的人間論演習I、II)，文部省研究所設置審議會組織審查教授(比較教育史)，(美國)楊百翰大學Education Consultant認定書，戴爾康斯(加拿大)大學Teaching Portfolio研修認定書大學評價、學位授予機構主辦Teaching Portfolio研修認定書
	<b>阮玉平</b> Nguyen Ngoc Binh 教授・副校長 ・基希訥烏國立大學應用數學學士(現摩爾多瓦國立大學)，豐橋技術科學大學研究所工學系研究科碩士課程修畢(資訊工程專業)，大阪大學研究所基礎工學研究科博士課程修畢(工學博士)，豐橋技術科學大學名譽博士 ・原河內國家大學工學部(VNU-UET)校長，原河內國家大學國際法語團研究所(VNU-IF)所長，原河內理工大學圖書館資訊網路中心(HUT-LINC)主任 ・ACM/IEEE-IEICE-NAIS學會會員，越南資訊處理學會(VAIP)，越南電子通訊學會，原資訊通訊研究機構(NICT)國際顧問，原越南電子通訊學會(REV)會長 ・原「越南-日本留學生協會」會長，原「ASEAN 原日本留學生評議會(ASCOJA)」會長，原ASJA International(日本外務省)理事，原越日友好協會副會長
	<b>中村 真規</b> Masaki Nakamura 教授・札幌分校校長 ・青山學院大學經營學士 ・日本UNISYS株式會社(原：BAROWS株式會社)工作後，於1987年創立株式會社DGIC，擔任董事長 ・一般社團法人北海道資訊系統產業協會(HISA)會長，一般社團法人全國地區資訊產業團體聯合會(ANIA)理事 ・北海道計算機相關產業健康保險組合理事長
	<b>田中 久也</b> Hisaya Tanaka 教授・東京分校校長 ・早稻田大學工學士 ・原富士通株式會社系統支援總部長代理，原株式會社富士通大學(Fujitsu University)董事 ・原獨立行政法人情報處理推進機構IT人才養成總部長、理事 ・日本工學教育協會高級教育學家，日本工學教育協會事業企劃委員，一般社團法人未踏 理事

	<b>赤石 雅典</b> Masanori Akaishi 教授 ・東京大學工學士，同研究所工學系研究科碩士課程修畢(計數工程專業) ・原日本IBM公司高級IT專家 目前在外商諮詢公司工作
	<b>秋山 功</b> Isao Akiyama 教授 ・早稻田大學工學士 ・日本UNISYS株式會社綜合研究所二〇四六室長
	<b>石田 勝則</b> Katsunori Ishida 教授 ・京都大學學士，同研究所碩士課程修畢(數理工學專業)，工學碩士 ・原日本AVIONICS株式會社技術本部技術部長，經營資訊管理部長，原美國認證國際電腦稽核師CISA，原京都電腦學院洛北校校長，京都電腦學院資訊學研究所所長
	<b>伊藤 博之</b> Hiroyuki Itoh 教授 ・北海學園大學經濟學學士 ・在北海道大學做職員工作後，於1995年成立CRYPTON FUTURE MEDIA株式會社，董事長。 ・開發了「初音未來」。其向海外傳播日本文化的貢獻受到高度評價，於2013年秋季榮獲藍綬褒章 *藍綬褒章 褒章的一種，授予在教育、工業振興等領域透過多年的努力造福公眾利益的人的榮譽。以天皇的名義與徽章一起頒發。每年春季和秋季2次，由內閣府選定受獎人。
	<b>今井 恆雄</b> Tsuneo Imai 教授 ・京都大學工學士，同研究所碩士課程修畢(數理工學專業)，工學碩士 ・原富士通株式會社系統本部首席部長，原株式會社富士通學習媒體董事 ・日本遠程教育學會副會長
	<b>今井 正治</b> Masaharu Imai 教授 ・名古屋大學工學士，同研究所博士課程修畢(資訊工程學專業)，工學博士 ・大阪大學名譽教授，原大阪大學教授，原豐橋技術科學大學教授，原美國南卡羅來納大學客座助教授，IEEE Lifetime會員，IEEE標準協會會員 ・IFIP Silver Core會員，IFIP TC10 WG10.5會員，資訊處理學會會員，電子資訊通訊學會會員 ・電子資訊技術產業協會(JEITA)半導體與系統設計技術委員會 客座會員，ASIP Solutions(股) 董事長，TECHSOR(股) 董事
	<b>威廉·卡明斯</b> William K. Cummings 教授 ・(美國)密西根大學畢業，哈佛大學研究所博士課程修畢(社會學專業)，Ph.D. ・原津田塾大學講師，(美國)原芝加哥大學助教，原哈佛大學國際教育中心所長 ・原紐約州立大學布法羅校教授 ・比較國際教育學中心所長，喬治華盛頓大學教授
	<b>植田 浩司</b> Koji Ueda 教授 ・關西大學工學士，同校工學研究科碩士課程修畢(機械工程專業)，工學碩士 ・(美國)羅徹斯特理工學院研究所碩士課程修畢(電腦科學專業)，Master of Science ・原松下電工株式會社社務，JICA專家(面向莫三比克共和國)
	<b>岡本 敏雄</b> Toshio Okamoto 教授 ・東京學藝大學研究所碩士課程修畢(教育心理學專業)，工學博士(東京工業大學大學院) ・電力通訊大學名譽教授，原電力通訊大學學術院長，資訊系統學研究科科長，國際交流中心主任 ・日本資訊科教育學會會長，原教育系統資訊學會會長，原日本教育工學會理事，遠程教育 AWARD執行委員長，一般社團法人電子情報通訊學會會員，ISO/SC36-WG2議長，榮獲一般社團法人資訊處理學會2013年度標準化貢獻獎
	<b>甲斐 良隆</b> Yoshitaka Kai 教授 ・京都大學工學士，同研究所碩士課程修畢(數理工學專業)，工學碩士，博士(商學，關西學院大學大學院) ・原野村株式會社社務，原三菱信託銀行株式會社總經理 ・原神戶大學經營學研究科助教，原關西學院大學專門職大学院(研究所)教授(經營戰略研究科科長) ・關西學院大學名譽教授
	<b>柏原 秀明</b> Hideaki Kashihara 教授 ・大阪府立大學研究生院工學研究科碩士課程修畢(機械工程專業)，岡山大學研究生院自然科學研究科博士後課程修畢(產業開創工程專業)，工學博士 ・原大日本顯示器製造株式會社開發本部課長，事業開發部擔任課長，原CCS株式會社技術開發部長，光技術研究所LED研究開發部長，原關西資訊技術士會會長，日本生產管理學會關西分部副部長、理事 ・代議員，技術士(綜合技術監理，資訊工程學)，EMF國際工程師，APEC工程師，IT協調員
	<b>北山 寬巳</b> Hiromi Kitayama 教授 ・資訊系統學會會員，株式會社COMWAY事業統括顧問，株式會社ALBUS事業諮詢顧問 ・一般社團法人 京都府資訊產業協會顧問 ・設立KSR公司，第一任董事長，原京都電腦事業協同組合 理事長，原ALFA LINE公司CEO
	<b>木村 章弘</b> Akihiro Kimura 教授 ・京都工藝纖維大學工學士，同研究所碩士課程修畢，工學碩士 ・技術工程師(網路，資訊安全) ・京都電腦學院洛北校校長，資訊系統學會日本分部(NAIS)理事 ・醫療資訊工程師




