kcg.edu

Kyoto Computer Gakuin

京都コンピュータ学院

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

ကျောင်းဝင်ခွင့်စီစစ်ရေးဌာန၊
ကျိုတိုကွန်ပျူတာအထူးပညာရပ်သင်ကျောင်း
10-5, Nishikujoteranomae-cho, Minami-ku,
Kyoto-shi, Kyoto 601-8407 Japan
Tel: 075-681-6334 (+81-75-681-6334 ဂျပန်နိုင်ငံပြင်ပ)
Fax: 075-671-1382 (+81-75-671-1382 ဂျပန်နိုင်ငံပြင်ပ)

ဂျပန်တွင် フリーコール **0120-829-628**

ミャンマー語 202508

The University of Informatics™

kcg.edu

KCG: Kyoto Computer Gakuin Academic Programs

ဂျပန်တွင် ပထမဆုံးသော
ကွန်ပျူတာပညာသင်တန်းကျောင်းဖြစ်သည်

京都コンピュータ学院

ကျိုတိုကွန်ပျူတာအထူးပညာရပ်သင်ကျောင်း

၁၉၆၃ ခုနှစ်တွင် စတင်တည်ထောင်သည်။ တစ်ရက်စာအပြည့် သင်ရိုးညွှန်းတမ်းကို ၁၉၆၉ တွင် ရေးဆွဲခဲ့ပါသည်။

ဂျပန်တွင် ပထမဆုံးသော ကွန်ပျူတာပညာသင်တန်းကျောင်းဖြစ်သည်။

သင်ကြားရေးနည်း

- ကွန်ပျူတာနည်းပညာဆိုင်ရာ ပညာရပ်များကို အလေးပေးထားပြီး သီအိုရီကို မပစ်ပယ်ဘဲ အများလက်ခံသော သင်ကြားရေးစနစ်
- ကွန်ပျူတာနည်းပညာ၏ ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်လာမှုနှင့် လိုက်လျောညီထွေဖြစ်မည့် သင်ကြားရေးစနစ်
- ကွန်ပျူတာနည်းပညာဆိုင်ရာ ဖန်တီးမှုစွမ်းရည်ကို လေ့ကျင့်ပေးခြင်း
- သတင်းအချက်အလက် အရေးပါလာသော လူ့အဖွဲ့အစည်းတွင် ဘက်ပေါင်းစုံမှ စဉ်းစားနိုင်စွမ်းရည်ကို လေ့ကျင့်ပေးခြင်း
- နားလည်နိုင်စွမ်း၊ သိမြင်ခံစားနိုင်စွမ်းနှင့် မိမိ၏ ပိုင်နိုင်ကျွမ်းကျင်သော ပင်ကိုယ် စွမ်းရည်ကို မွေးမြူပေးခြင်း

သမိုင်းကြောင်းနှင့် အောင်မြင်မှု ရလဒ်များ

တည်ထောင်သူ
ဟာဆဲဂဝ ရာဆုကို
Yasuko Hasegawa

ကျိုတိုတက္ကသိုလ်၊ သိပ္ပံဌာန၊ ရူပနက္ခတ္တဗေဒဘွဲ့ရ (ပထမဆုံး အမျိုးသမီး)
ကျိုတိုတက္ကသိုလ်၊ ဘွဲ့လွန်သိပ္ပံသုတေသနဌာန၊ ဒေါက်တာဘွဲ့ရ။
ရူပနက္ခတ္တဗေဒ သုတေသနတွင် ကွန်ပျူတာအသုံးပြုသော ပထမဆုံး ပုဂ္ဂိုလ်။
အနောက်နိုင်ငံ ပင်ဆယ်ဗေးနီးယားပြည်နယ်ပိုင် တက္ကသိုလ်တွင် ဧည့်သိပ္ပံပညာရှင်။
ထိုင်း၊ ဂါနာ၊ သီရိလင်္ကာ၊ ပီရူးနိုင်ငံများရှိ ပညာရေးဝန်ကြီးဌာနများမှ ဂုဏ်ပြုဆုချီးမြှင့်ခံရသူ။
၂၀၀၆ ခုနှစ် ဂျပန် ITU ဖောင်ဒေးရှင်းမှ နိုင်ငံတကာ ပူးပေါင်းဆောင်ရွက်မှုဆိုင်ရာ အထူးဆု ချီးမြှင့်ခံရသူ။
၂၀၁၁ ခုနှစ် တွင် Information Processing Society of Japan မှ ဂုဏ်ပြုဆု ချီးမြှင့်ခံရသူ။

ကျိုတိုကွန်ပျူတာအထူးပညာရပ်သင်ကျောင်း (KCG) သည် ၁၉၆၃ ခုနှစ်တွင်စတင်ပြီး၊ ဂျပန်နိုင်ငံ၏ ပထမဆုံးကွန်ပျူတာလေ့ကျင့်ရေးကျောင်းဖြစ်လာပါသည်။ ထိုအချိန်မှစ၍ KCG သည် ခေတ်အဆက်ဆက် ထိပ်ဆုံးမှဦးဆောင်လျှက်ရှိသည်။

ကျိုတိုကွန်ပျူတာအထူးပညာရပ်သင်ကျောင်း၏ စိတ်ဓာတ်

ကျိုတိုကွန်ပျူတာအထူးပညာရပ်သင်ကျောင်း (KCG) သည် ခေတ်အသစ်တည်ထောင်ရန်စိတ်အားထက်သန်နေကြသော ဂျပန်နိုင်ငံ၏ကွန်ပျူတာခေတ်ဦးဖြစ်သည့် ၁၉၆၃ ခုနှစ်တွင် ကျိုတိုတက္ကသိုလ်နက္ခတ္တဗေဒနှင့် ရူပဗေဒကျောင်းဆင်းများအဖွဲ့မှတည်ထောင်ခဲ့သော ဂျပန်နိုင်ငံ၏ပထမဆုံးသော ကွန်ပျူတာကျောင်းဖြစ်ပါသည်။ တဖန်၊ သတင်းအချက်အလက်ဘာသာရပ်မှာ ဂျပန်နိုင်ငံ၏မည်သည့်တက္ကသိုလ်တွင်မှ မရှိသေးသောခေတ်ဖြစ်သည်။ "ခေတ်ကိုဦးဆောင်မည့် တီထွင်ဆန်းသစ်သော သတင်းအချက်အလက်များကိုစီမံမည့်ပညာရှင်များအား မွေးမြူရန်" ဟူသောခံယူချက်ကိုထားရှိခဲ့ပါသည်။

၁၉၇၀ ခုနှစ်မှ ၁၉၈၀ ခုနှစ်အစပိုင်းများတွင် အဆင့်အမြင့်ဆုံး အလတ်စား၊ အကြီးစားကွန်ပျူတာများကို ကျောင်းသားများ၏လေ့ကျင့်ရေးတွင် လွတ်လပ်စွာအသုံးပြုနိုင်ရန် ဖွင့်လှစ်ပေးထားပါသည်။ထိုအချိန်က ကျောင်းသားများ၏လေ့ကျင့်ရေးအတွက် ကွန်ပျူတာများထားရှိပေးခြင်းသည် ကြားပင်မကြားဖူးသောကိစ္စရပ်သာဖြစ်၍ အခြားကျောင်းများ၏ မနာလိုမှုများပင်ဖြစ်စေခဲ့ပါသည်။ဥပမာ ကျောင်းအဆောက်အဦးမှာ တန်းလျားပင်ဖြစ်နေစေကာမူ ကျောင်းသားများသည် ခေတ်တစ်ခေတ်၏ထိပ်ဆုံးသောပညာရေးကို ထိတွေ့နိုင်ရမည်ဟူသော ပညာရေးစိတ်ဓာတ်ကိုပြသခဲ့ပါသည်။ လက်ရှိတွင်လည်း ထိုစိတ်ဓာတ်ကိုလက်ကိုင်ထား၍ ၂၀၀၄ ခုနှစ်တွင် ဂျပန်နိုင်ငံ၏ပထမဆုံးသော IT မေဂျာဘွဲ့လွန်ကျောင်းဖြစ်သည့် ကျိုသတင်းအချက်အလက်ဘွဲ့လွန်သင်တန်းကျောင်း (KCGI) ကိုဖွင့်လှစ်ခဲ့ပါသည်။

ယခုအထိ KCG မှ ဘွဲ့ရကျောင်းသားပေါင်း ၅၀,၀၀၀ ကျော် မွေးထုတ်ပေးခဲ့ပြီးဖြစ်ပါသည်။ ထိုဘွဲ့ရအသီးသီးသည်လည်း KCG ၏စိတ်ဓာတ်ကိုလက်ကိုင်ထားပြီး ကမ္ဘာအနှံ့တွင်စိန်ခေါ်မှုအသစ်များကို ဆက်လက် လုပ်ဆောင်လျက်ရှိသည်။ KCG သည် တည်ထောင်စဉ်မှစ၍နှစ် ၆၀ ကျော်အတွင်း လက်ဆင့်ကမ်းမှုများနှင့် ရလဒ်များအပေါ်တွင် ဂုဏ်ယူလျှက်ရှိသည်။ အနာဂတ်အတွက် မျိုးစေ့ချရန်မှာ သင်သာဖြစ်သည်။

ကျိုတိုအဲ့ခ်ိမအဲ ကျောင်းပရဝုဏ်၏ ကျောင်းအုပ်
ကျိုတိုသတင်းအချက်အလက် ဘွဲ့လွန်သင်တန်းကျောင်း ၏ ပါမောက္ခချုပ်
ရော်အိချ တဲရရှိတ Yoichi Terashita

ကျိုတိုသိပ္ပံဘာသာရပ်မှ ဘွဲ့ရခဲ့။ Fulbright ပညာသင်ဆုရကျောင်းသားအဖြစ် အမေရိကသို့ပညာတော်သင်။ အအိအိုဝတက္ကသိုလ်မှ သိပ္ပံမာစတာဘွဲ့နှင့် စိတ်ပညာပါရဂူဘွဲ့၊ ရူပနက္ခတ္တဗေဒ အထူးပြုဘွဲ့ရခဲ့။ အအိအိုဝတက္ကသိုလ်ဆရာ။ ပန်ဆိုဗေးနီးယားတက္ကသိုလ်မှ အောင်မြင်သောသုတေသနပညာရှင်။ ခနဂဝနည်းပညာကျောင်းမှ ဂုဏ်ထူးဆောင်ပါရဂူ။ ဂျပန်အပြည်ပြည်ဆိုင်ရာ ပူးပေါင်းဆောင်ရွက်ရေး အေဂျင်စီ (JICA) ၏ ယာယီ သတင်းအချက်အလက် ကျွမ်းကျင်ပညာရှင်အဖြစ် ယခင်ကထမ်းဆောင်ခဲ့။ KCG ရခုဟုခု ကျောင်းပရဝုဏ်၏ ယခင်ကျောင်းအုပ်။ လက်ရှိတွင် KCGI ၏ ဒုတိယကျောင်းအုပ်အဖြစ်လည်း တာဝန်ထမ်းဆောင်လျက်ရှိ။ ဒေတာဘေ့စ်နယ်ပယ်ဆိုင်ရာ သင်တန်းများအတွက် တာဝန်ရှိသူ။

KCG ဟာ IT နယ်ပယ်မှာ ဘက်ပေါင်းစုံမှ ပညာရည်ပေးစွမ်းနိုင်သော ကျောင်းဖြစ်ပါတယ်။ IT သီအိုရီမှ အသုံးချ IT အထိ၊ ဟာ့ဒ်ဝဲမှ ဆော့ဖ်ဝဲအထိ၊ IT ကို နည်းပညာတစ်ခုအဖြစ်မှ ယဉ်ကျေးမှုတစ်ခုဖြစ်လာသည်အထိ လူမှုအသိုင်းအဝန်းအတွက် လိုအပ်သော IT နယ်ပယ်အစုံပါဝင်တဲ့ သင်ရိုးညွှန်းတမ်းဖြင့် သင်ကြားပေးနေခြင်းဖြစ်ပါတယ်။ ကျွန်တော်တို့ကျောင်းရဲ့ အဆင့်မြင့် ကျွမ်းကျင် IT ပညာရှင်များဟာ ဒီသင်ရိုးညွှန်းတမ်းကို အထိရောက်ဆုံး အသုံးချနိုင်စေမယ့် နောက်ဆုံးပေါ် လက်တွေ့လေ့ကျင့်ရေး နည်းနာများ ပြည့်စုံပိုင်နိုင်သူများဖြစ်ကြပါတယ်။

ဒီကျောင်းမှာ သင့်အိပ်မက်များ အကောင်အထည်ပေါ်လာဖို့ မျှော်လင့်ပါတယ်။

ခမိုဂဝ ကျောင်းပရဝုဏ်၏ ကျောင်းအုပ်
ရှောဇို နိုင်းတိုး Shozo Naito

ကျိုတိုတက္ကသိုလ်မှ အင်ဂျင်နီယာဘွဲ့ရခဲ့။ သင်္ချာအင်ဂျင်နီယာမေဂျာနှင့် မာစတာဘွဲ့ကို ကျိုတိုတက္ကသိုလ်တွင် ပြီးမြောက်ခဲ့။ အင်ဂျင်နီယာမာစတာဘွဲ့။ နိပွန်တယ်လီဂရပ်နှင့် တယ်လီဖုန်း ကော်ပိုရေးရှင်း (NTT)၊ သတင်းအချက်အလက် ဖြန့်ဝေရေး ပလက်ဖောင်းဓါတ်ခွဲဌာန ၏ ယခင်သုတေသနဦးစီးအရာရှိ။ ဂျပန်နိုင်ငံ အီလက်ထရောနစ် သတင်းအချက်အလက်နှင့် ဆက်သွယ်ရေး အင်ဂျင်နီယာများ (IEICE)၊ အင်တာနက် သုတေသန ကော်မတီ၏ ယခင်အတွင်းရေးမှူး။ ကိုရီးယား သတင်းအချက် လုံခြုံရေး အေဂျင်စီ (KISA) ၏ ယခင်အကြံပေးအရာရှိနှင့် ပါမောက္ခ။ KCGI ၏ ပါမောက္ခ။

IT က ပိုမိုတိုးတက်လာပြီး လူမှုအသိုင်းအဝိုင်းရဲ့ IT ကျွမ်းကျင်ပညာရှင်တွေ (အင်ဂျင်နီယာ) တွေကို လိုအပ်ချက်က ပိုမိုကြီးထွားလာမယ်ဆိုတာ ကျွန်တော့်စိတ်ထဲက မေးခွန်းတောင်ထုတ်ဖို့ မလိုပါဘူး။ နည်းပညာအသစ်တွေ လျင်မြန်တဲ့အောင်မြင်မှုတွေနဲ့ စဉ်ဆက်မပြတ် ပေါ်ထွက်လာနေတဲ့ IT နယ်ပယ်မှာ မိမိရဲ့အသိပညာကို အမြဲမပြတ်ဖြည့်ဆည်းနေဖို့ လိုအပ်ပါတယ်။ ဒီအချက်ကြောင့်သာ ပညာလေ့လာဆည်းပူးဖို့ ဆန္ဒပြင်းပြသူတွေကို ပိုမိုအလိုရှိနေကြတာ ဖြစ်ပါတယ်။

KCG မှာ လေ့လာဆည်းပူးမှုတွေနဲ့ ကျောင်းသားဘဝကို ဖြတ်သန်းပြီး ခေတ်သစ်တစ်ခုကို ဦးဆောင်နိုင်မယ့် အားအင်တွေ ရရှိကြပါစေလို့ မျှော်လင့်ပါတယ်။ သင်တို့ရဲ့ ကြိုးစားအားထုတ်မှုတွေကို ကျွန်တော်တို့ကျောင်းက အထောက်အပံ့ပေးသွားမှာဖြစ်တဲ့အတွက် မိမိရောက်နေတဲ့နေရာမှာ အကောင်းဆုံးလုပ်ဆောင်ဖို့ တိုက်တွန်းလိုက်ပါရစေ။

ရခုဟုခု ကျောင်းပရဝုဏ်၏ ကျောင်းအုပ်
ဟောင်ဆောင်းကို Hong Seung Ko

တောင်ကိုရီးယားနိုင်ငံ ဒုံဂုခ်တက္ကသိုလ်မှ အင်ဂျင်နီယာဘွဲ့ရခဲ့။ ကျိုတိုတက္ကသိုလ်မှ (ကိန်းဂဏန်းဆိုင်ရာ အင်ဂျင်နီယာမေဂျာဖြင့်) ဒေါက်တာဘွဲ့၊ အင်ဂျင်နီယာဒေါက်တာဘွဲ့ ရရှိခဲ့။ တောင်ကိုရီးယားနိုင်ငံ ဆမ်ဆောင်းအီလက်ထရောနစ် ကုမ္ပဏီလီမိတက်၊ သတင်းအချက်အလက် မဟာဗျူဟာဌာန၏ ယခင် CIO။ ဟာမိုနီ နဗီဂေးရှင်း ကုမ္ပဏီလီမိတက်၏ ယခင်ဥက္ကဋ္ဌနှင့် CEO။ KISA ၏ ယခင်အကြံပေးအရာရှိနှင့် ပါမောက္ခ။ နိပွန် အသုံးချသတင်းအချက်အလက်အဖွဲ့အစည်း (NAIS) ၏ ဥက္ကဋ္ဌ။ တောင်ကိုရီးယားနိုင်ငံ CALS/EC အဖွဲ့အစည်း၏ အထူးကော်မတီအဖွဲ့ဝင်။ ဂျယ်ဂျူး ကိုယ်ပိုင်အုပ်ချုပ်ခွင့်ရ စီရင်စု၏ ယခင်အကြံပေးအရာရှိ။ ဂျယ်ဂျူး ဉာဏ်ပညာဆိုင်ရာပိုင်ဆိုင်မှု တိုးမြှင့်ရေးအကြံပေးကော်မတီ၏ အဖွဲ့ဝင်။ ကိုရီးယား EC သုတေသနအဖွဲ့၏ ပထမဦးဆုံး ရာသက်ပန်အဖွဲ့ဝင်။ KCGI ၏ ပါမောက္ခ။

KCG ဟာ လူမှုအဖွဲ့အစည်းရဲ့ နယ်ပယ်အရပ်ရပ်ကလိုအပ်နေတဲ့ IT ကို လေ့လာလျက်ရှိတဲ့ ဖိုရမ် ဖြစ်ပါတယ်။ ခိုင်မာတဲ့ IT နောက်ခံအတတ်ပညာရှိထားတဲ့ ကျောင်းသားတွေကို ဖြည့်ဆည်းပေးဖို့ ကျွန်တော်တို့ အစွမ်းကုန်ကြိုးစားပါတယ်။ ထို့အပြင် အချက်အလက်သိပ္ပံနဲ့ အမျိုးမျိုးသော စီးပွားရေးရပ်ဝန်းတွေနဲ့ သက်ဆိုင်တဲ့ နည်းပညာဆိုင်ရာ အခန်းကဏ္ဍတွေကို ကောင်းမွန်စွာ ကိုင်တွယ်နိုင်မဲ့ အရည်အချင်းရှိသူများကို မွေးထုတ်ပေးလျက်ရှိပါတယ်။

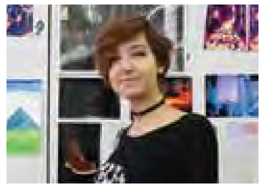
အမြဲလျင်မြန်စွာ ပြောင်းလဲတိုးတက်နေတဲ့ အချက်အလက်သိပ္ပံ၊ AI နဲ့ စတုတ္ထ စက်မှုတော်လှန်ရေး အစရှိတဲ့ နယ်ပယ်တွေမှာ ကုမ္ပဏီများ ရေရှည်ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်နိုင်ရေးအတွက် မရှိမဖြစ်အရေးပါတဲ့ ပုဂ္ဂိုလ်တွေကို ရှေ့ဆက်ပြီး ပြုစုပျိုးထောင်သွားဖို့အတွက် KCG က သန္နိဋ္ဌာန် ချထားပါတယ်။

KCG ၏ အဓိကလက္ခဏာရပ်များ

ကျွန်ုပ်တို့ထံမှ ဘွဲ့ရများမှာ ထိပ်ဆုံးမှဦးဆောင်နိုင်သူများ ဖြစ်သည်။
ဌာနငါးခုမှ သင်တန်းပေါင်း ၂၀ ကျော် သင်ကြားပေးသည့်အတွက်
သင်စိတ်တိုင်းကျ ထဲထဲဝင်ဝင် လေ့လာသင်ယူနိုင်ပါသည်။

နိုင်ငံများစွာမှ နိုင်ငံရပ်ခြားကျောင်းသားများ KCG တွင် သင်ယူလျက်ရှိသည်။

- ဂျပန်နိုင်ငံတွင် ပထမဆုံးတည်ထောင်ခဲ့သော ကွန်ပျူတာသင်ကြားရေးကျောင်း ဖြစ်ခြင်း။
- ဆယ်စုနှစ်ခြောက်ခုကျော်အထိ ရပ်တည်ခဲ့ပြီဖြစ်ပြီး ဘွဲ့ရရှိသူပေါင်း ၅၀,၀၀၀ ကျော်ရှိခြင်း။
- ဌာနငါးခုမှ သင်တန်းပေါင်း ၂၀ ကျော် ပို့ချလျက်ရှိသောကြောင့် မည်သည့် IT ပညာရပ်ကိုမဆို လေ့လာသင်ယူနိုင်ခြင်း။
- ဂျပန်နိုင်ငံ၏ ရှေးဟောင်းမြို့တစ်မြို့ဖြစ်ပြီး ကျောင်းသားများ၏မြို့ဟု ခေါ်ဝေါ်ကြသော ကျိုတိုမြို့တွင် သင်ကြားရခြင်း။
- အဆင့်အမြင့်ဆုံး ပစ္စည်းကိရိယာများရှိသောကြောင့် အလွန်ကောင်းမွန်သည့် သင်ကြားရေးပတ်ဝန်းကျင် တစ်ခုဖြစ်သည်။
- ကမ္ဘာတစ်ဝန်းမှ ကျောင်းသားများကို ကြိုဆိုလျက်ရှိသော ဘက်ပေါင်းစုံ ခြုံငုံပါဝင်သည့် ကျောင်းသားလက်ခံမှုစနစ် ရှိခြင်း။
- ကမ္ဘာတစ်ဝှမ်းမှ ပညာသင်ကျောင်းပေါင်း ၁၀၀ ကျော်နှင့် မိတ်ဖက်ဆက်ဆံရေးရှိခြင်း။
- နိုင်ငံရပ်ခြားမှ ကျောင်းသားများအတွက် အထူးသင်တန်းများကြောင့် ဂျပန်ဘာသာစကား သင်ကြားနိုင်ခြင်း။
- နိုင်ငံရပ်ခြားမှ ကျောင်းသားများအတွက် ကျူရှင်နှင့် အခြားကုန်ကျစရိတ်များ လျှော့ပေးမှုနှင့် ချွင်းချက်အခွင့်အရေးများပါဝင်သော ပရိုဂရမ်များစွာရှိခြင်း။
- အထူးထောက်ပံ့မှုပေးသောဝန်ထမ်းများရှိသောကြောင့် နိုင်ငံရပ်ခြားမှ ကျောင်းသားများ၏ သင်ယူမှုနှင့် နေ့စဉ်နေထိုင်မှုတို့ လွယ်ကူမှုရှိခြင်း။
- KCG မှ နေထိုင်စရာ စီစဉ်ပေးခြင်း။
- KCG အထူးသီးသန့် ပညာသင်ထောက်ပံ့ကြေး ပရိုဂရမ်များစွာရှိခြင်း။
- ဆွေးနွေးဖလှယ်ရေး အစည်းအဝေးများနှင့် ပုံမှန်တွေ့ဆုံမှုများအတွက် အချိန်ဇယားစီစဉ်ထားရှိမှုကြောင့် နိုင်ငံအရပ်ရပ်မှ ကျောင်းသားများအချင်းချင်း သိကျွမ်းခွင့်ရခြင်း။
- ပြိုင်ဘက်ကင်းသည့် မှတ်တမ်းရှိသော ဘက်ပေါင်းစုံခြုံငုံသည့် အလုပ်အကိုင်ရှာဖွေရေး အထောက်အပံ့ရှိခြင်း။
- IT နှင့် စီမံခန့်ခွဲမှု လေ့လာရန် ကျွန်ုပ်တို့၏ ကျောင်းခွဲတစ်ခုဖြစ်သော KCGI ကို နိုင်ငံရပ်ခြားကျောင်းသားများစွာ ဆက်လက်တက်ရောက်ကြခြင်း။
- ကျောင်းစတင်မတက်မီ ဂျပန်ဘာသာစကားသင်ကြားရန် စိတ်ဝင်စားသည့် ကျောင်းသားများ ကျွန်ုပ်တို့၏ ကျောင်းခွဲတစ်ခုဖြစ်သော Kyoto Japanese Language Training Center တွင် တက်ရောက်နိုင်ခြင်း။



KCG ပို့ချသော ပညာရေး

အခြားကျောင်းများတွင် မရရှိနိုင်သော တမူထူးခြားသည့်အချင်းအရာများပါဝင်သည့် ပညာရေးကို KCG က သင်ကြားပို့ချခြင်းဖြစ်သည်။ ဆရာမှ ကျောင်းသားသို့ ပညာလွှဲပြောင်းသင်ကြားပေးသည့် ရှေးရိုးစွဲ တစ်လမ်းသွားစနစ်ကို မလိုက်ဘဲ KCG သည် ကျောင်းသားတစ်ဦးချင်းအပေါ် လေးစားမှုထားရှိသည်။ တစ်ဦးတစ်ယောက်ချင်းစီ၏ တောင်းဆိုမှုများကို အသေးစိတ်တုံ့ပြန်ရာတွင် ပညာသင်ကြားပို့ချရေးနည်းလမ်းများကို ထပ်ခါတလဲလဲ စစ်ဆေးမှုများ၊ မွမ်းမံမှုများ ပြုလုပ်ခြင်း၊ သင်ကြားရေးအထောက်အကူများကို အဆင့်မြင့်ဆုံးဖြစ်စေရန် မြှင့်တင်ခြင်းတို့ ပြုလုပ်ပါသည်။ ရည်မှန်းချက်ပြည့်ဝသော ကျောင်းသားများ၏ အိပ်မက်များ အမြင့်ဆုံးအတိုင်းအတာအထိ အကောင်အထည်ပေါ်လာစေရန် KCG က အထောက်အကူပြုပါသည်။

◆ ထူးခြားသည့် ဝိသေသလက္ခဏာဖွံ့ဖြိုးရေးပါဝင်သော လက်တွေ့ကျသည့် သင်ရိုးညွှန်းတမ်း

နယ်ပယ်တစ်ခုစီမှ ခေါင်းဆောင်များ ဦးစီးသည့် လက်တွေ့လောကနှင့် တိုက်ရိုက်ဆက်နွယ်မှုရှိသော သင်ခန်းစာများက စွမ်းဆောင်ရည်ပြည့်ဝသော ပုဂ္ဂိုလ်များကို ပျိုးထောင်ပေးနိုင်စေသည်

■ အနာဂတ်တွင် တက်ကြွသောကဏ္ဍများမှ ဦးဆောင်ပါဝင်မည့် ပုဂ္ဂိုလ်များ

လူမှုအဖွဲ့အစည်းတွင် တက်ကြွသောကဏ္ဍတစ်ခုမှ ဦးဆောင်ပါဝင်ရန်မှာ နည်းပညာနှင့်ဗဟုသုတ သိုမှီးထားရုံထက် ပို၍လိုအပ်ပါသည်။ ထိရောက်စွာ သင်ယူလေ့လာနိုင်စွမ်းနှင့်အတူ လက်တွေ့လောက၏ ပြဿနာများဖြေရှင်းရန် အမှန်တကယ် အသုံးချနိုင်စွမ်းပါ လိုအပ်သည်။ KCG မှ ဘွဲ့ရကျောင်းသားများ အနာဂတ်လုပ်ငန်းခွင်အတွက် လိုအပ်မည့် စတင်မှုကိုပေးစွမ်းပြီး စက်မှုကမ္ဘာ၏ လိုအပ်ချက်များကို ထင်ဟပ်သည့် ကျောင်းနေရာတွင် သင်ကြားသော သင်ရိုးညွှန်းတမ်း ၊ လက်တွေ့ လေ့ကျင့်ပေးခြင်း စသည်တို့ ဖြည့်ဆည်းပေးသည်။

ကျွန်ုပ်တို့၏ တက္ကသိုလ်ဆရာများသည် အရေးပါသည့် အီလက်ထရောနစ် ထုတ်လုပ်ရေးလုပ်ငန်းများနှင့် ဂိမ်းဆော့ဖ်ဝဲ လုပ်ငန်းများအပါအဝင် လက်တွေ့ကော်ပိုရိတ်အတွေ့အကြုံရှိသော ဦးဆောင်ပညာရှင်များဖြစ်သည်။ ထိုသို့ လက်တွေ့လောကအတွေ့အကြုံများအပေါ် အခြေခံ၍ သင်ကြားပို့ချသူဆရာများသည် ယနေ့ခေတ်စီးပွားရေးလောက၏ လိုအပ်ချက်အလိုက် ရေးဆွဲထားသော လက်တွေ့ကျပညာရေးကို ပေးစွမ်းခြင်းဖြစ်သည်။ ကျောင်းမှ ဆရာအများစုမှာ IT ပညာရှင်များ ပျိုးထောင်ပေးသည့် ဂျပန်၏ ပထမဆုံးသော နည်းပညာပညာရှင်အဆင့်ဘွဲ့ပေးအပ်သော KCGI ကျောင်းအဖွဲ့ဝင်များလည်း ဖြစ်သည်။

■ ကိုယ်ပိုင်ရည်မှန်းချက်များနှင့် အိပ်မက်များအလိုက် လေ့လာသင်ယူခြင်း

KCG တွင် မိမိလိုအပ်ချက်အလိုက် အတိအကျရွေးချယ်နိုင်သော သင်တန်းများပါဝင်သည့် သင်ရိုးညွှန်းတမ်းနှင့် ရွေးချယ်သင်ယူစနစ် ကို ကျင့်သုံးပါသည်။ ဤနည်းဖြင့် မိမိစိတ်ဝင်စားမှု၊ အတွေ့အကြုံကိုလိုက်၍ သင်ယူမှုများ ပြုလုပ်နိုင်သည်။ မိမိ၏ အသိပညာလိုက်စားမှုကို ချဲ့ထွင်နိုင်စေရန်အတွက်လည်း ဌာနအမျိုးမျိုးမှ သင်တန်းများ အပါအဝင် ဘွဲ့ရရန်လိုအပ်သည့် ယူနစ်ထက်ပို၍လည်း သင်တန်းများ တက်ရောက်နိုင်သည်။

သင်ရိုးညွှန်းတမ်းသည် အခြေခံမှစ၍ အဆင့်မြင့်နည်းပညာနှင့် အသိပညာအထိ အဆင့်ဆင့်လမ်းညွှန်ပေးသည့်အတွက် ကွန်ပျူတာနှင့် အကျွမ်းတဝင်မရှိသေးသူများပင် ယုံကြည်ချက်အပြည့်နှင့် တက်ရောက်နိုင်သည်။

◆ ပရောဂျက်လေ့လာမှုမှတစ်ဆင့် ဘက်ပေါင်းစုံကုံလုံသော စွမ်းရည်များ ပျိုးထောင်ခြင်း

နီးနှောဖလှယ်ပွဲပုံစံသည် နည်းပညာဆိုင်ရာအရည်အသွေးများနှင့် အလုပ်အကိုင်ရှာဖွေရေးအရည်အသွေးများကို တစ်ပြိုင်နက်တည်း တိုးတက်လာစေနိုင်သည်

နီးနှောဖလှယ်ပွဲပုံစံတွင် ကျောင်းသားများသည် ကျောင်းနှစ်တစ်နှစ်အတွင်း ပရောဂျက်လေ့လာမှုများ ကို ပြုလုပ်ကြရသည်။ ဤနည်းဖြင့် သင်တန်းတစ်ခုစီမှ ရရှိလိုက်သော အရည်အသွေးနှင့် ဗဟုသုတများသည် အခြားတစ်ခုအတွက် အားဖြည့်ပေးပြီး ဘက်ပေါင်းစုံကုံလုံသော အရည်အချင်းများပိုင်ဆိုင်ကာ လက်တွေ့အသုံးချနိုင်စေသည်။ ပြဿနာတစ်ခုကို ရိုးရိုးသာမန်လေ့လာခြင်းထက် ကျောင်းသားများက အုပ်စုလိုက် အလုပ်လုပ်ခြင်း၊ ရည်စူးပစ်မှတ်များ ချမှတ်ခြင်း၊ အစီအစဉ်ချခြင်း၊ ဒီဇိုင်းရေးဆွဲခြင်း၊ တည်ဆောက်ခြင်း၊ နောက်ဆုံးအဆင့် တင်ပြခြင်း စသည်တို့ ပြုလုပ်ရသည်။ ရည်မှန်းချက်ပြည့်ဝသော၊ အရည်အသွေးစံနှုန်းမြင့်မားသော လက်ရာများ ဖန်တီးနိုင်စေသည်။

နည်းပညာပိုင်းကျွမ်းကျင်မှုသည် ယနေ့ခေတ်၏ စီးပွားရေးလောကအတွက် အလွန်အရေးကြီးပါသည်။ သို့သော် ထိုတစ်ခုတည်းနှင့် မလုံလောက်ပါ။ ခေတ်မီသော ပညာရှင်များ အနေဖြင့် အသင်းအဖွဲ့နှင့် အလုပ်လုပ်နိုင်စွမ်း ၊ ခေါင်းဆောင်မှုစွမ်းရည် ၊ လူပုဂ္ဂိုလ်အချင်းချင်းဆက်ဆံရေး ၊ အချိန်စီမံခန့်ခွဲမှုနှင့် တင်ဆက်မှုစွမ်းရည် စသည်တို့လည်း လိုအပ်ပါသည်။ အုပ်စုလိုက် အလုပ်လုပ်ကိုင်ခြင်း၊ ပရောဂျက်လေ့လာမှုများပြုလုပ်ခြင်း စသည့်အတွေ့အကြုံများကို ထပ်ခါတလဲလဲဖြတ်သန်းခြင်းက အထက်ပါအရည်အသွေးများကို တစ်ပါတည်း ရရှိစေသည်။ ပရောဂျက်များအတွက် အခင်းအကျင်းချမှတ်မှုများသည် ကျောင်းနှစ်တစ်နှစ်ထက်တစ်နှစ် ခက်ခဲမှုမြင့်လာသည်။ အခြေခံတာဝန်များမှစ၍ ဆန်းပြားရှုပ်ထွေးသည့် တာဝန်များသို့ တဖြည်းဖြည်းပြောင်းထားသည်ဖြစ်ရာ ဘွဲ့ရရှိသည့်အချိန်တွင် မိမိရယူနိုင်ခဲ့သော လက်တွေ့စွမ်းရည်များ၏ အတိမ်အနက်ကို သင်ခံစားသိရှိရမည်ဖြစ်သည်။ သင်ဘွဲ့ယူရမည့်နှစ်တွင် ပြုလုပ်ရမည့် ပရောဂျက်လေ့လာမှုသည် ထိုအချိန်ထိသင်ယူခဲ့သမျှတို့ကို စုပေါင်းထားခြင်းဖြစ်ပြီး သင်၏ ဘွဲ့စာတမ်းအတွက် အုတ်မြစ်ဖြစ်သည်။

