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

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

Maombi: Kitengo cha Uandikishaji
Kyoto Computer Gakuin
10-5, Nishikujoteranomae-cho, Minami-ku,
Kyoto-shi, Kyoto 601-8407 Japan
Simu: 075-681-6334 (+81-75-681-6334 nje ya Japani)
Faksi: 075-671-1382 (+81-75-671-1382 nje ya Japani)

Nchini Japani 0120-829-628

スワヒリ語 202501

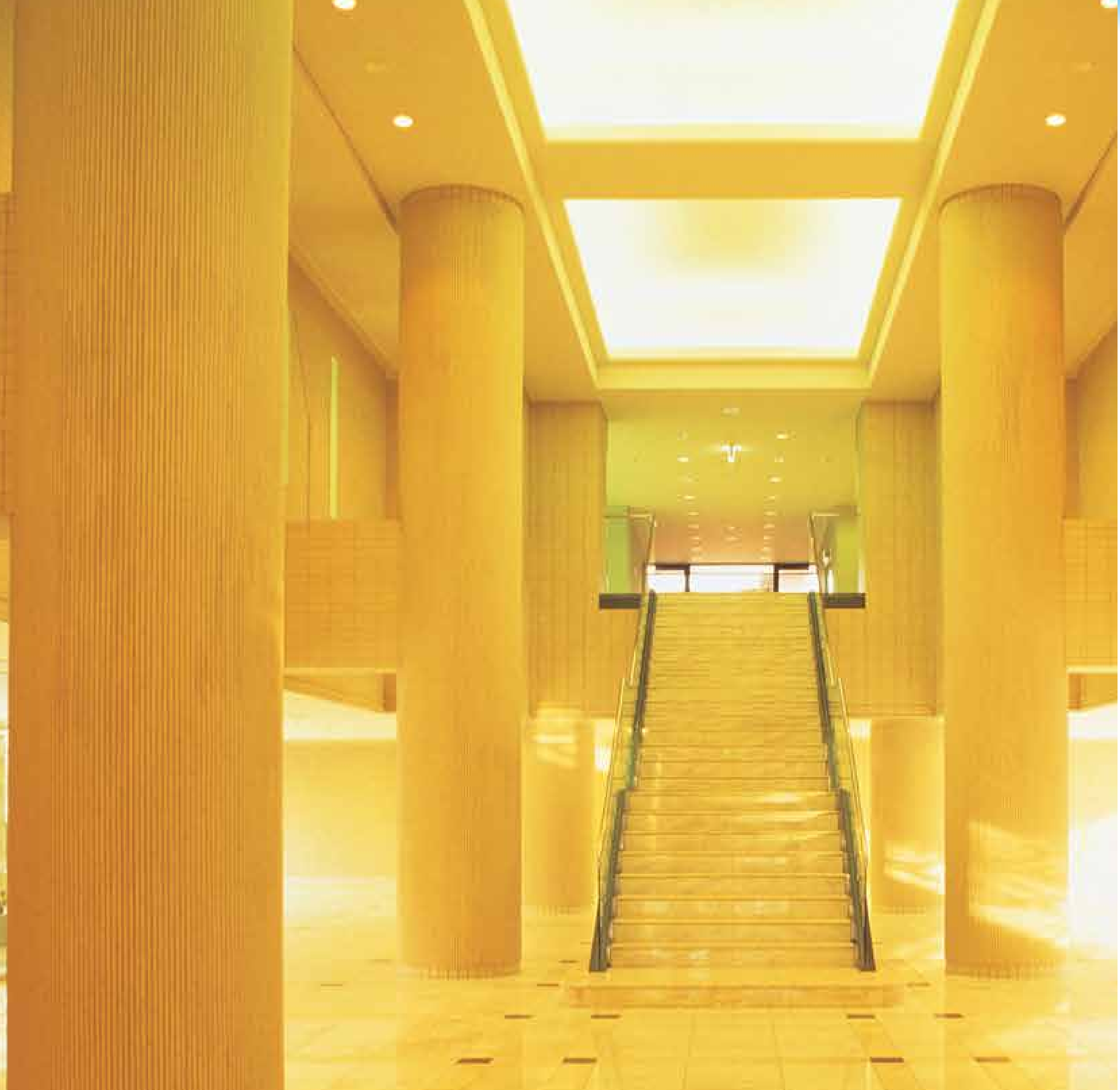
kcg.edu

KCG: Kyoto Computer Gakuin

Programu za Elimu

Chuo cha kwanza cha elimu ya kompyuta cha Japani 京都コンピュータ学院

Chuo cha Kompyuta cha Kyoto



Ilianzishwa mnamo 1963   Mtaala wa siku nzima ulianzishwa mwaka 1969

Kyoto Computer Gakuin (KCG) ni taasisi ya kwanza ya elimu ya kompyuta ya Japani.

- Kutoa elimu ya kiwango cha juu inayosisitiza vigezo vya elimu ya teknolojia ya kompyuta na nadharia zake.
- Kutoa elimu inayoambatana na maendeleo ya teknolojia za kompyuta
- Kukuza uwezo wa ubunifu katika teknolojia za kompyuta
- Kuanzisha mtazamo mpana wa jamii ya inayotegemea taarifa
- Kukuza vigezo vyote viwili vya ufahamivu na unyeti

Mila na Matokeo

Mwanzilishi na Rais

Yasuko Hasegawa

Shahada ya Kwanza ya Sayansi katika Fizikia na Astronomi,
Kivito cha Sayansi, Chuo Kikuu cha Kyoto (Mwanamke wa kwanza)
Kukamilisha Kozi ya Daktari wa Sayansi, Chuo Kikuu cha Kyoto
Ya kwanza kutumia kompyuta kwa utafiti wa astrofizikia
Mwanasayansi anayezuru kutoka Chuo Kikuu cha Jimbo la Pennsylvania, Marekani
Imetuzwa na Wizara ya Elimu na wizara zingine kama hizo, za Uthai, Ghana, Srilanka, Peru na nchi zingine.
Imetuzwa na Zawadi Maalum ya Ushirikiano wa Kimataifa kutoka Muungano wa Mawasiliano ya Simu wa Kimataifa mnamo 2006
Ushahuda kutoka Jamii ya Uchakataji wa Taarifa ya Japani mnamo 2011

Kyoto Computer Gakuin (KCG) ilianzishwa mwaka 1963, na kuwa ni taasisi ya kwanza ya elimu ya kompyuta ya Japani. Tangu wakati huo, KCG imetoa mchango mara kwa mara wa juu katika kila enzi.

Ari ya Mwanzilishi wa Kyoto Computer Gakuin

Kyoto Computer Gakuin (KCG) ilianzishwa mwaka 1963, katika kipindi cha nuru ya mapinduzi ya kompyuta ya Japani, kutokana na shauku kubwa ya kuunda enzi mpya. Kama taasisi ya kwanza ya Japani iliyojitolea ya elimu ya kompyuta, KCG kilianzishwa na kikundi kutoka Shule (sasa Idara) ya Fizikia na Astronomia, Shule ya Wahitimu wa Sayansi, Chuo Kikuu cha Kyoto. Katika siku hizo, kozi za sayansi za kompyuta hazikujulikana katika vyuo vikuu vya Kijapani. Shule hiyo mpya ilijiwekea dhamira ya "kukuza wahandisi wa uchakataji wa habari waliojazwa na ubunifu ili kukidhi mahitaji ya enzi hiyo."

Kuanzia miaka ya 1970 hadi mwanzoni mwa miaka ya 1980, KCG ilianzisha matoleo ya kompyuta za ukubwa wa kati na wa kiwango kikubwa, maendeleo ya juu katika kompyuta wakati huo, na kuzifanya zipatikane kwa urahisi kwa wanafunzi kwa madhumuni ya mafunzo. Katika siku hizo, ilikuwa jambo lisilosikika kwa shule kuwapa wanafunzi uwezo wa kompyuta kwa kiwango kama hicho kwa madhumuni ya mafunzo, na sera hiyo ikawa kitu cha wivu katika vyuo vikuu vingine. Ingawa jengo la shule lilikuwa zaidi ya kambi, KCG ilionyesha kuwa ilikuwa mwaminifu kwa falsafa yake ya elimu ya kuwapa wanafunzi mazingira ya juu zaidi ya kielimu yanayopatikana katika kila enzi. Leo KCG inaendelea kushikilia ari ya kuanzishwa kwa msingi wake. Mnamo 2004, shule hiyo ilifungua Chuo cha Masomo ya Sayansi za Kompyuta cha Kyoto (KCGI), shule ya kwanza ya wahitimu nchini Japani inayojishughulisha na IT.

Hadi sasa, KCG imezalisha takriban wahitimu 50,000. Wahitimu hawa, wakiwa wamejawa na ari ya uanzishwaji waliyoikuza katika KCG, wanaendelea kukabiliana na changamoto mpya kote ulimwenguni. KCG inajivunia katika miaka yake zaidi ya 60 ya urithi wa mila na matokeo. Sasa kazi ya kujenga mustakabali ni juu yako.

Mkuu wa Kampasi ya Kyoto Ekimae

Yoichi Terashita

Amehitimu kutoka Kitivo cha Sayansi, Chuo Kikuu cha Kyoto. Alisoma Marekani kama mwanazuoni wa Fulbright. Alipata Shahada ya Uzamili wa Sayansina Shahada ya Uzamivu kutoka Chuo Kikuu cha Iowa, akibobea katika Astronomia ya Maumbo. Mkufunzi katika Chuo Kikuu cha Iowa. Nafasi zilizofuatana kama mtafiti katika Chuo Kikuu cha Jimbo la Pennsylvania. Profesa Emeritus, Chuo cha Teknolojia cha Kanazawa. Mtaalamu wa zamani wa muda katika sayansi za kompyuta pamoja na Shirika la Maendeleo la Kimataifa la Japani (JICA). Mkuu wa chuo wa zamani, Kampasi ya Rakuhoku, KCG. Kwa sasa anahudumu kwa wakati mmoja kama Makamu Mkuu wa KCGI, na jukumu la kozi katika eneo la kanzidata.

KCG ni taasisi ya elimu ya kina katika uwanja wa IT. Mtaala wa Tehama tunaotoa unashughulikia kila nyanja ya Tehama inayohitajika na jamii: kuanzia nadharia ya Tehama hadi kutumia Tehama, kutoka maunzi hadi programu na kutoka Tehama kama teknolojia hadi IT kama utamaduni. Kitivo chetu cha wataalamu wa Tehama waliobobea sana kina vifaa vya hivi karibuni vya mafunzo ya vitendo, ili kutekeleza mtaala huu kwa ufanisi mkubwa.

Natumai ndoto zako zitatimia katika shule hii.

Mkuu wa Kampasi ya Kamogawa

Shozo Naito

Shahada ya Uhandisi, Chuo Kikuu cha Kyoto. Alihitimu shahada ya uzamili katika Chuo Kikuu cha Kyoto na akibobea katika uhandisi wa hesabu. Shahada ya Uzamili wa Uhandisi. Afisa mkuu wa zamani wa utafiti, Maabara ya Jukwaa la Usambazaji wa Habari, Shirika la Ujumbe wa Maandishi na Simu la Nippon (NTT). Katibu wa zamani, Kamati ya Utafiti wa Mtandao, Taasisi ya Elektroniki, Wahandisi wa Habari na Mawasiliano wa Japani (IEICE). Mshauri wa zamani na profesa, Shirika la Usalama wa Habari la Korea (KISA). Profesa, KCGI.

Hakuna swali akilini mwangu kwamba Tehama itaendelea kusonga mbele na hitaji la jamii kwa wataalamu wa Tehama (wahandisi) litakua kwa kasi na kuvuka. Katika uwanja wa Tehama, ambapo teknolojia mpya huendelea kuibuka kwa mfululizo wa haraka, kusasisha maarifa ya mtu ni muhimu. Kwa sababu hii watu wenye kiu ya kujifunza wanahitajika sana.

Ni matumaini yangu kwamba, kupitia masomo yako na maisha ya mwanafunzi katika KCG, utapata nguvu utakazohitaji kuchukua udhibiti wa enzi mpya. Sisi, kitivo, tutakuunga mkono katika juhudi zako, kwa hivyo ninakusihi ufanye kiwango chako bora.

Mkuu wa Kampasi ya Rakuhoku

Hong Seung Ko

Shahada ya Uhandisi, Chuo Kikuu cha Dongguk, Korea Kusini. Alihitimu shahada ya uzamivu (akibobea uhandisi wa namba), shahada ya uzamivu wa uhandisi, Chuo Kikuu cha Kyoto. Afisa Mkuu wa Habari wa zamani (CIO), Ofisi ya Mipango ya Kimkakati, Idara ya Mikakati ya Habari, Samsung Electronics Co., Ltd., Korea Kusini. Rais na Afisa Mtendaji Mkuu wa zamani (CEO), Harmony Navigation Co., Ltd. Mshauri wa zamani na profesa, KISA. Rais, Jamii ya Sayansi za Kompyuta Tumizi ya Nippon (NAIS). Mjumbe wa Kamati Maalumu, Jamii ya CALS/EC, Korea Kusini. Mshauri wa zamani, Jimbo Maalumu Linalojitawala la Jeju. Mjumbe, Kamati ya Ushauri ya Kukuza Hakimiliki ya Jeju. Mjumbe wa Kwanza wa Muda Wote, Chama cha Utafiti cha EC cha Korea. Profesa, KCGI.

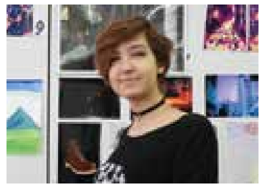
KCG ni jukwaa la kujifunza Tehama inayohitajika na jamii katika kila nyanja. Tunatumia nguvu zetu zote kuwapa wanafunzi msingi thabiti wa Tehama. Lakini zaidi ya hayo, tunajitahidi kukuza watu wenye uwezo ambao wanaweza kutekeleza majukumu muhimu katika teknolojia inayohusiana na sayansi ya data na katika mazingira mbalimbali ya biashara.

Kwa kuendelea, KCG imedhamiria kuchangia kikamilifu katika kuendeleza watu ambao watakuwa muhimu kwa ukuaji endelevu wa makampuni katika nyanja zinazobadilika haraka kama vile sayansi ya data, Akili Bandia na Mapinduzi ya Nne ya Viwanda.

Sifa Muhimu za KCG

Wahitimu wetu ni ncha ya mkuki! Ukiwa na kozi 20 katika idara tano, unaweza kujifunza kwa kina kwa utoshelevu wa moyo wako.

Wanafunzi wengi wa ng'ambo kutoka nchi nyingi husoma KCG!



- **Taasisi ya kwanza iliyodhamiria kujifunza kompyuta iliyoanzishwa nchini Japani.**
- **Historia ya zaidi ya miongo sita, iliyo na wahitimu zaidi ya 50,000.**
- **Ukiwa na kozi 20 katika idara tano, unaweza kusoma karibu nyanja yoyote ya Tehama.**
- **Kusoma huko Kyoto, mji mkuu wa kale wa Japani na jiji la wanafunzi, hakuzidiwi.**
- **Vifaa vya kisasa hutengeneza mazingira bora ya kujifunzia.**
- **Mkao wa kina wa kukubalika unakaribisha wanafunzi wengi kutoka kote ulimwenguni.**
- **Ushirikiano na zaidi ya taasisi 100 za elimu duniani kote.**
- **Kozi maalum kwa wanafunzi wa ng'ambo hutoa fursa za kujifunza Kijapani.**
- **Programu nyingi zinapatikana kwa wanafunzi wa ng'ambo kwa msamaha na kupunguzwa kwa ada na gharama zingine.**
- **Wafanyakazi wa msaada maalumu hurahisisha maisha ya masomo na ya kila siku ya wanafunzi wa ng'ambo.**
- **KCG hupanga malazi.**
- **Programu mbalimbali za ufadhili isipokuwa KCG pekee.**
- **Wanafunzi wa kubadilishana wanaweza kufahamiana kupitia ratiba kamili ya mikutano ya kubadilishana na mikusanyiko isiyo rasmi.**
- **Msaada wa kina wa kutafuta kazi, na rekodi isiyoshindwa.**
- **Wanafunzi wengi wa ng'ambo wanaendelea hadi katika taasisi yetu tanzu, KCGI, kusomea Tehama na usimamizi.**
- **Wanafunzi wanaovutiwa wanaweza kuhudhuria taasisi yetu tanzu, Chuo cha Mafunzo ya Lugha ya Kijapani cha Kyoto, ili kusoma Kijapani kabla ya kuingia.**

Elimu katika KCG

Elimu katika KCG inatoa vipengele vya kipekee ambavyo huwezi kupata katika shule zingine. Badala ya kufuata mtindo wa kawaida wa uhamishaji wa maarifa wa njia moja kutoka kwa mwalimu hadi kwa mwanafunzi, KCG inaheshimu upekee binafsi wa kila mwanafunzi, ikijibu kwa kina maombi ya mtu binafsi kupitia majaribio ya mara kwa mara na kurekebisha mbinu za elimu na kwa kuandaa vifaa vya kisasa vya elimu. KCG inawaunga mkono wanafunzi wenye nia katika kutekeleza ndoto zao kwa kiwango kikubwa zaidi.

◆ Mtaala wa Vitendo wenye Ukuzaji Bora Tabia

Masomo yanayounganishwa moja kwa moja na ulimwengu halisi, yakiongozwa na viongozi katika kila nyanja, yanakuza watu wenye uwezo wa kweli

■ Watu Wanaoweza Kufanya Majukumu Amilifu kwa Siku zijazo

Kuwa na jukumu amilifu katika jamii kunahitaji mengi zaidi ya kupata tu muunganiko wa mbinu na maarifa. Inahitaji uwezo wa kweli wa kutumia mafunzo hayo kwa ufanisi na kuhusisha matatizo ya ulimwengu halisi. Katika KCG, tunatoa mtaala wa eneo la masomo, mafunzo ya vitendo ambayo yanaakisi mahitaji ya ulimwengu wa viwanda, kuwapa wahitimu mwanzo wanaohitaji kwa ajira zao za baadaye.

Wahadhiri wetu ni wataalamu wakuu walio na uzoefu wa ushirika wa vitendo, ikijumuisha watengenezaji wakuu wa vifaa vya kielektroniki na nyumba za programu za mchezo. Kulingana na uzoefu huu wa ulimwengu halisi, wakufunzi hawa hutoa elimu ya vitendo inayolingana na mahitaji ya ulimwengu wa sasa wa biashara. Wahadhiri wengi pia ni washiriki wa kitivo cha KCGI, shule ya kwanza ya Japani iliyolenga wahitimu wa kitaaluma kwa ajili ya kukuza wataalamu wa Tehama.

■ Kusoma Kulingana na Malengo na Ndoto Zako Mwenyewe

Katika KCG, tunatumia mfumo wa kuchagua wenye mtaala mzuri ambao unaweza kuchagua hasa kozi za mahitaji yako. Kwa njia hii unaweza kusoma masomo yaliyolengwa kwa kuvutiwa kwako mwenyewe na uzoefu. Unaweza hata kusoma kozi nyingi kuliko vitengo unavyohitaji kuhitimu, ikijumuisha kozi katika vitivo na idara tofauti, kupanua wigo wa uchunguzi wako wa kitaaluma.

Mtaala hukuongoza hatua kwa hatua kutoka hatua ya msingi hadi mbinu na maarifa ya hali ya juu, hivyo hata wageni wa kompyuta wanaweza kusoma kwa kujiamini.

◆ Kuza Uwezo Kamili Kupitia Utafiti wa Mradi

Muundo wa semina hujenga ujuzi wako wa kiufundi na ujuzi wa kutafuta kazi kwa wakati mmoja

Katika muundo wa semina hiyo, wanafunzi husoma masomo ya mradi katika kila mwaka wa masomo. Kwa njia hii ujuzi na maarifa yanayopatikana katika kila kozi yanakamilishana na kuimarishana, yakikuza seti ya ujuzi iliyokamilika inayoweza kutumiwa kwa urahisi. Badala ya kutafiti tu tatizo, wanafunzi hufanya kazi katika vikundi, kuweka malengo, kupanga, kusanifu, kubuni na hatimaye kuwasilisha, kuunda kazi kwa kiwango cha kutamani na kwa viwango vya juu vya ubora.

Uwezo wa kiufundi ni muhimu katika ulimwengu wa sasa wa biashara lakini haitoshi. Wataalamu wa kisasa wanahitaji ujuzi katika kazi ya pamoja, uongozi, mawasiliano kati ya watu, usimamizi wa muda na uwasilishaji, miongoni mwa mambo mengine. Kwa kutoa uzoefu unaorudiwa na kazi ya kikundi, masomo ya mradi huwawezesha wanafunzi kupata seti hizi za ujuzi kwa asili. Dhamira zilizowekwa kwa ajili ya miradi zinaendelea kwa shida kutoka mwaka wa masomo mmoja hadi mwingine, kuanzia kazi za msingi na kuendeleza shughuli za kisasa zaidi, ili wakati unapohitimu uhisi upana na kina cha uwezo wa vitendo uliopata. Utafiti wa mradi katika mwaka wako wa kuhitimu ni hitimisho la masomo yako kwa hatua hiyo, ikijumuisha tasnifu yako ya kuhitimu.

Kazi bora zilizoundwa katika utafiti wa mradi zinatangazwa na kuheshimiwa katika Tuzo za KCG za Uwasilishaji wa Miradi ya Wanafunzi, zinazofanyika kila Februari.

◆ Elimu kamili ya mtandaoniili kukidhi matamanio ya wanafunzi

Jifunze kwa kasi yako mwenyewe, hakuna vikwazo vya mahali na muda

■ Studio za Kisasa za elimu ya mtandaoni

Jengo dogo la Kampasi ya Kyoto Ekimae limewekewa studio ya utangazaji ya elimu ya mtandaoni iliyo na vifaa vya kisasa, ikijumuisha mfumo wa mihadhara ya mbali kwa maudhui ya moja kwa moja na mfumo wa kurekodi mihadhara kwa maudhui yaliyorekodiwa mapema. Kwa kutumia studio hii ya ujifunzaji wa mtandaoni kama msingi, KCG huwawezesha waalimu kuzalisha na kusambaza maudhui ya hivi punde ya elimu ya mtandaoni yenye ubora wa utangazaji. Mfumo huo pia unawahakikishia wanafunzi kupata fursa mbalimbali za kujifunza.

