kcg.edu

KCG: Kyoto Computer Gakuin Programas Acadêmicos

O primeiro instituto educacional de computação do Japão.

京都コンピュータ学院

Instituto de Computação Quioto

kcg.edu

Kyoto Computer Gakuin

京都コンピュータ学院

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

Perguntas: Seção de admissão,
KCG: Kyoto Computer Gakuin

10-5, Nishikujoteranomae-cho, Minami-ku,
Cidade de Quioto, Quioto 601-8407 Japão

Telefone: 075-681-6334(+81-75-681-6334 fora do Japão)

Fax: 075-671-1382 (+81-75-671-1382 fora do Japão)

No Japão フリーコール 0120-829-628

ポルトガル語 202501

Estabelecido em 1963
Um currículo de período integral foi estabelecido em 1969

A *Kyoto Computer Gakuin (KCG)* foi o primeiro instituto educacional de computação do Japão.

- Proporcionando educação qualificada que enfatiza os aspectos acadêmicos das tecnologias da computação e suas teorias
- Proporcionando uma educação que está à altura dos avanços das tecnologias da computação
- Incentivando habilidades criativas nas tecnologias da computação
- Estabelecendo perspectivas amplas em uma sociedade orientada para a informação
- Desenvolvendo inteligência e sensibilidade igualmente

Tradição e resultados

Fundadora e presidente
Yasuko Hasegawa

Bacharel de Ciências em Física e Astronomia pela Faculdade de Ciências da Universidade de Quioto (a primeira mulher graduada)
Concluiu o Curso de Doutorado em Ciência pela Universidade de Quioto
Primeira a utilizar computador para pesquisa em astrofísica
Cientista visitante na Universidade Estadual da Pensilvânia, EUA
Premiada pelos Ministérios da Educação (ou órgãos afins) da Tailândia, Gana, Sri Lanka e Peru.
Agraciada com o Prêmio pela Cooperação Internacional da União Internacional de Telecomunicações em 2006
Recebeu homenagem da Sociedade de Processamento de Informações do Japão em 2011

A Kyoto Computer Gakuin (KCG) foi estabelecida em 1963, tornando-se a primeira instituição de treinamento em computação no Japão.
Desde então a KCG tem desempenhado um papel constante na vanguarda de cada época.

O Espírito Pioneiro da KCG.

A Kyoto Computer Gakuin (KCG) foi estabelecida em 1963, no despontar da era dos computadores no Japão, graças a um desejo veemente de criar uma nova era. A KCG foi estabelecida por um grupo do Departamento (atualmente Divisão) de Física e Astronomia da Faculdade de Pós-Graduação de Ciências da Universidade de Quioto como a primeira instituição japonesa dedicada à educação em computação. Naqueles tempos, cursos de informática não existiam nas universidades japonesas. A nova escola assumiu a missão de "desenvolver engenheiros de processamento de informação repletos de criatividade para atender às necessidades da nossa época".
Dos anos 1970 até o início dos anos 1980, a KCG introduziu uma série de computadores de médio e grande porte, a vanguarda dos computadores de então, tornando-os disponíveis gratuitamente aos alunos para fins de treinamento. Naquela época era praticamente inédito para uma escola fornecer aos estudantes poder de computação em tal escala para fins de treinamento, e a medida tornou-se alvo de inveja de outras universidades. Embora o prédio da escola fosse pouco mais que um bloco de salas, a KCG demonstrou ser fiel à sua filosofia educacional de proporcionar aos estudantes o ambiente educacional mais avançado disponível em cada época. Hoje a KCG continua a manter o espírito pioneiro de sua fundação. Em 2004, a instituição abriu a Faculdade de Quioto de Pós-Graduação em Informática (KCGI), a primeira escola de pós-graduação do Japão dedicada à TI.
Até hoje a KCG já graduou mais de 50 mil alunos. Esses alunos graduados, dotados do espírito pioneiro que cultivaram na KCG, estão sempre encarando novos desafios de forma contínua ao redor do mundo. A KCG se orgulha do seu legado de mais de 60 anos de tradição e resultados. Agora a tarefa de construir o futuro cabe a você.

Diretor do Campus Kyoto Ekimae
Yoichi Terashita

Graduado pela Faculdade de Ciências da Universidade de Quioto. Estudou nos Estados Unidos como bolsista Fulbright. Obteve os títulos de Mestre em Ciências e Doutor em Filosofia pela Universidade de Iowa, com especialização em Astronomia Física. Professor na Universidade de Iowa. Ocupou cargos consecutivos como pesquisador na Universidade Estadual da Pensilvânia. Professor emérito do Instituto de Tecnologia de Kanazawa. Ex-especialista em informática temporário na Agência de Cooperação Internacional do Japão (JICA). Ex-diretor do Campus Rakuhoku da KCG. Atualmente também trabalha como vice-diretor da KCGI, responsável por cursos na área de base de dados.

A KCG é uma instituição educacional abrangente na área de TI. O currículo de TI que nós oferecemos cobre todas as áreas de TI das quais a sociedade precisa: de TI teórica a TI aplicada; de hardware a software; e de TI como tecnologia a TI como cultura. Nosso corpo docente, formado por profissionais de grande talento em TI, está equipado com os mais recentes materiais de treinamento prático a fim de implementar esse currículo com a maior eficácia possível.
Eu espero que seus sonhos se tornem realidade na nossa instituição.

Diretor do Campus Kamogawa
Shozo Naito

Bacharel em Engenharia pela Universidade de Quioto. Mestre em Engenharia, tendo concluído o mestrado na Universidade de Quioto com especialização em Engenharia Matemática. Ex-diretor de pesquisa do Laboratório de Plataformas de Distribuição de Informação da Nippon Telegraph and Telephone Corporation (NTT). Ex-secretário do Comitê de Pesquisa de Internet no Instituto de Engenheiros de Eletrônica, Informação e Comunicação do Japão (IEICE). Ex-conselheiro e professor da Agência de Segurança da Informação da Coreia do Sul (KISA). Professor na KCGI.

Eu não tenho dúvida nenhuma de que a TI continuará a avançar, nem de que a carência da sociedade por especialistas (engenheiros) em TI crescerá a passos largos. Na área de TI, onde novas tecnologias continuam a surgir em rápida sucessão, é essencial manter nossos conhecimentos atualizados. Por esse motivo, pessoas com sede de aprendizado estão em alta demanda.
Eu espero que, por meio dos seus estudos e sua vida de estudante na KCG, você possa adquirir as forças necessárias para assumir o controle de uma nova era. Nós do corpo docente estamos aqui para oferecer suporte a suas iniciativas; por isso eu instigo todos a fazerem o seu melhor.

Diretor do Campus Rakuhoku
Hong Seung Ko

Bacharel em Engenharia pela Universidade de Dongguk, Coreia do Sul. Doutor em Engenharia pela Universidade de Quioto, tendo concluído o doutorado com especialização em Engenharia Numérica. Ex-diretor de informação do Escritório de Planejamento Estratégico no Departamento de Estratégia de Informação da Samsung Electronics Co., Ltd., Coreia do Sul. Ex-presidente e diretor da Harmony Navigation Co., Ltd. Ex-conselheiro e professor na KISA. Presidente da Sociedade de Informática Aplicada do Japão (NAIS). Membro especial do comitê da Sociedade CALS/EC na Coreia do Sul. Ex-conselheiro da Província Autônoma Especial de Jeju. Membro do Comitê Consultivo para Promoção de Propriedade Intelectual de Jeju. Primeiro membro vitalício da Associação de Pesquisa EC da Coreia do Sul. Professor na KCGI.

A KCG é um foro para estudar a TI da qual a sociedade necessita em todas as áreas. Nós despendemos toda nossa energia para oferecer aos alunos um fundamento sólido em TI. Além disso, buscamos desenvolver pessoas capazes e que possam desempenhar papéis valiosos na tecnologia relacionada à ciência de dados e em uma variedade de ambientes de negócios.
A KCG está determinada a contribuir de forma ativa para desenvolver o pessoal que será imprescindível ao crescimento sustentável de empresas em áreas de mudanças tão rápidas como Ciência de Dados e IA, e na Quarta Revolução Industrial.

Principais recursos da KCG

Nossos graduados estão na vanguarda! Com 20 cursos em cinco departamentos, você pode estudar de forma tão aprofundada quanto quiser.

Muitos estudantes estrangeiros de diferentes países estudam na KCG!

- **O primeiro instituto dedicado ao aprendizado de computação fundado no Japão**
- **Uma história de mais de seis décadas, com mais de 50 mil graduados**

- **Com 20 cursos em cinco departamentos, você pode estudar praticamente qualquer área da TI.**
- **Estudar em Quioto, a antiga capital do Japão e uma cidade universitária, é uma experiência incomparável.**

- **Equipamento de ponta cria um ambiente de aprendizado excepcional.**

- **Uma postura de aceitação abrangente acolhe diversos estudantes do mundo inteiro.**
- **Parcerias com mais de cem instituições de ensino mundialmente**

- **Cursos dedicados a estudantes estrangeiros oferecem oportunidades para o aprendizado de japonês.**
- **Uma vasta gama de programas está disponível para estudantes estrangeiros com isenção ou redução de anuidades e outros gastos.**

- **Equipe de apoio exclusiva facilita a vida acadêmica e cotidiana dos estudantes estrangeiros.**
- **A KCG se encarrega de buscar acomodações.**

- **Uma vasta gama de programas de bolsas exclusivos da KCG**
- **Estudantes de intercâmbio podem conhecer uns aos outros por meio de um cronograma completo de encontros de intercâmbio e reuniões informais.**

- **Apoio abrangente à busca de emprego, com um histórico de sucesso imbatível**
- **Muitos estudantes estrangeiros avançam para nossa instituição irmã, KCGI, para estudarem TI e administração.**

- **Estudantes interessados podem frequentar nossa instituição irmã, o Centro de Treinamento de Língua Japonesa de Quioto, para estudarem japonês antes de seu ingresso.**

Educação na KCG

Uma educação na KCG oferece recursos únicos que você não pode obter em outras instituições. Em vez de seguir o padrão convencional de transferência unilateral de informação do professor aos alunos, a KCG respeita a individualidade de cada estudante, respondendo detalhadamente a solicitações pessoais por meio de repetidos testes e ajustes dos métodos didáticos, e fornecendo instalações educacionais de ponta. A KCG ajuda alunos ambiciosos a seguirem ao máximo os seus sonhos.

◆ Um currículo prático com desenvolvimento de personalidade excepcional

Aulas ligadas diretamente ao mundo real, orientadas por líderes de cada área, desenvolvem pessoas realmente capazes.

■ Pessoas capazes de desempenhar papéis ativos no futuro

Desempenhar um papel ativo na sociedade exige muito mais que apenas adquirir um acervo de técnicas e conhecimentos. Exige ainda a capacidade efetiva de aplicar o conteúdo aprendido de forma eficaz e de associá-lo a problemas do mundo real. Na KCG, nós oferecemos um currículo de treinamento prático in loco que reflete as necessidades da indústria, concedendo aos graduados o impulso necessário para suas futuras carreiras. Nossos professores são profissionais líderes e com experiência prática empresarial, incluindo experiência em grandes fabricantes de eletrônicos e em desenvolvedoras de jogos. Com base nessa experiência na vida real, os instrutores oferecem educação prática adequada às necessidades do mundo de negócios da atualidade. Muitos professores também são membros do corpo docente da KCGI, a primeira instituição de pós-graduação profissional do Japão dedicada a desenvolver profissionais de TI.

■ Estude de acordo com suas próprias metas e sonhos

Na KCG nós adotamos um sistema eletivo com um currículo amplo, a partir do qual você pode selecionar exatamente os cursos que atendem às suas necessidades. Dessa forma você pode dedicar-se aos estudos mais adequados aos seus próprios interesses e experiência. Você pode até frequentar mais cursos do que o necessário para graduar-se (incluindo cursos em faculdades e departamentos distintos), ampliando o escopo de sua pesquisa intelectual. O currículo orienta os alunos gradualmente dos fundamentos até técnicas e conhecimentos avançados, para que mesmo aqueles inexperientes em computação possam estudar confiantes.

◆ Desenvolva habilidades bem balanceadas pelo estudo de projetos

O formato de seminários fortalece suas habilidades técnicas e de busca de emprego simultaneamente.

No formato de seminários, os alunos dedicam-se a estudos de projetos a cada ano letivo. Desse modo as habilidades e conhecimentos adquiridos em cada curso complementam e reforçam uns aos outros, permitindo o desenvolvimento de um conjunto de habilidades balanceado que pode ser aplicado e colocado em prática prontamente. Em vez de apenas estudarem um problema, os alunos trabalham em grupos para definir metas, planejar, projetar, fabricar e enfim apresentar um projeto, criando obras de proporções ambiciosas e de um alto padrão de qualidade.
A capacidade técnica é vital no mundo dos negócios atual, mas não é suficiente. Profissionais modernos precisam de habilidades de trabalho em equipe, liderança, comunicação interpessoal, gestão de tempo e apresentação, entre outras. Ao fornecer experiência constante com trabalhos em grupo, os estudos de projetos permitem que estudantes adquiram esses conjuntos de habilidades naturalmente. Os tópicos definidos para os projetos aumentam de dificuldade a cada ano letivo, começando com tarefas rudimentares e avançando até empreendimentos bastante sofisticados, de modo que, ao graduar-se, você poderá sentir a amplitude e profundidade dos talentos práticos que adquiriu. O estudo de projetos no seu último ano será o ponto culminante dos seus estudos até esse momento, constituindo seu trabalho de conclusão.
Trabalhos excepcionais criados em estudos de projetos são divulgados e condecorados na KCG Awards: Apresentações de Projetos Estudantis, realizada em fevereiro de cada ano.

◆ Abordagem plena de e-learning para satisfazer as ambições de aprendizado dos alunos

Estude no seu próprio ritmo, livre de restrições de tempo e local.

■ Estúdios de e-Learning de ponta

O Anexo do Campus Kyoto Ekimae é equipado com um estúdio de transmissão de e-Learning que conta com equipamentos de última geração, incluindo um sistema de aula remota para conteúdo ao vivo e um sistema de gravação de aulas para conteúdo pré-gravado.

Usando esse estúdio de e-Learning como base, a KCG permite ao corpo docente produzir e distribuir o conteúdo mais atualizado de e-Learning com excelente qualidade de transmissão. O sistema também garante aos estudantes acesso a oportunidades de aprendizado diversificadas.

■ Suporte 24 horas pelo KING-LMS, um sistema de gestão de aprendizado de ponta

No mundo atual de acesso dominante à internet, é tão fácil acessar informações ao redor do mundo instantaneamente que já tomamos essa capacidade como certa. Antecipando esse acontecimento, a KCG foi uma das primeiras instituições de ensino do Japão a implementar um sistema de gestão de aprendizado (LMS, em inglês) exclusivo.
Usando esse sistema, os estudantes podem estudar qualquer conteúdo desejado livre e facilmente, onde quer que estejam e a qualquer hora, por meio de um PC ou smartphone.

Aprendendo com o KING-LMS	● Os estudantes podem acessar sua página individual na forma de materiais de classe digitalizados. Eles poderão aprender a qualquer hora a partir da Internet, não apenas da escola, mas também de suas casas e outros locais. ● Permite que os estudantes possam prever ou rever o material, submeter tarefas e comunicar-se com outros alunos e professores pelo BBS (quadro de mensagens) para perguntar questões e compartilhar opiniões. ● Se os alunos quiserem, eles podem estudar por si mesmos disciplinas abertas por outros departamentos para satisfazerem seus interesses ou necessidades. ● Através do KING-LMS, os estudantes podem também ver anúncios da escola. O conteúdo pode ser automaticamente enviado para seus celulares.

KING Network	Na KCG, todos os computadores usados pelos alunos são parte da KCG Information Network Galaxy (KING), que os conecta diretamente à internet via um circuito de fibra ótica dedicado.