**西里爾·科西克** Cyryl Koshyk 教授

- 波蘭克拉科夫經濟大學 應用資訊學士
- CINEMATE工作室創始人，Dark Horizon工作室創始人。電影/電視產業中，作為視覺特效總監參與複雜的特效影像製作和編輯。參與過的作品有《300壯士：帝國崛起》、《極樂世界》、《出神入化》、《地球過後》、《沉默之丘2：啟示錄3D》等眾多作品。




**倉谷 昌伺** Masashi Kuratani 教授

- 防衛大學校理工學士，同研究所修畢（作業研究）（等同於理工學碩士）
- 原海上自衛隊護衛艦組員（護衛艦Hatsuyuki航海長，護衛艦Umigiri船務長，護衛艦Yuudachi副長）
- 原海上自衛隊第一術科學校統率科教官（主講「戰爭史」），原海上自衛隊第一術科學校船務科教官（主講「戰術」）
- 佛教大學研究所文學研究科（東洋史專業）碩士課程修畢
- 原海上自衛隊幹部學校防衛戰略教育研究部戰史統率研究室教官（主講「戰略、軍事史」）




**高 弘昇** Ko, Hong Seung 教授

- （韓國）東國大學工學士，京都大學研究所博士課程修畢（數理工學專業），工學博士
- （韓國）原三星電子株式會社戰略企劃室資訊戰略部長（CIO），原Harmony Navigation公司董事長，原韓國資訊保護振興院（KISA）諮詢教授
- 韓國CALIS/EC協會專家委員，原濟州特別自治道諮詢官，濟州知識產業振興院諮詢委員，第一位韓國電子交易學會終身會員




**近藤 正** Tadashi Kondo 教授

- 德島大學工學士，大阪大學研究所工學研究科碩士課程修畢，同研究所工學研究科博士課程修畢，工學博士
- 原株式會社東芝重電技術研究所控制研究部門主管
- 原德島大學醫學部教授，原同校研究所保健科學教育部教授，原同校研究所醫齒藥學研究部教授，德島大學名譽教授




**作花 一志** Kazuyuki Sakka 教授

- 京都大學理學士，同研究所博士課程修畢（天體物理學專業），理學博士
- 原京都電腦學院鴨川校校長，天文教育普及研究會編輯委員長




**佐藤 孝司** Takashi Sato 教授

- 名古屋工業大學工學部資訊工學科畢業，鳥取大學研究所工學研究科博士後課程修畢（社會基礎工學專業），博士（工學）
- 原日本電氣株式會社行政總裁




**里見 英樹** Eiki Satomi 教授

- 小樽商科大学研究所修畢（創業精神專業），經營管理碩士（MBA）
- 株式會社南興大樓，有限公司DATT（現 DATT JAPAN株式會社）工作，於1996年設立株式會社MediaMagic，董事長
- 一般社團法人北海道資訊系統產業協會（HISA）副會長，北海道移動內容推進協議會代表
- 商務協議會代表，札幌商工會議所1號議員（國際經濟交流委員會副委員長），北海道日中經濟友好協會理事




**桑福德·戈爾德** Sanford Gold 教授

- （美國）密西根大學，文學學士
- （美國）哥倫比亞大學教育研究所碩士課程修畢，文學碩士，同研究所博士課程修畢，教育博士Ed.D.
- ADP（藝術設計製造）教育課程，學習高級總監
- 保德信金融集團，學習總監，安永會計師事務所，教育顧問




**周 培彥** Peiyan Zhou 教授

- 北京大學東方語言文學系畢業，京都府立大學研究所生活科學研究科碩士課程修畢、碩士（學術）
- 匯泰文化發展有限公司理事




**孫 躍新** Yuexin Sun 教授

- 天津外國語大學日語語言文學學科畢業，京都府立大學研究所生活科學研究科修畢、碩士（學術），京都大學研究所工學研究科建築學專業博士後課程修畢、工學博士
- 匯泰文化發展有限公司理事




**高橋 豐** Yutaka Takahashi 教授

- 京都大學工學士，同研究所碩士課程修畢（主修數理工學），同研究所博士課程取得學分、指導教授認定後退學（主修數理工學），工學博士
- 京都大學名譽教授，原京都大學研究所資訊學研究科教授，原奈良尖端科學技術研究所大學教授，原巴黎第十一大學客座教授
- 原INRIA（法國國家資訊暨自動化研究院）客座研究員，日本運算研究學會院士
- 通訊播放機構（TAO）「透過級聯連接的有線電視網通訊、播放整合技術之相關研究開發」統籌負責人（專案領導人）



**高橋 良英** Ryouei Takahashi 教授


- 早稻田大學 理學學士，同研究所碩士課程修畢（主修數學），博士（工學）
- 原八戶工業大學系統資訊工學科教授，原八戶工業大學研究所博士課程的研究指導教授
- 原NTT橫須賀電信研究所任職，原NTT資訊流通平台研究所任職



**武田 康廣** Yasuhiro Takeda 教授


- 株式會社GAINAX京都 董事長
- 日本SF作家俱樂部會員，宇宙作家俱樂部會員

製作了《海底兩萬里》、《天元突破紅蓮螺巖》等日本具有代表性的眾多漫畫作品的GAINAX公司創始人之一。




**立石 聰明** Toshiaki Tateishi 教授

- 早稻田大學商學學士
- 有限公司MANDALA NET總經理，社團法人日本網際網路提供商協會副會長兼專務理事，特定非營利活動法人地區間高速網路機構理事長，株式會社網際網路Intelligence沖繩董事長，電子郵箱、網站合理利用推進協議會理事




**手塚 正義** Masayoshi Tezuka 教授

- 大阪大學工學士，同研究所博士課程修畢（通訊工程專業），工學碩士
- 原株式會社富士通研究所主任研究員，原金澤工業大學助教（資訊工程學科）
- 原株式會社富士通經營研修所部長，原資訊系統學會日本分部（NAIS）分部長



**內藤 昭三** Shozo Naito 教授

- 京都大學工學士，同研究所碩士課程修畢（數理工學專業），工學碩士
- 原日本電信電話株式會社資訊流通平臺研究所主任研究員，原電子資訊通訊學會互聯網研究會幹事，原韓國資訊保護振興院（KISA）諮詢教授，資訊系統學會日本分部（NAIS）分部長
- 東京電腦學院鴨川校校長



**中村 行宏** Yukihiko Nakamura 教授

- 京都大學工學士，同研究所碩士課程修畢（主修數理工學），工學博士
- 京都大學名譽教授，同研究所資訊學研究科教授，原立命館大學綜合理工研究機構教授
- 原日本電信電話株式會社資訊通訊網研究所知識處理研究部長，同公司資訊通訊研究所高速通訊處理研究部長，第一任巴特農集團總裁，原公益財團法人京都高度技術研究所副理事長、所長，元IEEE關西分部長，特定非營利活動法人帕特農研究會理事長，IEEE同事




**尼札·梅拉斯** Nitza Melas 教授

- 「太陽劇團(Cirque du Soleil)」主唱，創作歌手
- 原美國洛杉磯MI流行音樂學院講師，洛杉磯音樂獎World Music部門、好萊塢音樂獎World Music部門、DEKA獎等 獲獎無數。
- S×L和豐田Estima的廣告歌曲、以及動畫、遊戲聲優等 成績輝煌




