

The University of Informatics™

kcg.edu

KCG: Kyoto Computer Gakuin **Academic Programs**

일본 최초의 컴퓨터 교육기관 **京都コンピュータ学院**

교토 컴퓨터학원

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

문의처: 유학생 입학사무실
(우) 601-8407 교토시 미나미구 니시쿠조 데라노마에초10-5
TEL: (075)681-6334 (+81-75-681-6334)
FAX: (075)671-1382 (+81-75-671-1382)

일본 국내  0120-829-628





1963년 창립 1969년 전일제 과정 설치

일본 최초의 컴퓨터 교육기관

교육 이념

- 컴퓨터 기술의 학문적 성격을 중시해 이론을 소홀히 하지 않는 본격 교육
- 컴퓨터 기술의 진보 발전에 대응하는 교육
- 컴퓨터 기술의 창조적 능력 양성
- 정보화 사회의 복안적 사고력 양성
- 지성과 감성 모두 뛰어난 인격의 육성

전통과 실적



학원 창립자
제2대 학원장

하세가와 야스코

교토대학 이학부 우주물리학과 졸업 (여성 제1호).
교토대학 대학원 이학연구과 박사과정 소정단위 취득.
우주물리학 연구의 컴퓨터 이용 제 일인자.
미국 펜실베이니아 주립대학 객원과학자.
타이, 가나, 스리랑카, 페루 각국 교육성 표창.
2006년 재단법인 일본 ITU 협회로부터 국제협력 특별상 수상.
2011년 일반사단법인 정보처리학회로부터 감사장 수령.

1963년

일본 최초의 컴퓨터 교육기관으로 창립.

이후, 교토 컴퓨터학원(KCG)은

항상 시대의 최첨단을 계속 달리고 있습니다.

KCG의 Pioneer Spirit — 개척자 정신

KCG는 1963년 일본의 컴퓨터 여명기에 "새로운 시대를 만들자"고 하는 정열로 교토대학 대학원 우주물리학 교실 출신 그룹이 창설한 일본 최초의 컴퓨터 교육기관입니다. 아직 일본의 대학 어디에도 정보계 학과가 설치되어 있지 않던 시대의 일입니다. "시대를 담당할 창조성이 풍부한 정보처리 기술자의 육성"을 교육이념으로 세워왔습니다.

1970~80년대 초반에는 최신에 중형기, 대형기가 차례차례 학내에 도입되어, 학생실습용으로 자유롭게 사용할 수 있도록 개방되었습니다. 당시 이만한 규모의 컴퓨터가 학생 실습용으로 개방된다는 것은 이례 중의 이례로, 다른 대학의 선망의 대상이 되었습니다. 비록 교사는 허름할지라도 학생에게 시대의 최첨단 교육 환경을 부여하고자 하는 교육 철학의 결과입니다. 현재도 창립 당시의 개척자 정신을 계승해 2004년에는 일본 최초의 IT 전문직 대학원 '교토정보대학원 대학'을 창립했습니다.

이제까지 배출한 졸업생은 5만 명 이상. 각자 KCG에서 기른 개척자 정신을 품고 세계 곳곳에서 새로운 도전을 계속하고 있습니다. 창립 이래 60년 이상의 긴 세월을 걸쳐 전통과 실적을 자랑하는 교토 컴퓨터학원. 그 위에 새로운 미래를 쌓아 올리는 것은 여러분입니다.



교토역전교 교장
교토정보대학원대학 학장

데라시타 요이치

교토대학 이학부 졸업. 폴브라이트 장학생으로 미국 유학.
아이오와대학 대학원 박사과정 수료(물리 천문학 전공), Master of Science, Doctor of Philosophy 취득. 아이오와대학 강사.
펜실베이니아 주립대학 연구원 역임. 가나자와 공업대학 명예교수.
전 국제협력 사업단(JICA) 파견 전문가(정보공학). 전 교토 컴퓨터학원 라쿠호쿠교 교장. 현재, 교토정보대학원 대학 부학장을 겸임.
데이터베이스 분야 과목을 담당.

본 학원은 IT 종합학원입니다. 'IT의 이론부터 IT의 응용 기술까지', '하드웨어에서 소프트웨어까지', '기술로서의 IT에서 문화로서의 IT까지', 사회에서 필요한 모든 분야의 IT 교육 커리큘럼이 마련되어 있습니다. 그리고 이 커리큘럼을 효과적으로 실행하기 위해 필요한 높은 수준의 교직원과 최신 실습 설비가 준비되어 있습니다.

본 학원에서 꼭 여러분의 꿈을 실현해 주십시오.



가모가와교 교장

나이트 쇼조

교토대학 공학사, 동 대학원 석사과정 수료(수리공학 전공). 공학석사.
전 일본전신전화 주식회사 정보유통 플랫폼 연구소 주임 연구원,
전 전자정보통신학회 인터넷 연구회 간사, 전 한국 정보보호진흥원(KISA) 자문 교수. 교토정보대학원 대학교수.

IT의 진화는 틀림없이 앞으로도 계속되고, IT 전문직 (기술자)의 사회적 요구는 더욱 증대해 갈 것입니다. 새로운 기술이 차례차례 생겨나는 IT 분야에서 항상 새로운 지식을 익혀 갈 필요가 있습니다. 따라서 학습 의욕이 높은 사람이 요구됩니다.

본 학원에서 학업과 학생 생활 속에서 다양한 경험을 통해, 새로운 시대를 짊어져 나갈 힘을 길러줄 것이라 기대합니다. 교직원 모두 여러분의 도전을 서포트하겠습니다. 꼭 열심히 하시길 바랍니다.



라쿠호쿠교 교장

고 흥승

(한국)동국대학 공학사, 교토대학 대학원 박사과정 수료(수리공학 전공). 공학박사. (한국)전 삼성전자 주식회사 전자기회실 정보전략부장(CIO), 전 Harmony Navigation 사 대표이사, 전 한국 정보보호진흥원(KISA) 자문 교수. 일반사단법인 일본응용정보학회 대표이사. 한국 CALS/EC 협회 전문위원, 전 제주특별자치도 자문관, 제주 지식산업진흥원 자문위원, 한국전자거래학회 총신회원 제1호. 교토정보대학원 교수.

본 학원은 사회 각 분야에서 필요로 하는 정보기술의 배움의 터로, 정보기술 교육에 혼신의 힘을 쏟을 뿐 아니라, 글로벌 기업이 필요로 하는 데이터 사이언스 관련 기술의 인재와 비즈니스 환경에 도움이 되는 유용한 인재 육성에도 힘을 쏟고 있습니다.

앞으로도 본 학원은 정보기술에 의해 급속하게 변화하고 있는 데이터 사이언스, 인공지능, 제4차 산업혁명 분야에서 기업이 지속적으로 성장하는데 필요불가결한 인재 육성에 적극적으로 공헌해 나가려 합니다.

KCG의 특색

졸업생이 최첨단! 깊이있게 배울 수 있는 충실한 5학계 20학과
여러 나라에서 온 많은 유학생이 배우고 있습니다!

- ▶ 일본에서 처음으로 창립된 컴퓨터 교육기관입니다.
- ▶ 60년 이상의 역사가 있으며, 졸업생은 5만 명 이상.
- ▶ 5학계 20학과를 설치, IT의 모든 분야를 배울 수 있습니다.
- ▶ 일본의 고도이자 학생의 거리 교토가 학습의 무대입니다.
- ▶ 최첨단 설비가 갖춰진 학습 환경이 마련되어 있습니다.
- ▶ 다양한 나라에서 온 많은 유학생이 공부하고 있고, 만반의 수용 태세를 갖추고 있습니다.
- ▶ 해외 100개 이상의 교육기관과 제휴하고 있습니다.
- ▶ 유학생 전용 코스를 개설, 일본어도 배울 수 있습니다.
- ▶ 유학생을 위한 학비 감면 제도가 충실합니다.
- ▶ 유학생 담당 직원이 유학 생활 및 학습을 지원.
- ▶ 학교 측이 주거를 준비합니다.
- ▶ 본 학원의 독자적인 각종 장학금을 갖추고 있습니다.
- ▶ 유학생 교류회 및 친목회가 활발합니다.
- ▶ 취직 지원을 완벽히 하고 있으며 취직 실적이 뛰어납니다.
- ▶ 그룹 교에 IT와 경영을 배울 수 있는 교토정보대학원 대학이 있어, 많은 유학생이 진학합니다.
- ▶ 그룹 교에 교토 일본어 연수센터가 있어, 일본어를 배운 후 입학할 수 있습니다.



KCG의 교육

교토 컴퓨터학원(KCG)의 교육에는 타교에는 없는 많은 특색이 있습니다. 종래의 '가르치는 측'에서 '배우는 측'으로의 지식의 일방통행이 아니라 학생 한 사람 한 사람의 개성을 존중하고, 개개인의 기대에 따른 세심한 대응을 검증과 연구를 거듭한 교육 수법, 최신 설비로 실현하고 있습니다. KCG는 뜻을 가진 학생들의 의욕에 최대한 부응하고 있습니다.

◆ 실천적인 커리큘럼과 뛰어난 인격의 육성

~ 일류 교직원에 의한 실사회에 직결된 수업으로 진짜 실력을 키운다.

■ 장래에 걸쳐 활약할 수 있는 힘

사회에서 활약하기 위해서는 단순히 기술과 지식을 익히는 것만으로는 충분하지 않습니다. 그것을 응용하고, 관련지어 활용할 수 있을 때 비로소 진짜 실력이라 할 수 있습니다. KCG에서는 장래의 취직, 사회인으로서의 출발을 내다보고, 산업계의 요구를 반영한 **실지·실천형 커리큘럼**을 채용하고 있습니다. 대형 전기 제조회사나 게임 제조회사 등 기업에서 실무 경험을 쌓은 교직원이 실사회에서의 경험을 바탕으로 산업계의 요구에 입각한 실천적인 교육을 전개하고 있습니다. 또, IT 분야의 실무가를 육성하는 일본 최초의 IT 전문직 대학원 '교토정보대학원 대학'의 교수진도 수업을 담당하고 있습니다.

■ 자신의 지향이나 목표에 맞게 배울 수 있다.

KCG에서는 풍부한 과목군에서 이수 과목을 선택할 수 있는 **과목 선택제**를 채용하고 있습니다. 이에 따라 자신의 흥미나 경험에 맞는 학습을 진행할 수 있습니다. 졸업에 필요한 단위 수 이상의 과목을 이수할 수도 있으므로, 타 학계 및 타 학과의 과목을 수강하는 등 폭넓게 학습할 수 있습니다. 기초부터 단계적으로 고도의 기술과 지식까지 몸에 익힐 수 있는 커리큘럼이므로, 컴퓨터 초심자도 안심하고 학습할 수 있습니다.



◆ 프로젝트 연습으로 종합력을 기른다.

~ 기술력과 취업력을 동시에 UP! 세미나 형식의 수업

각 과목에서 배운 기술과 지식을 서로 관련짓고, 응용, 활용할 수 있는 종합력을 익히기 위한 세미나 형식의 수업이 각 연차의 **'프로젝트 연습'**입니다. 주어진 과제를 완수하는 것이 아니라 그룹으로 목표설정부터 기획, 설계, 작품 제작, 프리젠테이션까지 실행하며 대규모로 질 높은 작품을 만들어 갑니다.

실사회에서 활약하기 위해서는 기술력만이 아니라 **팀워크, 리더십, 커뮤니케이션 능력, 스케줄 관리 능력, 프리젠테이션 능력** 등도 필요합니다. 프로젝트 연습에서는 그룹 워크를 반복해 경험하는 것으로

이 능력을 자연스럽게 익힐 수 있습니다. 또, 이수 연차에 따라 초보적인 것부터 고도의 것까지 단계적으로 주제를 설정해 임하기 때문에 졸업 연차에는 종합적인 실천력을 익힌 것을 실감할 수 있습니다. 졸업 연차 프로젝트 연습에서는 그때까지 학습의 집대성으로 졸업 연구에 임합니다.

프로젝트 연습에서 제작한 우수 작품은 매년 2월에 개최되는 **'KCG AWARDS 학생작품 발표회'**에서 발표하고 표창합니다.



◆ 학생의 학습 의욕에 부응하는 본격적인 e러닝

~ 시간과 장소에 구애받지 않고 자신의 페이스로 학습

■ 최신 e러닝 스튜디오를 완비

교도역전교 신관에는 최신 설비가 갖춰진 e러닝 배신 스튜디오가 있으며, 동기형 원격 강의 시스템이나 비동기형 강의 수록 시스템을

갖추고 있습니다. KCG는 이 e러닝 스튜디오를 거점으로 교직원들이 최신의 양질의 e러닝 수업 콘텐츠를 작성 및 배신하며 학생에게 다양한 학습의 기회를 제공하고 있습니다.



■ 최신 학습 관리 시스템 'KING-LMS'로 24시간 서포트

인터넷이 널리 침투하고, 누구나가 당연한 것처럼 전 세계의 정보에 간단하게 액세스하는 것이 가능한 시대. 이와 같은 시대의 도래를 예견해 KCG에서는 일본의 교육기관으로서 제일 먼저 독자적인 학습관리 지원 시스템(Learning Management System:LMS)을 도입했습니다.

