

The University of Informatics™

kecg.edu

KCG: Kyoto Computer Gakuin

Program Akademik

Institusi pengajian perkomputeran pertama di Jepun 京都コンピュータ学院

Institusi Komputer Kyoto

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

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

Alamat: Bahagian Kemasukan,
Institusi Komputer Kyoto

10-5, Nishikujoteranomae-cho, Minami-ku,
Kyoto-shi, Kyoto 601-8407 Japan

Tel: 075-681-6334 (+81-75-681-6334 outside Japan)

Fax: 075-671-1382 (+81-75-671-1382 outside Japan)

Di Jepun  0120-829-628

Ditubuhkan pada tahun 1963 Kurikulum penuh diwujudkan pada tahun 1969

Institusi pengajian perkomputeran pertama di Jepun

Falsafah Pendidikan

- Menitik beratkan sifat akademik teknologi perkomputeran dan memberikan pendidikan komprehensif yang tidak mengabaikan teori
- Pendidikan yang sejajar dengan kemajuan dan perkembangan teknologi perkomputeran
- Mengasuh kreativiti di dalam teknologi perkomputeran
- Mengasuh pemikiran dari pelbagai sudut di dalam masyarakat bermaklumat
- Melatih untuk menjadi insan yang cemerlang dari segi intelek dan juga rohani

Tradisi dan Prestasi



Pengasas dan Presiden
Yasuko Hasegawa

Graduan Jabatan Astrofizik, Fakulti Sains, Universiti Kyoto (sebagai wanita pertama).
Memperoleh Kredit Khas Doktor Falsafah Program Pengajian Siswazah, Universiti Kyoto.
Peneroka penggunaan komputer di dalam penyelidikan astrofizik.
Penyelidik Jemputan Pennsylvania State University.
Penerima Pingat dari Kementerian Pelajaran negara-negara Thailand, Ghana, Sri Lanka, Peru dan lain-lain.
Menerima Anugerah Khas Kerjasama Antarabangsa Persatuan ITU Jepun pada tahun 2006.
Menerima Sijil Penghargaan dari Institut Persatuan Pemprosesan Maklumat pada tahun 2011.

Diasaskan pada tahun 1963 sebagai institusi pengajian perkomputeran pertama di Jepun. Sejak itu, Institusi Komputer Kyoto (KCG) telah sentiasa berada di hadapan dengan teknologi terkini.

Semangat Pioneer Spirit KCG

Institusi Komputer Kyoto (KCG) telah ditubuhkan pada tahun 1963, pada permulaan zaman komputer Jepun, dengan kehairahan untuk mencipta satu era baharu. Sebagai institusi pendidikan komputer pertama Jepun yang berdedikasi, KCG telah ditubuhkan oleh kumpulan dari Sekolah (kini Bahagian) Fizik dan Astronomi, Sekolah Siswazah Sains, Universiti Kyoto. Pada masa itu, kursus informatik belum dikenali di universiti Jepun. Sekolah baharu ini menetapkan sendiri misinya “membangunkan jurutera pemprosesan maklumat yang penuh dengan kreativiti untuk memenuhi keperluan zaman itu.” Dari tahun 1970-an hingga awal tahun 1980-an, KCG telah memperkenalkan satu siri komputer bersaiz sederhana dan berskala besar, kelebihan utama dalam komputer pada masa itu, menjadikannya tersedia secara percuma kepada pelajar untuk tujuan latihan. Pada masa itu, belum pernah ada bagi sebuah sekolah untuk menyediakan pelajar dengan kuasa pengkomputeran pada skala sedemikian untuk tujuan latihan, dan dasar itu menjadi kecemburuan bagi universiti lain. Walaupun bangunan sekolah itu hanyalah kelihatan seperti sebuah berek, KCG membuktikan ia setia kepada falsafah pendidikannya untuk menyediakan pelajar dengan persekitaran pendidikan paling maju yang ada pada setiap era. Hari ini KCG terus menjunjung semangat perintis asasnya. Pada tahun 2004, sekolah ini membuka Kolej Pengajian Siswazah Teknologi Maklumat Kyoto (KCGI), sekolah siswazah pertama Jepun yang didedikasikan untuk IT.

Sehingga kini KCG telah melahirkan lebih daripada 50,000 graduan. Para graduan ini, disemai dengan semangat perintis yang mereka pupuk di KCG, sentiasa menangani cabaran baharu di seluruh dunia. KCG berbangga dengan warisan tradisi dan hasilnya selama lebih 60 tahun. Kini tugas membina masa depan berada di bahu anda.



Pengetua Kampus Kyoto Ekimae
Presiden Kolej Pengajian Siswazah Teknologi Maklumat Kyoto
Yoichi Terashita

Berkelulusan Fakulti Sains, Universiti Kyoto. Belajar di Amerika Syarikat sebagai sarjana Fulbright. Memperolehi ijazah Sarjana Sains dan Doktor Falsafah dari Universiti Iowa, dalam jurusan Astronomi Fizikal. Pensyarah di Universiti Iowa. Jawatan berturut-turut sebagai penyelidik di Pennsylvania State University. Profesor Emeritus, Institut Teknologi Kanazawa. Bekas pakar sementara dalam bidang informatik dengan Agensi Kerjasama Antarabangsa Jepun (JICA). Bekas pengetua, Kampus Rakuho, KCG. Kini berkhidmat serentak sebagai Naib Pengetua KCGI, dengan tanggungjawab untuk kursus dalam bidang pangkalan data.



Pengetua Kampus Kamogawa
Shozo Naito

Sarjana Muda Kejuruteraan, Universiti Kyoto. Menyelesaikan ijazah sarjana di Universiti Kyoto dengan jurusan kejuruteraan matematik. Sarjana Kejuruteraan. Bekas ketua pegawai penyelidik, Makmal Platform Pengedaran Maklumat, Nippon Telegraph and Telephone Corporation (NTT). Bekas Setiausaha, Jawatankuasa Penyelidikan Internet, Institut Elektronik, Jurutera Maklumat dan Komunikasi Jepun (IEICE). Bekas penasihat dan profesor, Agensi Keselamatan Maklumat Korea (KISA). Profesor, KCGI.

Saya tidak menyangka bahawa IT akan terus maju dan keperluan masyarakat untuk pakar IT (jurutera) akan berkembang dengan pesat. Dalam bidang IT, dengan teknologi baharu terus muncul secara berturut-turut, penting untuk memastikan pengetahuan seseorang sentiasa terkini. Atas sebab ini, orang yang dahagakan pembelajaran mendapat permintaan yang tinggi.

Saya berharap, melalui pengajian dan kehidupan pelajar di KCG, anda akan memperoleh kekuatan yang anda perlukan untuk menguasai era baharu. Kami, fakulti, akan menyokong anda dalam usaha anda, jadi saya menggesa anda untuk melakukan tahap yang terbaik anda.



Pengetua Kampus Rakuho
Hong Seung Ko

Sarjana Muda Kejuruteraan, Universiti Dongguk, Korea Selatan. Menyelesaikan ijazah kedoktoran (dengan jurusan kejuruteraan berangka), doktor kejuruteraan, Universiti Kyoto. Bekas CIO, Pejabat Perancangan Strategik, Jabatan Strategi Maklumat, Samsung Electronics Co., Ltd., Korea Selatan. Bekas presiden dan CEO, Harmony Navigation Co., Ltd. Bekas penasihat dan profesor, KISA. Presiden, Persatuan Informatik Gunaan Nippon (NAIS). Ahli Jawatankuasa Khas, Persatuan CALS/EC, Korea Selatan. Bekas penasihat, Wilayah Khas Pemerintahan Sendiri Jeju. Ahli, Jawatankuasa Penasihat Promosi Harta Intelek Jeju. Ahli Seumur Hidup Pertama, Persatuan Penyelidikan EC Korea. Profesor, KCGI.

KCG merupakan forum untuk mengkaji IT yang diperlukan oleh masyarakat dalam setiap bidang. Kami mengerahkan seluruh tenaga kami untuk menyediakan pelajar dengan asas yang kukuh dalam IT. Tetapi lebih daripada itu, kami berusaha untuk melahirkan mereka yang berkebolehan dan dapat memainkan peranan berharga dalam teknologi yang berkaitan dengan sains data dan dalam pelbagai persekitaran perniagaan.

Melangkah ke hadapan, KCG berazam untuk aktif menyumbang dalam membangunkan insan yang amat diperlukan untuk pertumbuhan mampan syarikat dalam bidang yang berubah dengan pantas seperti sains data, AI dan Revolusi Perindustrian Keempat.

Ciri Utama KCG

Graduan kami adalah kebanggaan utama kami! Dengan 20 kursus dalam lima jabatan, anda boleh belajar secara mendalam sepuas hati anda. Ramai pelajar luar negara dari pelbagai negara belajar di KCG!

- ▶ Institut pembelajaran komputer khusus pertama yang diasaskan di Jepun.
- ▶ Sejarah selama lebih enam dekad, dengan lebih daripada 50,000 graduan.
- ▶ Dengan 20 kursus daripada lima jabatan, anda boleh mempelajari hampir semua bidang IT.
- ▶ Belajar di Kyoto, ibu kota purba Jepun dan bandar pelajar, tiada tandingannya.
- ▶ Peralatan canggih mewujudkan persekitaran pembelajaran yang cemerlang.
- ▶ Sikap penerimaan yang komprehensif mengalu-alukan ramai pelajar dari seluruh dunia.
- ▶ Kerjasama dengan lebih 100 institusi pendidikan di seluruh dunia.
- ▶ Kursus khusus untuk pelajar luar negara memberi peluang untuk belajar bahasa Jepun.
- ▶ Pelbagai program disediakan untuk pelajar luar negara untuk pengecualian dan pengurangan tuisyen dan perbelanjaan lain.
- ▶ Kakitangan sokongan yang berdedikasi menjadikan kehidupan akademik dan harian pelajar luar negara lebih mudah.
- ▶ KCG menguruskan penginapan.
- ▶ Pelbagai program dermasiswa eksklusif untuk KCG.
- ▶ Pelajar pertukaran boleh mengenali satu sama lain melalui jadual penuh pertemuan pertukaran dan pertemuan tidak formal.
- ▶ Sokongan pencarian kerja yang menyeluruh, dengan rekod prestasi yang tiada tandingan.
- ▶ Ramai pelajar luar negara menyertai institusi cawangan kami, KCGI, untuk mempelajari IT dan pengurusan.
- ▶ Pelajar yang berminat boleh menghadiri institusi cawangan kami, Pusat Pembelajaran Bahasa Jepun Kyoto, untuk belajar bahasa Jepun sebelum memasukinya.



Pendidikan di KCG

Pendidikan di KCG menawarkan ciri unik yang tidak boleh anda perolehi di sekolah lain. Daripada mengikuti corak konvensional pemindahan pengetahuan sehalu daripada guru kepada pelajar, KCG menghormati keperibadian setiap pelajar, bertindak balas secara terperinci kepada permintaan individu melalui ujian berulang dan pengubahsuaian kaedah pendidikan dan dengan menyediakan kemudahan pendidikan terkini. KCG menyokong pelajar yang bercita-cita tinggi dalam mengejar impian mereka ke tahap yang lebih tinggi.

◆ Kurikulum Praktikal dengan Pembangunan Sahsiah Cemerlang

Pelajaran yang berkaitan terus dengan dunia sebenar, dibimbing oleh pemimpin dalam setiap bidang, melahirkan individu yang benar-benar berkebolehan

■ Mereka Yang Boleh Memainkan Peranan Aktif di Masa Depan

Memainkan peranan aktif dalam masyarakat memerlukan lebih daripada sekadar memperoleh korpus teknik dan pengetahuan. Peranan ini memerlukan keupayaan sebenar untuk mengaplikasikan pembelajaran itu secara berkesan dan mengaitkannya dengan permasalahan dunia sebenar. Di KCG, kami menawarkan **kurikulum di tapak, latihan praktikal** yang menggambarkan keperluan dunia perindustrian, memberikan graduan permulaan yang mereka perlukan untuk kerjaya masa depan mereka.

Pensyarah kami adalah profesional terkemuka dengan pengalaman korporat praktikal, termasuk di pengeluar elektronik utama dan gedung perisian permainan. Berdasarkan pengalaman dunia sebenar ini, pengajar ini menyediakan pendidikan praktikal yang disesuaikan dengan keperluan dunia perniagaan hari ini. Ramai pensyarah juga merupakan ahli fakulti KCGI, sekolah siswazah profesional khusus pertama di Jepun untuk membangunkan profesional IT.

■ Belajar Mengikut Matlamat dan Impian Anda

Di KCG, kami menggunakan **sistem elektif** dengan kurikulum sempurna di mana anda boleh memilih kursus yang betul-betul sesuai dengan keperluan anda. Dengan cara ini, anda boleh meneruskan pengajian yang disesuaikan dengan minat dan pengalaman anda sendiri. Anda juga boleh mempelajari lebih banyak kursus daripada unit yang anda perlukan untuk menamatkan pengajian, termasuk kursus di fakulti dan jabatan yang berbeza, meluaskan skop penyelidikan intelektual anda.

Kurikulum ini membimbing anda beransur-ansur daripada asas kepada teknik dan pengetahuan lanjutan, jadi walaupun orang baru dengan komputer boleh belajar dengan yakin.



◆ Membangunkan Keupayaan yang Sempurna Melalui Kajian Projek

Format seminar membina kemahiran teknikal dan kemahiran mencari pekerjaan anda secara serentak

Dalam format seminar, pelajar meneruskan **kajian projek** pada setiap tahun pengajian. Dengan cara ini, kemahiran dan pengetahuan yang diperoleh dalam setiap kursus saling melengkapi dan mengukuhkan, membangunkan set kemahiran yang lengkap yang boleh digunakan dan diterapkan dengan mudah. Daripada hanya mengkaji masalah, pelajar bekerja dalam kumpulan, menetapkan sasaran, merancang, mereka bentuk, membikin dan akhirnya mempersembahkan, mencipta karya pada skala yang hebat dan pada standard kualiti yang tinggi.

Keupayaan teknikal sangat penting dalam dunia perniagaan hari ini tetapi itu tidak mencukupi. Para profesional modern memerlukan **kemahiran dalam kerja berpasukan, kepimpinan, komunikasi interpersonal, pengurusan masa dan pembentangan**, antara lainnya.



◆ e-Learning yang lengkap untuk memenuhi cita-cita pembelajaran pelajar

Belajar mengikut rentak anda sendiri, tanpa batasan lokasi dan masa

■ Studio e-Learning Terkini

Bangunan Tambahan Kampus Kyoto Ekimae dilengkapi dengan studio siaran e-learning yang dilengkapi dengan peralatan terkini, termasuk sistem kuliah jarak jauh untuk kandungan langsung dan sistem rakaman kuliah untuk kandungan prarakaman. Menggunakan studio e-learning ini sebagai pangkalan, KCG

membolehkan tenaga pengajar menghasilkan dan mengedarkan kandungan e-learning terkini dengan kualiti siaran yang sangat baik. Sistem ini juga memastikan pelajar mendapat akses kepada pelbagai peluang pembelajaran.

■ Sokongan 24 Jam melalui KING-LMS, Sistem Pengurusan Pembelajaran Terkini

Dalam dunia capaian internet yang meluas hari ini, sangat mudah untuk mengakses maklumat dari seluruh dunia dengan serta-merta sehingga kami mengambil mudah kebolehan ini. Menjangkakan perkembangan ini, KCG merupakan salah satu institusi pendidikan pertama di Jepun yang melaksanakan sistem pengurusan pembelajaran (LMS) eksklusif.