ပရောဂျက်လေ့လာမှုတွင် ဖန်တီးခဲ့သည် ပြောင်မြောက်သောလက်ရာများကို နှစ်စဉ်ဖေဖော်ဝါရီလတွင် ကျင်းပသည့် KCG ကျောင်းသားပရောဂျက် တင်ဆက်မှုများအတွက် ဆုပေးပွဲ တွင် ကြေညာပြီး ဆုချီးမြှင့်ပါသည်။

◆ ကျောင်းသားများ၏ သင်ကြားရေးရည်မှန်းချက်များကို ဖြည့်ဆည်းပေးရန်အတွက် ပြည့်စုံသော e-learning

တည်နေရာနှင့် အချိန်အလိုက် အတားအဆီးမရှိ သင့်ကိုယ်ပိုင် အရှိန်ဖြင့် လေ့လာပါ

■ အဆင့်မီ e-Learning စတူဒီယိုများ

ကျိုတို အဲ့ခိမအဲကျောင်းပရဂုက် အဆောက်အဦတွင် နောက်ဆုံးပေါ် ပစ္စည်းကိရိယာများ တပ်ဆင်ထားသည့် e-Learning ထုတ်လွှင့်မှုစတူဒီယို ထည့်သွင်းထားသည်။ တိုက်ရိုက်တင်ဆင်သည့် အကြောင်းအရာအတွက် အဝေးသင် ဟောပြောပို့ချမှု၊ ကြိုတင်ရိုက်ကူးထားသော အကြောင်းအရာအတွက် ဟောပြောပို့ချမှုမှတ်တမ်းတင်ခြင်းစနစ်တို့လည်း ပါဝင်သည်။ ဤ e-learning စတူဒီယိုကို အခြေခံဌာနအဖြစ်အသုံးပြုပြီး KCG မှ သင်ကြားရေးဆရာများသည် e-learning အကြောင်းအရာများကို အလွန်ကောင်းမွန်သော ထုတ်လွှင့်မှုအရည်အသွေးဖြင့် ထုတ်လုပ်ဖြန့်ဝေနိုင်သည်။ ကျောင်းသားများအတွက်လည်း မတူကွဲပြားသော လေ့လာမှုအခွင့်အလမ်းများ ရရှိစေနိုင်သည့် စနစ်ဖြစ်သည်။

■ KING-LMS မှတစ်ဆင့် ၂၄ နာရီ အထောက်အပံ့ပေးမှု၊ အဆင့်မီ လေ့လာသင်ကြားရေး စီမံခန့်ခွဲမှုစနစ်

ယနေ့ ကမ္ဘာ့နေရာအနှံ့မှ အင်တာနက်သုံးစွဲနိုင်ခြင်းကြောင့် သတင်းအချက်အလက်များ ချက်ချင်းရယူရန် လွယ်ကူသည်ဖြစ်ရာ ဤအခြေအနေအတိုင်းဖြစ်မည်ဟု အမြဲပုံသေတွက်ဆတတ်ကြသည်။ ယခုကဲ့သို့ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်လာနိုင်သည်ကို ကြိုတင်တွက်ဆထားပြီး KCG သည် ဂျပန်နိုင်ငံ၏ ပညာသင်ကျောင်းများထဲမှ လေ့လာသင်ကြားရေး စီမံခန့်ခွဲမှုစနစ် (LMS) ကို ပထမဆုံး ကျင့်သုံးခဲ့သည်။

ဤစနစ်ကိုအသုံးပြုပြီး ကျောင်းသားများအလိုရှိရာ အကြောင်းအရာကို လွတ်လပ်စွာနှင့် လွယ်ကူစွာ သင်ယူနိုင်သည်။ PC သို့မဟုတ် စမတ်ဖုန်းဖြင့် နေရာမရွေး အချိန်မရွေး သင်ယူနိုင်သည်။

◆ ဘက်ပေါင်းခြုံငုံသော အလုပ်အကိုင်ရှာဖွေရေး အထောက်အပံ့စနစ်

နှစ်ဆင့်အကြံပေးမှုစနစ်နှင့် IT မှတစ်ဆင့် အကောင်းဆုံးအထောက်အပံ့ရရှိခြင်း

■ IT ဝန်ထမ်းရှားပါးမှုကြားမှ ခိုင်မာသော ဝန်ထမ်းသစ်ခေါ်ယူမှုရလဒ်များ

KCG သည် ခိုင်မာသော ဝန်ထမ်းသစ်ခေါ်ယူမှုရလဒ်များကို ပေးအပ်ပါသည်။ အဘယ်ကြောင့်ဆိုသော် ဂျပန်တွင် IT ပညာရှင်များ အထူးသဖြင့် အဆင့်မြင့် IT ပညာရှင်များ ကြာရှည်စွာ ပြတ်လပ်လျက်ရှိနေပြီး KCG ကျောင်းသားများကမူ လူ့အဖွဲ့အစည်း၏ လိုအပ်ချက်များအပေါ် အခြေခံထားသော နောက်ဆုံးအဆင့်မီ စွမ်းရည်များကို သင်ကြားခွင့်ရသောကြောင့်ဖြစ်သည်။ ကမ္ဘာ့ကပ်ရောဂါက သယ်ဆောင်လာသော တစ်ဆစ်ချိုး ပြောင်းလဲမှုများကြားတွင် အွန်လိုင်းဖြင့်အိမ်မှအလုပ်လုပ်ခြင်း၊ အွန်လိုင်းတွင် ပွဲကျင်းပခြင်း စသည်ဖြင့် IT ကို အသုံးချသော နယ်ပယ်များကို လျင်မြန်စွာ ချဲ့ထွင်လာကြသည်။ KCG ဘွဲ့ရများသည် ယနေ့စီးပွားရေးလောကလိုအပ်သော ပုဂ္ဂိုလ်များပင်ဖြစ်သည်။

■ ကျယ်ပြန့်သော လုပ်ငန်းနှင့် နယ်ပယ်မျိုးစုံတွင် တက်ကြွသော အခန်းကဏ္ဍများမှ ပါဝင်လျက်ရှိသည်

ယခုအချိန်တွင် IT မပါဝင်သော စီးပွားရေးကို စိတ်ကူးယဉ်ကြည့်၍ပင်မရပါ။ ကွန်ပျူတာဆိုင်ရာဗဟုသုတရှိရန်မှာ ကွန်ပျူတာနယ်ပယ်တွင်သာမဟုတ်ဘဲ စီးပွားရေးနယ်ပယ်တိုင်းတွင် လိုအပ်လာပြီဖြစ်သည်။ ထုတ်လုပ်ရေး၊ လက်ကားရောင်းချရေးရေ ဘဏ္ဍာရေး၊ ဆောက်လုပ်ရေးနှင့် မီဒီယာစသဖြင့် အမျိုးမျိုးအထွေထွေသော နယ်ပယ်များရှိ ကုမ္ပဏီများတွင် ကွန်ပျူတာနှင့်သက်ဆိုင်သော စွမ်းရည်၊ ဗဟုသုတရှိသူများကို စဉ်ဆက်မပြတ် လိုအပ်ချက်ရှိနေသည်။ KCG ဘွဲ့ရများ တက်ကြွစွာဦးဆောင်ပါဝင်နိုင်သော အခန်းကဏ္ဍများမှာ အကန့်အသတ်မရှိပါ။

■ တစ်ဦးချင်းစီအပေါ် အသေးစိတ်အာရုံစိုက်သော လမ်းညွှန်မှုကြောင့် အကောင်းဆုံး အလုပ်အကိုင်ရှာဖွေရေး အတွေ့အကြုံကို ရရှိစေသည်

ကျောင်းသားများ၊ ဘွဲ့ရများအနေနှင့် စိတ်ကျေနပ်မှုရှိသော အလုပ်အကိုင်ရှာဖွေမှု အတွေ့အကြုံရရှိရန်မှာ မှန်ကန်သော အကြံပေးသူများရှိရန် လိုအပ်သည်။ ထိုအချက်ကို နှလုံးသွင်း၍ KCG သင်တန်းဆရာများနှင့် အသက်မွေးဝမ်းကြောင်းစင်တာ အကြံပေးအရာရှိများသည် ကျောင်းသား တစ်ဦးချင်းစီ၏ ဝိသေသလက္ခဏာများနှင့် လိုအပ်ချက်များကို ဆန်းစစ်၍ နီးကပ်စွာပူးပေါင်းလုပ်ဆောင်ပြီး အရေးပါသော အလုပ်အကိုင်ရှာဖွေရေး အကြံပြုချက်များ ပေးအပ်ပါသည်။ ပထမနှစ်မှစတင်၍ အင်တာဗျူးများ ထပ်ခါတလဲလဲ လုပ်ဆောင်သည်ဖြစ်ရာ ကျောင်းသားတစ်ဦးချင်းစီ၏ အသက်မွေးဝမ်းကြောင်းရွေးချယ်မှု၊ ပညာရေးရည်မှန်းချက်များနှင့် အခြားအရာများကို အသေးစိတ်လမ်းညွှန်မှု ပေးနိုင်သည်။ အသက်မွေးဝမ်းကြောင်းစင်တာဝန်ထမ်းများသည် အချိန်မရွေးပင် အသက်မွေးဝမ်းကြောင်းဆိုင်ရာ အကြံဉာဏ်များ ပေးပါသည်။ KCG ၏ အလုပ်အကိုင်ရှာဖွေရေးနှင့် အသက်မွေးဝမ်းကြောင်း လမ်းညွှန်မှု ဝန်ဆောင်မှုနှင့်ပတ်သက်သည့် ထူးခြားသောလက္ခဏာရပ်မှာ တစ်ဦးချင်းစီ၏ လိုအပ်ချက်ကို အသေးစိတ်အာရုံစိုက်ခြင်းပင်ဖြစ်သည်။

KCG ဆုပေးပွဲ

ပိုမိုလေ့လာရန်

ကျောင်းသား ပရောဂျက် တက်ဆက်မှုများ

◆ ကျွန်ုပ်တို့ကျောင်းသားများသည် ထိပ်သီးဦးဆောင်သူများဖြစ်ကြောင်း KCG ဆုပေးပွဲက သက်သေပြလျက်ရှိသည်။

နှစ်စဉ်နှစ်တိုင်း KCG ကျောင်းသားပရောဂျက်တင်ဆင်မှုများအတွက် ဆုပေးပွဲကို KCG က ကျင်းပပါသည်။ ဤနှစ်စဉ်ဆုပေးပွဲတွင် ကျောင်းသားများသည် ၎င်းတို့နှစ်စဉ်ပရောဂျက်များကို ရလဒ်များကို ကြေညာရသည်။ ဘွဲ့ရနှစ် ပရောဂျက်များ၊ ၎င်းတို့၏ မန်ဂအော်ပရာ လည်း အပါအဝင်ဖြစ်သည်။ ဤကျောင်းသားပရောဂျက်များထဲမှ အပြောင်မြောက်ဆုံးလက်ရာများကို ရွေးချယ်ပြီး ပွဲအခမ်းအနားဖြင့် ထူးချွန်ဆု ချီးမြှင့်သည်။ များစွာသော ပရောဂျက်တို့သည် ချက်ချင်းပင် စီးပွားရေးအကျိုးအမြတ်ရရှိအောင် ပြုလုပ်နိုင်ခြင်းကြောင့် စီးပွားရေးလောကနှင့် ပညာရေးအဝန်းဝိုင်းကြားတွင် ချီးကျူးဂုဏ်ပြုမှုများ ရရှိသည်အထိ ဖြစ်သည်။

◆ နိုင်ငံတကာကျောင်းသားများလည်း တက်ကြွစွာပါဝင်ကြပြီး အကောင်းဆုံးပရောဂျက်ဆုနှင့် ထူးချွန်ဆုများပင် ဆွတ်ခူးရရှိကြသည်။

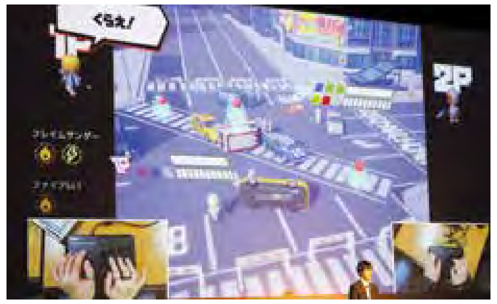
နှစ်စဉ်နှစ်တိုင်း KCG ကျောင်းသားပရောဂျက် တင်ဆက်မှုများအတွက် ဆုပေးပွဲတွင် နိုင်ငံတကာကျောင်းသားများ စိတ်အားထက်သန်စွာ ပါဝင်ကြမြဲဖြစ်သည်။ ၂၀၁၉ ခုနှစ်တွင် တရုတ်နိုင်ငံမှ လျူလန်းပြောင် နှင့် ဂျပန်အတန်းဖော်တို့ နှစ်ယောက်သည် Game Development မိတ်ဆက်အတန်းတွင် စာရင်းသွင်းတက်ရောက်ပြီး အာရုံခံဆော့ကစားရသောဂိမ်း - Magic Folders ကို တီထွင်ခဲ့ကာ အကောင်းဆုံးပရောဂျက်ဆုကို ရရှိခဲ့သည်။ ၂၀၂၁ ခုနှစ်တွင် ဗီယက်နမ်ကျောင်းသား ငုယင်တန်မန်းသည် သတင်းအချက်အလက် Engineering အတန်းတွင် တက်ရောက်ခဲ့ပြီး ဂျပန်အတန်းဖော်တစ်ဦးနှင့်အတူ စက်ရုပ်ဖုန်စုပ်စက်ဖန်တီးမှုအတွက် ထူးချွန်ဆုကို ဆွတ်ခူးနိုင်ခဲ့သည်။

KCG ဆုပေးပွဲ
2019
အကောင်းဆုံး ပရောဂျက် ဆု

အာရုံခံဆော့ကစားရသောဂိမ်း - Magic Folders

Game Development မိတ်ဆက် လျူလန်းပြောင်၊ ဆုဘစ အူအဲဒါ
Lyu Langbiao Tsubasa Ueda

ဤဂိမ်းသည် တွစ်စတာဂိမ်းနှင့်ဆင်ပြီး တိုက်ခိုက်ရေးထိန်းချုပ်ခလုတ်သုံးရသည်။ "မှော်မန္တန်ပေါင်းစပ်မှု" စနစ်နှင့် ချိတ်ဆက်ထားပြီး ကစားသမားများ အချင်းချင်း စိတ်ပိုင်း၊ ရုပ်ပိုင်း ပြိုင်ဆိုင်ရခြင်းဖြစ်သည်။



ယခုကဲ့သို့ အတွေးအမြင်အသစ်ဖြစ်သည့် မှော်မန္တန်ပေါင်းစပ်မှု၊ ကစားသမားနှင့် ကစားသမား ပစ်ခတ်ရသည့်ဂိမ်းတွင် ကစားသမားများသည် အပြင်အချိန်နှင့်တပြေးညီ အချင်းချင်းအပေါ် မန္တန်များသုံး၍ ထူးခြားသည့် ဂိမ်းကစားနည်းကို သုံးရခြင်းဖြစ်သည်။ စဝင်သည့်အဆင့်တွင် အခက်အခဲများသိပ်မရှိသော်လည်း နောက်ပိုင်းတွင် အပြည့်အစုံရုပ်လုံးပေါ်လာသော တိုက်ပွဲလုပ်ဆောင်ချက်များမှာ ရှုပ်ထွေးလာသည်။

စက်ရုပ်ဖုန်စုပ်စက်

KCG ဆုပေးပွဲ
2021
ထူးချွန်ဆု

သတင်းအချက်အလက် Engineering
ငုယင်တန်မန်း၊ ခအိုရု အရခိ
Nguyen Tan Manh Kaoru Araki

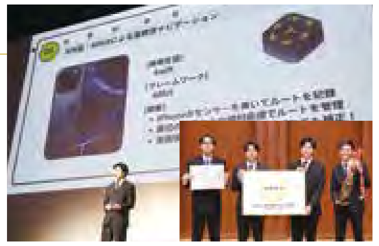
ဤစက်ရုပ်ဖုန်စုပ်စက်သည် အခန်းကို အလိုအလျောက်သန့်ရှင်းပေးသည်။ အထက်ပိုင်း ထိန်းချုပ်ပန်နယ်ကိုသုံးပြီး သန့်ရှင်းရေး စတင်လုပ်ဆောင်ခြင်း၊ ရပ်ခြင်း ပြုလုပ်ရသည်။ Wi-Fi ချိတ်ဆက်မှုကို အသုံးပြုပြီး စမတ်ဖုန်းဖြင့် ဤစက်ရုပ်အား အဝေးထိန်းလည်ပတ်စေနိုင်သည်။

KCG ဆုပေးပွဲ
2025
အကောင်းဆုံး ပရောဂျက် ဆု

AnchorRoute

ကွန်ပျူတာသိပ္ပံ အိုဂဝ၊ အိုကာမိုတို၊ ကီရီ၊ စုဇုဟီဂရှိ
Ogawa Okamoto Kiri Suzuhigashi

အခြားသော လမ်းကြောင်းရှာဖွေရေး အက်ပလီကေးရှင်းများနှင့်မတူဘဲ AnchorRoute ကို အဆောက်အအုံများအတွင်း၌ပါ အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ ဦးတည်ချက်ရှာရခက်ခဲသူများပင်လျှင် ဦးတည်ရာနေရာတစ်ခု သို့မဟုတ် ကိုက်ညီသော ဆုံမှတ်ဆီသို့ မလွဲမသွေ လမ်းကြောင်းရှာတွေ့နိုင်ပါသည်။ စမတ်ဖုန်းတွင် ထည့်သွင်းထားသော အာရုံခံကိရိယာများကို အသုံးပြု၍ လမ်းကြောင်းများကို သတ်မှတ်ပါသည်။ "ကျောက်ဆူးများ" ဟုခေါ်သော Augmented-reality (AR) ပစ္စည်းများကို လမ်းကြောင်းတစ်လျှောက်တွင် ထုတ်လုပ်ပေးထားပြီး အသုံးပြုသူသည် ကင်မရာ viewfinder မှတစ်ဆင့် ၎င်းတို့အတိုင်း လိုက်ကာ ပန်းတိုင်သို့ မလွဲမသွေ ရောက်ရှိမည်ဖြစ်သည်။ ဤအက်ပလီကေးရှင်းကို iOS နှင့် Android နှစ်မျိုးလုံးအတွက် ရရှိနိုင်ပါသည်။



KCG ဆုပေးပွဲ
2025
ထူးချွန်ဆု

DANTALION

Digital Game နှင့် Amusement ဟတ်တိုရီ၊ ဖူဂျီတာ
Hattori Fujita

DANTALION သည် ရမှတ်တိုက်ခိုက်ရေးပုံစံ၊ ဒေါင်လိုက်ရွှေ့လျားရသော ပစ်ခတ်ရေးဂိမ်းဖြစ်ပါသည်။ တိုးချဲ့ယူနစ်များ၏ စိတ်ကြိုက်ပြင်ဆင်ခြင်းနှင့် ဖြုတ်တပ်ခြင်းများကို အသုံးပြုခြင်းဖြင့် ဂိမ်းသည် များစွာသော ကစားဟန်များကို ပံ့ပိုးပေးပါသည်။ ကစားသမားများသည် မြင့်မားသော ရမှတ်ကို ရရှိရန်အတွက် ၎င်းတို့၏ ကိုယ်ပိုင်ဗျူဟာများကို လွတ်လပ်စွာ တီထွင်ဖန်တီးကာ အသုံးပြုရပါသည်။ ဤဂိမ်းတွင် "ကျည်ဆန်ငရဲ" ဟုခေါ်သည့် အစိတ်အပိုင်းများလည်း ပါဝင်သောကြောင့် ကစားသမားများသည် ရန်သူ၏ တရစပ်ပစ်ခတ်သော ကျည်ဆန်အမြောက်အများကို အဆက်မပြတ် ရှောင်တိမ်းရသည့် ပြင်းထန်မှုကို ခံစားနိုင်ပါသည်။

နောက်ဆုံးပေါ် စက်ပစ္စည်း

ပိုမိုလေ့လာရန်

အခြားကျောင်းများမယှဉ်သာသော နောက်ဆုံးပေါ် PC အလုံးရေ၊ ၀၀တပ်ဆင်ထားပြီ စက်ပစ္စည်းဖြင့်ပြည့်စုံသည့်ပတ်ဝန်းကျင်

KCG တွင် ကျွန်ုပ်တို့သည် ကျွန်ုပ်တို့၏ ထိပ်တန်းဦးစားပေးဖြစ်သော- ကျောင်းသားများ အဆင့်အမြင့်ဆုံးနည်းပညာများကို လွတ်လပ်စွာ လေ့လာသင်ယူနိုင်သည့် ပတ်ဝန်းကျင်တစ်ခု ဖန်တီးရန် ကိစ္စရပ် အကောင်အထည်ပေါ်လာစေရန်အတွက် တတ်စွမ်းသမျှ ကြိုးပမ်းဆောင်ရွက်လျက်ရှိပါသည်။ ပညာရေးအရည်အသွေးမှာ ကျွန်ုပ်တို့အလေးအထားဆုံးအရာ ဖြစ်ပါသည်။ ကျွန်ုပ်တို့ကျောင်း၏ အတွေ့အကြုံများသည် လျင်မြန်စွာ တိုးတက်လျက်ရှိသောကြောင့် အဆိုပါ ပညာရေး အတွေးအခေါ်ဆိုင်ရာ ခံယူချက်သည် ယနေ့ထိတိုင် တည်မြဲလျက်ရှိသည်။

ဂိမ်းဖန်တီးခြင်း လက်တွေ့လေ့လာမှုအခန်း

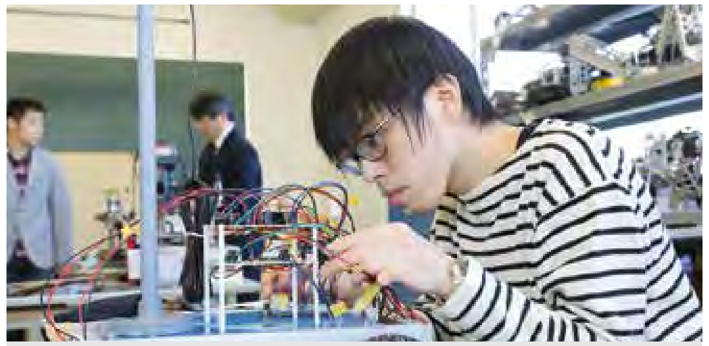
ပရိုဂရမ်ရေးသားခြင်း လက်တွေ့လေ့လာမှုအခန်း

ကွန်ရက် လက်တွေ့လေ့လာမှုအခန်း

Mac အက်ပ်ဖန်တီးမှု လက်တွေ့ခန်း

ဒေတာဘေ့စ် လက်တွေ့လေ့လာမှုအခန်း

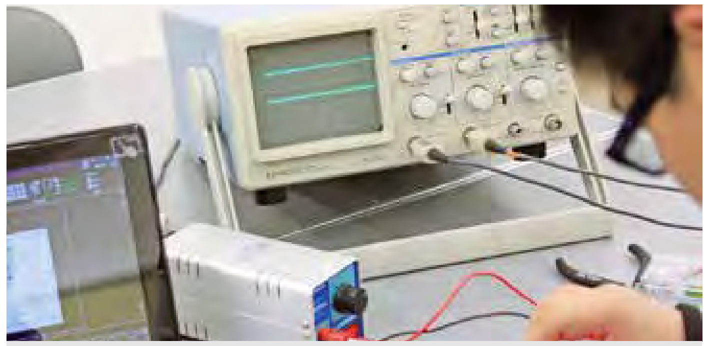
Mac ဒီဇိုင်း လက်တွေ့ခန်း



အီလက်ထရောနစ်နှင့် စက်မှု အင်ဂျင်နီယာနည်းပညာ လက်တွေ့လေ့လာမှုအခန်း

CAD/အင်ဂျင်နီယာ ပရိုဂရမ်ရေးသားခြင်း လက်တွေ့လေ့လာမှုအခန်း

အထူးပြုလုပ်ချက်များနှင့် Anime လက်တွေ့ခန်း



လျှပ်စစ်ပိုင်းဆိုင်ရာနှင့် အီလက်ထရောနစ် ဆားကစ် ထုတ်လုပ်ရေး လက်တွေ့လေ့လာမှုအခန်း

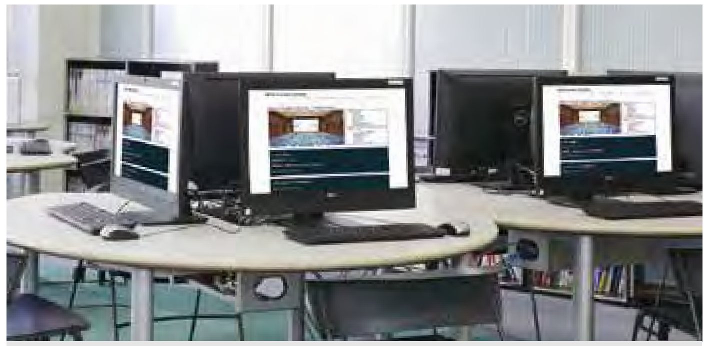
3D CG ထုတ်လုပ်ရေး လက်တွေ့လေ့လာမှုအခန်း

မော်တော်ယာဉ်ထိန်းချုပ်ခြင်း လက်တွေ့လေ့လာမှုအခန်း

တက်ရောက်ရလွယ်ကူမှုရှိသော အတန်းများ

ခန်းမကြီး

e-Learning စတူဒီယို



အချက်အလက်

အသံဖမ်းစတူဒီယို

ကျောင်းသား နားနေခန်း

ဂိမ်းများနှင့် အန်နီမေး

ဂိမ်းနှင့် အန်နီမေးခင်းကျင်းပြသသည့်ပွဲအမျိုးမျိုးတွင် KCG က ပါဝင်တက်ရောက်ပါသည်။

ဂျပန်ဗီဒီယိုဂိမ်းများကို အဆင့်မြင့်သောနည်းပညာဖြင့် ပြုလုပ်ဖန်တီးသည်ဖြစ်ရာ ကမ္ဘာအနှံ့မှပရိတ်သတ်များထံမှ နှစ်ခြိုက်မှုနှင့် ချီးကျူးမှုများရရှိမြဲဖြစ်သည်။ KCG တွင် ဂိမ်းနှင့်အန်နီမေး ထုတ်လုပ်ရေး သင်တန်းများ ပို့ချပါသည်။ ခင်းကျင်းပြသပွဲအမျိုးမျိုးတွင်လည်း KCG က အားတက်သရောပါဝင်ကာ ကျောင်းသားများ၏ စွမ်းရည်နှင့် ပြီးမြောက်အောင်မြင်မှု အဆင့်များကို မြှင့်တင်ပေးနိုင်ရန် ဆောင်ရွက်ပါသည်။ ဤစာရင်းတွင်ပါဝင်သော ခင်းကျင်းပြသပွဲများမှာ KCG ပါဝင်တက်ရောက်သော ကုန်သွယ်ပွဲများနှင့် ပြိုင်ပွဲကြီးများ၏ ဥပမာအချို့သာဖြစ်သည်။

သီးခြားအဖွဲ့ ဂိမ်းညီလာခံဖြစ်သည့် BitSummit ၏ စီမံခန့်ခွဲမှုတွင် နှစ်စဉ်ပါဝင်ဆောင်ရွက်ခြင်း

လုပ်ငန်းနယ်ပယ်၏ ထိပ်တန်းဖြစ်သော ဂိမ်းဖန်တီးသူများသည် ဂျပန်နိုင်ငံ၏ အကြီးမားဆုံး သီးခြားအဖွဲ့ ဂိမ်းညီလာခံများထဲမှ တစ်ခုဖြစ်သည့် BitSummit တွင် နောက်ဆုံးပေါ်ဂိမ်းများကို ပြသရန်အတွက် ဂျပန်တစ်ဝန်းနှင့် ကမ္ဘာတစ်ဝန်းမှ စုဝေးရောက်ရှိလာခဲ့ကြပါသည်။ KCG သည် ကျောင်းသားဝန်ထမ်း ၁၃၀ ကျော်နှင့်အတူ ဤပွဲတော်ကို စီမံခန့်ခွဲရာတွင် ပါဝင်ကာ ပွဲအောင်မြင်ရေးအတွက် ပံ့ပိုးကူညီခဲ့ပါသည်။ ပွဲတော်ဝန်ထမ်းအဖြစ် ဆောင်ရွက်ခဲ့ကြသည့် ကျောင်းသားများသည် တက်ရောက်သူ အများအပြားရှိသော ညီလာခံတစ်ခု၏ ရည်မှန်းချက်များကို အောင်မြင်စေရန်အတွက် လိုအပ်သော ဆက်သွယ်ရေးနှင့် ပြဿနာဖြေရှင်းရေး ကျွမ်းကျင်မှုများကို နားလည်ခဲ့ကြပါသည်။ KCG သည် နှစ်စဉ် ကျောင်းသားများ၏ လက်ရာများကို ပြသလေ့ရှိပါသည်။ ဤပွဲတော်အား လုပ်ငန်းနယ်ပယ်မှ အထူးအလေးထားပြီး Famitsu.com နှင့် အခြားသော ဂိမ်းမီဒီယာများသည်လည်း ကျယ်ပြန့်စွာ သတင်းတင်ဆက်ပေးကြပါသည်။

ကျိုတိုပေါ့ပ်ယဉ်ကျေးမှုကို ကမ္ဘာကြီးအားမျှဝေရန် KYOMAF ကို ကမကထပြုလုပ်ခြင်း

KCG သည် ကျိုတိုနိုင်ငံတကာ မန်ဂနှင့် အန်နီမေးပြပွဲ (KYOMAF) ကို ဆောင်ဦးရာသီတိုင်းတွင် ဂုဏ်ယူစွာဖြင့် ကျိုတိုတွင် ကမကထပြုလုပ်သည်။ ဤပွဲကိုစီစဉ်နေချိန်တွင် ကျိုတိုမှ ပေါ့ပ်ယဉ်ကျေးမှုကို ကမ္ဘာကြီးဆီသို့ မျှဝေနိုင်ရန် အားထုတ်လုပ်ဆောင်ပါသည်။ နှစ်စဉ်နှစ်တိုင်း မန်ဂနှင့် အန်နီမေး ပရိသတ်များ တက်ရောက်ကြပြီး KCG ရုံငယ်တွင်လည်း ပရိတ်သတ်များ တန်းစီရသည်အထိပင်ဖြစ်သည်။ ကိုဗစ် ၁၉ ကမ္ဘာ့ကပ်ရောဂါအတွင်းတွင် ပညာရှင်အဆင့် အန်နီမေးရှင်းရေးဆွဲသူများသည် ဒီဂျစ်တယ်အနုပညာများရေးဆွဲပြသမှုများကို အွန်လိုင်းမှ တိုက်ရိုက်ထုတ်လွှင့်ခြင်း၊ အန်နီမေး ဖန်တီးခြင်းလုပ်ငန်းစဉ်ကို ရှင်းပြသည့် တိုက်ရိုက်ဟောပြောပို့ချမှုများ တင်ဆက်ခြင်း စသည်တို့ ပြုလုပ်ကြသည်။

Unity ဒိုးဂျို ကျိုတိုစပါယ်ရှယ်တွင် ပါဝင်မှုမြင့်မားခြင်း

Unity ဂိမ်းအင်ဂျင်ကို Fate/Grand Order၊ Pokémon GO နှင့် Super Mario Run တို့ကဲ့သို့ နာမည်ကျော်ကြားသော ဂိမ်းများဖန်တီးရေးဆွဲရာတွင် အသုံးပြုသည်။ KCG ကျိုတို အဲ့ခ်ိမအဲ ကျောင်းပရဝုဏ်တွင် Unity ကို အထူးပြုသော Unity ဒိုးဂျိုကျိုတိုစပါယ်ရှယ် သင်ယူလေ့လာရေးပွဲကြီးကို KCG က လက်ခံကျင်းပပါသည်။ ပွဲကို ကမကထပြုလုပ်သော Cloud Creative Studios, Inc.၊ သည် KCG ဘွဲ့ရများစွာကို အလုပ်ခန့်အပ်သည့် ဂိမ်းရေးဆွဲသည့်အဖွဲ့အစည်းဖြစ်သည်။ ယခုနှစ်ပွဲတွင် အခမ်းအနားမှူးများနှင့် VR ဂိမ်းအတွေ့အကြုံရုံငယ်များတွင် တက်ရောက်ကြသူများထဲမှ အများစုမှာ KCG ဘွဲ့ရများဖြစ်သည်။

Kyocotan သည် KCG ၏ တရားဝင် လာဘ်ကောင်ဇာတ်ရုပ်ဖြစ်သည်။
ထိုဇာတ်ကောင်ကို စတိုင်နှင့် ပုံစံအမျိုးမျိုးဖြင့် KCG ကျောင်းသားများ၊ ဆရာများနှင့် ပညာရှင်အဆင့် ဖန်တီးရေးဆွဲသူများက ဒီဇိုင်းရေးဆွဲကြသည်။
Kyocotan ကို KYOMAF အပါအဝင် ခင်းကျင်းပြသပွဲ အမျိုးမျိုးတွင် တွေ့နိုင်ပါသည်။

KCG ပြတိုက်

Information Processing Society of Japan အသိအမှတ်ပြု ကွန်ပျူတာချင်းချိတ်ဆက်ထားသည့် Distributed Computing ပြတိုက်အနေဖြင့် တစ်နိုင် ငံလုံး ပထမ

