

# kecg.edu

KCG: Kyoto Computer Gakuin **Programmi Accademici**

La prima istituzione educativa in Giappone dedicata all'informatica **京都コンピュータ学院**

Istituto di computer di Kyoto

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

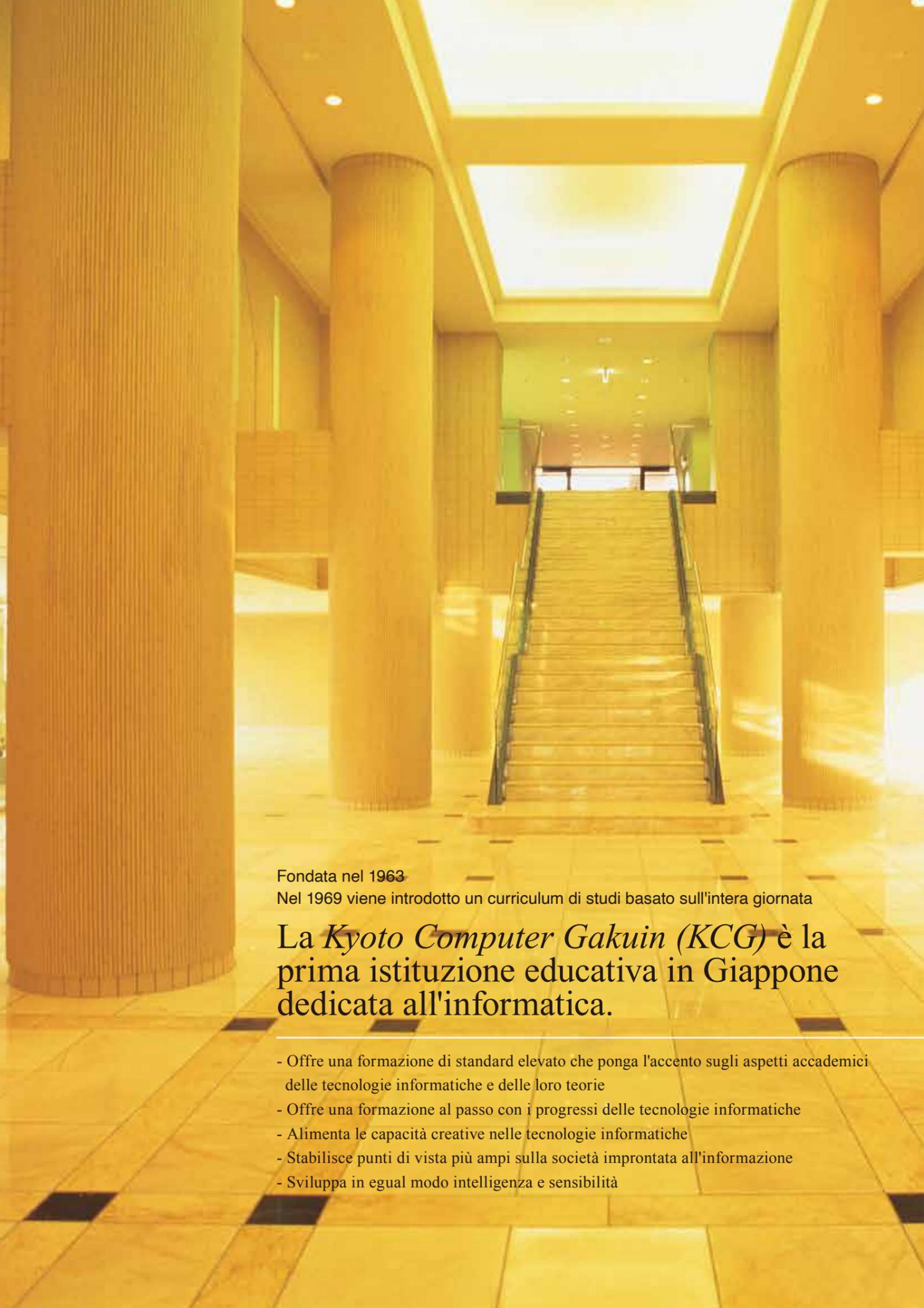
URL: <https://www.kecg.ac.jp/>  
E-mail: [admissions@kecg.edu](mailto:admissions@kecg.edu)

Per le domande: Sezione Ammissioni,  
KCG: Kyoto Computer Gakuin  
10-5, Teranomae-cho, Nishikujo, Minami-ku,  
Kyoto 601-8407 Giappone

Tel: 075-681-6334 (dall'estero: +81-75-681-6334)  
Fax: 075-671-1382 (dall'estero: +81-75-671-1382)

In Giappone  0120-829-628





Fondata nel 1963

Nel 1969 viene introdotto un curriculum di studi basato sull'intera giornata

**La Kyoto Computer Gakuin (KCG) è la prima istituzione educativa in Giappone dedicata all'informatica.**

- Offre una formazione di standard elevato che ponga l'accento sugli aspetti accademici delle tecnologie informatiche e delle loro teorie
- Offre una formazione al passo con i progressi delle tecnologie informatiche
- Alimenta le capacità creative nelle tecnologie informatiche
- Stabilisce punti di vista più ampi sulla società improntata all'informazione
- Sviluppa in egual modo intelligenza e sensibilità

## Tradizione e Risultati



Il fondatore e presidente  
**Yasuko Hasegawa**

Laurea in Scienze, Fisica e Astronomia, Facoltà di Scienze, Università di Kyoto (prima donna a conseguire la laurea)  
Completa il Corso di Dottore in Scienze presso l'Università di Kyoto  
La prima ad utilizzare il computer per la ricerca astrofisica  
Scienziato in Visita alla Pennsylvania State University, Stati Uniti  
Conseguito il premio dai Ministeri dell'Educazione (e corrispondenti) di Thailandia, Ghana, Sri Lanka, Perù e altri.  
Premio Speciale per la Collaborazione Internazionale dalla International Telecommunication Union nel 2006.  
Testimonial della Information Processing Society of Japan nel 2011

L'Istituto di Computer di Kyoto (KCG) è stato fondato nel 1963, diventando la prima istituzione giapponese per la formazione in ambito informatico. Da allora, il KCG ha sempre giocato un ruolo all'avanguardia in tale settore.

### Lo Spirito Pionieristico del KCG

L'Istituto di Computer di Kyoto (KCG) è stato fondato nel 1963, agli albori dell'era dei computer in Giappone, con l'ardente desiderio di creare una nuova era. Prima istituzione giapponese dedicata all'istruzione informatica, il KCG è stato fondato da un gruppo della Scuola (ora Divisione) di Fisica e Astronomia della Scuola Superiore di Scienze dell'Università di Kyoto. A quei tempi i corsi di informatica mancavano dalle università giapponesi e questa nuova scuola si è posta sin dall'inizio la missione di "sviluppare ingegneri informatici dotati della creatività necessaria per soddisfare le esigenze dell'epoca".  
Dagli anni '70 all'inizio degli '80, il KCG, per la formazione dei propri studenti, ha messo loro a libera disposizione tutta una serie di computer di medie e grandi dimensioni, all'avanguardia per l'epoca. A quei tempi, era praticamente inaudito che una scuola fornisse agli studenti una potenza di calcolo di tale scala a fini formativi, e tale politica divenne oggetto di invidia da parte delle altre università. Sebbene dotato di spazi poco più ampi di una caserma, il KCG ha mostrato di essere fedele alla propria filosofia educativa di fornire agli studenti un ambiente scolastico sempre al passo coi tempi. Oggi il KCG continua a sostenere quello spirito pionieristico che risale alla sua fondazione. Nel 2004, la scuola ha aperto l'Istituto Universitario di Informatica di Kyoto (KCGI), la prima scuola di specializzazione in Giappone dedicata all'IT. A tutt'oggi, il KCG ha sfornato oltre 50.000 laureati che, pieni dello spirito pionieristico appreso presso il KCG, affrontano quotidianamente nuove sfide in tutto il mondo. Il KCG è orgoglioso di più di 60 anni di tradizione e risultati. Ora tocca a te il compito di costruire il futuro.



Il direttore del campus di Kyoto Ekimae  
**Yoichi Terashita**

Laureato presso la Facoltà di Scienze, Università di Kyoto. Ha studiato negli Stati Uniti come borsista Fulbright. Ha conseguito il Master in Scienze e il Dottorato in Filosofia presso l'Università dell'Iowa, specializzandosi in Astrofisica. Docente presso l'Università statale della Pennsylvania. Professore emerito presso l'Istituto di Tecnologia di Kanazawa. In passato è stato specialista in informatica presso l'Agenzia giapponese per la cooperazione internazionale (JICA).  
Ex direttore del campus di Rakuohku del KCG. Al presente ricopre anche la carica di vice rettore del KCGI, con la responsabilità dei corsi in ambito di database.



Il direttore del campus di Kamogawa  
**Shozo Naito**

Laurea in ingegneria presso l'Università di Kyoto. Master completato presso l'Università di Kyoto con una specializzazione in ingegneria matematica. Dottorato in Ingegneria. Ex responsabile della ricerca presso l'Information Distribution Platform Laboratory della NTT. Ex Segretario della commissione per la ricerca sulla rete web dell'Istituto di Elettronica, Informatica e Ingegneria delle Comunicazioni del Giappone (IEICE). Ex consigliere e professore dell'Agenzia per la Sicurezza informatica coreana (KISA).  
Professore presso il KCGI.



Il direttore del campus di Rakuohku  
**Hong Seung Ko**

Laurea in Ingegneria presso l'Università di Dongguk in Corea del Sud. Diploma di dottorato completato all'Università di Kyoto (specializzazione in ingegneria numerica). Dottore in ingegneria. Ex direttore informatico dell'Ufficio di pianificazione strategica del Dipartimento di strategia informatica della Samsung Electronics Co., Ltd., in Corea del Sud. Ex presidente e CEO della Harmony Navigation Co., Ltd. Ex consigliere e professore del KISA. Presidente della Società dell'Informatica Applicata del Giappone (NAIS). Membro del comitato speciale della CALS/EC della Corea del Sud. Ex consigliere della provincia autonoma speciale di Jeju. Membro del comitato consultivo per la promozione della proprietà intellettuale di Jeju. Primo membro a vita dell'Associazione di Ricerca coreana EC. Professore del KCGI.

Il KCG è un'istituzione educativa completa nel campo dell'IT. Il curriculum che offriamo copre tutti i campi IT richiesti dalla società: da quelli teorici a quelli applicati, dall'hardware al software e dall'IT come tecnologia all'IT come cultura. La nostra facoltà di professionisti informatici altamente qualificati è dotata dei più recenti materiali di formazione pratica, che consentono di implementare questo curriculum con la massima efficacia.  
Mi auguro che i tuoi sogni diventino realtà in questa scuola.

Non ho dubbi sul fatto che l'IT continuerà ad avanzare e la richiesta della società di specialisti del settore (ingegneri) crescerà a passi da gigante. Nell'ambito informatico, dove le nuove tecnologie sono all'ordine del giorno, mantenere aggiornate le proprie conoscenze è fondamentale. Per questo motivo sono molto richieste persone ricche di sete di apprendimento.  
Mi auguro che, attraverso i tuoi studi e la tua esperienza al KCG, acquisirai la forza necessaria per farti carico di una nuova era. Tutti gli insegnanti della facoltà sono pronti a sostenerti in modo che tu possa dare il meglio di te.

KCG è un forum dove studiare l'informatica necessaria nella società odierna. Impieghiamo tutta la nostra esperienza per fornire agli studenti una solida base informatica. Inoltre, ci sforziamo di sviluppare persone capaci di svolgere ruoli fondamentali nella tecnologia correlata alla scienza dei dati e in una vasta varietà di ambiti aziendali.  
Il KCG è determinato a contribuire attivamente allo sviluppo di persone capaci di rendersi indispensabili per la crescita sostenibile delle aziende in quei campi in rapida evoluzione quali la scienza dei dati, l'intelligenza artificiale e la quarta rivoluzione industriale.

# Principali caratteristiche del KCG

I nostri sono laureati all'avanguardia! Con 20 corsi in cinque dipartimenti, puoi approfondire quello che preferisci.

Numerosi studenti stranieri provenienti da una miriade di paesi studiano al KCG!

- ▶ **La prima istituzione dedicata all'apprendimento informatico fondata in Giappone**
- ▶ **Una storia di più di sei decenni, con oltre 50.000 laureati**
- ▶ **Con 20 corsi in cinque dipartimenti, puoi studiare praticamente qualsiasi campo dell'informatica.**
- ▶ **Studiare a Kyoto, antica capitale del Giappone e città studentesca, è un'esperienza incomparabile.**
- ▶ **Le attrezzature all'avanguardia creano un ambiente eccezionale per l'apprendimento.**
- ▶ **Un sistema di accettazione attento consente l'accoglienza di numerosi studenti da tutto il mondo.**
- ▶ **Cooperazioni con oltre 100 istituzioni educative di tutto il mondo**
- ▶ **Corsi dedicati offrono l'opportunità agli studenti stranieri di imparare il giapponese.**
- ▶ **A disposizione degli studenti stranieri un'ampia gamma di programmi per l'esenzione e la riduzione delle tasse scolastiche e di altre spese.**
- ▶ **Presenza di specifico personale per il supporto della vita accademica e delle problematiche quotidiane che affrontano gli studenti stranieri.**
- ▶ **Il KCG provvede alla sistemazione degli alloggi.**
- ▶ **Un'ampia gamma di programmi di borse di studio esclusivi del KCG**
- ▶ **Gli studenti di scambio possono conoscersi attraverso un fitto programma di incontri.**
- ▶ **Totale e incomparabile supporto per la ricerca di lavoro.**
- ▶ **Molti studenti stranieri passano al nostro istituto gemello, il KCGI, per studiare informatica e management.**
- ▶ **Gli studenti interessati possono frequentare il nostro istituto affiliato, il Centro di Affinamento di Lingua Giapponese di Kyoto, per studiare il giapponese prima di iscriversi.**



# Studiare al KCG

Studiare presso il KCG presenta caratteristiche uniche introvabili in altre istituzioni scolastiche. Il KCG non segue il modello di didattica convenzionale basato sul trasferimento unidirezionale della conoscenza dall'insegnante allo studente, ma rispetta l'individualità di ogni iscritto, rispondendo in dettaglio alle richieste individuali attraverso ripetuti test e aggiustamenti mirati dei metodi educativi, nel contesto di strutture didattiche sempre all'avanguardia. Il KCG incoraggia gli studenti ad impegnarsi nel perseguimento dei propri sogni fino alla loro realizzazione.

## ◆ Un curriculum pratico con un eccezionale sviluppo dei singoli caratteri

**Le lezioni, strettamente connesse alle situazioni del mondo reale, sono tenute da leader di settore e portano allo sviluppo di persone veramente capaci.**

### ■ Persone che possono ricoprire ruoli attivi in futuro

Svolgere un ruolo attivo nella società richiede non solo l'acquisizione di tecniche e conoscenze ma soprattutto la capacità di applicarle in modo efficace alle problematiche che si affrontano nel mondo reale. In KCG, offriamo un curriculum di formazione pratica in loco che riflette le esigenze del mondo industriale, offrendo ai laureati la spinta ideale per le loro carriere future.

I nostri docenti sono professionisti di spicco con esperienza aziendale pratica, spesso presso colossi dell'elettronica e grandi case di videogiochi. Sulla base della loro esperienza vissuta, questi insegnanti forniscono un'istruzione pratica su misura per le esigenze del mondo degli affari di oggi. Molti docenti sono anche membri della facoltà di KCGI, la prima scuola di specializzazione professionale del Giappone dedicata allo sviluppo di professionisti dell'IT.

### ■ Studiare secondo i propri obiettivi e sogni

Al KCG adottiamo un sistema di materie selezionabili all'interno di un ricco curriculum, in base alle proprie esigenze. In questo modo si possono proseguire gli studi secondo i propri interessi ed esperienze. Si possono anche frequentare più corsi rispetto alle unità necessarie per laurearsi, inclusi quelli di materie di facoltà e dipartimenti differenti, ampliando così la propria sete intellettuale. Il curriculum ti guida gradualmente dalle basi alle tecniche e conoscenze avanzate, così anche i principianti possono acquistare la fiducia necessaria a utilizzare i computer con sicurezza.



## ◆ Sviluppare abilità a tutto tondo attraverso studi progettuali

**Il formato del seminario sviluppa simultaneamente le capacità tecniche e quelle professionali.**

Coi seminari gli studenti perseguono lo studio di progetti in ogni anno scolastico. In questo modo le competenze e le conoscenze acquisite durante i vari corsi si completano e si rafforzano a vicenda, sviluppando un insieme di capacità complementari di facile applicazione. Piuttosto che limitarsi a studiare un problema, gli studenti lavorano in gruppo, fissando obiettivi, pianificando, progettando, fabbricando e infine presentando opere di grande scala e con elevati standard qualitativi.

L'abilità tecnica è vitale nel mondo degli affari di oggi, ma non è sufficiente. I professionisti moderni richiedono svariate competenze: il lavoro di squadra, la leadership, la comunicazione interpersonale, la gestione del tempo, le presentazioni,

solo per fare alcuni esempi. Gli studi progettuali realizzati tramite ripetuti lavori di gruppo consentono agli studenti di acquisire tali competenze in modo naturale. I temi fissati per i progetti progrediscono in difficoltà di anno scolastico in anno scolastico, partendo da compiti rudimentali e avanzando verso imprese maggiormente sofisticate, in modo da aver acquisito specifiche abilità pratiche al momento della laurea. Lo studio progettuale dell'anno di laurea è il culmine del percorso di studi seguito e costituisce una vera e propria tesi di laurea.

I migliori lavori vengono presentati nel corso della cerimonia dei KCG Awards per i progetti studenteschi, che si tiene ogni febbraio.



◆ Un insegnamento online completo, per soddisfare le ambizioni di apprendimento degli studenti

**Sudia al tuo passo, senza restrizioni di spazio o tempo.**

■ **Laboratori di e-learning all'avanguardia**

L'allegato del campus di Kyoto Ekimae è dotato di uno studio di trasmissione di e-learning dotato delle più moderne attrezzature, tra cui un sistema di **lezioni da remoto** per contenuti dal vivo e un sistema di registrazione delle lezioni per contenu-

ti preregistrati. Utilizzando questo studio di e-learning come base, KCG consente al personale docente di produrre e distribuire i contenuti di e-learning più recenti con un'eccellente qualità di trasmissione. Il sistema assicura inoltre agli studenti l'accesso a diverse opportunità di apprendimento.



