

kecg.edu

KCG: Kyoto Computer Gakuin Akademisches Programm

Japans erste Bildungseinrichtung
für Computer **京都コンピュータ学院**

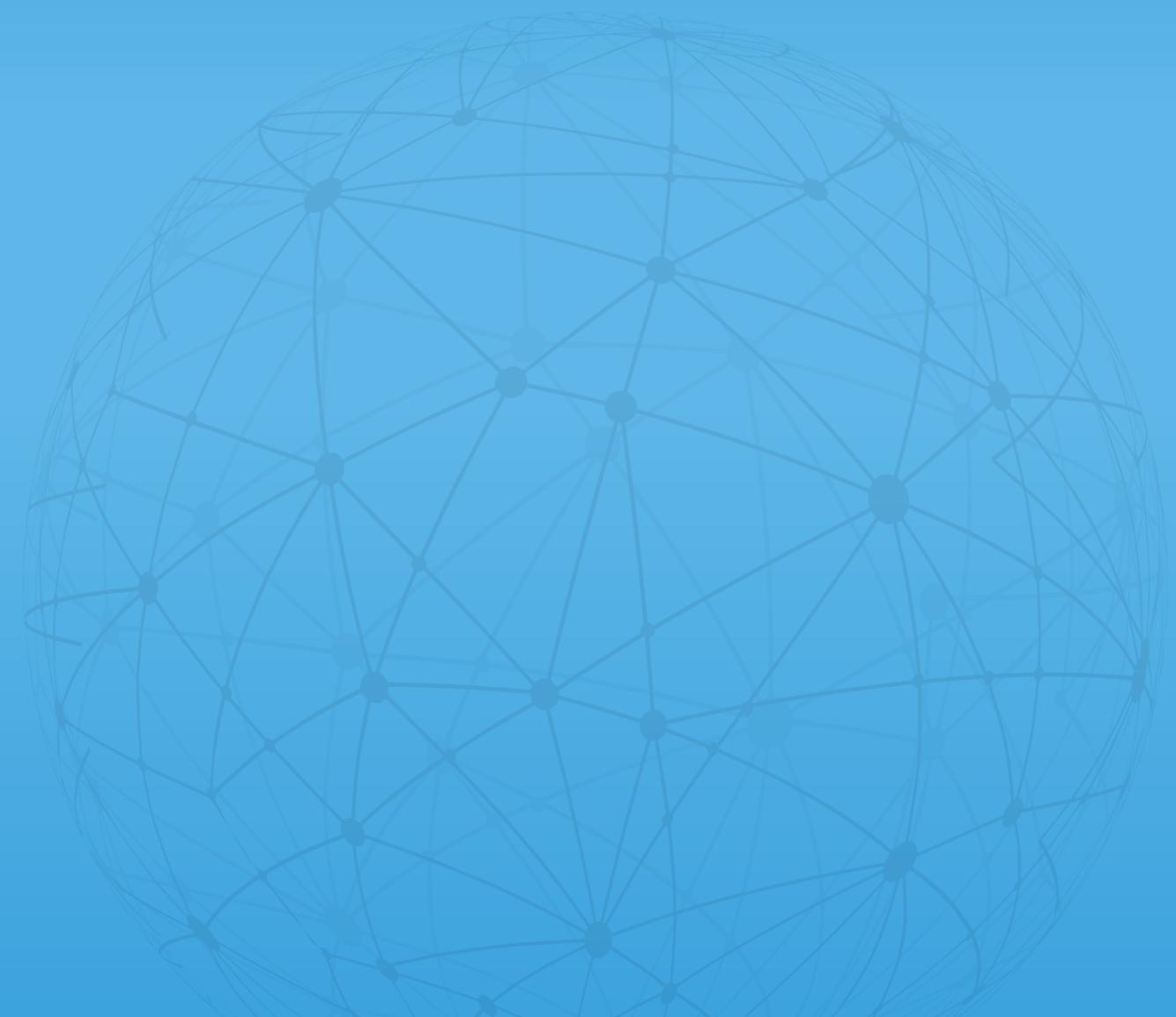
Computerhochschule Kyoto

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

Kontakt: Zulassungssektion,
Kyoto Computer Gakuin (Computerhochschule Kyoto)
10-5 Nishikujoteranomae-cho, Minami-ku,
Kyoto, 601-8407 Japan
Telefon: 075-681-6334 (+81-75-681-6334 von außerhalb Japans)
Fax: 075-671-1382 (+81-75-671-1382 von außerhalb Japans)

Innerhalb Japans  **0120-829-628**





Gegründet 1963 – Ganztagsstudienplan seit 1969

Die *Kyoto Computer Gakuin (KCG)* ist Japans erste Bildungseinrichtung für Computer.

- Hoher Bildungsstandard mit Fokus auf den akademischen Aspekt von Computertechnologien und deren Theorie
- Eine Ausbildung, die mit den Entwicklungen der Computertechnologie mithalten kann
- Förderung kreativer Fähigkeiten in den Computertechnologien
- Erweiterung der Sichtweise auf die informationsorientierte Gesellschaft
- Entwicklung intelligenter und sensitiver Aspekte

Tradition und Resultate



Gründerin und Präsidentin
Yasuko Hasegawa

Bachelor of Science in Physik und Astronomie, naturwissenschaftliche Fakultät, Universität Kyoto (erste weibliche Absolventin)
Doktor der Wissenschaft, Universität Kyoto
Erste Person, die Computer zur astrophysikalischen Forschung verwendete
Gastwissenschaftlerin, Staatliche Universität Pennsylvania, USA
Ausgezeichnet durch Bildungsministerien von Thailand, Ghana, Sri Lanka, Peru u.a.
2006 Sonderpreis für internationale Kooperation der International Telecommunication Union erhalten
2011 Empfehlungsschreiben von der Information Processing Society of Japan

Die Kyoto Computer Gakuin (KCG) wurde 1963 gegründet und ist damit Japans erste Bildungseinrichtung für Computer. Seitdem hält die KCG in jeder Ära stets die Vorreiterrolle inne.

Der Pioniergeist der KCG

Die Kyoto Computer Gakuin (KCG) wurde 1963, in der Anfangszeit des Computer-Zeitalters von Japan, aus dem leidenschaftlichen Wunsch heraus, eine neue Ära zu erschaffen, gegründet. KCG wurde als Japans erste Einrichtung, die sich der Computer-Bildung widmet, von einer Gruppe aus der Schule (heute: Division) für Physik und Astronomie, der Graduiertenschule für Naturwissenschaft der Universität von Kyoto, erschaffen. Zu jener Zeit wurden an keiner japanischen Universität Informatikkurse angeboten. Die neue Schule setzte sich zum Ziel, „kreative informationsverarbeitende Ingenieure auszubilden, die den Anforderungen der Gegenwart gerecht werden“.

Ab den 1970ern bis in die frühen 80er führte KCG eine Reihe von mittelgroßen und großen Computern ein, die damals als zukunftsweisend galten, um sie Studenten für Schulungszwecke frei zugänglich zu machen. Damals galt es als praktisch unmöglich, dass eine Schule Studenten zwecks Schulung solch eine Rechenleistung zur Verfügung stellt, sodass KCG von anderen Universitäten beneidet wurde. Obwohl das Schulgebäude aus nicht viel mehr als wenigen schlichten Gebäuden bestand, bewies KCG, dass sie ihrer Bildungsphilosophie treu sein würde, ihren Studenten die auf jedem Gebiet jeweils fortschrittlichste Bildungsumgebung bereitzustellen. Auch heute hält KCG den Pioniergeist ihrer Gründung aufrecht. 2004 öffnete die Schule das Kyoto College für das Graduiertenstudium der Informatik (KCGI), Japans erste Graduiertenschule mit Fokus auf IT.

Bis heute hat KCG über 50.000 Absolventen hervorgebracht. Diese Absolventen, die den bei der KCG erworbenen Pioniergeist in sich tragen, widmen sich auf der ganzen Welt kontinuierlich neuen Herausforderungen. KCG ist stolz auf ihre über 60-jährige Geschichte und Resultate. Nun fällt Ihnen die Aufgabe zu, die Zukunft zu gestalten.



Rector des Kyoto Ekimae Campus
Yoichi Terashita

Absolvent der naturwissenschaftlichen Fakultät, Universität Kyoto. Studierte als Fulbright-Stipendiat in den USA. Erwarb an der University of Iowa den Master of Science und den Doctor of Philosophy im Fach Physikalische Astronomie. Dozent an der University of Iowa. Mehrere aufeinanderfolgende Stellen als Forscher an der Pennsylvania State University. Professor Emeritus des Instituts für Technologie Kanazawa. Ehemals provisorischer Spezialist für Informatik bei der Japan International Cooperation Agency (JICA). Ehemals Rector des Rakuohoku Campus, KCG. Gegenwärtig gleichzeitig als Vizerektor von KCGI tätig, für Kurse des Datenbank-Bereichs verantwortlich.



Rector des Kamogawa Campus
Shozo Naito

Bachelor der Ingenieurwissenschaften, Universität Kyoto. Absolvent des Master-Studiengangs an der Universität Kyoto im Fach Mathematisches Ingenieurwesen. Master der Ingenieurwissenschaften. Ehemals Forschungsleiter bei Information Distribution Platform Laboratory, Nippon Telegraph and Telephone Corporation (NTT). Ehemals Sekretär bei Internet Research Committee, Institute of Electronics, Information and Communication Engineers of Japan (IEICE). Ehemals Berater und Professor bei Korea Information Security Agency (KISA). Professor an der KCGI.



Rector des Rakuohoku Campus
Hong Seung Ko

Bachelor der Ingenieurwissenschaften, Universität Dongguk, Südkorea. Abgeschlossene Promotion (im Fach Numerisches Ingenieurwesen), Doktor der Ingenieurwissenschaften, Universität Kyoto. Ehemals CIO am Büro für strategische Planung, Informationsstrategie-Abteilung, Samsung Electronics Co., Ltd., Südkorea. Ehemals Präsident und CEO bei Harmony Navigation Co., Ltd. Ehemals Berater und Professor bei KISA. Präsident von Nippon Applied Informatics Society (NAIS). Mitglied des Sonderausschusses von CALS/IEC Society, Südkorea. Ehemals Berater der selbstverwalteten Provinz Jeju. Mitglied des Beratungskomitees der Förderung von geistigem Eigentum in Jeju. Erstes Mitglied auf Lebenszeit der Korea EC Research Association. Professor an der KCGI.

KCG ist eine umfassende Bildungseinrichtung auf dem Gebiet der IT. Der IT-Studienplan, den wir anbieten, deckt jeden IT-Bereich ab, der von der Gesellschaft benötigt wird: Angefangen von IT-Theorie bis hin zu angewandter IT, von Hardware bis Software und von IT als Technologie bis zu IT als Kultur. Unsere Fakultät mit ihren ausgezeichneten IT-Profis verfügt über die neuesten Materialien für Praxisschulungen, um die Studienpläne höchsteffizient umzusetzen. Wir hoffen, dass Ihre Träume an dieser Schule wahr werden.

Es besteht kein Zweifel daran, dass sich IT stets weiterentwickeln und der Bedarf der Gesellschaft an IT-Fachkräften (Ingenieuren) in erheblichem Maße ansteigen wird. Im IT-Bereich, in dem immer weiter neue Technologien in rascher Abfolge entstehen, ist es notwendig, das eigene Wissen auf dem neuesten Stand zu halten. Aus diesem Grund gibt es eine hohe Nachfrage nach Leuten, die nach Wissen dürsten. Meine Hoffnung besteht darin, dass Sie sich durch Ihr Studium sowie Ihr Leben als Student an der KCG die Stärken aneignen können, die Sie benötigen, um in einer neuen Ära eine wichtige Rolle zu spielen. Wir, die Fakultät, werden Sie bei Ihren Bemühungen unterstützen, damit Sie Ihr Bestes geben können.

KCG ist ein Forum für das Studium der IT, die in jedem Bereich der Gesellschaft benötigt wird. Wir setzen unsere ganze Energie ein, damit Studenten ein solides Fundament in IT erhalten. Darüber hinaus bemühen wir uns, kompetente Fachkräfte zu entwickeln, die in der Lage sein werden, in der mit Data Science zusammenhängenden Technologie sowie einer Reihe von unterschiedlichen Geschäftsumfeldern wichtige Rollen zu übernehmen. KCG ist entschlossen, einen aktiven Beitrag zur Entwicklung von Fachkräften zu leisten, die für nachhaltigen Wachstum von Unternehmen auf solch schnell wandelnden Feldern wie Data Science, K.I. und der Vierten Industriellen Revolution unverzichtbar sein werden.

Schlüsselmerkmale von KCG

Unsere Graduierten sind Vorreiter! Mit 20 Kursen in fünf Abteilungen können Sie Ihr Wissen in Bereichen vertiefen, für die Sie sich begeistern. Viele internationale Studenten aus einer Vielzahl von Ländern studieren an der KCG!

- ▶ Die erste in Japan gegründete Bildungseinrichtung für Computer
- ▶ Eine über sechs Jahrzehnte reichende Geschichte mit über 50.000 Absolventen
- ▶ Mit 20 Kursen in fünf Abteilungen Ermöglichung von Studium quasi jedes IT-Bereichs
- ▶ Unschlagbare Erfahrung eines Studiums in Kyoto, der alten Hauptstadt Japans und zugleich Studentenstadt
- ▶ Modernste Ausstattung für eine hervorragende Lernumgebung
- ▶ Ganzheitlicher Akzeptanz-Ansatz, bei dem Studenten aus aller Welt willkommen sind
- ▶ Partnerschaften mit über 100 Bildungseinrichtungen auf der ganzen Welt
- ▶ Speziell für internationale Studenten ausgelegte Möglichkeiten, Japanisch zu lernen
- ▶ Eine große Auswahl an Programmen für internationale Studenten zur Befreiung und Ermäßigung von Studiengebühren und anderer Kosten
- ▶ Durch zuständige Mitarbeiter Erleichterung des akademischen und Lebensalltags für internationale Studenten
- ▶ Organisierung der Unterbringung durch KCG
- ▶ Eine breites Spektrum von KCG-eigenen Stipendien-Programmen
- ▶ Gelegenheiten für Austauschstudenten, sich durch zahlreiche Treffen und informelle Zusammenkünfte gegenseitig kennenzulernen
- ▶ Umfassende Unterstützung bei der Arbeitssuche, mit einer unschlagbaren Erfolgsbilanz
- ▶ Von vielen internationalen Studenten genutzte Möglichkeit, das Studium an unserer Schwestereinrichtung KCGI fortzusetzen und IT und Management zu studieren
- ▶ Angebot für interessierte Studenten, vor dem Studium an unserer Schwestereinrichtung Kyoto Japanese Language Training Center Japanisch zu lernen



Ausbildung an der KCG

Eine Ausbildung an der KCG umfasst einzigartige Besonderheiten, in deren Genuss Sie nicht an sonstigen Schulen kommen. Statt dem herkömmlichen Muster eines einseitigen Wissenstransfers von Dozent zu Student zu folgen, respektiert die KCG die Individualität jedes Studenten und geht durch wiederholtes Testen und Anpassen von Bildungsmethoden sowie Bereitstellung modernster Bildungsvorrichtungen detailliert auf individuelle Wünsche ein. KCG unterstützt ambitionierte Studenten dabei so gut wie möglich, ihre Träume zu erfüllen.

◆ Praxisorientierter Studienplan und herausragende Entwicklung von Persönlichkeiten

Der Unterricht mit direktem Bezug zur realen Welt wird von führenden Köpfen im jeweiligen Bereich geleitet, damit echte Fähigkeiten entwickelt werden.

■ Aneignung von Fertigkeiten, mit denen Sie in der Zukunft eine aktive Rolle spielen können

In der Gesellschaft eine aktive Rolle zu spielen, erfordert mehr als sich nur Techniken und Wissen anzueignen. Dafür ist es notwendig, das Gelernte effektiv einzusetzen und es mit den Problemen der realen Welt in Relation zu setzen. An der KCG bieten wir einen **On-Site-Studienplan** und **praxisorientierte Schulung** an, welche die Anforderungen der Wirtschaftswelt widerspiegelt und den Absolventen den Start in ihre künftige Karriere gibt, den sie benötigen. Unsere Dozenten sind führende Profis mit praktischer Unternehmenserfahrung bei z.B. bedeutenden Elektronikherstellern und Videospiel-Studios. Basierend auf dieser Erfahrung in der realen Welt bieten sie eine praxisorientierte Ausbildung, die auf die Anforderungen der heutigen Geschäftswelt zugeschnitten ist. Viele Dozenten gehören darüber hinaus der Fakultät von KCGI, Japans erste professionelle Graduiertenschule für die Ausbildung von IT-Fachkräften, an.

■ Ein an die eigenen Ziele und Träume angepasstes Studium

An der KCG nutzen wir ein **Wahl-System** mit einem reichhaltigen Studienplan, aus dem Sie genau die Kurse auswählen können, die Sie benötigen. Auf diese Weise können Sie einem Studium nachgehen, das auf Ihre eigenen Interessen und Erfahrungen zugeschnitten ist. Sie können sogar mehr Kurse belegen als die für den Abschluss benötigten, einschließlich von Kursen in unterschiedlichen Fakultäten und Abteilungen, und so Ihren Horizont erweitern. Der Studienplan führt Sie stufenweise von den Grundlagen zu fortgeschrittenen Techniken und Wissen, sodass auch Computer-Neulinge sorgenfrei studieren können.



◆ Entwicklung von vielseitigen Fähigkeiten durch Projekt-Studium

Das Seminar-Format erhöht Ihre technischen Fertigkeiten und zugleich Ihre Fähigkeiten der Jobsuche.

Im Seminar-Format widmen sich Studenten jedes Schuljahr **Projekt-Studien**. Auf diese Weise ergänzen und verstärken sich die in jedem Kurs erworbenen Fähigkeiten und Wissen gegenseitig, was zu einer Entwicklung eines vielseitigen Skill-Sets führt, das direkt genutzt und angewandt werden kann. Anstatt lediglich ein Problem zu studieren, arbeiten die Studenten in Gruppen, setzen sich Ziele, widmen sich der Planung, Design, Herstellung und schließlich der Präsentation und erschaffen qualitativ hochwertige und umfangreiche Arbeiten.

Technische Fähigkeiten sind in der heutigen Geschäftswelt wichtig, reichen jedoch allein nicht aus. Moderne Fachkräfte benötigen **Skills im Teamwork, Führungsqualitäten, Fähigkeiten der zwischenmenschlichen Kommunikation, Zeit-Management und Prä-**

sentation, u.a. Indem angeboten wird, Erfahrungen in der Gruppenarbeit zu sammeln, wird den Studenten ermöglicht, sich diese Skills auf natürliche Weise anzueignen. Die für die Projekte bestimmten Themen werden von Studienjahr zu Studienjahr schwerer - beginnend mit rudimentären Aufgaben bis hin zu recht anspruchsvollen Unternehmungen - sodass Ihnen zum Zeitpunkt Ihres Abschlusses die Bandbreite und Tiefe der praktischen Fähigkeiten bewusst werden wird, die Sie sich angeeignet haben. Das Projekt-Studium in Ihrem Abschlussjahr stellt in Form Ihrer Abschlussarbeit die Kulmination Ihrer bisherigen Studien dar. Außergewöhnliche, im Rahmen von Projekt-Studien erstellte Arbeiten werden bei den jährlich im Februar abgehaltenen **KCG Awards Student Project Presentations** präsentiert und ausgezeichnet.



