kcg.edu

Kyoto Computer Gakuin

京都コンピュータ学院

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

விசாரணைகள்: சேர்க்கை பிரிவு,
கியோட்டோ கம்ப்யூட்டர் கயூன்
10-5, Nishikujoteranomae-cho, Minami-ku,
Kyoto-shi, Kyoto 601-8407 Japan
தொலைபேசி: 075-681-6334 (+81-75-681-6334 outside Japan)
ஃபேக்ஸ்: 075-671-1382 (+81-75-671-1382 outside Japan)

ஜப்பானில் フリーコール 0120-829-628

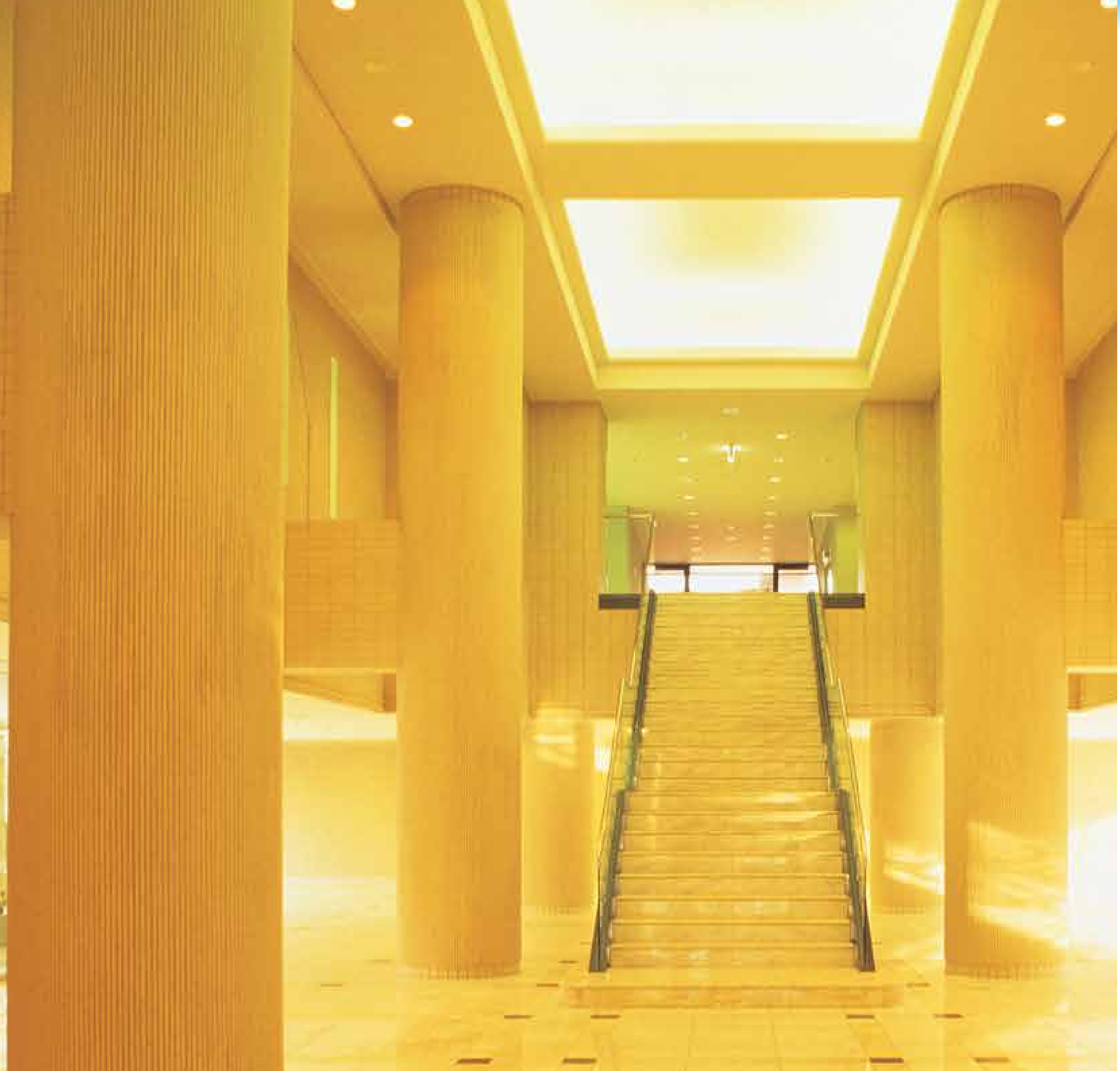
タミル語 202501

kcg.edu

KCG: Kyoto Computer Gakuin கல்வித் திட்டங்கள்

ஜப்பானின் முதல் கணினிக் கல்வி நிறுவனமாகும் 京都コンピュータ学院

கியோட்டோ கம்ப்யூட்டர் கயூன்



1963 ஆம் ஆண்டில் தோற்றுவித்தது 1969-ல் ஒரு முழு நாள் பாடத்திட்டம் நிறுவப்பட்டது

கியோட்டோ கம்ப்யூட்டர் கயூன் நிறுவனம் தான் ஜப்பானின் முதல் கணினிக் கல்வி நிறுவனமாகும்.

- இந்நிறுவனம், கணினித் தொழில்நுட்பங்கள் மற்றும் அவற்றின் கோட்பாடுகளின் கல்வி சார்ந்த கோணங்களை வலியுறுத்துகிற உயர் தரமான கல்வியை வழங்குவதற்கானதாகும்
- கணினித் தொழில்நுட்பங்களின் வளர்ச்சிக்கு ஏற்ற கல்வியை வழங்குவதற்கானது
- கணினித் தொழில்நுட்பங்களில் புதுமையான திறன்களை பிணைத்துருவாக்குவதற்கானது
- தகவல்-சார்புடைய சமுதாயம் குறித்த பரவலான பார்வைக் குறிப்புகளைத் தோற்றுவிப்பதற்கானது
- புத்திக்கூர்மை மற்றும் நுட்பம் ஆகிய இரு கோணங்களையும் தோற்றுவிப்பதற்கானது

பாரம்பரியம் மற்றும் முடிவுகள்

நிறுவனர் மற்றும் தலைவர்

யசுக்கோ ஹசேகவா

Yasuko Hasegawa

இயற்பியல் மற்றும் வானவியலில் இளநிலை அறிவியல், விஞ்ஞான ஆசிரியர், கியோட்டோ பல்கலைக்கழகம் (முதல் பெண்மணி)
விஞ்ஞான முனைவர் படிப்பை நிறைவு செய்கிறார், கியோட்டோ பல்கலைக்கழகம்
விண்வெளி இயற்பியல் ஆராய்ச்சிக்கு முதன் முறையாக கணினியை உபயோகித்தவர்
அமெரிக்காவின் பென்சில்வேனியா மாகான பல்கலைக்கழகத்தில் கௌரவ விஞ்ஞானி
கல்வி அமைச்சகங்களிலிருந்தும், அதையொத்த தாய்லாந்து, கானா, இலங்கை, பெரு மற்றும் மற்ற நாடுகளிலிருக்கிற அமைச்சகங்களிலிருந்தும் விருது பெற்றவர்
2006 ஆம் ஆண்டில், சர்வதேச ஒத்துழைப்பிற்காக, இண்டெர்நேஷனல் டெலிக்கம்யூனிக்கேஷன் யூனியனில் இருந்து சிறப்புப் பரிசு விருது பெற்றவர்
2011 ஆம் ஆண்டில் ஜப்பானின் இன்ஃபர்மேஷன் புராசஸிங் சொசைட்டியில் இருந்து சாட்சி பெற்றவர்

கியோட்டோ கம்ப்யூட்டர் கயூன் (KCG) 1963-ல் நிறுவப்பட்டது, இது ஜப்பானின் முதல் கணினி பயிற்சி நிறுவனமாக மாறுகிறது. அப்போதிருந்து, ஒவ்வொரு சகாப்தத்திலும் KCG தொடர்ந்து மிகவும் மேம்பட்ட பங்கைக் கொண்டுள்ளது.

கியோட்டோ கம்ப்யூட்டர் கயூனின் முன்னோடி சக்தி

கியோட்டோ கம்ப்யூட்டர் கயூன் (KCG) 1963-ல் ஜப்பானின் கணினி யுகத்தின் விடியலில், ஒரு புதிய சகாப்தத்தை உருவாக்குவதற்கான தீவிர விருப்பத்தின் காரணமாக நிறுவப்பட்டது. ஜப்பானின் முதல் பிரத்யேக கணினி கல்வி நிறுவனமாக, KCG கியோட்டோ பல்கலைக்கழகத்தின் அறிவியல் பட்டதாரி பள்ளியின் இயற்பியல் மற்றும் வானியல் பள்ளியிலிருந்து (இப்போது பிரிவு) ஒரு குழுவால் நிறுவப்பட்டது. அந்நாட்களில் ஜப்பானியப் பல்கலைக்கழகங்களில் தகவலியல் படிப்புகள் அறியப்படவில்லை. புதிய பள்ளி தானாகவே "யுகத்தின் தேவைகளைப் பூர்த்தி செய்ய படைப்பாற்றல் உடன் இருக்கும் தகவல்-செயலாக்க பொறியாளர்களை உருவாக்குதல்" என்ற நோக்கத்தை அமைத்துக் கொண்டது.

1970-களில் இருந்து 1980-களின் முற்பகுதி வரை, KCG நடுத்தர அளவிலான மற்றும் பெரிய அளவிலான கணினிகளின் வரிசையை அறிமுகப்படுத்தியது, அந்த நேரத்தில் கணினிகளில் முன்னணியில் இருந்தது, அவைகள் பயிற்சி நோக்கங்களுக்காக மாணவர்களுக்கு தடையில்லாமல் கிடைத்தது அந்த நாட்களில், ஒரு பள்ளி மாணவர்களுக்குப் பயிற்சி நோக்கங்களுக்காக இவ்வளவு அளவிலான கணினி திறனை வழங்குவது கிட்டத்தட்ட கேள்விப்படாதது, மேலும் இந்தக் கொள்கை மற்ற பல்கலைக்கழகங்களில் பொறாமைக்கு ஆளானது பள்ளிக் கட்டிடம் வீரர்களின் தங்குமிடத்தை விட சற்று பெரியதாக இருந்தபோதிலும், ஒவ்வொரு காலகட்டத்திலும் கிடைக்கக்கூடிய மிகவும் மேம்பட்ட கல்விச் சூழலை மாணவர்களுக்கு வழங்கும் அதனுடைய கல்வித் தத்துவத்திற்கு அது விசுவாசமாக இருப்பதை KCG வெளிப்படுத்தியது. இன்று KCG அதன் அடித்தளத்தின் முன்னோடி சக்தியைத் தொடர்ந்து நிலைநிறுத்தி வருகிறது. 2004-ல், பள்ளி தி கியோட்டோ காலேஜ் ஆஃப் கிராஜுயேட் ஸ்டடீஸ் ஃபார் இன்ஃபர்மேட்டிக்ஸ் (KCGI), என்ற ஐடிக்கு அர்ப்பணிக்கப்பட்ட ஜப்பானின் முதல் பட்டதாரி பள்ளியைத் திறந்தது.

இன்றுவரை KCG ஏறத்தாழ 50,000 பட்டதாரிகளை உருவாக்கியுள்ளது. இந்தப் பட்டதாரிகள், KCG-ல் பயிரிட்ட முன்னோடியான சக்தியால் ஊக்கத்துடன், உலகெங்கிலும் உள்ள புதிய சவால்களைத் தொடர்ந்து சமாளித்து வருகின்றனர். KCG தனது 60 ஆண்டுகாலத்திற்கும் மேலான பாரம்பரியம் மற்றும் முடிவுகளை எண்ணி பெருமை கொள்கிறது. இப்போது எதிர்காலத்தை உருவாக்கும் பணி உங்களிடம் உள்ளது.

கியோட்டோ எக்கிமே வளாகத்தின் முதல்வர்

யோசிச்சி டெர்ஷிதா

Yoichi Terashita

கியோட்டோ பல்கலைக்கழகத்தில் அறிவியல் கல்லூரி ஆசிரியர்கள் பட்டம் பெற்றவர் ஃபுல்பிரைட் அறிஞராக அமெரிக்காவில் படித்தவர். இயற்பியல் வானியல் துறையில் முதன்மையாக அயோவா பல்கலைக்கழகத்தில் முதுகலை அறிவியல் மற்றும் தத்துவ முனைவர் பட்டங்களைப் பெற்றவர் அயோவா பல்கலைக்கழகத்தில் விரிவுரையாளர். பென்சில்வேனியா மாநில பல்கலைக்கழகத்தில் ஆராய்ச்சியாளராக அடுத்தடுத்த பதவிகள். பேராசிரியர் எமரிடஸ், கனசாவா தொழில்நுட்ப நிறுவனம். ஜப்பான் சர்வதேச கூட்டுறவு முகமையுடன் (JICA) தகவலியல் துறையில் முன்னாள் தற்காலிக நிபுணர். முன்னாள் முதல்வர், ரகுஹோகு வளாகம், KCG. தகவல்தளத் துறையில் படிப்புகளுக்கான பொறுப்புடன், தற்போது KCGI-இன் துணை முதல்வராக ஒரே நேரத்தில் பணியாற்றுகிறார்.

KCG என்பது தகவல் தொழில்நுட்பத் துறையில் ஒரு விரிவான கல்வி நிறுவனம் ஆகும். நாங்கள் வழங்கும் IT பாடத்திட்டமானது சமூகத்திற்குத் தேவையான ஒவ்வொரு IT துறையையும் உள்ளடக்கியது: IT கோட்பாட்டிலிருந்து செயல்முறை சார்ந்த IT வரை, வன்பொருளிலிருந்து மென்பொருள் வரை மற்றும் IT ஒரு தொழில்நுட்பமாக இருப்பதிலிருந்து IT ஒரு கலாச்சாரமாக இருப்பது வரை. இந்தப் பாடத்திட்டத்தை மிகவும் திறம்பட செயல்படுத்த, மிகவும் திறமையான தகவல் தொழில்நுட்ப வல்லுநர்களான எங்கள் ஆசிரியர்கள் சமீபத்திய நடைமுறை பயிற்சிக்கான அடிப்படை பொருட்களுடன் தயாராக இருக்கிறார்கள்.

இந்தப் பள்ளியில் உங்கள் கனவுகள் நனவாகும் என்று நம்புகிறேன்.

கமோகாவா வளாகத்தின் முதல்வர்

ஷோசோ நைட்டோ

Shozo Naito

இளங்கலை பொறியியல் பட்டதாரி, கியோட்டோ பல்கலைக்கழகம் கியோட்டோ பல்கலைக்கழகத்தில் கணிதப் பொறியியலில் முதுகலைப் பட்டம் பெற்றார். பொறியியலில் முதுகலைப் பட்டம். முன்னாள் தலைமை ஆராய்ச்சி அதிகாரி, தகவல் விநியோக தளம் ஆய்வகம், நிப்பான் டெலிகிராப் மற்றும் டெலிபோன் கார்ப்பரேஷன் (NTT). முன்னாள் செயலாளர், இணைய ஆராய்ச்சிக் குழு, மின்னணுவியல் நிறுவனம், ஜப்பானின் தகவல் மற்றும் தொடர்பு பொறியாளர்கள் (IEICE). முன்னாள் ஆலோசகர் மற்றும் பேராசிரியர், கொரியா தகவல் பாதுகாப்பு நிறுவனம் (KISA). பேராசிரியர், KCGI.

தகவல் தொழில்நுட்பம் தொடர்ந்து முன்னேறும் மேலும் சமூகத்தின் தகவல் தொழில்நுட்ப வல்லுநர்களின் (பொறியாளர்கள்) தேவை மிக வேகமாக வளரும் என்பதில் எந்த சந்தேகமும் இல்லை. தகவல் தொழில்நுட்பத் துறையில், புதிய தொழில்நுட்பங்கள் தொடர்ச்சியாக வேகமாக வெளிவருகின்றன, ஒருவரின் அறிவை நாளிதுவரை புதுப்பித்த நிலையில் வைத்திருப்பது அவசியம். இந்த காரணத்திற்காக கற்க வேண்டும் என்ற ஆர்வத்துடன் இருப்பவர்களுக்கான தேவை அதிகம் உள்ளது.

KCG-ல் உங்கள் படிப்பு மற்றும் மாணவர் வாழ்க்கையின் மூலம், நீங்கள் ஒரு புதிய சகாப்தத்திற்கு பொறுப்பேற்கத் தேவையான பலத்தைப் பெறுவீர்கள் என்பது எனது நம்பிக்கை. ஆசிரியர்களாகிய நாங்கள் உங்கள் முயற்சிகளுக்கு உறுதுணையாக இருப்போம், எனவே உங்களால் முடிந்த வரை சிறப்பாகச் செய்யுமாறு கேட்டுக்கொள்கிறேன்.

ரகுஹோகு வளாகம்தின் முதல்வர்

ஹாங் சியுங் கோ

Hong Seung Ko

இளங்கலை பொறியியல் பட்டதாரி, டோங்குக் பல்கலைக்கழகம், தென் கொரியா. முனைவர் பட்டம் பெற்றவர் (எண் பொறியியலை முதன்மையாக கொண்டு), பொறியியலில் முனைவர் பட்டம் பெற்றவர், கியோட்டோ பல்கலைக்கழகம். முன்னாள் CIO, முக்கியத்துவம் வாய்ந்த திட்டமிடல் அலுவலகம், தகவல் உத்தி துறை, சாம்சங் எலக்ட்ரானிக்ஸ் கோ., லிமிடெட், தென் கொரியா முன்னாள் தலைவர் மற்றும் தலைமை நிர்வாக அதிகாரி, ஹார்மனி நேவிகேஷன் கோ., லிமிடெட். முன்னாள் ஆலோசகர் மற்றும் பேராசிரியர், KISA. தலைவர், நிப்பான் அப்ளைடு இன்ஃபர்மேடிக்ஸ் சொசைட்டி (NAIS). சிறப்புக் குழு உறுப்பினர், CALS/EC சொசைட்டி, தென் கொரியா. முன்னாள் ஆலோசகர், ஜெஜு சிறப்பு சுய-ஆட்சி மாகாணம். உறுப்பினர், ஜெஜு அறிவுசார் சொத்து மேம்பாட்டு ஆலோசனைக் குழு. முதல் வாழ்நாள் உறுப்பினர், கொரியா EC ஆராய்ச்சி சங்கம். பேராசிரியர், KCGI.

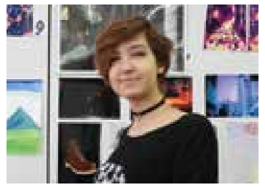
KCG என்பது ஒவ்வொரு துறையிலும் சமூகத்திற்குத் தேவையான தகவல் தொழில்நுட்பத்தைப் படிப்பதற்கான ஒரு மன்றமாகும். IT-ல் உறுதியான அடித்தளத்தை மாணவர்களுக்கு வழங்குவதற்கு நாங்கள் எங்கள் முழு ஆற்றலையும் செலுத்துகிறோம். ஆனால் அதற்கும் மேலாக, தகவல் அறிவியலுடன் தொடர்புடைய தொழில்நுட்பத்திலும் பல்வேறு வகையான வணிகச் சூழல்நிலைகளிலும் மதிப்புமிக்க பொறுப்புகளை வகிக்கக்கூடிய திறமையானவர்களை உருவாக்க நாங்கள் முயற்சி செய்கிறோம்.

முன்னோக்கிச் செல்லும்போது, தகவல் அறிவியல், AI மற்றும் நான்காவது தொழில்துறை புரட்சி போன்ற வேகமாக மாறிவரும் துறைகளில் நிறுவனங்களின் நிலையான வளர்ச்சிக்கு இன்றியமையாதவர்களை மேம்படுத்துவதில் தீவிரமாக பங்களிக்க KCG உறுதியாக உள்ளது.

KCG-இன் முக்கிய அம்சங்கள்

எங்கள் பட்டதாரிகள் ஆபத்தான சூழ்நிலையைக் கையாளுவதற்கு முதலில் கருத்தில் கொள்ளக்கூடியவர்கள்! ஐந்து துறைகளில் 20 படிப்புகள் மூலம், உங்கள் மனநிறைவுடன் நீங்கள் ஆழமாக படிக்கலாம்.

பல நாடுகளைச் சேர்ந்த ஏராளமான வெளிநாட்டு மாணவர்கள் KCG-ல் படிக்கின்றனர்!



- **ஜப்பானில் நிறுவப்பட்ட முதல் பிரத்யேக கணினி கற்றல் நிறுவனம்.**
- **ஆறு தசாப்த காலத்திற்கும் மேலான வரலாறு மற்றும் 50,000 பட்டதாரிகள்.**
- **ஐந்து துறைகளில் 20 படிப்புகளுடன், நீங்கள் எந்த ஐடி துறையையும் படிக்கலாம்.**
- **ஜப்பானின் பண்டைய தலைநகரான மற்றும் மாணவர் நகரமான கியோட்டோவில் படிப்பது தோற்கடிக்க முடியாதது.**
- **அதிநவீன உபகரணங்கள் சிறந்த கற்றல் சூழலை உருவாக்குகின்றன.**
- **ஒரு விரிவான ஏற்றுக்கொள்ளும் நிலை உலகம் முழுவதிலுமிருந்து ஏராளமான மாணவர்களை வரவேற்கிறது.**
- **உலகளவில் 100-க்கும் மேற்பட்ட கல்வி நிறுவனங்களுடன் கூட்டாண்மை.**
- **வெளிநாட்டு மாணவர்களுக்கான பிரத்யேக படிப்புகள் ஜப்பானிய மொழியைக் கற்க வாய்ப்புகளை வழங்குகின்றன.**
- **வெளிநாட்டு மாணவர்களுக்கு கற்பிப்பு மற்றும் பிற செலவுகளுக்கு விலக்கு அளித்து குறைப்பதற்காக பரந்த அளவிலான திட்டங்கள் உள்ளன.**
- **அர்ப்பணிப்புள்ள ஆதவான பணியாளர்கள் வெளிநாட்டு மாணவர்களின் கல்வி மற்றும் அன்றாட வாழ்க்கையை எளிதாக்குகிறார்கள்.**
- **KCG தங்குமிடங்களை ஏற்பாடு செய்கிறது.**
- **KCG-க்கு பிரத்தியேகமான பரந்த அளவிலான சலுகை திட்டங்கள்.**
- **பரிமாற்றக் கூட்டங்கள் மற்றும் முறைசாரா சந்திப்புகளின் முழு அட்டவணை மூலம் பரிமாற்ற மாணவர்கள் ஒருவருக்கொருவர் தெரிந்துகொள்ள முடியும்.**
- **தோற்கடிக்க முடியாத சாதனைப் பதிவுடன் கூடிய விரிவான வேலை-தேடல் ஆதரவு.**
- **பல வெளிநாட்டு மாணவர்கள் எங்கள் சகோதர நிறுவனமான KCGI-க்கு ஐடி மற்றும் மேலாண்மை படிப்பதற்காக செல்கிறார்கள்.**
- **சேர்வதற்கு முன் ஜப்பானிய மொழியைக் கற்க ஆர்வமுள்ள மாணவர்கள் எங்கள் சகோதர நிறுவனமான கியோட்ட பயிற்சி மையத்தில் கலந்து கொள்ளலாம்.**

KCG-ல் கல்வி

KCG-ல் உள்ள கல்வி மற்ற பள்ளிகளில் நீங்கள் பெற முடியாத தனித்துவமான அம்சங்களை வழங்குகிறது. ஆசிரியரிடமிருந்து மாணவருக்கு அறிவை ஒருவழியாக மாற்றும் வழக்கமான முறையைப் பின்பற்றுவதற்குப் பதிலாக, KCG ஒவ்வொரு மாணவரின் தனித்துவத்தையும் மதிக்கிறது, தனிப்பட்ட கோரிக்கைகளுக்கு மீண்டும் மீண்டும் சோதனை மற்றும் கல்வி முறைகளை மாற்றியமைத்தல் மற்றும் அதிநவீன கல்வி வசதிகளை வழங்குவதன் மூலம் விரிவாக பதிலளிக்கிறது. KCG லட்சிய மாணவர்களுக்கு அவர்களின் கனவுகளை மிக அதிக அளவில் தொடர உதவுகிறது.

◆ சிறந்த தன்மை வளர்ச்சியுடன் கூடிய நடைமுறைப் பாடத்திட்டம்

நிஜ உலகத்துடன் நேரடியாக இணைக்கப்பட்ட பாடங்கள், ஒவ்வொரு துறையிலும் உள்ள தலைவர்களால் வழிநடத்தப்பட்டு, உண்மையிலேயே திறமையானவர்களை உருவாக்குகின்றன

■ எதிர்காலத்தில் செயல்படும் பொறுப்புகளை வகிக்கக்கூடியவர்கள்

சமுதாயத்தில் செயல்படும் பொறுப்பில் இருக்க வெறும் தொகுப்பான நுட்பங்கள் மற்றும் அறிவுடன் இருப்பதை விட அதிகம் தேவைப்படுகிறது. அந்தக் கற்றலைத் திறம்பட பயன்படுத்துவதற்கும் அதை நிஜ உலகப் பிரச்சனைகளுடன் தொடர்புபடுத்துவதற்கும் உண்மையான திறன் தேவைப்படுகிறது. KCG-ல், நாங்கள்தொழில்துறை உலகின் தேவைகளைப் பிரதிபலிக்கும் ஆன்-சைட் பாடத்திட்டம், நடைமுறைப் பயிற்சி ஆகியவற்றை நாங்கள் வழங்குகிறோம், இது பட்டதாரிகளுக்கு அவர்களின் எதிர்கால வாழ்க்கைக்குத்தொழிலுக்குத் தேவையான தொடக்கத்தை அளிக்கிறது.

முக்கியமான மின்னணு உற்பத்தியாளர்கள் மற்றும் கேம்-சாஃப்ட்வேர் நிறுவனங்கள் உட்பட, எங்கள் விரிவுரையாளர்கள் நடைமுறை நிறுவன அனுபவத்துடன் முன்னணி நிபுணர்களாக உள்ளனர். இந்த நிஜ உலக அனுபவத்தின் அடிப்படையில், இந்தப் பயிற்றுனர்கள் இன்றைய வணிக உலகின் தேவைகளுக்கு ஏற்ப நடைமுறை கல்வியை வழங்குகிறார்கள். பல விரிவுரையாளர்கள் ஐ.டி நிபுணர்களை உருவாக்குவதற்கான ஜப்பானின் முதல் அர்ப்பணிப்புள்ள தொழில்முறை பட்டதாரி பள்ளியான KCGI ஆசிரியப் பணியாளர் தொகுதியின் உறுப்பினர்களாகவும் இருக்கிறார்கள்.

■ உங்கள் சொந்த நோக்கங்களுக்கும் கனவுகளுக்கும் ஏற்ப படிப்பது

KCG-ல், நாங்கள் உங்கள் தேவைகளுக்கான படிப்புகளை நீங்கள் தேர்ந்தெடுக்கக்கூடிய நிறைவான பாடத்திட்டத்துடன்ஒரு தேர்ந்தெடுப்புக்குரிய அமைப்பை பின்பற்றுகிறோம். இந்த வழியில் நீங்கள் உங்கள் சொந்த நலன்களுக்கும் அனுபவத்திற்கும் ஏற்ப படிப்புகளைத் தொடரலாம். உங்கள் அறிவுசார் ஆய்வாராய்வு நோக்கத்தை விரிவுபடுத்தி, வெவ்வேறு ஆசிரியப் பணியாளர் தொகுதிகள் மற்றும் துறைகளிலுள்ள படிப்புகள் உட்பட, நீங்கள் பட்டம் பெற வேண்டிய பிரிவுகளை விட அதிகமான படிப்புகளைப் படிக்கலாம்.

பாடத்திட்டம் உங்களுக்கு படிப்படியாக அடிப்படைகளிலிருந்து மேம்பட்ட நுட்பங்கள் மற்றும் அறிவுக்கு வழிகாட்டுகிறது, எனவே கணினிக்கு புதியவர்கள் கூட நம்பிக்கையுடன் படிக்க முடியும்.

◆ திட்ட ஆய்வு மூலம் நல்ல முழு நிறைவான திறன்களை வளர்த்துக் கொள்ளுங்கள்

கருத்தரங்கு வடிவம் உங்கள் தொழில்நுட்ப திறன்களையும் வேலையைத் தேடும் திறன்களையும் ஒரே நேரத்தில் உருவாக்குகிறது

கருத்தரங்கு வடிவத்தில், மாணவர்கள் ஒவ்வொரு பள்ளி ஆண்டிலும் திட்ட ஆய்வுகளைத் தொடர்கின்றனர். இந்த வழியில் ஒவ்வொரு பாடத்திலும் பெறப்பட்ட திறன்களையும் அறிவையும் ஒருவருக்கொருவர் பூர்த்தி செய்து வலுப்படுத்தி, உடனடியாக தயாராக பயன்படுத்தக்கூடிய நல்ல முழு நிறைவான திறன்களை உருவாக்குகிறது. எளிதாக ஒரு பிரச்சனைக் குறித்து படிப்பதற்குப் பதிலாக, மாணவர்கள் இலக்குகளை நிர்ணயித்து, திட்டமிட்டு, வடிவமைத்து, கட்டமைத்து மற்றும் இறுதியாக வழங்கி, தரத்தின் உயர் தரங்களுக்கு லட்சிய அளவில் படைப்புகளை உருவாக்கி குழுக்களாக பணியாற்றுகிறார்கள்.

இன்றைய வணிக உலகில் தொழில்நுட்ப திறன் மிக முக்கியமானது ஆனால் அது போதாது. நவீன நிபுணர்களுக்கு குழுப்பணியில் திறன்கள், தலைமை, ஒருவருக்கொருவர் தொடர்பு கொள்ளுதல், நேர மேலாண்மை மற்றும் விளக்கக்காட்சி, ஆகியவை தேவை. குழு வேலைகளில் மீண்டும் மீண்டும் அனுபவத்தை வழங்குவதன் மூலம், திட்டப் படிப்புகளை மாணவர்களுக்கு இயற்கையாகவே இந்த திறன் தொகுப்புகளைப் பெற உதவுகின்றன. திட்டங்களுக்காக அமைக்கப்பட்ட கருத்துக்கள் பள்ளி ஆண்டு முதல் பள்ளி ஆண்டு வரை சிரமத்துடன் முன்னேறுகின்றன, அடிப்படை பணிகளில் தொடங்கி மிகவும் அதிநவீன முயற்சிகளுக்கு முன்னேறுகின்றன, இதனால் நீங்கள் பட்டம் பெறும் நேரத்தில் நீங்கள் பெற்ற நடைமுறை திறன்களின் அகலத்தையும் ஆழத்தையும் உணர்வீர்கள். உங்கள் பட்டதாரி ஆண்டில் திட்டப் படிப்பு என்பது உங்கள் படிப்பின் உச்சக்கட்டமாகும், இது உங்கள் பட்டதாரி ஆய்வறிக்கையை உருவாக்குகிறது.

ஒவ்வொரு பிப்ரவரியிலும் நடைபெறும் KCG விருதுகள் மாணவர் திட்ட விளக்கக்காட்சிகளில் திட்ட ஆய்வில் உருவாக்கப்பட்ட சிறந்த படைப்புகள் அறிவிக்கப்பட்டு கௌரவிக்கப்படுகின்றன.

◆ மாணவர்களின் கற்றல் லட்சியங்களை பூர்த்தி செய்ய பரந்த அளவிலான மின்-வழிக் கற்றல் (e-learning)

நேரம் மற்றும் இருப்பிடக் கட்டுப்பாடுகள் இல்லாமல் உங்கள் சொந்த வேகத்தில் கற்றுக்கொள்ளலாம்

■ அதிநவீன மின்-வழிக் கற்றல் (e-Learning) ஸ்டுடியோக்கள்

கியோட்டோ எக்கிமே வளாகத்தின் பின்னொட்டு நேரடி உள்ளடக்கம் மற்றும் முன் பதிவு செய்யப்பட்ட உள்ளடக்கத்திற்கு விரிவுரை பதிவு அமைப்பிற்கான தொலைநிலை விரிவுரை அமைப்பு உட்பட சமீபத்திய உபகரணங்களுடன் கூடிய மின்-வழிக் கற்றல் (e-learning) ஸ்டுடியோவுடன் அமைக்கப்பட்டுள்ளது. இந்த மின்-வழிக் கற்றல் (e-learning) ஸ்டுடியோவை ஒரு அடித்தளமாகப் பயன்படுத்தி, KCG சிறந்த ஒளிபரப்பு தரத்துடன் சமீபத்திய மின்-வழிக் கற்றல் (e-learning) உள்ளடக்கத்தை உருவாக்கி விநியோகிக்க ஆசிரியப் பணியாளர்களுக்கு உதவுகிறது. இந்த அமைப்பு மாணவர்கள் பல்வேறு கற்றல் வாய்ப்புகளை அணுகுவதை உறுதிப்படுத்துகிறது.

■ KING-LMS மூலம் 24-மணிநேர ஆதரவு, ஒரு அதிநவீன கற்றல் மேலாண்மை அமைப்பு

பரவலான இணைய அணுகல் நிறைந்த இன்றைய உலகில், உலகம் முழுவதிலுமிருந்து தகவல்களை உடனடியாக அணுகுவது மிகவும் எளிதானது, இந்த திறனை நாம் சாதாரணமாக எடுத்துக்கொள்கிறோம். இந்த வளர்ச்சியை எதிர்பார்த்து, KCG ஜப்பானில் ஒரு பிரத்யேக கற்றல் மேலாண்மை முறையை (LMS) செயல்படுத்திய முதல் கல்வி நிறுவனங்களில் ஒன்றாகும்.

இந்த அமைப்பைப் பயன்படுத்தி, மாணவர்கள் அவர்கள் விரும்பும் உள்ளடக்கத்தை எங்கும் எந்த நேரத்திலும் PC அல்லது ஸ்மார்ட்போன் மூலம் சுதந்திரமாகவும் எளிதாகவும் படிக்க முடியும்.