이 시스템을 이용하는 것으로 학생은 시간이나 장소에 구애받지 않고, 컴퓨터나 스마트폰으로도 배우고 싶은 내용을 자유롭게 학습할 수 있습니다.



◆ 취직 지원 제도가 충실

~ W(더블) 담임제와 IT의 활용으로 이상을 실현

■ IT 인재 부족으로 안정된 구인 상황

KCG의 구인 상황은 안정되어 있습니다. 이는 일본에서 IT 인재, 특히 고도 IT 인재가 계속 부족해지고 있는 데다 KCG의 학생이 사회의 요구에 따른 최첨단 기술을 배우고 있기 때문입니다. 텔레워크나 온라인 형식에 의한 이벤트 개최 등, 코로나화의 급격한 변화에의 대응을 실현시킨 것 또한 IT 관련 기술로 그 활용 분야는 확대되고 있습니다. KCG의 졸업생은 바로 시대가 요구하는 인재입니다.

■ 모든 업종이 활약 필드

기업에서는 이미 IT 없이 비즈니스가 성립할 수 없게 되었습니다. 컴퓨터 업계뿐만 아니라 어떠한 업종에서도 컴퓨터는 필요불가결합니다. 제조업이나 소매업, 금융, 건설, 매스컴이라는 다양한 분야의 기업에서 컴퓨터의 기술이나 지식을 가진 인재가 요구되고 있습니다. KCG 졸업생의 활약 필드는 무한히 펼쳐져 있습니다.

■ 철저한 개별 지도로 이상적인 취직을 실현

만족할 수 있는 취직을 실현하기 위해서는 적절한 조언자가 필요합니다. KCG에서는 그런 관점에서 클래스 담임과 커리어 센터의 어드바이저가 연계를 도모하면서, 학생 한 사람 한 사람의 개성을 파악하고, 각 학생의 상담역이 되어 지원하고 있습니다. 1년차부터 개별 면담을 되풀이하고, 진로 선택이나 학습 목표 등에 대해 친절히 지도합니다. 또, 커리어 센터의 직원이 언제라도 진로에 대한 상담에 응합니다. KCG의 취직 및 진로 지도의 특색은 세세하고 철저한 개별 지도에 있습니다.



KCG AWARDS



학생 작품 발표회

◆ 졸업생이 최첨단. KCG AWARDS는 이를 증명하는 행사

KCG에서는 매년 학업의 집대성인 졸업 연차를 비롯한 각 연차의 프로젝트 연습 등의 성과를 발표하는 'KCG AWARDS 학생작품 발표회'를 개최하고 있습니다. 학생작품 중에서 우수 작품을 선출하고, 공개 프리젠테이션으로 최우수상을 결정하는 이벤트입니다. 바로 제품화할 수 있는 수준에 이른 작품도 많고, 산업계 및 학계 관계자로부터 높은 평가를 받고 있습니다.

◆ 유학생도 적극적으로 참가, 최우수상과 우수상 수상도

매년 유학생도 적극적으로 참가합니다. '2019'에서는 로 로호(呂朗標)(게임 개발 기초과, 중국 출신) 씨가 일본인 동급생과 만든 게임 '지념유희(指念遊戯) 매직 홀더'로 최우수상, '2021'에는 응유엔 단 마인(정보공학과, 베트남 출신) 씨가 마찬가지로 일본인 동급생과 만든 '로봇 청소기'로 우수상에 빛났습니다.



지념유희(指念遊戯) 매직 홀더

게임 개발 기초과 류 랑바오(呂朗標) 씨, 우에다 쓰바사 씨

아케이드 컨트롤러로 트위스터 게임을 하는 것 같은 감각의 조작과 이에 링크한 마법 합성 시스템으로 플레이어의 두뇌 & 육체가 서로 충돌한다!



독특한 조작으로 리얼타임으로 마법을 합성해 싸우는 '신감각 마법 액션 슈팅 대전 게임'. 문턱이 낮고 심오한 본격 대전을 목표로 했습니다.



로봇 청소기

정보공학과 응유엔 단 마인 씨, 아라키 가오루 씨

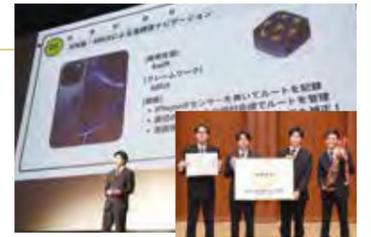
자동으로 방을 청소해 주는 로봇 청소기입니다. 상부 컨트롤 패널로 청소 시작 및 정지 조작을 할 수 있습니다. Wi-Fi 기능을 사용해 스마트폰 등으로 원격 조작할 수도 있습니다.



AnchorRoute

컴퓨터 사이언스학계 오가와 씨, 오카모토 씨, 기리 씨, 스즈히가시 씨

종래의 경로 안내 앱과 달리 실내에서도 이용할 수 있는 경로 안내 애플리케이션입니다. 길치인 사람이라도 약속 장소에 헤매지 않고 모일 수 있도록 개발했습니다. 스마트폰 센서를 이용해 루트를 설정하고, 루트 상에 생성되는 AR 오브젝트 '앵커'를 카메라 너머로 확인하면서 가드로 헤매지 않고, 목적지에 도착할 수 있습니다. iOS, Android 각각의 OS에서 이용할 수 있습니다.



DANTALION

디지털 게임학계 핫토리 씨, 후지타 씨

스코어 어택 형식의 세로 스크롤 슈팅 게임입니다. 커스터마이징나 부속 장치 분리로 폭넓은 플레이 스타일을 취할 수 있어 플레이어는 자유로운 전략으로 하이 스코어를 목표로 할 수 있습니다. 또, 이른바 '탄막 슈팅'의 요소도 포함하고 있어 압도적인 물량의 적탄을 아슬아슬하게 계속 피하는 긴장감도 즐길 수 있습니다.



최신 설비

타의 추종을 불허하는 충실한 설비환경
최신 컴퓨터가 도합 700대

KCG는 시대의 최첨단 기술을 자유롭게 배울 수 있는 환경 조성을 최우선으로 노력해 왔습니다. KCG는 교육의 질이야말로 중요하다고 생각합니다. 학교가 발전을 이룬 지금도 그 교육철학은 변함없습니다.



게임 개발실습실



프로그래밍 실습실



네트워크 실습실



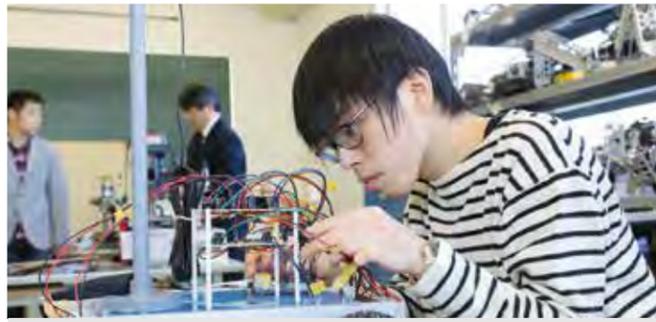
Mac 앱 개발 랩



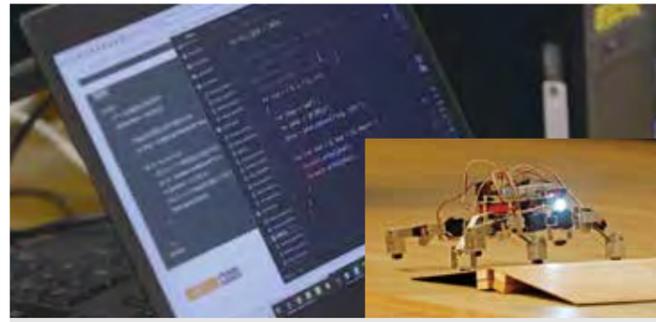
데이터베이스 실습실



Mac 디자인 랩



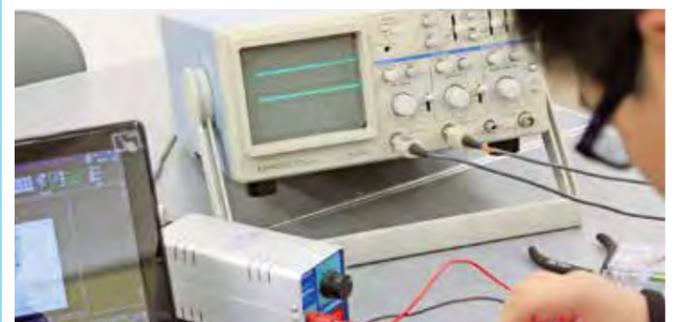
메카트로닉스 실습실



CAD·공학계 프로그래밍 실습실



SFX-애니메이션 랩



전기·전자회로 제작 실습실



3D CG 제작 실습실



자동차 제어 실습 공간



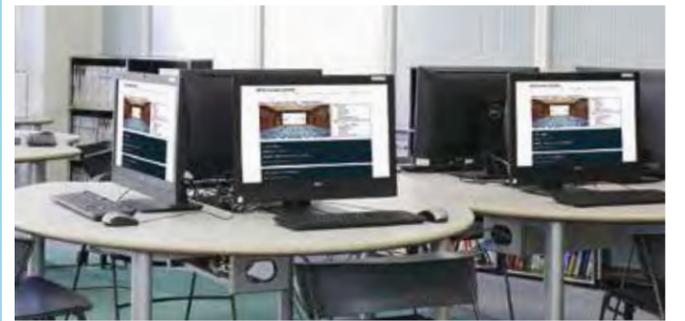
하이플렉스 교실



대홀



e 러닝 스튜디오



Info Station (인포스테이션)



리코딩 스튜디오



학생 라운지

게임, 애니메이션

KCG는 이벤트가 풍성!



일본의 게임이나 애니메이션 제작은 높은 기술을 가지고 전 세계 사람들로부터 사랑받고 있습니다. KCG는 게임과 애니메이션을 배우는 학과를 설치. 관련 각종 이벤트에는 적극적으로 참가해 학생의 레벨 및 스킬업으로 이어지고 있습니다. 여기서 소개하고 있는 것은 극히 일부. 그 밖에도 많은 관련 행사가 개최되고 있습니다.

인디 게임의 제전 'BitSummit' 운영에 매년 참가



국내외의 신진 기예의 게임 크리에이터가 모여 신작 게임을 소개하는 국내 최대급 인디 게임의 제전 'BitSummit'. KCG는 이벤트 운영에 참가해 130명 이상의 학생이 스태프로 이벤트 성공에 공헌했습니다. 스태프로 담당 학생은 많은 사람 수로 목적을 달성하기 위해서 커뮤니케이션이나 상황에 따라 문제를 해결 및 대응하는 힘이 얼마나 필요한가를 실감하고 있었습니다. KCG는 매년 학생 작품을 전시해 '파미초닷컴' 등의 게임 미디어로부터 취재되는 등 업계로부터 높이 평가되고 있습니다.

교마후 개최, 교토에서 팝 컬처를 발신



KCG 그룹은 매년 가을에 개최되는 '교토 국제 만화 애니메이션 페어 (교마후)'를 공동 개최하고, 이벤트의 운영을 지탱하면서, 교토 지역에서의 팝 컬처 발신에 힘쓰고 있습니다. 매년 전국에서 많은 만화 및 애니메이션 팬이 방문하고, KCG 부스에도 긴 줄을 섭니다. 코로나화로 프로 애니메이터에 의한 디지털 작가 시연을 온라인으로 배신하고, 일련의 애니메이션 제작의 흐름을 설명하는 '애니메이션 작화 라이브 강연회'를 개최했습니다.

'Unity 도장 교토 스페셜' 에서 많은 것을 배운다



[Fate/Grand Order]나 [Pokémon GO], [슈퍼 마리오 런] 개발에도 채용된 게임 엔진 [Unity]의 대규모 스터디 그룹 'Unity 도장 교토 스페셜'이 KCG 교토역전교에서 개최되어 많은 학생이 참가했습니다. 이벤트 주최 기업인 주식회사 클라우드 크리에이티브 스튜디오는 KCG 졸업생이 다수 재직하고 있는 게임 회사로 KCG 졸업생이 사회 진출이나 VR 게임 체험 부스의 안내를 담당했습니다.



'교코탄'은 교토 컴퓨터학원(KCG)의 공식 마스코트 캐릭터. KCG의 학생이나 선생님, 그리고 프로 크리에이터 여러분이 여러 가지 모습으로 디자인합니다. '교마후' 등 다양한 이벤트에서 활약 중

KCG 자료관



정보처리학회 인정

분산 컴퓨터 박물관 전국 제 일호

KCG는 일본 첫 '컴퓨터 박물관' 실현을 위해 준비를 진행하고 있습니다. 교토역전교 내에 '정보처리기술유산' 인정 기기 등을 한자리에 전시, 교육의 장과 공생하고 있습니다.

일본 최초의 컴퓨터 교육기관인 교토 컴퓨터학원(KCG)은 창립 이래 60년 이상의 오랜 세월을 거쳐 교육·실습·연구에서 사용해 온 과거의 컴퓨터 등을 보존하고 있습니다. 그리고 지금 「컴퓨터 박물관」 실현을 향해 순조롭게 준비를 진행하고 있습니다. KCG의 컬렉션 「KCG 자료관」은 「국내 굴지의 귀중한 기기를 다수 보존하고 있다」는 이유로 2009년에 사단법인 (현재는 일반사단법인) 정보처리학회로부터 「분산 컴퓨터 박물관」의 전국 제1호 인정을 받았습니다. 또한, 「TOSBAC-3400」와 「OKITAC-4300C 시스템」은 「정보처리기술유산」으로 제1호 인정을 받았습니다. 2011년 「NEAC-2206」도 「정보처리기술유산」이 되고, 하세가와 야스코 원장에게 동학회로부터 감사장이 증여되었습니다. 2012년 「NEAC 시스템 100」, 2013년 「MZ-80K」 등 본 학교 소장 기기가 잇달아 「정보처리기술 유산」에 인정되었습니다.

