

เชื่อมต่อจิตวิญญาณของผู้บุกเบิก

# kcg.edu

The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

京都情報大学院大学

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

ติดต่อสอบถามได้ที่ : ศูนย์รับสมัครนักศึกษา

มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสำหรับสารสนเทศเกียวโต (KCGI)

7 นะคะโมงเซน-โชะอุ, สะเคียว-คู, เมืองเกียวโต, จังหวัดเกียวโต รหัสไปรษณีย์ 606-8225

โทรศัพท์ (075) 681-6334 (โทรจากต่างประเทศ +81-75-681-6334)

โทรสาร (075) 671-1382 (โทรจากต่างประเทศ +81-75-671-1382)

บัณฑิตวิทยาลัยอาชีวศึกษาด้าน IT แห่งแรกของประเทศญี่ปุ่น

## มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษา สำหรับสารสนเทศเกียวโต

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

ศึกษาด้าน IT เทคโนโลยีสารสนเทศที่ล้ำหน้าที่สุดที่เกียวโต ประเทศญี่ปุ่น



# เพื่อสร้างและพัฒนา ผู้เชี่ยวชาญมืออาชีพ ระดับสูงด้าน IT

การที่ต้องเผชิญกับความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทั้งทางด้านเศรษฐกิจและสังคม ความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี รวมถึงนวัตกรรมเทคโนโลยีที่โดดเด่นที่มีอยู่ทุกแห่ง (การกระจายความเสี่ยง, ความซับซ้อนที่เพิ่มขึ้น, ความซับซ้อนที่มากขึ้น, โลกาภิวัตน์, และการมาถึงของยุค IoT เป็นต้น) ทำให้ความคาดหวังต่อการสร้างและพัฒนาผู้เชี่ยวชาญมืออาชีพระดับสูงด้าน IT ให้เป็นที่ยอมรับในสังคมและระดับประเทศเพิ่มสูงขึ้นอย่างรวดเร็ว

แต่สำหรับการศึกษเกี่ยวกับเทคโนโลยีด้าน IT ในสาขาวิชาอื่นๆ ที่นอกเหนือจากสาขาวิชาสารสนเทศและการจัดการ ปัจจุบันไม่ค่อยพบเห็นมหาวิทยาลัยหรือบัณฑิตวิทยาลัยไหนที่สามารถตอบสนองต่อความคาดหวังที่จะสร้างและพัฒนาผู้เชี่ยวชาญมืออาชีพระดับสูงด้าน IT ได้เลย

เพื่อตอบโจทย์สถานการณ์ดังกล่าว เราจึงได้เปิดมหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสารสนเทศเกียวโต (KCGI) ขึ้นในเดือนเมษายน ค.ศ. 2004 ถือเป็นบัณฑิตวิทยาลัยอาชีวศึกษาด้าน IT แห่งแรกของประเทศญี่ปุ่น

ตลอด 57 ปีที่ผ่านมา มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสารสนเทศเกียวโต (KCGI) ได้สืบทอดประเพณีและผลงานต่างๆ จาก “สถาบันการศึกษาคอมพิวเตอร์เกียวโต (KCG)” สถาบันการศึกษาคอมพิวเตอร์แห่งแรกในประเทศญี่ปุ่นที่สร้างและพัฒนาวิศวกรเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อตอบสนองความต้องการของโลกอุตสาหกรรม นอกจากนี้ ยังได้นำหลักสูตรการศึกษาด้าน IT ที่ทันสมัยที่สุดเข้ามาใช้ ซึ่งเป็นหลักสูตรบนพื้นฐานการศึกษาเครือข่ายทั่วโลกกับมหาวิทยาลัยต่างๆ ในต่างประเทศ เช่น สถาบันเทคโนโลยีโรเชสเตอร์ เป็นต้น มีการสอดแทรกเนื้อหาการศึกษาด้านการบริหารและการจัดการ สร้างและพัฒนาบุคลากรให้เป็นผู้เชี่ยวชาญมืออาชีพระดับสูงด้าน IT โดยเฉพาะผู้นำระดับสูงในการใช้งาน IT เช่น CIO (ผู้บริหารสูงสุดทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศขององค์กร) ซึ่งถือเป็นเรื่องยากลำบากมากสำหรับสถาบันการศึกษาแบบดั้งเดิม

## ปรัชญาวิทยาลัย

วัตถุประสงค์ของวิทยาลัยของเรา คือ การฝึกอบรมผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีคุณสมบัติสูง พร้อมด้วยความรู้เชิงปฏิบัติที่แข็งแกร่งเกี่ยวกับการดำเนินธุรกิจในปัจจุบัน มีพื้นฐานทางทฤษฎีที่มั่นคงและมีจิตวิญญาณที่สร้างสรรค์และมุ่งเน้นการสร้างนวัตกรรมซึ่งจะช่วยให้พวกเขาสามารถตอบสนองความต้องการของสังคม และมีความรับผิดชอบต่อสังคมปัจจุบันและอนาคต

## ภารกิจและวัตถุประสงค์ของ KCGI

เพื่อตอบสนองความต้องการทรัพยากรบุคคลระดับสูงและหลากหลายในสังคม IT ของเรา และยังมีส่วนร่วมในการสร้างสังคมข้อมูลระดับสูงและการพัฒนาเศรษฐกิจด้วยการผลิตผู้เชี่ยวชาญด้าน IT ระดับสูงที่มีความรู้กว้างขวางและมีทักษะระดับสูงที่เหนือกว่าทั่วไป และเป็นผู้ที่ได้รับความสนใจในระดับสากลในยุคที่คอมพิวเตอร์ถูกใช้กันอย่างแพร่หลาย วัตถุประสงค์ของเรา คือ การปรับตัวให้เข้ากับการพัฒนาด้านข้อมูลและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง และให้การศึกษาเกี่ยวกับทฤษฎีและเทคโนโลยีเชิงปฏิบัติในสาขาวิชาการที่เกี่ยวข้องกับวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและการบริหารธุรกิจในการฝึกอบรมผู้เชี่ยวชาญระดับสูง

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

## นโยบายการรับเข้า

อุตสาหกรรม IT/ICT เป็นการบูรณาการทั้งสาขาที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลและสาขาที่เกี่ยวข้องกับการจัดการ และเป้าหมายของบัณฑิตมีความซับซ้อนและหลากหลาย ด้วยเหตุนี้ ความสามารถที่เป็นที่ต้องการของอุตสาหกรรม IT จึงมีความหลากหลายมากขึ้นกว่าเดิม ปัจจุบันนี้ ยังไม่สามารถตอบสนองความต้องการของอุตสาหกรรมญี่ปุ่นที่มีความสามารถหลากหลายได้ด้วยระบบการศึกษาของญี่ปุ่นที่มีอยู่ เนื่องจากการพัฒนาทักษะระดับปริญญาตรีด้านวิศวกรรมขึ้นอยู่กับบัณฑิตวิทยาลัยที่เกี่ยวข้องกับวิศวกรรมเท่านั้น ดังนั้น การก้าวไปข้างหน้าเพื่อพัฒนาอุตสาหกรรมและเศรษฐกิจของญี่ปุ่นต่อไปนั้น สิ่งสำคัญ คือ ต้องฝึกอบรมผู้คนที่มีความรู้ที่หลากหลายให้เป็นผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านในอุตสาหกรรม IT/ICT

จากมุมมองเหล่านี้ วิทยาลัยของเราเป็นนโยบายเปิดกว้างที่จะรับนักศึกษาที่มีภูมิหลังหลากหลายให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้โดยไม่เจาะจงสาขาที่จบมาในระดับปริญญาตรี

- 1) ผู้ที่มีความสามารถทางวิชาการพื้นฐานในการเรียนความรู้เฉพาะทางที่วิทยาลัยของเรา
- 2) ผู้ที่มีความปรารถนาที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ คิดด้วยตนเองและสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ โดยไม่ติดอยู่ในแนวคิดที่กำหนด และ
- 3) ผู้ที่มีเจตจำนงที่จะทำงานร่วมกับผู้อื่นรอบตัวและแก้ปัญหาผ่านการสื่อสาร

# การเรียนรู้การสอนที่ KCGI

The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics  
มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาศาสตร์เทคโนโลยี



อธิการบดีและศาสตราจารย์  
Kyoto Jyoho Gakuen

## Wataru Hasegawa

長谷川 亘

ปริญญาตรี คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยวาเซดะ  
ปริญญาโท คณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต และ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัย Columbia ประเทศสหรัฐอเมริกา  
ประธานกรรมการจังหวัดเกียวโตข้อมูลสมาคมอุตสาหกรรม  
ผู้ดูแลผลประโยชน์และประธานกรรมการบริษัท ฝึกอบรมข้อมูลสมาคมอุตสาหกรรม  
ผู้ดูแลผลประโยชน์และรองประธานกรรมการสมาคมสภาสถาบัน IT แห่งประเทศญี่ปุ่น  
รางวัลจากรัฐมนตรีช่วยว่าการกระทรวงศึกษาธิการ แห่งประเทศไทย (2 ครั้ง)  
รางวัลกระทรวงศึกษาธิการสาธารณรัฐเกาหลี  
มีคุณสมบัติเป็นบริหารการศึกษาในรัฐนิวยอร์ก สหรัฐอเมริกา  
รางวัลรัฐมนตรีว่าการกระทรวงการศึกษาระดับมัธยมศึกษา แห่งประเทศไทย (ครั้งที่สอง)  
รางวัลรัฐมนตรีว่าการกระทรวงการศึกษาที่ได้รับรางวัลของสาธารณรัฐเคนยา  
อดีตอาจารย์ มหาวิทยาลัยวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สาธารณรัฐประชาชนจีน  
คณะกรรมการที่ปรึกษา, JDC, ศูนย์พัฒนาฯระหว่างประเทศ Jeju free  
อาจารย์ประจำวิชา: “ทฤษฎีความเป็นผู้นำ” “มาสเตอร์โปรแกรม”

มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาศาสตร์เทคโนโลยี (KCGI) เป็นบัณฑิตวิทยาลัยอาชีวศึกษาด้าน IT แห่งแรกของประเทศญี่ปุ่น เป็นสถาบันที่มีสาขามาจากวิทยาลัยอาชีวศึกษา สถาบันการศึกษาคอมพิวเตอร์เกียวโต (KCG) สถาบันการศึกษาคอมพิวเตอร์เอกชนแห่งแรกของประเทศญี่ปุ่น ผู้ร่วมก่อตั้ง KCG คือ คุณ Shigeo Hasegawa and Yasuko ทั้งสองท่านมีมุมมองและวิสัยทัศน์เกี่ยวกับการศึกษาด้านเทคโนโลยีในอนาคตที่ไม่เหมือนใคร ตั้งแต่ก่อตั้งขึ้นในปี ค.ศ. 1963 ตลอดระยะเวลา 55 ปีที่ KCG เปิดให้การศึกษาด้านคอมพิวเตอร์ นักศึกษาที่เข้าเรียนและสำเร็จการศึกษาจากสถาบันส่วนใหญ่จะเป็นนักศึกษาที่สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลายและนักศึกษาที่สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี ในเวลานั้น มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาในประเทศญี่ปุ่นส่วนใหญ่มีไว้เพื่อการวิจัย ดังนั้นนักศึกษาส่วนใหญ่ที่สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี และมีความประสงค์ที่จะศึกษาต่อในสถาบันการศึกษาระดับที่สูงขึ้นและสามารถเข้ารับการฝึกอบรมทักษะวิชาชีพได้จริง จึงเลือกที่จะเข้าศึกษาต่อที่ KCG ถึงแม้ว่า KCG เป็นสถาบันการศึกษายกย่องระบบการศึกษาแบบวิทยาลัยอาชีวศึกษา แต่บทบาทสำคัญในสังคมเสมือนเป็นสถาบันการศึกษาสำหรับผู้สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี อีกด้านหนึ่งก็ทำหน้าที่ในฐานะมหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาเพื่อการปฏิบัติงานวิชาชีพ ด้วยประสบการณ์ที่ยาวนาน ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1988 KCG จัดโปรแกรมการศึกษา (สาขาวิชา IT, สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ และสาขาวิชาอื่นๆ) โดยได้รับความร่วมมือจากบัณฑิตวิทยาลัย สถาบันเทคโนโลยี โรเชสเตอร์ ประเทศสหรัฐอเมริกา เปิดสอนหลักสูตรบัณฑิตศึกษาเพื่อการปฏิบัติงานวิชาชีพร่วมกับหลักสูตรปริญญาโทอื่น หลักสูตรนี้ถือเป็นหลักสูตรแรกภายในประเทศ เป็นหลักสูตรที่เกิดจากความร่วมมือระหว่างวิทยาลัยอาชีวศึกษาในประเทศญี่ปุ่นกับมหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาในประเทศสหรัฐอเมริกา ถือเป็นเปิดศักราชใหม่แห่งการศึกษาด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์เกียวโต (KCG) เช่นนี้จะจัดตั้งสถาบันการศึกษาที่เน้น IT ภายใต้ระบบใหม่ของบัณฑิตวิทยาลัยอาชีวศึกษา มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาศาสตร์เทคโนโลยี (KCGI) ก่อตั้งขึ้นโดยได้รับการรับรองและความร่วมมืออย่างดีจากผู้เกี่ยวข้องในสาขาการเงินและการศึกษา รวมถึงคณาจารย์จากสถาบันเทคโนโลยี Rochester และมหาวิทยาลัยโคลัมเบีย เดือนเมษายนปี 2004 เป็นปีแรกที่มีการนำระบบใหม่มาใช้ KCGI ถูกเปิดเป็นบัณฑิตวิทยาลัยผู้เชี่ยวชาญด้าน IT แห่งแรกและแห่งเดียวของญี่ปุ่น

ปรัชญาการก่อตั้งของ KCGI คือ “การบ่มเพาะผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศยุคใหม่ที่มีความคิดสร้างสรรค์และมีความสามารถในการปฏิบัติระดับสูงซึ่งจะตอบสนองความต้องการของสังคมรอบยุคปัจจุบัน และนำเราไปสู่ยุคต่อไป” การรวมการศึกษาด้าน IT เข้ากับการศึกษาด้านธุรกิจระหว่างประเทศ KCGI ได้สร้างโปรแกรมเพื่อบ่มเพาะวิศวกรและ CIO ที่เชี่ยวชาญในธุรกิจเว็บ (e-business)

ตามหลักสูตรปริญญาโทระบบสารสนเทศ (IS) ฉบับปรับปรุงแก้ไขของสมาคมเครื่องจักรคอมพิวเตอร์ (ACM) ภารกิจและวัตถุประสงค์ของ KCGI คือการส่งเสริมการผลิตผู้เชี่ยวชาญด้าน IT ที่มีความรู้ระดับสูงและมีความสนใจในระดับสากล และมีทักษะที่ยอดเยี่ยม เราเชื่อว่าความพยายามเหล่านี้จะนำไปสู่การพัฒนาเศรษฐกิจและการสร้างสังคม IT ขั้นสูงให้เป็นจริง อำนวยความสะดวกในการปรับตัวเข้ากับ IT และเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง และส่งเสริมการศึกษาด้านทฤษฎีและเทคโนโลยีเชิงปฏิบัติในสาขาวิชาการที่เกี่ยวข้องกับวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและการจัดการธุรกิจ เรายังเชื่ออีกว่าความสำเร็จเหล่านี้จะนำไปสู่การบ่มเพาะผู้เชี่ยวชาญที่มีทักษะ IT ระดับสูงรุ่นต่อไป

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

สิ่งที่ทำให้ KCGI แตกต่างจากที่อื่น ก็คือ การเป็นบัณฑิตวิทยาลัยผู้เชี่ยวชาญด้าน IT ในความหมายของ IT ที่กว้างขึ้น เรามุ่งมั่นที่จะเป็นวิทยาลัยวิชาชีพระดับโลกที่มุ่งเน้นไปที่การบ่มเพาะความสามารถในการเป็นผู้นำ ซึ่งแตกต่างจากมหาวิทยาลัยหลายแห่ง เราไม่ได้เป็นบัณฑิตวิทยาลัยวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์แบบ “แบ่งสาขาเดียวในแนวตั้ง” และเราไม่ใช่มหาวิทยาลัยสารสนเทศและคณิตศาสตร์ แม้ว่าเราจะมีคล้ายคลึงกันหลายอย่างกับสถาบันเหล่านั้น แต่เราก็เป็นบัณฑิตวิทยาลัยในประเภทที่แตกต่างออกไป นอกเหนือจากการออกแบบหลักสูตรและระบบอาจารย์ที่ปรึกษาตามมุมมองด้านการสอนแล้ว KCGI ยังมีเป้าหมายที่จะสร้างระบบการศึกษาที่รอบด้านซึ่งบูรณาการองค์ประกอบและนโยบายที่หลากหลายซึ่งไม่ค่อยมีให้เห็นในมหาวิทยาลัยของญี่ปุ่น สิ่งเหล่านี้รวมถึงการออกแบบการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ระบบการศึกษาที่มีการแบ่งงานแบบเปิดและแน่นอน และการประเมินผลการเรียนรู้เป็นระยะ

นอกจากนี้ KCGI ยังให้ความสำคัญกับการบ่มเพาะผู้นำระดับนานาชาติและนักธุรกิจที่มีทั้งทักษะด้าน IT และการบริหารจัดการซึ่งมีความสามารถในการทำงานทั่วเอเชียและทั่วโลก ที่ KCGI เราเปิดรับนักศึกษาจากทั่วโลกอย่างแข็งขัน ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของเป้าหมายของเรา นับตั้งแต่ก่อตั้งเพื่อที่จะเป็นวิทยาลัยวิชาชีพด้าน IT อันดับหนึ่งในเอเชีย

ปัจจุบัน IT เป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ในชีวิตประจำวันและในอุตสาหกรรม IT แตกแขนงออกไปในหลายสาขาที่เกี่ยวข้อง และตอบสนองต่อความต้องการทางสังคมที่หลากหลาย KCGI ปรับปรุงและพัฒนาหลักสูตรอย่างต่อเนื่องเพื่อให้ผู้สำเร็จการศึกษามีพื้นฐานด้าน IT ทั่วไป มีทักษะในการมีบทบาทสำคัญในสาขาหลักที่ผู้สำเร็จการศึกษาเลือกเรียน และมีทักษะเชิงปฏิบัติการที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในอุตสาหกรรมได้

ในปีการศึกษา 2018 KCGI ได้เปิดตัวรูปแบบการลงทะเบียน 3 หลักสูตร หลักสูตรการเรียนแบบตัวช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ทางวิชาชีพในสาขาเฉพาะตั้งแต่พื้นฐานไปจนถึงเทคนิคประยุกต์ หลักสูตรอุตสาหกรรมจะสอนทักษะการวางแผนและการออกแบบที่มีประสิทธิภาพสำหรับแต่ละสาขาของอุตสาหกรรมที่ใช้ IT และท้ายสุดมีหลักสูตรตามความต้องการที่ให้นักศึกษาสามารถเลือกรายวิชาที่หลากหลายที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาหนึ่งๆ ได้ เพื่อตอบสนองต่อวัตถุประสงค์การศึกษาที่หลากหลายของนักศึกษา ด้วยทักษะการปฏิบัติและมุมมองที่กว้างขวางที่พวกเขาได้รับจาก KCGI ผู้สำเร็จการศึกษของเราจะมีบทบาทสำคัญในหลากหลายสาขาทั้งในญี่ปุ่นและในระดับสากล

KCGI ได้จัดตั้งวิทยาเขตที่เรียนผ่านระบบดาวเทียมในซัปโปโรและโตเกียว วิทยาเขตที่เรียนผ่านระบบดาวเทียมเหล่านี้ถูกเชื่อมต่อกับวิทยาลัยหลักในเกียวโต ผ่านระบบ E-learning ทำให้นักศึกษาได้รับการศึกษาระดับมืออาชีพด้าน IT ที่ทันสมัยไม่ว่าจะเรียนผ่านวิทยาเขตใด รายวิชาต่างๆ จะสอดคล้องตามเวลาจริงทำให้นักศึกษาสามารถถามคำถามกับอาจารย์ได้โดยตรงผ่านกล้อง หลักสูตรเหล่านี้จะถูกบันทึกด้วย ดังนั้น นักศึกษาสามารถดูรายวิชาต่างๆ ที่จัดเก็บไว้ในเซิร์ฟเวอร์ของเราได้จากที่บ้าน นักศึกษาสามารถรับการศึกษาระดับมืออาชีพที่หลากหลายได้ทุกที่ทุกเวลาโดยไม่มีข้อจำกัดของพื้นที่และเวลานอกจากนี้ KCGI ยังมีเครือข่ายที่เข้มแข็งที่เชื่อมต่อกับสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษาทั่วโลก รวมถึงสถาบันในสหรัฐอเมริกา จีนและเกาหลีใต้ KCGI กำลังพัฒนาการดำเนินงานด้านการศึกษาอย่างแข็งขัน ในขณะที่ยังคงเดินทางในการขยายเครือข่ายระหว่างประเทศต่อไป

ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในโลกปัจจุบัน KCGI กำลังทำงานอย่างหนักเพื่อพัฒนาผู้เชี่ยวชาญด้าน IT ที่มีความซับซ้อน ภายใต้ปรัชญาการศึกษา ภารกิจและวัตถุประสงค์ที่เรากำหนดไว้ เราขออวยพรให้เข้ามามากมายของนักศึกษาที่มีความมุ่งมั่นตั้งใจเช่นตัวคุณเอง

kcgi.edu

The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics



# จุดเปลี่ยนแห่งยุคสมัย

## สารานุกรมจากอริการบตี



อริการบตีและผู้อำนวยการโรงเรียนเทคโนโลยีสารสนเทศประยุกต์ มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสำหรับสารสนเทศเกียวโต

## Toshihide Ibaraki 茨木 俊秀

ปริญญาตรี วิศวกรรมศาสตรบัณฑิต จากมหาวิทยาลัยเกียวโต, ปริญญาโท วิศวกรรมศาสตรมหาบัณฑิต (สาขาวิชาวิศวกรรมไฟฟ้า) และ ปริญญาเอก วิศวกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต ศาสตราจารย์เกียรติคุณมหาวิทยาลัยเกียวโต, อดีตหัวหน้าภาควิชาสารสนเทศที่บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกียวโต, อดีตศาสตราจารย์ที่บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยคิงส์, อาจารย์รับเชิญบรรยายที่มหาวิทยาลัยฮัลลันด์ เป็นสมาชิกของสมาคมมากกว่า 5 สมาคม เช่น สมาคม ACM, สมาคมประมวลข้อมูลแห่งประเทศไทย (Information Processing Society of Japan), สมาคมอุตสาหกรรมและคณิตศาสตร์ประยุกต์แห่งประเทศไทย (The Japan Society for Industrial and Applied Mathematics)

อาจารย์ประจำวิชา: "ทฤษฎีระบบ" "มาสเตอร์โปรเจก"

การปฏิวัติอุตสาหกรรมในช่วงศตวรรษที่ 18 ถึง 19 ถือได้ว่าเป็นสาเหตุที่ก่อให้เกิดแหล่งพลังใหม่ที่เรียกว่า เครื่องจักรไอน้ำ หลังจากนั้น มนุษย์เราเร่งที่จะเพิ่มความสามารถในการผลิตด้วยการใช้ไฟฟ้าและน้ำมัน จนมาถึงปลายศตวรรษที่ 20 ความสามารถในการผลิตมีมากขึ้นปริมาณความจำเป็นที่มนุษย์ต้องการ เป็นผลทำให้มนุษย์หันความสนใจ "จากปริมาณมาสู่คุณภาพ" ตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา การผลิตแบบปริมาณมาก (mass production) จึงกลายเป็นแนวคิดที่ล้าสมัย จนในที่สุดก็เข้าสู่ยุคที่เปลี่ยนรูปแบบการผลิตมาเป็นแบบ high-mix low-volume (มีหลากหลายผลิตภัณฑ์ ผลิตงานจำนวนน้อย) ทำให้อุตสาหกรรมของโลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างเห็นได้ชัด การจัดระเบียบสังคมใหม่ก็เริ่มขึ้น

ปรากฏการณ์ที่คล้ายกันได้เกิดขึ้นในโลกแห่งเทคโนโลยีสารสนเทศ ความเร็วที่มีอยู่เดิมยิ่งทวีความเร็วมากขึ้น ในระยะเวลาไม่ถึง 70 ปี นับตั้งแต่คอมพิวเตอร์เครื่องแรกได้ถูกสร้างขึ้น แต่ความรวดเร็วของคอมพิวเตอร์ถูกพัฒนาไปอย่างรวดเร็วแบบไม่น่าเชื่อ ทั้งเรื่องความเร็วในการประมวลผลและปริมาณหน่วยความจำ คอมพิวเตอร์ช่วยพยากรณ์อากาศเชิงตัวเลข ทำให้เราสามารถแก้สมการเชิงอนุพันธ์บางส่วนที่แสดงการเปลี่ยนแปลงในชั้นบรรยากาศได้เร็วกว่าการเปลี่ยนแปลงของสภาพอากาศที่เกิดขึ้นจริง สามารถวิเคราะห์และจำลองพฤติกรรมของมนุษย์ได้ในอัตราความเร็วเดียวกับความเร็วของเสียงที่มนุษย์เปล่งออกมา ความกังวลเกี่ยวกับปริมาณหน่วยความจำทั้งหมดไป เช่นสามารถเก็บหนังสือทุกเล่มที่มีอยู่ในโลกในรูปแบบข้อมูลดิจิทัลได้ มนุษย์สามารถเก็บบันทึกข้อมูลภาพที่ได้เห็น ข้อมูลเสียงที่ได้ฟังมา ตลอดจนทั้งชีวิตได้ในสื่อดิจิทัล สิ่งหนึ่งที่ไม่สามารถปฏิเสธได้คือ อิทธิพลของเทคโนโลยีสารสนเทศดังกล่าวได้เข้ามามีบทบาทในระดับที่สามารถเปลี่ยนวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของพวกเขาได้

ในโลกความจริง ผมรู้สึกว่าคุณสมบัติของการเปลี่ยนแปลงคุณภาพในชีวิตของเราเริ่มเห็นได้ชัดอย่างรวดเร็วในศตวรรษที่ 21 ผลจากการขยายขนาดขึ้นและสามารถใช้งานได้สะดวกทำให้เกิดโทรศัพท์มือถือและสมาร์ตโฟนขึ้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้สามารถพบเห็นได้ทั่วไปในบ้านเรือน หรือแม้แต่ในกระเป๋าเสื้อหรือกระเป๋ากางเกง ส่งผลให้วิถีการดำเนินชีวิตของมนุษย์ โดยเฉพาะกลุ่มวัยรุ่น เปลี่ยนแปลงไป เราสามารถรับส่งข้อมูล ทั้งข้อมูลตัวหนังสือ ภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว ผ่านทางอินเทอร์เน็ตด้วยไอน์แก้วนำแสงได้ภายในเวลาอันรวดเร็ว เทคโนโลยีการสื่อสารและสารสนเทศ (ICT) เป็นโครงสร้างพื้นฐานใน

การเชื่อมโยงผู้คนทั่วโลกให้สามารถติดต่อสื่อสารกันได้โดยตรง ซึ่งมีผลทำให้สถาบันการเงินและธุรกิจที่มีอยู่ทั่วโลกได้กระจายไปทั่วทุกมุมโลก และมีอิทธิพลต่อสังคมและประเทศชาติ แน่นนอน การเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ ไม่ใช่จะเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางที่ดีเสมอ ดังนั้น เราไม่ควรเพิกเฉยต่อผลกระทบด้านลบ เช่น อาชญากรรมคอมพิวเตอร์ ที่กล่าวมาทั้งหมด อาจสรุปได้ว่าเรากำลังเดินมาถึงจุดเปลี่ยนของอนาคต ท่ามกลางสถานการณ์ที่พลิกผันในปัจจุบัน สถาบันการศึกษาคอมพิวเตอร์เกียวโต (KCG) ซึ่งเป็นสถาบันแม่ของมหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสารสนเทศเกียวโต (KCGI) ก่อตั้งขึ้นเมื่อปี ค.ศ. 1963 ซึ่งเป็นช่วงแรกๆ ของยุคคอมพิวเตอร์ สถาบันการศึกษาคอมพิวเตอร์เกียวโต (KCG) เจริญเติบโตไปพร้อมกับพัฒนาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ในฐานะสถาบันการศึกษาคอมพิวเตอร์แห่งแรกในประเทศญี่ปุ่น ได้ผลิตบุคลากรที่มีความสามารถและเป็นอนาคตของประเทศชาติจำนวนมาก ด้วยผลงานและความสำเร็จนี้ จึงคิดที่จะสร้างมหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสารสนเทศเกียวโต ซึ่งเป็นบัณฑิตวิทยาลัยอาชีวศึกษาแห่งแรกในประเทศญี่ปุ่น มีการประกาศเปิดสถาบันอย่างเป็นทางการเมื่อเดือนพฤศจิกายน ค.ศ. 2003 และเปิดรับนักศึกษาเข้าเรียนกลุ่มแรกเมื่อเดือนเมษายน ค.ศ. 2004 อาจกล่าวได้ว่าสถาบันเราเริ่มก้าวเดินไปอย่างมั่นคงท่ามกลางจุดเปลี่ยนแห่งยุคสมัย มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสารสนเทศเกียวโต (KCGI) หวังเป็นอย่างยิ่งที่จะสร้างบุคลากรที่มีความรู้ด้านเทคโนโลยีการสื่อสารและสารสนเทศอย่างลึกซึ้ง และรับรู้เข้าใจถึงผลกระทบที่มีต่อสังคม และสามารถชี้นำให้เดินไปสู่หนทางที่ถูกต้องได้ ถ้าท่านมีความมุ่งมั่นตั้งใจที่จะศึกษา สถาบันเรายินดีเปิดประตูต้อนรับทุกท่านโดยไม่คำนึงว่าท่านจะเรียนจบสายศิลปหรือสายวิทยาศาสตร์ อายุเท่าไร มีประสบการณ์การทำงานหรือไม่ และสัญชาติอะไร แน่นนอนไม่เฉพาะท่านที่เพิ่งสำเร็จการศึกษาจากมหาวิทยาลัยเท่านั้น พนักงานบริษัทที่อยากมีบทบาทในสังคมและต้องการเพิ่มศักยภาพในอาชีพ รวมทั้งนักศึกษาต่างชาติที่สนใจอยากศึกษาต่อในประเทศญี่ปุ่นหรือต่างประเทศ พวกเรายินดีต้องรับทุกท่านด้วยความจริงใจ

## สัญลักษณ์ของ KCG

## kgc.edu

KCG Group เป็นกลุ่มสถาบันการศึกษาระดับโลก ประกอบด้วยมหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสำหรับสารสนเทศเกียวโต (KCGI); Kyoto Computer Gakuin (KCG) ซึ่งประกอบด้วยวิทยาเขตตระกูลโฮชิ วิทยาเขตคะโมะกะวะ และวิทยาเขตเกียวโต เอะกิเมะเอะ วิทยาลัยยานยนต์เกียวโต; ศูนย์อบรมภาษาญี่ปุ่นเกียวโต; และ KCG Career ตราสัญลักษณ์ของกลุ่ม KCG คือ "kgc.edu" มาจากชื่อโดเมนอินเทอร์เน็ต (www.kgc.edu) ที่ได้มาในปี 1995 โดยได้รับเลือกจาก CEO ของกลุ่ม KCG, Wataru Hasegawa ในปี 2003

ชื่อโดเมน "kgc" ย่อมาจาก "Kyoto Computer Gakuin" ซึ่งเป็นชื่อของสถาบันการศึกษาด้านคอมพิวเตอร์แห่งแรกในญี่ปุ่น ".edu" เป็นโดเมนทั่วไประดับบนสุด (gTLD: หนึ่งในโดเมนอินเทอร์เน็ตระดับบนสุด) ซึ่งอนุญาตให้ใช้เฉพาะสถาบันการศึกษาระดับสูงที่ได้รับการรับรองจากองค์กรที่ได้รับการรับรองจากสหรัฐอเมริกาเท่านั้น การจดทะเบียนของสถาบันการศึกษายกยัด ".edu" เกิดขึ้นครั้งแรกในเดือนเมษายน ปี 1985 เมื่อสถาบันการศึกษาระดับสูงของอเมริกา 6 แห่ง ได้แก่ มหาวิทยาลัยโคลัมเบีย มหาวิทยาลัยคาร์เนกีเมลลอน มหาวิทยาลัยเพอร์ดู มหาวิทยาลัยโรซ มหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนีย เบิร์กลีย์ และมหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนีย ลอสแอนเจลิส ได้รับ gTLD หลังจากนั้นไม่นาน ก็มีมหาวิทยาลัยที่มีชื่อเสียงอื่นๆ ในสหรัฐอเมริกา รวมถึงสถาบันเทคโนโลยีแมสซาชูเซตส์ (MIT) มหาวิทยาลัยฮาร์เวิร์ดและมหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด ในปี 1989 KCG Group ได้ก่อตั้งวิทยาเขตบอสตันเพื่อเป็นศูนย์กลางการฝึกอบรมในต่างประเทศและการแลกเปลี่ยนนักศึกษา กับ MIT และมหาวิทยาลัยและศูนย์วิจัยอื่นๆ ในสหรัฐอเมริกา จากความพยายามดังกล่าวทำให้ KCG Group ได้รับการยอมรับจากนักพัฒนาคอมพิวเตอร์ในสหรัฐอเมริกาและญี่ปุ่นเบิกยูเคอินเทอร์เน็ตในฐานะวิทยาลัยคอมพิวเตอร์ที่เชื่อถือได้และเป็นสถาบันการศึกษาระดับสูงที่เหมาะสมกับการกำหนดด้วย ".edu" กลุ่ม KGC เป็นสถาบันการศึกษาแห่งแรกในญี่ปุ่นที่ได้รับการรับรองจาก gTLD ต่อมา gTLD ".edu" ได้รับการสงวนไว้สำหรับการใช้งานของสถาบันการศึกษาในสหรัฐอเมริกาโดยเฉพาะ จนถึงทุกวันนี้ KCG Group ยังคงเป็นสถาบันการศึกษาแห่งเดียวในญี่ปุ่นที่มีชื่อ ".edu" การครอบครองโดเมน "kgd.edu" ของ KCG Group เป็นหลักฐานว่า KCG และ KCGI ได้รับการยอมรับว่าเป็นสถาบันการศึกษาระดับสูง ทั้งในสหรัฐอเมริกาและญี่ปุ่น โดเมน ".edu" ของเราเป็นสัญลักษณ์ของการริเริ่มของเราจวบจนปัจจุบัน ตราสัญลักษณ์ "kgc.edu" สื่อถึงจิตวิญญาณอันแข็งแกร่งของ KCG Group ในฐานะที่เป็นสถาบันการศึกษาที่ให้ความสำคัญกับจิตวิญญาณของญี่ปุ่นเบิกในสังคมข้อมูลอันสูงส่งอย่างต่อเนื่อง และสะท้อนถึงอุดมคติทางการศึกษาของเราในด้านการฝึกอบรมบุคลากรที่สามารถกำหนดทิศทางของยุคสมัยได้

## สี่ประจำของ KCG Group

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

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

นอกจากนี้การบริหารจัดการโรงเรียน Shigeo Hasegawa ผู้ก่อตั้ง KCG Group ได้กลับไปศึกษาที่มหาวิทยาลัยฮาร์เวิร์ดอีกครั้งในช่วงปีปลายชีวิต เพื่อทำกายวิภาคศาสตร์ที่ไม่เคยได้เรียนมาเมื่อครั้งยังเป็นเด็ก เขาเช่าแฟร์รี่ในกรุงบอสตัน เรียนวิชาวรรณคดีและปรัชญาพร้อมกับเด็กนักศึกษาที่มีอายุน้อย สีประจำโรงเรียนของมหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสำหรับสารสนเทศเกียวโต (KCGI) ได้มาจากสีแดงเข้มซึ่งเป็นสีประจำของมหาวิทยาลัยฮาร์เวิร์ด มหาวิทยาลัยที่ผู้ก่อตั้งได้สำเร็จการศึกษามา เป็นสีที่ติดกับ KCG สีน้ำเงิน แสดงให้เห็นถึงทัศนคติที่ว่า ไม่ว่าคุณจะมีอายุมากหรืออายุน้อย แพศยาหรือแพศยาหญิง ก็สามารถทำกายและเรียนรู้ในสิ่งใหม่ๆ ได้เสมอ

**kgc.edu**  
Kyoto Computer Gakuin

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

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

**kgc.edu**  
Kyoto Computer Gakuin Automobile School

**KCG สีส้ม**  
(เป็นสีประจำของโรงเรียนอาชีวศึกษายานยนต์เกียวโต)

พัฒนา IT ระดับสูงให้สอดคล้องกับเทคโนโลยียานยนต์ยุคอนาคต และสร้างผู้เชี่ยวชาญการปรับแต่งรถยนต์ที่พร้อมไปด้วยความรู้และเทคโนโลยีขั้นสูงที่ครอบคลุม โรงเรียนอาชีวศึกษายานยนต์เกียวโต ได้เข้าเป็นสถาบันการศึกษาในกลุ่ม KCG Group ในปี ค.ศ. 2013 สีประจำโรงเรียนแสดงให้เห็นถึงการเรียกพลังความกระปรี้กระเปร่าได้มา มาสู่ KCG Group

**kgc.edu**  
Kyoto Japanese Language Training Center

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

ศูนย์ฝึกอบรมภาษาญี่ปุ่นเกียวโต (KJLTC) ของ KCG Group ถือเป็นประตูแรกสำหรับนักศึกษาชาวต่างชาติ เป็นโรงเรียนสอนภาษาญี่ปุ่นที่ได้รับอนุญาตจากสมาคมส่งเสริมการศึกษาระดับสูง และได้รับอนุญาตให้เป็นผู้นำกำหนดหลักสูตรการศึกษาเพื่อเตรียมความพร้อมโดยกระทรวงศึกษาธิการ ถูกกำหนดให้ใช้สีเขียวเป็นสีประจำโรงเรียน ซึ่งเกิดจากสีผสมระหว่าง KCG สีฟ้า และ KCG สีแดง ดังที่กล่าวไว้ข้างต้น เป็นสีที่เกิดจากภาพจินตนาการของพื้นโลกสีเขียวจาก 7 ทวีปทั่วโลก

# ลักษณะโดดเด่นของ KCGI

## ได้รับทักษะการปฏิบัติงานจริงที่เป็นประโยชน์ในสังคม

■ การออกแบบหลักสูตรที่ปรับให้เข้ากับความต้องการของอุตสาหกรรมและความก้าวหน้าทาง IT เพื่อส่งเสริมการศึกษาให้สอดคล้องกับความต้องการของโลก อุตสาหกรรม สถาบันเราได้รับคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญมืออาชีพทั้งภายในและภายนอกองค์กรในการกำหนดหลักสูตรและการออกแบบการเรียนการสอน นอกจากนี้เพื่อตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของโลก IT (ICT) ได้อย่างทันที่ทันที่เราได้ร่วมพัฒนาและนำหลักสูตรการศึกษาด้าน IT ที่ทันสมัยที่สุดในโลกเข้ามาใช้โดยร่วมมือกับสถาบันเทคโนโลยีโรเชสเตอร์ของประเทศสหรัฐอเมริกา

■ มีโครงสร้างหลักสูตรในรูปแบบที่สามารถลงมือปฏิบัติจริงในสถานทำงานจริง

เพื่อสร้างและพัฒนาบุคลากรที่เปรียบพร้อมไปด้วยทักษะด้านบริหารการจัดการและทักษะด้าน IT (ICT) ทางมหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสารสนเทศเกียวโต (KCGI) เล็งเห็นความสำคัญในการเรียนรู้วิชาต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง โดยเฉพาะด้านวิชาด้าน IT เท่านั้น ทางสถาบันได้จัดเตรียมวิชาที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจ เช่น วิชาเศรษฐศาสตร์ วิชาบริหารและการจัดการ เป็นต้น เพื่อให้ นักศึกษาได้เรียนรู้มากที่สุด สำหรับปีนี้นักศึกษาจะสำเร็จการศึกษา นักศึกษาจะต้องทำแผนและจัดทำโครงการ รวมทั้งจะได้เรียนรู้ทักษะขั้นสูงเพื่อที่จะนำไปใช้ในอาชีพแทนการทำงาน นิพนธ์อย่างที่เคยทำกันมามหาวิทยาลัยระดับปริญญาโท

■ นำรูปแบบการศึกษาที่มีประสิทธิภาพเข้ามาใช้ ด้วยการเรียนแบบระบบ e-learning และ การสอนแบบตัวต่อตัว

มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสารสนเทศเกียวโต (KCGI) มีเป้าหมายที่จะสร้างหลักสูตรการศึกษาด้าน IT ที่มีระดับสูงสุดในโลกโดยได้รับแรงสนับสนุนจากคณาจารย์ผู้ทรงคุณวุฒิของมหาวิทยาลัยโคลัมเบีย ประเทศสหรัฐอเมริกา สำหรับรูปแบบการเรียนการสอน จะเน้นถึงความยืดหยุ่น เพิ่มไปด้วยความหลากหลายในทางปฏิบัติ เช่น กรณีศึกษา, การทำงานภาคสนาม, การทำงานเป็นกลุ่ม และการอภิปราย เป็นต้น นอกจากนี้ทางสถาบันยังจัดเตรียม e-learning สดุดิโอ มีการนำรูปแบบการศึกษาที่มีประสิทธิภาพเข้ามาใช้ ด้วยการเรียนแบบระบบ e-learning และ การสอนแบบตัวต่อตัว

## สามารถเรียนรู้การบริหารจัดการและ IT (ICT) ได้อย่างลงตัว

■ การบ่มเพาะผู้เชี่ยวชาญที่มีความสามารถในการทำงานหลากหลายสาขา เช่น IT และการจัดการ โลกแห่งธุรกิจในปัจจุบัน สิ่งที่ยากไม่ได้คือ ทรัพยากรมนุษย์ที่เทียบพร้อมไปด้วยทักษะการบริหารจัดการ เช่น การกำหนดกลยุทธ์การบริหารงาน และทักษะด้าน IT (ICT) ที่เป็นหัวใจสำคัญสำหรับเทคโนโลยีเว็บไซต์ ทีมมหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสารสนเทศเกียวโต (KCGI) จะสร้างและพัฒนาผู้เชี่ยวชาญมืออาชีพในด้านสารสนเทศและการบริหารการจัดการ ทางสถาบันได้จัดทำหลักสูตรการเรียนการสอนที่สามารถเรียนรู้วิชาเกี่ยวกับการบริหารการจัดการและสารสนเทศได้อย่างสมดุลย์และสอดคล้องกับพื้นฐานความรู้ของนักศึกษาแต่ละคน

■ ศูนย์รวมอาจารย์จำนวนมากที่มีประสบการณ์ในการทำงานในองค์กรและการพัฒนาบุคลากรด้าน IT อื่นๆ

ทางสถาบันมอบหมายหน้าที่ให้อาจารย์ผู้สอนผู้เคยมีประสบการณ์การทำงานเป็น CIO ผู้บริหารสูงสุดทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ขององค์กรใหญ่ๆ มาช่วยสร้างและพัฒนาผู้เชี่ยวชาญมืออาชีพ อาจารย์ผู้สอนแต่ละท่านจะบรรยายวิชาจากประสบการณ์ในการทำงานจริงและสอนทักษะการปฏิบัติงานจริงให้แก่ นักศึกษา นักศึกษาจะความเข้าใจในทฤษฎีและเทคโนโลยีใหม่ล่าสุดที่เชื่อมโยงโดยตรงกับการปฏิบัติงานจริง และจะได้รับทักษะทุกด้านเพื่อเป็นผู้เชี่ยวชาญมืออาชีพต่อไปในอนาคต

## เปลี่ยนอาชีพ และมีบทบาทในสาขา งานด้าน IT

■ นักศึกษาจากหลากหลายสาขา ไม่ว่าจะ เป็นสาขามนุษยศาสตร์ หรือวิทยาศาสตร์ สามารถลงทะเบียนเรียนได้ด้าน IT อื่นๆ

วัตถุประสงค์ประการหนึ่งของ KCGI คือการพัฒนาผู้เชี่ยวชาญด้าน IT ชั้นสูงที่มีภูมิหลังที่หลากหลาย เราได้รับสมัครผู้เข้าศึกษาที่มาจากหลากหลายสาขาทั้งในด้านมนุษยศาสตร์และวิทยาศาสตร์ โดยไม่จำกัดคณะหรือวิชาเอกที่จบมา KCGI สนับสนุนนักศึกษาที่มาจากภูมิหลังที่หลากหลาย โดยจัดรายวิชาเลือกที่เหมาะสมกับความรู้อื่นๆ ทักษะและความต้องการของนักศึกษา นอกจากนี้ KCGI มีการจัดตัวเลือกการเรียนรู้อื่นๆที่หลากหลายเพื่อให้ผู้ใหญ่วัยทำงานสามารถเรียนต่อได้ในขณะที่ทำงานไปด้วย เราภูมิใจที่จะได้สร้างโอกาสในการเปลี่ยนเส้นทางอาชีพ ซึ่งบัณฑิตวิทยาลัยแบบดั้งเดิมในญี่ปุ่นไม่สามารถตอบสนองให้ได้

■ สามารถเลือกเรียนตามระดับความรู้ของแต่ละคน

ที่ KCGI มีนักศึกษาที่มีระดับทักษะทางด้าน IT ที่หลากหลาย ตั้งแต่ผู้สำเร็จการศึกษาด้านมนุษยศาสตร์ที่แทบไม่มีความรู้ด้านคอมพิวเตอร์ไปจนถึงผู้ที่มีประสบการณ์ในฐานะ SE ในอุตสาหกรรม IT ทางสถาบันจะจัดรูปแบบการเรียนที่เหมาะสมที่สุดให้กับนักศึกษาแต่ละคนตามจุดมุ่งหมายในอนาคตไม่ว่า นักศึกษาผู้นั้นจะมีทักษะทางด้าน IT หรือไม่ก็ตาม ด้วยเหตุนี้ นักศึกษาที่ไม่เคยมีความรู้พื้นฐานก็สามารถไปถึงเป้าหมายตามลำดับ สำหรับนักศึกษาที่มีความรู้พื้นฐานสามารถเริ่มเรียนวิชาเอก และเพิ่มทักษะของตัวเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## เรามุ่งมั่นที่จะมีบทบาทอย่างแข็งขันในเวทีระดับโลก

■ สามารถรับฟังบรรยายจากตัวแทนด้าน IT ระดับแนวหน้าของแต่ละประเทศทั่วโลก

ธุรกิจ IT เป็นศาสตร์แขนงหนึ่งที่ยาวไกลสู่ระดับโลกอย่างไรก็ตาม สถาบันเราได้เชิญอาจารย์ระดับแนวหน้าจากภูมิภาคต่างๆ ในประเทศแถบเอเชียและประเทศสหรัฐอเมริกา เพื่อให้ นักศึกษาได้ทราบและเรียนรู้ถึงมุมมองต่างๆ ในแบบสากล ทางสถาบันให้ความสำคัญกับการพัฒนาแลกเปลี่ยนระดับนานาชาติ เช่น มีการจัดงานประชุมสัมมนาระหว่างประเทศและการวิจัยร่วมกัน มีการลงนามข้อตกลงให้ความร่วมมือทางธุรกิจ และแลกเปลี่ยนทางวิชาการกับองค์กรและมหาวิทยาลัยในแต่ละประเทศทั่วโลก เช่น มหาวิทยาลัยโคลัมเบีย ประเทศสหรัฐอเมริกา, สถาบันเทคโนโลยี Rochester, บัณฑิตวิทยาลัยคัมเบรจจ์ของมหาวิทยาลัยเคมบริดจ์ ซึ่งเป็นมหาวิทยาลัยที่มีชื่อเสียงมากที่สุดในโลกในด้านการรักษาความปลอดภัยข้อมูล

## เราฝึกให้นักศึกษากลายเป็นมืออาชีพระดับโลก ด้วยชั้นเรียนที่ใช้ภาษาอังกฤษเต็มรูปแบบ

KCGI มีชั้นเรียนมากมายในหลากหลายภาษา ทำให้ นักศึกษาเรียนจบหลักสูตรและได้รับปริญญาโทโดยเรียนด้วยภาษาอังกฤษอย่างเดียว หลายหลักสูตรสอนโดยอาจารย์ที่มีชื่อเสียงที่สุดจากต่างประเทศ นักศึกษาจากกว่า 17 ประเทศและภูมิภาคต่างๆ ในต่างประเทศ รวมทั้งนักศึกษาระดับปริญญาตรีและบัณฑิตศึกษาที่เรียนที่ KCGI หลายคนเลือกหลักสูตรที่สอนเป็นภาษาอังกฤษ นักศึกษาชาวญี่ปุ่นยังสามารถเรียนในหลากหลายภาษา อังกฤษได้หากพวกเขาไม่คุ้นเคยกับระดับความสามารถทางภาษาอังกฤษที่กำหนดไว้ จากการเรียนรู้ท่ามกลางสภาพแวดล้อมที่เป็นนานาชาติแบบนี้ นักศึกษาไม่เพียงแต่พัฒนาภาษาอังกฤษในขณะที่เรียน IT ไปด้วยเท่านั้น แต่ยังได้รับความคิดที่เป็นสากลอีกด้วย

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.