Menggunakan sistem ini, pelajar boleh bebas dan mudah pelajari kandungan yang mereka ingini, di mana jua dan pada bila-bila masa, menggunakan PC atau telefon pintar.



◆ Sistem Sokongan Carian Kerja Komprehensif

Mencapai sokongan ideal melalui sistem nasihat berganda dan IT

■ Hasil Perekrutan yang Stabil Di Tengah-tengah Kekurangan Kakitangan IT

KCG mempamerkan hasil perekrutan yang stabil. Ini kerana, selain daripada kekurangan kakitangan IT yang kronik di Jepun, khususnya kakitangan IT yang maju, pelajar KCG mendapat manfaat daripada pembelajaran kemahiran terkini yang disesuaikan dengan keperluan semasa masyarakat. Di tengah-tengah perubahan menyayat hati yang dibawa oleh wabak itu, pelbagai bidang yang berkembang pesat bertindak balas melalui aplikasi IT, seperti melalui telekerja dan dengan mengadakan acara dalam talian. Graduan KCG adalah jenis individu yang diperlukan oleh perniagaan masa kini.

■ Peranan Aktif dalam Pelbagai Industri dan Bidang

Kini adalah mustahil untuk membayangkan perniagaan tanpa IT. Pengetahuan tentang komputer telah menjadi penting bukan sahaja dalam industri komputer itu sendiri tetapi dalam hampir setiap bidang perniagaan. Di syarikat-syarikat dalam pelbagai bidang seperti pembuatan, peruncitan, kewangan, pembinaan dan media, kakitangan yang mempunyai kemahiran dan pengetahuan berkaitan komputer sentiasa mendapat permintaan. Bidang yang graduan KCG boleh memainkan peranan aktif benar-benar tidak terhad.

■ Bimbingan Individu yang Penuh Perhatian Membolehkan Pengalaman Mencari Kerja yang Ideal

Mencapai pengalaman mencari kerja yang boleh dipenuhi oleh pelajar dan graduan memerlukan penasihat yang betul. Dengan mengambil kira perspektif itu, pengajar kelas KCG dan penasihat Pusat Kerjaya menyelaras dengan teliti, menilai setiap ciri pelajar individu dan perlu menyokong setiap pelajar dengan nasihat pencarian kerja yang penting. Temu bual berulang dijalankan dari tahun pertama, memberikan setiap pelajar bimbingan penuh perhatian tentang pemilihan laluan kerjaya, matlamat akademik dan banyak lagi. Kakitangan Pusat Kerjaya bersedia untuk memberikan nasihat kerjaya pada bila-bila masa. Ciri yang membezakan perkhidmatan pencarian kerja dan bimbingan kerjaya KCG adalah perhatian yang menyeluruh terhadap keperluan terperinci setiap individu.



ANUGERAH KCG

Pembentangan Projek Pelajar

◆ Graduan kami adalah kebanggaan utama kami. Anugerah KCG membuktikannya

Setiap tahun, KCG mengadakan Anugerah KCG Pembentangan Projek Pelajar. Pada acara tahunan ini, pelajar mengumumkan hasil projek tahunan mereka, termasuk *magna opera* mereka, projek tahun tamat pengajian. Daripada projek-projek pelajar ini, karya yang paling cemerlang dipilih dan diberi penghormatan dengan Anugerah Kecemerlangan dalam persembahan awam. Banyak projek sedia untuk pengkomersilan segera, memperoleh pujian daripada dunia perniagaan dan akademik.

◆ Pelajar Antarabangsa Juga Bersemangat Menyertai, Malah Memenangi Anugerah Projek Terbaik dan Anugerah Kecemerlangan

Setiap tahun pelajar antarabangsa mengambil bahagian dengan penuh semangat dalam Anugerah KCG Pembentangan Projek Pelajar. Pada tahun 2019, Lyu Langbiao dari China dan rakan sekelas Jepun, kedua-duanya telah mendaftar dalam Pengenalan kepada Pembangunan Permainan, mencipta permainan, Permainan Haptik: Folder Ajaib, yang memenangi Anugerah Projek Terbaik. Pada tahun 2021, Nguyen Tan Manh, pelajar Vietnam yang mendaftar dalam Kejuruteraan Maklumat, bersinar dengan Anugerah Kecemerlangan, juga dengan kerjasama rakan sekelas Jepun, untuk pembersih vakum robot.



Permainan Haptik: Folder Ajaib

Pengenalan Pembangunan Permainan Lyu Langbiao, Tsubasa Ueda

Permainan ini berfungsi seperti Twister, menggunakan pengawal arked, memautkan kepada sistem "sintesis mantra ajaib" untuk mengadu pemain antara satu sama lain secara mental dan fizikal.



Dalam permainan menembak berkonsep baharu, mensintesis mantra sihir, pemain lawan pemain, pemain menggunakan mainan permainan unik untuk mensintesis mantra antara satu sama lain dalam masa nyata. Halangan untuk masuk adalah rendah, namun aksi tempur yang menyeluruh tidak lama kemudian menjadi rumit.



Pembersih vakum robot

Kejuruteraan Maklumat

Nguyen Tan Manh, Kaoru Araki

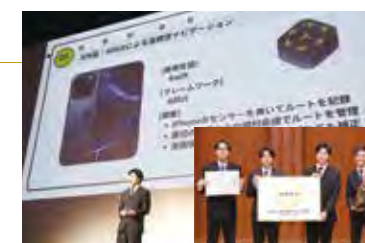
Pembersih vakum robot ini membersihkan bilik secara automatik. Panel kawalan atas digunakan untuk memulakan dan menghentikan pembersihan. Robot ini boleh dikendalikan dari jauh daripada telefon pintar menggunakan ciri Wi-Fi.



AnchorRoute

Sains Komputer Ogawa, Okamoto, Kiri, Suzuhigashi

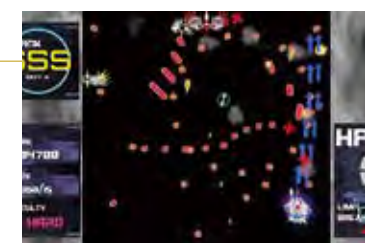
Tidak seperti aplikasi carian laluan yang lain, AnchorRoute juga boleh digunakan di dalam rumah/bangunan. Malah, mereka yang kurang cekap dalam mencari arah boleh menemukan arah yang tepat untuk ke destinasi atau lokasi perjumpaan yang telah dipersetujui. Laluan ditentukan menggunakan penderia yang dibenamkan dalam telefon pintar. Objek realiti terimbu (AR), yang dipanggil sauh, dijana sepanjang laluan dan pengguna mengikut sauh ini melalui pembedang tilik kamera sehingga tiba di destinasi mereka dengan jayanya. Aplikasi ini tersedia untuk iOS dan Android.



DANTALION

Digital dan Hiburan Lanjutan Hattori, Fujita

DANTALION ialah permainan jenis skor-serang, menembak menatal secara menegak. Menggunakan penyesuaian dan penyahgandingan unit sambungan, permainan ini membolehkan pelbagai gaya permainan. Pemain bebas merancang dan menggunakan strategi mereka sendiri untuk mendapatkan skor yang tinggi. Permainan ini juga menyertakan elemen yang dipanggil "deruan peluru". Jadi, pemain boleh menikmati suasana yang tegang apabila mereka perlu sentiasa mengelakkan diri daripada terkena tembakan peluru musuh yang dilepaskan secara bertubi-tubi.



Peralatan terkini

Persekitaran peralatan yang tidak dapat ditandingi sekolah lain 700 PC terkini

Di KCG, kami berusaha sedaya upaya untuk memenuhi keutamaan tertinggi kami: Mencipta persekitaran tempat para pelajar dapat belajar teknologi termaju secara bebas. Kualiti pendidikan adalah segalanya bagi kami. Bahkan hari ini, ketika sekolah kami mengalami pertumbuhan pesat, komitmen kami terhadap falsafah pendidikan tetap teguh seperti sebelumnya.

Ketahui
lebih
lanjut



Bilik Pengajian Praktikal Pembangunan Permainan



Bilik Pengajian Praktikal Pengaturcaraan



Bilik Pengajian Praktikal Rangkaian



Makmal Pembangunan Aplikasi Mac



Bilik Pengajian Amali Pangkalan Data



Makmal Reka Bentuk Mac



Bilik Pengajian Praktikal Mekatronik



Bilik Pengajian Praktikal Pengaturcaraan CAD/Kejuruteraan



Makmal Kesan Khas dan Anime



Bilik Pengajian Praktikal Pengeluaran Litar Elektrik dan Elektronik



Bilik Pengajian Praktikal Pengeluaran 3D CG



Ruang Pengajian Praktikal Kawalan Automobil



Kelas yang sangat fleksibel



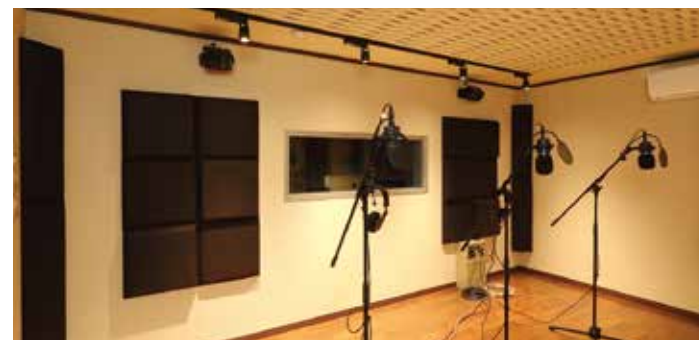
Dewan Besar



Studio e-Learning



Stesen Maklumat



Studio rakaman



Ruang Pelajar

Permainan dan Anime



KCG Mengambil Bahagian dalam Pelbagai Acara Permainan dan Anime!

Permainan video dan anime Jepun dilaksanakan dengan tahap teknik yang tinggi, memperoleh kesukaan dan kekaguman peminat di seluruh dunia. Di KCG, kami menawarkan kursus dalam menghasilkan permainan dan anime. KCG mengambil bahagian dengan penuh semangat dalam pelbagai acara berkaitan, meningkatkan tahap kemahiran dan pencapaian pelajar. Acara yang disenaraikan di sini hanyalah satu contoh daripada banyak pameran perdagangan dan kejohanan yang disertai KCG.

Penyertaan Tahunan dalam Pengurusan BitSummit, sebuah Konvensyen Permainan Indie



Pencipta permainan daripada industri yang maju dari seluruh Jepun dan seluruh dunia berkumpul untuk mempamerkan permainan terbaharu di BitSummit, yang merupakan salah satu daripada konvensyen permainan indie yang terbesar di Jepun. KCG mengambil bahagian dalam pengurusan acara ini, dengan lebih 130 ahli kakitangan pelajar memberikan sumbangan untuk menjayakan konvensyen ini. Para pelajar yang berperanan sebagai kakitangan acara memperoleh pemahaman tentang kemahiran komunikasi dan penyelesaian masalah yang diperlukan untuk mencapai matlamat konvensyen yang dihadiri oleh ramai peserta. Setiap tahun, KCG mempamerkan hasil kerja pelajar. Acara ini amat dinantikan oleh industri, dengan Famitsu.com dan media permainan yang lain membuat liputan secara besar-besaran.

Tahap Penyertaan Tinggi dalam Unity Dojo Kyoto Special



Enjin permainan Unity digunakan dalam pembangunan permainan popular seperti Fate/Grand Order, Pokémon GO dan Super Mario Run. KCG menganjurkan Unity Dojo Kyoto Special, sesi pengajian berskala besar yang memfokuskan pada Unity, di KCG Kampus Kyoto Ekimae, dengan ratusan pelajar mengambil bahagian. Penajarnya, Cloud Creative Studios, Inc., ialah pembangun permainan yang mengupah ramai graduan KCG; ramai juruacara dan atendan gerai pengalaman permainan VR pada acara tahun ini adalah graduan KCG.

Menaja KYOMAF untuk Berkongsi Budaya Pop Kyoto kepada Dunia



Kumpulan KCG berbangga untuk menaja Pameran Anime Manga Antarabangsa Kyoto (KYOMAF), yang diadakan di Kyoto setiap musim luruh. Semasa menjalankan acara ini, KCG mengerahkan usahanya untuk membawa budaya pop dari Kyoto ke dunia yang lebih luas. Setiap tahun, ribuan peminat manga dan anime berkumpul di KYOMAF dari seluruh Jepun, sebahagiannya membentuk barisan panjang di gerai KCG. Semasa pandemik COVID-19, juruanimasi profesional menyiarkan demonstrasi seni digital dalam talian dan menyampaikan kuliah secara langsung yang menerangkan proses mencipta anime.



Kyocotan ialah maskot rasmi KCG. Maskot itu direka dalam pelbagai gaya dan format oleh pelajar dan guru KCG serta pencipta profesional. Anda boleh melihat Kyocotan di pelbagai acara, termasuk KYOMAF.

Perpustakaan KCG



Diiktiraf Persatuan Pemprosesan Maklumat

Muzium perkomputeran teragih pertama negara

KCG sedang melakukan persediaan untuk merealisasikan “Muzium Komputer” pertama Jepun. Membuat aktiviti pembelajaran dan mempamerkan perkakasan “Khazanah Teknologi Pemprosesan Maklumat” yang diiktiraf di dalam Kampus Hadapan Stesen Kyoto.

Institusi Komputer Kyoto yang merupakan institusi pendidikan perkomputeran pertama Jepun, masih menyimpan lagi komputer yang digunakan untuk pembelajaran, latihan dan kajian lebih daripada 60 tahun sejak penubuhannya. Dan kini ia sedang membuat persediaan untuk merealisasikan “Muzium Komputer”. Dokumen KCG di “Perpustakaan KCG” telah pertama kali diiktiraf dari seluruh negara oleh (kini Institusi) Persatuan Pemprosesan Maklumat pada tahun 2009 sebagai “Muzium Komputer Teragih” kerana “menyimpan pelbagai perkakasan yang sangat bernilai walaupun dari seluruh negara”. Dan juga “TOSBAC-3400” dan “Sistem OKITAC-4300C” telah diiktiraf sebagai “Khazanah Teknologi Pemprosesan Maklumat”. Pada tahun 2011 “NEAC-2206” juga telah diiktiraf dan Pengetua Yasuko Hasegawa telah menerima sijil penghargaan dari persatuan yang sama. “NEAC Sistem 100” pada tahun 2012, dan pada tahun 2013 pula “MZ-80K” telah diiktiraf sebagai “Khazanah Teknologi Pemprosesan Maklumat”. Di dalam banyak-banyak ini, “TOSBAC-3400” adalah merupakan komputer mikro programming pertama di Jepun dan dibina berdasarkan KT pilot.

Terdapat banyak perkakasan yang popular dan bernilai masa lalu selain daripada “Khazanah Teknologi Pemprosesan Maklumat” yang dipamerkan di Kampus Hadapan Stesen Kyoto ini. Ianya menjadi tempat untuk mengetahui secara dekat akan teknologi yang telah mendokong pertumbuhan tinggi Jepun kepada ramai pengunjung yang datang.

Perkakasan pemprosesan maklumat tumbuh dengan pantas selari dengan pertumbuhan laju teknologi perkomputeran. KCG telah lama menyimpan hasrat untuk membina “Muzium Komputer” sejak berpuluh tahun yang lepas untuk memberitahu kepada generasi akan datang akan kepentingan teknologi dan perkakasan yang telah memberi erti, serta keperluan penyimpanan dan penggunaannya. Kami memikirkan bahawa inilah masa yang sesuai untuk merealisasikan impian muzium ini yang mampu untuk mengimbas kembali sejarah teknologi kerana kitalah yang akan membimbing dunia pada masa akan datang sebagai sebuah negara berteknologi.