Site de alunos exclusivo	KING-LMS, um site exclusivo para alunos da KCG, sempre oferece as informações mais recentes sobre aulas, buscas de emprego e carreiras. Os estudantes podem conferir informações importantes para suas vidas diárias em qualquer lugar e a qualquer momento. O acesso por smartphone também está disponível.

◆ Um sistema abrangente de apoio à busca de emprego

Atingindo o apoio ideal com um sistema de duplo aconselhamento e TI.

■ Escassez de pessoal de TI sustenta um mercado de trabalho forte mesmo durante a pandemia

A pandemia de Covid-19 tornou o mercado de trabalho incerto para muitos que buscam emprego. Para alunos e graduados da KCG, contudo, as condições de busca de emprego permaneceram estáveis. Isso porque, além de haver uma escassez crônica de pessoal de TI no Japão — sobretudo de pessoal de TI avançada —, os alunos da KCG se beneficiam com o aprendizado de habilidades de ponta perfeitamente adequadas às necessidades atuais da sociedade. Em meio às mudanças violentas ocasionadas pela pandemia, uma gama cada vez maior de áreas vem reagindo por meio da aplicação de TI, seja ao introduzir o trabalho remoto ou conduzir eventos online. Graduados da KCG são exatamente os tipos de pessoas que os negócios de hoje necessitam.

■ Papéis ativos em uma vasta gama de áreas e indústrias

Hoje é quase impossível imaginar o mundo dos negócios sem TI. Conhecimento sobre computadores tornou-se essencial não apenas na indústria de computação em si, mas em praticamente toda área de negócios. Em empresas de áreas tão variadas quanto manufatura, varejo, finanças, construção e mídia, pessoal com habilidades e conhecimentos relacionados à computação está em demanda constante. As áreas nas quais os graduados da KCG podem desempenhar papéis ativos são de fato ilimitadas.

■ Orientação individual cuidadosa possibilita a experiência ideal de busca de emprego

Atingir uma experiência de busca de emprego com a qual os alunos e graduados possam ficar satisfeitos exige os conselheiros adequados. Com essa perspectiva, os instrutores e os conselheiros do Centro de Carreira da KCG agem de forma coordenada, analisando as características e necessidades dos estudantes para apoiar cada um com conselhos vitais sobre busca de emprego. São realizadas repetidas entrevistas desde o primeiro ano letivo, para fornecer a cada aluno orientação cuidadosa na seleção de um caminho de carreira, de metas acadêmicas e mais. Os funcionários do Centro de Carreira estão disponíveis para oferecerem conselhos sobre carreira a qualquer momento. A característica distintiva dos serviços de orientação profissional e busca de emprego da KCG é sua atenção minuciosa às necessidades mais detalhadas de cada indivíduo.

Cor do grupo KCG

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin

Azul KCG (Cor símbolo do Instituto de Computação Quioto (KCG : Kyoto Computer Gakuin) e do Grupo KCG)

Em razão de todos os membros originais do KCG em sua fundação serem graduados e graduandos da Universidade de Quioto, a cor do KCG e do grupo KCG foi selecionada com base na cor da Universidade de Quioto, que era azul escuro. A cor começou a ser usada a partir de 1970, sendo definida como "Azul KCG" em seu 35º aniversário, em 1998.

kcg.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

Vermelho KCG (Cor da Faculdade de Quioto de Pós-Graduação em Informática (KCGI, em inglês))

Além da administração escolar, Shigeo Hasegawa, fundador do grupo KCG, estudou novamente em anos mais recentes na Universidade de Harvard para desafiar os estudos que não pôde fazer quando era jovem. Ele alugou um apartamento em Boston e teve aulas de literatura e filosofia com estudantes jovens. Com base no escarlate, a cor da Universidade de Harvard, onde o fundador obteve seus conhecimentos, a cor escolhida para a KCGI foi o Vermelho KCG, contrastando com o Azul KCG. Isso representa uma postura de desafio e aprendizado de novas coisas de modo empreendedor, independente da idade ou sexo.

kcg.edu
Kyoto Japanese Language Training Center

Verde KCG (Cor do Centro de Treinamento de Língua Japonesa de Quioto (KJLTC, em inglês))

Para os estudantes internacionais, o Centro é a porta de entrada para o grupo KCG. É um estabelecimento de ensino da língua japonesa, certificado pelo Ministério da Justiça e designado como currículo de educação preparatório pelo Ministério da Educação, Cultura, Esportes, Ciência e Tecnologia. A partir da imagem da terra e dos sete continentes, a cor verde foi selecionada como cor oficial, contrastando com o Azul KCG e o Vermelho KCG mencionados acima.

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin Automobile School

Laranja KCG (cor da Escola Automotiva de Quioto (KCGM, em inglês))

A cor da Escola Automotiva da Kyoto Computer Gakuin foi decidida em 2013, quando a escola ingressou no seio do Grupo KCG. A cor laranja projeta uma imagem dinâmica e positiva, mas também é usada para aumentar a visibilidade e garantir a segurança. Dessa forma ela simboliza a busca pela segurança na sociedade automotiva atual, bem como os esforços vigorosos dos estudantes para superarem dificuldades.

Equipamento de Última Geração

Saiba mais

Um conjunto de equipamentos que outras instituições não podem igualar
Temos 700 computadores de última geração

Na KCG fazemos todos os esforços para cumprir nossa máxima prioridade: criar um ambiente no qual estudantes possam estudar livremente as tecnologias mais avançadas. Para nós, qualidade de educação é tudo. Mesmo nos dias atuais, em que nossa faculdade experimenta um rápido crescimento, nossa dedicação a essa filosofia educacional continua firme como sempre.

Sala de Estudos Práticos de Desenvolvimento de Jogos

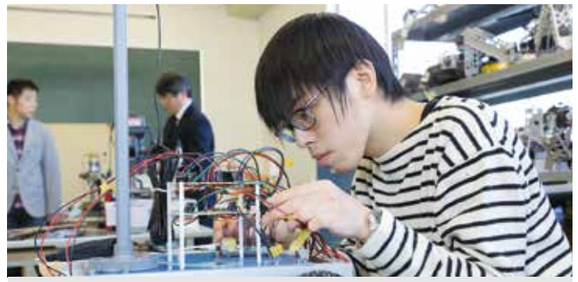
Sala de Estudos Práticos de Programação

Sala de Estudos Práticos de Redes

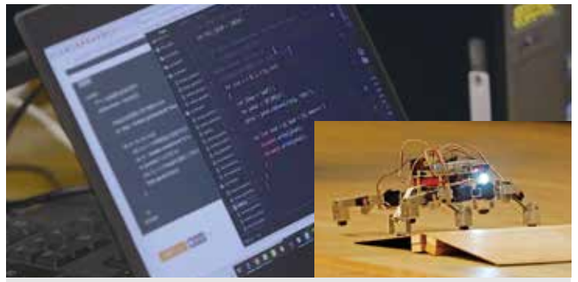
Sala de Estudos Práticos de Bases de Dados

Laboratório de Desenvolvimento de Aplicativos para Mac

Sala de Estudos Práticos de Mecatrônica

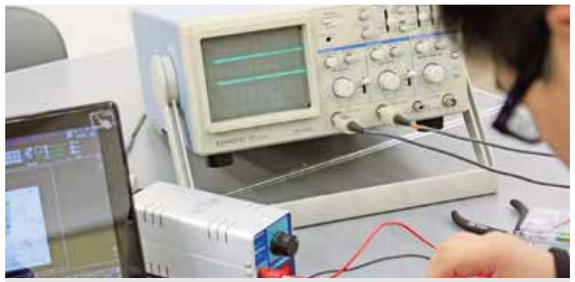


Laboratório de Design para Mac



Sala de Estudos Práticos de Programação para Engenharia/CAD

Laboratório de Efeitos Especiais e Anime



Sala de Estudos Práticos de Produção de Circuitos Elétricos e Eletrônicos

Sala de Estudos Práticos de Produção de CG 3D

Espaço de Estudos Práticos de Controle Automotivo

Aulas altamente flexíveis

Grande Saguão

Estúdio de e-Learning

Estação de Informações

Estúdio de Gravação

Lounge para Estudantes

KCG AWARDS

Apresentações de Projetos Estudantis

Saiba mais

◆ Nossos graduados estão de fato na vanguarda. A KCG Awards comprova isso.

Todos os anos a KCG realiza a KCG Awards: Apresentações de Projetos Estudantis. Nesse evento anual, os alunos anunciam os resultados de seus projetos ao longo do ano, incluindo suas obras-primas: os projetos de graduação. Dentre esses projetos estudantis, os trabalhos de maior destaque são selecionados e condecorados com um Prêmio de Excelência em uma apresentação pública. Muitos projetos mostram-se prontos para comercialização imediata, conquistando a ovação do mundo acadêmico e do mundo dos negócios.

◆ Estudantes internacionais também participam com entusiasmo, inclusive ganhando o Prêmio de Melhor Projeto e o Prêmio de Excelência.

A cada ano os estudantes internacionais participam com entusiasmo da KCG Awards: Apresentações de Projetos Estudantis. Em 2019, Lyu Langbiao da China cursou Introdução ao Desenvolvimento de Jogos e, com colega do Japão, criou o jogo Haptic Game: Magic Folders, vencedor do Prêmio de Melhor Projeto. Em 2021, Nguyen Tan Manh, estudante vietnamita cursando Engenharia da Informação, brilhou ao ganhar o Prêmio de Excelência, também em parceria com colega do Japão, por criar um aspirador de pó robótico.

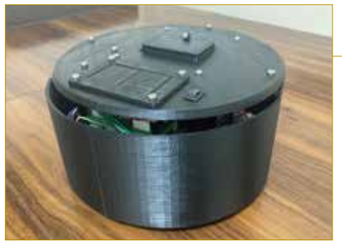
KCG AWARDS 2019 Prêmio de Melhor Projeto

Haptic Game: Magic Folders

Programa Fundamental de Desenvolvimento de Jogos Digitais **Lyu Langbiao, Tsubasa Ueda**

Este jogo é um tanto similar ao jogo de Twister, porém usando um controle de fliperama e ligado a um sistema de "síntese de magias", para que os jogadores se enfrentem em uma batalha tanto física quanto mental.

Neste jogo de tiro jogador-contra-jogador baseado em um novo conceito com síntese de magias, os jogadores utilizam uma jogabilidade única para sintetizar feitiços uns contra os outros em tempo real. Embora seja fácil aprender a jogar, a ação de combate bem desenvolvida logo torna-se complexa.



Aspirador de pó robótico

KCG AWARDS 2021 Prêmio de Excelência

Programa de Engenharia da Informação

Nguyen Tan Manh, Kaoru Araki

Este aspirador de pó robótico limpa cômodos automaticamente. O painel de controle superior é usado para iniciar e encerrar a limpeza. O robô pode ser operado remotamente a partir de um smartphone usando o recurso de Wi-Fi.

KCG AWARDS 2024 Prêmio de Melhor Projeto

Cycle Safety Computer

Jogos Digitais & Entretenimento

Iwahori, Takahashi, Ikoma, Tanabe

Este dispositivo é acoplado a uma bicicleta. A unidade do guidão contém um microcontrolador CSC e um monitor, ao passo que o quadro da bicicleta é equipado com um sensor de ultrassom. O monitor exibe não apenas a velocidade e dados climáticos, por exemplo, mas também serve para alertar o ciclista, por meio de LEDs e som, sobre veículos se aproximando pela retaguarda.

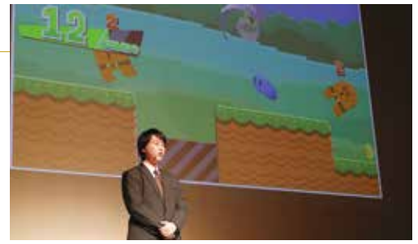
KCG AWARDS 2024 Prêmio de Excelência

Yusha Mini

Jogos Digitais & Entretenimento **Yamanaka, Murayama, Ichikawa**

Engenharia de Sistemas Embutidos **Tan**

A operação intuitiva faz deste um jogo de ação muito divertido. Ao atacar o inimigo continuamente, os jogadores criam sequências de ataque e fortalecem o herói, Yusha. Os jogadores também podem rechaçar e perseguir inimigos derrotados para adquirir buffs. Quando Yusha se torna forte o bastante depois de atingir uma grande quantidade de combos e buffs, ele passa a poder derrotar inimigos de forma instantânea, criando uma sensação de poder indescritível.

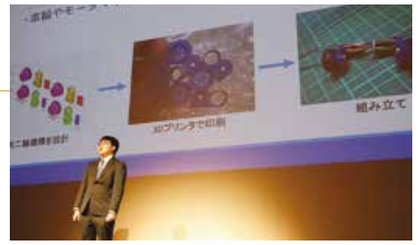


KCG AWARDS 2024 Prêmio de Excelência

Desenvolvimento de Micromouse (Luz Azul)

Engenharia de Sistemas Embutidos **Hayashi**

Nós criamos um robô competitivo chamado de Micromouse. Depois que ensinamos as coordenadas de um objetivo ao robô, ele se move de forma autônoma até lá, resolvendo um labirinto conforme avança. O Micromouse foi criado como tarefa para aplicar e colocar em prática o conhecimento e as técnicas aprendidas até então.



KCG AWARDS 2024 Prêmio de Excelência

Blackbird

Ciências da Computação

Isobe, Yamada, Sugiyama, Doi, Obara

Este aplicativo foi construído na tentativa de criar o serviço de mídia social ideal. Em vista da natureza das mídias sociais, Blackbird foi projetado com medidas de segurança rígidas para garantir um alto nível de proteção. Do lado do servidor ele foi desenvolvido utilizando Django REST Framework, um framework para ambientes Python. Já do lado front-end, o aplicativo para o cliente foi desenvolvido utilizando JavaScript e React.

KCG AWARDS 2024 Prêmio de Excelência

Dirty Planet

Jogos Digitais & Entretenimento

Usui, Matsuda, Hattori, Mori, Fujita

Dirty Planet é um jogo de aventura e tiro 3D para até quatro jogadores baseado no conceito de ataque, defesa e conflito, podendo ser jogado usando de forma livre o poder da imaginação. Os jogadores são médicos que tratam uma doença interestelar eliminando a poluição responsável por causá-la. O objetivo é atingir o núcleo mais interno na última fase e purificá-lo para completar o desafio.

KCG AWARDS 2024 Prêmio de Excelência

Boozer

Ciências da Computação

Kikuzaki, Iwasaki, Ogawa, Okamoto

Este aplicativo para a web apoia aspirantes a mixólogos na criação de coquetéis simples. Os usuários podem pesquisar coquetéis de forma inversa ao especificarem vários parâmetros, tais como ingredientes, cores, teor de álcool e sabor, para encontrar facilmente uma receita do seu agrado. O aplicativo utiliza realidade aumentada para desenhar marcas de gradação na superfície de qualquer copo, de modo que os usuários possam preparar seus coquetéis sem medir os ingredientes.

Jogos e Animes

A KCG participa de uma ampla gama de eventos de jogos e animes!

Jogos de videogame e animes japoneses são criados com elevado nível técnico, conquistando o amor e admiração de fãs ao redor do mundo. Na KCG nós oferecemos cursos sobre a produção de jogos e animes. A KCG participa com entusiasmo de uma ampla gama de eventos relacionados, aumentando o nível de habilidade e realização dos estudantes. Os eventos listados aqui são apenas uma amostra das muitas feiras comerciais e torneios das quais a KCG participa.

O Unreal Fest West anual

A cada ano a KCG organiza o Unreal Fest West, uma reunião de estudo oficial de grande porte patrocinada pela filial japonesa da Epic Games, Inc., desenvolvedora da Unreal Engine (UE). Os professores e inúmeros alunos da KCG trabalham juntos para fazer do evento um sucesso. Na KCG nós oferecemos aulas sobre como criar jogos usando a UE; portanto participar do Unreal Fest West garante aos alunos uma oportunidade de aperfeiçoarem suas habilidades e conhecimentos. Nós também colaboramos na apresentação de seminários interativos de UE.

