

kecg.edu

KCG: Kyoto Computer Gakuin

หลักสูตรระดับอุดมศึกษา

สถาบันการศึกษาคอมพิวเตอร์แห่งแรกในประเทศญี่ปุ่น 京都コンピュータ学院

สถาบันการศึกษาคอมพิวเตอร์เกียวโต

kecg.edu

Kyoto Computer Gakuin

京都コンピュータ学院

URL: <https://www.kecg.ac.jp/>
E-mail: admissions@kecg.edu

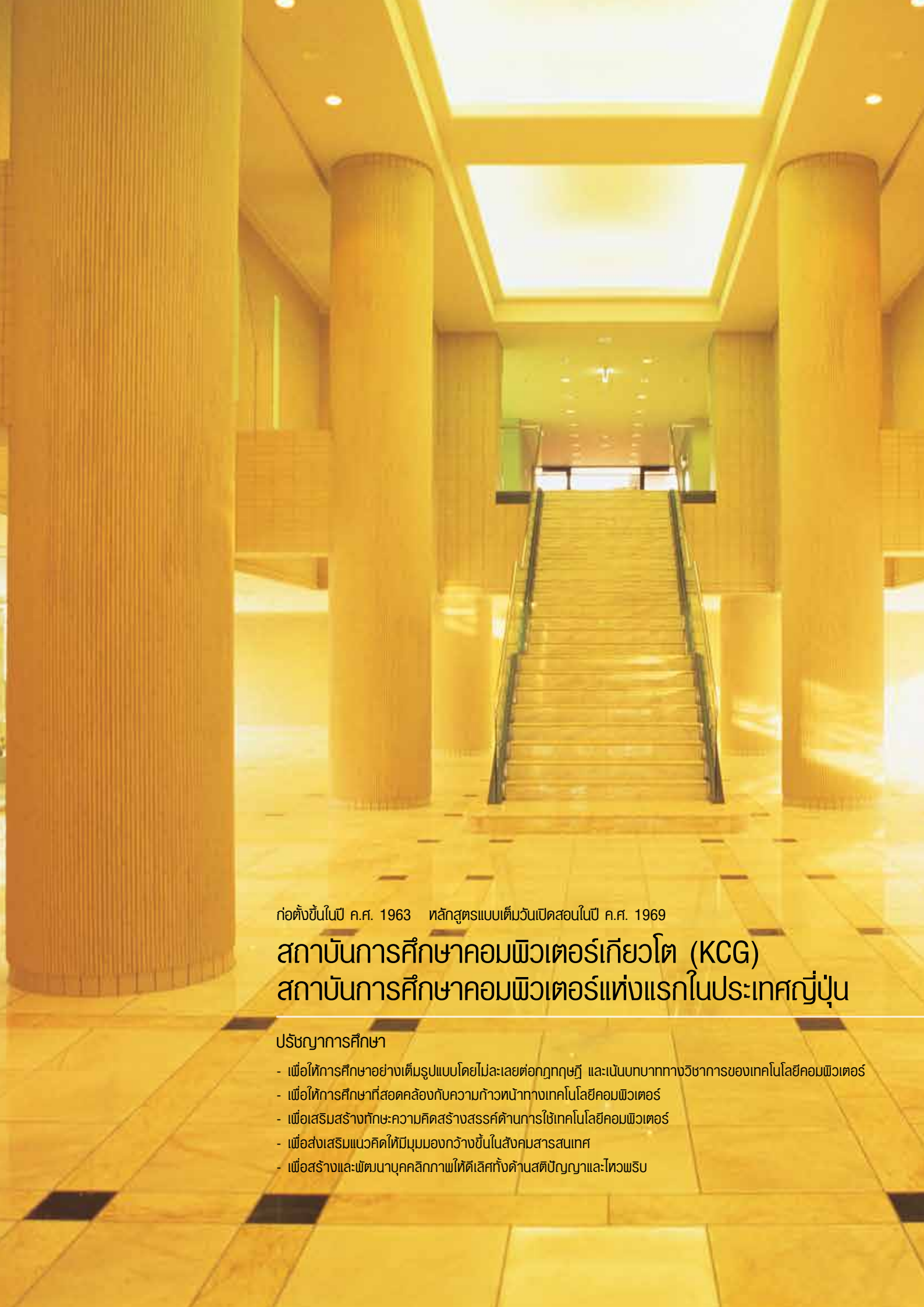
ติดต่อสอบถามได้ที่: แผนกรับสมัครนักศึกษา,
สถาบันศึกษาคอมพิวเตอร์เกียวโต (KCG)

10-5 เกะระโนะมะเอะ-โชะอุ, ฌิคุโจะอุ, ฌิคุ-คุ, เมืองเกียวโต,
จังหวัดเกียวโต รหัสไปรษณีย์ 601-8407 ประเทศญี่ปุ่น

โทรศัพท์: 075-681-6334 (+81-75-681-6334 โทรจากต่างประเทศ)

โทรสาร: 075-671-1382 (+81-75-671-1382 โทรจากต่างประเทศ)

ในญี่ปุ่น 0120-829-628



ก่อตั้งขึ้นในปี ค.ศ. 1963 หลักสูตรแบบเต็มวันเปิดสอนในปี ค.ศ. 1969

สถาบันการศึกษาคอมพิวเตอร์เกียวโต (KCG) สถาบันการศึกษาคอมพิวเตอร์แห่งแรกในประเทศญี่ปุ่น

ปรัชญาการศึกษา

- เพื่อให้การศึกษามีรูปแบบโดยไม่ละเลยต่อทุกกลุ่ม และเน้นบทบาททางวิชาการของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์
- เพื่อให้การศึกษาที่สอดคล้องกับความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์
- เพื่อเสริมสร้างทักษะความคิดสร้างสรรค์ด้านการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์
- เพื่อส่งเสริมแนวคิดให้มีความมองกว้างขึ้นในสังคมสารสนเทศ
- เพื่อสร้างและพัฒนาบุคลากรให้เต็มศักยภาพให้เต็มทั้งด้านสติปัญญาและไหวพริบ

ประเพณีและผลงานที่ผ่านมา



ผู้ก่อตั้งและอธิการบดี
Yasuko Hasegawa

ปริญญาตรี วิทยาศาสตร์บัณฑิตสาขาฟิสิกส์และดาราศาสตร์ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกียวโต (เป็นสุภาพสตรีคนแรก)
สำเร็จหลักสูตรวิทยาศาสตร์คุณูปกตบัณฑิต มหาวิทยาลัยเกียวโต
บุคคลแรกที่ใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์สำนักงานวิจัยดาราศาสตร์
นักวิทยาศาสตร์ในเชิงที่รัฐพบเมื่อวันเปิดสอนปีแรก ประเทศสหรัฐอเมริกา
ได้รับรางวัลจากกระทรวงศึกษาธิการแห่งประเทศไทย, กานา, ศรีลังกา, เม็กซิโกและประเทศอื่นๆ
ได้รับรางวัลพิเศษสำหรับความร่วมมือระหว่างประเทศจากสหภาพโทรคมนาคมระหว่างประเทศในปี ค.ศ. 2006
ได้รับรางวัลชนะเลิศจาก the Information Processing Society of Japan ในปี ค.ศ. 2011

ปี ค.ศ. 1963 ก่อตั้งเป็นสถาบันการศึกษาคอมพิวเตอร์แห่งแรก
ในประเทศญี่ปุ่น

นับแต่นั้นมา สถาบันการศึกษาคอมพิวเตอร์เกียวโต (KCG)
ได้ก้าวขึ้นเป็นสถาบันการศึกษาระดับแนวหน้ามาโดยตลอด

KCG จิตวิญญาณแห่งผู้บุกเบิก – Pioneer Spirit

สถาบันการศึกษาคอมพิวเตอร์เกียวโต (KCG) ก่อตั้งขึ้นในปี ค.ศ. 1963 อยู่ในช่วงเริ่มต้นของยุคคอมพิวเตอร์ญี่ปุ่น ด้วยปณิธานอันแน่วแน่ที่จะสร้างคอมพิวเตอร์ยุคใหม่ KCG เป็นสถาบันการศึกษาเฉพาะด้านคอมพิวเตอร์แห่งแรกของญี่ปุ่น ก่อตั้งขึ้นจากกลุ่มโรงเรียน (ปัจจุบันคือภาควิชา) สาขาฟิสิกส์และดาราศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัยสาขาวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกียวโต ในสมัยนั้น หลักสูตรสารสนเทศยังไม่เป็นที่รู้จักกันดีในมหาวิทยาลัยของญี่ปุ่น เป้าหมายหลักของโรงเรียนแห่งนี้ก็คือ “พัฒนาวิศวกรรมระบบประมวลผลข้อมูลผู้ซึ่งเต็มไปด้วยความคิดสร้างสรรค์เพื่อตอบสนองความต้องการของยุคสมัย”

ตั้งแต่ทศวรรษ 1970 ถึงต้นทศวรรษ 1980 KCG ได้เปิดตัวคอมพิวเตอร์ขนาดเล็กและขนาดใหญ่ ซึ่งเป็นคอมพิวเตอร์สำเนียงที่สุดในยุคนั้น นักเรียนสามารถใช้คอมพิวเตอร์เหล่านี้ได้อย่างอิสระเพื่อวัตถุประสงค์ในการฝึกอบรม ในสมัยนั้น แทบไม่เคยได้ยินว่าโรงเรียนไหนที่มอบหน่วยประมวลผลระดับดังกล่าวให้กับนักเรียนเพื่อวัตถุประสงค์ในการฝึกอบรม และนโยบายดังกล่าวสร้างความอึดใจให้กับมหาวิทยาลัยอื่นๆ เป็นอย่างมาก แม้อาคารเรียนของสถาบันจะมีขนาดใหญ่กว่าอาคารเพียงเล็กน้อย แต่ KCG ก็แสดงให้เห็นว่าสถาบันยังคงยึดมั่นในปรัชญาการศึกษา และจัดเตรียมสภาพแวดล้อมทางการศึกษาที่ทันสมัยที่สุดให้กับนักเรียนของสถาบันในทุกยุคสมัย จนถึงวันนี้ KCG ยังคงยึดมั่นในจิตวิญญาณของนักบุกเบิกอย่างไม่เสื่อมคลาย ในปี ค.ศ. 2004 สถาบันได้เปิด มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาด้านสารสนเทศเกียวโต (KCGI) เป็นบัณฑิตวิทยาลัยแห่งแรกที่มุ่งเน้นด้าน IT ของญี่ปุ่น

ปัจจุบัน ผู้สำเร็จการศึกษาจาก KCG มีอยู่ประมาณ 50,000 คน ผู้สำเร็จการศึกษาเหล่านี้เปี่ยมด้วยจิตวิญญาณของนักบุกเบิกที่ได้รับการปลูกฝังจาก KCG พวกเขาทำสิ่งที่ยิ่งใหญ่กับความสำเร็จมากมาย ทั่วโลกอย่างต่อเนื่อง KCG มีความภาคภูมิใจในประเพณีและผลงานที่สั่งสมมายาวนานกว่า 60 ปี ต่อไปนี้ผู้ที่รับผิดชอบในการสร้างอนาคตจะเป็นของคุณ



ผู้อำนวยการวิทยาเขตหน้าสถานีรถไฟเกียวโต
Yoichi Terashita

จบการศึกษาจากคณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกียวโต ศึกษาที่สหรัฐอเมริกา
ในฐานะนักเรียนทุนฟูลไบรท์ ได้รับปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิตและปรัชญาดุษฎีบัณฑิตจากมหาวิทยาลัยไอโอวา เอกศาสตรฟิสิกส์ อาจารย์ที่มหาวิทยาลัยไอโอวา ดำรงตำแหน่งต่อเนื่องในฐานะนักวิจัยในมหาวิทยาลัยแห่งรัฐเพนซิลเวเนีย ศาสตราจารย์เกียรติคุณ สถาบันเทคโนโลยีคานาฮาวะ อดีตผู้เชี่ยวชาญชั่วคราวด้านสารสนเทศกับองค์การความร่วมมือระหว่างประเทศของญี่ปุ่น (MICA) อดีตผู้อำนวยการ KCG วิทยาเขตภาคใต้ ปัจจุบันดำรงตำแหน่งรองอาจารย์ใหญ่ของ KCGI โดยรับผิดชอบหลักสูตรสาขาวิชาข้อมูล



ผู้อำนวยการวิทยาเขตโทะกะวะ
Shozo Naito

วิศวกรรมศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยเกียวโต สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโทที่มหาวิทยาลัยเกียวโต วิชาเอกวิศวกรรมคณิตศาสตร์ วิศวกรรมศาสตรมหาบัณฑิต อดิทัตหัวหน้าเจ้าหน้าที่วิจัย ห้องปฏิบัติการแสงพอร์มอร์-จายข้อมูล ดิเบอน เทเลกราฟ ฟอร์ด เทเลโฟน คอร์ปอเรชั่น (NTT) อดิทัตเลขานุการ คณะกรรมการวิจัยอินเทอร์เน็ต สถาบันอิเล็กทรอนิกส์ วิศวกรรมสารสนเทศและการสื่อสารแห่งประเทศญี่ปุ่น (EICE) อดิทัตบริหารและอาจารย์ของหน่วยงานรักษาความปลอดภัยข้อมูลเกาหลี (KISA) อาจารย์ที่ KCGI



ผู้อำนวยการวิทยาเขตคูโรกุ
Hong Seung Ko

วิศวกรรมศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัย Dongguk ประเทศเกาหลีใต้ สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาเอก (สาขาวิศวกรรมไฟฟ้า) วิศวกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต มหาวิทยาลัยเกียวโต อดิทัต CIO สำนักงานวางแผนกลยุทธ์ ฝ่ายกลยุทธ์สารสนเทศ บริษัท อินชุง อิเล็กทรอนิกส์ จำกัด ประเทศเกาหลีใต้ อดิทัตประธานและ CEO บริษัท ฮาร์โมนี แว็กอัม จำกัด อดิทัตบริหารและอาจารย์ของหน่วยงานรักษาความปลอดภัยข้อมูลเกาหลี (KISA) ประธาน Nippon Applied Informatics Society (NAIS) สมาชิกคณะกรรมการพิเศษ CALS/EC Society ประเทศเกาหลีใต้ อดิทัตบริหาร จังหวัดปกครองตนเองพิเศษ สาธารณรัฐเกาหลีใต้ อดิทัตบริหารส่งเสริมงานด้านปัญญาประดิษฐ์ สถาบันเทคโนโลยีสารสนเทศแห่งชาติ EC ของเกาหลี อาจารย์ที่ KCGI

KCG เป็นสถาบันการศึกษาระบบวงจรในด้าน IT หลักสูตร IT ที่เปิดสอนครอบคลุมทุกสาขาวิชาด้าน IT ที่สังคมต้องการ ตั้งแต่ทุกชุด IT ไปจนถึงการประยุกต์ใช้ IT ตั้งแต่ฮาร์ดแวร์ไปจนถึงซอฟต์แวร์ และตั้งแต่ IT ด้านเทคโนโลยี ไปจนถึง IT ด้านวัฒนธรรมด้าน IT สถาบันเราเตรียมพร้อมด้วยคณาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้าน IT ที่ประสบความสำเร็จอย่างสูง และอุปกรณ์การฝึกอบรมเชิงปฏิบัติที่ทันสมัยเพื่อให้นักศึกษาสามารถเรียนรู้หลักสูตรนี้ได้เป็นอย่างดี

ข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างยิ่งว่าความฝันของท่านจะกลายเป็นจริงที่ได้ที่สถาบันนี้

เราคงปฏิเสธไม่ได้ว่า IT จะยังคงก้าวไปข้างหน้าอย่างต่อเนื่องและความต้องการผู้เชี่ยวชาญด้าน IT (วิศวกร) ของสังคมเพิ่มสูงขึ้นทุกวัน ในสาขา IT จะมีเทคโนโลยีใหม่ๆ เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องและอย่างรวดเร็ว ดังนั้นการเก็บเกี่ยวเพิ่มพูนความรู้ให้ทันโลกปัจจุบันจึงเป็นสิ่งที่จะต้องทำเป็นอย่างมาก ด้วยเหตุนี้บุคลากรที่รู้จริงเป็นที่ต้องการมากของสังคม

ข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างยิ่งว่า การเรียนและการใช้ชีวิตนักศึกษาที่ KCG จะทำให้นักเรียนได้รับความแข็งแกร่งเพียงพอสำหรับหน้าที่รับผิดชอบสังคมยุคใหม่ พวกเราคณาจารย์จะคอยสนับสนุนในความพากเพียรพยายามของนักเรียนทุกคน ดังนั้นข้าพเจ้าขอให้คุณทำได้ดีที่สุดเท่าที่จะทำได้

KCG เป็นเวทีสำหรับนักเรียนด้าน IT ที่จำเป็นต่อสังคมในทุกสาขา เราให้ความสำคัญกับทุกคนของเราเพื่อให้นักเรียนได้มีพื้นฐานที่มั่นคงด้าน IT ยิ่งไปกว่านั้น เรามุ่งมั่นที่จะพัฒนาศักยภาพที่มีศักยภาพสามารถมีบทบาทสำคัญด้านเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับวิทยาศาสตร์ข้อมูลและในสภาพแวดล้อมทางธุรกิจที่หลากหลาย

ในอนาคต KCG มุ่งมั่นที่จะมีส่วนร่วมอย่างจริงจังในการพัฒนาศักยภาพที่จำเป็นต่อการเติบโตอย่างยั่งยืนของธุรกิจในสาขาต่างๆ ที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เช่น วิทยาศาสตร์ข้อมูล AI และการปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งที่ 4

คุณสมบัติหลักของ KCG

บันทึกของเราเปรียบเสมือนปลายทอที่ถูกลับได้อย่างคมกริบ!
นักเรียนสามารถศึกษาเรียนรู้แบบเจาะลึกถึงเนื้อหาที่คุณต้องการได้ใน 5 ภาควิชา 20 หลักสูตร
นักเรียนต่างชาติจำนวนมากจากหลากหลายประเทศมาศึกษาที่ KCG!