■ **24-Hour Support through KING-LMS, a State-of-the-Art Learning Management System**

Nel mondo odierno di accesso a Internet pervasivo, è così facile accedere istantaneamente alle informazioni da tutto il mondo che diamo questa capacità per scontata. Anticipando questo sviluppo, KCG è stata una delle prime istituzioni educative in Giappone a implementare un esclusivo **sistema di gestione dell'apprendimento (LMS)**.

Utilizzando questo sistema, gli studenti possono **studiare liberamente e facilmente i contenuti** che desiderano, ovunque e in qualsiasi momento, tramite PC o smartphone.



**Apprendere con KING-LMS**

- Gli studenti possono accedere ai materiali digitalizzati delle lezioni dalla propria pagina personale. E non solo da scuola, ma anche da casa o da altri luoghi, cosa che consente loro di apprendere da Internet in qualsiasi momento.
- Gli studenti sono così in grado di rivedere il materiale o di guardarne un'anteprima, di consegnare i compiti assegnati e comunicare via BBS (bacheca messaggi) con altri studenti e con i professori per fare domande o condividere pareri.
- Se lo desiderano, gli studenti possono studiare da soli materie disponibili liberamente in altri dipartimenti per soddisfare interessi o esigenze.
- Tramite il KING-LMS gli studenti possono leggere gli annunci dalla scuola. I contenuti possono essere inoltrati automaticamente ai loro cellulari.

**Il KING Network**

Ai KCG, tutti i computer utilizzati dagli studenti fanno parte del KCG Information Network Galaxy (KING), che li collega direttamente a Internet tramite un circuito in fibra ottica dedicato.

**Un sito esclusivo per gli studenti**

KING-LMS, un sito Web esclusivo per gli studenti KCG, fornisce sempre le ultime informazioni su classi, ricerche di lavoro e carriere. Gli studenti possono controllare informazioni importanti per la loro vita quotidiana ovunque e in qualsiasi momento. È abilitato anche l'accesso da smartphone.



◆ Un sistema completo di supporto per la ricerca di lavoro

**Il raggiungimento del supporto ideale grazie a un sistema di doppi consigli unito alle tecnologie informatiche.**

■ **La carenza di personale nel settore informatico sostiene il mercato del lavoro anche durante la pandemia**

Per molte persone in cerca di lavoro, l'epidemia di nuova polmonite coronarica ha reso il mercato del lavoro incerto. Tuttavia, per gli studenti e i laureati di KCG, le condizioni di ricerca del lavoro rimangono stabili. Ciò è dovuto al fatto che, oltre alla cronica carenza di personale informatico in Giappone, in particolare di personale IT di alto livello, gli studenti di KCG beneficiano anche dell'apprendimento delle competenze più recenti, strettamente legate alle attuali esigenze sociali. Tra i dolorosi cambiamenti causati dall'epidemia, le aree in rapida espansione stanno rispondendo attraverso l'applicazione della tecnologia dell'informazione, ad esempio attraverso il telelavoro e gli eventi online. I laureati del KCG sono esattamente il tipo di persone di cui le aziende hanno bisogno oggi.

■ **Un orientamento individuale attento consente un'esperienza di ricerca di lavoro ideale**

Realizzare un'esperienza di ricerca di lavoro di cui studenti e laureati possano essere soddisfatti richiede i consulenti giusti. Con questa prospettiva in mente, gli istruttori di classe KCG e i consulenti del Career Center si coordinano strettamente, valutando le caratteristiche e le esigenze di ogni singolo studente per supportare ciascuno con consigli vitali sulla ricerca di lavoro. Le interviste ripetute vengono condotte dal primo anno, fornendo a ogni studente un'attenta guida sulla selezione di un percorso professionale, obiettivi accademici e altro ancora. Il personale del Career Center è a disposizione per fornire consulenza professionale in qualsiasi momento. La caratteristica distintiva dei servizi di ricerca del lavoro e di orientamento professionale di KCG è la completa attenzione alle esigenze dettagliate di ogni individuo.



■ **Ruoli attivi in un'ampia gamma di industrie e settori**

Ora è quasi impossibile immaginare il business senza l'IT. La conoscenza dei computer è diventata essenziale non solo nell'industria informatica stessa, ma praticamente in ogni campo di attività. Nelle aziende in settori diversi come produzione, vendita al dettaglio, finanza, edilizia e media, il personale con competenze e conoscenze informatiche è costantemente richiesto. I campi in cui i laureati KCG possono svolgere ruoli attivi sono davvero illimitati.

**Colori del Gruppo KCG**



**Blu KCG** (Colore della Kyoto Computer Gakuin (KCG) e del Gruppo KCG)

Dal momento che tutti i membri originari del KCG alla sua fondazione erano laureati e studenti dell'Università di Kyoto, il colore della KCG e del Gruppo KCG è stato scelto in base a quello dell'Università di Kyoto, il blu scuro. Questo colore è usato a partire dal 1970 e lo abbiamo chiamato "Blu KCG" in occasione del 35° anniversario, nel 1998.



**Rosso KCG** (Colore del The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics (KCGI))

Oltre alla gestione della scuola, il fondatore del gruppo KCG Shigeo Hasegawa tornò a studiare a Harvard negli anni della maturità per cimentarsi negli studi che non aveva potuto effettuare da giovane. Affittò un appartamento a Boston e frequentò un corso di letteratura e filosofia con studenti più giovani. Basato sul cremisi, colore dell'Università di Harvard dove ha studiato uno dei suoi fondatori, il colore del KCGI è stato chiamato Rosso KCG, in contrasto con il Blu KCG. Esso esprime la mentalità che porta a sfidarsi e ad apprendere qualcosa di nuovo con intraprendenza, a prescindere dall'età o dal genere.



**Verde KCG** (Colore del Kyoto Japanese Language Training Center (KJLTC))

Questo centro è il punto d'ingresso nel gruppo KCG per gli studenti internazionali. Si tratta di una struttura per l'apprendimento della lingua giapponese notificata dal Ministero della Giustizia e indicata come programma di studi preparatorio dal Ministero dell'Educazione, della Cultura, dello Sport, della Scienza e della Tecnologia. Il verde, tratto dall'immagine della natura dei sette continenti, è stato scelto come colore della scuola per contrastare con il Blu KCG e il Rosso KCG indicati sopra.



**Arancione KCG** (Colore della Kyoto Computer Gakuin Automobile School (KCGM))

Il colore della scuola di Kyoto Computer Gakuin Automobile School è stato deciso nel 2013, quando la scuola è entrata a far parte del Gruppo KCG. Il colore arancione proietta un'immagine dinamica e positiva, ma viene utilizzato per migliorare la visibilità per la sicurezza. In quanto tale, simboleggia la ricerca della sicurezza nella società automobilistica di oggi, nonché i vigorosi sforzi degli studenti per superare le difficoltà.

# L'attrezzatura più moderna

**Un ambiente dotato di attrezzature senza pari tra gli altri istituti 700 PC di modello recentissimo**

La KCG profonde tutto l'impegno possibile nella sua priorità principale: la creazione di un ambiente in cui gli studenti siano liberi di studiare le tecnologie più avanzate. La qualità della formazione è tutto per noi. Perfino in questo momento di rapida espansione dell'istituto, la nostra filosofia educativa rimane un punto fermo.



Sala di studio pratico per lo sviluppo di videogiochi



Sala di studio pratico per la programmazione



Sala di studio pratico per network



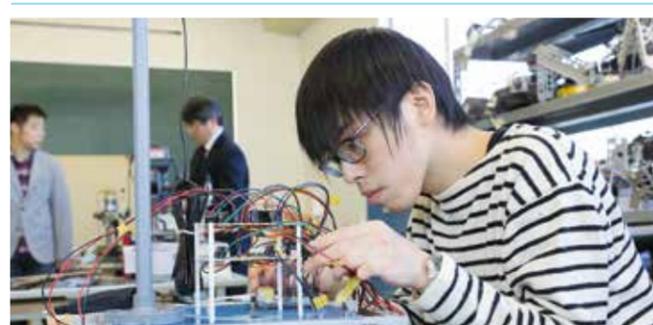
Laboratorio di sviluppo per app Mac



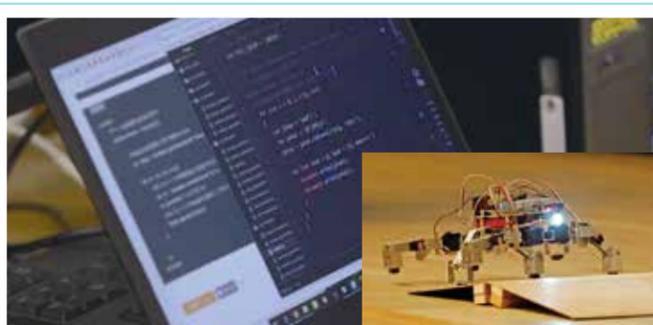
Sala di studio pratico per database



Laboratorio per progettazione Mac



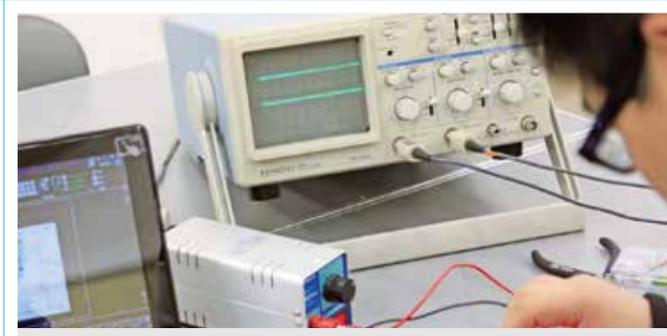
Sala di studio pratico per mecatronica



Sala di studio pratico per la programmazione CAD/ingegneristica



Laboratorio per effetti speciali e animazione



Sala di studio pratico per la produzione di circuiti elettrici ed elettronici



Sala di studio pratico per la produzione di computer grafica 3D



Spazio di studio pratico per i controlli automobilistici



Classi molto flessibili



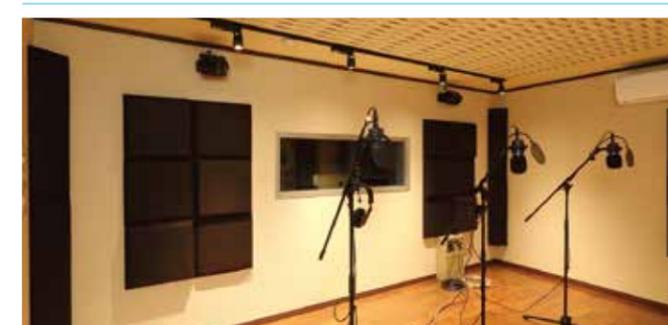
Aula magna



Studio per e-Learning



Info Station



Studio di registrazione



Lounge degli studenti

# KCG AWARDS



## Presentazioni di progetti studenteschi

◆ I nostri laureati sono la punta di diamante dell'istituto, come dimostrano i KCG Awards

Ogni anno, KCG presenta le presentazioni dei progetti degli studenti dei premi KCG. In questo evento annuale, gli studenti annunciano i risultati dei loro progetti annuali, inclusa la loro magna opera, i progetti dell'anno di laurea. Tra questi progetti studenteschi, i lavori più eccezionali vengono selezionati e premiati con un premio per l'eccellenza in una presentazione pubblica. Molti progetti sono pronti per la commercializzazione immediata, guadagnando complimenti dal mondo degli affari e del mondo accademico.

◆ Anche gli studenti internazionali partecipano con entusiasmo, vincendo anche il premio per il miglior progetto e il premio per l'eccellenza

Ogni anno gli studenti stranieri prendono parte con entusiasmo ai KCG Awards per i progetti studenteschi. Nel 2019, Lyu Langbiao dalla Cina e un compagno di classe giapponese, entrambi iscritti a Introduzione allo sviluppo del gioco, hanno creato un gioco, Haptic Game: Magic Folders, che ha vinto il premio come miglior progetto. Nel 2021, Nguyen Tan Manh, studente vietnamita iscritto a Ingegneria dell'Informazione, ha brillato nel premio per l'eccellenza, anche in collaborazione con un compagno di classe giapponese, per un aspirapolvere robot.



## Magic Holders

Programma Base di Sviluppo dei Videogiochi **Lyu Langbiao, Tsubasa Ueda**

Questo gioco è in parte simile a Twister: i giocatori si collegano a una sorta di sistema magico dove si scontrano l'un l'altro sia mentalmente che fisicamente.



Sparatutto di nuova concezione, che presenta anche incantesimi, usati dai giocatori negli scontri in tempo reale contro gli avversari. Nonostante le basse barriere d'ingresso, il livello dei combattimenti si complica rapidamente.



## Robot aspirapolvere

Programma di Ingegneria dell'Informazione **Nguyen Tan Manh, Kaoru Araki**

Questo aspirapolvere robot pulisce automaticamente le stanze. Il pannello di controllo superiore viene utilizzato per avviare e arrestare la pulizia. Il robot può essere azionato da remoto tramite smartphone grazie alla tecnologia Wi-Fi.



## Cycle Safety Computer

Videogiochi e Intrattenimento **Iwahori, Takahashi, Ikoma, Tanabe**

Questo dispositivo va collegato a una bicicletta. Sull'unità manubrio sono presenti un microcontroller CSC e un display, mentre il retro del telaio della bicicletta è dotato di sensori a ultrasuoni. Il display non solo mostra dati sulla velocità e sulle condizioni meteo, ma avvisa anche (tramite dei LED e dei suoni) il ciclista quando dei veicoli si avvicinano da dietro.



## Yusha Mini

Videogiochi e Intrattenimento **Yamanaka, Murayama, Ichikawa**  
Ingegneria per Sistemi Integrati **Tan**

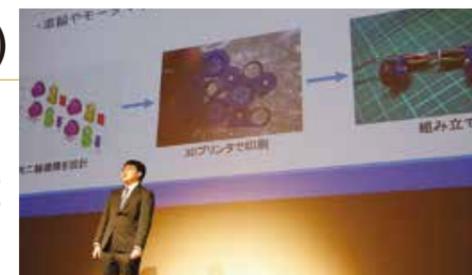
Gioco d'azione dal divertimento assicurato grazie alla sua intuitività. Attaccando il nemico in continuazione, i giocatori accumulano punti extra che rafforzano l'eroe, Yusha. I giocatori possono anche allontanarsi e inseguire i nemici sconfitti per acquisire buff. Una volta che Yusha è diventato abbastanza forte, potrete godere del piacere di abbattere qualsiasi nemico in un istante.



## Lo sviluppo di Micromouse (Blue Light)

Ingegneria per Sistemi Integrati **Hayashi**

Abbiamo creato un robot da competizione chiamato Micromouse. Quando gli vengono assegnate le coordinate dell'obiettivo, si muove autonomamente, risolvendo un labirinto per raggiungere il suo obiettivo. Micromouse è stato creato per applicare e mettere in pratica conoscenze e tecniche precedentemente apprese.



## Blackbird

Scienze Informatiche **Isobe, Yamada, Sugiyama, Doi, Obara**

App creata nel tentativo di realizzare il social media ideale. Per questo Blackbird è stato progettato con rigide misure di sicurezza atte a garantire un elevato livello di sicurezza. Per il server, è stato utilizzato Django REST Framework, un framework per ambiente Python. Sul lato front-end, l'app è stata sviluppata utilizzando JavaScript e React.



## Dirty Planet

Videogiochi e Intrattenimento **Usui, Matsuda, Hattori, Mori, Fujita**

Gioco di avventura sparatutto in 3D per un massimo di quattro giocatori. Dirty Planet si basa sul concetto di attacco e difesa sviluppato dando il massimo spazio all'immaginazione. I giocatori sono dei dottori impegnati nella cura di una malattia interstellare che richiede l'eliminazione dell'inquinamento che la causa. L'obiettivo è raggiungere il nucleo più interno nella fase finale e liberarlo, purificandolo.



## Boozer

Scienze Informatiche **Kikuzaki, Iwasaki, Ogawa, Okamoto**

App che aiuta a realizzare cocktail con la massima facilità. Gli utenti fanno una ricerca inversa dei cocktail, partendo dall'indicazione di più parametri come ingredienti, colori, contenuto alcolico e sapore, in modo da trovare facilmente un cocktail di loro gradimento. L'app utilizza la realtà aumentata per disegnare marcature graduate sul lato di qualsiasi tipo di bicchiere, in modo che gli utenti possano preparare i loro cocktail senza dover misurare gli ingredienti.



# Videogiochi e anime



**Il KCG prende parte a una vasta gamma di eventi di giochi e anime!**

I videogiochi e gli anime giapponesi sono realizzati con tecniche di alto livello, guadagnandosi l'amore e l'ammirazione dei fan del mondo intero. Al KCG offriamo corsi sulla produzione di giochi e anime. Il KCG partecipa a una vasta gamma di eventi correlati, aumentando i livelli di abilità degli studenti. Gli eventi qui elencati sono solo un esempio delle partecipazioni del KCG.

## L'Unreal Fest West a cadenza annuale



アンリアルエンジン 公式大会開催  
UNREAL FEST WEST '22 京都にて開催決定!

夢をリアルに変えてゆけ。

2022.11.19 SAT NON-GAME DAY

2022.11.20 SUN GAME DAY

Ogni anno, il KCG ospita l'Unreal Fest West, una sorta di sessione di studio su larga scala sponsorizzata dall'affiliata giapponese di Epic Games Japan, che ha sviluppato anche Unreal Engine (UE). La facoltà di KCG e numerosi studenti lavorano insieme per rendere l'evento un successo. Al KCG, offriamo lezioni sulla creazione di giochi utilizzando l'UE, quindi la partecipazione a Unreal Fest West offre agli studenti l'opportunità di affinare le proprie capacità e conoscenze. L'istituto collabora anche alla presentazione di seminari pratici sull'UE.

