

The University of Informatics™

kcg.edu

KCG: Kyoto Computer Gakuin **Các Chương trình Đào tạo**

Cơ quan đào tạo máy tính đầu tiên của Nhật Bản **京都コンピュータ学院**

HỌC VIỆN MÁY TÍNH KYOTO

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin
京都コンピュータ学院

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

Nơi liên hệ: Trung tâm tuyển sinh
HỌC VIỆN MÁY TÍNH KYOTO (KCG)

10-5, Nishikujoteranomae-cho, Minami-ku,
Kyoto-shi, Kyoto 601-8407 Japan
TEL : 075-681-6334 (Từ nước ngoài : +81-75-681-6334)
FAX : 075-671-1382 (Từ nước ngoài : +81-75-671-1382)

Tại Nhật Bản  **0120-829-628**



Thành lập năm 1963 Thành lập chương trình đào tạo toàn thời gian năm 1969

Cơ quan đào tạo máy tính đầu tiên của Nhật Bản

Triết lý đào tạo

- Đào tạo toàn diện chú trọng đến tính chất học vấn của công nghệ máy tính và không xem nhẹ lý thuyết
- Đào tạo đáp ứng với sự phát triển tiến bộ của công nghệ máy tính
- Phát triển khả năng sáng tạo trong lĩnh vực công nghệ máy tính
- Phát triển khả năng tư duy quan sát trong xã hội thông tin hóa
- Bồi dưỡng tố chất vượt trội cả về trí thông minh và độ nhạy cảm

Truyền thống lịch sử và thành tích thực tế



Người sáng lập kiêm Giám đốc Học viện
Yasuko Hasegawa

Tốt nghiệp ngành Vật lý Thiên văn, Khoa Khoa học tự nhiên, Đại học Kyoto (là người phụ nữ đầu tiên).
Hoàn thành số tín chỉ quy định cho chương trình tiến sĩ tại Trường Sau đại học, Đại học Kyoto.
Là chuyên gia hàng đầu về sử dụng máy tính trong nghiên cứu vật lý thiên văn. Nhà khoa học thỉnh giảng của Đại học bang Pennsylvania, Mỹ.
Được Bộ Giáo dục của các nước Thái Lan, Ghana, Sri Lanka, Peru, v.v. khen thưởng.
Năm 2006 Nhận giải thưởng đặc biệt về hợp tác quốc tế từ Hiệp hội ITU Nhật Bản.
Năm 2011 Được trao tặng thư cảm ơn từ Hiệp hội Xử lý Thông tin Nhật Bản.

Năm 1963, thành lập như một cơ quan đào tạo máy tính đầu tiên của Nhật Bản.
Kể từ khi thành lập đến nay, Học viện Máy tính Kyoto (KCG) luôn tiếp tục dẫn đầu thời đại.

Tinh thần tiên phong - Pioneer Spirit của KCG

Học viện Máy tính Kyoto (KCG) được thành lập vào năm 1963 bởi một nhóm sinh viên tốt nghiệp Khoa Vật lý Vũ trụ của Trường Sau Đại học Đại học Kyoto, với khát vọng “Xây dựng một thời đại mới” vào thời kì đầu của nền máy tính Nhật Bản, và là cơ quan đào tạo máy tính đầu tiên của Nhật Bản. Đó là thời kỳ mà các khoa liên quan đến tin học vẫn chưa được thành lập ở bất kỳ trường đại học nào ở Nhật Bản. KCG đã đặt ra cho mình triết lý giáo dục là “bồi dưỡng các kỹ sư xử lý thông tin đầy sáng tạo để đáp ứng nhu cầu của thời đại”.

Từ những năm 1970 đến đầu những năm 1980, KCG đã đầu tư một loạt máy tính cỡ trung và cỡ lớn, vốn là thế mạnh hàng đầu trong lĩnh vực máy tính lúc bấy giờ, nhằm giúp các sinh viên có thể tự do sử dụng để thực hành. Khi ấy, việc có một trường học triển khai hệ thống máy tính với quy mô như thế dành cho sinh viên thực hành là điều gần như chưa từng có, và chính sách đó cũng trở thành điểm khác biệt khiến các trường đại học khác phải mơ ước đến. Mặc dù tòa nhà của trường chỉ được dựng một cách đơn sơ, nhưng KCG đã hành động đúng theo triết lý giáo dục đem đến môi trường đào tạo hàng đầu thời đại cho sinh viên. Hiện tại, KCG vẫn tiếp tục giữ vững tinh thần tiên phong từ ngày đầu thành lập. Năm 2004, trường đã thành lập Trường Sau Đại học Công nghệ Thông tin Kyoto (KCGI) – đây là trường sau đại học chuyên ngành IT đầu tiên ở Nhật Bản.

Đến nay, KCG đã đào tạo được hơn 50.000 sinh viên đã tốt nghiệp. Những sinh viên đã tốt nghiệp, vốn thấm nhuần tinh thần tiên phong được bồi dưỡng tại KCG này, vẫn luôn không ngừng đổi mới với các thách thức mới trên khắp thế giới. Học viện Máy tính Kyoto tự hào về bề dày truyền thống và thành tích thực tế đạt được trong hơn 60 năm qua kể từ khi thành lập. Giờ đây, nhiệm vụ dựng xây tương lai là thuộc về bạn.



Hiệu trưởng của Cơ sở Kyoto Ekimae
Hiệu trưởng Trường Sau Đại học Công nghệ Thông tin Kyoto (KCGI)

Yoichi Terashita

Tốt nghiệp Khoa Khoa học, Đại học Kyoto. Học tại Hoa Kỳ theo chương trình học giả Fulbright. Có bằng Thạc sĩ Khoa học và Tiến sĩ Triết học tại Đại học Iowa, chuyên ngành Thiên văn Vật lý. Giảng viên tại Đại học Iowa. Từng là nhà nghiên cứu tại Đại học Bang Pennsylvania. Giáo sư Danh dự tại Đại học Công nghiệp Kanazawa. Cựu chuyên gia tin học tạm thời của Cơ quan Hợp tác Quốc tế Nhật Bản (JICA). Nguyên Hiệu trưởng Cơ sở Rakuoku thuộc KCG. Hiện đang kiêm nhiệm vị trí Phó Hiệu trưởng của KCGI, chịu trách nhiệm về các khóa học trong lĩnh vực cơ sở dữ liệu.

KCG là một cơ quan đào tạo toàn diện trong lĩnh vực IT. Chương trình đào tạo IT của KCG cung cấp bao gồm mọi lĩnh vực IT mà xã hội cần đến: từ lý thuyết IT đến IT ứng dụng, từ phần cứng đến phần mềm và từ công nghệ IT đến văn hóa IT. Đội ngũ giảng viên của trường gồm các nhà chuyên môn IT ưu tú được hỗ trợ những tài liệu đào tạo thực hành mới nhất, nhằm triển khai thực hiện chương trình đào tạo này đạt hiệu quả cao nhất.

Hãy biến ước mơ của bạn thành hiện thực tại trường của chúng tôi.



Hiệu trưởng của Cơ sở Kamogawa

Shozo Naito

Cử nhân Kỹ thuật, Đại học Kyoto. Đã hoàn thành bằng thạc sĩ tại Trường Sau Đại học Kyoto với chuyên ngành kỹ thuật toán học. Thạc sĩ Kỹ thuật. Nguyên Chủ nhiệm nghiên cứu, Viện Nghiên cứu Nền tảng Chia sẻ Thông tin, Tập đoàn Điện thoại và Điện tín Nippon (NTT). Nguyên Thư ký, Ủy ban Nghiên cứu Internet, Hiệp hội Kỹ sư Điện tử, Thông tin và Truyền thông Nhật Bản (IEICE). Nguyên cố vấn và giáo sư tại Cơ quan An ninh Thông tin Hàn Quốc (KISA). Giáo sư tại KCGI.

Tôi có thể khẳng định rằng, lĩnh vực IT sẽ tiếp tục phát triển và nhu cầu của xã hội đối với các chuyên gia (kỹ sư) IT cũng sẽ tăng lên vượt trội. Trong lĩnh vực IT, nơi các công nghệ mới liên tục xuất hiện với tốc độ nhanh chóng, việc cập nhật kiến thức là điều cần thiết. Chính vì vậy mà có rất nhiều người khao khát được học hỏi.

Tôi hy vọng rằng, thông qua quá trình học tập và cuộc sống sinh viên tại KCG, bạn sẽ có được những thể mạnh cần thiết để chịu trách nhiệm cho một kỹ nguyên mới. Đội ngũ giảng viên chúng tôi sẽ hỗ trợ cho những nỗ lực của bạn, vì vậy tôi mong các bạn sẽ cố gắng hết sức mình.



Hiệu trưởng của Cơ sở Rakuoku

Hong Seung Ko

Cử nhân Kỹ thuật tại Đại học Dongguk, Hàn Quốc. Đã hoàn thành khóa học tiến sĩ (chuyên ngành kỹ thuật toán học), Tiến sĩ Kỹ thuật tại Trường Sau đại học Đại học Kyoto. Nguyên CIO, Văn phòng Kế hoạch Chiến lược, Phòng Chiến lược Thông tin thuộc Công ty Samsung Electronics Co., Ltd., Hàn Quốc. Nguyên Chủ tịch kiêm CEO thuộc Công ty Harmony Navigation Co., Ltd. Nguyên cố vấn và giáo sư tại KISA. Chủ tịch Hiệp hội Tin học Ứng dụng Nhật Bản (NAIS). Thành viên Ủy ban Đặc biệt thuộc Hiệp hội CALS/EC, Hàn Quốc. Nguyên cố vấn Tinh tự trị đặc biệt Jeju. Thành viên Ủy ban Tư vấn Xúc tiến Sở hữu Trí tuệ Jeju. Thành viên Tron đời Đầu tiên của Hiệp hội Nghiên cứu EC Hàn Quốc. Giáo sư tại KCGI.

KCG là nơi học tập về IT mà xã hội cần đến trong mọi lĩnh vực. Chúng tôi luôn nỗ lực hết mình để đem đến cho các sinh viên tiềm năng vững chắc về IT. Nhưng hơn thế nữa, chúng tôi còn cố gắng bồi dưỡng người có năng lực, có thể đóng vai trò quan trọng trong công nghệ liên quan đến khoa học dữ liệu và trong nhiều môi trường kinh doanh khác nhau.

Trong tương lai, KCG quyết tâm đóng góp tích cực vào việc bồi dưỡng nên những người không thể thiếu đối với sự tăng trưởng bền vững của các công ty trong các lĩnh vực thay đổi nhanh chóng như khoa học dữ liệu, AI và Cách mạng Công nghiệp lần thứ tư.

Các điểm nổi bật của KCG

Sinh viên tốt nghiệp của chúng tôi chính là lực lượng tiên phong áp đảo!
Bạn có thể thỏa sức nghiên cứu chuyên sâu với 20 khóa học ở năm nhóm ngành.
Có rất nhiều sinh viên nước ngoài đến từ vô số các quốc gia đang học tập tại KCG!

- ▶ Cơ quan chuyên đào tạo máy tính đầu tiên được thành lập tại Nhật Bản.
- ▶ Bể dày lịch sử hơn 60 năm, với hơn 50.000 sinh viên đã tốt nghiệp.
- ▶ Bạn có thể học gần như bất kỳ lĩnh vực nào về IT với 20 khóa học ở năm nhóm ngành.
- ▶ Tại cố đô của Nhật Bản, Kyoto là "vũ đài" của học tập, thành phố của sinh viên.
- ▶ Trang thiết bị tiên tiến nhất tạo nên môi trường học tập vượt trội.
- ▶ Luôn sẵn sàng chào đón đông đảo sinh viên đến từ khắp nơi trên thế giới.
- ▶ Hợp tác với hơn 100 cơ quan đào tạo trên toàn thế giới.
- ▶ Các khóa học dành riêng cho sinh viên nước ngoài mang đến cơ hội được học tiếng Nhật.
- ▶ Có rất nhiều chế độ miễn, giảm học phí dành cho sinh viên nước ngoài.
- ▶ Đội ngũ nhân viên hỗ trợ tận tâm giúp cuộc sống học đường và hằng ngày của sinh viên nước ngoài trở nên dễ dàng hơn.
- ▶ KCG có sắp xếp chỗ ở.
- ▶ Hàng loạt chương trình học bổng dành riêng cho KCG.
- ▶ Tổ chức rất nhiều cuộc giao lưu và gặp gỡ giữa các sinh viên quốc tế rất sôi nổi.
- ▶ Hỗ trợ tìm việc làm toàn diện với thành tích xuất sắc.
- ▶ Rất nhiều sinh viên nước ngoài học tiếp lên trường Sau Đại học Công nghệ Thông tin Kyoto thuộc cùng khối trường để học về IT và kinh doanh.
- ▶ Sinh viên có thể học trước tiếng Nhật tại Trung tâm Đào tạo tiếng Nhật Kyoto thuộc cùng khối trường rồi nhập học vào KCG.



Hoạt động đào tạo tại KCG

Quá trình đào tạo tại KCG đem đến những đặc điểm độc đáo không thể tìm thấy tại những ngôi trường khác. KCG không đi theo mô hình truyền tải kiến thức truyền thống một chiều từ người dạy đến người học mà tôn trọng những đặc tính cá nhân của mỗi sinh viên, đáp ứng chi tiết các yêu cầu của từng cá nhân thông qua nhiều lần thử nghiệm, điều chỉnh các phương pháp đào tạo cũng như trang bị các trang thiết bị đào tạo tiên tiến nhất. KCG sẽ hỗ trợ hết khả năng có thể cho những sinh viên có hoài bão theo đuổi ước mơ của mình.

◆ Chương trình đào tạo thực tiễn giúp phát triển nhân cách vượt trội

Bài học có sự liên kết trực tiếp với đời thực và được hướng dẫn bởi những người đi đầu trong từng lĩnh vực, giúp bồi dưỡng những người có năng lực thực sự

■ Người có thể nắm giữ vai trò chủ động trong tương lai

Việc nắm giữ được vai trò chủ động trong xã hội không chỉ đòi hỏi vốn kỹ thuật và kiến thức sâu rộng mà còn cần đến nhiều yếu tố khác. Đó chính là phải có khả năng thực sự để áp dụng hiệu quả những gì đã học và liên hệ được kiến thức đó với các vấn đề trong đời thực. KCG có tổ chức các **chương trình đào tạo thực hành và thiết thực** phản ánh nhu cầu của ngành công nghiệp, đem đến cho sinh viên mới tốt nghiệp bước khởi đầu cần thiết cho sự nghiệp tương lai của họ.

Giảng viên của trường đều là những nhà chuyên môn hàng đầu có kinh nghiệm thực tiễn tại doanh nghiệp, như là các doanh nghiệp sản xuất điện tử và doanh nghiệp sản xuất phần mềm trò chơi có quy mô lớn. Dựa trên kinh nghiệm thực tế đó, những người hướng dẫn này sẽ đem đến các chương trình đào tạo thiết thực phù hợp với nhu cầu của ngành kinh doanh ngày nay. Nhiều giảng viên cũng đang đảm nhận các lớp học tại trường Sau đại học Công nghệ Thông tin Kyoto, là trường sau đại học chuyên nghiệp đầu tiên của Nhật Bản với mục tiêu bồi dưỡng các nhà chuyên môn IT.

■ Học tập theo mục tiêu và ước mơ của riêng bạn

Tại KCG, chúng tôi áp dụng một **hệ thống lựa chọn** môn học cho phép sinh viên chọn và đăng ký học các môn học từ nhiều nhóm môn học phong phú. Qua đó, sinh viên có thể học tập phù hợp với sở thích và kinh nghiệm của bản thân. Thậm chí, sinh viên có thể học nhiều môn học hơn số tín chỉ cần thiết để tốt nghiệp, bao gồm cả các môn học của khoa khác hoặc ngành khác, từ đó có thể học được nhiều kiến thức phong phú hơn.

Chương trình giảng dạy của KCG cho phép sinh viên học được các kỹ thuật và kiến thức từng bước từ cơ bản đến nâng cao, vì vậy ngay cả những người mới bắt đầu sử dụng máy tính cũng có thể học một cách tự tin.



◆ Phát triển năng lực toàn diện thông qua nghiên cứu dự án

Lớp học theo hình thức hội thảo giúp sinh viên trau dồi cả kỹ năng công nghệ và kỹ năng nghề nghiệp

Ở hình thức hội thảo, sinh viên sẽ tham gia **nghiên cứu dự án** trong mỗi năm học. Bằng cách này, các kỹ năng và kiến thức tiếp thu được trong mỗi khóa học sẽ bổ sung và củng cố cho nhau, giúp sinh viên phát triển bộ kỹ năng toàn diện có thể sử dụng và áp dụng dễ dàng. Sinh viên không chỉ đơn thuần là nghiên cứu mà còn sẽ làm việc theo nhóm, đặt mục tiêu, lập kế hoạch, thiết kế, chế tạo và cuối cùng là thuyết trình, tạo ra các tác phẩm ở quy mô đầy thách thức và đạt tiêu chuẩn chất lượng cao.

Mặc dù năng lực công nghệ là yếu tố quan trọng trong ngành kinh doanh ngày nay, nhưng điều đó thôi vẫn chưa đủ. Trong số những yếu tố khác, các nhà chuyên môn hiện đại sẽ còn cần có **kỹ năng làm việc nhóm, lãnh đạo, giao tiếp giữa các cá nhân, quản lý thời gian và thuyết trình**.

Sinh viên sẽ thường xuyên được tích lũy kinh nghiệm khi làm việc theo nhóm và nghiên cứu dự án, từ đó trang bị được những bộ kỹ năng này một cách tự nhiên. Chủ đề đặt ra cho các dự án dần trở nên khó hơn theo từng năm học, bắt đầu từ những nhiệm vụ cơ bản cho đến những việc khá phức tạp, để đến khi tốt nghiệp, bạn sẽ cảm nhận được khả năng thực hành toàn diện và chuyên sâu mà mình có được. Hoạt động nghiên cứu dự án trong năm tốt nghiệp là nhiệm vụ cao nhất trong các nghiên cứu mà bạn thực hiện tính đến thời điểm đó, giúp tạo thành luận án tốt nghiệp của bạn.

Những tác phẩm xuất sắc được tạo ra trong quá trình nghiên cứu dự án sẽ được công bố và vinh danh tại **Giải thưởng KCG dành cho hoạt động Thuyết trình Dự án Sinh viên** tổ chức vào tháng Hai hằng năm.



◆ **Lớp học trực tuyến bài bản, đáp ứng mọi mong muốn học tập của sinh viên**

~ **Học với tốc độ của riêng bạn, bất kể thời gian và địa điểm**

■ **Phòng thu e-Learning tiên tiến nhất**

Tòa nhà phụ của Cơ sở Kyoto Ekimae được trang bị phòng thu phát sóng e-Learning với những thiết bị mới nhất, bao gồm hệ thống **bài giảng từ xa** đối với nội dung trực tiếp và hệ thống ghi âm bài giảng cho nội dung được ghi sẵn. Bằng cách sử dụng phòng thu

e-Learning này làm cơ sở, KCG cho phép đội ngũ giảng viên sản xuất và truyền thông tin nội dung e-Learning mới nhất với chất lượng phát sóng tuyệt vời. Hệ thống này cũng đảm bảo cho sinh viên được tiếp cận với các cơ hội học tập đa dạng.



■ **Hỗ trợ 24 giờ thông qua Hệ thống quản lý học tập tiên tiến nhất KING-LMS**

Trong thời đại Internet được phổ biến rộng khắp như ngày nay, chúng ta có thể dễ dàng tiếp cận ngay thông tin từ khắp nơi trên thế giới và xem đó như một điều hiển nhiên. KCG đã dự đoán được sự phát triển này và là một trong những cơ quan đào tạo đầu tiên ở Nhật Bản triển khai “**Hệ thống quản lý học tập (LMS)**” độc quyền.

Việc sử dụng hệ thống này sẽ giúp sinh viên có thể “**tự do học tập những nội dung muốn học**” mà họ mong muốn, ở bất kỳ đâu và bất kỳ lúc nào, bằng PC hoặc điện thoại thông minh.



Học tập bằng cách sử dụng “KING-LMS”

- Truy cập vào tài liệu giảng dạy của các bài học được tự động hóa từ trang học tập của mỗi người, không những ở trường mà ngay cả ở nhà cũng có thể tự do học trong suốt 24 tiếng bằng cách sử dụng Internet.
- Cho phép học tập, ôn tập, nêu vấn đề thảo luận, sử dụng BBS (forum) để trao đổi thông tin, trả lời câu hỏi của giáo viên và sinh viên hoặc giữa các sinh viên với nhau.
- Có thể tự học các môn mà mình đang không theo học như chương trình học của nhóm ngành khác, khoa khác, đáp ứng theo nguyện vọng và sở thích cá nhân sinh viên.
- Có thể kiểm tra các thông báo, v.v. của trường.

Mạng KING

Tại KCG, toàn bộ máy tính sinh viên sử dụng là một phần của hệ thống mạng KCG Information Network Galaxy (KING), hệ thống này được kết nối trực tiếp với Internet thông qua đường truyền cáp quang chuyên dụng.

