

Kết nối Tinh thần Tiên phong



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

Nơi liên hệ: Trung tâm tuyển sinh

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

10-5 Nishikujo,teranomae-cho, Minami-ku, Kyoto 601-8407, Japan

TEL : 075-681-6334 (Từ nước ngoài : +81-75-681-6334)

FAX : 075-671-1382 (Từ nước ngoài : +81-75-671-1382)

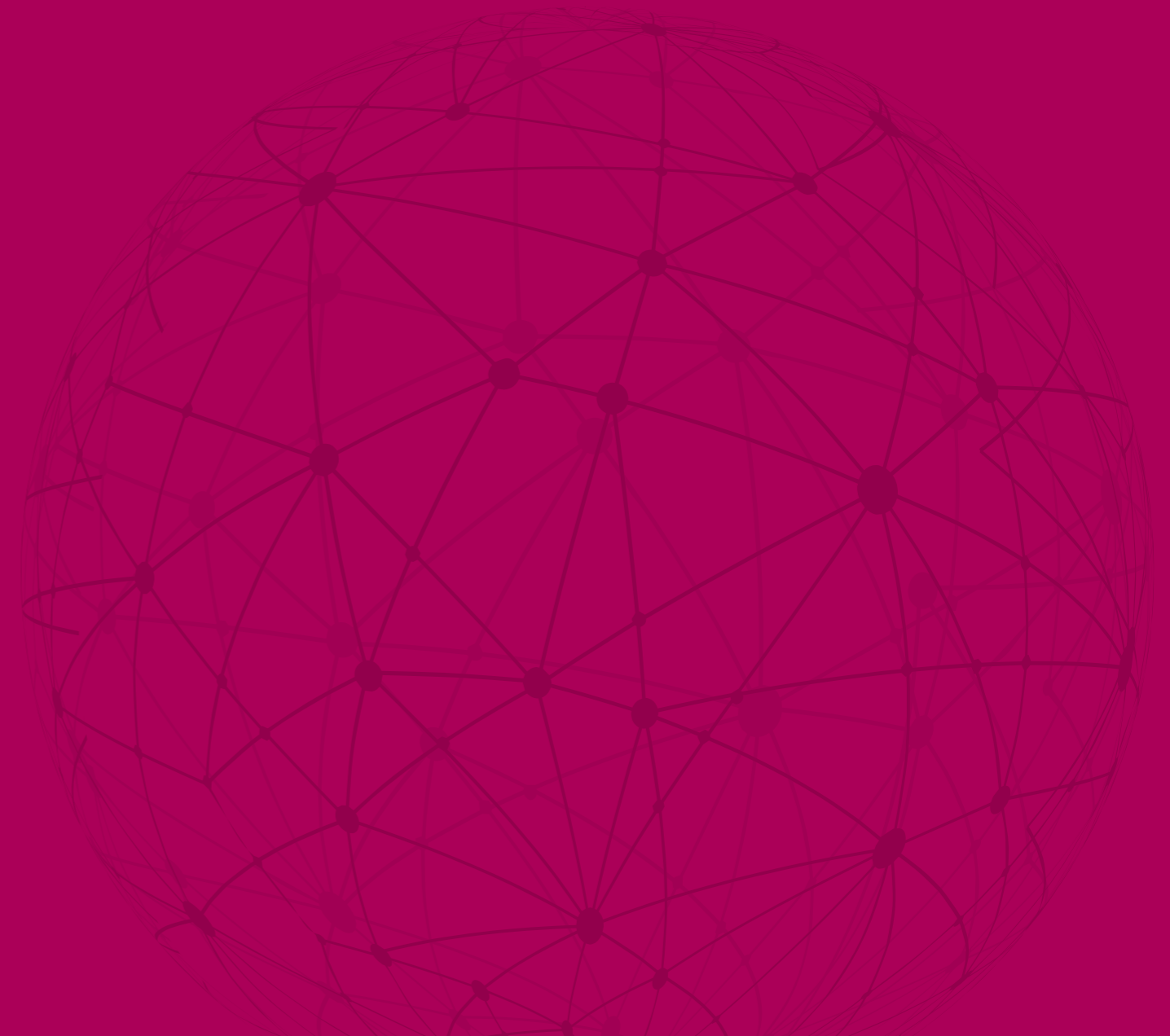


kcg.edu

KCGI: The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

TRƯỜNG SAU ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ THÔNG TIN KYOTO

Trường đào tạo sau đại học chuyên ngành IT đầu tiên ở Nhật Bản 京都情報大学院大学



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

♦ KCGI nằm trong ban thư ký của Hiệp hội Tin học Ứng dụng Nhật Bản (NAIS) và Hiệp hội Manga và Anime Kyoto (KMAS).

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

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

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

♦ Các cá nhân có kỹ năng IT cấp cao có thu nhập trung bình 9,37 triệu yên mỗi năm.

Theo Cơ quan xúc tiến Công nghệ thông tin Nhật Bản (IPA), phiên bản ba trong các chuẩn kỹ năng IT của cơ quan này xác định khái niệm cá nhân "cấp cao" (cấp 4 và 5) là "cá nhân được xác định là chuyên gia trong một lĩnh vực chuyên môn, và có thể áp dụng kiến thức và kỹ năng thực hành để đào tạo cho thế hệ sau". Theo "Kết quả của Khảo sát tìm hiểu thực tế về mức lương trong các ngành công nghiệp liên quan đến IT" do Bộ Kinh tế, Thương mại và Công nghiệp Nhật Bản (METI) công bố vào tháng 8 năm 2017, mức lương trung bình ở bậc 5 là 9,37 triệu yên mỗi năm.

Để đưa sự nghiệp của một người lên một tầm cao như vậy thì cần có quá trình tích lũy kinh nghiệm làm việc tại một công ty. Một lựa chọn hiệu quả đó chính là học tiếp các nghiên cứu thực tế trong lĩnh vực kinh doanh và IT tại một trường sau đại học chuyên nghiệp như KCGI.

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

Số 1 và Duy nhất! TRƯỜNG SAU ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ THÔNG TIN KYOTO (KCGI)

Triết lý sáng lập

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

Sứ mệnh và mục đích của trường

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

kcgi.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

Chính sách Nhập học

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

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

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

*ICT: Công nghệ Thông tin và Truyền thông

Giáo dục của KCGI



Chủ tịch Hội đồng Quản trị và Giáo sư
Học viện Thông Tin Kyoto

Hasegawa Wataru 長谷川 亘

Cử nhân nghệ thuật Đại học Waseda

Thạc sĩ nghệ thuật, Thạc sĩ giáo dục, Đại học Columbia, Mỹ

Chủ tịch Hiệp hội Công nghiệp Thông tin tỉnh Kyoto

Ủy viên Quản trị - Chủ tịch Liên đoàn Hiệp hội Công nghiệp thông tin toàn Nhật Bản (All Nippon Information Industry Association Federation: ANIA)

Người sáng lập, Liên đoàn công nghệ thông tin Nhật Bản (IT Renmei)

Giám đốc đại diện & Nguyên Phó chủ tịch, Liên hội IT Nhật Bản

Chủ tịch, Hiệp hội xử lý thông tin Nhật Bản (IPSI)

Chủ tịch, Hội đồng xúc tiến giáo dục trực tuyến Nhật Bản (JMOOC)

Phó Chủ tịch và Thành viên Ủy ban kế hoạch quản lý, Hiệp hội điều phối IT (ITCA)

Thành viên, Hội đồng đào tạo cá nhân

Thành viên, Ủy ban kiểm tra cuộc thi khẩu hiệu bảo mật IT, áp phích và manga bốn khung tranh IPA

Thành viên, Ủy ban quản lý, Trung tâm bách khoa tiên tiến

Tổ chức giới thiệu việc làm cho người cao tuổi, người khuyết tật và người tìm việc của Nhật Bản

Cố vấn và Chủ tịch, Hiệp hội tin học ứng dụng Nippon (NAIS)

Giải thưởng của Thứ trưởng Bộ Giáo dục Vương quốc Thái Lan (hai lần), Giải thưởng của Bộ trưởng Bộ Giáo dục Cộng hòa Ghana

Chứng chỉ của chính phủ về hành chính, giáo dục của tiểu bang New York Mỹ

Giáo sư thỉnh giảng của Trường Đại học Khoa học & Công nghệ Thiên Tân, Trung Quốc

Ủy ban Tư vấn Chính sách, Trung tâm Phát triển Thành phố Tự do Quốc tế Jeju Công ty quốc doanh liên kết Bộ đất đai, giao thông và hàng hải Hàn Quốc

Môn học phụ trách

"Lý thuyết Lãnh đạo", "Luận văn Thạc sĩ Danh dự"

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Bên cạnh đó, KCGI cũng đang thực hiện độc lập một hệ thống toàn diện với các trường đại học và các tổ chức giáo dục khác để hợp tác và trao đổi tại Trung Quốc, Hàn Quốc, và các quốc gia khác trên toàn thế giới. Sinh viên KCGI hoàn toàn có thể tận dụng các mối quan hệ hợp tác với hơn 100 tổ chức về giáo dục đại học trên khắp thế giới. Trong quá trình làm sâu sắc thêm các mối quan hệ hiện có, KCGI cũng đang tích cực phát triển hoạt động kinh doanh giáo dục của mình. Khi mới thành lập, khả năng tiếp nhận của KCGI chỉ có 80 sinh viên (tổng số chỉ tiêu là 160). Kể từ tháng 4 năm 2020, khả năng tiếp nhận đã thành 600 (tổng số chỉ tiêu là 1.200 trong năm tài chính 2021), tăng gấp 7,5 lần. Khả năng tiếp nhận này là một trong những mức cao nhất đối với bất kỳ trường sau đại học chuyên ngành Tin học nào ở Nhật Bản.

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

kcgi.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

Bước ngoặt của thời đại



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

Trưởng khoa Khoa nghiên cứu Công nghệ Thông tin Ứng dụng

Ibaraki Toshihide 茨木 俊秀

Cử nhân kỹ thuật Đại học Kyoto

Tiến sĩ Kỹ thuật, Đại học Kyoto (chuyên ngành Kỹ thuật điện tử)

Giáo sư danh dự của Đại học Kyoto

Nguyên Trưởng khoa Khoa nghiên cứu khoa học thông tin Đại học Kyoto

Cựu Giáo sư, Đại học Công nghệ Toyohashi

Nguyên Giáo sư Đại học Kwansai Gakuin,

Giáo sư thỉnh giảng Đại học Illinois, Hoa Kỳ

Hoạt động trong 4 hội gồm ACM, Hội kỹ sư điện tử, thông tin và truyền thông (IEICE), Hội xử lý thông tin (IPSI), Hội toán tin ứng dụng Nhật Bản (JSIAM)

Thành viên danh dự, Hiệp hội Vận trù học Nhật Bản, Hiệp hội lập kế hoạch của Nhật Bản

Môn học phụ trách

"Lý thuyết Hệ thống Năng cao", "Luận văn Thạc sĩ Danh dự"

Cuộc cách mạng công nghiệp diễn ra từ nửa cuối thế kỷ 18 đến thế kỷ 19 đã cho ra đời nguồn động lực mới đó là động cơ hơi nước. Sau đó, sức sản xuất càng được mở rộng và gia tăng nhờ vào việc sử dụng điện và dầu hỏa. Đến thế kỷ 20, lượng hàng hóa sản xuất đã đạt đến mức cung vượt cầu. Kết quả là đã xuất hiện "Sự chuyển đổi từ lượng sang chất", việc sản xuất hàng loạt như thế trở nên lỗi thời, và xã hội bước vào thời đại của sản xuất ít nhưng đa dạng. Trong sự biến động đó, cơ cấu công nghiệp trên thế giới cũng đã thay đổi đáng kể, và một trật tự xã hội mới đã ra đời.

Khi những năm cuối của thế kỷ 20 qua đi nhường chỗ cho đầu thế kỷ 21, công nghệ thông tin và truyền thông (ICT) lại một lần nữa thúc đẩy sự thay đổi mang tính cách mạng. Đây là Cuộc cách mạng thông tin. Khởi nguồn của cuộc cách mạng này, chính là công nghệ máy tính, vốn đã tồn tại trong khoảng 70 năm, nhưng giờ đây công nghệ đã phát triển vượt bậc, vươn đến đỉnh cao mà trước đây chúng ta không thể tưởng tượng về tốc độ xử lý và dung lượng bộ nhớ/lưu trữ. So với Cuộc cách mạng công nghiệp, tốc độ thay đổi của Cuộc cách mạng thông tin nhanh vượt bậc. Trong khi số lượng tế bào thần kinh trong não người được cho là xấp xỉ con số 10 lũy thừa 11, thì số lượng phần tử tạo nên một máy tính đã vượt qua con số này. Có thể nói rằng, về phần cứng, máy tính đã mô tả được cả bộ não của con người. Động lực khác của Cuộc cách mạng thông tin, đó là công nghệ truyền thông, cũng đang phát triển nhanh chóng. Bên cạnh việc truyền tải thông tin bằng dòng điện và sóng vô tuyến, giao tiếp bằng ánh sáng — truyền thông quang — đã trở thành hiện thực, mở ra kỷ nguyên số hóa. Bằng cách sử dụng kết quả vĩ đại nhất của cuộc cách mạng này, đó là Internet, mà giờ đây chúng ta không chỉ có thể gửi văn bản mà còn cả ảnh, và thậm chí là dữ liệu video từ mọi nơi trên thế giới đến bất kỳ nơi nào khác, ngay lập tức.

Sự tiến bộ này trong lĩnh vực ICT đã mang lại những thay đổi sâu rộng trong cuộc sống của chúng ta. Các máy tính mạnh hiện nay có thể giải các phương trình vi phân từng phần, mô tả những thay đổi trong khí quyển nhanh hơn cả các hiện tượng thời tiết có thể xảy ra. Yếu tố quyết định này đã tạo ra khả năng dự báo thời tiết bằng số. Phần mềm máy tính hiện có thể phân tích và nhận dạng giọng nói nhanh hơn lời nói con người có thể thốt ra, cho phép con người và máy tính thực hiện đối thoại trong thời gian thực. Những trở ngại về dung lượng bộ nhớ gần như đã biến mất. Hệ thống máy tính giờ đây có thể ghi nhớ và lưu trữ tất cả các cuốn sách trên thế giới, tất cả thông tin một cá nhân có thể thu thập trong cuộc đời của mình thông qua mắt và tai, và tất cả các thông tin liên lạc giữa mọi người với nhau, dưới dạng dữ liệu kỹ thuật số. Khi các máy tính trở nên nhanh hơn, thì chúng cũng ngày càng nhỏ gọn hơn. Điện thoại di động và điện thoại thông minh đã chiếm một vị trí trong túi của hầu hết mọi người trên Trái đất. Một số người thậm chí còn có các thiết bị điện toán đeo người dùng cho thể thao trong kính mắt, đồng hồ đeo tay, hoặc quần áo của họ. Lần đầu tiên robot có thể được tạo ra bằng cách tích hợp những công nghệ tiên tiến hàng đầu này. Robot không chỉ có thể thay thế một số chức năng vật lý nhất định của con người mà còn kết hợp với công nghệ AI nâng cao, đóng vai trò giống như các sinh vật sống mới. Các loại robot tân tiến và thú vị lần lượt xuất hiện. Chúng ta có robot chăm sóc điều dưỡng giúp đỡ những người gặp vấn đề về di chuyển, và robot giải đáp câu hỏi cho du khách và hướng dẫn họ đến điểm đến. Có những robot sống trong nhà của mọi người, trò chuyện với họ trong vai trò vật nuôi.

Mở rộng hơn nữa, chúng ta có thể thấy rằng lĩnh vực kinh doanh, chính trị và quan hệ quốc tế cũng không nằm ngoài phạm vi ảnh hưởng của ICT. Cơ sở hạ tầng truyền thông, điển hình là internet, đã trở thành công cụ toàn cầu, kết nối toàn bộ thế giới trong một mạng lưới. Nhờ vậy, các doanh nghiệp đa quốc gia mới đang hình thành theo quy trình ổn định. Trên thực tế, bản chất của các quốc gia, dân tộc, và xã hội bị tác động và thay đổi với tốc độ chóng mặt.

ICT đã giúp cho cuộc sống của chúng ta trở nên tiện lợi đến không ngờ, tuy nhiên, điều đó cũng tạo ra những mối đe dọa mới mà chúng ta cần phải thận trọng. Mỗi ngày, chúng ta bị làm phiền bởi thư rác trong hộp thư đến và các virus máy tính cố gắng xâm nhập vào máy tính của chúng ta. Kẻ xấu có thể sử dụng các cuộc tấn công này để xâm phạm quyền riêng tư của chúng ta hoặc thực hiện hành vi phạm tội liên quan đến máy tính, và thậm chí là khủng bố mạng. Phạm vi ảnh hưởng bao gồm từ những bất tiện nhỏ đến các mối đe dọa nghiêm trọng; một sai sót trong phân phối của chúng ta có thể dẫn đến tai họa. Việc đương đầu với các vấn đề này là một mối bận tâm lớn trong thời đại hiện nay.

Khi Cuộc cách mạng thông tin được tạo ra từ bước tiến của ICT, thì tiếp theo sẽ là gì? AI là do con người tạo ra, nhưng trong ví dụ của môn cờ vua, AI đã đánh bại nhà vô địch cờ vua thế giới vào năm 1997. AI hiện đã vượt qua năng lực của các chuyên gia trong các trò chơi như cờ shogi và cờ vây. Trong tương lai gần, AI có thể tiến bộ hơn nữa thông qua khả năng học hỏi từ chính nó để có thể tạo ra những AI tiên tiến hơn, tất cả đều do AI tự thực hiện. Nếu chu kỳ tự hoàn thiện như vậy bắt đầu, ngày mà máy tính trở nên thông minh hơn con người sẽ không còn xa nữa. Những người theo chủ nghĩa vị lai gọi thời điểm này là "điểm kỳ dị (singularity)". Nhưng sau điểm kỳ dị, liệu con người và AI có chung sống trong hòa bình?

Bây giờ chúng ta sẽ thảo luận về một loạt các khía cạnh của ICT. Khi những xung đột này diễn ra, nhân loại nhận thấy mình đang trải qua một cuộc chuyển đổi. Có thể hơi cường điệu hơn một chút khi nói rằng chúng ta đã đạt đến một bước ngoặt cho tương lai của loài người.

Trường Sau Đại học Công nghệ Thông tin Kyoto (The Kyoto

College of Graduate Studies for Informatics: KCGI) - trường sau đại học chuyên nghiệp tập trung vào ICT đầu tiên của Nhật Bản - được thành lập để đáp ứng với những thách thức như vậy. KCGI hiện đã hoạt động được 19 năm kể từ khi mở cửa vào tháng 4 năm 2004. Tổ chức mẹ của KCGI - Tổ chức mẹ của KCGI - Học viện Máy tính Kyoto (Kyoto Computer Gakuin: KCG) - được thành lập vào năm 1963, khi máy tính còn sơ khai. KCGI tự hào là người kế thừa truyền thống và thành công của KCG.

Triết lý thành lập và Mục đích thành lập KCGI là "đào tạo những chuyên gia ứng dụng công nghệ thông tin có tính sáng tạo và năng lực thực tiễn cao đáp ứng nhu cầu xã hội, gánh vác thời đại, dẫn dắt thế hệ tiếp theo." Để thực hiện mục tiêu này, KCGI đã thành lập Chuyên ngành Công nghệ kinh doanh Web học từ học ứng dụng. Từ nhiều lĩnh vực xoay quanh tin học ứng dụng, sinh viên có thể chọn bất kỳ lĩnh vực tập trung nào sau đây: Trí tuệ Nhân tạo, Khoa học Dữ liệu, Phát triển Hệ thống Web, Quản trị Mạng, Khởi nghiệp toàn cầu, ERP (hệ thống vô tuyến trung kế trong doanh nghiệp), IT Manga và Anime, và IT Du lịch. Tân sinh viên chọn một trong những lĩnh vực tập trung. Ngoài lĩnh vực chuyên môn, sinh viên có thể tự do lựa chọn Nhóm môn học tự chọn chung và Nhóm môn học theo ngành nghề (Nông nghiệp, Giáo dục, Marketing Nội dung, Công nghệ Tài chính (Fintech), Hàng hải, và Sức khỏe và Y tế).

Sau khi thành lập, KCGI đã mở các trường vệ tinh ở Sapporo và Tokyo. Năng lực của các sinh viên đã tiến bộ vượt bậc. Tại thời điểm bước ngoặt này trong lịch sử ICT, KCGI đang bắt đầu xuất phát.

Trong quá trình miệt mài cống hiến hết mình cho ICT, KCGI cũng đã cam kết phát triển đội ngũ nhân sự có hiểu biết đầy đủ về tác động của ICT đối với xã hội và có khả năng dẫn dắt xã hội theo chiều hướng có lợi. KCGI chào đón những sinh viên có khát vọng, bất kể tuổi tác, quá trình làm việc, quốc tịch, cho dù nền tảng giáo dục của họ là về nhân văn hay khoa học. Bên cạnh các sinh viên vừa mới tốt nghiệp đại học, KCGI cũng nhiệt liệt chào đón những người đã và đang làm việc và tìm cơ hội thăng tiến trong sự nghiệp của họ, và những người ở nước ngoài quan tâm đến việc học tập tại Nhật Bản.

Màu sắc chủ đạo của Tập đoàn KCG

kcg.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

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

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

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin

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

Màu xanh dương là màu trường của Học viện Máy tính Kyoto và là màu của Tập đoàn KCG, được lựa chọn bởi các thành viên từ những ngày đầu thành lập vốn là các sinh viên của viện đại học, sinh viên tốt nghiệp của Đại học Kyoto, dựa theo màu xanh dương đậm là màu sắc của Đại học Kyoto. Bắt đầu được sử dụng từ năm 1970, nhưng đến nhân dịp kỷ niệm 35 năm thành lập (năm 1998), thì xác định tông màu và hiện đang được gọi là KCG màu xanh dương.

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin Automobile School

KCG màu cam
Màu trường của Trường Kỹ thuật Ô-tô Kyoto

Trường chịu trách nhiệm đào tạo những thợ cơ khí Ô-tô được trang bị kỹ thuật và kiến thức về IT, mạng tiên tiến đáp ứng công nghệ ô-tô thế hệ mới. Năm 2013, Trường Kỹ thuật Ô-tô Kyoto đã gia nhập vào Tập đoàn KCG. Màu trường thể hiện việc mang đến một sức sống mới cho Tập đoàn KCG.

kcg.edu
Kyoto Japanese Language Training Center

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

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

Điểm nổi bật của KCGI

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

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

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

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

Nhà trường cũng xem xét không chỉ ngành IT, mà còn cả các khoa ngành liên quan đến kinh doanh như quản lý và kinh tế, v.v. để đào tạo nguồn nhân lực có trang bị IT (ICT) lẫn kỹ năng quản lý. Bắt đầu từ khóa tốt nghiệp của năm sau, thay vì phải làm luận văn thạc sĩ như trước đây học viên tốt nghiệp sẽ lập kế hoạch và thực hành để làm Đồ án thạc sĩ, qua đó sẽ giúp học viên học được kỹ năng nâng cao để định hướng nghề nghiệp tương lai sau này.