■ Msaada wa Saa 24 kupitia KING-LMS, Mfumo wa Usimamizi wa Masomo wa Kisasa

Katika ulimwengu wa sasa wa ufikiaji wa mtandao ulioenea, ni rahisi kupata habari kutoka kote ulimwenguni papo hapo na kwamba tunachukulia uwezo huu kuwa wa kawaida. Kwa kutarajia maendeleo haya, KCG ilikuwa mojawapo ya taasisi za kwanza za elimu nchini Japani kutekeleza mfumo wa kipekee wa usimamizi wa mafunzo (LMS).

Kwa kutumia mfumo huu, wanafunzi wanaweza kusoma maudhui wanayotamani kwa uhuru na kwa urahisi, popote pale na wakati wowote, kwa kutumia Kompyuta au simu janja.

Kujifunza na KING-LMS	
	● Wanafunzi wanaweza kuufikia kutoka ukurasa wao wa kibinafsi hadi nyenzo dijitali za darasani. Utawawezesha wanafunzi kusoma wakati wowote kupitia Wavuti wakiwa shuleni na maeneo mengine. ● Huwezesha wanafunzi kuhakiki au kukagua nyenzo, kuwasilisha mazoezi yao na kuwasiliana na wanafunzi wengine na maprofesa kwenye BBS (ubao wa taarifa) kuuliza maswali au kushiriki maoni yao. ● Ikiwa wanafunzi wanataka, wanaweza kujifunza masomo yanayopatikana wazi katika idara zingine kuridhisha matakwa au mahitaji yao. ● Kupitia KING-LMS, wanafunzi wanaweza kutazama matangazo kutoka shule.

Mtandao wa KING	
	Hapa KCG, kompyuta zote zinazotumiwa na wanafunzi ni sehemu ya KCG Information Network Galaxy (KING), ambayo inawaunganisha moja kwa moja kwenye mtandao kupitia sakiti maalumu ya mkongo wa mawasiliano.

Tovuti Maalumu kwa Wanafunzi	
	KING-LMS, tovuti ya maalumu kwa wanafunzi wa KCG, daima hutoa taarifa za hivi punde kuhusu masomo, utafutaji wa ajira na kazi. Wanafunzi wanaweza kuangalia taarifa muhimu kwa maisha yao ya kila siku mahali popote na wakati wowote. Ufikiaji kwa njia ya simu pia umewezeshwa.

◆ Mfumo Mpana wa Msaada wa Kutafuta Kazi

Kufikia msaada bora kupitia mfumo wa ushauri maradufu na Tehama

■ Uhaba wa Msaada wa Wataalamu wa Tehama ni Soko Imara la Kazi Hata Wakati wa Janga

Janga la COVID-19 limefanya soko la ajira kuwa lisilo na uhakika kwa watu wengi wanaotafuta kazi. Hata hivyo, kwa wanafunzi wa KCG na wahitimu, masharti ya kutafuta kazi yanasalia kuwa thabiti. Hii ni kwa sababu, pamoja na upungufu sugu wa wataalamu wa Tehama nchini Japani, haswa wataalamu wa hali ya juu wa Tehama, wanafunzi wa KCG hunufaika kutokana na kujifunza ujuzi wa hali ya juu unaolingana kwa karibu na mahitaji ya sasa ya jamii. Huku kukiwa na mabadiliko makubwa yaliyoletwa na janga hili, nyanja mbalimbali zinazopanuka kwa kasi zinakabiliana kupitia matumizi ya Tehama, kama vile kupitia kazi ya mtandaoni na kufanya matukio mtandaoni. Wahitimu wa KCG ndio hasa aina ya watu wanaohitajika na biashara za leo.

■ Majukumu Amilifu katika Uwanja Mpana wa Viwanda na Taaluma

Sasa ni vigumu kufikiria biashara bila Tehama. Ujuzi wa kompyuta umekuwa muhimu sio tu katika tasnia ya kompyuta pekee lakini katika karibu kila nyanja ya biashara. Katika makampuni kwenye nyanja mbalimbali kama vile viwanda, rejareja, fedha, ujenzi na vyombo vya habari, wataalamu wenye ujuzi na maarifa yanayohusiana na kompyuta wanahitajika wakati wote. Nyanja ambazo wahitimu wa KCG wanaweza kuwa na majukumu amilifu hazina kikomo kweli.

■ Mwongozo Makini wa Mtu Binafsi Huwezesha Uzoefu Bora wa Kutafuta Kazi

Kufanikisha uzoefu wa kutafuta kazi ambayo wanafunzi na wahitimu wanaweza kuridhika nayo kunahitaji washauri wanaofaa. Kwa mtazamo huo akilini, wakufunzi wa darasa la KCG na washauri wa Kituo cha Kazi huratibu kwa karibu, kutathmini sifa na mahitaji ya kila mwanafunzi ili kusaidia kila mmoja kwa ushauri muhimu wa kutafuta kazi. Mahojiano yanayorudiwa huendeshwa kutoka mwaka wa kwanza, yakimpa kila mwanafunzi mwongozo makini kuhusu uteuzi wa uelekeo wa kazi, malengo ya kitaaluma na zaidi. Wafanyakazi wa Kituo cha Kazi wanapatikana ili kutoa ushauri wa kazi wakati wowote. Sifa bainifu ya huduma za kutafuta kazi za KCG na mwongozo wa taaluma ni umakini kamili kwa mahitaji ya kina ya kila mtu.

Rangi ya kundi la KCG

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin

Bluu ya KCG (Rangi ya shule ya Kyoto Computer Gakuin (KCG) na Kundi la KCG)

Kwa sababu wanachama wote asili wa KCG wa uanzilishi wake walikuwa wahitimu na wanafunzi wahitimu wa Chuo Kikuu cha Kyoto, rangi ya Kundi la KCG imechaguliwa kulingana na rangi ya shule ya Chuo Kikuu cha Kyoto, ambayo ilikuwa bluu iliyokoza. Rangi hiyo ilianza kutumiwa kuanzia 1970, tulifafanua rangi kama "Bluu ya KCG" katika ukumbusho wa 35 mwaka wa 1998.

kcg.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

Nyekundu ya KCG (Rangi ya shule ya Chuo cha Masomo ya Sayansi za Kompyuta cha Kyoto (KCGI))

Mbali na usimamizi wa shule, Shigeo Hasegawa, mwanzilishi wa kundi la KCG, alisomea tena miaka yake ya baadaye katika Chuo Kikuu cha Harvard kupata elimu ambayo hakuweza kupata alipokuwa kijana. Alikodisha ghorofa mjini Boston na kuhudhuria madarasa ya fasihi na falsafa na wanafunzi vijana. Kulingana na rangi nyekundu iliyoiva, ambayo ni rangi ya shule ya Chuo Kikuu cha Harvard ambapo mwazilishi alisomea, rangi ya shule ya KCGI ilichaguliwa kama rangi Nyekundu ya KCG, kama rangi inayokinzana na Bluu ya KCG. Hii inaonyesha mtazamo wa kukabiliana na kujifunza mambo mapya ya kibiashara bila kuzingatia umri au jinsia.

kcg.edu
Kyoto Japanese Language Training Center

Rangi ya Kijani ya KCG (Rangi ya shule ya Chuo cha Mafunzo ya Lugha ya Kijapani cha Kyoto (KJLTC))

Kwa wanafunzi wa kimataifa, Chuo hicho ndiyo lango lao la kwanza la kundi la KCG. Chuo hicho ni kituo cha elimu ya Lugha ya Kijapani, kilichohalalishwa na Wizara ya Sheria, na kuanzishwa kama mtaala wa elimu ya kujiandaa na Wizara ya Elimu, Utamaduni, Michezo, Sayansi na Teknolojia. Kutoka kwenye picha ya dunia kijani ya mabara saba, rangi ya kijani ilichaguliwa kama rangi ya shule, kama rangi inayokinzana na Bluu ya KCG na Nyekundu ya KCG zilizotajwa hapa juu.

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin Automobile School

Rangi ya Machungwa ya KCG (Rangi ya Chuo cha Ufundi wa Magari ya Kyoto Computer Gakuin (KCGM))

Rangi ya Chuo cha Ufundi wa Magari ya Kyoto Computer Gakuin iliamuliwa mwaka 2013, shule ilipoingia kwenye kundi la KCG Group. Rangi ya chungwa hutoa taswira inayobadilika na chanya, ilhali inatumika kuboresha mwonekano kwa usalama. Kwa hivyo inaashiria harakati za usalama katika jamii ya kisasa ya kuendesha gari, pamoja na juhudi kubwa za wanafunzi kushinda changamoto.

Vifaa Vipya Zaidi

Jifunze zaidi

Mazingira ya vifaa ambavyo havipatikani katika shule nyingine
Kompyuta 700 mpya zaidi

Katika KCG, tunajitahidi kadri tuwezavyo ili kutimiza lengo letu kuu zaidi: Kutengeneza mazingira ambapo wanafunzi wanaweza kujifunza teknolojia za juu zaidi bila tatizo. Tunazingatia zaidi ubora wa elimu. Hata sasa, kadri shule yetu i navyozidi kuwa kwa haraka, ahadi yetu ya kutimiza falsafa hiyo ya elimu haijabadilika.

Chumba cha Mazoezi ya Mafunzo ya Usanidi wa Michezo

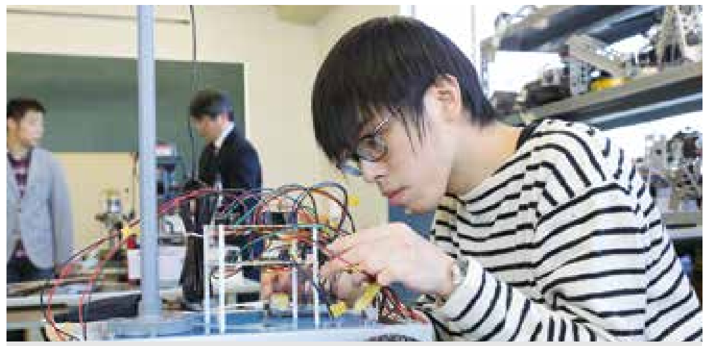
Chumba cha Mazoezi ya Mafunzo ya Usanidi Programu

Chumba cha Mazoezi ya Mafunzo ya Mtandao

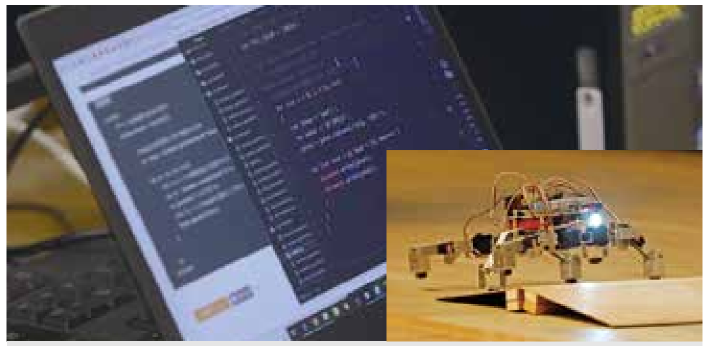
Maabara ya Usanidi wa Programu ya Mac

Chumba cha Mazoezi ya Mafunzo ya Ubinifu wa Hifadhidata

Maabara ya Ubunifu wa Mac

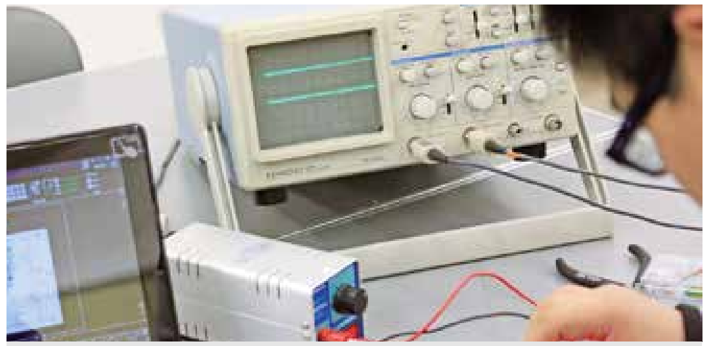


Chumba cha Mazoezi ya Mafunzo ya Vifaa vya Elektroniki



Chumba cha Mazoezi ya Mafunzo ya Usanidi wa CAD/Uhandisi

Maabara ya Anime na Madoido Maalum



Chumba cha Mazoezi ya Mafunzo ya Uzalishaji wa Umeme na Saketi za Umeme

Chumba cha Mazoezi ya Mafunzo ya Uzalishaji wa CG ya 3D

Nafasi ya Mazoezi ya Mafunzo ya Udhibiti wa Magari

Madarasa yenye kubadilika sana

Ukumbi Mkuu

Studio ya Elimu ya Mtandaoni

Kituo cha Maelezo

Studio ya Kurekodi

Ukumbi wa Wanafunzi

TUZO ZA KCG

Uwasilishaji wa Miradi ya Wanafunzi

Jifunze zaidi

◆ Wahitimu wetu ni ncha ya mkuki kweli. Tuzo za KCG zinathibitisha hili.

Kila mwaka, KCG huandaa Tuzo za KCG za Uwasilishaji wa Miradi ya Wanafunzi. Katika hafla hii ya kila mwaka, wanafunzi hutangaza matokeo ya miradi yao ya kila mwaka, ikijumuisha *opera ya magna*, miradi ya mwaka wa kuhitimu. Kutoka miongoni mwa miradi hii ya wanafunzi, kazi bora zaidi huchaguliwa na kutunukiwa Tuzo ya Umahiri katika uwasilishaji wa umma. Miradi mingi iko tayari kuuzwa mara moja, na kupata sifa kutoka kwa ulimwengu wa biashara na wasomi.

◆ Wanafunzi wa Kimataifa Pia Wanashiriki kwa Shauku, Hata Kushinda Tuzo Bora ya Mradi na Tuzo ya Umahiri.

Kila mwaka wanafunzi wa kimataifa hushiriki kwa shauku katika Tuzo za KCG za Uwasilishaji wa Miradi ya Wanafunzi. Mnamo 2019, Lyu Langbiao wa Uchina na Mjapani mwanafunzi mwenzake, wote walijiandikisha katika Utangulizi wa Utengenezaji wa Michezo, waliunda mchezo, Mchezo wa Haptic: Folda za Ajabu, ambao ulishinda Tuzo Bora ya Mradi. Mwaka 2021, Nguyen Tan Manh, mwanafunzi wa Kivietinamu aliyejiandikisha katika Uhandisi wa Habari, aling'aa na Tuzo ya Umahiri, pia kwa ushirikiano na mwanafunzi mwenza wa Kijapani, kwa kisafishaji cha utupu cha roboti.

TUZO ZA KCG 2019 Tuzo ya Mradi Bora

Mchezo wa Haptic: Folda za Ajabu

Utangulizi wa Utengenezaji wa Michezo **Lyu Langbiao, Tsubasa Ueda**

Mchezo huu hufanya kazi kama Twister, kwa kutumia kidhibiti cha ukumbi wa michezo, kinachounganisha na mfumo wa "usanisi wa ishara ya ajabu" ili kuwagonganisha wachezaji kiakili na kimwili.

Katika mchezo huu wa dhana mpya, usanisi wa ishara ya ajabu, mchezo wa risasi wa mchezaji-kwa-mchezaji, wachezaji hutumia mchezo wa kipekee ili kuunganisha ishara kwa wakati halisi. Vizuizi vya kuingia ni kidogo, lakini hatua kamili ya mapigano hivi karibuni inakuwa ngumu.

Kisafishaji cha utupu cha roboti

TUZO ZA KCG 2021 Tuzo ya Umahiri

Uhandisi wa Habari

Nguyen Tan Manh, Kaoru Araki

Kisafishaji hiki cha utupu cha roboti husafisha vyumba kiotomatiki. Paneli ya udhibiti wa juu hutumiwa kuanza na kuacha kusafisha. Roboti inaweza kuendeshwa kwa mbali kwa kutumia simu janja kwa kutumia kipengele cha Wi-Fi.

TUZO ZA KCG 2024 Tuzo ya Mradi Bora

Cycle Safety Computer (Kompyuta ya Usalama wa Mzunguko)

Michezo na Burudani Dijitali

Iwahori, Takahashi, Ikoma, Tanabe

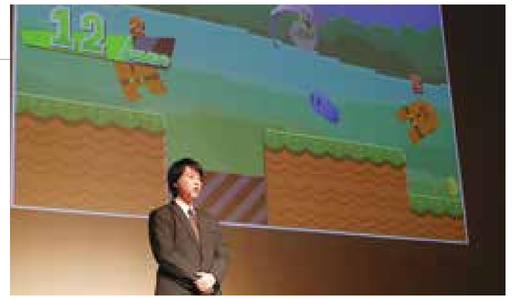
Kifaa hiki hufungwa kwenye baiskeli. Kipimo cha upao wa kushikia huwa na microcontroller ya CSC na kioo, wakati fremu ya baiskeli ikiwa imewekewa sensa ya mionzi. Uonyesho huo halionyeshi tu kasi na data ya hali ya hewa na kadhalika lakini pia humtahadharisha mwendeshaji kwa LED na sauti za magari yanayokaribia kutoka nyuma.

TUZO ZA KCG 2024 Tuzo ya Umahiri

Yusha Mini

Michezo na Burudani Dijitali **Yamanaka, Murayama, Ichikawa**
Uhandisi wa Mifumo Iliyojumuishwa **Tan**

Uendeshaji angavu hufanya mchezo huu wa hatua kuwa wa kufurahisha. Kwa kuendelea kumshambulia adui, wachezaji huunda michanganyiko ya kushambulia na kumuimarisha shujaa, Yusha. Wachezaji wanaweza pia kuwafukuza na kuwafuata maadui walioshindwa ili kupata nguvu. Yusha anapokuwa na nguvu kwa kupata akiba machanganyiko na nguvu ya shambulizi, anaweza kushambulia adui yoyote papo hapo, akitengeneza hisia za nguvu isiyoelezeka.

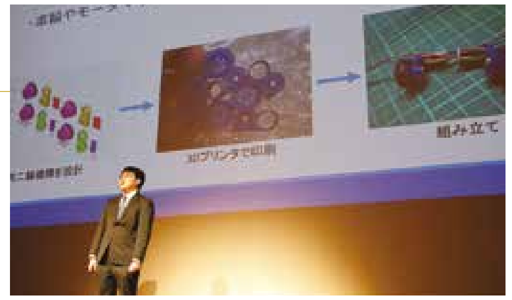


TUZO ZA KCG 2024 Tuzo ya Umahiri

Uundaji wa micromouse (Mwanga wa Bluu)

Uhandisi wa Mifumo Iliyojumuishwa **Hayashi**

Tumeunda roboti shindani inayoitwa Micromouse. Roboti ikifundishwa kuratibu lengo, inasonga kwa kujitegemea kuelekea kwenye lengo, huku ikitatua msongamano kadiri inavyosonga. Micromouse ilitengenezwa kama kazi ya kutumia na kufanyia mazoezi maarifa na mbinu zilizofunzwa hapo awali.



TUZO ZA KCG 2024 Tuzo ya Umahiri

Blackbird

Sayansi ya Kompyuta **Isobe, Yamada, Sugiyama, Doi, Obara**

Programu hii iliundwa katika jitihada ya kutengeneza huduma bora ya mitandao ya kijamii. Kwa kuzingatia asili ya mitandao ya kijamii, Blackbird ilibuniwa na hatua thabiti za ulinzi kwa kiwango cha juu cha usalama. Kwenye mwisho wa seva, ilitengenezwa kwa kutumia pau ya Django REST, pau ya mazingira ya Python. Kwenye sehemu ya mbele, programu ya mteja ilitengenezwa kwa kutumia JavaScript na React.

TUZO ZA KCG 2024 Tuzo ya Umahiri

Dirty Planet

Michezo na Burudani Dijitali

Usui, Matsuda, Hattori, Mori, Fujita

Mchezo wa safari ya kupiga risasi wa 3D ulio na hadi wachezaji wanne, Dirty Planet umetengenezwa kwa dhana ya shambulizi, ulinzi na mgogoro unaochezwa kwa nguvu ya kufikirika ya kulenga shabaha kwa uhuru. Wachezaji ni madaktari wanaotibu ugonjwa katikati ya nyota kwa kuondoa uchafuzi unaosababisha ugonjwa huo. Lengo ni kufika sehemu ya ndani kabisa kwenye hatua ya mwisho na kuondoa ugonjwa huo na kusafisha sehemu hiyo.

TUZO ZA KCG 2024 Tuzo ya Umahiri

Boozer

Sayansi ya Kompyuta **Kikuzaki, Iwasaki, Ogawa, Okamoto**

Programu hii ya wavuti inasaidia wachanganyaji chipukizi katika uundaji wa kokteli rahisi. Watumiaji wanarejesha taarifa za kokteli kwa kubainisha vigezo vingi kama vile viambato, rangi, maudhui ya pombe na ladha, ili waweze kupata kokteli waipendayo kwa urahisi. Programu inatumia uhalisia ulioongezwa ili kuchora alama za picha kwenye upande wa glasi yoyote, kwa hiyo watumiaji wanaweza kuandaa kokteli zao bila kupima viambato.

Michezo na Anime

KCG Inashiriki Katika Michezo Mbalimbali na Matukio ya Anime!

Michezo ya video ya Kijapani na anime hutekelezwa kwa viwango vya juu vya ufundi, hivyo kupendwa na kuvutiwa na mashabiki kote ulimwenguni. Hapa KCG, tunatoa kozi za kutengeneza michezo na anime. KCG hushiriki kwa shauku katika anuwai ya matukio yanayohusiana, ikikuza viwango vya ujuzi na mafanikio ya wanafunzi. Matukio yaliyoorodheshwa hapa ni baadhi tu ya maonyesho mengi ya biashara na mashindano ambayo KCG hushiriki.