KCG kini sedang mendapatkan bantuan daripada pelbagai pihak seperti negara, Wilayah Kyoto, Bandar Kyoto, bidang akademik/pendidikan, syarikat-syarikat dan pelbagai lagi untuk, Kampus Hadapan Stesen Kyoto mendapat pengiktirafan “Muzium Komputer” yang dibangga negara, serta merealisasikan organisasi yang akan menguruskannya.



Institut Penyelidikan Fizik dan Kimia (Riken), Fujitsu Limited K komputer



Khazanah Teknologi Pemprosesan Maklumat TOSBAC-3400 (diiktiraf pada 2/3/2009)



Khazanah Teknologi Pemprosesan Maklumat OKITA-4300 (diiktiraf pada 2/3/2009)



Khazanah Teknologi Pemprosesan Maklumat NEAC-2206 (diiktiraf pada 2/3/2011)



Khazanah Teknologi Pemprosesan Maklumat NEAC Sistem 100 (diiktiraf pada 6/3/2012)



Khazanah Teknologi Pemprosesan Maklumat MZ-80K (diiktiraf pada 6/3/2013)



Warisan teknologi pemprosesan maklumat PDP 8/I (pensijilan pada 17/3/2015)



Warisan teknologi pemprosesan maklumat TOSBAC-1100D (pensijilan pada 10/3/2016)

*Kuliah Disampaikan oleh Profesional
dari Barisan Hadapan Perniagaan*

CEO, Crypton Future Media Pengeluar vokaloid Hatsune Miku

Kolej Pengajian Siswazah Teknologi Maklumat
Kyoto Profesor

Hiroyuki Ito

Idola alam maya yang dipanggil “bunyian pertama yang datang dari masa depan” akan menyanyi dengan suara sintetik apabila memasukkan input lirik dan melodi ke dalam PC. Bukan sahaja di dalam negeri, bahkan konsert live juga dibuat di luar negara, menambat hati ramai peminat. Encik Hiroyuki Ito, Pengarah Syarikat Crypton Future Media Co. Ltd dan bapa kepada Hatsune Miku iaitu suatu perisian gabungan suara yang sangat popular, telah menerima perlantikan sebagai profesor di KCGI.



Encik Ito yang sentiasa membangunkan perisian yang menghubungkan PC dan bunyian, telah meninggalkan kata-kata ini kepada pelajar yang akan mendokong industri IT pada masa hadapan, “Kita masih dipertengahan “Revolusi IT” yang ruangan masa hadapannya yang tersangat besar, dan potensi para pelajar sangat terbentang luas. Saya berharap para pelajar akan ingat akan perkara tersebut dan belajar dengan bersungguh-sungguh”. Saya telah menemuramah Encik Ito mengenai cerita ini. Kami telah menemu bual Profesor Ito.

Profesor Hiroyuki Ito dari KCGI bercakap dengan penuh semangat sambil mengimbas kembali perkembangan Hatsune Miku, sebuah bank suara perisian Vocaloid. (Dewan Besar, Kampus Ekimae, KCG)



Syarikat ini bukanlah syarikat permainan game atau anime. Walaupun kami mengeluarkan muzik, kami bukan juga syarikat muzik. Kami hanya menjadikan hobi muzik komputer kami kepada bisnes, dan saya menganggap diri saya sebagai “Otoya” (orang yang mengeluarkan bunyi). “Hatsune Miku” telah dimulakan penjualannya pada Ogos 2007 dan ini telah memberikan aspirasi kreativiti kepada para pengguna.

Manusia dikatakan telah mengalami tiga jenis revolusi sehingga kini. Revolusi pertama ialah Revolusi Pertanian. Manusia yang dahulunya berpindah randah disebabkan oleh aktiviti pemburuan, telah merancang pengeluaran makanan dengan adanya revolusi ini, dan telah mula untuk duduk setempat di sesuatu kawasan kerana berjaya untuk menyimpan bahan makanan. Dengan itu, komuniti dan sekaligus kerajaan juga telah terbina, dan disebalik itu, golongan kaya dan miskin juga telah lahir. Peperangan juga telah bagai dijemput dengan berkembangnya sesuatu ekonomi.

Revolusi kedua ialah Revolusi Perindustrian. Setelah penjana kuasa dicipta, inovasi untuk mencapai efisien yang tinggi sentiasa berkembang, dan ini telah mejana keupayaan untuk pengeluaran dan penggunaan besar-besaran. Kekayaan ini kemudian telah diperluaskan dengan adanya rangsangan daripada industri perdagangan. Selain daripada itu, revolusi ini telah juga melahirkan “Letupan Populasi”. Sebelum revolusi perindustrian bermula, populasi penduduk adalah sama di dalam alaf “ramai lahir, ramai mati”, dan kekayaan di dalam masyarakat sendiri adalah tidak banyak, tetapi populasi telah meningkat dengan mendadak dengan adanya revolusi perindustrian ini.

Dan revolusi ketiga ialah Revolusi Maklumat, yang diwakili oleh internet yang mengandungi nilai sebenar revolusi ini. Sebelum internet, pengeluaran maklumat adalah terbatas dan hanya segelintir sahaja. Pengeluar maklumat didefinisikan sebagai media utama seperti suratkhobar, tv dan radio, dan syarikat penerbitan, dan pengeluaran maklumat sebegini mengakibatkan tanggungan kos yang besar dari sudut peralatan dan personel. Lebih-lebih lagi, maklumat pada masa itu hanyalah kecil dan satu hala sahaja. Namun begitu revolusi telah bermula dengan adanya internet. Cara untuk mengeluarkan maklumat telah berubah dengan sangat besar.

Kini, perkakasan internet sangat dekat dengan diri kita seperti di dalam tangan, di atas meja dan di dalam poket. Dengan adanya internet kita dapat menghantar atau menyimpan maklumat dengan senang sekali apabila segala maklumat yang boleh ditukar menjadi digital ditukarkan seperti berita, filem dan muzik. Kehidupan dan pekerjaan kita menjadi sangat senang dan seronok dengan kebolehan untuk melihat filem atau media penyiaran pada hanya sekelip mata. Selain itu, sesiapa sahaja dari kita dengan senang dan cepat boleh untuk menghantar maklumat ke seluruh dunia apabila terdapat apa-apa berita yang berkaitan dengan diri kita dengan menggunakan Facebook, X, laman blog dan lain-lain.

Walaupun bagaimanapun, saya anggap perubahan di dalam revolusi maklumat ini hanyalah masih di peringkat permulaan. Revolusi-revolusi pertanian dan perindustrian telah memberikan perubahan yang besar di dalam kehidupan kita. Revolusi maklumat sebenarnya masih tidak sampai ke tahap yang sama. Kita masih di dalam tempoh peralihan, dan permulaan perubahan yang sebenarnya adalah sekarang. Ada kemungkinan kehidupan manusia akan berubah diseluruh dunia dengan drastik setelah 20-30 tahun yang akan datang. Tetapi saya tidak pasti bagaimanakah rupa perubahan itu. Untuk membentuk perubahan ini, ianya bergantung kepada kita, terutama sekali golongan muda yang akan mendokong era baru nanti.



Art by KAI © Crypton Future Media, INC. www.piaapro.net piaapro 初音ミク

Dengan **20** kursus di **lima** jabatan,
tiada had yang cita-cita anda dapat
membawa anda

Graduan Program Empat Tahun Perolehi Diploma Teknikal Lanjutan

Pelajar yang memenuhi syarat tertentu dan telah menamatkan program latihan pakar selama empat tahun di sekolah vokasional lanjutan diberikan “Diploma Teknikal Lanjutan” (*kodo senmonshi*) daripada Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Sukan, Sains dan Teknologi (Menteri MEXT). Pemegang Diploma Teknikal Lanjutan diiktiraf oleh masyarakat kerana memiliki pengetahuan dan kemahiran dalam bidang khusus, setara atau lebih tinggi daripada ijazah Sarjana Muda lulusan universiti dalam banyak kes. Di KCG, kursus ke arah program empat tahun yang mana anda boleh memperoleh Diploma Teknikal Lanjutan ditawarkan di jabatan A, B, C, D dan E. Apabila anda menamatkan kursus empat tahun, anda mendapat pilihan untuk mendaftar di sekolah siswazah. Ramai graduan KCG terus mendaftar di KCGI, sebuah institusi Kumpulan KCG.

Program Empat Tahun di Lima Jabatan Diperakui sebagai Program Pakar Praktikal Vokasional

Dengan tujuan untuk “menegakkan dan meningkatkan tahap pendidikan vokasional dalam program kepakaran di sekolah khusus,” MEXT telah memperkenalkan “Program Pakar Praktikal Vokasional”. Program Pakar Praktikal Vokasional terdiri daripada kursus dan program pendidikan dengan kerjasama syarikat dan organisasi. Untuk mendapatkan pensijilan, pelajar mesti melatih dan memperoleh kemahiran di tempat kerja rakan kongsi. Di KCG, program empat tahun di lima jabatan diperakui sebagai “Program Pakar Praktikal Vokasional”. Program-program ini menawarkan pendidikan praktikal dan khusus dengan kerjasama syarikat dan profesional yang aktif pada masa ini di barisan hadapan industri. KCG merancang untuk membuat persiapan untuk menerima pensijilan bagi jabatan lain secara berturut-turut.

A Seni dan Reka Art & Design

Sertai artis digital paling canggih

Jurusan Informatik Seni dan Reka Bentuk
Kursus Informatik Seni dan Reka Bentuk / Kursus Manga dan Anime

4 tahun

Jurusan Seni dan Reka Bentuk Lanjutan

3 tahun

Jurusan Manga dan Anime

3 tahun

Jurusan Seni dan Reka Bentuk
Kursus Seni dan Reka Bentuk / Kursus Manga dan Anime

2 tahun

p.14

B Perniagaan dan Pengurusan

Business & Management

Menjadi perintis perniagaan melalui IT

Jurusan Informatik Perniagaan dan Pengurusan
Kursus Maklumat Pengurusan / Kursus Sains Data

4 tahun

Jurusan Informatik Gunaan
Kursus Informatik Perubatan / Kursus IT Marin / Kursus IT Pertanian /
Kursus Teknologi Kewangan / Kursus IT Perniagaan

3 tahun

Jurusan Maklumat Perniagaan

2 tahun

Jurusan Pentadbiran IT Perubatan

2 tahun

p.15

C Sains Komputer Computer Science

Menyokong perintis masyarakat
maklumat masa kini

Jurusan Sains Komputer

4 tahun

Jurusan Komputeran Multimedia

3 tahun

Jurusan Rangkaian Komputer

3 tahun

Jurusan Pemprosesan Maklumat
Kursus Pemprosesan Maklumat / Kursus Pelakon/Pelakon Suara IT /
Jurusan Pemindahan Pengajian Siswazah

2 tahun

p.16

D Digital dan Hiburan Lanjutan

Digital Game & Amusement

Kejar kerjaya sebagai pencipta
permainan yang maju

Jurusan Permainan Digital dan Hiburan Lanjutan

4 tahun

Jurusan Pembinaan Permainan Digital Lanjutan

3 tahun

Jurusan Pembinaan Permainan Digital

2 tahun

p.17

E Kejuruteraan untuk Sistem Terbenam

Engineering for Embedded Systems

Mensasarkan menjadi jurutera
kawalan yang paling canggih

Jurusan Kejuruteraan Maklumat

4 tahun

Jurusan Kejuruteraan Komputer Lanjutan
Kursus Kejuruteraan Komputer / Kursus Kawalan Automobil

3 tahun

Jurusan Kejuruteraan Komputer

2 tahun

p.18

Kursus Dalam Talian Fleksibel Flexible Online Course

Tingkatkan Kemahiran Anda Semasa Di Rumah

Jurusan Informatik Gunaan Antarabangsa

4 tahun

Kursus boleh ditukar kepada program sepenuh masa

p.27

Maklumat dan Komunikasi Information & Communication

Belajar sambil anda bekerja atau bersekolah di dua
sekolah sekaligus.

Maklumat dan Komunikasi
Kursus Maklumat dan Komunikasi / Kursus Peningkatan Kemahiran
Siswazah Universiti / Kursus Petang Satu Tahun

1 tahun

Kursus Maklumat dan Komunikasi
Jabatan Pengajian Malam

kursus malam
2 tahun

p.18

Program untuk pelajar Antarabangsa

Belajar IT di luar negara dan
tetapkan pandangan anda ke dunia

Kursus Perniagaan ICT Antarabangsa	2 tahun	p.19
Kursus Kawalan Automobil Antarabangsa	3 tahun	p.20
Kursus IT Perniagaan Antarabangsa	2 tahun	p.20
Kursus Maklumat Pelancongan Global	2 tahun	p.21
Kursus Teknologi Manga dan Anime Antarabangsa	3 tahun	p.21
Kursus Pengurusan Perniagaan Antarabangsa	3 tahun	p.22
Kursus Informatik Antarabangsa	4 tahun	p.22
Kursus Maklumat Seni Antarabangsa	4 tahun	p.23
Kursus Informatik Pengurusan Antarabangsa	4 tahun	p.23
Kursus Maklumat Antarabangsa	3 tahun	p.24
Kursus Seni dan Reka Bentuk Antarabangsa	3 tahun	p.24
Kursus Maklumat Lanjutan Pelancongan Global	3 tahun	p.25

program-program

A Seni dan Reka Art & Design

Jurusan Informatik Seni dan Reka Bentuk 4 tahun ★Diploma Teknikal lanjutan
★Program Pakar Praktikal Vokasional

Menjadi pengarah seni industri

Menyelidik had kemungkinan seni digital dan memupuk pengarah seni untuk memperoleh kebolehan merancang sesuatu projek sehingga berjaya dan kebolehan pengurusan, dengan membuat andaian imej hasil yang lengkap pada peringkat awal.

Jenis pekerjaan yang dikejar

Pengarah Seni	Pereka CG	Pereka bentuk DTP dan lain-lain
Pereka bentuk laman Web	Pereka bentuk Pengiklanan	
Pereka bentuk CG Game	Pereka Imej	



Jurusan Seni dan Reka Bentuk Lanjutan 3 tahun Diploma

Menjadi pereka, perekabentuk yang mempunyai kreativiti dan kebolehan persembahan

Mendapatkan teknik pengeluaran yang tinggi, dan memupuk insan untuk memperoleh keupayaan “concept making” setelah mendengar kehendak dan berbincang dengan pelanggan, serta mempunyai kebolehan pembentangan.

Jenis pekerjaan yang dikejar

Pereka CG	Pereka bentuk DTP	Pereka bentuk Pengiklanan
Pereka bentuk laman Web	Pereka Imej	Pereka bentuk CG Game dan lain-lain

Khusus untuk pelajar asing **Kursus Teknologi Manga dan Anime Antarabangsa**



Jurusan Manga dan Anime 3 tahun Diploma

Menjadi Pereka, Juromanasi dan pelukis komik berdasarkan teknologi penghasilan animasi serta komik digital

Berpandukan sejarah serta teknik penghasilan animasi dan komik secara analog, penghasilan penerbitan digital diusahakan bagi membolehkan pembangunan sumber manusia yang aktif dalam sektor pengedaran.