**野一色 康博** Yasuhiro Noishiki 教授

- 立命館大學工學士
- 原日本惠普株式會社工作
- 原日本惠普株式會社工作




**長谷川 晶** Akira Hasegawa 教授

- （美國）羅徹斯特理工大學畢業，同研究所碩士課程修畢（印刷工程專業），Master of Science
- NPO國際電腦教育開發事業企劃部長




**長谷川 功一** Koichi Hasegawa 教授

- 北海道大學工學士
- 美國賓夕凡尼亞州立大學研究所碩士課程修畢，Master of Arts
- 北海道大學文學研究科博士課程修畢，文學博士
- 原NHK新聞攝影師




**彼得·安德森** Peter G. Anderson 教授

- （美國）麻省理工學院畢業，同研究所博士課程修畢（數學專業），Ph.D.
- 原RCA電腦開發部門高級技術員，（美國）羅徹斯特理工學院電腦科學學科名譽教授，同校電腦技術研究所首席研究員，IJCR編輯委員




**福嶋 雅夫** Masao Fukushima 教授

- 京都大學工學士，同研究所工學研究科碩士課程修畢（數理工學專業），工學博士
- 京都大學名譽教授，原京都大學研究所資訊學研究科教授，原奈良尖端科學技術研究所大學資訊科學研究科教授，原南山大學理學院教授和該研究所教授，日本運籌學學會特聘研究員




**藤原 隆男** Takao Fujiwara 教授

- 京都大學理學士，同研究所博士課程修畢（主修宇宙物理學），理學博士
- 京都市立藝術大學名譽教授，原京都市立藝術大學美術學部教授、同學部長
- 京都電腦學院前非專職講師



**藤原 正樹** Masaki Fujiwara 教授

- 大阪市立大學研究所創造都市研究科修畢（碩士），攝南大學研究所經營資訊學研究科博士後課程修畢、博士（經營資訊學），中小企業診斷士
- 原KSR株式會社營業企畫部長、主席顧問
- 原公立大學法人宮城大學事業構想學部事業計畫學科學科長，宮城大學事業構想學研究科副研究科長，原廣德大學研究所Business School(BBT MBA)講師，宮城大學客座教授



**古澤 昌宏** Masahiro Furusawa 教授

- 慶應義塾大學工學士，同研究所理工學研究科碩士課程修畢（管理工學專業），碩士（工學）
- 原株式會社野村綜合研究所系統工程師，SAP JAPAN株式會社工業價值工程師，公立大學法人宮城大學非專職講師



**弗雷德里克·喬恩·勞倫廷** Fredric Jon Laurentine 教授

- (美國) 布朗大學畢業, 哈佛大學研究所MBA
- (美國) 原寶潔公司工作, 原Computer Associates公司工作, 原Sun Microsystems公司工作, Two Eyes Two Years公司總經理



**別所直哉** Naoya Bessho 教授

- 慶應義塾大學法學士
- 經歷 YAHOO株式會社法務總經理, 執行董事, 政策企劃總經理兼最高法令相關負責人, 社長室長, 宣傳, 法務, 政策企劃, 公共服務管理, 資訊管理等職務, 現任 YAHOO 株式會社資深顧問, luke consultants 株式會社董事長, 紀尾井町戰略研究所株式會社理事長, 法與電腦學會理事, 一般社團法人遺傳資訊處理協會理事, 一般社團法人日本IT團體聯盟理事



**馬可·長谷川·強生** Mark Hasegawa-Johnson 教授

- (美國) 麻省理工學院, 理學士, 同大學碩士課程修畢, 理學碩士, 同大學博士課程修畢 (主修電磁與電腦學) · Ph.D.
- (美國) 伊利諾大學, (新加坡) 尖端數位科技中心調查研究員, 原伊利諾大學副教授, 原加州大學洛杉磯分校博士後研究員, 原麻省理工學院研究所研究助理, 原富士通研究所技術員, (美國) 原摩托羅拉企業研究技術實習



**松尾正信** Masanobu Matsuo 教授

- 京都大學工學士
- 加州大學聖塔芭芭拉分校碩士課程修畢(主修電腦科學)Master of Science, 同博士課程修畢, Ph.D.
- 住友電氣工業株式會社美國軟體研究部門第一任法人代表。設立Twin Sun Inc (現Open Axis Inc) CEO



**真野宏子** Hiroko Mano 教授

- 早稻田大學文學士, 同研究所博士後課程學分取得後退學(美術史專業), 博士(文學)
- (德國) 柏林洪堡大學哲學科美術史專業博士課程留學



**瑪雅·本茨** Maya Bentz 教授

- (前蘇聯) 提比里西州立大學畢業, 同研究所碩士課程修畢, Master of Science, (美國) 哥倫比亞大學教育研究所碩士課程修畢, Master of Arts, 同研究所博士課程修畢, Doctor of Education, Ph.D.
- 普渡大學客座研究員, 原哥倫比亞大學教育研究生院遠程教育國際專案協調員



**真弓浩三** Kozo Mayumi 教授

- 名古屋工業大學經營工學科畢業, 京都大學研究所工學研究科碩士課程修畢 (數理工學專業), 工學碩士, (美國) 范德堡大學經濟學研究科博士課程學分取得後退學, 經濟學碩士, 京都大學研究所經濟學研究科博士 (經濟學)
- 原東洋鋁業株式會社工作, 原京都計算機學院非專職講師, 原德島大學教授
- 專業雜誌編輯委員 (Ecological Economics, Ecosystem Services, Journal of Economic Structures等)



**米蘭·弗拉齊** Milan Vlach 教授

- (原捷克斯洛伐克) 布拉格查理大學畢業, (前蘇聯) 羅蒙諾索夫大學畢業, 布拉格查理大學研究所博士課程修畢, Doctor of Natural Science, 同研究所博士課程修畢 (數學專業), Ph.D., Doctor of Science (捷克斯洛伐克科學學院)
- 原北陸先端科學技術大學院大學教授, 布拉格查理大學教授



**向井苑生** Sonoyo Mukai 教授

- 京都大學理學士, 該校博士課程修畢 (天體物理學專業), 理學博士
- 原金澤工業大學, 同校工學研究科, 原近畿大學理學部, 同校綜合理工學研究科教授
- 日本遙感學會理事, 研究會會長, 日本微粒子學會監察員, 常任理事, 日本學術振興會專家委員, SPIE (Asia-Pacific Remote Sensing 部會委員)
- GWIS (Graduate Women In Science) 日本分部委員
- Deputy Director General of the IBC (International Biographical Centre) for Asia



**向井正** Tadashi Mukai 教授

- 京都大學理學士, 同研究所碩士課程, 博士課程修畢 (物理學第2專業), 理學博士
- 神戶大學名譽教授, 日本天文學會正會員, 日本行星學會會員 (原會長), 兵庫縣立大學自然/環境科學研究所天文科學中心營運委員會委員長
- 原金澤工業大學研究所教授, 原神戶大學 研究所教授, 原文部省宇宙科學研究所客座教授, 原神戶大學研究生院理學研究科行星科學研究中心主任



**莫迪卡·靜香** Shizuka Modica 教授

- 同志社大學文學士
- 日本國際大學工作
- 榮獲傅爾布萊特國際教育管理者專業獎
- 維吉尼亞大學工作
- 創立i.m.i. institute, LLC (美國維吉尼亞州)
- 國際教練聯盟認證教練 (ICF ACC)
- 國際教練聯盟維吉尼亞州分會董事