KCG သည် ဂျပန်နိုင်ငံ၏ ပထမဦးဆုံး "ကွန်ပျူတာပြတိုက်" အားအကောင်အထည် ဖော်နိုင်ရန် ပြင်ဆင်ကြိုးစားလျက်ရှိနေပါသည်။ ကျိုတိုအဲ့ခ်ိမအဲကျောင်းပရဝုဏ်အတွင်း တွင် "သတင်းအချက်အလက်ကိုင်တွယ်ဖြေရှင်းမှုနည်းပညာအမွေအနှစ်" ဖြစ်သည့် အသိအမှတ်ပြု ပစ္စည်းကိရိယာစသည်တို့ကို တစ်နေရာတည်းမှာပြသထားပြီး ပညာသင်ကြားရာနေရာ အဖြစ် အတူတကွအသုံးပြုနေကြပါသည်။

ဂျပန်နိုင်ငံ၏ ပထမဦးဆုံးကွန်ပျူတာကျောင်းဖြစ်သည့် KCG သည် စတင်တည်ထောင် သည့်နှစ်မှစ၍ နှစ်ပေါင်း ၆၀ ကျော်ကြာ ပညာသင်ကြားရေး၊ လက်တွေ့လေ့ကျင့်ခြင်းနှင့် သုတေ သနပြုလုပ်ခြင်းတို့တွင် အသုံးပြုလာခဲ့သည့် ကွန်ပျူတာဟောင်းများစသည်တို့ကို ထိန်းသိမ်းထားပါသည်။ ထို့အပြင် ယခု "ကွန်ပျူတာပြတိုက်" အကောင်အထည်ဖော်နိုင်ရန် မြန်စွာ ပြင်ဆင်နေပါသည်။ KCG စုဆောင်းမှုဖြစ်သည့် "KCG ပြတိုက်" သည် "နိုင်ငံတွင်းတွင် ဖော်ထုတ်တွေ့ရှိလာသည့်စက်ပစ္စည်းကိရိယာများကို ထိန်းသိမ်းထားလျက်ရှိနေသည်" ဟူသောအကြောင်းပြချက်ဖြင့် ၂၀၀၉ခုနှစ်တွင် အဖွဲ့အစည်း (ယခု ယေဘုယျအဖွဲ့အစည်း) ဖြစ်သည့် Information Processing Society of Japan မှ ကွန်ပျူတာချင်းချိတ်ဆက်ထား သည့် "Distributed Computing ပြတိုက်" အနေဖြင့် တစ်နိုင်ငံလုံးတွင် ပထမဦးဆုံးအသိအ မှတ်ပြုခြင်းခံခဲ့ရပါသည်။ ထို့ပြင် "TOSBAC-3400" နှင့် "OKITAC-4300 C စနစ်" သည် "Information Processing နည်းပညာအမွေအနှစ်" အနေဖြင့် ပထမဦးဆုံးအသိအ မှတ်ပြုခြင်းခံခဲ့ရပါသည်။ ၂၀၁၁ခုနှစ်တွင် "NEAC-2206" သည်လည်း "Information Processing နည်းပညာအမွေအနှစ်" အဖြစ်အသိအမှတ်ပြုခြင်းခံရပြီး ကျောင်းအုပ်ကြီး Yasuko Hasegawa ထံသို့ အဆိုပါအဖွဲ့အစည်းမှ ကျေးဇူးတင်လွှာပေးအပ်ချီးမြှင့်ခဲ့သည်။ ၂၀၁၂ခုနှစ်တွင် အသစ်တဖန် "NEAC စနစ် ၁၀၀"၊ ၂၀၁၃ခုနှစ်တွင် "MZ-80K" စသည် ဖြင့် ထိန်းသိမ်းထားသည့် ပစ္စည်းကိရိယာများက ဆက်လက်ပြီး "Information Processing နည်းပညာအမွေအနှစ်" အနေဖြင့် အသိအမှတ်ပြုခြင်းခံခဲ့ရပါသည်။

ကျိုတိုအဲ့ခ်ိမအဲကျောင်းပရဝုဏ်တွင် ဤ "Information Processing နည်းပညာအမွေအနှစ်" အဖြစ် အသိအမှတ်ပြုခြင်းခံထားရသည့် စက်ပစ္စည်းများအပြင် ယခင်ကရှိခဲ့သည့် တန်ဖိုး ကြီးမားလှသော နာမည်ကြီးစက်ပစ္စည်းများစွာ ခင်းကျင်းပြသထားပါသည်။ ဂျပန်နိုင်ငံ၏ အရှိန်အဟုန်မြင့်မားသည့်ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်မှုများကိုရရှိစေသည့်နည်းပညာများကို နီးကပ်စွာ လေ့လာနိုင်သည့်နေရာအနေဖြင့် လေ့လာသူများလည်း အများအပြား လာရောက်လေ့လာ လျက်ရှိပါသည်။

ကွန်ပျူတာနည်းပညာများ အရှိန်အဟုန်မြင့်မားစွာတိုးတက်လာသည်နှင့်အမျှ Information Processing ဆိုင်ရာစက်ပစ္စည်းများ မြန်စွာ ပြောင်းလဲတိုးတက်လျက်ရှိပါ သည်။ KCG တွင် လွန်ခဲ့သောနှစ်ပေါင်းများစွာမှ နောက်ခေတ်အဆက်ဆက် လက်ဆင့် ကမ်းသယ်ဆောင်သွားသင့်သည့် အရေးပါလှသောအဓိပ္ပာယ်များစွာကိုသယ်ဆောင်ထား သော နည်းပညာများနှင့် ပစ္စည်းကိရိယာ၏ ထိန်းသိမ်းထားပြီး ကောင်းမွန်စွာအသုံးချရန်လို အပ်သည်ဟုမှတ်ယူထားသောကြောင်း "ကွန်ပျူတာပြတိုက်"တည်ဆောက်ရန် ဆောင်ရွက် လာခဲ့ပါသည်။ ကျွနုပ်တို့ဂျပန်နိုင်ငံသည် နည်းပညာကဏ္ဍတွင် ဦးဆောင်နိုင်ငံအနေဖြင့် နောက်နောင်တွင်လည်း ကမ္ဘာ့တွင်ဦးဆောင်သွားနိုင်ရန်အတွက် နည်းပညာကဏ္ဍ၏သ မိုင်းကြောင်းများကို ပြန်လည်ကြည့်ရှုလေ့လာနိုင်ရန်သည့်ပြတိုက်အကောင်အထည်ဖော် ရန် ခြေလှမ်းစတင်ရမည့်အချိန်ဟုထင်မြင်မိပါသည်။

KCG ကျောင်းသည့် ကျိုတိုအဲ့ခ်ိမအဲကျောင်းပရဝုဏ်တွင် ဂျပန်နိုင်ငံအတွက်ဂုဏ်ယူဝမ်း မြောက်ရမည့် "ကွန်ပျူတာပြတိုက်"ကို အသိအမှတ်ရနိုင်ရန်နှင့် တဖန် စီမံခန့်ခွဲထိန်း သိမ်းရန်အတွက် ဘဏ္ဍာရေးအဖွဲ့အစည်းကို တည်ထောင်နိုင်ရန်အတွက် နိုင်ငံနှင့် ကျိုတိုခ ရိုင် ကျိုတိုမြို့၏ နည်းပညာကဏ္ဍ၊ ပညာရေးကဏ္ဍနှင့် လုပ်ငန်းရှင်များစသည်တို့နှင့် ဆက် စပ်သူများ အထောက်အပံ့နှင့် ပူးပေါင်းဆောင်ရွက်မှုရနိုင်ရန်အတွက် ကြိုးပမ်းလျက်ရှိနေ ပါသည်။

ရူပဗေဒနှင့် ဓါတုဗေဒ သုတေသန အဖွဲ့အစည်း (Riken)၊ ဖူဂျီစု လီမိတက်   K ကွန်ပျူတာ

Information Processing နည်းပညာအမွေအနှစ် TOSBAC-3400
(၂၀၀၉ခုနှ် မတ်လ ၂ရက်နေ့ အသိအမှတ်ပြု)

Information Processing နည်းပညာအမွေအနှစ် OKITAC-4300C စနစ်
(၂၀၀၉ခုနှစ် မတ်လ ၂ရက်နေ့ အသိအမှတ်ပြု)

Information Processing နည်းပညာအမွေအနှစ် NEAC-2206
(၂၀၁၁ခုနှစ် မတ်လ ၂ရက်နေ့ အသိအမှတ်ပြု)

Information Processing နည်းပညာအမွေအနှစ် NEAC စနစ် 100
(၂၀၁၂ခုနှစ် မတ်လ ၆ ရက်နေ့ အသိအမှတ်ပြု)

Information Processing နည်းပညာအမွေအနှစ် MZ-80K
(၂၀၁၃ခုနှစ် မတ်လ ၆ရက်နေ့ အသိအမှတ်ပြု)

Information Processing နည်းပညာအမွေအနှစ် PDP 8/I
(၂၀၁၅ခုနှစ် မတ်လ ၁၇ရက်နေ့ အသိအမှတ်ပြု)

Information Processing နည်းပညာအမွေအနှစ် TOSBAC-1100D
(၂၀၁၆ခုနှစ် မတ်လ ၁၀ရက်နေ့ အသိအမှတ်ပြု)

ထိပ်တန်းစီးပွားရေးနယ်ပယ်များမှ
ပညာရှင်များတင်ဆက်သည့် ဟောပြောပို့ချမှုများ

"Hatsune Miku" ၏
Crypton Future Media, Inc.
ကိုယ်စားလှယ် ဒါရိုက်တာ

ကျိုတိုကောလိပ် သတင်းအချက်အလက် ဘွဲ့လွန်ပညာရပ်ဆိုင်ရာ ပါမောက္ခ

ဟိရိုရုခိ အီတိုး

Hiroyuki Itoh

"အနာဂတ်ဆီမှ လာသော စဦးဆုံးအသံ" သည် နဂိုမူရင်း ဖြစ်သည် ဟုဆိုသော virtual idol သည် သီချင်းစာသားနှင့် ဂီသသံစဉ်ကို laptop တွင် ထည့်သွင်းသည့်အခါ တုပဖန်တီးသံဖြင့် ဆိုပေးပါသည်။ နိုင်ငံတွင်းသာမက နိုင်ငံရပ်ခြားတွင်လဲ Live Concept များပြုလုပ်ခဲ့ပြီး fan များစွာ၏ နလုံးကို များစွာ လှုပ်ခတ်စေပါသည်။ ထိုသို့ အကြီးအကျယ်ရေပန်းစားသော အသံတု software "ဟစ္စတ်နဲမိခု" ၏ ဖန်တီးသူ Crypton Future Media, Inc. ကိုယ်စားလှယ် ဒါရိုက်တာ မစ်စတာ အီတိုး ဟိရိုရုခိ သည် KCGI ၏ ပါမောက္ခ အဖြစ် ပြောင်းရွှေ့လုပ်ကိုင်ခဲ့သည်။

ကွန်ပျူတာနှင့် အသံ၏ဆက်သွယ်ချက်ဖြစ်သည့် software ကို တီထွင်ခဲ့သည် မစ်စတာ အီတိုး သည် အနာဂတ်၏ IT လောကကို ဆက်လက်ရှင်သန်စေမည့် လူငယ်များကို "လက်ရှိတွင် လမ်းတစ်ဝက်သို့ ရောက်နေပြီဖြစ်သော "Information Revolution" ၏ နယ်နိမိတ်သည် အကန့်အသတ်မရှိ ကြီးမားပြီး ကျောင်းသားများ၏ အနာဂတ်လမ်းသည့် အကန့်အသတ်မရှိ ကျယ်ပြန့်ပါသည်။ ၎င်းကို သေချာစွာ နားလည်ပြီး လေ့လာမှုကို အားစိုက်ထုတ်စေချင်ကြောင်း" ဖြင့် စကားပါးပါသည်။ မစ္စတာ အီတိုး သည် အနူးအညွတ် ပန်ကြားပါသည်။ ပါမောက္ခ အီတိုးနှင့် အင်တာဗျူး

KCGI ၏ ပါမောက္ခ ဟိရိုရုခိ အီတိုး Vocaloid ဆော့ဖ်ဝဲ အသံဘဏ် တစ်ခုဖြစ်သည့် ဟစ္စတ်နဲမိခု တည်ဆောက်ခဲ့သည့်အကြောင်းကို ပြန်ပြောင်းအမှတ်ရရင်း စိတ်အားထက်သန်စွာပြောပြသည်။
(KCG၊ အဲ့ခိမအဲ ကျောင်းပရဝုဏ်၊ မဟာခန်းမဆောင်)

လက်ရှိကုမ္ပဏီသည် ဂိမ်းနှင့် Anime ကုမ္ပဏီ မဟုတ်ပါ။ သီချင်းများကို ကိုင်တွယ်သော်လည်း record ကုမ္ပဏီများနှင့် ကွာခြားပါသည်။ ဝါသနာပါသော Computer Music ကို စီးပွားရေး လုပ်ရုံဖြင့် မိမိအနေဖြင့် "sound room" ဟု တွေးနေပါသည်။ "ဟစ္စတ်နဲမိခု" သည် ၂၀၀၇ ခုနှစ် ဩဂုတ်လတွင် စတင်ရောင်းချခဲ့သော်လည်း ၎င်းသည် creative ဖြစ်သော action ကို ဖန်တီးခွင့် ပေးခဲ့ခြင်းများလား ဟု စဉ်းစားမိပါသည်။နေ့စဉ်ဘဝကို ကြီးမားသော ပြောင်းလဲမှုဖြစ်စေခဲ့သည်။ information revolution မှ ဖြစ်စေသော ပြောင်းလဲမှုသည် အမှန်တွင် ထိုသို့သော အဆင့်တစ်ခုသို့ပင် မရောက်ရှိသေးပါ။ အဟောင်းမှအသစ်သို့ ပြောင်းလဲချိန်လေးမျှသာ ရှိသေးပြီး ယခုမှပင် ပြောင်းလဲမှု အစစ်အမှန်များ စတင်ပါလိမ့်မည်။ နှစ် ၂၀~၃၀ နောက်ပိုင်းတွင် လူနေမှုဘဝ၊ ကမ္ဘာကြီးကို အံ့အားသင့်ဖွယ် ပြောင်းလဲသွားစေပါလိမ့်မည်။ မည်သို့သော ပြောင်းလဲမှု ဖြစ်မည်ကိုကား မမှန်းဆနိုင်သေးပါ။ မည်ကဲ့သို့ ပြောင်းလဲမည်ကို ကျွန်တော်တို့နှင့် နောင်လာနောက်သားများ၏ လက်ထဲတွင်သာ အဓိက တာဝန်ရှိပါသည်။

လူသားမျိုးနွယ်များသည် အတိတ်တွင် ပြောင်းလဲမှုကြီး ၃ခါ တွေ့ကြုံခဲ့သည်ဟု ပြောနိုင်ပါသည်။ နံပါတ် ၁ ပြုပြင်ပြောင်းလဲမှုသည် Agriculture Revolution ဖြစ်သည်။ အမဲလိုက်ခြင်းလုပ်ရန် ပြောင်းရွှေ့မှုကို မတတ်သာပဲ လုပ်လာရသော လူသား မျိုးနွယ်များသည် ၎င်းပြောင်းရွှေ့မှုမှတဆင့် စားစရာများကို စီမံကိန်းဖြင့် ထုတ်လုပ်ပြီး၊ သိုလှောင်နိုင်ရန်အတွက် သီးခြားနေရာများတွင် အခြေချနေထိုင်ခြင်းများ စတင်လာခဲ့ကြသည်။ ထိုမှတဆင့် လူ့အဖွဲ့အစည်းများသည် နိုင်ငံတည်ထောင်ပြီး တဖက်မှာလဲ ဆင်းရဲချမ်းသာ ကွာခြားမှုလည်း ဖြစ်လာခဲ့သည်။ စီးပွားရေး တိုးတက်လာခြင်းနှင့်အတူ စစ်ကို ဖိတ်ခေါ်သည့် အဓိကအကြောင်းရင်းလဲ ဖြစ်လာသည်ဟု ပြောနိုင်သည်။

နံပါတ် ၂ ပြုပြင်ပြောင်းလဲခြင်းသည် Industrial Revolution ဖြစ်သည်။ အရွေ့စွမ်းအင်ကို တွေ့ရှိလာပြီး တူညီသည့်အရာကို ပိုမိုကောင်းမွန်အောင်ပြုလုပ်သည်ဟု အဓိပ္ပါယ်ရှိသည့် innovation ကို ရှေ့ဆက်လုပ်ဆောင်ခြင်းဖြင့် ပမာဏများများ ထုတ်လုပ်ခြင်း၊ ပမာဏများများစားသုံးခြင်းကို ဖြစ်စေခဲ့သည်။ ရောင်းဝယ်ဖောက်ကားခြင်းနှင့် ကုန်သွယ်ခြင်းကို တွန်းအားဖြစ်စေပြီး နယ်ပယ်များများကို ကြွယ်ဝခြင်းများ ဖြစ်စေသည်။ တစ်ဖန် ဤ Revolution သည် "လူဦးရေ တိုးပွားခြင်း" ကိုလည်း ဆက်လက်ဖြစ်ပွား စေခဲ့ပါသည်။ Industrial Revolution မဖြစ်ခင်က "များများမွေး များများသေ" ခေတ်တွင် လူဦးရေသည် တသမတ်တည်းနီးပါးဖြစ်ပြီး လူ့အဖွဲ့အစည်းသည် ဆင်းရဲချမ်းသာ ကွာဟချက် နည်းသော်လည်း industrial revolution ဖြစ်စေရန် လူဦးရေတိုးပွားမှုသည် အရှိန်အဟုန်ဖြင့် တိုးတက်လျက်ရှိသည်။

ထို့အပြင် နံပါတ် ၃ ခုမြောက် ပြောင်းလဲမှုသည် internet ကို ကိုယ်စားပြုသော IT ၏ စစ်မှန်သော တန်ဖိုးကိုဆောင်သည့် Information Revolution ဖြစ်သည်။ Internet မတိုင်ခင်က သတင်းပို့သူသည် အကန့်အသတ်ဖြင့် နည်းပါးပြီး ချုပ်ကိုင်ထားခဲ့သည်။ သတင်းပို့သူဆိုသည်မှာ သတင်းစာပို့သမား၊ တီဗီရေဒီယို၊ ပုံနှိပ်ထုတ်ဝေသူ စသည့် media များသာ ရှိခဲ့သော်လဲ ၎င်းတို့သည် သတင်းအချက်အလက် ပေးပို့တိုင်း စက်ပစ္စည်းသော်လည်းကောင်း လူအင်အားသော်လည်းကောင်း ကုန်ကျစရိတ် ကြီးမားပေသည်။ ထို့အပြင် ထိုစဉ်က သတင်းအချက်အလက် ပမာဏလဲ နည်းပါးခဲ့ပြီး တစ်လမ်းသွားသာ ဖြစ်ခဲ့သည်။ သို့သော် internet ဆက်သွယ်မှု ရရှိမှုမှတဆင့် ပြောင်းလဲမှုဖြစ်ခဲ့သည်။ သတင်းပေးပို့မှုတွင် ကြီးမားသော အပြောင်းအလဲ ဖြစ်ခဲ့ပါသည်။

လက်ရှိတွင် internet tools များသည် မိမိနှင့် နီးကပ်လွန်းသောကြောင့် လွယ်လင့်တကူပင် စားပွဲပေါ်သော်လည်းကောင်း၊ အိတ်ကပ်ထဲမှာသော်လည်းကောင်း ထည့်ထားနိုင်ပါသည်။ သတင်းနှင့် ရုပ်ပုံ၊ သီချင်းများကဲ့သို့ digital ပြောင်း သတင်းအချက်အလက်များသည် internet မှ တဆင့် လွယ်ကူစွာ ပေးပို့ခြင်းနှင့် သိမ်းဆည်းထားနိုင်သည်။ မိမိကြိုက်နှစ်သက်သော ရုပ်ရှင်နှင့် ထုတ်လွှင့်သည့် မီဒီယာများကို လျှပ်တပြက်အတွင်း ဖမ်းယူ ကြည့်ရှုနိုင်ခြင်းစသည်ဖြင့် နေ့စဉ်ဘဝနှင့် လုပ်ငန်းခွင်တွင် လွန်စွာ အသုံးဝင်ပြီး အဆင်ပြေလှပါသည်။ တဖန် ထို သတင်းအချက်အလက်များသည် မိမိ၏အကြောင်း သတင်းကောင်းလဲ ပါနိုင်ပြီး၊ Facebook ကဲ့သို့၊ X၊ Blog ကဲ့သို့ စာမျက်နာများမှတဆင့် မည်သူမဆို မိမိအကြောင်း ကို လွယ်လင့်တကူ အချိန်တိုအတွင်း ကမ္ဘာကြီးကို ပေးပို့နိုင်လာခဲ့ပါသည်။

သို့သော်လည်း ထို information revolution ကြောင့် ဖြစ်သော ပြောင်းလဲမှုကြီးသည် နိဒါန်းမျှသာ ရှိသေးသည်ဟု ထင်ပါသည်။ Agricultural Revolution၊ Industrial Revolution များသည် လူသားမျိုးနွယ်များ၏ နေ့စဉ်ဘဝကို ကြီးမားသော ပြောင်းလဲမှုဖြစ်စေခဲ့သည်။ information revolution မှ ဖြစ်စေသော ပြောင်းလဲမှုသည် အမှန်တွင် ထို့သို့သော အဆင့်တစ်ခုသို့ပင် မရောက်ရှိသေးပါ။ အဟောင်းမှအသစ်သို့ ပြောင်းလဲချိန်လေးမျှသာ ရှိသေးပြီး ယခုမှပင် ပြောင်းလဲမှု အစစ်အမှန်များ စတင်ပါလိမ့်မည်။ နှစ် ၂၀~၃၀ နောက်ပိုင်းတွင် လူနေမှုဘဝ၊ ကမ္ဘာကြီးကို အံ့အားသင့်ဖွယ် ပြောင်းလဲသွားစေပါလိမ့်မည်။ မည်သို့သော ပြောင်းလဲမှု ဖြစ်မည်ကိုကား မမှန်းဆနိုင်သေးပါ။ မည်ကဲ့သို့ ပြောင်းလဲမည်ကို ကျွန်တော်တို့နှင့် နောင်လာနောက်သားများ၏ လက်ထဲတွင်သာ အဓိက တာဝန်ရှိပါသည်။

Art by KEI © Crypton Future Media, INC. www.piapro.net piapro 初音ミク

ဌာနငါးခုမှ သင်တန်းပေါင်း ၂၀ ကျော်ရှိသောကြောင်း သင့်ရည်မှန်းချက်အတိုင်း အကန့်အသတ်မရှိ တက်ရောက်နိုင်သည်

လေးနှစ် ပရိုဂရမ်တက်ရောက်လျှင် အဆင့်မြင့်ဒီပလိုမာ ရရှိမည်

အဆင့်မြင့် အသက်မွေးဝမ်းကြောင်းဆိုင်ရာ သင်တန်းကျောင်းတွင် ကျွမ်းကျင်ပညာရှင်လေ့ကျင့်ရေး လေးနှစ်ပရိုဂရမ်ကို ပြီးမြောက်ပြီး အချို့သတ်မှတ်ချက်များ ပြည့်မီသော ကျောင်းသားများသည် ပညာရေး၊ ယဉ်ကျေးမှု၊ သိပ္ပံနှင့် နည်းပညာ ဝန်ကြီးဌာန (MEXT ဝန်ကြီးဌာန) မှ ပေးအပ်သော "အဆင့်မြင့်ဒီပလိုမာ" (*kodo senmonshi*) ကို ရရှိမည်။ အဆင့်မြင့်ဒီပလိုမာ ကိုင်ဆောင်ထားသူများသည် အထူးပြုနယ်ပယ်တစ်ခုတွင် အသိပညာနှင့် စွမ်းရည်နှစ်ဖက်စလုံး ပြည့်ဝသည်ဟု လူမှုအသိုင်းအဝိုင်းက အသိအမှတ်ပြုခြင်းခံရပြီး အခြေအနေတော်တော်များများတွင် တက္ကသိုလ်တစ်ခုမှ ဘွဲ့ရသူနှင့် အရည်အချင်း တူညီမှုရှိသည် သို့မဟုတ် ပို၍သာသည်ဟုလည်း အသိအမှတ်ပြုကြသည်။ KCG တွင် အဆင့်မြင့်ဒီပလိုမာရရှိနိုင်သော လေးနှစ်ပရိုဂရမ်အတွက် သင်တန်းများကို ဌာန A၊ B၊ C၊ D နှင့် E တို့က ပို့ချသည်။ လေးနှစ်သင်တန်းများကို ပြီးမြောက်သည့်အခါ ဘွဲ့ပေးအပ်သည့်ကျောင်းတွင် တက်ရောက်ခွင့်ကို ရရှိမည်။ KCG ကျောင်းသားများစွာသည် KCG အုပ်စုမှ ကျောင်းခွဲတစ်ခုဖြစ်သော KCGI တွင် ဆက်လက်တက်ရောက်ကြသည်။

ဌာနငါးခုမှ လေးနှစ်ပရိုဂရမ်များကို **Practical Occupational Specialist Programs** အဖြစ် အသိအမှတ်ပြုလက်မှတ် ရရှိသည်

အထူးပြုကျောင်းများရှိ "ကျွမ်းကျင်ပညာရှင်ပရိုဂရမ်များတွင် အသက်မွေးဝမ်းကြောင်းပညာရေးကို ပိုမိုကောင်းမွန်အောင်" လုပ်ဆောင်ရန် ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့် MEXT က "Practical Occupational Specialist Programs" ကို စတင်မိတ်ဆက်ခဲ့ခြင်းဖြစ်သည်။ "Practical Occupational Specialist Programs" များတွင် ကုမ္ပဏီနှင့် အဖွဲ့အစည်းများနှင့် မိတ်ဖက်လက်တွဲစီစဉ်သော ပညာရေးပရိုဂရမ်များ ပါဝင်သည်။ အသိအမှတ်ပြုလက်မှတ်ရရှိရန် ကျောင်းသားများအနေနှင့် မိတ်ဖက်အလုပ်နေရာများတွင် လေ့ကျင့်ရန်၊ စွမ်းရည်ပြည့်ဝအောင် လုပ်ဆောင်ရန် လိုအပ်သည်။ KCG တွင် ဌာနငါးခုမှ လေးနှစ်ပရိုဂရမ်များကို "Practical Occupational Specialist Programs" အဖြစ် အသိအမှတ်ပြုလက်မှတ် ရရှိသည်။ ဤပရိုဂရမ်များသည် လက်တွေ့ကျသော အထူးပြုပညာရေးကို ကုမ္ပဏီများ၊ လက်ရှိတွင် တက်ကြွစွာ လုပ်ဆောင်လျက်ရှိသည့် လုပ်ငန်းခွင်များမှ ထိပ်သီးပညာရှင်များနှင့် မိတ်ဖက်လက်တွဲကာ စီစဉ်ပို့ချခြင်းဖြစ်သည်။ အခြားဌာနများအတွက် အသိအမှတ်ပြုလက်မှတ်များ အောင်မြင်စွာရရှိရန်လည်း KCG က အစီအစဉ်ရေးဆွဲ ပြင်ဆင်ထားပါသည်။

A — Art နှင့် Design

Art & Design

ထိပ်တန်းအစ်ဂျစ်တယ်အနုပညာရှင်များနှင့် တွေ့ဆုံလိုက်ပါ

Art နှင့် Design သတင်းအချက်အလက် ဌာန Art နှင့် Design သတင်းအချက်အလက် ဘာသာရပ် / Manga နှင့် Anime ဘာသာရပ်	၄ နှစ်	p.14
အဆင့်မြင့် Art နှင့် Design ဌာန	၃ နှစ်	
Manga နှင့် Anime ဌာန	၃ နှစ်	
Art နှင့် Design ဌာန Art နှင့် Design ဘာသာရပ် / Manga နှင့် Anime ဘာသာရပ်	၂ နှစ်	

B — စီးပွားရေးနှင့် စီမံခွဲခန့်ရေး

Business & Management

IT ကို အသုံးပြု၍ ထိပ်တန်းလုပ်ငန်းဖြစ်အောင် လုပ်ကိုင်လိုက်ပါ

စီးပွားရေးနှင့် စီမံခွဲခန့်ရေး သတင်းအချက်အလက် ဌာန စီမံခန့်ခွဲရေးသတင်းအချက်အလက် ဘာသာရပ် / Data Science ဘာသာရပ်	၄ နှစ်	p.15
အသုံးချ သတင်းအချက်အလက် ဌာန Medical Informatics ဘာသာရပ် / Marine IT ဘာသာရပ် / Agricultural IT ဘာသာရပ် / FinTech ဘာသာရပ် / Business IT ဘာသာရပ်	၃ နှစ်	
သတင်းအချက်အလက် စီးပွားရေး ဌာန	၂ နှစ်	
IT ဆေးဘက်ဆိုင်ရာစီမံခန့်ခွဲရေး ဌာန	၂ နှစ်	

C — ကွန်ပျူတာသိပ္ပံ

Computer Science

ယနေ့ခေတ်၏ ထိပ်တန်း သတင်းအချက်အလက် အသိုင်းအဝိုင်းကို ပံ့ပိုးကူညီခြင်း

ကွန်ပျူတာသိပ္ပံ ဌာန	၄ နှစ်	p.16
Multimedia Computing ဌာန	၃ နှစ်	
Computer Networking ဌာန	၃ နှစ်	
Information Processing ဌာန Information Processing ဘာသာရပ် / IT Voice Actor/Actress ဘာသာရပ် / ဘွဲ့လွန်လေ့လာမှု လွှဲပြောင်းရေး ဌာန	၂ နှစ်	

D — Digital Game နှင့် Amusement

Digital Game & Amusement

အဆင့်မြင့် ဂိမ်းဖန်တီးသူတစ်ဦးအဖြစ် အသက်မွေးဝမ်းကျောင်းအလုပ်လုပ်ကိုင်ပါ

အဆင့်မြင့် Digital Game နှင့် Amusement ဌာန	၄ နှစ်	p.17
အဆင့်မြင့် Digital Game Development ဌာန	၃ နှစ်	
Digital Game Development ဌာန	၂ နှစ်	

E — Engineering အတွက် Embedded Systems

Engineering for Embedded Systems

ထိပ်တန်း ထိန်းချုပ်ရေး အင်ဂျင်နီယာတစ်ဦးဖြစ်လာစေရန် ရည်မှန်းချက်ပါ

သတင်းအချက်အလက် Engineering ဌာန	၄ နှစ်	p.18
အဆင့်မြင့် Computer Engineering ဌာန Computer Engineering ဘာသာရပ် / Automobile Control ဘာသာရပ်	၃ နှစ်	
Computer Engineering ဌာန	၂ နှစ်	

ပြောင်းလွယ်ပြင်လွယ် အွန်လိုင်းဘာသာရပ်

Flexible Online Course

အိမ်တွင်နေစဉ် သင့်စွမ်းရည်များကို မြှင့်တင်ပါ

နိုင်ငံတကာ အသုံးချ သတင်းအချက်အလက် ဌာန ▼ သင်တန်းများကို အချိန်ပြည့်ပရိုဂရမ်များအဖြစ် ပြောင်းလဲတက်ရောက်နိုင်သည်	၄ နှစ်	p.27

သတင်းအချက်အလက်နှင့် ဆက်သွယ်ရေးဌာန

Information & Communication

အလုပ်လုပ်နေစဉ် လေ့လာသင်ယူပါ သို့မဟုတ် ကျောင်းနှစ်ကျောင်းကို တပြိုင်နက် တက်ရောက်ပါ

သတင်းအချက်အလက်နှင့် ဆက်သွယ်ရေး ဌာန သတင်းအချက်အလက်နှင့် ဆက်သွယ်ရေး ဘာသာရပ် / တက္ကသိုလ် ဘွဲ့လွန် ကျွမ်းကျင်မှုမြှင့်တင်ရေး ဘာသာရပ် / တစ်နှစ်တာ ညနေပိုင်း ဘာသာရပ်	၁ နှစ်	p.18
သတင်းအချက်အလက်နှင့် ဆက်သွယ်ရေး ဘာသာရပ် ညပိုင်းလေ့လာရေး ဌာန	၂ နှစ် ညအချိန်သင်တန်း	

နိုင်ငံတကာ ကျောင်းသားများအတွက် အစီအစဉ်များ

IT ပညာရပ်ကို နိုင်ငံရပ်ခြားတွင် လေ့လာပြီး ကမ္ဘာကြီးနှင့် မျက်ခြေမပြတ်ရှိနေပါ

နိုင်ငံတကာစီးပွားရေး ICT ဘာသာရပ်	၂ နှစ်	p.19
နိုင်ငံတကာ Automobile Control ဘာသာရပ်	၃ နှစ်	p.20
နိုင်ငံတကာစီးပွားရေး IT ဘာသာရပ်	၂ နှစ်	p.20
ကမ္ဘာ့ခရီးသွားလာရေး သတင်းအချက်အလက် ဘာသာရပ်	၂ နှစ်	p.21
နိုင်ငံတကာ Manga နှင့် Anime နည်းပညာ ဘာသာရပ်	၃ နှစ်	p.21
နိုင်ငံတကာ စီးပွားရေးစီမံခန့်ခွဲမှု ဘာသာရပ်	၃ နှစ်	p.22
နိုင်ငံတကာ သတင်းအချက်အလက် (Informatics) ဘာသာရပ်	၄ နှစ်	p.22
နိုင်ငံတကာ အနုပညာ သတင်းအချက်အလက် ဘာသာရပ်	၄ နှစ်	p.23
နိုင်ငံတကာ စီမံခန့်ခွဲရေး သတင်းအချက်အလက် ဘာသာရပ်	၄ နှစ်	p.23
နိုင်ငံတကာသတင်းအချက်အလက် ဘာသာရပ်	၃ နှစ်	p.24
နိုင်ငံတကာ Art နှင့် Design ဘာသာရပ်	၃ နှစ်	p.24
ကမ္ဘာ့ခရီးသွားလာရေး အဆင့်မြင့် သတင်းအချက်အလက် ဘာသာရပ်	၃ နှစ်	p.25

သင်ကြားပေးသည့် ဘာသာရပ်များ

A Art နှင့် Design

Art & Design

Art နှင့် Design သတင်းအချက်အလက် ဌာန　၄ နှစ်သင်ရိုး

★အဆင့်မြင့် ဒီပလိုမာ
★အသက်မွေးဝမ်းကျောင်းဆိုင်ရာ လက်တွေ့ အထူးပရိုဂရမ်များ

လုပ်ငန်းနယ်ပယ်တွင် Art Director ဖြစ်နိုင်သည်။

Digital Art ၏ လုပ်ဆောင်နိုင်စွမ်းကို အဆုံးစွန်ထိ စူးစမ်းလေ့လာရင်းဖြင့် product ၏ ပြီးပြည့်စုံသော ပုံကို ကြိုတင်၍ ထင်မြင်ယူဆပြီး project ကို အောင်မြင်ပြီးမြောက်စေရန် planning လုပ်သည့် စွမ်းရည်နှင့် management skill လဲရှိသည့် Art Director ကို မွေးထုတ်ပေးသည်။