Trang Web Dành riêng cho Sinh viên

KING-LMS là trang web dành riêng cho sinh viên KCG, luôn cung cấp những thông tin mới nhất về các lớp học, tìm kiếm việc làm và nghề nghiệp. Sinh viên có thể kiểm tra thông tin cần thiết về cuộc sống sinh viên ở bất cứ nơi nào và bất cứ khi nào. Trang web này cũng cho phép truy cập bằng điện thoại thông minh.



◆ **Hệ thống Hỗ trợ Tìm kiếm Việc làm Toàn diện**

Có được sự hỗ trợ lý tưởng thông qua hệ thống tư vấn kép và sử dụng IT

■ **Tình hình tuyển dụng vẫn ổn định do thiếu hụt nguồn nhân lực IT**

Tình hình tuyển dụng tại KCG đang ổn định. Nguyên nhân là do, ngoài việc Nhật Bản luôn trong tình trạng thiếu nhân sự IT, đặc biệt là nhân sự IT trình độ cao, sinh viên KCG có lợi thế từ việc học tập các kỹ năng tiên tiến nhất phù hợp với nhu cầu hiện nay của xã hội. Trong bối cảnh có sự thay đổi khốc liệt do đại dịch mang lại, một loạt các lĩnh vực mở rộng nhanh chóng đang đáp ứng điều đó bằng cách ứng dụng IT, như thông qua làm việc từ xa và bằng cách tổ chức các sự kiện trực tuyến. Sinh viên tốt nghiệp KCG chính là hình mẫu nhân viên mà các doanh nghiệp hiện nay đang cần.

■ **Vai trò tích cực trong nhiều ngành nghề và lĩnh vực**

Hiện nay hầu như không thể tưởng tượng được việc kinh doanh mà không có IT. Kiến thức về máy tính trở nên cần thiết, không chỉ cho chính ngành công nghiệp máy tính mà trong hầu hết mọi lĩnh vực kinh doanh. Tại các công ty thuộc các lĩnh vực đa dạng như sản xuất, bán lẻ, tài chính, xây dựng và truyền thông, nhu cầu về nhân sự có kiến thức và kỹ năng liên quan đến máy tính đang ngày càng tăng. Các lĩnh vực mà sinh viên tốt nghiệp KCG có thể đóng vai trò tích cực thực sự là vô hạn.

■ **Sự hướng dẫn tận tình cho từng cá nhân giúp sinh viên tìm kiếm nghề nghiệp lý tưởng**

Để đạt được trải nghiệm tìm kiếm việc làm khiến cho sinh viên và sinh viên tốt nghiệp có thể hài lòng thì nhà trường cần phải có những người cố vấn phù hợp. Với quan điểm đó, các giáo viên phụ trách lớp học KCG và cố vấn của Trung tâm Hướng nghiệp phối hợp chặt chẽ, đánh giá tính cách và nhu cầu của từng sinh viên để hỗ trợ từng người bằng những lời khuyên tìm việc làm hữu ích. Các cuộc phỏng vấn được tiến hành lặp đi lặp lại từ năm thứ nhất, hướng dẫn tận tình cho từng sinh viên về việc lựa chọn con đường nghề nghiệp, mục tiêu học tập và nhiều nội dung khác. Nhân viên Trung tâm Hướng nghiệp luôn sẵn sàng tư vấn nghề nghiệp cho sinh viên bất cứ lúc nào. Đặc điểm nổi bật của các dịch vụ tìm việc làm và hướng nghiệp của KCG là sự quan tâm chu đáo đến các nhu cầu riêng của từng cá nhân.



Màu sắc chủ đạo của Tập đoàn KCG



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

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



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

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



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

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

Thiết bị mới nhất

Môi trường thiết bị mà những trường khác không thể sánh bằng với 700 máy tính PC đời mới nhất

Tại KCG, chúng tôi nỗ lực hết sức để thực hiện ưu tiên cao nhất của mình: Xây dựng môi trường nơi sinh viên có thể tự do nghiên cứu những công nghệ tiên tiến nhất. Chất lượng giáo dục là điều mà chúng tôi chú trọng nhất. Ngay cả thời điểm hiện tại, khi trường học của chúng tôi phát triển nhanh chóng, cam kết của chúng tôi đối với triết lý đào tạo đó vẫn kiên định như ngày đầu.



Phòng Thực hành Phát triển Game



Phòng Thực hành Lập trình



Phòng Thực hành Mạng



Phòng Nghiên cứu Phát triển ứng dụng Mac



Phòng Thực hành Cơ sở dữ liệu



Phòng Nghiên cứu Thiết kế Mac



Phòng Thực hành Cơ điện tử



Phòng Thực hành Lập trình CAD/Kỹ thuật



Phòng nghiên cứu Hiệu ứng Đặc biệt và Hoạt hình



Phòng Thực hành Sản xuất Vi mạch Điện và Điện tử



Phòng Thực hành Sản xuất 3D CG



Không gian Thực hành Điều khiển Ô-tô



Các lớp học có mức độ linh hoạt cao



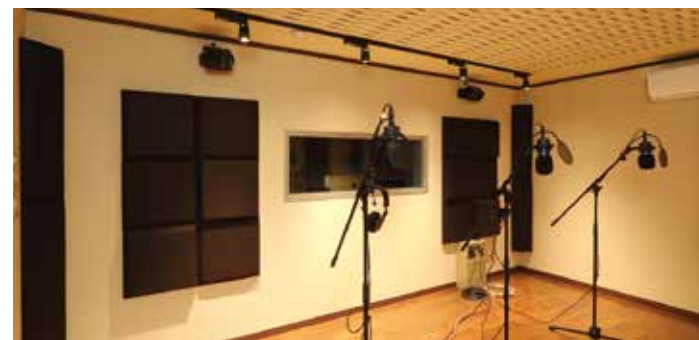
Hội trường lớn



Studio e-Learning



Trạm Cung cấp Thông tin



Studio Thu âm



Lounge dành cho sinh viên

GIẢI THƯỞNG KCG

Thuyết trình Dự án Sinh viên

◆ **Sinh viên tốt nghiệp của chúng tôi thực sự là lực lượng tiên phong áp đảo. Giải thưởng KCG đã chứng minh cho điều đó**

Hàng năm, KCG đều tổ chức Giải thưởng KCG dành cho hoạt động Thuyết trình Dự án Sinh viên. Tại sự kiện thường niên này, sinh viên sẽ công bố kết quả các dự án thường niên của mình, bao gồm cả đồ án của năm tốt nghiệp (magna opera). Trong số các dự án của sinh viên này, trường sẽ chọn ra những tác phẩm xuất sắc nhất và vinh danh bằng Giải thưởng Xuất sắc về kỹ năng thuyết trình trước đám đông. Nhiều dự án đã sẵn sàng để thương mại hóa ngay lập tức và tạo được tiếng tăm vang dội trong giới kinh doanh và học thuật.

◆ **Sinh viên quốc tế cũng tham gia nhiệt tình vào sự kiện này, thậm chí còn giành được Giải thưởng Dự án Xuất sắc nhất và Giải thưởng Xuất sắc**

Hàng năm, sinh viên quốc tế đều nhiệt tình tham gia vào sự kiện Giải thưởng KCG dành cho hoạt động Thuyết trình Dự án Sinh viên. Vào năm 2019, sinh viên Lyu Langbiao của Trung Quốc và một người bạn Nhật Bản học cùng lớp đều đăng ký học Nhập môn Phát triển Game và họ đã tạo ra trò chơi Haptic Game: Thư mục ma thuật và game này đã giành được Giải thưởng Dự án Xuất sắc nhất. Năm 2021, Nguyen Tan Manh, một sinh viên người Việt theo học ngành Khoa Khoa học Thông tin, đã thu hút nhiều sự chú ý vì giành được Giải thưởng Xuất sắc, anh cũng hợp tác với một người bạn Nhật Bản học cùng lớp và chế tạo thành công một robot hút bụi.

Quét ở đây để biết thêm thông tin



Haptic Game: Thư mục ma thuật

Nhập môn Phát triển Game **Nhóm sinh viên Lyu Langbiao, Tsubasa Ueda**

Game này hoạt động giống như trò Twister, sử dụng bộ điều khiển arcade, liên kết với hệ thống “tổng hợp thần chú” để người chơi đấu với nhau bằng cả sức mạnh tinh thần và thể chất.



Trong khái niệm mới về trò chơi bắn súng đối kháng bằng cách tổng hợp thần chú này, người chơi sẽ sử dụng cách chơi độc đáo của trò chơi để tổng hợp thần chú tấn công nhau theo thời gian thực. Chương ngại vật lúc bắt đầu sẽ ở mức thấp và dễ, nhưng các trận chiến chính thức sẽ nhanh chóng trở nên phức tạp.



Robot hút bụi

Khoa Khoa học Thông tin
Nhóm sinh viên Nguyen Tan Manh, Kaoru Araki

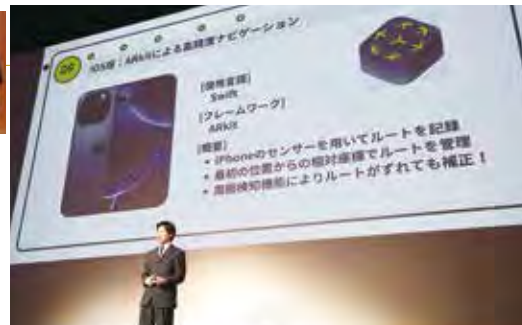
Robot hút bụi này sẽ tự động làm sạch phòng. Bảng điều khiển phía trên được sử dụng để bắt đầu và dừng làm sạch. Robot có thể được vận hành từ xa qua điện thoại thông minh bằng tính năng Wi-Fi.



AnchorRoute

Nhóm ngành Khoa học Máy tính
Nhóm sinh viên Ogawa, Okamoto, Kiri, và Suzuhigashi

Không giống như các ứng dụng hướng dẫn di chuyển thông thường, đây là ứng dụng hướng dẫn di chuyển có thể sử dụng trong nhà. Ứng dụng được phát triển để ngay cả những người không giỏi xác định phương hướng cũng có thể gặp nhau tại địa điểm đã hẹn mà không bị lạc. Ứng dụng thiết lập lộ trình bằng cách sử dụng cảm biến của điện thoại thông minh. Người dùng sẽ xem camera và đi theo các vật thể AR gọi là “điểm neo” được tạo ra dọc theo lộ trình, từ đó họ có thể đến đích mà không bị lạc. Ứng dụng có thể sử dụng trên cả hệ điều hành iOS và Android.



DANTALION

Nhóm ngành Game Kỹ thuật số
Nhóm sinh viên Hattori, Fujita

Đây là một trò chơi bắn hạ mục tiêu màn hình cuộn dọc với hình thức xếp hạng theo điểm. Trò chơi mang đến nhiều phong cách chơi khác nhau thông qua tùy chỉnh và tháo rời các thiết bị phụ kiện, cho phép người chơi tự do sử dụng các chiến lược để đạt điểm cao. Yếu tố “mưa đạn” cũng xuất hiện trong trò chơi, mang đến cảm giác hồi hộp khi người chơi phải liên tục né tránh số lượng đạn khổng lồ của địch.



DisasterMap

Nhóm ngành Kỹ thuật
Nhóm sinh viên Hirakawa, Takada

Đây là một dịch vụ Web cho phép người dùng đăng ảnh chụp về tình trạng thiệt hại ở các khu vực xảy ra thảm họa và chia sẻ chúng lên bản đồ. Dịch vụ này sẽ thông báo cho nhiều người về các khu vực nguy hiểm và giúp họ sơ tán an toàn.



Voice Code

Nhóm ngành Game Kỹ thuật số
Nhóm sinh viên Otsuka, Aoki, Ozaki, và Shimasaki

Đây là trò chơi chiến lược sử dụng giọng nói, trong đó người chơi điều khiển 3 nhân vật khác nhau bằng giọng nói để vượt qua các màn chơi. Bằng cách sử dụng giọng nói, trò chơi mang đến cho người chơi cảm giác như đang thực sự “ra lệnh”. Ý tưởng của trò chơi chính là niềm vui từ “cảm giác vui nhộn khi có một nhóm người cùng đi chuyển”.



Parlare

Nhóm ngành Khoa học Máy tính
Nhóm sinh viên Fujita, Nagashima, Terai, và Niikawa

Đây là ứng dụng Web cho phép người dùng thiết lập nhiều loại nhân vật AI khác nhau và trò chuyện với chúng. Ứng dụng này mang đến sự sáng tạo tự do hơn các ứng dụng khác, người dùng có thể thiết lập các nhân vật gốc và sử dụng chức năng tạo hình ảnh để tạo hình ảnh và hình nền theo ý muốn. Ngoài ra, ứng dụng còn hỗ trợ nhiều giọng nói khác nhau. Nhờ có API của VOICEVOX do “Future Lab” cung cấp, người dùng có thể sử dụng tổng cộng 19 nhân vật và 50 giọng nói.



Hòn đảo nghìn tỷ!

Nhóm ngành Game Kỹ thuật số
Nhóm sinh viên Kawasaki, Hirayama, Kakitani, và Yanagida

Đây là trò chơi với nội dung “Bạn có thể kiếm được bao nhiêu tiền trong thời gian giới hạn”. Người chơi sẽ phát triển một hòn đảo trống, không có người ở, và chuyển đổi các nguồn tài nguyên thu thập được thành công cụ và tòa nhà để xây dựng đảo. Ngoài ra, người chơi có thể kiếm tiền bằng cách bán tài nguyên, sau đó dùng tiền để cải thiện công cụ và tòa nhà, xây dựng hòn đảo lớn mạnh hơn. Cuối cùng, thứ hạng của người chơi sẽ được hiển thị dựa trên “tổng tài sản”, bao gồm tổng số tiền sở hữu và giá trị bất động sản của các tòa nhà.



Game và Anime



KCG tham gia sôi nổi vào rất nhiều sự kiện game và anime!

Game điện tử và anime của Nhật Bản được thực hiện với trình độ kỹ thuật cao, thu hút được sự yêu mến và thán phục của người hâm mộ trên toàn thế giới. Tại KCG, chúng tôi cung cấp các khóa học về sản xuất game và anime. KCG cũng tham gia nhiệt tình vào rất nhiều sự kiện liên quan để nâng cao trình độ kỹ năng và thành tích của sinh viên. Những sự kiện được liệt kê ở đây chỉ là ví dụ được chọn trong nhiều hội chợ thương mại và giải đấu mà KCG tham gia.

Tham gia lễ hội game indie thường niên “BitSummit”



“BitSummit” là lễ hội game indie lớn nhất Nhật Bản, nơi các nhà sáng tạo trò chơi mới nổi trong và ngoài Nhật Bản giới thiệu các trò chơi mới của họ. KCG đã tham gia quản lý sự kiện với hơn 130 sinh viên làm nhân viên hỗ trợ, đóng góp vào thành công của sự kiện. Các sinh viên tham gia sự kiện có thể hiểu được tầm quan trọng của khả năng giao tiếp và giải quyết/xử lý vấn đề tùy theo tình huống để đạt được mục tiêu với một tập thể có đông người. Mỗi năm, KCG đều tổ chức triển lãm các tác phẩm của sinh viên và nhận được đánh giá cao trong ngành, được đưa tin trên các phương tiện truyền thông về game, chẳng hạn như “Famitsu.com”, v.v...

Rất đông sinh viên tham dự hội thảo Unity Dojo Kyoto Special



Công cụ phát triển game Unity được sử dụng để phát triển các game nổi tiếng như Fate/Grand Order, Pokémon GO và Super Mario Run. KCG đã tổ chức Unity Dojo Kyoto Special, đây là một hội thảo học tập quy mô lớn tập trung vào kỹ năng Unity tại Cơ sở Kyoto Ekimae của KCG với sự tham dự của hàng trăm sinh viên. Nhà tài trợ Cloud Creative Studios, Inc., là một nhà phát triển game đã tuyển dụng nhiều sinh viên tốt nghiệp KCG; nhiều thí sinh và người tham dự gian hàng trải nghiệm game VR tại sự kiện năm nay là sinh viên tốt nghiệp KCG.

Tài trợ cho KYOMAF để chia sẻ văn hóa đại chúng Kyoto với thế giới



Tập đoàn KCG tự hào tài trợ cho Hội chợ Manga Anime Quốc tế Kyoto (KYOMAF) diễn ra tại Kyoto vào mùa thu hằng năm. Trong quá trình tổ chức sự kiện này, KCG đã nỗ lực mang văn hóa đại chúng từ Kyoto đến với thế giới bên ngoài. Hằng năm, hàng nghìn người hâm mộ manga và anime trên khắp Nhật Bản sẽ tập trung về KYOMAF, một số xếp thành những hàng dài tại gian hàng KCG. Trong đại dịch COVID-19, các họa sĩ phim hoạt hình chuyên nghiệp đã phát trực tuyến các màn trình diễn nghệ thuật kỹ thuật số và trình bày các bài giảng trực tiếp giải thích về quá trình tạo ra anime.



Kyocotan là linh vật chính thức của KCG. Linh vật này được thiết kế theo rất nhiều phong cách và được định hình bởi các sinh viên và giảng viên KCG cũng như những nhà sáng tạo chuyên nghiệp. Bạn có thể nhìn thấy Kyocotan tại nhiều sự kiện khác nhau, bao gồm cả KYOMAF.

Bảo tàng tài liệu KCG



Chứng nhận của Hiệp hội Khoa học Xử lý Thông tin Nhật Bản

Bảo tàng máy tính (The Satellite Museum of the Historical Computers) đầu tiên trên toàn quốc

KCG đang tiến hành chuẩn bị hướng đến thực hiện “Bảo tàng máy tính” đầu tiên ở Nhật. Đây là nơi sẽ triển lãm quy tụ thiết bị máy móc được chứng nhận là “Di sản công nghệ xử lý thông tin” trong Kyoto Ekimae Campus, và dùng để thực hiện đào tạo.

Học viện Máy tính Kyoto (KCG) là một cơ quan giáo dục máy tính đầu tiên ở Nhật Bản hiện đang lưu giữ máy tính đã sử dụng trong quá khứ để đào tạo, thực hành và nghiên cứu hơn 60 năm qua kể từ khi thành lập. Và hiện tại, đang chuẩn bị hướng đến thực hiện “Bảo tàng máy tính”. Bộ sưu tập “Bảo tàng KCG” được nhận giấy chứng nhận là “Bảo tàng máy tính (The Satellite Museum of the Historical Computers)” đầu tiên trên toàn quốc từ Hiệp hội Khoa học Xử lý Thông tin vào năm 2009 với lý do là “đang lưu giữ nhiều thiết bị máy móc quý giá hàng đầu trong nước”. Ngoài ra, “TOSBAC-3400” và “OKITAC-4300C System” cũng nhận được giấy chứng nhận đầu tiên là “Di sản công nghệ xử lý thông tin”. Những thiết bị do nhà trường sở hữu lần lượt được công nhận là “Di sản công nghệ xử lý thông tin”, chẳng hạn như “Hệ thống NEAC 100” vào năm 2012, “MZ-80K” vào năm 2013.

Tại Kyoto Ekimae Campus, ngoài thiết bị máy móc được chứng nhận là “Di sản công nghệ xử lý thông tin” còn trưng bày thêm nhiều máy từ ngày xưa có giá trị quý giá. Ngày nay đã có nhiều người đến tham quan nơi được biết đến như địa điểm có thể giúp hiểu hơn về việc công nghệ đã hỗ trợ sự tăng trưởng nhanh chóng của Nhật Bản.

Cùng với sự phát triển nhanh chóng của công nghệ máy tính, thì sự chuyển đổi máy móc xử lý thông tin cũng diễn ra nhanh chóng. Khoảng mười năm trước đây, KCG nhận ra rằng cần thiết phải lên kế hoạch lưu giữ và sử dụng hiệu quả các công nghệ và sản phẩm có ý nghĩa quan trọng để truyền lại cho thế hệ sau, nên đã đưa ra ý tưởng xây dựng “Bảo tàng máy tính”. Chính vì Nhật Bản là đất nước công nghệ được kỳ vọng sẽ dẫn đầu thế giới trong tương lai, nên hiện tại, KCG tin rằng đây là lúc tạo ra bước đột phá lớn nhằm thực hiện bảo tàng để có thể nhìn lại lịch sử công nghệ.

KCG đang tiếp tục kêu gọi hỗ trợ, hợp tác từ những bên có liên quan như quốc gia, phủ Kyoto, thành phố Kyoto, giới học thuật/giới đào tạo/các doanh nghiệp, v.v. để Kyoto Ekimae Campus có thể được công nhận là “Bảo tàng máy tính” đem lại niềm tự hào của Nhật Bản, và có thể thành lập ra một tổ chức pháp nhân hoạt động kinh doanh.