**森田正康** Masayasu Morita 教授

- (美國) 加利福尼亞大學柏克萊分校畢業, 哈佛大學研究所碩士課程修畢, Master of Education, (英國) 劍橋大學研究所碩士課程修畢, Master of Philosophy
- 株式會社HITOMEDIA董事長
- 原株式會社ALC PRESS董事



**李鷗** Yi Li 教授

- 北京語言大學語言文學學部對外漢語專業畢業 文學學士, 同校外國語學部英語專業畢業考試合格, 京都情報大學院大學應用資訊技術研究科修畢 資訊技術碩士 (專業技術碩士)
- 原大連外國語大學講師, 原株式會社AD Laboratories工作 董事, 愛知產業大學通訊教育部 非專職講師
- SAP公司認定顧問 (財務會計, 管理會計, 生產計劃管理, 工廠維修, 販賣物流)



**李美慧** Meihui Li 教授

- 瀋陽師範學院 (現瀋陽師範大學) 兒童教育學部畢業, 中國科學院心理學研究所通訊教育 心理學課程修畢
- 原大連船舶重工集團 幼兒園總部團長, 原大連船舶重工集團科學技術協會會員, 原大連外國語大學留學服務中心日本二部 部長
- 原大連世華出國留學服務公司 副總經理, 原京都情報大學院大學 大連辦事處處長, 原新日鐵鋼學園大連辦事處 處長
- 中國獨立學院資訊管理協會會員



**劉非** Fei Liu 教授

- 京都工藝纖維大學研究所資訊工程研究科碩士課程修畢, 同研究所博士課程修畢, 工學碩士
- 京都電腦學院鴨川校副校長, 中國勞動關係學院客座教授, 中國中央美術學院客座教授, 中國職業教育技術人才培養新教材編輯評委會委員
- 中國北京工業職業技術學院客座教授, 中國北京城市學院客座教授
- 中國職業技術教育學會科研企劃部客座教授, 中國職業教育技術人才培養新教材編輯評委會客座教授



**渡邊昭義** Akiyoshi Watanabe 教授

- 北海道大學工學士, 京都大學研究所碩士課程修畢 (應用系統科學專業), 工學碩士
- 原NAKAMICHI株式會社工作

◆ 副教授



**青木成一郎** Seiichiro Aoki 副教授

- 大阪大學理學士, 東京大學研究所碩士/博士課程修畢, 博士 (理學)
- 日本文學會正會員, 京都大學天文普及企劃室室長 (京都大學兼任講師), 關西大學兼任講師, 大阪經濟大學兼任講師
- 原大阪大學研究所理學研究科特任研究員, 原京都大學研究所理學研究科教務助教, 原滋賀大學兼任講師



**阿米德·巴利亞樂** Amit Pariyar 副教授

- (泰國) 亞洲理工學院, Department of Computer Science and Information Management, 碩士 (工學), Master of Engineering
- 京都大學研究所資訊學研究科博士課程修畢, 博士 (資訊學), Ph.D.
- 馬來西亞沙撈越大學, Institute of Social Informatics and Technological Innovations (ISITI), Postdoctoral Researcher



**沃羅迪米·米格達力斯基** Volodymyr Mygdalskyy 副教授

- 敦德薩國立大學碩士 (理學), 京都大學博士 (資訊學)
- 原敦德薩國立大學數理科學科助手, 原京都大學特聘講師, 原同志社大學特約講師, 原關西大學非專職講師



**大西健吾** Kengo Onishi 副教授

- 關西大學建築學士
- 大西建築工業株式會社 董事, 一級建築師, 京都府地震防災建築物應急危險度檢測師, 京都府木製住宅耐震診斷師
- 京都府建設業協會京都分部青年部會 第22任會長, 現監事, 特定非營利活動法人 設立京都景觀論壇 首任副理事長, 公益社團法人京都青年會議所監事, 設立特定非營利活動法人製造樹之街協議會 首任代表, 日本青年會議所建設部會 京都建設俱樂部第31任會長, 現直前會長



**胡明** Ko Min 副教授

- 青島大學理學士, 貴州大學大學院 (研究所) 碩士課程修畢 (數學專業), 京都大學大學院 (研究所) 博士課程修畢 (資訊學專業), 資訊學博士
- 原京都大學大學院 (研究所) 資訊學研究科 外國人共同研究員
- 原日本學術振興會特別研究員



**坂本啟法** Hironori Sakamoto 副教授

- 東京工業大學理學士, 東京大學研究所數理科學研究科碩士課程修畢, 碩士 (數理科學)
- 日本UNISYS株式會社綜合技術研究所



**高橋良子** Ryoko Takahashi 副教授

- 同志社大學文學士, 同研究所文學研究系修畢 (美學藝術學專業)
- 京都電腦學院畢業, 京都情報大學院大學 應用資訊技術研究科修畢 資訊技術碩士 (專業技術碩士)



**竹田明彥** Akihiko Takeda 副教授

- 日本大學農学部獸醫科研究所碩士
- 獸醫師
- 原日立公司系統工程師, 原東京INTERNET株式會社工作, 電子政府e-Japan專案骨幹, 第一任京都電腦學院資訊系統室室長
- 株式會社Intellect Supply 董事長



**中口孝雄** Takao Nakaguchi 副教授

- 京都電腦學院畢業, 京都資訊大學院 (研究所) 大學應用資訊技術研究科修畢, 資訊技術碩士 (專業技術碩士), 同大學院首席畢業
- 京都大學大學院 資訊學研究科社會資訊學專業修畢, 博士 (資訊學)
- 原株式會社Admax董事事業系統開發部經理, 原國際電力通訊基礎技術研究所 (ATR) 人類資訊通訊研究所 (HIP) 客座研究技術員, 原株式會社國際先進電信 研究院最高技術負責人, 原株式會社@泉最高技術負責人, 原NTT先進技術株式會社 主審員, 原京都大學大學院資訊學研究科 特別研究員
- 電子資訊通訊學會會員, 軟體科學會會員, 資訊處理學會會員



**本傑明·努維爾** Nouvel Benjamin 副教授

• 圖盧茲大學畢業，索邦大學研究所碩士課程修畢 Master in Art History  
• 原羅浮宮美術館多媒體部，日法聯合項目協調員，原日本博覽會內容策劃經理



**增田 祐子** Yuko Masuda 副教授

• 哥倫比亞大學社會福祉研究所碩士課程修畢(社會工作專業)，研究生心理健康中心(心理分析及分析派心理療法四年制訓練課程修畢)，上智大學外國語學院西班牙語學科畢業，學士(外國研究)



**松尾 伊都**

• 京都大學法學士，(美國)南加州大學研究所MBA  
• (美國)原索尼電子公司高級產品行銷經理，(美國)原卡爾蔡司光學公司產品行銷經理，(美國)原京瓷國際公司高級產品經理，原Expedia控股公司西日本區域經理



**米谷 朱利亞** Julia Yonetani 副教授

• (澳大利亞)雪梨大學文學士，東京大學研究所綜合文化研究科(國際社會科學專業)碩士，澳大利亞國立大學研究所亞太研究所(歷史專業)博士  
• 目前作為當代藝術家(現代藝術家)，在世界各地的展覽會上展出具有審美特色的各類作品，同時也在京都府南丹市從事農業工作。