## สามารถนำความรู้ที่เรียนไปมาใช้ในสังคมได้

■ สร้างอาชีพในอุดมคติด้วยการแนะแนวส่วนตัวอย่างจริงจัง KCGI มีเป้าหมายเพื่อให้นักศึกษาทุกคนสามารถหางานได้เมื่อจบการศึกษา เหล่าอาจารย์ผู้สอนที่รับผิดชอบหลักสูตรจะใช้ประโยชน์จากประสบการณ์และเครือข่ายส่วนตัวในแวดวงอุตสาหกรรมและชุมชนอื่นๆ ในการให้คำปรึกษาแบบตัวต่อตัวกับนักศึกษา บรรดาอาจารย์ผู้สอนจะช่วยเหลือให้นักศึกษาค้นพบอาชีพในฝัน นอกจากนี้ ทางสถาบันจะให้การสนับสนุนในเรื่องต่างๆ สำหรับนักศึกษาผู้ปรารถนาที่มีธุรกิจเป็นของตัวเอง เช่น การให้ความรู้เกี่ยวกับการบริหารจัดการและการดำเนินงาน รวมถึงการจัดตั้งบริษัท

■ การสร้างเครือข่ายทางธุรกิจไม่หยุดนิ่ง

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



# สภาพแวดล้อม

สภาพแวดล้อมทางการศึกษาในทางปฏิบัติจริง ได้นำระบบสำนักงานที่มีมาตรฐานระดับโลก

## ระบบ SAP เพื่อการศึกษา

### ■ ปีกอบรมปฏิบัติการอย่างจริงจังด้วยการใช้ ERP แพลตฟอร์มของบริษัท SAP

การศึกษาด้าน IT ในมหาวิทยาลัยและบัณฑิตวิทยาลัยที่ผ่านมามีส่วนใหญ่มุ่งเน้นในเรื่อง “วิธีการใช้ให้เกิดประโยชน์ในธุรกิจ” โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ยังไม่มีความพร้อมในเรื่องสภาพแวดล้อมที่ช่วยส่งเสริมการศึกษาการใช้ IT ให้เกิดประโยชน์อย่างจริงจังในกิจกรรมทางธุรกิจเช่น การรวมธุรกิจและการรวมฝ่าย

ทางสถาบันได้นำระบบ SAP ERP ของบริษัท SAP ประเทศเยอรมัน เป็น ERP (การวางแผนทรัพยากรขององค์กร) แพลตฟอร์มเดสก์ท็อปที่ใหญ่ที่สุดในโลกมาใช้ในการศึกษาเพื่อสร้างและพัฒนาผู้ปฏิบัติงานขั้นสูงด้าน IT ระบบการวางแผน

ทรัพยากรองค์กร (ERP) นี้ถูกใช้โดยบริษัทกว่า 437,000 แห่ง ซึ่งรวมถึงระบบที่ใช้ซอฟต์แวร์ต่อหัว (ตัวเลข SAP ณ เดือนมีนาคม 2020) 92% ของบริษัทหลักๆ ที่อยู่ใน Forbes Global 2000 ใช้ SAP ERP

บัณฑิตวิทยาลัยอาชีวศึกษาด้าน IT แห่งแรกของประเทศญี่ปุ่นในอดีต ได้มีการนำระบบนี้เข้ามาใช้เพื่อการศึกษาการจัดการข้อมูลทางธุรกิจ ยังไม่เคยมีสถาบันการศึกษาใดในประเทศญี่ปุ่นที่นำระบบนี้เข้ามาใช้เพื่อการศึกษาวิชาชีพ ERP รวมไปถึงการพัฒนากระบวนการอย่างเป็นทางการ สามารถกล่าวได้ว่านี่คือความโดดเด่นของมหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสารสนเทศเกียวโต (KCGI) บัณฑิตวิทยาลัยอาชีวศึกษาด้าน IT แห่งแรกของประเทศญี่ปุ่น

# ระบบ e-Learning

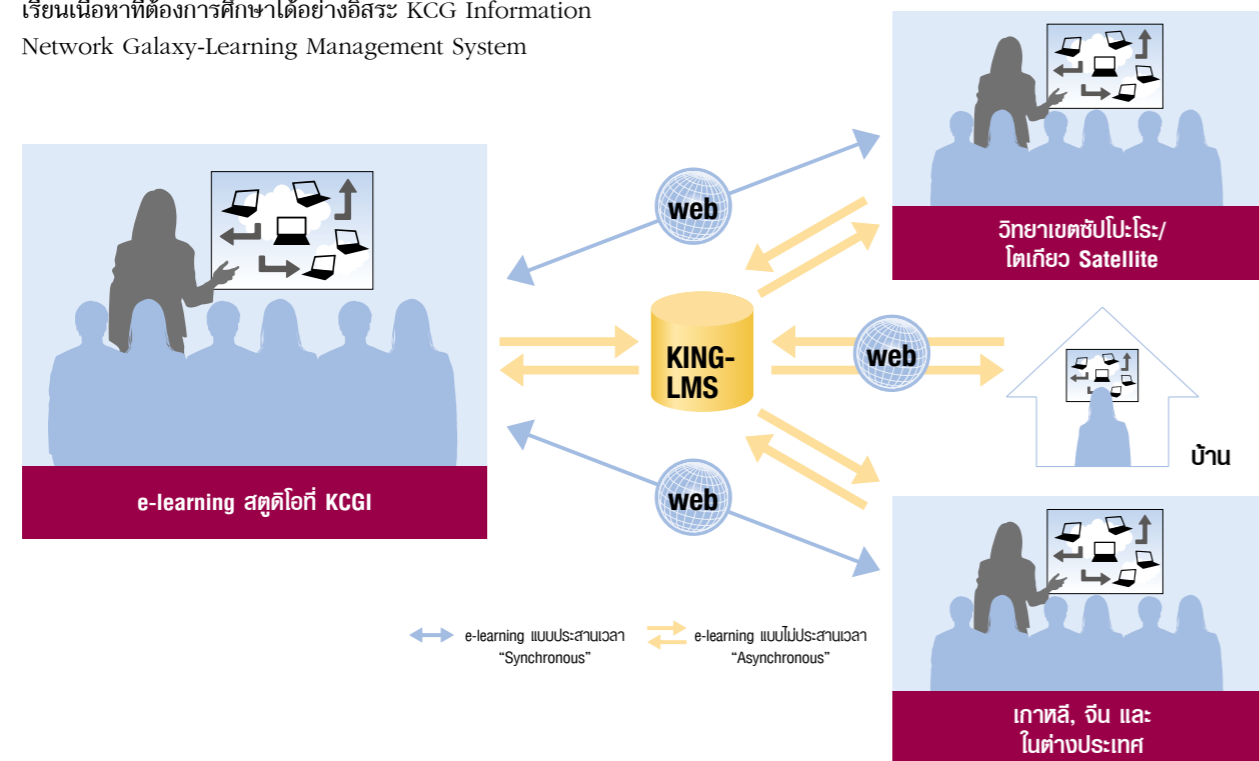
KCGI ใช้ระบบ e-learning ยุคใหม่เพื่อเชื่อมโยงวิทยาเขตหลักในเกียวโตกับวิทยาเขตที่เรียนผ่านดาวเทียมและสถานที่อื่นๆ ถ่ายทอดการบรรยายแบบเรียลไทม์และสนับสนุนนักเรียนด้วยสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางไกลที่ครอบคลุม

KCGI ใช้ระบบ e-learning ที่ทันสมัยที่สุดในการบรรยายแบบเรียลไทม์ที่เชื่อมระหว่างซัปโปโร โตเกียวและเกียวโต (e-learning แบบซิงโครนัส) เรายังใช้เนื้อหาการศึกษาที่รวมอยู่ใน KING-LMS เพื่อให้สามารถศึกษาและทบทวนได้ทุกที่ทุกเวลาทางออนไลน์ ด้วยนวัตกรรมเหล่านี้ KCGI มีหลักสูตรมากมายที่สามารถเรียนออนไลน์ได้ทั้งหมด (e-learning แบบอะซิงโครนัส)

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

### ■ สนับสนุนการเรียนรู้สำหรับวัยทำงานที่ทำงานอยู่

ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา มีผู้ใหญ่วัยทำงานจำนวนมากที่ต้องการพัฒนาทักษะของตนเองและมองหาอาชีพใหม่ โดยเข้าศึกษาในบัณฑิตวิทยาลัย KCGI สนับสนุนผู้ใหญ่วัยทำงานที่ต้องการเรียนในขณะที่ทำงาน ที่มุ่งหวังจะเป็นผู้เชี่ยวชาญด้าน IT ขั้นสูง



# สายงานที่มีบทบาท

ปัจจุบัน ในโลกแห่งอุตสาหกรรม การเพิ่มยกระดับด้าน IT (ICT) (โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การนำมาใช้ในเทคโนโลยีด้านธุรกิจเว็บไซด์อย่างแพร่หลาย) และการนำเทคโนโลยีสารสนเทศ IT ระดับสูงเข้ามาใช้ เมื่อเปรียบเทียบกับ “การเปลี่ยนแปลงด้าน IT” ในอดีต ถือเป็นหัวข้อปัญหาที่ต้องนำไปขบคิด กล่าวคือ ในโลกแห่งอุตสาหกรรม IT ไม่ได้ถูกนำไปใช้ในการปรับปรุงการดำเนินงาน แต่ถูกนำไปใช้ในการกำหนดกลยุทธ์ขั้นสูงขององค์กร สิ่งนี้เองที่เรียกว่า IT ระดับสูงสุดของการบริหารและการ

จัดการ ดังนั้นทรัพยากรมนุษย์ที่เกี่ยวข้องในเรื่องนี้ จำเป็นต้องมีความรู้และเทคโนโลยีระดับสูง และในเวลาเดียวกันจะต้องเป็นทรัพยากรมนุษย์ที่สามารถรับรู้และเข้าใจเกี่ยวกับการบริหารและการจัดการขั้นสูง มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสารสนเทศเกียวโต (KCGI) จัดทำหลักสูตรเพื่อสร้างและพัฒนาบุคลากรด้าน IT ระดับสูงเพื่อตอบสนองความต้องการในโลกแห่งอุตสาหกรรม นักศึกษาที่สำเร็จหลักสูตรจากสถาบันเราเป็นที่ต้องการในสายงานอาชีพด้าน IT ดังต่อไปนี้

CIO (ผู้บริหารสูงสุดทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศขององค์กร)	ผู้จัดการโครงการ	SE ระดับสูง, วิศวกรสร้างระบบเว็บไซต์
<p>ด้วยความก้าวหน้าด้าน IT ในองค์กร ทำให้ IT เข้ามามีบทบาทสำคัญในการวางรากฐานการบริหารและการจัดการ ดังนั้นในองค์กรต่างๆ จึงจำเป็นต้องมี CIO มาช่วยรับผิดชอบการวางแผนกลยุทธ์ด้าน IT และทำหน้าที่เสมือนเป็นศูนย์กลางในการบริหารจัดการองค์กร CIO คือผู้เชี่ยวชาญมืออาชีพระดับสูง เป็นผู้กำหนดกลยุทธ์ด้านสารสนเทศเพื่อสร้างสภาพแวดล้อม และนำความรู้ด้านการบริหารการจัดการที่หลากหลายที่บริษัทมี มาสร้างเป็นระบบสารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อมีส่วนร่วมในการวางแผนและกำหนดกลยุทธ์การบริหารจัดการองค์กร</p>	<p>บทบาทหน้าที่ของผู้จัดการโครงการถือว่ามีความสำคัญมาก เพราะเป็นผู้นำโครงการในการส่งเสริมการใช้ระบบ IT ผู้จัดการโครงการคือผู้เชี่ยวชาญมืออาชีพระดับสูง เป็นผู้แนะนำเทคโนโลยีสารสนเทศที่ทันสมัยได้อย่างถูกต้องแม่นยำ มีความสามารถในการจัดการและปรับปรุงพัฒนาประสิทธิภาพโครงการได้อย่างกลมกลืน สามารถควบคุมโครงการโดยนำทรัพยากรที่มีอยู่ภายในบริษัทมาใช้ในการบริหารจัดการได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้นผู้จัดการโครงการจำเป็นต้องมีความรู้กว้างขวางด้าน IT และด้านการบริหารการจัดการ นอกจากนี้ ยังต้องมีส่วนร่วมในโครงการต่างๆ ที่มีบุคคลมากมายจากหน่วยงานต่างๆ เข้ามาเกี่ยวข้อง ดังนั้นความเข้าใจและการมีทักษะในการสื่อสารระดับสูงเป็นคุณสมบัติที่ผู้จัดการโครงการจำเป็นต้องมี</p>	<p>SE ระดับสูง คือวิศวกรที่มีความช่วยเหลือในด้านการจัดการโครงการ รวมถึงผู้ดำเนินการจัดการโครงการจำเป็นต้องเข้าใจถึงองค์ประกอบของการจัดการอย่างลึกซึ้ง ตั้งแต่เทคนิค ค่าใช้จ่าย และเนื่องจากเป็นต้น วิศวกรสร้างระบบเว็บไซต์ต้องเข้าใจทักษะด้าน IT ที่ทันสมัยมาใช้ในการพัฒนาระบบ โดยปฏิบัติตามตามคำแนะนำของ SE ระดับสูงและผู้จัดการโครงการ</p>
ที่ปรึกษาทั่วไปด้านระบบ	ผู้เชี่ยวชาญมืออาชีพด้านการตลาดเว็บไซต์	สถาปนิกระบบ
<p>เนื่องจากภายในบริษัทญี่ปุ่นยังคงขาดแคลนด้าน IT จึงมีความจำเป็นต้องจ้างที่ปรึกษาภายนอกองค์กรมาให้ความช่วยเหลือด้าน IT ที่ปรึกษาทั่วไปด้านระบบจะเป็นผู้ที่คำปรึกษาเกี่ยวกับความสมัครใจระบบการทำงานของผู้ใช้ที่สอดคล้องกับกลยุทธ์ทางธุรกิจของบริษัทลูกค้า และเป็นผู้เชี่ยวชาญมืออาชีพระดับสูง มีทักษะที่เฉพาะสม เพื่อส่งเสริมความร่วมมือทางธุรกิจระหว่างบริษัทได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อเอาชนะการแข่งขันธุรกิจบนนานาชาติที่รุนแรงในปัจจุบัน เพราะต้องเข้าใจและตอบสนองความต้องการของลูกค้าได้อย่างเหมาะสม จึงจำเป็นต้องมีทักษะระดับสูงในเรื่องการสื่อสาร การจัดการ และด้าน IT</p>	<p>คือผู้เชี่ยวชาญมืออาชีพระดับสูงในการดำเนินงานด้าน e-business มีเทคนิคทางการตลาดที่เข้าใจพฤติกรรมของผู้บริโภคอินเทอร์เน็ต มีความสามารถในการวางแผนเชิงกลยุทธ์สำหรับการให้บริการบนอินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีเว็บไซต์สำหรับการสร้างเว็บไซต์ e-business นอกจากนี้ สิ่งที่เป็นผู้เชี่ยวชาญมืออาชีพด้านการตลาดเว็บไซต์ควรมีคือ ความรู้และเทคโนโลยีขั้นสูงที่เกี่ยวข้องกับเครือข่าย เช่น ความรู้ระดับสูงในเรื่องการทำธุรกิจ การรักษาความปลอดภัยและระบบขนส่ง เป็นต้น</p>	<p>สถาปนิกระบบคือ ผู้เชี่ยวชาญมืออาชีพระดับสูงด้านการออกแบบ (โครงสร้าง) สถาปัตยกรรมระบบที่นำไปใช้ ซึ่บข้อให้สอดคล้องกับระบบเดิมที่มีอยู่ พร้อมกับต้องวิเคราะห์ปัญหาและกำหนดกรอบของการแก้ปัญหาเพื่อวางแผนกลยุทธ์ด้าน IT ของบริษัท มีบทบาทหน้าที่เสมือนตัวกลางในการประสานงานระหว่างงานพัฒนาระบบ ปัจจุบันและการวางแผนกลยุทธ์ของบริษัท ดังนั้นสถาปนิกระบบจำเป็นต้องมีทักษะในเรื่องเทคโนโลยีสารสนเทศ IT, มีความรู้กว้างขวางเกี่ยวกับการบริหารและการจัดการรวมทั้งเรื่องธุรกิจ</p>
ที่ปรึกษาด้านการรักษาความปลอดภัยทางข้อมูล	ผู้ดูแลการผลิตเนื้อหา	นักวิเคราะห์ข้อมูล
<p>เครือข่ายข้อมูลกลายเป็นโครงสร้างพื้นฐานที่จำเป็นต่อการสร้าง e-Commerce และ IoT (อินเทอร์เน็ตในทุกสิ่ง) อย่างไร้ที่ติ ความเสี่ยงด้านความปลอดภัยของเครือข่ายเหล่านี้ยังคงขยายตัวอย่างต่อเนื่อง ที่ปรึกษาด้านการรักษาความปลอดภัยทางข้อมูล จะคอยให้คำปรึกษาและช่วยเหลือลูกค้าในการกำหนดนโยบายการรักษาความปลอดภัยทางข้อมูล เพื่อปกป้องสิทธิทรัพย์สินทางข้อมูล นอกจากนี้ ที่ปรึกษาด้านการรักษาความปลอดภัยทางข้อมูลต้องมีความสามารถในการจัดการและการสื่อสารเพื่อเข้าใจสถานการณ์และจัดการกับปัญหาได้อย่างเหมาะสม</p>	<p>ผู้จัดการฝ่ายการผลิตเนื้อหาจะดูแลทีมงานของโครงการในการผลิตเนื้อหาเช่น เนื้อหาภาพยนตร์ ภาพเคลื่อนไหว แอนิเมชัน และซอฟต์แวร์เกมส์ เริ่มจากการวางแผนงานเจรจาเกี่ยวกับความร่วมมือในการผลิต และกำหนดงบประมาณให้ชัดเจน นอกจากนี้ผู้จัดการฝ่ายการผลิตเนื้อหาจะต้องวางแผนว่าจะทำอย่างไรกับผลงานที่ผลิตได้เพื่อเรียกเงินที่ลงทุนไปกลับคืนมา และดำเนินงานตามแผนที่วางไว้ ผู้จัดการฝ่ายการผลิตเนื้อหาต้องมีความสามารถในการวิเคราะห์ผลการดำเนินงานที่ผ่านมา และสภาพตลาดในปัจจุบัน ฯลฯ และต้องมีความเป็นผู้นำในการรวบรวมทีมงานเพื่อดำเนินการตามแผนงาน</p>	<p>นักวิเคราะห์ข้อมูลรวบรวมข้อมูลที่หลากหลายเกี่ยวกับลูกค้าและผลิตภัณฑ์ที่ได้มาจากกิจกรรมทางธุรกิจและวิเคราะห์อย่างเป็นกลางเพื่อค้นหาลักษณะและแนวโน้มของข้อมูล จากนั้น จัดทำตารางเสนอแนวทางการแก้ปัญหาในการจัดการและการพัฒนาระบบ การใช้ข้อมูลขนาดใหญ่ในสาขาต่างๆ เช่น การเกษตรและการแพทย์ได้รับความก้าวหน้าในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา และขยายของสาขาที่นำไปใช้เน้นขยายวงกว้างขึ้นอย่างต่อเนื่อง การวิเคราะห์ข้อมูลต้องใช้ความรู้ด้านการตลาดและการจัดการ ทักษะด้าน IT เช่น การวิเคราะห์ทางสถิติและการทำเหมืองข้อมูล และการคิดเชิงตรรกะตามกรอบและการทดสอบสมมติฐาน</p>

# เป้าหมายทางการศึกษา

เพื่อให้วิทยาลัยของเราตระหนักถึงภารกิจและจุดประสงค์ในการให้ความรู้แก่นักศึกษา เราจึงกำหนดเป้าหมายทางการศึกษาสำหรับวิชาเอกเทคโนโลยีธุรกิจเว็บตามทีระบุไว้ด้านล่าง

## 1) การบรรลุความรู้พื้นฐาน

นักศึกษาจะได้เรียนรู้ทักษะทางสังคมและการสื่อสารซึ่งพื้นฐานในการส่งเสริมธุรกิจ และเข้าใจเทคโนโลยีพื้นฐาน เช่น เครือข่ายคอมพิวเตอร์และฮาร์ดแวร์ที่จัดโครงสร้าง IT/ICT

## 2) การพัฒนาความสามารถในการวางแผนและการออกแบบ

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

## 3) การเพิ่มความสามารถในการพัฒนาและดำเนินการ

นักศึกษาจะพัฒนาความสามารถในการใช้ระบบและเนื้อหาส่วนตัวที่วางแผนและออกแบบด้วยการใช้งานซอฟต์แวร์ หรือเสนอให้กับผู้ใช้ปลายทาง ในกระบวนการนี้ นักศึกษาจะต้องเพิ่มพูนความรู้เชิงปฏิบัติที่เกี่ยวข้องกับเครื่องมือต่างๆ และกฎการเข้ารหัสที่จำเป็นในการพัฒนาและใช้งานระบบและเนื้อหาเหล่านี้

## 4) ส่งเสริมการรับรู้และจริยธรรมระดับมืออาชีพ

นักศึกษาจะพัฒนาความสามารถในการดูแลกระบวนการทางธุรกิจอย่างมีความรับผิดชอบ และต้องพัฒนาความตระหนักในวิชาชีพระดับสูงและมุมมองด้านจริยธรรม เพื่อปรับปรุงกระบวนการทางธุรกิจอย่างต่อเนื่อง เมื่อรวมสองสิ่งนี้เข้าด้วยกัน นักศึกษาจะได้รับทั้งทักษะความเป็นผู้นำและวิธีการในการจัดการองค์กร

# นโยบายหลักสูตร

เพื่อให้สอดคล้องกับพันธกิจและเป้าหมายของเรา เราจัดทำหลักสูตรเพื่อฝึกอบรมผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทางที่มีทักษะการจัดการ IT/ICT และสามารถพัฒนาสาขาธุรกิจ IT ที่ตนเลือกได้อย่างเข้มข้น

## 1. หลักสูตรการเรียนการสอน แบ่งออกเป็นประเภทต่างๆ ดังนี้

- สาขาการเรียนแบบตัวต่อตัว - รายวิชาต่างๆ จะถูกจัดกลุ่มอย่างเป็นระบบเพื่อเพิ่มพูนความรู้เชิงลึกเกี่ยวกับสาขาวิชาเฉพาะ
- อุตสาหกรรม - รายวิชาต่างๆ จะเน้นการใช้เทคโนโลยีและทักษะทางอุตสาหกรรมเฉพาะกับธุรกิจ และจะเรียนกับผู้เชี่ยวชาญด้าน IT โดยใช้กรณีศึกษาและการเรียนรู้ผ่านโปรเจกต์
- วิชาเลือกเรียนร่วม - รายวิชาที่ประกอบไปด้วย แนวโน้มของเทคโนโลยี ทฤษฎีระดับสูง ตลอดจน รายวิชาทักษะต่างๆ ที่เพิ่มเติมสาขาการเรียนแบบตัวต่อตัวและอุตสาหกรรม

## 2. การสร้างรูปแบบและวิธีการลงทะเบียนหลักสูตร

เพื่อตอบสนองต่อวัตถุประสงค์และความชอบในการเรียนรู้ของแต่ละคน นักศึกษาจะเลือกหนึ่งในชุดรายวิชา “แบบตัวต่อตัว” ชุดรายวิชานี้จะเน้นความเชี่ยวชาญทั้งแนวกว้างและเชิงลึก ตั้งแต่ความรู้พื้นฐานไปจนถึงการประยุกต์ใช้ และการฝึกปฏิบัติในสาขาที่เกี่ยวข้องกับ IT โดยเฉพาะด้วยความรู้ที่หลากหลาย นอกจากนี้ หลักสูตรตามความต้องการยังช่วยให้นักศึกษาสามารถเลือกรายวิชาที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน และเป้าหมาย

ส่วนตัวในการเรียนและการวิจัยได้ เพื่อขยายการเรียนรู้ไปสู่การประยุกต์ใช้อย่างมืออาชีพ หลักสูตรยังเปิดสอนรายวิชาอุตสาหกรรมที่เน้นการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในสาขาอุตสาหกรรมที่หลากหลาย นักศึกษาจะนำความรู้ไปใช้ในการรับมือกับปัญหาที่เฉพาะเจาะจง รวมทั้ง ออกแบบและสร้างแผนในอุตสาหกรรมต่างๆ รายวิชาอุตสาหกรรมมีขึ้นเพื่อเสริมหลักสูตรสำหรับนักศึกษาที่เรียนหลักสูตรการเรียนแบบตัวต่อตัวเป็นหลัก

## 3. มาสเตอร์โปรเจกต์

นอกจากรายวิชาที่เป็นการเรียนในชั้นเรียนแล้ว หลักสูตรของเราออกแบบมาเพื่อส่งเสริมความสามารถของนักศึกษาในการปฏิบัติและการประยุกต์ใช้ โดยให้นักศึกษาค้นหาความสนใจของตนเองด้วยการทำมาสเตอร์โปรเจกต์ภายใต้คำแนะนำของอาจารย์

## 4. การตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลง

หลักสูตรของเราตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในอุตสาหกรรม IT/ICT วิทยาลัยมีการทบทวนและปรับเปลี่ยนหลักสูตรอย่างต่อเนื่องเพื่อให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของอุตสาหกรรมและสังคม ซึ่งต้องการผู้เชี่ยวชาญที่มีทักษะสูงทั้งในญี่ปุ่นและต่างประเทศ

# นโยบายการมอบวุฒิปริญญา

วิทยาลัยจะมอบคุณวุฒิปริญญาโทให้กับบุคคลที่มีคุณสมบัติตรงตามข้อกำหนดต่อไปนี้

- 1) เรียบรายวิชาต่างๆ ที่กำหนดไว้เสร็จสมบูรณ์ภายในระยะเวลาที่กำหนด (เช่น 4 ภาคการศึกษา)
- 2) เกณฑ์หน่วยกิตครบถ้วนตามเงื่อนไขของการสำเร็จการศึกษาที่กำหนดไว้

วิทยาลัยมุ่งหวังให้นักศึกษามีคุณลักษณะดังต่อไปนี้:

- a. เรียนรู้และเผยแพร่ความรู้พื้นฐานเพื่อเป็นผู้ใช้ข้อมูลแก่อาชีพต่างๆ
- b. ใช้ความรู้ในสาขาที่นักศึกษาเลือกเพื่อเป็นผู้เชี่ยวชาญที่มีทักษะสูงประพุดติตนเองมีจริยธรรมสูงเพื่อเป็นสมาชิกวิชาชีพที่น่าเคารพ

# หลักสูตรบูรณาการเพื่อการพัฒนาผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีคุณสมบัติสูง

หนึ่งในเป้าหมายของปริญญาการศึกษาของ KCGI คือ การพัฒนาและการผลิตผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีคุณสมบัติสูง ดังนั้น เพื่อให้บรรลุเป้าหมายนี้ KCGI จึงจัดทำหลักสูตรบูรณาการโดยรวมรูปแบบการลงทะเบียนหลักสูตรที่หลากหลายเพื่อตอบสนองวัตถุประสงค์ทางการศึกษาที่แตกต่างกันของนักศึกษา ด้วยโปรเจกต์และกิจกรรมต่างๆ ที่ขับเคลื่อนโดยตัวผู้เรียน

## ■ ได้มาซึ่งความเป็นผู้เชี่ยวชาญ

ในฐานะที่เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีคุณสมบัติสูง การคาดหวังว่าจะมีความรู้หลากหลายครอบคลุมเกี่ยวกับ IT นั้นเป็นเรื่องไม่สมเหตุสมผล ดังนั้น เพื่อให้ให้นักศึกษามีความเชี่ยวชาญ KCGI จึงระบุสาขาวิชาเฉพาะจำนวนหนึ่งและพัฒนาหลักสูตรสำหรับสาขาเหล่านั้น สาขาการเรียนแบบตัวต่อตัวจะช่วยให้นักศึกษาได้รับความรู้เชิงกว้างและเชิงลึกเกี่ยวกับสาขาที่ตนเลือก ตั้งแต่พื้นฐานไปจนถึงเทคโนโลยีประยุกต์และทักษะการปฏิบัติ

## ■ ตอบสนองความต้องการของสังคม

ในอุตสาหกรรมสมัยใหม่ จำเป็นที่จะต้องใช้ IT ประยุกต์เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ รวบรวมความรู้และการแก้ปัญหาในด้านอื่นๆ ที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง KCGI ตอบสนองความต้องการเหล่านี้ด้วยการจัดรายวิชาอุตสาหกรรมที่ช่วยให้นักศึกษาสามารถเลือกสาขาอุตสาหกรรมและฝึกฝน IT ในสาขานั้น เรียนรู้ผ่านกรณีศึกษา และการแก้ปัญหาดังกล่าว

## ■ กำเนิดความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการปฏิบัติ

แต่ละรายวิชาไปใช้ในทางปฏิบัติและแก้ไขปัญหาจริงได้ พวกเขาต้องสามารถวางแผนและออกแบบชุดปฏิบัติการด้วยความคิดริเริ่มของตนเอง และแก้ปัญหาให้เกิดผลดีแก่ผู้อื่น เพื่อให้แน่ใจว่านักศึกษาได้รับความรู้ที่ต้องการ นักศึกษาจะเรียนตามหลักสูตรที่ประกอบด้วย มาสเตอร์โปรเจกต์ในหัวข้อต่างๆ ที่หลากหลาย ตลอดจนโครงการวิจัย/การศึกษาค้นคว้าอิสระภายใต้คำแนะนำของผู้สนับสนุนโปรเจกต์



## ■ ความมุ่งมั่นสู่การเป็นมืออาชีพ

ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีคุณสมบัติสูงคาดว่าจะปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทของตนในฐานะผู้เชี่ยวชาญที่ผ่านการฝึกอบรมมาแล้ว ซึ่งสามารถแก้ปัญหาจริงและนำเสนอวิธีการแก้ปัญหาในเชิงปฏิบัติต่อสาขาต่างๆ ในอุตสาหกรรมได้ ด้วยเหตุนี้ KCGI จึงสนับสนุนให้นักศึกษาสมัครเข้ารับการฝึกงาน การฝึกงานจะเปิดโอกาสให้ได้รับประสบการณ์จริงที่สามารถเพิ่มระดับความสามารถทางเทคนิคของนักศึกษาและเพิ่มพูนทักษะในการแก้ปัญหาได้

การเลือกรูปแบบการเรียนการสอนและงานที่มอบหมายให้ทำไปโปรเจกต์จะไม่ได้ถูกกำหนดให้เป็นแบบเดียวกันสำหรับนักศึกษาทุกคน แต่นักศึกษาสามารถเลือกเรียนได้หลากหลายตามความสนใจ ความถนัด และการเจาะลึกในการศึกษาของตนเอง KCGI ออกแบบหลักสูตรที่เคารพเสรีภาพของนักศึกษาในการเรียนตามที่ตนเองเลือก ในขณะที่ทุกคนก็ทำให้มั่นใจได้ว่า พวกเขาจะค้นพบความรู้อะไรก็ตามที่เป็นและเหมาะสมสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีคุณสมบัติสูง



# โครงสร้างหลักสูตรของ KCGI

KCGI รวบรวมหลักสูตรที่ให้เทคนิคพื้นฐานและความรู้ที่นักศึกษาจะต้องใช้ในสาขา ICT รายวิชาบังคับ ประกอบด้วย รายวิชาที่สอนทักษะพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับนักธุรกิจและทักษะเชิงปฏิบัติการในสาขาวิชาชีพ กลุ่มรายวิชาตัวเข้ม เป็นกลุ่มรายวิชาที่มีเนื้อหาหลากหลายเกี่ยวกับสาขาวิชาชีพเฉพาะ รายวิชาอุตสาหกรรม ประกอบด้วย รายวิชาที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาหลักที่กำลังเป็นที่ต้องการอย่างสูง เนื่องจากธรรมชาติของ ICT มีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว อย่างไร

ก็ตาม ในบางกรณีนักศึกษาจำเป็นต้องสร้างและศึกษาหลักสูตรในรูปแบบที่แตกต่างออกไปจากเดิม เพื่อตอบสนองความต้องการนี้ นักศึกษาสามารถปรึกษากับอาจารย์ของพวกเขาเพื่อสร้างหลักสูตรของตนเอง โดยเลือกจากรายวิชาที่ไม่บังคับที่เหมาะสมกับเป้าหมายการศึกษาของแต่ละคน หลักสูตรดังกล่าว เรียกว่า หลักสูตรตามความต้องการ

## ลงทะเบียน

### กลุ่มรายวิชาบังคับ

- การสื่อสารระดับมืออาชีพในอุตสาหกรรม ICT
- ทักษะความเป็นผู้นำ
- พื้นฐานโปรเจกต์

### กลุ่มรายวิชาตัวเข้ม

- ERP
- วิเคราะห์วิทยาข้อมูลธุรกิจ
- ความเป็นผู้ประกอบการระดับสากล
- การพัฒนาระบบเว็บไซต์
- การบริหารเครือข่าย
- IT มุ่งเน้นและเอมิเมะ
- IT เพื่อการท่องเที่ยว
- ปัญหาประดิษฐ์ (AI)

เลือกหนึ่งในสาขาการเรียนแบบตัวเข้มข้างต้น

### กลุ่มรายวิชาภาคอุตสาหกรรม

- Fintech (เทคโนโลยีทางการเงิน)
- การเกษตร
- ทางทะเล
- สุขภาพและการแพทย์
- การทำการตลาดผ่านเนื้อหา
- การศึกษา

### กลุ่มรายวิชาเลือก

### หลักสูตรตามความต้องการ

สร้างหลักสูตรของคุณเอง โดยเลือกจากรายวิชาที่ไม่บังคับที่เหมาะสมกับเป้าหมายทางการศึกษาของคุณ

## มาตรฐานโปรเจกต์

### วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิตสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ (ระดับวิชาชีพ)

#### ♦ รายวิชาบังคับ

KCGI เปิดรับนักศึกษาที่มีภูมิหลังทางการศึกษาหลากหลาย โดยไม่คำนึงถึงวิชาเอกที่สำเร็จการศึกษามาในระดับปริญญาตรี การเปิดกว้างนี้เป็นวิธีเดียวที่จะบรรลุพันธกิจของเราต่อสังคมในการสร้างโอกาสการทำงานที่ท้าทายให้แก่ผู้คนจำนวนมากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ รายวิชาบังคับของ KCGI เป็นรายวิชาที่สร้างทักษะหลักสำหรับการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพและตระหนักว่าผู้เชี่ยวชาญมืออาชีพระดับสูงจำเป็นต้องมี โดยไม่เกี่ยวกับสาขาวิชาเฉพาะของนักศึกษาแต่ละคน

- วิชาบังคับ**
- การสื่อสารระดับมืออาชีพในอุตสาหกรรม ICT
  - ทักษะความเป็นผู้นำ
  - พื้นฐานโปรเจกต์

#### ♦ โครงการวิจัย/การศึกษาค้นคว้าอิสระ

โครงการวิจัย/การศึกษาค้นคว้าอิสระเป็นระบบที่นักศึกษาทำการวิจัยภายใต้ความคิดริเริ่มของตนเอง โดยไม่ถูกตีกรอบด้วยขอบเขตของรายวิชาที่เปิดสอนที่ KCGI ภายใต้คำแนะนำของที่ปรึกษาทางวิชาการ ในกรอบนี้ นักศึกษาจะรวบรวมผลการวิจัยไว้ในรายงานการวิจัยซึ่งนำเสนอด้วยปากเปล่า หากผลลัพธ์ที่น่าสนใจมีความชัดเจนเพียงพอ นักศึกษาจะได้รับหน่วยกิต มาตรฐานโปรเจกต์บางประเภทอาจรวมกับโครงการวิจัยหรือการศึกษาค้นคว้าอิสระ

#### ♦ เลือกรายวิชา

นักศึกษาสามารถเลือกรายวิชาในกลุ่มการตัวเข้ม, อุตสาหกรรม และรายวิชาเลือกเรียนร่วม ในแต่ละภาคการศึกษาเพื่อวางแผนแผนการเรียนของตนเองได้โดยปรึกษากับผู้ประสานงานทางวิชาการ รายวิชาเหล่านี้ แบ่งออกเป็น รายวิชาพื้นฐานซึ่งไม่จำเป็นต้องมีความรู้เบื้องต้น และรายวิชาประยุกต์ซึ่งต้องการความรู้เบื้องต้นในระดับหนึ่ง เพื่อให้แน่ใจว่านักศึกษาจะสามารถบรรลุผลการเรียนได้ จึงมีการระบุเส้นทางของหลักสูตร (รูปแบบการเรียนที่แนะนำ) โดยเฉพาะด้วย ในขณะที่เดียวกัน ก็มีการจำกัดจำนวนหน่วยกิตที่นักศึกษาสามารถเรียนได้ต่อภาคการศึกษา ข้อกำหนดนี้ช่วยให้มั่นใจได้ว่านักศึกษาสามารถพัฒนาแผนการเรียนของตนเองโดยใช้เวลาสำหรับการเรียนรู้ส่วนตัวอย่างเพียงพอ

#### ♦ พิกงาน

KCGI เสนอโครงการฝึกงานที่ช่วยให้นักศึกษาที่ KCGI ได้รับประสบการณ์การทำงานในธุรกิจหรือองค์กรที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาของตนในช่วงเวลาที่กำหนดไว้ เราคาดว่า นักศึกษาจะนำความรู้ระดับมืออาชีพและทักษะการสื่อสารที่ได้รับจาก KCGI ไปใช้ในสภาพแวดล้อมการทำงานจริง เป็นการนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปใช้ประโยชน์ได้จริง หลังจากเสร็จสิ้นการฝึกงาน นักศึกษาจะต้องส่งรายงานการมีส่วนร่วมและนำเสนอรายงานแบบปากเปล่าเพื่อรับหน่วยกิต

## มาตรฐานโปรเจกต์

คณาจารย์ของ KCGI มีประสบการณ์มากมายในการให้คำปรึกษาแก่นักศึกษาที่มหาวิทยาลัยเกียวโตและมหาวิทยาลัยชั้นนำอื่น ๆ ของญี่ปุ่น หรือมีส่วนร่วมในการเป็นผู้นำธุรกิจทั่วโลก นักศึกษาของ KCGI สามารถรับคำแนะนำได้โดยตรงจากอาจารย์เหล่านี้ในการทำมาตรฐานโปรเจกต์ของพวกเขา

#### ♦ ภาพรวม

มาตรฐานโปรเจกต์ที่ KCGI เป็นหลักสูตรภาคบังคับที่เน้นการใช้งานได้จริงและเทคโนโลยีที่ใช้ใน IT โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักศึกษาเป็นผู้ดำเนินการกำหนด วิเคราะห์ และแก้ไขปัญหาจากการรับรู้และตระหนักถึงปัญหานั้นๆ ด้วยตัวเอง เมื่อเทียบกับโปรเจกต์ในระดับปริญญาโทของมหาวิทยาลัยแบบดั้งเดิม ที่เน้นเรื่องงานวิจัย มาตรฐานโปรเจกต์ของ KCGI มุ่งสร้างโอกาสให้นักเรียนได้ปรับปรุงชีวิตเพื่อสังคมหรือบุคคล ด้วยวิธีใดวิธีหนึ่งโดยใช้เครื่องมือ การอบการทำงาน ฯลฯ ที่มีอยู่นอกเหนือจากการนำเสนอผลงานวิจัยใหม่ๆ

#### ♦ วัตถุประสงค์

สำหรับมาตรฐานโปรเจกต์ของ KCGI นักศึกษาจะต้องวิเคราะห์ปัญหาและนำเสนอแนวทางแก้ไขปัญหานั้นๆ โดยเน้นใช้เครื่องมือเฉพาะที่มีอยู่ (รวมถึงแพลตฟอร์ม ซอฟต์แวร์ การบริการ งบประมาณ และโมเดลธุรกิจ) โดยใช้องค์ความรู้เฉพาะด้านในสาขาและอุตสาหกรรมที่นักศึกษาได้รู้จากการเรียนรู้

#### ♦ วิธีการดำเนินการ

นักศึกษาทำมาตรฐานโปรเจกต์ตามความคิดริเริ่มของตนเอง ภายใต้การแนะนำของผู้สนับสนุนโปรเจกต์ (อาจารย์ผู้ดูแลมาตรฐานโปรเจกต์) ขั้นตอนดำเนินการในแต่ละภาคการศึกษาดังนี้ KCGI ได้รับแนวทางการเรียนแบบยืดหยุ่นตามแบบอย่างของมหาวิทยาลัยโคลัมเบีย ซึ่งเป็นผู้นำการศึกษาในระดับโลก นักเรียนทุกคนต้องเลือกทำโปรเจกต์หนึ่งชิ้นจากสี่ประเภทที่ระบุไว้ดังต่อไปนี้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับระยะเวลาและเนื้อหาของการเรียน: 1) รายงานหลัก 2) มาตรฐานโปรเจกต์ 3) มาตรฐานโปรเจกต์เกียรตินิยม 4) วิทยานิพนธ์ปริญญาโทเกียรตินิยม

#### ♦ ตัวอย่างขั้นตอนการทำมาตรฐานโปรเจกต์ (ภาพรวม)

##### ภาคการเรียนที่ 2

นักศึกษาต้องเข้าเรียนพื้นฐานโปรเจกต์ (วิชาบังคับ) และเรียนรู้เรื่องทั่วไปเกี่ยวกับองค์ประกอบของโปรเจกต์และวิธีการดำเนินการ เพื่อจะมีความรู้เกี่ยวกับการทำโปรเจกต์

##### ภาคการเรียนที่ 3 และ 4

นักศึกษาแต่ละคนต้องรายงานความคืบหน้าและผลลัพธ์ของโปรเจกต์เป็นระยะๆ อย่างสม่ำเสมอต่อผู้สนับสนุนโปรเจกต์ ก่อนที่จะจบการศึกษา นักศึกษาจะต้องส่งวิทยานิพนธ์ ฯลฯ และเข้ารับสอบป้องกันวิทยานิพนธ์ต่อคณาจารย์



e-Learning Studio

Lecture Room



# การเขียนหลักสูตรของคุณ

เพื่อให้ได้รับปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ (MS ด้าน IT) ที่ KCGI นักศึกษาทุกคนจะต้องเก็บหน่วยกิตให้ครบและทำมาสเตอร์โปรเจกต์ให้สำเร็จ รายวิชาที่เปิดสอนที่ KCGI แบ่งออกเป็นสามประเภทดังต่อไปนี้: รายวิชาแบบตัวเต็ม รายวิชาอุตสาหกรรม และรายวิชาเลือกเรียนร่วม จากรายวิชาที่หลากหลายที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจบนเว็บ

KCGI เลือกรายวิชาที่เป็นที่นำดึงดูดใจต่ออุตสาหกรรมที่แข็งแกร่งและรายวิชาที่เพิ่มพูนความรู้และทักษะที่เกี่ยวข้องในระดับสูง จากนั้น เราจัดกลุ่มรายวิชาเหล่านี้เป็นหลักสูตรเพื่อให้นักศึกษามุ่งเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ การออกแบบหลักสูตรอนุญาตให้เลือกเรียนรายวิชาที่ไม่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาเฉพาะ เพื่อให้นักศึกษาได้ออกแบบการเรียนรู้ของตนเองได้

<b>สาขาการเรียนแบบตัวเต็ม</b>	นักศึกษาเลือกวิชาเฉพาะ สาขาเฉพาะด้านจากกลุ่มองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับ IT ที่มีมากมายและศึกษาเชิงลึกในขอบเขตดังกล่าว และเพื่อช่วยให้นักศึกษาได้รับความรู้เฉพาะทางในฐานความรู้ที่กว้างขวางได้อย่างมีประสิทธิภาพ, รายวิชาต่างๆจึงถูกจัดกลุ่มไว้ในหลากหลายสาขา
<b>ERP</b>	นักศึกษาเรียนระบบการวางแผนทรัพยากรองค์กร (ERP) ซึ่งบริษัทต่างๆใช้ในการจัดการข้อมูลบุคคล, สินค้าและเงิน, และส่งเสริมการตัดสินใจทางธุรกิจ
<b>วิเคราะห์ข้อมูลธุรกิจ</b>	นักศึกษาเรียนรู้การวิเคราะห์ข้อมูลที่จะเสนออยู่ในระบบคลาวด์และในฐานข้อมูลและใช้การวิเคราะห์ขั้นสูงเพื่อสนับสนุนการตัดสินใจอย่างมีประสิทธิภาพ
<b>ความเป็นผู้ประกอบการระดับสากล</b>	หลักสูตรนี้สอนความรู้และทักษะที่จำเป็นในการประสบความสำเร็จในฐานะผู้ประกอบการในธุรกิจด้าน IT, รวมถึงความคิดของผู้ประกอบการ, ความเป็นผู้นำ, และวิธีการวิเคราะห์และใช้ข้อมูล
<b>การพัฒนาเว็บไซต์</b>	นักศึกษาในหลักสูตรนี้จะเรียนรู้วางแผนและออกแบบเว็บไซต์ที่เชื่อมต่อกับแหล่งข้อมูลต่างๆ เช่น ฐานข้อมูลและบริการคลาวด์, ตลอดจนวิธีการสร้างแอปพลิเคชันสำหรับเครื่อง PC และสมาร์ตโฟน
<b>การบริหารเครือข่าย</b>	นักศึกษาของหลักสูตรนี้จะเรียนรู้วิธีการสร้างเครือข่ายตามแอปพลิเคชันที่ปรารถนา ศึกษาการประมวลผลแบบ cloud และการจัดการความปลอดภัย และเรียนรู้วิธีการพัฒนาและใช้ระบบคลาวด์ / เซิร์ฟเวอร์ต่างๆ
<b>IT มั่งงะและอะนิเมะ</b>	หลักสูตรนี้สอนนักศึกษาเกี่ยวกับการใช้เครื่องมือดิจิทัลในการวางแผนและผลิตผลงานภาพเคลื่อนไหวและผลงานเกมอื่นๆ, รวมถึงวิธีการนำผลงานดังกล่าวไปรวมอยู่ในธุรกิจของตน
<b>IT เพื่อการท่องเที่ยง</b>	ในหลักสูตรนี้ นักศึกษาจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับการประยุกต์ใช้ ICT ในการท่องเที่ยว การใช้ IT ในธุรกิจการท่องเที่ยว การจัดการการท่องเที่ยว ที่ฝึกและข้อมูลอื่นๆ และการวางแผนและการออกแบบเนื้อหาการท่องเที่ยว
<b>ปัญญาประดิษฐ์</b>	นักศึกษาในหลักสูตรนี้จะได้รับรู้เกี่ยวกับพื้นฐานและการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) และเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง โดยใช้กรณีศึกษาจากโลกแห่งความเป็นจริงในสาขาที่หลากหลาย ผู้เข้าร่วมยังได้รับความเชี่ยวชาญในซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวข้องกับ AI และเรียนรู้ใช้และนำไปใช้ในด้าน AI ที่หลากหลาย