Patrocinando a KYOMAF para compartilhar a cultura popular de Quioto com o mundo

O Grupo KCG tem orgulho de patrocinar a Feira de Mangá e Anime Internacional de Quioto (KYOMAF, em inglês), que é organizada em Quioto a cada outono. Na realização desse evento, a KCG investe esforços para levar a cultura popular de Quioto a uma maior audiência. A cada ano, milhares de fãs de mangá e anime vindos de todas as partes do Japão se reúnem na KYOMAF, com alguns formando longas filas no quiosque da KCG. Durante a pandemia de Covid-19, animadores profissionais fizeram streaming de demonstrações de arte digital online e apresentaram aulas ao vivo explicando o processo de criação de animes.

Altos níveis de participação no Unity Dojo Kyoto Special

A game engine Unity é usada no desenvolvimento de jogos muito populares como Fate/Grand Order, Pokémon GO e Super Mario Run. A KCG organizou o Unity Dojo Kyoto Special — uma reunião de estudo de grande porte focada na Unity — no seu Campus Kyoto Ekimae, contando com a participação de centenas de estudantes. A patrocinadora, Cloud Creative Studios, Inc., é uma desenvolvedora de jogos que contrata inúmeros graduados da KCG; muitos dos apresentadores e atendentes de quiosques de experiência de jogo em VR do evento deste ano foram egressos da KCG.

Saiba mais

Kyocotan é a mascote oficial da KCG. A mascote é desenhada em uma grande variedade de estilos e formatos pelos alunos e professores da KCG, bem como por criadores profissionais. É possível ver a Kyocotan em muitos eventos diferentes, incluindo a KYOMAF.

Museu do Computador da KCG

Certificado como o Primeiro Museu Satélite de Computadores Históricos pela Sociedade Japonesa do Processamento de Informação

Sobre o Museu do Computador da KCG

Em 1963, alunos pesquisadores da Universidade de Quioto formaram um grupo de estudo sobre computadores para o IBM 709/7090 e organizaram workshops. Na época, o departamento de sistema de informação ainda não existia nas universidades japonesas.
Desde então, o Instituto de Computação Quioto (KCG : Kyoto Computer Gakuin), primeira instituição educacional computacional do Japão, tem formado graduados distintos, grandes contribuidores para a fundação da indústria da informação no Japão. Gostaríamos de apresentar nossos computadores, os mesmos que foram usados para nossa formação computacional e de um grande valor cultural. Muitos desses preciosos aparelhos, incluindo aqueles certificados como "Patrimônio da Tecnologia do Processamento de Informação" pela Sociedade do Processamento de Informação do Japão, estão preservados no Museu do Computador da KCG.
O Museu foi certificado como o primeiro "Museu Satélite de Computadores Históricos" do Japão.

Patrimônio da tecnologia de processamento da informação TOSBAC-3400
(Autorizado em 2 de março de 2009)

Patrimônio da tecnologia de processamento da informação OKITAC-4300 System
(Autorizado em 2 de março de 2009)

Patrimônio da tecnologia de processamento da informação NEAC-2206
(Autorizado em 2 de março de 2011)

Patrimônio da tecnologia de processamento da informação NEAC System 100
(Autorizado em 6 de março de 2012)

Patrimônio da tecnologia de processamento da informação MZ-80K
(Autorizado em 6 de março de 2013)

Patrimônio da tecnologia de processamento da informação PDP 8/I
(Autorizado em 17 de março de 2015)

Patrimônio da tecnologia de processamento da informação TOSBAC-1100D
(Autorizado em 10 de março de 2016)

IInstituto de Pesquisa Física e Química (Riken), Fujitsu Limited "Computador K"

Aulas ministradas por profissionais das linhas de frente do mundo dos negócios

Diretor Representante da Crypton Future Media, Inc., produtora de Hatsune Miku

Professor da Faculdade de Quioto de Pós-Graduação em Informática

Hiroyuki Itoh

Com o nome derivado da frase japonesa "mirai kara kita hajimete no oto" ("o primeiro som do futuro"), Hatsune Miku é uma ídolo virtual que canta com uma voz sintética quando um usuário insere letras e melodia em um computador. Ela tem realizado apresentações não apenas no Japão, mas também em outros países, conquistando os corações da multidão de fãs. Hiroyuki Ito, diretor representante da Crypton Future Media Inc., companhia criadora do software da voz sintética de Hatsune Miku e sucesso do momento, juntou-se ao KCGI como professor.

Prof. Ito, que continua a desenvolver o software capaz de produzir vozes computadorizadas, gostaria de transmitir a seguinte mensagem para jovens que desejam ser líderes na indústria de TI do futuro. "A fronteira da revolução da informação em que estamos imersos é vasta e sem limites. As possibilidades de seu futuro se proliferam infinitamente diante de você. Peço que se dedique a seus estudos com este conceito firme em mente."

Nós entrevistamos o professor Ito.

O professor Hiroyuki Ito, da KCGI, fala de modo apaixonado ao recordar o desenvolvimento de Hatsune Miku, um banco de vozes do software Vocaloid (Grande Salão do Campus Ekimae, KCG)

A Crypton Future Media não é nem uma empresa de jogos, nem de animação. Apesar de estarmos envolvidos com música, também não é uma gravadora. Pelo fato de termos transformado a música computadorizada de um hobby em um negócio, penso que somos "vendedores de som". Hatsune Miku foi inicialmente posta à venda em agosto de 2007, mas acredito que o software tornou-se uma chance para as pessoas se envolverem com uma atividade criativa.

Diz-se que a humanidade passou por três revoluções no passado. A primeira foi a agrícola. Nessa fase, os seres humanos, forçados à vida nômade em face de sua dependência de caça, começaram a produzir comida sistematicamente, e tornaram-se capazes de armazená-la e fixar-se em assentamentos. A partir daí, sociedade e estados foram formados, juntamente com o surgimento da desigualdade de renda.

Pode-se dizer que o desenvolvimento daeconomia também se tornou causa de guerras. A segunda revolução foi a industrial. Forças motoras foram descobertas e o avanço das inovações, como a habilidade de criar itens idênticos eficientemente, deram origem à produção e consumo em massa. Esse desenvolvimento revolucionou o comércio e as transições econômicas, ajudando no vasto crescimento da renda. Essa revolução provocou uma "explosão populacional." Na era da alta taxa de natalidade e mortalidade que antecedeu a revolução industrial, a população humana era virtualmente fixa. Flutuações da renda em sociedade eramtão mínimas que sofreram um forte impactocom a revolução, crescendo rapidamente.

A terceira revolução é a da informação, dando valor à TI na forma da internet. Antes dela, os meios de transmissão da informação eram limitados e monopolistas. As fontes de informação incluíam mídias como empresas de jornal, televisão, estações de rádio e editoras. Mas quando esses grupos despachavam a informação, era sempre acompanhada de custos significativos de instalações e força humana. Além disso, a informação na época era de baixo volume e unidirecional. Contudo, o surgimento da Internet revolucionou a informação.

O modo como a informação era transmitida mudou consideravelmente. Agora ela é uma presença extremamente próxima, aparecendo na palma de nossas mãos, mesas e bolsos. A informação passou a ser digitalizada, na forma de notícias, filmes e música, assim como inteiramente informatizada, tornando possível transmiti-la facilmente e armazená-la online. A vida e o trabalho acabaram se tornando muitíssimo convenientes, divertidos e confortáveis. Em um instante você pode acessar e assistir seus vídeos e mídias favoritos. Essa informação possibilitou a qualquer um compartilhar fácil e instantaneamente dados a respeito de si mesmos com o mundo através do Facebook, X e blogs, incluindo neles as mínimas novidades pessoais.

Acredito, contudo, que ainda estamos meramente experimentando o prelúdio de mudanças que ainda vão ocorrer em face da revolução da informação. As revoluções agrícolas e industriais trouxeram sérias mudanças ao modo como os seres humanos viviam. As provocadas pela presente revolução ainda não alcançaram todo seu potencial. Este é apenas um período de transição. As reais ainda estão por vir. Penso que veremos transformações dramáticas no estilo de vida das pessoas no mundo daqui a 20 ou 30 anos. Não sei, contudo, de que tipo serão. O modo como ocorrerão foi confiado a nós, e, principalmente, aos jovens que irão carregar a próxima geração nas costas.

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

Com 20 cursos em 5 departamentos, não existem limites para até onde suas ambições podem levá-lo

Graduados de um programa de quatro anos recebem um **Diploma Técnico Avançado.**

Os estudantes que satisfizerem certas condições e houverem completado um programa de quatro anos de treinamento especializado em uma escola vocacional avançada recebem um "diploma avançado" (kodo senmonshi) do Ministério da Educação, Cultura, Esportes, Ciência e Tecnologia (MEXT). Detentores de um diploma avançado são reconhecidos pela sociedade como possuidores de conhecimentos e habilidades em uma área especializada, e o título é em muitos casos equivalente ou superior ao de bacharelado universitário. Na KCG, cursos de programas de quatro anos que oferecem um diploma avançado são oferecidos nos departamentos A, B, C, D e E. Quando você completa o programa de quatro anos, tem a opção de ingressar em uma escola de pós-graduação. Muitos graduados da KCG matriculam-se na KCGI, uma instituição parceira do Grupo KCG.

Programas de quatro anos em cinco departamentos são certificados como **Programas Especializados Ocupacionais Práticos.**

Com o objetivo de "sustentar e melhorar o nível de educação vocacional em programas especializados em escolas especializadas", o MEXT introduziu os "programas especializados ocupacionais práticos". Programas especializados ocupacionais práticos são compostos de cursos e programas educacionais em parceria com empresas e organizações. Para obter certificação, os alunos devem treinar e adquirir habilidades em locais de trabalho parceiros. Na KCG, programas de quatro anos em cinco departamentos estão certificados como programas especializados ocupacionais práticos. Esses programas oferecem educação prática e especializada em parceria com empresas e profissionais atualmente em atividade nas linhas de frente da indústria. A KCG planeja fazer preparativos para receber certificação para outros departamentos futuramente.

A — Art & Design
Arte & Design

Una-se à vanguarda dos artistas digitais.

Programa de Informática em Arte e Design Curso de Informática em Arte e Design / Curso de Mangá e Anime	4 anos	16
Programa de Arte e Design	3 anos	
Programa de Mangá e Anime	3 anos	
Programa Fundamental de Arte e Design Curso de Arte e Design / Curso de Mangá e Anime	2 anos	

B — Business & Management
Negócios & Admnistração

Chegue à dianteira do mundo dos negócios através da TI.

Programa de Informática em Negócios & Administração Curso de Informação de Gestão / Curso de Ciências de Dados	4 anos	17
Programa de informática Aplicada Curso de Informática Médica / Curso de TI em Ciências Marinhas / Curso de TI na Agricultura / Curso de FinTech / Curso de Negócios em TI	3 anos	
Programa de Negócios em TI	2 anos	
Programa de Administração e Gestão Médica	2 anos	

C — Computer Science
Área de Ciências da Computação

Apoiando a vanguarda da atual sociedade da informação.

Programa de Ciências da Computação	4 anos	18
Programa de Computação Multimídia	3 anos	
Programa de Redes de Computadores	3 anos	
Programa de Processamento de Informação Curso de Processamento de Informação / Curso de TI em Dublagem / Programa de Transferência de Estudos de Pós-Graduação	2 anos	

D — Digital Game & Amusement
Jogos Digitais & Entretenimento

Busque uma carreira como criador de jogos com conhecimentos avançados.

Programa de Jogos Digitais & Entretenimento	4 anos	19
Programa de Desenvolvimento de Jogos Digitais	3 anos	
Programa Fundamental de Desenvolvimento de Jogos Digitais	2 anos	

E — Engineering for Embedded Systems
Engenharia de Sistemas Embutidos

Almeje chegar à vanguarda da engenharia de controle.

Programa de Engenharia da Informação	4 anos	20
Programa de Engenharia da Computação Programa de Engenharia da Computação / Curso de Controle Automotivo	3 anos	
Programa Fundamental de Engenharia da Computação	2 anos	

Flexible Online Course
Curso Online Flexível

Desenvolva suas habilidades em casa.

Programa de Informática Aplicada Internacional Cursos podem ser convertidos em programas de tempo integral	4 anos	33

Information & Communication
Informação & Comunicação

Estude enquanto trabalha ou frequenta duas faculdades ao mesmo tempo.

Informação & Comunicação Curso de Informação & Comunicação / Curso de Aperfeiçoamento de Habilidades para Graduados na Universidade / Curso Noturno de Um Ano	1 ano	20
Informação & Comunicação Departamento de Estudos Noturnos	2 anos noturno	

Programas para Estudantes Internacionais

Estude TI no exterior e amplie sua visão de mundo.

Programa de Arte e Design Curso Internacional de Tecnologia de Mangás e Animes	3 anos	24
Programa Fundamental de Arte e Design Curso Internacional de TIC de Negócios	2 anos	22
Programa de Informática Aplicada Curso Internacional de Controle Automotivo / Curso Internacional de Gerência de Negócios	3 anos	21 25
Programa de Processamento de Informação Curso Internacional de Negócios em TI	2 anos	23
Programa de Engenharia da Informação Curso Internacional de Informática / Curso Internacional de Informação da Arte /Curso Internacional de Informação de Negócios	4 anos	26 27 28
Programa de Engenharia da Computação Curso Internacional de Informação / Curso Internacional de Arte & Design / Curso Internacional de Informação no Turismo	3 anos	29 30 31

Grade de Disciplinas

A Arte & Design
Art & Design

Programa de Informática em Arte e Design 4 anos ★Diploma Técnico Avançado

Para quem deseja se tornar um diretor de arte líder na indústria.

Além de buscar as possibilidades da arte digital, cultivamos pessoas competentes para se tornarem diretores de arte com habilidades de gerenciamento e planejamento para ter sucesso nos projetos.

Ocupações Alvo

Diretor de Arte
Web Designer
Designer de CG de Games
Criador de CG
Designer de Anúncio
Criador de Imagenss
Designer DTP
etc.

Programa de Arte e Design 3 anos Diploma

Para quem deseja se tornar criador ou designer com criatividade e poder de execução.

Cultivamos pessoas competentes com altas qualificações em produção e consulta que preencham o vazio entre criador e cliente, assim como altamente habilitados no desenvolvimento de conceitos de excelência e apresentações cativantes.

Ocupações Alvo

Criador de CG
Web Designer
Designer DTP
Criador de Imagens
Designer de Anúncios
Designer de CG de Games etc.

Somente para estudantes internacionais — Curso Internacional de Tecnologia de Mangás e Animes

Programa de Mangá e Anime 3 anos Diploma

Para quem deseja se tornar um desenhista de mangá ou animador ou criador de conteúdo com competências na área mangá e de produção digital de animes.

Nós ensinamos produção digital com base nas técnicas e história da produção analógica de mangás e animes, treinando nossos alunos tanto para a sala de produção quanto para as áreas de publicação e distribuição.

Ocupações Alvo

Animador
Artista de Mangá
Artista Digitaletc
Animador CG
Ilustrador
Desenhista Publicitário etc.

Programa Fundamental de Arte e Design 2 anos Diploma

Para quem deseja se tornar criador ou designer dentro da indústria de arte digital.

Cultivamos pessoas competentes com conhecimento de software para criar trabalhos de arte e de continuar a atividade criativa com noção fundamental de conceitos, cores e arte.

Ocupações Alvo

Criador de CG
Web Designer
Designer de CG de Games
Operador DTP
Operador de Edição Não-Linear etc.

Somente para estudantes internacionais — Curso Internacional de TIC de Negócios

B Negócios & Admnistração
Business & Management

Programa de Informática em Negócios & Administração 4 anos ★Diploma Técnico Avançado

Para quem deseja se tornar consultor líder na proposição de sistemas de informação otimizados para negócios.