■ Áp dụng phương pháp giảng dạy hiệu quả bằng cách kết hợp giữa giảng dạy trực tiếp và e-Learning

Ngay từ khi bắt đầu, KCGI đã luôn triển khai các hệ thống e-learning mới nhất. Sau đó, các trường vệ tinh Sapporo và Tokyo đã mở cửa. Ngoài ra, KCGI còn cung cấp các lớp học trực tuyến trong thời gian thực, liên kết các trường đại học trên thế giới với Trường chính Kyoto. KCGI luôn cố gắng hết sức để cập nhật và giữ vững thành tích thành công về công nghệ lớp học trực tuyến. Chúng tôi cũng cố gắng để mang đến các lớp học trực tuyến hiệu quả như các bài học trực tiếp thông thường.

KCGI hiện cung cấp bốn hình thức giảng dạy: 1) Lớp học thông thường, giảng dạy trực tiếp tại lớp. 2) Lớp học trực tuyến,

thời gian thực, cho phép giao tiếp hai chiều thông qua các công cụ hội họp trực tuyến và hệ thống e-learning. 3) Lớp học kết hợp, trong đó người hướng dẫn cung cấp các bài học trong lớp học hoặc từ một địa điểm từ xa, và sinh viên chọn xem họ muốn tham gia tại lớp học hay ở nhà hoặc một địa điểm khác ngoài lớp học. 4) Bài học không đồng bộ, theo yêu cầu, trong đó học sinh có thể xem và nghe nội dung lớp học trong một khung thời gian cụ thể. Khi lựa chọn hình thức này, sinh viên tham gia lớp học mà không cần bắt buộc phải có mặt tại một địa điểm cụ thể hoặc sử dụng một công cụ cụ thể.

Không ai có thể đoán trước được diễn biến tiếp theo của đại dịch COVID-19. Trong thời điểm cần phải cẩn trọng như thế này, KCGI rất chú ý đến các điều kiện xã hội có liên quan, bao gồm tình hình của đại dịch ở Nhật Bản và độ bao phủ của vắc xin, để lựa chọn và phân bổ bốn hình thức lớp học này một cách thích hợp. KCGI cam kết mang đến cho sinh viên một môi trường học tập an toàn và hiệu quả. Cũng như từ trước đến nay, và trong tương lai, sinh viên KCGI có thể chọn hình thức lớp học phù hợp với họ, ngay cả trong điều kiện có đại dịch, để sinh viên có thể theo đuổi việc học một cách hiệu quả, an toàn và yên tâm.

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

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

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

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

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

Chuyển đổi nghề nghiệp, làm việc trong lĩnh vực IT

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

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

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

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

Hướng tới thành công toàn cầu

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

Kinh doanh IT là một lĩnh vực mở rộng trên toàn cầu vượt qua biên giới các nước. Nhà trường đã mời các giảng viên hàng đầu từ



các khu vực khác nhau như Âu Mỹ và Châu Á để học viên có thể học hỏi được các quan điểm mang tính quốc tế. Ký kết thỏa thuận giao lưu học thuật và hợp tác kinh doanh với các doanh nghiệp và trường đại học ở các quốc gia trên thế giới như Đại học Columbia và Rochester Institute of Technology, RIT Hoa Kỳ, trường đào tạo sau đại học về bảo mật thông tin Đại học Goryeo- Hàn Quốc (tự hào là đứng đầu thế giới về lĩnh vực bảo mật thông tin), và tập trung vào sự phát triển giao lưu toàn cầu chẳng hạn như thực hiện các hội nghị chuyên đề quốc tế hoặc các buổi hợp tác nghiên cứu.

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

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

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

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

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

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

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



Lớp học kết hợp: Lựa chọn của bạn về việc tham gia học tại lớp học, tại nhà, hoặc tại nơi khác

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

Áp dụng các bài giảng có thể học được bằng chế độ tiếng Anh, nhằm nuôi dưỡng đào tạo ra các nhân tài quốc tế.

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

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

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

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



Lĩnh vực làm việc

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

và cần nguồn nhân lực có kiến thức, kỹ thuật cao đồng thời có ý thức quản lý cao để góp phần hỗ trợ cho hoạt động này.

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

CIO (Giám đốc thông tin)

Việc IT hóa trong doanh nghiệp đang tăng lên, và việc cần IT hỗ trợ các phần mềm cốt lõi trong quản lý, đòi hỏi cần tìm ra trong doanh nghiệp người CIO chịu trách nhiệm toàn bộ trong điều hành doanh nghiệp bằng cách lập chiến lược IT. CIO là chuyên gia có trình độ chuyên môn cao, tham gia vào chiến lược quản lý của doanh nghiệp, là người thiết lập chiến lược thông tin nhằm xây dựng môi trường để thực hiện chiến lược này, và vận dụng kiến thức quản lý sâu rộng và giàu kinh nghiệm vốn có của doanh nghiệp một cách có hệ thống.

Quản lý dự án

Vai trò của Quản lý dự án được xem trọng như một là người lãnh đạo dự án thúc đẩy IT hóa. Quản lý dự án là các chuyên gia có trình độ chuyên môn cao đánh giá từ quan điểm sử dụng hiệu quả nguồn lực quản lý trong doanh nghiệp, có khả năng quản lý, nâng cao hiệu suất toàn diện, thực hiện phù hợp như áp dụng công nghệ thông tin tiên tiến nhất. Vì vậy, cần phải tổng hợp kiến thức sâu rộng trong IT và quản lý. Ngoài ra, vì có nhiều người của các phòng ban khác nhau có liên quan đến dự án đã phê duyệt, do đó yêu cầu phải có kỹ năng lãnh đạo và kỹ năng giao tiếp cao.

Kiến trúc sư AI

Trí tuệ nhân tạo (AI) là công nghệ then chốt để hiện thực hóa xã hội lấy con người làm trung tâm trong tương lai, với đại diện là Xã hội 5.0. Một kiến trúc sư AI không chỉ đơn thuần là người thành thạo về học máy (machine learning) và các công nghệ AI khác, mà còn là một chuyên gia cấp cao, có chuyên môn có thể sử dụng các kỹ năng trong phân tích các nhiệm vụ mục tiêu và các lĩnh vực ứng dụng, cũng như trong phát triển và áp dụng các hệ thống AI, để giải quyết vấn đề và thúc đẩy tối ưu hóa trong nhiều lĩnh vực. Các kiến trúc sư AI được kỳ vọng sẽ giữ một vai trò quan trọng, vì họ sẽ phụ trách nhiệm vụ cốt lõi trong việc xây dựng các hệ thống xã hội và vận hành các cơ cấu ngành trong tương lai.

Cố vấn tích hợp hệ thống

Trong các doanh nghiệp Nhật Bản do thiếu nguồn nhân lực IT nội bộ nên nhu cầu cần cố vấn bên ngoài công ty để thúc đẩy IT hóa hiện đang tăng cao. Cố vấn tích hợp hệ thống là người có trình độ chuyên môn cao sẽ tiến hành tư vấn liên quan đến kế hoạch hệ thống hóa trong kinh doanh theo chiến lược quản lý giữa khách hàng và doanh nghiệp, có kỹ năng phù hợp để thúc đẩy hiệu quả liên kết giữa các doanh nghiệp nỗ lực giành chiến thắng trong xã hội kinh doanh cạnh tranh quốc tế khốc liệt hiện tại. Do yêu cầu khả năng hiểu rõ nhu cầu của khách hàng và khả năng xử lý phù hợp nên người cố vấn phải có kỹ năng giỏi về IT, quản lý, giao tiếp.

Doanh nhân

Doanh nhân là người bắt đầu khởi nghiệp từ con số không. Với vai trò là người sáng lập một doanh nghiệp hoặc dự án mới, doanh nhân phải có ý chí mạnh mẽ kiên định với các nguyên tắc thành lập của công ty, và có khả năng lãnh đạo để dẫn dắt toàn bộ tổ chức đi theo định hướng đã đề ra. Doanh nhân gánh vác trách nhiệm nặng nề trong hoạt động kinh doanh của công ty và phải luôn nắm rõ tình hình kinh doanh và các vấn đề phát sinh tại khu vực sản xuất. Từ những lý do này, kỹ năng quản lý xuất sắc chính là điều kiện bắt buộc.

Kiến trúc sư IT

Kiến trúc sư IT là một chuyên gia cấp cao, có chuyên môn, có hiểu biết sâu rộng về IT. Trách nhiệm của kiến trúc sư IT bao gồm toàn bộ loạt nhiệm vụ từ đề xuất chiến lược IT và phác thảo thiết kế IT tổng quát để giải quyết vấn đề quản lý hoặc công việc, cho đến lập kế hoạch IT, và nâng cấp và triển khai sau đó. So với nhiệm vụ của một chuyên gia IT, kiến trúc sư IT cần có thêm quan điểm quản lý, kiểm tra và đề xuất các thông số kỹ thuật chung và định nghĩa yêu cầu để phát triển hệ thống cũng như trạng thái mục tiêu cho hệ thống. Kiến trúc sư IT phải có kỹ năng xác định các điều kiện để vận hành và duy trì một hệ thống, dựa trên định hướng và sắp xếp hệ thống tổng thể.

Tư vấn bảo mật thông tin

Mạng thông tin đang trở thành cơ sở hạ tầng không thể thiếu trong việc thực hiện thương mại điện tử hay IoT (Internet of Things), v.v. Mặt khác, các rủi ro bảo mật quanh mạng lưới này vẫn không ngừng tăng. Tư vấn bảo mật thông tin là hoạch định chính sách bảo mật thông tin, đưa ra lời khuyên hướng dẫn nhằm bảo vệ tài sản thông tin cho khách hàng. Bên cạnh đó, cũng cần nắm rõ tình trạng khách hàng, cần có năng lực quản lý và giao tiếp để tiến hành các biện pháp ứng phó phù hợp.

Quản lý sản xuất nội dung

Trong công việc sản xuất nội dung phương tiện truyền thông như phim ảnh, hoạt hình, phần mềm game, v.v., người quản lý sản xuất nội dung sẽ quản lý toàn bộ nhóm dự án. Trước tiên, lập bản kế hoạch, hợp tác và đàm phán với công ty được chọn để sản xuất, sau đó xác định chính xác ngân sách cụ thể. Ngoài ra, còn phải lên kế hoạch để sử dụng và thu hồi vốn như thế nào với sản phẩm sản xuất ra, rồi thực hiện kế hoạch đó. Học viên được yêu cầu về khả năng phân tích như phân tích thành tích kinh doanh trong quá khứ và tình trạng thị trường hiện tại, v.v., tập hợp nhóm rồi lãnh đạo việc thực hiện kế hoạch.

Nhà khoa học dữ liệu

Nhà khoa học dữ liệu thu thập, trích xuất, và phân tích thông tin cần thiết từ khối lượng dữ liệu lớn và sử dụng thông tin đó để đề xuất các biện pháp nhằm cải thiện điều kiện của doanh nghiệp. Việc mở rộng Dữ liệu lớn đã được trích dẫn trong Kết quả khảo sát của METI về các xu hướng và dự báo mới nhất trong nhân sự IT, cho thấy rằng nhu cầu tuyển dụng các nhà khoa học dữ liệu sẽ tăng cao. Trong những năm gần đây, việc sử dụng hiệu quả Dữ liệu lớn trong các lĩnh vực như nông nghiệp và y học đã ngày càng tiến bộ, mở rộng ra các lĩnh vực mà nó được áp dụng. Ngoài kiến thức về marketing và quản lý, các nhà khoa học dữ liệu được kỳ vọng sẽ sở hữu các kỹ năng IT như phân tích thống kê và khai thác dữ liệu cũng như khả năng suy nghĩ logic dựa trên các giả thuyết và thử nghiệm.

Môi trường và hệ thống giáo dục

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

Hệ thống ERP dùng cho giáo dục của công ty SAP

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

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

■ Thực hiện hiệu quả trong quản lý

Hệ thống ERP của công ty SAP là những hệ thống khổng lồ và phức tạp. Tại KCGI, sinh viên không chỉ đơn thuần học cách vận hành hệ thống SAP ERP. Họ cũng được học trình tự xử lý

công việc tại các công ty, đồng thời nâng cao những kỹ năng thực hành như tùy chỉnh hệ thống SAP để hỗ trợ quy trình làm việc, và tư vấn giới thiệu hệ thống ERP tại các công ty.

■ Trao đổi kỹ năng thực hành nâng cao

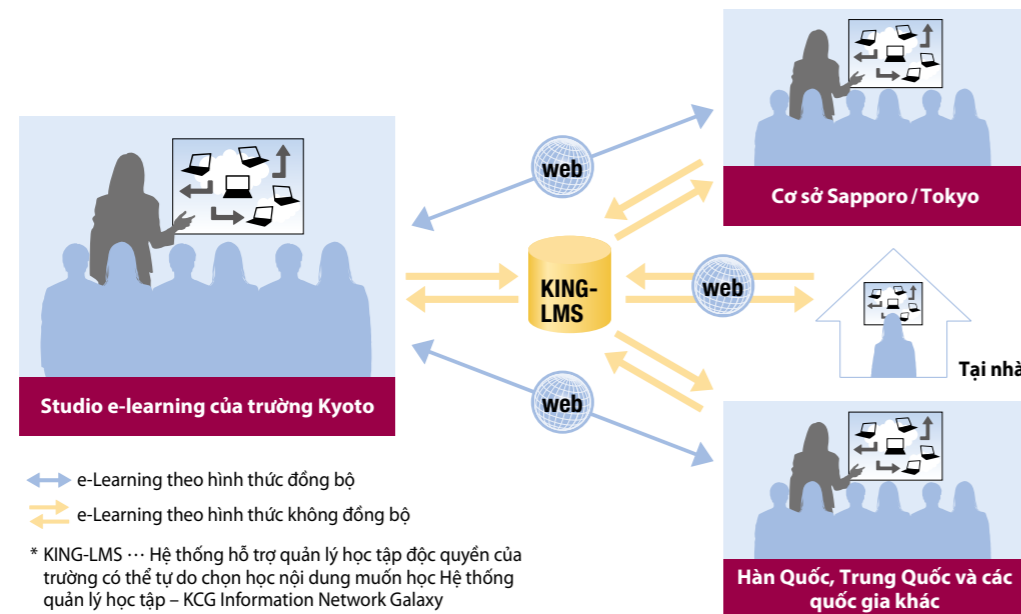
Tại KCGI, sinh viên kiểm tra cách SAP S/4HANA hoạt động và cách hệ thống này có thể hỗ trợ các quy trình làm việc từ nhiều góc độ khác nhau. Thông qua nghiên cứu thực tế, sinh viên tìm hiểu về việc áp dụng ERP sẽ thay đổi quy trình làm việc tổng thể như thế nào, bao gồm quản lý mua hàng và tồn kho, sản xuất, hậu cần bán hàng, kế toán, và quản lý nhân sự. Thông qua các khóa học ERP chuyên biệt của mình, sinh viên tốt nghiệp KCGI đã vượt qua bài kiểm tra trình độ dành cho Chuyên gia Tư vấn có chứng chỉ SAP.

Hệ thống quản lý học tập

■ Thông qua hệ thống giáo dục kiểu mới (e-learning) kết nối từ cơ sở chính tại Kyoto với các cơ sở chi nhánh, phát bài giảng trực tiếp trong thời gian thực, hỗ trợ học viên sử dụng được tối đa hình thức học kiểu mới e-learning

Thực hiện bài giảng trong thời gian thực qua việc kết nối giữa cơ sở Sapporo, Tokyo và Kyoto bằng hệ thống e-learning mới

nhất (Đồng bộ hóa hệ thống e-learning). Chúng tôi cũng sử dụng nội dung học tập được đưa vào trong KING-LMS để học viên có thể học tập và xem lại trực tuyến mọi lúc, mọi nơi. Với những đổi mới này, KCGI đưa ra nhiều môn học có thể được thực hiện trực tuyến hoàn toàn (e-learning dạng không cố định thời gian).



Thư viện điện tử

Để truy cập thông tin mới nhất trong lĩnh vực IT, KCGI đã đăng ký một số thư viện điện tử. Trong số này có các thư viện của Hiệp hội Máy tính (ACM), một hiệp hội học thuật ICT tại Hoa Kỳ; Viện Kỹ sư Điện và Điện tử (IEEE); và Hiệp hội Xử lý Thông tin Nhật Bản (IPSJ). Tại mỗi hiệp hội học thuật này, KCGI có quyền truy cập vào toàn văn của nhiều tạp chí học thuật, chủ

yếu tập trung vào các ấn phẩm của chính các hiệp hội học thuật. Trong nhiều trường hợp, chúng tôi có thể truy cập trở lại các danh mục từ nhiều thập kỷ trước. Ngoài ra, KCGI còn sử dụng Mạng Thông tin Học thuật của Viện Tin học Quốc gia Nhật Bản (NII). Các tài nguyên này cung cấp môi trường toàn diện để thực hiện các cuộc khảo sát và nghiên cứu.

Khánh thành tòa nhà Giáo dục mới trong Cơ sở Hyakumanben của Trường chính Kyoto

Để nâng cao môi trường giáo dục và tạo ra một trung tâm mới cho giáo dục IT và trao đổi quốc tế, KCGI đã xây dựng tòa nhà giáo dục mới ở phía Bắc của Cơ sở Hyakumanben của Trường chính Kyoto. Với việc hoàn thành tòa nhà mới, khuôn viên của Cơ sở Hyakumanben được mở rộng lên gấp ba lần diện tích trước đây.

Tòa nhà giáo dục mới cao bốn tầng với một tầng hầm. Cơ sở vật chất bao gồm các phòng học với thông số kỹ thuật có tính linh hoạt cao, để hỗ trợ những hình thức học tập đa dạng bao gồm học tập tích cực; phòng đổi mới, được thiết kế để thúc đẩy tư duy sáng tạo; gian làm việc cá nhân được thiết kế riêng để hỗ trợ các lớp học và cuộc họp trực tuyến; và một thư viện chứa rất nhiều sách, chủ yếu là liên quan đến IT. Với việc hoàn thành tòa nhà mới, KCGI có thể cung cấp sự giáo dục tiên tiến, đổi mới, và toàn cầu, được hỗ trợ bởi kinh nghiệm và lý thuyết giáo dục của KCGI. Ngoài ra, còn có một khán phòng lớn có chức năng như một hội trường đa năng, đồng thời có không gian cho đào tạo thực hành về IT nông nghiệp.

Chỉ tiêu tuyển sinh của KCGI lúc mới thành lập chỉ có 80 sinh viên (tổng số chỉ tiêu là 160), hiện là 600 (tổng số chỉ tiêu là 1.200), tăng gấp 7,5 lần. Mức chỉ tiêu này là một trong những mức cao nhất đối với bất kỳ trường sau đại học chuyên ngành Công nghệ Thông tin nào ở Nhật Bản. Trong những năm gần đây, KCGI đã chào đón sinh viên nước ngoài không chỉ từ các nước Châu Á, Châu Âu, và Bắc Mỹ khác, mà còn từ Châu Phi, Trung và Nam Mỹ. Một trung tâm học tập mới đã xuất hiện ở Kyoto, thành phố có lịch sử lâu đời về học thức uyên bác, thu hút sinh viên từ khắp nơi trên thế giới.



Khán phòng lớn



Phòng học đổi mới



Lớp học với thông số kỹ thuật linh hoạt cao



Gian làm việc cá nhân

Chính sách Chương trình đào tạo

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

1. Nhóm môn học

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

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

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

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

3. Đồ án Thạc sĩ

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

4. Tương tác để thay đổi

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

Học tập tại KCGI

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

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

■ Nắm bắt Chuyên môn

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

■ Đáp ứng Nhu cầu Xã hội

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

■ Thể hiện Tính sáng tạo và Năng lực thực tiễn

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

■ Định hướng Chuyên môn

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

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

Chính sách liên quan tới việc cấp bằng

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

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



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

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

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

Mục tiêu giáo dục

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

1) Đảm bảo Kiến thức Nền tảng

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

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

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

3) Cải thiện Khả năng Phát triển /Ứng dụng

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

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

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

Cấu tạo chương trình đào tạo của KCGI



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

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

Nhóm môn học lĩnh vực chuyên môn	<p>Học viên chọn một lĩnh vực chuyên môn cụ thể, trong phạm vi rộng lớn của kiến thức liên quan đến IT và làm giàu kiến thức chuyên sâu cho mình trong phạm vi đó. Để hỗ trợ học viên nắm bắt kiến thức chuyên môn và mở rộng hiệu quả, các môn học được phân nhóm theo nhiều lĩnh vực khác nhau.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Trí tuệ nhân tạo (AI) ● Quản trị Mạng ● IT Manga và Anime ● Khoa học Dữ liệu ● Khởi nghiệp Toàn cầu ● IT Du lịch ● Phát triển Hệ thống Web ● ERP
Nhóm môn học theo ngành nghề	<p>Các môn học này tập trung vào những ứng dụng thực tế của kiến thức và công nghệ chuyên môn trong các ngành cụ thể. Đây là các môn học chuyên dành cho từng ngành nghề.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Công nghệ Tài chính (Fintech) ● Sức khỏe và Y tế ● Nông nghiệp ● Marketing Nội dung ● Hàng hải ● Giáo dục
Nhóm môn học tự chọn chung	<p>Không phân biệt lĩnh vực chuyên môn hay ngành nghề, nhóm môn học tự chọn chung gồm các môn học giúp học viên học về những xu hướng công nghệ, ứng dụng cụ thể của ICT và những kỹ năng cơ bản trong kinh doanh và giao tiếp mà một học viên cần phải biết. Với sự kết hợp các môn học với nhau trên nhiều quan điểm và IT kinh doanh từ cơ bản đến ứng dụng giúp có cái nhìn sâu rộng hơn.</p>
Môn học bắt buộc	<p>KCGI chấp nhận sinh viên từ nhiều nền tảng khác nhau, bất kể chuyên ngành mà họ tốt nghiệp. Cách tiếp cận mở này mang đến cho nhiều chuyên gia cơ hội thay đổi nghề nghiệp, từ đó đóng vai trò có ý nghĩa cho xã hội. Vì lý do này, các môn học bắt buộc được thiết lập với mục đích bồi dưỡng những kỹ năng cơ bản về giao tiếp sôi nổi và logic, được mong đợi ở một doanh nhân chuyên ngành năng cao, bất kể lĩnh vực chuyên môn của sinh viên là gì.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Truyền thông Chuyên nghiệp trong Lĩnh vực ICT ● Hướng dẫn Cơ bản Thực hiện Đồ án ● Lý thuyết Lãnh đạo ● Đồ án Thạc sĩ

Thành phần môn học

Đăng ký

Môn học bắt buộc

• Truyền thông Chuyên nghiệp trong Lĩnh vực ICT
• Lý thuyết Lãnh đạo
• Hướng dẫn Cơ bản Thực hiện Đồ án

Nhóm môn học lĩnh vực chuyên môn

- Trí tuệ nhân tạo (AI)
- Khoa học Dữ liệu
- Phát triển Hệ thống Web
- Quản trị Mạng
- Khởi nghiệp Toàn cầu
- ERP
- IT Manga và Anime
- IT Du lịch

Chọn một trong các lĩnh vực chuyên môn ở trên

Chương trình học Tự thiết kế (Bespoke)

Tùy theo mục tiêu học, học viên lựa chọn các môn học ngoài các môn học bắt buộc phù hợp với mục tiêu học tập của cá nhân.

hoặc

Nhóm môn học theo ngành nghề

- Công nghệ Tài chính (Fintech)
- Nông nghiệp
- Hàng hải
- Sức khỏe và Y tế
- Marketing Nội dung
- Giáo dục

Nhóm môn học tự chọn chung

Đồ án Thạc sĩ

Thạc sĩ Khoa học về Công nghệ Thông tin (Chuyên ngành)

Đồ án Thạc sĩ

KCGI có đội ngũ giáo viên có kinh nghiệm giảng dạy phong phú tại các đại học hàng đầu ở Nhật Bản như Đại học Kyoto và có nhiều giáo viên quốc tế đang hoạt động tích cực trên các lĩnh vực tiên phong của thế giới. Học viên KCGI khi làm Đồ án Thạc sĩ sẽ được nhận sự hướng dẫn chỉ đạo trực tiếp từ đội ngũ giáo viên trên.