교토역전교에는 이들 「정보처리기술유산」 인정기기 외에도 귀중한 과거의 명기기가 전시되어 있습니다. 일본의 고도성장을 지탱했던 기술을 가까이에서 알 수 있는 장소로 견학자가 많이 방문하고 있습니다.

컴퓨터 기술의 급격한 진화에 수반된 정보처리기기의 변천도 급합니다. KCG에서는 십수 년 전부터 차세대에 계승해야 할 중요한 의의가 있는 기술이나 제품의 보존과 활용을 도모할 필요가 있다고 인식해, 「컴퓨터 박물관」 구상을 오랫동안 간직해 왔습니다. 일본이 기술입국으로 앞으로 세계를 리드해 나갈 것이 기대되는 지금이야말로 기술의 역사를 돌아볼 박물관 실현을 향해 첫발을 내디딜 때라고 생각하고 있습니다.

KCG는 교토역전교를 일본이 자랑하는 「컴퓨터 박물관」으로 인가를 받을 수 있도록, 또, 운영을 위한 제단법인 설립을 실현할 수 있도록, 국가와 교토 부, 교토 시, 학계·교육계·기업 등 관계자의 지원과 협력을 호소하고 있습니다.



이화학연구소 후지쓰 '케이'



정보처리기술유산 TOSBAC-3400 (2009년 3월 2일 인정)



정보처리기술유산 OKITAC-4300C 시스템 (2009년 3월 2일 인정)



정보처리기술유산 NEAC-2206 (2011년 3월 2일 인정)



정보처리기술유산 NEAC 시스템 100 (2012년 3월 6일 인정)



정보처리기술유산 MZ-80K (2013년 3월 6일 인정)



정보처리기술유산 PDP 8/1 (2015년 3월 17일 인정)



정보처리기술유산 TOSBAC-1100D (2016년 3월 10일 인정)

제일선에서 활약하는 프로도 교육에 참가

'하츠네 미쿠'의 크립톤 퓨처 미디어 주식회사 대표이사

● 교토정보대학원대학 교수

이토 히로유키



'미래에서 온 첫소리'가 유래하는 버추얼 아이돌은 가사와 멜로디를 컴퓨터에 입력하면 합성 음성으로 노래합니다. 국내 만이 아니라 해외에서도 라이브 콘서트가 개최되어 많은 팬의 마음을 흔듭니다. 이 대브레이크를 일으킨 음성 합성 소프트웨어 '하츠네 미쿠'의 창시자 크립톤 퓨처 미디어 주식회사 대표이사인 이토 히로유키가 KCGI 교수로 취임했습니다.

컴퓨터와 소리를 접점한 소프트웨어를 끊임없이 개발하는 이토 씨는 장래 IT업계를 짚어지려는 젊은 이에 대해 아직 "도중"이라 할 수 있는 "정보혁명"의 프론티어 영역은 한없이 크고, 학생들의 전도는 한없이 펼쳐지고 있습니다. 이것을 충분히 의식하면서 면학에 힘쓰길 바랍니다'라는 메시지를 보냅니다. 이토 교수님의 말씀을 들었습니다.

하츠네 미쿠의 종이와 생각에 대해 열정적으로 이야기하는 이토 히로유키 교토정보대학원 대학교수 (교토 컴퓨터학원 교토역전교 대홀)



Facebook이나 X, 블로그 등으로 자신의 것을 누구나 간단하고, 빠르게, 세계로 발신되게 되었습니다.

그러나 이 정보혁명에 의한 변화는 아직 서장에 지나지 않는다고 생각하고 있습니다. 농업, 산업 혁명은 인류 생활에 중대한 변화를 가져왔습니다. 정보혁명이 가져온 변화는 실은 아직 그 정도 레벨에는 이르지 못했습니다. 과도기에 지나지 않고, 앞으로 본격적인 변화의 시작일 것입니다. 20~30년 후에는 사람의 생활, 세계가 철저히 변해있을 것입니다. 단지 그것은 어떤 변화일지는 모릅니다. 어떻게 변화시킬지는 우리와 그 이상으로 차세대를 짚어질 젊은이의 손에 달려있습니다.

Feature Hiroyuki Ito

당사는 게임이나 애니메이션 회사가 아닙니다. 음악을 다루지만, 레코드 회사와도 다릅니다. 취미인 컴퓨터 음악을 비즈니스로 한 것으로 스스로는 "음악가"라고 생각하고 있습니다. '하츠네 미쿠'는 2007년 8월에 발매했으나, 그것은 사람이 크리에이티브한 활동에 임할 기회를 부여받은 것이 아닌가 생각하고 있습니다.

인류는 과거에 세 가지 혁명을 경험해 왔다고 합니다. 제일의 혁명은 농업혁명. 수렵에 의존하기 때문에 이동을 부득이하게 해 온 인류는 이 혁명으로 보다 식료를 계획적으로 생산하고, 비축도 할 수 있게 되었기 때문에 특정한 땅에 정주하기 시작했습니다. 그에 따라 사회가, 국가가 형성되고, 한편으로 빈부의 차도 생겼습니다. 경제 발달과 함께 전쟁을 일으키는 요인이 되었다고도 할 수 있습니다.

제 2의 혁명은 산업혁명입니다. 동력이 발명되고, 같은 것을 효율적으로 만든다는 이노베이션이 진행 됨에 따라 대량생산, 대량소비를 만들어 냈습니다. 교역과 무역에 박차가 걸려 광역적으로 부를 가져다주는 것으로 이어졌습니다. 또한, 이 혁명은 "인구 폭발"도 야기했습니다. 산업혁명 이전은 "다산 다사" 시대로 인구는 거의 일정하고 사회의 부의 변동도 적었으나, 산업혁명을 계기로 가속적으로 인구가 증가해 갔습니다.

그리고 세 번째 혁명입니다만, 인터넷으로 대표되는 IT의 진가를 가져온 정보혁명입니다. 인터넷 이전, 정보 발신자는 한정적이며 독점적이었습니다. 발신자란 신문사나 텔레비전과 라디오 국, 출판사와 같은 미디어가 그것에 해당합니다만, 이것들이 정보를 발신할 때에는 설비와 인력이라는 커다란 코스트를 수반합니다. 또한, 이 무렵의 정보는 양적으로도 적고, 게다가 일방통행이었습니다. 그러나 인터넷의 출현으로 이 혁명이 일어났습니다. 정보발신의 방법이 크게 변화했습니다.

현재 인터넷 도구는 아주 친밀한 것으로 주변에 있으며, 책상 위에 있으며, 주머니에 들어갑니다. 뉴스나 영화, 음악 등 디지털화할 수 있는 정보는 전부 정보화되어 인터넷을 통해 쉽게 송신과 축적할 수 있습니다. 자신이 좋아하는 영상과 방송 미디어를 순식간에 불러내 확인할 수 있는 등 생활이나 일을 무척 편리하고 즐겁고 쾌적하게 했습니다. 또한, 그 정보는 자신의 소중한 뉴스 등도 포함해



충실한 5학계 20학과로 무한히 펼쳐지는 꿈의 형태

**4년 과정 졸업으로
고도전문사의 칭호가
부여됩니다.**

일정한 요건을 채우는 전수학교 전문과정의 4년제 학과 수료자에게는 문부과학대신으로부터 '고도전문사'의 칭호가 부여됩니다. 전문 분야의 지식뿐만 아니라 기술을 익히고 있는 점에서 사회로부터의 평가가 높고, 대학을 졸업한 '학사'와 동등 이상으로 간주하는 케이스가 많아지고 있습니다. KCG에서는 A, B, C, D, E각각의 학계에 '고도전문사'의 칭호를 얻을 수 있는 4년 과정의 학과를 설치하고 있습니다. 4년 과정을 수료하면 대학원으로 진학도 할 수 있고, 그룹교인 교토정보대학교 대학(KCGI)으로 진학하는 KCG의 졸업생도 다수 있습니다.

**4년제 5학과는
직업 실천 전문 과정으로
인정되고 있습니다.**

'전수학교의 전문 과정에서의 직업 교육 수준의 유지 향상을 도모하는 것을 목적'으로 문부과학성이 도입하고 있는 '직업 실천 전문 과정'은 기업이나 단체와 제휴해 수업 과목이나 교육 과정을 편성하고, 또, 제휴처에서 실습과 실기 등을 받는 등이 인정 요건입니다. KCG는 4년 과정의 5학계가 '직업 실천 전문 과정'으로 인정되어, 업계 제일선에서 활약하는 기업이나 현역 프로페셔널과 제휴해 실천적인 전문 교육을 전개하고 있습니다. 다른 학과도 향후 순차적으로 인정을 받기 위한 준비를 진행해 나갈 계획입니다.

A 아트·디자인 학계
Art & Design
최첨단 디지털 아티스트를 목표

예술정보학과 예술정보 코스 만화·애니메이션 코스	4년 과정
아트·디자인 학과	3년 과정
만화·애니메이션 학과	3년 과정
아트·디자인 기초과 아트·디자인 기초 코스 만화·애니메이션 코스	2년 과정

p.14

B 비즈니스 학계
Business & Management
IT를 구사해 비즈니스 최첨단으로

경영정보학과 경영정보 코스 데이터 사이언스 코스	4년 과정
경영정보학과 의료정보 코스 해양 IT 코스 농업 IT 코스 핀테크 코스 비즈니스 IT 코스	3년 과정
정보 비즈니스과	2년 과정
IT 의료 사무과	2년 과정

p.15

C 컴퓨터 사이언스 학계
Computer Science
최첨단으로 정보사회를 유지

정보과학과	4년 과정
미디어 정보학과	3년 과정
네트워크학과	3년 과정
정보처리과 정보처리 코스 IT 성우 코스 대학원 더블 스쿨 프로그램	2년 과정

p.16

D 디지털 게임 학계
Digital Game & Amusement
최첨단 게임 크리에이터를 목표

게임학과	4년 과정
게임 개발학과	3년 과정
게임 개발 기초과	2년 과정

p.17

E 엔지니어링 학계
Engineering for Embedded Systems
최첨단 제어계 엔지니어를 목표

정보공학과	4년 과정
컴퓨터 공학과 컴퓨터 공학 코스 자동차 제어 코스	3년 과정
컴퓨터 공학 기초과	2년 과정

p.18

통신제 과정
Flexible Online Course
자택에서 기술을 연마한다.

국제 응용정보학과 전일제 각 학계로 학과 변경 가능	통신제 4년
---------------------------------	--------

p.27

정보 커뮤니케이션과
Information & Communication
일하면서, 또는 더블 스쿨로 배운다.

정보 커뮤니케이션과 정보 커뮤니케이션 코스 대졸자 스킬업 코스 이브닝 1년 코스	1년 과정
정보 커뮤니케이션과 야간부	야간 2년

p.18

유학생을 위한 코스
International Career
IT 유학으로 세계를 목표로

국제 ICT 비즈니스 코스	2년 과정	p.19
국제 자동차 제어 코스	3년 과정	p.20
국제 비즈니스 IT 코스	2년 과정	p.20
국제 관광정보 기초 코스	2년 과정	p.21
국제 만화·애니메이션 테크놀러지 코스	3년 과정	p.21
국제 경영 코스	3년 과정	p.22
국제 정보과학 코스	4년 과정	p.22
국제 예술정보 코스	4년 과정	p.23
국제 경영정보 코스	4년 과정	p.23
국제 정보 코스	3년 과정	p.24
국제 아트·디자인 코스	3년 과정	p.24
국제 관광정보 코스	3년 과정	p.25

설치학과

A 아트·디자인학계 Art & Design

예술정보학과 4년 과정 ★고도전문사 ★직업실천전문과정

업계를 선도하는 아트 디렉터가 된다.

디지털 아트의 가능성을 극한까지 추구함과 동시에 작품의 완성 상을 사전에 상정하고, 프로젝트를 성공으로 이끄는 플래닝 능력과 매니지먼트 스킬도 겸비한 아트 디렉터를 육성합니다.

목표하는 직종

아트 디렉터	게임 CG 디자이너	DTP 디자이너
광고 디자이너	CG 크리에이터	Web 디자이너
영상 크리에이터 등		



아트·디자인학과 3년 과정 전문사

독창력·제안력을 갖춘 크리에이터, 디자이너가 된다.

고도의 제작 기술을 몸에 익히고, 클라이언트(고객)의 요망을 들으며 교섭 및 제안할 수 있는 콘셉트 메이킹 능력, 프리젠테이션 능력을 갖춘 인재를 육성합니다.

목표하는 직종

CG 크리에이터	Web 디자이너	영상 크리에이터
광고 디자이너	DTP 디자이너	게임 CG 디자이너 등

유학생 전용

국제 만화·애니메이션 테크놀로지 코스



만화·애니메이션 학과 3년 과정 전문사

디지털로 만화 및 애니메이션 제작기술을 갖춘 만화가, 애니메이터, 크리에이터가 된다.