Jenis pekerjaan yang dikejar

Juromanasi	Pelukis Digital	Pelukis Ilustrasi
Pelukis Komik	Juromanasi CG	Pereka bentuk Pengiklanan dan lain-lain



Jurusan Seni dan Reka Bentuk 2 tahun Diploma

Menjadi pereka atau pereka bentuk yang mendokong industri seni lukis digital

Memupuk insan untuk memperoleh asas seni seperti lukisan dan deria warna, dan kebolehan untuk menggunakan perisian produksi, dan berkebolehan untuk mengembangkan sesuatu ciptaan mengikut konsep tertentu.

Khusus untuk pelajar asing **Kursus Perniagaan ICT Antarabangsa**

Jenis pekerjaan yang dikejar

Pereka CG	Operator DTP
Pereka bentuk laman Web	Operator Pengedit Non-Linear dan lain-lain
Pereka bentuk CG Game	

B Perniagaan dan Pengurusan Business & Management

Jurusan Informatik Perniagaan dan Pengurusan 4 tahun ★Diploma Teknikal lanjutan
★Program Pakar Praktikal Vokasional

Memperkenalkan sistem IT yang terbaik untuk sesebuah syarikat dan menjadi perunding yang mengetuai perniagaan

Sejajar dengan perolehan pengetahuan pengurusan seperti kandungan kerja setiap jabatan di dalam sesuatu organisasi syarikat, cara-cara analisis keuntungan dan sebagainya, pelajar akan memperoleh unsur-unsur untuk menjadi ketua yang akan mendokong perniagaan dengan mempelajari teknik telekomunikasi secara praktikal dan menggunakan IT. Memupuk konsultan IT dan pengurus projek yang boleh mereka atau membentangkan sistem maklumat yang melangkaui jabatan-jabatan pengurusan seperti pengurusan pengeluaran dan pengurusan pelanggan. KCG menawarkan Kursus Maklumat Pengurusan dan Kursus Sains Data.

Jenis pekerjaan yang dikejar

Perunding IT	Pengeluar e-Bisnes	Jurutera Sistem (SE)
Pegawai Niaga Teknikal	Saintis Data	Pengurus Projek dan lain-lain



Jurusan Informatik Gunaan 3 tahun Diploma

Untuk menjadi jurutera sistem dan menyokong revolusi IT dalam industri

Program ini memupuk mereka yang mempunyai pemahaman lanjutan berkenaan teknik fabrikasi dan mempunyai kemahiran dalam pembangunan konsep dan persembahannya untuk berunding dan mencadangkan idea sambil mendengar kepada keperluan pelanggan. Kursus dalam program ini adalah Kawalan Automotif Antarabangsa, Maklumat Perubatan, IT Marin, IT Pertanian, Fintech dan IT Perniagaan.

Khusus untuk pelajar asing

Kursus Kawalan Automobil Antarabangsa
Kursus Pengurusan Perniagaan Antarabangsa

Jenis pekerjaan yang dikejar

Jurutera Automotif
Jurutera Akuakultur/Marin
Jurutera Pertanian/Perhutanan
Jurutera Kewangan
Juruteknik Maklumat Perubatan dan lain-lain

Jurusan Maklumat Perniagaan 2 tahun Diploma

Mengasah tata tertib perniagaan dan kemahiran perkomputeran untuk menjadi seorang ahli perniagaan berkebolehan

Sambil memperoleh kebolehan seperti tatatertib bisnes dan komunikasi, teknik penggunaan perisian Office seperti Word, Excel, Access dan lain-lain, serta kemahiran asas sebagai ahli masyarakat, pelajar akan belajar mengenai pengetahuan pekerjaan seperti kira-kira perakaunan dan organisasi syarikat. Memupuk “business person” yang boleh mengadaptasi diri di dalam mana-mana industri.

Jenis pekerjaan yang dikejar

Pentadbir Sistem
Pekerja ahli Niaga dan Jurujual
Pengajar PC
Operator
Ekerja ofis dan Akauntan dan lain-lain

Jurusan Pentadbiran IT Perubatan 2 tahun Diploma

Mendapat pengetahuan tentang industri perubatan dan komputer, dan kemudian menjadi pakar yang boleh merintis pengkomputeran tempat kerja perubatan pada masa depan

Pengetahuan berkaitan komputer adalah penting di tempat kerja perubatan pada zaman sekarang. Namun, kakitangan yang boleh memenuhi keperluan ini adalah tidak mencukupi. Dalam Program Pentadbiran Pejabat Perubatan, pelajar memperoleh kedua-dua kemahiran perubatan dan kemahiran IT, dan kemudian menjadi pakar yang boleh merintis pengkomputeran tempat kerja perubatan pada masa depan.

Jenis pekerjaan yang dikejar

Pentadbiran perubatan di hospital, klinik, dan lain-lain

Jurusan Sains Komputer 4 tahun ★Diploma Teknikal lanjutan
★Program Pakar Praktikal Vokasional

Menjadi pakar yang mengetuai industri IT

Memupuk jurutera penyelesaian atau arkitek IT yang boleh menganalisa keperluan syarikat pelanggan dan memberi cadangan atau membina penyelesaian melalui sistem maklumat.

Jenis pekerjaan yang dikejar

Jurutera Penyelesaian Pengurus Projek	Jurutera Sistem (SE) Jurutera rangkaian Network	Arkitek IT dan lain-lain
--	--	--------------------------



Jurusan Komputeran Multimedia 3 tahun Diploma

Menjadi jurutera yang mengetuai pembangunan software

Dalam Jurusan ini, kami membangunkan jurutera yang mampu merancang, mereka bentuk dan menjalankan sistem komunikasi yang boleh menghantar dan menerima video, audio dan kandungan lain secara interaktif.

Jenis pekerjaan yang dikejar

Jurutera Sistem (SE) Programmer Jurutera Database	Jurutera CG Jurutera laman Web dan lain-lain
---	--



Jurusan Rangkaian Komputer 3 tahun Diploma

Menjadi jurutera yang membina sistem IT

Memupuk insan yang boleh membina sistem maklumat yang selamat dan stabil dengan mempunyai keupayaan teknikal dan pengetahuan mengenai network, database, dan keselamatan maklumat.

Jenis pekerjaan yang dikejar

Jurutera rangkaian network Pentadbir rangkaian Network	Jurutera Database Jurutera Sekuriti	Jurutera Sistem (SE) dan lain-lain
---	--	---------------------------------------

Jurusan Pemprosesan Maklumat 2 tahun Diploma

Untuk menjadi juruteknik yang menguasai asas-asas pengaturcaraan dan IT

Program ini memupuk pengaturcara, jurutera sistem dan pengendali sistem dengan asas dalam komputer, teori rangkaian dan maklumat. Kursus dalam program ini adalah IT Antarabangsa, Pemprosesan Maklumat dan Lakonan Suara IT.

Khusus untuk pelajar asing

Kursus IT Perniagaan Antarabangsa

Jenis pekerjaan yang dikejar

Programmer Programmer laman Web	Jurutera Sistem (SE) Lakonan Suara	Operator Operasi Pencerita dan lain-lain
------------------------------------	---------------------------------------	---



Jurusan Permainan Digital dan Hiburan Lanjutan 4 tahun ★Diploma Teknikal lanjutan
★Program Pakar Praktikal Vokasional

Mengetuai pembuatan game generasi baru

Memupuk pengarah permainan game yang mampu meningkatkan kemampuan staf produksi dan pengarah teknikal yang akan mengetuai kumpulan dari segi teknikal, bukan sahaja dengan teknik programming dan kandungan produksi tetapi menyuburkan kebolehan pengurusan dan leadership yang amat diperlukan oleh sesuatu kumpulan binaan.

Jenis pekerjaan yang dikejar

Pengarah Game Pengeluar Game Perancang Game	Pengarah Teknikal Programmer Game Pereka bentuk CG Game dan lain-lain
---	---



Jurusan Pembinaan Permainan Digital Lanjutan 3 tahun Diploma

Menjadi pereka game yang mempunyai teknologi pembangunan yang terkini

Memupuk pereka yang akan menjadi tunjang kepada pembinaan kumpulan, seperti programmer yang boleh membina permainan game tahap tinggi seperti game 3D dan online game, perancang game yang mampu untuk melihat keseluruhan hasil kerja dan mereka sesuatu yang akan melekatkan pemain dengan keseronokan.

Jenis pekerjaan yang dikejar

Programmer Game Penulis Senario Game	Perancang Game Pereka bentuk CG Game dan lain-lain
---	---



Jurusan Pembinaan Permainan Digital 2 tahun Diploma

Menjadi pereka yang mempunyai asas yang mantap di dalam pembangunan permainan game

Belajar mengenai bahasa programming seperti C++, cara-cara membuat perancangan game seperti senario game dan penetapan peraturan game. Memupuk programmer game, perancang game, penolong pembinaan yang boleh untuk melakukan kerja-kerja apabila diarah pengarah produksi.

Jenis pekerjaan yang dikejar

Programmer Game Penulis Senario Game Penolong Pembangunan permainan Game dan lain-lain	Perancang Game Pereka bentuk CG Game
--	---



E Kejuruteraan untuk Sistem Terbenam

Engineering for Embedded Systems

Jurusan Kejuruteraan Maklumat 4 tahun ★Diploma Teknikal lanjutan
★Program Pakar Praktikal Vokasional

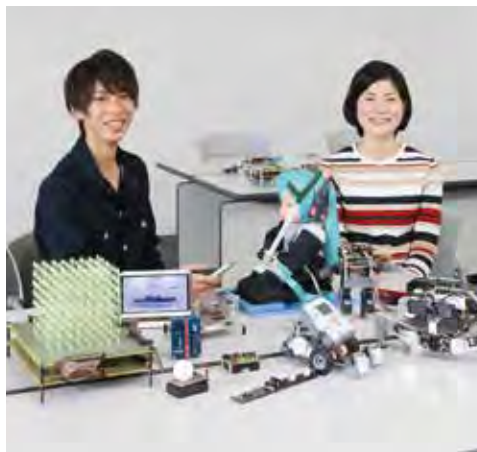
Menjadi pakar di dalam pembangunan sistem embedded

Memupuk pengurus projek atau arkitek IT yang boleh memberi arahan dan mengetuai kumpulan binaan, yang bukan sahaja berkebolehan dari segi teknikal perkakasan dan perisian tetapi juga mempunyai keupayaan teknikal dan pengetahuan yang luas di dalam bidang pembinaan sistem embedded seperti konsulting, rekaan, binaan, operasi, penyelenggaraan, dan pengurusan.

Khusus untuk pelajar asing	Kursus Informatik Antarabangsa
Kursus Maklumat Seni Antarabangsa	Kursus Informatik Pengurusan Antarabangsa

Jenis pekerjaan yang dikejar

Arkitek IT	Jurutera Sistem Terbenam	Pembangun Perkakasan dan lain-lain
Jurutera Mekatronik	Jurutera Sistem (SE)	



Jurusan Kejuruteraan Komputer Lanjutan 3 tahun Diploma

Untuk menjadi jurutera yang dapat memajukan pembangunan produk dengan teknologi yang terbenam

Pelajar melibatkan diri dalam pengajian penuh sistem terbenam, dengan mempraktikkan pembuatan robot, alat komunikasi, kejuruteraan automotif dan kawalan mikropemproses. Lulusan program ini menjadi jurutera sistem, pengaturcara dan jurutera mekatronik, yang mampu memainkan peranan penting di barisan hadapan pembangunan produk. Kursus dalam program ini adalah Maklumat Antarabangsa, Kejuruteraan Komputer dan Kawalan Automotif.

Khusus untuk pelajar asing	Kursus Maklumat Antarabangsa
Kursus Reka Bentuk Seni Antarabangsa	Kursus Maklumat Lanjutan Pelancongan Global

Jenis pekerjaan yang dikejar

Jurutera Sistem Terbenam	Jurutera Sistem (SE)	Programmer jenis Kawalan	Jurutera Elektronik On-board dan lain-lain
Jurutera Mekatronik	Jurutera Pelanggan	Pembangun ECU	



Jurusan Kejuruteraan Komputer 2 tahun Diploma

Menjadi jurutera jenis kawalan yang mempunyai asas perkakasan dan perisian (hardware dan software)

Memupuk jurutera teknikal yang boleh melakukan kerja mengikut perintah ketua pembinaan dengan memperolehi teknik dan pengetahuan asas perkakasan dan perisian yang diperlukan untuk pembinaan sistem embedded.

Khusus untuk pelajar asing	Kursus Maklumat Pelancongan Global
----------------------------	------------------------------------

Jenis pekerjaan yang dikejar

Jurutera Sistem Terbenam
Jurutera Sistem (SE)
Programmer jenis Kawalan
Jurutera Pelanggan dan lain-lain

Maklumat dan Komunikasi

Information & Communication

Kursus Maklumat dan Komunikasi 1 tahun/kursus malam 2 tahun

Kursus untuk mereka yang ingin memperoleh kebolehan IT dalam masa singkat. Mereka boleh memilih sendiri subjek yang mengikut kehendak dan kebolehan, serta mengadakan pembelajaran yang mengikut objektif sendiri seperti programming dan pembinaan sistem, memperoleh sijil berkaitan dengan IT, mengetahui tentang penggunaan perisian pejabat, dan lain-lain.



Kursus Khas untuk Pelajar Antarabangsa KCG

Pelajar boleh mendaftar pada bulan April atau Oktober

Untuk melahirkan jurutera IT yang boleh memainkan peranan aktif di seluruh dunia, KCG telah mewujudkan kursus khas yang disesuaikan dengan keperluan pelajar antarabangsa. Pelajar boleh mendaftar sama ada pada bulan April atau Oktober.

KCG menggaji ramai kakitangan yang bertanggungjawab untuk hal ehwal pelajar antarabangsa. Semua kakitangan ini menyokong pelajar untuk hal ehwal yang terdiri daripada pengajian hingga kehidupan kampus, dan mencari pekerjaan sambilan. Berkat kerja keras mereka, ramai pelajar antarabangsa yang menyertai KCG dari seluruh dunia dapat menikmati kehidupan pelajar yang bermanfaat.



Cari kerjaya yang hebat di Jepun atau di negara asal anda!

Kursus Perniagaan ICT Antarabangsa

Jurusan Informatik Gunaan 3 tahun Diploma
Kampus Kyoto Ekimae

Dalam kursus ini, pelajar terlebih dahulu akan mempelajari pengetahuan asas tentang ICT, yang merupakan perkara penting dalam era baharu perniagaan dan mempelajari “pengumpulan maklumat, analisis maklumat, penghantaran maklumat dan pembinaan hubungan” untuk memanfaatkan perkhidmatan perangkaan sosial (SNS) dalam perniagaan serta kemahiran yang terkini dalam bidang ICT. Kursus ini akan melatih pelajar untuk menjadi profesional global yang boleh memanfaatkan sepenuhnya SNS untuk kegunaan perniagaan di samping berkembang maju dalam masyarakat yang pantas berubah. Graduan kursus ini dianugerahkan gelaran “diploma,” membolehkan mereka meneruskan kerjaya professional di negara asal atau Jepun.

Tahun 1

Semasa tahun pertama, anda akan mengukuhkan kemahiran bahasa Jepun yang berkaitan dengan perniagaan dan mempelajari asas ICT serta perniagaan. Kursus akan merangkumi Microsoft Office, asas komputer, kemahiran membuat pembentangan dan subjek bahasa Jepun seperti “Bahasa Jepun Teknikal”, yang akan membolehkan anda membangunkan kemahiran penulisan dan komunikasi.