◆ Khái quát

Đồ án Thạc sĩ tại KCGI là môn bắt buộc, tập trung vào các ứng dụng và công nghệ mang tính thực tiễn được sử dụng trong IT, với mục tiêu giúp cho học viên biết cách đặt ra, phân tích và giải quyết các vấn đề dựa trên nhận thức vấn đề của chính học viên. Khi làm Đồ án Thạc sĩ của KCGI, học viên sẽ phân tích vấn đề và trình bày các giải pháp bằng cách tập trung vào các công cụ cụ thể (bao gồm nền tảng, phần mềm, dịch vụ, khung ứng dụng và mô hình kinh doanh), dựa trên kiến thức chuyên môn trong lĩnh vực và ngành nghề mà học viên đã tích lũy trong quá trình học.

Không giống như luận văn thạc sĩ tại các trường sau đại học thông thường, tập trung chủ yếu vào nghiên cứu, luận văn thạc sĩ tại KCGI có thể bao gồm luận văn thạc sĩ dưới dạng văn bản hoặc có thể bao gồm việc khám phá kiến thức mới hay áp dụng

các công cụ hiện có vào một dự án. Sinh viên được tự do lựa chọn các chủ đề và cách tiếp cận dựa trên sở thích và nguyện vọng của riêng mình.

Đồ án Thạc sĩ là kết quả nghiên cứu của sinh viên. Mục đích là cung cấp cho sinh viên cơ hội cải thiện cuộc sống của cộng đồng và con người thực tế thông qua ứng dụng thực tế của ICT.

◆ Phương pháp Thực hiện

Sinh viên theo đuổi các đồ án thạc sĩ của họ theo sáng kiến của riêng họ, dưới sự hướng dẫn của nhà tài trợ dự án. Một đồ án thạc sĩ có thể là dự án áp dụng công nghệ chuyên biệt hoặc có thể bao gồm nghiên cứu học thuật chi tiết. Dựa trên mô hình của Đại học Columbia Hoa Kỳ, là cơ sở giáo dục hàng đầu thế giới, sinh viên có thể lựa chọn một cách linh hoạt một trong bốn loại hình sau theo thời gian và nội dung học của mình.

Báo cáo Thạc sĩ	Đồ án Thạc sĩ
<p>Phân loại 1 Sinh viên chọn một môn học từ lĩnh vực chuyên ngành của mình, xử lý một chủ đề liên quan đến môn học đó, và hoàn thành báo cáo.</p>	<p>Phân loại 2 Sinh viên quyết định chủ đề với các ý tưởng tự do và thực hiện các dự án theo định hướng của bản thân.</p>
Đồ án Thạc sĩ Danh dự	Luận văn Thạc sĩ Danh dự
<p>Phân loại 3 Sinh viên theo đuổi một dự án có nội dung đặc biệt nâng cao hoặc chủ đề lớn hơn. Sinh viên tự quyết định chủ đề và dành thời gian cần thiết để theo đuổi chủ đề đó.</p>	<p>Phân loại 4 Phân loại này dành cho những sinh viên đặt mục tiêu viết luận văn thạc sĩ ở trình độ tương đương với trình độ của các trường cao học nghiên cứu đẳng cấp thế giới. Sinh viên dành nhiều thời gian hơn để làm việc với các chủ đề dự án mà họ đã tự quyết định.</p>



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

Các lĩnh vực chuyên môn là các lĩnh vực môn học mà sinh viên có thể lựa chọn để có thể tiếp thu được khối kiến thức trong một lĩnh vực cụ thể vừa mang tính chuyên môn vừa mang tính rộng lớn. Tại KCGI, chúng tôi phân loại các lĩnh vực nghề nghiệp đặc biệt quan trọng trong ngành công nghiệp đòi hỏi kiến thức và kỹ năng liên quan đến ICT thành tám loại sau, đồng thời lựa chọn và nhóm các môn học theo mục đích của từng loại. Mỗi sinh viên chọn một lĩnh vực chuyên môn phù hợp với hoài bão và mục tiêu của sinh viên, sau đó tập trung nghiên cứu lĩnh vực đó. (Để biết chi tiết về từng lĩnh vực chuyên môn, vui lòng xem tr. 17.)



Trí tuệ Nhân tạo (AI)

Học viên theo học môn học này sẽ học về lý thuyết cơ bản và ứng dụng của trí tuệ nhân tạo (AI) cũng như các công nghệ liên quan, được đúc kết từ các nghiên cứu tình huống ở thế giới thực trong các lĩnh vực đa dạng. Người tham gia chương trình học cũng sẽ thành thạo các phần mềm liên quan đến AI và học được cách sử dụng và ứng dụng những phần mềm đó trong nhiều lĩnh vực AI khác nhau.

Khoa học Dữ liệu

Sinh viên học cách phân tích thông tin kinh doanh được lưu trữ trên đám mây hoặc trong cơ sở dữ liệu và học các phương pháp áp dụng việc phân tích đó để đưa ra quyết định hiệu quả.

Phát triển Hệ thống Web

Học viên trong chương trình này được tìm hiểu cách thức lập kế hoạch và thiết kế trang web kết nối với các tài nguyên như cơ sở dữ liệu và dịch vụ đám mây, cũng như cách tạo ứng dụng trên web cho máy tính cá nhân và điện thoại thông minh.

Quản trị Mạng

Học viên của chuyên ngành này sẽ được học cách xây dựng cấu hình mạng, nghiên cứu điện toán đám mây, quản lý bảo mật và học cách phát triển và áp dụng với nhiều loại hệ thống máy khách, máy chủ khác nhau tùy theo mục đích.

Chương trình học Tự thiết kế (Bespoke)

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

Khởi nghiệp Toàn cầu

Chương trình đào tạo này đào tạo kiến thức và kỹ năng cần thiết để thành công trong vai trò là một doanh nhân trong lĩnh vực IT, bao gồm tư duy kinh doanh, lãnh đạo, phương pháp phân tích và sử dụng dữ liệu.

ERP

Học viên được học về hệ thống hoạch định nguồn lực doanh nghiệp (ERP) mà các công ty sử dụng để quản lý thông tin về con người, hàng hóa và tiền bạc, và hỗ trợ việc ra quyết định kinh doanh.

IT Manga và Anime

Chương trình này đào tạo học viên cách sử dụng các công cụ kỹ thuật số để lên kế hoạch và sản xuất nội dung hoạt hình và nội dung trực quan khác, cũng như cách kết hợp nội dung đó vào công việc kinh doanh của mình.

IT Du lịch

Với chuyên môn này, học viên sẽ tìm hiểu về các ứng dụng ICT trong du lịch, triển khai IT trong kinh doanh du lịch, quản lý thông tin lưu trú và tour du lịch, lập kế hoạch và thiết kế nội dung du lịch.

Ứng dụng công nghiệp

Vì môi trường xung quanh ICT liên tục thay đổi mạnh mẽ, nên các lĩnh vực ứng dụng ICT cũng đang không ngừng mở rộng hơn. Tại KCGI, các môn học được kết hợp vào từng lĩnh vực chuyên môn, hướng đến việc áp dụng những nghiên cứu đó vào các ngành và loại hình kinh doanh cụ thể đòi hỏi kiến thức chuyên môn, nhằm đưa ICT vào ứng dụng thực tế. Chúng tôi đặc biệt tập trung vào sáu ngành và loại hình kinh doanh sau đây, trong đó kỳ vọng đặc biệt cao rằng việc ứng dụng ICT sẽ dẫn đến các giải pháp. Các môn học được lựa chọn và phân nhóm với mục đích phát triển nhân sự có thể đóng vai trò tích cực trong từng ngành. Các môn học này có thể được học song song với lĩnh vực chuyên môn đã chọn. (Để biết chi tiết về từng môn học theo ngành, vui lòng xem tr. 22 và 23.)



Công nghệ Tài chính (Fintech)

Học viên sẽ học về ứng dụng ICT trong lĩnh vực tài chính. Các môn học này giúp khám phá hoạt động cốt lõi của ngân hàng cũng như hiện trạng tiền điện tử, tiền ảo và các công nghệ tài chính khác.

Nông nghiệp

Học viên được học về những ứng dụng ICT trong nông nghiệp. Các chủ đề gồm có sử dụng IT để kiểm soát môi trường canh tác (như ở các nhà máy cây xanh) và cải tiến trong hoạt động phân phối sản phẩm.

Hàng hải

Chương trình đào tạo này liên quan đến việc ứng dụng ICT trong ngành đóng tàu và vận tải biển. Học viên tìm hiểu về điều khiển tàu và kiểm soát môi trường nuôi trồng hải sản.

Sức khỏe và Y tế

Học viên sẽ học về ứng dụng của ICT trong y học. Các chủ đề gồm có quản lý dữ liệu trong hồ sơ y tế điện tử và hỗ trợ chẩn đoán bằng cách sử dụng trí tuệ nhân tạo (AI) và trực quan hóa dữ liệu.

Marketing Nội dung

Học viên được học các ứng dụng ICT về manga, anime, video, âm nhạc và các phương tiện khác. Trong đó có các chủ đề số hóa quy trình sản xuất, quản lý quyền sở hữu trí tuệ và chiến lược quảng cáo.

Giáo dục

Học viên sẽ học về ứng dụng của ICT trong Giáo dục. Nội dung các môn học gồm thiết kế và sản xuất nội dung học trực tuyến, các hệ thống truyền thông và nhiều nội dung khác.

Nhóm môn học theo Lĩnh vực chuyên môn

Trí tuệ Nhân tạo (AI)

► Vui lòng tham khảo chương trình đăng ký đối với Lĩnh vực chuyên môn ở trang 26.



Trí tuệ nhân tạo là một trong những lĩnh vực chính của khoa học thông tin đã thu hút sự chú ý từ giữa thế kỷ 20, và đã trở thành một công nghệ cơ bản tạo nên cuộc cách mạng xã hội. Với khả năng nhận dạng, tìm kiếm và suy luận ngôn ngữ tự nhiên, giọng nói và hình ảnh đang nổi lên như những công nghệ cốt lõi, các lĩnh vực ứng dụng cho AI đang mở rộng theo cấp số nhân, bao gồm dịch máy, tốc ký tự động, nhận dạng khuôn mặt, lái xe tự động, xử lý thông tin y tế, robot chăm sóc điều dưỡng và các ứng dụng, trò chơi khác như cờ vây và cờ vua, và giải trí, như thể thao điện tử.

Trong lĩnh vực chuyên môn này, sinh viên sẽ nghiên cứu lý thuyết cơ bản về AI và các lĩnh vực liên quan như khoa học dữ liệu, tìm hiểu cách các công nghệ này được áp dụng thông qua các nghiên cứu tình huống. Sau đó, sinh viên sẽ làm quen với nhiều ứng dụng phần mềm liên quan đến AI, với mục đích trở thành những chuyên gia có khả năng đưa công nghệ AI vào sử dụng thực tế. KCGI cũng cung cấp chương trình đào tạo nhằm phát triển các kỹ sư tiên tiến, những người có thể phát triển phần mềm ứng dụng cho AI.

Con đường sự nghiệp mục tiêu

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



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

Giáo sư Tomita Shinji

Lý thuyết cơ bản của toán học rất quan trọng đối với việc nghiên cứu AI. Thực ra toán học không chỉ là yêu cầu số một mà còn là yêu cầu số hai và số ba. Nhưng thật không may là rất nhiều học viên ngại toán học. Điều đó thực sự rất đáng tiếc, vì loại trái cây ngon lành này đang chờ họ đến hái, nhưng họ sẽ không làm điều đó bởi họ đã không thích nó từ trước khi nếm thử rồi. Một số người tin rằng, vào năm 2045 sẽ xảy ra "điểm kỳ dị", rằng AI sẽ thay thế con người, nhưng tôi không tin vào điều đó. Việc AI sẽ biến đổi xã hội vượt xa những gì mà chúng được công nhận là hoàn toàn khả thi. Đó là lý do tại sao chúng ta phải trang bị cho con người những kỹ năng cần thiết để phát triển mạnh mẽ trong môi trường xã hội có sự hỗ trợ của AI trong tương lai. Sau khi các bạn học viên đã học và hiểu lý thuyết cơ bản mà mình cần, thì có quên đi lý thuyết cơ bản đó cũng không sao cả. Nhưng trước tiên bạn cần tự mình trải nghiệm công nghệ AI đã.

Khoa học Dữ liệu

► Vui lòng tham khảo chương trình đăng ký đối với Lĩnh vực chuyên môn ở trang 26.



Khoa học dữ liệu là một nhánh của tin học đã thu hút được sự chú ý đáng kể gần đây. Lĩnh vực này đã được coi là một môn học quan trọng để sử dụng dữ liệu tích lũy quy mô lớn trong nhiều lĩnh vực ứng dụng IT. Vì lý do này, KCGI tiến hành nghiên cứu và giáo dục về các công nghệ quản lý dữ liệu và phân tích dữ liệu có liên quan. Từ những ngày đầu của khoa học dữ liệu, quản lý và phân tích dữ liệu, các nhà khoa học dữ liệu đã đưa công nghệ cơ sở dữ liệu và phân tích thống kê vào sử dụng rộng rãi. Tuy nhiên, gần đây, những công nghệ kế thừa này đã được chứng minh là không thể xử lý sự phát triển bùng nổ về

khối lượng không giới hạn của Dữ liệu lớn. Cần có công nghệ xử lý dữ liệu tiên tiến hơn, cả về phần cứng và phần mềm. Khoa học dữ liệu và AI có mối liên hệ mật thiết. Trong các lĩnh vực chuyên môn này, mục tiêu nghiên cứu nằm ở các lĩnh vực kinh doanh (theo nghĩa rộng). Trong chương trình học trước đó, KCGI đã tổ chức lại lĩnh vực Phân tích Dữ liệu Kinh doanh tập trung, để giữ lĩnh vực này phù hợp.



Con đường sự nghiệp mục tiêu

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

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

Giáo sư Terashita Yoichi

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

Phát triển Hệ thống Web

► Vui lòng tham khảo chương trình đăng ký đối với Lĩnh vực chuyên môn ở trang 26.



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

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

Con đường sự nghiệp mục tiêu

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

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

Phó giáo sư Nakaguchi Takao



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

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

Quản trị Mạng

► Vui lòng tham khảo chương trình đăng ký đối với Lĩnh vực chuyên môn ở trang 26.



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

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

Con đường sự nghiệp mục tiêu

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

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

Giáo sư Naito Shozo



Chuyên môn của tôi là bảo mật thông tin và mạng. Trong công việc xây dựng và vận hành hệ thống thông tin thì mạng và bảo mật có tính bổ sung cho nhau giống như hai bánh xe ô-tô. Mạng giúp cho hệ thống thông tin thuận tiện nhưng cũng làm tăng rủi ro bảo mật hệ thống thông tin theo tỷ lệ thuận. Công nghệ mạng và công nghệ bảo mật không ngừng phát triển mỗi ngày giống như thế đang cạnh tranh với nhau. "Xã hội với mạng kết nối rộng" là từ ngữ thông dụng chỉ việc mọi thứ hiện nay đều là một phần trong một mạng kết nối. Trái với đó, đại diện là công nghệ điện toán đám mây, từ các thiết bị phần cứng và Platform thông qua các phần mềm (ứng dụng) tiến hành thu thập thông tin dữ liệu về một trung tâm dữ liệu chung.

Đĩ nhiên môi trường dịch vụ đó được hình thành nhờ vào một hệ thống bảo mật thông tin chắc chắn. Hiện nay cùng với sự phát triển của mạng thông tin, các nguy cơ về rò rỉ thông tin cá nhân, lây lan virus máy tính, xâm phạm vào server và thay đổi thông tin hiển thị, lừa đảo trực tuyến luôn hiện hữu. Cho dù chúng tồn tại nhưng không phải vì thế mà chúng ta quay ngược lại thời kỳ "cô lập, cách ly", mà cần thiết phải tìm ra giải pháp làm cân bằng được tình trạng đó.

Tôi mong muốn các bạn học viên mới của KCGI sẽ tích cực học hỏi về các công nghệ mạng và bảo mật mới nhất, thông qua việc trang bị đồng thời cả về kiến thức lý thuyết và thực tế. Và tôi cũng mong rằng các bạn sẽ có nhận thức đúng về vai trò của công nghệ thông tin truyền thông trong xã hội cũng như tuân thủ các chuẩn mực đạo đức khi tham gia xây dựng hệ thống.

Khởi nghiệp Toàn cầu

► Vui lòng tham khảo chương trình đăng ký đối với Lĩnh vực chuyên môn ở trang 27.



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

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



Con đường sự nghiệp mục tiêu

- Chuyên gia tư vấn quản lý
- Quản lý doanh nghiệp
- Trợ lý hỗ trợ cho các nhà phân tích doanh nghiệp và nhà đầu tư mạo hiểm
- Nhà sản xuất phát triển kinh doanh trong doanh nghiệp

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

Giáo sư Ko Hong Seung

Các Đồ án Thực sĩ mà tôi hướng dẫn chủ yếu tập trung vào chiến lược marketing B2C ("marketing trực tuyến") giúp vận hành hiệu quả việc kinh doanh trực tuyến trên mạng Internet. Song song với việc tích lũy kinh nghiệm hiểu biết về ICT nền tảng cơ bản của marketing trực tuyến, tôi cũng tiến hành phân tích chiến lược kinh doanh bằng việc sử dụng các biện pháp phân tích Cohort và phân tích AHP đối với kết quả nghiên cứu về hành vi mua của khách hàng trực tuyến, từ đó tìm biện pháp gia tăng doanh thu và lợi nhuận trong kinh doanh trực tuyến.

Ngoài ra, mỗi năm một lần một số học viên ưu tú nhất của lớp mà tôi đang phụ trách hướng dẫn Đồ án thực sĩ sẽ được cử đi tham dự các buổi thuyết trình bằng tiếng Anh tại các hội thảo về học thuật quốc tế tổ chức tại Mỹ hoặc Châu Âu. Các bạn tân học viên có muốn tham gia các tiết học về chiến lược marketing lấy cốt lõi là khách hàng không, và có muốn thử thách bản thân tại buổi thuyết trình bằng tiếng Anh tại hội nghị học thuật quốc tế ở nước ngoài không?

IT Manga và Anime

► Vui lòng tham khảo chương trình đăng ký đối với Lĩnh vực chuyên môn ở trang 27.



Chiến lược "Cool Japan" do Bộ Kinh tế, Thương mại và Công nghiệp thúc đẩy mà cốt lõi của chương trình là nuôi dưỡng và phổ biến văn hóa Nhật Bản nổi tiếng trên toàn thế giới, các ngành công nghiệp nội dung và các ngành công nghiệp sáng tạo được thể hiện bằng manga và anime, cả trong nước và quốc tế. Vì lưu ý đến chiến lược này, KCGI cung cấp một chương trình học trong đó sinh viên có thể trải nghiệm nhiều tình huống khác nhau trong các ngành công nghiệp sáng tạo và tham gia vào nghiên cứu thực tế về các vấn đề và giải pháp cá nhân, để áp dụng manga và anime trong hoạt động kinh doanh trên Web. Trải nghiệm này bao gồm tạo ra những mô hình kinh doanh mới, dựa trên việc nghiên cứu các ngành công nghiệp sáng tạo nội dung hiện có và mô hình kinh doanh của các ngành đó, cũng như thực hành lập kế hoạch và sản xuất anime.

Manga và anime đã bước vào kỷ nguyên phát triển chung trên quy mô lớn. Trong nhiều trường hợp, việc sắp xếp và chấp nhận đơn hàng nằm giữa các biên giới quốc gia. Khi ngành công nghiệp nội dung và sáng tạo nói chung, anime và manga nói riêng, tiếp tục phát triển trên phạm vi quốc tế, thì sức mạnh của ICT đã trở nên không thể thiếu được. Các ngành này cần những người có thể nghĩ ra và thực hiện giải pháp phù hợp với từng tình huống. Ngoài việc sở hữu kỹ năng vẽ, chỉnh sửa video và lập bảng phân cảnh, những nhân viên này có thể sử dụng nhiều loại công cụ kỹ thuật số với kỹ năng của một chuyên gia. Lĩnh vực chuyên môn này phát triển những người có năng lực toàn diện, không chỉ có khả năng tạo ra nội dung mà còn thể hiện sự sáng tạo trong công việc và trong chính cuộc sống của họ.