◆ Umfassendes E-Learning, das den Wissensdurst der Studenten stillt

Lernen Sie mit Ihrem eigenen Tempo, ohne von Ort und Zeit eingeschränkt zu werden.

■ Hochmoderne E-Learning-Studios

Die neue Anlage im Kyoto Ekimae Campus ist mit einem E-Learning-Sendestudio mit modernstem Zubehör einschließlich eines **Online-Unterrichts-Systems** für die Live-Übertragung von Inhalten sowie eines **Unterrichtsaufnahme-Systems** für vorab aufgenommenen Inhalte ausgestattet. Mit diesem E-Learning-Studio als Grundlage ermöglicht KCG den Lehrkräften, E-Learning-Inhalte in hervorragender Qualität zu produzieren und zu übertragen. Das System stellt außerdem sicher, dass die Studenten Zugang zu unterschiedlichsten Lernmöglichkeiten haben.

Die COVID-19-Pandemie ließ viele Arbeitssuchende mit Sorge auf den Arbeitsmarkt schauen. Für KCG-Studenten und -Absolventen bleibt die Arbeitsmarkt-Situation allerdings stabil. Zusätzlich zum chronischen Mangel an IT-Fachkräften in Japan, insbesondere an hochqualifizierten IT-Spezialisten, liegt der Grund hierfür darin, dass KCG-Studenten davon profitieren, dass sie sich modernste, genau auf die aktuellen Anforderungen der Gesellschaft zugeschnittene Fertigkeiten aneignen können. Inmitten des von der Pandemie entfachten tiefgreifenden Wandels gewinnt in einer ansteigenden Anzahl von Bereichen die Anwendung von IT, wie Telearbeit oder Durchführung von Online-Events, an zunehmend größerer Bedeutung. KCG-Absolventen sind genau die Art von Arbeitskräften, welche die heutigen Unternehmen benötigen.



■ 24-Stunden-Betreuung mit KING-LMS, einem hochmodernen Lern-Management-System

In der heutigen Zeit, in der überall Internet-Zugang verfügbar ist, gestaltet es sich als so einfach, umgehend auf Informationen in der ganzen Welt zuzugreifen, dass wir dies als selbstverständlich ansehen. In Voraussicht auf diese Entwicklung hat KCG als eine der ersten Bildungseinrichtungen in Japan ein eigenes **Lern-Management-System (LMS)** eingeführt.

Mithilfe dieses Systems können Studenten **die Inhalte**, für die sie sich interessieren, **frei und einfach studieren**, überall und jederzeit, ob an einem PC oder einem Smartphone.



Lernen mit KING-LMS

- Die Studenten können von ihrer personalisierten Seite aus ihr Studienmaterial digitalisieren. So sind die Studenten dazu in der Lage, via Internet nicht nur in der Schule, sondern auch von zu Hause oder an anderen Orten zu lernen.
- Das befähigt die Studenten dazu, Material vor- und nachzubereiten, Aufgaben abzugeben und mit anderen Studenten und Professoren auf BBS (eine Art Schwarzes Brett) Fragen und Meinungen auszutauschen.
- Um ihren Interessen und Bedürfnissen gerecht zu werden, können Studenten auch im Selbststudium an anderen Fächern anderer Abteilungen teilnehmen.
- Ankündigungen der Schule können ebenfalls via KING-LMS abgerufen werden. Die Inhalte können auch direkt auf Handy und Smartphone weitergeleitet werden.

KING-Netzwerk

Bei KCG sind alle von Studenten benutzten Computer Teil der KCG Information Network Galaxy (KING), welche sie über einen dedizierten Glasfaserleiter-Schaltkreis direkt mit dem Internet verbindet.

Exklusive Studenten-Webseite

Auf KING-LMS, einer exklusiven Webseite für KCG-Studenten, werden stets die neuesten Informationen zu Klassen, Jobsuchen und Karrieren zur Verfügung gestellt. Hier finden Studenten von überall aus und jederzeit wichtige Informationen für ihr tägliches Leben. Auch ein Zugriff mit Smartphone ist möglich.



◆ Ein umfassendes Jobsuche-Unterstützungssystem

Verwirklichung einer optimalen Unterstützung durch ein doppeltes Beratungssystem und IT.

■ Trotz Pandemie starker Arbeitsmarkt aufgrund Mangel an IT-Fachkräften

Die COVID-19-Pandemie ließ viele Arbeitssuchende mit Sorge auf den Arbeitsmarkt schauen. Für KCG-Studenten und -Absolventen bleibt die Arbeitsmarkt-Situation allerdings stabil. Zusätzlich zum chronischen Mangel an IT-Fachkräften in Japan, insbesondere an hochqualifizierten IT-Spezialisten, liegt der Grund hierfür darin, dass KCG-Studenten davon profitieren, dass sie sich modernste, genau auf die aktuellen Anforderungen der Gesellschaft zugeschnittene Fertigkeiten aneignen können. Inmitten des von der Pandemie entfachten tiefgreifenden Wandels gewinnt in einer ansteigenden Anzahl von Bereichen die Anwendung von IT, wie Telearbeit oder Durchführung von Online-Events, an zunehmend größerer Bedeutung. KCG-Absolventen sind genau die Art von Arbeitskräften, welche die heutigen Unternehmen benötigen.

■ Ermöglichung einer idealen Jobsuche-Erfahrung durch intensive individuelle Betreuung

Damit die Erfahrung der Jobsuche Studenten und Absolventen zufriedenstellt, bedarf es der richtigen Beratung. Aus diesem Grundgedanken heraus stimmen sich die für die Klasse zuständige Lehrkraft mit den Beratern des Karrierezentrums eng ab, beurteilen die Eigenschaften jedes einzelnen Studenten und unterstützen sie bei ihrer Jobsuche mit akkuraten Ratschlägen. Ab dem Eintrittsjahr finden wiederholt Gespräche statt, und jeder Student wird bei der Auswahl seines Karrierewegs, seiner akademischen Ziele usw. intensiv begleitet. Mitarbeiter des Karrierezentrums sind zu jeder Zeit für Karriereratschläge verfügbar. Die Besonderheit der Jobsuche und des Karriere-Beratungsservices liegt in der Aufmerksamkeit für die Bedürfnisse jedes Individuums bis ins kleinste Detail.



■ Aktive Rollen in einem breiten Spektrum von Branchen und Bereichen

Heutzutage ist es unmöglich, sich ein Unternehmen ohne IT vorzustellen. Computer-Wissen ist nicht nur in der Computer-Branche selbst, sondern in praktisch allen Geschäftsbereichen unverzichtbar geworden. In Unternehmen der Bereiche Herstellung, Vertrieb, Finanzen, Bau und Media besteht eine konstante Nachfrage für Computer-bezogene Fertigkeiten und Wissen. Den Bereichen, in denen KCG-Absolventen aktive Rollen spielen können, sind keine Grenzen gesetzt.

Farbe der KCG-Group

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin

KCG-Blau (Farbe der Kyoto Computer Gakuin (KCG) und KCG-Group)

Da die Gründungsmitglieder der KCG auch Absolventen und Graduiertenstudenten der Kyoto University waren, wurde die Schulfarbe der Kyoto University, ein dunkles Blau, als Farbe der KCG und KCG-Group ausgewählt. Die Farbe wird seit 1970 verwendet. Zum 35. Jahrestag der Gründung im Jahr 1998 definierten wir das „KCG-Blau“.

kcg.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

KCG-Rot (Farbe des Kyoto College für das Graduiertenstudium der Informatik (KCGI))

Neben der Verwaltung der Schule nahm Shigeo Hasegawa, Gründer der KCG-Group, in späteren Jahren ein Studium an der Harvard University auf. Er mietete ein Apartment in Boston und besuchte Kurse in Literatur und Philosophie zusammen mit jüngeren Studenten. Das Purpur der Harvard University wurde in Kontrast zum KCG-Blau als Farbe für das KCGI übernommen und als „KCG-Rot“ definiert. Es soll den Willen symbolisieren, neue Dinge unabhängig von Alter und Geschlecht zu lernen und in Angriff zu nehmen.

kcg.edu
Kyoto Japanese Language Training Center

KCG-Grün (Farbe des Kyoto Japanese Language Training Center (KJLTC))

Für internationale Studenten ist das Center die erste Anlaufstelle der KCG-Group. Das Center ist eine Bildungseinrichtung für die Japanische Sprache, anerkannt durch den Justizminister, und vom Ministerium für Erziehung, Kultur, Sport, Wissenschaft und Technologie als vorbereitende Lehrinstitution anerkannt. Die grüne Erde mit ihren sieben Kontinenten dient als Vorlage, und die Farbe Grün als Farbe der Schule steht im Kontrast zum KCG-Blau und KCG-Rot.

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin Automobile School

KCG-Orange (Farbe der Kyoto Computer Gakuin Automobile School (KCGM))

Die Farbe für die Kyoto Computer Gakuin Automobile School wurde 2013 festgelegt, als diese Schule Teil der KCG-Gruppe wurde. Orange erzeugt einen dynamischen und positiven Eindruck, wird aber auch verwendet, um aus Sicherheitsgründen die Sichtbarkeit zu erhöhen. So symbolisiert sie neben der Förderung des Sicherheitsgedankens in der heutigen Automobilgesellschaft auch die Bemühungen der Studenten, Probleme zu bewältigen.

Modernste Ausrüstung



Eine Infrastruktur, mit der andere Schulen nicht mithalten können 700 Computer neuesten Modells

Bei KCG hat die Schaffung eines Umfelds, in dem die Schüler die fortschrittlichsten Technologien unbehindert studieren können, für uns höchste Priorität. Die Qualität der Ausbildung ist für uns das A und O. Selbst heute, da unsere Schule ein schnelles Wachstum verzeichnet, ist unser Engagement für diese Bildungsphilosophie so unerschütterlich wie eh und jeh.



Praxisraum Spieleentwicklung



Praxisraum Programmieren



Praxisraum Netzwerke



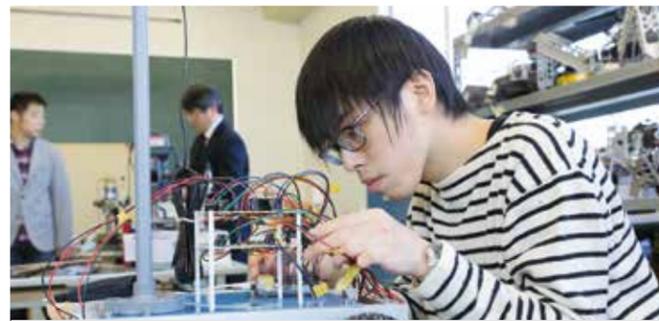
Praxisraum Mac-Appentwicklung



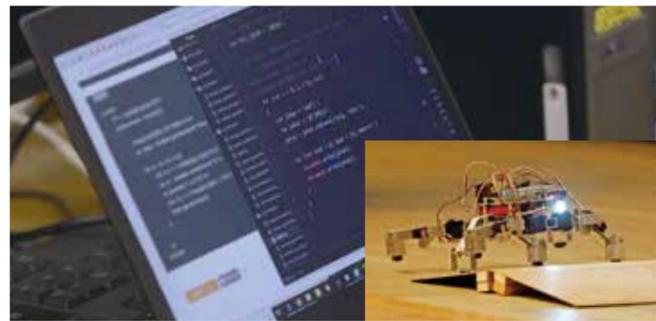
Praxisraum Datenbanken



Mac-Designwerkstatt



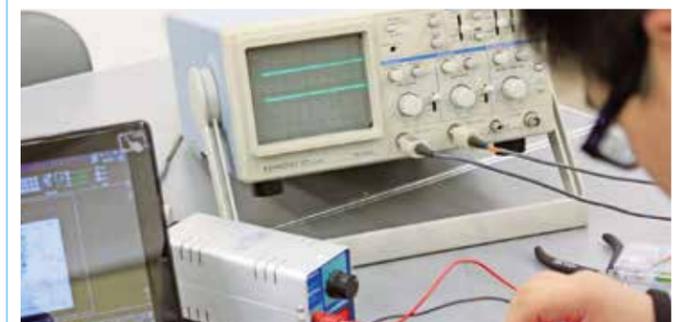
Praxisraum Mechatronik



Praxisraum CAD/Technische Programmierung



Spezialeffekt- und Anime-Werkstatt



Praxisraum Produktion elektrischer und elektronischer Schaltkreise



Praxisraum 3D CG-Produktion



Praxisbereich Fahrzeugkontrolltechnologie



Hochflexible Klassen



Großer Saal



e-Learning Studio



Info-Station



Aufnahmestudio



Studenten-Lounge

KCG AWARDS

Studenten-Projekt-Präsentation

Weitere Informationen



◆ Unsere Absolventen sind Vorreiter. Die KCG Awards beweisen dies.

Jedes Jahr hält die KCG die KCG Awards-Studenten-Projektpräsentation ab. Bei diesem jährlich stattfindenden Event präsentieren Studenten die Ergebnisse ihrer jährlichen Projekte, einschließlich ihres Hauptwerks, des Abschlussjahr-Projekts. Aus diesen Studenten-Projekten werden die herausragendsten Arbeiten ausgewählt und in einer öffentlichen Präsentation mit dem Exzellenzpreis geehrt. Viele der Projekte können direkt kommerziell umgesetzt werden, sodass sie auch von der Industrie und der Wissenschaft geschätzt werden.

◆ Enthusiastische Teilnahme auch von internationalen Studenten, deren Arbeiten ebenso bereits mit dem Preis für Bestes Projekt oder dem Exzellenzpreis ausgezeichnet worden sind.

Auch internationale Studenten nehmen jedes Jahr begeistert an den Studenten-Projekten teil. 2019 hat Lyu Langbiao aus China gemeinsam mit einem japanischen Kommilitonen, beide in Grundprogramm Digitale Spieleentwicklung eingeschrieben, das Spiel „Haptic Game: Magic Folders“ kreiert, welches mit dem Preis für Bestes Projekt ausgezeichnet wurde. 2021 hat Nguyen Tan Manh, ein in Programm Informationsingenieurwesen eingeschriebener Student aus Vietnam, ebenfalls gemeinsam mit einem japanischen Kommilitonen den Exzellenzpreis für einen Roboter-Staubsauger erhalten.



Haptic Game: Magic Folders

Introduction to Game Development **Lyu Langbiao, Tsubasa Ueda**

Das Spiel ist wie eine Form des Twister-Spiels, bei dem ein Arcade-Controller benutzt wird und das mit einem „Magiesynthese-System“ verbunden ist, und es bringt die Spieler dazu, mit Intelligenz und Physis gegeneinander anzutreten.



In diesem neuartigen Magie-Action-Spieler-vs-Spieler-Shooter wird mit einer innovativen Steuerung in Echtzeit Magiesynthese herbeigeführt und gegeneinander gekämpft. Man findet leicht Zugang zu dem Spiel, doch die Kampf-Action wird mit Fortschreiten zunehmend komplex.



Roboter-Staubsauger

Information Engineering **Nguyen Tan Manh, Kaoru Araki**

Dieser Roboter-Staubsauger reinigt Räume automatisch. Die obere Steuertafel wird genutzt, um die Reinigung zu starten und anzuhalten. Der Roboter kann unter Nutzung der WLAN-Funktion per Fernsteuerung mit einem Smartphone betrieben werden.



Cycle Safety Computer

Digitale Spiele & Unterhaltung **Iwahori, Takahashi, Ikoma, Tanabe**

Dieses Gerät wird an einem Fahrrad angebracht. Die Lenkrad-Einheit verfügt über einen CSC-Mikrocontroller und ein Display, während der Fahrradrahmen mit einem Ultraschallsensor ausgestattet ist. Das Display zeigt nicht nur die Geschwindigkeit und Wetterinformationen usw. an, sondern warnt den Fahrer mithilfe von LED und Ton vor Fahrzeugen, die sich von hinten nähern.



Yusha Mini

Digitale Spiele & Unterhaltung **Yamanaka, Murayama, Ichikawa**
Ingenieurwesen für eingebettete Systeme **Tan**

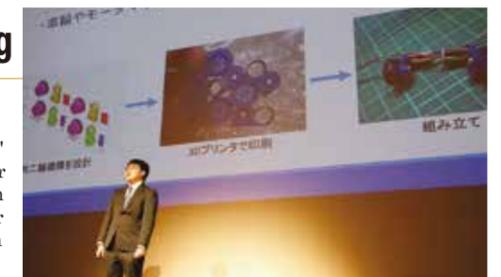
Ein Action-Spiel, dessen intuitive Steuerung großen Spaß bereitet. Indem Spieler Gegner kontinuierlich attackieren, erlangen sie Attacken-Combos und stärken die Helden Yusha. Durch Wegblasen besieger Gegner werden zusätzlich Buffs errungen. Ist der Yusha durch Anhäufen großer Mengen von Combos und Buffs erstarkt, kann er jeden Gegner mit einem Schlag besiegen, was Spielern das schöne Gefühl der Unbesiegbarkeit verleiht.



Micromouse (Blue Light) - Entwicklung

Ingenieurwesen für eingebettete Systeme **Hayashi**

Wir haben einen Wettkampf-Roboter namens "Micromouse" erschaffen. Werden diesem Zielkoordinaten beigebracht, bewegt er sich selbstständig zum Ziel und findet dabei den richtigen Weg durch Labyrinth. Micromouse wurde entwickelt, um das bisher angeeignete Wissen sowie Technik anzuwenden und praktisch umzusetzen.



Blackbird

Computerwissenschaften **Isobe, Yamada, Sugiyama, Doi, Obara**

Diese Anwendung wurde als ein Social-Media-Service entwickelt, das die Verwirklichung sozialer Medien in Idealform zum Ziel hat. Hinsichtlich der Natur sozialer Medien wurde bei Blackbird großer Wert auf strenge Sicherheitsmaßnahmen und stabile Architektur gelegt. Auf Server-Seite wurde sie mit dem Python-Framework Django REST Framework, aufseiten der Client-App, die den Frontend darstellt, wurde sie mit JavaScript und React entwickelt.



Dirty Planet

Digitale Spiele & Unterhaltung **Usui, Matsuda, Hattori, Mori, Fujita**

Dirty Planet ist ein 3D-Shooting-Adventure-Game für bis zu 4 Spieler und basiert auf einem Konzept von Angriff und Verteidigung, das sich mit freier Vorstellungskraft entfaltet. Die Spieler sind hierbei Ärzte, die eine interstellare Krankheit bekämpfen, indem sie die Verschmutzung beseitigen, die diese auslöst. Das Ziel besteht darin, in der letzten Stage zum innersten Kern vorzudringen und diesen zu reinigen.