아날로그 만화 및 애니메이션 제작 수법과 역사에 입각해 디지털 작품 제작에 임하며, 제작 현장과 출판, 유통 분야에서 활약할 수 있는 인재를 육성합니다.

목표하는 직종

애니메이터	디지털 페인터	일러스트레이터
만화가	CG 애니메이터	광고 디자이너 등



아트·디자인 기초과 2년 과정 전문사

디지털 아트디지털 아트업계를 지탱하는 크리에이터, 디자이너가 된다.

테생과 색채감각 등 아트의 기초력과 제작 소프트웨어를 자유자재로 구사하는 스킬을 몸에 익히고, 콘셉트에 바탕을 둔 창작 활동을 전개할 수 있는 인재를 육성합니다.

유학생 전용

국제 ICT 비즈니스 코스

목표하는 직종

CG 크리에이터	게임 CG 디자이너
Web 디자이너	DTP 오퍼레이터
논리니어 편집 오퍼레이터 등	

B 비즈니스학계 Business & Management

경영정보학과 4년 과정 ★고도전문사 ★직업실천전문과정

기업에 최적의 정보 시스템을 제안하고, 비즈니스를 리드하는 컨설턴트가 된다.

기업의 각 부문의 업무 내용과 수익성의 분석 수법 등의 경영 지식과 함께 실천적인 정보통신기술을 배우고, IT를 구사해 비즈니스를 견인하는 리더로서의 소양을 몸에 익힙니다. 생산관리와 고객관리 등 부문 간에 걸친 정보 시스템을 설계·제안할 수 있는 IT 컨설턴트와 프로젝트 매니저를 육성합니다. 경영정보 코스와 데이터 사이언스 코스가 있습니다.

목표하는 직종

IT 컨설턴트	e비즈니스 프로듀서	시스템 엔지니어(SE)
데이터 사이언티스트	기술영업	프로젝트 매니저 등



응용정보학과 3년 과정 전문사

산업계의 정보화를 지탱하는 시스템 엔지니어가 된다.

고도의 제작 기술을 익히고, 클라이언트(고객)의 요청을 들으며 교섭, 제안할 수 있는 콘셉트 메이킹력, 프레젠테이션 능력을 갖춘 인재를 육성합니다. 국제 자동차 제어, 의료정보, 해양 IT, 농업 IT, 핀테크, 비즈니스 IT 각 코스를 설치하고 있습니다.

유학생 전용

국제 자동차 제어 코스 국제 경영 코스

목표하는 직종

카 엔지니어	해양·수산 관련 엔지니어
농림업 관련 엔지니어	금융 관련 엔지니어
의료정보 기사 등	

정보비즈니스과 2년 과정 전문사

비즈니스 매너와 컴퓨터 스킬을 연마해 능력 있는 비즈니스 퍼슨이 된다.

비즈니스 매너와 커뮤니케이션 스킬, Word·Excel·Access 등의 오피스 도구의 이용기술 등, 사회인으로서의 기본 스킬을 몸에 익히면서 부기 회계와 회사 구조를 비롯한 업무지식을 배웁니다. 어떤 업종이라도 즉시 전력으로 활약할 수 있는 비즈니스 퍼슨을 육성합니다.

목표하는 직종

시스템관리자	오퍼레이터
컴퓨터 강사	영업·판매 스태프
사무·경리 스태프 등	

IT 의료 사무과 2년 과정 전문사

의료와 컴퓨터 지식을 겸비해 향후 의료현장의 정보화를 리드하는 전문가가 된다.

의료현장에서 컴퓨터 지식이 필수가 되고 있지만, 대응할 수 있는 인재가 부족한 것이 현 상황입니다. IT 의료 사무과에서는 의료지식과 IT 스킬을 겸비한 앞으로 의료 사무 부분의 정보화를 리드하는 전문가를 육성합니다.

목표하는 직종

대형 병원, 크리닉 등의 의료사무직 등 등

C 컴퓨터 사이언스학계 Computer Science

정보과학과 4년 과정 ★고도전문사 ★직업실천전문과정

IT업계를 리드하는 스페셜리스트가 된다.

고객기업의 요구를 분석하고, 정보 시스템에 의한 해결법을 제안 및 구축할 수 있는 솔루션 엔지니어와 IT 아키텍트를 육성합니다.

목표하는 직종

솔루션 엔지니어 IT아키텍트 프로젝트 매니저
네트워크 엔지니어 시스템 엔지니어(SE) 등



미디어 정보학과 3년 과정 전문사

소프트웨어 개발을 리드하는 엔지니어가 된다.

영상 및 음성 등을 인터랙티브하게 송수신하는 커뮤니케이션 시스템의 기획, 설계, 운용에 종사하는 엔지니어를 육성합니다.

목표하는 직종

시스템 엔지니어(SE) CG 엔지니어 프로그래머
Web 엔지니어 데이터베이스 엔지니어 등

네트워크학과 3년 과정 전문사

정보 시스템을 구축하는 엔지니어가 된다.

네트워크나 데이터베이스, 정보 시큐리티에 관한 기술과 지식을 가지고 안전하고 안정된 정보 시스템을 구축할 수 있는 인재를 육성합니다.

목표하는 직종

네트워크 엔지니어 시큐리티 엔지니어 네트워크 관리자
시스템 엔지니어(SE) 데이터베이스 엔지니어 등



정보처리과 2년 과정 전문사

프로그래밍과 IT의 기본을 마스터한 기술자가 된다.

컴퓨터나 네트워크, 정보이론에 관한 기초지식을 익힌 프로그래머와 시스템 엔지니어, 시스템 운용 오퍼레이터를 육성합니다. 국제 IT, 정보처리, IT 성우의 각 코스를 설치하고 있습니다.

유학생 전용

국제 비즈니스 IT 코스

목표하는 직종

프로그래머 시스템 엔지니어(SE) Web 프로그래머
운용 오퍼레이터 성우 내러이터 등



D 디지털 게임학계 Digital Game & Amusement

게임학과 4년 과정 ★고도전문사 ★직업실천전문과정

차세대 게임 제작의 리더가 된다.

프로그래밍이나 콘텐츠 제작 기술만이 아니라, 팀 개발에 빠뜨릴 수 없는 매니지먼트 스킬이나 리더십도 양성하고, 제작 스태프를 지휘하는 게임 디렉터나 기술면에서 팀을 리드하는 테크니컬 디렉터를 육성합니다.

목표하는 직종

게임 디렉터 게임 플래너 게임 프로그래머
게임 프로듀서 테크니컬 디렉터 게임 CG 디자이너 등



게임 개발학과 3년 과정 전문사

최첨단 개발 기술을 몸에 익힌 게임 크리에이터가 된다.

3D 게임이나 온라인 게임 등 고도의 게임을 개발할 수 있는 게임 프로그래머나 작품 전체를 바라보고, 플레이어를 몰입시키는 재미를 설계할 수 있는 게임 플래너 등, 팀 개발의 중핵이 되는 크리에이터를 육성합니다.

목표하는 직종

게임 프로그래머 게임 플래너 게임 시나리오 라이터
게임 CG 디자이너 등



게임 개발 기초과 2년 과정 전문사

게임 개발의 기초를 확실하게 몸에 익힌 크리에이터가 된다.

C++ 등 프로그래밍 언어나 그래픽 디자인, 게임 시나리오와 룰 등을 설정하는 게임 기획 방법을 공부합니다. 제작 디렉터의 지시 하에 확실한 작업을 할 수 있는 게임 프로그래머와 게임 플래너, 개발 어시스턴트를 육성합니다.

목표하는 직종

게임 프로그래머 게임 플래너 게임 CG 디자이너 등
게임 시나리오 라이터 게임 개발 어시스턴트 등



E 엔지니어링학계

Engineering for Embedded Systems

정보공학과 4년 과정 ★고도전문사 ★직업실천전문과정

임베디드 시스템 개발 전문가가 된다.

하드웨어·소프트웨어 기술에 더해 컨설팅, 설계, 개발, 운용, 보수, 관리까지 임베디드 시스템 개발에 관한 폭넓은 기술과 지식을 몸에 익혀 개발팀을 지휘 및 통괄하는 프로젝트 매니저나 IT 아키텍트를 육성합니다.

유학생 전용		
국제 정보과학 코스	국제 예술정보 코스	국제 경영정보 코스
목표하는 직종		
IT 아키텍트 메가트로닉스 엔지니어	시스템 엔지니어(SE) 하드웨어 개발자	임베디드 시스템 엔지니어 등



컴퓨터 공학과 3년 과정 ★고도전문사

임베디드 테크놀러지로 제품 개발을 추진하는 엔지니어가 된다.

로봇 및 통신기기, 자동차 공학과 마이크로컴퓨터 제어 제작실습으로 임베디드 시스템에 관한 기술 및 지식을 본격적으로 배웁니다. 개발 현장에서 중심이 되어 활약할 수 있는 시스템 엔지니어와 프로그래머, 메카트로닉스 엔지니어를 육성합니다. 국제정보, 컴퓨터 공학, 자동차 제어의 각 코스를 설치하고 있습니다.

유학생 전용		
국제 정보 코스	국제 아트·디자인 코스	국제 관광정보 코스
목표하는 직종		
임베디드 시스템 엔지니어 시스템 엔지니어(SE)	제어계 프로그래머 메카트로닉스 엔지니어	커스터머 엔지니어 ECU 개발자



차량용 일렉트로닉스 엔지니어 등

컴퓨터공학 기초과 2년 과정 전문사

하드웨어와 소프트웨어의 기초를 몸에 익힌 제어계 엔지니어가 된다.

임베디드 시스템 개발에 필요한 하드웨어와 소프트웨어의 기초적인 기술과 지식을 몸에 익히고, 개발 리더 밑에서 확실한 작업을 할 수 있는 제어계 엔지니어를 육성합니다.

유학생 전용	국제 관광정보 기초 코스
--------	---------------

목표하는 직종	
임베디드 시스템 엔지니어 시스템 엔지니어(SE)	커스터머 엔지니어 제어계 프로그래머 등



정보 커뮤니케이션과

Information & Communication

정보 커뮤니케이션 코스 1년 과정 / 야간 2년

단기간에 IT스킬을 몸에 익히고 싶은 사람을 대상으로 한 코스입니다. 개인의 요구와 스킬 레벨에 맞춰 과목을 선택하고, 프로그래밍이나 시스템 개발, 정보계 자격 취득, 사무계 애플리케이션 활용법 습득 등, 목적에 맞는 학습을 진행할 수 있습니다.

KCG의 유학생 대상 국제 코스

~ 4월, 10월 어느 학기나 입학할 수 있습니다.

교토 컴퓨터학원(KCG)은 세계에서 활약할 수 있는 정보처리 기술자를 육성하기 위해 유학생을 대상으로 하는 국제 코스를 설치하고 있습니다. 각 코스 모두 4월, 10월 어느 학기나 입학할 수 있습니다.

KCG에는 유학생을 담당하는 많은 스태프가 있습니다. 학습뿐만 아니라 생활, 아르바이트 알선 등 다양한 면에서 서포트하고 있어, KCG에서 공부하는 여러 나라의 많은 유학생이 불안없이 의미있는 학창생활을 보내고 있습니다.



일본이나 모국에서 취직을 목표로!

국제 ICT 비즈니스 코스 아트·디자인 기초과 2년 과정 전문사 가모가와교

신세대 비즈니스 세계에서 필수가 되는 ICT의 기초적인 지식을 익히고, 소셜 네트워킹 서비스(SNS)를 비즈니스에서 활용하기 위한 '정보 수집, 정보 분석, 정보 발신, 커백션 만들기', 나아가 ICT 분야의 트렌드 스킬을 배웁니다. SNS를 풀활용해 비즈니스를 디자인하고, 급속하게 변화하는 사회에서 즉시 전력으로 활용할 수 있는 국제 인재를 육성합니다. 본 코스를 졸업하면 '전문사' 칭호가 부여되며, 모국이나 일본에서 취업할 길이 열립니다.



1년째 전문 지식의 학습이나 비즈니스에 필요한 일본어 능력을 강화하는 것과 동시에 ICT와 비즈니스를 기초부터 배웁니다. Microsoft Office와 컴퓨터의 기초, 프리젠테이션 스킬 외에 '기술 일본어' 등의 일본어 과목도 개강해 문장 작성 능력과 커뮤니케이션 능력을 익힙니다.

2년째 비즈니스나 ICT에 관한 폭넓은 과목군으로부터 자신이 희망하는 과목을 선택해 기술과 지식을 더욱더 익힙니다. 소셜 미디어의 기반 지식, X(구 Twitter), Facebook 등 다양한 SNS 콘텐츠 제작에 필요한 내용을 학습하고, 기업의 글로벌화를 전개할 수 있는 비즈니스 디자인 스킬을 육성합니다.



목표로 하는 직업

웹(SNS) 마케팅직 Web 기획 및 홍보 SNS 컨설턴트	웹(SNS) 디렉터 SNS 운영 담당자 사무 전반(총무, 인사, 경리, 영업 사무) 등
--	--

자격시험 대책

Illustrator® 크리에이터 능력검정 Photoshop® 크리에이터 능력검정	SNS 마케팅 능력검정
--	--------------



국제 자동차 제어 코스 응용정보학과 3년 과정 전문가 교토역전교

일본이나 모국에서
취직을 목표로!

