

kecg.edu

KCG: Kyoto Computer Gakuin **Programme académique**

Le premier établissement
d'enseignement informatique au Japon **京都コンピュータ学院**

Institut informatique de Kyoto

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

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

Demandes : Section Admissions
KCG : Kyoto Computer Gakuin

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

Téléphone : 075-681-6334 (+81 7 56 81 63 34)
Fax : 075-671-1382 (+81 7 56 71 13 82)

Au Japon  **0120-829-628**





Création en 1963
Un programme académique sur une journée entière a été établi en 1969

Le premier établissement d'enseignement informatique au Japon

Nos principes éducatifs

- Une éducation authentique prenant en compte le caractère académique des technologies informatiques sans négliger leur aspect théorique
- Une éducation adaptée au développement et au progrès des technologies informatiques
- La formation de capacités créatives dans les technologies informatiques
- L'édification d'une réflexion partant de points de vue multiples au sein de la société de l'information
- Le façonnage d'une personnalité pourvue d'un intellect et d'une sensibilité d'exception

Traditions et réussites



Fondatrice et présidente
Yasuko Hasegawa

Licenciée en Sciences physiques et Astronomie, Faculté des Sciences, Université de Kyoto (Première femme)
Achèvement du cycle de Doctorat en Sciences de l'Université de Kyoto
Pionnière dans l'utilisation de l'ordinateur pour la recherche en astrophysique
Chercheuse invitée à l'Université d'État de Pennsylvanie, États-Unis
Récompensée par les ministères de l'Éducation de Thaïlande, Ghana, Sri Lanka, Pérou entre autres.
Récompensée par le Prix spécial pour la Coopération internationale de l'Union internationale des télécommunications en 2006
Reconnaissance pour sa contribution par la Société japonaise de traitement de l'information en 2011

Fondation en 1963 en tant que premier établissement d'enseignement informatique du Japon. Dès lors, l'Institut informatique de Kyoto (KCG) s'est toujours positionné en premier plan par rapport à son époque.

L'esprit pionnier de KCG

L'Institut informatique de Kyoto (KCG) a été fondé en 1963, à l'aube de l'ère de l'informatique au Japon, avec pour origine un désir passionné de créer une nouvelle ère. En tant que première institution japonaise dédiée à l'enseignement de l'informatique, KCG a été fondé par un groupe de l'École (aujourd'hui Division) de physique et d'astronomie de la Faculté de sciences de l'Université de Kyoto. À cette époque, aucune université japonaise ne proposait de cours d'informatique. La nouvelle école s'est donnée pour mission de « former des ingénieurs en traitement de l'information à la créativité débordante pour répondre aux besoins de notre temps ».

Entre les années 1970 et le début des années 1980, KCG a introduit une série d'ordinateurs de moyenne et grande taille, les meilleurs du moment, pour les mettre à la disposition des étudiants pour les former. À cette époque, l'idée qu'une école mette une telle puissance informatique à la disposition de ses étudiants à des fins éducatives était pratiquement inédite, et la politique fit des envieux dans d'autres universités. Même si le bâtiment scolaire n'était guère plus qu'un baraquement, KCG s'est montré fidèle à sa philosophie éducative consistant à offrir à ses étudiants l'environnement pédagogique le plus avancé qui soit dans chaque domaine. Aujourd'hui, KCG continue de respecter l'esprit pionnier de ses fondateurs. En 2004, l'école a ouvert l'École supérieure d'informatique de Kyoto (KCGI), la première école supérieure du Japon dédiée à l'informatique.

KCG compte à ce jour plus de 50 000 diplômés. Ces diplômés, imprégnés de l'esprit pionnier qu'ils ont cultivé chez KCG, sont constamment à la recherche de nouveaux défis dans le monde entier. KCG est fier d'avoir plus de 60 ans de traditions et de résultats. Aujourd'hui, c'est à vous qu'il revient de construire l'avenir.



Principal du campus de Kyoto Ekimae
Yoichi Terashita

Diplômé de la Faculté de sciences de l'Université de Kyoto. A étudié aux États-Unis dans le cadre du programme Fulbright. Diplômé d'un master de sciences et d'un doctorat de l'Université de l'Iowa, spécialité astrophysique. Conférencier à l'Université de l'Iowa. A eu plusieurs postes de chercheur à l'Université d'État de Pennsylvanie. Professeur émérite, Institut de technologie Kanazawa. Ancien spécialiste informatique temporaire auprès de l'Agence japonaise de coopération internationale (JICA). Ancien principal, campus de Rakuohoku, KCG. Il occupe actuellement le poste de vice-président de KCGI, où il est responsable des cours dans le domaine des bases de données.



Principal du campus de Kamogawa
Shozo Naito

Licencié en ingénierie, Université de Kyoto. Il a obtenu un master à l'Université de Kyoto en spécialité ingénierie mathématique. Master en ingénierie. Ancien directeur de recherche, Laboratoire des plateformes de distribution de l'information, Nippon Telegraph and Telephone Corporation (NTT). Ancien secrétaire, Comité de recherche sur Internet, Institut des ingénieurs en électronique, information et communication du Japon (IEICE). Ancien conseiller et professeur, Agence coréenne de sécurité de l'information (KISA). Professeur, KCGI.



Principal du campus de Rakuohoku
Hong Seung Ko

Licencié en ingénierie, Université de Dongguk, Corée du Sud. Il a obtenu un doctorat (spécialité ingénierie numérique), docteur en ingénierie, Université de Kyoto. Ancien directeur des systèmes d'information, Bureau de la planification stratégique, Service de stratégie de l'information, Samsung Electronics Co., Ltd., Corée du Sud. Ancien président et PDG, Harmony Navigation Co., Ltd. Ancien conseiller et professeur, KISA. Président, Société japonaise d'informatique appliquée (NAIS). Membre de comité spécial, Société CALS/EC, Corée du Sud. Ancien conseiller, Province autonome spéciale de Jeju. Membre du Comité consultatif pour la promotion de la propriété intellectuelle de Jeju. Premier membre à vie de l'Association de recherche EC de Corée. Professeur, KCGI.

KCG est une institution d'enseignement exhaustive dans le domaine de l'informatique. Le programme académique informatique que nous proposons couvre tous les domaines de l'informatique utiles à la société : de la théorie informatique à l'informatique appliquée, du matériel au logiciel et de l'informatique en tant que technologie à l'informatique en tant que culture. Notre corps enseignant est composé de professionnels de l'informatique très expérimentés et équipés du matériel didactique orienté vers la pratique le plus récent, afin de mettre en œuvre ce programme académique avec la plus grande efficacité.

J'espère que cette école vous aidera à faire de vos rêves une réalité.

Pour moi, il ne fait aucun doute que l'informatique continuera de progresser et que la société aura de plus en plus besoin de spécialistes (ingénieurs) en informatique. Dans le domaine de l'informatique, où de nouvelles technologies émergent continuellement et à un rythme effréné, il est essentiel de maintenir nos connaissances à jour. C'est pourquoi les personnes animées par une soif d'apprendre sont si recherchées.

J'espère que, grâce à vos études et à votre vie d'étudiant chez KCG, vous acquerrez les compétences dont vous aurez besoin pour prendre une nouvelle ère en main.

KCG est un forum dédié à l'étude des besoins de la société en informatique dans tous les domaines. Nous consacrons toute notre énergie à offrir aux étudiants des bases solides en informatique. De plus, nous œuvrons à former des personnes compétentes, à même d'occuper des postes importants dans le domaine de la technologie liée à la science des données et dans de nombreux environnements professionnels.

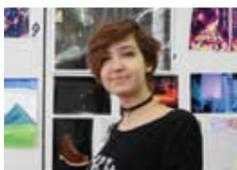
KCG est déterminé à contribuer activement à la formation des personnes qui seront indispensables à la croissance durable des entreprises dans les domaines en évolution rapide comme la science des données, l'IA et la Quatrième révolution industrielle.

Principales caractéristiques de KCG

Nos diplômés sont notre fer de lance ! Avec 20 cours dans cinq départements, vous pouvez étudier en profondeur et satisfaire votre soif d'apprendre.

De nombreux étudiants étrangers de plusieurs pays étudient à KCG !

- ▶ **Le premier institut dédié à l'apprentissage de l'informatique fondé au Japon**
- ▶ **Plus de soixante ans d'histoire, et plus de 50 000 diplômés**
- ▶ **Avec 20 cours dans cinq départements, vous pouvez étudier pratiquement n'importe quel domaine de l'informatique**
- ▶ **Étudier à Kyoto, l'ancienne capitale du Japon et ville étudiante, est une expérience inégalable**
- ▶ **Un équipement de pointe pour un environnement pédagogique d'exception**
- ▶ **Avec notre politique d'acceptation étendue, nous accueillons de nombreux étudiants du monde entier**
- ▶ **Des partenariats avec plus de 100 institutions scolaires dans le monde**
- ▶ **Des cours dédiés aux étudiants étrangers afin de leur permettre d'apprendre le japonais**
- ▶ **Un large éventail de programmes proposés aux étudiants étrangers pour réduire leurs frais de scolarité ou autres frais ou les en exempter**
- ▶ **Un personnel d'assistance dédié à faciliter la vie académique comme quotidienne des étudiants étrangers**
- ▶ **KCG se charge de l'hébergement**
- ▶ **Un large éventail de programmes de bourses exclusifs à KCG**
- ▶ **Les étudiants étrangers auront l'occasion de se rencontrer grâce à un programme complet de réunions d'échange et de rencontres informelles**
- ▶ **Une assistance exhaustive à la recherche d'emploi, avec un bilan inégalable**
- ▶ **De nombreux étudiants étrangers progressent vers notre institution sœur, KCGI, pour étudier l'informatique et la gestion**
- ▶ **Les étudiants intéressés peuvent fréquenter notre institution sœur, le Centre d'enseignement du japonais de Kyoto, pour étudier le japonais avant de s'inscrire**



Scolarité chez KCG

Une éducation chez KCG comporte des spécificités que vous ne trouverez dans aucune autre école. Plutôt que de suivre le schéma conventionnel de transmission unilatérale du savoir de professeur à étudiant, KCG respecte l'individualité de chaque étudiant, et répond de façon détaillée à chaque demande en éprouvant et en affinant continuellement ses méthodes pédagogiques, en plus de proposer des équipements pédagogiques de pointe. KCG soutient dans toute la mesure du possible ses étudiants ambitieux dans la poursuite de leurs rêves.

◆ Un programme académique pratique qui offre un développement personnel d'exception

Les leçons sont directement liées au monde réel, et sont guidées par des leaders dans chaque domaine, afin de faire de nos étudiants des personnes à la compétence indéniable.

■ Des personnes pouvant jouer un rôle actif dans le futur

Jouer un rôle actif dans la société nécessite bien plus que la simple acquisition d'un corpus de techniques et de connaissances. Cela nécessite une réelle capacité à appliquer cet apprentissage de façon efficace et le faire correspondre à des problèmes réels. Chez KCG, nous offrons un **programme académique comprenant une formation pratique sur site** qui reflète les besoins du monde du travail, afin que chaque diplômé puisse prendre un bon départ dans sa carrière future.

Nos conférenciers sont des professionnels réputés avec une expérience pratique du monde de l'entreprise, ayant par exemple travaillé pour de grands fabricants d'électronique et développeurs de jeux vidéo. Ces instructeurs se basent sur cette expérience concrète pour proposer un enseignement pratique adapté aux besoins des entreprises d'aujourd'hui. De nombreux conférenciers font également partie du corps enseignant de KCGI, la première école supérieure professionnelle du Japon dédiée à la formation des professionnels de l'informatique.

■ Étudiez en fonction de vos objectifs et de vos rêves propres

Chez KCG, nous adoptons un **système électif** avec un programme académique riche dans lequel choisir les cours qui correspondent à vos besoins. Ceci afin de vous permettre de poursuivre des études adaptées à vos centres d'intérêt et votre expérience. Vous pouvez même suivre plus de cours que les unités dont vous avez besoin pour votre diplôme, y compris des cours dans d'autres facultés et départements, afin d'élargir l'étendue de votre recherche intellectuelle.

Le programme académique vous guide progressivement des bases vers les techniques et connaissances avancées, ainsi même les novices en informatique peuvent étudier en toute confiance.



◆ Développez des compétences complètes grâce aux études de projets

La formule de séminaires vous permet de développer simultanément vos compétences techniques et de recherche d'emploi.

Dans la formule de séminaires, les étudiants suivent des **études de projets** chaque année scolaire. De cette manière, les compétences et connaissances acquises dans chaque cours se complètent et se renforcent les unes les autres, afin de développer un jeu complet de compétences que vous pourrez rapidement mettre en application. Plutôt que de simplement étudier un problème, les étudiants travaillent en groupes, définissent des objectifs, planifient, conçoivent, fabriquent et enfin présentent des travaux ambitieux dans leur ampleur et répondant à des normes élevées de qualité.

Il est essentiel d'avoir des compétences techniques dans le monde de l'entreprise d'aujourd'hui, mais ça ne suffit pas. Les professionnels d'aujourd'hui doivent également avoir des **compétences en travail d'équipe, en leadership, en communication interpersonnelle, en gestion du temps et en présentation**, entre autres. Par

leur travail d'équipe répété, les études de projets permettent aux étudiants d'acquérir naturellement ces compétences. Les thèmes des projets croissent en difficulté d'une année scolaire à l'autre, commençant par des tâches rudimentaires pour progresser vers des entreprises sophistiquées, vous permettant ainsi de bien prendre la mesure de l'étendue et de la profondeur des compétences pratiques que vous aurez acquises au moment de valider votre diplôme. L'étude de projet de dernière année est le point culminant de vos études à ce stade, et constituera votre thèse de fin d'études.

Les travaux exceptionnels créés dans le cadre des études de projets sont annoncés et récompensés par les **Prix KCG de présentations de projets d'étudiants**, qui sont remis chaque année en février.



◆ Un système complet d'apprentissage en ligne est proposé afin de satisfaire les ambitions d'apprentissage des étudiants

Ils peuvent ainsi étudier à leur rythme, sans contraintes de lieu ni de temps.

■ Des studios d'apprentissage de pointe

L'annexe du campus de Kyoto Ekimae est dotée d'un studio de diffusion pour l'apprentissage en ligne doté des derniers équipements, dont un système de **conférence à distance** pour le contenu en direct et un système d'enregistrement de conférence pour le contenu préenregistré. En utilisant ce studio d'apprentissage en

ligne comme base, KCG permet aux enseignants de produire et distribuer le contenu d'apprentissage en ligne le plus récent avec une excellente qualité de diffusion. Le système garantit également aux étudiants l'accès à diverses opportunités d'apprentissage. Actuellement, les cours à distance fonctionnent également via des outils de conférence en ligne.



■ Une assistance 24 h/24 grâce à KING-LMS, un système de gestion de l'apprentissage de pointe

Dans notre monde moderne, où l'accès à Internet est omniprésent, il est tellement facile d'accéder à des informations du monde entier en un instant que nous prenons cette capacité pour acquise. KCG, ayant anticipé cette évolution, fut l'une des premières institutions scolaires du Japon à se doter d'un **système de gestion de l'apprentissage (LMS)** exclusif.

Grâce à ce système, les étudiants peuvent **étudier librement et facilement le contenu** qu'ils souhaitent, en tout lieu et à tout moment, depuis un PC ou un smartphone.



Apprendre en utilisant « KING-LMS »

- Apprendre 24 h/24 en utilisant internet, depuis l'institut ou depuis chez soi, et accéder aux cours de toutes les matières ayant été numérisés à partir de sa page d'apprentissage.
- Préparer, réviser, rendre un devoir et échanger des informations ou des questions-réponses entre enseignants et étudiants ou entre étudiants à l'aide du BBS (bulletin board system).
- Apprendre en autodidacte en fonction de ses intérêts et ambitions des matières auxquelles on n'est pas inscrit tels que des cours d'une autre filière ou d'un autre département.
- Consulter les annonces de l'Institut.

Réseau KING

Chez KCG, tous les ordinateurs utilisés par les étudiants font partie du réseau KCG Information Network Galaxy (KING), qui les connecte directement à Internet via un circuit de fibre optique dédié.

Site Web exclusif pour les étudiants

KING-LMS, un site Web exclusif pour les étudiants de KCG, offre constamment les dernières informations sur les cours, les recherches d'emplois et les carrières. Les étudiants peuvent y retrouver des informations importantes pour leur vie quotidienne en tout lieu et à tout moment. L'accès par smartphone est également possible.



◆ Un système exhaustif d'aide à la recherche d'emploi

Proposer un soutien idéal grâce à un système de double conseil et à l'informatique.

■ Les pénuries de personnel informatique soutiennent un marché du travail solide, même en cas de pandémie

La pandémie de COVID-19 a rendu le marché du travail incertain pour de nombreux demandeurs d'emploi. Pour les étudiants et diplômés de KCG, toutefois, les conditions de recherche d'emploi demeurent stables. La raison est que, en plus d'une pénurie chronique de personnel informatique au Japon, en particulier de personnel informatique avancé, les étudiants de KCG acquièrent des compétences de pointe étroitement liées aux besoins actuels de la société. Un nombre croissant de domaines répondent aux brusques changements apportés par la pandémie par l'utilisation de l'informatique, par exemple en restaurant le télétravail ou en organisant des événements en ligne. Les diplômés de KCG répondent tout à fait aux besoins des entreprises d'aujourd'hui.

■ Des rôles actifs dans de nombreux secteurs et domaines

Il est désormais quasi impossible d'imaginer le monde du travail sans l'informatique. Une connaissance des ordinateurs est devenue essentielle, non seulement dans le secteur de l'informatique lui-même, mais dans presque tous les aspects d'une entreprise. Les entreprises dans des secteurs aussi variés que la fabrication, la vente au détail, la finance, la construction et les médias sont constamment en recherche de personnel disposant de compétences en informatique. Les domaines dans lesquels les diplômés de KCG peuvent jouer un rôle actif sont véritablement illimités.

■ Un accompagnement individuel attentif permet une expérience de recherche d'emploi idéale

Pour proposer une expérience de recherche d'emploi à même de satisfaire nos étudiants et diplômés, il faut les bons conseillers. Avec cette perspective en tête, les instructeurs de KCG et les conseillers du Centre des carrières travaillent en étroite coordination pour évaluer les caractéristiques et besoins de chaque étudiant afin de pouvoir le conseiller au mieux dans sa recherche d'emploi. Des entretiens répétés ont lieu dès la première année pour offrir à chaque étudiant un accompagnement attentif dans le choix de son plan de carrière, de ses objectifs scolaires et plus encore. Le personnel du Centre des carrières est disponible à tout moment pour donner des conseils sur les carrières. Le trait distinctif des services de recherche d'emploi et d'accompagnement professionnel de KCG est l'attention rigoureuse que nous portons aux besoins détaillés de chaque individu.