<b>หลักสูตรอุตสาหกรรม</b>	รายวิชาเหล่านี้มุ่งเน้นไปที่การประยุกต์ใช้ความรู้ทางวิชาชีพและเทคโนโลยีในสาขาเฉพาะ: รายวิชาจะเป็นรายวิชาเฉพาะสำหรับแต่ละอุตสาหกรรม การเรียนแบบบรรยายจะเรียนกับบุคคลที่โดดเด่นซึ่งอยู่ในขั้นแนวหน้าของแต่ละอุตสาหกรรม รายวิชาเหล่านี้จะได้รับการปรับปรุงอย่างต่อเนื่องเพื่อให้ออกคล้องกับแนวโน้มที่ทันสมัยในแต่ละอุตสาหกรรมที่ศึกษา
<b>Fintech (เทคโนโลยีทางการเงิน)</b>	Fintech เป็น IT ที่ใช้ในด้านการเงิน รายวิชาเหล่านี้จะเรียนเกี่ยวกับการดำเนินงานหลักของธนาคาร รวมถึงสถานะของเงินอิเล็กทรอนิกส์ในปัจจุบัน, สกุลเงินเสมือนและเทคโนโลยีทางการเงินอื่นๆ
<b>การเกษตร</b>	นักศึกษาเรียนรู้วิธีการใช้ IT ในเกษตรกรรม หัวข้อต่างๆ ได้แก่ การใช้ IT เพื่อควบคุมสภาพแวดล้อมการเพาะปลูก (เช่นในโรงเรือนเพาะปลูก) และการปฏิวัติการกระจายเมล็ด
<b>ทางทะเล</b>	หลักสูตรนี้เกี่ยวข้องกับการประยุกต์ใช้ IT ในการต่อเรือและการขนส่งทางทะเล นักศึกษาเรียนรู้เกี่ยวกับการควบคุมการเดินเรือและการควบคุมสภาพแวดล้อมสำหรับการเพาะเลี้ยงสัตว์น้ำในทะเล
<b>สุขภาพและการแพทย์</b>	นักศึกษาเรียนรู้เกี่ยวกับแอปพลิเคชันด้าน IT ในด้านการแพทย์ หัวข้อจะครอบคลุมเรื่องการจัดการข้อมูลในเวชระเบียนอิเล็กทรอนิกส์และการสนับสนุนการวินิจฉัยด้วย AI และการแสดงข้อมูลเชิงประจักษ์
<b>การทำตลาดผ่านเนื้อหา</b>	นักศึกษาเรียนรู้การใช้งาน IT ในการตลาด, อีมีเน, วิดีโอ, เพลงและสื่ออื่นๆ หัวข้อของเรียน ได้แก่ การแปลงกระบวนการผลิตเป็นแบบดิจิทัล, การจัดการสิทธิ์ในทรัพย์สินทางปัญญาและกลยุทธ์การส่งเสริมการขาย
<b>การศึกษา</b>	ในรายวิชาเหล่านี้ นักศึกษาจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับแอปพลิเคชันด้าน IT ในด้านการศึกษา รวมทั้งการออกแบบและผลิตเนื้อหา e-learning, ระบบการสื่อสารที่หลากหลายและอื่นๆ อีกมากมาย

<b>กลุ่มรายวิชาเลือกเรียนร่วม</b>	หลักสูตรนี้ประกอบด้วย รายวิชาที่สอนทักษะพื้นฐานที่นักศึกษาจะต้องใช้ในฐานอาชีพที่ไม่เกี่ยวกับว่าเป็นหลักสูตรอุตสาหกรรมหรือหลักสูตรตัวเต็ม เช่น การสื่อสารและการจัดการ ตลอดจนรายวิชาที่ครอบคลุมการศึกษาเกี่ยวกับแอปพลิเคชัน ICT ระดับแนวหน้าและแนวโน้มทางเทคโนโลยี เนื่องจากเป็นการรวบรวมรายวิชาจากหลากหลายมุมมองตั้งแต่ขั้นพื้นฐานไปจนถึงการประยุกต์ใช้ รายวิชาเหล่านี้จึงช่วยเพิ่มความหลากหลายในการเรียนรู้นักศึกษา
<b>การสื่อสาร</b>	รายวิชาที่ นักศึกษาจะได้เรียนรู้วิธีการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพและชัดเจนในด้าน IT และสาขาทางธุรกิจ, พัฒนากลยุทธ์ในการสนทนา, การแสดงออกและอื่นๆ
<b>การจัดการ</b>	นักศึกษาได้รับความสามารถในการทำความเข้าใจและประยุกต์ใช้แนวทางทั่วไปในการจัดการที่จำเป็นในสภาพแวดล้อมขององค์กร
<b>การผลิต</b>	ความพยายามในการปรับปรุงคุณภาพและกระบวนการทำงานเพื่อจุดประสงค์ทางวัฒนธรรมในการผลิตจะถูกถ่ายทอดออกมาโดยละเอียดผ่านกรณีศึกษาที่จะเรียนในรายวิชานี้
<b>การใช้งานขั้นสูงและแนวโน้มทางเทคโนโลยีในด้าน IT</b>	นักศึกษาจะได้เรียนรู้การศึกษารองการประยุกต์ใช้ IT ขั้นสูงและกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับแนวโน้มเทคโนโลยีอย่างละเอียด

## สาขาการเรียนแบบตัวเต็ม

ในสาขาการเรียนแบบตัวเต็ม จุดมุ่งหมายของนักศึกษา คือ การได้รับความรู้ทั้งเฉพาะทางและเชิงกว้างที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาหนึ่งในสาขาที่เกี่ยวข้องกับ IT ที่มีให้เลือกมากมาย KCGI จัดเตรียมรายชื่อสาขาวิชาที่นักศึกษาสามารถเลือกเรียนได้ ททหมดหมู่ต่อไปนี้แสดงถึงสาขาวิชาที่ KCGI มั่นใจว่าเป็นที่ดึงดูดความสนใจของอุตสาหกรรมที่ต้องการบุคลากรที่มีความรู้และทักษะด้าน IT รายวิชาได้รับการคัดสรรและจัดกลุ่มไว้แล้วตามจุดประสงค์ของนักศึกษา

### ERP (การวางแผนทรัพยากรทางธุรกิจขององค์กรโดยรวม) ▶ สำหรับข้อมูลเกี่ยวกับลำดับรายวิชาของสาขาการเรียนแบบตัวเต็มนี้ โปรดดูหน้า 33

การวางแผนทรัพยากรขององค์กร (ERP) คือ การวางแผนการจัดการทรัพยากรทั้งหมดของบริษัท-ผู้บริโภคร, สินค้า, เครื่องจักร, เงินและข้อมูล-โดยใช้ IT ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับระบบการวางแผนทรัพยากรขององค์กร (ERP systems) ที่ใช้วิธีนี้นั้นเป็นขั้นตอนแรกของการใช้ระบบ ERP, ซึ่งสามารถปรับปรุงกระบวนการทางธุรกิจของบริษัทได้ในรูปแบบการตัวเต็มนี้ นักศึกษาจะเข้าร่วมในการศึกษาภาคปฏิบัติโดยใช้ระบบการศึกษา SAP ERP (SAP S / 4HANA) รวมทั้ง การรวมธุรกิจระบบบัญชีทางการเงิน ระบบการขายและการจัดจำหน่าย และนักศึกษา ยังได้สำรวจกรณีศึกษาเกี่ยวกับการวิเคราะห์ปัญหาและการนำ ERP ไปใช้ในบริษัทต่างๆ นอกจากนี้, นักศึกษาจะต้องทำการวิจัยเกี่ยวกับการเชื่อมต่อระบบ ERP กับโครงสร้างพื้นฐานขององค์กรล่าสุด, เช่น ฐานข้อมูลในหน่วยความจำและ IoT

- เป้าหมายเส้นทางการอาชีพ**
- ที่ปรึกษาค่าดำเนินงาน ERP
  - วิศวกรปรับแต่งระบบ ERP
  - วิศวกรพัฒนาระบบ ERP

### ข้อความจากผู้สนับสนุนไปรษณีย์ ศาสตราจารย์ Yi Li

ในช่วงนี้การแข่งขันกันทวีความรุนแรงขึ้น หลายบริษัทต่างนำเทคโนโลยีการ ERP มาใช้เพื่อปรับปรุงธุรกิจของตน เนื่องจากบริษัทต่างๆ ในหลากหลายธุรกิจติดตั้งระบบ ERP เป็นระบบหลักสำหรับการรวมธุรกิจ ซึ่งจำเป็นต่อมีที่ปรึกษา ERP ซึ่งมีทักษะในการวิเคราะห์ลักษณะของธุรกิจแต่ละประเภทและใช้ระบบที่ตอบสนองต่อความต้องการในการดำเนินงานของแต่ละบริษัท

เมื่อได้รับความรู้ด้านการจัดการและการบัญชี และเรียนรู้ทักษะ IT ขั้นพื้นฐาน เช่น การเขียนโปรแกรม นักศึกษาที่ KCGI จะได้รับรู้วิธีปรับแต่งระบบ ERP สำหรับการซื้อสินค้าคงคลัง การผลิต โลจิสติกส์ การขาย การบัญชี และการจัดการบุคลากร ในมาสเตอร์โปรเจกต์ นักศึกษาจะทำการวิจัยเกี่ยวกับการใช้ ERP เฉพาะอุตสาหกรรมและเสนอแนวทางแก้ไขปัญหาด้านการจัดการที่มุ่งปรับปรุงกระบวนการทางธุรกิจ นักศึกษาไม่เพียงแต่จะสามารถปรับแต่งระบบ ERP เท่านั้น แต่ยังสามารถพัฒนาส่วนเสริมและระบบภายนอกเมื่อจำเป็น

ในขณะที่โลกาภิวัตน์ก้าวหน้านั้น ความต้องการที่ปรึกษา ERP ที่สามารถทำงานระหว่างประเทศได้ก็เพิ่มมากขึ้น KCGI พัฒนาที่ปรึกษา ERP ระดับโลกที่สามารถตอบสนองความต้องการของยุคสมัย ทั้งในภาษาญี่ปุ่นและภาษาอังกฤษ นอกเหนือจากการปรับแต่งระบบ ERP ภาษาอังกฤษ/ญี่ปุ่นแล้ว เรายังวิจัยเพื่อตอบสนองความต้องการระบบ ERP ที่สอดคล้องกับมาตรฐานการรายงานทางการเงินระหว่างประเทศ (IFRS) นอกจากนี้ เรายังทำการวิจัยเกี่ยวกับการใช้งานระบบ ERP เฉพาะประเทศ สารจาระบบบัญชีและธรรมเนียมทางธุรกิจของประเทศต่างๆ นักศึกษาของเราหลายคนที่สำเร็จอย่างยอดเยี่ยมเพื่อสานฝันในการเป็นที่ปรึกษา ERP ในบริษัทที่ปรึกษาระดับโลก



### เส้นทางการสู่การเป็นที่ปรึกษา ERP

รายวิชาหลักที่ศึกษาในสาขาการเรียนแบบตัวเต็มของ ERP ประกอบด้วย การเรียนแบบบรรยายและการฝึกปฏิบัติซึ่งมีลำดับตามด้านล่าง กระบวนการนี้เป็นการเตรียมนักศึกษาเพื่อเข้าสู่คุณสมบัติในการเป็นที่ปรึกษา SAP ที่ได้รับการรับรองและช่วยให้พวกเขาได้รับความเชี่ยวชาญในการดำเนินโครงการ ERP ในองค์กร รายวิชาเหล่านี้ นักศึกษาที่เรียนในสาขาอื่นก็สามารถเข้าร่วมได้โดยไม่ต้องจำกัดเฉพาะนักศึกษาสาขาการเรียนแบบตัวเต็ม ERP

ภาคการเรียนที่ 1	<b>ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ</b>	▶ ระบบสารสนเทศสำหรับองค์กร ▶ การบูรณาการระบบและ e-Business
ภาคการเรียนที่ 2	<b>การเรียนแบบบรรยายเพื่อเตรียมการสำหรับการสอบที่ปรึกษา SAP ที่ผ่านการรับรอง</b>	▶ การพัฒนาระบบบัญชีการเงิน 1, 2 ▶ การพัฒนาระบบการขายและการจัดจำหน่าย 1, 2 ▶ การพัฒนาระบบควบคุมการผลิต
ภาคการเรียนที่ 3 และภาคการเรียนต่อไป	<b>การศึกษาเชิงปฏิบัติเกี่ยวกับการพัฒนาและการใช้ระบบ ERP</b>	▶ การปฏิบัติการใช้ ERP จำลอง ▶ การฝึกงาน ▶ การพัฒนาส่วนเสริมและการเขียนโปรแกรม



### วิเคราะห์วิทยาข้อมูลธุรกิจ

▶ สำหรับข้อมูลเกี่ยวกับลำดับรายวิชาของสาขาการเรียนแบบตัวเปิดนี้ โปรดดูหน้า 33

การวิเคราะห์ข้อมูลทางธุรกิจเป็นเทคนิคทางธุรกิจที่กำลังเป็นที่ดึงดูดความสนใจจากอุตสาหกรรมหลายประเภทเพิ่มมากขึ้นในช่วงหลายปีที่ผ่านมา วัตถุประสงค์หลักของการวิเคราะห์ข้อมูลทางธุรกิจ คือ การช่วยให้องค์กรต่างๆสามารถตัดสินใจในสิ่งที่จำเป็นต่อการพัฒนาบริษัทตัวเองอย่างมีประสิทธิภาพ

เนื่องจากบริษัทต่างๆมีข้อมูลจำนวนมากมหาศาล, การจัดการข้อมูลกลายเป็นเรื่องที่ซับซ้อนมากขึ้น, และหลากหลายบริษัทกำลังเผชิญหน้ากับปัญหาที่ยุ่งยากมากมาย จุดมุ่งหมายของรูปแบบตัวเปิดนี้ คือ การพัฒนาให้

นักศึกษาเข้าใจในวิธีการแก้ปัญหาเหล่านั้น นักศึกษาจะได้เรียนรู้วิธีการวิเคราะห์และประมวลผลข้อมูลและใช้การวิเคราะห์เหล่านี้เพื่อแก้ปัญหาต่างๆ ในองค์กร นอกจากนี้ ยังได้เรียนรู้แนวคิดที่สำคัญเช่น การจัดการความสัมพันธ์กับลูกค้าเชิงกลยุทธ์ (CRM), โดยยึดหลักความเข้าใจด้านการตลาดและวิธีการวิเคราะห์ทางสถิติ; การจัดการห่วงโซ่อุปทาน (SCM), ที่ใช้ในธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับโครงสร้างพื้นฐานด้านโลจิสติกส์และการจัดซื้อ

#### เป้าหมายเส้นทางอาชีพ

- นักวิเคราะห์ที่จัดการข้อมูล (การคัดกรองและการใช้แหล่งข้อมูล), นักวิเคราะห์ตลาด, ฯลฯ
- CEO ที่สามารถตัดสินใจได้, เช่น การเสนอและการพัฒนากลยุทธ์ขององค์กร, โดยอิงตามข้อมูล
- ที่ปรึกษาที่สามารถให้คำแนะนำและแนวทางในการวางแผนผลิตภัณฑ์
- ผู้จัดการ CRM ที่สร้างแบบจำลองสำหรับอธิบายพฤติกรรมผู้บริโภคและเพื่อพัฒนากลยุทธ์และการคาดการณ์

### ข้อความจากผู้สนับสนุนไปรษณีย์

#### ศาสตราจารย์ Hong Seung Ko

ไปรษณีย์ที่พัฒนาแล้วส่วนใหญ่มุ่งเน้นไปที่กลยุทธ์การตลาดแบบ B2C เพื่อการดำเนินงานที่ง่ายขึ้นและมีประสิทธิภาพ ("e-marketing") ในขณะที่ส่งผลกระทบต่อความเข้าใจเกี่ยวกับ ICT ซึ่งเป็นพื้นฐานของ e-marketing นักศึกษาของมหาวิทยาลัยวิศวกรรมศาสตร์ของปูซานมีโอกาสเป็นลูกจ้างออนไลน์เพื่อเพิ่มยอดขายและรายได้ทางออนไลน์ จากนั้น นำผลลัพธ์เหล่านี้ไปใช้ในการพัฒนาหลักสูตรที่ใช้เทคโนโลยีทางสถิติ เช่น การวิเคราะห์กลุ่มประชากรและการวิเคราะห์ AHP ตัวแทนของนักศึกษาที่อยู่ภายใต้การควบคุมของคณะได้เดินทางไปประชุมวิชาการระดับนานาชาติที่จัดขึ้นในอเมริกาเหนือ ยุโรปและอื่นๆ ปีละครั้ง เพื่อนำเสนอผลงานเป็นภาษาอังกฤษ ผมขอเชิญชวนให้นักศึกษากลยุทธ์การตลาดที่เป็นหัวใจสำคัญของการจัดการความรู้ที่มุ่งเน้นลูกค้าเป็นสำคัญ คุณจะลองมาพิสูจน์ความสามารถของคุณด้วยการนำเสนอในการประชุมวิชาการระดับนานาชาติในต่างประเทศหรือไม่?



### ความเป็นผู้ประกอบการระดับสากล

▶ สำหรับข้อมูลเกี่ยวกับลำดับรายวิชาของสาขาการเรียนแบบตัวเปิดนี้ โปรดดูหน้า 33

ผู้ประกอบการระดับสากล เปิดตัว, พัฒนาและบริหารองค์กรทางธุรกิจของตนเองและผู้อื่นและใช้ความเชี่ยวชาญเพื่อสนับสนุนการพัฒนาธุรกิจ ใน อุตสาหกรรมอื่น ๆ จุดมุ่งหมายของรูปแบบตัวเปิดนี้ คือ การส่งเสริมให้นักศึกษามีความคิดแบบผู้ประกอบการและมีความเป็นผู้ประกอบการที่พร้อมทั้งได้รับ

ความรู้และทักษะที่จำเป็นในการเริ่มต้นองค์กรในธุรกิจระดับสากล ในขณะที่มุ่งเน้นไปที่ธุรกิจระดับสากล รวมถึง e-commerce และธุรกิจบนเว็บ, นักศึกษาจะได้เรียนรู้แนวคิดเบื้องต้นด้านการเงิน, การตลาดและการจัดการด้วย

#### เป้าหมายเส้นทางอาชีพ

- ที่ปรึกษาด้านการจัดการ
- ผู้จัดการองค์กร
- ผู้ช่วยนักวิเคราะห์ธุรกิจและนักคำนวณ
- ผู้พัฒนาธุรกิจองค์กร

### ข้อความจากผู้สนับสนุนไปรษณีย์

#### ศาสตราจารย์ Kengo Onishi

KCGI มีผู้สอนที่มีประสบการณ์ในการเป็นนักธุรกิจและผู้ประกอบการ จากการเรียนภายใต้คำแนะนำของอาจารย์เหล่านี้ นักศึกษาที่สำเร็จการศึกษาจาก KCGI ได้กลายเป็นผู้ประกอบการจำนวนมากนับตั้งแต่เริ่มก่อตั้งวิทยาลัย ในฐานะบัณฑิตวิทยาลัยเฉพาะทาง KCGI เปิดสอนหลักสูตรที่มุ่งเน้นไปที่การพัฒนาผู้ประกอบการอย่างมีประสิทธิภาพที่ไม่สามารถทำได้ สอนการตลาดที่ใช้ ICT การจัดการลูกค้าและความรู้ในหน้าที่การงานต่างๆ ที่ผู้ประกอบการต้องการ

ผลลัพธ์จากสิ่งเหล่านี้ KCGI ได้รับการเสนอชื่อให้ทำหน้าที่เป็นหน่วยงานการศึกษาแบบรวมมือสำหรับการตั้งคำถาม การทดสอบ การประเมินผลและอื่นๆ ของหลักสูตรต้นแบบสำหรับผู้ประกอบการ IT ฯลฯ ในการพัฒนาผู้ประกอบการ IT ในมหาวิทยาลัยซึ่งเป็นหน่วยงานภายใต้หน่วยงานคุ้มครองเทคโนโลยีสารสนเทศ (IPA) ของสำนักงานส่งเสริมเทคโนโลยีสารสนเทศ ขณะนี้ KCGI กำลังทำงานร่วมกับมหาวิทยาลัยอื่นๆ อย่างเข้มข้นขึ้นเพื่อสร้างหลักสูตรใหม่สำหรับการพัฒนาผู้ประกอบการ

คุณสามารถทำตามฝันของคุณให้เป็นจริงได้ หากคุณสามารถใช้ทักษะด้าน ICT ในการสร้างรายรับหรือเริ่มต้นธุรกิจของคุณเองด้วยความสนับสนุนที่มาจากหน่วยงานสาธารณะ



### การพัฒนาระบบเว็บไซต์

▶ สำหรับข้อมูลเกี่ยวกับลำดับรายวิชาของสาขาการเรียนแบบตัวเปิดนี้ โปรดดูหน้า 34

การพัฒนาระบบเว็บโดยหลักการจะรวมทั้งการผลิตเว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ตของบริษัท, การสร้างเนื้อหาเพื่อใช้ภายในบริษัท, และการผลิตเว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ต, ที่เผยแพร่เพื่อการใช้งานภายนอก โดยทั่วไป นักพัฒนาระบบเว็บจะเขียนโค้ดเว็บไซต์โดยใช้ภาษาโปรแกรมและภาษามาร์กอัป

เช่น HTML5 อย่างไรก็ตาม หน้าที่ของพวกเขาซึ่งรวมถึงการใช้ระบบจัดการเนื้อหา (CMS) ก็ยังจัดรวมอยู่ในการพัฒนาระบบเว็บ ในรูปแบบตัวเปิด, นักศึกษาจะได้เรียนรู้วิธีการเขียนโปรแกรมและระบบการเขียนเว็บและศึกษาพื้นฐานของเครือข่าย

#### เป้าหมายเส้นทางอาชีพ

- นักออกแบบ / นักเขียนโปรแกรมของเว็บไซต์ที่สะดวกและเป็นประโยชน์
- ผู้จัดการเว็บไซต์ที่ส่งเสริมและปรับปรุงเว็บไซต์ของบริษัทให้มีความเป็นเลิศ
- วิศวกรที่สามารถรวมบริการเว็บที่อยู่กับบริการคลาวด์เพื่อสร้างแอปพลิเคชัน
- ผู้ผลิตที่มีส่วนร่วมในการเปิดตัวเว็บไซต์ใหม่ และสนับสนุน รวมถึงปรับปรุงเว็บไซต์ที่มีอยู่

### ข้อความจากผู้สนับสนุนไปรษณีย์

#### ศาสตราจารย์ Takao Nakaguchi

การพัฒนาระบบเว็บมีความหลากหลายอย่างไม่รู้จบ มีการใช้เทคโนโลยีที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลายในการให้บริการอย่างมีประสิทธิภาพ และใช้เทคโนโลยีล่าสุดเพื่อสร้างประสบการณ์ที่ไม่เคยมีมาก่อนด้วย ซึ่งเกี่ยวข้องกับระบบเว็บที่มีหน้าจอกดและระบบที่ติดตั้งในสำนักงาน หรืออาจประกอบด้วยการสร้างแอปพลิเคชัน AR สำหรับใช้บนสมาร์ตโฟน บางโครงการอาจเกี่ยวข้องกับ Internet of Things (IoT) ซึ่งรวบรวมข้อมูลจากอุปกรณ์ต่างๆ เช่น เซ็นเซอร์และกล้องถ่ายรูป ไปรอคณีนๆ อาจใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) เพื่อรวมการจดจำภาพเข้ากับการตรวจจับความผิดปกติ เป็นต้น

โครงการพัฒนาระบบล่าสุดหลายโครงการเป็นที่รับรู้ว่าการใช้เทคโนโลยีเว็บ ภาษาโปรแกรมฐานข้อมูลและอื่นๆ ที่หลากหลายก็ได้เข้ามาเป็นภาคีด้วยเช่นกัน

สิ่งที่สำคัญเมื่อจัดการกับเทคโนโลยีที่หลากหลายเหล่านี้ คือ การกำหนดจุดประสงค์ของการพัฒนาระบบให้ชัดเจน ระบบมีไว้สำหรับใช้ในสาขาใด ปัญหาคืออะไร และระบบจะแก้ไขอย่างไร คุณจะใช้เทคโนโลยีอะไรในการสร้างข้อเสนอของคุณ

เมื่อคุณกำหนดสิ่งเหล่านี้แล้ว คุณสามารถพัฒนาระบบของคุณ ให้ผู้ใช้ทดลองใช้ และเป็นผลลัพธ์ การมีส่วนร่วมในโครงการดังกล่าวทำให้ นักศึกษามีทักษะที่จำเป็นในการออกแบบและพัฒนาระบบที่สังคมกำลังต้องการ หลังจากสำเร็จการศึกษา เราหวังว่านักศึกษาระดับอาชีวศึกษาจะเข้าสู่อาชีพที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีอย่างกระตือรือร้นและมีไฟ



### การบริหารเครือข่าย

▶ สำหรับข้อมูลเกี่ยวกับลำดับรายวิชาของสาขาการเรียนแบบตัวเปิดนี้ โปรดดูหน้า 34

บริการเครือข่ายเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของระบบสารสนเทศในปัจจุบัน ผู้ดูแลระบบเครือข่ายมีหน้าที่สร้างเครือข่ายคอมพิวเตอร์และระบบเซิร์ฟเวอร์, กำจัดปัญหาอุปสรรคต่างๆ, และจัดการและสนับสนุนเครือข่ายและระบบเหล่านี้ เมื่อปัญหาเกิดขึ้นบนเครือข่าย, ผู้ดูแลระบบเครือข่ายจะแก้

ปัญหาและกู้ข้อมูลคืนมาจากเครือข่าย ในรูปแบบตัวเปิด, นักศึกษาจะได้รับความรู้เกี่ยวกับการทำงานของระบบเครือข่ายและเกี่ยวกับการรักษาความปลอดภัยของข้อมูล

#### เป้าหมายเส้นทางอาชีพ

- วิศวกรฝ่ายซ่อมบำรุง / วิศวกรฝ่ายปฏิบัติการสำหรับการบริการอินเทอร์เน็ตขององค์กร
- ผู้จัดการความปลอดภัยสำหรับอินเทอร์เน็ตขององค์กรและระบบธุรกิจสำคัญๆ
- ผู้จัดการที่สร้างและจัดการสภาพแวดล้อมเซิร์ฟเวอร์ต่างๆ (เว็บ, ฐานข้อมูล, วิดีโอ, ฯลฯ)
- ที่ปรึกษาที่รวบรวมและสนับสนุนเครือข่ายที่หลากหลาย, รวมถึงบริการคลาวด์และอุปกรณ์ IoT
- วิศวกรพัฒนาและจัดการซอฟต์แวร์ไคลเอ็นต์ / เซิร์ฟเวอร์สำหรับระบบเครือข่าย

### ข้อความจากผู้สนับสนุนไปรษณีย์

#### ศาสตราจารย์ Shozo Naito

ความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านของผม คือ การรักษาความปลอดภัยข้อมูลและเครือข่าย ในการสร้างและการใช้งานระบบข้อมูลเครือข่ายและความปลอดภัยจะเติบโตขึ้นเรื่อยๆ และเช่นเดียวกับเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ระบบเครือข่ายที่ไร้ระบบข้อมูลสะดวก แต่ที่เพิ่มความเสี่ยงด้านความปลอดภัยแบบสัมพันธ์กันโดยตรง เทคโนโลยีเครือข่ายและเทคโนโลยีความปลอดภัยก้าวหน้าอย่างต่อเนื่อง

ในรูปแบบที่แข่งขันระหว่างกันและกัน ในรูปแบบของการแข่งขันทางอาวุธ "สังคมเครือข่ายที่แพร่หลาย" เป็นคำที่คุ้นเคยในสมัยนี้ในปัจจุบันนี้ เ็นที่หมายกับ แนวโน้มปัจจุบันที่ทุกสิ่งเชื่อมต่อกันมากขึ้นผ่านเครือข่าย ในทางกลับกัน แนวโน้มที่ยังคงกำลังดำเนินอยู่ คือ การรวมศูนย์ของทุกอย่าง ตั้งแต่ฮาร์ดแวร์และแพลตฟอร์มไปจนถึงซอฟต์แวร์ (แอปพลิเคชัน) บนเซิร์ฟเวอร์

ข้อมูลซึ่งแสดงโดยการประมวลผลแบบ cloud

แน่นอนว่า สภาพแวดล้อมการให้บริการอย่างที่มีประสิทธิภาพนั้นเป็นที่รับรู้ได้ด้วยการรักษาความปลอดภัยของข้อมูลที่มีประสิทธิภาพเท่านั้น ขนาดของความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นจากการรั่วไหลของข้อมูลส่วนบุคคล การติดไวรัสคอมพิวเตอร์ การแฮ็กเว็บไซต์ การลบเว็บไซต์และการฉ้อโกงบน e-commerce เพิ่มขึ้นตามสัดส่วนเมื่อเครือข่ายขยายตัว แต่การกลืนสู่สถานะปิดและไม่มีเครือข่ายไม่ใช่ตัวเลือกที่ทำได้ แต่เราต้องหาวิธีแก้ปัญหาที่ให้ความสมดุลที่เหมาะสมสำหรับสถานการณ์ปัจจุบัน

ผมขอเชิญชวนให้นักศึกษาใหม่ของเราเข้ามาศึกษาการศึกษาเครือข่ายและเทคโนโลยีความปลอดภัยข้อมูลล่าสุด โดยสร้างความสมดุลระหว่างทฤษฎีและการปฏิบัติ หลักสูตรนี้เปิดโอกาสในการพิจารณาบทบาทของเทคโนโลยีสารสนเทศและจริยธรรมของข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีในระบบสังคม



IT มังงะและอนิเมะ

▶ สำหรับข้อมูลเกี่ยวกับลำดับรายวิชาของสาขาการเรียนแบบตัวเข็นนี้ โปรดดูหน้า 34

อุตสาหกรรมสร้างสรรค์เนื้อหาของญี่ปุ่น นำโดยมังงะและอนิเมะ กำลังได้รับความนิยมจากทั่วโลก ที่ KCGI นักศึกษาจะได้สัมผัสกับสถานการณ์ที่หลากหลายในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ เช่น การสร้างโมเดลธุรกิจใหม่ โดยอิงจากการวิจัยเกี่ยวกับโมเดลธุรกิจที่เก่ากว่าในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ เนื้อหา และฝึกวางแผนและผลิตอนิเมะ หลักสูตรนี้ให้แนวปฏิบัติแก่นักศึกษา

ในการหาทางแก้ไขสำหรับปัญหาส่วนบุคคลที่พบในการสร้างเนื้อหาหลังของ ICT เป็นสิ่งที่ไม่ได้ในอุตสาหกรรมเนื้อหาและความคิดสร้างสรรค์ ดังนั้น นักศึกษาจึงเรียนรู้ที่จะใช้เครื่องมือดิจิทัลอย่างเชี่ยวชาญ หลักสูตรนี้ยังพัฒนาทักษะในการกำหนดวิธีแก้ปัญหาเพื่อนำไปใช้ในสถานการณ์ที่หลากหลาย



เป้าหมายเส้นทางอาชีพ

- ผู้ผลิตที่จัดการเรื่องการวางแผน, การผลิตและการโปรโมตการ์ตูนและอนิเมชันแบบครบวงจร
• ผู้สร้างเนื้อหาที่มีทักษะในการใช้ทั้งเครื่องมือการผลิตแบบดิจิทัลและอนาล็อก
• ผู้กำกับที่สามารถใช้เทคนิคการถ่ายภาพและเอฟเฟกต์ที่เหมาะสมกับจุดประสงค์ของการผลิตเนื้อหา
• ผู้อำนวยการฝ่ายการตลาดที่สามารถวางแผนเนื้อหาโดยดูแนวโน้มในตลาดการ์ตูนและอนิเมชัน, ในด้านการศึกษา, ในด้านบันเทิงและอื่น ๆ

ข้อความจากผู้สนับสนุนไปรษณีย์

ศาสตราจารย์ Koji Ueda



สาขาวิชาเฉพาะของผม คือ การพัฒนาหลักสูตรเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรม มัลติมีเดียและ ICT และการถ่ายทอดเทคโนโลยีไปยังประเทศกำลังพัฒนา สำหรับประเทศกำลังพัฒนาและประเทศที่พัฒนาแล้ว ผมเชื่อว่า ไม่ใช่ทุกคนที่โลกจะได้รับการศึกษาที่ต้องการอย่างง่ายดายและมีประสิทธิภาพโดยใช้เนื้อหาที่สอดคล้องกับวิถีผ่านทาง e-learning เมื่อเป็นเช่นนั้น ผมคิดว่า อนิเมชันจะเป็นหนึ่งในวิธีที่มีประสิทธิภาพที่ถูกนำไปใช้และสามารถพบได้ทุกที่ การที่จะเป็นผู้สร้างอนิเมะนั้น เกี่ยวข้องกับทักษะในการใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อสร้างผลงานศิลปะ แต่ยังมีทักษะอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องอีกมากมาย ผู้สร้างอนิเมะจำเป็นต้องรู้เกี่ยวกับรูปแบบธุรกิจที่ครอบคลุมวิธีการพัฒนาเนื้อหา การควบคุมต้นทุน และการเผยแพร่ผลงานศิลปะ ผู้สร้างเนื้อหาต้องมีความยืดหยุ่นในการสร้างเนื้อหาที่สามารถนำเสนอผ่านแพลตฟอร์มต่างๆ ซึ่งขึ้นอยู่กับความเข้าใจในเงื่อนไขและวัฒนธรรมของแต่ละประเทศ เป้าหมายของผมสำหรับการเรียนแบบตัวเข็นนี้ คือ การพัฒนาผู้สร้างเนื้อหาที่สามารถเข้าข้างการสร้างเนื้อหาจากมุมมองที่ครอบคลุมและเผยแพร่ไปทั่วโลกโดยใช้ ICT

ปัญญาประดิษฐ์

▶ สำหรับข้อมูลเกี่ยวกับลำดับรายวิชาของสาขาการเรียนแบบตัวเข็นนี้ โปรดดูหน้า 35

ตั้งแต่ต้นศตวรรษที่ 21 AI กลายเป็นเทคโนโลยีพื้นฐานที่ถูกกำหนดให้เปลี่ยนแปลงสังคม เนื่องจากทฤษฎี Deep Learning ที่ก้าวหน้าอย่างก้าวกระโดด การได้มาซึ่ง Big Data โดยใช้อินเทอร์เน็ตกลายเป็นเรื่องง่ายและไม่มีใครปฏิเสธเซเซอร์และระบบคอมพิวเตอร์อื่นๆ ก็ก้าวกระโดดอย่างความถี่ ความเร็วและความจุ ขอบเขตการใช้งาน AI กำลังขยายใหญ่ขึ้นเรื่อยๆ ซึ่งปัจจุบันครอบคลุมการแปลด้วยเครื่อง ยานพาหนะที่ขับเคลื่อนด้วยตนเอง การประมวลผลข้อมูลทางการแพทย์ หุ่นยนต์สำหรับบริการพยาบาลและสิ่งที่ไม่ได้เสียและ e-sports ตลอดจนข้อเสนอ

ของกลยุทธ์องค์กร แนวทางใหม่ในการทำการเกษตร การจัดการและการใช้งานทางธุรกิจอื่นๆ ในสาขาการศึกษาเฉพาะทางของ KCGI ในด้าน AI นักศึกษาเริ่มต้นด้วยการเรียนพื้นฐานในทฤษฎี AI และเรียนรู้ผ่านตัวอย่างจริงจากสาขาวิชาที่นำไปใช้ จากนั้นก็ศึกษาโปรแกรมซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวข้องจำนวนมาก โดยมีเป้าหมายเพื่อปลูกฝังผู้เชี่ยวชาญที่สามารถใช้และประยุกต์เทคโนโลยี AI ได้



เป้าหมายเส้นทางอาชีพ

- ผู้ที่มีทักษะในการเติบโตในสังคมที่สนับสนุนโดย AI ที่กำลังจะมาถึง
• ผู้ที่สามารถปรับใช้ AI ได้ในหลากหลายสาขา

ข้อความจากผู้สนับสนุนไปรษณีย์

ศาสตราจารย์ Shinji Tomita

ทฤษฎีพื้นฐานของคณิตศาสตร์มีความสำคัญต่อการศึกษา AI อันที่จริงแล้ว คณิตศาสตร์ไม่ใช่แค่ข้อกำหนดอันดับหนึ่งเท่านั้น แต่ยังเป็นข้อที่สองและข้อที่สามด้วย นำเสียด้วยที่นักศึกษาจำนวนมากเกลียดวิชาคณิตศาสตร์ ซึ่งเป็นเรื่องน่าเศร้าจริงๆ เพราะพลัมเสนอรอยยิ้มที่น่ารักสองตัวพวกเขาได้เจอ แต่พวกเขาไม่ทราบว่าพวกเขาไปชอบมันจนกระทั่งได้สัมผัสเสียอีก ผมไม่เชื่อว่าในปี 2045 จะเกิด "ภาวะเอกฐาน" ซึ่ง AI จะเข้ามาแทนที่มนุษย์ ไม่ต้องสงสัยเลยว่า AI จะเปลี่ยนแปลงจนจับไม่ได้ นั่นเป็นเหตุผลที่เราต้องเตรียมบุคลากรให้มีความจำเป็นต่อการเติบโตในสังคมที่สนับสนุนโดย AI หลังจากที่คุณได้ศึกษาและเข้าใจทฤษฎีพื้นฐานที่จำเป็นแล้ว ก็ไม่ใช่ไร้วonders ที่จะสัมผัสทฤษฎีพื้นฐานนี้ได้หากต้องการ แต่ก่อนอื่นพวกเขาต้องสัมผัสกับโลก AI ด้วยตัวเองก่อน



IT เพื่อการท่องเที่ยว

▶ สำหรับข้อมูลเกี่ยวกับลำดับรายวิชาของสาขาการเรียนแบบตัวเข็นนี้ โปรดดูหน้า 35

แผนส่งเสริมการท่องเที่ยวของรัฐบาลญี่ปุ่นมีผลอย่างมากในช่วงหลายปีที่ผ่านมา จำนวนนักท่องเที่ยวต่างชาติที่เดินทางมายังญี่ปุ่นเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว, โดยมีจำนวนนักท่องเที่ยวสูงที่สุดในประวัติศาสตร์ณถึง 31.88 ล้านคนในปีค.ศ. 2019 (ที่มา: การสำรวจขององค์การการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย ญี่ปุ่น) แต่ละเมืองที่ KCGI มีวิทยาเขตอยู่—เกียวโต, โตเกียวและซัปโปโระ—เป็นที่นิยมอย่างมากสำหรับนักท่องเที่ยว, จึงมีบรรยากาศที่ดีสำหรับผู้ที่มีความต้องการที่จะทำงานเกี่ยวกับด้านการบริการการท่องเที่ยว

สาขาการเรียนแบบตัวเข็นนี้มีไว้สำหรับนักศึกษาแลกเปลี่ยนโดยเฉพาะ และใช้ประโยชน์จากข้อได้เปรียบเหล่านี้เพื่อสำรวจบริการการท่องเที่ยวใหม่ๆ และรูปแบบธุรกิจที่ใช้ IT KCGI สอนผู้คนให้แก้ปัญหาในโลกแห่งความเป็นจริงผ่านกิจกรรมต่างๆ เช่น การให้ข้อมูลการท่องเที่ยวในหลายภาษา สื่อและการแปลงเป็นดิจิทัล การวิเคราะห์ และการคาดการณ์ กิจกรรมของลูกค้า



เป้าหมายเส้นทางอาชีพ

- วิศวกรวางแผนระบบการท่องเที่ยว, พัฒนาระบบและการใช้ Big Data
• ผู้จัดการที่มีทักษะในการจัดการบริการการท่องเที่ยวให้ประสิทธิภาพมากขึ้นโดยใช้ IT

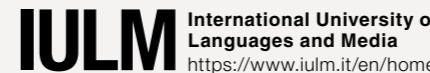
ข้อความจากผู้สนับสนุนไปรษณีย์

ศาสตราจารย์ Meihui Li

ความเชี่ยวชาญของฉัน คือ การพัฒนาบุคลากรทั่วโลก ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา โลกก็วัดกันทางเศรษฐกิจก้าวหน้าขึ้น ในขณะที่จำนวนบริษัทเครือข่ายต่างชาติที่เข้ามาในญี่ปุ่นเพิ่มขึ้น ในขณะที่เดียวกัน ตลาดต่างประเทศก็เติบโตขึ้นอย่างไม่หยุดนิ่ง เป็นผลให้จำนวนบริษัทญี่ปุ่นที่ต้องการย้ายฐานการผลิตและการขายไปต่างประเทศเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว ความต้องการบุคลากรระดับโลกกำลังเพิ่มสูงขึ้นในบริษัทเหล่านี้ ซึ่งตอนนี้กำลังค้นหาเพื่อฝึกอบรม รักษา และรักษาความปลอดภัยให้กับบุคลากรดังกล่าว ในขณะที่รัฐบาลแห่งชาติดำเนินนโยบายในการทำให้ญี่ปุ่นเป็นจุดหมายปลายทางการท่องเที่ยวที่สำคัญ อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวกำลังได้รับความสนใจเพิ่มขึ้นในฐานะอุตสาหกรรมหลักที่สนับสนุนเศรษฐกิจของญี่ปุ่น กระแสความต้องการคนที่สามารถทำงานในการท่องเที่ยวเข้ามามีเกี่ยวข้องกันที่แน่นอนท่ามกลางการสนับสนุนนี้ ปัญหาหนึ่งที่เกิดขึ้น คือ การท่องเที่ยวมากเกินไป ปัญหาต่างๆ เช่น ความแออัดของระบบขนส่งสาธารณะและพฤติกรรมที่ชาวญี่ปุ่นมองว่าขาดมารยาททำให้ชาวบ้านรู้สึกเสียความรู้สึก KCGI ตั้งอยู่ในเกียวโต เมืองที่เต็มไปด้วยแหล่งท่องเที่ยว วัดและศาลเจ้าแบบดั้งเดิมหลายแห่งที่ตั้งอยู่ทั่วเกียวโตควรได้รับการยกย่องว่าเป็นสถานที่ที่ศึกษารูปแบบการท่องเที่ยวหรือ เราสังเกตเห็นความขัดแย้งในชีวิตจริงเป็นประจำระหว่างการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมในภูมิภาคและความต้องการของนักท่องเที่ยว ในสาขาความเชี่ยวชาญนี้ เราใช้การทำงานภาคสนามเพื่อศึกษาและสังเกตเกี่ยวกับมาตรการในการแก้ปัญหาเหล่านี้จากมุมมองบูรณาการระหว่างวิทยาศาสตร์กับศิลปะทั่วโลก เรามุ่งเน้นที่จะพัฒนาผู้เชี่ยวชาญด้าน IT เพื่อการท่องเที่ยวที่มีความรู้ ทักษะและมุมมองที่กว้างเพื่อทำงานด้าน IT เพื่อการท่องเที่ยวในเกียวโตซึ่งเป็นหนึ่งในเมืองท่องเที่ยวที่ยอดนิยมของโลก

การศึกษาด้านการท่องเที่ยวที่มีชื่อเสียงที่สุดของมิลาน

มหาวิทยาลัยภาษาและสื่อนานาชาติ (IULM), ตั้งอยู่ในมิลาน, เป็นโรงเรียนด้านการท่องเที่ยวที่มีชื่อเสียงที่สุดของอิตาลีและเป็นหุ้นส่วนของ KCGI IULM ก่อตั้งขึ้นในปีค.ศ. 1968, ประกอบด้วยสามคณะคือ การท่องเที่ยว, ศิลปกรรม, และภาษาและการสื่อสาร-และมีนักศึกษาประมาณ 6,300 คนในระดับปริญญาตรีและปริญญาโท



หลักสูตรสองปริญญา

(2U) KCGI + IULM (1U)

หลักสูตรนี้ขยายหลักสูตรปริญญาโทของ KCGI จากเดิมที่เรียน 2 ปีเป็น 3 ปี โดยปีสุดท้ายของการศึกษานักศึกษาจะต้องไปเป็นนักศึกษาแลกเปลี่ยนที่ IULM, ซึ่งเป็นโรงเรียนหุ้นส่วนของ KCGI เมื่อเสร็จสิ้นโปรแกรมนี้ นักศึกษาสามารถรับปริญญาโทได้จากทั้ง IULM และ KCGI สามารถรับปริญญาภาษาญี่ปุ่นหรือภาษาอังกฤษที่ KCGI, และภาษาอังกฤษที่ IULM

- เรียนการท่องเที่ยวที่โรงเรียนชั้นนำของโลก, ด้วยภาษาอังกฤษ!
• ได้ปฏิสัมพันธ์กับนักศึกษาจากอิตาลีและประเทศอื่นๆ ในช่วงระยะเวลาการศึกษาสามปี!
• จบการศึกษาด้วยวุฒิการศึกษาที่เปิดเส้นทางอาชีพในญี่ปุ่น, อิตาลีและประเทศอื่นๆ อีกมากมาย!
• คุณสามารถเข้ารับการทำงานในญี่ปุ่น, อิตาลีและประเทศอื่นๆ !