## Coorganizzazione del KYOMAF per lanciare la cultura pop da Kyoto nel mondo



Il Gruppo KCG è orgoglioso di sponsorizzare la Kyoto International Manga Anime Fair (KYOMAF), che si tiene a Kyoto ogni autunno. Durante l'esecuzione di questo evento, KCG riversa i suoi sforzi nel portare la cultura pop da Kyoto al resto del mondo. Ogni anno, migliaia di fan di manga e anime convergono su KYOMAF da tutto il Giappone, alcuni formando lunghe formazioni allo stand KCG. Durante la pandemia di COVID-19, gli animatori professionisti hanno trasmesso in streaming dimostrazioni di arte digitale online e hanno tenuto conferenze dal vivo che spiegavano il processo di creazione degli anime.

## Grandi possibilità di apprendimento all'Unity Dojo Kyoto Special



Il motore di gioco Unity viene utilizzato nello sviluppo di giochi famosi come Fate/Grand Order, Pokémon GO e Super Mario Run. KCG ha ospitato Unity Dojo Kyoto Special, una sessione di studio su larga scala incentrata sull'Unità, presso il KCG Kyoto Ekimae Campus, con la partecipazione di centinaia di studenti. Lo sponsor, Cloud Creative Studios, Inc., è uno sviluppatore di giochi che assume numerosi laureati KCG; molti dei presentatori e partecipanti allo stand di esperienza di gioco VR all'evento di quest'anno erano laureati di KCG.



Approfondisci sul web



Kyocotan è la mascotte ufficiale del KCG. La mascotte è progettata in un'ampia gamma di stili e formati da studenti e insegnanti KCG, nonché da creatori professionisti. Puoi vedere Kyocotan in un'ampia varietà di eventi, incluso KYOMAF.

# Museo dei Computer del KCG



**Certificato come primo museo satellite di computer storici dalla Information Processing Society of Japan**

## Notizie sul Museo dei Computer del KCG

Nel 1963, studenti ricercatori dell'Università di Kyoto formarono un gruppo di studio dei computer per IBM 709/7090 e tennero dei laboratori. A quel tempo il dipartimento di sistemi informatici non esisteva ancora in nessuna università giapponese. Da allora il Kyoto Computer Gakuin, la prima istituzione educativa privata d'informatica in Giappone, forma diplomati eminenti che hanno costruito le fondamenta dell'industria informatica in Giappone. Qui gradiremmo presentare computer di grande valore

culturale che furono utilizzati per la nostra formazione informatica. Molti di questi preziosi pezzi, inclusi quelli certificati come "Patrimonio Culturale della Tecnologia di Elaborazione Informatica" dalla Information Processing Society of Japan, sono conservati nel Museo dei Computer del KCG. Il Museo dei Computer del KCG è stato certificato come il "primo museo satellite di computer storici" in Giappone.



Patrimonio culturale della tecnologia di elaborazione informatica TOSBAC-3400 (autorizzato il 2 marzo 2009)



Patrimonio culturale della tecnologia di elaborazione informatica OKITAC-4300 System (autorizzato il 2 marzo 2009)



Patrimonio culturale della tecnologia di elaborazione informatica NEAC-2206 (autorizzato il 2 marzo 2011)



Patrimonio culturale della tecnologia di elaborazione informatica NEAC System 100 (autorizzato il 6 marzo 2012)



Patrimonio culturale della tecnologia di elaborazione informatica MZ-80K (autorizzato il 6 marzo 2013)



Patrimonio culturale della tecnologia di elaborazione informatica PDP 8/I (autorizzato il 17 marzo 2015)



Patrimonio culturale della tecnologia di elaborazione informatica TOSBAC-1100D (autorizzato il 10 marzo 2016)



Riken, Fujitsu "Computer K"

Conferenze presentate da professionisti  
in prima linea nel mondo degli affari

Direttore Rappresentativo Crypton  
Future Media, Inc.,  
produttore di Hatsune Miku

Professore del Kyoto College of Graduate Studies for  
Informatics

## Hiroyuki Itoh

Hatsune Miku, il cui nome deriva dalla frase giapponese mirai kara kita hajimete no oto ("il primo suono venuto dal futuro"), è una idol virtuale che canta con voce sintetica le parole inserite in un computer dagli utenti insieme a una melodia. Hatsune Miku ha tenuto concerti non solo in Giappone, ma anche all'estero, e ha scosso gli animi di moltitudini di fan. Hiroyuki Ito, Direttore Rappresentativo della Crypton Future Media Inc., la ditta che ha creato il software vocale di Hatsune Miku - alla base di questo



fenomeno sensazionale - è entrato nel KCGI in qualità di docente. Il Professor Ito, che continua a sviluppare il software di voce sintetica, offre ai giovani che dirigeranno l'industria informatica del futuro il seguente messaggio: "La frontiera della rivoluzione delle informazioni, che è ancora soltanto a metà strada, è vasta oltre ogni dire e davanti a voi avete una prospettiva sconfinata. Vi chiedo di dedicarvi agli studi tenendo bene a mente questo concetto". Abbiamo intervistato il Professor Ito.

Il professor Hiroyuki Ito di KCGI parla con passione mentre ricorda lo sviluppo di Hatsune Miku, una voicebank del software Vocaloid.  
(Aula Magna, Ekimae Campus, KCG)



Crypton Future Media non è una ditta di videogiochi né di animazione. Pur essendo coinvolta nella creazione di musica, non è neppure uno studio di registrazione. Avendo trasformato l'hobby della musica sintetica in un'attività commerciale, penso a noi stessi come "venditori di suoni". Il software di Hatsune Miku è stato messo in vendita nell'agosto 2007, ma credo che per molte persone sia diventato un'occasione per dedicarsi a un'attività creativa.

Si dice che in passato l'umanità sia passata attraverso tre rivoluzioni. La prima è stata quella agricola. Grazie a essa, gli esseri umani, un tempo costretti al nomadismo in quanto dipendenti dalla caccia per il sostentamento, cominciarono a produrre cibo sistematicamente e diventarono addirittura in grado di conservarlo, iniziando dunque a vivere in insediamenti fissi. Di conseguenza si formarono società e stati, andando inoltre a creare disparità di ricchezza. Si può affermare che lo sviluppo dell'economia divenne tra l'altro causa di conflitti.

La seconda rivoluzione è stata quella industriale. La scoperta della forza motrice e il progresso di capacità come quella di creare oggetti identici tra loro diede il via alla produzione e al consumismo di massa. Ciò diede una spinta al commercio e aiutò a portare la ricchezza su ampia scala. Tale rivoluzione causò anche un'"esplosione demografica". Nell'epoca dagli elevati indici di natalità e mortalità che aveva preceduto la rivoluzione industriale, la popolazione umana era praticamente stabile e le fluttuazioni della ricchezza nella società erano impercettibili, ma con la rivoluzione industriale la popolazione aumentò rapidamente.

Infine, la terza rivoluzione è quella delle informazioni, portata dal valore delle tecnologie informatiche rappresentato da Internet. Prima di Internet la trasmissione delle informazioni era limitata e monopolizzata. Le fonti d'informazione includevano media come le compagnie dei quotidiani, le stazioni televisive e radiofoniche e le case editrici, ma quando tali gruppi distribuivano le informazioni ciò si accompagnava a costi ingenti in termini logistici e di risorse umane. Inoltre, il volume delle informazioni era ridotto ed a senso unico. La comparsa di Internet, invece, ha portato alla rivoluzione delle informazioni.

Il modo in cui queste ultime sono trasmesse è significativamente cambiato. Internet è ormai una presenza molto vicina, che appare nel palmo delle nostre mani, sulle nostre scrivanie, e sta nelle nostre tasche. Le informazioni che possono essere digitalizzate, come notizie, film e musica, sono completamente informatizzate, rendendo così possibile trasmetterle e immagazzinarle con facilità su Internet. La vita e il lavoro sono diventati estremamente comodi, divertenti e agevoli: è possibile richiamare e vedere in un attimo i propri filmati e trasmissioni preferiti. In più, è diventato possibile per chiunque condividere con il mondo informazioni su se stessi in modo facile e istantaneo tramite Facebook, X e i blog, arrivando persino alle più minuscole notizie che ci riguardano.

Ritengo tuttavia che siamo appena al preambolo dei cambiamenti che avverranno grazie alla rivoluzione delle informazioni. Le rivoluzioni agricola e industriale hanno portato a cambiamenti molto grandi nel modo di vivere degli esseri umani. I cambiamenti causati dalla rivoluzione delle informazioni non hanno ancora raggiunto quel livello. Quello attuale non è che un periodo di transizione: i veri cambiamenti devono ancora iniziare. Credo che tra venti o trent'anni assisteremo a trasformazioni drastiche nel mondo e nello stile di vita della gente. Non so però di che genere di trasformazioni si tratterà. Il modo in cui avverranno dipende da noi, e più ancora dai giovani a cui sarà affidata la generazione futura.



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

Con **20** corsi in **5** dipartimenti, non ci sono praticamente limiti alle ambizioni personali

**I laureati di un programma quadriennale ottengono una diploma di laurea tecnico avanzato.**

Gli studenti che soddisfano determinate condizioni e hanno completato un programma quadriennale di formazione specialistica presso una scuola professionale avanzata ricevono un "Diploma avanzato" (kodo senmonshi) dal Ministro dell'Istruzione, della Cultura, dello Sport, della Scienza e della Tecnologia (Ministro del MEXT). I titolari di un diploma avanzato sono riconosciuti dalla società per il possesso di conoscenze e abilità in un campo specializzato, in molti casi equivalenti o superiori al diploma di laurea di un laureato. Alla KCG, i corsi per un programma quadriennale per il quale puoi ottenere un Diploma Avanzato sono offerti nei dipartimenti A, B, C, D ed E. Quando completi il corso quadriennale, guadagni la possibilità di iscriverti alla scuola di specializzazione. Molti laureati KCG si iscrivono al KCGI, un altro istituto del gruppo KCG.

**I programmi quadriennali in cinque dipartimenti sono certificati come programmi specialistici occupazionali pratici.**

Con l'obiettivo di "sostenere e migliorare il livello di istruzione professionale nei programmi specialistici presso scuole specializzate", MEXT ha introdotto "Programmi specialistici occupazionali pratici". I programmi specialistici occupazionali pratici sono composti da corsi e programmi educativi in collaborazione con aziende e organizzazioni. Per ottenere la certificazione, gli studenti devono formarsi e acquisire competenze presso i luoghi di lavoro partner. Al KCG, i programmi quadriennali in cinque dipartimenti sono certificati come programmi specialistici occupazionali pratici. Questi programmi offrono un'istruzione pratica e specializzata in collaborazione con aziende e professionisti attualmente attivi in prima linea nell'industria. KCG prevede di fare i preparativi per ricevere la certificazione per altri dipartimenti in successione.

**A Art & Design**  
Arte e Design  
Entrare nell'avanguardia degli artisti digitali.

**Programma di Informatica Artistica e di Design** 4 anni  
Corso di Informatica Artistica e di Design / Corso di Manga e Animazione  
**Programma di Arte e Design** 3 anni  
**Programma di Manga e Animazione** 3 anni  
**Programma Base di Arte e Design** 2 anni  
Corso di Arte e Design / Corso di Manga e Animazione

16

**B Business & Management**  
Business e Gestione  
Raggiungere i livelli di business più avanzati attraverso l'IT.

**Programma di Informatica per Business e Management** 4 anni  
Corso di Gestione delle Informazioni / Corso di Scienza dei Dati  
**Programma di Informatica Applicata** 3 anni  
Corso di Informatica Medica / Corso di IT per il Settore Marittimo / Corso di IT per il Settore Agrario / Corso di FinTech / Corso di IT Business  
**Programma di Informatica per Business** 2 anni  
**Programma di Amministrazione Uffici Medici** 2 anni

17

**C Computer Science**  
Scienze Informatiche  
Contribuire all'avanguardia della moderna società dell'informazione.

**Programma di Scienze Informatiche** 4 anni  
**Programma di Elaborazione Multimediale** 3 anni  
**Programma di Reti Informatiche** 3 anni  
**Programma di Elaborazione Informatica** 2 anni  
Corso di Elaborazione Informatica / Corso IT per Doppiatori / Programma di scambio per studenti diplomati

18

**D Digital Game & Amusement**  
Videogiochi e Intrattenimento  
Diventare un creatore di videogiochi all'avanguardia.

**Programma di Videogiochi e Intrattenimento** 4 anni  
**Programma di Sviluppo dei Videogiochi** 3 anni  
**Programma Base di Sviluppo dei Videogiochi** 2 anni

19

**E Engineering for Embedded Systems**  
Ingegneria per Sistemi Integrati  
Diventare un ingegnere dell'automazione d'avanguardia.

**Programma di Ingegneria dell'Informazione** 4 anni  
**Programma di Ingegneria Informatica** 3 anni  
Corso di Ingegneria Informatica / Corso di Controllo Automobilistico  
**Programma Base di Ingegneria Informatica** 2 anni

20

**Corsi flessibili on-line**  
Permettono di affinare le proprie competenze da casa.

**Programma internazionale di informatica applicata** 4 anni  
I corsi possono essere convertiti in programmi a tempo pieno

33

**Information & Communication**  
Informazione e Comunicazione  
Per chi studia mentre lavora o frequenta contemporaneamente due scuole.

**Informazione e Comunicazione** 1 anno  
Corso di Scienze della Comunicazione / Corso di Aggiornamento Competenze per Laureati / Corso serale di un anno  
**Informazione e Comunicazione** 2 anni con corsi serali  
Dipartimento Corsi serali

20

**Corsi per studenti stranieri**

Per studiare l'IT all'estero e allargare i propri orizzonti.

**Programma di Arte e Design** 3 anni  
Corso Internazionale di Manga e Tecnologia Anime  
**Programma Base di Arte e Design** 2 anni  
Corso Internazionale di ICT Business  
**Programma di Informatica Applicata** 3 anni  
Corso Internazionale di Tecnologia del Controllo Automobilistico / Corso Internazionale di Gestione Aziendale  
**Programma di Elaborazione Informatica** 2 anni  
Corso Internazionale di IT per Business  
**Programma di Ingegneria dell'Informazione** 4 anni  
Corso Internazionale di Informatica / Corso Internazionale di Informazioni Artistiche / Corso Internazionale di Informazioni Commerciali  
**Programma di Ingegneria Informatica** 3 anni  
Corso Internazionale di Informatica / Corso Internazionale di Arte e Design / Corso Internazionale di Informatica per il Turismo

24

22

21 25

23

26 27 28

29 30 31

# Materie

## A Arte e Design Art & Design

### Programma di Informatica Artistica e di Design 4 anni ★ Diploma di Laurea Tecnico Avanzato

#### Diventare un direttore artistico leader dell'industria.

Noi formiamo elementi che, oltre a seguire le potenzialità dell'arte digitale, siano altresì competenti nel diventare direttori artistici in possesso di abilità gestionali e di pianificazione per condurre il progetto al successo.

#### Sbocchi professionali

Direttore artistico	Designer Pubblicitario
Web Designer	Creatore d'Immagini
Designer CG per videogiochi	Designer DTP ecc.
Creatore CG	



### Programma di Arte e Design 3 anni Diploma di Laurea

#### Diventare un creatore o un designer creativo e propositivo.

Formiamo individui competenti in possesso di alte capacità di produzione e consulenza con cui colmare lo spazio tra creatore e cliente, oltre che di grandi abilità nella creazione di concept e nella presentazione.

#### Sbocchi professionali

Creatore CG	Creatore d'Immagini
Designer CG per videogiochi	Designer Pubblicitario
Web Designer	Designer DTP ecc.



Solo per studenti internazionali **Corso Internazionale di Manga e Tecnologia Anime**

### Programma di Manga e Animazione 3 anni Diploma di Laurea

#### Diventare un autore di manga, un animatore o un creatore con competenze relative alla produzione digitale di manga e anime.

Studieremo la produzione digitale basandoci sulle tecniche e sulla storia della produzione tradizionale di manga e anime, in modo da formare studenti che possano contribuire alle fasi di produzione, ma anche a quelle di pubblicazione e distribuzione.

#### Sbocchi professionali

Animatore	Artista digitale	Illustratore
Autore di manga	Animatore in CG	Designer pubblicitario ecc.



### Programma Base di Arte e Design 2 anni Diploma di Laurea

#### Diventare un creatore o un designer che supporta l'industria dell'arte digitale.

Promuoviamo la formazione di elementi competenti nell'utilizzo di software per la creazione di immagini, e capaci di una costante attività creativa in possesso delle conoscenze di base e di abilità nei colori e nell'arte.

Solo per studenti internazionali **Corso Internazionale di ICT Business**

#### Sbocchi professionali

Creatore CG	Operatore DTP
Web Designer	Operatore di Editing Digitale
Designer CG per videogiochi	ecc.

## B Business e Gestione Business & Management

### Programma di Informatica per Business e Management 4 anni ★ Diploma di Laurea Tecnico Avanzato

#### Diventare un consulente leader delle imprese proponendo sistemi informatici ottimali.

Gli studenti apprenderanno nozioni d'impresa, incluse conoscenze nell'ambito di ogni industria e il metodo analitico delle entrate, oltre che informazioni e tecnologie di comunicazione da usare per divenire leader. Formiamo individui competenti, in possesso di conoscenze sulla gestione della produzione e dei rapporti con i clienti, in modo che siano in grado di proporre e progettare sistemi informatici ottimali tra diverse sezioni delle imprese in qualità di consulenti IT o project manager. La KCG offre i corsi di Gestione delle Informazioni e Scienza dei Dati.

#### Sbocchi professionali

Consulente IT	Data Scientist
Addetto alle Vendite per la Tecnologia	Ingegnere di Sistema
Produttore di e-business	Project Manager ecc.



### Programma di Informatica Applicata 3 anni Diploma di Laurea

#### Diventare un ingegnere di sistema e contribuire alla rivoluzione IT del settore.

Questo programma forma individui che uniscono a un'avanzata comprensione delle tecniche di fabbricazione le competenze di sviluppo del concept e presentazione, per essere in grado di cogliere le esigenze del cliente, proporre idee e negoziare. Il programma è composto dai corsi Controllo Automobilistico Internazionale, Informatica Medica, IT per il Settore Marittimo, IT per il Settore Agrario, FinTech e IT per Business.