디지털 교통 사회와 GX(그린 트랜스포메이션)의 실현을 위해 최첨단 기술을 활용한 모빌리티 서비스가 보급되기 시작했습니다. 본 코스에서 KCG는 새로운 사회 요구에 따라 향후 자동차 산업을 주도할 카 엔지니어 육성을 목표로 합니다. 본 코스를 졸업하면 '전문사'의 칭호가 부여되고, 모국이나 일본에서의 취직, 나아가 그룹교인 교토정보대학원대학으로 진학해 석사 학위 취득을 목표로 하는 길이 열립니다.

1년째 전문 지식의 학습에 필요한 일본어를 강화함과 동시에 자동차의 기본적인 구조나 기능을 올바르게 이해합니다. 자동차 공학과 프로그래밍, 컴퓨터 시스템, 디지털 회로 등의 IT를 기초부터 배웁니다. 비즈니스에 필요한 커뮤니케이션 능력 등도 습득해 고객으로부터 충분한 만족과 신뢰를 얻을 수 있는 일류 서비스 엔지니어를 목표로 합니다.

2년째 자동차에 특화된 커리큘럼으로 자동차의 전장 구조부터 전기, 전자, 논리회로, 정비의 기초까지 깊이 있게 배웁니다. 또, 수업에서 배운 기술과 지식을 실험, 실습, 자주 활동 등을 통해 실천하여 보다 실무에 가까운 정비 기술을 체험할 수 있습니다.

3년째 전기 장치의 분해 점검 조정 등을 통해 자동차 지식을 깊게 합니다. 강의로 이론을 이해하고, 철저한 실습으로 자동차 업계에서 즉시 전력으로 활약할 수 있는 자동차 제어 관련 기술을 익힙니다. IT 패스포트 등 IT 관련 자격 취득도 목표로 합니다.



국제 비즈니스 IT 코스 정보처리과 2년 과정 전문가 교토역전교

일본이나 모국에서
취직을 목표로!

비즈니스×IT가 당연시되는 글로벌 사회에서는 AI, IoT, 클라우드 컴퓨팅, VR/AR, 드론, 5G 등 차레차레로 등장하는 새로운 디지털 기술에 따라 기존의 비즈니스 모델로부터의 전환이 점차 가속되고 있습니다. 본 코스에서는 IT와 비즈니스를 배우고, 새로운 디지털 기술을 활용한 새로운 비즈니스 모델의 창출, 기존의 비즈니스 모델을 혁신할 수 있는 앞으로의 글로벌 DX 인재를 육성합니다. 본 코스를 졸업하면 '전문사' 칭호가 부여되며, 모국이나 일본에서 취업할 길이 열립니다.

1년째 주로 비한자권 유학생을 대상으로, 전문 지식의 학습이나 비즈니스에 필요한 일본어 능력을 강화함과 동시에 IT와 비즈니스를 기초부터 배웁니다. Microsoft Office나 컴퓨터 기초, 프리젠테이션 스킬 외에 '기술 일본어' 등의 일본어 과목도 개강하여 문장 작성 능력이나 커뮤니케이션 능력을 익힙니다.

2년째 비즈니스나 IT와 관련한 폭넓은 과목군에서 자신이 희망하는 과목을 선택해 한층 더 기술과 지식을 익힙니다. 기업경영에 관해 종합적으로 관리하는 시스템 SAP 입문 및 물류 등에 더해 프로그래밍이나 경영에 관한 과목도 준비하고 있어, 모든 산업 분야에서 DX에 대응하는 힘을 습득할 수 있습니다.



Business x IT

국제 관광정보 기초 코스 컴퓨터 공학 기초과 2년 과정 전문가 라쿠호쿠교

일본이나 모국에서
취직을 목표로!

2021년의 도쿄 올림픽 및 패럴림픽과 2025년의 오사카 간사이 만국박람회 등 국제적인 제전에 계속되는 가운데, 새로운 관광 비즈니스와 인바운드 수요에 대응하는 실천적인 관광 비즈니스 IT 인재가 필요시 되고 있습니다.

본 코스에서는 인바운드나 지방 창생, 관광 DX, AI 관광 등 관광에서의 과제 해결에 ICT를 활용해 임하기 위한 기술과 지식을 익힙니다. 지역의 관광 산업을 발전시켜 산학관 제휴에 의한 지속 가능한 관광 비즈니스 시스템 만들기를 담당하는 인재를 육성합니다.

1년째 주로 비한자권의 유학생을 대상으로 필수 과목 '관광 비즈니스 개론'을 통해 관광학의 기본을 체계적으로 익혀 전문학교에서의 수학의 스타트를 끊습니다. 관광학의 기초, Microsoft Office와 프리젠테이션 스킬 외에 '기술 일본어' 등의 일본어 과목도 개강해 문장 작성력과 커뮤니케이션력을 익힙니다.

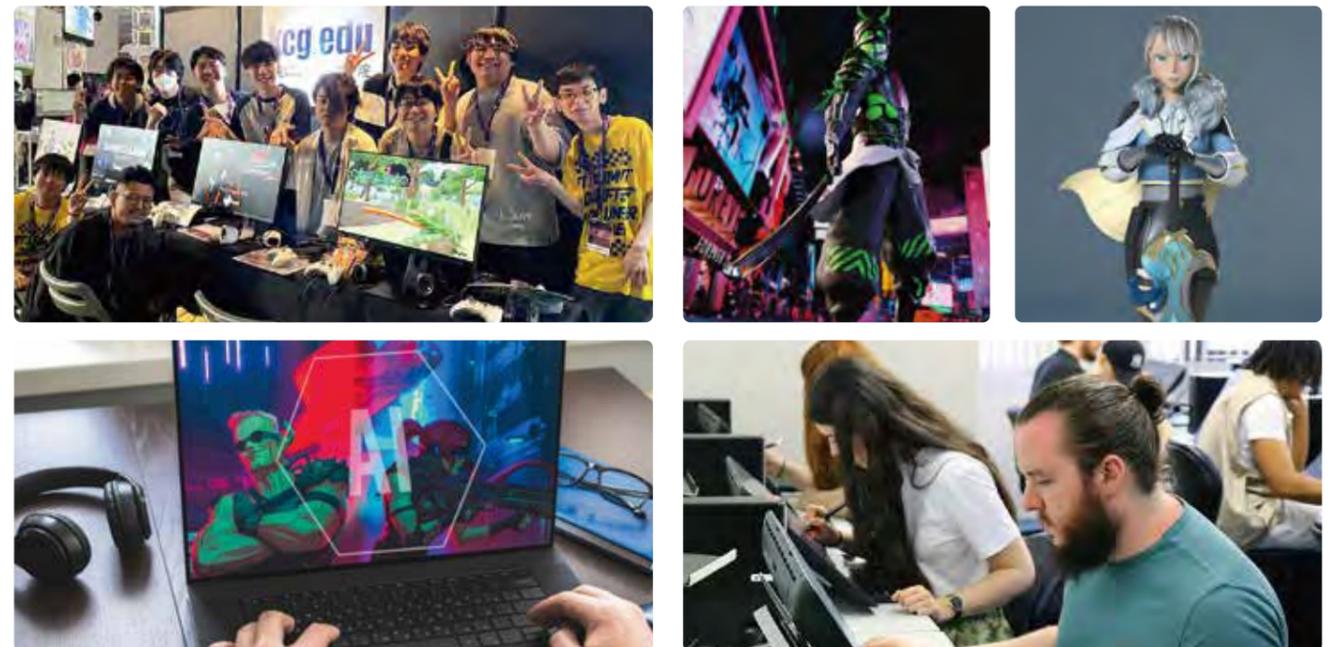
2년째 구체적인 과제 해결력을 높이기 위해 현장에서의 체험 학습을 중시하고 있습니다. 지역과 제휴해 관광 비즈니스를 복돋우는 프로젝트의 실천을 통해 실제 사회에서 도움이 되는 스킬을 습득합니다. 통역 안내사 등의 자격 취득도 목표로 합니다. 본 코스를 졸업하면 '전문사'의 칭호가 부여됩니다. 모국이나 일본에서의 취직을 목표로 합니다.



교토정보대학원대학(석사과정) 진학을 목표로! 편입 가능

국제 만화·애니메이션 테크놀로지 코스 아트·디자인 학과 3년 과정 전문가 가모가와교

글로벌한 시야로 AI(인공지능) 기술, 경영 및 마케팅 지식을 겸비한 디지털 애니메이션 및 만화 제작 기술자를 육성합니다. 기초 지식을 배운 후, Maya, Autodesk(제도), Blender라는 3D 소프트웨어의 기술 습득과 AI를 활용하면서 프로모션 영상 제작에 임합니다. 또한, 여러 나라의 교육기관과 공동으로 일러스트 제작이나 최첨단 AI 기술을 배울 기회도 마련합니다. 특히 생성 AI의 활용 방법에 대한 지식을 깊게 합니다.



국제 경영 코스 응용정보학과 3년 과정 전문가 가모가와교

지속 가능한 산업 이노베이션, 무역, 금융, 물류, 의류 정보, 국제 투자라고 하는 다채로운 장르를 생성 AI(인공지능)를 사용하면서 횡단적으로 배웁니다. 또한, 기업이 가진 다양한 경영 자원을 통일적으로 관리하고, 최대한으로 활용하기 위한 통합 관리 시스템 및 ERP(Enterprise Resource Planning: 기업 자원 계획)의 기술이나 지식을 습득합니다. 차세대의 가치관을 가지고 글로벌 기업에서 경영 전략을 입안하면서 조직을 움직일 수 있는 매니지먼트 능력을 육성합니다.



국제 정보과학 코스 정보공학과 4년 과정 ★고도전문사 ★직업실천전문과정 라쿠호쿠교

프로그래밍이나 시스템 설계를 기초부터 고도의 기술까지 확실하게 배우고, 글로벌 기업의 요구를 분석해 정보 시스템에 의한 해결법을 제안 및 구축할 수 있는 솔루션 엔지니어나 IT 아키텍트를 목표로 합니다. 생성형 AI나 IoT 등, 고도 정보화 사회의 요청에 대응하는 글로벌 인재를 육성합니다.



국제 예술정보 코스 정보공학과 4년 과정 ★고도전문사 ★직업실천전문과정 라쿠호쿠교

디지털 아트의 가능성을 극한까지 추구함과 동시에 작품의 완성 상을 사전에 상정해 프로젝트를 성공으로 이끄는 플래닝 능력과 매니지먼트 스킬을 갖춘 아트 디렉터를 목표로 합니다. 고도의 제작 기술을 익히고, 클라이언트의 요구를 들으며 교섭 및 제안할 수 있는 콘셉트 메이킹 능력, 프리젠테이션 능력을 갖춘 인재를 육성합니다.



국제 경영정보 코스 정보공학과 4년 과정 ★고도전문사 ★직업실천전문과정 라쿠호쿠교

기업 전체의 사람, 물건, 돈, 정보라는 '경영 자원'에 IT를 활용해 통합, 관리하는 경영 방법을 배워 글로벌 사회에서 활약할 수 있는 IT 컨설턴트나 프로젝트 매니저를 목표로 합니다. 비즈니스 퍼슨에게 필요한 스킬을 배우는 커리큘럼을 준비해 모든 산업 분야에서 폭넓게 IT 업계에 대응하는 힘을 갖춘 인재를 육성합니다.