Les couleurs du groupe KCG



Bleu KCG (Couleur de l'École de l'Institut informatique de Kyoto, couleur du groupe KCG)

Le bleu, qui est la couleur de l'école de l'Institut informatique de Kyoto ainsi que la couleur du groupe KCG, a été choisi en prenant pour référence le bleu foncé, la couleur d'école de l'université de Kyoto, parce que les membres fondateurs de l'Institut étaient tous des étudiants en second cycle ou des diplômés de l'université de Kyoto. Bien que déjà employés dans les années 1970, c'est à l'occasion du 35^{ème} anniversaire (1998) que son ton fut défini et qu'il fut appelé bleu KCG.



Rouge KCG (Couleur de l'École de l'Institut d'études supérieures des sciences de l'information de Kyoto)

Le fondateur du groupe KCG est parti, vers la fin de sa vie, faire des études à l'université Harvard, tout en continuant en parallèle la gestion de l'école, et se lança un nouveau défi en entreprenant les études qu'il n'avait pu réaliser quand il était jeune. C'est ainsi qu'il loua un appartement à Boston et qu'il se mit à suivre des cours de littérature et de philosophie aux côtés de jeunes étudiants. La couleur de l'Institut d'études supérieures des sciences de l'information de Kyoto fut donc établie en tant que ton contrastant avec le bleu KCG en référence au rouge foncé qui est la couleur d'école de l'université Harvard fréquentée par le fondateur. Cette couleur exprime le fait qu'hommes et femmes de tous âges se lancent en permanence de nouveaux défis et adoptent une attitude humble envers l'étude.



Vert KCG (Couleur de l'École de l'Institut d'apprentissage de la langue japonaise de Kyoto)

Le Centre de formation en langue japonaise de Kyoto du groupe KCG, la première porte d'entrée pour les étudiants venus de l'étranger, est une école de langue japonaise habilitée par le ministère de la Justice et désignée en tant que programme éducatif préparatoire par le Ministère de l'Éducation, de la Culture, des Sports, des Sciences et de la Technologie. Le ton vert a été établi en contraste avec le bleu KCG et le rouge KCG mentionné ci-dessus en tant que couleur d'école à partir de l'image verte des 7 continents du monde. Elle montre les compétences et les progrès des étudiants étrangers partant se former.



Orange KCG (Couleur de l'École automobile de l'Institut informatique de Kyoto)

La couleur officielle de l'École automobile de l'Institut informatique de Kyoto a été décidée en 2013, lors de l'incorporation de l'école dans le Groupe KCG. La couleur orange inspire dynamisme et positivité, mais est aussi utilisée pour améliorer la visibilité dans un contexte de sécurité. Elle symbolise ainsi l'importance de la sécurité dans le monde de l'automobile moderne, ainsi que les vigoureux efforts des étudiants pour surmonter les difficultés.

Équipement de pointe

**Un environnement avec un équipement incomparable
700 ordinateurs dernier cri**

KCG fait tous les efforts possibles pour donner priorité à la création d'un environnement permettant d'apprendre en toute liberté les dernières technologies. La qualité de l'éducation que l'institut propose passe avant tout et malgré la croissance rapide de KCG, cette philosophie éducationnelle ne changera jamais.



Salle d'étude pratique Conception de jeux



Salle d'étude pratique Programmation



Salle d'étude pratique Réseaux



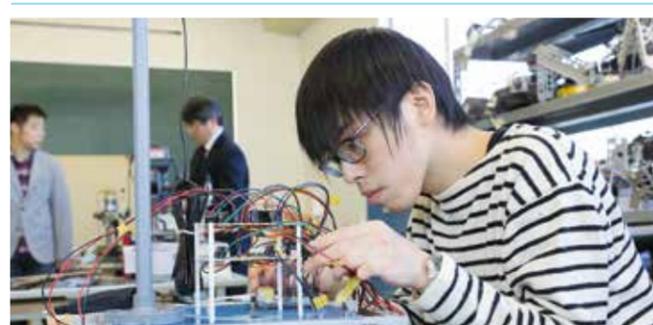
Salle d'étude pratique Conception d'application Mac



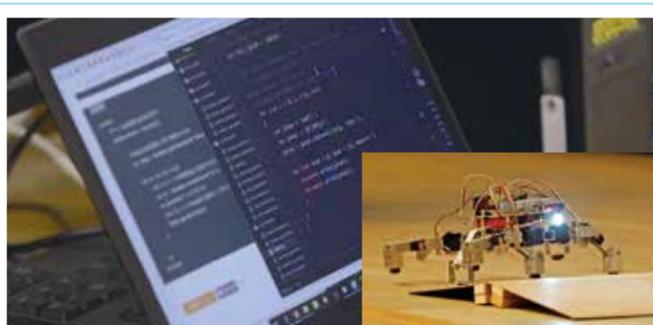
Salle d'étude pratique Bases de données



Labo design Mac



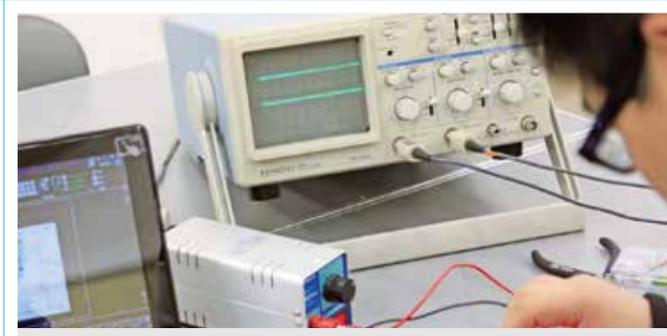
Salle d'étude pratique Mécatronique



Salle d'étude pratique Programmation CAD/ingénierie



Labo effets spéciaux et animation



Salle d'étude pratique Production de circuits électriques et numériques



Salle d'étude pratique Production CG 3D



Espace d'étude pratique Commande de véhicules



Salle de cours hybride-flexible



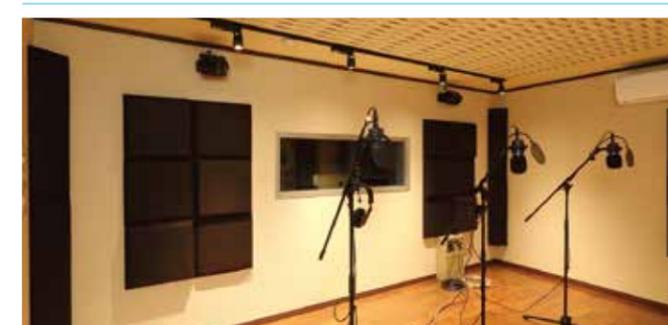
Grand hall



Studio d'apprentissage en ligne



Station carrière



Studio d'enregistrement



Salon étudiant

KCG AWARDS

Présentations de projets d'étudiants

En savoir plus



◆ Nos diplômés sont notre fer de lance, et les KCG Awards le prouvent.

Chaque année, KCG présente les KCG Awards de présentations de projets d'étudiants. Lors de cet événement annuel, les étudiants annoncent les résultats de leurs projets annuels, y compris de leurs chefs-d'œuvre, c'est à dire leurs projets de dernière année. Parmi ces projets d'étudiants, les travaux les plus remarquables sont sélectionnés et récompensés du Prix d'excellence lors d'une présentation publique. De nombreux projets sont prêts à être commercialisés immédiatement, et sont donc reconnus par le monde de l'entreprise comme par le monde universitaire.

◆ Les étudiants internationaux participent également avec enthousiasme, et remportent même des Prix du meilleur projet et des Prix d'excellence.

Chaque années, des étudiants internationaux participent avec enthousiasme aux KCG Awards de présentations de projets d'étudiants. En 2019, l'étudiant chinois Lyu Langbiao et son camarade japonais se sont tous deux inscrits au cours Introduction au développement de jeux et ont créé un jeu, Haptic Game: Magic Folders, qui a remporté le Prix du meilleur projet. En 2021, Nguyen Tan Manh, un étudiant vietnamien, s'est inscrit en Ingénierie de l'information et a remporté le Prix d'excellence, également en partenariat avec un camarade japonais, pour un aspirateur robot.



Haptic Game: Magic Folders

Département Fondamentaux du Développement de jeux vidéo **Lyu Langbiao, Tsubasa Ueda**

Ce jeu fonctionne sur le principe du Twister : une manette d'arcade est liée à un système de « synthèse de sorts », et les joueurs s'affrontent tant sur le plan mental que physique.



Dans ce nouveau concept de jeu de tir joueur contre joueur avec synthèse de sorts, les joueurs doivent employer un gameplay unique pour synthétiser les sorts qu'ils se lanceront les uns contre les autres en temps réel. Le jeu est facile à aborder de prime abord, mais le système de combat total devient vite complexe.



Aspirateur robot

Département Ingénierie Sciences de l'Information **Nguyen Tan Manh, Kaoru Araki**

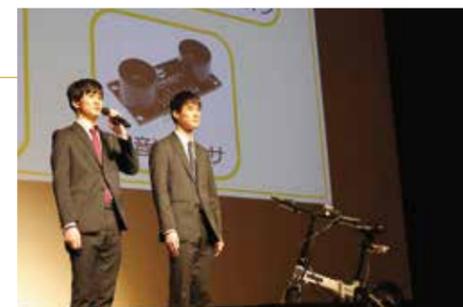
Cet aspirateur robot nettoie automatiquement les pièces. Le panneau de commande supérieur sert à démarrer et à arrêter le nettoyage. Le robot peut être commandé à distance depuis un smartphone grâce à la fonction Wi-Fi.



Cycle Safety Computer

Jeux et loisirs numériques **Iwahori, Takahashi, Ikoma et Tanabe**

Cet appareil se fixe sur un vélo. Le guidon contient un microcontrôleur CSC et un écran, tandis que le cadre du vélo est équipé d'un capteur à ultrasons. L'écran affiche non seulement la vitesse, les données météorologiques, etc., mais alerte également le cycliste via un affichage LED, ainsi que du son indiquant les véhicules s'approchant par derrière.



Yusha Mini

Jeux et loisirs numériques **Yamanaka, Murayama et Ichikawa**
Ingénierie des systèmes embarqués **Tan**

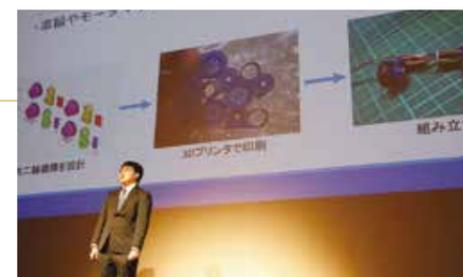
Son utilisation intuitive rend ce jeu d'action particulièrement amusant. En attaquant continuellement l'ennemi, les joueurs accumulent des combos d'attaque et rendent le héros, Yusha, plus fort. Les joueurs peuvent également s'éloigner et poursuivre les ennemis vaincus afin d'obtenir des améliorations. Lorsque Yusha devient suffisamment fort en obtenant un grand nombre de combos d'attaque et de renforts, il peut terrasser n'importe quel ennemi instantanément, procurant ainsi aux joueurs un sentiment de puissance indescriptible.



Développement de Micromouse (lumière bleue)

Ingénierie des systèmes embarqués **Hayashi**

Nous avons conçu un robot de compétition appelé Micromouse. Lorsque ce dernier apprend les coordonnées de son objectif, il se déplace alors de manière autonome jusqu'à l'atteindre, tout en résolvant au fur et à mesure un labyrinthe. Micromouse a été créé dans le but d'appliquer et de mettre en pratique les connaissances et les techniques apprises jusqu'à présent.



Blackbird

Informatique **Isobe, Yamada, Sugiyama, Doi et Obara**

Cette application a été conçue dans le but de créer le service de réseaux sociaux idéal. Compte tenu de la nature de ces derniers, Blackbird a été conçu avec des mesures de sécurité strictes afin d'offrir un niveau de sécurité élevé. Côté serveur, il a été développé à l'aide de Django REST Framework, un système pour l'environnement Python. Côté utilisateur, l'application client a été développée à l'aide de JavaScript et de React.



Dirty Planet

Jeux et loisirs numériques **Usui, Matsuda, Hattori, Mori et Fujita**

Dirty Planet est un jeu d'aventure et de tir en 3D pour jusqu'à quatre joueurs. Il repose sur un concept d'attaque, de défense et de conflit basé sur une imagination sans limites. Les joueurs incarnent des médecins qui traitent une maladie interstellaire en éliminant la pollution qui la provoque. Le but est d'atteindre au dernier niveau le noyau le plus profond, et de le nettoyer en le purifiant.



Boozer

Informatique **Kikuzaki, Iwasaki, Ogawa et Okamoto**

Cette application Web aide les mixologues en herbe à créer des cocktails simples. Les utilisateurs effectuent une recherche inversée pour la préparation de cocktails, et ce en spécifiant plusieurs paramètres de base tels que les ingrédients, les couleurs, la teneur en alcool et la saveur, afin de trouver facilement un cocktail qui convienne à leur goût. L'application utilise la réalité augmentée pour dessiner des graduations sur le côté de n'importe quel verre, afin que les utilisateurs puissent préparer leurs cocktails sans avoir à mesurer eux-mêmes les ingrédients.



Jeux et Animes



KCG participe à de nombreux événements sur les jeux et les animes !

Les jeux vidéo et les animes japonais sont réalisés avec un haut niveau de technique, ce qui leur vaut l'amour et l'admiration des fans du monde entier. Chez KCG, nous proposons des cours de production de jeux et d'animes. KCG participe volontiers à de nombreux événements en lien avec ces domaines afin d'accroître les niveaux de compétence et de réussite de ses étudiants. Les événements indiqués ci-dessous ne sont que des exemples des nombreux salons professionnels et tournois auxquels participe KCG.

L'Unreal Fest West annuel



アンリアルエンジン公式大型勉強会
UNREAL FEST WEST '22 京都にて開催決定！
夢をリアルに変えてゆけ。
2022.11.19 SAT NON-GAME DAY
2022.11.20 SUN GAME DAY

Chaque année, KCG organise l'Unreal Fest West, une session d'étude officielle de grande ampleur sponsorisée par la filiale japonaise d'Epic Games, Inc., développeurs de l'Unreal Engine (UE). Les enseignants et de nombreux étudiants de KCG œuvrent ensemble à faire de cet événement une réussite. Chez KCG, nous proposons des cours de création de jeux à l'aide de l'UE, la participation à l'Unreal Fest West donne donc aux étudiants une opportunité d'affiner leurs compétences et leurs connaissances. Nous collaborons également à la présentation de séminaires pratiques sur l'UE.

KCG sponsorise KYOMAF pour partager la culture pop de Kyoto avec le monde entier



Le groupe KCG a l'honneur de sponsoriser le festival Kyoto International Manga Anime Fair (KYOMAF), qui se tient chaque automne à Kyoto. Au cours de cet événement, KCG ne ménage pas ses efforts pour diffuser la culture pop de Kyoto dans le monde entier. Chaque année, des milliers de fans de mangas et d'animes de tout le Japon se retrouvent au KYOMAF, certains formant de longues files d'attente devant le stand de KCG. Pendant la pandémie de COVID-19, des animateurs professionnels ont diffusé en ligne des démonstrations d'art numérique et présenté des conférenciers qui expliquaient en direct le processus de création d'un anime.

De hauts niveaux de participation à l'Unity Dojo Kyoto Special



Le moteur de jeu Unity est utilisé pour le développement de jeux populaires comme Fate/Grand Order, Pokémon GO et Super Mario Run. KCG a organisé l'Unity Dojo Kyoto Special, une session d'étude de grande ampleur portant sur Unity, au campus de Kyoto Ekimae de KCG, avec la participation de centaines d'étudiants. Le sponsor, Cloud Creative Studios, Inc., est une société de développement de jeux qui emploie de nombreux diplômés de KCG ; beaucoup d'animateurs et de responsables de stands d'expérience de jeu en RV lors de l'événement de cette année étaient des diplômés de KCG.



kyocotan
まよこたん



Kyocotan est la mascotte officielle de KCG. La mascotte est représentée dans de nombreux styles et formats par les étudiants et enseignants de KCG ainsi que par des créateurs professionnels. Vous pouvez voir Kyocotan à de nombreux événements, dont le KYOMAF.

Archives KCG

Reconnu par la Société japonaise sur le traitement de données

Premier musée informatique satellite du Japon



KCG est actuellement sur le point de créer le premier « musée informatique » du Japon. Dans l'établissement de la gare de Kyoto les appareils reconnus en tant que « patrimoine des technologies du traitement de l'information » sont exposés et vivent en symbiose dans ce lieu d'enseignement.

L'Institut informatique de Kyoto (KCG), qui est le premier établissement d'enseignement informatique du Japon, conserve depuis sa fondation plus de 60 années en arrière des ordinateurs du passé ayant servi à l'enseignement, la pratique et l'étude. Aussi, aujourd'hui, il s'apprête de pied ferme à créer un « musée informatique ». La collection « archives KCG » a été reconnue en 2009 comme le premier « Musée informatique satellite » du Japon par l'association (association générale à l'heure actuelle) nommée la Société japonaise sur le traitement de données en tant que ces archives conservaient de nombreux appareils parmi les plus précieux du Japon ». Par ailleurs, le « TOSBAC-3400 » et le « système OKITAC-4300 » ont été nommés en tant que patrimoines des technologies du traitement de l'information. En 2011, le « NEAC-2206 » est également devenu un patrimoine des technologies du traitement de l'information et la Directrice de l'Institut Hasegawa Yasuko a reçu une lettre de remerciements de la même association. En 2012, c'est le « système NEAC 100 » et en 2013, le « MZ-80K » qui ont été reconnus « patrimoine des technologies du traitement de l'information ». Parmi ces nominations, le « TOSBAC-3400 » a été développé en prenant pour base le KT-pilot, la première méthode de microprogramme de contrôle du Japon.

Outre ces appareils reconnus « patrimoine des technologies du traitement de l'information », de nombreux autres appareils excellents et précieux appartenant au passé sont exposés dans l'établissement de la gare de Kyoto. Ce lieu, permettant de connaître de près les technologies ayant été soutenues par la grande croissance du Japon, est visité par de nombreuses personnes.