Boozer

Computerwissenschaften **Kikuzaki, Iwasaki, Ogawa, Okamoto**

Diese Web-Anwendung hilft dabei, auf einfache Weise Cocktails zu mixen. Nutzer können durch Eingabe von Parametern wie Zutat, Farbe, Alkoholgehalt und Geschmack nach Cocktails suchen, die ihnen gefallen könnten. Die App greift zudem auf Augmented Reality zurück, um an Gläsern die jeweilige Menge in Realzeit zu markieren, wodurch kein Abmessen des Mengenanteils der Zutaten mehr erforderlich ist.



Videospiele und Anime

KCG nimmt an einem breiten Spektrum von Game- und Anime-Events teil!

Japanische Videospiele und Anime werden mit anspruchsvoller Technik produziert und erfreuen sich auf der ganzen Welt an großer Beliebtheit. Bei KCG bieten wir Kurse zur Produktion von Videospiele und Anime an. KCG ist es wichtig, an einem breiten Spektrum von entsprechenden Events teilzunehmen, um so die Fertigkeiten und das Niveau der Studenten zu erhöhen. Die hier aufgeführten Events sind nur eine Auswahl von Beispielen der vielen Handelsmessen und Turniere, an denen KCG teilnimmt.



Das jährliche Unreal Fest West



アンリアルエンジン 公式大会開催
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

Jedes Jahr veranstaltet KCG das Unreal Fest West, ein offizielles, groß angelegtes Studientreffen, das von dem japanischen Partnern von Epic Games, Inc., den Entwicklern von Unreal Engine (UE), gesponsert wird. Viele KCG-Lehrkräfte und Studenten arbeiten zusammen, um das Event zu einem Erfolg zu machen. Bei KCG bieten wir Klassen zur Kreation von Videospiele mit UE an, sodass die Teilnahme am Unreal Fest West den Studenten die Gelegenheit gibt, ihre Fertigkeiten zu verbessern und ihr Wissen zu vertiefen. Darüber hinaus unterstützen wir auch die Veranstaltung von UE-Hands-on-Seminaren.

Sponsoring von KYOMAF, um Popkultur aus Kyoto mit der Welt zu teilen



Es erfüllt die KCG-Gruppe mit Stolz, die jedes Jahr im Herbst stattfindende Kyoto International Manga Anime Fair (KYOMAF) zu sponsern. Die Unterstützung dieses Events ist Bestandteil der Bemühungen von KCG, Popkultur aus Kyoto in die Welt hinauszutragen. Jedes Jahr kommen Tausende von Manga- und Anime-Fans aus ganz Japan bei der KYOMAF zusammen und bilden lange Schlangen vor dem KCG-Stand. Während der Covid-19-Pandemie demonstrierten professionelle Animationskünstler per Online-Streaming die digitale Erstellung von Bildern und hielten Live-Vorlesungen ab, in denen sie den Prozess der Kreation von Anime erläuterten.

Hohe Teilnahme am Unity Dojo Kyoto Special



Die Game-Engine Unity wird in der Entwicklung von solch beliebten Videospiele wie Fate/Grand Order, Pokémon GO und Super Mario Run genutzt. KCG veranstaltete im KCG Kyoto Ekimae Campus das Unity Dojo Kyoto Special, ein groß angelegtes Studientreffen mit Fokus auf Unity, und es nahmen Hunderte von Studenten teil. Der Sponsor, Cloud Creative Studios, Inc., ist ein Spielentwickler, der viele KCG-Absolventen eingestellt hat, viele der Moderatoren und Betreuer am VR-Erlebnis-Stand waren beim diesjährigen Event Absolventen von KCG.



kyocotan
まよこたん



Kyocotan ist das offizielle Maskottchen von KCG. KCG-Studenten, -Lehrkräfte und professionelle Kreativkräfte haben das Maskottchen in vielen verschiedenen Stilen und Formaten gestaltet. Kyocotan ist auf vielen Events, einschließlich der KYOMAF, vertreten.

KCG Computer-Museum



Zertifiziert als das erste Satellite Museum of the Historical Computers durch die Information Processing Society of Japan

Über das KCG Computer-Museum

1963 gründeten Forschungsstudenten der Kyoto University eine Computer-Studiengruppe für den Großrechner IBM 709/7090 und veranstalteten Workshops. Zu jener Zeit existierten Abteilungen für Informationssysteme an japanischen Universitäten noch nicht. Seitdem hat Japans erste Bildungsinstitution für Computer, die Kyoto Computer Gakuin, ausgezeichnete Absolventen hervorgebracht, die die Grundlagen der japanischen Informationsindustrie bildeten.

An dieser Stelle möchten wir unsere kulturell wertvollen Computer vorstellen, die in der Computer-Ausbildung verwendet wurden. Viele dieser wertvollen Computer sind im KCG Computer-Museum erhalten geblieben, inklusive der von der Information Processing Society of Japan als „Information Processing Technology Heritage“ zertifizierten Maschinen. Das KCG Computer-Museum wurde als das erste „Satellite Museum of Historical Computers“ in Japan zertifiziert.



Information processing technology heritage TOSBAC-3400 (Genehmigt am 02.03.2009)



Information processing technology heritage OKITAC-4300 System (Genehmigt am 02.03.2009)



Information processing technology heritage NEAC-2206 (Genehmigt am 02.03.2011)



Information processing technology heritage NEAC System 100 (Genehmigt am 06.03.2012)



Information processing technology heritage MZ-80K (Genehmigt am 06.03.2013)



Information processing technology heritage PDP 8/I (Genehmigt am 17.03.2015)



Information processing technology heritage TOSBAC-1100D (Genehmigt am 10.03.2016)



Forschungsinstitut für Physik und Chemie (Riken), Fujitsu Limited „K-Computer“

Unterricht durch Profis, die in ihren Bereichen an vorderster Front aktiv sind

Stellvertretender Direktor
Crypton Future Media, Inc.,
Produzent von Hatsune Miku

Professor am Kyoto College für das
Graduiertenstudium der Informatik

Hiroyuki Itoh

Hatsune Miku ist ein virtuelles Idol, das mit einer synthetischen Stimme singt sobald ein User Songtext und Melodie in den Computer eingibt. Der Name leitet sich von der japanischen Phrase „mirai kara kita hajimete no oto“ („der erste Ton aus der Zukunft“) ab. Hatsune Miku erreicht die Herzen unzähliger Fans auf Live-Konzerten in und außerhalb Japans. Hiroyuki Ito ist Professor am KCGI und stellvertretender Direktor von Crypton Future Media Inc., der Firma, die die Software für die synthetische Stimme von Hatsune Miku entwickelt hat und für eine



Sensation verantwortlich ist. Professor Ito entwickelt die Software, die computerisierte Stimmen erzeugt, stetig weiter und hat folgende Nachricht für die jungen Leute, die die IT-Industrie der Zukunft gestalten werden. „Die Grenzen der Datenrevolution, die wir gerade mal zur Hälfte hinter uns haben, sind riesig und grenzenlos. Genauso liegt eure Zukunft grenzenlos vor euch. Ich möchte, dass ihr euch dieses Konzept verinnerlicht und euch in euren Studien engagiert.“ Wir haben ein Interview mit Professor Ito geführt.

Professor Hiroyuki Ito von KCGI bei seinen leidenschaftlichen Ausführungen über die Entwicklung von Hatsune Miku, einer Vocaloid-Software-Voicebank (in der Großen Halle, Ekimae Campus, KCG)



Crypton Future Media ist weder ein Unternehmen für Videospiele, noch für Anime. Auch sind wir keine Plattenfirma, obwohl wir im Musikgeschäft involviert sind. Ich würde uns als „Klang-Verkäufer“ bezeichnen, da wir unser Hobby „Computermusik“ jetzt als Business betreiben. Verkaufsstart für Hatsune Miku war im August 2007. Ich glaube aber, dass unsere Software für die Menschen eine Möglichkeit darstellt, selbst kreativ zu werden.

Es ist Fakt, dass die Menschheit in der Vergangenheit drei Revolutionen erlebt hat. Die erste war die Agrarrevolution. Durch die systematische Produktion und Lagerung von Nahrungsmitteln, begannen die Menschen in dieser Revolution sesshaft zu werden. Zuvor waren sie durch ihre Abhängigkeit von der Jagd zur Mobilität gezwungen. Dadurch entstanden Gesellschaften, Staaten und auch Wohlstandsunterschiede. Man kann sagen, dass die wirtschaftlichen Entwicklungen auch zu den Ursachen von Kriegen wurden.

Die zweite Revolution war die Industrielle Revolution. Die Antriebskraft wurde entdeckt und durch den Fortschritt von Innovationen, wie die Möglichkeit der effizienten Herstellung identischer Gegenstände, wurden Massenproduktion und Massenkonsum möglich. Dies stachelte Gewerbe und Handel an und sorgte für weitreichenden Wohlstand. Diese Revolution verursachte auch eine „Bevölkerungsexplosion.“ Vor der Industrielle Revolution gab es hohe Geburten- und Sterberaten. Die menschliche Bevölkerung nahm weder ab noch zu und Fluktuationen im gesellschaftlichen Wohlstand waren marginal. Aber durch die Industrielle Revolution wuchs die menschliche Bevölkerung rapide an.

Die dritte Revolution ist die Datenrevolution, die uns die Informationstechnologien, mit dem Internet als Repräsentanten, bescherte. Vor dem Internet waren Datenübertragungsgeräte nur begrenzt verfügbar und monopolistisch. Informationsquellen waren Medien (Zeitungsfirmen, TV- und Radiostationen) und Verlagsgesellschaften. Die Veröffentlichung von Informationen über diese Kanäle bedeutete den kostenintensiven Einsatz von Einrichtungen und Menschenkraft. Die Informationen der damaligen Zeit hatten einen geringen Umfang und waren unidirektional. Das Auftauchen des Internets aber brachte eine Datenrevolution mit sich.

Die Art und Weise, wie Informationen vermittelt wurden, veränderte sich drastisch. Das Internet heute besitzt eine uns sehr nahestehende Präsenz, sei es in unseren Händen, auf unseren Schreibtischen oder in unseren Taschen. Digitalisierbare Informationen, wie Nachrichten, Filme und Musik, sind komplett informationalisiert. Dadurch wird es möglich sie ganz einfach über das Internet zu übermitteln und zu lagern. Leben und Arbeit sind komfortabel, spaßig und angenehm geworden. Von jetzt auf gleich kann man sich seine Lieblingsvideos laden und ansehen und Medien übertragen. Diese Informationen machen es für jedermann möglich auf einfache und schnelle Art und Weise, via Facebook, X und Blogs, jede noch so kleine persönliche Nachricht mit der Welt zu teilen.

Ich persönlich glaube aber, dass wir gerade einmal den Anfang der Veränderungen gesehen haben, die die Datenrevolution mit sich bringt. Die Agrarrevolution und die Industrielle Revolution verursachten einschneidende Änderungen im Zusammenleben der Menschen. Die Veränderungen der Datenrevolution sind noch nicht auf diesem Level angekommen. Wir befinden uns gegenwärtig in einer Übergangsphase. Die wirklichen Veränderungen liegen erst noch vor uns. Ich sage drastische Veränderungen in den Lebensstilen der Menschen und der Welt in den nächsten 20 bis 30 Jahren voraus. Allerdings weiß ich nicht, wie diese Veränderungen aussehen werden. Wie diese Veränderungen vonstattengehen werden, ist uns auferlegt und liegt noch schwerer auf den Schultern der nächsten Generation.



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

Mit 20 Kursen in fünf Abteilungen sind Ihren Ambitionen keine Grenzen gesetzt

Absolventen eines Programms mit Laufzeit von 4 Jahren erlangen ein Advanced Diploma.

Studenten, die bestimmte Bedingungen erfüllen und eine Spezialisten-Ausbildung mit einer Laufzeit von 4 Jahren an einer berufsbildenden höheren Schule abgeschlossen haben, erhalten vom Minister für Bildung, Kultur, Sport, Wissenschaft und Technologie (MEXT) ihr „Advanced-Diploma“. Die Besitzer von Advanced Diploma gelten in der Gesellschaft als Fachkräfte, die sowohl über Wissen als auch Fertigkeiten in einem spezialisierten Bereich verfügen, was in vielen Fällen dem Bachelor-Abschluss von Universitätsabsolventen als mindestens gleichwertig angesehen wird. Bei KCG werden Kurse für ein Programm mit einer Laufzeit von 4 Jahren, das Sie mit dem Advanced Diploma abschließen können, in den Abteilungen A, B, C, D und E angeboten. Absolvieren Sie den 4-Jahre-Kurs, haben Sie die Option, sich in der Graduiertenschule einzuschreiben. Viele KCG-Absolventen schreiben sich an KCGI, einer Partnereinrichtung der KCG-Gruppe, ein.

Programme mit einer Laufzeit von 4 Jahren in den fünf Abteilungen sind als praxisorientierte berufsbildende Fachprogramme zertifiziert.

Mit dem Ziel der „Beibehaltung und Anhebung des Niveaus berufsbildender Bildung in Fachprogrammen an spezialisierten Schulen“ hat das MEXT „praxisorientierte berufsbildende Fachprogramme“ eingeführt. Praxisorientierte berufsbildende Fachprogramme setzen sich aus in Partnerschaft mit Unternehmen und Organisationen angebotenen Kursen und Ausbildungsprogrammen zusammen. Um ein Zertifikat zu erlangen, unterziehen sich Studenten bei der Partnerinstitution Schulungen und eignen sich Fertigkeiten an. Bei KCG werden Programme mit einer Laufzeit von 4 Jahren in den fünf Abteilungen als „praxisorientierte berufsbildende Fachprogramme“ zertifiziert. Diese Programme bieten in Zusammenarbeit mit Unternehmen und gegenwärtig an vorderster Front in der Industrie aktive Profis eine praxisorientierte, spezialisierte Ausbildung. KCG plant, dahingehend Vorbereitungen zu treffen, dass nach und nach auch in den anderen Abteilungen ein Zertifikat erlangt werden kann.

A

Art & Design

Kunst & Design

In der Digitalkunst an vorderster Front mit dabei sein

B

Business & Management

Business & Management

Business-Spitzenpositionen durch IT erreichen

C

Computer Science

Computerwissenschaften

An vorderster Front die heutige Informationsgesellschaft unterstützen

D

Digital Game & Amusement

Digitale Spiele & Unterhaltung

In der Spielentwicklung an vorderster Front mit dabei sein

E

Engineering for Embedded Systems

Ingenieurwesen für eingebettete Systeme

Als Steuerungsingenieur an vorderster Front mit dabei sein

Flexible Online Course

Flexibler Online-Kurs

Von zu Hause aus an den Skills arbeiten

Information & Communication

Information & Kommunikation

Neben der Arbeit studieren oder zwei Schulen gleichzeitig besuchen

Programme für internationale Studenten

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

Programm Informatik in Kunst und Design
Kunst- und Designinformatikkurs / Manga- und Animekurs

4 Jahre

Programm Kunst und Design

3 Jahre

Programm Manga und Animation

3 Jahre

Grundprogramm Kunst und Design
Kunst- und Designkurs / Manga- und Animekurs

2 Jahre

16

Programm Angewandte Informatik
Managementinformatikkurs / Datenwissenschaftskurs

4 Jahre

Programm Angewandte Informatik
Medizininformatikkurs / Meereswissenschaften-IT-Kurs / Landwirtschafts-IT-Kurs / FinTech-Kurs / Business-IT-Kurs

3 Jahre

Programm Business-IT

2 Jahre

Programm Verwaltungswesen in der Medizin

2 Jahre

17

Programm Computerwissenschaften

4 Jahre

Programm Multimedia Computing

3 Jahre

Programm Computer Networking

3 Jahre

Programm Informationsverarbeitung
Informationsverarbeitungskurs / IT-Synchronsprecherkurs / Graduiertenstudien-Transferprogramm

2 Jahre

18

Programm Digitale Spiele und Unterhaltung

4 Jahre

Programm Digitale Spieleentwicklung

3 Jahre

Grundprogramm Digitale Spieleentwicklung

2 Jahre

19

Programm Informationsingenieurwesen

4 Jahre

Programm Computertechnik
Computertechnikkurs / Fahrzeugkontrolltechnologiekurs

3 Jahre

Grundprogramm Computertechnik

2 Jahre

20

Programm für international angewandte Informatik

4 Jahre

33

Möglichkeit, Kurse in Vollzeitprogramme umzuwandeln

Informations- und Kommunikationskurs
Kurs zur Kompetenzerweiterung für Universitätsabsolventen / Einjähriger Abendkurs

1 Jahr

Information & Kommunikation
Abendunterricht

Abendkurs
2 Jahre

20

Programm Kunst und Design
Internationaler Manga-/Anime-Technologie-Kurs

3 Jahre

24

Grundprogramm Kunst und Design
Internationaler ICT-Business-Kurs

2 Jahre

22

Programm Angewandte Informatik
Internationaler Fahrzeugkontrolltechnologiekurs / Internationaler Business-Management-Kurs

3 Jahre

21 25

Programm Informationsverarbeitung
Internationaler Business-IT-Kurs

2 Jahre

23

Programm Informationsingenieurwesen
Internationaler Informatik-Kurs / Internationaler Kunst-Information-Kurs / Internationaler Business-Information-Kurs

4 Jahre

26 27 28

Programm Computertechnik
Internationaler Informationstechnologiekurs / Internationaler Kunst- & Designkurs / Internationaler Tourismus-IT-Kurs

3 Jahre

29 30 31

Kursangebot

A Kunst & Design Art & Design

Programm Informatik in Kunst und Design 4 Jahre ★ Fachhochschuldiplom

Werden Sie der führende Art Director der Industrie.

Um die Möglichkeiten der digitalen Kunst auszuschöpfen, bilden wir die Studenten zu Art Directors aus, die die nötigen Management- und Planungsfähigkeiten besitzen, um ein Projekt zu einem erfolgreichen Abschluss zu führen.

Zielberufe

Art Director	CG Creator	DTP Designer	usw.
Web Designer	Werbedesigner		
Game CG Designer	Image Creator		



Programm Kunst und Design 3 Jahre Diplom

Werden Sie Gestalter oder Designer voller Kreativität und mit Planungsfähigkeit.

Wir bilden kompetente Personen mit ausgeprägten Fähigkeiten in der Konzepterstellung, Präsentation, Produktion und Beratung aus, um die Lücke zwischen Entwickler und Kunde ausfüllen zu können.

Zielberufe

CG Creator	Image Creator	Animator
Web Designer	Werbedesigner	Manga Artist
DTP Designer	Game CG Designer	usw.



Nur internationale Studierende **Internationaler Manga-/Anime-Technologie-Kurs**

Programm Manga und Animation 3 Jahre Diplom

Werden Sie ein Manga Artist, Animator oder Creator mit Schwerpunkt digitale Manga- und Animeproduktion.

Wir arbeiten an digitalen Produktionen basierend auf den Techniken und der Geschichte analoger Manga- und Animeproduktion, um Studenten sowohl auf die Arbeit im Produktionsstudio als auch in den Feldern Publizieren und Vertrieb vorzu- bereiten.

