

kcg.edu

KCG: Kyoto Computer Gakuin

Program Akademik

Lembaga pendidikan komputer pertama di Jepang 京都コンピュータ学院

Akademi Komputer Kyoto

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

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

Untuk pertanyaan dan keterangan silakan hubungi :

Bagian Pendaftaran, Akademi Komputer Kyoto

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

TEL : 075-681-6334 (+81-75-681-6334)

FAX : 075-671-1382 (+81-75-671-1382)

Di Jepang ☎ 0120-829-628





Didirikan pada tahun 1963 Kurikulum sehari penuh yang didirikan pada tahun 1969

Lembaga pendidikan komputer pertama di Jepang

Filosofi Pendidikan

- Pendidikan skala penuh yang menekankan pada karakter akademis teknologi komputer yang tidak mengabaikan aspek teori
- Pendidikan yang relevan dengan kemajuan teknologi komputer
- Pelatihan kemampuan kreatif dalam teknologi komputer
- Pelatihan kemampuan berpikir secara luas dalam masyarakat yang berpusat pada informasi
- Pengembangan karakter manusia yang unggul secara ilmiah dan peka terhadap lingkungan sekitar

Tradisi dan Prestasi



Pendiri dan Presiden
Yasuko Hasegawa

Lulusan wanita pertama Program Astrofisika Fakultas Sains Universitas Kyoto.
Mendapatkan gelar Doktor Program Doktorat Fakultas Sains Universitas Kyoto.
Orang pertama yang menggunakan komputer dalam Penelitian Astrofisika.
Peneliti Tamu di Pennsylvania State University, Amerika Serikat.
Menerima berbagai penghargaan dari Kementerian Pendidikan Thailand, Ghana, Sri Lanka, Peru, dan lain-lain.
Menerima Penghargaan Khusus Kerjasama Internasional dari International Telecommunication Union tahun 2006.
Sertifikat Apresiasi dari Information Processing Society of Japan pada tahun 2011.

Didirikan pada tahun 1963 sebagai lembaga pendidikan komputer pertama di Jepang Sejak itu, Akademi Komputer Kyoto (KCG) terus menjadi yang terdepan di masanya.

Semangat Pelopor KCG

Akademi Komputer Kyoto (KCG) didirikan pada tahun 1963, pada awal era komputer Jepang, dilatarbelakangi keinginan yang kuat untuk memulai era yang baru. Sebagai institusi Jepang pertama yang berdedikasi di bidang pendidikan komputer, KCG dibentuk oleh Sekolah (sekarang Divisi) Fisika dan Astronomi, Sekolah Pascasarjana Sains, Universitas Kyoto. Pada saat itu, kursus informatika belum dikenal di universitas Jepang. Sebagai sekolah baru, KCG memiliki visi “mengembangkan insinyur pemrosesan informasi yang penuh kreativitas untuk memenuhi kebutuhan zaman.”

Dari tahun 1970an hingga awal tahun 1980an, KCG memperkenalkan serangkaian komputer berukuran sedang dan besar, dengan teknologi komputer terdepan pada saat itu dan membuat komputer ini tersedia secara bebas untuk digunakan oleh siswa untuk tujuan pelatihan. Pada masa itu, hampir tidak pernah terdengar ada sekolah yang membekali siswa kekuatan komputasi dalam skala seperti itu untuk tujuan pelatihan, dan kebijakan ini menjadi sasaran kecemburuan di universitas lain. Meskipun gedung sekolah tidak lebih dari sebuah barak, KCG menunjukkan kesetiiaannya pada filosofi pendidikannya dalam menyediakan lingkungan pendidikan terdepan yang tersedia bagi siswa di setiap era. Saat ini KCG terus menjunjung tinggi semangat kepeloporan dari pendirinya. Pada tahun 2004, sekolah ini membuka Akademi Pascasarjana Informatika Kyoto (KCGI), sebuah sekolah pascasarjana pertama di Jepang yang berdedikasi di bidang IT.

Hingga saat ini, KCG telah meluluskan kurang lebih 50.000 lulusan. Para lulusan ini, dijiwai dengan semangat kepeloporan yang mereka kembangkan di KCG, terus menghadapi tantangan baru di seluruh dunia. KCG bangga akan tradisi dan dampak yang kami wariskan selama 60 tahun lebih. Sekarang tugas membangun masa depan jatuh ke tangan Anda.



Kepala Sekolah Kampus Kyoto Ekimae
Yoichi Terashita

Merupakan alumni dari Fakultas Sains, Universitas Kyoto. Menempuh studi di Amerika sebagai penerima beasiswa Fulbright. Memperoleh gelar Master of Science dan Doctor of Philosophy dari University of Iowa, dalam bidang Astronomi Fisik. Pengajar di Universitas Iowa. Aktif sebagai peneliti di Pennsylvania State University. Profesor Emeritus, Institut Teknologi Kanagawa. Mantan spesialis sementara di bidang informatika di Japan International Cooperation Agency (JICA). Mantan Kepala Sekolah Kampus Rakuhoku, KCG. Saat ini menjabat sebagai Wakil Kepala Sekolah KCGI, dengan tanggung jawab mata kuliah di bidang database.

KCG adalah institusi pendidikan komprehensif di bidang IT. Kurikulum IT yang kami tawarkan melingkupi setiap bidang IT yang dibutuhkan oleh masyarakat, mulai dari teori IT hingga IT terapan, dari perangkat keras hingga perangkat lunak, dan mulai dari IT sebagai teknologi hingga IT sebagai budaya. Staf pengajar profesional IT kami yang sangat berprestasi dilengkapi dengan materi pelatihan praktis terbaru, untuk menerapkan kurikulum ini dengan sangat efektif.

Saya harap impian Anda dapat terwujud di sekolah ini.



Kepala Sekolah Kampus Kamogawa
Shozo Naito

Sarjana Teknik, Universitas Kyoto. Menyelesaikan pendidikan master di Universitas Kyoto dalam bidang rekayasa matematika. Master of Engineering. Mantan Kepala Riset, Information Distribution Platform Laboratory, Nippon Telegraph and Telephone Corporation (NTT). Mantan Sekretaris, Komite Riset Internet, Institute of Electronics, Information and Communication Engineers of Japan (IEICE). Mantan penasihat dan profesor, Korea Information Security Agency (KISA). Profesor, KCGI.

Tidak diragukan lagi dalam benak saya bahwa IT akan terus maju dan kebutuhan masyarakat akan spesialis IT (insinyur) akan tumbuh pesat. Dalam bidang IT, di mana teknologi baru terus muncul dalam pergantian yang cepat, menjaga pengetahuan seseorang tetap terkini sangat penting. Untuk alasan ini, orang yang haus akan pembelajaran sangat diminati.

Harapan saya adalah dengan pembelajaran dan kehidupan perkuliahan di KCG, Anda bisa mendapatkan kekuatan yang dibutuhkan untuk mengambil alih era baru. Kami, pihak fakultas, akan mendukung Anda dalam kerja keras Anda, jadi saya mendorong Anda untuk melakukan yang terbaik.



Kepala Sekolah Kampus Rakuhoku
Hong Seung Ko

Sarjana Teknik, Universitas Dongguk, Korea Selatan. Menyelesaikan pendidikan doktoral (dalam bidang teknik numerik), doktor teknik, Universitas Kyoto. Mantan CIO, Kantor Perencanaan Strategis, Departemen Strategi Informasi, Samsung Electronics Co., Ltd., Korea Selatan. Mantan Presiden dan CEO, Harmony Navigation Co., Ltd. Mantan penasihat dan profesor, KISA. Presiden, Nippon Applied Informatics Society (NAIS). Anggota Komite Khusus, CALS/EC Society, Korea Selatan. Mantan penasihat, Provinsi Otonom Pulau Jeju. Anggota, Komite Penasihat Promosi Kekayaan Intelektual Jeju. Anggota Seumur Hidup Pertama, Asosiasi Riset EC Korea. Profesor, KCGI.

KCG adalah forum pembelajaran IT yang dibutuhkan dalam semua bidang. Kami mencurahkan seluruh energi kami untuk membekali siswa dengan landasan yang kokoh di bidang IT. Akan tetapi lebih dari itu, kami berusaha keras untuk membangun orang-orang yang mampu, yang akan memainkan peran penting dalam teknologi yang berkaitan dengan data sains dan berbagai lingkungan bisnis.

Kedepannya, KCG bertekad untuk berkontribusi secara aktif dalam mengembangkan orang-orang yang akan sangat diperlukan bagi pertumbuhan berkelanjutan perusahaan di bidang yang berubah dengan cepat seperti ilmu data, AI, dan Revolusi Industri Keempat.

Fitur Utama KCG

Para alumni kami adalah ujung tombak! Dengan 20 program studi di lima fakultas, Anda bisa belajar secara mendalam sepuasnya.

Banyak siswa luar negeri dari berbagai negara belajar di KCG!

- ▶ **Institusi pembelajaran komputer khusus pertama yang didirikan di Jepang.**
- ▶ **Sebuah sejarah lebih dari enam dekade, dengan lebih dari 50.000 lulusan.**
- ▶ **Dengan 20 program studi di lima fakultas, Anda bisa belajar di bidang IT apa pun secara virtual.**
- ▶ **Belajar di Kyoto, ibu kota kuno Jepang dan kota pelajar adalah hal sangat luar biasa.**
- ▶ **Peralatan canggih menciptakan lingkungan belajar yang luar biasa.**
- ▶ **Postur penerimaan yang komprehensif menyambut banyak siswa dari seluruh dunia.**
- ▶ **Bekerjasama dengan lebih dari 100 institusi pendidikan di seluruh dunia.**
- ▶ **Program studi yang berdedikasi untuk siswa asing disertai kesempatan belajar bahasa Jepang.**
- ▶ **Berbagai macam program tersedia untuk siswa asing untuk pembebasan dan pengurangan biaya kuliah dan biaya lainnya.**
- ▶ **Staf pendukung yang berdedikasi membuat kehidupan akademik dan sehari-hari siswa asing menjadi lebih mudah.**
- ▶ **KCG menyediakan sarana akomodasi.**
- ▶ **Berbagai program beasiswa eksklusif ke KCG.**
- ▶ **Siswa pertukaran bisa saling mengenal satu sama lain melalui jadwal penuh pertemuan pertukaran dan perkumpulan informal.**
- ▶ **Dukungan pencarian kerja yang komprehensif, dengan rekam jejak yang tidak ada duanya.**
- ▶ **Banyak siswa asing yang melanjutkan ke institusi lembaga kami, KCGI, untuk belajar IT dan manajemen.**
- ▶ **Siswa yang berminat bisa mengikuti pelatihan di Pusat Pelatihan Bahasa Jepang Kyoto untuk belajar bahasa Jepang sebelum mulai perkuliahan.**



Pendidikan di KCG

Pendidikan di KCG menyediakan karakteristik unik yang tidak bisa Anda dapatkan di sekolah lain. Alih-alih mengikuti pola konvensional transfer pengetahuan satu arah dari pengajar ke siswa, KCG menghormati individualitas setiap siswa, menanggapi secara rinci permintaan individu melalui pengujian berulang dan mengutak-atik metode pendidikan dan dengan menyediakan fasilitas pendidikan yang canggih. KCG mendukung siswa yang ambisius dalam mengejar impian mereka sampai batas terjauh.

◆ Kurikulum Praktis dengan Pengembangan Karakter Luar Biasa

Pelajaran yang terhubung langsung dengan dunia nyata, dipandu oleh para pemimpin di setiap bidang, mengembangkan orang-orang yang benar-benar mumpuni

■ Sosok yang Bisa Memainkan Peran Aktif di Masa Depan

Memainkan peran aktif dalam masyarakat membutuhkan lebih dari sekadar memperoleh kumpulan teknik dan pengetahuan. Dibutuhkan kemampuan yang sesungguhnya untuk menerapkan pembelajaran itu secara efektif dan menghubungkannya dengan masalah dunia nyata. Di KCG, kami menawarkan **kurikulum di tempat, pelatihan praktis** yang mencerminkan kebutuhan dunia industri, memberikan lulusan awal yang mereka butuhkan untuk karier masa depan mereka.

Para pengajar kami adalah profesional terkemuka dengan pengalaman perusahaan praktis, termasuk di produsen elektronik besar dan rumah perangkat lunak game. Berdasarkan pengalaman dunia nyata ini, pengajar ini memberikan pendidikan praktis yang disesuaikan dengan kebutuhan dunia bisnis saat ini. Banyak pengajar yang juga merupakan anggota fakultas di KCGI, Sekolah Pascasarjana profesional khusus pertama di Jepang untuk mengembangkan profesional IT.

■ Belajar Sesuai dengan Tujuan dan Impian Anda Sendiri

Di KCG, kami mengadaptasi **sistem elektif** dengan kurikulum yang kaya dari mana Anda dapat memilih mata kuliah yang tepat untuk kebutuhan Anda. Dengan cara ini Anda dapat melanjutkan studi yang disesuaikan dengan minat dan pengalaman Anda sendiri. Anda bahkan bisa mengambil mata kuliah lebih banyak dari yang Anda butuhkan untuk lulus, termasuk dari fakultas dan program studi yang berbeda, untuk memperluas cakupan kemampuan intelektual Anda.

Kurikulum memandu Anda secara bertahap dari dasar hingga teknik dan pengetahuan tingkat lanjut, sehingga pemula komputer pun dapat belajar dengan percaya diri.



◆ Kembangkan Kemampuan Lengkap Melalui Studi Proyek

Format seminar membangun kemampuan keterampilan teknis dan keterampilan mencari pekerjaan Anda secara bersamaan

Dalam format seminar, para siswa mengikuti **studi proyek** di setiap tahun ajaran. Dengan cara ini keterampilan dan pengetahuan yang diperoleh di setiap mata kuliah saling melengkapi dan memperkuat satu sama lain, mengembangkan seperangkat keterampilan menyeluruh yang siap digunakan dan diterapkan. Bukan hanya menyelesaikan soal, para siswa belajar dalam grup, menetapkan target, merencanakan, merancang, membuat dan akhirnya mempresentasikan, menciptakan karya dalam skala yang ambisius dan dengan standar kualitas yang tinggi.

Keahlian teknis adalah hal yang penting dalam dunia bisnis, tetapi itu tidak cukup. Profesional modern membutuhkan antara lain **keterampilan dalam kerja sama tim, kepemimpinan, komunikasi antarpribadi, manajemen waktu dan presentasi**. Dengan memberikan

pengalaman berulang dengan kerja kelompok, studi proyek memungkinkan siswa memperoleh rangkaian keterampilan ini secara alami. Tingkat kesulitan tema yang ditetapkan untuk proyek berkembang dari tahun ajaran ke tahun ajaran, dimulai dengan tugas-tugas dasar dan berlanjut ke usaha yang cukup rumit, sehingga pada saat Anda lulus, Anda akan merasakan luas dan dalamnya kemampuan praktis yang telah Anda peroleh. Studi proyek di tahun kelulusan Anda adalah puncak dari studi Anda hingga saat itu, yang merupakan laporan kelulusan Anda.

Karya-karya luar biasa yang dibuat dalam studi proyek diumumkan dan diberikan penghargaan dalam **Penghargaan Proyek Presentasi Siswa KCG**, yang diadakan setiap bulan Februari.



◆ e-Learning komplit untuk memuaskan ambisi belajar para mahasiswa

Belajar dengan kecepatan Anda sendiri, tidak terbatas ruang dan waktu

■ Studio e-Learning yang canggih

Selasar Kampus Kyoto Ekimae dilengkapi dengan studio siaran e-learning yang dilengkapi dengan peralatan terbaru, termasuk sistem kuliah jarak jauh untuk konten langsung dan sistem rekaman kuliah untuk konten rekaman. Menggunakan studio

e-learning ini sebagai basis, KCG memungkinkan staf pengajar untuk memproduksi dan mendistribusikan konten e-learning terbaru dengan kualitas siaran yang sangat baik. Sistem ini juga menjamin akses siswa ke berbagai kesempatan belajar.



■ Dukungan 24 Jam melalui KING-LMS, Sistem Manajemen Pembelajaran Tercanggih

Di dunia dengan akses internet yang luas saat ini, sangat mudah untuk mengakses informasi dari seluruh dunia secara instan sehingga kami menganggap remeh kemampuan ini. Untuk mengantisipasi perkembangan tersebut, KCG menjadi salah satu lembaga pendidikan pertama di Jepang yang menerapkan sistem manajemen pembelajaran eksklusif (LMS).

Dengan menggunakan sistem ini, para siswa bisa dengan bebas dan mudah mempelajari konten yang mereka inginkan, di mana pun dan kapan pun menggunakan komputer atau ponsel pintar.



Belajar menggunakan "KING-LMS"

- Dengan mengakses bahan kuliah yang telah didigitalisasi di halaman setiap pelajaran, mahasiswa dapat belajar secara bebas 24 jam baik di kampus, di rumah maupun di mana saja melalui internet.
- Dengan menggunakan BBS (papan buletin), dapat melakukan pertukaran informasi antara pengajar dan mahasiswa maupun antar mahasiswa seperti persiapan pelajaran, ulasan, penyampaian pertanyaan dan soal.
- Dapat mengambil mata kuliah di divisi maupun departemen lain, bahkan juga belajar sendiri mata kuliah yang tidak diambil sesuai dengan minat dan kebutuhan masing-masing.
- Dapat menerima pengumuman dari pihak kampus.

Jaringan KING

Di KCG, semua komputer yang digunakan oleh para siswa adalah bagian dari KCG Information Network Galaxy (KING), yang menghubungkan mereka secara langsung ke internet melalui sirkuit serat optik khusus.

Situs Web Eksklusif Siswa

KING-LMS merupakan sebuah situs bagi para siswa KCG, yang selalu menyediakan informasi terkini tentang kelas, pencarian pekerjaan, dan karier. Para siswa dapat mengecek informasi penting untuk kehidupan sehari-hari mereka di mana pun dan kapan pun. Dapat pula diakses dengan ponsel pintar.



