kcg.edu

Kyoto Computer Gakuin

京都コンピュータ学院

URL: https://www.kcg.ac.jp/
විද්‍යුත්තැපැල : admissions@kcg.edu

විමසීම්: ඇතුළත් කිරීමේ අංශය,
කියෝතෝ කොම්පියුටර් ගකුයින්

10-5 නිෂිකුජෝ, තෙරනොමාඑ-චෝ, මිනාමි-කු,
කියොතෝ-ෂි, කියෝතෝ 601-8407
දුරකථනය: 075-681-6334 (+81-75-681-6334 ජපානයෙන් පිටත)
ෆැක්ස්: 075-671-1382 (+81-75-671-1382 ජපානයෙන් පිටත)

ජපානය තුළ フリーコール 0120-829-628

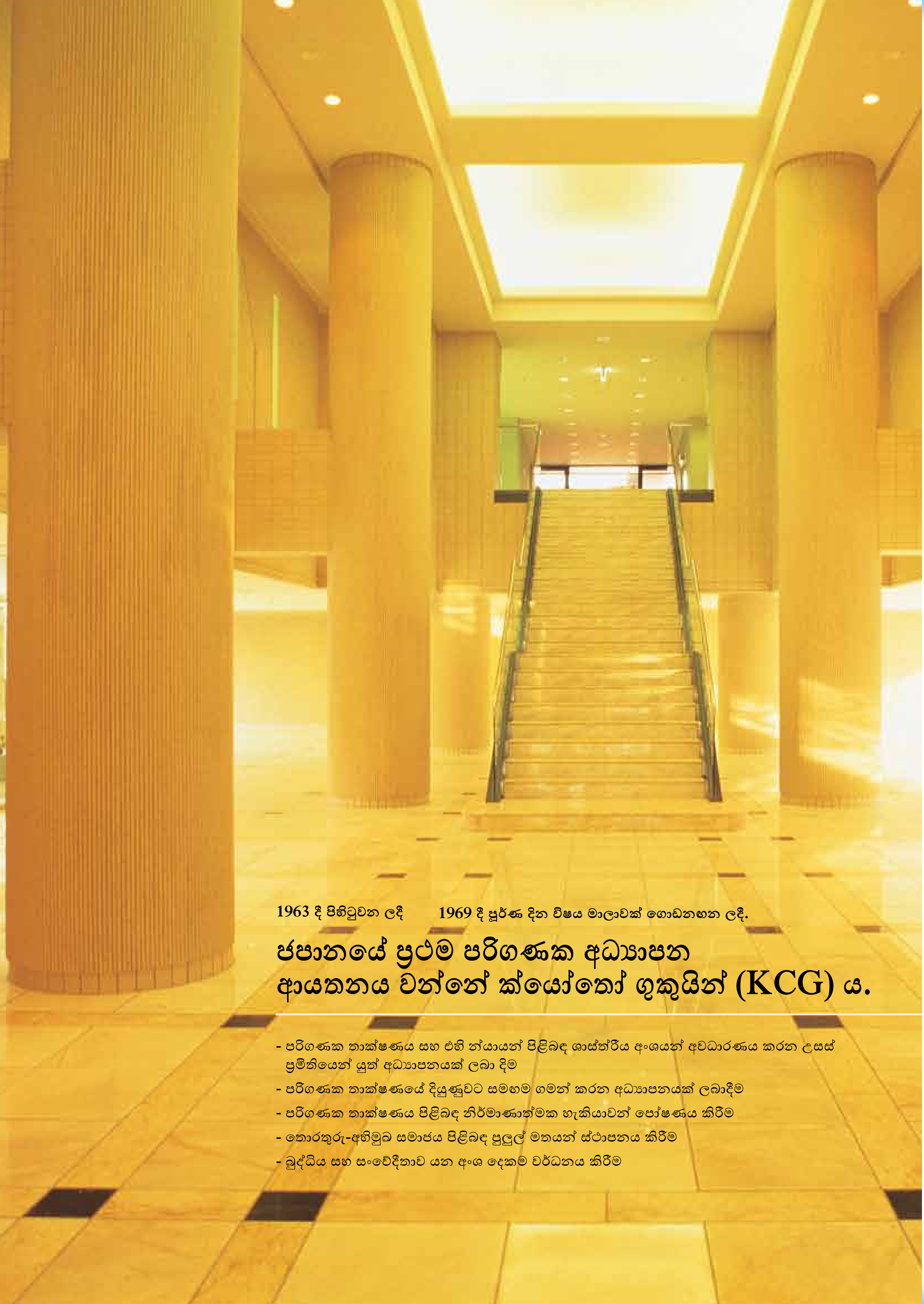
シンハラ語 202501

kcg.edu

KCG: Kyoto Computer Gakuin අධ්‍යාපන වැඩසටහන්

ජපානයේ ප්‍රථම පරිගණක අධ්‍යාපන ආයතනය 京都コンピュータ学院

කියෝතෝ කොම්පියුටර් ගකුයින්



1963 දී පිහිටුවන ලදී　　1969 දී පූර්ණ දින විෂය මාලාවක් ගොඩනගන ලදී.

ජපානයේ ප්‍රථම පරිගණක අධ්‍යාපන ආයතනය වන්නේ ක්යෝතෝ ගුකුයින් (KCG) ය.

- පරිගණක තාක්ෂණය සහ එහි න්‍යායන් පිළිබඳ ශාස්ත්‍රීය අංශයන් අවධාරණය කරන උසස් ප්‍රමිතියෙන් යුත් අධ්‍යාපනයක් ලබා දිම
- පරිගණක තාක්ෂණයේ දියුණුවට සමඟම ගමන් කරන අධ්‍යාපනයක් ලබාදීම
- පරිගණක තාක්ෂණය පිළිබඳ නිර්මාණාත්මක හැකියාවන් පෝෂණය කිරීම
- තොරතුරු-අභිමුඛ සමාජය පිළිබඳ පුලුල් මතයන් ස්ථාපනය කිරීම
- බුද්ධිය සහ සංවේදීතාව යන අංශ දෙකම වර්ධනය කිරීම

ක්‍රමවේද සහ ප්‍රතිඵල

නිර්මාතෘ සහ සභාපති
යොසුකෝ හසෙගාවා
Yasuko Hasegawa

භෞතික විද්‍යාව හා තාරකා විද්‍යාව පිළිබඳ විද්‍යාවේදී උපාධිය, විද්‍යා පීඨය, කියෝතෝ විශ්වවිද්‍යාලය (පළමු කාන්තාව)
විද්‍යා පාඨමාලාව පිළිබඳ ආචාර්ය උපාධි සම්පූර්ණ කරමින්, ක්යෝතෝ විශ්වවිද්‍යාලයේ
තාරකා භෞතික විද්‍යා පර්යේෂණ සඳහා පරිගණකය භාවිතා කළ ප්‍රථමයා
බාහිර විද්‍යාඥයා, පෙන්සිල්වේනියා ප්රාන්ත විශ්වවිද්‍යාලය, එක්සත් ජනපදය තායිලන්තය, ඝානාව, ශ්‍රී ලංකාව, පේරු සහ තවත් රටවල අධ්‍යාප අමාත්‍යාංශ සහ එවැනි ආයතනවලින් පිරිනැමෙන ලදි.
2006 වර්ෂෝ අන්තර්ජාතික විදුලි සංදේශ සංගමය වෙතින් අන්තර්ජාතික සහයෝගීතාව සඳහා වූ විශේෂ ත්‍යාගය පිරිනැමෙන ලදී
2011 වර්ෂයේ දී ජපන් තොරතුරු දත්ත සැකසීමේ සංගමයේ සභතිකය

කියෝතෝ කොම්පියුටර් ගකුයින් (KCG) 1963 දී ආරම්භ කරන ලද අතර එය ජපානයේ පළමු පරිගණක පුහුණු ආයතනය බවට පත් විය. එතැන් සිට, KCG සෑම යුගයකම ප්‍රගමන අවධියේ ඉතා විශිෂ්ට භූමිකාවක් ඉටු කොට තිබේ.

කියෝතෝ කොම්පියුටර් ගකුයින් හි පුරෝගාමී ජීවගුණය

කියෝතෝ කොම්පියුටර් ගකුයින් (KCG) 1963 වසරේ ජපානයේ පරිගණක යුගය උදාවේ දී, නව යුගයක් නිර්මාණය කිරීමේ දැඩි අභිලාශයෙන් යුතුව ආරම්භ කරන ලද්දකි. ජපානයේ පළමු පරිගණක අධ්‍යාපනය වෙනුවෙන් කැප වූ ආයතනය ලෙස, KCG පිහිටුවන ලද්දේ කියෝතෝ විශ්වවිද්‍යාලයේ භෞතික විද්‍යාව හා තාරකා විද්‍යාව පිළිබඳ පශ්චාත් උපාධි පාසලේ (දැන් අංශය) පිරිසක් විසිනි. එම අවධියේ ජපානයේ විශ්වවිද්‍යාලවල තොරතුරු විද්‍යා පාඨමාලා එතරම් ප්‍රසිද්ධව නොතිබුණි. නව පාසලේ මෙහෙවර වූයේ “යුගයේ අවශ්‍යතා සපුරාලීම සඳහා නිර්මාණශීලීත්වයෙන් පිරුණු තොරතුරු සැකසුම් ඉංජිනේරුවන් නිර්මාණය කිරීම යි”.

1970 ගණන්වල සිට 1980 ගණන්වල මුල් භාගය දක්වා KCG විසින් එකළ තිබූ ප්‍රමුඛ හා නවීන පන්නයේ මධ්‍යම ප්‍රමාණයේ සහ මහා පරිමාණ පරිගණක පෙළක් හඳුන්වා දෙන ලද අතර, පුහුණු වීමේ අරමුණු උදෙසා ඒවා සිසුන්ට නොමිලේ භාවිතා කළ හැකි විය. එම අවධියේ පුහුණු කටයුතු සඳහා සිසුන්ට මෙවැනි පරිමාණයකින් පරිගණක බලයක් ලබා දීම සැබවින්ම කිසිදු පාසලක සිදු නොවූ දෙයක් වූ අතර, මෙම ප්‍රතිපත්තිය අනෙකුත් විශ්වවිද්‍යාලවලට ඊර්ෂ්‍යාව දනවන කාරණයක් බවට පත්විය. පාසැල් ගොඩනැගිල්ල ප්‍රමාණයෙන් බැරැක්ක කිහිපයකට වඩා විශාල නොවුව ද, එයින් සෑම යුගයකම හැකි උසස්ම අධ්‍යාපනික වටපිටාවක් සිසුන්ට ලබා දීම පිළිබඳ වූ අධ්‍යාපනික චින්තනයේ විශ්වාසය සුරකින බව KCG විදහා දැක්වීය. අද වන විට KCG තම පදනමේ පුරෝගාමී ජීවගුණය අඛණ්ඩව පවත්වා ගෙන යයි. 2004 දී, පාසල විසින් තොරතුරු තාක්ෂණ සඳහාම කැප වූ ජපානයේ පළමු පශ්චාත් උපාධි පාසල වනකියෝතෝ තොරතුරු විද්‍යා උපාධි අධ්‍යයන විද්‍යාලය (KCGI) විවෘත කරන ලදී.

අද වන විට KCG විසින් උපාධිධාරීන් 50,000ක් පමණ බිහි කර ඇත. KCG තුළ පුහුණු කළ පුරෝගාමී ජීව ගුණයෙන් පිරිපුන් මෙම උපාධිධාරීන් ලොව පුරා නැවුම් අභියෝග සමග නිරතුරුවම පොරබදමින් සිටී. KCG වසර 60කට වැඩි සම්ප්‍රදායක් සහ ප්‍රතිඵල පිළිබඳ එහි අභිමානය ගැන ආඩම්බර වෙයි. දැන් අනාගතය ගොඩනැගීමේ කාර්යය ඔබ වෙත පැවරේ.

කියෝතෝ එකිමඑ සරසවියේ විදුහල්පති
යොයිචි ටෙරෂිටා
Yoichi Terashita

කියෝතෝ විශ්ව විද්‍යාලයේ විද්‍යා පීඨයෙන් උපාධිය ලබා ඇත. Fulbright විද්‍යාර්ථයෙකු ලෙස එක්සත් ජනපදයේ අධ්‍යාපනය ලැබී ය. භෞතික තාරකා විද්‍යාව විශේෂ උපාධිය ලෙස හදාරමින්, අයෝවා විශ්ව විද්‍යා ලයෙන් විද්‍යාව පිළිබඳ ශාස්ත්‍රපති සහ දර්ශන ආචාර්ය උපාධි ලබා ඇත. අයෝවා විශ්වවිද්‍යාලයේ කථිකාචාර්යවරයෙකි. පෙන්සිල්වේනියා ප්‍රාන්ත විශ්වවිද්‍යාලයෙහි පර්යේෂකයෙකු ලෙස නිරතුරුව තනතුරු හොබවා ඇත. කනසාවා තාක්ෂණ ආයතනයේ සම්මාන මහාචාර්ය. ජපන් ජාත්‍යන්තර සහයෝගිතා ඒජන්සිය (JICA) සමග කටයුතු කළ, තොරතුරු විද්‍යාව පිළිබඳ හිටපු තාවකාලික විශේෂඥයෙකි. KCG හි රකුහෝකු සරසවියේ හිටපු විදුහල්පති. දැනට දත්ත සමුදා ක්ෂේත්‍රයේ පාඨමාලා පිළිබඳ වගකීම දරමින් ඊට සමගාමීව KCGI හි උප විදුහල්පති ලෙස කටයුතු කරයි.

KCG යනු තොරතුරු තාක්ෂණ ක්ෂේත්‍රය සම්බන්ධ පුළුල් අධ්‍යාපන ආයතනයකි. අප විසින් පිරිනමන තොරතුරු තාක්ෂණ විෂය මාලාව මගින්, තොරතුරු තාක්‍ෂණයේ න්‍යායාත්මක දැනුමේ සිට ව්‍යවහාරික භාවිතය දක්වාත්, දෘඩාංගවල සිට මෘදුකාංග දක්වාත්, තොරතුරු තාක්‍ෂණය හුදෙක්ම තාක්‍ෂණයක සිට සංස්කෘතියක් දක්වාත් වශයෙන් සමාජයට අවශ්‍ය සෑම තොරතුරු තාක්ෂණ ක්ෂේත්‍රයක්ම ආවරණය කරයි. මෙම විෂය මාලාව හැකි උපරිම ඵලදායි බවින් ක්‍රියාවට නැංවීම සඳහා, අපගේ පීඨය නවීනතම ප්‍රායෝගික පුහුණු උපකරණවලින් සන්නද්ධ අති දක්ෂ තොරතුරු තාක්ෂණ වෘත්තිකයන්ගෙන් සමන්විත වේ.

මෙම පාසලේ දී ඔබේ සිහින සැබෑ වනු ඇතැයි මම ප්‍රාර්ථනා කරමි.

කමෝගාවා සරසවියේ විදුහල්පති
ෂොසො නයිතො
Shozo Naito

කියෝතෝ විශ්වවිද්‍යාලයේ ඉංජිනේරු උපාධිය. ගණිත ඉංජිනේරු විද්‍යාව පිළිබඳ විශේෂ උපාධියක් සමග කියෝතෝ විශ්වවිද්‍යාලයේ ශාස්ත්‍රපති උපාධිය සම්පූර්ණ කර ඇත. ඉංජිනේරු විද්‍යාව පිළිබඳ ශාස්ත්‍රපති උපාධිය. Nippon Telegraph and Telephone Corporation (NTT) හි තොරතුරු බෙදාහැරීම් වේදිකා පර්යේෂණාගාරයේ හිටපු ප්‍රධාන පර්යේෂණ නිලධාරී. ජපානයේ ඉලෙක්ට්‍රොනික විද්‍යා, තොරතුරු සහ සන්නිවේදනය පිළිබඳ ඉංජිනේරු ආයතනයේ (IEICE) අන්තර්ජාල පර්යේෂණ කමිටුවේ හිටපු ලේකම්. කොරියානු තොරතුරු ආරක්ෂණ නියෝජිත ආයතනයේ (KISA) හිටපු උපදේශක සහ මහාචාර්ය. KCGI හි මහාචාර්යවරයෙකි.

තොරතුරු තාක්‍ෂණය අඛණ්ඩව වැඩිදියුණු වනු ඇති බවටත්, සමාජය තුළ තොරතුරු තාක්ෂණ විශේෂඥයින්ගේ (ඉංජිනේරුවන්ගේ) අවශ්‍යතාව වේගයෙන් ඉහළ යනු ඇති බවටත් මට කිසිදු සැකයක් නොමැත. නිරතුරුවම ශීඝ්‍රයෙන් නව තාක්ෂණයන් ගවේෂණය සිදු වන තොරතුරු තාක්ෂණ ක්ෂේත්‍රය තුළ, කෙනෙකුගේ දැනුම යාවත්කාලීනව තබා ගැනීම ඉතා වැදගත් වේ. මේ හේතුව නිසා ඉගෙනීමට බලවත් උනන්දුවක් දක්වන පුද්ගලයින්ට පවතින්නේ ඉහළ ඉල්ලුමකි.

KCG තුළ ඔබ ගෙවන් සිසු දිවිය හා ඔබේ අධ්‍යයන කටයුතු තුළින් ඔබට නව යුගයේ අභියෝගවලට මුහුණ දීමට අවශ්‍ය ශක්තිය ලැබෙනු ඇතැයි මා සිතමි. පීඨය වශයෙන් අපි ඔබේ ප්‍රයත්නයන්ට සහය වන අතර, එබැවින් ඔබේ අධ්‍යයන කටයුතු හැකි උපරිමයෙන් සිදු කරන ලෙස මම ඔබෙන් ඉල්ලා සිටිමි.

රකුහෝකු සරසවියේ විදුහල්පති
හොං සෙඕන්ග් කෝ
Hong Seung Ko

දකුණු කොරියාවේ ඩොංගුක් විශ්වවිද්‍යාලයේ ඉංජිනේරු උපාධිය. කියෝතෝ විශ්ව විද්‍යාලයෙන් (සංඛ්‍යාත්මක ඉංජිනේරු විද්‍යාව පිළිබඳ විශේෂ උපාධිය සමග), ඉංජිනේරු විද්‍යාව පිළිබඳ දර්ශන ආචාර්ය උපාධිය නිම කර ඇත. දකුණු කොරියාවේ Samsung Electronics Co., Ltd. හි තොරතුරු උපායමාර්ග අංශයේ උපායමාර්ගික සැලසුම් කාර්යාලයේ හිටපු CIO. Harmony Navigation Co., Ltd. හ් හිටපු සභාපති සහ ප්‍රධාන විධායක නිලධාරී. KISA හි හිටපු උපදේශක සහ මහාචාර්ය. Nippon ව්‍යවහාරික තොරතුරු විද්‍යා සංගමයේ (NAIS) සභාපති. දකුණු කොරියාවේ CALS/EC සංගමයේ විශේෂ කමිටු සාමාජික. ජෙජු විශේෂ ස්වයං පාලන මණ්ඩලයේ හිටපු උපදේශක. ජෙජු බුද්ධිමය දේපල ප්‍රවර්ධන උපදේශක කමිටු සාමාජික. කොරියානු EC පර්යේෂණ සංගමයේ පළමු යාවජීව සාමාජික. KCGI හි මහාචාර්යවරයෙකි.

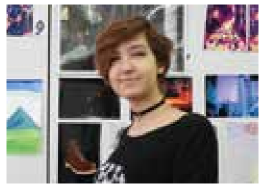
KCG යනු සමාජයේ සෑම ක්ෂේත්‍රයකටම අවශ්‍ය තොරතුරු තාක්ෂණය අධ්‍යයනය සඳහා වූ සංසදයකි. සිසුන්ට තොරතුරු තාක්ෂණ ක්ෂේත්‍රයේ ශක්තිමත් අඩිතාලමක් දැමීමට අපි අපේ සම්පූර්ණ ශක්තිය යොදවන්නෙමු. නමුත් ඊට වඩා, තාක්‍ෂණය සම්බන්ධ දත්ත විද්‍යාව සහ විවිධ ව්‍යාපාරික වටපිටාවන් තුළ වැදගත් කාර්යභාරයක් ඉටු කළ හැකි දක්ෂ පුද්ගලයින් නිර්මාණය කිරීමට අපි උත්සාහ කරන්නෙමු.

තව ද, දත්ත විද්‍යාව, කෘත්‍රිම බුද්ධිය සහ සිව්වන කාර්මික විප්ලවය ආදී වේගයෙන් විකසනය වන ක්ෂේත්‍ර හා සම්බන්ධ සමාගම්වල තිරසාර වර්ධනයට අත්‍යවශ්‍ය වන පුද්ගලයින් සංවර්ධනය කිරීමට සක්‍රීයව දායක වීම KCG හි අධිෂ්ඨානය යි.

KCG හි ප්‍රධාන ලක්ෂණ

අපේ උපාධිධාරීන් අපගේ ප්‍රමුඛ නිමැවුමයි! දෙපාර්තමේන්තු පහකින් පිරිනමනු ලබන පාඨමාලා 20ක් හරහා ඔබට ඔබ කැමති විෂයයන් සිතැඟි පරිදි ගැඹුරින් අධ්‍යයනය කිරීමේ හැකියාව ඇත.

රටවල් ගණනාවකින් පැමිණෙන විදෙස් සිසුන් රාශියක් KCG හි ඉගෙනුම ලබයි!



- **ජපානයේ පරිගණක ඉගෙනුම් වෙනුවෙන්ම ආරම්භ කරන ලද පළමු ආයතනය.**
- **උපාධිධාරීන් 50,000කට අධික සංඛ්‍යාවක් සිටින දශක හයකට වැඩි ඉතිහාසයක්.**
- **දෙපාර්තමේන්තු පහකින් පිරිනමනු ලබන පාඨමාලා 20ක් හරහා ඔබට ඕනෑම තොරතුරු තාක්ෂණ ක්ෂේත්‍රයක් හැදෑරීමේ හැකියාව ඇත.**
- **ජපානයේ පුරාණ අගනුවර සහ විද්‍යාර්ථයින්ගේ නගරයක් වන කියෝතෝ හි අධ්‍යාපනය ලැබීම විශිෂ්ට අත්දැකීමකි.**
- **අති නවීන ඉගෙනුම් උපකරණ විශිෂ්ට ඉගෙනුම් පරිසරයක් නිර්මාණය කරයි.**
- **පුළුල් බඳවා ගැනීමේ ප්‍රතිපත්තිය මගින් ලොව පුරා සිටිඅන් බොහෝ සිසුන් සාදරයෙන් පිළිගනී.**
- **ලොව පුරා අධ්‍යාපන ආයතන 100කට අධික සංඛ්‍යාවක් සමග හවුල්කාරිත්වය.**
- **විදේශීය සිසුන් සඳහාම වෙන් වූ පාඨමාලා මගින් ජපන් භාෂාව ඉගෙන ගැනීමට අවස්ථාව ලබා දෙයි.**
- **විදේශීය සිසුන් සඳහා උපකාරක පන්ති සහ අනෙකුත් කටයුතු සඳහා වන වියදම් නිදහස් කිරීමට සහ අඩු කිරීම සඳහා වූ පුළුල් පරාසයක වැඩසටහන්.**
- **කැපවූ සහායක කාර්ය මණ්ඩලය විදේශීය සිසුන්ගේ අධ්‍යයන හා දෛනික ජීවිතය පහසු කරයි.**
- **KCG නවාතැන් පහසුකම් සපයා දෙයි.**
- **KCG සඳහාම අනන්‍ය පුළුල් පරාසයක ශිෂ්‍යාධාර වැඩසටහන්.**
- **පූර්ණ කාලසටහනක් කාලසටහනක් සිදු කෙරන හුවමාරු සිසු හමු සහ අවිධිමත් සිසු හමු හරහා හුවමාරු සිසුන්ට එකිනෙකා දැන හඳුනා ගත හැක.**
- **නොබිඳිය හැකි වාර්තාවක් සහිතව, රැකියා සොයා ගැනීම සඳහා ලබාදෙන පුළුල් සහය.**
- **බොහෝ විදේශීය සිසුන් තොරතුරු තාක්ෂණය සහ කළමනාකරණය හැදෑරීමට අපගේ සහෝදර ආයතනය වන KCGI වෙත උසස් වේ.**
- **ආයතනයට ඇතුළු වීමට පෙර ජපන් භාෂාව ඉගෙනීමට උනන්දුවක් දක්වන සිසුන්ට ඒ සඳහා අපගේ සහෝදර ආයතනය වන කියෝතෝ ජපන් භාෂා පුහුණු මධ්‍යස්ථානයහා සම්බන්ධ විය හැක.**

KCG තුළ අධ්‍යාපනය

KCG හි ඉගෙනීමෙන් ඔබ වෙත වෙනත් පාසල්වලින් ලබා ගත නොහැකි අද්විතීය විශේෂාංග පිරිනමනු ලැබේ. ගුරුවරයාගෙන් ශිෂ්‍යයාට දැනුම හුවමාරු කෙරෙන ඒක-දිශානතික සාම්ප්‍රදායික රටාව අනුගමනය කිරීම වෙනුවට, KCG සෑම සිසුවෙකුගේම පුද්ගලත්වයට ගරු කරමින් කටයුතු කරන අතරම, තම අධ්‍යාපනික ක්‍රමවේද අඛණ්ඩ පරීක්ෂාවට සහ වෙනස්කම්වලට බඳුන් කිරීම සහ අති නවීන අධ්‍යාපන පහසුකම් සැපයීම හරහා පුද්ගල ඉල්ලීම්වලට විස්තරාත්මකව ප්‍රතිචාර දක්වයි. KCG අභිලාෂකාමී සිසුන්ට තම සිහින උපරිම තලයට හඹා යාමට සහය දක්වයි.

◆ විශිෂ්ට චරිත සංවර්ධනයක් ලබාදෙන ප්‍රායෝගික විෂය මාලාවක්

සෑම ක්ෂේත්‍රයකම ප්‍රමුඛයින් විසින් මෙහෙයවනු ලබන සැබෑ ලෝකය හා සෘජුවම සම්බන්ධ වූ පාඩම් සැබෑ දක්ෂයින් බිහි කරයි.

■ අනාගතයේ දී ක්‍රියාකාරී භූමිකාවන් ඉටු කළ හැකි පුද්ගලයින්

සමාජයේ ක්‍රියාකාරී භූමිකාවක් ඉටු කිරීමට නම් හුදෙක් ශිල්පීය ක්‍රමවලට සහ දැනුම් සමුදායකට එහා ගිය යමක් අවශ්‍ය වේ. ඉගෙනගත් දෑ ඵලදායීව හසුරුවමින් සැබෑ ලෝකයේ පවතින අවශ්‍යතාවන් උදෙසා ප්‍රායෝගිකව යොදා ගැනීමට සැබෑ දක්ෂතාවක් අවශ්‍ය වේ. KCG තුළ, අපි උපාධිධාරීන්ට තම අනාගත වෘත්තීන් සඳහා අවශ්‍ය මූලාරම්භය ලබා දෙමින් කාර්මික ලෝකයේ අවශ්‍යතා පිළිබිඹු කරන ස්ථානීය විෂය මාලාවක් සහ ප්‍රායෝගික පුහුණුවක් ලබා දෙන්නෙමු.

අපගේ කථිකාචාර්යවරුන් ප්‍රධාන ඉලෙක්ට්‍රොනික උපකරණ නිෂ්පාදකයින් සහ ක්‍රීඩා-මෘදුකාංග ආයතන ඇතුළුව ප්‍රායෝගික ආයතනික අත්දැකීම් සහිත ප්‍රමුඛ පෙළේ වෘත්තිකයන් වේ. මෙම සැබෑ ලෝකයේ අත්දැකීම මත පදනම්ව, මෙම උපදේශකයින් වත්මන් ව්‍යාපාරික ලෝකයේ අවශ්‍යතා සඳහාම නිමවූ ප්‍රායෝගික අධ්‍යාපනයක් ලබා දෙයි. බොහෝ කථිකාචාර්යවරුන් තොරතුරු තාක්ෂණ වෘත්තිකයන් සංවර්ධනය සඳහාම කැපවූ ජපානයේ පළමු වෘත්තීය පශ්චාත් උපාධි පාසල වන KCGI පීඨයේ සාමාජිකයින් ද වේ.

■ ඔබේම ඉලක්ක සහ සිහිනවලට ඔබින පරිදි අධ්‍යයන කටයුතු සිදු කිරීම

KCG හිදී අපි ඔබේ අවශ්‍යතාවලට අනුකූලව පාඨමාලා නිවැරදිව තෝරා ගත හැකි පොහොසත් විෂය මාලාවක් සහිත වරණ ක්‍රමයක් අනුගමනය කරමු. මෙමගින් ඔබට ඔබේම ලැදියාවන්ට සහ අත්දැකීම්වලට ඔබින පරිදි අධ්‍යයන කටයුතු කරගෙන යා හැක. ඔබට ඔබේ බුද්ධිමය විමර්ෂණ විෂය පථය පුළුල් කර ගනිමින්, විවිධ පීඨවල සහ දෙපාර්තමේන්තුවල පාඨමාලා ඇතුළුව ඔබට උපාධිය සම්පූර්ණ කිරීමට අවශ්‍ය වන ඒකකවලට වඩා වැඩි පාඨමාලා ගණනක් හැදෑරීම ද කළ හැකි ය.

විෂයමාලාව මගින් මූලික කරුණුවල පටන් උසස් තාක්ෂණික ක්‍රම සහ දැනුම දක්වා ක්‍රමානුකූලව ඔබව මෙහෙයවන බැවින් පරිගණකයට ආධුනික සිසුන්ට පවා විශ්වාසයෙන් යුතුව ඉගෙනුම් කටයුතු කළ හැක.

◆ ව්‍යාපෘති අධ්‍යයනය තුළින් ඉසව් ගණනාවක හැකියාවන් වර්ධනය කර ගන්න

සම්මන්ත්‍රණ ක්‍රමවේදය මගින් ඔබේ තාක්ෂණික කුසලතා මෙන්ම රැකියා සොයාගැනීමට අවශ්‍ය කුසලතා සමගාමීව වැඩිදියුණු කරවයි.

සම්මන්ත්‍රණ ක්‍රමවේදය තුළ, සිසුන් එක් එක් පාසල් වර්ෂය තුළ ව්‍යාපෘති අධ්‍යයන කටයුතු සිදු කරයි. මේ ආකාරයෙන්, එක් එක් පාඨමාලාවේ දී ලබා ගත යුතු කුසලතා සහ දැනුම එකිනෙකට සමගාමීව ශක්තිමත් කරනුයේ, පහසුවෙන් භාවිතා කළ හැකි සහ ප්‍රායෝගිකව ක්‍රියාවෙහි යෙදවිය හැකි සම්පූර්ණ හා මනාව ගැලපෙන කුසලතා ගොන්නක් වැඩිදියුණු කරමිනි. හුදෙක්ම ගැටලුවක් අධ්‍යයනය කිරීමට වඩා, සිසුන් කණ්ඩායම් වශයෙන් වැඩ කරමින්, ඉලක්ක සැකසීම, සැලසුම් කිරීම, නිර්මාණය කිරීම, පිරිසැකසුම් කිරීම සහ අවසාන වශයෙන් අභිලාෂයන් තෘප්තිමත් කරන සහ උසස් තත්ත්වයේ නිර්මාණ සිදු කිරීම හා ඉදිරිපත් කිරීම සිදු කරයි.

වත්මන් ව්‍යාපාරික ලෝකයේ තාක්ෂණික හැකියාව ඉතා වැදගත් නමුත් එය පමණක්ම ප්‍රමාණවත් නොවේ. නූතන වෘත්තිකයන්ට කණ්ඩායම් වැඩ කිරීමේ කුසලතා, නායකත්වය, අන්තර් පුද්ගල සන්නිවේදනය, කාල කළමනාකරණය සහ ඉදිරිපත් කිරීම යනාදී කුසලතා අත්‍යවශ්‍ය වේ.

කණ්ඩායම් වැඩ පිළිබඳ නිරතුරු අත්දැකීම් ලබා දීමෙන්, සිසුන්ට මෙම කුසලතා ගොන්න ස්වභාවිකවම ලබා ගැනීමට හැකියාව ව්‍යාපෘති අධ්‍යයනයන් මගින් ලැබේ. ව්‍යාපෘති සඳහා සකසා ඇති තේමාවල දුෂ්කර බව එක් පාසල් වසරක සිට අනෙක් පාසල් වසර දක්වා වැඩි වන අතර, එය මූලික ක්‍රියාකාරකම්වලින් ඇරඹී ඉතා සංකීර්ණ ක්‍රියාකාරකම් දක්වා ගමන් කරන්නේ ඔබ උපාධිය ලබා ගන්නා අවස්ථාව වන විට ඔබ ලබාගෙන ඇති ප්‍රායෝගික හැකියාවල පෘථුල බව සහ ගැඹුර ඔබටම වටහාගත හැකි පරිද්දෙනි. ඔබ උපාධිය ලබා ගන්නා වර්ෂයේ ව්‍යාපෘති අධ්‍යයනය මගින්, ඔබ එතෙක් ඉගෙනගත් දේවල්වල අග්‍ර ඵලය වශයෙන් ඔබේ උපාධි නිබන්ධනය සකස් කිරීම සිදු වේ.

සෑම පෙබරවාරි මසකම පවත්වනු ලබන ශිෂ්‍ය ව්‍යාපෘති ඉදිරිපත් කිරීමේ KCG සම්මාන ප්‍රදානෝත්සවය මගින් ව්‍යාපෘති අධ්‍යයනයේ දී නිර්මාණය කරන ලද විශිෂ්ට ව්‍යාපෘති නිවේදනය කිරීම හා ඇගයීම සිදු වේ.