## การตอบสนองต่ออุตสาหกรรม

รายวิชาเหล่านี้มีเพื่อศึกษาในสาขาการเรียนแบบตัวชี้วัดด้านอุตสาหกรรมเฉพาะที่ต้องการความรู้เฉพาะทางเกี่ยวกับการใช้ ICT ในเชิงปฏิบัติ KCGI ได้ให้ความสำคัญกับอุตสาหกรรมและประเภทธุรกิจ 6 ประเภทที่ระบุไว้ด้านล่างนี้ โดยคาดว่า IT จะมีบทบาทสำคัญในการแก้ไขปัญหาต่างๆ รายวิชาได้ถูกคัดสรรและจัดกลุ่มโดยมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาบุคลากรที่จะมีทำหน้าที่อย่างจริงจังและแข่งขันในแต่ละอุตสาหกรรม

### Fintech (เทคโนโลยีทางการเงิน)

Fintech เป็นคำที่ใช้สำหรับบริการ IT ด้านการเงินใหม่ๆ เช่น การชำระบัญชีทางอิเล็กทรอนิกส์และสกุลเงินเสมือน วันนี้ ntech เป็นหนึ่งในภาคอุตสาหกรรมที่ถูกจับตามองมากที่สุดในด้านธุรกิจ นักศึกษาจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับการจัดทำบัญชีและการเงินที่เป็นพื้นฐานในการให้บริการ IT ด้านการเงิน, พร้อมทั้งเรียนการออกแบบระบบ ntech ด้วย การใช้ความรู้นี้เป็นจุดเริ่มต้น, นักศึกษาจะได้เรียนรู้ที่จะรวมทักษะด้าน IT ต่างๆ, เช่น การพัฒนาแอปพลิเคชันบนเว็บและสมาร์ทโฟน และการรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล, ซึ่งมีบทบาทสำคัญใน Fintech



#### เป้าหมายเส้นทางการอาชีพ

- วิศวกรระบบหรือนักวางแผน, ที่มีความรู้ด้านการเงินและการบัญชีและความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับธุรกิจบนเว็บ
- นักวิเคราะห์ข้อมูลหรือระบบและวิเคราะห์ข้อมูลส่วนบุคคลและข้อมูลทางการเงินของลูกค้า
- วิศวกรแอปพลิเคชันที่ใช้เทคโนโลยีใหม่ ๆ เช่น สกุลเงินเสมือนและ API ทางการเงิน

### การเกษตร

บริการคลาวด์ที่สนับสนุนโรงงานแปรรูปผักและการเกษตรอื่นเช่นว่า, IT สามารถช่วยแก้ปัญหาที่เกษตรกรชาวญี่ปุ่นกำลังเผชิญในช่วงหลายปีที่ผ่านมา, เช่น การขาดผู้สืบทอดพันธุ์และความสามารถในการต่อสู้กับสินค้านำเข้าราคาถูก จะนำเสนอกรณีศึกษาที่หลากหลายเกี่ยวกับจุดเชื่อมโยงระหว่างภาคเกษตรกับ IT; ข้อมูลเบื้องหลังที่ทำให้การผลิตเติบโต, การกระจายสินค้าและการบริโภค; และทิศทางในการสร้างสรรค์นวัตกรรมในขอบเขตเหล่านี้ นักศึกษาจะได้เรียนรู้วิธีการออกแบบระบบ stand-alone ที่เป็น IT ด้านการเกษตร, รวมถึงเซ็นเซอร์ด้านสิ่งแวดล้อมและ IoT จากการรวบรวมความรู้เหล่านี้อย่างเข้มข้น เช่น การวิเคราะห์ข้อมูลทางธุรกิจและการพัฒนาระบบเว็บ, นักศึกษาสามารถมุ่งสู่อาชีพวิศวกรและที่ปรึกษาซึ่งมีบทบาทสำคัญในด้านการเกษตร



#### เป้าหมายเส้นทางการอาชีพ

- นักวิเคราะห์ข้อมูลหรือระบบและวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมของพืชผลและคุณภาพสินค้าเกษตร
- ผู้พัฒนาซอฟต์แวร์หรือแอปพลิเคชันเพื่อรักษาความชำนาญของพืชผลและอนุพันธุ์ของพืชในรูปแบบลายลักษณ์อักษร
- วิศวกรระบบหรือที่ปรึกษาด้านระบบการเชื่อมต่อโดยตรงระหว่างผู้ผลิตและผู้บริโภค (CRM)

### ทางทะเล

การพัฒนาอุตสาหกรรมทางทะเลและการเพาะเลี้ยงสัตว์น้ำโดยใช้ IT จะเพิ่มความปลอดภัยในการนำทางและทำให้การประมงมีประสิทธิภาพและยั่งยืน ปัจจุบันนี้ อุตสาหกรรมกำลังหาวิธีการแก้ปัญหาใหม่ๆ โดยใช้ IT, เช่น การใช้ดาวเทียมติดตามและระบบการเก็บรวบรวมข้อมูลด้านสิ่งแวดล้อมเพื่อสำรวจและติดตามทรัพยากรทางทะเล ในขณะที่เดียวกันอุตสาหกรรมทางทะเลกำลังได้รับการกระตุ้นให้ลดการใช้พลังงานและปรับปรุงความปลอดภัยในการนำทาง, ลดการปล่อยก๊าซเรือนกระจก, ป้องกันมลพิษทางทะเลและใช้พลังงานธรรมชาติจากทะเล ในสาขาอุตสาหกรรมนี้, KCGI จะเป็นผู้ผู้นำในขนาดด้าน IT ทางทะเล



#### เป้าหมายเส้นทางการอาชีพ

- วิศวกรระบบที่สามารถสร้างและใช้งานระบบ IT ที่หลากหลายเพื่อสนับสนุนความปลอดภัยในการนำทาง
- ที่ปรึกษาเชิงวางแผนและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ออนไลน์, โดยอาศัยความรู้ความชำนาญของชาวประมงและผู้ประกอบการเพาะเลี้ยงสัตว์น้ำเพื่อการฝึกอบรมคนรุ่นต่อไป
- ผู้จัดการที่สามารถวิเคราะห์และจัดการการขนส่งสัตว์น้ำตั้งแต่การผลิตไปสู่การกระจายสินค้าและจัดจำหน่าย

## สุขภาพและการแพทย์

การใช้ IT ในด้านการแพทย์กำลังก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็ว, โดยใช้ในระบบงานด้านการแพทย์, ระบบการสั่งซื้อ, ระบบบันทึกข้อมูลทางการแพทย์, การวินิจฉัยภาพและอื่นๆ อีกมากมาย ข้อมูลการรักษาที่แต่เดิมเคยใช้เพื่อรักษาผู้ป่วยแต่ละรายในแต่ละครั้ง, ข้อมูลด้านอุปกรณ์ทางการแพทย์และอื่นๆ นี้ กำลังถูกรวบรวมและวิเคราะห์ให้เป็นฐานข้อมูลขนาดใหญ่, เพื่อใช้ในการป้องกันโรคติดเชื้อและเพิ่มประสิทธิภาพให้แก่งการวางแผนการรักษา การวิเคราะห์ค่าหรือผลที่เกี่ยวกับการรักษาในอินเทอร์เน็ตกำลังมีบทบาทอย่างมากในการคาดการณ์และป้องกันโรค ในด้านนี้และด้านอื่นๆ, การใช้ IT ทางทางการแพทย์กำลังขยายตัว, และผู้เชี่ยวชาญทางการแพทย์ที่สามารถใช้ IT ขั้นสูงในการแก้ปัญหาที่กำลังเป็นที่ต้องการมากขึ้น



#### เป้าหมายเส้นทางการอาชีพ

- วิศวกรระบบที่สามารถพัฒนา, กำหนดค่าและจัดการระบบ IT ด้านการแพทย์ได้หลากหลาย, รวมถึง ระบบการบันทึกประวัติอิเล็กทรอนิกส์และการส่งระยะไกล
- ผู้ช่วยด้านข้อมูลที่มีความเชี่ยวชาญในการรวบรวม, วิเคราะห์และดูแลข้อมูลทางการแพทย์และอุปกรณ์ทางการแพทย์เพื่อสนับสนุนการวินิจฉัยของแพทย์
- วิศวกรที่สามารถจัดการเครือข่ายข้อมูลสำหรับโรงพยาบาลต่างๆและการรักษาพยาบาลในระดับภูมิภาค

### การทำตลาดผ่านเนื้อหา

ในสาขาอุตสาหกรรมนี้จะช่วยเพิ่มความเข้าใจและความเคารพต่อทรัพย์สินทางปัญญา, ซึ่งเป็นแนวคิดหลักของธุรกิจเนื้อหาทุกประเภท รายวิชาเหล่านี้จะเกี่ยวข้องกับการจัดการลิขสิทธิ์สำหรับมังงะและอนิเมะ; เว็บไซต์โฮสติ้งเพลง, ภาพและวิดีโอ; และทำงานในหลากหลายรูปแบบโดยศิลปินที่สร้างเนื้อหา นักศึกษาจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับธุรกิจเนื้อหาและวิจัยธุรกิจต้นแบบที่ใช้ตัวละครยอดนิยมควบคู่ไปกับการได้รับความรู้และเทคนิคที่จำเป็นในการจัดการกระบวนการตั้งแต่การวางแผนและการผลิตไปจนถึงการโปรโมตหนังสือการ์ตูน, อนิเมชันและเนื้อหาอื่นๆ, นักศึกษาจะได้สำรวจและวิเคราะห์แนวโน้มล่าสุดทางเทคโนโลยีและตลาดระหว่างประเทศ จากกรณีศึกษา, นักศึกษาต้องส่งข้อเสนอการปรับปรุงและรูปแบบธุรกิจ



#### เป้าหมายเส้นทางการอาชีพ

- ผู้อำนวยการฝ่ายการตลาดที่วางแผนเนื้อหาด้านการศึกษา, คนตรีและอื่นๆ ที่รวมเอาแนวโน้มในตลาดหนังสือการ์ตูนและตลาดการ์ตูนแอนิเมชันเข้าด้วยกัน
- นักวางแผนที่พัฒนากลยุทธ์ทางการตลาดโดยคำนึงถึงกรอบกฎหมายที่เกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญา, รวมถึงลิขสิทธิ์และสิทธิ์ในทรัพย์สินทางปัญญาอื่นๆ

### การศึกษา

ช่องทางที่หลากหลายทาง IT ได้ถูกนำมาใช้อย่างมากในด้านการศึกษา, รวมทั้งระบบ e-learning และแท็บเล็ตต่างๆ การรวมสื่อการเรียนการสอนจากผู้สอนกับสื่ออื่นๆ และรูปแบบการแสดงผล, ซึ่งเป็นการสร้างและแชร์เนื้อหาใหม่, จัดว่าเป็นกระบวนการศึกษาขั้นพื้นฐานในปัจจุบัน ผู้เรียนสามารถสร้างและเข้าถึงแหล่งข้อมูลทางการศึกษาที่น่าสนใจได้ไม่เพียงแต่อักษรและภาพเท่านั้น, แต่ยังมีเสียง, วิดีโอและกราฟฟิกต่างๆ ในปัจจุบันนี้ กิจกรรมต่างๆ เช่น การจัดระเบียบและการนำเสนอข้อมูลที่ได้จากการศึกษาของตัวเองเป็นกราฟนั้นเป็นสิ่งที่ทำเป็นประจำ ตอนนี้อาจคิดว่า, ไม่เพียงแต่ในด้านการศึกษาเท่านั้น แต่ในสาขาอุตสาหกรรมที่หลากหลาย เช่น เกษตรกรรมและการจัดการทางทะเล, ผู้ที่ปฏิบัติงานอย่างเชี่ยวชาญและชำนาญกำลังหาวิธีที่จะรักษาความเชี่ยวชาญนั้นและถ่ายทอดให้กับคนรุ่นถัดไป ดังนั้น การบันทึกและจัดระเบียบความรู้เป็นวิดีโอ หรือ ข้อมูลกิจกรรม และการเชื่อมโยงตั้งแต่แหล่งข้อมูลไปสู่การสร้างเนื้อหาทางการศึกษาที่สามารถเข้าถึงผู้ชมในวงกว้างได้จึงเป็นสิ่งจำเป็น



นักศึกษาก็ได้เรียนรู้วิธีการรวมสื่อและรูปแบบการแสดงผลที่หลากหลายโดยอยู่บนพื้นฐานการออกแบบการเรียนการสอนที่เหมาะสม, ซึ่งจะเป็นการสร้างสภาพแวดล้อมที่มีประสิทธิภาพสำหรับการเรียนรู้ด้วยระบบ e-learning นักศึกษาจะได้เรียนรู้ภาคปฏิบัติในการใช้และประยุกต์สื่อการศึกษาในวิธีต่างๆเพื่อส่งเสริมบทบาทระหว่างผู้สอนและผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

#### เป้าหมายเส้นทางการอาชีพ

- ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาที่มีส่วนร่วมในการพัฒนาและใช้ระบบ e-learning โดยใช้สื่อและรูปแบบการแสดงผลที่หลากหลายรูปแบบ
- ผู้สร้างเนื้อหาที่ใช้และถ่ายทอดความรู้ความชำนาญในสาขาอุตสาหกรรมต่างๆให้กับคนรุ่นถัดไปผ่านการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ e-learning
- วิศวกรที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์และออกแบบระบบสื่อสารทางการศึกษาที่รวมสื่อต่างๆ ไว้ด้วยกัน

# วิชาหลักของสาขาวิชาเอก เทคโนโลยีธุรกิจเว็บไซต์



หมวดหมู่	จำแนกเนื้อหา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต	ฝึกปฏิบัติ	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต	ฝึกปฏิบัติ	หมายเหตุ
กลุ่มรายวิชาทั่วไป	ERP	พื้นฐานเทคโนโลยีฐานข้อมูล	2		พัฒนาระบบการขายและการจัดจำหน่าย 1, 2	3	○	เลือกหนึ่งในสาขา ตัวเป็นเหล่านี้ สามารถเลือกรายวิชา จากหลักสูตร อุตสาหกรรมได้ อีกด้วย
		สถิติสำหรับ IT	2		การพัฒนาระบบควบคุมการผลิต	3	○	
		คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสารสนเทศประยุกต์	2		การพัฒนาระบบการจัดการวัสดุ	3	○	
		การเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 1, 2	2	○	การพัฒนาระบบการจัดการทรัพยากรมนุษย์	3	○	
		ระบบสารสนเทศทั้งองค์กร	* 2		การพัฒนาแอปพลิเคชันธุรกิจ ERP	* 3	○	
		การรวบรวมแบบ e-Business	* 4	○	หัวข้อขั้นสูงในการให้คำปรึกษา ERP	2		
		การบัญชีระหว่างประเทศ	2		การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ	4	○	
	วิศวกรรมข้อมูลธุรกิจ	พื้นฐานเทคโนโลยีฐานข้อมูล	* 2		วิทยาศาสตร์ข้อมูล	* 2	○	
		สถิติสำหรับ IT	2		การวิเคราะห์และการแปลงข้อมูลเชิงคุณภาพ	2	○	
		คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสารสนเทศประยุกต์	2		การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงสำรวจและการสร้างโมเดล	4	○	
		ทฤษฎีการจัดการด้านคอมพิวเตอร์	2		ทฤษฎีการทำเหมืองข้อมูล	2		
		การเขียนโปรแกรมเว็บ 1, 2	* (2 หน่วย)	○	การเรียนรู้เครื่องจักรและการประยุกต์ใช้งาน	2		
		คณิตศาสตร์สำหรับ AI	2		หัวข้อขั้นสูงในเทคโนโลยีฐานข้อมูล	* 4	○	
		แอปพลิเคชันซอฟต์แวร์สำหรับ AI 1, 2	* (2 หน่วย)	○	ระบบสารสนเทศสิ่งแวดล้อม	2		
		การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Python)	* 3	○	การคิดออกแบบ	4		
		แนะนำธุรกิจเว็บไซต์	2		กลยุทธ์ทางธุรกิจอินเทอร์เน็ตและการตลาด	2		
		ความเป็นผู้ประกอบการระดับสากล	สถิติสำหรับ IT	2		การออกแบบตราสินค้าและการจัดการธุรกิจ	2	
	คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสารสนเทศประยุกต์		2		กลยุทธ์ทางธุรกิจอินเทอร์เน็ตและการตลาด	* 2		
	การเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 1		2	○	ระเบียบวิธี e-Commerce	* 2		
	ความเป็นผู้นำเพื่อการเติบโตอย่างยั่งยืน		2		ความเป็นผู้ประกอบการและรูปแบบธุรกิจระดับสากล	* 2		
	พฤติกรรมขององค์กร		2		การเจรจาธุรกิจ IT	2		
	หัวข้อขั้นสูงในจริยธรรมข้อมูล		2		ทฤษฎีเกมและภาวะการเจรจาต่อรอง	2		
	แนะนำธุรกิจเว็บไซต์		* 2		การคิดออกแบบ	4		
	เศรษฐศาสตร์ธุรกิจ 1,2		2	○	การทำงานของคอมพิวเตอร์บน Cloud ในเชิงปฏิบัติ	2		
	กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา		2		กฎหมายใหม่สำหรับผู้ประกอบการ	2		
	หัวข้อขั้นสูงในการบริหารธุรกิจ		* 2		การบริหารโครงการ	* 2		
	การพัฒนากระบวนการเว็บไซต์	พื้นฐานเทคโนโลยีฐานข้อมูล	2		พื้นฐานระบบเครือข่าย	2		
		สถิติสำหรับ IT	2		แนะนำเทคโนโลยีเว็บไซต์	2		
การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Python)		* 3	○	การพัฒนาการให้บริการเว็บไซต์	4	○		
คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสารสนเทศประยุกต์		2		การเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 3	* 4	○		
การเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 1, 2		* 2	○	การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ	4	○		
แอปพลิเคชันซอฟต์แวร์สำหรับ AI 1		2		การออกแบบระบบเชิงวัตถุ	* 4	○		
แนะนำธุรกิจเว็บไซต์		2		วิศวกรรมซอฟต์แวร์	2			
หัวข้อขั้นสูงในเทคโนโลยีฐานข้อมูล		* 4	○	การคิดออกแบบ	4			
ทฤษฎีการจัดการด้านคอมพิวเตอร์		2		การพัฒนาแอปพลิเคชันมือถือ	2	○		
การบริหารเครือข่าย		พื้นฐานเทคโนโลยีฐานข้อมูล	2		เครือข่ายระบบ Cloud และ Virtualization	3	○	
	สถิติสำหรับ IT	2		IoT และเครือข่ายไร้สาย	* 3	○		
	คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสารสนเทศประยุกต์	2		ระบบแอปพลิเคชัน IoT	3	○		
	การเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 1	2	○	การรู้จำความปลอดภัยข้อมูล	* 2			
	ทฤษฎีการจัดการด้านคอมพิวเตอร์	2		การทำเหมืองข้อมูลและการสืบ	* 2			
	การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Python)	* 3	○	หัวข้อขั้นสูงในระบบเครือข่าย	* 2			
	พื้นฐานระบบเครือข่าย	* 2		แนะนำเทคโนโลยีเว็บไซต์	2			
	แอปพลิเคชันซอฟต์แวร์สำหรับ AI 1	2		การพัฒนาการให้บริการเว็บไซต์	4	○		
	การบริหารระบบ	2		ความปลอดภัยทางไซเบอร์	4			
	กฎหมายใหม่สำหรับผู้ประกอบการ	2		หัวข้อขั้นสูงด้านจริยธรรมสารสนเทศ	2			
IT บัณฑิต	คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสารสนเทศประยุกต์	2		การสร้างภาพเคลื่อนไหวแอนิเมชันแบบดิจิทัล	* 3	○		
	ทฤษฎีการจัดการด้านคอมพิวเตอร์	2		การเขียนบทภาพยนตร์และสตอรี่บอร์ด	2			
	พื้นฐานการวาดภาพเคลื่อนไหวแอนิเมชัน A, B	2	○	การพัฒนาเนื้อหาสื่ออย่างสมบูรณ์	* 4	○		
	การเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 1	2	○	การเล่าเรื่องและการสื่อสารด้วยวิสัยทัศน์	* 3	○		
	เทคนิคการมองเห็นพิเศษ	3	○	หัวข้อพิเศษเกี่ยวกับ: การวางแผน, การผลิตและการส่งเสริม	* 2			

หมวดหมู่	จำแนกเนื้อหา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต	ฝึกปฏิบัติ	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต	ฝึกปฏิบัติ	หมายเหตุ	
กลุ่มรายวิชาที่เลือก	IT บัณฑิต	การประมวลผลภาพ	2		คอมพิวเตอร์กราฟิก	* 2		เลือกหนึ่งในสาขา ตัวเป็นเหล่านี้ สามารถเลือกรายวิชา จากหลักสูตร อุตสาหกรรมได้ อีกด้วย	
		การพัฒนาระบบเสียงดิจิทัล	2		การผลิตแอนิเมชันเชิงปฏิบัติ	2			
		ภาพแฟลชและเว็บบ์	3	○	สันทนาการด้าน IT	2			
		หัวข้อพิเศษในอุตสาหกรรมเนื้อหา	2		การออกแบบตราสินค้าและการจัดการธุรกิจ	2			
		สถิติสำหรับ IT	2		การสื่อสารผ่านสื่อ	2			
		การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Python)	* 3	○	การบริหารโครงการ	2			
		คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสารสนเทศประยุกต์	2		ความรู้เบื้องต้นด้าน IT เพื่อการท่งเกี่ยว	* 2			
	เพื่อการท่งเกี่ยว	การเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 1, 2	* (2 หน่วย)	2	○	ความรู้เบื้องต้นด้านธุรกิจการท่งเกี่ยว	* 2		
		การออกแบบระบบเชิงวัตถุ	4	○	ความเข้าใจสังคมญี่ปุ่น	2			
		การพัฒนาเนื้อหาสื่ออย่างสมบูรณ์	4	○	การจัดการสถานที่ท่งเกี่ยว	2			
		การเล่าเรื่องและการสื่อสารด้วยวิสัยทัศน์	3	○	การวิเคราะห์ข้อมูลการท่งเกี่ยว	2			
		เทคนิคการมองเห็นพิเศษ	3	○	หัวข้อขั้นสูงใน IT เพื่อการท่งเกี่ยว	2			
		หัวข้อพิเศษเกี่ยวกับ: การวางแผน, การผลิตและการส่งเสริม	2		การออกแบบการท่งเกี่ยว	* 2			
		วิทยาศาสตร์ข้อมูล	2	○	พนักงานด้าน IT เพื่อการท่งเกี่ยว	2			
		เศรษฐศาสตร์ธุรกิจ 1	* 2		การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ทั่วโลก	* 2			
		การออกแบบตราสินค้าและการจัดการธุรกิจ	2		การพัฒนาแอปพลิเคชันมือถือ	2	○		
		บัณฑิตพิเศษ	สถิติสำหรับ IT	2		การทำเหมืองข้อมูล	2		
			ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ AI	* 2		หัวข้อขั้นสูงในเทคโนโลยีฐานข้อมูล	4		○
			บทนำสู่อัลกอริธึม	* 2		เกมและ AI	2		
			การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Python)	* 3	○	ความเข้าใจภาษาธรรมชาติ / ความเข้าใจด้วยเสียง	2		
พื้นฐานเทคโนโลยีฐานข้อมูล	2			สารสนเทศขอบเขตด้านการแพทย์	2				
ทฤษฎีการจัดการด้านคอมพิวเตอร์	2			วิทยาการหุ่นยนต์และ AI	2				
คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสารสนเทศประยุกต์	2			วิทยาศาสตร์ข้อมูล	* 2				
การเรียนรู้เครื่องจักรและการประยุกต์ใช้งาน	* 2			สังคมและ AI 1, 2	2	○			
การเพิ่มประสิทธิภาพการผสมผสาน	* 2			การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Java)	* 3	○			
แอปพลิเคชันซอฟต์แวร์สำหรับ AI 1, 2	* (1 หน่วย)		2	○	คณิตศาสตร์สำหรับ AI	* 2			
กลุ่มรายวิชาอุตสาหกรรม	Fintech (เทคโนโลยีทางการเงิน)	2		การออกแบบระบบเทคโนโลยีทางการเงิน	2		หลักสูตรอุตสาหกรรม จะเข้าร่วมพร้อมกับการ ตัวเลือก สามารถ เลือกได้หลายสาขา		
	การเกษตร	2		สารสนเทศการเกษตรในรุ่นต่อไป	2				
	ทางทะเล	2		เศรษฐศาสตร์เกษตร	2				
	สุขภาพและการแพทย์	2		หลักการของอุตสาหกรรมทางทะเล	2				
	การทำอาหาร	2		การออกแบบระบบสารสนเทศทางการแพทย์	2				
	การศึกษา	หัวข้อพิเศษในอุตสาหกรรมสัตว์	2		สารสนเทศขอบเขตด้านการแพทย์	2			
		IT ด้านคนตรี	2		สันทนาการด้าน IT	2			
พื้นฐานระบบ e-Learning		2		กลยุทธ์การโปรแกรมเนื้อหา	2				
วิชาเลือกเรียนร่วม	การออกแบบการเรียนการสอนในธุรกิจ e-Learning	2		สารสนเทศห้องสมุด	2				
	การพัฒนามาตรฐาน e-Learning	2		การศึกษาเปรียบเทียบระหว่างประเทศเรื่องโรงเรียนและองค์การการศึกษา	2				
	คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสารสนเทศประยุกต์	2		หัวข้อขั้นสูงในการออกแบบระบบ	2				
	สถิติสำหรับ IT	2		หัวข้อขั้นสูงในทฤษฎีระบบ	2				
	ทักษะการสื่อสารด้านเทคนิค	2		วิศวกรรมระบบการผลิต	4	○			
	การนำเสนอทางธุรกิจ	2		ระบบอัตโนมัติของกระบวนการหุ่นยนต์	2				
	การสื่อสารทางธุรกิจ 1, 2	2	○	เทคโนโลยีสารสนเทศประยุกต์ที่ล้ำสมัย A	1				
วิชาบังคับ	การคิดอย่างมีตรรกะ	2		เทคโนโลยีสารสนเทศประยุกต์ที่ล้ำสมัย B	2				
	การสื่อสารผ่านสื่อ	2		เทคโนโลยีสารสนเทศประยุกต์ที่ล้ำสมัย C	2				
	ธุรกิจการสื่อสาร ICT	3	○	การสื่อสาร ICT ธุรกิจขั้นสูง	3	○			
	การสื่อสารระดับมืออาชีพในอุตสาหกรรม ICT	2		ทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษเชิงเทคนิค	2				
	พื้นฐานโปรเจกต์	2		พื้นฐานโปรเจกต์	2				
วิชาชีพ	ทฤษฎีความเป็นผู้นำ	2							
	รายงานหลัก	0		มาตรฐานโปรเจกต์เกียรติยศ	4				
	มาตรฐานโปรเจกต์	2		วิทยานิพนธ์ปริญญาโทเกียรติยศ	6				

- รายวิชาแกน คือ รายวิชาที่มีเครื่องหมายดอกจัน "\*" รายวิชาแกนเป็นรายวิชาที่สอนความรู้และทักษะที่สำคัญสำหรับการตัวเป็นในแต่ละสาขา
  - การที่จะสำเร็จการศึกษาได้ จะต้องเก็บหน่วยกิตอย่างน้อย 44 หน่วยกิต (รวมรายวิชาบังคับ)
  - เพื่อให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและความต้องการทางสังคม รายวิชาที่เบ็ดเสร็จอาจมีการเปลี่ยนแปลงในการศึกษาหนึ่งๆ หรือในภาคการเรียนถัดไป นอกจากนี้ บางรายวิชาอาจไม่มีสอนหากมีผลลงทะเบียนน้อยกว่า 5 คน
- ☆ จำนวนหน่วยกิตที่ระบุเป็นตัวบ่งชี้จำนวนหน่วยกิตที่จำเป็นในการทำมาตรฐานโปรเจกต์ให้เสร็จสมบูรณ์ จำนวนหน่วยกิตที่ระบุไว้สำหรับมาตรฐานโปรเจกต์ระดับปริญญาโทเกียรติยศและวิทยานิพนธ์ปริญญาโทเกียรติยศ รวมทั้งหน่วยกิตสำหรับโครงการวิจัยและการศึกษาอิสระ

# ภาพรวมของกลุ่มรายวิชา



กลุ่มรายวิชาชีวเข้ม
<div>จุดประสงค์ของรายวิชาเหล่านี้ คือ การเพิ่มพูนความรู้ของนักศึกษาในสาขาใดสาขาหนึ่ง โดยเลือกจากสาขาวิชาเฉพาะจากองค์ความรู้ที่หลากหลายที่เกี่ยวข้องกับ IT รายวิชาจะถูกจัดกลุ่มตามสาขาวิชาเพื่อให้นักศึกษาได้รับทั้งความรู้เฉพาะทางและแบบพื้นฐานกว้างๆ</div>
<span>◆</span> ERP
<div>เรียนรู้เกี่ยวกับการจัดการข้อมูลเกี่ยวกับบุคคล สินค้า เครื่องจักรและเงิน ตลอดจนระบบข้อมูลหลักเพื่อสนับสนุนการตัดสินใจของฝ่ายบริหาร</div>
พื้นฐานเทคโนโลยีฐานข้อมูล
<div>นักศึกษาได้รับความเข้าใจพื้นฐานของฐานข้อมูลทั้งที่เป็นในทุกส่วนงาน เช่นเดียวกันกับการใช้งานในการดำเนินกิจกรรมในองค์กรที่หลากหลาย และจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับเทคนิคของนิยามข้อมูลและการควบคุมข้อมูล</div>
สถิติสำหรับ IT
<div>ในโลกของ IT ขึ้นสูงในปัจจุบัน สถิติมีบทบาทสำคัญในการวิเคราะห์และคิดเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของเหตุและผลในสังคมและเศรษฐกิจโดยใช้ข้อมูลที่เก็บรวบรวมไว้ ในวิชานี้ นักศึกษาจะได้เรียนรู้แนวคิดพื้นฐานและวิธีการทางสถิติผ่านการยกตัวอย่างที่เป็นรูปธรรม ได้รับความรู้และทักษะพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการวิเคราะห์ทางสถิติ</div>
คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสารสนเทศประยุกต์
<div>นักศึกษาที่เรียนวิชานี้จะได้รับทักษะการคิดเชิงตรรกะผ่านคณิตศาสตร์และได้รับความรู้ที่จะเป็นประโยชน์ในการประยุกต์ใช้ IT ในยุค AI ที่กำลังจะมาถึง วิชานี้เริ่มต้นด้วยพื้นฐานและอธิบายถึงเครื่องมือที่มีประโยชน์บางอย่างในการจัดเก็บวัตถุ ฯลฯ</div>
การเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 1, 2
<div>นักศึกษาจะได้เรียนรู้การออกแบบหน้า Web ด้วยการใช้ HTML5 ซึ่งเป็นภาษาในการเขียนเว็บไซต์และ CSS3 รวมทั้งการเทคนิคการทำภาพเคลื่อนไหวอนิเมชันต่างๆ ในวิชากรเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 1 และการเขียนโปรแกรมหน้า Web ด้วย JavaScript ในวิชากรเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 2</div>
ระบบสารสนเทศท้องถิ่น
<div>นักศึกษาจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของกิจกรรมในองค์กรและบทบาทของการทำงานที่สำคัญในการบรรลุเป้าหมายทางวัตถุประสงค์ นักศึกษาจะได้ทำความเข้าใจว่าข้อมูลประเภทใดที่เกิดขึ้นในการทำงานหลักและข้อมูลเหล่านี้ได้รับการจัดระบบระเบียบอย่างไร มีคือความรู้ที่จำเป็นต่อมีก่อนในการเรียนเกี่ยวกับระบบ ERP (Enterprise Resource Planning)</div>
การรวมระบบและ e-Business
<div>นักศึกษาจะเข้าใจโครงสร้างองค์กรและกระบวนการทางธุรกิจ และเรียนรู้เกี่ยวกับการรวมธุรกิจ (e-business) ผ่าน SAP ERP เพื่อให้เกิดความได้เปรียบในการแข่งขันโดยใช้ IT ล่าสุด (ICT)</div>
การบัญชีระหว่างประเทศ
<div>การพัฒนาและการขยายตัวในต่างประเทศของบริษัทเพิ่มขึ้น จึงทำให้ความต้องการบุคลากรด้านบัญชีระหว่างประเทศสูงขึ้น เราจะไม่เพียงมอบบุคลากรให้เป็นนักบัญชีระดับกลางที่มีความรู้ด้านบัญชีระดับสากล สามารถจัดการงานบัญชีเช่น การจัดทำบัญชีงบประมาณ บัญชีการเงินจากบัญชีแยกประเภทในภาษาอังกฤษได้ ฯลฯ สามารถเปรียบเทียบมาตรฐานบัญชีระหว่างประเทศ (IFRS) กับมาตรฐานบัญชีญี่ปุ่นได้ ฯลฯ</div>
การพัฒนาระบบบัญชีการเงิน 1,2
<div>นักศึกษาจะได้พัฒนาระบบบัญชีการเงินโดยใช้ระบบ ERP นักศึกษาจะได้ใช้ระบบ SAP โมดูล FI ผ่านการฝึกทำจริง และรับมือกับบริษัทพื้นฐานสำหรับระบบบัญชีการเงิน กระบวนการจ่ายเงิน/ร้องขอการจ่ายเงิน กระบวนการจัดการบัญชีลูกค้า รายงานบัญชีการเงิน และการบริหารสินทรัพย์ถาวร เป็นต้น</div>
<span>◆</span> วิเคราะห์วิทยาข้อมูลธุรกิจ

วิชานี้สอนวิธีการวิเคราะห์ข้อมูลทางธุรกิจที่เก็บรวบรวมไว้ในระบบคลาวด์และฐานข้อมูล และใช้การวิเคราะห์ขั้นเพื่อกการตัดสินใจอย่างมีประสิทธิภาพ

พื้นฐานเทคโนโลยีฐานข้อมูล
<div>นักศึกษาได้รับความเข้าใจพื้นฐานของฐานข้อมูลทั้งที่เป็นในทุกส่วนงาน เช่นเดียวกันกับการใช้งานในการดำเนินกิจกรรมในองค์กรที่หลากหลาย และจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับเทคนิคของนิยามข้อมูลและการควบคุมข้อมูล</div>
วิทยาศาสตร์ข้อมูล
<div>จุดแข็งของวิทยาศาสตร์ข้อมูลคือความสามารถในการเข้าใจการประมวลผลข้อมูล สถิติ การเขียนโปรแกรม และสาขาวิชาอื่นๆ ของวิทยาการสารสนเทศ และนำสิ่งเหล่านี้ไปใช้อย่างเชี่ยวชาญและมีประสิทธิภาพ เริ่มต้นด้วยการแนะนำภาษาโปรแกรม R ซึ่งเป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้เกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ข้อมูลที่เป็นที่สนใจต่อไป จากนั้นศึกษาเทคนิคต่างๆ ที่จำเป็นสำหรับการวิเคราะห์ทางสถิติและหลายตัวแปร เช่น การจำแนกประเภท การถดถอย และการทดสอบสมมติฐาน โดยเน้นที่การศึกษามากปฏิบัติ</div>
การวิเคราะห์และการแปลงข้อมูลเชิงคุณภาพ
<div>ข้อมูลเชิงคุณภาพเป็นข้อมูลที่ไม่สามารถวัดในเชิงปริมาณได้โดยตรง, เช่น คำตอบที่เป็นการแสดงความคิดเห็นแบบสอบถาม รายวิชานี้จะสอนวิธีการแปลงข้อมูลเชิงคุณภาพดังกล่าวให้เป็นรูปแบบที่สอดคล้องกับการวิเคราะห์เชิงปริมาณ</div>

คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสารสนเทศประยุกต์
<div>นักศึกษาที่เรียนวิชานี้จะได้รับทักษะการคิดเชิงตรรกะผ่านคณิตศาสตร์และได้รับความรู้ที่จะเป็นประโยชน์ในการประยุกต์ใช้ IT ในยุค AI ที่กำลังจะมาถึง วิชานี้เริ่มต้นด้วยพื้นฐานและอธิบายถึงเครื่องมือที่มีประโยชน์บางอย่าง</div>
ทฤษฎีการจัดการด้านคอมพิวเตอร์
<div>นักศึกษาจะได้เรียนรู้พื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการสร้างและบริหารจัดการระบบข้อมูลเทคโนโลยีเว็บไซต์ธุรกิจและระบบฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ของคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นพื้นฐานหลักสำหรับการพัฒนาระบบเว็บไซต์</div>
การเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 1, 2
<div>นักศึกษาจะได้เรียนรู้การออกแบบหน้า Web ด้วยการใช้ HTML5 ซึ่งเป็นภาษาในการเขียนเว็บไซต์และ CSS3 รวมทั้งการเทคนิคการทำภาพเคลื่อนไหวอนิเมชันต่างๆ ในวิชากรเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 1 และการเขียนโปรแกรมหน้า Web ด้วย JavaScript ในวิชากรเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 2</div>
คณิตศาสตร์สำหรับ AI
<div>ในวิชานี้ นักศึกษาจะได้ศึกษาแนวคิดพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ที่จำเป็นในการทำควาเข้าใจอัลกอริธึมการเรียนรู้เชิงลึก รวมถึงแง่มุมต่างๆ เช่น วิธีการทางคณิตศาสตร์ สมประสิทธิ์ วิธีการสร้างแบบจำลอง อันตรรกวิธีการเรียนรู้ การเขียนโค้ดในภาษา Python กฎการเรียนรู้สำหรับการคัดลอกเชิงเส้น คู่คุณค่าเชิงที่ห่วยคุณค่าหลายค่าและการเรียนรู้อื่นๆ และวิธีการเผยแพร่ข้อมูลตลาด</div>
แอปพลิเคชันซอฟต์แวร์สำหรับ AI 1, 2
<div>ในแอปพลิเคชันซอฟต์แวร์สำหรับ AI 1 นักศึกษาใช้ไลบรารีของภาษาการเขียนโปรแกรม Python เพื่อใช้เทคนิคต่างๆ ในการเรียนรู้เครื่อง เพื่อให้ได้พื้นฐานโดยรวมในวิธีการต่างๆ ในแอปพลิเคชันซอฟต์แวร์สำหรับ AI 2 นักศึกษาจะติดตั้งและเรียกใช้ส่วนประกอบหลักของโครงข่ายประสาทเทียมโดยี Python และเปรียบเทียบกับผลลัพธ์ที่ได้จากไลบรารี Python เพื่อทำความเข้าใจการประมวลผลภายใน หลักสูตรนี้ยังสอนวิธีการใช้โครงข่ายประสาทเทียมที่ซับซ้อนโดยใช้ไลบรารี Python เพื่อให้เข้าใจวิธีการเหล่านี้โดยทั่วไป</div>
การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Python)
<div>ภาษาการเขียนโปรแกรม Python มีคุณสมบัติหลายอย่างที่ปรับให้เหมาะสำหรับารประมวลผล AI เช่น ไลบรารีที่หลากหลาย นักศึกษาของหลักสูตรนี้ศึกษาไวยากรณ์ของ Python และเรียนรู้ทักษะที่จำเป็นสำหรับการเขียนโปรแกรมในภาษา Python</div>
แนะนำธุรกิจเว็บไซต์
<div>นักศึกษาได้ทำการวิเคราะห์กรณีศึกษาตัวอย่างและเรียนรู้เกี่ยวกับโมเดลทางธุรกิจจากมุมมองของธุรกิจทางเว็บไซต์ซึ่งนักศึกษาจะได้รับทักษะเชิงเทคนิคที่จำเป็นในการสร้างและบริหารจัดการระบบข้อมูลเว็บไซต์ที่จำเป็นในธุรกิจเว็บไซต์</div>

## ◆ ความเป็นผู้ประกอบการระดับสากล

สถิติสำหรับ IT
<div>ในโลกของ IT ขึ้นสูงในปัจจุบัน สถิติมีบทบาทสำคัญในการวิเคราะห์และคิดเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของเหตุและผลในสังคมและเศรษฐกิจโดยใช้ข้อมูลที่เก็บรวบรวมไว้ ในวิชานี้ นักศึกษาจะได้เรียนรู้แนวคิดพื้นฐานและวิธีการทางสถิติผ่านการยกตัวอย่างที่เป็นรูปธรรม ได้รับความรู้และทักษะพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการวิเคราะห์ทางสถิติ</div>
คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสารสนเทศประยุกต์
<div>นักศึกษาที่เรียนวิชานี้จะได้รับทักษะการคิดเชิงตรรกะผ่านคณิตศาสตร์และได้รับความรู้ที่จะเป็นประโยชน์ในการประยุกต์ใช้ IT ในยุค AI ที่กำลังจะมาถึง วิชานี้เริ่มต้นด้วยพื้นฐานและอธิบายถึงเครื่องมือที่มีประโยชน์บางอย่าง</div>
การเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 1
<div>เรียนรู้วิธีการออกแบบเว็บเพจและภาพเคลื่อนไหวอย่างง่ายโดยใช้ภาษามาร์กอัปเว็บล่าสุด HTML5 และ CSS3</div>
ความเป็นผู้นำเพื่อการเติบโตอย่างยั่งยืน
<div>หัวข้อในรายวิชานี้จัดการหรือกรอบในการทำงานอย่างขาดแคลนและการก่อองค์กรเติบโตอย่างยั่งยืน โดยใช้กรอบการทำงานเหล่านี้กับกิจกรรมหรือนำใช้ในสถานที่, วางแผนและดำเนินการตามกลยุทธ์เพื่อการเติบโตอย่างยั่งยืน, นักศึกษาจะได้เรียนรู้วิธีการมีส่วนร่วมของตัวเองหรือองค์กรที่นับวันมากขึ้นที่โดดเด่น</div>
พฤติกรรมขององค์กร
<div>เนื่องจากความต่างทางวัฒนธรรมและสถานที่ทำงานที่เต็มไปด้วยคนหลายเชื้อชาติเริ่มมีมากขึ้นในหลายปีที่ผ่านมา สิ่งที่สำคัญจึงกลายเป็นความเข้าใจในพฤติกรรมขององค์กรและองค์ประกอบต่างๆ เช่นเดียวกันกับประเภทของผลกระทบซึ่งกันและกันระหว่างพวกเขา ซึ่งในบทเรียนนี้ นักศึกษาจะได้พัฒนาความเข้าใจในตนเอง ผู้ขึ้นและองค์กรอย่างลึกซึ้งและเพิ่มความรู้ทันในการพัฒนาประสิทธิภาพของตนเอง</div>
การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงสำรวจและการสร้างโมภาพ
<div>ในรายวิชานี้จะได้เรียนรู้วิธีการจัดเก็บข้อมูลที่มีปริมาณมหาศาลเพื่อนำมาวิเคราะห์เป็นรูปแบบที่มองเห็นได้ เช่นกราฟ, เพื่อที่จะสามารถเห็นและเข้าใจลักษณะและแนวโน้มต่างๆ ที่อยู่ในข้อมูลได้ง่าย</div>
ทฤษฎีการทำเหมืองข้อมูล
<div>การตัดสินใจ ผ่าน BI (Business Intelligence) โดยอ้างอิงจากข้อมูลมหาศาล ในการบริหารจัดการองค์กรในวงหลายปีมานี้เริ่มมีความสำคัญมากขึ้น นักศึกษาจะเข้าใจเทคนิคที่หลากหลายในการทำเหมืองข้อมูล และวิธีการหลักที่สำคัญของ BI และเรียนรู้ทฤษฎีที่จำเป็นในการใช้เทคนิคเหล่านี้ให้เป็นประโยชน์</div>
การเรียนรู้เครื่องจักรและการประยุกต์ใช้งาน
<div>รายวิชานี้เป็นการแนะนำระบบการเรียนรู้และอันตรวิธีที่เป็นเทคโนโลยีพื้นฐานของการเรียนรู้เครื่องจักร, รวมถึงการเรียนรู้แนวคิด, วัตุนาการการคำนวณ, ระบบเครือข่ายประสาทสามระดับและการเรียนรู้เชิงลึก นักศึกษาจะทำความเข้าใจอย่างลึกซึ้งโดยการเรียนรู้และทำความเข้าใจโปรแกรมการสารถแบบง่าย ในภาษาโปรแกรม C และ Java</div>
หัวข้อขั้นสูงในเทคโนโลยีฐานข้อมูล
<div>นักศึกษาจะได้รับเทคนิคต่างๆ ตั้งแต่ทฤษฎีฐานข้อมูลเบื้องต้นจนถึงการใช้อื่นข้อมูลจริงซึ่งจำเป็นในการสร้างระบบฐานข้อมูลสมรรถนะสูงและคุณภาพสูงที่ใช้ในเว็บไซต์ทางธุรกิจที่มีประสิทธิภาพผ่านประสบการณ์การทดลองปฏิบัติจริง</div>
ระบบสารสนเทศสิ่งแวดล้อม
<div>บทเรียนนี้จะทำการวิเคราะห์กรณีของปัญหาจากสภาพแวดล้อม และร่วมค้นหาเทคนิคและระบบในการประมวลข้อมูลที่หลากหลายที่เกี่ยวข้องในการใช้ข้อมูลเหล่านี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ</div>
การคิดออกแบบ
<div>การคิดเชิงออกแบบเป็นวิธีคิดที่มุ่งเน้นไปที่การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งจะถูกนำไปใช้ในการออกแบบเทคโนโลยีและสภาพแวดล้อม วิชานี้จะแนะนำทฤษฎีและวิธีคิดเชิงออกแบบโดยเน้นที่การออกแบบที่มนุษย์เป็นศูนย์กลาง</div>
กลยุทธ์ทางธุรกิจอินเทอร์เน็ตและการตลาด
<div>เราต้องทำความเข้าใจพฤติกรรมของผู้บริโภคในอินเทอร์เน็ตเพื่อทำการบริหารธุรกิจทางอินเทอร์เน็ต โดยนักศึกษาจะได้คิดเกี่ยวกับวิธีการทำชี-มาร์เก็ตติ้งโดยการใ้กลยุทธ์ทางธุรกิจอินเทอร์เน็ตผ่านการพิจารณากรณีศึกษาตัวอย่างในการประยุกต์ใช้-มาร์เก็ตติ้งในหลากหลายสาขางานและโมเดลเรือจ-เวิร์ล</div>

## ภาพรวมของกลุ่มรายวิชา

การออกแบบระบบเชิงวัตถุ
นักศึกษาได้รับทักษะทางเทคนิคเกี่ยวกับการพัฒนาซอฟต์แวร์และการเขียนโปรแกรมเพื่อการพัฒนาเว็บ แอปพลิเคชัน นักศึกษจะเข้าใจกระบวนการบนกัมเชิงวัตถุ เรียนรู้ทักษะที่จำเป็นสำหรับงานวิเคราะห์และออกแบบระบบ และมุ่งเน้นไปที่การพัฒนาระบบที่ประสิทธิภาพและคุณภาพสูง
<b>วิศวกรรมซอฟต์แวร์</b>
นักศึกษาได้รับรึกษเทคนิคที่หลากหลายในการออกแบบ ดำเนินการ ทดสอบ และพัฒนาปรับปรุงผลิตภัณฑ์ซอฟต์แวร์ นักศึกษายังได้ทำการประเมินจำนวนกัมพของกริพยารซอฟต์แวร์ และทารือที่เกี่ยวกับความรู้ที่จำเป็นกัมเป้าหมายในการสร้างระบบข้อมูลที่มีประสิทธิภาพอย่างแท้จริงอย่างหนักต้งจุดยืนในเชิงทฤษฎีและแบบแนววิธีการ จะมีการพูดคุยเจาะลึกหัวข้อที่เป็นกรณีล่าสุดทากมีการพูดถึงในองเรียน

การคืคออกแบบ
การคิดเชิงออกแบบเป็นวิธีคิดที่มุ่งเน้นไปที่การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งจะถูกนำไปใช้ในการออกแบบเทคโนโลยีและสภาพแวดล้อม วิชานี้จะเน้นากทฤษฎีและวิธีคิดเชิงออกแบบโดยเน้นที่การออกแบบที่มีมนุษย์เป็นศูนย์กลาง
<b>การพัฒนาแอปพลิเคชันมือถือ</b>
ในวิชานี้ นักศึกษาจะพัฒนาแอปพลิเคชันสำหรับ Android ซึ่งเป็นระบบปฏิบัติการที่ใช้กันทั่วไปสำหรับสมาร์โฟน โดยใช้ภาษาโปรแกรม Java นักศึกษาจะได้รับรู้พื้นฐานของ Java และศึกษา Android API ตลอดจนรูปแบบและกรอบการออกแบบของ Android

แอปพลิเคชันซอฟต์แวร์สำหรับ AI 1
ในแอปพลิเคชันซอฟต์แวร์สำหรับ AI 1 นักศึกษาใช้ไลบรารีของภาษาการเขียนโปรแกรม Python เพื่อใช้เทคนิคต่างๆ ในการเรียนรู้เครื่อง เพื่อได้พื้นฐานโดยรวมในวิธีการต่างๆ ในแอปพลิเคชันซอฟต์แวร์สำหรับ AI 2 นักศึกษาจะติดตั้งและเรียกใช้ส่วนประกอบหลักของโครงข่ายประสาทเทียมโดยใช้ Python และเปรียบเทียบ แพลตฟอร์มได้จากไลบรารี Python เพื่อทำความเข้าใจการประมวลผลภายใน หลักสูตรนี้ยังสอนวิธีเรียกใช้โครงข่ายประสาทเทียมที่ซับซ้อนโดยใช้ไลบรารี Python เพื่อให้เข้าใจวิธีการเหล่านี้โดยทั่วไป

แนะนำธุรกิจเว็บไซต์
นักศึกษาจะได้ทำการวิเคราะห์กรณีศึกษาตัวอย่างและเรียนรู้เกี่ยวกับในตลาดงานธุรกิจจากมุมมองของธุรกิจทางเว็บไซท์ซึ่งนักศึกษจะได้รับทักษะเชิงเทคนิคที่จำเป็นในการสร้างและบริหารจัดการระบบข้อมูลเว็บไซต์ที่จำเป็นในธุรกิจเว็บไซต์

หัวข้อขั้นสูงในเทคโนโลยีฐานข้อมูล
นักศึกษจะได้รับเทคนิคต่างๆ ตั้งแต่ทฤษฎีฐานข้อมูลเบื้องต้นไปจนถึงการใช้ฐานข้อมูลจริงซึ่งจำเป็นในการสร้างระบบฐานข้อมูลสมรรถนะสูงและคุณภาพสูงที่ใช้ในเว็บไซต์ทางธุรกิจที่มีประสิทธิภาพผ่านระบบการนำการทดลองปฏิวัติจริง

ทฤษฎีการจัดการด้านคอมพิวเตอร์
นักศึกษจะได้รับความรู้พื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการสร้างและบริหารจัดการระบบข้อมูลเทคโนโลยีขั้นไ้ตรงกิจและระบบฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ของคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นพื้นฐานหลักสำหรับการพัฒนาระบบเว็บไซต์

การบริหารเครือ่ข่าย
ในบรรดรายวิชาที่ศึกษาในการติวขั้นนี้ป็นวิธีการกำหนดค่าเครือข่ายตามวัตถุประสงค์ การประมวลผลระบบ cloud การจัดการความปลอดภัยและวิธีการพัฒนาและติดตั้งระบบไอคลอนด์ / เซิร์ฟเวอร์ต่างๆ

พื้นฐานเทคโนโลยีฐานข้อมูล
นักศึกษจะได้รับความรู้พื้นฐานของฐานข้อมูลที่จำเป็นในทุกส่วนงาน เช่นเดียวกับกับการใช้งานในการคำนวณกิจกรรมในองค์กรที่หลากหลาย และจะได้รับรู้เกี่ยวกับเทคนิคของนิยามข้อมูลและการควบคุมข้อมูล
<b>สถิติสำหรับ IT</b>
ในโลกของ IT ขั้นสูงในปัจจุบัน สถิติมีบทบาทสำคัญในการวิเคราะห์และคิดเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของเหตุและผล ในสังคมและเศรษฐกิจโดยใช้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องรวมไว้ ในวิชานี้ นักศึกษาจะได้รับรู้แนวคิดพื้นฐานและวิธีการทางสถิติผ่านการยกตัวอย่างที่เป็นรูปธรรม ได้รับความรู้และทักษะพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการวิเคราะห์ทางสถิติ
<b>คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสารสนเทศประยุกต์</b>

นักศึกษที่เรียนวิชานี้จะได้รับทักษะการคิดเชิงตรรกะผ่านคณิตศาสตร์และได้รับความรู้ที่จะเป็นประโยชน์ในการประยุกต์ใช้ IT ในยุค AI ที่กำลังจะมาถึง วิชานี้เริ่มต้นด้วยพื้นฐานและอธิบายถึงเครื่องมือที่เป็นประโยชน์บางอย่าง

การเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 1
เรียนรู้อวิธีการออกแบบเว็บเพจและภาพเคลื่อนไหวอย่างง่ายโดยใช้ภาษามาร์กอัพเว็บล่าสุด HTML5 และ CSS3
<b>ทฤษฎีการจัดการด้านคอมพิวเตอร์</b>

นักศึกษจะได้รับรู้พื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการสร้างและบริหารจัดการระบบข้อมูลเทคโนโลยีเว็บไซต์ธุรกิจและระบบฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ของคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นพื้นฐานหลักสำหรับการพัฒนาระบบเว็บไซต์

การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Python)
ภาษาการเขียนโปรแกรม Python มีคุณสมบัติหลายอย่างที่ปรับให้เหมาะ:สมสำหรับการประมวลผล AI เช่น ไลบรารีที่หลากหลาย นักศึกษาของหลักสูตรนี้ศึกษาไวยากรณ์ของ Python และเรียนรู้ทักษะที่จำเป็นสำหรับการเขียนโปรแกรมในภาษา Python
<b>พื้นฐานระบบเครือข่าย</b>
นักศึกษจะได้รับรู้พื้นฐานเกี่ยวกับเครือข่ายที่จำเป็นในการกำหนดค่าและใช้ประโยชน์จากระบบสารสนเทศบนเว็บ ส่วรวมข้อมูลและเทคโนโลยีตามระดับของสถาปัตยกรรมเครือข่ายและระดับชั้น TCP นักศึกษาได้รับความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับเครือข่ายข้อมูล
<b>แอปพลิเคชันซอฟต์แวร์สำหรับ AI 1</b>