◆ Sistem Pendukung Pencarian Kerja yang Komprehensif

Mencapai dukungan ideal melalui sistem penasihat ganda dan IT

■ Kekurangan Personel IT Mendukung Pasar Kerja yang Kuat Bahkan Di Tengah Pandemi

Pandemi COVID-19 telah membuat bursa tenaga kerja menjadi tidak pasti bagi banyak pencari kerja. Akan tetapi, kondisi pencarian kerja tetap stabil bagi para siswa dan lulusan KCG. Hal ini karena, selain kekurangan personel IT yang kronis di Jepang, khususnya personel IT tingkat lanjut, siswa KCG mendapat manfaat dari mempelajari keterampilan canggih yang disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat saat ini. Di tengah perubahan yang memilukan akibat pandemi, berbagai bidang yang berkembang pesat merespons melalui penerapan IT seperti melalui kerja jarak jauh dan mengadakan acara secara daring. Lulusan KCG adalah jenis orang yang tepat dibutuhkan dalam bisnis saat ini.

■ Peran Aktif di Berbagai Industri dan Bidang

Sekarang hampir mustahil membayangkan bisnis tanpa IT. Pengetahuan tentang komputer telah menjadi penting tidak hanya dalam industri komputer itu sendiri tetapi juga hampir di setiap bidang bisnis. Di perusahaan di berbagai bidang seperti manufaktur, ritel, keuangan, konstruksi, dan media, selalu dibutuhkan personel dengan keterampilan dan pengetahuan terkait komputer. Bidang di mana para lulusan KCG bisa memainkan peran aktif benar-benar tidak terbatas.

■ Bimbingan Individu yang Penuh Perhatian Memungkinkan Pengalaman Pencarian Kerja yang Ideal

Mencapai pengalaman pencarian kerja yang dapat memuaskan siswa dan lulusan membutuhkan penasihat yang tepat. Dengan mempertimbangkan perspektif tersebut, pengajar kelas KCG dan penasihat Pusat Karier berkoordinasi erat, menilai karakteristik dan kebutuhan setiap siswa untuk mendukung masing-masing dengan saran pencarian kerja yang penting. Wawancara berulang dilakukan dari tahun pertama, memberikan setiap siswa bimbingan penuh perhatian pada pemilihan jalur karier, tujuan akademik dan banyak lagi. Staf Pusat Karier tersedia untuk memberikan nasihat karier setiap saat. Karakteristik yang membedakan dari layanan pencarian kerja dan bimbingan karier KCG adalah perhatian menyeluruh terhadap kebutuhan rinci setiap individu.



Warna Grup KCG

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin

Biru KCG (warna sekolah Akademi Komputer Kyoto (KCG), warna grup KCG)

Warna biru sebagai warna dari Akademi Komputer Kyoto dan Grup KCG ditetapkan berdasarkan warna biru tua dari warna sekolah Universitas Kyoto oleh para mahasiswa pascasarjana dan lulusan Universitas Kyoto yang mendirikan akademi ini. Walaupun warna ini telah digunakan sejak sekitar tahun 1970, pada perayaan 35 tahun usia akademi (tahun 1998), ditetapkan secara resmi dengan nama Biru KCG.

kcg.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

Merah KCG (warna sekolah Akademi Pascasarjana Informatika Kyoto (KCGII))

Pendiri Grup KCG, Shizuo Hasegawa, mengunjungi Universitas Harvard pada hari tuanya untuk belajar kembali yang beliau tidak sempat rasakan pada masa mudanya. Beliau menyewa apartemen di Boston dan mengambil kelas-kelas sastra dan filsafat bersama dengan para mahasiswa muda di sana. Warna sekolah Akademi Pascasarjana Informatika Kyoto didasarkan atas warna merah dari warna sekolah Universitas Harvard, dan merupakan warna yang kontras dengan warna biru KCG. Warna ini melambangkan semangat untuk menghadapi berbagai tantangan baru dan sikap rendah hati untuk belajar terlepas dari jenis kelamin.

kcg.edu
Kyoto Japanese Language Training Center

Hijau KCG (warna sekolah Pusat Pelatihan Bahasa Jepang Kyoto (KJLTC))

Bagi mahasiswa asing dari luar negeri, Grup KCG adalah pintu masuk pertama, dan Pusat Pelatihan Bahasa Jepang Kyoto merupakan sekolah Bahasa Jepang yang diawasi oleh kementerian hukum untuk membuat kurikulum program persiapan secara independen oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan dan Olahraga Jepang. Sebagai warna sekolah, ditetapkan warna hijau yang mewakili warna hijau dari 7 benua di dunia, sebagai kontras dari warna biru KCG dan merah KCG.

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin Automobile School

Oranye KCG (warna sekolah Akademi Mobil Kyoto Komputer Gakuin (KCGM))

Warna sekolah Akademi Mobil Kyoto Komputer Gakuin diputuskan pada tahun 2013, saat sekolah masuk ke dalam kelompok Grup KCG. Warna oranye memproyeksikan citra yang dinamis dan positif, namun digunakan untuk meningkatkan visibilitas demi keselamatan. Karena itu melambangkan pengejaran keselamatan dalam masyarakat pengemudi mobil saat ini, serta upaya keras siswa untuk mengatasi kesulitan.

Peralatan Terbaru

Lingkungan peralatan yang tidak dapat ditandingi oleh sekolah lain 700 PC terbaru

Di KCG, kami berusaha semaksimal mungkin untuk memenuhi prioritas tertinggi kami: Menciptakan sebuah lingkungan di mana mahasiswa dapat dengan bebas mempelajari teknologi paling maju. Kualitas pendidikan adalah segalanya bagi kami. Bahkan saat ini, saat sekolah kami mengalami pertumbuhan pesat, komitmen kami terhadap filosofi pendidikan tersebut tetap teguh.



Ruang Belajar Praktik Pengembangan Game



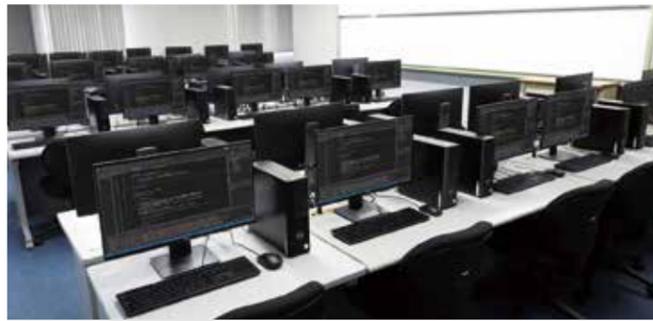
Ruang Belajar Praktik Pemrograman



Ruang Belajar Praktik Jaringan



Lab Pengembangan Aplikasi Mac



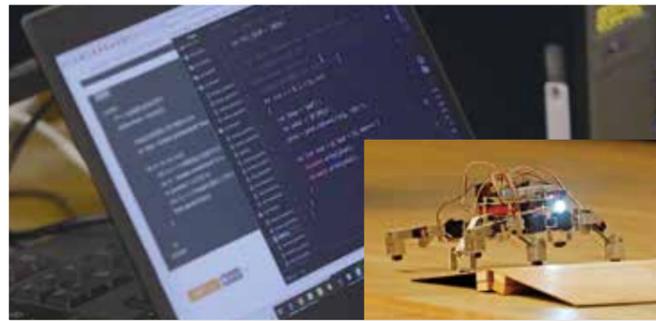
Ruang Belajar Praktik Basis Data



Lab Desain Mac



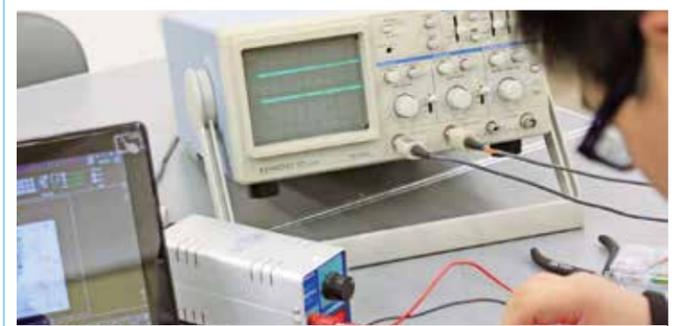
Ruang Belajar Praktik Mekatronika



Ruang Belajar Praktik Pemrograman CAD/Teknik



Lab Efek Khusus dan Animasi



Ruang Belajar Praktik Produksi Sirkuit Listrik dan Elektronik



Ruang Belajar Praktik Produksi 3D CG



Ruang Belajar Praktik Kontrol Otomotif



Kelas yang sangat fleksibel



Aula Besar



Studio e-Learning



Stasiun Informasi



Studio Rekaman



Ruang Mahasiswa

PENGHARGAAN KCG

Pelajari selengkapnya



Presentasi Proyek Siswa

◆ Para alumni adalah ujung tombak yang sesungguhnya. Penghargaan KCG membuktikannya.

Setiap tahun, KCG mengadakan Penghargaan Proyek Presentasi Siswa KCG. Pada acara tahunan ini, para siswa mengumumkan hasil proyek tahunan mereka, termasuk *mahakarya mereka*, proyek tahun kelulusan. Dari antara proyek-proyek siswa ini, karya-karya yang paling luar biasa dipilih dan diberi Penghargaan untuk presentasi publik yang luar biasa. Banyak proyek siap untuk segera dipasarkan, mendapatkan pujian dari dunia bisnis dan akademisi.

◆ Mahasiswa Internasional Juga Berpartisipasi dengan Antusias, Bahkan Memenangkan Penghargaan Proyek Terbaik dan Penghargaan untuk Keunggulan.

Setiap tahun para siswa internasional dengan antusias berpartisipasi dalam Penghargaan Proyek Presentasi Siswa KCG. Pada tahun 2019, Lyu Langbiao dari Tiongkok dan seorang teman sekelas Jepang, keduanya mendaftar di Pengantar Pengembangan Game, membuat sebuah game, Permainan Haptik: Folder Ajaib yang memenangkan Penghargaan Proyek Terbaik. Pada tahun 2021, Nguyen Tan Manh, seorang siswa Vietnam yang terdaftar di Teknik Informatika, bersinar dengan Penghargaan untuk Keunggulan, juga bekerja sama dengan teman sekelas Jepang, untuk robot penyedot debu.



Permainan Haptik: Folder Ajaib

Pengenalan ke Pengembangan Game **Lyu Langbiao, Tsubasa Ueda**

Game ini bekerja seperti Twister, menggunakan pengontrol arcade, terhubung ke sistem "sintesis mantra ajaib" untuk mengadu pemain satu sama lain secara mental dan fisik.



Dalam konsep baru ini, sihir-mantra-sintesis, game menembak pemain-ke-pemain, pemain menggunakan game unik untuk mensintesis mantra satu sama lain dalam waktu nyata. Hambatan untuk masuk rendah, namun aksi pertempuran penuh segera menjadi rumit.



Robot penyedot debu

Teknik Informatika
Nguyen Tan Manh, Kaoru Araki

Robot penyedot debu ini membersihkan ruangan secara otomatis. Bagian panel kontrol di bagian atas digunakan untuk memulai dan menghentikan pembersihan. Robot bisa dioperasikan jarak jauh dari ponsel pintar menggunakan fitur Wi-Fi.



Komputer Keselamatan Berkendara

Divisi Game Digital dan Multimedia
Iwahori, Takahashi, Ikoma, Tanabe

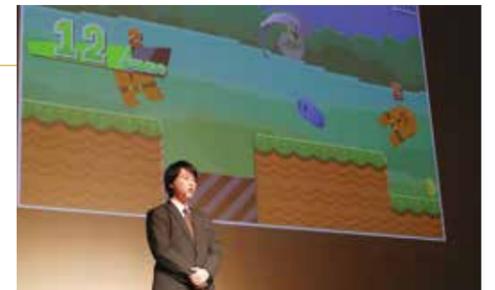
Perangkat ini dipasang pada sepeda. Unit stang berisi pengendali mikro CSC dan layar, sedangkan rangka sepeda dilengkapi dengan sensor ultrasonik. Bagian layar tidak hanya menampilkan data kecepatan dan cuaca, tetapi juga memberi peringatan kepada pengendara melalui LED dan suara kendaraan yang mendekat dari belakang.



Yusha Mini

Divisi Game Digital dan Multimedia **Yamanaka, Murayama, Ichikawa**
Divisi Teknik Sistem Terbenam **Tan**

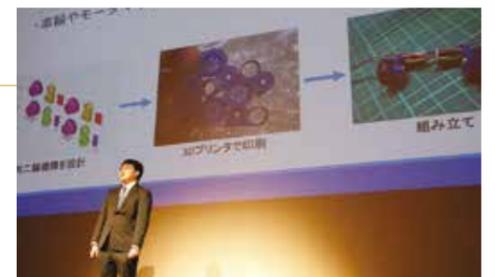
Pengoperasian yang intuitif membuat game aksi ini menyenangkan. Dengan menyerang musuh secara terus-menerus, pemain menyusun kombo serangan dan memperkuat sang pahlawan, Yusha. Pemain juga bisa mengusir dan mengejar musuh yang kalah untuk memperoleh buff. Ketika Yusha menjadi kuat dengan memperoleh banyak kombo serangan dan buff, ia dapat menyerang siapa pun musuh secara instan, menciptakan rasa dari kekuatan yang tak tergambarkan.



Pengembangan Micromouse (Sinar Biru)

Divisi Teknik Sistem Terbenam **Hayashi**

Kami menciptakan robot kompetitif bernama Micromouse. Saat diajari koordinat sasaran, robot ini akan bergerak secara otomatis menuju ke sasaran, menyelesaikan labirin di sepanjang jalannya. Micromouse diciptakan sebagai tugas untuk menerapkan dan mempraktikkan pengetahuan dan teknik yang telah dipelajari sebelumnya.



Blackbird

Divisi Ilmu Komputer **Isobe, Yamada, Sugiyama, Doi, Obara**

Aplikasi ini dibuat dalam usaha untuk menciptakan layanan media sosial yang ideal. Memiliki sifat media sosial, Blackbird dirancang dengan langkah-langkah keamanan yang ketat untuk tingkat keamanan yang tinggi. Di sisi server, aplikasi ini dikembangkan menggunakan Django REST Framework, sebuah framework untuk lingkungan Python. Di sisi front-end, aplikasi klien dikembangkan menggunakan JavaScript dan React.



Dirty Planet

Divisi Game Digital dan Multimedia **Usui, Matsuda, Hattori, Mori, Fujita**

Sebagai sebuah game petualangan tembak-menembak 3D yang bisa dimainkan hingga empat orang, Dirty Planet dibuat berdasarkan konsep serangan, pertahanan, dan konflik yang dimainkan dengan kekuatan imajinasi bebas. Pemain berperan sebagai dokter yang mengobati penyakit antar bintang dengan menghilangkan polusi yang menjadi penyebabnya. Tujuannya adalah untuk mencapai inti terdalam di tahap akhir dan membersihkannya dengan memurnikannya.



Boozer

Divisi Ilmu Komputer **Kikuzaki, Iwasaki, Ogawa, Okamoto**

Aplikasi web ini membantu para ahli mikologi pemula dalam meracik koktail sederhana. Pengguna dapat melakukan pencarian terbalik untuk koktail dengan menentukan beberapa parameter seperti bahan, warna, kadar alkohol, serta rasa, sehingga mereka dapat dengan mudah menemukan koktail yang mereka sukai. Aplikasi ini menggunakan realitas tertambah untuk menggambarkan penandaan bertingkat di sisi gelas apa pun, sehingga pengguna dapat menyiapkan koktail tanpa harus mengukur bahan.



Game dan Anime



KCG Mengambil Peran dalam Beragam Acara Game dan Anime!

Video game dan anime Jepang dioperasikan dengan teknik tingkat tinggi, menghasilkan cinta dan kekaguman dari penggemar di seluruh dunia. Di KCG, kami menawarkan mata kuliah dalam produksi game dan anime. KCG aktif berpartisipasi dalam beragam acara terkait, meningkatkan tingkat keterampilan dan prestasi siswa. Acara yang tercantum di sini hanyalah contoh dari banyak pameran dagang dan turnamen yang diikuti oleh KCG.

Festival Tahunan Unreal Fest West



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

Setiap tahun, KCG menjadi penyelenggara Festival Unreal Fest West, sebuah acara resmi, berskala besar yang disponsori oleh afiliasi Jepang dari Epic Games, Inc., pengembang Unreal Engine (UE). Fakultas KCG dan banyak siswa bekerja sama untuk menyelesaikan acara ini. Di KCG, kami menyediakan kelas untuk menciptakan game menggunakan UE, sehingga dengan berpartisipasi dalam Unreal Fest West memberikan kesempatan bagi para siswa untuk mempertajam kemampuan dan pengetahuan mereka. Kami juga berkolaborasi dalam menghadirkan seminar UE secara langsung.

Partisipasi Tingkat Tinggi di Unity Dojo Kyoto Special



Mesim game Unity digunakan untuk mengembangkan game-game populer seperti Fate/Grand Order, Pokémon GO, dan Super Mario Run. KCG menyelenggarakan Unity Dojo Kyoto Special, sesi belajar berskala besar yang berfokus pada Unity di Kampus Kyoto Ekimae, KCG dengan ratusan siswa yang menjadi peserta. Sponsor acara ini adalah Cloud Creative Studios, Inc, sebuah pengembang game yang mempekerjakan banyak lulusan KCG, banyak pembawa acara dan petugas stan pengalaman game VR di acara tahun ini merupakan lulusan KCG.

Mensponsori KYOMAF untuk Membagikan Budaya Pop Kyoto kepada Dunia



Grup KCG dengan bangga menjadi sponsor Kyoto International Manga Anime Fair (KYOMAF), yang diadakan setiap musim gugur di Kyoto. Selama acara berlangsung, KCG mencurahkan usaha untuk membawa budaya pop dari Kyoto ke dunia yang lebih luas. Setiap tahun, ribuan penggemar manga dan anime dari seluruh Jepang datang memadati KYOMAF, beberapa di antara mereka membentuk barisan panjang di stan KCG. Selama pandemi COVID-19, animator profesional melakukan streaming demonstrasi seni digital secara daring dan memberikan kuliah langsung yang menjelaskan proses pembuatan anime.



kyocotan
まよこたん

Pelajari selengkapnya



Kyocotan adalah maskot resmi KCG. Maskot dirancang dalam berbagai gaya dan format oleh siswa dan pengajar KCG serta kreator profesional. Anda bisa melihat Kyocotan dalam beragam acara, termasuk KYOMAF.