ရည်ရွယ်သည့် အလုပ်အမျိုးအစား

Art Director	CG Creator	DTP Designer
Web Designer	Advertisement Designer	အစရှိသည်။
Game CG Designer	Image Creator	

အဆင့်မြင့် Art နှင့် Design ဌာန　၃ နှစ်သင်ရိုး　ဒီပလိုမာ

တီထွင်ဖန်တီးနိုင်စွမ်းနှင့် အဆိုပြုတင်ပြနိုင်စွမ်းများ ပြင်ဆင်ထားခဲ့သည့် creator၊ designer ဖြစ်နိုင်သည်။

အဆင့်မြင့်သော ထုတ်လုပ်မှု နည်းပညာကို တတ်ကျွမ်းပြီး၊ client ၏ တောင်းဆိုချက်များကို နားထောင်နေစဉ် ညှိနှိုင်းခြင်းနှင့် အဆိုပြုနိုင်သည့် concept making လုပ်နိုင်စွမ်း၊ တင်ဆက်ပြသနိုင်စွမ်းရှိသည့် လူ့စွမ်းအားအရင်းအမြစ်များကို မွေးထုတ်ပေးသည်။

ရည်ရွယ်သည့် အလုပ်အမျိုးအစား

CG Creator	DTP Designer	Advertisement Designer
Web Designer	Image Creator	Game CG Designer　အစရှိသည်။

နိုင်ငံခြားပညာတော်သင်ကျောင်းသားများအတွက် သီးသန့်　|　နိုင်ငံတကာ Manga နှင့် Anime နည်းပညာ ဘာသာရပ်

Manga နှင့် Anime ဌာန　၃ နှစ်သင်ရိုး　ဒီပလိုမာ

Digital ဖြင့် Manga နှင့် Anime Product နည်းပညာကို ပြင်ဆင်တတ်မြောက်ထားသည့် ကာတွန်းဆရာ၊ Animator၊ Creator ဖြစ်နိုင်သည်။

Analog ဖြင့် Manga နှင့် Anime Product ၏ နည်းပညာနှင့် သမိုင်းကြောင်းများကို ခြေရာကောက်ရင်းဖြင့်ပင်၊ Digital ဖြင့် Product များ ထုတ်လုပ်ရန် ကြိုးစားအားထုတ်ပြီး ထုတ်လုပ်ရာနေရာနှင့် ထုတ်ဝေမှု၊ ဖြန့်ဖြူးမှု အပိုင်းများကို တက်ကြွစွာလုပ်ဆောင်နိုင်မည့် လူ့စွမ်းအားအရင်းအမြစ်များကို မွေးထုတ်ပေးသည်။

ရည်ရွယ်သည့် အလုပ်အမျိုးအစား

Animator	Digital Painter	Illustrator
Manga Artist	CG Animator	Advertising Designer　အစရှိသည်။

Art နှင့် Design ဌာန　၂ နှစ်သင်ရိုး　ဒီပလိုမာ

Digital Art လုပ်ငန်းကို ထောက်ကူပြုနိုင်သည့် Creator၊ Designer ဖြစ်နိုင်သည်။

ဒီဇိုင်း၊ အရောင်ပိုင်းဆိုင်ရာ အာရုံခံစားမှုစသော အနုပညာ၏ အခြေခံစွမ်းရည်နှင့် ထုတ်လုပ်မှု software ကို အသုံးပြုနိုင်သည့် skill ရှိပြီး၊ concept ကို အခြေခံသည့် ဖန်တီးမှု လုပ်ရှားမှုများ ချဲ့ထွင်နိုင်သော လူ့စွမ်းအားအရင်းအမြစ်ကို မွေးထုတ်ပေးသည်။

နိုင်ငံခြားပညာတော်သင်ကျောင်းသားများအတွက် သီးသန့်　|　နိုင်ငံတကာ ICT စီးပွားရေးဘာသာရပ်

ရည်ရွယ်သည့် အလုပ်အမျိုးအစား

CG Creator	DTP Operator
Web Designer	Non-Linear Editing
Game CG Designer	Operator　အစရှိသည်။

B စီးပွားရေးနှင့် စီမံခွဲခန့်ရေး

Business & Management

စီးပွားရေးနှင့် စီမံခွဲခန့်ရေး သတင်းအချက်အလက် ဌာန　၄ နှစ်သင်ရိုး

★အဆင့်မြင့် ဒီပလိုမာ
★အသက်မွေးဝမ်းကျောင်းဆိုင်ရာ လက်တွေ့ အထူးပရိုဂရမ်များ

ကုမ္ပဏီများအဖို့ အကောင်းဆုံး သတင်းအချက်အလက်စနစ်ကို အဆိုပြုတင်ပြပြီး၊ စီးပွားရေးကို ဦးဆောင်ပေးနိုင်သည့် အကြံပေးဖြစ်နိုင်သည်။

ကုမ္ပဏီတွင်ရှိသော ဌာနအသီးသီး၏ လုပ်ငန်းအကြောင်းအရာများနှင့် အမြတ်အစွန်းများ ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာနည်းစသည်တို့၏ စီမံခန့်ခွဲမှု အသိပညာများနှင့်တကွ လက်တွေ့ကျသော IT နည်းပညာများကို သင်ယူရင်းဖြင့် IT ကို အသုံးပြု၍ စီးပွားရေးကို ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်အောင် လုပ်ဆောင်နိုင်သည့် ခေါင်းဆောင်၏ အခြေခံရှိသင့်သည်များ တတ်မြောက်မည်။ ကုန်ထုတ်လုပ်မှု စီမံခန့်ခွဲခြင်းနှင့် client စီမံခန့်ခွဲခြင်းစသည့် နယ်ပယ်များတွင် information system ကို ဒီဇိုင်းနှင့် အဆိုပြုတင်ပြနိုင်သည့် IT consultant နှင့် Project manager ကို မွေးထုတ်ပေးသည်။ KCG သည် စီမံခန့်ခွဲရေးသတင်းအချက်အလက် ဘာသာရပ်နှင့် Data Science ဘာသာရပ်တို့ကို သင်ကြားပေးပါသည်။

ရည်ရွယ်သည့် အလုပ်အမျိုးအစား

IT Consultant	e-Business Producer	System Engineer (SE)
Sales Personnel for Technology	Data Scientist	Project Manager　အစရှိသည်။

အသုံးချ သတင်းအချက်အလက် ဌာန　၃ နှစ်သင်ရိုး　ဒီပလိုမာ

System engineer တစ်ဦးဖြစ်လာစေရန်နှင့် နယ်ပယ်တွင်း၌ IT တိုးတက်ပြောင်းလဲရေးအတွက် ပံ့ပိုးကူညီရန်။

ဤပရိုဂရမ်သည် ဖန်တီးရေးသားမှု နည်းပညာများကို အဆင့်မြင့်မားစွာ နားလည်ပြီး ဧည့်သည်၏လိုအပ်ချက်များကို နားထောင်ကာ အိုင်ဒီယာများကို ညှိနှိုင်းရန်နှင့် အဆိုပြုရန် အတွေးအမြင် ဖန်တီးပုံဖော်ခြင်းနှင့် တင်ပြခြင်း၌ စွမ်းရည်ရှိသူများကို မွေးထုတ်ပေးပါသည်။ ဤပရိုဂရမ်ပါ ဘာသာရပ်များမှာ International Automotive Controls၊ Medical Information၊ Marine IT၊ Agricultural IT၊ Fintech နှင့် Business IT တို့ ဖြစ်သည်။

နိုင်ငံခြားပညာတော်သင်ကျောင်းသားများအတွက် သီးသန့်　|　နိုင်ငံတကာ Automobile Control ဘာသာရပ်
နိုင်ငံတကာ စီးပွားရေးစီမံခန့်ခွဲမှု ဘာသာရပ်

ရည်ရွယ်သည့် အလုပ်အမျိုးအစား

- Automotive Engineer
- Marine/Aquacultural Engineer
- Agricultural/Forestry Engineer
- Financial Engineer
- Medical Information Technician　အစရှိသည်။

သတင်းအချက်အလက် စီးပွားရေး ဌာန　၂ နှစ်သင်ရိုး　ဒီပလိုမာ

စီးပွားရေးနည်းဟန်များ နှင့် ကွန်ပျူတာစွမ်းရည် မြင့်မားသည့် စီးပွားရေးသမား ဖြစ်နိုင်သည်။

စီးပွားရေး နည်းဟန်များနှင့် ဆက်သွယ်ဆောင်ရွက်နိုင်မှု စွမ်းရည်၊ Word၊ Excel၊ Access စသည့် ရုံးသုံးများကို သုံးနိုင်သည့် နည်းပညာများ၊ အလုပ်လုပ်သူတစ်ယောက်အနေဖြင့် အခြေခံကျွမ်းကျင်မှုများရှိပြီး၊ နေ့စဉ်စာရင်းရေးသွင်းခြင်းနှင့် ကုမ္ပဏီ၏ဖွဲ့စည်းပုံမှစကာ လုပ်ငန်းခွင် အသိပညာများကို သင်ကြားသည်။ မည်သည့် လုပ်ငန်းခွင်မျိုးတွင်မဆို လျင်မြန်တက်ကြွစွာ လုပ်ဆောင်နိုင်သည့် စီးပွားရေးသမားကောင်းကို မွေးထုတ်ပေးသည်။

ရည်ရွယ်သည့် အလုပ်အမျိုးအစား

- Systems Administrator
- Sales & Marketing Staff
- Instructor for Computer Operator
- Administrative and Accounting Staff　အစရှိသည်။

IT ဆေးဘက်ဆိုင်ရာစီမံခန့်ခွဲရေး ဌာန　၂ နှစ်သင်ရိုး　ဒီပလိုမာ

ဆေးပညာနယ်ပယ်အပြင် ကွန်ပြူတာနယ်ပယ်ရှိအသိပညာများ ရရှိကာ နောင်အနာဂတ်တွင် ဆေးဘက်ဆိုင်ရာလုပ်ငန်းဆောင်ရွက်သည့်နေရာများ၌ ကွန်ပြူတာအသုံးပြုဆောင်ရွက်ခြင်းကို ဦးဆောင်လုပ်ကိုင်နိုင်သည့် ကျွမ်းကျင်ပညာရှင်တစ်ဦးဖြစ်လာမည်ဖြစ်သည်။

ကွန်ပြူတာဆက်စပ်အသိပညာများသည် ယနေ့ခေတ် ဆေးဘက်ဆိုင်ရာ လုပ်ငန်းနယ်ပယ်တွင် မရှိမဖြစ်လိုအပ်ပြီး အဆိုပါလိုအပ်ချက်အတွက် တာဝန်ထမ်းဆောင်နိုင်သောဝန်ထမ်းအရေအတွက်များ နည်းပါးလျက်ရှိသည်။ Medical Office Administration ဌာနတွင် ကျောင်းသားများသည် ဆေးဘက်ဆိုင်ရာအသိပညာအပြင် IT စွမ်းရည်များကိုပါ သင်ယူရရှိနိုင်ပြီး အနာဂတ်တွင် ဆေးဘက်ဆိုင်ရာလုပ်ငန်းဆောင်ရွက်သည့်နေရာများ၌ ကွန်ပြူတာအသုံးပြုဆောင်ရွက်ခြင်းကို ဦးဆောင်လုပ်ကိုင်နိုင်သည့် ကျွမ်းကျင်ပညာရှင်တစ်ဦး ဖြစ်လာမည်ဖြစ်သည်။

ရည်ရွယ်သည့် အလုပ်အမျိုးအစား

ဆေးရုံများ၊ ဆေးခန်းများ၏ ဆေးဘက်ဆိုင်ရာစီမံခန့်ခွဲရေး　အစရှိသည်။

C ကွန်ပျူတာသိပ္ပံ
Computer Science

ကွန်ပျူတာသိပ္ပံ ဌာန ၄ နှစ်သင်ရိုး
★အဆင့်မြင့် ဒီပလိုမာ
★အသက်မွေးဝမ်းကျောင်းဆိုင်ရာ လက်တွေ့ အထူးပရိုဂရမ်များ

IT လုပ်ငန်းခွင်တွင် ဦးဆောင်ဦးရွက်ပြုနိုင်သည့် အထူးကျွမ်းကျင်သူ ဖြစ်နိုင်သည်။

Client ၏ လိုအပ်ချက်ကို ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာရန် information system ဖြင့် ဖြေရှင်းနည်းကို အဆိုပြုတင်ပြခြင်းနှင့် တည်ဆောက်နိုင်သည့် Solution Engineer၊ IT architect ကို မွေးထုတ်ပေးသည်။

ရည်ရွယ်သည့် အလုပ်အမျိုးအစား

Solution Engineer	System Engineer (SE)	IT Architect အစရှိသည်။
Project Manager	Network Engineer	

Multimedia Computing ဌာန ၃ နှစ်သင်ရိုး ဒီပလိုမာ

Software အသစ်များ ရေးဆွဲမှုကို ဦးဆောင်နိုင်သည့် အင်ဂျင်နီယာ ဖြစ်နိုင်သည်။

ဗီဒီယို၊ အော်ဒီယိုနှင့် အခြားအကြောင်းအရာများကို အပြန်အလှန် ပေးပို့၊ လက်ခံနိုင်သည့် ဆက်သွယ်ရေးစနစ်ကို အစီအစဉ်ချမှတ်ခြင်း၊ ဒီဇိုင်းရေးဆွဲခြင်းနှင့် လည်ပတ်စေခြင်းတို့ ပြုလုပ်နိုင်သည့် အင်ဂျင်နီယာများကို ဤပရိုဂရမ်မှ မွေးထုတ်ပါသည်။

ရည်ရွယ်သည့် အလုပ်အမျိုးအစား

System Engineer (SE)	Database Engineer	Web Engineer
Programmer	CG Engineer	အစရှိသည်။

Computer Networking ဌာန ၃ နှစ်သင်ရိုး ဒီပလိုမာ

Infromation System ကို တည်ဆောက်မည့် engineer ဖြစ်နိုင်သည်။

Network၊ Database၊ Information security နှင့် ပတ်သက်သော နည်းပညာ၊ အသိပညာများရရှိပြီး၊ ဘေးကင်းပြီး စိတ်ချရသော information system တည်ဆောက်နိုင်သော လူ့စွမ်းအားအရင်းအမြစ်များကို မွေးထုတ်ပေးသည်။

ရည်ရွယ်သည့် အလုပ်အမျိုးအစား

Networking Engineer	Database Engineer	System Engineer (SE)
Network Administrator	Security Engineer	အစရှိသည်။

Information Processing ဌာန ၂ နှစ်သင်ရိုး ဒီပလိုမာ

ပရိုဂရမ်ရေးခြင်းနှင့် IT အခြေခံများကို ကျွမ်းကျင်ပိုင်နိုင်သည့် ကျွမ်းကျင်သူတစ်ဦးဖြစ်လာစေရန်။

ဤပရိုဂရမ်သည် ကွန်ပြူတာများ၊ ကွန်ရက်များနှင့် သတင်းအချက်အလက် သီအိုရီတွင် အခြေခံရှိသော Programmer များ၊ System Engineer များနှင့် System Operator များကို မွေးထုတ်ပေးသည်။
ဤပရိုဂရမ်ပါဘာသာရပ်များသည် International IT၊ Information Processing နှင့် IT Voice Acting တို့ဖြစ်သည်။

နိုင်ငံခြားပညာတော်သင်ကျောင်းသားများအတွက် သီးသန့် | **နိုင်ငံတကာစီးပွားရေး IT ဘာသာရပ်**

ရည်ရွယ်သည့် အလုပ်အမျိုးအစား

Programmer	System Engineer (SE)	Applications Operator
Web Programmer	Voice Acting	Narrator အစရှိသည်။

D Digital Game နှင့် Amusement
Digital Game & Amusement

အဆင့်မြင့် Digital Game နှင့် Amusement ဌာန ၄ နှစ်သင်ရိုး
★အဆင့်မြင့် ဒီပလိုမာ
★အသက်မွေးဝမ်းကျောင်းဆိုင်ရာ လက်တွေ့ အထူးပရိုဂရမ်များ

နောင်လာနောက်သားများ၏ ဂိမ်းရေးဆွဲမှု ရှေ့ဆောင်သူ ဖြစ်နိုင်သည်။

Programming၊ Content ပြုလုပ်နည်းပညာသာမကပဲ အသင်းအဖွဲ့ တည်ထောင်ရန် မရှိမဖြစ်လိုအပ်သော management skill၊ leadership လဲ ပျိုးထောင်ပေးပြီး production staff များကို ညွှန်ကြားသည့် Game director၊ ဂိမ်းနည်းပညာပိုင်းဆိုင်ရာ အသင်းများကို ဦးဆောင်သည့် technical director ကို မွေးထုတ်ပေးသည်။

ရည်ရွယ်သည့် အလုပ်အမျိုးအစား

Game Director	Technical Diretor
Game Producer	Game Programmer
Game Planner	Game CG Designer အစရှိသည်။

အဆင့်မြင့် Digital Game Development ဌာန ၃ နှစ်သင်ရိုး ဒီပလိုမာ

ခေတ်ရှေ့ပြေးသည့် နည်းပညာများအစဉ် ဖော်ဆောင်နိုင်မည့် Game Creator ဖြစ်နိုင်သည်။

၃ ဖက်မြင် ဂိမ်းများ၊ online game များစသည့် နည်းပညာမြင့် ဂိမ်းများကို ရေးဆွဲနိုင်သည့် ဂိမ်းပရိုဂရမ်မာ၊ product တစ်ခုလုံးကို ခြုံငုံရှုမြင်ပြီး player ကို စိတ်ဝင်စားမှု အမြင့်ဆုံးရောက်စေမည့် စိတ်ဝင်စားစရာ အစီအစဉ်များ ပြုလုပ်နိုင်သည့် game planner၊ အသင်းအဖွဲ့ ထူတောင်ရာတွင် ဗဟိုချက်မဖြစ်သော creator ကို မွေးထုတ်ပေးသည်။

ရည်ရွယ်သည့် အလုပ်အမျိုးအစား

Game Programmer	Game Planner
Game Scenario Writer	Game CG Designer အစရှိသည်။

Digital Game Development ဌာန ၂ နှစ်သင်ရိုး ဒီပလိုမာ

ဂိမ်းရေးဆွဲရေးအခြေခံကို သေသေချာချာတက်မြောက်ထားသည့် တီထွင်ဖန်တီးသူဖြစ်လာ ပါမည်

C++ စသည့် ပရိုဂရမ်းမင်းဘာသာစကားနှင့် ဂရပ်ဖစ်ဒီဇိုင်း၊ ဂိမ်းဖြစ်စဉ်များနှင့် စည်းမျဉ်းစသည်တို့ကို ချမှတ်သည့် ဂိမ်းစီမံရေးနည်းလမ်းများကို သင်ကြားပါမည်။ ထုတ်လုပ်မှုဒါရိုက် တာ၏ ညွှန်ကြားမှုဖြင့် တိကျသေချာသည့်လုပ်ငန်းများစွမ်းဆောင်နိုင်သည့် ဂိမ်းပရိုဂရမ်မာ နှင့် ဂိမ်းပလန်နာများ ရေးဆွဲရေးအကူများကို ပြုစုပျိုးထောင်ပေးပါမည်။

ရည်ရွယ်သည့် အလုပ်အမျိုးအစား

Game Programmer	Game Planner
Game Scenario Writer	Game CG Designer
Game Development Assistant အစရှိသည်။	

E Engineering အတွက် Embedded Systems

Engineering for Embedded Systems

သတင်းအချက်အလက် Engineering ဌာန　၄ နှစ်သင်ရိုး　★အဆင့်မြင့် ဒီပလိုမာ ★အသက်မွေးဝမ်းကျောင်းဆိုင်ရာ လက်တွေ့ အထူးပရိုဂရမ်များ

Embedded system ရေးဆွဲရေးနှင့်ဆိုင်သည့် ကျွမ်းကျင်ပညာရှင်ဖြစ်လာပါမည်

Hardware၊ Software နည်းပညာများအပြင် အကြံပေးခြင်း၊ ဒီဇိုင်းပုံဖော်ခြင်း၊ ရေးဆွဲခြင်း၊ အသုံးချခြင်း၊ ထိန်းသိမ်းခြင်းနှင့် စီမံခန့်ခွဲခြင်း စသည်တို့အထိ Embedded system ရေးဆွဲ ရေးနှင့်ဆိုင်သည့် နယ်ပယ်ကျယ်ပြန့်သော နည်းပညာ၊ အသိပညာစသည်တို့ကို တတ် မြောက်ထားပြီး ရေးဆွဲရေးအသင်းကို ညွှန်ကြားခြင်း၊ စုစည်းခြင်းစသည်တို့ကို ဆောင်ရွက် သည့် စီမံကိန်းမန်နေဂျာနှင့် IT Architects များကို ပြုစုပျိုးထောင်ပါမည်။

နိုင်ငံခြားပညာတော်သင်ကျောင်းသားများအတွက် သီးသန့်	နိုင်ငံတကာ သတင်းအချက်အလက် (Informatics) ဘာသာရပ်
နိုင်ငံတကာ အနုပညာ သတင်းအချက်အလက် ဘာသာရပ်	နိုင်ငံတကာ စီမံခန့်ခွဲရေး သတင်းအချက်အလက် ဘာသာရပ်

ရည်ရွယ်သည့် အလုပ်အမျိုးအစား

IT Architect, Mechatronics Engineer, Embedded Systems Engineer, System Engineer (SE), Hardware Developer အစရှိသည်။

အဆင့်မြင့် Computer Engineering ဌာန　၃ နှစ်သင်ရိုး　ဒီပလိုမာ

Embedded technology ဖြင့် ထုတ်ကုန်ဖန်တီးထုတ်လုပ်မှုကို အဆင့်မြင့်တင်ပေးနိုင်သော အင်ဂျင်နီယာတစ်ဦးဖြစ်လာစေရန်။

စက်ရုပ်များ၊ ဆက်သွယ်ရေးစက်ပစ္စည်းများ၊ မော်တော်ယာဉ် အင်နီယာပညာနှင့် မိုက်ခရိုပရောဆက်ဆာ ထိန်းချုပ်ကိရိယာများ တည်ဆောက်မှုကို လေ့ကျင့်ခြင်းဖြင့် ကျောင်းသားများသည် embedded system များကို ပြည့်ပြည့်စုံစုံလေ့လာနိုင်မည်ဖြစ်သည်။ အဆိုပါဘာသာရပ်ဖြင့် ဘွဲ့ရရှိသူများသည် system engineer များ၊ programmer များနှင့် mechatronics engineer များ ဖြစ်လာမည်ဖြစ်ပြီး ထုတ်ကုန်အဆင့်မြင့်တင်မှု စက်ရုံ၊ အလုပ်ရုံများ၏ အဓိကအခန်းကဏ္ဍများတွင် ပါဝင်နိုင်မည်ဖြစ်သည်။ အဆိုပါပရိုဂရမ်ပါ ဘာသာရပ်များသည် International Information၊ Computer Engineering နှင့် Automobile Control တို့ ဖြစ်ပါသည်။

နိုင်ငံခြားပညာတော်သင်ကျောင်းသားများအတွက် သီးသန့်	နိုင်ငံတကာ သတင်းအချက်အလက် (Information) ဘာသာရပ်
နိုင်ငံတကာ Art နှင့် Design ဘာသာရပ်	ကမ္ဘာ့ခရီးသွားလာရေး အဆင့်မြင့် သတင်းအချက်အလက် ဘာသာရပ်

ရည်ရွယ်သည့် အလုပ်အမျိုးအစား

Embedded Systems Engineer, Mechatronics Engineer, System Engineer (SE), Customer Engineer, Control Programmer, ECU Developer, On-board Electronics Engineer အစရှိသည်။

Computer Engineering ဌာန　၂ နှစ်သင်ရိုး　ဒီပလိုမာ

Hardware၊ Software နှင့်ဆိုင်သည့်အခြေခံကိုတက်မြောက်ထားသည့် ထိန်းချုပ်မှုဆိုင်ရာ အင်ဂျင်နီယာဖြစ်လာပါမည်

Embedded system တည်ဆောက်ရေးအတွက် လိုအပ်သည့် Hardware၊ Software နှင့်ဆိုင်သည့် အခြေခံနည်းပညာ၊ အသိပညာများကို သင်ယူတတ်မြောက်ပြီး တည်ဆောက် ရေးခေါင်းဆောင်၏လက်အောက်တွင် တိကျသေချာသော လုပ်ဆောင်ချက်များ ဆောင်ရွက် နိုင်သည့် Control Systems Engineer များကို ပြုစုပျိုးထောင်ပါမည်။

နိုင်ငံခြားပညာတော်သင်ကျောင်းသားများအတွက် သီးသန့်	ကမ္ဘာ့ခရီးသွားလာရေး သတင်းအချက်အလက် ဘာသာရပ်

ရည်ရွယ်သည့် အလုပ်အမျိုးအစား

Embedded Systems Engineer, System Engineer (SE), Control Programmer, Customer Engineer အစရှိသည်။

သတင်းအချက်အလက်နှင့် ဆက်သွယ်ရေး ဌာန

Information & Communication

သတင်းအချက်အလက်နှင့် ဆက်သွယ်ရေး ဘာသာရပ်　နေ့အချိန် အချိန်ပြည့်သင်တန်း ၁နှစ်/ ညအချိန်သင်တန်း ၂နှစ်

အချိန်တိုအတွင်း IT စွမ်းရည်ကို သင်ယူတတ်မြောက်ချင်သူများကို ရည်ရွယ်သည့်အတန်း ဖြစ်ပါသည်။ တစ်ဦးချင်းလိုအပ်ချက်နှင့် တတ်မြောက်မှုအဆင့်အပေါ် မူတည်ပြီး ဘာသာရပ် များကို ရွေးချယ်ပြီး ပရိုဂရမ်းမင်းနှင့် system development၊ သတင်းအချက်အလက်နှင့် ဆိုင်သည့် အရည်အချင်းများတက်မြောက်ခြင်း၊ ရုံးပိုင်းဆိုင်ရာအပလီကေးရှင်းအသုံးချ နည်းများတက်မြောက်ခြင်း စသည့် ရည်ရွယ်ချက်နှင့် တစ်ထပ်တည်းကျသည့်သင်ယူမှုများ ကို ရရှိနိုင်ပါသည်။

KCG နိုင်ငံတကာကျောင်းသားကျောင်းသူများအတွက် အထူးသင်တန်း

ကျောင်းသားများသည် ဧပြီလ သို့မဟုတ် အောက်တိုဘာလတွင် စာရင်းပေးသွင်းနိုင်ပါသည်။

ကမ္ဘာတစ်ဝှမ်းတွင် တက်ကြွသော အခန်းကဏ္ဍများကို ဆောင်ရွက်နိုင်သည့် IT အင်ဂျင်နီယာများကို မွေးထုတ်ပေးရန်အတွက် KCG သည် နိုင်ငံတကာကျောင်းသားကျောင်းသူများ၏ လိုအပ်ချက်များအတွက် ရည်ရွယ်သည့် အထူးသင်တန်းကို တည်ထောင်ခဲ့ပါသည်။ ကျောင်းသားကျောင်းသူများသည် ဧပြီလ သို့မဟုတ် အောက်တိုဘာလတွင် စာရင်းသွင်းနိုင်ပါသည်။

KCG သည် နိုင်ငံတကာကျောင်းသားကျောင်းသူများ၏ အရေးကိစ္စများအတွက် တာဝန်ရှိသော ဝန်ထမ်းအဖွဲ့ဝင်များစွာကို ခန့်အပ်ထားပါသည်။ ဤဝန်ထမ်းများသည် ကျောင်းသားကျောင်းသူများအား လေ့လာမှုများမှ ကျောင်းဝင်းဘဝအထိ ကိစ္စရပ်များနှင့် အချိန်ပိုင်းအလုပ်များရှာဖွေရာတွင် ပံ့ပိုးပေးပါသည်။ ၎င်းတို့၏ ကြိုးစားအားထုတ်မှုကျေးဇူးကြောင့် ကမ္ဘာတစ်ဝှမ်းမှ KCG သို့ ပါဝင်လာသည့် နိုင်ငံတကာကျောင်းသားကျောင်းသူများစွာသည် အကျိုးကျေးဇူးများဖြစ်ထွန်းသော ကျောင်းသားကျောင်းသူဘဝကို ပျော်မွေ့နိုင်ကြပါသည်။

ဂျပန်နိုင်ငံ သို့မဟုတ် သင့်မိခင်နိုင်ငံတွင် အလုပ်အကိုင်ကောင်းများ ရှာဖွေလိုက်ပါ။

နိုင်ငံတကာ ICT စီးပွားရေးဘာသာရပ်　Art နှင့် Design ဌာန　၂ နှစ်သင်ရိုး　ဒီပလိုမာ　ခမိုဂဝ ကျောင်းပရပုဏ်

ဤဘာသာရပ်တွင် ကျောင်းသားများသည် စီးပွားရေးခေတ်သစ်တွင်အရေးပါသော ICT ၏ အခြေခံဗဟုသုတများကို လေ့လာရမည်ဖြစ်ပြီး၊ စီးပွားရေးနှင့် ICT နယ်ပယ်ရှိခေတ်မီကျွမ်းကျင်မှုများတွင် လူမှုကွန်ရက်ဝန်ဆောင်မှု (SNS) ကိုအသုံးချနိုင်ရန် "သတင်းအချက်အလက်စုဆောင်းခြင်း၊ သတင်းအချက်အလက်ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာခြင်း၊ သတင်းအချက်အလက်ပေးပို့ခြင်းနှင့် သတင်းအချက်အလက်တည်ဆောက်ခြင်း" များကို သင်ယူရပါမည်။ ဤဘာသာရပ်သည် ကျောင်းသားများအား လျှင်မြန်စွာပြောင်းလဲနေသောလူမှုနယ်ပယ်တွင် စီးပွားရေးအတွက် SNS ကိုအပြည့်အဝအသုံးချနိုင်သော တစ်ကမ္ဘာလုံးဆိုင်ရာ ကျွမ်းကျင်ပညာရှင်များဖြစ်လာစေရန် လေ့ကျင့်သင်ကြားပေးမည်ဖြစ်သည်။ သင်တန်းမှ ဘွဲ့ရသူများအား "ဒီပလိုမာ" ဘွဲ့ ချီးမြှင့်ပြီး ၎င်းတို့၏ မိခင်နိုင်ငံ သို့မဟုတ် ဂျပန်နိုင်ငံတွင် အသက်မွေးဝမ်းကြောင်းဆိုင်ရာ အသက်မွေးဝမ်းကျောင်း ပညာရပ်များကို လိုက်စားနိုင်စေပါသည်။

ပထမနှစ် ပထမနှစ်တွင် စီးပွားရေးဆိုင်ရာ ဂျပန်ဘာသာစွမ်းရည်ကို အားကောင်းရန်ကြိုးပမ်းရမည်ဖြစ်ပြီး၊ ICT နှင့် စီးပွားရေးအခြေခံများကို သင်ယူရပါမည်။ ဘာသာရပ်များသည် Microsoft Office၊ ကွန်ပျူတာအခြေခံများ၊ တင်ဆက်မှုစွမ်းရည်များနှင့် "နည်းပညာပိုင်းဆိုင်ရာဂျပန်စာ" ကဲ့သို့သော ဂျပန်ဘာသာစကား ဘာသာရပ်တို့ကို သင်ကြားပေးမည်ဖြစ်ပြီး စာရေးခြင်းနှင့် ဆက်သွယ်ရေးစွမ်းရည်များကို တိုးတက်လာစေမည်ဖြစ်သည်။

ဒုတိယနှစ် ကျောင်းသားများသည် မိမိတို့၏ စွမ်းရည်နှင့်ဗဟုသုတများတိုးတက်လာစေရန် စီးပွားရေးနှင့် ICT တို့နှင့်သက်ဆိုင်သော ဘာသာရပ်များစွာထဲမှ ကြိုက်နှစ်သက်ရာကိုရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။ ကျောင်းသားများသည်ဆိုရှယ်မီဒီယာနှင့် X (ယခင် Twitter) နှင့် Facebook ကဲ့သို့သော အမျိုးမျိုးသော SNS များအတွက် အကြောင်းအရာများဖန်တီးရန်လိုအပ်သောအကြောင်းအရာများအတွက် အခြေခံဗဟုသုတများကို သင်ယူရမည်ဖြစ်ပြီး၊ မိမိတို့၏ကုမ္ပဏီများ ကမ္ဘာနှင့်ရင်ဘောင်တန်းနိုင်ရန်အတွက် ဒီဇိုင်းစွမ်းရည်များကိုလည်း တိုးတက်စေမည်ဖြစ်သည်။

အလုပ်အကိုင်အခွင့်အလမ်းများ	
ဝက်ဘ် (SNS) မားကတ်တင်း	ဝက်ဘ် (SNS) ဒါရိုက်တာ
ဝက်ဘ်အစီအစဉ်ရေးဆွဲခြင်းနှင့် လူမှုဆက်ဆံရေး	SNS အကောင်အထည်ဖော်ရေးမန်နေဂျာ
SNS အကြံပေး	အထွေထွေအုပ်ချုပ်ရေးလုပ်ငန်း (အထွေထွေရေးရာ၊ လူ့စွမ်းအားအရင်းအမြစ်၊ စာရင်းစစ်ခြင်း၊ အရောင်းစီမံခန့်ခွဲမှု စသည်)

အရည်အချင်းစစ်စာမေးပွဲ ပြင်ဆင်ခြင်း	
Illustrator® ဖန်တီးရှင် ကျွမ်းကျင်စာမေးပွဲ	Photoshop® ဖန်တီးရှင် ကျွမ်းကျင်စာမေးပွဲ
SNS မားကတ်တင်း ကျွမ်းကျင်စာမေးပွဲ	