# 校區

## 京都總校

京都總校分為兩個校區，各類學生正在努力學習和研究，以取得資訊技術碩士(專業技術)學位，這是IT應用領域的最高學位。兩個校區之間有免費接駁巴士。

### 百萬遍校區 京都市左京區

2004年開學的同時，作為教育和研究基地設立了百萬遍校區。大部分授課都在這座校舍內進行，許多教職員工和學生都聚集在這裡。京都大學就在附近，這裡還被稱為學生之城和京都的中心，充滿了對學習的熱情與自由的風氣。這個區域曾經是京都電腦學院的大型電腦中心，學生們把設置的「UNIVAC Vanguard」作為實習機進行學習。



### 京都站前分校 京都市南區

京都站前分校於2005年春天正式啟用，緊鄰人流密集、來往頻繁的京都中心「京都站」，交通便捷、位置極佳。開放式外觀光線充足，設置了最新的遠端教學工作室，透過網路從這裡傳送各種授課影片，並與京都電腦學院京都站前校一起，發揮著尖端IT教育主要基地的功能。



## 分校校區

包括社會人士在內的各類學生在各分校校區學習深造。除了出差授課，透過最新的遠端教學系統連接各分校和京都總校傳送即時授課影片，使用錄製的內容進行學習，而且分校的專職教師還會協助每個學生進行符合自己目標的學習。

### 札幌分校 株式會社DGIC內開設

札幌分校於2012年4月在北方大地北海道中心地區正式啟動，這是KCG集團在京都以外的第一個基地。

札幌分校的專職教師都是活躍於IT業界第一線的專家，在所擔任的「IT企業實踐論」授課中，結合自己的經驗講解業界最新資訊與IT企業經營管理，以及未來IT商務所需的知識、技能與溝通能力等。此科目不僅對北海道的IT人才培養有很大幫助，也給予京都總校的學生莫大的刺激。



### 東京分校 株式會社hitomedia內開設

東京分校緊鄰東京都港區的六本木新城。2012年10月正式啟動，是京都以外繼札幌分校之後的第二個基地。

東京分校的許多教師活躍於快速發展的數據化社會的第一線。因此，從東京分校傳送的IT人才養成和「邏輯思維」等授課影片深受包括京都總校在內的學生們的喜愛，有助於加強培養活躍於全球IT應用領域的頂尖領導者。



遠端教學工作室



實習室



休息室



圖書室

### 電腦使用制度

學生可在課餘時間於空間的實習室使用電腦。無需預訂或額外收費。請務必活用最尖端的設備。

### Microsoft

教育機構用的Office 365 ProPlus 授權程式  
教育機構用的授權程式 OVS-ES

與微軟公司簽訂了教育機構用的「Office 365 ProPlus」以及「授權程式 OVS-ES」合約。自己的個人電腦也能以低價購買Office系統的應用程式、各類開發工具以及Windows OS。(需繳交「學生使用授權書」)

### 可以購買的軟體

- Microsoft Office 365 ProPlus
  - Microsoft Office Professional
  - Microsoft Windows OS 升級版
- ※ OS 僅提供升級服務。



## 教授專訪

### 探索日本動漫的商務前景

株式會社GAINAX京都 董事長  
日本SF作家俱樂部會員，宇宙作家俱樂部會員  
製作了《海底兩萬里》、《天元突破紅蓮螺巖》等日本具有代表性的眾多漫畫作品的GAINAX公司創始人之一。

教授

# 武田 康廣

Yasuhiro Takeda



KCG集團創立50週年紀念廣告 (URL: [kcg.ac.jp/gainax](http://kcg.ac.jp/gainax))

### 「日本動漫與ICT」

KCGI正在探索整合於「IT漫畫、動畫」這一專業領域創造新市場和新商務模式。由武田康廣教授負責講授「動畫策劃、製作及行銷推廣特別授課」武田教授是製作《海底兩萬里》、《天元突破紅蓮螺巖》著稱的GAINAX公司的創始人之一。作為動漫製片人參與製作了遊戲《新世紀福音戰士～鋼鐵女友》、《勇往直前2》、《阿倍野橋魔法☆商店街》、《花丸幼兒園》等眾多作品。本校與該公司合作，製作了紀念KCG集團創立50週年的廣告。

### 商務是指「如何回收投資」

#### —— 開展動漫商務的關鍵詞是什麼？

迄今為止我的主要工作是在GAINAX公司從事動漫策劃製片人。製作動漫策劃書，與能一起工作的公司談判後確定在哪個媒體播放，最後確認具體預算。作品完成後，關鍵在於考慮如何回收投資。我想回收投資過程就是商務。

#### —— 請武田教授介紹一下從事動漫工作的契機。

我策劃的作品有《放學後的昴星團》、《天元突破紅蓮螺巖》等。目前正在著手籌劃多部新動漫作品。我從事現在的工作其實很偶然。學生時代我學的並不是動漫。可是，學生時代因為喜歡而參加的活動和自製活動對我影響很大，不知不覺間成了我的工作。所以，感覺現在也是在從事業餘活動。換句話說就是永遠不會忘記業餘時代的「率先做有趣的事和有意思的事」的初衷。

#### —— 請您給想學習動漫的學生一些建議吧。

動漫作品的策劃和製作需要極大的能量。而且，既然確定使用資金製作動漫，就要承擔責任。人們看你的作品，做出評價，回收投資後方能創造出利潤。能考慮到這一點，才能算是完美的策劃。只要推出作品就萬事大吉，這只能算是自我滿足。作品接受觀眾評價後才算初步完成。評價對象不僅有作品本身，還有行為、言行等推出市場後的所有因素。故此，希望大家保持勇敢地接受評價的心態學習動漫。



《初音未來》的  
CRYPTON FUTURE MEDIA  
株式會社 董事長

教授

# 伊藤 博之

## Hiroyuki Itoh



從「初音來自未來」中受到啟發的虛擬偶像，只要把歌詞和歌曲輸入電腦，就能用合成語音歌唱。在日本和海外舉辦了演唱會，打動了大批歌迷的心。掀起巨大浪潮的語音合成軟體「初音未來」之父，CRYPTON FUTURE MEDIA公司總經理伊藤博之先生就任KCGI教授。我們採訪了持續開發電腦和語音相關軟體的伊藤先生，他對肩負未來IT行業重任的學生們說，「如今『資訊革命』還處在尚待開發的階段，在這一領域仍然存在無限可能。希望你們充分意識到這一點，勤奮學習。」

## 為語音合成帶來革命性變革的「初音未來」的世界

本公司不是遊戲或動漫公司。雖然從事音樂方面的工作，但是與唱片公司也不同。只是把感興趣的電腦歌曲商業化而已，自認為是「樂器行」。《初音未來》於2007年8月發售，我認為，她給人們賦予了參與創造活動的機會。

據說人類過去經歷了3次革命。第一次是農業革命。為了狩獵只能不斷遷移的人類，通過這次革命可以有計劃地生產和儲備糧食，因此開始了定居生活。由此形成了社會和國家，另外貧富差距也隨之出現。經濟發展是招致戰爭的主要原因。

第二次是工業革命。人類發明了動力，推動了有效製作同一個產品的革新，出現了大量生產和大量消費。交易量和貿易量大增，大範圍內帶來了財富。此外，這次革命引發了「人口爆炸」。工業革命以前屬於「多產多死」時代，人口幾乎穩定，社會財富變動不大，工業革命後人口大幅增長。