Gedung Arsip KCG



Sertifikasi dari Asosiasi Pengolahan Informasi Jepang

Museum satelit tentang komputer bersejarah yang pertama di Jepang

KCG sedang mempersiapkan pendirian "Museum Komputer" pertama di Jepang. Di dalam Kampus Kyoto Eki Mae diadakan pameran atas alat-alat yang ditetapkan sebagai "warisan teknologi pengolahan informasi" sekaligus digunakan sebagai lokasi pendidikan.

Akademi Komputer Kyoto (KCG) yang merupakan lembaga pendidikan tinggi komputer pertama di Jepang melestarikan berbagai komputer yang telah digunakan dalam pendidikan, pelatihan dan penelitian lebih dari 60 tahun setelah pendiriannya. Sekarang, akademi ini sedang mempersiapkan pendirian "Museum Komputer". Koleksi KCG yang berupa "Arsip KCG" ditetapkan oleh Asosiasi Pengolahan Informasi Jepang pada tahun 2009 sebagai "Museum satelit tentang komputer bersejarah" pertama di Jepang karena "banyak menyimpan peralatan berharga yang terbaik di dalam negeri". Selain itu, "TOSBAC-3400" dan "Sistem OKITAC-4300C" ditetapkan sebagai "warisan teknologi pengolahan informasi" yang pertama. Pada tahun 2011, "NEAC-2206" juga ditetapkan menjadi "warisan teknologi pengolahan informasi", dan pimpinan akademi, Yasuko Hasegawa, memperoleh penghargaan dari asosiasi tersebut. Peralatan dimiliki oleh akademi kami terus diakui sebagai "Warisan Teknologi Pengolahan Informasi", seperti "NEAC System 100" pada tahun 2012 dan "MZ-80K" pada tahun 2013.

Di kampus Kyoto Eki Mae, juga akan dipamerkan berbagai peralatan penting dari masa lalu selain yang terdaftar sebagai "warisan teknologi pengolahan informasi". Lokasi ini banyak dikunjungi pengunjung sebagai tempat di mana bisa dilihatnya teknologi yang telah mendukung pesatnya perkembangan Jepang secara dekat.

Dengan cepatnya perkembangan teknologi komputer, perubahan peralatan pengolah informasi juga semakin cepat. Beberapa belas tahun yang lalu di KCG telah disadari perlunya penyimpanan dan pemanfaatan berbagai teknologi dan produk yang memiliki arti penting yang harus diwarisi oleh generasi berikut. Kami percaya bahwa pembangunan museum tempat bisa dilihatnya sejarah teknologi merupakan langkah besar yang harus diambil sekarang ini, terutama dengan diharapkannya negara Jepang sebagai negara berbasis teknologi untuk menjadi pemimpin dalam perkembangan teknologi dunia.

Untuk disetujuinya kampus Kyoto Eki Mae sebagai "Museum Komputer" kebanggaan Jepang serta untuk pendirian lembaga non profit sebagai pengelolanya, perlu adanya dukungan dan kerjasama dari berbagai pihak terkait seperti pemerintah pusat, prefektur Kyoto, kota Kyoto, kalangan akademis, pendidikan dan industri.



Institut Penelitian Fisika dan Kimia (Riken), Fujitsu Limited K komputer



Warisan teknologi pengolahan informasi TOSBAC-3400 (Ditetapkan 2 Maret 2009)



Warisan teknologi pengolahan informasi OKITAC-4300C System (Ditetapkan 2 Maret 2009)



Warisan teknologi pengolahan informasi NEAC-2206 (Ditetapkan 2 Maret 2011)



Warisan teknologi pengolahan informasi NEAC System 100 (Ditetapkan 6 Maret 2012)



Warisan teknologi pengolahan informasi MZ-80K (Ditetapkan 6 Maret 2013)



Warisan teknologi pengolahan informasi PDP 8/1 (Ditetapkan 17 Maret 2015)



Warisan teknologi pengolahan informasi TOSBAC-1100D (Ditetapkan 10 Maret 2016)

*Kuliah Disampaikan oleh Profesional dari
Lini Depan Bisnis*

Direktur representatif
Crypton Future Media Co., Ltd.
pembuat “Hatsune Miku”

Profesor di Akademi Pascasarjana Informatika
Kyoto (KCGI)

Hiroyuki Itoh

Idola virtual yang namanya berarti “Suara pertama yang datang dari masa depan”, bernyanyi dengan suara sintesis elektronik jika dimasukkan lirik dan melodi ke dalam komputer. Telah mengadakan konser tidak hanya di dalam negeri, tetapi juga di luar negeri, produk ini dicintai oleh banyak penggemar. Pembuat “Hatsune Miku”, Hiroyuki Ito, direktur representatif Crypton Future Media Co., Ltd., adalah profesor di KCGI.



Prof. Ito yang masih terus mengembangkan piranti lunak yang menghubungkan suara dengan komputer berpesan demikian kepada para generasi muda yang akan menjadi pemimpin di industri IT di masa depan: “Revolusi informatika” yang baru berlangsung setengah jalan ini masih akan terus berlangsung dan jauh dari kejenuhan dan masih banyak terdapat kesempatan bagi para mahasiswa. Saya ingin para mahasiswa belajar dengan memahami hal ini dengan baik.” Kami mewawancarai Profesor Ito.

Profesor Hiroyuki Ito dari KCGI berbicara dengan penuh semangat saat mengingat pengembangan Hatsune Miku, sebuah voicebank perangkat lunak Vocaloid. (Great Hall, Kampus Ekimae, KCG)



Perusahaan ini bukan perusahaan game ataupun animasi. Walaupun bekerja dengan lagu, juga bukan merupakan perusahaan rekaman. Dengan bisnis musik komputer yang merupakan hobinya, beliau menganggap dirinya sebagai “toko suara”. “Hatsune Miku” diluncurkan pada Agustus 2007 dan beliau merasa bahwa hal itu dapat terjadi karena adanya kesempatan untuk melakukan pekerjaan kreatif.

Manusia dikatakan telah mengalami 3 kali masa revolusi. Revolusi pertama adalah revolusi pertanian. Dengan revolusi ini, manusia yang telah terpaksa untuk banyak berpindah tempat karena hidup berburu dan mengumpulkan makanan dapat memproduksi makanannya dengan terencana, dan dapat hidup menetap dengan kemampuan untuk menyimpan makanannya. Dengan demikian, masyarakat dapat membentuk negara, tetapi di sisi lain juga terjadi perbedaan antara yang kaya dan miskin. Dapat dikatakan bahwa berkembangnya ekonomi menjadi faktor penyebab terjadinya perang.

Revolusi kedua adalah revolusi industri. Dengan diciptakannya mesin dan berbagai inovasi untuk menghasilkan barang dengan cara-cara yang lebih efisien, lahirlah metode produksi massal dan konsumsi massal. Munculnya pertukaran barang dan perdagangan memicu timbulnya kekayaan global. Selain itu, revolusi ini juga telah menyebabkan terjadinya “ledakan populasi”. Era sebelum revolusi industri adalah masa “banyak lahir dan banyak mati” sehingga populasi manusia cenderung konstan dan perbedaan antara yang kaya dan yang miskin juga tidak terlalu besar. Revolusi industri memicu penambahan penduduk secara pesat.

Revolusi ketiga adalah revolusi informasi yang dipicu oleh kemajuan IT di era internet. Sebelum internet, hanya terdapat segelintir pihak yang bergerak dalam bidang penyediaan informasi. Media informasi hanya terbatas pada surat kabar, stasiun TV dan radio, yang penuh keterbatasan seperti biaya yang mahal dalam hal peralatan dan sumber daya manusia. Karena itu, informasi pada era ini terbatas jumlahnya dan bersifat satu arah. Revolusi terjadi dengan lahirnya internet. Terjadi perubahan besar dalam hal pengiriman dan cara pemberian informasi.

Sekarang ini, semakin banyak peralatan internet yang senantiasa berkembang, dari yang dipegang dengan tangan, digunakan di atas meja atau yang dimasukkan ke dalam kantong. Berbagai sumber informasi seperti berita, film dan lagu telah didigitalisasi dan mudah diakses melalui transmisi atau penyimpanan di internet. Media video dan siaran lainnya dapat diakses secara langsung yang mempermudah kehidupan dan pekerjaan banyak orang. Informasi-informasi seperti berita tentang diri sendiri dapat dimuat di Facebook, X atau blog, sehingga dapat disebarkan ke banyak orang dengan mudah dan secara langsung.

Tetapi, saya yakin bahwa perubahan akibat revolusi industri masih baru dalam tahap awal. Revolusi pertanian dan industri menyebabkan perubahan besar dalam kehidupan manusia. Perubahan yang dibawa oleh revolusi industri masih belum mencapai tahap yang dicapai oleh dua revolusi sebelumnya. Yang kita lihat sampai saat ini adalah masa transisi, dan perubahan sesungguhnya akan dimulai dari sekarang. Di 20-30 tahun mendatang, akan terjadi perubahan besar dalam hidup manusia dan dunia. Hanya saja, perubahan seperti apa yang akan terjadi, tidak ada yang tahu. Semuanya tergantung pada generasi muda yang akan menentukan masa depan.



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

Dengan 20 program studi di lima fakultas, tidak ada batasan ke mana ambisi Anda dapat membawa Anda

Lulusan Program Empat Tahun Diploma Tingkat Lanjut

Siswa yang memenuhi persyaratan tertentu dan telah menyelesaikan program pelatihan spesialis selama empat tahun di sekolah kejuruan lanjutan diberikan "Diploma tingkat lanjut" (*kodo senmonshi*) dari Kementerian Pendidikan, Budaya, Olahraga, Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Kementerian MEXT). Pemegang Diploma tingkat lanjut diakui oleh masyarakat karena memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam bidang khusus, setara atau lebih besar dari gelar Sarjana lulusan universitas dalam banyak kasus. Di KCG, program studi menuju program empat tahun di mana Anda dapat memperoleh Diploma tingkat lanjut ditawarkan di departemen A, B, C, D, dan E. Saat Anda menyelesaikan kursus empat tahun, Anda mendapatkan opsi untuk mendaftar di program pascasarjana sekolah. Banyak lulusan KCG melanjutkan untuk mendaftar di KGI, sesama institusi Grup KCG.

Program Empat Tahun di Lima Fakultas Disertifikasi sebagai Departemen Spesialis Praktik Kejuruan

Dengan tujuan "menjunjung tinggi dan meningkatkan tingkat pendidikan kejuruan dalam program spesialis di sekolah khusus", MEXT telah memperkenalkan "Departemen Spesialis Praktik Kejuruan". Departemen Spesialis Praktik Kejuruan terdiri dari program studi dan program pendidikan dalam kemitraan dengan perusahaan dan organisasi. Untuk mendapatkan sertifikasi, siswa harus melatih dan memperoleh keterampilan di tempat kerja mitra. Di KCG, program empat tahun di lima fakultas disertifikasi sebagai "Departemen Spesialis Praktik Kejuruan". Program-program ini menawarkan pendidikan praktis dan khusus dalam kemitraan dengan perusahaan dan profesional aktif saat ini di garis depan industri. KCG berencana melakukan persiapan untuk mendapatkan sertifikasi bagi departemen lain secara berturut-turut.

A Divisi Seni dan Desain (Art & Design)

Bergabunglah dengan seniman digital mutakhir

Departemen Informasi Seni dan Desain Kursus Informasi Seni dan Desain / Kursus Manga dan Animasi	Program 4 tahun	16
Departemen Seni dan Desain Lanjutan	Program 3 tahun	
Departemen Manga dan Animasi	Program 3 tahun	
Departemen Seni dan Desain Kursus Seni dan Desain / Kursus Manga dan Animasi	Program 2 tahun	

B Divisi Bisnis dan Manajemen (Business & Management)

Raih ujung tombak bisnis melalui IT

Departemen Informasi Bisnis dan Manajemen Kursus Informasi Manajemen / Kursus Ilmu Data	Program 4 tahun	17
Departemen Informasi Terapan Kursus Informasi Medis / Kursus IT Ilmu Kelautan / Kursus IT Agrikultur / Kursus FinTech / Kursus IT Bisnis	Program 3 tahun	
Departemen IT Bisnis	Program 2 tahun	
Departemen Administrasi Kantor Medis	Program 2 tahun	

C Divisi Ilmu Komputer (Computer Science)

Mendukung ujung tombak masyarakat informasi saat ini

Departemen Ilmu Komputer	Program 4 tahun	18
Departemen Komputasi Media	Program 3 tahun	
Departemen Jaringan Komputer	Program 3 tahun	
Departemen Pengolahan Informasi Kursus Pengolahan Informasi / Kursus IT Pengisi Suara / Departemen Transfer Studi Pascasarjana	Program 2 tahun	

D Divisi Game Digital dan Multimedia (Digital Game & Amusement)

Mengejar karier sebagai pembuat game tingkat lanjut

Departemen Game Digital dan Multimedia Lanjutan	Program 4 tahun	19
Departemen Pengembangan Game Digital	Program 3 tahun	
Departemen Dasar Pengembangan Game Digital	Program 2 tahun	

E Divisi Teknik Sistem Terbenam (Engineering for Embedded Systems)

Bertujuan menjadi insinyur kontrol yang canggih

Departemen Sistem Terbenam	Program 4 tahun	20
Departemen Teknik Komputer Kursus Teknik Komputer / Kursus Kontrol Otomotif	Program 3 tahun	
Departemen Dasar Teknik Komputer	Program 2 tahun	

Kursus Daring Fleksibel (Flexible Online Course)

Asah Keterampilan Anda Saat di Rumah

Departemen Informasi Terapan Internasional	Program 4 tahun	33
---	-----------------	----

Kursus dapat dikonversi menjadi program waktu-penuh

Divisi Informasi dan Komunikasi (Information & Communication)

Belajar sambil bekerja atau bersekolah di dua sekolah sekaligus

Departemen Informasi dan Komunikasi Kursus Informasi dan Komunikasi / Kursus Peningkatan Keterampilan Lulusan Universitas / Kursus Sore Satu Tahun	Program 1 tahun	20
Kursus Informasi dan Komunikasi Kelas Malam	Kursus malam 2 tahun	

Program untuk Mahasiswa Internasional

Karier Internasional

Pelajari IT di luar negeri dan tentukan pandangan Anda pada dunia

Departemen Seni dan Desain Lanjutan Kursus Teknologi Manga dan Anime Internasional	Program 3 tahun	24
Departemen Seni dan Desain Kursus Bisnis ICT Internasional	Program 2 tahun	22
Departemen Informasi Terapan Kursus Kontrol Otomotif Internasional / Kursus Manajemen Bisnis Internasional	Program 3 tahun	21 25
Departemen Pengolahan Informasi Kursus IT Bisnis Internasional	Program 2 tahun	23
Departemen Sistem Terbenam Kursus Informatika Internasional / Kursus Informasi Seni Internasional / Kursus Informasi Bisnis Internasional	Program 4 tahun	26 27 28
Departemen Teknik Komputer Kursus Informasi Internasional / Kursus Seni dan Desain Internasional / Kursus Informasi Pariwisata Internasional	Program 3 tahun	29 30 31

Departemen

A Divisi Seni dan Desain Art & Design

Departemen Informasi Seni dan Desain Program 4 tahun ★Diploma tingkat lanjut

Menjadi direktur seni sebagai pemimpin dunia industri.

Membina direktur seni yang mampu menggabungkan kemampuan perencanaan dan kemampuan manajemen dalam memimpin suatu proyek dengan sukses, dengan keahlian dalam memprediksi hasil akhir suatu produk sambil terus mengembangkan potensi seni digital.

Pilihan pekerjaan

Direktur Seni	Pencipta CG	Desainer DTP, dll.
Desainer Web	Desainer Iklan	
Desainer CG Game	Pencipta Video	



Departemen Seni dan Desain Lanjutan Program 3 tahun Diploma

Menjadi pencipta atau desainer dengan kreatifitas dan kemampuan presentasi.

Membina sumber daya manusia yang menguasai penggunaan teknologi produksi terkini, mampu mengerti keinginan klien (pelanggan) dan memberikan rekomendasi yang sesuai, serta memiliki kemampuan pembuatan konsep dan kemampuan presentasi yang berkualitas.

Pilihan pekerjaan

Pencipta CG	Desainer DTP	Desainer Iklan
Desainer Web	Pencipta Video	Desainer CG Game, dll.



Dikhususkan untuk mahasiswa asing **Kursus Teknologi Manga dan Anime Internasional**

Departemen Manga dan Animasi Program 3 tahun Diploma

Menjadi kartunis, animator dan pencipta yang memiliki keterampilan untuk membuat manga dan animasi digital.

Mendidik tenaga kerja yang menguasai cara dan sejarah pembuatan manga dan animasi analog, dapat ambil bagian dalam pembuatan produk digital dan dapat berperan aktif di bidang produksi dan distribusi serta di tempat pembuatan.

Pilihan pekerjaan

Animator	Pelukis Digital (digital painter)	Ilustrator
Kartunis	Animator CG	Desainer Iklan, dll.



Departemen Seni dan Desain Program 2 tahun Diploma

Menjadi pencipta atau desainer dalam mendukung seni digital.

Membina sumber daya manusia yang menguasai keahlian dalam kemampuan dasar dalam menggambar dan pengertian warna serta dalam menggunakan piranti lunak untuk produksi, yang dapat berperan dalam kegiatan produksi kreatif berdasarkan konsep tertentu.

Dikhususkan untuk mahasiswa asing **Kursus Bisnis ICT Internasional**

Pilihan pekerjaan

Pencipta CG	Operator DTP
Desainer Web	Operator Editing Non-linier, dll.
Desainer CG Game	

B Divisi Bisnis dan Manajemen Business & Management

Departemen Informasi Bisnis dan Manajemen Program 4 tahun ★Diploma tingkat lanjut

Menjadi konsultan pemimpin bisnis yang dapat merekomendasikan sistem informasi terbaik dalam bisnis.

Mempelajari berbagai pengetahuan manajemen seperti isi kerja setiap bagian dalam suatu industri dan berbagai metode analisis profitabilitas, bersama dengan pelatihan dalam teknologi informasi dan komunikasi praktis untuk menjadi pemimpin yang akan mendorong bisnis berbasis IT. Membina sumber daya manusia berupa konsultan IT dan manajer proyek yang memiliki kemampuan dalam merancang dan merekomendasikan sistem informasi lintas bidang dalam manajemen produksi dan manajemen konsumen. KCG menawarkan Kursus Informasi Manajemen dan Kursus Ilmu Data.