#### Sbocchi professionali

Ingegnere Automobilistico  
Ingegnere Nautico/dell'Acquacoltura  
Ingegnere Agrario/Forestale  
Ingegnere Finanziario  
Tecnico dell'Informazione Medica ecc.

Solo per studenti internazionali **Corso Internazionale di Tecnologia del Controllo Automobilistico**  
**Corso Internazionale di Gestione Aziendale**

### Programma di Informatica per Business 2 anni Diploma di Laurea

#### Diventare un affarista di successo con abilità informatiche e versato nell'etichetta del business.

Gli studenti impareranno ad utilizzare i programmi di Office quali Microsoft Word, Excel e Access, e acquisiranno capacità contabili, di business etiquette (norme nel mondo degli affari) e comunicative. Formiamo gli studenti affinché si trasformino in affaristi di successo versati nel sapere di base dell'impresa, cosicché essi rivestiranno un ruolo attivo in qualunque situazione.

#### Sbocchi professionali

Amministratore di Sistema  
Addetto Vendite e Marketing  
Istruttore di Operatori Informatici  
Addetto all'Amministrazione e Contabilità ecc.

### Programma di Amministrazione Uffici Medici 2 anni Diploma di Laurea

#### Acquisisci conoscenze sia in campo medico che in campo informatico, diventando un esperto in grado di dirigere l'informatizzazione dell'ambito di lavoro medico del futuro.

Al giorno d'oggi la conoscenza informatica in ambito medico è vitale, ma c'è carenza di personale che sappia rispondere a questi bisogni. Nel Programma di Amministrazione Uffici Medici, gli studenti acquisiscono sia conoscenze in ambito medico sia abilità IT, diventando esperti che sono in grado di dirigere l'informatizzazione dell'ambiente medico del futuro.

#### Sbocchi professionali

Amministrazione sanitaria presso ospedali, cliniche ecc.

## Programma di Scienze Informatiche 4 anni ★Diploma di Laurea Tecnico Avanzato

### Diventare uno specialista leader dell'industria.

Formiamo studenti che siano in grado di analizzare le esigenze dei clienti e che propongano soluzioni sotto forma di sistemi informatici, nella posizione di solution engineer o architetti IT.

#### Sbocchi professionali

Solution Engineer	Ingegnere di Rete
Project Manager	Architetto IT ecc.
Ingegnere di Sistema	



## Programma di Elaborazione Multimediale 3 anni Diploma di Laurea

### Diventare un leader che guida lo sviluppo del software.

In questo progetto, formiamo ingegneri in grado di pianificare, progettare ed eseguire sistemi di comunicazione in grado di inviare e ricevere in modo interattivo video, audio e altri contenuti.

#### Sbocchi professionali

Ingegnere di Sistema	Ingegnere CG
Programmatore	Web Engineer ecc.
Ingegnere di Database	



## Programma di Reti Informatiche 3 anni Diploma di Laurea

### Diventare un ingegnere in grado di creare sistemi.

Formiamo elementi affinché diventino ingegneri versati nella sicurezza informatica, nelle reti di computer e nei database, in grado di creare sistemi informatici stabili.

#### Sbocchi professionali

Ingegnere di Rete	Ingegnere della Sicurezza
Amministratore di Rete	Ingegnere di Sistema ecc.
Ingegnere di Database	

## Programma di Elaborazione Informatica 2 anni Diploma di Laurea

### Diventare un tecnico che padroneggia le basi di programmazione e IT.

Questo programma forma programmatori, ingegneri dei sistemi e operatori di sistema che possiedano le basi di informatica, network e teoria dell'informazione. Il programma comprende i corsi di IT Internazionale, Elaborazione Informatica e IT per Doppiatori.

**Solo per studenti internazionali** **Corso Internazionale di IT per Business**

#### Sbocchi professionali

Programmatore	Ingegnere di Sistema	Operatore di Sistema
Programmatore Web	Doppiatore	Narratore ecc.



## Programma di Videogiochi e Intrattenimento 4 anni ★Diploma di Laurea Tecnico Avanzato

### Diventare un leader nella produzione di videogiochi per la prossima generazione.

Formiamo individui competenti affinché diventino direttori generali o direttori tecnici in grado di guidare team di produzione con carisma, preparazione in programmazione e abilità tecniche.

#### Sbocchi professionali

Direttore di Videogiochi	Direttore Tecnico
Produttore di Videogiochi	Programmatore di Videogiochi
Progettista di Videogiochi	Designer di CG per Videogiochi ecc.



## Programma di Sviluppo dei Videogiochi 3 anni Diploma di Laurea

### Diventare un creatore di videogiochi con eccellenti abilità.

Formiamo individui competenti affinché diventino programmatori di videogiochi in grado di creare giochi in 3D ed on-line di alto livello, oppure progettisti che concepiscono videogiochi guardando da un'ampia prospettiva ai fini dell'intrattenimento.

#### Sbocchi professionali

Programmatore di Videogiochi	Progettista di Videogiochi
Scrittore di Soggetti di Videogiochi	Designer di CG per Videogiochi ecc.



## Programma Base di Sviluppo dei Videogiochi 2 anni Diploma di Laurea

### Diventare un creatore con salde nozioni nello sviluppo di videogiochi.

Gli studenti apprenderanno il linguaggio C++, il design grafico, la scrittura del soggetto di un videogioco e la progettazione delle regole. Formiamo individui competenti che rivestano un ruolo attivo, con la supervisione del direttore, come progettisti, programmatori o assistenti di sviluppo del videogame.

#### Sbocchi professionali

Programmatore di Videogiochi	Assistente allo Sviluppo di Videogiochi
Designer di CG per Videogiochi	Scrittore di Soggetti per Videogiochi ecc.
Progettista di Videogiochi	



# E Ingegneria per Sistemi Integrati

Engineering for Embedded Systems

**Programma di Ingegneria dell'Informazione** 4 anni ★Diploma di Laurea Tecnico Avanzato

## Diventare un esperto di sistemi integrati.

Gli studenti apprenderanno non solo ciò che riguarda hardware e software, ma anche consulenza, design, sviluppo, manutenzione e amministrazione di sistemi integrati. Con una tale vastità di conoscenze potranno diventare project manager o architetti IT in un team di sviluppo.

**Solo per studenti internazionali** Corso Internazionale di Informazioni Artistiche  
 Corso Internazionale di Informatica Corso Internazionale di Informazioni Commerciali

### Sbocchi professionali

Architetto IT	Ingegnere di Sistemi Integrati	Sviluppatore di Hardware ecc.
Ingegnere di Meccatronica	Ingegnere di Sistema	



**Programma di Ingegneria Informatica** 3 anni Diploma di Laurea

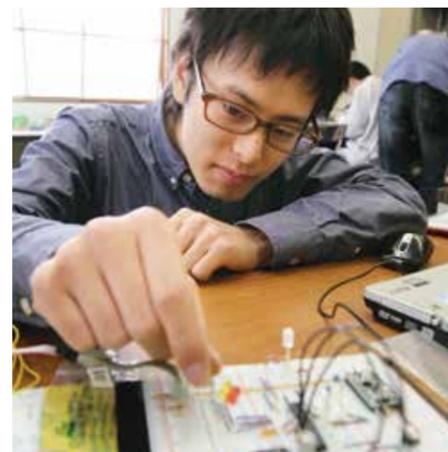
## Diventare un ingegnere in grado di portare avanti il processo di sviluppo del prodotto con la tecnologia integrata.

Gli studenti si dedicano allo studio esaustivo dei sistemi integrati, mettendolo in pratica nella costruzione di robot, dispositivi di comunicazione, progetti di ingegneria automobilistica e controlli di microprocessori. Chi consegue il diploma in questo programma diventa ingegnere dei sistemi, programmatore o ingegnere meccatronico ed è una figura capace di ricoprire ruoli centrali nello sviluppo del prodotto. Il programma include i corsi Informatica Internazionale, Ingegneria Informatica, Controllo Automobilistico.

**Solo per studenti internazionali** Corso Internazionale di Informatica  
 Corso Internazionale di Arte e Design Corso Internazionale di Informatica per il Turismo

### Sbocchi professionali

Ingegnere di Sistemi Integrati	Customer Engineer	Ingegnere Elettronico di Bordo ecc.
Ingegnere di Meccatronica	Programmatore per l'Automazione	
Ingegnere di Sistema	Sviluppatore ECU	



**Programma Base di Ingegneria Informatica** 2 anni Diploma di Laurea

## Diventare un ingegnere dell'automazione apprendendo i fondamenti di hardware e software.

Gli studenti otterranno competenze di base e nozioni degli hardware e software necessari per diventare specialisti nello sviluppo di sistemi integrati, e verranno formati per diventare ingegneri dell'automazione da subito utili ai leader nello sviluppo.

### Sbocchi professionali

Ingegnere di Sistemi Integrati	Ingegnere di Sistema
Ingegnere di Supporto Tecnico	Ingegnere dell'Automazione ecc.

## Informazione e Comunicazione

Information & Communication

**Corso di Scienze della Comunicazione** 1 anno/2 anni con corsi serali

Si tratta di un corso per chi desidera apprendere abilità IT in breve tempo. Si potranno selezionare le lezioni adatte alle proprie esigenze e al livello delle proprie abilità. Sarà possibile apprendere programmazione, sviluppo di sistemi e sistemi informatici oppure studiare per la certificazione, a seconda dei propri intenti.



# Corsi speciali per gli studenti internazionali del KCG

Iscrizioni aperte ad aprile e ottobre

Per produrre ingegneri informatici capaci di svolgere ruoli attivi in tutto il mondo, il KCG ha istituito corsi speciali orientati alle esigenze degli studenti internazionali. Gli studenti possono iscriversi in aprile oppure ottobre. Il KCG dedica molto del proprio staff alla gestione delle questioni degli studenti internazionali. Questo staff supporta gli studenti in svariati ambiti, dagli studi alla vita nel campus e persino alla ricerca di lavori part-time. È grazie agli sforzi di tale staff che i numerosi studenti internazionali che giungono al KCG da tutto il mondo riescono a far fruttare al meglio la propria esperienza studentesca.



## Trova la carriera dei tuoi sogni in Giappone o nel tuo paese d'origine!

**Corso Internazionale di Tecnologia del Controllo Automobilistico** Programma di Informatica Applicata 3 anni Diploma di Laurea Campus di Kyoto Ekimae

A fronte dell'obiettivo di realizzare una società basata sui trasporti digitali e sulla trasformazione verde, sono stati resi disponibili al pubblico tutta una serie di servizi di mobilità che sfruttano tecnologie d'avanguardia. In questo corso, il KCG mira a rispondere ai nuovi bisogni sociali crescendo ingegneri automobilistici che possano prendere le redini dell'industria automobilistica del futuro. Ai laureati del corso viene conferito il titolo di "Diploma di Laurea", che consente loro di svolgere professioni nei propri Paesi d'origine o in Giappone, o ancora di iscriversi alla KCGI, scuola del gruppo KCG dove conseguire un master.

### Primo anno

Questo corso è per coloro che mirano a entrare nei ranghi più alti degli ingegneri del settore dei servizi, persone capaci di guadagnarsi la soddisfazione e la fiducia dei clienti. Gli studenti rafforzano la propria competenza in giapponese (necessario per la specializzazione degli studi), acquisendo al contempo una corretta comprensione della struttura di base e delle funzioni delle automobili. Gli studi partono dall'ingegneria automobilistica e dalle basi dell'informatica, tra cui programmazione, sistemi informatici e circuiti digitali. In questo corso vengono inoltre acquisite le competenze comunicative necessarie nel mondo degli affari.



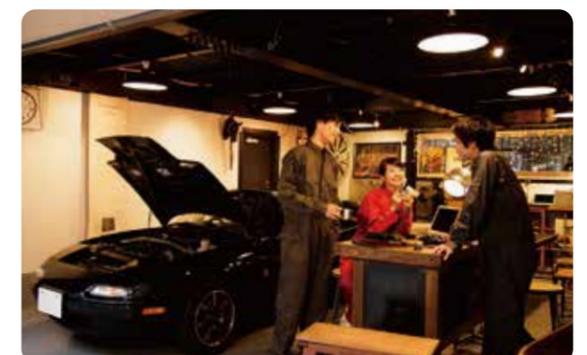
### Secondo anno

Il curriculum si concentra sull'automobile, con uno studio approfondito delle basi delle auto dalle strutture elettriche all'elettronica, ai circuiti logici e alla manutenzione. Gli studenti mettono in pratica le tecnologie e le conoscenze apprese in classe con esperimenti, esercizi pratici e attività autogestite, in modo da testare competenze di manutenzione il più possibile simili a quelle utilizzate nel mondo pratico.



### Terzo anno

Attraverso lo smontaggio, l'ispezione e la regolazione delle apparecchiature elettriche, gli studenti approfondiscono la loro conoscenza dell'automobile. Gli studenti apprendono la teoria in classe per poi approfondirla con la pratica, facendo proprie tecnologie di controllo dell'auto da applicarsi una volta entrati nell'industria automobilistica. Si possono anche prendere di mira altre certificazioni informatiche quali i passaporti IT.



In questo corso, gli studenti apprenderanno prima di tutto le nozioni base delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, indispensabili sulla scena del commercio odierno, e impareranno come "raccolgere, analizzare e trasmettere le informazioni, nonché come creare connessioni" per sfruttare i social network (SNS) negli affari, al pari dei nuovi trend nel settore delle tecnologie dell'informazione. Questo corso porterà gli studenti a diventare professionisti globali, in grado di sfruttare al meglio i social nell'ambito aziendale, rimanendo al passo in una società in rapido cambiamento. Con la laurea verrà conferito il titolo di "Diploma di Laurea", che potrà aiutare gli studenti ad avere maggiori opportunità di lavoro nel proprio Paese d'origine o in Giappone.



**Primo anno** Nel primo anno, rafforzerai le competenze linguistiche nel giapponese commerciale e imparerai le fondamenta delle tecnologie sia commerciali che dell'informazione e della comunicazione. I corsi copriranno Microsoft Office, fondamenti di informatica, capacità di presentazione e materie proprie della lingua giapponese, come "giapponese tecnico", con cui svilupperai capacità di scrittura e comunicazione.

**Secondo anno** Gli studenti scelgono personalmente le materie da seguire, all'interno di un'ampia proposta di tematiche correlate al commercio e all'informazione in modo da sviluppare ulteriormente le proprie competenze e conoscenze. Gli studenti apprenderanno le basi dei social media e i contenuti necessari per creare contenuti per varie piattaforme social come X (ex Twitter) e Facebook, e svilupperanno al contempo competenze di progettazione aziendale che consentiranno loro di aprire alla globalizzazione la propria azienda.

**Opportunità di carriera**

- Marketing sul web (sui social)
- Relazioni pubbliche e pianificazioni web
- Consulente in ambito social
- Direttore di siti web (social)
- Manager di operazioni social
- Attività amministrative varie (affari generali, risorse umane, contabilità, amministrazione delle vendite, ecc.)

**Preparazione ai concorsi**

- Test di certificazione Illustrator® Creator
- Test di certificazione Photoshop® Creator
- Test di certificazione per marketing sui social



**Materie specialistiche**

**Primo anno**

- Basi di Sistemi Computerizzati A
- Esercitazioni Base su Documenti Commerciali
- Esercitazioni Base su Fogli di Calcolo
- Speciali Letture 1
- Introduzione all'Uso delle Informazioni 1
- Esercitazioni Pratiche di Base sulle Presentazioni
- Giapponese Tecnico 1A
- Esercitazioni in Giapponese 1
- Giapponese Tecnico 1B
- Conversazione Giapponese 1
- Cultura Giapponese 1

**Secondo anno**

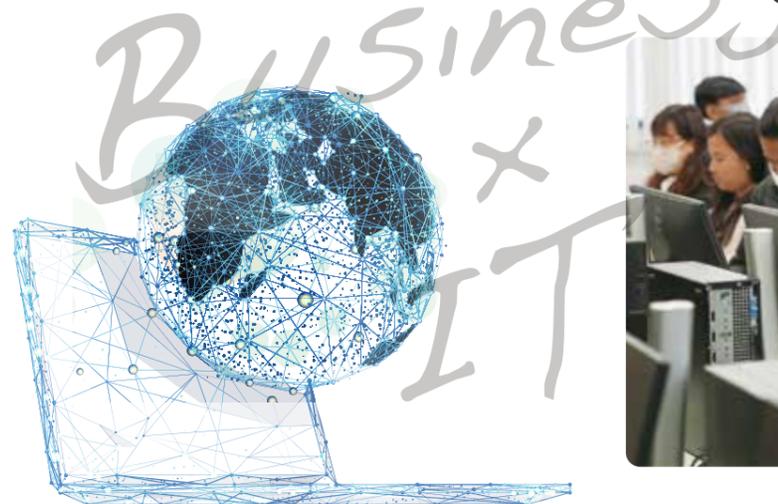
- Introduzione agli Strumenti di Grafica Speciali Letture 2
- Introduzione all'Uso delle Informazioni 2
- Pratica Generale sulla Preparazione di Documenti
- Basi di Sistemi Computerizzati B
- Introduzione a CAD
- Giapponese Tecnico 2A
- Esercitazioni in Giapponese 2
- Giapponese Tecnico 2B
- Conversazione Giapponese 2
- Cultura Giapponese 2
- Apprendimento Progettuale 1
- Economia Globale
- Introduzione a ERP
- Panoramica di E-commerce
- Esercitazioni su Come Creare una Carriera
- Realizzazione di Documenti Tecnici A
- Esercitazioni Pratiche di Giapponese 1
- Giapponese Tecnico 3
- Giapponese Commerciale 1
- Apprendimento Progettuale 2A
- Catene di Forniture
- Esercitazioni Pratiche per Preparare l'Esame di Qualificazione Internazionale A
- Esercitazioni Pratiche di Base su VBA A
- Realizzazione di Documenti Tecnici B
- Esercitazioni Pratiche di Giapponese 2
- Giapponese Tecnico 4
- Giapponese Commerciale 2

Conoscenze professionali sia nel settore degli affari che in quello dell'informatica sono indispensabili nella società globale di oggi. Con il continuo lancio di nuove tecnologie digitali, come AI, IoT, cloud computing, VR/AR, droni e 5G, accelera il ritmo con cui i modelli di business esistenti vengono soverchiati. In questo corso, insegniamo l'informatica e le nozioni commerciali necessarie a crescere il personale globale del futuro, persone in grado di sfruttare le nuove tecnologie per creare nuovi modelli di business e rivoluzionare quelli esistenti. Ai laureati del corso viene conferito il titolo di "Diploma di Laurea", che consente loro di intraprendere carriere professionali nei propri Paesi di origine o in Giappone.