နိုင်ငံတကာ Automobile Control ဘာသာရပ်

အသုံးချ သတင်းအချက်အလက် ဌာန ၃ နှစ်သင်ရိုး ဒီပလိုမာ
ကျိုတိုအဲ့ခိမအဲ ကျောင်းပရဝုဏ်

ဂျပန်နိုင်ငံ သို့မဟုတ် သင့်မိခင်နိုင်ငံတွင် အလုပ်အကိုင်ကောင်းများ ရှာဖွေလိုက်ပါ။

ဒီဂျစ်တယ် သယ်ယူပို့ဆောင်ရေး အသုံးပြုသော လူမှုအဖွဲ့အစည်းဖြစ်ပေါ်လာရေးနှင့် စိမ်းလန်းသော ပြုပြင်ပြောင်းလဲမှု ရရှိစေရန် နောက်ဆုံးပေါ်နည်းပညာကို အကောင်းဆုံးအသုံးချထားသည့် လမ်းပန်းဆက်သွယ်ရေး ဝန်ဆောင်မှုများကို အများပြည်သူသုံးစွဲနိုင်အောင် ဆောင်ရွက်နေကြပါသည်။ ဤဘာသာရပ်တွင် အနာဂတ်၌ အော်တိုယာဥ်နယ်ပယ်ကို ဦးဆောင်နိုင်သော automotive engineers များ ပျိုးထောင်နိုင်ရန် KCG က ရည်ရွယ်ပါသည်။ သင်တန်းမှ ဘွဲ့ရသူများအား ၎င်းတို့၏ မွေးရပ်နိုင်ငံ သို့မဟုတ် ဂျပန်တွင် ကျွမ်းကျင်စွာ လုပ်ကိုင်နိုင်စေရန် သို့မဟုတ် KCG အဖွဲ့ကျောင်း ကျိုတိုသတင်းအချက်အလက် ဘွဲ့လွန်သင်တန်းကျောင်း (KCGI) တွင် စာရင်းသွင်းပြီး မဟာဘွဲ့ကို သင်ယူနိုင်စေမည့် "ဒီပလိုမာ" ဘွဲ့ကို ချီးမြှင့်ပါသည်။

ပထမနှစ်

ဤသင်တန်းသည် ဖောက်သည်များ၏ စိတ်ကျေနပ်မှုနှင့် ယုံကြည်စိတ်ချမှုကို ရရှိသော ဝန်ဆောင်မှုအင်ဂျင်နီယာများ၏ ထိပ်တန်းရာထူးများတွင် ပါဝင်လိုသူများအတွက် ရည်ရွယ်ပါသည်။ ကျောင်းသားများသည် မော်တော်ကားများ၏ အခြေခံဖွဲ့စည်းပုံနှင့် လုပ်ငန်းဆောင်တာများကို မှန်ကန်စွာ နားလည်သဘောပေါက်ပြီး အထူးသီးသန့်လေ့လာမှုများ ပြုလုပ်ရန် လိုအပ်မည်ဖြစ်ပြီး ဂျပန်ဘာသာစကားကို ကျွမ်းကျင်အောင် မြှင့်တင်ပေးပါသည်။ လေ့လာမှုများသည် မော်တော်ယာဉ်အင်ဂျင်နီယာနှင့် ပရိုဂရမ်မင်း၊ ကွန်ပျူတာစနစ်များနှင့် ဒစ်ဂျစ်တယ်ဆားကစ်များအပါအဝင် အိုင်တီအခြေခံများနှင့် စတင်သည်။ ဒီသင်တန်းမှာ လည်း စီးပွားရေးလုပ်ငန်းအတွက် လိုအပ်တဲ့ ဆက်သွယ်ရေး ကျွမ်းကျင်မှုတွေလည်း ပါဝင်ပါတယ်။

ဒုတိယနှစ်

သင်ရိုးညွှန်းတမ်းသည် မော်တော်ယာဉ်အပေါ် အလေးပေးထားပြီး မော်တော်ယာဉ်များ၏ အခြေခံများကို လျှပ်စစ်ဖွဲ့စည်းပုံများမှ အီလက်ထရွန်နစ်ပစ္စည်းအထိ၊ ယုတ္တိဗေဒဆိုင်ရာ ဆားကစ်များနှင့် ဝန်ဆောင်မှုပေးခြင်းတို့ကို နက်နက်ရှိုင်းရှိုင်း ဆန်းစစ်ထားသည်။ ကျောင်းသားများသည် အတန်းထဲတွင် သင်ယူနေသော နည်းပညာနှင့် အသိပညာများကို လက်တွေ့လောကတွင် အသုံးပြုသည့် ဝန်ဆောင်မှုကျွမ်းကျင်မှုများကို အတတ်နိုင်ဆုံး အနီးစပ်ဆုံး တွေ့ကြုံခံစားနိုင်ရန် လက်တွေ့စမ်းသပ်မှုများ၊ အလေ့အကျင့်နှင့် ကိုယ်တိုင်ညွှန်ကြားသည့် လုပ်ရှားမှုများတွင် လက်တွေ့အသုံးချပါ။

တတိယနှစ်

လျှပ်စစ်ပစ္စည်းများကို ဖြုတ်တပ်ခြင်း၊ စစ်ဆေးခြင်းနှင့် ချိန်ညှိခြင်းများအားဖြင့် ကျောင်းသားများသည် မော်တော်ယာဥ်ဆိုင်ရာ အသိပညာကို နက်ရှိုင်းစေပါသည်။ ကျောင်းသားများသည် အတန်းထဲတွင် သီအိုရီကို သင်ယူပြီး ၎င်းကို နိုက်နိုက်ချွတ်ချွတ် လက်တွေ့လုပ်ဆောင်ကာ မော်တော်ယာဉ်လုပ်ငန်းတွင် အဆင်သင့်ဖြစ်နိုင်သော ကျွမ်းကျင်မှုအဖြစ် အသုံးချနိုင်သော မော်တော်ယာဉ်ထိန်းချုပ်မှုနည်းပညာများကို သင်ယူကြသည်။ IT နိုင်ငံကူးလက်မှတ်များနှင့် အခြားသော IT အရည်အချင်းများအတွက်လည်း ရည်ရွယ်နိုင်ပါသည်။

နိုင်ငံတကာစီးပွားရေး IT ဘာသာရပ်

Information Processing ဌာန ၂ နှစ်သင်ရိုး ဒီပလိုမာ
ကျိုတိုအဲ့ခိမအဲ ကျောင်းပရဝုဏ်

ဂျပန်နိုင်ငံ သို့မဟုတ် သင့်မိခင်နိုင်ငံတွင် အလုပ်အကိုင်ကောင်းများ ရှာဖွေလိုက်ပါ။

ယနေ့ခေတ် နိုင်ငံတကာအသိုင်းအဝိုင်းတွင် စီးပွားရေးနှင့် IT နယ်ပယ်နှစ်ခုစလုံးတွင် ထူးချွန်ရန် မဖြစ်မနေ လိုအပ်ပါသည်။ AI၊ IoT၊ cloud computing၊ VR/AR၊ ဒရုန်းများနှင့် 5G စသည်ဖြင့် ဒီဂျစ်တယ်နည်းပညာများ တစ်ခုပြီးတစ်ခု ပေါ်ထွက်လာနေချိန်တွင် တည်ရှိပြီးသား စီးပွားရေးစံနမူနာများ ပြောင်းလဲရသည့် နှုန်းမှာ အရှိန်မြင့်၍လာနေသည်။ ဤဘာသာရပ်တွင် အနာဂတ်၌ နည်းပညာအသစ်များ အသုံးပြုပြီး ဆန်းသစ်သော စီးပွားရေးစံနမူနာများ ဖန်တီးပြီး တည်ရှိပြီးသား စီးပွားရေးစံနမူနာများကို တော်လှန်ပြောင်းလဲနိုင်မည့်သူများဖြစ်သော နိုင်ငံတကာ DX ပညာရှင်များကို ပျိုးထောင်ပေးနိုင်ရန်အတွက် IT နှင့် စီးပွားရေးတို့ကို သင်ကြားပေးပါသည်။ သင်တန်းမှ ဘွဲ့ရသူများအား "ဒီပလိုမာ" ဘွဲ့ ချီးမြှင့်ပြီး ၎င်းတို့၏ မိခင်နိုင်ငံ သို့မဟုတ် ဂျပန်နိုင်ငံတွင် အသက်မွေးဝမ်းကြောင်းဆိုင်ရာ အသက်မွေးဝမ်းကျောင်း ပညာရပ်များကို လိုက်စားနိုင်စေပါသည်။

ပထမနှစ်

တရုတ်စာမဟုတ်သော ယဉ်ကျေးမှုများမှ ကျောင်းသားများအတွက် အကျိုးဝင်စေရန်အတွက် သင်ကြားပေးသည့် ဤသင်တန်းသည် အထူးပြုအသိပညာနှင့် လုပ်ငန်းအတွက် လိုအပ်သော ဂျပန်စာကျွမ်းကျင်မှုကို အားကောင်းစေကာ IT နှင့် စီးပွားရေးဆိုင်ရာ အခြေခံများကို ပံ့ပိုးပေးပါသည်။ ကွန်ပြူတာအခြေခံများ၊ Microsoft Office နှင့် တင်ဆက်မှုစွမ်းရည်များအပြင် အင်ဂျင်နီယာဘာသာရပ်ဆိုင်ရာ ဂျပန်ဘာသာနှင့် အခြားဂျပန်ဘာသာစကားဘာသာရပ်များတွင် သင်တန်းများကို သင်ကြားပို့ချပေးလျက်ရှိပြီး စာရွက်စာတမ်းပြင်ဆင်မှုနှင့် ဆက်သွယ်ရေးတွင် ကျောင်းသားများ၏ ကျွမ်းကျင်မှုကို မြှင့်တင်ပေးပါသည်။

ဒုတိယနှစ်

စီးပွားရေးနှင့် IT နှင့်ပတ်သက်သော ကျယ်ပြန့်သော ဘာသာရပ်များမှ ကျောင်းသားများသည် ၎င်းတို့၏ အရည်အချင်းနှင့် ဗဟုသုတများကို ပိုမိုတိုးတက်စေကာ ၎င်းတို့၏ လိုချင်သော သင်တန်းများကို ရွေးချယ်ကြသည်။ SAP Introduction and Logistics၊ လုပ်ငန်းစီမံခန့်ခွဲမှုဆိုင်ရာ အထွေထွေစီမံခန့်ခွဲမှုစနစ်အပြင်၊ ပရိုဂရမ်မင်း၊ စီမံခန့်ခွဲမှုစသည်ဖြင့် သင်တန်းများကို ပြင်ဆင်ထားပြီး၊ စက်မှုနယ်ပယ်များစွာတွင် DX လိုအပ်ချက်များကို တုံ့ပြန်နိုင်စွမ်းကို ထည့်သွင်းထားသည်။

Business × IT

ကမ္ဘာ့ခရီးသွားလာရေး သတင်းအချက်အလက် ဘာသာရပ်

Computer Engineering ဌာန ၂ နှစ်သင်ရိုး
ဒီပလိုမာ ရခုဟုခု ကျောင်းပရဝုဏ်

ဂျပန်နိုင်ငံ သို့မဟုတ် သင့်မိခင်နိုင်ငံတွင် အလုပ်အကိုင်ကောင်းများ ရှာဖွေလိုက်ပါ။

၂၀၂၁ ခုနှစ် တိုကျိုအိုလံပစ်နှင့် ပါရာလံပစ်ပွဲတော်များ၊ ၂၀၂၅ ခုနှစ် အိုဆာကာ-ကန်ဆိုင် နိုင်ငံတကာကုန်စည်ပြပွဲ ကဲ့သို့သော နိုင်ငံတကာပွဲတော်များ ကျင်းပနေဆဲအချိန်တွင် ခရီးသွား စီးပွားရေးလုပ်ငန်းအသစ်များနှင့် ပြည်ပမှ ခရီးသွားများ၏ လိုအပ်ချက်များကို တုံ့ပြန်ဆောင်ရွက်နိုင်မည့် လက်တွေ့ကျသော ခရီးသွား စီးပွားရေးလုပ်ငန်း IT ပညာရှင်များကို ပိုမိုလိုအပ်လာပါသည်။

ကမ္ဘာ့ခရီးသွားလာရေး သတင်းအချက်အလက် ဘာသာရပ်တွင် ကျောင်းသားများသည် ပြည်ပခရီးသွားလုပ်ငန်း၊ ဒေသဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်ရေး၊ ခရီးသွားလုပ်ငန်း ဒီဂျစ်တယ် အသွင်ကူးပြောင်းမှု (DX) နှင့် AI ခရီးသွားလုပ်ငန်း ကဲ့သို့သော ခရီးသွားလုပ်ငန်းများရှိ စိန်ခေါ်မှုများကို ကိုင်တွယ်ရာတွင် ICT ကို အသုံးပြုနိုင်မည့် ကျွမ်းကျင်မှုနှင့် အသိပညာများကို ရရှိမည်ဖြစ်သည်။ ဤသင်တန်းသည် ဒေသတွင်း ခရီးသွားလုပ်ငန်း ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်ရေးကို အထောက်အကူပြုရန် ရည်ရွယ်ပါသည်။

ပထမနှစ်

အဓိကအားဖြင့် Kanji မဟုတ်သော (တရုတ်အက္ခရာမဟုတ်သော) နိုင်ငံများမှ နိုင်ငံတကာကျောင်းသားများကို ရည်ရွယ်သည့် ဤပရိုဂရမ်သည် လိုအပ်သော သင်တန်းဖြစ်သည့် "ခရီးသွား စီးပွားရေးလုပ်ငန်း အခြေခံများ" ဖြင့် စတင်ပြီး၊ ထိုသင်တန်းတွင် ကျောင်းသားများသည် ခရီးသွားလုပ်ငန်းလေ့လာမှုများ၏ အခြေခံများကို စနစ်တကျ သင်ယူကာ အသက်မွေးမှုကျောင်းတွင် ၎င်းတို့၏ ပညာရေးခရီးကို စတင်ကြပါသည်။ ခရီးသွားလုပ်ငန်းလေ့လာမှုများ၏ အခြေခံများ၊ Microsoft Office ကျွမ်းကျင်မှုများနှင့် တင်ပြခြင်းကျွမ်းကျင်မှုများအပြင် "နည်းပညာပိုင်းဆိုင်ရာဂျပန်စာ" ကဲ့သို့သော ဂျပန်ဘာသာစကားသင်တန်းများကိုလည်း ကျောင်းသားများ၏ စာရေးသားခြင်းနှင့် ဆက်သွယ်ပြောဆိုခြင်း စွမ်းရည်များ တိုးတက်စေရန် ကူညီပေးနိုင်ရန်အတွက် ပံ့ပိုးထားပါသည်။

ဒုတိယနှစ်

လက်တွေ့ကျသော ပြဿနာဖြေရှင်းရေး ကျွမ်းကျင်မှုများကို တိုးမြှင့်ရန်အတွက် ဤပရိုဂရမ်သည် လက်တွေ့ကမ္ဘာဝန်းကျင်များတွင် လက်တွေ့အတွေ့အကြုံဆိုင်ရာ သင်ယူမှုကို အလေးထားပါသည်။ ခရီးသွား စီးပွားရေးလုပ်ငန်းများကို မြှင့်တင်ရန် ရည်ရွယ်သည့် ဒေသတွင်းအသိုင်းအဝိုင်းများနှင့် ပူးပေါင်းဆောင်ရွက်သော ပရောဂျက်များမှတစ်ဆင့် ကျောင်းသားများသည် ပညာရှင်လောကတွင် တိုက်ရိုက် အသုံးချနိုင်သော ကျွမ်းကျင်မှုများကို ရရှိမည်ဖြစ်သည်။ ထို့အပြင် ဤပရိုဂရမ်သည် နိုင်ငံတော်အစိုးရလိုင်စင်ရ လမ်းညွှန်စကားပြန် ကဲ့သို့သော ပညာအရည်အချင်းများ ရရှိရန်အတွက်လည်း ကျောင်းသားများကို ပံ့ပိုးပေးပါသည်။ သင်တန်းပြီးဆုံးပါက ကျောင်းသားများအား "ဒီပလိုမာ" ဘွဲ့ကို ချီးမြှင့်ပေးမည်ဖြစ်သည်။ ဘွဲ့ရကျောင်းသားများသည် ၎င်းတို့၏ ဇာတိနိုင်ငံ သို့မဟုတ် ဂျပန်နိုင်ငံတွင် အလုပ်အကိုင်အခွင့်အလမ်းများကို ရှာဖွေနိုင်မည်ဖြစ်ပါသည်။

KCGI ရှိ မဟာတန်းသို့ ဝင်ခွင့်ရရှိရန် မျှော်မှန်းလိုက်ပါ။ စာရင်းသွင်းနိုင်ပါပြီ

နိုင်ငံတကာ Manga နှင့် Anime နည်းပညာ ဘာသာရပ်

အဆင့်မြင့် Art နှင့် Design ဌာန ၃ နှစ်သင်ရိုး ဒီပလိုမာ
ခမိုဂဝ ကျောင်းပရဝုဏ်

ကမ္ဘာလုံးဆိုင်ရာရှထောင့်မှလုပ်ဆောင်သော ဤသင်တန်းသည် AI၊ စီမံခန့်ခွဲမှုနှင့် ဈေးကွက်ချဲ့ထွင်ခြင်းဆိုင်ရာ ကျွမ်းကျင်မှုများဖြင့် ဒစ်ဂျစ်တယ် အာနီမဲနှင့် မန်ဂါထုတ်လုပ်ရေးအင်ဂျင်နီယာများကို ပြုစုပျိုးထောင်ပေးပါသည်။ အခြေခံပညာကို အခြေခံ၍ လေ့လာသင်ယူပြီးနောက် ကျောင်းသားများသည် Maya နှင့် AutoDesk ကဲ့သို့သော 3D ကွန်ပြူတာဂရပ်ဖစ်အက်ပ်ပလီကေးရှင်းများဖြစ်သော Blender ကဲ့သို့သော ပုံဆွဲအပလီကေးရှင်းများကို အသုံးပြုတတ်လာကြသည်။ ကျောင်းသားများသည် AI ကို အသုံးပြု၍ ပရိုမိုးရှင်းဗီဒီယိုများ ထုတ်လုပ်ခြင်းကိုလည်း လုပ်ဆောင်သည်။ အခြားနိုင်ငံရှိ ပညာရေးအဖွဲ့အစည်းများနှင့် ပူးပေါင်း၍ ကျောင်းသားများသည် ပုံဥပမာနှင့် ထိပ်တန်း AI ကို လေ့လာရန် အခွင့်အလမ်းများ ရရှိကြသည်။ သင်တန်းသည် အထူးသဖြင့် အသုံးချမျိုးဆက် AI ဆိုင်ရာ ကျောင်းသားများ၏ အသိပညာကို နက်ရှိုင်းစေပါသည်။

KCGI ရှိ မဟာတန်းသို့ ဝင်ခွင့်ရရှိရန် မျှော်မှန်းလိုက်ပါ။

နိုင်ငံတကာ စီးပွားရေးစီမံခန့်ခွဲမှု ဘာသာရပ်

အသုံးချ သတင်းအချက်အလက် ဌာန　၃ နှစ်သင်ရိုး　ဒီပလိုမာ
ကျိုတိုအဲခ်မအဲ ကျောင်းပရဝုဏ်

ဤသင်တန်းသည် ရေရှည်တည်တံ့သော ဒေသတွင်းစက်မှုလုပ်ငန်း၊ ကုန်သွယ်ရေး၊ ဘဏ္ဍာရေး၊ ထောက်ပံ့ပို့ဆောင်ရေး၊ ဆေးဘက်ဆိုင်ရာအချက်အလက်များနှင့် နိုင်ငံတကာရင်းနှီးမြှုပ်နှံမှုများအတွက် ဆန်းသစ်တီထွင်မှုအပါအဝင် ကွဲပြားသောအမျိုးအစားများစွာတွင် မျိုးဆက်ပွား AI ကိုအသုံးပြုခြင်းကို စူးစမ်းလေ့လာပါသည်။ ဤသင်တန်းရှိ ကျောင်းသားများသည် ကုမ္ပဏီများ၏ လုပ်ငန်းအရင်းအမြစ်များကို တန်ဖိုးအမြင့်ဆုံးဖြစ်အောင် ဗဟိုမှ စီမံခန့်ခွဲနိုင်စေသည့် စီးပွားရေးလုပ်ငန်းအရင်းအမြစ်စီစဉ်ရေးဆွဲခြင်း (ERP) နှင့်ပတ်သက်သော ကျွမ်းကျင်မှုနှင့် ဗဟုသုတများကို ရရှိပါသည်။ မျိုးဆက်သစ်တန်ဖိုးရှုထောင့်မှ၊ သင်တန်းသည် ကမ္ဘာလုံးဆိုင်ရာလုပ်ငန်းအတွက် စီမံခန့်ခွဲမှုဗျူဟာများကို အဆိုပြုခြင်းနှင့် ၎င်း၏အဖွဲ့အစည်းကို ရှေ့သို့တိုးရန်အတွက် စီမံခန့်ခွဲမှုစွမ်းရည်ကို မြှင့်တင်ပေးပါသည်။

KCGI ရှိ မဟာတန်းသို့ ဝင်ခွင့်ရရှိရန် မျှော်မှန်းလိုက်ပါ။

နိုင်ငံတကာ သတင်းအချက်အလက် (Informatics) ဘာသာရပ်

သတင်းအချက်အလက် Engineering ဌာန　၄ နှစ်သင်ရိုး　ရခုဟုခု ကျောင်းပရဝုဏ်
★ အဆင့်မြင့် ဒီပလိုမာ　★ အသက်မွေးဝမ်းကျောင်းဆိုင်ရာ လက်တွေ့ အထူးပရိုဂရမ်များ

ဤပရိုဂရမ်သည် အခြေခံပရိုဂရမ်ရေးဆွဲခြင်းနှင့် စနစ်ဒီဇိုင်းမှအဆင့်မြင့်နည်းပညာအထိ မြှုပ်နှံထားသောစနစ်များတွင် စေ့စေ့စပ်စပ်အခြေအမြစ်ရှိစေသည်။ ကျောင်းသားများသည် အိုင်တီစနစ်များကို အသုံးပြု၍ ဖြေရှင်းချက်များအား အဆိုပြုခြင်းနှင့် အကောင်အထည်ဖော်ရန် ကမ္ဘာလုံးဆိုင်ရာကုမ္ပဏီများ၏ လိုအပ်ချက်များကို ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာနိုင်စွမ်းရှိသော Solution Engineer နှင့် IT Architect ဖြစ်လာစေရန် ရည်ရွယ်ပါသည်။ ပရိုဂရမ်သည် မျိုးဆက်သစ် AI၊ IoT စသည်တို့ကို အသုံးပြု၍ အဆင့်မြင့် အိုင်တီမောင်းနှင်သော လူ့အဖွဲ့အစည်း၏ တောင်းဆိုချက်များကို တုံ့ပြန်နိုင်သည့် ကမ္ဘာလုံးဆိုင်ရာ ပုဂ္ဂိုလ်များကို ပြုစုပျိုးထောင်ပေးသည်။

KCGI ရှိ မဟာတန်းသို့ ဝင်ခွင့်ရရှိရန် မျှော်မှန်းလိုက်ပါ။

နိုင်ငံတကာ အနုပညာ သတင်းအချက်အလက် ဘာသာရပ်

သတင်းအချက်အလက် Engineering ဌာန　၄ နှစ်သင်ရိုး　ရခုဟုခု ကျောင်းပရဝုဏ်
★ အဆင့်မြင့် ဒီပလိုမာ　★ အသက်မွေးဝမ်းကျောင်းဆိုင်ရာ လက်တွေ့ အထူးပရိုဂရမ်များ

ဤအစီအစဉ်သည် ဝါသနာပါသော အနုပညာဒါရိုက်တာများအတွက် ဖြစ်သည်။ ကျောင်းသားများသည် ဒစ်ဂျစ်တယ်အနုပညာ၏ဖြစ်နိုင်ချေများကို အကန့်အသတ်များအထိ မည်သို့လိုက်စားရမည်ကို လေ့လာသင်ယူကြပြီး ပရောဂျက်များမစတင်မီ ၎င်းတို့၏ ပြီးပြည့်စုံသောပုံစံဖြင့် အနုပညာလက်ရာများကို စိတ်ကူးကြည့်ကြပြီး အောင်မြင်သောပရောဂျက်များကို အောင်မြင်ဖြစ်ထွန်းလာစေရန် စီမံကိန်းရေးဆွဲခြင်းနှင့် စီမံခန့်ခွဲခြင်းဆိုင်ရာ ကျွမ်းကျင်မှုများကို ရယူကြသည်။ ကျောင်းသားများသည် ဖောက်သည်လိုအပ်ချက်များကို နားထောင်ခြင်း၊ စေ့စပ်ညှိနိုင်းခြင်းနှင့် အဆိုပြုချက်များကို စားပွဲတင်ခြင်းအပါအဝင် အဆင့်မြင့်ထုတ်လုပ်မှုနည်းပညာများ၊ စိတ်ကူးဖန်တီးခြင်းဆိုင်ရာ ကျွမ်းကျင်မှုများ ပိုင်ဆိုင်ရန် ရည်ရွယ်ပါသည်။

KCGI ရှိ မဟာတန်းသို့ ဝင်ခွင့်ရရှိရန် မျှော်မှန်းလိုက်ပါ။

နိုင်ငံတကာ စီမံခန့်ခွဲရေး သတင်းအချက်အလက် ဘာသာရပ်

သတင်းအချက်အလက် Engineering ဌာန　၄ နှစ်သင်ရိုး　ရခုဟုခု ကျောင်းပရဝုဏ်
★ အဆင့်မြင့် ဒီပလိုမာ　★ အသက်မွေးဝမ်းကျောင်းဆိုင်ရာ လက်တွေ့ အထူးပရိုဂရမ်များ

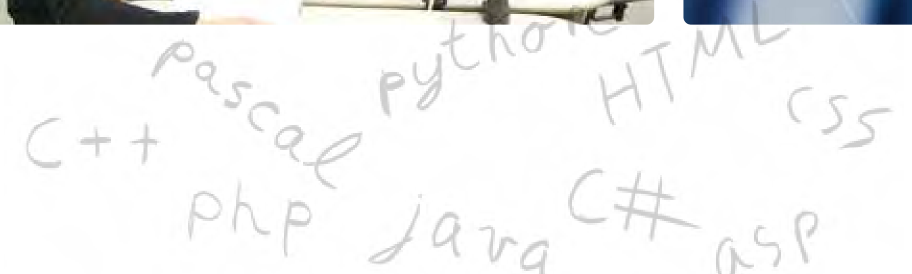
ကျောင်းသားများသည် IT ကိုအသုံးပြု၍ ကုမ္ပဏီတစ်ခု၏ အလုံးစုံစီမံခန့်ခွဲမှုဆိုင်ရာအရင်းအမြစ်များ၊ လူများ၊ ကုန်ပစ္စည်းများ၊ ရန်ပုံငွေများနှင့် သတင်းအချက်အလက်များကို ပေါင်းစပ်ကာ ကိုင်တွယ်ဖြေရှင်းနည်းများကို သင်ယူကြသည်။ ရည်ရွယ်ချက်မှာ ကမ္ဘာ့လူ့အဖွဲ့အစည်းတွင် တက်ကြွစွာပါဝင်နိုင်သည့် IT Consultant နှင့် Project Manager တို့ကို ပြုစုပျိုးထောင်ပေးရန်ဖြစ်သည်။ KCG သည် အိုင်တီလောကတွင် ကျယ်ပြန့်သော စက်မှုနယ်ပယ်အသီးသီးတွင် အောင်မြင်ရန် ဝန်ထမ်းများ လိုအပ်သော ကျွမ်းကျင်မှုဆိုင်ရာ ဝန်ထမ်းများကို ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်စေရန် သင်ကြားပေးသည့် သင်ရိုးညွှန်းတမ်းကို ပြင်ဆင်ထားပါသည်။

KCGI ရှိ မဟာတန်းသို့ ဝင်ခွင့်ရရှိရန် မျှော်မှန်းလိုက်ပါ။

နိုင်ငံတကာ သတင်းအချက်အလက် (Information) ဘာသာရပ်

အဆင့်မြင့် Computer Engineering ဌာန ၃ နှစ်သင်ရိုး ဒီပလိုမာ ရရှုဟုခု ကျောင်းပရဂုဏ်

ယနေ့ခေတ်၏ အဆင့်မြင့်နည်းပညာများဖြစ်သော AI နှင့် cyber-physical စနစ်များကို နယ်ပယ်အမျိုးမျိုးတွင် အသုံးချနေကြပြီး DX သည်လည်း အရှိန်အဟုန်ဖြင့် တိုးတက်နေသည်။ 5G ကိုလည်း ဆက်လက် အသုံးချနေပြီး ကမ္ဘာတစ်ဝန်းတွင် မတာဟုစ်သည်လည်း ပြန့်နှံ့လျက်ရှိပါသည်။ ဤဘာသာရပ်တွင် ကျောင်းသားများသည် အထူးပြုလေ့လာမှုများ သင်ယူလေ့လာရန် လိုအပ်သော ဂျပန်ဘာသာစကား စွမ်းရည်များကို လေ့ကျင့်အားဖြည့်ရသည်။ ထို့နောက် DX နည်းပညာကို တက်လှမ်းလေ့လာနိုင်ရန် အခြေခံဖြစ်သည့် ကွန်ပျူတာနှင့် IT ဆိုင်ရာ ပညာများကို ကြေညက်အောင် လေ့လာရသည်။ ကျောင်းသားများအနေနှင့် များပြားလှသောရွေးချယ်စရာများထဲမှ မိမိတို့နှစ်သက်ရာ ဘာသာရပ်များကို ရွေးချယ်သင်ယူနိုင်သောကြောင့် ထူးကဲသည့် IT စွမ်းရည်များ တတ်မြောက်နိုင်မည်ဖြစ်သည်။ ဒေတာဘေ့စ်၊ ပရိုဂရမ်ရေးဆွဲခြင်းနှင့် နက်ဝေါ့နည်းပညာစသည်တို့အပါအဝင် IT စီးပွားရေးနယ်ပယ်အတွက် မရှိမဖြစ်လိုအပ်သော အကြောင်းအရာများစွာ ခြုံငုံထည့်သွင်းထားပြီး နည်းပညာဆိုင်ရာ ဂျပန်ဘာသာစကားနှင့် အခြားသော ဂျပန်ဘာသာစကားဆိုင်ရာ အကြောင်းအရာများကိုလည်း ထည့်သွင်းသင်ကြားပေးပါသည်။ ဤသင်ကြားရေးဘာသာရပ်များမှတစ်ဆင့် ကွန်ပျူတာနည်းပညာတွင် ကျွမ်းကျင်သော၊ ထို့အပြင် စီးပွားရေးလုပ်ကိုင်ရန် လိုအပ်သော ဂျပန်ဘာသာစကားစွမ်းရည် တတ်မြောက်သည့် ပုဂ္ဂိုလ်များကို ပျိုးထောင်လေ့ကျင့်ပေးပါသည်။ သင်တန်းမှဘွဲ့ရများသည် KCG အဖွဲ့ကျောင်း ကျိုတိုသတင်းအချက်အလက် ဘွဲ့လွန်သင်တန်းကျောင်း (KCGI) တွင်စာရင်းသွင်းပြီး မဟာဘွဲ့ကို ဆက်လက်သင်ယူနိုင်စေခြင်းဖြင့် "ဒီပလိုမာ" ဘွဲ့ကို ချီးမြှင့်ပါသည်။



KCGI ရှိ မဟာတန်းသို့ ဝင်ခွင့်ရရှိရန် မျှော်မှန်းလိုက်ပါ။

နိုင်ငံတကာ Art နှင့် Design ဘာသာရပ်

အဆင့်မြင့် Computer Engineering ဌာန ၃ နှစ်သင်ရိုး ဒီပလိုမာ ရရှုဟုခု ကျောင်းပရဂုဏ်

ဤဘာသာရပ်တွင် အခြေခံကွန်ပျူတာစွမ်းရည်၊ ဗဟုသုတနှင့် လူမှုအသိုင်းအဝိုင်း၏ လိုအပ်ချက်များအကြောင်းကို သင်ယူတတ်မြောက်ပြီးသည့် ကျောင်းသားများသည် အနုပညာနှင့် အယူအဆတည်ဆောက်ခြင်း အခြေခံများကို ဆည်းပူးစုဆောင်းခြင်း၊ လက်တွေ့ ထုတ်လုပ်ရေး စွမ်းရည်များကို လေ့လာခြင်းဖြင့် နယ်ပယ်၏ စံနှုန်းများနှင့်ကိုက်ညီသော ဆော့ဖ်ဝဲကို အသုံးပြုရာတွင် ကျွမ်းကျင်လာကြမည်ဖြစ်သည်။ ဤဘာသာရပ်သည် နောက်ဆုံးပေါ် IT စွမ်းရည်များနှင့် ပြည့်ဝသည့် တီထွင်ကြံဆဉာဏ်ရှိသော ပုဂ္ဂိုလ်များ၊ ဒီဇိုင်နာများကို ပျိုးထောင်ပေးနိုင်သကဲ့သို့ ဆန်းသစ်တီထွင်မှုနှင့် အဆိုပြုချက်များ တင်ပြနိုင်စွမ်း စသည်တို့ကိုလည်း ပျိုးထောင်ပေးနိုင်ပါသည်။ သင်တန်းမှဘွဲ့ရများသည် KCG အဖွဲ့ကျောင်း ကျိုတိုသတင်းအချက်အလက် ဘွဲ့လွန်သင်တန်းကျောင်း (KCGI) တွင်စာရင်းသွင်းပြီး မဟာဘွဲ့ကို ဆက်လက်သင်ယူနိုင်စေခြင်းဖြင့် "ဒီပလိုမာ" ဘွဲ့ကို ချီးမြှင့်ပါသည်။

KCG Group အတွက် နှစ် ၅၀ ပြည့် စီးပွားဖြစ် (URL: kcg.ac.jp/gainax)

KCGI ရှိ မဟာတန်းသို့ ဝင်ခွင့်ရရှိရန် မျှော်မှန်းလိုက်ပါ။

ကမ္ဘာ့ခရီးသွားလာရေး အဆင့်မြင့် သတင်းအချက်အလက် ဘာသာရပ်

အဆင့်မြင့် Computer Engineering ဌာန ၃ နှစ်သင်ရိုး ဒီပလိုမာ ရရှုဟုခု ကျောင်းပရဂုဏ်