KING-LMS கொண்டு கற்றல்	
	●மாணவர்களால், அவர்களது தனிப்பட்ட பக்கத்திலிருந்து, டிஜிட்டல் மயமாக்கிய வகுப்பறைப் புத்தகங்கள் வரை எதிலும் அணுகிப் பயனுற முடியும். பாடசாலையிலிருந்து மட்டுமல்லாமல், வீட்டிலும் அல்லது மற்ற இடங்களிலுமிருந்து, இணையத்தில் எந்த நேரத்திலும் கற்றுக் கொள்வதற்கு மாணவர்களுக்கு உதவி புரிகிறது. ●இது, மாணவர்கள் பாடப்பகுதிகளை முன் பார்வையிட அல்லது மறுஆய்வு செய்ய, அவர்களது வகுப்பு வேலைகளைச் சமர்ப்பிக்க அதோடு கேள்விகளைக் கேட்க அல்லது கருத்துக்களைப் பகிர்ந்து கொள்ள, மற்ற மாணவர்கள் மற்றும் பேராசியர்களோடு BBS (புல்லெட்டின் போர்டில்) தகவல் தொடர்பு கொள்ள வழி செய்கிறது. ●மாணவர்கள் விரும்பினால், அவர்களது ஆர்வங்களை அல்லது தேவைகளைத் திருப்தி செய்து கொள்வதற்கு மற்ற துறைகளில் வெளியரங்கமாகக் கிடைக்கிற பாடங்களை தாங்களே படித்துக் கொள்ளலாம். ●KING-LMS வாயிலாக, மாணவர்கள் பாடசாலையிலிருந்து வருகிற அறிவிப்புகளைப் பார்வையிட்டுக் கொள்ளலாம்.

KING நெட்வொர்க்	
	KCG-ல், மாணவர்கள் பயன்படுத்தும் அனைத்து கணினிகளும் KCG இன்ஃபர்மேஷன் நெட்வொர்க் கேலக்ஸியின் (KING) பகுதியாகும், இது ஒரு பிரத்யேக ஆப்டிகல்-ஃபைபர் சர்க்யூட் மூலம் நேரடியாக இணையத்துடன் இணைக்கிறது.

பிரத்யேகமான மாணவர் இணையதளம்	
	KING-LMS, மாணவர்களுக்கான பிரத்யேகமான இணையதளம், எப்போதுமே வகுப்புகள், வேலைத் தேடல்கள் மற்றும் தொழில் பற்றிய சமீபத்திய தகவல்களை வழங்குகிறது. மாணவர்கள் அவர்களின் அன்றாட வாழ்க்கைக்கான முக்கியமான தகவல்களை எங்கும் எந்த நேரத்திலும் சரிபார்க்கலாம். ஸ்மார்ட்ஃபோன் மூலம் அணுகலும் இயக்கப்பட்டுள்ளது.

◆ ஒரு விரிவான வேலை தேடல் ஆதரவு அமைப்பு

இரட்டை ஆலோசனை அமைப்பு மற்றும் தகவல் தொழில்நுட்பம் மூலம் சிறந்த ஆதரவைப் பெறுதல்

■ தொற்றுநோய்க்கு மத்தியிலும் தகவல் தொழில்நுட்பப் பணியாளர்களின் பற்றாக்குறை வலுவான வேலைவாய்ப்பு மார்க்கெட்டை ஆதரிக்கிறது

கோவிட்-19 தொற்றுநோய் வேலை தேடுபவர்கள் பலருக்கு வேலைவாய்ப்பு மார்க்கெட்டை நிச்சயமற்ற ஒன்றாக மாற்றியுள்ளது. KCG மாணவர்கள் மற்றும் பட்டதாரிகளுக்கு, வேலை தேடும் நிலைமைகள் நிலையானதாகவே உள்ளது. ஏனென்றால், ஜப்பானில் IT பணியாளர்கள் குறிப்பாக மேம்பட்ட IT பணியாளர்களின் நீண்டகால பற்றாக்குறைக்கு கூடுதலாக, KCG மாணவர்கள் சமூகத்தின் தற்போதைய தேவைகளுக்கு ஏற்ப வடிவமைக்கப்பட்ட அதிநவீன திறன்களைக் கற்றுக்கொள்வதன் மூலம் பயனடைகிறார்கள். தொற்றுநோயால் ஏற்பட்டுள்ள மோசமான மாற்றங்களுக்கு மத்தியில், டெலிவொர்க் மூலம், ஆன்லைனில் நிகழ்வுகளை நடத்துவதன் மூலம் போன்ற தகவல் தொழில்நுட்பத்தின் பயன்பாட்டின் மூலம், வேகமாக விரிவடையும் துறைகள் பதிலளிக்கின்றன. KCG பட்டதாரிகள் இன்றைய வணிகங்களுக்குத் தேவையானவர்கள்.

■ பரந்த அளவிலான தொழில்கள் மற்றும் துறைகளில் முக்கியமான பொறுப்புகள்

ஐடி இல்லாமல் வணிகத்தை கற்பனை செய்வது இப்போது சாத்தியமற்றது. கணினி பற்றிய அறிவு கணினி துறையில் மட்டுமல்லாமல் வணிகத்தின் ஒவ்வொரு துறையிலும் இன்றியமையாததாகிவிட்டது. உற்பத்தி, சில்லறை விற்பனை, நிதி, கட்டுமானம் மற்றும் ஊடகம் என பல்வேறு துறைகளில் உள்ள நிறுவனங்களில், கணினி தொடர்பான திறன்கள் மற்றும் அறிவு கொண்ட பணியாளர்கள் தொடர்ந்து தேவைப்படுகிறார்கள். KCG பட்டதாரிகள் முக்கியமான பொறுப்புகள் வகிக்கக்கூடிய துறைகள் உண்மையிலேயே வரம்பற்றவை.

■ கவனமுள்ள தனிப்பட்ட வழிகாட்டுதல் ஒரு சிறந்த வேலை தேடல் அனுபவத்தை செயல்படுத்துகிறது

மாணவர்கள் மற்றும் பட்டதாரிகள் திருப்தி அடையக்கூடிய வேலை-தேடல் அனுபவத்தை அடைவதற்கு சரியான ஆலோசகர்கள் தேவை. அந்தக் கண்ணோட்டத்தை மனதில் கொண்டு, KCG வகுப்பு பயிற்றுவிப்பாளர்கள் மற்றும் வாழ்க்கைத்தொழில் மைய ஆலோசகர்கள் நெருக்கமாக ஒருங்கிணைந்து, ஒவ்வொரு மாணவரின் தன்மைகளையும் மதிப்பீடு செய்து, முக்கியமான வேலை-தேடல் ஆலோசனையுடன் ஒவ்வொருவருக்கும் ஆதரவளிக்க வேண்டும். ஒவ்வொரு மாணவருக்கும் ஒரு வாழ்க்கைத்தொழில் பாதை, கல்வி இலக்குகள் மற்றும் பலவற்றைத் தேர்ந்தெடுப்பதில் கவனமாக வழிகாட்டி, புதிய ஆண்டு முதல் மீண்டும் மீண்டும் நேர்காணல்கள் நடத்தப்படுகின்றன. எந்த நேரத்திலும் வாழ்க்கைத்தொழில் ஆலோசனைகளை வழங்க வாழ்க்கைத்தொழில் மைய பணியாளர்கள் இருக்கிறார்கள். KCG-இன் வேலை-தேடல் மற்றும் வாழ்க்கைத்தொழில் வழிகாட்டல் சேவைகளின் தனித்துவமான தன்மை ஒவ்வொரு தனிநபரின் விரிவான தேவைகளை முழுமையாகக் கவனிக்கிறது.

KCG குழுமத்தின் நிறம்

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin

KCG நீலம் (கியோட்டோ கம்ப்யூட்டர் கயூன் (KCG) மற்றும் KCG குழுமப் பாடசாலை நிறம்)

ஏனென்றால் KCG நிறுவன ஸ்தாபனத்தில் இருக்கிற அதன் அசல் உறுப்பினர்கள் அனைவரும் பட்டதாரிகளும், கியோட்டோ பல்கலைக்கழகத்தின் பட்டதாரி மாணவர்களுமாவர், KCG மற்றும் KCG குழுமத்தின் நிறத்தை, கியோட்டோ பல்கலைக்கழகத்தின் நிறமான அடர் நீலத்தின் அடிப்படையிலேயே தேர்தெடுத்துள்ளார்கள். இந்நிறத்தை 1970 ஆம் ஆண்டிலிருந்தே உபயோகிக்க ஆரம்பித்திருக்கிறார்கள், நாங்கள் 1998 ஆம் ஆண்டில் அதன் 35 ஆம் ஆண்டு விழாவில், இந்நிறத்தை “KCG நீலம்” என்றே குறிப்பிட்டோம்.

kcg.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

KCG சிவப்பு (தி கியோட்டோ காலேஜ் ஆஃப் கிராஜுயேட் ஸ்டடிஸ் ஃபார் இன்ஃபர்மேட்டிக்ஸ் (KCGI) பாடசாலை நிறம்)

பாடசாலை நிர்வாகத்திற்கு அப்பால், KCG குழுமத்தை நிறுவிய ஹிஜியோ ஹஸேகவா அவர்கள், இளமையாக இருந்த போது கிடைக்காமல் போன கல்விக்குச் சவால் விடுக்கும் வண்ணமாக தனது பிந்தைய நாட்களில் ஹார்வர்டு பல்கலைக்கழகத்தில் மறுபடியும் கல்வி பயின்றார். அவர் பாஸ்டனில் ஒரு அப்பார்ட்மெண்டை வாடகைக்கு எடுத்து, இளம் மாணவர்களோடு இலக்கியம் மற்றும் தத்துவ வகுப்புகளில் கலந்து கொண்டார். நிறுவனர் கல்விகற்ற ஹார்வர்டு பல்கலைக்கழகத்தின் பாடசாலை நிறமான அடர் செந்நிறத்தின் அடிப்படையில், KCGI-யின் பாடசாலை நிறத்தை, KCG நீலத்திற்கு எதிராக இருக்கும் வகையில் KCG சிவப்பு என ஆக்கினார். இது, வயது அல்லது பாலினத்தைப் பொருட்படுத்தாமல், சவால் விடுக்கவும், தொழில்முனையும் திறத்தோடு புதிய காரியத்தை கற்றுக் கொள்ளவுமான மனப்பாங்கை வெளிக்காட்டுகிறது.

kcg.edu
Kyoto Japanese Language Training Center

KCG பச்சை (கியோட்டோ ஜப்பானீஸ் லேங்குவேஜ் டிரெய்னிங் செண்டர் (KJLTC) பாடசாலை நிறம்)

சர்வதேச மாணவர்களைப் பொருத்த வரையில், இந்த மையம் தான் KCG குழுமத்தின் முதல் நுழைவு வாயிலாகும். இம்மையம், நீதித்துறை அமைச்சர் அறிவித்த ஜப்பானிய மொழிக் கல்வி மையமும், கல்வி, கலாச்சாரம், விளையாட்டுக்கள், அறிவியல் மற்றும் தொழில்நுட்பத்துறை அமைச்சர் நியமித்த ஆரம்பகட்ட கல்விச் சூழலும் ஆகும். ஏழு கண்டங்களைக் கொண்ட பசுமைப் புவியின் படத்திலிருந்து, KCG நீலம் மற்றும் KCG சிவப்பிற்கு எதிராக இருக்கும் வகையில், பாடசாலை நிறமாக பச்சை நிறத்தைத் தேர்ந்தெடுத்தோம்.

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin Automobile School

KCG ஆரஞ்சு (கியோட்டோ கம்ப்யூட்டர் கயூன் ஆட்டோமொபைல் ஸ்கூல் (KCGM) பாடசாலை நிறம்)

பள்ளி KCG குழுமத்தில் நுழைந்தபோத தி கியோட்டோ கம்ப்யூட்டர் கயூன் ஆட்டோமொபைல் ஸ்கூல் பாடசாலை நிறம் 2013ல் முடிவு செய்யப்பட்டது. தி கலர் ஆரஞ்சு சக்தி வாய்ந்த சாத்தியமான படத்தை திட்டமிடுகிறது, இருப்பினும் இது பாதுகாப்பிற்காக பார்வையை அதிகரிக்க பயன்படுகிறது. இது இன்றைய கார் ஓட்டும் சமூகத்தில் பாதுகாப்பைப் பின்தொடர்வதையும், சிரமங்களைச் சமாளிக்க மாணவர்களின் தீவிர முயற்சிகளையும் குறிக்கிறது.

சமீபத்திய உபகரணங்கள்

மேலும் அறிந்து கொள்ளவும்

மற்ற பள்ளிகளால் நிகராக முடியாத உபகரணங்களின் சூழல் சமீபத்திய PC-கள் 700

KCG-ல், எங்கள் உயர்வமான முன்னுரிமையைப் பூர்த்தி செய்ய நாங்கள் அனைத்து முயற்சிகளையும் எடுக்கிறோம்: மாணவர்கள் மிகவும் மேம்பட்ட தொழில்நுட்பங்களைத் தடையில்லாமல் படிக்கக்கூடிய சூழலை உருவாக்குதல். கல்வியின் தரம் தான் எங்களுக்கு எல்லாமே. இன்று கூட, எங்கள் பள்ளி விரைவான வளர்ச்சியை அனுபவிப்பதால், அந்த கல்வித் தத்துவத்திற்கான எங்கள் அர்ப்பணிப்பு எப்போதும் போலவே நிலையான உறுதியுடையது.

விளையாட்டு மேம்பாட்டு பயிற்சிக்குரிய படிப்பு அறை

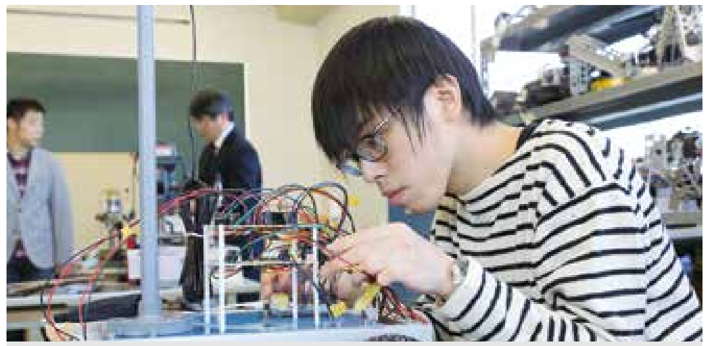
புரோகிராமிங் பயிற்சிக்குரிய படிப்பு அறை

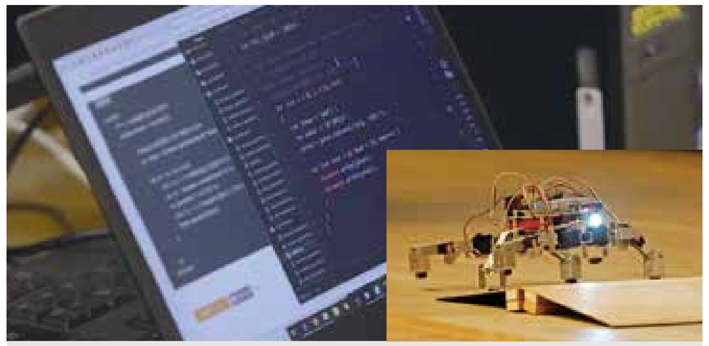
நெட்வொர்க் பயிற்சிக்குரிய படிப்பு அறை

மேக் செயலி மேம்பாட்டு ஆய்வகம்

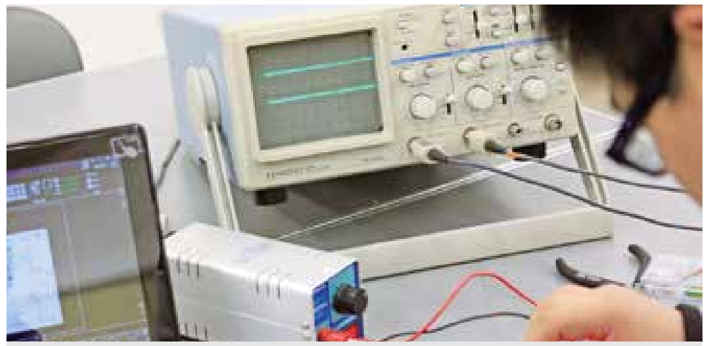
தகவல்தளம் பயிற்சிக்குரிய படிப்பு அறை

மேக் வடிவமைப்பு ஆய்வகம்


மெகாட்ரோனிக்ஸ் பயிற்சிக்குரிய படிப்பு அறை


CAD/இன்ஜினியரிங் புரோகிராமிங் பயிற்சிக்குரிய படிப்பு அறை

சிறப்பு விளைவுகள் மற்றும் அனிம் ஆய்வகம்


மின் மற்றும் மின்னணு சுற்று உற்பத்தி பயிற்சிக்குரிய படிப்பு அறை

3D CG உற்பத்தி பயிற்சிக்குரிய படிப்பு அறை

ஆட்டோமொபைல் கட்டுப்பாட்டு பயிற்சிக்குரிய படிப்பு அறை

மிகவும் நெகிழ்வான வகுப்புகள்

கிரேட் ஹால்

மின்-வழிக் கற்றல் (e-learning) ஸ்டுடியோ

தகவல் நிலையம்

ரெக்கார்டிங் ஸ்டுடியோ

மாணவர்கள் லவுஞ்ச்

KCG விருதுகள்

மேலும் அறிந்து கொள்ளவும்

மாணவர் திட்டத்தின் விளக்கக்காட்சிகள்

◆ எங்கள் பட்டதாரிகள் உண்மையிலேயே ஆபத்தான சூழ்நிலையைக் கையாளக்கூடியவர்கள். KCG விருதுகள் அதை நிரூபிக்கின்றன

ஒவ்வொரு ஆண்டும், KCG விருதுகள் மாணவர் திட்ட விளக்கக்காட்சிகளை KCG வழங்குகிறது. இந்த வருடாந்திர நிகழ்வில், மாணவர்கள் தங்கள் மாக்னா ஓபரா, பட்டமளிப்பு ஆண்டு திட்டங்கள் உள்ளிட்ட வருடாந்திர திட்டங்களின் முடிவுகளை அறிவிக்கின்றனர் இந்த மாணவர் திட்டங்களிலிருந்து, மிகச் சிறந்த படைப்புகள் தேர்ந்தெடுக்கப்பட்டு பொது விளக்கக்காட்சியில் தனிச்சிறப்புக்கான விருதுடன் கௌரவிக்கப்படுகின்றன. பல திட்டங்கள் உடனடி வணிகமயமாக்கலுக்கு தயாராக உள்ளன, வணிக மற்றும் கல்வியாளர்களின் உலகங்களிலிருந்து பெருமையையும் பெறுகின்றன.

◆ சர்வதேச மாணவர்களும் ஆர்வத்துடன் பங்கேற்கிறார்கள், சிறந்த திட்ட விருது மற்றும் தனிச்சிறப்பிற்கான விருதை வெல்லுகிறார்கள்

ஒவ்வொரு ஆண்டும் சர்வதேச மாணவர்கள் KCG விருதுகள் மாணவர் திட்ட விளக்கக்காட்சிகளில் ஆர்வத்துடன் பங்கேற்கிறார்கள். 2019 ஆம் ஆண்டில், சீனாவின் லியு லாங்பியாவோ மற்றும் ஒரு ஜப்பானிய வகுப்புத் தோழர், இருவரும் விளையாட்டு மேம்பாட்டை அறிமுகப்படுத்துவதில் சேர்ந்து, ஒரு விளையாட்டை உருவாக்கினார்கள் ஹாப்டிக் கேம் : மேஜிக் போல்டர்கள், சிறந்த திட்ட விருதை வென்றது. 2021 ஆம் ஆண்டில், ரோபோ வாக்யூம் கிளீனருக்காக, தகவல் பொறியியலில் சேர்ந்த வியட்நாமிய மாணவரான நுயென் டான் மன், ஜப்பானிய வகுப்பு தோழருடன் இணைந்து, தனிச்சிறப்பாக இருப்பதற்கான விருதுடன் பிரகாசித்தார்.

KCG விருதுகள் 2019 சிறந்த திட்ட விருது

ஹாப்டிக் கேம்: Magic Folders

விளையாட்டு மேம்பாட்டை அறிமுகப்படுத்துதல் **லியு லாங்பியாவோ, சுபாசா யுடா**
Lyu Langbiao, Tsubasa Ueda

இந்த விளையாட்டு வீரர்கள் மனரீதியாகவும், உடல் ரீதியாகவும் ஒருவருக்கொருவர் எதிர்த்து நிற்க "மேஜிக் ஸ்பேல் சின்தசிஸ்" அமைப்புடன் இணைத்து ஒரு ஆர்கேட் கட்டுப்படுத்தியைப் பயன்படுத்தி ட்விஸ்டர் போன்ற ஒன்றைச் செயல்படுத்துகிறது.

இந்தப் புதிய-கருத்தில், மேஜிக்-ஸ்பேல்-ஒருங்கிணைப்பு, பிளேயர்-ஆன்-பிளேயர் ஷூடிங் கேம், உண்மையான நேரத்தில் ஒருவருக்கொருவர் ஸ்பேல்களை ஒருங்கிணைக்க வீரர்கள் தனித்துவமான கேம் பிளேயைப் பயன்படுத்துகிறார்கள். நுழைவதற்கான தடைகள் குறைவாக உள்ளன, ஆனால் முழு அளவிலான போர் நடவடிக்கை விரைவில் சிக்கலாகிறது.

ரோபோ வாக்யூம் கிளீனர்

KCG விருதுகள் 2021 சிறப்புக்கான விருது

தகவல் பொறியியல்
நுயென் டான் மன், கரு அராக்கி
Nguyen Tan Manh, Kaoru Araki

இந்த ரோபோ வாக்யூம் கிளீனர் அறைகளைத் தானாக சுத்தம் செய்கிறது. மேலுள்ள கன்ட்ரோல் பேனல் சுத்தம் செய்வதைத் தொடங்கவும் நிறுத்தவும் பயன்படுத்தப்படுகிறது. வைஃபை அம்சத்தைப் பயன்படுத்தி ஸ்மார்ட்போனிலிருந்து ரோபோவை தொலைவிலிருந்து இயக்க முடியும்.

KCG விருதுகள் 2024 சிறந்த திட்ட விருது

சைக்கிள் பாதுகாப்பு கணினி

டிஜிட்டல் கேம் மற்றும் அம்யூஸ்மெண்ட்
இவஹோரி, தகாஹாஷி, இகோமா, தனபே
Iwahori, Takahashi, Ikoma, Tanabe

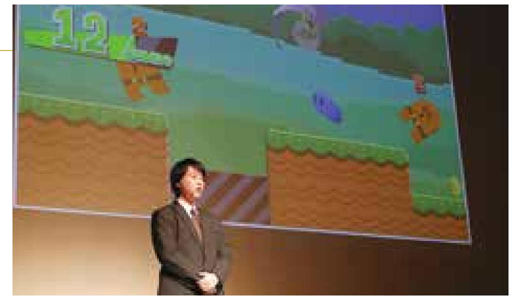
இந்த சாதனத்தை சைக்கிளுடன் இணைக்க முடியும். ஹேண்டில்பார் யூனிட்டில் CSC மைக்ரோகண்ட்ரோலர் மற்றும் டிஸ்ப்ளே பொருத்தப்பட்டுள்ளது, மேலும் பைக் சட்டத்தில் அல்ட்ராசவுண்ட் சென்சார் பொருத்தப்பட்டுள்ளது. டிஸ்ப்ளே வேகம் மற்றும் வானிலைத் தரவைக் காண்பிப்பது மட்டுமல்லாமல், எல்.ஈ.டி மற்றும் பின்னால் இருந்து வரும் வாகனங்களின் சத்தம் மூலம் ரைடரை எச்சரிக்கிறது.

KCG விருதுகள் 2024 சிறப்புக்கான விருது

Yusha Mini (யுஷா மினி)

டிஜிட்டல் கேம் மற்றும் அம்யூஸ்மெண்ட் **யமனகா, முரயாமா, இச்சிகாவா**
Yamanaka, Murayama, Ichikawa
எம்பெட்டெட் சிஸ்டெம்ஸ்களுக்கான இன்ஜினியரிங் **டான்**
Tan

உள்ளுணர்வு கட்டுப்பாடுகளுடன் ஒரு வேடிக்கையான அதிரடி விளையாட்டு. தாக்குதல் சேர்க்கைகளை உருவாக்க மற்றும் யூஷாவின் முக்கிய கதாபாத்திரத்தை வலுப்படுத்த வீரர்கள் தொடர்ந்து எதிரிகளைத் தாக்குகிறார்கள். பஃப்ஸைப் பெற வீரர்கள் தோற்கடிக்கப்பட்ட எதிரிகளை வேட்டையாடலாம். அதிக எண்ணிக்கையிலான தாக்குதல் சேர்க்கைகள் மற்றும் பஃப்ஸைப் பெறுவதன் மூலம் யூஷா பலமாகிறார், எந்த எதிரியையும் உடனடியாக தோற்கடிக்கவும், விவரிக்க முடியாத சக்தியின் உணர்வை உருவாக்கவும் அவரை அனுமதிக்கிறது.

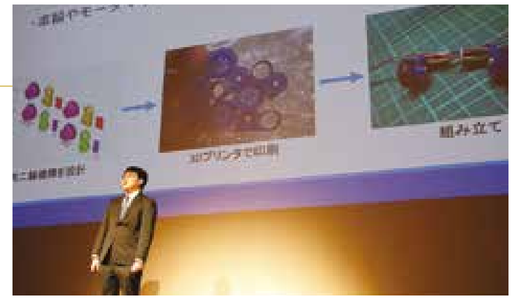


KCG விருதுகள் 2024 சிறப்புக்கான விருது

மைக்ரோமவுஸ் (ப்ளூ லைட்) வளர்ச்சி

எம்பெட்டெட் சிஸ்டெம்ஸ்களுக்கான இன்ஜினியரிங் **ஹயாஷி**
Hayashi

மைக்ரோமௌஸ் என்ற போட்டி ரோபோவை உருவாக்கினோம். ரோபோவுக்கு இலக்கு ஒருங்கிணைப்புகள் கற்பிக்கப்படும் போது, பிரமை தீர்க்கும் போது அது இலக்கை நோக்கி சுயாதீனமாக நகரும். மைக்ரோமௌஸ் பெற்ற அறிவு மற்றும் நுட்பங்களைப் பயன்படுத்துவதற்கும் பயிற்சி செய்வதற்கும் ஒரு சவாலாக வடிவமைக்கப்பட்டுள்ளது.



KCG விருதுகள் 2024 சிறப்புக்கான விருது

Blackbird (கறுப்புப்பறவை)

கம்ப்யூட்டர் சயின்ஸ் **ஈசோப், யமடா, காசன், தேவி, ஓபரா**
Isobe, Yamada, Sugiyama, Doi, Obara

இந்த பயன்பாடு சிறந்த சமூக ஊடக சேவைகளை உருவாக்க உருவாக்கப்பட்டது. சமூக ஊடகங்களின் தன்மை காரணமாக, பிளாக்பெர்ரி அதிக அளவிலான பாதுகாப்பை அடைய கடுமையான பாதுகாப்பு நடவடிக்கைகளை செயல்படுத்தியுள்ளது. சர்வர் பக்கத்தில், ஜாங்கோ REST கட்டமைப்பைப் பயன்படுத்தி பைதான் சூழல்களுக்கான கட்டமைப்பு உருவாக்கப்படுகிறது. முகப்பில், கிளையன்ட் பயன்பாடு ஜாவாஸ்கிரிப்ட் மற்றும் ரியாக்டைப் பயன்படுத்தி உருவாக்கப்பட்டுள்ளது.

KCG விருதுகள் 2024 சிறப்புக்கான விருது

Dirty Planet (அழுக்கு கிரகம்)

டிஜிட்டல் கேம் மற்றும் அம்யூஸ்மெண்ட்
உசுய், மட்சுடா, ஹட்டோரி, மோரி, புஜிதா
Usui, Matsuda, Hattori, Mori, Fujita

அழுக்கு கிரகம் என்பது நான்கு வீரர்களைக் கொண்ட 3டி ஷூட்டர் சாகசமாகும், இது தாக்குதல், பாதுகாப்பு மற்றும் மோதல் என்ற கருத்தை அடிப்படையாகக் கொண்டது, இலவச கற்பனையின் சக்தியைப் பயன்படுத்துகிறது. வீரர்கள் ஒரு விண்மீன் நோய்க்கு சிகிச்சையளிக்கும் மருத்துவர்கள், தொற்றுநோயை நீக்குகிறார்கள். இறுதிக் கட்டத்தில் உள் மையத்தை அடைந்து அதைத் தூய்மைப்படுத்துவதன் மூலம் தெளிவுபடுத்துவதே இதன் நோக்கம்.

KCG விருதுகள் 2024 சிறப்புக்கான விருது

Boozer (பூஷர்)

கம்ப்யூட்டர் சயின்ஸ் **கிகுசாகி, இவாசகி, ஒகாவா, ஒகமோட்டோ**
Kikuzaki, Iwasaki, Ogawa, Okamoto

இந்த வலைப் பயன்பாடு இளம் கலவை நிபுணர்களுக்கு எளிய காக்டெய்ல்களை உருவாக்க உதவுகிறது. காக்டெய்ல் தேடலை மாற்றுவதற்கு, பொருட்கள், நிறம், ஆல்கஹால் உள்ளடக்கம் மற்றும் சுவை போன்ற பல அளவுருக்களைக் குறிப்பிடுவதன் மூலம் பயனர்கள் தங்களுக்குப் பிடித்த காக்டெய்லை எளிதாகக் கண்டறியலாம். பயன்பாடானது கண்ணாடியின் பக்கத்தில் படிப்படியான அடையாளங்களை வரைவதற்கு ஆக்மென்டட் ரியாலிட்டியைப் பயன்படுத்துகிறது, பயனர்கள் பொருட்களை அளவிடாமல் காக்டெய்ல்களை உருவாக்க அனுமதிக்கிறது.

கேம்கள் மற்றும் அனிம்

KCG பரந்த அளவிலான கேம் மற்றும் அனிம் நிகழ்வுகளில் பங்கேற்கிறது!

ஜப்பானிய வீடியோ கேம்கள் மற்றும் அனிம் ஆகியவை உயர்வான நுட்பத்துடன் செயல்படுத்தப்படுகின்றன, உலகெங்கிலும் உள்ள ரசிகர்களின் அன்பையும் பாராட்டையும் பெறுகின்றன. KCG-ல், நாங்கள் கேம்கள் மற்றும் அனிம் தயாரிப்பதற்கான படிப்புகளை வழங்குகிறோம். KCG மாணவர்களின் திறன் மற்றும் சாதனை நிலைகளை உயர்த்தி, பல்வேறு தொடர்புடைய நிகழ்வுகளில் ஆர்வத்துடன் பங்கேற்கிறது. இங்கு பட்டியலிடப்பட்டுள்ள நிகழ்வுகள் KCG பங்கேற்கும் பல வர்த்தக கண்காட்சிகள் மற்றும் போட்டிகளின் ஒரு மாதிரி மட்டுமே.

வருடாந்திர Unreal Fest West

ஒவ்வொரு ஆண்டும், KCG அன்ரியல் எஞ்சின் (UE) டெவலப்பர்களான எபிக் கேம்ஸ், இன்க் என்ற ஜப்பானிய துணை நிறுவனத்தால் நிதியுதவி அளிக்கப்படும் அன்ரியல் ஃபெஸ்ட் வெஸ்ட் என்ற அதிகாரப்பூர்வமான, பெரிய அளவிலான ஆய்வு அமர்வை நடத்துகிறது. KCG ஆசிரியர்களும் ஏராளமான மாணவர்களும் இணைந்து நிகழ்வை வெற்றிகரமாக நடத்த ஒன்றாக பணிப்புரிகிறார்கள். KCG-ல், UE-ஐப் பயன்படுத்தி கேம்களை உருவாக்குவதற்கான வகுப்புகளை நாங்கள் வழங்குகிறோம், எனவே அன்ரியல் ஃபெஸ்ட் வெஸ்டில் பங்கேற்பது மாணவர்களுக்கு அவர்களின் திறன்களையும் அறிவையும் கூர்மைப்படுத்துவதற்கான வாய்ப்பை வழங்குகிறது. நேரடியான UE கருத்தரங்குகளை வழங்குவதற்கு நாங்களும் ஒத்துழைக்கிறோம்.

கியோட்டோ பாப் கலாச்சாரத்தை உலகத்துடன் பகிர்ந்து கொள்ள KYOMAF-க்கு நிதியுதவி அளிக்கிறது

ஒவ்வொரு இலையுதிர்காலத்திலும் கியோட்டோவில் நடைபெறும் கியோட்டோமே இண்டர்நேஷனல் மாங்கா அனிம் ஃபேருக்கு (KYOMAF) நிதியுதவி அளிப்பதில் KCG குரூப் பெருமிதம் கொள்கிறது. இந்த நிகழ்வை நடத்தும் போது, KCG கியோட்டோவில் இருந்து பரந்த உலகிற்கு பாப் கலாச்சாரத்தை கொண்டு வர பெரும் அளவில் முயற்சி செய்கிறது ஒவ்வொரு ஆண்டும், ஜப்பான் முழுவதிலும் இருந்து ஆயிரக்கணக்கான மாங்கா மற்றும் அனிம் ரசிகர்கள் KYOMAF-ல் ஒன்றுகூடுகிறார்கள், சிலர் KCG சாவடியில் நீண்ட வரிசையை உருவாக்குகிறார்கள். COVID-19 தொற்றுநோயின் போது, தொழில்முறை அனிமேட்டர்கள் டிஜிட்டல் கலை விளக்கங்களை ஆன்லைனில் நடத்தினார்கள் மற்றும் அனிமேஷன் உருவாக்கும் செயல்முறை குறித்து விளக்குமளிக்கும் விரிவுரைகளை வழங்கினார்கள்.

Unity Dojo Kyoto Specialல் அதிக அளவிலான பங்கேற்பு

ஃபேட்/கிராண்ட் ஆர்டர், போகிமான் ஜிஓ மற்றும் சூப்பர் மரியோ ரன் போன்ற பிரபலமான கேம்களின் உருவாக்கத்தில் யூனிட்டி கேம் இன்ஜின் பயன்படுத்தப்படுகிறது. கியோட்டோ எக்கிமே வளாகத்தில் நூற்றுக்கணக்கான மாணவர்கள் பங்கேற்பதுடன் KCG யூனிட்டி டோஜோ கியோட்டோ ஸ்பெஷல் என்ற யூனிட்டியை மையமாகக் கொண்ட ஒரு பெரிய அளவிலான ஆய்வு அமர்வு நடத்தியது. ஸ்பான்சர், கிளவுட் கிரியேட்டிவ் ஸ்டுடியோஸ், இன்க்., பல KCG பட்டதாரிகளைப் பணியில் அமர்த்தும் ஒரு கேம் டெவலப்பர்; இந்த ஆண்டு நிகழ்வில் பல எம்சிகள் மற்றும் VR கேம்-அனுபவ சாவடி உதவியாளர்கள் KCG பட்டம் பெற்றவர்கள்.