- ▶ เป็นสถาบันการเรียนรู้เฉพาะด้านคอมพิวเตอร์แห่งแรกที่ก่อตั้งขึ้นในประเทศญี่ปุ่น
- ▶ มีประวัติศาสตร์ยาวนานกว่า 60 ปี มีผู้สำเร็จการศึกษาจากสถาบันเรามากกว่า 50,000 คน
- ▶ คุณสามารถศึกษาเรียนรู้ครอบคลุมเนื้อหาวิชาด้าน IT ได้ใน 5 ภาควิชา 20 หลักสูตรของสถาบัน
- ▶ การศึกษาในเกียวโต เมืองหลวงเก่าของญี่ปุ่น เมืองแห่งนักศึกษาไม่มีใครเทียบได้
- ▶ เพียบพร้อมด้วยอุปกรณ์ที่ทันสมัย สามารถสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่โดดเด่นกว่า
- ▶ เราต้อนรับนักเรียนจำนวนมากจากทั่วโลกด้วยความยินดี
- ▶ มีสถาบันการศึกษาที่เป็นพันธมิตรกว่า 100 แห่งทั่วโลก
- ▶ เปิดโอกาสให้เรียนภาษาญี่ปุ่นในหลักสูตรเฉพาะสำหรับนักเรียนต่างชาติ
- ▶ มีหลายสาขาวิชาที่นักศึกษาต่างชาติสามารถขอรับการยกเว้นหรือลดค่าเล่าเรียนและค่าใช้จ่ายอื่นๆ ได้
- ▶ เจ้าหน้าที่คอยให้ความช่วยเหลือเพื่อให้ นักเรียนต่างชาติได้ใช้ชีวิตในการเรียนและการดำรงชีวิตประจำวันง่ายขึ้น
- ▶ KCG จัดการดูแลเรื่องที่พิก
- ▶ มีทุนการศึกษามากมายหลากหลายประเภทสำหรับนักเรียนของ KCG
- ▶ นักเรียนแลกเปลี่ยนแต่ละคนสามารถทำความรู้จักกันผ่านตารางการประชุมแลกเปลี่ยนอย่างเต็มรูปแบบและมีการนัดพบปะสังสรรค์กันได้แล้วแต่โอกาส
- ▶ ให้ความช่วยเหลือด้านการจัดหางาน ครอบคลุมถึงการบันทึกประวัติอย่างมีประสิทธิภาพ
- ▶ นักเรียนต่างชาติจำนวนมากเข้าเรียนต่อที่ KCGI ซึ่งเป็นสถาบันในเครือเพื่อศึกษาด้านไอทีและการจัดการ
- ▶ นักเรียนที่สนใจสามารถเรียนรู้ภาษาญี่ปุ่นก่อนเข้าเรียนได้ที่ศูนย์อบรมภาษาญี่ปุ่น Kyoto Japanese Language Training Center ซึ่งเป็นสถาบันในเครือ



การศึกษาที่ KCG

การศึกษาที่ KCG มีคุณลักษณะเฉพาะที่คุณไม่สามารถหาได้จากโรงเรียนอื่น ที่เราไม่ใช้รูปแบบการสอนแบบเดิมๆ ที่เป็นการถ่ายทอดความรู้ทางเดียวจากครูสู่ผู้เรียน แต่ KCG เคารพในความเป็นปัจเจกของผู้เรียนแต่ละคน ทดสอบและปรับปรุงวิธีการเรียนการสอนอย่างต่อเนื่อง รวมทั้งจัดหาสิ่งอำนวยความสะดวกที่ทันสมัยเพื่อตอบสนองให้ตรงต่อความต้องการของผู้เรียนแต่ละคนให้มากที่สุด KCG มุ่งมั่นที่จะสนับสนุนผู้เรียนในการไล่ตามความฝันให้ไกลที่สุด

◆ หลักสูตรเชิงปฏิบัติการด้วยการพัฒนาคาแรคเตอร์ที่โดดเด่น

บทเรียนถูกเชื่อมโยงโดยตรงกับโลกแห่งความเป็นจริงโดยได้รับคำแนะนำจากผู้นำในแต่ละสาขา เพื่อพัฒนาบุคลากรที่มีความสามารถอย่างแท้จริง

■ ผู้ที่สามารถมีบทบาทในเชิงรุกได้ในอนาคต

ปัจจุบันนี้ ผู้ที่มีบทบาทเชิงรุกในสังคมเป็นสิ่งที่ต้องการมากกว่าผู้ที่มีคลังเทคนิคและความรู้ เนื่องจากการมีบทบาทเชิงรุกจำเป็นต้องใช้ความสามารถที่แท้จริงในการประยุกต์สิ่งที่เรียนเชื่อมโยงกับปัญหาจริงให้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ที่ KCG เรามี **หลักสูตรนอกสถานที่ การฝึกอบรมเชิงปฏิบัติ** ที่สะท้อนถึงความต้องการของโลกอุตสาหกรรม ทำให้ผู้สำเร็จการศึกษามีพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการประกอบอาชีพในอนาคต

คณาจารย์ของเราเป็นผู้เชี่ยวชาญระดับแนวหน้าที่มีประสบการณ์การทำงานในองค์กรต่างๆ รวมถึงผู้เชี่ยวชาญเลือกกรอนิกส์สายใหญ่และบริษัทซอฟต์แวร์แอส อายารักษ์ทั้งหลายจึงสามารถใช้ประสบการณ์การทำงานจริงเหล่านั้นถ่ายทอดความรู้เชิงปฏิบัติการที่เหมาะสมกับความต้องการของโลกธุรกิจในปัจจุบันได้ อาจารย์หลายท่านยังเป็นสมาชิกของคณะ KCGI ซึ่งเป็นบัณฑิตวิทยาลัยมืออาชีพแห่งแรกของญี่ปุ่นในด้านการพัฒนาผู้เชี่ยวชาญด้าน IT

■ เรียนตามจุดมุ่งหมายและความฝันของตัวเอง

ที่ KCG เราเน้น **ระบบวิชาเลือก** ที่เต็มไปด้วยหลักสูตรหลากหลาย ซึ่งนักศึกษาสามารถเลือกเรียนได้ตามความต้องการของตนเอง ดังนั้น ผู้ศึกษาจึงสามารถออกแบบการเรียนได้ตามความสนใจและประสบการณ์ของตนเอง รวมทั้งยังสามารถเรียนหลักสูตรต่างๆ ได้มากกว่าจำนวนหน่วยกิตขั้นต่ำที่เป็นเงื่อนไขในการสำเร็จการศึกษา และสามารถเรียนหลักสูตรในคณะและแผนกอื่นๆ เพื่อช่วยขยายขอบเขตทางความรู้ของตนเองได้

หลักสูตรมีการจัดเรียงรายวิชาตามลำดับขั้นการเรียนรู้ตั้งแต่พื้นฐานไปจนถึงเทคนิคและความรู้ขั้นสูง ดังนั้นถึงแม้จะเป็นผู้ที่เพิ่งเริ่มหัดใช้คอมพิวเตอร์ก็สามารถเรียนได้ด้วยความมั่นใจ



◆ พัฒนาความสามารถรอบด้านด้วยการทำโปรเจก

การเรียนแบบสัมนาช่วยเสริมสร้างทักษะด้านเทคนิคและทักษะในการทำงานทำไปพร้อมกัน

การเรียนแบบการสัมนา นักศึกษาจะทำ **โปรเจก** ในทุกๆ ปีการศึกษา ซึ่งการศึกษาวีธีนี้จะทำให้นักศึกษาได้สะสมทักษะและความรู้ต่างๆ ที่ส่งเสริมกันและกัน รวมทั้งเป็นการพัฒนาทักษะรอบด้านเพื่อที่จะสามารถนำไปใช้หรือประยุกต์ใช้ได้ทันที นอกจากนั้น การทำโปรเจกไม่ได้ให้ความรู้เพียงแค่วิธีการปัญหาเพียงอย่างเดียว แต่นักศึกษาจะได้เรียนรู้วิธีการทำงานเป็นกลุ่ม การตั้งเป้าหมาย การวางแผน การออกแบบ การประดิษฐ์ การนำเสนอ และได้สร้างผลงานในระดับยอดเยี่ยมที่มีคุณภาพมาตรฐานระดับสูง

แม้ว่าความสามารถด้านเทคนิคจะสำคัญในโลกธุรกิจปัจจุบัน แต่นั่นยังไม่เพียงพอ เพราะยังมีทักษะที่จำเป็นสำหรับมืออาชีพรุ่นใหม่ เช่น **ทักษะการทำงานเป็นทีม ความเป็นผู้นำ การสื่อสารระหว่างบุคคล การจัดการเวลาและการนำ**

เสนอ เป็นต้น นักศึกษาจะได้รับพัฒนาทักษะเหล่านี้อย่างเป็นธรรมชาติผ่านการทำงานกลุ่มและการทำโปรเจกในทุกๆ ปีการศึกษา รูปแบบของโปรเจกจะจัดเรียงจากง่ายไปยากตามแต่ละชั้นปี โดยเริ่ม จากโปรเจกพื้นฐานและก้าวไปสู่โปรเจกที่ค่อนข้างซับซ้อน ทำให้นักศึกษามีความสามารถเชิงปฏิบัติทั้งเชิงกว้างและเชิงลึก สำหรับโปรเจกที่ทำในปีการศึกษาสุดท้ายจะเป็นการบูรณาการความรู้ทั้งหมดและประกอบเป็นวิทยานิพนธ์ระดับบัณฑิตศึกษา

ผลงานที่โดดเด่นจากการทำโปรเจกจะได้รับการประกาศและยกย่องในงาน **KCG Awards** รางวัลการนำเสนอโปรเจกของนักศึกษา ซึ่งจัดขึ้นในเดือนกุมภาพันธ์ของทุกปี



◆ การเรียนแบบ e-learning อย่างเต็มรูปแบบเพื่อตอบโจทย์เป้าหมายในการเรียนรู้ของนักศึกษา

เรียนรู้ในจังหวะของคุณเอง โดยไม่มีข้อจำกัดด้านสถานที่และเวลา

■ สตูดิโออีเลิร์นนิ่งที่ทันสมัย

Annex วิทยาเขตเกียวโต เอเค็มเอได้รับการตกแต่งด้วยสตูดิโอแพร่ภาพกระจายเสียงแบบอีเลิร์นนิ่งที่ติดตั้งอุปกรณ์ล่าสุด รวมถึงระบบ**ห้องเรียนทางไกล**สำหรับเนื้อหาสดและระบบบันทึกการบรรยายสำหรับเนื้อหาที่บันทึกไว้ล่วงหน้า การใช้สตูดิโออีเลิร์นนิ่งนี้เป็นฐานทำให้คณาจารย์ที่ KCG สามารถ

ผลิตและเผยแพร่เนื้อหาอีเลิร์นนิ่งล่าสุดด้วยคุณภาพการออกอากาศที่ยอดเยี่ยม ระบบนี้ยังเป็นการรับประกันว่านักศึกษาจะสามารถเข้าถึงโอกาสในการเรียนรู้ที่หลากหลาย



■ ระบบรองรับตลอด 24 ชั่วโมงผ่าน KING-LMS ซึ่งเป็นระบบการจัดการการเรียนรู้ที่ล้ำสมัย

ในโลกปัจจุบันที่มีการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างแพร่หลาย ทำให้การเข้าถึงข้อมูลจากทั่วโลกในทันทีนั้นง่ายมาก KCG ได้คาดการณ์ล่วงหน้าในเรื่องนี้ไว้แล้ว ดังนั้นจึงเป็นหนึ่งในสถาบันการศึกษาแห่งแรกๆ ของญี่ปุ่นที่นำ**ระบบการจัดการการเรียนรู้ (LMS)** แบบเอกสิทธิ์เฉพาะบุคคลมาใช้

นักศึกษาสามารถศึกษาเนื้อหาที่ต้องการผ่านคอมพิวเตอร์หรือสมาร์ทโฟนได้อย่าง**อิสระและง่ายดาย** ทุกที่ ทุกเวลาด้วยระบบนี้



ศึกษาด้วยระบบ "KING-LMS"

- นักศึกษาสามารถเข้าถึงเอกสารประกอบการเรียนในแต่ละวิชาที่เรียนด้วยระบบดิจิทัลจากหน้าเพจที่เกี่ยวข้องกับการเรียนของแต่ละคนได้ นอกจากนี้โรงเรียนแล้ว นักศึกษายังสามารถเรียนที่บ้านผ่านอินเทอร์เน็ตได้ทุกเมื่อตลอด 24 ชั่วโมง
- สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูล ถามตอบคำถามและข้อสงสัยเกี่ยวกับการส่งงานที่ได้รับมอบหมาย การเตรียมบทเรียน และการทบทวนบทเรียนได้ระหว่างอาจารย์กับนักศึกษา หรือภายในหมู่นักศึกษาด้วยกันเองได้ผ่าน BSS (เว็บบอร์ด)
- นักศึกษาสามารถศึกษาวิชาที่ยังไม่เคยลงทะเบียนเรียนได้ด้วยตนเอง เช่น วิชาที่เปิดสอนในภาคเช้าหรือสาขาวิชาอื่น เพื่อตอบสนองความสนใจและจุดมุ่งหมายของตัวเอง
- นักศึกษาสามารถดูประกาศจากโรงเรียนผ่าน KING-LMS ได้

เครือข่าย KING

ที่ KCG คอมพิวเตอร์ทุกเครื่องที่นักศึกษาใช้เป็นส่วนหนึ่งของ KCG Information Network Galaxy (KING) ซึ่งเชื่อมต่อโดยตรงกับอินเทอร์เน็ตผ่านวงจรใยแก้วนำแสงโดยเฉพาะ

เว็บไซต์พิเศษเฉพาะนักศึกษา

KING-LMS เป็นเว็บไซต์พิเศษเฉพาะนักศึกษาของ KCG ในเว็บนี้จะให้ข้อมูลล่าสุดเกี่ยวกับชั้นเรียน การทำงาน และอาชีพอยู่เสมอ นักศึกษาสามารถตรวจสอบข้อมูลสำคัญในชีวิตประจำวันได้ทุกที่ทุกเวลา และสามารถเข้าถึงด้วยสมาร์ตโฟนได้



◆ ระบบสนับสนุนการทำงานที่ครบวงจร

การสนับสนุนที่สมบูรณ์แบบโดยผ่านระบบที่ปรึกษาและระบบ IT

■ การขาดแคลนบุคลากรสายสนับสนุนด้าน IT ในตลาดแรงงานที่ยังคงเป็นปัญหาใหญ่แม้ท่ามกลางโรคระบาด

การแพร่ระบาดของ COVID-19 ทำให้ตลาดการจ้างงานมีความไม่แน่นอนสำหรับผู้ที่หางานจำนวนมาก อย่างไรก็ตาม สำหรับนักศึกษาและบัณฑิตของ KCG อัตราการมีงานทำยังคงที่ เนื่องจากยังมีความขาดแคลนบุคลากรด้าน IT ในญี่ปุ่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งบุคลากรด้าน IT ขั้นสูง และจากการที่นักศึกษาของ KCG ได้รับการเรียนรู้ทักษะขั้นสูงที่ปรับให้เหมาะสมกับความต้องการในปัจจุบันของสังคมอย่างใกล้ชิด ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ที่เกิดจากโรคระบาด สาขาวิชาต่างๆ ที่ขยายตัวอย่างรวดเร็วกำลังตอบสนองผ่านการประยุกต์ใช้ IT เช่น ผ่านการทำงานทางไกลและการจัดกิจกรรมทางออนไลน์ ผู้สำเร็จการศึกษาจาก KCG คือกลุ่มคนที่ธุรกิจในปัจจุบันต้องการอย่างแท้จริง

■ บทบาทที่แข็งแกร่งในหลากหลายอุตสาหกรรมและสาขาต่างๆ

ตอนนี้แม้แต่ไปไม่ได้เลยที่จะจินตนาการถึงธุรกิจที่ปราศจาก IT ดังนั้น ความรู้ด้านคอมพิวเตอร์กลายเป็นสิ่งจำเป็น ไม่เพียงแต่ในอุตสาหกรรมคอมพิวเตอร์เท่านั้น แต่ยังรวมถึงธุรกิจแทบทุกสาขาด้วย ทั้งบริษัทในสายต่างๆ เช่น การผลิต การค้าปลีก การเงิน การก่อสร้าง และสื่อ บุคลากรที่มีทักษะและความรู้ด้านคอมพิวเตอร์จึงเป็นที่ต้องการอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้ ผู้สำเร็จการศึกษาจาก KCG ยังสามารถมีบทบาทในวงการธุรกิจได้อย่างไร้ขีดจำกัดอย่างแท้จริง

■ คำแนะนำส่วนบุคคลอย่างใส่ใจช่วยให้นักศึกษาสามารถทำงานในอุดมคติได้

ประสบการณ์การทำงานที่นักศึกษาและผู้จัดการศึกษาพึงพอใจนั้นจำเป็นต้องมีที่ปรึกษาที่เหมาะสม ด้วยมุมมองดังกล่าว ใน KCG จึงมีระบบการให้คำแนะนำการทำงานโดยการทำงานร่วมกันระหว่างอาจารย์ที่ปรึกษาของนักศึกษาและที่ปรึกษาของศูนย์จัดหาอาชีพ ทีมให้คำแนะนำด้านอาชีพจะประเมินคุณลักษณะและความต้องการของนักศึกษาเป็นรายบุคคล มีการสอบถามและสัมภาษณ์นักศึกษาอย่างต่อเนื่องเพื่อช่วยให้นักศึกษาแต่ละคนได้ค้นหาและรู้เส้นทางอาชีพ เป้าหมายทางวิชาการ และอื่นๆ ของตนเองได้ เจ้าหน้าที่ศูนย์จัดหาอาชีพพร้อมให้คำแนะนำด้านอาชีพตลอดเวลา ลักษณะเด่นของบริการทางานและแนะแนวอาชีพของ KCG คือความใส่ใจในรายละเอียดความต้องการแบบเฉพาะบุคคล



สี่ประจำของ KCG Group

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin

KCG สฟิรา (เป็นสี่ประจำของสถาบันการศึกษาคอมพิวเตอร์เกียวโต (KCG) และสี่ประจำของ KCG Group)

เพราะสมาชิกผู้ก่อตั้ง KCG ในช่วงแรกทั้งหมดนั้น เป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโทและปริญญาตรีจากมหาวิทยาลัยเกียวโต สฟิราซึ่งเป็นสี่ประจำโรงเรียนของสถาบันการศึกษาคอมพิวเตอร์เกียวโต (KCG) และสี่ประจำของ KCG Group ซึ่งได้มาจากสี่าเซ็นเซ็น ซึ่งเป็นสี่ประจำของมหาวิทยาลัยเกียวโต สฟิราได้ถูกใช้มาตั้งแต่ปี ค.ศ. 1970 และได้มีการกำหนดชื่อว่า "KCG สฟิรา" เนื่องในโอกาสครบรอบ 35 ปีของการก่อตั้งสถาบัน (ปี ค.ศ.1998)

kcg.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

KCG สี่แดง (เป็นสี่ประจำของ มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสำหรับสารสนเทศเกียวโต (KCGI))

นอกจากนี้การบริหารจัดการโรงเรียน Shigeo Hasegawa ผู้ก่อตั้ง KCG Group ได้กลับไปศึกษาที่มหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ดอีกครั้งในช่วงปีปลายชีวิต เพื่อทำการศึกษาวิจัยที่ไม่เคยได้เรียนมาเมื่อครั้งยังเป็นเด็ก เขาเชื่อว่าพารามิเตอร์ในกรุงบอสตัน เรียนวิชารัฐคดีและปรัชญาร่วมกับเด็กนักศึกษาที่มีอายุน้อย สี่ประจำโรงเรียนของมหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสำหรับสารสนเทศเกียวโต (KCGI) นี้ ได้มาจากสี่แดงเซ็นซึ่งเป็นสี่ประจำของมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด มหาวิทยาลัยที่ผู้ก่อตั้งได้สำเร็จการศึกษามา เป็นสี่ที่ติดกับ KCG สฟิราเซ็น แสดงให้เห็นถึงทัศนคติที่ว่า ไม่ว่าคุณจะมีอายุมากหรือน้อย เพศชายหรือเพศหญิง ก็สามารถทำกายและเรียนรู้ในสิ่งใหม่ๆ ได้เสมอ

kcg.edu
Kyoto Japanese Language Training Center

KCG สี่เขียว (เป็นสี่ประจำของศูนย์ฝึกอบรมภาษาญี่ปุ่นเกียวโต (KJLTC))

ศูนย์ฝึกอบรมภาษาญี่ปุ่นเกียวโต (KJLTC) ของ KCG Group ถือเป็นประตูแรกสำหรับนักศึกษาชาวต่างชาติ เป็นโรงเรียนสอนภาษาญี่ปุ่นที่ได้รับมอบหมายจากกระทรวงศึกษาธิการให้เป็นผู้กำหนดหลักสูตรการศึกษาเพื่อเตรียมความพร้อม ถูกกำหนดให้ใช้สีเขียวเป็นสี่ประจำโรงเรียน ซึ่งเกิดจากสี่ผสมระหว่าง KCG สฟิรา และ KCG สี่แดง ดังที่ได้กล่าวไว้ข้างต้น เป็นสี่ที่เกิดจากภาพจินตนาการของโลกสีเขียวจาก 7 ทวีปทั่วโลก

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin Automobile School

KCG สี่ส้ม (เป็นสี่ประจำของโรงเรียนอาชีวศึกษายานยนต์เกียวโต)

สี่ประจำของโรงเรียนอาชีวศึกษายานยนต์เกียวโต ถูกกำหนดขึ้นในปี ค.ศ. 2013 ตอนเข้าร่วมกลุ่ม KCG Group สี่ส้มแสดงถึงโตนาบิก ภาพลักษณ์เชิงบวกและยังใช้เพิ่มทัศนวิสัยเพื่อความปลอดภัย ด้วยเหตุนี้จึงเป็นสัญลักษณ์ของการแสวงหาความปลอดภัยในสังคมการขับเคลื่อนในปัจจุบัน เช่นเดียวกับความพยายามของนักเรียนที่จะเอาชนะความยากลำบากต่างๆ ที่ต้องเผชิญ

อุปกรณ์อำนวยความสะดวกที่ทันสมัยที่สุด

สภาพแวดล้อมอุปกรณ์อำนวยความสะดวกที่โรงเรียนอื่นไม่สามารถจัดหาได้
คอมพิวเตอร์ที่ทันสมัยที่สุด 700 เครื่อง

ที่ KCG เราพยายามอย่างเต็มที่ที่จะตอบสนองต่อสิ่งที่สำคัญที่สุดของเรา นั่นคือ:
สร้างสภาพแวดล้อมที่นักศึกษาสามารถศึกษาเทคโนโลยีที่ทันสมัยที่สุดอย่างเป็นอิสระ
คุณภาพการศึกษาคือทุกสิ่งสำหรับเรา แม้ในปัจจุบันสถาบันของเราจะเติบโตอย่างรวดเร็ว
แต่ความมุ่งมั่นของเราที่มีต่อปรัชญาการศึกษาเน้นยังคงแน่วแน่ดังเดิม