Con đường sự nghiệp mục tiêu

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

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

Giáo sư Ueda Koji

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

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

ERP (Enterprise Resource Planning)

► Vui lòng tham khảo chương trình đăng ký đối với Lĩnh vực chuyên môn ở trang 27.



Hoạch định nguồn lực doanh nghiệp (ERP) là một phương pháp tiếp cận để quản lý toàn diện tất cả các nguồn lực của công ty - Con người - Hàng hóa - Tiền tệ - Thông tin - sử dụng IT. Hiểu được hệ thống hoạch định tài nguyên doanh nghiệp (hệ thống ERP) có thể nhận thấy phương pháp tiếp cận này là bước đầu tiên của việc triển khai hệ thống ERP, nhờ đó có thể cải thiện quy trình kinh doanh của công ty.

Đối với lĩnh vực chuyên môn này, bằng việc sử dụng phần

mềm hệ thống ERP (phiên bản dành cho đào tạo) của công ty SAP, học viên sẽ được học thực tế về cấu trúc nghiệp vụ, quản lý tài chính và xử lý lưu thông hàng hóa trong doanh nghiệp. Học viên cũng tiến hành khảo sát nghiên cứu tình huống về phân tích vấn đề và triển khai ERP tại một số công ty. Ngoài ra, học viên tiến hành nghiên cứu về kết nối ERP với cơ sở hạ tầng mới nhất của doanh nghiệp, chẳng hạn như cơ sở dữ liệu trong bộ nhớ và IoT.

Con đường sự nghiệp mục tiêu

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

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

Giáo sư **Li Yi**

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

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

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



IT Du lịch

► Vui lòng tham khảo chương trình đăng ký đối với Lĩnh vực chuyên môn ở trang 27.



Trong những năm gần đây, trong khi ngành du lịch đang phải đối mặt với tình trạng chưa từng có do tác động của đại dịch COVID-19, thì nhu cầu về việc thực hiện phát triển các khu du lịch “phù hợp để ở và phù hợp để tham quan” và du lịch bền vững nên tăng đáng kể. Trong lĩnh vực chuyên môn này, sinh viên học về việc tạo ra các dịch vụ du lịch mới và mô hình kinh doanh du lịch mới. Các ví dụ bao gồm việc cung cấp thông tin du lịch bằng nhiều ngôn ngữ và qua nhiều phương tiện truyền thông; và số hóa, phân tích và dự báo lịch sử hoạt

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

Con đường sự nghiệp mục tiêu

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



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

Giáo sư **Li Meihui**

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

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

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



Hơn 200 sinh viên KCGI đã vượt qua kỳ thi lấy chứng chỉ SAP!

Tổng cộng hơn 200 sinh viên KCGI đã vượt qua kỳ thi Chuyên gia Tư vấn có chứng chỉ SAP của công ty SAP Đức. Kể từ khi sinh viên KCGI đầu tiên vượt qua kỳ thi vào năm 2005, số lượng đã tăng đều đặn. Vào tháng 6 năm 2017, con số này đã vượt qua 100; vào tháng 6 năm 2019 là 150; và năm nay là 200. Để kỷ niệm cột mốc quan trọng này, các sinh viên trong lĩnh vực chuyên môn ERP và giảng viên ERP đã tập trung tại một lớp học ở Cơ sở Hyakumanben của Trường chính Kyoto để tổ chức một buổi lễ.

Tại buổi lễ, Giáo sư Fujiwara Masaki, người hướng dẫn các sinh viên, đã trao phần quà kỷ niệm cho các sinh viên đỗ kỳ thi. Giáo sư Furusawa Masahiro đã gửi lời chúc mừng cùng với những lời động viên như sau: “Các bạn sinh viên thân mến, tôi đoán rằng thành tích của các bạn là thành quả từ sự siêng năng của bản thân và những nỗ lực vất vả của đội ngũ giảng viên. Hãy nhớ những lời được đăng trên trang web chính thức của SAP: Các chuyên gia tư vấn có chứng chỉ phải liên tục ‘cập nhật kỹ năng và duy trì kiến thức chuyên ngành của họ ở mức cao nhất’. Hãy tiếp tục tích lũy kinh nghiệm và đóng góp vào việc thay đổi xã hội tốt đẹp hơn.”

Cuối cùng, Giáo sư Fujiwara đã cổ vũ những sinh viên thành công bằng những lời như sau: “Kỳ thi chứng chỉ SAP là tiêu chuẩn toàn cầu. Tất cả các bạn đều đã có chứng chỉ, và đã tạo nền tảng để hoạt động tích cực trên thế giới với tư cách là chuyên gia tư vấn ERP. Sau khi các bạn tốt nghiệp, có thể khoảnh khắc tốt lành này sẽ truyền cảm hứng cho các bạn để sẵn sàng và hoàn thành những công việc vĩ đại.”



Bức ảnh kỷ niệm của các sinh viên trong lĩnh vực chuyên môn ERP và giảng viên ERP.

Trường đào tạo du lịch uy tín nhất ở Milan, Italy

Tọa lạc tại thành phố Milan lịch sử, Đại học Quốc tế về Ngôn ngữ và Truyền thông (IULM) là trường giáo dục du lịch uy tín nhất Italy và là trường đối tác của KCGI. Được thành lập năm 1968, IULM có ba khoa — Du lịch; Mỹ thuật; Ngôn ngữ và Truyền thông — và có số lượng sinh viên khoảng 6.300 sinh viên đại học và sau đại học.

IULM Đại học Quốc tế về Ngôn ngữ và Truyền thông
<https://www.iulm.it/en/home>



Chương trình hai văn bằng

(Hai năm) **KCGI + IULM** (Một năm)

Chương trình này mở rộng chương trình Thạc sĩ 2 năm thông thường của KCGI lên 3 năm, trong đó năm cuối được hoàn thành với tư cách là học viên trao đổi tại IULM, trường đối tác của KCGI. Sau khi hoàn thành chương trình này, học viên có thể nhận bằng Thạc sĩ từ cả IULM và KCGI. Học viên có thể nhận bằng viết bằng tiếng Nhật hoặc tiếng Anh tại KCGI, và bằng tiếng Anh tại IULM.

Học về du lịch tại những trường hàng đầu trên thế giới, bằng tiếng Anh!

Tương tác với học viên từ Italy và nhiều quốc gia khác trong thời gian học ba năm!

Tốt nghiệp với tấm bằng giúp mở ra con đường nghề nghiệp ở Nhật Bản, Italy và nhiều quốc gia khác!

Bạn còn có thể thực tập tại Nhật Bản, Italy và nhiều quốc gia khác!

Ứng dụng vào các ngành nghề

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

Công nghệ Tài chính (Fintech)

Fintech là một thuật ngữ chỉ các dịch vụ IT tài chính mới như thanh toán điện tử và tiền ảo. Ngày nay, fintech là một trong những lĩnh vực thu hút được nhiều quan tâm và theo dõi nhất trong bức tranh toàn cảnh về kinh doanh.

Bên cạnh việc học tập về cơ cấu của bộ máy tài chính và ngân hàng, học viên cũng sẽ được trang bị kiến thức thực tế về thiết kế hệ thống trong ngành công nghệ tài chính. Sử dụng kiến thức này làm khởi điểm, học viên được học hỏi cách kết hợp một loạt các kỹ năng IT, như phát triển ứng dụng Web và điện thoại thông minh, thu thập và phân tích dữ liệu, từ đó đóng vai trò tích cực trong fintech.



Con đường sự nghiệp mục tiêu

- Kỹ sư hệ thống hoặc người hoạch định, được trang bị kiến thức tài chính và kế toán, kiến thức cơ bản về kinh doanh Web
- Chuyên gia phân tích dữ liệu thu thập và phân tích thông tin cá nhân và tài chính của khách hàng
- Kỹ sư ứng dụng áp dụng các công nghệ mới như tiền ảo và API tài chính

Nông nghiệp

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

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



Con đường sự nghiệp mục tiêu

- Chuyên gia phân tích dữ liệu thu thập và phân tích dữ liệu về hành vi của nhà sản xuất và chất lượng nông sản
- Chuyên gia phát triển tài liệu đào tạo trực tuyến nhằm bảo quản kiến thức và kỹ năng chuyên môn của nhà sản xuất dưới hình thức sách giáo khoa và đào tạo người kế thừa
- Kỹ sư hệ thống hoặc chuyên gia tư vấn hỗ trợ kết nối trực tiếp giữa nhà sản xuất và người tiêu dùng (CRM)

Hàng hải

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



Con đường sự nghiệp mục tiêu

- Kỹ sư hệ thống có thể xây dựng và vận hành một loạt các hệ thống IT để hỗ trợ an toàn điều hướng
- Chuyên gia tư vấn lập kế hoạch và phát triển tài liệu học trực tuyến, dựa trên kiến thức chuyên môn của ngư dân và công nhân nuôi trồng thủy sản để đào tạo thế hệ tiếp theo
- Nhà quản lý có thể phân tích và quản lý logistics trong nuôi trồng thủy sản từ sản xuất đến phân phối và bán hàng

Sức khỏe và Y tế

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



Con đường sự nghiệp mục tiêu

- Kỹ sư hệ thống có khả năng phát triển, định dạng cấu hình và vận hành một loạt các hệ thống IT trong lĩnh vực y tế, bao gồm các hệ thống hồ sơ y tế điện tử và y học từ xa
- Trợ lý dữ liệu có chuyên môn về thu thập, phân tích và trực quan hóa dữ liệu y tế và thiết bị y tế để hỗ trợ chẩn đoán của bác sĩ
- Kỹ sư có thể quản lý mạng thông tin của bệnh viện và mạng chăm sóc y tế khu vực

Marketing Nội dung

Lĩnh vực này giúp cho học viên hiểu biết và đánh giá sâu sắc hơn về sở hữu trí tuệ, là khái niệm cốt lõi của bất kỳ công việc kinh doanh nội dung nào. Các môn học này đào tạo về việc xử lý bản quyền cho manga và anime; các trang web lưu trữ nhạc, hình ảnh và video; và các tác phẩm dưới nhiều định dạng khác nhau của những nghệ sĩ sáng tạo nội dung này. Học viên cũng được tìm hiểu về công việc kinh doanh nội dung và nghiên cứu các mô hình kinh doanh sử dụng các nhân vật nổi tiếng.

Đồng thời với việc nắm bắt kiến thức và kỹ thuật cần thiết để quản lý các quy trình từ lập kế hoạch và sản xuất đến xúc tiến quảng cáo truyền tranh, hoạt hình và nội dung khác, học viên còn tiến hành khảo sát và phân tích các xu hướng mới nhất về công nghệ và thị trường quốc tế. Trên cơ sở nghiên cứu này, học viên nộp bản đề xuất về cải tiến và mô hình kinh doanh.



Con đường sự nghiệp mục tiêu

- Giám đốc marketing lên kế hoạch về nội dung giáo dục, âm nhạc và nội dung khác kết hợp xu hướng của thị trường truyền tranh và thị trường hoạt hình và phim hoạt hình
- Nhà hoạch định phát triển chiến lược marketing trên cơ sở xem xét khung pháp lý xung quanh sở hữu trí tuệ, bao gồm quyền tác giả và quyền sở hữu trí tuệ khác

Giáo dục

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

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

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



Con đường sự nghiệp mục tiêu

- Chuyên gia giáo dục tham gia phát triển và vận hành các hệ thống học trực tuyến bằng nhiều phương tiện và phương thức biểu đạt
- Người sáng tạo nội dung sử dụng và truyền tải cho các thế hệ tương lai kiến thức chuyên môn của một số lĩnh vực thông qua việc phát triển tài liệu đào tạo trực tuyến
- Kỹ sư tham gia phân tích và thiết kế các hệ thống truyền thông giáo dục tích hợp nhiều loại phương tiện

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



Phân loại	Phân nhóm	Các môn học	Số tín chỉ	Thực hành	Các môn học	Số tín chỉ	Thực hành	Quan trọng				
Nhóm môn học lĩnh vực chuyên môn	Trí tuệ nhân tạo (AI)	Thống kê học trong IT	2		Xử lý Ngôn ngữ Tự nhiên	2		Chọn đăng ký theo học một trong số các lĩnh vực chuyên môn. Hoặc có thể đồng thời kết hợp chọn cả môn học từ nhóm các môn học theo ngành nghề.				
		Nhập môn Trí tuệ Nhân tạo (AI)	*	2	Tin học Y tế Tiên tiến	2						
		Nhập môn Thuật toán	*	2	Người máy và AI	2						
		Lập trình Máy tính (Python)	*	3	Các hình thức kinh doanh mới và AI	2						
		Lý thuyết Cơ sở Dữ liệu	2		Toán học trong AI	*	2					
		Lý thuyết Tổ chức Máy tính	2		IoT và AI	3	○					
		Toán học trong IT Ứng dụng	2		Phát triển kỹ năng diễn đạt	2						
		Học máy và Ứng dụng	*	2	Lý thuyết Công nghệ Tài chính	2						
		Tối ưu hóa Tổ hợp	*	2	Nghiên cứu tình huống nâng cao trong AI Nông nghiệp	2						
		Ứng dụng Phần mềm AI 1, 2	*(Chi 1)	2 mỗi môn	Tư duy logic	*	2					
		Khai phá Dữ liệu	*	2	Lập trình Hướng Đối tượng	4	○					
		Cơ sở Dữ liệu Nâng cao	4	○	Phân tích dữ liệu 1, 2	*(Chi 1)	2 mỗi môn					
		Trò chơi và AI	2									
	Khoa học Dữ liệu	Cơ sở Dữ liệu	2		Chiến lược Kinh doanh và Marketing trên Internet	2			Chọn đăng ký theo học một trong số các lĩnh vực chuyên môn. Hoặc có thể đồng thời kết hợp chọn cả môn học từ nhóm các môn học theo ngành nghề.			
		Thống kê học trong IT	2		Đạo đức Thông tin Nâng cao	2						
		Toán học trong IT Ứng dụng	2		Các Phương pháp Thương mại Điện tử	2						
		Lý thuyết Tổ chức Máy tính	2		Điện toán Đám mây Thực tiễn	2						
		Lập trình Web 1,2	*(Chi 2)	2 mỗi môn	Hành vi Tổ chức	*	2					
		Lý thuyết Lập trình Máy tính	3	○	Cơ sở dữ liệu và Dữ liệu lớn	2						
		Kinh doanh Web	2		Cutting Edge of Applied Information Technology A Cơ sở dữ liệu trên bộ nhớ	1						
		Dữ liệu Định tính Phân tích và Chuyển đổi	*	2	Lý thuyết Công nghệ Tài chính	2						
		Phân tích Dữ liệu Tim kiếm và Trực quan hóa	4	○	Quản trị Kinh doanh Nâng cao	*	2					
		Lý thuyết Khai phá Dữ liệu	2		Phân tích dữ liệu 1, 2	*(Chi 1)	2 mỗi môn					
		Cơ sở Dữ liệu Nâng cao	*	4								
		Phát triển Hệ thống Web	Cơ sở Dữ liệu	2	○	Lý thuyết Mạng Thông tin	2				Chọn đăng ký theo học một trong số các lĩnh vực chuyên môn. Hoặc có thể đồng thời kết hợp chọn cả môn học từ nhóm các môn học theo ngành nghề.	
			Thống kê học trong IT	2		Công nghệ Web	2					
	Lập trình Máy tính (Python)		*	3	Kỹ thuật Xây dựng Dịch vụ Web	4	○					
	Toán học trong IT Ứng dụng		2		Lập trình Web 3	*	4			○		
	Lập trình Web 1,2		*(Chi 2)	2 mỗi môn	Lập trình Hướng Đối tượng	*	4			○		
	Ứng dụng Phần mềm AI 1		2		Thiết kế Hệ thống Hướng Đối tượng	*	4			○		
	Kinh doanh Web		*	2	Kỹ thuật Phần mềm	2						
	Cơ sở Dữ liệu Nâng cao		*	4	Tư duy Thiết kế	4						
	Lý thuyết Tổ chức Máy tính		2		Phát triển Ứng dụng Di động	2	○					
	Quản trị Mạng	Cơ sở Dữ liệu	2		Mạng Đám mây và Ảo hóa	3	○			Nhóm môn học về ngành nghề được cho phép đăng ký học kết hợp cùng với lĩnh vực chuyên môn. Có thể đăng ký học ở nhiều ngành nghề.		
		Thống kê học trong IT	2		IoT và Mạng không dây	*	3					○
		Toán học trong IT Ứng dụng	2		IoT và AI	3	○					
		Lập trình Web 1	2	○	Bảo mật Thông tin	*	2					
		Lý thuyết Tổ chức Máy tính	2		Điều khiển và Trao đổi Tuyến	*	2					
		Lập trình Máy tính (Python)	*	3	Mạng Thông tin Nâng cao	*	2					
		Lý thuyết Mạng Thông tin	2		Công nghệ Web	2						
Ứng dụng Phần mềm AI 1		2		Kỹ thuật Xây dựng Dịch vụ Web	4	○						
Quản trị Hệ thống		2		An ninh mạng	4							
Quy tắc kinh doanh mới		2		Đạo đức Thông tin Nâng cao	2							
Định tuyến và Chuyển mạch Nâng cao	4											
Khởi nghiệp Toàn cầu	Thống kê học trong IT	2		Thiết kế và Kinh doanh Thương hiệu	2		Học viên có thể tự do lựa chọn từ danh sách các môn học ở bên trái.					
	Toán học trong IT Ứng dụng	2		Chiến lược Kinh doanh và Marketing trên Internet	*	2						
	Lập trình Web 1	2	○	Các Phương pháp Thương mại Điện tử	*	2						
	Lãnh đạo để Tăng trưởng Bền vững	2		Khởi nghiệp và Mô hình Kinh doanh Toàn cầu	*	2						
	Hành vi Tổ chức	2		Đàm phán Kinh doanh IT	2							
	Đạo đức Thông tin Nâng cao	2		Lý thuyết trò chơi và Kỹ năng Đàm phán	2							
	Kinh doanh Web	*	2	Tư duy Thiết kế	4							
	Kinh tế Kinh doanh 1, 2	*(Chi 1)	2 mỗi môn	Điện toán Đám mây Thực tiễn	2							
	Luật về Quyền Sở hữu Trí tuệ	2		Quy tắc kinh doanh mới	*	2						
	Quản trị Kinh doanh Nâng cao	*	2	Quản lý Dự án	*	2						
	Thực tiễn Quản trị Kinh doanh	*	2	Lý thuyết Phát triển Nhân sự Toàn cầu	2							
	Thực tiễn Doanh nghiệp IT	2										

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



Cũng được công bố trong phiên bản tiếng Anh của hướng dẫn trường học

Phân loại	Phân nhóm	Các môn học	Số tín chỉ	Thực hành	Các môn học	Số tín chỉ	Thực hành	Quan trọng		
Nhóm môn học lĩnh vực chuyên môn	ERP	Cơ sở Dữ liệu	2		Phát triển Hệ thống Phân phối và Bán hàng 1, 2	3 mỗi môn	○	Chọn đăng ký theo học một trong số các lĩnh vực chuyên môn. Hoặc có thể đồng thời kết hợp chọn cả môn học từ nhóm các môn học theo ngành nghề.		
		Thống kê học trong IT	2		Phát triển Hệ thống Kiểm soát Sản xuất	3	○			
		Toán học trong IT Ứng dụng	2		Phát triển Hệ thống Quản lý Nguyên liệu	3	○			
		Lập trình Web 1,2	2 mỗi môn	○	Phát triển Hệ thống Quản lý Nhân lực	3	○			
		Hệ thống Thông tin Doanh nghiệp	*	2	Phát triển Ứng dụng Kinh doanh ERP	*	3		○	
		Tích hợp Hệ thống và Kinh doanh Điện tử	*	4	Tư vấn ERP Nâng cao	2				
		Kế toán Quốc tế	2		Lập trình Hướng Đối tượng	4	○			
		Phát triển Hệ thống Kế toán Tài chính 1, 2	3 mỗi môn	○						
	IT Manga và Anime	Toán học trong IT Ứng dụng	2		Viết Kịch bản và Tạo bảng Phân cảnh	2				
		Lý thuyết Tổ chức Máy tính	2		Phát triển Nội dung Rich Media (định dạng Đa phương tiện)	*	4		○	
		Cơ sở Tạo dựng Anime A, B	2 mỗi môn	○	Lý thuyết Xây dựng Hình ảnh	*	3		○	
		Lập trình Web 1	2	○	Lập kế hoạch, Sản xuất và Quảng bá Anime Nâng cao	*	2			
		Kỹ thuật Hình ảnh Đặc biệt	3	○	Đồ họa Máy tính	*	2			
		Sản xuất Âm thanh Kỹ thuật số	2		Sản xuất Anime Thực tế	2				
		Kỹ thuật Hình ảnh Đặc biệt Nâng cao	3	○	Nghệ thuật Sân khấu và IT	2				
		Các chủ đề đặc biệt trong Ngành nội dung	2		Thiết kế và Kinh doanh Thương hiệu	2				
		Tạo Hoạt ảnh Kỹ thuật số	*	3	Xử lý Hình ảnh Trực quan	2				
		IT Du lịch	Thống kê học trong IT	2		Truyền thông Phương tiện	2			
	Lý thuyết Lập trình máy tính		2		Quản lý Dự án	2				
	Toán học trong IT Ứng dụng		2		Lý thuyết IT Du lịch	*	2			
	Lập trình Web 1,2		*(Chi 2)	2 mỗi môn	Lý thuyết Kinh doanh Du lịch	*	2			
	Thiết kế Hệ thống Hướng Đối tượng		4	○	Xã hội Nhật Bản	2				
	Phát triển Nội dung Rich Media (định dạng Đa phương tiện)		4	○	Quản lý Điểm đến Du lịch	2				
	Lý thuyết Xây dựng Hình ảnh		3	○	Phân tích Dữ liệu Du lịch	2				
	Kỹ thuật Hình ảnh Đặc biệt		3	○	IT Du lịch Nâng cao	2				
	Lập kế hoạch, Sản xuất và Quảng bá Anime Nâng cao		2		Thiết kế Du lịch	*	2			
	Phân tích dữ liệu 1		2		Thực tập IT Du lịch	2				
	Kinh tế Kinh doanh 1		*	2	Lý thuyết Phát triển Nhân sự Toàn cầu	*	2			
	Thiết kế và Kinh doanh Thương hiệu		2		Phát triển Ứng dụng Di động	2	○			
	Nhóm môn học theo ngành nghề		Công nghệ Tài chính (Fintech)	2		Tiền tệ và Ngân hàng	2			Nhóm môn học về ngành nghề được cho phép đăng ký học kết hợp cùng với lĩnh vực chuyên môn. Có thể đăng ký học ở nhiều ngành nghề.
			Nông nghiệp	2		Lý thuyết Công nghệ Tài chính	2			
			Hàng hải	2		Thiết kế Hệ thống Thông tin Nông nghiệp	2			
		Sức khỏe và Y tế	2		Thiết kế Hệ thống Thông tin Hàng hải	2				
Marketing Nội dung		2		Thiết kế Hệ thống Thông tin Y tế	2					
Giáo dục		2		Thông tin và Luật Y tế	2					
		2		Tin học Y tế Tiên tiến	2					
		2		Các chủ đề đặc biệt trong Ngành nội dung	2					
		2		Nghệ thuật Sân khấu và IT	2					
		2		Âm nhạc và Công nghệ	2					
Nhóm môn học tự chọn chung	Lý thuyết Hệ thống e-Learning	2		Khoa học Thông tin Thư viện	2		Học viên có thể tự do lựa chọn từ danh sách các môn học ở bên trái.			
	Thiết kế Hướng dẫn trong Kinh doanh e-Learning	2		Chiến lược Xúc tiến Nội dung	2					
	Phát triển Môn học của Đào tạo Trực tuyến	2		Nghiên cứu So sánh Quốc tế về Giáo dục trong Trường học và Doanh nghiệp	2					
	Toán học trong IT Ứng dụng	2		Những thành tựu Tiên tiến của Tin học Ứng dụng A	1					
	Thống kê học trong IT	2		Những thành tựu Tiên tiến của Tin học Ứng dụng B	2					
	Xử lý Hình ảnh Trực quan	2		Giao tiếp ICT trong Kinh doanh Nâng cao	3	○				
	Kỹ năng Truyền thông Công nghệ	2		Kỹ năng Giao tiếp tiếng Anh kỹ thuật	2					
	Thuyết trình Kinh doanh	2		Lập trình Web 1	2	○				
	Giao tiếp trong kinh doanh 1, 2	2 mỗi môn		Cơ sở Dữ liệu	2					
	Truyền thông Phương tiện	2		Lý thuyết Tổ chức Máy tính	2					
	Giao tiếp ICT trong Kinh doanh	3	○	Lý thuyết Mạng Thông tin	2					
	Thiết kế Hệ thống Nâng cao	2		Lý thuyết Lập trình Máy tính	2					
	Lý thuyết Hệ thống Nâng cao	2		Lý thuyết IT Xây dựng	2					
	Kỹ thuật Hệ thống Sản xuất	4	○	Nghiên cứu các xu hướng trong Công nghệ ứng dụng	2					
	Tự động hóa Quy trình bằng Robot	2								
	Bắt buộc	Truyền thông Chuyên nghiệp trong lĩnh vực ICT	2		Hướng dẫn cơ bản thực hiện Đồ án	2			☆	
		Lý thuyết Lãnh đạo	2		Đồ án Thạc sĩ	0, 2, 4, 6				