Zielberufe

Animator	Digital Painter	Illustrator
Manga Artist	CG Animator	Werbedesigner
		usw.



Grundprogramm Kunst und Design 2 Jahre Diplom

Werden Sie Entwickler oder Designer der digitalen Kunstindustrie.

Wir fördern kompetente Personen mit Software-Fähigkeiten für die Erschaffung von Artworks und mit dem Vermögen kreativ tätig zu sein durch grundlegende Kenntnisse über Farbe und Kunst.

Zielberufe

CG Creator	DTP Operator
Web Designer	Non-Linear Editing Operator
Game CG Designer	usw.

Nur internationale Studierende **Internationaler ICT-Business-Kurs**

B Business & Management Business & Management

Programm Informatik in Business und Management 4 Jahre ★ Fachhochschuldiplom

Werden Sie geschäftsführender Berater und setzen Sie sich mit den optimalen Informationssystemen auseinander.

Die Studenten werden unternehmerisches Wissen erwerben, inklusive industrielles Kompetenzwissen und analytische Methoden zu den Einkünften. Darüber hinaus erwerben sie Kenntnisse in Informations- und Kommunikationstechnologie, um ihrer Rolle als Führungspersönlichkeit gerecht zu werden. Wir bilden kompetente Personen aus, die Wissen über das Management der Produktion und Kundenbeziehungen besitzen. Dadurch sind sie in der Lage optimale Informationssysteme zwischen verschiedenen Unternehmenssektionen, als IT-Berater oder Projektmanager, zu designen oder zu empfehlen. Die KCG bietet den Managementinformatikkurs und den Datenwissenschaftskurs an.

Zielberufe

IT-Berater	e-Business Producer	Datenwissenschaftler	Systemingenieur
Verkaufspersonal für Technologie	Projektmanager	usw.	



Programm Angewandte Informatik 3 Jahre Diplom

Werden Sie Systemingenieur und unterstützen Sie die IT-Revolution in der Industrie.

Dieses Programm bildet Menschen aus, die über ein fortgeschrittenes Verständnis von Herstellungstechniken verfügen und die nötigen Fähigkeiten in der Konzeptentwicklung und Präsentation besitzen, um Ideen vorzubringen und Verhandlungen zu führen, und dabei auf die Bedürfnisse der Kunden einzugehen. Die Kurse in diesem Programm umfassen Internationale Fahrzeugsteuerung, Medizininformatik, Meereswissenschaften-IT, Landwirtschafts-IT, Fintech und Business-IT.

Zielberufe

Fahrzeuingenieur
Meeres- / Aquakulturingenieur
Landwirtschafts- / Forstingenieur
Finanzingenieur
Medizinischer Informationstechniker
usw.

Nur internationale Studierende **Internationaler Fahrzeugkontrolltechnologiekurs** **Internationaler Business-Management-Kurs**

Programm Business-IT 2 Jahre Diplom

Werden Sie eine erfolgreiche Geschäftsperson mit Computerfähigkeiten und gut ausgebildeten Geschäftsmannern.

Die Studenten erwerben Fähigkeiten in Office-Werkzeugen, wie Microsoft Word, Excel und Access, sowie Accounting, Geschäftsmannern und Kommunikation. Wir bilden die Studenten zu erfolgreichen Geschäftspersonen aus und geben ihnen Kenntnisse und grundlegendes Geschäftswissen mit auf den Weg. Sie werden in jeder Position eine aktive Rolle einnehmen.

Zielberufe

Systemadministrator
Mitarbeiter in Verkauf & Marketing
Ausbilder für Computer Operator
Personal für Verwaltung und Accounting
usw.

Programm Verwaltungswesen in der Medizin 2 Jahre Diplom

Werden Sie zu einem Experten, der die Computerisierung von Arbeitsumfeldern in der Medizin vorantreiben kann.

Wissen über Informatik ist heutzutage in den Arbeitsumgebungen der Medizinbranche essenziell, allerdings sind Fachkräfte, die diesen Wissensbedarf erfüllen können, knapp. Im Programm für Verwaltungswesen in der Medizin können Studenten sowohl medizinisches Wissen als auch IT-Fertigkeiten erwerben, um zu Experten für die Computerisierung von Arbeitsabläufen im Gesundheitswesen zu werden.

Zielberufe

Medizinische Verwaltung in Krankenhäusern, Arztpraxen
usw.

Programm Computerwissenschaften 4 Jahre ★ Fachhochschuldiplom

Werden Sie ein Spezialist, um die Industrien anzuführen.

Wir bilden Studenten zu IT-Architekten oder Konzeptingenieuren aus, die die Wünsche der Kunden analysieren und dementsprechend Lösungen mittels Informationssystemen anbieten können.

Zielberufe

Lösungsingenieur Systemingenieur IT-Architekt usw.
Projektmanager Netzwerkingenieur



Programm Multimedia Computing 3 Jahre Diplom

Werden Sie eine Führungsperson an der Spitze der Softwareentwicklung.

In diesem Programm bilden wir Ingenieure aus, die in der Lage sein werden, Kommunikationssysteme zu planen, zu gestalten und zu betreiben, die interaktiv Video und Audio sowie andere Inhalte senden und empfangen können.

Zielberufe

Systemingenieur CG Engineer
Programmierer Web Engineer usw.
Ingenieur für Datenbanken

Programm Computer Networking 3 Jahre Diplom

Werden Sie ein Ingenieur, der Systeme sicher entwickeln kann.

Wir bilden die Studenten zu Ingenieuren aus, die Kenntnisse über Informationssicherheit, Computernetzwerke und Datenbanken besitzen, sowie stabile Informationssysteme einrichten können.

Zielberufe

Netzwerkingenieure Sicherheitsingenieur
Netzwerkadministratoren Systemingenieur usw.
Ingenieur für Datenbanken



Programm Informationsverarbeitung 2 Jahre Diplom

Werden Sie zu einem weltweit einsetzbaren Techniker ausgebildet, während Sie Japanisch lernen..

Dieses Programm bildet Programmierer, Systemingenieure und Systembetreiber mit Grundkenntnissen in Computern, Netzwerken und Informationstheorie. Die Kurse in diesem Programm umfassen Internationale IT, Informationsverarbeitung und IT-Synchronsprechen.

Nur internationale Studierende

Internationaler Business-IT-Kurs

Zielberufe

Programmierer Systemingenieur Synchronsprecher
Web-Programmierer Anwendungsoperator Sprecher usw.



Programm Digitale Spiele und Unterhaltung 4 Jahre ★ Fachhochschuldiplom

Werden Sie eine Führungsperson der Spieleproduktion der nächsten Generation.

Wir bilden die Studenten zum Generaldirektor oder zum Technischen Leiter aus, und geben ihnen die nötigen Führungsqualitäten und Kenntnisse in Programmierung und Technik auf den Weg, um ein Produktionsteam anführen können.

Zielberufe

Spieledirektor Technischer Leiter
Spieleproduzent Spieleprogrammierer
Spielplaner Game CG Designer usw.



Programm Digitale Spieleentwicklung 3 Jahre Diplom

Werden Sie ein Spieleentwickler mit außerordentlichen Fähigkeiten.

Wir bilden die Studenten zu Spieleprogrammierern, die durch ihre hochgradigen Fähigkeiten 3D- und Online-Spiele entwickeln können, oder Spieleentwicklern aus, die interessante Spiele auf dem Zeichenbrett entwerfen.

Zielberufe

Spielerprogrammierer Spielplaner
Schreiber von Spielszenarien Game CG Designer usw.



Grundprogramm Digitale Spieleentwicklung 2 Jahre Diplom

Werden Sie ein Entwickler mit solider Kenntnis über die Spieleentwicklung.

Die Studenten erwerben Kenntnisse über C++, Grafikdesign, Spielszenarien- und Regel- design. Wir bilden kompetente, aktiv agierende Personen aus, die unter der Aufsicht einer leitenden Person als Spieleentwickler, Spieleprogrammierer oder Entwicklungsassistent tätig werden können.

Zielberufe

Spielerprogrammierer Spielplaner
Game CG Designer Schreiber für Spielszenarien usw.
Spieleentwicklungsassistent



E Ingenieurwesen für eingebettete Systeme

Engineering for Embedded Systems

Programm Informationsingenieurwesen 4 Jahre ★ Fachhochschuldiplom

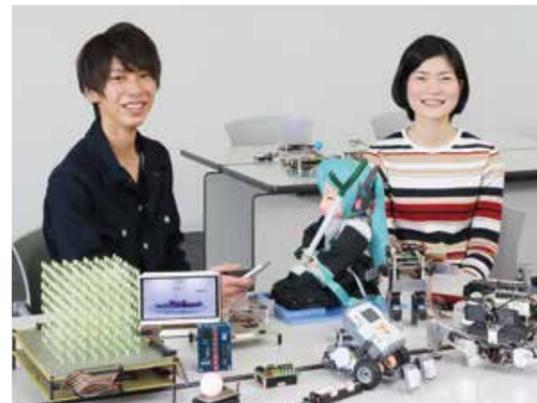
Werden Sie ein Experte für eingebettete Systeme.

Die Studenten erwerben Kenntnisse nicht nur über Hardware und Software, sondern auch über Consulting, Design, Entwicklung, Instandhaltung und Verwaltung von eingebetteten Systemen. Mit diesem breiten Wissen können sie als Projektmanager oder IT-Architekten in einem Entwicklungsteam tätig werden.

Nur internationale Studierende Internationaler Informatik-Kurs
Internationaler Kunst-Information-Kurs Internationaler Business-Information-Kurs

Zielberufe

IT-Architekt Systemingenieur
Mechatronikingenieur Hardware-Entwickler usw.
Ingenieur für eingebettete Systeme



Programm Computer-Ingenieurwesen 3 Jahre Diplom

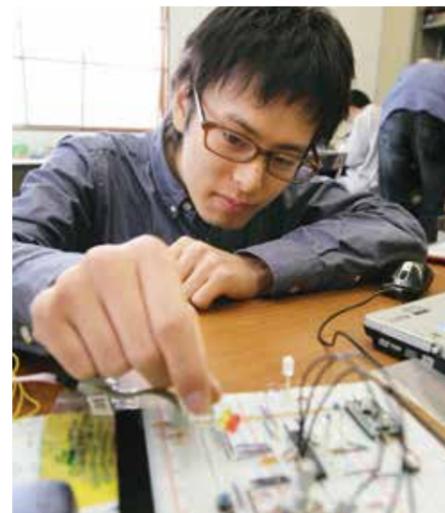
Werden Sie ein Ingenieur, der die Produktentwicklung mit eingebetteter Technologie vorantreiben kann.

Die Studenten beschäftigen sich mit dem umfassenden Studium eingebetteter Systeme, indem sie die Herstellung von Robotern, Kommunikationsgeräten, Fahrzeugtechnik und Mikroprozessorsteuerungen üben. Absolventen dieses Programms werden Systemingenieure, Programmierer und Mechatroniker, die in der Lage sind, eine zentrale Rolle an vorderster Front der Produktentwicklung einzunehmen. Die Kurse in diesem Programm umfassen Internationale Informationstechnologie, Computertechnik und Fahrzeugkontrolltechnologie.

Nur internationale Studierende Internationaler Informationstechnologiekurs
Internationaler Kunst & Designkurs Internationaler Tourismus-IT-Kurs

Zielberufe

Ingenieur für eingebettete Systeme Kundeningenieur ECU-Entwickler
Mechatronikingenieur Programmierer für Kontrolleinheiten
Systemingenieur Bordelektronikingenieur usw.



Grundprogramm Computer-Ingenieurwesen 2 Jahre Diplom

Werden Sie ein Kontrollsystemingenieur durch das Erlernen der Grundlagen von Hard- und Software.

Die Studenten erwerben die grundlegenden Fähigkeiten sowie das nötige Hard- und Software-Wissen, um ein Spezialist in integrierter Systementwicklung zu werden und werden zu Kontrollsystemingenieuren ausgebildet, die den führenden Entwicklern fundierten Service bieten können.

Zielberufe

Ingenieur für eingebettete Systeme
Programmierer für Kontrolleinheiten
Wartungstechniker Systemingenieur usw.

Information & Kommunikation

Information & Communication

Kurs Information und Kommunikation 1 Jahr/Abendkurs 2 Jahre

Dieser Kurs richtet sich an diejenigen, die in kurzer Zeit IT-Kenntnisse erwerben wollen. Wählen Sie die entsprechenden Kurse nach Ihren Bedürfnissen und Fähigkeiten aus. Sie können Kurse über Programmierung, Systementwicklung oder Informationssysteme auswählen. Oder Sie wählen eine für Ihre Ziele nützliche Qualifikation.



Spezialkurse für internationale KCG-Studenten

Studierende können sich entweder im April oder im Oktober einschreiben

Um IT-Ingenieure auszubilden, die auf der ganzen Welt erfolgreich sein können, hat KCG auf die Bedürfnisse von internationalen Studenten Spezialkurse eingerichtet. Mit jedem der Kurse kann sowohl im April als auch im Oktober begonnen werden.

An der KCG gibt es eine Vielzahl von Mitarbeitern, die sich um die Belange der internationalen Studenten kümmern. Diese unterstützen die Studenten nicht nur in Studienangelegenheiten, sondern auch im Alltag oder z.B. bei der Suche nach einem Nebenjob. Dank dieser Unterstützung können sich die vielen internationalen Studenten aus der ganzen Welt an einem erfüllten Studentenleben an der KCG erfreuen.



Für eine erfolgreiche Karriere in Japan oder in Ihrem Heimatland!

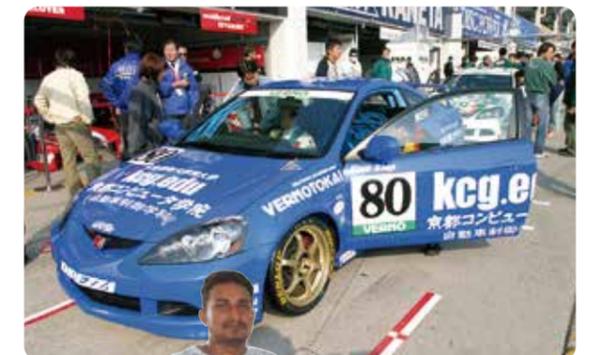
Internationaler Fahrzeugkontrolltechnologiekurs

Programm Angewandte Informatik 3 Jahre Diplom
Kyoto Ekimae Campus

Im Zuge der Verwirklichung der digitalen Transportgesellschaft und der Umsetzung der Green Transformation werden zunehmend Mobilitätsdienstleistungen, die auf modernste Technik zurückgreifen, verfügbar. Mit diesem Kurs verfolgt KCG das Ziel, auf die Bedürfnisse der Gesellschaft einzugehen und Automobilingenieure auszubilden, die eine führende Rolle in der Automobilindustrie der Zukunft spielen können. Absolventen dieses Kurses erhalten ein "Diplom", das ihnen ermöglicht, in ihrem Heimatland oder in Japan in den Beruf einzusteigen oder sich am KCGI der KCG-Gruppe einzuschreiben und einen Master-Abschluss anzustreben.

1. Jahr

Dieser Kurs richtet sich an Personen, die zu der Topriege der Servicetechniker stoßen wollen, welche sich die Zufriedenheit und das Vertrauen der Kunden verdienen. Die Studenten vertiefen ihre Japanischkenntnisse, die sie für den Erwerb von Fachkenntnissen benötigen, während sie sich gleichzeitig ein korrektes Verständnis des grundlegenden Aufbaus und der Funktionen von Kraftfahrzeugen aneignen. Das Studium beginnt mit Fahrzeugtechnik und Grundlagen der Informatik, einschließlich Programmierung, Computersysteme und digitale Schaltkreise. Außerdem werden in diesem Kurs auch die für Business-Tätigkeiten erforderlichen Kommunikationsfähigkeiten erworben.



2. Jahr

Der Fokus des Studienplans liegt auf dem Automobil, wobei das Grundlagenwissen über Automobile - vom elektrischen Aufbau über Elektronik und logische Schaltungen bis hin zur Instandhaltung - vertieft wird. Die Studenten setzen die im Unterricht erlernte Technik und das Wissen in Versuchen, Übungen und selbstbestimmten Aktivitäten in die Praxis um, um Servicefähigkeiten so praxisnah wie möglich zu erfahren.



3. Jahr

Die Studenten vertiefen durch Zerlegen, Inspektion und Einstellen elektrischer Ausrüstung ihre Kenntnisse über das Automobil. Indem sie im Unterricht die Theorie studieren und diese sorgfältig in die Praxis umsetzen, erlernen sie Kraftfahrzeug-Steuerungstechniken, die sie in der Automobilindustrie direkt anwenden können. Auch kann der Erwerb von IT-relevanten Qualifikationen wie der eines IT-Passes angestrebt werden.



In diesem Kurs eignen sich Studenten im neuen Zeitalter der Geschäftswelt essenzielle grundlegende ICT-Kenntnisse an und erlernen "das Sammeln, die Analyse und Übertragung von Informationen sowie die Erstellung von Netzwerken", um Social Networking Services (SNS) bei Geschäftsaktivitäten und sich im Trend befindliche Fähigkeiten im ICT-Bereich anzuwenden. Mit diesem Kurs werden Studenten zu globalen professionellen Fachkräften ausgebildet, die SNS in einer sich rasch wandelnden Gesellschaft in vollem Umfang erfolgreich für Geschäftszwecke nutzen können. Absolventen dieses Kurses erhalten ein "Diplom". Dies kann Studenten bei der Suche nach einer Anstellung in ihrem Heimatland oder in Japan helfen.



1. Jahr Im ersten Jahr werden geschäftsbezogene Japanischkenntnisse vertieft und Grundlagen der ICT und der Wirtschaft erlernt. Die Kurse umfassen Microsoft Office, Computer-Grundlagen, Präsentationsfähigkeiten und Japanisch-Sprachkurse wie "Technisches Japanisch", in dem Schreib- und Kommunikationsfähigkeiten gefördert werden.

2. Jahr Studenten wählen aus einem weiten Spektrum von geschäfts- und ICT-bezogenen Bereichen Themen aus, um ihre Fähigkeiten und Kenntnisse weiterzuentwickeln. Sie eignen sich grundlegende Kenntnisse über soziale Medien und für die Erstellung von Contents für verschiedene SNS wie X (ehemals Twitter) und Facebook benötigten Inhalt an und entwickeln außerdem ihre Business-Gestaltungsfähigkeiten weiter, die sie dazu befähigen, ihre Unternehmen zu globalisieren.

Karrieremöglichkeiten

- Web (SNS)-Marketing
- Web-Planung und PR
- SNS-Berater
- Web (SNS)-Direktor
- SNS-Betriebs-Manager
- Allgemeine administrative Tätigkeiten (allgemeine Angelegenheiten, Personal, Buchhaltung, Vertriebsadministration usw.)