Viện Nghiên cứu Vật lý và Hóa học (Riken), Công ty Fujitsu Limited Máy tính K



TOSBAC-3400 Di sản công nghệ xử lý thông tin (Chứng nhận ngày 2 tháng 3 năm 2009)



OKITAC-4300C System Di sản công nghệ xử lý thông tin (Chứng nhận ngày 2 tháng 3 năm 2009)



NEAC-2206 Di sản công nghệ xử lý thông tin (Chứng nhận ngày 2 tháng 3 năm 2011)



NEAC System 100 Di sản công nghệ xử lý thông tin (Chứng nhận ngày 6 tháng 3 năm 2012)



MZ-80K Di sản công nghệ xử lý thông tin (Chứng nhận ngày 6 tháng 3 năm 2013)



PDP 8/1 Di sản công nghệ xử lý thông tin (Chứng nhận ngày 17 tháng 3 năm 2015)



TOSBAC-1100D Di sản công nghệ xử lý thông tin (Chứng nhận ngày 10 tháng 3 năm 2016)

Bài giảng do các nhà chuyên môn IT đầu ngành trong lĩnh vực kinh doanh trình bày

Giám đốc đại diện Công ty Crypton Future Media, Inc., nhà sản xuất Hatsune Miku

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

Hiroyuki Itoh

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”. Chúng tôi đã phỏng vấn Giáo sư Ito.

Giáo sư Ito Hiroyuki của KCGI say sưa phát biểu khi hồi tưởng về sự phát triển của Hatsune Miku - thư viện giọng nói của phần mềm Vocaloid. (Đại sảnh, Cơ sở Ekima, KCG)



Đặc điểm Hiroyuki Ito 伊藤 博之

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

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

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

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

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

và cực kỳ tiện lợi như có thể xác nhận chỉ bằng cách gọi ra bộ phim yêu thích, phương tiện truyền thông phát sóng của mình, v.v. Ngoài ra, bất cứ ai cũng có thể đăng thông tin cá nhân của mình đến thế giới một cách dễ dàng, nhanh chóng qua Facebook, X, 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 — các nhà lãnh đạo trẻ gánh vác thế hệ sau.



© 2013 by KCGI. All Rights Reserved. Crypton Future Media, INC. www.piaapro.net piaapro 初音ミク

Bài giảng do các nhà chuyên môn IT đầu ngành trong lĩnh vực kinh doanh trình bày

Giọng hát chính của “Cirque du Soleil”

● Học viện Máy tính Kyoto (KCG)/
Giáo sư Trường Sau Đại học Công nghệ Thông tin Kyoto (KCGI)
Ca sĩ kiêm nhạc sĩ

Nitza Melas

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



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



Lời chia sẻ

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

Bài giảng do các nhà chuyên môn IT đầu ngành trong lĩnh vực kinh doanh trình bày

Nghệ sĩ VFX làm việc tại Hollywood

● Học viện Máy tính Kyoto (KCG)/
Giáo sư Trường Sau Đại học Công nghệ Thông tin Kyoto (KCGI)

Cyryl Koshyk

Ông là một nghệ sĩ/người giám sát hiệu ứng hình ảnh với thành tích nổi bật, đã từng tham gia nhiều bộ phim điện ảnh và phim truyền hình kinh phí lớn. Ông vận dụng kinh nghiệm và kỹ năng của mình vào lĩnh vực hiệu ứng hình ảnh và công nghệ để nâng cao đáng kể giá trị và chất lượng tác phẩm. Trong suốt hơn 20 năm, ông đã làm việc với các nghệ sĩ tài năng của Hollywood, tận dụng kiến thức về cả phần mềm và phần cứng để tìm ra giải pháp họ cần trong lĩnh vực IT.



Lời chia sẻ

Là thành viên mới của KCG Group, tôi vô cùng tự hào khi có thể hướng dẫn cho các bạn sinh viên về công việc sản xuất nội dung chất lượng cao. Tôi mong muốn được chia sẻ tất cả kiến thức và “bí quyết sáng tạo” mà tôi đã tích lũy được cho đến nay, cả về phần mềm và phần cứng, thông qua các dự án liên quan đến IT tiên tiến, các chương trình trực tiếp, và các dự án đa phương tiện.

Các tác phẩm do Giáo sư Cyryl Koshyk phụ trách phần CG (một phần nội dung)

- 300: Rise of an Empire
- Prometheus
- 007 Skyfall
- Captain America: The First Avenger

Dự án MUΣA

Nghệ thuật Sân khấu X IT



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

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

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

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



với 20 khóa học thuộc 5 nhóm ngành, KCG chấp cánh cho những ước mơ bất tận

Sinh viên tốt nghiệp Chương trình hệ bốn năm sẽ đạt được Chứng chỉ Kỹ sư thực hành trình độ cao.

Các sinh viên đáp ứng được một số điều kiện nhất định và đã hoàn thành chương trình đào tạo chuyên môn hệ bốn năm tại trường chuyên môn nâng cao sẽ được Bộ trưởng Bộ Giáo dục, Văn hóa, Thể thao, Khoa học và Công nghệ Nhật Bản (Bộ trưởng của MEXT) cấp “Chứng chỉ Kỹ sư thực hành trình độ cao” (kodo senmonshi). Người có Chứng chỉ Kỹ sư thực hành trình độ cao được đánh giá cao trong xã hội vì họ sở hữu cả kiến thức và kỹ năng trong một lĩnh vực chuyên môn, sẽ có giá trị tương đương hoặc cao hơn bằng Cử nhân của sinh viên tốt nghiệp đại học trong nhiều trường hợp. Tại KCG, các khóa học theo chương trình bốn năm để bạn có thể lấy được Chứng chỉ Kỹ sư thực hành trình độ cao được cung cấp ở các khoa A, B, C, D và E. Khi bạn hoàn thành hệ bốn năm, bạn có quyền quyết định học lên trường sau đại học. Nhiều sinh viên tốt nghiệp KCG tiếp tục học lên tại KCGI - Trường thành viên của Tập đoàn KCG.

Chương trình Hệ bốn năm của Năm Nhóm ngành được chứng nhận là Chương trình Chuyên môn Nghề nghiệp thực tế.

Với mục đích “duy trì và nâng cao trình độ đào tạo nghề trong các chương trình chuyên môn tại các trường đào tạo chuyên ngành”, MEXT đã triển khai “Chương trình Chuyên môn Nghề nghiệp Thực tế”. Chương trình Chuyên môn Nghề nghiệp Thực tế bao gồm các khóa học và chương trình đào tạo hợp tác với các công ty và tổ chức. Để có được chứng chỉ, sinh viên phải rèn luyện và đạt được các kỹ năng tại nơi làm việc của các công ty đối tác. Tại KCG, chương trình hệ bốn năm của năm nhóm ngành được chứng nhận là Chương trình Chuyên môn Nghề nghiệp Thực tế. Các chương trình này cung cấp kiến thức về thực hành, đào tạo chuyên môn cũng như sự hợp tác với các công ty và các nhà chuyên môn hiện đang hoạt động tích cực trên tuyến đầu của ngành công nghiệp. KCG lên kế hoạch chuẩn bị cho việc lần lượt nhận được chứng nhận cho các bộ phận khác.

A Nhóm ngành Nghệ thuật và Thiết kế Art & Design

Cùng học tập với các nghệ sĩ kỹ thuật
số hàng đầu

B Nhóm ngành Kinh doanh Business & Management

Tiếp cận xu hướng kinh doanh hàng đầu
thông qua CNTT

C Nhóm ngành Khoa học Máy tính Computer Science

Hỗ trợ xu hướng hàng đầu của xã hội
thông tin hiện nay

D Nhóm ngành Game Kỹ thuật số Digital Game & Amusement

Theo đuổi sự nghiệp trở thành chuyên viên
sáng tạo nội dung game trình độ cao

E Nhóm ngành Kỹ thuật Engineering for Embedded Systems

Hướng đến mục tiêu trở thành
kỹ sư điều khiển hàng đầu

Khóa học Trực tuyến Linh hoạt Flexible Online Course

Nâng cao kỹ năng của bạn cả khi ở nhà

Khóa Thông tin và Truyền thông Information & Communication

Bạn có thể học tập trong khi đi làm hoặc theo học
hai trường cùng một lúc

Khoa Nghệ thuật và Công nghệ Thông tin

Khóa học Khoa học Thông tin Thiết kế và Nghệ thuật /
Khóa học Truyền tranh và Hoạt hình (Manga & Anime)

Chương trình đào tạo 4 năm

Khoa Nghệ thuật và Thiết kế

Chương trình đào tạo 3 năm

Khoa Truyền tranh và Hoạt hình

Chương trình đào tạo 3 năm

Khoa Nghệ thuật và Thiết kế Cơ bản

Khóa học Thiết kế và Nghệ thuật / Khóa học Truyền tranh và Hoạt hình

Chương trình đào tạo 2 năm

Khoa Thông tin Quản lý

Khóa học Thông tin Quản lý / Khóa học Khoa học Dữ liệu

Chương trình đào tạo 4 năm

Khoa Công nghệ Thông tin Ứng dụng

Khóa học Thông tin Y tế / Khóa học IT Hàng hải /
Khóa học IT Nông nghiệp / Khóa học FinTech / Khóa học IT Kinh doanh

Chương trình đào tạo 3 năm

Khoa Thông tin Kinh doanh

Chương trình đào tạo 2 năm

Khoa Quản lý y tế áp dụng IT

Chương trình đào tạo 2 năm

Khoa Khoa học Máy tính

Chương trình đào tạo 4 năm

Khoa Máy tính Đa phương tiện

Chương trình đào tạo 3 năm

Khoa Mạng Máy tính

Chương trình đào tạo 3 năm

Khoa Xử lý Thông tin

Khóa học Xử lý Thông tin /
Khóa học Nam diễn viên•Nữ diễn viên lồng tiếng IT /
Chương trình Chuyển tiếp Nghiên cứu Sau đại học

Chương trình đào tạo 2 năm

Khoa Game

Chương trình đào tạo 4 năm

Khoa Phát triển Game

Chương trình đào tạo 3 năm

Khoa Phát triển Game Cơ bản

Chương trình đào tạo 2 năm

Khoa Khoa học Thông tin

Chương trình đào tạo 4 năm

Khoa Kỹ thuật Máy tính

Khóa học Kỹ thuật Máy tính / Khóa học Điều khiển Ô-tô

Chương trình đào tạo 3 năm

Khoa Cơ sở Kỹ thuật Máy tính

Chương trình đào tạo 2 năm

Khoa Công nghệ Thông tin Ứng dụng Quốc tế

Các khóa học có thể được chuyển đổi thành Chương trình toàn thời gian

Khóa học trực tuyến 4 năm

Khoa Thông tin và Truyền thông

Khóa học Thông tin & Truyền thông /
Khóa học Nâng cao Kỹ năng Sau đại học /
Khóa học buổi tối trong một năm

Chương trình đào tạo 1 năm

Khoa Thông tin và Truyền thông

Phân khoa đào tạo buổi tối

Chương trình đào tạo buổi tối 2 năm

Các nhóm ngành (hệ) và các khoa

A Nhóm ngành Nghệ thuật và Thiết kế

Nghệ thuật & Thiết kế (Art & Design)

Khoa Nghệ thuật và Công nghệ Thông tin Chương trình đào tạo 4 năm ★ Kỹ sư thực hành trình độ cao ★ Chương trình Chuyên môn Nghề nghiệp thực tế

Trở thành Chỉ đạo nghệ thuật hướng dẫn ngành nghề

Đào tạo Chỉ đạo nghệ thuật được trang bị kỹ năng quản lý và năng lực lập kế hoạch để theo đuổi khả năng nghệ thuật kỹ thuật số (Digital Art), hình dung ra hình ảnh hoàn thiện của tác phẩm và thực hiện dự án thành công.

Mục tiêu nghề nghiệp

Giám đốc nghệ thuật	Chuyên viên sáng tạo CG	Chuyên viên thiết kế DTP, v.v.
Chuyên viên thiết kế web	Chuyên viên thiết kế quảng cáo	
Chuyên viên thiết kế CG (đồ họa máy tính) trong game		Nhà làm phim



Khoa Nghệ thuật và Thiết kế Chương trình đào tạo 3 năm Kỹ sư thực hành

Trở thành nhà thiết kế, sáng tạo được trang bị khả năng sáng tạo và khả năng để xuất ý tưởng

Đào tạo nguồn nhân lực có khả năng tạo ra ý tưởng chủ đạo, kỹ năng trình bày có thể trang bị cho bản thân kỹ thuật sáng tác cao, có thể vừa lắng nghe yêu cầu của khách hàng, vừa trao đổi và đề xuất ra ý tưởng.

Mục tiêu nghề nghiệp

Chuyên viên sáng tạo CG	Chuyên viên thiết kế DTP	Chuyên viên thiết kế quảng cáo
Chuyên viên thiết kế web	Nhà làm phim	Chuyên viên thiết kế CG (đồ họa máy tính) trong game, v.v.



Dành cho lưu học sinh Khóa học Công nghệ Manga và Anime Quốc tế

Khoa Truyện tranh và Hoạt hình Chương trình đào tạo 3 năm Kỹ sư thực hành

Sinh viên sẽ trở thành họa sĩ truyện tranh, họa sĩ phim hoạt hình, chuyên viên sáng tạo được trang bị công nghệ sản xuất truyện tranh - hoạt hình bằng kỹ thuật số

Trường sẽ đào tạo nguồn nhân lực cố gắng sản xuất các tác phẩm bằng kỹ thuật số dựa trên lịch sử và phương pháp sản xuất truyện tranh - hoạt hình tương tự, để có thể làm việc tại hiện trường sản xuất, trong lĩnh vực xuất bản và phân phối.

Mục tiêu nghề nghiệp

Hoạt sĩ truyện tranh	Họa sĩ kỹ thuật số	Họa sĩ vẽ minh họa
Họa sĩ phim hoạt hình	Họa sĩ phim hoạt hình CG	Chuyên viên thiết kế quảng cáo, v.v.



Khoa Nghệ thuật và Thiết kế Cơ bản Chương trình đào tạo 2 năm Kỹ sư thực hành

Trở thành nhà sáng tạo, nhà thiết kế hỗ trợ ngành công nghiệp nghệ thuật kỹ thuật số

Đào tạo nguồn nhân lực có thể triển khai hoạt động sáng tác theo ý tưởng, trang bị cho bản thân năng lực cơ bản về nghệ thuật và phần mềm chế tác như cảm nhận về bản vẽ và sắc độ.

Dành cho lưu học sinh Khóa học kinh doanh ICT quốc tế

Mục tiêu nghề nghiệp

Chuyên viên sáng tạo CG	Điều hành viên DTP
Chuyên viên thiết kế Web	Điều hành viên dựng phi tuyến, v.v.
Chuyên viên thiết kế CG (đồ họa máy tính) trong game	

B Nhóm ngành Kinh doanh

Kinh doanh và Quản lý (Business & Management)

Khoa Thông tin Quản lý Chương trình đào tạo 4 năm ★ Kỹ sư thực hành trình độ cao ★ Chương trình Chuyên môn Nghề nghiệp thực tế

Trở thành nhà tư vấn để xuất hệ thống thông tin tốt nhất cho doanh nghiệp, và hướng dẫn kinh doanh

Cùng với kiến thức kinh doanh như nội dung công việc của các bộ phận và phương pháp phân tích quản lý trong doanh nghiệp, đồng thời tìm hiểu công nghệ truyền thông tin thực tiễn, và trang bị cho bản thân sự tinh tế của một nhà lãnh đạo dẫn dắt kinh doanh vận dụng IT. Chúng tôi đào tạo tư vấn IT và quản lý dự án có thể thiết kế, đề xuất hệ thống thông tin giữa các phòng ban như quản lý sản xuất và quản lý khách hàng. KCG còn cung cấp cả Khóa học Thông tin Quản lý và Khóa học Khoa học Dữ liệu.

Mục tiêu nghề nghiệp

Tư vấn IT	Nhà sản xuất kinh doanh điện tử	Kỹ sư hệ thống (SE)
Kinh doanh công nghệ	Nhà khoa học Dữ liệu	Quản lý dự án, v.v.



Khoa Công nghệ Thông tin Ứng dụng Chương trình đào tạo 3 năm Kỹ sư thực hành

Trở thành kỹ sư hệ thống và hỗ trợ cuộc cách mạng IT trong ngành công nghiệp

Chương trình này sẽ đào tạo ra những người có hiểu biết sâu về kỹ thuật chế tạo, có kỹ năng phát triển ý tưởng và trình bày để đàm phán và đề xuất ý tưởng trong khi lắng nghe nhu cầu của khách hàng. Các khóa học trong chương trình này bao gồm Điều khiển Ô-tô Quốc tế, Thông tin Y tế, IT Hàng hải, IT Nông nghiệp, Fintech và IT Kinh doanh.

Dành cho lưu học sinh Khóa học Điều khiển Ô-tô Quốc tế
Khóa học Quản trị kinh doanh Quốc tế

Mục tiêu nghề nghiệp

Kỹ sư Ô-tô
Kỹ sư Hàng hải, Nuôi trồng thủy sản
Kỹ sư Nông nghiệp, Lâm nghiệp
Kỹ sư Tài chính
Kỹ thuật viên Thông tin Y tế, v.v.

Khoa Thông tin Kinh doanh Chương trình đào tạo 2 năm Kỹ sư thực hành

Trở thành nhà doanh nghiệp được trau dồi thái độ, cử chỉ, hành động trong kinh doanh và kỹ năng máy tính

Vừa trang bị cho bản thân những kỹ năng cơ bản của một người công dân xã hội như văn hóa kinh doanh và kỹ năng giao tiếp, kỹ thuật sử dụng công cụ văn phòng như Word, Excel, Access, v.v. vừa được học kiến thức nghiệp vụ như sổ sách kế toán và cơ cấu công ty. Đào tạo nhà doanh nghiệp có thể hoạt động với năng lực cạnh tranh trong bất cứ ngành nghề nào.

Mục tiêu nghề nghiệp

Quản trị viên hệ thống
Nhân viên kinh doanh, bán hàng
Người hướng dẫn máy tính
Điều hành viên
Nhân viên văn phòng, kế toán, v.v.

Khoa Quản lý y tế áp dụng IT Chương trình đào tạo 2 năm Kỹ sư thực hành

Tăng thêm hiểu biết về cả hai lĩnh vực y tế và máy tính, giúp trở thành chuyên gia dẫn đầu về tin học hóa các văn phòng y tế trong tương lai

Kiến thức về máy tính rất cần thiết ở văn phòng y tế hiện nay, nhưng nhân lực có thể đáp ứng được nhu cầu này lại đang thiếu hụt. Trong Khoa Quản trị Văn phòng Y tế, sinh viên có thể tiếp thu cả kiến thức y tế lẫn những kỹ năng về IT, để trở thành những chuyên gia dẫn đầu về tin học hóa các văn phòng y tế trong tương lai.

Mục tiêu nghề nghiệp

Quản trị y tế tại bệnh viện, phòng khám, v.v.

CNhóm ngành Khoa học Máy tính

Khoa học Máy tính (Computer Science)

Khoa Khoa học Máy tính Chương trình đào tạo 4 năm ★ Kỹ sư thực hành trình độ cao ★ Chương trình Chuyên môn Nghề nghiệp thực tế

Trở thành chuyên gia lãnh đạo trong ngành IT

Đào tạo các kỹ sư giải pháp và kiến trúc sư CNTT có thể phân tích nhu cầu của khách hàng doanh nghiệp, có thể đề xuất và xây dựng giải pháp bằng hệ thống thông tin.

Mục tiêu nghề nghiệp

Kỹ sư giải pháp	Kỹ sư hệ thống (SE)	Kiến trúc sư IT, v.v.
Quản lý dự án	Kỹ sư mạng	



Khoa Máy tính Đa phương tiện Chương trình đào tạo 3 năm Kỹ sư thực hành

Trở thành kỹ sư lãnh đạo phát triển phần mềm

Trong Khoa này, chúng tôi sẽ bồi dưỡng các kỹ sư có khả năng lập kế hoạch, thiết kế và vận hành các hệ thống truyền thông có thể tương tác trong khi gửi và nhận video, âm thanh và các nội dung khác.

Mục tiêu nghề nghiệp

Kỹ sư hệ thống (SE)	Kỹ sư Cơ sở Dữ liệu	Kỹ sư Web, v.v.
Lập trình viên	Kỹ sư CG	



Khoa Mạng Máy tính Chương trình đào tạo 3 năm Kỹ sư thực hành

Trở thành kỹ sư xây dựng hệ thống thông tin

Đào tạo nguồn nhân lực có thể xây dựng hệ thống thông tin an toàn và ổn định, được trang bị kỹ thuật/kiến thức về mạng và cơ sở dữ liệu, bảo mật thông tin.

Mục tiêu nghề nghiệp

Kỹ sư mạng	Kỹ sư cơ sở dữ liệu	Kỹ sư hệ thống (SE), v.v.
Quản trị mạng	Kỹ sư bảo mật	

Khoa Xử lý Thông tin Chương trình đào tạo 2 năm Kỹ sư thực hành

Trở thành kỹ thuật viên nắm vững kiến thức cơ bản về lập trình và IT

Chương trình này đào tạo các lập trình viên, kỹ sư hệ thống và người vận hành hệ thống có nền tảng cơ bản về máy tính, mạng và lý thuyết thông tin. Các khóa học trong chương trình này bao gồm IT Quốc tế, Xử lý Thông tin và Diễn xuất bằng giọng nói IT.