Os alunos aprenderão conhecimento de negócios a respeito do conteúdo de domínio de cada indústria, métodos analíticos de renda, tecnologia da comunicação e informação e sua utilização para liderança. Preparamos pessoas competentes com conhecimento sobre gerenciamento de produção e da relação com o consumidor, de modo que sejam capazes de propor e projetar sistemas de informação otimizados entre diferentes seções de corporações como consultor de TI ou gerente de projeto.A KCG oferece o Curso de Informação de Gestão e o Curso de Ciências de Dados.

Ocupações Alvo

Consultor em TI
Agente de Vendas em Tecnologia
Produtor de e-Business
Cientista de Dados
Engenheiro de Sistemas
Gerente de Projeto etc.

Programa de informática Aplicada 3 anos Diploma

Para quem deseja se tornar um engenheiro de sistemas e apoiar a revolução da TI na indústria.

Este programa forma profissionais que possuem tanto um entendimento avançado das técnicas de fabricação quanto as habilidades para desenvolver e apresentar conceitos a fim de negociar e propor ideias enquanto ouvem as necessidades do cliente. Os cursos neste programa são: Controle Automotivo Internacional, TI Marinha, TI Agrícola, FinTech e Informática Médica.

Ocupações Alvo

Engenheiro Automotivo
Engenheiro Marinho/de Aquicultura
Engenheiro Florestal/Agrícola
Engenheiro Financeiro
Técnico em Informática Médica etc.

Somente para estudantes internacionais — Curso Internacional de Controle Automotivo — Curso Internacional de Gerência de Negócios

Programa de Negócios em TI 2 anos Diploma

Para quem deseja se tornar uma pessoa de negócios de sucesso com conhecimento de computação e atitude de um profissional empresarial bem treinado.

Os estudantes aprenderão sobre ferramentas de escritório como Microsoft Word, Excel e Access, assim como contabilidade, conduta dos negócios e habilidades de comunicação. Preparamos alunos para se tornar empresários de sucesso em posse de conhecimento fundamental sobre a área. Eles desempenharão uma função ativa em qualquer situação.

Ocupações Alvo

Administrador de Sistemas
Agente de Marketing & Vendas
Instrutor para Operação de Computadores
Agente Contábil e Administrativo etc.

Programa de Administração e Gestão Médica 2 anos Diploma

Para quem deseja obter conhecimento tanto da área médica quanto da computacional, tornando-se um especialista capaz de lidar com a informatização de ambientes clínicos no futuro.

O conhecimento em computação é essencial em ambientes de trabalho médicos hoje em dia, mas os profissionais capazes de responder a essa necessidade ainda são escassos. No Programa de Administração e Gestão Médica, os alunos adquirem conhecimento médico e habilidades em TI, tornando-se especialistas capazes de lidar com a informatização dos ambientes clínicos no futuro.

Ocupações Alvo

Administração médica em hospitais, clínicas etc.

C Área de Ciências da Computação
Computer Science

Programa de Ciências da Computação 4 anos ★Diploma Técnico Avançado

Para quem deseja se tornar um especialista líder da indústria.

Preparamos estudantes para que possam analisar as necessidades do consumidor e propor resoluções usando os sistemas de informação no papel de engenheiro de soluções ou arquiteto de TI.

Ocupações Alvo

- Engenheiro de Soluções
- Gerente de Projeto
- Engenheiro de Sistemas
- Engenheiro de Redes
- Arquiteto de TI etc.

Programa de Computação Multimídia 3 anos Diploma

Para quem deseja se tornar líder no desenvolvimento de software.

Neste programa nós desenvolvemos engenheiros capazes de planejar, projetar e executar sistemas de comunicação que enviam e recebem vídeo, áudio e outros conteúdos de forma interativa.

Ocupações Alvo

- Engenheiro de Sistemas
- Engenheiro de Banco de Dados
- Engenheiro de CG
- Engenheiro de Web
- Programador etc.

Programa de Redes de Computadores 3 anos Diploma

Para quem deseja se tornar um engenheiro capaz de construir sistemas.

Preparamos pessoas qualificadas para se tornarem engenheiras detentoras de conhecimento acerca da segurança da informação e redes e banco de dados de computadores, e que podem construir sistemas de informação confiáveis.

Ocupações Alvo

- Engenheiros de Rede
- Administrador de Redes
- Engenheiro de Banco de Dados
- Engenheiro de Segurança
- Engenheiro de Sistemas etc.

Programa de Processamento de Informação 2 anos Diploma

Para quem deseja se tornar um técnico que domina os fundamentos de programação e TI.

Este programa forma programadores, engenheiros de sistemas e operadores de sistemas com conhecimentos de base em computação, redes e teoria da informação. Os cursos deste programa são: TI Internacional, Processamento de Informação e TI em Dublagem.

Somente para estudantes internacionais	Curso Internacional de Negócios em TI

Ocupações Alvo

- Programador
- Programador Web
- Engenheiro de Sistemas
- Dublagem
- Operador de Aplicativos
- Narrador etc.

D Jogos Digitais & Entretenimento
Digital Game & Amusement

Programa de Jogos Digitais & Entretenimento 4 anos ★Diploma Técnico Avançado

Para quem deseja se tornar líder na produção de games da próxima geração.

Preparamos profissionais competentes para a carreira de diretor geral ou técnico que dirijam uma equipe de produção com liderança e conhecimento técnico em programação.

Ocupações Alvo

- Diretor de Jogos
- Produtor de Jogos
- Planejador de Jogos
- Diretor Técnico
- Programador de Jogos
- Designer de CG de Jogos etc.

Programa de Desenvolvimento de Jogos Digitais 3 anos Diploma

Para quem deseja ser um criador de jogos com habilidades de ponta.

Preparamos pessoas competentes para a carreira de programador de jogos, capazes de criar jogos em 3D e jogos online, ou planejador de jogos que projetem games com perspectiva ampla para entreter diversos jogadores.

Ocupações Alvo

- Programador de Jogos
- Escritor de Cenário de Jogos
- Planejador de Jogos
- Designer de CG de Jogos etc.

Programa Fundamental de Desenvolvimento de Jogos Digitais 2 anos Diploma

Para quem deseja ser um criador com conhecimento sólido em desenvolvimento de jogos.

O aluno aprenderá sobre linguagem C++, design gráfico, cenários de games e planejamento de regras. Preparamos profissionais capazes de desempenhar um papel ativo juntamente com a supervisão do diretor no planejamento, programação e desenvolvimento de jogos.

Ocupações Alvo

- Programador de Jogos
- Escritor de Cenário de Jogos
- Assistente de Desenvolvimento de Jogos
- Planejador de Jogos
- Designer de CG de Jogos etc.

E Engenharia de Sistemas Embutidos
Engineering for Embedded Systems

Programa de Engenharia da Informação 4 anos ★Diploma Técnico Avançado

Para quem deseja se tornar um especialista em sistemas embutidos.

Os alunos aprenderão não apenas sobre hardware e software, mas também sobre consulta, design, desenvolvimento, manutenção e administração de sistemas embutidos. Com este vasto conhecimento, eles poderão se tornar um gerente de projetos ou arquiteto de TI em uma equipe de desenvolvimento.

Somente para estudantes internacionais Curso Internacional de Informação da Arte
Curso Internacional de Informática Curso Internacional de Informação de Negócios

Ocupações Alvo

Engenheiro Mecatrônico
Engenheiro de Sistemas Embutidos
Desenvolvedor de Hardware
Arquiteto de TI
Engenheiro de Sistemas etc.

Programa de Engenharia da Computação 3 anos Diploma

Para quem deseja se tornar um engenheiro capaz de promover o desenvolvimento de produtos com tecnologia embutida.

Os estudantes tomam parte em estudos plenos de sistemas embutidos através de experiência prática com fabricação de robôs, dispositivos de comunicação, engenharia automotiva e microprocessadores de controle. Aqueles que se graduarem neste programa se tornarão engenheiros de sistemas, programadores ou engenheiros mecatrônicos capazes de desempenhar papeis centrais nas linhas de frente do desenvolvimento de produtos. Os cursos deste programa são: Informações Internacionais, Engenharia da Computação e Controle Automotivo.

Somente para estudantes internacionais Curso Internacional de Informação
Curso Internacional de Arte e Design Curso Internacional de Informação no Turismo

Ocupações Alvo

Engenheiro de Sistemas Embutidos
Engenheiro Mecatrônico
Engenheiro de Sistemas
Engenheiro de Suporte ao Cliente
Programador de Controle
Desenvolvedor de ECU
Engenheiro de Eletrônica de Bordo etc.

Programa Fundamental de Engenharia da Computação 2 anos Diploma

Para quem deseja se tornar um engenheiro de sistemas de controle através do aprendizado dos fundamentos de hardware e software.

Os alunos aprenderão habilidades e conhecimentos básicos sobre hardware e software necessários para se tornarem especialistas em desenvolvimento de sistemas integrados, e serão treinados para serem engenheiros de sistemas de controle capazes de fornecer serviço confiável aos líderes de desenvolvimento na área.

Ocupações Alvo

Engenheiro de Sistemas Embutidos
Engenheiro de Suporte ao Cliente
Engenheiro de Sistemas
Programador de Controle etc.

Informação & Comunicação
Information & Communication

Curso de Informação & Comunicação 1 ano/ 2 anos noturno

Este é um curso para quem deseja aprender habilidades de TI em pouco tempo. Selecione as aulas apropriadas a suas necessidades e habilidades. Você poderá aprender programação, desenvolvimento de sistemas, sistemas de informação ou estudar para qualificação de processos seletivos, dependendo de seu objetivo.

Cursos especiais para estudantes internacionais da KCG

Os estudantes podem ingressar em abril ou outubro

A fim de produzir engenheiros de TI capazes de desempenhar papéis ativos ao redor do mundo, a KCG estabeleceu cursos especiais voltados às necessidades de estudantes internacionais. Os alunos podem inscrever-se para início em abril ou outubro.
A KCG emprega muitos funcionários encarregados de questões relacionadas a estudantes internacionais. Esses funcionários apoiam os alunos em assuntos que vão desde os estudos até o dia a dia no campus e a busca de trabalhos em tempo parcial. Graças à sua dedicação, os vários estudantes internacionais que vêm de todas as partes do mundo para se unirem à KCG podem desfrutar de uma vida estudantil produtiva.

Encontre grandes carreiras no Japão ou em seu país de origem!

Curso Internacional de Controle Automotivo

Programa de Informática Aplicada 3 anos
Diploma Campus Kyoto Ekimae

Buscando permitir-nos alcançar uma sociedade de transporte digital e de transformação ecológica, serviços de mobilidade empregando tecnologia de ponta vêm sendo disponibilizados para o público. Neste curso, a KCG espera responder a novas demandas sociais cultivando engenheiros automotivos capazes de liderar a indústria automobilística do futuro. Os graduados no curso recebem o título de "diploma", o que lhes permite trabalhar profissionalmente em seus países de origem ou no Japão, ou ainda ingressar na KCGI, escola do grupo KCG, para buscar o título de mestre.

1° ano

Este curso é para pessoas que buscam ingressar nos altos escalões de engenheiros de manutenção, capazes de conquistar a satisfação e confiança dos clientes. Os alunos fortalecem a proficiência em japonês da qual precisarão para estudos especiais ao mesmo tempo que obtêm uma compreensão adequada da estrutura e das funções básicas de automóveis. Os estudos começam com engenharia automotiva e fundamentos de TI, incluindo programação, sistemas de computadores e circuitos digitais. Neste curso também se adquire as habilidades de comunicação necessárias para a área de negócios.

2° ano

O currículo gira em torno de automóveis, abrangendo um exame profundo dos fundamentos sobre veículos desde estruturas elétricas até a eletrônica, circuitos lógicos e manutenção. Os alunos colocam em ação a tecnologia e conhecimento que adquiriram nas aulas realizando experiências, práticas e atividades independentes a fim de experimentarem habilidades de manutenção o mais próximas possível daquelas empregadas no mundo real.

3° ano

Por meio da desmontagem, inspeção e ajuste de equipamentos elétricos, os alunos aprofundam seu conhecimento sobre automóveis. Eles aprendem a teoria na sala de aula e a colocam em prática de forma plena, assimilando tecnologias de controle automotivo que poderão aplicar na indústria de automóveis como habilidade prontamente disponível. Também se pode almejar passaportes TI e outras qualificações da área.

Curso Internacional de TIC de Negócios

Programa Fundamental de Arte e Design
2 anos Diploma Campus de Kamogawa

Encontre grandes carreiras no Japão ou em seu país de origem!

Neste curso os alunos primeiro adquirem conhecimento básico sobre TIC, essencial nesta nova era de negócios, e aprendem sobre "coleta de informações, análise de informações, transmissão de informações e criação de conexões" para o uso comercial de redes sociais virtuais ("SNS", na sigla em inglês), além de desenvolverem habilidades em alta na área de TIC. Este curso treina estudantes para se tornarem profissionais de nível global capazes de utilizar redes sociais plenamente no âmbito dos negócios enquanto se destacam numa sociedade em rápida transformação. Após a graduação é conferido o título de "diploma". Isso pode ajudar os alunos a obterem mais oportunidades de emprego em seu país de origem ou no Japão.

1° ano

No primeiro ano você fortalecerá suas habilidades no idioma japonês voltado para negócios e aprenderá o básico sobre TIC e negócios. Os cursos abordam Microsoft Office, fundamentos de computação, habilidades de apresentação e aulas de língua japonesa como "Japonês técnico", nas quais você desenvolverá habilidades de escrita e comunicação.

2° ano

Os alunos podem escolher as aulas de sua preferência a partir de uma vasta gama de assuntos relacionados a negócios e TIC a fim de desenvolverem ainda mais suas habilidades e conhecimentos. Eles aprenderão os conhecimentos básicos sobre redes sociais e o que é necessário para criar conteúdos destinados a diversas plataformas, como X (antigo Twitter) e Facebook, além de desenvolverem habilidades de design de negócios que lhes permitirão elevar suas empresas ao palco global.

Oportunidades de carreira

- Marketing digital (redes sociais)
- Planejamento web e relações públicas
- Consultor de redes sociais
- Diretor de web (redes sociais)
- Gerente de operações de redes sociais
- Trabalho administrativo geral (assuntos gerais, recursos humanos, contabilidade, administração de vendas, etc.)

Preparação para Exames de Qualificação

- Teste de Proficiência Criativa com Illustrator®
- Teste de Proficiência Criativa com Photoshop®
- Teste de Proficiência em Marketing de Redes Sociais

Disciplinas de especialização

Primeiro ano

- Fundamentos de Sistemas Computacionais A
- Fundamentos Práticos em Documentos de Negócios
- Prática Fundamental de Planilhas
- Aulas Especiais 1
- Introdução ao Uso de Informações 1
- Fundamentos Práticos em Apresentações
- Japonês Técnico 1A
- Prática em Japonês 1
- Japonês Técnico 1B
- Conversação em Japonês 1
- Cultura Japonesa 1
- Introdução a Ferramentas Gráficas
- Aulas Especiais 2
- Introdução ao Uso de Informações 2
- Prática Geral de Preparação de Documentos
- Fundamentos de Sistemas Computacionais B
- Introdução a CAD
- Japonês Técnico 2A
- Prática em Japonês 2
- Japonês Técnico 2B
- Conversação em Japonês 2
- Cultura Japonesa 2

Segundo ano

- Aprendizado Baseado em Projetos 1
- Economia Global
- Introdução a ERP
- Noções Gerais de e-Business
- Prática em Formação de Carreira
- Preparação de Documentos Técnicos A
- Prática Geral de Japonês 1
- Japonês Técnico 3
- Japonês para Negócios 1
- Aprendizado Baseado em Projetos 2A
- Cadeias de Fornecimento
- Prática para Exames de Qualificação Internacional A
- Fundamentos Práticos em VBA A
- Preparação de Documentos Técnicos B
- Prática Geral de Japonês 2
- Japonês Técnico 4
- Japonês para Negócios 2

Curso Internacional de Negócios em TI

Programa de Processamento de Informação
2 anos Diploma Campus Kyoto Ekimae

Encontre grandes carreiras no Japão ou em seu país de origem!