◆ සිසුන්ගේ ඉගෙනුම් අභිලාෂයන් තෘප්තිමත් කිරීම සඳහා පූර්ණ-පරිපූර්ණ ඉ-ඉගෙනුම්

ස්ථානය සහ වේලාව අනුව සීමා නොවී ඔබේම වේගයකින් අධ්‍යයනය කරන්න

■ අති නවීන ඉ-ඉගෙනුම් මැදිරිය

කියෝතෝ එකිමඑ සරසවි උප පරිශ්‍රය නවතම උපකරණවලින් සමන්විත ඉ-ඉගෙනුම් විකාශන මැදිරියකින් යුක්ත වන අතර, එයට සජීවී අන්තර්ගතයන් සඳහා වූ දුරස්ථ දේශන පද්ධතියක් සහ පූර්ව පටිගත කළ අන්තර්ගතයන් සඳහා දේශන පටිගත කිරීමේ පද්ධතියක් ඇතුළත් වේ. මෙම ඉ-ඉගෙනුම් මැදිරිය මධ්‍යස්ථානයක් ලෙස භාවිතා කරමින්, KCG මගින් ගුරු කාර්ය මණ්ඩලයට විශිෂ්ට විකාශන ගුණාත්මයෙන් යුත් නවතම ඉ-ඉගෙනුම් අන්තර්ගතයන් නිර්මාණය කර බෙදා හැරීමට හැකියාව ලබා දේ. මෙම පද්ධතිය සිසුන්ට විවිධ ඉගෙනුම් අවස්ථා සඳහා ප්‍රවේශය සහතික කරයි.

■ අති නවීන ඉගෙනුම් කළමනාකරණ පද්ධතියක් වන KING-LMS හරහා පැය 24 පුරා සහය

වත්මන් ලෝකයේ අන්තර්ජාල ප්‍රවේශයේ බහුලත්වයත් සමග, ලොව පුරා තොරතුරු වෙත ක්ෂණිකව ප්‍රවේශ වීම සුළු කොට තකන තරම් ඉතා පහසු කටයුත්තකි. මෙම වැඩිදියුණු වීම කල්තියාම අපේක්ෂා කළ KCG ජපානයේ සුවිශේෂී ඉගෙනුම් කළමනාකරණ පද්ධතියක් (LMS) ක්‍රියාත්මක කළ පළමු අධ්‍යාපන ආයතනවලින් එකකි.

මෙම පද්ධතිය භාවිතා කරමින්, සිසුන්ට ඕනෑම වේලාවක ඕනෑම තැනක සිට පරිගණකයක් හෝ ස්මාර්ට් ජංගම දුරකතනයක් මගින් තමා කැමති අන්තර්ගතයක් සිතැඟි පරිදි සහ පහසුවෙන් අධ්‍යයනය කිරීමේහැකියාව ඇත.

KING-LMS මගින් ඉගෙනීම	
	● සිසුන්ට ඔවුන්ගේ තනි පුද්ගල පිටුවෙන් ඩිජිටල්කළ පන්ති ද්‍රව්‍ය වෙත ප්‍රවේශ විය හැකිය. පාසලේදී පමණක් නොව, නිවසේදී හෝ වෙනත් ස්ථානයකදී, අන්තර්ජාලය මත ඕනෑම අවස්ථාවක සිසුන්ට ඉගෙන ගැනීමට ඉඩ ලබා දේ. ● එය සිසුන්ට විෂයයන් පූර්වයෙන් දැකබලා ගැනීමට හෝ සමාලෝචනය කිරීමට, ඔවුන්ගේ පැවරුම් ඉදිරිපත් කිරීමට සහ ප්‍රශ්න ඇසීමට සහ අදහස් හුවමාරු කර ගැනීමට අනෙක් සිසුන් හා BBS (ලුහුඩු ප්‍රකාශ මණ්ඩලය) පිළිබඳ මහාචාර්යවරු සමඟ සන්නිවේදනය කර ගැනීමට ශක්තිය ලබා දේ. ● සිසුන්ට අවශ්‍යනම්, ඔවුන්ගේ කැමැත්ත සහ අවශ්‍යතා සපුරාලීම පිණිස වෙනත් දෙපාර්තමේන්තුවලින් විවෘතව ලබාගත හැකි විෂයයන් ස්වයං-අධ්‍යයනය කළ හැක. ● KING-LMS තුළින්, සිසුන්ට පාසලේ දැනුම්දීම් නැරඹිය හැකිය.

KING ජාලය	
	KCG හි, සිසුන් විසින් භාවිතා කරන සියලුම පරිගණක KCG Information Network Galaxy (KING) හි කොටසක් වන අතර, එය විශේෂිත ප්‍රකාශ තන්තු මණ්ඩලයක් හරහා එම පරිගණක සෘජුවම අන්තර්ජාලයට සම්බන්ධ කරයි.

සුවිශේෂී ශිෂ්‍ය වෙබ් අඩවිය	
	KCG සිසුන් සඳහාම වෙන් වූ වෙබ් අඩවියක් වන KING-LMS මගින් නිරතුරුවම පන්ති, රැකියා සෙවීම සහ වෘත්තීන් පිළිබඳ නවතම තොරතුරු ලබා දෙයි. සිසුන්ට ඕනෑම වේලාවක ඕනෑම තැනක සිට තම දෛනික ජීවිතය සඳහා වැදගත් වන තොරතුරු පරීක්ෂා කළ හැකි ය. ස්මාර්ට් ජංගම දුරකථනය හරහා වූ ප්‍රවේශයට ද ඉඩ ඇත.

◆ පුළුල් රැකියා සෙවුම් ආධාරක පද්ධතියක්

ද්විත්ව-උපදේශන පද්ධතියක් සහ තොරතුරු තාක්ෂණය හරහා පරිපූර්ණ සහාය ලබා ගැනීම

■ තොරතුරු තාක්ෂණ සේවක පිරිස්වල හිඟය වසංගතය මධ්‍යයේ පවා ශක්තිමත් රැකියා වෙළඳපොළක් ඇති කරයි

COVID-19 වසංගතය හේතුවෙන් රැකියා සොයන්නන් බොහෝ දෙනෙකුට රැකියා වෙළඳපොළ අවිනිශ්චිත එකක් බවට පත්ව ඇත. කෙසේ වෙතත් KCG සිසුන් සහ උපාධිධාරීන් සඳහා, රැකියා සෙවුම් තත්ත්වයන් ස්ථාවරව පවතී. මෙයට හේතුව බොහෝ කලක සිට ජපානයේ පවතින තොරතුරු තාක්ෂණ සේවකයින්ගේ, විශේෂයෙන්ම උසස් තොරතුරු තාක්ෂණ සේවකයින්ගේ හිඟයට අමතරව, KCG සිසුන් සමාජයේ වත්මන් අවශ්‍යතාවලට මනාව ගැලපෙන අති නවීන කුසලතා ඉගෙනීමෙන් ඔවුන්ට ලැබෙන ප්‍රතිලාභය යි. කොවිඩ් වසංගතයෙන් ඇති කරන ලද දරුණු වෙනස්කම් මධ්‍යයේ, තොරතුරු තාක්ෂණය යොදා ගැනීම හරහා වේගයෙන් ව්‍යාප්ත වන දුරස්ථ කාර්යකරණය සහ මාර්ගගතව පවත්වන ඉසව් ආදී ක්ෂේත්‍ර පරාසයක පිබිදීමක් ඇති වී තිබේ. KCG උපාධිධාරීන් යනු වත්මන් ව්‍යාපාර අවශ්‍යතාවලට හොඳින්ම සරිලන පිරිසකි.

■ පුළුල් පරාසයක කර්මාන්ත සහ ක්ෂේත්‍රවල ක්‍රියාකාරී තනතුරු

අද වනවිට තොරතුරු තාක්ෂණයෙන් තොර ව්‍යාපාරයක් ගැන සිතා ගැනීමට පවා නොහැකි තරම් ය. පරිගණක ක්ෂේත්‍රයේ පමණක් නොව සෑම ව්‍යාපාරික ක්ෂේත්‍රයකම පරිගණක පිළිබඳ දැනුම අත්‍යවශ්‍ය අංගයක් බවට පත්ව තිබේ. නිෂ්පාදන කටයුතු, සිල්ලර වෙළඳාම, මූල්‍ය කටයුතු, ඉදිකිරීම් සහ මාධ්‍ය වැනි විවිධ ක්ෂේත්‍රවලට අදාළ සමාගම්වල පරිගණක ආශ්‍රිත කුසලතා සහ දැනුම ඇති පුද්ගලයින්ට නිරන්තර ඉල්ලුමක් පවතී. KCG උපාධිධාරීන්ට ක්‍රියාකාරී භූමිකාවන් ඉටු කළ හැකි ක්ෂේත්‍ර ඇත්තෙන්ම ඉතා අධික ය.

■ වෙළඳපොළ ගැන සාවධානයෙන් සිටින පුද්ගල මාර්ගෝපදේශය සුදුසුම රැකියා සෙවුම් අත්දැකීමක් ලබා දෙයි

සිසුන්ට සහ උපාධිධාරීන්ට සෑහීමකට පත්විය හැකි රැකියා සෙවීමේ අත්දැකීමක් ලබා ගැනීම සඳහා නිවැරදි උපදේශකයින් අවශ්‍ය වේ. එම ඉදිරි දර්ශනය සිත තබාගෙන, KCG පන්ති උපදේශකයින් සහ වෘත්තීය මධ්‍යස්ථාන උපදේශකයින් සමීප සම්බන්ධීකරණයෙන් කටයුතු කරනුයේ, එක් එක් ශිෂ්‍යයා සතු ගුණාංග තක්සේරු කරමින් ඔවුන් හට අත්‍යවශ්‍ය රැකියා සෙවුම් උපදෙස් ලබා දී සහාය වෙමිනි. පළමු වසරේ සිටම නිරතුරු සම්මුඛ පරීක්ෂණ පවත්වනු ලබන්නේ සෑම සිසුවෙකුටම වෘත්තීය ගමන් මගක් තෝරා ගැනීම, අධ්‍යයන ඉලක්ක සහ තවත් බොහෝ දේ පිළිබඳ සැලකිලිමත් මඟපෙන්වීමක් ලබා දෙමිනි. ඕනෑම අවස්ථාවක වෘත්තීය උපදෙස් ලබා දීමට වෘත්තීය මධ්‍යස්ථාන කාර්ය මණ්ඩලය කැපවී සිටියි. KCG හි රැකියා සෙවීමේ සහ වෘත්තීය මාර්ගෝපදේශන සේවාවන්හි කැපී පෙනෙන ලක්ෂණය වන්නේ එක් එක් පුද්ගලයාගේ සවිස්තරාත්මක අවශ්‍යතා කෙරෙහි පූර්ණ අවධානය යොමු කිරීම යි.

KCG සමූහයේ වර්ණය

KCG නිල් (කියෝතෝ කොම්පියුටර් ගකුයින් (KCG) සහ KCG සමූහයේ පාසල් වර්ණය)

KCG ස්ථාපිත කිරීම තුළ එහි මුල් සාමාජිකයින් සියලුම දෙනා උපාධිධාරීන් සහ කියෝතෝ විශ්ව විද්‍යාලයේ උපාධි සිසුන් වූ නිසා, KCG සහ KCG සමූහයේ වර්ණය තද නිල් පැහැ ගත් කියෝතෝ විශ්ව විද්‍යාලයේ පාසල් වර්ණය මත පදනම් වී තෝරා ගෙන ඇත. මෙම වර්ණය 1970 සිට භාවිතා කිරීම ආරම්භ කර ඇත. 1998 දී 35 ස් වැනි සංවත්සරයේදී “KCG නිල්” ලෙස වර්ණයක් අපි අර්ථවත් කැළෙමු.

KCG රතු (තොරතුරු විද්‍යාව සඳහා උපාධි අධ්‍යයන පිළිබඳ කියෝතෝ විද්‍යාලයේ පාසල් වර්ණය (KCGI))

පාසල් කළමනාකාරිත්වය හැර, KCG සමූහයේ නිර්මාතෘ, සිජියෝ හාසේගාවා, තමන් තරුණ අවධියේ සිටියදී කිරීමට නොහැකි වූ අධ්‍යාපනයට අභියෝග කිරීම සඳහා හාවර්ඩ් විශ්ව විද්‍යාලයේදී ඔහුගේ පසුකාලීන වසරවල නැවතත් අධ්‍යයනය කරන ලදී. ඔහු බොස්ටන් හී අනුනිවාසයක් කුලියට ගෙන තරුණ සිසුන් සමඟ සාහිත්‍ය සහ දර්ශණය පිළිබඳ පන්තියකට සහභාගි විය. නිර්මාතෘ ඉගෙන ගත් හාවර්ඩ් විශ්ව විද්‍යාලයේ පාසල් වර්ණය වන තද රතු වර්ණය මත පදනම් වී, KCGI හි පාසල් වර්ණය KCG නිල් වර්ණයට ප්‍රතිවිරෝධී වර්ණයක් ලෙස KCG රතු ලෙස ස්ථාපිත කර ඇත. මෙයින් වයස හෝ ස්ත්‍රී පුරුෂ භාවය පිළිබඳ නොසලකා උද්යෝගයෙන් අභියෝග කිරීමට සහ අලුත් දෙයක් ඉගෙන ගැනීමේ ආකල්පය ප්‍රකාශ කරයි.

KCG කොල (කියෝතෝ ජපන් භාෂා පුහුණු මධ්‍යස්ථානයේ පාසල් වර්ණය (KJLTC))

අන්තර් ජාතික සිසුන් සඳහා, මෙම මධ්‍යස්ථානය KCG සමූහයේ පළමු ප්‍රවේශය වේ. මෙම මධ්‍යස්ථානය අධිකරණ අමාත්‍යාංශය විසින් දැනුම් දෙන ලද ජපාන භාෂා අධ්‍යාපනික පහසුකමක් වන අතර, අධ්‍යාපන, සංස්කෘතික, ක්‍රීඩා, විද්‍යා සහ තාක්ෂණ අමාත්‍යාංශය විසින් ප්‍රාරම්භක අධ්‍යාපනික විෂයමාලාවක් ලෙස පවරන ලදී. මහාද්වීප හතේ හරිත භූමියේ ප්‍රතිරූපයකින්, ඉහත සඳහන් KCG නිල් සහ KCG රතුවලට ප්‍රතිවිරෝධී වර්ණයක් ලෙස පාසල් වර්ණය ලෙස කොල වර්ණය තෝරා ගන ලදී.

KCG තැඹිළි (කියෝතෝ කොම්පියුටර් ගකුයින්ඔටෝමොබයිල් පාසලේ පාසල් වර්ණය (KCGM))

කියෝතෝ කොම්පියුටර් ගකුයින් මෝටර් රථ කාර්මික පාසලෙහි පාසල් වර්ණය 2013 දී තීරණය කරන ලද්දේ පාසල KCG සමූහයට ඇතුල් වූ විට යි. තැඹිලි වර්ණය මගින් ගතික, ධනාත්මක ප්‍රතිරූපයක් විදහා දක්වන අතරම, එය ආරක්ෂාව සඳහා වූ දෘෂ්‍යතාව ඉහළ නැංවීමට භාවිතා වේ. ඒ නිසාම එය මෝටර් රථවලින් පිරුණු වත්මන් සමාජයේ ආරක්ෂාව ලුහුබැඳීම මෙන්ම දුෂ්කරතා මඟහරවා ගැනීමට සිසුන් දරන දැඩි ප්‍රයත්නයන් සංකේතවත් කරයි.

නවතම උපකරණ

වැඩිදුර දැනගන්න

වෙනත් පාසල් වලට සම කල නොහැකි උපාංග පරිසරයක්
නවීනතම පරිගණක 700 ක්

සිසුන්ට දියුණුතම තාක්ෂණයන් නිදහසේ අධ්‍යයනය කළ හැකි පරිසරයක් නිර්මාණය කිරීම යන අපගේ ප්‍රධානම ප්‍රමුඛතාවය සපුරාලීම සඳහා KCG හි දී, අපි සෑම උත්සාහයක්ම දරන්නෙමු. අධ්‍යාපනයේ ගුණාත්මකභාවය අපට සෑම දෙයක්ම වේ. අද පවා, අපගේ පාසල වේගවත් වර්ධනයක් අත්විඳින විට, එම අධ්‍යාපන දර්ශනය කෙරෙහි අපගේ කැපවීම වෙන කවරදාටත් වඩා ස්ථිර ය.

පරිසනක ක්‍රීඩා සංවර්ධන ප්‍රායෝගික අධ්‍යයන කාමරය

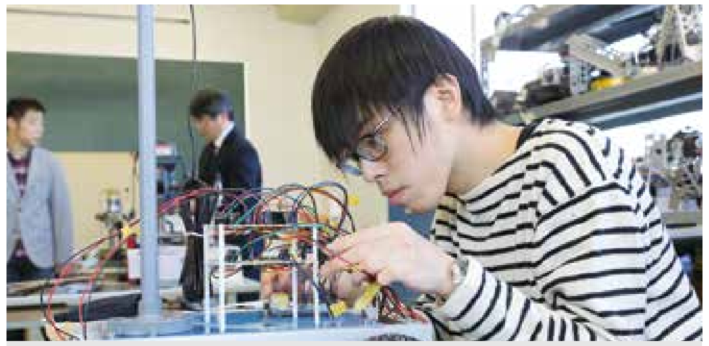
ක්‍රමලේඛන (ප්‍රෝග්‍රැමින්) ප්‍රායෝගික අධ්‍යයන කාමරය

ජාල ප්‍රායෝගික අධ්‍යයන කාමරය

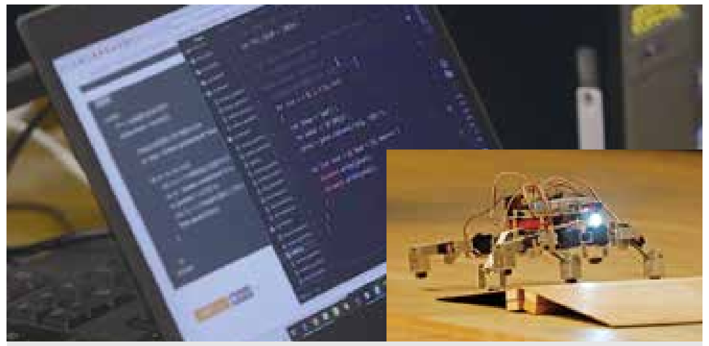
මැක් යෙදුම් සංවර්ධන විද්‍යාගාරය

ඩේටාබේස් (දත්තපදනම්) අධ්‍යයන කාමරය

මැක් සැලසුම් විද්‍යාගාරය

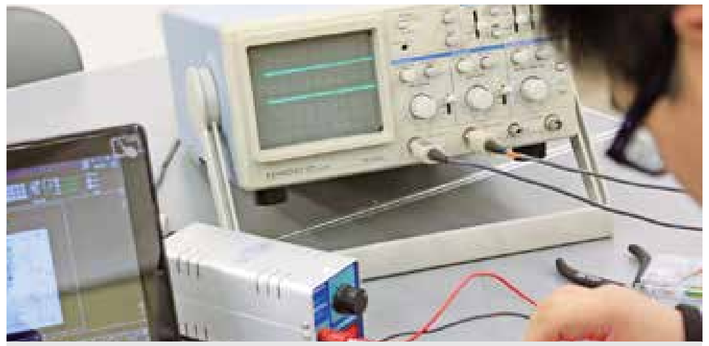


මෙකාට්‍රොනික්ස් ප්‍රායෝගික අධ්‍යයන කාමරය



CAD/ඉංජිනේරු ක්‍රමලේඛන ප්‍රායෝගික අධ්‍යයන කාමරය

විශේෂ ආවරණ සහ ඇනිමේ විද්‍යාගාරය



විද්‍යුත් හා ඉලෙක්ට්‍රොනික පරිපථ නිෂ්පාදන ප්‍රායෝගික අධ්‍යයන කාමරය

3D CG නිෂ්පාදන ප්‍රායෝගික කාමරය

මෝටර් රථ පාලන ප්‍රායෝගික අධ්‍යයන අවකාශය

ඉහළ නම්‍යශීලීබවින් යුත් පන්ති

මහා ශාලාව

ඉ-ඉගෙනීම් මැදිරිය

තොරතුරු ස්ථානය

පටිගත කිරීමේ මැදිරිය

ශිෂ්‍ය විවේකාගාරය

KCG සම්මාන ප්‍රදානෝත්සවය

වැඩිදුර දැනගන්න

ශිෂ්‍යයන්ගේ ව්‍යාපෘති ඉදිරිපත් කිරීම

◆ **අපේ උපාධිධාරීන් සැබවින්ම අපගේ ප්‍රමුඛ නිමැවුමයි! KCG සම්මාන ප්‍රදානෝත්සවය එය සනාථ කරයි.**

සෑම වසරකම KCG විසින් ශිෂ්‍ය ව්‍යාපෘති ඉදිරිපත් කිරීමේ KCG සම්මාන ප්‍රදානෝත්සවය පවත්වනු ලබයි. මෙම වාර්ෂික උත්සවයේ දී සිසුන් තම උපාධි වර්ෂයේ ව්‍යාපෘති වන *magna opera* ඇතුළුව තම වාර්ෂික ව්‍යාපෘතිවල ප්‍රතිඵල ප්‍රකාශයට පත් කරයි. මෙම ශිෂ්‍ය ව්‍යාපෘති අතරින් වඩාත් කැපී පෙනෙන ව්‍යාපෘති තෝරාගෙන ප්‍රසිද්ධ ඉදිරිපත් කිරීමක් හරහා විශිෂ්ඨත්වය උදෙසා වන සම්මානය පිරිනමනු ලැබේ. බොහෝ ව්‍යාපෘති ඉක්මනින්ම වාණිජකරණය සඳහා සූදානම් මට්ටමේ පවතින අතර, ඒවාට ව්‍යාපාරික සහ ශාස්ත්‍රීය ලෝකයේ ප්‍රශංසා හිමි වේ.

◆ **ජාත්‍යන්තර සිසුන් ද මෙයට උද්යෝගයෙන් සහභාගී වන අතර, ඔවුන් හොඳම ව්‍යාපෘති සම්මානය සහ විශිෂ්ටත්වය උදෙසා වන සම්මානය පවා දිනා ගනී.**

සෑම වසරකම ජාත්‍යන්තර සිසුන් ශිෂ්‍ය ව්‍යාපෘති ඉදිරිපත් කිරීමේ KCG සම්මාන ප්‍රදානෝත්සවයට ඉතා උද්යෝගයෙන් සහභාගී වේ. 2019 දී චීනයේ ලියු ලැංබියාවෝ ජපන් පන්තියේ තම මිතුරෙකු සමග පරිගණක ක්‍රීඩා වැඩිදියුණුව පිළිබඳ මූලික පාඨමාලාවකට බැඳී Haptic Game: Magic Folders නම් ක්‍රීඩාව නිර්මාණය කළ අතර, එය හොඳම ව්‍යාපෘතියට හිමි සම්මානය දිනාගන්නා ලදී. 2021 දී තොරතුරු ඉංජිනේරු විද්‍යා පාඨමාලාවට බැඳුණු වියට්නාම ශිෂ්‍යයෙකු වන නුයෙන් තන් මාන් තම ජපන් පන්තියේ මිතුරෙකු සමග හවුල් වී නිර්මාණය කළ රොබෝ වැකුම් ක්ලීනරයක් සඳහා විශිෂ්ටත්ව සම්මානයෙන් පිදුම් ලැබී ය.

KCG සම්මාන ප්‍රදානෝත්සවය 2019 හොඳම ව්‍යාපෘතිය සඳහා සම්මානය

Haptic Game: Magic Folders

පරිගණක ක්‍රීඩා නිර්මාණය පිළිබඳ හැදින්වීම **ලියු ලැංබියාවෝ, සුබසා උවෙදා**
Lyu Langbiao Tsubasa Ueda

මෙය Twister ක්‍රීඩාවට සමාන අයුරින් ක්‍රියා කරන අතර, ආකේඩ් කන්ට්‍රෝලරයක් භාවිතා කරමින්, ක්‍රීඩකයන්ව මානසිකව සහ ශාරීරිකව එකිනෙකාට එරෙහිව තරඟ කිරීමට සැලැස්වීමට “Magic Spell Synthesis” පද්ධතියකට සම්බන්ධ කරයි.

ක්‍රීඩකයන් දෙදෙනා අතර වෙඩි තබා ගන්නා Magic Spell Synthesis නම් මෙම නව සංකල්පයේ දී, ක්‍රීඩකයින් තථ්‍ය කාලීනව එකිනෙකාට එරෙහිව මන්ත්‍ර නිපදවන්නේ එයටම අනන්‍ය වූ ක්‍රීඩා විලාශයක් භාවිතා කරමිනි. මෙයට ඇතුල්වීමට ඇති බාධක අඩු නමුත් සම්පූර්ණයෙන් වැඩිදියුණු කළ සටන් ක්‍රියාදාම ක්ෂණිකව අභියෝගාත්මක එකක් බවට පත් වේ.

රොබෝ වැකුම් ක්ලීනරය

KCG සම්මාන ප්‍රදානෝත්සවය 2021 විශිෂ්ටතා සම්මානය

තොරතුරු ඉංජිනේරු විද්‍යාව
නුයෙන් තන් මාන්, කරොවු අරාකි
Nguyen Tan Manh Kaoru Araki

මෙම රොබෝ වැකුම් ක්ලීනර මගින් ස්වයංක්‍රීයව කාමර පිරිසිදු කරනු ලබයි. පිරිසිදු කිරීම ආරම්භ කිරීමට සහ නැවැත්වීමට ඉහළ පාලක පැනලය භාවිතා කරයි. Wi-Fi විශේෂාංගය භාවිතයෙන් ස්මාර්ට් ජංගම දුරකතනයකින් දුරස්ථව රොබෝව ක්‍රියාත්මක කළ හැක.

KCG සම්මාන ප්‍රදානෝත්සවය 2024 හොඳම ව්‍යාපෘතිය සඳහා සම්මානය

Cycle Safety Computer (චක්‍ර ආරක්ෂණ පරිගණකය)

ඩිජිටල් ක්රීඩා සහ විනෝදාත්මක ක්රියා
ඉවාහොරි, ටකාහෂි, ඉකෝමා, ටනාබේ
Iwahori Takahashi Ikoma Tanabe

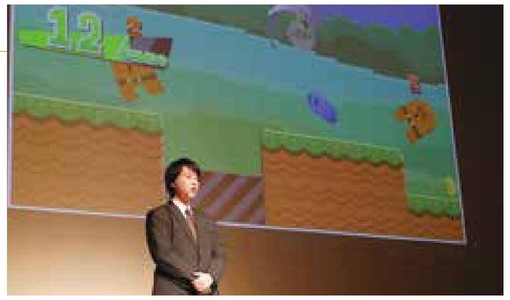
මෙම උපකරණය බයිසිකලයකට සවි කර ඇත. හසුරුවන ඒකකයේ CSC ක්ෂුද්‍ර පාලකයක් සහ සංදර්ශකයක් අඩංගු වන අතර බයිසිකල් රාමුව අල්ට්‍රා සවුන්ඩ් සංවේදකයක් සමඟ සවි කර ඇත. සංදර්ශකය වේගය සහ කාලගුණ දත්ත ආදිය පෙන්වීම පමණක් නොව පිටුපසින් පැමිණෙන වාහනවල LED සහ ශබ්දය මගින් ධාවකයා දැනුවත් කරයි.

KCG සම්මාන ප්‍රදානෝත්සවය 2024 විශිෂ්ටතා සම්මානය

Yusha Mini (යුෂා මිනී)

ඩිජිටල් ක්‍රීඩා සහ විනෝදාත්මක ක්‍රියා **යමානකා, මුරායමා, ඉචිකාවා**
Yamanaka Murayama Ichikawa
එම්බෙඩැඩ් පද්ධති සඳහා ඉංජිනේරු විද්‍යාව **ටැං** Tan

බුද්ධිමය ක්‍රියාකාරිත්වය මෙම ක්‍රියාදාම ක්‍රීඩාව විනෝදජනක කරයි. සතුරාට අඛණ්ඩව පහර දීමෙන්, ක්‍රීඩකයින් ප්‍රහාරක සංයෝජන ගොඩනඟා වීරයා වන යූෂා ශක්තිමත් කරයි. ක්‍රීඩකයින්ට බෆ්ස් ලබා ගැනීම සඳහා පැරදවූ සතුරන් පසුපස හඹා යා හැකිය. ප්‍රහාරක සංයෝජන සහ බෆ්ස් විශාල ගබඩාවක් අත්පත් කර ගැනීමෙන් යූෂා ශක්තිමත් වූ විට, ඔහුට ඕනෑම සතුරෙකුට ක්ෂණිකව පහර දිය හැකි අතර, විස්තර කළ නොහැකි බලයක් පිළිබඳ හැඟීමක් ඇති කරයි.

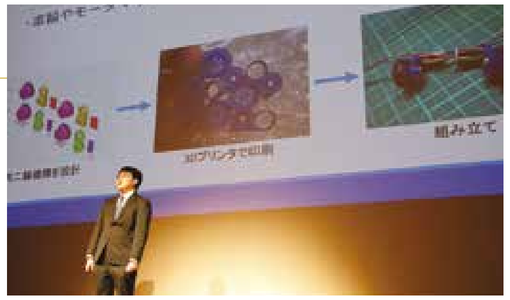


KCG සම්මාන ප්‍රදානෝත්සවය 2024 විශිෂ්ටතා සම්මානය

මයික්‍රොමවුස් (නිල් ආලෝකය) සංවර්ධනය

එම්බෙඩැඩ් පද්ධති සඳහා ඉංජිනේරු විද්‍යාව **හයාෂි** Hayashi

අපි මයික්‍රොමවුස් නමින් තරඟකාරී රොබෝවක් නිර්මාණය කර තිබෙනවා. රොබෝවරයාට ඉලක්කය බණ්ඩාංක උගන්වන විට, එය ස්වයංක්‍රීයව ඉලක්කය දෙසට ගමන් කරයි, එය යන විට වංකගිරියක් විසඳයි. මයික්‍රොමවුස් නිර්මාණය කර ඇත්තේ මෙතෙක් ඉගෙන ගත් දැනුම සහ ශිල්පීය ක්‍රම යෙදීමට සහ පුහුණු කිරීමට පැවරුමක් ලෙසය.



KCG සම්මාන ප්‍රදානෝත්සවය 2024 විශිෂ්ටතා සම්මානය

Blackbird (බ්ලැක්බර්ඩ්)

පරිගණක විද්‍යාව **ඉසොබේ, යමඩා, සුගියමා, ඩොඉ, ඔබරා**
Isobe Yamada Sugiyama Doi Obara

මෙම යෙදුම පරිපූර්ණ සමාජ මාධ්‍ය සේවාවක් නිර්මාණය කිරීමේ උත්සාහයක් ලෙස ගොඩනගා ඇත. සමාජ මාධ්‍යවල ස්වභාවය අනුව, බ්ලැක්බර්ඩ් නිර්මාණය කර ඇත්තේ ඉහළ මට්ටමේ ආරක්ෂාවක් සඳහා දැඩි ආරක්ෂක විධිවිධාන සහිතවය. සේවාදායක අන්තයේ, එය පයිතන් පරිසරය සඳහා රාමුවක් වන ජැන්ගෝ REST රාමුව භාවිතයෙන් සංවර්ධනය කරන ලදී. ඉදිරිපස කෙළවරේ, සේවාදායක යෙදුම ජාවාස්ක්‍රිප්ට් සහ ප්‍රතික්‍රියා භාවිතයෙන් සංවර්ධනය කරන ලදී.

KCG සම්මාන ප්‍රදානෝත්සවය 2024 විශිෂ්ටතා සම්මානය

Dirty Planet (අපිරිසිදු ග්‍රහලෝකය)

ඩිජිටල් ක්‍රීඩා සහ විනෝදාත්මක ක්‍රියා
ඌසුඉ, මට්සුදා, හැට්ටෝරි, මොරි, ෆුජිටා
Usui Matsuda Hattori Mori Fujita

ක්‍රීඩකයින් හතර දෙනෙකු දක්වා සඳහා 3D වෙඩි තැබීමේ වික්‍රමාන්විත ක්‍රීඩාවක් වන ඩර්ටි ප්ලැනට් නිදහස් පරාසයක පරිකල්පන ශක්තියෙන් ක්‍රීඩා කරන ප්‍රහාර, ආරක්ෂක සහ ගැටුම් පිළිබඳ සංකල්පයක් මත පදනම් වේ. ක්‍රීඩකයින් යනු අන්තර් තාරකා රෝගයකට ප්‍රතිකාර කරන වෛද්‍යවරුන් වන අතර එය ඇති කරන දූෂණය ඉවත් කරයි. අවසාන අදියරේදී අභ්‍යන්තර හරයට ළඟා වී එය පවිත්‍ර කිරීමෙන් එය ඉවත් කිරීම අරමුණයි.

KCG සම්මාන ප්‍රදානෝත්සවය 2024 විශිෂ්ටතා සම්මානය

Boozer (බූසර්)

පරිගණක විද්‍යාව **කිකුළාකි, ඉවාසකි, ඕගවා, ඔකමොටෝ**
Kikuzaki Iwasaki Ogawa Okamoto

මෙම වෙබ් යෙදුම සරල කොක්ටේල් නිර්මාණය කිරීමේදී අංකුර මිශ්‍ර විද්‍යාඥයින්ට සහය දක්වයි. අමුද්‍රව්‍ය, වර්ණ, මධ්‍යසාර ප්‍රමාණය සහ රසය වැනි බහුවිධ පරාමිති සඳහන් කිරීම මගින් පරිශීලකයන් කොක්ටේල් ආපසු හරවා යවයි, එවිට ඔවුන්ට ඔවුන්ගේ අභිමතය පරිදි කොක්ටේල් එකක් පහසුවෙන් සොයාගත හැකිය. යෙදුම ඕනෑම වීදුරුවක පැත්තක උපාධි සලකුණු ඇඳීමට වැඩිදියුණු කළ යථාර්ථය භාවිතා කරයි, එබැවින් පරිශීලකයින්ට අමුද්‍රව්‍ය මැනීමකින් තොරව ඔවුන්ගේ කොක්ටේල් සකස් කළ හැකිය.