Avec la progression fulgurante des technologies informatiques, le remplacement des appareils de traitement de données s'effectue tout aussi rapidement. Nous avons constaté il y a plusieurs dizaines d'années à KCG qu'il était indispensable de penser à la conservation et à l'exploitation des technologies et produits portant un sens et dignes d'être transmis aux générations futures et avons mûri l'idée d'un « musée informatique ». Nous pensons qu'aujourd'hui, une époque où l'on espère que le Japon va diriger le monde en tant que pays technologique, est le moment de faire un pas de plus en réalisant un musée présentant l'histoire des techniques.

KCG s'adresse au gouvernement, aux autorités nationales, départementales et municipales de la ville de Kyoto ainsi qu'au monde académique, éducatif et aux entreprises pour leur demander soutien et partenariat afin que l'établissement de la gare de Kyoto soit reconnu en tant que « Musée informatique » dont le Japon peut se vanter et qu'une fondation soit créée pour son fonctionnement.



Institut de recherche en physique et chimie (Riken), Fujitsu Limited « K computer »



Patrimoine des technologies du traitement de l'information TOSBAC-3400 (nominé le 2 mars 2009)



Patrimoine des technologies du traitement de l'information OKITAC-4300 (nominé le 2 mars 2009)



Patrimoine des technologies du traitement de l'information NEAC-2206 (nominé le 2 mars 2011)



Patrimoine des technologies du traitement de l'information Système NEAC 100 (nominé le 6 mars 2012)



Patrimoine des technologies du traitement de l'information MZ-80K (nominé le 6 mars 2013)



Patrimoine des technologies du traitement de l'information PDP 8/I (nominé le 17 mars 2015)



Patrimoine des technologies du traitement de l'information TOSBAC-1100D (nominé le 10 mars 2016)

Des conférences présentées par
des professionnels issus du terrain

PDG de Crypton Future
Media, Inc.,
créateur de « Miku Hatsune »

Professeur à KCGI: The Kyoto College of Graduate Studies
for Informatics

Hiroyuki Itoh

L'idole virtuelle dont le nom signifie « premier son venant du futur » chante avec une voix de synthèse les paroles et mélodies saisies sur un ordinateur. Lors de ses concerts live organisés au Japon et à l'étranger, elle fait vibrer le cœur de nombreux fans.

Hiroyuki Ito, le PDG de Crypton Future Media, Inc. qui a inventé « Miku Hatsune », un logiciel de synthèse vocale à grand succès, est enseignant à KCGI. Le professeur Ito qui développe toujours des



logiciels de création de sons à l'aide d'un ordinateur vous adresse le message suivant : « La discipline pionnière de la « révolution informationnelle » qui n'est à présent qu'à mi-chemin est illimitée. Vous, étudiants, avez le futur qui s'étend à l'infini devant vous. J'aimerais que vous étudiiez en prenant cet aspect en compte.

Nous avons interviewé le professeur Ito.

Le professeur Hiroyuki Ito de KCGI évoque avec passion le développement de Hatsune Miku, une banque vocale pour le logiciel Vocaloid (Grand Hall, campus d'Ekimae, KCG)



Ma société n'est pas une société de jeux ou d'animés. Bien qu'elle traite de musique, il ne s'agit pas non plus d'une maison de disques. Pour moi c'est un « magasin de sons » étant donné que je fais des affaires avec mon passe-temps qui est la musique d'ordinateur. « Miku Hatsune » est sortie en août 2007 et je pense qu'elle a donné une chance aux gens d'entreprendre des activités créatives.

On dit que l'espèce humaine a connu trois révolutions. La première révolution a été la révolution agricole. L'humanité qui était forcée de se déplacer étant donné qu'elle dépendait de la chasse a pu, grâce à cette révolution, produire de la nourriture de manière planifiée. Aussi, le stockage de la nourriture devenu possible, l'humanité a commencé à se sédentariser. C'est suite à cette révolution que les nations se sont formées et que des disparités entre riches et pauvres sont apparues dans la société. On peut dire que cette révolution a été un facteur de progrès économique, mais également de guerre.

La deuxième révolution a été la révolution industrielle. Avec la découverte de l'énergie et les inventions consistant à fabriquer de manière efficace la même chose, la production et la consommation de masse sont apparues. Les échanges et le commerce ont été stimulés et cela a apporté des richesses sur de vastes étendues. Aussi, cette révolution a provoqué une « explosion démographique ». Avant la révolution industrielle, la population était presque stable avec de forts taux de natalité aussi bien que de mortalité et les fluctuations des richesses dans la société étaient faibles. Or, à l'occasion de la révolution industrielle, la population a augmenté à une vitesse croissante.

Ensuite, la troisième révolution a été la révolution informationnelle apportée par les TI représentées par Internet. Avant internet, les sources d'information étaient limitées et détenaient le monopole. Il s'agissait des médias tels que les maisons d'éditions de journaux, les chaînes télévisées ou les stations de radios. Or, l'émission d'informations n'est pas sans générer des coûts gigantesques d'un point de vue de l'équipement et de la main-d'œuvre. De plus, l'information à cette époque restait quantitativement faible et à sens unique. C'est donc l'apparition d'Internet qui a entraîné cette révolution. La manière d'émettre l'information a changé de manière radicale.

À l'heure actuelle, l'outil Internet est à portée de nos mains. Il se trouve soit sur notre bureau, soit dans notre poche. Toutes les informations numérisables à savoir les nouvelles du monde, les films et la musique sont informatisées et il est possible de les envoyer ou de les stocker par le biais d'Internet. La vie quotidienne et le travail sont devenus très pratiques et agréables. En effet, il est devenu possible de trouver en un instant un film ou un programme de son choix. Par ailleurs, il est également possible d'envoyer facilement au monde entier en un instant par le biais de Facebook, X ou d'un blog, la moindre des informations nous concernant.

Cependant, je pense que nous en sommes encore au début des changements provoqués par cette révolution informationnelle. Les révolutions agricole et industrielle ont entraîné des changements majeurs dans la vie quotidienne des êtres humains. Les changements entraînés par la révolution informationnelle n'ont en réalité pas encore atteint ce niveau. Nous ne sommes encore que dans une période de transition et les vrais changements sont à venir. D'ici 20 à 30 ans, la vie des gens et le monde vont changer de manière drastique. Cependant, j'ignore de quelle manière ces changements se feront. Aussi, c'est à nous et à la jeune génération que revient la responsabilité future de provoquer ce changement de la manière dont nous le souhaitons.



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

Avec **20** cours dans **5** départements, votre ambition ne connaîtra aucune limite.

Les étudiants qui complètent un programme sur quatre ans obtiennent un Diplôme professionnel supérieur.

Les étudiants qui remplissent certaines conditions et qui ont validé un cursus de quatre ans de formation spécialisée dans une école professionnelle avancée obtiennent un « Diplôme avancé » (kodo senmonshi) du Ministère de l'éducation, de la culture, des sports, des sciences et de la technologie (MEXT). Les titulaires d'un Diplôme avancé sont reconnus par la société comme possédant des connaissances et des compétences dans un domaine spécialisé, dans la plupart des cas équivalentes ou supérieures à une licence universitaire. Chez KCG, les cours concernés par un programme de quatre ans en vue d'obtenir un Diplôme avancé sont proposés dans les départements A, B, C, D et E. Une fois le cursus de quatre ans terminé, vous aurez la possibilité de vous inscrire à une école supérieure. De nombreux diplômés de KCG s'inscrivent ensuite à KCGI, une autre institution du Groupe KCG.

Les programmes de quatre ans dans cinq départements sont certifiés comme Programmes de spécialisation professionnelle pratique.

Dans l'optique de « soutenir et d'améliorer le niveau de l'enseignement professionnel dans les programmes de spécialisation des écoles spécialisées », le MEXT a introduit les « Programmes de spécialisation professionnelle pratique ». Les Programmes de spécialisation professionnelle pratique sont constitués de cours et de programmes d'enseignement en partenariat avec des entreprises et des organisations. Pour obtenir la certification, les étudiants doivent se former et acquérir des compétences auprès des entreprises partenaires. Chez KCG, nos programmes de quatre ans dans cinq départements sont certifiés comme Programmes de spécialisation professionnelle pratique. Ces programmes proposent un enseignement pratique et spécialisé en partenariat avec des entreprises et des professionnels actuellement actifs dans le secteur. KCG prévoit des préparations en vue d'obtenir la certification pour d'autres départements au fur et à mesure.



A Art & Design

Art et Design

Rejoignez le rang des artistes en création digitale à la pointe de la technologie.

B Business & Management

Commerce et Gestion

Soyez à la pointe dans le monde du commerce grâce aux TI.

C Computer Science

Sciences Informatiques

Soutenez la société de l'information actuelle de pointe.

D Digital Game & Amusement

Jeux Vidéo et Divertissements

Poursuivez une carrière de créateur de jeux de pointe.

E Engineering for Embedded Systems

Ingénierie pour Systèmes Embarqués

Tentez de devenir un ingénieur de commande de pointe.

Flexible Online Course

Cours en ligne flexibles

Étoffe vos compétences à la maison.

Information & Communication

Information et Communication

Étudiez tout en travaillant ou en allant dans deux écoles en même temps.

Cursus pour les étudiants internationaux

Étudiez les TI à l'étranger et visez la scène internationale.

Département Sciences de l'Information Art et Design

Cursus Informatique en Art et Design / Cursus Manga et Animation

Cycle de 4 ans

Département Études Avancées en Art et Design

Cycle de 3 ans

Département Manga et Animation

Cycle de 3 ans

Département Art et Design

Cursus Art et Design / Cursus Manga et Animation

Cycle de 2 ans

Département Sciences de l'Information en Commerce et Gestion

Cursus Gestion d'Information / Cursus Science des Données

Cycle de 4 ans

Département Informatique Appliquée

Cursus Informatique Médicale / Cursus TI Sciences Marine / Cursus TI Agricole / Cursus Fintech / Cursus TI Commerce

Cycle de 3 ans

Département TI Commerce

Cycle de 2 ans

Département Administration de Cabinets Médicaux

Cycle de 2 ans

Département Sciences Informatiques

Cycle de 4 ans

Département Multimédia et Sciences Informatiques

Cycle de 3 ans

Département Réseautage Informatique

Cycle de 3 ans

Département Traitement Informatiques

Cursus Traitement de l'Information / Cursus TI Doublage / Programme de Transfert en Master

Cycle de 2 ans

Département Jeux Vidéo et Divertissements

Cycle de 4 ans

Département Développement de Jeux Vidéo

Cycle de 3 ans

Département Fondamentaux du Développement de jeux vidéo

Cycle de 2 ans

Département Ingénierie Sciences de l'Information

Cycle de 4 ans

Département Ingénierie Informatique

Cursus Ingénierie Informatique / Cursus Commande Automobile

Cycle de 3 ans

Département Fondamentaux de l'Ingénierie Informatique

Cycle de 2 ans

Programme d'Informatique Appliquée Internationale

Cycle de 4 ans

Les cours peuvent être convertis en programmes à temps plein

Information et Communication

Cursus Sciences de l'Information et de la Communication / Cursus d'Amélioration des Compétences de Licence / Cursus 1 an Cours du Soir

Cycle de 1 an

Information et Communication

Section Cours du Soir

2 ans en cours du soir

Département Études Avancées en Art et Design

Cursus International de Technologies liées aux Mangas et aux Animations

Cycle de 3 ans

Département Art et Design

Cursus International TIC Commerce

Cycle de 2 ans

Département Informatique Appliquée

Cursus International de Commande Automobile / Cursus International de Gestion d'Affaire

Cycle de 3 ans

Département Traitement Informatiques

Cursus International TI Commerce

Cycle de 2 ans

Département Ingénierie Sciences de l'Information

Cursus International Informatique / Cursus International d'Information Artistique / Cursus International d'Information Commerciale

Cycle de 4 ans

Département Ingénierie Informatique

Cursus International Information / Cursus International Art et Design / Cursus International d'Informations Tourisme

Cycle de 3 ans

16

17

18

19

20

33

20

24

22

21 25

23

26 27 28

29 30 31

Les départements proposés

A Art et Design Art & Design

Département Sciences de l'Information Art et Design

Cycle de 4 ans
★ Diplôme professionnel supérieur

Devenir un directeur artistique dirigeant le monde industriel.

Notre institut forme des directeurs artistiques combinant des capacités de planification, à savoir la capacité d'imaginer au préalable l'image finie d'une œuvre et de mener le projet à sa réussite, ainsi que des compétences en gestion, sans oublier bien sûr une recherche poussée du potentiel de l'art numérique.

Professions visées

Directeur artistique	Concepteur graphique de jeux vidéo	Créateur de vidéos
Designer publicitaire	Créateur de CG	Concepteur PAO etc.
Concepteur web		



Département Études Avancées en Art et Design

Cycle de 3 ans Diplôme professionnel

Devenir un créateur ou designer pourvu de créativité et de capacités à faire des propositions.

Notre institut forme des ressources humaines qui, ayant acquis des techniques de production supérieures, sont pourvues d'aptitudes à créer des concepts et de compétences en présentation leur permettant de négocier et de faire des propositions aux clients tout en restant à leur écoute.

Professions visées

Créateur de CG	Concepteur web	Créateur de vidéos
Designer publicitaire	Concepteur PAO	Concepteur de jeux vidéo etc.



Pour étudiants internationaux **Cursus International de Technologies liées aux Mangas et aux Animes**

Département Manga et Animation

Cycle de 3 ans Diplôme professionnel

Devenir un artiste manga, un créateur d'animation ou un créateur talentueux dans la production numérique de mangas et d'animes.

Le travail est axé sur la production numérique basé sur les techniques et l'histoire de la production analogique des mangas et des animes afin d'exercer les étudiants aux salles de production aussi bien dans les domaines de la publication que de la distribution.

Professions visées

Animation	Peintre numérique	Illustrateur
Artiste manga	Créateur d'anime infographiste	Designer publicitaire etc.



Département Art et Design

Cycle de 2 ans Diplôme professionnel

Devenir un créateur ou designer au service de l'industrie de l'art numérique.

Notre institut forme des ressources humaines ayant acquis les connaissances artistiques fondamentales telles que le dessin et le sens de la couleur, capables d'utiliser des logiciels de production et de développer leurs activités créatives sur la base d'un concept.

Pour étudiants internationaux **Cursus International TIC Commerce**

Professions visées

Créateur de jeux vidéos	Concepteur web
Concepteur de jeux vidéo	
Opérateur de montages non linéaires	
Concepteur PAO etc.	

B Commerce et Gestion Business & Management

Département Sciences de l'Information en Commerce et Gestion

Cycle de 4 ans
★ Diplôme professionnel supérieur

Devenir un consultant de premier plan dans le business en proposant un système d'information adapté à une entreprise.

Les étudiants acquièrent non seulement des connaissances en gestion, telles que les contenus des différentes tâches dans chaque service d'une entreprise ainsi que les techniques d'analyse de rentabilité, mais sont également formés de manière pratique en technologies de l'information et de la communication. Par ailleurs, ils accèdent également aux connaissances indispensables à un leader qui dirige des affaires tout en maîtrisant les TI. Notre institut forme des consultants TI ou des chefs de projet capables de concevoir et de proposer un système d'information s'étendant sur une grande variété de secteurs tels que la gestion de production ou la gestion de clientèle.

Professions visées

Consultant TI	Producteur d'activités économiques en ligne
Agent technico-commercial	Chef de projet Ingénieur système etc.



Département Informatique Appliquée

Cycle de 3 ans Diplôme professionnel

Devenir un ingénieur système et soutenir la révolution des TI dans l'industrie.

Ce programme forme des personnes qui ont des connaissances avancées sur les techniques de fabrication et possèdent des compétences en développement de concept et présentation pour négocier et proposer des idées tout en écoutant les attentes des clients. Les cours de ce programme incluent Commande d'automobile internationale, Informatique médicale, TI marine, TI agricole, Fintech et TI Commerce.

Pour étudiants internationaux

Cursus International de Commande Automobile
Cursus International de Gestion d'Affaire

Professions visées

Ingénieur automobile
Ingénieur marin/aquaculturel
Ingénieur agricole/forestier
Ingénieur financier
Technicien des sciences de l'information médicales etc.

Département TI Commerce

Cycle de 2 ans Diplôme professionnel

Devenir un homme ou une femme d'affaires capable, par le perfectionnement de son étiquette des affaires et de ses compétences informatiques.

Les étudiants acquièrent les compétences de base nécessaire à une personne active telles que l'étiquette des affaires, les qualités communicationnelles ainsi que les techniques d'utilisation du Pack Office tels que Word, Excel et Access. Ils acquièrent également des connaissances professionnelles telles que la tenue des comptes, la comptabilité ainsi que la structure d'une société. Notre institut forme des hommes ou femmes d'affaires doués d'une réactivité immédiate dans n'importe quel domaine.

Professions visées

Ingénieur système
Administrateur de système
Instructeur en informatique opérateur
Personnel de commerce et de vente
Personnel exécutif ou administratif etc.

Département Administration de Cabinets Médicaux

Cycle de 2 ans Diplôme professionnel

Acquérez des connaissances aussi bien dans les domaines du médical et de l'informatique en devenant un expert capable de diriger l'informatisation du milieu médical pour l'avenir.

Les connaissances liées à l'informatique sont essentielles dans le milieu médical d'aujourd'hui alors que les personnes qui peuvent répondre à ce besoin sont rares. Dans le programme d'administration de cabinets médicaux, des étudiants acquièrent aussi bien des connaissances dans le domaine médical que des compétences dans les technologies de l'information et deviennent des experts capables de mener l'informatisation du milieu médical pour l'avenir.

Professions visées

Gestion médicale en hôpitaux, cliniques etc.
--

Département Sciences Informatiques Cycle de 4 ans ★ Diplôme professionnel supérieur

Devenir un spécialiste leader au sein de l'industrie des TI.

Notre institut forme des ingénieurs solution ainsi que des architectes des TI capables de proposer et créer des solutions à partir d'un système d'information en analysant les besoins des entreprises clientes.



Professions visées

Ingénieur solution	Ingénieur système	Architecte des TI etc.
Chef de projet	Ingénieur réseau	

Département Multimédia et Sciences Informatiques Cycle de 3 ans Diplôme professionnel

Devenir un ingénieur leader dans le développement de logiciels.