Proficiência tanto em negócios quanto em TI é uma habilidade imprescindível na sociedade global de hoje. Com novas tecnologias digitais emergindo uma após a outra, incluindo IA, IoT, computação em nuvem, VR/AR, drones e 5G, o ritmo em que modelos de negócios existentes passam por reviravoltas está acelerando. Neste curso, ensinamos TI e negócios a fim de cultivar as equipes de DX (transformação digital) do futuro: pessoas capazes de empregar novas tecnologias para criar modelos de negócios inovadores e revolucionar aqueles já existentes. Os graduados no curso recebem o título de "diploma", o que lhes permite buscar carreiras profissionais em seus países de origem ou no Japão.

1° ano

Oferecido sobretudo em prol de alunos de culturas que não utilizam ideogramas, este curso ensina conhecimento especializado e fortalece a proficiência em japonês necessária para o meio empresarial enquanto fornece uma base em TI e negócios. Além do ensino de fundamentos em computadores, em Microsoft Office e em habilidades de apresentação, são oferecidas aulas em japonês para engenharia e outras disciplinas no idioma japonês, aperfeiçoando as capacidades dos alunos na preparação de documentos e comunicação.

2° ano

Os alunos selecionam os cursos que preferirem a partir de uma vasta gama de disciplinas relacionadas a negócios e TI, melhorando ainda mais suas habilidades e conhecimento. Além de Logística e Introdução a SAP, um sistema para administração geral na gerência de empresas, preparamos cursos sobre programação, gerência e outros assuntos, conferindo aos estudantes a capacidade de atenderem às necessidades da transformação digital (DX) em uma grande variedade de setores da indústria.

Disciplinas de especialização

Primeiro ano

- Fundamentos de Sistemas Computacionais A
- Fundamentos Práticos em Documentos de Negócios
- Prática Fundamental de Planilhas
- Aulas Especiais 1
- Introdução ao Uso de Informações 1
- Fundamentos Práticos em Apresentações
- Japonês Técnico 1A
- Prática em Japonês 1
- Japonês Técnico 1B
- Conversação em Japonês 1
- Cultura Japonesa 1
- Introdução a Ferramentas Gráficas
- Aulas Especiais 2
- Introdução ao Uso de Informações 2
- Prática Geral de Preparação de Documentos
- Fundamentos de Sistemas Computacionais B
- Introdução a CAD
- Japonês Técnico 2A
- Prática em Japonês 2
- Japonês Técnico 2B
- Conversação em Japonês 2
- Cultura Japonesa 2

Segundo ano

- Aprendizado Baseado em Projetos 1
- Fundamentos de Sistemas Computacionais B
- Animação Web Aplicada
- Fundamentos de Produção de Conteúdo para Web 2
- Prática em Formação de Carreira
- Preparação de Documentos Técnicos A
- Prática Geral de Japonês 1
- Japonês Técnico 3
- Japonês para Negócios 1
- Aprendizado Baseado em Projetos 2A
- Introdução à Computação Gráfica 3D
- Segurança da Informação
- Prática para Exames de Qualificação Internacional A
- Preparação de Documentos Técnicos B
- Prática Geral de Japonês 2
- Japonês Técnico 4
- Japonês para Negócios 2

Rumo a um programa de mestrado na KCGI! A inscrição é possível

Curso Internacional de Tecnologia de Mangás e Animes

Programa de Arte e Design 3 anos
Diploma Campus de Kamogawa

Operando a partir de uma perspectiva global, este curso cultiva engenheiros de produção digital de animes e mangás com habilidades em IA, gerência e marketing. Depois de adquirirem uma base em conhecimentos fundamentais, os alunos aprendem a utilizar programas de desenho como Maya e AutoDesk, além de programas de computação gráfica 3D como Blender. Os alunos também trabalham na produção de vídeos promocionais utilizando IA. Por meio de colaboração com instituições educacionais de outros países, os alunos ganham oportunidades para estudarem ilustração e IA de ponta. O curso aprofunda sobretudo o seu conhecimento sobre IA generativa aplicada.

Disciplinas de especialização

Primeiro ano

Obrigatórias
- Fundamentos de Sistemas Computacionais A
- Fundamentos Práticos em Documentos de Negócios
- Prática Fundamental de Planilhas
- Introdução ao Uso de Informações 1, 2
- Fundamentos Práticos em Apresentações
- Introdução a Ferramentas Gráficas
- Aulas Especiais
- Fundamentos de Animação Web
- Fundamentos de Produção de Conteúdo para Web 1
- Exercícios de Design

Recomendadas pelo departamento
- Japonês Técnico 1A, 1B, 2A, 2B
- Prática em Japonês 1, 2
- Conversação em Japonês 1, 2
- Cultura Japonesa 1, 2

Segundo ano

Obrigatórias
- Aprendizado Baseado em Projetos 1, 2A
- Fundamentos de Sistemas Computacionais B
- Animação Web Aplicada
- Fundamentos de Produção de Conteúdo para Web 2
- Prática em Formação de Carreira
- Introdução à Computação Gráfica 3D
- Introdução a CAD
- Prática para Exames de Qualificação I nternacional A

Recomendadas pelo departamento
- Preparação de Documentos Técnicos A, B
- Prática Geral de Japonês 1, 2
- Japonês Técnico 3, 4
- Japonês para Negócios 1, 2

Terceiro ano

Obrigatórias
- Noções Gerais de UI/UX
- Fundamentos de Pintura A, B
- Fundamentos de Criação de Personagens
- Animação e Modelagem em Computação Gráfica 3D 1
- Edição de Vídeo (Efeitos Especiais)
- Aprendizado Baseado em Projetos 2B
- Prática em SPI (teste de aptidão)
- Animação e Modelagem em Computação Gráfica 3D 2
- Aplicação de GenAI (Adobe)

Recomendadas pelo departamento
- Prática Geral de Japonês 3, 4
- Japonês Técnico 5, 6
- Prática em Japonês 3, 4
- Preparação de Documentos Técnicos C

Rumo a um programa de mestrado na KCGI!

Curso Internacional de Gerência de Negócios

Programa de Informática Aplicada
3 anos Diploma Campus de Kyoto Ekimae

Este curso interdisciplinar explora o uso de IA generativa em uma gama diversa de gêneros, incluindo inovações para uma indústria regional sustentável, comércio, finanças, logística, informações médicas e investimento internacional. Os alunos deste curso também adquirem habilidades e conhecimento sobre planejamento de recursos empresariais (ERP, em inglês), um sistema de gerência integrado que permite às empresas administrarem seus recursos de negócios de forma centralizada a fim de maximizar valor. Assumindo uma perspectiva de valor da próxima geração, o curso desenvolve habilidades gerenciais para propor estratégias de gerência a empresas globais e para garantir o progresso da organização.

Disciplinas de especialização

Primeiro ano

Obrigatórias
- Fundamentos de Sistemas Computacionais A, B
- Fundamentos Práticos em Documentos de Negócios
- Prática Fundamental de Planilhas
- Aulas Especiais
- Introdução ao Uso de Informações 1, 2
- Fundamentos Práticos em Apresentações
- Introdução a Ferramentas Gráficas
- Prática Geral de Preparação de Documentos
- Introdução a CAD

Recomendadas pelo departamento
- Japonês Técnico 1A, 1B, 2A, 2B
- Prática em Japonês 1, 2
- Conversação em Japonês 2
- Cultura Japonesa 1, 2

Segundo ano

Obrigatórias
- Aprendizado Baseado em Projetos 1, 2A
- Economia Global
- Introdução a ERP
- Noções Gerais de e-Business
- Prática em Formação de Carreira
- Cadeias de Fornecimento
- Prática para Exames de Qualificação Internacional A
- Fundamentos Práticos em VBA A

Recomendadas pelo departamento
- Preparação de Documentos Técnicos A, B
- Prática Geral de Japonês 1, 2
- Japonês Técnico 3, 4
- Japonês para Negócios 1, 2

Terceiro ano

Obrigatórias
- Matemática da Informação
- Panorama de Sistemas Empresariais
- Design de Bases de Dados
- Prática para Exames de Qualificação Internacional B
- Técnicas de Gerência de Projetos
- Administração de Negócios
- Pesquisa Operacional
- Aprendizado Baseado em Projetos 2B
- Prática Básica em Estatística
- Prática em SPI (teste de aptidão)
- Mineração de Dados

Recomendadas pelo departamento
- Prática Geral de Japonês 3, 4
- Japonês Técnico 5, 6
- Prática em Japonês 3, 4
- Preparação de Documentos Técnicos C

Curso Internacional de Informática

Programa de Engenharia da Informação 4 anos
★Diploma técnico avançado Campus de Rakuhoku

Rumo a um programa de mestrado na KCGI!

Este programa oferece uma base sólida em sistemas embarcados, desde programação básica e design de sistemas até tecnologia avançada. Os alunos buscam tornar-se engenheiros de soluções e arquitetos de TI capazes de analisar as necessidades de empresas globais a fim de propor e implementar soluções utilizando sistemas de TI. O programa cultiva profissionais globais capazes de atender às demandas de uma sociedade avançada baseada em TI utilizando IA generativa, IoT, etc.

Disciplinas de especialização

Primeiro ano

Obrigatórias

- Fundamentos de Sistemas Computacionais A
- Fundamentos Práticos em Documentos de Negócios
- Prática Fundamental de Planilhas
- Aulas Especiais 1
- Introdução ao Uso de Informações 1
- Fundamentos Práticos em Access
- Aulas Especiais 2
- Introdução ao Uso de Informações 2

Recomendadas pelo departamento

- Fundamentos Práticos em Apresentações
- Fundamentos de Sistemas Computacionais B
- Fundamentos de Produção de Conteúdo para Web 1
- Introdução a Ferramentas Gráficas

Segundo ano

Obrigatórias

- Aprendizado Baseado em Projetos 1
- Introdução a Algoritmos
- Aprendizado Baseado em Projetos 2A

Recomendadas pelo departamento

- Fundamentos Práticos em VBA A
- Fundamentos de Produção de Conteúdo para Web 2
- Prática em Formação de Carreira
- Fundamentos Práticos em VBA B
- Introdução a CAD
- Prática para Exames de Qualificação Internacional A

Terceiro ano

Obrigatórias

- Introdução ao Desenvolvimento de Sistemas
- Panorama de Sistemas Empresariais
- Aprendizado Baseado em Projetos 2B

Recomendadas pelo departamento

- Fundamentos de Animação Web
- Prática para Exames de Qualificação Internacional B
- Design de Bases de Dados
- Panorama de Sistemas de Informação de Gestão
- Introdução a PHP
- Prática em SPI (teste de aptidão)
- Prática Básica em Estatística
- Introdução a Python
- Introdução à Gerência de Redes

Quarto ano

Obrigatórias

- Aprendizado Baseado em Projetos 3A
- Aprendizado Baseado em Projetos 3B

Recomendadas pelo departamento

- Prática para Exames de Qualificação Internacional C
- Programação de IA 1
- Introdução a Áudio e Acústica
- Fundamentos de Animação 3D
- Estudos Avançados em Fintech
- Programação de IA 2
- Noções Gerais de Processamento de Informação Ambiental
- Animação 3D Aplicada

Curso Internacional de Informação da Arte

Programa de Engenharia da Informação
4 anos ★Diploma técnico avançado Campus de Rakuhoku

Rumo a um programa de mestrado na KCGI!

Este programa é destinado a aspirantes a diretores de arte. Os alunos aprendem como buscar possibilidades em arte digital ao máximo, a imaginarem trabalhos de arte em sua forma completa antes mesmo do início do projeto e a adquirirem as habilidades em planejamento e gerência necessárias para garantir a realização de projetos. Os alunos buscam adquirir técnicas avançadas de produção; habilidades em criação de conceitos, incluindo escutar as exigências de clientes; e habilidades para negociar e apresentar propostas.

Disciplinas de especialização

Primeiro ano

Obrigatórias

- Fundamentos de Sistemas Computacionais A
- Fundamentos Práticos em Documentos de Negócios
- Prática Fundamental de Planilhas
- Aulas Especiais 1
- Introdução ao Uso de Informações 1
- Introdução a Ferramentas Gráficas
- Aulas Especiais 2
- Introdução ao Uso de Informações 2

Recomendadas pelo departamento

- Fundamentos Práticos em Apresentações
- Fundamentos de Animação Web
- Fundamentos de Produção de Conteúdo para Web 1
- Exercícios de Design

Segundo ano

Obrigatórias

- Aprendizado Baseado em Projetos 1
- Introdução a CAD
- Aprendizado Baseado em Projetos 2A

Recomendadas pelo departamento

- Animação Web Aplicada
- Fundamentos de Produção de Conteúdo para Web 2
- Prática em Formação de Carreira
- Introdução à Computação Gráfica 3D
- CAD Aplicado
- Prática para Exames de Qualificação Internacional A

Terceiro ano

Obrigatórias

- Noções Gerais de UI/UX
- Fundamentos de Pintura A
- Aprendizado Baseado em Projetos 2B

Recomendadas pelo departamento

- Fundamentos de Criação de Personagens
- Prática para Exames de Qualificação Internacional B
- Design de Bases de Dados
- Fundamentos de Animação 3D
- Noções Gerais de Arquitetura
- Prática em SPI (teste de aptidão)
- Prática Básica em Estatística
- Fundamentos de Pintura B
- Animação 3D Aplicada

Quarto ano

Obrigatórias

- Aprendizado Baseado em Projetos 3A
- Aprendizado Baseado em Projetos 3B

Recomendadas pelo departamento

- Prática para Exames de Qualificação Internacional A
- Pesquisa em Vídeos Animados 3D 1
- Introdução a Áudio e Acústica
- Prática em Produção de Vídeo 1
- Pesquisa em Vídeos Animados 3D 2
- Prática em Produção de Som Digital
- Prática em Produção de Vídeo 2
- Técnicas de Escrita de Roteiros

Curso Internacional de Informação de Negócios

Programa de Engenharia da Informação
4 anos ★ Diploma técnico avançado Campus de Rakuhoku

Rumo a um programa de mestrado na KCGI!

Os alunos aprendem métodos para integrar e lidar com administração geral de recursos de uma empresa — pessoal, bens, fundos e informação — utilizando TI. O objetivo é cultivar consultores de TI e gerentes de projetos capazes de desempenhar um papel ativo na sociedade global. A KCG preparou um currículo que ensina habilidades das quais pessoas de negócios precisam a fim de desenvolver recursos humanos com a capacidade de obter êxito no mundo de TI em uma vasta gama de setores da indústria.

Disciplinas de especialização

Primeiro ano

Obrigatórias

- Fundamentos de Sistemas Computacionais A
- Fundamentos Práticos em Documentos de Negócios
- Prática Fundamental de Planilhas
- Aulas Especiais 1
- Introdução ao Uso de Informações 1
- Introdução a Ferramentas Gráficas
- Aulas Especiais 2
- Introdução ao Uso de Informações 2

Recomendadas pelo departamento

- Fundamentos Práticos em Apresentações
- Fundamentos de Animação Web
- Fundamentos de Produção de Conteúdo para Web 1
- Noções Gerais de Estudos de Turismo

Segundo ano

Obrigatórias

- Aprendizado Baseado em Projetos 1
- Prática de Fotografia
- Aprendizado Baseado em Projetos 2A

Recomendadas pelo departamento

- Noções Gerais de Gerência de Atrações de Turismo
- Fundamentos de Produção de Conteúdo para Web 2
- Prática em Formação de Carreira
- Introdução à Computação Gráfica 3D
- CAD Aplicado
- Prática para Exames de Qualificação Internacional A

Terceiro ano

Obrigatórias

- Noções Gerais de UI/UX
- Novos Negócios de Turismo
- Aprendizado Baseado em Projetos 2B

Recomendadas pelo departamento

- Introdução ao Desenvolvimento de Sistemas
- Prática para Exames de Qualificação Internacional B
- Design de Bases de Dados
- Fundamentos Práticos em VBA A
- Panorama de Sistemas de Informação de Gestão
- Prática em SPI (teste de aptidão)
- Prática Básica em Estatística
- Prática de Estatística Dinâmica em Turismo
- Fundamentos Práticos em VBA B
- Fundamentos Práticos em Access

Quarto ano

Obrigatórias

- Aprendizado Baseado em Projetos 3A
- Aprendizado Baseado em Projetos 3B

Recomendadas pelo departamento

- Prática para Exames de Qualificação Internacional C
- Introdução a ERP
- Estudos Avançados em Fintech
- Turismo Proveniente do Exterior
- Prática em Desenvolvimento de ERPs
- Administração de Negócios
- Seminário Cultural de Campo de Kyoto

Curso de Informação Internacional

Programa de Engenharia da Computação 3 anos
Diploma Campus de Rakuhoku

Rumo a um programa de mestrado na KCGI!