පරිගණක ක්‍රීඩා සහ ඇනිමෙ

KCG පුළුල් පරාසයක පරිගණක ක්‍රීඩා සහ ඇනිමෙ ඉසව් සඳහා සහභාගී වේ!

ජපන් වීඩියෝ ක්‍රීඩා සහ ඇනිමෙ ඉහළ මට්ටමේ තාක්‍ෂණයකින් නිපදවනු ලබන අතර, ඒවා ලොව පුරා රසිකයන්ගේ ආදරය හා ප්‍රසාදය දිනාගෙන ඇත. KCG හිදී අපි ක්‍රීඩා සහ ඇනිමෙ නිෂ්පාදනය පිළිබඳ පාඨමාලා පිරිනමන්නෙමු. KCG මෙම විෂයයන් ආශ්‍රිත පුළුල් පරාසයක ඉසව්වලට උද්‍යෝගයෙන් සහභාගී වන්නේ සිසුන්ගේ කුසලතා සහ සාධන මට්ටම ඉහළ නංවමිනි. මෙහි ලැයිස්තුගත කර ඇති ඉසව් KCG සහභාගී වන බොහෝ වෙළඳ ප්‍රදර්ශන සහ තරඟාවලීන්ගෙන් ඉතා සුළු කොටසක් පමණි.

වාර්ෂික Unreal Fest West වැඩසටහන

සෑම වසරකම, KCG විසින් Unreal Fest West වැඩසටහනට සත්කාරකත්වය ලබා දෙන අතර, මෙය Unreal Engine (UE) හි සංවර්ධකයින් වන Epic Games, Inc. හි ජපන් අනුබද්ධිත ආයතනය විසින් නිල වශයෙන් සිදු කරනු ලබන මහා පරිමාණ අධ්‍යයන සැසියකි. මෙම ඉසව්ව සාර්ථක කර ගැනීමට KCG පීඨය සහ බොහෝ සිසුන් එක්ව කටයුතු කරයි. KCG හිදී, අපි UE භාවිතයෙන් ක්‍රීඩා නිර්මාණය කිරීම පිළිබඳ ඉගෙනුම් පන්ති පිරිනමන අතර, ඒ හරහා Unreal Fest West වැඩසටහනට සහභාගී වීමෙන් සිසුන්ට තම කුසලතා සහ දැනුම මුවහත් කර ගැනීමට අවස්ථාවක් ලැබේ. ප්‍රායෝගික UE සම්මන්ත්‍රණ ඉදිරිපත් කිරීමට ද අපි සහයෝගයෙන් කටයුතු කරන්නෙමු.

කොයෝතෝ පොප් සංස්කෘතිය ලෝකය සමග බෙදා ගැනීමට KYOMAF හට අනුග්‍රහය දැක්වීම

KCG සමූහය සෑම සිසිර ඍතුවකදී ම කියෝතෝ නුවර පැවැත්වෙන කියෝතෝ ජාත්‍යන්තර මාංගා ඇනිමෙ සල්පිලට (KYOMAF) අනුග්‍රහය දක්වන්නේ සාඩම්බරයෙනි. මෙම ඉසව්ව සිදුවන අතරතුර, KCG කියෝතෝවල සිට පොප් සංස්කෘතිය ලෝකයට ව්‍යාප්ත කිරීමට මහත් පරිශ්‍රමයක් දරයි. සෑම වසරකම, ජපානය පුරා සිටින දහස් ගණන් මාංගා සහ ඇනිමෙ රසිකයින් KYOMAF වෙත ඇදී එන්නේ, සමහර KCG කුටිවල ඉතා දිගු පෝලිම් නිර්මාණය කරමිනි. COVID-19 වසංගතය අතරතුර, වෘත්තීය සජීවිකරණ ශිල්පීන් අන්තර්ජාලය හරහා ඩිජිටල් කලා ආදර්ශන විකාශනය කළ අතර ඇනිමෙ නිර්මාණය කිරීමේ ක්‍රියාවලිය පැහැදිලි කරමින් සජීවී දේශන ඉදිරිපත් කරන ලදී.

Unity Dojo Kyoto Special හි ඉහළ මට්ටමේ සහභාගීත්වය

Unity පරිගණක ක්‍රීඩා එන්ජිම Fate/Grand Order, Pokémon GO සහ Super Mario Run වැනි ජනප්‍රිය ක්‍රීඩා නිර්මාණය කිරීමේ දී භාවිතා වේ. Unity කෙරෙහි අවධානය යොමු කරන මහා පරිමාණ අධ්‍යයන සැසියක් වන Unity Dojo Kyoto Special සිසුන් සිය ගණනක් සහභාගීත්වයෙන් KCG විසින් කියෝතෝ එක්මළු සරසවියෙහි පවත්වන ලදී. අනුග්‍රාහකයා වූ Cloud Creative Studios, Inc., යනු KCG හි උපාධිධාරීන් අධික සංඛ්‍යාවක් සේවයට අනුයුක්ත කරගන්නා ක්‍රීඩා සංවර්ධකයෙක් වන අතර, මෙම වසරේ උත්සවයේ බොහෝ මෙහෙයවන්නන් සහ VR ක්‍රීඩා අත්දැකීම් කුටි සහායකයින් වූයේ KCG හි උපාධිධාරීන් ය.

Kyocotan යනු KCG හි මංගල සංකේත වස්තුවයි. මෙම මංගල සංකේතය KCG සිසුන් සහ ගුරුවරුන් මෙන්ම වෘත්තීය නිර්මාණකරුවන් විසින් පුළුල් පරාසයක මෝස්තර සහ ආකෘතිවලින් නිර්මාණය කර ඇත.
KYOMAF ඇතුළු විවිධ ඉසව්වල දී ඔබට Kyocotan දැකගත හැකි ය.

KCG පරිගණක කෞතුකාගාරය

ජපානයේ තොරතුරු පිරිසැකසුම් සමාජය විසින් ඓතිහාසික පරිගණක පිළිබඳ පළමු චන්ද්‍රිකා කෞතුකාගාරය ලෙස සහතික කරන ලදි

KCG පරිගණක කෞතුකාගාරය පිළිබඳව

1963 දී, ටෝකියෝ විශ්ව විද්‍යාලයේ සිසු පර්යේෂකයින් IBM 709/7090 සඳහා පරිගණක අධ්‍යයන කණ්ඩායමක් පිහිටුවන ලද අතර වැඩමුලු පවත්වන ලදි. එය ජපානයේ කිසිදු විශ්ව විද්‍යාලයක තොරතුරු පද්ධති දෙපාර්තමේන්තුව පිහිටුවා නොතිබූ කාලය වේ.

එතැන් පටන්, ජපානයේ පළමු පුද්ගලික පරිගණක අධ්‍යාපන ආයතනය වන, කියෝතෝ කොම්පියුටර් ගකුයින්විශේෂ උපාධිධාරීන් බිහිකළ අතර ඔවුන් ජපානය තුළ තොරතුරු කර්මාන්තයේ පදනම ගොඩ නගන ලදී.

අපි අපගේ සංස්කෘතිමය වශයෙන් වටිනා පරිගණක හඳුන්වාදීමට කැමති වන අතර, ඒවා අපගේ පරිගණක අධ්‍යාපනය සඳහා භාවිතා කරන ලදී. 2012 දී NEAC පද්ධතිය 100 සහ 2013 දී MZ-80K වැනි අපගේ පාසලේ උපකරණ තොරතුරු පිරිසැකසුම් තාක්ෂණික උරුමය ලෙස ක්‍රමානුකූලව හඳුනා ගනු ලැබ ඇත.

KCG පරිගණක කෞතුකාගාරය ජපානය තුළ පළමු සහ එකම "ඓතිහාසික පරිගණක පිළිබඳ පළමු චන්ද්‍රිකා කෞතුකාගාරය" ලෙස සහතික කරන ලදී.

තොරතුරු පිරිසැකසුම් තාක්ෂණික උරුමය TOSBAC-3400 (2009 මාර්තු 2 බලය දෙන ලදී)

තොරතුරු පිරිසැකසුම් තාක්ෂණික උරුමය OKITAC-4300 පද්ධතිය (2009 මාර්තු 2 බලය දෙන ලදී)

තොරතුරු පිරිසැකසුම් තාක්ෂණික උරුමය NEAC-2206 (2011 මාර්තු 2 බලය දෙන ලදී)

තොරතුරු පිරිසැකසුම් තාක්ෂණික උරුමය NEAC System 100 (2012 මාර්තු 6 බලය දෙන ලදී)

තොරතුරු පිරිසැකසුම් තාක්ෂණික උරුමය MZ-80K (2013 මාර්තු 6 බලය දෙන ලදී)

තොරතුරු පිරිසැකසුම් තාක්ෂණික උරුමය PDP 8 /I (2015 මාර්තු 17 බලය දෙන ලදී)

තොරතුරු පිරිසැකසුම් තාක්ෂණික උරුමය TOSBAC-1100D (2016 මාර්තු 10 බලය දෙන ලදී)

භෞතික හා රසායනික පර්යේෂණ ආයතනය (Riken), Fujitsu Limited K පරිගණකය

ප්‍රමුඛ පෙළේ ව්‍යාපාරවල වෘත්තිකයන් විසින් ඉදිරිපත් කරනු ලබන දේශන

නියෝජිත අධ්‍යක්ෂ
ක්‍රිප්ටන් ෆියුච මීඩියා,
Hatsune Miku නිෂ්පාදක

කියෝතෝ තොරතුරු තාක්ෂණ උපාධි අධ්‍යයන විද්‍යාලයේ මහාචාර්ය

හිරෝයුකි අයිතෝ

Hiroyuki Itoh

"මිරායි කරා කිතා හජිමෙතේ නො ඔතෝ" ("අනාගතයෙන් පළමු හඬ") යන ජපන් වාක්‍යයන් ව්‍යුත්පන්න වූ නමක් ඇති, Hatsune Miku යනු අතථ්‍ය ගායකයෙකු වන අතර පරිශීලකයෙක් භාවගීතය සහ ස්වර රචනයක් පරිගණකයට ඇතුළත් කළ විට ඔහු කෘතිම හඬකින් ගීතය ගායනා කරයි. Hatsune Miku ජපානයේ පමණක් නොව විදේශයන්හි පවා සජීව ප්‍රසංග පවත්වා ඇත්තේ රසිකයින් සමූහයක හදවත තුළ රැඳෙමිනි. මෙම සංවේදනයේ හේතුව වන Hatsune Miku කෘතිම හඬ නිර්මාණය කළ සමාගම වන ක්‍රිප්ටන් ෆියුච මීඩියා හි නියෝජිත අධ්‍යක්ෂ හිරෝයුකි අයිතෝ මහාචාර්යවරයෙක් ලෙස KCGI හා එකතු වී ඇත.

පරිගණකගත හඬවල් නිෂ්පාදනය කරන මෘදුකාංග අඛණ්ඩව සංවර්ධනය කරන මහාචාර්ය අයිතෝ අනාගතයේ තොරතුරු තාක්ෂණ කර්මාන්තය මෙහෙයවන තරුණ පරපුරට පහත සඳහන් පණිවිඩය ලබා දේ. "අපි අතරමඟ පමණක් සිටින තොරතුරු විප්ලවයේ දේශ සීමාව සීමාවක් නොමැතිව විශාල වන අතර ඔබගේ අනාගත දෘෂ්ටි කෝණ සීමාවක් නොමැතිව ඔබට පෙර විසිරී යයි. මෙම සංකල්පය දැඩිව මනසේ තබාගෙන ඔබගේ අධ්‍යයන සඳහා කැපවන මෙන් මම ඉල්ලා සිටිමි." අපි මහාචාර්ය අයිතෝ සමග සම්මුඛ සාකච්ඡාවක් සිදු කළෙමු.

KCGI හි මහාචාර්ය හිරෝයුකි අයිතෝ Vocaloid මෘදුකාංග හඬ බැංකුවක් වන Hatsune Miku හි දියුණුව ගැන සිහිපත් කරන්නේ ඉතා උද්‍යෝගයෙනි.
(ග්‍රේට් හෝල්, එකිමඑ සරසවිය, KCG)

ක්‍රිප්ටන් ෆියුච මීඩියා යනු වීඩියෝ ක්‍රීඩා හෝ ඇනිමෙ සමාගමක් නොවේ. අපි සංගීත නිර්මාණ කටයුතු සිදු කළත්, අපි සංගීතය පටිගත කිරීමේ සමාගමක්ද නොවේ. අපි පරිගණක සංගීත විනෝදාංශය ව්‍යාපාරයක් බවට පත් කළ බැවින්, මා සිතන්නේ අපි "ශබ්ද අලෙවිකරුවෙක්" ලෙස යි. Hatsune Miku 2007 අගෝස්තුවල අලෙවිය සඳහා පළමුවෙන් නිකුත් කරන ලද නමුත් ජනතාව නිර්මාණාත්මක කාර්යයක් සමග මුහු කිරීම සඳහා මෙම මෘදුකාංගය අවස්ථාවක් බවට පත් වූ බව මම විශ්වාස කරමි.

මනුෂ්‍යත්වය එහි අතීතය තුළ පරිවර්තන තුනකට මුහුණ දී ඇතිබව කියනු ලැබේ. පළමුවැන්න වූයේ කෘෂිකාර්මික විප්ලවයයි. මෙම විප්ලවය හේතු කොට ගෙන, දඩයම්කිරීම මත ඔවුන්ගේ විශ්වාසය නිසා ඔබමොබ යාමට බලකරන ලද මනුෂ්‍ය වර්ගයා ක්‍රමානුකූලව ආහාර නිෂ්පාදනය කළ අතර, ඒවා ගබඩා කිරීම කරා පැමිණියේය. මෙසේ ස්ථිර වාසස්ථානවල ජීවත්වීම ආරම්භ විය. මේ නිසා, සමාජ සහ රාජ්‍ය සකස් විය. එමෙන්ම ධනයේ විෂමතාවන් නිර්මාණය විය. ආර්ථිකයන්ගේ සංවර්ධනය යුද්ධයට හේතුවක් බවට පත් වූ බව කියනු ලැබේ.

දෙවන විප්ලවය වූයේ කාර්මික විප්ලවයයි. ක්‍රියාවෙහි යොදන බලය සොයා ගනු ලැබූ අතර එක සමාන අයිතම කාර්යක්ෂමව නිර්මාණය කිරීමට හැකිවීම වැනි නවයකරණයන්ගේ වර්ධනය බහු නිෂ්පාදනයට සහ බහු පරිභෝජනයට උපත ලබාදුන්හ මෙය විශාලපරිමාණයේ ධනය ඇතිකිරීමට සහය වෙමින් වෙළෙඳාම සහ වාණිජය ඉක්මණින් ඉදිරියට ගෙන යන ලදී. මෙම විප්ලවය "ජනගහන ප්‍රසාරණය." ට හේතුවක් විය. කාර්මික විප්ලවයට පෙර ඉහළ උපත් සහ ඉහළ මරණ අනුපාතයක් සහිත යුගය තුළ, මනුෂ්‍ය ජනගහනය සැබැවින්ම ස්ථිරව තිබුනු අතර, සමාජය තුල ධනයේ උච්ඡාවචන යම් තරමකට තිබූ නමුත් කාර්මික විප්ලවය සමඟ මනුෂ්‍ය ජනගහනය වේගයෙන් වැඩිවිය.

තෙවන විප්ලවය වන්නේ අන්තර්ජාලය විසින් නියෝජනය කරන තොරතුරු තාක්ෂණයේ වටිනාකම විසින් ඇතිකළ තොරතුරු විප්ලවයයි. අන්තර්ජාලයට පෙර, තොරතුරු සම්ප්‍රේෂකයින් සීමා වූ අතර, එය ඒකාකාධිකාරි විය. තොරතුරු මූලාශ්‍රයන්ට පුවත්පත් සමාගම්, රූපවාහිණී සහ ගුවන්විදුලි මධ්‍යස්ථාන සහ ප්‍රකාශන සමාගම් වැනි මාධ්‍ය ආයතන ඇතුළත් නමුත් මෙම කණ්ඩායම් තොරතුරු බෙදා හැරීමේදී, පහසුකම් සහ මනුෂ්‍ය බලය අනුව සැලකියයුතු පිරිවැයක් ඒ සමග පවතී. තවද, මෙම කාලයේදී තොරතුරු ප්‍රමාණයෙන් අඩුවන අතර ඒකදිශාගත වේ. එසේවුවත්, අන්තර්ජාලයේ පැමිණීම තොරතුරුවල මෙම විප්ලවය ඇති කරන ලදී. තොරතුරු බෙදා හරින ආකාරය සැලකිය යුතු ලෙසින් වෙනස් කර ඇත.

දැන් අන්තර්ජාලය අතිශයින්ම සමීපව පවතී, අපේ අත්වල අල්ල මත, අපේ මේසවල, සහ අපෙ සාක්කුවලට රිංගා ඇත. ප්‍රවෘත්ති, චිත්‍රපටි සහ සංගීතය ලෙස ඩිජිටල්කරණය කළ හැකි තොරතුරු, සම්පූර්ණයෙන්ම තොරතුරු, පහසුවෙන් අන්තර්ජාලය හරහා සම්ප්රේෂණය කර ගබඩා කර තැබිය හැකිය. ජීවිතය සහ රැකියාව අතිශයින්ම පහසු, විනෝදජනක සහ සුවපහසු බවට පත් වී තිබේ; ක්ෂණිකව ඔබට ඔබේ ප්‍රියතම වීඩියෝ සහ විකාශන මාධ්‍යයන් කැඳවීමට සහ බැලීමට හැකිය. මීට මීට අමතරව, මෙම තොරතුරු මඟින් ඕනෑම කෙනෙකුට පහසුවෙන්ම සහ ක්ෂණිකව Facebook, X, සහ බ්ලොග් ඔස්සේ පුද්ගලික පුවත්වල ඉතා කුඩා දෙවල් ඇතුළුව ඔවුන් ගැන තොරතුරු පහසුවෙන්ම සහ ක්ෂණිකව බෙදා ගැනීමට හැකි වේ.

එසේවුවත් තොරතුරු විප්ලවය හේතු කොට ගෙන සිදුවන වෙනස්වීම්වලට පූර්විකාව අපි තවමත් අත්විඳිමින් සිටින බව මම විශ්වාස කරමි. කෘෂිකාර්මික සහ කාර්මික විප්ලව මනුෂ්‍ය වර්ගයා ජීවත් වූ ආකාරය බරපතල ලෙස වෙනස් කරන ලදී. තොරතුරු විප්ලවයෙන් ඇතිකළ වෙනස්වීම මෙතෙක් ඒ මට්ටමට පැමිණ නැත. මෙය හුදෙක් පරිවර්තනීය කාලපරිච්ඡේදයක් වන අතර සැබෑ වෙනස්වීම් ආරම්භ වීමට නියමිතය. මෙතැන් සිට වසර 20 සිට 30ක් තුල ජනතාවගේ ජීවන රටාවට සහ ලෝකය තුළ විශාල වෙනස්වීම් අපිට දැකිය හැකිවනු ඇතැයි මම විශ්වාස කරමි. එසේවුවත්, මම මෙවැනි වෙනස්වීම් කෙසේවේද? මේවා වෙනස්වන්නේ කෙසේද සහ එය අපට සහ ඉදිරි පරම්පරාව භාරගන්නා තරුණ පරපුරට එය බලපාන ආකාරය. මම නොදනිමි.

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

දෙපාර්තමේන්තු **පහක්** මගින් පිරිනමනු ලබන පාඨමාලා **20ක්** සමග, ඔබේ අභිලාෂය න්මුදුන් පමුණුවා ගැනීමට ඇති හැකියාව අසීමිත වේ

සිව් අවුරුදු වැඩසටහන හදාරන උපාධිධාරීන්ට

උසස් තාක්ෂණික ඩිප්ලෝමාවක් හිමි වේ

නිශ්චිත කොන්දේසි සපුරාලන සහ උසස් වෘත්තීය පාසලක වසර හතරක විශේෂඥ පුහුණුවක් ලබා ඇති සිසුන්ට අධ්‍යාපන, සංස්කෘතික, ක්‍රීඩා, විද්‍යා හා තාක්ෂණ අමාත්‍යවරයා විසින් (MEXT අමාත්‍යවරයා) "උසස් තාක්ෂණික ඩිප්ලෝමාවක්" (*Kodo Senmonshi*) ප්‍රදානය කෙරේ. උසස් තාක්ෂණික ඩිප්ලෝමාවක් ඇති සිසුන් බොහෝ අවස්ථාවල විශ්වවිද්‍යාල උපාධිධාරියෙකුගේ උපාධියට සමාන හෝ ඊට වඩා වැඩි විශේෂිත ක්ෂේත්‍රයක දැනුම සහ කුසලතා යන දෙකම ඇත්තවුන් බවට සමාජයේ පිළිගැනීමක් ලැබේ. KCG හි, A, B, C, D සහ E යන දෙපාර්තමේන්තුවලින් ඔබට උසස් තාක්ෂණික ඩිප්ලෝමාවක් ලබා ගත හැකි සිව් අවුරුදු වැඩසටහනක් සඳහා වන පාඨමාලා පිරිනමනු ලැබේ. ඔබ සිව් අවුරුදු පාඨමාලාව සම්පූර්ණ කරන විට ඔබට පශ්චාත් උපාධි පාසලට ඇතුළත් වීමේ විකල්පය ලැබේ. බොහෝ KCG උපාධිධාරීන් KCG සමූහයේ ආයතනයක් වන KCGI වෙත ලියාපදිංචි වේ.

දෙපාර්තමේන්තු පහක සිව් අවුරුදු වැඩසටහන්

ප්‍රායෝගික වෘත්තීය විශේෂඥ වැඩසටහන්

ලෙස සහතික කර ඇත

"විශේෂිත පාසල්වල විශේෂඥ වැඩසටහන්වල වෘත්තීය අධ්‍යාපන මට්ටම ඉහළ නැංවීමේ සහ වැඩිදියුණු කිරීමේ" අරමුණින් MEXT විසින් "ප්‍රායෝගික වෘත්තීය විශේෂඥ වැඩසටහන්" හඳුන්වා දී ඇත. මෙම ප්‍රායෝගික වෘත්තීය විශේෂඥ වැඩසටහන්, සමාගම් සහ සංවිධාන සමග හවුල්කාරිත්වයෙන් සිදු කරනු ලබන පාඨමාලා සහ අධ්‍යාපනික වැඩසටහන් වලින් සමන්විත වේ. සහතිකකරණය ලබා ගැනීම සඳහා, සිසුන් හවුල්කාර සේවා ස්ථානවල පුහුණුව ලබා කුසලතා දියුණු කරගත යුතු ය. KCG හි, දෙපාර්තමේන්තු පහක් තුළ හදාරන සිව් අවුරුදු වැඩසටහන් "ප්‍රායෝගික වෘත්තීය විශේෂඥ වැඩසටහන්" ලෙස සහතික කොට ඇත. මෙම වැඩසටහන් මගින් ප්‍රායෝගික, විශේෂීකරණය වූ අධ්‍යාපනයක් ලබා දෙනුයේ සමාගම් සහ දැනට කර්මාන්තයේ ඉදිරි පෙළේ සිටින ක්‍රියාකාරී වෘත්තිකයන් සමඟ හවුල්කාරිත්වයෙනි. KCG විසින් ඒ සමගම අනෙකුත් දෙපාර්තමේන්තු සඳහා සහතිකකරණය ලබා ගැනීමට කටයුතු සූදානම් කිරීමට සැලසුම් කරයි.

A කලාව හා නිර්මාණය
Art & Design

ඩිජිටල් කලාකරුවන්ගේ නවතම තාක්ෂණය හා එක් වන්න

වැඩසටහන	කාලය	පිටුව
කලා සහ නිර්මාණ තොරතුරු විද්‍යා වැඩසටහන කලා සහ නිර්මාණ තොරතුරු විද්‍යා පාඨමාලාව / මංගා සහ ඇනිමෙ පාඨමාලාව	අවුරුදු 4	16
උසස් කලා සහ නිර්මාණ වැඩසටහන	අවුරුදු 3	
මැන්ගා සහ ඇනිමේ වැඩසටහන	අවුරුදු 3	
කලා සහ නිර්මාණ වැඩසටහන චිත්‍ර හා නිර්මාණ පාඨමාලාව / මංගා සහ ඇනිමෙ පාඨමාලාව	අවුරුදු 2	

B ව්‍යාපාර සහ කළමනාකරණය
Business & Management

තොරතුරු තාක්ෂණය හරහා ව්‍යාපාරයේ ප්‍රමුඛස්ථානයට ළඟා වන්න

වැඩසටහන	කාලය	පිටුව
ව්‍යාපාර සහ කළමනාකරණ තොරතුරු විද්‍යා වැඩසටහන කළමනාකරණ තොරතුරු පාඨමාලාව / දත්ත විද්‍යා පාඨමාලාව	අවුරුදු 4	17
ව්‍යවහාරික තොරතුරු විද්‍යා වැඩසටහන වෛද්‍ය තොරතුරු විද්‍යා පාඨමාලාව / සමුද්‍ර විද්‍යා තොරතුරු තාක්ෂණ පාඨමාලාව / කෘෂිකාර්මික තොරතුරු තාක්ෂණ පාඨමාලාව / මූල්‍ය තාක්ෂන (FinTech) පාඨමාලාව / ව්‍යාපාරික තොරතුරු තාක්ෂණ පාඨමාලාව	අවුරුදු 3	
ව්‍යාපාරික තොරතුරු තාක්ෂණ වැඩසටහන	අවුරුදු 2	
වෛද්‍ය කාර්යාල පරිපාලන වැඩසටහන	අවුරුදු 2	

C පරිගණක විද්‍යාව
Computer Science

වර්තමාන තොරතුරු සමාජයේ ප්‍රමුඛ පෙළට සහය වීම

වැඩසටහන	කාලය	පිටුව
පරිගණක විද්‍යා වැඩසටහන	අවුරුදු 4	18
මල්ටිමීඩියා පරිගණක වැඩසටහන	අවුරුදු 3	
පරිගණක ජාලකරණ වැඩසටහන	අවුරුදු 3	
තොරතුරු පිරිසැකසුම් වැඩසටහන තොරතුරු පිරිසැකසුම් පාඨමාලාව / තොරතුරු තාක්ෂණ හඩ නළු/ නිළි පාඨමාලාව / උපාධි අධ්‍යයන හුවමාරු වැඩසටහන	අවුරුදු 2	

D ඩිජිටල් ක්‍රීඩා සහ විනෝදාත්මක ක්‍රියා
Digital Game & Amusement

උසස් මට්ටමේ පරිඝනක ක්‍රීඩා නිර්මාණකරුවෙකු ලෙස වෘත්තිය මාර්ගයක් හඹා යන්න

වැඩසටහන	කාලය	පිටුව
උසස් ඩිජිටල් ක්‍රීඩා සහ විනෝදාත්මක ක්‍රියා වැඩසටහන	අවුරුදු 4	19
ඩිජිටල් ක්‍රීඩා සංවර්ධන වැඩසටහන	අවුරුදු 3	
ඩිජිටල් ක්‍රීඩා සංවර්ධන පදනම් වැඩසටහන	අවුරුදු 2	

E එම්බෙඩැඩ් පද්ධති සඳහා ඉංජිනේරු විද්‍යාව
Engineering for Embedded Systems

කැපී පෙනෙන පාලක ඉංජිනේරුවකු වීමට අපේක්ෂා කිරීම

වැඩසටහන	කාලය	පිටුව
එම්බෙඩැඩ් පද්ධති වැඩසටහන	අවුරුදු 4	20
පරිගණක ඉංජිනේරු විද්‍යා වැඩසටහන පරිගණක ඉංජිනේරු විද්‍යා පාඨමාලාව / මෝටර් රථ පාලන පාඨමාලාව	අවුරුදු 3	
පරිගණක ඉංජිනේරු විද්‍යා මූලික වැඩසටහ	අවුරුදු 2	

නම්‍යශීලී මාර්ගගත පාඨමාලාව
Flexible Online Course

නිවසේ සිටියදී ම ඔබේ කුසලතා ප්‍රගුණ කර ගන්න

වැඩසටහන	කාලය	පිටුව
ජාත්‍යන්තර ව්‍යවහාරික තොරතුරු විද්‍යා වැඩසටහන ▼ පාඨමාලා පූර්ණ කාලීන වැඩසටහන් බවට පරිවර්තනය කරගැනීම කළ හැක	අවුරුදු 4	33

තොරතුරු සහ සන්නිවේදනය
Information & Communication

ඔබ වැඩ කරනා අතර ඉගෙන ගන්න හෝ එකවර පාසල් දෙකකට සහභාගී වන්න

වැඩසටහන	කාලය	පිටුව
තොරතුරු සහ සන්නිවේදනය තොරතුරු සහ සන්නිවේදන පාඨමාලාව / විශ්ව විද්‍යාල උපාධි නිපුණතා උසස් කිරීමේ පාඨමාලාව / වසරක සන්ධ්‍යා කාලීන පාඨමාලාව	අවුරුදු 1	20
තොරතුරු සහ සන්නිවේදන පාඨමාලාව රාත්‍රී අධ්‍යයන අංශය	අවුරුදු 2 ක රාත්‍රී පාඨමාලාව	

ජාත්‍යන්තර සිසුන් සඳහා වැඩසටහන්
ජාත්යන්තර වෘත්තීය ගමන

විදෙස් රටක තොරතුරු තාක්ෂණය හදාරා ලෝකය දකින්න

වැඩසටහන	කාලය	පිටුව
උසස් කලා සහ නිර්මාණ වැඩසටහන ජාත්‍යන්තර මංගා සහ සජීවිකරණ තාක්ෂණ පාඨමාලාව	අවුරුදු 3	24
කලා සහ නිර්මාණ වැඩසටහන ජාත්‍යන්තර ICT ව්‍යාපාරික පාඨමාලාව	අවුරුදු 2	22
ව්‍යවහාරික තොරතුරු විද්‍යා වැඩසටහන ජාත්‍යන්තර මෝටර් රථ පාලන පාඨමාලාව ජාත්‍යන්තර ව්‍යාපාර කළමනාකරණ පාඨමාලාව	අවුරුදු 3	21 25
තොරතුරු පිරිසැකසුම් වැඩසටහන ජාත්‍යන්තර ව්‍යාපාරික තොරතුරු තාක්ෂණ පාඨමාලාව	අවුරුදු 2	23
එම්බෙඩැඩ් පද්ධති වැඩසටහන ජාත්‍යන්තර තොරතුරු විද්‍යා පාඨමාලාව / ජාත්‍යන්තර කලා තොරතුරු පාඨමාලාව / ජාත්‍යන්තර ව්‍යාපාර තොරතුරු පාඨමාලාව	අවුරුදු 4	26 27 28
පරිගණක ඉංජිනේරු විද්‍යා වැඩසටහන ජාත්‍යන්තර තොරතුරු පාඨමාලාව / ජාත්‍යන්තර කලා හා නිර්මාණ පාඨමාලාව / ජාත්‍යන්තර සංචාරක තොරතුරු පාඨමාලාව	අවුරුදු 3	29 30 31

විෂය සැකසීම

A කලාව හා නිර්මාණය
Art & Design

කලා සහ නිර්මාණ තොරතුරු විද්‍යා වැඩසටහන　අවුරුදු 4ක්　★උසස් තාක්ෂණික ඩිප්ලෝමාව

කර්මාන්තය මෙහෙයවන කලා අධ්‍යක්ෂ බවට පත්වීම

ඩිජිටල් කලාවේ හැකියාවන් ලුහුබැඳීමට අමතරව, කලා අධ්‍යක්ෂවරයෙක් බවට පත්වීමට දක්ෂ පුද්ගලයෙක් අපි පෝෂණය කරන අතර ඔහුට ව්‍යාපෘතිය සාර්ථකව මෙහෙයවීම සඳහා කළමනාකරණ දක්ෂතා සහ සැලසුම් කිරීමේ හැකියාව ඇත.

ඉලක්ක රැකියාව

කලා අධ්‍යක්ෂ	CG නිර්මාණකරු	DTP නිර්මාණකරු
වෙබ් නිර්මාණකරු	වෙළඳ දැන්වීම් නිර්මාණකරු	යනාදිය.
ක්‍රීඩා CG නිර්මාණකරු	ප්‍රතිරූප නිර්මාණකරු	

උසස් කලා සහ නිර්මාණ වැඩසටහන　අවුරුදු 3ක්　ඩිප්ලෝමාව

නිර්මාණශීලතාව සහ යෝජනා හැකියාව සහිත නිර්මාණකරු හෝ සැලසුම්කරු බවට පත්වීම

නිර්මාණකරුවෙක් සහ සේවාදායකයෙක් අතර පරතරය පුරවන නිෂ්පාදනය සහ උපදේශනය සඳහා ඉහළ දක්ෂතා සහිත සහ උසස් දක්ෂතා සහිත සංකල්ප සැදීමේ හැකියාව සහ ඉදිරිපත් කිරීමේ හැකියාව සහිත දක්ෂ පුද්ගලයෙක් අපි පෝෂණය කරමු.

ඉලක්ක රැකියාව

CG නිර්මාණකරු	DTP නිර්මාණකරු	වෙළඳ දැන්වීම් නිර්මාණකරු
වෙබ් නිර්මාණකරු	ප්‍රතිරූප නිර්මාණකරු	ක්‍රීඩා CG නිර්මාණකරු　යනාදිය.

විදේශීය සිසුන් සඳහා පමණි　ජාත්‍යන්තර මංගා සහ සජීවිකරණ තාක්ෂණ පාඨමාලාව

මැන්ගා සහ ඇනිමේ වැඩසටහන　අවුරුදු 3ක්　ඩිප්ලෝමාව

මැන්ගා සහ ඇනිමේ ඩිජිටල් නිෂ්පාදන දක්ෂතා සහිත කලාශිල්පියෙක්, සජීවිකාරකයෙක් හෝ නිර්මාණකරු බවට පත්වීම

නිෂ්පාදනාගාරය මෙන්ම ප්‍රචාරණ සහ බෙදාහැරීමේ ක්ෂේත්‍රය සඳහා සිසුන් පුහුණු කිරීමට ඇනලොග් මැන්ගා සහ ඇනිමේ නිෂ්පාදන ශිල්ප සහ ඉතිහාසය මත පදනම් වී ඩිජිටල් නිෂ්පාදන මත අපි කටයුතු කරමු.