Dành cho lưu học sinh

Khóa học IT Kinh doanh Quốc tế

Mục tiêu nghề nghiệp

Lập trình viên	Kỹ sư hệ thống (SE)	Nhân viên vận hành
Lập trình Web	Diễn xuất bằng giọng nói	Người dẫn chuyện, v.v.



DNhóm ngành Game Kỹ thuật số

Game kỹ thuật số & Giải trí (Digital Game & Amusement)

Khoa Game Chương trình đào tạo 4 năm ★ Kỹ sư thực hành trình độ cao ★ Chương trình Chuyên môn Nghề nghiệp thực tế

Trở thành người lãnh đạo trong lĩnh vực chế tác game thế hệ sau

Không chỉ phát triển công nghệ chế tác nội dung và lập trình, mà còn nuôi dưỡng tinh thần của người lãnh đạo và kỹ năng quản lý cần thiết trong việc phát triển nhóm, đào tạo giám đốc phát triển game có khả năng lãnh đạo đội ngũ nhân viên chế tác, giám đốc kỹ thuật có khả năng lãnh đạo nhóm về mặt kỹ thuật.

Mục tiêu nghề nghiệp

Giám đốc phát triển game	Giám đốc kỹ thuật
Nhà sản xuất game	Lập trình viên game
Chuyên viên kế hoạch game	Chuyên viên thiết kế CG (đồ họa máy tính) trong game, v.v.



Khoa Phát triển Game Chương trình đào tạo 3 năm Kỹ sư thực hành

Trở thành người sáng tạo game được trang bị công nghệ phát triển hàng đầu

Đào tạo người sáng tạo chủ chốt của nhóm phát triển như lập trình viên game có thể phát triển game cao cấp như game 3D, game trực tuyến, v.v., chuyên viên kế hoạch game có thể nhìn thấy bao quát toàn bộ tác phẩm để thiết kế game có độ lôi cuốn thu hút game thủ.

Mục tiêu nghề nghiệp

Lập trình viên game	Chuyên viên kế hoạch game
Chuyên viên viết kịch bản game	Chuyên viên thiết kế CG (đồ họa máy tính) trong game, v.v.



Khoa Phát triển Game Cơ bản Chương trình đào tạo 2 năm Kỹ sư thực hành

Trở thành chuyên viên sáng tạo được trang bị kiến thức căn bản để phát triển game

Học phương pháp lập kế hoạch game từ việc thiết lập ngôn ngữ lập trình C++, v.v. và thiết kế đồ họa, quy tắc và kịch bản game, v.v. Đào tạo chuyên viên kế hoạch game và lập trình viên game, trợ lý phát triển có thể thực hiện công việc chính xác theo chỉ thị của giám đốc sản xuất.

Mục tiêu nghề nghiệp

Lập trình viên game	Chuyên viên kế hoạch game
Chuyên viên viết kịch bản game	Chuyên viên thiết kế CG (đồ họa máy tính) trong game
Trợ lý phát triển game, v.v.	



Nhóm ngành Kỹ thuật

Kỹ thuật cho Hệ thống nhúng (Engineering for Embedded Systems)

Khoa Khoa học Thông tin

Chương trình đào tạo 4 năm

★ Kỹ sư thực hành trình độ cao

★ Chương trình Chuyên môn Nghề nghiệp thực tế

Trở thành chuyên viên phát triển hệ thống nhúng

Đào tạo người quản lý dự án và kiến trúc sư IT lãnh đạo và giám sát nhóm phát triển, được trang bị kỹ thuật/kiến thức rộng về phát triển hệ thống nhúng không chỉ về công nghệ phần cứng/phần mềm mà còn tư vấn, thiết kế, phát triển, vận hành, bảo trì, quản lý.

Dành cho lưu học sinh

Khóa học Khoa học Thông tin Quốc tế

Khóa học Thông tin Nghệ thuật Quốc tế

Khóa học Thông tin Quản lý Quốc tế

Mục tiêu nghề nghiệp		
Kiến trúc sư IT	Kỹ sư hệ thống (SE)	Kỹ sư cơ điện tử
Nhân viên phát triển phần cứng	Kỹ sư hệ thống nhúng, v.v.	



Khoa Kỹ thuật Máy tính

Chương trình đào tạo 3 năm

Kỹ sư thực hành

Trở thành kỹ sư có thể thúc đẩy việc phát triển sản phẩm bằng công nghệ nhúng

Sinh viên sẽ tham gia vào nghiên cứu chính thức về các hệ thống nhúng, bằng cách thực hành chế tạo robot, thiết bị truyền thông, kỹ thuật ô-tô và điều khiển bộ vi xử lý. Sinh viên tốt nghiệp chương trình này sẽ trở thành kỹ sư hệ thống, lập trình viên và kỹ sư cơ điện tử, có khả năng đóng vai trò trung tâm trên tuyến đầu của quá trình phát triển sản phẩm. Các khóa học trong chương trình này bao gồm Thông tin Quốc tế, Kỹ thuật Máy tính và Điều khiển Ô-tô.

Dành cho lưu học sinh

Khóa học Thông tin Quốc tế

Khóa học Thiết kế và Nghệ thuật Quốc tế

Khóa học Thông tin Du lịch Quốc tế

Mục tiêu nghề nghiệp			
Kỹ sư hệ thống nhúng	Kỹ sư cơ điện tử	Kỹ sư hệ thống (SE)	Kỹ sư bảo trì
Lập trình viên hệ thống điều khiển	Chuyên viên phát triển ECU	Kỹ sư Điện tử Trên tàu, v.v.	



Khoa Cơ sở Kỹ thuật Máy tính

Chương trình đào tạo 2 năm

Kỹ sư thực hành

Trở thành kỹ sư hệ thống điều khiển được trang bị kiến thức cơ bản về phần cứng/phần mềm

Đào tạo kỹ sư hệ thống điều khiển được trang bị kỹ thuật/kiến thức cơ bản về phần cứng/phần mềm cần thiết cho việc phát triển hệ thống nhúng, và có thể làm việc chính xác theo yêu cầu từ người lãnh đạo phát triển.

Mục tiêu nghề nghiệp			
Kỹ sư hệ thống nhúng	Kỹ sư hệ thống (SE)	Kỹ sư bảo trì	Lập trình viên hệ thống điều khiển, v.v.

Khoa Thông tin và Truyền thông

Thông tin & Truyền thông (Information & Communication)

Khóa học Thông tin và Truyền thông

Chương trình đào tạo 1 năm

Chương trình đào tạo buổi tối 2 năm

Khóa học dành cho những người muốn trang bị thêm kỹ năng IT trong thời gian ngắn. Có thể chọn các môn học phù hợp với cấp độ kỹ năng và nhu cầu cá nhân, tiến hành học tập phù hợp với mục tiêu như lập trình và phát triển hệ thống, đạt chứng nhận về hệ thống thông tin, học thêm cách sử dụng các ứng dụng hệ thống văn phòng, v.v.



Các khóa học quốc tế của KCG dành cho du học sinh

Sinh viên có thể nhập học vào tháng 4 hoặc tháng 10

KCG đã mở các khóa học quốc tế dành cho du học sinh nhằm đào tạo các kỹ sư xử lý thông tin có thể hoạt động tích cực trên toàn cầu. Các bạn sinh viên có thể nhập học vào tháng 4 hoặc tháng 10.

KCG có nhiều nhân viên chịu trách nhiệm về các vấn đề liên quan đến lưu học sinh. Đội ngũ nhân viên này sẽ hỗ trợ sinh viên trong nhiều khía cạnh khác nhau, từ việc học tập đến sinh hoạt, cũng như tìm việc làm bán thời gian. Nhờ các hoạt động tích cực của đội ngũ nhân viên này mà nhiều lưu học sinh đến với KCG từ khắp nơi trên thế giới có thể tự tin tận hưởng cuộc sống sinh viên đầy ý nghĩa.



Hướng đến mục tiêu tìm việc làm cả ở quê hương hoặc ở Nhật Bản!

Khóa học kinh doanh ICT Quốc tế	Chương trình đào tạo 2 năm	Cơ sở Kamogawa	p.24
Khóa học Điều khiển Ô-tô Quốc tế	Chương trình đào tạo 3 năm	Cơ sở Kyoto Ekimae	p.25
Khóa học IT Kinh doanh Quốc tế	Chương trình đào tạo 2 năm	Cơ sở Kyoto Ekimae	p.26
Khóa học Cơ bản về Thông tin du lịch Quốc tế	Chương trình đào tạo 2 năm	Cơ sở Rakuho	p.27

Hướng đến theo học tiếp lên chương trình Thạc sĩ tại KCGI! ~ Có thể học chuyển tiếp

Khóa học Công nghệ Manga và Anime Quốc tế	Chương trình đào tạo 3 năm	Cơ sở Kamogawa	p.28
Khóa học Quản trị kinh doanh Quốc tế	Chương trình đào tạo 3 năm	Cơ sở Kyoto Ekimae	p.29
Khóa học Khoa học Thông tin Quốc tế	Chương trình đào tạo 4 năm	Cơ sở Rakuho	p.30
Khóa học Thông tin Nghệ thuật Quốc tế	Chương trình đào tạo 4 năm	Cơ sở Rakuho	p.31
Khóa học Thông tin Quản lý Quốc tế	Chương trình đào tạo 4 năm	Cơ sở Rakuho	p.32
Khóa học Thông tin Quốc tế	Chương trình đào tạo 3 năm	Cơ sở Rakuho	p.33
Khóa học Thiết kế & Nghệ thuật Quốc tế	Chương trình đào tạo 3 năm	Cơ sở Rakuho	p.34
Khóa học Thông tin Du lịch Quốc tế	Chương trình đào tạo 3 năm	Cơ sở Rakuho	p.35

Điều kiện ứng tuyển Du học sinh của KCG/Tuyển sinh (Kỳ thi tuyển du học sinh) p.36

Khóa học dành cho du học sinh

Sự nghiệp Quốc tế (International Career)

Học IT tại Nhật và quyết tâm vươn ra thế giới

Hướng đến mục tiêu tìm việc làm cả ở quê hương hoặc ở Nhật Bản!

Khóa học kinh doanh ICT Quốc tế

Khoa Nghệ thuật và Thiết kế Cơ bản, Chương trình đào tạo 2 năm
Kỹ sư thực hành, Cơ sở Kamogawa

Đầu tiên, khóa học này cung cấp cho sinh viên nền tảng kiến thức cơ bản về ICT, vốn là yếu tố cần thiết trong môi trường kinh doanh hiện đại. Sinh viên sẽ được học cách ứng dụng mạng xã hội (SNS) trong kinh doanh, từ thu thập thông tin, phân tích thông tin đến truyền tải nội dung và xây dựng mối quan hệ. Đồng thời, khóa học còn trang bị những kỹ năng xu hướng trong lĩnh vực ICT. Mục tiêu của khóa học là đào tạo nguồn nhân lực quốc tế có khả năng tận dụng hiệu quả SNS để thiết kế mô hình kinh doanh và sẵn sàng thích ứng với những thay đổi không ngừng của xã hội. Sinh viên tốt nghiệp khóa học sẽ nhận được danh hiệu “Kỹ sư thực hành” cho phép họ theo đuổi con đường nghề nghiệp ở quê nhà hoặc Nhật Bản.

Năm thứ nhất Khóa học không chỉ tăng cường năng lực tiếng Nhật cần thiết cho việc học các kiến thức chuyên môn và kinh doanh, mà còn cung cấp kiến thức cơ bản về ICT và kinh doanh. Ngoài các môn học như Microsoft Office, kiến thức cơ bản về máy tính, kỹ năng thuyết trình, nhà trường còn cung cấp các khóa học tiếng Nhật như “Tiếng Nhật Kỹ thuật” để giúp sinh viên nâng cao kỹ năng viết và giao tiếp.

Năm thứ hai Sinh viên có thể lựa chọn các môn học theo mong muốn từ nhóm các môn học đa dạng liên quan đến kinh doanh và ICT, để trang bị thêm kỹ thuật và kiến thức cho bản thân. Bên cạnh đó, sinh viên còn được học các nội dung cần thiết để tạo nội dung trên các nền tảng mạng xã hội như kiến thức cơ bản về truyền thông xã hội, X (trước đây là Twitter), Facebook và các SNS khác, cũng như phát triển các kỹ năng thiết kế kinh doanh để giúp doanh nghiệp vươn ra thị trường quốc tế.



Ngành nghề có thể hướng tới

- | | |
|--|--|
| Marketing Web (SNS)
Lập kế hoạch và PR Web
Chuyên viên tư vấn SNS | Quản lý Web (SNS)
Nhân viên phụ trách vận hành SNS
Công việc hành chính tổng hợp (tổng vụ, nhân sự, kế toán, hành chính kinh doanh), v.v... |
|--|--|

Cách thức chuẩn bị cho Kỳ thi Năng lực

- Kỳ thi năng lực sáng tạo với Illustrator®
Kỳ thi năng lực sáng tạo với Photoshop®
Kỳ thi chứng chỉ Marketing SNS



Các môn học chuyên môn

Năm thứ 1

- | | |
|---|---|
| Khái niệm cơ bản về Hệ thống Máy tính A | Nhập môn Công cụ đồ họa |
| Thực hành Cơ bản trong Văn bản kinh doanh | Bài giảng Đặc biệt 2 |
| Thực hành Bảng tính Cơ bản | Nhập môn Sử dụng Thông tin 2 |
| Bài giảng Đặc biệt 1 | Thực hành Chung về Chuẩn bị Tài liệu |
| Nhập môn Sử dụng Thông tin 1 | Khái niệm cơ bản về Hệ thống Máy tính B |
| Thực hành Cơ bản về Thuyết trình | Nhập môn soạn thảo CAD |
| Tiếng Nhật Kỹ thuật 1A | Tiếng Nhật Kỹ thuật 2A |
| Thực hành tiếng Nhật 1 | Thực hành tiếng Nhật 2 |
| Tiếng Nhật Kỹ thuật 1B | Tiếng Nhật Kỹ thuật 2B |
| Hội thoại tiếng Nhật 1 | Hội thoại tiếng Nhật 2 |
| Văn hóa Nhật Bản 1 | Văn hóa Nhật Bản 2 |

Năm thứ 2

- | | |
|---|---|
| Học qua dự án 1 | Bảo mật Thông tin |
| Khái niệm cơ bản về Hệ thống Máy tính B | Luyện thi chứng chỉ quốc tế A |
| Ứng dụng Hoạt hình trên Web | Phương pháp soạn thảo Tài liệu kỹ thuật B |
| Khái niệm cơ bản về Sản xuất Nội dung Web 2 | Thực hành tổng hợp tiếng Nhật 2 |
| Thực hành trong Định hình Nghề nghiệp | Tiếng Nhật Kỹ thuật 4 |
| Phương pháp soạn thảo Tài liệu kỹ thuật A | Tiếng Nhật Thương mại 2 |
| Thực hành tổng hợp tiếng Nhật 1 | |
| Tiếng Nhật Kỹ thuật 3 | |
| Tiếng Nhật Thương mại 1 | |
| Học qua dự án 2A | |
| Nhập môn 3DCG | |

Khóa học Điều khiển Ô-tô Quốc tế

Khoa Công nghệ Thông tin Ứng dụng, Chương trình đào tạo 3 năm
Kỹ sư thực hành, Cơ sở Kyoto Ekimae

Hướng đến mục tiêu tìm việc làm cả ở quê hương hoặc ở Nhật Bản!

Với mục tiêu hướng tới một xã hội giao thông kỹ thuật số và GX (Chuyển đổi xanh), các dịch vụ di động tận dụng công nghệ tiên tiến đang được cung cấp rộng rãi. Trong khóa học này, KCG đặt mục tiêu đáp ứng nhu cầu xã hội mới thông qua việc đào tạo các kỹ sư Ô-tô có thể dẫn dắt ngành công nghiệp ô tô trong tương lai. Sinh viên tốt nghiệp khóa học sẽ nhận được danh hiệu “Kỹ sư thực hành” cho phép họ làm việc chuyên nghiệp ở quê nhà hoặc Nhật Bản, hoặc hơn thế nữa có thể đăng ký học tiếp lên trường KCGI cùng thuộc Tập đoàn KCG để lấy bằng thạc sĩ.

Năm thứ nhất Khóa học này dành cho những người muốn tham gia vào hàng ngũ kỹ sư dịch vụ kỹ thuật hàng đầu luôn đạt được sự hài lòng và tin tưởng của khách hàng. Bên cạnh việc củng cố vốn tiếng Nhật cần thiết cho việc học kiến thức chuyên ngành, sinh viên sẽ hiểu đúng về cấu trúc và chức năng cơ bản của ô tô. Các nghiên cứu nhập môn trong kỹ thuật ô tô cũng như kiến thức cơ bản về CNTT, bao gồm lập trình, hệ thống máy tính và mạch kỹ thuật số. Sinh viên cũng sẽ được trang bị các kỹ năng giao tiếp cần thiết cho kinh doanh trong khóa học này.

Năm thứ hai Chương trình đào tạo tập trung vào ô tô, bao gồm tìm hiểu sâu về những kiến thức cơ bản của ô tô từ cấu trúc điện của ô tô đến mạch điện, điện tử, logic và kiến thức cơ bản về bảo trì. Sinh viên có thể áp dụng công nghệ và những kiến thức học được trong lớp vào thực tiễn qua các thí nghiệm, thực hành và các hoạt động tự định hướng, để trải nghiệm các kỹ năng chăm sóc khách hàng gần nhất có thể với những kỹ năng được sử dụng trong môi trường làm việc.

Năm thứ ba Thông qua việc tháo lắp, kiểm tra và điều chỉnh các thiết bị điện, sinh viên khắc sâu kiến thức về ô tô. Sinh viên được học lý thuyết trên lớp và áp dụng hoàn toàn vào thực tế, tiếp thu các công nghệ điều khiển ô tô để có thể áp dụng như một kỹ năng sẵn sàng trong ngành công nghiệp ô tô. Chúng tôi cũng đặt mục tiêu đạt được các bằng cấp liên quan đến IT như hộ chiếu IT.



Các môn học chuyên môn

Năm thứ 1

- ◆ **Bắt buộc**
Khái niệm cơ bản về Hệ thống Máy tính A
Khái niệm cơ bản về Ô tô Nhật Bản 1
Nhập môn Sử dụng Thông tin 1, 2
Thực hành Bảng tính Cơ bản
Khái niệm cơ bản về Động cơ xăng 1A
Khái niệm cơ bản về Khung gầm ô tô 1A
Ngành công nghiệp Ô tô Nhật Bản

◆ **Môn học khuyến khích**

- Thực hành Cơ bản trong Văn bản kinh doanh
Khái niệm cơ bản về Toán thông tin
Đạo đức Thông tin
Thực hành Chung về Chuẩn bị Tài liệu
Khái niệm cơ bản về Mạch điện và Mạch điện tử
Khái niệm cơ bản về Vật lý công nghiệp

Năm thứ 2

- ◆ **Bắt buộc**
Khái niệm cơ bản về Động cơ xăng 1B
Khái niệm cơ bản về Khung gầm ô tô 1B
Khái niệm cơ bản về Cấu tạo hệ thống điện ô tô 1A, 1B
Bài giảng Đặc biệt 1, 2
Học qua dự án 2
Thực hành Bảo dưỡng ô tô cơ bản 1

◆ **Môn học khuyến khích**

- Mạch điện, Mạch điện tử và Mạch logic 1, 2
Khái niệm cơ bản về Hệ thống Máy tính B
Khái niệm cơ bản về Động cơ Diesel 1
Phát triển nghề nghiệp A, B
Nhập môn Thuật toán A
Thực hành Ngôn ngữ C 1, 2

- Nhập môn Thuật toán B
Nhập môn Phát triển Hệ thống

Năm thứ 3

- ◆ **Bắt buộc**
Học qua dự án 3
Thực hành Cơ bản về Kỹ thuật đo lường 1
- ◆ **Môn học khuyến khích**
Thực hành về Hệ thống điện ô tô A, B
Luyện thi IT Passport 1, 2
Thiết kế Cơ sở dữ liệu
Thực hành SPI
Thực hành Cơ bản về Access
Nghiên cứu Doanh nghiệp

Khóa học IT Kinh doanh Quốc tế

Khoa Xử lý Thông tin, Chương trình đào tạo 2 năm
Kỹ sư thực hành, Cơ sở Kyoto Ekimae

Hướng đến mục tiêu tìm
việc làm cả ở quê hương
hoặc ở Nhật Bản!

Thành thạo cả kinh doanh và IT là một kỹ năng cần phải có trong xã hội toàn cầu ngày nay. Cùng với các công nghệ kỹ thuật số mới lần lượt được ra đời, bao gồm AI, IoT, điện toán đám mây, VR/AR, máy bay không người lái và 5G, thì tốc độ thay đổi các mô hình kinh doanh hiện tại đang tăng nhanh. Trong khóa học này, chúng tôi giảng dạy IT và kinh doanh để đào tạo nhân sự chuyển đổi kỹ thuật số (DX) toàn cầu trong tương lai - những người có thể áp dụng công nghệ mới vào công việc để tạo ra các mô hình kinh doanh mới và cách mạng hóa các mô hình kinh doanh hiện tại. Sinh viên tốt nghiệp khóa học sẽ nhận được danh hiệu “Kỹ sư thực hành” cho phép họ theo đuổi con đường nghề nghiệp ở quê nhà hoặc Nhật Bản.