- Các môn học chuyên môn cốt lõi được đánh dấu * *. Đây là các môn học cung cấp các kiến thức và kỹ năng quan trọng và cần thiết nhất trong từng lĩnh vực chuyên môn.
- Học viên cần có ít nhất 44 tín chỉ để hoàn thành chương trình (bao gồm các môn học bắt buộc).
- Để theo kịp sự thay đổi về công nghệ và nhu cầu xã hội, các môn học tại trường có thể thay đổi theo năm học hoặc từ học kỳ này sang kỳ sau.
- Ngoài ra, môn học bạn đã chọn có thể không được mở nếu không đủ ít nhất năm người đăng ký.
- ☆ Để biết thêm chi tiết về các Đồ án Thạc sĩ, vui lòng xem trang 15.

Lộ trình hoàn thành theo từng lĩnh vực chuyên môn (mô hình đăng ký đề xuất)



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

◆ Trí tuệ Nhân tạo (AI)

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

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

Học kỳ 1	Học kỳ 2	Học kỳ 3	Học kỳ 4
Nhập môn Trí tuệ Nhân tạo (AI)	Học máy và Ứng dụng	Trò chơi và AI	Lý thuyết Công nghệ Tài chính
Nhập môn Thuật toán	Tối ưu hóa Tổ hợp	Xử lý Ngôn ngữ Tự nhiên	Nghiên cứu tình huống nâng cao trong AI Nông nghiệp
Lập trình Máy tính (Python)	Ứng dụng Phần mềm AI 1	Phát triển kỹ năng diễn đạt	Các hình thức kinh doanh mới và AI
Cơ sở Dữ liệu	Toán học trong AI	Tin học Y tế Tiên tiến	
Lý thuyết Tổ chức Máy tính	Khai phá Dữ liệu	Người máy và AI	
Thống kê học trong IT	Phân tích dữ liệu 1	IoT và AI	
Toán học trong IT Ứng dụng	Lập trình Hướng Đối tượng	Ứng dụng Phần mềm AI 2	
	Cơ sở Dữ liệu Nâng cao	Phân tích dữ liệu 2	
		Tư duy logic	
Truyền thông Chuyên nghiệp trong Lĩnh vực ICT	Hướng dẫn Cơ bản Thực hiện Đồ án		
Lý thuyết Lãnh đạo			Đồ án Thạc sĩ

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

◆ Phát triển Hệ thống Web

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

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

Học kỳ 1	Học kỳ 2	Học kỳ 3	Học kỳ 4
Công nghệ Web	Lập trình Web 2	Lập trình Web 3	Kỹ thuật Phần mềm
Kinh doanh Web	Thiết kế Hệ thống Hướng Đối tượng	Lập trình Hướng Đối tượng	Phát triển Ứng dụng Di động
Lập trình Máy tính (Python)	Cơ sở Dữ liệu Nâng cao	Tư duy Thiết kế	Kỹ thuật Xây dựng Dịch vụ Web
Lập trình Web 1	Ứng dụng Phần mềm AI 1		
Lý thuyết Mạng Thông tin			
Toán học trong IT Ứng dụng	Lý thuyết Tổ chức Máy tính		
Cơ sở Dữ liệu	Thống kê học trong IT		
Truyền thông Chuyên nghiệp trong Lĩnh vực ICT	Hướng dẫn Cơ bản Thực hiện Đồ án		
Lý thuyết Lãnh đạo			Đồ án Thạc sĩ

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

◆ Khoa học Dữ liệu

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

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

Học kỳ 1	Học kỳ 2	Học kỳ 3	Học kỳ 4
Lý thuyết Lập trình Máy tính	Phân tích dữ liệu 1	Các Phương pháp Thương mại Điện tử	Cơ sở dữ liệu và Dữ liệu lớn
Kinh doanh Web	Lập trình Web 2	Dữ liệu Định tính Phân tích và Chuyển đổi	Những thành tựu Tiên tiến của Tin học Ứng dụng A Cơ sở dữ liệu trên bộ nhớ
Cơ sở Dữ liệu	Phân tích Dữ liệu Tìm kiếm và Trực quan hóa	Chiến lược Kinh doanh và Marketing trên Internet	Lý thuyết Công nghệ Tài chính
Thống kê học trong IT	Lý thuyết Khai phá Dữ liệu	Điện toán Đám mây Thực tiễn	Quản trị Kinh doanh Nâng cao
Toán học trong IT Ứng dụng	Đạo đức Thông tin Nâng cao	Hành vi Tổ chức	
Lý thuyết Tổ chức Máy tính	Cơ sở Dữ liệu Nâng cao	Phân tích dữ liệu 2	
Lập trình Web 1			
Truyền thông Chuyên nghiệp trong Lĩnh vực ICT	Hướng dẫn Cơ bản Thực hiện Đồ án		
Lý thuyết Lãnh đạo			Đồ án Thạc sĩ

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

◆ Quản trị Mạng

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

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

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

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

◆ Khởi nghiệp Toàn cầu

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

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

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

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

◆ IT Manga và Anime

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

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

Học kỳ 1	Học kỳ 2	Học kỳ 3	Học kỳ 4
Phát triển Nội dung Rich Media (định dạng Đa phương tiện)	Tạo Hoạt ảnh Kỹ thuật số	Đồ họa Máy tính	Sản xuất Âm thanh Kỹ thuật số
Cơ sở Tạo dựng Anime A	Lập kế hoạch, Sản xuất và Quảng bá Anime Nâng cao	Lý thuyết Xây dựng Hình ảnh	Kỹ thuật Hình ảnh Đặc biệt Nâng cao
Các chủ đề đặc biệt trong Ngành nội dung	Viết Kịch bản và Tạo bảng Phân cảnh	Sản xuất Anime Thực tế	Nghệ thuật Sản xuất và IT
Lập trình Web 1	Xử lý Hình ảnh Trực quan	Kỹ thuật Hình ảnh Đặc biệt	Thiết kế và Kinh doanh Thương hiệu
Toán học trong IT Ứng dụng	Cơ sở Tạo dựng Anime B		
Lý thuyết Tổ chức Máy tính			
Truyền thông Chuyên nghiệp trong Lĩnh vực ICT	Hướng dẫn Cơ bản Thực hiện Đồ án		
Lý thuyết Lãnh đạo			Đồ án Thạc sĩ

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

◆ ERP

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

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

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

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

◆ IT Du lịch

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

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

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

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

Cơ sở

Trụ sở chính Kyoto

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

Cơ sở Hyakumanben / Sakyo-ku, Kyoto

Cơ sở Hyakumanben ra đời dưới dạng cơ sở giáo dục và nghiên cứu vào năm 2004, khi trường mở cửa. Hầu hết các lớp học được tổ chức trong tòa nhà này, nên thường có rất nhiều học viên và giảng viên tập trung ở đây. Với vị trí nằm trong khu vực dành cho học viên gần Đại học Kyoto ở trung tâm của Kyoto, Cơ sở này tràn ngập bầu không khí say mê học tập và tự do tư tưởng. Có một thời, Cơ sở này là nơi đặt trung tâm máy tính lớn của KCG, nơi học viên thực hành máy tính bằng máy tính UNIVAC Vanguard được lắp đặt ở đó.



Chi nhánh Kyoto Ekimae / Minami-ku, Kyoto

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



Cơ sở chi nhánh

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

Chi nhánh Sapporo / Nằm trong dGIC Inc.

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

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



Chi nhánh Tokyo / Nằm trong Hitomedia, Inc.

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

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



Những bước để lấy được Bằng chuyên ngành

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

Học viên năm thứ nhất
Học kỳ 1 1

Học chuyên sâu về kiến thức cơ bản

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

Đời sống học viên phong phú

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

Lễ nhập học

Học viên năm thứ nhất
Học kỳ 2 2

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

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

Đời sống học viên phong phú

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

Hướng dẫn chuẩn bị cho Đồ án Thạc sĩ

Học viên năm thứ hai
Học kỳ 3 3

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

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

Đời sống học viên phong phú

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

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

Học viên năm thứ hai
Học kỳ 4 4

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

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

Đời sống học viên phong phú

- Lễ hoàn thành bằng

Giải thưởng KCG

Giáo sư 武田 康廣

Takeda Yasuhiro



CEO của Công ty Gainax Kyoto Co., Ltd.

Thành viên của Hội nhà văn Khoa học Viễn tưởng và Giả tưởng Nhật Bản (SFWJ) và Câu lạc bộ Tác giả Truyện không gian Nhật Bản (SACJ)

Giáo sư Takeda Yasuhiro đã từng là giám đốc tại Gainax Co., Ltd., nhà sản xuất của nhiều bộ phim hoạt hình được yêu thích nhất Nhật Bản, kể từ khi thành lập công ty. Trong số rất nhiều tác phẩm nổi tiếng của studio có "Nadia: The Secret of Blue Water", "Tengen Toppa Gurren Lagann" và "Wish Upon the Pleiades". Giáo sư Takeda hiện là giám đốc đại diện của Gainax Kyoto, xưởng lập kế hoạch và sản xuất hoạt hình của công ty được thành lập ở Kyoto.

ICT và Anime Nhật Bản

Với lĩnh vực chuyên môn kết hợp IT manga và anime, KCGI mong muốn tạo ra một thị trường hoặc mô hình kinh doanh mới. Môn học nâng cao "Phác họa, sản xuất và tiếp thị Anime" hiện được phụ trách bởi giáo sư Takeda Yasuhiro. Giáo sư Takeda là một trong những người sáng lập Công ty Gainax, hãng phim nổi tiếng với các tác phẩm như Nadia: The Secret of Blue Water và Tengen Toppa Gurren Lagann. Là một nhà sản xuất anime tại Công ty Gainax, Giáo sư Takeda đã tham gia vào nhiều tác phẩm, bao gồm các trò chơi như Neon Genesis Evangelion: Iron Maiden và manga



như Aim for the Top 2! Diebuster, Magical Shopping Arcade Abenobashi và Hanamaru Kindergarten. Chương trình quảng cáo kỷ niệm 50 năm của Tập đoàn KCG đã được hoàn thành với sự hợp tác sản xuất cùng công ty Gainax.

Kinh doanh nghĩa là "Thu hồi vốn bằng cách nào?"

— Theo giáo sư chìa khóa để làm phim hoạt hình trong kinh doanh là gì?

Công việc chính của tôi cho đến bây giờ là đạo diễn sản xuất các tác phẩm hoạt hình tại Gainax. Chế tác bản kế hoạch phim hoạt hình, trao đổi và quyết định lập đường truyền với công ty muốn cùng hợp tác, đảm bảo tài chính cụ thể. Sau khi hoàn thành tác phẩm, điều quan trọng là bạn phải suy nghĩ xem làm cách nào để thu hồi vốn. Có thể nói việc thực hiện được điều này chẳng phải là kinh doanh sao.

— Giáo sư Takeda vui lòng cho biết cơ duyên nào đã đưa giáo sư đến với Anime?

Các tác phẩm mà tôi đã sản xuất bao gồm "Wish Upon the Pleiades" và "Tengen Toppa Gurren Lagann". Hiện cũng đang triển khai thực hiện một số dự án anime mới. Công việc hiện tại tôi đang làm là một sự ngẫu nhiên. Khác hoàn toàn với những gì tôi đã được học từ thời sinh viên.

Tuy nhiên, qua những sự kiện và hoạt động tự chế tác được tổ chức cuốn hút khi còn là sinh viên thì tôi mới nhận thấy rằng đó chính là công việc. Vì vậy, trong thâm tâm tôi vẫn nghĩ mình hoạt động như một người nghiệp dư. Nói cho đúng hơn là tôi sẽ không bao giờ quên việc "Tạo ra những điều vui vẻ, thú vị" của cái thời còn hoạt động nghiệp dư.

— Giáo sư hãy gửi vài lời khuyên tới những học viên đang cố gắng tìm hiểu về phim hoạt hình.

Việc lập kế hoạch và chế tác anime cần rất nhiều công sức. Điều này cũng có nghĩa việc tập trung vốn để chế tác sẽ phát sinh trách nhiệm. Tác phẩm cần phải có nhiều người xem, nhận phê bình đánh giá, giúp thu hồi vốn và đem lại lợi nhuận. Nếu suy nghĩ được toàn bộ các giai đoạn này thì nghĩa là đã lên được kế hoạch hoàn chỉnh. Ngay cả khi tác phẩm được tạo ra tốt, thì cũng không được quá tự mãn với bản thân. Tác phẩm đầu tay sẽ hoàn thành và nhận nhiều sự đánh giá. Sự đánh giá ở đây không chỉ về tác phẩm mà còn đánh giá toàn bộ về những phát biểu trên thế giới về hành động, phát ngôn, v.v. Vì vậy, tất cả mọi người hãy cố gắng học hỏi không ngừng để có thêm dũng khí đứng vững trước những lời nhận xét đánh giá.

Quảng cáo kỷ niệm 50 năm của Tập đoàn KCG (<https://www.kcg.ac.jp/kyocotan/cm/>)

Giáo sư 伊藤 博之

Itoh Hiroyuki



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

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

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

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

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

Cuộc cách mạng thứ hai là cuộc cách mạng công nghiệp. Nhờ vào việc động lực được phát minh, và những tiến bộ đôi mới tạo ra sản phẩm tương tự với hiệu suất cao, đã làm sinh ra sản xuất số lượng lớn, tiêu thụ số lượng lớn. Cuộc cách mạng cũng thúc đẩy giao dịch và thương mại,



Hatsune Miku
Hình ảnh minh họa: KEI
© Crypton Future Media, INC.
www.piapro.net

mang lại sự thịnh vượng trên toàn cầu. Ngoài ra, cuộc cách mạng này cũng gây ra sự "bùng nổ dân số". Trước khi xảy ra cuộc cách mạng công nghiệp chính là thời đại "Sinh nhiều tử nhiều", dân số hầu như khá ổn định, ít biến động về sự giàu nghèo trong xã hội, nhưng khi xảy ra cuộc cách mạng công nghiệp, dân số đã tăng lên với một tốc độ chóng mặt.

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

Hiện tại, công cụ Internet là thứ rất quen thuộc, có thể nằm gọn trong lòng bàn tay, trên bàn làm việc, hay bỏ vào túi. Thông tin kỹ thuật số hóa như phim hoạt hình, phim ảnh, âm nhạc, v.v. hoàn toàn được thông tin hóa, có thể truyền và lưu trữ dễ dàng qua Internet. Internet giúp cho sinh hoạt và công việc trở nên hứng thú, thoải mái và cực kỳ tiện lợi như có thể xác nhận chỉ bằng cách gọi ra bộ phim yêu thích, phương tiện truyền thông phát sóng của mình, v.v. Ngoài ra, bất cứ ai cũng có thể đăng thông tin cá nhân của mình đến thế giới một cách dễ dàng, nhanh chóng qua Facebook, Twitter, và Blog, v.v.

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

Giáo sư 高弘昇

Ko, Hong Seung



**Nguyên trưởng ban chiến lược thông tin (CIO), phòng Kế hoạch chiến lược, Công ty CP Samsung Electronics
Giám đốc đại diện, Hiệp hội Tin học Ứng dụng Nhật Bản (NAIS)**

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

Kinh doanh điện tử cần có chiến lược

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Giáo sư 土持 ゲーリー 法一

Tsuchimochi Gary Hoichi



Chuyên gia về phương pháp giáo dục đại học, giáo dục học so sánh, lịch sử cải cách giáo dục sau chiến tranh và giáo dục giáo dưỡng.

Giáo sư Tsuchimochi, với triết lý giảng dạy “cùng học viên KCGI xây dựng giờ học”. Với đề tài nghiên cứu về teaching portfolio và learning portfolio, giáo sư luôn mong muốn học viên KCGI thành lập cộng đồng học tập để tạo ra các giờ học lấy người học là trung tâm.

Mục tiêu căn bản của giáo dục chính là “thúc đẩy” việc học của học viên

— **Giáo sư có thể giải thích lần lượt từng nội dung trong triết lý giảng dạy của mình được không?**

Tại sao chúng ta nên tránh bị lệ thuộc bởi những quan điểm đã có? Bởi vì khi chúng ta làm như vậy, chúng ta sẽ mất đi khả năng suy nghĩ linh hoạt và tự do. KCGI là nơi chúng ta nghiên cứu IT hàng đầu, bao gồm AI, và các lĩnh vực này đều đòi hỏi sự sáng tạo.

Sự khác biệt giữa học tập (gakushu) và học vấn (gakumon) là gì?

Cho đến cấp gần nhất, việc học tại trường là mang tính thụ động, chỉ tập làm theo các điều được dạy nên được gọi là “học tập”. Hay có thể nói học tập là chú trọng vào đầu vào của việc học. Nhưng khi học ở bậc sau đại học, đó là nơi sẽ không có ai dạy cho bạn, mà bạn phải tự hỏi và tự tìm câu trả lời. Hay nói cách khác, đó chính là học vấn. Việc hỏi để mà học chính là điều căn bản của một người trưởng thành. Học vấn sẽ chú trọng vào đầu ra của việc học.

Học tập bằng cách phát hiện vấn đề là gì? Xã hội từ giờ sẽ có nhu cầu về việc học tập bằng cách phát hiện vấn đề. Để sáng tạo ra những thứ mới đều cần phải có sự phát hiện mới. Và để có phát hiện mới, thì việc “hỏi” là điều không thể thiếu. Khả năng “hỏi” của cá nhân là có giới hạn. Nên có thể nói, thay vì “học theo nhóm” thì cần thiết phải “học theo đội”. Phương pháp học theo đội gọi là TBL đang dần trở nên phổ biến và thay thế cho phương pháp PBL.

Môi trường học tập là gì? Việc học sẽ thay đổi theo môi trường học. Công việc của giảng viên không chỉ là việc dạy học đơn thuần, mà giảng viên còn phải là người hỗ trợ điều kiện. Việc này còn phụ thuộc vào cách hiểu ý nghĩa của việc dạy là sự giáo dục theo cách nghĩ của Nhật hay là đào tạo theo cách nghĩ của Mỹ.

Giáo dục khai phóng (liberal arts) là gì? Giáo dục khai phóng là bản chất của nền giáo dục đại học. Theo truyền thống, giáo dục khai phóng gắn liền với nhân văn. Nhưng ngày nay, chúng tôi nhấn mạnh rằng giáo dục khai phóng cũng rất cần thiết trong khoa học. Ví dụ, khi xét đến Trung tâm Giáo dục Khai phóng vừa được thành lập tại Đại học Công nghệ Tokyo. Một trong những giáo sư ở đây là nguyên phóng viên NHK, Ikegami Akira. Trường hợp như vậy cũng xảy ra tại Đại học MIT trên bờ biển phía đông Hoa Kỳ. Ví dụ tương tự là tại trường Cao đẳng Wellesley, nơi nổi tiếng là trường cũ của nguyên Ngoại trưởng Hillary Clinton và cũng là nơi đã quay bộ phim Mona Lisa Smile. Cao đẳng Wellesley là một trong những trường cao đẳng khoa học nổi tiếng nhất của Hoa Kỳ dành cho phụ nữ, nhưng cũng nổi tiếng là trường đại học giáo dục khai phóng. Tôi đã giới thiệu “hội thảo học viên năm nhất” của trường này tại Nhật Bản.

Những điểm mạnh cơ bản được mong đợi của người trưởng thành có năng lực làm việc là gì? “Sức mạnh nền tảng của người trưởng thành có năng lực làm việc” (shakaijin kisoriyoku) là cụm từ bạn thường nghe trong các trường đại học và công ty ở Nhật Bản. Có nhiều sách về vấn đề này đã được xuất bản. Một trong những quyển sách này có chứa nội dung tôi giảng dạy trong các lớp học, nơi tôi chỉ ra tư duy phân biện, một trong những ưu điểm của giáo dục khai phóng, sẽ là sức mạnh nền tảng của người trưởng thành có năng lực làm việc.