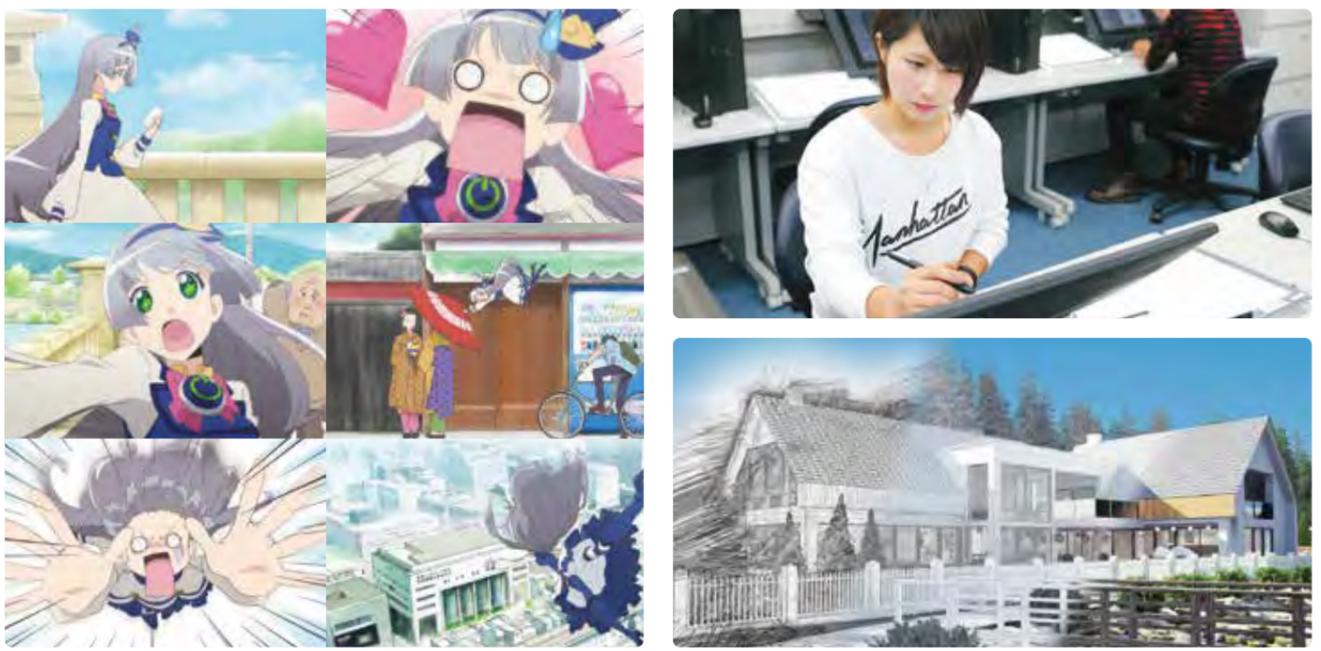
국제 정보 코스 컴퓨터 공학과 3년 과정 전문가 라쿠호쿠교

현재 AI(인공지능), Cyber-Physical Systems(CPS) 등 다양한 장면에서 이용 활용되고, Digital Transformation(DX)이 진행되고 있습니다. 또, 5G가 정비되고, 메타버스가 글로벌한 규모로 펼쳐지려 하고 있습니다. 본 코스에서는 전문지식의 학습에 필요한 일본어를 강화함과 동시에 DX를 추진하는데 기반이 되는 컴퓨터와 정보기술을 기초부터 제대로 배우고, 또, 폭넓은 선택 과목군에서 자신이 원하는 과목을 선택해 고도의 IT 스킬을 익힙니다. 이 IT 비즈니스 분야에서 필수로 여겨지는 데이터베이스, 프로그래밍, 네트워크 기술에 더해 '기술 일본어' 등의 일본어 과목을 개강하고, 컴퓨터 기술과 비즈니스에 필요한 일본어 능력을 갖춘 인재를 육성합니다. 본 코스를 졸업하면 '전문사' 칭호가 부여되며, 그룹 교인 교토정보대학원대학으로 진학해 석사학위 취득을 목표로 하는 길을 개척할 수 있습니다.



국제 아트·디자인 코스 컴퓨터 공학과 3년 과정 전문가 라쿠호쿠교

본 코스에서는 사회에서 요구되는 컴퓨터의 기본기술이나 지식을 습득한 후, 아트의 기초력이나 컨셉 메이킹력, 업계표준의 소프트웨어를 자유자재로 능숙하게 구사하는 실천적인 제작 기술을 익힙니다. 최신 IT 스킬과 독창력, 제안력을 갖춘 크리에이터, 디자이너를 육성합니다. 본 코스를 졸업하면 '전문사' 칭호가 부여되며, 그룹 교인 교토정보대학원대학으로 진학해 석사학위 취득을 목표로 하는 길을 개척할 수 있습니다.



KCG 그룹 창립 50주년 기념 CM (URL:kcg.ac.jp/gainax)

국제 관광정보 코스 컴퓨터 공학과 3년 과정 전문가 라쿠호쿠교

본 코스에서는 일본의 대표적인 관광지 교토에 자리 잡은 장점을 살려 IT를 응용한 새로운 관광 서비스나 관광 비즈니스 모델에 대해 배우는 커리큘럼이 충실합니다. 관광 정보의 제공, 관광객의 행동 이력의 정보화와 분석 및 예측 등, 관광지에서의 다양한 과제 해결에 임합니다. 앞으로의 관광업계의 레질리언스와 지속가능성의 실현에 공헌할 수 있는 인재를 육성합니다. 본 코스를 졸업하면 '전문사' 칭호가 부여되며, 그룹 교인 교토정보대학원대학으로 진학해 석사학위 취득을 목표로 하는 길을 개척할 수 있습니다.

목표 하는 자격		
<p>여정 관리 주임자</p> <p>여정 관리 주임자는 여행사가 기획하는 투어나 단체여행에 동행하는 주임 여행자 직원에게 취득이 의무화된 자격입니다.</p>	<p>여행업무 취급 관리자</p> <p>여행사에서 국내 및 해외여행을 판매하는 데 있어서 필요한 여행업 법이 정하는 자격입니다. (국가 자격) 영업소에 1명 이상의 여행업무 취급 관리자를 배치하는 것이 여행업 법에서 의무화되어 있습니다. 여행사에 근무하고 있는 사람의 대부분이 이 자격을 가지고 있습니다.</p>	<p>인바운드 실무주임자 인증시험</p> <p>방일 외국인 여행자를 대상으로 한 인바운드 비즈니스를 전개하는 지식을 인정하기 위한 검정 시험입니다. 인바운드의 현상이나 동향의 지식, 집객할 수 있는 인바운드 비즈니스의 기획 능력, 방일 일본인에 대한 이해와 대응법, 뉴 투어리즘이나 관광 거리 만들기 등에 대해 지식을 익힐 필요가 있습니다.</p>



KCG 그룹의 컬러

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin

KCG 블루 (교토 컴퓨터학원 스쿨 컬러, KCG 그룹 컬러)

교토 컴퓨터학원의 스쿨 컬러 및 KCG 그룹 컬러인 블루는 창립 당시의 멤버가 전원 교토대학의 대학원생, 졸업생이었으므로 교토대학의 스쿨 컬러인 짙은 청색을 기본으로 선정되었습니다. 1970년부터 사용되기 시작했는데, 창립 35주년(1998년)을 기회로 색조를 정의하고, KCG 블루라고 칭하고 있습니다.

kcg.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

KCG 레드 (교토정보대학원대학 스쿨 컬러)

KCG 그룹의 창립자 하세가와 시게오는 만년 학교 경영의 한편으로 하버드 대학에 유학해 있을 때 이를 수 없었던 학문에 재도전했습니다. 보스톤에 아파트를 빌리고, 젊은 학생과 함께 문학과 철학 수업을 수강했습니다. 교토정보대학원대학의 스쿨 컬러는 창립자가 공부한 하버드 대학의 스쿨 컬러인 연지색을 기본으로 KCG블루에 대비하는 색조로 제정되었습니다. 이것은 남녀노소 관계없이 항상 새로운 것에 도전하고 겸허하게 배우는 자세를 표현하고 있습니다.

kcg.edu
Kyoto Japanese Language Training Center

KCG 그린 (교토 일본어 연수센터 스쿨 컬러)

KCG 그룹의 해외로부터의 유학생에게 있어 최초의 입구, 교토 일본어 연수센터는 법무대신에 의해 고시되었다 일본어학교로, 문부과학성으로부터 준비교육과정 지정을 받고 있습니다. 세계 7대륙 녹색 대지의 이미지에서 스쿨 컬러로 상기 KCG 블루와 KCG 레드에 대비되는 색조인 그린을 책정했습니다. 배우고 성장해 가는 유학생들의 능력 성장을 표현하고 있습니다.

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin Automobile School

KCG 오렌지 (교토 자동차 전문학교 스쿨 컬러)

교토 자동차 전문학교의 스쿨 컬러인 오렌지는 KCG 그룹에 들어온 2013년에 제정되었습니다. 오렌지는 활발하고 긍정적인 인상을 주는 한편, 안전을 위한 식별 색으로도 이용되는 것으로 자동차 사회의 안전을 추구하는 자세와 학생들이 어려움을 극복하고 앞으로 나아가는 활력을 나타내고 있습니다.



KCG 유학생 출원 자격

외국 국적을 가진 다음 각항의 모두에 해당하는 사람

- (1) 모국 혹은 일본에서 학교 교육 12년 과정을 수료한 사람(수료 예정자 포함), 혹은 모국의 대학 입학 자격을 가진 사람 혹은 이와 동등 이상의 조건을 가지고 있다고 본 학원이 인정한 자로서, 18세가 된 사람, 또한 이하의 5개 중 1개 이상의 조건을 충족하고, 수업을 이해할 수 있는 일본어 능력이 있는 사람
 - ① 공익재단법인 일본국제교육지원협회 및 독립행정법인 국제교류기금이 실시하는 일본어 능력시험 N1(1급) 또는 N2(2급)에 합격한 사람
 - ② 독립행정법인 일본학생지원기구가 실시하는 일본유학시험 = 일본어(독해, 청해 및 청독해 합계) = 200점 이상을 취득한 사람
 - ③ 공익재단법인 일본한자능력검정협회가 실시하는 BJT 비즈니스 일본어 능력 테스트 JLRT 청독해 테스트(필기 테스트)를 400점 이상 취득한 사람
 - ④ 외국인에 대한 일본어 교육을 하는 교육기관으로 법무 대신이 문부과학 대신의 의견을 들어 고시로 정하는 것에 대해 6개월 이상 일본어 교육을 받은 적이 있는 사람(단, 재적 시 출석률이 90% 이상)
 - ⑤ 일본의 학교교육법 제1조에서 정하는 교육기관(초등학교, 중학교, 고등학교, 고등전문학교, 단기대학, 대학, 대학원)에서 1년 이상 교육을 받은 사람
- ※ 국제 바칼로레아 자격 등을 포함(자세한 사항은 문의하십시오.)
- (2) 본 학원 입학부터 졸업까지 지장 없이 일본에 체재할 수 있는 체류 자격을 가진 사람
 - ※ 유학, 영주, 정주, 일본인의 배우자, 가족 체재 등
- (3) 출신학교의 장 또는 출신학교 지도교사의 추천을 받은 사람
- (4) 일본 체제 중 일체의 비용이 보증되는 사람

입학 신고 (유학생 시험)

서류 신고 제출된 출원서류로 심사합니다.

면접시험 제출된 출원서류 등에 근거한 면접 및 구술시험.

※ 면접시험은 지정된 회장 또는 인터넷에 의한 화상 통화(Zoom)를 이용한 온라인 형식으로 실시합니다. 온라인 형식에 의한 수험생은 자택 등에서 PC, 마이크, 스피커, 카메라(수험생 측 영상이 라이브로 송신되는 것이 필요), 인터넷 통신 환경을 준비한 후 수험하실 필요가 있습니다.

※ 면접시험의 일시, 회장(형식)에 대해서는 수험표 송부 시 알려드립니다. (원칙적으로 출원서류 접수 후 2주일 이내에 실시합니다.)



통신제 과정

Flexible Online Course

자세한 것은
web에서



국제 응용정보학과

현재 일본의 IT 인재 부족은 심각합니다. 2030년에는 약 45만 명 규모로 인력이 부족할 것으로 알려져 있습니다. (경제산업성 'IT 인재 수급에 관한 조사(개요) (2019년 4월)')
그러한 가운데 KCG는 많은 이들이 IT를 배웠으면, 그리고 세계의 정보 산업을 선도해 주었으면 하는 생각에서 통신제 과정을 설치했습니다.

통신제 과정에서 배우는 장점

원하는 장소에서 자신의 페이스로 배울 수 있다!

최신 학습 관리 시스템 'KING-LMS'에 24시간 액세스할 수 있으므로, 사전에 준비된 강의 비디오나 수업 자료를 자신의 시간에 맞춰 수강할 수 있습니다.
또, 반복해서 몇 번이라도 시청할 수 있으므로, 자신의 페이스에 맞춰 학습을 진행할 수 있습니다.

모든 전일제 학과로 학과 변경도 가능!

통신제 과정

- 아트·디자인학계
- 비즈니스학계
- 컴퓨터 사이언스학계
- 디지털 게임학계
- 엔지니어링학계

졸업으로 고도전문사 학위를 취득할 수 있다!

'고도전문사'는 일정 요건을 채우는 전수학교 전문 과정의 4년제 학과 졸업생이 취득할 수 있는 칭호로, 문부과학성은 4년제 대학 졸업자에게 수여되는 '학사'와 동등하게 하고 있습니다.
전문 분야의 지식뿐만 아니라 기술도 익힌 '고도전문사'는 '학사'와 동등 이상으로 간주되는 케이스가 증가하고 있으며, IT를 배운 '고도전문사'는 앞으로의 시대에 더욱 필요한 인재로 기대되고 있습니다.

스쿨링으로 집중학습 실력 향상!

국제 응용정보학과는 선생님으로부터 직접 지도를 받으며, 대면으로 집중적으로 배우는 스쿨링도 준비하고 있습니다.
스쿨링은 여름에는 8월부터 9월에 걸쳐, 봄에는 2월부터 3월에 걸쳐 각각 2주간의 기간을 마련해 실시합니다.
스쿨링으로 등교하는 경우는 KCG의 교토역전교가 교실입니다. 교토역에서 도보로 7분. 각지로부터 교통도 좋고 다니기 좋은 입지입니다.

커리큘럼

대면 수업

오리지널 작품 제작 및 프로젝트 실행에 도전.

기반 과목군

다채로운 분야의 지식을 폭넓게 배운다.

응용 과목군

다채로운 분야의 지식을 폭넓게 배운다.

커리어 대책 과목군

취직 활동에 대비한다.

KCG 유학생의 소리

여러 나라에서 많은 유학생이 찾아와 배우고 날개를 달고 나갔습니다.

유학생에게 극진한 지원, 일반교양도 배울 수 있습니다.