Dans ce programme, nous formons des ingénieurs capables de planifier, de concevoir et de mettre en œuvre des systèmes de communication capables d'envoyer et de recevoir de la vidéo, de l'audio et d'autres contenus de façon interactive.

Professions visées

Ingénieur système	Ingénieur en base de données
Programmeur	Ingénieur en jeux vidéo
	Ingénieur web etc.



Département Réseautage Informatique Cycle de 3 ans Diplôme professionnel

Devenir un ingénieur créateur de systèmes d'information.

Notre institut forme des ressources humaines capables de créer des systèmes d'informations sûrs et stables dotés de techniques et connaissances sur les réseaux, les bases de données ainsi que la sécurité de l'information.

Professions visées

Ingénieur réseau	Ingénieur en sécurité
Administrateur réseau	Ingénieur système etc.
Ingénieur en base de données	

Département Traitement Informatiques Cycle de 2 ans Diplôme professionnel

Devenir un technicien maîtrisant les bases de la programmation et des TI.

Ce programme forme des programmeurs, des ingénieurs système et des opérateurs système possédant des connaissances de base sur les ordinateurs, les réseaux et la théorie de l'information. Les cours de ce programme sont TI internationale, Traitement de l'information et TI doublage.



Pour étudiants internationaux

Cursu International TI Commerce

Professions visées

Programmeur	Ingénieur système	Opérateur
Programmeur web	Doubleur	Narrateur etc.

Département Jeux Vidéo et Divertissements Cycle de 4 ans ★ Diplôme professionnel supérieur

Devenir un leader dans la production de jeux vidéo destinés aux générations futures.

Notre institut forme des directeurs jeux vidéo dirigeant une équipe de production ou des directeurs techniques dirigeant une équipe sur le plan technique en les formant non seulement aux techniques de programmation ou de production de contenus, mais également aux compétences en gestion et au leadership indispensables au développement d'une équipe.



Professions visées

Directeur jeux vidéo	Directeur technique
Producteur de jeu	Programmeur de jeux vidéo
Planificateur de jeux vidéo	Concepteur de jeux vidéo etc.

Département Développement de Jeux Vidéo Cycle de 3 ans Diplôme professionnel

Devenir un créateur de jeux vidéo doté des techniques de développement les plus avancées.

Notre institut forme des créateurs qui sauront devenir le noyau d'une équipe : des programmeurs de jeux capables de développer des jeux de haut niveau tels que les jeux 3D ou les jeux en ligne ou des planificateurs de jeux capables de concevoir l'élément qui va permettre d'absorber le joueur et ayant une vue générale sur l'ensemble des œuvres.



Professions visées

Programmeur de jeu	Planificateur de jeux
Scénariste de jeux	Designer concepteur de jeux vidéo etc.

Département fondamentaux du développement de Jeux Vidéo Cycle de 2 ans Diplôme professionnel

Devenir un créateur doté des connaissances fondamentales sur le développement des jeux vidéo.

Les étudiants acquièrent des méthodes pour entreprendre un projet de jeu mettant en place un langage de programmation comme le C++, une conception graphique, un scénario de jeux et des règles. Notre institut forme des programmeurs de jeux, des planificateurs de jeux ainsi que des assistants en développement capables de travailler de manière fiable en suivant les instructions du directeur de production.



Professions visées

Programmeur de jeux vidéo	Concepteur de jeux vidéo
Assistant en développement de jeux vidéo	Planificateur de jeux vidéo
	Scénariste de jeux vidéo etc.

E Ingénierie pour Systèmes Embarqués

Engineering for Embedded Systems

Département Ingénierie Sciences de l'Information

Cycle de 4 ans
★ Diplôme professionnel supérieur

Devenir un expert en développement de systèmes embarqués.

Notre institut forme des chefs de projets et des architectes des TI qui dirigent et unifient une équipe de développement en leur inculquant de vastes connaissances et techniques sur les systèmes embarqués depuis les techniques logicielles ou matérielles jusqu'au consulting, à la conception, au développement, à l'opération et à la protection de ceux-ci.

Pour étudiants internationaux **Cursus International d'Information Artistique**
Cursus International Informatique **Cursus International d'Information Commerciale**

Professions visées

Architecte des TI Ingénieur des systèmes embarqués Concepteur des hardwares
Ingénieur en mécatronique Ingénieur système etc.



Département Ingénierie Informatique

Cycle de 3 ans Diplôme professionnel

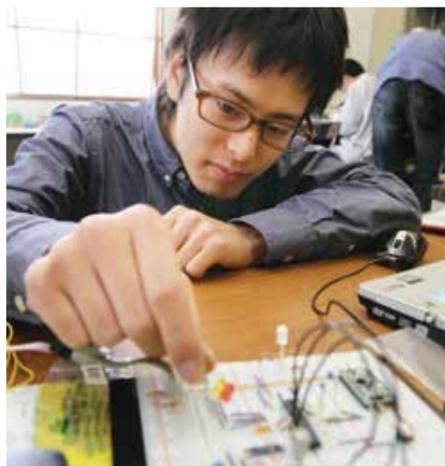
Devenir un ingénieur qui peut faire avancer le développement de produits avec les technologies embarquées.

Les étudiants se lancent dans l'étude complète des systèmes embarqués en s'entraînant à fabriquer des robots, des outils de communication, et des contrôles de microprocesseurs pour l'ingénierie automobile. Les diplômés de ce programme pourront devenir des ingénieurs système, des programmeurs et ingénieurs en mécatronique capables de jouer un rôle central en première ligne du développement de produits. Les cours de ce programme sont Information internationale, Ingénierie informatique et Commande des Automobiles.

Pour étudiants internationaux **Cursus International Information**
Cursus International Art et Design **Cursus International d'Information Tourisme**

Professions visées

Ingénieur des systèmes embarqués Ingénieur de service à la clientèle Concepteur d'ECU etc.
Ingénieur en mécatronique Programmeur de commande
Ingénieur système Ingénieur des systèmes embarqués



Département Fondamentaux de l'Ingénierie Informatique

Cycle de 2 ans Diplôme professionnel

Devenir un ingénieur des systèmes de commande par l'apprentissage des fondements sur le matériel et les logiciels.

Les étudiants acquièrent les compétences et connaissances de base sur le matériel et les logiciels nécessaires pour devenir des spécialistes dans le développement de systèmes embarqués et sont formés au métier d'ingénieur de systèmes de commande capables de fournir des services solides aux leaders dans le développement.

Professions visées

Ingénieur systèmes embarqués Ingénieur système
Ingénieur de service à la clientèle Programmeur de commande etc.

Information et Communication Information & Communication

Cursus Sciences de l'Information et de la Communication Cycle de 1 an / 2 ans en cours du soir

Il s'agit d'un cursus destiné aux personnes qui souhaitent acquérir des compétences en TI en un laps de temps court. Il est possible de suivre l'apprentissage en fonction de ses objectifs : acquérir des aptitudes en programmation ou en développement de systèmes ou obtenir un diplôme en informatique ou encore acquérir des méthodes d'utilisation des applications de bureautique en choisissant des matières en fonction de ses besoins ou de son niveau de compétences.



Cours spéciaux pour les étudiants internationaux de KCG

Les étudiants peuvent s'inscrire soit en avril soit en octobre.

Pour former des ingénieurs en TI capables de jouer des rôles actifs dans le monde entier, KCG a créé cours spéciaux orientés vers les besoins des étudiants internationaux. Les étudiants peuvent s'inscrire en avril ou en octobre.

KCG emploie de nombreuses personnes pour gérer les affaires des étudiants internationaux. Ces employés aident les étudiants dans leurs études, leur vie sur le campus et la recherche d'un emploi à temps partiel, entre autres. Grâce à leur travail acharné, les nombreux étudiants internationaux qui viennent à KCG depuis le monde entier peuvent profiter d'une vie étudiante épanouie.

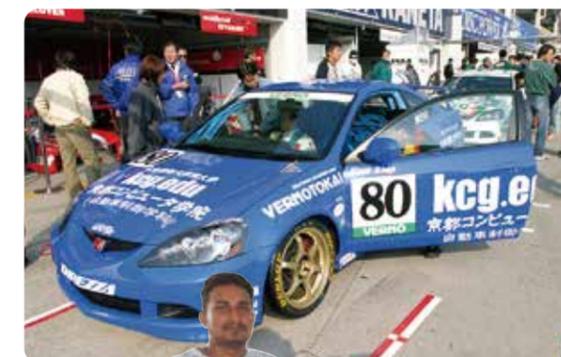


Faites carrière au Japon ou dans votre pays d'origine !

Cursus International de Commande Automobile

Département Informatique Appliquée Cycle de 3 ans
Diplôme professionnel Campus de la gare de Kyoto

Dans le but de parvenir à une société de transport numérique et à une transformation verte, des services de mobilité utilisant des technologies de pointe sont mis à la disposition du public. Dans ce cours, KCG vise à répondre aux nouveaux besoins de la société en formant des ingénieurs automobiles capables de diriger l'industrie automobile du futur. Les diplômés du cours reçoivent un « diplôme », leur permettant de travailler professionnellement dans leur pays d'origine ou au Japon, ou de s'inscrire à l'école du groupe KCG KCGI et de poursuivre un master.



1^{re} année

Ce cursus est destiné aux personnes souhaitant rejoindre les échelons supérieurs des ingénieurs de service, qui gagnent la satisfaction et la confiance des clients. Les étudiants renforcent leur maîtrise de la langue japonaise, dont ils auront besoin pour leurs études spécialisées, tout en acquérant une compréhension correcte de la structure et des fonctions de base des véhicules automobiles. Les études commencent par l'ingénierie automobile ainsi que les bases de l'informatique, y compris la programmation, les systèmes informatiques et les circuits numériques. Ce cours permet également d'acquérir des compétences en communication nécessaires aux affaires.

2^e année

Le programme est axé sur l'automobile et comprend un examen approfondi des bases de l'automobile, des structures électriques à l'électronique, en passant par les circuits logiques et l'entretien. Les étudiants mettent en pratique la technologie et les connaissances acquises en classe dans le cadre d'expériences, de travaux pratiques et d'activités autonomes, afin de découvrir des compétences de révision aussi proches que possible de celles utilisées en pratique dans le monde professionnel.



3^e année

Grâce au démontage, à l'inspection et au réglage des équipements électriques, les étudiants approfondissent leurs connaissances de l'automobile. Les étudiants apprennent la théorie en classe puis la mettent en pratique, en apprenant les technologies de contrôle automobile qu'ils peuvent appliquer en tant que compétence prête à l'emploi dans l'industrie automobile. Il est également possible d'obtenir des passeports informatiques et d'autres qualifications dans le domaine des technologies de l'information.



Au cours de ce cursus, les étudiants apprendront d'abord les connaissances de base des technologies de l'information et de la communication (TIC), essentielles dans la nouvelle ère des affaires où nous vivons, et ils apprendront aussi « la collecte, l'analyse, et la transmission d'informations, ainsi que la mise en place de connexions », afin d'utiliser non seulement les services de réseaux sociaux en entreprise, mais aussi des compétences en vogue dans le domaine des TIC. Ce cursus les formera afin qu'ils deviennent des professionnels internationaux capables d'utiliser pleinement les réseaux sociaux à des fins professionnelles, tout en se développant dans une société en évolution rapide et constante. Les diplômés du cours reçoivent un « diplôme », leur permettant de poursuivre une carrière professionnelle dans leur pays d'origine ou au Japon.



1^{re} année Durant la première année, vous renforcerez vos compétences linguistiques en langue japonaise dans le domaine des affaires, et vous apprendrez les bases des TIC et des affaires. Les cours proposés porteront sur Microsoft Office, les fondamentaux de l'informatique, les techniques de présentation, ainsi que les matières de formation spécialisée en langue japonaise telles que le « japonais technique », où vous développerez vos compétences en rédaction et en communication.

2^e année Les étudiants peuvent sélectionner les matières qui leur plaisent parmi un large éventail de matières liées aux affaires et aux TIC, afin de développer et approfondir encore davantage leurs compétences et leurs connaissances. Les étudiants apprendront les connaissances de base sur les médias sociaux ainsi que sur les ressources nécessaires pour créer du contenu sur divers réseaux sociaux, tels que X (anciennement Twitter) et Facebook, et ils développeront également des compétences en conception d'entreprise qui leur permettront de mondialiser ces dernières.

Débouchés

- Marketing sur le Web (réseaux sociaux)
- Planification Web et relations publiques
- Consultant en réseaux sociaux
- Directeur de projet Web (réseaux sociaux)
- Gestionnaire de réseaux sociaux
- Tâches administratives générales (affaires générales, ressources humaines, comptabilité, administration des ventes, etc.)

Préparation aux examens de qualifications

- Test de compétences Illustrator® Creator
- Test de compétences Photoshop® Creator
- Test de compétences en marketing sur les réseaux sociaux



Sujets spécialisés

Première année

- Bases des systèmes informatiques A
- Exercices basiques sur les documents commerciaux
- Exercices basiques sur les feuilles de calcul
- Conférences spéciales 1
- Introduction à l'utilisation de l'information 1
- Exercices basiques sur les présentations
- Japonais technique 1A
- Pratique du japonais 1, 2
- Japonais technique 1B
- Conversation en japonais 1
- Culture japonaise 1

Deuxième année

- Introduction aux outils graphiques
- Conférences spéciales 2
- Introduction à l'utilisation de l'information 2
- Pratiques habituelles de création de documents
- Bases des systèmes informatiques B
- Introduction à la CAD
- Japonais technique 2A
- Pratique du japonais 2
- Japonais technique 2A
- Conversation en japonais 2
- Culture japonaise 2
- Pédagogie de projet 1
- Économie mondiale
- Introduction à la planification des ressources de l'entreprise (« ERP »)
- Aperçu du commerce électronique
- Exercices de constitution de carrière
- Préparation de documents techniques A
- Pratique générale de la langue japonaise 1
- Japonais technique 3
- Langue japonaise des affaires 1
- Pédagogie de projet 2A
- Chaînes d'approvisionnement
- Examen de qualification internationale - Travaux pratiques A
- Exercices basiques sur le VBA A
- Préparation de documents techniques B
- Pratique générale de la langue japonaise 2
- Japonais technique 4
- Langue japonaise des affaires 2

Dans la société mondialisée d'aujourd'hui, il est essentiel d'avoir des compétences à la fois en commerce et en informatique. Avec toutes ces nouvelles technologies numériques qui émergent l'une après l'autre, y compris l'IA, l'IoT, le cloud, la RV/RA, les drones et la 5G, les modèles commerciaux existants changent à un rythme toujours plus croissant. Dans ce cours, nous enseignons l'informatique et le commerce pour former les professionnels de la transformation numérique de demain, des personnes capables de mettre en application les nouvelles technologies pour créer de nouveaux modèles commerciaux et révolutionner les modèles existants. Les diplômés du cours reçoivent un « diplôme », leur permettant de poursuivre une carrière professionnelle dans leur pays d'origine ou au Japon.



1^{re} année Proposé principalement aux étudiants issus de cultures n'utilisant pas les sinogrammes ou des caractères similaires, ce cours enseigne des connaissances spécialisées et renforce la maîtrise de la langue japonaise nécessaire dans le domaine des affaires, tout en fournissant des bases en informatique et en commerce. Outre les bases de l'informatique, de Microsoft Office et des techniques de présentation, des cours de langue japonaise technique et d'autres matières en langue japonaise sont proposés, ce qui permet aux étudiants d'améliorer leurs compétences en matière de préparation de documents et de communication.

2^e année Les étudiants sélectionnent les cours de leur choix parmi une large gamme de sujets liés aux affaires et à l'informatique, et ils améliorent ainsi leurs compétences et leurs connaissances. En plus de l'introduction à SAP et à la logistique, un système d'administration générale de la gestion d'entreprise, des cours sont préparés sur la programmation, la gestion, etc., leur permettant ainsi d'acquérir la capacité de répondre aux besoins de la transformation numérique dans une grande variété de domaines industriels.