Tahun 2

Para pelajar memilih subjek pilihan mereka daripada pelbagai subjek yang berkaitan dengan perniagaan dan ICT untuk membangunkan kemahiran dan pengetahuan mereka dengan lebih lanjut. Pelajar akan mempelajari pengetahuan asas tentang media sosial dan kandungan yang diperlukan untuk menghasilkan kandungan bagi pelbagai SNS seperti X (dahulunya dikenali sebagai Twitter) dan Facebook dan mereka juga akan membangunkan kemahiran reka bentuk perniagaan yang akan membolehkan mereka membawa syarikat mereka ke peringkat antarabangsa.



Peluang Kerjaya

Pemasaran web (SNS)	Pengarah web (SNS)
Perancangan web dan perhubungan awam	Pengurus operasi SNS
Perunding SNS	Kerja pentadbiran am (hal ehwal awam, sumber manusia, perakaunan, pentadbiran jualan, dll.)

Persediaan Peperiksaan Kelayakan

Ujian Kecekapan Pencipta Illustrator®	Ujian Kecekapan Pencipta Photoshop®
Ujian Kecekapan Pemasaran SNS	



Kursus Kawalan Automobil Antarabangsa

Jurusan Informatik Gunaan 3 tahun Diploma
Kampus Kyoto Ekimae

Cari kerjaya yang hebat
di Jepun atau di
negara asal anda!

Bertujuan untuk mencapai masyarakat pengangkutan digital dan transformasi hijau, perkhidmatan mobiliti yang memanfaatkan teknologi terkini tersedia untuk orang ramai. Dalam kursus ini, KCG berhasrat untuk bertindak balas terhadap keperluan sosial baharu dengan melahirkan jurutera automotif yang boleh menerajui industri automotif masa hadapan. Graduan kursus ini dianugerahkan gelaran “diploma,” membolehkan mereka untuk bekerja secara profesional di negara asal mereka atau Jepun, atau untuk mendaftar di sekolah Kumpulan KCG, Kolej Pengajian Siswazah Teknologi Maklumat Kyoto (KCGI) dan melanjutkan pengajian ke peringkat sarjana.

Tahun 1

Kursus ini adalah untuk mereka yang menyasarkan untuk menyertai eselon atasan bagi jurutera perkhidmatan, yang mendapat kepuasan dan keyakinan pelanggan. Pelajar mengukuhkan penguasaan dalam Bahasa Jepun yang mereka perlukan untuk pengajian khusus sambil mendapatkan pemahaman yang betul mengenai struktur dan fungsi asas automotif. Pengajian bermula dengan kejuruteraan automotif serta asas IT, termasuk pengaturcaraan, sistem komputer dan litar digital. Kemahiran komunikasi yang diperlukan untuk perniagaan turut diperoleh dalam kursus ini.

Tahun 2

Kurikulum memberi tumpuan pada automotif, merangkumi pemeriksaan dalaman bagi asas automotif dari struktur elektrik ke elektronik, litar logik dan penyelenggaraan. Pelajar meletakkan teknologi dan pengetahuan yang mereka pelajari di dalam kelas kepada latihan bereksperimen, latihan dan aktiviti sendiri, untuk mengalami kemahiran penyelenggaraan yang hampir seperti yang digunakan dalam dunia praktikal.

Tahun 3

Melalui nyahpasang, pemeriksaan dan pelarasan peralatan elektrik, pelajar mendalami pengetahuan mereka dalam automotif. Pelajar mempelajari teori di dalam kelas dan mempraktikkannya secara menyeluruh, mempelajari teknologi kawalan automotif yang mereka boleh gunakan sebagai kemahiran sedia ada di dalam industri automotif. Pasport IT dan kelayakan IT lain juga boleh disasarkan.



Kursus IT Perniagaan Antarabangsa

Jurusan Pemprosesan Maklumat 2 tahun Diploma
Kampus Kyoto Ekimae

Cari kerjaya yang hebat
di Jepun atau di
negara asal anda!

Kemahiran dalam perniagaan dan IT adalah kemahiran yang mesti ada dalam masyarakat global hari ini. Dengan teknologi digital baharu muncul satu demi satu, termasuk AI, IoT, pengkomputeran awan, VR/AR, dron dan 5G, kadar model perniagaan sedia ada sedang ditinggalkan semakin pantas. Dalam kursus ini, kami mengajar IT dan perniagaan untuk memupuk kakitangan DX global masa depan, mereka yang boleh menggunakan teknologi baharu untuk mencipta model perniagaan baharu dan merevolusikan model perniagaan sedia ada. Graduan kursus ini dianugerahkan gelaran “diploma,” membolehkan mereka meneruskan kerjaya profesional di negara asal atau Jepun.

Tahun 1

Ditawarkan kebanyakannya untuk manfaat pelajar daripada budaya bukan berwatak Cina, kursus ini mengajar pengetahuan khusus dan memperkasakan penguasaan dalam Bahasa Jepun yang diperlukan untuk perniagaan, sambil menyediakan asas di dalam IT dan perniagaan. Sebagai tambahan kepada asas komputer, Microsoft Office dan kemahiran pembentangan, kelas-kelas ditawarkan dalam kejuruteraan Bahasa Jepun dan subjek-subjek Bahasa Jepun yang lain, yang mengasah kemahiran pelajar dalam persediaan dokumen dan komunikasi.

Tahun 2

Daripada pelbagai subjek yang berkaitan dengan perniagaan dan IT, pelajar memilih kursus yang mereka kehendaki, meningkatkan lagi kemahiran dan pengetahuan mereka. Sebagai tambahan kepada Pengenalan dan Logistik SAP, sistem untuk pentadbiran am dalam pengurusan perusahaan, kursus disediakan bagi pengurusan pengaturcaraan dan sebagainya, yang memupuk keupayaan untuk memenuhi keperluan DX dalam pelbagai bidang perindustrian.



Kursus Maklumat Pelancongan Global

Jurusan Kejuruteraan Komputer 2 tahun Diploma
Kampus Rakuhoku

Cari kerjaya yang hebat
di Jepun atau di
negara asal anda!

Di tengah-tengah pelbagai acara antarabangsa yang sedang berlangsung seperti Olimpik dan Paralimpik Tokyo 2021 dan Ekspo Osaka-Kansai 2025, terdapat keperluan yang semakin meningkat untuk profesional IT perniagaan pelancongan praktikal yang boleh memberikan respons kepada perniagaan pelancongan baharu dan permintaan yang diterima.

Dalam Kursus Maklumat Pelancongan Global, pelajar akan memperoleh kemahiran dan pengetahuan untuk menggunakan ICT bagi menangani cabaran dalam pelancongan, seperti pelancongan dalam negara, penggiatan semula wilayah, transformasi digital pelancongan (DX) dan pelancongan AI. Kursus ini bertujuan untuk memberikan sumbangan kepada pembangunan industri pelancongan tempatan.

Tahun 1

Menyasarkan pelajar antarabangsa dari negara bukan kanji (bukan aksara bahasa Cina) secara khusus, program ini bermula dengan kursus yang diwajibkan, “Asas Perniagaan Pelancongan”. Dalam kursus ini, pelajar mempelajari asas pengajian pelancongan secara sistematik dan memulakan perjalanan akademik mereka di pusat pengajian vokasional. Selain pengajian asas pelancongan, kemahiran Microsoft Office dan kemahiran membuat pembentangan, kursus bahasa Jepun seperti “Bahasa Jepun Teknikal” juga ditawarkan untuk membantu pelajar membangunkan keupayaan penulisan dan komunikasi.

Tahun 2

Untuk meningkatkan kemahiran penyelesaian masalah peraktikal, program ini memberikan penekanan kepada pembelajaran pengalaman amali dalam persekitaran dunia sebenar. Melalui projek kerjasama dengan komuniti tempatan yang bertujuan untuk menggalakkan perniagaan pelancongan, pelajar memperoleh kemahiran yang boleh digunakan secara terus dalam dunia profesional. Program ini juga menyokong pelajar untuk mendapatkan kelayakan seperti Jurubahasa Pemandu Berlesen Negara Kerajaan. Selepas menamatkan kursus, pelajar dianugerahkan “Diploma”. Para graduan boleh mengejar peluang pekerjaan di negara asal mereka atau di Jepun.



Sasarkan untuk masuk ke program Master di KCGI! Pendaftaran tersedia

Kursus Teknologi Manga dan Anime Antarabangsa

Jurusan Seni dan Reka Bentuk Lanjutan 3 tahun Diploma
Kampus Kamogawa

Berusaha dari perspektif global, kursus ini memupuk jurutera produksi anime dan manga digital dengan kemahiran dalam AI, pengurusan dan pemasaran. Selepas memperoleh asas dalam pengetahuan asas, pelajar belajar untuk menggunakan aplikasi melukis seperti Maya dan AutoDesk dan aplikasi grafik komputer 3D seperti Blender. Pelajar juga mengusahakan penghasilan video promosi menggunakan AI. Dengan kerjasama institusi pendidikan di negara lain, pelajar mendapat peluang untuk mempelajari ilustrasi dan AI yang paling maju. Kursus ini secara khususnya menambahkan pengetahuan pelajar bagi AI generatif guna.



Business x IT

Kursus Pengurusan Perniagaan Antarabangsa

Jurusan Informatik Gunaan 3 tahun
Diploma Kampus Kyoto Ekimae

Sasarkan untuk
masuk ke program
Master di KCGI!

Kursus rentas disiplin ini meneroka penggunaan AI generatif di dalam pelbagai genre, termasuk inovasi untuk industri serantau yang mampan, perdagangan, kewangan, logistik, maklumat perniagaan dan pelaburan antarabangsa. Pelajar di dalam kursus ini juga memperoleh kemahiran dan pengetahuan mengenai perancangan sumber perusahaan (ERP), sistem pengurusan bersepadu yang membolehkan syarikat untuk menguruskan sumber perniagaan mereka secara berpusat untuk memaksimumkan nilai. Dari perspektif nilai generasi akan datang, kursus ini membangunkan kemahiran pengurusan untuk mencadangkan strategi pengurusan bagi perusahaan global dan menggerakkan organisasinya ke hadapan.

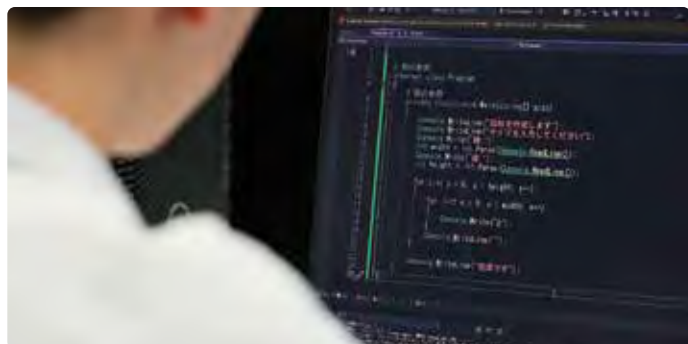


Kursus Informatik Antarabangsa

Jurusan Kejuruteraan Maklumat 4 tahun Kampus Rakuho
★ Diploma Teknikal lanjutan ★ Program Pakar Praktikal Vokasional

Sasarkan untuk
masuk ke program
Master di KCGI!

Program ini menyediakan asas yang lengkap dalam sistem terbenam, daripada pengaturcaraan asas dan reka bentuk sistem hingga ke teknologi lanjutan. Pelajar menyasarkan untuk menjadi Jurutera Penyelesaian dan Arkitek IT yang mampu menganalisa keperluan syarikat global untuk mencadangkan dan melaksanakan penyelesaian menggunakan sistem IT. Program ini memupuk kakitangan global yang mampu memenuhi permintaan masyarakat yang dipacu oleh IT lanjutan menggunakan AI generatif, IoT dan sebagainya.



Kursus Maklumat Seni Antarabangsa

Jurusan Kejuruteraan Maklumat 4 tahun Kampus Rakuho
★ Diploma Teknikal lanjutan ★ Program Pakar Praktikal Vokasional

Sasarkan untuk
masuk ke program
Master di KCGI!

Program ini adalah untuk bakal pengarah seni. Pelajar mempelajari cara untuk mengejar kemungkinan seni digital hingga ke had sepenuhnya, membayangkan karya seni dalam bentuk mereka yang lengkap sebelum projek bermula, dan memperoleh kemahiran perancangan dan pengurusan untuk membawa projek ke hasil yang berjaya. Pelajar menyasarkan untuk memiliki teknik penghasilan lanjutan; kemahiran dalam pembuatan konsep, termasuk mendengar keperluan pelanggan, dan kebolehan untuk berunding dan membentangkan kertas cadangan.



Kursus Informatik Pengurusan Antarabangsa

Jurusan Kejuruteraan Maklumat 4 tahun Kampus Rakuho
★ Diploma Teknikal lanjutan ★ Program Pakar Praktikal Vokasional

Sasarkan untuk
masuk ke program
Master di KCGI!

Pelajar mempelajari kaedah untuk menggabungkan dan mengendalikan sumber pengurusan keseluruhan syarikat—orang, barangan, dana dan maklumat—menggunakan IT. Matlamatnya adalah untuk memupuk Perunding IT dan Pengurus Projek yang boleh memainkan peranan aktif dalam masyarakat global. KCG telah menyediakan kurikulum yang mengajarkan kemahiran keperluan orang perniagaan, untuk membangunkan kakitangan dengan kemahiran untuk berjaya di dunia IT di dalam pelbagai bidang perindustrian.



Kursus Maklumat Antarabangsa

Jurusan Kejuruteraan Komputer Lanjutan 3 tahun Diploma Kampus Rakuho

Sasarkan untuk masuk ke program Master di KCGI!

Hari ini teknologi canggih seperti AI dan sistem siber-fizikal sedang digunakan dalam pelbagai jenis adegan, manakala DX sedang berkembang pesat. Sementara itu, pelaksanaan 5G diteruskan dan metaverse merebak pada skala global. Dalam kursus ini, pelajar memperkukuh kemahiran dalam bahasa Jepun yang mereka perlukan untuk melanjutkan pelajaran khusus dan memperoleh asas yang menyeluruh dalam komputer dan teknologi maklumat yang menjadi asas untuk memajukan DX. Pelajar juga memilih mata pelajaran yang menarik minat mereka daripada pelbagai pilihan, memperoleh tahap kemahiran IT yang canggih. Banyak topik penting dalam bidang perniagaan IT diajarkan, termasuk pangkalan data, pengaturcaraan dan teknologi rangkaian, serta Bahasa Jepun Teknikal dan subjek lain dalam bahasa Jepun. Melalui mata pelajaran ini, Program ini memupuk kakitangan yang mahir dalam teknologi komputer dan keupayaan bahasa Jepun yang mereka perlukan untuk perniagaan. Graduan kursus ini dianugerahkan gelaran “diploma,” membolehkan mereka mendaftar di sekolah Kumpulan KCG, Kolej Pengajian Siswazah Teknologi Maklumat Kyoto (KCGI) dan melanjutkan pengajian ke peringkat sarjana.



Handwritten text listing programming languages: pascal, python, HTML, C++, php, java, C#, asp, css.

Kursus Seni dan Reka Bentuk Antarabangsa

Jurusan Kejuruteraan Komputer Lanjutan 3 tahun Diploma Kampus Rakuho

Sasarkan untuk masuk ke program Master di KCGI!