Pilihan pekerjaan

Konsultan IT	Produsen e-business	Insinyur Sistem (SE)
Technical Sales Executive	Ilmuwan Data	Manajer Proyek, dll.



Departemen Informasi Terapan Program 3 tahun Diploma

Untuk menjadi insinyur sistem dan mendukung revolusi IT di bidang industri.

Departemen ini mengembangkan orang-orang yang memiliki pemahaman lanjutan tentang teknik fabrikasi dan memiliki keterampilan dalam pengembangan konsep dan presentasi untuk bernegosiasi dan mengusulkan ide dengan mendengarkan kebutuhan klien. Kursus dalam departemen ini adalah Kontrol Otomotif Internasional, Informasi Medis, IT Kelautan, IT Agrikultur, Fintech dan IT Bisnis.

Dikhususkan untuk mahasiswa asing

Kursus Kontrol Otomotif Internasional
Kursus Manajemen Bisnis Internasional

Pilihan pekerjaan

Insinyur Otomotif
Insinyur Kelautan/Akuakultur
Insinyur Agrikultur/Kehutanan
Insinyur Keuangan
Teknisi Informasi Medis, dll.

Departemen IT Bisnis Program 2 tahun Diploma

Menjadi pelaku bisnis yang ahli dengan kemampuan etika bisnis dan keahlian komputer.

Mempelajari pengetahuan tentang bisnis seperti pembukuan dan akuntansi serta mekanisme perusahaan, serta menguasai berbagai kemampuan dasar dalam pekerjaan seperti etika bisnis, kemampuan komunikasi, teknologi untuk perkantoran seperti Word, Excel, Access, dll. Membina pelaku bisnis yang dapat berkontribusi dalam berbagai macam kegiatan usaha.

Pilihan pekerjaan

Administrator Sistem	
Staf penjualan dan Marketing	
Instruktur Komputer	Operator
Staf kantor dan Akunting, dll.	

Departemen Administrasi Kantor Medis Program 2 tahun Diploma

Dapatkan pengetahuan tentang bidang medis dan komputer yang diperlukan untuk menjadi ahli yang dapat memimpin komputerisasi tempat kerja medis di masa mendatang.

Pengetahuan yang berhubungan dengan komputer sangat penting di tempat kerja medis saat ini, tetapi tidak banyak orang yang ahli di bidang ini. Di Departemen Administrasi Kantor Medis, siswa memperoleh pengetahuan medis dan keterampilan IT yang diperlukan untuk menjadi ahli yang dapat memimpin komputerisasi tempat kerja medis di masa mendatang.

Pilihan pekerjaan

Administrasi medis di rumah sakit, klinik, dll.

Departemen Ilmu Komputer Program 4 tahun ★Diploma tingkat lanjut

Menjadi spesialis pemimpin dalam industri IT.

Membina insinyur sistem yang dapat menggerakkan tim pengembangan piranti lunak dengan berpusat pada perencanaan sistem dan komunikasi dengan klien.

Pilihan pekerjaan

Insinyur Solusi Manajer Proyek	Insinyur Sistem (SE) Insinyur Jaringan	Arsitek IT, dll.
-----------------------------------	---	------------------



Departemen Komputasi Media Program 3 tahun Diploma

Menjadi insinyur yang dapat menjadi pemimpin dalam pengembangan piranti lunak.

Dalam program ini, kami mengembangkan insinyur yang mampu merencanakan, merancang dan menjalankan sistem komunikasi yang dapat mengirim dan menerima video, audio, dan konten lainnya secara interaktif.

Pilihan pekerjaan

Insinyur sistem (SE) Programer Insinyur Web, dll.	Insinyur basis data Insinyur CG
---	------------------------------------



Departemen Jaringan Komputer Program 3 tahun Diploma

Menjadi insinyur yang dapat membangun sistem informasi.

Membina sumber daya manusia yang memiliki kemampuan teknis dan pengetahuan tentang jaringan, database dan keamanan informasi untuk membangun sistem informasi yang aman dan terpercaya.

Pilihan pekerjaan

Insinyur Jaringan Administrator Jaringan	Insinyur basis data Insinyur Sekuriti	Insinyur Sistem (SE), dll.
---	--	----------------------------

Departemen Pengolahan Informasi Program 2 tahun Diploma

Menjadi teknisi yang menguasai dasar-dasar pemrograman dan IT.

Departemen ini mengembangkan programmer, insinyur sistem, dan operator sistem dengan landasan dasar dalam komputer, jaringan, dan teori informasi. Kursus dalam departemen ini adalah IT Internasional, Pengolahan Informasi dan IT Aktif Suara.

Dikhususkan untuk mahasiswa asing

Kursus IT Bisnis Internasional

Pilihan pekerjaan

Programer Programer Web	Insinyur Sistem (SE) Aktif Suara	Operator Aplikasi Narator, dll.
----------------------------	-------------------------------------	------------------------------------



Departemen Game Digital dan Multimedia Lanjutan Program 4 tahun ★Diploma tingkat lanjut

Menjadi pemimpin dalam produksi game era mendatang.

Membina direktur game yang memimpin staf produksi maupun direktur teknis yang memimpin tim secara teknis dengan memupuk tidak hanya kemampuan teknis dalam pemrograman maupun produksi konten, tetapi juga kemampuan manajemen dan kepemimpinan yang sangat dibutuhkan dalam pengembangan tim.

Pilihan pekerjaan

Direktur Game Produser Game Perencana Game	Direktur Teknis Programer Game Desainer CG Game, dll.
--	---



Departemen Pengembangan Game Digital Program 3 tahun Diploma

Menjadi pencipta game yang menguasai penggunaan teknologi pengembangan terbaru.

Membina pencipta game yang berperan penting dalam pengembangan tim seperti programer game yang mampu mengembangkan game canggih seperti game 3D maupun game online, perencana game yang mengerti proses produksi secara keseluruhan dan merencanakan game yang menarik dan memikat pemain, dsb.

Pilihan pekerjaan

Programer Game Penulis Skenario Game	Perencana Game Desainer CG Game, dll.
---	--



Departemen Dasar Pengembangan Game Digital Program 2 tahun Diploma

Menjadi pencipta game yang menguasai dasar-dasar pengembangan game dengan baik.

Mempelajari bahasa pemrograman seperti C++, desain grafis dan metode perencanaan game yang mengatur skenario dan peraturan dalam game. Membina programer game, perencana game dan asisten pengembangan yang dapat bekerja secara terpercaya di bawah arahan direktur produksi.

Pilihan pekerjaan

Programer Game Penulis Skenario Game Asisten Pengembangan Game, dll.	Perencana Game Desainer CG Game
--	------------------------------------



E Divisi Teknik Sistem Terbenam

Engineering for Embedded Systems

Departemen Sistem Terbenam Program 4 tahun ★Diploma tingkat lanjut

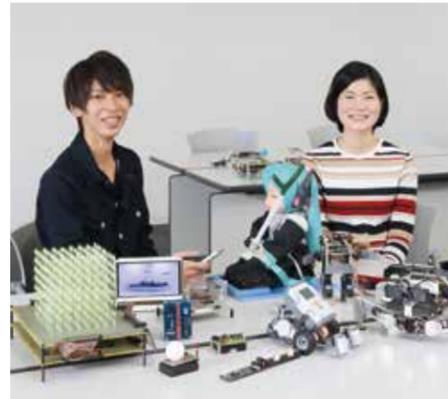
Menjadi ahli pengembangan sistem terpadu.

Membina manajer proyek atau arsitek IT yang tidak hanya memiliki kemampuan teknis dalam perangkat keras maupun piranti lunak, tetapi juga menguasai berbagai keahlian dan pengetahuan yang berhubungan dengan pengembangan sistem terpadu seperti dalam consulting, perencanaan, pengembangan, pengoperasian, pemeliharaan sampai manajemen.

Dikhususkan untuk mahasiswa asing	Kursus Informatika Internasional
Kursus Informasi Seni Internasional	Kursus Informasi Bisnis Internasional

Pilihan pekerjaan

Arsitek IT	Insinyur Sistem Terbenam	Pengembang Perangkat Keras, dll.
Insinyur Mekatronik	Insinyur Sistem (SE)	



Departemen Teknik Komputer Program 3 tahun Diploma

Untuk menjadi seorang insinyur yang dapat memajukan pengembangan produk dengan teknologi tertanam.

Mahasiswa terlibat dalam studi penuh tentang sistem tertanam, dengan mempraktikkan pembuatan robot, perangkat komunikasi, teknik otomotif, dan kontrol mikroprosesor. Lulusan departemen ini menjadi insinyur sistem, programmer, dan insinyur mekatronika, yang mampu memainkan peran sentral di garis depan pengembangan produk. Kursus dalam departemen ini adalah Informasi Internasional, Teknik Komputer dan Kontrol Otomotif.

Dikhususkan untuk mahasiswa asing	Kursus Informasi Internasional
Kursus Seni dan Desain Internasional	Kursus Informasi Pariwisata Internasional

Pilihan pekerjaan

Insinyur Sistem Terbenam	Insinyur Pelanggan	Insinyur Mekatronik
Programmer Perangkat Kontrol	Insinyur Sistem (SE)	Pengembang ECU
Insinyur Elektronik On-board, dll.		



Departemen Dasar Teknik Komputer Program 2 tahun Diploma

Menjadi insinyur ahli kontrol yang menguasai perangkat keras dan piranti lunak.

Mempelajari secara mendalam teknologi dan pengetahuan tentang sistem terpadu melalui pelatihan produksi robot dan peralatan komunikasi. Membina insinyur sistem dan programmer yang menjadi pusat dan dapat berperan aktif dalam bidang pengembangan.

Pilihan pekerjaan

Insinyur Sistem Terbenam	Insinyur Pelanggan
Insinyur Sistem (SE)	Programmer Perangkat Kontrol, dll.

Departemen Informasi dan Komunikasi

Information & Communication

Kursus Informasi dan Komunikasi Program 1 tahun / Sekolah malam 2 tahun

Program ini ditujukan kepada Anda yang ingin menguasai keahlian IT dalam waktu singkat. Anda dapat memilih mata pelajaran sesuai dengan tingkat keahlian dan kebutuhan pribadi, dan mengatur sendiri pelajaran yang Anda ingin ambil sesuai dengan tujuan Anda seperti pengembangan pemrograman dan sistem, pengambilan kualifikasi sistem informasi, pelatihan penggunaan aplikasi dalam administrasi, dll.



Kursus Spesial untuk Mahasiswa Internasional KCG

Mahasiswa dapat mendaftar pada bulan April atau Oktober

Untuk menghasilkan insinyur IT yang dapat berperan aktif di seluruh dunia, KCG menyelenggarakan kursus khusus yang disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa internasional. Siswa dapat mendaftar pada bulan April atau Oktober.

KCG memiliki banyak anggota staf yang bertanggung jawab atas urusan mahasiswa internasional. Para staf ini mendukung berbagai urusan mahasiswa, mulai dari studi hingga kehidupan kampus, dan juga mencari pekerjaan paruh waktu. Berkat kerja keras mereka, banyak siswa internasional dari seluruh dunia yang bergabung dengan KCG dapat menikmati kehidupan siswa yang bermanfaat.



Temukan karier hebat di Jepang atau di negara asal Anda!

Kursus Kontrol Otomotif Internasional

Departemen Informasi Terapan Program 3 tahun Diploma
Kampus Kyoto Ekimae

Untuk mewujudkan masyarakat transportasi digital dan transformasi hijau, layanan mobilitas yang memanfaatkan teknologi mutakhir sedang dibuka untuk umum. Dalam kursus ini, KCG bertujuan menanggapi kebutuhan sosial yang baru dengan mengembangkan insinyur otomotif yang dapat memimpin industri otomotif di masa depan. Para lulusan kursus ini mendapat gelar "diploma", yang memungkinkan mereka untuk bekerja secara profesional di negara asal mereka maupun Jepang; atau untuk masuk Akademi Pascasarjana Informatika Kyoto (KCGI) Sekolah Grup KCG dan mengejar gelar master.

Tahun Ke-1

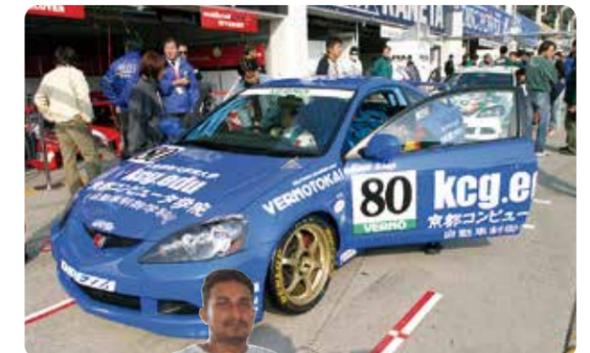
Kursus ini diperuntukkan bagi mereka yang ingin bergabung dengan jajaran teknis layanan tingkat atas, yang memperoleh kepuasan dan kepercayaan dari pelanggan. Mahasiswa akan memperkuat kemahiran berbahasa Jepang yang diperlukan untuk studi spesialisasi sembari mendapatkan pemahaman yang benar terkait struktur dan fungsi dasar mobil. Studi dimulai dengan teknik otomotif serta dasar-dasar IT, termasuk pemrograman, sistem komputer, serta sirkuit digital. Keterampilan komunikasi yang diperlukan untuk bisnis juga diperoleh dalam kursus ini.

Tahun Ke-2

Kurikulum terfokus pada otomotif, meliputi pemeriksaan mendalam terhadap dasar-dasar otomotif mulai dari struktur kelistrikan hingga elektronik, untai nalar, dan servis. Para mahasiswa menerapkan teknologi dan pengetahuan yang mereka pelajari di kelas ke dalam latihan langsung melalui eksperimen, praktik, serta kegiatan mandiri, untuk merasakan keterampilan servis sedekat mungkin dengan yang digunakan dalam praktiknya.

Tahun Ke-3

Melalui pembongkaran, pemeriksaan, serta penyetulan peralatan listrik, mahasiswa memperdalam pengetahuan mereka tentang mobil. Mahasiswa mempelajari teori di kelas dan mempraktikkannya secara menyeluruh, juga mempelajari teknologi kendali otomotif yang dapat mereka terapkan sebagai keterampilan siap pakai dalam industri otomotif. Paspor IT dan kualifikasi IT lainnya juga dapat menjadi tujuan pencapaian.



Kursus Bisnis ICT Internasional

Departemen Seni dan Desain
Diploma Kampus Kamogawa

Temukan karier hebat di Jepang atau di negara asal Anda!

Dalam kursus ini, para mahasiswa akan terlebih dahulu mempelajari pengetahuan dasar tentang ICT—yang sangat penting dalam era bisnis baru—dan mempelajari “pengumpulan informasi, analisis informasi, transmisi informasi, dan pembangunan koneksi” guna memanfaatkan layanan jejaring sosial (SNS) dalam bisnis, serta mempelajari keterampilan yang sedang tren di bidang ICT. Kursus ini akan melatih para mahasiswa menjadi profesional global yang dapat sepenuhnya memanfaatkan SNS untuk keperluan bisnis sembari berkembang pesat dalam masyarakat yang sangat dinamis. Lulusan kursus ini dianugerahi gelar “diploma”, memungkinkan mereka untuk mengejar karir profesional di negara asal mereka maupun Jepang.



Tahun Ke-1

Pada tahun pertama, Anda akan memperdalam keterampilan bahasa Jepang untuk penggunaan di bidang bisnis serta mempelajari dasar-dasar ICT dan bisnis. Kursus akan meliputi Microsoft Office, dasar-dasar komputer, keterampilan presentasi, dan mata kuliah bahasa Jepang seperti “Bahasa Jepang Teknis” untuk mengembangkan keterampilan menulis dan komunikasi Anda.

Tahun Ke-2

Para mahasiswa memilih mata kuliah pilihan dari berbagai mata kuliah yang terkait dengan bisnis dan ICT untuk lebih mengembangkan keterampilan serta pengetahuan mereka. Para mahasiswa akan mempelajari pengetahuan dasar tentang media sosial dan konten yang diperlukan agar dapat membuat konten untuk berbagai media sosial seperti X (sebelumnya Twitter) dan Facebook, lalu mereka juga akan mengembangkan keterampilan rancangan bisnis yang nantinya memungkinkan mereka memperluas perusahaan mereka ke level internasional.

Peluang Karier

Pemasaran web (SNS)

Perencanaan web dan hubungan masyarakat

Konsultansi SNS

Direktur web (SNS)

Manajer operasi SNS

Pekerjaan administrasi umum (urusan umum, sumber daya manusia, akuntansi, administrasi penjualan, dll.)

Persiapan Ujian Kualifikasi

Tes Kemahiran Kreator Illustrator®

Tes Kemahiran Kreator Photoshop®

Tes Kemahiran Pemasaran SNS



Mata Kuliah Spesialis

Tahun Pertama

Dasar-dasar Sistem Komputasi A
Praktik Dasar dalam Dokumen Bisnis
Praktik Dasar Spreadsheet
Kuliah Khusus 1
Pengenalan untuk Penggunaan Informasi 1
Praktik Dasar tentang Presentasi
Bahasa Jepang Teknis 1A
Praktik Berbahasa Jepang 1
Bahasa Jepang Teknis 1B
Percakapan Bahasa Jepang 1
Budaya Jepang 1

Pengenalan ke Alat Grafis
Kuliah Khusus 2
Pengenalan untuk Penggunaan Informasi 2
Praktik Umum Persiapan Dokumen
Dasar-dasar Sistem Komputasi B
Pengenalan ke CAD
Bahasa Jepang Teknis 2A
Praktik Berbahasa Jepang 2
Bahasa Jepang Teknis 2B
Percakapan Bahasa Jepang 2
Budaya Jepang 2

Tahun Kedua

Pembelajaran Berbasis Proyek 1
Ekonomi Global
Pengantar ERP
Tinjauan e-Business
Praktik dalam Formasi Karier
Persiapan Dokumen Teknis A
Praktik Berbahasa Jepang Umum 1
Bahasa Jepang Teknis 3
Bahasa Jepang Bisnis 1
Pembelajaran Berbasis Proyek 2A
Rantai Pasokan

Praktikum Pemeriksaan Kualifikasi Internasional A
Praktik Dasar tentang VBA A
Persiapan Dokumen Teknis B
Praktik Berbahasa Jepang Umum 2
Bahasa Jepang Teknis 4
Bahasa Jepang Bisnis 2

Kursus IT Bisnis Internasional

Departemen Pengolahan Informasi
Diploma Kampus Kyoto Ekimae

Temukan karier hebat di Jepang atau di negara asal Anda!