The Annual Unreal Fest West

Kila mwaka, KCG huandaa Unreal Fest West, kipindi rasmi, kikubwa cha utafiti kinachofadhiliwa na mshirika wa Kijapani wa Epic Games, Inc., watengenezaji wa Unreal Engine (UE). Kitivo cha KCG na wanafunzi wengi hufanya kazi pamoja kufanikisha hafla hiyo. Hapa KCG, tunatoa masomo ya kuunda michezo kwa kutumia UE, kwa hivyo kushiriki katika Unreal Fest West huwapa wanafunzi fursa ya kunoa ujuzi na maarifa yao. Pia tunashirikiana katika kuwasilisha semina za UE kwa vitendo.

Kufadhili KYOMAF ili Kushiriki Utamaduni wa Kyoto Pop na Ulimwenguni

Kundi la KCG linajivunia kufadhili Maonyesho ya Kimataifa ya Anime za Manga ya Kyoto (KYOMAF), ambayo hufanyika Kyoto mara kwa mara. Wakati wa kuendesha tukio hili, KCG huweka juhudi zake katika kuleta utamaduni wa pop kutoka Kyoto hadi kwenye ulimwengu mpana. Kila mwaka, maelfu ya mashabiki wa manga na anime hukutana kwenye KYOMAF kutoka kote nchini Japani, wengine wakiunda safu ndefu kwenye kibanda cha KCG. Wakati wa janga la COVID-19, wataalamu wa katuni walionyesha maonyesho ya sanaa ya kidigitali mtandaoni na kuwasilisha mihadhara ya moja kwa moja iliyoelezea mchakato wa kuunda anime.

Viwango vya Juu vya Ushiriki katika Umoja wa Dojo Kyoto Maalumu

Injini ya mchezo wa Unity inatumika katika uundaji wa michezo maarufu kama vile Fate/Grand Order, Pokémon GO na Super Mario Run. KCG iliandaa Unity Dojo Kyoto Special, kipindi kikubwa cha masomo kilichoangazia Unity, katika Kampasi ya KCG Kyoto Ekimae, huku mamia ya wanafunzi wakishiriki. Mfadhili, Cloud Creative Studios, Inc., ni msanidi mchezo ambaye huajiri wahitimu wengi wa KCG; wengi wa washereheshaji na wahudhuriaji wa vibanda vya mchezo wa VR katika hafla ya mwaka huu walikuwa wahitimu wa KCG.

Kyocotan ndio nyota rasmi ya bahati ya KCG. Nyota hiyo imeundwa katika anuwai ya mitindo na miundo na wanafunzi na walimu wa KCG pamoja na waundaji wa kitaaluma. Unaweza kuona Kyocotan katika matukio mbalimbali, ikiwa ni pamoja na KYOMAF.

Makavazi ya Kompyuta ya KCG

Yameidhinishwa na Jamii ya Uchakataji wa Taarifa ya Japani kama Makavazi ya Setilaiti ya Kwanza ya Kompyuta za Kihistoria

Kuhusu Makavazi ya Kompyuta ya KCG

Mnamo 1963, watafiti wanafunzi wa Chuo Kikuu cha Kyoto walianzisha kundi la mafunzo ya kompyuta la IBM 709/7090 na kutekeleza warsha. Ilikuwa wakati ambao hakukuwa na idara ya mfumo wa Taarifa katika chuo chochote kikuu nchini Japani.

Tangu wakati huo, Kyoto Computer Gakuin, taasisi ya kwanza ya kibinafsi ya elimu ya kompyuta nchini Japani, imekuwa ikikuza wahitimu hodari wanaojenga msingi wa sekta ya taarifa nchini Japani.

Tungependa kutambulisha kompyuta zetu zenye thamani ya kitamaduni zilizotumiwa kwa elimu yetu ya kompyuta. Vifaa katika Chuo chetu, kama vile Mfumo wa NEAC 100 mwaka wa 2012 na MZ-80K mwaka wa 2013, umetambiliwa kama utamaduni wa teknolojia ya uchakataji wa taarifa.

Makavazi ya Kompyuta ya KCG yalithibitishwa kama “Makavazi ya Kwanza ya Setilaiti ya Kompyuta za Kihistoria” nchini Japani.

Utamaduni wa teknolojia ya uchakataji wa taarifa TOSBAC-3400 (Iliidhinishwa tarehe 2 Machi, 2009)

Utamaduni wa teknolojia ya uchakataji wa taarifa Mfumo wa OKITAC-4300 (Iliidhinishwa tarehe 2 Machi, 2009)

Utamaduni wa teknolojia ya uchakataji wa taarifa NEAC-2206 (Iliidhinishwa tarehe 2 Machi, 2011)

Utamaduni wa teknolojia ya uchakataji wa taarifa Mfumo 100 wa NEAC (Iliidhinishwa tarehe 6 Machi, 2012)

Utamaduni wa teknolojia ya uchakataji wa taarifa MZ-80K (Iliidhinishwa tarehe 6 Machi, 2013)

Utamaduni wa teknolojia ya uchakataji wa taarifa PDP 8/I (Iliidhinishwa tarehe 17 Machi, 2015)

Utamaduni wa teknolojia ya uchakataji wa taarifa TOSBAC-1100D (Iliidhinishwa tarehe 10 Machi, 2016)

Taasisi ya Utafiti wa Maumbo na Kemikali (Riken), Fujitsu Limited Kompyuta K

Mihadhara Inayotolewa na Wataalamu walio Mistari wa Mbele katika Biashara

Mkurugenzi Mwakilishi wa Crypton Future Media, Inc., mtengenezaji wa Hatsune Miku

Chuo cha Masomo ya Sayansi za Kompyuta cha Kyoto Profesa

Hiroyuki Itoh

Akiwa na jina linalotoka kwenye msemo wa Kijapani “mirai kara kita hajimete no oto” (“sauti ya kwanza kutoka siku za baadaye”), Hatsune Miku ni sanamu mnemba inayoimba kwa sauti sanisi watumiaji wanapoingiza mistari ya wimbo na melodi kwenye kompyuta. Hatsune Miku amefanya maonyesho ya moja kwa moja nchini Japani na ng’ambo akivutia mioyo ya umati wa mashabiki. Hiroyuki Itoh, Mkurugenzi Mwakilishi wa Crypton Future Media Inc., kampuni iliyotengeneza programu ya sauti sanisi ya Hatsune Miku ambayo ndiyo sababu ya uvumi huu, amejiunga na KCGI kama profesa.

Profesa Itoh, anayeendelea kutengeneza programu inayotoa sauti za kompyuta, anatoa ujumbe unaofuata kwa vijana watakaoongoza sekta ya IT siku zijazo. “Mpaka wa mabadiliko ya taarifa ambao tuko katikati ni mkubwa bila kikomo na matarajio yako ya siku zijazo yanaongeza mbele yako bila kikomo. Ninaomba kwamba mujitolee kwenye mafunzo yako na wazo hili likiwa thabiti akili.” Tulimhoji Profesa Ito.

Profesa Hiroyuki Ito wa KCGI anazungumza kwa shauku anapokumbuka maendeleo ya Hatsune Miku, benki ya sauti ya programu ya Vocaloid. (Great Hall, Kampasi ya Ekimae, KCG)

Crypton Future Media sio kampuni ya mchezo wa video au anime. Ingawa tunahusika na utengenezaji wa muziki, sio kampuni ya kurekodi. Kwa sababu tumeunda jambo tulipendalo la muziki wa kompyuta kuwa biashara, ninafikiria sisi ni “wauza sauti.” Hatsune Miku iliuzwa kwa mara kwanza Agosti 2007, lakini ninaamini kwamba programu hiyo ilikuwa fursa kwa watu kujihusisha katika shughuli ya ubunifu.

Inasemekana kwamba wanadamu wamepitia mabadiliko matatu hapo awali. Mabadiliko ya kwanza yalikuwa mabadiliko ya kilimo. Kwa sababu ya mabadiliko haya, binadamu, waliolazimika kuwa wazururuzaji kwa sababu ya mategemezi ya uwindaji, walizalisha chakula kwa mpangilio na waliweza kukihifadhi na basi kuanza kuishi katika makazi ya kudumu. Kwa sababu ya jambo hili, jamii na mataifa yalianzishwa, na pia kuleta utofauti wa mali. Pia kuna dhana kwamba ukuaji wa kiuchumi ulichangia vita.

Mabadiliko ya pili yalikuwa mabadiliko ya viwanda. Nguvu ya kuendesha iligunduliwa na maendeleo ya ubunifu kama vile uwezo wa kuunda vipengele vinavyofanana kwa ufanisi kulianzisha uzalishaji na matumizi kwa wingi. Jambo hili lilikuza biashara na uchumi, likisaidi kuleta mali ya kiwango kikubwa. Mabadiliko haya pia yalisababisha “uongezekaji wa idadi ya watu.” Wakati wa enzi za kiwango cha juu cha uzazi na kifo kabla ya mabadiliko ya viwanda, idadi ya binadamu ilikuwa thabiti na mabadiliko ya mali katika jamii yalikuwa kidogo, lakini baada ya mabadiliko ya viwanda idadi ya watu iliongezeka kwa haraka.

Na mabadiliko ya tatu ni mabadiliko ya taarifa yaliyoanzishwa na thamani ya IT kama inavyowakilishwa na Wavuti. Kabla ya Wavuti, transmita za taarifa zilikuwa chache na za kiuhodhi. Vyanzo vya taarifa vilijumulisha vyombo vya habari kama vile makampuni ya magazeti, televisheni na vituo vya redio, na makampuni ya kuchapisha, lakini wakati makundi haya yalikuwa yakisambaza taarifa hiyo, iliambatana na gharama kubwa kwa misingi ya vifaa na nguvu ya binadamu. Zaidi ya hayo, taarifa wakati huu ilikuwa kidogo na ya kuelekea upande mmoja. Hata hivyo, ujio wa Wavuti umeleta mabadiliko haya ya taarifa. Namna ambayo taarifa inasambazwa imebadilika pakubwa.

Sasa Wavuti iko karibu sana nasi, katika viganja vya mikono yetu, kwenye madawati yetu, na kwenye mifuko yetu. Taarifa inayoweza kufanywa kuwa dijitali, kama vile habari, sinema, na muziki, inaweza kufanywa kuwa habari, na inaweza kusambazwa na kuhifadhiwa kwenye wavuti kwa urahisi. Maisha na kazi imekuwa rahisi sana, ya furaha, na starehe; unaweza kuagiza na kutazama video uzipendazo na kutangaza media kwa haraka. Zaidi ya hayo, taarifa hii imewezesha watu wote kushiriki maelezo yao kwa urahisi na haraka na watu wote duniani kupitia Facebook, X, na blogu, ikiwa ni pamoja na vipande vidogo zaidi vya habari za kibinafsi.

Hata hivyo, ninaamini kwamba bado tunapitia tu mwanzo wa mabadiliko yatakayotokea kwa sababu ya mabadiliko ya taarifa. Mabadiliko ya kilimo na viwanda yalikuja na mabadiliko makubwa ya tunavyoishi. Mabadiliko haya yaliyosababishwa na mabadiliko ya taarifa bado hayajafikia kiwango hicho. Hiki ni kipindi cha mpito tu, na mabadiliko ya kweli bado hayajaanza. Ninaamini tutaona mabadiliko makubwa katika mitindo ya maisha ya watu na duniani kati ya miaka 20 na 30 ijayo. Hata hivyo, siwezi kujua aina ya mabadiliko haya. Vile mabadiliko haya yatafanyika tumewachiwa sisi na, zaidi ya hayo, vijana ambao ndiyo kizazi kijacho.

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

Ukiwa na kozi 20 katika idara tano, hakuna kikomo cha mahali ambapo matarajio yako yanaweza kukufikisha

Wahitimu wa Mpango wa Miaka minne Wanapata

Diploma ya Juu ya Ufundi

Wanafunzi wanaotimiza masharti fulani na wamemaliza programu ya miaka minne ya mafunzo ya kitaalamu katika shule ya ufundi ya juu wanapewa “Diploma ya Juu ya Ufundi” (*kodo senmonshi*) kutoka kwa Waziri wa Elimu, Utamaduni, Michezo, Sayansi na Teknolojia (Waziri wa MEXT). Wenye Diploma ya Juu ya Ufundi wanatambuliwa na jamii kwa kuwa na maarifa na ujuzi katika nyanja maalumu, sawa na au zaidi ya Shahada ya kwanza ya mhitimu wa chuo kikuu katika sababu nyingi. Katika KCG, kozi za programu ya miaka minne ambayo unaweza kupata Diploma ya Juu ya Ufundi zinatolewa katika idara A, B, C, D na E. Unapomaliza kozi ya miaka minne, unapata chaguo la kujiandikisha katika shule ya shahada. Wahitimu wengi wa KCG hujiandikisha katika KCGI, taasisi tanzu ya KCG Group.

Programu za Miaka Minne katika Idara Tano Zimeidhinishwa kuwa

Programu za Vitendo za Wataalamu wa Kazi

Kwa lengo la “kuunga mkono na kuboresha kiwango cha elimu ya ufundi stadi katika programu za kitaaluma katika shule maalumu,” MEXT imeanzisha “Programu za Vitendo za Wataalamu wa Kazi”. Programu za Vitendo za Wataalamu wa Kazi zinajumuisha kozi na programu za elimu kwa ushirikiano na makampuni na mashirika. Ili kupata cheti, wanafunzi lazima wajifunze na kupata ujuzi katika sehemu za kazi za washirika. Katika KCG, programu za miaka minne katika idara tano zimeidhinishwa kuwa “Programu za Vitendo za Wataalamu wa Kazi”. Programu hizi hutoa elimu ya vitendo, maalumu kwa ushirikiano na makampuni na wataalamu amilifu kwa sasa walio mstari wa mbele katika sekta. KCG inapanga kufanya matayarisho ya kupokea uidhinishaji wa idara zingine mfululizo.

Idara	Programu	Muda	Ukurasa
A Sanaa na Usanifu Art & Design Jiunge na wasanii dijitali wenye ujuzi wa juu zaidi	**Programu ya Sanaa na Sayansi za Kompyuta za Usanifu** Kozi ya Sanaa na Sayansi za Kompyuta za Usanifu / Kozi ya Manga na Anime	Miaka 4	16
	Programu ya Juu ya Sanaa na Usanifu	Miaka 3	
	Programu ya Manga na Anime	Miaka 3	
	Programu ya Sanaa na Usanifu Kozi ya Sanaa na Usanifu / Kozi ya Manga na Anime	Miaka 2	
B Biashara na Usimamizi Business & Management Fikia upeo wa juu zaidi wa biashara kupitia Teknolojia ya Mawasiliano	**Programu ya Taarifa ya Biashara na Usimamizi** Kozi ya Maelezo ya Usimamizi / Kozi ya Sayansi ya Data	Miaka 4	17
	Programu ya Taarifa Inayotumika Kozi ya Sayansi ya Mawasiliano ya Kimatibabu / Kozi ya Teknolojia ya Mawasiliano ya Sayansi ya Baharini / Kozi ya Teknolojia ya Mawasiliano ya Kilimo / Kozi ya FinTech / Kozi ya Teknolojia ya Mawasiliano ya Biashara	Miaka 3	
	Programu ya IT ya Biashara	Miaka 2	
	Programu ya Usimamizi wa Ofisi ya Kimatibabu	Miaka 2	
C Sayansi ya Kompyuta Computer Science Kuunga mkono teknolojia ya juu zaidi ya jumuiya ya mawasiliano ya kisasa	**Programu ya Sayansi ya Kompyuta**	Miaka 4	18
	Programu ya Ukokotoaji wa Medianuwai	Miaka 3	
	Programu ya Mtandao wa Kompyuta	Miaka 3	
	Programu ya Uchakataji wa Taarifa Kozi ya Uchakataji wa Maelezo / Kozi ya Mtoa Huduma ya Sauti ya Teknolojia ya Mawasiliano / Programu ya Uhamishaji wa Mafunzo ya Kuhitimu	Miaka 2	
D Michezo na Burudani Dijitali Digital Game & Amusement Somea taaluma kama mtayarishi wa michezo mwenye ujuzi wa juu	**Programu ya Mchezo na Burudani Dijitali ya Kiwango cha Juu**	Miaka 4	19
	Programu ya Utengenezaji Michezo Dijitali	Miaka 3	
	Programu ya Mafunzo Msingi ya Utengenezaji wa Michezo Dijitali	Miaka 2	
E Uhandisi wa Mifumo Iliyojumuishwa Engineering for Embedded Systems Kulenga kuwa na ujuzi wa juu zaidi wa mhandisi wa udhibiti	**Programu ya Mifumo Iliyojumuishwa**	Miaka 4	20
	Programu ya Uhandisi wa Kompyuta Kozi ya Uhandisi wa Kompyuta / Kozi ya Udhibiti wa Magari	Miaka 3	
	Programu ya Mafunzo Msingi ya Uhandisi wa Kompyuta	Miaka 2	
Kozi za Mtandaoni za Kubadilika Flexible Online Course Ng'arisha Ujuzi Wako Ukiwa Nyumbani	**Programu ya Kimataifa ya Sayansi za Kompyuta Tumizi** **Kozi zinaweza kubadilishwa kuwa programu za wakati wote**	Miaka 4	33
Taarifa na Mawasiliano Information & Communication Pata mafunzo unapofanya kazi au uhudhurie shule mbili kwa wakati mmoja	**Taarifa na Mawasiliano** Kozi ya Taarifa na Mawasiliano / Kozi ya Uboreshaji wa Ujuzi wa Mwanafunzi wa Chuo Kikuu Aliyehitimu / Kozi ya Mafunzo ya Jioni ya Mwaka Mmoja	mwaka 1	20
	Kozi ya Taarifa na Mawasiliano Idara ya Mafunzo ya Usiku	Kozi ya usiku ya miaka 2	
Programu za wanafunzi wa Kimataifa Kozi ya Kimataifa Somea mafunzo ya Teknolojia ya Mawasiliano nje ya nchi na uwe tayari kuukabili ulimwengu	**Programu ya Juu ya Sanaa na Usanifu** Kozi ya Kimataifa ya Teknolojia ya Manga na Anime	Miaka 3	24
	Programu ya Sanaa na Usanifu Kozi ya Kimataifa ya Biashara ya ICT	Miaka 2	22
	Programu ya Taarifa Inayotumika Kozi ya Kimataifa ya Udhibiti wa Magari Kozi ya Kimataifa ya Usimamizi wa Biashara	Miaka 3	21 25
	Programu ya Uchakataji wa Taarifa Kozi ya Kimataifa ya Teknolojia ya Mawasiliano ya Biashara	Miaka 2	23
	Programu ya Mifumo Iliyojumuishwa Kozi ya Kimataifa ya Sayansi za Kompyuta / Kozi ya Kimataifa ya Taarifa za Sanaa / Kozi ya Kimataifa ya Taarifa za Biashara	Miaka 4	26 27 28
	Programu ya Uhandisi wa Kompyuta Kozi ya Kimataifa za Taarifa / Kozi ya Kimataifa ya Sanaa na Usanifu / Kozi ya Kimataifa ya Maelezo ya Utalii	Miaka 3	29 30 31

Kuweka Somo

A Sanaa na Usanifu
Art & Design

Programu ya Sanaa na Sayansi za Kompyuta za Usanifu Miaka 4 ★Diploma ya Juu ya Ufundi

Kuwa kiongozi wa sanaa anayeongoza sekta

Zaidi ya kufuatilia uwezekano wa sanaa dijitali, tunakuza watu wenye ustadi kuwa viongozi wa sanaa wenye ujuzi wa usimamizi na uwezo wa kupanga ili kuongoza miradi kwa mafanikio.

Kazi Lengwa

Kiongozi wa Sanaa	Mtengenezaji wa CG	Mtungaji wa DTP nk.
Mtungaji Tovuti	Mtungaji wa Matangazo	
Mtungaji wa Mchezo wa CG	Mtengenezaji wa Picha	

Programu ya Juu ya Sanaa na Usanifu Miaka 3 Diploma

Kuwa mtengenezaji mwenye ubunifu na uwezo kuwa na dhana

Tunakuza watu hodari wenye ujuzi wa kiwango cha juu wa utengenezaji na ushauri unaojaza mwanya kati ya mtengenezaji na mteja, pamoja na uwezo wa kutoa dhana zenye ujuzi wa juu na ujuzi wa maonyesho.

Kazi Lengwa

Mtengenezaji wa CG	Mtungaji wa DTP	Mtungaji wa Matangazo
Mtungaji Tovuti	Mtengenezaji wa Picha	Mtungaji wa Mchezo wa CG nk.

Kwa Wanafunzi wa Nchi za Kigeni Pekee — Kozi ya Kimataifa ya Teknolojia ya Manga na Anime

Programu ya Manga na Anime Miaka 3 Diploma

Kuwa mchoraji, mhuishaji au mtengenezaji wa manga mwenye ujuzi wa utengenezaji dijitali wa manga na anime

Tutashughulikia utengenezaji dijitali kulingana na mbinu na historia za manga ya analogi na utengenezaji wa anime kuwafunza wanafunzi kwa nafasi ya uzalishaji pamoja na kwa nyanja za uchapishaji na usambazaji.

Kazi Lengwa

Mhuishaji	Mpaka Rangi wa Dijitali	Mfafanusi
Mchoraji wa Manga	Mhuishaji wa CG	Mtungaji wa Matangazo nk.

Programu ya Sanaa na Usanifu Miaka 2 Diploma

Kuwa mtengenezaji au mtungaji anayekubali sekta ya sanaa dijitali

Tunakuza watu hodari wenye ujuzi wa kuunda sanaa kwa programu na uwezo wa kutengeneza kazi bunifu kwa uendelevu kwa ufahamu na ujuzi msingi kuhusu rangi na sanaa.

Kwa Wanafunzi wa Nchi za Kigeni Pekee — Kozi ya Kimataifa ya Biashara ya ICT

Kazi Lengwa

Mtengenezaji wa CG	Mwendeshaji wa DTP
Mtungaji Tovuti	Mwendeshaji wa Uhariri Usio Wima nk.
Mtungaji wa Mchezo wa CG	

B Biashara na Usimamizi
Business & Management

Programu ya Taarifa ya Biashara na Usimamizi Miaka 4 ★Diploma ya Juu ya Ufundi

Kuwa mshauri anayeongoza biashara kwa kupengekeza mifumo mizuri zaidi ya taarifa

Wanafunzi watajifunza kuhusu ujuzi wa biashara pamoja na ujuzi mkuu na mbinu ya uchanganuzi kuhusu kipato cha kila sekta, pamoja na teknolojia ya taarifa na mawasiliano kwa matumizi ya teknolojia kama hiyo kuwa kiongozi. Tunakuza watu hodari wenye ujuzi wa usimamizi wa uzalishaji na usimamizi wa uhusiano wa wateja ili waweze kupendekeza na kuunda mifumo bora ya taarifa kati ya sehemu tofauti za biashara kama washauri wa IT au meneja wa mradi. KCG inatoa Kozi ya Maelezo ya Usimamizi na Kozi ya Sayansi ya Data.