Nguyen Sy Nam

응유엔 시 남 씨



인터뷰 동영상



정보처리과 정보처리 코스

베트남 사회주의 공화국



일본의 게임이나 만화, 애니메이션을 좋아했습니다. 유학 이야기를 제의받고, 완전히 새로운 환경 속에서 자신의 장래를 위한 준비를 하려고 결의하고, 일본어 학교를 거쳐 앞으로의 사회를 만들어 내는 데 중심이 될 IT를 본격적으로 배우려고 생각해 KCG에 입학했습니다. KCG는 유학생에게 극진한 지원 제도가 많고, IT 이외에도 일반교양도 배울 기회가 있습니다. 공부를 거듭해 일본 IT 기업에 취직, 입사한 지 얼마되지 않아 기본정보기술자 시험에 합격할 수 있었습니다.

세계 유수의 기술을 배우고 싶다.

Natasha Maria Devina

나타샤 마리아 데비나 씨



정보 비즈니스과

인도네시아 공화국



기술이 세계 유수인 일본에서 공부하고 싶다. 가능하면 경리 일을 하는 어머니처럼 되고 싶어 IT, 비즈니스에 대한 지식과 기술을 익히고 싶다고 생각해 KCG에 입학했습니다. 컴퓨터는 독학으로 하고 있던 정도였지만, KCG의 선생님들은 모두 상냥하고, 정성껏 가르쳐 주셔서 비즈니스 관련 수업 등을 즐기면서 들을 수 있었습니다. 장래에는 웹 비즈니스 프로그래밍 일을 하고 싶습니다.

글로벌한 콘텐츠 사업에 종사하고 싶다.

Naranjo Bejarano Carlos

나란호 베할라노 카를로스 씨



게임 개발 기초과

스페인 왕국



일본의 최첨단 테크놀로지를 동경했습니다. '포켓몬' 등의 게임은 즐겁고 기술적으로도 세계에 유례가 없습니다. 일본에서 게임에 대해 배울 수 있다는 것은 더할 나위 없이 행복입니다. KCG는 컴퓨터, 소프트웨어 등 최첨단 설비가 갖춰져 있는 것도 배우는 환경으로 최고입니다. 일본에 있는 콘텐츠계 대기업에 입사하는 것이 목표입니다. 저는 일본어와 스페인어를 할 수 있기 때문에 IT의 지식을 익혀 글로벌한 사업에 종사하고 싶습니다.

KCG AWARDS 최우수상이 자신에게

Lyu Langbiao

류 랑바오(呂 朗標) 씨



인터뷰 동영상



게임 개발 기초과

중화인민공화국



중국의 대학을 졸업 후 네트워크 엔지니어로 일하고 있었는데 크리에이티브한 일을 하고 싶다는 생각이 커져 교토 일본어 연수센터를 거쳐 KCG에서 게임을 배웠습니다. 입학 후에는 선생님에게 기술을 철저히 배웠습니다. 그 덕분에 KCG AWARDS에서 일본인 친구와 만든 게임으로 최우수상을 받을 수 있었습니다. 희망하는 게임 회사에 취직할 수 있었기 때문에 더 기술을 연마해 팀 리더를 목표로 하고 싶습니다.

일본어와 영상 기술을 익히고 싶다.

Ralambozotovo Narianja Vololoniaina

라람브자초브 나리안자 부르르니아이나 씨



아트·디자인 기초과 아트·디자인 기초 코스

마다가스카르 공화국



모국과 전혀 다른 문화를 가진 일본에 매우 흥미가 있어 마다가스카르 대학에서 배운 영상이나 사진에 대해 보다 깊이있게 공부하고 싶다고 생각해 일본의 문부과학성이 추천한 KCG에 입학했습니다. KCG에서 배울 수 있어 정말 다행이라 느끼고 있습니다. 수업에서는 기초부터 확실히 가르쳐 주고, 선생님이나 학생 모두 친절합니다. 쉬는 시간에도 부담없이 말을 걸어줍니다. 꿈은 일본의 문화를 마다가스카르나 전 세계 여러 나라에 영상으로 전달하는 일을 하는 것입니다.

KCG의 교육 실적을 실감

Chanvongnaraz Khamphasith

창본나라즈 캄파시트 씨



정보처리과 정보처리 코스

라오스 인민 민주공화국



테크놀로지는 사람들을 풍요롭게 합니다. IT를 공부해 사회를 위해 도움이 되고 싶다는 생각도 있어 KCG에 입학했습니다. KCG는 일본 최초의 컴퓨터 교육기관으로 IT 교육의 역사가 있고, 실적도 있습니다. 좋은 학교에 진학했다고 생각합니다. 컴퓨터 공부를 한 경험이 없어 불안했는데 KCG의 선생님들이 알기 쉽고 정성껏 가르쳐 줍니다. 눈 깜짝할 사이에 프로그래밍을 좋아하게 되었습니다. 장래에는 일본의 IT 관련 회사에 취직해 프로그래밍을 계속하고, 전 세계 사람들의 생활을 편리하게 하는 일을 해 나가고 싶습니다.

학생의 사계절

KCG에서는 연간을 통해 다양한 행사와 이벤트를 기획하고 있습니다.

4 April

- 오리엔테이션
- 입학식
- 신입생 환영회
- 춘기 국가시험
- 신입생 데이 캠프
- 춘기 하이킹

교토의 주요 연중행사
호타이고 빛꽃놀이 행렬 (다이교지)



5 May

- 창립기념일 (5월 1일)
- 학내 기업설명회

아오이 축제 (시모가모신사 및 가미가모신사)

6 June

- 음악 감상회
- 학내 기업설명회

교토 다키노 (헤이안 신궁)

7 July

- 문화 강연회
- 취직 진로 가이드선스
- 학내 기업설명회
- 서머 페스타

기온 축제 (야사카 신사 및 교토 시내)

8 August

- 봄학기 시험
- 여름방학
- 서머 코스 개강
- 비즈니스 인턴십
- 진로 상담회

고잔노 오쿠리비 (다이몬지산 외)

9 September

- 교토부 전수학교 체육대회
- 학내 기업설명회
- 가을학기 가이드선스
- 음악 감상회

달구경 (다이카루지)

10 October

- 추기 국가시험
- 추기 하이킹
- 취직 진로 가이드선스

지다이 축제 (헤이안 신궁)

11 November

- 11월제
- 학술강연회
- 학술 감상회

아라시야마 단풍축제 (아라시야마)

12 December

- 문화 강연회
- 취직 진로 가이드선스
- 겨울 방학

오케라 참배 (헤이안 신궁)



1 January

- 음악 감상회
- 취직 진로 가이드선스

도오시아 활쏘기 (산주산전도)

2 February

- KCG AWARDS
- 가을학기 시험
- 봄 방학
- 학내 기업설명회

매화 축제 (기타노텐만구)

3 March

- 스프링 코스 개강
- 졸업식
- 졸업 축하회
- 학내 기업설명회

오타이마쓰시키 (세토지)



1년 과정 4월 입학 **1년 반 과정** 10월 입학

* 대상 : 일본어 능력시험 N3 ~ N5 (구 시험 3 ~ 4급) 정도의 일본어 능력을 가진 사람

- KCG의 유학생별과인「교토 일본어 연수센터(KJLTC : Kyoto Japanese Language Training Center)」에서는 일본의 고등교육기관으로 진학하기 위한 일본어 교육을 시행합니다. KJLTC는 법무대신에 의해 고시된 일본어학교입니다.
- 본 코스는 문부과학성 지정「준비교육과정」(국내 26교, 해외 2교편)입니다. 본국에서의 교육연수가 12년에 달하지 않은 사람이라도 본 코스를 수료함으로써, KCG 본과를 비롯 일본의 고등교육기관 입학 자격을 얻을 수 있습니다.
- KCG 본과의 준비교육으로 워드프로세서·표 계산 등 애플리케이션 소프트웨어 조작실습(IT기초)을 필수과목으로 하고 있습니다. 취득한 단위는 진학 후에 본과 단위로 인정·가산됩니다.
- 일정한 일본어 능력이 인정된 학생은 본 코스에 재적하면서 KCG 본과의 컴퓨터 전문과목을 청강할 수 있습니다.
- 본 코스 수료 후, KCG 본과로 진학하는 학생은 입학금·학비 감면 대상이 됩니다. 또한, KCGI 정규생으로 진학하는 학생은 학생감면제도(특대생) 대상이 됩니다.

- 일본어 관련 과목에 관해서는 입학 시 테스트 및 각 학기 말 성적에 따라 레벨별로 클래스를 편성합니다.
- 7월 또는 12월에 일본어능력시험 N2 또는 N1 을 수험하도록 지도합니다. 또한, 「일본유학시험」에도 대응합니다.

◆ 코스 소개

준비교육과정

일본의 고등교육기관(대학, 전문학교 등)으로 진학하기 위해서는 일본 또는 외국에서 12년의 초등, 중등 교육을 수료하고 있지 않으면 안됩니다. 하지만 각각의 국가 교육제도에 바탕을 둔 교육 연수가 12년이 되지 않는 사람이라도 본교의 코스를 수료함으로써 일본 고등교육기관(대학, 전문학교 등)의 입학자격을 얻을 수 있습니다. (문부과학성 지정 준비교육과정)

커리큘럼

일본어 과목

- 일본의 고등교육기관(대학원·대학·전문학교 등)에서 필요한 일본어 능력 양성 및 일본어능력시험 N1·N2 대책을 시행합니다.
- 학생의 일본어 능력에 따라 레벨별 클래스 편성으로 수업을 실행합니다.
- 1주일 동안 20시간 이상 일본어 관련 과목의 수업을 시행합니다. (1학기 20주, 1년 40주)

과목명	내용
일본어1 (문법, 문자와 어휘)	문법·한자·어휘 습득 및 사회생활·전문분야에 필요한 종합적인 일본어 능력의 양성
일본어2 (청취 및 회화)	일상생활·사회생활·전문분야에 필요한 구두 표현의 습득, 청해 연습
일본어3 (독해)	사회생활·전문분야에 필요한 독해 능력의 양성 및 신문·잡지·논문·문학작품 등의 독해연습
일본어4 (작문)	소논문, 리포트, E메일, 파워포인트, 비즈니스 문서 작성
일본 사정	일본의 문화·사회, 또는 일본인의 가치관이나 윤리관 등에 관하여 이해를 깊게 합니다.

일본어능력시험 및 일본유학시험 대책 특별과목

레벨별 클래스 편성으로 수업을 시행합니다.

과목명	내용
종합 일본어	일본어능력시험 및 일본유학시험 대책 문제 등에 따라 그 경향 연구와 대책을 시행합니다.

기초과목

일본어 이외의 기능을 높이고 고등교육에 대응할 수 있는 지식을 몸에 익힙니다.

과목명	내용
기초과목	영어, 수학, 이과(물리, 화학, 생물), 종합과목, IT 기초(컴퓨터)

※1주 동안에 6~8시간 공부합니다.



◆ 모집 코스(수업 연한) 및 내용, 모집인원

입학기	코스명	내용	모집인원
4월	진학준비 1년 코스(1년)	일본 고등교육기관(대학, 전문학교 등)에 진학하는 자를 대상으로 일본어, 영어, 수학 등을 교육하는 준비교육과정	60명
10월	진학준비 1년 반 코스(1.5년)		60명

◆ 출원자격

다음 각 항 전부에 해당하는 자

- ① 외국에서 고등교육 과정을 수료하고 있을 것. (수료하기까지 12년이 안 된 자 및 12년 이상의 교육을 받은 자)
- ② 일본어 학습 의욕이 있으며, 일본어능력시험 N5(구 4급) 이상에 상당하는 능력을 갖추고, 성실하게 일본어를 수득하려고 하는 자.
- ③ 일본의 고등교육기관(대학이나 전문학교 등)으로 진학하기 위한 기초학력을 가진 자.
- ④ 고등학교 졸업자는 만 23세 이하, 단기대학 졸업자는 만 25세 이하, 대학 졸업자는 만 27세 이하의 자.
- ⑤ 학비와 생활비 등 일본 체재 경비를 지급할 수 있는 자.
- ⑥ 심신 모두 건강하며, 일본국 법령 및 본교의 학칙과 제 규정을 준수하는 자.



KCG 졸업 후의 진로로 취직 이외에 그룹 학교인 「교토정보대학원대학」으로 진학할 수 있습니다. 「교토정보대학원대학」은 일본 최초의 IT 전문직 대학원입니다. 이 과정을 수료하면, 「정보기술 석사(전문직)」 칭호가 부여됩니다. 이는 일본 IT 응용 분야의 최고학위입니다.

출원 자격은 4년제 대학 졸업자 또는 전수학교 4년 과정을 수료한 「고도 전문가」가 원칙이지만, KCG 졸업생에 대해서는 다음과 같이 특별 요건으로 출원 자격이 인정됩니다. (모집요항에 의함)

「교토 컴퓨터학원의 3년 과정 학과를 졸업하고, 또, 연령이 대학원대학 입학연도 4월 1일 시점에서 만 22세 이상인 이로서, 본 학원에서 이수한 과목의 성적평가에 따라 입학 자격심사를 해 대학 졸업자와 동등 이상의 학력이 있다고 인정되었을 때」

이와 같이 교토 컴퓨터학원을 졸업하고, 교토정보대학원대학으로 진학하는 것이 IT 응용 분야의 최고가 되는 최단 거리라 할 수 있습니다. 교토 컴퓨터학원에서 전문가 학위를 취득하고, 교토정보대학원대학에서 석사 학위를 취득하십시오.