第三次是利用網際網路的資訊革命。網際網路出現之前，資訊發佈源受到限制和壟斷。這裡的發佈源指的是報社、電視、廣播、出版社等傳統媒體，這些媒體發佈資訊時，需要投入設備、人力等巨大成本。而且當時的資訊量較少，且是單方面的。可自從出現了網際網路後，發生了資訊革命。資訊發佈方式出現了巨大變化。

現在網路工具就在身邊、手中、桌上和口袋裡。新聞、電影、音樂等可能數位化的資訊都形成資訊化，通過網路就能輕易發佈或儲存。能瞬間調取和確認自己喜歡的影片和播放媒體，生活和工作變得非常便利和舒適，充滿樂趣。此外，這些資訊中還包含了自己的一些見聞，可通過Facebook（臉書）或Twitter（推特）、部落格等，輕易、瞬間向世界發佈自己的資訊。

不過，資訊革命還處在初級階段。農業革命和工業革命為人類生活帶來了巨大變化。資訊革命帶來的變化還沒有達到這種程度。只是處於過渡期，全面的變化剛剛開始。20至30年後，人們的生活可能完全改變世界。但是，現在還不清楚是怎樣的變化。如何改變，完全掌握在我們以及肩負起下一代重任的年輕人手中。



初音未來  
插圖：KEI  
©Crypton Future Media, INC.

教授

# 尼札·梅拉斯

Nitza Melas



「太陽劇團 (Cirque du Soleil)」  
主唱，創作歌手

她是會說多種語言，歌聲令全世界聽眾為之傾倒的加拿大蒙特婁出生創作歌手。是在世界各地持續展開馬戲團和音樂劇公演的娛樂集團「太陽劇團」的3名主唱之一。

其中，自行作詞作曲的歌被太陽劇團表演採用的只有她一位，事實上勳稱是該集團的王牌歌手。不隸屬於任何唱片公司，除了歌唱、作詞作曲，還親自包辦平面設計、宣傳、銷售等。



## 全新的娛樂世界

藝術的世界和 IT 是緊密地連結在一起的。創意的視覺和尖端科技相互融合時，會將觀眾吸引到另一個次元。因此，我在最尖端技術的第一線，在可以學習創造性和轉瞬進化的廣泛電腦領域知識的教育機構工作是不足為奇的。

在演藝世界，IT 已經普及到我們的各種商務活動。無論是用電腦錄製或編輯音樂、為電影或廣告配音，還是在太陽劇團 (Cirque du Soleil) 的各種訓練、多媒體等，還有我負責的任何表演都需要高超的專業技術，以及藝術家和技術團隊的大膽創造性。

這些合作可說是藝術和技術為了創作出影像和音響的協奏曲而合作的產物。

在本校，學生將獲得知識，在商務世界的各種層面應用，為此我們給予機會，學習用以磨練藝術和技術知識的道具。光雕投影等表現的昇華，創造了從事藝術的資訊處理工程師的地位需求，成了推出遠超觀眾期待的獨創性表演的契機。本校處在學習這個領域知識的最前端，打造了學生超越自我可能，脫穎而出的教育環境。



KCG集團創立50周年紀念CD《MUSA》發表音樂會中的尼札·梅拉斯教授

教授

# 高 弘昇

Ko, Hong Seung



原三星電子股份有限公司

戰略企劃室資訊戰略部長 (CIO)

一般社團法人日本應用資訊學會 代表理事

韓國出身的高弘昇教授，在韓國家電/電子元件的最大企業，三星(Samsung)電子股份有限公司擔任戰略企劃室資訊戰略部長(CIO)期間，致力於實現公司的網路活用戰略、B2B的主要概念CALIS和針對一般消費者的電子商務平台等，對企業的資訊化以及增加收益有巨大貢獻。高教授講述了瞬息萬變的電子商務世界所需要的人才。

## 追求戰略的電子商務

—— 電子商務的世界看來瞬息萬變。隨著網路的普及，商務模式是否也隨之改變了呢？

我剛就任三星電子的資訊戰略部長沒多久，就在1990年代中期設置了以海內外為對象的公司網站。當時還未意識到網路會成為強而有力的行銷工具，認為只不過是提升企業知名度的手段而已。但是當網站一公開，才1天就從世界各地收到了200封左右有關產品售後維護諮詢和投訴的電子郵件。這時萌生了也許可以將網站活用於行銷的念頭。

其後，網站上的預約系統、證券交易等，運用網路的商務活動逐漸增加。不過，並非只要開發網路上使用的系統，展開商務活動就能大幅增加營業額。當時在韓國掀起了只要能充分使用網路，商務活動就能變好的錯誤IT熱潮。一股腦地認為，只要在網路上建立購物商城，上傳商品後，

全世界的顧客就會聚集而來，使商品熱賣。事實上，大多數的網路購物商城都在短短幾年內就銷聲匿跡了。

會造成這樣的結果，大概是因為人們沒有察覺到網路只是一個工具的事實。此外，「戰略」不足也是一個問題。不論在網路上排列多少商品，充其量不過是在畫面上顯示而已。實際購物時，大多數的人都是在離線狀態下，到實體店面實際摸到看到，確認後才買。

## 遲滯的日本企業與人才短缺

—— 在瞬息萬變的環境中，您怎麼看待當前世界的商務現狀呢？

現狀來看，很令人遺憾地，在日本、韓國等國家，能夠制定戰略，活用IT提升公司營業額的人才非常短缺。但是另一方面，公司卻在IT基礎設施建設上投入了巨額資金，所以企業方的煩惱一直無法止息。

企業要求的無非就是「能夠制定電子商務戰略的人才」。也就是說，必須具備在行銷和經營活動中活用IT資源的實力。

我認為日本和韓國的企業員工的行銷意識原本就很薄弱。因為只要每天工作，就能拿到薪水這樣的利潤均分觀念根深蒂固。

美國就不同了。比起工作量，總是嚴格地考究員工實際工作對公司帶來的貢獻。在美國的企業中幾乎不設置專門的行銷部門。因為員工全體都有行銷的概念，所以沒有必要。美國的企業就算景氣不佳，員工也都具備了思考如何增加營業額的能力，所以美國企業具備持續發展壯大的可能性。日本和韓國的企業很難以望其項背。包含日本和韓國的大企業在內，還誤以為行銷只是單純地「銷售」、「廣告」、「品牌」。所以能在商務活動上活用網路，做為成功的IT企業的現在只有美國。日本和韓國國內也有一些企業得到這樣評價，但是實際上不過是乘著基礎建設發展帶動的電子商務熱潮，通過砸錢而成長起來的。順帶一提，在歐洲也沒有電子商務中成功的企業。這是因為網路的普及大幅落後。

## 打造亞洲頂級的專業技術研究所

—— 在這種情況下，本校打出什麼樣的特長，以什麼為目標呢？

現在IT專門的研究所不多。而且本校有歷史悠久的京都電腦學院做後盾，這是最大的優勢。

此外，本校具備專業知識和技術，網羅了過去在企業界實務經驗豐富的教授。我在授課時，也盡可能根據自身參與的經驗，不只成功案例，也會談論失敗的案例。因為通常從失敗的案例中能學到更多東西。用這種方式來培育這個時代真正需要的人才。

與海外大學間的教育網絡也逐年擴大。領域不侷限於日本，我們想要打造為培育在亞洲、在全世界大展鴻圖的人才而做出貢獻的專業技術研究所。

教授

# 土持 加里

## 法一 Gary Hoichi Tsuchimochi



大學教師發展 (Faculty Development)、比較教育學、戰後教育改革史和教養教育領域的專家

土持加里法一教授的教育哲學 (Teaching Philosophy) 是與京都情報大學 (KCGI) 的學生們共同創造教學課程。教授的研究課題是教學檔案和學習檔案，土持教授呼籲 KCGI 的學生們建立學習社區，創造以學生為本的教學課程。