ඉලක්ක රැකියාව

සජීවිකරු	ඩිජිටල් මුද්‍රණකරු	රූපසටහන්කරු
මැන්ගා කලා ශිල්පි	CG සජීවිකරු	ප්‍රචාරණ දැන්වීම් නිර්මාණකරු　යනාදිය.

කලා සහ නිර්මාණ වැඩසටහන　අවුරුද 2යි　ඩිප්ලෝමාව

ඩිජිටල් කලා කර්මාන්තයට සහයවන නිර්මාණකරුවෙක් හෝ සැලසුම්කරුවෙක් බවට පත්වීම

මෘදුකාංගය මඟින් කලාශිල්ප නිර්මාණය කිරීමේ දක්ෂතා සහ වර්ණ සහ කලාව පිළිබඳ මූලික දැනුම සහ කුසලතා සහිත අඛණ්ඩව නිර්මාණාත්මක වැඩ නිෂ්පාදනය කිරීමේ හැකියාව සහිත දක්ෂ පුද්ගලයෙක් අපි පෝෂණය කරමු.

විදේශීය සිසුන් සඳහා පමණි　ජාත්‍යන්තර ICT ව්‍යාපාරික පාඨමාලාව

ඉලක්ක රැකියාව

CG නිර්මාණකරු	DTP ක්‍රියාකරු
වෙබ් නිර්මාණකරු	අරේඛීය සංස්කරණ
ක්‍රීඩා CG නිර්මාණකරු	ක්‍රියාකරු　යනාදිය.

B ව්‍යාපාර සහ කළමනාකරණය
Business & Management

ව්‍යාපාර සහ කළමනාකරණ තොරතුරු විද්‍යා වැඩසටහන　අවුරුදු 4ක්　★උසස් තාක්ෂණික ඩිප්ලෝමාව

ප්‍රශස්ථ තොරතුරු පද්ධති යෝජනා කරමින් ව්‍යාපාර මෙහෙයවන උපදේශකයෙක් බවට පත්වීම

නායකයෙක් බවට පත්වීම සඳහා එක් එක් කර්මාන්තයේ මූලික දැනුම සහ ආදායම පිළිබඳ විශ්ලේෂණ ක්‍රමය මෙන්ම එකී තාක්ෂණය භාවිතා කිරීම සඳහා තොරතුරු සහ සන්නිවේදන තාක්ෂණය ඇතුළුව ව්‍යාපාරික දැනුම සිසුන් ඉගෙන ගනී. නිෂ්පාදන කළමනාකරණය සහ පාරිභෝගික සම්බන්ධතා කළමනාකරණය පිළිබඳ දැනුම සහිත දක්ෂ පුද්ගලයෙක් අපි පෝෂණය කරන බැවින් තොරතුරු තාක්ෂණ උපදේශකයෙක් හෝ ව්‍යාපෘති කළමනාකරුවෙක් ලෙස ව්‍යවසායන් තුළ විවිධ අංශ අතර ප්‍රශස්ථ තොරතුරු පද්ධති යෝජනා කිරීමට සහ සැලසුම් කිරිමට ඔවුන්ට හැකි වනු ඇත. KCG විසින් කළමනාකරණ තොරතුරු පාඨමාලාව සහ දත්ත විද්‍යා පාඨමාලාව මාලාව ඉදිරිපත් කරනු ලබයි.

ඉලක්ක රැකියාව

තොරතුරු තාක්ෂණ උපදේශක	ඉ-ව්‍යාපාර නිෂ්පාදක	පද්ධති ඉංජිනේරු
තාක්ෂණය සඳහා අලෙවි කාර්ය මණ්ඩලය	දත්ත විද්‍යාඥයා	ව්‍යාපෘති කළමනාකරු　යනාදිය.

ව්‍යවහාරික තොරතුරු විද්‍යා වැඩසටහන　අවුරුදු 3ක්　ඩිප්ලෝමාව

පද්ධති ඉංජිනේරුවෙකු වීම සහ කර්මාන්තයේ තොරතුරු තාක්ෂණ විප්ලවයට සහාය වීම සඳහා

මෙම වැඩසටහන මඟින් නිර්මාණාත්මක ශිල්පීය ක්‍රම පිළිබඳ උසස් අවබෝධයක් ඇති සහ සේවාදායකයාගේ අවශ්‍යතාවයන්ට සවන් දෙන අතර අදහස් සාකච්ඡා කිරීම හා යෝජනා කිරීම සඳහා සංකල්ප වැඩි දියුණු කිරීමේ හා ඉදිරිපත් කිරීමේ කුසලතා සහිත පුද්ගලයින් සංවර්ධනය කරනු ලබයි. මෙම වැඩසටහනේ පාඨමාලා වනුයේ ජාත්‍යන්තර මෝටර් රථ පාලනය, වෛද්‍ය තොරතුරු, සමුද්‍ර තොරතුරු තාක්ෂණ, කෘෂිකාර්මික තොරතුරු තාක්ෂණ, FinTech සහ ව්‍යාපාරික තොරතුරු තාක්ෂණ වේ.

විදේශීය සිසුන් සඳහා පමණි
ජාත්‍යන්තර මෝටර් රථ පාලන පාඨමාලාව
ජාත්‍යන්තර ව්‍යාපාර කළමනාකරණ පාඨමාලාව

ඉලක්ක රැකියාව

- වාහන ඉංජිනේරු
- සමුද්‍ර / ජලජ ජීවී ඉංජිනේරු
- කෘෂිකර්ම / වන විද්‍යා ඉංජිනේරු
- මූල්‍ය ඉංජිනේරු
- වෛද්‍ය තොරතුරු තාක්ෂණ ශිල්පී　යනාදිය.

ව්‍යාපාරික තොරතුරු තාක්ෂණ වැඩසටහන　අවුරුද 2යි　ඩිප්ලෝමාව

පරිගණක දක්ෂතා සහ මනාව පුහුණු ව්‍යාපාරික රටා සහිත සාර්ථක ව්‍යාපාරිකයෙක් බවට පත්වීම

සිසුන් Microsoft Word, Excel සහ Access මෙන්ම ගිණුම්කරණය, ව්‍යාපාරික රටාව, සහ සන්නිවේදන දක්ෂතා වැනි කාර්යාල මෙවලම් පිළිබඳව ඉගෙන ගනී. මූලික ව්‍යාපාරික දැනුම සහිත සාර්ථක ව්‍යාපාරිකයෙක් බවට පත්වන සිසුන් අපි පෝෂණය කරමු. ඔවුන් ඕනෑම අවස්ථාවක සක්‍රීය කාර්යභාරයක් ඉටු කරයි.

ඉලක්ක රැකියාව

- පද්ධති පරිපාලක
- විකුණුම් සහ අලෙවිකරණ කාර්ය මණ්ඩලය
- පරිගණක ක්‍රියාකරු සඳහා උපදේශක
- පරිපාලන සහ ගිණුම්කරණ කාර්ය මණ්ඩලය　යනාදිය.

වෛද්‍ය කාර්යාල පරිපාලන වැඩසටහන　අවුරුද 2යි　ඩිප්ලෝමාව

වෛද්‍ය හා පරිගණක ක්ෂේත්‍රවල දැනුම ලබා ගැනීම මඟින් අනාගතයේ වෛද්‍ය සේවා ස්ථාන පරිගණකගත කිරීම මෙහෙයවිය හැකි විශේෂඥයකු බවට පත්වන්න

පරිගණක ආශ්‍රිත දැනුම වර්තමානයේ වෛද්‍ය සේවා ස්ථාන තුළ අතිශයින් වැදගත් වන නමුත්, මෙම අවශ්‍යතාවට ප්‍රතිචාර දැක්විය හැකි පුද්ගලයින්ගේ සැපයුම අඩුයි. වෛද්‍ය කාර්යාල පරිපාලන වැඩසටහනේ දී සිසුන් වෛද්‍ය දැනුම හා තොරතුරු තාක්ෂණ කුසලතාවයන් අත්කර ගනිමින් අනාගතයේ වෛද්‍ය සේවා ස්ථාන පරිගණකගත කිරීම මෙහෙයවිය හැකි විශේෂඥයන් බවට පත්වෙයි.

ඉලක්ක රැකියාව

රෝහල්, සායන ආදියෙහි වෛද්‍ය පරිපාලනය.

C පරිගණක විද්‍යාව
Computer Science

පරිගණක විද්‍යා වැඩසටහන අවුරුදු 4ක් ★උසස් තාක්ෂණික ඩිප්ලෝමාව

කර්මාන්තය ඉදිරියට ගෙනයාමේ විශේෂඥයෙක් බවට පත්වීම

විසඳුම් ඉංජිනේරුවරයෙක් හෝ තොරතුරු තාක්ෂණ ශිල්පියෙක් ලෙස තොරතුරු පද්ධති මගින් පාරිභෝගික අවශ්‍යතා විශ්ලේෂණය කළ හැකි සහ විසඳුම් යෝජනා කළහැකි සිසුන් අපි පෝෂණය කරමු.

ඉලක්ක රැකියාව

විසඳුම් ඉංජිනේරු	පද්ධති ඉංජිනේරු	තොරතුරු තාක්ෂණ ශිල්පි
ව්‍යාපෘති කළමනාකරු	ජාල ඉංජිනේරු	යනාදිය.

මල්ටිමීඩියා පරිගණක වැඩසටහන අවුරුදු 3ක් ඩිප්ලෝමාව

මෘදුකාංග සංවර්ධනය මෙහෙයවන නායකයෙක් බවට පත්වීම

මෙම වැඩසටහන මගින් අපි අන්තර්ක්‍රියාකාරීව වීඩියෝ, ශ්‍රව්‍ය සහ අනෙකුත් අන්තර්ගත යැවීමට සහ ලබා ගැනීමට හැකි සන්නිවේදන පද්ධති සැලසුම් කිරීමට, නිර්මාණය කිරීමට සහ ක්‍රියාත්මක කිරීමට හැකියාව ඇති දක්ෂ ඉංජිනේරුවන් නිර්මාණය කරන්නෙමු.

ඉලක්ක රැකියාව

පද්ධති ඉංජිනේරු	දත්තපදනම් ඉංජිනේරු	වෙබ් ඉංජිනේරු
වැඩසටහන්කරු	CG ඉංජිනේරු	යනාදිය.

පරිගණක ජාලකරණ වැඩසටහන අවුරුදු 3ක් ඩිප්ලෝමාව

පද්ධති ගොඩනැගිය හැකි ඉංජිනේරුවෙක් බවට පත්වීම

තොරතුරු ආරක්ෂාව, පරිගණක ජාලගතකරණය සහ දත්ත පදනම පිළිබඳව දැනුවත් සහ ස්ථිර තොරතුරු පද්ධති ගොඩනැගිය හැකි ඉංජිනේරුවෙක් බවට පත්වන දක්ෂ පුද්ගලයින් අපි පෝෂණය කරමු.

ඉලක්ක රැකියාව

ජාලගතකරණය ඉංජිනේරු	දත්තපදනම් ඉංජිනේරු	පද්ධති ඉංජිනේරු
ජාලකරණ පරිපාලක	ආරක්ෂක ඉංජිනේරු	යනාදිය.

තොරතුරු පිරිසැකසුම් වැඩසටහන අවුරුද 2යි ඩිප්ලෝමාව

ක්‍රමලේඛන ශිල්පයේ සහ තොරතුරු තාක්ෂණයේ මූලික කරුණු ප්‍රගුණ කළ කාර්මික ශිල්පියෙකු වීම

මෙම වැඩසටහන මගින් පරිගණක,ජාල සහ තොරතුරු න්‍යාය පිළිබඳ මූලික පුහුණුවක් ඇති ක්‍රමලේඛකයින්,පද්ධති ඉංජිනේරුවන් සහ පද්ධති ක්‍රියාකරුවන් සංවර්ධනය කරනු ලබයි. මෙම වැඩසටහනේ පාඨමාලා වන්නේ ජාත්‍යන්තර තොරතුරු තාක්ෂණය,තොරතුරු පිරිසැකසුම් සහ තොරතුරු තාක්ෂණ හඬ නිරූපනයයි.

විදේශීය සිසුන් සඳහා පමණි | ජාත්‍යන්තර ව්‍යාපාරික තොරතුරු තාක්ෂණ පාඨමාලාව

ඉලක්ක රැකියාව

වැඩසටහන්කරු	පද්ධති ඉංජිනේරු (SE)	යෙදුම් ක්‍රියාකරු
වෙබ් වැඩසටහන්කරු	හඬ නිරූපණය	විස්තර කථක යනාදිය.

D ඩිජිටල් ක්‍රීඩා සහ විනෝදාත්මක ක්‍රියා
Digital Game & Amusement

උසස් ඩිජිටල් ක්‍රීඩා සහ විනෝදාත්මක ක්‍රියා වැඩසටහන අවුරුදු 4ක් ★උසස් තාක්ෂණික ඩිප්ලෝමාව

ඊලග පරම්පරාව තුළ ක්‍රීඩා නිෂ්පාදනයේ නායකයෙක් බවට පත්වීම

නායකත්වය සහ වැඩසටහන්කරණය සහ තාක්ෂණික කුසලතා සහිත නිෂ්පාදන කණ්ඩායම මෙහෙයවන සාමාන්‍ය අධ්‍යක්ෂවරයෙක් හෝ තාක්ෂණික අධ්‍යක්ෂවරයෙක් බවට පත්වන දක්ෂ පුද්ගලයින් අපි පෝෂණය කරමු.

ඉලක්ක රැකියාව

ක්‍රීඩා අධ්‍යක්ෂ	තාක්ෂණික අධ්‍යක්ෂ
ක්‍රීඩා නිෂ්පාදක	ක්‍රීඩා වැඩසටහන්කරු
ක්‍රීඩා සැලසුම්කරු	ක්‍රීඩා CG නිර්මාණකරු යනාදිය.

ඩිජිටල් ක්‍රීඩා සංවර්ධන වැඩසටහන අවුරුදු 3ක් ඩිප්ලෝමාව

නියුණු දක්ෂතා සහිත ක්‍රීඩා නිර්මාණකරුවෙක් බවට පත්වීම

ඉහළ මට්ටමේ දක්ෂතා සහිත 3D ක්‍රීඩා සහ මාර්ගගත ක්‍රීඩා නිර්මාණය කරන ක්‍රීඩා වැඩසටහන්කරුවෙක් බවට පත්වන දක්ෂ පුද්ගලයෙක් හෝ ක්‍රීඩාකරුවන්ට විනෝද වියහැකි පුළුල් දෘෂ්ටිකෝණයකින් ක්‍රීඩා නිර්මාණය කරන ක්‍රීඩා සැලසුම්කරුවෙක් බවට පත්වන පුද්ගලයා අපි පෝෂණය කරමු.

ඉලක්ක රැකියාව

ක්‍රීඩා වැඩසටහන්කරු	ක්‍රීඩා සැලසුම්කරු
ක්‍රීඩා කොටස් ලේඛක	ක්‍රීඩා CG නිර්මාණකරු යනාදිය.

ඩිජිටල් ක්‍රීඩා සංවර්ධන පදනම් වැඩසටහන අවුරුද 2යි ඩිප්ලෝමාව

ක්‍රීඩා සංවර්ධනය පිළිබඳව ස්ථාවර දැනුම සහිත නිර්මාණකරුවෙක් බවට පත්වීම

සිසුන් C++ භාෂාව, ග්‍රැපික් නිර්මාණ, ක්‍රීඩා කොටස් සහ නියමයන් සැලසුම් කිරීම පිළිබඳව ඉගෙන ගනී. ක්‍රීඩා සැලසුම්කරුවෙක්, ක්‍රීඩා වැඩසටහන්කරුවෙක් හෝ සංවර්ධන සහයකයෙක් ලෙස අධ්‍යක්ෂ සුපරීක්ෂණය සහිත සක්‍රීය කාර්යභාරය ඉටුකරන දක්ෂ පුද්ගලයා අපි පෝෂණය කරමු.

ඉලක්ක රැකියාව

ක්‍රීඩා වැඩසටහන්කරු	ක්‍රීඩා සැලසුම්කරු
ක්‍රීඩා කොටස් ලේඛක	ක්‍රීඩා CG නිර්මාණකරු
ක්‍රීඩා සංවර්ධන සහයක යනාදිය.	

E එම්බෙඩැඩ් පද්ධති සඳහා ඉංජිනේරු විද්‍යාව
Engineering for Embedded Systems

එම්බෙඩැඩ් පද්ධති වැඩසටහන　අවුරුදු 4ක්　★උසස් තාක්ෂණික ඩිප්ලෝමාව

එම්බෙඩැඩ් පද්ධති පිළිබඳ ප්‍රවීනයෙන් බවට පත්වීම

සිසුන් දෘඪාංග සහ මෘදුකාංග පිළිබඳව පමණක් නොව එම්බෙඩැඩ් පද්ධති පිළිබඳ උපදේශනය, නිර්මාණය, සංවර්ධනය, නඩත්තුව සහ පරිපාලනය පිළිබඳව ඉගෙන ගනී. එකී පුළුල් දැනුම සමඟ, ඔවුන්ට සංවර්ධන කණ්ඩායමක් තුළ ව්‍යාපෘති කළමනාකරුවෙක් හෝ තොරතුරු තාක්ෂණ ශිල්පියෙක් බවට පත්විය හැකිය.

විදේශීය සිසුන් සඳහා පමණි
ජාත්‍යන්තර තොරතුරු විද්‍යා පාඨමාලාව
ජාත්‍යන්තර කලා තොරතුරු පාඨමාලාව　ජාත්‍යන්තර ව්‍යාපාර තොරතුරු පාඨමාලාව

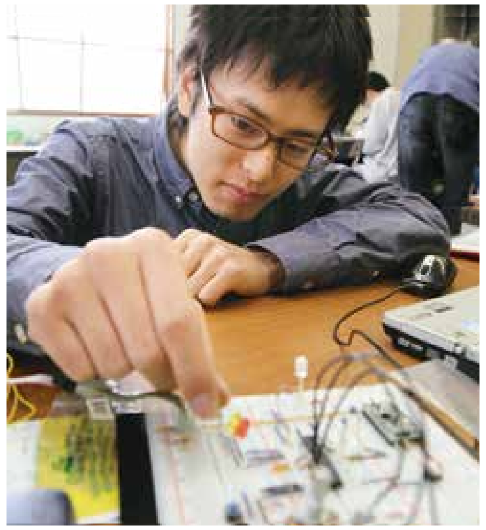
ඉලක්ක රැකියාව

තොරතුරු තාක්ෂණ ශිල්පි	ඇතුළත් කළ පද්ධති ඉංජිනේරු	දෘඪාංග සංවර්ධක
මෙකාට්‍රෝනික්ස් ඉංජිනේරු	පද්ධති ඉංජිනේරු	යනාදිය.

පරිගණක ඉංජිනේරු විද්‍යා වැඩසටහන　අවුරුදු 3ක්　ඩිප්ලෝමාව

කාවැද්දූ තාක්‍ෂණයෙන් නිෂ්පාදන සංවර්ධනය දියුණු කළ හැකි ඉංජිනේරුවෙකු වීම

රොබෝවරු නිර්මාණය කිරීම, සන්නිවේදන උපකරණ,මෝටර් රථ ඉංජිනේරු විද්‍යාව සහ ක්ෂුද්‍ර සකසන පාලනයන් ආදී දෑ පුහුණු වීම තුළින් සිසුන් කාවැද්දූ පද්ධති පිළිබඳ පරිපූර්ණ අධ්‍යයනයක නිරත වේ. නිෂ්පාදන සංවර්ධනයේ ඉදිරි පෙළේ කේන්ද්‍රීය කාර්යභාරයක් ඉටු කල හැකි පද්ධති ඉංජිනේරුවන්, ක්‍රමලේඛකයින් සහ මෙකාට්‍රොනික්ස් ඉංජිනේරුවන් බවට මෙම වැඩසටහනේ උපාධිධාරීන් පත් වේ. මෙම වැඩසටහනේ පාඨමාලා ලෙස ජාත්‍යන්තර තොරතුරු,පරිගණක ඉංජිනේරු සහ මෝටර් රථ පාලනය දැක්විය හැකිය.



විදේශීය සිසුන් සඳහා පමණි
ජාත්‍යන්තර තොරතුරු පාඨමාලාව
ජාත්‍යන්තර කලා හා නිර්මාණ පාඨමාලාව　ජාත්‍යන්තර සංචාරක තොරතුරු පාඨමාලාව

ඉලක්ක රැකියාව

ඇතුළත් කළ පද්ධති ඉංජිනේරු	පාරිභෝගික ඉංජිනේරු	ගුවන් යානා
මෙකාට්‍රෝනික්ස් ඉංජිනේරු	පාලන ක්‍රමලේඛක	ඉලෙක්ට්‍රොනික ඉංජිනේරු
පද්ධති ඉංජිනේරු	ECU සංවර්ධක	යනාදිය.

පරිගණක ඉංජිනේරු විද්‍යා මූලික වැඩසටහන　අවුරුද 2යි　ඩිප්ලෝමාව

දෘඪාංග සහ මෘදුකාංගවල පදනම් ඉගෙනීම මඟින් පාලන පද්ධති ඉංජිනේරුවරයෙක් බවට පත්වීම

ඒකාබද්ධ පද්ධති සංවර්ධනය තුළ විශේෂඥයෙක් බවට පත්වීමට අවශ්‍යවන දෘඪාංග සහ මෘදුකාංග සඳහා මූලික දැනුම සහ කුසලතා සිසුන් ඉගෙන ගන්නා අතර, සංවර්ධනය තුළ නායකයින් වෙත මනා සේවාවක් ලබාදීම සඳහා හැකියාව සහිත පාලන පද්ධති ඉංජිනේරුවරයෙක් බවට පත්වීමට ඔවුන් පුහුණු කරනු ලැබේ.

ඉලක්ක රැකියාව

ඇතුළත් කළ පද්ධති ඉංජිනේරු	පාලන වැඩසටහන්කරු
පද්ධති ඉංජිනේරු	පාරිභෝගික ඉංජිනේරු　යනාදිය.

තොරතුරු සහ සන්නිවේදනය
Information & Communication

තොරතුරු සහ සන්නිවේදන පාඨමාලාව　අවුරුදු 1ක / අවුරුදු 2ක රාත්‍රී පාඨමාලාව

මෙය කෙටි කාලයක් තුළ තොරතුරු තාක්ෂණ කුසලතා ඉගෙනීමට අවශ්‍ය පුද්ගලයින් සඳහා පාඨමාලාවකි. ඔබගේ අවශ්‍යතාව සඳහා සුදුසු පන්ති තෝරාගන්න. ඔබට වැඩසටහන්කරණය, පද්ධති සංවර්ධනය, තොරතුරු පද්ධතිය ඉගෙන ගත හැකිය නැතිනම් ඔබගේ අරමුණ මත රැඳෙමින් යෙදුම් සුදුසුකම අධ්‍යයනය කළ හැකිය.

KCG ජාත්‍යන්තර සිසුන් සඳහා විශේෂ පාඨමාලා

සිසුන් හට අප්‍රේල් හෝ ඔක්තෝබර් මාසවල දී ඇතුළත් විය හැක

ලොව පුරා ක්‍රියාකාරී භූමිකාවන් ඉටු කළ හැකි තොරතුරු තාක්ෂණ ඉංජිනේරුවන් බිහි කිරීමේ අරමුණ ඇතිව KCG විසින් ජාත්‍යන්තර සිසුන්ගේ අවශ්‍යතා සඳහා විශේෂ පාඨමාලා ස්ථාපිත කර ඇත. සිසුන්ට අප්‍රේල් හෝ ඔක්තෝබර් මාසවල දී ඒවාට ලියාපදිංචි විය හැක.

KCG ජාත්‍යන්තර සිසුන්ගේ කටයුතු සඳහා වගකිව යුතු බොහෝ කාර්ය මණ්ඩල සාමාජිකයින් යොදවනු ලබයි. මෙම කාර්ය මණ්ඩලය සිසුන්ට අධ්‍යයන කටයුතුවල සිට සරසවි ජීවිතය දක්වාත්, අර්ධකාලීන රැකියා සොයා ගැනීම දක්වාත් කටයුතුවලට සහාය වේ. ඔවුන් දරන මහත් වෙහෙසට ස්තුති වන්නට, ලොව පුරා රටවලින් KCG හා සම්බන්ධ වන ජාත්‍යන්තර සිසුන් බොහෝ ගණනකට ඵලදායී ශිෂ්‍ය දිවියක් ගත කළ හැක.

ජපානයේ හෝ ඔබේ මව් රටේ විශිෂ්ට වෘත්තීය ගමන් මාර්ග සොයා ගන්න!

ජාත්‍යන්තර මෝටර් රථ පාලන පාඨමාලාව
ව්‍යවහාරික තොරතුරු විද්‍යා වැඩසටහන　අවුරුදු 3ක්　ඩිප්ලෝමාව
කියෝතෝ එකිමෆ සරසවිය

ඩිජිටල් ප්‍රවාහන කටයුතු සහිත සමාජයක් සහ හරිත පරිණාමනයක් සාක්ෂාත් කර ගැනීම අරමුණු කරගනිමින්, නවීන තාක්‍ෂණය උපයෝගී කොටගත් ජංගම සේවා මහජනතාවට ලබා ගත හැක. මෙම පාඨමාලාවේ දී, KCG අනාගතයේ මෝටර් රථ කර්මාන්තයට නායකත්වය දිය හැකි රථ වාහන ඉංජිනේරුවන් බිහි කිරීම හරහා නව සමාජ අවශ්‍යතාවලට ප්‍රතිචාර දැක්වීමට අරමුණු කරයි. පාඨමාලාවේ උපාධිධාරීන්ට “ඩිප්ලෝමාව” යන මාතෘකාව පිරිනමනු ලැබේ, ඔවුන්ගේ මව් රටවල හෝ ජපානයේ වෘත්තීයමය වශයෙන් වැඩ කිරීමට හෝ KCG හි සමූහ පාසල කියෝතෝ තොරතුරු විද්‍යා උපාධි අධ්‍යයන විද්‍යාලය (KCGI) වෙත ඇතුළත් වී ශාස්ත්‍රපති උපාධියක් හැදෑරීමට හැකි වේ.

1 වන වසර
මෙම පාඨමාලාව පාරිභෝගිකයින්ගේ තෘප්තිය සහ විශ්වාසය උපයා ගන්නා සේවා ඉංජිනේරුවන්ගේ ඉහළ පෙළට සම්බන්ධ වීමට ඉලක්ක කරන පුද්ගලයින් සඳහා වේ. මෝටර් රථවල මූලික ව්‍යුහය සහ ක්‍රියාකාරකම් පිළිබඳ නිවැරදි අවබෝධයක් ලබා ගනිමින් සිසුන්ට විශේෂ අධ්‍යයන සඳහා අවශ්‍ය ජපන් භාෂාව පිළිබඳ ඔවුන්ගේ ප්‍රවීණතාවය ශක්තිමත් කරයි. අධ්‍යයන ආරම්භ වන්නේ මෝටර් රථ ඉංජිනේරු විද්‍යාව මෙන්ම ක්‍රමලේඛනය, පරිගණක පද්ධති සහ ඩිජිටල් පරිපථ ඇතුළු තොරතුරු තාක්ෂණ මූලික කරුණු සමඟිනි. ව්‍යාපාර සඳහා අවශ්‍ය සන්නිවේදන කුසලතා ද මෙම පාඨමාලාවේදී ලබා ගනී.

▼

2 වන වසර
විෂය මාලාව මෝටර් රථය කෙරෙහි අවධානය යොමු කරයි, විදුලි ව්‍යුහවල සිට ඉලෙක්ට්‍රොනික උපකරණ, තාර්කික පරිපථ සහ සේවා සැපයීම දක්වා මෝටර් රථවල මූලික කරුණු ගැඹුරින් පරීක්ෂා කරයි. සිසුන් ප්‍රායෝගික ලෝකයේ භාවිතා කරන සේවා කුසලතා හැකිතාක් සමීපව අත්විඳීමට, ඔවුන් පන්තියේ ඉගෙන ගන්නා තාක්‍ෂණය සහ දැනුම අත්හදා බැලීම්, පුහුණුවීම් සහ ස්වයං-මෙහෙයවන ක්‍රියාකාරකම් වලදී ප්‍රායෝගිකව යොදවයි.

▼

3 වන වසර
විදුලි උපකරණ විසුරුවා හැරීම, පරීක්ෂා කිරීම සහ ගැලපීම හරහා සිසුන් මෝටර් රථය පිළිබඳ ඔවුන්ගේ දැනුම ගැඹුරු කරයි. සිසුන් පන්තියේදී න්‍යාය ඉගෙන ගෙන එය තරයේ ප්‍රායෝගිකව ක්‍රියාවට නංවයි, මෝටර් රථ කර්මාන්තයේ සූදානම් කුසලතාවක් ලෙස යෙදිය හැකි මෝටර් රථ පාලන තාක්ෂණයන් ඉගෙන ගනී. තොරතුරු තාක්ෂණ විදේශ ගමන් බලපත්‍ර සහ අනෙකුත් තොරතුරු තාක්ෂණ සුදුසුකම් ද ඉලක්ක කර ගත හැකිය.

ජාත්‍යන්තර ICT ව්‍යාපාරික පාඨමාලාව

කලා සහ නිර්මාණ වැඩසටහන කමෝගාවා සරසවිය　අවුරුදු 2ක්　ඩිප්ලෝමාව

ජපානයේ හෝ ඔබේ මව් රටේ විශිෂ්ට වෘත්තීය ගමන් මාර්ග සොයා ගන්න!

මෙම පාඨමාලාවේදී, සිසුන් ප්‍රථමයෙන් ව්‍යාපාරයේ නව යුගයේ අත්‍යවශ්‍ය වන ICT පිළිබඳ මූලික දැනුම ඉගෙන ගනු ඇත, සහ ව්‍යාපාරයේ සමාජ ජාල සේවා (SNS) භාවිතා කිරීම සඳහා “තොරතුරු රැස් කිරීම, තොරතුරු විශ්ලේෂණය, තොරතුරු සම්ප්‍රේෂණය සහ සම්බන්ධතා ගොඩනැගීම” ඉගෙන ගනු ඇත. මෙන්ම ICT ක්ෂේත්‍රයේ නවීන කුසලතා. ශීඝ්‍රයෙන් වෙනස් වන සමාජයක සමෘද්ධිමත් වෙමින් ව්‍යාපාරික භාවිතය සඳහා SNS සම්පූර්ණයෙන්ම භාවිතා කළ හැකි ගෝලීය වෘත්තිකයන් වීමට මෙම පාඨමාලාව සිසුන් පුහුණු කරනු ඇත. පාඨමාලාවේ උපාධිධාරීන්ට “ඩිප්ලෝමාව” යන මාතෘකාව පිරිනමනු ලැබේ, ඔවුන්ගේ මව් රටවල හෝ ජපානයේ වෘත්තීය වෘත්තීන් හැදෑරීමට ඔවුන්ට හැකි වේ.

1 වන වසර

පළමු වසර තුළ, ඔබ ඔබේ ව්‍යාපාර ආශ්‍රිත ජපන් භාෂා කුසලතා ශක්තිමත් කරන අතර ICT සහ ව්‍යාපාර පිළිබඳ මූලික කරුණු ඉගෙන ගනු ඇත. පාඨමාලා Microsoft Office, පරිගණක මූලික කරුණු, ඉදිරිපත් කිරීමේ කුසලතා සහ “තාක්ෂණික ජපන්” වැනි ජපන් භාෂා විෂයයන් ආවරණය කරනු ඇත, එහිදී ඔබ ලිවීමේ සහ සන්නිවේදන කුසලතා වර්ධනය කරනු ඇත.

2 වන වසර

සිසුන් තම කුසලතා සහ දැනුම තවදුරටත් වර්ධනය කර ගැනීම සඳහා ව්‍යාපාර සහ ICT සම්බන්ධ පුළුල් පරාසයක විෂයයන්ගෙන් තමන් කැමති විෂයයන් තෝරා ගනී. සිසුන් සමාජ මාධ්‍ය පිළිබඳ මූලික දැනුම සහ X (කලින් Twitter) සහ Facebook වැනි විවිධ SNS සඳහා අන්තර්ගතයන් නිර්මාණය කිරීමට අවශ්‍ය අන්තර්ගතය ඉගෙන ගනු ඇති අතර, ඔවුන් තම සමාගම් ගෝලීයකරණය කිරීමට හැකි වන පරිදි ව්‍යාපාර සැලසුම් කුසලතා ද වර්ධනය කරනු ඇත.