◆ KCGI의 특색

영어 모드 강의가 충실, 영어 강의 이수만으로 수료 가능

영어로만 하는 강의로 본 학교 과정을 수료하고, 석사 학위를 취득할 수 있도록, 영어 모드 수업을 다수 개강하고 있습니다. 이들 수업에는 해외에서 초빙한 일류 교수에 의한 것도 포함됩니다. 본 학교에는 현재 17개 국가와 지역에서 온 유학생이 재학하고(2025년 2월 수료생 포함), 그 대부분이 영어 수업을 선택해 수학과 있습니다.

사회에 도움이 되는 실천적인 기술을 익힌다.

- 산업계의 요구나 IT 진화에 즉응한 커리큘럼 설계
- 철저한 현장 실천형 커리큘럼 구성
- e러닝과 대면 수업 병용에 의한 효과적인 교육방식의 채용

IT(ICT)와 경영을 균형 있게 배운다.

- 정보계 및 경영계 등 복수의 전문영역에 걸친 프로페셔널을 육성
- 기업 등의 IT 전략 입안 실무경험자를 교수로 다수 등용

처리어 체인지로 IT 분야에서 활약한다.

- 문계, 이계를 불문하고 폭넓은 분야에서 진학 가능
- 입학 시 지식 레벨에 따른 이수가 가능

글로벌한 활약을 지향한다.

- 세계 각국의 IT 분야를 대표하는 제일인자에 의한 강의

배운 것을 활용해 사회에서 활약할 수 있다.

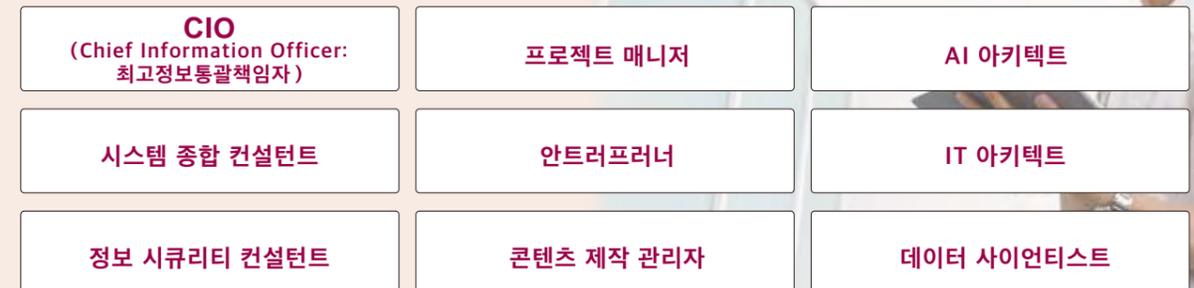
- 철저한 개별지도로 이상적인 취직을 실현
- 수료자 간 비즈니스 네트워크의 구축

◆ 커리큘럼 구성



◆ 활약 분야

본 학원에서는 업계가 요구하는 고도의 IT 인재를 육성하기 위한 커리큘럼을 실현하고 있습니다. 본 학원의 수료자는 다음과 같은 IT계 직종에 취업하는 것이 기대됩니다.



학생의 거리 교토

건도 1200년의 역사를 가진 교토는 예로부터 일본 문화의 중심지, 국제도시이며, 현대에는 많은 젊은이가 생활하는 학생 도시이기도 합니다.

KCG의 각 캠퍼스는 교통이 편리한 지역에 있으며 교토 시내의 각 지역뿐만 아니라 오사카·나라·고베·오쓰(시가 현) 등 관서 각지로도 쾌적하게 액세스할 수 있습니다.



교토역전교 주변

JR, 긴테쓰, 지하철 노선이 연장하는 교토 역은 전국에서 많은 사람이 방문하는 교토의 현관문. 주변에는 근대적인 건물과 역사적인 건물이 공존하고, 대조적인 분위기를 느낄 수 있는 지역.

Spot

도지	산주산겐도
니시혼간지	히가시혼간지
도후쿠지	국립 교토박물관
교토 타워	교토 역 빌딩
	교토 수족관



KCG 가모가와교 주변

교토 삼대 축제의 하나 아오이마쓰리 연고지인 시모가모 신사나 교토교엔 등이 가까이 있으며, 시내지만 자연이 풍부한 지역.

Spot

시모가모 신사	다다스의 숲
교토교엔	교토 시 역사박물관

KCG 라쿠호쿠교 주변

지하철 기타오지 역·버스터미널로부터는 라쿠호쿠 지역·교토 중심부·교토 역 방면으로의 교통이 편리. 근대적인 건물이 늘어난 기타야마도리 근처에는 아오이마쓰리 연고지인 가미가모 신사가 있으며, 식물원이나 미조로가이케와 가모가와 강에서 일상의 자연을 접할 수 있는 지역.

Spot

가미가모 신사	교토 부립식물원
미조로가이케	기타야마도리



KCGI 교토본교 하쿠만벤 캠퍼스 주변

무로마치 문화의 대표적인 사원인 긴가쿠지, 교토 삼대 축제의 하나인 지다이마쓰리 연고지인 헤이안진구, 빛꽃 가로수로 유명한 철학의 길, 일본에서 두 번째로 오래된 동물원 교토시 동물원, 교토시 미술관 등 많은 스포츠가 있으며, 교토의 다양한 역사와 문화에 접할 수 있는 지역.

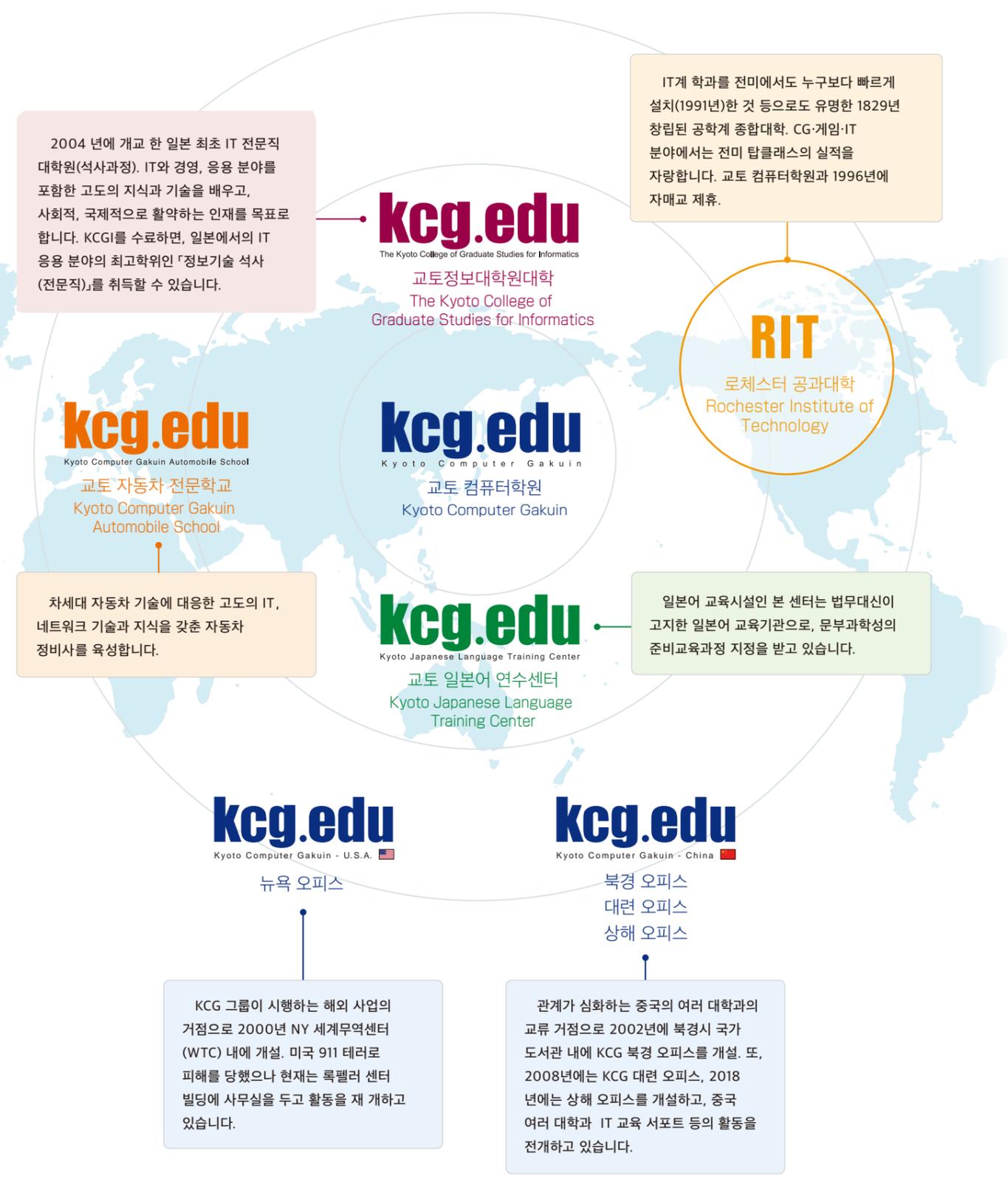
Spot

긴가쿠지	헤이안진구
철학의 길	에이칸도
난젠지	지온지
교토시 교세라 미술	국립근대미술관
교토시 동물원	



kcg.edu 교육 네트워크

교토 컴퓨터학원은 KCG 그룹의 다른 교육기관과 긴밀한 네트워크를 구성하고, 해외의 정부 및 대학과 제휴를 도모하면서 지구 사이즈의 교육 기관으로서, IT교육의 리더로서, 세계 최고도의 IT교육 실현을 목표로 합니다.



캠퍼스

교토역전교 교토역전교는 교토역에서 서쪽으로 도보 7분으로, 통학하기에 아주 편리한 장소에 있습니다. 가까이에 음식점이나 대형 쇼핑센터, 백화점 등 상업시설이 많고, 학창 생활을 하는 데 더없이 좋은 입지라 할 수 있습니다.

본관
교토역 서쪽에 당당히 솟은 백색 건물. 가장 크고 격조 높은 캠퍼스입니다.



신관
빛을 받아들이는 개방적인 외관으로 e러닝 스튜디오와 「자동차 제어 코스」의 자동차 및 오토바이 제어 실습 공간 등을 설치하고 있습니다. 교토역전교 본관과 신관을 합쳐 교토시 중심에 최첨단 IT 교육의 일대 거점이 탄생했습니다.



라쿠호쿠교 **테크니컬 칼리지**
학원 전교 중 가장 오래된 전통 있고, 많은 졸업생을 세상에 배출한 캠퍼스. 차분한 분위기의 시모가모 지역에 있으며, 학문에 뜻을 둔 사람에게 있어 최적의 장소라 할 수 있습니다.



가모가와교 **디자인 칼리지**
가모가와 강변의 밝은 빛과 상쾌한 바람에 감싸인 캠퍼스는 크리에이터와 디자이너를 목표로 하는 젊은이가 모인 자유로운 기풍이 넘치는 디지털 아트 스쿨입니다. 눈 아래에는 가모가와 강이 흐르고 강변의 푸르름이 학생들에게 휴식과 발상의 장소를 제공하고 있습니다.



 **각 캠퍼스를 무료 셔틀버스로 연결**
각 캠퍼스를 학생 전용 무료 셔틀버스로 연결하고 있습니다. 셔틀버스로 이동하며 다른 캠퍼스의 수업을 수강할 수도 있습니다.



교토부 인가 전수학교(공업 전문과정) **교토 컴퓨터학원** <https://www.kcg.ac.jp/>

테크니컬 칼리지 라쿠호쿠교 606-0862 교토부 교토시 사쿄구 시모가모혼마치 17

- 정보공학과 (4년 과정)
- 컴퓨터 공학과 (3년 과정)
- 컴퓨터 공학 기초과 (2년 과정)

디자인 칼리지 가모가와교 606-8204 교토부 교토시 사쿄구 다나카시모야나기초 11

- 예술정보학과 (4년 과정)
- 아트·디자인 학과 (3년 과정)
- 아트·디자인 기초과 (2년 과정)

교토역전교 601-8407 교토부 교토시 미나미구 니시구조테라노마에초 10-5

- 경영정보학과 (4년 과정)
- 만화·애니메이션 학과 (3년 과정)
- 네트워크학과 (3년 과정)
- IT 의료 사무과 (2년 과정)
- 정보 커뮤니케이션과 (1년 과정/야간 2년)
- 정보과학과 (4년 과정)
- 경영정보학과 (3년 과정)
- 게임 개발학과 (3년 과정)
- 정보처리과 (2년 과정)
- 국제 응용정보학과 (통신제 4년)
- 게임학과 (4년 과정)
- 미디어 정보학과 (3년 과정)
- 정보 비즈니스과 (2년 과정)
- 게임 개발 기초과 (2년 과정)

교토 자동차 전문학교
606-8428 교토부 교토시 미나미구 도지히가시문젠초 73
<https://kyoto-jidousha.ac.jp/>
■ 자동차 정비공학과

교토 일본어 연수센터
606-8204 교토부 교토시 사쿄구 다나카시모야나기초 11
<https://www.kjltc.jp/>

교토정보대학원대학
응용정보기술 연구과 웹 비즈니스 기술 전공
606-8225 교토부 교토시 사쿄구 다나카문젠초 7
<https://www.kcg.edu/>