Kazi Lengwa

Mshauri wa IT	Watengenezaji wa Biashara ya Kielektroniki	Mhandisi wa Mifumo
Wafanyakazi wa Mauzo ya Teknolojia	Mwanasayansi wa Data	Meneja wa Mradi nk.

Programu ya Taarifa Inayotumika Miaka 3 Diploma

Ili kuwa mhandisi wa Mifumo na kuunga mkono mabadiliko ya Teknolojia ya Mawasiliano katika sekta

Programu hii huwakuza watu walio na kiwango cha juu cha kuelewa mbinu za utengenezaji wa bidhaa kwa kuunganisha sehemu za kawaida na wana ujuzi wa kutunga na kuwasilisha dhana ili kujadiliana na kupendekeza mawazo huku wakisikiliza mahitaji ya mteja. Kozi zilizo kwenye program hii ni Vidhibiti vya Magari vya Kimataifa, Maelezo ya Matibabu, Teknolojia ya Mawasiliano ya Baharini, Teknolojia ya Mawasiliano ya Kilimo, Fintech na Mawasiliano ya Biashara.

Kazi Lengwa

- Mhandisi wa Magari
- Mhandisi wa Baharini/Kilimo cha Baharini
- Mhandisi wa Kilimo/Misitu
- Mhandisi wa Fedha
- Mtaalamu wa Maelezo ya Matibabu nk.

Kwa Wanafunzi wa Nchi za Kigeni Pekee — Kozi ya Kimataifa ya Udhibiti wa Magari; Kozi ya Kimataifa ya Usimamizi wa Biashara

Programu ya IT ya Biashara Miaka 2 Diploma

Kuwa mfanyabiashara mashuhuri mwenye ujuzi wa kompyuta na mwenye tabia nzuri za biashara

Wanafunzi watajifunza kuhusu zana za ofisini kama vile Microsoft Word, Excel na Access pamoja na uhasibu, tabia ya biashara na ujuzi wa mawasiliano. Tunakuza wanafunzi watakao kuwa wafanyabiashara mashuhuri wenye ujuzi msingi wa biashara. Watachukua wajibu muhimu katika hali yoyote.

Kazi Lengwa

- Msimamizi wa Mifumo
- Wafanyakazi wa Mauzo na Uuzaji
- Mkufunzi wa Mtumiaji Kompyuta
- Wafanyakazi wa Usimamizi na Uhasibu nk.

Programu ya Usimamizi wa Ofisi ya Kimatibabu Miaka 2 Diploma

Ongeza ujuzi wa tasnia za matibabu na kompyuta, na kuwa mtaalamu anayeweza kuongoza matumizi ya kompyuta katika maeneo ya kazi ya matibabu ya siku zijazo

Ujuzi wa masuala yanayohusiana na kompyuta ni muhimu katika maeneo ya kazi ya matibabu ya leo, lakini wafanyakazi wanaoweza kukidhi hitaji hili ni wachache. Katika Programu za Usimamizi wa Ofisi za Matibabu, wanafunzi wanapata ujuzi wa mbinu za matibabu na IT, kuwa wataalamu wanaoweza kuongoza matumizi ya kompyuta katika maeneo ya kazi ya matibabu ya siku zijazo.

Kazi Lengwa

- Usimamizi wa matibabu kwenye hospitali, kliniki nk.

C Sayansi ya Kompyuta
Computer Science

Programu ya Sayansi ya Kompyuta **Miaka 4** ★**Diploma ya Juu ya Ufundi**

Kuwa mtaalamu wa kuongoza sekta

Tunakuza wanafunzi wanaoweza kuchanganua mahitaji ya wateja na kupendekeza masuluhisho kwa mifumo ya taarifa kama mhandisi wa suluhisho au Usanifu wa IT.

Kazi Lengwa

Mhandishi wa Suluhisho	Mhandisi wa Mifumo	Msanifu wa IT nk.
Meneja wa Mradi	Mhandisi wa Mtandao	

Programu ya Ukokotoaji wa Medianuwai **Miaka 3** **Diploma**

Kuwa kiongozi anayeoongoza utengenezaji wa programu

Katika Programu hii, tunakuza wahandisi wenye uwezo wa kupanga, kusanifu na kuendesha mifumo ya mawasiliano ambayo inaweza kutuma na kupokea video, sauti na maudhui mengine kwa kuingiliana.

Kazi Lengwa

Mhandisi wa Mifumo	Mhandisi wa Hifadhidata	Mhandisi wa Wavuti
Mtengeneza Programu	Mhandisi wa CG	nk.

Programu ya Mtandao wa Kompyuta **Miaka 3** **Diploma**

Kuwa mhandisi anayeweza kuunda mifumo

Tunakuza watu hodari kuwa wahandisi wanaojua kuhusu usalama wa taarifa, mtandao wa kompyuta na hifadhidata, na wanaoweza kuunda mifumo thabiti ya taarifa.

Kazi Lengwa

Wahandisi wa Mtandao	Mhandisi wa Hifadhidata	Mhandisi wa Mifumo nk.
Msimamizi wa Mtandao	Mhandisi wa Usalama	

Programu ya Uchakataji wa Taarifa **Miaka 2** **Diploma**

Ili kuwa mtaalamu aliyebobea katika masuala ya msingi ya usanidi na Teknolojia ya Mawasiliano

Programu hii hukuza wasanidi programu, wahandisi wa mifumo na waendeshaji wa mifumo na maarifa ya msingi katika masuala ya kompyuta, mitandao na nadharia ya maelezo. Kozi zilizo kwenye programu hii ni Teknolojia ya Mawasiliano ya Kimataifa, Uchakataji wa Maelezo na Utoaji wa Huduma ya Sauti ya Teknolojia ya Mawasiliano.

Kwa Wanafunzi wa Nchi za Kigeni Pekee | Kozi ya Kimataifa ya Teknolojia ya Mawasiliano ya Biashara

Kazi Lengwa

Mtengeneza Programu	Mhandisi wa Mfumo (SE)	Mwendeshaji wa Programu
Mtengeneza Programu wa Wavuti	Utoaji wa Huduma ya Sauti	Msimuliaji nk.

D Michezo na Burudani Dijitali
Digital Game & Amusement

Programu ya Michezo na Burudani Dijitali ya Kiwango cha Juu **Miaka 4** ★**Diploma ya Juu ya Ufundi**

Kuwa kiongozi wa utengenezaji wa michezo katika kizazi kijacho

Tunakuza watu hodari kuwa waendeshaji kwa ujumla au waendeshaji wa kiufundi wanaoongoza timu ya uzalishaji na uongozi pamoja na ufahamu wa programu na ujuzi kiufundi.

Kazi Lengwa

Mwelekezaji wa Mchezo	Mwendeshaji wa Kiufundi
Msanifu wa Mchezo	Mtengeneza Programu ya Mchezo
Mpangaji Mchezo	Mtungaji wa Mchezo wa CG nk.

Programu ya Utengenezaji Michezo Dijitali **Miaka 3** **Diploma**

Kuwa muundaji wa mchezo mwenye ujuzi wa kisasa

Tunakuza watu hodari kuwa watengenezaji wa programu za mchezo wanaounda michezo ya 3D na michezo ya mtandaoni kwa ujuzi wa kiwango cha juu, au kuwa mpangaji wa michezo anayeunda michezo kwa mtazamo mpana ili kuwaburudisha wachezaji.

Kazi Lengwa

Mtengeneza Programu ya Mchezo	Mpangaji Mchezo
Mwandishi wa Matukio ya Mchezo	Mtungaji wa Mchezo wa CG nk.

Programu ya Mafunzo Msingi ya Utengenezaji wa Michezo Dijitali **Miaka 2** **Diploma**

Kuwa muundaji nwenye ujuzi thabiti kuhusu utengenezaji wa mchezo

Mwanafunzi atajifunza kuhusu lugha ya C++, ubunifu wa uchoraji, matukio ya mchezo na utungaji wa sheria. Tunakuza watu hodari wenye wajibu muhimu na usimamizi wa mkurugenzi kama mpangaji mchezo, Mtengeneza Programu ya mchezo, au usaidizi wa utengenezaji.

Kazi Lengwa

Mtengeneza Programu ya Mchezo	Mpangaji Mchezo
Mwandishi wa Matukio ya Mchezo	Mtungaji wa Mchezo wa CG
Msaidizi wa Utengenezaji wa Mchezo nk.	

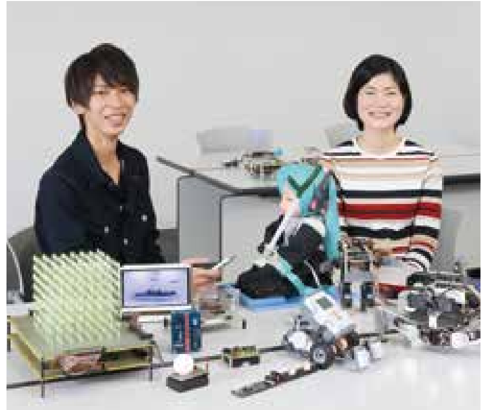
E Uhandisi wa Mifumo Iliyojumuishwa
Engineering for Embedded Systems

Programu ya Mifumo Iliyojumuishwa   Miaka 4   ★Diploma ya Juu ya Ufundi

Kuwa mtaalamu katika mifumo Iliyojumuishwa

Wanafunzi hawafunzwi kuhusu maunzi na programu pekee, lakini pia ushauri, muundo, utengenezaji, ukarabati na usimamizi wa mifumo iliyojumuishwa. Wakiwa na ujuzi huo mpana, wanaweza kuwa meneja wa waradi au msanifu wa IT katika timu ya utengenezaji.

Kwa Wanafunzi wa Nchi za Kigeni Pekee	Kozi ya Kimataifa ya Sayansi za Kompyuta
Kozi ya Kimataifa ya Taarifa za Sanaa	Kozi ya Kimataifa ya Taarifa za Biashara



Kazi Lengwa

Msanifu wa IT	Mhandisi wa Mifumo Iliyojumuishwa	Mtengenezaji wa Maunzi
Mhandisi wa Mekatroniki	Mhandisi wa Mifumo	nk.

Programu ya Uhandisi wa Kompyuta   Miaka 3   Diploma

Kuwa mhandisi anayeweza kuendeleza utengenezaji wa bidhaa kwa kutumia teknolojia iliyojumuishwa

Wanafunzi hushiriki katika mafunzo kamili ya mifumo iliyojumuishwa, kwa kufanya majaribio ya utengenezaji wa roboti, vifaa vya mawasiliano, uhandisi wa magari na vidhibiti vya maikro-prosesa. Wanaohitimu katika programu hii huwa wahandisi wa mifumo, wasanidi programu na wahandisi wa vifaa vya elektroniki, walio na uwezo wa kutekeleza majukumu muhimu katika mistari ya mbele ya utengenezaji wa bidhaa. Kozi zilizo kwenye programu hii ni Mawasiliano ya Kimataifa, Uhandisi wa Kompyuta na Udhibiti wa Magari.

Kwa Wanafunzi wa Nchi za Kigeni Pekee	Kozi ya Kimataifa za Taarifa
Kozi ya Kimataifa ya Sanaa na Usanifu	Kozi ya Kimataifa ya Maelezo ya Utalii

Kazi Lengwa

Mhandisi wa Mifumo Iliyojumuishwa	Mhandisi wa Wateja	Mhandisi wa Vifaa vya Elektroniki Vilivyojumuishwa kwenye Kifaa nk.
Mhandisi wa Mekatroniki	Mtengeneza Programu ya Udhibiti	
Mhandisi wa Mifumo	Msanidi wa ECU	

Programu ya Mafunzo Msingi ya Uhandisi wa Kompyuta   Miaka 2   Diploma

Kuwa mhandisi wa mifumo ya udhibiti kwa kujifunza mammbo msingi ya maunzi na programu

Wanafunzi watajifunza ujuzi na ufahamu msingi wa maunzi na programu unaohitajika kuwa mtaalamu wa utengenezaji wa mifumo iliyounganishwa, na watafunzwa kuwa wahandisi wa mifumo ya udhibiti wenye ujuzi wa kutoa huduma za sauti kwa viongozi katika utengenezaji.

Kazi Lengwa

Mhandisi wa Mifumo Iliyojumuishwa	Mtengeneza Programu ya Udhibiti
Mhandisi wa Mifumo	Mhandisi wa Mteja nk.

Taarifa na Mawasiliano
Information & Communication

Kozi ya Taarifa na Mawasiliano   Kozi ya kawaida ya mwaka 1/kozi ya usiku ya miaka 2

Kozi hii ni ya watu wanaotaka kujifunza kozi za IT kwa muda mfupi. Chagua masomo yanayofaa kwa matakwa yako na kiwango chako cha elimu. Unaweza kujifunza kutengeneza programu, kutengeneza mfumo, mfumo wa taarifa, au mafunzo ya kuhitimu kwa maombi kulingana na lengo lako.

Kozi Maalumu kwa Wanafunzi wa Kimataifa wa KCG

Wanafunzi wanaweza kujiandikisha mwezi wa Aprili au Oktoba

Kuzalisha wahandisi wa IT wanaoweza kutoa michango amilisho ulimwenguni kote, KCG imeanzisha kozi maalumu zinazolenga mahitaji ya wanafunzi wa kimataifa. Wanafunzi wanaweza kujiunga kati ya mwezi Aprili au Oktoba.

KCG huajiri wafanyakazi wengi wanaoshughulikia masuala ya wanafunzi wa kimataifa. Wafanyakazi hawa husaidia wanafunzi kwa masuala kuanzia masomo hadi maisha ya chuo kikuu, na kutafuta ajira za muda. Shukrani kwa bidii yao, wanafunzi wengi wa kimataifa wanaojiunga na KCG kutoka kote ulimwenguni wanaweza kufurahia maisha mazuri ya mwanafunzi

Pata kazi nzuri zaidi nchini Japani au katika nchi yako ya asili!

Kozi ya Kimataifa ya Udhibiti wa Magari   Programu ya Taarifa Inayotumika   Miaka 3   Diploma   Kampasi ya Kyoto Ekimae

Kwa lengo la kufikia jamii ya uchukuzi wa kidijitali na mabadiliko ya kijani kibichi, huduma za uhamaji zinazotumia teknolojia ya hali ya juu zinapatikana kwa umma. Katika kozi hii, KCG inalenga kujibu mahitaji mapya ya kijamii kwa kukuza wahandisi wa magari ambao wanaweza kuongoza sekta ya magari ya siku zijazo. Wahitimu wa kozi hii wanatunukiwa cheti cha "diploma," itakayowawezesha kufanya kazi kitaalamu katika nchi zao au Japani, au kujiandikisha katika shule ya KCG Group ya KCGI na kusoma shahada ya uzamili.

Mwaka wa 1
Kozi hii ni ya watu wanaolenga kujiunga na ngazi za juu za wahandisi wa huduma, ambao huwaridhisha na kuaminiwa na wateja. Wanafunzi wanaimarisha ustadi wao wa lugha ya Kijapani ambayo watahitaji katika masomo ya maalum wakiwa wanapata uelewa sahihi wa muundo msingi na kazi za magari. Masomo huanza na uhandisi wa magari pamoja na ujuzi wa msingi wa IT, ikiwemo uundaji wa programu, mifumo ya kompyuta na saketi za kidijitali. Pia ujuzi mwingine utakaofundishwa katika kozi hii ni ujuzi wa mawasiliano muhimu kwa biashara.

Mwaka wa 2
Mtaala umejikita kwenye magari, ukikumbatia uchunguzi wa kina wa ujuzi wa msingi wa magari kutoka miundo ya umeme hadi vifaa vya kielektroniki, sakiti za mantiki na matengenezo. Wanafunzi huweka teknolojia na maarifa wanayojifunza darasani katika mazoezi ya majaribio, mazoezi na shughuli za kujielekeza, ili kupata ujuzi wa matengenezo kwa ukaribu zaidi iwezekanavyo kama ile inayotumika katika ulimwengu wa vitendo.

Mwaka wa 3
Kupitia utenganishaji, ukaguzi na urekebishaji wa vifaa vya kielektroniki, wanafunzi watakuza maarifa yao ya magari. Wanafunzi wanajifunza nadharia darasani na kuitumia kikamilifu kwa vitendo, huku wakijifunza teknolojia za udhibiti wa magari wanazoweza kuzitumia kama ujuzi kamili katika tasnia ya magari. Pasipoti za IT na kufuzu kwingine kwa IT yanaweza kulengwa pia.

Kozi ya Kimataifa ya Biashara ya ICT

Programu ya Sanaa na Usanifu Miaka 2 Diploma
Kampasi ya Kamogawa

Pata kazi nzuri zaidi nchini Japani au katika nchi yako ya asili!

Katika kozi hii, wanafunzi watajifunza maarifa ya msingi ya ICT, ambayo ni muhimu katika zama mpya za biashara, na kujifunza "ukusanyaji wa taarifa, uchambuzi wa taarifa, usambazaji wa taarifa na ujenzi wa fursa za uhusiano", ili kutumia huduma za mitandao ya kijamii (SNS) katika biashara, pamoja na ujuzi wa mitindo katika nyanja ya ICT. Kozi hii itawafunza wanafunzi kuwa wataalamu wa kimataifa wanaoweza kutumia kikamilifu SNS kwa matumizi ya biashara huku wakistawi katika jamii inayobadilika kwa kasi. Wahitimu wa kozi hii wanatunukiwa cheti cha "diploma," kinachowawezesha kutafuta ajira za kitaaluma katika nchi zao au Japani.

Mwaka wa 1 Katika mwaka wa kwanza, utaimarisha ujuzi wa lugha ya Kijapani juu ya masuala ya biashara na kujifunza mambo ya msingi ya ICT na biashara. Kozi zitajumuisha Microsoft Office, mambo muhimu ya kompyuta, ujuzi wa uwasilishaji na masomo ya lugha ya Kijapani kama vile "Kijapani cha Kiufundi," ambapo utakuza ujuzi wa kuandika na mawasiliano.

Mwaka wa 2 Wanafunzi wanachagua masomo wanayoyataka kutoka kwenye masomo mbalimbali yanayohusiana na biashara na ICT, ili kukuza zaidi ujuzi na maarifa yao. Wanafunzi watajifunza maarifa ya msingi ya mitandao ya kijamii na maudhui ambayo ni muhimu katika kuandaa maudhui ya SNS mbalimbali kama vile X (zamani ilijulikana kama Twitter) na Facebook, na pia watakuza ujuzi wa ubunifu wa biashara utakaowasaidia kuyafanya makampuni yao kuwa ya kimataifa.

Fursa za Ajira

- Masoko ya mtandaoni (SNS)
- Mipango na uhusiano wa umma wa mtandaoni
- Mshauri wa SNS
- Mkurugenzi wa masoko (SNS)
- Meneja mwendeshaji wa SNS
- Kazi ya kiutawala ya jumla (mambo ya jumla, rasilimali watu, uhasibu, usimamizi wa mauzo, nk.)

Maandalizi ya Mtihani wa Kupima

- Illustrator® Mtihani wa Ufanisi wa Ubunifu
- Photoshop® Mtihani wa Ufanisi wa Ubunifu
- Mtihani wa Upimaji wa Masoko ya SNS

Masomo ya Utaalamu

Mwaka wa Kwanza

- Mambo ya Msingi kuhusu Mifumo ya Kompyuta A
- Mazoezi ya Msingi katika Hati za Biashara
- Mazoezi ya Spreadsheet ya Msingi
- Mihadhara Maalumu 1
- Utangulizi wa Matumizi ya Taarifa 1
- Mazoezi ya Msingi kuhusu Mawasilisho
- Kijapani cha Kiufundi 1A
- Mazoezi katika lugha ya Kijapani 1
- Kijapani cha Kiufundi 1B
- Mazungumzo ya Kijapani 1
- Utamaduni wa Kijapani 1
- Utangulizi wa Zana za Picha
- Mihadhara Maalumu 2
- Utangulizi wa Matumizi ya Taarifa 2
- Mazoezi ya Jumla kuhusu Utayarishaji wa Hati
- Mambo ya Msingi kuhusu Mifumo ya Kompyuta B
- Utangulizi wa CAD
- Kijapani cha Kiufundi 2A
- Mazoezi katika lugha ya Kijapani 2
- Kijapani cha Kiufundi 2B
- Mazungumzo ya Kijapani 2
- Utamaduni wa Kijapani 2

Mwaka wa Pili

- Mafunzo ya Kuzingatia Mradi 1
- Uchumi wa Kimataifa
- Utangulizi wa ERP
- Muhtasari wa Biashara ya Mtandaoni
- Mazoezi katika Utengenezaji wa Ajira
- Uandaaji wa Hati za Kiufundi A
- Mazoezi ya Jumla ya Kijapani 1
- Kijapani cha Kiufundi 3
- Kijapani cha Biashara 1
- Mafunzo ya Kuzingatia Mradi 2A
- Minyaroro ya Ugavi
- Mazoezi A ya Mtihani wa Kufuzu wa Kimataifa
- Mazoezi ya Msingi kuhusu VBA A
- Uandaaji wa Hati za Kiufundi B
- Mazoezi ya Jumla ya Kijapani 2
- Kijapani cha Kiufundi 4
- Kijapani cha Biashara 2

Kozi ya Kimataifa ya Teknolojia ya Mawasiliano ya Biashara

Programu ya Uchakataji wa Taarifa
Miaka 2 Diploma Kampasi ya Kyoto Ekimae

Pata kazi nzuri zaidi nchini Japani au katika nchi yako ya asili!