Kemahiran dalam bisnis dan IT adalah keterampilan yang wajib dimiliki dalam masyarakat global masa kini. Dengan terus munculnya teknologi digital baru termasuk AI, IoT, komputasi awan, VR/AR, drone, dan 5G, laju perombakan model bisnis yang sudah ada menjadi semakin cepat. Dalam kursus ini, kami mengajarkan IT dan bisnis untuk mengembangkan personel DX global masa depan, yaitu orang-orang yang dapat menerapkan teknologi baru untuk menciptakan model bisnis baru dan merevolusi model bisnis yang sudah ada. Lulusan kursus ini dianugerahi gelar “diploma”, memungkinkan mereka untuk mengejar karir profesional di negara asal mereka maupun Jepang.

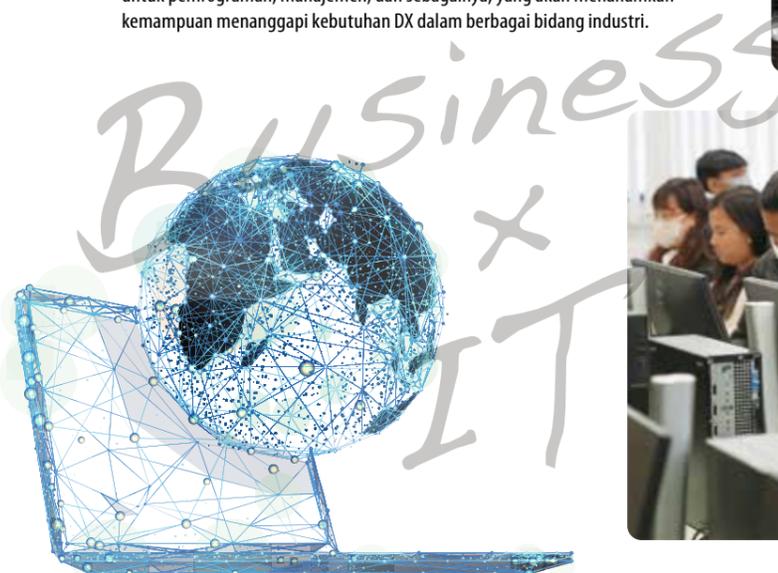


Tahun Ke-1

Kursus ini ditawarkan terutama untuk kepentingan mahasiswa dengan latar belakang budaya non-Tionghoa, kursus ini mengajarkan pengetahuan khusus serta memperkuat kemahiran berbahasa Jepang yang diperlukan untuk bisnis, sekaligus memberikan dasar-dasar IT dan bisnis. Selain dasar-dasar komputer, Microsoft Office, serta keterampilan presentasi, kelas-kelas ditawarkan dalam bahasa Jepang teknis dan mata pelajaran berbahasa Jepang lainnya, sehingga mengasah keterampilan mahasiswa dalam persiapan dokumen dan komunikasi.

Tahun Ke-2

Mahasiswa memilih mata kuliah yang diinginkan dari berbagai macam kursus yang berkaitan dengan bisnis dan IT, yang selanjutnya akan meningkatkan keterampilan dan pengetahuan mereka. Selain Pengenalan dan Logistik SAP yang merupakan sebuah sistem administrasi umum manajemen perusahaan, disiapkan juga kursus untuk pemrograman, manajemen, dan sebagainya, yang akan menanamkan kemampuan menanggapi kebutuhan DX dalam berbagai bidang industri.



Mata Kuliah Spesialis

Tahun Pertama

Dasar-dasar Sistem Komputasi A
Praktik Dasar dalam Dokumen Bisnis
Praktik Dasar Spreadsheet
Kuliah Khusus 1
Pengenalan untuk Penggunaan Informasi 1
Praktik Dasar tentang Presentasi
Bahasa Jepang Teknis 1A
Praktik Berbahasa Jepang 1
Bahasa Jepang Teknis 1B
Percakapan Bahasa Jepang 1
Budaya Jepang 1

Pengenalan ke Alat Grafis
Kuliah Khusus 2
Pengenalan untuk Penggunaan Informasi 2
Praktik Umum Persiapan Dokumen
Dasar-dasar Sistem Komputasi B
Pengenalan ke CAD
Bahasa Jepang Teknis 2A
Praktik Berbahasa Jepang 2
Bahasa Jepang Teknis 2B
Percakapan Bahasa Jepang 2
Budaya Jepang 2

Tahun Kedua

Pembelajaran Berbasis Proyek 1
Dasar-dasar Sistem Komputasi B
Animasi Web Terapan
Dasar-dasar Produksi Konten Web 2
Praktik dalam Formasi Karier
Persiapan Dokumen Teknis A
Praktik Berbahasa Jepang Umum 1
Bahasa Jepang Teknis 3
Bahasa Jepang Bisnis 1
Pembelajaran Berbasis Proyek 2A
Pengantar 3DCG
Keamanan Informasi

Praktik Dasar tentang VBA A
Persiapan Dokumen Teknis B
Praktik Berbahasa Jepang Umum 2
Bahasa Jepang Teknis 4
Bahasa Jepang Bisnis 2

Kursus Teknologi Manga dan Anime Internasional

Departemen Seni dan Desain Lanjutan Program 3 tahun
Diploma Kampus Kamogawa

Kursus ini melatih teknisi produksi manga dan animasi digital dengan keterampilan dalam AI, manajemen, dan pemasaran dengan cara kerja dari perspektif global. Setelah memperoleh pengetahuan dasar, mahasiswa belajar menggunakan aplikasi menggambar seperti Maya dan AutoDesk serta aplikasi grafis komputer 3D seperti Blender. Mahasiswa juga mengerjakan produksi video promosi menggunakan AI. Bekerja sama dengan lembaga pendidikan di negara lain, mahasiswa memperoleh kesempatan untuk mempelajari ilustrasi dan AI termutakhir. Kursus ini secara khusus memperdalam pengetahuan mahasiswa tentang AI generatif terapan.



Mata Kuliah Spesialis

Tahun Pertama

- Wajib**
 Dasar-dasar Sistem Komputasi A
 Praktik Dasar dalam Dokumen Bisnis
 Praktik Dasar Spreadsheet
 Pengenalan untuk Penggunaan Informasi 1, 2
 Praktik Dasar tentang Presentasi
 Pengenalan ke Alat Grafis
 Kuliah Khusus
 Dasar-dasar Animasi Web
 Dasar-dasar Produksi Konten Web 1
 Praktik Desain
- Direkomendasikan oleh Departemen**
 Bahasa Jepang Teknis 1A, 1B, 2A, 2B
 Praktik Berbahasa Jepang 1, 2
 Percakapan Bahasa Jepang 1, 2
 Budaya Jepang 1, 2

Tahun Kedua

- Wajib**
 Pembelajaran Berbasis Proyek 1, 2A
 Dasar-dasar Sistem Komputasi B
 Animasi Web Terapan
 Dasar-dasar Produksi Konten Web 2
 Praktik dalam Formasi Karier
 Pengantar 3DCG
 Pengenalan ke CAD
 Praktikum Pemeriksaan Kualifikasi Internasional A
- Direkomendasikan oleh Departemen**
 Persiapan Dokumen Teknis A, B
 Praktik Berbahasa Jepang Umum 1, 2
 Bahasa Jepang Teknis 3, 4
 Bahasa Jepang Bisnis 1, 2

Tahun Ketiga

- Wajib**
 Tinjauan UI/UX
 Dasar-Dasar Melukis A, B
 Dasar-Dasar Penciptaan Karakter
 Pemodelan dan Animasi 3DCG 1
 Penyuntingan Video (Efek Khusus)
 Pembelajaran Berbasis Proyek 2B
 Praktik SPI
 Pemodelan dan Animasi 3DCG 2
 Penerapan GenAI (Adobe)
- Direkomendasikan oleh Departemen**
 Praktik Berbahasa Jepang Umum 3, 4
 Bahasa Jepang Teknis 5, 6
 Praktik Berbahasa Jepang 3, 4
 Persiapan Dokumen Teknis C

Kursus Manajemen Bisnis Internasional

Departemen Informasi Terapan Program 3 tahun
Diploma Kampus Kyoto Ekimae

Kursus lintas disiplin ini mengeksplorasi penggunaan AI generatif dalam berbagai genre, termasuk inovasi untuk industri regional yang berkelanjutan, perdagangan, keuangan, logistik, informasi medis, serta investasi internasional. Mahasiswa kursus ini juga memperoleh keterampilan dan pengetahuan tentang perencanaan sumber daya perusahaan (ERP), sistem manajemen terintegrasi yang memungkinkan perusahaan mengelola sumber daya bisnis mereka secara terpusat untuk memaksimalkan nilai yang dimiliki. Kursus ini mengembangkan keterampilan manajemen dalam mengusulkan strategi manajemen bagi perusahaan global serta memajukan perusahaan dari perspektif nilai generasi selanjutnya.



Mata Kuliah Spesialis

Tahun Pertama

- Wajib**
 Dasar-dasar Sistem Komputasi A, B
 Praktik Dasar dalam Dokumen Bisnis
 Praktik Dasar Spreadsheet
 Kuliah Khusus
 Pengenalan untuk Penggunaan Informasi 1, 2
 Praktik Dasar tentang Presentasi
 Pengenalan ke Alat Grafis
 Praktik Umum Persiapan Dokumen
 Pengenalan ke CAD
- Direkomendasikan oleh Departemen**
 Bahasa Jepang Teknis 1A, 1B, 2A, 2B
 Praktik Berbahasa Jepang 1, 2
 Percakapan Bahasa Jepang 2
 Budaya Jepang 1, 2

Tahun Kedua

- Wajib**
 Pembelajaran Berbasis Proyek 1, 2A
 Ekonomi Global
 Pengantar ERP
 Tinjauan e-Business
 Praktik dalam Formasi Karier
 Rantai Pasokan
 Praktikum Pemeriksaan Kualifikasi Internasional A
 Praktik Dasar tentang VBA A
- Direkomendasikan oleh Departemen**
 Persiapan Dokumen Teknis A, B
 Praktik Berbahasa Jepang Umum 1, 2
 Bahasa Jepang Teknis 3, 4
 Bahasa Jepang Bisnis 1, 2

Tahun Ketiga

- Wajib**
 Matematika Informasi
 Tinjauan Sistem Perusahaan
 Desain Basis Data
 Praktikum Pemeriksaan Kualifikasi Internasional B
 Teknik Pengelolaan Proyek
 Administrasi Bisnis
 Riset Operasi
 Pembelajaran Berbasis Proyek 2B
 Praktik Dasar dalam Statistik
 Praktik SPI
 Penambangan Data
- Direkomendasikan oleh Departemen**
 Praktik Berbahasa Jepang Umum 3, 4
 Bahasa Jepang Teknis 5, 6
 Praktik Berbahasa Jepang 3, 4
 Persiapan Dokumen Teknis C

Program ini memberikan dasar yang menyeluruh dalam sistem tertanam, mulai dari pemrograman dasar dan desain sistem hingga teknologi tingkat lanjut. Mahasiswa diarahkan untuk menjadi insinyur solusi dan arsitek IT yang mampu menganalisis kebutuhan perusahaan global untuk mengusulkan dan menerapkan solusi menggunakan sistem IT. Program ini mencetak pekerja global yang mampu menanggapi tuntutan masyarakat berbasis IT tingkat lanjut menggunakan AI generatif, IoT, dan sebagainya.



Mata Kuliah Spesialis

Tahun Pertama	Tahun Kedua	Tahun Ketiga	Tahun Keempat
<p>Wajib</p> <ul style="list-style-type: none"> Dasar-dasar Sistem Komputasi A Praktik Dasar dalam Dokumen Bisnis Praktik Dasar Spreadsheet Kuliah Khusus 1 Pengenalan untuk Penggunaan Informasi 1 Praktik Dasar tentang Akses Kuliah Khusus 2 Pengenalan untuk Penggunaan Informasi 2 <p>Direkomendasikan oleh Departemen</p> <ul style="list-style-type: none"> Praktik Dasar tentang Presentasi Dasar-dasar Sistem Komputasi B Dasar-dasar Produksi Konten Web 1 Pengenalan ke Alat Grafis 	<p>Wajib</p> <ul style="list-style-type: none"> Pembelajaran Berbasis Proyek 1 Pengenalan ke Algoritma Pembelajaran Berbasis Proyek 2A <p>Direkomendasikan oleh Departemen</p> <ul style="list-style-type: none"> Praktik Dasar tentang VBA A Dasar-dasar Produksi Konten Web 2 Praktik dalam Formasi Karier Praktik Dasar tentang VBA B Pengenalan ke CAD Praktikum Pemeriksaan Kualifikasi Internasional A 	<p>Wajib</p> <ul style="list-style-type: none"> Pengenalan ke Pengembangan Sistem Tinjauan Sistem Perusahaan Pembelajaran Berbasis Proyek 2B <p>Direkomendasikan oleh Departemen</p> <ul style="list-style-type: none"> Dasar-dasar Animasi Web Praktikum Pemeriksaan Kualifikasi Internasional B Desain Basis Data Tinjauan Sistem Informasi Manajemen Pengenalan ke PHP Praktik SPI Praktik Dasar dalam Statistik Pengenalan ke Python Pengenalan ke Manajemen Jaringan 	<p>Wajib</p> <ul style="list-style-type: none"> Pembelajaran Berbasis Proyek 3A Pembelajaran Berbasis Proyek 3B <p>Direkomendasikan oleh Departemen</p> <ul style="list-style-type: none"> Praktikum Pemeriksaan Kualifikasi Internasional C Pemrograman AI 1 Pengantar Akustik dan Audio Dasar-Dasar Animasi 3D Studi Lanjutan Teknologi Keuangan Pemrograman AI 2 Tinjauan Pemrosesan Informasi Lingkungan Animasi 3D Terapan

Program ini diperuntukkan bagi calon penata seni. Mahasiswa belajar bagaimana cara memanfaatkan prospek seni digital hingga batas maksimal, membayangkan karya seni dalam bentuk lengkap sebelum proyek dimulai, serta memperoleh keterampilan perencanaan dan manajemen untuk mewujudkan proyek dengan sukses. Mahasiswa diarahkan untuk memiliki teknik produksi tingkat lanjut; keterampilan dalam pembuatan konsep, termasuk mendengarkan permintaan klien, serta kemampuan untuk bernegosiasi dan mengajukan proposal.



Mata Kuliah Spesialis

Tahun Pertama	Tahun Kedua	Tahun Ketiga	Tahun Keempat
<p>Wajib</p> <ul style="list-style-type: none"> Dasar-dasar Sistem Komputasi A Praktik Dasar dalam Dokumen Bisnis Praktik Dasar Spreadsheet Kuliah Khusus 1 Pengenalan untuk Penggunaan Informasi 1 Pengenalan ke Alat Grafis Kuliah Khusus 2 Pengenalan untuk Penggunaan Informasi 2 <p>Direkomendasikan oleh Departemen</p> <ul style="list-style-type: none"> Praktik Dasar tentang Presentasi Dasar-dasar Animasi Web Dasar-dasar Produksi Konten Web 1 Praktik Desain 	<p>Wajib</p> <ul style="list-style-type: none"> Pembelajaran Berbasis Proyek 1 Pengenalan ke CAD Pembelajaran Berbasis Proyek 2A <p>Direkomendasikan oleh Departemen</p> <ul style="list-style-type: none"> Animasi Web Terapan Dasar-dasar Produksi Konten Web 2 Praktik dalam Formasi Karier Pengantar 3DCG CAD Terapan Praktikum Pemeriksaan Kualifikasi Internasional A 	<p>Wajib</p> <ul style="list-style-type: none"> Tinjauan UI/UX Dasar-Dasar Melukis A Pembelajaran Berbasis Proyek 2B <p>Direkomendasikan oleh Departemen</p> <ul style="list-style-type: none"> Dasar-Dasar Penciptaan Karakter Praktikum Pemeriksaan Kualifikasi Internasional B Desain Basis Data Dasar-Dasar Animasi 3D Tinjauan Arsitektur Praktik SPI Praktik Dasar dalam Statistik Dasar-Dasar Melukis B Animasi 3D Terapan 	<p>Wajib</p> <ul style="list-style-type: none"> Pembelajaran Berbasis Proyek 3A Pembelajaran Berbasis Proyek 3B <p>Direkomendasikan oleh Departemen</p> <ul style="list-style-type: none"> Praktikum Pemeriksaan Kualifikasi Internasional C Riset Video Animasi 3D 1 Pengantar Akustik dan Audio Praktikum Produksi Video 1 Riset Video Animasi 3D 2 Praktikum Produksi Suara Digital Praktikum Produksi Video 2 Teknik Penulisan Naskah

Kursus Informasi Bisnis Internasional

Departemen Sistem Terbenam Program 4 tahun
★ Diploma tingkat lanjut Kampus Rakuhoku

Bertujuan untuk masuk ke Departemen Master di KCGI!

Para mahasiswa mempelajari metode untuk mengintegrasikan dan menangani keseluruhan sumber daya manajemen perusahaan—orang, barang, dana, maupun informasi—dengan menggunakan IT. Tujuannya yakni untuk membina konsultan IT serta manajer proyek yang dapat berperan aktif dalam masyarakat global. KCG telah menyiapkan kurikulum yang mengajarkan keterampilan yang dibutuhkan para pebisnis, untuk mengembangkan pekerja dengan keterampilan agar berhasil di dunia IT dalam berbagai bidang industri.