වෘත්තීය අවස්ථා

- වෙබ් (SNS) අලෙවිකරණය
- වෙබ් සැලසුම් සහ මහජන සම්බන්ධතා
- SNS උපදේශක
- වෙබ් (SNS) අධ්‍යක්ෂ
- SNS මෙහෙයුම් කළමනාකරු
- සාමාන්‍ය පරිපාලන කටයුතු (පොදු කටයුතු, මානව සම්පත්, ගිණුම්කරණය, විකුණුම් පරිපාලනය, ආදිය)

සුදුසුකම් විභාගයට සූදානම් වීම

- Illustrator® නිර්මාපක ප්‍රවීණතා පරීක්ෂණය
- Photoshop® නිර්මාපක ප්‍රවීණතා පරීක්ෂණය
- SNS අලෙවිකරණ ප්‍රවීණතා පරීක්ෂණය

විශේෂඥ විෂයයන්

පළමු වසර

- පරිගණක පද්ධතිවල මූලික කරුණු A
- ව්‍යාපාර ලේඛන පිළිබඳ මූලික පුහුණුව
- පැතුරුම්පත් පිළිබඳ මූලික පුහුණුව
- විශේෂ දේශන 1
- තොරතුරු භාවිතය පිළිබඳ හැඳින්වීම 1
- ඉදිරිපත් කිරීම් පිළිබඳ මූලික පුහුණුව
- තාක්ෂණික ජපන් 1A
- ජපන් භාෂාවෙන් පුහුණු වන්න 1
- තාක්ෂණික ජපන් 1B
- ජපන් සංවාදය 1
- ජපන් සංස්කෘතිය 1
- ග්‍රැෆික් මෙවලම් හැඳින්වීම
- විශේෂ දේශන 2
- තොරතුරු භාවිතය පිළිබඳ හැඳින්වීම 2
- ලේඛන සකස් කිරීම පිළිබඳ සාමාන්‍ය පුහුණුව
- පරිගණක පද්ධතිවල මූලික කරුණු B
- CAD හැඳින්වීම
- තාක්ෂණික ජපන් 2A
- ජපන් භාෂාවෙන් පුහුණු වන්න 2
- තාක්ෂණික ජපන් 2B
- ජපන් සංවාදය 2
- ජපන් සංස්කෘතිය 2

දෙවන වසර

- ව්‍යාපෘති පාදක ඉගෙනීම 1
- ගෝලීය ආර්ථික විද්‍යාව
- ERP සඳහා හැඳින්වීම
- විද්‍යුත් ව්‍යාපාරයේ දළ විශ්ලේෂණය
- වෘත්තීය ගොඩනැගීමේ පුහුණුව
- තාක්ෂණික ලේඛන සකස් කිරීම A
- සාමාන්‍ය ජපන් භාවිතය 1
- තාක්ෂණික ජපන් 3
- ව්‍යාපාර ජපන් 1
- ව්‍යාපෘති පාදක ඉගෙනීම 2A
- සැපයුම් දාම
- ජාත්‍යන්තර සුදුසුකම් විභාග ප්‍රායෝගික A
- VBA පිළිබඳ මූලික පුහුණුව A
- තාක්ෂණික ලේඛන සකස් කිරීම B
- සාමාන්‍ය ජපන් භාවිතය 2
- තාක්ෂණික ජපන් 4
- ව්‍යාපාර ජපන් 2

ජාත්‍යන්තර ව්‍යාපාරික තොරතුරු තාක්ෂණ පාඨමාලාව

තොරතුරු පිරිසැකසුම් වැඩසටහන ඩිප්ලෝමාව　අවුරුදු 2ක්　කියෝතෝ එකිමළු සරසවිය

ජපානයේ හෝ ඔබේ මව් රටේ විශිෂ්ට වෘත්තීය ගමන් මාර්ග සොයා ගන්න!

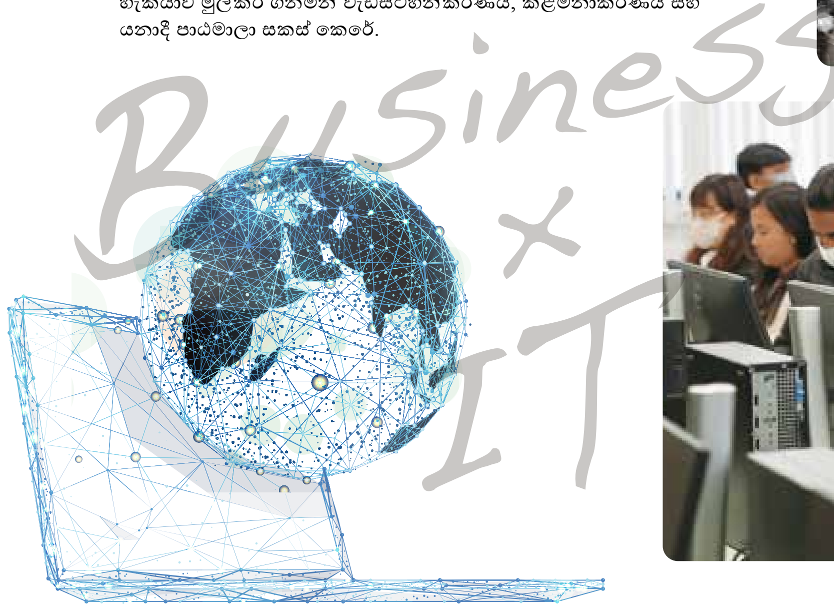
ව්‍යාපාර සහ තොරතුරු තාක්ෂණ යන දෙඅංශයේම ප්‍රවීණතාව වර්තමාන ගෝලීය සමාජය තුළ තිබිය යුතුම කුසලතාවකි. AI (කෘත්‍රිම බුද්ධිය), IoT, ක්ලවුඩ් පරිගණකකරණය, VR/AR, ඩ්‍රෝන සහ 5G ඇතුළු නව ඩිජිටල් තාක්ෂණයන්ගේ අඛණ්ඩ ආගමනයත් සමග දැනට පවතින ව්‍යාපාර මොඩල උඩු යටිකුරු වීම වේගවත් වෙමින් පවතී. මෙම පාඨමාලාවේ දී, අපි නැවුම් ව්‍යාපාර ආකෘති නිර්මාණය කිරීමට සහ පවතින ව්‍යාපාර ආකෘති විප්ලවීකරණය උදෙසා ක්‍රියා කිරීමට නව තාක්ෂණය යෙදවිය හැකි අනාගත ගෝලීය ඩිජිටල් පරිණාමන සේවක පිරිස් බිහි කිරීමට තොරතුරු තාක්ෂණය සහ ව්‍යාපාරකරණය උගන්වන්නෙමු. පාඨමාලාවේ උපාධිධාරීන්ට “ඩිප්ලෝමාව” යන මාතෘකාව පිරිනමනු ලැබේ, ඔවුන්ගේ මව් රටවල හෝ ජපානයේ වෘත්තීය වෘත්තීන් හැදෑරීමට ඔවුන්ට හැකි වේ.

1 වන වසර

බොහෝ දුරට චීන-අක්ෂර නොවන සංස්කෘතීන්වල සිසුන්ගේ ප්‍රයෝජනය සඳහා පිරිනමනු ලබන මෙම පාඨමාලාව තොරතුරු තාක්ෂණ සහ ව්‍යාපාර සඳහා පදනමක් සපයන අතරම ව්‍යාපාර සඳහා අවශ්‍ය ජපන් භාෂාවේ ප්‍රවීණතාවය ශක්තිමත් කරන අතර විශේෂිත දැනුම උගන්වයි. පරිගණක මූලික කරුණු, මයික්‍රොසොෆ්ට් ඔෆිස් සහ ඉදිරිපත් කිරීමේ කුසලතා වලට අමතරව, ඉංජිනේරු ජපන් සහ අනෙකුත් ජපන් භාෂා විෂයයන් සඳහා පන්ති පිරිනමනු ලැබේ, ලේඛන සැකසීමේ සහ සන්නිවේදනයේ සිසුන්ගේ කුසලතා ඔප් නංවයි.

2 වන වසර

ව්‍යාපාර සහ තොරතුරු තාක්‍ෂණය සම්බන්ධ පුළුල් පරාසයක විෂයයන්ගෙන් සිසුන් තම අවශ්‍ය පාඨමාලා තෝරා ගනිමින් ඔවුන්ගේ කුසලතා සහ දැනුම තවදුරටත් වර්ධනය කර ගනී. ව්‍යවසාය කළමනාකරණයේ සාමාන්‍ය පරිපාලනය සඳහා පද්ධතියක් වන SAP හැඳින්වීම සහ ලොජිස්ටික්ස් වලට අමතරව, විවිධ කාර්මික ක්ෂේත්‍රවල DX අවශ්‍යතාවලට ප්‍රතිචාර දැක්වීමේ හැකියාව මුල්කර ගනිමින් වැඩසටහන්කරණය, කළමනාකරණය සහ යනාදී පාඨමාලා සකස් කෙරේ.



විශේෂඥ විෂයයන්

පළමු වසර

- පරිගණක පද්ධතිවල මූලික කරුණු A
- ව්‍යාපාර ලේඛන පිළිබඳ මූලික පුහුණුව
- පැතුරුම්පත් පිළිබඳ මූලික පුහුණුව
- විශේෂ දේශන 1
- තොරතුරු භාවිතය පිළිබඳ හැඳින්වීම 1
- ඉදිරිපත් කිරීම් පිළිබඳ මූලික පුහුණුව
- තාක්ෂණික ජපන් 1A
- ජපන් භාෂාවෙන් පුහුණු වන්න 1
- තාක්ෂණික ජපන් 1B
- ජපන් සංවාදය 1
- ජපන් සංස්කෘතිය 1
- ග්‍රැෆික් මෙවලම් හැඳින්වීම
- විශේෂ දේශන 2
- තොරතුරු භාවිතය පිළිබඳ හැඳින්වීම 2
- ලේඛන සකස් කිරීම පිළිබඳ සාමාන්‍ය පුහුණුව
- පරිගණක පද්ධතිවල මූලික කරුණු B
- CAD හැඳින්වීම
- තාක්ෂණික ජපන් 2A
- ජපන් භාෂාවෙන් පුහුණු වන්න 2
- තාක්ෂණික ජපන් 2B
- ජපන් සංවාදය 2
- ජපන් සංස්කෘතිය 2

දෙවන වසර

- ව්‍යාපෘති පාදක ඉගෙනීම 1
- පරිගණක පද්ධතිවල මූලික කරුණු B
- ව්‍යවහාරික වෙබ් සජීවිකරණය
- වෙබ් අන්තර්ගතයන් නිෂ්පාදනයේ මූලික කරුණු 2
- වෘත්තීය ගොඩනැගීමේ පුහුණුව
- තාක්ෂණික ලේඛන සකස් කිරීම A
- සාමාන්‍ය ජපන් භාවිතය 1
- තාක්ෂණික ජපන් 3
- ව්‍යාපාර ජපන් 1
- ව්‍යාපෘති පාදක ඉගෙනීම 2A
- 3DCG සඳහා හැඳින්වීම
- තොරතුරු ආරක්ෂණය
- VBA පිළිබඳ මූලික පුහුණුව A
- තාක්ෂණික ලේඛන සකස් කිරීම B
- සාමාන්‍ය ජපන් භාවිතය 2
- තාක්ෂණික ජපන් 4
- ව්‍යාපාර ජපන් 2

KCGI හි ශාස්ත්‍රපති (Master's) උපාධි වැඩසටහනකට ඇතුළත් වීමට ඉලක්ක කරන්න! බඳවා ගැනීම් විවෘතයි

ජාත්‍යන්තර මංගා සහ සජීවිකරණ තාක්ෂණ පාඨමාලාව

උසස් කලා සහ නිර්මාණ වැඩසටහන ඩිප්ලෝමාව | කමෝගාවා සරසවිය | අවුරුදු 3ක්

ගෝලීය දෘෂ්ටිකෝණයකින් වැඩ කිරීම, මෙම පාඨමාලාව AI පිළිබඳ කුසලතා ඇති ඩිජිටල් ඇනිමෙ සහ මංගා නිෂ්පාදන ඉංජිනේරුවන් වගා කරයි, කළමනාකරණය සහ අලෙවිකරණය. මූලික දැනුමේ පදනමක් ලබා ගැනීමෙන් පසු, සිසුන් Maya සහ AutoDesk වැනි චිත්‍ර ඇඳීම් යෙදුම් සහ Blender වැනි 3D පරිගණක-ග්‍රැෆික් යෙදුම් භාවිතා කිරීමට ඉගෙන ගනී. සිසුන් AI භාවිතයෙන් ප්‍රවර්ධන වීඩියෝ නිෂ්පාදනය සඳහා ද කටයුතු කරයි. වෙනත් රටවල අධ්‍යාපන ආයතන සමඟ සහයෝගයෙන්, සිසුන්ට නිදර්ශන සහ ප්‍රමුඛ පෙළේ AI හැදෑරීමට අවස්ථාව ලැබේ. මෙම පාඨමාලාව විශේෂයෙන්ම ව්‍යවහාරික උත්පාදක AI පිළිබඳ සිසුන්ගේ දැනුම ගැඹුරු කරයි.

විශේෂඥ විෂයයන්

පළමු වසර

අවශ්‍ය

- පරිගණක පද්ධතිවල මූලික කරුණු A
- ව්‍යාපාර ලේඛන පිළිබඳ මූලික පුහුණුව
- පැතුරුම්පත් පිළිබඳ මූලික පුහුණුව
- තොරතුරු භාවිතය පිළිබඳ හැඳින්වීම 1, 2
- ඉදිරිපත් කිරීම් පිළිබඳ මූලික පුහුණුව
- ග්‍රැෆික් මෙවලම් හැඳින්වීම
- විශේෂ දේශන
- වෙබ් සජීවිකරණයේ මූලික කරුණු
- වෙබ් අන්තර්ගතයන් නිෂ්පාදනයේ මූලික කරුණු 1
- සැලසුම්කරණ පුහුණුව

දෙපාර්තමේන්තු විසින් නිර්දේශ කරනු ලැබේ

- තාක්ෂණික ජපන් 1A, 1B, 2A, 2B
- ජපන් භාෂාවෙන් පුහුණු වන්න 1, 2
- ජපන් සංවාදය 1, 2
- ජපන් සංස්කෘතිය 1, 2

දෙවන වසර

අවශ්‍ය

- ව්‍යාපෘති පාදක ඉගෙනීම 1, 2A
- පරිගණක පද්ධතිවල මූලික කරුණු B
- ව්‍යවහාරික වෙබ් සජීවිකරණය
- වෙබ් අන්තර්ගතයන් නිෂ්පාදනයේ මූලික කරුණු 2
- වෘත්තීය ගොඩනැගීමේ පුහුණුව
- 3DCG සඳහා හැඳින්වීම
- CAD හැඳින්වීම
- ජාත්‍යන්තර සුදුසුකම් විභාග ප්‍රායෝගික A

දෙපාර්තමේන්තු විසින් නිර්දේශ කරනු ලැබේ

- තාක්ෂණික ලේඛන සකස් කිරීම A, B
- සාමාන්‍ය ජපන් භාවිතය 1, 2
- තාක්ෂණික ජපන් 3, 4
- ව්‍යාපාර ජපන් 1, 2

තුන්වන වසර

අවශ්‍ය

- UI/UX හි දළ විශ්ලේෂණය
- පින්තාරු කිරීමේ මූලික කරුණු A, B
- චරිත නිර්මාණය කිරීමේ මූලික කරුණු
- 3DCG ආකෘති නිර්මාණය සහ සජීවිකරණය 1
- වීඩියෝ සංස්කරණය (විශේෂ ප්‍රයෝග)
- ව්‍යාපෘති පාදක ඉගෙනීම 2B
- SPI පුහුණුව
- 3DCG ආකෘති නිර්මාණය සහ සජීවිකරණය 2
- GenAI (Adobe) යෙදුම

දෙපාර්තමේන්තු විසින් නිර්දේශ කරනු ලැබේ

- සාමාන්‍ය ජපන් භාවිතය 3, 4
- තාක්ෂණික ජපන් 5, 6
- ජපන් භාෂාවෙන් පුහුණු වන්න 3, 4
- තාක්ෂණික ලේඛන සකස් කිරීම C

KCGI හි ශාස්ත්‍රපති (Master's) උපාධි වැඩසටහනකට ඇතුළත් වීමට ඉලක්ක කරන්න!

ජාත්‍යන්තර ව්‍යාපාර කළමනාකරණ පාඨමාලාව

ව්‍යවහාරික තොරතුරු විද්‍යා වැඩසටහන ඩිප්ලෝමාව | කියෝතෝ එකිමඑ සරසවිය | අවුරුදු 3ක්

මෙම හරස් විනය පාඨමාලාව තිරසාර කලාපීය කර්මාන්ත, වෙළඳාම, මූල්‍ය, සැපයුම්, වෛද්‍ය තොරතුරු සහ ජාත්‍යන්තර ආයෝජන සඳහා නවෝත්පාදන ඇතුළු විවිධ ප්‍රභේදවල ජනක AI භාවිතය ගවේෂණය කරයි. මෙම පාඨමාලා සිසුන් ව්‍යවසාය සම්පත් සැලසුම්කරණය (ERP) පිළිබඳ කුසලතා සහ දැනුම ලබා ගනී, ඒකාබද්ධ කළමනාකරණ පද්ධතියක් වන අතර එමගින් සමාගම්වලට ඔවුන්ගේ ව්‍යාපාර සම්පත් කේන්ද්‍රීයව කළමනාකරණය කිරීමට හැකියාව ලැබේ. ඊළඟ පරම්පරාවේ වටිනාකම් දෘෂ්ටිකෝණයකින්, ගෝලීය ව්‍යවසායයක් සඳහා කළමනාකරණ උපාය මාර්ග යෝජනා කිරීම සහ එහි සංවිධානය ඉදිරියට ගෙන යාම සඳහා පාඨමාලාව කළමනාකරණ කුසලතා වර්ධනය කරයි.

විශේෂඥ විෂයයන්

පළමු වසර

අවශ්‍ය

- පරිගණක පද්ධතිවල මූලික කරුණු A, B
- ව්‍යාපාර ලේඛන පිළිබඳ මූලික පුහුණුව
- පැතුරුම්පත් පිළිබඳ මූලික පුහුණුව
- විශේෂ දේශන
- තොරතුරු භාවිතය පිළිබඳ හැඳින්වීම 1, 2
- ඉදිරිපත් කිරීම් පිළිබඳ මූලික පුහුණුව
- ග්‍රැෆික් මෙවලම් හැඳින්වීම
- ලේඛන සකස් කිරීම පිළිබඳ සාමාන්‍ය පුහුණුව
- CAD හැඳින්වීම

දෙපාර්තමේන්තු විසින් නිර්දේශ කරනු ලැබේ

- තාක්ෂණික ජපන් 1A, 1B, 2A, 2B
- ජපන් භාෂාවෙන් පුහුණු වන්න 1, 2
- ජපන් සංවාදය 2
- ජපන් සංස්කෘතිය 1, 2

දෙවන වසර

අවශ්‍ය

- ව්‍යාපෘති පාදක ඉගෙනීම 1, 2A
- ගෝලීය ආර්ථික විද්‍යාව
- ERP සඳහා හැඳින්වීම
- විද්‍යුත් ව්‍යාපාරයේ දළ විශ්ලේෂණය
- වෘත්තීය ගොඩනැගීමේ පුහුණුව
- සැපයුම් දාම
- ජාත්‍යන්තර සුදුසුකම් විභාග ප්‍රායෝගික A
- VBA පිළිබඳ මූලික පුහුණුව A

දෙපාර්තමේන්තු විසින් නිර්දේශ කරනු ලැබේ

- තාක්ෂණික ලේඛන සකස් කිරීම A, B
- සාමාන්‍ය ජපන් භාවිතය 1, 2
- තාක්ෂණික ජපන් 3, 4
- ව්‍යාපාර ජපන් 1, 2

තුන්වන වසර

අවශ්‍ය

- තොරතුරු ගණිතය
- ව්‍යවසාය පද්ධති පිළිබඳ දළ විශ්ලේෂණය
- ඩේටාබේස් සැලසුම්
- ජාත්‍යන්තර සුදුසුකම් විභාග ප්‍රායෝගික B
- ව්‍යාපෘති කළමනාකරණ ශිල්පීය ක්‍රම
- ව්‍යාපාර පරිපාලනය
- මෙහෙයුම් පර්යේෂණ
- ව්‍යාපෘති පාදක ඉගෙනීම 2B
- සංඛ්‍යානය පිළිබඳ මූලික පුහුණුව
- SPI පුහුණුව
- දත්ත කැණීම

දෙපාර්තමේන්තු විසින් නිර්දේශ කරනු ලැබේ

- සාමාන්‍ය ජපන් භාවිතය 3, 4
- තාක්ෂණික ජපන් 5, 6
- ජපන් භාෂාවෙන් පුහුණු වන්න 3, 4
- තාක්ෂණික ලේඛන සකස් කිරීම C

KCGI හි ශාස්ත්‍රපති (Master's) උපාධි වැඩසටහනකට ඇතුළත් වීමට ඉලක්ක කරන්න!

ජාත්‍යන්තර තොරතුරු විද්‍යා පාඨමාලාව

එම්බෙඩැඩ් පද්ධති වැඩසටහන　අවුරුදු 4ක්
★ උසස් තාක්ෂණික ඩිප්ලෝමාව　රකුහෝකු සරසවිය

මෙම වැඩසටහන මූලික ක්‍රමලේඛනය සහ පද්ධති නිර්මාණයේ සිට උසස් තාක්‍ෂණය දක්වා කාවැද්දූ පද්ධතිවල පරිපූර්ණ පදනමක් සපයයි. තොරතුරු තාක්ෂණ පද්ධති භාවිතයෙන් විසඳුම් යෝජනා කිරීම සහ ක්‍රියාත්මක කිරීම සඳහා ගෝලීය සමාගම්වල අවශ්‍යතා විශ්ලේෂණය කිරීමේ හැකියාව ඇති විසඳුම් ඉංජිනේරුවන් සහ තොරතුරු තාක්ෂණ ශිල්පීන් බවට පත්වීම සිසුන්ගේ අරමුණයි. මෙම වැඩසටහන උත්පාදක AI, IoT සහ යනාදිය භාවිතා කරමින් දියුණු තොරතුරු තාක්ෂණය මත පදනම් වූ සමාජයක ඉල්ලීම්වලට ප්‍රතිචාර දැක්විය හැකි ගෝලීය පුද්ගලයින් වගා කරයි.

විශේෂඥ විෂයයන්

පළමු වසර

අවශ්‍ය
- පරිගණක පද්ධතිවල මූලික කරුණු A
- ව්‍යාපාර ලේඛන පිළිබඳ මූලික පුහුණුව
- පැතුරුම්පත් පිළිබඳ මූලික පුහුණුව
- විශේෂ දේශන 1
- තොරතුරු භාවිතය පිළිබඳ හැඳින්වීම 1
- Access පිළිබඳ මූලික පුහුණුව
- විශේෂ දේශන 2
- තොරතුරු භාවිතය පිළිබඳ හැඳින්වීම 2

දෙපාර්තමේන්තු විසින් නිර්දේශ කරනු ලැබේ
- ඉදිරිපත් කිරීම් පිළිබඳ මූලික පුහුණුව
- පරිගණක පද්ධතිවල මූලික කරුණු B
- වෙබ් අන්තර්ගතයන් නිෂ්පාදනයේ මූලික කරුණු 1
- ග්‍රැෆික් මෙවලම් හැඳින්වීම

දෙවන වසර

අවශ්‍ය
- ව්‍යාපෘති පාදක ඉගෙනීම 1
- ඇල්ගෝරිතම පිළිබඳ හැඳින්වීම
- ව්‍යාපෘති පාදක ඉගෙනීම 2A

දෙපාර්තමේන්තු විසින් නිර්දේශ කරනු ලැබේ
- VBA පිළිබඳ මූලික පුහුණුව A
- වෙබ් අන්තර්ගතයන් නිෂ්පාදනයේ මූලික කරුණු 2
- වෘත්තීය ගොඩනැගීමේ පුහුණුව
- VBA පිළිබඳ මූලික පුහුණුව B
- CAD හැඳින්වීම
- ජාත්‍යන්තර සුදුසුකම් විභාග ප්‍රායෝගික A

තුන්වන වසර

අවශ්‍ය
- පද්ධති සංවර්ධනය පිළිබඳ හැඳින්වීම
- ව්‍යවසාය පද්ධති පිළිබඳ දළ විශ්ලේෂණය
- ව්‍යාපෘති පාදක ඉගෙනීම 2B

දෙපාර්තමේන්තු විසින් නිර්දේශ කරනු ලැබේ
- වෙබ් සජීවිකරණයේ මූලික කරුණු
- ජාත්‍යන්තර සුදුසුකම් විභාග ප්‍රායෝගික B
- ඩේටාබේස් සැලසුම්
- කළමනාකරණ තොරතුරු පද්ධති පිළිබඳ දළ විශ්ලේෂණය
- PHP හැඳින්වීම
- SPI පුහුණුව
- සංඛ්‍යානය පිළිබඳ මූලික පුහුණුව
- පයිතන් හැඳින්වීම
- ජාල කළමනාකරණය පිළිබඳ හැඳින්වීම

හතරවන වසර

අවශ්‍ය
- ව්‍යාපෘති පාදක ඉගෙනීම 3A
- ව්‍යාපෘති පාදක ඉගෙනීම 3B

දෙපාර්තමේන්තු විසින් නිර්දේශ කරනු ලැබේ
- ජාත්‍යන්තර සුදුසුකම් විභාග ප්‍රායෝගික C
- AI ක්‍රමලේඛනය 1
- ශ්‍රව්‍ය සහ ධ්වනි විද්‍යාව පිළිබඳ හැඳින්වීම
- 3D සජීවිකරණයේ මූලික කරුණු
- ෆින්ටෙච් හි උසස් අධ්‍යයන
- AI ක්‍රමලේඛනය 2
- පාරිසරික තොරතුරු සැකසීම පිළිබඳ දළ විශ්ලේෂණය
- යෙදූ 3D සජීවිකරණය

KCGI හි ශාස්ත්‍රපති (Master's) උපාධි වැඩසටහනකට ඇතුළත් වීමට ඉලක්ක කරන්න!

ජාත්‍යන්තර කලා තොරතුරු පාඨමාලාව

එම්බෙඩැඩ් පද්ධති වැඩසටහන　අවුරුදු 4ක්
★ උසස් තාක්ෂණික ඩිප්ලෝමාව　රකුහෝකු සරසවිය

මෙම වැඩසටහන කලා අධ්‍යක්‍ෂවරුන් සඳහා බලාපොරොත්තු වේ. ඩිජිටල් කලාවේ හැකියාවන් උපරිම සීමාවන් කරා ලුහුබැඳීමටත්, ව්‍යාපෘති ආරම්භ කිරීමට පෙර කලා කෘති සම්පූර්ණයෙන් මවා ගැනීමටත්, ව්‍යාපෘති සාර්ථක ඵලයකට ගෙන ඒම සඳහා සැලසුම් සහ කළමනාකරණ කුසලතා ලබා ගැනීමටත් සිසුන් ඉගෙන ගනී. උසස් නිෂ්පාදන ශිල්පීය ක්‍රම තිබීම සිසුන්ගේ අරමුණයි; සේවාලාභීන්ගේ අවශ්‍යතාවලට සවන් දීම සහ යෝජනා සාකච්ඡා කිරීමට සහ සහාගත කිරීමට ඇති හැකියාව ඇතුළුව සංකල්ප සැදීමේ කුසලතා.

විශේෂඥ විෂයයන්

පළමු වසර

අවශ්‍ය
- පරිගණක පද්ධතිවල මූලික කරුණු A
- ව්‍යාපාර ලේඛන පිළිබඳ මූලික පුහුණුව
- පැතුරුම්පත් පිළිබඳ මූලික පුහුණුව
- විශේෂ දේශන 1
- තොරතුරු භාවිතය පිළිබඳ හැඳින්වීම 1
- ග්‍රැෆික් මෙවලම් හැඳින්වීම
- විශේෂ දේශන 2
- තොරතුරු භාවිතය පිළිබඳ හැඳින්වීම 2

දෙපාර්තමේන්තු විසින් නිර්දේශ කරනු ලැබේ
- ඉදිරිපත් කිරීම් පිළිබඳ මූලික පුහුණුව
- වෙබ් සජීවිකරණයේ මූලික කරුණු
- වෙබ් අන්තර්ගතයන් නිෂ්පාදනයේ මූලික කරුණු 1
- සැලසුම්කරණ පුහුණුව

දෙවන වසර

අවශ්‍ය
- ව්‍යාපෘති පාදක ඉගෙනීම 1
- CAD හැඳින්වීම
- ව්‍යාපෘති පාදක ඉගෙනීම 2A

දෙපාර්තමේන්තු විසින් නිර්දේශ කරනු ලැබේ
- ව්‍යවහාරික වෙබ් සජීවිකරණය
- වෙබ් අන්තර්ගතයන් නිෂ්පාදනයේ මූලික කරුණු 2
- වෘත්තීය ගොඩනැගීමේ පුහුණුව
- 3DCG සඳහා හැඳින්වීම
- අයදුම් කළ CAD
- ජාත්‍යන්තර සුදුසුකම් විභාග ප්‍රායෝගික A

තුන්වන වසර

අවශ්‍ය
- UI/UX හි දළ විශ්ලේෂණය
- පින්තාරු කිරීමේ මූලික කරුණු A
- ව්‍යාපෘති පාදක ඉගෙනීම 2B

දෙපාර්තමේන්තු විසින් නිර්දේශ කරනු ලැබේ
- චරිත නිර්මාණය කිරීමේ මූලික කරුණු
- ජාත්‍යන්තර සුදුසුකම් විභාග ප්‍රායෝගික B
- ඩේටාබේස් සැලසුම්
- 3D සජීවිකරණයේ මූලික කරුණු
- ගෘහ නිර්මාණ ශිල්පය පිළිබඳ දළ විශ්ලේෂණය
- SPI පුහුණුව
- සංඛ්‍යානය පිළිබඳ මූලික පුහුණුව
- පින්තාරු කිරීමේ මූලික කරුණු B
- යෙදූ 3D සජීවිකරණය

හතරවන වසර

අවශ්‍ය
- ව්‍යාපෘති පාදක ඉගෙනීම 3A
- ව්‍යාපෘති පාදක ඉගෙනීම 3B

දෙපාර්තමේන්තු විසින් නිර්දේශ කරනු ලැබේ
- ජාත්‍යන්තර සුදුසුකම් විභාග ප්‍රායෝගික C
- 3D සජීවිකරණ පර්යේෂණ වීඩියෝ 1
- ශ්‍රව්‍ය සහ ධ්වනි විද්‍යාව පිළිබඳ හැඳින්වීම
- වීඩියෝ නිෂ්පාදන පුහුණුව 1
- 3D සජීවිකරණ පර්යේෂණ වීඩියෝ 2
- ඩිජිටල් ශබ්ද නිෂ්පාදනයේ පුහුණුවීම්
- වීඩියෝ නිෂ්පාදන පුහුණුව 2
- තිර රචන ශිල්පීය ක්‍රම

ජාත්‍යන්තර ව්‍යාපාර තොරතුරු පාඨමාලාව

එම්බෙඩැඩ් පද්ධති වැඩසටහන අවුරුදු 4ක්
★ උසස් තාක්ෂණික ඩිප්ලෝමාව රකුහෝකු සරසවිය

තොරතුරු තාක්ෂණය භාවිතයෙන් සමාගමක සමස්ත කළමනාකරණ සම්පත්-පුද්ගලයින්, භාණ්ඩ, අරමුදල් සහ තොරතුරු-ඒකාබද්ධ කිරීමට සහ හැසිරවීමට සිසුන් ඉගෙන ගනී. ගෝලීය සමාජය තුළ ක්‍රියාකාරී භූමිකාවන් ඉටු කළ හැකි තොරතුරු තාක්ෂණ උපදේශකයින් සහ ව්‍යාපෘති කළමනාකරුවන් වගා කිරීම මෙහි අරමුණයි. KCG විසින් පුළුල් පරාසයක කාර්මික ක්ෂේත්‍රවල තොරතුරු තාක්ෂණ ලෝකයේ සාර්ථක වීමට කුසලතා ඇති පුද්ගලයින් වර්ධනය කිරීම සඳහා ව්‍යාපාරිකයින්ට අවශ්‍ය කුසලතා උගන්වන විෂය මාලාවක් සකස් කර ඇත.

විශේෂඥ විෂයයන්

පළමු වසර

අවශ්‍ය

- පරිගණක පද්ධතිවල මූලික කරුණු A
- ව්‍යාපාර ලේඛන පිළිබඳ මූලික පුහුණුව
- පැතුරුම්පත් පිළිබඳ මූලික පුහුණුව
- විශේෂ දේශන 1
- තොරතුරු භාවිතය පිළිබඳ හැඳින්වීම 1
- ග්‍රැෆික් මෙවලම් හැඳින්වීම
- විශේෂ දේශන 2
- තොරතුරු භාවිතය පිළිබඳ හැඳින්වීම 2

දෙපාර්තමේන්තු විසින් නිර්දේශ කරනු ලැබේ

- ඉදිරිපත් කිරීම් පිළිබඳ මූලික පුහුණුව
- වෙබ් සජීවිකරණයේ මූලික කරුණු
- වෙබ් අන්තර්ගතයන් නිෂ්පාදනයේ මූලික කරුණු 1
- සංචාරක අධ්‍යයනය පිළිබඳ දළ විශ්ලේෂණය

දෙවන වසර

අවශ්‍ය

- ව්‍යාපෘති පාදක ඉගෙනීම 1
- ඡායාරූපකරණ පුහුණුව
- ව්‍යාපෘති පාදක ඉගෙනීම 2A

දෙපාර්තමේන්තු විසින් නිර්දේශ කරනු ලැබේ

- සංචාරක ආකර්ෂණ කළමනාකරණය පිළිබඳ දළ විශ්ලේෂණය
- වෙබ් අන්තර්ගතයන් නිෂ්පාදනයේ මූලික කරුණු 2
- වෘත්තීය ගොඩනැගීමේ පුහුණුව
- 3DCG සඳහා හැඳින්වීම
- අයදුම් කළ CAD
- ජාත්‍යන්තර සුදුසුකම් විභාග ප්‍රායෝගික A

තුන්වන වසර

අවශ්‍ය

- UI/UX හි දළ විශ්ලේෂණය
- නව සංචාරක ව්‍යාපාර
- ව්‍යාපෘති පාදක ඉගෙනීම 2B

දෙපාර්තමේන්තු විසින් නිර්දේශ කරනු ලැබේ

- පද්ධති සංවර්ධනය පිළිබඳ හැඳින්වීම
- ජාත්‍යන්තර සුදුසුකම් විභාග ප්‍රායෝගික B
- ඩේටාබේස් සැලසුම්
- VBA පිළිබඳ මූලික පුහුණුව A
- කළමනාකරණ තොරතුරු පද්ධති පිළිබඳ දළ විශ්ලේෂණය
- SPI පුහුණුව
- සංඛ්‍යානය පිළිබඳ මූලික පුහුණුව
- සංචාරක ව්‍යාපාරයේ ගතික සංඛ්‍යාලේඛනවල පුහුණු වන්න
- VBA පිළිබඳ මූලික පුහුණුව B
- Access පිළිබඳ මූලික පුහුණුව

හතරවන වසර

අවශ්‍ය

- ව්‍යාපෘති පාදක ඉගෙනීම 3A
- ව්‍යාපෘති පාදක ඉගෙනීම 3B

දෙපාර්තමේන්තු විසින් නිර්දේශ කරනු ලැබේ

- ජාත්‍යන්තර සුදුසුකම් විභාග ප්‍රායෝගික C
- ERP සඳහා හැඳින්වීම
- ෆින්ටෙච් හි උසස් අධ්‍යයන
- අභ්‍යන්තර සංචාරක ව්‍යාපාරය
- ERP සංවර්ධනයේ ප්‍රායෝගිකත්වය
- ව්‍යාපාර පරිපාලනය
- කියෝතෝ සංස්කෘතික ක්ෂේත්‍ර පුහුණුව

KCGI හි ශාස්ත්‍රපති (Master's) උපාධි වැඩසටහනකට ඇතුළත් වීමට ඉලක්ක කරන්න!