Ustadi katika biashara na TEHAMA ni ujuzi wa lazima katika jamii ya kisasa ya ulimwengu. Pamoja na teknolojia mpya za kidijitali zinazoibuka moja baada ya nyingine, ikijumuisha Akili Bandia, IoT, kompyuta ya wingu, VR/AR, droni na 5G, kasi ambayo miundo ya biashara iliyopo inapinduliwa inaongezeka. Katika kozi hii, tunafundisha TEHAMA na biashara kukuza wataalamu wa kimataifa wa DX wa siku zijazo, watu ambao wanaweza kutumia teknolojia mpya kufanya kazi ili kuunda miundo mipya ya biashara na kuleta mapinduzi ya miundo ya biashara iliyopo. Wahitimu wa kozi hii wanatunukiwa cheti cha "diploma," kinachowawezesha kutafuta ajira za kitaaluma katika nchi zao au Japani.

Mwaka wa 1 Hutolewa hasa kwa manufaa ya wanafunzi kutoka tamaduni zisizo za Kichina, kozi hii inafundisha maarifa ya ubobezi na kuimarisha stadi za Kijapani zilizo muhimu kwa biashara, huku ikitoa msingi katika IT na biashara. Mbali na misingi ya kompyuta, Microsoft Office na ustadi wa uwasilishaji, madarasa hutolewa katika uhandisi wa Kijapani na masomo mengine ya lugha ya Kijapani, ili kunoa ustadi wa wanafunzi katika utayarishaji wa hati na mawasiliano.

Mwaka wa 2 Kutoka kwa anuwai ya masomo yanayohusiana na biashara na IT, wanafunzi huchagua kozi wanazotaka, na kuboresha zaidi ujuzi na maarifa yao. Mbali na Usimikaji wa SAP na Ugavi, mfumo wa utawala wa jumla wa usimamizi wa shirika, kozi zimeandaliwa kwa kuunda programu, usimamizi na kadhalika, unaojenga uwezo wa kujibu mahitaji ya DX katika nyanja mbalimbali za viwanda.

Masomo ya Utaalamu

Mwaka wa Kwanza

- Mambo ya Msingi kuhusu Mifumo ya Kompyuta A
- Mazoezi ya Msingi katika Hati za Biashara
- Mazoezi ya Spreadsheet ya Msingi
- Mihadhara Maalumu 1
- Utangulizi wa Matumizi ya Taarifa 1
- Mazoezi ya Msingi kuhusu Mawasilisho
- Kijapani cha Kiufundi 1A
- Mazoezi katika lugha ya Kijapani 1
- Kijapani cha Kiufundi 1B
- Mazungumzo ya Kijapani 1
- Utamaduni wa Kijapani 1
- Utangulizi wa Zana za Picha
- Mihadhara Maalumu 2
- Utangulizi wa Matumizi ya Taarifa 2
- Mazoezi ya Jumla kuhusu Utayarishaji wa Hati
- Mambo ya Msingi kuhusu Mifumo ya Kompyuta B
- Utangulizi wa CAD
- Kijapani cha Kiufundi 2A
- Mazoezi katika lugha ya Kijapani 2
- Kijapani cha Kiufundi 2B
- Mazungumzo ya Kijapani 2
- Utamaduni wa Kijapani 2

Mwaka wa Pili

- Mafunzo ya Kuzingatia Mradi 1
- Mambo ya Msingi kuhusu Mifumo ya Kompyuta B
- Uhuishaji wa Wavuti Tumizi
- Mambo ya Msingi kuhusu Uzalishaji wa Maudhui ya Wavuti 2
- Mazoezi katika Utengenezaji wa Ajira
- Uandaaji wa Hati za Kiufundi A
- Mazoezi ya Jumla ya Kijapani 1
- Kijapani cha Kiufundi 3
- Kijapani cha Biashara 1
- Mafunzo ya Kuzingatia Mradi 2A
- Utangulizi wa 3DCG
- Usalama wa Maelezo
- Mazoezi ya Msingi kuhusu VBA A
- Uandaaji wa Hati za Kiufundi B
- Mazoezi ya Jumla ya Kijapani 2
- Kijapani cha Kiufundi 4
- Kijapani cha Biashara 2

Lenga kujiandikisha kwa programu ya Shahada ya Pili katika KCGI!
Nafasi ya kujiandikisha inapatikana

Kozi ya Kimataifa ya Teknolojia ya Manga na Anime

Programu ya Juu ya Sanaa na Usanifu Miaka 3 Diploma Kampasi ya Kamogawa

Kufanya kazi kutoka kwa mtazamo wa kiulimwengu, kozi hii inakuza wahandisi wa dijito wa uzalishaji wa anime na manga wenye ujuzi wa AI, usimamizi na uuzaji. Baada ya kupata msingi wa maarifa ya awali, wanafunzi wanajifunza kutumia programu za michoro kama vile Maya na AutoDesk na programu za usanifu za compyuta za 3D kama vile Blender. Pia wanafunzi wanafanyia kazi uzalishaji wa video za utangazaji wa biashara kwa kutumia AI. Kwa kushirikiana na taasisi za elimu katika nchi zingine, wanafunzi hupata fursa za kusoma uchoraji na AI ya hali ya juu. Kozi hii inakuza hasa ufahamu wa wanafunzi wa AI ya uzalishaji tumizi.

Masomo ya Utaalamu

Mwaka wa Kwanza

Inahitajika

- Mambo ya Msingi kuhusu Mifumo ya Kompyuta A
- Mazoezi ya Msingi katika Hati za Biashara
- Mazoezi ya Spreadsheet ya Msingi
- Utangulizi wa Matumizi ya Taarifa 1, 2
- Mazoezi ya Msingi kuhusu Mawasilisho
- Utangulizi wa Zana za Picha
- Mihadhara Maalumu
- Mambo ya Msingi kuhusu Uhuishaji wa Wavuti
- Mambo ya Msingi kuhusu Uzalishaji wa Maudhui ya Wavuti 1
- Mazoezi ya Ubunifu

Imependekezwa na Idara

- Kijapani cha Kiufundi 1A, 1B, 2A, 2B
- Mazoezi katika lugha ya Kijapani 1, 2
- Mazungumzo ya Kijapani 1, 2
- Utamaduni wa Kijapani 1, 2

Mwaka wa Pili

Inahitajika

- Mafunzo ya Kuzingatia Mradi 1, 2A
- Mambo ya Msingi kuhusu Mifumo ya Kompyuta B
- Uhuishaji wa Wavuti Tumizi
- Mambo ya Msingi kuhusu Uzalishaji wa Maudhui ya Wavuti 2
- Mazoezi katika Utengenezaji wa Ajira
- Utangulizi wa 3DCG
- Utangulizi wa CAD
- Mazoezi A ya Mtihani wa Kufuzu wa Kimataifa

Imependekezwa na Idara

- Uandaaji wa Hati za Kiufundi A, B
- Mazoezi ya Jumla ya Kijapani 1, 2
- Kijapani cha Kiufundi 3, 4
- Kijapani cha Biashara 1, 2

Mwaka wa Tatu

Inahitajika

- Muhtasari wa UI/UX
- Mambo ya Msingi kususu Upakaji Rangi A, B
- Mambo ya Msingi kuhusu Uundaji wa Wahusika
- Mitindo na Uhuishaji wa 3DCG 1
- Uhariri wa Video (Nakshi Maalumu)
- Mafunzo ya Kuzingatia Mradi 2B
- Mazoezi ya SPI
- Mitindo na Uhuishaji wa 3DCG 2
- Matumizi ya Akili Bandia Zalishi (Adobe)

Imependekezwa na Idara

- Mazoezi ya Jumla ya Kijapani 3, 4
- Kijapani cha Kiufundi 5, 6
- Mazoezi katika lugha ya Kijapani 3, 4
- Uandaaji wa Hati za Kiufundi C

Kozi ya Kimataifa ya Usimamizi wa Biashara

Programu ya Taarifa Inayotumika Miaka 3 Diploma Kampasi ya Kyoto Ekimae

Lenga kujiandikisha kwa programu ya Shahada ya Pili katika KCGI!

Kozi hii ya nidhamu mtambuka inachunguza matumizi ya Akili Bandia tumizi katika utanzu anuwai, ikiwemo uvumbuzi wa sekta endelevu wa viwanda, biashara, fedha, vifaa, taarifa za afya na uwekezaji wa kimataifa. Wanafunzi katika kozi hii pia wanapata ujuzi na maarifa kuhusu mipango ya rasilimali ya biashara (ERP), mfumo wa usimamizi uliojumuishwa ambao unawezesha kampuni kusimamia rasilimali zao za biashara katikati ili kuongeza thamani. Kwa mtazamo wa thamani ya kizazi kijacho, kozi hiyo inakuza ustadi wa usimamizi wa kupendekeza mikakati ya usimamizi kwa biashara ya kimataifa na kuendeleza muundo wake mbele.

Masomo ya Utaalamu

Mwaka wa Kwanza

Inahitajika

- Mambo ya Msingi kuhusu Mifumo ya Kompyuta A, B
- Mazoezi ya Msingi katika Hati za Biashara
- Mazoezi ya Spreadsheet ya Msingi
- Mihadhara Maalumu
- Utangulizi wa Matumizi ya Taarifa 1, 2
- Mazoezi ya Msingi kuhusu Mawasilisho
- Utangulizi wa Zana za Picha
- Mazoezi ya Jumla kuhusu Utayarishaji wa Hati
- Utangulizi wa CAD

Imependekezwa na Idara

- Kijapani cha Kiufundi 1A, 1B, 2A, 2B
- Mazoezi katika lugha ya Kijapani 1, 2
- Mazungumzo ya Kijapani 2
- Utamaduni wa Kijapani 1, 2

Mwaka wa Pili

Inahitajika

- Mafunzo ya Kuzingatia Mradi 1, 2A
- Uchumi wa Kimataifa
- Utangulizi wa ERP
- Muhtasari wa Biashara ya Mtandaoni
- Mazoezi katika Utengenezaji wa Ajira
- Minyaroro ya Ugavi
- Mazoezi A ya Mtihani wa Kufuzu wa Kimataifa
- Mazoezi ya Msingi kuhusu VBA A

Imependekezwa na Idara

- Uandaaji wa Hati za Kiufundi A, B
- Mazoezi ya Jumla ya Kijapani 1, 2
- Kijapani cha Kiufundi 3, 4
- Kijapani cha Biashara 1, 2

Mwaka wa Tatu

Inahitajika

- Hesabu za Habari
- Muhtasari wa Mifumo ya Biashara
- Ubunifu wa Hifadhidata
- Mazoezi B ya Mtihani wa Kufuzu wa Kimataifa
- Mbinu za Usimamizi wa Mradi
- Usimamizi wa Biashara
- Utafiti wa Uendeshaji
- Mafunzo ya Kuzingatia Mradi 2B
- Mazoezi ya Msingi katika Takwimu
- Mazoezi ya SPI
- Mchambuzi wa Data

Imependekezwa na Idara

- Mazoezi ya Jumla ya Kijapani 3, 4
- Kijapani cha Kiufundi 5, 6
- Mazoezi katika lugha ya Kijapani 3, 4
- Uandaaji wa Hati za Kiufundi C

Kozi ya Kimataifa ya Sayansi za Kompyuta

Programu ya Mifumo Iliyojumuishwa Miaka 4
★ Diploma ya Juu ya Ufundi Kampasi ya Rakuhoku

Lenga kujiandikisha kwa programu ya Shahada ya Pili katika KCGI!

Programu hii hutoa msingi kamili makini katika mifumo iliyofungamana, kutoka uundaji wa programu msingi na usanifu wa mifumo hadi teknolojia ya juu. Wanafunzi wanalenga kuwa wahandisi wa suluhisho na wasanifu wa IT wanaoweza kuchanganua mahitaji ya kampuni za kimataifa ili kupendekeza na kutekeleza tatuzi kwa kutumia mifumo ya IT. Programu inajenga wataalamu wa kimataifa wanaoweza kujibu mahitaji ya jamii inayoendeshwa na teknolojia ya juu ya IT kwa kutumia AI ya uzalishaji tumizi, intaneti ya vitu (IoT) na kadhalika.

Masomo ya Utaalamu

Mwaka wa Kwanza

Inahitajika
- Mambo ya Msingi kuhusu Mifumo ya Kompyuta A
- Mazoezi ya Msingi katika Hati za Biashara
- Mazoezi ya Spreadsheet ya Msingi
- Mihadhara Maalumu 1
- Utangulizi wa Matumizi ya Taarifa 1
- Mazoezi ya Msingi kuhusu Ufikiaji
- Mihadhara Maalumu 2
- Utangulizi wa Matumizi ya Taarifa 2

Imependekezwa na Idara
- Mazoezi ya Msingi kuhusu Mawasilisho
- Mambo ya Msingi kuhusu Mifumo ya Kompyuta B
- Mambo ya Msingi kuhusu Uzalishaji wa Maudhui ya Wavuti 1
- Utangulizi wa Zana za Picha

Mwaka wa Pili

Inahitajika
- Mafunzo ya Kuzingatia Mradi 1
- Utangulizi wa Algorithm
- Mafunzo ya Kuzingatia Mradi 2A

Imependekezwa na Idara
- Mazoezi ya Msingi kuhusu VBA A
- Mambo ya Msingi kuhusu Uzalishaji wa Maudhui ya Wavuti 2
- Mazoezi katika Utengenezaji wa Ajira
- Mazoezi ya Msingi kuhusu VBA B
- Utangulizi wa CAD
- Mazoezi A ya Mtihani wa Kufuzu wa Kimataifa

Mwaka wa Tatu

Inahitajika
- Utangulizi wa Utengenezaji wa Mfumo
- Muhtasari wa Mifumo ya Biashara
- Mafunzo ya Kuzingatia Mradi 2B

Imependekezwa na Idara
- Mambo ya Msingi kuhusu Uhuishaji wa Wavuti
- Mazoezi B ya Mtihani wa Kufuzu wa Kimataifa
- Ubunifu wa Hifadhidata
- Muhtasari wa Mifumo ya Maelezo ya Usimamizi
- Utangulizi wa PHP
- Mazoezi ya SPI
- Mazoezi ya Msingi katika Takwimu
- Utangulizi wa Python
- Utangulizi wa Usimamizi wa Mtandao

Mwaka wa Nne

Inahitajika
- Mafunzo ya Kuzingatia Mradi 3A
- Mafunzo ya Kuzingatia Mradi 3B

Imependekezwa na Idara
- Mazoezi C ya Mtihani wa Kufuzu wa Kimataifa
- Uundaji wa Programu za AI 1
- Utangulizi wa Sauti na Mazingira Sikizi
- Mambo ya Msingi kuhusu Uhuishaji wa 3D
- Masomo ya Juu katika Teknolojia ya Kifedha
- Uundaji wa Programu za AI 2
- Muhtasari wa Uchakataji wa Taarifa za Mazingira
- Uhuishaji wa 3D Tumizi

Kozi ya Kimataifa ya Taarifa za Sanaa

Programu ya Mifumo Iliyojumuishwa Miaka 4
★ Diploma ya Juu ya Ufundi Kampasi ya Rakuhoku

Lenga kujiandikisha kwa programu ya Shahada ya Pili katika KCGI!

Programu hii ni kwa ajili wanaotarajia kuwa wakurugenzi wa sanaa. Wanafunzi wanajifunza jinsi ya kutafuta uwezekano wa sanaa ya kidigitali hadi ukomo wa mwisho kabisa, kufikiria kazi za sanaa katika ukamilifu wake kabla miradi haijaanza, na kupata ujuzi wa mipango na usimamizi ili miradi iweze kuleta matokeo. Wanafunzi wanalenga kuwa na mbinu za uzalishaji za hali ya juu; ujuzi katika kuunda dhana, ikiwemo kusikiliza mahitaji ya wateja, na uwezo wa kujadiliana na kuandika mapendekezo ya miradi.

Masomo ya Utaalamu

Mwaka wa Kwanza

Inahitajika
- Mambo ya Msingi kuhusu Mifumo ya Kompyuta A
- Mazoezi ya Msingi katika Hati za Biashara
- Mazoezi ya Spreadsheet ya Msingi
- Mihadhara Maalumu 1
- Utangulizi wa Matumizi ya Taarifa 1
- Utangulizi wa Zana za Picha
- Mihadhara Maalumu 2
- Utangulizi wa Matumizi ya Taarifa 2

Imependekezwa na Idara
- Mazoezi ya Msingi kuhusu Mawasilisho
- Mambo ya Msingi kuhusu Uhuishaji wa Wavuti
- Mambo ya Msingi kuhusu Uzalishaji wa Maudhui ya Wavuti 1
- Mazoezi ya Ubunifu

Mwaka wa Pili

Inahitajika
- Mafunzo ya Kuzingatia Mradi 1
- Utangulizi wa CAD
- Mafunzo ya Kuzingatia Mradi 2A

Imependekezwa na Idara
- Uhuishaji wa Wavuti Tumizi
- Mambo ya Msingi kuhusu Uzalishaji wa Maudhui ya Wavuti 2
- Mazoezi katika Utengenezaji wa Ajira
- Utangulizi wa 3DCG
- CAD Tumizi
- Mazoezi A ya Mtihani wa Kufuzu wa Kimataifa

Mwaka wa Tatu

Inahitajika
- Muhtasari wa UI/UX
- Mambo ya Msingi kususu Upakaji Rangi A
- Mafunzo ya Kuzingatia Mradi 2B

Imependekezwa na Idara
- Mambo ya Msingi kuhusu Uundaji wa Wahusika
- Mazoezi B ya Mtihani wa Kufuzu wa Kimataifa
- Ubunifu wa Hifadhidata
- Mambo ya Msingi kuhusu Uhuishaji wa 3D
- Muhtasari kuhusu Usanifu Majengo
- Mazoezi ya SPI
- Mazoezi ya Msingi katika Takwimu
- Mambo ya Msingi kususu Upakaji Rangi B
- Uhuishaji wa 3D Tumizi

Mwaka wa Nne

Inahitajika
- Mafunzo ya Kuzingatia Mradi 3A
- Mafunzo ya Kuzingatia Mradi 3B

Imependekezwa na Idara
- Mazoezi C ya Mtihani wa Kufuzu wa Kimataifa
- Utafiti katika Video za 3D Zilizohuishwa 1
- Utangulizi wa Sauti na Mazingira Sikizi
- Mazoezi ya 1 katika Uzalishaji wa Video
- Utafiti katika Video za 3D Zilizohuishwa 2
- Mazoezi ya Uzalishaji wa Sauti Kidigitali
- Mazoezi ya 2 katika Uzalishaji wa Video
- Mbinu za Uandishi wa Skrini

Kozi ya Kimataifa ya Taarifa za Biashara

Programu ya Mifumo Iliyojumuishwa Miaka 4
★Diploma ya Juu ya Ufundi Kampasi ya Rakuhoku

Lenga kujiandikisha kwa programu ya Shahada ya Pili katika KCGI!

Wanafunzi wanajifunza mbinu ambazo watatumia kujumuisha na kushughulikia usimamizi mzima wa rasilimali za kampuni — watu, bidhaa, fedha na taarifa—kwa kutumia IT. Lengo ni kuunda washauri wa IT na mameneja wa miradi wanaoweza kutoa mchango hai katika jamii ya kimataifa. KCG imeandaa mtaala unaofundisha ujuzi ambao wafanyabiashara wanahitaji, ili kumkuza mtaalamu mwenye ujuzi wa kufanikiwa katika ulimwengu wa IT katika nyanja anuwai za viwanda.

Masomo ya Utaalamu

Mwaka wa Kwanza

Inahitajika

- Mambo ya Msingi kuhusu Mifumo ya Kompyuta A
- Mazoezi ya Msingi katika Hati za Biashara
- Mazoezi ya Spreadsheet ya Msingi
- Mihadhara Maalumu 1
- Utangulizi wa Matumizi ya Taarifa 1
- Utangulizi wa Zana za Picha
- Mihadhara Maalumu 2
- Utangulizi wa Matumizi ya Taarifa 2

Imependekezwa na Idara

- Mazoezi ya Msingi kuhusu Mawasilisho
- Mambo ya Msingi kuhusu Uhuishaji wa Wavuti
- Mambo ya Msingi kuhusu Uzalishaji wa Maudhui ya Wavuti 1
- Muhtasari wa Mafunzo ya Utalii

Mwaka wa Pili

Inahitajika

- Mafunzo ya Kuzingatia Mradi 1
- Mazoezi ya Upigaji Picha
- Mafunzo ya Kuzingatia Mradi 2A

Imependekezwa na Idara

- Muhtasari wa Usimamizi wa Vivutio vya Utalii
- Mambo ya Msingi kuhusu Uzalishaji wa Maudhui ya Wavuti 2
- Mazoezi katika Utengenezaji wa Ajira
- Utangulizi wa 3DCG
- CAD Tumizi
- Mazoezi A ya Mtihani wa Kufuzu wa Kimataifa

Mwaka wa Tatu

Inahitajika

- Muhtasari wa UI/UX
- Biashara Mpya za Utalii
- Mafunzo ya Kuzingatia Mradi 2B

Imependekezwa na Idara

- Utangulizi wa Utengenezaji wa Mfumo
- Mazoezi B ya Mtihani wa Kufuzu wa Kimataifa
- Ubunifu wa Hifadhidata
- Mazoezi ya Msingi kuhusu VBA A
- Muhtasari wa Mifumo ya Maelezo ya Usimamizi
- Mazoezi ya SPI
- Mazoezi ya Msingi katika Takwimu
- Mazoezi ya Takwimu Zinazobadilika katika Utalii
- Mazoezi ya Msingi kuhusu VBA B
- Mazoezi ya Msingi kuhusu Ufikiaji

Mwaka wa Nne

Inahitajika

- Mafunzo ya Kuzingatia Mradi 3A
- Mafunzo ya Kuzingatia Mradi 3B

Imependekezwa na Idara

- Mazoezi C ya Mtihani wa Kufuzu wa Kimataifa
- Utangulizi wa ERP
- Masomo ya Juu katika Teknolojia ya Kifedha
- Shughuli za Utalii za Ndani ya Nchi
- Mazoezi ya Utengenezaji wa ERP
- Usimamizi wa Biashara
- Mazoezi ya Nyanjani ya Utamaduni wa Kyoto

Kozi ya Kimataifa za Taarifa

Programu ya Uhandisi wa Kompyuta Miaka 3
Diploma Kampasi ya Rakuhoku

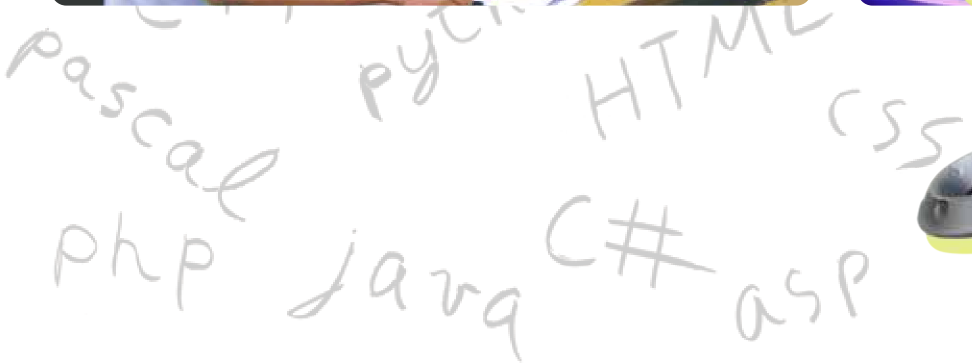
Lenga kujiandikisha kwa programu ya Shahada ya Pili katika KCGI!