Atualmente tecnologias avançadas como IA e sistemas ciberfísicos são aplicadas em uma ampla variedade de cenários, ao mesmo tempo que a transformação digital progride a passos largos. Enquanto isso a implementação de 5G continua, e o metaverso vai se espalhando em uma escala global. Neste curso, os estudantes podem fortalecer as habilidades na língua japonesa das quais vão precisar para buscarem estudos especializados, bem como adquirir uma fundamentação sólida nas tecnologias de informação e computação que formam a base para levar a transformação digital adiante. Também podem escolher as matérias que mais lhes interessam a partir de uma ampla variedade de cadeiras eletivas, adquirindo um nível sofisticado de habilidades em TI. São abordados diversos tópicos vitais na área de negócios em TI, incluindo bases de dados, programação e tecnologia de redes, bem como japonês técnico e outros assuntos sobre a língua japonesa. Por meio dessas matérias, o programa cultiva pessoal proficiente em tecnologia da computação e na habilidade em língua japonesa necessária para o mundo dos negócios. Os graduados no curso recebem o título de "diploma", o que lhes permite ingressar na KCGI, escola do grupo KCG, para buscar o título de mestre.

Disciplinas de especialização

- Fundamentos Práticos em Apresentações
- Fundamentos Práticos em VBA
- Prática Geral de Preparação de Documentos
- Prática no Preparo para Exames de Qualificação
- Panorama de Sistemas Empresariais
- Panorama de Sistemas de Informação de Gestão
- Introdução à Gerência de Redes
- Introdução a Ferramentas Gráficas
- Introdução a Python
- Fundamentos de Sistemas Computacionais
- Introdução ao Desenvolvimento de Sistemas
- Introdução a PHP
- Design de Bases de Dados
- Aprendizado Baseado em Projetos
- Prática em Formação de Carreira
- Prática Básica em Estatística
- Japonês Técnico
- Prática em SPI (teste de aptidão)
- Fundamentos de Produção de Conteúdo para Web
- Introdução a Algoritmos
- Prática Fundamental de Planilhas
- Fundamentos Práticos em Access

Observação: também é possível a seleção e estudo de disciplinas em outros departamentos.

Curso Internacional de Arte & Design

Programa de Engenharia da Computação 3 anos
Diploma Campus de Rakuhoku

Rumo a um programa de mestrado na KCGI!

Neste curso, depois de obterem as habilidades e conhecimentos básicos de computação exigidos pela sociedade, os estudantes adquirem os fundamentos sobre arte e criação conceitual e aprendem habilidades práticas de produção, tornando-se proficientes no uso de softwares padrão da indústria. O curso cultiva pessoas criativas e designers imbuídos das habilidades em TI mais recentes, bem como de criatividade e capacidade para desenvolver e apresentar propostas. Os graduados no curso recebem o título de "diploma", o que lhes permite ingressar na KCGI, escola do grupo KCG, para buscar o título de mestre.

Disciplinas de especialização

- Introdução a Ferramentas Gráficas
- Exercícios de Design
- Fundamentos de Animação 3D
- Prática no Preparo para Exames de Qualificação
- Prática em CAD
- Fundamentos de Produção de Conteúdo para Web
- Prática Geral de Preparação de Documentos
- Noções Gerais de Arquitetura
- Fundamentos de Animação Web
- Noções Gerais de UI/UX
- Fundamentos de Pintura
- Aprendizado Baseado em Projetos
- Prática em Formação de Carreira
- Introdução ao Mangá
- Introdução ao Anime
- Produção de Personagens
- Prática em Ilustração de Personagens
- Produção de Vídeo
- Fundamentos Práticos em Apresentações
- Japonês Técnico

Observação: também é possível a seleção e estudo de disciplinas em outros departamentos.

Comercial do 50º aniversário do Grupo KCG（https://www.kcg.ac.jp/kyocotan/cm/）

Curso Internacional de Informação no Turismo

Programa de Engenharia da Computação
3 anos Diploma Campus de Rakuhoku

Rumo a um programa de mestrado na KCGI!

Este curso tira total proveito da localização da KCG em Quioto, uma das regiões de turismo mais icônicas do Japão. Ele oferece um currículo completo para estudar novos modelos de negócios e serviços de turismo aplicando TI. Os estudantes buscam resolver uma ampla gama de questões enfrentadas pelo setor de turismo, tal como fornecimento de informações turísticas, conversão de registros de atividades turísticas em dados utilizáveis, análise e previsões. O curso desenvolve pessoas capazes de contribuir para a conquista de uma indústria de turismo sustentável e resistente. Os graduados no curso recebem o título de "diploma", o que lhes permite ingressar na KCGI, escola do grupo KCG, para buscar o título de mestre.

Disciplinas de especialização

- Noções Gerais de Estudos de Turismo
- Prática de Fotografia
- Noções Gerais de Gerência de Atrações de Turismo
- Negócios de Transportes em Turismo
- Comunicação em Turismo
- Prática no Preparo para Exames de Qualificação A, B
- Novos Negócios de Turismo
- Seminário Cultural de Campo de Kyoto
- Prática de Estatística Dinâmica em Turismo
- Turismo Proveniente do Exterior

Observação: também é possível a seleção e estudo de disciplinas em outros departamentos.

Qualificações Disponíveis

Gerente de Controle de Itinerários

A qualificação de gerente de controle de itinerários é obrigatória para guias turísticos sênior que acompanham tours e viagens em grupo planejadas por agências de viagem.

Supervisor de Viagens Certificado

"Supervisor de Viagens Certificado" é uma qualificação nacional estabelecida pela Lei de Agências de Viagens. Ela é necessária para vender pacotes de viagens domésticas ou para o exterior em nome de uma agência de viagens. A Lei de Agências de Viagens estipula que todo escritório de vendas de uma agência de viagens deve possuir ao menos um supervisor de viagens certificado em seu quadro de funcionários.

Exame de Certificação para Diretor de Negócios de Turismo Proveniente do Exterior

O Exame de Certificação para Diretor de Negócios de Turismo Proveniente do Exterior é um exame de proficiência que certifica que seu detentor possui o conhecimento necessário para desenvolver negócios de turismo proveniente do exterior, destinado a visitantes de fora do Japão. A aprovação nesse exame exige conhecimento sobre condições e tendências atuais do turismo proveniente do exterior, habilidade de planejar projetos capazes de atrair clientes dessa forma de turismo, compreensão e capacidade de atender visitantes de fora do Japão bem como conhecimento sobre o "novo turismo" e a formação de áreas de visita turística.

Alunos estrangeiros da KCG: requisitos para inscrição

São considerados como candidatos qualificados as pessoas estrangeiras que satisfazem cada um dos seguintes critérios:

(1) O candidato concluiu ou concluirá 12 anos de educação escolar no Japão e/ou em seu país de origem; ou é qualificado para ingressar na universidade em seu país de origem; ou possui qualificações equivalentes às supracitadas.

O candidato tem boa reputação perante a KCG, tem 18 anos de idade ou mais, satisfaz um ou mais dos cinco requisitos seguintes e possui proficiência suficiente no idioma japonês para compreender as aulas.

1) O candidato foi aprovado no N1 (nível 1) ou N2 (nível 2) do Exame de Proficiência em Língua Japonesa (JLPT) organizado pela Fundação Japão e pela Associação de Intercâmbio e Serviços Educacionais do Japão.

2) O candidato obteve uma avaliação total de ao menos 200 pontos (combinados nas categorias compreensão oral, compreensão escrita e compreensão oral/escrita) no Exame para Admissão em Universidades Japonesas (EJU) organizado pela Organização de Serviços Estudantis do Japão (JASSO).

3) O candidato obteve uma avaliação total de ao menos 400 pontos no Exame de Aptidão em Ideogramas Japoneses organizado pela Fundação de Teste de Aptidão em Ideogramas Japoneses (JKATF) ou no exame de compreensão oral/escrita JLRT (exame de escrita).

4) O candidato recebeu 6 meses ou mais de educação em idioma japonês em uma instituição educacional destinada ao ensino de japonês para estrangeiros reconhecida por notificação do Ministério da Justiça mediante opinião do Ministério da Educação, Cultura, Esportes, Ciência e Tecnologia (com frequência na referida instituição igual ou superior a 90%).

5) O candidato recebeu 1 ano ou mais de educação em uma instituição educacional conforme especificado no Artigo 1 da Lei de Educação Escolar do Japão (escola de ensino fundamental menor, escola de ensino fundamental maior, escola de ensino médio, escola técnica, faculdade de curta duração, universidade ou instituição de pós-graduação).

* Inclui título de bacharelado internacional (entre em contato para saber mais detalhes).

(2) O candidato possui o status de residência (status de visto) necessário para permanecer no Japão sem obstruções desde o momento de admissão na KCG até o momento da graduação.

* Estudante estrangeiro, residente permanente, cônjuge ou familiar de cidadão japonês, etc.

(3) O candidato possui carta de recomendação da diretoria ou corpo docente da escola que frequentou.

(4) O candidato possui fiador que garanta que todos os seus custos da permanência no Japão serão cobertos.

Seleção para admissão (exame de ingresso para estrangeiros)

Seleção por documentação O candidato é avaliado com base nos documentos fornecidos, etc.
Seleção por entrevista O candidato realiza entrevista e prova oral com base nos documentos fornecidos, etc.

* A entrevista e prova oral podem ser realizadas em um local designado ou online por meio de chamada com vídeo (utilizando Zoom, etc.). Os candidatos que realizarem a prova online devem dispor do ambiente necessário para comunicação online em sua casa, etc. na ocasião da prova, incluindo computador, microfone, caixas de som, câmera (o candidato deve ser capaz de transmitir vídeo ao vivo) e conexão com a internet.

* Os candidatos serão notificados a respeito do horário, data e local (formato) da entrevista e prova oral quando receberem seu bilhete de admissão para o exame. (Em princípio, o bilhete é enviado dentro de duas semanas após o recebimento da documentação enviada.)

Curso Online Flexível

Flexible Online Course

Saiba mais

Programa de Informática Aplicada Internacional

Atualmente, o Japão enfrenta uma grande escassez de pessoal de TI. Até 2030, espera-se que esse quadro se agrave, atingindo-se uma escassez de cerca de 450 mil pessoas. (Pesquisa sobre a Demanda de Pessoal de TI (Visão Geral) realizada pelo Ministério da Economia, Comércio e Indústria em abril de 2019)
Encarando essa situação difícil, a KCG busca pessoas capazes de estudarem TI e de liderarem a indústria de TI global. Com esse objetivo em mente, a KCG estabeleceu os Cursos Online Flexíveis.

Vantagens dos Cursos Online Flexíveis

Estude no seu próprio ritmo e onde preferir!

KING-LMS, o sistema de gestão de aprendizado de ponta da KCG, oferece acesso a recursos de estudo 24 horas por dia. Com o KING-LMS você pode assistir a aulas de acordo com seu próprio cronograma, usando vídeos didáticos e materiais de aula fornecidos de antemão.
Você pode ouvir e assistir às aulas quantas vezes quiser, fazendo progresso nos estudos no seu próprio ritmo.

Converta qualquer curso em um curso em tempo integral!

Curso Online Flexível

- Arte & Design
- Negócios & Admnistração
- Área de Ciências da Computação
- Jogos Digitais & Entretenimento
- Engenharia de Sistemas Embutidos

Obtenha um diploma avançado ao graduar-se!

O diploma avançado é uma qualificação que pode ser obtida satisfazendo certas condições e completando um programa de quatro anos de treinamento especializado em uma escola vocacional avançada. O MEXT reconhece o diploma avançado como sendo equivalente ao título de bacharel conferido por uma universidade.
O diploma avançado é outorgado às pessoas que acumularam não apenas conhecimento, mas também habilidades em uma área especializada. Desse modo, o diploma avançado é visto cada vez mais como equivalente ou até mesmo superior ao título de bacharelado.
Espera-se que detentores de um diploma avançado que estudaram TI venham a ser uma necessidade mais vital do que nunca na era que está por vir.

Estudos intensivos com "Schooling": melhore sua eficiência!

Na Informática Aplicada Internacional nós oferecemos um programa de estudos intensivo chamado "Schooling" (Instrução). Com o Schooling, os alunos participam de estudos presenciais intensivos sob a orientação direta de um instrutor.
Schooling é oferecido por um período de duas semanas, duas vezes ao ano: no verão (de agosto a setembro) e na primavera (de fevereiro a março). As salas de aula para Schooling situam-se no Campus Kyoto Ekimae da KCG, a sete minutos de caminhada da Estação de Quioto.
A rede de transportes é excelente, facilitando o translado.

Currículo

Aulas presenciais	Cursos básicos	Cursos aplicados	Cursos orientados à carreira
Produção de trabalhos originais e implementação de projetos desafiadores	Obtenção de uma base abrangente de conhecimentos em uma variedade de áreas	Obtenção de uma base abrangente de conhecimentos em uma variedade de áreas	Suporte à sua busca de emprego

Estudantes internacionais da KCG têm a palavra

Milhares de estudantes internacionais vêm à KCG para estudarem e darem início a carreiras emocionantes.

Apoio acolhedor e uma educação geral excelente para estudantes internacionais.

Nguyen Sy Nam

Vídeo de entrevista ►

Programa de Processamento de Informação
Curso de Processamento de Informação

República Socialista do Vietnã

Eu sempre adorei jogos, mangás e animes japoneses. Quando alguém me sugeriu estudar no exterior, eu decidi que queria preparar-me para o meu futuro em um ambiente completamente novo. Depois de frequentar uma escola de língua japonesa, eu escolhi estudar TI ao me dar conta do seu poder para criar a sociedade do futuro. Foi por isso que eu me matriculei na KCG. A KCG oferece muitos programas de apoio acolhedores para estudantes internacionais e fornece oportunidades de sobra para podermos buscar educação geral fora da TI. Eu estudei com afinco e consegui ingressar em uma empresa de TI no Japão. Logo depois da minha admissão, eu fui aprovado na prova básica de engenheiros de TI.

O Prêmio de Excelência da KCG me deu confiança.

Lyu Langbiao

Vídeo de entrevista ►

Programa Fundamental de
Desenvolvimento de Jogos Digitais

República Popular da China

Após minha graduação em uma universidade na China, eu passei a trabalhar como engenheiro de redes, mas fui tendo cada vez mais vontade de realizar trabalhos criativos. Então, depois de estudar no Centro de Treinamento de Língua Japonesa de Quioto, eu comecei a estudar sobre jogos na KCG. Uma vez ingressando na KCG, meus professores incutiram em mim os conhecimentos de engenharia. Graças a eles, eu e um(a) colega de nacionalidade japonesa ganhamos o Prêmio de Excelência da KCG por um jogo que criamos juntos. Eu consegui conquistar um emprego na empresa de jogos na qual estava mais interessado. Eu continuo a aprimorar minhas habilidades com vistas a me tornar um líder de equipe.

Eu gostaria de trabalhar em marketing internacional no futuro.