ในแอปพลิเคชันซอฟต์แวร์สำหรับ AI 1 นักศึกษาใช้ไลบรารีของภาษาการเขียนโปรแกรม Python เพื่อใช้เทคนิคต่างๆ ในการเรียนรู้เครื่อง เพื่อได้พื้นฐานโดยรวมในวิธีการต่างๆ ในแอปพลิเคชันซอฟต์แวร์สำหรับ AI 2 นักศึกษาจะติดตั้งและเรียกใช้ส่วนประกอบหลักของโครงข่ายประสาทเทียมโดยใช้ Python และเปรียบเทียบ แพลตฟอร์มได้จากไลบรารี Python เพื่อทำความเข้าใจการประมวลผลภายใน หลักสูตรนี้ยังสอนวิธีเรียกใช้โครงข่ายประสาทเทียมที่ซับซ้อนโดยใช้ไลบรารี Python เพื่อให้เข้าใจวิธีการเหล่านี้โดยทั่วไป

ทฤษฎีเกมและทักษะการเจรจาต่อรอง
หลักสูตรนี้เป็นภาพรวมของหัวข้อหลักในทฤษฎีเกมเช่นเดียวกับกลยุทธ์การเจรจาต่อรอง นักศึกษาในรายวิชานี้จะได้รับการู้สถานการณ์แสดงออกขั้นพื้นฐานสำหรับความขัดแย้ง, อธิบายแนวคิดและการแก้ปัญหา, รวมทั้งวิธีการใช้สูตรเหล่านี้ในสาขาอื่นๆ มีการสร้างแนวทางการเล่นกัมทั้งแบบร่วมมือและไม่ร่วมมือ

การคืคออกแบบ
การคิดเชิงออกแบบเป็นวิธีคิดที่มุ่งเน้นไปที่การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งจะถูกนำไปใช้ในการออกแบบเทคโนโลยีและสภาพแวดล้อม วิชานี้จะเน้นากทฤษฎีและวิธีคิดเชิงออกแบบโดยเน้นที่การออกแบบที่มีมนุษย์เป็นศูนย์กลาง

การทำงานของคอมพิวเตอร์บน Cloud ในเชิงปฏิบัติ
นักศึกษจะได้ทำการรู้จักกับวิธีแก้ปัญหาที่หลากหลายที่มีอยู่ในระบบคลาวด์คอมพิวเตอร์ในขณะนี้ นักศึกษาจะได้ทำการประเมินในร่องของการลดค่าใช้จ่าย ประโยชน์ของคลาวด์คอมพิวเตอร์ในองค์กร จากมุมมองของสิ่งที่พบากที่สุดในการยุทธ์ การวางแผน และโซเชียมิตีอ

กฎหมายใหม่สำหรับผู้ประกอบการ
คุณอาจมีแนวคิดสำหรับรูปแบบธุรกิจที่น่าทึ่งโดยใช้เทคโนโลยีใหม่ แต่หากต้องการเปลี่ยนรูปแบบนี้ให้เป็นจริงและทำให้ธุรกิจของคุณเติบโต กฎเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่ง ในวิชานี้ จะได้รับรู้ว่าการเปรียบเทียบและการเติบโตของธุรกิจเกี่ยวข้องกันอย่างไร โดยการศึกษ่าผ่านตัวอย่างจริง เรียนรู้การปฏิบัติตามกฎเพื่อการเติบโตของบริษัทกับรูปแบบธุรกิจใหม่

การบริหารโครงการ
นักศึกษในรายวิชานี้จะเข้าใจรายการที่ต้องจัดการเพื่อร่างแผนธุรกิจทิงในสื่อออนไลน์และนำธุรกิจไปสู่การบรรลุผล ผ่านตัวอย่างจริงและกรณีศึกษา, นักศึกษาจะได้รับการศึกษาทบทวนขั้นตอนวิธีการจัดการโครงการและการใช้เครื่องมือที่หลากหลาย

การพัฒนากฎหมายกรมนุษย์ทั่วโลก
รายวิชานี้จะสำรวจและทำความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในหัวข้อที่หลากหลายที่มีวัตถุประสงค์เพื่อฝึกอบรมพนักงานต่างชาติ เมื่อความต้องการเข้ามาท่องเที่ยวเพิ่มขึ้นอันเป็นผลมาจากความพยายามที่จะทำให้ทุกิเป็นกลายเป็นจุดหมายปลายทางด้านการท่องเที่ยว, การพัฒนาบุคลากรที่สามารถจัดการกับตลาดขาเข้าได้กลายเป็นประเด็นเร่งด่วน นักศึกษาจะเรียนรู้เกี่ยวกับความต้องการบุคลากรด้านการท่องเที่ยวเข้าและการพัฒนาฐานบุคลากรดังกล่าว

หัวข้อขั้นสูงในจริยธรรมข้อมูล
มีข้อมูลอยู่ในจำนวนมหาศาลบนอินเทอร์เน็ตและคนสามารถสืบข้อมูลได้อย่างง่ายดายในยุคปัจจุบัน นักศึกษาจะได้รับรู้ทฤษฎีที่จำเป็นในการพิจารณาทั้งปัญหาด้านจริยธรรมที่เฉพาะเจาะจงไปยังสังคมแห่งข้อมูลให้อาชัยทางด้าน IT ขั้นสูงจกอรธาน นักศึกษาจะได้รับรู้ภารกิจงานจริงของกรณีตัวอย่างและระเบียบกฎหมายที่เฉพาะเจาะจงทางด้านความปลอดภัย เช่นกฎหมายสิทธิและกฎหมายทางการปกป้องข้อมูลส่วนบุคคล

แนะนำธุรกิจเว็บไซต์
นักศึกษจะได้ทำการวิเคราะห์กรณีศึกษาตัวอย่างและเรียนรู้เกี่ยวกับในตลาดงานธุรกิจจากมุมมองของธุรกิจทางเว็บไซท์ซึ่งนักศึกษจะได้รับทักษะเชิงเทคนิคที่จำเป็นในการสร้างและบริหารจัดการระบบข้อมูลเว็บไซต์ที่จำเป็นในธุรกิจเว็บไซต์
<b>เศรษฐศาสตร์ธุรกิจ 1,2</b>

นักศึกษจะได้รับรู้ทฤษฎีพื้นฐานเกี่ยวกับเศรษฐศาสตร์จุลภาคในวิชาเศรษฐศาสตร์ธุรกิจ 1 และเศรษฐศาสตร์มหภาคในวิชาเศรษฐศาสตร์ธุรกิจ 2 ในวิชาเศรษฐศาสตร์ธุรกิจ 1 จะได้ศึกษาแบบเจาะลึกเกี่ยวกับการเชื่อมโยงระหว่างโลกการตลาดและความสัมพันธ์ของอุปสงค์ / อุปทานของผู้ผลิตและผู้บริโภค ส่วนวิชาเศรษฐศาสตร์ธุรกิจ 2 จะได้รับรู้วิธีการวิเคราะห์หัตถ์แปรทางเศรษฐกิจที่สำคัญเช่น การผลิต การบริโภคและการจ้างงานของประเทศ

กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา
ควานรู้ทางด้านสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาเป็นสิ่งที่ยากไปไม่ได้อำหรับใครก็ตามที่ทำงานในสายงานด้าน IT ในกรณีนี้จะมีการอธิบายความหมายของสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา และให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการปกป้องสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาใน IT โดยการให้ตัวอย่างเฉพาะ เช่น ค่าพิพาทภาคพิพาทกฎหมาย

หัวข้อขั้นสูงในการบริหารธุรกิจ
นักศึกษจะได้รับรู้ความรู้ขั้นพื้นฐานเกี่ยวกับการบริหารจัดการธุรกิจ และนักศึกษจะได้รับรู้ทฤษฎีพื้นฐานมากมายที่เป็นภาษาพื้นฐานในธุรกิจ และเพื่อทำการพิจารณาธุรกิจโดยภาพรวม นักศึกษาจะได้มีความสามารถในการตัดสินใจบนปัญหาที่ซับซ้อนที่มักจะได้พบในสถานการณ์การำธุรกิจจริง

การศึกษาเชิงปฏิบัติเพื่อการจัดการธุรกิจ
นักศึกษจะได้ทำการพิจารณาและกัมเทียบประเด็นโดยใช้ความคิดและการตัดสินใจของผู้จัดการธุรกิจโดยการใช้กรณีศึกษาที่หลากหลายที่เกี่ยวกับการบริหารบริษัท IT ประเด็นสำคัญหลักๆ รวมไปถึงวัตถุประสงค์ของกบริษัท ผู้ที่ทำหน้าที่รับผิดชอบและบริหารและการทดสอบความสามารถด้านกัมผู้นำ

ปัญหาปัจจุบันในอุตสาหกรรม IT
นักศึกษจะได้ทำความเข้าใจเกี่ยวกับความจริงในอุตสาหกรรม IT ในขณะที่ได้เข้าใจการเปลี่ยนแปลงของสิ่งแวดล้อมภายนอก เช่น กัมกับคลาวด์คอมพิวเตอร์ นักศึกษาจะได้พัฒนาความสามารถจากการปฏิบัติจริงในด้านการตระเตรียมสิ่งแวดล้อมภายในขององค์กรในฐานะของกลุ่มคน

การพัฒนาแบบเว็บไซต์
ในวิชานี้ นักศึกษาจะได้รับรู้ทักษะต่างๆ เช่น การวางแผนและการผลิตเว็บไซต์ที่เชื่อมโยงกับฐานข้อมูลและระบบ cloud และวิธีการผลิตเว็บแอปพลิเคชันสำหรับ PC และสมาร์โฟน

พื้นฐานเทคโนโลยีฐานข้อมูล
นักศึกษจะได้รับรู้พื้นฐานของฐานข้อมูลที่จำเป็นในทุกส่วนงาน เช่นเดียวกับกับการใช้งานในการคำนวณกิจกรรมในองค์กรที่หลากหลาย และจะได้รับรู้เกี่ยวกับเทคนิคของนิยามข้อมูลและการควบคุมข้อมูล
<b>สถิติสำหรับ IT</b>

ในโลกของ IT ขั้นสูงในปัจจุบัน สถิติมีบทบาทสำคัญในการวิเคราะห์และคิดเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของเหตุและผล ในสังคมและเศรษฐกิจโดยใช้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องรวมไว้ ในวิชานี้ นักศึกษาจะได้รับรู้แนวคิดพื้นฐานและวิธีการทางสถิติผ่านการยกตัวอย่างที่เป็นรูปธรรม ได้รับความรู้และทักษะพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการวิเคราะห์ทางสถิติ

การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Python)
ภาษาการเขียนโปรแกรม Python มีคุณสมบัติหลายอย่างที่ปรับให้เหมาะ:สมสำหรับการประมวลผล AI เช่น ไลบรารีที่หลากหลาย นักศึกษาของหลักสูตรนี้ศึกษาไวยากรณ์ของ Python และเรียนรู้ทักษะที่จำเป็นสำหรับการเขียนโปรแกรมในภาษา Python
<b>คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสารสนเทศประยุกต์</b>

นักศึกษที่เรียนวิชานี้จะได้รับทักษะการคิดเชิงตรรกะผ่านคณิตศาสตร์และได้รับความรู้ที่จะเป็นประโยชน์ในการประยุกต์ใช้ IT ในยุค AI ที่กำลังจะมาถึง วิชานี้เริ่มต้นด้วยพื้นฐานและอธิบายถึงเครื่องมือที่เป็นประโยชน์บางอย่าง

การเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 1, 2
นักศึกษจะได้รับรู้การออกแบบหน้า Web ด้วยการใช้ HTML5 ซึ่งเป็นภาษาในการเขียนเว็บไซต์และ CSS3 รวมถึงการเทคนิคการทำภาพเคลื่อนไหวอนิเมชันง่ายๆ ในวิชาเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 1 และการเขียนโปรแกรมหน้า Web ด้วย JavaScript ในวิชาการศึกษาโปรแกรมเว็บไซต์ 2

นักศึกษจะได้รับรู้การออกแบบหน้า Web ด้วยการใช้ HTML5 ซึ่งเป็นภาษาในการเขียนเว็บไซต์และ CSS3 รวมถึงการเทคนิคการทำภาพเคลื่อนไหวอนิเมชันง่ายๆ ในวิชาเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 1 และการเขียนโปรแกรมหน้า Web ด้วย JavaScript ในวิชาการศึกษาโปรแกรมเว็บไซต์ 2

พื้นฐานระบบเครือข่าย
นักศึกษจะได้รับรู้พื้นฐานเกี่ยวกับเครือข่ายที่จำเป็นในการกำหนดค่าและใช้ประโยชน์จากระบบสารสนเทศบนเว็บ ส่วรวมข้อมูลและเทคโนโลยีตามระดับของสถาปัตยกรรมเครือข่ายและระดับชั้น TCP นักศึกษาได้รับความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับเครือข่ายข้อมูล
<b>แนะนำเทคโนโลยีเว็บไซต์</b>

นักศึกษจะได้รับรู้พื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการสร้างและบริหารจัดการระบบข้อมูลเทคโนโลยีเว็บไซต์ธุรกิจและระบบฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ของคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นพื้นฐานหลักสำหรับการพัฒนาระบบเว็บไซต์

การพัฒนาการให้บริการเว็บไซต์
นักศึกษจะได้รับรู้เทคนิคการเขียนโปรแกรมบนเว็บไซต์ขั้นสูงที่สุด่าสุด ซึ่งจะทำให้ นักศึกษาได้รับความรู้ของโมเดลและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับระบบซอฟต์แวร์และเว็บไซต์ระดับสูง

การเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 3
เรียนรู้อวิธีการสร้างหน้า Web แบบไดนามิกโดยใช้ PHP ซึ่ง เป็นภาษาหลักที่ใช้ในการเขียนโปรแกรม Web นักศึกษาจะได้รับสร้างและออกแบบแอปพลิเคชันขั้นสูงด้วย JavaScript และฐานข้อมูล (SQL)

การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ
การ Java, ซึ่งเป็นภาษาโปรแกรมเชิงวัตถุที่นิยมใช้มากที่สุด, นักศึกษาจะได้รับแนวคิดเฉพาะสำหรับการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ, เช่น การรักษาข้อมูล, การสังเกตและความหลากหลาย, ซึ่งถูกรวมไว้ในรหัสของโปรแกรมผ่านการปฏิบัติจริง นอกจากนี้ยังเรียนเกี่ยวกับวิธีการใช้งานเชิงวัตถุของฐานข้อมูลและระบบบริการเว็บโดยใช้ Java





## ภาพรวมของกลุ่มรายวิชา

## สาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง

### กลุ่มรายวิชาภาคอุตสาหกรรม

รายวิชาเหล่านี้มุ่งเน้นไปที่การประยุกต์ใช้ความรู้และเทคโนโลยีเฉพาะทางในอุตสาหกรรมเฉพาะด้าน ชุดวิชาแต่ละชุดได้รับการปรับให้เหมาะกับอุตสาหกรรมและธุรกิจเฉพาะ

การเงินและการธนาคาร
---------------------

ในรายวิชานี้ นักศึกษาจะได้ทบทวนกับบทบาทและหน้าที่พื้นฐานของการเงิน, เช่น การเงินเชิงและความเสี่ยง, การสร้างและรักษาเครดิต, ดังนั้น จะได้มีโอกาสในการออกใบการคำนิยามงานทางการเงินตามความต้องการทางธุรกิจ รายวิชานี้ยังกล่าวถึงความรู้ทางการเงินในแง่ ๆ ที่จำเป็นสำหรับผู้ที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เป็นสังคมผู้สูงอายุและกฎควรมีพัฒนา

#### พื้นฐานของ Fintech (เทคโนโลยีทางการเงิน)

มองสำรวจโดยรวมทั้งบทบาททางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการเงิน (ธนาคารหลักทรัพย์ ประกัน ฯลฯ ) และผลิตภัณฑ์และบริการของบริษัทนี้ๆ พิจารณาทั้งการทำงานระบบข้อมูลของลูกค้าและระบบข้อมูลภายในองค์กร เพื่อจัดการข้อมูลเหล่านี้ นอกจากนี้ยังแนะนำตัวอย่างแอปพลิเคชันและระบบข้อมูลทางการเงินที่ทันสมัยอีกด้วย

#### การออกแบบระบบเทคโนโลยีทางการเงิน

อภิปรายโดยอ้างตัวอย่างวิธีการรักษาความปลอดภัยที่จำเป็นสำหรับระบบข้อมูลทางการเงินและการเชิงข้อมูลแบบ API ฯลฯ นอกจากนี้ จะศึกษาแบบเจาะลึกเกี่ยวกับการเปลี่ยนมาใช้เทคโนโลยีใหม่ ในระบบข้อมูลทางการเงินเพื่อให้ได้ประโยชน์สูงสุด เช่น Blockchain และคลาวด์เซิร์ฟ ฯลฯ

#### สารสนเทศการเกษตรในรุ่นต่อไป

เกษตรกรรมแบบสมาร์ทที่ทำงานร่วมกันระหว่างโมเดลและโมเดลของเกษตรกรรมกับอุตสาหกรรมอื่น กำลังได้รับความนิยมมากขึ้น มันไม่ใช่เพียงการผลิตพืชผักต่อไป แต่รวมถึงรูปแบบการกระจายแสงและการบริโภค ซึ่งเป็นสิ่งที่กำลังผลักดันนวัตกรรมไปสู่อุตสาหกรรมรูปแบบใหม่ และมี IT เป็นเสมือนหัวใจหลักของการเปลี่ยนโฉมครั้งนี้ นักศึกษาจะได้เรียนรู้แนวคิดและตัวอย่างการปฏิวัติของเนื้อหาเหล่านี้

#### เศรษฐศาสตร์เกษตร

นักศึกษาจะได้พิจารณาลายาฯ แบ่งเศรษฐกิจของเกษตรกรรมในบริษัทที่ใหญ่ขึ้นของการค้าเสรีในด้านการผลิตเกษตรกรรมและปัญหาของภาคเคลมอาหารในประเทศกำลังพัฒนา นักศึกษาได้ทำความเข้าใจความเชื่อมโยงของการบริหารธุรกิจ การเมือง และกฎหมาย กับเกษตรกรรม และจะได้เรียนรู้กระบวนการที่รวบรวมเกษตรกรรมตั้งแต่การผลิตอาหารไปจนถึงการบริโภค

#### การออกแบบระบบสารสนเทศทางการเกษตร

นักศึกษาได้รับหน้าที่ในการออกแบบและพัฒนาาระบบข้อมูลต้นแบบที่รวบรวม วิเคราะห์และใช้ข้อมูลของพืชผลและปฐวิศก เช่น ข้อมูลทางด้านสภาพแวดล้อมของฟาร์มและปริมาณการกระจายตัวของตลาด เพื่อสรุปลูกบาศก์ยังขึ้นในการผลิตสินค้าเกษตรกรรมที่คุ้มค่าสูง

#### หลักเบื้องต้นของอุตสาหกรรมทางทะเล

นักศึกษาจะได้พิจารณามุมมองของเศรษฐกิจและธุรกิจใอุตสาหกรรมทางทะเล ไม่ว่าจะเป็นการขนส่ง การประมงและสินค้านการ และสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งเกี่ยวกับระบบเซาพิชองโมเดลทางธุรกิจเหล่านี้

#### การออกแบบระบบสารสนเทศทางทะเล

นักศึกษาได้ทำการออกแบบและพัฒนาาระบบข้อมูลต้นแบบสำหรับอุตสาหกรรมทางทะเลที่รวบรวมข้อมูลจากระบบดาวฤกษ์ได้นำด้วยคลื่นเสียง GPS และเซนเซอร์สำหรับสภาพแวดล้อมอื่นๆ ยึทภาษายที่สามารถนำมาใช้ในการบริหารจัดการการเดินเรือและขนส่งสินค้าและควบคุมสภาพแวดล้อมในการเพาะเลี้ยงสัตว์น้ำ

#### สารสนเทศของเขตด้านการแพทย์

การวิจัยเกี่ยวกับ AI ทางการแพทย์มีความก้าวหน้าไปทั่วโลกในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา โดย AI ได้นำไปใช้ในการพัฒนาเทคโนโลยีสำหรับการวินิจฉัยทางการแพทย์ การวินิจฉัยภาพทางการแพทย์ และการใช้งานอื่นๆ การใช้งานจริงเริ่มปรากฏให้เห็น ในอีกไม่กี่ปีข้างหน้า ระบบต่างๆ ที่ใช้ AI เพื่อสนับสนุนการวินิจฉัยโรคจะถูกนำไปใช้ทั่วโลก ในหลักสูตรนี้ นักศึกษาจะได้เรียนรู้พื้นฐานของ AI ศึกษาวีธีการใช้ AI ในการวินิจฉัยทางการแพทย์ โดยอ้างอิงกรณีศึกษาเฉพาะและตรวจสอบการใช้งานอื่นๆ ของ AI ในด้านการแพทย์ (medical AI)

#### การออกแบบระบบสารสนเทศทางการแพทย์

ศึกษาเชิงปฏิบัติเกี่ยวกับรูปแบบที่เหมาะสมและเทคนิคการตรวจสอบฐานข้อมูลเพื่อจัดการข้อมูล เช่น เคสของผู้ป่วยและยาธิรักษา ฯลฯ สำหรับโครงสร้างของระบบสารสนเทศทางการแพทย์

#### ปัญญาประดิษฐ์

นักศึกษาในโปรแกรมนี้จะได้เรียนรู้ทฤษฎีพื้นฐานและการประยุกต์ใช้ AI และเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องผ่านกรณีศึกษาในสาขาวิชาที่หลากหลาย นักศึกษาจะได้ทำความเข้าใจกับขอบเขตเวิร์กที่เกี่ยวข้องกับ AI เพื่อให้สามารถใช้และนำไปใช้ในด้าน AI ที่หลากหลาย

สถิติสำหรับ IT
----------------

ในโลกของ IT ขึ้นสูงในปัจจุบัน สถิติมีบทบาทสำคัญในการวิเคราะห์และคิดเกี่ยวกับความเสี่ยงของเหตุและผลในสังคมและเศรษฐกิจโดยใช้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับบรรณไว้ ในวิชานี้ นักศึกษาจะได้เรียนรู้แนวคิดพื้นฐานและวิธีการทางสถิติผ่านการยกตัวอย่างที่เป็นปรัสรรม ได้รู้ความรู้และทักษะพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการวิเคราะห์ทางสถิติ

#### ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ AI

หลักสูตรนี้ตอบคำถามว่า “AI คืออะไร” หลักสูตรจะเจาะลึกในแง่มุมต่างๆ ที่จำเป็นสำหรับความเข้าใจ เช่น คำจำกัดความของ AI ประวัติการวิจัย AI ทฤษฎีพื้นฐานของการเรียนรู้ของเครื่องและแง่มุมอื่นๆ ของ AI ประเด็นปัจจุบันใน AI และจริยธรรมของการใช้ AI

#### บทนำสู่อัลกอริธึม

หลังจากเรียนรู้วิธีเขียนอัลกอริธึมในภาษาการเขียนโปรแกรม Java แล้ว นักศึกษาในหลักสูตรนี้จะเรียกใช้โปรแกรม Java บน PC และยืนยันว่ามันทำงานตามที่ตั้งใจไว้ นักศึกษายังได้เรียนรู้วิธีการแปลงอัลกอริธึมที่อธิบายไว้ใน Java ให้เป็นรูปแบบการอธิบายวัตถุประเภท:ส่งค่าทั่วไป เช่น ฟังก์ชันและภาษาเทียม

#### การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Python)

ภาษาการเขียนโปรแกรม Python มีคุณสมบัติหลายอย่างที่ปรับให้เหมาะสมสำหรับการประมวลผล AI เช่น ไลบรารีที่หลากหลาย นักศึกษาของหลักสูตรนี้ศึกษาวิธีการแก้ปัญหา Python และเรียนรู้ทักษะที่จำเป็นสำหรับการเขียนโปรแกรมในภาษา Python

#### พื้นฐานเทคโนโลยีฐานข้อมูล

นักศึกษาจะได้รู้ความเข้าใจพื้นฐานของฐานข้อมูลที่สำคัญในในทุกส่วนงาน เช่นเดียวกับการใช้งานในการดำเนินงานองค์กรในองค์กรที่หลากหลาย และจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับเทคนิคของมียานข้อมูลและการควบคุมข้อมูล

#### ทฤษฎีการจัดการด้านคอมพิวเตอร์

นักศึกษาได้รับความรู้พื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการสร้างและบริหารจัดการระบบข้อมูลเทคโนโลยีเว็บที่ธุรกิจและระบบฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์พร้อมคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นพื้นฐานหลักสำหรับการพัฒนาระบบเว็บไซต์

#### คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสารสนเทศประยุกต์

นักศึกษาที่เรียนวิชานี้จะได้รับทักษะการคิดเชิงตรรกะผ่านคณิตศาสตร์และได้รับความรู้ที่จะเป็นประโยชน์ในการประยุกต์ใช้ IT ในยุค AI ที่กำลังจะมาถึง วิชานี้เริ่มต้นด้วยพื้นฐานและอธิบายทั้งเครื่องมือที่ประโยชน์บางอย่าง

#### คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสารสนเทศประยุกต์

นักศึกษาที่เรียนวิชานี้จะได้รับทักษะการคิดเชิงตรรกะผ่านคณิตศาสตร์และได้รับความรู้ที่จะเป็นประโยชน์ในการประยุกต์ใช้ IT ในยุค AI ที่กำลังจะมาถึง วิชานี้เริ่มต้นด้วยพื้นฐานและอธิบายทั้งเครื่องมือที่ประโยชน์บางอย่าง

#### การเรียนรู้เครื่องจักรและการประยุกต์ใช้งาน

รายวิชานี้เป็นการแนะนำระบบการเรียนรู้และขั้นตอนวิธีที่เป็นเทคโนโลยีพื้นฐานของการเรียนรู้เครื่องจักร, รวมถึงการเรียนรู้แนวคิด, วัตถุประสงค์การคำนวณ, ระบบเครือข่ายประสาทระสมติและการเรียนรู้เชิงลึก นักศึกษาจะทำความเข้าใจอย่างลึกซึ้งโดยการอ่านและทำความเข้าใจโปรแกรมการสาธิตแบบง่ายๆ ในภาษาโปรแกรม C และ Java

#### การเพิ่มประสิทธิภาพการผสมผสาน

ปัญหาการปรับให้เหมาะสมเป็นปัญหาประเภทหนึ่งที่เราพยายามลดค่าสัมประสิทธิ์เป้าหมายที่หาคณีน้อยที่สุดภายใต้เงื่อนไขที่กำหนดบางประการ ตัวอย่างคลาสสิกของปัญหาการปรับให้เหมาะสมคือ "ปัญหาพนักงานขายการเดินทาง" ซึ่งพนักงานขายต้องค้นหาเส้นทางที่สั้นที่สุดเพื่อไปยังเมืองต่างๆ ตามที่กำหนดในแต่ละครั้ง แม้ว่าจะมีปัญหาการปรับให้เหมาะสมมากมาย แต่หลักสูตรนี้เกี่ยวข้องกับปัญหาการเพิ่มประสิทธิภาพเครือข่ายโดยทั่วไป เช่น ปัญหาพนักงานขายการเดินทาง

#### การเพิ่มประสิทธิภาพการผสมผสาน

ปัญหาการปรับให้เหมาะสมเป็นปัญหาประเภทหนึ่งที่เราพยายามลดค่าสัมประสิทธิ์เป้าหมายที่หาคณีน้อยที่สุดภายใต้เงื่อนไขที่กำหนดบางประการ ตัวอย่างคลาสสิกของปัญหาการปรับให้เหมาะสมคือ "ปัญหาพนักงานขายการเดินทาง" ซึ่งพนักงานขายต้องค้นหาเส้นทางที่สั้นที่สุดเพื่อไปยังเมืองต่างๆ ตามที่กำหนดในแต่ละครั้ง แม้ว่าจะมีปัญหาการปรับให้เหมาะสมมากมาย แต่หลักสูตรนี้เกี่ยวข้องกับปัญหาการเพิ่มประสิทธิภาพเครือข่ายโดยทั่วไป เช่น ปัญหาพนักงานขายการเดินทาง

#### แอปพลิเคชันซอฟต์แวร์สำหรับ AI 1, 2

ในแอปพลิเคชันซอฟต์แวร์สำหรับ AI 1 นักศึกษาใช้ไลบรารีของภาษาการเขียนโปรแกรม Python เพื่อใช้เทคนิคต่างๆ ในการเรียนรู้เครื่อง เพื่อให้ได้พื้นฐานโดยรวมในวิธีการต่างๆ ในแอปพลิเคชันซอฟต์แวร์สำหรับ AI 2 นักศึกษาจะติดตั้งและเรียกใช้ส่วนประกอบหลักของโครงข่ายประสาทเทียมโดยใช้ Python และเปรียบเทียบผลลัพธ์ที่ได้จากไลบรารี Python เพื่อทำความเข้าใจการประมวลผลภายใน หลักสูตรนี้ยังสอนวิธีเรียกใช้โครงข่ายประสาทเทียมที่เขียนโดยใช้ไลบรารี Python เพื่อให้เข้าใจวิธีการเหล่านี้โดยทั่วไป

## สาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง

การทำเหมืองข้อมูล
-------------------

การทำเหมืองข้อมูล (DM) คือการค้นหาและสร้างกฎของเหมือง (ความรู้) ที่ซ่อนอยู่ในข้อมูลจำนวนมาก และเพื่อจัดประเภทข้อมูลที่เกี่ยวข้องจำนวนมาก หลักสูตรนี้อธิบายวิธีการต่างๆ ที่มีให้สำหรับ DM เกี่ยวข้องกับอัลกอริทึม ความหนา:สมและการใช้งาน พร้อมระบุเครื่องมือและวิธีการสำหรับการขุดข้อมูลที่สำคัญในรูปแบบต่างๆ หลักสูตรนี้ยังช่วยให้นักเรียนสามารถใช้เทคนิคและเครื่องมือ DM

#### หัวข้อขั้นสูงในเทคโนโลยีฐานข้อมูล

นักศึกษาจะได้รับแนวคิดต่างๆ ตั้งแต่ทฤษฎีฐานข้อมูลเบื้องต้นไปจนถึงการใช้ฐานข้อมูลจริงซึ่งจำเป็นในการสร้างระบบฐานข้อมูลระบบ:สูงและคุณภาพสูงที่ใช้ในชีวิตประจำวันธุรกิจที่มีประสิทธิภาพผ่านประสบการณ์การทดลองกับชุดจริง

#### เกมและ AI

การประยุกต์ใช้ AI กับเกม เช่น หมากรุก โยชิและโกะที่มีประวัติอันยาวนาน ในกระบวนการนี้ มีการวิจัยและพัฒนาอย่างกว้างขวางในด้านทฤษฎีเกมและทฤษฎีการค้นหา จากตัวอย่างของ AlphaGo โปรแกรมที่ทำได้โลก โทคตะ:สังหัยการเอาชนะฟูจิโนโกะขึ้นมา หลักสูตรนี้จะตรวจสอบว่าเทคนิคต่างๆ เช่น การเรียนรู้อย่างลึกซึ้ง การค้นหาต้นไม้อนติคาร์โล และการเรียนรู้แบบเสริมกำลังถูกรวมเข้าด้วยกันเพื่อทำพ่นกลยุทธ์สำหรับการเคลื่อนไหวครั้งต่อไปในเกมอย่างไร

#### ความเข้าใจภาษาธรรมชาติ/ความเข้าใจด้วยเสียง

ความเข้าใจภาษาธรรมชาติ ความเข้าใจเสียง (การรู้จำ) และความเข้าใจภาพ (การจดจำรูปแบบ) ล้วนมีประวัติศาสตร์อันยาวนานในฐานะเทคโนโลยีหลักของ AI และมีการวิจัยและพัฒนาในวงกว้างในแต่ละรายการ แอปพลิเคชันที่เป็นตัวแทนมีความแตกต่างกันอย่างกว้างขวาง รวมถึงการแปลอัตโนมัติ การทำแบบสรรมการรวบรวมบันทึกย่อ การแปลทางโทรศัพท์ และการสนทนากับหุ่นยนต์ ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา การเรียนรู้เชิงลึกมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในฐานะเทคโนโลยีหลักของ AI ในหลักสูตรนี้ นักศึกษาจะได้เรียนรู้ประเภทของสาขาวิชาที่นำการเรียนรู้เชิงลึกไปใช้ และอภิปรายเกี่ยวกับประเด็นการวิจัยที่ยังเหลืออยู่สำหรับการสนทนาในอนาคต

#### สารสนเทศของเขตด้านการแพทย์

การวิจัยเกี่ยวกับ AI ทางการแพทย์มีความก้าวหน้าไปทั่วโลกในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา โดย AI ได้นำไปใช้ในการพัฒนาเทคโนโลยีสำหรับการวินิจฉัยทางการแพทย์ การวินิจฉัยภาพทางการแพทย์ และการใช้งานอื่นๆ การใช้งานจริงเริ่มปรากฏให้เห็น ในอีกไม่กี่ปีข้างหน้า ระบบต่างๆ ที่ใช้ AI เพื่อสนับสนุนการวินิจฉัยโรคจะถูกนำไปใช้ทั่วโลก ในหลักสูตรนี้ นักศึกษาจะได้เรียนรู้พื้นฐานของ AI ศึกษาวีธีการใช้ AI ในการวินิจฉัยภาพทางการแพทย์ โดยอ้างอิงกรณีศึกษาเฉพาะและตรวจสอบการใช้งานอื่นๆ ของ AI ในด้านการแพทย์ (medical AI)

#### วิทยาการหุ่นยนต์และ AI

หุ่นยนต์ได้กลายเป็นส่วนผสมของกลไกและอิเล็กทรอนิกส์ เนื่องจากหุ่นยนต์อุตสาหกรรมถูกใช้สำหรับด้านธุรกิจต่างๆ ในสังคมและ AI 1 จะมุ่งเน้นไปที่กรณีศึกษา เช่น การบินอัตโนมัติพร้อมกัน GPS การใช้รถจดจำใบหน้าเพื่อเพิ่มความปลอดภัยในสาธารณะและส่งช่วยเหลือความสะอาดอื่นๆ และการใช้โดรนในบริการจัดส่ง ในสังคมและ AI 2 จะอภิปรายเกี่ยวกับสถานะปัจจุบันและอนาคตของ AI นักศึกษาจะได้สำรวจวิธีการใช้ AI และการเปลี่ยนแปลงโลกของธุรกิจด้วยตัวอย่างต่างๆ เช่น บริการทางการเงิน (ntech) การจัดการด้านการเกษตรยุคใหม่ และการสร้างบ้านและเมืองอัจฉริยะ:คยใช้ IoT

#### วิทยาศาสตร์ข้อมูล

จุดแข็งของวิทยาศาสตร์ข้อมูลคือความสามารถในการเข้าใจการประมวลผลข้อมูล สถิติ การเขียนโปรแกรมและสาขาวิชาอื่นๆ ของวิทยาการสารสนเทศ และนำสิ่งเหล่านี้ไปใช้อย่างเชี่ยวชาญและมีประสิทธิภาพ เริ่มต้นด้วยการแนะนำภาษาโปรแกรม R ซึ่งเป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้เกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ข้อมูลที่มีพื้นฐานต่อไป จากนั้นศึกษาเทคนิคต่างๆ ที่จำเป็นสำหรับการวิเคราะห์ทางสถิติและหลายตัวแปร เช่น การจำแนกประเภท การถดถอย และการทดสอบสมมติฐาน โดยเน้นที่การศึกษาภาคปฏิบัติ

#### สังคมและ AI 1, 2

เทคโนโลยี AI อยู่ในขั้นตอนของการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ในระบบสังคมและถูกใช้อย่างแพร่หลายในด้านธุรกิจต่างๆ ในสังคมและ AI 1 จะมุ่งเน้นไปที่กรณีศึกษา เช่น การบินอัตโนมัติพร้อมกัน GPS การใช้รถจดจำใบหน้าเพื่อเพิ่มความปลอดภัยในสาธารณะและส่งช่วยเหลือความสะอาดอื่นๆ และการใช้โดรนในบริการจัดส่ง ในสังคมและ AI 2 จะอภิปรายเกี่ยวกับสถานะปัจจุบันและอนาคตของ AI นักศึกษาจะได้สำรวจวิธีการใช้ AI และการเปลี่ยนแปลงโลกของธุรกิจด้วยตัวอย่างต่างๆ เช่น บริการทางการเงิน (ntech) การจัดการด้านการเกษตรยุคใหม่ และการสร้างบ้านและเมืองอัจฉริยะ:คยใช้ IoT

#### การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Java)

เพื่อที่จะเข้าใจอัลกอริธึมต่างๆ ที่ใช้ใน AI ประยุกต์ การสร้างอัลกอริธึมใหม่และการทดสอบด้วยการเขียนโปรแกรม จำเป็นต้องมีการศึกษาภาษาโปรแกรมที่สามารถจัดการโครงสร้างข้อมูลต่างๆ หลักสูตรนี้สำรวจ Java ซึ่งเป็นภาษาที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์เหล่านี้และถือเป็น "ภาษาที่สง่" ของสาขาเฉพาะของ AI

#### คณิตศาสตร์สำหรับ AI

ในวิชานี้ นักศึกษาจะศึกษาแนวคิดพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ที่จำเป็นในการทำความเข้าใจอัลกอริธึมการเรียนรู้เชิงลึก รวมถึงแง่มุมต่างๆ เช่น วิธีการทางคณิตศาสตร์ สัมประสิทธิ์ วิธีการสร้างแบบจำลอง ขั้นตอนวิธีการเรียนรู้ การเขียนโค้ดในภาษา Python กฎการเรียนรู้สำหรับการถดถอยเชิงเส้น คุณค่าเชิงตัวเลข คุณค่าหลายค่าและกฎการเรียนรู้อื่นๆ และวิธีการเผยแพร่ข้อผิดพลาด

**วิชาเลือกเรียนร่วม**

วิชาเลือกเรียนร่วม ประกอบด้วย รายวิชาที่เกี่ยวกับการสื่อสารขั้นพื้นฐาน การจัดการและทักษะอื่นๆ ที่นักธุรกิจทุกคนต้องการ โดยไม่คำนึงถึงอุตสาหกรรมหรือสาขาความเชี่ยวชาญ ตลอดจนรายวิชาเกี่ยวกับกรณีศึกษาระดับแนวหน้าและแนวโน้มเทคโนโลยีด้าน IT หลักสูตรเหล่านี้ให้ความรู้ด้าน IT จากหลากหลายมุมมอง ตั้งแต่พื้นฐานของธุรกิจ IT ไปจนถึงแอปพลิเคชัน โดยให้พื้นฐานกว้างๆ แก่นักศึกษาในสาขานี้

<p><b>คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสารสนเทศประยุกต์</b></p> <p>นักศึกษาที่เรียนวิชานี้จะได้รับทักษะการคิดเชิงตรรกะผ่านคณิตศาสตร์และได้รับความรู้ที่เป็นประโยชน์ในการประยุกต์ใช้ IT ในยุค AI ที่กำลังจะมาถึง วิชานี้เริ่มต้นด้วยพื้นฐานและอธิบายถึงเครื่องมือที่เป็นประโยชน์อย่าง</p>	<p><b>หัวข้อขั้นสูงในการออกแบบระบบ</b></p> <p>นักศึกษาจะได้เรียนภาคปฏิบัติและภาคทฤษฎีเพื่อวิเคราะห์ระบบชั้นเรียนต่างๆ ที่อยู่ในด้านการจัดการ ด้านเศรษฐกิจ และด้านเทคโนโลยี โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เมื่อเกิดสถานการณ์ที่ซับซ้อน หรือเกี่ยวข้องกับการแข่งขันต่างๆ นักศึกษาจะได้รับวิธีการใช้วิจารณ์งานที่เหมาะสมตามแต่ละสถานการณ์ที่ถูกต้องออกมาให้ปฏิบัติ</p>
--	---

<p><b>สถิติสำหรับ IT</b></p> <p>ในโลกของ IT ขึ้นสูงในปัจจุบัน สถิติมีบทบาทสำคัญในการวิเคราะห์และคิดเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของเหตุและผลในสังคมและเศรษฐกิจโดยใช้อุปกรณ์ที่รวบรวมไว้ วิชานี้ นักศึกษาจะได้เรียนรู้แนวคิดพื้นฐานและวิธีการทางสถิติผ่านการยกตัวอย่างที่เป็นรูปธรรม ได้รับความรู้และทักษะพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการวิเคราะห์ทางสถิติ</p>	<p><b>หัวข้อขั้นสูงในทฤษฎีระบบ</b></p> <p>นักศึกษาจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับหน่วยพื้นฐานเชิงทฤษฎีและเชิงปฏิบัติในการวิเคราะห์ระบบที่ซับซ้อนตั้งแต่เกิดในโรงงานด้านการบริหาร เศรษฐศาสตร์ และเทคโนโลยี นักศึกษาจะได้รู้วิธีการสร้างการตัดสินใจเชิงเหตุผลอ้างอิงจากโมเดลนามธรรมและเชิงปฏิบัติเพื่อเกิดสถานการณ์ที่ต้องเกี่ยวข้องกับความซับซ้อนและการแข่งขัน</p>
---	--

<p><b>ทักษะการสื่อสารด้านเทคนิค</b></p> <p>ด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีข้อมูลในสังคม การค้นพบปฏิวัติที่มีความสามารถและเชี่ยวชาญทางด้านธุรกิจอย่างแท้จริงจึงเป็นที่ต้องการ การสื่อสารข้อมูล ความรู้ และความคิดโดยมีการเข้าใจที่ผิดพลาดซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในธุรกิจ นักศึกษาจะได้รับทักษะในการเลือกใช้คำ การสนทนา การเขียนเชิงธุรกิจและการนำเสนอเพื่อความสำเร็จ</p>	<p><b>วิศวกรรมระบบการผลิต</b></p> <p>ความเข้าใจในกิจกรรมขององค์กรจากการดำเนินการทำงานของข้อมูลการผลิตเป็นสิ่งที่สำคัญในอุตสาหกรรม การผลิต ในทฤษฎีนี้ นักศึกษาจะได้กับ PLM ผ่านมุมมองเพื่อสร้างความเข้าใจในแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการวางแผนกลยุทธ์ขององค์กร เช่นการคาดการณ์อุปสงค์การวางแผนการผลิต การจัดการการผลิต การกระจายการบริหาร นักศึกษาจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยี IT ที่มีความเกี่ยวข้องกันด้วย</p>
--	--

<p><b>การนำเสนอทางธุรกิจ</b></p> <p>ทักษะในการนำเสนอเพื่อสื่อสารแผนและข้อคิดเห็นที่หลากหลายกับผู้อื่นกำลังเป็นที่ต้องการอย่างสูง นักศึกษาจะได้เรียนรู้ทุกอย่างตั้งแต่การเลือกใช้คำ มารยาทในการพูด การเลือกใช้ตัวหนังสือไปจนถึงประโยชน์ในข้อความ การสร้างสไลด์ข้อมูลโดยการใช้ภาษา แพลนและซอฟต์แวร์เฉพาะทาง และนำทุกสิ่งเหล่านี้ไปประยุกต์ใช้เพื่อสร้างให้เกิดการนำเสนอที่เป็นประสิทธิภาพ</p>	<p><b>ระบบอัตโนมัติของกระบวนการหุ่นยนต์</b></p> <p>โปรแกรมคอมพิวเตอร์อัตโนมัติของหุ่นยนต์ (RPA) งานประจำที่มนุษย์ทำก่อนหน้านี้จะถูกนำสู่การตั้งค่า (คำแนะนำ) โดยซอฟต์แวร์ที่หุ่นยนต์จะดำเนินการแทน บริษัทที่ใช้ RPA สามารถลดข้อผิดพลาดในการทำงานและปรับปรุงประสิทธิภาพการดำเนินงาน วิชานี้ นักศึกษาจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับข้อดีของ RPA และงานที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้และเรียนรู้วิธีการเขียนโปรแกรมตาม RPA จริง</p>
---	--

<p><b>การสื่อสารทางธุรกิจ 1, 2</b></p> <p>จุดมุ่งหมายของรายวิชานี้ คือ เพื่อเพิ่มความรู้ของนักศึกษาเกี่ยวกับธุรกิจในปัจจุบันและทักษะการสื่อสารในองค์กร วิชาหนึ่งนี้เป็นที่สำนวนที่ใช้อย่างแพร่หลายในสถานการณ์ทางธุรกิจ นักศึกษาจะได้เรียนภาษาญี่ปุ่นเชิงธุรกิจ มารยาททางธุรกิจและข้อปฏิบัติต่างๆ ของญี่ปุ่น</p>	<p><b>เทคโนโลยีสารสนเทศประยุกต์ที่ล้ำสมัย A, B</b></p> <p>บทเรียนนี้จะครอบคลุมข้อมูลล่าสุดตั้งแต่ทฤษฎีไปจนถึงการปฏิบัติจริงในสารสนเทศ (คำแนะนำ) โดยซอฟต์แวร์ที่หุ่นยนต์จะดำเนินการแทน บริษัทที่ใช้ RPA สามารถลดข้อผิดพลาดในการทำงานและปรับปรุงประสิทธิภาพการดำเนินงาน วิชานี้ นักศึกษาจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับข้อดีของ RPA และงานที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้และเรียนรู้วิธีการเขียนโปรแกรมตาม RPA จริง</p>
---	---

<p><b>การคิดอย่างมีตรรกะ</b></p> <p>ส่งเสริมและฝึกอบรมให้นักศึกษาคิดสร้างสรรค์ และเข้าใจแนวคิดเชิงตรรกะที่อยู่ในองค์ความรู้ความเพ่งคิดสร้างสรรค์และองค์ความรู้เชิงวัฒนธรรม วิชาพื้นฐาน เครื่องมือแต่ละประเภทจากการเรียงบ่งบรายตัวอย่างศึกษา และการเรียนแบบสืบเสาะ นักศึกษาได้ทำการลงมือปฏิบัติแก้ปัญหาเป็นกันโดยใช้ประโยชน์จากความคิดเชิงตรรกะ ถูกฝึกทักษะด้านการแก้ไขปัญหาคา ความสามารถด้านการรับรู้ และความสามารถในการอธิบาย</p>	<p><b>การสื่อสาร ICT ธุรกิจขั้นสูง</b></p> <p>จากความรู้ที่ได้รู้จาก Business ICT Communication นักศึกษาจะได้เรียนรู้หัวข้อล่าสุดเกี่ยวกับ ICT และสถานะปัจจุบันของธุรกิจ ICT เพื่อที่จะสามารถพัฒนาผลิตภัณฑ์และวางแผน (ร่างข้อเสนอ) เป็นภาษาญี่ปุ่นได้</p>
--	---

<p><b>การสื่อสารผ่านสื่อ</b></p> <p>เนื่องจากทั่วโลกมีการก้าวไกลของเทคโนโลยีสารสนเทศผ่านทางการสื่อสารในรูปแบบ ICT ดังนั้นนักศึกษาจะได้รับความรู้เชิงปฏิบัติและทางทฤษฎีเพื่อสามารถนำเทคนิคการสื่อสารที่ล้ำหน้าที่สุดได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเป็นประโยชน์สำหรับการแก้ไขปัญหาค่าๆ ได้</p>	<p><b>ทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษเชิงเทคนิค</b></p> <p>ความสามารถในการใช้ข้อมูลล่าสุดจากต่างประเทศมีความสำคัญในโลก ICT หลักสูตรนี้จุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักศึกษาเพื่อใช้กับ ICT และสภาพแวดล้อมการทำงานของ ICT นักศึกษาจะพัฒนาความสามารถที่ผ่านการสอบภาคในสถานที่ทำงาน ICT ฝึกนำเสนอและสนทนาโดยใช้เทคโนโลยีเป็นหัวข้อหลัก และเขียนด้วยภาษาอังกฤษ</p>
---	--

<p><b>ธุรกิจการสื่อสาร ICT</b></p> <p>ในธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับ ICT ผู้เข้าร่วมจะต้องได้รับความรู้ที่เกี่ยวข้องกับสาขาที่แต่ละธุรกิจมีส่วนร่วมและคำศัพท์ทางอุตสาหกรรมที่ใช้ในแต่ละสาขา หลักสูตรนี้ช่วยเสริมทักษะในการสื่อสารด้วยภาษาญี่ปุ่นที่ถูกต้อง เพื่อที่จะถ่ายทอดความคิดและความคิดของตนเองอย่างมีประสิทธิภาพในการสนทนากับลูกค้าหรือภายในองค์กร</p>	
---	--