மேலும் அறிந்து கொள்ளவும்

கியோகோடன் KCG-இன் அதிகாரப்பூர்வமான சின்னம். சின்னம் KCG மாணவர்கள் மற்றும் ஆசிரியர்கள் மற்றும் தொழில்முறை படைப்பாளர்களால் பரந்த அளவிலான பாணிகள் மற்றும் வடிவங்களில் வடிவமைக்கப்பட்டுள்ளது. KYOMAF உட்பட பல்வேறு நிகழ்வுகளில் நீங்கள் கியோகோடனைப் பார்க்கலாம்.

KCG கம்ப்யூட்டர் மியூசியம்

ஜப்பானின் இன்ஃபர்மேஷன் புராசஸிங் சொசைட்டியினால் ஹிஸ்டாரிக்கல் கம்ப்யூட்டர்களின் முதல் சேட்டெல்லைட் மியூஸியம் என்பதாகச் சான்று பெற்றது

KCG கம்ப்யூட்டர் மியூசியம் குறித்து

1963 ஆம் ஆண்டில், IBM 709/7090 கணினிக்கான கம்ப்யூட்டர் ஆய்வுக் குழு ஒன்றை கியோட்டோ பல்கலைக்கழக ஆராய்ச்சி மாணவர்கள் அமைத்து, பணிப்பட்டறைகளை நடத்தினார்கள். அது, ஜப்பானில் இருக்கிற எந்தப் பல்கலைக்கழகத்திலுமே இன்ஃபர்மேஷன் சிஸ்டம் துறை இருந்திருக்காத சமயமாகும்.

அப்போதிருந்து, ஜப்பானின் முதல் கம்ப்யூட்டர் கல்வி நிறுவனமான கியோட்டோ கம்ப்யூட்டர் கயூன் நிறுவனம், ஜப்பானில் தகவல் தொழில்நுட்பத் துறையின் அடித்தளத்தைக் கட்டுகிற தனித்துவமான பட்டதாரிகளை உருவாக்கி வருகிறது.

நாங்கள், எங்களது கணினிக் கல்விக்கு உபயோகித்த கலாச்சார ரீதியாக மதிப்புமிக்கக் கணினிகளை அறிமுகம் செய்யவே விரும்புகிறோம். எங்களது கல்லூரியில் இருக்கிற, 2012-இல் இருந்த NEAC System 100 மற்றும் 2013 -ல் இருந்த MZ-80K போன்ற சாதனங்களை, கொஞ்சம் கொஞ்சமாக தகவல் பகுத்தாராயும் தொழில்நுட்பப் பாரம்பரியம் என்பதாக அங்கீகரித்திருக்கிறார்கள்.

KCG கம்ப்யூட்டர் மியூஸியத்தை, ஜப்பானில் இருக்கிற முதன் முதலான "ஹிஸ்டாரிக்கல் கம்ப்யூட்டர்களின் முதல் சேட்டெல்லைட் மியூஸியம்" என்பதாக சான்றளித்திருக்கிறார்கள்.

தகவல் பகுத்தாராயும் தொழில்நுட்பப் பாரம்பரியம் TOSBAC-3400
(மார்ச் 2, 2009 அன்று அங்கீகாரமானது)

தகவல் பகுத்தாராயும் தொழில்நுட்பப் பாரம்பரியம் OKITAC-4300 சிஸ்டம்
(மார்ச் 2, 2009 அன்று அங்கீகாரமானது)

தகவல் பகுத்தாராயும் தொழில்நுட்பப் பாரம்பரியம் NEAC-2206
(மார்ச் 2, 2011 அன்று அங்கீகாரமானது)

தகவல் பகுத்தாராயும் தொழில்நுட்பப் பாரம்பரியம் NEAC சிஸ்டம் 100
(மார்ச் 6, 2012 அன்று அங்கீகாரமானது)

தகவல் பகுத்தாராயும் தொழில்நுட்பப் பாரம்பரியம் MZ-80K
(மார்ச் 6, 2013 அன்று அங்கீகாரமானது)

தகவல் பகுத்தாராயும் தொழில்நுட்பப் பாரம்பரியம் PDP 8 /I
(மார்ச் 17, 2015 அன்று அங்கீகாரமானது)

தகவல் பகுத்தாராயும் தொழில்நுட்பப் பாரம்பரியம் TOSBAC-1100D
(மார்ச் 10, 2016 அன்று அங்கீகாரமானது)

இன்ஸ்டிடியூட் ஆஃப் பிசிகல் அண்ட் கெமிக்கல் ரிசர்ச் (ரிகன்), புஜிட்சு லிமிடெட் கே கம்ப்யூட்டர்

வணிகத்தின் முன்னணி வரிசைகளில் இருக்கும் நிபுணர்களால் வழங்கப்படும் விரிவுரைகள்

கிரிப்டான் ஃபியூச்சர் மீடியா இன்க். பிரதிநிதி இயக்குநர், ஹாட்சூன் மிக்குவின் தயாரிப்பாளர்

தி கியோட்டோ காலேஜ் ஆஃப் கிராஜுயேட் ஸ்டடீஸ் ஃபார் இன்ஃபர்மேட்டிக்ஸ் பேராசிரியர்

Hiroyuki Itoh

“மிராய் கரா கிட்டா ஹாஜிமெட்டே நோ ஓட்டோ” (“எதிர்காலத்திலிருந்து வருகிற முதல் வார்த்தை”) என்ற ஜப்பானிய வார்த்தையிலிருந்து வருவித்ததோர் பெயரைக் கொண்டு உருவாக்கிய, ஹாட்சூன் மிக்கு, பயனர் ஒருவர் கணினி ஒன்றில் பாடல் வரிகளையும், மெல்லிசை ஒன்றையும் கொடுக்கும் போது, செயற்கை குரல் ஒன்றில் பாடும் ஒரு கற்பனை உருவமாகும். ஹாட்சூன் மிக்கு, ஜப்பானில் மட்டுமல்லாமல், அயல்நாட்டிலும் இசைக்கச்சேரிகளை நடத்தி, பெருந்திரளான இரசிகர்களின் இதயங்களைக் கவர்ந்திருக்கிறது. ஹிரோயுக்கி இட்டோ, இந்த உணர்விற்குக் காரணமாக இருந்த ஹாட்சூன் மிக்கு செயற்கைக் குரல் மென்பொருளை உருவாக்கிய நிறுவனமான, கிரிம்ப்டன் ஃபியூச்சர் மீடியா இன்க். நிறுவனத்தின் பிரதிநிதி இயக்குநர், பேராசிரியராக KCGI -யில் சேர்ந்திருக்கிறார்.

கணினிமய குரல்களை உருவாக்கிற மென்பொருளைத் தொடர்ந்து உருவாக்குகிற பேராசிரியர் இட்டோ, எதிர்கால IT தொழிலை முன்னின்று நடத்தும் இளயவர்களுக்குப் பின் வரும் செய்தியைத் தருகிறார். “நாம் பாதியளவே கடந்து வந்திருக்கிற தகவல் புரட்சியின் எல்லைக்கோடு வரம்பில்லாமல் மிகவும் பரந்ததாகும், அதோடு உங்களது எதிர்கால வாய்ப்புகள் உங்களுக்கு முன்பாகப் பரவிக்கிடக்கின்றது. இந்தக் கருத்தை மனதில் திடமாக வைத்துக் கொண்டு, உங்களது படிப்புகளில் நீங்கள் அற்பணிக்க வேண்டும் என்றே நான் கேட்டுக் கொள்கிறேன்.” நாங்கள் பேராசிரியர் இட்டோவை பேட்டி எடுத்தோம்.

KCGI-இன் பேராசிரியர் ஹிரோயுகி இட்டோ, வோகலாய்டு சாபிட்வேர் வாய்ஸ்பேங்க், ஹட்சுன் மிகுவின் உருவாக்கம் குறித்து நினைவு கூர்ந்து உணர்ச்சிவசப்பட்டு பேசுகிறார். (கிரேட் ஹால், எகிமே வளாகம், KCG)

கிரிப்டான் ஃபியூச்சர் மீடியா என்பது ஒரு வீடியோ கேமோ அல்லது ஒரு அனீம் நிறுவனமோ அல்ல. நாங்கள் இசை அமைப்பதில் ஈடுபட்டிருந்தாலும் கூட, அவையும் ஒரு பாடல் பதிவு நிறுவனம் அல்ல. ஏனென்றால், நாங்கள் கணினி இசை என்ற பொழுதுபோக்கினை ஒரு வியாபாரமாக ஆக்கியிருக்கிறோம், நான் நம்மைக் குறித்து ஒரு “வலுவான விற்பனையாளர்” என்றே நினைக்கிறேன். ஹாட்சூன் மிக்கு-வை முதலில் 2007 ஆகஸ்ட் மாதத்தில் விற்பனைக்கு வெளியிட்டோம், ஆனால் அந்த மென்பொருள், கற்பனைகரமான செயல்களில் ஈடுபட மக்களுக்கு ஒரு வாய்ப்பாக ஆகிப்போனது என்றே நான் நம்புகிறேன்.

மனிதம், தனது கடந்த காலத்தில் மூன்று புரட்சிகளை பார்த்திருக்கிறது என்றே சொல்கிறார்கள். முதலாவது புரட்சி விவசாயப் புரட்சியாகும். இந்தப் புரட்சியின் காரணமாக, வேட்டையாடுவதைச் சார்ந்திருந்தததால் இடம் விட்டு இடம் செல்ல வேண்டிய கட்டாயத்தில் இருந்த மனித இனம், உணவை முறைப்படியாக உற்பத்தி செய்து, அதை இருப்பு வைக்க இயலும் நிலைக்கு வந்து, அவ்வாறு நிலையான இருப்பிடங்களில் வசிக்கும் நிலைக்கு வந்தது. இதன் காரணமாக, சமுதாயங்களும், மாநிலங்களும் உருவாகி, சொத்தில் ஏற்றத்தாழ்வுகளை உண்டாக்கின. பொருளாதாரங்கள் தோன்றியதும், போருக்கான காரணமாக ஆகின எனவும் சொல்ல முடியும்.

இரண்டாவது புரட்சி தொழில் புரட்சியாகும். இயக்க ஆற்றலைக் கண்டுபிடித்தார்கள், அதோடு ஒரே தோற்றமுடைய உருப்படிகளைத் திறம்பட உருவாக்கும் திறன் போன்ற நவீன கண்டுபிடிப்புகள், திரளான உற்பத்திக்கும், திரளான நுகர்விற்கும் பிறப்பாக அமைந்தன. இது வர்த்தகம் மற்றும் வணிகத்தை பெருகிப் பரவச் செய்து, பெருமளவிலான சொத்துக்களைக் கொண்டுவர உதவியது. இந்தப் புரட்சி, ஒரு “மக்கட்தொகை பெருக்கத்தை” உண்டுபண்ணியது. தொழில் புரட்சிக்கு முந்தைய, அதிகப் பிறப்பு மற்றும் அதிக இறப்பு விகிதம் கொண்டுள்ள இந்தக் காலத்தில், மனித மக்கட்தொகை கற்பனைகரமாக நிலையாக இருக்கிறது, அதோடு சமுதாயத்தில் சொத்து ஏற்றத்தாழ்வுகளும் கொஞ்சமாகவே இருந்தன, ஆனால், தொழில்புரட்சி ஏற்பட்டதால், மனித மக்கட்தொகை துரிதமாக அதிகரித்தது.

அதோடு, மூன்றாம் புரட்சியானது, தகவல் புரட்சியாகும், இதை இண்டெர்நெட் பிரதிநிதியாக இருந்து IT மதிப்பு கொண்டுவந்தது. இண்டெர்நெட்டுக்கு முன்பு, தகவல் அலைபரப்பிகள் குறைவாகவும், ஏகாதிபத்தியமாகவும் இருந்தன. தகவல் மூலங்களில், செய்தித்தாள் நிறுவனங்கள், தொலைக்காட்சி மற்றும் வானொலி நிலையங்கள், மற்றும் பிரசுரிப்பு நிறுவனங்கள் போன்ற ஊடகங்கள் இருந்தன, ஆனால், இக்குழுக்கள் தகவல்களை அனுப்பி வைக்கும் போது, அத்துடன் வசதிகள் மற்றும் மனித சக்தி எனும் வகையில் குறிப்பிடத்தக்க செலவும் ஆகத்தான் செய்தது. மேற்கொண்டும், இந்தச் சமயத்தில் தகவல்களும் குறைந்தளவும், ஒரே திசையில் அமைந்தவையுமாகவே இருந்தன. ஆயினும், இண்டெர்நெட்டின் தோற்றம், தகவலில் இந்தப் புரட்சியைக் கொண்டு வந்திருக்கிறது. தகவலை அனுப்பி வைத்த விதம் குறிப்பிடத்தக்க அளவில் மாறியிருக்கிறது.

இப்போது இண்டெர்நெட் மிகமிக நெருக்கமாக இருந்து கொண்டிருக்கிறது, நமது உள்ளங்கைகளில் இருக்கிறது, நமது மேசைகளில் இருக்கிறது, நமது சட்டைப் பைகளில் நுழைந்துள்ளது. செய்திகள், திரைப்படங்கள் மற்றும் இசை போன்ற டிஜிட்டலாக்க முடிகிற தகவல்களை, ஒட்டுமொத்தமாக தகவல் மயமாக்கி, அதை எளிதாக அலைபரப்பி, இண்டெர்நெட்டில் இருப்பு வைப்பதை சாத்தியமாக்கியுள்ளது. வாழ்க்கையும், பணியும் மிகமிக வசதிகரமாகவும், வேடிக்கையாகவும், சௌகரியமாகவும் ஆகியிருக்கிறதும்; ஒரு கணப்பொழுதில், நீங்கள் உங்களுக்குப் பிடித்தமான வீடியோவை வரவழைத்து, பார்த்து மகிழ்ந்து, ஊடகத்தை அலைபரப்பு செய்யலாம். கூடுதலாக, மிகமிகச் சிறிய செய்தித்துண்டுகள் உள்ளிட்ட, இந்தத் தகவல்களை, Facebook, X, மற்றும் பிளாக்குகள் வாயிலாக, உலகத்தோடு தாங்களே எளிதாகவும், கணப்பொழுதிலும் பகிர்ந்து கொள்வதை எவருக்கும் சாத்தியமானதாக ஆக்குகிறது.

ஆயினும், தகவல் புரட்சியின் காரணமாக ஏற்படும் மாற்றங்களின் ஒரு முன்னோட்டத்தை மட்டுமே நாம் அனுபவித்துக் கொண்டிருக்கிறோம் என்றே நான் நம்புகிறேன். விவசாய மற்றும் தொழில்துறைப் புரட்சிகள், மனிதர்கள் வாழ்கிற விதத்தில் கடுமையான மாற்றங்களைக் கொண்டுவந்தன. தகவல் புரட்சியின் காரணமாக ஏற்பட்ட மாற்றங்கள் இன்னமும் அந்த அளவை அடைந்திருக்கவில்லை. இது, வெறுமனே ஒரு நிலைமாற்றக் காலமேயாகும், அதோடு உள்ளபடியான மாற்றங்கள் இன்னமும் ஆரம்பித்திருக்கவில்லை. மக்களின் வாழ்க்கை முறைகளிலும், உலகிலும் இப்போதிருந்து 20 முதல் 30 ஆண்டுகளில் தலைகீழான மாற்றங்கள் ஏற்படுவதை நாம் பார்ப்போம் என்றே நான் நம்புகிறேன். ஆயினும், அவை என்னவிதமான மாற்றங்களாக இருக்கும் என்பது எனக்குத் தெரியாது. அவை எவ்விதமாக மாறும் என்பதை நம்மை நம்பி ஒப்படைத்திருக்கிறார்கள், அதோடு, இளைஞர்களே அடுத்த தலைமுறையைத் தோள் கொடுத்துத் தாங்குவார்கள்.

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

ஐந்து துறைகளில் 20 படிப்புகளுடன், உங்கள் லட்சியங்கள் உங்களை எங்கு அழைத்துச் செல்லும் என்பதற்கு வரம்புகள் இல்லை

நான்கு வருட திட்டத்தில் பட்டதாரிகள்

அட்வான்ஸ்டு டெக்னிக்கல் டிப்ளோமாவைப் பெறுகிறார்கள்

சில நிபந்தனைகளைப் பூர்த்தி செய்து மேம்பட்ட தொழிற்கல்வி பள்ளியில் நான்கு ஆண்டு சிறப்பு பயிற்சியை முடித்த மாணவர்களுக்கு கல்வி, கலாச்சாரம், விளையாட்டு, அறிவியல் மற்றும் தொழில்நுட்ப அமைச்சரிடமிருந்து (MEXT அமைச்சர்) “அட்வான்ஸ்டு டெக்னிக்கல் டிப்ளோமா” (கோடோ சென்மோன்ஷி) வழங்கப்படுகிறது. அட்வான்ஸ்டு டெக்னிக்கல் டிப்ளோமா பெற்றவர்கள் பல சந்தர்ப்பங்களில் பல்கலைக்கழக பட்டதாரியின் இளங்கலை பட்டத்திற்கு சமமான அல்லது அதற்கும் அதிகமாக சிறப்புத் துறையில் அறிவு மற்றும் திறன்கள் இரண்டையும் கொண்டிருப்பதற்காக சமூகத்தால் அங்கீகரிக்கப்படுகிறார்கள். KCG-ல், நீங்கள் அட்வான்ஸ்டு டெக்னிக்கல் டிப்ளோமா பெறக்கூடிய நான்கு ஆண்டு திட்டத்தை நோக்கிய படிப்புகள் A, B, C, D மற்றும் E ஆகிய துறைகளில் வழங்கப்படுகின்றன. நீங்கள் நான்கு ஆண்டு படிப்பை முடித்தவுடன், பட்டதாரியில் சேர்வதற்கான விருப்பத்தேர்வைப் பெறுவீர்கள். பல KCG பட்டதாரிகள் KCG குழுமத்தின் சக நிறுவனமான KCGI-ல் பதிவு செய்கிறார்கள்.

ஐந்து துறைகளில் நான்காண்டு திட்டங்கள்

தொழிற்கல்வி பயிற்சிக்குரிய சிறப்புத் திட்டங்களாகச் சான்றளிக்கப்படுகின்றன

“சிறப்புப் பள்ளிகளில் சிறப்புத் திட்டங்களில் தொழிற்கல்வியின் அளவை நிலைநிறுத்துதல் மற்றும் மேம்படுத்துதல்” என்ற நோக்கத்துடன், MEXT “தொழிற்கல்வி பயிற்சிக்குரிய சிறப்புத் திட்டங்களை” அறிமுகப்படுத்தியுள்ளது. தொழிற்கல்வி பயிற்சிக்குரிய சிறப்புத் திட்டங்கள் நிறுவனங்கள் மற்றும் அமைப்புகளுடன் கூட்டாண்மையில் படிப்புகள் மற்றும் கல்வித் திட்டங்கள் உருவாக்கப்பட்டுள்ளன. சான்றிதழைப் பெற, மாணவர்கள் கூட்டாளர் பணியிடங்களில் பயிற்சி மற்றும் திறன்களைப் பெற வேண்டும். KCG-ல், ஐந்து துறைகளில் நான்காண்டு திட்டங்கள் “தொழிற்கல்வி பயிற்சிக்குரிய சிறப்புத் திட்டங்களாகச்” சான்றளிக்கப்படுகின்றன. இந்தத் திட்டங்கள் பயிற்சிக்குரிய, சிறப்புக் கல்வியை நிறுவனங்கள் மற்றும் தொழில்துறையின் முன் வரிசையில் தற்போது செயல்படும் வல்லுநர்களுடன் இணைந்து வழங்குகின்றன. மற்ற துறைகளுக்கான சான்றிதழை அடுத்தடுத்து பெறுவதற்கான தயாரிப்புகளை KCG செய்ய திட்டமிட்டுள்ளது.

A ஆர்ட் அண்டு டிசைன் (Art & Design)

மிகவும் மேம்பட்ட டிஜிட்டல் ஆர்ட்டிஸ்டில் சேரவும்

திட்டம்	காலம்	பக்கம்
ஆர்ட் அண்டு டிசைன் இன்ஃபர்மேட்டிக்ஸ் புரோக்ராம் ஆர்ட் அண்டு டிசைன் இன்இன்ஃபர்மேட்டிக்ஸ் புரோக்ராம் / மாங்கா அண்டு அனிம் கோர்ஸ்	4 ஆண்டுகள்	16
அட்வான்ஸ்டு ஆர்ட் அண்டு டிசைன் புரோக்ராம்	3 ஆண்டுகள்	
மாங்கா அண்டு அனீம் புரோக்ராம்	3 ஆண்டுகள்	
ஆர்ட் அண்டு டிசைன் புரோக்ராம் ஆர்ட் அண்டு டிசைன் கோர்ஸ் / மாங்கா அண்டு அனிம் கோர்ஸ்	2 ஆண்டுகள்	

B பிசினஸ் அண்டு மேனேஜ்மெண்ட் (Business & Management)

IT மூலம் வணிகத்தின் முன்னணியை அடையவும்

திட்டம்	காலம்	பக்கம்
பிசினஸ் அண்டு மேனேஜ்மெண்ட் இன்ஃபர்மேட்டிக்ஸ் புரோக்ராம் மேனேஜ்மென்ட் இன்ஃபர்மேஷன் கோர்ஸ் / டேட்டா சயின்ஸ் கோர்ஸ்	4 ஆண்டுகள்	17
அப்ளைடு இன்ஃபர்மேட்டிக்ஸ் புரோக்ராம் மெடிக்கல் இன்ஃபர்மேட்டிக்ஸ் கோர்ஸ் / மரைன் சயின்ஸ் IT கோர்ஸ் / அக்ரிகல்சரல் IT கோர்ஸ் / ஃபின்டெக் கோர்ஸ் / பிசினஸ் IT கோர்ஸ்	3 ஆண்டுகள்	
பிசினஸ் IT புரோக்ராம்	2 ஆண்டுகள்	
மெடிகல் ஆபீஸ் அட்மினிஸ்ரேஷன் ப்ரோக்ராம்	2 ஆண்டுகள்	

C கம்ப்யூட்டர் சயின்ஸ் (Computer Science)

இன்றைய தகவல் சமூகத்தின் முன்னணியை ஆதரித்தல்

திட்டம்	காலம்	பக்கம்
கம்ப்யூட்டர் சயின்ஸ் புரோக்ராம்	4 ஆண்டுகள்	18
மல்டிமீடியா கம்ப்யூட்டிங் புரோக்ராம்	3 ஆண்டுகள்	
கம்ப்யூட்டர் நெட்வொர்க் புரோக்ராம்	3 ஆண்டுகள்	
இன்ஃபர்மேஷன் புராசசிங் புரோக்ராம் இன்ஃபர்மேஷன் ப்ராசஸ்ஸிங் கோர்ஸ் / IT வாய்ஸ் ஆக்டர்/ஆக்டரஸ் கோர்ஸ் / கிராஜுவேட் ஸ்டடி டிரான்ஸ்பர் புரோக்ராம்	2 ஆண்டுகள்	

D டிஜிட்டல் கேம் மற்றும் அம்யூஸ்மெண்ட் (Digital Game & Amusement)

மேம்பட்ட கேம் கிரியேட்டராக வாழ்க்கைத்தொழிலை தொடரவும்

திட்டம்	காலம்	பக்கம்
அட்வான்ஸ்டு டிஜிட்டல் கேம் மற்றும் அம்யூஸ்மெண்ட் புரோக்ராம்	4 ஆண்டுகள்	19
டிஜிட்டல் கேம் டெவலெப்மெண்ட் புரோக்ராம்	3 ஆண்டுகள்	
டிஜிட்டல் கேம் டெவலெப்மெண்ட் பேசிக்ஸ் புரோக்ராம்	2 ஆண்டுகள்	

E எம்பெட்டெட் சிஸ்டெம்ஸ்களுக்கான இன்ஜினியரிங் (Engineering for Embedded Systems)

மிகவும் மேம்பட்ட கண்ட்ரோல் இன்ஜினியராக வேண்டும் என்பதை நோக்கமாக கொள்ளுதல்

திட்டம்	காலம்	பக்கம்
எம்பெட்டெட் சிஸ்டெம்ஸ் புரோக்ராம்	4 ஆண்டுகள்	20
கம்ப்யூடர் இன்ஜினியர் ப்ரோக்ராம் கம்ப்யூட்டர் இன்ஜினியரிங் கோர்ஸ் / ஆட்டோமொபைல் கண்ட்ரோல் கோர்ஸ்	3 ஆண்டுகள்	
கம்ப்யூட்டர் எஞ்சினியரிங் பேசிக்ஸ் புரோக்ராம்	2 ஆண்டுகள்	

நெகிழ்வான ஆன்லைன் படிப்பு (Flexible Online Course)

வீட்டில் இருக்கும்போது உங்கள் திறமைகளை வளர்த்துக் கொள்ளுங்கள்

திட்டம்	காலம்	பக்கம்
இண்டெர்நேஷனல் அப்ளைடு இன்ஃபர்மேட்டிக்ஸ் புரோக்ராம் ▼ படிப்புகளை முழுநேர திட்டங்களாக மாற்றலாம்	4 ஆண்டுகள்	33

தகவல் & தகவல்தொடர்பு (Information & Communication)

பணிப்புரியும் போதே படிக்கவும் அல்லது ஒரே நேரத்தில் இரண்டு பள்ளிகளில் சேரவும்

திட்டம்	காலம்	பக்கம்
தகவல் & தகவல்தொடர்பு தகவல் & தகவல்தொடர்பு பயிற்சி / யுனிவர்சிட்டி கிராஜுவேட் ஸ்கில் அப்கிரேட்டிங் கோர்ஸ் / ஒன்-இயர் ஈவனிங் கோர்ஸ்	1 ஆண்டுகள்	20
தகவல் & தகவல்தொடர்பு பயிற்சி நைட்-ஸ்டடீஸ் டிபார்ட்மென்ட்	2 ஆண்டுகள் இரவுப் பயிற்சி	

சர்வதேச மாணவர்களுக்கான திட்டங்கள்

சர்வதேச வாழ்க்கைத்தொழில்

வெளிநாட்டில் IT படித்து உலகத்தில் அடைய வேண்டிய இலக்கை தீர்மானிக்கவும்.

திட்டம்	காலம்	பக்கம்
அட்வான்ஸ்டு ஆர்ட் அண்டு டிசைன் புரோக்ராம் இண்டெர்நேஷனல் மாங்கா மற்றும் அனிம் டெக்னாலஜி கோர்ஸ்	3 ஆண்டுகள்	24
ஆர்ட் அண்டு டிசைன் புரோக்ராம் இண்டெர்நேஷனல் ICT பிசினஸ் கோர்ஸ்	2 ஆண்டுகள்	22
அப்ளைடு இன்ஃபர்மேட்டிக்ஸ் புரோக்ராம் இண்டெர்நேஷனல் ஆட்டோமொபைல் கண்ட்ரோல் கோர்ஸ் இண்டெர்நேஷனல் பிசினஸ் மேனேஜ்மெண்ட் கோர்ஸ்	3 ஆண்டுகள்	21 25
இன்ஃபர்மேஷன் புராசசிங் புரோக்ராம் இண்டெர்நேஷனல் பிசினஸ் IT கோர்ஸ்	2 ஆண்டுகள்	23
எம்பெட்டெட் சிஸ்டெம்ஸ் புரோக்ராம் இண்டெர்நேஷனல் இன்போர்மடிக்ஸ் கோர்ஸ் / இண்டெர்நேஷனல் ஆர்ட் இன்போர்மேஷன் கோர்ஸ் / இண்டெர்நேஷனல் பிசினஸ் இன்போர்மேஷன் கோர்ஸ்	4 ஆண்டுகள்	26 27 28
கம்ப்யூடர் இன்ஜினியர் ப்ரோக்ராம் இண்டெர்நேஷனல் இன்பர்மேஷன் படிப்புகள் / இண்டெர்நேஷனல் ஆர்ட் டிசைன் கோர்ஸ் / இண்டெர்நேஷனல் டூரிசம் இன்ஃபர்மேஷன் கோர்ஸ்	3 ஆண்டுகள்	29 30 31

அமைவுப் பொருள்

A ஆர்ட் அண்டு டிசைன்
Art & Design

ஆர்ட் அண்டு டிசைன் இன்ஃபர்மேட்டிக்ஸ் புரோக்ராம் 4 ஆண்டுகள் ★அட்வான்ஸ்டு டெக்னிக்கல் டிப்ளோமா

தொழிலை முன்னடத்திச் செல்கிறதோர் கலை இயக்குநர் ஆக.

டிஜிட்டல் கலையின் சாத்தியக்கூறுகளைத் பின் தொடர்வதற்குக் கூடுதலாக, புராஜெக்டை வெற்றிகரமாக முன்னெடுத்துச் செலுவதற்கான நிர்வாகத் திறமைகளையும், திட்டமிடும் திறனையும் கொண்டுள்ளதோர் கலை இயக்குநராக திறமையுள்ளவரை நாங்கள் பேணி உருவாக்குகிறோம்.

இலக்குத் தொழில்

கலை இயக்குநர் | CG கிரியேட்டர் | DTP டிசைனர் போன்றவை.
வெப் டிசைனர் | அட்வெர்ட்டைஸ்மெண்ட் டிசைனர்
கேம் CG டிசைனர் | இமேஜ் கிரியேட்டர்

அட்வான்ஸ்டு ஆர்ட் அண்டு டிசைன் புரோக்ராம் 3 ஆண்டுகள் டிப்ளோமா

கற்பனைத்திறனோடு, முன்வைக்கும் திறமையோடும் கிரியேட்டர் அல்லது டிசைனர் ஆவது.

கிரியேட்டருக்கும், ஒரு கிளையண்டுக்கும் இடையே இருக்கிற இடைவெளியை நிரப்புகிற, அதே போல கருத்தை உருவாக்கும் திறனும், விளக்கிச் சொல்லும் திறனும் இருக்கிற உயர் திறன் கொண்ட, தயாரிப்பு மற்றும் ஆலோசனைக்குமான உயர் திறமைகளைக் கொண்டுள்ளதோர் திறமையான நபரை நாங்கள் பேணி வளர்க்கிறோம்.

இலக்குத் தொழில்

CG கிரியேட்டர் | DTP டிசைனர் | அட்வெர்ட்டைஸ்மெண்ட் டிசைனர்
வெப் டிசைனர் | இமேஜ் கிரியேட்டர் | கேம் CG டிசைனர் போன்றவை.

வெளிநாட்டு மாணவர்களுக்கு மட்டும் | இண்டெர்நேஷனல் மாங்கா மற்றும் அனிம் டெக்னாலஜி கோர்ஸ்

மாங்கா அண்டு அனீம் புரோக்ராம் 3 ஆண்டுகள் டிப்ளோமா

மாங்கா மற்றும் அனீம் டிஜிட்டல் புரொடெக்ஷனில் திறமைகள் பெற்று, ஒரு மாங்கா கலைஞர், அனிமேட்டர் அல்லது கிரியேட்டராகுங்கள்.

புரொடெக்ஷன் ரூம், அதே போல பிரசுரிப்பு மற்றும் வினியோகத் துறைகளுக்காக மாணவர்களுக்குப் பயிற்சியளிக்கும் விதமாக அனாலாக் மாங்கா மற்றும் அனீம் புரொடெக்ஷன் குறித்த யுக்திகள் மற்றும் வரலாறு அடிப்படையிலான டிஜிட்டல் புரொடெக்ஷனில் நாங்கள் உழைக்கிறோம்.

இலக்குத் தொழில்

அனிமேட்டர் | டிஜிட்டல் பெயிண்டர் | இல்லஸ்டிரேட்டர்
மாங்கா ஆர்ட்டிஸ்ட் | CG அனிமேட்டர் | அட்வெர்ட்டைஸிங் டிசைனர் போன்றவை.

ஆர்ட் அண்டு டிசைன் புரோக்ராம் 2 ஆண்டுகள் டிப்ளோமா

டிஜிட்டல் ஆர்ட் தொழிலில் துணைபுரியும், ஒரு கிரியேட்டர் அல்லது ஒரு டிசைனர் ஆவது.

மென்பொருள் வாயிலாக கலை வேலைப்பாடுகளை உருவாக்கும் திறனும், நிறம் மற்றும் ஓவியம் குறித்த அடிப்படை அறிவும் திறமையும் கொண்டு, கற்பனைகரமான வேலைப்பாடுகளைத் தொடர்ச்சியாக உருவாக்கும் திறனுமுள்ள திறமைசாலியை நாங்கள் பேணி உருவாக்குகிறோம்.

வெளிநாட்டு மாணவர்களுக்கு மட்டும் | இண்டெர்நேஷனல் ICT பிசினஸ் கோர்ஸ்

இலக்குத் தொழில்

CG கிரியேட்டர் | DTP ஆபரேட்டர
வெப் டிசைனர் | கேம் CG டிசைனர்
நான்-லீனியர் எடிட்டிங் ஆபரேட்டர் போன்றவை.

B பிசினஸ் அண்டு மேனேஜ்மெண்ட்
Business & Management

பிசினஸ் அண்டு மேனேஜ்மெண்ட் இன்ஃபர்மேட்டிக்ஸ் புரோக்ராம் 4 ஆண்டுகள் ★அட்வான்ஸ்டு டெக்னிக்கல் டிப்ளோமா

உகந்தளவில் தகவல் அமைப்புகளை முன்மொழிவதன் வாயிலாக வியாபாரத்தை முன்னடத்திச் செல்கிறதோர் ஆலோசகராக ஆவது.