Mọi người có thể cùng tồn tại với AI không? Khi một báo cáo được công bố chỉ ra rằng AI sẽ vượt qua khả năng của con người vào năm 2045, tin tức này đã mang đến cảm giác khủng hoảng. Nhiều người tự hỏi liệu AI có cướp mất công việc của mọi người không. Trong “Đào tạo tại chỗ cho doanh nghiệp của Giảng viên Trường đại học” - dự án hợp tác công nghiệp - học thuật của Hiệp hội Giáo dục Máy tính của Các trường đại học Nhật Bản (JUICE), tôi đã tham gia chương trình đào tạo nội bộ tại một nhà sản xuất điện tử lớn. Công ty này đã đi đầu trong công nghệ AI. Thủ tướng Đức Merkel Angela, người có bằng tiến sĩ vật lý, đã nhiều lần đến thăm công ty này. Bà nhấn mạnh sự cần thiết của việc cùng tồn tại chứ không phải đối đầu với AI. Bà xem AI là sự hợp nhất của khoa học và công nghệ với đào tạo con người.

Nghiên cứu cách học có nghĩa là gì? Cả Đại học MIT và Cao đẳng Wellesley đều nhấn mạnh tầm quan trọng của việc giảng dạy “nghiên cứu cách học” như phương pháp hướng dẫn mọi người có thể học tập độc lập. Đây chính là bản chất của trường đại học giáo dục khai phóng.

Quan hệ đối tác giữa trường đại học và doanh nghiệp là gì? Đó là thuật ngữ của riêng tôi đối với phương diện hợp tác giữa các trường đại học và trường sau đại học và với xã hội (doanh nghiệp) sẽ là cần thiết trong tương lai. Đó là lý do tại sao chúng ta cần đào tạo mọi người trở thành người học độc lập.

Về triết lý giáo dục của Tập đoàn KCGI: Mỗi trường đại học đều có chính sách tuyển sinh, chính sách về chương trình đào tạo và chính sách về bằng cấp. Triết lý giáo dục của học viện chính của KCGI, KCG, thể hiện các ví dụ về những điều này: “Đề bồi dưỡng sự sáng tạo trong công nghệ máy tính” và “Đề bồi dưỡng tư duy từ nhiều quan điểm khác nhau.” Tóm lại, đây chính là giáo dục khai phóng, là sự thống nhất của khoa học và nhân văn.

Giải quyết thách thức tìm kiếm những thế giới chưa được biết đến thông qua IT

— **Cuối cùng, giáo sư có thông điệp nào muốn gửi đến học viên của chúng ta không?**

Là học viên của KCGI, bạn sẽ được học tập trong môi trường giáo dục phong phú hơn bất kỳ ai khác. Đó là bởi vì bạn có thể dễ dàng lĩnh hội kiến thức chuyên môn về IT và áp dụng IT khi bạn muốn để giải quyết thách thức tìm kiếm những thế giới chưa được biết đến. Ước mơ của tôi là được làm việc với các học viên của KCGI để tạo ra các lớp học tập trung vào người học, mong muốn được giao tiếp với những học viên đó để hình thành cộng đồng học tập. Hãy cho tôi mượn sức mạnh của bạn để chúng ta có thể cùng nhau biến ước mơ đó trở thành sự thật.

Giáo sư 内藤 昭三

Naito Shozo



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

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

Nhật Bản phải hướng tới thúc đẩy việc số hóa

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Giới thiệu Giảng viên



1 giáo sư/10 học viên trở xuống

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

Sứ mệnh của Giáo viên

Dựa vào ý kiến của giáo viên hướng dẫn, nhà trường xây dựng nên môi trường học tập thích hợp với mục tiêu trong tương lai của mỗi học viên. Hai vai trò lớn cần có ở một giáo viên.

Thứ nhất là đóng vai trò như một nguồn tài nguyên giáo dục. Giáo viên đối với học viên như là một nguồn tài nguyên giáo dục

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

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

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

◆ Giáo sư



Terashita Yoichi Giáo sư / Phó hiệu trưởng

Cử nhân khoa học Đại học Kyoto, Tiến sĩ Triết học Đại học Iowa (Hoa Kỳ) (Chuyên ngành vật lý thiên văn học), Ph.D. Giáo sư danh dự Đại học Công Nghệ Kanazawa, Nguyên chuyên gia phái cử của Cơ quan hợp tác quốc tế (kỹ thuật thông tin), Nguyên hiệu trưởng trường Rakuho Học viện máy tính Kyoto, Ủy viên hội đồng Tổ chức pháp nhân Trường đào tạo thông tin Kyoto, Hiệu trưởng trường Kyoto Ekimae Học viện Máy tính Kyoto.



Eiho Shigeru Giáo sư / Phó hiệu trưởng

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



Tomita Shinji Giáo sư / Phó hiệu trưởng

Cử nhân Kỹ thuật Đại học Kyoto; Tiến sĩ Kỹ thuật Đại học Kyoto (chuyên ngành Kỹ thuật điện); Giáo sư Kỹ thuật Đại học Kyoto Giáo sư danh dự Đại học Kyoto; Nguyên Trưởng khoa Nghiên cứu tin học Đại học Kyoto; Nguyên Giám đốc trung tâm Truyền thông tổng hợp Đại học Kyoto; Nguyên Giáo sư và Trưởng phòng Hành chính tại trụ sở được chỉ định, Cơ sở hệ thống vật liệu tế bào tổng hợp Đại học Kyoto; Nguyên Giáo sư Đại học Kyushu; Giáo sư cố vấn Đại học Công nghệ Cấp Nhì Tân Thành viên Ủy ban Chương trình đào tạo tiến sĩ, Lĩnh vực tổng hợp (Tin học) Một số chức danh khác: Thành viên Ủy ban TC10, Liên đoàn quốc tế về xử lý thông tin (IFIP); Ủy viên quản trị Hiệp hội xử lý thông tin Nhật Bản (IPSI); Giám đốc chi nhánh Kansai của Hiệp hội xử lý thông tin Nhật Bản (IPSI); Giám đốc nghiên cứu khách thành viên, Viện nghiên cứu Khoa học tiên tiến, công nghệ và quản lý Kyoto (ASTEM RI/Kyoto); Thành viên Ban cố vấn công nghệ thông tin tin học Kyoto; Thành viên Ủy ban Thẩm định chuyên môn, Hội đồng Khoa học, công nghệ và đổi mới (CSTI); Ủy ban Thẩm định đánh giá và phát triển dự án siêu máy tính Exascale; Trưởng Ban chuyên gia về chính sách tin học của tỉnh Kyoto Hội viên Hiệp hội Điện tử học, kỹ sư thông tin và truyền thông Nhật Bản (IEICE), Hội viên Hiệp hội xử lý thông tin Nhật Bản (IPSI)



Tsuchimochi Gary Houichi Giáo sư / Phó hiệu trưởng

Cử nhân Khoa học xã hội và Thạc sĩ Khoa học xã hội, Đại học California (Mỹ); Thạc sĩ Nghiên cứu Đông Á, Thạc sĩ Giáo dục (Ed. M.), Tiến sĩ Giáo dục (Ed. D.), Đại học Columbia (Mỹ); Tiến sĩ Giáo dục, Đại học Tokyo Nguyên giảng viên toàn thời gian, Ngành Giáo dục, Khoa Nhân văn, Đại học Kokushikan; Nguyên Giáo sư Khoa học Nhân văn, Trường sau đại học, Đại học Niihara, Nguyên Giáo sư, Trung tâm Giáo dục Thế kỷ 21, Đại học Hirotsu; Nguyên Giáo sư Đại học Teikyo; Nguyên Giám đốc, Trung tâm Giảng dạy và Học tập, Đại học Teikyo Nguyên Giáo sư Thỉnh giảng, Ngành học, Đại học Victoria (Canada); Hội viên Nghiên cứu Thỉnh giảng, Trung tâm Nghiên cứu Nhật Bản Mark T. Orr, Đại học Nam Florida; Giáo sư Thỉnh giảng, Trung tâm Nghiên cứu Giáo dục Bậc cao, Đại học Nagoya Giáo sư Thẩm tra, Bộ Giáo dục, Văn hóa, Thể thao, Khoa học và Công nghệ (MEXT) Hội đồng Thành lập Đại học (Giáo dục So sánh, Lịch sử Giáo dục ở Nhật Bản, Thực hành Cơ bản về Khoa học Nhân văn (Giáo dục), Thực hành Cơ bản về Lý thuyết Sư phạm Nhân văn 1 và 2); Giáo sư Thẩm tra, Hội đồng Thành lập Đại học của MEXT (Lịch sử So sánh của Giáo dục); thành viên Chuyên gia tư vấn Giáo dục, Đại học Brigham Young, Mỹ; thành viên Hội đồng Giáo sư Giảng dạy, Học viện Đảng phái Đại học và Bằng cấp học thuật của Đại học Dalhousie (Canada)



Nakamura Masaki Giáo sư / Giám đốc cơ sở Sapporo

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



Tanaka Hisaya Giáo sư / Giám đốc cơ sở Tokyo

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



Akashi Masanori *Giáo sư*
Cử nhân Kỹ thuật Đại học Tokyo, hoàn thành chương trình thạc sĩ về kỹ thuật tại Trường Sau đại học Đại học Tokyo (chuyên ngành Kỹ thuật Toán)
Nguyên Chuyên gia IT cấp cao tại IBM Nhật Bản
Hiện đang là chuyên viên tư vấn tại một công ty tư vấn có chi nhánh ở nước ngoài

Akiyama Isao *Giáo sư*
Cử nhân Kỹ thuật Đại học Waseda
Trưởng phòng thí nghiệm, Phòng 2046, Trung tâm Nghiên cứu và Phát triển Công nghệ Nihon Unisys

Iida Fumio *Giáo sư*
Giám đốc đại diện, Dormouse Co., Ltd.
Sau khi làm họa sĩ diễn hoạt tại Tatsunoko Production Co., Ltd., giáo sư Iida Fumio làm việc tự do trước khi thành lập công ty sản xuất phim hoạt hình của riêng mình.
Hiện tại, giáo sư Iida đang hoạt động rộng rãi với tư cách là họa sĩ manga, nhà thiết kế nhân vật và đạo diễn anime, bao gồm sản xuất và chỉ đạo hoạt hình cho Evangelion Shingekijoban và Space Battleship Yamato 2199.

Ishida Katsunori *Giáo sư*
Cử nhân Kỹ thuật và Thạc sĩ Kỹ thuật (với chuyên ngành kỹ thuật số học) từ Đại học Kyoto.
Nguyên Tổng Quản lý, Phòng Kỹ thuật, Bộ phận Công nghệ, Nippon Avionics Co., Ltd.; nguyên Chuyên gia kiểm định hệ thống thông tin (CISA), Hoa Kỳ; Nguyên Hiệu trưởng, Cơ sở Rukuhoku, KCG và Giám đốc, Trung tâm Nghiên cứu Tin học KCG

Itoh Hiroyuki *Giáo sư*
Cử nhân kinh tế Đại học Hokkai - Gakuen
Sau khi là nhân viên của Đại học Hokkaido, ông thành lập công ty Crypton Future Media vào năm 1995.
Ông là chủ tịch công ty.
Và là người đã tạo ra "Hatsune Miku".
Được đánh giá cao về thành tích tuyển truyền văn hoá Nhật Bản ra nước ngoài, mùa thu năm 2013, nhận giải thưởng cao nhất (huân chương băng xanh)

Imai Tsunoe *Giáo sư*
Cử nhân kỹ thuật Đại học Kyoto
Thạc sĩ kỹ thuật Đại học Kyoto
Nguyên quản lý cấp cao Bộ phận hệ thống, Công ty Fujitsu
Nguyên phó giám đốc, Công ty Fujitsu Learning Media
Phó chủ tịch, Hiệp hội đào tạo e-Learning Nhật Bản

Imai Masaharu *Giáo sư*
Cử nhân Kỹ thuật, Đại học Nagoya, Hoàn thành Khóa học Tiến sĩ tại Trường Sau đại học thuộc Đại học Nagoya (chuyên ngành Khoa học Máy tính), Tiến sĩ Kỹ thuật
Giáo sư Danh dự và Nguyên Giáo sư Đại học Osaka Nguyên Giáo sư Đại học Công nghệ Toyohashi
Nguyên Phó Giáo sư Thỉnh giảng, Đại học Nam Carolina, Mỹ Thành viên Tron đời IEEE và Thành viên Hiệp hội Tiêu chuẩn IEEE
Thành viên được trao tặng danh hiệu Silver Core IFIP và thành viên tổ công tác 10.5 (WG10.5) thuộc Hội đồng Kỹ thuật IFIP TC10
Thành viên của Hiệp hội Xử lý Thông tin Nhật Bản (IPSA) và của Viện Kỹ sư Điện tử, Thông tin và Truyền thông (IEICE)
Ủy viên Dự khuyết của Ủy ban Công nghệ Bản địa và Thiết kế Hệ thống, và của Hiệp hội Công nghiệp Điện tử và Công nghệ Thông tin Nhật Bản (JEITA)
Giám đốc đại diện, Công ty TNHH AISIP Solutions Giám đốc, Tập đoàn Techsor Inc.

William K. Cummings *Giáo sư*
Cử nhân nghệ thuật Đại học Michigan, Tiến sĩ Triết học Đại học Havard (chuyên ngành xã hội học) (Hoa Kỳ), Ph.D.
Nguyên giảng viên Đại học Tsudajuku, nguyên Trợ lý giáo sư Đại học Chicago (Hoa Kỳ),
Nguyên Chủ tịch Trung tâm giáo dục quốc tế Đại học Havard, Nguyên Giáo sư Buffalo,
Chủ tịch Trung tâm giáo dục quốc tế và so sánh Đại học New York, Giáo sư Đại học George Washington

Ueda Koji *Giáo sư*
Cử nhân kỹ thuật Đại học Kansai
Thạc sĩ kỹ thuật Trường sau đại học Đại học Kansai
Thạc sĩ khoa học chuyên ngành Khoa học máy tính Đại học Công nghệ Rochester, Hoa Kỳ
Nguyên nhân viên Nhà máy điện Matsushita, Ltd.
Chuyên gia (ICT) JICA (Cơ quan hợp tác quốc tế Nhật Bản) tại Mozambique

Viktoriia Migdalska *Giáo sư*
Thạc sĩ Khoa học và Kỹ thuật, Đại học Quốc gia Odessa I.I. Mechikov Tiến sĩ Khoa học Máy tính, Đại học Kyoto
Nguyên Trợ lý Khoa học Máy tính, Đại học Quốc gia Odessa I.I. Mechikov
Nguyên Giảng viên Đặc biệt, Đại học Kyoto
Nguyên Giảng viên Tạm thời, Đại học Doshisha
Nguyên Giảng viên Thỉnh giảng, Đại học Kansai

Okamoto Toshio *Giáo sư*
Thạc sĩ Tâm lý giáo dục học Đại học Tokyo Gakugei Tiến sĩ kỹ thuật Đại học Công nghệ Tokyo
Giáo sư danh dự Trường Đại học Điện tử-Truyền thông Nguyên Giám đốc học viện
Nguyên Giám đốc Nghiên cứu Hệ thống Thông tin và Nguyên Tổng giám đốc Trung Tâm Giao lưu Quốc tế Trường Đại học Điện tử-Truyền thông
Chủ tịch Hiệp hội Nhật Bản về Giáo dục Nghiên cứu Thông tin Nguyên Chủ tịch Hiệp hội Thông tin và Hệ thống trong Giáo dục Nhật Bản
Nguyên Giám đốc Hiệp hội Công nghệ Giáo dục Nhật Bản Chủ tịch của ủy ban chấp hành e-Learning AWARD
Hội viên Học viện điện tử, kỹ sư thông tin và truyền thông Chủ tịch IOS / SC36-WG2 Giải thưởng Cống hiến IPSJ 2013 của Hiệp hội Xử lý Thông Tin Nhật Bản

Kai Yoshitaka *Giáo sư*
Cử nhân Kỹ thuật Đại học Kyoto; Thạc sĩ Kỹ thuật, Tiến sĩ Kỹ thuật Đại học Kyoto (chuyên ngành kỹ thuật toán học);
Giáo sư khoa Nghiên cứu thương mại Đại học Kwansai Gakuin
Nguyên nhân viên Công ty cổ phần Teijin; Nguyên Tổng giám đốc Công ty Mitsubishi Trust and Banking Corporation
Nguyên Trợ lý giáo sư khoa Quản trị kinh doanh Đại học Kobe; Nguyên Giáo sư nghiên cứu chuyên biệt Trường Sau Đại học Kwansai Gakuin (Giám đốc Nghiên cứu chiến lược quản lý)
Giáo sư danh dự Đại học Kwansai Gakuin

Kashihara Hideaki *Giáo sư*
Thạc sĩ kỹ thuật Đại học tỉnh Osaka (chuyên ngành kỹ thuật cơ khí), hoàn thành chương trình tiến sĩ khoa học tự nhiên giai đoạn sau Đại học Okayama (chuyên ngành kỹ thuật cải tiến công nghiệp),
Tiến sĩ kỹ thuật
Nguyên trưởng phòng quản lý bộ phận phát triển tại Công ty Dainippon Screen MFG, nguyên trưởng phòng phát triển kinh doanh,
Nguyên trưởng phòng kỹ thuật Công ty CCS, Trưởng phòng phát triển nghiên cứu LED thuộc Bộ phận nghiên cứu kỹ thuật quang,
Nguyên Chủ tịch Hiệp hội kỹ sư thông tin Kansai, nguyên phó phòng chi nhánh - Ủy viên hội đồng Hiệp hội quản lý sản xuất Nhật Bản chi nhánh Kansai
Kỹ sư (quản lý kỹ thuật toàn diện, kỹ thuật thông tin), kỹ sư quốc tế EMF, kỹ sư APEC, điều phối viên IT

Kitayama Hiromi *Giáo sư*
Thành viên của Hiệp hội hệ thống thông tin Nhật Bản Cố vấn giám sát kinh doanh của công ty comway co. Ltd.
Cố vấn của công ty ALBASU Co.Ltd. Cố vấn của Hiệp hội Công nghiệp thông tin tỉnh Kyoto
Giáo sư của Học viện Máy tính Kyoto
Người sáng lập kiêm giám đốc đại diện đầu tiên của công ty KEISHIN SYSTEM RESEARCH CO. LTD.
Nguyên chủ tịch Hội đồng quản trị Hiệp hội hệ thống máy tính Kyoto Nguyên giám đốc điều hành của công ty ALPHALINE CO., LTD

Cyryl Koshyk *Giáo sư*
Cử nhân thông tin ứng dụng Trường Đại học kinh tế Cracow, Ba Lan
Người sáng lập Cinematic studio, người sáng lập Dark Horizon Studio.
Là người giám sát kỹ xảo trực quan tham gia sản xuất, chỉnh sửa video kỹ xảo đặc biệt phức tạp trong ngành công nghiệp phim ảnh và truyền hình.
Tham gia rất nhiều tác phẩm như "300: Để chế trời dậy", "Ký Nguyên Elysium", "Phi vụ thế kỷ", "Trở về Trái đất", "Chìa khóa của quý 3D", v.v.

Kuratani Masashi *Giáo sư*
Cử nhân Khoa học và Công nghệ, Hoàn thành Khóa học Sau đại học về Vận trù học (tương đương với Thạc sĩ Khoa học và Công nghệ), Học viện Phòng vệ Quốc gia Nhật Bản, Lực lượng Phòng vệ Biển Nhật Bản (JMSDF)
Nguyên Chỉ huy Trưởng, tàu khu trục JDS Hatsuyuki; nguyên Truyền trưởng, tàu khu trục JDS Umigiri; Nguyên Đại phó, tàu khu trục JDS Yudachi, JMSDF
Nguyên giảng viên (Lịch sử Quân sự), Khóa Đào tạo Cán bộ, Trường Dịch vụ Thủ nhất, JMSDF
Nguyên giảng viên (Chiến thuật), Khóa Đào tạo Cán bộ, Trường Lực lượng vũ trang thủ nhất, JMSDF
Hoàn thành khóa học thạc sĩ, chuyên ngành Lịch sử Đông Á, tại Trường Sau đại học về Văn học thuộc Đại học Bukkyo
Nguyên Giảng viên (Chiến lược và Quân sự), Hội thảo Lịch sử Quân sự, Phòng Giáo dục và Nghiên cứu Chiến lược Phòng vệ, Trường cao đẳng tham mưu, JMSDF

Ko Hong Seung *Giáo sư*
Cử nhân kỹ thuật Đại học Tong Guk, Hàn Quốc
Tiến sĩ kỹ thuật Đại học Kyoto
Nguyên giám đốc chiến lược thông tin, Công ty điện tử Samsung
Nguyên giám đốc điều hành công ty Harmony Navigation
Thành viên Ủy ban kỹ thuật, Hiệp hội CALS/EC, Hàn Quốc

Kondo Tadashi *Giáo sư*
Cử nhân Kỹ thuật, Đại học Tokushima
Thạc sĩ Kỹ thuật và Tiến sĩ Kỹ thuật, Đại học Osaka
Nguyên Trưởng phòng Nghiên cứu Điều khiển, Trung tâm Nghiên cứu và Phát triển Hệ thống Điện và Công nghiệp, Tập đoàn Toshiba
Nguyên Giáo sư Khoa Y; Nguyên Giáo sư, Trường Sau đại học của Khoa Khoa học Sức khỏe; Nguyên Giáo sư, Trường Sau đại học của Khoa Khoa học Miệng;
và Giáo sư danh dự, Đại học Tokushima

Cai Quansheng *Giáo sư*
Tốt nghiệp Khoa Ngôn ngữ Nhật, Đại học Ngoại ngữ Đại Liên (Trung Quốc)
Hoàn thành khóa học thạc sĩ tiếng Nhật, khóa học sau đại học về nghiên cứu ngoại ngữ, Thạc sĩ Khoa học xã hội, Đại học Ngoại ngữ Osaka
Giáo sư, Đại học Ngoại ngữ Đại Liên (Trung Quốc); Giám đốc, Khoa Sau đại học về Nhật Bản học, Đại học Ngoại ngữ Đại Liên; Giáo sư, Khoa Sau đại học, Trường Cao đẳng Tài chính và Thương mại Liêu Ninh (Trung Quốc); Giáo sư Trao đổi, Đại học Kitakyushu; Giáo sư trao đổi, Đại học Hokusei Gakuen

Sakka Kazuyuki *Giáo sư*
Cử nhân Khoa học Đại học Kyoto
Tiến sĩ Khoa học Đại học Kyoto
Nguyên Giảng viên thỉnh giảng, Đại học Kyoto