**กลุ่มรายวิชาบังคับ**

รายวิชาเหล่านี้จะปลูกฝังทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความตระหนักด้านจริยธรรมที่จำเป็นสำหรับมืออาชีพ ตลอดจนทักษะความเป็นผู้นำในการเป็นผู้นำองค์กร

<p><b>การสื่อสารระดับมืออาชีพในอุตสาหกรรม ICT</b></p> <p>รายวิชานี้จะสอนเกี่ยวกับจุดทักษะขั้นพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการนำเสนอหัวข้อวิชาการด้าน IT ที่หลากหลายสำหรับผู้เชี่ยวชาญและบุคคลทั่วไป นอกจากนี้ยังเรียนรู้วิธีการสำรวจแนวโน้มทางเทคนิคและกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องและการจัดเตรียมเอกสารและวัสดุนำเสนอในรูปแบบที่สร้างขึ้นอย่างมีตรรกะ</p>	<p><b>พื้นฐานโปรเจก</b></p> <p>มาสเตอร์โปรเจก เป็นผลงานสูงสุดในการศึกษาของนักศึกษา วิชานี้ นักศึกษาจะได้เรียนรู้วิธีการต่างๆ ที่ใช้เพื่อจัดระเบียบและวิเคราะห์ข้อมูล เรียงเรียงและเขียนวิทยานิพนธ์ เป็นต้น ตามที่กำหนดไว้ในการทำมาสเตอร์โปรเจก จุดประสงค์ของวิชานี้ คือ เพื่อให้ นักศึกษาสามารถเขียนแผนการวิจัยสำหรับมาสเตอร์โปรเจกได้ในวงกว้างของหลักสูตร</p>
---	--

<p><b>ทฤษฎีความเป็นผู้นำ</b></p> <p>นักศึกษาจะได้ทบทวนถึงสิ่งสำคัญที่จะสนับสนุนการกระทำของผู้นำที่พร้อมด้วยความสามารถในการสอนและให้ความรู้กับองค์กร เช่นเดียวกับเรียนรู้เพื่อเข้าใจกระแสของเทคโนโลยี สังคม และวัฒนธรรมที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา นักศึกษาจะได้เรียนรู้กระบวนการที่มุ่งเน้นไปทางการวิเคราะห์ปัจจัยภายในและภายนอกขององค์กร และฝึกปฏิบัติทักษะภาวะผู้นำผ่านการสอนและการเรียนรู้ในรูปแบบกลุ่ม</p>	
---	--

**เส้นทางของหลักสูตรตามสาขาการเรียนแบบตัวเข้ม (รูปแบบการศึกษาที่แนะนำ)**

◆ **ERP**

สำหรับนักศึกษาที่กำลังศึกษา ERP เพื่อเป็นที่ปรึกษาที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพกระบวนการทางธุรกิจ

การตัวเข้มนี้มีไว้สำหรับนักศึกษาที่ต้องการเป็นที่ปรึกษา ERP ที่สามารถแนะนำและปรับระบบ IT ขององค์กรให้เหมาะสมหรือเป็นวิศวกรระบบ หรือโปรแกรมเมอร์ที่ออกแบบและพัฒนาโปรแกรมเสริมสำหรับแพ็คเกจ ERP จากการศึกษา รายวิชาประยุกต์ที่เกี่ยวข้องกับแพ็คเกจ ERP ของ SAP (การพัฒนากระบวนการเงิน 1, 2 เป็นต้น) นักศึกษาจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับระบบ ERP ในแต่ละขั้นตอน

รายวิชาบังคับ	รายวิชาแกน	รายวิชาประยุกต์	รายวิชาพื้นฐาน
ภาคการเรียนที่ 1	ภาคการเรียนที่ 2	ภาคการเรียนที่ 3	ภาคการเรียนที่ 4
ระบบสารสนเทศขององค์กร	การพัฒนากระบวนการเงิน 1,2	พัฒนาระบบการขายและการจัดจำหน่าย 1, 2	หัวข้อขั้นสูงในการได้ค่าปรึกษา ERP
การรวมระบบและ e-Business	การพัฒนาแอปพลิเคชันธุรกิจ ERP	การพัฒนากระบวนการจัดการวัสดุ	การพัฒนากระบวนการจัดการทรัพยากรมนุษย์
การบัญชีระหว่างประเทศ	การพัฒนากระบวนการคอมพิวเตอร์	การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ	
การเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 1	การเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 2		
สถิติสำหรับ IT	พื้นฐานเทคโนโลยีฐานข้อมูล		
คณิตศาสตร์พื้นฐานสารสนเทศประยุกต์			
การสื่อสารระดับมืออาชีพในอุตสาหกรรม ICT	พื้นฐานโปรเจก		
ทฤษฎีความเป็นผู้นำ	มาสเตอร์โปรเจก		
เลือกจากหลักสูตรตัวเข้มอื่นๆ หลักสูตรอุตสาหกรรม และวิชาเลือกเรียนร่วม			

◆ **วิเคราะห์วิทยาข้อมูลธุรกิจ**

สำหรับนักศึกษาที่ต้องการเป็นนักวิเคราะห์ที่คอยให้คำแนะนำในการตัดสินใจขององค์กรโดยการใช้วิเคราะห์ข้อมูลทางธุรกิจ

การตัวเข้มนี้เหมาะกับนักศึกษาที่มีเป้าหมายที่จะเป็นนักวิเคราะห์ที่ช่วยเสนอข้อเสนอและการพัฒนากลยุทธ์องค์กรโดยการใช้วิเคราะห์ข้อมูลทางธุรกิจ และให้ประโยชน์จากวิธีการต่างๆ เช่น การทำเหมืองข้อมูลและการวิเคราะห์ทางสถิติ นักศึกษาจะต้องเข้าร่วมวิชาพื้นฐานเทคโนโลยีฐานข้อมูล / หัวข้อขั้นสูงในเทคโนโลยีฐานข้อมูล เพื่อเรียนรู้วิธีการสะสมข้อมูลทางธุรกิจและเข้าร่วมวิชาวิทยาศาสตร์ด้านข้อมูล, การเรียนรู้เครื่องจักรและการประยุกต์ใช้, เป็นต้น เพื่อศึกษาวิธีการแสวงหาความรู้ใหม่จากข้อมูลที่สะสม

ภาคการเรียนที่ 1	ภาคการเรียนที่ 2	ภาคการเรียนที่ 3	ภาคการเรียนที่ 4
การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Python)	วิทยาศาสตร์ข้อมูล	หัวข้อขั้นสูงในเทคโนโลยีฐานข้อมูล	ระบบสารสนเทศสิ่งแวดล้อม
แนะนำธุรกิจเว็บไซต์	การเรียนรู้เครื่องจักรและการประยุกต์ใช้งาน	แอปพลิเคชันซอฟต์แวร์สำหรับ AI 2	การคิดออกแบบ
พื้นฐานเทคโนโลยีฐานข้อมูล	ทฤษฎีการทำเหมืองข้อมูล	การวิเคราะห์และการแปลงข้อมูลเชิงคุณภาพ	
การเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 1	การเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 2	การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงสำรวจและการสร้างในภาพ	
ทฤษฎีการจัดการด้านคอมพิวเตอร์	แอปพลิเคชันซอฟต์แวร์สำหรับ AI 1	กลยุทธ์ทางธุรกิจเชิงอินเทอร์เน็ตและการตลาด	
สถิติสำหรับ IT	คณิตศาสตร์สำหรับ AI		
คณิตศาสตร์พื้นฐานสารสนเทศประยุกต์			
การสื่อสารระดับมืออาชีพในอุตสาหกรรม ICT	พื้นฐานโปรเจก		
ทฤษฎีความเป็นผู้นำ	มาสเตอร์โปรเจก		
เลือกจากหลักสูตรตัวเข้มอื่นๆ หลักสูตรอุตสาหกรรม และวิชาเลือกเรียนร่วม			

◆ **ความเป็นผู้ประกอบการระดับสากล**

สำหรับนักศึกษาที่ตั้งใจจะเป็นผู้ประกอบการที่ใช้ IT ในธุรกิจใหม่

นักศึกษาที่เรียนแบบการตัวเข้มนี้มีเป้าหมายที่จะเป็นผู้ประกอบการที่รับความท้าทายในการเปิดตัวธุรกิจที่จัดการคน เงินทุน และ/หรือข้อมูลอย่างมีกลยุทธ์ นักศึกษาจะได้เรียนรู้วิธีการเสนอแผนธุรกิจ, ซึ่งเป็นส่วนสำคัญของการเปิดตัวองค์กร โดยการเข้าร่วมความเป็นผู้ประกอบการและรูปแบบธุรกิจระดับสากล เพื่อเรียนรู้วิธีการจัดการปัญหาหลังจากการจัดตั้งบริษัทใหม่ นักศึกษาจะได้เรียนรู้ประเด็นปัญหาปัจจุบันในอุตสาหกรรม IT ในยุคดิจิทัล, นักศึกษาจะได้เรียนรู้วิธีการกระตุ้นเมฆองค์กร

ภาคการเรียนที่ 1	ภาคการเรียนที่ 2	ภาคการเรียนที่ 3	ภาคการเรียนที่ 4
เศรษฐศาสตร์ธุรกิจ 1	การบริหารโครงการ	การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ทั่วโลก	ทฤษฎีเกมและทักษะการเจรจาต่อรอง
เศรษฐศาสตร์ธุรกิจ 2	ความเป็นผู้ประกอบการและรูปแบบธุรกิจระดับสากล	กลยุทธ์ทางธุรกิจเชิงอินเทอร์เน็ตและการตลาด	หัวข้อขั้นสูงในการบริหารธุรกิจ
แนะนำธุรกิจเว็บไซต์	การทำงานของคอมพิวเตอร์บน Cloud ในเชิงปฏิบัติ	โซเชียลมีเดีย e-Commerce	กฎหมายใหม่สำหรับผู้ประกอบการ
สถิติสำหรับ IT	กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา	การคิดออกแบบ	ความเป็นผู้นำเพื่อการเติบโตอย่างยั่งยืน
คณิตศาสตร์พื้นฐานสารสนเทศประยุกต์	ปัญหาปัจจุบันในอุตสาหกรรม IT	การศึกษาเชิงปฏิบัติเพื่อจัดการธุรกิจ	
การเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 1	หัวข้อขั้นสูงในจริยธรรมข้อมูล	การออกแบบตราสินค้าและการจัดการธุรกิจ	
	พฤติกรรมขององค์กร	การเจรจาธุรกิจ IT	
การสื่อสารระดับมืออาชีพในอุตสาหกรรม ICT	พื้นฐานโปรเจก		
ทฤษฎีความเป็นผู้นำ	มาสเตอร์โปรเจก		
เลือกจากหลักสูตรตัวเข้มอื่นๆ หลักสูตรอุตสาหกรรม และวิชาเลือกเรียนร่วม			

◆ การพัฒนาระบบเว็บไซต์

สำหรับนักศึกษาที่มุ่งเน้นอย่างยิ่งในการพัฒนาระบบเว็บไซต์ที่มุ่งเน้น HTML5

เพื่อที่จะเป็นวิศวกรที่พัฒนาเว็บแอปหรือผู้จัดการเว็บไซต์, นักศึกษาจะสามารถพัฒนาทักษะของตนเองได้โดยเข้าร่วม การเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 1, 2, 3 และการเข้าร่วม พื้นฐานเทคโนโลยีฐานข้อมูล / หัวข้อขั้นสูงในเทคโนโลยีฐานข้อมูล, นักศึกษาจะได้เรียนรู้ที่จะสร้างส่วนที่จัดการข้อมูลที่ได้รับจากระบบเว็บ นอกจากนี้, นักศึกษาจะเรียนรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับการออกแบบระบบเชิงวัตถุและวิศวกรรมซอฟต์แวร์ ในหลักสูตรของตนเองเพื่อเรียนรู้เกี่ยวกับการออกแบบ กระบวนการต่างๆ

ภาคการเรียนที่ 1	ภาคการเรียนที่ 2	ภาคการเรียนที่ 3	ภาคการเรียนที่ 4
แนะนำเทคโนโลยีเว็บไซต์	การเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 2	การเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 3	วิศวกรรมซอฟต์แวร์
แนะนำธุรกิจเว็บไซต์	การออกแบบระบบเชิงวัตถุ	หัวข้อขั้นสูงในเทคโนโลยีฐานข้อมูล	การพัฒนาแอปพลิเคชันมือถือ
การเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 1	การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Python)	การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ	การพัฒนาการให้บริการเว็บไซต์
กลยุทธ์การจัดการด้านคอมพิวเตอร์	แอปพลิเคชันซอฟต์แวร์สำหรับ AI 1	การคิดออกแบบ	
สถิติสำหรับ IT	พื้นฐานระบบเครือข่าย		
คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสารสนเทศประยุกต์			
พื้นฐานเทคโนโลยีฐานข้อมูล			
การสื่อสารระดับมืออาชีพในอุตสาหกรรม ICT	พื้นฐานโปรเจกต์		
กลยุทธ์ความเป็นผู้นำ	มาสเตอร์โปรเจกต์		
เลือกจากหลักสูตรตัวเข็มนำ, หลักสูตรอุตสาหกรรม และวิชาเลือกเรียนร่วม			

◆ การบริหารเครือข่าย

สำหรับนักศึกษาที่มุ่งเน้นในการเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีโครงสร้างพื้นฐานของระบบเครือข่ายและการรักษาความปลอดภัยข้อมูล

นักศึกษาที่เรียนแบบตัวเข้มนี้มีเป้าหมายที่จะเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเครือข่ายข้อมูล เช่น วิศวกรบำรุงรักษา/ปฏิบัติการสำหรับเครือข่ายและเซิร์ฟเวอร์ภายในบริษัท หรือเป็นผู้จัดการด้านความปลอดภัย หลังจากผ่านการเรียนวิชาพื้นฐานระบบเครือข่าย/หัวข้อขั้นสูงในระบบเครือข่ายแล้ว นักศึกษาจะได้การเรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ๆ โดยเข้าร่วมรายวิชาต่างๆ เช่น IoT และระบบเครือข่ายไร้สาย ระบบเครือข่าย cloud และ Virtualization

ภาคการเรียนที่ 1	ภาคการเรียนที่ 2	ภาคการเรียนที่ 3	ภาคการเรียนที่ 4
แนะนำเทคโนโลยีเว็บไซต์	การรักษาความปลอดภัยข้อมูล	หัวข้อขั้นสูงในระบบเครือข่าย	ระบบแอปพลิเคชัน IoT
การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Python)	ความปลอดภัยทางไซเบอร์	IoT และเครือข่ายไร้สาย	เครือข่ายระบบ Cloud และ Virtualization
พื้นฐานระบบเครือข่าย	แอปพลิเคชันซอฟต์แวร์สำหรับ AI 1	การบริหารระบบ	การกำหนดเส้นทางและการสลับชั้นสูง
คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสารสนเทศประยุกต์	กฎหมายไซเบอร์สำหรับผู้ประกอบการ	การกำหนดเส้นทางและการสลับ	การพัฒนารูปแบบการให้บริการเว็บไซต์
พื้นฐานเทคโนโลยีฐานข้อมูล	หัวข้อขั้นสูงด้านระบบสารสนเทศ		
การเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 1			
กลยุทธ์การจัดการด้านคอมพิวเตอร์			
สถิติสำหรับ IT			
การสื่อสารระดับมืออาชีพในอุตสาหกรรม ICT	พื้นฐานโปรเจกต์		
กลยุทธ์ความเป็นผู้นำ	มาสเตอร์โปรเจกต์		
เลือกจากหลักสูตรตัวเข็มนำ, หลักสูตรอุตสาหกรรม และวิชาเลือกเรียนร่วม			

◆ IT มังงะและอนิเมะ

สำหรับนักศึกษาที่ประสงค์จะเป็นผู้สร้างเนื้อหาแบบมีอาชีวะในแอนิเมชัน, วิดีโอ, หรือสื่ออื่นๆ

นักศึกษาที่เรียนแบบตัวเข้มนี้มีเป้าหมายที่จะเป็นผู้สร้างเนื้อหาที่มีอาชีวะที่พียงเน้นที่มังงะและอนิเมะ, การวางแผน, การผลิตและการประชาสัมพันธ์, การเขียนเรื่องราวและการเขียนสตอรี่บอร์ด, นักศึกษาจะได้เรียนรู้กระบวนการต้นกำเนิดในการสร้างมังงะและอนิเมะ, ในขณะที่ในวิชาการพัฒนาเนื้อหาสื่อมูวี่และการสร้างแอนิเมชันแบบดิจิทัล นักศึกษาจะได้เรียนรู้วิธีการสร้างเนื้อหาดิจิทัลโดยใช้เครื่องมือเฉพาะ

ภาคการเรียนที่ 1	ภาคการเรียนที่ 2	ภาคการเรียนที่ 3	ภาคการเรียนที่ 4
การพัฒนาเนื้อหาสื่ออย่างสมบูรณ์	การสร้างภาพเคลื่อนไหวแอนิเมชันแบบดิจิทัล	คอมพิวเตอร์กราฟิก	การผลิตและเสียงดิจิทัล
พื้นฐานการวาดภาพเคลื่อนไหวแอนิเมชัน A	หัวข้อพิเศษมังงะอนิเมะ, การวางแผน, การผลิตและการประชาสัมพันธ์	การสื่อสารและการสื่อสารด้วยเสียง	ภาพยนตร์แฟกซ์ขั้นสูง
หัวข้อพิเศษในอุตสาหกรรมเนื้อหา	การเขียนบทภาพยนตร์และสตอรี่บอร์ด	การผลิตแอนิเมชันปฏิบัติการ	สุนทรียศาสตร์ด้าน IT
การเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 1	การประมวลผลภาพ	เทคนิคการมองเห็นพิเศษ	การออกแบบตราสินค้าและการจัดการธุรกิจ
คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสารสนเทศประยุกต์	พื้นฐานการวาดภาพเคลื่อนไหวแอนิเมชัน B		
กลยุทธ์การจัดการด้านคอมพิวเตอร์			
การสื่อสารระดับมืออาชีพในอุตสาหกรรม ICT	พื้นฐานโปรเจกต์		
กลยุทธ์ความเป็นผู้นำ	มาสเตอร์โปรเจกต์		
เลือกจากหลักสูตรตัวเข็มนำ, หลักสูตรอุตสาหกรรม และวิชาเลือกเรียนร่วม			

◆ IT ด้านการทอ้งเกี่ยวข้อง

สำหรับนักศึกษาที่ต้องการเป็นผู้เชี่ยวชาญด้าน IT เพื่อการทอ้งเกี่ยวข้องที่สามารถวางแผนธุรกิจการทอ้งเกี่ยวข้องและเสนอระบบที่เกี่ยวข้องได้

นักศึกษาด้าน IT เพื่อการทอ้งเกี่ยวข้องมุ่งหวังที่จะเป็นผู้เชี่ยวชาญที่เข้าใจลักษณะเฉพาะของภูมิภาคซึ่งเป็นทรัพยากรการทอ้งเกี่ยวข้องและความต้องการของนักทอ้งเกี่ยวข้อง และสามารถใช้ ICT ในการปรับใช้บริการและกลยุทธ์ทางการตลาด จากการเข้าร่วมรายวิชาต่างๆ เช่น ความรู้เบื้องต้นด้าน IT เพื่อการทอ้งเกี่ยวข้องและความรู้เบื้องต้นด้านธุรกิจการทอ้งเกี่ยวข้อง นักศึกษาจะได้รับความรู้ด้านการปฏิบัติงานและทักษะองค์ประกอบที่เหมาะสมกับอุตสาหกรรมการทอ้งเกี่ยวข้อง ผ่านการศึกษาในวิชาต่างๆ เช่น การวิเคราะห์ข้อมูลการทอ้งเกี่ยวข้อง, การออกแบบการทอ้งเกี่ยวข้อง และการจัดการปลายทางการทอ้งเกี่ยวข้อง, นักศึกษาจะเรียนรู้ที่จะใช้เครือข่ายสังคมเพื่อเป็นเครื่องมือส่งเสริมการขาย, ให้ข้อมูลการทอ้งเกี่ยวข้องในหลายภาษาและสื่อต่างๆ, แปลงกิจกรรมการทอ้งเกี่ยวข้องเชิงประวัติศาสตร์ไปสู่รูปแบบข้อมูล, และประยุกต์ใช้ข้อมูลเหล่านั้นในการวิเคราะห์และการคาดการณ์

ภาคการเรียนที่ 1	ภาคการเรียนที่ 2	ภาคการเรียนที่ 3	ภาคการเรียนที่ 4
ความรู้เบื้องต้นด้านธุรกิจการทอ้งเกี่ยวข้อง	การออกแบบการทอ้งเกี่ยวข้อง	การจัดการสถานที่ทอ้งเกี่ยวข้อง	หัวข้อขั้นสูงใน IT เพื่อการทอ้งเกี่ยวข้อง
ความรู้เบื้องต้นด้าน IT เพื่อการทอ้งเกี่ยวข้อง	การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ทั่วโลก	การวิเคราะห์ข้อมูลการทอ้งเกี่ยวข้อง	ฝึกงานด้าน IT เพื่อการทอ้งเกี่ยวข้อง
การบริหารโครงการ	การเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 2	การออกแบบระบบเชิงวัตถุ	การพัฒนาแอปพลิเคชันมือถือ
ความเข้าใจสังคมผู้เฒ่า	เศรษฐศาสตร์ธุรกิจ 1	วิทยาศาสตร์ข้อมูล	การพัฒนาเนื้อหาสื่ออย่างสมบูรณ์
การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Python)	การสื่อสารผ่านสื่อ	หัวข้อพิเศษมังงะอนิเมะ, การวางแผน, การผลิตและการส่งเสริม	เทคนิคการมองเห็นพิเศษ
การเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 1		การสื่อสารและการสื่อสารด้วยเสียง	การออกแบบตราสินค้าและการจัดการธุรกิจ
สถิติสำหรับ IT			
คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสารสนเทศประยุกต์			
การสื่อสารระดับมืออาชีพในอุตสาหกรรม ICT	พื้นฐานโปรเจกต์		
กลยุทธ์ความเป็นผู้นำ	มาสเตอร์โปรเจกต์		
เลือกจากหลักสูตรตัวเข็มนำ, หลักสูตรอุตสาหกรรม และวิชาเลือกเรียนร่วม			

◆ ปัญญาประดิษฐ์

นักศึกษาในโปรแกรมนี้จะได้รับการปลูกฝังความสามารถในการเติบโตในสังคมที่สนับสนุนโดย AI แต่อย่างใด และสามารถใช้และประยุกต์เทคโนโลยี AI ในหลากหลายสาขาในฐานะผู้เชี่ยวชาญด้าน AI

หลังจากศึกษาทฤษฎีพื้นฐานของ AI และเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องแล้ว นักศึกษาจะสำรวจกรณีศึกษาในโลกแห่งความเป็นจริงเพื่อค้นหาวิธีที่พวกเขาสามารถนำทฤษฎีและเทคโนโลยีพื้นฐานไปประยุกต์ใช้ในสาขาต่างๆ ที่ประยุกต์ใช้ AI ได้ ด้วยการศึกษ Python ซึ่งเป็นภาษาที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในด้าน AI พร้อมกับผลิตภัณฑ์ซอฟต์แวร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับ AI มากมาย นักศึกษาจะพัฒนาเป็นคนที่สามารถใช้และประยุกต์เทคโนโลยี AI ในหลากหลายสาขาวิชาได้ เรายังเตรียมโปรแกรมที่จะสร้างวิศวกรรมขั้นสูงที่สามารถทำงานให้พัฒนาซอฟต์แวร์แอปพลิเคชัน AI ได้

ภาคการเรียนที่ 1	ภาคการเรียนที่ 2	ภาคการเรียนที่ 3	ภาคการเรียนที่ 4
สถิติสำหรับ IT	การเรียนรู้เครื่องจักรและการประยุกต์ใช้งาน	เกมและ AI	สังคมและ AI 1
ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ AI	การเพิ่มประสิทธิภาพการผสมผสาน	ความเข้าใจภาษาธรรมชาติ/ความเข้าใจด้วยเสียง	สังคมและ AI 2
บทนำสู่อัลกอริธึม	แอปพลิเคชันซอฟต์แวร์สำหรับ AI 1	สารสนเทศของเขตดำเนินการแพทย์	
การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Python)	การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Java)	วิทยาการหุ่นยนต์และ AI	
พื้นฐานเทคโนโลยีฐานข้อมูล	คณิตศาสตร์สำหรับ AI	แอปพลิเคชันซอฟต์แวร์สำหรับ AI 2	
กลยุทธ์การจัดการด้านคอมพิวเตอร์	วิทยาศาสตร์ข้อมูล		
คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสารสนเทศประยุกต์	การทำเหมืองข้อมูล		
	หัวข้อขั้นสูงในเทคโนโลยีฐานข้อมูล		
การสื่อสารระดับมืออาชีพในอุตสาหกรรม ICT	พื้นฐานโปรเจกต์		
กลยุทธ์ความเป็นผู้นำ	มาสเตอร์โปรเจกต์		
เลือกจากหลักสูตรตัวเข็มนำ, หลักสูตรอุตสาหกรรม และวิชาเลือกเรียนร่วม			

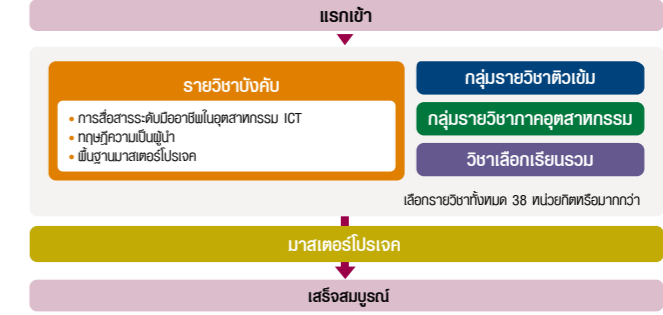
หลักสูตรตามความต้องการ

เลือกวิธีการศึกษาอย่างอิสระเพื่อให้ครอบคลุมความรู้และสาขาวิชาที่หลากหลาย

นักศึกษาสามารถเลือกรายวิชาที่นอกเหนือจากหลักสูตรการตัวเข้มหรือหลักสูตรอุตสาหกรรมของแต่ละคนแล้ว หลักสูตรดั้งเดิมจะครอบคลุมความรู้และสาขาวิชาที่หลากหลาย รายวิชาที่นอกเหนือจากรายวิชาบังคับจะได้รับ การคัดเลือกโดยปรึกษากับผู้ประสานงานทางวิชาการเพื่อให้ นักศึกษาสามารถสร้างหลักสูตรที่สอดคล้องกับเป้าหมายของตนเองให้มากที่สุด ความยืดหยุ่นนี้เป็นวิธีการที่ยืดหยุ่นสำหรับนักศึกษาที่มุ่งไปไปที่สาขาการประยุกต์ใหม่ทางด้าน IT ความยืดหยุ่นนี้เป็นวิธีที่ยืดหยุ่นสำหรับนักศึกษาในการมุ่งไปไปที่สาขาวิชาใหม่ๆ ในด้าน IT

ความสำคัญของหลักสูตรตามความต้องการ

ในช่วงครึ่งทศวรรษ, ตั้งแต่ช่วงเริ่มต้นของยุค IT และคอมพิวเตอร์ในทศวรรษที่ 60 จนถึงปัจจุบัน, สาขา IT มีความก้าวหน้าอย่างมาก, ในการเปลี่ยนแปลงแบบการทำงานและเทคโนโลยี ควบคู่ไปกับการเปลี่ยนแปลงนี้, ความรู้และทักษะที่จำเป็นสำหรับนักศึกษาที่เรียนด้าน IT และปัญหาที่พวกเขาต้องเผชิญกับความเปลี่ยนแปลงและหลากหลายมากขึ้น ตัวอย่างเช่น, แอปพลิเคชันสำหรับสามารถใช้ได้ก็ต้องได้รับการวางแผนและออกแบบมาสำหรับแอปพลิเคชันตามสมมติฐานที่แตกต่างตามการใช้งานมากกว่าเครื่องคอมพิวเตอร์แบบดั้งเดิม, เช่น การเชื่อมต่อกับคล่อง, เซนเซอร์และบริการ Cloud โอกาสที่ยิ่งใหญ่สำหรับการประดิษฐ์นวัตกรรมทางเทคโนโลยีและวิธีการแก้ปัญหาด้าน IT อยู่เหนือกรอบความคิดปัจจุบัน, ซึ่งกรอบความคิดเดิมไม่สามารถใช้ได้ต่อไปแล้ว เพื่อตอบสนองต่อวิสัยทัศน์ของนักศึกษาในอนาคตและความต้องการที่หลากหลาย KCGI จึงได้สร้างหลักสูตรตามความต้องการ, หลักสูตรตามความต้องการนี้ช่วยให้ นักศึกษาสามารถจัดทำหลักสูตรโดยพิจารณาจากการเลือกรายวิชาที่ยืดหยุ่นตามเป้าหมายเฉพาะของตน โดยไม่ต้องจำกัดด้วยขอบเขตของสาขาการเรียนแบบตัวเข้มและหลักสูตรอุตสาหกรรมที่มีอยู่ เนื่องจากสาขา IT มีการพัฒนาอย่างรวดเร็วในหลายทิศทาง จึงเป็นไปได้ที่จะสร้างงานใหม่ให้ตนเองในสาขาใหม่ๆ หลักสูตรตามความต้องการนี้ช่วยให้ นักศึกษาสามารถไปประยุกต์ใช้ประโยชน์จากความสามารถที่หลากหลาย (วิศวะ/สังคม/ศิลป์) เพื่อให้ได้ผลสูงสุด ประยุกต์ใช้และผสมผสานทักษะในหลากหลายสาขาเพื่อสร้างและศึกษาหลักสูตรส่วนบุคคลที่ก้าวข้ามแนวคิดทั่วไป



# ขั้นตอนสู่การรับปริญญาวิชาชีพ

นักศึกษาชั้นปีที่หนึ่ง  
ภาคการเรียนที่หนึ่ง

1

## การศึกษาความรู้ขั้นพื้นฐาน แบบเข้มข้น

- พิธีเปิดการศึกษา/ ปฐมนิเทศนักศึกษาใหม่/  
การให้คำปรึกษาด้านวิชาการ
- การสอบทฤษฎีใบไม้พลิว
- ชั้นเรียนเร่งรัดทฤษฎี

### ชีวิตนักศึกษาที่มีคุณภาพ

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



นักศึกษาชั้นปีที่หนึ่ง  
ภาคการเรียนที่สอง

2

## การได้รับความรู้เฉพาะทางขั้นสูง เริ่มเตรียมมาสเตอร์โปรเจก

- เริ่มต้นการเตรียมการสำหรับมาสเตอร์โปรเจก
- การสอบทฤษฎีใบไม้พลิว
- ชั้นเรียนเร่งรัดทฤษฎีใบไม้พลิว
- การบรรยายพิเศษโดยอาจารย์ชาวญี่ปุ่นและ  
ชาวต่างชาติที่มีชื่อเสียง

### ชีวิตนักศึกษาที่มีคุณภาพ

- การแนะแนวอาชีพ
- คลาสช่วยเหลือในการทำงาน
- เทศกาลเดือนพฤศจิกายน



นักศึกษาชั้นปีที่สอง  
ภาคการเรียนที่สาม

3

## การศึกษาวิชาภาคปฏิบัติ และวิชาขั้นสูง เริ่มทำมาสเตอร์โปรเจก

- เริ่มต้นลงมือทำมาสเตอร์โปรเจก
- การสอบทฤษฎีใบไม้พลิว
- ชั้นเรียนเร่งรัดทฤษฎี

### ชีวิตนักศึกษาที่มีคุณภาพ

- การนำเสนอภายในมหาวิทยาลัยโดยบริษัทเอกชน
- การโตมาซึ่งคุณสมบัติที่หลากหลาย
- ฝึกงานที่มหาวิทยาลัยในประเทศ (วิทยากรรับเชิญ)
- คอนเสิร์ต
- การมีส่วนร่วมในการแข่งขันต่างๆ



นักศึกษาชั้นปีที่สอง  
ภาคการเรียนที่สี่

4

## กิจกรรมและการศึกษาเพื่อ เสริมความเชี่ยวชาญเฉพาะทาง ทำมาสเตอร์โปรเจกให้สมบูรณ์

- สอบป้องกันมาสเตอร์โปรเจก โดยการนำเสนอ  
ด้วยปากเปล่า
- การบรรยายพิเศษโดยอาจารย์ชาวญี่ปุ่นและ  
ชาวต่างชาติที่มีชื่อเสียง
- รางวัล KCG  
(ประกาศโปรเจกที่โดดเด่นที่สุดของ KGI และ KCGI)"
- พิธีมอบปริญญา

### ชีวิตนักศึกษาที่มีคุณภาพ

- ฉลองความสำเร็จการศึกษาระดับปริญญา



KyU.edu  
京都コンピュータ学院  
京都情報大学院大学





**Cyryl Koshyk** *ศาสตราจารย์*  
 ปรญญาตรีสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ, มหาวิทยาลัย Krakow University of Economics, ประเทศโปแลนด์  
 ผู้ก่อตั้งสตูดิโอภาพยนตร์, ผู้ก่อตั้งสตูดิโอ Dark Horizon  
 มีส่วนร่วมในฐานะผู้ควบคุมดูแลงานผลิตและแก้ไขตัดต่อภาพเขียนในอุตสาหกรรมโทรทัศน์และภาพยนตร์  
 มีส่วนร่วมในผลงานมากมาย อาทิเช่น "300", "Elysium", "Now You See Me", "After Earth", "Silent Hill: Revelation 3D", "โมบิไรส์"

**Masashi Kuratani** *ศาสตราจารย์*  
 ปรญญาตรี วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, สำหรับหลักสูตรการศึกษาสาขาการวิจัยการดำเนินงาน (เทียบเท่ากับปริญญาโทวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี), สถาบันวิจัยในราชอาณาจักรญี่ปุ่น, กองกำลังป้องกันตนเองทางทะเลของประเศญี่ปุ่น (JMSDF) อดีตหัวหน้าวิศวกร, เรือ JDS Hatsuyuki; อดีตพันโท, เรือ JDS Umigiri; อดีตเจ้าหน้าที่, เรือ JDS Yudachi, JMSDF  
 อดี้อาจารย์ (ประวัติศาสตร์การทหาร), หลักสูตรฝึกอบรมเจ้าหน้าที่, โรงเรียนบริการที่ 1, JMSDF อดี้อาจารย์ (ยุทธวิธี), หลักสูตรฝึกอบรมเจ้าหน้าที่, โรงเรียนบริการที่ 1, JMSDF  
 สำหรับหลักสูตรปริญญาโท, สาขาวิชาประวัติศาสตร์เอเชียตะวันออก, ปริญญาโทวิทยาศาสตรบัณฑิตมหาวิทยาลัย Bukkyo  
 อดี้อาจารย์ (ยุทธศาสตร์และการทหาร), สัมมนาประวัติศาสตร์การทหาร, แผนการศึกษาและการวิจัยยุทธศาสตร์การป้องกัน, วิทยาลัยเสนาธิการทหาร, JMSDF

**Hong Seung Ko** *ศาสตราจารย์*  
 ปรญญาตรี วิศวกรรมศาสตรบัณฑิต จากมหาวิทยาลัย Tong Gok, ประเทศเกาหลีใต้ ปรญญาเอก วิศวกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต จากมหาวิทยาลัยเกียวโต  
 อดี้อธิการกลยุทธ์ข้อมูลของบริษัท Samsung Electronics Co. Ltd.  
 อดี้อประธานกรรมการบริหาร (CEO) ของบริษัท Harmony Navigation, Co. Ltd.  
 สมาชิกคณะกรรมการกำกับเทคโนโลยี สมาคม CALS / EC Association, ประเทศเกาหลีใต้

**Tadashi Kondo** *ศาสตราจารย์*  
 วิศวกรรมศาสตรบัณฑิตจากมหาวิทยาลัยโทคุชิมะ; วิศวกรรมศาสตรมหาบัณฑิตและวิศวกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิตจากมหาวิทยาลัยโอซาก้า  
 อดี้อหัวหน้าฝ่ายวิจัยการควบคุม ศูนย์วิจัยและพัฒนาระบบพลังงานและระบบอุตสาหกรรม Toshiba Corporation อดี้อศาสตราจารย์ คณะแพทยศาสตร์;  
 อดี้อศาสตราจารย์ บัณฑิตวิทยาลัยวิทยาศาสตร์สุกามะ; อดี้อศาสตราจารย์ บัณฑิตวิทยาลัยวิทยาศาสตร์ซ่งบัก; และศาสตราจารย์กิตติมคุณ มหาวิทยาลัยโทคุชิมะ

**Kazuyuki Sakka** *ศาสตราจารย์*  
 ปรญญาตรี วิทยาศาสตร์บัณฑิต จากมหาวิทยาลัยเกียวโต  
 ปรญญาเอก วิทยาศาสตร์ดุษฎีบัณฑิต จากมหาวิทยาลัยเกียวโต  
 อดี้ออาจารย์บรรยายพิเศษ มหาวิทยาลัยเกียวโต

**Takashi Sato** *ศาสตราจารย์*  
 ปรญญาตรีสาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์จากคณะวิศวกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีเอ-โอยะ;  
 วิศวกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต (เชี่ยวชาญด้านวิศวกรรมโครงสร้างพื้นฐาน) มหาวิทยาลัยทโตริ  
 อดี้อผู้จัดการทั่วไป NEC Corporation

**Eiki Satomi** *ศาสตราจารย์*  
 ปรญญาโท บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต จากมหาวิทยาลัย Otaru University of Commerce  
 หลังจากทำงานที่บริษัท Nanko Building Ltd. และ บริษัท DATT, Ltd. (ซึ่งปัจจุบันคือบริษัท DATT JAPAN INC.), ำนักก่อตั้งบริษัท Media Magic Co.Ltd. ขึ้นในปี ค.ศ. 1996  
 ปัจจุบันดำรงตำแหน่งคณะกรรมการและผู้บริหารระดับสูงของบริษัท รองประธานของสมาคมอุตสาหกรรมระบบสารสนเทศฮอกไกโด ตัวแทนสภา Hokkaido Mobile Content Promotion Council สมาชิกแผนกของสภาอาคารค่าและอุตสาหกรรม Sapporo คณะกรรมการตรวจสอบกลยุทธ์ด้าน IT Hokkaido ครั้งที่ 2

**Sanford Gold** *ศาสตราจารย์*  
 ปรญญาตรี ศิลปศาสตรบัณฑิต จากมหาวิทยาลัย University of Michigan (ประเทศสหรัฐอเมริกา)  
 ปรญญาโท ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, ปรญญาเอกครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต จากมหาวิทยาลัย Columbia (ประเทศสหรัฐอเมริกา)  
 ผู้อำนวยการอาวุโสจัดการความรู้, ฝ่ายการศึกษา, ADP, LLC ผู้อำนวยการจัดการความรู้ที่ Prudential Financial, Inc.  
 ที่ปรึกษาด้านการศึกษา EY

**Peiyan Zhou** *ศาสตราจารย์*  
 ศิลปศาสตรบัณฑิตจากภาควิชาภาษาและวรรณคดีจีน มหาวิทยาลัยนิงกิง ศิลปศาสตรมหาบัณฑิตและวิทยาศาสตร์จากคณะวิทยาศาสตร์เพื่อชีวิตและสิ่งแวดล้อม  
 มหาวิทยาลัยจิงหัวดิงเกียวโต  
 ผู้อำนวยการ Huitai Cultural Development Co., Ltd. (จีน)

**Yuexin Sun** *ศาสตราจารย์*  
 ศิลปศาสตรบัณฑิตจากบัณฑิตวิทยาลัยญี่ปุ่นศึกษา Tianjin Foreign Studies University  
 ศิลปศาสตรมหาบัณฑิตจากคณะวิทยาศาสตร์เพื่อชีวิตและสิ่งแวดล้อม มหาวิทยาลัยเกียวโต  
 วิศวกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิตจากคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกียวโต  
 ประธานบริษัท Huitai Cultural Development Co., Ltd. (จีน)

**Yutaka Takahashi** *ศาสตราจารย์*  
 ปรญญาตรี วิศวกรรมศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยเกียวโต, ปรญญาโท วิศวกรรมศาสตรมหาบัณฑิต (สาขาวิชาคณิตศาสตร์และฟิสิกส์ประยุกต์) บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกียวโต, อดี้อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัยระดับปรญญาเอกจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกียวโต (สาขาวิชาคณิตศาสตร์และฟิสิกส์ประยุกต์), วิศวกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต, ศาสตราจารย์กิตติมศักดิ์ประจำมหาวิทยาลัยเกียวโต, มหาวิทยาลัยเกียวโต  
 อดี้อศาสตราจารย์ด้านการศึกษาสารสนเทศ, มหาวิทยาลัยเกียวโต อดี้อศาสตราจารย์, สถาบันวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีนาธา อดี้อศาสตราจารย์รับเชิญ, มหาวิทยาลัย University of Paris-Sud (ประเทศฝรั่งเศส)  
 อดี้อศาสตราจารย์รับเชิญ, สถาบันวิจัยวิทยาการคอมพิวเตอร์และระบบอัตโนมัติในประเทศฝรั่งเศส สมาชิกของ Operations Research Society of Japan  
 หัวหน้าโครงการ, โครงการวิจัยและพัฒนาการสื่อสารแบบบูรณาการและเทคโนโลยีการกระจายเสียงที่ใช้เครือข่ายคอมพิวเตอร์แบบนิเวศวิทยา, สถาบันแห่งชาติด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

**Ryoei Takahashi** *ศาสตราจารย์*  
 ปรญญาตรี วิทยาศาสตร์บัณฑิต, ปรญญาโท วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต (สาขาวิชาคณิตศาสตร์), ปรญญาเอก (สาขาวิศวกรรมศาสตร์), จากมหาวิทยาลัย Waseda  
 ศาสตราจารย์ด้านวิศวกรรมข้อมูลระบบ, สถาบันเทคโนโลยี Hachinohe อดี้อที่ปรึกษางานวิจัยระดับปรญญาเอก, สถาบันเทคโนโลยี Hachinohe  
 อดี้อพนักงานที่ NTT Yokosuka R&D Center อดี้อพนักงานที่ NTT Secure Platform Laboratories

**Yasuhiro Takeda** *ศาสตราจารย์*  
 ประธานกรรมการบริหาร Gainax Kyoto Co., Ltd.  
 สมาชิกกลุ่มนักเขียนนิยายวิทยาศาสตร์และแฟนตาซีแห่งญี่ปุ่น (SFWJ) และ Space Authors Club of Japan (SACJ)  
 สมาชิกผู้ก่อตั้ง Gainax ผู้อำนวยการสร้างผลงานแอนิเมชันยอดเยี่ยมของญี่ปุ่นหลายเรื่อง เช่น Nadia the Secret of Blue Water และ Tengen Toppa Gurren Lagann

**Toshiaki Tateishi** *ศาสตราจารย์*  
 ปรญญาตรี ภาควิชาคณิตศาสตร์บัณฑิต จากมหาวิทยาลัย Waseda ปรญญาเอกกรรมการบริษัท MandalaNet Limited  
 กรรมการผู้จัดการและรองประธานกรรมการสมาคม Japan Internet Providers Association  
 กรรมการผู้จัดการใหญ่ขององค์กร The Inter-Area High Speed Network Organization  
 ประธานกรรมการบริษัท Internet Intelligence Okinawa Co. Ltd. ผู้อำนวยการสมาคมส่งเสริมการใช้เน็ตและเว็บอย่างเหมาะสม

**Masayoshi Tezuka** *ศาสตราจารย์*  
 ปรญญาตรี วิศวกรรมศาสตรบัณฑิต จากมหาวิทยาลัยโอซาก้า ปรญญาโท วิศวกรรมศาสตรมหาบัณฑิต จากมหาวิทยาลัยโอซาก้า  
 อดี้นักวิจัยอาวุโส บริษัท Fujitsu Laboratories Ltd.  
 อดี้อผู้จัดการอาวุโส บริษัท Fujitsu Institute of Management Ltd.  
 อดี้อรองศาสตราจารย์วิศวกรรมสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยี Kanazawa

**Shozo Naito** *ศาสตราจารย์*  
 ปรญญาตรี วิศวกรรมศาสตรบัณฑิต จากมหาวิทยาลัยเกียวโต ปรญญาโท วิศวกรรมศาสตรมหาบัณฑิต จากมหาวิทยาลัยเกียวโต  
 ผู้อำนวยการ Kyoto Computer Gakuin วิทยาเขต Kamogawa  
 อดี้อหัวหน้าวิจัยที่ห้องปฏิบัติการ NTT Information Sharing Platform  
 ศาสตราจารย์ที่ปรึกษาของหน่วยงานรักษาความปลอดภัยทางข้อมูลแห่งประเทศไทย

**Yukihiro Nakamura** *ศาสตราจารย์*  
 ปรญญาตรีวิศวกรรมศาสตรมหาบัณฑิตเกียวโต, วิศวกรรมศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเกียวโตบัณฑิตวิทยาลัย (สาขาวิศวกรรมคณิตศาสตร์) วิศวกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต ศาสตราจารย์  
 กิตติมคุณมหาวิทยาลัยเกียวโต, ศาสตราจารย์บัณฑิตวิทยาลัยสารสนเทศมหาวิทยาลัยเกียวโต, อดี้ออาจารย์ที่ปรึกษากรรมการสถาบันวิจัยมหาวิทยาลัย Ritsumeikan อดี้อผู้อำนวยการฝ่ายวิจัยประมวล  
 ความรู้ศูนย์วิจัยเครือข่ายบัณฑิตที่เกียวโต, ผู้อำนวยการศูนย์วิจัยประมวลผลสารสนเทศวิศวกรรมศาสตร์บัณฑิตที่เกียวโต, ผู้อำนวยการของ PARTHENON, President of PARTHENON  
 Research Association Specic Nonprot Corporationประธานสมาคมวิจัย PARTHENON ไม่แสวงหาผลประโยชน์, อดี้อประธานสถาบันวิจัยวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและการจัดการเกียวโต

**Nitza Melas** *ศาสตราจารย์*  
 นักร้องหลักของการแสดง Cirque du Soleil, นักร้อง / นักแต่งเพลง  
 อดี้อครูสถาบันดนตรี, ซะเล็ค Los Angeles Music Award World Music / Holly Wood Music Award World Music / DEKA Award และ  
 รางวัลอื่น ๆ อีกมากมาย ผลงานเพลงโมเชนาของ S x L และ Toyota Estima และเสียงพากย์ของภาพยนตร์ไอวอเม็นชั่น เคนส์ และอื่นๆ อีกมากมาย

**Yasuhiro Noishiki** *ศาสตราจารย์*  
 ปรญญาตรี วิศวกรรมศาสตรบัณฑิต จากมหาวิทยาลัย Ritsumeikan  
 อดี้อเคยทำงานที่บริษัท Hewlett-Packard Development Company, L.P.