மாணவர்கள், ஒவ்வொரு தொழிலின் மேலோங்கிய அறிவு மற்றும் வருமானம் குறித்த பகுப்பாய்வு முறை உள்ளிட்ட வியாபார அறிவையும், அதே போல ஒரு தலைவராக உருவாவதற்கு அதுபோன்ற தொழில்நுட்பத்தை உபயோகிப்பதற்கான தகவல் மற்றும் தகவல்தொடர்பையும் கற்றுக் கொள்வார்கள்.
நாங்கள், உற்பத்தி மேலாண்மை மற்றும் வாடிக்கையாளர் உறவு குறித்த அறிவுள்ள திறமையுள்ளவரைப் பேணி உருவாக்குகிறோம், அவ்வகையில் அவர்கள் ஒரு IT ஆலோசகராக அல்லது ஒரு திட்ட மேலாளராக தொழிலில் இருக்கிற பல்வேறு பிரிவுகளுக்கு இடையே உகந்த தகவல் அமைப்புகளை முன்வைத்து, வடிவமைக்கத் திறமையுள்ளவர்களாக இருப்பார்கள். KCG மேனேஜ்மென்ட் இன்ஃபர்மேஷன் கோர்ஸ் மற்றும் டேட்டா சயின்ஸ் கோர்ஸ் ஆகியவற்றை வழங்குகிறது.

இலக்குத் தொழில்

IT ஆலோசகர் | ஈ-பிசினஸ் புரொட்யூஸர்
சிஸ்டம் எஞ்சினியர் | தொழில்நுட்பத்திற்கான விற்பனை ஆட்கள்
டேட்டா சயின்டிஸ்ட் | புராஜெக்ட் மேனேஜர் போன்றவை.

அப்ளைடு இன்ஃபர்மேட்டிக்ஸ் புரோக்ராம் 3 ஆண்டுகள் டிப்ளோமா

சிஸ்டம் இன்ஜினியராகி தொழில்துறையில் IT புரட்சியை ஆதரிக்க.

இந்த திட்டம் ஃபேப்ரிகேஷன் நுட்பங்கள் பற்றி மேம்பட்ட அளவில் புரிந்து கொண்டு வாடிக்கையாளரின் தேவைகளைக் கேட்கும் போதே பேச்சு வார்த்தை நடத்தி கருத்துக்களை முன்மொழிய கருத்து உருவாக்கம் மற்றும் வழங்குதல் திறன்கள் கொண்டவர்களை உருவாக்குகிறது. இந்த திட்டத்திலுள்ள பாடத்திட்டங்கள் இண்டர்நேஷனல் ஆட்டோமொட்டிவ் கண்ட்ரோல்ஸ், மெடிக்கல் இன்ஃபர்மேஷன், மரைன் IT, அக்ரிகல்சரல் IT, ஃபின்டெக் அண்டு பிசினஸ் IT.

வெளிநாட்டு மாணவர்களுக்கு மட்டும் | இண்டெர்நேஷனல் ஆட்டோமொபைல் கண்ட்ரோல் கோர்ஸ்
இண்டெர்நேஷனல் பிசினஸ் மேனேஜ்மெண்ட் கோர்ஸ்

இலக்குத் தொழில்

ஆட்டோமொட்டிவ் இன்ஜினியர்
மரைன்/அக்வாகல்சரல் இன்ஜினியர்
அக்ரிகல்சரல்/ஃபாரஸ்டரி இன்ஜினியர்
ஃபினான்ஷியல் இன்ஜினியர்
மெடிக்கல் இன்ஃபர்மேஷன் டெக்னீஷியன்
போன்றவை.

பிசினஸ் IT புரோக்ராம் 2 ஆண்டுகள் டிப்ளோமா

கணினித் திறமைகளோடுள்ளதோர் வெற்றிகரமான வியாபாரியாகவும், நன்கு பயிற்சி பெற்ற வியாபார குணமுள்ளவராகவும் ஆவது.

மாணவர்கள் Microsoft Word, Excel மற்றும் Access போன்ற ஆஃபிஸ் டூல்களைக் குறித்தும், அதே போல கணக்கிடுதல், வியாபாரப் பண்பு மற்றும் தகவல்தொடர்புத் திறமைகள் குறித்தும் கற்றுக் கொள்வார்கள். நாங்கள் அடிப்படையான வியாபார அறிவுள்ளதோர் வெற்றிகரமான வியாபாரியாக மாறும் மாணவர்களைப் பேணி உருவாக்குகிறோம். அவர்கள் எந்தச் சூழ்நிலையிலும் தீவிரப் பங்கு வகிப்பார்கள்.

இலக்குத் தொழில்

சிஸ்டம் அட்மினிஸ்டிரேட்டர்
சேல்ஸ் & மார்க்கெட்டிங் ஸ்டாஃப்
கணினி பயிற்றுவிப்பாளர் | ஆபரேட்டர்
நிர்வாக மற்றும் கணக்கியல் ஊழியர்
போன்றவை.

மெடிகல் ஆபீஸ் அட்மினிஸ்ரேஷன் ப்ரோக்ராம் 2 ஆண்டுகள் டிப்ளோமா

மருத்துவம் மற்றும் கம்ப்யூடர் துறைகளில் அறிவு பெற்று, வரும்காலத்தில், அலுவகத்தில் ஏற்படும் கணினிமயத்தில் தேர்ச்சி பெறுவது.

இக்காலத்தில், மருத்துவ துறையில் கணினி அறிவு முக்கியமானது என்ற போதிலும் இந்த தேவையை பூர்த்தி செய்யும் மனிதர்கள் மிக குறைவு. மெடிகல் ஆபீஸ் அட்மினிஸ்ரேஷன் ப்ரோக்ராம் என்பதில் மாணவர்கள் மருத்துவம் மற்றும் கம்ப்யூடர் துறைகளில் அறிவு பெற்று வரும்காலத்தில் அலுவகத்தில் ஏற்படும் கணினிமயத்தில் தேர்ச்சி பெற வழிவகுக்கும்.

இலக்குத் தொழில்

மருத்துவமனைகள், கிளினிக்குகள்,
போன்றவற்றில் மருத்துவ நிர்வாகம்

C கம்ப்யூட்டர் சயின்ஸ்
Computer Science

கம்ப்யூட்டர் சயின்ஸ் புரோக்ராம் 4 ஆண்டுகள் ★அட்வான்ஸ்டு டெக்னிக்கல் டிப்ளோமா

தொழிலை முன்னின்று நடத்திச் செல்வதற்கானதோர் சிறப்பு நிபுணராக ஆவது

வாடிக்கையாளர்களின் தேவைகளைப் பகுத்தாராய்ந்து, ஒரு சொல்யூஷன் எஞ்சினியராக அல்லது *IT* ஆர்கிடெக்ட் ஆக இன்ஃபர்மேஷன் சிஸ்டம் வாயிலாகத் தீர்வுகளை முன்வைக்க முடிகிற மாணவர்களை நாங்கள் பேணி உருவாக்குகிறோம்.

இலக்குத் தொழில்

சொல்யூஷன் எஞ்சினியர் சிஸ்டம் எஞ்சினியர்
புராஜெக்ட் மேனேஜர் நெட்வொர்க் எஞ்சினியர்
IT ஆர்கிடெக்ட் போன்றவை.

மல்டிமீடியா கம்ப்யூட்டிங் புரோக்ராம் 3 ஆண்டுகள் டிப்ளோமா

மென்பொருள் உருவாக்கத்தை முன்னின்று நடத்துகிறதோரு தலைவராக ஆவது.

இந்தத் திட்டத்தில், வீடியோ, ஆடியோ மற்றும் பிற உள்ளடக்கத்தை ஊடாடும் வகையில் அனுப்பவும் பெறவும் கூடிய தகவல் தொடர்பு அமைப்புகளைத் திட்டமிடுதல், வடிவமைத்தல் மற்றும் இயக்கும் திறன் கொண்ட பொறியாளர்களை நாங்கள் உருவாக்குகிறோம்.

இலக்குத் தொழில்

சிஸ்டம் எஞ்சினியர் டேட்டாபேஸ் எஞ்சினியர் CG எஞ்சினியர்
புரோக்ராமர் வெப் எஞ்சினியர் போன்றவை.

கம்ப்யூட்டர் நெட்வொர்க் புரோக்ராம் 3 ஆண்டுகள் டிப்ளோமா

சிஸ்டம்களை கட்டமைக்கக்கூடியதோர் எஞ்சினியராக ஆவது.

இன்பர்மேஷன் செக்யூரிட்டி, கம்ப்யூட்டர் நெட்வொர்க்கிங் அண்டு டேட்டாபேஸ் குறித்துத் தெரிந்துள்ளதும், ஸ்டெடி இன்ஃபர்மேஷன் சிஸ்டம்களை கட்டமைக்கக்கூடியதுமானதோர் பொறியாளராக ஆவதற்குத் திறனுள்ளவரை நாங்கள் பேணி வளர்க்கிறோம்.

இலக்குத் தொழில்

நெட்வொர்க்கிங் எஞ்சினியர்ஸ் டேட்டாபேஸ் எஞ்சினியர்
நெட்வொர்க் அட்மினிஸ்ட்ரேட்டர் செக்யூரிட்டி எஞ்சினியர்
சிஸ்டம் எஞ்சினியர் போன்றவை.

இன்ஃபர்மேஷன் புராசசிங் புரோக்ராம் 2 ஆண்டுகள் டிப்ளோமா

புரோக்ராமிங் மற்றும் IT அடிப்படைகளில் தேர்ச்சி பெற்று டெக்னீஷியனாக மாறுவதற்கு

இந்த திட்டம் கணினிகள், நெட்வொர்க்கிங் மற்றும் தகவல் கோட்பாட்டில் அடித்தளத்துடன் புரோக்ராமர்கள், சிஸ்டம் இன்ஜினியர்கள் மற்றும் சிஸ்டம் ஆபரேட்டர்களை உருவாக்குகிறது. இந்த திட்டத்திலுள்ள பாடக்கோப்புகள் இண்டர்நேஷனல் *IT*, இன்ஃபர்மேஷன் ப்ராசஸ்ஸிங் மற்றும் *IT* வாய்ஸ் அக்டிங்.

வெளிநாட்டு மாணவர்களுக்கு மட்டும் | இண்டெர்நேஷனல் பிசினஸ் IT கோர்ஸ்

இலக்குத் தொழில்

புரோக்ராமர் சிஸ்டம் எஞ்சினியர் (SE) அப்ளிக்கேஷன்ஸ் ஆபரேட்டர்
வெப் புரோக்கிராமர் வாய்ஸ் அக்டிங் நரேட்டர் போன்றவை.

D டிஜிட்டல் கேம் மற்றும் அம்யூஸ்மெண்ட்
Digital Game & Amusement

அட்வான்ஸ்டு டிஜிட்டல் கேம் மற்றும் அம்யூஸ்மெண்ட் புரோக்ராம் 4 ஆண்டுகள் ★அட்வான்ஸ்டு டெக்னிக்கல் டிப்ளோமா

அடுத்த தலைமுறையில் கேம் புரொடெக்ஷனில் ஒரு தலைவராவது.

நாங்கள், தலைமைத்துவப் பண்பு அதே போல புரோக்ராமிங் மற்றும் தொழில்நுட்பத் திறமைகள் குறித்த அறிவோடு, புரொடெக்ஷன் குழுவை முன்னின்று நடத்திச் செல்கிறதோர் பொது டைரெக்டர் அல்லது ஒரு டெக்னிக்கல் டைரெக்டர் ஆக மாற திறமையுள்ளவரை பேணி உருவாக்குகிறோம்.

இலக்குத் தொழில்

கேம் டைரெக்டர் டெக்னிக்கல் டைரெக்டர்
கேம் புரொட்யூசர் கேம் புரோக்ராமெர்
கேம் பிளானர் கேம் CG டிசைனர் போன்றவை.

டிஜிட்டல் கேம் டெவலெப்மெண்ட் புரோக்ராம் 3 ஆண்டுகள் டிப்ளோமா

அதிநவீனத் திறமைகள் கொண்டுள்ளதோர் கேம் கிரியேட்டராக ஆவது.

நாங்கள், அதிவுயர் திறமைகளோடு *3D* கேம்கள் மற்றும் ஆன்லைன் கேம்களை உருவாக்குகிற கேம் புரோக்ராமெர் ஒருவராக ஆக அல்லது விளையாடுபவர்களுக்குப் பொழுதுபோக்கு தரும் வகையில் பரந்த பார்வைக் கோணத்திலிருந்து கேம்களை வடிவமைக்கிற கேம் பிளானராக ஆக, நாங்கள் திறமையுள்ளவரை பேணி உருவாக்குகிறோம்.

இலக்குத் தொழில்

கேம் புரோக்ராமெர் கேம் பிளானர்
கேம் சினாரியோ ரைட்டர் கேம் CG டிசைனர் போன்றவை.

டிஜிட்டல் கேம் டெவலெப்மெண்ட் பேசிக்ஸ் புரோக்ராம் 2 ஆண்டுகள் டிப்ளோமா

கேம் டெவலெப்மெண்ட் குறித்த நிலையான அறிவைக் கொண்டுள்ளதோர் கிரியேட்டராக ஆவது.

மாணவர்கள் *C++* லேங்குவேஜ், கிராஃபிக் டிசைன், கேம் சினாரியோ மற்றும் ரூல் டிசைனிங் ஆகியவை குறித்துக் கற்றுக் கொள்வார்கள். நாங்கள், ஒரு கேம் பிளானர் ஆக, ஒரு கேம் புரோக்ராமர் ஆக, ஒரு டெவலெப்மெண்ட் அசிஸ்டெண்ட் ஆக டைரெக்டரின் மேற்பார்வையோடு, தீவிரப் பங்காற்றும் திறமையுள்ளவரை பேணி உருவாக்குகிறோம்.

இலக்குத் தொழில்

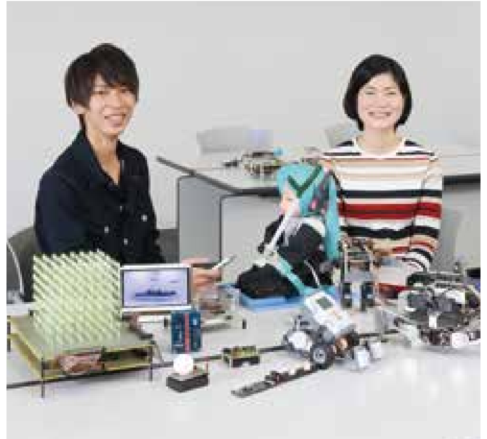
கேம் புரோக்ராமெர் கேம் பிளானர்
கேம் சினாரியோ ரைட்டர் கேம் CG டிசைனர்
கேம் டெவலப்மெண்ட் அசிஸ்டெண்ட் போன்றவை.

E எம்பெட்டெட் சிஸ்டெம்ஸ்களுக்கான இன்ஜினியரிங்
Engineering for Embedded Systems

எம்பெட்டெட் சிஸ்டெம்ஸ் புரோக்ராம் 4 ஆண்டுகள் ★அட்வான்ஸ்டு டெக்னிக்கல் டிப்ளோமா

எம்பெட்டெட் சிஸ்டெம்ஸ்களில் ஒரு நிபுணராக ஆவது.

மாணவர்கள் ஹார்டுவேர் மற்றும் சாஃப்ட்வேர் குறித்து மட்டுமல்லாமல், கன்சல்டிங், டிசைன், டெவலெப்மெண்ட், மெயிண்டெனன்ஸ் மற்றும் எம்பெட்டெட் சிஸ்டம்ஸ் அட்மினிஸ்ட்ரேஷன் குறித்தும் கற்றுக் கொள்கிறார்கள்.
அதுபோன்ற பரவலான அறிவோடு, அவர்களால் டெவலெப்மெண்ட் டீமில், ஒரு புராஜெக்ட் மேனேஜராகவோ அல்லது IT ஆர்கிடெக்ட் ஆகவோ முடியும்.



வெளிநாட்டு மாணவர்களுக்கு மட்டும் இண்டெர்நேஷனல் இன்போர்மடிக்ஸ் கோர்ஸ்
இண்டெர்நேஷனல் ஆர்ட் இன்போர்மேஷன் கோர்ஸ் இண்டெர்நேஷனல் பிசினஸ் இன்போர்மேஷன் கோர்ஸ்

இலக்குத் தொழில்

IT ஆர்கிடெக்ட் எம்பெட்டெட் சிஸ்டெம்ஸ் எஞ்சினியர்
மெக்கெட்ரானிக்ஸ் எஞ்சினியர் சிஸ்டம் எஞ்சினியர்
ஹார்டுவேர் டெவலப்பர் போன்றவை.

கம்ப்யூடர் இன்ஜினியர் ப்ரோக்ராம் 3 ஆண்டுகள் டிப்ளோமா

பதிக்கப்பட்ட தொழில்நுட்பத்துடன் தயாரிப்பு வளர்ச்சியை மேம்படுத்தக்கூடிய இன்ஜினியராக மாறுவதற்கு.

ரோபோக்களின் ஃபேப்ரிகேஷன், தகவல் தொடர்பு சாதனங்கள், ஆட்டோமொட்டிவ் இன்ஜினியரிங் மற்றும் நுண்செயலி கட்டுப்பாடுகளின் மூலம், பதிக்கப்பட்ட அமைப்புகளின் முழு அளவிலான படிப்பில் மாணவர்கள் ஈடுபடுகிறார்கள். இந்த திட்டத்தின் பட்டதாரிகள் சிஸ்டம் இன்ஜினியர்கள், புரோகிராமர்கள் மற்றும் மெகாட்ரானிக்ஸ் இன்ஜினியர்களாக மாறி, தயாரிப்பு வளர்ச்சியன் முன் வரிசையில் முக்கியமான பொறுப்புகள் வகிக்கும் திறன் கொண்டவர்களாக இருக்கிறார்கள். இந்த திட்டத்திலுள்ள பாடக்கோப்புகள் இண்டர்நேஷனல் இன்ஃபர்மேஷன், கம்ப்யூட்டர் இன்ஜினியரிங் மற்றும் ஆட்டோமொபைல் கண்ட்ரோல்.

வெளிநாட்டு மாணவர்களுக்கு மட்டும் இண்டெர்நேஷனல் இன்பர்மேஷன் படிப்புகள்
இண்டெர்நேஷனல் ஆர்ட் டிசைன் கோர்ஸ் இண்டெர்நேஷனல் டூரிசம் இன்ஃபர்மேஷன் கோர்ஸ்

இலக்குத் தொழில்

எம்பெட்டெட் சிஸ்டெம்ஸ் எஞ்சினியர் கஸ்டமர் எஞ்சினியர்
மெக்கெட்ரானிக்ஸ் எஞ்சினியர் கண்ட்ரோல் புரோக்கிராமர்
சிஸ்டம் எஞ்சினியர் ECU டெவலப்பர்
ஆன்-போர்டு எலெக்ட்ரானிக்ஸ் இன்ஜினியர் போன்றவை.

கம்ப்யூட்டர் எஞ்சினியரிங் பேசிக்ஸ் புரோக்ராம் 2 ஆண்டுகள் டிப்ளோமா

ஹார்டுவேர் மற்றும் சாஃப்ட்வேர் ஆகியவற்றின் அடிப்படைகளைக் கற்றுக் கொள்வதன் வாயிலாக, ஒரு கண்ட்ரோல் சிஸ்டெம்ஸ் எஞ்சினியர் ஆவது.

மாணவர்கள், இண்டெக்ரேட்டட் சிஸ்டெம்ஸ் டெவலெப்மெண்ட்டில் ஒரு சிறப்பு நிபுணராக ஆவதற்குத் தேவையான ஹார்டுவேர் மற்றும் சாஃப்ட்வேருக்கான அடிப்படை திறமைகளையும், அறிவையும் கற்றுக் கொள்வார்கள், அதோடு டெவலெப்மெண்ட்டில் இருக்கிற தலைவர்களுக்கு வலுவான சேவையை வழங்கும் திறனோடு ஒரு செண்ட்ரல் சிஸ்டம்ஸ் எஞ்சினியராக ஆவதற்கும் பயிற்சி கொடுப்போம்.

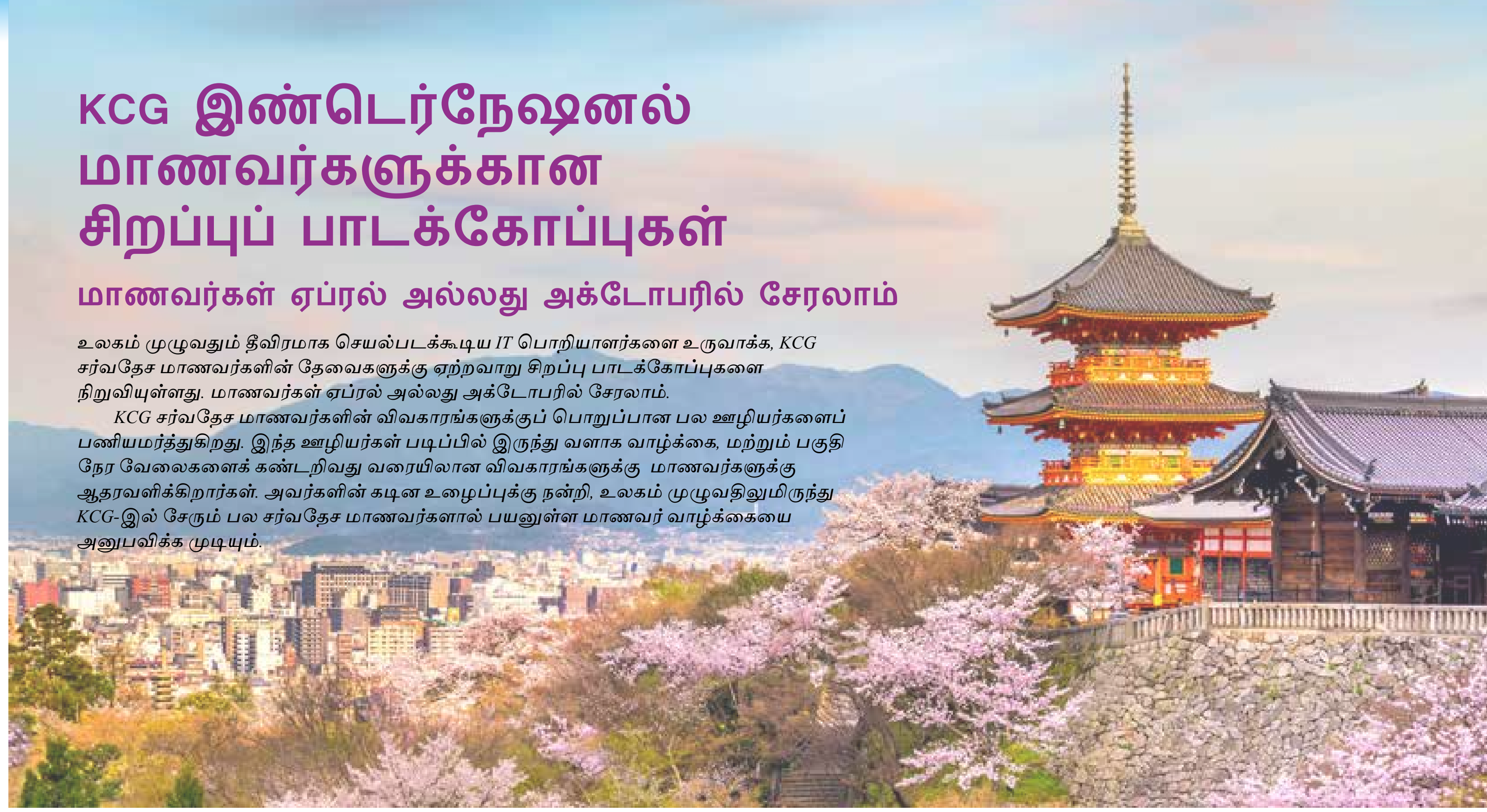
இலக்குத் தொழில்

எம்பெட்டெட் சிஸ்டெம்ஸ் எஞ்சினியர் சிஸ்டம் எஞ்சினியர்
கண்ட்ரோல் புரோக்கிராமர் கஸ்டமர் எஞ்சினியர் போன்றவை.

தகவல் & தகவல்தொடர்பு
Information & Communication

தகவல் & தகவல்தொடர்பு பயிற்சி 1ஆண்டு/2ஆண்டு இரவுப் பயிற்சி

இது, குறுகிய கால அளவில், IT திறமைகளைக் கற்றுக் கொள்ள விரும்புகிறவர்களுக்கானதோர் பயிற்சியாகும். உங்களது தேவைகளுக்கும், திறமை அளவிற்கும் ஏற்ற வகுப்புகளைத் தேர்ந்தெடுங்கள். உங்களது நோக்கத்தைப் பொருத்து, உங்களால் புரோக்ராமிங், சிஸ்டம் டெவலெப்மெண்ட், இன்ஃபர்மேஷன் சிஸ்டம்-ஐ கற்றுக் கொள்ளலாம் அல்லது அப்ளிக்கேஷன் குவாலிஃபிக்கேஷனுக்குப் படிக்கலாம்.



KCG இண்டெர்நேஷனல் மாணவர்களுக்கான சிறப்புப் பாடக்கோப்புகள்

மாணவர்கள் ஏப்ரல் அல்லது அக்டோபரில் சேரலாம்

உலகம் முழுவதும் தீவிரமாக செயல்படக்கூடிய IT பொறியாளர்களை உருவாக்க, KCG சர்வதேச மாணவர்களின் தேவைகளுக்கு ஏற்றவாறு சிறப்பு பாடக்கோப்புகளை நிறுவியுள்ளது. மாணவர்கள் ஏப்ரல் அல்லது அக்டோபரில் சேரலாம்.

KCG சர்வதேச மாணவர்களின் விவகாரங்களுக்குப் பொறுப்பான பல ஊழியர்களைப் பணியமர்த்துகிறது. இந்த ஊழியர்கள் படிப்பில் இருந்து வளாக வாழ்க்கை, மற்றும் பகுதி நேர வேலைகளைக் கண்டறிவது வரையிலான விவகாரங்களுக்கு மாணவர்களுக்கு ஆதரவளிக்கிறார்கள். அவர்களின் கடின உழைப்புக்கு நன்றி, உலகம் முழுவதிலுமிருந்து KCG-இல் சேரும் பல சர்வதேச மாணவர்களால் பயனுள்ள மாணவர் வாழ்க்கையை அனுபவிக்க முடியும்.

ஜப்பானில் அல்லது உங்கள் தாய் நாட்டில் சிறப்பான வாழ்க்கைத்தொழில்களைக் கண்டறியவும்!

இண்டெர்நேஷனல் ஆட்டோமொபைல் கண்ட்ரோல் கோர்ஸ்
அப்ளைடு இன்ஃபர்மேட்டிக்ஸ் புரோக்ராம் 3 ஆண்டுகள் டிப்ளோமா கியோட்டோ எக்கிமே வளாகம்

டிஜிட்டல் போக்குவரத்து சமூகம் மற்றும் பசுமை மாற்றத்தை அடைவதை நோக்கமாகக் கொண்டு, அதிநவீன தொழில்நுட்பத்தைப் பயன்படுத்தி இயக்கச் சேவைகள் பொதுமக்களுக்குக் கிடைக்கின்றன. இந்த பாடத்திட்டத்தில், KCG எதிர்காலத்தில் ஆட்டோமொபைல் துறையை வழிநடத்தக்கூடிய ஆட்டோமொட்டிவ் இன்ஜினியர்களை உருவாக்குவதன் மூலம் புதிய சமூக தேவைகளுக்கு பதிலளிப்பதை நோக்கமாகக் கொண்டுள்ளது. பாடநெறியின் பட்டதாரிகளுக்கு "டிப்ளோமா" என்ற தலைப்பு வழங்கப்படுகிறது, இது அவர்களின் சொந்த நாட்டில் அல்லது ஜப்பானில் தொழில் ரீதியாக வேலை செய்ய அனுமதிக்கிறது அல்லது KCG குழு பள்ளி தி கியோட்டோ காலேஜ் ஆஃப் கிராஜுயேட் ஸ்டடீஸ் ஃபார் இன்ஃபர்மேட்டிக்ஸ் (KCGI) இல் முதுகலை பட்டம் பெற அனுமதிக்கிறது.

1ம் ஆண்டு

வாடிக்கையாளர் திருப்தி மற்றும் நம்பிக்கையைப் பெறும் உயரடுக்கு பராமரிப்பு நிபுணர்களின் வரிசையில் சேர விரும்பும் நபர்களுக்காக இந்தப் பாடநெறி வடிவமைக்கப்பட்டுள்ளது. ஆட்டோமொபைல்களின் அடிப்படை வடிவமைப்பு மற்றும் செயல்பாட்டைப் பற்றிய தெளிவான புரிதலைப் பெறும்போது, சிறப்புப் படிப்புகளை எடுக்கத் தேவையான ஜப்பானிய மொழித் திறனை மாணவர்கள் ஆழப்படுத்துகிறார்கள். கணினி உதவி வடிவமைப்பு மற்றும் நிரலாக்கம், கணினி அமைப்புகள் மற்றும் டிஜிட்டல் சுற்றுகள் உள்ளிட்ட IT இன் அடிப்படைகளுடன் பாடநெறி தொடங்குகிறது. அன்றாட வணிகத்திற்குத் தேவையான தகவல் தொடர்புத் திறனை இந்தப் பாடநெறி வளர்க்கிறது.

2ம் ஆண்டு

பாடத்திட்டம் வாகனத் தொழிலில் கவனம் செலுத்துகிறது மற்றும் மின்சார அமைப்பு முதல் மின்னணுவியல், லாஜிக் சர்க்யூட்கள் மற்றும் சேவைகள் வரை ஆட்டோமொபைல்களின் அடிப்படைகளை முழுமையாகக் கற்பிக்கிறது. மாணவர்கள் வகுப்பறையில் கற்றுக்கொண்ட திறன்கள் மற்றும் அறிவை சோதனைகள், பயிற்சி மற்றும் சுயாதீனமான செயல்பாடுகள் மூலம் பயன்படுத்துகின்றனர், நிஜ உலகில் பயன்படுத்தப்படும் நுட்பங்களுடன் அனுபவத்தைப் பெறுகிறார்கள்.

3ம் ஆண்டு

மின் கூறுகளை பிரித்தெடுத்தல், ஆய்வு செய்தல் மற்றும் பழுதுபார்ப்பதன் மூலம் கார்களைப் பற்றிய உங்கள் அறிவை ஆழமாக்குங்கள். மாணவர்கள் வகுப்பில் கோட்பாட்டைக் கற்றுக்கொள்கிறார்கள், அதை நடைமுறைக்குக் கொண்டு வருகிறார்கள் மற்றும் வாகனத் துறையில் உடனடியாகப் பயனுள்ளதாக இருக்கும் வாகனக் கட்டுப்பாட்டு தொழில்நுட்பத்தைப் பற்றி அறிந்து கொள்கிறார்கள். IT பாஸ்போர்ட் மற்றும் பிற IT ஆவணங்களும் தகுதியானவை.

இண்டெர்நேஷனல் ICT பிசினஸ் கோர்ஸ்

ஆர்ட் அண்டு டிசைன் புரோக்ராம் 2 ஆண்டுகள்
டிப்ளோமா கமோகாவா வளாகம்

ஜப்பானில் அல்லது உங்கள் தாய் நாட்டில் சிறப்பான வாழ்க்கைத்தொழில்களைக் கண்டறியவும்!

இந்த பாடத்திட்டத்தில், மாணவர்கள் முதலில் வணிகத்தின் புதிய சகாப்தத்தில் தேவையான அடிப்படை ICT திறன்களைக் கற்றுக்கொள்கிறார்கள், மேலும் நிறுவனங்களில் சமூக வலைப்பின்னல் சேவைகளை (SNS) பயன்படுத்துவதற்கு "தகவல் சேகரிப்பு, தகவல் பகுப்பாய்வு, தகவல் பகிர்வு மற்றும் நெட்வொர்க்கிங்" ஆகியவற்றையும் கற்றுக்கொள்கிறார்கள். ICT துறையில். வேகமாக மாறிவரும் சமூகத்தில் செழித்து வளரும் போது வணிக நோக்கங்களுக்காக சமூக ஊடகங்களை (SNS) முழுமையாகப் பயன்படுத்தக்கூடிய உலகளாவிய நிபுணர்களாக மாறுவதற்கு இந்தப் பாடநெறி மாணவர்களுக்குக் கற்பிக்கும். பாடத்திட்டத்தின் பட்டதாரிகளுக்கு "டிப்ளோமா" என்ற தலைப்பு வழங்கப்படுகிறது, இது அவர்களின் சொந்த நாடுகளில் அல்லது ஜப்பானில் தொழில்முறை வாழ்க்கையைத் தொடர உதவுகிறது.

1ம் ஆண்டு உங்கள் முதல் ஆண்டில், உங்கள் வணிகம் தொடர்பான ஜப்பானிய மொழித் திறனை வலுப்படுத்துவீர்கள் மற்றும் ICT மற்றும் வணிகத்தின் அடிப்படைகளைக் கற்றுக்கொள்வீர்கள். பாடநெறிகளில் மைக்ரோசா:ப்ட் ஆபிஸ், கணினி அடிப்படைகள், விளக்கக்காட்சி திறன்கள் மற்றும் "தொழில்நுட்ப ஜப்பானிய" போன்ற ஜப்பானிய மொழி படிப்புகள் அடங்கும், அங்கு நீங்கள் எழுதுதல் மற்றும் தொடர்பு திறன்களை வளர்த்துக் கொள்வீர்கள்.

2ம் ஆண்டு மாணவர்கள் தங்கள் திறன்களையும் அறிவையும் மேலும் மேம்படுத்தும் நோக்கத்துடன் வணிக மற்றும் ICT பாடங்களில் இருந்து தங்கள் பாடங்களைத் தேர்வு செய்கிறார்கள். X ((முன்னர் Twitter) மற்றும் Facebook போன்ற பல்வேறு SNS களுக்கான உள்ளடக்கத்தை உருவாக்க தேவையான அடிப்படை சமூக ஊடக திறன்களையும், உலகமயமாக்கல் நிறுவனங்களுக்கு பயனுள்ள வணிக வடிவமைப்பு திறன்களையும் வளர்த்துக் கொள்வார்கள்.