Sato Takashi *Giáo sư*
Cử nhân Khoa học Máy tính, Khoa Kỹ thuật, Học viện Công nghệ Nagoya
Tiến sĩ Kỹ thuật (chuyên ngành Kỹ thuật Cơ sở hạ tầng), Đại học Tottori
Cựu Tổng Giám đốc, Tập đoàn NEC

Satomi Eiki *Giáo sư*
Thạc sĩ Quản trị Kinh doanh Trường Đại học Thương mại Otaru
Sau thời gian làm việc tại công ty Nanko Building và công ty DATT (hiện tại là Datt JAPAN INC), ông thành lập công ty Media Magic trong năm 1996.
Ông là chủ tịch kiêm giám đốc của công ty.
Phó chủ tịch Hiệp hội Công nghiệp Hệ thống thông tin Hokkaido Đại diện Hội đồng Xúc tiến Nội dung Di động Hokkaido
Thành viên đầu tiên của Phòng Thương mại và Công nghiệp Sapporo Ủy ban thứ 2 Kiểm tra chiến lược IT Hokkaido

Sanford Gold *Giáo sư*
Cử nhân Khoa học xã hội, Đại học Michigan (Hoa Kỳ)
Thạc sĩ Khoa học xã hội, Tiến sĩ Giáo dục, Đại học Columbia (Hoa Kỳ)
Giám đốc đào tạo cấp cao, Chương trình Giáo dục, ADP, LLC.
Giám đốc đào tạo, Prudential Financial, Inc.
Chuyên viên tư vấn giáo dục, EY

Zhou Peiyang *Giáo sư*
Cử nhân Khoa học xã hội, Khoa Ngôn ngữ và Văn học Trung Quốc, Đại học Bắc Kinh
Thạc sĩ Khoa học xã hội và Tự nhiên, Đại học Công lập Kyoto
Giám đốc, Công ty Huitai Cultural Development Co., Ltd. (Trung Quốc)

Sun Yuexin *Giáo sư*
Cử nhân Khoa học xã hội, Trường Nghiên cứu Nhật Bản, Đại học Ngoại ngữ Thiên Tân
Thạc sĩ Khoa học xã hội và Tự nhiên, Khoa Khoa học Đời sống và Môi trường, Đại học Công lập Kyoto
Tiến sĩ Kỹ thuật, Khoa Kiến trúc, Đại học Kyoto
Chủ tịch, Công ty Huitai Cultural Development Co., Ltd. (Trung Quốc)

Takahashi Yutaka *Giáo sư*
Cử nhân Kỹ thuật tại Đại học Kyoto, Thạc sĩ Kỹ thuật (chuyên ngành Toán học và Vật lý ứng dụng) theo chương trình Sau đại học của Đại học Kyoto, Rút khỏi Chương trình
Tiến sĩ với Chứng nhận Hướng dẫn Nghiên cứu theo chương trình Sau đại học của Đại học Kyoto (chuyên ngành Toán học và Vật lý ứng dụng), Tiến sĩ Kỹ thuật, Đại học Kyoto
Giáo sư danh dự Đại học Kyoto Nguyên Giáo sư Nghiên cứu Khoa học thông tin, Đại học Kyoto
Nguyên Giáo sư, Viện Khoa học và Công nghệ Nara Nguyên Giáo sư Thỉnh giảng, Đại học Paris-Sud (Pháp)
Nguyên Giáo sư Thỉnh giảng, Viện Nghiên cứu Khoa học Máy tính và Tự động hóa, Pháp Hội viên của Hội Văn trú học Nhật Bản
Trưởng nhóm Dự án, Dự án R&D nhằm phát triển công nghệ truyền thông và truyền hình tích hợp sử dụng mạng truyền hình cáp đa kết nối, Viện Công nghệ Thông tin và Truyền thông Quốc gia



	<p>Takahashi Ryohei <i>Giáo sư</i></p> <p>Cử nhân Khoa học tự nhiên, Thạc sĩ Khoa học tự nhiên (chuyên ngành Toán học), Tiến sĩ (Kỹ thuật), Đại học Waseda Nguyên Giáo sư Kỹ thuật Thông tin Hệ thống, Học viện Công nghệ Hachinohe Nguyên Cố vấn Nghiên cứu cho Chương trình Tiến sĩ, Học viện Công nghệ Hachinohe Nguyên nhân viên, Trung tâm R&D Yokosuka của NTT Nguyên nhân viên, Phòng thí nghiệm nền tảng an toàn của NTT</p>
	<p>Takeda Yasuhiro <i>Giáo sư</i></p> <p>CEO của Công ty Gainax Kyoto Co., Ltd. Thành viên của Hội nhà văn Khoa học Viễn tưởng và Giải thưởng Nhật Bản (SFJ) và Câu lạc bộ Tác giả Truyền không gian Nhật Bản (SACJ) Thành viên sáng lập của Gainax. Nhà sản xuất của nhiều tác phẩm hoạt hình nổi tiếng nhất của Nhật Bản, bao gồm Nadia, Bí mật biển xanh và Tengen Toppa Gurren Lagann</p>
	<p>Tateishi Toshiaki <i>Giáo sư</i></p> <p>Cử nhân Thương mại Đại học Waseda Giám đốc đại diện Công ty MandalaNet Giám đốc điều hành và Phó Chủ tịch Hiệp hội nhà cung cấp Internet Nhật Bản Tổng Giám đốc Tổ chức mạng tốc độ cao liên khu vực Giám đốc đại diện Công ty Internet Intelligence Okinawa Giám đốc của Liên minh xúc tiến sử dụng Web Email phù hợp</p>
	<p>Chiba Hiroto <i>Giáo sư</i></p> <p>Cử nhân Kỹ thuật, Đại học Công nghiệp Hokkaido Làm lập trình viên tại một công ty trước khi thành lập công ty Tokugawa Systems Co., Ltd. vào năm 1988; là Chủ tịch kiêm Giám đốc đại diện Giám tuyển, Cục Lưu trữ KCG; Thành viên, Tiểu ban Thông tin và Truyền thông, Phòng Thương mại và Công nghiệp Sapporo; Thành viên cùng được bầu chọn, Hiệp hội Bảo hiểm Y tế Các ngành liên quan đến máy tính Hokkaido; cựu đại diện, Star Trek Network Japan</p>
	<p>Tezuka Masayoshi <i>Giáo sư</i></p> <p>Cử nhân Kỹ thuật Đại học Osaka Thạc sĩ Kỹ thuật Đại học Osaka Nguyên nghiên cứu viên cao cấp Công ty Cổ phần Fujitsu Laboratories. Nguyên Quản lý cao cấp Viện Quản lý Công ty Cổ phần Fujitsu Nguyên Phó giáo sư Kỹ thuật Thông tin, Đại học Công nghệ Kanazawa</p>
	<p>Naito Shozo <i>Giáo sư</i></p> <p>Cử nhân Kỹ thuật Đại học Kyoto Thạc sĩ Kỹ thuật Đại học Kyoto Nguyên Trưởng nhóm nghiên cứu Phòng thí nghiệm Diễn đàn Chia sẻ Thông tin NTT Giáo sư cố vấn Cơ quan An ninh Hàn Quốc</p>
	<p>Nakamura Yukihiro <i>Giáo sư</i></p> <p>Cử nhân kỹ thuật Đại học Kyoto, Thạc sĩ Đại học Kyoto (chuyên ngành Kỹ thuật toán học), Tiến sĩ kỹ thuật Giáo sư danh dự Đại học Kyoto, Nguyên giáo sư Khoa Sau Đại học, Đại học Kyoto Nguyên giáo sư Viện nghiên cứu Khoa học và Kỹ thuật Đại học Ritsumeikan Nguyên Trưởng Bộ phận nghiên cứu xử lý kiến thức Viện nghiên cứu mạng lưới thông tin và truyền thông của Công ty Nippon Telegraph and Telephone Corporation (NTT) Nguyên Trưởng Bộ phận nghiên cứu xử lý truyền thông tốc độ cao Viện nghiên cứu thông tin và truyền thông của Công ty Nippon Telegraph and Telephone Corporation (NTT) Trưởng nhóm đầu tiên của PARTHENON Chủ tịch Hội nghiên cứu tổ chức phi lợi nhuận được chỉ định đặc biệt PARTHENON Nguyên Viện trưởng Viện nghiên cứu công nghệ cao Kyoto</p>
	<p>Nitza Melas <i>Giáo sư</i></p> <p>Giọng ca chính của chương trình biểu diễn "Cirque du Soleil" Ca sĩ / nhạc sĩ sáng tác Nguyên giáo viên tại Học viện âm nhạc Musicians, người chiến thắng giải thưởng "Nghệ sĩ âm nhạc toàn cầu của năm" của Giải thưởng âm nhạc thường niên Los Angeles / Giải thưởng âm nhạc Hollywood / "Nghệ sĩ của năm" tại Gala trao giải DEKA, và nhiều giải thưởng khác Ca sĩ trình bày bài hát quảng cáo cho dòng xe SxL và Estima của TOYOTA, và lồng tiếng cho nhiều phim hoạt hình, trò chơi truyền hình, v.v.</p>
	<p>Noishiki Yasuhiro <i>Giáo sư</i></p> <p>Cử nhân Khoa học và Kỹ thuật Đại học Ritsumeikan Từng làm việc ở Công ty Phát triển Hewlett-Packard</p>
	<p>Hasegawa Akira <i>Giáo sư</i></p> <p>Cử nhân Khoa học xã hội của Đại học Rochester, Hoa Kỳ, Thạc sĩ Khoa học của Đại học Rochester, Hoa Kỳ Thạc sĩ Giáo dục (Ed.M.) của Đại học Harvard, Hoa Kỳ Quản lý kế hoạch Cơ quan Phát triển Quốc tế về Đào tạo Máy tính (NPO)</p>
	<p>Hasegawa Koichi <i>Giáo sư</i></p> <p>Cử nhân kỹ thuật Đại học Hokkaido Thạc sĩ nghệ thuật Đại học bang Pennsylvania, Master of Arts Tiến sĩ văn học Khoa nghiên cứu văn học Đại học Hokkaido (văn học) Nguyên phóng viên nhiếp ảnh của Đài NHK (Đài phát thanh truyền hình Nhật Bản)</p>
	<p>Peter G. Andearson <i>Giáo sư</i></p> <p>Cử nhân khoa học Đại học Công nghệ Massachusetts, Hoa Kỳ Tiến sĩ triết học Đại học Công nghệ Massachusetts Nguyên Lập trình viên cao cấp tại Bộ phận máy tính của RCA Giáo sư Danh dự về Khoa học Máy tính, Đại học Công nghệ Rochester, Hoa Kỳ</p>
	<p>Viktoriia Migdalska <i>Giáo sư</i></p> <p>Kỹ thuật viên thiết kế, Bộ phận Thiết kế, Nhà máy sản xuất máy móc chế tạo số 1 Odessa (Nhà thiết kế Hàng nhất) Kỹ thuật viên thiết kế, Bộ phận Thiết kế, Nhà máy sản xuất máy móc chế tạo số 2 Odessa (Nhà thiết kế Hàng nhất) Cựu Giảng viên tiếng Nhật, Intelekt (trường tư thục ở Odessa) Cựu Giảng viên cao cấp (Giáo dục tiếng Nhật), Đại học Quốc gia Odessa</p>

	<p>Fukushima Masao <i>Giáo sư</i></p> <p>Cử nhân Kỹ thuật và Thạc sĩ Kỹ thuật, Khoa Tin học và Khoa học Toán học, Tiến sĩ Kỹ thuật, Đại học Kyoto Giáo sư danh dự, Nguyên Giáo sư Tin học, Đại học Kyoto Nguyên Giáo sư, Ngành Khoa học Thông tin, Viện Khoa học và Công nghệ Nara Nguyên Giáo sư, Khoa Khoa học và Kỹ thuật và Trường Sau đại học, Đại học Nanzan Thành viên của Hiệp hội Nghiên cứu Hoạt động của Nhật Bản</p>
	<p>Fujiwara Takao <i>Giáo sư</i></p> <p>Bằng cử nhân Đại học Kyoto, bằng Tiến sĩ của Trường sau đại học thuộc Đại học Kyoto (chuyên ngành vật lý thiên văn), Tiến sĩ Khoa học Giáo sư danh dự của Đại học Nghệ thuật Thành phố Kyoto, Nguyên Giáo sư và Trưởng khoa Mỹ thuật, Đại học Nghệ thuật Thành phố Kyoto Nguyên giảng viên thỉnh giảng, Học viện Máy tính Kyoto</p>
	<p>Fujiwara Masaki <i>Giáo sư</i></p> <p>Bằng Thạc sĩ, Trường sau đại học về Thành phố Sáng tạo, Đại học Thành phố Osaka; Tiến sĩ Khoa học Thông tin Quản lý, Đại học Setsunan; chuyên gia tư vấn SME Nguyên quản lý và chuyên gia tư vấn trưởng, Phòng Kế hoạch Quản lý, công ty KSR Co., Ltd. Nguyên Giáo sư, Ngành Khái niệm Kinh doanh; Đại học Miyagi; giám đốc, Nghiên cứu Kế hoạch Kinh doanh, Đại học Miyagi; trợ lý giám đốc nghiên cứu, Nghiên cứu Kế hoạch Kinh doanh, Đại học Miyagi; Nguyên giảng viên, Trường Kinh doanh Bond, Đại học Bond (BBT MBA); Giáo sư Thỉnh giảng, Đại học Miyagi</p>
	<p>Furusawa Masahiro <i>Giáo sư</i></p> <p>Cử nhân Kỹ thuật và Thạc sĩ Kỹ thuật (chuyên ngành Kỹ thuật Điều khiển), Đại học Keio Nguyên Kỹ sư Hệ thống, Công ty Nomura Research Institute, Ltd. Kỹ sư Định giá trị Công nghiệp, Công ty SAP Japan Co., Ltd. Giáo sư Thỉnh giảng, Đại học Miyagi</p>
	<p>Fredrick Jon Laurentine <i>Giáo sư</i></p> <p>Cử nhân nghệ thuật Đại học Brown, Hoa Kỳ Thạc sĩ Quản trị Kinh doanh Đại học Harvard, Hoa Kỳ Từng làm việc ở Procter & Gamble, Hoa Kỳ Từng làm việc ở Hiệp hội Máy tính, Hoa Kỳ Từng làm việc ở Sun Microsystems, Inc, Hoa Kỳ Người sáng lập và Chủ tịch, Two Eyes Two Ears, Hoa Kỳ</p>
	<p>Bessho Naoya <i>Giáo sư</i></p> <p>Bằng cử nhân chuyên ngành luật, Đại học Keio Giữ các chức vụ khác nhau tại Tập đoàn Yahoo Nhật Bản, bao gồm Quản lý Bộ phận Pháp lý; Giám đốc điều hành; Trưởng phòng Chính sách Đối ngoại kiêm Chuyên viên Tuần thủ Cấp cao; Trưởng văn phòng Chủ tịch; Giám đốc Quảng cáo, Luật, Hoạch định Chính sách và Dịch vụ Công cộng; và Giám đốc Thông tin doanh nghiệp; hiện là Cố vấn Cấp cao cho Tập đoàn Yahoo Nhật Bản Giám đốc Đại diện của công ty Luke Consulting Co., Ltd. Giám đốc của Kioicho Strategy Institute, Inc., Giám đốc Hiệp hội Luật và Máy tính Nhật Bản, Giám đốc Hiệp hội Thông tin Di truyền, Giám đốc Liên đoàn Công nghệ Thông tin Nhật Bản</p>
	<p>Mark Hasegawa-Johnson <i>Giáo sư</i></p> <p>Cử nhân Khoa học tự nhiên, Thạc sĩ Khoa học tự nhiên, Tiến sĩ (chuyên ngành kỹ thuật điện tử và máy tính), Đại học Công nghệ Massachusetts (Hoa Kỳ) Giáo sư, Đại học Illinois (Hoa Kỳ) Nhà nghiên cứu, Trung tâm Khoa học Kỹ thuật số tiên tiến (Singapore) Nguyên Phó Giáo sư, Đại học Illinois (Hoa Kỳ) Nguyên Nghiên cứu sinh sau Tiến sĩ, Đại học California tại Los Angeles (Hoa Kỳ) Nguyên Trợ lý Nghiên cứu, Đại học Công nghệ Massachusetts (Hoa Kỳ) Nguyên Kỹ sư, Fujitsu Laboratories Ltd. Nguyên Thực tập sinh Công nghệ, Phòng thí nghiệm Nghiên cứu công ty Motorola (Hoa Kỳ)</p>
	<p>Matsuo Masanobu <i>Giáo sư</i></p> <p>Cử nhân kỹ thuật Đại học Kyoto Thạc sĩ khoa học (Chuyên ngành Khoa học máy tính) Đại học California, Santa Barbara, Tiến sĩ Triết học Đại học California, Santa Barbara, Ph.D. Đại diện đầu tiên của bộ phận nghiên cứu phần mềm Sumitomo Electric Industries, Ltd., Hoa Kỳ. CEO sáng lập Twin Sun Inc (Hiện nay là Open Axis Inc)</p>
	<p>Mano Hiroko <i>Giáo sư</i></p> <p>Cử nhân Khoa học xã hội và Tiến sĩ Khoa học xã hội từ Đại học Waseda (chuyên ngành lịch sử mỹ thuật), Giáo sư Văn học Tiến sĩ Triết học chuyên ngành lịch sử mỹ thuật từ Đại học Humboldt ở Berlin</p>
	<p>Maya Bentz <i>Giáo sư</i></p> <p>Cử nhân nghệ thuật Đại học Quốc gia Tbilisi, Georgia Tiến sĩ giáo dục học trưởng Cao đẳng sư phạm, thuộc Đại học Columbia, Hoa Kỳ Tiến sĩ triết học Đại học Westminster, Vương quốc Anh Nguyên Điều phối viên dự án quốc tế, Dự án đào tạo từ xa, Đại học Columbia</p>
	<p>Mayumi Kozo <i>Giáo sư</i></p> <p>Bằng Cử nhân Kỹ thuật quản lý của Đại học Công nghệ Nagoya; bằng Thạc sĩ Kỹ thuật (chuyên ngành kỹ thuật thể hiện số) của Khoa Kỹ thuật, Viện đào tạo sau đại học Đại học Kyoto; bằng Thạc sĩ và hoàn thành tin chi Tiến sĩ Kinh tế của Đại học Vanderbilt, Tennessee, Mỹ; bằng Tiến sĩ Kinh tế của Khoa Kinh tế, Viện đào tạo sau đại học Đại học Kyoto Nguyên nhân viên, Công ty Toyo Aluminium K.K. Nguyên Giảng viên Thỉnh giảng, Học viện Máy tính Kyoto Nguyên Giáo sư, Đại học Tokushima Thành viên Ban biên tập của một số tạp chí chuyên ngành, bao gồm Kinh tế Sinh thái, Dịch vụ Hệ sinh thái và Tạp chí Cấu trúc Kinh tế</p>
	<p>Miura Hitoshi <i>Giáo sư</i></p> <p>Cử nhân Kỹ thuật, Đại học Toyama Kỹ sư trưởng điều hành, Trung tâm Nghiên cứu và Phát triển công nghệ Biprogly, Biprogly, Inc.</p>
	<p>Milan Vlach <i>Giáo sư</i></p> <p>Cử nhân Khoa học Đại học Charles, Cộng hòa Séc Tiến sĩ Khoa học Tự nhiên Đại học Charles, Cộng hòa Séc Tiến sĩ Triết học Đại học Charles, Cộng hòa Séc Tiến sĩ Khoa học Viện Hàn lâm Khoa học Tiệp Khắc Nguyên Giáo sư Khoa học Thông tin, Viện Khoa học và Công nghệ Tiên tiến Nhật Bản (JAIST), Nguyên Giáo sư, Đại học Charles, Cộng hòa Séc</p>



- 

Mukai Sonoyo *Giáo sư*
 Cử nhân khoa học và Tiến sĩ vật lý học thiên thể Đại học Kyoto Nguyên giáo sư Viện Công nghệ Kanazawa
 Nguyên giáo sư Sở Khoa học và Công nghệ, Đại học Kinki Giám đốc và chủ tịch Hiệp hội viễn thám từ xa Nhật Bản
 Kiểm toán viên, giám đốc thường trực Hiệp hội Aerosol Khoa học và Công nghệ, Nhật Bản
 Ủy ban chuyên ngành Hiệp hội xúc tiến khoa học Nhật Bản Ủy ban Viễn thám châu Á – Thái Bình Dương
 Ủy ban Vi sự tiến bộ của Phụ nữ trong ngành Khoa học Nhật Bản
- 

Mukai Tadashi *Giáo sư*
 Cử nhân Khoa học, Thạc sĩ Vật lý, Tiến sĩ Vật lý Đại học Kyoto
 Giáo sư danh dự Đại học Kobe Thành viên của Hiệp hội Thiên văn Quốc tế
 Thành viên đặc biệt Hiệp hội Thiên văn Nhật Bản (Nguyên Giám đốc văn phòng chi nhánh)
 Thành viên Hiệp hội Khoa học Hành tinh Nhật Bản (Nguyên Chủ tịch) Chủ tịch hội đồng quản trị Công viên Đài Thiên văn Nishi-Harima
 Nguyên Giáo sư Đại học Công nghệ Kanazawa Nguyên Giáo sư Đại học Kobe Nguyên Giáo sư thỉnh giảng Cơ quan Thám hiểm Không gian Vũ trụ Nhật Bản
 Nguyên Tổng giám đốc Trung tâm Khoa học Hành tinh, Đại học Kobe
- 

Modica Shizuka *Giáo sư*
 Cử nhân nghệ thuật Đại học Doshisha Đã làm việc tại công ty Sumitomo Forestry America, Inc (Washington, Hoa Kỳ)
 Đã làm việc tại công ty Pacific Resources Inc. (Hawaii, Hoa Kỳ) Đã làm việc tại Đại học quốc tế Nhật Bản
 Đã nhận giải thưởng Chương trình chuyên gia quản lý giáo dục quốc tế của Ủy ban Fulbright Ủy viên hội đồng Trường Đại học quốc tế Nhật Bản
 Thạc sĩ giáo dục Đại học Havard, Hoa Kỳ (Ed.M.) Đã làm việc tại Đại học Virginia Tiến sĩ triết học của Đại học Virginia (Ph.D.)
 Sáng lập Viện I.m.i. institute, LLC (Virginia, Hoa Kỳ) Huấn luyện viên cố chứng nhận của Hiệp hội Huấn luyện viên quốc tế (ICF ACC)
 Thành viên hội đồng quản trị của Hiệp hội Huấn luyện viên quốc tế chi nhánh Virginia
- 