**Akira Hasegawa** *ศาสตราจารย์*  
 ปรญญาตรี วิทยาศาสตร์บัณฑิต จากสถาบันเทคโนโลยี Rochester, ประเทศสหรัฐอเมริกา  
 ปรญญาโท วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต จากสถาบันเทคโนโลยี Rochester, ประเทศสหรัฐอเมริกา  
 ผู้จัดการวางแผน: การพัฒนาของทางการศึกษาคอมพิวเตอร์ระหว่างประเทศ (NPO)

**Koichi Hasegawa** *ศาสตราจารย์*  
 ปรญญาตรี วิศวกรรมศาสตรบัณฑิต จากมหาวิทยาลัยฮอกไกโด  
 ปรญญาโท ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต จากมหาวิทยาลัย Pennsylvania State University  
 ปรญญาเอก ปรญญาดุษฎีบัณฑิต จากมหาวิทยาลัยฮอกไกโด (วรรณคดี)  
 อดี้อช่างภาพ NHK (Japan Broadcasting Corporation)

**Peter Anderson** *ศาสตราจารย์*  
 ปรญญาตรี วิทยาศาสตร์บัณฑิต จากสถาบันเทคโนโลยี Massachusetts, ประเทศสหรัฐอเมริกา  
 ปรญญาเอก ปรญญาดุษฎีบัณฑิต จากสถาบันเทคโนโลยี Massachusetts  
 อดี้อโปรแกรมเมอร์อาวุโส ฝ่ายคอมพิวเตอร์ที่ RCA  
 ศาสตราจารย์กิตติมคุณ ที่สถาบันเทคโนโลยี Rochester, สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ ประเทศสหรัฐอเมริกา

**Masao Fukushima** *ศาสตราจารย์*  
 วิศวกรรมศาสตรบัณฑิตและวิศวกรรมศาสตรมหาบัณฑิตจากภาควิชาสารสนเทศศาสตร์และวิทยาศาสตร์คณิตศาสตร์ และวิศวกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิตจาก  
 มหาวิทยาลัยเกียวโต ศาสตราจารย์กิตติมคุณ อดี้อศาสตราจารย์ด้านสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเกียวโต  
 อดี้อศาสตราจารย์ กองวิทยาการสารสนเทศ สถาบันวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีนาธา  
 อดี้อศาสตราจารย์ คณะวิทยาศาสตร์และวิศวกรรมศาสตร์ และบัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยนินเซ็น สมาชิกสมาคมวิจัยปฏิบัติการแห่งประเทศไทย

**Takao Fujiwara** *ศาสตราจารย์*  
 ปรญญาตรีจากมหาวิทยาลัยเกียวโต, ปรญญาเอกจากบัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยเกียวโต (สาขาฟิสิกส์ดาราศาสตร์), วิทยาศาสตร์ดุษฎีบัณฑิต  
 ศาสตราจารย์กิตติมคุณที่มหาวิทยาลัย Kyoto City University of Arts, อดี้อศาสตราจารย์และหัวหน้าภาควิชาศิลปกรรม, มหาวิทยาลัย Kyoto City University  
 of Arts อดี้ออาจารย์พิเศษที่ Kyoto Computer Gakuin

**Masaki Fujiwara** *ศาสตราจารย์*  
 ปรญญาโท, บัณฑิตวิทยาลัยเมืองสร้างสรรค์, มหาวิทยาลัยโอซาก้าซิติ, ดุษฎีบัณฑิต, วิทยาการสารสนเทศการจัดการ, มหาวิทยาลัยเซซึจิน; ที่ปรึกษา SME  
 อดี้อผู้จัดการและหัวหน้าที่ปรึกษา, ฝ่ายวางแผนการจัดการ, บริษัท เคเอสอาร์ จำกัด อดี้อศาสตราจารย์, ภาควิชาแนวคิดธุรกิจ, มหาวิทยาลัยเมียวกี; ผู้อำนวยการ,  
 การศึกษารางวางแผนธุรกิจ, มหาวิทยาลัยเมียวกี; ผู้ช่วยผู้อำนวยการวิจัย, การศึกษาวิจัยการวางแผนธุรกิจ, มหาวิทยาลัยเมียวกี; อดี้ออาจารย์, โรงเรียนธุรกิจบริหารสหพันธ์,  
 มหาวิทยาลัยบอนด์ (BBT MBA); ศาสตราจารย์อากินตุเค, มหาวิทยาลัยเมียวกี

**Masahiro Furusawa** *ศาสตราจารย์*  
 วิศวกรรมศาสตรบัณฑิตและวิศวกรรมศาสตรมหาบัณฑิต (เชี่ยวชาญด้านวิศวกรรมควบคุม) จากมหาวิทยาลัยโอ  
 อดี้อวิศวกรรม สถาบันวิจัยในบูเร: จำกัด  
 วิศวกรรมค่าอุตสาหกรรม SAP Japan Co., Ltd.  
 ศาสตราจารย์พิเศษ มหาวิทยาลัยเมียวกี

**Masahiro Furusawa** *ศาสตราจารย์*  
 วิศวกรรมศาสตรบัณฑิตและวิศวกรรมศาสตรมหาบัณฑิต (เชี่ยวชาญด้านวิศวกรรมควบคุม) จากมหาวิทยาลัยโอ  
 อดี้อวิศวกรรม สถาบันวิจัยในบูเร: จำกัด  
 วิศวกรรมค่าอุตสาหกรรม SAP Japan Co., Ltd.  
 ศาสตราจารย์พิเศษ มหาวิทยาลัยเมียวกี

**Fredric Jon Laurentine** ศาสตราจารย์  
 ปรญญาตรี ศิลปศาสตรบัณฑิต จากมหาวิทยาลัย Brown, ประเทศสหรัฐอเมริกา  
 ปรญญาโท บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต จากมหาวิทยาลัย Harvard, ประเทศสหรัฐอเมริกา  
 อดีตเคยทำงานที่บริษัท Procter & Gamble, ประเทศสหรัฐอเมริกา อดีตเคยทำงานที่สมาคมคอมพิวเตอร์ ประเทศสหรัฐอเมริกา  
 อดีตเคยทำงานที่บริษัท Sun Microsystems, Inc., ประเทศสหรัฐอเมริกา ผู้ก่อตั้งและประธานบริษัท Two Eyes Two Ears, ประเทศสหรัฐอเมริกา

**Naoya Bessho** ศาสตราจารย์  
 ปรญญาตรีสาขานกฏหมายมหาวิทยาลัย Keio ดำรงตำแหน่งต่างๆ ใน Yahoo Japan Corporation, รวมถึงผู้จัดการฝ่ายกฎหมาย, กรรมการบริหาร, ผู้จัดการส่วนวางแผนนโยบายและเจ้าหน้าที่กำกับดูแลอาวุโส; ผู้จัดการสำนักงานอธิการบดี; หัวหน้าเจ้าหน้าที่ด้านการโยนากฎหมายการวางนโยบายและบริการสาธารณะ; และหัวหน้าเจ้าหน้าที่ช่วงรอง; ปัจจุบันดำรงตำแหน่งที่ปรึกษาอาวุโสของ Yahoo Japan Corporation กรรมการผู้แทน บริษัท Luke Consultants จำกัด ผู้อำนวยการสำนักนิเทศศาสตร์ Kiotech, ผู้อำนวยการสมาคมกฎหมายและคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย, ผู้อำนวยการสมาคมข้อมูลนิเทศกรรม, ผู้อำนวยการสำนักเทคโนโลยีสารสนเทศแห่งประเทศไทย

**Mark Hasegawa-Johnson** ศาสตราจารย์  
 ปรญญาตรี วิทยาศาสตร์บัณฑิต, ปรญญาโท วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต, ปรญญาเอก (สาขาวิศวกรรมไฟฟ้าและคอมพิวเตอร์), สถาบันเทคโนโลยี Massachusetts (ประเทศสหรัฐอเมริกา)  
 ศาสตราจารย์, มหาวิทยาลัย University of Illinois (ประเทศสหรัฐอเมริกา) นักวิจัยที่ Advanced Digital Science Center (ประเทศสิงคโปร์) อดีตรองศาสตราจารย์, มหาวิทยาลัย University of Illinois (ประเทศสหรัฐอเมริกา) อดีตนักวิจัยหลังปรญญาเอก, มหาวิทยาลัย University of California ที่ Los Angeles (ประเทศสหรัฐอเมริกา) อดีตนักวิจัยอาวุโส, สถาบันเทคโนโลยี Massachusetts (ประเทศสหรัฐอเมริกา) อดีตรังสรรค์, บริษัท Fujitsu Laboratories Ltd. อดีต Technology Intern, ห้องปฏิบัติการวิจัยบริษัท Motorola (ประเทศสหรัฐอเมริกา)

**Masanobu Matsuo** ศาสตราจารย์  
 ปรญญาตรี วิศวกรรมศาสตรบัณฑิต จากมหาวิทยาลัยเกียวโต  
 ปรญญาโท วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต จากมหาวิทยาลัยเคมเปียว เอชเคมเปียว (สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์), ปรญญาเอก วิทยาศาสตร์คหุภัณฑ์บัณฑิต จากมหาวิทยาลัยเกียวโต  
 หัวหน้าแผนกของหน่วยงานวิจัยซอฟต์แวร์ในบริษัท Sumitomo Electric Industries Ltd. ประเทศสหรัฐอเมริกา ผู้ก่อตั้งบริษัท Twin Sun Inc. (ชื่อปัจจุบันคือบริษัท Open Axis Inc.) ในประเทศสหรัฐอเมริกา ในฐานะผู้บริหารสูงสุด (CEO)

**Hiroko Mano** ศาสตราจารย์  
 ศิลปศาสตรบัณฑิตและศิลปศาสตรคหุภัณฑ์บัณฑิตจากมหาวิทยาลัยวาเซดะ (สาขาวิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ), ศาสตราจารย์ด้านวรรณคดี ปรญญาเอก สาขาปรัชญา เอกประวัติศาสตร์ศิลป์ จาก Humboldt University of Berlin

**Maya Bentz** ศาสตราจารย์  
 ปรญญาตรี ศิลปศาสตรบัณฑิต จากมหาวิทยาลัย Tbilisi State, ประเทศออร์เจีย  
 ปรญญาเอก ศึกษาศาสตร์คหุภัณฑ์บัณฑิต จากวิทยาลัยครุ มหาวิทยาลัย Columbia, ประเทศสหรัฐอเมริกา  
 ปรญญาเอก ปรญญาตคหุภัณฑ์บัณฑิต จากมหาวิทยาลัย University of Westminster, ประเทศสหราชอาณาจักร  
 อดีตนักวิชาการโครงการระหว่างประเทศ โครงการการศึกษาทางไกล มหาวิทยาลัย Columbia

**Kozo Mayumi** ศาสตราจารย์  
 ปรญญาตรีสาขาวิศวกรรมการจัดการจากสถาบันเทคโนโลยีโทโยตะ วิศวกรรมศาสตรมหาบัณฑิตและวิศวกรรมศาสตรคหุภัณฑ์บัณฑิตจากมหาวิทยาลัยเกียวโต (เชี่ยวชาญด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์) สำเร็จบางส่วนในระดับปรญญาเอกเศรษฐศาสตร์จากมหาวิทยาลัยเวมเดอร์บิลต์ สำเร็จการศึกษาด้วยวุฒิเศรษฐศาสตร์มหาบัณฑิต อดีตนักงานบริษัท โตโยต้ามีเดียเค. เอ. อดีตอาจารย์พิเศษ Kyoto Computer Gakuin อดีตศาสตราจารย์ มหาวิทยาลัยโทเกียว; สมาชิกของคณะกรรมการบรรณาธิการของวารสารผู้เชี่ยวชาญหลายฉบับ รวมถึงเศรษฐศาสตร์เชิงนิเวศ บริการระบบนิเวศ และวารสารโครงสร้างทางเศรษฐกิจ

**Milan Vlach** ศาสตราจารย์  
 ปรญญาตรี วิทยาศาสตร์บัณฑิต จากมหาวิทยาลัย Charles, ประเทศสาธารณรัฐเช็ก ปรญญาเอก คหุภัณฑ์บัณฑิตวิทยาศาสตร์สาขา จากมหาวิทยาลัย Charles, ประเทศสาธารณรัฐเช็ก ปรญญาเอก ปรญญาตคหุภัณฑ์บัณฑิต จากมหาวิทยาลัย Charles, ประเทศสาธารณรัฐเช็ก ปรญญาเอก วิทยาศาสตร์คหุภัณฑ์บัณฑิต จาก Czechoslovak Academy of Sciences อดีตศาสตราจารย์ มหาวิทยาลัย Charles, ประเทศสาธารณรัฐเช็ก อดีตศาสตราจารย์วิทยาศาสตร์สารสนเทศ สถาบันวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีขั้นสูงแห่งญี่ปุ่น (JAIST)

**Sonoyo Mukai** ศาสตราจารย์  
 ปรญญาตรี วิทยาศาสตร์บัณฑิต และปรญญาเอกคหุภัณฑ์บัณฑิต สาขาวิชาดาราศาสตร์ฟิสิกส์ จากมหาวิทยาลัยเกียวโต อดีตศาสตราจารย์สถาบันเทคโนโลยี Kanazawa อดีตศาสตราจารย์ภาควิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่มหาวิทยาลัย Kinki ผู้อำนวยการและประธานสมาคมสำรวจระยะไกลแห่งประเทศไทยและผู้อำนวยการการของสมาคมวิทยาศาสตร์ออกอากาศและเทคโนโลยีแห่งประเทศไทย คณะกรรมการผู้อำนวยการพิเศษ สมาคมส่งเสริมวิทยาศาสตร์แห่งประเทศไทย คณะกรรมการด้านการสำรวจระยะไกลภาคพื้นเอเชียแปซิฟิก คณะกรรมการบัณฑิตสตรี สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ญี่ปุ่น

**Tadashi Mukai** ศาสตราจารย์  
 ปรญญาตรี วิทยาศาสตร์บัณฑิต, ปรญญาโท วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาฟิสิกส์ และปรญญาเอกวิทยาศาสตร์คหุภัณฑ์บัณฑิต สาขาฟิสิกส์ จากมหาวิทยาลัยเกียวโต ศาสตราจารย์เกียรติคุณที่มหาวิทยาลัย Kobe สมาชิกของสภามิตรศาสตร์สากล สมาชิกพิเศษของสมาคมดาราศาสตร์แห่งประเทศไทย อดีตผู้อำนวยการสำนักงานสาขา สมาชิกสมาคมวิทยาศาสตร์ดาวเคราะห์แห่งประเทศไทย (อดีตประธาน) ประธานคณะกรรมการบริหารของ Nishi-Harima Astronomical Observatory Park อดีตศาสตราจารย์ สถาบันเทคโนโลยี Kanazawa อดีตศาสตราจารย์ มหาวิทยาลัย Kobe ศาสตราจารย์รับเชิญบรรยายขององค์การสำรวจอวกาศแห่งประเทศไทย อดีตหัวหน้าศูนย์วิทยาศาสตร์ดาวเคราะห์ของมหาวิทยาลัย Kobe

**Shizuka Modica** ศาสตราจารย์  
 ปรญญาตรี ศิลปศาสตรบัณฑิต จากมหาวิทยาลัย Doshisha University อดีตเลขาณกรบริษัท Sumitomo forestry (รัฐออลิงตัน ประเทศสหรัฐอเมริกา) อดีตเลขาณกรกฎหมาย Pacific Resources (รัฐออลิงตัน ประเทศสหรัฐอเมริกา) เจ้าหน้าที่มหาวิทยาลัย International University of Japan คณะกรรมการศึกษานานาชาติ รางวัลFULBRIGHT สมาชิกสถานมหาวิทยาลัย International University of Japan ปรญญาโท ศึกษาศาสตร์บัณฑิต จากมหาวิทยาลัย Harvard University เจ้าหน้าที่ มหาวิทยาลัย Virginia ปรญญาเอก ปรญญาตคหุภัณฑ์บัณฑิต จากมหาวิทยาลัย Virginia ผู้ร่วมก่อตั้ง และหุ้นส่วน สถาบัน i.m.i institute, LLC (รัฐเวอร์จิเนีย ประเทศสหรัฐอเมริกา) อดีตได้รับการรับรองจากสภามิตรสัมพันธ์นานาชาติ (ICF ACC) เจ้าหน้าที่สภามิตรสัมพันธ์นานาชาติเวอร์จิเนีย

**Masayasu Morita** ศาสตราจารย์  
 ปรญญาตรี ศิลปศาสตรบัณฑิต จากมหาวิทยาลัย California ที่ Berkeley, ประเทศสหรัฐอเมริกา  
 ปรญญาโท ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต จากมหาวิทยาลัย Harvard, ประเทศสหรัฐอเมริกา  
 ปรญญาโท ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาปรัชญา จากมหาวิทยาลัย Cambridge, ประเทศสหราชอาณาจักร  
 คณะกรรมการ, ALC PRESS, Incorporated ประธานกรรมการบริหาร (CEO) ของบริษัท Hitomedia Inc.

**Yi Li** ศาสตราจารย์  
 ปรญญาตรี ศิลปศาสตรบัณฑิต จากมหาวิทยาลัย Beijing Language University ปรญญาโทเทคโนโลยีสารสนเทศ จากมหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสำหรับสารสนเทศเกียวโต (KCGI) ที่ปรึกษาที่ได้รับการรับรองจาก SAP (การบัญชีการเงิน, การบัญชีบริหาร, การวางแผนการผลิตและการผลิต, การดูแลบำรุงรักษาโรงงาน, การขายและการจัดจำหน่าย) อดีตอาจารย์ที่มหาวิทยาลัย Dalian Foreign Language University อดีตผู้อำนวยการบริษัท AD Laboratories Co. Ltd. อดีตอาจารย์พิเศษแผนกการศึกษาสารสนเทศที่มหาวิทยาลัย Aichi Sangyo

**Meihui Li** ศาสตราจารย์  
 จบการศึกษาจากภาควิชาการศึกษา, เลินหยาง Normal University สอบประธานกรรมการบริหาร Dalian Shipbuilding Industry Company อดีตสมาชิกสมาคมเพื่อวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี Dalian Shipbuilding Industry Company อดีตผู้จัดการของญี่ปุ่นฉบับที่ 2 กองศูนย์บริการการศึกษาในต่างประเทศ มหาวิทยาลัยDalian Foreign Language อดีตรองประธานบริหารของDalian Shihua Overseas Education Service Company อดีตผู้จัดการสำนักงาน Dalian มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสำหรับสารสนเทศเกียวโต (KCGI) อดีตผู้จัดการสำนักงาน Dalian วิทยาลัยธุรกิจวิศวกรรมยานยนต์ สมาชิกของสมาคมเพื่อการจัดการข้อมูล Chinese Independent Institute

**Fei Liu** ศาสตราจารย์  
 ปรญญาโท วิศวกรรมศาสตรมหาบัณฑิต จากสถาบันเทคโนโลยีเกียวโต (วิทยาศาสตร์สารสนเทศ) รองอธิการบดี สถาบันการศึกษาคอมพิวเตอร์เกียวโต (KCG) วิทยาเขต คณะโงะวะ: ศาสตราจารย์รับเชิญบรรยายของมหาวิทยาลัยเยวชนแห่งประเทศจีน วิชารัฐศาสตร์ ศาสตราจารย์รับเชิญบรรยายของสถาบันวิศวกรรมศิลปะและเทคโนโลยีแห่งประเทศจีน

**Akiyoshi Watanabe** ศาสตราจารย์  
 ปรญญาตรี วิศวกรรมศาสตรบัณฑิต จากมหาวิทยาลัย Hokkaido  
 ปรญญาโท วิศวกรรมศาสตรมหาบัณฑิต (วิทยาศาสตร์ประยุกต์) จากมหาวิทยาลัยเกียวโต  
 อดีตสมาชิกของบริษัท Nakamichi Ltd.

◆ รองศาสตราจารย์

**Seiichiro Aoki** รองศาสตราจารย์  
 ปรญญาตรี วิทยาศาสตร์บัณฑิต จากมหาวิทยาลัยโอซาก้า ปรญญาโท / ปรญญาเอก วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต จากมหาวิทยาลัยเกียวโต  
 สมาชิกของสมาคมดาราศาสตร์แห่งประเทศไทย อดีตเข้าร่วมไปสำนักงานโครงการส่งเสริมดาราศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกียวโต (อาจารย์พิเศษที่มหาวิทยาลัยเกียวโต)  
 อดีตอาจารย์พิเศษที่มหาวิทยาลัยคิงโซ อดีตอาจารย์พิเศษที่มหาวิทยาลัย Osaka University of Economics อดีตนักวิจัยโครงการที่บัณฑิตวิทยาลัยสาขาวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยโอซาก้า อดีตผู้เชี่ยวชาญศาสตราจารย์บัณฑิตวิทยาลัยสาขาวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกียวโต อดีตอาจารย์พิเศษที่มหาวิทยาลัยคิงโซ

**Amit Pariyar** รองศาสตราจารย์  
 วิศวกรรมศาสตรมหาบัณฑิตจากภาควิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์และการจัดการสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีแห่งเอเชีย (ประเทศไทย)  
 ปรญญาโทและเอก สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์จากบัณฑิตวิทยาลัยสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเกียวโต  
 นักวิจัยหลังปรญญาเอก สถาบันสารสนเทศสังคมและนวัตกรรมเทคโนโลยี (ISITI) Universiti Malaysia Sarawak (มาเลเซีย)

**Volodymyr Mygdalsky** รองศาสตราจารย์  
 วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิตและวิศวกรรมศาสตร์ Odessa I.I. Mechnikov National University คหุภัณฑ์บัณฑิต สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยเกียวโต  
 อดีตผู้เชี่ยวชาญการคอมพิวเตอร์ Odessa I.I. Mechnikov National University อดีตอาจารย์พิเศษ มหาวิทยาลัยเกียวโต  
 อดีตอาจารย์ชั่วคราว Doshisha University อดีตอาจารย์พิเศษ มหาวิทยาลัยคิงโซ

**Kengo Onishi** รองศาสตราจารย์  
 ปรญญาตรี สถาบันยุทธศาสตร์บัณฑิต จากมหาวิทยาลัยคิงโซ ผู้อำนวยการบริษัท Onishi Building Co.Ltd. ได้รับการรับรองว่าเป็นสมาชิกชั้นนำ ผู้มีจิตวิญญาณเสี่ยงถูกเงินของจังหวัดเกียวโต ผู้ประเมินแรงเสียดทานของจังหวัดเกียวโต ประธานและผู้จัดการสอบบัญชีคนที่ 22 ของ General Constructors Association of Kyoto Young People Section ผู้ก่อตั้งและรองผู้อำนวยการคนแรกของ Kyoto Keikan Forum (NPO) ผู้ตรวจสอบบัญชีของ Junior Chamber International Kyoto ผู้ก่อตั้งและเป็นหัวหน้าแผนกแรกของ Kinomachidukuri Conference (NPO) ประธานคนที่ 31 ของ Japan Construction Club Kyoto Construction Club อดีตพนักงานที่บริษัท MITSUHOME CO.LTD.





**Ko Min** รองศาสตราจารย์  
 ปรญญาตรี วิทยาศาสตร์บัณฑิต, มหาวิทยาลัย Qingao University สำเร็จการศึกษาระดับปรญญาโท, มหาวิทยาลัย Guizhou University (สาขาคณิตศาสตร์) สำเร็จการศึกษาระดับปรญญาเอก, บัณฑิตวิทยาลัยสารสนเทศ, มหาวิทยาลัยเกียวโต ศาสตราจารย์ด้านสารสนเทศ อดีตนักวิจัยจากต่างประเทศด้านสารสนเทศ, บัณฑิตวิทยาลัยสารสนเทศ, มหาวิทยาลัยเกียวโต อดีตนักวิจัยพิเศษ, สมาคมส่งเสริมวิทยาศาสตร์แห่งประเทศไทย

**Hironori Sakamoto** รองศาสตราจารย์  
 ปรญญาตรี วิศวกรรมศาสตรบัณฑิต จากสถาบันเทคโนโลยีโตเกียว, ปรญญาโทสาขาคณิตศาสตร์จากบัณฑิตวิทยาลัยคณิตศาสตร์ มหาวิทยาลัยโตเกียว พนักงานของศูนย์วิจัยและพัฒนาเทคโนโลยี Nihon Unisys

**Ryoko Takahashi** รองศาสตราจารย์  
 ปรญญาตรี ศิลปศาสตรบัณฑิต และ ปรญญาโท ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต จากมหาวิทยาลัย Doshisha (สาขาศิลปะ-ความงาม)  
 จบการศึกษาจากสถาบันการศึกษาคอมพิวเตอร์เกียวโต (KCG)  
 ปรญญาโท วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ จากมหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสำหรับสารสนเทศเกียวโต (KCGI)

**Akihiko Takeda** รองศาสตราจารย์  
 ปรญญาโท วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์สิ่งแวดล้อม จากคณะเกษตรศาสตร์ มหาวิทยาลัย Nihon สหกรณ์ วิศวกรรมบริษัท Hitachi corporation group สมาชิกโครงการ e-Japan (e-Government) หัวหน้าภาควิชาระบบสารสนเทศ ที่สถาบันการศึกษาคอมพิวเตอร์เกียวโต (KCG) ประธานกรรมการบริษัท Intellect-supply Co. Ltd.

**Takao Nakaguchi** รองศาสตราจารย์  
 สำเร็จการศึกษาจากสถาบันการศึกษาคอมพิวเตอร์เกียวโต (KCG) สำเร็จหลักสูตรระดับบัณฑิตศึกษาสารสนเทศ ปรญญาโทจากมหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสำหรับสารสนเทศเกียวโต (KCGI), สำเร็จการศึกษาระดับปรญญาโทด้านสารสนเทศที่ศูนย์บัณฑิตบัณฑิต (ระดับผู้เชี่ยวชาญ) สำเร็จการศึกษาหลักสูตรปรญญาเอก บัณฑิตวิทยาลัยสารสนเทศ, มหาวิทยาลัยเกียวโต, สำเร็จการศึกษาระดับปรญญาเอกด้านสารสนเทศ อดีตผู้อำนวยการและผู้จัดการ, ฝ่ายพัฒนาระบบ, บริษัท Admax: อดีตช่างวิจัยรับเชิญ, โครงการสารสนเทศเพื่อนมนุษย์ (HIP), สถาบันวิจัยนานาชาติที่นครมาเนบัส (ATRI); อดีตหัวหน้าเจ้าหน้าที่เทคโนโลยี, บริษัท Amrand Corporation; อดีตหัวหน้าเจ้าหน้าที่ฝ่ายเทคโนโลยี, บริษัท izumi; อดีตหัวหน้าผู้ตรวจสอน, บริษัท NIT Advanced Technology Corporation; อดีตนักวิจัยพิเศษ, บัณฑิตวิทยาลัยสารสนเทศ, มหาวิทยาลัยเกียวโตสเกีย; ที่ผ่านวิศวกรรมอิเล็กทรอนิกส์สารสนเทศและการสื่อสาร, สาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีของเกียวโตเกียวโต; และ ประธานระบบออนไลน์แห่งประเทศไทย

	<p><b>Benjamin Nouvel</b> รองศาสตราจารย์ ศิลปศาสตรบัณฑิตจากมหาวิทยาลัยตูลูลูส จบการศึกษาจาก University of Toulouse ปรญญาโทด้านประวัติศาสตร์จาก University of Paris (The Sorbonne) อดีตผู้อำนวยการโครงการร่วมญี่ปุ่น - ฝรั่งเศส ภาควิชาบัณฑิตศึกษา พิธีกรที่ลูฟร์ อดีตผู้จัดการฝ่ายวางแผนเนื้อหาทางงาน Japan Expo</p>
	<p><b>Yuko Masuda</b> รองศาสตราจารย์ ปริญญาโทสาขาสังคมสงเคราะห์จาก School of Social Work มหาวิทยาลัยโคลัมเบีย (นิวยอร์ก สหรัฐอเมริกา) ปริญญาโท 4 ปี สาขาจิตวิเคราะห์และจิตบำบัดเชิงวิเคราะห์จากศูนย์สุขภาพจิตระดับบัณฑิตศึกษา ศิลปศาสตรบัณฑิตสาขาภาษาสเปนศึกษาจากคณะการศึกษาต่างประเทศ มหาวิทยาลัยโซเฟีย (การศึกษาในต่างประเทศ)</p>
	<p><b>Izu Matsuo</b> รองศาสตราจารย์ ศิลปศาสตรบัณฑิตจากมหาวิทยาลัยเกียวโต, MBA จาก University of Southern California Graduate Programs อดีตผู้จัดการฝ่ายการตลาดผลิตภัณฑ์ที่อาวุโส Sony Electronics Inc. (สหรัฐอเมริกา) อดีตผู้จัดการฝ่ายการตลาดผลิตภัณฑ์ Carl Zeiss Vision Inc. (สหรัฐอเมริกา) อดีตผู้จัดการผลิตภัณฑ์อาวุโส Kyocera International, Inc. (สหรัฐอเมริกา) อดีตผู้จัดการพื้นที่ญี่ปุ่นตะวันตก Expedia โฮลดิ้งส์ KK</p>
	<p><b>Julia Yonetani</b> รองศาสตราจารย์ ศิลปศาสตรบัณฑิตจากมหาวิทยาลัยซิดนีย์ (ออสเตรเลีย) ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (สาขาวิชาสังคมศาสตร์ระหว่างประเทศ) จากบัณฑิตวิทยาลัยศิลปศาสตร์และ วิทยาศาสตร์มหาวิทยาลัยโตเกียว ปรญญาเอกประวัติศาสตร์ที่ ANU College of Asia และ Pacific of มหาวิทยาลัยแห่งชาติออสเตรเลีย (วิชาเอกประวัติศาสตร์) ปัจจุบันทำงานเป็นศิลปินร่วมสมัย โดยจัดแสดงผลงานด้านสุนทรียะในนิทรรศการทั่วโลกบนทำงานเป็นเกษตรกรในเมืองบันกัน จังหวัดเกียวโต</p>

# วิทยาเขต

## วิทยาเขตหลัก เกียวโต

วิทยาเขตหลักเกียวโตประกอบด้วยสองวิทยาเขต นักศึกษาที่อยู่ตามวิทยาเขตเหล่านี้ศึกษาและวิจัยในหัวข้อที่หลากหลายเพื่อมุ่งสู่ปริญญาโท ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งเป็นระดับการศึกษาสูงสุดในสาขา IT ประยุกต์ การเดินทางระหว่างสองวิทยาเขตสามารถทำได้โดยใช้รถรับส่งฟรี

## วิทยาเขตเฮียะซุมิงเบน / สะเกียว-คู, เกียวโต

วิทยาเขตเฮียะซุมิงเบนถือกำเนิดขึ้นในฐานะสถานศึกษาและการวิจัยในปี 2004 เนื่องจากชั้นเรียนส่วนใหญ่จัดอยู่ในอาคารหลังนี้ จึงมีนักศึกษาและคณาจารย์จำนวนมากมารวมตัวกันที่นี่ วิทยาเขตเต็มไปด้วยบรรยากาศของความกระตือรือร้นในการไขหาความรู้และเสรีภาพในการคิดเนื่องจากตั้งอยู่ในย่านนักศึกษาใกล้กับมหาวิทยาลัยเกียวโตในใจกลางเมืองเกียวโต ครึ่งหนึ่งของวิทยาเขตเป็นที่ตั้งของศูนย์คอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ของ KCG ที่ซึ่งนักศึกษาได้ฝึกฝนการใช้คอมพิวเตอร์โดยใช้คอมพิวเตอร์ UNIVAC Vanguard ที่ติดตั้งไว้ที่นี่

## เกียวโต เอเค็มะเอะ Satellite / มินามิ-คู, เกียวโต

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



## วิทยาเขต Satellite

วิทยาเขต Satellite ดึงดูดนักศึกษาหลากหลาย รวมทั้งผู้คนที่อยู่ในโลกแห่งการทำงานได้เช่นเดียวกับวิทยาเขตหลัก วิทยาเขต Satellite เชื่อมต่อกับวิทยาเขตหลักของเกียวโต ไม่เพียงแต่โดยการจัดชั้นเรียน (ชั้นเรียนที่สอนโดยอาจารย์ที่มาจากวิทยาเขตหลัก) แต่ยังรวมถึงระบบ e-Learning ล้ำสุดซึ่งเชื่อมโยงกับวิทยาเขตหลักแบบเรียลไทม์และยังมีการเรียนรู้โดยใช้วิดีโอที่บันทึกไว้ล่วงหน้า ซึ่งไปก่อนหน้านี้ ผู้สอนเฉพาะของแต่ละ Satellite ยังให้ข้อมูลสร้างองค์ความรู้ที่สำคัญ เพื่อช่วยให้นักศึกษาแต่ละคนบรรลุเป้าหมายของตน

## ซัปโปโร Sattellite / ตั้งอยู่ใน dGIC Inc.

ในเดือนเมษายน 2012 วิทยาเขตซัปโปโร Satellite เปิดขึ้นที่ซัปโปโร ใจกลางจังหวัดฮอกไกโดทางตอนเหนือของญี่ปุ่น วิทยาเขตแห่งนี้เป็นสถานที่แห่งแรกของ KCG Group ที่ตั้งอยู่นอกเมืองเกียวโต อาจารย์ผู้สอนทุกคนที่ซัปโปโร Satellite เป็นผู้มีบทบาทอยู่ในแนวหน้าของอุตสาหกรรม IT เกี่ยวกับประเด็นปัจจุบันในอุตสาหกรรม IT ผู้สอนจะผสมผสานข้อมูลอุตสาหกรรมล่าสุดกับเรื่องเล่าจากประสบการณ์ของตนเอง โดยให้คำอธิบายที่ชัดเจนเกี่ยวกับความรู้ ทักษะ และความสามารถในการสื่อสารที่จำเป็นสำหรับธุรกิจ IT ในอนาคตอันใกล้ หลักสูตรนี้ไม่เพียงแต่กระตุ้นสติปัญญาให้กับนักศึกษาที่ได้รับการศึกษาฝึกอบรมด้าน IT ในฮอกไกโดเท่านั้น แต่ยังรวมถึงนักศึกษาที่วิทยาเขตหลักเกียวโตด้วย

## โตเกียว Satellite / ตั้งอยู่ใน Hitomedia, Inc.

โตเกียว Satellite ตั้งอยู่ใกล้กับ Roppongi Hills ในเมืองมินาโตะ กรุงโตเกียว โตเกียว Satellite เปิดในเดือนตุลาคม 2012 โดยเป็นสถานที่แห่งที่สองถัดจากซัปโปโร Satellite อาจารย์ผู้สอนหลายคนโตเกียว Satellite เป็นผู้มีบทบาทแนวหน้าในการแปลงเป็นสังคมดิจิทัล ด้วยเทคโนโลยี การฝึกอบรมด้าน IT และชั้นเรียนการคิดเชิงตรรกะที่เผยแพร่โดยโตเกียว Satellite จึงเป็นที่ชื่นชอบของนักศึกษามาโดยตลอด รวมทั้งนักศึกษาที่วิทยาเขตหลักเกียวโตด้วย การศึกษาที่โตเกียว Satellite มีส่วนช่วยอย่างมากในการปลูกฝังผู้นำระดับสูงด้าน IT ประยุกต์ซึ่งสามารถมีส่วนสำคัญในเวทีโลก



สตูดิโอ e-Learning



ห้องปฏิบัติการภาคปฏิบัติ



ห้องนั่งเล่น



ห้องสมุด

### ระบบการใช้งานคอมพิวเตอร์

นักศึกษาสามารถใช้ทรัพยากรคอมพิวเตอร์ได้แบบนอกเวลาเรียน โดยใช้ห้องทดลองปฏิบัติการที่ไม่ได้ใช้งานอยู่ในปัจจุบัน อุปกรณ์ล้ำสมัยนี้พร้อมให้ใช้งานโดยไม่ต้องจองหรือเสียค่าธรรมเนียมเพิ่มเติม

### Microsoft โปรแกรมลิขสิทธิ์ Office 365 ProPlus สำหรับสถาบันการศึกษา โครงการใบอนุญาต OVS-ES สำหรับสถาบันการศึกษา

KCG ได้รับอนุญาตจาก Microsoft Corporation ภายใต้สิทธิ์การใช้งาน Office 365 ProPlus สำหรับสถาบันการศึกษาและโปรแกรมลิขสิทธิ์ OVS-ES โปรแกรมลิขสิทธิ์เหล่านี้ช่วยให้สามารถซื้อแอปพลิเคชัน Office เครื่องมือการพัฒนาต่างๆ และระบบปฏิบัติการ Windows ได้ในราคาที่เหมาะสมเพื่อใช้กับอุปกรณ์แต่ละเครื่อง (ต้องส่งข้อตกลงขออนุมัติการใช้งานของนักเรียน)

### ซอฟต์แวร์ที่มีจำหน่าย

- Microsoft Office 365 ProPlus
  - Microsoft Office Professional
  - Microsoft Windows OS upgrades
- หมายเหตุ: ในกรณีของระบบปฏิบัติการ Windows จะมีการเสนอเฉพาะการอัปเดตเท่านั้น





สัมภาษณ์ศาสตราจารย์

## คำหาธุรกิจด้วยภาพเคลื่อนไหวแอนิเมชันของญี่ปุ่น

ประธานกรรมการบริหาร Gainax Kyoto Co. , Ltd. สมาชิกกลุ่มนักเขียนนิยายวิทยาศาสตร์และแฟนตาซีญี่ปุ่น (SFWJ) และ Space Authors Club of Japan (SACJ) สมาชิกผู้ก่อตั้ง Gainax ผู้อำนวยการสร้างผลงานแอนิเมชันยอดนิยมของญี่ปุ่นหลายเรื่อง เช่น Nadia the Secret of Blue Water และ Tengen Toppa Gurren Lagann

ศาสตราจารย์ 武田 康廣

# Yasuhiro Takeda



### “ภาพเคลื่อนไหวแอนิเมชัน และ (ICT) ในญี่ปุ่น”

ในสาขาการเรียนแบบตัวเข้ด้าน IT มังงะและอนิเมะ KCGI ใช้การผสมผสานเหล่านี้ในการค้นหาและสร้างตลาดและโมเดลธุรกิจใหม่ๆ หัวข้อพิเศษในการวางแผน การผลิตและการส่งเสริมอนิเมะ-สอนโดยศาสตราจารย์ Yasuhiro Takeda ศาสตราจารย์ Takeda เป็นหนึ่งในผู้ก่อตั้ง Gainax สตูดิโอที่มีชื่อเสียงจากผลงาน เช่น Nadia The Secret of Blue Water และ Tengen Toppa Gurren Lagann เนื่องจากเป็นผู้ผลิตอนิเมะของ Gainax ศาสตราจารย์ Takeda จึงมีส่วนร่วมในผลงานมากมายรวมถึงเกม เช่น Neon Genesis Evangelion: Iron Maiden และมังงะ เช่น Aim for the Top 2 Diebuster Magical Shopping Arcade Abenobashi และ Hanamaru Kindergarten ด้วยความร่วมมือกับ Gainax ศาสตราจารย์ Takeda ได้จัดทำโฆษณาที่ระลึกครบรอบ 50 ปีของ KCG Group

### การทำธุรกิจต้องหาหนทาง “จะเรียกเงินลงทุนที่เสียไปกลับคืนมาได้หรือไม่”

– **คุณให้ความสำคัญในการสร้างธุรกิจภาพเคลื่อนไหวแอนิเมชันคืออะไร** มจนถึงตอนนี้ คือ การวางแผนและผลิตงานแอนิเมชันที่ Gainax ผมต้องร่างโครงการสร้างภาพเคลื่อนไหวแอนิเมชัน ต้องเจรจาต่อรองกับบริษัทที่มอยากร่วมงานด้วย ต้องกำหนดเวลาของการออกอากาศ และต้องดูแลงบประมาณในการผลิตอย่างละเอียด หลังจากผลงานสร้างเสร็จ สิ่งสำคัญคือ ต้องคิดและหาหนทางเรียกเงินลงทุนที่เสียไปกลับคืนมา ซึ่งสามารถกล่าวได้ว่านี่คือการทำธุรกิจ

– **ขอให้ศาสตราจารย์ Yasuhiro Takeda ช่วยเล่าถึงเหตุผลที่ทำให้เข้ามามีส่วนร่วมเกี่ยวกับงานภาพเคลื่อนไหวแอนิเมชัน**

ผลงานที่ผมได้เป็นผู้วางแผนไว้ ได้แก่ Wish Upon the Pleiades และ Tengen Toppa Gurren Lagann ตอนนั้นผมกำลังทำแอนิเมะใหม่หลายเรื่อง แต่ทราบไหมครับว่า การที่ผมได้เข้ามาทำงานเหล่านี้ถือเป็นเรื่องบังเอิญมากครับ สมัยที่ผมเป็นนักเรียนผมไม่เคยเรียนวิชาเหล่านี้มาก่อน แต่ด้วยความชอบส่วนตัวในสมัยที่ผมเป็นนักเรียน ผมมักจะมีกิจกรรมงานผลิตแบบอิสระ และจัดแสดงผลงาน พอรู้ตัวอีกที งานที่เหล่านี้ก็กลายเป็นอาชีพหลักของผม ดังนั้น ถ้าคิดตามความรู้สึกของผมตอนนี้ ผมก็ยังถือว่างานที่ทำอยู่นี้เป็นกิจกรรมมือสมัครเล่น ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผมไม่มีวันลืม “ความสุข ความน่าสนใจ” กับสิ่งที่ทำทำในสมัยที่เป็นมือสมัครเล่นตลอดไป

– **ขอให้อาจารย์ช่วยฝากข้อความไปถึงนักศึกษาที่ตั้งใจจะศึกษาเกี่ยวกับความเคลื่อนไหวแอนิเมชัน**

การวางแผนและการผลิตภาพเคลื่อนไหวแอนิเมชัน จำเป็นต้องมีความกระตือรือร้นเป็นอย่างมาก นอกจากนั้น ต้องมีหน้าที่รับผิดชอบรวบรวมเงินทุนในการสร้าง ผลงานที่สร้างต้องมีผู้ชม ต้องได้รับคำวิพากวิจารณ์ สามารถเรียกเงินทุนคืนและได้ผลตอบแทนที่คุ้มค่า ถ้าคิดได้เช่นนี้ ก็ว่าญี่ปุ่นมีระบบการวางแผนงานอย่างสมบูรณ์ สำหรับวิธีคิดที่ว่า แม้มีผลงานเป็นของตัวเองก็เพียงพอแล้ว ถือเป็นวิธีคิดเพียงเพื่อสร้างความพอใจให้กับตัวเองเท่านั้น ผลงานจะเสร็จสมบูรณ์ได้จะต้องได้รับการวิพากวิจารณ์ และการวิพากวิจารณ์นั้นไม่ใช่เป็นเพียงแค่การประเมินค่าของผลงานเท่านั้น แต่เป็นการประกาศพฤติกรรมและการแสดงออกด้วยคำพูดออกไปสู่ทั่วโลก ดังนั้นขอให้ นักศึกษาทุกคนตั้งใจศึกษาเล่าเรียน และมีความกล้าที่จะเผชิญหน้าต่อคำวิพากวิจารณ์



โฆษณาครบรอบ 50 ปีของ KCG Group (URL: kcg.ac.jp/gainax)



ผู้อำนวยการบริษัท Crypton Future Media จำกัด ผู้ให้กำเนิด “HATSUNE MIKU”

ศาสตราจารย์

# Hiroyuki Itoh

伊藤 博之



ถ้าคุณลองใส่ทำนองและเนื้อเพลงลงไปบนเครื่องคอมพิวเตอร์ นักร้องเสียงสังเคราะห์ (Virtual IDOL) ซึ่งมีต้นกำเนิดมาจาก “เสียงแรกของอนาคต (HATSUNE MIKU)” จะทำหน้าที่ร้องเพลงให้คุณฟังด้วยเสียงสังเคราะห์ คอนเสิร์ตของนักร้องเสียงสังเคราะห์ถูกจัดขึ้นทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ ครองใจแฟนเพลงจำนวนมาก ผู้ให้กำเนิด “HATSUNE MIKU” โปรแกรมเสียงสังเคราะห์คืออาจารย์ Hiroyuki Ito ผู้อำนวยการบริษัท Crypton Future Media จำกัด และดำรงตำแหน่งศาสตราจารย์ที่ KCGI อาจารย์ Ito เป็นผู้พัฒนาซอฟต์แวร์อย่างต่อเนื่องเกี่ยวกับการสร้างเสียงด้วยคอมพิวเตอร์

ท่านได้ฝากข้อความมาถึงเด็กวัยรุ่นสมัยนี้ที่ต้องรับพิชชอบโลกแห่ง IT ในอนาคตว่า (“การปฏิวัติข้อมูล” ซึ่งเรียกได้ว่าจะยังคงดำเนินไปได้แค่ครึ่งทาง ยังมีสิ่งที่จะต้องเรียนรู้อีกมากมาย ถนนที่อยู่ข้างหน้าของนักศึกษาที่กว้างขวางมาก ดังนั้นอยากให้ นักศึกษาทุกคนรับรู้ในสิ่งนี้ และทุ่มเทกับการเรียนให้มากๆ”

## The world of Hatsune Miku เป็นการศึกษาการสังเคราะห์เสียง

อาจารย์เล่าให้ฟังว่า บริษัทนี้ไม่ใช่บริษัทเกมสำหรับเอ็มเบชัน แต่เป็นบริษัทที่เกี่ยวข้องกับเสียงดนตรี ซึ่งแตกต่างกับบริษัทอัดเสียงที่มีอยู่ทั่วไป การที่ผมสร้างงานอดิเรกของผมให้กลายเป็นธุรกิจคอมพิวเตอร์มีวิสัยทัศน์ ทำให้ผมคิดว่าตัวผมเองเป็นนักเสียง “HATSUNE MIKU” ได้ออกวางจำหน่ายเป็นครั้งแรกเมื่อเดือนสิงหาคม ปี ค.ศ. 2007 แต่ผมคิดว่านั้นเป็นแค่โอกาสสำหรับคนที่ทำงานในกิจกรรมสร้างสรรค์เท่านั้น มีคนกล่าวไว้ว่า ในอดีตมนุษย์ได้ผ่านประสบการณ์การปฏิวัติมาถึงสามครั้ง การปฏิวัติครั้งแรกคือการปฏิวัติเกษตรกรรม จาก การปฏิวัติครั้งนี้ ส่งผลให้มนุษย์ที่เคยต้องแสวงหากินที่อยู่ใหม่ เพื่อดำรงชีพด้วยการล่าสัตว์ เริ่มรู้จักวางแผนการผลิตและการสำรองอาหาร รู้จักตั้งรกรากถิ่นฐานอย่างถาวรได้ในพื้นที่เฉพาะ จากที่เคยเป็นสังคมเล็ก ๆ ก็กลายเป็นรัฐ ด้วยเหตุนี้เองจึงเริ่มเกิดความแตกต่างระหว่างคนรวยกับคนจน สามารถกล่าวได้ว่า ความเจริญก้าวหน้าทางเศรษฐกิจ เป็นสาเหตุสำคัญที่ก่อให้เกิด การทำสงคราม

การปฏิวัติครั้งที่สองคือ การปฏิวัติอุตสาหกรรม ด้วยความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์จึงเกิดการประดิษฐ์คิดค้นเครื่องมือในการผลิตสิ่งของชนิดเดียวกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถผลิตได้ทีละจำนวนมาก และบริโภคได้จำนวนมาก เกิดการค้าและนำไปสู่ การกระจายความมั่งคั่งไปทุกพื้นที่ นอกจากนี้ การปฏิวัติครั้งนี้ ยังส่งผลให้ “ประชากรเพิ่มมากขึ้น” ก่อนยุคการปฏิวัติ อุตสาหกรรม ถือเป็นยุคที่มี “อัตราการเกิดและอัตราการตาย ของประชากรสูง” จึงทำให้มีจำนวนประชากรค่อนข้างคงที่ การกระจายความมั่งคั่งในสังคมมีน้อย แต่เมื่อการปฏิวัติ อุตสาหกรรมได้เกิดขึ้น จึงทำให้จำนวนประชากรเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว

ต่อจากนั้น การปฏิวัติครั้งที่สาม คือการปฏิวัติข้อมูลซึ่งได้รับ อิทธิพลมาจากอินเทอร์เน็ต ตัวแทนของโลกแห่ง IT ก่อนที่จะมาเป็นอินเทอร์เน็ต ผู้ส่งข้อมูลข่าวสารจะถูกจำกัดเฉพาะในวงแคบ ซึ่งหมายถึงสื่อต่างๆ เช่น บริษัทหนังสือพิมพ์ โทรทัศน์ สถานีวิทยุ และสำนักพิมพ์ สื่อต่างๆ ดังกล่าว จำเป็นต้องเสียค่าใช้จ่ายจำนวนมากในการส่งข้อมูลข่าวสาร เช่น ค่าจ้างแรงงานคน ค่าอุปกรณ์เครื่องมือ ยิ่งไปกว่านั้น ที่ผ่านมามีจำนวนข้อมูลข่าวสารที่ส่งมีจำนวนน้อย และถูกถ่ายทอดไปในทิศทางเดียว แต่การปฏิวัตินี้ที่ได้รับความนิยมจากอินเทอร์เน็ต เป็นเหตุให้เกิดการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ในการส่งข่าวสารข้อมูล

ปัจจุบัน เครื่องมือสื่อสารทางอินเทอร์เน็ตถือว่าเป็นสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวเรามาก มีอยู่ในมือ บนโต๊ะ และในกระเป๋าเสื้อพ้า สื่อต่างๆ ในรูปแบบดิจิทัล เช่น ข่าว ภาพยนตร์ เพลง ฯลฯ จะถูกแปลงเป็นไฟล์ และสามารถส่งผ่านทางอินเทอร์เน็ตหรือจัดเก็บได้ง่าย สามารถเปิดหรือเรียกดูภาพถ่ายหรือการถ่ายทอดรายการที่

ตัวเองชื่นชอบได้ในเวลาอันสั้น สะดวกสบาย และให้ความบันเทิงมากในการทำงานและการดำรงชีวิตประจำวัน นอกจากนี้ ข้อมูลข่าวสารเหล่านี้ รวมทั้งข่าวสารเล็กๆ น้อยๆ ที่เกี่ยวข้องกับตัวเอง ก็สามารถส่งต่อไปสู่โลกภายนอกได้ง่ายในช่วงเวลาอันสั้นโดยผ่านทาง Facebook Twitter หรือ บล็อก เป็นต้น แต่การเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากการปฏิวัติทางข้อมูลครั้งนี้ ผมคิดว่ายังคงเป็นแค่การเริ่มต้นเท่านั้น การปฏิวัติเกษตรกรรมและการปฏิวัติอุตสาหกรรมสร้างความเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญต่อการดำรงชีพของมนุษย์การเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากการปฏิวัติข้อมูลยังมีไม่มากเท่าไรนัก ยังคงเป็นแค่ช่วงกำลังเปลี่ยนแปลงเท่านั้น การเปลี่ยนแปลงอย่างเต็มรูปแบบน่าจะกำลังจะเริ่มต้นในไม่ช้านี้ อีก 20-30 ปีต่อจากนี้ไป น่าจะมีการเปลี่ยนแปลงครั้งยิ่งใหญ่บนโลกและการดำรงชีพของมนุษย์ ซึ่งเราไม่สามารถทราบได้ว่า จะเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางใด ถ้าต้องการจะเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางใดนั้น ก็คงขึ้นอยู่กับน้ำมือของพวกเรา และเด็กวัยรุ่นที่มีหน้าที่รับผิดชอบในยุคสมัยต่อไป



Hatsune Miku ภาพวาด : KEI ©Crypton Future Media, INC.