ဤဘာသာရပ်သည် ဂျပန်၏ အထင်ရှားဆုံး အလည်အပတ်နေရာများထဲမှ တစ်ခုဖြစ်သော ကျိုတိုမြို့တွင် တည်ရှိသည့် KCG ၏ တည်နေရာကို အပြည့်အဝအသုံးချထားသော ဘာသာရပ်ဖြစ်သည်။ ခရီးသွားလာရေးဝန်ဆောင်မှုအသစ်များနှင့် IT ကို အသုံးချသော စီးပွားရေးစံနမူနာများကို သင်ယူရသည့် သင်ရိုးညွှန်းတမ်း အပြည့်အစုံပါဝင်သည်။ ခရီးသွားလာခြင်းဆိုင်ရာ အချက်အလက်များကို ဖြည့်ဆည်းပေးခြင်း၊ ခရီးသွားသူများ၏ လှုပ်ရှားသွားလာမှုမှတ်တမ်းများကို အသုံးပြုနိုင်သော ဒေတာအဖြစ်သို့ ပြောင်းလဲခြင်း၊ စိစစ်ခြင်းနှင့် ကြိုတင်ခန့်မှန်းခြင်း စသည်ဖြင့် လည်ပတ်သည့်နေရာများတွင် ကြုံတွေ့ရသော အခက်အခဲများကို ဖြေရှင်းနိုင်ရန် ကျောင်းသားများက အစွမ်းကုန်ကြိုးစားကြပါသည်။ ခံနိုင်ရည်စွမ်းရှိသော၊ ရေရှည်တည်တံ့သော ခရီးသွားလာရေးနယ်ပယ်ကို ရယူတည်ဆောက်ရာတွင် အကျိုးပြုနိုင်မည့်ပုဂ္ဂိုလ်များကို ဤဘာသာရပ်က ပျိုးထောင်ပေးပါသည်။ သင်တန်းမှဘွဲ့ရများသည် KCG အဖွဲ့ကျောင်း ကျိုတိုသတင်းအချက်အလက် ဘွဲ့လွန်သင်တန်းကျောင်း (KCGI) တွင်စာရင်းသွင်းပြီး မဟာဘွဲ့ကို ဆက်လက်သင်ယူနိုင်စေခြင်းဖြင့် "ဒီပလိုမာ" ဘွဲ့ကို ချီးမြှင့်ပါသည်။

ရရှိနိုင်သောအရည်အချင်းများ

ခရီးစဉ်ထိန်းချုပ်ရေးမန်နေဂျာ

ခရီးစဉ်ထိန်းချုပ်ရေးမန်နေဂျာအဖြစ် အရည်အချင်းပြည့်မီမှုသည် ခရီးသွားအေဂျင်စီများမှစီစဉ်ထားသော ခရီးစဉ်များနှင့် အဖွဲ့လိုက်ခရီးစဉ်များလိုက်ပါသော အကြီးတန်းခရီးသွားလမ်းညွှန်များအတွက် မဖြစ်မနေလိုအပ်ပါသည်။

လက်မှတ်ရ ခရီးသွားကြီးကြပ်ရေးမှူး

"လက်မှတ်ရ ခရီးသွားကြီးကြပ်ရေးမှူး" သည် ခရီးသွားအေဂျင်စီအက်ဥပဒေအရ သတ်မှတ်ထားသော အမျိုးသားအရည်အချင်းတစ်ရပ်ဖြစ်သည်။ ခရီးသွားအေဂျင်စီကိုယ်စား ပြည်တွင်း သို့မဟုတ် ပြည်ပခရီးသွားများကို ရောင်းချရန် လိုအပ်သည်။ ခရီးသွားအေဂျင်စီဥပဒေသည် ခရီးသွားအေဂျင်စီတစ်ခု၏ အရောင်းရုံးတိုင်းတွင် အနည်းဆုံး လက်မှတ်ရ ခရီးသွားကြီးကြပ်ရေးမှူးတစ်ဦးမှ ဝန်ထမ်းခန့်ထားရမည်ဟု ပြဌာန်းထားသည်။

Inbound Business Director အောင်လက်မှတ် စာမေးပွဲ

Inbound Business Director Certification Examination သည် ကိုင်ဆောင်ထားသူသည် ဂျပန်နိုင်ငံသို့ နိုင်ငံခြားဧည့်သည်များကို ပစ်မှတ်ထား၍ နိုင်ငံခြားခရီးသွားများ ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်ရန်အတွက် လိုအပ်သော ဗဟုသုတများ ရရှိထားကြောင်း သက်သေပြသည့် အရည်အချင်းစစ်စာမေးပွဲတစ်ခုဖြစ်သည်။ ဤစမ်းသပ်မှုအား အောင်မြင်ရန် ပြည်တွင်းခရီးသွားလုပ်ငန်းတွင် လက်ရှိအခြေအနေများနှင့် ခေတ်ရေစီးကြောင်းများကို သိရှိနားလည်ရန်၊ ဖောက်သည်များကို ဆွဲဆောင်နိုင်သည့် ပြည်တွင်းစီးပွားရေးပရောဂျက်များကို စီစဉ်နိုင်မှု၊ ဂျပန်သို့ နိုင်ငံခြားဧည့်သည်များကို နားလည်မှုနှင့် တုံ့ပြန်နိုင်စွမ်းနှင့် "ခရီးသွားလုပ်ငန်းအသစ်" နှင့် လည်ပတ်စရာနေရာများဖွဲ့စည်းခြင်းဆိုင်ရာ အသိပညာတို့ လိုအပ်ပါသည်။

KCG Group ၏ သင်္ကေတအရောင်

KCG အပြာရောင် (Kyoto Computer Gakuin အရောင်၊ KCG Group ၏ သင်္ကေတအရောင်)

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin

Kyoto Computer Gakuin ၏ အရောင် တနည်းအားဖြင့် KCG Group ၏ သင်္ကေတအရောင်ဖြစ်သည့် အပြာရောင်သည် ကျောင်းစတင်တည်ထောင်ခဲ့သည့် အဖွဲ့ဝင်များအားလုံးသည် ကျိုတိုတက္ကသိုလ်မှ တက္ကသိုလ်ကျောင်းသားများ၊ ဘွဲ့ရကျောင်းသားများ ဖြစ်သည့်အတွက် ကျိုတို တက္ကသိုလ်၏ ကျောင်းအရောင်ဖြစ်သည့် အပြာရင့်ရောင်ကို အခြေခံပြီး ရွေးချယ် သတ်မှတ်ထားပါသည်။ ၁၉၇၀ နှစ်မှစ၍ စတင်အသုံးပြုလာခဲ့ပြီး၊ ကျောင်းတည်ထောင်ပြီး ၃၅ နှစ် (၁၉၉၈ ခုနှစ်) တွင် အရောင်သတ်မှတ်ကာ KCG Group အနေဖြင့် အမှတ်သညာပြုခဲ့သည်။

KCG အနီရောင် (The Kyoto College of Graduate Studies for Information ကျောင်းအရောင်)

kcg.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

KCG Group ၏ တည်ထောင်သူ အကြီးအမှူး ဟာဆဲဂဝ ရှိဂဲအို သည် မနစ်က သင်တန်းကျောင်း အုပ်ချုပ်နေပြီး တစ်ဖက်တွင် ဟားဗတ်တက္ကသိုလ်သို့ သွားရောက် ပညာသင်ကြားခဲ့ပြီး၊ ငယ်ရွယ်စဉ်က မလေ့လာခဲ့ရသော ပညာကို တဖန်သင်ကြားခဲ့သည်။ ဘော့စတွန်တွင် တိုက်ခန်းငှားပြီး၊ ငယ်ရွယ်သော ကျောင်းသားများနှင့် အတူတကွ စာပေနှင့် ဒဿနိကဗေဒ ပညာများကို သွားရောက်သင်ကြားခဲ့သည်။ The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics ၏ ကျောင်းအရောင်သည် တည်ထောင်သူက သွားရောက်သင်ယူခဲ့သော ဟားဗတ်တက္ကသိုလ်၏ ကျောင်းအရောင် ဖြစ်သည့် အနီရင့်ရောင်ကို အခြေခံကာ၊ KCG အပြာရောင်နှင့် ကွဲပြားစွာ သတ်မှတ်ခဲ့သည်။ ၄င်းသည် အသက်အရွယ်ကြီးရင့်သော ယောကျာ်း မိန်းမ မခွဲခြားဘဲ၊ အစဉ်ထာဝရ အသစ်များကို စိန်ခေါ်ပြီး၊ နိမ့်ချစွာ သင်ယူနေမည့် ပုံသဏ္ဍာန်ကို ဖော်ပြနေသည်။

KCG အစိမ်းရောင် (Kyoto Japanese Language Training Center ကျောင်းအရောင်)

kcg.edu
Kyoto Japanese Language Training Center

KCG Group ၏ နိုင်ငံရပ်ခြားမှ ပညာသင်ကျောင်းသားများအတွက် စဦးဆုံးသော ဂင်ပေါက် ဖြစ်သည့် Kyoto Japanese Language Training Center သည် တရားရေးဝန်ကြီး၏ လမ်းညွှန်မှုဖြင့် ဆောင်ရွက်သော ဂျပန်စာသင်ကျောင်းဖြစ်ပြီး၊ Ministry of Education၊ Culture၊ Sports၊ Science and Technology မှ ပြင်ဆင်သည့် သင်ရိုးအတိုင်း လိုက်နာပါသည်။ ကမ္ဘာ့ တိုက်ကြီး ၇ ခု၏ စိမ်းသောမြေကမ္ဘာ၏ ပုံရိပ်ကို ယူကာ ကျောင်းအရောင်ကို KCG အပြာရောင်၊ အနီရောင်တို့နှင့် မတူဘဲ အစိမ်းရောင်ကို သတ်မှတ်ထားသည်။ ပညာလာရောက်သင်ကြားနေသော ပညာသင်ကျောင်းသားများ၏ စွမ်းရည်ဖွံ့ဖြိုးမှုကို ဖော်ပြနေပါသည်။

KCG လိမ္မော်ရောင် (Kyoto Computer Gakuin Automobile School ကျောင်းအရောင်)

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin Automobile School

Kyoto Computer Gakuin Automobile School ကျောင်းအရောင်ကို KCG အုပ်စုအောက်သို့ ကျောင်းဝင်ရောက်ခဲ့သည့် ၂၀၀၃ ခုနှစ်တွင် သတ်မှတ်ခဲ့ပါသည်။ လိမ္မော်ရောင်သည် အားအင်ပြည့်ဝပြီး အပြုသဘောဆောင်သည့် ပုံရိပ်ကိုထင်ဟပ်ပြီး လုံခြုံဘေးကင်းခြင်းကို မြင်သာမှု ပိုမိုရှိစေလိုသည့်အခါ အသုံးပြုသည်။ ယနေ့ကားမောင်းရာတွင် လိမ္မော်ရောင်က လုံခြုံဘေးကင်းမှုကိုရှာဖွေခြင်းအား ကိုယ်စားပြုသကဲ့သို့ ကျောင်းသား အခက်အခဲများကျော်လွှားရန် ကြံ့ခိုင်သောအားစိုက်ထုတ်မှုများကိုလည်း ကိုယ်စားပြုပါသည်။

KCG နိုင်ငံခြားကျောင်းသားများ: လျှောက်လွှာလိုအပ်ချက်များ

အရည်အချင်းပြည့်မီသော လျှောက်ထားသူများသည် အောက်ဖော်ပြပါ စံနှုန်းတစ်ခုစီကို ဖြည့်ဆည်းပေးသော နိုင်ငံခြားသားများဖြစ်သည်။

(၁) လျှောက်ထားသူသည် ဂျပန်နိုင်ငံတွင် ကျောင်းပညာရေးနှင့်/သို့မဟုတ် လျှောက်ထားသူ၏ မွေးရပ်မြေတွင် ၁၂ နှစ် ပြီးမြောက်ရန် မျှော်လင့်ထားသည်။ သို့မဟုတ် လျှောက်ထားသူ၏ မွေးရပ်မြေတွင် တက္ကသိုလ်ဝင်ရန် အရည်အချင်းပြည့်မီပြီး၊ သို့မဟုတ် အထက်ဖော်ပြပါ အရည်အချင်းများနှင့် ကိုက်ညီမှုရှိရမည်။

လျှောက်ထားသူသည် KCG နှင့် ကောင်းမွန်သော အနေအထားတွင်ရှိပြီး၊ အသက် ၁၈ နှစ်နှင့်အထက်၊ အောက်ပါအခြေအနေငါးခုအနက် တစ်ခု သို့မဟုတ် တစ်ခုထက်ပိုသော ကျေနပ်မှုရှိပြီး ဟောပြောပွဲကို နားလည်ရန် ဂျပန်ဘာသာ ကျွမ်းကျင်မှုရှိရမည်။

၁) လျှောက်ထားသူသည် Japan Foundation နှင့် Japan Educational Exchanges and Services မှပြုလုပ်သော ဂျပန်ဘာသာကျွမ်းကျင်မှုစာမေးပွဲ (JLPT) ၏ N1 (အဆင့် ၁) သို့မဟုတ် N2 (အဆင့် ၂) အောင်မြင်ပြီးဖြစ်သည်။

၂) လျှောက်ထားသူသည် Japan Student Services Organization (JASSO) မှပြုလုပ်သော ဂျပန်တက္ကသိုလ်ဝင်ခွင့်စာမေးပွဲ (EJU) အတွက် (စာဖတ်ခြင်း၊ နားထောင်ခြင်းနှင့် နားထောင်ခြင်း/ဖတ်ရှုနားလည်မှုပေါင်းစပ်ခြင်း) တွင် စုစုပေါင်းရမှတ် ၂၀၀ ရရှိထားသည်။

၃) လျှောက်ထားသူသည် Japan Kanji Aptitude Testing Foundation (JKATF) သို့မဟုတ် JLRT မှ ပြုလုပ်သော Japan Kanji Aptitude Test (သို့) JLRT listening/reading test (writing test) တွင် စုစုပေါင်းရမှတ် ၄၀၀ ရရှိထားသည်။

၄) လျှောက်ထားသူသည် ပညာရေး၊ ယဉ်ကျေးမှု၊ အားကစား၊ သိပ္ပံနှင့် ဝန်ကြီး၏ သဘောထားနှင့် ပတ်သက်၍ တရားရေးဝန်ကြီး၏ အကြောင်းကြားစာဖြင့် အသိအမှတ်ပြုထားသော ဂျပန်ဘာသာ သင်ကြားရေး အဆောက်အအုံတွင် ၆ လနှင့် အထက် ဂျပန်ဘာသာ ပညာသင်ကြားခွင့် ရရှိထားပြီး၊ နည်းပညာ (အဆိုပါစက်ရုံများတွင် တက်ရောက်မှုနှုန်း ၉၀% သို့မဟုတ် ထို့ထက်ပို၍)။

၅) လျှောက်ထားသူသည် ဂျပန်နိုင်ငံကျောင်းပညာရေးဥပဒေ (မူလတန်းကျောင်း၊ အလယ်တန်းအထက်တန်းကျောင်း၊ အထက်တန်းကျောင်း၊ နည်းပညာကောလိပ်၊ အငယ်တန်းကောလိပ်၊ တက္ကသိုလ် သို့မဟုတ် ဘွဲ့လွန်ကျောင်း) တွင် သတ်မှတ်ထားသည့် ပညာရေးအဖွဲ့အစည်းတွင် ၁ နှစ် သို့မဟုတ် ထို့ထက်ပို၍ ပညာသင်ကြားခွင့်ရရှိထားသည်။

* နိုင်ငံတကာ ဘွဲ့ဒီဂရီများ ပါဝင်သည် (အသေးစိတ်သိရှိလိုပါက စုံစမ်းမေးမြန်းနိုင်ပါသည်)။

(၂) လျှောက်ထားသူသည် KCG ဝင်ခွင့်ချိန်မှ ဘွဲ့ရပြီးချိန်အထိ အတားအဆီးမရှိဘဲ ဂျပန်နိုင်ငံတွင် နေထိုင်ရန် လိုအပ်သော နေထိုင်မှုအခြေအနေ (Visa Status) ရှိသည်။

* နိုင်ငံခြားကျောင်းသား၊ အမြဲတမ်းနေထိုင်သူ၊ အိမ်ထောင်ဖက် သို့မဟုတ် ဂျပန်အမျိုးသား မိသားစုဝင် စသည်တို့။

(၃) လျှောက်ထားသူအား လျှောက်ထားသူတက်ရောက်ခဲ့သည့် ကျောင်း၏ကျောင်းအုပ် သို့မဟုတ် ဆရာက အကြံပြုသည်။

(၄) လျှောက်ထားသူ၏ ဂျပန်နိုင်ငံတွင် နေထိုင်မှုအတွက် ကုန်ကျစရိတ်အားလုံးကို အာမခံပါသည်။

ဝင်ခွင့်ရွေးချယ်ခြင်း (နိုင်ငံခြားသား ကျောင်းသားများအတွက် ဝင်ခွင့်စာမေးပွဲ)

စာရွက်စာတမ်းများဖြင့် ရွေးချယ်ခြင်း	လျှောက်ထားသူသည် တင်ပြထားသော စာရွက်စာတမ်းများ စသည်တို့ကို အခြေခံ၍ စစ်ဆေးပါသည်။
လူတွေ့စစ်ဆေးခြင်းမှ ရွေးချယ်ခြင်း	လျှောက်ထားသူသည် တင်ပြထားသော စာရွက်စာတမ်းများအပေါ် အခြေခံ၍ လူတွေ့စစ်ဆေးခြင်းနှင့် နှုတ်ဖြေစစ်ဆေးခြင်းတို့ကို ဆောင်ရွက်ပေးပါသည်။

* အင်တာဗျူးများနှင့် နှုတ်ဖြေစာမေးပွဲများကို သတ်မှတ်ထားသောနေရာတွင် သို့မဟုတ် ဗီဒီယိုချတ်ဖြင့် အွန်လိုင်း (Zoom စသည်ဖြင့်) ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ အွန်လိုင်းမှ စာမေးပွဲဖြေဆိုမည့် လျှောက်ထားသူများသည် ၎င်းတို့၏အိမ်တွင် အွန်လိုင်းဆက်သွယ်ရေးအတွက် လိုအပ်သော ပတ်ဝန်းကျင်ရှိရန် လိုအပ်ပြီး စာမေးပွဲဖြေဆိုချိန်တွင် PC၊ မိုက်ခရိုဖုန်း၊ စပီကာများ၊ ကင်မရာများ အပါအဝင် (လျှောက်ထားသူသည် တိုက်ရိုက်ဗီဒီယို ထုတ်လွှင့်နိုင်ရမည်)၊ နှင့်အင်တာနက်ချိတ်ဆက်မှု ရှိရမည်။

* လျှောက်ထားသူများသည် စာမေးပွဲအတွက် ဝင်ခွင့်လက်မှတ်များကို ၎င်းတို့ထံ ပေးပို့သည့်အခါ အင်တာဗျူးများနှင့် နှုတ်ဖြေစာမေးပွဲများ၏ အချိန်၊ နေ့ရက်နှင့် နေရာ (ပုံစံများ) ကို အကြောင်းကြားမည်ဖြစ်ပါသည်။ (မူအရအားဖြင့် ၎င်းတို့ကို တင်ပြထားသော စာရွက်စာတမ်းများကို လက်ခံရရှိပြီး နှစ်ပတ်အတွင်း ထုတ်ပေးပါသည်။)

ပြောင်းလွယ်ပြင်လွယ် အွန်လိုင်းဘာသာရပ်

Flexible Online Course

ပိုမိုလေ့လာရန်

နိုင်ငံတကာ အသုံးချ သတင်းအချက်အလက် ဌာန

ဂျပန်နိုင်ငံသည် လက်ရှိတွင် အိုင်တီဝန်ထမ်း ရှားပါးမှုနှင့် ရင်ဆိုင်နေရသည်။ ၂၀၃၀ မှာ ဒီပြတ်လပ်မှုက လူ ၄၅၀၀၀၀ လောက်အထိ တိုးလာမယ်လို့ ခန့်မှန်းထားသည်။ (IT ဝန်ထမ်းများအတွက် လိုအပ်ချက်အပေါ် စစ်တမ်း (ခြုံငုံသုံးသပ်ချက်)၊ METI၊ ဧပြီလ ၂၀၁၉) ဤအခက်အခဲကို ရင်ဆိုင်နေရချိန်တွင် KCG အနေဖြင့် IT ပညာကိုသင်ယူပြီး ကမ္ဘာလုံးဆိုင်ရာ IT နယ်ပယ်ကို ဦးဆောင်နိုင်စွမ်းရှိသူများကို အလိုရှိပါသည်။ ထိုရည်မှန်းချက်ကို နလုံးသွင်းကာ ပြောင်းလွယ်ပြင်လွယ် အွန်လိုင်းဘာသာရပ်များကို ဖွင့်လှစ်ခဲ့ခြင်းဖြစ်သည်။

ပြောင်းလွယ်ပြင်လွယ် အွန်လိုင်းဘာသာရပ်များ၏ အားသာချက်များ

ကြိုက်နှစ်သက်သည့်နေရာတွင် မိမိနှုန်းထားနှင့် သင်ယူလေ့လာနိုင်သည်။

KCG ၏ အဆင့်မီ လေ့လာသင်ကြားရေး စီမံခန့်ခွဲမှုစနစ်ဖြစ်သည့် KING-LMS တွင် ၂၄ နာရီပတ်လုံး စာသင်ယူမှုအရင်းအမြစ်များကို ထားရှိပေးသည်။ KING-LMS ဖြင့်ဆိုလျှင် ကြိုတင်ပြင်ဆင်ထားပေးသော ဟောပြောပို့ချမှု ဗီဒီယိုများနှင့် စာသင်ခန်းဆိုင်ရာများကို အသုံးပြုပြီး မိမိအချိန်ဇယားအလိုက် အတန်းများတက်ရောက်နိုင်သည်။ မိမိသင်ယူလိုသော နှုန်းထားအလိုက် ချိန်ညှိပြီး ဟောပြောပို့ချမှုဗီဒီယိုများကို အလိုရှိသလောက် ကြည့်ရှုနားထောင်နိုင်ပါသည်။

မည်သည့်သင်တန်းကိုမဆို အချိန်ပြည့်သင်တန်းအဖြစ် ပြောင်းလဲတက်ရောက်နိုင်ပါသည်။

ပြောင်းလွယ်ပြင်လွယ် အွန်လိုင်းဘာသာရပ်

- Art နှင့် Design
- စီးပွားရေးနှင့် စီမံခွဲခန့်ရေး
- ကွန်ပျူတာသိပ္ပံ
- Digital Game နှင့် Amusement
- Engineering အတွက် Embedded Systems

ဘွဲ့ရသည်နှင့် အဆင့်မြင့်ဒီပလိုမာ ပါ ရယူပါ။

အဆင့်မြင့်အသက်မွေးဝမ်းကြောင်းသင်တန်းတွင် ကျွမ်းကျင်ပညာရှင် လေ့ကျင့်ရေးလေးနှစ်ပရိုဂရမ်ကို ပြီးမြောက်အောင်တက်ရောက်ပြီး အချို့သတ်မှတ်ချက်များ ပြည့်မီလျှင် အဆင့်မြင့်ဒီပလိုမာ ရရှိမည်ဖြစ်သည်။ အဆင့်မြင့်ဒီပလိုမာကို MEXT က တက္ကသိုလ်တစ်ခုမှပေးအပ်သည့်ဘွဲ့ကဲ့သို့ပင် အသိအမှတ်ပြုသည်။ အထူးပြုနယ်ပယ်တစ်ခုတွင် အသိပညာသာမက စွမ်းရည်ပါ ပြည့်စုံသူများကို အဆင့်မြင့်ဒီပလိုမာ ပေးအပ်ခြင်းဖြစ်သည်။ အဆင့်မြင့်ဒီပလိုမာကို တက္ကသိုလ်ဘွဲ့ကဲ့သို့ပင် တွင်တွင်ကျယ်ကျယ် အသိအမှတ်ပြုလာကြပြီဖြစ်သည်။ လာမည့်ခေတ်တွင် အဆင့်မြင့် ဒီပလိုမာကိုင်ဆောင်ထားသော IT သင်ယူထားသူများကို ပို၍လိုအပ်လာကြလိမ့်မည်ဟု ခန့်မှန်းထားသည်။

ကျောင်းတက်ခြင်း ပရိုဂရမ်မှတစ်ဆင့် အားစိုက်လေ့လာခြင်း - သင့်ထက်မြက်မှုများကို တိုးမြှင့်လိုက်ပါ

နိုင်ငံတကာ အသုံးချသတင်းအချက်အလက်ကျောင်းတွင် "ကျောင်းတက်ခြင်း" ဟု ခေါ်သည့် အားစိုက်လေ့လာရသော ပရိုဂရမ် ရှိပါသည်။ ကျောင်းတက်ခြင်းပရိုဂရမ်တွင် ကျောင်းသားများသည် တက္ကသိုလ်ဆရာ၏ လမ်းညွှန်မှုအောက်တွင် လူကိုယ်တိုင်တက်ရောက်ပြီး အားစိုက်လေ့လာရခြင်းဖြစ်သည်။
ကျောင်းတက်ခြင်းပရိုဂရမ်ကို တစ်နှစ်လျှင်နှစ်ကြိမ်၊ တစ်ကြိမ်လျှင် နှစ်ပတ်ဖွင့်လှစ်ပါသည်။ နွေရာသီတွင် ဩဂုတ်မှ စက်တင်ဘာအထိ၊ နွေဦးတွင် ဖေဖော်ဝါရီမှ မတ်အထိဖြစ်သည်။
ကျောင်းတက်ခြင်းပရိုဂရမ်အတွက် စာသင်ခန်းများမှာ ကျိုတိုဘူတာရုံမှ ခုနစ်မိနစ်သာ လမ်းလျှောက်သွားရသော KCG ၏ ကျိုတိုအဲ့ခိမအဲ ကျောင်းပရဝုဏ်တွင် ဖြစ်သည်။ သယ်ယူပို့ဆောင်ရေး အချိတ်အဆက်များ ကောင်းမွန်သောကြောင့် ကျောင်းသွားကျောင်းပြန် လွယ်ကူစေသည်။

သင်ရိုးညွှန်းတမ်း

လူကိုယ်တိုင်တက်ရောက်ရသော သင်တန်းများ	အခြေခံသင်တန်းများ	အသုံးချသင်တန်းများ	အသက်မွေးဝမ်းကြောင်းဆိုင်ရာ တုံ့ပြန်မှုသင်တန်းများ
မူလလက်ရာများ ထုတ်လုပ်ခြင်းနှင့် စိန်ခေါ်မှုများသော ပရောဂျက်များ လက်တွေ့အသုံးချခြင်း	နယ်ပယ်အမျိုးမျိုးမှ ကျယ်ပြန့်သော အသိပညာအုတ်မြစ်ကို ရယူခြင်း	နယ်ပယ်အမျိုးမျိုးမှ ကျယ်ပြန့်သော အသိပညာအုတ်မြစ်ကို ရယူခြင်း	သင့်အလုပ်အကိုင်ရှာဖွေမှုကို အထောက်အပံ့ပေးခြင်း

KCG နိုင်ငံတကာကျောင်းသားများ၏ အမြင်များ

နိုင်ငံတကာကျောင်းသား ထောင်ပေါင်းများစွာသည် စိတ်လှုပ်ရှားစရာကောင်းသော အသက်မွေးဝမ်းကြောင်းများ ရရှိနိုင်ရန် KCG ကျောင်းသို့ လာရောက်သင်ယူကြသည်။

နိုင်ငံတကာကျောင်းတွေအတွက် အထူးကောင်းမွန်တဲ့ အထွေထွေပညာရေးနဲ့ နွေးထွေးတဲ့ အထောက်အပံ့တွေ ရရှိနိုင်တယ်။

Nguyen Sy Nam

ငုယင် ဆိုင်နမ်း

ဗီဒီယို အင်တာဗျူး ▶

Information Processing ဌာန
Information Processing ဘာသာရပ်

ဗီယက်နမ်ဆိုရှယ်လစ်သမ္မတနိုင်ငံ

ဂျပန် ဂိမ်း၊ မန်ဂနဲ့ အန်နီမေးတွေကို အမြဲသဘောကျခဲ့တာပါ။ နိုင်ငံခြားမှာပညာသင်ဖို့ ကျွန်တော့်ကို တစ်ယောက်ကအကြံပေးလာတဲ့အခါ ကျွန်တော့်အနာဂတ်ကို လုံးဝကွဲပြားတဲ့ပတ်ဝန်းကျင်တစ်ခုမှာ ပြင်ဆင်တည်ဆောက်မယ်လို့ ဆုံးဖြတ်ခဲ့ပါတယ်။ ဂျပန်ဘာသာစကား သင်တန်းကျောင်းကို တက်ရောက်ပြီးတဲ့အခါ အနာဂတ်ရဲ့ လူမှုအဖွဲ့အစည်းကို ဖန်တီးနိုင်တဲ့ စွမ်းအင်ရှိတယ်လို့ ယုံကြည်တဲ့အတွက် IT ကို လေ့လာသင်ယူချင်ခဲ့ပါတယ်။ ဒါကြောင့်လည်း KCG မှာစာရင်းသွင်း တက်ရောက်ခဲ့တာပါ။ နိုင်ငံတကာကျောင်းသားများအတွက် KCG က အထောက်အပံ့ပရိုဂရမ်များစွာ ဖြည့်ဆည်းပေးပြီး IT ပြင်ပ အထွေထွေပညာရေးကို လိုက်စားနိုင်ဖို့ အခွင့်အရေးတွေလည်း အများကြီးရှိပါတယ်။ ကျွန်တော် လုံ့လဝီရိယနဲ့ စာလေ့လာခဲ့ပြီး ဂျပန်က IT ကုမ္ပဏီမှာ အလုပ်ဝင်နိုင်ခဲ့ပါတယ်။ ကျွန်တော်အလုပ်ဝင်ပြီး မကြာခင်မှာပဲ IT အင်ဂျင်နီယာစာမေးပွဲကို အောင်မြင်ခဲ့ပါတယ်။

KCG Award ထူးချွန်ဆုသည် ယုံကြည်မှုများပေးသည်။

Lyu Langbiao

လျိုလန်းပြောင်

ဗီဒီယို အင်တာဗျူး ▶

Digital Game Development ဌာန

တရုတ်ပြည်သူ့သမ္မတနိုင်ငံ

တရုတ်နိုင်ငံ တက္ကသိုလ်ကနေ ဘွဲ့ရပြီး ကွန်ရက်အင်ဂျင်နီယာအနေနဲ့ ကျွန်တော်အလုပ်လုပ်ခဲ့ပါတယ်။ ဒါပေမဲ့ ပိုမိုဆန်းသစ်တဲ့အလုပ်တွေကို လုပ်ချင်နေခဲ့တာဖြစ်လို့ ကျိုတိုဂျပန်ဘာသာစကား လေ့ကျင့်သင်ကြားရေးစင်တာမှာ သင်ကြားပြီးနောက် KCG မှာ ဂိမ်းတွေအကြောင်း စတင်လေ့လာခဲ့ပါတယ်။ KCG မှာ တက်ရောက်တဲ့အခါ ပါမောက္ခတွေက အင်ဂျင်နီယာပညာရပ်တွေကို ကျွန်တော့်ခေါင်းထဲ စွဲမြဲနေအောင် သင်ကြားပေးခဲ့ပါတယ်။ ဆရာတွေရဲ့ ကျေးဇူးနဲ့ ဂျပန်သူငယ်ချင်းတစ်ယောက်နဲ့ကျွန်တော် နှစ်ယောက်အတူတူဖန်တီးခဲ့တဲ့ ဂိမ်းအတွက် KCG ထူးချွန်ဆု ရရှိနိုင်ခဲ့ပါတယ်။ ကျွန်တော် စိတ်အဝင်စားဆုံးဖြစ်ခဲ့တဲ့ ဂိမ်းကုမ္ပဏီမှာလည်း အလုပ်ဝင်နိုင်ခဲ့ပါတယ်။ အဖွဲ့ခေါင်းဆောင်ဖြစ်လာဖို့ အမြင်နဲ့အတူ ကျွန်တော့်စွမ်းရည်တွေကို ပိုမိုထက်မြက်လာအောင် ကြိုးစားနေပါတယ်။

ကမ္ဘာ့အကောင်းဆုံး နည်းပညာကို ကျွန်မလေ့လာသင်ယူချင်ပါတယ်။

Natasha Maria Devina

နာတာရှာ မာရီယာ ဒေဗီနာ

သတင်းအချက်အလက် စီးပွားရေး ဌာန

အင်ဒိုနီးရှား သမ္မတနိုင်ငံ

နည်းပညာပိုင်းမှာ ထိပ်သီးနိုင်ငံတစ်ခုဖြစ်တဲ့ ဂျပန်နိုင်ငံမှာ ကျွန်မပညာသင်ကြားချင်ခဲ့ပါတယ်။ ဖြစ်နိုင်မယ်ဆိုရင် စာရင်းကိုင်အလုပ်လုပ်ကိုင်တဲ့ ကျွန်မရဲ့ မိခင်လို ဖြစ်ချင်ခဲ့တာပါ။ ဒါကြောင့် IT အသိပညာနဲ့စွမ်းရည်တွေ ရရှိနိုင်တဲ့ KCG မှာ စာရင်းသွင်းတက်ရောက်ခဲ့တာပါ။ ကွန်ပျူတာတွေအကြောင်း ကျွန်မဘာသာလေ့လာခဲ့ဖူးတယ်။ အခုတော့ KCG က ကျွန်မရဲ့ ပါမောက္ခတွေဆီက သင်ယူနေရပါပြီ။ သူတို့က ကြင်ကြင်နာနာ စိတ်ရှည်လက်ရှည် သင်ကြားပေးပါတယ်။ စီးပွားရေးနဲ့ပတ်သက်တဲ့ အတန်းတွေတက်ရတာ ကျွန်မပျော်တယ်။ အနာဂတ်မှာ အွန်လိုင်းစီးပွားရေးပရိုဂရမ်ရေးဆွဲမှု အလုပ်တွေလုပ်ချင်ပါတယ်။