Vorbereitung auf Qualifikationsprüfungen

- Illustrator® Creator-Eignungstest
- Photoshop® Creator-Eignungstest
- SNS-Marketing-Eignungstest



Spezialisierte Kurse

1. Jahr		2. Jahr	
Basics of Computing Systems A	Introduction to Graphic Tools	Projektbasiertes Lernen 1	Internationales Eignungsprüfungspraktikum A
Grundlagentraining Geschäftsdokumente	Spezialvorlesungen 2	Globale Wirtschaft	Basic Practice on VBA A
Grundlagentraining Tabellenkalkulation	Einführung in die Nutzung von Information 2	Einführung in ERP	Erstellung technischer Dokumente B
Spezialvorlesungen 1	Generelle Praxis in Dokument-Erstellung	Übersicht über e-Business	Generelle Praxis in Japanisch 2
Einführung in die Nutzung von Information 1	Basics of Computing Systems B	Grundlagentraining Karriere-Aufbau	Technisches Japanisch 4
Basic Practice on Presentations	Einführung in CAD	Erstellung technischer Dokumente A	Business-Japanisch 2
Technisches Japanisch 1A	Technisches Japanisch 2A	Generelle Praxis in Japanisch 1	
Praxis in Japanisch 1	Praxis in Japanisch 2	Technisches Japanisch 3	
Technisches Japanisch 1B	Technisches Japanisch 2B	Business-Japanisch 1	
Japanisch-Konversation 1	Japanisch-Konversation 2	Projektbasiertes Lernen 2A	
Japanische Kultur 1	Japanische Kultur 2	Lieferketten	

In der heutigen globalen Gesellschaft werden Kompetenzen im Business- und IT-Bereich vorausgesetzt. Da in immer kürzerer zeitlicher Abfolge neue digitale Technologien wie K.I., Internet der Dinge, Cloud-Computing, VR/AR, Drohnen und 5G erscheinen, wird auch der Wechsel von existierenden Geschäftsmodellen beschleunigt. In diesem Kurs wird IT und Business gelehrt, um DX-Mitarbeiter auszubilden, die in der Lage sind, mithilfe modernster digitaler Technologien neue Geschäftsmodelle zu erschaffen und herkömmliche Geschäftsmodelle zu revolutionieren. Absolventen dieses Kurses erhalten ein "Diplom", das ihnen ermöglicht, in ihrem Heimatland oder in Japan in den Beruf einzusteigen.



1. Jahr In diesem Kurs, der sich hauptsächlich an internationale Studenten aus Sprachkulturen richtet, in denen keine chinesischen Schriftzeichen benutzt werden, wird spezialisiertes Wissen beigebracht und die in der Geschäftswelt erforderlichen Japanischkenntnisse vertieft, wobei gleichzeitig die Grundlage für IT und Wirtschaft gelegt wird. Neben Computer-, Microsoft-Office-Grundlagen und Präsentationsfähigkeiten werden Japanischkurse wie "Technisches Japanisch" angeboten, in denen sich Studenten die Fähigkeit aneignen können, Texte zu erstellen oder ihre Kommunikationskraft zu verbessern.

2. Jahr Die Studenten wählen aus einer Vielfalt von Themen, die in Bezug zu Wirtschaft und IT stehen, ihre gewünschten Kurse aus, um ihre Fähigkeiten weiter zu verbessern und ihr Wissen zu vertiefen. Neben der Einführung in SAP, einem umfassenden Verwaltungssystem des Unternehmens-Managements, sowie Logistik werden auch Kurse zur Programmierung und zum Management angeboten, sodass die Studenten sich die Fähigkeit aneignen können, in einer Vielzahl von Industrien auf DX-Bedürfnisse zu reagieren.

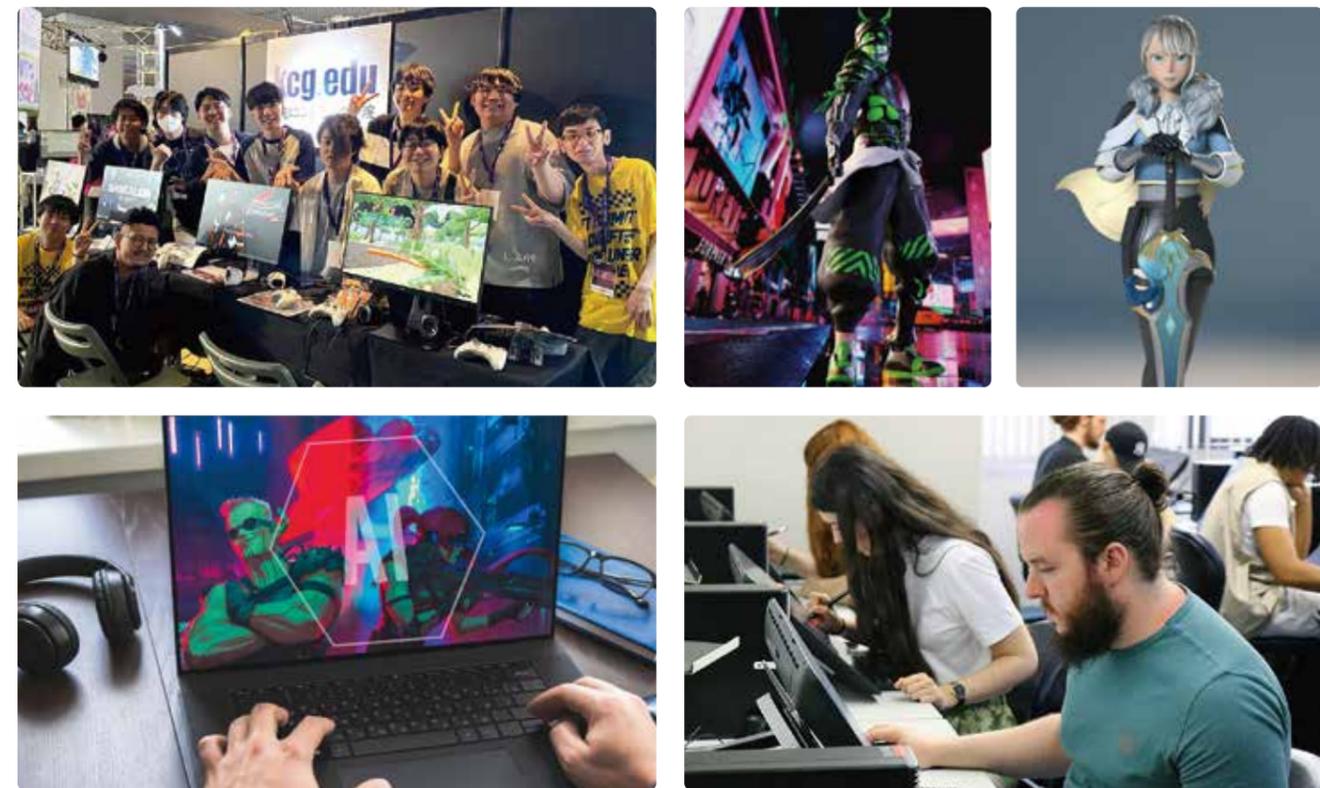


Spezialisierte Kurse

1. Jahr		2. Jahr	
Basics of Computing Systems A	Introduction to Graphic Tools	Projektbasiertes Lernen 1	Internationales Eignungsprüfungspraktikum A
Grundlagentraining Geschäftsdokumente	Spezialvorlesungen 2	Basics of Computing Systems B	Erstellung technischer Dokumente B
Grundlagentraining Tabellenkalkulation	Einführung in die Nutzung von Information 2	Angewandte Web-Animation	Generelle Praxis in Japanisch 2
Spezialvorlesungen 1	Generelle Praxis in Dokument-Erstellung	Basics of Web Content Production 2	Technisches Japanisch 4
Einführung in die Nutzung von Information 1	Basics of Computing Systems B	Grundlagentraining Karriere-Aufbau	Business-Japanisch 2
Basic Practice on Presentations	Einführung in CAD	Erstellung technischer Dokumente A	
Technisches Japanisch 1A	Technisches Japanisch 2A	Generelle Praxis in Japanisch 1	
Praxis in Japanisch 1	Praxis in Japanisch 2	Technisches Japanisch 3	
Technisches Japanisch 1B	Technisches Japanisch 2B	Business-Japanisch 1	
Japanisch-Konversation 1	Japanisch-Konversation 2	Projektbasiertes Lernen 2A	
Japanische Kultur 1	Japanische Kultur 2	Grundlagen der 3D-Animation	
		Informationssicherheit	

Internationaler Manga-/Anime-Technologie-Kurs Programm Kunst und Design 3 Jahre Diplom Rakuoku Campus

Dieser Kurs entwickelt mit einer globalen Perspektive Fachkräfte der digitalen Manga- und Anime-Produktion, die über Fähigkeiten in KI, Management und Marketing verfügen. Nachdem sich die Studenten die Grundlagen erarbeitet haben, können sie die Nutzung von Zeichenanwendungen wie Maya und AutoDesk sowie 3D-Computergrafik-Anwendungen wie Blender erlernen. Zudem arbeiten sie auch an der Produktion von Promotion-Videos unter Nutzung von KI. In Zusammenarbeit mit Bildungseinrichtungen in anderen Ländern erhalten die Studenten die Gelegenheit, Illustration und modernste KI zu studieren. In diesem Kurs werden vor allem Kenntnisse über angewandte generative KI vertieft.



Spezialisierte Kurse		
<p>1. Jahr</p> <p>Erforderlich</p> <ul style="list-style-type: none"> Basics of Computing Systems A Grundlagentraining Geschäftsdokumente Grundlagentraining Tabellenkalkulation Einführung in die Nutzung von Information 1, 2 Basic Practice on Presentations Introduction to Graphic Tools Spezialvorlesungen 1 Basics of Web Animation Basics of Web Content Production 1 Design-Übungen <p>Von der Fakultät empfohlen</p> <ul style="list-style-type: none"> Technisches Japanisch 1A, 1B, 2A, 2B Praxis in Japanisch 1, 2 Japanisch-Konversation 1, 2 Japanische Kultur 1, 2 	<p>2. Jahr</p> <p>Erforderlich</p> <ul style="list-style-type: none"> Projektbasiertes Lernen 1, 2A Basics of Computing Systems B Angewandte Web-Animation Basics of Web Content Production 2 Grundlagentraining Karriere-Aufbau Grundlagen der 3D-Animation Einführung in CAD Internationales Eignungsprüfungspraktikum A <p>Von der Fakultät empfohlen</p> <ul style="list-style-type: none"> Erstellung technischer Dokumente A, B Generelle Praxis in Japanisch 1, 2 Technisches Japanisch 3, 4 Business-Japanisch 1, 2 	<p>3. Jahr</p> <p>Erforderlich</p> <ul style="list-style-type: none"> Überblick über UI/UX Grundlagen des Zeichnens A, B Grundlagen der Charakter-Kreation 3D-CG-Modellierung und Animation 1 Videobearbeitung (Spezialeffekte) Projektbasiertes Lernen 2B SPI-Praxis 3D-CG-Modellierung und Animation 2 Anwendung von GenAI (Adobe) <p>Von der Fakultät empfohlen</p> <ul style="list-style-type: none"> Generelle Praxis in Japanisch 3, 4 Technisches Japanisch 5, 6 Praxis in Japanisch 3, 4 Erstellung technischer Dokumente C

In diesem interdisziplinären Kurs wird der Einsatz generativer KI in einer Vielzahl von unterschiedlichen Feldern wie Innovation für eine nachhaltige regionalen Industrie, Handel, Finanzen, Logistik, medizinische Informationen und internationale Investitionen untersucht. Die Studenten dieses Kurses erwerben auch Fähigkeiten und Kenntnisse über Enterprise Resource Planning (ERP), ein integriertes Management-System, das Unternehmen ermöglicht, ihre Business-Ressourcen zentral zu verwalten und maximal gewinnbringend zu nutzen. In Hinblick der Werte der nächsten Generation werden in diesem Kurs Management-Fähigkeiten entwickelt, die Management-Strategien für globale Unternehmen hervorbringen und deren Organisation in Bewegung setzen können.



Spezialisierte Kurse		
<p>1. Jahr</p> <p>Erforderlich</p> <ul style="list-style-type: none"> Basics of Computing Systems A, B Grundlagentraining Geschäftsdokumente Grundlagentraining Tabellenkalkulation Spezialvorlesungen Einführung in die Nutzung von Information 1, 2 Basic Practice on Presentations Introduction to Graphic Tools Generelle Praxis in Dokument-Erstellung Einführung in CAD <p>Von der Fakultät empfohlen</p> <ul style="list-style-type: none"> Technisches Japanisch 1A, 1B, 2A, 2B Praxis in Japanisch 1, 2 Japanisch-Konversation 2 Japanische Kultur 1, 2 	<p>2. Jahr</p> <p>Erforderlich</p> <ul style="list-style-type: none"> Projektbasiertes Lernen 1, 2A Globale Wirtschaft Einführung in ERP Übersicht über e-Business Grundlagentraining Karriere-Aufbau Lieferketten Internationales Eignungsprüfungspraktikum A Basic Practice on VBA A <p>Von der Fakultät empfohlen</p> <ul style="list-style-type: none"> Erstellung technischer Dokumente A, B Generelle Praxis in Japanisch 1, 2 Technisches Japanisch 3, 4 Business-Japanisch 1, 2 	<p>3. Jahr</p> <p>Erforderlich</p> <ul style="list-style-type: none"> Informationsmathematik Übersicht über Unternehmenssysteme Datenbank-Design Internationales Eignungsprüfungspraktikum B Projekt-Management-Techniken Business Administration Operations Research Projektbasiertes Lernen 2B Grundlagentraining Statistik SPI-Praxis Data Mining <p>Von der Fakultät empfohlen</p> <ul style="list-style-type: none"> Generelle Praxis in Japanisch 3, 4 Technisches Japanisch 5, 6 Praxis in Japanisch 3, 4 Erstellung technischer Dokumente C

Dieses Programm vermittelt - von den Grundlagen bis hin zu fortgeschrittenen Techniken - Kenntnisse über Programmierung und System-Design und bildet Solution Engineers sowie IT-Architekten aus, die die Bedürfnisse globaler Unternehmen analysieren und mithilfe von IT-Systemen Lösungen vorschlagen und umsetzen können. In diesem Programm werden globale Fachkräfte entwickelt, die auf die Anforderungen einer fortgeschrittenen IT-getriebenen Gesellschaft mittels Einsatz generativer KI, IoT usw. eingehen können.



Spezialisierte Kurse

1. Jahr	2. Jahr	3. Jahr	4. Jahr
<p>Erforderlich</p> <ul style="list-style-type: none"> Basics of Computing Systems A Grundlagentraining Geschäftsdokumente Grundlagentraining Tabellenkalkulation Spezialvorlesungen 1 Einführung in die Nutzung von Information 1 Grundlagentraining Access Spezialvorlesungen 2 Einführung in die Nutzung von Information 2 <p>Von der Fakultät empfohlen</p> <ul style="list-style-type: none"> Basic Practice on Presentations Basics of Computing Systems B Basics of Web Content Production 1 Introduction to Graphic Tools 	<p>Erforderlich</p> <ul style="list-style-type: none"> Projektbasiertes Lernen 1 Einführung in Algorithmen Projektbasiertes Lernen 2A <p>Von der Fakultät empfohlen</p> <ul style="list-style-type: none"> Basic Practice on VBA A Basics of Web Content Production 2 Grundlagentraining Karriere-Aufbau Basic Practice on VBA B Einführung in CAD Internationales Eignungsprüfungspraktikum A 	<p>Erforderlich</p> <ul style="list-style-type: none"> Introduction to System Development Übersicht über Unternehmenssysteme Projektbasiertes Lernen 2B <p>Von der Fakultät empfohlen</p> <ul style="list-style-type: none"> Basics of Web Animation Internationales Eignungsprüfungspraktikum B Datenbank-Design Overview of Management Information Systems Introduction to PHP SPI-Praxis Grundlagentraining Statistik Introduction to Python Introduction to Network Management 	<p>Erforderlich</p> <ul style="list-style-type: none"> Projektbasiertes Lernen 3A Projektbasiertes Lernen 3B <p>Von der Fakultät empfohlen</p> <ul style="list-style-type: none"> Internationales Eignungsprüfungspraktikum C KI-Programmierung 1 Einführung in Audio und Akustik Grundlagen der 3D-Animation Fortgeschrittene Studien in Fintech KI-Programmierung 2 Überblick über Verarbeitung von Umweltinformationen Angewandte 3D-Animation

Dieses Programm richtet sich an angehende Art Directors. Hier lernen Studenten, die Möglichkeiten der digitalen Kunst gänzlich auszuschöpfen, sich Kunstwerke noch vor Beginn der Erschaffung in ihrer vollendeten Form vorzustellen und Planungs- und Management-Fähigkeiten zu erwerben, um Projekte zum Erfolg zu führen. Ziel der Studenten ist es, fortgeschrittene Produktionstechniken und die Erstellung von Konzepten erlernen, einschließlich der Fähigkeit, auf Bedürfnisse der Kunden einzugehen, mit ihnen zu verhandeln/ihnen Vorschläge zu unterbreiten und zu präsentieren.



Spezialisierte Kurse

1. Jahr	2. Jahr	3. Jahr	4. Jahr
<p>Erforderlich</p> <ul style="list-style-type: none"> Basics of Computing Systems A Grundlagentraining Geschäftsdokumente Grundlagentraining Tabellenkalkulation Spezialvorlesungen 1 Einführung in die Nutzung von Information 1 Introduction to Graphic Tools Spezialvorlesungen 2 Einführung in die Nutzung von Information 2 <p>Von der Fakultät empfohlen</p> <ul style="list-style-type: none"> Basic Practice on Presentations Basics of Web Animation Basics of Web Content Production 1 Design-Übungen 	<p>Erforderlich</p> <ul style="list-style-type: none"> Projektbasiertes Lernen 1 Einführung in CAD Projektbasiertes Lernen 2A <p>Von der Fakultät empfohlen</p> <ul style="list-style-type: none"> Angewandte Web-Animation Basics of Web Content Production 2 Grundlagentraining Karriere-Aufbau Einführung in 3D CG Angewandtes CAD Internationales Eignungsprüfungspraktikum A 	<p>Erforderlich</p> <ul style="list-style-type: none"> Überblick über UI/UX Grundlagen des Zeichnens A Projektbasiertes Lernen 2B <p>Von der Fakultät empfohlen</p> <ul style="list-style-type: none"> Grundlagen der Charakter-Kreation Internationales Eignungsprüfungspraktikum B Datenbank-Design Grundlagen der 3D-Animation Überblick über Architektur SPI-Praxis Grundlagentraining Statistik Grundlagen des Zeichnens B Angewandte 3D-Animation 	<p>Erforderlich</p> <ul style="list-style-type: none"> Projektbasiertes Lernen 3A Projektbasiertes Lernen 3B <p>Von der Fakultät empfohlen</p> <ul style="list-style-type: none"> Internationales Eignungsprüfungspraktikum C Forschung in 3D-Animationsvideo 1 Einführung in Audio und Akustik Praxis in Videoproduktion 1 Forschung in 3D-Animationsvideo 2 Praxis in digitaler Sound-Produktion Praxis in Videoproduktion 2 Drehbuchtechniken

Studenten erlernen Methoden, mit denen sie die Management-Ressourcen eines ganzen Unternehmens - Personal, Waren, Finanzmittel und Informationen - unter Einsatz von IT integrieren und handhaben können. Das Ziel besteht darin, IT-Berater und Projektmanager auszubilden, die eine aktive Rolle in der globalen Gesellschaft spielen können. KCG hat einen Studienplan entwickelt, mit dem von Geschäftsleuten benötigte Fähigkeiten vermittelt werden, um Fachkräfte auszubilden, die die Voraussetzungen erfüllen, in einer Vielzahl von Branchen der IT-Welt erfolgreich zu arbeiten.