**Primo anno** Offerto principalmente a beneficio di studenti non cinesi, questo corso insegna conoscenze specialistiche e rafforza la competenza in giapponese necessaria nel mondo degli affari, fornendo al contempo una base in informatica e commercio. Oltre a conoscenze di base di informatica, Microsoft Office e abilità di presentazione, vengono offerti corsi di giapponese tecnico e altre materie in lingua giapponese, affinando le competenze degli studenti nella preparazione di documenti e nella comunicazione.

**Secondo anno** Gli studenti scelgono i corsi desiderati tra una vasta gamma di materie legate al commercio e all'informatica, al fine di migliorare ulteriormente le proprie competenze e conoscenze. Oltre a un'introduzione a SAP (un sistema per l'amministrazione generale della gestione aziendale) e a logistica, vengono preparati corsi su programmazione, gestione che migliorano la capacità di rispondere alle esigenze in un'ampia varietà di settori industriali.



**Materie specialistiche**

**Primo anno**

- Basi di Sistemi Computerizzati A
- Esercitazioni Base su Documenti Commerciali
- Esercitazioni Base su Fogli di Calcolo
- Speciali Letture 1
- Introduzione all'Uso delle Informazioni 1
- Esercitazioni Pratiche di Base sulle Presentazioni
- Giapponese Tecnico 1A
- Esercitazioni in Giapponese 1
- Giapponese Tecnico 1B
- Conversazione Giapponese 1
- Cultura Giapponese 1

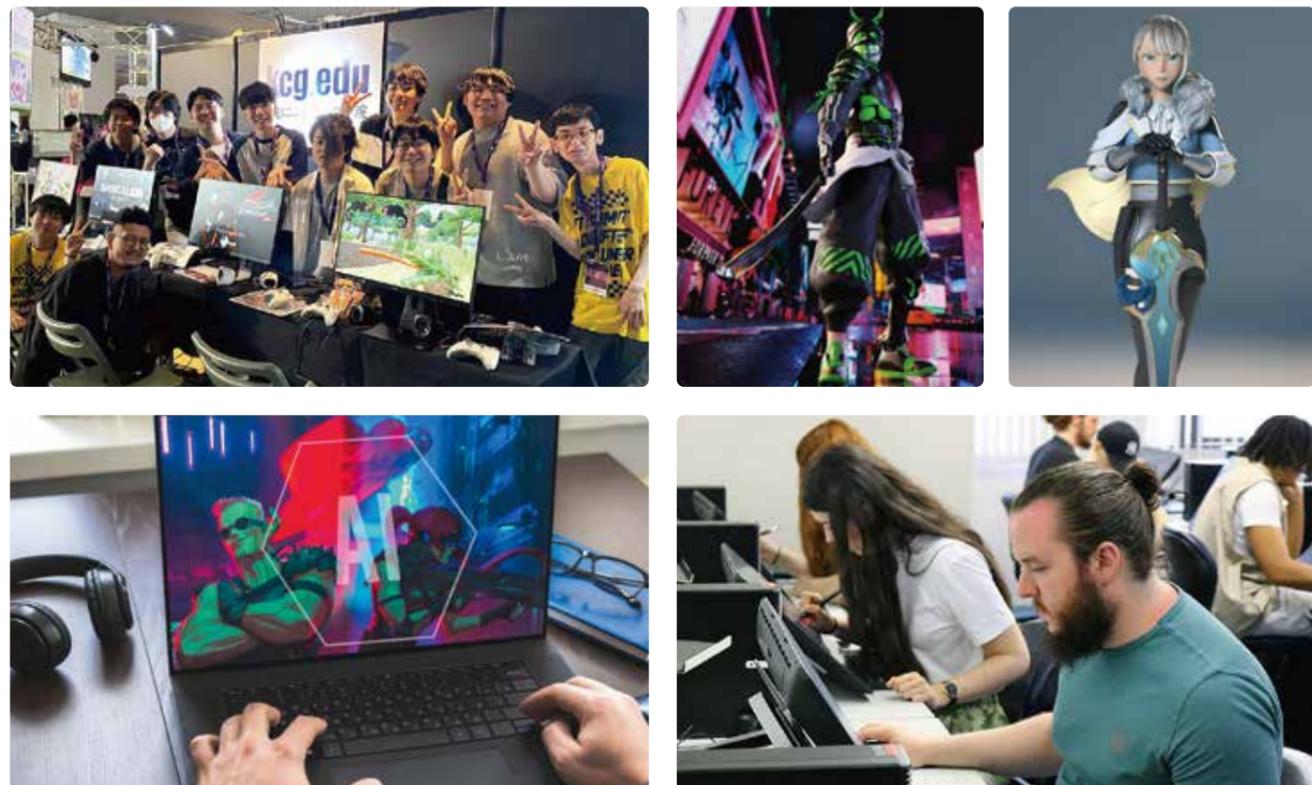
**Secondo anno**

- Introduzione agli Strumenti di Grafica Speciali Letture 2
- Introduzione all'Uso delle Informazioni 2
- Pratica Generale sulla Preparazione di Documenti
- Basi di Sistemi Computerizzati B
- Introduzione a CAD
- Giapponese Tecnico 2A
- Esercitazioni in Giapponese 2
- Giapponese Tecnico 2B
- Conversazione Giapponese 2
- Cultura Giapponese 2
- Apprendimento Progettuale 1
- Basi di Sistemi Computerizzati B
- Animazione Web Applicata
- Basi della Produzione di Contenuti Web 2
- Esercitazioni su Come Creare una Carriera
- Realizzazione di Documenti Tecnici A
- Esercitazioni Pratiche di Giapponese 1
- Giapponese Tecnico 3
- Giapponese Commerciale 1
- Apprendimento Progettuale 2A
- Introduzione alla Computer Grafica Tridimensionale
- Sicurezza informatica
- Esercitazioni Pratiche per Preparare l'Esame di Qualificazione Internazionale A
- Realizzazione di Documenti Tecnici B
- Esercitazioni Pratiche di Giapponese 2
- Giapponese Tecnico 4
- Giapponese Commerciale 2

**Corso Internazionale di Manga e Tecnologia Anime**

Programma di Arte e Design 3 anni  
Diploma di Laurea Campus di Kamogawa

Partendo da una prospettiva globale, questo corso forma ingegneri specializzati nella produzione di anime e manga digitali, con competenze in intelligenza artificiale, gestione e marketing. Dopo aver acquisito le conoscenze di base fondamentali, gli studenti imparano a usare applicazioni di disegno come Maya e AutoDesk e applicazioni di computer grafica tridimensionale come Blender. Gli studenti lavorano anche alla produzione di video promozionali usando l'intelligenza artificiale. In collaborazione con istituti scolastici di altri Paesi, gli studenti hanno l'opportunità di studiare illustrazioni e intelligenza artificiale all'avanguardia. Il corso approfondisce in particolare la conoscenza degli studenti dell'intelligenza artificiale generativa applicata.



**Materie specialistiche**

**Primo anno**

**Obbligatorie**

- Basi di Sistemi Computerizzati A
- Esercitazioni Base su Documenti Commerciali
- Esercitazioni Base su Fogli di Calcolo
- Introduzione all'uso delle Informazioni 1, 2
- Esercitazioni Pratiche di Base Sulle Presentazioni
- Introduzione agli Strumenti di Grafica
- Speciali Letture
- Basi dell'animazione Web
- Basi della Produzione di Contenuti Web
- Esercitazioni di Design

**Raccomandate dal Dipartimento**

- Giapponese Tecnico 1a, 1b, 2a, 2b
- Esercitazioni In Giapponese 1, 2
- Conversazione Giapponese 1, 2
- Cultura Giapponese 1, 2

**Secondo anno**

**Obbligatorie**

- Apprendimento Progettuale 1, 2a
- Basi di Sistemi Computerizzati B
- Animazione Web Applicata
- Basi della Produzione di Contenuti Web 2
- Esercitazioni su Come Creare Una Carriera
- Introduzione alla Computer Grafica Tridimensionale
- Introduzione a Cad
- Esercitazioni Pratiche per Preparare L'esame di Qualificazione Internazionale A

**Raccomandate dal Dipartimento**

- Realizzazione di Documenti Tecnici A, B
- Esercitazioni Pratiche di Giapponese 1, 2
- Giapponese Tecnico 3, 4
- Giapponese Commerciale 1, 2

**Terzo anno**

**Obbligatorie**

- Panoramica di Ui/ux
- Fondamenti di Disegno B
- Fondamenti di Creazione di Personaggi
- Animazioni E Modelli in Computer Grafica Tridimensionale 1
- Video Editing (Gli Effetti Speciali)
- Apprendimento Progettuale 2b
- Esercitazioni Spi
- Animazioni e Modelli in Computer Grafica Tridimensionale 2
- Intelligenza Artificiale Generativa Applicata (Adobe)

**Raccomandate dal Dipartimento**

- Esercitazioni Pratiche di Giapponese 3, 4
- Giapponese Tecnico 5, 6
- Esercitazioni in Giapponese 3, 4
- Realizzazione di Documenti Tecnici C

**Corso Internazionale di Gestione Aziendale**

Programma di Informatica Applicata 3 anni  
Diploma di Laurea Campus di Kyoto Ekimae

Questo corso interdisciplinare esplora l'uso ad ampio raggio dell'intelligenza artificiale generativa: dall'innovazione per l'industria regionale sostenibile al commercio, dalla finanza alla logistica, dalle informazioni mediche agli investimenti esteri. Gli studenti di questo corso acquisiscono anche competenze conoscitive sulla pianificazione delle risorse aziendali (ERP), un sistema di gestione integrato che consente alle aziende di gestire le proprie risorse in modo centralizzato per massimizzarne il valore. Il corso sviluppa competenze gestionali dotate dei valori delle nuove generazioni, fondamentali per proporre le strategie di gestione di un'impresa globale, ampliandone l'organizzazione.



**Materie specialistiche**

**Primo anno**

**Obbligatorie**

- Basi di Sistemi Computerizzati A, B
- Esercitazioni Base su Documenti Commerciali
- Esercitazioni Base su Fogli di Calcolo
- Speciali Letture
- Introduzione all'Uso delle Informazioni 1, 2
- Esercitazioni Pratiche di Base sulle Presentazioni
- Introduzione agli Strumenti di Grafica
- Pratica Generale sulla Preparazione di Documenti
- Introduzione a CAD

**Raccomandate dal Dipartimento**

- Giapponese Tecnico 1A, 1B, 2A, 2B
- Esercitazioni in Giapponese 1, 2
- Conversazione Giapponese 1, 2
- Cultura Giapponese 1, 2

**Secondo anno**

**Obbligatorie**

- Apprendimento Progettuale 1, 2A
- Economia Globale
- Introduzione a ERP
- Panoramica di E-commerce
- Esercitazioni su Come Creare una Carriera
- Catene di Forniture
- Esercitazioni Pratiche per Preparare l'Esame di Qualificazione Internazionale A
- Esercitazioni Pratiche di Base su VBA A

**Raccomandate dal Dipartimento**

- Realizzazione di Documenti Tecnici A, B
- Esercitazioni Pratiche di Giapponese 1, 2
- Giapponese Tecnico 3, 4
- Giapponese Commerciale 1, 2

**Terzo anno**

**Obbligatorie**

- Matematica dell'Informazione
- Panoramica sui Sistemi di Impresa
- Design di Database
- Esercitazioni Pratiche per Preparare l'Esame di Qualificazione Internazionale B
- Tecniche di Gestione Progettuale
- Amministrazione Aziendale
- Ricerche Operazionali
- Apprendimento Progettuale 2B
- Esercitazioni Base di Statistica
- Esercitazioni SPI
- Data Mining

**Raccomandate dal Dipartimento**

- Esercitazioni Pratiche di Giapponese 3, 4
- Giapponese Tecnico 5, 6
- Esercitazioni in Giapponese 3, 4
- Realizzazione di Documenti Tecnici C

Questo corso fornisce una solida base nella programmazione di base e progettazione di sistemi a tecnologia avanzata. Gli studenti mirano a diventare ingegneri di soluzioni e architetti IT in grado di analizzare le esigenze delle aziende globali per proporre e implementare soluzioni basate sui sistemi informatici. Il corso forma personale globale capace di rispondere alle esigenze di una società avanzata che si basa sull'informatica, utilizzando, tra gli altri, l'intelligenza artificiale generativa e l'internet delle cose.



**Materie specialistiche**

Primo anno	Secondo anno	Terzo anno	Quarto anno
<p><b>Obbligatorie</b></p> <p>Basi di Sistemi Computerizzati A</p> <p>Esercitazioni Base su Documenti Commerciali</p> <p>Esercitazioni Base su Fogli di Calcolo</p> <p>Speciali Letture 1</p> <p>Introduzione all'Uso delle Informazioni 1</p> <p>Esercitazioni Pratiche di Access</p> <p>Speciali Letture 2</p> <p>Introduzione all'Uso delle Informazioni 2</p> <p><b>Raccomandate dal Dipartimento</b></p> <p>Esercitazioni Pratiche di Base sulle Presentazioni</p> <p>Basi di Sistemi Computerizzati B</p> <p>Basi della Produzione di Contenuti Web 1</p> <p>Introduzione agli Strumenti di Grafica</p>	<p><b>Obbligatorie</b></p> <p>Apprendimento Progettuale 1</p> <p>Introduzione agli Algoritmi</p> <p>Apprendimento Progettuale 2A</p> <p><b>Raccomandate dal Dipartimento</b></p> <p>Esercitazioni Pratiche di Base su VBA A</p> <p>Basi della Produzione di Contenuti Web 2</p> <p>Esercitazioni su Come Creare una Carriera</p> <p>Esercitazioni Pratiche di Base su VBA B</p> <p>Introduzione a CAD</p> <p>Esercitazioni Pratiche per Preparare l'Esame di Qualificazione Internazionale A</p>	<p><b>Obbligatorie</b></p> <p>Introduzione allo Sviluppo di Sistemi</p> <p>Panoramica sui Sistemi di Impresa</p> <p>Apprendimento Progettuale 2B</p> <p><b>Raccomandate dal Dipartimento</b></p> <p>Basi dell'Animazione Web</p> <p>Esercitazioni Pratiche per Preparare l'Esame di Qualificazione Internazionale B</p> <p>Design di Database</p> <p>Panoramica sulla Gestione dei Sistemi Informativi</p> <p>Introduzione a PHP</p> <p>Esercitazioni SPI</p> <p>Esercitazioni Base di Statistica</p> <p>Introduzione a Python</p> <p>Introduzione alla Gestione dei Network</p>	<p><b>Obbligatorie</b></p> <p>Apprendimento Progettuale 3A</p> <p>Apprendimento Progettuale 3B</p> <p><b>Raccomandate dal Dipartimento</b></p> <p>Esercitazioni Pratiche per Preparare l'Esame di Qualificazione Internazionale C</p> <p>Programmazione IA 1</p> <p>Introduzione all'Audio e all'Acustica</p> <p>Basi di Animazione in 3D</p> <p>Studi Avanzati in Fintech</p> <p>Programmazione IA 2</p> <p>Panoramica sulla Gestione delle Informazioni Ambientali</p> <p>Animazione in 3D Applicata</p>

Programma per aspiranti direttori artistici. Gli studenti imparano come perseguire sino all'estremo le possibilità dell'arte digitale, come immaginare le opere d'arte nella loro forma finale prima di avviare un progetto, e come acquisire le capacità di pianificazione e gestione necessarie per dei progetti di successo. Gli studenti mirano ad acquisire tecniche di produzione avanzate, competenze nell'elaborazione di idee, quali l'ascolto delle esigenze del cliente e la capacità di negoziare e presentare proposte.



**Materie specialistiche**

Primo anno	Secondo anno	Terzo anno	Quarto anno
<p><b>Obbligatorie</b></p> <p>Basi di Sistemi Computerizzati A</p> <p>Esercitazioni Base su Documenti Commerciali</p> <p>Esercitazioni Base su Fogli di Calcolo</p> <p>Speciali Letture 1</p> <p>Introduzione all'Uso delle Informazioni 1</p> <p>Introduzione agli Strumenti di Grafica</p> <p>Speciali Letture 2</p> <p>Introduzione all'Uso delle Informazioni 2</p> <p><b>Raccomandate dal Dipartimento</b></p> <p>Esercitazioni Pratiche di Base sulle Presentazioni</p> <p>Basi dell'Animazione Web</p> <p>Basi della Produzione di Contenuti Web 1</p> <p>Esercitazioni di Design</p>	<p><b>Obbligatorie</b></p> <p>Apprendimento Progettuale 1</p> <p>Introduzione a CAD</p> <p>Apprendimento Progettuale 2A</p> <p><b>Raccomandate dal Dipartimento</b></p> <p>Animazione web Applicata</p> <p>Basi della Produzione di Contenuti Web 2</p> <p>Esercitazioni su Come Creare una Carriera</p> <p>Introduzione alla Computer Grafica tridimensionale</p> <p>Applicazioni in CAD</p> <p>Esercitazioni Pratiche per Preparare l'Esame di Qualificazione Internazionale A</p>	<p><b>Obbligatorie</b></p> <p>Panoramica di UI/UX</p> <p>Fondamenti di Disegno A</p> <p>Apprendimento Progettuale 2B</p> <p><b>Raccomandate dal Dipartimento</b></p> <p>Fondamenti di Creazione di Personaggi</p> <p>Esercitazioni Pratiche per Preparare l'Esame di Qualificazione Internazionale B</p> <p>Design di Database</p> <p>Basi di Animazione in 3D</p> <p>Panoramica di Architettura</p> <p>Esercitazioni SPI</p> <p>Esercitazioni Base di Statistica</p> <p>Fondamenti di Disegno B</p> <p>Animazione in 3D Applicata</p>	<p><b>Obbligatorie</b></p> <p>Apprendimento Progettuale 3A</p> <p>Apprendimento Progettuale 3B</p> <p><b>Raccomandate dal Dipartimento</b></p> <p>Esercitazioni Pratiche per Preparare l'Esame di Qualificazione Internazionale C</p> <p>Ricerche in Animazioni Video in 3D 1</p> <p>Introduzione all'Audio e all'Acustica</p> <p>Pratica in Produzione Video 1</p> <p>Ricerche in Animazioni Video in 3D 2</p> <p>Pratica nella Produzione Disuoni Digitali</p> <p>Pratica in Produzione video 2</p> <p>Tecniche di Sceneggiatura</p>

Gli studenti apprendono metodi con cui integrare e gestire le risorse di gestione complessive di un'azienda (persone, beni, fondi e informazioni) utilizzando l'informatica. L'obiettivo è coltivare consulenti informatici e project manager in grado di svolgere ruoli attivi nella società globale. KCG ha predisposto un programma di studi che insegna le competenze necessarie agli imprenditori per formare personale dotato delle competenze necessarie per avere successo nel mondo dell'informatica in un'ampia gamma di settori industriali.