வேலை வாய்ப்புகள்

- இணைய (SNS) சந்தைப்படுத்தல்
- இணைய திட்டமிடல் மற்றும் மக்கள் தொடர்பு
- SNS ஆலோசகர்
- இணைய (SNS) இயக்குனர்
- SNS செயல்பாட்டு மேலாளர்
- பொது நிர்வாக வேலை (பொது விவகாரங்கள், மனித வளங்கள், கணக்கியல், விற்பனை நிர்வாகம் போன்றவை)

தகுதி தேர்வுக்கு தயார்ப்படுத்திக்கொள்ளல்

- Illustrator® கிரியேட்டர் தேர்ச்சி சோதனை
- Photoshop® கிரியேட்டர் தேர்ச்சி சோதனை
- SNS மார்க்கெட்டிங் தேர்ச்சி சோதனை

சிறப்புப் பாடங்கள்

முதலாம் ஆண்டு

- கம்ப்யூட்டிங் சிஸ்டம்களின் அடிப்படைகள் A
- வணிக ஆவணங்களில் அடிப்படை பயிற்சி
- அடிப்படை ஸ்பிரட்ஷீட் பயிற்சி
- சிறப்பு விரிவுரைகள் 1
- தகவலைப் பயன்படுத்துவதற்கான அறிமுகம் 1
- விளக்கக்காட்சிகள் குறித்து அடிப்படை பயிற்சி
- தொழில்நுட்ப ஜப்பானிய 1A
- ஜப்பானிய மொழியில் பயிற்சி 1
- தொழில்நுட்ப ஜப்பானிய 1B
- ஜப்பானிய உரையாடல் 1
- ஜப்பானிய கலாச்சாரம் 1
- கிரா:பிக் டூல்கள் அறிமுகம்
- சிறப்பு விரிவுரைகள் 2
- தகவலைப் பயன்படுத்துவதற்கான அறிமுகம் 2
- ஆவணம் தயாரித்தல் பற்றிய பொது நடைமுறை
- கம்ப்யூட்டிங் சிஸ்டம்களின் அடிப்படைகள் B
- CAD குறித்து அறிமுகப்படுத்துதல்
- தொழில்நுட்ப ஜப்பானிய 2A
- ஜப்பானிய மொழியில் பயிற்சி 2
- தொழில்நுட்ப ஜப்பானிய 2B
- ஜப்பானிய உரையாடல் 2
- ஜப்பானிய கலாச்சாரம் 2

இரண்டாம் ஆண்டு

- செயல்திட்ட அடிப்படையிலான கற்றல் 1
- உலகளாவிய பொருளாதாரம்
- ERP அறிமுகம்
- மின் வணிகத்தின் கண்ணோட்டம்
- வாழ்க்கைத்தொழில் உருவாக்கத்தில் பயிற்சி
- தொழில்நுட்ப ஆவணம் தயாரித்தல் A
- பொது ஜப்பானிய பயிற்சி 1
- தொழில்நுட்ப ஜப்பானிய 3
- வணிக ஜப்பானீஸ் 1
- செயல்திட்ட அடிப்படையிலான கற்றல் 2A
- விநியோகச் சங்கிலிகள்
- சர்வதேச தகுதித் தேர்வு பிராக்டிகம் A
- VBA குறித்து அடிப்படை பயிற்சி A
- தொழில்நுட்ப ஆவணம் தயாரித்தல் B
- பொது ஜப்பானிய பயிற்சி 2
- தொழில்நுட்ப ஜப்பானிய 4
- வணிக ஜப்பானீஸ் 2

இண்டெர்நேஷனல் பிசினஸ் IT கோர்ஸ்

இன்:பர்மேஷன் புராசசிங் புரோக்ராம் 2 ஆண்டுகள்
டிப்ளோமா கியோட்டோ எக்கிமே வளாகம்

ஜப்பானில் அல்லது உங்கள் தாய் நாட்டில் சிறப்பான வாழ்க்கைத்தொழில்களைக் கண்டறியவும்!

இன்றைய உலகளாவிய சமூகத்தில் வணிகம் மற்றும் தகவல் தொழில்நுட்பம் இரண்டிலும் தேர்ச்சி என்பது இருக்க வேண்டிய திறமை. AI, IoT, கிளவுட் கம்ப்யூட்டிங், VR/AR, ட்ரோன்கள் மற்றும் 5ஜி உள்ளிட்ட புதிய டிஜிட்டல் தொழில்நுட்பங்கள் ஒன்றன் பின் ஒன்றாக வெளிவருவதால், தற்போதுள்ள வணிக மாதிரிகள் தலைகீழாக மாற்றப்படும் வேகம் அதிகரித்து வருகிறது. இந்தப் பாடத்திட்டத்தில், புதிய தொழில் மாதிரிகளை உருவாக்குவதற்கும், ஏற்கனவே உள்ள வணிக மாதிரிகளில் புரட்சியை ஏற்படுத்துவதற்கும் புதிய தொழில்நுட்பங்களைச் செயல்படுத்தக்கூடிய உலகளாவிய DX பணியாளர்களை எதிர்காலத்தில் உருவாக்க நாங்கள் IT மற்றும் வணிகத்தைக் கற்பிக்கிறோம். பாடத்திட்டத்தின் பட்டதாரிகளுக்கு "டிப்ளோமா" என்ற தலைப்பு வழங்கப்படுகிறது, இது அவர்களின் சொந்த நாடுகளில் அல்லது ஜப்பானில் தொழில்முறை வாழ்க்கையைத் தொடர உதவுகிறது.

1ம் ஆண்டு இந்தப் பாடத்திட்டமானது, சீன எழுத்துப் பண்பாட்டிற்கு வெளியில் இருந்து வரும் மாணவர்களுக்கு சிறப்பு அறிவை வழங்குவதன் மூலமும், வணிகத்திற்குத் தேவையான ஜப்பானிய மொழித் திறன்களை வலுப்படுத்துவதன் மூலமும், IT மற்றும் வணிகத்தில் ஒரு அடித்தளத்தை வழங்குவதன் மூலமும் பலனளிக்கிறது. கணினி அடிப்படைகள், மைக்ரோசா:ப்ட் ஆபிஸ் மற்றும் விளக்கக்காட்சித் திறன்களுடன் கூடுதலாக, தொழில்நுட்ப ஜப்பானிய மற்றும் பிற ஜப்பானிய மொழி பாடங்களில் படிப்புகள் மாணவர்களின் ஆவணம் தயாரித்தல் மற்றும் தொடர்பு திறன்களை மேம்படுத்துவதற்காக வழங்கப்படுகின்றன.

2ம் ஆண்டு மாணவர்கள் பரந்த அளவிலான வணிக மற்றும் IT பாடங்களில் இருந்து தங்களுக்கு விருப்பமான படிப்புகளை எடுத்து தங்கள் திறன்களையும் அறிவையும் ஆழப்படுத்துகிறார்கள். SAP மற்றும் தளவாடங்களை செயல்படுத்துவதற்கு கூடுதலாக, ஒரு பொது மேலாண்மை கட்டுப்பாட்டு அமைப்பு, நிரலாக்கத்தில் படிப்புகள், மேலாண்மை போன்றவை. தயாரிக்கப்பட்டுள்ளன, இது பரந்த அளவிலான தொழில்களில் DX தேவைகளுக்கு பதிலளிக்கும் திறனை வலுப்படுத்துகிறது.

சிறப்புப் பாடங்கள்

முதலாம் ஆண்டு

- கம்ப்யூட்டிங் சிஸ்டம்களின் அடிப்படைகள் A
- வணிக ஆவணங்களில் அடிப்படை பயிற்சி
- அடிப்படை ஸ்பிரட்ஷீட் பயிற்சி
- சிறப்பு விரிவுரைகள் 1
- தகவலைப் பயன்படுத்துவதற்கான அறிமுகம் 1
- விளக்கக்காட்சிகள் குறித்து அடிப்படை பயிற்சி
- தொழில்நுட்ப ஜப்பானிய 1A
- ஜப்பானிய மொழியில் பயிற்சி 1
- தொழில்நுட்ப ஜப்பானிய 1B
- ஜப்பானிய உரையாடல் 1
- ஜப்பானிய கலாச்சாரம் 1
- கிரா:பிக் டூல்கள் அறிமுகம்
- சிறப்பு விரிவுரைகள் 2
- தகவலைப் பயன்படுத்துவதற்கான அறிமுகம் 2
- ஆவணம் தயாரித்தல் பற்றிய பொது நடைமுறை
- கம்ப்யூட்டிங் சிஸ்டம்களின் அடிப்படைகள் B
- CAD குறித்து அறிமுகப்படுத்துதல்
- தொழில்நுட்ப ஜப்பானிய 2A
- ஜப்பானிய மொழியில் பயிற்சி 2
- தொழில்நுட்ப ஜப்பானிய 2B
- ஜப்பானிய உரையாடல் 2
- ஜப்பானிய கலாச்சாரம் 2

இரண்டாம் ஆண்டு

- செயல்திட்ட அடிப்படையிலான கற்றல் 1
- கம்ப்யூட்டிங் சிஸ்டம்களின் அடிப்படைகள் B
- அப்ளைடு வெப் அனிமேஷன்
- வெப் கன்டென்ட் ப்ரோடெக்ஷனின் அடிப்படைகள் 2
- வாழ்க்கைத்தொழில் உருவாக்கத்தில் பயிற்சி
- தொழில்நுட்ப ஆவணம் தயாரித்தல் A
- பொது ஜப்பானிய பயிற்சி 1
- தொழில்நுட்ப ஜப்பானிய 3
- வணிக ஜப்பானீஸ் 1
- செயல்திட்ட அடிப்படையிலான கற்றல் 2A
- 3DCG அறிமுகம்
- தகவல் பாதுகாப்பு
- VBA குறித்து அடிப்படை பயிற்சி A
- தொழில்நுட்ப ஆவணம் தயாரித்தல் B
- பொது ஜப்பானிய பயிற்சி 2
- தொழில்நுட்ப ஜப்பானிய 4
- வணிக ஜப்பானீஸ் 2

இண்டெர்நேஷனல் மாங்கா மற்றும் அனிம் டெக்னாலஜி கோர்ஸ்

அட்வான்ஸ்டு ஆர்ட் அண்டு டிசைன் புரோக்ராம் 3 ஆண்டுகள்
டிப்ளோமா கமோகாவா வளாகம்

உலகளாவிய கண்ணோட்டத்தில் *AI*, மேலாண்மை மற்றும் சந்தைப்படுத்தல் பற்றிய அறிவுடன் டிஜிட்டல் அனிம் மற்றும் மாங்கா தயாரிப்பு பொறியாளர்களுக்கு நாங்கள் பயிற்சி அளிப்போம். அடிப்படை அறிவைப் பெற்ற பிறகு, *Maya* மற்றும் *AutoDesk* போன்ற வடிவமைப்பு நிரல்களையும் *Blender* போன்ற *3D* கணினி கிராபிக்ஸ் நிரல்களையும் எவ்வாறு பயன்படுத்துவது என்பதை மாணவர்கள் கற்றுக்கொள்கிறார்கள். *AI* ஐப் பயன்படுத்தி விளம்பர வீடியோக்களை உருவாக்கும் பணியில் மாணவர்கள் ஈடுபடுவார்கள். மற்ற நாடுகளில் உள்ள கல்வி நிறுவனங்களுடன் இணைந்து, மாணவர்கள் மேம்பட்ட இமேஜிங் மற்றும் *AI* ஐ படிக்க வாய்ப்பு உள்ளது. இந்த பாடநெறி குறிப்பாக பயன்பாட்டு உருவாக்கும் *AI* பற்றிய மாணவர்களின் அறிவை ஆழமாக்குகிறது.

சிறப்புப் பாடங்கள்

முதலாம் ஆண்டு

தேவை

கம்ப்யூட்டிங் சிஸ்டம்களின் அடிப்படைகள் A
வணிக ஆவணங்களில் அடிப்படை பயிற்சி
அடிப்படை ஸ்பிரட்ஷீட் பயிற்சி
தகவலைப் பயன்படுத்துவதற்கான அறிமுகம் 1, 2
விளக்கக்காட்சிகள் குறித்து அடிப்படை பயிற்சி
கிராஃபிக் டூல்கள் அறிமுகம்
சிறப்பு விரிவுரைகள்
வெப் அனிமேஷனின் அடிப்படைகள்
வெப் கன்டென்ட் ப்ரோடெக்ஷனின் அடிப்படைகள் 1
டிசைன் பயிற்சி

துறையால் பரிந்துரைக்கப்படுகிறது

தொழில்நுட்ப ஜப்பானிய 1A, 1B, 2A, 2B
ஜப்பானிய மொழியில் பயிற்சி 1, 2
ஜப்பானிய உரையாடல் 1, 2
ஜப்பானிய கலாச்சாரம் 1, 2

இரண்டாம் ஆண்டு

தேவை

செயல்திட்ட அடிப்படையிலான கற்றல் 1, 2A
கம்ப்யூட்டிங் சிஸ்டம்களின் அடிப்படைகள் B
அப்ளைடு வெப் அனிமேஷன்
வெப் கன்டென்ட் ப்ரோடெக்ஷனின் அடிப்படைகள் 2
வாழ்க்கைத்தொழில் உருவாக்கத்தில் பயிற்சி
3DCG அறிமுகம்
CAD குறித்து அறிமுகப்படுத்துதல்
சர்வதேச தகுதித் தேர்வு பிராக்டிகம் A

துறையால் பரிந்துரைக்கப்படுகிறது

தொழில்நுட்ப ஆவணம் தயாரித்தல் A, B
பொது ஜப்பானிய பயிற்சி 1, 2
தொழில்நுட்ப ஜப்பானிய 3, 4
வணிக ஜப்பானீஸ் 1, 2

மூன்றாம் ஆண்டு

தேவை

UI/UX இன் கண்ணோட்டம்
பெயிண்டிங்கின் அடிப்படைகள் A, B
பாத்திர உருவாக்கத்தின் அடிப்படைகள்
3DCG மாடலிங் மற்றும் அனிமேஷன் 1
வீடியோ எடிட்டிங் (ஸ்பெஷல் எஃபெக்ட்ஸ்)
செயல்திட்ட அடிப்படையிலான கற்றல் 2B
SPI பயிற்சி
3DCG மாடலிங் மற்றும் அனிமேஷன் 2
GenAI இன் பயன்பாடு (அடோப்)

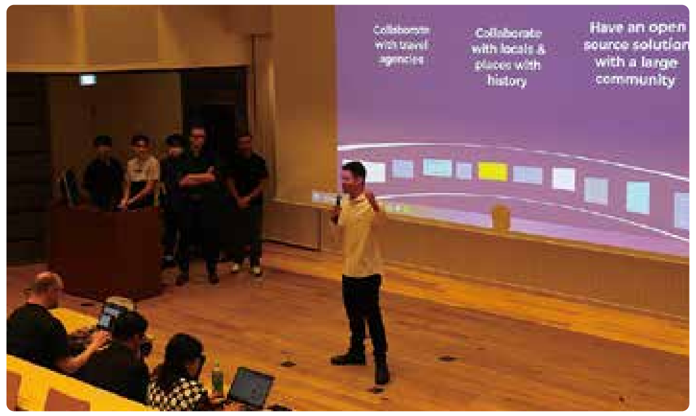
துறையால் பரிந்துரைக்கப்படுகிறது

பொது ஜப்பானிய பயிற்சி 3, 4
தொழில்நுட்ப ஜப்பானிய 5, 6
ஜப்பானிய மொழியில் பயிற்சி 3, 4
தொழில்நுட்ப ஆவணம் தயாரித்தல் C

இண்டெர்நேஷனல் பிசினஸ் மேனேஜ்மெண்ட் கோர்ஸ்

அப்ளைடு இன்ஃபர்மேட்டிக்ஸ் புரோக்ராம் 3 ஆண்டுகள்
டிப்ளோமா கியோட்டோ எக்கிமே வளாகம்

நிலையான பிராந்தியத் தொழில்கள், வர்த்தகம், நிதி, தளவாடங்கள், சுகாதாரத் தகவல் மற்றும் சர்வதேச முதலீடுகளுக்கான புதுமை உள்ளிட்ட பல்வேறு துறைகளில் செயற்கை நுண்ணறிவைப் பயன்படுத்துவதை இந்த இடைநிலைப் பாடநெறி ஆராய்கிறது. இந்த பாடத்திட்டத்தில் பங்கேற்பவர்கள் நிறுவன வள திட்டமிடலில் *(ERP)* திறன் மற்றும் அறிவைப் பெறுவார்கள், இது நிறுவனங்கள் தங்கள் வணிக வளங்களை மையமாக நிர்வகிக்க அனுமதிக்கும் ஒருங்கிணைந்த மேலாண்மை அமைப்பாகும். ஒரு புதிய தலைமுறை மதிப்புகள் கண்ணோட்டத்தில், ஒரு உலகளாவிய நிறுவனத்திற்கான மேலாண்மை உத்திகளை முன்மொழிவதற்கும் மேம்படுத்துவதற்கும் இந்த பாடநெறி மேலாண்மை திறன்களை உருவாக்குகிறது.



சிறப்புப் பாடங்கள்

முதலாம் ஆண்டு

தேவை

கம்ப்யூட்டிங் சிஸ்டம்களின் அடிப்படைகள் A, B
வணிக ஆவணங்களில் அடிப்படை பயிற்சி
அடிப்படை ஸ்பிரட்ஷீட் பயிற்சி
சிறப்பு விரிவுரைகள்
தகவலைப் பயன்படுத்துவதற்கான அறிமுகம் 1, 2
விளக்கக்காட்சிகள் குறித்து அடிப்படை பயிற்சி
கிராஃபிக் டூல்கள் அறிமுகம்
ஆவணம் தயாரித்தல் பற்றிய பொது நடைமுறை
CAD குறித்து அறிமுகப்படுத்துதல்

துறையால் பரிந்துரைக்கப்படுகிறது

தொழில்நுட்ப ஜப்பானிய 1A, 1B, 2A, 2B
ஜப்பானிய மொழியில் பயிற்சி 1, 2
ஜப்பானிய உரையாடல் 2
ஜப்பானிய கலாச்சாரம் 1, 2

இரண்டாம் ஆண்டு

தேவை

செயல்திட்ட அடிப்படையிலான கற்றல் 1, 2A
உலகளாவிய பொருளாதாரம்
ERP அறிமுகம்
மின் வணிகத்தின் கண்ணோட்டம்
வாழ்க்கைத்தொழில் உருவாக்கத்தில் பயிற்சி
விநியோகச் சங்கிலிகள்
சர்வதேச தகுதித் தேர்வு பிராக்டிகம் A
VBA குறித்து அடிப்படை பயிற்சி A

துறையால் பரிந்துரைக்கப்படுகிறது

தொழில்நுட்ப ஆவணம் தயாரித்தல் A, B
பொது ஜப்பானிய பயிற்சி 1, 2
தொழில்நுட்ப ஜப்பானிய 3, 4
வணிக ஜப்பானீஸ் 1, 2

மூன்றாம் ஆண்டு

தேவை

தகவல் கணிதம்
நிறுவன அமைப்புகளின் கண்ணோட்டம்
டேட்டாபேஸ் டிசைன்
சர்வதேச தகுதித் தேர்வு பிராக்டிகம் B
திட்ட மேலாண்மை நுட்பங்கள்
வணிக நிர்வாகம்
செயல்பாட்டு ஆராய்ச்சி
செயல்திட்ட அடிப்படையிலான கற்றல் 2B
புள்ளியியல் அடிப்படை பயிற்சி
SPI பயிற்சி
டேட்டா மைனிங்

துறையால் பரிந்துரைக்கப்படுகிறது

பொது ஜப்பானிய பயிற்சி 3, 4
தொழில்நுட்ப ஜப்பானிய 5, 6
ஜப்பானிய மொழியில் பயிற்சி 3, 4
தொழில்நுட்ப ஆவணம் தயாரித்தல் C

இண்டெர்நேஷனல் இன்போர்மடிக்ஸ் கோர்ஸ்

எம்பெட்டெட் சிஸ்டெம்ஸ் புரோக்ராம் 4 ஆண்டுகள்
★ அட்வான்ஸ்டு டெக்னிக்கல் டிப்ளோமா ரகுஹோகு வளாகம்

KCGI-இல் முதுகலை திட்டத்தில் சேர்வதை நோக்கமாக கொள்ளவும்!

இந்தத் திட்டம், அடிப்படை கணினி நிரலாக்கம் மற்றும் வடிவமைப்பு முதல் மேம்பட்ட தொழில்நுட்பம் வரை உட்பொதிக்கப்பட்ட அமைப்புகளில் ஒரு விரிவான அடித்தளத்தை வழங்குகிறது. உலகளாவிய நிறுவனங்களின் தேவைகளைப் பகுப்பாய்வு செய்து, தகவல் தொழில்நுட்ப அமைப்புகளை மேம்படுத்தும் தீர்வுகளை முன்மொழிந்து செயல்படுத்தக்கூடிய சொல்யூஷன் எஞ்சினியர்கள் மற்றும் *IT* ஆர்கிடெக்ட்களாக மாறுவதே எங்கள் குறிக்கோள். செயற்கை நுண்ணறிவு, *IoT* போன்றவற்றைப் பயன்படுத்தி, மேம்பட்ட தகவல் தொழில்நுட்ப சமூகத்தின் தேவைகளைப் பூர்த்தி செய்யக்கூடிய உலகளாவிய மனித வளங்களை உருவாக்குவோம்.

சிறப்புப் பாடங்கள்

முதலாம் ஆண்டு

தேவை

கம்ப்யூட்டிங் சிஸ்டம்களின் அடிப்படைகள் A
வணிக ஆவணங்களில் அடிப்படை பயிற்சி
அடிப்படை ஸ்பிரட்ஷீட் பயிற்சி
சிறப்பு விரிவுரைகள் 1
தகவலைப் பயன்படுத்துவதற்கான அறிமுகம் 1
அக்செஸ்ஸில் அடிப்படை பயிற்சி
சிறப்பு விரிவுரைகள் 2
தகவலைப் பயன்படுத்துவதற்கான அறிமுகம் 2

துறையால் பரிந்துரைக்கப்படுகிறது

விளக்கக்காட்சிகள் குறித்து அடிப்படை பயிற்சி
கம்ப்யூட்டிங் சிஸ்டம்களின் அடிப்படைகள் B
வெப் கன்டென்ட் ப்ரோடெக்ஷனின் அடிப்படைகள் 1
கிராஃபிக் டூல்கள் அறிமுகம்

இரண்டாம் ஆண்டு

தேவை

செயல்திட்ட அடிப்படையிலான கற்றல் 1
அல்காரிதம் குறித்து அறிமுகப்படுத்துதல்
செயல்திட்ட அடிப்படையிலான கற்றல் 2A

துறையால் பரிந்துரைக்கப்படுகிறது

VBA குறித்து அடிப்படை பயிற்சி A
வெப் கன்டென்ட் ப்ரோடெக்ஷனின் அடிப்படைகள் 2
வாழ்க்கைத்தொழில் உருவாக்கத்தில் பயிற்சி
VBA குறித்து அடிப்படை பயிற்சி B
CAD குறித்து அறிமுகப்படுத்துதல்
சர்வதேச தகுதித் தேர்வு பிராக்டிகம் A

மூன்றாம் ஆண்டு

தேவை

சிஸ்டம் டெவலப்மென்ட்டின் அறிமுகம்
நிறுவன அமைப்புகளின் கண்ணோட்டம்
செயல்திட்ட அடிப்படையிலான கற்றல் 2B

துறையால் பரிந்துரைக்கப்படுகிறது

வெப் அனிமேஷனின் அடிப்படைகள்
சர்வதேச தகுதித் தேர்வு பிராக்டிகம் B
டேட்டாபேஸ் டிசைன்
மேனேஜ்மென்ட் இன்ஃபர்மேஷன் சிஸ்டம்களின் கண்ணோட்டம்
PHP அறிமுகம்
SPI பயிற்சி
புள்ளியியல் அடிப்படை பயிற்சி
பைதான் அறிமுகம்
நெட்வொர்க் மேனேஜ்மென்ட்டின் அறிமுகம்

நான்காம் ஆண்டு

தேவை

செயல்திட்ட அடிப்படையிலான கற்றல் 3A
செயல்திட்ட அடிப்படையிலான கற்றல் 3B

துறையால் பரிந்துரைக்கப்படுகிறது

சர்வதேச தகுதித் தேர்வு பிராக்டிகம் C
AI புரோகிராமிங் 1
ஆடியோ மற்றும் ஒலியியல் அறிமுகம்
3D அனிமேஷனின் அடிப்படைகள்
Fintech இல் மேம்பட்ட ஆய்வுகள்
AI புரோகிராமிங் 2
சுற்றுச்சூழல் தகவல் செயலாக்கத்தின் கண்ணோட்டம்
அப்ளைடு 3D அனிமேஷன்

இண்டெர்நேஷனல் ஆர்ட் இன்போர்மேஷன் கோர்ஸ்

எம்பெட்டெட் சிஸ்டெம்ஸ் புரோக்ராம் 4 ஆண்டுகள்
★ அட்வான்ஸ்டு டெக்னிக்கல் டிப்ளோமா ரகுஹோகு வளாகம்

KCGI-இல் முதுகலை திட்டத்தில் சேர்வதை நோக்கமாக கொள்ளவும்!

இந்த திட்டம் ஆர்வமுள்ள கலை இயக்குனர்களை இலக்காகக் கொண்டது. மாணவர்கள் டிஜிட்டல் கலையை அதிகம் பயன்படுத்தவும், திட்டங்கள் தொடங்கும் முன் கலைப்படைப்புகளை அதன் முழு வடிவத்தில் காட்சிப்படுத்தவும், திட்டங்களை வெற்றிகரமாக உயிர்ப்பிக்க திட்டமிடல் மற்றும் மேலாண்மை திறன்களைப் பெறவும் கற்றுக்கொள்கிறார்கள். செயற்கை நுண்ணறிவு, *IoT* போன்றவற்றைப் பயன்படுத்தி, மேம்பட்ட தகவல் தொழில்நுட்ப சமூகத்தின் தேவைகளைப் பூர்த்தி செய்யக்கூடிய உலகளாவிய மனித வளங்களை உருவாக்குவோம்.

சிறப்புப் பாடங்கள்

முதலாம் ஆண்டு

தேவை

கம்ப்யூட்டிங் சிஸ்டம்களின் அடிப்படைகள் A
வணிக ஆவணங்களில் அடிப்படை பயிற்சி
அடிப்படை ஸ்பிரட்ஷீட் பயிற்சி
சிறப்பு விரிவுரைகள் 1
தகவலைப் பயன்படுத்துவதற்கான அறிமுகம் 1
கிராஃபிக் டூல்கள் அறிமுகம்
சிறப்பு விரிவுரைகள் 2
தகவலைப் பயன்படுத்துவதற்கான அறிமுகம் 2

துறையால் பரிந்துரைக்கப்படுகிறது

விளக்கக்காட்சிகள் குறித்து அடிப்படை பயிற்சி
வெப் அனிமேஷனின் அடிப்படைகள்
வெப் கன்டென்ட் ப்ரோடெக்ஷனின் அடிப்படைகள் 1
டிசைன் பயிற்சி

இரண்டாம் ஆண்டு

தேவை

செயல்திட்ட அடிப்படையிலான கற்றல் 1
CAD குறித்து அறிமுகப்படுத்துதல்
செயல்திட்ட அடிப்படையிலான கற்றல் 2A

துறையால் பரிந்துரைக்கப்படுகிறது

அப்ளைடு வெப் அனிமேஷன்
வெப் கன்டென்ட் ப்ரோடெக்ஷனின் அடிப்படைகள் 2
வாழ்க்கைத்தொழில் உருவாக்கத்தில் பயிற்சி
3DCG அறிமுகம்
அப்ளைடு CAD
சர்வதேச தகுதித் தேர்வு பிராக்டிகம் A

மூன்றாம் ஆண்டு

தேவை

UI/UX இன் கண்ணோட்டம்
பெயிண்டிங்கின் அடிப்படைகள் A
செயல்திட்ட அடிப்படையிலான கற்றல் 2B

துறையால் பரிந்துரைக்கப்படுகிறது

பாத்திர உருவாக்கத்தின் அடிப்படைகள்
சர்வதேச தகுதித் தேர்வு பிராக்டிகம் B
டேட்டாபேஸ் டிசைன்
3D அனிமேஷனின் அடிப்படைகள்
கட்டிடக்கலை கண்ணோட்டம்
SPI பயிற்சி
புள்ளியியல் அடிப்படை பயிற்சி
பெயிண்டிங்கின் அடிப்படைகள் B
அப்ளைடு 3D அனிமேஷன்

நான்காம் ஆண்டு

தேவை

செயல்திட்ட அடிப்படையிலான கற்றல் 3A
செயல்திட்ட அடிப்படையிலான கற்றல் 3B

துறையால் பரிந்துரைக்கப்படுகிறது

சர்வதேச தகுதித் தேர்வு பிராக்டிகம் C
3D அனிமேஷன் வீடியோவில் ஆராய்ச்சி 1
ஆடியோ மற்றும் ஒலியியல் அறிமுகம்
வீடியோ தயாரிப்பு பிராக்டிகம் 1
3D அனிமேஷன் வீடியோவில் ஆராய்ச்சி 2
டிஜிட்டல் சவுண்ட் புரொடக்ஷனில் பிராக்டிகம்
வீடியோ தயாரிப்பு பிராக்டிகம் 2
திரைக்கதை நுட்பங்கள்

KCGI-இல் முதுகலை திட்டத்தில் சேர்வதை நோக்கமாக கொள்ளவும்!

இண்டெர்நேஷனல் பிசினஸ் இன்போர்மேஷன் கோர்ஸ்

எம்பெட்டெட் சிஸ்டெம்ஸ் புரோக்ராம் 4 ஆண்டுகள்
★ அட்வான்ஸ்டு டெக்னிக்கல் டிப்ளோமா ரகுஹோகு வளாகம்

தகவல் தொழில்நுட்பத்தைப் பயன்படுத்தி ஒரு நிறுவனத்தின் மேலாண்மை வளங்கள்-மக்கள், பொருட்கள், நிதி மற்றும் தகவல் அனைத்தையும் ஒருங்கிணைத்து நிர்வகிப்பதற்கான வழிமுறைகளை மாணவர்கள் கற்றுக்கொள்கிறார்கள். உலகளாவிய சமூகத்தில் செயலில் பங்கு வகிக்கக்கூடிய IT ஆலோசகர்கள் மற்றும் புராஜெக்ட் மேனேஜர்களை உருவாக்குவதே இதன் நோக்கம். KCG ஒரு பாடத்திட்டத்தை உருவாக்கியுள்ளது, இது வணிக வல்லுநர்களுக்குத் தேவையான திறன்களைக் கொண்ட ஒரு பணிக்குழுவை உருவாக்குவதற்குத் தேவையான திறன்களைக் கொண்ட ஒரு பரந்த அளவிலான தொழில்களில் IT துறையில் வெற்றிபெறத் தேவையான திறன்களைக் கொண்டுள்ளது.

சிறப்புப் பாடங்கள்

முதலாம் ஆண்டு

தேவை

- கம்ப்யூட்டிங் சிஸ்டம்களின் அடிப்படைகள் A
- வணிக ஆவணங்களில் அடிப்படை பயிற்சி
- அடிப்படை ஸ்பிரட்ஷீட் பயிற்சி
- சிறப்பு விரிவுரைகள் 1
- தகவலைப் பயன்படுத்துவதற்கான அறிமுகம் 1
- கிரா்ஃபிக் டூல்கள் அறிமுகம்
- சிறப்பு விரிவுரைகள் 2
- தகவலைப் பயன்படுத்துவதற்கான அறிமுகம் 2

துறையால் பரிந்துரைக்கப்படுகிறது

- விளக்கக்காட்சிகள் குறித்து அடிப்படை பயிற்சி
- வெப் அனிமேஷனின் அடிப்படைகள்
- வெப் கன்டென்ட் ப்ரோடெக்ஷனின் அடிப்படைகள் 1
- சுற்றுலா ஆய்வுகள் பற்றிய கண்ணோட்டம்

இரண்டாம் ஆண்டு

தேவை

- செயல்திட்ட அடிப்படையிலான கற்றல் 1
- புகைப்படம் எடுத்தல் பயிற்சி
- செயல்திட்ட அடிப்படையிலான கற்றல் 2A

துறையால் பரிந்துரைக்கப்படுகிறது

- சுற்றுலா ஈர்ப்பு மேலாண்மை பற்றிய கண்ணோட்டம்
- வெப் கன்டென்ட் ப்ரோடெக்ஷனின் அடிப்படைகள் 2
- வாழ்க்கைத்தொழில் உருவாக்கத்தில் பயிற்சி
- 3DCG அறிமுகம்
- அப்ளைடு CAD
- சர்வதேச தகுதித் தேர்வு பிராக்டிகம் A

மூன்றாம் ஆண்டு

தேவை

- UI/UX இன் கண்ணோட்டம்
- புதிய சுற்றுலா வணிகங்கள்
- செயல்திட்ட அடிப்படையிலான கற்றல் 2B

துறையால் பரிந்துரைக்கப்படுகிறது

- சிஸ்டம் டெவலப்மென்ட்டின் அறிமுகம்
- சர்வதேச தகுதித் தேர்வு பிராக்டிகம் B
- டேட்டாபேஸ் டிசைன்
- VBA குறித்து அடிப்படை பயிற்சி A
- மேனேஜ்மென்ட் இன்ஃபர்மேஷன் சிஸ்டம்களின் கண்ணோட்டம்
- SPI பயிற்சி
- புள்ளியியல் அடிப்படை பயிற்சி
- சுற்றுலாவில் டைனமிக் புள்ளியியலில் பயிற்சி
- VBA குறித்து அடிப்படை பயிற்சி B
- அக்செஸ்ஸில் அடிப்படை பயிற்சி

நான்காம் ஆண்டு

தேவை

- செயல்திட்ட அடிப்படையிலான கற்றல் 3A
- செயல்திட்ட அடிப்படையிலான கற்றல் 3B

துறையால் பரிந்துரைக்கப்படுகிறது

- சர்வதேச தகுதித் தேர்வு பிராக்டிகம் C
- ERP அறிமுகம்
- Fintech இல் மேம்பட்ட ஆய்வுகள்
- இன்பவுண்ட் சுற்றுலா
- ERP வளர்ச்சியில் நடைமுறை
- வணிக நிர்வாகம்
- கியோட்டோ கலாச்சார துறை பயிற்சி

KCGI-இல் முதுகலை திட்டத்தில் சேர்வதை நோக்கமாக கொள்ளவும்!