Năm
thứ nhất

Chủ yếu dành cho lưu học sinh đến từ các quốc gia không sử dụng chữ Kanji, khóa học này cung cấp kiến thức chuyên ngành và củng cố các kỹ năng tiếng Nhật cần thiết cho kinh doanh, cũng như học cả IT và kinh doanh từ những điều cơ bản. Ngoài kiến thức cơ bản về máy tính, Microsoft Office và kỹ năng thuyết trình, nhà trường còn mở các lớp học về tiếng Nhật kỹ thuật và các môn học khác bằng tiếng Nhật để giúp sinh viên có thể trau dồi kỹ năng soạn thảo tài liệu và giao tiếp.

Năm
thứ hai

Trong hàng loạt các môn học liên quan đến kinh doanh và IT, sinh viên có thể chọn các môn học mong muốn, nâng cao hơn nữa các kỹ năng và kiến thức của mình. Ngoài hệ thống quản trị chung trong quản lý doanh nghiệp “Giới thiệu và Logistics SAP”, các khóa học được chuẩn bị về lập trình, quản lý, v.v..., đào sâu khả năng đáp ứng nhu cầu chuyển đổi kỹ thuật số (DX) trong nhiều lĩnh vực công nghiệp.



Các môn học chuyên môn

Năm thứ 1

Khái niệm cơ bản về Hệ thống Máy tính A	Nhập môn Công cụ đồ họa
Thực hành Cơ bản trong Văn bản kinh doanh	Bài giảng Đặc biệt 2
Thực hành Bảng tính Cơ bản	Nhập môn Sử dụng Thông tin 2
Bài giảng Đặc biệt 1	Thực hành Chung về Chuẩn bị Tài liệu
Nhập môn Sử dụng Thông tin 1	Khái niệm cơ bản về Hệ thống Máy tính B
Thực hành Cơ bản về Thuyết trình	Nhập môn soạn thảo CAD
Tiếng Nhật Kỹ thuật 1A	Tiếng Nhật Kỹ thuật 2A
Thực hành tiếng Nhật 1	Thực hành tiếng Nhật 2
Tiếng Nhật Kỹ thuật 1B	Tiếng Nhật Kỹ thuật 2B
Hội thoại tiếng Nhật 1	Hội thoại tiếng Nhật 2
Văn hóa Nhật Bản 1	Văn hóa Nhật Bản 2

Năm thứ 2

Học qua dự án 1	Luyện thi chứng chỉ quốc tế A
Kinh tế toàn cầu	Thực hành Cơ bản về VBA A
Nhập môn ERP	Phương pháp soạn thảo Tài liệu kỹ thuật B
Đại cương về Thương mại điện tử	Thực hành tổng hợp tiếng Nhật 2
Thực hành trong Định hình Nghề nghiệp	Tiếng Nhật Kỹ thuật 4
Phương pháp soạn thảo Tài liệu kỹ thuật A	Tiếng Nhật Thương mại 2
Thực hành tổng hợp tiếng Nhật 1	
Tiếng Nhật Kỹ thuật 3	
Tiếng Nhật Thương mại 1	
Học qua dự án 2A	
Chuỗi cung ứng	

Khóa học Cơ bản về Thông tin du lịch Quốc tế

Khoa Cơ sở Kỹ thuật Máy tính, Chương trình đào tạo 2 năm
Kỹ sư thực hành, Cơ sở RakuHoku

Hướng đến mục tiêu tìm
việc làm cả ở quê hương
hoặc ở Nhật Bản!

Với một loạt các sự kiện quốc tế diễn ra qua từng năm, chẳng hạn như Olympic Tokyo, Paralympic Tokyo 2021, và Triển lãm Osaka-Kansai Expo 2025, cần có nguồn nhân lực trong lĩnh vực IT kinh doanh du lịch để đáp ứng cho các doanh nghiệp du lịch mới và nhu cầu du lịch trong nước Nhật.

Trong khóa học này, sinh viên sẽ có được các kỹ năng và kiến thức để sử dụng ICT nhằm giải quyết các vấn đề liên quan đến du lịch, chẳng hạn như du lịch trong nước, khai phá địa phương, chuyển đổi số du lịch, và du lịch áp dụng AI, v.v... Chúng tôi sẽ bồi dưỡng nguồn nhân lực để phát triển ngành du lịch địa phương và tạo ra hệ thống kinh doanh du lịch bền vững thông qua sự hợp tác giữa doanh nghiệp - trường đại học - chính quyền.

Năm
thứ nhất

Dành riêng cho du học sinh đến từ các quốc gia không sử dụng chữ Hán, chương trình cung cấp kiến thức theo hệ thống về những nội dung cơ bản của ngành du lịch thông qua môn học bắt buộc “Lý thuyết Kinh doanh Du lịch”, đánh dấu bước khởi đầu cho quá trình học tập tại trường đào tạo nghề. Ngoài những kiến thức cơ bản về du lịch, Microsoft Office và kỹ năng thuyết trình, chương trình còn cung cấp các khóa học tiếng Nhật như “Tiếng Nhật Kỹ thuật”, v.v... để giúp sinh viên có được kỹ năng viết và giao tiếp.

Năm
thứ hai

Để nâng cao khả năng giải quyết các vấn đề cụ thể cho sinh viên, chương trình sẽ chú trọng vào việc học tập các trải nghiệm tại nơi thực tế. Bằng cách làm việc với cộng đồng địa phương và thực hiện các dự án để thúc đẩy ngành du lịch, sinh viên sẽ được trang bị những kỹ năng hữu ích trong xã hội thực tế. Khóa học cũng hướng tới các mục tiêu về chứng chỉ, chẳng hạn như Hướng dẫn viên phiên dịch, v.v... Sinh viên tốt nghiệp khóa học sẽ nhận được danh hiệu “Kỹ sư thực hành” cho phép họ theo đuổi con đường nghề nghiệp ở quê nhà hoặc Nhật Bản.



Các môn học chuyên môn

Khái niệm cơ bản về Hệ thống Máy tính	Lý thuyết Kinh doanh Du lịch
Thực hành Cơ bản trong Văn bản kinh doanh	Học qua dự án
Thực hành Bảng tính Cơ bản	Kinh tế toàn cầu
Nhập môn Sử dụng Thông tin	Lý thuyết Thông tin du lịch
Thực hành Cơ bản về Thuyết trình	Phân tích Dữ liệu Du lịch
Tiếng Nhật Kỹ thuật	Thực hành trong Định hình Nghề nghiệp
Thực hành tiếng Nhật	Phương pháp soạn thảo Tài liệu kỹ thuật
Hội thoại tiếng Nhật	Thực hành tổng hợp tiếng Nhật
Văn hóa Nhật Bản	Sản xuất Phương tiện truyền thông du lịch
Nhập môn Công cụ đồ họa	Thực hành Cơ bản về VBA A
Thực hành Chung về Chuẩn bị Tài liệu	

Ngành nghề có thể hướng tới

Chuyên viên quản lý nghiệp vụ lữ hành nội địa
Chuyên viên quản lý nghiệp vụ lữ hành tổng hợp
Hướng dẫn viên phiên dịch
Người chịu trách nhiệm quản lý hành trình, v.v...



Hướng đến theo học tiếp lên chương trình Thạc sĩ tại KCGI! ~ Có thể học chuyển tiếp

Khóa học Công nghệ Manga và Anime Quốc tế

Khoa Nghệ thuật và Thiết kế, Chương trình đào tạo 3 năm
Kỹ sư thực hành, Cơ sở Kamogawa

Đào tạo ra các kỹ thuật viên sản xuất anime và manga kỹ thuật số có tầm nhìn toàn cầu và kiến thức về công nghệ AI (Trí tuệ nhân tạo), quản trị và tiếp thị. Sau khi học kiến thức cơ bản, sinh viên sẽ được học các kỹ năng về phần mềm 3DCG như Maya, AutoCAD (vẽ kỹ thuật) và Blender, đồng thời thực hành sản xuất các video quảng cáo bằng AI. Chúng tôi cũng cộng tác với các tổ chức giáo dục ở các quốc gia khác để mang đến cho sinh viên những cơ hội tìm hiểu về sản xuất minh họa và công nghệ AI tiên tiến. Đặc biệt, sinh viên sẽ được học những kiến thức chuyên sâu về cách sử dụng AI tạo sinh.



Các môn học chuyên môn

Năm thứ 1

◆ Bắt buộc

Khái niệm cơ bản về Hệ thống Máy tính A
Thực hành Cơ bản trong Văn bản kinh doanh
Thực hành Bảng tính Cơ bản
Nhập môn Sử dụng Thông tin 1, 2
Thực hành Cơ bản về Thuyết trình
Nhập môn Công cụ đồ họa
Bài giảng Đặc biệt
Khái niệm cơ bản về Hoạt hình trên Web
Khái niệm cơ bản về Sản xuất Nội dung Web 1
Thực hành Thiết kế

◆ Môn học khuyến khích

Tiếng Nhật Kỹ thuật 1A, 1B, 2A, 2B
Thực hành tiếng Nhật 1, 2
Hội thoại tiếng Nhật 1, 2
Văn hóa Nhật Bản 1, 2

Năm thứ 2

◆ Bắt buộc

Học qua dự án 1, 2A
Khái niệm cơ bản về Hệ thống Máy tính B
Ứng dụng Hoạt hình trên Web
Khái niệm cơ bản về Sản xuất Nội dung Web 2
Thực hành trong Định hình Nghề nghiệp
Nhập môn 3DCG
Nhập môn soạn thảo CAD
Luyện thi chứng chỉ quốc tế A

◆ Môn học khuyến khích

Phương pháp soạn thảo Tài liệu kỹ thuật A, B
Thực hành tổng hợp tiếng Nhật 1, 2
Tiếng Nhật Kỹ thuật 3, 4
Tiếng Nhật Thương mại 1, 2

Năm thứ 3

◆ Bắt buộc

Đại cương về UI/UX
Kiến thức cơ bản về Hội họa A, B
Kiến thức cơ bản về Tạo nhân vật
Tạo hình và làm phim hoạt hình 3DCG 1
Chỉnh sửa video (SFX)
Học qua dự án 2B
Thực hành SPI
Tạo hình và làm phim hoạt hình 3DCG 2
Application of GenAI (Adobe)

◆ Môn học khuyến khích

Thực hành tổng hợp tiếng Nhật 3, 4
Tiếng Nhật Kỹ thuật 5, 6
Thực hành tiếng Nhật 3, 4
Phương pháp soạn thảo Tài liệu kỹ thuật C

Khóa học Quản trị kinh doanh Quốc tế

Khoa Công nghệ Thông tin Ứng dụng, Chương trình đào tạo 3 năm
Kỹ sư thực hành, Cơ sở Kyoto Ekimae

Sinh viên sẽ được học về nhiều thể loại khác nhau, như đổi mới công nghiệp bền vững trong khu vực, thương mại, tài chính, logistic, thông tin y tế, đầu tư quốc tế với sự hỗ trợ của AI (Trí tuệ nhân tạo). Ngoài ra, sinh viên còn được trang bị các kỹ năng và kiến thức về ERP (Enterprise Resource Planning: Hoạch định nguồn lực doanh nghiệp) là hệ thống quản lý tổng hợp cho phép doanh nghiệp quản lý thống nhất và tối đa hóa việc sử dụng các nguồn lực quản lý khác nhau của họ. Chúng tôi cũng sẽ bồi dưỡng năng lực quản lý giúp sinh viên có được giá trị quan của thể hệ tiếp theo, có thể điều hành tổ chức đồng thời xây dựng chiến lược quản trị tại các doanh nghiệp toàn cầu.



Các môn học chuyên môn

Năm thứ 1

◆ Bắt buộc

Khái niệm cơ bản về Hệ thống Máy tính A, B
Thực hành Cơ bản trong Văn bản kinh doanh
Thực hành Bảng tính Cơ bản
Bài giảng Đặc biệt
Nhập môn Sử dụng Thông tin 1, 2
Thực hành Cơ bản về Thuyết trình
Nhập môn Công cụ đồ họa
Thực hành Chung về Chuẩn bị Tài liệu
Nhập môn soạn thảo CAD

◆ Môn học khuyến khích

Tiếng Nhật Kỹ thuật 1A, 1B, 2A, 2B
Thực hành tiếng Nhật 1, 2
Hội thoại tiếng Nhật 2
Văn hóa Nhật Bản 1, 2

Năm thứ 2

◆ Bắt buộc

Học qua dự án 1, 2A
Kinh tế toàn cầu
Nhập môn ERP
Đại cương về Thương mại điện tử
Thực hành trong Định hình Nghề nghiệp
Chuỗi cung ứng
Luyện thi chứng chỉ quốc tế A
Thực hành Cơ bản về VBA A

◆ Môn học khuyến khích

Phương pháp soạn thảo Tài liệu kỹ thuật A, B
Thực hành tổng hợp tiếng Nhật 1, 2
Tiếng Nhật Kỹ thuật 3, 4
Tiếng Nhật Thương mại 1, 2

Năm thứ 3

◆ Bắt buộc

Toán thông tin
Tổng quan về Hệ thống Doanh nghiệp
Thiết kế Cơ sở dữ liệu
Luyện thi chứng chỉ quốc tế B
Kỹ thuật quản lý dự án
Quản trị học
Nghiên cứu hoạt động
Học qua dự án 2B
Thực hành Cơ bản trong Thống kê
Thực hành SPI
Khai phá Dữ liệu

◆ Môn học khuyến khích

Thực hành tổng hợp tiếng Nhật 3, 4
Tiếng Nhật Kỹ thuật 5, 6
Thực hành tiếng Nhật 3, 4
Phương pháp soạn thảo Tài liệu kỹ thuật C

Khóa học Khoa học Thông tin Quốc tế

Khoa Khoa học Thông tin, Chương trình đào tạo 4 năm, Cơ sở Rakuho
★ Kỹ sư thực hành trình độ cao ★ Chương trình Chuyên môn Nghệ nghiệp thực tế

Mục tiêu của chúng tôi là đào tạo ra những kỹ sư giải pháp và kiến trúc sư IT được học kỹ lưỡng về lập trình và thiết kế hệ thống từ cơ bản đến kỹ thuật nâng cao, có thể phân tích nhu cầu của các công ty trên toàn cầu, cũng như đề xuất và xây dựng các giải pháp bằng cách áp dụng hệ thống thông tin. Chúng tôi sẽ phát triển nguồn nhân lực toàn cầu có thể đáp ứng nhu cầu của một xã hội tin học hoá tiên tiến, chẳng hạn như AI tạo sinh, IoT, v.v...



Các môn học chuyên môn

Năm thứ 1

◆ Bắt buộc

Khái niệm cơ bản về Hệ thống Máy tính A
Thực hành Cơ bản trong Văn bản kinh doanh
Thực hành Bảng tính Cơ bản
Bài giảng Đặc biệt 1
Nhập môn Sử dụng Thông tin 1
Thực hành Cơ bản về Access
Bài giảng Đặc biệt 2
Nhập môn Sử dụng Thông tin 2

◆ Môn học khuyến khích

Thực hành Cơ bản về Thuyết trình
Khái niệm cơ bản về Hệ thống Máy tính B
Khái niệm cơ bản về Sản xuất Nội dung Web 1
Nhập môn Công cụ đồ họa

Năm thứ 2

◆ Bắt buộc

Học qua dự án 1
Nhập môn Thuật toán
Học qua dự án 2A

◆ Môn học khuyến khích

Thực hành Cơ bản về VBA A
Khái niệm cơ bản về Sản xuất Nội dung Web 2
Thực hành trong Định hình Nghệ nghiệp
Thực hành Cơ bản về VBA B
Nhập môn soạn thảo CAD
Luyện thi chứng chỉ quốc tế A

Năm thứ 3

◆ Bắt buộc

Nhập môn Phát triển Hệ thống
Tổng quan về Hệ thống Doanh nghiệp
Học qua dự án 2B

◆ Môn học khuyến khích

Khái niệm cơ bản về Hoạt hình trên Web
Luyện thi chứng chỉ quốc tế B
Thiết kế Cơ sở dữ liệu
Tổng quan về Hệ thống Thông tin Quản lý
Nhập môn PHP
Thực hành SPI
Thực hành Cơ bản trong Thống kê
Nhập môn Python
Nhập môn Quản lý Mạng

Năm thứ 4

◆ Bắt buộc

Học qua dự án 3A
Học qua dự án 3B
◆ Môn học khuyến khích
Luyện thi chứng chỉ quốc tế C
Lập trình AI 1
Nhập môn Âm thanh và Âm học
Kiến thức cơ bản về Hoạt hình 3D
Đào tạo đặc biệt về Fintech
Lập trình AI 2
Đại cương về Xử lý thông tin môi trường
Ứng dụng Hoạt hình 3D

Khóa học Thông tin Nghệ thuật Quốc tế

Khoa Khoa học Thông tin, Chương trình đào tạo 4 năm, Cơ sở Rakuho
★ Kỹ sư thực hành trình độ cao ★ Chương trình Chuyên môn Nghệ nghiệp thực tế

Mục tiêu của chúng tôi là đào tạo ra những giám đốc nghệ thuật theo đuổi các khả năng và giới hạn của nghệ thuật số, có thể hình dung trước hình ảnh hoàn thành của tác phẩm, có kỹ năng lập kế hoạch và quản lý để dẫn dắt dự án đến thành công. Chúng tôi sẽ phát triển nguồn nhân lực được trang bị kỹ thuật sản xuất tiên tiến, có kỹ năng lên ý tưởng và trình bày để đàm phán và đưa ra đề xuất khi lắng nghe yêu cầu của khách hàng.



Các môn học chuyên môn

Năm thứ 1

◆ Bắt buộc

Khái niệm cơ bản về Hệ thống Máy tính A
Thực hành Cơ bản trong Văn bản kinh doanh
Thực hành Bảng tính Cơ bản
Bài giảng Đặc biệt 1
Nhập môn Sử dụng Thông tin 1
Nhập môn Công cụ đồ họa
Bài giảng Đặc biệt 2
Nhập môn Sử dụng Thông tin 2

◆ Môn học khuyến khích

Thực hành Cơ bản về Thuyết trình
Khái niệm cơ bản về Hoạt hình trên Web
Khái niệm cơ bản về Sản xuất Nội dung Web 1
Thực hành Thiết kế

Năm thứ 2

◆ Bắt buộc

Học qua dự án 1
Nhập môn soạn thảo CAD
Học qua dự án 2A

◆ Môn học khuyến khích

Ứng dụng Hoạt hình trên Web
Khái niệm cơ bản về Sản xuất Nội dung Web 2
Thực hành trong Định hình Nghệ nghiệp
Nhập môn 3DCG
Ứng dụng vẽ CAD
Luyện thi chứng chỉ quốc tế A

Năm thứ 3

◆ Bắt buộc

Đại cương về UI/UX
Kiến thức cơ bản về Hội họa A
Học qua dự án 2B

◆ Môn học khuyến khích

Kiến thức cơ bản về Tạo nhân vật
Luyện thi chứng chỉ quốc tế B
Thiết kế Cơ sở dữ liệu
Kiến thức cơ bản về Hoạt hình 3D
Tổng quan về Kiến trúc
Thực hành SPI
Thực hành Cơ bản trong Thống kê
Kiến thức cơ bản về Hội họa B
Ứng dụng Hoạt hình 3D

Năm thứ 4

◆ Bắt buộc

Học qua dự án 3A
Học qua dự án 3B

◆ Môn học khuyến khích

Luyện thi chứng chỉ quốc tế C
Nghiên cứu Video hoạt hình 3D 1
Nhập môn Âm thanh và Âm học
Thực tập Sản xuất video 1
Nghiên cứu Video hoạt hình 3D 2
Thực tập Sản xuất âm thanh kỹ thuật số
Thực tập Sản xuất video 2
Kỹ thuật Tạo cốt truyện

Khóa học Thông tin Quản lý Quốc tế

Khoa Khoa học Thông tin, Chương trình đào tạo 4 năm, Cơ sở Rakuho
★ Kỹ sư thực hành trình độ cao ★ Chương trình Chuyên môn Nghề nghiệp thực tế

Mục tiêu của chúng tôi là đào tạo ra những nhà tư vấn IT và quản lý dự án có thể hoạt động tích cực trong xã hội toàn cầu sau khi được học các phương pháp quản lý sử dụng IT để kết hợp và quản lý “các nguồn lực quản lý” như con người, hàng hóa, tài chính, và thông tin trong toàn doanh nghiệp. Chúng tôi đã chuẩn bị giáo trình đào tạo những kỹ năng cần thiết cho doanh nhân để phát triển nguồn nhân lực có khả năng đáp ứng đa dạng các ngành IT trong mọi lĩnh vực công nghiệp.