**Materie specialistiche**

Primo anno	Secondo anno	Terzo anno	Quarto anno
<p><b>Obbligatorie</b></p> <p>Basi di Sistemi Computerizzati A</p> <p>Esercitazioni Base su Documenti Commerciali</p> <p>Esercitazioni Base su Fogli di Calcolo</p> <p>Speciali Letture 1</p> <p>Introduzione all'Uso delle Informazioni 1</p> <p>Introduzione agli Strumenti di Grafica</p> <p>Speciali Letture 2</p> <p>Introduzione all'Uso delle Informazioni 2</p> <p><b>Raccomandate dal Dipartimento</b></p> <p>Esercitazioni Pratiche di Base sulle Presentazioni</p> <p>Basi dell'Animazione Web</p> <p>Basi della Produzione di Contenuti Web 1</p> <p>Panoramica sugli Studi del Turismo</p>	<p><b>Obbligatorie</b></p> <p>Apprendimento Progettuale 1</p> <p>Pratica di Fotografia</p> <p>Apprendimento Progettuale 2A</p> <p><b>Raccomandate dal Dipartimento</b></p> <p>Panoramica sulla Gestione dei Luoghi Turistici</p> <p>Basi della Produzione di Contenuti Web 2</p> <p>Esercitazioni su Come Creare una Carriera</p> <p>Introduzione alla Computer Grafica tridimensionale</p> <p>Applicazioni in CAD</p> <p>Esercitazioni Pratiche per Preparare l'Esame di Qualificazione Internazionale A</p>	<p><b>Obbligatorie</b></p> <p>Panoramica di UI/UX</p> <p>Il Nuovo Business del Turismo</p> <p>Apprendimento Progettuale 2B</p> <p><b>Raccomandate dal Dipartimento</b></p> <p>Introduzione allo Sviluppo di Sistemi</p> <p>Esercitazioni Pratiche per Preparare l'Esame di Qualificazione Internazionale B</p> <p>Design di Database</p> <p>Esercitazioni Pratiche di Base su VBA A</p> <p>Panoramica sulla Gestione dei Sistemi Informativi</p> <p>Esercitazioni SPI</p> <p>Esercitazioni Base di Statistica</p> <p>Pratica di Statistiche sui Flussi Turistici</p> <p>Esercitazioni Pratiche di Base su VBA B</p> <p>Esercitazioni Pratiche di Access</p>	<p><b>Obbligatorie</b></p> <p>Apprendimento Progettuale 3A</p> <p>Apprendimento Progettuale 3B</p> <p><b>Raccomandate dal Dipartimento</b></p> <p>Esercitazioni Pratiche per Preparare l'Esame di Qualificazione Internazionale C</p> <p>Introduzione a ERP</p> <p>Studi avanzati in Fintech</p> <p>Turismo in Entrata</p> <p>Pratica sullo Sviluppo ERP</p> <p>Amministrazione Aziendale</p> <p>Seminario sul Campo sulla Cultura di Kyoto</p>

Oggigiorno, il progresso delle trasformazioni digitali ha allargato l'applicazione di tecnologie avanzate come l'intelligenza artificiale e i sistemi cyber-fisici in un'ampia varietà di campi. Sta poi proseguendo l'implementazione di sistemi 5G e il metaverso si sta diffondendo su scala globale. In questo corso, gli studenti rafforzano le proprie competenze di giapponese di cui necessiteranno per proseguire gli studi di specializzazione e acquisire una conoscenza approfondita dei computer e delle tecnologie informatiche che costituiscono la base per l'avanzamento della trasformazione digitale. Gli studenti selezionano anche altre materie di interesse all'interno di una vasta offerta, acquisendo un livello sofisticato di competenze informatiche. Vengono trattati numerosi argomenti vitali nel campo del commercio informatico, inclusi database, programmazione e tecnologia di rete, nonché giapponese tecnico e altri argomenti propri della lingua giapponese. Attraverso queste materie, il presente programma consente la crescita di un personale esperto nella tecnologia informatica e nella conoscenza della lingua giapponese di cui necessita nel mondo degli affari. Ai laureati del corso viene conferito il titolo di "Diploma di Laurea", che consente loro di iscriversi alla KCGI, scuola del gruppo KCG, per conseguire un master.

**Materie specialistiche**

Esercitazioni Pratiche di Base sulle Presentazioni	Introduzione allo Sviluppo di Sistemi
Esercitazioni Pratiche di Base su VBA	Introduzione a PHP
Pratica Generale sulla Preparazione di Documenti	Design di Database
Esercitazioni Pratiche per la Preparazione agli Esami di Qualifica	Apprendimento Progettuale
Panoramica sui Sistemi di Impresa	Esercitazioni su Come Creare una Carriera
Panoramica sulla Gestione dei Sistemi Informativi	Esercitazioni Base di Statistica
Introduzione alla Gestione dei Network	Giapponese Tecnico
Introduzione agli Strumenti di Grafica	Esercitazioni SPI
Introduzione a Python	Basi della Produzione di Contenuti Web
Basi di Sistemi Computerizzati	Introduzione agli Algoritmi
	Esercitazioni Base su Fogli di Calcolo
	Esercitazioni Pratiche di Access

Nota: è anche possibile selezionare materie di altri dipartimenti.



pascal python HTML CSS  
php java C# asp

Una volta acquisite le competenze informatiche di base e le conoscenze basilari per la società, gli studenti in questo corso apprendono le basi dell'arte e della creazione di concetti e le abilità pratiche di produzione, diventando esperti nell'uso dei software standard del settore. Il corso coltiva persone creative e designer consci delle più recenti competenze informatiche, nonché la creatività e le capacità necessarie per lo sviluppo e presentazione di proposte. Ai laureati del corso viene conferito il titolo di "Diploma di Laurea", che consente loro di iscriversi alla KCGI, scuola del gruppo KCG, per conseguire un master.



50th anniversary commercial for the KCG Group (URL: kg.ac.jp/gainax)



**Materie specialistiche**

- |  |  |
|--|--|
| Introduzione agli Strumenti di Grafica                             | Fondamenti di Disegno                                    |
| Esercitazioni di Design  | Apprendimento Progettuale                                |
| Basi di Animazione in 3D   | Esercitazioni su Come Creare una Carriera                |
| Esercitazioni Pratiche per la Preparazione agli Esami di Qualifica | Introduzione ai Manga                                    |
| Pratica di CAD   | Introduzione agli Anime                                  |
| Basi della Produzione di Contenuti Web                             | Realizzazione di Personaggi                              |
| Pratica Generale sulla Preparazione di Documenti                   | Esercitazioni Pratiche nelle Illustrazioni di Personaggi |
| Panoramica di Architettura   | Le Video Produzioni                                      |
| Basi dell'Animazione Web   | Esercitazioni Pratiche di Base sulle Presentazioni       |
| Panoramica di UI/UX  | Giapponese Tecnico                                       |

Nota: è anche possibile selezionare materie di altri dipartimenti.



Questo corso sfrutta appieno la posizione della KCG a Kyoto, una delle zone turistiche più iconiche del Giappone. Fornisce un curriculum completo che analizza i nuovi servizi turistici e i modelli di business tramite l'applicazione di applicativi informatici. Gli studenti si sforzano di risolvere un'ampia gamma di problemi che le aree turistiche devono affrontare, come la fornitura di informazioni turistiche, la conversione dei registri delle attività turistiche in dati utilizzabili, analisi e previsioni. Il corso sviluppa personale in grado di dare un contributo fondamentale per il raggiungimento di un'industria del turismo resiliente e sostenibile. Ai laureati del corso viene conferito il titolo di "Diploma di Laurea", che consente loro di iscriversi alla KCGI, scuola del gruppo KCG, per conseguire un master.

**Materie specialistiche**

- |  |   |
|--|---|
| Panoramica sugli Studi del Turismo             | Esercitazioni Pratiche per la Preparazione agli Esami di Qualifica A, B |
| Pratica di Fotografia                          | Il Nuovo Business del Turismo   |
| Panoramica sulla Gestione dei Luoghi Turistici | Seminario sul Campo sulla Cultura di Kyoto                              |
| Il Business dei Trasporti Turistici            | Pratica di Statistiche sui Flussi Turistici                             |
| Comunicazione Turistica                        |   |
| Turismo in Entrata                             |   |

Nota: è anche possibile selezionare materie di altri dipartimenti.

**Qualifiche disponibili**

**Responsabile gestione itinerari**

La qualifica di Responsabile gestione itinerari è obbligatoria per gli accompagnatori turistici con in carico tour e viaggi di gruppo programmati dalle agenzie di viaggio.

**Supervisore di viaggi certificato**

Il "Supervisore di viaggi certificato" è una qualifica nazionale stipulata ai sensi della legge regolante le agenzie di viaggio. È richiesta per vendere viaggi nazionali o all'estero per conto di un'agenzia viaggi. Tale legge impone che ogni ufficio vendite di un'agenzia di viaggi debba essere dotato di almeno un supervisore di viaggi certificato.

**Esame per la certificazione di direttore commerciale dell'inbound**

L'Esame per la certificazione di direttore commerciale dell'inbound è un test certificante che il titolare ha le conoscenze necessarie per sviluppare un'attività di turismo in entrata, mirata ai visitatori stranieri che vengono in Giappone. Superare questo test richiede la conoscenza delle condizioni e delle tendenze attuali del turismo in entrata, la capacità di pianificare progetti di commerciali di inbound in grado di attrarre clienti, la comprensione e la capacità di rispondere ai visitatori stranieri in Giappone e le conoscenze del "turismo nuovo" e della creazione di nuove mete turistiche.





### Studenti stranieri al KCG: requisiti per la domanda

Sono candidati qualificati i stranieri che soddisfano ciascuno dei seguenti criteri.

- (1) Il richiedente ha completato o si prevede che completerà 12 anni di istruzione scolastica in Giappone e/o nel proprio Paese di origine; può accedere all'università nel proprio Paese di origine; oppure possiede delle qualifiche commisurate a quanto sopra.  
Il candidato è in regola con il KCG, ha 18 o più anni, soddisfa una o più delle seguenti cinque condizioni e ha una conoscenza della lingua giapponese sufficiente per la comprensione delle lezioni.
  - 1) Il candidato ha superato il livello N1 (livello 1) o N2 (livello 2) del test di competenza nella lingua giapponese (JLPT) condotto dalla Japan Foundation e dalla Japan Educational Exchanges and Services.
  - 2) Il candidato ha ottenuto un punteggio totale di almeno 200 punti (combinazione di lettura, ascolto e comprensione di ascolto/lettura) all'esame di ammissione all'università giapponese (EJU) condotto dalla Japan Student Services Organization (JASSO).
  - 3) Il candidato ha ottenuto un punteggio totale di almeno 400 punti nel Japan Kanji Aptitude Test condotto dalla Japan Kanji Aptitude Testing Foundation (JKATF) o nel test di ascolto/lettura JLRT (esame scritto).
  - 4) Il candidato ha studiato lingua giapponese 6 o più mesi presso una struttura dedicata all'insegnamento della lingua giapponese ai cittadini stranieri, riconosciuta dal Ministro della Giustizia su parere del Ministro dell'Istruzione, della Cultura, dello Sport, della Scienza e della Tecnologia (con frequenza ai corsi pari o superiore al 90%).
  - 5) Il candidato ha ricevuto 1 o più anni di istruzione presso uno degli istituti scolastici specificati nell'articolo 1 della legge giapponese sull'istruzione scolastica ( scuola elementare, scuola media inferiore, scuola superiore, istituto tecnico, college di primo livello, università o scuola di specializzazione).

\* compresa la laurea triennale internazionale (prego informarsi per maggiori dettagli).
- (2) Il candidato possiede uno status di residenza necessario (permesso di soggiorno) per soggiornare in Giappone senza ostacoli dal momento dell'ammissione al KCG fino alla laurea.  
\* Studente straniero, residente permanente, coniuge o familiare di cittadino giapponese, ecc.
- (3) Il candidato è raccomandato dal preside o da un insegnante della scuola frequentata.
- (4) Sono garantite tutte le spese per il soggiorno del richiedente in Giappone.

### Modalità di ammissione (esami di ammissione per gli studenti stranieri)

**Selezione tramite documentazione** Il candidato viene esaminato sulla base dei documenti presentati, ecc.

**Selezione tramite colloquio** Il candidato deve sottoporsi a un colloquio e a un esame orale sulla base dei documenti presentati, ecc.

\* I colloqui e gli esami orali possono essere svolti in una sede designata oppure online tramite video chat (Zoom, ecc.). I candidati che sostengono l'esame online sono tenuti a predisporre l'ambiente richiesto al momento dell'esame presso la propria abitazione o in altro luogo, vale a dire PC, microfono, altoparlanti, telecamera (il candidato deve essere in grado di trasmettere immagini in diretta) e connessione Internet.

\* I candidati verranno informati degli orari, delle date e dei luoghi (formati) dei colloqui e degli esami orali tramite l'invio del voucher di ammissione all'esame. (In linea di principio, questo viene inviato entro due settimane dal ricevimento dei documenti presentati.)



## Corsi flessibili on-line

Flexible Online Course

Approfondisci  
sul web



### Programma internazionale di informatica applicata

Il Giappone si trova attualmente ad affrontare una grave carenza di personale informatico, che entro il 2030 si stima possa aggirarsi intorno alle 450.000 unità. (Sondaggio sulla domanda di personale nel settore IT (panoramica), METI, aprile 2019)

Di fronte a questa situazione, KCG vuole che persone capaci studino l'IT e guidino il settore IT globale.

Con questo obiettivo in mente, KCG ha istituito i corsi flessibili on-line.

### Vantaggi dei corsi flessibili in-line

#### Studiare al proprio passo, in qualunque posto.

KING-LMS, il sistema di gestione dell'apprendimento all'avanguardia del KCG, fornisce l'accesso alle risorse di studio 24 ore al giorno. Con KING-LMS, si possono frequentare le lezioni secondo i propri programmi, utilizzando video delle lezioni e materiali didattici pre-forniti.  
Si possono guardare e ascoltare le lezioni tutte le volte desiderate, in modo da apprendere al proprio passo.

#### Possibilità di modificare qualsiasi insegnamento in un corso su intera giornata

Corsi  
flessibili  
on-line

- Arte e Design
- Business e Gestione
- Scienze Informatiche
- Videogiochi e Intrattenimento
- Ingegneria per Sistemi Integrati

#### Dopo la laurea esiste la possibilità di ottenere diplomi di dottorato ancora superiori.

Il Diploma Avanzato è una qualifica che si ottiene soddisfacendo determinate condizioni e completando un programma quadriennale di formazione specialistica presso una scuola professionale avanzata. MEXT riconosce il Diploma Avanzato come equivalente a un diploma di laurea conferito da un'università.  
Il Diploma Avanzato viene assegnato a persone che hanno accumulato non solo conoscenze ma anche abilità in un campo specializzato. In quanto tale, il diploma avanzato è sempre più considerato equivalente o addirittura superiore a un diploma di laurea. Ci si aspetta che i titolari di un diploma avanzato che hanno studiato informatica saranno più vitali che mai nella prossima era.

#### Schooling: periodi di studio intensivo per accrescere l'efficacia di quanto appreso!

In International Applied Informatics, offriamo un programma di studio intensivo chiamato "Schooling". In Schooling, gli studenti si impegnano in uno studio intensivo di persona sotto la guida diretta di un istruttore.  
La scolarizzazione è offerta per un periodo di due settimane, due volte l'anno: in estate, da agosto a settembre, e in primavera, da febbraio a marzo. Le aule per la scuola si trovano al Kyoto Ekimae Campus di KCG, a sette minuti a piedi dalla stazione di Kyoto. I collegamenti di trasporto sono eccellenti, facilitando il pendolarismo.

### Curriculum

#### Classi in presenza

Produzione di lavori originali e implementazione di progetti sfidanti.

#### Corsi di base

Apprendere un'ampia base di conoscenze in svariati settori.

#### Corsi applicati

Apprendere un'ampia base di conoscenze in svariati settori.

#### Corsi utili alla carriera

Sostegno nella ricerca del lavoro.

# Alcune testimonianze degli studenti stranieri che sono passati dal KCG

Migliaia di studenti internazionali sono venuti a KCG per studiare e avviare carriere entusiasmanti.

Caloroso supporto e un'eccellente istruzione generale per studenti internazionali.

Nguyen Sy Nam



Video intervista ▶



Programma di Elaborazione Informatica  
Corso di Elaborazione Informatica

Repubblica socialista del Vietnam

Ho sempre amato i giochi, i manga e gli anime giapponesi. Quando qualcuno mi ha suggerito di studiare all'estero, ho deciso che volevo prepararmi per il mio futuro in un ambiente completamente nuovo. Dopo aver frequentato la scuola di lingua giapponese, ho voluto studiare informatica perché ho capito che aveva il potere di creare la società del futuro. Così mi sono iscritto al KCG. Il KCG offre molti programmi di supporto per studenti internazionali oltre a molte opportunità per perseguire un'istruzione generale al di fuori dell'IT. Ho studiato diligentemente e sono stato in grado di entrare a far parte di un'azienda IT in Giappone. Poco dopo essermi iscritto, ho superato l'esame di ingegnere informatico di base.

Il premio all'eccellenza del KCG mi ha infuso grande fiducia.