இண்டெர்நேஷனல் இன்பர்மேஷன் படிப்புகள்

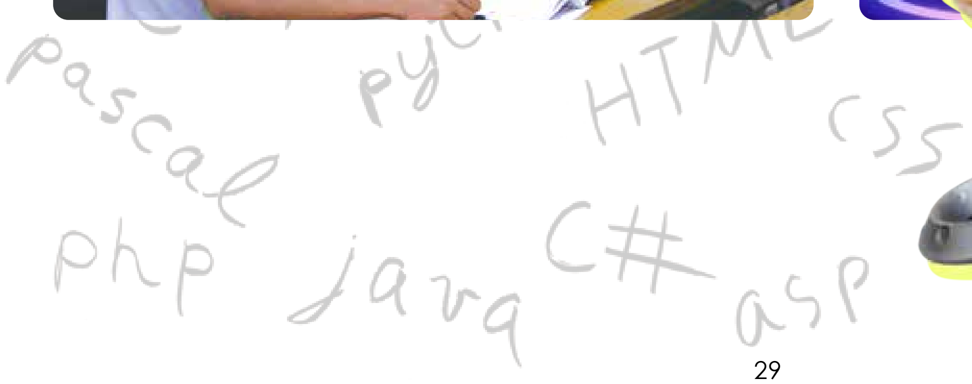
கம்ப்யூடர் இன்ஜினியர் ப்ரோக்ராம் 3 ஆண்டுகள்
டிப்ளோமா ரகுஹோகு வளாகம்

இன்று AI மற்றும் சைபர் இயற்பியல் அமைப்புகள் போன்ற மேம்பட்ட தொழில்நுட்பங்கள் பல்வேறு காட்சிகளில் பயன்படுத்தப்படுகின்றன, அதே நேரத்தில் DX வேகமாக முன்னேறி வருகிறது. இதற்கிடையில் 5G செயல்படுத்தல் தொடர்கிறது மற்றும் மெட்டாவர்ஸ் உலக அளவில் பரவி வருகிறது. இந்தப் பாடத்திட்டத்தில், மாணவர்கள் ஜப்பானிய மொழியில் திறன்களை வலுப்படுத்தி அவர்கள் சிறப்புப் படிப்பைத் தொடர்ந்து மேம்பட்ட DX-க்கான அடித்தளத்தை உருவாக்கும் கணினி மற்றும் தகவல் தொழில்நுட்பத்தில் முழுமையான அடித்தளத்தைப் பெற வேண்டும். மாணவர்கள் பலவிதமான விருப்பத்தேர்வுகளிலிருந்து அவர்களைக் கவரும் பாடங்களைத் தேர்ந்தெடுத்து, அதிநவீன அளவிலான IT திறன்களைப் பெறுகிறார்கள். தகவல் தொழில்நுட்ப வணிகத் துறையில் முக்கியமான பல தலைப்புகள் உள்ளடக்கப்பட்டுள்ளன, தரவுத்தளங்கள், நிரலாக்கம் மற்றும் நெட்வொர்க் தொழில்நுட்பம், அத்துடன் தொழில்நுட்ப ஜப்பானியம் மற்றும் ஜப்பானிய மொழியின் பிற பாடங்கள் ஆகியவை அடங்கும். இந்த பாடங்களின் மூலம், திட்டம் வணிகத்திற்குத் தேவையான கணினி தொழில்நுட்பத்தில் மற்றும் ஜப்பானிய மொழியில் திறமையான பணியாளர்கள் உருவாக்குகிறது. பாடநெறியின் பட்டதாரிகளுக்கு "டிப்ளோமா" என்ற தலைப்பு வழங்கப்படுகிறது, இது KCG தி கியோட்டோ காலேஜ் ஆஃப் கிராஜுயேட் ஸ்டடீஸ் ஃபார் இன்ஃபர்மேட்டிக்ஸ் (KCGI) குழுப் பள்ளியில் நுழைந்து முதுகலைப் பட்டம் பெற வாய்ப்பளிக்கிறது.

சிறப்புப் பாடங்கள்

- விளக்கக்காட்சிகள் குறித்து அடிப்படை பயிற்சி
- VBA குறித்து அடிப்படை பயிற்சி
- ஆவணம் தயாரித்தல் பற்றிய பொது நடைமுறை
- தகுதித் தேர்வுகளுக்கு தயார் செய்வதில் பயிற்சி
- நிறுவன அமைப்புகளின் கண்ணோட்டம்
- மேனேஜ்மென்ட் இன்ஃபர்மேஷன் சிஸ்டம்களின் கண்ணோட்டம்
- நெட்வொர்க் மேனேஜ்மென்ட்டின் அறிமுகம்
- கிரா்ஃபிக் டூல்கள் அறிமுகம்
- பைதான் அறிமுகம்
- கம்ப்யூட்டிங் சிஸ்டம்களின் அடிப்படைகள்
- சிஸ்டம் டெவலப்மென்ட்டின் அறிமுகம்
- PHP அறிமுகம்
- டேட்டாபேஸ் டிசைன்
- செயல்திட்ட அடிப்படையிலான கற்றல்
- வாழ்க்கைத்தொழில் உருவாக்கத்தில் பயிற்சி
- புள்ளியியல் அடிப்படை பயிற்சி
- தொழில்நுட்ப ஜப்பானிய
- SPI பயிற்சி
- வெப் கன்டென்ட் ப்ரோடெக்ஷனின் அடிப்படைகள்
- அல்காரிதம் குறித்து அறிமுகப்படுத்துதல்
- அடிப்படை ஸ்பிரட்ஷீட் பயிற்சி
- அக்செஸ்ஸில் அடிப்படை பயிற்சி

குறிப்பு: மற்ற துறைகளில் இருந்தும் பாடங்களை தேர்வு செய்து படிக்கலாம்.



KCGI-இல் முதுகலை திட்டத்தில் சேர்வதை நோக்கமாக கொள்ளவும்!

இண்டெர்நேஷனல் ஆர்ட் டிசைன் கோர்ஸ்

கம்ப்யூடர் இன்ஜினியர் ப்ரோக்ராம் 3 ஆண்டுகள்
டிப்ளோமா ரகுஹோகு வளாகம்

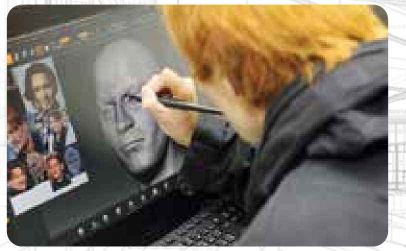
இந்தப் பாடத்திட்டத்தில், மாணவர்கள் சமூகத்திற்கு தேவையான அடிப்படை கணினி திறன்கள் மற்றும் அறிவைப் பெறுகிறார்கள், அவர்கள் கலை மற்றும் கருத்து உருவாக்கத்தில் அடிப்படைகளைச் சேகரித்து, நடைமுறை உற்பத்தி திறன்களைக் கற்றுக்கொள்கிறார்கள், தொழில்துறை தரமான மென்பொருளைப் பயன்படுத்துவதில் தேர்ச்சி பெறுகிறார்கள். திட்டங்களை உருவாக்கி வழங்க ஆக்கத்திறனுடன் சமீபத்திய தகவல் தொழில்நுட்பத் திறன்களுடன் பாடத்திட்டம் ஆக்கப்பூர்வமானவர்களையும் வடிவமைப்பாளர்களையும் உருவாக்குகிறது. பாடநெறியின் பட்டதாரிகளுக்கு “டிப்ளோமா” என்ற தலைப்பு வழங்கப்படுகிறது, இது KCG தி கியோட்டோ காலேஜ் ஆஃப் கிராஜுயேட் ஸ்டடீஸ் ஃபார் இன்ஃபர்மேட்டிக்ஸ் (KCGI) குழுப் பள்ளியில் நுழைந்து முதுகலைப் பட்டம் பெற வாய்ப்பளிக்கிறது.

சிறப்புப் பாடங்கள்

- கிராஃபிக் டூல்கள் அறிமுகம்
- டிசைன் பயிற்சி
- 3D அனிமேஷனின் அடிப்படைகள்
- தகுதித் தேர்வுகளுக்கு தயார் செய்வதில் பயிற்சி
- CAD பயிற்சி
- வெப் கன்டென்ட் ப்ரோடெக்ஷனின் அடிப்படைகள்
- ஆவணம் தயாரித்தல் பற்றிய பொது நடைமுறை
- கட்டிடக்கலை கண்ணோட்டம்
- வெப் அனிமேஷனின் அடிப்படைகள்
- UI/UX டிசைனின் அடிப்படைகள்
- பெயிண்டிங்கின் அடிப்படைகள்
- செயல்திட்ட அடிப்படையிலான கற்றல்
- வாழ்க்கைத்தொழில் உருவாக்கத்தில் பயிற்சி
- மாங்கா அறிமுகம்
- அனிம் அறிமுகம்
- கதாபாத்திர உருவாக்கம்
- கேரக்டர் சித்திரத்தில் பயிற்சி
- வீடியோ தயாரிப்பு
- விளக்கக்காட்சிகள் குறித்து அடிப்படை பயிற்சி
- தொழில்நுட்ப ஜப்பானிய

குறிப்பு: மற்ற துறைகளில் இருந்தும் பாடங்களை தேர்வு செய்து படிக்கலாம்.

KCG குழுமத்திற்கான 50 வது ஆண்டு விளம்பரம் (URL: kcg.ac.jp/gainax)



KCGI-இல் முதுகலை திட்டத்தில் சேர்வதை நோக்கமாக கொள்ளவும்!

இண்டெர்நேஷனல் டூரிசம் இன்ஃபர்மேஷன் கோர்ஸ்

கம்ப்யூடர் இன்ஜினியர் ப்ரோக்ராம் 3 ஆண்டுகள்
டிப்ளோமா ரகுஹோகு வளாகம்

ஜப்பானின் மிகவும் பிரபலமான சுற்றுலாப் பகுதிகளில் ஒன்றான கியோட்டோவில் உள்ள KCG-இன் இடத்தை இந்தப் பாடத்திட்டம் முழுமையாகப் பயன்படுத்துகிறது. இது புதிய சுற்றுலா சேவைகள் மற்றும் தகவல் தொழில்நுட்பத்தைப் பயன்படுத்தும் வணிக மாதிரிகளைப் படிக்கும் முழுப் பாடத்திட்டத்தை வழங்குகிறது. சுற்றுலாத் தகவல்களை வழங்குதல், சுற்றுலா நடவடிக்கை பதிவுகளை பயன்படுத்தக்கூடிய தகவல்களாக மாற்றுதல், பகுப்பாய்வு மற்றும் முன்கணிப்பு போன்ற, பார்வையிடும் பகுதிகள் எதிர்கொள்ளும் பல்வேறு விஷயங்களுக்குத் தீர்வு காண மாணவர்கள் முயற்சிக்கிறார்கள். பாடத்திட்டம் தாக்குப்பிடிக்கும் நிலையான சுற்றுலாத் துறையின் சாதனைக்கு பங்களிக்கக்கூடிய பணியாளர்களை உருவாக்குகிறது. பாடநெறியின் பட்டதாரிகளுக்கு “டிப்ளோமா” என்ற தலைப்பு வழங்கப்படுகிறது, இது KCG தி கியோட்டோ காலேஜ் ஆஃப் கிராஜுயேட் ஸ்டடீஸ் ஃபார் இன்ஃபர்மேட்டிக்ஸ் (KCGI) குழுப் பள்ளியில் நுழைந்து முதுகலைப் பட்டம் பெற வாய்ப்பளிக்கிறது.

சிறப்புப் பாடங்கள்

- சுற்றுலா ஆய்வுகள் பற்றிய கண்ணோட்டம்
- புகைப்படம் எடுத்தல் பயிற்சி
- சுற்றுலா ஈர்ப்பு மேலாண்மை பற்றிய கண்ணோட்டம்
- சுற்றுலா போக்குவரத்து வணிகம்
- சுற்றுலா தகவல்தொடர்பு
- தகுதித் தேர்வுகளுக்கு தயார் செய்வதில் பயிற்சி A, B
- புதிய சுற்றுலா வணிகங்கள்
- கியோட்டோ கலாச்சார துறை பயிற்சி
- சுற்றுலாவில் டைனமிக் புள்ளியியலில் பயிற்சி
- இன்பவுண்ட் சுற்றுலா

குறிப்பு: மற்ற துறைகளில் இருந்தும் பாடங்களை தேர்வு செய்து படிக்கலாம்.

கிடைக்கும் ஆவணங்கள்

பயணக் கட்டுப்பாட்டு மேலாளர்

பயண ஏஜென்சிகளால் திட்டமிடப்பட்ட சுற்றுப்பயணங்கள் மற்றும் குழு பயணங்களுடன் வரும் மூத்த சுற்றுலா நடத்துனர்களுக்கு பயணக் கட்டுப்பாட்டு மேலாளராக தகுதி கட்டாயமாகும்.

சான்றளிக்கப்பட்ட பயண மேற்பார்வையாளர்

சான்றளிக்கப்பட்ட பயண மேற்பார்வையாளர் என்பது பயண முகமைச் சட்டத்தில் குறிப்பிடப்பட்டுள்ள தேசியத் தகுதியாகும். பயண முகமைகளின் சார்பாக உள்நாட்டு அல்லது வெளிநாட்டு பயணங்களை விற்பனை செய்தல். பயண முகமைச் சட்டம் ஒவ்வொரு அலுவலகத்திலும் குறைந்தபட்சம் ஒரு சான்றளிக்கப்பட்ட பயண முகவரையாவது டிராவல் ஏஜென்சிகள் வைத்திருக்க வேண்டும்.

உள்வரும் வணிக மேலாண்மை சான்றிதழ் தேர்வு

உள்வரும் வணிக மேலாண்மை சான்றிதழ் தேர்வு என்பது ஜப்பானில் வெளிநாட்டு பார்வையாளர்களை இலக்காகக் கொண்ட உள்வரும் சுற்றுலா வணிகத்தை அமைப்பதற்குத் தேவையான அறிவு உங்களிடம் உள்ளது என்பதைச் சான்றளிக்கும் திறனாய்வுத் தேர்வாகும். இந்தத் தேர்வில் தேர்ச்சி பெற, நீங்கள் உள்வரும் சுற்றுலாவின் தற்போதைய நிலை மற்றும் போக்குகளைப் புரிந்து கொள்ள வேண்டும், வாடிக்கையாளர்களை ஈர்க்கும் உள்வரும் வணிகத் திட்டத்தை உருவாக்கும் திறன், ஜப்பானுக்கு வருகை தரும் வெளிநாட்டு பார்வையாளர்களைப் புரிந்துகொள்வது மற்றும் பதிலளிக்கும் திறன் மற்றும் “புதிய சுற்றுலா” மற்றும் பார்வையிடும் பகுதிகளை உருவாக்குவது பற்றிய அறிவு தேவை.

KCG வெளிநாட்டு மாணவர்கள்: விண்ணப்ப தேவைகள்

தகுதியான விண்ணப்பதாரர்கள் பின்வரும் ஒவ்வொரு நிபந்தனைகளையும் பூர்த்தி செய்யும் வெளிநாட்டு பிரஜைகள் ஆவர்.

(1) விண்ணப்பதாரர் ஜப்பான் மற்றும்/அல்லது விண்ணப்பதாரர் வசிக்கும் நாட்டில் 12 வருட பள்ளிப்படிப்பை முடித்துள்ளார் அல்லது முடிப்பார் என்று எதிர்பார்க்கப்படுகிறது. அல்லது விண்ணப்பதாரரின் சொந்த நாட்டில் பல்கலைக்கழகத்தில் நுழைய தகுதி பெற்றவர்; அல்லது மேற்கண்ட தகுதிகளைக் கொண்டிருக்க வேண்டும்.

KCG இல் பதிவுசெய்யப்பட்ட நபர் குறைந்தபட்சம் 18 வயது அல்லது அதற்கு மேற்பட்டவராக இருக்க வேண்டும், பின்வரும் ஐந்து தேவைகளில் ஒன்று அல்லது அதற்கு மேற்பட்டவற்றைப் பூர்த்திசெய்து, விரிவுரைகளைப் புரிந்துகொள்வதற்கு ஜப்பானிய மொழியில் போதுமான அறிவு பெற்றவராக இருக்க வேண்டும்.

1) விண்ணப்பதாரர் ஜப்பான் அறக்கட்டளை மற்றும் ஜப்பான் கல்வி பரிவர்த்தனைகள் மற்றும் சேவைகளால் நிர்வகிக்கப்படும் N1 (நிலை 1) அல்லது N2 (நிலை 2) ஜப்பானிய மொழி புலமைத் தேர்வில் (JLPT) தேர்ச்சி பெற்றுள்ளார்.

2) ஜப்பான் மாணவர் சேவை அமைப்பால் (JASSO) நிர்வகிக்கப்படும் ஜப்பானிய பல்கலைக்கழக நுழைவுத் தேர்வில் (EJU) விண்ணப்பதாரர் குறைந்தபட்சம் 200 புள்ளிகளை (படித்தல், கேட்பது மற்றும் கேட்பது/வாசிப்புப் புரிந்துகொள்ளுதல் ஆகியவற்றின் கலவை) பெற்றுள்ளார்.

3) விண்ணப்பதாரர் ஜப்பான் கஞ்சி ஆப்டிட்யூட் டெஸ்டிங் ஃபவுண்டேஷன் (JKATF) அல்லது JLRT கேட்டல்/படித்தல் சோதனை (எழுத்துத் தேர்வு) நடத்திய ஜப்பான் கஞ்சி ஆப்டிட்யூட் டெஸ்டில் குறைந்தது 400 புள்ளிகளைப் பெற்றுள்ளார்.

4) கல்வி, கலாச்சாரம், விளையாட்டு, அறிவியல் மற்றும் தொழில்நுட்ப அமைச்சரின் கருத்தின் பேரில் நீதி அமைச்சரின் அறிவிப்பால் அங்கீகரிக்கப்பட்ட வெளிநாட்டினருக்கு ஜப்பானிய மொழிப் பயிற்சி அளிக்கும் பயிற்சி மையத்தில் குறைந்தது 6 மாதங்கள் ஜப்பானிய மொழிப் பயிற்சியைப் பெற்றிருக்க வேண்டும் (வருகை விகிதம் 90% அல்லது அதற்கு மேல்).

5) ஜப்பானின் பள்ளிக் கல்விச் சட்டத்தின் பிரிவு 1 இல் குறிப்பிடப்பட்டுள்ளபடி விண்ணப்பதாரர் (தொடக்கப் பள்ளி, நடுநிலைப் பள்ளி, உயர்நிலைப் பள்ளி, தொழில்நுட்பக் கல்லூரி, ஜூனியர் கல்லூரி, பல்கலைக்கழகம் அல்லது பட்டதாரி பள்ளி) குறைந்தபட்சம் ஒரு வருடக் கல்வியை முடித்திருக்க வேண்டும்.

* இன்டர்நேஷனல் பேக்கலரேட் பட்டம் (கோரிக்கையின் பேரில் கூடுதல் தகவல் கிடைக்கும்) அடங்கும்.

(2) விண்ணப்பதாரருக்கு KCG இல் பதிவுசெய்த நேரம் முதல் பட்டப்படிப்பு முடியும் வரை ஜப்பானில் தங்குவதற்கு தேவையான குடியிருப்பு நிலை (விசா நிலை) உள்ளது.

* வெளிநாட்டு மாணவர், நிரந்தர குடியிருப்பாளர், மனைவி அல்லது ஜப்பானிய குடிமகனின் குடும்ப உறுப்பினர் போன்றவை.

(3) விண்ணப்பதாரர் படித்த பள்ளியின் முதல்வர் அல்லது ஆசிரியரால் விண்ணப்பதாரர் பரிந்துரைக்கப்படுகிறார்.

(4) விண்ணப்பதாரர் ஜப்பானில் தங்குவதற்கான அனைத்து செலவுகளும் ஈடுசெய்யப்படும்.

நுழைவுத் தேர்வு (வெளிநாட்டு மாணவர்களுக்கான நுழைவுத் தேர்வு)

ஆவணங்கள் மூலம் தேர்வு செய்தல் சமர்ப்பிக்கப்பட்ட ஆவணங்கள் போன்றவற்றின் அடிப்படையில் விண்ணப்பதாரர் பரிசீலிக்கப்படுகிறார்.

நேர்காணல் மூலம் தேர்வு செய்தல் விண்ணப்பதாரருக்கு சமர்ப்பிக்கப்பட்ட ஆவணங்களின் அடிப்படையில் நேர்காணல் மற்றும் வாய்மொழி தேர்வு போன்றவை நடத்தப்படுகின்றன.

* நேர்காணல்கள் மற்றும் வாய்வழித் தேர்வுகள் ஒரு குறிப்பிட்ட இடத்தில் அல்லது ஆன்லைனில் வீடியோ அரட்டை (ஜூம், முதலியன) மூலம் நடத்தப்படலாம். ஆன்லைனில் தேர்வெழுதும் விண்ணப்பதாரர்கள், கணினி, மைக்ரோஃபோன், ஸ்பீக்கர், கேமரா (விண்ணப்பதாரர் நேரடி வீடியோவை அனுப்பலாம்) மற்றும் இணைய இணைப்பு உட்பட, தேர்வின் போது ஆன்லைனில் தொடர்புகொள்வதற்குத் தேவையான சூழலைக் கொண்டிருக்க வேண்டும்.

* தேர்வு அனுமதி அட்டைகள் அவர்களுக்கு அனுப்பப்படும் போது நேர்காணல் மற்றும் வாய்வழித் தேர்வுகளின் நேரம், தேதிகள் மற்றும் இடம் (மாதிரி) குறித்து விண்ணப்பதாரர்களுக்குத் தெரிவிக்கப்படும். (வழக்கமாக சமர்ப்பிக்கப்பட்ட ஆவணங்கள் கிடைத்த இரண்டு வாரங்களுக்குள் இவை அனுப்பப்படும்.)

நெகிழ்வான ஆன்லைன் படிப்பு

Flexible Online Course

மேலும் அறிந்து கொள்ளவும்

இண்டெர்நேஷனல் அப்ளைடு இன்ஃபர்மேட்டிக்ஸ் புரோக்ராம்

ஜப்பான் தற்போது தகவல் தொழில்நுட்ப பணியாளர்கள் பற்றாக்குறையை எதிர்கொள்கிறது. இந்த பற்றாக்குறை 2030 ஆம் ஆண்டளவில் 450,000 பேராக அதிகரிக்கும் என எதிர்பார்க்கப்படுகிறது. (தகவல் தொழில்நுட்ப பணியாளர்களுக்கான தேவை குறித்த ஆய்வு (கண்ணோட்டம்), METI, ஏப்ரல் 2019)
இந்த இக்கட்டான சூழ்நிலையை எதிர்கொண்டு, KCG திறமையானவர்கள் IT படித்து உலகளாவிய IT துறையை வழிநடத்த விரும்புகிறது. அந்த இலக்கை மனதில் கொண்டு, KCG நெகிழ்வான ஆன்லைன் படிப்புகளை நிறுவியுள்ளது.

நெகிழ்வான ஆன்லைன் படிப்புகளின் நன்மைகள்

நீங்கள் விரும்பும் இடத்தில் உங்கள் சொந்த வேகத்தில் படிக்கவும்!

KCG-இன் அதிநவீன கற்றல் மேலாண்மை அமைப்பான KING-LMS, 24 மணி நேரமும் கற்றல் ஆதாரங்களுக்கான அணுகலை வழங்குகிறது. KING-LMS மூலம், முன்பே வழங்கப்பட்ட விரிவுரை வீடியோக்கள் மற்றும் வகுப்புப் புத்தகங்களைப் பயன்படுத்தி உங்கள் சொந்த அட்டவணையில் வகுப்புகளில் கலந்துகொள்ளலாம். உங்கள் படிப்பை உங்கள் வேகத்தில் மேம்படுத்தி, விரிவுரைகளை எத்தனை முறை வேண்டுமானாலும் பார்க்கலாம் மற்றும் கேட்கலாம்.

எந்தப் படிப்பையும் முழு நேரப் படிப்பாக மாற்றவும்!

நெகிழ்வான ஆன்லைன் படிப்பு

- ஆர்ட் அண்டு டிசைன்
- பிசினஸ் அண்டு மேனேஜ்மெண்ட்
- கம்ப்யூட்டர் சயின்ஸ்
- டிஜிட்டல் கேம் மற்றும் அம்யூஸ்மெண்ட்
- எம்பெட்டெட் சிஸ்டெம்ஸ்களுக்கான இன்ஜினியரிங்

பட்டப்படிப்பை முடித்தவுடன் அட்வான்ஸ்டு டெக்னிக்கல் டிப்ளோமாவைப் பெறுங்கள்!

அட்வான்ஸ்டு டெக்னிக்கல் டிப்ளோமாஎன்பது சில நிபந்தனைகளைப் பூர்த்தி செய்து மேம்பட்ட தொழிற்கல்வி பள்ளியில் நான்கு வருட சிறப்பு பயிற்சி திட்டத்தை நிறைவு செய்வதன் மூலமும் பெறக்கூடிய தகுதியாகும். MEXT ஒரு பல்கலைக்கழகத்தால் வழங்கப்படும் இளங்கலை பட்டத்திற்கு சமமாக அட்வான்ஸ்டு டிப்ளோமாவை அங்கீகரிக்கிறது. அட்வான்ஸ்டு டெக்னிக்கல் டிப்ளோமா ஒரு சிறப்புத் துறையில் அறிவுடன் இருப்பது மட்டுமல்லாமல் திறன்களையும் கொண்டிருப்பவர்களுக்கு வழங்கப்படுகிறது. எனவே, அட்வான்ஸ்டு டெக்னிக்கல் டிப்ளோமா அதிக அளவில் இளங்கலை பட்டத்திற்கு சமமானதாகவோ அல்லது உயர்ந்ததாகவோ கருதப்படுகிறது. IT படித்து அட்வான்ஸ்டு டிப்ளோமா பெற்றவர்கள் வரும் காலத்தில் முன்னெப்போதையும் விட இன்றியமையாதவர்களாக இருப்பார்கள் என்று எதிர்பார்க்கப்படுகிறது.

பள்ளிப்படிப்பு மூலம் தீவிரமான கற்றல்: உங்கள் செயல்திறனை அதிகரிக்கவும்!

இன்டர்நேஷனல் அப்ளைடு இன்ஃபர்மேட்டிக்ஸில், "பள்ளிக்கல்வி" எனப்படும் தீவிரமான கற்றல் திட்டத்தை நாங்கள் வழங்குகிறோம். பள்ளிப் படிப்பில், பயிற்றுவிப்பாளரின் நேரடி வழிகாட்டுதலின் கீழ் மாணவர்கள் தீவிரமாக, நேரடியாக படிப்பில் ஈடுபடுகின்றனர்.
பள்ளிப்படிப்பு இரண்டு வார காலத்திற்கு, வருடத்திற்கு இரண்டு முறை வழங்கப்படுகிறது: கோடையில், ஆகஸ்ட் முதல் செப்டம்பர் வரை, மற்றும் வசந்த காலத்தில், பிப்ரவரி முதல் மார்ச் வரை. கியோட்டோ நிலையத்திலிருந்து ஏழு நிமிட நடைப்பயணத்தில் KCG-இன் கியோட்டோ எக்கிமே வளாகத்தில் பள்ளிப் படிப்பிற்கான வகுப்பறைகள் உள்ளன. போக்குவரத்து இணைப்புகள் சிறப்பாக இருப்பது, பயணத்தை எளிதாக்குகிறது.

பாடத்திட்டம்

நேரடி வகுப்புகள்	அடிப்படை படிப்புகள்	அப்ளைடு படிப்புகள்	வாழ்க்கைத்தொழிலுக்கு உதவும் படிப்புகள்
அசல் படைப்புகளின் தயாரிப்பு மற்றும் சவாலான திட்டங்களைச் செயல்படுத்துதல்	பல்வேறு துறைகள் குறித்து பரந்த அளவில் அறிந்து கொள்ளுதல்	பல்வேறு துறைகள் குறித்து பரந்த அளவில் அறிந்து கொள்ளுதல்	உங்கள் வேலை தேடலை ஆதரிக்கிறது

KCG இன்டர்நேஷனல் மாணவர்கள் அவர்களின் கருத்தைக் கூறுகிறார்கள்

பல்லாயிரக்கணக்கான சர்வதேச மாணவர்கள் KCG-ல் படிக்கவும் உற்சாகமான வாழ்க்கைத்தொழிலைத் தொடங்கவும் வந்துள்ளனர்.

சர்வதேச மாணவர்களுக்கு அன்பான ஆதரவு மற்றும் சிறந்த பொதுக் கல்வி.

Nguyen Sy Nam

நுயென் சை நாம்

நேர்காணல் வீடியோ ▸

இன்ஃபர்மேஷன் புராசசிங் புரோக்ராம்
இன்ஃபர்மேஷன் ப்ராசஸ்ஸிங் கோர்ஸ்

பொதுவுடைமை குடியரசு வியட்நாம்

நான் எப்போதும் ஜப்பானிய விளையாட்டுகள், மாங்கா மற்றும் அனிமேஷை விரும்புவேன். நான் வெளிநாட்டில் படிக்க வேண்டும் என்று யாராவது பரிந்துரைக்கும் போது, முற்றிலும் புதிய சூழலில் எனது எதிர்காலத்திற்குத் தயாராக வேண்டும் என்று முடிவு செய்தேன். ஜப்பானிய மொழிப் பள்ளியில் படித்த பிறகு, நான் ஐடிக்கு எதிர்கால சமுதாயத்தை உருவாக்கும் சக்தி உள்ளது என்பதை உணர்ந்ததால் நான் அதைப் படிக்க விரும்பினேன். அதனால் நான் KCG-ல் சேர்ந்தேன். KCG சர்வதேச மாணவர்களுக்கு பல வகையான ஆதரவு திட்டங்களை வழங்குகிறது மற்றும் தகவல் தொழில்நுட்பத்திற்கு வெளியே பொதுக் கல்வியைத் தொடர ஏராளமான வாய்ப்புகளை வழங்குகிறது. நான் விடாமுயற்சியுடன் படித்தேன் மேலும் ஜப்பானில் உள்ள ஐடி நிறுவனத்தில் சேர முடிந்தது. நான் சேர்ந்த சிறிது நேரத்திலேயே, அடிப்படை IT பொறியாளர் தேர்வில் தேர்ச்சி பெற்றேன்.

தனிச்சிறப்புக்கான KCG விருது எனக்கு நம்பிக்கை அளித்தது.

Lyu Langbiao

லியு லாங்பியாவோ

நேர்காணல் வீடியோ ▸

டிஜிட்டல் கேம் டெவலெப்மெண்ட் பேசிக்ஸ் புரோக்ராம்

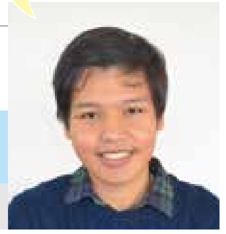
சீன மக்கள் குடியரசு

சீனாவில் உள்ள பல்கலைக்கழகத்தில் பட்டம் பெற்ற பிறகு, நான் ஒரு நெட்வொர்க் எஞ்சினியராக பணிபுரிந்தேன், ஆனால் அதிக அளவில் நான் ஆக்கப்பூர்வமான வேலைகளைச் செய்ய விரும்பினேன். கியோட்டோ ஜப்பானிய மொழிப் பயிற்சி மையத்தில் படித்த பிறகு, KCG-ல் விளையாட்டுகளைப் பற்றி படிக்க ஆரம்பித்தேன். நான் KCG-ல் சேர்ந்த பிறகு, என் பேராசிரியர்கள் எனக்குள் பொறியியல் அறிவைப் புகட்டினார்கள். அவர்களுக்கு நன்றி, ஒரு ஜப்பானிய நண்பரும் நானும் இணைந்து உருவாக்கிய ஒரு கேமிற்காக KCG விருதை வென்றோம். நான் மிகவும் ஆர்வமாக இருந்த கேம் நிறுவனத்தில் வேலைக்குச் சேர்ந்தேன். டீம் லீடர் ஆக வேண்டும் என்ற நோக்கில் எனது திறமைகளைத் தொடர்ந்து வளர்த்து வருகிறேன்.

நான் ஒரு நாள் சர்வதேச சந்தைப்படுத்தலில் வேலை செய்ய விரும்புகிறேன்.

Sukandar Ipung Ismaya

சுகந்தர் இபுங் இஸ்மய



பிசினஸ் IT புரோக்ராம்

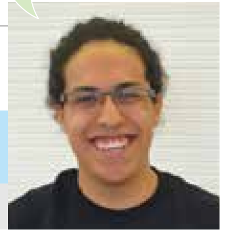
இந்தோனேசியா குடியரசு

நான் எப்போதும் ஆர்வமாக இருக்கும் ஜப்பானில் படிக்க விரும்பினேன். ஜப்பானில் நான் ஐடி படிக்க விரும்பினேன், ஏனெனில் அது எதிர்காலத்தில் இன்றியமையாததாக இருக்கும், மேலும் வணிகத்தையும் படிக்க விரும்பினேன். அதனால் நான் KCG-ல் சேர்ந்தேன். எனக்கு கணினியில் எந்தப் பயிற்சியும் இல்லை, எனவே எனது பேராசிரியர்கள் எனக்கு எல்லாவற்றையும் பொறுமையாகக் கற்றுக் கொடுத்தார்கள். படிப்படியாக நான் அறிவையும் திறமையையும் பெற்றேன், நான் அடைந்து வரும் முன்னேற்றத்தை என்னால் உணர முடிந்தது. ஒரு நாள் நான் வெளிநாட்டு மார்க்கெட்டிங்கில் நிபுணத்துவம் பெற்ற வேலையைப் பெற விரும்புகிறேன். எனது தாய்நாடான இந்தோனேசியா மற்றும் உலகிற்கு ஜப்பானிய தயாரிப்புகளையும் தொழில்நுட்பத்தையும் பரப்ப விரும்புகிறேன்.

எனது சொந்த நாட்டில் ஒரு விளையாட்டு நிறுவனத்தை நிறுவுவது எனது கனவு.