ජාත්‍යන්තර තොරතුරු පාඨමාලාව

පරිගණක ඉංජිනේරු විද්‍යා වැඩසටහන අවුරුදු 3ක්
ඩිප්ලෝමාව රකුහෝකු සරසවිය

අද වන විට AI සහ සයිබර් භෞතික පද්ධති වැනි උසස් තාක්ෂණයන් විවිධ කටයුතුවල දී යොදා ගනිමින් පවතින අතර, ඩිජිටල් පරිණාමනය වේගවත් ප්‍රගතියක් ලබමින් සිටී. මේ අතර 5G ක්‍රියාත්මක කිරීම අඛණ්ඩව සිදුවන අතර මෙටාවර්ස් ගෝලීය වශයෙන් ව්‍යාප්ත වෙමින් පවතී. මෙම පාඨමාලාවේ දී, සිසුන්ට විශේෂිත ඉගෙනුම් කටයුතු සිදු කිරීමට අවශ්‍ය ජපන් භාෂා කුසලතා වැඩිදියුණු කර ගැනීමට සහ ඩිජිටල් පරිණාමනයේ වඩා වර්ධනය සඳහා පදනම වන පරිගණක සහ තොරතුරු තාක්‍ෂණය පිළිබඳ ගැඹුරු පදනම් දැනුමක් ලබා ගත යුතු වේ. සිසුන් සංකීර්ණ මට්ටමේ තොරතුරු තාක්ෂණ කුසලතා ලබා ගනිමින් පුළුල් පරාසයකින් තෝරාගත හැකි, තමා බෙහෙවින් ප්‍රිය කරන විෂයයන් ද තෝරා ගනී. මෙහි දී දත්ත සමුදායන්, ක්‍රමලේඛනය සහ ජාලකරණ තාක්ෂණය මෙන්ම තාක්ෂණික ජපන් භාෂාව සහ ජපන් භාෂාව සම්බන්ධ වන අනෙකුත් විෂයයන් ඇතුළුව තොරතුරු තාක්ෂණ ව්‍යාපාර ක්ෂේත්‍රයේ වැදගත් මාතෘකා ගණනාවක් ආවරණය කෙරේ. මෙම වැඩසටහනේ ඉගැන්වෙන විෂයයන් හරහා, පරිගණක තාක්‍ෂණයෙහි දක්ෂ සහ තම ව්‍යාපාර සඳහා අවශ්‍ය ජපන් භාෂා හැකියාවෙන් අනූන සේවක පිරිස් උත්පාදනය කරයි. පාඨමාලාවේ උපාධිධාරීන්ට "ඩිප්ලෝමාව" යන මාතෘකාව පිරිනමනු ලැබේ, KCG හි සමූහ පාසල කියෝතෝ තොරතුරු විද්‍යා උපාධි අධ්‍යයන විද්‍යාලය (KCGI) වෙත ඇතුළත් වීමට සහ ශාස්ත්‍රපති උපාධියක් හැදෑරීමට ඔවුන්ට හැකි වේ.

විශේෂඥ විෂයයන්

- ඉදිරිපත් කිරීම් පිළිබඳ මූලික පුහුණුව
- VBA පිළිබඳ මූලික පුහුණුව
- ලේඛන සකස් කිරීම පිළිබඳ සාමාන්‍ය පුහුණුව
- සුදුසුකම් ලැබීමේ විභාග සඳහා සූදානම් වීමේ පුහුණුව
- ව්‍යවසාය පද්ධති පිළිබඳ දළ විශ්ලේෂණය
- කළමනාකරණ තොරතුරු පද්ධති පිළිබඳ දළ විශ්ලේෂණය
- ජාල කළමනාකරණය පිළිබඳ හැඳින්වීම
- ග්‍රැෆික් මෙවලම් හැඳින්වීම
- පයිතන් හැඳින්වීම
- පරිගණක පද්ධතිවල මූලික කරුණු
- පද්ධති සංවර්ධනය පිළිබඳ හැඳින්වීම
- PHP හැඳින්වීම
- ඩේටාබේස් සැලසුම්
- ව්‍යාපෘති පාදක ඉගෙනීම
- වෘත්තීය ගොඩනැගීමේ පුහුණුව
- සංඛ්‍යානය පිළිබඳ මූලික පුහුණුව
- තාක්ෂණික ජපන්
- SPI පුහුණුව
- වෙබ් අන්තර්ගතයන් නිෂ්පාදනයේ මූලික කරුණු
- ඇල්ගෝරිතම පිළිබඳ හැඳින්වීම
- පැතුරුම්පත් පිළිබඳ මූලික පුහුණුව
- Access පිළිබඳ මූලික පුහුණුව

සටහන: වෙනත් දෙපාර්තමේන්තු වල විෂයයන් තෝරා ගැනීම සහ අධ්‍යයනය කිරීම ද කළ හැකිය.

ජාත්‍යන්තර කලා හා නිර්මාණ පාඨමාලාව

පරිගණක ඉංජිනේරු විද්‍යා වැඩසටහන ඩිප්ලෝමාව | අවුරුදු 3ක් | රකුහෝකු සරසවිය

KCGI හි ශාස්ත්‍රපති (Master's) උපාධි වැඩසටහනකට ඇතුළත් වීමට ඉලක්ක කරන්න!

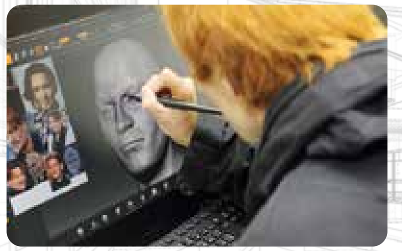
මෙම පාඨමාලාවේ දී, සිසුන් මූලික පරිගණක කුසලතා සහ සමාජය තුළ ඉල්ලුමක් ඇති දැනුම ලබා ගැනීමෙන් පසුව, ඔවුන් කලා හා සංකල්ප නිර්මාණය පිළිබඳ මූලික දැනුම රැස් කර ගනිමින් ප්‍රායෝගික නිෂ්පාදන කුසලතා ඉගෙනගෙන, කර්මාන්තය තුළ සම්මත මෘදුකාංග භාවිතයේ ප්‍රවීණයන් බවට පත්වේ. මෙම පාඨමාලාව හරහා නවතම තොරතුරු තාක්ෂණ කුසලතා මෙන්ම නිර්මාණශීලීත්වය සහ යෝජනා වැඩි දියුණු කර ඉදිරිපත් කිරීමට හැකියාව ඇති නිර්මාණශීලී පුද්ගලයින් සහ නිර්මාණකරුවන් බිහි කරයි. පාඨමාලාවේ උපාධිධාරීන්ට "ඩිප්ලෝමාව" යන මාතෘකාව පිරිනමනු ලැබේ, KCG හි සමූහ පාසල කියෝතෝ තොරතුරු විද්‍යා උපාධි අධ්‍යයන විද්‍යාලය (KCGI) වෙත ඇතුළත් වීමට සහ ශාස්ත්‍රපති උපාධියක් හැදෑරීමට ඔවුන්ට හැකි වේ.

විශේෂඥ විෂයයන්

ග්‍රැෆික් මෙවලම් හැදින්වීම	UI / UX නිර්මාණයේ මූලික කරුණු
සැලසුම්කරණ පුහුණුව	පින්තාරු කිරීමේ මූලික කරුණු
3D සජීවිකරණයේ මූලික කරුණු	ව්‍යාපෘති පාදක ඉගෙනීම
සුදුසුකම් ලැබීමේ විභාග සඳහා සූදානම් වීමේ පුහුණුව	වෘත්තීය ගොඩනැගීමේ පුහුණුව
CAD පුහුණුව	මංගා හැඳින්වීම
වෙබ් අන්තර්ගතයන් නිෂ්පාදනයේ මූලික කරුණු	ඇනිමේ සඳහා හැඳින්වීම
ලේඛන සකස් කිරීම පිළිබඳ සාමාන්‍ය පුහුණුව	චරිත නිෂ්පාදනය
ගෘහ නිර්මාණ ශිල්පය පිළිබඳ දළ විශ්ලේෂණය	චරිත නිරූපණයෙහි පුහුණු වන්න
වෙබ් සජීවිකරණයේ මූලික කරුණු	වීඩියෝ නිෂ්පාදනය
	ඉදිරිපත් කිරීම් පිළිබඳ මූලික පුහුණුව
	තාක්ෂණික ජපන්

සටහන: වෙනත් දෙපාර්තමේන්තු වල විෂයයන් තෝරා ගැනීම සහ අධ්‍යයනය කිරීම ද කළ හැකිය.

KCG සමූහය සඳහා 50 වැනි සංවත්සර වෙළඳ දැන්වීම (URL: kcg.ac.jp/gainax)



ජාත්‍යන්තර සංචාරක තොරතුරු පාඨමාලාව

පරිගණක ඉංජිනේරු විද්‍යා වැඩසටහන ඩිප්ලෝමාව | අවුරුදු 3ක් | රකුහෝකු සරසවිය

KCGI හි ශාස්ත්‍රපති (Master's) උපාධි වැඩසටහනකට ඇතුළත් වීමට ඉලක්ක කරන්න!

මෙම පාඨමාලාව ජපානයේ වඩාත්ම කැපී පෙනෙන දසුන් නැරඹීමේ ප්‍රදේශයක් වන Kyoto නුවර KCG හි පිහිටීමෙන් උපරිම ප්‍රයෝජනය ලබා ගනී. එමගින් නව සංචාරක සේවා සහ තොරතුරු තාක්ෂණය භාවිතා වන ව්‍යාපාරික ආකෘති අධ්‍යයනය සිදු කරන සම්පූර්ණ විෂය මාලාවක් ලබා දේ. සංචාරකයින්ගේ තොරතුරු සැපයීම, සංචාරක ක්‍රියාකාරකම් පිළිබඳ වාර්තා ප්‍රයෝජනයට ගත හැකි දත්ත බවට පරිවර්තනය කිරීම, විශ්ලේෂණය සහ පුරෝකථනය කිරීම ආදී වූ, දසුන් නැරඹුම් ප්‍රදේශ මුහුණ දෙන ගැටළු රාශියකට විසඳුම් සෙවීමට සිසුන් වෙහෙස වේ. මෙම පාඨමාලාව මගින්, ශක්තිමත් සහ තිරසාර සංචාරක කර්මාන්තයක් නිර්මාණය කර ගැනීම සඳහා දායක විය හැකි සේවක පිරිස් සංවර්ධනය කරනු ලබයි. පාඨමාලාවේ උපාධිධාරීන්ට "ඩිප්ලෝමාව" යන මාතෘකාව පිරිනමනු ලැබේ, KCG හි සමූහ පාසල කියෝතෝ තොරතුරු විද්‍යා උපාධි අධ්‍යයන විද්‍යාලය (KCGI) වෙත ඇතුළත් වීමට සහ ශාස්ත්‍රපති උපාධියක් හැදෑරීමට ඔවුන්ට හැකි වේ.

විශේෂඥ විෂයයන්

සංචාරක අධ්‍යයනය පිළිබඳ දළ විශ්ලේෂණය	සුදුසුකම් ලැබීමේ විභාග සඳහා සූදානම් වීමේ පුහුණුව A, B
ඡායාරූපකරණ පුහුණුව	නව සංචාරක ව්‍යාපාර
සංචාරක ආකර්ෂණ කළමනාකරණය පිළිබඳ දළ විශ්ලේෂණය	කියෝතෝ සංස්කෘතික ක්ෂේත්‍ර පුහුණුව
සංචාරක ප්‍රවාහන ව්‍යාපාරය	සංචාරක ව්‍යාපාරයේ ගතික සංඛ්‍යාලේඛනවල පුහුණු වන්න
සංචාරක සන්නිවේදනය	අභ්‍යන්තර සංචාරක ව්‍යාපාරය

සටහන: වෙනත් දෙපාර්තමේන්තු වල විෂයයන් තෝරා ගැනීම සහ අධ්‍යයනය කිරීම ද කළ හැකිය.

පවතින සුදුසුකම්

ගමන් මාර්ග පාලන කළමනාකරු

සංචාරක නියෝජිතායතන විසින් සැලසුම් කරන ලද සංචාර සහ කණ්ඩායම් චාරිකා සමඟ පැමිණෙන ජ්‍යෙෂ්ඨ සංචාරක කොන්දොස්තරවරුන් සඳහා ගමන් මාර්ග පාලන කළමනාකරුවෙකු ලෙස සුදුසුකම් අනිවාර්ය වේ.

සහතික කළ සංචාරක අධීක්ෂක

"සහතික කළ සංචාරක අධීක්ෂක" යනු සංචාරක නියෝජිතායතන පනත යටතේ නියම කර ඇති ජාතික සුදුසුකමකි. සංචාරක ඒජන්සියක් වෙනුවෙන් දේශීය හෝ විදේශීය සංචාර විකිණීමට අවශ්‍ය වේ. සංචාරක නියෝජිතායතන පනත මගින් සංචාරක නියෝජිතායතනයක සෑම විකුණුම් කාර්යාලයක්ම අවම වශයෙන් එක් සහතික ලත් සංචාරක අධීක්ෂකවරයෙකු විසින් කාර්ය මණ්ඩලයකින් සමන්විත විය යුතුය.

අභ්‍යන්තර ව්‍යාපාර අධ්‍යක්ෂ සහතික කිරීමේ විභාගය

අභ්‍යන්තර ව්‍යාපාර අධ්‍යක්ෂ සහතික කිරීමේ විභාගය ජපානයට පැමිණෙන විදේශීය සංචාරකයින් ඉලක්ක කර ගනිමින් අභ්‍යන්තර සංචාරක ව්‍යාපාරය දියුණු කිරීමට අවශ්‍ය දැනුම දරන්නාට ඇති බව සහතික කරන ප්‍රවීණතා පරීක්ෂණයකි. මෙම පරීක්ෂණය සමත්වීම සඳහා රට තුළට පැමිණෙන සංචාරක ව්‍යාපාරයේ වර්තමාන තත්ත්වයන් සහ ප්‍රවණතා පිළිබඳ දැනුම, ගනුදෙනුකරුවන් ආකර්ෂණය කර ගත හැකි අභ්‍යන්තර ව්‍යාපාරික ව්‍යාපෘති සැලසුම් කිරීමේ හැකියාව, ජපානයට පැමිණෙන විදේශීය අමුත්තන්ට ප්‍රතිචාර දැක්වීමේ අවබෝධය සහ හැකියාව සහ "නව සංචාරක ව්‍යාපාරය" සහ දර්ශන නැරඹීමේ ප්‍රදේශ ගොඩනැගීම අවශ්‍ය වේ.

KCG විදේශීය සිසුන්: අයදුම් කිරීමේ අවශ්‍යතා

සුදුසුකම් ලත් අයදුම්කරුවන් පහත සඳහන් එක් එක් නිර්ණායක සපුරාලන විදේශීය පුරවැසියන් වේ.

(1) අයදුම්කරු ජපානයේ සහ/හෝ අයදුම්කරුගේ මව් රටෙහි වසර 12ක පාසල් අධ්‍යාපනය සම්පූර්ණ කර හෝ සම්පූර්ණ කිරීමට බලාපොරොත්තු වේ; හෝ අයදුම්කරුගේ මව් රටෙහි විශ්ව විද්‍යාලයට ඇතුළත් වීමට සුදුසුකම් ලබා ඇත; නැතහොත් ඉහත සඳහන් කරුණුවලට සරිලන සුදුසුකම් ඇත.

අයදුම්කරු KCG සමඟ හොඳ තත්ත්වයක සිටින අතර, වයස අවුරුදු 18 හෝ ඊට වැඩි, පහත සඳහන් කොන්දේසි පහෙන් එකක් හෝ කිහිපයක් තෘප්තිමත් කරයි, සහ දේශන තේරුම් ගැනීමට ජපන් ප්‍රවීණතාවය ඇත.

1) අයදුම්කරු ජපන් පදනම සහ ජපන් අධ්‍යාපනික හුවමාරු සහ සේවා විසින් පවත්වනු ලබන ජපන් භාෂා ප්‍රවීණතා විභාගයේ (JLPT) N1 (මට්ටම 1) හෝ N2 (2 මට්ටම) සමත් වී ඇත.

2) ජපන් ශිෂ්‍ය සේවා සංවිධානය (JASSO) විසින් පවත්වනු ලබන ජපන් විශ්ව විද්‍යාල ප්‍රවේශය (EJU) සඳහා වන විභාගයෙන් අයදුම්කරු අවම වශයෙන් ලකුණු 200ක් (කියවීම, සවන්දීම සහ සවන්දීම/කියවා තේරුම් ගැනීමේ සංයෝජනය) ලබාගෙන ඇත.

3) අයදුම්කරු ජපන් කන්ජි යෝග්‍යතා පරීක්ෂණ පදනම (JKATF) හෝ JLRT සවන්දීම/කියවීමේ පරීක්ෂණය (ලිවීමේ පරීක්ෂණය) විසින් පවත්වනු ලබන ජපන් කන්ජි යෝග්‍යතා පරීක්ෂණයෙන් අවම වශයෙන් ලකුණු 400 ක් ලබා ගෙන ඇත.

4) අධ්‍යාපන, සංස්කෘතික, ක්‍රීඩා, විද්‍යා සහ අමාත්‍යවරයාගේ මතය අනුව අධිකරණ අමාත්‍යවරයාගේ දැනුම්දීමකින් පිළිගත් විදේශීය ජාතිකයින්ට ජපන් භාෂාව ඉගැන්වීම සඳහා අධ්‍යාපනික ස්ථානයකදී අයදුම්කරු මාස 6ක් හෝ ඊට වැඩි ජපන් භාෂා අධ්‍යාපනයක් ලබා ඇත. තාක්ෂණය (90% හෝ ඊට වැඩි ප්‍රමාණයක පැමිණීමේ අනුපාතය සමඟ).

5) අයදුම්කරු ජපානයේ පාසල් අධ්‍යාපන පනතේ 1 වැනි වගන්තියේ (ප්‍රාථමික පාසලක්, කනිෂ්ඨ උසස් පාසලක්, උසස් පාසලක්, කාර්මික විද්‍යාලයක්, කනිෂ්ඨ විද්‍යාලයක්, විශ්වවිද්‍යාලයක් හෝ උපාධි පාසලක්) නිශ්චිතව දක්වා ඇති පරිදි අධ්‍යාපන ආයතනයක වසර 1ක් හෝ ඊට වැඩි අධ්‍යාපනයක් ලබා ඇත.

* ජාත්‍යන්තර ශාස්ත්‍රපති උපාධිය ඇතුළත් වේ (කරුණාකර විස්තර සඳහා විමසන්න).

(2) KCG වෙත ඇතුළත් වීමේ සිට උපාධිය ලබා ගන්නා කාලය දක්වා බාධාවකින් තොරව ජපානයේ රැඳී සිටීමට අවශ්‍ය පදිංචිය (වීසා තත්ත්වය) අයදුම්කරු සතුය.

* විදේශීය ශිෂ්‍යයෙකු, ස්ථිර පදිංචිකරුවෙකු, කලත්‍රයා හෝ ජපන් ජාතිකයෙකුගේ පවුලේ සාමාජිකයා යනාදිය.

(3) අයදුම්කරු නිර්දේශ කරනු ලබන්නේ අයදුම්කරු සහභාගී වූ පාසලේ විදුහල්පතිවරයෙකු හෝ ගුරුවරයෙකු විසිනි.

(4) අයදුම්කරු ජපානයේ රැඳී සිටීම සඳහා වන සියලුම වියදම් සහතික කෙරේ.

ඇතුළත් කිරීම සඳහා තේරීම (විදේශීය සිසුන් සඳහා ප්‍රවේශ විභාගය)

ලේඛන මගින් තෝරා ගැනීම	ඉදිරිපත් කරන ලද ලේඛන ආදිය මත අයදුම්කරු පරීක්ෂා කරනු ලැබේ.
සම්මුඛ පරීක්ෂණයෙන් තෝරා ගැනීම	අයදුම්කරුට ඉදිරිපත් කරන ලද ලියකියවිලි මත පදනම්ව සම්මුඛ පරීක්ෂණයක් සහ වාචික පරීක්ෂණයක් ලබා දෙනු ලැබේ.

* සම්මුඛ පරීක්ෂණ සහ වාචික පරීක්ෂණ නම් කරන ලද ස්ථානයක හෝ මාර්ගගතව වීඩියෝ කතාබස් (විශාලනය, ආදිය) පැවැත්විය හැකිය. ඔන්ලයින් විභාගයට පෙනී සිටින අයදුම්කරුවන්ට PC, මයික්‍රෆෝනය, ස්පීකර්, කැමරාව (අයදුම්කරුට සජීවී වීඩියෝ සම්ප්‍රේෂණය කිරීමට හැකි විය යුතුය) ඇතුළුව විභාග වේලාවේදී අන්තර්ජාලය හරහා සන්නිවේදනය සඳහා අවශ්‍ය පරිසරය ඔවුන්ගේ නිවසේ තිබීම අවශ්‍ය වේ. සහ අන්තර්ජාල සම්බන්ධතාවය.

* අයදුම්කරුවන්ට විභාගය සඳහා ප්‍රවේශපත්‍ර එවන විට සම්මුඛ පරීක්ෂණ සහ වාචික පරීක්ෂණ පැවැත්වෙන වේලාවන්, දිනයන් සහ ස්ථාන (ආකෘති) පිළිබඳව අයදුම්කරුවන්ට දැනුම් දෙනු ලැබේ. (ප්‍රතිපත්තිමය වශයෙන්, ඉදිරිපත් කරන ලද ලියකියවිලි ලැබීමෙන් සති දෙකක් ඇතුළත මේවා යවනු ලැබේ.)

නම්‍යශීලී මාර්ගගත පාඨමාලාව

Flexible Online Course

වැඩිදුර දැනගන්න

ජාත්‍යන්තර ව්‍යවහාරික තොරතුරු විද්‍යා වැඩසටහන

ජපානය මේ වන විට තොරතුරු තාක්ෂණ සේවකයින්ගේ දැඩි හිඟයකට මුහුණ දී සිටී. 2030 වන විට මෙම හිඟය පුද්ගලයින් 450,000 දක්වා වර්ධනය වනු ඇතැයි අපේක්ෂා කෙරේ. (තොරතුරු තාක්ෂණ සේවකයින් සඳහා වන ඉල්ලුම පිළිබඳ සමීක්ෂණය (දළ විශ්ලේෂණය), METI, අප්‍රේල් 2019)

මෙම දුෂ්කරතාවට මුහුණ දීමට නම්, KCG හට තොරතුරු තාක්ෂණය හදාරා ගෝලීය තොරතුරු තාක්ෂණ කර්මාන්තයට නායකත්වය දීමට හැකියාව ඇති දක්ෂයින් අවශ්‍ය වේ. එම ඉලක්කය සිත තබාගෙන KCG නම්‍යශීලී මාර්ගගත පාඨමාලා ස්ථාපිත කරන ලදී.

නම්‍යශීලී මාර්ගගත පාඨමාලාවල වාසි

ඔබ කැමති ඕනෑම තැනක සිට ඔබේම වේගයෙන් අධ්‍යයන කටයුතු සිදු කරන්න!

KCG හි අති නවීන ඉගෙනුම් කළමනාකරණ පද්ධතිය වන KING-LMS, දවසේ පැය 24 පුරාම සිසුන්ට අධ්‍යයන සම්පත් වෙත ප්‍රවේශය ලබා දෙයි. KING-LMS භාවිතයෙන් ඔබට කලින් සපයා ඇති දේශන වීඩියෝ සහ ඉගෙනුම් ද්‍රව්‍ය භාවිතයෙන් ඔබේම කාලසටහනකට අනුව පන්තිවලට සහභාගී විය හැක.

ඔබට අවශ්‍ය ඕනෑම වාර ගණනක් දේශන නැරඹීමට සහ සවන් දීම සිදු කරමින් ඔබේම වේගයකින් ඔබේ අධ්‍යයන කටයුතු ඉදිරියට කරගෙන යා හැක.

ඕනෑම පාඨමාලාවක් පූර්ණ කාලීන පාඨමාලාවක් බවට පරිවර්තනය කර ගන්න!

නම්‍යශීලී මාර්ගගත පාඨමාලාව

- කලාව හා නිර්මාණය
- ව්‍යාපාර සහ කළමනාකරණය
- පරිගණක විද්‍යාව
- ඩිජිටල් ක්‍රීඩා සහ විනෝදාත්මක ක්‍රියා
- එම්බෙඩැඩ් පද්ධති සඳහා ඉංජිනේරු විද්‍යාව

උපාධියෙන් පසු උසස් තාක්ෂණික ඩිප්ලෝමාවක් ලබා ගන්න!

උසස් තාක්ෂණික ඩිප්ලෝමාව යනු නිශ්චිත කොන්දේසි සපුරාලීමෙන් උසස් වෘත්තීය පාසලක වසර හතරක විශේෂඥ පුහුණු වැඩසටහනක් සම්පූර්ණ කිරීමෙන් පසුව ලබාගත හැකි සුදුසුකමකි. MEXT උසස් ඩිප්ලෝමාවට විශ්ව විද්‍යාලයකින් පිරිනමනු ලබන උපාධියකට සමාන පිළිගැනීමක් ඇත.

උසස් තාක්ෂණික ඩිප්ලෝමාව පිරිනමනු ලබන්නේ දැනුම පමණක් නොව විශේෂිත ක්ෂේත්‍රයක කුසලතා ද රැස් කරගත් පුද්ගලයින් වෙනුවෙනි. ඒ නිසාම, උසස් තාක්ෂණික ඩිප්ලෝමාව වැඩි වශයෙන්ම ශාස්ත්‍රවේදී උපාධියකට සමාන හෝ උසස් සුදුසුකමක් ලෙස සලකනු ලැබේ. තොරතුරු තාක්ෂණය හැදෑරූ උසස් ඩිප්ලෝමාධාරීන් ඉදිරි යුගයේ දී වෙන කවරදාටත් වඩා අත්‍යවශ්‍ය පිරිසක් වනු ඇතැයි අපේක්ෂා කෙරේ.

Schooling හරහා සිදු කරන තීව්‍ර අධ්‍යයනය: ඔබේ කාර්යක්ෂමතාව වැඩි කර ගන්න!

ජාත්‍යන්තර ව්‍යවහාරික තොරතුරු විද්‍යාවේ දී, අපි "Schooling" නමින් තීව්‍ර අධ්‍යයන වැඩසටහනක් ලබා දෙන්නෙමු. Schooling හරහා, සිසුන් උපදේශකයෙකුගේ සෘජු මගපෙන්වීම යටතේ දැඩි, සම්මුඛ අධ්‍යයනයක නිරත වේ.

වසරකට දෙවරක්, සති දෙකක කාලයක් සඳහා මෙම Schooling වැඩසටහන පිරිනමනු ලැබේ: ගිම්හානයේ අගෝස්තු සිට සැප්තැම්බර් දක්වා සහ වසන්තයේ පෙබරවාරි සිට මාර්තු දක්වා. Schooling සඳහා පන්ති කාමර පිහිටා ඇත්තේ KCG හි කියෝතෝ එකිමඑ සරසවියේ වන අතර, එය ඇත්තේ කියෝතෝ දුම්රිය ස්ථානයේ සිට මිනිත්තු හතක පයින් යන දුරිනි. විශිෂ්ට ප්‍රවාහන පහසුකම් මගින් ගමනාගමනය පහසු කරයි.

විෂය මාලාව

සම්මුඛ පන්ති	මූලික පාඨමාලා	ව්‍යවහාරික පාඨමාලා	වෘත්තීය ප්‍රතිචාර පාඨමාලා
ආදර්ශ වැඩ නිර්මාණය සහ අභියෝගාත්මක ව්‍යාපෘති ක්‍රියාත්මක කිරීම	විවිධ ක්ෂේත්‍රවල පුළුල් දැනුමක් ලබා ගැනීම	විවිධ ක්ෂේත්‍රවල පුළුල් දැනුමක් ලබා ගැනීම	ඔබේ රැකියා සෙවීමට සහය වීම

KCG ජාත්‍යන්තර සිසුන්ට තම අදහස්වලට ඉඩහසර

ජාත්‍යන්තර සිසුන් දහස් ගණනක් තම අධ්‍යයන කටයුතු සිදුකර ආකර්ෂණීය වෘත්තීය ගමන්වලට මුලකුරු කීමට KCG වෙත පැමිණ තිබේ.

ජාත්‍යන්තර සිසුන්ට ලබා දෙන කාරුණික සහයෝගය සහ විශිෂ්ට මූලික අධ්‍යාපන කටයුතු.

Nguyen Sy Nam

නුයෙන් සයි නාම්

වීඩියෝ සම්මුඛ සාකච්ඡාව ►

තොරතුරු පිරිසැකසුම් වැඩසටහන
තොරතුරු පිරිසැකසුම් පාඨමාලාව

වියට්නාම සමාජවාදී ජනරජය

මට සැමවිටම ජපන් ක්‍රීඩා, මාංගා සහ ඇනිමෙ පිළිබඳ තිබුණේ මහත් ඇල්මක්. යම් කෙනෙක් මට විදෙස් රටක ඉගෙනීමට යෝජනා කළ විට, මගේ අනාගතය සඳහා සූදානම් විය යුත්තේ සම්පූර්ණයෙන්ම අලුත් පරිසරයක් තුළ බව මම තීරණය කළා. ජපන් භාෂා පාසලට ගිය පසු මට තොරතුරු තාක්ෂණය ඉගෙන ගැනීමට කැමැත්තක් ඇති වුණා, එයට හේතුව වූයේ අනාගත සමාජය නිර්මාණය කිරීමේ හැකියාව එයට ඇති බව මට තේරුම් ගිය නිසයි. ඉතින් මම KCG සමග ලියාපදිංචි වුණා. KCG ජාත්‍යන්තර සිසුන්ට බොහෝ ආධාරක වැඩසටහන් ලබා දෙන අතරම, තොරතුරු තාක්ෂණයෙන් පරිබාහිරව සාමාන්‍ය අධ්‍යාපනය හැදෑරීමට පවා බොහෝ ඉඩ ප්‍රස්ථා ලබා දෙනවා. ඉතා උනන්දුවෙන් ඉගෙනුම් කටයුතු කළ මට ජපානයේ තොරතුරු තාක්ෂණ සමාගමකට බැඳෙන්නට හැකි වුණා. මම එම සමාගමට සම්බන්ධ වී ටික කලකින් මූලික තොරතුරු තාක්ෂණ ඉංජිනේරු විභාගය සමත් වූවා.

මා තුළ විශ්වාසයක් ඇති කළේ විශිෂ්ටත්වය සඳහා වන KCG සම්මානය යි.

Lyu Langbiao

ලියු ලැංබියාවෝ

වීඩියෝ සම්මුඛ සාකච්ඡාව ►

ඩිජිටල් ක්‍රීඩා සංවර්ධන පදනම් වැඩසටහන

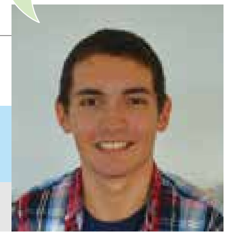
මහජන චීන සමූහාණ්ඩුව

චීන විශ්වවිද්‍යාලයෙන් උපාධිය ලැබීමෙන් පසුව මම ජාල ඉංජිනේරුවෙකු ලෙස සේවය කළා, නමුත් මට නිර්මාණාත්මක වැඩ කරන්නට තිබූ කැමැත්ත ක්‍රමයෙන් වැඩි වුණා. කියෝතෝ ජපන් භාෂා පුහුණු මධ්‍යස්ථානයේ ඉගෙනීමෙන් පසු මම KCG හි පරිගණක ක්‍රීඩා ගැන ඉගෙනීමට පටන් ගත්තා. මම KCG සමග සම්බන්ධ වීමෙන් පසු මගේ මහාචාර්යවරු සැබෑම ඉංජිනේරු දැනුම් සම්භාරයක් මට ලබා දුන්නා. ඔවුන්ට ස්තුති වන්නට මම ජපන් මිතුරෙකු සමග එකතු වී නිර්මාණය කළ ක්‍රීඩාවකට විශිෂ්ටත්වය සඳහා KCG සම්මානය දිනා ගන්නට හැකි වුණා. මම වැඩිපුරම ආශාවෙන් සිටි පරිගණක ක්‍රීඩා ආයතනයක රැකියාවක් ලබා ගැනීමටත් මට හැකි වුණා. කණ්ඩායම් නායකයා වීමේ අරමුණින් මම මගේ දක්ෂතා තවදුරටත් ඉහළ නංවා ගනිමින් වැඩ කරනවා.