เรียนรู้เพิ่มเติม



ห้องปฏิบัติการการพัฒนาเกม



ห้องปฏิบัติการการเขียนโปรแกรม



ห้องปฏิบัติการเครือข่าย



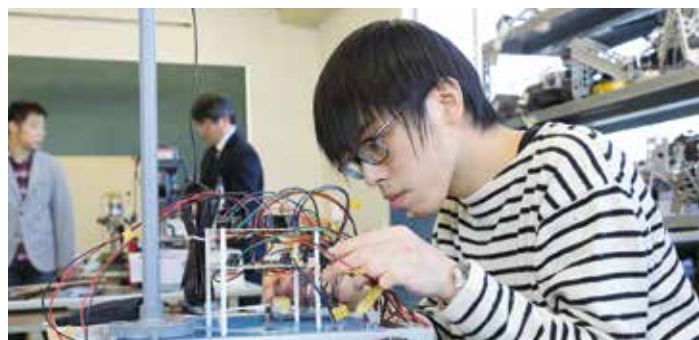
ห้องปฏิบัติการพัฒนาแอปพลิเคชัน Mac



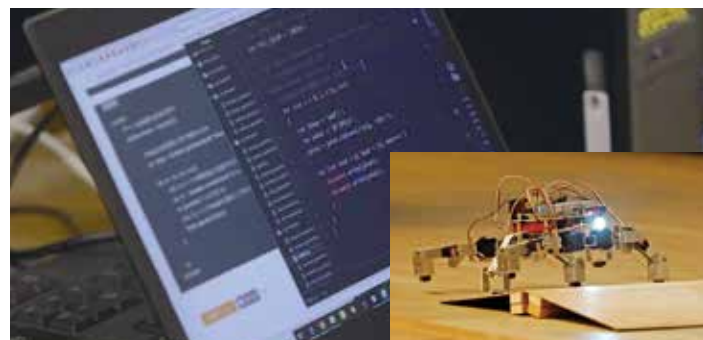
ห้องปฏิบัติการฐานข้อมูล



ห้องปฏิบัติการการออกแบบ Mac



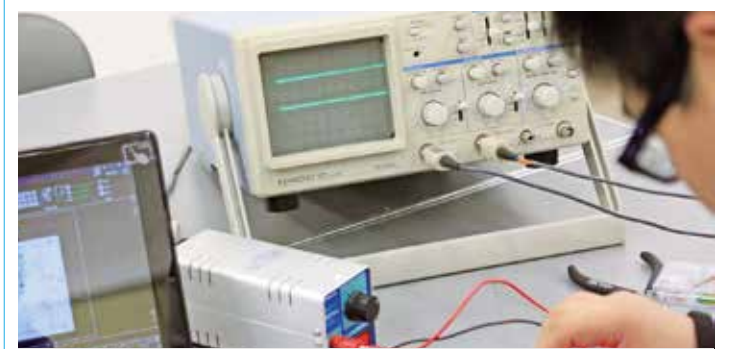
ห้องปฏิบัติการเมคคาทรอนิกส์



ห้องปฏิบัติการด้านการเขียนโปรแกรม CAD / วิศวกรรม



ห้องปฏิบัติการการออกแบบพิเศษและอนิเมชัน



ห้องปฏิบัติการพลังงานไฟฟ้าและอิเล็กทรอนิกส์



ห้องปฏิบัติการการผลิต CG สามมิติ



พื้นที่ปฏิบัติการด้านการควบคุมยานยนต์



คลาสเรียนแบบมีความยืดหยุ่นสูง



ห้องโถงใหญ่



สตูดิโอ e-Learning



สถานีข้อมูล



สตูดิโอบันทึกเสียง



ห้องรับรองนักเรียน

KCG AWARDS

รางวัลการนำเสนอโปรเจกของนักศึกษา

เรียนรู้เพิ่มเติม



◆บันทึกของเราคือยอดของมงกุฎอย่างแท้จริง รับรองโดย KCG Awards

ทุกๆ ปี KCG จะมอบ KCG Awards รางวัลการนำเสนอโปรเจกของนักศึกษา ในงานนี้ นักศึกษาจะนำเสนอผลงานของโปรเจกประจำปีของพวกเขา รวมถึง *Magna Opera* ซึ่งเป็นโปรเจกเพื่อการศึกษา ผลงานที่โดดเด่นที่สุดจะได้รับการคัดเลือกให้ได้รับรางวัลสำหรับความเป็นเลิศในการนำเสนอต่อสาธารณะ: หลายโปรเจกพร้อมสำหรับใช้เชิงพาณิชย์ทันทีและได้รับความชื่นชมจากโลกของธุรกิจและวิชาการ

◆นักศึกษาต่างชาติสามารถมีส่วนร่วมในงานนี้ได้และมีโอกาสที่จะได้รับรางวัลโปรเจกยอดเยี่ยมและรางวัลสำหรับความเป็นเลิศ

ในทุกปี นักศึกษาต่างชาติได้เข้าร่วมพิธีมอบ KCG AWARDS รางวัลการนำเสนอโปรเจกของนักศึกษากันอย่างคึกคัก ปีค.ศ.2019 Lyu Langbiao จากประเทศจีนและเพื่อนร่วมชั้นชาวญี่ปุ่นที่ลงทะเบียนเรียนวิชาพื้นฐานการพัฒนาเกมได้รับรางวัลโปรเจกยอดเยี่ยมจากการสร้างเกม Haptic Game: Magic Folders ค.ศ. 2021 Nguyen Tan Manh นักศึกษาชาวเวียดนามและเพื่อนร่วมชั้นชาวญี่ปุ่นที่ลงทะเบียนเรียนสาขาวิศวกรรมสารสนเทศได้รับรางวัลสำหรับความเป็นเลิศจากการร่วมกันประดิษฐ์หุ่นยนต์ดูดฝุ่น



Haptic Game: Magic Folders

วิชาพื้นฐานการพัฒนาเกม **Lyu Langbiao, Tsubasa Ueda**

เกมนี้ทำงานบางอย่างคล้ายทวิสเตอร์ โดยใช้ตัวควบคุมอาร์เคด เชื่อมโยงกับระบบ "การสังเคราะห์ทวนดนตรีคาถา" เพื่อให้ผู้เล่นต่อสู้กันทางร่างกายและจิตใจ



ในเกมสยองขวัญแนวใหม่ผสมเวทมนตร์คาถา ผู้เล่นใช้การเล่นเกมนี่ไม่เหมือนใครเพื่อสังเคราะห์คาถาซึ่งกันและกันแบบเรียลไทม์ อุปสรรคในการเข้าต่ำ แต่การดำเนินการต่อสู้เต็มรูปแบบจะกลายเป็นเรื่องซับซ้อน



หุ่นยนต์ดูดฝุ่น

วิศวกรรมสารสนเทศ
Nguyen Tan Manh, Kaoru Araki

หุ่นยนต์ดูดฝุ่นนี้จะทำความสะอาดห้องโดยอัตโนมัติ แผงควบคุมด้านบนใช้เพื่อเริ่มและหยุดการทำความสะอาด สามารถสั่งงานหุ่นยนต์ได้จากระยะไกลด้วยสมาร์ตโฟนโดยใช้ Wi-Fi



คอมพิวเตอร์ความปลอดภัยของจักรยาน

ภาควิชาเกมสัติจิตอลและความบันเทิง
Iwahori, Takahashi, Ikoma, Tanabe

อุปกรณ์นี้ใช้ติดกับจักรยาน ชุดแฮนด์จักรยานประกอบด้วยไมโครคอนโทรลเลอร์ CSC และจอแสดงผล ในขณะที่โครงจักรยานมีการติดตั้งเซ็นเซอร์อัลตราซาวนด์ จอแสดงผลไม่เพียงแสดงข้อมูลความเร็ว สภาพอากาศ และอื่นๆ แต่ยังแจ้งเตือนผู้ขับขี่ไฟ LED และเสียงของยานพาหนะที่กำลังเข้าใกล้จากด้านหลังอีกด้วย



Yusha Mini

ภาควิชาเกมสัติจิตอลและความบันเทิง **Yamanaka, Murayama, Ichikawa**
ภาควิชาวิศวกรรมศาสตร์ **Tan**

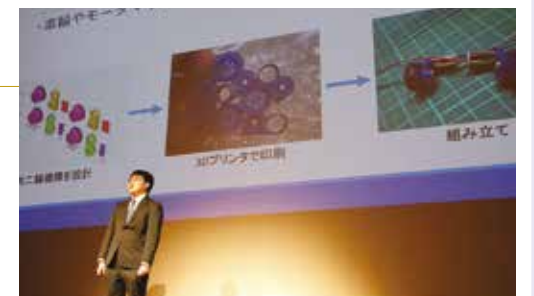
เกมต่อสู้นี้เล่นง่ายและสนุกสนาน ผู้เล่นสามารถสร้างท่าโจมตีแบบคอมโบเพื่อโจมตีศัตรูอย่างต่อเนื่องและเสริมความแข็งแกร่งให้กับฮีโร่ที่ชื่อ Yusha นอกจากนี้ ผู้เล่นยังสามารถขับไล่และไล่ตามศัตรูที่พ่ายแพ้เพื่อรับบัฟเพิ่ม เมื่อ Yusha แข็งแกร่งขึ้นด้วยการเก็บคอมโบการโจมตีและบัฟที่มากพอจะสามารถเอาชนะศัตรูได้ทันที เป็นพลังที่เกินจะคำนวณ



การพัฒนา Micromouse (แสงสีฟ้า)

ภาควิชาวิศวกรรมศาสตร์ **Hayashi**

เราได้สร้างหุ่นยนต์ที่มีศักยภาพชื่อว่า Micromouse เมื่อหุ่นยนต์ได้รับการสอนเกี่ยวกับพิกัดเป้าหมาย มันจะเคลื่อนที่ไปยังเป้าหมายโดยอัตโนมัติ และแก้ปัญหาต่างๆ ในขณะที่มันเคลื่อนที่ไป Micromouse ถูกสร้างขึ้นเพื่อประยุกต์และฝึกฝนความรู้และเทคนิคที่เรียนมาก่อนหน้านี้



Blackbird

ภาควิชาคอมพิวเตอร์วิทยาศาสตร์ **Isobe, Yamada, Sugiyama, Doi, Obara**

แอปนี้สร้างขึ้นด้วยความมุ่งมั่นที่จะสร้างบริการโซเชียลมีเดียในอุดมคติ สำหรับโซเชียลมีเดีย Blackbird ได้รับการออกแบบให้มีมาตรการรักษาความปลอดภัยที่เข้มงวดเพื่อความปลอดภัยระดับสูง ฟังก์ชันเวอร์ได้รับการพัฒนาโดยใช้ Django REST Framework ซึ่งเป็นเฟรมเวิร์กสำหรับสภาพแวดล้อม Python ในส่วนหน้าบ้านหรือส่วนที่ผู้ใช้งานมองเห็นนั้น ได้มีการพัฒนาแอปพลิเคชันโดยใช้ JavaScript และ React



Dirty Planet

ภาควิชาเกมสัติจิตอลและความบันเทิง **Usui, Matsuda, Hattori, Mori, Fujita**

เกมยิงปืนแนวผจญภัยแบบสามมิติสำหรับผู้เล่นสูงสุดสี่คน Dirty Planet เน้นไปที่แนวคิดในการโจมตี การป้องกัน และความขัดแย้งโดยใช้พลังของจินตนาการที่เป็นอิสระ ผู้เล่นคือแพทย์ที่รักษาโรคระหว่างดวงดาวต่างๆ โดยการกำจัดมลพิษที่เป็นสาเหตุ จุดมุ่งหมายคือการเข้าถึงแก่นในสุดในด้านสุดท้ายและเคลียร์เกมโดยการทำให้ดวงดาวกลับมามีชีวิตอีกครั้ง



Boozer

ภาควิชาคอมพิวเตอร์วิทยาศาสตร์ **Kikuzaki, Iwasaki, Ogawa, Okamoto**

เว็บแอปนี้ส่งเสริมทักษะเครื่องพิมพ์ดีดในการสร้างสรรค์คือเทเลทักซ์ ผู้เล่นสามารถค้นหาสูตรหรือเทเลแบบย้อนกลับโดยการระบุตัวแปรหลายรายการ เช่น ส่วนผสม สี ปริมาณ แอลกอฮอล์ และรสชาติ เพื่อให้พวกเขาสามารถค้นหาเทเลทักซ์ที่ชื่นชอบได้อย่างง่ายดาย แอปใช้เทคโนโลยีการนำข้อมูลเสมือนมาผสมผสานกับโลกความเป็นจริง (AR) ในการวาดเครื่องหมายที่ด้านข้างของแก้ว เพื่อให้ผู้เล่นสามารถเตรียมเทเลทักซ์โดยไม่ต้องทวงส่วนผสม



เกมส์และอนิเมะ

KCG มีส่วนร่วมในกิจกรรมเกมส์และอนิเมะที่หลากหลาย!

วิดีโอเกมส์และอนิเมะของญี่ปุ่นถูกสร้างขึ้นด้วยเทคนิคระดับสูง ทำให้เป็นที่ชื่นชอบและได้รับความชื่นชมจากแฟน ๆ ทั่วโลก ที่ KCG มีหลักสูตรการผลิตเกมส์และอนิเมะ KCG มีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในหลากหลายกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง ส่งเสริมระดับทักษะและความสำเร็จของนักศึกษา กิจกรรมที่แสดงในที่นี้เป็นเพียงตัวอย่างงานแสดงและการแข่งขันต่างๆ ที่ KCG เข้าร่วมเท่านั้น



งานประจำปี Unreal Fest West



アンリアルエンジン 公式大型勉強会
UNREAL FEST WEST '22 京都にて開催決定!
夢をリアルに変えてゆけ。
2022.11.19 SAT NON-GAME DAY
2022.11.20 SUN GAME DAY

ทุกๆ ปี KCG จะจัดงาน Unreal Fest West ซึ่งเป็นการประชุมเชิงวิชาการอย่างเป็นทางการขนาดใหญ่ โดยได้รับการสนับสนุนจากบริษัทในเครือของญี่ปุ่นอย่าง Epic Games, Inc. ซึ่งเป็นผู้พัฒนา Unreal Engine (UE) ภาควิชาและนักศึกษาของ KCG จำนวนมากร่วมมือกันเพื่อให้งานนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ที่ KCG เรามีชั้นเรียนเกี่ยวกับการสร้างเกมส์โดยใช้ UE ดังนั้น การเข้าร่วม Unreal Fest West จึงเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ฝึกฝนทักษะและความรู้ และยังร่วมมือกันในการนำเสนอผลงานสัมมนา UE แบบลงมือปฏิบัติจริง

สนับสนุน KYOMAF เพื่อเผยแพร่ป๊อปปูล่าของเกียวโตสู่คนทั่วโลก



KCG Group ภาควิชาได้เป็นผู้อุปถัมภ์งาน เกียวโต อินเตอร์เนชั่นแนล มังงะ อนิเมะ แฟร์ (KYOMAF) ซึ่งจัดขึ้นที่เกียวโตทุกฤดูใบไม้ร่วง ในการจัดงานนี้ KCG กลุ่มความพยายามในการนำเสนอป๊อปปูล่าจากเกียวโตสู่โลกกว้าง ทุกๆ ปี แฟนๆ มังงะและอนิเมะหลายพันคนจากจังหวัดต่างๆ ที่ญี่ปุ่นจะมารวมตัวกันที่ KYOMAF บางส่วนมาต่อแถวกันยาวเหยียดที่บูธ KCG ในช่วงการระบาดของโควิด-19 นักสร้างอนิเมะมืออาชีพได้สมัครรับการสาธิตศิลปะดิจิทัลทางออนไลน์และบรรยายสดเพื่ออธิบายขั้นตอนการสร้างอนิเมะ

การมีส่วนร่วมระดับสูงใน Unity Dojo Kyoto Special



เอ็นจินเกมส์ Unity ถูกใช้ในการพัฒนาเกมส์ยอดนิยม เช่น Fate/Grand Order, Pokémon GO และ Super Mario Run KCG เป็นเจ้าภาพจัด Unity Dojo Kyoto Special ซึ่งเป็นการประชุมทางวิชาการขนาดใหญ่ที่เน้นเรื่อง Unity ที่ KCG วิทยาเขตนานาชาติเกียวโต โดยมีนักศึกษาหลายร้อยคนเข้าร่วม ผู้สนับสนุนคือ Cloud Creative Studios, Inc. ซึ่งเป็นผู้พัฒนาเกมส์ที่วางจำหน่ายสำเร็จการศึกษาจาก KCG จำนวนมาก พิธีกรและผู้เข้าร่วมบูธประสบการณ์เกมส์ VR หลายคนในงานนี้เป็นผู้สำเร็จการศึกษาจาก KCG



Kyocotan เป็นมาสคอตอย่างเป็นทางการของ KCG มาสคอตถูกออกแบบในสไตล์และรูปแบบที่หลากหลายโดยนักศึกษาและอาจารย์ของ KCG รวมถึงผู้สร้างมืออาชีพ คุณสามารถพบกับ Kyocotan ได้ในหลายๆ อีเวนต์ รวมถึง KYOMAF

พิพิธภัณฑ์ข้อมูล KCG



ได้รับการรับรองจากสมาคมการประมวลผลข้อมูล IPSJ (Information Processing Society of Japan)

พิพิธภัณฑ์แรกในประเทศญี่ปุ่นที่ได้รับการรับรองว่าเป็นพิพิธภัณฑ์คอมพิวเตอร์เพื่อการวิเคราะห์

KCG ดำเนินงานเพื่อเตรียมความพร้อมเป็นสถาบันการศึกษาแห่งแรกในประเทศญี่ปุ่น ที่มี “พิพิธภัณฑ์คอมพิวเตอร์” เป็นของตัวเอง วิทยาเขตนานาชาติเกียวโต มีพิพิธภัณฑ์ซึ่งเป็นทั้งสถานที่ที่ให้ความรู้ และเป็นสถานที่แสดงอุปกรณ์การเรียนการสอนที่ได้รับการรับรองว่าเป็น “มรดกทางเทคโนโลยีการประมวลผลข้อมูล”

สถาบันการศึกษาคอมพิวเตอร์เกียวโต (KCG) สถาบันการศึกษาคอมพิวเตอร์แห่งแรกในประเทศญี่ปุ่น ตลอดระยะ 60 กว่าปีหลังจากการก่อตั้ง ทางสถาบันมีการจัดเก็บรักษาอุปกรณ์เครื่องมือ เช่นคอมพิวเตอร์ที่ใช้สำหรับงานวิจัย การเรียนการสอน และการฝึกปฏิบัติ ในอดีต ขณนี้ทางสถาบันดำเนินการอย่างต่อเนื่องเพื่อเตรียมความพร้อมที่จะมี “พิพิธภัณฑ์คอมพิวเตอร์” เป็นของตัวเอง พิพิธภัณฑ์แหล่งข้อมูล KCG ซึ่งถือว่าเป็นทรัพยากรห้องสมุดของ KCG เป็นพิพิธภัณฑ์แห่งแรกในประเทศญี่ปุ่นที่ได้รับการรับรอง จากสมาคมการประมวลผลข้อมูล IPSJ (Information Processing Society of Japan) ในปี ค.ศ.2009 ให้เป็น “พิพิธภัณฑ์คอมพิวเตอร์เพื่อการวิเคราะห์” ด้วยเหตุผลที่ว่า เป็นพิพิธภัณฑ์ที่ “เก็บรักษาอุปกรณ์เครื่องมือที่มีคุณค่าระดับแนวหน้าของประเทศ” นอกจากนี้ เครื่อง “TOSBAC-3400” และเครื่อง “ระบบ OKITAC-4300C” ก็เป็นอุปกรณ์เครื่องมือแรกที่ได้รับการรับรองว่าเป็น “มรดกทางเทคโนโลยีการประมวลผลข้อมูล” ในปีค.ศ. 2011 เครื่อง “NEAC-2206” ได้กลายเป็น “มรดกทางเทคโนโลยีการประมวลผลข้อมูล” ณ เวลานั้นได้มีจดหมายแสดงความยินดีมาถึงคุณ Shigeo Hasegawa ผู้อำนวยการสถาบันจากสมาคมเดียวกัน และในปี ค.ศ. 2012 และปี ค.ศ. 2013 เครื่อง “NEAC ระบบ 100” และ เครื่อง “MZ-80K” ก็ได้รับการรับรองให้เป็น “มรดกทางเทคโนโลยีการประมวลผลข้อมูล” ตามลำดับ