Gil Giron Andres Francisco

கில் ஜிரோன் ஆண்ட்ரெஸ் பிரான்சிஸ்கோ



டிஜிட்டல் கேம் டெவலெப்மெண்ட் பேசிக்ஸ் புரோக்ராம்

குவாத்தமாலா குடியரசு

என் நாட்டில், IT-ல் வாழ்க்கைத்தொழிலைத் தொடர்வதற்கான எனது விருப்பத்தேர்வுகள் குறைவாகவே இருந்தன, ஏனெனில் எங்களிடம் அதிக பல்கலைக்கழகங்கள் இல்லை, எனவே நான் ஜப்பானுக்கு வர முடிவு செய்தேன். KCG-ல் உள்ள அனைவரும் நட்பாக இருந்தனர், மேலும் இங்கு கேம்களைப் பற்றி அறிந்து கொள்வதில் என்னால் கவனம் செலுத்த முடிகிறது. நான் நிறைய பயிற்சி பெறுகிறேன் மேலும் அது வேடிக்கையாக இருக்கிறது. ஜப்பான் பாதுகாப்பானது மற்றும் இயற்கை சூழல் அற்புதமானது. இங்கே கியோட்டோவில் நான் மலை அராஷியில் விழும் இலையுதிர் வண்ணங்கள் மற்றும் இது போன்ற விஷயங்களின் அழகில் மயங்குகிறேன். நான் பட்டம் பெற்ற பிறகு, ஒரு ஜப்பானிய நிறுவனத்தில் பணிப்புரிந்து, அனுபவத்தைப் பெற்று, ஒரு நாள் குவாத்தமாலாவுக்குத் திரும்பி, ஒரு விளையாட்டு மென்பொருள் மேம்பாட்டு நிறுவனத்தைத் தொடங்க விரும்புகிறேன்.

நான் உலகின் மிகப்பெரிய தொழில்நுட்பத்தைப் படிக்க விரும்புகிறேன்.

Natasha Maria Devina

நடாஷா மரியா டெவினா

பிசினஸ் IT புரோக்ராம்

இந்தோனேசியா குடியரசு

தொழில்நுட்பத்தில் முன்னணி நாடான ஜப்பானில் படிக்க விரும்பினேன். முடிந்தால், கணக்கு வைப்பில் பணிப்புரியும் என் அம்மாவைப் போல் இருக்க விரும்புகிறேன். எனவே, தகவல் தொழில்நுட்பம் மற்றும் வணிகத்தில் அறிவு மற்றும் திறன்களைப் பெறுவதற்காக நான் KCG-ல் சேர்ந்தேன். கணினி பற்றி எனக்கு நானே கற்றுக்கொடுத்தேன். இப்போது நான் KCG-ல் உள்ள எனது பேராசிரியர்களிடமிருந்து கற்றுக்கொள்கிறேன், அவர்கள் எனக்கு அன்பாகவும் பொறுமையாகவும் கற்பிக்கிறார்கள், எனவே நான் வணிகம் தொடர்பான வகுப்புகள் மற்றும் பலவற்றில் கலந்துகொள்வதில் மகிழ்ச்சியடைகிறேன். எதிர்காலத்தில் நான் ஆன்லைன் வணிக புரோகிராமிங்கில் பணியாற்ற விரும்புகிறேன்.

எனது தாயகத்தில் தகவல் தொழில்நுட்ப வளர்ச்சிக்கு பங்களிக்க விரும்புகிறேன்.

Shakhzodshokhi Shamsiddin

ஷக்சோத்ஷோகி ஷம்சிதின்

இன்ஃபர்மேஷன் புராசசிங் புரோக்ராம்
இன்ஃபர்மேஷன் ப்ராசஸ்ஸிங் கோர்ஸ்

தஜிகிஸ்தான் குடியரசு

எனக்கு முந்தியவர்களில் ஒருவர் ஜப்பானில் படிக்கச் சென்றார், அதனால் "அதை நானும் செய்ய வேண்டும்!" என்று நினைத்தேன். அதனால் நான் KCG-ல் சேர்ந்தேன். நான் ஐடியை தீவிரமாக படிப்பது இதுவே முதல் முறை மற்றும் மிகவும் கடினமாக இருந்தது. ஆனால் எனது பயிற்றுனர்கள் என்னை மிகவும் அன்புடன் வழிநடத்தினர், மேலும் கணினி உபகரணங்கள் சமீபத்திய விஷயங்களாக இருந்தன. இது மிகவும் வேடிக்கையாக இருந்தது மற்றும் நான் ஒரு மாணவனாக என் வாழ்க்கையை அனுபவித்தேன். நான் பட்டம் பெற்ற பிறகு, ஜப்பானில் உள்ள ஒரு ஐடி நிறுவனத்தில் சேர்ந்து, அங்கு பயிற்சி பெற்று எனது பணத்தைச் சேமித்து, பின்னர் தஜிகிஸ்தானுக்குத் திரும்பி ஒரு மென்பொருள் பயன்பாட்டு மேம்பாட்டு நிறுவனத்தை அமைக்க விரும்புகிறேன். எனது தாயகத்தில் தகவல் தொழில்நுட்ப வளர்ச்சிக்கு பங்களிப்பேன் என்று நம்புகிறேன்.

சமீபத்திய உபகரணங்களைப் பயன்படுத்தி ஜப்பானில் மங்கா படித்தல்.

Normans Sagastume Javier Alexander

நார்மன்ஸ் சகஸ்டும் ஜேவியர் அலெக்சாண்டர்

ஆர்ட் அண்டு டிசைன் புரோக்ராம்
மாங்கா அண்டு அனிம் கோர்ஸ்

குவாத்தமாலா குடியரசு

ஜப்பானிய மாங்காவின் ஆழம் மற்றும் நுணுக்கத்தால் நான் ஈர்க்கப்பட்டதால், நான் எப்போதும் ஜப்பானுக்குச் சென்று மாங்கா ஆர்ட்டிஸ்ட் ஆக மாற விரும்பினேன். எனவே ஜப்பானிய பள்ளியில் படித்த பிறகு நான் KCG-ல் சேர்ந்தேன். KCG-ல் மாங்கா படிப்பதற்கான அனைத்து சமீபத்திய உபகரணங்களும் அவர்களிடம் உள்ளன. KCG-ல் உள்ள பேராசிரியர்கள் எல்லாவற்றையும் பொறுமையாக விளக்கி, கேள்விகளை எளிதாகக் கேட்கக்கூடிய சூழலை உருவாக்குகிறார்கள். எனது மாணவர் வாழ்க்கை நன்றாக இருக்கிறது, நான் அதை முழுமையாக அனுபவித்து வருகிறேன். நான் பட்டம் பெற்ற பிறகு, ஜப்பானிய வெளியீட்டாளரிடம் வேலைக்குச் செல்வேன் என்று நம்புகிறேன். எனக்கே சொந்தமான மாங்கா தொடர் இருந்தால் நன்றாக இருக்கும்.

KCG கல்வியின் முடிவுகளை உணர்கிறேன்.

Chanvongnaraz Khampasith

சன்வோங்னராஸ் கம்பாசித்

இன்ஃபர்மேஷன் புராசசிங் புரோக்ராம்
இன்ஃபர்மேஷன் ப்ராசஸ்ஸிங் கோர்ஸ்

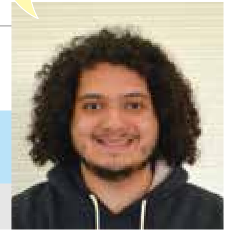
லாவோ மக்கள் ஜனநாயக குடியரசு

தொழில்நுட்பம் மக்களின் வாழ்க்கையை மேலும் நிறைவாக ஆக்குகிறது. நான் IT படிக்க வேண்டும் மற்றும் சமூகத்தில் மதிப்புமிக்க பங்கை வகிக்க வேண்டும் என்பதில் உறுதியாக இருந்ததால் KCG-ல் சேர்ந்தேன். ஜப்பானின் முதல் கல்வி நிறுவனம் கணினிகளில் கவனம் செலுத்தியதால், அதற்கு தகவல் தொழில்நுட்பக் கல்வியில் வரலாறும் சாதனைகளும் உள்ளன. நான் ஒரு நல்ல பள்ளியில் சேர்ந்ததாக உணர்கிறேன். நான் நிச்சயமற்றதாக உணர்ந்தேன் ஏனென்றால் நான் இதற்கு முன்பு கணினிகளைப் படித்ததில்லை. அதிர்ஷ்டவசமாக, KCG-ல் உள்ள எனது பேராசிரியர்கள் புரிந்துகொள்ளக்கூடிய வகையில் பொறுமையாக எல்லாவற்றையும் எனக்கு விளக்குகிறார்கள். நான் அதை அறிவதற்கு முன்பே நான் புரோகிராமிங் செய்வதை அனுபவிக்கிறேன் என்பதை உணர்ந்தேன். எதிர்காலத்தில், நான் ஜப்பானில் உள்ள தகவல் தொழில்நுட்பம் தொடர்பான நிறுவனத்தில் வேலை தேட விரும்புகிறேன், மேலும் உலகெங்கிலும் உள்ள மக்களுக்கு வாழ்க்கையை மிகவும் வசதியாக்கும் வேலையைச் செய்து புரோகிராமிங்கைத் தொடர விரும்புகிறேன்.

யூனிட் சிஸ்டம் எனது சொந்த வாழ்க்கைத்தொழிலை அமைக்க உதவுகிறது.

Francis Daniel Cader Olivares

பிரான்சிஸ் டேனியல் கேடர் ஒலிவாரெஸ்



இன்ஃபர்மேஷன் புராசசிங் புரோக்ராம்
இன்ஃபர்மேஷன் ப்ராசஸ்ஸிங் கோர்ஸ்

எல் சால்வடார் குடியரசு

நிண்டெண்டோ, சேகா மற்றும் கேப்காம் போன்ற கேம்களில் சிறந்த தொழில்நுட்பத்தை பெருமைப்படுத்தும் பல நிறுவனங்கள் ஜப்பானில் உள்ளது, மேலும் லத்தீன் அமெரிக்காவில் அவைகள் நிறுவப்படுகின்றன. நான் அந்த நிறுவனங்களுக்குச் சென்று அவற்றைப் படிக்க விரும்புகிறேன், அதனால் நான் KCG-ல் சேர்ந்தேன். KCG பற்றி எனக்கு மிகவும் சிறப்பான ஒரு விஷயம் யூனிட் சிஸ்டம். CPU-கள் மற்றும் வெப் புரோகிராமிங் போன்ற எனக்கு விருப்பமான விஷயங்களில் வகுப்புகளில் சேர்ந்து, எனது சொந்த வாழ்க்கைத்தொழிலை என்னால் அமைக்க முடியும். நான் மொழிகளில் முழுமையான அடிப்படையைப் பெற்றவுடன், சுற்றுலா தொடர்பான பன்மொழி இணையதளங்களை உருவாக்கும் வேலையைப் பெற விரும்புகிறேன்.

நான் ஜப்பானிய மொழி மற்றும் வீடியோ தொழில்நுட்பத்தை கற்றுக்கொள்ள விரும்புகிறேன்.

Ralambozatovo Narianja Vololoniaina

ரலம்போசடோவோ நரியன்ஜா வோலோலோனியாயினா

ஆர்ட் அண்டு டிசைன் புரோக்ராம்
ஆர்ட் அண்டு டிசைன் கோர்ஸ்

மடகாஸ்கர் குடியரசு

நான் ஜப்பானில் ஆர்வமாக இருந்தேன் ஏனெனில் அது எனது சொந்த நாட்டிலிருந்து முற்றிலும் மாறுபட்ட கலாச்சாரத்தைக் கொண்டுள்ளது. மடகாஸ்கரில் உள்ள பல்கலைக்கழகத்தில் நான் பார்த்த வீடியோ மற்றும் புகைப்படங்களைப் பற்றி இன்னும் ஆழமாகப் படிக்க விரும்பினேன், அதனால் MEXT-இன் பரிந்துரையின் அடிப்படையில் KCG-ல் சேர்ந்தேன். நான் KCG-ல் படிக்க வந்ததில் மிகவும் மகிழ்ச்சியடைகிறேன். எனது வகுப்புகளில், எனது பேராசிரியர்கள் அடிப்படைகளில் தொடங்கி முழுமையான கல்வியை வழங்குகிறார்கள். பயிற்றுனர்கள் மற்றும் எனது சக மாணவர்கள் அனைவரும் மிகவும் அன்பானவர்கள். ஓய்வு நேரத்தில் ஒன்று கூடுவோம். வீடியோ மூலம் ஜப்பானிய கலாச்சாரத்தை மடகாஸ்கர் மற்றும் உலகம் முழுவதும் தெரிவிக்க வேண்டும் என்பது எனது கனவு.

உலகளாவிய உள்ளடக்க வணிகத்தில் ஈடுபட விரும்புகிறேன்.

Naranjo Bejarano Carlos

நரஞ்சோ பெஜரானோ கார்லோஸ்

டிஜிட்டல் கேம் டெவலெப்மெண்ட் பேசிக்ஸ் புரோக்ராம்

ஸ்பெயின் இராச்சியம்

ஜப்பானின் முன்னணி தொழில்நுட்பத்தை நான் எப்போதும் பாராட்டினேன். போகிமான் போன்ற விளையாட்டுகள் வேடிக்கையாக உள்ளது மற்றும் தொழில்நுட்பம் உலகில் எங்கும் சமமாக இல்லை. ஜப்பானில் விளையாட்டுகளைப் படிப்பதை விட வேறு எதுவும் என்னை மகிழ்ச்சியடையச் செய்ய முடியாது. KCG சமீபத்திய கணினி வன்பொருள் மற்றும் மென்பொருளுடன் அற்புதமான கற்றல் சூழலை வழங்குகிறது. ஜப்பானில் உள்ள ஒரு பெரிய உள்ளடக்க நிறுவனத்தில் சேருவதே எனது நோக்கம். எனக்கு ஜப்பானிய மற்றும் ஸ்பானிஷ் மொழிகள் பேசத் தெரியும், எனவே தகவல் தொழில்நுட்ப அறிவைப் பெறுவது உலகளாவிய வணிகத்தில் பங்கேற்க எனக்கு உதவும்.

விளையாட்டு புரோகிராமிங்கை ஆழமாக கற்பது.

Kim Hae Rang

கிம் ஹே ரங்

இன்ஃபர்மேஷன் புராசசிங் புரோக்ராம்
இன்ஃபர்மேஷன் ப்ராசஸ்ஸிங் கோர்ஸ்

கொரிய குடியரசு

நான் படித்த பெண்கள் உயர்நிலைப் பள்ளி KCG உடன் கூட்டாண்மையில் உள்ளது, மேலும் எனது முந்தியவர்களில் ஒருவர் அங்கு படிக்கச் சென்றார், அதனால் KCG எனக்குப் பரிச்சயமானது. பள்ளி முழுவதுமாக கணினிகள் மற்றும் பிற உபகரணங்களுடன் இணைக்கப்பட்டுள்ளது மற்றும் நான் ஒரு சிறப்புக் கல்வியைப் பெற முடியும் என்பதை நான் அறிந்தேன். நான் கேம் புரோகிராமிங் கற்றுக்கொள்ள விரும்பினேன், ஏனென்றால் அவர்கள் ஜப்பானில் தயாரிக்கும் கதை வகை கேம்களை நான் விரும்புகிறேன், அதனால் நான் KCG-ல் சேர்ந்தேன். ஒரு நாள் ஜப்பானிய விளையாட்டு நிறுவனத்தில் புரோகிராமராக வேலை செய்ய வேண்டும் என்பது எனது கனவு. எனது சொந்த கற்பனையில் ஒரு விளையாட்டை உருவாக்கி, உலகம் முழுவதும் உள்ளவர்கள் அதை ரசிக்க வைத்தால், நான் மிகவும் மகிழ்ச்சியடைவேன்.

நான்கு பருவங்கள்

KCG ஆண்டு முழுவதும் மாணவர்களுக்கான பல்வேறு நிகழ்வுகளை நடத்துகிறது.

4 ஏப்ரல்

- 1 ஆம் ஆண்டு மாணவர்களுக்கான சிறு விளக்கம்
- நுழைவு விழா
- சுகாதார சோதனைகள்
- ஸ்பிரிங் டெர்ம் தொடக்கம்
- புதியவர்கள் வகுப்பிற்கான வரவேற்பு பார்டி மற்றும் கிளப்புகளுக்கு அறிமுகம்
- வசந்த காலத்தில் தேசியத் தேர்வு
- ஃப்ரெஷ்மேன் டே கேம்ப்
- ஹைக்கிங் தினம்
- கேம்பஸில் நிறுவனத் தகவல் அமர்வு

ஆண்டில் கியோட்டோவில் முக்கியமான நிகழ்ச்சிகள்

டொயோட்டோமி ஹிடயோஷி செர்ரி மலரைக் பிளாசம் வியூயிங் பரேட் (டைகோஜி கோயில்)

நுழைவு விழா

5 மே

- நிறுவனத்தின் ஆண்டுவிழா (மே முதல் தேதி)
- விளையாட்டு போட்டிகள்
- கேம்பஸில் நிறுவனத் தகவல் அமர்வு

ஏயொய் திருவிழா (ஷிமோகாமோ மற்றும் காமிகாமோ ஷரைன்கள்)

ஹைக்கிங் தினம்

இசைக் கச்சேரி

6 ஜூன்

- இசைக் கச்சேரி
- கேம்பஸில் நிறுவனத் தகவல் அமர்வு

கியோட்டோ தகிகி நோ (ஹியான்-ஜிங்கு ஷரைன்)

7 ஜூலை

- கலாச்சார விரிவுரை
- CG-கலைச் சான்றளிப்புத் தேர்வுகள்
- வாழ்க்கைத்தொழில் வழிகாட்டுதல்
- கேம்பஸில் நிறுவனத் தகவல் அமர்வு
- சம்மர் ஃபெஸ்டா

ஜியோன் விழா (யசகா ஷரைன் மற்றும் கியோட்டோவில் பிற இடங்களில்)

கோடைக் குறுகியகால பயிற்சி வகுப்புகள்

ஜப்பானிய தினம்

8 ஆகஸ்ட்

- ஸ்பிரிங் டெர்ம் இறுதி
- ஸ்பிரிங் டெர்ம் தேர்வுகள்
- RIT கோடைகால கருத்தரங்கு
- கோடை விடுமுறை
- கோடையில் தேசியத் தேர்வுக்கான கருத்தரங்கு
- கோடைக் குறுகியகால பயிற்சி வகுப்புகள்
- வியாபாரப் பணிப்பயிற்சி
- வாழ்க்கைத்தொழில் ஆலோசனை கூட்டங்கள்
- வாழ்க்கைத்தொழில் வழிகாட்டுதல்

கோசன் செரிமோனியல் பான்ஃபயர் (டைமோன்ஜியாமா, போன்றவை)

கியோட்டோவில் தொழில்பயிற்சிக் கல்லூரியின் தடகளக் கூடுகை

வாழ்க்கைத்தொழில் ஆலோசனை கூட்டங்கள்

9 செப்டம்பர்

- ஜே கென் (ஜோஹோ கென்டி), இன்ஃபர்மேஷன் டெக்னாலஜி சர்டிஃபிகேஷன் சீரிஸ்
- கியோட்டோவில் தொழில்பயிற்சிக் கல்லூரியின் தடகளக் கூடுகை
- கேம்பஸில் நிறுவனத் தகவல் அமர்வு
- ஃபால் டெர்ம் வழிகாட்டுதல்
- இசைக் கச்சேரி
- சுகாதார சோதனைகள்

மூன் வியூயிங் ஈவனிங் (டைகாகுஜி கோயில்)

10 அக்டோபர்

- ஃபால் டெர்ம் தொடக்கம்
- இலையுதிர் காலத்தில் தேசியத் தேர்வு
- ஹைக்கிங் தினம்
- வாழ்க்கைத்தொழில் வழிகாட்டுதல்

யுகங்களின் திருவிழா (ஹியான்-ஜிங்கு ஷரைன்)

ஹைக்கிங் தினம்

11 நவம்பர்

- கலாச்சாரத் திருவிழா
- வாழ்க்கைத்தொழில் வழிகாட்டுதல்
- கல்வி விரிவுரைகள்
- கலைப் பாராட்டு
- CG-கலைச் சான்றளிப்புத் தேர்வுகள்
- பெற்றோர்களுக்கான ஆலோசனை

அராஷியாமா மேப்பிள் திருவிழா (அராஷியாமா)

கலாச்சாரத் திருவிழா

குளிர்கால குறுகியகாலப் பயிற்சிவகுப்புகள்

12 டிசம்பர்

- கலாச்சார விரிவுரை
- வாழ்க்கைத்தொழில் வழிகாட்டுதல்
- குளிர்கால விடுமுறை

ஒகேரா திருவிழா (யாசகா ஷரைன்)

1 ஜனவரி

- விரிவுரைகள் மீண்டும் தொடங்குதல்
- இசைக் கச்சேரி
- வாழ்க்கைத்தொழில் வழிகாட்டுதல்

நீண்ட-தூர வில்வித்தை (சஞ்சுசெஞ்செண்டோ கோயில்)

KCG விருதுகள்

2 பிப்ரவரி

- ஃபால் டெர்ம் இறுதி
- KCG விருதுகள்
- ஃபால் டெர்ம் தேர்வுகள்
- ஜே கென் (ஜோஹோ கென்டி), இன்ஃபர்மேஷன் டெக்னாலஜி சர்டிஃபிகேஷன் சீரிஸ்
- வசந்தகால விடுமுறை
- வாழ்க்கைத்தொழில் வழிகாட்டுதல்
- கேம்பஸில் நிறுவனத் தகவல் அமர்வு
- குளிர்கால பாடக்கோப்புகளின் தொடக்கம்

பிளம் பிளாசம் திருவிழா (கிடானோ-டென்மாங்கு ஷரைன்)

பட்டமளிப்பு விழா

பிரிவு உபசார விருந்து

3 மார்ச்

- வசந்தகால குறுகியகாலப் பயிற்சிவகுப்புகள்
- பட்டமளிப்பு விழா
- பிரிவு உபசார விருந்து
- கேம்பஸில் நிறுவனத் தகவல் அமர்வு
- வசந்த காலத்தில் தேசியத் தேர்வுக்கான கருத்தரங்கு

டார்ச்லைட் திருவிழா (சீரியோஜி கோயில்)

கியோட்டோ ஜப்பானீஸ் லேங்குவேஜ் டிரைனிங் செண்டர் (KJLTC)

KJLTC : Kyoto Japanese Language Training Center

KJLTC

kcg.edu
Kyoto Japanese Language Training Center

ஒரு_ஆண்டு பிரிப்பரேட்டரி புரோக்ராம் (ஏப்ரலில் ஆரம்பிக்கிறது) **ஒன்னரை ஆண்டு பிரிப்பரேட்டரி புரோக்ராம் (அக்டோபரில் ஆரம்பிக்கிறது)**

*பயிற்சியின் இலக்குகள் : JLPT(ஜப்பானிய லேங்குவேஜ் புரொ.ஃபிசியன்ஸி டெஸ்ட்) N3~N5 லெவல் வைத்திருப்பவர்களுக்கு

- கியோட்டோ ஜப்பானீஸ் லேங்குவேஜ் டிரெய்னிங் செண்டர் (KJLTC): KCG-யின் அயல்நாட்டு மாணவர்களின் பிரத்தியேகப் பயிற்சியில், மாணவர்கள் ஜப்பானிய உயர்கல்வி ஸ்தாபனத்திற்குச் செல்லும் வகையில், ஜப்பானிய மொழிக்கல்வியைக் கொடுக்கிறோம். KJLTC -ஐ நீதித்துறை அமைச்சரே அறிவிக்கிறார்.
- இந்தப் பயிற்சி ஒரு ஆரம்பகட்டப் பயிற்சியாகும், இதைக் கல்வி, கலாச்சாரம், விளையாட்டுக்கள், அறிவியல் மற்றும் தொழில்நுட்பப் பதவித்துறை நிர்ணயித்திருக்கிறது. மாணவர்களது சொந்த நாட்டில் இந்தப் பயிற்சிக்கான கால அளவு 12 ஆண்டுகளாக இருந்தாலும் கூட, அவர்கள் இந்தப் பயிற்சியை நிறைவு செய்வதன் வாயிலாக, மாணவர்கள் KCG கோர் கோர்ஸ் உள்ளிட்ட ஜப்பானிய உயர் கல்வி ஸ்தாபனத்தில் நுழைவதற்கான கல்வியைப் பெற்றுவிடக் கூடும்.
- KCG வழக்கமான பயிற்சியில் நுழைவதற்குத் தயாராகும் வகையில், அப்ளிக்கேஷன் சா.ஃப்ட்வேர் ஆபரேஷன் பயிற்சி (பேசிக் IT) அவசியமான பாடமாகும். பெற்றுக்கொண்ட மதிப்பெண், KCG வழக்கமான பயிற்சியின் மதிப்பெண்ணாக ஒத்துக்கொள்ளப்படுகிறது.
- போதுமான அளவிற்கு மொழித்திறமையுள்ள மாணவர்கள், KCG வழக்கமான பயிற்சியின் கம்ப்யூட்டர் புரொ.ஃபெஷனல் வகுப்பில் கலந்து கொள்ளலாம்.
- இந்தப் பயிற்சியை முடித்துவிட்டு, KCG வழக்கமான பயிற்சியில் நுழைகிற மாணவர்கள், நுழைவுக் கட்டணம் மற்றும் பாடசாலைச் செலவுகளைக் குறைக்கப்பெற அல்லது நீக்கப்பெறுவதற்கான இலக்காக ஆகிறார்கள்.

ஜப்பானிய மொழி தொடர்பான பாடங்களுக்கான வகுப்புகளை, நுழைவுத்தேர்வு மற்றும் ஒவ்வொரு பருவத்தின் இறுதித்தேர்வு முடிவுகளைப் பரிசீலித்து, அந்நிலைகளால் பிரிக்கிறோம். நாங்கள் ஜூலை மற்றும் டிசம்பரில் நடத்தும் JLPT N2 அல்லது N1 தேர்வை எழுதுமாறு சிபாரிசு செய்கிறோம். அதோடு, சர்வதேச மாணவர்களுக்கான, ஜப்பானியப் பல்கலைக்கழகச் சேர்க்கைக்கான தேர்வை எழுதுவதற்கும் நாங்கள் மாணவர்களுக்குத் துணைபுரிகிறோம்.

◆பயிற்சி அறிமுகம்

ஆரம்பகட்டப் பயிற்சி

கல்வி, கலாச்சாரம், விளையாட்டுக்கள், அறிவியல் மற்றும் தொழில்நுட்பப் அமைச்சகத்தின் "ஆரம்பகட்டப் பயிற்சி". KJLTC-யின் பயிற்சித்திட்டங்களை, கல்வி, கலாச்சாரம், விளையாட்டுக்கள், அறிவியல் மற்றும் தொழில்நுட்ப அமைச்சகம் அங்கீகரித்திருக்கிறது. மாணவர்கள் தங்களது சொந்த நாடுகளில் ஆரம்ப மற்றும் மேல்நிலைக் கல்வி அமைப்பில் தங்களது படிப்பின் 12-ஆண்டு கல்விப்பருவத் தேவையை நிறைவு செய்யவில்லை என்றாலும் கூட, எங்களது பயிற்சித் திட்டங்களை நிறைவு செய்தபிறகு, அவர்களால் ஜப்பானில் எங்களது உயர்கல்வி நிறுவனங்களுக்கு விண்ணப்பிக்கத் தகுதியடைவார்கள்.

பாடத்திட்டம்

ஜப்பானிய மொழிக்குத் தொடர்புடைய பாடங்கள்

- ஜப்பானிய உயர் கல்வியில் அவசியமாகிற ஜப்பானீஸ் லேங்குவேஜ் புரொ.ஃபிசியன்ஸி பயிற்சி மற்றும் JLPT N1 மற்றும் N2 தேர்வுக்குத் தயாராகுதல்.
- மாணவர்களின் ஜப்பானிய மொழி அளவுகளுக்குத் தக்கபடி வகுப்புகளைப் பிரிக்கிறோம்.
- ஜப்பானிய மொழி வகுப்புகளை வாரத்திற்கு 20 மணி நேரங்களுக்கு மேலாக நடத்துகிறோம். (1 பருவத்திற்கு 20 வாரங்கள், ஒரு ஆண்டிற்கு 40 வாரங்கள்)

பாடம்	பொருளடக்கம்
ஜப்பானிய மொழி 1 (இலக்கணம், சொல்லகராதி)	பொது மற்றும் கல்வி உபயோகத்திற்கான இலக்கணம் மற்றும் சொல்லகராதி
ஜப்பானிய மொழி 2 (கேட்டல், உரையாடல்)	பொது மற்றும் கல்வி உபயோகத்திற்கான கேட்டல் மற்றும் உரையாடல்
ஜப்பானிய மொழி 3 (வாசித்தல்)	பொது மற்றும் கல்வி எழுத்துரைகள், செய்தித்தாள், சஞ்சிகைகள், மற்றும் நூலக வேலைப்பாடுகளை வாசித்தல்
ஜப்பானிய மொழி 4 (கட்டுரை எழுதுதல்)	அறிக்கை, மின்னஞ்சல், பவர் பாயிண்ட், மற்றும் வியாபார ஆவணங்களை எழுதுதல்
ஜப்பான் குறித்து	ஜப்பானியக் கலாச்சாரம், சமுதாயம், மற்றும் ஜப்பானிய மதிப்புகள் குறித்த உணர்வைக் கற்றுக் கொள்ளுதல்

ஜப்பானிய லேங்வேஜ் புரொ.ஃபியன்சி டெஸ்ட் (JLPT)-க்கான பாடங்கள் மற்றும் சர்வதேச மாணவர்களுக்கான, ஜப்பானிய பல்கலைக்கழகத்தில் சேர்வதற்கான தேர்வு (EJU).

மாணவர்களின் ஜப்பானிய மொழி அளவுகளுக்குத் தக்கபடி வகுப்புகளைப் பிரிக்கிறோம்.

பாடம்	பொருளடக்கம்
பொதுவான ஜப்பானிய மொழி	கடந்த காலத் தேர்வுகள் அல்லது மற்ற பாடப்பகுதிகளைப் பயிற்சி செய்வதன் மூலமாக, ஜப்பானீஸ் லேங்குவேஜ் புரொ.ஃபிசியன்ஸி டெஸ்ட் (JLPT) மற்றும் சர்வதேச மாணவர்களுக்கான ஜப்பானிய பல்கலைக்கழகச் சேர்க்கைத் தேர்வை எழுதுவதற்குத் தயாராகுவது.

அடிப்படைப் பாடப்பகுதி

ஜப்பானிய மொழியைத் தவிர்த்து மற்ற திறனை மேம்படுத்துதல் மற்றும் உயர் கல்வி நிறுவனத்தில் படிப்பதற்கான அறிவைப் பெறுதல்.

பாடம்	பொருளடக்கம்
அடிப்படைப் பாடப்பகுதி	ஆங்கிலம், கணிதம், அறிவியல் (இயற்பியல், வேதியியல், உயிரியல்), பொதுப் பாடம் (வரலாறு, புவியியல், குடிமையியல்), IT அடிப்படைகள் (கணினி)

※ வாரத்தில் 6~8 மணி நேரங்கள்.

◆தருகிற பாடத்திட்டங்கள் (பொருளடக்கம் மற்றும் திறன்கள்)

பருவ ஆரம்பம்	பயிற்சித் திட்டங்கள்	பொருளடக்கம்	அனுமதிக்கப்படுபவர்களின் எண்ணிக்கை
ஏப்ரல்	தயார்நிலைத் திட்டம் (1 ஆண்டு)	ஜப்பானிய உயர் கல்வி நிறுவனத்தில் (பல்கலைக்கழகம், சிறப்புத் தொழில்பயிற்சிப் பாடசாலை) நுழைகிறவர்களுக்கு, ஜப்பானிய மொழி, ஆங்கிலம், கணிதம் கற்றுக்கொள்வதற்கான ஆரம்பநிலைப் பயிற்சி	60 மாணவர்கள்
அக்டோபர்	தயார்நிலைத் திட்டம் (1.5 ஆண்டுகள்)		60 மாணவர்கள்

◆விண்ணப்பத்திற்கான தகுதிகள்

விண்ணப்பதாரர்கள் பின்வரும் நிபந்தனைகள் அனைத்தையும் திருப்தி செய்தாக வேண்டும்.

① விண்ணப்பதாரர் உயர்நிலைப்பள்ளிப்படிப்பு படித்தவராக இருக்க வேண்டும், உயர்நிலைப்பள்ளிப் பட்டப்படிப்பிற்கு இணையான பட்டயம் அல்லது பொதுக் கல்வியின் (உயர்நிலைப் பாடசாலை அளவு) தேர்வுகள் மற்றும் தேவைகளை வெற்றிகரமாக நிறைவு செய்ததாக சான்றளித்த, அதையொத்த படிப்புத் தகுதிகளை வைத்திருப்பவராக இருந்தாக வேண்டும்.

② விண்ணப்பதாரருக்கு ஜப்பானீஸ் லேங்குவேஜ் புரொ.ஃபிசியென்ஸ் டெஸ்ட் லெவல் N5 அளவிற்கு இணையான திறன்கள் (அல்லது 150 மணி நேர ஜப்பானிய மொழிப் படிப்பிற்குச் சமமான அளவு) அல்லது அதற்கு அதிகமான அளவுத் திறன்கள் இருந்தாக வேண்டும்.

③ விண்ணப்பதாரருக்கு, ஜப்பானிய உயர் கல்வி நிறுவனங்களில் இருக்கத் தேவையான அடிப்படைக் கல்வித் திறன் இருந்தாக வேண்டும் (பல்கலைக்கழகங்கள் அல்லது பிரத்தியேக தொழில்கல்விக் கல்லூரிகள்).

④ விண்ணப்பதாரர் 1) 23 வயதிற்குக் கீழானவராகவோ (உயர்நிலைப் பாடசாலை பட்டதாரிகள்), 2) 25 வயதிற்குக் கீழானவர்களாகவோ (கல்லூரிப் பட்டதாரிகள்), அல்லது 3) 27 வயதிற்குக் கீழானவர்களாகவோ (பல்கலைக்கழகப் பட்டதாரிகள்) இருந்தாக வேண்டும்.

⑤ விண்ணப்பதாரர், ஜப்பானில் இருக்கும் ஒரு மாணவராக, கல்விக்கட்டணம், மற்ற பாடசாலைக் கட்டணங்கள் மற்றும் வாழ்க்கைச் செலவுகளுக்குப் பணம் செலவழிக்க இயலுபவராக இருந்தாக வேண்டும்.