教育的初衷是以學生的學習作為「催化劑」

——關於教授的教育哲學，請具體地在各個項目中進行說明。

**為什麼不可拘束於先入為主？**：如果不能突破先入為主的思維模式，就做不到靈活自由的思考。本校是學習IT，尤其是AI等尖端技術的場所，因此需要具備創造力。

**學習和學問的差異是什麼？**：以往學校把重點放在「學習」上，學生被動地掌握老師教的知識。也就是說，強調了「輸入」式學習。研究所是誰也不會教，全靠自覺地提問和學習的場所。也就是說，「學問」這句話由此而來。提問和學習是社會人的基本常識。這裡強調學習中的「輸出」。

**什麼是課題發現式學習？**：未來社會要求學生具備課題發現式的學習能力。要想創造全新的東西，必須具備發現的能力。「提問」是發現問題不可或缺的。一個人「提問」有其侷限性。也就是說，相較於集體學習，小組學習更有必要。這就叫TBL (團隊式學習)，已代替PBL (專題式學習) 被推廣開來。

**什麼是學習環境？**：學習環境造就了學習方式。教師的工作不僅僅是教書。教師必須得是幫助者 (Facilitator)。這是教書的理念是「教育」還是“Education”的差異。前者為日本，後者為美國的理念。

**什麼是 Liberal Arts？**：這是大學教育的本質。以前 Liberal Arts 泛指文科。但是，如今開始強調理科也需要 Liberal Arts。例如，東京工業大學新設立了文理中心 (Liberal Arts Center)，由前NHK記者的池上彰先生擔任教授。這在美國東部著名的MIT (麻省理工學院) 也一樣。此外，希拉蕊柯林頓的母校，以電影《蒙娜麗莎的微笑》的拍攝背景著稱的衛斯理學院是美國著名的理工科女校，也因文理學院聞名遐邇。我向日本介紹了這所學校的「新生研討課」。

**什麼是社會人基礎力？**：「社會人基礎力」是在大學和企業頻繁地被使用的一句話。還出版了相關的書籍。這本書中收錄了我的講課實踐，其觀點認為 Liberal Arts 的批判性思維力造就了社會人基礎力。

**我們能跟AI共存嗎？**：據報導2045年AI (人工智慧) 凌駕於人類的時代即將到來，受此影響人們非常擔心AI會奪走人類的工作。在私立大學資訊教育協會事務局舉辦的產學合作事業「大學教師的企業現場培訓」中，我參加了某大型電機廠商的企業內部教育培訓。該公司的AI技術位居行業領先地位，德國總理梅克爾 (擁有物理學博士學位) 也曾造訪過該公司。該公司強調了與AI共存的必要性，而不是與AI「對立」。也就是說，科學技術和人類教育是整合為一體的。

**什麼是掌握學習方法？**：MIT (麻省理工學院) 和衛斯理學院都重視教學生「掌握學習方法」這種自律式學習。這就是文理學院的本質。

**什麼是「大社」合作？**：這是我創造的新詞，未來大學和研究所必須與社會 (企業) 開展合作。為此，被要求培養自律式學生。

**關於KCG集團的教育理念**：任何大學都有入學、課程、文憑這三項政策。本校的母體校京都計算機學院 (KCG) 的教育理念裡有「培養計算機技術領域的創造力」、「培養資訊化社會領域的複眼思維力」。可以說理科和文科 (Liberal Arts) 是整合為一體的。

憑藉 IT 技術挑戰未知的世界

——請送給學生一句話。

本校學生所處的學習環境非常好。因為，很容易掌握IT專業知識，而且充分利用這些知識，可以勇敢地挑戰未知的世界。我的夢想是，珍惜與本校學生之間的交流，形成學習社區，共同「創造」以學生為本的教書環境。請幫助我實現我的夢想吧。

教授

# 內藤 昭三

## Shozo Naito



原日本電信電話股份有限公司  
資訊流通平台研究所 主任研究員  
網路京都研究所 所長

內藤昭三教授是原日本電信電話股份有限公司 (現 NTT) 資訊流通平台研究所主任研究員，是網路、資訊安全專家。以下由內藤教授談論 COVID-19 病毒流行的當前，日本及世界各地的網路安全的現況與面臨的課題。

日本的數位化發展趨勢是不可逆

——以 COVID-19 病毒流行為契機，日本社會的數位化發展和 IT 利用率迅速提高。預計2021年9月政府將設立數位廳，有望進一步加速數位化發展速度。

網路空間裡有許多病毒，每天都有新的變種出現。COVID-19 病毒的變種也會對身體造成嚴重影響，人們的生活方式也將隨時改變。日本的數位化發展在某些方面落後於世界。還好如今遠端辦公逐漸推廣，最近的趨勢是從數位化轉型 (DX)：透過滲透數位化技術，將人們的生活變得更加美好，並且從根本上顛覆現有的價值觀和框架，帶來革命性的創新) 的理念出發，以多種方式積極促進數位化發展過程。雖然政府將推動設立新的數位廳，但我認為這也是民間領域需要發展的重要方向。我認為應該把 COVID-19 疫情的風險轉化為機會，大刀闊斧地推動下去。

不過，隨著網路依賴性的增加，安全風險自然也會增加。網路和安全就像相輔相成的兩個車輪，始終需要牢記保持平衡的重要性。比如，我們在用 Zoom 進行講座和授課，但

有的公司引進了更為安全的線上會議系統。此外，設置帳戶身分認證時，在嚴格程度和個人隱私之間需要權衡取捨。在選擇解決方案時，我們應該在需要做的事情和安全級別之間保持平衡。我們必須始終牢記與安全保持平衡是促進數位化和線上化發展的前提。

談論我們能反擊網路攻擊的範圍

——國際網路攻擊的數量正在增多，而且貌似變得非常激烈。

2016 年的美國總統大選中，通俄門事件鬧得沸沸揚揚。在國防領域，有些國家還設立了太空軍和網軍，他們認為太空和網路超越了海陸空傳統範圍，已成為第四、第五戰場或者是必須要應對的空間。我們不得不針對網路攻擊採取對策，也需要就抵禦範圍達成國際共識。與發射導彈攻擊敵人基地的能力類似，人們爭論的焦點是對網路攻擊和攻擊網站怎麼規定反擊程度和範圍。導彈基地也許在本國，但是用於網路攻擊的網站並不一定在本國。把伺服器設置在國外的基地裡，用於網路攻擊也是可行的。我們必須擁有抵禦這些的應對技術。我想今後還會談論抵禦網路攻擊的有效手段。

也有民間級別的網路攻擊。因為網路上有很多資產。貨幣以虛擬貨幣、數位貨幣和電子支付的機制相互轉換，股票憑證和房地產資訊也是一種電子數據。許多日本企業的知識產權資訊成為攻擊目標。大企業不斷受到各種網路攻擊。由於沒有完善的安全措施，有必要準備對策。