Các môn học chuyên môn

Năm thứ 1

◆ Bắt buộc

Khái niệm cơ bản về Hệ thống Máy tính A
Thực hành Cơ bản trong Văn bản kinh doanh
Thực hành Bảng tính Cơ bản
Bài giảng Đặc biệt 1
Nhập môn Sử dụng Thông tin 1
Nhập môn Công cụ đồ họa
Bài giảng Đặc biệt 2
Nhập môn Sử dụng Thông tin 2

◆ Môn học khuyến khích

Thực hành Cơ bản về Thuyết trình
Khái niệm cơ bản về Hoạt hình trên Web
Khái niệm cơ bản về Sản xuất Nội dung Web 1
Tổng quan về Nghiên cứu Du lịch

Năm thứ 2

◆ Bắt buộc

Học qua dự án 1
Thực hành Nhiếp ảnh
Học qua dự án 2A

◆ Môn học khuyến khích

Tổng quan về Quản lý Thu hút Du lịch
Khái niệm cơ bản về Sản xuất Nội dung Web 2
Thực hành trong Định hình Nghề nghiệp
Nhập môn 3DCG
Ứng dụng về CAD
Luyện thi chứng chỉ quốc tế A

Năm thứ 3

◆ Bắt buộc

Đại cương về UI/UX
Doanh nghiệp Du lịch Mới
Học qua dự án 2B

◆ Môn học khuyến khích

Nhập môn Phát triển Hệ thống
Luyện thi chứng chỉ quốc tế B
Thiết kế Cơ sở dữ liệu
Thực hành Cơ bản về VBA A
Tổng quan về Hệ thống Thông tin Quản lý
Thực hành SPI
Thực hành Cơ bản trong Thống kê
Thực hành Thống kê động trong Du lịch
Thực hành Cơ bản về VBA B
Thực hành Cơ bản về Access

Năm thứ 4

◆ Bắt buộc

Học qua dự án 3A
Học qua dự án 3B

◆ Môn học khuyến khích

Luyện thi chứng chỉ quốc tế C
Nhập môn ERP
Đào tạo đặc biệt về Fintech
Du lịch Inbound
Thực tập Phát triển ERP
Quản trị học
Thực địa Văn hóa Kyoto

Khóa học Thông tin Quốc tế

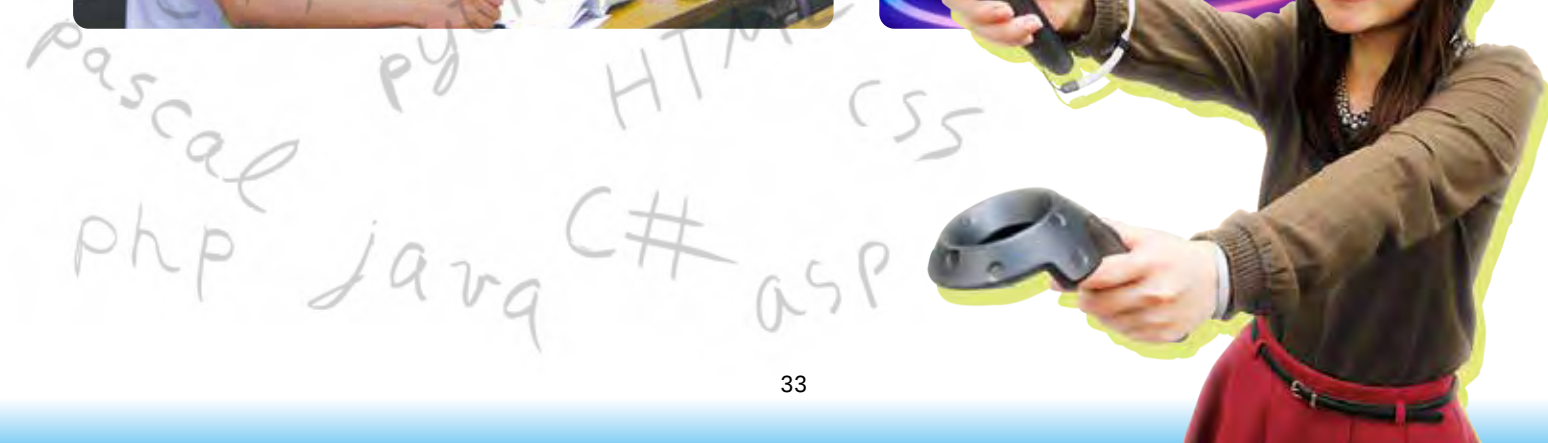
Khoa Kỹ thuật Máy tính, Chương trình đào tạo 3 năm
Kỹ sư thực hành, Cơ sở Rakuho

Các công nghệ tiên tiến ngày nay như AI và các hệ thống thực ảo được áp dụng trong nhiều bối cảnh khác nhau, trong khi chuyển đổi kỹ thuật số (DX) đang phát triển nhanh chóng. Trong khi đó, quá trình triển khai mạng 5G vẫn được tiếp tục và vũ trụ ảo (metaverse) đang lan rộng trên phạm vi toàn cầu. Trong khóa học này, ngoài việc củng cố vốn tiếng Nhật cần thiết cho việc học kiến thức chuyên ngành, sinh viên còn đạt được nền tảng vững chắc về máy tính và công nghệ thông tin, tạo cơ sở cho việc chuyển đổi kỹ thuật số (DX). Sinh viên cũng được chọn các môn học các bạn yêu thích trong hàng loạt các môn tự chọn, đạt được trình độ thành thạo về kỹ năng IT. Nhiều chủ đề quan trọng trong lĩnh vực IT kinh doanh được đề cập, bao gồm cơ sở dữ liệu, lập trình và công nghệ mạng, cũng như tiếng Nhật kỹ thuật và các môn học khác bằng tiếng Nhật. Thông qua các môn học này, Chương trình sẽ đào tạo nhân viên thành thạo công nghệ máy tính và khả năng tiếng Nhật cần thiết trong kinh doanh. Sinh viên tốt nghiệp khóa học sẽ nhận được danh hiệu “Kỹ sư thực hành” có thể học tiếp lên trường KCGI thuộc cùng Tập đoàn KCG để lấy bằng thạc sĩ.

Các môn học chuyên môn

Thực hành Cơ bản về Thuyết trình	Thiết kế Cơ sở dữ liệu
Thực hành Cơ bản về VBA	Học qua dự án
Thực hành Tổng hợp về Tạo văn bản	Thực hành trong Định hình Nghề nghiệp
Thực hành về Cách thức chuẩn bị cho Kỳ thi Năng lực	Thực hành Cơ bản trong Thống kê
Tổng quan về Hệ thống Doanh nghiệp	Tiếng Nhật Kỹ thuật
Tổng quan về Hệ thống Thông tin Quản lý	Thực hành SPI
Nhập môn Quản lý Mạng	Khái niệm cơ bản về Sản xuất Nội dung Web
Nhập môn Công cụ đồ họa	Nhập môn Thuật toán
Nhập môn Python	Thực hành Bảng tính Cơ bản
Khái niệm cơ bản về Hệ thống Kế toán	Thực hành Cơ bản về Access
Nhập môn Phát triển Hệ thống	
Nhập môn PHP	

Ghi chú: Sinh viên có thể lựa chọn và theo học các môn học thuộc khoa khác.



Khóa học Thiết kế & Nghệ thuật Quốc tế

Khoa Kỹ thuật Máy tính, Chương trình đào tạo 3 năm
Kỹ sư thực hành, Cơ sở Rakuhoku

Hướng đến theo học
tiếp lên chương trình
Thạc sĩ tại KCGI!

Trong khóa học này, sau khi đã có được các kiến thức và kỹ năng máy tính cơ bản theo yêu cầu của xã hội, sinh viên sẽ có thể tích lũy kiến thức cơ bản về nghệ thuật và tạo ý tưởng, cũng như tiếp thu các kỹ năng sản xuất thực tế, trở nên thành thạo trong việc sử dụng phần mềm tiêu chuẩn công nghiệp. Khóa học sẽ đào tạo ra những nhà sáng tạo và nhà thiết kế tính thông các kỹ năng IT mới nhất cũng như tính độc đáo và khả năng đưa ra đề xuất. Sinh viên tốt nghiệp khóa học sẽ nhận được danh hiệu “Kỹ sư thực hành” có thể đăng ký học tiếp lên trường KCGI thuộc cùng Tập đoàn KCG để lấy bằng thạc sĩ.



Quảng cáo kỷ niệm 50 năm của Tập đoàn KCG (URL: kcg.ac.jp/gainax)

Các môn học chuyên môn

Nhập môn Công cụ đồ họa	Kiến thức cơ bản về Hội họa
Thực hành Thiết kế	Học qua dự án
Kiến thức cơ bản về Hoạt hình 3D	Thực hành trong Định hình Nghệ nghiệp
Thực hành về Cách thức chuẩn bị cho Kỳ thi Năng lực	Nhập môn Manga
Thực hành CAD	Nhập môn Anime
Khái niệm cơ bản về Sản xuất Nội dung Web	Xây dựng Nhân vật
Thực hành Tổng hợp về Tạo văn bản	Thực hành Minh họa Nhân vật
Tổng quan về Kiến trúc	Sản xuất Video
Kiến thức cơ bản về Hoạt hình trên Web	Thực hành Cơ bản về Thuyết trình
Kiến thức cơ bản về Thiết kế UI/UX	Tiếng Nhật Kỹ thuật

Ghi chú: Sinh viên có thể lựa chọn và theo học các môn học thuộc khoa khác.



Khóa học Thông tin Du lịch Quốc tế

Khoa Kỹ thuật Máy tính, Chương trình đào tạo 3 năm
Kỹ sư thực hành, Cơ sở Rakuhoku

Hướng đến theo học
tiếp lên chương trình
Thạc sĩ tại KCGI!

Khóa học này tận dụng tối đa vị trí của KCG ở Kyoto - một trong những địa điểm tham quan tiêu biểu nhất của Nhật Bản. Nhà trường cung cấp một chương trình đào tạo đầy đủ về các dịch vụ du lịch mới và các mô hình kinh doanh ứng dụng IT. Sinh viên cố gắng giải quyết nhiều vấn đề khác nhau mà các địa điểm tham quan thường gặp phải, chẳng hạn như cung cấp thông tin du lịch, chuyển đổi hồ sơ hoạt động du lịch thành dữ liệu có thể sử dụng, phân tích và dự báo. Khóa học giúp phát triển nguồn nhân lực có thể đóng góp vào sự thành công của ngành du lịch đang phục hồi vượt bậc và phát triển bền vững. Sinh viên tốt nghiệp khóa học sẽ nhận được danh hiệu “Kỹ sư thực hành” có thể đăng ký học tiếp lên trường KCGI thuộc cùng Tập đoàn KCG để lấy bằng thạc sĩ.

Các môn học chuyên môn

Tổng quan về Du lịch học	Thực hành Chuẩn bị cho Kỳ thi Năng lực A/B
Thực hành Nhiếp ảnh	Kinh doanh Du lịch Kiểu Mới
Tổng quan về Quản lý điểm Du lịch	Thực hành Lĩnh vực Văn hóa Kyoto
Kinh doanh Vận tải Du lịch	Thực hành Thống kê động trong Du lịch
Truyền thông Du lịch	Du lịch Quốc nội

Ghi chú: Sinh viên có thể lựa chọn và theo học các môn học thuộc khoa khác.

Năng lực hướng đến

Nhà quản lý Kiểm soát Hành trình

Nhà quản lý Kiểm soát Hành trình là năng lực bắt buộc đối với người điều hành tour du lịch cấp cao sẽ đồng hành trong chuyến tham quan và chuyển đi theo nhóm do các công ty lữ hành tổ chức.

Nhà quản lý nghiệp vụ du lịch

“Nhà quản lý nghiệp vụ du lịch” là bằng cấp quốc gia được quy định theo Đạo luật Đại lý Du lịch. Cần có khi bán các chuyến du lịch trong nước hoặc nước ngoài thay cho một công ty lữ hành. Đạo luật Đại lý Du lịch quy định rằng mỗi cửa hàng của đại lý du lịch phải có ít nhất một Nhà quản lý nghiệp vụ du lịch. Nhiều người làm việc tại các công ty lữ hành đều có bằng cấp này.

Kỳ thi Kiểm định Quản lý tKinh doanh Inbound

Kỳ thi Chứng chỉ Giám đốc Kinh doanh Inbound là kỳ kiểm tra trình độ nhằm xác nhận kiến thức về kinh doanh Inbound, nhằm mục tiêu phục vụ du khách nước ngoài đến thăm Nhật Bản. Để vượt qua bài kiểm tra này, người dự thi cần phải có kiến thức về các tình hình và xu hướng hiện tại của du lịch trong nước, khả năng lập kế hoạch cho các dự án kinh doanh trong nước có thể thu hút khách hàng, hiểu biết và khả năng đáp ứng với du khách nước ngoài đến Nhật Bản và cả những kiến thức về “du lịch mới” và sự hình thành các địa điểm tham quan.





Điều kiện ứng tuyển Du học sinh của KCG

Người có quốc tịch nước ngoài thỏa tất cả các điều kiện sau:

(1) Người đã hoàn thành (gồm cả những người dự kiến sẽ hoàn thành) chương trình giáo dục 12 năm ở nước họ hoặc Nhật Bản, người có đủ điều kiện được nhận vào một trường đại học ở nước họ, hoặc người được Học viện chúng tôi công nhận là có trình độ tương đương hoặc cao hơn, đủ 18 tuổi, đáp ứng 1 hoặc nhiều hơn trong 5 điều kiện sau đây và có khả năng tiếng Nhật cho phép họ hiểu bài học

① Người đã đậu N1 (1 kyu) hoặc N2 (2 kyu) trong Kỳ thi năng lực Nhật ngữ (JLPT) do Hiệp hội hỗ trợ giáo dục quốc tế Nhật Bản và Quỹ giao lưu quốc tế Nhật Bản tổ chức

② Người đạt 200 điểm trở lên môn tiếng Nhật (tổng điểm đọc hiểu, nghe hiểu, và nghe đọc hiểu) trong Kỳ thi du học Nhật Bản (EJU) do Tổ chức hỗ trợ sinh viên Nhật Bản tổ chức

③ Người đạt 400 điểm trở lên Bài kiểm tra nghe đọc hiểu JLRT (kiểm tra viết) trong Kỳ thi năng lực Nhật ngữ thương mại BJT do Hiệp hội kiểm tra trình độ kanji tiếng Nhật tổ chức

④ Người đã học tiếng Nhật từ 6 tháng trở lên tại cơ sở dạy tiếng Nhật cho người nước ngoài theo quy định của Bộ trưởng Bộ Tư pháp trong thông báo công khai sau khi tham khảo ý kiến của Bộ trưởng Bộ Giáo dục, Văn hóa, Thể thao, Khoa học và Công nghệ (tuy nhiên, tỷ lệ đến lớp tại thời điểm tuyển sinh phải từ 90% trở lên)

⑤ Người đã học từ 1 năm trở lên tại cơ sở giáo dục (tiểu học, trung học cơ sở, trung học phổ thông, trung học chuyên nghiệp, cao đẳng, đại học, cao học) được quy định trong Điều 1 của Luật Giáo dục Trường học Nhật Bản

* Bao gồm bằng cấp tú tài quốc tế, v.v... (Vui lòng liên hệ với chúng tôi để biết chi tiết.)

(2) Người có tư cách lưu trú cho phép họ ở lại Nhật Bản mà không gặp bất kỳ trở ngại nào từ khi nhập học Học viện chúng tôi đến khi tốt nghiệp

* Tư cách lưu trú là du học, vĩnh trú, định trú, vợ/chồng của người Nhật, đoàn tụ gia đình, v.v...

(3) Người được hiệu trưởng trường cũ hoặc giáo viên hướng dẫn tại trường cũ giới thiệu

(4) Người được đảm bảo mọi chi phí trong thời gian lưu trú tại Nhật Bản

Tuyển sinh (Kỳ thi tuyển du học sinh)

Sàng lọc hồ sơ: Ứng viên sẽ được đánh giá dựa trên hồ sơ xét tuyển đã nộp.

Thi phỏng vấn: Ứng viên tham dự buổi phỏng vấn và thi vấn đáp dựa trên hồ sơ xét tuyển, v.v... đã nộp.

* Buổi phỏng vấn sẽ được thực hiện tại một địa điểm được chỉ định hoặc trực tuyến qua cuộc gọi video (Zoom, v.v...) trên Internet. Ứng viên tham dự qua hình thức trực tuyến cần chuẩn bị máy vi tính, micro, loa, camera (video từ phía ứng viên phải được truyền trực tiếp), môi trường giao tiếp Internet tại nhà, v.v... trước khi tham dự.

* Ngày giờ và địa điểm (hình thức) của buổi phỏng vấn sẽ được thông báo khi chúng tôi gửi phiếu tham dự ứng tuyển (theo nguyên tắc, buổi phỏng vấn sẽ được tiến hành trong vòng 2 tuần sau khi chúng tôi nhận được hồ sơ xét tuyển).



Khóa học Trực tuyến Linh hoạt (Flexible Online Course)

Quét ở đây để biết thêm thông tin



Khoa Công nghệ Thông tin Ứng dụng Quốc tế

Hiện nay, Nhật Bản đang thiếu hụt trầm trọng nguồn nhân lực IT. Người ta cho rằng đến năm 2030, nguồn nhân lực này sẽ thiếu khoảng 450.000 người. (“Khảo sát cung và cầu nhân lực IT (Tóm lược) (Tháng 4/2019)” của Bộ Kinh tế, Thương mại và Công nghiệp Nhật Bản)

Trước tình thế thiếu hụt này, KCG cần những người có năng lực theo học về IT và dẫn dắt ngành IT toàn cầu. Với mục tiêu được áp ứ đó, KCG đã thành lập các Khóa học Trực tuyến Linh hoạt.

Lợi thế của Khóa học Trực tuyến Linh hoạt

Học tập theo tốc độ của riêng bạn, ở bất cứ nơi nào bạn thích!

Là Hệ thống quản lý học tập tiên tiến nhất của KCG, KING-LMS sẽ cung cấp quyền truy cập vào các nguồn tài liệu học 24/24. Với KING-LMS, sinh viên có thể tham gia lớp học theo lịch trình của riêng mình, sử dụng các video bài giảng và tài liệu lớp học được cung cấp sẵn. Sinh viên có thể xem và nghe các bài giảng bao nhiêu lần tùy thích, học tập tiến bộ theo tốc độ của riêng mình.

Có thể chuyển khóa học sang bất kỳ khóa học toàn thời gian nào!

Khóa học Trực tuyến Linh hoạt

- Nghệ thuật & Thiết kế (Art & Design)
- Kinh doanh và Quản lý (Business & Management)
- Khoa học Máy tính (Computer Science)
- Game Kỹ thuật số & Giải trí (Digital Game & Amusement)
- Kỹ thuật cho hệ thống nhúng (Engineering for Embedded Systems)

Nhận Chứng chỉ Kỹ sư thực hành trình độ cao sau khi Tốt nghiệp!

Chứng chỉ Kỹ sư thực hành trình độ cao là bằng cấp sinh viên có thể đạt được khi đáp ứng một số điều kiện nhất định và hoàn thành chương trình đào tạo chuyên môn hệ bốn năm tại trường chuyên môn nâng cao. MEXT công nhận Chứng chỉ Kỹ sư thực hành trình độ cao tương đương với Bằng cử nhân do trường đại học cấp. Chứng chỉ Kỹ sư thực hành trình độ cao được trao cho những người đã tích lũy không chỉ kiến thức mà còn có kỹ năng trong lĩnh vực chuyên môn. Do đó, Chứng chỉ Kỹ sư thực hành trình độ cao ngày càng được đánh giá tương đương hoặc thậm chí là cao hơn Bằng cử nhân. Những người có Chứng chỉ Kỹ sư thực hành trình độ cao học về IT được mong đợi là sẽ cần thiết hơn bao giờ hết trong thời đại sắp tới.

Học Chuyên sâu thông qua Học tại trường: Nâng cao hiệu quả học tập của bạn!

Trong Khoa Công nghệ Thông tin Ứng dụng Quốc tế, KCG cung cấp chương trình học chuyên sâu gọi là “Học tại trường”. Trong chương trình Học tại trường, sinh viên tham gia vào học chuyên sâu và trực tiếp dưới sự hướng dẫn trực tiếp của giáo viên. Học tại trường được tổ chức trong khoảng hai tuần, hai lần một năm: Vào mùa hè, từ tháng Tám đến tháng Chín, và vào mùa xuân, từ tháng Hai đến tháng Ba. Các lớp học dành cho chương trình Học tại trường có ở Cơ sở Kyoto Ekimae của KCG, cách Ga Kyoto bảy phút đi bộ. Kết nối giao thông vô cùng tiện lợi, giúp việc đi lại trở nên dễ dàng.

Chương trình đào tạo

Lớp học trực tiếp

Thử thách bản thân để tạo ra các tác phẩm gốc và thực hiện các dự án

Khóa học Cơ bản

Có được nền tảng kiến thức rộng lớn trong nhiều lĩnh vực khác nhau

Khóa học Ứng dụng

Có được nền tảng kiến thức rộng lớn trong nhiều lĩnh vực khác nhau

Khóa học Đáp ứng Nghề nghiệp

Hỗ trợ quá trình tìm việc làm của bạn

Tiếng nói của Sinh viên quốc tế tại KCG

Hàng ngàn sinh viên quốc tế đã đến với KCG để học tập và chấp cánh cho một sự nghiệp hào hứng.