Sukandar Ipung Ismaya

Programa de Negócios em TI

República da Indonésia

Eu queria de estudar no Japão, um país no qual sempre tive interesse. Mais especificamente, eu queria estudar TI no Japão porque ela será uma área indispensável no futuro. E eu também tinha interesse em estudar negócios. Foi por isso que me matriculei na KCG. Eu não tinha praticamente nenhum treinamento em computação, mas meus professores me ensinaram tudo com paciência. Eu fui adquirindo conhecimento e habilidades gradualmente, e pude sentir que estava progredindo. No futuro eu espero trabalhar especializando-me em marketing internacional. Eu quero difundir os produtos e tecnologias japonesas na minha terra natal, a Indonésia, e no resto do mundo.

O meu sonho é fundar uma empresa de jogos no meu país.

Gil Giron Andres Francisco

Programa Fundamental de
Desenvolvimento de Jogos Digitais

República da Guatemala

No meu país, as opções para buscar uma carreira em TI são limitadas, pois não temos muitas universidades; por isso eu decidi vir para o Japão. Todos na KCG foram muito amigáveis, e aqui eu consigo focar-me de verdade no aprendizado sobre jogos. Eu posso praticar bastante, e é divertido. O Japão é um país seguro, e a natureza é fantástica. Aqui em Quioto eu fiquei encantado com a beleza das cores de outono no Mt. Arashi, por exemplo. Depois da graduação, eu espero trabalhar em uma empresa japonesa, ganhar experiência e um dia retornar à Guatemala para fundar uma empresa de desenvolvimento de jogos.

Eu quero estudar a maior tecnologia do mundo.

Natasha Maria Devina

Programa de Negócios em TI

República da Indonésia

Eu queria estudar no Japão, um país líder em tecnologia. E, se possível, eu queria ser como minha mãe, que trabalha com contabilidade. Por isso eu me matriculei na KCG, para obter conhecimentos e habilidades em TI e negócios. Eu já vinha estudando computação por conta própria. Agora eu estou aprendendo com meus professores na KCG, que me ensinam com paciência e atenção; por isso estou me divertindo enquanto assisto às aulas relacionadas a negócios e outras lições. No futuro eu quero trabalhar com programação de negócios online.

Eu quero contribuir para o desenvolvimento de TI na minha terra natal.

Shakhzodshokhi Shamsiddin

Programa de Processamento de Informação
Curso de Processamento de Informação

República do Tajiquistão

Um dos meus veteranos veio estudar no Japão, então eu pensei, "acho que posso fazer o mesmo!". Por isso eu me matriculei na KCG. Foi a primeira vez que eu estudei TI a sério, e foi bem difícil. Mas meus instrutores são muito atenciosos para me orientar, e os equipamentos de computação são de última geração. É muito divertido. Eu gosto da minha vida como estudante aqui. Depois que eu me graduar, quero entrar em uma empresa de TI no Japão, aprender mais no trabalho e economizar dinheiro, para então voltar ao Tajiquistão e criar uma empresa de desenvolvimento de aplicativos. Eu espero contribuir para o desenvolvimento de TI na minha terra natal.

Estudando mangá no Japão usando o equipamento mais avançado.

Normans Sagastume Javier Alexander

Programa Fundamental de Arte e Design
Curso de Mangá e Anime

República da Guatemala

Eu sempre quis vir para o Japão e me tornar um artista de mangá, pois me sinto atraído pela profundidade e sutileza do mangá japonês. Por isso, depois de cursar uma escola de japonês, eu me matriculei na KCG. Aqui eles têm todos os equipamentos mais atuais para estudar mangá. Os professores da KCG explicam tudo com paciência e criam um ambiente onde é fácil fazer perguntas. Minha vida de estudante é bem balanceada, e eu a estou aproveitando ao máximo. Depois de me graduar, eu espero ir trabalhar em uma editora japonesa. Seria ótimo ter minha própria série de mangás.

Experimentando os resultados de uma educação na KCG.

Chanvongnaraz Khampasith

Programa de Processamento de Informação
Curso de Processamento de Informação

República Democrática Popular do Laos

A tecnologia torna a vida das pessoas mais plena. Eu ingressei na KCG porque estava determinado a estudar TI e desempenhar um papel relevante na sociedade. Como a primeira instituição educacional do Japão focada em computação, a KCG possui história e ótimos resultados na educação de TI. Eu sinto que entrei em uma escola realmente boa. Eu estava inseguro no início, pois nunca tinha estudado computação. Felizmente meus professores na KCG me explicam tudo com paciência e de forma fácil de entender. Antes que eu me desse conta, já estava gostando de programar. No futuro eu quero encontrar emprego em uma empresa relacionada à TI no Japão e continuar a programar, trabalhando em algo que torne a vida mais conveniente para pessoas do mundo inteiro.

O sistema de unidades me permite montar minha própria carreira.

Francis Daniel Cader Olivares

Programa de Processamento de Informação
Curso de Processamento de Informação

República de El Salvador

O Japão possui montes de empresas que gozam de tecnologia magnífica em jogos, como Nintendo, Sega e Capcom, e elas estão marcando sua presença na América Latina. Eu queria visitar essas empresas e estudá-las; por isso me matriculei na KCG. Um aspecto sobre a KCG que eu pessoalmente acho ótimo é o sistema de unidades. Eu posso montar minha própria carreira assistindo a aulas sobre assuntos que me interessam, como CPUs e programação web. Depois de ter uma boa base em idiomas, eu espero conseguir um emprego criando sites multilíngues relacionados ao turismo.

Eu quero aprender o idioma japonês e tecnologia de vídeo.

Ralambozatovo Narianja Vololoniaina

Programa Fundamental de Arte e Design
Curso de Arte e Design

República de Madagascar

Eu me interessei pelo Japão porque ele tem uma cultura completamente diferente daquela do meu país de origem. Eu queria estudar mais a fundo as coisas que tinha visto em vídeos e fotos na minha universidade em Madagascar, por isso me matriculei na KCG, com base em uma recomendação do MEXT. Eu estou muito feliz por ter vindo estudar na KCG. Nas minhas aulas os professores oferecem uma educação minuciosa, começando pelo básico. Os instrutores e meus colegas são todos muito amigáveis. Nós nos reunimos no nosso tempo livre. Meu sonho é transmitir a cultura japonesa para Madagascar e para o resto do mundo usando o vídeo.

Eu gostaria de me envolver nos negócios globais de conteúdo de entretenimento.

Naranjo Bejarano Carlos

Programa Fundamental de
Desenvolvimento de Jogos Digitais

Reino da Espanha

Eu sempre admirei a tecnologia de ponta do Japão. Jogos como Pokémon são divertidos, e a tecnologia aqui não tem equivalente em nenhuma parte do mundo. Nada me deixa mais feliz que estudar jogos no Japão. A KCG oferece um ambiente de estudos incrível, com hardware e software de última geração. Meu objetivo é entrar em uma grande empresa de conteúdo de entretenimento no Japão. Como eu sei falar japonês e espanhol, adquirir conhecimentos sobre TI vai me permitir participar de negócios globais.

Estudo aprofundado de programação de jogos.

Kim Hae Rang

Programa de Processamento de Informação
Curso de Processamento de Informação

República da Coreia

A escola de ensino médio para garotas que eu frequentei tem uma parceria com a KCG, e uma das minhas veteranas veio estudar aqui — então eu já sentia certa familiaridade com a escola. Eu sabia que ela estava completamente aparelhada com computadores e outros equipamentos, e que aqui eu poderia obter uma educação especializada. Eu quero aprender mais sobre programação de jogos porque adoro os jogos focados em narrativa feitos no Japão; por isso eu me matriculei na KCG. Meu sonho é algum dia trabalhar como programadora em uma empresa de jogos japonesa. Se eu puder criar um jogo com minha própria criatividade que seja adorado por pessoas do mundo inteiro, eu vou ficar muito feliz.

Quatro Estações

A KCG organiza vários eventos para os estudantes durante o ano.

4 Abril

Principais Eventos em Quioto ao Longo do Ano

Desfile de Apreciação das Cerejeiras de Toyotomi Hideyoshi (Templo Daigoji)

- Orientação para os estudantes de primeiro ano
- Cerimônia de ingresso
- Exames de saúde
- Início do período acadêmico de primavera
- Festa de boas-vindas às turmas de calouros e apresentação dos clubes
- Exame Nacional de primavera
- Gincana para calouros
- Dia da escalada
- Sessão de informação sobre empresas no campus

Cerimônia de ingresso

5 Maio

Festival Aoi (Santuários Shimogamo e Kamigamo)

- Aniversário da fundação (1º de maio)
- Torneios desportivos
- Sessão de informação sobre empresas no campus

Dia da escalada

Concerto musical

6 Junho

Takigi Nô de Quioto (Santuário Heian-jingu)

- Concerto musical
- Sessão de informação sobre empresas no campus

7 Julho

Festival Gion (Santuário Yasaka e outros pontos de Quioto)

- Palestra cultural
- Testes de certificação em Artes-CG
- Guia de emprego
- Sessão de informação sobre empresas no campus
- Festa de Verão

Minicursos de verão

Dia Japonês

8 Agosto

Fogueira Cerimonial Gozan (Daimonjiyama etc.)

- Fim do período acadêmico de primavera
- Exames do período acadêmico de primavera
- Oficina de verão do RIT
- Férias de Verão
- Seminário para o Exame Nacional no verão
- Minicursos de verão
- Estágio em empresas
- Encontros para consultas sobre carreira
- Guia de emprego

Encontro de atletas das faculdades profissionalizantes em Quioto

Encontros para consultas sobre carreira

9 Setembro

Noite de apreciação da lua (Templo Daikakuji)

- J-ken (Joho kentei), Série de Certificação em Tecnologia da Informação
- Encontro de atletas das faculdades profissionalizantes em Quioto
- Sessão de informação sobre empresas no campus
- Orientação sobre período acadêmico de outono
- Concerto musical
- Exames de saúde

10 Outubro

Festival das Eras (Santuário Heian-jingu)

- Início do período acadêmico de outono
- Exame Nacional de outono
- Dia da escalada
- Guia de emprego

Dia da escalada

11 Novembro

Festival de Bordos de Arashiyama (Arashiyama)

- Festival cultural
- Guia de emprego
- Palestras acadêmicas
- Apreciação da arte
- Testes de certificação em Artes-CG
- Consulta com pais

Festival cultural

Minicursos de inverno

12 Dezembro

Festival de Okera (Santuário Yasaka)

- Palestra cultural
- Guia de emprego
- Férias de inverno

1 Janeiro

Tiro com arco à longa distância (Templo Sanjusangendo)

- Retomada das aulas
- Concerto musical
- Guia de emprego

KCG AWARDS

2 Fevereiro

Festival das Flores de Ameixeira (Santuário Kitano-tenmangu)

- Fim do período acadêmico de outono
- KCG AWARDS
- Exames do período acadêmico de outono
- J-ken (Joho kentei), Série de Certificação em Tecnologia da Informação
- Férias de primavera
- Guia de emprego
- Sessão de informação sobre empresas no campus
- Minicursos de inverno

Cerimônia de graduação

Festa de despedida

3 Março

Festival das Tochas (Templo Seiryoji)

- Minicursos de primavera
- Cerimônia de graduação
- Festa de despedida
- Sessão de informação sobre empresas no campus
- Seminário para o Exame Nacional de primavera

Centro de Treinamento de Língua Japonesa de Quioto (KJLTC: Kyoto Japanese Language Training Center)

KJLTC

kcg.edu
Kyoto Japanese Language Training Center

Programa Preparatório de Um Ano (início em abril) **Programa Preparatório de Um Ano e Meio (início em outubro)**

***Público alvo do treinamento: Aqueles que possuem os níveis N3 a N5 do Teste de Proficiência em Língua Japonesa (JLPT, em inglês).**

- No KJLTC: No curso especial para estudantes estrangeiros da KCG no Centro de Treinamento de Língua Japonesa de Quioto, o ensino do idioma é proporcionado aos estudantes que seguem para instituições de ensino superior. O KJLTC é notificado pelo Ministério da Justiça.
- Este é um curso propedêutico designado pelo Ministério da Educação, Cultura, Esporte, Ciência e Tecnologia. Mesmo que em seus países de origem os estudantes tenham recebido uma educação contabilizando menos de 12 anos escolares, ao completar este cursos eles poderão obter qualificação para ingressar em instituições japonesas de ensino superior, incluindo nos cursos do núcleo da KCG.
- Com a preparação para ingresso no curso regular da KCG, a disciplina de Treinamento Aplicado em Operações de Software (TI básico) é requerida. O crédito obtido será incluso nos créditos do curso regular na KCG.
- Alunos com proficiência suficiente poderão ter aulas de computação profissional do curso regular da KCG.
- Os alunos que entrarem no curso regular da KCG após conclusão deste curso se tornam público alvo na redução ou isenção das taxas escolares e taxa de matrícula.

As aulas de disciplinas relacionadas à língua japonesa são divididas em níveis, considerando o exame de entrada e os resultados ao fim de cada semestre.
Recomendamos que faça o JPLT de nível N2 ou N1 realizado em julho e dezembro. Também encorajamos os estudantes a prestar o Exame de Admissão em Universidades Japonesas para Estudantes Internacionais (EJU, em inglês).

◆ Introdução ao Curso

Curso propedêutico

"Curso propedêutico" do Ministério da Educação, Cultura, Esportes, Ciência e Tecnologia.
Os programas do KJLTC são autorizados pelo Ministério da Educação, Cultura, Esportes, Ciência e Tecnologia. Ainda que estudantes não preencham o critério de 12 anos escolares em seus estudos referentes ao ensino fundamental e médio em seus países, tornar-se-ão elegíveis para admissão em instituições de ensino superior do Japão com a conclusão de nossos programas.

Currículo

Disciplinas relacionadas à língua japonesa

- O treinamento da proficiência na língua japonesa é necessária para o ensino superior japonês e preparação para o JLPT N1 e N2.
- As aulas são divididas pelo nível do idioma japonês dos alunos.
- As aulas de japonês correspondem a pelo menos 20 horas semanais. (20 semanas para 1 semestre, 40 semanas para um ano)

Disciplina	Conteúdo
Japonês 1 (gramática, vocabulário)	Gramática e vocabulário para uso geral e acadêmico
Japonês 2 (compreensão oral, conversação)	Compreensão oral e conversação para uso geral e acadêmico
Japonês 3 (leitura)	Leitura de textos gerais e acadêmicos, jornais, revistas e obras literárias.
Japonês 4 (redação)	Redação de relatórios, e-mails, Power Point e documentos de negócios.
Sobre o Japão	Aprendizado sobre a cultura, sociedade e valores japoneses.

Disciplinas para o Teste de Proficiência em Língua Japonesa (JLPT) e Exame de Admissão em Universidades Japonesas para Estudantes Internacionais (EJU).

As aulas são divididas pelo nível do idioma japonês dos alunos.

Disciplina	Conteúdo
Japonês Geral	Preparação para o Teste de Proficiência em Língua Japonesa (JLPT) e Exame de Admissão em Universidades Japonesas para Estudantes Internacionais (EJU).

Disciplinas básicas

Melhorar outras habilidades e adquirir conhecimento para estudar em uma instituição de ensino superior.

Disciplina	Conteúdo
Disciplinas básicas	Inglês, Matemática, Ciências (Física, Química e Biologia), assuntos gerais (História, Geografia, Civismo), Base de TI (Computação)

※ 6 a 8 horas semanais.

◆ Programas oferecidos (conteúdo e capacidades)

Início do semestre	Programas e Cursos	Conteúdo	Número de vagas
Abril	Programa Preparatório (1 ano)	Curso propedêutico para aprendizado de japonês, inglês e matemática para pessoas que vão ingressar em instituições de ensino superior japonesas (universidade, escola vocacional especial).	60 alunos
Outubro	Programa Preparatório (1.5 anos)		60 alunos

◆ Qualificações para a Seleção

Os candidatos devem satisfazer as seguintes condições.

① O candidato deve ter se graduado do ensino médio ou equivalente, ou qualificações similares que certifiquem êxito na conclusão de testes e requerimentos da educação básica (a nível de ensino médio).

② O candidato deve ter habilidades equivalentes ao Nível N5 ou maior do Teste de Proficiência em Língua Japonesa (ou o equivalente a 150 horas de estudo de língua japonesa).