Sujets spécialisés

Première année

- Bases des systèmes informatiques A
- Exercices basiques sur les documents commerciaux
- Exercices basiques sur les feuilles de calcul
- Conférences spéciales 1
- Introduction à l'utilisation de l'information 1
- Exercices basiques sur les présentations
- Japonais technique 1A
- Pratique du japonais 1, 2
- Japonais technique 1B
- Conversation en japonais 1
- Culture japonaise 1

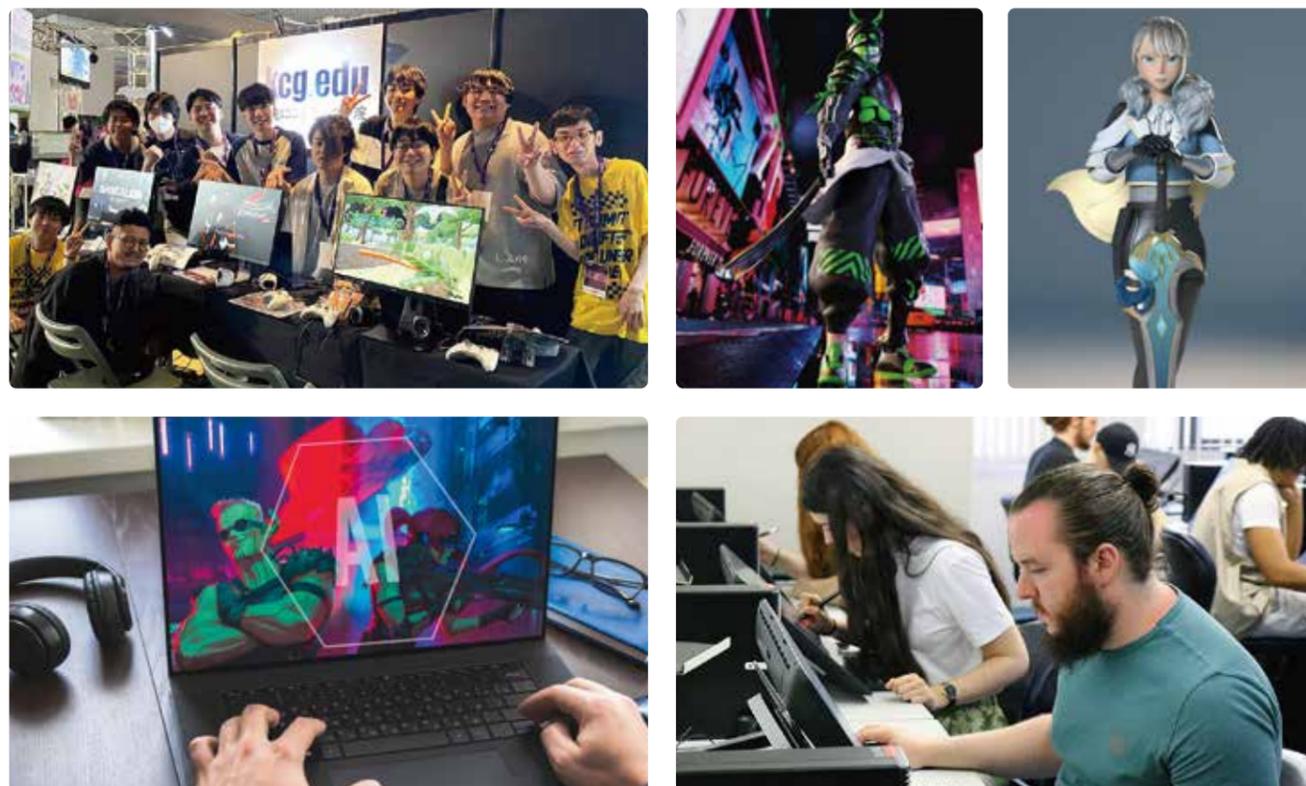
Deuxième année

- Introduction aux outils graphiques
- Conférences spéciales 2
- Introduction à l'utilisation de l'information 2
- Pratiques habituelles de création de documents
- Bases des systèmes informatiques B
- Introduction à la CAD
- Japonais technique 2A
- Pratique du japonais 2
- Japonais technique 2A
- Conversation en japonais 2
- Culture japonaise 2
- Pédagogie de projet 1
- Bases des systèmes informatiques B
- Animation appliquée pour le Web
- Bases de la production de contenus Web 2
- Exercices de constitution de carrière
- Préparation de documents techniques A
- Pratique générale de la langue japonaise 1
- Japonais technique 3
- Langue japonaise des affaires 1
- Pédagogie de projet 2A
- Introduction à l'infographie 3D
- Sécurité de l'information
- Examen de qualification internationale - Travaux pratiques A
- Préparation de documents techniques B
- Pratique générale de la langue japonaise 2
- Japonais technique 4
- Langue japonaise des affaires 2

Cursus International de Technologies liées aux Mangas et aux Animations

Département Études Avancées en Art et Design Cycle de 3 ans Diplôme professionnel Campus de Kamogawa

Conçu pour permettre de travailler dans une perspective mondiale, ce cours forme des ingénieurs de production d'anime et de mangas numériques dotés de compétences en IA, en gestion et en marketing. Après avoir acquis les connaissances de base, les étudiants apprennent à utiliser des applications de dessin telles que Maya et AutoDesk, ainsi que des applications d'infographie 3D telles que Blender. Les étudiants travaillent également à la production de vidéos promotionnelles utilisant l'IA. En collaboration avec des établissements d'enseignement d'autres pays, les étudiants ont la possibilité d'étudier l'illustration et l'IA de pointe. Le cours approfondit particulièrement les connaissances des étudiants en IA générative appliquée.



Cursus International de Gestion d'Affaire

Département Informatique Appliquée Cycle de 3 ans Diplôme professionnel Campus de la gare de Kyoto

Ce cours interdisciplinaire explore l'utilisation de l'IA générative dans un large éventail de domaines, notamment l'innovation pour une industrie régionale durable, le commerce, la finance, la logistique, l'information médicale et l'investissement international. Les étudiants de ce cours acquièrent également des compétences et des connaissances sur la planification des ressources de l'entreprise (ERP), un système de gestion intégré qui permet aux entreprises de gérer leurs ressources commerciales de manière centralisée afin d'en maximiser la valeur. Dans une perspective de valeur de nouvelle génération, le cours développe des compétences en gestion pour proposer des stratégies de gestion pour une entreprise mondiale et faire progresser son organisation.



Sujets spécialisés		
Première année	Deuxième année	Troisième année
<p>Obligatoires</p> <ul style="list-style-type: none"> Bases des systèmes informatiques A Exercices basiques sur les documents commerciaux Exercices basiques sur les feuilles de calcul Introduction à l'utilisation de l'information 1, 2 Exercices basiques sur les présentations Introduction aux outils graphiques Conférences spéciales Bases de l'animation Web Bases de la production de contenus Web 1 Exercices de design <p>Recommandés par le Département</p> <ul style="list-style-type: none"> Japonais technique : 1A, 1B, 2A, 2B Pratique du japonais 1, 2 Conversation en japonais 1, 2 Culture japonaise 1, 2 	<p>Obligatoires</p> <ul style="list-style-type: none"> Pédagogie de projet 1, 2A Bases des systèmes informatiques B Animation appliquée pour le Web Bases de la production de contenus Web 2 Exercices de constitution de carrière Introduction à l'infographie 3D Introduction à la CAO Examen de qualification internationale - Travaux pratiques A <p>Recommandés par le Département</p> <ul style="list-style-type: none"> Préparation de documents techniques A, B Pratique générale de la langue japonaise 1, 2 Japonais technique 3, 4 Langue japonaise des affaires 1, 2 	<p>Obligatoires</p> <ul style="list-style-type: none"> Aperçu de l'UI et l'UX Principes de base de la peinture A, B Bases de la création de personnages Infographie 3D : modélisation et animation 1 Montage vidéo (effets spéciaux) Pédagogie de projet 2B Exercices de SPI Infographie 3D : modélisation et animation 2 Usage pratique de GenAI (Adobe) <p>Recommandés par le Département</p> <ul style="list-style-type: none"> Pratique générale de la langue japonaise 3, 4 Japonais technique 5, 6 Pratique du japonais 3, 4 Préparation de documents techniques C

Sujets spécialisés		
Première année	Deuxième année	Troisième année
<p>Obligatoires</p> <ul style="list-style-type: none"> Bases des systèmes informatiques A, B Exercices basiques sur les documents commerciaux Exercices basiques sur les feuilles de calcul Conférences spéciales Introduction à l'utilisation de l'information 1, 2 Exercices basiques sur les présentations Introduction aux outils graphiques Pratiques habituelles de création de documents Introduction à la CAD <p>Recommandés par le Département</p> <ul style="list-style-type: none"> Japonais technique 1A, 1B, 2A, 2B Pratique du japonais 1, 2 Conversation en japonais 2 Culture japonaise 1, 2 	<p>Obligatoires</p> <ul style="list-style-type: none"> Pédagogie de projet 1, 2A Économie mondiale Introduction à la planification des ressources de l'entreprise (« ERP ») Aperçu du commerce électronique Exercices de constitution de carrière Chaînes d'approvisionnement Examen de qualification internationale - Travaux pratiques A Exercices basiques sur le VBA A <p>Recommandés par le Département</p> <ul style="list-style-type: none"> Préparation de documents techniques A, B Pratique générale de la langue japonaise 1, 2 Pratique du japonais 3, 4 Langue japonaise des affaires 1, 2 	<p>Obligatoires</p> <ul style="list-style-type: none"> Mathématiques de l'information Présentation sur les systèmes en entreprise Conception de base de données Examen de qualification internationale - Travaux pratiques B Techniques de gestion de projet Gestion d'entreprise Recherche opérationnelle Pédagogie de projet 2B Exercices basiques sur les statistiques Exercices de SPI Exploration de données (« data mining ») <p>Recommandés par le Département</p> <ul style="list-style-type: none"> Pratique générale de la langue japonaise 3, 4 Japonais technique 5, 6 Pratique du japonais 3, 4 Préparation de documents techniques C

Ce programme propose une solide formation aux systèmes embarqués, allant de la programmation de base et de la conception de systèmes jusqu'aux technologies avancées. Les étudiants de ce programme souhaitent devenir des ingénieurs de solutions et des architectes informatiques capables d'analyser les besoins des entreprises mondiales, afin de leur proposer et d'y mettre en œuvre des solutions utilisant des systèmes informatiques. Ce programme forme un personnel d'envergure mondiale, capable de répondre aux exigences d'une société avancée axée sur les technologies de l'information et utilisant l'IA générative, l'IdO, etc.



Sujets spécialisés

Première année	Deuxième année	Troisième année	Quatrième année
<p>Obligatoires</p> <p>Bases des systèmes informatiques A</p> <p>Exercices basiques sur les documents commerciaux</p> <p>Exercices basiques sur les feuilles de calcul</p> <p>Conférences spéciales 1</p> <p>Introduction à l'utilisation de l'information 1</p> <p>Exercices basiques sur Access</p> <p>Conférences spéciales 2</p> <p>Introduction à l'utilisation de l'information 2</p> <p>Recommandés par le Département</p> <p>Exercices basiques sur les présentations</p> <p>Bases des systèmes informatiques B</p> <p>Bases de la production de contenus Web 1</p> <p>Introduction aux outils graphiques</p>	<p>Obligatoires</p> <p>Pédagogie de projet 1</p> <p>Introduction aux algorithmes</p> <p>Pédagogie de projet 2A</p> <p>Recommandés par le Département</p> <p>Exercices basiques sur le VBA A</p> <p>Bases de la production de contenus Web 2</p> <p>Exercices de constitution de carrière</p> <p>Exercices basiques sur le VBA B</p> <p>Introduction à la CAO</p> <p>Examen de qualification internationale - Travaux pratiques A</p>	<p>Obligatoires</p> <p>Introduction au développement de systèmes</p> <p>Présentation sur les systèmes en entreprise</p> <p>Pédagogie de projet 2B</p> <p>Recommandés par le Département</p> <p>Bases de l'animation Web</p> <p>Examen de qualification internationale - Travaux pratiques B</p> <p>Conception de base de données</p> <p>Présentation sur les systèmes d'information de gestion</p> <p>Introduction au PHP</p> <p>Exercices de SPI</p> <p>Exercices basiques sur les statistiques</p> <p>Introduction à Python</p> <p>Introduction à la gestion de réseaux</p>	<p>Obligatoires</p> <p>Pédagogie de projet 3A</p> <p>Pédagogie de projet 3B</p> <p>Recommandés par le Département</p> <p>Examen de qualification internationale - Travaux pratiques C</p> <p>Programmation d'IA 1</p> <p>Introduction au son et à l'acoustique</p> <p>Les bases de l'animation 3D</p> <p>Études avancées en technologie financière (« Fintech »)</p> <p>Programmation d'IA 2</p> <p>Aperçu des systèmes d'information environnementaux</p> <p>Animation 3D appliquée</p>

Ce programme s'adresse aux futurs directeurs artistiques. Les étudiants apprennent à exploiter les possibilités de l'art numérique jusqu'à leurs limites, à imaginer des œuvres d'art dans leur forme complète avant le début des projets, et à acquérir les compétences de planification et de gestion nécessaires pour mener à bien leurs projets. Les étudiants visent à posséder des techniques de production avancées, des compétences en matière d'élaboration de concepts, y compris l'écoute des exigences des clients, et la capacité de négocier et de présenter des propositions.



Sujets spécialisés

Première année	Deuxième année	Troisième année	Quatrième année
<p>Obligatoires</p> <p>Bases des systèmes informatiques A</p> <p>Exercices basiques sur les documents commerciaux</p> <p>Exercices basiques sur les feuilles de calcul</p> <p>Conférences spéciales 1</p> <p>Introduction à l'utilisation de l'information 1</p> <p>Introduction aux outils graphiques</p> <p>Conférences spéciales 2</p> <p>Introduction à l'utilisation de l'information 2</p> <p>Recommandés par le Département</p> <p>Exercices basiques sur les présentations</p> <p>Bases de l'animation Web</p> <p>Bases de la production de contenus Web 1</p> <p>Exercices de design</p>	<p>Obligatoires</p> <p>Pédagogie de projet 1</p> <p>Introduction à la CAD</p> <p>Pédagogie de projet 2A</p> <p>Recommandés par le Département</p> <p>Animation appliquée pour le Web</p> <p>Bases de la production de contenus Web 2</p> <p>Exercices de constitution de carrière</p> <p>Introduction à l'infographie 3D</p> <p>CAD appliquée</p> <p>Examen de qualification internationale - Travaux pratiques A</p>	<p>Obligatoires</p> <p>Aperçu de l'UI et l'UX</p> <p>Principes de base de la peinture A</p> <p>Pédagogie de projet 2B</p> <p>Recommandés par le Département</p> <p>Bases de la création de personnages</p> <p>Examen de qualification internationale - Travaux pratiques B</p> <p>Conception de base de données</p> <p>Les bases de l'animation 3D</p> <p>Aperçu de l'architecture</p> <p>Exercices de SPI</p> <p>Exercices basiques sur les statistiques</p> <p>Principes de base de la peinture B</p> <p>Animation 3D appliquée</p>	<p>Obligatoires</p> <p>Pédagogie de projet 3A</p> <p>Pédagogie de projet 3B</p> <p>Recommandés par le Département</p> <p>Examen de qualification internationale - Travaux pratiques C</p> <p>Recherche en vidéo animée en 3D 1</p> <p>Introduction au son et à l'acoustique</p> <p>Travaux pratiques de production vidéo 1</p> <p>Recherche en vidéo animée en 3D 1</p> <p>Travaux pratiques de production sonore numérique</p> <p>Travaux pratiques de production vidéo 2</p> <p>Techniques d'écriture de scénarios</p>

Cursus International d'Information Commerciale

Département Ingénierie Sciences de l'Information Cycle de 4 ans ★ Diplôme professionnel supérieur Campus de Rauhoku

La voie vers un programme de Master chez KCGI !

Les étudiants apprennent les méthodes permettant d'intégrer et de gérer l'ensemble des ressources de gestion d'une entreprise (personnel, biens, fonds et informations) à l'aide des technologies de l'information. L'objectif est de former des consultants et des chefs de projet en informatique capables de jouer un rôle actif dans la société mondiale. KCG a préparé un programme qui enseigne les compétences dont les hommes d'affaires ont besoin pour développer le personnel avec les compétences nécessaires pour réussir dans le monde informatique, et ce dans un large éventail de domaines industriels.



Sujets spécialisés

Première année	Deuxième année	Troisième année	Quatrième année
<p>Required</p> <ul style="list-style-type: none"> Bases des systèmes informatiques A Exercices basiques sur les documents commerciaux Exercices basiques sur les feuilles de calcul Conférences spéciales 1 Introduction à l'utilisation de l'information 1 Introduction aux outils graphiques Conférences spéciales 2 Introduction à l'utilisation de l'information 2 <p>Recommended by the Department</p> <ul style="list-style-type: none"> Exercices basiques sur les présentations Bases de l'animation Web Bases de la production de contenus Web 1 Aperçu des études sur le tourisme 	<p>Required</p> <ul style="list-style-type: none"> Pédagogie de projet 1 Pratique de la photographie Pédagogie de projet 2A <p>Recommended by the Department</p> <ul style="list-style-type: none"> Aperçu de la gestion d'attractions touristiques Bases de la production de contenus Web 2 Exercices de constitution de carrière Introduction à l'infographie 3D CAD appliquée Examen de qualification internationale - Travaux pratiques A 	<p>Required</p> <ul style="list-style-type: none"> Aperçu de l'UI et l'UX Nouvelles entreprises touristiques Pédagogie de projet 2B <p>Recommended by the Department</p> <ul style="list-style-type: none"> Introduction au développement de systèmes Examen de qualification internationale - Travaux pratiques B Conception de base de données Exercices basiques sur le VBA A Présentation sur les systèmes d'information de gestion Exercices de SPI Exercices basiques sur les statistiques Pratique des statistiques dynamiques dans le secteur du tourisme Exercices basiques sur le VBA B Exercices basiques sur Access 	<p>Required</p> <ul style="list-style-type: none"> Pédagogie de projet 3A Pédagogie de projet 3B <p>Recommended by the Department</p> <ul style="list-style-type: none"> Examen de qualification internationale - Travaux pratiques C Introduction à la planification des ressources de l'entreprise (« ERP ») Études avancées en technologie financière (« Fintech ») Tourisme récepteur Travaux pratiques en développement d'ERP Gestion d'entreprise Séminaire culturel sur le terrain à Kyoto

Cursus International Information

Département Ingénierie informatique Cycle de 3 ans Diplôme professionnel Campus de Rauhoku

La voie vers un programme de Master chez KCGI !

Aujourd'hui, des technologies avancées comme l'IA et les systèmes cyber-physiques sont appliquées dans de nombreux secteurs à mesure que la transformation numérique se poursuit à un rythme soutenu. Dans le même temps, la mise en œuvre de la 5G continue et le métavers se propage à l'échelle mondiale. Dans ce cours, les élèves consolident les compétences en japonais dont ils auront besoin pour poursuivre des études spécialisées et acquièrent une base solide en informatique qu'ils exploiteront pour faire progresser la transformation numérique. Les élèves choisissent également des disciplines qui leur plaisent parmi un large choix d'options, acquérant ainsi un niveau de compétences en informatique sophistiqué. Plusieurs sujets essentiels dans le monde de l'informatique sont abordés, dont les bases de données, la programmation et les technologies de réseau, ainsi que le japonais technique et d'autres disciplines liées à la langue japonaise. À travers ces disciplines, le Programme forme des professionnels compétents en informatique et parlant suffisamment bien le japonais pour s'insérer dans le monde du travail. Les diplômés du cours reçoivent un « diplôme » leur permettant de s'inscrire à l'école du groupe KCGI KCGI et de poursuivre un master.

Sujets spécialisés

Exercices basiques sur les présentations	Introduction au PHP
Exercices basiques sur le VBA	Conception de base de données
Pratiques habituelles de création de documents	Pédagogie de projet
Exercices de préparation aux examens d'aptitude	Exercices de constitution de carrière
Présentation sur les systèmes en entreprise	Exercices basiques sur les statistiques
Présentation sur les systèmes d'information de gestion	Japonais technique
Introduction à la gestion de réseaux	Exercices de SPI
Introduction aux outils graphiques	Introduction aux outils graphiques
Introduction à Python	Introduction aux algorithmes
Bases des systèmes informatiques	Exercices basiques sur les feuilles de calcul
Introduction au développement de systèmes	Exercices basiques sur Access

Remarque : la sélection et l'étude de matières dans d'autres départements sont également possibles.



pascal
python
HTML
php
java
C#
asp
css

Dans ce cours, une fois que les élèves ont acquis les compétences et les connaissances de base en informatique exigées par la société, ils acquièrent les bases de l'art et de la conception, ainsi que des compétences pratiques en matière de production, en maîtrisant l'utilisation des logiciels standard de l'industrie. Le cours forme des créatifs et des concepteurs dotés des compétences informatiques les plus récentes, ainsi que de la créativité et de la capacité d'élaborer et de présenter des propositions. Les diplômés du cours reçoivent un « diplôme » leur permettant de s'inscrire à l'école du groupe KCG KCGI et de poursuivre un master.