නවීනතම උපකරණ භාවිතා කරමින් ජපානයේ මාංගා උගනිමින්

Normans Sagastume Javier Alexander

නෝමන්ස් සගස්තුමේ හැවියර් ඇලෙක්සැන්ඩර්



කලා සහ නිර්මාණ වැඩසටහන
මාංගා සහ ඇනිමෙ පාඨමාලාව

ග්වාතමාලා ජනරජය

මට හැම විටම ජපානයට ගොස් මාංගා ශිල්පියෙකු වන්නට ආශාවක් තිබුණා. එයට හේතුව ජපන් මාංගාවල ගැඹුරු සහ සියුම්කමට මා ආකර්ෂණය වූ නිසයි. ඉතින් මම ජපන් පාසලට ගිය පසු KCG එකට ඇතුළත් වූවා. මාංගා ගැන හැදෑරීමට නවීනතම උපකරණ KCG සතුව තිබෙනවා. KCG හි මහාචාර්යවරු සෑම දෙයක්ම ඉවසිලිවන්තව පැහැදිලි කර ප්‍රශ්න ඇසීමට පහසු පරිසරයක් නිර්මාණය කරනවා. මගේ ශිෂ්‍ය ජීවිතය ඉතා සමබර වගේම මම එය උපරිමයෙන් භුක්ති විඳිනවා. උපාධිය ලබාගත් පසු ජපන් ප්‍රකාශකයෙකු ළඟ රැකියාවකට යන්නට මා බලාපොරොත්තු වෙනවා. මගේම මාංගා කතා මාලාවක් කරන්නටත් මාගේ අදහසක් තිබෙනවා.

KCG අධ්‍යාපනයේ ප්‍රතිඵල විඳිමින්

Chanvongnaraz Khampasith

චැවොංග්නරාස් කම්පසිත්

තොරතුරු පිරිසැකසුම් වැඩසටහන
තොරතුරු පිරිසැකසුම් පාඨමාලාව

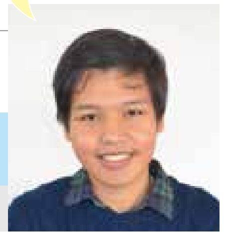
ලාඕ මහජන ප්‍රජාතන්ත්‍රවාදී ජනරජය

තාක්ෂණය මිනිසුන්ගේ ජීවිතය වඩාත් තෘප්තිමත් කරනවා. මම KCG එකට බැඳුනේ තොරතුරු තාක්ෂණය ඉගෙනගෙන සමාජයට වටිනා මෙහෙවරක් කරන්නට අදහසක් තිබූ නිසයි. පරිගණක අධ්‍යාපනයට අවධානය යොමු කරන ජපානයේ පළමු අධ්‍යාපන ආයතනය වශයෙන් එයට තොරතුරු තාක්ෂණ අධ්‍යාපනයේ කීර්තිමත් සහ වාර්තාගත ඉතිහාසයක් තිබෙනවා. මම ඇතුළත් වී තිබෙන්නේ ඉතා කදිම පාසලකට බව මට දැනෙනවා. මම මීට පෙර කිසිදා පරිගණක ඉගෙනගෙන නැති නිසා මට දැණුනේ අවිනිශ්චිත බවක්. වාසනාවකට මෙන් KCG හි මගේ මහාචාර්යවරු මට තේරුම් ගන්නට පහසු වචනවලින් ඉවසිලිවන්තව සෑම දෙයක්ම පැහැදිලි කර දෙනවා. වැඩි කලක් යන්නට පෙර මම ක්‍රමලේඛනය ඉතා කැමති බව මට වැටහුණා. අනාගතයේ දී මම ජපානයේ තොරතුරු තාක්ෂණය සම්බන්ධ සමාගමක රැකියාවක් සොයා ගැනීමට කැමතියි වගේම ලොව පුරා සිටින මිනිසුන්ට ජීවිතය වඩාත් පහසු කරවන දේ කරමින් ක්‍රමලේඛනය දිගටම කරගෙන යන්නටත් මම කැමතියි.

මම අනාගතයේ ජාත්‍යන්තර අලෙවිකරණය සම්බන්ධයෙන් රැකියාවක් කරන්නට කැමතියි.

Sukandar Ipung Ismaya

සුකන්දර් ඉපන් ඉස්මායා



ව්‍යාපාරික තොරතුරු තාක්ෂණ වැඩසටහන

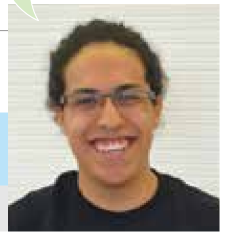
ඉන්දුනීසියානු ජනරජය

මම සැමවිටම ඉතා ප්‍රිය කරන රටක් වූ ජපානයේ ඉගෙනීමට මට දැඩි ආශාවක් තිබුණා. ජපානයේ දී මට තොරතුරු තාක්‍ෂණය ඉගෙනීමට අවශ්‍ය වූයේ එය අනාගතයේ දී අත්‍යවශ්‍ය වන නිසයි, වගේම මම ව්‍යාපාර ගැන ඉගෙනීමටත් කැමතියි. ඉතින් මම KCG සමග ලියාපදිංචි වුණා. මට මූලික වශයෙන් පරිගණක පිළිබඳ පුහුණුවක් නොතිබුණු නිසා මගේ මහාචාර්යවරු ඉවසීමෙන් මට සියල්ල ඉගැන්වූවා. ක්‍රමක්‍රමයෙන් දැනුම සහ හැකියාවන් දියුණු කරගනිද්දී මම ප්‍රගතියක් ලබන බව මට දැණුනා. අනාගතයේ මම විදෙස් රටක අලෙවිකරණය පිළිබඳ විශේෂිත රැකියා අවස්ථාවක් ලබා ගැනීමට කැමතියි. මගේ උපන් රට වන ඉන්දුනීසියාවට සහ ලෝකයට ජපන් නිෂ්පාදන සහ තාක්ෂණය ව්‍යාප්ත කිරීමට මට අවශ්‍ය යි.

මගේ මව් රටේ පරිගණක ක්‍රීඩා සමාගමක් පිහිටුවීම මගේ සිහිනයක්.

Gil Giron Andres Francisco

ගිල් ගිරොන් අන්ද්‍රේස් ෆ්‍රැන්සිස්කෝ



ඩිජිටල් ක්‍රීඩා සංවර්ධන පදනම් වැඩසටහන

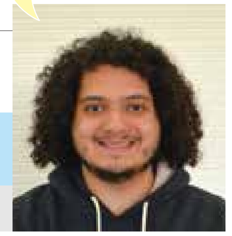
ග්වාතමාලා ජනරජය

මගේ රටේ තොරතුරු තාක්ෂණ වෘත්තියක් කිරීමට මට තිබූ විකල්ප ඉතා සීමිත වුණා. අපට විශ්වවිද්‍යාල වැඩි ගණනක් නොතිබූ නිසා මම ජපානයට එන්නට තීරණය කළා. KCG හි සිටින සියලු දෙනා මිත්‍රශීලී නිසා එහි මට මෙහි ක්‍රීඩා ගැන ඉගෙන ගන්නට සැබවින්ම අවධානය යොමු කළ හැකි වුණා. මට ඉතා විනෝදජනක පුහුණු අවස්ථා රාශියක් ලැබෙනවා. ජපානය ආරක්ෂිතයි වගේම එහි ස්වභාවික පරිසරය විශ්මයජනකයි. කියෝතෝවල සිටිද්දී සිසිර කාලයේ අරාෂි කන්දේ වර්ණවල සහ අනෙකුත් දේවල්වල අලංකාරය අලංකාරය මා වශී කරනවා. උපාධිය ලබාගත් පසු මම අත්දැකීම් ලබා ගන්නට ජපන් සමාගමක වැඩ කරන්නටත්, පසු කලෙක මම නැවත ග්වාතමාලාවට ගොස් ක්‍රීඩා මෘදුකාංග සංවර්ධන සමාගමක් ආරම්භ කරන්නටත් කැමතියි.

මෙහි ඇති පාඩම් ඒකක පද්ධතිය (unit system) මට මගේම වෘත්තියක් ගොඩනගා ගැනීම පහසු කරවනවා.

Francis Daniel Cader Olivares

ෆ්‍රැන්සිස් ඩැනියෙල් කාඩර් ඔලිවරේස්



තොරතුරු පිරිසැකසුම් වැඩසටහන
තොරතුරු පිරිසැකසුම් පාඨමාලාව

එල් සැල්වදෝර් ජනරජය

ජපානයේ Nintendo, Sega සහ Capcom වැනි ක්‍රීඩාවල සුපිරි තාක්ෂණය ගැන ආඩම්බරයෙන් කතා කරන සමාගම් රාශියක් තිබෙනවා වගේම ඔවුන් ලතින් ඇමරිකාව තුළ තම ව්‍යාපාරික පැවැත්ම තහවුරු කර ගනිමින් සිටිනවා. මම KCG තුළ ලියාපදිංචි වුණේ මට එම සමාගම්වලට ගොස් ඒවා අධ්‍යයනය කරන්නට අවශ්‍ය වූ නිසයි. KCG තුළ මා දකින විශිෂ්ටතම දෙයක් වන්නේ එහි ඇති ඒකක පද්ධතිය යි. CPUs සහ වෙබ් ක්‍රමලේඛනය වැනි මා ඉතා උනන්දු දේවල් ගැන ඉගෙන ගනිමින්, මට මගේම කියා වෘත්තීය ගමනක් ගොඩනගා ගන්නට පුළුවන්. මම භාෂා පිළිබඳ සම්පූර්ණ මූලික දැනුමක් ලබාගෙන සංචාරක ව්‍යාපාරයට සම්බන්ධ බහුභාෂා වෙබ් අඩවි සාදන රැකියාවක් ලබා ගැනීමට කැමතියි.

මට ජපන් භාෂාව සහ වීඩියෝ තාක්ෂණය ඉගෙන ගන්නටත් අවශ්‍යයි.

Ralambozatovo Narianja Vololoniaina

රලම්බොසටෝවෝ නරියංජා වොලොලොනොයේනා

කලා සහ නිර්මාණ වැඩසටහන
චිත්‍ර හා නිර්මාණ පාඨමාලාව

මැඩගස්කර ජනරජය

මම ජපානයට කැමති වුණේ එහි ඇත්තේ මගේ මව් රටට වඩා සම්පූර්ණයෙන්ම වෙනස් සංස්කෘතියක් නිසයි. මැඩගස්කරයේ විශ්ව විද්‍යාලයේ දී මා දැක තිබූ වීඩියෝ සහ ඡායාරූප ගැන වඩාත් ගැඹුරින් අධ්‍යයනය කිරීමට මට අවශ්‍ය වූ නිසා මම MEXT මගින් කළ නිර්දේශයක් මත KCG සමග ලියාපදිංචි වූවා. KCG හි ඉගෙනීමට පැමිණීම ගැන මම ඇත්තෙන්ම සතුටු වෙනවා. මගේ පන්තිවල දී, මගේ මහාචාර්යවරු මූලික කරුණුවලින් පටන් ගෙන පරිපූර්ණ ඉගෙනීමක් ලබා දෙනවා. උපදේශකවරු සහ මගේ මිත්‍ර සිසුන් සියලු දෙනා හරිම කරුණාවන්ත යි. විවේකයක් ලැබෙන වෙලාවට අපි එකට එකතු වෙනවා. මගේ සිහිනය ජපන් සංස්කෘතිය වීඩියෝ හරහා මැඩගස්කරයට සහ ලෝකයේ අනෙකුත් රටවලට ගෙනයාම යි.

මම ලෝකයේ විශිෂ්ටතම තාක්ෂණයන් ඉගෙන ගන්නට කැමතියි.

Natasha Maria Devina

නටාෂා මරියා ඩෙවීනා

ව්‍යාපාරික තොරතුරු තාක්ෂණ වැඩසටහන

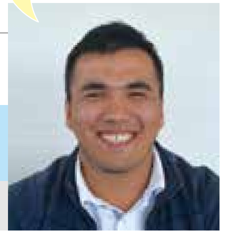
ඉන්දුනීසියානු ජනරජය

තාක්‍ෂණය සම්බන්ධ ප්‍රමුඛ රටක් වන ජපානයේ ඉගෙන ගන්නට මට ආශාවක් තිබුණා. මට අවශ්‍ය වුණේ ගණකාධිකරණ වැඩ කරන මගේ අම්මා වගේ වෙන්නට යි. ඉතින් මම තොරතුරු තාක්ෂණ සහ ව්‍යාපාර පිළිබඳ දැනුම සහ කුසලතා ලබා ගැනීමට KCG සමග ලියාපදිංචි වුණා. මම පරිගණක ඉගෙන ගනිමින් සිටියේ මගේම උත්සාහයෙන්. දැන් මම KCG හි මගේ මහාචාර්යවරුන්ගෙන් ඉගෙන ගන්නවා, ඔවුන් මට කාරුණිකව වගේම ඉවසීමෙන් උගන්වන නිසා මම ව්‍යාපාර හා සම්බන්ධ පන්ති කටයුතුවලට සහභාගි වන්නේ හරිම විනෝදයෙන්. අනාගතයේ දී, මම මාර්ගගත ව්‍යාපාර ක්‍රමලේඛනය සම්බන්ධයෙන් රැකියාවක් කරන්නට කැමතියි.

මම උපන් රටේ තොරතුරු තාක්ෂණ සංවර්ධනයට දායක වන්නට කැමතියි.

Shakhzodshokhi Shamsiddin

ශක්සොද්ශෝකි ශම්සිද්දීන්



තොරතුරු පිරිසැකසුම් වැඩසටහන
තොරතුරු පිරිසැකසුම් පාඨමාලාව

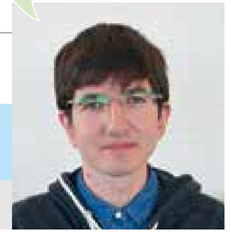
ටජිකිස්තාන් ජනරජය

මගේ ජ්‍යෙෂ්ඨයෙක් ජපානයේ ඉගෙනගන්නට ගිය නිසා, “මටත් එහේ ඉගෙන ගන්න ආසයි!” කියා මට සිතුණා. ඉතින් මම KCG සමග ලියාපදිංචි වුණා. මම IT විෂය ගැන ඉතා බරපතලව ඉගෙන ගත් පළමු අවස්ථාව වූ එය ඇත්තෙන්ම විශාල අභියෝගයක් වුණා. නමුත් මගේ ගුරුවරුන් මට ඉතා කාරුණිකව මඟ පෙන්වූවා වගේම මා ඉගෙනගත්තේ නවීනතම පන්නයේ පරිගණක උපකරණවලින්. එය ඉතා විනෝදජනක අත්දැකීමක් වුණා වගේම මම ශිෂ්‍යයෙකු වශයෙන් මගේ ජීවිතය ගත කළේ ඉතා සතුටින්. උපාධිය ලබාගත් පසු ජපානයේ තොරතුරු තාක්ෂණ ආයතනයකට බැඳී එහි ආධුනිකයෙක් වශයෙන් මගේ මුදල් ඉතුරු කරගෙන ටජිකිස්තානයට ආපසු ගොස් මෘදුකාංග යෙදුම් සංවර්ධන සමාගමක් පිහිටුවීමට මම කැමතියි. මගේ බලාපොරොත්තුව මම උපන් රටේ තොරතුරු තාක්ෂණ සංවර්ධනයට දායක වන්නට යි.

මම ගෝලීය අන්තර්ගත ව්‍යාපාරයට සම්බන්ධ වන්නට කැමැත්තෙන් සිටිනවා.

Naranjo Bejarano Carlos

නරංජෝ බෙජරානෝ කාලෝස්



ඩිජිටල් ක්‍රීඩා සංවර්ධන පදනම් වැඩසටහන

ස්පාඤ්ඤ රාජධානිය

මම හැම විටම ජපානයේ ප්‍රමුඛ පෙළේ තාක්ෂණය අගය කළ කෙනෙක්. Pokémon වැනි ක්‍රීඩා විනෝදජනක වන අතරම එහි තාක්ෂණය ලොව කිසිම තාක්ෂණයකට සම කළ නොහැකියි. ජපානයේ ක්‍රීඩා හැදෑරීම තරම් මා සතුටු කරන වෙනත් කිසිම දෙයක් නැහැ. KCG එහි නවතම පරිගණක දෘඩාංග සහ මෘදුකාංග සමග විස්මිත ඉගෙනුම් වටපිටාවක් ලබා දෙනවා. මගේ අරමුණ ජපානයේ ප්‍රධාන අන්තර්ගත (Content) සමාගමකට සම්බන්ධව වැඩ කිරීමට යි. මට ජපන් සහ ස්පාඤ්ඤ භාෂා කතා කළ හැකි නිසා තොරතුරු තාක්ෂණ දැනුම ලබා ගැනීමෙන් ගෝලීය ව්‍යාපාරවලට සම්බන්ධ වන්නට මට හැකියාව ලැබෙනවා.

ක්‍රීඩා ක්‍රමලේඛනය පිළිබඳ ගැඹුරු අධ්‍යයනය

Kim Hae Rang

කිම් හේ රං

තොරතුරු පිරිසැකසුම් වැඩසටහන
තොරතුරු පිරිසැකසුම් පාඨමාලාව

කොරියානු ජනරජය

මම ඉගෙනගත් උසස් බාලිකා පාසලට KCG සමග හවුල්කාරිත්වයෙන් මගේ ජ්‍යෙෂ්ඨයෙකු ඉගෙනුම් කටයුතුවලට KCG වෙත ගිය නිසා KCG ගැන මට දැනුණේ හුරුපුරුදු හැඟීමක්. පාසල සම්පූර්ණයෙන්ම පරිගණක සහ වෙනත් උපකරණවලින් සමන්විත බව මම දැන සිටි නිසා මට විශේෂීකරණය කළ අධ්‍යාපනයක් ලබාගන්නට පුළුවන් වුණා. ජපානයේ ඔවුන් නිර්මාණය කරන කතන්දර පන්නයේ ක්‍රීඩාවලට මම ඉතා කැමති නිසා, මට ක්‍රීඩා ක්‍රමලේඛනය ඉගෙන ගන්නට තිබුණු කැමැත්ත නිසාම මම KCG සමග ලියාපදිංචි වුණා. අනාගතයේ මගේ සිහිනය ජපන් ක්‍රීඩා සමාගමක ක්‍රමලේඛකයෙකු ලෙස වැඩ කිරීම යි. මගේම නිර්මාණශීලි හැකියාවෙන් ක්‍රීඩාවක් නිර්මාණය කර, ලොව පුරා සිටින පුද්ගලයින්ට එය රස විඳින්නට සලස්වන්නට හැකි නම් එය මට මහත් සතුටක්.

සැසි හතරකි

KCG වසරක් තුළ සිසුන් සඳහා විවිධ උත්සව පවත්වයි

4 අප්‍රේල්

- පළමු වසර සිසුන් සඳහා කෙටි විස්තරයක්
- ඇතුලත් වීමේ උත්සවය
- සෞඛ්‍ය පරීක්ෂාවන්
- වසන්ත වාරයේ ආරම්භය
- නවක පන්තිය සඳහා වන පිළිගැනීමේ සාදය සහ සමිති-සංවිධාන හඳුන්වා දීම
- වසන්තයේ ජාතික විභාගය
- නවක දින කඳවුර
- කඳු නැගීමේ දිනය
- සරසවිය තුල සමාගම් තොරතුරු සැසිය

වර්ෂය අතරතුර කියෝතෝ හි ප්‍රධාන සිදුවීම්

තොයොතොමි හිදෙයොෂි චෙරි කැකුළු නැරඹීමේ පෙළපාළිය (දයිගෝජි පන්සල)

ඇතුලත් වීමේ උත්සවය

5 මැයි

- ස්ථාපිත කිරීමේ සංවත්සරය (මැයි පළමුවන දා)
- ක්‍රීඩා තරඟාවලිය
- සරසවිය තුල සමාගම් තොරතුරු සැසිය

අඕයි උත්සවය (ශිමොගමෝ සහ කමිගමෝ සිද්ධස්ථාන)

කඳු නැගීමේ දිනය

සංගීත ප්‍රසංගය

6 ජූනි

- සංගීත ප්‍රසංගය
- සරසවිය තුල සමාගම් තොරතුරු සැසිය

කියෝතෝ තකිගි නෝ (හෙයිඅන් ජින්ගු දේවස්ථානය)

7 ජූලි

- සංස්කෘතික දේශනය
- CG-කලා සහතිකපත් විභාගය
- රැකියා උපදේශනය
- සරසවිය තුල සමාගම් තොරතුරු සැසිය
- ගිම්හාන උත්සවය

ගියොන් උත්සවය (යසාකා දේවස්ථානය සහ කියෝතෝ හි ඔබ්බට)

ගිම්හානයේ කෙටි පාඨමාලා

ජපන් දිනය

8 අගෝස්තු

- වසන්ත වාරයේ අවසානය
- වසන්ත වාරයේ විභාග
- RIT ගිම්හාන වැඩමුළුව
- ගිම්හාන නිවාඩුව
- ගිම්හානයේ ජාතික විභාගය සඳහා සම්මන්ත්‍රණය
- ගිම්හානයේ කෙටි පාඨමාලා
- ව්‍යාපාරික සීමාවාසික පුහුණුව
- වෘත්තීය උපදේශන රැස්වීම්
- වෘත්තීය මාර්ගෝපදේශනය

ගොසාන් චාරිත්‍රානුකූල ගිනිමැලය (දයිමොන්ජියාමා, ආදිය)

කියෝතෝ හි වෘත්තීය පාසලේ මළල ක්‍රීඩා තරඟාවලිය

වෘත්තීය උපදේශන රැස්වීම්

9 සැප්තැම්බර්

- ජේ කෙන් (ජෝහෝ කෙන්තෙයි), තොරතුරු තාක්ෂණ සහතික කිරීමේ මාලාව
- කියෝතෝ හි වෘත්තීය පුහුණු පාසල් හි මළල ක්‍රීඩා තරඟාවලිය
- සරසවිය තුල සමාගම් තොරතුරු සැසිය
- සරත් ඍතු මාර්ගෝපදේශනය
- සංගීත ප්‍රසංගය
- සෞඛ්‍ය පරීක්ෂාවන්

සඳ නැරඹීමේ සන්ධ්‍යාව (දයිකාකුජි පන්සල)

10 ඔක්තෝබර්

- සරත් වාරයේ ආරම්භය
- සරත් ඍතුවේ ජාතික විභාගය
- කඳු නැගීමේ දිනය
- වෘත්තීය මාර්ගෝපදේශනය

යුග සැණකෙළිය (හෙයිඅන්-ජින්ගු දේවස්ථානය)

කඳු නැගීමේ දිනය

11 නොවැම්බර්

- සංස්කෘතික උත්සවය
- වෘත්තීය මාර්ගෝපදේශනය
- අධ්‍යයන දේශන
- කලා රසවින්දනය
- CG-කලා සහතිකපත් විභාගය
- දෙමාපියන් සඳහා උපදේශනය

අරශියාමා මේපල් සැණකෙළිය (අරශියාමා)

සංස්කෘතික උත්සවය

ශීත ඍතුවේ කෙටි පාඨමාලා

12 දෙසැම්බර්

- සංස්කෘතික දේශනය
- වෘත්තීය මාර්ගෝපදේශනය
- ශීත ඍතුවේ නිවාඩුව

ඔකෙරා උත්සවය (යසකා සිද්ධස්ථානය)

1 ජනවාරි

- දේශන නැවත ආරම්භ කිරීම
- සංගීත ප්‍රසංගය
- වෘත්තීය මාර්ගෝපදේශනය

දිගු දුර දුනු ශිල්පය (සංජුසන්ගෙන්දෝ පන්සල)

KCG සම්මාන

2 පෙබරවාරි

- සරත් වාරයේ අවසානය
- KCG සම්මාන
- සරත් වාරයේ විභාග
- ජේ කෙන් (ජෝහෝ කෙන්තෙයි), තොරතුරු තාක්ෂණ සහතික කිරීමේ මාලාව
- වසන්ත නිවාඩුව
- වෘත්තීය මාර්ගෝපදේශනය
- සරසවිය තුල සමාගම් තොරතුරු සැසිය
- ශීත ඍතු පාඨමාලා ආරම්භය

ප්ලම් බ්ලොසම් සැණකෙළිය (කිතානෝ-තෙන්මාන්ගු සිද්ධස්ථානය)

උපාධි පිරිනැමීමේ උත්සවය

සමුගැනීමේ සාදය

3 මාර්තු

- වසන්තයේ කෙටි පාඨමාලා
- උපාධි පිරිනැමීමේ උත්සවය
- සමුගැනීමේ සාදය
- සරසවිය තුල සමාගම් තොරතුරු සැසිය
- වසන්ත කාලයේ ජාතික විභාග සඳහා වූ සම්මන්ත්‍රණය

පන්දම් එළි උළෙල (සෙයිරියෝජි පන්සල)

කියෝතෝ ජපාන භාෂා පුහුණු මධ්‍යස්ථානය (KJLTC)

KJLTC : Kyoto Japanese Language Training Center

kcg.edu
Kyoto Japanese Language Training Center

වසර -එකේ ප්‍රාරම්භක වැඩසටහන (අප්‍රේල් මාසයේ ආරම්භ වේ) **වසර එක හමාරේ ප්‍රාරම්භක වැඩසටහන (ඔක්තෝබර් මාසයේ ආරම්භ වේ)**

＊පුහුණුවේ ඉලක්ක : JLPT (ජපාන භාෂා ප්‍රවීනතා පරීක්ෂණය) N3~N5 මට්ටම ඇති පුද්ගලයින්

- KJLTC හි: එනම් කියෝතෝ ජපාන භාෂා පුහුණු මධ්‍යස්ථානය හිදි, KCG හි විදේශිය සිසුන්ගේ විශේෂ පාඨමාලාව තුළ, ජපාන භාෂා අධ්‍යාපනය උසස් අධ්‍යාපනය පිළිබඳ ජපාන ආයතනයට ඉගෙනීමට යන සිසුන් සඳහා පවත්වනු ලැබේ. KJLTC වෙත අධිකරණ අමාත්‍යංශය විසින් දැනුම් දේ.
- මෙම පාඨමාලාව අධ්‍යාපන, සංස්කෘතික, ක්‍රීඩා, විද්‍යා සහ තාක්ෂණ අමාත්‍යංශය විසින් නිර්මාණය කළ ප්‍රාරම්භක පාඨමාලාවකි. තමන්ගේ රටතුළ අධ්‍යාපන කාලය වසර 12ට අඩුවුවද, මෙම පාඨමාලාව සම්පූර්ණ කිරීම මඟින්, සිසුන්ට KCG මධ්‍ය පාඨමාලා ඇතුළුව ජපාන උසස් අධ්‍යාපනය ආයතනයකට ඇතුළත් වීමට සුදුසුකම ලබාගත හැකිය.
- KCG ස්ථිර පාඨමාලාවකට ඇතුළත්වීම සඳහා සූදානම්වීමක් ලෙස, යෙදුම් මෘදුකාංග මෙහෙයුම් පුහුණුව (මූලික තොරතුරු තාක්ෂණය) අවශ්‍ය කරන විෂයකි. ලබාගත් සම්මානය KCG ස්ථිර පාඨමාලාවකට සම්මානය ලෙස පිළි ගනී.
- ප්‍රමාණවත් ප්‍රවීනතාව ඇති සිසුන්ට KCG ස්ථිර පාඨමාලාවක වෘත්තීමය පරිගණක පන්තියට සහභාගි විය හැකිය.
- මෙම පාඨමාලාව අවසන් කිරීමෙන් පසු ස්ථිර පාඨමාලාවකට ඇතුළත්වන සිසුන් ඇතුළත්වීමේ ගාස්තු සහ පාසල් වියදම් අඩුකිරීම හෝ නිදහස් කිරීමේ ඉලක්කයට පත්වේ.

ජපාන භාෂාවට අදාළ විෂයයන් පිළිබඳ පන්ති ඇතුළත් කිරීමේ විභාගය සහ එක් එක් වාරය අවසානයේ ප්‍රතිඵල පිළිබඳ සලකා බලන මට්ටම් අනුව බෙදනු ලැබේ.
අපි ජූලි සහ දෙසැම්බර් පවත්වන JLPT N2 හෝ N1 විභාගයට පෙනී සිටීම නිර්දේශ කරමු. එමෙන්ම අන්තර් ජාතික සිසුන් (EJU) සඳහා ජපාන විශ්ව විද්‍යාල ප්‍රවේශය සඳහා විභාගය ගන්නා සිසුන්ට අපි සහය වෙමු.

◆ පාඨමාලාව හඳුන්වාදීම

ප්‍රාරම්භක පාඨමාලාව

අධ්‍යාපන, සංස්කෘතික, ක්‍රීඩා, විද්‍යා සහ තාක්ෂණ අමාත්‍යංශයේ "ප්‍රාරම්භක පාඨමාලාව".
KJLTC හි වැඩසටහන්වලට අධ්‍යාපන, සංස්කෘතික, ක්‍රීඩා, විද්‍යා සහ තාක්ෂණ අමාත්‍යංශය විසින් අවසරය ලබා දේ. සිසුන් ඔවුන්ගේ රටවල්වල ප්‍රාථමික සහ ද්වීතියික අධ්‍යාපන ක්‍රම තුළ වසර 12ක කාලයක් ඔවුන්ගේ අධ්‍යාපනය ලබා තිබීමේ අවශ්‍යතාවය සිසුන් විසින් සපුරාලනු නොලැබුවද, අපගේ වැඩසටහන් අවසන් කිරීමෙන් පසු ජපානයේ උසස් අධ්‍යාපනික ආයතනයක් සඳහා අයදුම් කිරීමට සුදුසුකම් ලබයි.

විෂයමාලාව

ජපාන භාෂාවට අදාළ විෂයයන්

- ජපාන භාෂා ප්‍රවීනතා පුහුණුව මෙය ජපනා උසස් අධ්‍යාපනය සහ JLPT N1 සහ N2 සඳහා සූදානම්වීම සඳහා අවශ්‍ය වේ.
- සිසුන්ගේ ජපාන භාෂා මට්ටම් අනුව පන්ති බෙදනු ලැබේ.
- ජපාන පන්ති සතියකට පැය 20කට වැඩි කාලයක් පවත්වනු ලබයි. (වර්ෂාර්ධයක් සඳහා සති 20, වසරක් සඳහා පැය 40)

විෂයය	අන්තර්ගතය
ජපාන භාෂාව 1 (ව්‍යාකරණ, වචනමාලාව)	සාමාන්‍ය සහ අධ්‍යාපනික භාවිතය සඳහා ව්‍යාකරණ සහ වචනමාලාව
ජපාන භාෂාව 2 (සවන්දීම, දෙබස්)	සාමාන්‍ය සහ අධ්‍යාපනික භාවිතය සඳහා සවන්දීම සහ සාකච්ඡාව
ජපාන භාෂාව 3 (කියවීම)	සාමාන්‍ය සහ අධ්‍යාපනික ලිවීම, පුවත්පත්, සඟරා, සහ සාහිත්‍ය කෘති කියවීම
ජපාන භාෂාව 4 (වාක්‍ය රචනය)	වාර්තා, ඊමේල්, පවර් පොයින්ට් සහ ව්‍යාපාරික ලියවිලි ලිවීම
ජපානය පිළිබඳව	ජපාන සංස්කෘතිය, සමාජය සහ ජපාන සාරධර්ම පිළිබඳ හැඟීම ඉගෙන ගන්න

ජපාන භාෂා ප්‍රවීනතා පරීක්ෂණය (JLPT) සහ අන්තර් ජාතික සිසුන් සඳහා ජපාන විශ්ව විද්‍යාල ප්‍රවේශය (EJU) සඳහා විභාගයට අදාළ විෂයයන්

සිසුන්ගේ ජපාන භාෂා මට්ටම් අනුව පන්ති බෙදනු ලැබේ.

විෂයය	අන්තර්ගතය
සාමාන්‍ය ජපන් භාෂාව	පසුගිය විභාග සහ වෙනත් විෂයයන් භාවිතා කරමින් ජපාන භාෂා ප්‍රවීනතා පරීක්ෂණය (JLPT) සහ අන්තර් ජාතික සිසුන් සඳහා ජපාන විශ්ව විද්‍යාල ප්‍රවේශය (EJU) සඳහා විභාගය ගැනීම සඳහා සූදානම්වීම

මූලික විෂයය

ජපාන භාෂාව හැර හැකියා වර්ධනය සහ උසස් අධ්‍යාපන ආයතනවල ඉගෙන ගැනීම සඳහා දැනුම ලබා ගැනීම.

විෂයය	අන්තර්ගතය
මූලික විෂයය	ඉංග්‍රීසි, ගණිතය, විද්‍යාව (භෞතික විද්‍යාව, රසායන විද්‍යාව, ජීව විද්‍යාව) පොදු විෂයය (ඉතිහාසය, භූගෝලය, පුරවැසි අධ්‍යාපනය) තොරතුරු තාක්ෂණ පදනම් (පරිගණක)

※ සතියකට පැය 6~8

◆ පිරිනමන වැඩසටහන් (අන්තර්ගතය සහ හැකියාවන්)

සෙමිස්ටර් ආරම්භය	පාඨමාලා වැඩසටහන්	අන්තර්ගතය	ඇතුළත් කිරීමට නියමිත පුද්ගලයින් ගණන
අප්‍රේල්	ප්‍රාරම්භක වැඩසටහන (අවුරුදු 1කි)	ජපාන උසස් අධ්‍යාපන ආයතනවලට (විශ්ව විද්‍යාලය, විශේෂ වෘත්තිමය පාසල) ඇතුළත්වන ජනතාවට ජපාන භාෂාව, ඉංග්‍රීසි, ගණිතය ඉගෙන ගැනීම සඳහා ප්‍රාරම්භක පාඨමාලා	සිසුන් 60ක්
ඔක්තෝබර්	ප්‍රාරම්භක වැඩසටහන (වසර 1.5 කි)		සිසුන් 60ක්

◆ අයදුම් කිරීම සඳහා සුදුසුකම්

අයදුම්කරුවන් පහත සඳහන් කොන්දේසි සියල්ල සපුරාලිය යුතුය.