ที่วิทยาเขตนานาชาติเกียวโต นอกจากจะมีการเปิดให้เข้าชมอุปกรณ์เครื่องมือที่ได้รับการรับรองว่าเป็น “มรดกทางเทคโนโลยีการประมวลผลข้อมูล” ยังมีอุปกรณ์เครื่องมือที่มีค่าและมีชื่อเสียงในอดีตอีกมากมาย เป็นสถานที่ที่สามารถรับรู้เทคโนโลยีใกล้ตัวที่ช่วยสร้างความเจริญอย่างรวดเร็วให้กับประเทศญี่ปุ่น ซึ่งมีผู้เข้าชมเป็นจำนวนมาก

อุปกรณ์การประมวลผลข้อมูลมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วไปพร้อมกับวิวัฒนาการของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่ก้าวรุดหน้าไปอย่างรวดเร็ว เมื่อหลายสิบปีที่ผ่านมามี KCG ได้ตระหนักและเล็งเห็นถึงความสำคัญที่จะเก็บรักษาและใช้ประโยชน์ผลิตภัณ์และเทคโนโลยีที่มีค่าที่สมควรถ่ายทอดไปสู่คนรุ่นหลัง จึงได้เกิดความคิดที่จะสร้าง “พิพิธภัณฑ์คอมพิวเตอร์” ขณนี้ประเทศญี่ปุ่นถูกมองว่าเป็นประเทศที่เจริญรุ่งเรืองบนพื้นฐานของเทคโนโลยี และเป็นผู้นำแห่งเทคโนโลยีในโลกอนาคต ถึงเวลาแล้วที่เราจะต้องเดินทางไปสู่ความสำเร็จในการสร้างพิพิธภัณฑ์ที่สามารถให้คนรุ่นหลังย้อนกลับไปเห็นประวัติศาสตร์เทคโนโลยีได้

ทาง KCG เรียกร้องขอความร่วมมือและการสนับสนุนจากผู้ที่เกี่ยวข้องทุกฝ่าย เช่น ประเทศ จังหวัดเกียวโต เมืองเกียวโต นักวิชาการ สถาบันการศึกษา บริษัท เป็นต้น เพื่อให้ วิทยาเขตนานาชาติเกียวโตได้รับการรับรองว่าเป็น “พิพิธภัณฑ์คอมพิวเตอร์” แห่งความภาคภูมิใจของประเทศญี่ปุ่น และเพื่อความสำเร็จในการจัดตั้งมูลนิธิขึ้นมาบริหารงาน



สถาบันวิจัยกายภาพและเคมี (Riken) บริษัทฟูจิซaki จำกัด เค.คอมพิวเตอร์



เครื่อง TOSBAC-3400 มรดกทางเทคโนโลยีการประมวลผลข้อมูล (จดทะเบียนรับรอง เมื่อวันที่ 2 มีนาคม ค.ศ. 2009)



เครื่อง ระบบ OKITAC-4300 มรดกทางเทคโนโลยีการประมวลผลข้อมูล (จดทะเบียนรับรอง เมื่อวันที่ 2 มีนาคม ค.ศ. 2009)



เครื่อง NEAC-2206 มรดกทางเทคโนโลยีการประมวลผลข้อมูล (จดทะเบียนรับรอง เมื่อวันที่ 2 มีนาคม ค.ศ. 2011)



เครื่อง NEAC ระบบ 100 มรดกทางเทคโนโลยีการประมวลผลข้อมูล (จดทะเบียนรับรอง เมื่อวันที่ 6 มีนาคม ค.ศ. 2012)



เครื่อง MZ-80K มรดกทางเทคโนโลยีการประมวลผลข้อมูล (จดทะเบียนรับรอง เมื่อวันที่ 6 มีนาคม ค.ศ. 2013)



เครื่อง PDP 8/1 มรดกทางเทคโนโลยีการประมวลผลข้อมูล (จดทะเบียนรับรอง เมื่อวันที่ 17 มีนาคม ค.ศ. 2015)



เครื่อง TOSBAC-1100D มรดกทางเทคโนโลยีการประมวลผลข้อมูล (จดทะเบียนรับรอง เมื่อวันที่ 10 มีนาคม ค.ศ. 2016)

บรรยายโดยผู้เชี่ยวชาญระดับแนวหน้าด้านธุรกิจ

ผู้อำนวยการบริษัท Crypton Future Media จำกัด ผู้ให้กำเนิด “HATSUNE MIKU”

มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสำหรับสารสนเทศเกียวโต (KCGI)
ศาสตราจารย์

Hiroyuki Itoh

ถ้าคุณลองใส่ทำนองและเนื้อเพลงลงไปในเครื่องคอมพิวเตอร์ นักร้องเสียงสังเคราะห์ (Virtual IDOL) ซึ่งมีต้นกำเนิดมาจาก “เสียงแรกของอนาคต (HATSUNE MIKU)” จะทำหน้าที่ร้องเพลงให้คุณฟังด้วยเสียงสังเคราะห์ คอนเสิร์ตของนักร้องเสียงสังเคราะห์ถูกจัดขึ้นทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ ครองใจแฟนเพลงจำนวนมาก ผู้ให้กำเนิด “HATSUNE MIKU” โปรแกรมเสียงสังเคราะห์คืออาจารย์ Hiroyuki Ito ผู้อำนวยการบริษัท Crypton Future Media จำกัด และดำรงตำแหน่งศาสตราจารย์ที่ KCGI อาจารย์ Ito เป็นผู้พัฒนาซอฟต์แวร์อย่างต่อเนื่องเกี่ยวกับการสร้างเสียงด้วยคอมพิวเตอร์



ท่านได้ฝากข้อความมาถึงเด็กวัยรุ่นสมัยนี้ที่ต้องรับผิดชอบโลกแห่ง IT ในอนาคตว่า (“การปฏิวัติข้อมูล” ซึ่งเรียกได้ว่ายากจนเกินไปแค่ครั้งทาง ยังมีสิ่งที่ต้องเรียนรู้อีกมากมาย ถนนที่อยู่ข้างหน้าของนักศึกษาที่กว้างมาก ดังนั้นอยากให้นักศึกษาทุกคนรับรู้ในสิ่งนี้ และทุ่มเทกับการเรียนให้มากขึ้น” เราได้สัมภาษณ์ศาสตราจารย์ Ito

ศาสตราจารย์ Hiroyuki Ito จาก KCGI กล่าวอย่างจริงจังในขณะที่ทำหน้าที่การพัฒนา Hatsune Miku ซึ่งเป็นนักร้องสังเคราะห์ ซอฟต์แวร์ โอเคลอยด์ (ห้องโถงใหญ่ วิทยาลัยเทคโนโลยีเกียวโต KCG)



อาจารย์เล่าให้ฟังว่า บริษัทนี้ไม่ใช่บริษัทเกมหรือแอนิเมชัน แต่เป็นบริษัทที่เกี่ยวข้องกับเสียงดนตรี ซึ่งแตกต่างกับบริษัทอัดเสียงที่อยู่ทั่วไป การที่ผมสร้างงานอดิเรกของผมให้กลายเป็นธุรกิจคอมพิวเตอร์มีวิสัยทัศน์ ทำให้ผมคิดว่าตัวผมเองเป็นนักร้อง “HATSUNE MIKU” ได้ออกวางจำหน่ายเป็นครั้งแรกเมื่อเดือนสิงหาคม ปี ค.ศ. 2007 แต่ผมคิดว่านั่นเป็นแค่โอกาสสำหรับคนที่ทำงานในกิจกรรมสร้างสรรค์เท่านั้น

มีคนกล่าวไว้ว่า ในอดีตมนุษย์ได้ผ่านประสบการณ์การปฏิวัติมาถึงสามครั้ง การปฏิวัติครั้งแรกคือการปฏิวัติเกษตรกรรม จากการปฏิวัติครั้งนี้ส่งผลให้มนุษย์ที่เคยมองหาที่อยู่อำนาจที่อยู่นิ่งเพื่อดำรงชีพด้วยการล่าสัตว์ เริ่มรู้จักวางแผนการผลิตและการสำรองอาหาร รู้จักตั้งรกรากกันฐานอย่างถาวรได้ในพื้นที่เฉพาะ จากที่เคยเป็นสังคมเล็กๆ ก็กลายเป็นรัฐ ด้วยเหตุนี้เองจึงเริ่มเกิดความแตกต่างระหว่างคนรวยกับคนจน สามารถกล่าวได้ว่า ความเจริญก้าวหน้าทางเศรษฐกิจ เป็นสาเหตุสำคัญที่ก่อให้เกิดการทำสงคราม

การปฏิวัติครั้งที่สองคือ การปฏิวัติอุตสาหกรรม ด้วยความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์จึงเกิดการประดิษฐ์คิดค้นเครื่องมือในการผลิตสิ่งของชนิดเดียวกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถผลิตได้ทีละจำนวนมาก และบริโภคได้จำนวนมาก เกิดการค้าและนำไปสู่การกระจายความมั่งคั่งไปทุกพื้นที่ นอกจากนี้ การปฏิวัติครั้งนี้ยังส่งผลให้ “ประชากรเพิ่มขึ้น” ก่อนยุคการปฏิวัติอุตสาหกรรม ถือเป็นยุคที่ “อัตราการเกิดและอัตราการตายของประชากรสูง” จึงทำให้จำนวนประชากรค่อนข้างคงที่ การกระจายความมั่งคั่งในสังคมมีน้อย แต่เมื่อการปฏิวัติอุตสาหกรรมได้เกิดขึ้น จึงทำให้จำนวนประชากรเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว

ต่อจากนั้น การปฏิวัติครั้งที่สาม คือการปฏิวัติข้อมูลซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากอินเทอร์เน็ต ตัวแทนของโลกแห่ง IT ก่อนที่จะมาเป็นอินเทอร์เน็ต ผู้ส่งข้อมูลข่าวสารจะถูกจำกัดเฉพาะในวงแคบ ซึ่งหมายถึงสื่อต่างๆ เช่น บริษัท หนังสือพิมพ์ โทรทัศน์ วิทยุ และสำนักพิมพ์ สื่อต่างๆ ดังกล่าว จำเป็นต้องเสียค่าใช้จ่ายจำนวนมากในการส่งข้อมูลข่าวสาร เช่น ค่าจ้างแรงงานคน ค่าอุปกรณ์เครื่องมือ ยิ่งไปกว่านั้น ที่ผ่านมามีจำนวนข้อมูลข่าวสารที่ส่งมีจำนวนน้อย และถูกถ่ายทอดไปในทิศทางเดียว แต่การปฏิวัติในครั้งนี้ได้รับอิทธิพลจากอินเทอร์เน็ต เป็นเหตุให้เกิดการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ในการส่งข่าวสารข้อมูล

ปัจจุบัน เครื่องมือสื่อสารทางอินเทอร์เน็ตถือว่าเป็นสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวเรามาก มีอยู่ในมือ บนโต๊ะ และในกระเป๋าเสื้อผ้า สื่อต่างๆ ในรูปแบบดิจิทัล เช่น ข่าว ภาพยนตร์ เพลง ฯลฯ จะถูกแปลงเป็นไฟล์ และสามารถส่งผ่านทางอินเทอร์เน็ตหรือจัดเก็บได้ง่าย สามารถเปิดหรือเรียกดูภาพถ่ายหรือการถ่ายทอดรายการที่ตัวเองชื่นชอบได้ในช่วงเวลาอันสั้น สะดวกสบาย และให้ความบันเทิงมากในการทำงานและการดำรงชีวิตประจำวัน นอกจากนี้ ข้อมูลข่าวสารเหล่านี้ รวมทั้งข่าวสารเล็กๆ น้อยๆ ที่เกี่ยวข้องกับตัวเอง ก็สามารถส่งต่อไปสู่โลกภายนอกได้ง่ายในช่วงเวลาอันสั้นโดยผ่านทาง Facebook, X หรือ บล็อก เป็นต้น

แต่การเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากการปฏิวัติทางข้อมูลครั้งนี้ ผมคิดว่ายังคงเป็นแค่การเริ่มต้นเท่านั้น การปฏิวัติเกษตรกรรมและการปฏิวัติอุตสาหกรรมสร้างความเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญต่อการดำรงชีพของมนุษย์การเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากการปฏิวัติข้อมูลยังมีไม่มากนัก เรายังคงเป็นแค่ช่วงกำลังเปลี่ยนยุคเท่านั้น การเปลี่ยนแปลงอย่างเต็มรูปแบบน่าจะเริ่มต้นในไม่ช้า อีก 20-30 ปีต่อจากนี้ไป น่าจะมีการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่บนโลกและการดำรงชีพของมนุษย์ ซึ่งเราไม่สามารถทราบได้ว่าจะเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางใด ถ้าต้องการจะให้เปลี่ยนแปลงไปในทิศทางใดนั้น ก็คงขึ้นอยู่กับนำมือของพวกเราและเด็กวัยรุ่นที่มีหน้าที่รับผิดชอบในยุคสมัยต่อไป



ภาควิชา 20 หลักสูตร จะนำพาคุณไปสู่เป้าหมายอย่างไรชัดเจน

ผู้สำเร็จการศึกษา จากหลักสูตรสปีได้รับ ประกาศนียบัตร วิชาชีพชั้นสูง

นักเรียนที่ฝึกฝนตามเงื่อนไขที่กำหนดและ
สำเร็จหลักสูตรการฝึกอบรบเฉพาะทางระยะเวลาสปีที่โรงเรียน
อาชีวศึกษาชั้นสูงจะได้รับ “ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง”
(kodo senmonshi) จากรัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ
กระทรวง MEXT) ผู้ถือประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงจะได้รับ
การยอมรับจากสังคมว่ามีความรู้และทักษะในสาขาเฉพาะทาง
เทียบเท่าหรือมากกว่าปริญญาตรีของบัณฑิตมหาวิทยาลัย
บางแห่ง ที่ KCG หลักสูตรสปีที่คุณสามารถได้รับประกาศนียบัตร
วิชาชีพชั้นสูงนั้นเปิดสอนในภาควิชา A, B, C, D และ E เมื่อคุณ
จบหลักสูตรสปี คุณจะได้รับสิทธิ์ลงทะเบียนศึกษาต่อระดับ
บัณฑิตวิทยาลัย มีผู้สำเร็จการศึกษาจาก KCG จำนวนมาก
ลงทะเบียนเรียนต่อที่ KCGI ซึ่งเป็นสถาบันในเครือของ
KCG Group

ในแต่ละภาควิชา หลักสูตรสปี ได้รับการรับรองว่าเป็น หลักสูตรผู้เชี่ยวชาญ ด้านการปฏิบัติงานอาชีวศึกษา

ด้วยจุดประสงค์เพื่อ “สนับสนุนและปรับปรุงระดับการศึกษาสาย
อาชีพในหลักสูตรผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทางในโรงเรียนเฉพาะด้าน”
MEXT ได้แนะนำ “หลักสูตรผู้เชี่ยวชาญด้านการปฏิบัติงาน
อาชีวศึกษา” หลักสูตรผู้เชี่ยวชาญด้านการปฏิบัติงานอาชีวศึกษา
ประกอบด้วยหลักสูตรและโปรแกรมการศึกษาร่วมกับบริษัทและ
องค์กรต่างๆ เพื่อให้ได้รับการรับรองประกาศนียบัตร นักเรียนจะ
ต้องฝึกฝนและรับทักษะในสถานที่ทำงานของบริษัทและองค์กร
พันธมิตร ที่ KCG ในแต่ละภาควิชา หลักสูตรสปี ได้รับการ
รับรองว่าเป็น “หลักสูตรผู้เชี่ยวชาญด้านการปฏิบัติงาน
อาชีวศึกษา” หลักสูตรเหล่านี้นำเสนอการเรียนรู้อิงปฏิบัติเฉพาะ
ทางโดยร่วมมือกับบริษัทต่างๆ และผู้เชี่ยวชาญที่ยังคงมีบทบาท
อยู่ระดับแถวหน้าของอุตสาหกรรม KCG มีแผนเตรียมความ
พร้อมเพื่อรองรับการรับรองจากหน่วยงานอื่นๆ ต่อไป

A ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ

เข้าร่วมกับศิลปินดิจิทัลที่ทันสมัย

B ภาควิชาการธุรกิจและการจัดการ

เข้าถึงความเป็นผู้นำของธุรกิจผ่านไอที

C ภาควิชาคอมพิวเตอร์ วิทยาศาสตร์

รองรับความเป็นผู้นำของสังคม
สารสนเทศในปัจจุบัน

D ภาควิชาเกมส์ดิจิทัล และความบันเทิง

มุ่งสู่อาชีพผู้สร้างเกมขั้นสูง

E ภาควิชา วิศวกรรมศาสตร์

มุ่งมั่นที่จะเป็นวิศวกรควบคุมที่ทันสมัย

หลักสูตรออนไลน์แบบยืดหยุ่นได้

เรียนในขณะที่คุณทำงานหรือเข้าเรียนสองสถาบันในเวลาเดียวกัน

สาขาวิชาสารสนเทศและการสื่อสาร

สามารถฝึกฝนทักษะของคุณที่บ้านได้

สาขาวิชาสำหรับนักศึกษาต่างชาติ

อาชีพระหว่างประเทศ

ศึกษา IT ในต่างประเทศและตั้งเป้าหมายของคุณบนโลกใบนี้

สาขาวิชาศิลปะและสารสนเทศ หลักสูตรสารสนเทศด้านศิลปะและการออกแบบ / หลักสูตรมังงะและอนิเมชัน	หลักสูตร 4 ปี	16
สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ	หลักสูตร 3 ปี	
สาขาวิชามังงะและอนิเมชัน	หลักสูตร 3 ปี	
สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบพื้นฐาน หลักสูตรศิลปะและการออกแบบ / หลักสูตรมังงะและอนิเมชัน	หลักสูตร 2 ปี	

สาขาวิชาการจัดการสารสนเทศ หลักสูตรสารสนเทศเพื่อการจัดการ / หลักสูตรวิทยาศาสตร์ข้อมูล	หลักสูตร 4 ปี	17
สาขาวิชาสารสนเทศและการประยุกต์ใช้ หลักสูตรเวชสารสนเทศ / หลักสูตร IT วิทยาศาสตร์ทางทะเล / หลักสูตร IT ด้านการเกษตร / หลักสูตร FinTech / หลักสูตรธุรกิจ IT	หลักสูตร 3 ปี	
สาขาวิชาพื้นฐานทางธุรกิจ	หลักสูตร 2 ปี	
สาขาวิชาการบริหารสำนักงานแพทย์	หลักสูตร 2 ปี	

สาขาวิชาสารสนเทศศาสตร์	หลักสูตร 4 ปี	18
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย	หลักสูตร 3 ปี	
สาขาวิชาระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์	หลักสูตร 3 ปี	
สาขาวิชาการประมวลผลข้อมูล หลักสูตรการประมวลผลข้อมูล / หลักสูตร IT บิ๊กดาต้า / โครงการเรียนออนไลน์ศึกษา	หลักสูตร 2 ปี	

สาขาวิชาเกมส์และความบันเทิง	หลักสูตร 4 ปี	19
สาขาวิชาการพัฒนาเกมส์	หลักสูตร 3 ปี	
สาขาวิชาพื้นฐานการพัฒนาเกมส์	หลักสูตร 2 ปี	

สาขาวิชาวิศวกรรมสารสนเทศ	หลักสูตร 4 ปี	20
สาขาวิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ หลักสูตรวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ / หลักสูตรการควบคุมยานยนต์	หลักสูตร 3 ปี	
สาขาวิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์พื้นฐาน	หลักสูตร 2 ปี	

สาขาวิชาสารสนเทศประยุกต์นานาชาติ สามารถเปลี่ยนแปลงเป็นหลักสูตรแบบเต็มเวลาได้	หลักสูตร 4 ปี	33
---	---------------	----

สาขาวิชาสารสนเทศและการสื่อสาร หลักสูตรสารสนเทศและการสื่อสาร / หลักสูตรระยะสั้นทักษะบัณฑิตที่จบมหาวิทยาลัย / หลักสูตรภาคค่ำ 1 ปี	หลักสูตร 1 ปี	20
หลักสูตรสารสนเทศและการสื่อสาร แผนกศึกษาคำ	หลักสูตรภาคค่ำ 2 ปี	

สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ หลักสูตรเทคโนโลยีมังงะและอนิเมะนานาชาติ	หลักสูตร 3 ปี	24
--	---------------	----

สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบพื้นฐาน หลักสูตรธุรกิจ ICT นานาชาติ	หลักสูตร 2 ปี	22
---	---------------	----

สาขาวิชาสารสนเทศและการประยุกต์ใช้ หลักสูตรการควบคุมยานยนต์นานาชาติ / หลักสูตรบริหารธุรกิจนานาชาติ	หลักสูตร 3 ปี	21 25
--	---------------	-------

สาขาวิชาการประมวลผลข้อมูล หลักสูตรธุรกิจ IT นานาชาติ	หลักสูตร 2 ปี	23
---	---------------	----

สาขาวิชาวิศวกรรมสารสนเทศ หลักสูตรสารสนเทศศาสตร์นานาชาติ / หลักสูตรข้อมูลศิลปะนานาชาติ / หลักสูตรข้อมูลธุรกิจระหว่างประเทศ	หลักสูตร 4 ปี	26 27 28
---	---------------	----------

สาขาวิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ หลักสูตรข้อมูลระหว่างประเทศ / หลักสูตรศิลปะและการออกแบบนานาชาติ / หลักสูตรข้อมูลการท่องเที่ยวยุโรป	หลักสูตร 3 ปี	29 30 31
--	---------------	----------

สาขาวิชาที่เปิดสอน

A ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ Art & Design

สาขาวิชาศิลปะและสารสนเทศ หลักสูตร 4 ปี ★ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

เพื่อเป็นผู้กำกับฝ่ายศิลป์ในวงการอุตสาหกรรม

สร้างและพัฒนาให้เป็นผู้กำกับศิลป์ที่มีทักษะในการจัดการและมีความสามารถในการวางแผนงานที่จะนำโครงการไปสู่ความสำเร็จ และเรียนรู้ถึงความเป็นไปได้ของศิลปะดิจิทัลไปพร้อมกับจุดมุ่งหมายที่จะสร้างผลงานที่สมบูรณ์แบบ

อาชีพเป้าหมาย

ผู้กำกับศิลป์ นักคอมพิวเตอร์กราฟฟิก นักออกแบบเว็บไซต์
นักออกแบบโฆษณา นักออกแบบเกมสื่อบันเทิงคอมพิวเตอร์กราฟฟิก
ผู้รังสรรค์ภาพ นักออกแบบและเชี่ยวชาญงาน DTP เป็นต้น



สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ หลักสูตร 3 ปี ประกาศนียบัตร

เพื่อเป็นนักออกแบบ นักสร้างที่มีพลังแห่งความคิดสร้างสรรค์และมีความสามารถในการนำเสนอ

สร้างและพัฒนาบุคลากรให้มีความสามารถในการนำเสนองาน มีแนวคิดในการสร้างงาน รู้จักเจรจาต่อรองและรับฟังความต้องการของลูกค้า และมีความรู้ด้านเทคโนโลยีการผลิตขั้นสูง

อาชีพเป้าหมาย

นักคอมพิวเตอร์กราฟฟิก นักออกแบบโฆษณา นักออกแบบเกมสื่อบันเทิงคอมพิวเตอร์กราฟฟิก
นักออกแบบเว็บไซต์ ผู้รังสรรค์ภาพ นักออกแบบและเชี่ยวชาญงาน DTP เป็นต้น

สำหรับเฉพาะนักศึกษาต่างชาติ หลักสูตรเทคโนโลยีมีงานและอนิเมะนานาชาติ



สาขาวิชามังงะและอนิเมชัน หลักสูตร 3 ปี ประกาศนียบัตร

เพื่อเป็นนักเขียนการ์ตูนมังงะ นักเขียนภาพเคลื่อนไหวอนิเมชัน ผู้สร้างสรรค์ผลงานที่เผยแพร่ด้วยเทคนิคการสร้างการ์ตูนมังงะ และภาพเคลื่อนไหวอนิเมชันในรูปแบบดิจิทัล

ฝึกอบรมนักเรียนให้สามารถมีบทบาทในสาขาการผลิต การพิมพ์ สามารถสร้างผลงานในรูปแบบดิจิทัลโดยใช้พื้นฐานด้านเทคนิคและประวัติของการสร้างการ์ตูนมังงะและภาพเคลื่อนไหวอนิเมชันแบบอนาล็อก

อาชีพเป้าหมาย

นักเขียนภาพดิจิทัล นักวาดภาพประกอบ นักเขียนภาพเคลื่อนไหวอนิเมชัน
นักเขียนการ์ตูนมังงะ นักออกแบบโฆษณา นักเขียนภาพเคลื่อนไหว CG อนิเมชัน เป็นต้น



สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบพื้นฐาน หลักสูตร 2 ปี ประกาศนียบัตร

เพื่อเป็นผู้ปฏิบัติงานและนักออกแบบงานที่ให้การสนับสนุนอุตสาหกรรมศิลปะดิจิทัล

สร้างและพัฒนาบุคลากรให้มีความรู้พื้นฐานด้านงานศิลปะ เช่น การออกแบบ ทักษะการใช้สี และมีทักษะการใช้ซอฟต์แวร์ได้เป็นอย่างดี เพื่อสามารถพัฒนากิจกรรมงานสร้างที่มีความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดของตนเองเป็นพื้นฐาน

สำหรับเฉพาะนักศึกษาต่างชาติ หลักสูตรธุรกิจ ICT นานาชาติ

อาชีพเป้าหมาย

นักคอมพิวเตอร์กราฟฟิก นักออกแบบเว็บไซต์
ผู้เชี่ยวชาญงาน DTP เป็นต้น นักตัดต่อระบบ non-linear
นักออกแบบเกมสื่อบันเทิงคอมพิวเตอร์กราฟฟิก

B ภาควิชาธุรกิจและการจัดการ Business & Management

สาขาวิชาการจัดการสารสนเทศ หลักสูตร 4 ปี ★ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

เพื่อเป็นผู้ให้คำปรึกษาและผู้นำทางธุรกิจ ที่สามารถนำเสนอระบบสารสนเทศที่เหมาะสมให้กับบริษัท

นักศึกษาจะได้รับความรู้ทางด้านธุรกิจ เช่น วิธีการวิเคราะห์ผลประโยชน์และเนื้อหาทางแต่ละแผนกในบริษัท ไปพร้อมๆ กับการเรียนรู้เทคโนโลยีข้อมูลและการสื่อสารเพื่อนำไปใช้จริงเพื่อเป็นผู้นำทางธุรกิจที่สามารถใช้เทคโนโลยีด้าน IT ได้อย่างเต็มรูปแบบ สถาบันจะสร้างและพัฒนาบุคลากรให้เป็นผู้จัดการโครงการและเป็นที่ปรึกษาด้าน IT ที่สามารถนำเสนอผลงานสามารถออกแบบระบบสารสนเทศอย่างเหมาะสมระหว่างแผนกการผลิตและแผนกการจัดการความสัมพันธ์กับลูกค้า เป็นต้น KCG เปิดสอนหลักสูตรสารสนเทศเพื่อการจัดการและหลักสูตรวิทยาศาสตร์ข้อมูล

อาชีพเป้าหมาย

ที่ปรึกษาด้าน IT นักขายทางเทคนิค ผู้จัดการโครงการ
ผู้ผลิต e-business นักวิทยาศาสตร์ข้อมูล วิศวกรระบบ (SE) เป็นต้น



สาขาวิชาสารสนเทศประยุกต์ หลักสูตร 3 ปี ประกาศนียบัตร

เพื่อเป็นวิศวกรระบบและสนับสนุนการปฏิบัติ IT ในอุตสาหกรรม

หลักสูตรนี้พัฒนาผู้ที่มีความเข้าใจขั้นสูงเกี่ยวกับเทคนิคการประดิษฐ์และมีการพัฒนาแนวคิดและการนำเสนอเพื่อเจรจา รวมทั้งเสนอแนวคิดในขณะที่ยังมีความต้องการของลูกค้ารายวิชาในหลักสูตรนี้ ได้แก่ การควบคุมยานยนต์นานาชาติ สารสนเทศด้านการแพทย์ IT ทางทะเล IT ด้านการเกษตร Fintech และธุรกิจ IT

สำหรับเฉพาะนักศึกษาต่างชาติ

หลักสูตรการควบคุมยานยนต์นานาชาติ หลักสูตรบริหารธุรกิจนานาชาติ

อาชีพเป้าหมาย

วิศวกรยานยนต์
วิศวกรทางทะเล / แพะเลี้ยงสัตว์น้ำ
วิศวกรการเกษตร / ป่าไม้
วิศวกรการเงิน
นักเทคนิคข้อมูลทางการแพทย์ ฯลฯ

สาขาวิชาพื้นฐานทางธุรกิจ หลักสูตร 2 ปี ประกาศนียบัตร

เพื่อเป็นนักธุรกิจที่ประสบความสำเร็จที่มีทักษะด้านคอมพิวเตอร์และมารยาททางธุรกิจเป็นอย่างดี

นักศึกษาจะได้เรียนรู้ทักษะพื้นฐานสำหรับการทำงาน ทั้งในเรื่องทักษะการสื่อสารและมารยาททางธุรกิจ รวมทั้งเทคนิคการใช้เครื่องมือสำนักงาน เช่น Word, Excel และ Access และเรียนรู้พื้นฐานของงานเช่น การลงบัญชีรายการและงานในบริษัท ส่งเสริมและพัฒนาให้นักศึกษาเป็นนักธุรกิจที่ประสบความสำเร็จที่สามารถมีบทบาทหน้าที่สำคัญได้ในงานทุกอาชีพความสัมพันธ์กับลูกค้า เป็นต้น

อาชีพเป้าหมาย

ผู้ดูแลระบบ พนักงานขายและการตลาด
พนักงานรับโทรศัพท์ อาจารย์สอนคอมพิวเตอร์
พนักงานบริหารและการบัญชี เป็นต้น

สาขาวิชาการบริหารสำนักงานแพทย์ หลักสูตร 2 ปี ประกาศนียบัตร

ได้รับความรู้ทั้งในด้านการแพทย์และคอมพิวเตอร์ กลายเป็นผู้เชี่ยวชาญผู้นำไปสู่เทคโนโลยีสารสนเทศด้านการแพทย์ในอนาคต

ทุกวันนี้ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์มีความสำคัญอย่างยิ่งในสถานพยาบาล แต่บุคลากรที่สามารถตอบสนองความต้องการนี้ยังคงขาดแคลนอยู่ ในสาขาวิชาการบริหารสำนักงานแพทย์ นักศึกษาจะได้รับทั้งความรู้ทางการแพทย์และทักษะด้าน IT เพื่อเป็นผู้เชี่ยวชาญผู้นำไปสู่เทคโนโลยีสารสนเทศด้านการแพทย์ในอนาคต

อาชีพเป้าหมาย

การบริหารทางการแพทย์ที่โรงพยาบาล คลินิก ฯลฯ

สาขาวิชาสารสนเทศศาสตร์ หลักสูตร 4 ปี ★ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

เพื่อเป็นผู้เชี่ยวชาญที่นำไปสู่อุตสาหกรรม IT

สร้างและพัฒนาบุคลากรให้เป็นโซลูชัน เอ็นจีเนีย และ สถาปนิก IT ที่สามารถคิดค้น และเสนอวิธีการแก้ไขปัญหาด้วยระบบสารสนเทศและการวิเคราะห์ความต้องการ ของบริษัทลูกค้า

อาชีพเป้าหมาย

โซลูชัน เอ็นจีเนีย วิศวกรระบบเครือข่าย ผู้จัดการโครงการ
สถาปนิก IT วิศวกรระบบ (SE) เป็นต้น



สาขาวิชาคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย หลักสูตร 3 ปี ประกาศนียบัตร

เพื่อเป็นวิศวกรผู้พัฒนาซอฟต์แวร์

ในโปรแกรมนี้ เราพัฒนาวิศวกรที่สามารถวางแผน ออกแบบ และใช้งานระบบ สื่อสารที่สามารถส่งและรับวิดีโอ เสียง และเนื้อหาโต้ตอบแบบอื่นๆ ได้

อาชีพเป้าหมาย

วิศวกรระบบ (SE) วิศวกรระบบฐานข้อมูล โปรแกรมเมอร์
วิศวกรเว็บไซต์ วิศวกรคอมพิวเตอร์กราฟฟิก เป็นต้น



สาขาวิชาระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ หลักสูตร 3 ปี ประกาศนียบัตร

เพื่อเป็นวิศวกรที่สามารถสร้างระบบสารสนเทศ

สร้างและพัฒนาบุคลากรให้สามารถสร้างระบบสารสนเทศที่มั่นคงและปลอดภัย นักศึกษาจะได้รับ ความรู้และเทคนิคเกี่ยวกับระบบเครือข่าย ระบบฐานข้อมูล การรักษาความปลอดภัยของข้อมูล

อาชีพเป้าหมาย

วิศวกรระบบเครือข่าย วิศวกรรักษาความปลอดภัย ผู้ควบคุมระบบเครือข่าย
วิศวกรระบบฐานข้อมูล วิศวกรระบบ (SE) เป็นต้น

สาขาวิชาการประมวลผลข้อมูล หลักสูตร 2 ปี ประกาศนียบัตร

เพื่อเป็นช่างเทคนิคที่มีความเชี่ยวชาญในพื้นฐานการเขียนโปรแกรมและ IT

หลักสูตรนี้พัฒนาโปรแกรมเมอร์ วิศวกรระบบและผู้ควบคุมระบบด้วยพื้นฐานเรื่องคอมพิวเตอร์ เครือข่ายและทฤษฎีสารสนเทศ รายวิชาในหลักสูตรนี้ ได้แก่ IT ระหว่างประเทศ การประมวลผล ข้อมูลและการพากษ์เสียง IT

สำหรับเฉพาะนักศึกษาต่างชาติ

หลักสูตรธุรกิจ IT นานาชาติ

อาชีพเป้าหมาย

โปรแกรมเมอร์ เว็บโปรแกรมเมอร์ วิศวกรระบบ (SE)
ผู้ปฏิบัติงานด้านระบบ นักพากษ์ ผู้บรรยาย เป็นต้น



สาขาวิชาเกมสและความบันเทิง หลักสูตร 4 ปี ★ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

เพื่อเป็นผู้นำด้านการผลิตเกมสในยุคต่อไป

สร้างและพัฒนาบุคลากรให้เป็นผู้อำนวยการด้านเทคนิคที่สามารถนำทีมงานด้านเทคนิค และ เป็นผู้อำนวยการเกมสที่สามารถนำทีมงานด้านการผลิต ที่มีความรู้ทางด้านเทคนิคการผลิตเนื้อหา การเขียนโปรแกรม และมีทักษะการจัดการที่จำเป็นต่อการพัฒนาทีมงาน และความเป็นผู้นำ

อาชีพเป้าหมาย

ผู้อำนวยการเกมส ผู้อำนวยการด้านเทคนิค
ผู้ผลิตเกมส เกมสโปรแกรมเมอร์
ผู้วางแผนเกมส นักออกแบบเกมสคอมพิวเตอร์กราฟฟิก เป็นต้น



สาขาวิชาการพัฒนาเกมส หลักสูตร 3 ปี ประกาศนียบัตร

เพื่อเป็นผู้สร้างเกมสที่มีความรู้ด้านเทคนิคการพัฒนาที่ล้ำหน้า

สร้างและพัฒนาบุคลากรให้เป็นผู้สร้างตัวหลักของทีมงานเกมส เช่นนักวางแผนเกมสที่สามารถมองภาพรวมของผลงานเกมส และออกแบบความน่าสนใจของเกมสที่ทำให้ผู้เล่นเกมส ต้องหลงใหล หรือเกมสโปรแกรมเมอร์ที่สามารถพัฒนาเกมสที่ใช้ความคิดขั้นสูง เช่น เกมส ออนไลน์ หรือ เกมส 3D

อาชีพเป้าหมาย

เกมสโปรแกรมเมอร์ นักวางแผนเกมส
ผู้เขียนบทเกมส นักออกแบบเกมสคอมพิวเตอร์กราฟฟิก เป็นต้น



สาขาวิชาพื้นฐานการพัฒนาเกมส หลักสูตร 2 ปี ประกาศนียบัตร

เพื่อเป็นผู้สร้างที่มีความรู้พื้นฐานในการพัฒนาเกมส

สถาบันจะสร้างและพัฒนาบุคลากรให้เป็นผู้ช่วยพัฒนาเกมส นักวางแผนเกมส และเกมส โปรแกรมเมอร์ที่สามารถปฏิบัติงานตามคำสั่งของผู้อำนวยการการผลิตเกมสได้อย่างถูกต้อง นักศึกษาจะได้เรียนรู้ภาษาการเขียนโปรแกรมเกมส เช่น C++ วิศวกรรมงานสร้างเกมส เช่น กฎและการสร้างสถานการณ์เกมส

อาชีพเป้าหมาย

เกมสโปรแกรมเมอร์ นักออกแบบเกมสคอมพิวเตอร์กราฟฟิก
ผู้ช่วยพัฒนาเกมส นักวางแผนเกมส
ผู้เขียนบทเกมส เป็นต้น



E ภาควิชาวิศวกรรมศาสตร์

Engineering for Embedded Systems

สาขาวิชาวิศวกรรมสารสนเทศ หลักสูตร 4 ปี ★ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

เพื่อเป็นผู้เชี่ยวชาญในการพัฒนาระบบประมวลผล

สร้างและพัฒนาบุคลากรให้เป็นสถาปนิก IT ผู้จัดการโครงการที่สามารถสั่งการและดูแลกำกับทีม นักพัฒนา นอกเหนือจากความรู้ด้านเทคโนโลยีเกี่ยวกับฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์แล้ว นักศึกษาจะได้รับ ความรู้อย่างกว้างขวางทางด้านเทคนิคที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาระบบประมวลผล ตั้งแต่การให้คำปรึกษา การออกแบบ การพัฒนา การดำเนินงาน การเก็บรักษา จนถึงการควบคุมระบบประมวลผล

สำหรับเฉพาะนักศึกษาต่างชาติ	หลักสูตรสารสนเทศศาสตร์นานาชาติ
หลักสูตรข้อมูลศิลปะนานาชาติ	หลักสูตรข้อมูลธุรกิจระหว่างประเทศ

อาชีพเป้าหมาย

สถาปนิก IT	วิศวกรระบบประมวลผล	นักพัฒนาฮาร์ดแวร์ เป็นต้น
วิศวกรอิเล็กทรอนิกส์เชิงกล	วิศวกรระบบ (SE)	



สาขาวิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ หลักสูตร 3 ปี ประกาศนียบัตร

เพื่อเป็นวิศวกรที่สามารถพัฒนาผลิตภัณฑ์ด้วยเทคโนโลยีสมองกลฝังตัว

นักศึกษามีส่วนร่วมในการศึกษาระบบสมองกลฝังตัวโดยฝึกการประดิษฐ์หุ่นยนต์ อุปกรณ์สื่อสาร วิศวกรรมยานยนต์และการควบคุมโมโครโปรเซสเซอร์ ผู้สำเร็จการศึกษาจากหลักสูตรนี้สามารถทำงาน เป็นวิศวกรระบบ โปรแกรมเมอร์และวิศวกรระบบเมคคาทรอนิกส์ซึ่งจะมีบทบาทสำคัญและอยู่ในแถวหน้า ของการพัฒนาผลิตภัณฑ์ได้ รายวิชาในหลักสูตรนี้ ได้แก่ ข้อมูลระหว่างประเทศ วิศวกรรมคอมพิวเตอร์ และการควบคุมยานยนต์

สำหรับเฉพาะนักศึกษาต่างชาติ	หลักสูตรข้อมูลระหว่างประเทศ
หลักสูตรการออกแบบศิลปะนานาชาติ	หลักสูตรข้อมูลการท่องเที่ยวยระหว่างประเทศ

อาชีพเป้าหมาย

วิศวกรระบบประมวลผล	วิศวกรอิเล็กทรอนิกส์เชิงกล	วิศวกรระบบ (SE)
วิศวกรอิเล็กทรอนิกส์ยานยนต์	นักควบคุมโปรแกรม	นักพัฒนา ECU
วิศวกรอิเล็กทรอนิกส์ส่นเรือ เป็นต้น		



สาขาวิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์พื้นฐาน หลักสูตร 2 ปี ประกาศนียบัตร

เพื่อเป็นวิศวกรควบคุมที่มีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์

ในหลักสูตรวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ นักเรียนได้รับความรู้และเทคนิคเกี่ยวกับระบบฝังตัว ด้วยการสร้างหุ่นยนต์และอุปกรณ์สื่อสารต่างๆ เราจะฝึกอบรมนักเรียนให้กลายเป็นวิศวกร ระบบและโปรแกรมเมอร์ที่สามารถมีบทบาทสำคัญและเป็นศูนย์กลางในสถานที่ปฏิบัติงานพัฒนาได้

อาชีพเป้าหมาย

วิศวกรระบบประมวลผล	วิศวกรอิเล็กทรอนิกส์ยานยนต์
วิศวกรระบบ (SE)	นักควบคุมโปรแกรม เป็นต้น

สาขาวิชาสารสนเทศและการสื่อสาร

Information & Communication

หลักสูตรสารสนเทศและการสื่อสาร หลักสูตร 1 ปี แบบเรียนเต็มวัน/ภาคค่ำ 2 ปี

เป็นหลักสูตรระยะสั้นที่เหมาะสมสำหรับผู้ที่ยากมีทักษะความรู้ด้าน IT ติดตัว นักศึกษาสามารถเลือกเรียนวิชาตามระดับ ทักษะและความต้องการของแต่ละบุคคล ไม่ว่าจะเป็นการเขียนโปรแกรม การพัฒนาระบบ เรียนรู้คุณสมบัติที่เกี่ยวข้อง กับสารสนเทศ และวิธีการใช้โปรแกรมสำนักงาน เป็นต้น ซึ่งตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้



หลักสูตรพิเศษ

สำหรับนักศึกษาต่างชาติของ KCG

นักศึกษาสามารถลงทะเบียนได้ในเดือนเมษายนหรือตุลาคม

KCG ได้สร้างหลักสูตรพิเศษเพื่อตอบสนองความต้องการของนักศึกษาต่างชาติ เพื่อสร้างวิศวกร IT ที่จะมีบทบาทสำคัญทั่วโลก นักศึกษาสามารถลงทะเบียนในเดือนเมษายนหรือตุลาคม

KCG มีพนักงานจำนวนมากที่รับผิดชอบดูแลกิจการของนักศึกษาต่างชาติ เจ้าหน้าที่เหล่านี้จะ ช่วยเหลือนักศึกษาในเรื่องต่างๆ ตั้งแต่การเรียนไปจนถึงการใช้ชีวิตในมหาวิทยาลัยและการหางาน พาร์ทไทม์ เราต้องขอบคุณการทำงานหนักของพวกเขาเพราะนักศึกษาต่างชาติจำนวนมากจากทั่วโลก ที่มาเรียนที่ KCG สามารถมีความสุขกับชีวิตนักศึกษาได้อย่างดี



ค้นหาอาชีพดีๆ ในญี่ปุ่นหรือที่ประเทศบ้านเกิดของคุณ!