⑥ விண்ணப்பதாரர், உடல் ரீதியாகவும், மன ரீதியாகவும், ஒரு மாணவரது பணிகளைச் செய்ய இயலுபவராகவும், பாடசாலையின் விதிகளைப் பின்பற்றிக் கொள்ள இயலுபவராகவும் இருந்தாக வேண்டும். விண்ணப்பதாரர், பழக்கவழக்கத்தை வெளிக்காண்பிப்பராக இருந்தாக வேண்டும், அதோடு எல்லா நேரங்களிலும் ஜப்பானியச் சட்டங்கள் மற்றும் ஒழுங்குமுறைகளைத் தகர்க்காத செயல்பாடுகளில் ஈடுபட்டாக வேண்டும்.

IT பகுதியில் மிக உயர்ந்த படிப்பை நோக்கமாக கொண்டு தி கியோட்டோ காலேஜ் ஆ:ப் கிராஜூவேட் ஸ்டடீஸ் :பார் இன்:பர்மேட்டிக்ஸில் (KCGI) நுழையவும்

KCGI: The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

kcg.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

மேலும் அறிந்து கொள்ளவும்

KCGI

KCG-யிலிருந்து பட்டம் பெற்ற பின், உங்களுக்கு ஒரு வாழ்க்கைத்தொழில் பாதை உள்ளது, உடனடி வேலை தேடுவதைத் தவிர, எங்கள் குழு கல்வி நிறுவனமான KCGI-க்கு முன்னேறுதல். KCGI என்பது IT-ல் மிகவும் சிறப்பான ஜப்பானின் முதல் பட்டதாரி பள்ளி. KCGI-ல் புரோக்ராம் முடித்த மாணவர்களுக்கு இன்ஃபர்மேஷன் டெக்னாலஜியில் முதுகலை அறிவியல் பட்டம் (தொழில்முறை பட்டம்) வழங்கப்படுகிறது. இந்தப் பட்டம் ஜப்பானில் அப்ளைடு IT துறையின் உச்சம்.
கொள்ளைப்படி, KCGI-ல் சேருவதற்கான தகுதி நான்கு-ஆண்டு பல்கலைக்கழகத்திலிருந்து பட்டம் அல்லது மேம்பட்ட டிப்ளோமோவைத் தொடர்ந்து தொழிற்கல்வி பள்ளியில் நான்கு-ஆண்டு பாடக்கோப்பு முடித்திருக்க வேண்டும். எனினும், KCG பட்டதாரிகள் பின்வரும் சிறப்பு நிபந்தனைகளின் கீழ் சேர தகுதியுடையவர்களாக கருதப்படுகிறார்கள் (விண்ணப்ப வழிகாட்டுதல்களைப் பார்க்கவும்).
"KCG-ல் மூன்று-ஆண்டு புரோக்ராமிலிருந்து பட்டம் பெற்ற விண்ணப்பதாரர்கள் ஆண்டில் 1 ஏப்ரல் அன்று 22 வயது அல்லது அதை விட மேற்பட்டவர்களாக இருப்பார்கள் அவ்வாறு அவர்கள் KCGI-ல் நுழைகிறார்கள் மற்றும் அவர்களின் கல்வி முடிவுகளின் மதிப்பீடுகளின் அடிப்படையில் சேர தகுதியுடைவர்களா என்று தீர்மானிக்கப்படுகிறது எனவே பல்கலைக்கழக பட்டதாரிக்கு சமமான அல்லது அதை விட உயர்வான கல்வி திறன் கொண்டவர்கள் அங்கீகரிக்கப்படுகிறார்கள்."
இந்த வழியில் KCG-யிலிருந்து பட்டம் பெற்று KCGI-ல் சேருவது அப்ளைடு IT துறையின் உச்சத்தை அடைவதற்கு மிக விரைவான வழியாகும். KCG-ல் மேம்பட்ட தொழில்நுட்ப டிப்ளோமோவைப் பெற்று பின்னர் KCGI-ல் முதுகலைப் பட்டம் பெற தொடரவும் என்று நாங்கள் மனதார பரிந்துரைக்கிறோம்.

◆ KCGI-இன் தனித்துவமான தன்மைகள்

முழு அளவிலான வகுப்புகள் "ஆங்கில முறையில்" எனவே மாணவர்கள் ஆங்கிலத்தில் மட்டுமே அவர்களின் படிப்பை முடிக்க முடியும்

KCGI ஆங்கிலத்தில் பிரத்தியேகமாக பல படிப்புகளை வழங்குகிறது ("ஆங்கில முறை"), எனவே மாணவர்கள் ஆங்கிலத்தில் மட்டுமே அவர்களின் திட்டங்களை முடித்து முதுகலை பட்டங்களைப் பெற முடியும். இந்தப் பாடக்கோப்புகளில் பல வெளிநாடுகளிலிருந்து உயர்-மட்ட பயிற்றுவிப்பாளர்களால் கற்பிக்கப்படுகின்றன. தற்போது 17 வெளிநாடுகள் மற்றும் பகுதிகளிலிருந்து வெளிநாட்டு மாணவர்கள் KCGI வளாகத்தில் இருக்கிறார்கள் (2024 மார்ச் பட்டதாரிகள் உட்பட). இந்த மாணவர்களில் பலர் ஆங்கிலத்தில் வகுப்புகளில் கலந்து கொள்ள வேண்டும் என்று தேர்ந்தெடுக்கிறார்கள்.

சமுகத்திற்கு நன்மை அளிக்கும் பயிற்சிக்குரிய திறன்களில் முழுமையான அடித்தளம்

- தொழில்துறையின் தேவைகள் மற்றும் IT மேம்பாட்டிற்கு ஏற்ப வடிவமைக்கப்பட்ட பாடத்திட்ட வடிவமைப்பு.
- ஆன்-சைட், பயிற்சிக்குரிய கற்றல் வாய்ப்புகளை முழுமையாக ஒருங்கிணைக்கும் பாடத்திட்டம்.
- நேரடி பாடங்களுடன் மின்-வழிக் கற்றல் (e-learning) கற்றலை இணைக்கும் ஒரு பயனுள்ள கல்வி அணுகுமுறை.

IT (ICT) மற்றும் மேலாண்மையின் நியாயமான சமநிலையைப் படிப்பது

- IT, மேலாண்மை, போன்ற எண்ணற்ற சிறப்பான துறைகளில் நிபுணர்களை உருவாக்குதல்.
- தனியார் துறையில் IT செயல்திட்டத்தை நிறுவும் தொழில்முறையான அனுபவமுள்ள பல பயிற்றுவிப்பாளர்கள்.

IT துறையில் பணியாற்ற வாழ்க்கைத்தொழில்களை மாற்றுதல்

- அறிவியல் மற்றும் மனிதநேயம் இரண்டிலும், பரவலான துறைகளிலிருந்து நுழைபவர்கள் ஏற்றுக்கொள்ளப்படுகிறார்கள்.
- மாணவர்கள் அவர்கள் சேரும் போது அவர்களின் அறிவு மட்டத்தின் அடிப்படையில் படிப்புகளைத் தொடங்கலாம்.

உலக அரங்கில் ஒரு பகுதியாக இருக்க வேண்டும் என்பதை நோக்கமாக கொள்ளுதல்

- உலகெங்கிலும் உள்ள நாடுகளில் IT துறையில் சிறந்த தலைவர்களின் வகுப்புகள்.

சமூகத்தில் முக்கிய பங்கு வகிக்க நீங்கள் படித்தவற்றைப் பயன்படுத்துதல்

- உங்களுக்கான சரியான வாழ்க்கைத்தொழிலை கண்டறிவதில் கவனத்துடன் தனிப்பட்ட வழிகாட்டுதலுக்கு நன்றி.
- சக பட்டதாரிகளுடன் நெட்வொர்க்கிங்.

◆ பாடத்தின் தொகுப்பு

பதிவு செய்தல்

கட்டாயமாகும்

- ICT தொழிற்துறையில் நிபுணத்துவ தகவல் தொடர்புகள்
- தலைமைத்துவ கோட்பாடு
- திட்டத்தின் அடிப்படைகள்

கவனம் செலுத்த வேண்டிய பாடக்கோப்புகள்

- செயற்கை நுண்ணறிவு
- தரவு அறிவியல்
- வலை அமைப்புகள் மேம்பாடு
- நெட்வொர்க் நிர்வாகம்
- உலகளாவிய தொழில்முனைவு
- ஈஆர்பி
- IT மாங்கா மற்றும் அனிம்
- IT சுற்றுலா

மேலுள்ள கவனம் செலுத்த வேண்டிய துறைகளில் ஒன்றைத் தேர்ந்தெடுக்கவும்

அல்லது

தொழில்துறை பாடக்கோப்புகள்

- நிதி
- கடல் சார் துறை
- உள்ளடக்க சந்தைப்படுத்துதல்
- விவசாயம்
- சுகாதாரம் மற்றும் மருத்துவம்
- கல்வி
- விளையாட்டு

பெஸ்போக பாடத்திட்டம்

உங்கள் சொந்த கல்வி இலக்குகளுக்கு ஏற்ற கட்டாயமற்ற பாடக்கோப்புகளிலிருந்து தேர்ந்தெடுத்து, உங்கள் சொந்த பாடத்திட்டத்தை உருவாக்கவும்.

ஆதரவளிக்கும் விருப்பப் பாடக்கோப்புகள்

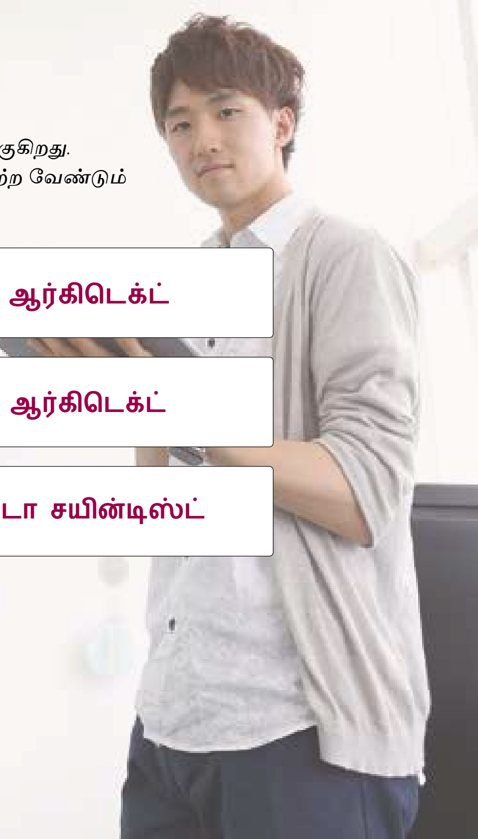
மாஸ்டர் திட்டம்

தகவல் தொழில்நுட்பத்தின் முதுநிலை அறிவியல் (தொழில்முறைக்கான பட்டம்)

◆ செயல்பாட்டு துறைகள்

KCGI தொழில்துறைக்கு தேவைப்படும் மேம்பட்ட IT நிபுணர்களை உருவாக்கும் பாடத்திட்டத்தை வழங்குகிறது. KCGI-இன் பட்டதாரிகள் கீழே பட்டியலிடப்பட்டுள்ள இது போன்ற IT-தொடர்பான துறைகளில் பணியாற்ற வேண்டும் என்று எதிர்பார்க்கலாம்.

சிஐஓ (தலைமை தகவல் அலுவலர்)	செயல்திட்ட மேலாளர்	AI ஆர்கிடெக்ட்
அமைப்பு ஒருங்கிணைப்பு ஆலோசகர்	தொழில் முனைவோர்	IT ஆர்கிடெக்ட்
தகவல் பாதுகாப்பு ஆலோசகர்	உள்ளடக்க தயாரிப்பு மேலாளர்கள்	டேட்டா சயின்டிஸ்ட்



கியோட்டோ, மாணவர்களுக்கான நகரம்

கியோட்டோ 1200 ஆண்டுகளுக்கும் மேலான வரலாற்றைக் கொண்டுள்ளது. இது ஒரு காலத்தில் ஜப்பானின் தலைநகரமாகவும், இன்றும் ஜப்பானின் கலாச்சார மையப்பகுதியாகவும் உள்ளது. இது ஒரு சர்வதேச நகரமாக இருப்பதால் பல மாணவ இளைஞர்கள் இந்நகரத்தில் வாழ்கின்றனர்.
KCG வளாகங்கள் வசதியான பகுதிகளில் அமைந்திருக்கின்றன, மேலும் கியோட்டோ நகரத்தின் ஒவ்வொரு பகுதியிலிருந்தும் இவைகளை நீங்கள் அணுகலாம்.
கூடுதலாக, ஒசாகா, நாரா, கோபே மற்றும் ஓட்சு போன்ற கன்சாய் பிரதேசத்தில் உள்ள மற்ற இடங்களிலிருந்தும் அவைகளை நீங்கள் எளிதாக சென்று அடையலாம்.

KCG கியோட்டோ எக்கிமே வளாகத்தின் சுற்றியுள்ள பகுதி

(KCGI கியோட்டோ எக்கிமே செயற்கைக்கோள்)

ஜேஆர், கின்டெட்ஸு மற்றும் நகர சுரங்க பாதைகளை இயக்கும் கியோட்டோ நிலையம், ஜப்பான் முழுவதிலிருந்தும் வருகை புரியும் பெரும்பாலான மக்களின் கியோட்டோவுக்கு நுழைவாயிலாக இருக்கிறது. நவீன கட்டிடங்கள் மற்றும் வரலாற்று கட்டிடங்கள் இரண்டும் இந்த பகுதியில் ஒருங்கே அமைந்துள்ளன, மேலும் நாம் ஒரு மாறுபட்ட சூழலை இங்கு உணர முடியும்.

இடம்

- டோஜி
- நிஷி ஹோங்வான்ஜி கோயில்
- ஹிகாஷி ஹாங்கான்ஜி கோயில்
- டோஃபுகுஜி கோவில்
- கியோட்டோ கோபுரம்
- சன்ஜுசன்ஜெண்டோ
- கியோட்டோ நேஷனல் மியூசியம்
- கியோட்டோ ஸ்டேஷன் கட்டிடம்
- கியோட்டோ மீன்காட்சியகம்

கேசிஜி-ஐ சுற்றியுள்ள பகுதிகள் கமோகவா வளாகம்

கியோட்டோவின் மூன்று மிகப்பெரிய திருவிழாக்களில் ஒன்றான யோய் மட்சூரியுடன் தொடர்புடைய ஷிமோகாமோ கோவில், மற்றும் கியோட்டோவில் உள்ள இம்பீரியல் அரண்மனை, வளாகத்திற்கு அருகில் உள்ளன. இது இயற்கை வளங்கள் நிறைந்த ஒரு பகுதி.

இடம்

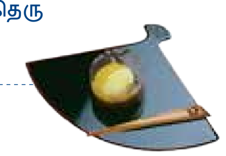
- ஷிமோகயோ ஷ்ரைன்
- கியோட்டோவில் இருக்கிற இம்பீரியல் பேலஸ்
- கியோட்டோ சிட்டி ஹிஸ்டாரிக்கல் மியூசியம்
- டடசு நோ மோரி (ஷ்ரைன் ஃபாரஸ்ட்)

கேசிஜிஜ-ன் சுற்றியுள்ள பகுதிகள் ராகுஹோகு வளாகம்

கியோட்டோ மற்றும் கியோட்டோ ஸ்டேஷன் மையத்தில் இருந்து சுரங்கப்பாதை மூலமும், கிடாஓஜி சுரங்கப்பாதை நிலையத்திலிருந்து மற்றும் ராகுஹோகு வளாகத்திற்கு அருகில் உள்ள பேருந்து நிலையத்தில் இருந்து நகரப் பேருந்து மூலமும் ராகுஹோகு பகுதிக்கு செல்வது மிகவும் வசதியானது. நவீன கட்டிடங்களுடன் அமைந்துள்ள கிட்டாயாம தெருவுக்கு அருகில் காமிகமோ கோவில் உள்ளது, மற்றும் தாவரவியல் பூங்கா, மிடோரோகா-ஐக் குளம், மற்றும் காமோ ஆறு ஆகியவற்றில் இயற்கையை நாம் அனுபவித்து ரசிக்க முடியும்.

இடம்

- கமிகமோ ஷ்ரைன்
- மிடோரோகா-இக்கோ குளம் (மிஸோரோகா-இக்கே குளம் என்றும் சொல்கிறார்கள்)
- கியோட்டோ தாவரவியல் பூங்கா
- கிட்டாயாமா தெரு



ஹியோகுமன்பென் வளாகத்தின் சுற்றியுள்ள பகுதி, கியோட்டோ முக்கியமான பள்ளி

மரோமச்சி பண்பாட்டைப் பிரதிபலிக்கின்ற கோவிலான ஜின்ககு-ஜி கோவில், ஜிடாய் மாட்சூரியுடன் (கியோட்டோவிலுள்ள மூன்று பெரிய திருவிழாக்களில் ஒன்று) தொடர்புள்ள ஹைய்யன்ஜிங்கு கோவில், செர்ரி பிளாசம் மரங்களுக்குப் பெயர் போன டெட்சுககு-னோ-மிச்சி, ஜப்பானிலுள்ள 2வது மிகப்பழமையான மிருகக்காட்சிசாலையான கியோட்டோ நகர ஜூ, மற்றும் கியோட்டோ நகர அருங்காட்சியகம் போன்ற பற்பல இடங்களும் இந்தப் பகுதியில் (பல இதர இடங்களில்) உள்ளன. இது இப்பகுதியிலுள்ள ஜப்பானிய கலாச்சாரம் மற்றும் வரலாற்றுடன் தொடர்பு கொள்ள மிகவும் எளிதானது!

இடம்

- ஜிங்கக்குஜி
- டெட்சூகக்கு-நோ-மிச்சி (தத்துவ அறிஞரின் நடை)
- நான்செஞ்ஜி கோவில்
- கியோட்டோ நகரம் கியோசெரா கலை அருங்காட்சியகம்
- கியோட்டோ சிட்டி மிருகக்காட்சி சாலை
- ஹெய்யன் ஜிங்கு ஷ்ரைன்
- எய்க்காண்டோ ஸென்ரின்-ஜி
- சியோன்ஜி கோவில்
- நேஷனல் மியூசியம் ஆஃப் மாடர்ன் ஆர்ட்ஸ்

kcg.edu கல்வி கட்டமைப்பு

பிற KCG குழு கல்வி நிறுவனங்களுடன் நெருக்கமான வலையமைப்பை உருவாக்கி வெளிநாட்டு அரசாங்கங்கள் மற்றும் பல்கலைக்கழகங்களுடன் ஒத்துழைக்கும் போது உலகளாவிய கல்வி நிறுவனமாகவும் IT கல்வியில் தலைவராகவும் உலகத்தரமான, உயர்தரமான IT கல்வியை செயலுருவாக்குவதை KCG நோக்கமாக கொண்டுள்ளது.

2004-ல் நிறுவப்பட்ட KCGI என்பது ஜப்பானின் முதல் அர்ப்பணிக்கப்பட்ட IT தொழில்முறை பட்டதாரி பள்ளி (முதுகலை பட்டங்கள் வழங்குகிறது). KCGI இருக்கும் மாணவர்கள் உலக அரங்கிலும் சமூகத்திலும் முன்னணி பொறுப்புகள் வகிப்பதை நோக்கமாக கொண்டு IT, மேலாண்மை மற்றும் பயன்பாட்டு துறைகள் உட்பட, மேம்பட்ட அறிவையும் திறன்களையும் பெறுகிறார்கள். KCGI-ல் அவர்களின் படிப்பை முடித்தவுடன், மாணவர்கள் IT அப்ளைடு துறைகளில் ஜப்பானின் மிக உயர்ந்த கல்வி பட்டம்: இன்ஃபர்மேஷன் டெக்னாலஜியில் அறிவியலின் முதுகலை பட்டம் பெறுகிறார்கள் (தொழில்முறை பட்டம்).

தி கியோட்டோ காலேஜ் ஆஃப் கிராஜுயேட் ஸ்டடீஸ் ஃபார் இன்ஃபர்மேட்டிக்ஸ்

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

ரோசெஸ்டர் இன்ஸ்டிடியூட் ஆஃப் டெக்னாலஜி என்பது 1829 ஆம் ஆண்டில் நிறுவப்பட்ட ஒரு பொறியியல் பல்கலைக்கழகம் ஆகும், இது முழுமையான அமெரிக்காவிலும் IT படிப்புகளை (1991) நிறுவிய பல்கலைக்கழகங்களில் முதன்மையானதாக விளங்கிய பெருமையினை கொண்டுள்ளது. கணினி கிராபிக்ஸ், விளையாட்டுகள் மற்றும் தகவல் தொழில்நுட்ப துறைகளில் அமெரிக்காவிலுள்ள முதன்மையான முடிவுகளை நாங்கள் பெருமையாக கருதுகிறோம். 1996 ஆம் ஆண்டில் கியோட்டோ கம்ப்யூட்டர் கயுினுடன் ஒரு சகோதரி பள்ளி ஒப்பந்தத்தையும் (துணைப்பள்ளி) RIT செய்து கொண்டது.

RIT
Rochester Institute of Technology

கியோட்டோ கம்ப்யூட்டர் கயூன் ஆட்டோமொபைல் ஸ்கூல்

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin Automobile School
KCGM

கியோட்டோ கம்ப்யூட்டர் கயுின் ஆட்டோமொபைல் பள்ளி, மேம்பட்ட நுட்பங்கள் மற்றும் தகவல் தொழில்நுட்பம், வலைக்கட்டமைப்பில் திறனறிவினைக் கொண்டு அடுத்த தலைமுறை வாகன தொழில்நுட்பங்களுக்கு பொருந்தும். படியான வாகன மெக்கானிக்குகளை உருவாக்கி துணை புரிகிறது.

கியோட்டோ கம்ப்யூட்டர் கயூன்

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin
KCG

கியோட்டோ ஜப்பானீஸ் லேங்குவேஜ் டிரெய்னிங் செண்டர்

kcg.edu
Kyoto Japanese Language Training Center
KJLTC

ஜப்பானிய மொழிக் கல்வி மையமான கியோட்டோ ஜப்பானிய மொழி பயிற்சி மையம், நீதித்துறை அமைச்சரால் அங்கீகரிக்கப்பட்டு, கல்வி, கலாச்சாரம், விளையாட்டு, அறிவியல் மற்றும் தொழில் நுட்ப அமைச்சகங்கள் ஆகியவற்றில் இருந்து தங்கள் நாட்டில் 12 ஆண்டு கல்வி முறையற்ற மாணாக்கர்களுக்கான ஜப்பானிய மொழித் துறை நிறுவனமாக சிறப்புப்பெயரை பெற்றுள்ளது.

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin - U.S.A.

நியூ யார்க் அலுவலகம்

2000 ஆம் ஆண்டில் நியூயார்க் உலக வர்த்தக மையத்தில் KCG குழுமத்தின் வெளிநாட்டு நடவடிக்கைகளுக்கான ஒரு தளமாக நியூயார்க் அலுவலகம் நிறுவப்பட்டது. செப்டம்பர் 11 அன்று அமெரிக்காவில் ஒரே நேரத்தில் நடந்த பயங்கரவாத தாக்குதல்களால் பாதிக்கப்பட்டிருந்தாலும், நியூ யார்க் அலுவலகம் இப்போது ராக்ஃபெல்லர் மையத்தில் அமைந்துள்ளதுடன் அதன் நடவடிக்கைகளையும் மீண்டும் தொடர்கிறது.

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin - China

பீஜிங் அலுவலகம்
டேலியன் அலுவலகம்
ஷாங்காய் அலுவலகம்

பெய்ஜிங்-ல் இருக்கும் சீனாவின் தேசிய நூலகத்திற்குள் கேசிஜி (KCG) பெய்ஜிங் அலுவலகமானது, சீனாவின் பல்கலைக்கழகங்களுடன் பரிமாற்றம் செய்யும் தளமாக இருப்பதற்காகவும், கேசிஜி (KCG) தன்னுடைய உறவுகளை வலுப்படுத்துவதற்காகவும் 2002 ஆம் ஆண்டில் ஆரம்பிக்கப்பட்டது. கேசிஜி (KCG) 2008ல் டாலியன் அலுவலகத்தையும், 2018 ல் ஷாங்காய் அலுவலகத்தையும் திறந்து வைத்துள்ளது, இது பிற செயல்பாடுகளின் மூலமாக சீனாவின் பல்கலைக்கழகங்களுக்கு தகவல் தொழில்நுட்ப கல்விக்கான ஆதரவினை வழங்குகிறது.

வளாகங்கள்

கியோட்டோ எக்கிமே வளாகம்

கியோட்டோ எக்கிமே வாளகம் மாணவர்கள் வாழ்க்கைக்கு ஏற்றதாக அமைந்துள்ளது. அமைவிடம் பயணிக்க நம்பமுடியாத அளவில் வசதியானது, கியோட்டோ நிலையத்திலிருந்து மேற்கே வெறும் ஏழு நிமிடங்கள் நடந்தால் செல்லுங்கள். உணவகங்கள், முக்கியமான ஷாப்பிங் சென்டர்கள் மற்றும் டிபார்ட்மென்ட் கடைகள் உட்பட ஏராளமான சில்லறை விற்பனை வசதிகள் அருகிலேயே உள்ளன.

மெயின் பில்டிங்

இந்த கம்பீரமான, வெள்ளை சுவர் கொண்ட கட்டிடம் கியோட்டோ நிலையத்தின் மேற்கே உள்ளது. இது வளாகத்தில் மிகவும் கம்பீரமான கட்டிடமாகும்.

அனெக்ஸ்

அதனுடைய வெளிச்சம், திறந்த வெளிப்புறம் மூலம் அடையாளம் காணக்கூடிய அனெக்ஸ் மின்-வழிக் கற்றல் (e-learning) ஸ்டுடியோவுடனும் ஆட்டோமொபைல் கண்ட்ரோல் பாடக்கோப்பில் பயன்படுத்தப்படும் ஆட்டோமொபைல் மற்றும் மோட்டார் சைக்கிள் கட்டுப்பாட்டு பயிற்சிக்கான இடத்துடனும் அமைந்துள்ளது. கியோட்டோ எக்கிமே வளாகத்தின் மெயின் பில்டிங் மற்றும் அனெக்ஸ் மத்திய கியோட்டோவில் முன்னணி IT கல்விக்கான மிகப் பெரிய மையமாகும்.

ரகுஹோகு வளாகம் | தொழில்நுட்ப கல்லூரி

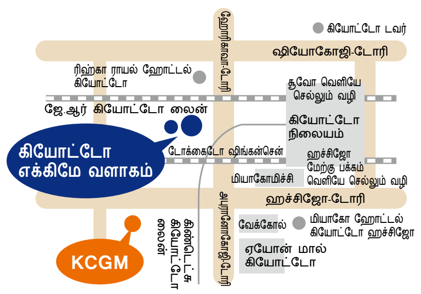
மிக நீண்ட பாரம்பரியம் கொண்ட KCGI வளாகமாக, ரகுஹோகு வளாகம் பல பட்டதாரிகளைப் பணியாற்றும் உலகத்திற்கு அனுப்பியுள்ளது. ஷிமோகாமோ மாவட்டத்தின் அமைதியான சூழலுக்கு மத்தியில் அமைந்துள்ள ரகுஹோகு வளாகம் கல்வியில் ஈடுபட விரும்புவோருக்கு ஏற்ற சூழலை வழங்குகிறது.

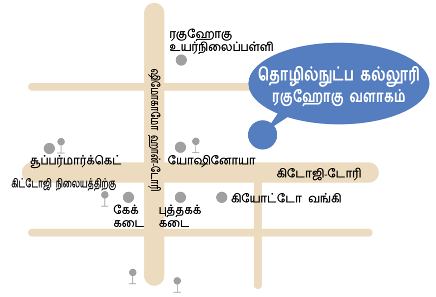
கமோகாவா வளாகம் | டிசைன் கல்லூரி

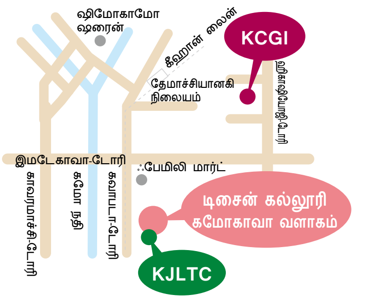
காமோகாவா நதியின் கரையில் நிறைவான வெளிச்சம் மற்றும் மென்மையான காற்றால் தழுவப்பட்டிருக்கும் கமோகாவா வளாகம் இளம் டிசைனர்கள் மற்றும் பிற ஆக்கவளமுடையவர்களையும் ஈர்க்கும் சுயாதீனமான வழக்காறுகளால் கட்டுப்படுத்தப்படாத டிஜிட்டல்-ஆர்ட்ஸ் பள்ளி. அருகில் பாயும் கமோகாவா நதியும் அதனுடைய பசுமை நிறைந்த கரைகளும் மாணவர்களுக்கு கற்பனையைத் தூண்டும் தளர்த்தும் சூழ்நிலையை வழங்குகிறது.

அனைத்து வளாக கட்டிடங்களும் ஷட்டில் பஸ் மூலம் இணைக்கப்பட்டுள்ளன.

அனைத்து வளாக கட்டிடங்களும் இலவசமான, அர்ப்பணிக்கப்பட்ட ஷட்டில் பஸ் சேவையின் மூலம் இணைக்கப்பட்டுள்ளன. ஷட்டில் பஸ்ஸில் செல்வதன் மூலம், மாணவர்கள் மற்ற கட்டிடங்களிலுள்ள வகுப்புகளில் கலந்து கொள்ளலாம்.







கியோட்டோ ப்ரிஃபெக்சர் தொழிற்கல்வி பள்ளி மூலம் (தொழில்நுட்ப திட்டம்) சான்றளிக்கப்பட்டது

கியோட்டோ கம்ப்யூட்டர் கயூன் (KCG)

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

தொழில்நுட்ப கல்லூரி ரகுஹோகு வளாகம்

17 ஷிமோகாமோ-ஹொன்மாச்சி, சாகியோ-கு, கியோட்டோ-ஷி, கியோட்டோ 606-0862

- எம்பெட்டெட் சிஸ்டெம்ஸ் புரோக்ராம் (4 ஆண்டுகள்)
- கம்ப்யூடர் இன்ஜினியர் ப்ரோக்ராம் (3 ஆண்டுகள்)
- கம்ப்யூட்டர் எஞ்சினியரிங் பேசிக்ஸ் புரோக்ராம் (2 ஆண்டுகள்)

டிசைன் கல்லூரி கமோகாவா வளாகம்

11 தனகாஷிமோயனகி-சோ, சாகியோ-கு, கியோட்டோ-ஷி, கியோட்டோ 606-8204

- ஆர்ட் அண்டு டிசைன் இன்ஃபர்மேட்டிக்ஸ் புரோக்ராம் (4 ஆண்டுகள்)
- அட்வான்ஸ்டு ஆர்ட் அண்டு டிசைன் புரோக்ராம் (3 ஆண்டுகள்)
- ஆர்ட் அண்டு டிசைன் புரோக்ராம் (2 ஆண்டுகள்)

கியோட்டோ எக்கிமே வளாகம்

10-5 நிஷிகுஜோ, டெரானோமே-சோ, மினாமி-கு, கியோட்டோ-ஷி, கியோட்டோ 601-8407

- பிசினஸ் அண்டு மேனேஜ்மெண்ட் இன்ஃபர்மேட்டிக்ஸ் புரோக்ராம் (4 ஆண்டுகள்)
- கம்ப்யூட்டர் சயின்ஸ் புரோக்ராம் (4 ஆண்டுகள்)
- அட்வான்ஸ்டு டிஜிட்டல் கேம் மற்றும் அம்யூஸ்மெண்ட் புரோக்ராம் (4 ஆண்டுகள்)
- மாங்கா அண்டு அனீம் புரோக்ராம் (3 ஆண்டுகள்)
- அப்ளைடு இன்ஃபர்மேட்டிக்ஸ் புரோக்ராம் (3 ஆண்டுகள்)
- மல்டிமீடியா கம்ப்யூட்டிங் புரோக்ராம் (3 ஆண்டுகள்)
- கம்ப்யூட்டர் நெட்வொர்க் புரோக்ராம் (3 ஆண்டுகள்)
- டிஜிட்டல் கேம் டெவலெப்மெண்ட் புரோக்ராம் (3 ஆண்டுகள்)
- பிசினஸ் IT புரோக்ராம் (2 ஆண்டுகள்)
- மெடிகல் ஆபீஸ் அட்மினிஸ்ரேஷன் ப்ரோக்ராம் (2 ஆண்டுகள்)
- இன்ஃபர்மேஷன் புராசசிங் புரோக்ராம் (2 ஆண்டுகள்)
- டிஜிட்டல் கேம் டெவலெப்மெண்ட் பேசிக்ஸ் புரோக்ராம் (2 ஆண்டுகள்)
- தகவல் & தகவல்தொடர்பு பயிற்சி (1 ஆண்டுகள்/2 ஆண்டுகள் இரவுப் பயிற்சி)
- இண்டெர்நேஷனல் அப்ளைடு இன்ஃபர்மேட்டிக்ஸ் புரோக்ராம் (4 வருடங்கள் ஆன்லைன் படிப்பு)

கியோட்டோ கம்ப்யூட்டர் கயூன் ஆட்டோமொபைல் ஸ்கூல் (KCGM)

73 டோஜிஹிகாஷி-மோன்செஞ்சோ, மினாமி-கு, கியோட்டோ-ஷி, கியோட்டோ 601-8428

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

- ஆட்டோமொபைல் மெயின்டனன்ஸ் இன்ஜினியரிங் புரோக்ராம்

கியோட்டோ ஜப்பானீஸ் லேங்குவேஜ் டிரெய்னிங் செண்டர் (KJLTC)

11 தனகாஷிமோயனகி-சோ, சாகியோ-கு, கியோட்டோ-ஷி, கியோட்டோ 606-8204

https://www.kjltc.jp/

தி கியோட்டோ காலேஜ் ஆஃப் கிராஜுயேட் ஸ்டடீஸ் ஃபார் இன்ஃபர்மேட்டிக்ஸ் (KCGI)

பயன்பாட்டு தகவல் தொழில்நுட்பத்தின் பட்டதாரி பள்ளி
வலை வணிக தொழில்நுட்பத்தில் நிபுணத்துவம்

7 தனகாமொன்சென்-சோ, சாகியோ-கு, கியோட்டோ-ஷி, கியோட்டோ 606-8225

https://www.kcg.edu/