Sujets spécialisés

Introduction aux outils graphiques	Principes de base de la peinture
Exercices de design	Pédagogie de projet
Les bases de l'animation 3D	Exercices de constitution de carrière
Exercices de préparation aux examens d'aptitude	Introduction aux mangas
Pratique de la CAD	Introduction aux animes
Bases de la production de contenus Web	Production de personnages
Pratiques habituelles de création de documents	Pratique d'illustrations de personnages
Aperçu de l'architecture	Production vidéo
Bases de l'animation Web	Exercices basiques sur les présentations
Aperçu de l'UI et l'UX	Japonais technique

Remarque : la sélection et l'étude de matières dans d'autres départements sont également possibles.



Publicité pour le 50^e anniversaire du groupe KCG (<https://www.kcg.ac.jp/kyocotan/cm/>)



Ce cours s'appuie pleinement sur l'emplacement de KCG à Kyoto, l'un des sites touristiques les plus emblématiques du Japon. Il propose un programme complet d'étude des nouveaux services et modèles commerciaux du secteur touristique exploitant l'outil informatique. Les élèves travaillent à la résolution des nombreux problèmes auxquels sont confrontés les sites touristiques, comme la mise à disposition d'informations aux touristes, la conversion des registres d'activité touristique en données exploitables, l'analyse et les prévisions. Le cours forme des professionnels capables de contribuer à la réalisation d'une industrie du tourisme résiliente et durable. Les diplômés du cours reçoivent un « diplôme » leur permettant de s'inscrire à l'école du groupe KCG KCGI et de poursuivre un master.

Sujets spécialisés

Aperçu des études sur le tourisme	Exercices de préparation aux examens d'aptitude A, B
Pratique de la photographie	Nouvelles entreprises touristiques
Aperçu de la gestion d'attractions touristiques	Séminaire culturel sur le terrain à Kyoto
Entreprises de transport touristique	Pratique des statistiques dynamiques dans le secteur du tourisme
Communication touristique	Tourisme récepteur

Remarque : la sélection et l'étude de matières dans d'autres départements sont également possibles.

Qualifications disponibles

Responsable du contrôle d'itinéraire

La qualification de gestionnaire du contrôle des itinéraires est obligatoire pour les chefs d'équipe qui accompagnent les circuits et les voyages de groupe organisés par les agences de voyages.

Superviseur de voyages certifié

Le titre de « superviseur de voyages certifié » est une qualification nationale stipulée dans la « Loi sur les agences de voyages ». Il est requis pour vendre des voyages nationaux ou internationaux au nom d'une agence de voyages. Cette loi stipule que chaque bureau de vente d'une agence de voyages doit être doté d'au moins un superviseur de voyages certifié.

Examen de certification de directeur des affaires réceptrices

L'examen de certification de directeur des affaires réceptrices est un test de compétence qui certifie que le titulaire possède les connaissances nécessaires pour développer des affaires de tourisme récepteur ciblant les visiteurs étrangers au Japon. Pour réussir cet examen, il faut connaître les conditions et les tendances actuelles du tourisme récepteur, être capable de planifier des projets de tourisme récepteur susceptibles d'attirer des clients, comprendre les visiteurs étrangers au Japon et être capable de leur répondre, ainsi que connaître les « nouvelles formes de tourisme », ainsi que la formation des zones touristiques.





Étudiants étrangers à KCG : prérequis en cas de candidature

Étudiants étrangers à KCG : prérequis en cas de candidature

- (1) Le candidat a terminé ou devrait terminer 12 années d'études scolaires au Japon et/ou dans son pays d'origine; ou est qualifié pour entrer à l'université dans son pays d'origine; ou possède des qualifications correspondant à ce qui précède.
Le candidat est en règle avec KCG, est âgé de 18 ans ou plus, satisfait à une ou plusieurs des cinq conditions suivantes et possède les compétences en langue japonaise nécessaires pour comprendre les cours.
 - 1) Le candidat a réussi le N1 (niveau 1) ou le N2 (niveau 2) du test de compétence en langue japonaise (JLPT) organisé par la « Japan Foundation and Japan Educational Exchanges and Services ».
 - 2) Le candidat a obtenu un score total d'au moins 200 points (combinaison de lecture, d'écoute et de compréhension orale/lecture) à l'examen d'admission à l'université japonaise (EJU) organisé par l'Organisation japonaise des services aux étudiants (JASSO).
 - 3) Le candidat a obtenu un score total d'au moins 400 points au test d'aptitude aux kanji japonais mené par la Japan Kanji Aptitude Testing Foundation (JKATF) ou au test d'écoute/lecture JLRT (test d'écriture).
 - 4) Le demandeur a reçu 6 mois ou plus d'enseignement en langue japonaise dans un établissement d'enseignement pour l'enseignement du japonais aux ressortissants étrangers qui soit reconnu par avis du ministre de la Justice sur avis du ministre de l'Éducation, de la Culture, des Sports, de la Science et de la Technologie (avec un taux de fréquentation dans ledit établissement de 90 % ou plus).
 - 5) Le candidat a reçu 1 an ou plus d'éducation dans un établissement d'enseignement tel que spécifié à l'article 1 de la loi japonaise sur l'éducation scolaire* (une école primaire, un collège, un lycée, un collège technique, un collège junior, une université ou une école supérieure).

* Comprend les diplômes de type « baccalauréat international » (veuillez nous contacter pour plus de détails).
- (2) Le demandeur possède le statut de résidence nécessaire* (statut de visa*) pour séjourner au Japon sans entrave, et ce depuis le moment de son admission au KCG jusqu'au moment de l'obtention de son diplôme.
*Étudiant étranger, résident permanent, conjoint ou membre de la famille d'un ressortissant japonais, etc.
- (3) Le candidat est recommandé par un directeur ou un enseignant de l'école/l'établissement qu'il a fréquenté(e).
- (4) Toutes les dépenses liées au séjour du demandeur au Japon sont garanties.

Sélection d'admission (examen d'entrée pour les étudiants étrangers)

Sélection sur dossier Le candidat est examiné sur la base des documents soumis, etc.

Sélection par entretien* Le candidat est soumis à un entretien et à un examen oral sur la base des documents soumis, etc.

* Les entretiens et les examens oraux peuvent se dérouler dans un lieu désigné ou en ligne par chat vidéo (Zoom, etc.). Les candidats qui passent l'examen en ligne doivent disposer de l'environnement nécessaire à la communication en ligne à leur domicile, etc. au moment de l'examen, y compris un ordinateur, un microphone, des haut-parleurs, une caméra (le candidat doit pouvoir transmettre un flux vidéo en direct) et une connexion Internet.

* Les candidats seront informés des horaires, dates et lieux (formats) des entretiens et épreuves orales lors de l'envoi de leur carte d'admission aux épreuves. (En principe, celle-ci est envoyée dans les deux semaines suivant la réception des documents déposés.)



Cours en ligne flexibles

Flexible Online Course

En savoir plus



Cours TI Commerce international

Le Japon est actuellement confronté à une grave pénurie de personnel dans le secteur informatique. D'ici 2030, cette pénurie devrait atteindre environ 450 000 personnes. (Source : « Enquête sur la demande en personnel informatique (aperçu), METI, avril 2019 ») Pour relever ce défi, KCG recherche des personnes capables d'étudier l'informatique et de devenir des leaders de l'industrie informatique mondiale. C'est dans cette optique que KCG a créé les Cours en ligne flexibles.

Avantages des cours en ligne flexibles

Étudiez à votre rythme et où vous voulez !

KING-LMS, le système de gestion de l'apprentissage de pointe de KCG, donne accès aux ressources pour étudier 24 h/24. Avec KING-LMS, vous pouvez assister aux cours quand vous le souhaitez, à l'aide des conférences vidéo et des documents de cours fournis. Vous pouvez regarder et écouter les conférences autant de fois que vous le souhaitez, et progresser à votre rythme.

Convertissez n'importe quel cours en cours à temps plein !

Cours en ligne flexibles

- Art et Design
- Commerce et Gestion
- Sciences Informatiques
- Jeux Vidéo et Divertissements
- Ingénierie pour Systèmes Embarqués

Obtenez un Diplôme avancé après avoir validé votre cursus !

Le Diplôme avancé est une qualification que vous pouvez obtenir en satisfaisant certaines conditions et en validant un cursus de quatre ans de formation spécialisée dans une école professionnelle avancée. Le MEXT reconnaît le Diplôme avancé comme équivalent à la licence universitaire.

Le Diplôme avancé est décerné aux personnes ayant acquis non seulement des connaissances, mais aussi des compétences dans un domaine spécialisé. Ainsi, le Diplôme avancé est de plus en plus reconnu comme équivalent ou même supérieur à la licence. On estime que les titulaires d'un Diplôme avancé ayant étudié l'informatique seront plus recherchés que jamais dans les années à venir.

Schooling, le programme d'étude intensive : gagnez en efficacité !

Notre cursus d'informatique appliquée internationale propose un programme d'étude intensive baptisé « Schooling ». Schooling propose aux étudiants un programme d'étude intensive en présentiel sous la supervision directe d'un instructeur.

Schooling est proposé pour une période de deux semaines, deux fois par an : en été, d'août à septembre, et au printemps, de février à mars. Les salles de classe du programme Schooling se situent au campus de KCG de Kyoto Ekimae, à sept minutes de marche de la gare de Kyoto. Les services de transport sont excellents, ce qui facilite les déplacements.

Programme académique

Cours en présentiel

Production de travaux originaux et mise en œuvre de projets complexes

Cours basiques

Pour acquérir une large base de connaissances dans de nombreux domaines

Cours appliqués

Pour acquérir une large base de connaissances dans de nombreux domaines

Cours d'orientation professionnelle

Pour aider à la recherche d'emploi

Les étudiants internationaux de KCG ont leur mot à dire

Des milliers d'étudiants internationaux sont venus chez KCG pour étudier et lancer des carrières prometteuses.

Un accueil chaleureux et un enseignement général excellent pour les étudiants internationaux.

Nguyen Sy Nam

Vidéo d'entretien



Département Traitement de l'Information
Cursus Traitement de l'Information

République socialiste du Vietnam



J'ai toujours adoré les jeux, les mangas et les animes japonais. Quand on m'a proposé d'étudier à l'étranger, j'ai décidé que je voulais préparer mon avenir dans un environnement entièrement nouveau. Après avoir fréquenté une école de japonais, j'ai voulu étudier l'informatique parce que je me suis rendu compte que ce domaine avait le pouvoir de créer la société de demain. Alors je me suis inscrit à KCG. KCG propose beaucoup de programmes de soutien bienveillants pour les étudiants internationaux, et offre beaucoup d'opportunités de poursuivre un enseignement général en dehors de l'informatique. J'ai étudié assidument et j'ai pu rejoindre une entreprise d'informatique au Japon. Peu après mon embauche, j'ai passé l'examen d'ingénieur en informatique de base.

J'aimerais travailler un jour dans le marketing international.

Sukandar Ipung
Ismaya

Département TI Commerce

République d'Indonésie



Je voulais étudier au Japon, c'est un pays qui m'a toujours intéressé. Au Japon, je voulais étudier l'informatique car ce domaine sera indispensable à l'avenir, et je voulais étudier le commerce aussi. Je me suis donc inscrit à KCG. Je n'avais pour ainsi dire aucune formation en informatique, donc mes professeurs m'ont patiemment tout appris. Peu à peu, j'ai acquis des connaissances et des compétences et je pouvais sentir que je progressais. Un jour, j'aimerais trouver un travail spécialisé dans le marketing international. Je veux diffuser les produits et la technologie du Japon dans mon pays natal, l'Indonésie, et dans le monde entier.

Je veux étudier les meilleures technologies au monde.

Natasha Maria Devina

Département TI Commerce

République d'Indonésie



Je voulais étudier au Japon, un pays leader en matière de technologie. Je voulais, si possible, devenir comme ma mère, qui travaillait dans la comptabilité. Je me suis donc inscrite à KCG, pour acquérir des connaissances et des compétences en informatique et en commerce. Avant, j'apprenais l'informatique en autodidacte. Aujourd'hui, j'apprends auprès de mes professeurs chez KCG, qui enseignent avec bienveillance et patience, alors c'est amusant pour moi d'assister à des cours sur le commerce et autres. À l'avenir, je veux travailler dans la programmation pour le commerce en ligne.

Le Prix d'excellence de KCG m'a donné confiance en moi.

Lyu Langbiao

Vidéo d'entretien



Département Fondamentaux
Développement de Jeux Vidéo

République populaire de Chine



Après avoir obtenu un diplôme universitaire en Chine, j'ai travaillé comme ingénieur réseau, mais je me rendais compte de plus en plus que je voulais faire un travail créatif. Après avoir étudié au Centre d'enseignement du japonais de Kyoto, j'ai commencé à étudier le domaine des jeux chez KCG. Après que j'ai rejoint KCG, mes professeurs m'ont vraiment martelé de connaissances en ingénierie. Grâce à eux, j'ai remporté avec un ami japonais le Prix d'excellence de KCG pour jeu que nous avons créé ensemble. J'ai pu trouver un travail dans l'entreprise de jeux qui m'intéressait le plus. Je continue d'affiner mes compétences avec pour objectif de devenir chef d'équipe.

Mon rêve est de fonder une entreprise de jeux dans mon pays natal.

Gil Giron Andres
Francisco

Département Fondamentaux
Développement de Jeux Vidéo

République du Guatemala



Dans mon pays, mes options pour poursuivre une carrière dans l'informatique étaient limitées, car nous n'avons pas beaucoup d'universités. J'ai donc décidé de venir au Japon. Tout le monde chez KCG s'est montré accueillant et je peux vraiment me concentrer sur l'apprentissage du domaine des jeux, là-bas. L'enseignement est très porté sur la pratique, et c'est amusant. Le Japon est un pays sûr et l'environnement naturel est incroyable. Ici, à Kyoto, je suis émerveillé par la beauté des couleurs de l'automne sur le mont Arashi et d'autres choses comme ça. Après mon diplôme, j'aimerais travailler dans une entreprise japonaise, gagner en expérience, puis revenir un jour au Guatemala et lancer une entreprise de développement de jeux vidéo.

Je veux contribuer au développement de l'informatique dans mon pays natal.

Shakhzodshokhi
Shamsiddin

Département Traitement de l'Information
Cursus Traitement de l'Information

République du Tadjikistan



L'un de mes aînés est allé étudier au Japon, alors je me suis dit, « moi aussi, je veux le faire ! » Je me suis donc inscrit à KCG. C'était la première fois que j'étudiais sérieusement l'informatique et c'était vraiment dur. Mais mes instructeurs m'ont guidé avec beaucoup de bienveillance, et l'équipement informatique était le plus récent du marché. C'était très amusant et j'ai beaucoup aimé la vie étudiante. Après mon diplôme, je veux rejoindre une entreprise d'informatique au Japon, faire mes armes là-bas et économiser de l'argent, puis retourner au Tadjikistan pour fonder une société de développement d'applications logicielles. J'espère contribuer au développement de l'informatique dans mon pays natal.

Étudier les mangas au Japon grâce aux équipements les plus récents.

Normans Sagastume
Javier Alexander

Département Art et Design
Cursus Manga et Animation

République du Guatemala



J'ai toujours voulu aller au Japon et devenir mangaka, car j'ai toujours été attiré par la profondeur et la subtilité du manga japonais. Donc, après avoir fréquenté une école de japonais, je me suis inscrit à KCG. Chez KCG, ils disposent de tout l'équipement le plus récent pour l'étude des mangas. Les professeurs de KCG expliquent tout avec patience et créent un environnement où il est facile de poser des questions. Ma vie étudiante est bien remplie et j'en profite au maximum. Après mon diplôme, j'espère travailler pour une maison d'édition japonaise. Ce serait génial d'avoir ma propre série de mangas.

Le système d'unités me permet d'assembler ma propre carrière.

Francis Daniel Cader
Olivares

Département Traitement de l'Information
Cursus Traitement de l'Information

République du Salvador



Le Japon compte de nombreuses entreprises qui peuvent se targuer de disposer d'une superbe technologie en matière de jeux, comme Nintendo, Sega et Capcom, et la présence de ces sociétés se fait de plus en plus forte en Amérique latine. Je voulais voir ces entreprises et les étudier, alors je me suis inscrit à KCG. Une chose qui m'a vraiment plu chez KCG, c'est le système d'unités. Je peux assembler ma propre carrière, suivre les cours qui m'intéressent, comme les processeurs et la programmation Web. Une fois que j'aurai une bonne base en langues, j'aimerais trouver un travail dans la création de sites Web multilingues pour le tourisme.

J'aimerais travailler dans le secteur de la création de contenu mondial.

Naranjo Bejarano
Carlos

Département Fondamentaux
Développement de Jeux Vidéo

Royaume d'Espagne



J'ai toujours admiré la technologie de pointe du Japon. Des jeux comme Pokémon sont très amusants et la technologie est inégalée dans le monde entier. Rien ne pouvait me rendre plus heureux que d'étudier les jeux au Japon. KCG offre un environnement d'étude incroyable, avec les ordinateurs et les logiciels les plus récents. Mon objectif est de rejoindre une grande entreprise de création de contenu au Japon. Je parle japonais et espagnol, alors l'acquisition de connaissances en informatique me permettra de jouer un rôle dans le commerce mondial.

Sentir les résultats d'une scolarité chez KCG.

Chanvongnaraz
Khampasith

Département Traitement de l'Information
Cursus Traitement de l'Information

République démocratique populaire lao



La technologie permet aux gens de vivre leur vie de manière plus épanouissante. J'ai rejoint KCG car j'étais déterminé à étudier l'informatique et à jouer un rôle important dans la société. En tant que première institution scolaire japonaise centrée sur l'informatique, elle a une histoire et un palmarès en matière d'enseignement de l'informatique. Je sens que je me suis inscrit à une très bonne école. Je ne me sentais pas en confiance car je n'avais jamais étudié l'informatique auparavant. Heureusement, mes professeurs chez KCG m'expliquent tout avec patience et dans des termes faciles à comprendre. Je me suis très vite rendu compte que j'adorais la programmation. À l'avenir, je veux trouver un travail dans une entreprise en lien avec l'informatique au Japon et continuer de programmer, de faire un travail qui facilite la vie des gens dans le monde entier.