① අයදුම්කරු උසස් පාසල් උපාධිධාරියෙක් හෝ සාමාන්‍ය අධ්‍යාපන (උසස් පාසල් මට්ටම) පරීක්ෂණ සහ අවශ්‍යතා සාර්ථකව සම්පූර්ණ කිරීම සහතික කරන උසස් පාසල් උපාධිය හෝ එයට සමාන සුදුසුකම් සහිත ඩිප්ලෝමාවක් දරන්නෙක් විය යුතුය.

② අයදුම්කරුට ජපාන භාෂා ප්‍රවීනතා පරීක්ෂණයේ (හෝ ජපාන භාෂා අධ්‍යයන පිළිබඳ පැය 150ට සමාන) N5 මට්ටමට සමාන හෝ එම මට්ටමට වැඩි හැකියාවන් තිබිය යුතුය.

③ අයදුම්කරුට ජපාන අසස් අධ්‍යාපන ආයතන (විශ්ව විද්‍යාල හෝ විශේෂ වෘත්තිමය පාසල්) තුළ අවශ්‍යවන මූලික අධ්‍යාපනික හැකියාව තිබිය යුතුය.

④ අයදුම්කරු 1) වසර අවුරුදු 23 යටතේ (උසස් පාසල් උපාධි සඳහා), 2) වසය අවුරුදු 25 යටතේ (කොලීජ් උපාධි සඳහා) හෝ 3) වසය අවුරුදු 27 යටතේ (විශ්ව විද්‍යාල උපාධි සඳහා) විය යුතුය.

⑤ අයදුම්කරුට උපකාරක පන්ති, වෙනත් පාසල් ගාස්තු සහ ජපානයේ ශිෂ්‍යයෙක් ලෙස ජීවත් විමේ වියදම් සඳහා මුදල් ගෙවීමට හැකි විය යුතුය.

⑥ අයදුම්කරුට ශිෂ්‍යයෙක් ලෙස රාජකාරි ඉටුකිරීම සඳහා කායිකව සහ මානසිකව නිරෝගී විය යුතු අතර, පාසලේ නීති පිළිපැදිය යුතුය. අයදුම්කරු හැසිරීම පෙන්විය යුතු අතර සෑම අවස්ථාවකදීම ජපාන නීති හා රෙගුලාසි කඩ නොකරන කටයුතුවල යෙදිය යුතුය.

තොරතුරු තාක්ෂණ ක්ෂේත්‍රයේ ඉහළම අධ්‍යාපනය සාක්ෂාත් කර ගැනීම සඳහා තොරතුරු විද්‍යාව සඳහා වූ කියෝතෝ උපාධි අධ්‍යයන විද්‍යාලය (KCGI) වෙත පිවිසෙන්න

KCGI: The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

kcg.edu

The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

වැඩිදුර දැනගන්න

KCG උපාධිය ලැබීමෙන් පසු, ක්ෂණික රැකියාවක් ලබා ගැනීමට අමතරව ඔබට ලබා ගත හැකි එක් වෘත්තීය මාර්ගයක් වන්නේ අපගේ සමූහ අධ්‍යාපන ආයතනය වන KCGI ය. KCGI යනු ජපානයේ තොරතුරු තාක්ෂණය පිළිබඳ විශේෂීකරණය වූ පලමු උපාධි පාසල වේ. KCGI හි වැඩසටහනක් සම්පූර්ණ කරන සිසුන්ට තොරතුරු තාක්ෂණය පිළිබඳ ශාස්ත්‍රපති උපාධියක් (වෘත්තීය උපාධියක්) පිරිනමනු ලැබේ. මෙම උපාධිය ජපානයේ ව්‍යවහාරික තොරතුරු තාක්ෂණ ක්ෂේත්‍රයේ කූටප්‍රාප්තියයි.

සාමාන්‍යයෙන්, KCGI සඳහා ඇතුළත් වීමට සුදුසුකම් ලැබීමට සිව් අවුරුදු විශ්ව විද්‍යාලයකින් උපාධියක් ලබාගැනීම හෝ වෘත්තීය පුහුණු පාසලක සිව් අවුරුදු පාඨමාලාවක් හැදෑරීමෙන් පසුව උසස් ඩිප්ලෝමාවක් ලබා ගැනීම අවශ්‍ය වේ. කෙසේ වෙතත්, KCG හි උපාධිධාරීන් පහත සඳහන් විශේෂ කොන්දේසි යටතේ බඳවා ගැනීම සඳහා සුදුසුකම් ලබයි (අයදුම්පත් මාර්ගෝපදේශ බලන්න).

"KCG හි තුන් අවුරුදු වැඩසටහනකින් උපාධිය ලබා ඇති අයදුම්කරුවන් KCGI වෙත ඇතුළත් වන වර්ෂයේ අප්‍රේල් 1 වන විට වයස අවුරුදු 22 හෝ ඊට වැඩි විය යුතු අතර ඔවුන්ගේ අධ්‍යයන ප්‍රතිඵල ඇගයීම මත පදනම් ව බඳවා ගැනීම සඳහා සුදුසුකම් ලබන අතර විශ්ව විද්‍යාල උපාධිධාරියෙකුට සමාන හෝ ඊට වඩා වැඩි අධ්‍යාපනික හැකියාවක් ඇති අයෙකු ලෙස හඳුනා ගනු ලබයි."

KCG උපාධිය ලැබීමෙන් පසු මේ ආකාරයෙන් KCGI වෙත ඇතුළත් වීම ව්‍යවහාරික තොරතුරු තාක්ෂණ ක්ෂේත්‍රයේ කූටප්‍රාප්තිය වෙත ළඟාවීමට ඇති වේගවත්ම මඟයි . KCG හි උසස් තාක්ෂණික ඩිප්ලෝමාවක් ලබාගෙන KCGI හි ශාස්ත්‍රපති උපාධියක් ලබා ගැනීමට අපි ඔබට තරයේ නිර්දේශ කරමු.

◆ KCGI හි අසමසම ලක්ෂණ

"ඉංග්‍රීසි මාදිලියේ" පන්ති රාශියක් ඇති බැවින් සිසුන්ට තම අධ්‍යයන කටයුතු ඉංග්‍රීසි භාෂාවෙන් පමණක් සම්පූර්ණ කළ හැකිය

KCGI වෙතින් ඉංග්‍රීසි භාෂාවෙන් පමණක් ("ඉංග්‍රීසි මාදිලිය") පාඨමාලා රාශියක් ඉදිරිපත් කරන බැවින් සිසුන්ට ඔවුන්ගේ වැඩසටහන් සම්පූර්ණ කර ඉංග්‍රීසි භාෂාවෙන් පමණක් ශාස්ත්‍රපති උපාධි ලබා ගත හැක. මෙම පාඨමාලා බොහොමයක් උගන්වනු ලබන්නේ විදේශයන් හි සිට පැමිණෙනු ලබන ඉහළ පෙළේ උපදේශකයින් විසිනි. දැනට විදේශ රටවල් සහ කලාප 17 ක විදේශීය සිසුහු KCGI සරසවියේ සිටිති (2024 මාර්තු උපාධිධාරීන් ද ඇතුළුව).

සමාජයට ප්‍රයෝජනවත් වන පරිදි ප්‍රායෝගික කුසලතා පිළිබඳ පූර්ණ පදනමක්

- කර්මාන්තයේ අවශ්‍යතා සහ තොරතුරු තාක්ෂණයේ දියුණුවට ගැලපෙන පරිදි විෂය මාලා නිර්මාණය
- වැඩබිමේ, ප්‍රායෝගික ඉගෙනුම් අවස්ථා මුළුමනින්ම ඇතුළත් කරන විෂය මාලාව
- පුද්ගලික පාඩම් සමඟ ඉ-ඉගෙනුම් ඒකාබද්ධ කරන ඵලදායී අධ්‍යාපන ප්‍රවේශයකි

තොරතුරු තාක්‍ෂණය (තොරතුරු හා සන්නිවේදන තාක්‍ෂණය) සහ කළමනාකරණය අතර සමතුලිතතාවය අධ්‍යයනය කිරීම

- තොරතුරු තාක්ෂණය, කළමනාකරණය යනාදී විශේෂිත ක්ෂේත්‍ර ගණනාවක වෘත්තිකයන්ගේ වර්ධනය.
- පෞද්ගලික අංශයේ තොරතුරු තාක්ෂණ ක්‍රමෝපාය ස්ථාපිත කරන වෘත්තීය පළපුරුද්දක් ඇති විවිධ උපදේශකයින්

තොරතුරු තාක්ෂණ ක්ෂේත්‍රයේ වැඩ කිරීමට වෘත්තීන් මාරු කිරීම

- විද්‍යා සහ මානව ශාස්ත්‍ර යන දෙඅංශයේම පුළුල් පරාසයක ක්ෂේත්‍රයන්ගෙන් ප්‍රවේශකයින් පිළිගනු ලැබේ.
- සිසුන් ඇතුළත් වන විට ඔවුන් ට ඇති දැනුමේ මට්ටම මත පදනම්ව අධ්‍යයන කටයුතු ආරම්භ කළ හැකිය.

ගෝලීය වේදිකාවට දායක වීමට අපේක්ෂා කිරීම

- ලොව පුරා රටවල් වල තොරතුරු තාක්ෂණ ක්ෂේත්‍රයේ ඉහළ පෙළේ නායකයින් විසින් මෙහෙයවනු ලබන පන්ති

සමාජයේ වැදගත් කාර්යභාරයක් ඉටු කිරීම සඳහා ඔබ ඉගෙන ගත් දේ භාවිතා කිරීම

- සුපරික්ෂාකාරී පුද්ගල මඟ පෙන්වීම් වලට ස්තූතිවන්ත වන්නට ඔබේ පරමාදර්ශී වෘත්තිය සොයා ගැනීම
- සෙසු උපාධිධාරීන් සමඟ ජාලගත කිරීම

◆ පාඨමාලා සංයුතිය

ඇතුළත් වීම

අනිවාර්ය

- තොරතුරු සහ සංනිවේදන තාක්ෂණ කර්මාන්තයේ වෘත්තීය සංනිවේදනය
- නායකත්ව න්‍යාය
- ව්‍යාපෘති පදනම්

සංකේන්ද්‍රීය පාඨමාලා

- කෘතිම බුද්ධිය (AI)
- දත්ත විද්‍යාව
- වෙබ් පද්ධති සංවර්ධනය
- ජාලකරණ පරිපාලනය
- ගෝලීය ව්‍යවසායකත්වය
- ව්‍යවසාය සම්පත් සැලසුම්කරණය
- IT මැංගා සහ සජීවිකරණය
- සංචාරක තොරතුරු තාක්ෂණය

ඉහත සංකේන්ද්‍රණ ක්ෂේත්‍රයන්ගෙන් එකක් තෝරන්න

කර්මාන්ත පාඨමාලා

- මූල්‍ය
- කෘෂිකර්මය
- සාමුද්‍රික
- සෞඛ්‍ය සහ වෛද්‍ය
- අන්තර්ගත අලෙවිකරණය
- අධ්‍යාපනය
- ක්‍රීඩා

ආධාරක වරණීය පාඨමාලා

හෝ

බෙස්පෝක් විෂයමාලාව

ඔබේ පුද්ගලික අධ්‍යාපන අරමුණු වලට ගැලපෙන පරිදි අනිවාර්ය නොවන පාඨමාලා වලින් විෂයයන් තෝරා ගනිමින් ඔබේම විෂය මාලාවක් ගොඩනගාගන්න.

ප්‍රධාන ව්‍යාපෘතිය

තොරතුරු තාක්ෂණය පිළිබඳ ශාස්ත්‍රපති (වෘත්තීය උපාධිය)

◆ ක්‍රියාකාරකම් ක්ෂේත්‍ර

KCGI උසස් තොරතුරු තාක්ෂණ වෘත්තිකයින්ගේ කර්මාන්ත අවශ්‍යතා වර්ධනය කරන විෂයමාලා ඉදිරිපත් කරයි. KCGI හි උපාධිධාරීන්ට පහත ලැයිස්තු ගත කර ඇති තොරතුරු තාක්ෂණය හා සම්බන්ධ ක්ෂේත්‍රවල වැඩ කිරීමට අපේක්ෂා කළ හැකිය.

CIO (ප්‍රධාන තොරතුරු නිලධාරී)	ව්‍යාපෘති කළමනාකරු	කෘත්‍රිම බුද්ධි නිර්මාණ ශිල්පී
පද්ධති ඒකාබද්ධ කිරීමේ උපදේශක	ව්‍යවසායක	තොරතුරු තාක්ෂණ නිර්මාණ ශිල්පී
තොරතුරු ආරක්ෂක උපදේශක	අන්තර්ගත නිෂ්පාදන කළමනාකරු	දත්ත විද්‍යාඥ

කියෝතෝ, ශිෂ්‍යයන් සඳහා වූ නගරය

කියොතෝවට වසර 1200 කට වැඩි ඉතිහාසයක් තිබේ. එය එක් වරක ජපානයේ අගනුවරවූ අතර තවමත් ජපානයේ සංස්කෘතික හදබිමයි. එය ජාත්‍යන්තර නගරයක් වන අතර බොහෝ තරුණ සිසුන් නගරයේ ජීවත් වේ. KCG විශ්ව විද්‍යාල පහසු ප්‍රදේශ වල පිහිටා ඇති අතර, කියෝතෝ නගරයේ සෑම ප්‍රදේශයකින්ම ඔබට ඒවාට ප්‍රවේශ විය හැක. ඊට අමතරව, ඔසාකා, නාරා, කෝබේ සහ ඔට්සු වැනි කන්සායි ප්‍රදේශයේ අනෙකුත් ස්ථාන වල සිට පහසුවෙන් ළඟා විය හැකිය.

KCG කියෝතෝ එකිමඑ සරසවිය අවට ප්‍රදේශය (KCGI කියෝතෝ එකිමඑ චන්ද්‍රිකාව)

ජපානය පුරා සංචාරය කිරීම ගොඩක් මිනිස්සුට ජේ.ආර්. කින්තෙත්සු සහ නාගරික උමං රේඛා ධාවනය වන කියොතෝ දුම්රිය ස්ථානය කියොතෝ වෙත දොරටුවකි. නවීන ගොඩනැඟිලි සහ ඓතිහාසික ගොඩනැගිලි යන දෙකම මෙම ප්‍රදේශය තුළ පවතින අතර, අපට වෙනස් වාතාවරනයක් දැනේ.

ස්ථානය

- ටොජී
- නිෂි හොන්ග්වන්ජී විහාරය
- හිගාෂි හොන්ගාන්ජී පන්සල
- ටොකෆුජී පන්සල
- කියෝතෝ කුළුණ
- සන්ජුසන්ජෙන්ඩු
- කියෝතෝ ජාතික කෞතුකාගාරය
- කියෝතෝ දුම්රියපොළ ගොඩනැගිල්ල
- කියෝතෝ මින්මැදුර

KCG අවට ප්‍රදේශය කමොගවා සරසවිය

කියෝතෝහි විශාලතම උත්සව තුනෙන් එකක් වන අඔයි උත්සවය සමග සම්බන්ධ ෂිමගොමෝ සිද්ධස්ථානය, සහ කියෝතෝහි රජ මාලිගය සරසවිය අසල පිහිටා ඇත. මෙය ස්වභාව ධර්මයෙන් පොහොසත් ප්‍රදේශයකි.

ස්ථානය

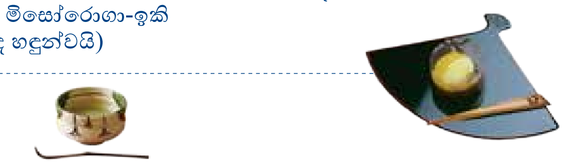
- ෂිමොගාමො විහාරය
- කියෝතෝ හි අධිරාජ්‍ය මාලිගය
- කියෝතෝ නගරයේ ඓතිහාසික කෞතුකාගාරය
- ටඩාසු නො මොරි (විහාර වනය)

KCG අවට ප්‍රදේශය රකුහොකු සරසවිය

කිතාඔජි උමං දුම්රිය ස්ථානයෙන් හා රකුහොකු සරසවිය අසල බස්රථ පර්යන්තයේ සිට කියෝතෝ නගරය සහ කියොතෝ දුම්රිය ස්ථානයේ සිට උමං මාර්ගයෙන් සහ නගර බසයෙන් රකුහොකු ප්‍රදේශයට යන්න පහසුය. නවීන ගොඩනැඟිලි වලින් පෙළගැසුණු කිතයමා වීදියට කමිගමෝ සිද්ධස්ථානය ආසන්න වන අතර උද්භිද උද්‍යානය, මිදොරොග-ඉකෙ විල සහ කමෝ ගඟෙහි අපට විනෝද විය හැක.

ස්ථානය

- කමිමමෝ සිද්ධස්ථානය
- මිදොරොගා-ඉකි විල (එමෙන්ම මිසෝරොගා-ඉකි විල ලෙසද හඳුන්වයි)
- කියොතෝ උද්භිද උද්‍යානය
- කිතායාමා වීදිය



කියෝතෝ ප්‍රධාන පාසලේ KCGI හයකුමන්බෙන් සරසවිය අවට ප්‍රදේශය

මෙම ප්‍රදේශයේ මුරොමචි සංස්කෘතිය නියෝජනය වන ගින්කකුජි විහාරය, ජිදයි මත්සුරි සමග සම්බන්ධ (කියෝතෝහි විශාලතම උත්සවය අතරින් එකක්) හෙයිඅන් ජින්ගු සිද්ධස්ථානය, සකුරා මල් පිපෙන ගස් සඳහා ප්‍රසිද්ධ ටෙත්සු ගකුනෝ මිචි, ජපානයේ දෙවැනි පැරණිතම සත්වෝද්‍යානය වන කියොතෝ සිටි සත්වෝද්‍යානය, සහ කියෝතෝ සිටි කෞතුකාගාරය (තවත් බොහෝ ස්ථාන අතර). මෙම ජපන් සංස්කෘතිය හා ඉතිහාසය සමඟ සම්බන්ධ වීම පහසුය!

ස්ථානය

- ජින්කාකුජි
- ටෙට්සුගාකු-නො-මිචි (දාර්ශනිකයින්ගේ පාගමන)
- නන්සෙන්ජි පන්සල
- කියෝතෝ නගරයේ කියොසෙරා කලා කෞතුකාගාරය
- කියෝතෝ නගරය සත්තුවත්ත
- හෙයියන් ජින්ගු විහාරය
- ඊකන්ඩු සෙන්රින්-ජි
- චියොන්ජි පන්සල
- නූතන කලාව පිළිබඳ ජාතික කෞතුකාගාරය

kcg.edu අධ්‍යාපන ජාලය

කියෝතෝ කොම්පියුටර් ගකුයින් අනෙකුත් KCG සමූහ අධ්‍යාපන ආයතන සමග සමීප ජාලයක් නිර්මාණය කරමින් රාජ්‍ය හා විදේශීය විශ්ව විද්‍යාල සමඟ සහයෝගයෙන් කටයුතු කරමින්, ගෝලීය අධ්‍යාපන ආයතනයක් මෙන්ම තොරතුරු තාක්ෂණ අධ්‍යාපනය පිළිබඳ ප්‍රමුඛයා ලෙසද ලෝක මට්ටමේ ඉහල මට්ටමේ තොරතුරු තාක්ෂණ අධ්‍යන සාක්ෂාත් කර ගැනීම අරමුණු කරයි.

KCGI යනු 2004 දී පිහිටුවන ලද ජපානයේ ප්‍රථම වරට ඒ වෙනුවෙන්ම (ශාස්ත්‍රපති උපාධි පිරිනැමීම) කැපවූ තොරතුරු තාක්ෂණ වෘත්තීය උපාධි පාසලයි. KCGI හි සිසුන් සමාජයේ සහ ලෝක වේදිකාවේ ප්‍රමුඛ කාර්යභාරයක් ඉටු කිරීමේ අරමුණින් තොරතුරු තාක්ෂණය, කළමනාකරණය සහ ව්‍යවහාරික ක්ෂේත්‍රයන් හි උසස් දැනුම හා කුසලතා ලබා ගනු ලබයි. KCGI හි අධ්‍යාපනය අවසන් කිරීමෙන් පසු සිසුහු තොරතුරු තාක්ෂණ ව්‍යවහාරික ක්ෂේත්‍රයන්හි ජපානයේ ඉහළම ශාස්ත්‍රීය උපාධිය වන තොරතුරු තාක්ෂණ විද්‍යාව පිළිබඳ ශාස්ත්‍රපති (වෘත්තීය උපාධිය) ලබා ගනියි.

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

රොචෙස්ටර් තාක්ෂණික ආයතනය යනු 1829 දී ආරම්භ කරන ලද ඉංජිනේරු විශ්ව විද්‍යාලයක් වන අතර තොරතුරු තාක්ෂණ පාඨමාලා පිහිටුවීමට (1991) එක්සත් ජනපදයේ පළමු විශ්ව විද්‍යාල වලින් එකක් ලෙස ප්‍රසිද්ධය. පරිගණක චිත්‍රක, ක්‍රීඩා සහ තොරතුරු තාක්ෂණ යන ක්ෂේත්‍රවල එක්සත් ජනපදය තුළ ඉහළම ප්‍රතිඵල පෙන්වීම පිළිබඳ අපි සාඩම්බර වන්නෙමු. රොචෙස්ටර් තාක්ෂණික ආයතනය 1996 දී කියෝතෝ කොම්පියුටර් ගකුයින් සමග සහෝදර පාසල් ගිවිසුමකට එළඹී ඇත.

RIT
රොචෙස්ටර් තාක්ෂණ ආයතනය
Rochester Institute of Technology

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin Automobile School
KCGM

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin
KCG

කියෝතෝ කොම්පියුටර් ගකුයින් ඔටෝ මොබයිල් පාසල ඊළඟ පරම්පරාව සඳහා වූ රථවාහන තාක්ෂණයට අදාළ තොරතුරු තාක්ෂණය හා ජාලකරණය පිළිබඳ දැනුම සහ උසස් තාක්ෂණික ක්‍රම සමඟින් රථවාහන යාන්ත්‍රික ක්‍රම පෝෂණය කරයි.

kcg.edu
Kyoto Japanese Language Training Center
KJLTC

කියෝතෝ ජපන් භාෂා පුහුණු මධ්‍යස්ථානයේ, ජපන් භාෂා අධ්‍යාපන පහසුකම අධිකරණ අමාත්‍ය විසින් අනුමත කර ඇති අතර, තම රට තුල අධ්‍යාපන, සංස්කෘතික, ක්‍රීඩා, විද්‍යා හා තාක්ෂණ අමාත්‍යයංශ යටතේ වසර 12 ක පාසල් අධ්‍යාපනයක් නොලැබූ සිසුන් සඳහා වූ ජපන් භාෂා ආයතනයක් ලෙස නම් කර ඇත.

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin - U.S.A.
නිව් යෝර්ක් කාර්යාලය

KCG සමූහයේ විදේශ මෙහෙයුම් සඳහා පදනම ලෙස, නිව් යෝර්ක් කාර්යාලය නිව් යෝර්ක් ලෝක වෙළඳ මධ්‍යස්ථානය තුල 2000දී පිහිටුවන ලදී. සැප්තැම්බර් 11 දින ඇමරිකා එක්සත් ජනපදය හදිසි ත්‍රස්ත ප්‍රහාරවලින් පීඩාවට පත් වුවත්, දැන් නිව් යෝර්ක් කාර්යාලය රොක්ෆෙලර් මධ්‍යස්ථානයේ පිහිටා ඇති අතර එහි කටයුතු නැවත ආරම්භ කර ඇත.

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin - China
බීජිං කාර්යාලය
ඩාලියන් කාර්යාලය
ෂැංහයි කාර්යාලය

චීනයේ විශ්ව විද්‍යාල සමඟ හුවමාරු කර ගැනීමේ පදනමක් ලෙස කේ.සී.ජී. බීජිං කාර්යාලය 2002 දී බීජිං හි චීන ජාතික පුස්තකාලය තුළ ස්ථාපිත කරන ලද අතර කේ.සී.ජී. විසින් එය සමග සබඳතා ශක්තිමත් කරගනිමින් සිටී.කේ.සී.ජී. විසින් 2008 දී කේ.සී.ජී. ඩේලියන් කාර්යාලය සහ 2018 දී KCG ෂැංහයි කාර්යාලය විවෘත කළ අතර එමඟින් චීන විශ්ව විද්‍යාල සඳහා තොරතුරු තාක්ෂණ අධ්‍යාපනික සහාය ලබා දෙයි.

සරසවිය

කියෝතෝ එකිමඑ සරසවිය

කියෝතෝ එකිමඑ සරසවිය ශිෂ්‍ය ජීවිතය සඳහා ඉතා සුදුසු ස්ථානයකි. කියෝතෝ දුම්රිය ස්ථානයට බටහිර දෙසින් මිනිත්තු හතක් ඇවිදන් ගොස් ලඟා විය හැකි මෙම ස්ථානය ගමනාගමනයට ඇදහිය නොහැකි තරම් පහසුය. අවන්හල්, ප්‍රධාන සාප්පු මධ්‍යස්ථාන සහ දෙපාර්තමේන්තු වෙළඳසැල් ඇතුළු සිල්ලර පහසුකම් රාශියක් ඒ අසල සංයුක්තව ලෙස පවතී.

ප්‍රධාන ගොඩනැගිල්ල

කියෝතෝ දුම්රිය ස්ථානයට බටහිර දෙසින් පිහිටි මෙම සුදු පැහැති බිත්ති සහිත ගොඩනැගිල්ල පිහිටා තිබේ. එය සරසවියේ ඇති වඩාත්ම වමත්කාරජනක ගොඩනැගිල්ලයි.

ඇනෙක්සිය/ කුඩා නිවස

සූර්යාලෝකයෙන් ආලෝකමත්ව ඇති, විවෘත පිටස්තර ස්වරූපයෙන් හඳුනාගත හැකි ඇනෙක්ස් තුල විද්‍යුත් ඉගෙනුම් චිත්‍රාගාරයක් මෙන්ම මෝටර් රථ පාලන පාඨමාලාවේ භාවිතා වන මෝටර් රථ සහ යතුරුපැදි පාලන පුහුණුවීම් සඳහා ඉඩකඩ ද ඇත. කියෝතෝ එකිමඑ සරසවියේ ප්‍රධාන ගොඩනැගිල්ල සහ ඇනෙක්සිය එක්ව ගත් කල මධ්‍යම කියෝතෝ හි ප්‍රමුඛ පෙළේ තොරතුරු තාක්ෂණ අධ්‍යාපනය සඳහා ඇති විශාලතම මධ්‍යස්ථානය එය වේ.

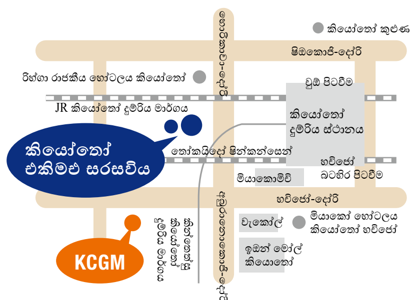
රකුහෝකු සරසවිය — කාර්මික විද්‍යාලය

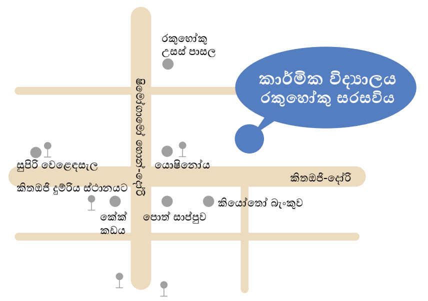
දීර්ඝතම සම්ප්‍රදාය සහිත KCGI සරසවිය ලෙස රකුහෝකු සරසවිය විසින් උපාධිධාරීන් බොහෝ දෙනෙකු රැකියා ලෝකයට යවා ඇත. ෂිමෝගාමෝ දිස්ත්‍රික්කයේ නිහඬ පරිසරයක පිහිටා ඇති රකුහෝකු සරසවිය අධ්‍යයන කටයුතුවල නියැලීමට කැමති අයට ඉතා යෝග්‍ය පරිසරයක් සපයයි.

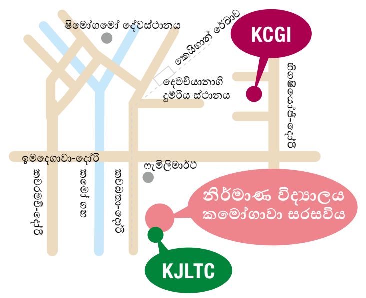
කමෝගාවා සරසවිය — නිර්මාණ විද්‍යාලය

කමොගාවා ගං ඉවුරේ විපුල හිරු එළිය සහ මෘදු සුළඟින් පිරී ඇති කමෝගාවා මණ්ඩපය යනු ප්‍රගතිශීලී තරුණ නිර්මාණකරුවන් සහ අනෙකුත් නිර්මාණශීලී පුද්ගලයින් ආකර්ෂණය කර ගන්නා නිදහස් ඩිජිටල්-කලා පාසලකි. අසල ගලා බසින කමොගාවා ගඟ සහ එහි නිල්වන් ගං ඉවුර සිසුන් හට පරිකල්පනයට අනුබල දෙන සන්සුන් වාතාවරණයක් ලබා දෙයි.

සියලුම සරසවි ගොඩනැගිලි ෂටල් බස් රථ මගින් සම්බන්ධ කර ඇත.
සියලුම සරසවි ගොඩනැගිලි සම්බන්ධ කර ඇත්තේ නොමිලේ වෙන් වූ ෂටල්-බස් සේවාවක් මගිනි.
ෂටල් බස් රථය මගින් සංක්‍රමණය වීමෙන් සිසුන්ට වෙනත් ගොඩනැගිලිවල පන්තිවලට සහභාගී විය හැකිය.







කියෝතෝ ප්‍රාන්තය විසින් සහතික කරන ලදි වෘත්තීය පාසල (තාක්ෂණික වැඩසටහන)

කියෝතෝ කොම්පියුටර් ගකුයින් (KCG)

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

කාර්මික විද්‍යාලය රකුහෝකු සරසවිය
17 ෂිමෝගාමෝ-හොන්මාචි, සකොයා-කු, කියෝතෝ-ෂි,
කියෝතෝ 606-0862

- එම්බෙඩඩ් පද්ධති වැඩසටහන (අවුරුදු 4)
- පරිගණක ඉංජිනේරු විද්‍යා වැඩසටහන (අවුරුදු 3)
- පරිගණක ඉංජිනේරු විද්‍යා මූලික වැඩසටහන (අවුරුදු 2)

නිර්මාණ විද්‍යාලය කමෝගාවා සරසවිය
11 තනාකාෂිමොයනාගි-චෝ, සකොයා-කු, කියෝතෝ-ෂි,
කියෝතෝ 606-8204

- කලා සහ නිර්මාණ තොරතුරු විද්‍යා වැඩසටහන (අවුරුදු 4)
- උසස් කලා සහ නිර්මාණ වැඩසටහන (අවුරුදු 3)
- කලා සහ නිර්මාණ වැඩසටහන (අවුරුදු 2)

කියෝතෝ එකිමඑ සරසවිය
10-5 නිෂිකුජෝ, තෙරනොමාඑ-චෝ, මිනාමි-කු, කියොතෝ-ෂි,
කියෝතෝ 601-8407

- ව්‍යාපාර සහ කළමනාකරණ තොරතුරු විද්‍යා වැඩසටහන (අවුරුදු 4)
- පරිගණක විද්‍යා වැඩසටහන (අවුරුදු 4)
- උසස් ඩිජිටල් ක්‍රීඩා සහ විනෝදාත්මක ක්‍රියා වැඩසටහන (අවුරුදු 4)
- මැන්ගා සහ ඇනිමේ වැඩසටහන (අවුරුදු 3)
- ව්‍යවහාරික තොරතුරු විද්‍යා වැඩසටහන (අවුරුදු 3)
- මල්ටිමීඩියා පරිගණක වැඩසටහන (අවුරුදු 3)
- පරිගණක ජාලකරණ වැඩසටහන (අවුරුදු 3)
- ඩිජිටල් ක්‍රීඩා සංවර්ධන වැඩසටහන (අවුරුදු 3)
- ව්‍යාපාරික තොරතුරු තාක්ෂණ වැඩසටහන (අවුරුදු 2)
- වෛද්‍ය කාර්යාල පරිපාලන වැඩසටහන (අවුරුදු 2)
- තොරතුරු පිරිසැකසුම් වැඩසටහන (අවුරුදු 2)
- ඩිජිටල් ක්‍රීඩා සංවර්ධන පදනම් වැඩසටහන (අවුරුදු 2)
- තොරතුරු සහ සන්නිවේදන පාඨමාලාව (අවුරුදු 1ක / අවුරුදු 2ක රාත්‍රී පාඨමාලාව)
- ජාත්‍යන්තර ව්‍යවහාරික තොරතුරු විද්‍යා වැඩසටහන (වසර 4ක මාර්ගගත පාඨමාලාව)

කියෝතෝ කොම්පියුටර් ගකුයින් ඔටෝ මොබයිල් පාසල (KCGM)
73 තොජිහිගාෂි-මොන්සෙන්චෝ, මිනාමි-කු, කියෝතෝ-ෂි,
කියෝතෝ 601-8428
https://kyoto-jidousha.ac.jp/
- මෝටර් රථ නඩත්තු ඉංජිනේරු වැඩසටහන

කියෝතෝ ජපන් භාෂා පුහුණු මධ්‍යස්ථානය (KJLTC)
11 තනාකාෂිමොයනාගි-චෝ, සකොයා-කු, කියෝතෝ-ෂි,
කියෝතෝ 606-8204
https://www.kjltc.jp/

කියෝතෝ තොරතුරු විද්‍යා උපාධි අධ්‍යයන විද්‍යාලය (KCGI)
ව්‍යවහාරික තොරතුරු විද්‍යා තාක්ෂණය පිළිබඳ උපාධි පාසල
වෙබ් ව්‍යාපාර තාක්‍ෂණය පිළිබඳ විශේෂීකරණය
7 තනකාමොන්සෙන්-චෝ, සාකොයා-කු, කියෝතෝ-ෂි,
කියෝතෝ 606-8225
https://www.kcg.edu/