Mata Kuliah Spesialis

Tahun Pertama

Wajib

Dasar-dasar Sistem Komputasi A
Praktik Dasar dalam Dokumen Bisnis
Praktik Dasar Spreadsheet
Kuliah Khusus 1
Pengenalan untuk Penggunaan Informasi 1
Pengenalan ke Alat Grafis
Kuliah Khusus 2
Pengenalan untuk Penggunaan Informasi 2

Direkomendasikan oleh Departemen

Praktik Dasar tentang Presentasi
Dasar-dasar Animasi Web
Dasar-dasar Produksi Konten Web 1
Tinjauan Studi Pariwisata

Tahun Kedua

Wajib

Pembelajaran Berbasis Proyek 1
Praktik Fotografi
Pembelajaran Berbasis Proyek 2A

Direkomendasikan oleh Departemen

Tinjauan Pengelolaan Objek Wisata
Dasar-dasar Produksi Konten Web 2
Praktik dalam Formasi Karier
Pengantar 3DCG
CAD Terapan
Praktikum Pemeriksaan Kualifikasi Internasional A

Tahun Ketiga

Wajib

Tinjauan UI/UX
Bisnis Pariwisata Baru
Pembelajaran Berbasis Proyek 2B

Direkomendasikan oleh Departemen

Pengenalan ke Pengembangan Sistem
Praktikum Pemeriksaan Kualifikasi Internasional B
Desain Basis Data
Praktik Dasar tentang VBA A
Tinjauan Sistem Informasi Manajemen
Praktik SPI
Praktik Dasar dalam Statistik
Praktik Statistik Dinamis Pariwisata
Praktik Dasar tentang VBA B
Praktik Dasar tentang Akses

Tahun Keempat

Wajib

Pembelajaran Berbasis Proyek 3A
Pembelajaran Berbasis Proyek 3B

Direkomendasikan oleh Departemen

Praktikum Pemeriksaan Kualifikasi Internasional A
Pengantar ERP
Studi Lanjutan Teknologi Keuangan
Pariwisata Inbound
Praktikum Pengembangan ERP
Administrasi Bisnis
Praktik Lapangan Budaya Kyoto

Kursus Informasi Internasional

Departemen Teknik Komputer Program 3 tahun
Diploma Kampus Rakuhoku

Bertujuan untuk masuk ke Departemen Master di KCGI!

Teknologi lanjutan masa kini seperti AI dan sistem siber fisik tengah diaplikasikan pada berbagai bidang, sementara DX sedang berkembang dengan sangat cepat. Sementara itu, implementasi 5G berlanjut dan metaverse sedang menyebar dalam skala global. Dalam kursus ini, para mahasiswa memperkuat keterampilan bahasa Jepang yang akan mereka butuhkan untuk melanjutkan studi spesialis dan memperoleh pendidikan dasar yang menyeluruh dalam teknologi informasi dan komputer yang menjadi basis untuk memajukan DX. Para mahasiswa juga memilih mata kuliah yang menarik bagi mereka dari berbagai pilihan yang ada, sehingga mereka dapat memperoleh keterampilan IT pada level lanjut. Kursus ini juga membahas berbagai topik vital dalam bidang bisnis IT termasuk basis data, pemrograman dan teknologi jaringan, serta Bahasa Jepang Teknis dan mata kuliah lain terkait bahasa Jepang. Melalui beragam mata kuliah tersebut, Program ini mengembangkan personel yang mahir dalam teknologi komputer dan kemampuan bahasa Jepang yang dibutuhkan untuk bisnis. Para lulusan kursus mendapat gelar “diploma”, yang memungkinkan mereka untuk mendaftar Akademi Pascasarjana Informatika Kyoto (KCGI) Sekolah Grup KCG dan mengejar gelar master.



Mata Kuliah Spesialis

Praktik Dasar tentang Presentasi	Pengenalan ke PHP
Praktik Dasar tentang VBA	Desain Basis Data
Praktik Umum Persiapan Dokumen	Pembelajaran Berbasis Proyek
Praktik dalam Persiapan untuk Ujian Kualifikasi	Praktik dalam Formasi Karier
Tinjauan Sistem Perusahaan	Praktik Dasar dalam Statistik
Tinjauan Sistem Informasi Manajemen	Bahasa Jepang Teknis
Pengenalan ke Manajemen Jaringan	Praktik SPI
Pengenalan ke Alat Grafis	Dasar-dasar Produksi Konten Web
Pengenalan ke Python	Pengenalan ke Algoritma
Dasar-dasar Sistem Komputasi	Praktik Dasar Spreadsheet
Pengenalan ke Pengembangan Sistem	Praktik Dasar tentang Akses

Catatan: Diperbolehkan juga memilih dan mempelajari mata pelajaran di departemen lainnya.

pascal
python
HTML
php
java
C#
asp
css

Kursus Seni dan Desain Internasional

Departemen Teknik Komputer Program 3 tahun
Diploma Kampus Rakuhoku

Bertujuan untuk masuk ke Departemen Master di KCGI!

Dalam kursus ini, setelah mahasiswa memperoleh keterampilan dan pengetahuan komputer dasar yang dituntut masyarakat, mereka mengakumulasi dasar-dasar seni dan pembuatan konsep serta mempelajari keterampilan produksi praktis, sehingga mereka menjadi mahir dalam penggunaan perangkat lunak standar industri. Kursus ini mengembangkan orang-orang dan desainer kreatif yang dilengkapi keterampilan IT terbaru serta kreativitas dan kemampuan untuk mengembangkan dan mempresentasikan proposal. Para lulusan kursus mendapat gelar "diploma", yang memungkinkan mereka untuk mendaftar Akademi Pascasarjana Informatika Kyoto (KCGI) Sekolah Grup KCG dan mengejar gelar master.

Mata Kuliah Spesialis

Pengenalan ke Alat Grafis	Dasar-Dasar Melukis
Praktik Desain	Pembelajaran Berbasis Proyek
Dasar-Dasar Animasi 3D	Praktik dalam Formasi Karier
Praktik dalam Persiapan untuk Ujian Kualifikasi	Pengantar Manga
Praktik CAD	Pengantar Animasi
Dasar-dasar Produksi Konten Web	Pembuatan Karakter
Praktik Umum Persiapan Dokumen	Praktik Ilustrasi Karakter
Tinjauan Arsitektur	Produksi Video
Dasar-dasar Animasi Web	Praktik Dasar tentang Presentasi
Dasar-Dasar Desain UI/UX	Bahasa Jepang Teknis

Catatan: Diperbolehkan juga memilih dan mempelajari mata pelajaran di departemen lainnya.



Iklan Perayaan 50 Tahun Grup KCG (URL: kcg.ac.jp/gainax)



Kursus Informasi Pariwisata Internasional

Departemen Teknik Komputer Program 3 tahun
Diploma Kampus Rakuhoku

Bertujuan untuk masuk ke Departemen Master di KCGI!

Kursus ini memanfaatkan secara maksimal lokasi KCG di Kyoto, salah satu area wisata paling terkenal di Jepang. Kursus ini menyediakan kurikulum lengkap yang mempelajari layanan pariwisata baru dan model bisnis yang mengaplikasikan IT. Para mahasiswa berusaha untuk menyelesaikan beragam masalah yang dihadapi area wisata, seperti penyediaan informasi wisatawan, serta konversi catatan aktivitas wisatawan menjadi data, analisis, dan prakiraan yang berguna. Kursus ini mengembangkan personel yang dapat berkontribusi pada tercapainya industri pariwisata yang tangguh dan berkelanjutan. Para lulusan kursus mendapat gelar "diploma", yang memungkinkan mereka untuk mendaftar Akademi Pascasarjana Informatika Kyoto (KCGI) Sekolah Grup KCG dan mengejar gelar master.

Mata Kuliah Spesialis

Tinjauan Studi Pariwisata	Praktik dalam Persiapan untuk Ujian Kualifikasi A, B
Praktik Fotografi	Bisnis Pariwisata Baru
Tinjauan Pengelolaan Objek Wisata	Praktik Lapangan Budaya Kyoto
Bisnis Transportasi Pariwisata	Praktik Statistik Dinamis Pariwisata
Komunikasi Pariwisata	Pariwisata Inbound

Catatan: Diperbolehkan juga memilih dan mempelajari mata pelajaran di departemen lainnya.

Kualifikasi yang Tersedia

Manajer Kontrol Rencana Perjalanan

Kualifikasi sebagai Manajer Kontrol Rencana Perjalanan wajib dimiliki oleh konduktor tur senior yang mendampingi tur dan perjalanan kelompok yang direncanakan oleh agen wisata.

Supervisor Wisata Bersertifikat

"Supervisor Wisata Bersertifikat" merupakan kualifikasi nasional yang ditetapkan berdasarkan Undang-Undang Agen Wisata. Kualifikasi ini diperlukan untuk menjual perjalanan domestik atau luar negeri atas nama agen wisata. Undang-Undang Agen Wisata mengamanatkan bahwa setiap kantor pemasaran agen wisata harus dikelola oleh setidaknya satu Supervisor Wisata Bersertifikat.

Ujian Sertifikasi Direktur Bisnis Inbound

Ujian Sertifikasi Direktur Bisnis Inbound merupakan ujian kecakapan yang menyatakan bahwa pemegang sertifikat ini memiliki pengetahuan yang diperlukan untuk mengembangkan bisnis pariwisata inbound yang menargetkan pengunjung asing ke Jepang. Untuk lulus ujian ini, diperlukan pengetahuan terkait kondisi dan tren terkini dalam pariwisata inbound, kemampuan untuk merencanakan proyek bisnis inbound yang dapat menarik pelanggan, pemahaman dan kemampuan untuk menanggapi wisatawan asing ke Jepang, serta pengetahuan tentang "pariwisata baru" dan pendirian kawasan wisata.





Kursus Daring Fleksibel

Flexible Online Course

Pelajari selengkapnya



Departemen Informasi Terapan Internasional

Jepang kini tengah berhadapan dengan sangat kurangnya pekerja IT. Pada tahun 2030, kekurangan ini diperkirakan bisa mencapai sekitar 450.000 orang. (Survei Kebutuhan Pekerja IT (Gambaran Umum), METI, April 2019) Menghadapi kesulitan ini, KCG ingin orang-orang yang mampu mempelajari IT dan memimpin industri IT global. Dengan tujuan tersebut, KCG mendirikan Kursus Daring Fleksibel.

Mahasiswa asing KCG: Persyaratan pendaftaran

Pendaftar yang masuk kualifikasi adalah warga negara asing (WNA) yang memenuhi masing-masing kriteria berikut.

- Pendaftar telah menyelesaikan atau diharapkan menyelesaikan 12 tahun pendidikan sekolah di Jepang dan/atau di negara asal; atau memenuhi syarat untuk masuk universitas di negara asal; ataupun memiliki kualifikasi yang sepadan dengan yang disebutkan di atas.
Pelamar memiliki reputasi baik di KCG, berusia 18 tahun atau lebih, memenuhi satu atau lebih dari lima persyaratan berikut, serta memiliki kemahiran berbahasa Jepang untuk memahami pelajaran.
 - Pendaftar sudah lulus Ujian Kemampuan Bahasa Jepang (JLPT) N1 (level 1) atau N2 (level 2) yang diselenggarakan oleh Japan Foundation dan Japan Educational Exchanges and Services.
 - Pendaftar telah memperoleh skor total minimal 200 poin (kombinasi kemampuan membaca, menyimak, dan pemahaman menyimak/membaca) pada Ujian Masuk Universitas Jepang (EJU) yang diselenggarakan oleh Japan Student Services Organization (JASSO).
 - Pendaftar telah memperoleh skor total minimal 400 poin pada Ujian Kemampuan Kanji Jepang yang diselenggarakan oleh Japan Kanji Aptitude Testing Foundation (JKATF) atau ujian kemampuan menyimak/membaca (ujian menulis) JLRT.
 - Pendaftar sudah menempuh pendidikan bahasa Jepang selama 6 bulan atau lebih di lembaga pendidikan yang mengajarkan bahasa Jepang kepada WNA yang diakui melalui pemberitahuan dari Menteri Kehakiman berdasarkan pertimbangan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Olahraga, Sains, dan Teknologi (dengan tingkat kehadiran di lembaga tersebut sebesar 90% atau lebih).
 - Pendaftar sudah mengenyam pendidikan selama 1 tahun atau lebih di lembaga pendidikan sebagaimana ditentukan dalam Pasal 1 Undang-Undang Pendidikan Sekolah Jepang (sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, sekolah tinggi teknik, sekolah tinggi junior, universitas, atau sekolah pascasarjana).
 - * Termasuk gelar sarjana muda internasional (silakan hubungi kami untuk keterangan lebih lanjut).
- Pendaftar memiliki status kependudukan (status visa) yang diperlukan untuk tinggal tanpa hambatan di Jepang sejak saat masuk ke KCG hingga lulus.
 - * Mahasiswa asing, penduduk tetap, pasangan, atau anggota keluarga warga negara Jepang, dll.
- Pendaftar direkomendasikan oleh kepala sekolah atau guru tempat ia mengenyam pendidikan.
- Seluruh biaya tinggal pendaftar di Jepang dijamin.

Seleksi penerimaan (ujian masuk untuk mahasiswa asing)

Seleksi berdasarkan dokumen Pendaftar diperiksa berdasarkan dokumen yang diserahkan, dll.

Seleksi melalui wawancara Diadakan wawancara dan ujian lisan untuk pendaftar berdasarkan dokumen yang diserahkan, dll.

* Wawancara dan ujian lisan dapat dilakukan di lokasi yang ditentukan atau daring melalui obrolan video (Zoom, dll.). Pendaftar yang mengikuti ujian daring diharuskan memiliki suasana dan peralatan yang mendukung untuk komunikasi daring di rumah pada saat ujian, termasuk PC, mikrofon, pengeras suara, kamera (pendaftar harus dapat mentransmisikan video langsung), serta koneksi internet.

* Pendaftar akan diinformasikan terkait waktu, tanggal, dan lokasi (format) wawancara maupun ujian lisan saat pengiriman tiket masuk ujian kepada mereka. (Biasanya, dikirimkan dalam waktu dua minggu setelah menerima dokumen yang diserahkan.)

Keunggulan dari Kursus Daring Fleksibel

Belajar sesuai dengan cara Anda, di mana pun Anda suka!

KING-LMS, sistem manajemen pembelajaran KCG yang canggih, menyediakan akses ke sumber belajar 24 jam sehari. Dengan KING-LMS, Anda dapat menghadiri kelas sesuai jadwal Anda sendiri, menggunakan video kuliah dan materi kelas yang telah disediakan sebelumnya. Anda bisa menonton dan mendengarkan kuliah sebanyak apa pun yang Anda inginkan, memajukan studi Anda dengan cara Anda sendiri.

Ubah kursus apa pun menjadi kursus waktu penuh!

- Kursus Daring Fleksibel**
- Divisi Seni dan Desain
 - Divisi Bisnis dan Manajemen
 - Divisi Ilmu Komputer
 - Divisi Game Digital dan Multimedia
 - Divisi Teknik Sistem Terbenam

Raih Diploma tingkat lanjut saat Lulus!

Diploma tingkat lanjut adalah kualifikasi yang dapat diperoleh dengan memenuhi persyaratan tertentu dan menyelesaikan program pelatihan spesialis selama empat tahun di sekolah kejuruan lanjutan. MEXT mengakui Diploma tingkat lanjut setara dengan gelar Sarjana yang diberikan oleh universitas. Diploma tingkat lanjut diberikan kepada orang-orang yang telah mengumpulkan tidak hanya pengetahuan tetapi juga keterampilan dalam bidang khusus. Dengan demikian, Diploma tingkat lanjut semakin dianggap setara atau bahkan lebih unggul dari gelar Sarjana. Pemegang Diploma Lanjutan yang mempelajari IT diharapkan akan lebih dibutuhkan dari sebelumnya di era mendatang.

Studi Intensif melalui Persekolahan: Meningkatkan Efektivitas Anda!

Dalam Informatika Terapan Internasional, kami menawarkan program belajar intensif yang disebut "Persekolahan (Schooling)." Dalam Persekolahan, siswa terlibat secara intensif, belajar langsung di bawah bimbingan langsung dari seorang instruktur. Persekolahan ditawarkan untuk periode dua minggu, dua kali setahun: Pada musim panas, dari Agustus hingga September, dan musim semi, dari Februari hingga Maret. Kelas untuk Persekolahan berada di KCG, Kampus Kyoto Ekimae, tujuh menit berjalan kaki dari Stasiun Kyoto. Sarana transportasi yang baik membuat perjalanan Anda lebih mudah.



Kurikulum

Kelas tatap muka

Produksi karya orisinal dan implementasi proyek yang menantang

Kursus Dasar

Memperoleh dasar pengetahuan yang luas dalam berbagai bidang

Kursus Terapan

Memperoleh dasar pengetahuan yang luas dalam berbagai bidang

Kursus Respons Karier

Mendukung pencarian kerja Anda

Testimoni Para Siswa Internasional KCG

Ribuan siswa internasional datang untuk belajar di KCG dan memulai karier yang baik.

Dukungan hangat dan pendidikan umum yang sangat baik untuk para siswa internasional.

Nguyen Sy Nam



Video wawancara ▶



Departemen Pengolahan Informasi
Kursus Pengolahan Informasi

Republik Sosialis Vietnam



Saya selalu menyukai game Jepang, manga, dan anime. Saat seseorang menyarankan saya untuk kuliah di luar negeri, saya memutuskan bahwa saya ingin mempersiapkan masa depan saya di lingkungan yang benar-benar baru. Setelah menghadiri sekolah bahasa Jepang, saya ingin belajar IT karena saya menyadari bahwa itu memiliki kekuatan untuk menciptakan masyarakat di masa depan. Jadi saya mendaftar ke KCG. KCG menawarkan banyak program dukungan untuk siswa internasional dan memberikan banyak kesempatan untuk mengejar pendidikan umum di luar IT. Saya belajar dengan tekun dan saya dapat bergabung di perusahaan IT di Jepang. Tidak lama setelah saya bergabung, saya lolos ujian dasar teknik IT.

Penghargaan KCG untuk Keunggulan memberikan saya rasa percaya diri.

Lyu Langbiao



Video wawancara ▶



Departemen Dasar Pengembangan Game Digital

Republik Rakyat Tiongkok



Setelah lulus dari universitas di Tiongkok, saya bekerja sebagai insinyur jaringan, tetapi perlahan-lahan saya menemukan diri saya ingin melakukan pekerjaan kreatif. Setelah belajar di Pusat Pelatihan Bahasa Jepang Kyoto, saya mulai belajar tentang game di KCG. Setelah saya bergabung di KCG, profesor saya benar-benar memasukkan pengetahuan teknik ke dalam diri saya. Terima kasih pada mereka, teman orang Jepang dan saya telah memenangkan Penghargaan KCG untuk Keunggulan dalam game yang kita ciptakan bersama. Saya bisa mendapatkan pekerjaan di perusahaan game yang sangat saya minati. Saya terus mengasah keterampilan saya untuk menjadi pemimpin tim.

Mempelajari manga di Jepang menggunakan peralatan terbaru.