Sự hỗ trợ nhiệt tình và chương trình giáo dục phổ thông xuất sắc cho sinh viên quốc tế.

Nguyen Sy Nam

Video phỏng vấn ▶

Khoa Xử lý Thông tin
Khóa học Xử lý Thông tin

Cộng hòa Xã hội Chủ nghĩa Việt Nam

Tôi đã luôn yêu thích game, manga và anime Nhật Bản. Khi ai đó gợi ý chuyện đi du học, tôi quyết định rằng tôi muốn chuẩn bị cho tương lai của mình ở một môi trường hoàn toàn mới. Sau khi theo học tại trường tiếng Nhật, tôi muốn học IT vì tôi nhận ra rằng IT có sức mạnh tạo ra xã hội của tương lai. Vì vậy, tôi đã đăng ký học tại KCG. KCG đưa ra nhiều chương trình hỗ trợ tốt cho sinh viên quốc tế và mang lại nhiều cơ hội để chúng tôi theo đuổi một chương trình đào tạo phổ thông khác bên cạnh ngành IT. Tôi đã học tập chăm chỉ và có thể đầu quân cho một công ty IT ở Nhật Bản. Không lâu sau khi vào công ty, tôi đã thi đỗ chứng chỉ đạt chuẩn cơ bản kỹ sư IT Nhật Bản.

Một ngày nào đó
tôi muốn làm việc ở mảng marketing quốc tế.

Sukandar Ipung
Ismaya

Khoa Kinh doanh Cơ bản

Cộng hòa Indonesia

Tôi muốn học tập ở Nhật Bản - đất nước mà tôi luôn yêu mến. Ở Nhật Bản, tôi muốn học IT vì ngành này sẽ rất cần thiết trong tương lai, và tôi cũng muốn học về kinh doanh nữa. Vì vậy, tôi đã đăng ký học tại KCG. Về cơ bản tôi chưa có nền tảng về máy tính, vì vậy các giáo sư hướng dẫn của tôi đã kiên nhẫn dạy cho tôi mọi thứ. Dần dần tôi đã có được kiến thức và kỹ năng, và tôi có thể nhận thấy sự tiến bộ của bản thân. Một ngày nào đó, tôi muốn có một công việc chuyên về marketing ở nước ngoài. Tôi muốn phổ biến các sản phẩm và công nghệ của Nhật Bản với quê hương Indonesia của tôi và ra thế giới.

Tôi muốn nghiên cứu công nghệ vĩ đại nhất thế giới.

Natasha Maria Devina

Khoa Kinh doanh Cơ bản

Cộng hòa Indonesia

Tôi muốn du học tại một quốc gia hàng đầu về công nghệ như Nhật Bản. Nếu có thể, tôi muốn được làm việc trong lĩnh vực kế toán giống như mẹ tôi. Vì vậy, tôi đã đăng ký học tại KCG để lĩnh hội kiến thức và kỹ năng về IT và về kinh doanh. Tôi đã tự học về máy tính. Hiện tại, tôi đang học hỏi từ các giáo sư của mình tại KCG - những người luôn ân cần và kiên nhẫn hướng dẫn tôi, vì vậy tôi cảm thấy rất vui khi tham gia các lớp học liên quan đến kinh doanh, v.v. Trong tương lai, tôi muốn làm việc ở mảng lập trình kinh doanh trực tuyến.

Giải thưởng KCG Xuất sắc nhất đã
mang lại cho tôi sự tự tin.

Lyu Langbiao

Video phỏng vấn ▶

Khoa Phát triển Game Cơ bản

Cộng hòa Nhân dân Trung Hoa

Sau khi tốt nghiệp đại học ở Trung Quốc, tôi làm công việc kỹ sư mạng, nhưng mong muốn tìm kiếm một công việc sáng tạo trở nên mạnh mẽ hơn. Sau khi theo học tại Trung tâm Đào tạo Tiếng Nhật Kyoto, tôi bắt đầu học về game tại KCG. Sau khi tôi vào KCG, các giáo sư hướng dẫn đã thực sự truyền thụ các kiến thức kỹ thuật cho tôi. Nhờ có các giáo sư, một người bạn Nhật Bản và tôi đã giành được Giải thưởng KCG Xuất sắc nhất cho sản phẩm game mà chúng tôi cùng nhau tạo ra. Tôi đã có thể tìm được công việc tại công ty game mà tôi yêu thích nhất. Tôi đang tiếp tục trau dồi các kỹ năng của mình với mục tiêu trở thành trưởng nhóm.

Ước mơ của tôi là
thành lập một công ty game ở quê nhà.

Gil Giron Andres
Francisco

Khoa Phát triển Game Cơ bản

Cộng hòa Guatemala

Ở đất nước của tôi, các lựa chọn khi theo đuổi nghề nghiệp IT của tôi bị hạn chế, chúng tôi không có nhiều trường đại học, vì vậy tôi quyết định đến Nhật Bản. Mọi người ở KCG đều thân thiện và tôi thực sự có thể tập trung vào việc tìm hiểu về game ở đây. Tôi được thực hành rất nhiều và việc đó rất thú vị. Đất nước Nhật Bản an toàn và môi trường tự nhiên ở đây cũng rất phong phú. Khi đến là Kyoto, tôi bị mê hoặc bởi vẻ đẹp của cảnh sắc mùa thu trên núi Arashi và những điều tương tự. Sau khi tốt nghiệp, tôi muốn làm việc tại một công ty Nhật Bản, tích lũy kinh nghiệm, sau đó trở lại Guatemala vào một ngày không xa để thành lập công ty phát triển phần mềm game.

Tôi muốn đóng góp vào sự phát triển IT
của quê hương mình.

Shakhzodshokhi
Shamsiddin

Khoa Xử lý Thông tin
Khóa học Xử lý Thông tin

Cộng hòa Tajikistan

Khi một người trong số những đàn anh của tôi đi du học ở Nhật Bản, tôi đã nghĩ "Mình cũng có thể!". Vì vậy, tôi đã đăng ký học tại KCG. Đây là lần đầu tiên tôi học về IT một cách nghiêm túc và việc học thực sự rất khó. Nhưng các giáo viên đã hướng dẫn cho tôi rất tận tình, thiết bị máy tính đều là những máy móc mới nhất. Tôi đã rất vui vẻ và tận hưởng cuộc sống của mình như một sinh viên. Sau khi tốt nghiệp, tôi muốn đầu quân cho một công ty IT ở Nhật Bản để học việc và tiết kiệm tiền, sau đó trở về Tajikistan thành lập công ty phát triển ứng dụng phần mềm. Tôi hy vọng sẽ đóng góp cho sự phát triển về IT ở quê hương mình.

Học về manga ở Nhật Bản bằng thiết bị mới nhất.

Normans Sagastume
Javier Alexander

Khoa Nghệ thuật và Thiết kế Cơ bản
Khóa học Truyện tranh và Hoạt hình

Cộng hòa Guatemala

Tôi luôn mơ ước được đến Nhật Bản và trở thành họa sĩ manga vì tôi bị thu hút bởi sự sâu sắc và tinh tế của manga Nhật Bản. Vì vậy, sau khi theo học ở trường tiếng Nhật, tôi đã đăng ký học tại KCG. Tại KCG, họ có tất cả các thiết bị mới nhất cho việc học về manga. Các giáo sư tại KCG kiên nhẫn giải thích mọi vấn đề và tạo môi trường để sinh viên có thể thoải mái đặt câu hỏi. Quãng đời sinh viên của tôi rất trọn vẹn và tôi đang tận hưởng khoảng thời gian này hết mình. Sau khi tốt nghiệp, tôi hy vọng sẽ được làm việc cho một nhà xuất bản Nhật Bản. Sẽ thật tuyệt nếu tôi có được những bộ manga của riêng mình.

Hệ thống tín chỉ cho phép tôi tạo dựng nghề nghiệp
của chính mình.

Francis Daniel Cader
Olivares

Khoa Xử lý Thông tin
Khóa học Xử lý Thông tin

Cộng hòa El Salvador

Nhật Bản có rất nhiều công ty nổi tiếng về công nghệ xuất sắc trong game, như Nintendo, Sega và Capcom, và họ đang thiết lập sự hiện diện của mình ở khu vực Mỹ Latinh. Tôi muốn đến thăm những công ty đó và được học hỏi thêm từ họ, vì vậy tôi đã đăng ký học tại KCG. Điều tôi cảm thấy tuyệt vời nhất về KCG là hệ thống tín chỉ. Tôi có thể tạo dựng nghề nghiệp của chính mình, tham gia các lớp học về những lĩnh vực bản thân quan tâm, chẳng hạn như CPU và lập trình Web. Sau khi đã có nền tảng vững chắc về ngôn ngữ, tôi muốn tìm công việc về xây dựng trang web đa ngôn ngữ liên quan đến du lịch.

Tôi muốn tham gia vào
lĩnh vực kinh doanh nội dung toàn cầu.

Naranjo Bejarano
Carlos

Khoa Phát triển Game Cơ bản

Vương quốc Tây Ban Nha

Tôi vốn ngưỡng mộ công nghệ tiên tiến hàng đầu của Nhật Bản. Các game như Pokémon rất thú vị, và công nghệ thì không quốc gia nào trên thế giới có thể sánh được. Không điều gì có thể khiến tôi hạnh phúc hơn là được học về game ở Nhật Bản. KCG mang đến môi trường học tập tuyệt vời, với phần cứng và phần mềm máy tính mới nhất. Mục tiêu của tôi là được làm việc ở một công ty nội dung lớn tại Nhật Bản. Tôi có thể nói tiếng Nhật và tiếng Tây Ban Nha, vì vậy, có được kiến thức IT sẽ giúp tôi tham gia vào hoạt động kinh doanh toàn cầu.

Cảm nhận kết quả đào tạo tại KCG.

Chanvongnaraz
Khampasith

Khoa Xử lý Thông tin
Khóa học Xử lý Thông tin

Cộng hòa Dân chủ Nhân dân Lào

Công nghệ khiến cho cuộc sống của con người trở nên phong phú hơn. Tôi nhập học vào KCG vì tôi quyết tâm học IT và muốn đóng vai trò quan trọng trong xã hội. Là cơ quan đào tạo về máy tính đầu tiên của Nhật Bản, KCG có lịch sử và thành tích trong đào tạo IT. Tôi cảm thấy rằng mình đã đăng ký vào một ngôi trường thực sự tốt. Tôi cảm thấy khá bối rối vì tôi chưa từng học về máy tính trước đây. May mắn thay, các giáo sư hướng dẫn tại KCG luôn kiên nhẫn giải thích mọi vấn đề cho tôi bằng những từ ngữ dễ hiểu. Ngay sau đó, tôi nhận ra rằng mình rất thích công việc lập trình. Trong tương lai, tôi muốn tìm việc tại một công ty liên quan đến IT ở Nhật Bản và tiếp tục công việc lập trình, làm những việc có thể giúp cuộc sống của mọi người trên toàn thế giới tiện nghi hơn.

Tôi muốn học tiếng Nhật và công nghệ video.

Ralambozatovo
Narianja Vololoniaina

Khoa Nghệ thuật và Thiết kế Cơ bản
Khóa học Thiết kế và Nghệ thuật

Cộng hòa Madagascar

Tôi yêu thích Nhật Bản bởi vì đây là nền văn hóa hoàn toàn khác với quê hương của tôi. Tôi muốn nghiên cứu chuyên sâu hơn những kiến thức về video và hình ảnh đã học tại trường đại học khi ở Madagascar, vì vậy tôi đã đăng ký học tại KCG theo tiến cử từ MEXT. Tôi thực sự vui mừng vì được theo học tại KCG. Trong lớp học của tôi, các giáo sư hướng dẫn cho tôi cung cấp nền tảng giáo dục toàn diện, bắt đầu từ những điều cơ bản. Các giáo viên và bạn học cùng lớp đều rất tốt bụng. Ngay cả trong kì cũng rất nhiệt tình giúp đỡ tôi. Ước mơ của tôi là truyền tải văn hóa Nhật Bản đến Madagascar và khắp nơi trên thế giới thông qua video.

Nghiên cứu chuyên sâu về lập trình game.

Kim Hae Rang

Khoa Xử lý Thông tin
Khóa học Xử lý Thông tin

Đại Hàn Dân Quốc

Trường trung học nữ sinh tôi từng theo học có liên kết với KCG, và một trong những đàn chị của tôi cũng học ở đây, vì vậy tôi cảm thấy quen thuộc với KCG. Tôi biết rằng KCG được trang bị đầy đủ máy tính và các thiết bị khác, và tôi có thể nhận được chương trình đào tạo chuyên môn. Tôi muốn học lập trình game vì tôi yêu thích các game có cốt truyện được tạo ra ở Nhật Bản, vì vậy tôi đã đăng ký học tại KCG. Ước mơ của tôi là một ngày nào đó được trở thành lập trình viên tại một công ty game Nhật Bản. Tôi sẽ thực sự hạnh phúc nếu bản thân có thể tạo ra một trò chơi từ trí tưởng tượng của mình và được mọi người trên khắp thế giới đón nhận.

Bốn mùa của sinh viên

KCG tổ chức nhiều chương trình, sự kiện hằng năm.

- Buổi giới thiệu định hướng cho sinh viên
- Lễ nhập học
- Kiểm tra sức khỏe
- Bắt đầu học kỳ mùa xuân
- Tiệc chào mừng cho lớp sinh viên năm thứ nhất và giới thiệu về các câu lạc bộ
- Kỳ thi Quốc gia vào mùa xuân
- Hội trại sinh viên năm thứ nhất
- Cuộc thi đi bộ mùa xuân
- Hội giới thiệu doanh nghiệp trong trường

Tháng 4

Các sự kiện chính trong năm ở Kyoto

Cuộc diễu hành ngắm hoa anh đào Toyotomi Hideyoshi (Chùa Daigoji)

April



Lễ nhập học

- Ngày kỷ niệm thành lập (ngày 1 tháng 5)
- Các giải đấu thể thao
- Hội giới thiệu doanh nghiệp trong trường

Tháng 5

Lễ hội Aoi (Đền Shimogamo và Đền Kamigamo)

May



Cuộc thi đi bộ mùa xuân



Hội đánh giá âm nhạc

- Hội đánh giá âm nhạc
- Hội giới thiệu doanh nghiệp trong trường

Tháng 6

Sự kiện Kyoto Takigi Noh (Đền Heian-jingu)

June

- Thuyết trình văn hóa
- Kiểm định CG
- Hướng dẫn hướng nghiệp
- Hội giới thiệu doanh nghiệp trong trường
- Lễ hội mùa hè

Tháng 7

Lễ hội Gion (Đền Yasaka và các địa điểm khác ở Kyoto)

July



Khai giảng khóa mùa hè



Ngày tiếng Nhật

- Kết thúc học kỳ mùa xuân
- Kỳ thi học kỳ mùa xuân
- Hội thảo mùa hè RIT
- Nghỉ hè
- Hội thảo hỗ trợ cho kỳ thi Quốc gia mùa hè
- Khai giảng khóa mùa hè
- Thực tập kinh doanh
- Các buổi tư vấn nghề nghiệp
- Hướng dẫn hướng nghiệp

Tháng 8

Nghi lễ thấp lửa Gozan (Daimonjiyama, v.v.)

August



Đại hội thể thao các trường đào tạo chuyên ngành của phủ Kyoto



Các buổi tư vấn nghề nghiệp

- J ken (Joho kentei), Các chứng nhận Công nghệ Thông tin
- Đại hội thể thao các trường đào tạo chuyên ngành của phủ Kyoto
- Hội giới thiệu doanh nghiệp trong trường
- Hướng dẫn học kỳ mùa thu
- Hội đánh giá âm nhạc
- Kiểm tra sức khỏe

Tháng 9

Sự kiện Đêm ngắm trăng (Chùa Daikakujii)

September

- Bắt đầu học kỳ mùa thu
- Kỳ thi quốc gia vào mùa thu
- Cuộc đi bộ đường dài vào mùa thu
- Hướng dẫn hướng nghiệp

Tháng 10

Lễ hội Thời đại (Đền Heian-jingu)

October



Cuộc đi bộ đường dài vào mùa thu

- Lễ hội tháng 11
- Hướng dẫn hướng nghiệp
- Bài giảng học thuật
- Buổi đánh giá nghệ thuật
- Kiểm định CG
- Tư vấn cho phụ huynh

Tháng 11

Lễ hội Cây phong Arashiyama (Arashiyama)

November



Lễ hội tháng 11



Khóa học mùa đông

- Buổi diễn thuyết văn hóa
- Hướng dẫn hướng nghiệp
- Nghỉ đông

Tháng 12

Lễ hội Okera (Đền Yasaka)

December

- Tiếp tục các bài giảng
- Hội đánh giá âm nhạc
- Hướng dẫn hướng nghiệp

Tháng 1

Bắn cung tâm xa (Chùa Sanjusangendo)

January



KCG AWARDS Buổi thuyết trình tác phẩm sinh viên

- Kết thúc học kỳ mùa thu
- KCG AWARDS
- Kì thi học kỳ mùa thu
- J ken (Joho kentei), Các chứng nhận Công nghệ Thông tin
- Nghỉ xuân
- Hướng dẫn hướng nghiệp
- Hội giới thiệu doanh nghiệp trong trường
- Bắt đầu các khóa học mùa đông

Tháng 2

Lễ hội hoa mơ (Đền Kitano-tenmangu)

February



Lễ tốt nghiệp



Buổi cử hành lễ tốt nghiệp

- Khai giảng khóa học mùa xuân
- Lễ tốt nghiệp
- Buổi cử hành lễ tốt nghiệp
- Hội giới thiệu doanh nghiệp trong trường
- Hội thảo hỗ trợ cho kỳ thi quốc gia vào mùa xuân

Tháng 3

Lễ hội Đốt đuốc (Chùa Seiryoji)

March

Toàn thời gian 1 năm (Nhập học tháng 4)

Toàn thời gian 1 năm rưỡi (Nhập học tháng 10)

※Đối tượng: Những người có năng lực tiếng Nhật mức độ N3~N5 trong Kỳ thi năng lực Nhật ngữ (tương đương 3~4 kyu theo cơ chế trước đây)

• “Trung tâm Đào tạo Tiếng Nhật Kyoto (KJLTC: Kyoto Japanese Language Training Center)” (là khoa đặc biệt dành cho lưu học sinh của KCG) sẽ tiến hành đào tạo tiếng Nhật để lưu học sinh có thể học tiếp ở các cơ quan giáo dục bậc đại học của Nhật Bản. KJLTC là cơ quan giáo dục tiếng Nhật theo thông cáo của Bộ trưởng Bộ Tư pháp.

• Khóa học này là “chương trình giáo dục dự bị” (chỉ dành cho 26 trường trong nước, và 2 trường ngoài nước) được Bộ Giáo dục, Văn hóa, Thể thao, Khoa học và Công nghệ (MEXT) chỉ định. Dù những người không học đủ 12 năm học tại nước bản xứ, nhưng khi hoàn thành khóa học này cũng có thể đủ điều kiện được nhận vào học ở các cơ quan giáo dục bậc đại học của Nhật Bản, trước tiên phải kể đến là khoa đào tạo tiếng Nhật của KCG.

• Giáo dục dự bị tại khoa đào tạo tiếng Nhật của KCG đang giảng dạy các môn học bắt buộc luyện tập thao tác phần mềm ứng dụng như máy đánh chữ, bảng tính, v.v. Số tín chỉ đã học sẽ được chứng nhận, cộng thêm vào tín chỉ của khoa khi sinh viên học lên cao.

• Một khi sinh viên được xác nhận có năng lực nhất định về tiếng Nhật thì có thể vừa đăng ký khóa học này vừa tham gia các môn học chuyên môn về máy tính của khoa thuộc KCG.

• Sau khi hoàn thành khóa học này, sinh viên học tiếp lên các khoa ở KCG sẽ trở thành đối tượng được miễn giảm phí nhập học, học phí. Ngoài ra, sinh viên học tiếp lên hệ chính quy của KCGI cũng sẽ trở thành đối tượng được nhận chế độ miễn giảm dành cho học viên (học viên đặc biệt).

Các môn học liên quan đến tiếng Nhật sẽ được soạn thảo cho từng lớp học tùy theo cấp độ của kết quả kiểm tra khi nhập học và sau mỗi học kỳ. Hướng dẫn tham gia kỳ thi N1 hoặc N2 của Kỳ thi năng lực Nhật ngữ vào tháng 7 hoặc tháng 12. Ngoài ra, còn hỗ trợ tham gia “Kỳ thi du học Nhật Bản”.