ศาสตราจารย์ นิตซ่า เมลาส

# Nitza Melas



Cirque du Soleil  
นักร้องนำ, นักแต่งเพลง

นักร้องที่เป็นนักแต่งเพลงผู้ถือกำเนิดที่เมืองมอนทรีออล ประเทศแคนาดาที่สกดใจผู้ฟังทั่วโลกมาแล้วด้วยการร้องเพลงหลายภาษา ผู้เป็นหนึ่งใน 3 นักร้องนำวง "Cirque du Soleil" ที่สร้างความบันเทิงในการแสดงต่างๆ เช่นละครสัตว์ ละครเพลงในหลายประเทศมาอย่างต่อเนื่อง

ความจริง เรียกว่าเธอเป็นนักร้องระดับแนวหน้าในวงคนเดียวที่นักร้องเพลงที่แต่งเนื้อร้องและทำนองเอง เพื่อนำมาแสดงโชว์ของ Cirque du Soleil ซึ่งไม่เพียงแต่ เพลง เนื้อร้องทำนองเท่านั้น เธอได้จัดการงานเองทั้งหมดตั้งแต่งานกราฟฟิคดีไซน์, การทำโปรเจกชันงานจัดการจำหน่าย โดยไม่ต้องอยู่สังกัด (บริษัทค่ายเพลง)



## โลกแห่งความบันเทิงรูปแบบใหม่

IT กับวงการศิลปะมีความเชื่อมโยงกันอย่างลึกซึ้ง ผู้ชมจะถูกดึงไปสู่อีกมิติหนึ่งเมื่อผสมผสานแนวคิดเชิงครีเอทีฟกับเทคนิคขั้นเลิศเข้าด้วยกัน ดังนั้นเป็นเรื่องธรรมดา ในการที่ฉันได้มีส่วนร่วมกับกิจกรรมในสถาบันการศึกษาที่มีสภาพแวดล้อมที่เอื้อให้ศึกษาหาความรู้ในสาขาคอมพิวเตอร์ที่เปิดกว้างหลายแขนงที่ความก้าวหน้าจะขึ้นอยู่กับเทคนิคที่ทันสมัยที่สุด พร้อมกับความเร็วของความคิดสร้างสรรค์และสายตาวางไกล

ในวงการบันเทิงนั้น IT ได้ถูกใช้อย่างแพร่หลายในทุกธุรกิจของพวกเรา ไม่ว่าจะเป็นการบันทึกและการตัดต่อดนตรี การทำซิปโต้เติลในภาพยนตร์หรือโฆษณาด้วยคอมพิวเตอร์ การทำมัลติมีเดียหรือการฝึกซ้อมในหลากหลายการแสดงของ Cirque du Soleil ซึ่งไม่ว่าจะเป็นการแสดงใดๆ ที่ฉันดูแล้วประทับใจก็ตาม เทคนิคเฉพาะทางที่ล้ำหน้าและความคิดสร้างสรรค์อันเฉียบคมของศิลปินและทีมช่างเทคนิคถือเป็นสิ่งที่สำคัญ

กล่าวได้ว่า การเชื่อมโยงกันนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการประสานความร่วมมือกันเพื่อให้ศิลปะและเทคโนโลยีสร้างสรรค์ภาพและเสียงดนตรีที่มีความหลากหลายขึ้นมาที่มหาวิทยาลัย นักศึกษาได้รับความรู้และมีโอกาสศึกษาเครื่องมือสำหรับเสริมความรู้ด้านศิลปะและเทคโนโลยีเพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในด้านต่างๆ มากมายในวงการธุรกิจ การพัฒนาในการแสดงออกซึ่งความคิดได้อย่างอิสระในกาวางแผนโครงการ ซึ่งได้สร้างอุปสงค์ให้กับตำแหน่งงานช่างเทคนิคด้านจัดการข่าวสารเกี่ยวกับศิลปะ และกลายเป็นสิ่งจูงใจให้เกิดการแสดงความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นเอกลักษณ์ที่เหนือความคาดหมายของผู้ชมเป็นอย่างมาก มหาวิทยาลัยได้สร้างสภาพแวดล้อมในการศึกษาที่ให้นักศึกษาที่อยู่ในระดับแนวหน้าในการศึกษาแขนงวิชานี้ ได้ดึงศักยภาพของตนเองออกมาใช้



อาจารย์ Nitza Melas ในคอนเสิร์ตเปิดตัว "MUSA" CDที่:สำนักงานksusob 50 ปีในการก่อตั้ง KCG Group

ศาสตราจารย์ โค ฮงซุง

# Ko, Hong Seung



อดีตผู้จัดการฝ่ายข่าวสารและกลยุทธ์  
สำนักงานวางแผนกลยุทธ์  
(CIO) บริษัท ซัมซุง อิเลคโทรนิคส์ จำกัด

ผู้แทนกรรมการ Nippon Applied Informatics Society (NAIS)

อาจารย์ Ko Hong Seung ชาวเกาหลี ในฐานะอดีตผู้จัดการฝ่ายข่าวสารและกลยุทธ์ สำนักงานวางแผนกลยุทธ์ (CIO) บริษัท ซัมซุง อิเลคโทรนิคส์ จำกัด บริษัทยักษ์ใหญ่ผู้ผลิตเครื่องใช้ไฟฟ้าและชิ้นส่วนอิเลคโทรนิคส์ของเกาหลี ผู้บุกเบิกสรรพกำลังในการริเริ่มสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นในองค์กร เช่น กลยุทธ์การใช้ อินเทอร์เน็ตขององค์กร, CAL ที่เป็นแนวคิดสำคัญของ B2B, การจำหน่ายสินค้า อิเลคโทรนิคส์ไปสู่ผู้บริโภคทั่วไป และอุทิศตนอย่างเต็มที่เพื่อทำให้องค์กรเป็นองค์กรแห่งข่าวสาร รวมถึงสร้างรายได้ที่สูงขึ้น

อาจารย์โคได้เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับบุคลากรที่จำเป็นสำหรับวงการอีบิซิเนส

## e-business กลยุทธ์ที่แสวงหา

— ดูเหมือนวงการอีบิซิเนสจะมีการปรับเปลี่ยนที่รวดเร็วมาก ดังนั้น สภาพของธุรกิจเองก็มีการเปลี่ยนแปลงไปพร้อมกับการใช้อินเทอร์เน็ตกันอย่างแพร่หลายหรือไม่

ช่วงกลางทศวรรษที่ 1990 ตอนที่ผมทำงานในตำแหน่งผู้จัดการฝ่ายข่าวสารและกลยุทธ์ของซัมซุง อิเลคโทรนิคส์ ได้เริ่มทำเว็บไซต์สำหรับต่างประเทศด้วย ในตอนนั้น ยังไม่ได้คิดว่าอินเทอร์เน็ตจะกลายเป็นเครื่องมือที่สร้างความแข็งแกร่งในการทำการตลาด แต่เป็นเพียงวิธีหนึ่งในการทำให้องค์กรเป็นที่รู้จักเพิ่มขึ้นตามปกติเท่านั้น แต่เมื่อเว็บไซต์ได้เปิดตัวสู่สาธารณชนในขณะนั้นแล้ว พบว่ามีจดหมายส่งมาจากที่ต่างๆ ทั่วโลก วันละประมาณ 200 ฉบับที่ทั้งสอยถามและร้องเรียนเกี่ยวกับบริการหลังการขายของผลิตภัณฑ์ ซึ่งตอนนั้นเอง จึงทำให้เกิดแนวคิดที่ว่า เว็บไซต์น่าจะเป็นประโยชน์ในการทำการตลาดได้

หลังจากนั้นมา ธุรกิจที่ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือก็เพิ่มมากขึ้น เช่น ระบบการจองสินค้าหรือซื้อขายหุ้นบนเว็บไซต์ เป็นต้น แต่ถ้าเพียงแค่ขายธุรกิจโดยการพัฒนาเว็บไซต์ที่สามารถใช้งานบนอินเทอร์เน็ตได้ ก็ไม่ได้หมายความว่าจะทำให้ยอดขายเพิ่มขึ้นมากมาย ในตอนนั้น แม้แต่ที่เกาหลีเอง ก็เกิดกระแสนิยม IT แบบ

ผิดๆ ที่ว่า แค่ใช้อินเทอร์เน็ตก็จะทำให้ธุรกิจรุ่งเรืองได้อย่างดีเยี่ยม โดยหลงเชื่อกันไปว่า หากสร้างอินเทอร์เน็ต ขอบปิ้ง มอลล์ ขึ้นมาและนำสินค้าแสดงไว้ห้อยก็ถูกค้าจากทั่วโลกก็จะมารวมตัวกัน ทำให้เกิดการค้าขายขึ้นได้ ซึ่งในความเป็นจริงแล้ว ในหลายปีมานี้ ขอบปิ้ง มอลล์ส่วนมากก็หายไปจากอินเทอร์เน็ตเสียแล้ว ผลสุดท้าย เราก็ไม่รู้ตัวกันเลยว่าอินเทอร์เน็ตก็เป็นเพียงเครื่องมือหนึ่งเท่านั้น และยิ่งก้าวได้อีกว่า มี [กลยุทธ์] ที่ไม่เพียงพอ สินค้าที่จำหน่ายบนอินเทอร์เน็ตไม่ว่าจะโชว์เรียงไว้เท่าใดก็ตาม สุดท้าย ก็เป็นแค่แสดงอยู่บนหน้าจอเท่านั้น เพราะในความเป็นจริง เวลาที่จะซื้อสินค้า ถูกค้าเกือบจะทุกอย่างที่จะไปดูและจับต้องสินค้าในทางออฟไลน์ให้แน่ใจเสียก่อน แล้วจึงตัดสินใจซื้อกันทั้งนั้น

## บริษัทญี่ปุ่นที่ปรับตัวเข้ากับกาตลาดแคลนบุคลากร

— ท่ามกลางสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว คุณมองภาพธุรกิจทั่วโลกปัจจุบันเป็นอย่างไรบ้าง

เป็นที่น่าเสียดาย ไม่ว่าจะเป็ญี่ปุ่นหรือเกาหลี ปัจจุบันยังมีบุคลากรจำนวนน้อยที่ใช้ IT ให้เป็นประโยชน์ในการกำหนดกลยุทธ์เพื่อเพิ่มยอดขายของบริษัท อีกด้านหนึ่ง เนื่องจากบริษัทต้องลงทุนมหาศาลในการวางระบบโครงสร้างพื้นฐานด้าน IT จึงเป็นเหตุผลที่องค์กรยังประสบปัญหาอยู่ไม่สิ้นสุดนั่นเอง

พูดสั้น ๆ ได้ว่า สิ่งที่ต้องกังวลหาอยู่ก็คือ “บุคลากรที่สามารถกำหนดกลยุทธ์ด้านอีบิซิเนสได้” นั่นหมายถึง การที่ต้องมีขีดความสามารถในการใช้ทรัพยากรด้าน IT ให้เกิดประโยชน์กับการทำการตลาดและการบริหาร

แต่เดิมพนักงานที่ทำงานในบริษัทญี่ปุ่นหรือเกาหลี จะถูกมองว่าไม่ค่อยมีแนวคิดด้านการตลาด เพราะมีความคิดที่ฝังลึกที่ว่าเป็นการจัดสรรผลประโยชน์กันอย่างไรก็ตาม ซึ่งถ้าทำงานไปได้ในแต่ละวันเงินเดือนก็จะได้รับอยู่แล้ว

ต่างกับที่อเมริกา พนักงานจะถูกถามอย่างเข้มงวดตลอดว่า ปริมาณงานที่ทำเป็นอย่างไร และผลงานที่ทำนั้นได้ทุ่มเทให้กับบริษัทเพียงใด ในบริษัทที่อเมริกาแทบจะไม่มีตำแหน่งงานที่เชี่ยวชาญเฉพาะทางด้านการตลาดเลย เพราะพนักงานทุกคนต่างมีจิตสำนึกในเรื่องดังกล่าวเอง ดังนั้นจึงไม่มีความจำเป็นต้องจ้างบริษัทอเมริกาแม้ว่าจะประสบกับสภาพเศรษฐกิจตกต่ำก็ตาม แต่เนื่องจากมีความคิดอยู่ตลอดที่จะทำอะไรให้เพิ่มยอดขายได้ จึงทำให้สามารถผลักดันธุรกิจให้ก้าวไปข้างหน้าได้อย่างเสมอ บริษัทญี่ปุ่นและเกาหลีสิ่งที่มีการแข่งขันเป็นเรื่องที่ทำขาย บริษัทที่ญี่ปุ่นและเกาหลีจำนวนมากรวมถึงบริษัทขนาดใหญ่ก็ตาม ยังเข้าใจกันอย่างผิดๆ ว่า คำว่าการตลาดคืองานด้าน “การขาย” “การโฆษณา” และ “ตราสินค้า”

ดังนั้น บริษัทที่ประสบความสำเร็จในฐานะองค์กรด้าน IT ที่ใช้อินเทอร์เน็ตให้เป็นประโยชน์ต่อการทำธุรกิจ ปัจจุบัน จึงมีเพียงที่อเมริกาเท่านั้น ที่ญี่ปุ่นและเกาหลีก็มีบริษัทที่นำการประเมินผลงานแบบอเมริกามาใช้ แต่ความจริงคือ เป็นการเติบโตด้วยกลยุทธ์การเงิน ที่อาศัยความนิยมในอีบิซิเนสที่เกิดขึ้นเพื่อวางระบบโครงสร้างพื้นฐานให้รู้ตัวว่า ซึ่งแม้แต่ยุโรปเองก็ยังไม่บริษัทที่ประสบความสำเร็จด้านอีบิซิเนส นั่นก็เพราะการแพร่หลายในการใช้อินเทอร์เน็ตยังล่าช้าอยู่มาก

## มุ่งสู่บัณฑิตวิทยาลัยเฉพาะทางที่ทรงอิทธิพลในเอเชีย

— ที่มหาวิทยาลัยเอ-โคโนมิคส์คุณเป็นพิเศษ และมีเป้าหมายที่จะให้เป็นไปอย่างไรบ้าง

บัณฑิตวิทยาลัยที่มีสอนเฉพาะทางด้าน IT มีอยู่ไม่มาก ยิ่งไปกว่านั้นที่มหาวิทยาลัยที่มีประวัติความเป็นมาจากโรงเรียนเกียโตคอมพิวเตอร์ ที่ช่วยเสริมความแข็งแกร่งให้กับการสอน ซึ่งถือเป็นข้อได้เปรียบที่สุด

และที่มหาวิทยาลัยมีอาจารย์มากมายที่จะถ่ายทอดความรู้และเทคนิคเฉพาะทางจากประสบการณ์ทำงานจริงในบริษัทต่างๆ ได้เป็นอย่างดี ซึ่งในการบรรยายของผมนั้น ก็จะเน้นพูดคุยเกี่ยวกับสิ่งที่เคยดูและรับผิดชอบโดยตรงเท่าที่จะเป็นไปได้ ซึ่งจะไม่ค่อยเป็นเรื่องที่เป็นผลงานเขียนขึ้นมาบรรยายเท่านั้น แต่จะรวมถึงการยกตัวอย่างสิ่งที่เป็นผลผลิตขึ้นมาบรรยายด้วย การยกตัวอย่างสิ่งที่เป็นผลผลิตก็ยังมีความหมายที่กว้างกว่าไหม ก็จะยิ่งเรียนรู้ได้มากขึ้นไปด้วย ซึ่งการสอนในลักษณะนี้จะพัฒนาบุคลากรที่เป็นที่ต้องการตามยุคสมัยได้อย่างแท้จริง

การเชื่อมโยงเครือข่ายการศึกษา กับมหาวิทยาลัยในต่างประเทศที่เปิดกว้างมากขึ้นเรื่อยๆ ในทุก ๆ ปี ซึ่งสนามแข่งขันไม่ได้จำกัดเฉพาะที่ญี่ปุ่น ซึ่งผมอยากขอคุณบัณฑิตวิทยาลัยเฉพาะทางที่ได้ทุ่มเทในสร้างบุคลากรที่สามารถแข่งขันกับเวทีระดับโลกได้

ศาสตราจารย์ 土持 ゲーリー 法一

# Gary Hoichi Tsuchimochi



ผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาคน: การศึกษาเปรียบเทียบ  
ด้านการศึกษา ประวัติศาสตร์การปฏิรูปการศึกษา  
หลังสงครามและการศึกษาวัฒนธรรม

ศาสตราจารย์ Tsuchimochi กล่าวว่า ประสบการณ์สอนของเขา คือ "การทำงานร่วมกับนักศึกษาของ KCGI เพื่อสร้างนักเรียนของพวกเขา" เขาเรียกร้องให้นักศึกษา KCGI จัดตั้งชมรมการเรียนรู้เพื่อสร้างชั้นเรียนที่เป็นผู้เรียนเป็นสำคัญ สำรวจรูปแบบของเพิ่มประสิทธิภาพการสอนและเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้

## จุดประสงค์ดั้งเดิมของการศึกษา คือ กระตุ้นการเรียนรู้ ของนักเรียน

— คุณช่วยอธิบายปรัชญาการสอนแต่ละข้อได้ไหม

ทำไมเราจึงต้องหลีกเลี่ยงการตกเป็นทาสของแนวคิดอุปาทาน? เพราะเมื่อเราทำเช่นนั้น เราจะสูญเสียความสามารถในการคิดอย่างยืดหยุ่นและอิสระ KCGI เป็นสถานที่ที่เราศึกษา IT ระดับแนวหน้ารวมถึง AI และสาขาเหล่านี้จำเป็นต้องมีความคิดสร้างสรรค์

ความแตกต่างระหว่างการเรียน (gakushu) และนักวิชาการ (gakumon) คืออะไร? ที่ผ่านมามจนถึงตอนนี้ โรงเรียนต่างๆ ให้ความสำคัญกับการศึกษาในสิ่งที่สอน นี่คือการเรียนรู้ การศึกษาแบบนี้เน้นการป้อนข้อมูล นักคิดวิทยาลัยแตกต่างจากสิ่งนั้น ไม่มีใครสอนคุณ: นักศึกษาจะต้องตั้งคำถามเอง นั่นคือ ความหมายดั้งเดิมของคำว่า "นักวิชาการ" การเรียนรู้คือการสอบถามเป็นพื้นฐานของการเป็นผู้ใหญ่ที่ทำงาน การศึกษาแบบนี้เน้นข้อมูลที่ส่งออกมา

การเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยประเด็น คืออะไร? ในอนาคต สังคมจะเรียกร้องการเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยประเด็นปัญหามากขึ้นเรื่อยๆ การสร้างสิ่งใหม่ต้องการการค้นพบและสำหรับการค้นพบ การตั้งคำถามเป็นสิ่งสำคัญ แม้ว่าการตั้งคำถามเพียงอย่างเดียวสามารถดำเนินการไม่ได้ แต่นักศึกษาต้องเรียนรู้ในรูปแบบที่ ไม่ใช่เป็นกลุ่ม แนวทางการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน (TBL) กำลังแพร่หลายไปแทนที่การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL)

สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ คืออะไร? ประเภทของการศึกษาขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ งานของครูไม่ใช่การสอน แต่ครูจะต้องเป็นผู้อำนวยความสะดวก นี่คือการแตกต่างระหว่างรูปแบบการศึกษาของญี่ปุ่นและสหรัฐอเมริกา อดีตเป็นแนวทางของญี่ปุ่นและแบบหลังเป็นแนวทางของอเมริกัน

ศิลปศาสตร์ คืออะไร? ศิลปศาสตร์เป็นสาระสำคัญของศึกษาระดับมหาวิทยาลัยตามธรรมเนียมแล้ว ศิลปศาสตร์มีความเกี่ยวข้องกับมนุษยศาสตร์ แต่ปัจจุบันเราเน้นย้ำว่า ศิลปศาสตร์มีความจำเป็นในวิทยาศาสตร์เช่นกัน ตัวอย่างเห็นได้จากการตั้งศูนย์ศิลปศาสตร์ที่สถาบันเทคโนโลยีโตเกียว และหนึ่งในอาจารย์ของที่นี่นั่นได้แก่ อาจารย์ Akira Ikegami ผู้ซึ่งเป็นที่ปรึกษา NHK สถานการณ์ที่เหมือนกันมีอีกอันอยู่ที่ MIT บนทางชายฝั่งตะวันออกของสหรัฐอเมริกา ตัวอย่างที่คล้ายกันคือ Wellesley College ซึ่งมีชื่อเสียงเพราะเป็นสถาบันเก่าของอดีตรัฐมนตรีต่างประเทศ Hillary Clinton และเป็นสถานที่ถ่ายทำภาพยนตร์เรื่อง Mona Lisa Smile Wellesley College เป็นหนึ่งในวิทยาลัยวิทยาศาสตร์สำหรับผู้หญิงที่มีชื่อเสียงที่สุดในสหรัฐอเมริกา แต่ก็มีชื่อเสียงในฐานะของการเป็นวิทยาลัยศิลปศาสตร์ด้วย ผมได้แนะนำ "สัมมนาห้องใหม่" ให้แก่ญี่ปุ่น

จุดแข็งพื้นฐานที่คาดหวังให้ผู้ใหญ่ทำงานต้องมี คืออะไร? "จุดแข็งพื้นฐานของผู้ใหญ่ที่ทำงาน" (shakaijin kisoryoku) เป็นวลีที่คุณมักได้ยินในมหาวิทยาลัยและบริษัท ต่างๆ ในญี่ปุ่น มีการตีพิมพ์หนังสือเกี่ยวกับเรื่องนี้ หนึ่งในหนังสือเหล่านี้มีเนื้อหาเกี่ยวกับวิชาที่ผมสอนซึ่งผมชี้ให้เห็นถึงการคิดเชิงวิพากษ์ ซึ่งเป็นหนึ่งในลักษณะของศิลปศาสตร์ซึ่งเป็นจุดแข็งพื้นฐานของผู้ใหญ่ที่ทำงาน

คนเราสามารถอยู่ร่วมกับ AI ได้หรือไม่? เมื่อมีการเปิดเผยรายงานที่ยืนยันว่า AI จะมีความสามารถเหมือนมนุษย์ภายในปี 2045 มันได้จุดประกายความวิตกกังวลถึงวิกฤต หลายคนสงสัยว่า AI จะแย่งงานของผู้คนไปหรือไม่ ใน "Enterprise-site Training โดย University Faculty" โครงการร่วมด้านอุตสาหกรรม - วิชาการของ Japan Universities Association for Computer Education (JUICE) ซึ่งผมได้เข้าร่วมโครงการฝึกอบรมภายในของบริษัทผู้ผลิตอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์รายใหญ่ บริษัทที่เป็นผู้นำด้านเทคโนโลยี AI Angela Merkel นายกรัฐมนตรีของเยอรมนีซึ่งสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาเอก สาขาฟิสิกส์ก็ได้มาเยี่ยมชมอยู่บ่อยครั้ง เธอเน้นย้ำถึงความจำเป็นในการอยู่ร่วมกัน ไม่ใช่การแข่งขันกับ AI เธอถือว่า AI คือ การรวมวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเข้ากับการศึกษาของมนุษย์

การศึกษาแนวทางการเรียนรู้ หมายความว่าอย่างไร? ทั้ง MIT และ Wellesley College เน้นความสำคัญของการสอน "การศึกษาแนวทางการเรียนรู้" เหมือนกับการสอนให้คนเรียนรู้ด้วยตนเอง นี่คือการแก่นแท้ของวิทยาลัยศิลปศาสตร์

ความร่วมมือระหว่างมหาวิทยาลัยกับองค์กรคืออะไร? มันเป็นคำของผมเองสำหรับการเป็นหุ้นส่วนระหว่างมหาวิทยาลัยและบัณฑิตวิทยาลัยกับองค์กร (องค์กร) ที่จำเป็นต่อไปในอนาคต เป็นเหตุผลว่า ทำไมเราจึงต้องให้ความรู้แก่ผู้คนที่ให้เป็นผู้เรียนรู้อย่างอิสระ

ตามปรัชญาการศึกษาของ KCG Group: ทุกมหาวิทยาลัยมีนโยบายการรับสมัครนโยบายหลักสูตรและนโยบายการมอบวุฒิปริญญา ปรัชญาการศึกษาของสถาบันแม่ของ KCGI คือ KCG จะมอบสิ่งต่างๆ เหล่านี้: "ปลูกฝังความคิดสร้างสรรค์ในเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์" และ "ปลูกฝังการคิดจากมุมมองที่หลากหลาย" โดยสรุป นี่คือการศิลปศาสตร์ซึ่งเป็นการรวมกันของวิทยาศาสตร์และมนุษยศาสตร์

## รับมือกับความท้าทายในการค้นหาโลก ที่ไม่เคยรู้จักมาก่อนด้วย IT

— สุดท้ายนี้ คุณมีอะไรอยากบอกนักศึกษาของเราหรือไม่

ในฐานะนักศึกษาของ KCGI คุณจะเพลิดเพลินกับสภาพแวดล้อมทางการศึกษาที่สมบูรณ์กว่าใครๆ นั่นเป็นเพราะว่า คุณสามารถรับความรู้เฉพาะทางด้าน IT ได้อย่างง่ายดายและนำไปใช้เพื่อรับมือกับความท้าทายในการค้นหาโลกที่ไม่รู้จัก ความฝันของคุณ คือ การทำงานร่วมกับนักศึกษาของ KCGI เพื่อสร้างชั้นเรียนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้คุณคำกับการสื่อสารกับนักศึกษาเหล่านั้นเพื่อจัดตั้งชุมชนแห่งการเรียนรู้ โปรดนำจุดแข็งของคุณเข้ามาเพื่อที่เราจะได้ร่วมกันสานฝันนั้นให้เป็นจริง

ศาสตราจารย์ 内藤 昭三

# Shozo Naito



อดีตนักวิจัยอาวุโส สถาบันวิจัยแพลตฟอร์มการ  
กระจายข้อมูลข่าวสาร บริษัท นิปปอนเทเลกราฟ  
แอนด์เทเลโฟน จำกัด

## ผู้อำนวยการ ห้องปฏิบัติการไซเบอร์เกียวโต

ศาสตราจารย์ Shozo Naito ทำงานให้กับบริษัท นิปปอนเทเลกราฟแอนด์เทเลโฟน จำกัด (ปัจจุบันคือ NTT) ในตำแหน่งหัวหน้านักวิจัยในห้องปฏิบัติการแพลตฟอร์มข้อมูลและการกระจาย เขาเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเครือข่ายและความปลอดภัยของข้อมูล ศาสตราจารย์ Naito ได้พูดคุยกับเราเกี่ยวกับสถานะปัจจุบันของเครือข่ายและความปลอดภัยทางไซเบอร์ในประเทศญี่ปุ่นและทั่วโลกพร้อมกับประเด็นที่เกี่ยวข้องในแง่ของการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา COVID-19

## ญี่ปุ่นต้องก้าวไปสู่การส่งเสริมดิจิทัล

— การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา COVID-19 กระตุ้นสังคมให้หันมา  
ยอมรับระบบดิจิทัลและใช้กันมากขึ้น การเปิดตัว "หน่วยงานดิจิทัล" ซึ่งมีกำหนด  
ในเดือนกันยายน 2564 น่าจะช่วยเร่งกระแสได้

เช่นเดียวกับโลกทางกายภาพ ไซเบอร์สเปซที่เต็มไปด้วยไวรัสสายพันธุ์ใหม่เกิดขึ้นทุกวัน การกลายพันธุ์เกิดขึ้นในโลกทางกายภาพเช่นกัน และเราพยายามตอบโต้ด้วยการปรับเปลี่ยนวิธีการดำรงชีวิตของเรา ในบางวิธีการ ดิจิทัลของญี่ปุ่นจะล้ำหลังไม่ทันโลก อย่างไรก็ตามในที่สุดการทำงานระยะไกลได้เริ่มขึ้นแล้ว เมื่อเร็ว ๆ นี้ได้รับคำแนะนำจากแนวทางการเปลี่ยนแปลงสู่ดิจิทัล (DX: การเปลี่ยนแปลงชีวิตของผู้คนผ่านการแพร่กระจายของเทคโนโลยีดิจิทัล นวัตกรรมที่รุนแรงได้ปลุกความรู้สึกถึงคุณค่าและกรอบที่มีอยู่) การก้าวไปสู่ความก้าวหน้าของดิจิทัลกำลังเร่งดำเนินการในหลากหลายวิธี ดูเหมือนว่ารัฐบาลแห่งชาติของญี่ปุ่นจะเดินทางจัดตั้งหน่วยงานดิจิทัล ผมเชื่อว่านี่เป็นแนวทางที่สำคัญสำหรับภาคเอกชนที่จะดำเนินการเช่นกัน โลกธุรกิจต้องเข้าใจความเสี่ยงที่เกิดจากการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา COVID-19 และเปลี่ยนวิกฤตให้เป็นโอกาส อย่างไรก็ตามโดยปกติแล้วการพึ่งพาเครือข่ายที่เพิ่มขึ้นจะเพิ่มความเสี่ยงต่อความปลอดภัย ระบบเครือข่ายและการรักษาความปลอดภัยเสริมซึ่งกันและกันเหมือนล้อรถ การรักษาความปลอดภัยระหว่างสองเรื่องนี้เป็นหน้าที่ที่เราต้องคำนึงถึงตลอด

เวลา โนโลจิวิทาเราใช้ Zoom เป็นประจำในการบรรยายและในชั้นเรียน ในภาคเอกชนมีการนำระบบการประชุมออนไลน์ที่มีความปลอดภัยที่แข็งแกร่งมากขึ้น ในการตรวจสอบความถูกต้องของบัญชี คำถามเกี่ยวกับวิธีการตรวจสอบผู้ถือบัญชีอย่างละเอียดถี่ถ้วนจะต้องมีผลกระทบต่อความต้องการความปลอดภัยเป็นส่วนตัวของแต่ละบุคคล สิ่งสำคัญคือต้องเลือกวิธีแก้ปัญหาที่สร้างความสมดุลระหว่างการทำสิ่งที่เราต้องการและระดับความปลอดภัยที่เราต้องการ ในการส่งเสริมการเป็นดิจิทัลเราต้องคำนึงถึงความสมดุลระหว่างเครือข่ายและความปลอดภัยตลอดเวลา

## การโต้เถียงกันว่าเราสามารถรับมือได้ขนาดไหนเมื่อเกิด การโจมตีทางอินเทอร์เน็ต

— การโจมตีทางอินเทอร์เน็ตกำลังเพิ่มขึ้นอยู่ทั่วโลก และมีอันตรายมากขึ้น  
เรื่อย ๆ

มีข่าวลือว่ารัสเซียมีบทบาทในการเลือกตั้งประธานาธิบดีปี 2016 ในสหรัฐอเมริกา บางประเทศกำลังรับมือกับพื้นที่ฉุกเฉินและไซเบอร์สเปซในฐานะสนามรบที่สี่และที่ห้ารองจากพื้นที่ทางบกทางทะเลและทางอากาศโดยการจัดตั้งกองกำลังอวกาศและกองกำลังไซเบอร์ เห็นได้ชัดว่าเราจำเป็นต้องเสริมสร้างการรับมือต่อการโจมตีทางไซเบอร์ แต่เราควรจะทำอย่างไรได้มากแค่ไหน? คำถามนี้จำเป็นต้องมีฉันทามติระหว่างประเทศ หัวข้อการอภิปรายในปัจจุบันได้แก่: ประเทศจะสามารถตอบโต้การโจมตีทางไซเบอร์ได้มากแค่ไหน เลกเช่นเดียวกับการโจมตีฐานที่มั่นอาวุธของศัตรูเพื่อตอบโต้การโจมตีด้วยขีปนาวุธ? เราสามารถโจมตีไซเบอร์ที่โจมตีเราได้ขนาดไหน? ฐานที่มั่นอาวุธอาจตั้งอยู่ในประเทศของตน แต่การโจมตีทางไซเบอร์อาจมาจากที่ใดก็ได้ เซิร์ฟเวอร์ที่ใช้ในการโจมตีทางไซเบอร์อาจอยู่นอกญี่ปุ่นได้ เราจำเป็นต้องมีเทคโนโลยีเพื่อรับมือกับภัยคุกคามดังกล่าว ในอนาคตสังคมจำเป็นต้องมีการสนทนาเพื่อพิจารณาหาวิธีการต่อต้านการโจมตีทางไซเบอร์ที่มีประสิทธิภาพสูงสุด การโจมตีทางไซเบอร์ไม่เพียงเกิดขึ้นในระดับรัฐบาลต่อรัฐบาล แต่ยังเกิดขึ้นในระดับภาคเอกชนด้วย ข้อมูลทรัพย์สินจำนวนมากอยู่บนอินเทอร์เน็ต การแลกเปลี่ยนเงินทางออนไลน์เริ่มต้นจากการทำธุรกรรมโอนเงินสกุลเงินด้วยระบบดิจิทัล แม้แต่ข้อมูลเกี่ยวกับหุ้นและอสังหาริมทรัพย์ก็ยังเป็นข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ บริษัทญี่ปุ่นมีข้อมูลเกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญาจำนวนมากขายและนักแสดงที่มุ่งประสงค์ร้ายก็มีความสนใจในสิ่งเหล่านั้น บริษัทขนาดใหญ่มีนักโจมตีทางไซเบอร์อย่างต่อเนื่อง แม้ว่าเราจะยังไม่สามารถรักษาความปลอดภัยที่สมบูรณ์แบบ แต่ บริษัทต่างๆ ก็ต้องเตรียมมาตรการรับมือกับภัยที่จะมาคุกคาม

## ข้อมูลบนเครือข่ายสามารถมองเห็นได้โดยทั่วไป

— พวกเราประชาชนธรรมดาที่ตกอยู่ภายใต้การคุกคามจากการโจมตีทาง  
อินเทอร์เน็ตและการโจรกรรมทางไซเบอร์

เราชอบชำระเงินทางอิเล็กทรอนิกส์ อีเมลนี้และอื่นๆ เพราะเป็นวิธีที่สะดวกมาก แต่ในขณะเดียวกันเราก็ต้องเฝ้าระวังอยู่ตลอดเวลาเพื่อไม่ให้เกิดการถูกแฮ็กข้อมูล ความสะดวกสบายของแอปพลิเคชันกับความจำเป็นในการคอยเฝ้าระวังกับด้านความปลอดภัยและอันตรายที่ซ่อนอยู่ในความสะดวกนั้นๆ การเชื่อมต่อ WiFi ฟรีในบริเวณใกล้เคียงเพื่อออนไลน์ อาจทำให้เราเสี่ยงต่อการถูกดักฟังหรือถูกแฮ็กข้อมูล โดยทั่วไปข้อมูลทั้งหมดบนเครือข่ายสามารถมองเห็นได้และอาจเกิดการถูกดักฟังหรือถูกตรวจสอบได้ เมื่อคุณส่งข้อมูล คุณควรพิจารณาว่าใครบางคนกำลังดูข้อมูลของคุณอยู่ เมื่อใดก็ตามที่คุณเข้าถึงเครือข่ายด้วยวิธีการที่เกี่ยวข้องกับบัญชีการเงินของคุณหรือเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลโปรดจำไว้ว่า "เราจะปลอดภัยไหมถ้าเราถูกใครแอบดูข้อมูลของเรา" ตัวอย่างเช่น ก่อนที่คุณจะส่งข้อมูล ให้ถามตัวเองว่าคุณได้เข้ารหัสข้อมูลก่อนแล้วหรือยัง มันไม่ใช่เรื่องง่ายแต่พึงจำไว้เสมอว่าจำเป็นต้องทำนั้นตอนนี้ทุกครั้งที่ ถึงแม้ว่าเทคโนโลยีจะมีบทบาทด้านมาตรการรักษาความปลอดภัย แต่สุดท้ายแล้วการตระหนักและความรอบคอบยังคงเป็นสิ่งจำเป็น

# เกียวโต เมืองนักศึกษา

เกียวโต ราชธานีที่มีประวัติความเป็นมาว่า 1200 ปี ในอดีตถือเป็นเมืองนานาชาติ และเขตศูนย์กลางทางวัฒนธรรมของญี่ปุ่น ปัจจุบันเป็นเมืองที่มีนักศึกษาหนุ่มสาวอาศัยอยู่เป็นจำนวนมาก แต่ละวิทยาเขตของ KCG ตั้งอยู่ในพื้นที่ที่มีการคมนาคมขนส่งที่สะดวกสบาย ท่านสามารถเดินทางไปมาตามสถานที่ต่างๆ ได้อย่างสะดวก โดยเฉพาะในเขตพื้นที่ภายในเมืองเกียวโตเท่านั้น แต่ยังรวมถึงทุกพื้นที่ในเขตคันไซ ไม่ว่าจะเป็นจังหวัด โอซาก้า นารา โกเบ และ โอะไซ เป็นต้น



## บริเวณโดยรอบ KCGI วิทยาเขต Hyakumanben วิทยาลัยหลักเกียวโต

มีสถานที่น่าสนใจมากมายในบริเวณนี้เช่น วัดวิหารทอง คินคะคุจิ ตัวแทนของวัฒนธรรม มุโระมะชิ ที่เก่าแก่ของญี่ปุ่น ศาลเจ้า เฮะอิอัน จิงกู ที่ใช้ประกอบกิจกรรมในเทศกาล จิดะอิ มะสึริ ซึ่งเป็นหนึ่งในสามของเทศกาลที่มีชื่อเสียงมากที่สุดของเกียวโต ถนนแห่งนักปราชญ์ เหนิงะคุ โนะ มะชิ ซึ่งขนานด้วยต้นซากุระเรียงรายสองข้างทาง สวนสัตว์เมืองเกียวโต สวนสัตว์ที่ถือว่าเก่าแก่ที่สุดเป็นอันดับสองของญี่ปุ่น และพิพิธภัณฑ์สถานศิลปะเมืองเกียวโต เป็นต้น เป็นเขตพื้นที่ที่ทำงานสามารถสัมผัสประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมที่หลากหลายของเกียวโต

### สถานที่น่าสนใจ

- วัดวิหารทอง คินคะคุจิ
- วัด นันเซนจิ
- ศาลเจ้า เฮะอิอัน จิงกู
- วัด เออิคินโดะอุ
- วัด ชิโอบิ
- ถนนแห่งนักปราชญ์ เหนิงะคุ โนะ มะชิ
- พิพิธภัณฑ์สถานศิลปะเมืองเกียวโต
- สวนสัตว์เมืองเกียวโต
- พิพิธภัณฑ์สถานศิลปะสมัยใหม่แห่งชาติ
- พิพิธภัณฑ์ศิลปะ KYOCERA เมืองเกียวโต

## รอบ KCGI หน้าสถานีรถไฟเกียวโต Satellite

สถานีเกียวโต ที่มีทั้งรถไฟ JR รถไฟใต้ดิน และรถไฟชินคันเซ็น ถือเป็นประตูเข้าสู่กรุงเกียวโตที่มีผู้คนจำนวนมากจากทั่วประเทศหลั่งไหลเข้ามา บริเวณพื้นที่โดยรอบเกียวโต มีทั้งสิ่งก่อสร้างที่ทันสมัยและสิ่งก่อสร้างในประวัติศาสตร์อยู่ร่วมกัน เป็นเขตพื้นที่ที่ให้ความรู้สึกถึงบรรยากาศที่แตกต่างกันแต่กลมกลืน

### สถานที่น่าสนใจ

- วัด โกะอุจิ
- วัด นิชิ โองังจิ
- วัด ฮิงะชิ โองังจิ
- วัด โทะอุฟูคะจิ
- เกียวโตทาวเวอร์
- วัด ชันจูชินเงน โดะอุ
- พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติเกียวโต
- อาคารสถานีรถไฟเกียวโต
- พิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำเกียวโต



## รอบ KCG วิทยาเขต ะคุโอะคุ

สามารถเดินทางสัญจรได้อย่างสะดวกจากสถานีรถไฟใต้ดิน คิทะโอะจิ และสถานีรถประจำทางไปยังเขตพื้นที่ ะคุโอะคุ ใจกลางเมืองเกียวโต และสถานีรถไฟเกียวโต ะวะกวดถนน คิทะยะมะ ซึ่งมีสิ่งก่อสร้างที่ทันสมัยเรียงรายอยู่นั้น เป็นที่ตั้งของศาลเจ้า ศาลเจ้า คะมิงะโมะ จินจะ ที่ใช้ประกอบกิจกรรมในเทศกาล อะโอะอิ มะสึริ และเป็นพื้นที่ที่คุณสามารถสัมผัสธรรมชาติใกล้ตัวที่สวนพฤกษศาสตร์, บ่อน้ำ มิโคะโรระะ อิเคะ, และแม่น้ำ คุโมะ

### สถานที่น่าสนใจ

- ศาลเจ้า คะมิงะโมะ จินจะ
- บ่อน้ำ มิโคะโรระะ อิเคะ
- สวนพฤกษศาสตร์เกียวโต
- ถนนคิทะยะมะ

## รอบ KCG วิทยาเขต คะโมะวะวะ

เป็นทั้งเมืองและพื้นที่ที่อุดมสมบูรณ์ไปด้วยธรรมชาติ เป็นเขตพื้นที่ตั้งของพระราชวังเกียวโต และศาลเจ้า คะมิงะโมะ จินจะ ที่ใช้ประกอบกิจกรรมในเทศกาล อะโอะอิ มะสึริ ซึ่งเป็นหนึ่งในสามของเทศกาลที่มีชื่อเสียงมากที่สุดในเมืองเกียวโต

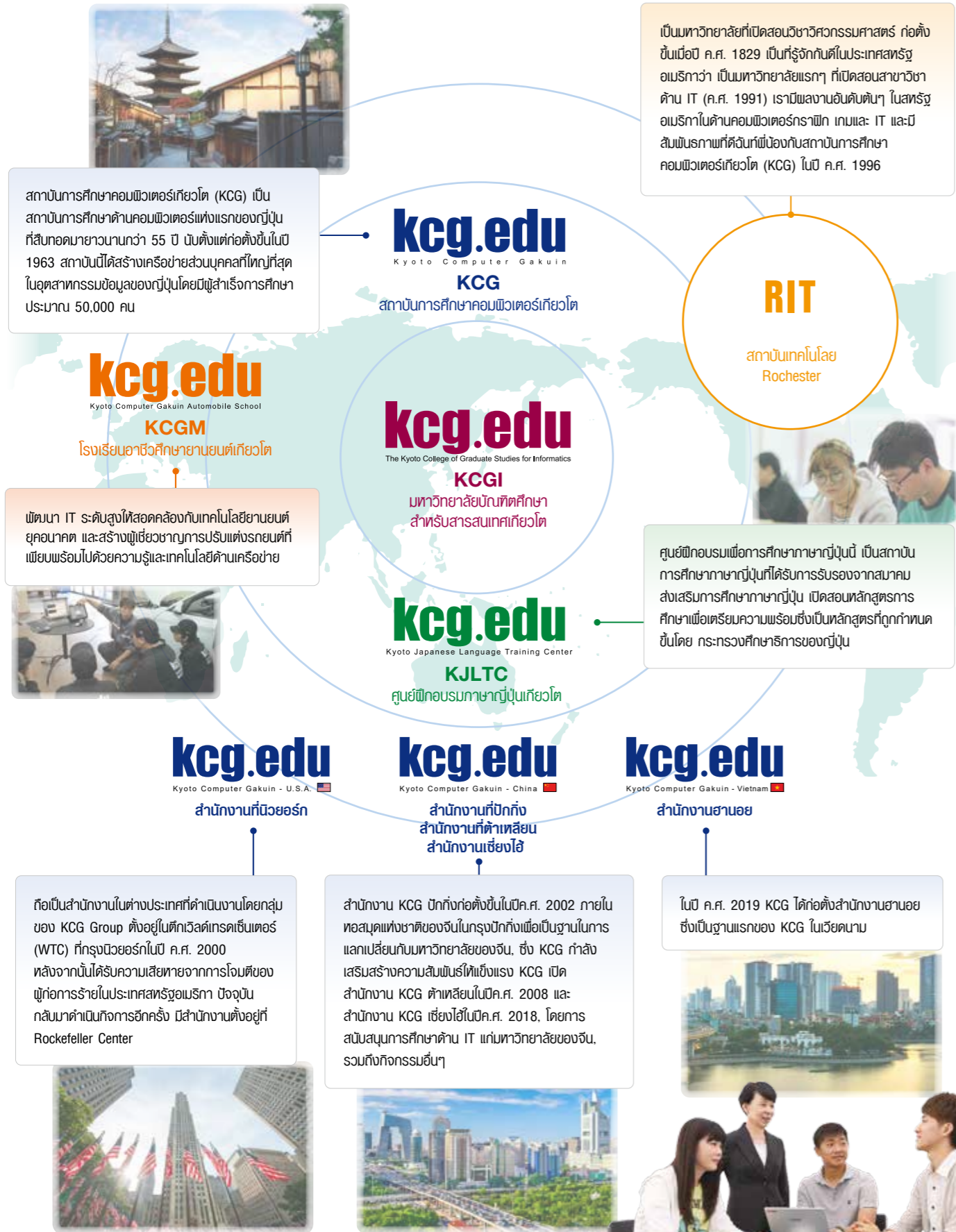
### สถานที่น่าสนใจ

- ศาลเจ้า คะโมะวะวะ จินจะ
- พระราชวังเกียวโต
- ป่า ะคะสุ โนะ โมะริ
- พิพิธภัณฑ์สถานประวัติศาสตร์



# kcg.edu เครือข่ายเพื่อการศึกษา

มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสำหรับสารสนเทศเกียวโต (KCGI) เป็นสถาบันเครือข่ายที่ใกล้ชิดกับสถาบันการศึกษาอื่นในกลุ่ม KCG Group เป็นสถาบันการศึกษาระดับโลกที่ทำงานร่วมกับมหาวิทยาลัยต่างๆ และรัฐบาลของประเทศ ในฐานะผู้นำการศึกษาด้าน IT มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสำหรับสารสนเทศเกียวโต (KCGI) มีความมุ่งมั่นที่จะมอบการศึกษาด้าน IT ที่ดีที่สุดในโลกให้นักศึกษาทุกคน



## ข้อมูลโดยย่อเกี่ยวกับ KCGI

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

**สถาบันที่จัดตั้ง :** สถาบันการศึกษาบัณฑิตศึกษา Kyoto Jyoho Gakuen

**สถานที่ตั้ง :** 7 นะคะโมงเซน-โชะอุ, สะเคียว-คู, เมืองเกียวโต

**ภาควิชา :** ภาควิชาเทคโนโลยีสารสนเทศประยุกต์

**สาขาวิชา :** สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเว็บและพัฒนาระบบเว็บ

**จำนวนหน่วยกิต :** 44 หน่วยกิต

**จำนวนรับเข้าศึกษา :** 600 (จำนวนนักศึกษาที่สามารถรับได้ 1200 คน)

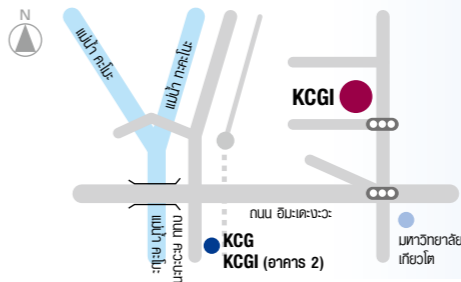
**ระยะเวลาการศึกษาตลอดหลักสูตร :** 2 ปี

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

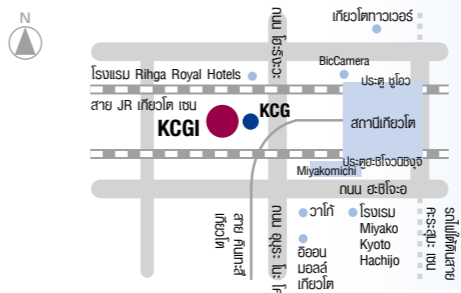
URL: <https://en.kcg.edu>

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

**มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสารสนเทศเกียวโต (KCGI) วิทยาเขต เฮียะคุมิงเบน**



**มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสารสนเทศเกียวโต (KCGI) วิทยาเขตเกียวโตอะคิมะอะ Satellite**



**วิทยาเขต ซัปโปะโระ Satellite**



**วิทยาเขต โตเกียว Satellite**