Normans Sagastume
Javier Alexander



Departemen Seni dan Desain
Kursus Manga dan Animasi

Republik Guatemala



Saya selalu ingin pergi ke Jepang dan menjadi seorang kartunis karena saya tertarik pada kedalaman dan kehalusan manga Jepang. Jadi setelah mengikuti sekolah bahasa Jepang, saya mendaftar ke KCG. Di KCG mereka memiliki semua peralatan terbaru untuk belajar manga. Para profesor di KCG menjelaskan semuanya dengan sabar dan menciptakan lingkungan di mana saya mudah untuk bertanya. Kehidupan saya sebagai siswa berjalan dengan baik dan saya sangat menikmatinya. Setelah saya lulus, saya berharap bisa bekerja untuk penerbit Jepang. Akan menyenangkan jika saya bisa memiliki seri manga sendiri.

Merasakan hasil pendidikan KCG.

Chanvongnaraz
Khampasith



Departemen Pengolahan Informasi
Kursus Pengolahan Informasi

Republik Demokratik Rakyat Laos



Teknologi membuat kehidupan orang lebih memuaskan. Saya bergabung dengan KCG karena saya bertekad untuk mempelajari IT dan memainkan peran yang berharga dalam masyarakat. Sebagai institusi pendidikan pertama di Jepang yang berfokus dalam bidang komputer, ini memiliki sejarah dan rekam jejak dalam pendidikan IT. Saya merasa sudah mendaftar di sekolah yang sangat baik. Saya merasa tidak yakin karena saya tidak pernah belajar komputer sebelumnya. Untungnya, profesor saya di KCG menjelaskan semuanya kepada saya dengan sabar dalam hal yang mudah dimengerti. Sebelum saya tahu, saya menyadari bahwa saya menikmati pemrograman. Di masa depan saya ingin mencari pekerjaan di perusahaan yang berhubungan dengan IT di Jepang dan melanjutkan pemrograman, melakukan pekerjaan yang membuat hidup lebih nyaman bagi orang-orang di seluruh dunia.

Suatu hari saya ingin bekerja di pemasaran internasional.

Sukandar Ipung
Ismaya



Departemen IT Bisnis

Republik Indonesia



Saya ingin belajar di Jepang, negara yang selalu saya kagumi. Di Jepang saya ingin belajar IT karena itu akan sangat diperlukan di masa depan, dan saya juga ingin belajar bisnis. Jadi saya mendaftar ke KCG. Pada dasarnya saya tidak memiliki keahlian komputer, jadi profesor saya mengajari segala hal dengan sabar. Secara bertahap saya memperoleh pengetahuan dan keterampilan dan saya bisa merasakan kemajuan yang saya buat. Suatu hari saya ingin mendapatkan pekerjaan yang berspesialisasi dalam pemasaran luar negeri. Saya ingin menyebarkan produk Jepang dan teknologi ke negara kelahiran saya, Indonesia dan pada dunia.

Impian saya adalah mendirikan perusahaan game di negara asal saya.

Gil Giron Andres
Francisco



Departemen Dasar Pengembangan Game Digital

Republik Guatemala



Di negara saya, pilihan saya untuk mengejar karier di bidang IT terbatas, karena kami tidak memiliki banyak universitas, jadi saya memutuskan untuk datang ke Jepang. Semua orang di KCG ramah dan saya benar-benar bisa fokus belajar tentang game di sini. Saya banyak berlatih dan itu menyenangkan. Jepang aman dan lingkungan alamnya menakutkan. Di sini, di Kyoto, saya terkesan dengan keindahan warna musim gugur Gunung Arashi dan hal semacam itu. Setelah lulus, saya ingin bekerja di perusahaan Jepang, menambah pengalaman, lalu suatu hari kembali ke Guatemala dan meluncurkan perusahaan pengembangan perangkat lunak game.

Sistem unit memungkinkan saya mengumpulkan karier saya sendiri.

Francis Daniel Cader
Olivares



Departemen Pengolahan Informasi
Kursus Pengolahan Informasi

Republik El Salvador



Jepang memiliki banyak perusahaan yang membanggakan teknologi luar biasa dalam permainan, seperti Nintendo, Sega dan Capcom, dan mereka membangun perusahaan di Amerika Latin. Saya ingin mengunjungi perusahaan-perusahaan itu dan mempelajarinya, jadi saya mendaftar di KCG. Satu hal tentang KCG yang benar-benar bagus untuk saya adalah sistem unit. Saya dapat mengumpulkan karier saya sendiri, mengambil kelas dalam hal-hal yang saya minati, seperti CPU dan pemrograman web. Setelah saya mendapatkan landasan dalam bahasa yang menyeluruh, saya ingin mendapatkan pekerjaan membuat situs web multibahasa yang terkait dengan pariwisata.

Saya ingin mempelajari bahasa Jepang dan teknologi video.

Ralambozatovo
Narianja Vololoniaina



Departemen Seni dan Desain
Kursus Seni dan Desain

Republik Madagaskar



Saya tertarik pada Jepang karena memiliki budaya yang sangat berbeda dengan negara asal saya. Saya ingin belajar lebih dalam tentang hal-hal yang saya lihat video dan foto-foto di universitas di Madagaskar, jadi saya mendaftar di KCG, berdasarkan rekomendasi dari MEXT. Saya sangat beruntung bisa belajar di KCG. Di kelas saya, profesor saya memberikan pendidikan menyeluruh, dimulai dengan dasar-dasarnya. Instruktur dan teman-teman saya semua sangat baik. Kami bersama-sama di waktu luang kami. Impian saya adalah untuk menyampaikan budaya Jepang ke Madagaskar dan seluruh dunia melalui video.

Saya ingin belajar teknologi terbesar di dunia.

Natasha Maria Devina



Departemen IT Bisnis

Republik Indonesia



Saya ingin belajar di Jepang, negara yang unggul dalam teknologi. Jika memungkinkan, saya ingin menjadi seperti ibu saya, yang bekerja di akuntansi. Jadi, saya mendaftar di KCG untuk menambah pengetahuan dan keahlian dalam IT dan bisnis. Saya belajar komputer secara autodidak. Sekarang saya belajar dari profesor saya di KCG, yang mengajari saya dengan ramah dan sabar, jadi saya merasa senang saat mengikuti kelas yang berhubungan dengan bisnis dan lainnya. Di masa depan, saya ingin bekerja di pemrograman bisnis daring.

Saya ingin berkontribusi untuk mengembangkan IT di tanah air saya.

Shakhzodshokhi
Shamsiddin



Departemen Pengolahan Informasi
Kursus Pengolahan Informasi

Republik Tajikistan



Salah seorang senior saya pergi belajar ke Jepang, jadi saya berpikir, "itu juga tujuan, saya!" Jadi saya mendaftar ke KCG. Itu adalah kali pertama saya belajar IT secara serius dan itu sangat sulit. Tetapi instruktur saya memandu saya dengan sangat baik, dan perangkat komputer adalah perangkat yang terbaru. Itu adalah hal yang sangat menyenangkan dan saya menikmati kehidupan saya sebagai siswa. Setelah lulus, saya ingin bergabung di perusahaan IT di Jepang, magang di sana dan menabung uang saya, lalu kembali ke Tajikistan untuk mendirikan perusahaan pengembangan aplikasi perangkat lunak. Saya harap bisa berkontribusi untuk mengembangkan IT di tanah air saya.

Saya ingin terlibat dalam bisnis konten global.

Naranjo Bejarano
Carlos



Departemen Dasar Pengembangan Game Digital

Kerajaan Spanyol



Saya selalu mengagumi teknologi terdepan Jepang. Game seperti Pokémon menyenangkan dan tanpa ada teknologinya setara di mana pun di dunia. Tidak ada yang bisa membuat saya lebih bahagia daripada mempelajari game di Jepang. KCG menawarkan lingkungan belajar yang menakutkan dengan komputer perangkat keras dan perangkat lunak yang terbaru. Tujuan saya adalah untuk bergabung di perusahaan konten utama di Jepang. Saya bisa bicara dalam bahasa Jepang dan Spanyol, jadi memperoleh pengetahuan IT akan memungkinkan saya untuk mengambil bagian dalam bisnis global.

Studi mendalam tentang pemrograman game.

Kim Hae Rang



Departemen Pengolahan Informasi
Kursus Pengolahan Informasi

Republik Korea



Sekolah menengah anak perempuan tempat saya menuntut ilmu memiliki kemitraan dengan KCG, dan salah satu senior saya pergi untuk belajar di sana, jadi KCG terasa akrab bagi saya. Saya tahu bahwa sekolah itu sepenuhnya berfokus pada komputer dan peralatan lainnya dan bahwa saya bisa mendapatkan pendidikan khusus. Saya ingin belajar pemrograman game karena saya menyukai game tipe cerita yang mereka buat di Jepang, jadi saya mendaftar di KCG. Impian saya adalah suatu hari bekerja sebagai programer di perusahaan game Jepang. Apabila saya bisa menciptakan game dari imajinasi saya sendiri dan orang-orang di seluruh dunia bisa menyukainya, saya akan sangat senang.

Empat musim kegiatan mahasiswa

KCG menyelenggarakan berbagai kegiatan dan acara dalam periode satu tahun.

- Orientasi
- Upacara penerimaan
- Pemeriksaan kesehatan
- Awal musim semi
- Pesta sambutan untuk kelas mahasiswa baru dan pengenalan klub
- Ujian Nasional semester musim semi
- Kamp mahasiswa baru
- Hiking periode musim semi
- Pertemuan penerangan perusahaan dalam kampus

4

Acara Utama di Kyoto Selama Tahun Ini
Parade Pemandangan Bunga Sakura Toyotomi Hideyoshi (Kuil Daigoji)

April



Upacara penerimaan

- Peringatan hari jadi (1 Mei)
- Turnamen Olahraga
- Pertemuan penerangan perusahaan dalam kampus

5

Festival Aoi (Kuil Shimogamo dan Kamigamo)

May



Hiking periode musim semi



Pertemuan apresiasi musik

- Pertemuan apresiasi musik
- Pertemuan penerangan perusahaan dalam kampus

6

Kyoto Takigi Noh (Kuil Heian-jingu)

June

- Pertemuan kuliah budaya
- Tes CG
- Bimbingan karir
- Pertemuan penerangan perusahaan dalam kampus
- Perayaan Musim Panas

7

Festival Gion (Kuil Yasaka dan tempat lain di Kyoto)

July



Program musim panas



Hari Jepang

- Akhir musim semi
- Ujian musim semi
- Seminar Musim Panas RIT
- Libur musim panas
- Seminar tentang Ujian Nasional musim panas
- Program musim panas dimulai
- Praktek lapang bisnis
- Pertemuan konsultasi karir
- Bimbingan karir

8

Api Unggun Upacara Gozan (Daimonjyama, dll.)

August



Turnamen olahraga sekolah kejuruan Kyoto



Pertemuan konsultasi karir

- J ken (Joho kentei), Seri Sertifikasi Teknologi Informasi
- Turnamen olahraga sekolah kejuruan Kyoto
- Pertemuan penerangan perusahaan dalam kampus
- Panduan musim gugur
- Pertemuan apresiasi musik
- Pemeriksaan kesehatan

9

Malam melihat bulan (Kuil Daikakuji)

September

- Awal musim gugur
- Ujian Nasional semester musim gugur
- Hiking semester musim gugur
- Bimbingan karir

10

Festival Abad (Kuil Heian-jingu)

October



Hiking semester musim gugur

- Festival November
- Bimbingan karir
- Kuliah akademis
- Pertemuan apresiasi seni
- Tes CG
- Pertemuan konsultasi dengan orangtua/wali

11

Festival Maple Arashiyama (Arashiyama)

November



Festival November



Program musim dingin

- Pertemuan kuliah budaya
- Bimbingan karir
- Libur musim dingin

12

Festival Okera (Kuil Yasaka)

December

- Dimulainya kembali kuliah
- Pertemuan apresiasi musik
- Bimbingan karir

Panahan jarak jauh (Kuil Sanjusangendo)

1

January



KCG AWARDS Presentasi Produk Mahasiswa

- Akhir musim gugur
- KCG AWARDS
- Ujian musim gugur
- J ken (Joho kentei), Seri Sertifikasi Teknologi Informasi
- Libur musim semi
- Bimbingan karir
- Pertemuan penerangan perusahaan dalam kampus
- Mulai kursus musim dingin

2

Festival Bunga Plum (Kuil Kitano-tenmangu)

February



Upacara kelulusan



Perayaan kelulusan

- Program musim semi dimulai
- Upacara kelulusan
- Perayaan kelulusan
- Pertemuan penerangan perusahaan dalam kampus
- Seminar tentang Ujian Nasional musim semi

3

Festival Obor (Kuil Seiryoji)

March

Penuh waktu dalam 1 tahun

※ Mulai bulan April

Penuh waktu dalam 1,5 tahun

※ Mulai bulan Oktober

※ Target: Bagi yang memiliki kemampuan Bahasa Jepang setara dengan JLPT N3-N5 (skala sebelumnya 3-4)

- Pusat Pelatihan Bahasa Jepang Kyoto (KJLTC: Kyoto Japanese Language Training Center) yang merupakan institusi khusus mahasiswa asing dari KCG, mengadakan pendidikan Bahasa Jepang untuk melanjutkan ke lembaga pendidikan tinggi di Jepang. KJLTC adalah organisasi pendidikan Bahasa Jepang yang mendapat pengawasan dan perhatian dari kementerian hukum.
- Program studi ini menggunakan kurikulum program persiapan yang disahkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan dan Olahraga Jepang (hanya 26 sekolah di dalam negeri dan 2 sekolah di luar negeri). Bahkan bagi yang belum menyelesaikan pendidikan di Jepang selama minimum 12 tahun, jika lulus program ini dapat melanjutkan ke lembaga pendidikan tinggi Jepang, dimulai dengan departemen di KCG.
- Sebagai pendidikan persiapan ke departemen di KCG, pelatihan penggunaan piranti lunak aplikasi (Dasar IT) seperti word processor, spreadsheet, dll. merupakan mata kuliah wajib. Kredit yang diperoleh dapat ditransfer ke departemen terkait.
- Bagi mahasiswa dengan kemampuan Bahasa Jepang tertentu, dapat mengikuti kelas mata kuliah keahlian komputer di departemen dalam KCG sambil mengikuti program ini.
- Mahasiswa yang melanjutkan ke departemen dalam KCG setelah lulus program ini akan dibebaskan atau dikurangi biaya uang pangkal dan uang sekolahnya. Selain itu, bagi mahasiswa yang menjadi mahasiswa reguler KCGI dapat masuk ke dalam program sistem pembebasan uang sekolah (beasiswa).

Bagi mata kuliah yang berhubungan dengan Bahasa Jepang akan dibagi dalam berbagai tingkatan kelas berdasarkan hasil tes pada waktu masuk serta prestasi pada setiap akhir semester.

Melatih untuk mengikuti JLPT tingkat N2 atau N1 pada bulan Juli atau Desember. Selain itu, juga untuk mengikuti EJU.

◆ Perkenalan program

Kurikulum tingkat persiapan

Untuk melanjutkan ke lembaga pendidikan tinggi di Jepang (universitas, akademi, dll.), seseorang harus menyelesaikan pendidikan dasar dan menengah selama 12 tahun di Jepang atau di luar negeri. Tetapi, bagi yang belum menyelesaikan pendidikan selama 12 tahun karena perbedaan sistem pendidikan di setiap negara, dengan menyelesaikan program di sekolah ini dapat memenuhi syarat untuk masuk ke lembaga pendidikan tinggi di Jepang (universitas, akademi, dll.).
(Ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan dan Olahraga Jepang, Kurikulum program persiapan)

Kurikulum

Mata kuliah Bahasa Jepang

- Melaksanakan pelatihan kemampuan Bahasa Jepang yang dibutuhkan untuk belajar di lembaga pendidikan tinggi Jepang (program pascasarjana, universitas, akademi, dll.) atau untuk lulus JLPT N1 atau N2.
- Melaksanakan kuliah dalam berbagai tingkatan kelas berdasarkan kemampuan Bahasa Jepang masing-masing mahasiswa.
- Melaksanakan kelas mata kuliah yang berhubungan dengan Bahasa Jepang selama 20 jam atau lebih dalam 1 minggu (20 minggu dalam 1 semester, 40 minggu dalam 1 tahun)

Nama mata kuliah	Isi
Bahasa Jepang 1 (tata bahasa, huruf, kosakata)	Pemahaman tata bahasa, huruf dan kosakata serta pelatihan kemampuan menyeluruh Bahasa Jepang yang dibutuhkan untuk kehidupan di masyarakat dan bidang keahlian terkait.
Bahasa Jepang 2 (mendengarkan, percakapan)	Pemahaman ekspresi lisan dan kemampuan mendengarkan yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, kehidupan di masyarakat dan bidang keahlian terkait.
Bahasa Jepang 3 (menulis)	Pelatihan kemampuan membaca yang dibutuhkan dalam kehidupan di masyarakat dan bidang keahlian terkait serta pelatihan kemampuan membaca surat kabar, majalah, artikel ilmiah dan karya sastra.
Bahasa Jepang 4 (menulis esai)	Membuat esai pendek, laporan, email, powerpoint dan dokumen bisnis.
Situasi Jepang	Pemahaman yang lebih baik tentang budaya dan masyarakat Jepang serta nilai-nilai dan etika orang Jepang.

Mata kuliah khusus untuk persiapan JLPT atau EJU

Pelaksanaan kuliah dengan pembagian kelas berdasarkan tingkat.

Nama mata kuliah	Isi
Bahasa Jepang komprehensif	Melaksanakan penelitian dan menetapkan langkah-langkah yang sesuai berdasarkan soal-soal JLPT dan EJU yang lampau.

Mata kuliah dasar

Menguasai berbagai pengetahuan yang dapat mendukung pendidikan tinggi untuk meningkatkan keterampilan lain selain Bahasa Jepang.

Nama mata kuliah	Isi
Mata kuliah dasar	Bahasa Inggris, Matematika, Ilmu pasti (Fisika, Kimia, Biologi), Mata Kuliah Terpadu, Dasar IT (Komputer)

※ Dalam 1 minggu belajar selama 6-8 jam.