網路上資訊基本處於公開狀態

——我們普通百姓也面臨著日常網路攻擊和網路犯罪的威脅。

想用便捷的電子支付和電子貨幣，但因為輕易被攻擊，所以務必多加小心。我們應該明白，便捷的 APP 背後卻隱藏著安全陷阱和潛在危險。比如，即使有便捷的網路，也不能隨意連接附近的免費 WiFi，因為可能存在被竊聽或者資訊被盜的危險。這說明網路上資訊基本處於公開狀態，而且經常被竊聽和監視。自己發送的資訊正在被他人查看。因此我們需要保持警覺心訪問網路，當需要我們提供帳戶等個人資訊的時候，應該意識到「有人會在某處窺視，難道真的不會出事嗎？」比如，應該考慮到這些資訊進行加密後再發送。雖然困難，但是必須始終牢記這一點。當然技術上可以採取對策，不過養成網路安全意識和謹慎的態度才是關鍵。

# 學生之城 京都

有著1200多年的建都歷史的京都自古以來就是日本文化中心，也是國際性大都市，如今成為眾多年輕人生活的學生之城。

KCG的各個校區，都建在交通便利的區域，大阪、奈良、神戸、大津等關西各地也可以快速到達。



## KCGI百萬遍校區、京都總校周邊

有代表室町文化的寺院——銀閣寺，京都三大祭典活動之一的時代祭典舉行地——平安神宮，以盛多的櫻花聞名的哲學小路，日本第二古老的動物園，京都市美術館等觀光場所，是可以接觸並體驗到京都各個歷史時期的文化和生活氣息的地域。

- 景點
- |          |         |
|----------|---------|
| 銀閣寺      | 平安神宮    |
| 哲學小路     | 永觀堂     |
| 南禪寺      | 知恩寺     |
| 京都市京瓷美術館 | 國立近代美術館 |
| 京都市動物園   |         |



## KCG洛北校周邊

從地鐵北大路站・汽車站通往洛北地區、京都市中心、京都站方向很方便。在現代建築併排的北山路附近，有葵祭的終點上賀茂神社，這裡是能夠在植物園或深泥池、賀茂川近距離接觸自然的區域。

- 景點
- |       |         |
|-------|---------|
| 上賀茂神社 | 京都府立植物園 |
| 深泥池   | 北山路     |



## KCGI京都站前校區周邊

京都站可以乘坐JR・近鐵・地下鐵等交通工具，是全國各地訪問京都的窗口。周邊既有現代特徵的高樓大廈也有歷史傳統的建築物，既可以體驗到現代社會發展的變化又可以感受到歷史文化的氣息。

- 景點
- |      |         |
|------|---------|
| 東寺   | 東本願寺    |
| 西本願寺 | 三十三間堂   |
| 東福寺  | 國立京都博物館 |
| 京都塔  | 京都站大樓   |



## KCG鴨川校周邊

京都三大祭典活動之一・葵祭就在附近的下鴨神社舉行，附近還有京都御苑等歷史文化古跡。

- 景點
- |      |          |
|------|----------|
| 下鴨神社 | 糾之森      |
| 京都御苑 | 京都市歷史資料館 |



# kcg.edu 教育網路

京都情報大學院大學與 KCG 集團的其他教育機構組成密切的網路，與海外的政府和大學加強合作的同時，致力於打造作為全球性的教育機構和 IT 教育領先的世界最高水準 IT 教育。



作為1963年創立的日本第一所電腦教育機關，擁有55多年輝煌的傳統和業績，約5萬名畢業生組成了日本資訊產業界最大的人脈網絡。

培育掌握應對新世代汽車技術的尖端 IT、網路技術與知識的汽車整備師。



在美國最早設置(1991年)IT學科而著稱，1829年建校的理工學院。在全美的CG、遊戲、IT領域業績名列前茅。1996年與京都電腦學院結成姊妹學校。

本中心作為日語教育機構，隸屬法務大臣公告的日語教育機關，被日本文部科學省認定為準備教育課程的指定學校。

**KCG 紐約辦事處**  
Kyoto Computer Gakuin - U.S.A.

作為KCG集團的海外業務據點，2000年設在紐約世貿中心大廈(WTC)內。雖然在美國911恐怖襲擊中受到重創，但是在洛克菲勒中心大廈內重新設立了辦事處，開展業務。



**KCG 北京辦事處**  
Kyoto Computer Gakuin - China

2002年，KCGI在北京市的國家圖書館內設立了北京辦事處，做為與中國各大學加深關係的交流據點。此外，2008年設立KCGI大連辦事處，2018年設立上海辦事處，推動對於中國各大學的IT教育支援。



**KCG 越南河內辦事處**  
Kyoto Computer Gakuin - Vietnam

2019年還成立了KCG越南河內辦事處。



## KCGI的概要

**名稱：**京都情報大學院大學  
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

**設置主體：**學校法人京都情報學園

**所在地：**京都市左京區田中門前町7番地

**研究科：**應用資訊技術研究科

**專業：**網路商務技術專業

**畢業學分：**44學分

**入學名額：**600名(總名額1200名)

**學習年限：**2年

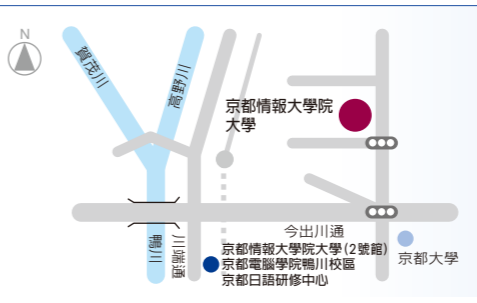
**學位：**資訊技術碩士(專業技術)  
Master of Science in Information Technology (M.S. in IT)

※本校的相關資訊，請瀏覽 <https://www.kcg.edu/>

### KYOTO

京都都是日本傳統文化中心，羅姆、村田製作所、任天堂、堀場製作所、京瓷、日本電產、歐姆龍等眾多引領日本產業界的IT業優良企業的總部都設立於京都。此外，京都還誕生了好幾位諾貝爾獎獲得者。本校汲取京都風土創造的這些能量，在校內始終傳承這種優良傳統。

#### 京都總校 百萬遍校區



**所在地：**京都市左京區田中門前町7

**交通路線：**  
從百萬遍交差路口向北步行1分鐘  
從「出町柳站」步行8分鐘  
京阪電車、叡山電車  
從京都站乘坐市公交17號「百萬遍站」下車或206號「飛鳥井町」站下車即到

#### 京都總校 京都駅前校區



**所在地：**京都市南區西九條寺前町10-5

**交通路線：**  
從「京都站」八條西口向西步行7分鐘

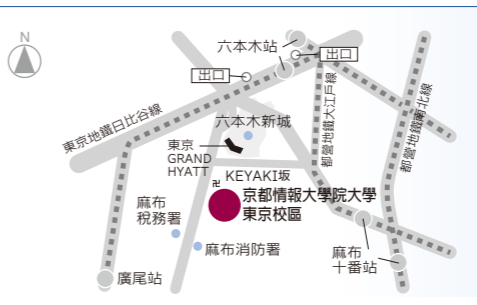
#### 札幌校區



**所在地：**札幌市中央區大通西5丁目11  
大五大樓7層 株式會社DGIC內

**交通路線：**  
從「地鐵大通站」2號出口向北步行1分鐘

#### 東京校區



**所在地：**東京都港區元麻布3丁目1-35  
VORT元麻布4樓 股份株式會社hitomedia內

**交通路線：**  
從東京地鐵日比谷線「六本木站」1a出口步行8分鐘  
從都營大江戶線「六本木站」3號出口步行10分鐘