Leo, teknolojia za hali ya juu kama vile Akili Bandia na mifumo ya kimtandao inatumika katika matukio mbalimbali, huku DX ikiendelea kwa kasi. Wakati huo huo utekelezaji wa 5G unaendelea na mabadiliko yanaenea kwa kiwango cha kimataifa. Katika kozi hii, wanafunzi wanaoimarisha ujuzi katika Kijapani watahitaji kufuata masomo maalumu na kupata msingi kamili katika kompyuta na teknolojia ya habari ambayo ni msingi wa kuendeleza DX. Wanafunzi pia huchagua masomo ambayo yanawavutia kutoka katika uwanja mpana wa chaguzi, wakipata kiwango cha hali ya juu cha ujuzi wa TEHAMA. Mada nyingi ambazo ni muhimu katika uwanja wa biashara wa TEHAMA zimejumuishwa, ikiwa ni pamoja na kanzidata, upangaji programu na teknolojia ya mtandao, pamoja na Kijapani cha Kiufundi na masomo mengine kwenye lugha ya Kijapani. Kupitia masomo haya, Programu inakuza wataalamu ambao ni mahiri katika teknolojia ya kompyuta na uwezo wa lugha ya Kijapani wanaohitaji kwa biashara. Wahitimu wa kozi hii wanatunukiwa cheti cha "diploma," itakayowawezesha kujiandikisha na shule ya KCG Group ya KCGI na kusoma shahada ya uzamili.

Masomo ya Utaalamu

- Mazoezi ya Msingi kuhusu Mawasilisho
- Mazoezi ya Msingi kuhusu VBA
- Mazoezi ya Jumla kuhusu Utayarishaji wa Hati
- Mazoezi ya Kujitayarisha kwa Mitihani ya Kufuzu
- Muhtasari wa Mifumo ya Biashara
- Muhtasari wa Mifumo ya Maelezo ya Usimamizi
- Utangulizi wa Usimamizi wa Mtandao
- Utangulizi wa Zana za Picha
- Utangulizi wa Python
- Mambo ya Msingi kuhusu Mifumo ya Kompyuta
- Utangulizi wa Utengenezaji wa Mfumo
- Utangulizi wa PHP
- Ubunifu wa Hifadhidata
- Mafunzo ya Kuzingatia Mradi
- Mazoezi katika Utengenezaji wa Ajira
- Mazoezi ya Msingi katika Takwimu
- Kijapani cha Kiufundi
- Mazoezi ya SPI
- Mambo ya Msingi kuhusu Uzalishaji wa Maudhui ya Wavuti
- Utangulizi wa Algorithm
- Mazoezi ya Spreadsheet ya Msingi
- Mazoezi ya Msingi kuhusu Ufikiaji

Kumbuka: Uchaguzi na usomaji wa masomo katika idara zingine pia inawezekana.



Kozi ya Kimataifa ya Sanaa na Usanifu

Programu ya Uhandisi wa Kompyuta Miaka 3 Diploma Kampasi ya Rakuhoku

Lenga kujiandikisha kwa programu ya Shahada ya Pili katika KCGI!

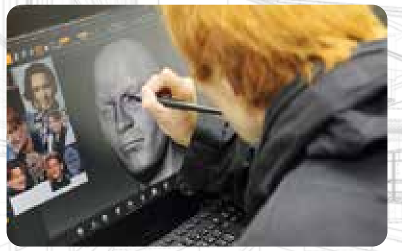
Katika kozi hii, baada ya wanafunzi kupata ujuzi wa msingi wa kompyuta na mahitaji ya jamii ya maarifa, hukusanya misingi ya sanaa na utengenezaji wa dhana na kujifunza ujuzi wa uzalishaji kwa vitendo, na kuwa mahiri katika matumizi ya programu za kiwango cha tasnia. Kozi hiyo inakuza watu wabunifu na wasanifu waliojazwa ujuzi wa kisasa wa TEHAMA pamoja na ubunifu na uwezo wa kuandaa na kuwasilisha mapendekezo. Wahitimu wa kozi hii wanatunukiwa cheti cha "diploma," itakayowawezesha kujiandikisha na shule ya KCG Group ya KCGI na kusoma shahada ya uzamili.

Masomo ya Utaalamu

- Utangulizi wa Zana za Picha
- Mazoezi ya Ubunifu
- Mambo ya Msingi kuhusu Uhuishaji wa 3D
- Mazoezi ya Kujitayarisha kwa Mitihani ya Kufuzu
- Mazoezi ya CAD
- Mambo ya Msingi kuhusu Uzalishaji wa Maudhui ya Wavuti
- Mazoezi ya Jumla kuhusu Utayarishaji wa Hati
- Muhtasari kuhusu Usanifu Majengo
- Mambo ya Msingi kuhusu Uhuishaji wa Wavuti
- Mambo ya Msingi kuhusu Ubunifu wa UI/UX
- Mambo ya Msingi kususu Upakaji Rangi
- Mafunzo ya Kuzingatia Mradi
- Mazoezi katika Utengenezaji wa Ajira
- Utangulizi wa Manga
- Utangulizi wa Anime
- Utengenezaji wa Mhusika
- Mazoezi ya Uchoraji wa Mhusika
- Uzalishaji wa Video
- Mazoezi ya Msingi kuhusu Mawasilisho
- Kijapani cha Kiufundi

Kumbuka: Uchaguzi na usomaji wa masomo katika idara zingine pia inawezekana.

Matangazo ya maadhimisho ya miaka 50 ya KCG Group (URL: kcg.ac.jp/gainax)



Kozi ya Kimataifa ya Maelezo ya Utalii

Programu ya Uhandisi wa Kompyuta Miaka 3 Diploma Kampasi ya Rakuhoku

Lenga kujiandikisha kwa programu ya Shahada ya Pili katika KCGI!

Kozi hii inatumia kikamilifu eneo la KCG huko Kyoto, mojawapo ya maeneo ya kuvutia sana ya Japani. Inatoa mtaala kamili wa kusoma huduma mpya za utalii na miundo ya biashara inayotumia TEHAMA. Wanafunzi hujitahidi kutatua masuala mbalimbali ambayo maeneo ya kutalii yanakabiliana nayo, kama vile utoaji wa taarifa za watalii, ubadilishaji wa rekodi za shughuli za watalii kuwa data zinazoweza kutumika, uchambuzi na utabiri. Kozi hiyo inakuza wataalamu ambao wanaweza kuchangia katika mafanikio ya tasnia ya utalii yenye uthabiti na endelevu. Wahitimu wa kozi hii wanatunukiwa cheti cha "diploma," itakayowawezesha kujiandikisha na shule ya KCG Group ya KCGI na kusoma shahada ya uzamili.

Masomo ya Utaalamu

- Muhtasari wa Mafunzo ya Utalii
- Mazoezi ya Upigaji Picha
- Muhtasari wa Usimamizi wa Vivutio vya Utalii
- Biashara ya Usafirishaji wa Watalii
- Mawasiliano ya Utalii
- Mazoezi ya Kujitayarisha kwa Mitihani ya Kufuzu A, B
- Biashara Mpya za Utalii
- Mazoezi ya Nyanjani ya Utamaduni wa Kyoto
- Mazoezi ya Takwimu Zinazobadilika katika Utalii
- Shughuli za Utalii wa Ndani ya Nchi

Kumbuka: Uchaguzi na usomaji wa masomo katika idara zingine pia inawezekana.

Sifa Zinazopatikana

Meneja Msimamizi wa Safari

Sifa za kuwa Meneja Msimamizi wa Safari ni lazima kwa waongozaji waandamizi wanaoongoza safari za utalii na safari za makundi zilizopangwa na kampuni ya usafirishaji.

Msimamizi wa Safari Aliyethibitishwa

"Msimamizi wa Safari Aliyethibitishwa" ni sifa ya kitaifa iliyoelezwa chini ya Sheria ya Kampuni ya Usafirishaji. Inahitajika kuuza usafiri wa ndani au ng'ambo kwa niaba ya kampuni ya usafirishaji. Sheria ya Kampuni ya Usafirishaji inaamuru kwamba kila ofisi ya mauzo ya kampuni ya usafirishaji lazima iwe na Msimamizi wa Safari Aliyethibitishwa angalau mmoja.

Mtihani wa Uthibitishaji wa Mkurugenzi wa Biashara ya Ndani

Mtihani wa Uthibitishaji wa Mkurugenzi wa Biashara ya Ndani ni jaribio la umahiri linalothibitisha kwamba mhusika ana maarifa yanayohitajika kukuza utalii wa ndani akiwalenga watalii wa kigeni wanaoingia Japani. Kufaulu mtihani huu kunahitaji maarifa ya hali za sasa na mitindo katika utalii wa ndani, uwezo wa kupanga miradi ya biashara ya ndani inayoweza kuvutia wateja, uelewa na uwezo wa kuwashughulikia wageni wanaozuru Japani na maarifa ya "utalii mpya" na utengenezaji wa maeneo ya kutazama.

Wanafunzi wa kigeni wa KCG: Mahitaji ya maombi

Waombaji walio na sifa ni raia wa kigeni ambao wamekidhi kila mojawapo ya vigezo vifuatavyo.

(1) Mwombaji awe amekamilisha au anatarajiwa kukamilisha miaka 12 ya elimu ya shule nchini Japani na/au nchini kwake; au amekidhi sifa za kuingia chuo kikuu katika nchi yake; au ana sifa zinazolingana na hizo hapo juu.

Mwombaji awe ana uhusiano mzuri na KCG, ana umri wa miaka 18 au zaidi, anakidhi sharti moja au zaidi ya masharti matano yafuatayo, na ana ustadi wa lugha ya Kijapani ili kuelewa mihadhara.

1) Mwombaji awe amefaulu N1 (ngazi ya 1) au N2 (ngazi ya 2) ya Mtihani wa Ustadi wa lugha ya Kijapani (JLPT) unaotolewa na Shirika la Japani na Huduma za Mabadilishano ya Elimu za Japani.

2) Mwombaji awe amepata jumla ya alama angalau pointi 200 (mchanganyiko wa kusoma, kusikiliza na kusikiliza/kusoma kwa ufahamu) kwenye Mtihani wa Kujiunga na Chuo Kikuu cha Japani (EJU) unaotolewa na Chama cha Huduma za Wanafunzi cha Japani (JASSO).

3) Mwombaji awe amepata jumla ya alama za angalau pointi 400 kwenye Mtihani wa Kipaji wa Kanji Japani unaotolewa na Shirika la Japani la Mtihani wa Kipaji wa Kanji (JKATF) au mtihani wa kusikiliza/kusoma JLRT (mtihani wa kuandika).

4) Mwombaji awe amepata elimu ya lugha ya Kijapana kwa miezi 6 au zaidi kwenye kituo cha elimu kinachofundisha Kijapani kwa wageni ambacho kinatambuliwa kwa notisi ya Waziri wa Sheria kwa maoni ya Waziri wa Elimu, Utamaduni, Michezo, Sayansi na Teknolojia (akiwa na kiwango cha mahudhurio katika kituo hicho cha 90% au zaidi).

5) Mwombaji awe amepata elimu ya mwaka 1 au zaidi katika taasisi ya elimu kama ilivyoonyeshwa katika Kifungu cha 1 cha Sheria ya Elimu ya Shule ya Japani (shule ya msingi, shule ya upili ya vijana, shule ya upili, chuo cha ufundi, chuo cha ngazi ya kati, chuo kikuu, shule ya kuhitimu).

* Inajumuisha shahada ya kwanza ya kimataifa (tafadhali uliza ili kupata maelezo).

(2) Mwombaji awe na hali ya makazi iayohitajika (hali ya visa) ya kukaa nchini Japani bila kizuizi kutoka muda wa udahili na KCG hadi muda wa mahafali.

* Mwanafunzi wa kigeni, mkazi wa kudumu, mwenzi au mwanafamilia mwenye utaifa wa Japani, nk.

(3) Mwombaji anashauriwa na mkuu wa chuo au mwalimu wa shule ambayo mwombaji anahudhuria.

(4) Gharama zote za ukaaji wa mwombaji nchini Japani zimehakikishiwa.

Uchaguzi wa udahili (mtihani wa kuijiunga kwa wanafunzi wa kigeni)

Uchaguzi kwa njia ya hati Mwombaji anatathminiwa kwa kuzingatia hati zilizowasilishwa, nk.

Uchaguzi kwa njia ya usaili Mwombaji anafanyiwa usaili na tathmini ya mazungumzo kwa kuzingatia hati zilizowasilishwa, nk.

* Usaili na tathmini za mazungumzo zinaweza kufanyika katika eneo lililopangwa au mtandaoni kwa njia ya gumzo ya video (Zoom, nk.) Waombaji wanaofanyiwa tathmini mtandaoni wanatakiwa kuwa na mazingira yanayohitajika kwa ajili ya mawasiliano ya mtandaoni nyumbani kwao, nk., muda wa tathmini hiyo, ikiwemo kompyuta, kipaza sauti, spika, kamera (mwombaji lazima aweze kuonekana kwenye video) na huduma ya intaneti.

* Waombaji watajulishwa kuhusu muda, tarehe na mahali (miundo) pa usaili na tathmini za mazungumzo wakati ambapo tiketi zao za udahili kwa ajili ya tathmini zitakapokuwa zimetumwa kwao. (Kwa kawaida tiketi hizi hutumwa ndani ya wiki mbili baada ya kupokea hati zilizowasilishwa.)

Kozi za Mtandaoni za Kubadilika

Flexible Online Course

Jifunze zaidi

Programu ya Kimataifa ya Sayansi za Kompyuta Tumizi

Kwa sasa Japani inakabiliwa na uhaba mkubwa wa wataalamu wa IT. Kufikia mwaka 2030 uhaba huu unatarajiwa kuongezeka na kufika takribani watu 450,000. (Utafiti wa Mahitaji ya Wataalamu wa IT (Muhtasari), METI, Aprili 2019) Ikikabiliana na tatizo hili, KCG inataka watu wenye uwezo wasome Tehama na kuongoza tasnia ya Tehama ya kimataifa. Ikiwa na lengo hilo akilini, KCG ilianzisha Kozi za Mtandaoni Zinazobadilika.

Faida za Kozi za Mtandaoni Zinazobadilika

Jifunze kwa kasi yako mwenyewe, popote unapopenda!

KING-LMS, mfumo wa kisasa wa usimamizi wa kujifunza wa KCG, hutoa ufikiaji wa nyenzo za masomo saa 24 kila siku. Ukiwa na KING-LMS, unaweza kuhudhuria madarasa kwa ratiba yako mwenyewe, ukitumia video za mihadhara zilizotolewa awali na maandiko ya darasani.
Unaweza kutazama na kusikiliza mihadhara mara nyingi upendavyo, ukiendeleza masomo yako kwa kasi yako mwenyewe.

Badilisha kozi yoyote iwe ya muda wote!

Kozi za Mtandaoni za Kubadilika

- Sanaa na Usanifu
- Biashara na Usimamizi
- Sayansi ya Kompyuta
- Michezo na Burudani Dijitali
- Uhandisi wa Mifumo Iliyojumuishwa

Pata Diploma ya Juu ya Ufundi baada ya Mahafali!

Diploma ya Juu ya Ufundi ni sifa inayoweza kupatikana kwa kukidhi masharti fulani na kukamilisha programu ya miaka minne ya mafunzo ya kitaalamu katika shule ya juu ya ufundi. MEXT inatambua Stashahada ya Juu kuwa sawa na Shahada ya Kwanza inayotolewa na chuo kikuu.
Diploma ya Juu ya Ufundi hutolewa kwa watu ambao wamekusanya sio maarifa tu bali pia ujuzi katika nyanja maalumu. Kwa hivyo, Diploma ya Juu ya Ufundi inazidi kuzingatiwa kuwa sawa au hata yenye nguvu kuliko Shahada ya kwanza. Wenye Stashahada ya Juu ambao wamesoma Tehama wanatarajiwa kuhitajika zaidi kuliko hapo awali katika nyakati zijazo.

Kusoma kwa Nguvu kupitia Shule: Ongeza Ufanisi Wako!

Katika Sayansi za Kompyuta Tumizi za Kimataifa, tunatoa programu ya kina ya kusoma inayoitwa "Schooling." Katika Schooling, wanafunzi hujishughulisha na masomo ya kina, ya ana kwa ana chini ya uongozi wa moja kwa moja wa mkufunzi.
Schooling hutolewa kwa muda wa wiki mbili, mara mbili kwa mwaka: Katika majira ya joto, kuanzia Agosti hadi Septemba, na katika majira ya baridi, kuanzia Februari hadi Machi. Madarasa ya Schooling yako katika Kampasi ya Kyoto Ekimae iliyopo KCG, umbali wa dakika saba kutembea kutoka Kituo cha Kyoto. Viunganisho vya usafiri ni bora, hurahisisha kusafiri.

Mtaala

Madarasa ya ana kwa ana	Kozi za Msingi	Kozi za Kutumika	Kozi za Kukabiliana na Kazi
Uzalishaji wa kazi za asili na utekelezaji wa miradi yenye changamoto	Kupata msingi mpana wa maarifa katika nyanja mbalimbali	Kupata msingi mpana wa maarifa katika nyanja mbalimbali	Kuunga mkono utafutaji wako wa ajira

Wanafunzi wa Kimataifa wa KCG wana Jambo Lao ka Kusema

Maelfu ya wanafunzi wa kimataifa wamekuja KCG kusoma na kuzindua kazi za kusisimua.

Msaada wa ukarimu na elimu bora ya jumla kwa wanafunzi wa kimataifa.

Nguyen Sy Nam

Mahojiano ya video ►

Programu ya Uchakataji wa Taarifa
Kozi ya Uchakataji wa Maelezo

Jamhuri ya Kisoshalisti ya Vietnam

Siku zote nilipenda michezo ya Kijapani, manga na anime. Mtu fulani alipopendekeza nisome nje ya nchi, niliamua kwamba nilitaka kujiandaa kwa ajili ya mustakabali wangu katika mazingira mapya kabisa. Baada ya kuhudhuria shule ya lugha ya Kijapani, nilitaka kusoma Tehama kwa sababu niligundua kuwa ilikuwa na uwezo wa kuunda jamii ya siku zijazo. Kwa hivyo nilijiunga na KCG. KCG hutoa programu nyingi za msaada wa ukarimu kwa wanafunzi wa kimataifa na hutoa fursa nyingi za kusoma elimu ya jumla nje ya Tehama. Nilisoma kwa bidii na niliweza kujiunga na kampuni ya Tehama nchini Japani. Muda mfupi baada ya kujiunga, nilifaulu mtihani wa msingi wa mhandisi wa Tehama.

Tuzo ya Umahiri ya KCG ilinipa ujasiri.

Lyu Langbiao

Mahojiano ya video ►

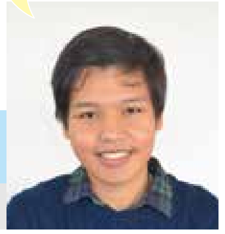
Programu ya Mafunzo Msingi ya
Utengenezaji wa Michezo Dijitali

Jamhuri ya Watu wa Uchina

Baada ya kuhitimu kutoka chuo kikuu nchini Uchina, nilifanya kazi kama mhandisi wa mtandao, lakini zaidi nilijikuta nataka kufanya kazi ya ubunifu. Baada ya kusoma katika Kituo cha Mafunzo ya Lugha cha Kyoto Japani, nilianza kusoma kuhusu michezo ya KCG. Baada ya kujiunga na KCG, maprofesa wangu waliniongezea ujuzi wa uhandisi. Shukrani kwao, mimi na rafiki yangu Mjapani tulishinda Tuzo ya KCG ya Umahiri kwa mchezo tuliounda pamoja. Niliweza kupata kazi katika kampuni ya michezo niliyovutiwa nayo zaidi. Ninaendelea kuboresha ujuzi wangu kwa nia ya kuwa kiongozi wa timu.

Ningependa kufanya kazi katika masoko ya kimataifa siku moja.

Sukandar Ipung Ismaya



Programu ya IT ya Biashara

Jamhuri ya Indonesia

Nilitaka kusoma nchini Japani, nchi ambayo ningependezwa nayo kila wakati. Huko Japani nilitaka kusoma Tehama kwa sababu itakuwa muhimu sana siku zijazo, na nilitaka kusoma biashara pia. Kwa hivyo nilijiunga katika KCG. Kimsingi sikuwa na mafunzo ya kompyuta, kwa hiyo maprofesa wangu walinifundisha kila kitu kwa subira. Hatua kwa hatua nilipata maarifa na ujuzi na niliweza kuhisi maendeleo niliyokuwa nikipata. Siku moja ningependa kupata kazi iliyobobea katika masoko ya nje ya nchi. Ninataka kueneza bidhaa na teknolojia ya Kijapani kwa nchi yangu, Indonesia, na kwa ulimwengu.

Ndoto yangu ni kuanzisha kampuni ya michezo katika nchi yangu.