◆ Program yang ditawarkan (periode studi) dan kapasitas penerimaan

Periode masuk	Nama Program Studi	Isi	Jumlah orang yang diterima
April	Program 1 tahun untuk persiapan melanjutkan studi	Bagi yang ingin melanjutkan studi ke lembaga pendidikan yang lebih tinggi di Jepang (universitas, akademi, dll.). Kurikulum program persiapan untuk pendidikan dalam Bahasa Jepang, Bahasa Inggris, matematika, dll.	60 orang
Oktober	Program 1,5 tahun untuk persiapan melanjutkan studi		60 orang

◆ Syarat pendaftaran

Bagi yang memenuhi semua persyaratan di bawah ini

- 1 Telah menyelesaikan pendidikan setara Sekolah Menengah Atas di luar negara Jepang. (termasuk yang menyelesaikan pendidikan dalam waktu di bawah atau di atas 12 tahun).
- 2 Memiliki keinginan untuk belajar Bahasa Jepang dan memiliki kemampuan Bahasa Jepang setara dengan JLPT N5 (4-kyu) atau lebih serta akan belajar Bahasa Jepang secara serius.
- 3 Memiliki kemampuan akademis dasar untuk melanjutkan studi ke lembaga pendidikan tinggi di Jepang (universitas atau sekolah kejuruan).
- 4 Berusia 23 tahun atau kurang bagi yang lulus SMA, berusia 25 tahun atau kurang bagi yang lulus akademi program 2 tahun, berusia 27 tahun atau kurang bagi yang lulus universitas.
- 5 Mampu secara finansial untuk membayar uang sekolah dan hidup di Jepang.
- 6 Sehat jasmani dan rohani serta patuh pada peraturan negara Jepang dan tata tertib sekolah.

Masuk ke Akademi Pascasarjana Informatika Kyoto (KCGI) untuk mencapai studi tertinggi di bidang IT

KCGI: The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics



Setelah lulus dari KCG, satu jalur karier yang tersedia untuk Anda, selain mencari pekerjaan langsung, adalah melanjutkan ke lembaga pendidikan Grup kami, KCGI. KCGI adalah sekolah pascasarjana pertama di Jepang yang berspesialisasi dalam IT. Mahasiswa yang menyelesaikan program di KCGI diberikan gelar Master of Science dalam Teknologi Informasi (Gelar Profesional). Gelar ini adalah puncak dari bidang IT terapan di Jepang.

Pada prinsipnya, kelayakan untuk mendaftar di KCGI membutuhkan kelulusan dari universitas empat tahun atau Diploma Lanjutan setelah menyelesaikan kursus empat tahun di sekolah kejuruan. Namun, lulusan KCG dianggap memenuhi syarat untuk pendaftaran di bawah kondisi khusus berikut (lihat Panduan Pendaftaran).

“Pendaftar yang telah lulus dari program tiga tahun di KCG, akan berusia 22 tahun atau lebih per 1 April di tahun mereka masuk KCGI dan dinilai memenuhi syarat untuk pendaftaran berdasarkan evaluasi hasil akademik mereka dan oleh karena itu diakui memiliki kemampuan akademis yang sama dengan atau lebih besar dari lulusan universitas.”

Mendaftar di KCGI setelah lulus dari KCG dengan cara ini merupakan rute tercepat menuju puncak bidang IT terapan. Kami sangat menyarankan agar Anda memperoleh Diploma Tingkat Lanjut di KCG, kemudian melanjutkan untuk mendapatkan gelar Master di KCGI.

◆ Karakteristik Unik KCGI

Berbagai macam kelas dalam “mode bahasa Inggris” sehingga mahasiswa dapat menyelesaikan studi mereka hanya dalam bahasa Inggris.

KCGI menawarkan banyak kursus secara eksklusif dalam bahasa Inggris (“mode bahasa Inggris”), sehingga mahasiswa dapat menyelesaikan program mereka dan menerima gelar Master yang belajar hanya dalam bahasa Inggris. Banyak dari kursus ini diajarkan oleh instruktur tingkat atas dari luar negeri. Saat ini mahasiswa asing dari 17 negara dan wilayah luar negeri berada di kampus di KCGI (termasuk lulusan Maret 2024). Banyak dari mahasiswa ini memilih untuk menghadiri kelas dalam bahasa Inggris.

Landasan menyeluruh dalam keterampilan praktis untuk memberi manfaat bagi masyarakat.

- Desain kurikulum disesuaikan dengan kebutuhan industri dan kemajuan IT.
- Kurikulum yang secara menyeluruh memasukkan kesempatan belajar praktik di tempat.
- Pendekatan pendidikan yang efektif yang menggabungkan e-learning dengan pembelajaran secara langsung.

Mempelajari keseimbangan yang bijaksana antara IT (ICT) dan manajemen.

- Pengembangan profesional di berbagai bidang khusus IT, manajemen, dll.
- Banyak instruktur dengan pengalaman profesional membangun strategi IT di sektor swasta.

Beralih karier untuk bekerja di bidang IT.

- Peserta diterima dari berbagai bidang, baik dalam sains maupun humaniora.
- Mahasiswa dapat memulai studi berdasarkan tingkat pengetahuan mereka saat mendaftar.

Bertujuan untuk berperan di panggung global.

- Kelas oleh para pemimpin teratas di bidang IT di negara-negara di seluruh dunia.

Menggunakan apa yang telah Anda pelajari untuk memainkan peran penting dalam masyarakat.

- Menemukan karier ideal Anda berkat bimbingan individu yang penuh perhatian.
- Jaringan dengan sesama lulusan.

◆ Komposisi Kursus



Kurikulum yang Disesuaikan

Susun kurikulum Anda sendiri dengan memilih dari mata kuliah tidak wajib yang sesuai dengan sasaran pendidikan individu.

◆ Bidang Kegiatan

KCGI menawarkan kurikulum yang mengembangkan kebutuhan industri profesional IT tingkat lanjut. Lulusan KCGI dapat berharap untuk bekerja di bidang yang berhubungan dengan IT seperti yang tercantum di bawah ini.



Kota pelajar Kyoto

Kyoto yang memiliki sejarah sepanjang 1200 tahun merupakan pusat kebudayaan Jepang sejak zaman dahulu, dan merupakan kota internasional yang banyak ditinggali oleh banyak kaum muda pada saat ini sehingga juga dikenal sebagai kota pelajar.

Setiap kampus KCG memiliki lokasi yang mudah diakses dengan kendaraan umum, dan memiliki akses ke berbagai tempat tidak hanya sekitar Kota Kyoto, tetapi juga berbagai daerah di Kansai seperti Osaka, Nara, Kobe, Otsu (Prefektur Shiga), dll.



Di sekitar Kampus KCG Kyoto Ekimae (KCGI Kyoto Ekimae Satellite)

Stasiun Kyoto yang dihubungkan dengan jalur JR, Kintetsu dan subway merupakan gerbang Kota Kyoto yang digunakan oleh banyak orang dari seluruh pelosok Jepang. Merupakan daerah tempat terdapatnya berbagai bangunan modern bersama dengan bangunan bersejarah yang memberikan suasana kontras yang indah.

Spot

- | | |
|---|-----------------------|
| Kuil Toji | Sanjusangendo |
| Kuil Nishi Hongwanji, Kuil Higashi Honganji | Museum Nasional Kyoto |
| Kuil Tofukuji | Gedung Stasiun Kyoto |
| Kyoto Tower | Akuarium Kyoto |



Di sekitar Kampus Kamogawa KCG

Daerah yang terletak dekat dengan Kuil Shimogamo dan taman Kyoto Gyoen tempat diselenggarakannya salah satu dari 3 festival terbesar di Kyoto yaitu Festival Aoi, dan merupakan daerah yang asri di tengah kota.

Spot

- | | |
|---------------------------|----------------|
| Kuil Shimogamo | Tadasu no Mori |
| Kyoto Gyoen | |
| Museum Sejarah Kota Kyoto | |

Di sekitar Kampus Rakuho KCG

Dari stasiun subway dan terminal bus Kitaoji, mudah untuk mengakses daerah Rakuho, pusat Kyoto dan arah Stasiun Kyoto. Di dekat jalan Kitayama di mana banyak terdapat bangunan modern terdapat Kuil Kamigamo tempat diadakannya Festival Aoi Matsuri, dan merupakan daerah asri yang terletak di dekat taman botani, Midoroga-ike dan sungai Kamo.

Spot

- | | |
|---------------|--------------------|
| Kuil Kamigamo | Taman Botani Kyoto |
| Midoroga-ike | Jalan Kitayama |



Di sekitar Kampus Hyakumanben KCGI, Kyoto Main School

Terdapat banyak spot penting seperti Kuil Ginkakuji yang merupakan kuil utama budaya Muromachi, Kuil Heian-Jingu tempat dilaksanakannya Festival Jidai-matsuri (merupakan salah satu dari 3 festival terbesar di Kyoto), Jalan Filsuf yang terkenal dengan deretan pohon sakura, Kebun Binatang Kyoto yang merupakan kebun binatang kedua tertua di Jepang, Museum Seni Kyoto, dll. dan merupakan daerah tempat menikmati berbagai sejarah dan kebudayaan Kyoto.

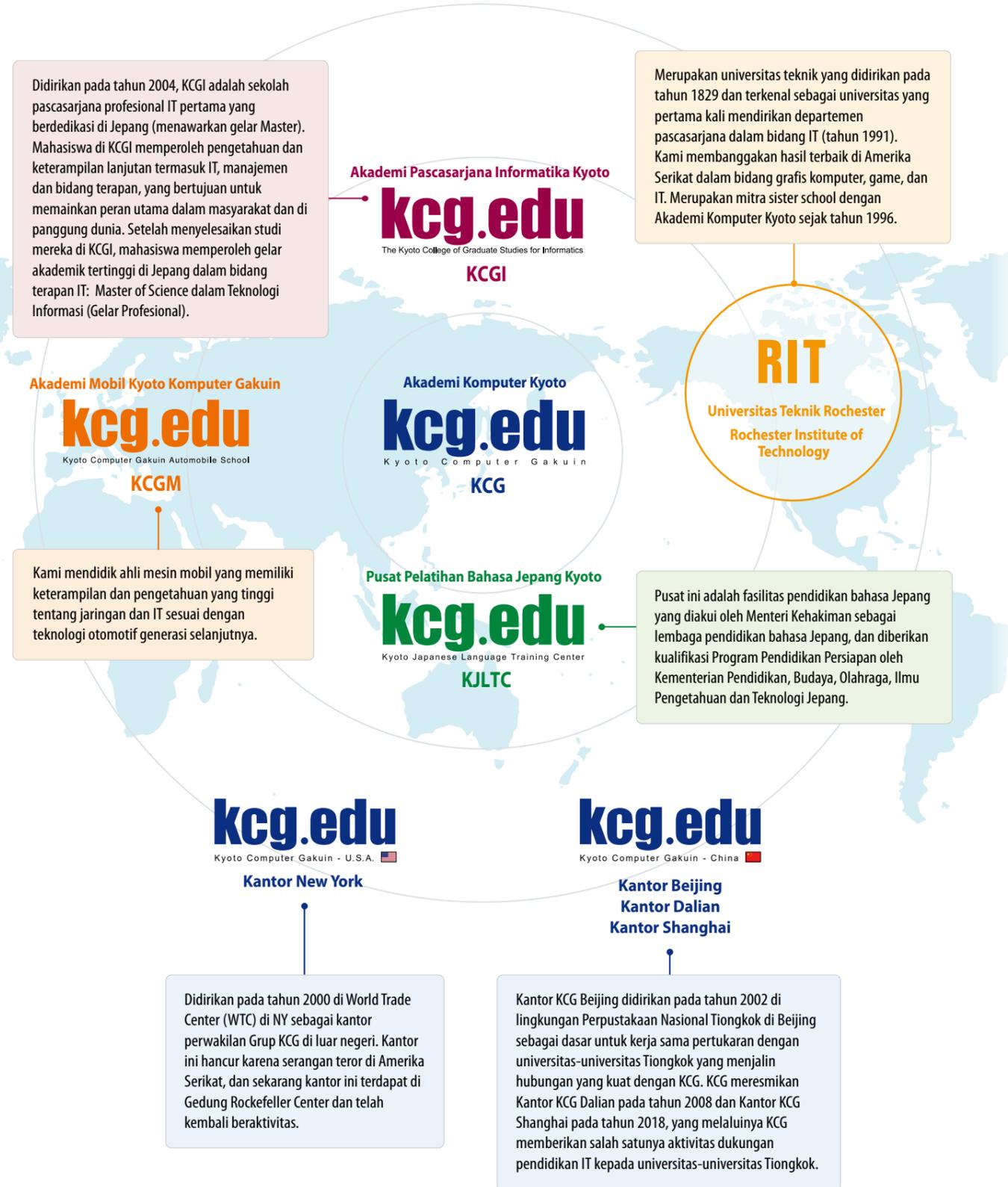
Spot

- | | |
|-----------------------------------|-----------------------------|
| Kuil Ginkakuji | Kebun Binatang Kota Kyoto |
| Tetsugaku-no-michi (Jalan Filsuf) | Kuil Heian Jingu |
| Kuil Nanzenji | Eikando Zenrin-ji |
| Museum Seni Kota Kyoto KYOCERA | Kuil Chionji |
| | Museum Nasional Seni Modern |



Jaringan pendidikan **kcg.edu**

Akademi Komputer Kyoto (KCG) membentuk jaringan yang terkait erat dengan badan pendidikan lain dalam Grup KCG, dengan berbagai upaya untuk menjalin hubungan dengan pemerintah dan universitas luar negeri, bertujuan untuk menjadi badan pendidikan berwawasan global, pemimpin dalam pendidikan IT dan menyediakan pendidikan IT terbaik di dunia.



Kampus

Kampus Kyoto Ekimae Kampus Kyoto Ekimae memiliki lokasi yang ideal untuk kehidupan mahasiswa. Lokasinya sangat nyaman untuk bepergian, hanya tujuh menit berjalan kaki ke arah barat Stasiun Kyoto. Terkumpul di dekatnya ada berbagai fasilitas ritel, termasuk restoran, pusat perbelanjaan utama, dan toko serba ada.

Bangunan Utama Ini mengesankan, bangunan ber dinding putih berdiri di sebelah barat Stasiun Kyoto. Ini adalah gedung paling megah di kampus.



Bangunan tambahan Dapat dikenali dari eksteriornya yang terbuka dan diterangi matahari, Bangunan tambahan dilengkapi dengan studio e-learning serta ruang untuk latihan kontrol mobil dan sepeda motor yang digunakan dalam Kursus Kontrol Otomotif. Bersama-sama Gedung Utama dan Bangunan tambahan dari Kampus Kyoto Ekimae adalah hub terbesar untuk pendidikan IT terdepan di pusat Kyoto.



Kampus Rakuho Perguruan Tinggi Teknik Sebagai kampus KCGI dengan tradisi terpanjang, Kampus Rakuho telah mengirinkan banyak lulusan ke dunia kerja. Terletak di tengah suasana tenang distrik Shimogamo, Kampus Rakuho menawarkan lingkungan yang ideal bagi mereka yang bercita-cita mengejar akademis.



Kampus Kamogawa Perguruan Tinggi Desain Dikelilingi oleh sinar matahari yang cerah dan angin sepoi-sepoi di tepi Sungai Kamogawa, Kampus Kamogawa adalah sekolah seni digital berjiwa bebas yang menarik calon desainer muda dan orang-orang kreatif lainnya. Sungai Kamogawa yang mengalir di dekatnya dan tepiannya yang hijau menawarkan lingkungan santai yang menginspirasi imajinasi mahasiswa.



Semua gedung kampus dihubungkan dengan shuttle bus.
Semua gedung kampus dihubungkan oleh layanan shuttle bus gratis yang berdedikasi. Dengan transit di shuttle bus, mahasiswa dapat mengikuti kelas di gedung lain.





Disertifikasi oleh Prefektur Kyoto / Sekolah kejuruan (program teknik)

Akademi Komputer Kyoto (KCG)

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

Perguruan Tinggi Teknik Kampus Rakuho
17 Shimogamo-honmachi, Sakyo-ku, Kyoto-shi, Kyoto 606-0862

- Departemen Sistem Terbenam (Program 4 tahun)
- Departemen Teknik Komputer (Program 3 tahun)
- Departemen Dasar Teknik Komputer (Program 2 tahun)

Perguruan Tinggi Desain Kampus Kamogawa
11 Tanakashimoyanagi-cho, Sakyo-ku, Kyoto-shi, Kyoto 606-8204

- Departemen Informasi Seni dan Desain (Program 4 tahun)
- Departemen Seni dan Desain Lanjutan (Program 3 tahun)
- Departemen Seni dan Desain (Program 2 tahun)

Akademi Mobil Kyoto Komputer Gakuin (KCGM)
73 Tojihigashi-monzencho, Minami-ku, Kyoto-shi, Kyoto 601-8428
<https://kyoto-jidousha.ac.jp/>
Program Teknik Perawatan Otomotif

Pusat Pelatihan Bahasa Jepang Kyoto (KJLTC)
11 Tanakashimoyanagi-cho, Sakyo-ku, Kyoto-shi, Kyoto 606-8204
<https://www.kjltc.jp/>

Akademi Pascasarjana Informatika Kyoto (KCGI)
Sekolah Pascasarjana Teknologi Informatika Terapan Spesialisasi dalam Teknologi Bisnis Web
7 Tanakamonzen-cho, Sakyo-ku, Kyoto-shi, Kyoto 606-8225
<https://www.kcg.edu/>

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

- Departemen Komputasi Media (Program 3 tahun)
- Departemen Jaringan Komputer (Program 3 tahun)
- Departemen Pengembangan Game Digital (Program 3 tahun)
- Departemen IT Bisnis (Program 2 tahun)
- Departemen Administrasi Kantor Medis (Program 2 tahun)
- Departemen Pengolahan Informasi (Program 2 tahun)
- Departemen Dasar Pengembangan Game Digital (Program 2 tahun)
- Kursus Informasi dan Komunikasi (Program 1 tahun / Kursus malam 2 tahun)
- Departemen Informasi Terapan Internasional (Kursus Daring 4 Tahun)
- Departemen Informasi Bisnis dan Manajemen (Program 4 tahun)
- Departemen Ilmu Komputer (Program 4 tahun)
- Departemen Game Digital dan Multimedia Lanjutan (Program 4 tahun)
- Departemen Manga dan Animasi (Program 3 tahun)
- Departemen Informasi Terapan (Program 3 tahun)