◆ Giới thiệu khóa học

Chương trình giáo dục dự bị

Để học tiếp lên các cơ quan giáo dục bậc đại học của Nhật Bản (Đại học, Trường Chuyên môn, v.v.) sinh viên phải hoàn thành hệ giáo dục sơ cấp/trung cấp 12 năm ở Nhật hoặc ở nước ngoài. Tuy nhiên, những người không học đủ 12 năm học căn cứ theo chế độ giáo dục của từng nước, nhưng khi hoàn thành khóa học của trường, cũng có đủ điều kiện để được nhận vào học ở cơ quan giáo dục bậc đại học của Nhật Bản (Đại học, Trường Chuyên môn, v.v.)
(Chương trình giáo dục dự bị được Bộ Giáo dục, Văn hóa, Thể thao, Khoa học và Công nghệ chỉ định)

Chương trình đào tạo

Môn học tiếng Nhật

• Các cơ quan giáo dục bậc đại học của Nhật Bản (Trường đào tạo sau đại học, Đại học, Trường Chuyên môn, v.v.) tiến hành đào tạo năng lực tiếng Nhật cần thiết và hỗ trợ ôn luyện N1, N2 trong Kỳ thi năng lực Nhật ngữ.

• Thực hiện giờ học với các lớp học riêng có cấp độ tương ứng với năng lực tiếng Nhật của sinh viên.

• Tiến hành giờ học cho các môn học liên quan đến tiếng Nhật trên 20 giờ trong 1 tuần. (1 học kỳ 20 tuần, 1 năm 40 tuần)

Tên môn học	Nội dung
Tiếng Nhật 1 (Ngữ pháp, Chữ cái/Từ vựng)	Học ngữ pháp/hán tự/từ vựng, đào tạo năng lực tiếng Nhật tổng hợp cần thiết trong sinh hoạt xã hội, lĩnh vực chuyên môn
Tiếng Nhật 2 (Nghe hiểu, Hội thoại)	Học cách diễn đạt bằng lời nói, luyện tập nghe hiểu cần thiết trong sinh hoạt hàng ngày/đời sống xã hội/lĩnh vực chuyên môn
Tiếng Nhật 3 (Đọc hiểu)	Đào tạo năng lực đọc hiểu cần thiết trong sinh hoạt xã hội/lĩnh vực chuyên môn và luyện tập đọc hiểu báo chí/tạp chí/luận văn/tác phẩm văn học, v.v.
Tiếng Nhật 4 (Tập làm văn)	Làm các bài tiểu luận, báo cáo, Email, Power Point, văn bản kinh doanh
Tình hình Nhật Bản	Hiểu rõ về văn hóa/xã hội của Nhật Bản, ngoài ra, còn hiểu giá trị quan và đạo đức của người Nhật

Môn đặc biệt hỗ trợ Kỳ thi năng lực Nhật ngữ và Kỳ thi du học Nhật Bản

Thực hiện giờ học với các lớp học riêng theo từng cấp độ.

Tên môn học	Nội dung
Tiếng Nhật tổng hợp	Tiến hành nghiên cứu và hỗ trợ những khuynh hướng do các vấn đề xảy ra trong quá khứ của việc hỗ trợ cho Kỳ thi năng lực Nhật ngữ và kỳ thi du học Nhật Bản.

Môn đại cương

Trang bị kiến thức có thể nâng cao kỹ năng ngoài tiếng Nhật và hỗ trợ giáo dục bậc đại học.

Tên môn học	Nội dung
Môn đại cương	Tiếng Anh, toán học, khoa học tự nhiên (vật lý/hóa học/sinh học), môn tổng hợp, IT cơ bản (máy tính)

※ Học 6~8 giờ trong 1 tuần

◆ Tuyển sinh khóa học (thời hạn đào tạo) và nội dung, số lượng tuyển sinh

Kỳ nhập học	Tên khóa học	Nội dung	Số sinh viên nhập học
Tháng 4	Khóa dự bị học 1 năm (1 năm)	Dành cho đối tượng là những người học tiếp lên các cơ quan giáo dục bậc đại học của Nhật Bản (Đại học, Trường Chuyên môn, v.v.) Chương trình giáo dục dự bị dạy tiếng Nhật, tiếng Anh, toán học, v.v.	60 người
Tháng 10	Khóa dự bị học 1 năm rưỡi (1,5 năm)		60 người

◆ Tư cách nộp đơn

Học viên phải đáp ứng tất cả những phần sau

① Hoàn tất chương trình đào tạo bậc đại học ở nước ngoài. (Những người chưa hoàn tất hệ giáo dục 12 năm và những người đã tham gia hệ giáo dục trên 12 năm)

② Người có nguyện vọng học tiếng Nhật, có năng lực tương đương N5 (4 kyu) trở lên trong Kỳ thi năng lực Nhật ngữ, người có tinh thần học tiếng Nhật nghiêm túc.

③ Người có học lực căn bản để học tiếp lên các cơ quan giáo dục bậc đại học của Nhật Bản (đại học và trung cấp chuyên nghiệp, v.v.)

④ Người tốt nghiệp trường trung học phổ thông từ 23 tuổi trở xuống, người tốt nghiệp cao đẳng từ 25 tuổi trở xuống, người tốt nghiệp đại học từ 27 tuổi trở xuống.

⑤ Người được hỗ trợ phí lưu trú tại Nhật Bản như học phí và phí sinh hoạt, v.v.

⑥ Người có sức khỏe thể chất lẫn tinh thần, tuân thủ các quy định cũng như pháp lệnh của đất nước Nhật Bản và nội quy của nhà trường.

42

43

Vào Trường Sau Đại học Công nghệ Thông tin Kyoto (KCGI) để đạt được mục tiêu nghiên cứu cao nhất trong lĩnh vực IT

KCGI: The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics



Sau khi tốt nghiệp KCG, con đường sự nghiệp sẽ rộng mở đối với bạn, ngoài việc tìm được việc làm ngay lập tức, bạn còn có thể tiếp tục học tại các cơ sở giáo dục của Tập đoàn chúng tôi - KCGI. KCGI là trường đào tạo sau đại học đầu tiên của Nhật Bản chuyên về IT. Học viên hoàn thành chương trình tại KCGI sẽ được cấp bằng Thạc sĩ Khoa học về Công nghệ Thông tin. Bằng cấp này là chứng nhận được đánh giá cao nhất trong lĩnh vực IT ứng dụng tại Nhật Bản.

Về nguyên tắc, để đủ điều kiện để ghi danh vào KCGI, sinh viên phải tốt nghiệp đại học hệ bốn năm hoặc có Chứng chỉ trình độ cao sau khi hoàn thành khóa học bốn năm tại trường chuyên môn. Tuy nhiên, sinh viên tốt nghiệp KCG được xem là đủ điều

kiện đăng ký theo các điều kiện đặc biệt sau đây (xem Hướng dẫn Đăng ký).

“Các ứng viên đã tốt nghiệp chương trình ba năm tại KCG, sẽ ở độ tuổi từ 22 tuổi trở lên kể từ ngày 1/4 vào năm ứng viên vào học tại KCGI và được xem là đủ tiêu chuẩn để đăng ký dựa trên đánh giá kết quả học tập của ứng viên và theo đó được công nhận là có học lực bằng hoặc hơn người tốt nghiệp đại học”.

Vì vậy, ghi danh vào KCGI sau khi tốt nghiệp KCG theo cách này là con đường nhanh nhất để đạt đến trình độ cao nhất trong lĩnh vực IT ứng dụng. Chúng tôi chân thành khuyên bạn nên lấy Chứng chỉ Chuyên môn trình độ cao tại KCG, sau đó tiếp tục lấy bằng Thạc sĩ tại KCGI.

◆ Đặc điểm độc đáo của KCGI

Có nhiều lớp học ở “chế độ tiếng Anh” để học viên có thể hoàn thành việc học của mình chỉ bằng tiếng Anh

KCGI cung cấp nhiều khóa học chỉ dạy bằng tiếng Anh (“chế độ tiếng Anh”), vì vậy các bạn học viên có thể hoàn thành chương trình học của mình và nhận bằng Thạc sĩ khi chỉ học bằng tiếng Anh. Nhiều khóa học trong số này được giảng dạy bởi các giảng viên hàng đầu đến từ nước ngoài. Hiện tại, các lưu học sinh từ 17 quốc gia và vùng lãnh thổ ở nước ngoài đang học tập tại các cơ sở thuộc KCGI (bao gồm cả sinh viên tốt nghiệp tháng 3/2025). Trong số các học viên này, có rất nhiều bạn chọn tham gia các lớp học bằng tiếng Anh.

Nền tảng hoàn hảo trong kỹ năng thực hành để mang lại lợi ích cho xã hội

- Thiết kế chương trình đào tạo phù hợp với nhu cầu của ngành công nghiệp và sự tiến bộ của IT.
- Chương trình đào tạo kết hợp chặt chẽ để các cơ hội học tập tại thực địa và thực hành thực tế.
- Phương pháp giáo dục hiệu quả kết hợp học trực tuyến với các bài học trực tiếp.

Nghiên cứu cân bằng hợp lý giữa IT (ICT) và quản lý

- Bồi dưỡng các nhà chuyên môn trong trình độ cao trong nhiều lĩnh vực chuyên môn về IT, quản lý, v.v.
- Nhiều giảng viên có kinh nghiệm chuyên môn thiết lập chiến lược IT trong khu vực tư nhân.

Chuyển đổi nghề nghiệp sang làm việc trong lĩnh vực IT

- Tiếp nhận cả những người mới đến từ nhiều lĩnh vực, trong đó có cả khoa học xã hội và nhân văn.
- Sinh viên có thể bắt đầu các nghiên cứu dựa trên trình độ kiến thức của mình khi đăng ký.

Hướng đến mục tiêu trở thành một phần trên trường quốc tế

- Lớp học của các nhà lãnh đạo hàng đầu trong lĩnh vực IT tại các quốc gia trên toàn thế giới.

Sử dụng những gì bạn đã nghiên cứu để đảm nhận vai trò quan trọng trong xã hội

- Tìm kiếm nghề nghiệp lý tưởng cho mình nhờ sự hướng dẫn tận tình với từng cá nhân.
- Kết nối với các học viên tốt nghiệp hoạt động trong cùng lĩnh vực.



◆ Thành phần Khóa 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
- Giải trí áp dụng IT

Chọn một trong các lĩnh vực chuyên môn ở trên

Nhóm môn học theo ngành nghề

- Tài chính
- Sức khỏe và Y tế
- Nông nghiệp
- Giáo dục
- Hàng hải

Nhóm môn học tự chọn chung

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

Đồ án Thạc sĩ

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

◆ Lĩnh vực Hoạt động

KCGI cung cấp các chương trình đào tạo phát triển nhu cầu của các nhà chuyên môn IT tiên tiến. Học viên tốt nghiệp của KCGI có thể kỳ vọng tìm được cơ hội làm việc trong các lĩnh vực liên quan đến IT như nội dung được liệt kê bên dưới.

CIO (Giám đốc thông tin)	Quản lý dự án	Kiến trúc sư AI
Cố vấn tích hợp hệ thống	Doanh nhân	Kiến trúc sư IT
Tư vấn bảo mật thông tin	Quản lý sản xuất nội dung	Nhà khoa học dữ liệu

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 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 (tỉnh Shiga), v.v.



Khu vực xung quanh Cơ sở KCG Kyoto Ekimae (khu trực thuộc KCGI Kyoto Ekimae)

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

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



Khu vực xung quanh Cơ sở KCG Kamogawa

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

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



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 dãy công trình kiến trúc với các tòa nhà hiện đại) có đền Kamigamo (nơi diễn ra lễ hội Aoi 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 Hyakumanben, Trụ sở chính Kyoto

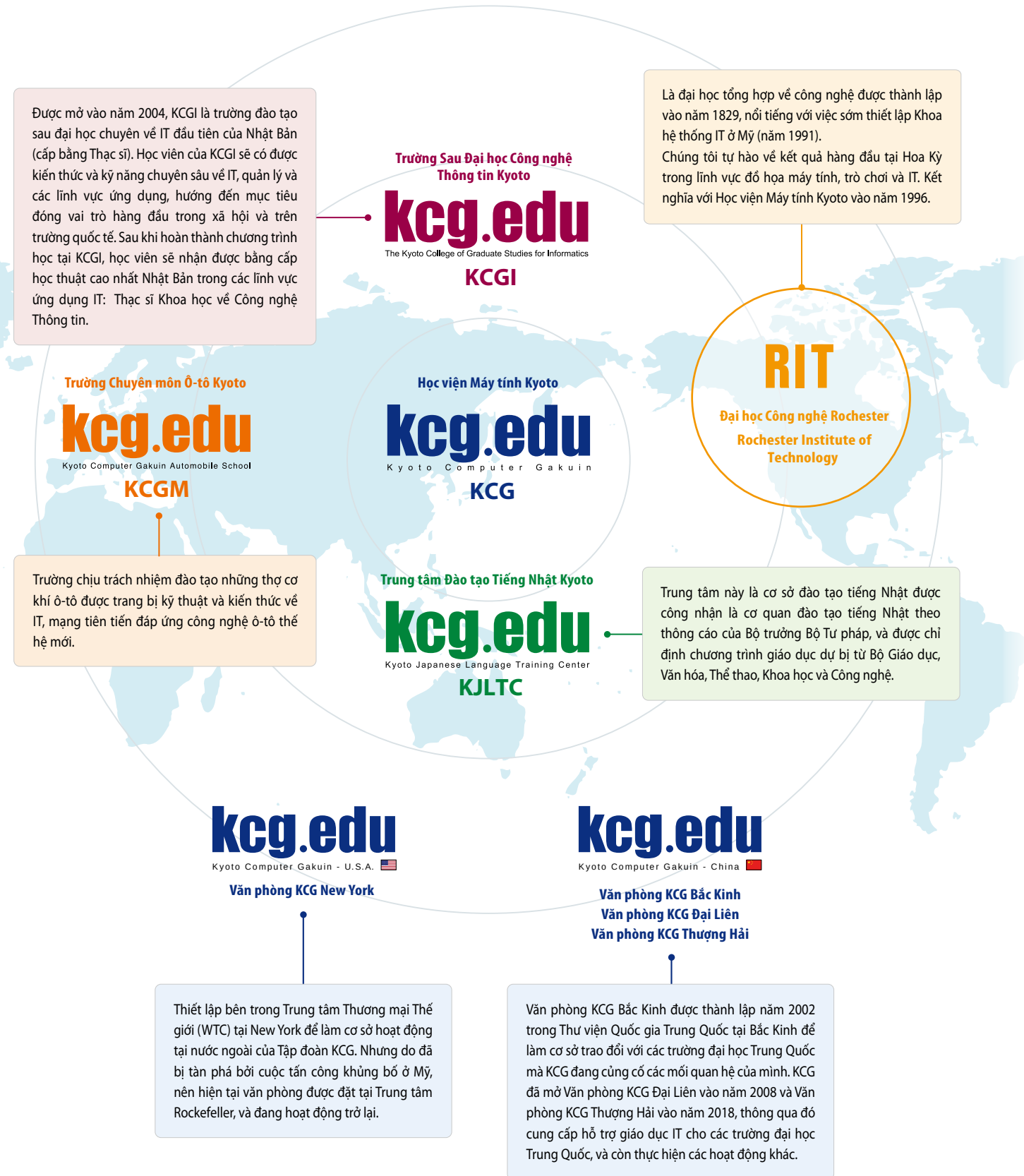
Khu vực nơi bạn có thể tiếp xúc với lịch sử và nhiều nền văn hóa đa dạng của Kyoto, có nhiều địa điểm như Ginkakuji là ngôi chùa tiêu biểu của nền văn hóa Muromachi, đền Heian Jingu có lễ hội Jidai (là một trong ba lễ hội lớn được tổ chức tại Kyoto), con đường mang tên “Triết Học” (Tetsugaku No Michi) 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	



kcg.edu Mạng đào tạo

Học viện Máy tính Kyoto (KCG) 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 trình độ cao 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.



Các cơ sở của KCG

Cơ sở Kyoto Ekimae

Kyoto Ekimae Campus có vị trí lý tưởng cho cuộc sống thời sinh viên. Với vị trí vô cùng thuận tiện cho việc đi lại, chỉ cách ga Kyoto bảy phút đi bộ về phía Tây. Tập trung gần đó là nhiều cơ sở tiện ích bán lẻ, bao gồm nhà hàng, trung tâm mua sắm lớn và cửa hàng bách hóa.

Tòa nhà chính

Tòa nhà to lớn có tường trắng này nằm ở phía Tây của ga Kyoto. Đây là tòa nhà trang trọng nhất trong khuôn viên của cơ sở.



Tòa nhà phụ

Dễ nhận biết bởi ngoại thất thoáng đãng, tràn ngập ánh nắng, Tòa nhà phụ được trang bị studio e-Learning cũng như không gian để thực hành điều khiển ô tô và mô tô dùng cho Khóa học Điều khiển Ô-tô. Sự kết hợp của Tòa nhà chính và Tòa nhà phụ của cơ sở Kyoto Ekimae tạo nên trung tâm lớn nhất cho việc đào tạo IT hàng đầu ở khu vực trung tâm Kyoto.



Cơ sở Rakuho

Trường Công nghệ

Cơ sở Kamogawa

Trường Thiết kế

Là cơ sở có truyền thống lâu đời nhất trong các cơ sở của KCG, cơ sở Rakuho Campus đã đào tạo ra nhiều sinh viên tốt nghiệp cho thị trường việc làm. Nằm giữa bầu không khí yên tĩnh của quận Shimogamo, cơ sở Rakuho Campus mang đến môi trường lý tưởng cho những ai có nguyện vọng theo đuổi con đường học thuật.



Được bao phủ bởi không gian tràn ngập ánh nắng rực rỡ và những làn gió nhẹ bên bờ sông Kamogawa, cơ sở Kamogawa Campus là trường nghệ thuật kỹ thuật số đậm chất tự do, thu hút các nhà thiết kế trẻ đầy tham vọng và những chuyên viên sáng tạo khác. Sông Kamogawa chảy gần đó và đôi bờ xanh tươi bên sông mang đến cho sinh viên khung cảnh thoải mái có thể khơi gợi trí tưởng tượng.



Tất cả các tòa nhà trong khuôn viên cơ sở đều được kết nối bằng xe buýt đưa đón.

Tất cả các tòa nhà trong khuôn viên cơ sở đều được kết nối với nhau bằng dịch vụ xe buýt đưa đón chuyên dụng, miễn phí. Bằng cách di chuyển trên xe buýt đưa đón, sinh viên có thể tham gia các lớp học ở các tòa nhà khác.



Được chứng nhận bởi Tỉnh Kyoto Trường chuyên môn (chương trình công nghệ)

Học viện Máy tính Kyoto (KCG)

<https://www.kcg.ac.jp/>

Trường Công nghệ Cơ sở Rakuho

17 Shimogamo-honmachi, Sakyo-ku, Kyoto-shi, Kyoto 606-0862

- Khoa Khoa học Thông tin (Chương trình đào tạo 4 năm)
- Khoa Kỹ thuật Máy tính (Chương trình đào tạo 3 năm)
- Khoa Cơ sở Kỹ thuật Máy tính (Chương trình đào tạo 2 năm)

Trường Thiết kế Cơ sở Kamogawa

11 Tanakashimoyanagi-cho, Sakyo-ku, Kyoto-shi, Kyoto 606-8204

- Khoa Nghệ thuật và Công nghệ Thông tin (Chương trình đào tạo 4 năm)
- Khoa Nghệ thuật và Thiết kế (Chương trình đào tạo 3 năm)
- Khoa Nghệ thuật và Thiết kế Cơ bản (Chương trình đào tạo 2 năm)

Cơ sở Kyoto Ekimae

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

- Khoa Thông tin Quản lý (Chương trình đào tạo 4 năm)
- Khoa Khoa học Máy tính (Chương trình đào tạo 4 năm)
- Khoa Game (Chương trình đào tạo 4 năm)
- Khoa Truyền tranh và Hoạt hình (Chương trình đào tạo 3 năm)
- Khoa Công nghệ Thông tin Ứng dụng (Chương trình đào tạo 3 năm)

- Khoa Máy tính Đa phương tiện (Chương trình đào tạo 3 năm)
- Khoa Mạng Máy tính (Chương trình đào tạo 3 năm)
- Khoa Phát triển Game (Chương trình đào tạo 3 năm)
- Khoa Thông tin Kinh doanh (Chương trình đào tạo 2 năm)
- Khoa Quản lý y tế áp dụng IT (Chương trình đào tạo 2 năm)
- Khoa Xử lý Thông tin (Chương trình đào tạo 2 năm)
- Khoa Phát triển Game Cơ bản (Chương trình đào tạo 2 năm)
- Khoa Thông tin và Truyền thông (Chương trình đào tạo 1 năm / Chương trình đào tạo buổi tối 2 năm)
- Khoa Công nghệ Thông tin Ứng dụng Quốc tế (Khóa học trực tuyến 4 năm)

Trường Chuyên môn Ô-tô Kyoto (KCGM)

73 Tojihigashi-monzencho, Minami-ku, Kyoto-shi, Kyoto 601-8428

<https://kyoto-jidousha.ac.jp/>

- Chương trình Kỹ thuật Bảo dưỡng Ô-tô

Trung tâm Đào tạo Tiếng Nhật Kyoto (KJLTC)

11 Tanakashimoyanagi-cho, Sakyo-ku, Kyoto-shi, Kyoto 606-8204

<https://www.kjltc.jp/>

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

Khoa Công nghệ Thông tin Ứng dụng
Chuyên ngành Công nghệ Kinh doanh Web

7 Tanakamonzen-cho, Sakyo-ku, Kyoto-shi, Kyoto 606-8225

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