Spezialisierte Kurse

1. Jahr

- Erforderlich**
- Basics of Computing Systems A
 - Grundlagentraining Geschäftsdokumente
 - Grundlagentraining Tabellenkalkulation
 - Spezialvorlesungen 1
 - Einführung in die Nutzung von Information 1
 - Introduction to Graphic Tools
 - Spezialvorlesungen 2
 - Einführung in die Nutzung von Information 2
- Von der Fakultät empfohlen**
- Basic Practice on Presentations
 - Basics of Web Animation
 - Basics of Web Content Production 1
 - Überblick über Tourismusstudien

2. Jahr

- Erforderlich**
- Projektbasiertes Lernen 1
 - Praxis in Fotografie
 - Projektbasiertes Lernen 2A
- Von der Fakultät empfohlen**
- Überblick über Reisezielmanagement
 - Basics of Web Content Production 2
 - Grundlagentraining Karriere-Aufbau
 - Grundlagen der 3D-Animation
 - Angewandtes CAD
 - Internationales Eignungsprüfungspraktikum A

3. Jahr

- Erforderlich**
- Überblick über UI/UX
 - New-Tourism-Business
 - Projektbasiertes Lernen 2B
- Von der Fakultät empfohlen**
- Introduction to System Development
 - Internationales Eignungsprüfungspraktikum B
 - Datenbank-Design
 - Basic Practice on VBA A
 - Overview of Management Information Systems
 - SPI-Praxis
 - Grundlagentraining Statistik
 - Praxis in dynamischer Statistik im Tourismus
 - Basic Practice on VBA B
 - Grundlagentraining Access

4. Jahr

- Erforderlich**
- Projektbasiertes Lernen 3A
 - Projektbasiertes Lernen 3B
- Von der Fakultät empfohlen**
- Internationales Eignungsprüfungspraktikum C
 - Einführung in ERP
 - Fortgeschrittene Studien in Fintech
 - Inbound-Tourismus
 - Praxis in ERP-Entwicklung
 - Business Administration
 - Kyoto-Kultur-Feldseminar

K.I., Cyber-physische Systeme usw. werden heute in verschiedensten Bereichen eingesetzt, und die digitale Transformation (DX) schreitet immer weiter voran. Darüber hinaus erfolgt eine kontinuierliche Implementation von 5G, und das Metaverse wächst im globalen Maßstab. In diesem Kurs sollen die für die Aneignung von Fachwissen erforderlichen Japanischkenntnisse der Studenten vertieft und zugleich hinsichtlich der fortschreitenden DX wichtige Computer- und Informationstechnologien von Grund auf beigebracht werden. Studenten erhalten außerdem die Möglichkeit, aus einem breiten Angebot an Wahlfächern diejenigen auszuwählen, für die sie sich am meisten interessieren, und sich anspruchsvolle IT-Kenntnisse aneignen. Neben den für den IT-Business-Bereich bedeutenden Datenbank-, Programmier- und Netzwerk-Technologien werden auch Japanisch-Programme wie „Technisches Japanisch“ angeboten, sodass Fachkräfte ausgebildet werden, die über die für die Bereiche der Computer-Technologie und Business erforderlichen Japanischkenntnisse verfügen. Absolventen dieses Kurses erhalten ein "Diplom", das ihnen

ermöglicht, sich am KCGI der KCG-Gruppe einzuschreiben und den Master-Abschluss anzustreben.

Spezialisierte Kurse

- | | |
|--|--|
| Basic Practice on Presentations | Introduction to PHP |
| Basic Practice on VBA A | Datenbank-Design |
| Generelle Praxis in Dokument-Erstellung | Projektbasiertes Lernen |
| Basic Practice on Preparing for Qualification Examinations | Grundlagentraining Karriere-Aufbau |
| Übersicht über Unternehmenssysteme | Grundlagentraining Statistik |
| Overview of Management Information Systems | Technisches Japanisch |
| Introduction to Network Management | SPI-Praxis |
| Introduction to Graphic Tools | Basics of Web Content Production |
| Introduction to Python | Grundlagen der 3D-Animation |
| Basics of Computing Systems | Grundlagentraining Tabellenkalkulation |
| Introduction to System Development | Grundlagentraining Access |

Hinweis: Wahl und Studium von Fächern anderer Fakultäten sind ebenfalls möglich.



pascal py HTML CSS
 php java C# asp

Nachdem sich Studenten die von der Gesellschaft benötigten Grundlagen der Computer-Technologie und -Kenntnisse angeeignet haben, können sie in diesem Kurs die Grundlagen in Kunst, Erstellung von Konzepten, praktische Produktionskompetenzen und den Umgang mit branchenüblicher Software erlernen. Hier werden Kreativkräfte und Designer ausgebildet, die über neueste IT-Kenntnisse, Kreativität und die Fähigkeit verfügen, Ideen zu entwickeln und zu präsentieren. Absolventen dieses Kurses erhalten ein "Diplom", das ihnen ermöglicht, sich am KCGI der KCG-Gruppe einzuschreiben und den Master-Abschluss anzustreben.



Werbespot zum 50-jährigen Jubiläum der KCG-Gruppe (<https://www.kcg.ac.jp/kyocotan/cm/>)



Spezialisierte Kurse

Introduction to Graphic Tools Design-Übungen	Überblick über UI/UX Grundlagen des Zeichnens
Grundlagen der 3D-Animation	Projektbasiertes Lernen
Basic Practice on Preparing for Qualification Examinations	Grundlagentraining Karriere-Aufbau
CAD-Praxis	Einführung in Manga
Basics of Web Content Production	Einführung in Anime
Generelle Praxis in Dokument-Erstellung	Charakter-Produktion
Überblick über Architektur	Praxis in Charakter-Illustration
Basics of Web Animation	Videoproduktion
	Basic Practice on Presentations
	Technisches Japanisch

Hinweis: Wahl und Studium von Fächern anderer Fakultäten sind ebenfalls möglich.



Dieser Kurs nutzt den Vorteil des Standorts von KCG in Kyoto, einem der bekanntesten Tourismusziele Japans, und bietet einen umfassenden Studienplan für neue Tourismus-Dienstleistungen und -Geschäftsmodelle mit angewandter IT an. Studenten versuchen, Lösungen für unterschiedliche Herausforderungen zu finden, mit der Tourismusgebiete konfrontiert werden, wie Bereitstellung von Tourismusinformationen, Umwandlung touristischer Aktivitäten in Daten sowie deren Analyse und Prognostizierung. Mit diesem Kurs werden Fachkräfte ausgebildet, die zur Entwicklung einer robusten und nachhaltigen Tourismusbranche beitragen können. Absolventen dieses Kurses erhalten ein "Diplom", das ihnen ermöglicht, sich am KCGI

der KCG-Gruppe einzuschreiben und den Master-Abschluss anzustreben.

Spezialisierte Kurse

Überblick über Tourismusstudien Praxis in Fotografie	Basic Practice on Preparing for Qualification Examinations A, B
Überblick über Reisezielmanagement	New-Tourismus-Business
Tourismus-Verkehr-Business	Kyoto-Kultur-Feldseminar
Tourismus-Kommunikation	Praxis in dynamischer Statistik im Tourismus
	Inbound-Tourismus

Hinweis: Wahl und Studium von Fächern anderer Fakultäten sind ebenfalls möglich.

Erwerbbarer Qualifikationen

Itinerary Control Manager

Der Erwerb der Qualifikation zum Itinerary Control Manager ist für Reiseleiter, die von Reiseagenturen geplante Reisetouren oder Gruppenreisen betreuen, obligatorisch.

Certified Travel Supervisor

"Certified Travel Supervisor" ist eine nationale Qualifikation, die durch das Reiseagenturgesetz vorgeschrieben wird. Sie ist erforderlich, um im Namen einer Reiseagentur Reisen im Inland oder nach Übersee zu vertreiben. Das Reiseagenturgesetz schreibt vor, dass jedes Vertriebsbüro einer Reiseagentur mit mindestens einem Certified Travel Supervisor besetzt sein muss.

Inbound Business Director-Zertifizierungsprüfung

Die Inbound Business Director-Zertifizierungsprüfung ist ein Eignungstest, der bescheinigt, dass Geprüfte über die erforderlichen Kenntnisse verfügen, um Inbound-Geschäfte zu entwickeln, die sich an ausländische Besucher in Japan richten. Um diese Prüfung zu bestehen, sind Kenntnisse über die aktuellen Bedingungen und Trends im Inbound-Tourismus, die Fähigkeit, für Kunden attraktive Inbound-Business-Projekte zu planen, Verständnis der ausländischen Besucher in Japan, die Fähigkeit, auf diese einzugehen sowie Kenntnisse über "New Tourism" und eine auf Tourismus ausgerichtete Stadtentwicklung erforderlich.





Internationale KCG-Studenten: Antragsvoraussetzungen

Antragsberechtigt sind ausländische Staatsangehörige, die jedes der folgenden Kriterien erfüllen.

(1) Der Antragssteller hat oder wird eine 12-jährige Schulausbildung in Japan und/oder im Heimatland des Antragsstellers abgeschlossen/abschließen; oder ist im Heimatland des Antragsstellers für den Hochschulzugang qualifiziert; oder verfügt über eine den oben genannten Anforderungen entsprechende Qualifikation.

Der Antragssteller wurde von KCG akzeptiert, ist 18 Jahre oder älter, erfüllt mindestens eine der folgenden Bedingungen und verfügt über eine Kenntnis der japanischen Sprache, dass er Vorlesungen verstehen kann.

1) Der Antragssteller hat N1 (Stufe 1) oder N2 (Stufe 2) des von der Japan Foundation und den Japan Educational Exchanges and Services durchgeführten Japanese Language Proficiency Test (JLPT) bestanden.

2) Der Antragssteller hat bei der von der Japan Student Services Organization (JASSO) durchgeführten Prüfung für die Zulassung zu japanischen Universitäten (EJU) eine Gesamtpunktzahl von mindestens 200 Punkten (Kombination aus Lesen, Hören und Hör-/Leseverständnis) erreicht.

3) Der Antragsteller hat beim von der Japan Kanji Aptitude Testing Foundation (JKATF) durchgeführten Japan Kanji Aptitude Test oder dem JLRT Hör-/Lesetest (Schreibtest) eine Gesamtpunktzahl von mindestens 400 Punkten erreicht.

4) Der Antragsteller hat eine mindestens sechsmontatige Ausbildung in japanischer Sprache an einer Bildungseinrichtung für den Japanischunterricht für ausländische Staatsangehörige absolviert, die gemäß Stellungnahme des Ministers für Bildung, Kultur, Sport, Wissenschaft und Technologie durch den Justizminister anerkannt worden ist. (Allerdings muss die Anwesenheitsquote mindestens 90 % betragen)

5) Der Antragsteller hat eine mindestens einjährige Ausbildung an einer in Artikel 1 des japanischen Schulbildungsgesetzes genannten Bildungseinrichtungen absolviert (Grundschule, Junior High School, High School, Technische High School, Junior College, Universität oder Graduiertenschule).

* Einschließlich des internationalen Baccalauréat-Abschlusses (Für Details bitte anfragen.)

(2) Der Antragssteller verfügt über einen notwendigen Aufenthaltsstatus (Visa), um sich vom Zeitpunkt der Zulassung zum KCG bis zum Studienabschluss uneingeschränkt in Japan aufzuhalten.

* Ausländischer Student, Person mit ständigem Wohnsitz, Ehepartner oder Familienangehöriger von japanischen Staatsangehörigen usw.

(3) Der Antragssteller wurde vom Rektor oder einem Lehrer der Schule, die der Antragssteller besucht hat, empfohlen.

(4) Der Antragssteller kann für die Übernahme aller Kosten des Aufenthalts in Japan garantieren.

Auswahl für die Zulassung (Aufnahmeprüfung für internationale Studenten)

Auswahl nach Unterlagen Der Antragssteller wird anhand der eingereichten Unterlagen beurteilt.

Auswahl durch Vorstellungsgespräch Der Antragssteller wird anhand eines Vorstellungsgesprächs auf Grundlage eingereicherter Unterlagen usw. beurteilt.

* Vorstellungsgespräche können an einem bestimmten Ort oder online per Videochat (Zoom usw.) erfolgen. Antragssteller, die sich der Prüfung online unterziehen, müssen zum Zeitpunkt der Prüfung z. B. zu Hause über die erforderlichen Voraussetzungen der Online-Kommunikation verfügen, einschließlich PC, Mikrophon, Lautsprecher, Kamera (der Bewerber muss in der Lage sein, Live-Video zu übertragen) und Internetverbindung.

* Antragssteller werden mit der Übersendung der Zulassungsbescheinigung der Prüfung über Zeit, Datum und Ort (Form) des Vorstellungsgesprächs informiert. (Dies erfolgt in der Regel innerhalb von zwei Wochen nach Eingang der eingereichten Unterlagen).



Flexibler Online-Kurs

Flexible Online Course

Weitere Informationen



Programm für international angewandte Informatik

In Japan herrscht aktuell ein akuter Mangel an IT-Fachkräften. Bis 2030 wird dieser Mangel voraussichtlich auf rund 450.000 Personen ansteigen. (Erhebung zum Bedarf an IT-Personal (Überblick), METI, April 2019)

In Anbetracht dieser Lage hegt KCG den Wunsch, dass viele Menschen IT studieren, damit sie führende Rollen in der globalen IT-Branche einnehmen können. Mit diesem Ziel vor Augen hat KCG die flexiblen Online-Kurse eingeführt.

Vorteile von den flexiblen Online-Kursen

Studieren Sie mit Ihrem eigenen Rhythmus und an einem Ort Ihrer Wahl!

KING-LMS, das hochmoderne Lern-Management-System, bietet 24 Stunden am Tag Zugang zu Lerninhalten. Mit KING-LMS erhalten Sie vorab bereitgestellte Vorlesungsvideos und Unterrichtsmaterial und können Klassen nach Ihrem Zeitplan besuchen. Sie können sich die Vorlesungen so oft ansehen und anhören, wie Sie möchten, und mit Ihrem eigenen Rhythmus studieren.

Verwandeln Sie jeden Kurs in einen Vollzeitkurs!

- Flexibler Online-Kurs**
- Art & Design
 - Business & Management
 - Computer Science
 - Digital Game & Amusement
 - Engineering for Embedded Systems

Erhalten Sie mit Abschluss ein Advanced Diploma!

Das Advanced Diploma ist eine Qualifikation, die durch Erfüllung bestimmter Bedingungen und der Absolvierung eines Programms der Fachausbildung an einer berufsbildenden höheren Schule mit einer Laufzeit von 4 Jahren erlangt werden kann. MEXT erkennt das Advanced Diploma als einen Abschluss an, der dem Bachelor an einer Universität gleichkommt. Das Advanced Diploma wird Studenten verliehen, die sich nicht nur Wissen, sondern auch Fertigkeiten in einem Fachbereich angeeignet haben. Es wird zunehmend als einem Bachelor-Abschluss gleichwertig oder sogar als höher erachtet. Man erwartet, dass Besitzer eines Advanced Diploma, die IT studiert haben, in der kommenden Ära mehr als je zuvor gefragt sein werden.

Intensives Studium durch „Schooling“: Steigern Sie Ihre Effizienz!

Im Programm für international angewandte Informatik bieten wir ein intensives Studienprogramm namens „Schooling“ an. Dabei handelt es sich um ein Präsenzstudium unter direkter Aufsicht eines Dozenten. Schooling wird zweimal im Jahr für einen Zeitraum von jeweils zwei Wochen angeboten: Im Sommer, von August bis September, und im Frühjahr, von Februar bis März. Die Unterrichtsräume für Schooling befinden sich im Kyoto Ekimae Campus von KCG, der vom Bahnhof Kyoto aus zu Fuß in sieben Minuten zu erreichen ist. Die Verkehrsanbindung ist ausgezeichnet, was den Besuch einfach macht.

Studienplan

Präsenzunterricht

Kreation von originale Arbeiten und Umsetzung herausfordernder Projekte

Grundkurse

Erlangung einer breiten Wissensbasis in einer Vielzahl von Bereichen

Angewandte Kurse

Erlangung einer breiten Wissensbasis in einer Vielzahl von Bereichen

Kurse zu Karrieremaßnahmen

Unterstützung Ihrer Jobsuche

Das sagen die internationalen KCG-Studenten

Tausende internationale Studenten sind an die KCG gekommen, um zu studieren und aufregende Karrieren zu starten.

Intensive Betreuung und exzellente Allgemeinbildung für internationale Studenten.

Nguyen Sy Nam

Interview-Video ▶



Information Processing Program
Information Processing Course

Sozialistische Republik Vietnam



Ich habe schon immer japanische Videospiele, Manga und Anime gemocht. Als mir jemand vorschlug, im Ausland zu studieren, beschloss ich, mich in einer komplett neuen Umgebung auf meine Zukunft vorzubereiten. Nach dem Besuch der Japanisch-Schule wollte ich IT studieren, weil mir klar wurde, dass dieser Bereich eine zentrale Rolle bei der Erschaffung einer Gesellschaft der Zukunft spielen würde. Daher habe ich mich an der KCG eingeschrieben. KCG bietet viele verschiedene Unterstützungsprogramme für internationale Studenten und eine Menge von Gelegenheiten, Allgemeinwissen außerhalb von IT zu erlangen. Ich habe fleißig studiert und konnte eine Stelle in einem japanischen IT-Unternehmen antreten. Kurz nach meinem Antritt bestand ich das IT-Ingenieur-Grundexamen.

Eines Tages würde ich gerne internationales Marketing machen.

Sukandar Ipung
Ismaya

Business IT Program

Republik Indonesien



Ich wollte in Japan studieren, in dem Land, das mich schon immer fasziniert hat. Da dieser Bereich in Zukunft unverzichtbar werden wird, wollte ich in Japan IT und auch Business studieren. Daher schrieb ich mich an der KCG ein. Weil ich so gut wie nichts über Computer wusste, brachten mir meine Professoren alles geduldig bei. Nach und nach eignete ich mir Wissen und Fertigkeiten an, und ich konnte fühlen, dass ich Fortschritt gemacht habe. Eines Tages würde ich gerne in einem auf Auslands-Marketing spezialisierten Bereich arbeiten. Ich möchte japanische Produkte und Technologie in meinem Heimatland Indonesien und in der Welt verbreiten.