Lyu Langbiao



Video intervista ▶



Programma Base di Sviluppo dei Videogiochi

Repubblica Popolare Cinese

Dopo essermi laureato all'università in Cina, ho lavorato come ingegnere di rete, ma mi sono ritrovato sempre più a voler fare un lavoro creativo. Dopo aver studiato al Kyoto Japanese Language Training Center, ho iniziato a studiare i giochi al KCG. Dopo essere entrato a far parte di KCG, i miei professori mi hanno davvero martellato le conoscenze ingegneristiche. Grazie a loro, io e un amico giapponese abbiamo vinto il KCG Award for Excellence per un gioco che abbiamo creato insieme. Sono stato in grado di ottenere un lavoro presso la società di giochi che mi interessava di più. Sto continuando ad affinare le mie capacità con l'obiettivo di diventare caposquadra.

Studiare i manga in Giappone con strutture all'avanguardia.

Normans Sagastume  
Javier Alexander



Programma di Manga e Animazione  
Corso di Arte e Design

Repubblica del Guatemala

Ho sempre desiderato andare in Giappone e diventare un disegnatore di manga perché ero attratto dalla profondità e dalla sottigliezza dei manga giapponesi. Quindi, dopo aver frequentato la scuola giapponese, mi sono iscritto al KCG. Al KCG hanno tutte le attrezzature più moderne per studiare i manga. I professori del KCG spiegano tutto con pazienza e creano un ambiente in cui è facile fare domande. La mia vita da studente è a tutto tondo e me la sto godendo al massimo. Dopo la laurea, spero di andare a lavorare per un editore giapponese. Sarebbe fantastico avere una mia serie manga.

La percezione dei risultati dello studio al KCG.

Chanvongnaraz  
Khampasith



Programma di Elaborazione Informatica  
Corso di Elaborazione Informatica

Repubblica democratica popolare del Laos

La tecnologia rende la vita delle persone più appagante. Sono entrato a far parte del KCG perché ero determinato a studiare informatica e svolgere un ruolo prezioso nella società. Essendo la prima istituzione scolastica del Giappone focalizzata sui computer, ricopre un posto importante nella storia dell'istruzione IT. Sento di essermi iscritto a una scuola davvero buona. Mi sentivo insicuro perché non avevo mai studiato computer prima. Fortunatamente, i miei professori al KCG mi spiegano tutto pazientemente in termini facili da capire. Prima che me ne rendessi conto mi sono reso conto che mi piaceva programmare. In futuro voglio trovare lavoro in un'azienda legata all'IT in Giappone e continuare a programmare, facendo un lavoro che renda la vita più comoda per le persone di tutto il mondo.

Un giorno mi piacerebbe lavorare nel mercato internazionale.

Sukandar Ipung  
Ismaya



Programma di Informatica per Business

Repubblica di Indonesia

Volevo studiare in Giappone, un paese che mi ha sempre interessato. In Giappone volevo studiare informatica perché sarà indispensabile in futuro, e volevo anche studiare economia. Così mi sono iscritto a KCG. Fondamentalmente non avevo alcuna formazione in informatica, quindi i miei professori mi hanno insegnato pazientemente tutto. A poco a poco ho acquisito conoscenze e abilità e ho potuto sentire i progressi che stavo facendo. Un giorno mi piacerebbe trovare un lavoro specializzato nel marketing estero. Voglio diffondere i prodotti e la tecnologia giapponesi nella mia madrepatria, l'Indonesia, e nel mondo.

Il mio sogno è fondare una società di videogiochi nel mio paese d'origine.

Gil Giron Andres  
Francisco



Programma Base di Sviluppo dei Videogiochi

Repubblica del Guatemala

Nel mio paese le mie opzioni per perseguire una carriera nell'IT erano limitate, poiché non abbiamo molte università, quindi ho deciso di venire in Giappone. tutti in KCG erano amichevoli e posso davvero concentrarmi sull'apprendimento dei giochi qui. Faccio molta pratica ed è divertente. Il Giappone è sicuro e l'ambiente naturale è meraviglioso. Qui a Kyoto sono incantato dalla bellezza dei colori autunnali sul Monte Arashi e cose del genere. Dopo essermi laureato, mi piacerebbe lavorare in un'azienda giapponese, fare esperienza, poi un giorno tornare in Guatemala e lanciare una società di sviluppo di software di gioco.

Il sistema di unità mi permette di assemblare la mia carriera personale.

Francis Daniel Cader  
Olivares



Programma di Elaborazione Informatica  
Corso di Elaborazione Informatica

Repubblica di El Salvador

Il Giappone ha molte aziende che vantano una tecnologia superba nei giochi, come Nintendo, Sega e Capcom, e stanno stabilendo una presenza in America Latina. Volevo visitare quelle aziende e studiarle, quindi mi sono iscritto a KCG. Per me, una cosa assolutamente fantastica del KCG è il sistema di unità. Posso costruire la mia carriera, prendendo lezioni su cose che mi interessano, come CPU e programmazione web. Una volta acquisita una conoscenza approfondita delle lingue, mi piacerebbe trovare un lavoro realizzando siti web multilingue legati al turismo.

Voglio apprendere la lingua giapponese e le video tecnologie.

Ralambozatovo  
Narianja Vololoniaina



Programma Base di Arte e Design  
Corso di Arte e Design

Repubblica del Madagascar

Mi interessava il Giappone perché ha una cultura completamente diversa dal mio paese d'origine. Volevo studiare più a fondo le cose di cui avevo visto video e foto all'università in Madagascar, quindi mi sono iscritto al KCG, sulla base di una raccomandazione di MEXT. Sono davvero contento di essere venuto a studiare al KCG. Nelle mie classi, i miei professori forniscono un'istruzione completa, a partire dalle basi. Gli istruttori e i miei compagni studenti sono tutti molto gentili. Ci riuniamo nel nostro tempo libero. Il mio sogno è trasmettere la cultura giapponese in Madagascar e nel resto del mondo attraverso i video.

Voglio studiare la miglior tecnologia al mondo.

Natasha Maria Devina



Programma di Informatica per Business

Repubblica di Indonesia

Volevo studiare in Giappone, un paese leader nella tecnologia. Se possibile, volevo diventare come mia madre, che lavorava in contabilità. Così mi sono iscritto a KCG, per acquisire conoscenze e competenze in informatica e business. Stavo insegnando a me stesso sui computer. Ora sto imparando dai miei professori al KCG, che mi insegnano con gentilezza e pazienza, quindi mi diverto mentre frequento lezioni di business e così via. In futuro voglio lavorare nella programmazione aziendale online.

Voglio contribuire allo sviluppo delle tecnologie internet nel mio Paese.

Shakhzodshokhi  
Shamsiddin



Programma di Elaborazione Informatica  
Corso di Elaborazione Informatica

République du Tadjikistan

Uno dei conodonti è andato a studiare in Giappone, quindi ho pensato: "Io devo fare anch'io!" Così mi sono iscritto a KCG. Era la prima volta che studiavo seriamente informatica ed è stata davvero dura. Ma i miei insegnanti mi hanno guidato molto gentilmente e l'attrezzatura informatica era l'ultima novità. È stato molto divertente e mi sono goduto la vita da studente. Dopo la laurea, voglio entrare a far parte di un'azienda IT in Giappone, fare l'apprendistato lì e risparmiare i miei soldi, quindi tornare in Tagikistan per creare una società di sviluppo di applicazioni software. Spero di contribuire allo sviluppo dell'IT nella mia patria.

Mi piacerebbe lavorare nel settore dei contenuti globali.

Naranjo Bejarano  
Carlos



Programma Base di Sviluppo dei Videogiochi

Regno di Spagna

Ho sempre ammirato la tecnologia all'avanguardia del Giappone. Giochi come Pokémon sono divertenti e presentano una tecnologia senza uguali al mondo. Niente potrebbe rendermi più felice che studiare videogiochi in Giappone. Il KCG offre un fantastico ambiente di studio, con l'hardware e il software più recenti. Il mio obiettivo è entrare a far parte di un'importante società di contenuti in Giappone. Parlo giapponese e spagnolo, quindi l'acquisizione di conoscenze informatiche mi consentirà di prendere parte al business globale.

Studio dettagliato della programmazione dei videogiochi.

Kim Hae Rang



Programma di Elaborazione Informatica  
Corso di Elaborazione Informatica

Repubblica di Corea

Il liceo femminile che ho frequentato ha una partnership con il KCG e una delle mie amiche più grandi è andata a studiare lì, quindi mi era già familiare. Sapevo che la scuola era completamente attrezzata con computer e altre attrezzature e che avrei potuto ricevere un'istruzione specializzata. Volevo imparare a programmare perché amo i giochi di tipo narrativo che fanno in Giappone, quindi mi sono iscritto al KCG. Il mio sogno è lavorare un giorno come programmatore presso una società di videogiochi giapponese. Sarei davvero felice se riuscissi a creare un gioco dalla mia immaginazione e far divertire le persone in tutto il mondo.

# LE NOSTRE STAGIONI

Nel corso di ogni anno, la KCG organizza vari eventi per i suoi iscritti.

- Introduzione al primo anno
- Cerimonia d'ingresso
- Visite mediche
- Inizio della sessione primaverile
- Party di benvenuto per le matricole e presentazione dei vari club
- Esame nazionale di primavera
- Freshman day camp
- Giornata dell'escursionismo
- Sessione informativa sulle aziende del campus

4

I principali eventi annuali a Kyoto

Parata storica per ammirare i ciliegi in fiore di Toyotomi Hideyoshi (tempio Daigoji)

Aprile



Cerimonia d'ingresso

- Anniversario della fondazione (1° maggio)
- Tornei sportivi
- Sessione informativa sulle aziende del campus

5

Festival di Aoi (santuari di Shimogamo e Kamigamo)

Maggio



Giornata dell'escursionismo



Concerto

- Concerto
- Sessione informativa sulle aziende del campus

6

Kyoto Takigi Noh (santuario Heian-jingu)

Giugno

- Conferenza culturale
- Certificazioni di computer grafica
- Orientamento per l'impiego
- Sessione informativa sulle aziende del campus
- Summer Festa

7

Festival di Gion (santuario di Yasaka e altre località di Kyoto)

Luglio



Corsi brevi estivi



Giornata giapponese

- Termine della sessione primaverile
- Sessione d'esame primaverile
- Workshop estivo del RIT
- Vacanze estive
- Seminario per l'esame nazionale estivo
- Corsi brevi estivi
- Stage in azienda
- Incontri di orientamento per l'impiego
- Orientamento per l'impiego

8

Cerimonia del Gozan no Okuribi (Daimonjyama e altre località)

Agosto



Incontri di atletica delle scuole professionali di Kyoto



Incontri di orientamento per l'impiego

- J ken (Joho kentei), esame di certificazione per i sistemi informativi
- Incontri di atletica delle scuole professionali di Kyoto
- Sessione informativa sulle aziende del campus
- Consulenza per la sessione autunnale
- Concerto
- Visite mediche

9

Serata per ammirare la luna (tempio Daikakuji)

Settembre

- Inizio della sessione autunnale
- Esame nazionale autunnale
- Giornata dell'escursionismo
- Orientamento per l'impiego

10

Festival delle ere (santuario Heian-jingu)

Ottobre



Giornata dell'escursionismo

- Festival culturale
- Orientamento per l'impiego
- Conferenze accademiche
- Apprezzamento dell'arte
- Certificazioni di computer grafica
- Orientamento per i genitori

11

Festival degli aceri (Arashiyama)

Novembre



Festival culturale



Corsi brevi invernali

- Conferenza culturale
- Orientamento per l'impiego
- Vacanze invernali

12

Festival di Okera (Tempio di Yasaka)

Dicembre

- Ripresa delle lezioni
- Concerto
- Orientamento per l'impiego

Torneo di tiro con l'arco Toshiya (tempio Sanjusangendo)

Gennaio



KCG AWARDS

- Termine della sessione autunnale
- KCG AWARDS
- Sessione d'esame autunnale
- J ken (Joho kentei), esame di certificazione per i sistemi informativi
- Vacanze di primavera
- Orientamento per l'impiego
- Sessione informativa sulle aziende del campus
- Corsi brevi invernali

Festival dei fiori di susino (santuario di Kitano-tenmangu)

Febbraio



Cerimonia di consegna del diploma



Festa di addio

- Corsi brevi di primavera
- Cerimonia di consegna del diploma
- Festa di addio
- Sessione informativa sulle aziende del campus
- Seminario per l'esame nazionale di primavera

Festival delle torce (tempio Sciryoji)

Marzo

## Programma preparatorio di un anno (inizio ad aprile)

## Programma preparatorio di un anno e mezzo (inizio a ottobre)

\*Obiettivi dell'addestramento: Coloro in possesso di JLPT (Japanese Language Proficiency Test) livello N3-N5

- Presso il KJLTC (Kyoto Japanese Language Training Center): è un corso speciale per studenti stranieri della KCG dove si tengono lezioni di lingua giapponese per gli studenti che proseguiranno verso l'istruzione superiore nipponica. Il KJLTC è certificato dal Ministero della Giustizia.
- Si tratta di un corso propedeutico indicato dal Ministero dell'Educazione, della Cultura, dello Sport, della Scienza e della Tecnologia. Anche se gli anni di frequentazione scolastica nel proprio Paese sono meno di 12, completando questo corso gli studenti potranno ottenere la qualifica per entrare in un istituto d'istruzione superiore, incluso il corso base della KCG.
- Come preparativo per entrare nei corsi regolari della KCG, è richiesto il conseguimento di un training all'uso delle applicazioni (IT base). I crediti ottenuti sono accettati come quelli dei corsi regolari della KCG.
- Gli studenti con un'abilità sufficiente possono frequentare le lezioni professionali del corso regolare della KCG.
- Gli studenti che entrano nel corso regolare della KCG dopo aver completato questo corso sono soggetti a riduzione o esenzione dalla quota di entrata e dalle spese scolastiche.

Le lezioni di lingua giapponese si dividono in livelli a seconda dell'esame d'ingresso e dei risultati alla fine di ciascun semestre. Consigliamo di sostenere l'esame JLPT di livello N2 o N1, che si tiene ogni luglio e dicembre. Inoltre, supportiamo gli studenti per l'esame di ammissione all'università per studenti stranieri (EJU).

## ◆ Presentazione del corso

**Corso propedeutico** Il "corso propedeutico" del Ministero dell'Educazione, della Cultura, dello Sport, della Scienza e della Tecnologia. I programmi del KJLTC sono autorizzati dal Ministero dell'Educazione, della Cultura, dello Sport, della Scienza e della Tecnologia. Anche qualora gli studenti non abbiano totalizzato i 12 anni d'istruzione primaria e secondaria nel proprio Paese, dopo aver completato i nostri programmi diventeranno idonei a entrare nelle istituzioni formative superiori in Giappone.

## Programma di studi **Materie riguardanti la lingua giapponese**

- Esercitazione per l'acquisizione di competenza in lingua giapponese, necessaria per l'istruzione superiore in Giappone e per la preparazione del JLPT N1 e N2.
- Le classi sono formate in base al livello di giapponese degli studenti.
- Le lezioni di giapponese si tengono per più di 20 ore a settimana (20 settimane per un semestre, 40 per un anno)

Materia	Contenuto
Giapponese 1 (grammatica, lessico)	Grammatica e lessico di uso generale e accademico
Giapponese 2 (ascolto, conversazione)	Ascolto e conversazione per l'uso generale e accademico
Giapponese 3 (lettura)	Lettura di scritti, quotidiani, riviste e opere letterarie generici e accademici.
Giapponese 4 (composizione)	Scrittura di relazioni, e-mail, slide in Power Point e documenti imprenditoriali
Sul Giappone	Apprendimento della cultura, società e della scala di valori giapponesi.

## Materie per il Japanese Language Proficiency Test (JLPT) e per l'Esame di ammissione all'università per studenti stranieri (EJU)

Le classi sono formate in base al livello di giapponese degli studenti.

Materia	Contenuto
Giapponese Generale	Preparazione al Japanese Language Proficiency Test (JLPT) e all'Esame di ammissione all'università per studenti stranieri (EJU) tramite esercitazione con domande tratte da esami passati o con altri materiali.

## Materie basilari

Miglioramento di competenze diverse dalla lingua giapponese, ed acquisizione delle conoscenze per studiare in istituti d'istruzione superiore.

Materia	Contenuto
Materie basilari	Inglese, Matematica, Scienze (Fisica, Chimica e Biologia), materie generali (Storia, Geografia, Educazione Civica), fondamenti di Tecnologia informatica (computer)

※ 6-8 ore a settimana.



## ◆ Programmi offerti (contenuto e capacità)

Inizio semestre	Programmi del corso	Contenuto	Numero di iscrizioni ammesse
Aprile	Programma preparatorio (1 anno)	Corso propedeutico per l'apprendimento di giapponese, inglese, matematica per coloro che entreranno in istituti d'istruzione superiore in Giappone (università, scuole professionali speciali)	60 posti
Ottobre	Programma preparatorio (1 anno e mezzo)		60 posti

## ◆ Requisiti per la candidatura

I candidati devono soddisfare tutte le seguenti condizioni.

- ① Possedere un diploma di liceo o equivalente, o comunque altre qualifiche simili che certifichino il completamento di test e il soddisfacimento dei requisiti scolastici generali (di livello liceale).
- ② Disporre di abilità equivalenti o superiori al livello N5 del *Japanese Language Proficiency Test* (o l'equivalente di 150 ore di studio di giapponese).
- ③ Possedere un'abilità accademica di base necessaria nel sistema di istruzione superiore in Giappone (università o scuole professionali speciali).
- ④ Avere 1) meno di 23 anni di età (per diplomati liceali), 2) meno di 25 anni di età (per diplomati all'università breve) o 3) meno di 27 anni (per laureati universitari).
- ⑤ Essere in grado di pagare la retta, le altre quote scolastiche e le spese di mantenimento mentre studia in Giappone.
- ⑥ Essere sano sia fisicamente sia mentalmente, in modo da poter espletare i propri doveri di studente e seguire le regole della scuola. Il candidato deve esibire un comportamento corretto e dedicarsi ad attività che non infrangano le leggi e le normative giapponesi.