Dalam kursus ini, selepas pelajar memperoleh kemahiran asas komputer dan tuntutan masyarakat berpengetahuan, mereka mengumpul asas dalam seni dan membuat konsep dan mempelajari kemahiran pengeluaran praktikal, menjadi mahir dalam penggunaan perisian standard industri. Kursus ini memupuk orang kreatif dan pereka yang disemai dengan kemahiran IT terkini serta kreativiti dan keupayaan untuk membangunkan dan membentangkan cadangan. Graduan kursus ini dianugerahkan gelaran “diploma,” membolehkan mereka mendaftar di sekolah Kumpulan KCG, Kolej Pengajian Siswazah Teknologi Maklumat Kyoto (KCGI) dan melanjutkan pengajian ke peringkat sarjana.



Iklan ulang tahun ke-50 untuk Kumpulan KCG (URL: kcg.ac.jp/gainax)

Kursus Maklumat Lanjutan Pelancongan Global

Jurusan Kejuruteraan Komputer Lanjutan 3 tahun Diploma Kampus Rakuho

Sasarkan untuk masuk ke program Master di KCGI!

Kursus ini menggunakan sepenuhnya lokasi KCG di Kyoto, salah satu kawasan persiaran Jepun yang paling ikonik. Ia menyediakan kurikulum penuh yang mengkaji perkhidmatan pelancongan baharu dan model perniagaan yang mengaplikasikan IT. Pelajar berusaha menyelesaikan pelbagai isu yang dihadapi oleh kawasan persiaran, seperti penyediaan maklumat pelancongan, penukaran rekod aktiviti pelancongan kepada data yang boleh digunakan, analisis dan ramalan. Kursus ini membangunkan kakitangan yang boleh menyumbang kepada pencapaian industri pelancongan yang berdaya tahan dan mampan. Graduan kursus ini dianugerahkan gelaran “diploma,” membolehkan mereka mendaftar di sekolah Kumpulan KCG, Kolej Pengajian Siswazah Teknologi Maklumat Kyoto (KCGI) dan melanjutkan pengajian ke peringkat sarjana.

Kelayakan yang Tersedia

Pengurus Kawalan Jadual Perjalanan

Kelayakan sebagai Pengurus Kawalan Jadual Perjalanan adalah wajib bagi konduktor pelancongan kanan yang mengiringi lawatan dan perjalanan berkumpulan yang dirancang oleh agensi pelancongan.

Penyelia Pelancongan Bertauliah

“Penyelia Pelancongan Bertauliah” ialah kelayakan kebangsaan yang ditetapkan di bawah Akta Agensi Pelancongan. Ia dikehendaki menjual perjalanan domestik atau luar negara bagi pihak agensi pelancongan. Akta Agensi Pelancongan mewajibkan setiap pejabat jualan agensi pelancongan mesti dikendalikan oleh sekurang-kurangnya seorang Penyelia Perjalanan Bertauliah.

Peperiksaan Pensijilan Pengarah Perniagaan Masuk

Peperiksaan Pensijilan Pengarah Perniagaan Masuk ialah ujian penguasaan yang memperakui bahawa pemegang mempunyai pengetahuan yang diperlukan untuk membangunkan perniagaan pelancongan masuk yang menyasarkan pelawat asing ke Jepun. Kelulusan ujian ini memerlukan pengetahuan dalam trend dan keadaan semasa dalam pelancongan masuk, kebolehan untuk merancang projek perniagaan masuk yang boleh menarik pelanggan, pemahaman dan kebolehan untuk memberi maklum balas kepada pelawat asing ke Jepun dan pengetahuan dalam “pelancongan baharu” dan pembentukan kawasan persiaran.



Warna Kumpulan KCG

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin

KCG Blue (warna sekolah bagi Institusi Komputer Kyoto (KCG), warna Kumpulan KCG)

Warna biru yang menjadi warna lambang bagi Institusi Komputer Kyoto dan Kumpulan KCG telah dipilih berdasarkan kepada warna biru tua yang menjadi warna lambang bagi Universiti Kyoto, dimana kesemua para pengasas institusi ini merupakan graduan pra ijazah dan ijazah Universiti Kyoto. Ianya telah digunakan sejak tahun 1970 dan telah diisytihar dengan rasminya warna ini sebagai KCG Blue pada sambutan penubuhan 35 tahun (pada tahun 1998).

kcg.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

KCG Red (warna sekolah bagi Kolej Pengajian Siswazah Teknologi Maklumat Kyoto (KCGI))

Pengasas Kumpulan KCG iaitu Shigeo Hasegawa, telah mencuba sekali lagi kepada percubaan tertangguh waktu mudanya untuk meneruskan pengajian ke Universiti Harvard disamping menguruskan institutnya. Beliau telah menyewa sebuah bilik pangsupuri dan mengikuti kuliah-kuliah seperti sastera dan falsafah bersama-sama pelajar-pelajar muda. Warna lambang Universiti Pengajian Tinggi IT Kyoto telah dipilih berdasarkan kepada warna Universiti Harvard yang telah dikunjungi oleh pengasasnya ini, merupakan warna yang bertentangan dengan KCG Blue. Ini merupakan suatu simbol kepada percubaan perkara baru, yang tidak perlu mengira jantina, serta sikap rendah diri untuk menjalani proses pembelajaran.

kcg.edu
Kyoto Japanese Language Training Center

KCG Green (warna sekolah bagi Pusat Pembelajaran Bahasa Jepun Kyoto (KJLTC))

Pusat Pembelajaran Bahasa Jepun Kyoto merupakan suatu pintu masuk kepada pelajar luar negara ke dalam Kumpulan KCG, sebagai sekolah Bahasa Jepun yang mendapat notifikasi Menteri Kehakiman dan telah dilantik oleh Kementerian Pelajaran sebagai institusi untuk kurikulum persediaan. Warna hijau telah dipilih sebagai warna lambang datangnya dari imej 7 benua seluruh dunia yang menghijau dan bertentangan dengan KCG Blue dan KCG Red. Ia melambangkan juga akan perkembangan potensi pelajar luar negara yang sedang menuntut.

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin Automobile School

KCG Orange (warna sekolah bagi Sekolah Automobil Institusi Komputer Kyoto (KCGM))

Warna sekolah bagi Sekolah Automobil Institusi Komputer Kyoto telah diputuskan pada tahun 2013, apabila sekolah itu memasuki lipatan Kumpulan KCG. Warna oren menampakkan imej positif yang dinamik, namun ia digunakan untuk meningkatkan keterlihatan untuk keselamatan. Oleh itu, ia melambangkan mengejar keselamatan dalam masyarakat pemanduan kereta hari ini, serta usaha gigih pelajar untuk mengatasi kesukaran.



Pelajar asing KCG: Kelayakan permohonan

Pemohon yang layak adalah warganegara asing yang memenuhi setiap kriteria berikut.

- (1) Pemohon telah menamatkan atau dijangka menamatkan pendidikan sekolah selama 12 tahun di Jepun dan/atau di negara asal pemohon; atau layak untuk memasuki universiti di negara asal pemohon; atau mempunyai kelayakan yang setimpal dengan perkara di atas.

Pemohon mempunyai kedudukan yang baik dengan KCG, berumur 18 tahun ke atas, memenuhi satu atau lebih daripada lima syarat berikut, dan mempunyai penguasaan Bahasa Jepun untuk memahami kuliah.

- 1) Pemohon telah lulus N1 (tahap 1) atau N2 (tahap 2) Ujian Penguasaan Bahasa Jepun (JLPT) yang dikendalikan oleh Japan Foundation dan Japan Educational Exchanges and Services.
- 2) Pemohon telah memperoleh jumlah markah sekurang-kurangnya 200 mata (gabungan pemahaman membaca, mendengar dan mendengar/membaca) pada Peperiksaan Kemasukan Universiti Jepun (EJU) yang dikendalikan oleh Pertubuhan Perkhidmatan Pelajar Jepun (JASSO).
- 3) Pemohon telah memperoleh jumlah markah sekurang-kurangnya 400 mata pada Ujian Aptitud Kanji Jepun yang dijalankan oleh Yayasan Pengujian Aptitud Kanji Jepun (JKATF) atau ujian mendengar/membaca JLRT (ujian menulis).
- 4) Pemohon telah menerima pendidikan Bahasa Jepun selama 6 bulan atau lebih di kemudahan pendidikan untuk mengajar bahasa Jepun kepada warga asing yang diiktiraf melalui notis Menteri Kehakiman atas pendapat Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Sukan, Sains dan Teknologi (dengan kadar kehadiran di kemudahan tersebut sebanyak 90% atau lebih).
- 5) Pemohon telah menerima pendidikan selama 1 tahun atau lebih di institusi pendidikan seperti yang dinyatakan dalam Perkara 1 Akta Pendidikan Sekolah Jepun (sekolah rendah, sekolah menengah rendah, sekolah menengah, kolej teknikal, kolej rendah, universiti atau sekolah siswazah).

* Termasuk ijazah sarjana muda antarabangsa (sila bertanya untuk maklumat lanjut).

- (2) Pemohon mempunyai status pemastautin yang diperlukan (status visa) untuk tinggal di Jepun tanpa halangan dari masa kemasukan ke KCG sehingga ke masa tamat pengajian.

* Pelajar asing, pemastautin tetap, pasangan atau ahli keluarga warga Jepun, dsb.

- (3) Pemohon adalah disyorkan oleh pengetua atau guru di sekolah yang dihadiri oleh pemohon.

- (4) Semua perbelanjaan untuk pemohon tinggal di Jepun adalah dijamin.

Pemilihan untuk kemasukan (peperiksaan kemasukan untuk pelajar asing)

Pemilihan mengikut dokumen Pemohon diperiksa berdasarkan dokumen yang dikemukakan, dsb.

Pemilihan melalui temu duga Pemohon diberikan temu duga dan peperiksaan lisan berdasarkan dokumen yang dikemukakan, dsb.

* Temu duga dan peperiksaan lisan boleh diadakan di lokasi yang ditetapkan atau di dalam talian melalui sembang video (Zoom, dsb.). Pemohon yang mengambil peperiksaan dalam talian dikehendaki mempunyai persekitaran yang diperlukan untuk komunikasi dalam talian di rumah mereka, dsb. pada masa peperiksaan, termasuk PC, mikrofon, pembesar suara, kamera (pemohon mesti boleh menghantar video secara langsung) dan sambungan internet.

* Pemohon akan dimaklumkan tentang masa, tarikh dan lokasi (format) temu duga dan peperiksaan lisan apabila tiket kemasukan untuk peperiksaan mereka dihantar kepada mereka. (Pada dasarnya ini dihantar dalam masa dua minggu selepas penerimaan dokumen yang diserahkan.)



Kursus Dalam Talian Fleksibel

Flexible Online Course

Ketahui
lebih
lanjut



Jurusan Informatik Gunaan Antarabangsa

Jepun kini berhadapan dengan kekurangan kakitangan IT yang teruk. Menjelang 2030 kekurangan ini dijangka meningkat kepada sekitar 450,000 orang. (Tinjauan Atas Permintaan untuk Kakitangan IT (Gambaran Keseluruhan), METI, April 2019)

Mendepani kesulitan ini, KCG mahu orang yang berkebolehan mempelajari IT dan menerajui industri IT global. Dengan matlamat itu, KCG menubuhkan Kursus Dalam Talian Fleksibel.

Kelebihan Kursus Dalam Talian Fleksibel

Belajar mengikut rentak anda sendiri, di mana sahaja anda suka!

KING-LMS, sistem pengurusan pembelajaran terkini KCG, menyediakan akses kepada sumber belajar 24 jam sehari. Dengan KING-LMS, anda boleh menghadiri kelas mengikut jadual anda sendiri, menggunakan video kuliah dan bahan kelas yang telah dibekalkan sebelumnya. Anda boleh menonton dan mendengar kuliah seberapa banyak yang anda mahu, meneruskan pengajian anda mengikut rentak anda sendiri.

Tukar mana-mana kursus kepada kursus sepenuh masa!

**Kursus
Dalam
Talian
Fleksibel**

- Seni dan Reka
- Perniagaan dan Pengurusan
- Sains Komputer
- Digital dan Hiburan Lanjutan
- Kejuruteraan untuk Sistem Terbenam

Dapatkan Diploma Teknikal Lanjutan selepas Tamat pengajian!

Diploma Teknikal Lanjutan ialah kelayakan yang boleh diperolehi dengan memenuhi syarat-syarat tertentu dan menamatkan program latihan pakar selama empat tahun di sekolah vokasional lanjutan. MEXT mengiktiraf Diploma Lanjutan sebagai setara dengan ijazah Sarjana Muda yang dianugerahkan oleh universiti. Diploma Teknikal Lanjutan dianugerahkan kepada mereka yang telah memperoleh bukan sahaja pengetahuan tetapi juga kemahiran dalam bidang khusus. Oleh yang demikian, Diploma Teknikal Lanjutan semakin dianggap setara atau lebih tinggi daripada ijazah Sarjana Muda. Pemegang Diploma Lanjutan yang telah mempelajari IT dijangka lebih diperlukan berbanding sebelum ini pada era yang akan datang.

Pengajian Intensif Melalui Persekolahan: Tingkatkan Keberkesanan Anda!

Dalam Informatik Gunaan Antarabangsa, kami menawarkan program pengajian intensif yang dipanggil "Persekolahan." Dalam Persekolahan, pelajar mengikuti pengajian bersemuka secara intensif di bawah bimbingan langsung seorang pengajar. Persekolahan ditawarkan untuk tempoh dua minggu, dua kali setahun: Pada musim panas, dari bulan Ogos hingga September, dan pada musim bunga, dari bulan Februari hingga Mac. Bilik darjah untuk Persekolahan berada di Kampus Kyoto Ekimae KCG, tujuh minit berjalan kaki dari Stesen Kyoto. Sambungan pengangkutan sangat baik, menjadikan perjalanan ulang-alik menjadi lebih mudah.

Kurikulum

Kelas bersemuka	Kursus Asas	Kursus Gunaan	Kursus Tindak Balas Kerjaya
Penghasilan karya asli dan pelaksanaan projek yang mencabar	Memperoleh asas pengetahuan yang luas dalam pelbagai bidang	Memperoleh asas pengetahuan yang luas dalam pelbagai bidang	Menyokong pencarian kerja anda

Pandangan Pelajar Antarabangsa KCG

Ribuan pelajar antarabangsa telah datang ke KCG untuk belajar dan mencapai kerjaya yang menarik.

Empat Musim Pelajar

KCG melangsungkan pelbagai acara/aktiviti sepanjang tahun

Sokongan hangat dan pendidikan umum yang cemerlang untuk pelajar antarabangsa.

Nguyen Sy Nam

Video Temu Bual ▶

Jurusan Pemprosesan Maklumat

Kursus Pemprosesan Maklumat

Republik Sosialis Vietnam



Saya sangat sukakan permainan, manga dan anime Jepun. Apabila seseorang mencadangkan saya belajar di luar negara, saya memutuskan yang saya mahu bersedia untuk masa depan saya dalam persekitaran yang baharu. Selepas menghadiri sekolah bahasa Jepun, saya ingin belajar IT kerana saya menyedari bahawa ia mempunyai kuasa untuk mewujudkan masyarakat masa hadapan. Jadi saya mendaftar di KCG. KCG menawarkan banyak program sokongan yang baik untuk pelajar antarabangsa dan menyediakan banyak peluang untuk mengikuti pendidikan umum di luar IT. Saya belajar dengan bersungguh-sungguh dan dapat menyertai syarikat IT di Jepun. Sejurus selepas saya menyertainya, saya lulus peperiksaan asas jurutera IT.

Saya mahu belajar teknologi terhebat di dunia.