Ich möchte die wichtigste Technologie der Welt studieren.

Natasha Maria Devina

Business IT Program

Republik Indonesien



Ich wollte in Japan studieren, einem der im Bereich von Technologie führenden Länder. Falls möglich, möchte ich wie meine Mutter werden, die als Buchhalterin arbeitet. Also schrieb ich mich an der KCG ein, um mir Wissen und Fertigkeiten im IT- und Business-Bereich anzueignen. Ich hatte mir Wissen über Computer selbst beigebracht, aber jetzt lerne ich von meinen Professoren an der KCG. Sie sind nett und geduldig, sodass ich viel Spaß am Besuch z.B. von Klassen mit Business-Bezug habe. In Zukunft würde ich gerne im Bereich von Online-Business-Programming arbeiten.

Der KCG-Exzellenzpreis gab mir Selbstvertrauen.

Lyu Langbiao

Interview-Video ▶



Digital Game Development Basics Program

Volksrepublik China



Nachdem ich mein Studium an einer Universität in China abgeschlossen hatte, arbeitete ich als Netzwerkingenieur, aber in mir regte sich der Wunsch nach einer kreativen Betätigung. Nach dem Besuch des Kyoto Japanese Language Training Center begann ich an der KCG, Videospiele zu studieren. Nach meinem Eintritt in die KCG haben meine Professoren mir richtig viel Knowhow eingehämmert. Dank ihnen und einem japanischen Freund gewann ich den KCG-Exzellenzpreis für ein Videospiele, das wir gemeinsam erschaffen haben. Ich konnte eine Stelle in einer Videospielefirma antreten, an der ich am meisten interessiert war. Ich arbeite weiter an meinen Skills, damit ich zu einem Teamleiter werden kann.

Mein Traum ist die Gründung einer Videospielefirma in meiner Heimat.

Gil Giron Andres
Francisco

Digital Game Development Basics Program

Republik Guatemala



Da es in meinem Heimatland nicht viele Universitäten gibt, sind dort die Möglichkeiten für ein Studium im IT-Bereich eingeschränkt. Daher beschloss ich, nach Japan zu gehen. An der KCG sind alle sehr freundlich, und ich kann mich hier gut darauf konzentrieren, viel über Videospiele zu lernen. Es gibt viele praktische Übungen, und es macht Spaß. Japan ist ein sicheres Land, und die Natur ist wunderschön. Hier in Kyoto verschlägt es mir die Sprache, wenn ich z.B. den herblich eingefärbten Arashi-Berg sehe. Nach meinem Abschluss würde ich gerne in einer japanischen Videospielefirma arbeiten, und - wenn ich Erfahrungen gesammelt habe - nach Guatemala zurückkehren und eine Game-Software-Entwicklungsfirma starten.

Ich würde gerne zur Entwicklung von IT in meiner Heimat beitragen.

Shakhzodshokhi
Shamsiddin

Information Processing Program
Information Processing Course

Republik Tadschikistan



Einer meiner Bekannten ist zum Studieren nach Japan gegangen, da dachte ich, dass ich das auch mache, und schrieb mich an der KCG ein. Es war das erste Mal, dass ich richtig IT studierte, und es war sehr schwer für mich. Aber meine Dozenten sind sehr nett, und die Computer-Ausstattung ist hochmodern. Daher habe ich hier sehr viel Spaß und genieße das Leben als Student. Nach meinem Abschluss würde ich gerne in einem IT-Unternehmen in Japan arbeiten, weiter lernen, etwas sparen und danach nach Tadschikistan zurückkehren, um eine Firma für Software/App-Entwicklung zu gründen und zur Entwicklung von IT in meinem Heimatland beizutragen.

Mit modernster Ausstattung Manga in Japan studieren.

Normans Sagastume
Javier Alexander

Art and Design Program
Manga and Anime Course

Republik Guatemala



Ich wollte schon immer nach Japan kommen und ein Manga-Künstler werden, weil mich die Tiefe und Subtilität von japanischen Manga fasziniert. Nachdem ich die Japanisch-Schule besucht hatte, schrieb ich mich also an der KCG ein. An der KCG gibt es all die modernste Ausstattung, um Manga zu studieren. Die Professoren an der KCG erklären alles sehr gründlich und schaffen ein Atmosphäre, in dem es einem leicht fällt, Fragen zu stellen. Mein Leben als Student lässt keine Wünsche offen, und ich genieße es in vollen Zügen. Ich hoffe, dass ich nach meinem Abschluss für einen japanischen Verlag arbeiten kann. Es wäre großartig, eine eigene Manga-Serie herauszubringen.

Das Modulsystem lässt mich meine eigene Karriere zusammenfügen.

Francis Daniel Cader
Olivares

Information Processing Program
Information Processing Course

Republik El Salvador



In Japan gibt es eine Menge von Firmen wie Nintendo, Sega oder Capcom, die mit einer herausragenden Technologie Videospiele entwickeln, und die auch in Lateinamerika sehr präsent sind. Ich wollte diese Firmen besuchen und von ihnen lernen, weswegen ich mich an der KCG eingeschrieben habe. Eine Sache, die mir an der KCG so gut gefällt, ist das Modulsystem. Ich kann meine eigene Karriere zusammenstellen, indem ich Klassen zu Themen wähle, die mich interessieren, wie z.B. CPUs oder Web-Programmierung. Sobald ich die Sprache besser beherrsche, würde ich gerne eine Arbeit antreten, bei der ich vielsprachige Tourismus-Webseiten erstellen kann.

Ich würde gerne im globalen Contents-Business arbeiten.

Naranjo Bejarano
Carlos

Digital Game Development Basics Program

Königreich Spanien



Ich habe schon immer die japanische Spitzentechnologie bewundert. Spiele wie Pokémon sind lustig, und die Technologie sucht in der Welt nach seinesgleichen. Nichts könnte mich glücklicher machen, als in Japan zum Thema Videospiele zu studieren. KCG bietet mit modernster Computer-Hardware und -Software eine ausgezeichnete Lernumgebung. Mein Ziel ist es, für ein bedeutendes Contents-Unternehmen in Japan zu arbeiten. Ich spreche Japanisch und Spanisch, und indem ich mir IT-Wissen aneigne, hoffe ich, im globalen Business tätig zu werden.

Fühlen der Resultate der KCG-Ausbildung.

Chanvongnaraz
Khampasith

Information Processing Program
Information Processing Course

Demokratische Volksrepublik Laos



Technologie bereichert das Leben der Menschen. Ich bin an die KCG gekommen, weil ich unbedingt IT studieren wollte, um für die Gesellschaft von Nutzen zu sein. Als erste Bildungseinrichtung Japans mit Fokus auf Computer blickt KCG auf eine lange Geschichte und Erfolgsbilanz in der IT-Ausbildung zurück. Ich glaube, dass ich mich an einer wirklich guten Schule eingeschrieben habe. Zunächst fühlte ich mich unsicher, weil ich noch nie Computer studiert hatte. Doch glücklicherweise erklären mir meine Professoren an der KCG alles sehr sorgfältig auf eine Weise, die leicht verständlich ist. Das Programmieren hat mir gleich Spaß gemacht. In der Zukunft würde ich gerne eine Stelle in einer Firma in Japan finden, die mit IT zu tun hat, und weiter programmieren und Arbeiten ausführen, die das Leben für Menschen auf der ganzen Welt angenehmer macht.

Ich möchte die japanische Sprache und Videotechnologie lernen.

Ralambozatovo
Narianja Vololoniaina

Art and Design Program
Art and Design Course

Republik Madagaskar



Ich interessierte mich für Japan, weil sich die Kultur hier völlig von der meines Heimatlands unterscheidet. Ich wollte Video und Fotografie, was ich an der Universität in Madagaskar studiert hatte, intensiver studieren, daher habe ich mich an der mir von MEXT empfohlenen KCG eingeschrieben. Ich bin wirklich froh, dass ich an der KCG studiere. In den Klassen wird einem, angefangen von Grundlagen, alles gründlich beigebracht. Die Dozenten und meine Kommilitonen sind alle sehr nett. Auch in der Freizeit sprechen sie mich immer an. Mein Traum ist es, als jemand zu arbeiten, der die japanische Kultur durch Videos Madagaskar und allen anderen Ländern auf der ganzen Welt zu vermittelt.

Studium mit Tiefgang der Spieleprogrammierung.

Kim Hae Rang

Information Processing Program
Information Processing Course

Republik Korea



Die Mädchenschule, die ich besuchte, hat eine Partnerschaft mit KCG, und eine meiner Vorgängerinnen studierte hier, weswegen mir KCG bereits vertraut war. Ich wusste, dass die Schule sehr gut mit Computern und anderem Zubehör ausgestattet ist und ich hier eine Ausbildung als Fachkraft erhalten könnte. Ich wollte Videospiele-Programmierung lernen, weil ich diese Story-basierten Spiele so gerne mag, die sie in Japan machen, sodass ich mich an der KCG einschrieb. Mein Traum ist es, eines Tages als Programmiererin in einer japanischen Videospiele-Firma zu arbeiten. Wenn ich mit meiner Kreativität ein Spiel erschaffen könnte und Menschen aus der ganzen Welt daran Spaß haben würden, würde mich das wirklich glücklich machen.

VIER JAHRESZEITEN

Die KCG veranstaltet für die Studenten ganzjährig zahlreiche Events.

- Einführungsveranstaltung für Studenten des 1. Jahres
- Immatrikulationsfeier
- Medizinische Vorsorgeuntersuchungen
- Beginn des Sommersemesters
- Willkommensfeier für Erstsemester und Vorstellung der Klubaktivitäten
- Staatsexamen im Frühling
- Campingausflug für Studenten des 1. Jahres
- Wandertag
- Job- und Informationsmesse auf dem Campus

4

Wichtige Veranstaltungen in Kyoto
Toyotomi Hideyoshi Kirschblüten-Prozession (Daigoji-Tempel)

April



Immatrikulationsfeier

- Jahrestag der Gründung (01.05.)
- Sportturniere
- Job- und Informationsmesse auf dem Campus

5

Aoi Festival (Shimogamo und Kamigamo Schrein)

Mai



Wandertag



Musikkonzert

- Musikkonzert
- Job- und Informationsmesse auf dem Campus

6

Kyoto Takigi Noh (Heian-jingu Schrein)

Juni

- Kultureller Lehrvortrag
- CG-Arts Zulassungstests
- Berufsberatung
- Job- und Informationsmesse auf dem Campus
- Sommerfest

7

Gion Festival (Yasaka Schrein und Innenstadt)

Juli



Sommerskurse



Japantag

- Ende des Sommersemesters
- Semesterabschlussprüfungen
- RIT Sommer Workshop
- Sommerferien
- Seminar für das Staatsexamen im Sommer
- Sommerkurse
- Praktikum
- Berufsberatungstage
- Berufsberatung

8

Gozan no Okuribi Feuerzeremonie (Daimonjyama etc.)

August



Turnier der berufsbildenden Fachschule in Kyoto



Berufsberatungstage

- J-ken (Joho kentei), IT-Zertifikatsprüfungen
- Turnier der berufsbildenden Fachschule in Kyoto
- Job- und Informationsmesse auf dem Campus
- Wintersemesterberatung
- Musikkonzert
- Medizinische Vorsorgeuntersuchungen

9

Mondschaubend (Daikakuji Tempel)

September

- Beginn des Wintersemesters
- Staatsexamen im Herbst
- Wandertag
- Berufsberatung

10

Jidai Festival (Heian-jingu Schrein)

Oktober



Wandertag

- Schulfest
- Berufsberatung
- Wissenschaftliche Vorträge
- Kunstbetrachtung
- CG-Arts Zulassungstests
- Elterngespräche

11

Arashiyama Herbstlaubfestival (Arashiyama)

November



Schulfest



Winterkurse

- Kultureller Lehrvortrag
- Berufsberatung
- Winterferien

12

Okera-Festival (Yasaka-Schrein)

Dezember

- Wiederaufnahme des Unterrichts
- Musikkonzert
- Berufsberatung

1

Bogenschießschau (Sanjusangendo Tempel)

Januar



KCG AWARDS

- Ende des Wintersemesters
- KCG AWARDS
- Semesterabschlussprüfungen
- J-ken (Joho kentei), IT-Zertifikatsprüfungen
- Frühlingsferien
- Berufsberatung
- Job- und Informationsmesse auf dem Campus
- Winterkurse

2

Pflaumenblütenfestival (Kitano-tenmangu Schrein)

Februar



Abschlusszeremonie



Abschiedsfeier

- Frühlingkurse
- Abschlusszeremonie
- Abschiedsfeier
- Job- und Informationsmesse auf dem Campus
- Seminar für das Staatsexamen im Frühling

3

Fackelfestival (Seiryoji Tempel)

March

1-jähriges Vorbereitungsprogramm (Start im April)

1,5-jähriges Vorbereitungsprogramm (Start im Oktober)

* Zielpersonen: Inhaber des JLPT (Japanese Language Proficiency Test) Level N3-N5

- KJLTC: Kyoto Japanese Language Training Center, KCG-Spezialkurs für ausländische Studenten, Sprachausbildung Japanisch für den Zugang zu japanischen Institutionen der höheren Bildung. Das KJLTC wurde vom Justizminister anerkannt.
- Dies ist ein Einführungskurs, ausgezeichnet durch das Ministerium für Erziehung, Kultur, Sport, Wissenschaft und Technologie. Auch wenn die Ausbildung im Heimatland weniger als 12 Jahre betrug, erwirbt man durch den Abschluss dieses Kurses die Qualifikation für höhere Bildungsinstitutionen Japans, inklusive der KCG.
- Zur Vorbereitung auf die Kurse der KCG ist die Belegung des Kurses Application Soft Operation Training (IT-Grundlagen) vorgeschrieben. Die erworbenen Credits werden in die KCG-Kurse integriert.
- Studenten mit den entsprechenden Fertigkeiten können reguläre Computerkurse der KCG belegen.
- Studenten, die nach Beendigung dieses Kurses reguläre Kurse der KCG besuchen, wird eine Reduzierung der Eintritts- und Schulgebühren oder eine Befreiung zugesprochen.

Die Klassen des Kurses Fachspezifisches Japanisch sind in verschiedene Gruppen unterteilt, auf der Grundlage eines Einstufungstests und den Endergebnissen der Semester. Wir empfehlen die Teilnahme an JLPT N2 oder N1 im Juli oder Dezember. Wir unterstützen außerdem Studenten, die an der Eignungsfeststellung für ausländische Studenten an japanischen Universitäten (EJU) teilnehmen wollen.

◆ Vorstellung der Kurse

Einführungskurse Einführungskurse des Ministeriums für Erziehung, Kultur, Sport, Wissenschaft und Technologie. Auch wenn die Studenten nicht die Voraussetzung einer 12-jährigen Schulausbildung in ihrem Heimatland erfüllen, sind sie nach Abschluss unseres Kurses berechtigt sich für höhere Bildungsinstitutionen Japans zu bewerben.

Studienplan **Fachspezifisches Japanisch**

- Japanischunterricht zum Erwerb von Sprachfertigkeiten notwendig für die höhere Bildung Japans und als Vorbereitung auf den JLPT N1 und N2.
- Klassen sind entsprechend den Sprachfertigkeiten der Studenten eingeteilt.
- Der Japanischunterricht beträgt mehr als 20 Stunden pro Woche (20 Wochen pro Semester, 40 Wochen pro Jahr)

Fächer	Inhalt
Japanisch 1 (Grammatik, Vokabular)	Grammatik und Vokabular für den allgemeinen und akademischen Gebrauch.
Japanisch 2 (Hörverständnis, Konversation)	Hörverständnis und Konversation für den allgemeinen und akademischen Gebrauch.
Japanisch 3 (Leseverständnis)	Leseverständnis von allgemeinen und akademischen Schriften, Zeitungen, Magazinen und literarischen Arbeiten.
Japanisch 4 (Aufbaukurs)	Verfassen von Aufsätzen, E-Mails, PowerPoint-Präsentationen und Firmendokumenten.
Über Japan	Unterricht zur japanischen Kultur, Gesellschaft und zum japanischen Werteverständnis.

Fächer für den Japanese Language Proficiency Test (JLPT) und die Eignungsfeststellung ausländischer Studenten für japanische Universitäten (EJU)

Die Klassen sind entsprechend den Sprachfertigkeiten der Studenten eingeteilt.

Fächer	Inhalt
Allgemeines Japanisch	Vorbereitungen auf den Japanese Language Proficiency Test (JLPT) und die Eignungsfeststellung ausländischer Studenten für japanische Universitäten (EJU) durch Übungen mit vergangenen Tests und anderen Materialien.

Grundfächer

Dient der Wissensvertiefung in anderen Fächern als Japanisch, um das notwendige Wissen für ein Studium an höheren Bildungseinrichtungen Japans zu erwerben.

Fächer	Inhalt
Grundfächer	Englisch, Mathematik, Naturwissenschaft (Physik, Chemie, Biologie), Geschichte, Geografie, Sozialkunde, IT-Grundlagen (Computer)

※ 6-8 Stunden pro Woche



◆ Programmangebot (Inhalt und Kapazitäten)

Semesterbeginn	Kursprogramm	Inhalt	Anzahl der zugelassenen Studienanfänger
April	Vorbereitungsprogramm (1 Jahr)	Einführungskurse in Japanisch, Mathematik, Englisch für Studenten, die höhere Bildungseinrichtungen Japans besuchen (Universitäten, berufsbildende Fachschulen)	60 Studenten
Oktober	Vorbereitungsprogramm (1,5 Jahre)		60 Studenten

◆ Bewerbungsvoraussetzungen

Der Bewerber muss alle folgenden Bedingungen erfüllen.

- ① Der Bewerber muss einen Abschluss der Sekundärstufe (Realschulabschluss) besitzen, ein Abschluss gleichrangig dem Realschulabschluss oder ein ähnliches Zertifikat, dass das erfolgreiche Erreichen der Anforderungen einer sekundären Schulausbildung (Realschulabschluss) bescheinigt.
- ② Der Bewerber muss mindestens Japanischkenntnisse auf Level N5 des Japanese Language Proficiency Test (oder äquivalent 150 Stunden Japanischunterricht) vorweisen.
- ③ Der Bewerber benötigt grundlegende akademische Kenntnisse, notwendig für den Besuch höherer Bildungsinstitutionen Japans (Universitäten oder berufsbildende Fachschulen).
- ④ Der Bewerber muss entweder 1) unter 23 Jahre alt sein (für Absolventen der Sekundärstufe), 2) unter 25 Jahre alt sein (für Absolventen einer Fachhochschule) oder 3) unter 27 Jahre alt sein (für Absolventen einer Universität).
- ⑤ Der Bewerber muss finanziell in der Lage sein Studien- und andere Schulgebühren, sowie den Lebensunterhalt in Japan zu bestreiten.
- ⑥ Der Bewerber muss körperlich und geistig in der Lage sein, seine Pflichten als Student wahrzunehmen und die Regeln der Schule befolgen. Das Verhalten und die Handlungen des Bewerbers dürfen zu keiner Zeit gegen geltendes japanisches Recht verstoßen.