Je veux apprendre la langue japonaise et la technologie vidéo.

Ralambozatovo
Narianja Vololoniaina

Département Art et Design
Cursus Art et Design

République de Madagascar



Le Japon m'intéresse car sa culture est totalement différente de celle de mon pays natal. Je voulais étudier plus en profondeur des choses que j'avais vues en vidéo et en photos à l'université à Madagascar, alors je me suis inscrite à KCG suite à une recommandation du MEXT. Je suis vraiment heureuse d'être venue étudier chez KCG. Dans mes cours, mes professeurs offrent un enseignement rigoureux, en commençant par les bases. Les instructeurs et mes camarades étudiants sont tous très gentils. On se retrouve sur notre temps libre. Mon rêve est d'apporter la culture japonaise à Madagascar et au reste du monde par la vidéo.

Étudier en profondeur la programmation de jeux.

Kim Hae Rang

Département Traitement de l'Information
Cursus Traitement de l'Information

République de Corée



Le lycée pour filles que je fréquentais a un partenariat avec KCG, et l'une de mes aînées est partie étudier là-bas, donc KCG ne m'était pas inconnu. Je savais que l'école était entièrement équipée en ordinateurs et autres équipements et que je pouvais bénéficier d'un enseignement spécialisé. Je voulais apprendre la programmation de jeux parce que j'adore les jeux narratifs qu'ils font au Japon, je me suis donc inscrite à KCG. Mon rêve est de travailler un jour comme programmeuse pour une entreprise japonaise de jeux. Si je peux créer un jeu tout droit sorti de ma propre imagination et en faire profiter des gens dans le monde entier, cela me rendra très heureuse.

LES QUATRE SAISONS DES ÉTUDIANTS

KCG organise divers évènements et manifestations tout le long de l'année.

- Orientation
- Cérémonie d'entrée
- Examen médical
- Début des cours du trimestre de printemps
- Fête de bienvenue pour les premières années et présentation des clubs
- Examen national printanier
- Camp de jour pour les premières années
- Randonnée de printemps
- Explication sur les entreprises à l'Institut

4

Évènements annuels principaux de Kyoto
Parade des fleurs de cerisiers de Toyotomi Hideyoshi (temple Daigoji)

Avril

- Colloque culturel
- Examen d'infographie
- Orientation emploi et carrière
- Explication sur les entreprises à l'Institut
- Fête d'été

7

Festival Gion (sanctuaire Yasaka et autres lieux dans Kyoto)

Juillet



Cours d'été

Journée japonaise

- Fin du premier semestre
- Examens du premier semestre
- Université d'été au RIT
- Vacances d'été
- Séminaire d'été en vue du diplôme national
- Cours d'été
- Stage en entreprise
- Réunion de consultation sur les carrières
- Orientation emploi et carrière

8

Feux de joie rituels de Gozan (Daimonjiyama et autres)

Août



Grand rassemblement sportif des écoles

Réunion de consultation sur les carrières

- Certificat en systèmes d'informations J ken (Jih ken tei)
- Grand rassemblement sportif des écoles
- Explication sur les entreprises à l'Institut
- Orientation trimestre d'automne
- Concert musical
- Examens médicaux

9

Soirée de contemplation de la lune (temple Daikaku-ji)

Septembre

- Début du trimestre d'automne
- Examen national automnal
- Randonnée d'automne
- Orientation emploi et carrière

10

Festival Jidai matsuiri (sanctuaire Heian-jingū)

Octobre



Randonnée d'automne

- Fête de novembre (fête de l'Institut)
- Orientation emploi et carrière
- Conférences académiques
- Visite artistique
- Examen d'infographie
- Consultation pour les parents

11

Festival des érables (momiji) d'Arashiyama (Arashiyama)

Novembre



Fête de novembre (fête de l'Institut)

Cours d'hiver

- Reprise des cours
- Concert musical
- Orientation emploi et carrière

1

Tir à l'arc longue portée (temple Sanjusangendo)

Janvier



Prix KCG Présentation des oeuvres des étudiants

- Fin du trimestre d'automne
- Prix KCG
- Examens trimestre d'automne
- Certificat en systèmes d'informations J ken (Jih ken tei)
- Vacances de printemps
- Orientation emploi et carrière
- Explication sur les entreprises à l'Institut
- Cours d'hiver

2

Festival des fleurs de prunier (sanctuaire Kitano-tenmangu)

Février



Cérémonie de fin d'études

Fête de fin d'études

- Cours de printemps
- Cérémonie de fin d'études
- Fête de fin d'études
- Explication sur les entreprises à l'Institut
- Séminaire de printemps en vue du diplôme national

3

Festival des torches (temple Seiryōji)

Mars

- Anniversaire de la fondation (1er mai)
- Compétitions sportives
- Explication sur les entreprises à l'Institut

5

Festival Aoi (sanctuaires Shimogamo and Kamigamo)

Mai



Randonnée de printemps

Concert musical

- Concert musical
- Explication sur les entreprises à l'Institut

6

No Kyoto Takigi (sanctuaire Heian-jingū)

Juin

En 1 an à temps complet

※ Rentrée en avril

En 1 an et demi à temps complet

※ Rentrée en octobre

※ Les personnes dont les compétences en Japonais atteignent le niveau N3 à N4 au Test d'aptitude en Japonais (3^{ème} ou 4^{ème} kyu anciennement)

- Au « Centre de formation en langue japonaise de Kyoto » (KJLTC : Kyoto Japanese Language Training Center), qui est un département de KCG spécialement destiné aux étudiants étrangers, nous assurons une éducation en langue japonaise permettant de suivre des cours dans un établissement d'enseignement supérieur japonais. KJLTC est une école habilitée par le ministère de la Justice.
- Ce cours a été désigné en tant que « programme éducatif préparatoire » par le Ministère de l'Éducation, de la Culture, des Sports, des Sciences et de la Technologie (26 au Japon et 2 à l'étranger). Même les personnes qui ne comptabilisent pas 12 années d'enseignement peuvent y obtenir un diplôme d'admission vers un établissement d'enseignement supérieur japonais, à commencer par l'institut KCG.
- Les matières obligatoires pour la préparation à KCG sont la pratique à l'utilisation d'applications telles que logiciels de traitement de textes et tableurs (fondamentaux des TI). Les modules obtenus seront reconnus et additionnés en tant que modules de l'Institut une fois admis au niveau supérieur.
- Les étudiants considérés comme ayant un certain niveau en langue japonaise peuvent assister à des cours spécialisés en informatique de KCG tout en continuant à fréquenter ce cours.
- À l'issue de ce cours, les étudiants poursuivant leurs études à KCG bénéficient de réductions sur les frais d'admission et les frais de scolarité. Par ailleurs, les étudiants poursuivant vers un diplôme supérieur à KCGI bénéficient du système de réduction étudiant (étudiant boursier).

Les classes de japonais sont formées selon le niveau sur la base de tests d'admission ainsi que les notes de fin de semestre. Notre enseignement a pour objectif d'accéder au niveau N2 ou N1 du Test d'aptitude en Japonais en juillet ou en décembre. Aussi, l'« Examen de japonais pour l'admission à l'université japonaise » est également possible.

◆ **Présentation du cours**

Programme éducatif préparatoire

Pour suivre un enseignement dans un établissement d'enseignement supérieur japonais (universités, écoles professionnelles, etc.), il est nécessaire d'avoir suivi au Japon ou à l'étranger une éducation primaire et secondaire pendant 12 années. Cependant, le nombre d'années d'enseignement de certains n'atteint pas les 12 ans, car il est basé sur le système éducatif des pays respectifs. Or, en suivant le cours de cette école, ces personnes pourront obtenir la qualification nécessaire pour être admises dans un établissement d'enseignement supérieur japonais (universités, écoles professionnelles, etc.). (Programme éducatif préparatoire désigné par le Ministère de l'Éducation, de la Culture, des Sports, des Sciences et de la Technologie)

Programme

Matière de langue japonaise

- Notre institut permet d'acquérir les compétences en langue japonaise nécessaires pour entrer dans un établissement d'enseignement supérieur japonais (instituts universitaires d'études supérieures, universités, écoles professionnelles, etc.) et prend les mesures nécessaires pour que les étudiants atteignent le niveau N1 ou N2 du Test d'aptitude en japonais.
- Les cours sont donnés en formant des classes par niveau en fonction des compétences en japonais des étudiants.
- Nous offrons plus de 20 heures de cours par semaine de matières relatives à la langue japonaise. (20 semaines par semestre, 40 semaines par ans)

Matière	Contenu
Japonais 1 (grammaire, caractère et vocabulaire)	Acquisition de la grammaire, des caractères japonais et du vocabulaire ainsi que des compétences en langue japonaise globales indispensables à la vie sociale et aux domaines spécialisés
Japonais 2 (compréhension orale, conversation)	Acquisition des expressions orales indispensables à la vie quotidienne, la vie sociale et les domaines spécialisés et entraînement à la compréhension orale
Japonais 3 (compréhension écrite)	Formation des aptitudes de compréhension écrite indispensables dans la vie sociale et les domaines spécialisés et entraînement à la compréhension écrite par la lecture de journaux, de magazines, d'essais, d'œuvres littéraires, etc.
Japonais 4 (Composition)	Création de petits essais, de rapport, d'e-mails, de documents Powerpoint et de lettres d'affaires
Situation du Japon	Approfondissement de la compréhension de la culture et société japonaise ainsi que des valeurs et de l'éthique des Japonais.

Cours spéciaux pour le Test d'aptitude en Japonais et l'Examen de japonais pour l'admission à l'université japonaise

Les cours sont dispensés en formant des classes selon les niveaux.

Matière	Contenu
Japonais général	Étude de la tendance des Tests d'aptitude en Japonais ainsi que des Examens de japonais pour l'admission à l'université japonaise et entraînement à l'aide de problèmes des années passées et d'exercices.

Matières fondamentales

Les étudiants acquièrent les connaissances leur permettant de suivre une éducation supérieure en approfondissant leurs compétences dans les autres matières outre la langue japonaise.

Matière	Contenu
Matières fondamentales	Anglais, mathématiques, sciences naturelles (physique, chimie, biologie), matières générales, Fondamentaux des TI (informatique)

※ 6 à 8 heures de cours par semaine.



◆ **Cours de recrutement (nombre d'années limité) et contenu, effectif de recrutement**

Période d'admission	Nom du cours	Contenu	Nombre de personnes admissibles
Avril	Cours d'un an de préparation au passage à l'année suivante (1 an)	Destiné aux personnes qui souhaitent poursuivre leurs études dans un établissement d'enseignement supérieur japonais (universités, écoles professionnelles, etc.) Programme éducatif préparatoire où sont enseignés le japonais, l'anglais, les mathématiques, etc.	60 étudiants
Octobre	Cours d'un an et demi de préparation au passage à l'année suivante (1,5 an)		60 étudiants

◆ **Qualifications nécessaires pour la candidature**

Correspondre à la totalité des éléments suivants

- ① Avoir terminé un cursus d'éducation secondaire à l'étranger (concerne les personnes qui n'ont pas atteint les 12 ans d'études à la fin de l'enseignement secondaire ainsi que celles qui ont bénéficié d'un enseignement pendant 12 ans et plus)
- ② Être motivé par l'apprentissage du japonais, posséder des compétences en langue japonaise correspondant au niveau N5 (4^{ème} kyu) au Test d'aptitude en Japonais et avoir l'intention d'apprendre la langue japonaise de manière sérieuse.
- ③ Avoir les aptitudes scolaires permettant de poursuivre ses études dans un établissement d'enseignement supérieur japonais (instituts universitaires d'études supérieures, universités, écoles professionnelles, etc.).
- ④ Avoir moins de 23 ans révolus si diplômé de l'enseignement secondaire, moins de 25 ans révolus si diplômé d'un collège pré-universitaire, et moins de 27 ans révolus (si diplômé de l'université).
- ⑤ Avoir un garant pour les frais de séjour au Japon (frais de scolarité et frais de vie quotidienne).
- ⑥ Être sain de corps et d'esprit et respecter la loi nationale japonaise ainsi que les règles et la réglementation de l'institut.

Poursuite d'études supérieures à l'institut d'études supérieures de l'information de Kyoto (KCGI : The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics) pour des connaissances avancées dans le domaine des TI **Programme de Master**



Après avoir terminé vos études au KCG, vous pouvez bien sûr chercher directement un emploi, mais vous pouvez également décider de poursuivre vos études à l'institut d'études supérieures de l'information de Kyoto (KCGI) qui est un autre de nos établissements éducationnels. KCGI est le premier établissement d'études supérieures au Japon spécialisé dans les TI. Les étudiants qui complètent un programme au KCGI sont récompensés par un Master en Sciences des technologies de l'information (diplôme professionnel). Ce diplôme est la plus haute certification dans le domaine des TI appliquées au Japon.

En principe, les conditions d'admission au KCGI impliquent l'obtention d'un diplôme d'études supérieures dans une université de quatre ans ou un cursus de quatre années dans une école professionnelle. Néanmoins, les diplômés du KCG

peuvent remplir les conditions d'admission dans les cas spéciaux suivants (voir le Guide des admissions).

« Les candidats qui sont diplômés d'un programme de trois ans du KCG, sont âgés d'au moins 22 ans au 1er avril de l'année d'entrée au KCGI et sont jugés qualifiés à être admis d'après leurs résultats académiques, sont ainsi reconnus comme possédant des compétences académiques égales ou supérieures à celles d'un étudiant possédant une licence d'une université. »

S'inscrire au KCGI après avoir obtenu un diplôme du KCG de cette manière est de fait la route la plus rapide pour atteindre le sommet du domaine des TI appliquées. Nous vous recommandons sincèrement d'obtenir un diplôme professionnel supérieur et d'ensuite obtenir un diplôme de Master au KCGI.

◆ Particularités du KCGI

Un large éventail de cours en « mode anglais » pour que les étudiants terminent leurs études en anglais uniquement.

KCGI propose de nombreux cours enseignés exclusivement en anglais (« mode anglais ») pour que les étudiants puissent terminer leur programme et recevoir un diplôme de master en étudiant uniquement en anglais. Beaucoup de ces cours sont enseignés par de brillants instructeurs étrangers. Actuellement, les étudiants internationaux du campus du KCGI viennent de 17 pays et régions différentes du monde (élèves diplômés en mars 2024 inclus) et nombre d'entre eux ont choisi de suivre les cours en anglais.

Des compétences pratiques solides qui servent dans la vie d'actif

- Un cursus fabriqué sur mesure selon les besoins de l'industrie et les avancées dans les TI
- Un cursus complet qui intègre des opportunités d'apprentissage pratique et sur le terrain
- Une approche éducative efficace alliant apprentissage en ligne et leçons en face-à-face

Étudiez les TI (TIC) et la gestion de manière équilibrée.

- Formation de professionnels dans multiples domaines spécialisés en TI, gestion, etc.
- Nombreux instructeurs avec une expérience professionnelle établissant des stratégies des TI dans le secteur privé

Changez de carrière pour travailler dans le domaine des TI.

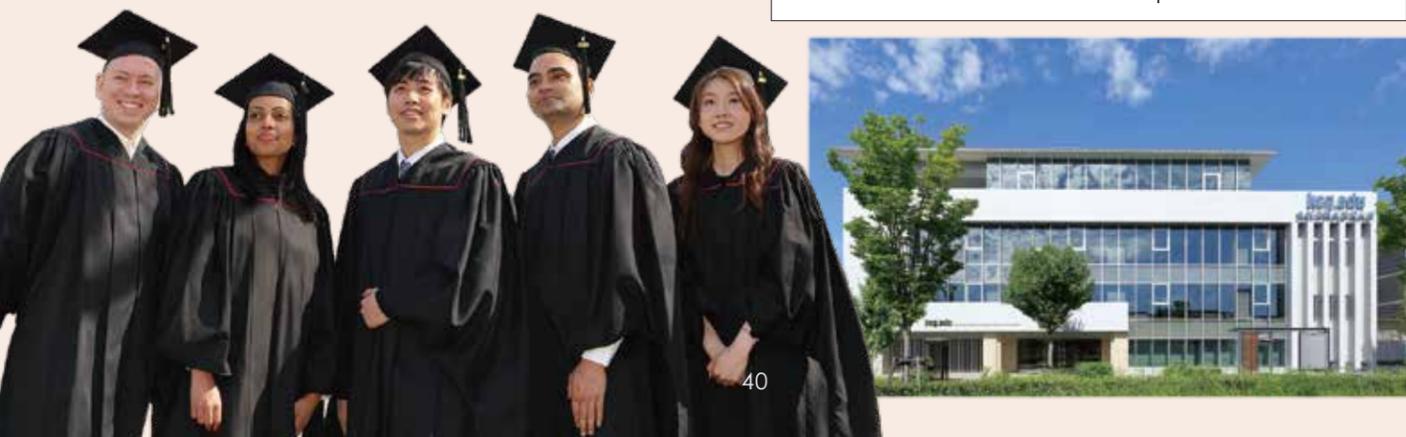
- Candidats acceptés venant de milieux divers, des sciences et des lettres
- Les étudiants peuvent commencer leurs études selon leur niveau de connaissances au moment de l'inscription.

Rêvez de monter sur la scène internationale.