Gil Giron Andres Francisco

Programu ya Mafunzo Msingi ya
Utengenezaji wa Michezo Dijitali

Jamhuri ya Guatemala

Katika nchi yangu chaguzi zangu za kusoma taaluma ya Tehama zilikuwa chache, kwani hatuna vyuo vikuu vingi, kwa hivyo niliamua kuja Japani. Kila mtu katika KCG alikuwa rafiki na ninaweza kuzingatia kujifunza kuhusu michezo hapa. Ninapata mazoezi mengi na yanafurahisha. Japani ni salama na mazingira ya asili ni mazuri sana. Hapa Kyoto nimevutiwa na uzuri wa rangi za kuanguka kwenye Mlima. Arashi na vitu kama hivyo. Baada ya kuhitimu, ningependa kufanya kazi katika kampuni ya Kijapani, kupata uzoefu, kisha siku moja kurudi Guatemala na kufungua kampuni ya kutengeneza programu za michezo.

Ninataka kujifunza teknolojia kuu zaidi duniani.

Natasha Maria Devina

Programu ya IT ya Biashara

Jamhuri ya Indonesia

Nilitaka kusoma nchini Japani, nchi inayoongoza katika teknolojia. Ikiwezekana, nilitaka kuwa kama mama yangu, ambaye alifanya kazi katika uhasibu. Kwa hivyo nilijiunga na KCG, ili kupata maarifa na ujuzi katika Tehama na biashara. Nilikuwa nikijifundisha kuhusu kompyuta. Sasa ninajifunza kutoka kwa maprofesa wangu wa KCG, ambao hunifundisha kwa upole na subira, kwa hivyo ninafurahia ninapohudhuria masomo yanayohusiana na biashara na kadhalika. Siku zijazo nataka kufanya kazi katika programu ya biashara mtandaoni.

Ninataka kuchangia kwenye maendeleo ya Tehama katika nchi yangu.

Shakhzodshokhi Shamsiddin

Programu ya Uchakataji wa Taarifa
Kozi ya Uchakataji wa Maelezo

Jamhuri ya Tajikistani

Mmoja wa wazee wangu alienda kusoma Japani, kwa hiyo nikafikiri, "hiyo ni kwa ajili yangu pia!" Kwa hivyo nilijiunga na KCG. Ilikuwa mara ya kwanza kwangu kusoma Tehama kwa umakini na ilikuwa ngumu sana. Lakini wakufunzi wangu waliniongoza kwa ukarimu sana, na vifaa vya kompyuta vilikuwa vya kisasa kabisa. Ilikuwa ya kufurahisha sana na nilifurahia maisha yangu kama mwanafunzi. Baada ya kuhitimu, ninataka kujiunga na kampuni ya Tehama nchini Japani, niwe mwanagenzi huko na kuweka akiba pesa zangu, kisha nirudi Tajikistani ili kuanzisha kampuni ya kutengeneza programu. Ninatumai kuchangia kwenye maendeleo ya Tehama katika nchi yangu.

Kusoma manga huko Japani kwa kutumia vifaa vya kisasa.

Normans Sagastume Javier Alexander

Programu ya Sanaa na Usanifu
Kozi ya Manga na Anime

Jamhuri ya Guatemala

Siku zote nilipenda kwenda Japani na kuwa msanii wa manga kwa sababu nilivutiwa sana na ustadi wa manga za Kijapani. Kwa hivyo baada ya kuhudhuria shule ya Kijapani nilijiunga na KCG. KCG wana vifaa vya kisasa zaidi vya kusomea manga. Maprofesa wa KCG hufafanua kila kitu kwa subira na hutengeneza mazingira ambayo ni rahisi kuuliza maswali. Maisha yangu ya uanafunzi yamepangwa vizuri na ninayafurahia kikamilifu. Baada ya kuhitimu, natumai kwenda kufanya kazi kwa mchapishaji wa Kijapani. Itakuwa vyema kuwa na onyesho langu la manga.

Kuhisi matokeo ya elimu ya KCG.

Chanvongnaraz Khampasith

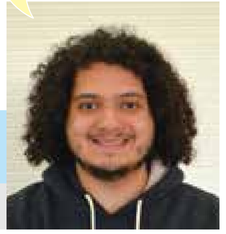
Programu ya Uchakataji wa Taarifa
Kozi ya Uchakataji wa Maelezo

Jamhuri ya Kidemokrasia ya Watu wa Lao

Teknolojia hufanya maisha ya watu kuwa ya kuridhisha zaidi. Nilijiunga na KCG kwa sababu niliazimia kusoma Tehama na kutekeleza jukumu muhimu katika jamii. Kama taasisi ya kwanza ya elimu ya Japani iliyojikita katika kompyuta, ina historia na rekodi katika elimu ya Tehama. Ninahisi kwamba nimejiunga na shule nzuri sana. Nilihisi kutokuwa na uhakika kwa sababu sikuwahi kusoma kompyuta hapo awali. Ilivyo bahati, maprofesa wangu wa KCG hunifafanulia kila kitu kwa subira kwa maneno ambayo ni rahisi kuelewa. Kabla sijajua niligundua kuwa nilifurahia programu. Katika siku zijazo ninataka kutafuta kazi katika kampuni inayohusiana na Tehama nchini Japani na kuendelea na programu, kufanya kazi ambayo hurahisisha maisha zaidi kwa watu ulimwenguni kote.

Mfumo wa alama huniruhusu kukusanya kazi yangu mwenyewe.

Francis Daniel Cader Olivares



Programu ya Uchakataji wa Taarifa
Kozi ya Uchakataji wa Maelezo

Jamhuri ya El Salvador

Japani ina makampuni mengi yanayojivunia teknolojia bora katika michezo, kama vile Nintendo, Sega na Capcom, na zinaanzishwa katika Amerika ya Kusini. Nilitaka kutembelea kampuni hizo na kuzisoma, kwa hivyo nilijiunga na KCG. Jambo moja kuhusu KCG ambalo ni bora kwangu ni mfumo wa alama. Ninaweza kuunganisha taaluma yangu mwenyewe, nikichukua masomo katika mambo ninayopenda, kama vile CPU na upangaji programu kwenye Wavuti. Mara tu nitakapopata msingi kamili wa lugha, ningependa kupata kazi ya kutengeneza tovuti zenye lugha nyingi zinazohusiana na utalii.

Ninataka kujifunza lugha ya Kijapani na teknolojia ya video.

Ralambozatovo Narianja Vololoniaina

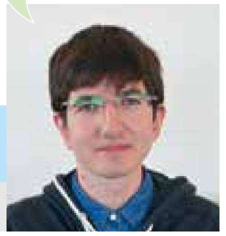
Programu ya Sanaa na Usanifu
Kozi ya Sanaa na Usanifu

Jamhuri ya Madagaska

Nilivutiwa na Japani kwa sababu ina utamaduni tofauti kabisa na nchi yangu. Nilitaka kujifunza kwa kina zaidi kuhusu mambo ambayo niliona video na picha zake katika chuo kikuu nchini Madagaska, kwa hivyo nilijiunga na KCG, kulingana na pendekezo kutoka kwa MEXT. Nimefurahi sana kuja kusoma hapa KCG. Katika masomo yangu, maprofesa wangu hutoa elimu ya kina, kwa kuanza na mambo ya msingi. Wakufunzi na wanafunzi wenzangu wote ni wakarimu sana. Tunakusanyika pamoja wakati wetu ambapo hatuna kazi. Ndoto yangu ni kufikisha utamaduni wa Kijapani kwa Madagaska na ulimwengu wote kupitia video.

Ningependa kujihusisha katika biashara ya kimataifa ya maudhui.

Naranjo Bejarano Carlos



Programu ya Mafunzo Msingi ya
Utengenezaji wa Michezo Dijitali

Ufalme wa Uhispania

Siku zote nilivutiwa na teknolojia ya juu ya Japani. Michezo kama vile Pokemon ni ya kufurahisha na teknolojia hiyo haina mfano popote duniani. Hakuna kitu ambacho kingeweza kunifurahisha zaidi kuliko kusoma michezo huko Japani. KCG inatoa mazingira ya kustaajabisha ya kusoma, yenye maunzi na programu za kisasa zaidi ya kompyuta. Lengo langu ni kujiunga na kampuni kuu ya maudhui nchini Japani. Ninaweza kuzungumza Kijapani na Kihispania, kwa hivyo kupata ujuzi wa Tehama kutaniwezesha kushiriki katika biashara ya kimataifa.

Usomaji wa kina wa progamu za mchezo.

Kim Hae Rang

Programu ya Uchakataji wa Taarifa
Kozi ya Uchakataji wa Maelezo

Jamhuri ya Korea

Shule ya sekondari ya wasichana niliyosoma ina ushirikiano na KCG, na mmoja wa waandamizi wangu alienda kusoma huko, kwa hivyo KCG ilihisi kunifahamu. Nilijua kwamba shule ilikuwa na kompyuta na vifaa vingine na kwamba ningeweza kupata elimu maalumu. Nilitaka kujifunza programu za mchezo kwa sababu napenda michezo ya aina ya hadithi wanayofanya nchini Japani, kwa hivyo nilijiunga na KCG. Ndoto yangu ni kufanya kazi kama mtayarishaji programu katika kampuni ya michezo ya Kijapani siku moja. Ikiwa ninaweza kuunda mchezo kutoka kwenye mawazo yangu mwenyewe na kuwa na watu ulimwenguni kote ambao wataufurahia, nitafurahi sana.

Mihula Minne

KCG hutekeleza matukio mbalimbali kwa wanafunzi mwaka mzima.

4 Aprili

- Maelezo kwa wanafunzi wa mwaka wa 1
- Sherehe za Kuingia
- Uchunguzi wa afya
- Mwanzo wa muhula wa majira ya kuchipua
- Sherehe za makaribisho ya wanafunzi wapya na utangulizi wa klabu
- Mtihani wa Kitaifa wa Majira ya Kuchipua
- Siku ya kambi ya wanafunzi wapya
- Siku ya Kutembea kwa Masafa Marefu
- Kipindi cha Maelezo ya Kampuni katika Kampasi

Matukio Makuu katika jiji la Kyoto Katika Mwaka Wote

Gwaride la Utazamaji wa Toyotomi Hideyoshi Cherry Blossom (Hekalu la Daigoji)

Sherehe za Kuingia

5 Mei

- Ukumbusho wa uanzilishi (tarehe moja Mei)
- Mashindano ya Spoti
- Kipindi cha Maelezo ya Kampuni katika Kampasi

Tamasha la Aoi (Madhabahu ya Shimogamo na Kamigamo)

Siku ya Kutembea kwa Masafa Marefu

Maonyesho ya Muziki

6 Juni

- Maonyesho ya Muziki
- Kipindi cha Maelezo ya Kampuni katika Kampasi

Kyoto Takigi Noh (Madhabahu ya Heian-jingu)

7 Julai

- Mhadhara wa Kitamaduni
- Mitihani ya Cheti cha Sanaa - CG
- Ushauri wa Ajira
- Kipindi cha Maelezo ya Kampuni katika Kampasi
- Tamasha la Majira ya Joto

Tamasha la Gion (Madhabahu ya Yasaka na kwingineko katika jiji la Kyoto)

Kozi Fupi za Majira ya Joto

Sikukuu ya Japani

8 Agosti

- Mwisho wa muhula wa majira ya kuchipua
- Mitihani ya muhula wa majira ya kuchipua
- Karakana ya Majira ya Joto ya RIT
- Likizo ya Majira ya Joto
- Semina ya Mtihani wa Kitaifa wa Majira ya Joto
- Kozi Fupi za Majira ya Joto
- Ukufunzi wa biashara
- Mikutano ya ushauri wa kazi
- Ushauri wa Ajira

Moto Mkubwa wa Sherehe ya Gozan (Daimonjiyama, n.k.)

Mashindani ya riadha ya Vyuo vya Kiufundi katika Kyoto

Mikutano ya ushauri wa kazi

9 Septemba

- J ken (Joho kentei), Mifululizo ya Mafunzo ya Kupata Cheti cha Teknolojia ya Mawasiliano
- Mashindani ya riadha ya Vyuo vya Kiufundi katika Kyoto
- Kipindi cha Maelezo ya Kampuni katika Kampasi
- Ushauri wa muhula wa majira ya kupukutika
- Maonyesho ya Muziki
- Uchunguzi wa afya

Jioni ya utazamaji wa mwezi (Hekalu la Daikakuji)

10 Oktoba

- Mwanzo wa muhula wa majira ya kupukutika
- Mtihani wa Kitaifa wa majira ya kupukutika
- Siku ya Kutembea kwa Masafa Marefu
- Ushauri wa Ajira

Tamasha la Ages (Madhabahu ya Heian-jingu)

Siku ya Kutembea kwa Masafa Marefu

11 Novemba

- Tamasha za Kitamaduni
- Ushauri wa Ajira
- Mihadhara ya mafunzo
- Uthamini wa Sanaa
- Mitihani ya Cheti cha Sanaa - CG
- Ushauri kwa wazazi

Tamasha la Arashiyama Maple (Arashiyama)

Tamasha za Kitamaduni

Kozi Fupi za Majira ya Baridi

12 Desemba

- Mhadhara wa Kitamaduni
- Ushauri wa Ajira
- Likizo ya Majira ya Baridi

Tamasha la Okera (Yasaka Shrine)

1 Januari

- Kuendelea kwa mihadhara
- Maonyesho ya Muziki
- Ushauri wa Ajira

Mashindano ya Upigaji mishale wa masafa ya mbali (Hekalu la Sanjusangendo)

TUZO ZA KCG

2 Februari

- Mwisho wa muhula wa majira ya kupukutika
- TUZO ZA KCG
- Mitihani ya muhula wa majira ya kupukutika
- J ken (Joho kentei), Mifululizo ya Mafunzo ya Kupata Cheti cha Teknolojia ya Mawasiliano
- Likizo ya Majira ya Kuchipua
- Ushauri wa Ajira
- Kipindi cha Maelezo ya Kampuni katika Kampasi
- Mwanzo wa kozi za majira ya baridi

Tamasha la Plum Blossom (Madhabahu ya Kitano-tenmangu)

Sherehe za Kuhitimu

Sherehe ya Kwaheri

3 Machi

- Kozi Fupi za Majira ya Kuchipua
- Sherehe za Kuhitimu
- Sherehe ya Kwaheri
- Kipindi cha Maelezo ya Kampuni katika Kampasi
- Semina ya Mitihani ya Kitaifa ya Majira ya Baridi

Tamasha la Torchlight (Hekalu la Seiryoji)

Chuo cha Mafunzo ya Lugha ya Kijapani cha Kyoto (KJLTC)

KJLTC : Kyoto Japanese Language Training Center

Programu ya Maandalizi ya Mwaka Mmoja (huanza Aprili) **Programu ya Maandalizi ya Mwaka Mmoja na Nusu (huanza Oktoba)**

＊Malengo ya mafunzo : Walio na kiwango cha N3~N5 cha JLPT (Jaribio la Ustadi wa Lugha ya Kijapani)

- Katika KJLTC: Chuo cha Mafunzo ya Lugha ya Kijapani cha Kyoto, kozi maalum ya wanafunzi wa kigeni ya KCG, elimu ya lugha ya Kijapani inatekelezwa kwa wanafunzi kuenda kwenye taasisi ya elimu ya juu ya Kijapani. KJLTC imehalalishwa na Wizara ya Sheria.
- Kozi hii ni kozi ya utangulizi iliyoandaliwa na Wizara ya Elimu, Utamaduni, Michezo, Sayansi na Teknolojia. Hata kama kipindi cha elimu katika nchi zao ni chini ya miaka 12, kwa kukamilisha kozi hii, wanafunzi wanaweza kuhitimu kuingia taasisi ya elimu ya juu ya Kijapani, ikiwemo kozi kuu ya KCG.
- Kama maandalizi ya kuingia kwenye kozi ya kawaida ya KCG, mafunzo ya uendeshaji wa programu ya Matumizi (IT msingi) ni somo la lazima. Alama unayopata inatumiwa kama alama ya kozi ya kawaida ya KCG.
- Wanafunzi wenye ustadi wa kutosha wanaweza kuhudhuria darasa la wataalamu la kompyuta la kozi ya kawaida ya KCG.
- Wanafunzi wanaojisajili kwenye kozi ya kawaida ya KCG baada ya kukamilisha kozi hii wanalengwa kupunguziwa au kusamehewa ada na gharama ya shule.

Madarasa ya masomo yanayohusiana na lugha ya Kijapani yamegawanywa kulingana na viwango ukizingatia mtihani wa kuingia na matokeo ya mwisho wa kila muhula.
Tunapendekeza kufanya mtihani wa JLPT N2 au N1 unaofanywa Julai na Desemba. Pia tunawasaidia wanafunzi kufanya mtihani wa Uandikishaji wa Vyuo Vikuu vya Japani kwa Wanafunzi wa Kimataifa (EJU).

◆ Utangulizi wa Kozi

Kozi ya utangulizi

“Kozi ya utangulizi” ya Wizara ya Elimu, Utamaduni, Michezo, Sayansi na Teknolojia.
Programu za KJLTC zimeidhibishwa na Wizara ya Elimu, Utamaduni, Michezo, Sayansi na Teknolojia. Hata kama wanafunzi hawajatimiza mahitaji ya kipindi cha miaka 12 cha mafunzo yao katika mfumo wa elimu shule ya msingi na ya upili katika nchi zao, watastahiki kutuma maombi ya kuingia kwenye taasisi za elimu ya juu nchini Japani baada ya kukamilisha programu zetu

Mtaala

Masomo yanayohusiana na lugha ya Kijapani

- Mafunzo ya ustadi wa lugha ya Kijapani yanayohitajika katika elimu ya juu ya Kijapani na maandalizi ya JLPT N1 na N2.
- Madarasa yamegawanywa na viwango vya lugha ya Kijapani vya wanafunzi.
- Madarasa ya Kijapani hutekelezwa kwa zaidi ya saa 20 kwa wiki (wiki 20 kwa muhula 1, wiki 40 kwa mwaka mmoja)

Somo	Maudhui
Kijapani 1 (sarufi, misamiati)	Sarufi na misamiati kwa matumizi kwa ujumla na kielimu
Kijapani 2 (kuzikiliza, mazungumzo)	Kusikiliza na mazungumzo kwa matumizi kwa ujumla na kielimu
Kijapani 3 (kusoma)	Kusoma maandishi, magazeti, majarida, na fasihi kwa ujumla na kielimu
Kijapani 4 (utungo)	Kuandika ripoti, Barua pepe, Power Point, na hati za biashara
Kuhusu Japani	Jifunze kuhusu utamaduni, jamii ya Kijapani, na tamaduni za Kijapani.

Masomo ya Jaribio la Ustadi wa Lugha ya Kijapani (JLPT) na Mtihani wa Uandikishaji wa Vyuo Vikuu vya Japani kwa Wanafunzi wa Kimataifa (EJU)

Madarasa yamegawanywa kulingana na viwango vya ustadi wa lugha ya Kijapani wa wanafunzi.

Somo	Maudhui
Kijapani kwa Ujumla	Maandalizi ya kufanya Jaribio la Ustadi wa Lugha ya Kijapani (JLPT) na Mtihani wa Uandikishaji wa Vyuo Vikuu vya Japani kwa Wanafunzi wa Kimataifa (EJU) kwa kufanya mazoezi na mitihani ya awali au nyenzo zingine.

Somo msingi

Boresha uwezo mwingine mbali na lugha ya Kijapani, na upate ujuzi wa kusomea katika taasisi ya elimu ya juu.

Somo	Maudhui
Somo msingi	Kiingereza, Hisabati, Sayansi (Fizikia, Kemia, Biolojia), somo kwa kawaida (historia, jiografia, uraia), Masomo Msingi ya IT (Kompyuta)

※Saa 6~8 kwa wiki.

◆ Programu zinazotolewa (Maudhui na Nafasi)

Mwanzo wa muhula	Programu za Kozi	Maudhui	Idadi ya watu wanaotakiwa kupokelewa
Aprili	Programu ya Maandilizi (mwaka 1)	Kozi ya utangulizi kujifunza Kijapani, Kiingereza, hisabati kwa watu wanaoingia taasisi ya elimu ya juu ya Kijapani (chuo kikuu, chuo maalum cha kiufundi)	Wanafunzi 60
Oktoba	Programu ya Maandilizi (mwaka 1.5)		Wanafunzi 60

◆ Mahitaji ya Kuhitimu Kutuma Maombi

Lazima watuma maombi watimize mahitaji yote yanayofuata.

① Lazima mtuma maombi awe amemaliza shule ya upili, awe na diploma sawia na cheti cha kuhitimu shule a upili au sifa zingine sawa zinazothibitisha ukamilishaji wa majaribio na mahitaji ya elimu kwa ujumla (kiwango cha elimu ya juu).
② Lazima mtuma maombi awe na ujuzi sawia na Kiwango cha N5 cha Jaribio la Ustadi wa Lugha ya Kijapani (au saWia na saa 150 za mafunzo ya lugha ya Kijapani) au zaidi ya kiwango hicho.
③ Lazima mtuma maombi awe na mafunzo msingi ya kielemu yanayohitajika katika taasisi za kielimu za Kijapani (vyuo vikuu au vyuo maalum vya kiufundi).
④ Lazima mtuma mamobi awe aidha 1) chini ya umri wa miaka 23 (kwa wahitimu wa shule ya upili), 2) chini ya miaka 25 (kwa wahitimu wa chuoni), 3) au chini ya miaka 27 (kwa wahitimu wa chuo kikuu).
⑤ Lazima mtuma mamobi aweze kujilipia karo, gharama zingine za shule na kujikimu kama mwanafunzi nchini Japani.
⑥ Lazima mtuma maombi awe na afya nzuri ya kimwili na kiakili ili kutekeleza shughuli za mwanafunzi na kufuata sheria za shule. Lazima mtuma maombi aonyeshe tabia nzuri na kujihusisha katika shughuli zisizovunja sheria na kanuni za Japani wakati wote.