ဂျပန်ဘာသာစကားနဲ့ ဗီဒီယိုနည်းပညာကို သင်ယူလိုပါတယ်။

Ralambozatovo Narianja Vololoniaina

ရာလမ်းဘိုဇာတိုဗို နာရီအန်ဂျ ဗိုလိုလိုနီအိုင်န

Art နှင့် Design ဌာန
Art နှင့် Design ဘာသာရပ်

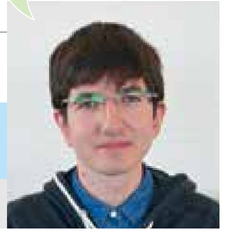
ကဲ်ဒါဂတ်စ်ကာ သမ္မတနိုင်ငံ

ဂျပန်နိုင်ငံကို စိတ်ဝင်စားရတာက ကျွန်တော့်မိခင်နိုင်ငံနဲ့ လုံးဝမတူတဲ့ ယဉ်ကျေးမှုကို ပိုင်ဆိုင်ထားလို့ပဲ ဖြစ်ပါတယ်။ မက်ဒါဂတ်စ်ကာ တက္ကသိုလ်မှာ ကျွန်တော်မြင်တွေ့ခဲ့တဲ့ ဗီဒီယိုတွေ ဓါတ်ပုံတွေအကြောင်းကို ပိုပြီးထဲထဲဝင်ဝင် လေ့လာချင်ခဲ့တာကြောင့် MEXT ရဲ့ အကြံပြုချက်အပေါ်အခြေခံပြီး KCG မှာ တက်ရောက်ခဲ့တာပါ။ KCG မှာ စာသင်ယူဖို့ ဆုံးဖြတ်ခဲ့တာ တကယ်ဝမ်းသာမိတယ်။ ကျွန်တော်တက်ရတဲ့အတန်းတွေမှာ ပါမောက္ခတွေက အခြေခံကနေစပြီး နှံ့စပ်စွာ ပညာသင်ပေးပါတယ်။ ဆရာတွေနဲ့ အတန်းဖော်သူငယ်ချင်းတွေ အကုန်လုံး ဖော်ရွေကြင်နာကြတယ်။ အားလပ်ချိန်တွေမှာ စုံဖြစ်ကြပါတယ်။ ကျွန်တော့်အိပ်မက်ကတော့ မက်ဒါဂတ်စ်ကာနဲ့ ကမ္ဘာကြီးဆီကို ဗီဒီယိုကနေတစ်ဆင့် ဂျပန်ရဲ့ယဉ်ကျေးမှုတွေ သယ်ဆောင်ချပြချင်တာပဲဖြစ်ပါတယ်။

နိုင်ငံတကာ content စီးပွားရေးဈေးကွက်မှာ ပါဝင်လုပ်ကိုင်လိုပါတယ်။

Naranjo Bejarano Carlos

နာရန်းဟို ဘယ်ဟာရာနို ကားလိုစ်



Digital Game Development ဌာန

စပိန်နိုင်ငံ

ဂျပန်နိုင်ငံ၏ ထိပ်တန်းနည်းပညာများအား အမြဲလေးစားမိပါသည်။ Pokémon ကဲ့သို့သောဂိမ်းများသည် ပျော်စရာကောင်းပြီး၊ နည်းပညာသည်လည်း ကမ္ဘာပေါ်ရှိ မည်သည့်နေရာနှင့်မျှ တူညီမှုမရှိပါ။ ဂျပန်ဂိမ်းများအား လေ့လာခြင်းထက်ပို၍ မည်သည့်အရာကမှ ကျွန်ုပ်အားပျော်ရွှင်အောင် မစွမ်းဆောင်နိုင်ပါ။ KCG သည် နောက်ဆုံးပေါ် ကွန်ပျူတာဟာ့ဒ်ဝဲနှင့် ဆော့ဖ်ဝဲများဖြင့် အံ့သြဖွယ်ကောင်းသော လေ့လာမှုပတ်ဝန်းကျင်ကို ပံ့ပိုးပေးပါသည်။ ကျွန်ုပ်၏ရည်ရွယ်ချက်မှာ ဂျပန်နိုင်ငံရှိ အဓိကကျသောကုမ္ပဏီသို့ ဝင်ရောက်ရန်ဖြစ်သည်။ ကျွန်ုပ်သည် ဂျပန်ဘာသာနှင့် စပိန်ဘာသာ ပြောဆိုနိုင်သောကြောင့် IT ဗဟုသုတဆည်းပူးခြင်းဖြင့် ကမ္ဘာလုံးဆိုင်ရာ စီးပွားရေးတွင် ပါဝင်နိုင်လိမ့်မည်။

KCG ပညာရေးရဲ့ ရလဒ်တွေကို လက်တွေ့ခံစားရတယ်။

Chanvongnaraz Khampasith

ချန်ဗောင်းနာရဇ် ခမ်ပါစစ်

Information Processing ဌာန
Information Processing ဘာသာရပ်

လာအိုပြည်သူ့ဒီမိုကရက်တစ်သမ္မတနိုင်ငံ

နည်းပညာက လူတွေရဲ့ဘဝတွေကို ပိုမိုပြည့်စုံစေပါတယ်။ KCG ကိုတက်ရတာက IT ကို လေ့လာသင်ယူပြီး လူ့အဖွဲ့အစည်းမှာ တန်ဖိုးရှိတဲ့ ကဏ္ဍကနေ ပါဝင်ချင်လို့ဖြစ်ပါတယ်။ ဂျပန်ရဲ့ ကွန်ပျူတာအထူးပြုသော ပထမဦးဆုံးကျောင်းဖြစ်တဲ့အတွက် IT ပညာရေးနဲ့ ပတ်သက်ပြီး ကောင်းမွန်တဲ့ သမိုင်းဝင်မှတ်တမ်းတွေရှိပါတယ်။ တကယ်ကောင်းတဲ့ကျောင်းမှာ တက်ရောက်ရတယ်လို့ ခံစားရပါတယ်။ အရင်က ကွန်ပျူတာကိုတစ်ခါမှ မလေ့လာဖူးတဲ့အတွက် နည်းနည်းတော့ မသေမချာဖြစ်နေခဲ့သေးတယ်။ ကံကောင်းစွာနဲ့ပဲ KCG က ပါမောက္ခတွေက နားလည်လွယ်တဲ့ အသုံးအနှုန်းတွေနဲ့ ကျွန်တော့်ကို စိတ်ရှည်လက်ရှည် ရှင်းပြပါတယ်။ ကျွန်တော်မသိလိုက်ခင်မှာပဲ ပရိုဂရမ်ရေးဆွဲရတာကို ပျော်မွေ့နေခဲ့ပါပြီ။ အနာဂတ်မှာ ဂျပန်နိုင်ငံက IT နဲ့ သက်ဆိုင်တဲ့ ကုမ္ပဏီတစ်ခုမှာ အလုပ်ရှာချင်ပါတယ်။ ပြီးတော့ ပရိုဂရမ်ရေးဆွဲခြင်းကို ဆက်လက်လုပ်ဆောင်ပြီး ကမ္ဘာတစ်ဝန်းက လူတွေရဲ့ ဘဝတွေကို ပိုမိုလွယ်ကူချောမွေ့စေနိုင်တဲ့ အလုပ်တွေကို လုပ်ကိုင်လိုပါတယ်။

ကျောင်းသားများအတွက် လေးရာသီ

KCG တွင် တစ်နှစ်ပတ်လုံး အမျိုးမျိုးသော ပွဲတော်များကျင်းပလျက်ရှိနေပါသည်။

4 — ဧပြီလ

- ပထမနှစ်ကျောင်းသားများအား ကျောင်းအချက်အလက်များ ရှင်းလင်းဟောပြောပွဲ
- ကျောင်းဝင်ခွင့် ကြိုဆိုပွဲ
- မောင်မယ်သစ်လွင် ကြိုဆိုပွဲ
- နွေဦး နိုင်ငံတော်အစာမေးပွဲ
- မောင်မယ်သစ်လွင် နေ့ပိုင်းလေ့ကျင့်ရေးစခန်း
- နွေဦးအချိန် တောင်တက်ခြင်း

ကျိုတိုရှိ တစ်နှစ်တာ အဓိကပွဲတော်များ: Toyotomi Hideyoshi ချယ်ရီပန်းကြည့်ပွဲတော် (Daigoji ဘုရားကျောင်း)

ကျောင်းဝင်ခွင့် ကြိုဆိုပွဲ

နွေဦးအချိန် တောင်တက်ခြင်း

5 — မေလ

- ကျောင်းတည်ထောင်ခြင်း နှစ်ပတ်လည် (မေလ ၁ ရက်နေ့)
- ကျောင်းပရဝုဏ်အတွင်း၌ ကုမ္ပဏီများအကြောင်း ရှင်းလင်းဟောပြောပွဲ

Aoi ပွဲတော် (Shimogamo နှင့် Kamigamo စေတီတော်များ)

6 — ဇွန်လ

- ဂီတဖျော်ဖြေပွဲ
- ကျောင်းပရဝုဏ်အတွင်း၌ ကုမ္ပဏီများအကြောင်း ရှင်းလင်းဟောပြောပွဲ

Kyoto Takigi Noh (Heian-jingu စေတီတော်)

7 — ဇူလိုင်လ

- ယဉ်ကျေးမှုဆိုင်ရာ ဟောပြောပွဲ
- အလုပ်အကိုင်အခွင့်အလမ်းများဆိုင်ရာ လမ်းညွှန်ခြင်း
- ကျောင်းပရဝုဏ်အတွင်း၌ ကုမ္ပဏီများအကြောင်း ရှင်းလင်းဟောပြောပွဲ
- နွေရာသီ ပျော်ပွဲရွှင်ပွဲ

Gion ပွဲတော် (Yasaka စေတီတော်နှင့် ကျိုတိုအနှံ့အပြား)

8 — ဩဂုတ်လ

- နွေဦးစာသင်ကာလ စာမေးပွဲများ
- နွေရာသီ ကျောင်းပိတ်ရက်
- နွေရာသီ သင်တန်းဖွင့်လှစ်ခြင်း
- စီးပွားရေးအလုပ်သင်ဝင်ခြင်း
- သက်မွေးလုပ်ငန်း တိုင်ပင်ဆွေးနွေးခြင်းအစည်းအဝေး

Gozan မီးပုံပွဲတော်အခမ်းအနား (Daimonjiyama စသဖြင့်)

9 — စက်တင်ဘာလ

- ကျိုတိုခရိုင် အထူးပြုကျောင်းများ အားကစားပြိုင်ပွဲကြီး
- ကျောင်းပရဝုဏ်အတွင်း၌ ကုမ္ပဏီများအကြောင်း ရှင်းလင်းဟောပြောပွဲ
- ဆောင်းဦးပညာသင်ကာလ လမ်းညွှန်ချက်
- ဂီတဖျော်ဖြေပွဲ

ညခင်း လကြည့်ခြင်း (Daikakuji ဘုရားကျောင်း)

10 — အောက်တိုဘာလ

- ဆောင်းဦး နိုင်ငံတော်အဆင့်စာမေးပွဲ
- ဆောင်းဦးအချိန် တောင်တက်ခြင်း
- အလုပ်အကိုင်အခွင့်အလမ်းများဆိုင်ရာ လမ်းညွှန်ခြင်း

သက်ကြီးရွယ်အိုများအတွက် ပွဲတော် (Heian-jingu စေတီတော်)

11 — နိုဝင်ဘာလ

- ယဉ်ကျေးမှုပွဲတော်
- ပညာရေး ဟောပြောချက်
- အနုပညာဆိုင်ရာ ကြည့်ရှုပွဲ

Arashiyama မေပဲလ်ပွဲတော် (Arashiyama)

12 — ဒီဇင်ဘာလ

- ယဉ်ကျေးမှုဆိုင်ရာ ဟောပြောပွဲ
- အလုပ်ဝင်ခွင့်အခွင့်အလမ်းများဆိုင်ရာ လမ်းညွှန်ခြင်း
- ဆောင်းရာသီ ကျောင်းပိတ်ရက်

Okera ပွဲတော် (Yasaka ဗိမာန်)

သက်မွေးလုပ်ငန်း တိုင်ပင်ဆွေးနွေးခြင်းအစည်းအဝေးများ

ဆောင်းရာသီသင်တန်းများ

1 — ဇန်နဝါရီလ

- ဂီတဖျော်ဖြေပွဲ
- အလုပ်အကိုင်အခွင့်အလမ်းများဆိုင်ရာ လမ်းညွှန်ခြင်း

အကွာအဝေးရှည် မြားပစ်အားကစား (Sanjusangendo ဘုရားကျောင်း)

2 — ဖေဖော်ဝါရီလ

- KCG AWARDS
- ဆောင်းဦးပညာသင်ကာလ စာမေးပွဲများ
- နွေဦး ကျောင်းပိတ်ရက်
- ကျောင်းပရဝုဏ်အတွင်း၌ ကုမ္ပဏီများအကြောင်း ရှင်းလင်းဟောပြောပွဲ

ဖီးပန်းပွင့်ပွဲတော် (Kitano-tenmangu စေတီတော်)

3 — မတ်လ

- နွေဦး သင်တန်းဖွင့်လှစ်ခြင်း
- ဘွဲ့ပေးအပ်ခြင်း အခမ်းအနား
- ဘွဲ့ရကျောင်းသားများ ဂုဏ်ပြုပွဲ
- ကျောင်းပရဝုဏ်အတွင်း၌ ကုမ္ပဏီများအကြောင်း ရှင်းလင်းဟောပြောပွဲ

မီးရှူးမီးတိုင် ပွဲတော် (Seiryoji ဘုရားကျောင်း)

ဘွဲ့ပေးအပ်ခြင်း အခမ်းအနား

ဘွဲ့ရကျောင်းသားများ ဂုဏ်ပြုပွဲ

ကျိုတိုဂျပန်ဘာသာစကားသင်တန်းကျောင်း ကျောင်းဆက်တက်ရန်ပြင်ဆင်သည့်သင်တန်း

ဂျပန်စာသင်တန်းကျောင်း **KJLTC : Kyoto Japanese Language Training Center**

အချိန်ပြည့်စနစ် ၁ နှစ် ဧပြီလတွင် စတင်တက်ရောက် **အချိန်ပြည့်စနစ် ၁ နှစ်ခွဲ** အောက်တိုဘာလတွင် စတင်တက်ရောက်

* ရည်ရွယ်သည့်ပုဂ္ဂိုလ် : ဂျပန်စာအရည်အချင်းစစ်စာမေးပွဲ N3~N5 (ယခင်စနစ် အဆင့် ၃~၄) အဆင့်ရှိ ဂျပန်စာအရည်အချင်းရှိသူ။

- KCG ၏ ပညာတော်သင်ကျောင်းသားများအတွက်သီးခြားဘာသာရပ်ဖြစ်ပါသည်။ "ကျိုတိုဂျပန်ဘာသာစကားသင်တန်းကျောင်း (KJLTC: Kyoto Japanese Language Training Center)" သည် ဂျပန်နိုင်ငံ၏ အဆင့်မြင့်ပညာရေးအဖွဲ့အစည်းများသို့ ပညာဆက် လက်ဆည်းပူးရန်အတွက် ဂျပန်ဘာသာစကားကို သင်ကြားပေးပါသည်။ KJLTC သည် တရားရေးရာဝန်ကြီးမှ ကြော်ငြာထားသည့် ဂျပန်ဘာသာသင်တန်းကျောင်းဖြစ်ပါသည်။
- ဤအတန်းသည် ပညာရေး၊ယဉ်ကျေးမှု၊အားကစား၊ သိပ္ပံနှင့်နည်းပညာဝန်ကြီးဌာနအသိ အမှတ်ပြုထားသည့် Preparatory Education Course (ပြည်တွင်း ၂၆ ကျောင်း၊ ပြည်ပ ၂ကျောင်းမျှသာ) ဖြစ်ပါသည်။ မိခင်နိုင်ငံတွင် ပညာသင်နှစ် ၁၂နှစ်မပြည့်သည့်သူများ လည်း ဤအတန်းကို ပြီးမြောက်ခြင်းဖြင့် KCG အဓိကဘာသာရပ်များမှအစ ဂျပန် အဆင့်မြင့်ပညာရေးအဖွဲ့အစည်းများတွင် ဝင်ရောက်သင်ကြားနိုင်သည့် အရည်အချင်း ပြည့်မီနိုင်ပါမည်။
- KCG အဓိကဘာသာရပ်များအတွက် ဖြည့်စွက်သင်ကြားသည့်အနေဖြင့် Word pro၊ Computing စသည့် Application software လုပ်ဆောင်ချက်များဆိုင်ရာ လက်တွေ့လေ့ ကျင့်သင်ကြားခြင်း (IT အခြေခံ) ကို မသင်မနေရဘာသာရပ်အဖြစ်ထည့်သွင်းထားပါ သည်။ ရယူသည့်အဆင့်သည် ကျောင်းဆက်တက်ပြီးနောက် အဓိကဘာသာရပ်အဆင့် အနေဖြင့် အသိအမှတ်ပြု ထည့်သွင်းတွက်ချက်ပေးပါသည်။
- သတ်မှတ်ထားသည့် ဂျပန်စာအရည်အချင်းရှိသည့်ကျောင်းသားများသည် ဤအတန်းကို တက်ရောက်ရင်းဖြင့် KCG အဓိကဘာသာရပ်များဖြစ်သည့် ကွန်ပျူတာမေဂျာဘာသာရပ် များကို ဝင်ရောက်သင်ယူနိုင်ပါသည်။
- ဤအတန်းပြီးဆုံးပြီးနောက် KCG အဓိကဘာသာရပ်များကို ဆက်လက်သင်ယူသည့် ကျောင်းသားများသည် ပညာသင်ဆု၊ ကျောင်းလခလျှော့ချကင်းလွတ်ခွင့်များ ရရှိနိုင်ပါ သည်။ ထို့အပြင် KCGI ပုံမှန်ကျောင်းသားအဖြစ် ဆက်လက်တက်ရောက်သည့်ကျောင်း သားများသည် ကျောင်းသားကင်းလွတ်ခွင့်စနစ် (အထူးကျောင်းသား) တွင်အကျုံးဝင်ပါ သည်။

ဂျပန်ဘာသာဆက်စပ်ဘာသာရပ်များနှင့်ပတ်သက်၍ ကျောင်းစတင်ဝင်ရောက် သည့်အချိန် စစ်ဆေးမှုနှင့် သင်တန်းနှစ်ဝက်ကာလအဆုံးတိုင်းရရှိသည့် ရလဒ်များ အရ အဆင့်အလိုက် အတန်းများဖွဲ့စည်းပါမည်။ ဇူလိုင်လ သို့မဟုတ် ဒီဇင်ဘာလတွင် ဂျပန်စာအရည်အချင်းစစ်စာမေးပွဲ N2 သို့မဟုတ် N1 ဖြေဆိုနိုင်စေရန် သင်ကြားပေးပါမည်။ ထို့အပြင် ဂျပန်ပညာတော် သင်ဝင်ခွင့်စာမေးပွဲများအတွက်လည်း အကျုံးဝင်ပါသည်။

◆ သင်တန်းလမ်းညွှန်

Preparatory Education Course

ဂျပန်နိုင်ငံ၏ အဆင့်မြင့်ပညာရေးအဖွဲ့အစည်းများ (တက္ကသိုလ်၊ အထူးပြုကျောင်း စသည်) တို့တွင် ဆက်လက်တက်ရောက်ရန်အတွက် ဂျပန် သို့မဟုတ် နိုင်ငံခြားတွင် ၁၂ နှစ်တာ မူလတန်း၊ အလယ်တန်းအဆင့်ပညာရေးများကို ပြီးမြောက် အောင်မြင်ထားရပါမည်။ သို့သော် နိုင်ငံအသီးသီး၏ ပညာရေးစနစ်များအရ ပညာသင်နှစ် ၁၂နှစ် မပြည့်သောသူအတွက်လည်း ဤကျောင်း၏အတန်းများကို ပြီးမြောက်အောင်မြင် ခြင်းဖြင့် ဂျပန်အဆင့်မြင့်ပညာရေးအဖွဲ့အစည်း (တက္ကသိုလ်၊ အထူးပြုကျောင်း စသည်) တို့တွင် ဝင်ရောက်နိုင်သည့်အရည်အချင်းကိုရရှိနိုင်ပါသည်။
(ပညာရေး၊ ယဉ်ကျေးမှု၊ အားကစား၊ သိပ္ပံနှင့် နည်းပညာဝန်ကြီးဌာနမှချမှတ်ထားသည့် Preparatory Education Course)

သင်ရိုးညွှန်းတမ်း **ဂျပန်ဘာသာရပ်**

- ဂျပန်နိုင်ငံ၏ အဆင့်မြင့်ပညာရေးအဖွဲ့အစည်းများ (ဘွဲ့လွန်တက္ကသိုလ်၊ တက္ကသိုလ်၊ အထူးပြုကျောင်း စသည်) တို့တွင်လိုအပ်သည့် ဂျပန်စာအရည်အချင်းများသင်ကြားပေး ခြင်းနှင့် ဂျပန်စာအရည်အချင်းစစ်စာမေးပွဲ N1၊ N2 သင်ကြားခြင်းစီမံချက်များကို ဆောင် ရွက်ပါမည်။
- ကျောင်းသားများ၏ ဂျပန်စာအရည်အချင်းအပေါ် မူတည်၍ အဆင့်အလိုက်အတန်းများဖွဲ့ စည်းပြီး သင်ကြားပါမည်။
- ၁ ပတ်တွင် ၂၀ နာရီအထက် ဂျပန်စာဆက်စပ်ဘာသာရပ်များဆိုင်ရာသင်ခန်းစာကို သင်ကြားပေးပါမည်။ (သင်တန်းကာလနှစ်ဝက်တိုင်းတွင် အပတ် ၂၀၊ တစ်နှစ်လျှင် အပတ် ၄၀)

ဘာသာရပ်အမည်	အကြောင်းအရာ
ဂျပန်စာ ၁ (Grammar၊ Words၊ Vocabulary)	Grammar၊ Kanji နှင့် Vocabulary သင်ကြားပေးခြင်းနှင့် လူမှုဘဝ၊ အထူးပြုနယ်ပယ်များ တွင် လိုအပ်သည့် ကောင်းမွန်ပြည့်စုံသည့်ဂျပန်စာအရည်အချင်းများရရှိစေရန် သင်ကြား ပေးခြင်း
ဂျပန်စာ ၂ (listening၊ speaking)	နေ့စဉ်လူနေမှုဘဝ၊ လူမှုဘဝနှင့် အထူးပြုနယ်ပယ်များတွင် လိုအပ်သည့် နှုတ်ပြောစကား များသင်ကြားခြင်း၊ နားထောင်မှုဆိုင်ရာလေ့ကျင့်ပေးခြင်း
ဂျပန်စာ ၃ (Reading)	လူမှုဘဝ၊ အထူးပြုနယ်ပယ်များတွင် လိုအပ်သည့် အဖတ်စွမ်းရည်များလေ့ကျင့်သင်ကြား ပေးခြင်းနှင့် သတင်းစာ၊ မဂ္ဂဇင်းနှင့် စာတမ်းများ၊ ယဉ်ကျေးမှုဆိုင်ရာလက်ရာများ စသည်တို့ ကို အဖတ်လေ့ကျင့်ခြင်း
ဂျပန်စာ ၄ (Essay)	စာတမ်းငယ်များ၊ အစီရင်ခံစာ၊ အီးမေးလ်၊ Powerpoint နှင့် စီးပွားရေးဆိုင်ရာစာကြောင်း များရေးသားခြင်း
ဂျပန်နိုင်ငံအကြောင်း	ဂျပန်နိုင်ငံ၏ ယဉ်ကျေးမှုနှင့် လူ့ဘောင်အဖွဲ့အစည်း၊ တဖန် ဂျပန်လူမျိုးများ၏ တန်ဖိုးထားမှု များနှင့် ကျင့်ဝတ် စသည်တို့နှင့် ပတ်သက်သည့် နားလည်သဘောပေါက်မှုများ မြှင့်တင်ပေး ခြင်း

ဂျပန်စာအရည်အချင်းစစ်စာမေးပွဲနှင့် ဂျပန်ပညာတော်သင်စာမေးပွဲအတွက် သီးသန့်ဘာ သာရပ်

အဆင့်အလိုက် အတန်းများဖွဲ့စည်းပြီး သင်ခန်းစာများကို သင်ကြားပါမည်။

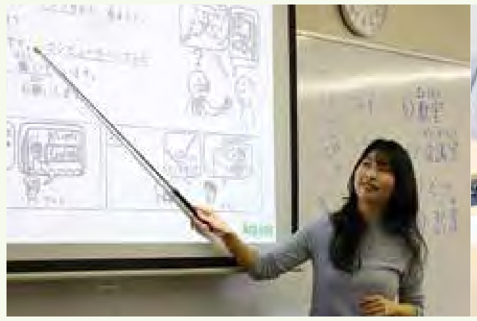
ဘာသာရပ်အမည်	အကြောင်းအရာ
အထွေထွေဂျပန်စာ	ဂျပန်စာအရည်အချင်းစစ်စာမေးပွဲနှင့် ဂျပန်ပညာတော်သင်စာမေးပွဲများအတွက် မေးခွန်း ဟောင်းများစသည်တို့ဖြင့် အဆိုပါအလားအလာတို့ကိုစမ်းသပ်လေ့လာခြင်းနှင့် စီမံချက် များကို ဆောင်ရွက်ပါသည်။

အခြေခံဘာသာရပ်

ဂျပန်ဘာသာအပြင် တစ်ခြားစွမ်းရည်ဆိုင်ရာများကို မြှင့်တင်ပြီး အဆင့်မြင့်ပညာရေးနှင့် လိုက်လျောညီထွေသည့် အသိပညာများကို သင်ယူတက်မြောက်စေပါမည်။

ဘာသာရပ်အမည်	အကြောင်းအရာ
အခြေခံဘာသာရပ်	အင်္ဂလိပ်စာ၊ သင်္ချာ၊ သိပ္ပံတွဲ (ပထဝီ၊ ဓာတုဗေဒ၊ ဇီဝဗေဒ)၊ အထွေထွေဘာသာရပ်၊ IT အခြေခံ (ကွန်ပျူတာ)

※ တစ်ပတ်တွင် ၆~၈ နာရီကြာသင်ယူရပါမည်။



◆ ခေါ်ယူသည့်သင်တန်း (ပညာသင်နှစ်ကန့်သတ်) နှင့်အကြောင်းအရာ၊ ခေါ်ယူသည့် ကျောင်းသားဦးရေ

ကျောင်းဝင်ချိန်	သင်တန်းအမည်	အကြောင်းအရာ	အပ်နှံရမည့်လူဦးရေ
ဧပြီလ	ကျောင်းဝင်ခွင့် ၁နှစ်သင်တန်း (၁နှစ်)	ဂျပန်နိုင်ငံ၏ အဆင့်မြင့်ပညာရေးအဖွဲ့အစည်း (တက္ကသိုလ်၊ အထူးပြုကျောင်း စသည်) တို့တွင်ဆက်လက်ပညာဆည်းပူးမည့် ကျောင်းသားများအားရည်ရွယ်၍ ဂျပန်စာ၊ အင်္ဂလိပ်စာ၊ သင်္ချာစသည်တို့ကို ဝင်ခွင့်အတွက်ကြိုတင်ပြင်ဆင်သင်ကြားပေး သည့် သင်ရိုး	အယောက် ၆၀
အောက်တိုဘာလ	ကျောင်းဝင်ခွင့် ၁နှစ်ခွဲသင်တန်း (၁နှစ်ခွဲ)		အယောက် ၆၀

◆ လျှောက်ထားနိုင်သည့်သတ်မှတ်အရည်အချင်း

အောက်ပါအချက်အလက်များနှင့် အားလုံးကိုက်ညီသည့်သူ

① နိုင်ငံခြားတွင် အထက်တန်းပညာရေး၏ သင်ရိုးများပြီးဆုံးအောင်မြင်ထားရပါမည်။ (ပညာရေးအောင်မြင်ပြီးဆုံးသည်အထိ ၁၂နှစ်မပြည့်သောသူများနှင့် ၁၂နှစ်အထက်ပညာ သင်ကြားထားသောသူ။)

② ဂျပန်ဘာသာစကား သင်ယူရန်ဆန္ဒရှိပြီး၊ ဂျပန်စာအရည်အချင်းစစ်စာမေးပွဲ N5 (အဆင့် ၄) အထက်ညီသည့် အရည်အချင်းများရှိပြီး၊ ကြိုးကြိုးစားစားနှင့် ဂျပန်စာသင်ကြား လိုစိတ်ရှိသောသူ။

③ ဂျပန်နိုင်ငံ၏ အဆင့်မြင့်ပညာရေးအဖွဲ့အစည်း (တက္ကသိုလ်နှင့် အထူးပြုကျောင်းစ သည်) များသို့ ဆက်လက်တက်ရောက်နိုင်ရန်အတွက် အခြေခံပညာရပ်များတတ်မြောက် ထားသောသူ။

④ အထက်တန်းကျောင်းပြီးမြောက်အောင်မြင်ထားသူများသည် ၂၃နှစ်အောက်၊ ကာလ တိုကောလိပ်ပြီးမြောက်အောင်မြင်ထားသူများသည် ၂၅နှစ်အောက်၊ တက္ကသိုလ်ပြီးမြောက် အောင်မြင်ထားသူများသည် ၂၇နှစ်အောက်ဖြစ်ရပါမည်။

⑤ ပညာသင်စရိတ်နှင့် နေထိုင်စားသောက်စရိတ်စသည့် ဂျပန်နိုင်ငံတွင်နေထိုင်သည့် ကုန်ကျစရိတ်များအား ပေးချေနိုင်သောသူ။

⑥ စိတ်ရောကိုယ်ပါ ကျန်းမာသန်စွမ်းရမည်ဖြစ်ပြီး ဂျပန်နိုင်ငံ၏ ဥပဒေများနှင့် ကျောင်း၏ စည်းမျဉ်းများနှင့် စည်းမျဉ်းစည်းကမ်းအသီးသီးကို လိုက်နာစောင့်ထိန်းနိုင်သောသူ။

IT နယ်ပယ်တွင် အမြင့်ဆုံးအထိ လေ့လာသင်ယူနိုင်ရန်အတွက် ကျိုတိုသတင်းအချက်အလက် ဘွဲ့လွန်သင်တန်းကျောင်း (KCGI) တွင် တက်ရောက်သင်ကြားလိုက်ပါ

KCGI: The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

kcg.edu

The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

KCGI

ပိုမိုလေ့လာရန်

KCG မှ ဘွဲ့ရပြီးနောက် ချက်ချင်းအလုပ်ဝင်နိုင်ရန် ရှာဖွေခြင်းမှလွဲ၍ သက်မွေးမှုလမ်းကြောင်းတစ်ခုကို ရရှိနိုင်ခြင်းသည် ကျွန်ုပ်တို့ KCGI ပညာရေးသင်တန်းကျောင်းအဖွဲ့၏ အားသာချက်တစ်ရပ် ဖြစ်ပါသည်။ KCGI သည် IT ကို အထူးပြုသင်ကြားပေးသော ဂျပန်နိုင်ငံ၏ ပထမဆုံး ဘွဲ့အပ်နှင်းသည့်ကျောင်း ဖြစ်ပါသည်။ KCGI ၏ သင်တန်းတစ်ခုကို ပြီးမြောက်အောင်မြင်သော ကျောင်းသားအား သတင်းအချက်အလက်နည်းပညာသိပ္ပံ (ပရော်ဖက်ရှင်နယ် ဘွဲ့) မဟာဘွဲ့ အပ်နှင်းပါသည်။ ဤဘွဲ့သည် ဂျပန်နိုင်ငံရှိ အသုံးချ IT နယ်ပယ်တွင် အမြင့်ဆုံး အထွတ်အထိပ်ဘွဲ့ ဖြစ်ပါသည်။

စည်းမျဉ်းအရ KCGI တွင် တက်ရောက်သင်ကြားနိုင်ရေး သတ်မှတ်အရည်အချင်းသည် ၄ နှစ် တက်ရောက်ရသော တက္ကသိုလ်ဘွဲ့ သို့မဟုတ် သက်မွေးမှုသင်တန်းကျောင်းတစ်ခုမှ ၄ နှစ် သင်တန်းတစ်ခုပြီးဆုံးကြောင်း အဆင့်မြင့်ဒီပလိုမာ ဖြစ်ပါသည်။ သို့သော် KCG မှ ဘွဲ့ရသူများကို အောက်ပါအထူးအခြေအနေများ (လျှောက်ထားခြင်း လမ်းညွှန်များကို ကြည့်ပါ) အရ တက်ရောက်သင်ကြားနိုင်ရေး သတ်မှတ်အရည်အချင်းရှိသည်ဟု ယူဆပါသည်။ "KCG ၏ ၃ နှစ် သင်တန်းတစ်ခုမှ ဘွဲ့ရပြီးသော၊ KCGI တွင် တက်ရောက်မည့်နှစ်၏ ဧပြီလ ၁ ရက်နေ့၌ ၂၂ နှစ်ပြည့်ပြီးသော လျှောက်ထားသူများကို ၎င်းတို့၏ ပညာသင်နှစ်ရလဒ်များ အကဲဖြတ်မှုအပေါ်မူတည်၍ တက်ရောက်သင်ကြားနိုင်ရေး အရည်အချင်းပြည့်မီခြင်းကို ဆုံးဖြတ်သွားမည်ဖြစ်ပြီး တက္ကသိုလ်ဘွဲ့နှင့်တူညီသည့် သို့မဟုတ် ထို့ထက်သာလွန်သည့် ပညာရေးစွမ်းဆောင်ရည်ရှိလျှင် လက်ခံသွားပါမည်။"

ထို့ကြောင့် ဤနည်းအတိုင်း KCG မှ ဘွဲ့ယူ၍ KCGI တွင် တက်ရောက်သင်ကြားခြင်းသည် အသုံးချ IT နယ်ပယ်၏ အမြင့်ဆုံးအထွတ်အထိပ် သို့သွားရာ အမြန်ဆုံးလမ်းကြောင်းဖြစ်ပါသည်။ KCG မှ အဆင့်မြင့် ဒီပလိုမာကို ရယူပြီးနောက် KCGI တွင် မဟာဘွဲ့ကို ရရှိနိုင်ရန် ဆက်လမ်းကြိုးစားသင့်သည်ဟု တရင်းတနှီး အကြံပြုလိုက်ပါသည်။

◆ KCGI ၏ ထူးခြားကောင်းမွန်သော လက္ခဏာရပ်များ

အတန်းများ အားလုံးကို "အင်္ဂလိပ်ဘာသာစနစ်" ဖြင့် သင်ကြားသောကြောင့် ကျောင်းသားများသည် လေ့လာသင်ယူမှုများကို အင်္ဂလိပ်ဘာသာဖြင့်သာ ပြီးမြောက်အောင် သင်ယူရပါသည်