Morita Masayasu *Giáo sư*
 Cử nhân nghệ thuật Đại học California, Berkeley, Hoa Kỳ
 Thạc sĩ giáo dục Đại học Harvard, Hoa Kỳ
 Thạc sĩ triết học Đại học Cambridge, Vương quốc Anh
 Giám đốc điều hành công ty Hitomedia
 Thành viên hội đồng quản trị, công ty ALC PRESS
- 

Li Yi *Giáo sư*
 Cử nhân nghệ thuật Trường Đại học ngôn ngữ Beijing
 Thạc sĩ Công nghệ Trường Sau Đại học Công nghệ Thông tin Kyoto (KCGI)
 Chuyên gia Tư vấn có chứng chỉ SAP (Kế toán Tài chính, Kế toán Quản trị, Hoạch định và Sản xuất, Bảo trì Nhà máy, Bán hàng và Phân phối)
 Nguyên giảng viên Trường Đại học ngoại ngữ Dalian
 Nguyên giám đốc công ty AD Laboratories Co. Ltd.
- 

Li Meihui *Giáo sư*
 Tốt nghiệp khoa Giáo dục mầm non, Trường Đại học sư phạm Shenyang Nguyên Hiệu trưởng trường mẫu giáo thuộc Công ty Công nghiệp Tàu thủy Đại Liên
 Nguyên thành viên của Hiệp hội Khoa học và Kỹ thuật của công ty Công nghiệp Tàu thủy Đại Liên
 Nguyên quản lý Bộ phận Nhật Bản số 2 thuộc Trung tâm dịch vụ giáo dục nước ngoài, Trường Đại học Ngoại ngữ Dalian
 Nguyên Phó chủ tịch điều hành Công ty dịch vụ giáo dục nước ngoài Dalian Shihua Nguyên Giám đốc Văn phòng Đại Liên, Trường Sau Đại học Công nghệ Thông tin Kyoto
 Nguyên Giám đốc Văn phòng Đại Liên, Trường Nghệ Subaru
 Thành viên Hiệp hội quản lý thông tin của Viện Độc lập Trung Quốc
- 

Liu Fei *Giáo sư*
 Thạc sĩ kỹ thuật thông tin Đại học Công nghệ Kyoto, Tiến sĩ kỹ thuật thông tin Đại học Kyoto, thạc sĩ kỹ thuật
 Phó Hiệu trưởng Kamogawa Campus. Học việc máy tính Kyoto, giáo sư thỉnh giảng Học viện quan hệ lao động Trung Quốc, giáo sư thỉnh giảng Học viện kỹ thuật trung ương Trung Quốc, Ủy viên Ủy ban đánh giá chính sách tài liệu giảng dạy mới nhằm đào tạo nguồn nhân lực có kỹ năng giáo dục nghề Trung Quốc
 Giáo sư thỉnh giảng Học viện Bách khoa Bắc Kinh, Trung Quốc, giáo sư thỉnh giảng đô thị Bắc Kinh, Trung Quốc, giáo sư thỉnh giảng Hội nghiên cứu và lập kế hoạch Hiệp hội giáo dục nghề và kỹ thuật Trung Quốc, giáo sư thỉnh giảng Ủy ban đánh giá chính sách tài liệu giảng dạy mới nhằm đào tạo nguồn nhân lực có kỹ năng giáo dục nghề Trung Quốc
- 

Watanabe Akiyoshi *Giáo sư*
 Cử nhân Kỹ thuật Đại học Hokkaido
 Thạc sĩ Kỹ thuật (Khoa học Hệ thống Ứng dụng) Đại học Kyoto
 Nguyên thành viên công ty Nakamichi

◆ Phó giáo sư




- 


Aoki Seiichiro *Phó giáo sư*
 Cử nhân Khoa học của Đại học Osaka Tiến sĩ (Khoa học) Hoàn thành khóa thạc sĩ - tiến sĩ của Đại học Tokyo
 Thành viên chính thức của Hiệp hội Thiên văn học Nhật Bản
 Trưởng phòng Dự án phổ cập Thiên văn học của Đại học Kyoto (Giảng viên thỉnh giảng của Đại học Kyoto)
 Giảng viên thỉnh giảng của Đại học Kansai Giảng viên thỉnh giảng của Đại học Kinh tế Osaka
 Nguyên Nhà nghiên cứu Khoa nghiên cứu Khoa học của Trường Sau đại học thuộc Đại học Osaka
 Nguyên Trợ lý giáo vụ Khoa nghiên cứu Khoa học của Trường Sau đại học thuộc Đại học Kyoto Nguyên Giảng viên thỉnh giảng của Đại học Shiga
- 


Amit Pariyar *Phó giáo sư*
 Thạc sĩ Kỹ thuật, Khoa Khoa học Máy tính và Quản lý Thông tin, Viện Công nghệ Châu Á (Thái Lan)
 Thạc sĩ và Tiến sĩ Khoa học Máy tính, Trường Sau đại học về Thông tin, Đại học Kyoto
 Nhà nghiên cứu Sau tiến sĩ, Viện Tin học Xã hội và Đổi mới Công nghệ (ISITI), Đại học Malaysia Sarawak (Malaysia)
- 


An Heikun *Phó giáo sư*
 Cử nhân Kỹ thuật, Đại học Kyoto; hoàn thành khóa học Thạc sĩ về Kỹ thuật số, Đại học Kyoto; Thạc sĩ Kỹ thuật
 Từng làm việc trong Bộ phận Phần mềm, Fujitsu Ltd.; cựu tư vấn quản lý, McKinsey & Company; cựu tư vấn quản lý và IT, Tokyo Consulting Inc.; cựu tư vấn IT, SAP Nhật Bản; cựu quản lý, Phòng Kinh doanh và Tiếp thị, Ogis-Ri Co., Ltd.
- 


Onishi Kengo *Phó giáo sư*
 Cử nhân Kiến trúc của Đại học Kansai Giám đốc công ty Onishi Building Co.Ltd. Kiến trúc sư được công nhận loại giỏi
 Chuyên viên phân biệt rủi ro khẩn cấp của tỉnh Kyoto Chuyên viên đánh giá về khả năng kháng chấn của các tòa nhà tình Kyoto
 Chủ tịch thứ 22 kiểm toán viên Hiệp hội các kỹ sư xây dựng trẻ của Kyoto
 Người sáng lập kiêm phó tổng giám đốc của Diễn đàn Kyoto Keikan (tổ chức phi lợi nhuận) Kiểm toán viên của Liên đoàn lãnh đạo và Doanh Nhân Trẻ Kyoto
 Người sáng lập kiêm đại diện đầu tiên của Hội nghị Kinomachidukuri (tổ chức phi lợi nhuận)
 Chủ tịch thứ 31 của Câu lạc bộ xây dựng Kyoto thuộc Câu lạc bộ xây dựng Nhật Bản Nguyên nhân viên của công ty MITSUHOME CO.LTD.


- 


Hu Ming *Phó giáo sư*
 Cử nhân Khoa học, Đại học Qingdao, Tốt nghiệp Thạc sĩ Đại học Quý Châu (chuyên ngành Toán học).
 Tốt nghiệp Tiến sĩ Nghiên cứu tin học Đại học Kyoto. Giáo sư Tin học.
 Nguyên đồng Nghiên cứu sinh người nước ngoài về mảng Tin học, khoa Nghiên cứu tin học Đại học Kyoto
 Nguyên Chuyên gia nghiên cứu đặc biệt, Hiệp hội Xúc tiến khoa học Nhật Bản
- 

Takahashi Ryokyo *Phó giáo sư*
 Cử nhân nghệ thuật Đại học Doshisha, Thạc sĩ Khoa nghiên cứu văn học Đại học Doshisha (Chuyên ngành Nghệ thuật thẩm mỹ)
 Tốt nghiệp Học viện máy tính Kyoto
 Thạc sĩ Khoa học về công nghệ thông tin Khoa nghiên cứu công nghệ thông tin ứng dụng Trường Sau Đại học Công nghệ Thông tin Kyoto
- 

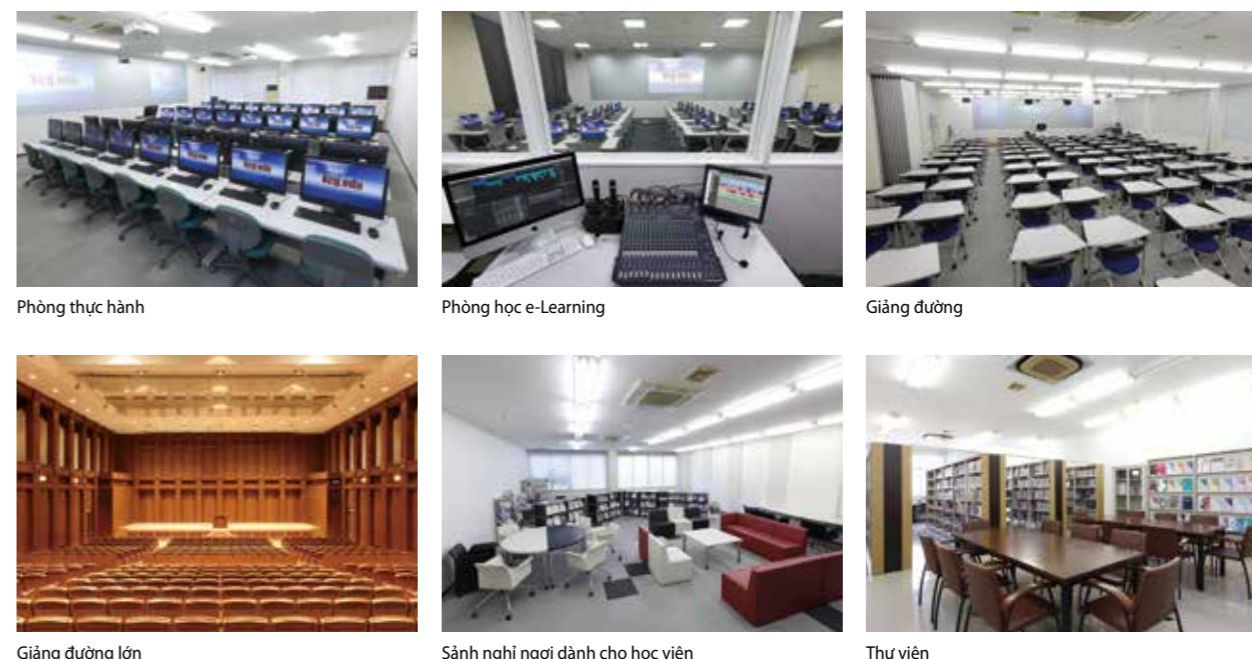
Takeda Akihiko *Phó giáo sư*
 Thạc sĩ Khoa học chuyên ngành thú y, Phòng Nông nghiệp, Đại học Nihon Bác sĩ thú y
 Kỹ sư hệ thống Tập đoàn Hitachi
 Thành viên dự án e-Japan (e-Government)
 Trưởng phòng đầu tiên của Bộ phận Hệ thống Thông tin, Học viện Máy tính Kyoto
 Giám đốc đại diện Công ty Intellect-supply
- 

Nakaguchi Takao *Phó giáo sư*
 Tốt nghiệp Học viện Máy tính Kyoto. Hoàn thành chương trình đào tạo sau đại học ngành Tin học ứng dụng tại khoa Nghiên cứu tin học Đại học Kyoto, tốt nghiệp thạc sĩ về bằng Thạc sĩ Tin học (Chuyên ngành).
 Hoàn thành chương trình đào tạo Tiến sĩ khoa Nghiên cứu tin học Đại học Kyoto, tốt nghiệp Tiến sĩ Tin học.
 Nguyên Giám đốc và Quản lý, Bộ phận Phát triển hệ thống của Công ty cổ phần Admax; Nguyên Kỹ thuật viên nghiên cứu khách thành viên, Dự án truyền thông tin con người (HIP), Viện nghiên cứu viễn thông tiên tiến quốc tế (ATR); Nguyên Giám đốc công nghệ Công ty cổ phần Antrand; Nguyên Giám đốc công nghệ Công ty @izumi; Nguyên Giám đốc giám định Công ty cổ phần NTT Advanced Technology; Nguyên Chuyên gia nghiên cứu đặc biệt tại khoa Nghiên cứu tin học Đại học Kyoto
 Thành viên của: Hiệp hội Điện tử học, kỹ sư thông tin và truyền thông Nhật Bản; Hiệp hội Khoa học và công nghệ phần mềm Nhật Bản; và Hiệp hội Xử lý thông tin Nhật Bản
- 

Masuda Yuko *Phó giáo sư*
 Thạc sĩ Công tác Xã hội, Trường Công tác Xã hội, Đại học Columbia (New York, Hoa Kỳ)
 Bằng Thạc sĩ Bốn năm về Phân tâm học và Tâm lý trị liệu Phân tích, Trung tâm Sau đại học về Sức khỏe Tâm thần
 Cử nhân Khoa học xã hội ngành Nghiên cứu Ngôn ngữ Tây Ban Nha, Khoa Nghiên cứu Nước ngoài, Đại học Sophia (Nghiên cứu nước ngoài)
- 

Matsuo Izu *Phó giáo sư*
 Cử nhân Luật của Đại học Kyoto, Thạc sĩ Quản trị Kinh doanh từ Đại học Southern California hệ Chương trình sau đại học
 Nguyên Quản lý cấp cao mảng Tiếp thị sản phẩm, Sony Electronics Inc. (Mỹ), Nguyên Quản lý mảng Tiếp thị sản phẩm, Carl Zeiss Vision Inc. (Mỹ),
 Nguyên Quản lý cấp cao mảng Sản phẩm, Kyocera International, Inc. (Mỹ), Nguyên Quản lý khu vực Tây Nhật Bản, Expedia Holdings KK
- 

Mochizuki Badr *Phó giáo sư*
 Cử nhân Khoa học Kỹ thuật tổng hợp, Đại học Al Akhawayn (Maroc); hoàn thành khóa học thạc sĩ về Khoa học Thông tin, Bằng Thạc sĩ về Kỹ thuật, Viện Khoa học và Công nghệ Nara; rồi chương trình tiến sĩ tại Đại học Kyoto với chứng nhận đã được phê duyệt: hoàn thành khóa học tiến sĩ về Kỹ thuật tại Đại học Fukui,
 Tiến sĩ Kỹ thuật
 Nghiên cứu viên khách mời, Phòng thí nghiệm Phân tích và Kiến trúc Hệ thống (LAAS)/Trung tâm Nghiên cứu Khoa học Quốc gia Pháp (CNRS); Chuyên gia phân tích tài chính, Exedy Corporation; Kỹ sư Bảo mật Thông tin, Information Security Inc.



Phòng thực hành

Phòng học e-Learning

Giảng đường

Giảng đường lớn

Sảnh nghỉ ngơi dành cho học viên

Thư viện

Kyoto – Thành phố của sinh viên

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

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



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

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

Địa điểm

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



Khu vực xung quanh Cơ sở KCG Rakuho

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

Địa điểm

Đền Kamigamo	Vườn bách thảo phủ Kyoto
Hồ Midoro	Đường Kitayama

Khu vực xung quanh Cơ sở KCGI Kyoto Ekimae Satellite

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

Địa điểm

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



Khu vực xung quanh Cơ sở KCG Kamogawa

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

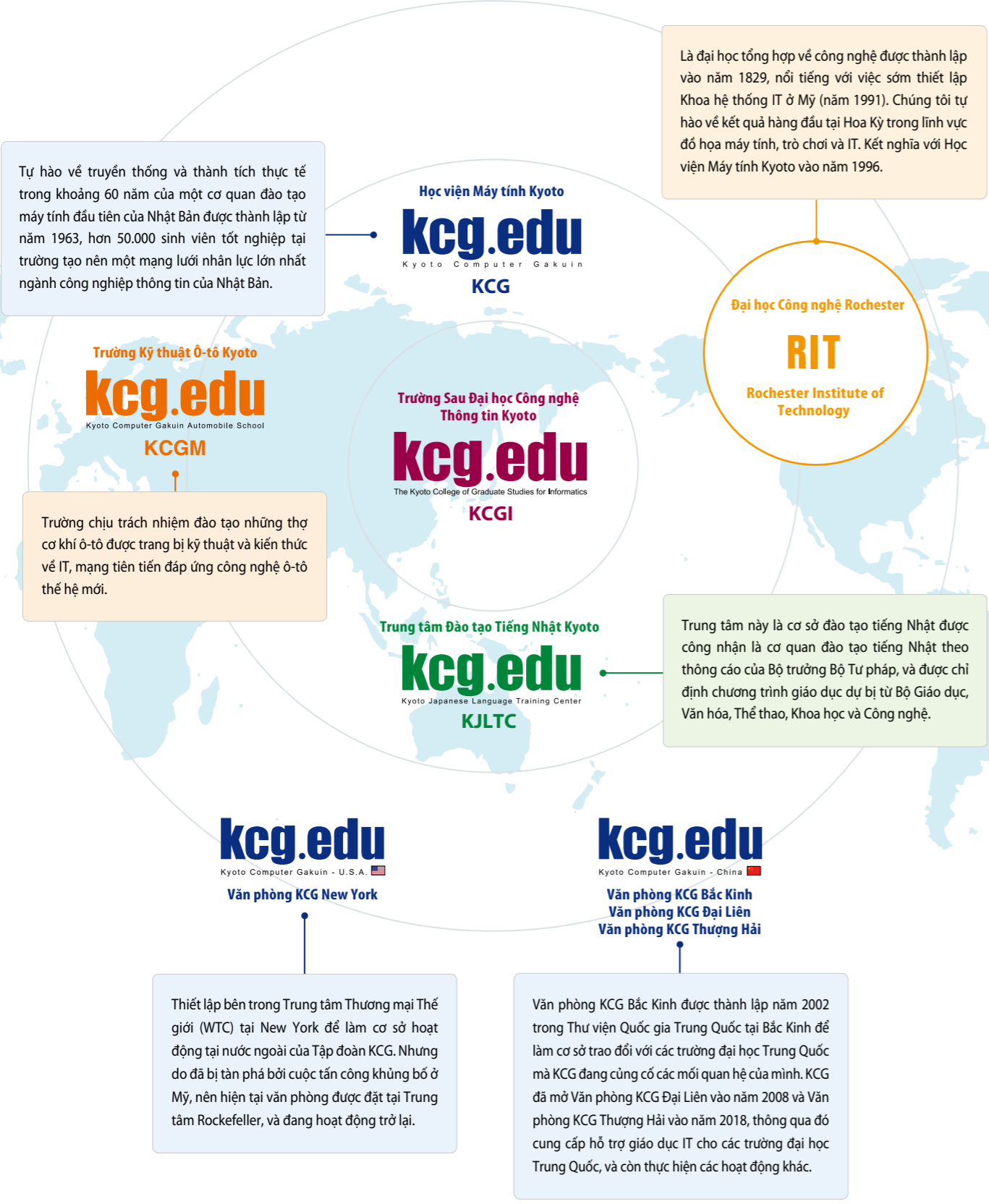
Địa điểm

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



Mạng đào tạo **kcg.edu**

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



Giới thiệu khái quát về KCGI

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

Chủ thể thành lập: Tổ chức pháp nhân Học viện Thông tin Kyoto

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

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

Chuyên ngành: Công nghệ Kinh doanh Web

Tín chỉ hoàn thành: 44 tín chỉ

Số lượng tuyển sinh: 600 người (Tổng quy mô học viên là 1.200 người.)

Thời hạn học: 2 năm

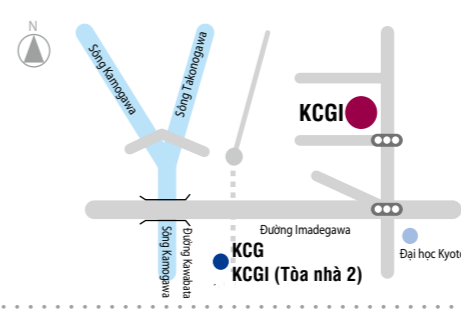
Học vị: Thạc sĩ Công nghệ Thông tin (Chuyên ngành)
Master of Science in Information Technology (M.S. in IT)

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

KYOTO



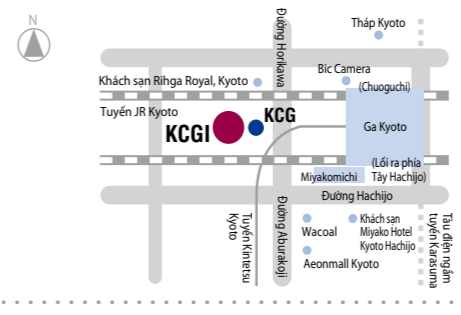
Kyoto là khu vực trung tâm của nền văn hóa truyền thống Nhật Bản, các doanh nghiệp ưu tú trong lĩnh vực công nghệ thông tin dẫn đầu ngành công nghiệp của Nhật Bản đã đặt trụ sở chính tại đây như Công ty Cổ phần Rohm, Nhà máy sản xuất Murata, Công ty TNHH Nintendo, Nhà máy sản xuất Hiroba, Công ty Cổ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



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

Hướng dẫn giao thông

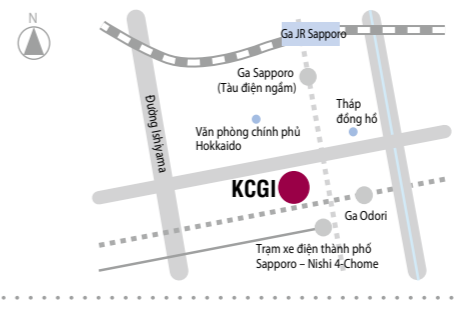
- Đi bộ 1 phút từ ngã tư Hyakumanben về phía Bắc
- Đi bộ 8 phút từ "Ga Demachiyana" Xe điện Keihan/ Xe điện Eizan
- Từ ga Kyoto đi xe buýt số 17 xuống "Hyakumanben", đi xe buýt số 206 xuống "Asukaicho"



Địa chỉ
10-5 Nishikujo Teranomae-cho, Minami-ku, Kyoto-shi

Hướng dẫn giao thông

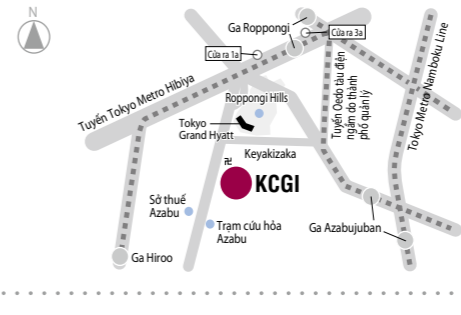
- Đi bộ 7 phút từ cửa Hachijo Nishiguchi "Ga Kyoto" về phía Tây



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

Hướng dẫn giao thông

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



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

Hướng dẫn giao thông

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