หลักสูตรการควบคุมยานยนต์นานาชาติ

สาขาวิชาสารสนเทศและการประยุกต์ใช้ หลักสูตร 3 ปี
ประกาศนียบัตร วิทยาลัยนาสกาบิโรเกียวโต

จากเป้าหมายที่จะเป็นสังคมขนส่งดิจิทัลและการเปลี่ยนสู่อุตสาหกรรมสีเขียว รวมทั้งการบริการเคลื่อนที่ที่ใช้เทคโนโลยีที่ล้ำสมัย KCG มุ่งตอบสนองความต้องการ ใหญ่ ของสังคมด้วยการบ่มเพาะวิศวกรยานยนต์ที่จะกลายเป็นผู้นำด้านอุตสาหกรรม ยานยนต์แห่งอนาคต ผู้สำเร็จการศึกษาหลักสูตรจะได้รับ “ประกาศนียบัตร” ซึ่งทำให้สามารถประกอบอาชีพในประเทศบ้านเกิดหรือในญี่ปุ่น หรือสมัครเข้าศึกษาใน มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาระบบการศึกษาเกียวโต (KCGI) ของกลุ่ม KCG Group เพื่อศึกษา ต่อในระดับปริญญาโท

ปี 1

หลักสูตรนี้เหมาะสำหรับผู้ที่เป้าหมายที่จะทำงานเป็นวิศวกรบริการเทคนิคระดับแนวหน้า ที่ ลูกค้าพึงพอใจและมั่นใจ นักศึกษาจะได้เสริมสร้างความสามารถทางภาษาญี่ปุ่นที่จำเป็น สำหรับการศึกษาระยะทาง ในขณะเดียวกันก็จะได้รับความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับ โครงสร้างพื้นฐานและฟังก์ชันของรถยนต์ การเรียนครอบคลุมตั้งแต่วิศวกรรมยานยนต์ ตลอดจนพื้นฐานด้าน IT รวมถึงการเขียนโปรแกรม ระบบคอมพิวเตอร์ และวงจรดิจิทัลอล ลังที่ได้รับในหลักสูตรนี้คือทักษะการสื่อสารที่จำเป็นสำหรับธุรกิจ

ปี 2

หลักสูตรมุ่งเน้นไปที่รถยนต์ โดยครอบคลุมการตรวจสอบพื้นฐานของรถยนต์อย่างเจาะลึก ตั้งแต่โครงสร้าง ไฟฟ้าไปจนถึงอิเล็กทรอนิกส์ วงจรลอจิก และการ บริการ นักศึกษาสามารถนำเทคโนโลยีและความรู้ที่เรียน ในชั้นเรียนไปปฏิบัติในการทดลอง การปฏิบัติงานจริง และกิจกรรมที่กำหนดด้วยตนเอง เพื่อสัมผัสประสบการณ์ทักษะการบริการที่ใกล้ชิดกับทักษะที่ใช้ใน โลกแห่งความเป็นจริงที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้

ปี 3

นักศึกษาจะได้รับความรู้เกี่ยวกับรถยนต์อย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น โดยผ่านการเรียนรู้จากการถอดแยกชิ้นส่วน การตรวจสอบ และการปรับตั้งอุปกรณ์ไฟฟ้า นักศึกษาจะได้เรียนรู้ ทักษะขั้นสูงและนำไปปฏิบัติอย่างละเอียด พร้อมทั้งเรียน รู้เทคโนโลยีการควบคุมยานยนต์ที่สามารถนำมาใช้เป็นทักษะ ที่พร้อมใช้งานในอุตสาหกรรมยานยนต์ สำหรับผู้ที่ต้องการ ประกาศนียบัตรด้าน IT และคุณวุฒิด้าน IT อื่นๆ



หลักสูตรธุรกิจ ICT นานาชาติ

สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบพื้นฐาน
ประกาศนียบัตร วิทยาลัยนานาชาติ

หลักสูตร 2 ปี

ค้นหาอาชีพดีๆ
ในญี่ปุ่นหรือที่ประเทศ
บ้านเกิดของคุณ!

ในหลักสูตรนี้ นักเรียนจะได้เรียนรู้ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับ ICT ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในยุคใหม่
ของธุรกิจ โดยจะได้เรียนรู้ “การรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล การถ่ายทอดข้อมูล
และการสร้างการเชื่อมต่อ” เพื่อใช้ประโยชน์จากบริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ (SNS)
ในธุรกิจ รวมถึงทักษะที่ทันสมัยในด้าน ICT หลักสูตรนี้มุ่งเน้นการฝึกฝนนักเรียนให้เป็น
มืออาชีพระดับสากลที่สามารถใช้ SNS เพื่อธุรกิจได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ พร้อมทั้ง
สามารถปรับตัวในสังคมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วได้อย่างดีเยี่ยม
ผู้สำเร็จการศึกษาหลักสูตรจะได้รับ “ประกาศนียบัตร” ซึ่งทำให้สามารถประกอบ
อาชีพในประเทศบ้านเกิดหรือในญี่ปุ่นได้

ปี 1 ในปีแรก คุณจะได้พัฒนาทักษะภาษาญี่ปุ่นที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจให้แข็งแกร่งยิ่งขึ้น และเรียนรู้
พื้นฐานของ ICT และธุรกิจ หลักสูตรจะครอบคลุมถึงการใช้งาน Microsoft Office
พื้นฐานเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ทักษะการนำเสนอ และวิชาภาษาญี่ปุ่น เช่น “ภาษาญี่ปุ่นเชิง
เทคนิค” ที่จะช่วยพัฒนาทักษะการเขียนและการสื่อสารของคุณ

ปี 2 นักเรียนสามารถเลือกวิชาเรียนที่สนใจจากรายวิชาต่างๆ มากมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจและ
ICT เพื่อพัฒนาทักษะและความรู้ของตนให้ดียิ่งขึ้น นักเรียนจะได้เรียนรู้พื้นฐานเกี่ยวกับ
โซเชี่ยลมีเดียและเนื้อหาทำเป็นในการสร้างเนื้อหาสำหรับ SNS ต่างๆ เช่น X (Twitter เดิม)
และ Facebook รวมถึงพัฒนาทักษะด้านการออกแบบธุรกิจที่ช่วยให้พวกเขาสามารถทำให้
บริษัทของตนเข้าสู่ระดับโลกได้



โอกาสทางอาชีพ

การตลาดบนเว็บ (SNS)

การวางแผนเว็บและการประชาสัมพันธ์
ที่บริษัท SNS

ผู้กำกับเว็บ (SNS)

ผู้จัดการฝ่ายปฏิบัติการ SNS
งานบริหารทั่วไป (งานธุรการทั่วไป ทรัพยากรบุคคล
การบัญชี ธุรการฝ่ายขาย ฯลฯ)

การเตรียมสอบวัดคุณวุฒิ

การสอบวัดความสามารถในการสร้างผลงานด้วย Illustrator®

การสอบวัดความสามารถในการสร้างผลงานด้วย Photoshop®

การสอบวัดความสามารถด้านการตลาด SNS



วิชาเฉพาะทาง

ปีหนึ่ง

พื้นฐานของระบบคอมพิวเตอร์ A
การปฏิบัติขั้นพื้นฐานเกี่ยวกับเอกสารทางธุรกิจ
การปฏิบัติสเปรดชีตขั้นพื้นฐาน
บรรยายพิเศษ 1
ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการใช้ข้อมูล 1
การปฏิบัติขั้นพื้นฐานในการนำเสนอ
ภาษาญี่ปุ่นเชิงเทคนิค 1A
ภาษาญี่ปุ่นภาคปฏิบัติ 1
ภาษาญี่ปุ่นเชิงเทคนิค 1B
การสนทนาภาษาญี่ปุ่น 1
วัฒนธรรมภาษาญี่ปุ่น 1
ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเครื่องมือกราฟิก
บรรยายพิเศษ 2
ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการใช้ข้อมูล 2
การปฏิบัติทั่วไปเกี่ยวกับการเตรียมเอกสาร
พื้นฐานของระบบคอมพิวเตอร์ B
ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ CAD
ภาษาญี่ปุ่นเชิงเทคนิค 2A
ภาษาญี่ปุ่นภาคปฏิบัติ 2
ภาษาญี่ปุ่นเชิงเทคนิค 2B
การสนทนาภาษาญี่ปุ่น 2
วัฒนธรรมภาษาญี่ปุ่น 2

ปีสอง

การเรียนรู้จากโครงงาน 1
เศรษฐศาสตร์โลก
ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ ERP
ภาพรวมของธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์
ฝึกปฏิบัติด้านการสร้างอาชีพ
การเตรียมเอกสารทางเทคนิค A
การฝึกปฏิบัติภาษาญี่ปุ่นทั่วไป 1
ภาษาญี่ปุ่นเชิงเทคนิค 3
ภาษาญี่ปุ่นเพื่อธุรกิจ 1
การเรียนรู้จากโครงงาน 2A
ช่วงว่าง
การฝึกปฏิบัติการสอบวัดคุณวุฒิระดับ
นานาชาติ A
การปฏิบัติขั้นพื้นฐานเกี่ยวกับ VBA A
การเตรียมเอกสารทางเทคนิค B
การฝึกปฏิบัติภาษาญี่ปุ่นทั่วไป 2
ภาษาญี่ปุ่นเชิงเทคนิค 4
ภาษาญี่ปุ่นเพื่อธุรกิจ 2

หลักสูตรธุรกิจ IT นานาชาติ

สาขาวิชาการประมวลผลข้อมูล หลักสูตร 2 ปี
ประกาศนียบัตร วิทยาลัยนานาชาติ

ค้นหาอาชีพดีๆ
ในญี่ปุ่นหรือที่ประเทศ
บ้านเกิดของคุณ!

ทักษะที่จำเป็นในโลกปัจจุบัน คือ ความเชี่ยวชาญทั้งในด้านธุรกิจและ IT เนื่องจาก
เทคโนโลยีดิจิทัลใหม่ๆ ไม่ว่าจะเป็น AI, IoT, คลาวด์คอมพิวติ้ง, VR/AR, โดรนและ 5G
เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องทำให้รูปแบบธุรกิจที่มีอยู่เดิมถูกพลิกโฉมอย่างรวดเร็ว หลักสูตรนี้
จะสอนด้าน IT และธุรกิจเพื่อพัฒนาบุคลากรด้าน DX ซึ่งจะเป็นผู้ที่สามารถนำเทคโนโลยี
ใหม่ๆ มาใช้ในการทำงานเพื่อสร้างโมเดลธุรกิจที่แปลกใหม่ และปรับตัวโมเดลธุรกิจที่มีอยู่
ผู้สำเร็จการศึกษาหลักสูตรจะได้รับ “ประกาศนียบัตร” ซึ่งทำให้สามารถประกอบ
อาชีพในประเทศบ้านเกิดหรือในญี่ปุ่นได้

ปี 1 หลักสูตรนี้เปิดสอนสำหรับนักศึกษาที่มาจากวัฒนธรรมที่ไม่ใช่ตัวอักษรจีนเป็นหลัก โดยสอน
ความรู้เฉพาะทางและเสริมสร้างความสามารถด้านภาษาญี่ปุ่นที่จำเป็นสำหรับธุรกิจ พร้อม
ทั้งวางรากฐานในด้าน IT และธุรกิจ นอกเหนือจากพื้นฐานคอมพิวเตอร์ Microsoft Office
และทักษะการนำเสนอแล้ว นักเรียนยังเปิดสอนวิชาวิศวกรรมศาสตร์เป็นภาษาญี่ปุ่น รวมทั้ง
วิชาอื่นๆ ที่สอนเป็นภาษาญี่ปุ่นอีกด้วย เพื่อเพิ่มพูนทักษะของนักศึกษาในการจัดเตรียมเอกสาร
และการสื่อสาร

ปี 2 นักศึกษาสามารถเลือกหลักสูตรที่ต้องการเพื่อพัฒนาทักษะและความรู้เพิ่มเติมในหลากหลาย
สาขาวิชาที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจและ IT นอกเหนือจากพื้นฐาน SAP และโลจิสติกส์ ซึ่งเป็น
ระบบที่ใช้สำหรับการบริหารจัดการองค์กรแล้ว ยังมีหลักสูตรต่างๆ เกี่ยวกับการเขียน
โปรแกรม การจัดการ และอื่นๆ ซึ่งบ่มเพาะความสามารถในการตอบสนองต่อความต้องการ
การเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัล (DX) ในสาขาอุตสาหกรรมที่หลากหลาย



วิชาเฉพาะทาง

ปีหนึ่ง

พื้นฐานของระบบคอมพิวเตอร์ A
การปฏิบัติขั้นพื้นฐานเกี่ยวกับเอกสารทางธุรกิจ
การปฏิบัติสเปรดชีตขั้นพื้นฐาน
บรรยายพิเศษ 1
ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการใช้ข้อมูล 1
การปฏิบัติขั้นพื้นฐานในการนำเสนอ
ภาษาญี่ปุ่นเชิงเทคนิค 1A
ภาษาญี่ปุ่นภาคปฏิบัติ 1
ภาษาญี่ปุ่นเชิงเทคนิค 1B
การสนทนาภาษาญี่ปุ่น 1
วัฒนธรรมภาษาญี่ปุ่น 1
ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเครื่องมือกราฟิก
บรรยายพิเศษ 2
ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการใช้ข้อมูล 2
การปฏิบัติทั่วไปเกี่ยวกับการเตรียมเอกสาร
พื้นฐานของระบบคอมพิวเตอร์ B
ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ CAD
ภาษาญี่ปุ่นเชิงเทคนิค 2A
ภาษาญี่ปุ่นภาคปฏิบัติ 2
ภาษาญี่ปุ่นเชิงเทคนิค 2B
การสนทนาภาษาญี่ปุ่น 2
วัฒนธรรมภาษาญี่ปุ่น 2

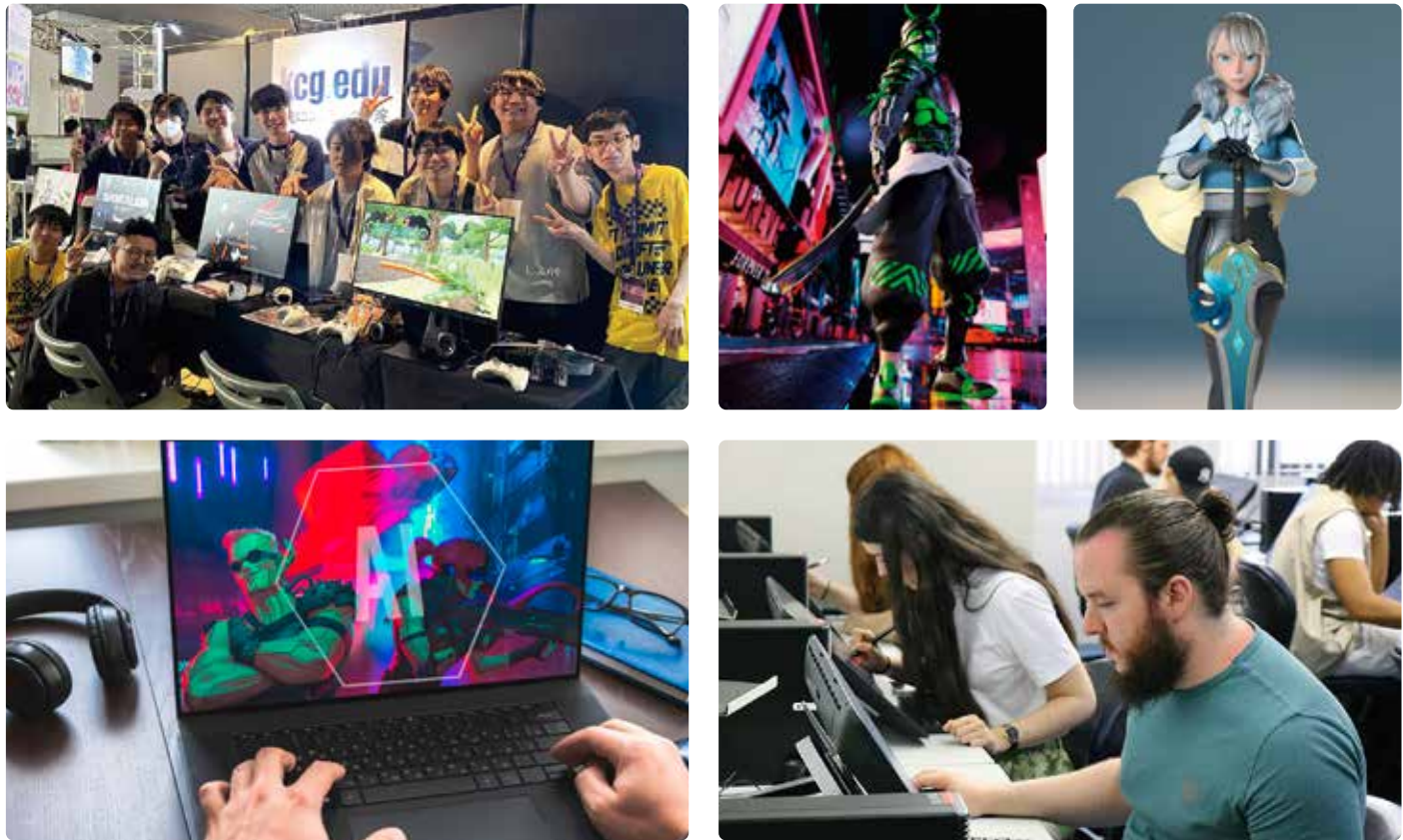
ปีสอง

การเรียนรู้จากโครงงาน 1
พื้นฐานของระบบคอมพิวเตอร์ B
Web 01 มินิโปรเจกต์
พื้นฐานของการผลิตเนื้อหา Web 2
ฝึกปฏิบัติด้านการสร้างอาชีพ
การเตรียมเอกสารทางเทคนิค A
การฝึกปฏิบัติภาษาญี่ปุ่นทั่วไป 1
ภาษาญี่ปุ่นเชิงเทคนิค 3
ภาษาญี่ปุ่นเพื่อธุรกิจ 1
การเรียนรู้จากโครงงาน 2A
ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ 3DCG
การรักษาความปลอดภัยข้อมูล
การปฏิบัติขั้นพื้นฐานเกี่ยวกับ VBA A
การเตรียมเอกสารทางเทคนิค B
การฝึกปฏิบัติภาษาญี่ปุ่นทั่วไป 2
ภาษาญี่ปุ่นเชิงเทคนิค 4
ภาษาญี่ปุ่นเพื่อธุรกิจ 2