KCGI သည် များစွာသော သင်တန်းများကို အင်္ဂလိပ်ဘာသာ ("အင်္ဂလိပ်ဘာသာစနစ်") ဖြင့် သင်ကြားပေးသောကြောင့် ကျောင်းသားများသည် မိမိတို့၏သင်တန်းများကို အင်္ဂလိပ်ဘာသာတစ်မျိုးတည်းဖြင့်သာ သင်ယူလေ့လာလျက် ပြီးဆုံးစေပြီး မဟာဘွဲ့များကို ရယူနိုင်ပါသည်။ ဤသင်တန်းများစွာကို နိုင်ငံရပ်ခြားမှ ထိပ်တန်းအဆင့် နည်းပြဆရာများက သင်ကြားပို့ချပေးပါသည်။ ယခုလက်ရှိ KCGI ပညာရပ်ဝန်းတွင် ပင်လယ်ရပ်ခြားနိုင်ငံနှင့် ဒေသ ၁၇ ခုမှ နိုင်ငံခြားပညာတော်သင်ကျောင်းသားများ ရှိကြပါသည် (၂၀၂၅ ခုနှစ် မတ်လ ဘွဲ့ရသူများအပါအဝင်)။ ထိုကျောင်းသားများစွာသည် အင်္ဂလိပ်ဘာသာဖြင့် အတန်းတက်ရောက်သင်ကြားရန် ရွေးချယ်ကြပါသည်။

လူမှုအသိုင်းဝိုင်းကို အကျိုးပြုနိုင်ရန်အတွက် နံ့နံ့စပ်စပ် အခြေခံများကိုသင်ကြားပေးခြင်း

- IT တိုးတက်ဖွံ့ဖြိုးရေးနှင့် လုပ်ငန်းခွင်လိုအပ်ချက်များနှင့် အံဝင်ခွင်ကျဖြစ်အောင် စီမံပြဌာန်းထားသော သင်ရိုးညွှန်းတမ်း
- လုပ်ငန်းခွင်အနေအထား၊ လက်တွေ့သင်ယူရေး အခွင့်အလမ်းများကို စေ့စေ့ငှငှ ပေါင်းစပ်ထည့်သွင်းထားသော သင်ရိုးညွှန်းတမ်းများ
- e-learning နှင့် စာသင်ခန်းတွင်းသင်ယူရေး စာသင်ချိန်များကို ပေါင်းစပ်ထားသော အကျိုးများထိရောက်သည့် ပညာရေးဆိုင်ရာချဉ်းကပ်နည်းလမ်း

IT (ICT) နှင့် စီမံခန့်ခွဲမှုကို သင့်တင့်မျှတစွာ ဟန်ချက်ညီညီ လေ့လာသင်ယူခြင်း

- IT၊ စီမံခန့်ခွဲမှု အစရှိသဖြင့် များစွာသော အထူးပြုနယ်ပယ်များတွင် ပညာရှင်ပီသစွာ ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်မှု
- ပုဂ္ဂလိကကဏ္ဍတွင် IT နည်းဗျူဟာဖန်တီးပုံဖော်သော ပရော်ဖက်ရှင်နယ် အတွေ့အကြုံရှိသည့် နည်းပြဆရာများစွာ

IT နယ်ပယ်တွင် အလုပ်လုပ်ရန် သက်မွေးမှုလုပ်ငန်း ပြောင်းလဲခြင်း

- ဝင်ခွင့်လျှောက်ထားသူများကို သိပ္ပံပညာနှင့် လူမှုဘာသာရပ်များ နှစ်ခုလုံးအပါအဝင် ကျယ်ပြန့်သောနယ်ပယ်များမှ လက်ခံပါသည်။
- ကျောင်းသားများသည် ကျောင်းအပ်ပြီးလျှင် ပညာရည်အဆင့်အတန်းအလိုက် လေ့လာသင်ယူမှုများကို စတင်နိုင်ပါသည်။

ကမ္ဘာ့ဇာတ်ခုံတွင် တစ်စိတ်တစ်ပိုင်းအဖြစ်ပါဝင်ရန် ရည်မှန်းထားခြင်း

- ကမ္ဘာတစ်ဝန်းနိုင်ငံများရှိ IT နယ်ပယ်မှ ထိပ်တန်းခေါင်းဆောင်များက သင်ကြားပို့ချသော အတန်းများ

သင်လေ့လာသင်ယူထားသည်ကို လူမှုအသိုင်းဝိုင်းတွင် အရေးပါသောကဏ္ဍမှ ပါဝင်နိုင်ရန် အသုံးပြုခြင်း

- အလေးထားအာရုံစိုက်သည့် တစ်ဦးချင်းလမ်းညွှန်မှုအကူအညီဖြင့် သင့်အတွက် အကောင်းဆုံး သက်မွေးမှုလုပ်ငန်းကို ရှာဖွေပေးခြင်း
- ကျောင်းသားဟောင်းများနှင့် ချိတ်ဆက်ပေးခြင်း

◆ သင်တန်းဖွဲ့စည်းပုံ

စာရင်းသွင်းခြင်း

မယူမနေရ

- ICT လုပ်ငန်းနယ်ပယ်မှ ပရော်ဖက်ရှင်နယ်ဆက်သွယ်မှုများ
- ဦးစီးဦးဆောင်မသီအိုရီ
- ပရောဂျက် အခြေခံများ

အဓိက အထူးပြုသင်တန်းများ

- ဖန်တီးပြုလုပ်ထားသော ဉာဏ်ရည်တု (AI)
- ဒေတာသိပ္ပံ
- ဝက်ဘ်စနစ်များ တိုးတက်ဖြစ်ပေါ်မှု
- ကွန်ရက်စီမံထိန်းချုပ်မှု
- နိုင်ငံတကာ စွန့်ဦးစွန့်စား စီးပွားရေးလုပ်ကိုင်မှု
- ERP
- IT မန်ဂါနှင့်အန်နီမီ
- IT ခရီးသွားလုပ်ငန်း
- IT ဖျော်ဖြေရေး

အထက်ပါ အဓိကအထူးပြု ဘာသာများအနက် တစ်ခုကို ရွေးချယ်ပါ။

သို့မဟုတ်

မိမိစိတ်ကြိုက်ရေးဆွဲသည သင်ရိုးညွှန်းတမ်း

မယူမနေရမဟုတ်သော သင်တန်းများထဲမှ သင့် ပညာရေး ရည်မှန်းချက်များနှင့် သင့်တော်မည့် သင်တန်းများကို ရွေးချယ်ကာ သင့် ကိုယ်ပိုင် သင်ရိုးညွှန်းတမ်းကို ရေးဆွဲပါ။

အသုံးချနယ်ပယ်အလိုက် သင်တန်းများ

- ဘဏ္ဍာရေး
- ရေကြောင်းပညာ
- ပညာရေး
- စိုက်ပျိုးရေး
- ကျန်းမာရေးနှင့် ဆေးဝါးဆိုင်ရာ

အထောက်အကူပြု စိတ်ကြိုက်ရွေးစရာများ

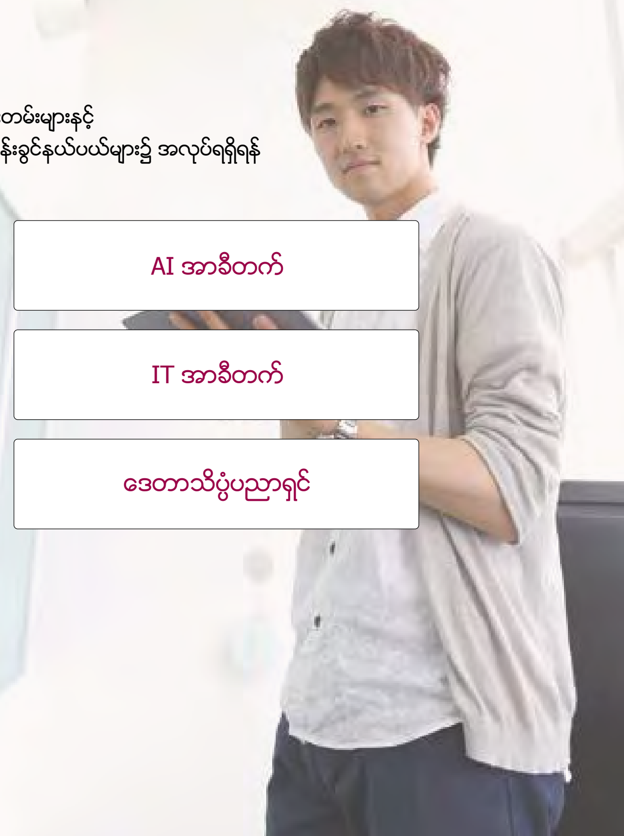
ဘွဲ့လွန်ပရောဂျက်

သတင်းအချက်အလက်နည်းပညာ မဟာသိပ္ပံဘွဲ့ (အတတ်ပညာဆိုင်ရာ ဒီဂရီ)

◆ လုပ်ရှားမှုနယ်ပယ်များ

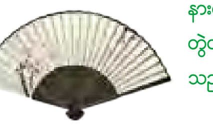
KCGIသည် အဆင့်မြင့် ITပရော်ဖက်ရှင်နယ်လုပ်ငန်း လိုအပ်ချက်များကို ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်စေသော သင်ရိုးညွှန်းတမ်းများနှင့် သင်ကြားပို့ချလျက်ရှိပါသည်။ KCGIမှ ဘွဲ့ရကျောင်းသားများ အနေနှင့် အောက်ပါဇယားပါ ITဆက်စပ် လုပ်ငန်းခွင်နယ်ပယ်များ၌ အလုပ်ရရှိရန် မျှော်မှန်းနိုင်မည်ဖြစ်သည်။

CIO (Chief Information Officer) သတင်းအချက်အလက်စုစည်းမှုတာဝန်အရှိဆုံးပုဂ္ဂိုလ်	ပရောဂျက်မန်နေဂျာ	AI အာခီတက်
စနစ်ပေါင်းစည်းမှုဆိုင်ရာ အကြံပေးပုဂ္ဂိုလ်	စွန့်ဦးတီထွင်လုပ်ငန်းရှင်	IT အာခီတက်
သတင်းအချက်အလက်လုံခြုံရေး အကြံပေးပုဂ္ဂိုလ်	Content ဖန်တီးတီထွင်စီမံခန့်ခွဲသူ	ဒေတာသိပ္ပံပညာရှင်



ကျောင်းသားများ၏ မြို့ ကျိုတို

မြို့တည်ထောင်ပြီး ၁၂၀၀နှစ်ကျော်ကြာသည့်သမိုင်းကြောင်းကိုပိုင်ဆိုင်ထားသည့်ကျိုတို မြို့သည် ရှေးယခင်ကတည်းက ဂျပန်နိုင်ငံယဉ်ကျေးမှု၏အဓိကနေရာ၊ နိုင်ငံတကာမြို့တော်ဖြစ်ပြီး ယခုခေတ်တွင် လူငယ်ကျောင်းသားအများစုနေထိုင်သည့်မြို့တော်ဖြစ်ပါ သည်။ KCG ၏ ကျောင်းပရဝုဏ်တိုင်းသည် လမ်းပန်းဆက်သွယ်ရေးကောင်းမွန်သည့်နေရာများ ဖြစ်ပြီး ကျိုတိုမြို့၏နေရာတိုင်းတွင်သာမက အိုအိုဆာက၊ နရနှင့် အိုဆုမြို့ (ရှိုဂခရိုင်) စသည့် ဂျပန်အနောက်ပိုင်းနေရာတိုင်းသို့လွယ်ကူစွာသွားလာဆက်သွယ်နိုင်ပါသည်။



KCG ကျိုတိုအဲ့ခ်ိမအဲ ကျောင်းပရဝုဏ် (KCGI ကျိုတိုအဲ့ခ်ိမအဲ ဂြိုလ်တု) ၏ ပတ်ဝန်းကျင်နေရာများ

JR၊ Kintentsu နှင့် မြေအောက်ရထားများ စီးနင်းနိုင်သည့် ကျိုတိုဘူတာသည် တစ်နိုင်ငံလုံးမှ လူများကျိုတိုမြို့ကိုလည်ပတ်ရန်လာသည့်ဝင်ပေါက်ဖြစ်ပါသည်။ အနီးအနားတွင် ခေတ်မီသောအဆောက်အဦးများနှင့် သမိုင်းဆန်သည့်အဆောက်အဦးများ ယှဉ်တွဲတည်ရှိလျက်ရှိနေပြီး ခြားနားနေသည့်ပတ်ဝန်းကျင်နှစ်ခုကိုခံစားနိုင်သည့်နေရာဖြစ်ပါသည်။

နေရာများ

ဟီဂရှိဘုရားကျောင်း	စန်းဂျိုစန်းဂန်းဒိုး
နီရှိဟွန်းဂဝန်ဂျိ ဘုရားကျောင်း	ကျိုတိုအမျိုးသားပြတိုက်
ဟီဂရှိ ဟွန်းဂန်းဂျိဘုရားကျောင်း	ကျိုတိုဘူတာအဆောက်အဦး
တိုဖုခုဂျိ ဘုရားကျောင်း	ကျိုတို အကွာရီယမ်ပြတိုက်
ကျိုတိုတာဝါ	

KCG ခမိုဂဂကျောင်း အနီးအနားပတ်ဂန်းကျင်

ကျိုတိုမြို့၏အကြီးဆုံးပွဲတော် ၃ခုထဲမှတစ်ခုဖြစ်သည့် အအိုအိပွဲတော်နှင့်ဆိုင်သည့် ရှိမိုခဝ ဘုရားကျောင်းနှင့် ကျိုတိုနန်းတော်စသည်တို့နှင့် နီးကပ်လျက်ရှိပြီး မြို့တွင်းဖြစ်သော်လည်း သဘာဝဆန်သည့်ပတ်ဝန်းကျင်။

နေရာများ

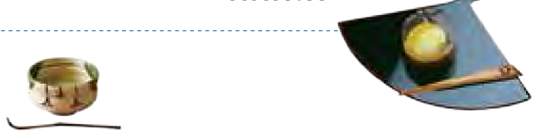
ရှိမိုခဝဘုရားကျောင်း	တဒဆုနော့မိုရိ
ကျိုတိုနန်းတော်	
ကျိုတိုမြို့သမိုင်းပြတိုက်	

KCG ရခုဟုခုကျောင်းပရဝုဏ် အနီးဂန်းကျင်

မြေအောက်ရထား ခိတဒိုင်းလမ်းကြောင်းဘူတာနှင့် ဘတ်စ်ကားမှတ်တိုင်မှ ရခုဟိုခုဝန်း ကျင်၊ ကျိုတိုဗဟိုဝန်းကျင်နှင့် ကျိုတိုဘူတာဖက်ဆီသို့ ဆက်သွယ်သွားလာရန် အဆင်ပြေ ပါသည်။ ခေတ်မီအဆောက်အဦးများ စီတန်းတည်ရှိလျက်ရှိသည့် ခိတယမလမ်းအနီးပတ် ဝန်းကျင်တွင်တော့ အအိုအိပွဲတော်နှင့်ဆက်စပ်သည့် ခမိဂမိုဘုရားကျောင်းရှိပြီး ရုက္ခဗေဒဥ ယျာဉ်နှင့် မိဒိုရိုဂကန်၊ ခမိုမြစ်တွင် သဘာဝကိုခံစားနိုင်သည့်နေရာ။

နေရာများ

ခမိဂမိုဘုရားကျောင်း	တိုကျိုခရိုင်ပိုင် ရုက္ခဗေဒဥယျာဉ်
မိဒိုရိုဂရေကန်	ခိတယမလမ်း



KCGI ဟိုင်အာကူမန်ဘန် ကျောင်းပရဝဏ် ပတ်ဝန်းကျင်ဧရိယာ၊ ကျိုတိုပင်မကျောင်း

မုရောမချိယဉ်ကျေးမှု၏ လက်ရာဘုရားကျောင်းဖြစ်သည့် ဂင်းကခုဂျိဘုရားကျောင်း၊ ကျိုတို မြို့ ပွဲတော်အကြီးစား၃ခုထဲမှ၁ခုဖြစ်သည့် ဂျိဒိုင်းပွဲတော်နှင့်ဆက်စပ်သည့် ဟေးအန်း ဂျင်းဂူး ဘုရားကျောင်း၊ ဆာကူရာပင်များစီတန်းလျက်ရှိသည့် တဲဆုဂခုနော့မိချိ၊ ဂျပန်နိုင်ငံ တွင် ဒုတိယမြောက်အဟောင်းဆုံးတိရိစ္ဆာန်ဥယျာဉ်၊ ကျိုတိုမြို့တိရိစ္ဆာန်ဥယျာဉ်၊ ကျိုတိုမြို့ ယဉ်ကျေးမှု ပြတိုက်စသည့် အထင်ကရနေရာများစွာတည်ရှိပြီး ကျိုတိုမြို့၏ အမျိုးမျိုးသော သမိုင်းနှင့် ယဉ်ကျေးမှုများကို ထိတွေ့ခံစားနိုင်သည့်နေရာ။

နေရာများ

ဂင်းကခုဂျိ ဘုရားကျောင်း	ကျိုတိုမြို့တိရိစ္ဆာန်ဥယျာဉ်
တဲဆုဂခုနော့မိချိ	ဟေးအန်း ဂျင်းဂူး
နန်းဇဲန်းဂျိဘုရားကျောင်း	အန်းခန်းဒိုး
Kyoto City KYOCERA အနုပညာပြတိုက်	ချိအွန်းဂျိဘုရားကျောင်း
	ခေတ်မီအမျိုးသားယဉ်ကျေးမှုပြတိုက်

kcg.edu သင်ကြားရေး ကွန်ရက်

Kyoto Computer Gakuin သည် KCG Group ၏ အခြားသော သင်တန်းကျောင်းများနှင့် နီးကပ်နက်ရှိုင်းသော ဆက်သွယ်မှုရှိပြီး၊ နိုင်ငံရပ်ခြားရှိ အစိုးရ၊ တက္ကသိုလ်တို့နှင့် ချိတ်ဆက်မှု ပြုရင်းဖြင့် ကမ္ဘာ့ပညာရေးအဖွဲ့အစည်း အနေဖြင့်၊ IT ပညာရပ်၏ ဦးဆောင်သူအနေဖြင့်၊ ကမ္ဘာ့ထိပ်တန်း IT ပညာရေး ပြန့်ပွားရန် ရည်ရွယ်သည်။

၂၀၀၄ ခုနှစ်တွင် တည်ထောင်ခဲ့သော KCGI သည် ဂျပန်နိုင်ငံ၏ ပထမဦးဆုံး ကိုယ်ရောစိတ်ပါ နှစ်မြှုပ်လုပ်ကိုင်သော IT ပရော်ဖက်ရှင်နယ်ဘွဲ့ (မဟာဘွဲ့များ ပေးအပ်) ပေးအပ်သည့်ကျောင်း ဖြစ်သည်။ KCGI ကျောင်းသားများသည် လူမှုအသိုင်းဝိုင်းနှင့် ကမ္ဘာ့ဇာတ်ခုံအလယ်တွင် ဦးဆောင်လုပ်ကိုင်သောကဏ္ဍများမှ ပါဝင်နိုင်ရန်ရည်သန်လျက် IT၊ စီမံခန့်ခွဲမှုနှင့် အသုံးချနယ်ပယ်များအပါအဝင် အဆင့်မြင့်ပညာရပ်များနှင့် ကျွမ်းကျင်မှုများကို ပိုင်ဆိုင်ကြပါသည်။ KCGI တွင် ပေါက်မြောက်အောင်မြင်ခဲ့သော ပညာရပ်များအပေါ် မူတည်၍ ကျောင်းသားများသည် အသုံးချ IT နယ်ပယ်များရှိ ဂျပန်နိုင်ငံ၏ အမြင့်ဆုံး ပညာရေးဘွဲ့ - သတင်းအချက်အလက်နည်းပညာသိပ္ပံ (ပရော်ဖက်ရှင်နယ် ဘွဲ့) မဟာဘွဲ့ကို ရရှိပါမည်။

kcg.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics
KCGI

IT ဆိုင်ရာ ဌာနများကို အမေရိကန်ပြည်ထောင်စုတွင်လည်း (၁၉၉၁ခုနှစ်တွင်) လျင်မြန်စွာ ထူထောင်ခဲ့သော နာမည်ကြီးသည့် ၁၈၂၉ခုနှစ်တွင် တည်ထောင်သော အင်ဂျင်နီယာ တက္ကသိုလ်ဖြစ်သည်။ အမေရိကန်ပြည်ထောင်စု၌ ကွန်ပျူတာဂရပ်ဖစ်၊ ဂိမ်းနှင့် IT နယ်ပယ်များတွင် ဤသင်တန်းကျောင်းသည် အကောင်းဆုံးရလဒ်များ ရရှိထားပါသည်။ Kyoto Computer Gakuin နှင့် ၁၉၉၆ ခုနှစ်တွင် ညီအစ်မတက္ကသိုလ် ထူထောင်ခဲ့သည်။

RIT
ရိုချက်စတာ နည်းပညာကျောင်း
Rochester Institute of Technology

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin Automobile School
KCGM

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin
KCG

နောင်လာနောက်သားများ၏ မော်တော်ကားနည်းပညာဆိုင်ရာများတွင် နည်းပညာမြင့် IT၊ ကွန်ရက် နည်းပညာနှင့် အသိပညာရှိသည့် မော်တော်ကားစက်ပြင်ကျွမ်းကျင်သူများကို ပြုစုပျိုးထောင်ပေးပါမည်။

kcg.edu
Kyoto Japanese Language Training Center
KJLTC

ဂျပန်ဘာသာစကား သင်ကြားရေးဖြစ်သည့် ဤသင်တန်းကျောင်းသည် တရားရေးဝန်ကြီး၏ အသိပေးချက်အရ ဂျပန်စာသင်ကျောင်းကို ဖွင့်လှစ်ပြီး ပညာရေး၊ ယဉ်ကျေးမှု၊ အားကစား၊ သိပ္ပံနှင့် နည်းပညာ ဝန်ကြီးဌာန၏ လမ်းညွှန်သင်ရိုးများ အတိုင်းသင်ကြားလျက်ရှိသည်။

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin - U.S.A.
New York Office

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin - China
Beijing Office
Dalian Office
Shanghai Office

KCG Group ၏ နိုင်ငံရပ်ခြားလုပ်ငန်းများ အခြေစိုက်ရာရုံးအဖြစ် ၂၀၀၀ ခုနှစ်တွင် NY ၏ ကမ္ဘာ့ကုန်သွယ်ရေး စင်တာ (WTC) တွင်းတွင် ဖွင့်လှစ်ထားပါသည်။ အမေရိကန် ပြည်ထောင်စု၌ အကြမ်းဖက်တိုက်ခိုက်ခံရမှုများကြောင့် မီးသင့်ခဲ့ရသော်လည်း လက်ရှိတွင် Rockefeller Center တွင် ရုံးခန်းထားရှိပြီး လုပ်ငန်းများ တဖန် လည်ပတ်လျက်ရှိသည်။

KCG မှ ၎င်းနှင့် ဆက်ဆံရေး ခိုင်မာအောင် တည်ဆောက်နေသည့် တရုတ်နိုင်ငံ၏ တက္ကသိုလ်များနှင့် ဖလှယ်ရန်အတွက် ဌာနချုပ်အဖြစ် KCG ပေကျင်းရုံးကို ၂၀၀၂ ခုနှစ်တွင် ပေကျင်းရှိ တရုတ်နိုင်ငံ၏ အမျိုးသားစာကြည့်တိုက်အတွင်းတွင် တည်ထောင်ခဲ့သည်။ အခြားသော လုပ်ဆောင်ချက်များကြားမှ တရုတ်နိုင်ငံရှိ တက္ကသိုလ်များသို့ အိုင်တီ ပညာရေးဆိုင်ရာ ကူညီထောက်ပံ့မှုကို ပံ့ပိုးပေးခြင်းမှတစ်ဆင့် KCG သည် ၂၀၀၈ ခုနှစ်တွင် KCG တာလီအန်ရုံးကို ဖွင့်လှစ်ခဲ့ပြီး ၂၀၁၈ ခုနှစ်တွင် KCG ရှန်ဟိုင်းရုံးကို ဖွင့်လှစ်ခဲ့ပါသည်။

ကျောင်းပရဝုဏ်များ

ကျိုတိုအဲ့ခ်ိမအဲ ကျောင်းပရဝုဏ်

ကျိုတိုအဲ့ခ်ိမအဲ ကျောင်းပရဝုဏ်သည် ကျောင်းသားဘဝအတွက် ပြည့်စုံသာလွန်သော နေရာအဖြစ်တည်ရှိပါသည်။ တည်နေရာသည် သွားရေးလာရေးအတွက် အထူးပင် အဆင်ပြေလွန်းပါသည်၊ ကျိုတိုဘူတာ၏ အနောက်ဘက် ၇ မိနစ် လမ်းလျှောက်စာအကွာအဝေးတွင် တည်ရှိပါသည်။ အနီးအနားတွင် စားသောက်ဆိုင်များ၊ အဓိကဈေးဝယ်စင်တာများနှင့် ကုန်တိုက်များအပါအဝင် များစွာသော လက်လီကုန်စုံဆိုင်များ ရှိနေပါသည်။

ပင်မအဆောက်အဦး

ခုံညားထည်ဝါပြီး ခမ်းနားကြီးကျယ်သော အဖြူရောင်အဆောက်အဦးကြီးသည် ကျိုတိုဘူတာ၏ အနောက်ဘက်တွင် တည်ရှိပါသည်။ ၎င်းသည် ကျောင်းပရဝုဏ်အတွင်း၌ ဂုဏ်ကျက်သရေအရှိဆုံးဖြစ်သည်။

တိုးချဲ့အဆောက်အဦး

နေရောင်ရ၍ ထင်းနေသော ဟင်းလင်းပြင်အပြင်ပန်းသဏ္ဍာန်ရှိ တိုးချဲ့အဆောက်အဦးတွင် e-learning စတူဒီယိုအပြင် Automobile Control ဘာသာရပ်၌အသုံးပြုသော မော်တော်ကားနှင့် မော်တော်ဆိုင်ကယ်ထိန်းချုပ်ရေး လေ့ကျင့်မှုအတွက် နေရာလွတ်လည်း ထည့်သွင်းဖွဲ့စည်းထားပါသည်။ ကျိုတိုအဲ့ခ်ိမအဲ ကျောင်းပရဝုဏ်၏ ပင်မအဆောက်အဦးနှင့် တိုးချဲ့အဆောက်အဦးများသည် ကျိုတိုမြို့လယ်တွင်တည်ရှိပြီး IT ပညာရေးအတွက် ထိပ်တန်းမှ ဦးဆောင်နေသော အကြီးမားဆုံးဗဟိုအချက်အချာနေရာကြီးပင် ဖြစ်ပါသည်။

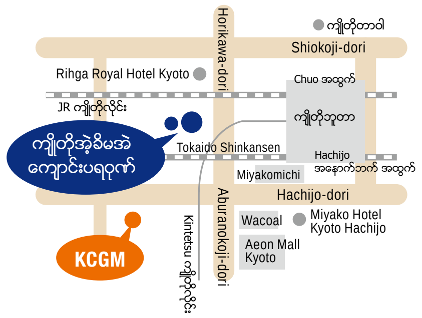
ရခုဟုခ ကျောင်းပရဝုဏ် | အတတ်ပညာပိုင်းဆိုင်ရာ ကောလိပ်

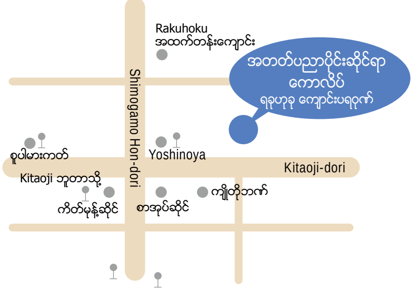
KCGI ကျောင်းပရဝုဏ်၏ အရှည်လျားဆုံး ခလေ့အစဉ်ကဲ့သို့ပင် ရခုဟုခ ကျောင်းပရဝုဏ်သည်လည်း လုပ်ကိုင်လည်ပတ်နေသော ကမ္ဘာကြီးထဲသို့ ဘွဲ့ရကျောင်းသားများစွာကို စေလွှတ်ခဲ့ပြီးဖြစ်ပါသည်။ ဆိတ်ငြိမ်သော ရှိမိုဂ ခရိုင်၏ အလယ်တွင် တည်ရှိသည့် ရခုဟုခ ကျောင်းပရဝုဏ်သည် ပညာရှာမှီးရန် ဆန္ဒပြင်းပြသူများအတွက် ပြည့်စုံသာလွန်သေ ဖန်တီးပေးနေပါသည်။

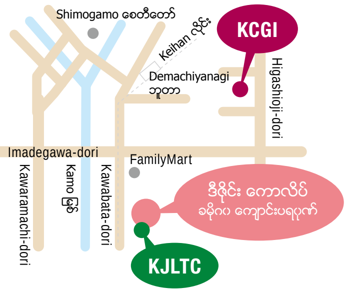
ခမိုဂ ကျောင်းပရဝုဏ် | ဒီဇိုင်း ကောလိပ်

ခမိုဂ မြစ်ကမ်းနံဘေးတွင် ကောင်းမွန်သော နေရောင်ခြည်များနှင့် နူးညံ့သောလေညင်းလေးများဖြင့် လွှမ်းခြုံထားသည့် ခမိုဂ ကျောင်းပရဝုဏ်သည် ဆန္ဒပြင်းပြသူ ဒီဇိုင်နာငယ်များနှင့် အခြားတီထွင်ဖန်တီးလိုသူများကို ဆွဲဆောင်နေသည့် လွတ်လပ်၍အားမာန်ပြည့်ဝသော ဒီဂျစ်တယ်-အနုပညာကျောင်း ဖြစ်ပါသည်။ ခမိုဂ မြစ်သည် အနီးအပါးတွင် စီးဆင်းနေပြီး စိမ်းလန်းသာယာသော မြစ်ကမ်းတစ်လျှောက်သည် စိတ်ကူးဉာဏ်ကွန့်မြူးစေသော အပန်းဖြေဝန်းကျင်တစ်ခုကို ဖန်တီးပေးနေပါသည်။

ကျောင်းအဆောက်အဦးများအားလုံးကို ခေါက်ပြန်ပြေးဘတ်စ်ကားဖြင့် ချိတ်ဆက်ပေးထားပါသည်။
ကျောင်းအဆောက်အဦများအားလုံးကို အခမဲ့ ကြိုးပမ်းပြေးဆွဲနေသော ခေါက်ပြန်ပြေးဘတ်စ်ကားဖြင့် ချိတ်ဆက်ပေးထားပါသည်။
ခေါက်ပြန်ပြေးဘတ်စ်ကားဖြင့် ကူးသန်းသွားလာပြီး ကျောင်းသားများသည် အခြားအဆောက်အဦးများမှ အတန်းများကို တက်ရောက်သင်ကြားနိုင်ပါသည်။







ကျိုတိုအုပ်ချုပ်ရေးအာဏာပိုင်များက ထောက်ခံအသိအမှတ်ပြုထားသည် သက်မွေးလုပ်ငန်းဆိုင်ရာ သင်တန်းကျောင်း (အတတ်ပညာပိုင်းဆိုင်ရာ ပရိုဂရမ်)

ကျိုတိုကွန်ပျူတာအထူးပညာရပ်သင်ကျောင်း (KCG)

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

အတတ်ပညာပိုင်းဆိုင်ရာ ကောလိပ် ရခုဟုခ ကျောင်းပရဝုဏ်
17 Shimogamo-honmachi, Sakyo-ku, Kyoto-shi, Kyoto 606-0862
- သတင်းအချက်အလက် Engineering ဌာန (၄ နှစ်)
- အဆင့်မြင့် Computer Engineering ဌာန (၃ နှစ်)
- Computer Engineering ဌာန (၂ နှစ်)

ဒီဇိုင်း ကောလိပ် ခမိုဂ ကျောင်းပရဝုဏ်
11 Tanakashimoyanagi-cho, Sakyo-ku, Kyoto-shi, Kyoto 606-8204
- Art နှင့် Design သတင်းအချက်အလက် ဌာန (၄ နှစ်)
- အဆင့်မြင့် Art နှင့် Design ဌာန (၃ နှစ်)
- Art နှင့် Design ဌာန (၂ နှစ်)

ကျိုတိုအဲ့ခ်ိမအဲ ကျောင်းပရဝုဏ်
10-5 Nishikujo,teranomae-cho, Minami-ku, Kyoto-shi, Kyoto 601-8407
- စီးပွားရေးနှင့် စီမံခွဲခန့်ရေး သတင်းအချက်အလက် ဌာန (၄ နှစ်)
- ကွန်ပျူတာသိပ္ပံ ဌာန (၄ နှစ်)
- အဆင့်မြင့် Digital Game နှင့် Amusement ဌာန (၄ နှစ်)
- Manga နှင့် Anime ဌာန (၃ နှစ်)
- အသုံးချ သတင်းအချက်အလက် ဌာန (၃ နှစ်)
- Multimedia Computing ဌာန (၃ နှစ်)
- Computer Networking ဌာန (၃ နှစ်)
- အဆင့်မြင့် Digital Game Development ဌာန (၃ နှစ်)
- သတင်းအချက်အလက် စီးပွားရေး ဌာန (၂ နှစ်)
- IT ဆေးဘက်ဆိုင်ရာစီမံခန့်ခွဲရေး ဌာန (၂ နှစ်)
- Information Processing ဌာန (၂ နှစ်)
- Digital Game Development ဌာန (၂ နှစ်)
- သတင်းအချက်အလက်နှင့် ဆက်သွယ်ရေး ဘာသာရပ် (နေ့အချိန် အချိန်ပြည့်သင်တန်း ၁နှစ်/ ညအချိန်သင်တန်း ၂နှစ်)
- နိုင်ငံတကာ အသုံးချ သတင်းအချက်အလက် ဌာန (၄ နှစ် အွန်လိုင်းသင်တန်း)

Kyoto Computer Gakuin Automobile School (KCGM)
73 Tojihigashi-monzencho, Minami-ku, Kyoto-shi, Kyoto 601-8428
https://kyoto-jidousha.ac.jp/
- Automobile Maintenance Engineering Program

Kyoto Japanese Language Training Center (KJLTC)
11 Tanakashimoyanagi-cho, Sakyo-ku, Kyoto-shi, Kyoto 606-8204
https://www.kjltc.jp/

ကျိုတိုသတင်းအချက်အလက် ဘွဲ့လွန်သင်တန်းကျောင်း **(KCGI)**
ဝက်ဘ်လုပ်ငန်းနည်းပညာတွင် အသုံးချသတင်းအချက်အလက်နည်းပညာအထူးပြုဘွဲ့ပေးအပ်သည့် သင်တန်းကျောင်း
7 Tanakamonzen-cho, Sakyo-ku, Kyoto-shi, Kyoto 606-8225
https://www.kcg.edu/