③ O candidato deve possuir as habilidades acadêmicas básicas necessárias para instituições de ensino superior japonesas (universidades ou faculdades de formação profissional).

④ O candidato deve: 1) ter menos de 23 anos de idade (para formados do ensino médio), 2) menos de 25 anos (para formados do ensino superior), ou 3) menos de 27 anos (para formandos de pós-graduação)

⑤ O candidato deve ser capaz de pagar mensalidades, taxas escolares e custo de vida como estudante no Japão.

⑥ O candidato deve ser física e mentalmente saudável para realizar as tarefas estudantis e seguir as regras escolares. O candidato deve ter sempre bom comportamento e participar apenas de atividades que não infrinjam as leis e regulamentos japoneses.

Ingresse na Faculdade de Quioto de Pós-Graduação em Informática (KCGI : The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics) para visar o nível mais elevado de estudos na área de TI. Programa de Mestrado

Após a graduação na KCG, outro caminho de carreira disponível para você além de buscar emprego imediatamente é avançar para outra instituição educacional do nosso grupo, a KCGI. A KCGI é a primeira faculdade de pós-graduação do Japão especializada em TI. Os estudantes que completam um programa na KCGI são agraciados com o título de Mestre em Ciências de Tecnologia da Informação (formação profissional). Esse título representa o ápice da área de TI aplicada no Japão.

Em geral, a qualificação para ingresso na KCGI requer formação em uma universidade com currículo de quatro anos ou um Diploma Avançado após o término de um curso de quatro anos em uma escola profissionalizante. Entretanto, alunos formados na KCG são considerados como qualificados para ingresso sob as seguintes condições especiais (veja as Diretrizes de Candidatura).

"Candidatos que tenham se graduado de um programa de três anos na KCG, que terão completado ao menos 22 anos de idade até 1º de abril do ano em que forem ingressar na KCGI e que sejam julgados como qualificados para ingresso com base na avaliação de seus resultados acadêmicos, portanto sendo reconhecidos como possuindo capacidade acadêmica igual ou superior à de alunos formados em uma universidade."

Ingressar na KCGI após graduação na KCG, portanto, é o caminho mais rápido para atingir o ápice da área de TI aplicada. Nós recomendamos enfaticamente que você obtenha um Diploma Técnico Avançado na KCG e depois prossiga para obter o título de mestre na KCGI.

◆ Características únicas da KCGI

Uma gama completa de aulas no "modo inglês" para que estudantes possam completar seus estudos usando inglês apenas.

A KCGI oferece inúmeros cursos exclusivamente em inglês ("modo inglês") para que alunos possam completar seus programas e receber o título de mestre estudando exclusivamente em inglês. Muitos desses cursos são lecionados por instrutores estrangeiros do mais alto nível. Atualmente temos estudantes internacionais de 17 países e regiões diferentes no campus da KCGI (incluindo aqueles graduados em março de 2024). Um grande número desses estudantes decidiu assistir às aulas em inglês.

Uma base completa em habilidades práticas para o benefício da sociedade

- Projeto de currículo feito sob medida para atender às necessidades da indústria e aos avanços em TI.
- Currículos que incorporam de modo exaustivo oportunidades de aprendizado prático in loco.
- Uma abordagem didática eficaz que combina e-learning com aulas presenciais

Um equilíbrio sensato nos estudos de TI (TIC) e gestão

- Formação de profissionais em inúmeros campos especializados de TI, gestão etc.
- Inúmeros instrutores com experiência profissional no estabelecimento de estratégias de TI no setor privado

Mudando de carreira para trabalhar no campo de TI

- Aceitamos novos alunos de uma vasta gama de campos, tanto nas ciências exatas quanto humanas.
- Os alunos podem iniciar seus estudos com base no nível de conhecimento que possuem ao se matricularem.

Almejando desempenhar um papel no palco global

- Aulas ministradas por líderes no campo de TI em países do mundo todo

Utilizando o que você estudou para desempenhar um papel vital na sociedade

- Encontrando sua carreira ideal graças a uma cuidadosa orientação individual
- Estabelecendo redes de contato com outros colegas graduados

Saiba mais

◆ Composição do curso

Matrícula: Selecione um modelo de estudo

Cursos Obrigatórios
- Comunicação Profissional na Indústria de TIC
- Teoria da Liderança
- Fundamentos de Projeto

Cursos de Concentração
- Inteligência Artificial
- Ciência de Dados
- Desenvolvimento de Sistemas Web
- Administração de Redes
- Empreendedorismo Global
- ERP
- TI em Mangá e Anime
- TI em Turismo

Escolha uma das Áreas de Concentração acima

ou

Currículo sob Medida

Monte seu próprio currículo, selecionando a partir de cursos não obrigatórios adequados aos seus objetivos educacionais individuais.

Cursos de Indústria
- Finanças
- Marinha
- Marketing de Conteúdo
- Agricultura
- Saúde e Medicina
- Educação
- Jogos

Eletivos de Suporte

Projeto de mestrado

Mestre em Ciência da Tecnologia de Informação (Diploma Profissional)

◆ Campos de Atuação

A KCGI oferece currículos para formar os profissionais em TI avançada que a indústria necessita. Aqueles que se graduam na KCGI podem esperar trabalhar em áreas relacionadas à TI tais como as listadas abaixo.

CIO (Diretor de Informação)	Gerente de Projeto	Arquiteto de IA
Consultor de integração de sistemas	Empreendedor	Arquiteto de TI
Consultor de Segurança da Informação	Gerente de produção de conteúdo	Cientista de Dados

Quioto, cidade dos estudantes

Quioto tem uma história de mais de 1200 anos, pois já foi a capital do país e ainda é centro cultural do Japão.
Também é uma cidade internacional e lar de muitos jovens estudantes.
Os campi da KCG são localizados em áreas convenientes para que possa acessar não apenas Quioto, mas também toda a região de Kansai, como Osaka, Nara, Kobe e Otsu.

Arredores do Campus Kyoto Ekimae
(Campus Satélite Kyoto Ekimae da KCGI)

A Estação de Quioto (Kyoto), onde passam as linhas JR, Kintetsu e de metrô, é a porta de entrada para muitos visitantes de todo o Japão. Tanto prédios modernos como históricos coexistem nesta área. Podemos sentir uma atmosfera contrastante

Locais

- Toji
- Templo Nishi Hongwanji
- Templo Higashi Hongwanji
- Templo Tofukuji
- Torre de Quioto
- Sanjusangendo
- Museu Nacional de Quioto
- Prédio da Estação de Quioto
- Aquário de Quioto

Arredores do Campus Kamogawa

O Santuário Shimogamo, relacionado ao Aoi Matsuri, um dos três maiores festivais de Quioto, e o Palácio Imperial, são próximos do campus. É uma área rica em natureza.

Locais

- Shimogamo Shrine
- Imperial Palace in Kyoto
- Tadasu no Mori(shrine forest)
- Kyoto City Historical Museum

Arredores do Campus Rakuhoku

É mais conveniente ir para a área do Rakuhoku a partir do centro de Quioto e da Estação de Quioto pelo metrô ou pelos ônibus municipais. O Santuário Kamigamo é próximo à rua Kitayama, repleta de prédios modernos. Também se pode apreciar a natureza no jardim botânico, lagoa Midoroga-ike e rio Kamo.

Locais

- Santuário Kamigamo
- Lagoa Midoroga-ike (também chamada Mizoroga-ike)
- Jardim Botânico de Quioto
- Rua Kitayama

Arredores do Campus Hyakumanben da KCGI, da escola principal em Quioto

Templo Ginkaku-ji, representante da cultura Muromachi, Santuário Heian Jingu, relacionado ao Jidai Matsuri (um dos três maiores festivais de Quioto), Tetsugaku-no-michi, Caminho do Filósofo, conhecido pelas cerejeiras, Zoológico Municipal de Quioto, o segundo mais antigo do Japão, Museu da Cidade de Quioto, todos estão presentes nessa área, onde podemos estar em contato com a história e cultura japonesas.

Locais

- Ginkakuji
- Tetsugaku-no-michi (Caminho do Filósofo)
- Templo Nanzenji
- Museu de Arte KYOCERA da cidade de Quioto
- Zoológico Municipal de Quioto
- Santuário Heian Jingu
- Eikando Zenrin-ji
- Templo Chionji
- Museu Nacional de Arte Moderna

kcg.edu Redes educacionais

A KCG visa oferecer educação internacional em TI de alto nível como instituto global educacional e líder em ensino de TI, criando uma rede próxima com outras instituições de ensino do Grupo KCG e colaborando com governos e universidades de outros países.

Abriu seus cursos em 2004, esta é a primeira faculdade de pós-graduação profissional do Japão exclusiva para TI (oferecendo cursos de mestrado). Estudantes da KCGI adquirem habilidades e conhecimentos avançados, incluindo sobre TI, gestão e áreas aplicadas, visando desempenhar papeis de liderança na sociedade e no palco mundial. Depois de completarem seus estudos na KCGI, os alunos obtêm o mais elevado título acadêmico nas áreas aplicadas de TI no Japão: Mestre em Ciências de Tecnologia da Informação (Formação Profissional).

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

O Instituto Rochester de Tecnologia é uma universidade de engenharia fundada em 1829, famosa como uma das primeiras universidades dos Estados Unidos a estabelecer cursos de TI (1991). Ela se orgulha de ter os mais altos resultados nos Estados Unidos nas áreas de computação gráfica, games e TI. Ela concluiu um acordo de universidade irmã com o Instituto de Computação Quioto (KCG : Kyoto Computer Gakuin) em 1996.

RIT
Rochester Institute of Technology

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin Automobile School
KCGM

A Escola Automotiva de Quioto possui aulas de mecânica automotiva com técnicas avançadas, junto com conhecimento em TI e redes aplicáveis às tecnologias automotivas da próxima geração.

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin
KCG

kcg.edu
Kyoto Japanese Language Training Center
KJLTC

O Centro de Treinamento de Língua Japonesa de Quioto, uma instituição de ensino de língua japonesa, é homologado pelo Ministério da Justiça, e foi designado pelo Ministério da Educação, Cultura, Esportes, Ciência e Tecnologia como um instituto oficial de ensino de língua japonesa para estudantes sem 12 anos de educação básica em seus países de origem.

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin - U.S.A.
Escritório de Nova Iorque

O Escritório de Nova Iorque foi estabelecido em 2000, tendo o New York World Trade Center como base para as operações internacionais do Grupo KCG. Apesar de terem sido afetados pelos ataques terroristas simultâneos em solo americano em 11 de setembro, o Escritório agora se localiza no Rockefeller Center, tendo reativado suas atividades.

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin - China
Escritório de Pequim
Escritório de Dalian
Escritório de Xangai

O Escritório de Pequim da KCG foi estabelecido na Biblioteca Nacional da China em Pequim em 2002 como base para intercâmbio com universidades chinesas, com as quais a KCG vem estreitando laços. O Escritório de Dalian da KCG foi estabelecido em 2008 e o Escritório de Xangai da KCG em 2018, através dos quais se fornece suporte educacional de TI para universidades chinesas, entre outras atividades.

Campi

Campus Kyoto Ekimae

O Campus Kyoto Ekimae está situado em uma área ideal para a vida estudantil. A localização é incrivelmente conveniente para se deslocar pela cidade, a apenas sete minutos a pé a oeste da Estação de Quioto. Encontra-se ao redor uma variedade de estabelecimentos comerciais úteis, incluindo restaurantes, grandes shopping centers e lojas de departamentos.

Prédio Principal

Este edifício imponente de paredes brancas está erigido a oeste da Estação de Quioto. Ele é a construção mais majestosa no campus.

Anexo

Reconhecível pelo seu exterior aberto e ensolarado, o Anexo é equipado tanto com um estúdio de e-learning quanto com um espaço para prática de controle de automóveis e motocicletas, utilizado no Curso de Controle Automotivo. Juntos, o Prédio Principal e o Anexo do Campus Kyoto Ekimae formam o maior centro para educação em TI de ponta no coração de Quioto.

Campus Rakuhoku — Faculdade Técnica

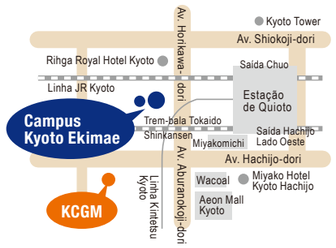
Na condição de campus da KCGI de mais longa tradição, o Campus Rakuhoku já encaminhou muitos graduados para o mundo do trabalho. Situado em meio à atmosfera tranquila do distrito Shimogamo, o Campus Rakuhoku oferece um ambiente ideal para aqueles que aspiram a investigação acadêmica.

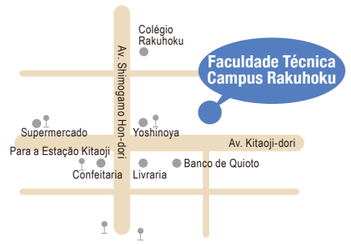
Campus Kamogawa — Faculdade de Design

Envolvido por luz do sol abundante e brisas suaves às margens do Rio Kamogawa, o Campus Kamogawa é uma instituição de ensino de artes digitais desinibida, que atrai jovens aspirantes a designers e outros indivíduos dotados de criatividade. O Rio Kamogawa que corre nas proximidades, bem como suas margens verdejantes, oferecem aos estudantes um clima relaxador que inspira a imaginação.

Todos os prédios dos campi são conectados por ônibus circulares.

Todos os prédios dos campi são conectados por um serviço de ônibus circulares gratuito e exclusivo. Deslocando-se com os ônibus, os estudantes podem assistir a aulas em prédios diferentes.





Certificada pela Província de Quioto **Escola profissionalizante (programa técnico)**

Instituto de Computação Quioto
(KCG : Kyoto Computer Gakuin)

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

Faculdade Técnica Campus Rakuhoku
17 Shimogamo-honmachi, Sakyo-ku, Kyoto-shi, Kyoto 606-0862

- Programa de Engenharia da Informação (4 anos)
- Programa de Engenharia da Computação (3 anos)
- Programa Fundamental de Engenharia da Computação (2 anos)

Faculdade de Design Campus Kamogawa
11 Tanakashimoyanagi-cho, Sakyo-ku, Kyoto-shi, Kyoto 606-8204

- Programa de Informática em Arte e Design (4 anos)
- Programa de Arte e Design (3 anos)
- Programa Fundamental de Arte e Design (2 anos)

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

- Programa de Informática em Negócios & Administração (4 anos)
- Programa de Ciências da Computação (4 anos)
- Programa de Jogos Digitais & Entretenimento (4 anos)
- Programa de Mangá e Anime (3 anos)
- Programa de Informática Aplicada (3 anos)
- Programa de Computação Multimídia (3 anos)
- Programa de Redes de Computadores (3 anos)
- Programa de Desenvolvimento de Jogos Digitais (3 anos)
- Programa de Negócios em TI (2 anos)
- Programa de Administração e Gestão Médica (2 anos)
- Programa de Processamento de Informação (2 anos)
- Programa Fundamental de Desenvolvimento de Jogos Digitais (2 anos)
- Informação & Comunicação (1 ano / 2 anos noturno)
- Programa de Informática Aplicada Internacional (curso online de 4 anos)

Escola Automotiva de Quioto
73 Tojihigashi-monzencho, Minami-ku, Kyoto-shi, Kyoto 601-8428
https://kyoto-jidousha.ac.jp/

- Programa de Engenharia de Manutenção Automotiva

Centro de Treinamento de Língua Japonesa de Quioto
11 Tanakashimoyanagi-cho, Sakyo-ku, Kyoto-shi, Kyoto 606-8204
https://www.kjltc.jp/

Faculdade de Quioto de Pós-Graduação em Informática
Faculdade de Pós-Graduação em Tecnologias de Informática Aplicada Especialização em Tecnologias de Negócios Web
7 Tanakamonzen-cho, Sakyo-ku, Kyoto-shi, Kyoto 606-8225
https://www.kcg.edu/