Schreiben Sie sich am Kyoto College of Graduate Studies for Informatics (KCGI) ein, um ein Spitzenstudium im IT-Bereich zu absolvieren **Master-Program**



Nach dem Studienabschluss an der KCG ist ein Karriereweg, der Ihnen neben einem sofortigen Berufseinstieg zur Verfügung steht, das weiterführende Studium an unserer Bildungseinrichtung KCGI. Das KCGI ist Japans erste Graduiertenschule, die sich auf IT spezialisiert hat. Studenten, die ein Studienprogramm am KCGI absolvieren, erhalten einen Master of Science in Informationstechnologie (Fachabschluss). Dies ist der höchste Abschluss im Bereich der angewandten IT in Japan.

Grundsätzlich ist zur Einschreibung am KCGI der erfolgreiche Abschluss einer vierjährigen Universität oder ein fortgeschrittenes Diplom nach Abschluss eines vierjährigen Kurses an einer Berufsschule erforderlich. Absolventen der KCG können jedoch unter den folgenden besonderen Bedingungen eingeschrieben werden (siehe Bewerbungsrichtlinien).

„Bewerber, die ein dreijähriges Studienprogramm an der KCG erfolgreich absolviert haben, zum 1. April des Jahres, in dem sie das Studium am KCGI beginnen, mindestens 22 Jahre alt sind und aufgrund der Beurteilung ihrer akademischen Leistungen als für die Einschreibung qualifiziert befunden wurden, wodurch anerkannt wird, dass die akademischen Leistungen mindestens denen eines Universitätsabsolventen entsprechen.“

Eine Einschreibung am KCGI nach Abschluss der KCG ist somit der schnellste Weg zum höchsten Abschluss im Bereich der angewandten IT. Wir legen Ihnen ans Herz, im Anschluss an ein Fachhochschuldiplom an der KCG einen Master-Abschluss am KCGI zu erwerben.

◆ Besonderheiten des KCGI

Eine große Auswahl an Kursen im „English Mode“, um den Studenten einen Studienabschluss ausschließlich auf Englisch zu ermöglichen

Das KCGI bietet zahlreiche Kurse ausschließlich auf Englisch an („English Mode“), sodass Studenten ein Master-Studium vollständig auf Englisch absolvieren können. Viele dieser Kurse werden von internationalen Spitzenlehrern unterrichtet. Derzeit sind internationale Studierende aus 17 Ländern und Regionen auf dem Campus des KCGI vertreten (einschließlich Absolventen vom März 2022). Viele dieser Studenten besuchen Kurse auf Englisch.

Praxisorientierte Ausbildung zum Nutzen der Gesellschaft

- Ein Lehrplan, der auf die Bedürfnisse der Industrie und die Weiterentwicklung der IT ausgerichtet ist
- Lehrpläne, die praktische Lernmöglichkeiten einbeziehen
- Ein effektiver pädagogischer Ansatz, der E-Learning mit Präsenzunterricht kombiniert

Ausgewogenes Studium von IT (IKT) und Management

- Ausbildung von Fachleuten in zahlreichen Fachbereichen der IT, des Managements, usw.
- Zahlreiche Dozenten mit beruflicher Erfahrung bei der Planung von IT-Strategien im privatwirtschaftlichen Sektor

Ein Karrierewechsel in den IT-Bereich

- Zur Einschreibung werden Abschlüsse aus einer Vielzahl von Bereichen sowohl in den Natur- als auch in den Geisteswissenschaften akzeptiert.
- Die Studenten können basierend auf ihrem Wissensstand zum Zeitpunkt der Einschreibung mit dem Studium beginnen.

Global erfolgreich sein

- Seminare von internationalen Top-Führungskräften im IT-Bereich

Erworbene Kompetenzen zum Dienst an der Gesellschaft nutzen

- Finden Sie Ihre Traumkarriere dank aufmerksamer individueller Beratung
- Vernetzung mit anderen Absolventen

◆ Kurszusammenstellung

Einschreibung

Obligatorische Kurse

- Professionelle Kommunikation in der ICT-Industrie
- Führungstheorie
- Projektgrundlagen

Konzentrierte Kurse

- Künstliche Intelligenz
- Data Science
- Websystementwicklung
- Netzwerk-Administration
- Globales Unternehmertum
- ERP
- IT Manga und Anime
- IT-Tourismus

Wählen Sie eines der oben genannten Konzentrationsfelder

Industriekurse

- Finanzwesen
- Meereswesen
- Contentvermarktung
- Landwirtschaft
- Gesundheits- und Medizinwesen
- Bildung
- Videospiele

ODER

Maßgeschneiderter Lehrplan

Erstellen Sie Ihren eigenen Lehrplan und wählen Sie aus den nicht-obligatorischen Kursen aus, die Ihren individuellen Ausbildungszielen entsprechen.

Unterstützende Wahlkurse

Master-Projekt

Abschluss: Master of Science in Information Technology

◆ Tätigkeitsfelder

Das KCGI bietet Lehrpläne an, die die Ausbildung von IT-Spitzenfachkräften zum Ziel hat, die die Branche benötigt. Absolventen des KCGI können damit rechnen, in IT-bezogenen Bereichen wie den unten aufgeführten zu arbeiten.

CIO
(Chief Information Officer)

Projektmanager

KI-Architekt

Berater für
Systemintegration

Unternehmer

IT-Architekt

Berater für
Informationssicherheit

Content Production
Manager

Data Science-Spezialist



Kyoto – die Studentenstadt

Kyoto hat eine über 1200 Jahre alte Geschichte und war einst Hauptstadt des Landes. Heute ist Kyoto immer noch das kulturelle Zentrum Japans. Kyoto ist außerdem eine internationale Stadt in der viele junge Studenten zuhause sind. Die KCG-Campusse sind alle sehr günstig gelegen. So können nicht nur sämtliche Regionen Kyotos, sondern die ganzen Kansai-Region, wie Osaka, Nara, Kobe und Otsu, ganz einfach erreicht werden.



Umgebung des KCG Kyoto Ekimae Campus (KCGI Kyoto Ekimae Satellite)

Der Hauptbahnhof von Kyoto, wo sich die Linien von JR, Kintetsu und der U-Bahn treffen, ist das Tor zu Kyoto und wird von vielen Leuten aus ganz Japan besucht. In Kyoto existieren traditionelle und moderne Gebäudestrukturen in einer kontrastreichen Atmosphäre nebeneinander.

Sehenswürdigkeiten

- | | |
|-------------------------|----------------------|
| Toji-Tempel | Sanjusangendo-Tempel |
| Nishi-Hongwanji-Tempel | Nationalmuseum Kyoto |
| Higashi-Honganji-Tempel | Bahnhof Kyoto |
| Tofukuji-Tempel | Kyoto Aquarium |
| Kyoto Tower | |



Umgebung des KCG Kamogawa Campus

Nahe dem Campus befinden sich der Kaiserpalast von Kyoto und der Shimogamo-Schrein, der für das Aoi Matsuri bekannt ist, eines der drei größten Volksfeste in Kyoto. Hier finden Sie eine Gegend voller reicher Natur.

Sehenswürdigkeiten

- | | |
|------------------------|-------------------------------------|
| Shimogamo-Schrein | Tadasu no Mori (Heiliger Wald) |
| Kaiserpalast von Kyoto | Historisches Museum der Stadt Kyoto |

Umgebung des KCG Rakuho Campus

Das Gebiet Rakuho, das Zentrum von Kyoto, und der Bahnhof von Kyoto können via U-Bahn und Stadtbuss ganz einfach vom Campus aus erreicht werden. Der Kamigamo-Schrein liegt nahe der Kitayama-Straße, gespickt mit modernen Gebäuden. Die Natur kann im botanischen Garten, am Midoroga-Teich und am Fluss Kamo genossen werden.

Sehenswürdigkeiten

- | | |
|-------------------------------|--------------------------|
| Kamigamo-Schrein | Botanischer Garten Kyoto |
| Midoroga-Teich | Kitayama-Straße |
| (auch Mizoroga-Teich genannt) | |



Umgebung des KCGI Hyakumanben Campus, Kyoto Main School

Viele berühmte Orte, wie der Ginkakuji-Tempel (der berühmteste Tempel der Muromachi-Kultur), der Heian-Schrein (an dem das Jidai Matsuri, eines der drei größten Volksfeste Kyotos, stattfindet), der Tetsugaku no Michi (ein Pfad gesäumt von Kirschbäumen), der Stadtzoo von Kyoto (der zweitälteste Zoo Japans), das Stadtmuseum Kyoto usw. befinden sich in der Umgebung und lassen einen eintauchen in die Geschichte und Kultur Japans.

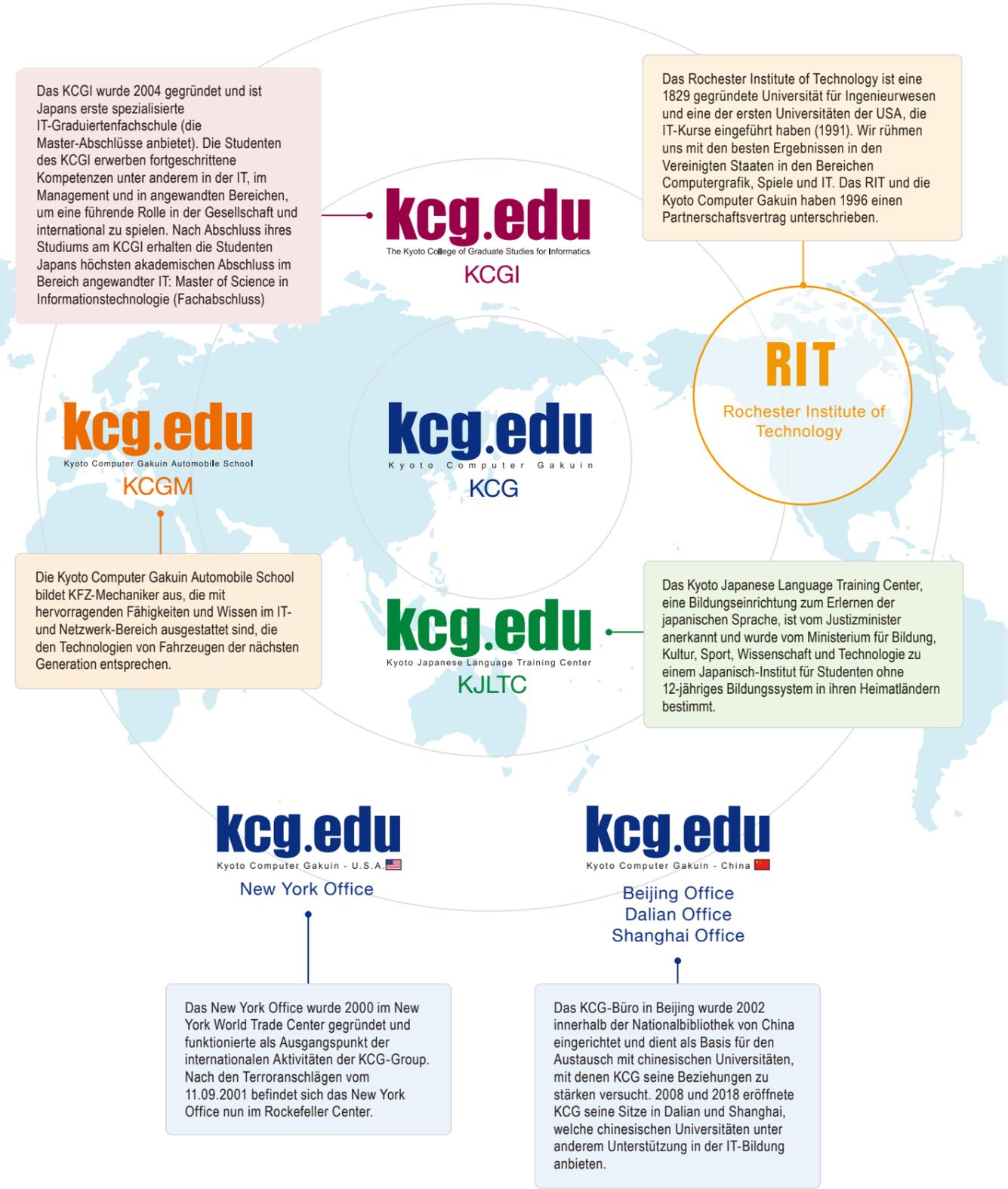
Sehenswürdigkeiten

- | | |
|------------------|-------------------------------------|
| Ginkakuji-Tempel | Tetsugaku no Michi (Philosophenweg) |
| Nanzenji-Tempel | Eikando-Zenrinji-Tempel |
| Stadtzoo Kyoto | Kyoto City KYOCERA Kunstmuseum |
| Heian-Schrein | Nationalmuseum der modernen Künste |
| Chionji-Tempel | |



kcg.edu Bildungsnetzwerk

Das KCG bietet, als eine globale Ausbildungseinrichtung und Vorreiter in der IT-Ausbildung, eine erstklassige IT-Ausbildung auf Weltklassenniveau an. Gleichzeitig wird ein Netzwerk aus anderen Bildungseinrichtungen der KCG-Group und die Zusammenarbeit mit Regierungen und Universitäten außerhalb Japans gepflegt.



Campusübersicht

Kyoto Ekimae Campus Der Kyoto Ekimae Campus ist nur sieben Gehminuten vom Bahnhof Kyoto entfernt und somit im handumdrehen erreichbar. In der Nähe befinden sich zudem zahlreiche Geschäfte, darunter Restaurants, große Einkaufszentren und Kaufhäuser. Eine hervorragende Lage also für ein sorgenfreies Studentenleben.

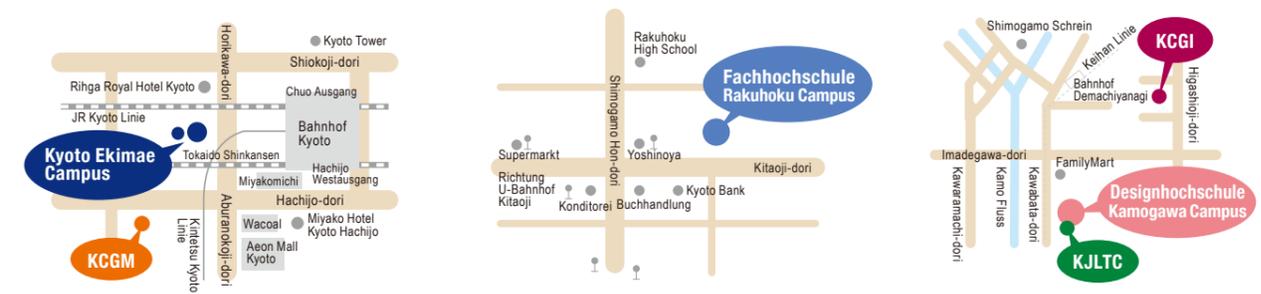
Hauptgebäude Dieses imposante weiße Gebäude befindet sich westlich des Bahnhofs Kyoto. Es ist das stattlichste Gebäude auf dem Campus.

Annexgebäude Das Annexgebäude ist an seinem sonnenbeschienenen, offenen Äußeren zu erkennen und verfügt über ein E-Learning-Studio sowie den Praxisbereich für die Kontrolle von Automobilen und Motorrädern im Fahrzeugkontrolltechnologiekurs. Zusammen bilden das Hauptgebäude und der Annex des Kyoto Ekimae Campus den Mittelpunkt hochmoderner IT-Ausbildung im Zentrum von Kyoto.

Rakuhoku Campus Fachhochschule Als KCGI-Campus mit der längsten Tradition hat der Rakuhoku Campus bereits viele Absolventen auf die Arbeitswelt vorbereitet. Inmitten des ruhigen Ambiente des Shimogamo-Distrikts bietet der Rakuhoku Campus ein ideales Umfeld für diejenigen, die sich auf ihre akademischen Aktivitäten konzentrieren wollen.

Kamogawa Campus Designhochschule Am sonnigen Ufer des Kamogawa-Flusses gelegen beheimatet der Kamogawa Campus eine Schule für digitale Kunst, die aufstrebende junge Designer und andere kreative Menschen anzieht. Der nahegelegene Kamogawa-Fluss und seine grünen Ufer bieten Studenten ein entspannendes und inspirierendes Umfeld.

Alle Campusgebäude sind via Shuttlebus verbunden. Alle Campusgebäude sind durch einen kostenlosen Shuttlebusservice miteinander verbunden. Studenten können den Shuttlebus nutzen, um an Kursen in anderen Gebäuden teilzunehmen.



Zertifiziert von der Präfektur Kyoto Berufsschule (technisches Programm)
Kyoto Computer Gakuin
 (Computerhochschule Kyoto)
<https://www.kcg.ac.jp/>

- Fachhochschule Rakuhoku Campus** (17 Shimogamo-honmachi, Sakyo-ku, Kyoto-shi, Kyoto 606-0862)
 - Programm Informationsingenieurwesen (4 Jahre)
 - Programm Computertechnik (3 Jahre)
 - Grundprogramm Computertechnik (2 Jahre)
- Designhochschule Kamogawa Campus** (11 Tanakashimoyanagi-cho, Sakyo-ku, Kyoto-shi, Kyoto 606-8204)
 - Programm Informatik in Kunst und Design (4 Jahre)
 - Programm Kunst und Design (3 Jahre)
 - Grundprogramm Kunst und Design (2 Jahre)
- Kyoto Ekimae Campus** (10-5 Nishikujo,teranomae-cho, Minami-ku, Kyoto-shi, Kyoto 601-8407)
 - Programm Multimedia Computing (3 Jahre)
 - Programm Computer Networking (3 Jahre)
 - Programm Digitale Spieleentwicklung (3 Jahre)
 - Programm Business-IT (2 Jahre)
 - Medical Office Administration Program (2 Jahre)
 - Programm Informationsverarbeitung (2 Jahre)
 - Grundprogramm Digitale Spieleentwicklung (2 Jahre)
 - Information & Kommunikation (1 Jahr / Abendkurs 2 Jahre)
 - International Applied Informatics Program (Online-Kurs mit Laufzeit von 4 Jahren)
 - Programm Angewandte Informatik (4 Jahre)
 - Programm Computerwissenschaften (4 Jahre)
 - Programm Digitale Spiele und Unterhaltung (4 Jahre)
 - Programm Manga und Animation (3 Jahre)
 - Programm Angewandte Informatik (3 Jahre)
- Kyoto Computer Gakuin Automobile School** (73 Tojihigashi-monzencho, Minami-ku, Kyoto-shi, Kyoto 601-8428)
 - Programm für Fahrzeugwartungstechnik
- Kyoto Japanese Language Training Center** (11 Tanakashimoyanagi-cho, Sakyo-ku, Kyoto-shi, Kyoto 606-8204)
 - https://www.kjltc.jp/
- The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics** (7 Tanakamonzen-cho, Sakyo-ku, Kyoto-shi, Kyoto 606-8225)
 - Graduiertenschule für Angewandte Informationstechnologie
 - https://www.kcg.edu/