มุ่งมั่นที่จะเข้าเรียนในหลักสูตรปริญญาโทที่ KCGI! พร้อมแล้วสำหรับการลงทะเบียน

หลักสูตรเทคโนโลยีมังงะและอนิเมะนานาชาติ สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ หลักสูตร 3 ปี

หลักสูตรนี้มีมุมมองระดับโลกในการฝึกฝนวิศวกรด้านการผลิตอนิเมะและมังงะดิจิทัลที่มีทักษะทั้งด้าน AI การจัดการ และการตลาด หลังจากได้รับความรู้พื้นฐานแล้ว นักศึกษาจะได้เรียนรู้การใช้แอปพลิเคชันการวาดภาพ เช่น Maya และ AutoDesk และแอปพลิเคชันคอมพิวเตอร์กราฟิก 3D เช่น Blender นักศึกษายังจะได้ทำงานเกี่ยวกับการผลิตวิดีโอส่งเสริมการขายโดยใช้ AI ด้วยความร่วมมือกับสถาบันการศึกษาในประเทศอื่นๆ รวมไปถึงได้รับโอกาสในการศึกษาภาพประกอบและ AI ระดับแนวหน้า หลักสูตรนี้ช่วยเพิ่มพูนความรู้ของนักศึกษาเกี่ยวกับ Generative AI เชิงประยุกต์โดยเฉพาะ



วิชาเฉพาะทาง		
ปีหนึ่ง บังคับ พื้นฐานของระบบคอมพิวเตอร์ A การปฏิบัติขั้นพื้นฐานเกี่ยวกับเอกสารทางธุรกิจ การปฏิบัติสเปรดชีตขั้นพื้นฐาน ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการใช้ข้อมูล 1, 2 การปฏิบัติขั้นพื้นฐานในการนำเสนอ ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเครื่องมือกราฟิก บรรยายพิเศษ พื้นฐานของ Web อนิเมชัน พื้นฐานของการผลิตเนื้อหา Web 1 การฝึกปฏิบัติการออกแบบ แนะนำโดยคณะ: ภาษาญี่ปุ่นเชิงเทคนิค 1A, 1B, 2A, 2B ภาษาญี่ปุ่นภาคปฏิบัติ 1, 2 การสนทนาภาษาญี่ปุ่น 1, 2 วัฒนธรรมภาษาญี่ปุ่น 1, 2	ปีสอง บังคับ การเรียนรู้จากโรงงาน 1, 2A พื้นฐานของระบบคอมพิวเตอร์ B Web อนิเมชันประยุกต์ พื้นฐานของการผลิตเนื้อหา Web 2 ฝึกปฏิบัติด้านการสร้างอาชีพ ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ 3DCG ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ CAD การฝึกปฏิบัติการสอบวัดคุณวุฒิระดับนานาชาติ A แนะนำโดยคณะ: การเตรียมเอกสารทางเทคนิค A, B การฝึกปฏิบัติภาษาญี่ปุ่นทั่วไป 1, 2 ภาษาญี่ปุ่นเชิงเทคนิค 3, 4 ภาษาญี่ปุ่นเพื่อธุรกิจ 1, 2	ปีสาม บังคับ ภาพรวมของ UI/UX พื้นฐานการวาดภาพ A, B พื้นฐานของการสร้างตัวละคร การสร้างแบบจำลอง 3DCG และอนิเมชัน 1 การตัดต่อวิดีโอ (เอฟเฟกต์พิเศษ) การเรียนรู้จากโรงงาน 2B การปฏิบัติ SPI การสร้างแบบจำลอง 3DCG และอนิเมชัน 2 การประยุกต์ใช้ GenAI (Adobe) แนะนำโดยคณะ: การฝึกปฏิบัติภาษาญี่ปุ่นทั่วไป 3, 4 ภาษาญี่ปุ่นเชิงเทคนิค 5, 6 ภาษาญี่ปุ่นภาคปฏิบัติ 3, 4 การเตรียมเอกสารทางเทคนิค C

หลักสูตรบริหารธุรกิจนานาชาติ สาขาวิชาสารสนเทศและการประยุกต์ใช้ หลักสูตร 3 ปี

หลักสูตรแบบสหวิทยาการนี้สำรวจการใช้ Generative AI ในหลากหลายประเภท รวมถึงนวัตกรรมสำหรับอุตสาหกรรมระดับภูมิภาคที่ยั่งยืน การค้า การเงิน โลจิสติกส์ ข้อมูลทางการแพทย์ และการลงทุนระหว่างประเทศ นักศึกษาในหลักสูตรนี้ยังได้รับทักษะและความรู้เกี่ยวกับการวางแผนทรัพยากรองค์กร (ERP) ซึ่งเป็นระบบการจัดการแบบบูรณาการที่ช่วยให้องค์กรต่างๆ สามารถจัดการทรัพยากรทางธุรกิจจากส่วนกลางเพื่อเพิ่มมูลค่าสูงสุด หลักสูตรนี้มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการจัดการเพื่อเสนอกลยุทธ์การจัดการสำหรับองค์กรระดับโลกและขับเคลื่อนองค์กรไปข้างหน้าจากมุมมองเชิงคุณค่าในอนาคต



วิชาเฉพาะทาง		
ปีหนึ่ง บังคับ พื้นฐานของระบบคอมพิวเตอร์ A, B การปฏิบัติขั้นพื้นฐานเกี่ยวกับเอกสารทางธุรกิจ การปฏิบัติสเปรดชีตขั้นพื้นฐาน บรรยายพิเศษ ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการใช้ข้อมูล 1, 2 การปฏิบัติขั้นพื้นฐานในการนำเสนอ ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเครื่องมือกราฟิก การปฏิบัติทั่วไปเกี่ยวกับการเตรียมเอกสาร ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ CAD แนะนำโดยคณะ: ภาษาญี่ปุ่นเชิงเทคนิค 1A, 1B, 2A, 2B ภาษาญี่ปุ่นภาคปฏิบัติ 1, 2 การสนทนาภาษาญี่ปุ่น 2 วัฒนธรรมภาษาญี่ปุ่น 1, 2	ปีสอง บังคับ การเรียนรู้จากโรงงาน 1, 2A เศรษฐศาสตร์โลก ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ ERP ภาพรวมของธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์ ฝึกปฏิบัติด้านการสร้างอาชีพ ห่วงโซ่อุปทาน การฝึกปฏิบัติการสอบวัดคุณวุฒิระดับนานาชาติ A การปฏิบัติขั้นพื้นฐานเกี่ยวกับ VBA A แนะนำโดยคณะ: การเตรียมเอกสารทางเทคนิค A, B การฝึกปฏิบัติภาษาญี่ปุ่นทั่วไป ภาษาญี่ปุ่นเชิงเทคนิค 3, 4 ภาษาญี่ปุ่นเพื่อธุรกิจ 1, 2	ปีสาม บังคับ คณิตศาสตร์สารสนเทศ ภาพรวมของระบบองค์กร การออกแบบฐานข้อมูล การฝึกปฏิบัติการสอบวัดคุณวุฒิระดับนานาชาติ B เทคนิคการบริหารโครงการ การบริหารธุรกิจ การวิจัยการดำเนินงาน การเรียนรู้จากโรงงาน 2B การปฏิบัติขั้นพื้นฐานด้านสถิติ การปฏิบัติ SPI การทำเหมืองข้อมูล แนะนำโดยคณะ: การฝึกปฏิบัติภาษาญี่ปุ่นทั่วไป 3, 4 ภาษาญี่ปุ่นเชิงเทคนิค 5, 6 ภาษาญี่ปุ่นภาคปฏิบัติ 3, 4 การเตรียมเอกสารทางเทคนิค C

หลักสูตรสารสนเทศศึกษานานาชาติ

สาขาวิชาวิศวกรรมสารสนเทศ หลักสูตร 4 ปี
★ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง วิทยาเขตระยอง

มุ่งเน้นที่จะเข้าเรียน
ในหลักสูตร
ปริญญาโทที่ KCG!!

สาขาวิชานี้ให้ความรู้พื้นฐานอย่างละเอียดเกี่ยวกับวิชาวิศวกรรมสารสนเทศ ตั้งแต่การเขียนโปรแกรมพื้นฐานและการออกแบบระบบไปจนถึงเทคโนโลยีขั้นสูง นักศึกษาที่เข้าเรียนจะเป็นผู้เชี่ยวชาญในสาขา IT จะสามารถวิเคราะห์ความต้องการของธุรกิจระดับโลกเพื่อเสนอและใช้โซลูชันโดยใช้ระบบ IT ได้ สาขาวิชานี้มุ่งเน้นที่จะสร้างบุคลากรระดับโลกที่สามารถตอบสนองความต้องการของสังคมที่ขับเคลื่อนด้วย IT ขั้นสูงโดยใช้ Generative AI, IoT และอื่นๆ



วิชาเฉพาะทาง

ปีหนึ่ง	ปีสอง	ปีสาม	ปีสี่
บังคับ	บังคับ	บังคับ	บังคับ
พื้นฐานของระบบคอมพิวเตอร์ A	การเรียนรู้จากโครงงาน 1	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการพัฒนาระบบ	การเรียนรู้จากโครงงาน 3A
การปฏิบัติขั้นพื้นฐานเกี่ยวกับเอกสารทางธุรกิจ	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอัลกอริทึม	ภาพรวมของระบบองค์กร	การเรียนรู้จากโครงงาน 3B
การปฏิบัติสเปคตัมขั้นพื้นฐาน	การเรียนรู้จากโครงงาน 2A	การเรียนรู้จากโครงงาน 2B	
บรรยายพิเศษ 1	แนะนำโดยคณะ:	แนะนำโดยคณะ:	แนะนำโดยคณะ:
ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการใช้ข้อมูล 1	การปฏิบัติขั้นพื้นฐานเกี่ยวกับ VBA A	พื้นฐานของ Web 2.0	การฝึกปฏิบัติการสอบวัดคุณวุฒิ ระดับนานาชาติ C
การปฏิบัติขั้นพื้นฐานเกี่ยวกับการเข้าถึง	พื้นฐานของการผลิตเนื้อหา Web 2	การฝึกปฏิบัติการสอบวัดคุณวุฒิ ระดับนานาชาติ B	การเขียนโปรแกรม AI 1
บรรยายพิเศษ 2	ฝึกปฏิบัติด้านการสร้างอาชีพ	การออกแบบฐานข้อมูล	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับระบบเสียงและศาสตร์ด้านเสียง
ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการใช้ข้อมูล 2	การปฏิบัติขั้นพื้นฐานเกี่ยวกับ VBA B	ภาพรวมของระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ	พื้นฐานของอนิเมชัน 3D
แนะนำโดยคณะ:	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ CAD	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ PHP	การศึกษา Fintech ขั้นสูง
การปฏิบัติขั้นพื้นฐานในการนำเสนอ	การฝึกปฏิบัติการสอบวัดคุณวุฒิ ระดับนานาชาติ A	การปฏิบัติ SPI	การเขียนโปรแกรม AI 2
พื้นฐานของระบบคอมพิวเตอร์ B		การปฏิบัติขั้นพื้นฐานด้านสถิติ	ภาพรวมของการประมวลผลข้อมูลสิ่งแวดล้อม
พื้นฐานของการผลิตเนื้อหา Web 1		ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ Python	อนิเมชัน 3D ประยุกต์
ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเครื่องมือกราฟิก		ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการจัดการเครือข่าย	

หลักสูตรข้อมูลศึกษานานาชาติ

สาขาวิชาวิศวกรรมสารสนเทศ หลักสูตร 4 ปี
★ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง วิทยาเขตระยอง

มุ่งเน้นที่จะเข้าเรียน
ในหลักสูตร
ปริญญาโทที่ KCG!!

สาขาวิชานี้เหมาะสำหรับผู้ที่ต้องการเป็นผู้กำกับศิลป์ นักศึกษาจะได้เรียนรู้วิธีแสวงหาความเป็นไปได้ของศิลปะดิจิทัลในทุกด้าน จินตนาการถึงงานศิลปะในรูปแบบที่สมบูรณ์ก่อนที่จะเริ่มต้นโปรเจกต์ พร้อมทั้งฝึกฝนทักษะด้านการวางแผนและการจัดการเพื่อนำโปรเจกต์ไปสู่ความสำเร็จ นักศึกษาจะได้เรียนรู้เทคนิคการผลิตขั้นสูง ทักษะในการสร้างคอนเซ็ปต์ รวมถึงการรับฟังความต้องการของลูกค้า และความสามารถในการเจรจาต่อรองและนำเสนอ



วิชาเฉพาะทาง

ปีหนึ่ง	ปีสอง	ปีสาม	ปีสี่
บังคับ	บังคับ	บังคับ	บังคับ
พื้นฐานของระบบคอมพิวเตอร์ A	การเรียนรู้จากโครงงาน 1	ภาพรวมของ UI/UX	การเรียนรู้จากโครงงาน 3A
การปฏิบัติขั้นพื้นฐานเกี่ยวกับเอกสารทางธุรกิจ	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ CAD	พื้นฐานการวาดภาพ A	การเรียนรู้จากโครงงาน 3B
การปฏิบัติสเปคตัมขั้นพื้นฐาน	การเรียนรู้จากโครงงาน 2A	การเรียนรู้จากโครงงาน 2B	
บรรยายพิเศษ 1	แนะนำโดยคณะ:	แนะนำโดยคณะ:	แนะนำโดยคณะ:
ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการใช้ข้อมูล 1	Web 2.0	พื้นฐานของการสร้างตัวละคร	การฝึกปฏิบัติการสอบวัดคุณวุฒิ ระดับนานาชาติ C
ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเครื่องมือกราฟิก	พื้นฐานของการผลิตเนื้อหาเว็บ 2	การฝึกปฏิบัติการสอบวัดคุณวุฒิ ระดับนานาชาติ B	การเขียนโปรแกรม AI 1
บรรยายพิเศษ 2	ฝึกปฏิบัติด้านการสร้างอาชีพ	การออกแบบฐานข้อมูล	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับระบบเสียงและศาสตร์ด้านเสียง
ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการใช้ข้อมูล 2	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ 3DCG	พื้นฐานของอนิเมชัน 3D	Basics of 3D Animation
แนะนำโดยคณะ:	CAD ประยุกต์	ภาพรวมของสถาปัตยกรรม	การศึกษา Fintech ขั้นสูง
การปฏิบัติขั้นพื้นฐานในการนำเสนอ	การฝึกปฏิบัติการสอบวัดคุณวุฒิ ระดับนานาชาติ A	การปฏิบัติ SPI	การเขียนโปรแกรม AI 2
พื้นฐานของ Web 2.0		การปฏิบัติขั้นพื้นฐานด้านสถิติ	ภาพรวมของการประมวลผลข้อมูลสิ่งแวดล้อม
พื้นฐานของการผลิตเนื้อหา Web 1		พื้นฐานการวาดภาพ B	Applied 3D Animation
การฝึกปฏิบัติการออกแบบ		อนิเมชัน 3D ประยุกต์	

หลักสูตรข้อมูลธุรกิจระหว่างประเทศ

สาขาวิชาวิศวกรรมสารสนเทศ หลักสูตร 4 ปี
★ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง วิทยาเขตระยอง

มุ่งเน้นที่จะเข้าเรียน
ในหลักสูตร
ปริญญาโทที่ KCGI!

นักศึกษาจะได้เรียนรู้วิธีการจัดการทรัพยากรการบริหารโดยรวมของบริษัท ไม่ว่าจะเป็นบุคลากร สินค้า เงินทุน และข้อมูล โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ จุดมุ่งหมายคือเพื่อสร้างที่ปรึกษาด้าน IT และผู้จัดการโครงการที่มีบทบาทอย่างแข็งขันในสังคมโลก KCGI ได้จัดทำหลักสูตรที่สอดคล้องกับที่นักธุรกิจต้องการเพื่อพัฒนาบุคลากรที่มีทักษะเพื่อประสบความสำเร็จในโลก IT ในสาขาอุตสาหกรรมที่หลากหลาย



หลักสูตรข้อมูลระหว่างประเทศ

สาขาวิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ หลักสูตร 3 ปี
ประกาศนียบัตร วิทยาเขตระยอง

มุ่งเน้นที่จะเข้าเรียน
ในหลักสูตร
ปริญญาโทที่ KCGI!

ปัจจุบันเทคโนโลยีขั้นสูง เช่น AI และระบบไฮเปอร์กายภาพถูกนำไปใช้ในฉากต่างๆ มากมาย พร้อมกันกับที่ DX กำลังก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็ว ในขณะเดียวกัน การใช้งาน 5G ก็ยังคงดำเนินต่อไป และ Metaverse กำลังแพร่กระจายไปทั่วโลก ในหลักสูตรนี้ นักศึกษาจะเสริมสร้างทักษะภาษาญี่ปุ่นที่จำเป็นในการศึกษาเฉพาะทางและได้รับพื้นฐานอย่างละเอียดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศซึ่งเป็นพื้นฐานสำหรับการพัฒนา DX นอกจากนี้ นักศึกษายังสามารถเรียนรู้วิชาที่ตนสนใจจากวิชาเลือกที่หลากหลาย เพื่อเพิ่มพูนทักษะด้านไอทีในระดับที่ซับซ้อน ครอบคลุมหัวข้อมากมายที่สำคัญในสาขาธุรกิจไอที ทั้งเรื่องฐานข้อมูล การเขียนโปรแกรมและเทคโนโลยีเครือข่าย ตลอดจนภาษาญี่ปุ่นเชิงเทคนิคและวิชาชีพอื่นๆ ที่เป็นภาษาญี่ปุ่น หลักสูตรมุ่งเน้นบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และความสามารถทางภาษาญี่ปุ่นที่จำเป็นสำหรับธุรกิจผ่านรายวิชาเหล่านี้ ผู้สำเร็จการศึกษาหลักสูตรจะได้รับ “ประกาศนียบัตร” ซึ่งทำให้สามารถสมัครเข้าศึกษาในมหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสารสนเทศเกียวโต (KCGI) ของกลุ่ม KCG Group เพื่อศึกษาต่อในระดับปริญญาโท

วิชาเฉพาะทาง

การปฏิบัติขั้นพื้นฐานในการนำเสนอ	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ PHP
การปฏิบัติขั้นพื้นฐานเกี่ยวกับ VBA	การออกแบบฐานข้อมูล
การปฏิบัติขั้นพื้นฐานเกี่ยวกับการเตรียมเอกสาร	การเรียนรู้จากโครงการงาน
การปฏิบัติขั้นพื้นฐานในการเตรียมสอบคุณสมบัติ	ฝึกปฏิบัติด้านการสร้างอาชีพ
ภาพรวมของระบบองค์กร	การปฏิบัติขั้นพื้นฐานด้านสถิติ
ภาพรวมของระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ	ภาษาญี่ปุ่นเชิงเทคนิค
ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการจัดการเครือข่าย	การปฏิบัติ SPI
ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเครื่องมือกราฟิก	พื้นฐานของการผลิตเนื้อหาเว็บ
ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ Python	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอัลกอริทึม
พื้นฐานของระบบคอมพิวเตอร์	การปฏิบัติสปรดชีตขั้นพื้นฐาน
ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการพัฒนาระบบ	การปฏิบัติขั้นพื้นฐานเกี่ยวกับการเข้าถึง