Natasha Maria Devina

Jurusan Maklumat Perniagaan

Republik Indonesia



Saya ingin belajar di Jepun, sebuah negara terkemuka dalam bidang teknologi. Kalau boleh, saya mahu jadi seperti ibu saya yang bekerja dalam bidang perakaunan. Jadi saya mendaftar di KCG, untuk menimba ilmu dan kemahiran dalam IT dan perniagaan. Saya sudah belajar sendiri tentang komputer. Sekarang saya belajar daripada profesor saya di KCG, yang mengajar saya dengan baik dan sabar, jadi saya seronok semasa menghadiri kelas berkaitan perniagaan dan sebagainya. Pada masa hadapan saya ingin bekerja dalam pengaturcaraan perniagaan dalam talian.

Saya ingin melibatkan diri dalam perniagaan kandungan global.

Naranjo Bejarano Carlos

Jurusan Pembinaan Permainan Digital

Kerajaan Sepanyol



Saya sentiasa mengagumi teknologi termaju Jepun. Permainan seperti Pokémon memang menyeronokkan dan teknologinya tiada tandingannya di mana-mana sahaja di dunia. Tiada yang lebih menggembirakan saya daripada belajar permainan di Jepun. KCG menawarkan persekitaran belajar yang menakjubkan, dengan perkakasan dan perisian komputer terkini. Matlamat saya adalah untuk menyertai syarikat kandungan terkemuka di Jepun. Saya boleh berbahasa Jepun dan Sepanyol, jadi dengan memperoleh pengetahuan IT akan membolehkan saya mengambil bahagian dalam perniagaan global.

Anugerah Kecemerlangan KCG telah memberi keyakinan kepada saya.

Lyu Langbiao

Video Temu Bual ▶

Jurusan Pembinaan Permainan Digital

Republik Rakyat China



Selepas menamatkan pengajian dari universiti di China, saya bekerja sebagai jurutera rangkaian network, tetapi semakin lama saya mendapati diri saya ingin melakukan kerja kreatif. Selepas belajar di Pusat Pembelajaran Bahasa Jepun Kyoto, saya mula belajar tentang permainan di KCG. Selepas saya menyertai KCG, profesor saya benar-benar memupukkan ilmu kejuruteraan kepada saya. Berkat usaha mereka, saya dan seorang rakan Jepun memenangi Anugerah Kecemerlangan KCG untuk permainan yang kami cipta bersama. Saya berjaya mendapatkan pekerjaan di syarikat permainan yang paling saya minati. Saya terus mengasah kemahiran saya dengan tujuan untuk menjadi ketua pasukan.

Saya mahu mempelajari bahasa Jepun dan teknologi video.

Ralambozatovo Narianja Vololoniaina

Jurusan Seni dan Reka Bentuk

Kursus Seni dan Reka Bentuk

Republik Madagascar



Saya berminat dengan Jepun kerana ia mempunyai budaya yang sama sekali berbeza dari negara asal saya. Saya ingin pelajari dengan lebih mendalam tentang perkara yang saya lihat daripada video dan foto di universiti di Madagascar, jadi saya mendaftar di KCG, berdasarkan pengesyoran daripada MEXT. Saya benar-benar gembira kerana saya datang untuk belajar di KCG. Dalam kelas saya, profesor saya menyediakan pendidikan yang menyeluruh, bermula dengan asas. Tenaga pengajar dan rakan pelajar saya semuanya sangat baik. Kami melepak bersama di masa lapang. Impian saya ialah memperkenalkan budaya Jepun kepada Madagascar dan seluruh dunia melalui video.

Merasai hasil pendidikan KCG.

Chanvongnaraz Khampasith

Jurusan Pemprosesan Maklumat

Kursus Pemprosesan Maklumat

Republik Demokratik Rakyat Lao



Teknologi menjadikan kehidupan manusia lebih memuaskan. Saya menyertai KCG kerana saya berazam untuk belajar IT dan memainkan peranan bermakna dalam masyarakat. Memandangkan institusi pendidikan pertama Jepun menumpukan perhatian kepada komputer, ia mempunyai sejarah dan rekod prestasi dalam pendidikan IT. Saya merasakan bahawa saya telah mendaftar di sekolah yang sangat baik. Saya berasa tidak pasti kerana saya tidak pernah mempelajari komputer sebelum ini. Mujurlah profesor saya di KCG menerangkan segala-galanya kepada saya dengan sabar dalam istilah yang mudah difahami. Saya tidak menyangka, saya menyedari bahawa saya suka pengaturcaraan. Pada masa hadapan saya ingin mendapatkan kerja di syarikat berkaitan IT di Jepun dan meneruskan pengaturcaraan, melakukan kerja yang menjadikan kehidupan lebih mudah untuk orang di seluruh dunia.

Orientasi

Majlis Kemasukan

Pesta alu-aluan untuk kelas mahasiswa tahun pertama

Peperiksaan Nasional Musim Bunga

Kem mahasiswa tahun pertama

Hiking Musim Bunga

Acara-acara Utama di Kyoto Sepanjang Tahun

Perbarisan Menonton Toyotomi Hideyoshi Cherry Blossom (Kuil Daigoji)

4

April



Majlis Kemasukan



Hiking Musim Bunga

Hari Ulangtahun Penubuhan (1hb Mei)

Taklimat Syarikat dalam Kampus

Festival Aoi (Shimogamo dan Kamigamo Shrines)

5

Mei

Majlis Apresiasi Muzik

Taklimat Syarikat dalam Kampus

Kyoto Takigi Noh (Heian-jingu Shrine)

6

Jun

Majlis Pembentangan Budaya

Panduan kerjaya

Taklimat Syarikat dalam Kampus

Festa Musim Panas

Festival Gion (Kuil Yasaka dan tempat lain di Kyoto)

7

Julai

Peperiksaan penggal musim bunga

Cuti musim panas

Kuliah Kursus Musim Panas

Internship perniagaan

Mesyuarat perundingan kerjaya

Istiadat Unggun Api Gozan (Daimonjiyama, dll.)

8

Ogos

Hari Sukan

Taklimat Syarikat dalam Kampus

Panduan penggal musim luruh

Majlis Apresiasi Muzik

Petang melihat bulan (Kuil Daikakuji)

9

September

Peperiksaan Nasional Musim Luruh

Hiking Musim Bunga

Panduan kerjaya

Festival Zaman (Kuil Heian-jingu)

10

Oktober

Festival Bulan November (Konvo)

Kuliah akademik

Hari Apresiasi Seni

Pesta Maple Arashiyama (Arashiyama)

11

November

Hari Persembahan Budaya

Panduan kerjaya

Cuti Musim Sejuk

Festival Okera (Yasaka Shrine)

12

Disember



Mesyuarat perundingan kerjaya



Kursus Musim Sejuk

Majlis Apresiasi Muzik

Panduan kerjaya

Memanah jarak jauh (Kuil Sanjusangendo)

1

Januari

KCG AWARDS Hari Penganugerahan Hasil Kerja Pelajar

Peperiksaan penggal musim luruh

Cuti Musim Bunga

Taklimat Syarikat dalam Kampus

Festival Plum Blossom (Kuil Kitano-tenmangu)

2

Februari

Kuliah Kursus Musim Bunga

Majlis Graduasi

Majlis Sambutan Graduasi

Taklimat Syarikat dalam Kampus

Festival Lampu Suluh (Kuil Seiryoji)

3

Mac



Majlis Graduasi



Majlis Sambutan Graduasi

Program Penuh Harian 1 Tahun

※ Kemasukan bulan April

Program Penuh Harian 1 Tahun Setengah

※ Kemasukan bulan Oktober

Bagi subjek yang berkenaan dengan bahasa jepun, kami akan mengkelas pelajar mengikut tahap masing-masing melalui keputusan ujian kemasukan dan ujian pada setiap akhir semester. Kami akan membimbing pelajar untuk mengikuti Ujian Kemahiran Bahasa Jepun tahap N1 atau N2 pada bulan Julai mahupun Disember. Teknik pembelajaran ini juga akan dapat digunakan untuk “Ujian Pelajar Asing Jepun”.

◆ Pengenalan Kursus

Kursus Pendidikan Persediaan

Untuk meneruskan pengajian ke institusi pengajian tinggi (pra ijazah, vokasional dan lain-lain) di Jepun, pelajar wajib menghabiskan pengajian sekolah rendah dan menengah selama 12 tahun di Jepun atau luar negara. Walaubagaimanapun, kepada mereka yang tidak mencukupi pengajian 12 tahun yang tertakluk kepada sistem pendidikan negara sendiri, mereka layak untuk meneruskan pengajian ke institusi pengajian tinggi (pra ijazah, vokasional) dengan mengikuti program ini. (Kursus Pendidikan Persediaan lantikan Kementerian Budaya Sains dan Pendidikan)

Kurikulum

Subjek Bahasa Jepun

- Kami akan melatih pelajar untuk mendapatkan kemahiran bahasa jepun yang diperlukan untuk meneruskan pengajian ke institusi pengajian tinggi (pengajian siswazah, pra ijazah, vokasional, dan sebagainya) di Jepun dan juga mengambil langkah-langkah sepatutnya untuk Ujian Kemahiran Bahasa Jepun N1/N2.
- Kami akan mengadakan aktiviti pembelajaran dengan mengelaskan pelajar mengikut tahap kemahiran bahasa jepun mereka.
- Kelas yang berkenaan dengan bahasa jepun akan dijalankan lebih daripada 20 jam seminggu. (20 minggu satu semester, 40 minggu setahun)

Nama Subjek	Kandungan
Bahasa Jepun 1 (Tatabahasa, Tulisan/Perkataan)	Melatih kemahiran bahasa jepun dari segi tatabahasa, penulisan kanji, pertambahan perkataan, serta perkara yang diperlukan di dalam kehidupan bermasyarakat dan bidang khusus secara komprehensif
Bahasa Jepun 2 (Pendengaran/Dialog)	Pembelajaran mengenai penggunaan bahasa percakapan yang diperlukan di dalam kehidupan seharian, kehidupan bermasyarakat dan bidang khusus, serta latihan kefahaman mendengar
Bahasa Jepun 3 (Kefahaman)	Melatih kefahaman pembacaan yang diperlukan di dalam kehidupan bermasyarakat dan bidang khusus, serta melatih untuk memahami suratkhabar, majalah, penulisan thesis dan karya sastera
Bahasa Jepun 4 (Penulisan)	Mengarang thesis pendek, laporan, emel, pembentangan power point, karangan bisnes
Perihal Jepun	Mendalami budaya/masyarakat Jepun, dan juga nilai-nilai atau etika orang-orang Jepun

Subjek khas latihan Ujian Kemahiran Bahasa Jepun dan Ujian Pelajar Luar Jepun

Kelas akan dibahagikan mengikut tahap.

Nama Subjek	Kandungan
Bahasa Jepun Komprehensif	Menerusi latihan menjawab soalan tahun-tahun yang lepas bagi Ujian Kemahiran Bahasa Jepun dan Ujian Pelajar Asing Jepun, kami dapat mengetahui trend soalan dan mengambil langkah-langkah untuk menjawabnya.

Subjek Asas

Meningkatkan kebolehan selain daripada bahasa jepun, mendapatkan pengetahuan yang boleh digunakan di pengajian tinggi nanti.

Nama Subjek	Kandungan
Subjek Asas	Bahasa Inggeris, Matematik, Sains (Fizik, Kimia, Biologi), Subjek Umum, Asas IT (Komputer)

※ Belajar selama 6-8 jam seminggu.



◆ Kursus yang ditawarkan (had tahun pembelajaran) dan kandungan, bilangan kemasukan

Pendaftaran masuk	Nama Kursus	Kandungan	Bilangan orang yang akan diterima masuk
April	Kursus Persediaan Universiti 1 Tahun (1 tahun)	Kursus pengajian persediaan bagi subjek Bahasa Jepun, Bahasa Inggeris, Matematik dan lain-lain bagi pelajar yang ingin meneruskan pengajian ke institusi pengajian tinggi Jepun (pra ijazah, vokasional, dan sebagainya)	60 orang
Oktober	Kursus Persediaan Universiti 1 Tahun Setengah (1.5 tahun)		60 orang

◆ Kelayakan Permohonan

Pelajar yang memperoleh kesemua kriteria berikut

- Habis mengikuti pengajian sekolah menengah atas di luar negara. (Pelajar yang menghabiskan pengajian kurang daripada 12 tahun dan yang mengikuti pengajian lebih daripada 12 tahun)
- Mempunyai kemahuan untuk mempelajari bahasa jepun, memperoleh kemahiran bahasa jepun yang setaraf dengan tahap N5 (Tahap 4) di dalam Ujian Kemahiran Bahasa Jepun, serta rajin dalam kemahuannya untuk menguasai bahasa jepun.
- Memperolehi pencapaian akademik asas untuk melanjutkan pengajian ke institusi pengajian tinggi di jepun (universiti atau sekolah vokasional).
- Umur 23 tahun ke bawah bagi lepasan sekolah menengah tinggi, 25 tahun ke bawah bagi lepasan kolej, 27 tahun ke bawah bagi lepasan pra ijazah.
- Mampu untuk membiayai perbelanjaan kehidupan di Jepun seperti yuran pengajian dan sara hidup.
- Sihat tubuh dan minda, serta boleh mematuhi undang-undang negara Jepun dan segala peraturan termasuk peraturan sekolah.

Masuk ke Kolej Pengajian Siswazah Teknologi Maklumat Kyoto (KCGI) untuk mensasarkan pengajian tertinggi di bidang IT

KCGI: The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics



Selepas menamatkan pengajian dari KCG, satu jalan kerjaya yang tersedia untuk anda, selain mencari pekerjaan segera, adalah dengan maju ke institusi pendidikan Kumpulan kami, KCGI. KCGI adalah sekolah siswazah pertama di Jepun yang pakar dalam bidang IT. Pelajar yang menamatkan program di KCGI dianugerahkan Sarjana Sains dalam Teknologi Maklumat (Ijazah Profesional). Ijazah ini merupakan puncak bidang IT gunaan di Jepun. Secara prinsipnya, kelayakan untuk mendaftar di KCGI memerlukan kelulusan dari universiti empat tahun atau Diploma Lanjutan setelah tamat kursus empat tahun di sekolah vokasional. Walau bagaimanapun, lulusan KCG dianggap layak untuk mendaftar di bawah syarat khas

◆ Ciri-ciri Unik KCGI

Pelbagai kelas dalam “mod Inggeris” supaya pelajar dapat menamatkan pengajian dalam Bahasa Inggeris sahaja

KCGI menawarkan banyak kursus secara eksklusif dalam bahasa Inggeris (“mod Inggeris”), sehingga pelajar dapat menyelesaikan program mereka dan menerima ijazah Sarjana yang hanya belajar dalam bahasa Inggeris. Sebilangan besar kursus ini diajar oleh tenaga pengajar peringkat tinggi dari luar negara. Kini pelajar asing dari 17 negara dan wilayah luar negara berada di kampus di KCGI (termasuk lulusan Mac 2025). Sebilangan besar pelajar ini memilih untuk mengikuti kelas dalam bahasa Inggeris.

Asas mendalam dalam kemahiran praktikal untuk memberi manfaat kepada masyarakat

- Reka bentuk kurikulum disesuaikan dengan keperluan industri dan kemajuan IT.
- Kurikulum yang menggabungkan peluang pembelajaran praktikal di lapangan.
- Pendekatan pendidikan yang berkesan yang menggabungkan e-learning dengan pelajaran orang.