Jiunge katika Chuo cha Masomo ya Sayansi za Kompyuta cha Kyoto (KCGI) ili ulenge kupata mafunzo ya juu zaidi katika sekta ya Teknolojia ya Mawasiliano

KCGI: The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

kcg.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

Jifunze zaidi

Baada ya kuhitimu kutoka KCG, njia moja ya kupata kazi inayopatikana kwako, kando na kutafuta ajira ya papo hapo, ni kupata elimu ya juu katika taasisi yetu ya elimu ya Group, KCGI. KCGI ni shule ya kwanza inayotoa mafunzo ya kuhitimu nchini Japani katika taaluma ya Teknolojia ya Mawasiliano. Wanafunzi wanaokamilisha programu katika KCGI hupewa Shahada ya Pili ya Sayansi ya Teknolojia ya Mawasiliano (Digrii ya Kitaalamu). Digrii hii ni upeo wa juu zaidi wa nyanja ya Teknolojia ya Mawasiliano Tumizi nchini Japani.

Kimsingi, masharti ya kujiunga katika KCGI yanahitaji uwe umehitimu baada ya kukamilisha kozi ya miaka minne katika chuo kikuu au uwe na Diploma ya Kiwango cha Juu baada ya kukamilisha kozi ya miaka minne katika chuo cha mafunzo ya utaalamu. Hata hivyo, wanaohitimu kutoka KCG wanazingatiwa kuwa wanatimiza masharti ya kujiunga chini ya hali maalum zifuatazo (angalia Mwongozo wa Kutuma Ombi). "Wanaotuma maombi ambao wamehitimu baada ya kukamilisha programu ya miaka mitatu katika KCG, watakuwa na umri wa miaka 22 au zaidi kufikia tarehe 1 Aprili kuanzia mwaka walipojiunga na KCGI na wanazingatiwa kuwa wanatimiza masharti ya kujiunga kulingana na utathmini wa matokeo yao ya masomo na kwa hivyo wanatambuliwa kuwa na uwezo wa kimasomo unaolingana na au unaozidi ule wa mwanafunzi aliyehitimu kutoka katika chuo kikuu."

Kwa hivyo, hatua ya kujiunga na KCGI baada ya kuhitimu kutoka KCG ni njia ya haraka zaidi ya kufikia upeo wa juu zaidi wa nyanja ya Teknolojia ya Mawasiliano Tumizi. Tunapendekeza kwa dhati kuwa upate Diploma ya Juu ya Ufundi katika KCG, kisha uendelee na kupata Shahada ya Pili katika KCGI.

◆ Sifa za Kipekee za KCGI

Madarasa mengi yanayopokea mafunzo katika "hali ya Kiingereza" ili wanafunzi waweze kukamilisha mafunzo yao kwa Kiingereza pekee

KCGI inatoa kozi nyingi kwa lugha ya Kiingereza pekee ("hali ya Kiingereza"), ili wanafunzi waweze kukamilisha programu zao na wapokee Shahada za Pili wakipokea mafunzo kwa lugha ya Kiingereza pekee. Kozi hizi nyingi hufunzwa na waalimu wa kiwango cha juu kutoka kwa nchi za nje. Kwa sasa wanafunzi wa nchi za kigeni kutoka maeneo na nchi za nje 17 wako katika chuo cha KCGI (ikiwa ni pamoja na waliohitimu mwezi wa Machi 2024). Wengi wa wanafunzi hawa huchagua kuhudhuria madarasa kwa lugha ya Kiingereza.

Utoaji wa msingi wa kina katika ujuzi wa mazoezi ili kunufaisha jamii

- Muundo wa mtaala unaolenga mahitaji ya sekta na maendeleo ya Teknolojia ya Mawasiliano
- Mtaala ambao unajumuisha kwa kina fursa za mafunzo ya mazoezi ya mahali pa kazi
- Mbinu fanisi ya kielimu ambayo inajumuisha elimu ya mtandaoni na mafunzo ya kuhudhuria ana kwa ana

Kujifunza usawazishaji wa Teknolojia ya Mawasiliano (ICT) na usimamizi kwa busara

- Ukuzaji wa wataalamu katika nyanja nyingi za utaalamu wa Teknolojia ya Mawasiliano, usimamizi, n.k.
- Walimu wengi walio na uzoefu wa kitaalamu wa kuanzisha mikakati ya Teknolojia ya Mawasiliano katika sekta ya kibinafsi

Ubadilishaji wa taaluma ili kufanya kazi katika nyanja ya Teknolojia ya Mawasiliano

- Wanafunzi wanakubaliwa kutoka aina nyingi za nyanja, katika sayansi na masomo ya jamii.
- Wanafunzi wanaweza kuanza mafunzo kulingana na kiwango chao cha maarifa wanapojiunga.

Kulenga kutekeleza jukumu fulani katika kiwango cha kimataifa

- Madarasa yanafunzwa na viongozi maarufu katika nyanja ya Teknolojia ya Mawasiliano kutoka duniani kote

Kutumia maarifa uliyojifunza ili kutekeleza jukumu muhimu katika jamii

- Kupata kazi inayokufaa kutokana na ushauri sikivu wa kibinafsi
- Kushirikiana na wanafunzi wenzako waliohitimu

◆ Muundo wa Kozi

Kujiandikisha

Lazima
- Mawasiliano ya Kitaalamu katika Sekta ya ICT
- Nadharia ya Uongozi
- Misingi ya Mradi

Kozi za Umakinifu
- Akili Bandia (AI)
- Sayansi ya Data
- Maendeleo ya Mifumo ya Wavuti
- Usimamizi wa Mtandao
- Ujasiriamali Ulimwenguni
- ERP
- IT Manga na Anime
- Utalii wa Teknolojia ya Habari

Chagua moja ya Taaluma za Umakinifu zilizoko hapo juu

Kozi za Kiwanda
- Fedha
- Kilimo
- Majini
- Afya na Matibabu
- Maudhui ya Masoko
- Elimu
- Michezo

Nguzo Chaguzi

au

Mtaala wa Upendeleo

Unda mtaala wako mwenyewe, ukichagua kutoka kwa kozi zisizo za lazima zinazofaa kwa malengo yako ya kibinafsi ya elimu.

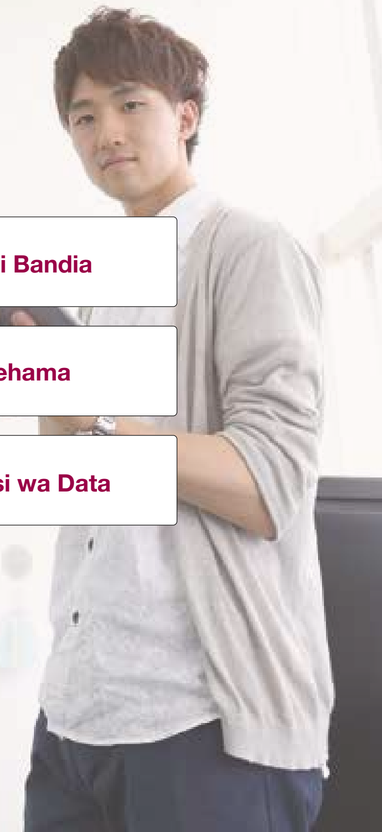
Mradi Mkuu

Shahada ya Pili ya Sayansi katika Teknolojia ya Mawasiliano (Digrii ya Kitaaluma)

◆ Nyanja za Mazoezi

KCGI inatoa mtaala ambao hukuza wataalamu wa elimu ya juu katika Teknolojia ya Mawasiliano wanaohitajika na sekta. Waliohitimu kutoka KCGI wanaweza kutarajia kupata kazi katika nyanja zinazohusiana na Teknolojia ya Mawasiliano kama zile zilizoorodheshwa hapa chini.

CIO (Afisa Mkuu wa Taarifa)	Meneja wa Mradi	Msanifu Akili Bandia
Mshauri wa Kuunganisha Mfumo	Mjasiriamali	Msanifu Tehama
Mshauri wa Usalama wa Taarifa	Meneja wa Utengenezaji wa Maudhui	Mwanasayansi wa Data



Kyoto, mji wa wanafunzi

Kyoto ina historia ya zaidi ya miaka 1200 tangu wakati mji mkuu ulikuwa hapa na hadi sasa bado ni kituo cha kitamaduni cha Japani.
Pia ni mji wa kimataifa na wanafunzi wengi vijana wanaishi katika jiji hili.
Kampasi za KCG ziko mahali rahisi kifikia na unaweza kufikia maeneo yote ya jiji la Kyoto na pia eneo la Kansai kama vile Osaka, Nara, Kobe, na Otsu.

Eneo la Karibu la Kampasi ya Kyoto Ekimae cha KCG (KCGI Kyoto Ekimae Satellite)

Stesheni ya Kyoto ambapo JR, Kintetsu, na njia ya reli ya chini ya ardhi ya jiji iko katika mlango wa Kyoto ambayo watu wengi huzuru kutoka Japani nzima. Majengo yote ya kisasa na zamani yako katika eneo hili, na tunaweza kuhisi mazingira tofauti.

Eneo

- Toji
- Hekalu la Nishi Hongwanji
- Hekalu la Higashi Honganji
- Hekalu la Tofukuji
- Mnara wa Kyoto
- Sanjusangendo
- Makavazi ya Kitaifa ya Kyoto
- Jengo la Stesheni ya Kyoto
- Kyoto Aquarium

Mazingira ya KCG Kampasi ya Kamogawa

Madhabahu ya Shimogamo yanayohusiana na Aoi Matsuri, ambayo ni moja ya tamasha tatu kubwa zaidi Kyoto na Ikulu la Imperial katika Kyoto yako karibu na kampasi. Hili ni eneo lenye mazingira asili.

Eneo

- Madhabahu ya Shimogao
- Ikulu la Imperial mjini Kyoto
- Makavazi ya Kihistoria ya Mji wa Kyoto
- Tadasu no Mori (msitu wa madhabahu)

Mazingira ya KCG Kampasi ya Rakuhoku

Ni rahisi kuenda kwenye eneo la Rakuhoka, kati mwa Kyoto na Stesheni ya Kyoto kwa reli ya chini ya ardhi na basi ya mjini kutoka stesheni ya treni ya chini ya ardhi ya Kitaoji ni kituo cha basi kariba na Kampasi ya Rakukoku. Madhabahu ya Kamigamo yako karibu na Mtaa wa Kitayama pamoja na majengo ya kisasa, na tunafurahia mazingira asili katika bustani ya mimea, Midoroga-ike Pond, na Mto wa Kamo.

Eneo

- Madhabahu ya Kamigamo
- Dimbwi la Midoroga-ike (Linalojulikana pia kama Dimbwi la Mizoroga-ike)
- Bustani ya Mimea ya Kyoto
- Barabara ya Kitayama

Eneo linalozunguka Kampasi ya KCGI Hyakumanben, Shule Kuu ya Kyoto

Maeneo mengi kama vike Hekalu la Ginkaku-ji ambalo ni hekalu wakilishi la utamaduni wa Muromachi, Madhabahu ya Heian Jingu, liliunganishwa na Jidai Matsuri ambayo ni moja ya tamasha tatu kubwa mjini Kyoto, Tetsugaku-no-michi, inayojulikana kwa njia ya miti ya cheri, Bustani ya Wanyama ya Mji wa Kyoto, bustani ya pili kubwa zaidi ya wanyama nchini Japani, Makavazi ya Mji wa Kyoto, nk. ziko katika eneo hili, na tunaweza kuingiliana na utamaduni na historia ya Kijapani.

Eneo

- Ginkakuji
- Tetsugaku-no-michi (Matembezi ya Mwanafalsafa)
- Hekalu la Nanzenji
- Jumba la kumbukumbu la Sanaa la Jiji la Kyoto City
- Bustani ya Wanyama ya Mji wa Kyoto
- Madhabahu ya Heian Jingu
- Eikando Zenrin-ji
- Hekalu la Chionji
- Makavazi ya Kitaifa ya Sanaa za Kisasa

kcg.edu Mtandao wa Elimu

Chuo cha Kuhitimu cha Mafunzo ya Taarifa cha Kyoto kinalenga kutimiza elimu ya IT ya kiwango cha juu na daraja la juu kama taasisi ya elimu ya dunia nzima na kama kiongozi wa elimu ya IT huku ikiunda mtandao wa karibu na taasisi zingine za elimu za kundi la KCG na kushirikiana na serikali na vyuo vinigne vikuu ng'ambo.

KCGI ni shule ya kwanza iliyotengwa ya mafunzo ya kuhitimu ya utaalamu wa Teknolojia ya Mawasiliano nchini Japani, iliyoanzishwa mwaka wa 2004 (inatoa Shahada za Pili). Wanafunzi katika KCGI hupata ujuzi na maarifa ya kiwango cha juu ikiwa ni pamoja na Teknolojia ya Mawasiliano, usimamizi na nyanja tumizi, wanaolenga kutekeleza majukumu muhimu katika jamii na katika kiwango cha kimataifa. Baada ya kukamilisha mafunzo yao katika KCGI, wanafunzi hupata digrii ya juu zaidi ya elimu nchini Japani katika nyanja tumizi za Teknolojia ya Mawasiliano: Shahada ya Pili ya Sayansi ya Teknolojia ya Mawasiliano (Digrii ya Utaalamu).

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

Taasisi ya Teknolojia ya Rochester ni chuo kikuu cha uhandisi kilichoanzishwa mnamo 1829 ambacho ni maarufu kama moja ya vyuo vikuu vya kwanza Marekani kuanzisha kozi za IT (1991). Tunajivunia matokeo ya juu huko Marekani katika taaluma za picha za kompyuta, michezo na teknolojia ya habari. RIT ilikamilisha makubaliano ya uhusiano na Kyoto Computer Gakuin mnamo 1996.

RIT
Taasisi ya Teknolojia ya Rochester
Rochester Institute of Technology

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin Automobile School
KCGM

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin
KCG

Chuo cha Ufundi wa Magari ya Kyoto Computer Gakuin inakuza ufundi wa magari kwa kutumia mbinu na ujuzi mahiri katika IT na mtandao unaotumiwa kwenye teknolojia za ufundi wa magari za kizazi kijacho.

kcg.edu
Kyoto Japanese Language Training Center
KJLTC

Chuo cha Mafunzo ya Lugha ya Kijapani cha Kyoto, kitivo cha elimu ya lugha ya Kijapani, kimetambuliwa na Waziri wa Sheria na kimepokea utambuzi kama taasisi ya lugha ya Kijapani kwa wanafunzi wasio na miaka 12 ya elimu katika nchi zao kutoka Wizara ya Elimu, Utamaduni, Michezo, Sayansi na Teknolojia.

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin - U.S.A.
Ofisi ya New York

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin - China
Ofisi ya Beijing
Ofisi ya Dailan
Ofisi ya Shanghai

Ofisi ya New York ilifunguliwa mwaka wa 2000 katika Kituo cha Biashara cha New York kama kituo cha oparesheni za ng'ambo za Kundi la KCG. Ingawa iliathiriwa na mashambulizi sawia ya kigaidi yaliyofanyika Marekani tarehe 11 Septemba, Ofisi ya New York sasa iko katika Kituo cha Rockefeller na imefunguliwa kwa biashara.

Ofisi ya KCG ya Beijing ilianzishwa mwaka wa 2002 katika Maktaba ya Kitaifa ya Uchina mjini Beijing kama msingi wa ubadilishanaji na vyuo vikuu vya Uchina, ambavyo KCG inadumisha uhusiano navyo. KCG ilifungua Ofisi ya KCG mjini Dalian mwaka wa 2008 na Ofisi ya KCG mjini Shanghai mwaka wa 2018, ambapo inatoa usaidizi wa elimu ya IT kwa vyuo vikuu vya Uchina, miongoni mwa shughuli zingine.

Vyuo

Kampasi ya Kyoto Ekimae

Kampasi ya Kyoto Ekimae kinapatikana katika eneo bora zaidi linalofaa kwa maisha ya mwanafunzi. Eneo linafikiwa kwa urahisi zaidi kwa usafiri, ni dakika saba tu kwa kutembea kwa miguu ukielekea magharibi mwa Stesheni ya Kyoto. Kuna maduka ya rejareja mengi yaliyo karibu, ikiwa ni pamoja na mikahawa, maeneo makuu ya kufanya ununuzi na maduka makubwa.

Jengo Kuu

Jengo hili kubwa lenye kuta nyeupe linapatikana upande wa magharibi mwa Stesheni ya Kyoto. Ni jengo la zamani zaidi chuoni.

Jengo dogo

Linalotambulika kwa sehemu yake ya nyuma iliyowaza na inayoruhusu mwangaza kuingia, Jengo hili dogo lina studio ya elimu ya mtandaoni pamoja na nafasi ya mafunzo ya mazoezi ya udhibiti wa magari na pikipiki inayotumika katika Kozi ya Udhibiti wa Magari. Kwa pamoja Jengo Kuu na Jengo Dogo la Kampasi ya Kyoto Ekimae ni kitovu kikubwa zaidi cha elimu ya juu zaidi ya Teknolojia ya Mawasiliano katika eneo la Kyoto ya kati.

Kampasi ya Rakuhoku Chuo cha Kiufundi

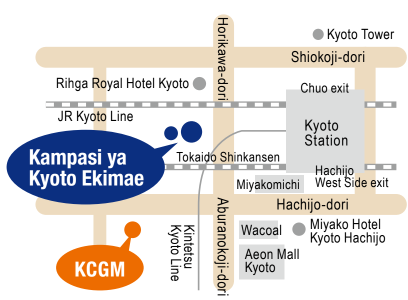
Kama chuo cha KCGI chenye utamaduni mrefu, Kampasi ya Rakuhoku kimetoa wanafunzi wengi zaidi waliohitimu katika ulimwengu wa kazi. Kikiwa kinapatikana katika mazingira tulivu ya wilaya ya Shimogamo, Kampasi ya Rakuhoku kinatoa mazingira yanayofaa kwa wale wanaotamani kufaulu katika elimu.

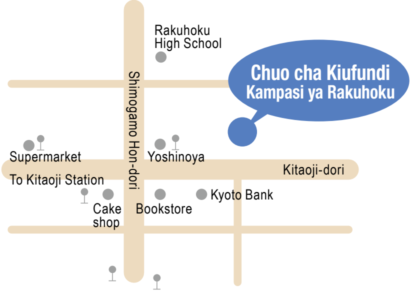
Kampasi ya Kamogawa Chuo cha Ubunifu

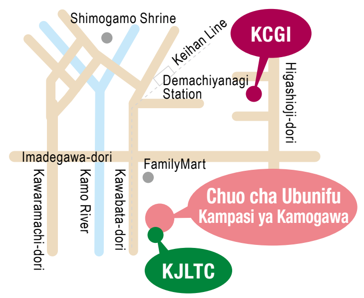
Kikiwa kimezungukwa na mwangaza tulivu wa jua na upepo mwanana kwenye fuo za Mto Kamogawa, Kampasi ya Kamogawa ni shule ya sanaa dijitali kwa kila mtu ambaye huwavutia wasanii wachanga chipukizi na watu wengine wenye maarifa ya bunifu. Mto Kamogawa unaopita karibu na fuo zake za rangi ya kijani kibichi huwapa wanafunzi mazingira tulivu ambayo huchochea mawazo ya ubunifu.

Vyuo vyote vimeunganishwa kwa basi la uchukuzi.

Vyuo vyote vimeunganishwa kwa huduma za bila malipo za basi la uchukuzi.
Kwa kusafiri kwenye basi, wanafunzi wanaweza kuhudhuria madarasa katika vyuo vingine.







Imeidhinishwa na Gavana wa Kyoto Shule ya mafunzo ya utaalamu (programu ya kiufundi)

Kyoto Computer Gakuin (KCG)

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

Chuo cha Kiufundi Kampasi ya Rakuhoku
17 Shimogamo-honmachi, Sakyo-ku, Kyoto-shi, Kyoto 606-0862

- Programu ya Mifumo Iliyojumuishwa (Miaka 4)
- Programu ya Uhandisi wa Kompyuta (Miaka 3)
- Programu ya Mafunzo Msingi ya Uhandisi wa Kompyuta (Miaka 2)

Chuo cha Ubunifu Kampasi ya Kamogawa
11 Tanakashimoyanagi-cho, Sakyo-ku, Kyoto-shi, Kyoto 606-8204

- Programu ya Sanaa na Sayansi za Kompyuta za Usanifu (Miaka 4)
- Programu ya Juu ya Sanaa na Usanifu (Miaka 3)
- Programu ya Sanaa na Usanifu (Miaka 2)

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

- Programu ya Taarifa ya Biashara na Usimamizi (Miaka 4)
- Programu ya Sayansi ya Kompyuta (Miaka 4)
- Programu ya Mchezo na Burudani Dijitali ya Kiwango cha Juu (Miaka 4)
- Programu ya Manga na Anime (Miaka 3)
- Programu ya Taarifa Inayotumika (Miaka 3)
- Programu ya Ukokotoaji wa Medianuwai (Miaka 3)
- Programu ya Mtandao wa Kompyuta(Miaka 3)
- Programu ya Utengenezaji Michezo Dijitali (Miaka 3)
- Programu ya IT ya Biashara (Miaka 2)
- Programu ya Usimamizi wa Ofisi ya Kimatibabu (Miaka 2)
- Programu ya Uchakataji wa Taarifa (Miaka 2)
- Programu ya Mafunzo Msingi ya Utengenezaji wa Michezo Dijitali (Miaka 2)
- Kozi ya Taarifa na Mawasiliano (Kozi ya kawaida ya mwaka 1/kozi ya usiku ya miaka 2)
- Programu ya Kimataifa ya Sayansi za Kompyuta Tumizi (Kozi ya Mtandaoni ya miaka 4)

Chuo cha Ufundi wa Magari cha Kyoto Computer Gakuin (KCGM)
73 Tojihigashi-monzencho, Minami-ku, Kyoto-shi, Kyoto 601-8428
https://kyoto-jidousha.ac.jp/

- Programu ya Uhandisi wa Matengenezo ya Magari

Chuo cha Mafunzo ya Lugha ya Kijapani cha Kyoto (KJLTC)
11 Tanakashimoyanagi-cho, Sakyo-ku, Kyoto-shi, Kyoto 606-8204
https://www.kjltc.jp/

Chuo cha Masomo ya Sayansi za Kompyuta cha Kyoto (KCGI)
Chuo cha Mafunzo ya Kuhitimu cha Utaalamu wa Teknolojia Tumizi ya Sayansi ya Mawasiliano katika Teknolojia ya Biashara ya Mtandaoni
7 Tanakamonzen-cho, Sakyo-ku, Kyoto-shi, Kyoto 606-8225
https://www.kcg.edu/