# Il Kyoto College of Graduate Studies for Informatics (KCGI) è rivolto a chi aspira a studiare i campi più all'avanguardia dell'IT

**Programma Master**

Conseguito il diploma alla KCG, lo studente può scegliere se inserirsi immediatamente nel mondo del lavoro oppure proseguire gli studi nell'istituto formativo del nostro Gruppo, il KCGI. Il KCGI è la prima scuola di specializzazione professionale in IT. Gli studenti che completano un programma del KCGI conseguono un Master of Science in Information Technology (diploma professionale), che in Giappone contraddistingue il massimo grado di conoscenza nel campo dell'IT applicata.

Di norma, l'ammissione al KCGI è subordinata al conseguimento di una laurea quadriennale o di un diploma avanzato di corso quadriennale presso un istituto professionale. Tuttavia, i diplomati della KCG sono considerati idonei all'ammissione se

soddisfano determinati requisiti (vedi le linee guida per la domanda di ammissione).

"Ai candidati che hanno completato un programma triennale presso la KCG, avranno almeno 22 anni compiuti il giorno 1 aprile dell'anno di ammissione al KCGI e vengono giudicati come idonei all'ammissione in base alla valutazione dei loro risultati accademici, viene riconosciuta una competenza accademica pari o superiore a chi consegue un diploma di laurea."

Dunque, diplomarsi alla KCG per poi iscriversi al KCGI è il percorso più rapido per giungere a studiare l'avanguardia del settore IT. Pertanto, a chi aspira al Master's Degree presso il KCGI, raccomandiamo caldamente di conseguire prima un diploma tecnico avanzato presso la KCG.

## ◆ Peculiarità del KCGI

### Una serie completa di lezioni in "English mode" per gli studenti che desiderano completare gli studi in lingua inglese

Con l'"English mode", il KCGI offre numerosi corsi completamente in lingua inglese per gli studenti che desiderano conseguire un Master's degree studiando solo in tale lingua. Questi corsi annoverano istruttori stranieri di primissimo livello. Attualmente, il campus dell'istituto ospita studenti internazionali provenienti da 17 paesi e regioni straniere (inclusi i diplomati di marzo 2024). Numerosi tra questi studenti scelgono di avvalersi delle lezioni in lingua inglese.

### Una solida base di competenze pratiche socialmente utili

- Curricula progettati su misura per le esigenze del settore e il progresso dell'IT
- Curricula che integrano soddisfacentemente le opportunità di apprendimento pratico locali
- Un approccio formativo efficace che integra lezioni faccia a faccia e e-Learning

### Un equilibrio adeguato tra lo studio di IT (ICT) e management

- Sviluppo di figure professionali per numerosi campi specializzati nei settori IT, management ecc.
- Vari istruttori con esperienza professionale nell'implementare strategie IT nel settore privato

### La possibilità di cambio di carriera per lavorare nel settore IT

- Accettazione di studenti provenienti da un'ampia varietà di campi di studio, sia scientifici che umanistici.
- Ogni studente può iniziare il percorso formativo dal proprio livello di conoscenze al momento dell'iscrizione.

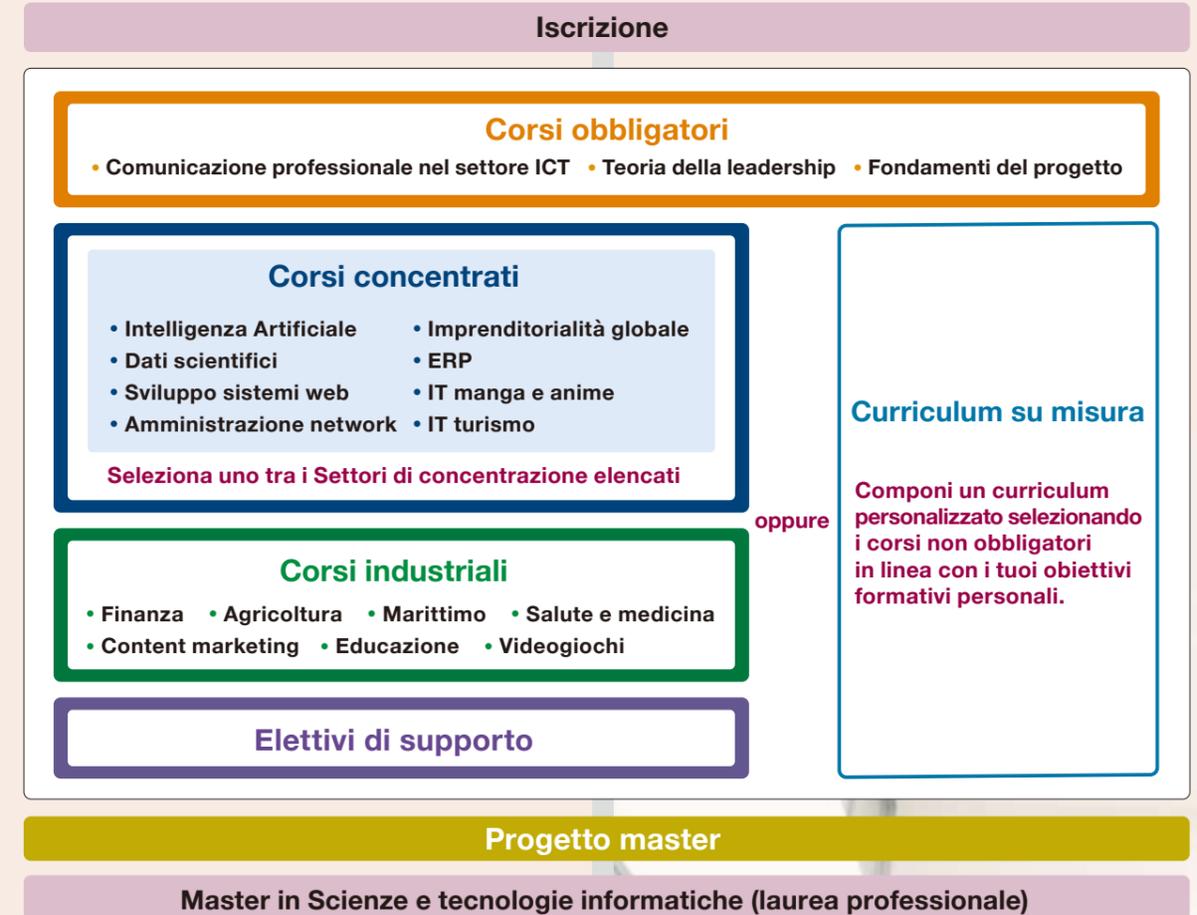
### L'aspirazione a una posizione di livello globale

- Lezioni tenute da leader del settore IT provenienti da ogni parte del mondo

### Utilizzare le conoscenze acquisite per esercitare un ruolo di primo piano nella società

- Trovare la carriera ideale attraverso consulenze individuali approfondite
- Costruire una rete di contatti con gli altri diplomati

## ◆ Composizione dei corsi



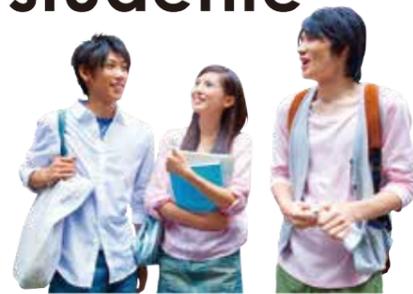
## ◆ Settori di attività

Il KCGI offre curricula volti a sviluppare le figure professionali avanzate richieste dal settore IT. I diplomati al KCGI possono aspirare a una carriera in un'ampia varietà di settori, tra cui quelli elencati di seguito.



# Kyoto, città a misura di studente

La città di Kyoto ha una storia di oltre 1200 anni. Un tempo era la capitale del Giappone ed è ancor oggi il centro culturale del Paese. Inoltre è una città internazionale che ospita molti studenti. Le sedi della KCG si trovano in zone ben collegate da cui è possibile raggiungere non solo ogni parte di Kyoto, ma anche altre città del Kansai come Osaka, Nara, Kobe e Otsu.



## Area circostante il campus di KCG Kyoto Ekimae (campus satellite di KCGI Kyoto Ekimae)

La stazione di Kyoto, dove passano le linee JR, Kintetsu e metropolitane, è il portale d'ingresso per la città di Kyoto, che molte persone da tutto il Giappone visitano. In questa zona coesistono edifici moderni e storici che le danno un'atmosfera ricca di contrasti.

### Luoghi

- To-ji (tempio)
- Nishi Hongwan-ji (tempio)
- Higashi Hongan-ji (tempio)
- Tofuku-ji (tempio)
- Kyoto Tower
- Sanjusangendo (tempio)
- Museo Nazionale Kyoto
- Edificio della Stazione di Kyoto
- Acquario di Kyoto



## Area circostante il campus di KCG Kamogawa

Il santuario di Shimogamo è legato allo Aoi Matsuri, uno dei più grandi festival di Kyoto, mentre il Palazzo Imperiale si trova vicino alla scuola. È una zona ricca di verde.

### Luoghi

- Santuario di Shimogamo
- Palazzo Imperiale di Kyoto
- Tadasu no Mori (foresta sacra)
- Museo Storico di Kyoto

## Area circostante il campus di KCG Rakuho

Raggiungere la zona di Rakuho, il centro di Kyoto e la stazione di Kyoto con la metropolitana e i bus cittadini è facile e comodo. Il santuario di Kamigamo si trova vicino a Kitayama-dori (via Kitayama), con i suoi edifici moderni, mentre si può godere il verde al giardino botanico, allo stagno di Midoroga e al fiume Kamo.

### Luoghi

- Santuario di Kamigamo
- Stagno di Midoroga (conosciuto anche come Mizoroga)
- Giardino Botanico di Kyoto
- Kitayama-dori (strada)

## Area circostante il campus di KCGI Hyakumanben, sede principale di Kyoto

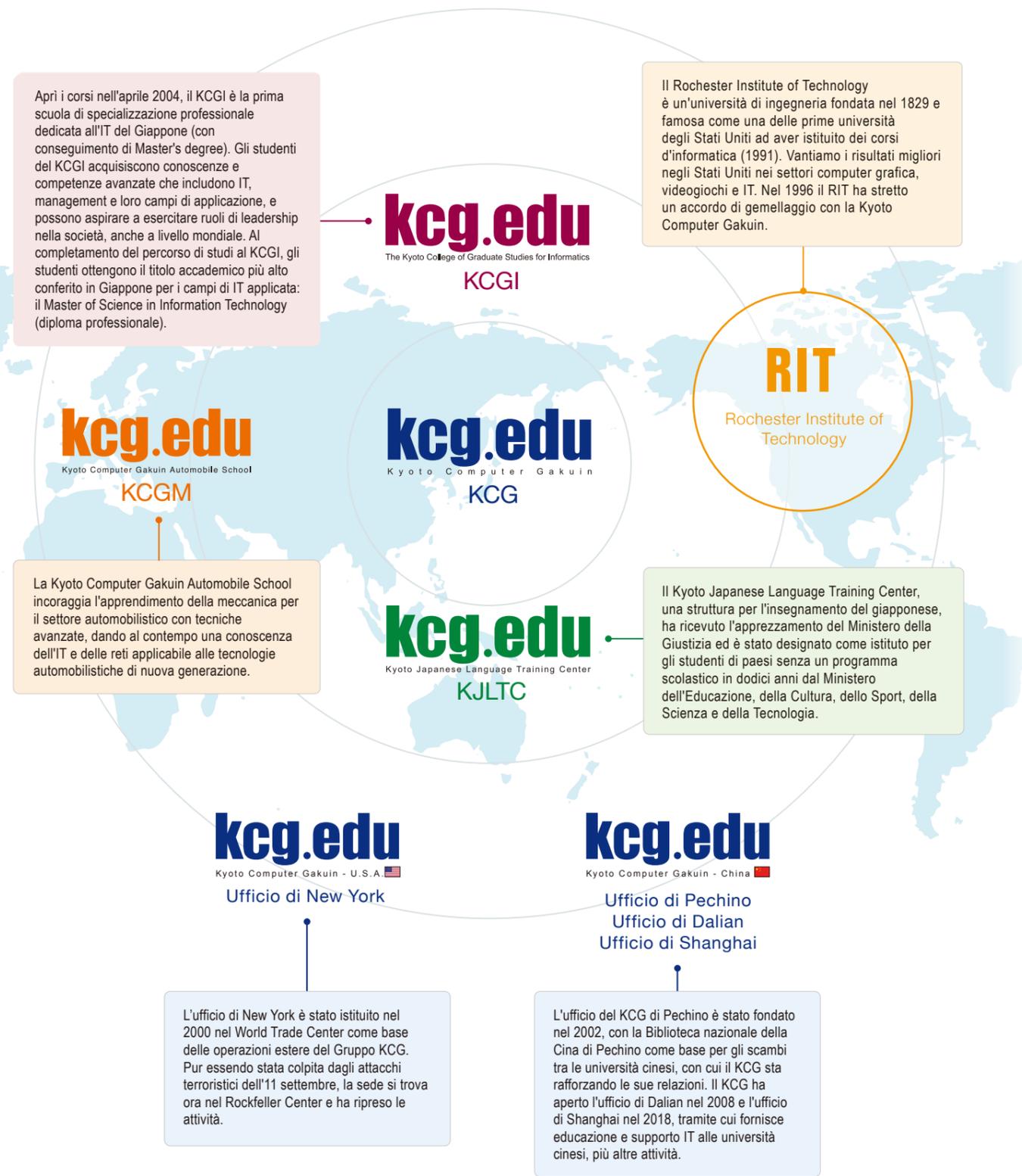
In questa zona, dove è possibile entrare in contatto con la cultura e la storia giapponese, si trovano molti luoghi di rilievo: il Ginkakuji, tempio buddista rappresentativo della cultura Muromachi; il santuario Heian-Jingu, collegato a uno dei tre grandi festival di Kyoto; il Jidai Matsuri; la Tetsugaku no Michi o "Strada dei Filosofi", famoso punto di osservazione dei fiori di ciliegio; lo Zoo di Kyoto, il secondo zoo più antico del Giappone; il Museo di Kyoto e molti altri.

### Luoghi

- Ginkaku-ji
- Nanzen-ji (tempio)
- Zoo di Kyoto
- Santuario di Heian Jingu
- Kyoto City KYOCERA Museum of Art
- Tetsugaku no Michi (Strada dei Filosofi)
- Eikando Zenrin-ji (tempio)
- Chion-ji (tempio)
- Museo Nazionale di Arte Moderna



Il KCG punta a impartire un'educazione informatica di prima classe come istituzione educativa globale e come leader nella formazione in tecnologie informatiche, creando al tempo stesso una stretta rete con altre istituzioni del Gruppo KCG e collaborando con governi e università esteri.



## Campus di Kyoto Ekimae

Il campus di Kyoto Ekimae è collocato in una posizione ideale per gli studenti. Particolarmente comodo per i pendolari, è situato a sette minuti a piedi a ovest della stazione di Kyoto. Nei suoi pressi si trova un agglomerato di servizi, tra cui ristoranti, centri commerciali e supermercati.

## Edificio principale

Questo imponente palazzo dalle pareti bianche è situato a ovest della stazione di Kyoto. È l'edificio più maestoso del campus.



## Padiglione

Ben riconoscibile grazie all'esterno aperto e luminoso, il padiglione è dotato di uno studio per l'e-Learning e di uno spazio adibito per la pratica nei controlli di automobili e motocicli del Corso di Controllo Automobilistico. Insieme, l'edificio principale e il padiglione del campus di Kyoto Ekimae rappresentano il maggiore hub per la formazione in e-Learning d'avanguardia nel cuore di Kyoto.



## Campus di Rakuho

## Technical College

Il campus di Rakuho vanta la tradizione più lunga al KCGI e ha introdotto numerosi diplomati nel mondo del lavoro. Immerso nella tranquillità del quartiere di Shimogamo, il campus Rakuho offre un ambiente ideale a chi vuole concentrarsi nello studio.



## Campus di Kamogawa

## Design College

Inondato dalla luce e accarezzato dalla lieve brezza che spira dalle rive del fiume Kamogawa, il campus di Kamogawa è un istituto di arti digitali per gli spiriti liberi che attira giovani designer e personalità creative. Il fiume Kamogawa, che con le sue sponde verdeggianti scorre accanto al campus, offre agli studenti un luogo dove rilassarsi e trovare l'ispirazione.



## Gli edifici del campus sono collegati tra loro da un servizio di navetta.

Gli edifici del campus sono collegati tra loro da un servizio di navetta gratuito dedicato. Gli studenti possono utilizzare il servizio di navetta per frequentare le lezioni che si tengono in edifici distanti.



Certificato dalla prefettura di Kyoto Istituto professionale (programma tecnico)

# Istituto di computer di Kyoto (KCG : Kyoto Computer Gakuin)

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

## Technical College Campus di Rakuho

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

- Programma di Ingegneria dell'Informazione (4 anni)
- Programma di Ingegneria Informatica (3 anni)
- Programma Base di Ingegneria Informatica (2 anni)

## Design College Campus di Kamogawa

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

- Programma di Informatica Artistica e di Design (4 anni)
- Programma di Arte e Design (3 anni)
- Programma Base di Arte e Design (2 anni)

## Campus di Kyoto Ekimae

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

- Programma di Informatica per Business e Management (4 anni)
- Programma di Scienze Informatiche (4 anni)
- Programma di Videogiochi e Intrattenimento (4 anni)
- Programma di Manga e Animazione (3 anni)
- Programma di Informatica Applicata (3 anni)

- Programma di Elaborazione Multimediale (3 anni)
- Programma di Reti Informatiche (3 anni)
- Programma di Sviluppo dei Videogiochi (3 anni)
- Programma di Informatica per Business (2 anni)
- Programma di Amministrazione Uffici Medici (2 anni)
- Programma di Elaborazione Informatica (2 anni)
- Programma Base di Sviluppo dei Videogiochi (2 anni)
- Informazione e Comunicazione (1 anno / 2 anni con corsi serali)
- Programma internazionale di informatica applicata (Corso quadriennale online)

## Kyoto Computer Gakuin Automobile School

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

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

Programma di ingegneria della manutenzione automobilistica

## Kyoto Japanese Language Training Center

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

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

## The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

Istituto professionale per la tecnologia dell'informazione applicata - Specializzazione in Tecnologia dell'Economia Web

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

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