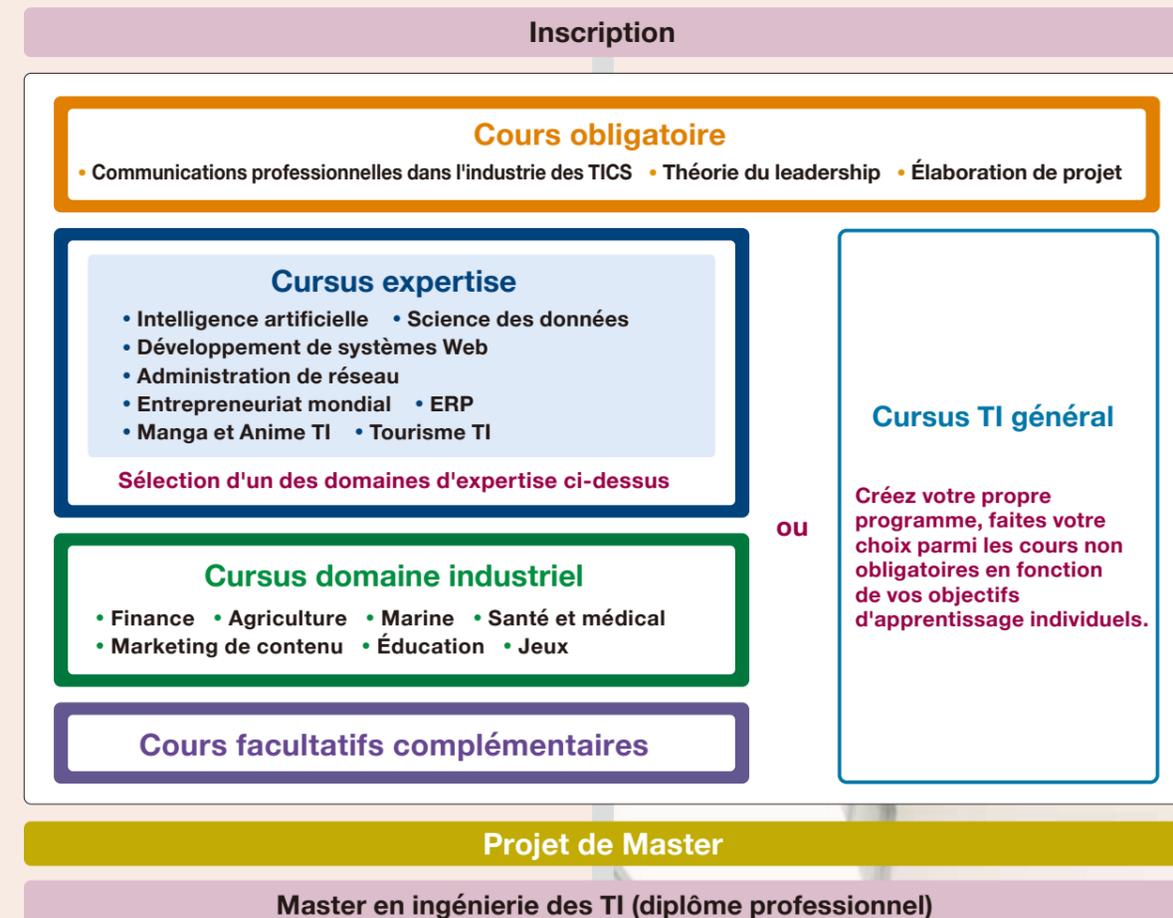
- Des classes enseignées par des leaders dans le domaine des TI du monde entier

Utilisez ce que vous avez étudié pour jouer un rôle crucial dans la société.

- Trouvez votre carrière idéale grâce à des conseillers d'orientation à votre écoute.
- Réseau de contacts avec les autres diplômés



◆ Composition des cours



◆ Domaines d'activité

KCGI propose des cursus formant des professionnels des TI de pointe dont l'industrie a besoin. Les diplômés de KCGI pourront travailler dans des domaines liés aux TI tels que ceux listés ci-dessous.



Quartier étudiant à Kyoto

Kyoto, dont la construction remonte à plus de 1200 ans, est depuis longtemps le centre culturel du Japon, mais également une ville internationale ou encore une ville étudiante où vivent actuellement de nombreux jeunes.

Tous les campus de KCG se trouvent dans des zones bien desservies par les transports en commun, non seulement depuis les différentes zones à l'intérieur de la ville de Kyoto, mais également faciles d'accès depuis les différentes villes du Kansai telles qu'Osaka, Nara, Kobe et Otsu.



Autour de l'établissement KCG de la gare de Kyoto (branche de la gare de Kyoto de KCGI)

La gare de Kyoto, que les compagnies JR, Kintetsu et le métro se partagent, est la porte d'entrée de Kyoto visitée par de nombreuses personnes de tout le pays. Dans ces alentours, coexistent des bâtiments modernes et historiques, et nous pouvons sentir une atmosphère contrastée.

Sites

- | | |
|-----------------------------|------------------------------|
| Monastère To-ji | Monastère Sanjusangen-do |
| Monastère Nishi-Hongwan-ji | Musée national de Kyoto |
| Monastère Higashi-Hongan-ji | Immeuble de la gare de Kyoto |
| Monastère Tofuku-ji | Aquarium de Kyoto |
| Tour de Kyoto | |



Autour de l'établissement KCG Kamogawa

Zone verdoyante en pleine ville et proche du sanctuaire Shimogamo-jinja qui est lié à l'une des trois grandes fêtes de la ville de Kyoto nommée Aoi-matsuri.

Sites

- | | |
|----------------------------|---------------------------|
| Sanctuaire Shimogamo-jinja | Musée historique de Kyoto |
| Parc impérial Kyoto Gyoen | |
| Tadasu no mori | |

Autour de l'établissement KCG Rakuho

L'accès dans la direction de la zone de Rakuho, du centre de Kyoto ainsi que la gare de Kyoto est pratique à partir de la station de métro Kitaoji-eki ou du terminal d'autobus. Zone où l'on jouit de la proximité avec la nature avec le sanctuaire Kamigamo-jinja de la fête Aoi-matsuri jouxtant la rue Kitayami-dori où s'alwith modern buildings, and we can enjoy nature at the botanical garden, Midoroga-ike Pond, and Kamo River.

Sites

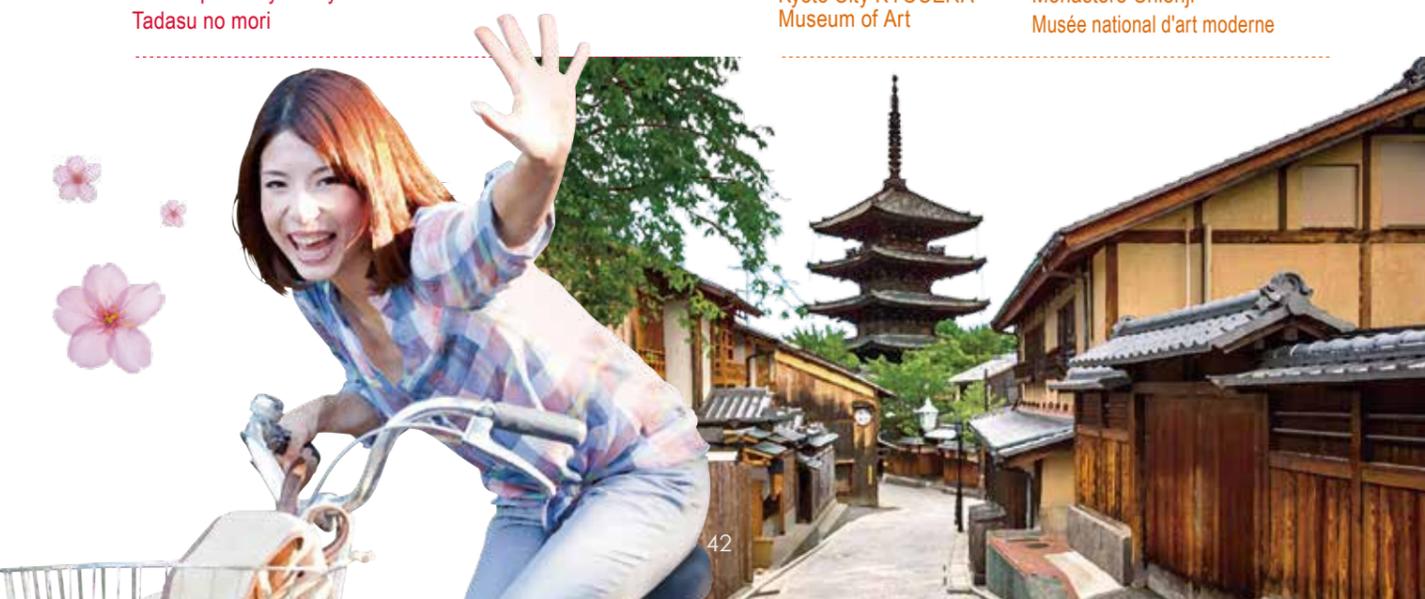
- | | |
|---------------------------|---------------------------|
| Sanctuaire Kamigamo-jinja | Jardin botanique de Kyoto |
| Étang Midorogaike | Rue Kitayama |

Autour de l'établissement KCGI Hyakumanben, école principe de Kyoto

Zone reliée à divers aspects historiques et culturels de Kyoto avec ses nombreux sites touristiques comme le Ginkaku-ji, monastère représentatif de la culture de Muromachi, le sanctuaire Heian-jingu lié à l'une des trois grandes fêtes du Japon qui est la Jidai-matsuri, la promenade du philosophe célèbre pour ses rangées de cerisiers japonais, le zoore in this area (among many other spots). It is easy to come in touch with Japanese culture and history in this location!

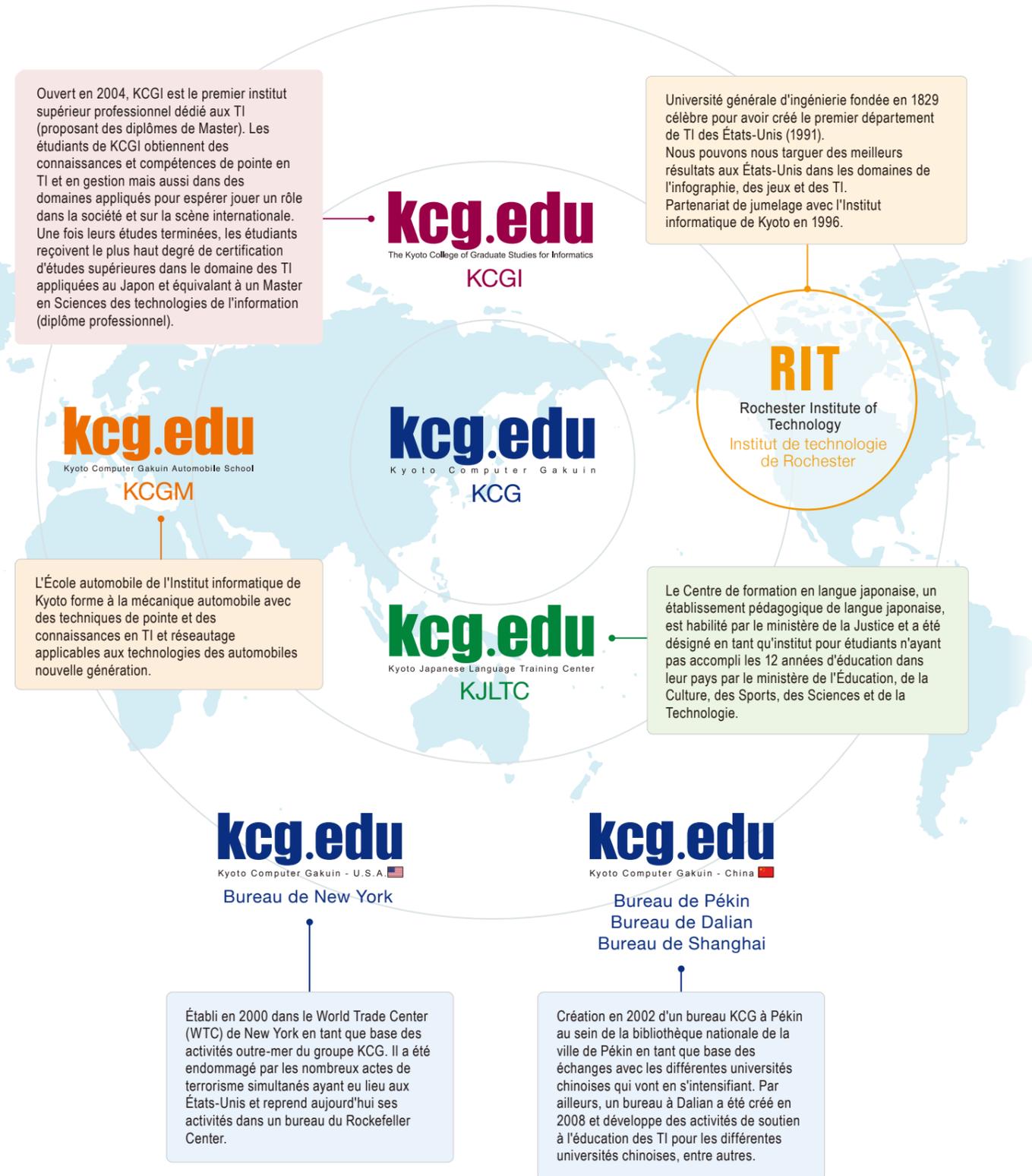
Sites

- | | |
|----------------------------------|------------------------------|
| Ginkaku-ji | Zoo municipal de Kyoto |
| Promenade du philosophe | Sanctuaire Heian-jingu |
| Nanzen-ji | Monastère Eikando |
| Kyoto City KYOCERA Museum of Art | Monastère Chionji |
| | Musée national d'art moderne |



kcg.edu Réseau éducatif

KCG forme un réseau serré avec d'autres établissements éducatifs du groupe KCG et, en tant qu'institution éducative de taille mondiale et en tant que leader dans l'éducation des TI, il a pour objectif de dispenser l'enseignement des TI le plus élevé au monde en cherchant à établir des collaborations avec les gouvernements et universités étrangères.



Campus

Établissement de la gare de Kyoto

L'établissement de la gare de Kyoto se situe à un endroit idéal pour la vie étudiante. Le lieu est très pratique pour venir en cours puisqu'il n'est qu'à 7 minutes à pied de la gare de Kyoto. De nombreuses boutiques se trouvent à proximité ainsi que des restaurants, des centres commerciaux importants et des grandes surfaces.

Bâtiment principal

Ce bâtiment imposant aux murs blancs se dresse à l'ouest de la gare de Kyoto. C'est le bâtiment le plus impressionnant du campus.



Annexe

Reconnaisable à son extérieur lumineux et ouvert, l'annexe est équipée d'un studio d'apprentissage en ligne ainsi que d'un espace d'entraînement de commande de voitures et motos utilisé dans le cursus Commande des véhicules. Le bâtiment principal et l'annexe près de la gare de Kyoto constituent à eux deux le plus grand complexe éducatif en TI de pointe du centre de Kyoto.



Établissement de Rakuho

Institut Technique

L'établissement de Rakuho est le plus vieux du campus de KCGI et il a permis à de nombreux diplômés d'entrer dans le monde du travail. Situé dans le quartier calme de Shimogamo, l'établissement de Rakuho offre un environnement idéal pour tous ceux qui désirent poursuivre leurs études.



Établissement de Kamogawa

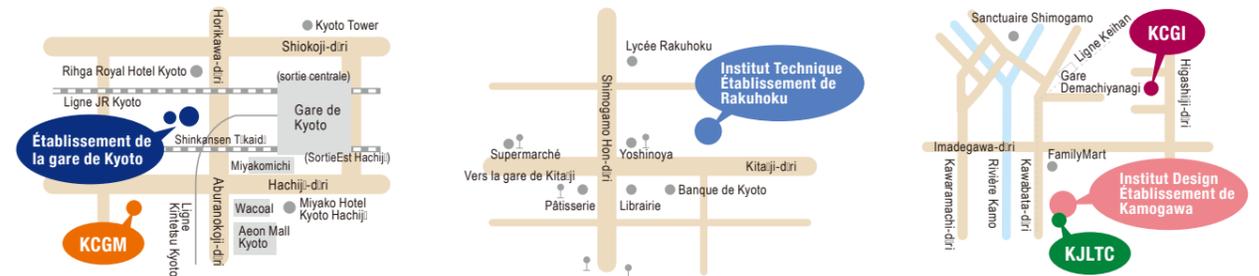
Institut Design

L'établissement de Kamogawa, généreusement éclairé et traversé d'une douce brise au bord de la rivière Kamogawa, est un institut des arts digitaux empreint de liberté qui attire des jeunes créateurs et autres artistes. La rivière Kamogawa qui coule à proximité et ses rives luxuriantes offrent aux étudiants un environnement relaxant source d'inspiration.



Tous les établissements du campus sont reliés grâce à des navettes.

Tous les établissements du campus sont reliés par un service dédié de navettes gratuites. Les étudiants peuvent ainsi étudier dans d'autres établissements en se déplaçant avec les navettes.



Certifié par la préfecture de Kyoto Établissement d'enseignement professionnel (programme technique)

Institut informatique de Kyoto (KCG : Kyoto Computer Gakuin)

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

Institut Technique Établissement de Rakuho

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

- Département Ingénierie Sciences de l'Information (Cycle de 4 ans)
- Département Ingénierie Informatique (Cycle de 3 ans)
- Département Fondamentaux de l'Ingénierie Informatique (Cycle de 2 ans)

Institut Design Établissement de Kamogawa

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

- Art and Design Informatics Program (Cycle de 4 ans)
- Département Études Avancées en Art et Design (Cycle de 3 ans)
- Département Art et Design (Cycle de 2 ans)

Établissement de la gare de Kyoto

10-5 Nishikuji Teranomae-chi, Minami-ku, Kyoto-shi, Kyoto 601-8407

- Département Multimédia et Sciences de l'Information (Cycle de 3 ans)
- Département Réseautage Informatique (Cycle de 3 ans)
- Département Développement de Jeux Vidéo (Cycle de 3 ans)
- Département TI Commerce (Cycle de 2 ans)
- Département Sciences de l'Information en Commerce et Gestion (Cycle de 4 ans)
- Département Administration de Cabinets Médicaux (Cycle de 2 ans)
- Département Traitement de l'Information (Cycle de 2 ans)
- Département Fondamentaux Développement de Jeux Vidéo (Cycle de 2 ans)
- Département Manga et Animation (Cycle de 3 ans)
- Département Informatique Appliquée (Cycle de 3 ans)

- Département Multimédia et Sciences de l'Information (Cycle de 3 ans)
- Département Réseautage Informatique (Cycle de 3 ans)
- Département Développement de Jeux Vidéo (Cycle de 3 ans)
- Département TI Commerce (Cycle de 2 ans)
- Département Administration de Cabinets Médicaux (Cycle de 2 ans)
- Département Traitement de l'Information (Cycle de 2 ans)
- Département Fondamentaux Développement de Jeux Vidéo (Cycle de 2 ans)
- Information et Communication (1 ans/2 ans en cours du soir)
- Programme d'Informatique Appliquée Internationale (Cours en ligne sur 4 ans)

École automobile de l'Institut informatique de Kyoto

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

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

Programme d'ingénierie en maintenance automobile

École de l'Institut d'apprentissage de la langue japonaise de Kyoto

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

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

Institut d'études supérieures des sciences de l'information de Kyoto

Université des technologies de l'informatique appliquées Spécialisation en technologies Web business

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

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