Mempelajari keseimbangan IT dan ICT yang bijak

- Pembangunan profesional dalam pelbagai bidang khusus IT, pengurusan, dll.
- Banyak tenaga pengajar dengan pengalaman profesional dalam menetapkan strategi IT di sektor swasta.

berikut (lihat Garis Panduan Permohonan)

“Pemohon yang lulus dari program tiga tahun di KCG, akan berumur 22 tahun atau lebih tua pada 1 April pada tahun mereka memasuki KCGI dan dinilai layak untuk didaftarkan berdasarkan penilaian hasil akademik mereka dan oleh itu diiktiraf mempunyai kemampuan akademik yang setara atau lebih tinggi daripada lulusan universiti.” Mendaftar di KCGI setelah menamatkan pengajian dari KCG. Cara ini adalah laluan terpantas ke puncak bidang IT gunaan. Kami mengesyorkan agar anda memperoleh Diploma Teknikal Lanjutan di KCG, kemudian terus memperoleh ijazah Sarjana di KCGI.

Menukar kerjaya untuk bekerja di bidang IT

- Peserta diterima dari pelbagai bidang, baik dalam bidang sains dan kemanusiaan.
- Pelajar boleh memulakan pengajian berdasarkan tahap pengetahuan mereka semasa mereka mendaftar.

Bertujuan untuk memainkan peranan di pentas global

- Kelas oleh pemimpin tertinggi dalam bidang IT di negara-negara di seluruh dunia.

Menggunakan apa yang anda pelajari untuk memainkan peranan penting dalam masyarakat

- Mencari kerjaya ideal anda berkat bimbingan individu yang penuh perhatian.
- Membina jaringan dengan rakan siswazah.

◆ Kandungan Kursus

Pendaftaran

Wajib

- Komunikasi Profesional dalam Industri ICT
- Teori Kepimpinan
- Asas Projek

Kursus Tertumpu

- Kecerdasan Buatan
- Sains Data
- Pembangunan Sistem Web
- Pentadbiran Rangkaian
- Keusahawanan Global
- ERP
- Manga dan Anime IT
- Pelancongan IT
- Hiburan IT

Pilih salah satu Bidang Tumpuan di atas

Kursus Industri

- Kewangan
- Marin
- Pendidikan
- Pertanian
- Kesihatan dan Perubatan

Elektif Sokongan

Kurikulum Bespoke

Bina kurikulum anda sendiri, memilih daripada kursus bukan wajib yang sesuai dengan matlamat pendidikan individu anda.

atau

Projek Sarjana

Sarjana Sains Teknologi Maklumat (Ijazah Profesional)

◆ Bidang Aktiviti

KCGI menawarkan kurikulum yang membangunkan pakar IT profesional yang maju yang industri perlukan. Lulusan KCGI boleh bekerja dalam bidang yang berkaitan dengan IT seperti yang disenaraikan di bawah.

CIO
(Chief Information Officer:
Ketua Pegawai Maklumat)

Pengurus Projek

Arkitek AI

Perunding Am Sistem

Usahawan

Arkitek IT

Konsultan
Keselamatan Maklumat

Pengurus Pengeluaran
Kandungan

Saintis Data

Kyoto, Bandar untuk pelajar

Kyoto yang mempunyai sejarah selama lebih daripada 1200 tahun sejak pembukaannya, telah lama menjadi pusat kebudayaan Jepun, juga bandar internasional, dan kini, telah menjadi sebuah bandar yang mempunyai ramai golongan pelajar yang duduk di dalamnya. Setiap kampus KCG, terdiri di dalam kawasan yang mempunyai kemudahan pengangkutan yang baik, dan bukan sahaja ke dalam bandar Kyoto, malah senang sekali untuk seseorang bergerak ke setiap kawasan di Kansai seperti Osaka, Nara, Kobe, Otsu (Wilayah Shiga) dan lain-lain.



Kawasan Sekitar KCG Kampus Kyoto Ekimae (Satelit KCGI Kyoto Ekimae)

Stesen Kyoto yang mempunyai jaringan keretaapi JR, Kintetsu, keretaapi bawah tanah merupakan serambi kepada pelancong yang datang dari seluruh pelusuk negara. Ianya merupakan sebuah kawasan yang mempunyai bangunan-bangunan moden dan lama yang mana anda dapat merasakan suasana yang kontra.

Tempat menarik

- | | |
|-----------------------|-----------------------|
| Kuil Toji | Kuil Sanjusang Gendou |
| Kuil Nishi Hongwanji | Muzium Nasional Kyoto |
| Kuil Higashi Honganji | Bangunan Stesen Kyoto |
| Kuil Tofukuji | Akuarium Kyoto |
| Kyoto Tower | |



Kawasan Sekitar KCG Kampus Kamogawa

Kawasan yang kaya dengan kehijauan walaupun berada di dalam bandar, berdekatan dengan Shimogamo Shrine yang melaksanakan Festival Aoi iaitu salah satu daripada tiga festival terbesar Kyoto, dan Taman Kyoto Gyoen.

Tempat menarik

- | | |
|-----------------------------------|----------------------|
| Shimogamo Shrine | Taman Tadasu no Mori |
| Taman Kyoto Gyoen | |
| Perpustakaan Sejarah Bandar Kyoto | |



Kawasan Sekitar KCG Kampus Rakuhoku

Stesen keretaapi bawah tanah / terminal bas Stesen Kita Ouji mempunyai akses yang baik ke kawasan Rakuhoku, pusat bandar Kyoto, dan Stesen Kyoto. Selain daripada deretan bangunan moden yang terdapat di Jalan Kitayama Douri, anda juga dapat merasakan keindahan alam semulajadi kerana berdekatan dengannya terdapat Kami Gamo Shrine yang melangsungkan festival Aoi, taman flora, Tasik Midoro ga Ike dan Sungai Kamogawa.

Tempat menarik

- | | |
|---------------------|---------------------------|
| Kami Gamo Shrine | Taman Flora Wilayah Kyoto |
| Tasik Midoro ga Ike | Jalan Kitayama Douri |



Kawasan Sekitar KCGI Kampus Hyakumanben, Kyoto Main School

Kawasan ini terdapat banyak tempat menarik yang dapat anda lihat akan pelbagai sejarah dan budaya seperti Gin Kakuji yang merupakan kuil lambang budaya Muromachi, Heian Jingu Shrine yang melangsungkan salah satu daripada festival terbesar Kyoto iaitu Festival Jidai, Philosopher's Walk yang dikenali dengan pokok-pokok sakuranya, Zoo Kyoto yang merupakan zoo kedua paling tua di Jepun, Muzium Bandar Kyoto dan sebagainya.

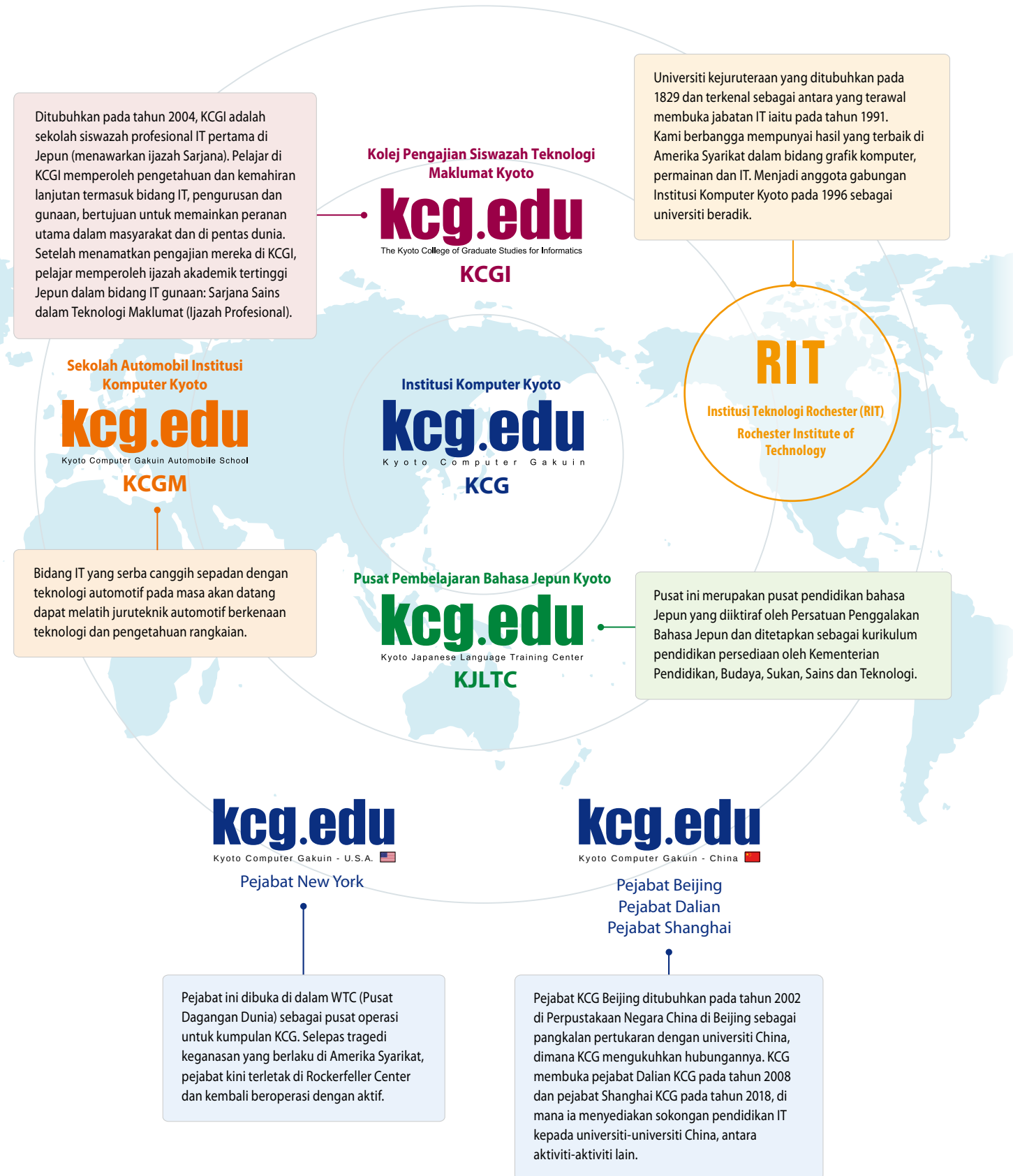
Tempat menarik

- | | |
|--------------------|----------------------------|
| Kuil Gin Kakuji | Zoo Bandar Kyoto |
| Philosopher's Walk | Heian Jingu Shrine |
| Kuil Nanzenji | Kuil Eikandou |
| Kyoto City KYOCERA | Kuil Chionji |
| Muzium Seni | Muzium Nasional Seni Moden |



kcg.edu Rangkaian pendidikan

KCG bermatlamat untuk menjadi institusi pendidikan berskala global yang menjadi peneraju pendidikan IT dengan merealisasikan pendidikan IT yang terbaik di dunia menerusi rangkaian yang erat dengan institusi lain dalam kumpulan KCG dan kolaborasi dengan universiti-universiti serta kerajaan luar negara.



Kampus-kampus

Kampus Kyoto Ekimae

Kampus Kyoto Ekimae terletak di lokasi yang ideal untuk kehidupan pelajar. Lokasi sangat selesa untuk berulang-alik, hanya tujuh minit berjalan kaki di sebelah barat Kyoto Station. Berkelompok berdekatan terdapat banyak kemudahan runcit, termasuk restoran, pusat membeli-belah utama dan gedung membeli-belah.

Bangunan utama

Bangunan berinding putih yang mengagumkan ini berdiri di sebelah barat Stesen Kyoto. Ia adalah bangunan paling megah di kampus.



Bangunan tambahan

Dikenali dengan luarannya yang terang dan terbuka, Bangunan Tambahan ini lengkap dengan studio e-learning serta ruang untuk latihan kawalan kenderaan dan motosikal yang digunakan dalam Kursus Kawalan Automobil. Bersama-sama, Bangunan Utama dan Bangunan Tambahan Kampus Kyoto Ekimae adalah hab terbesar untuk pendidikan IT termaju di pusat Kyoto.



Kampus Rakuho

Kolej Teknikal

Sebagai kampus KCGI dengan tradisi paling lama, Kampus Rakuho telah menghantar banyak graduan ke dunia pekerjaan. Terletak di tengah suasana yang tenang di daerah Shimogamo, Kampus Rakuho menawarkan persekitaran yang ideal bagi mereka yang bercita-cita tinggi dalam bidang akademik.



Kampus Kamogawa

Kolej Reka Bentuk

Diliputi oleh cahaya matahari yang banyak dan angin sepoi-sepoi di tebing Sungai Kamogawa, Kampus Kamogawa adalah sekolah seni digital penuh inspirasi yang bebas yang menarik pereka muda yang bercita-cita tinggi dan orang kreatif lain. Sungai Kamogawa yang mengalir di dekatnya dan tebing-tebingnya yang hijau menawarkan suasana santai kepada para pelajar yang mengilhami imaginasi.



Semua bangunan kampus dihubungkan dengan bas ulang-alik.
Semua bangunan kampus dihubungkan dengan perkhidmatan bas ulang-alik khas dan percuma. Dengan menaiki bas ulang-alik, pelajar dapat mengikuti kelas di bangunan lain.



Disahkan oleh sekolah vokasional Prefektur Kyoto (program teknikal)

Institusi Komputer Kyoto (KCG)

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

Kolej Teknikal Kampus Rakuho

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

- Jurusan Kejuruteraan Maklumat (4 tahun)
- Jurusan Kejuruteraan Komputer Lanjutan (3 tahun)
- Jurusan Kejuruteraan Komputer (2 tahun)

Kolej Reka Bentuk Kampus Kamogawa

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

- Jurusan Informatik Seni dan Reka Bentuk (4 tahun)
- Jurusan Seni dan Reka Bentuk Lanjutan (3 tahun)
- Jurusan Seni dan Reka Bentuk (2 tahun)

Kampus Kyoto Ekimae

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

- Jurusan Informatik Perniagaan dan Pengurusan (4 tahun)
- Jurusan Sains Komputer (4 tahun)
- Jurusan Permainan Digital dan Hiburan Lanjutan (4 tahun)
- Jurusan Manga dan Anime (3 tahun)
- Jurusan Informatik Gunaan (3 tahun)

- Jurusan Komputeran Multimedia (3 tahun)
- Jurusan Rangkaian Komputer (3 tahun)
- Jurusan Pembinaan Permainan Digital Lanjutan (3 tahun)
- Jurusan Maklumat Perniagaan (2 tahun)
- Jurusan Pentadbiran IT Perubatan (2 tahun)
- Jurusan Pemprosesan Maklumat (2 tahun)
- Jurusan Pembinaan Permainan Digital (2 tahun)
- Kursus Maklumat dan Komunikasi (1 tahun/kursus malam 2 tahun)
- Jurusan Informatik Gunaan Antarabangsa (4 tahun Kursus Dalam Talian)

Sekolah Automobil Institusi Komputer Kyoto (KCGM)

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

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

- Jurusan Kejuruteraan Penyelenggaraan Automobil

Pusat Pembelajaran Bahasa Jepun Kyoto (KJLTC)

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

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

Kolej Pengajian Siswazah Teknologi Maklumat Kyoto (KCGI)

Sekolah Siswazah Teknologi Informatik Gunaan Pengkhususan dalam Teknologi Perniagaan Web
7 Tanakamonzen-cho, Sakyo-ku, Kyoto-shi, Kyoto 606-8225
<https://www.kcg.edu/>