หมายเหตุ: สามารถเลือกและศึกษารายวิชาในคณะอื่นได้เช่นกัน



วิชาเฉพาะทาง

ปีหนึ่ง	ปีสอง	ปีสาม	ปีสี่
บังคับ พื้นฐานของระบบคอมพิวเตอร์ A การปฏิบัติขั้นพื้นฐานเกี่ยวกับเอกสารทางธุรกิจ การปฏิบัติสปรดชีตขั้นพื้นฐาน บรรยายพิเศษ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการใช้ข้อมูล 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเครื่องมือกราฟิก บรรยายพิเศษ 2 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการใช้ข้อมูล 2 แนะนำโดยคณะ: การปฏิบัติขั้นพื้นฐานในการนำเสนอ พื้นฐานของ Web อนิเมชัน พื้นฐานของการผลิตเนื้อหา Web 1 ภาพรวมของการศึกษาด้านการท่องเที่ยว	บังคับ การเรียนรู้จากโครงการงาน 1 การฝึกปฏิบัติด้านการถ่ายภาพ การเรียนรู้จากโครงการงาน 2A แนะนำโดยคณะ: ภาพรวมของการจัดการแหล่งท่องเที่ยว พื้นฐานของการผลิตเนื้อหาเว็บ 2 ฝึกปฏิบัติด้านการสร้างอาชีพ ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ 3DCG CAD ประยุกต์ การฝึกปฏิบัติการสอนวัดคุณค่าระดับนานาชาติ A	บังคับ ภาพรวมของ UI/UX ธุรกิจการท่องเที่ยวรูปแบบใหม่ การเรียนรู้จากโครงการงาน 2B แนะนำโดยคณะ: ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการพัฒนาระบบ การฝึกปฏิบัติการสอนวัดคุณค่าระดับนานาชาติ B การออกแบบฐานข้อมูล การปฏิบัติขั้นพื้นฐานเกี่ยวกับ VBA A ภาพรวมของระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ การปฏิบัติ SPI การปฏิบัติขั้นพื้นฐานด้านสถิติ การฝึกปฏิบัติด้านสถิติเชิงพลวัตในการท่องเที่ยว การปฏิบัติขั้นพื้นฐานเกี่ยวกับ VBA B การปฏิบัติขั้นพื้นฐานเกี่ยวกับการเข้าถึง	บังคับ การเรียนรู้จากโครงการงาน 3A การเรียนรู้จากโครงการงาน 3B แนะนำโดยคณะ: การฝึกปฏิบัติการสอนวัดคุณค่าระดับนานาชาติ C ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ ERP การศึกษา Fintech ขั้นสูง การท่องเที่ยวเข้า การฝึกปฏิบัติด้านการพัฒนา ERP การบริหารธุรกิจ การฝึกปฏิบัติด้านภาษาเกี่ยวกับวัฒนธรรมเกียวโต



C++ python HTML CSS
pascal php java C# asp

หลักสูตรศิลปะและการออกแบบนานาชาติ

สาขาวิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ หลักสูตร 3 ปี
ประกาศนียบัตร วิทยาลัยพระคฤษณ์

มุ่งเน้นที่จะเข้าเรียน
ในหลักสูตร
ปริญญาโทที่ KCGI

หลังจากที่นักศึกษาได้รับทักษะพื้นฐานด้านคอมพิวเตอร์และความต้องการของสังคมความรู้แล้ว ในหลักสูตรนี้ นักศึกษาจะสะสมพื้นฐานด้านศิลปะและการสร้างแนวคิด รวมทั้งเรียนรู้ทักษะการผลิตเชิงปฏิบัติจนกลายเป็นผู้เชี่ยวชาญในการใช้ซอฟต์แวร์มาตรฐานอุตสาหกรรม หลักสูตรนี้เหมาะสำหรับผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์และนักออกแบบที่เปี่ยมด้วยทักษะด้านไอทีที่ทันสมัย ตลอดจนมีความคิดสร้างสรรค์และมีความสามารถในการพัฒนาสิ่งใหม่ๆ

ผู้สำเร็จการศึกษาหลักสูตรจะได้รับ “ประกาศนียบัตร” ซึ่งทำให้สามารถสมัครเข้าศึกษาในมหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสารสนเทศเกียวโต (KCGI) ของกลุ่ม KCG Group เพื่อศึกษาต่อในระดับปริญญาโท



ใบปลิวประกอบ 50 ปีของกลุ่ม KCG Group (URL: kcg.ac.jp/gainax)

วิชาเฉพาะทาง

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเครื่องมือกราฟิก
การฝึกปฏิบัติการออกแบบ
พื้นฐานของอนิเมชัน 3D
การปฏิบัติในการเตรียมสอบคุณสมบัติ
การฝึกปฏิบัติ CAD
พื้นฐานของการผลิตเนื้อหาเว็บ
การปฏิบัติทั่วไปเกี่ยวกับการเตรียมเอกสาร
ภาพรวมของสถาปัตยกรรม
พื้นฐานของ Web อนิเมชัน
พื้นฐานของการออกแบบ UI/UX

พื้นฐานการวาดภาพ
การเรียนรู้จากโครงงาน
ฝึกปฏิบัติด้านการสร้างอาชีพ
ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับมังงะ
ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอนิเมะ
การผลิตตัวละคร
การฝึกปฏิบัติด้านการวาดภาพตัวละคร
การผลิตวิดีโอ
การปฏิบัติขั้นพื้นฐานในการนำเสนอ
ภาษาญี่ปุ่นเชิงเทคนิค

หมายเหตุ: สามารถเลือกและศึกษารายวิชาในคณะอื่นได้เช่นกัน



หลักสูตรข้อมูลการท่องเที่ยวยุคใหม่

สาขาวิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ หลักสูตร 3 ปี
ประกาศนียบัตร วิทยาลัยพระคฤษณ์

มุ่งเน้นที่จะเข้าเรียน
ในหลักสูตร
ปริญญาโทที่ KCGI

หลักสูตรนี้ใช้ประโยชน์จากสถานที่ตั้งของ KCG ในเกียวโต ซึ่งเป็นพื้นที่ท่องเที่ยวที่โดดเด่นที่สุดแห่งหนึ่งของญี่ปุ่น เป็นหลักสูตรเต็มรูปแบบเพื่อศึกษาบริการการท่องเที่ยวและรูปแบบธุรกิจใหม่ที่ใช้ไอที นักศึกษาจะแก้ไขปัญหามากมาย ที่พื้นที่ท่องเที่ยวเชิงนิเวศ เช่น การจัดเตรียมข้อมูลการท่องเที่ยว การแปลงบันทึกกิจกรรมการท่องเที่ยวเป็นข้อมูลที่ใช้งานได้ การวิเคราะห์และการพยากรณ์ หลักสูตรนี้พัฒนาบุคลากรที่สามารถนำอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวที่ยั่งยืนไปสู่ความสำเร็จ

ผู้สำเร็จการศึกษาหลักสูตรจะได้รับ “ประกาศนียบัตร” ซึ่งทำให้สามารถสมัครเข้าศึกษาในมหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสารสนเทศเกียวโต (KCGI) ของกลุ่ม KCG Group เพื่อศึกษาต่อในระดับปริญญาโท

วิชาเฉพาะทาง

ภาพรวมของการศึกษาด้านการท่องเที่ยว
การฝึกปฏิบัติด้านการถ่ายภาพ
ภาพรวมของการจัดการแหล่งท่องเที่ยว
ธุรกิจขนส่งด้านการท่องเที่ยว
การสื่อสารด้านการท่องเที่ยว

การปฏิบัติในการเตรียมสอบคุณสมบัติ A, B
ธุรกิจการท่องเที่ยวรูปแบบใหม่
การฝึกปฏิบัติภาคสนามเกี่ยวกับวัฒนธรรมเกียวโต
การปฏิบัติด้านสถิติเชิงพลวัตในการท่องเที่ยว
การท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ

หมายเหตุ: สามารถเลือกและศึกษารายวิชาในคณะอื่นได้เช่นกัน

คุณวุฒิที่สามารถนำไปใช้ได้

ผู้จัดการควบคุมแผนการเดินทาง

คุณวุฒิผู้จัดการควบคุมแผนการเดินทางมีความจำเป็นสำหรับการเป็นผู้อำนวยการทัวร์ระดับอาวุโสหรือทำงานประจำในนามของบริษัทตัวแทนท่องเที่ยวที่เกี่ยวข้อง พระราชบัญญัติบริษัทตัวแทนท่องเที่ยวกำหนดให้สำนักงานขายทุกแห่งของบริษัทตัวแทนท่องเที่ยวต้องมีผู้จัดการเดินทางที่ผ่านการรับรองอย่างน้อยหนึ่งคน

ผู้ดูแลการเดินทางที่ผ่านการรับรอง

“ผู้ดูแลการเดินทางที่ผ่านการรับรอง” คือคุณวุฒิระดับชาติที่กำหนดภายใต้พระราชบัญญัติบริษัทตัวแทนท่องเที่ยว ซึ่งจำเป็นต่อการขายการเดินทางในประเทศหรือต่างประเทศในนามของบริษัทตัวแทนท่องเที่ยวที่เกี่ยวข้อง พระราชบัญญัติบริษัทตัวแทนท่องเที่ยวกำหนดให้สำนักงานขายทุกแห่งของบริษัทตัวแทนท่องเที่ยวต้องมีผู้ดูแลการเดินทางที่ผ่านการรับรองอย่างน้อยหนึ่งคน

การสอบประกาศนียบัตรผู้อำนวยการธุรกิจการท่องเที่ยวภาษา

การสอบประกาศนียบัตรผู้อำนวยการธุรกิจการท่องเที่ยวภาษาเป็นการทดสอบความสามารถที่รับรองว่าผู้ได้รับประกาศนียบัตรมีความรู้ที่จำเป็นในการพัฒนาธุรกิจการท่องเที่ยวภาษาเข้าโดยมุ่งเป้าไปที่นักท่องเที่ยวชาวต่างชาติที่นำเขื่อนญี่ปุ่น การที่จะผ่านการทดสอบนี้ต้องใช้ความรู้เกี่ยวกับสถานการณ์ปัจจุบันและแนวโน้มของการท่องเที่ยวภาษา ความสามารถในการวางแผนโครงการธุรกิจการท่องเที่ยวภาษาเข้าที่สามารถดึงดูดลูกค้าได้ ความเข้าใจและความสามารถในการตอบสนองต่อกิจกรรมท่องเที่ยวชาวต่างชาติที่นำเขื่อนญี่ปุ่น และความรู้เกี่ยวกับ “การท่องเที่ยวรูปแบบใหม่” และการก่อตัวของพื้นที่ท่องเที่ยว





นักศึกษาต่างชาติของ KCG: ข้อกำหนดในการสมัคร

ผู้สมัครจะต้องเป็นชาวต่างชาติที่มีคุณสมบัติตรงตามเกณฑ์แต่ละข้อต่อไปนี้

- (1) ผู้สมัครที่สำเร็จการศึกษาหรือคาดว่าจะสำเร็จการศึกษาในโรงเรียนเป็นเวลา 12 ปีในญี่ปุ่นและ/หรือในประเทศบ้านเกิดของผู้สมัคร หรือมีคุณสมบัติที่จะเข้ามหาวิทยาลัยในประเทศบ้านเกิดของผู้สมัคร หรือมีคุณสมบัติเทียบเท่าตามข้างต้น
ผู้สมัครจะต้องมีความประพฤติดีใน KCG มีอายุ 18 ปีขึ้นไป มีคุณสมบัติตรงตามเงื่อนไขข้อหรือมากกว่าที่กำหนดต่อไปนี้ และมีทักษะภาษาญี่ปุ่นในการเข้าเรียน
1) ผู้สมัครสอบผ่านระดับ N1 (ระดับ 1) หรือ N2 (ระดับ 2) ของการสอบวัดระดับความสามารถทางภาษาญี่ปุ่น (JLPT) ซึ่งดำเนินการโดย Japan Foundation และ Japan Educational Exchanges and Services
2) ผู้สมัครได้รับคะแนนรวมอย่างน้อย 200 คะแนน (รวมการอ่าน การฟัง และความเข้าใจในการฟัง/การอ่าน) จากการสอบเพื่อศึกษาต่อประเทศญี่ปุ่น (EJU) ซึ่งดำเนินการโดย Japan Student Services Organisation (JASSO)
3) ผู้สมัครได้รับคะแนนรวมอย่างน้อย 400 คะแนนในการสอบวัดระดับคันจิของญี่ปุ่น (Japan Kanji Aptitude Test) ซึ่งดำเนินการโดย Japan Kanji Aptitude Testing Foundation (JKATF) หรือการทดสอบการฟัง/การอ่านของ JLRT (การทดสอบการเขียน)
4) ผู้สมัครได้รับการศึกษาภาษาญี่ปุ่นเป็นเวลา 6 เดือนขึ้นไปในสถานศึกษาเพื่อสอนภาษาญี่ปุ่นให้กับชาวต่างชาติที่ได้รับการรับรองตามประกาศของรัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรมตามความเห็นของรัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ วัฒนธรรม กีฬา วิทยาศาสตร์ และ เทคโนโลยี (โดยมีอัตราการศึกษาในสถานศึกษาดังกล่าวตั้งแต่ 90% ขึ้นไป)
5) ผู้สมัครได้รับการศึกษา 1 ปีขึ้นไปในสถาบันการศึกษาตามที่ระบุไว้ในมาตรา 1 ของพระราชบัญญัติการศึกษาในโรงเรียนของญี่ปุ่น (โรงเรียนประถมศึกษา มัธยมศึกษาตอนต้น มัธยมศึกษาตอนปลาย วิทยาลัยเทคนิค วิทยาลัย มหาวิทยาลัย หรือบัณฑิตวิทยาลัย)
* รวมถึงวุฒิปริญญาตรีนานาชาติ (โปรดสอบถามรายละเอียด)
- (2) ผู้สมัครมีสภาพทางการเงินที่จำเป็น (สถานะวีซ่า) เพื่ออยู่ในประเทศญี่ปุ่นอย่างต่อเนื่องตั้งแต่เวลาที่เข้าศึกษาใน KCG จนถึงเวลาที่สำเร็จการศึกษา
* นักศึกษาต่างชาติ ผู้พำนักถาวร คู่สมรสหรือสมาชิกในครอบครัวของผู้มีสัญชาติญี่ปุ่น ฯลฯ
- (3) ผู้สมัครได้รับการแนะนำโดยอาจารย์ใหญ่หรือครูของโรงเรียนที่ผู้สมัครเรียน
- (4) ค่าใช้จ่ายทั้งหมดสำหรับการพำนักในญี่ปุ่นของผู้สมัครได้รับการรับรอง

การคัดเลือกเข้าศึกษา (การสอบเข้าสำหรับนักศึกษาต่างชาติ)

การคัดเลือกตามเอกสาร ผู้สมัครจะได้รับการตรวจสอบตามเอกสารที่ส่งมา เป็นต้น

การคัดเลือกโดยการสัมภาษณ์ ผู้สมัครจะได้รับการสัมภาษณ์และสอบปากเปล่าตามเอกสารที่ส่งมา เป็นต้น

* การสัมภาษณ์และการสอบปากเปล่าอาจจัดขึ้นในสถานที่ที่กำหนดหรือทางออนไลน์โดยผ่านทางวิดีโอคอล (เช่น ฯลฯ) ผู้สมัครที่สอบทางออนไลน์จะต้องมีสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมสำหรับการสอบออนไลน์ที่บ้านของตน ฯลฯ ในขณะที่ทำการสอบ รวมทั้งคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล โมโครโฟน ลำโพง กล้อง (ผู้สมัครจะต้องสามารถถ่ายทอดสดผ่านวิดีโอได้) และการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต

* ผู้สมัครจะได้รับแจ้งเวลา วันที่ และสถานที่ (รูปแบบ) ของการสัมภาษณ์และการสอบปากเปล่าเมื่อได้รับบัตรผู้สอบแล้ว (โดยหลักแล้ว จะได้รับภายในสองสัปดาห์หลังจากทาง KCG ได้รับเอกสารที่ผู้สมัครส่งมา)

หลักสูตรออนไลน์แบบยืดหยุ่นได้

Flexible Online Course

เรียนรู้เพิ่มเติม



สาขาวิชาสารสนเทศประยุกต์นานาชาติ

ปัจจุบันญี่ปุ่นเผชิญกับปัญหาการขาดแคลนบุคลากรด้าน IT อย่างมาก ภายในปี 2030 คาดว่าจะขาดแคลนเพิ่มขึ้นเป็นประมาณ 450,000 คน

(แบบสำรวจความต้องการบุคลากรด้าน IT (ภาพรวม), METI, เมษายน 2019)

จากสถานการณ์เช่นนี้ KCG จึงต้องการบุคลากรที่มีความสามารถเพื่อศึกษาด้าน IT และเป็นผู้นำในอุตสาหกรรม IT ระดับโลก ด้วยเป้าหมายดังกล่าว KCG

จึงก่อตั้งหลักสูตรออนไลน์แบบยืดหยุ่น

ข้อดีของหลักสูตรออนไลน์แบบยืดหยุ่นได้

เรียนด้วยตนเองทุกที่ ที่คุณต้องการ!

KING-LMS คือระบบการจัดการการเรียนรู้ที่สำคัญของ KCG ช่วยให้เข้าถึงทรัพยากรการเรียนรู้ได้ตลอด 24 ชั่วโมงผ่าน KING-LMS นักศึกษาสามารถเข้าเรียนตามกำหนดเวลาของตนเอง โดยใช้วิดีโอบรรยายและเอกสารประกอบการเรียนที่มีให้ล่วงหน้า
นักศึกษาสามารถดูและฟังการบรรยายที่ครั้งก็ได้ตามที่ต้องการ เพื่อยกระดับการศึกษาตามความประสงค์

เปลี่ยนหลักสูตร เป็นแบบเต็มเวลาได้!

หลักสูตร
ออนไลน์แบบ
ยืดหยุ่นได้

- ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ
- ภาควิชาธุรกิจและการจัดการ
- ภาควิชาคอมพิวเตอร์วิทยาศาสตร์
- ภาควิชาเกมสื่อดิจิตอลและความบันเทิง
- ภาควิชาวิศวกรรมศาสตร์

ได้ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง เมื่อสำเร็จการศึกษา!

ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงเป็นวุฒิการศึกษาที่มอบให้กับผู้ที่ปฏิบัติตามเงื่อนไขของสถาบันและสำเร็จหลักสูตรการฝึกอบรมผู้เชี่ยวชาญสี่ปีของโรงเรียนอาชีวศึกษาขั้นสูง MEXT รับรองประกาศนียบัตรชั้นสูงว่ามีระดับเทียบเท่ากับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัย
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงนี้ มอบให้กับผู้ที่ไม่เพียงแต่มีความรู้เท่านั้น แต่ยังต้องมีทักษะในสาขาเฉพาะทางอีกด้วย ด้วยเหตุนี้ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงจึงได้รับการยอมรับให้มียุทธศาสตร์เทียบเท่าหรืออาจเหนือกว่าปริญญาตรีขึ้นเรื่อยๆ คาดว่าผู้ที่ถือประกาศนียบัตรชั้นสูงด้าน IT จะมีเป็นที่ต้องการมากในอนาคต

การเรียนแบบเร่งรัดแบบสคูลลิง (Schooling): เพิ่มประสิทธิภาพของคุณ!

ในสาขาวิชาสารสนเทศประยุกต์นานาชาติ เรามีหลักสูตรการเรียนแบบเร่งรัดที่เรียกว่า “สคูลลิง (Schooling)” การเรียนแบบสคูลลิง (Schooling) นักเรียนจะได้เรียนตัวต่อตัวแบบติดเขมได้รับคำแนะนำโดยตรงจากอาจารย์ผู้สอน
การเรียนแบบสคูลลิง (Schooling) เปิดสอนเป็นระยะเวลาสองสัปดาห์ ปีละสองครั้ง: ในฤดูร้อนตั้งแต่เดือนสิงหาคมถึงเดือนกันยายน และในฤดูใบไม้ผลิตั้งแต่เดือนกุมภาพันธ์ถึงเดือนมีนาคม
ห้องเรียนสำหรับการเรียนแบบสคูลลิง (Schooling) อยู่ที่ KCG วิทยาเขตหน้าสถานีเกียวโต เดินเพียง 7 นาทีจากสถานีเกียวโต การคมนาคมที่เกียวโตเชื่อมต่อกันทุกที่ ทำให้การเดินทางสะดวกสบาย

หลักสูตร

ชั้นเรียนแบบตัวต่อตัว

ผลิตผลงานต้นฉบับ
และดำเนินแผนงานที่ท้าทาย

หลักสูตรพื้นฐาน

ได้รับฐานความรู้อย่างกว้าง
ขวางในหลากหลายสาขา

หลักสูตรการประยุกต์

ได้รับฐานความรู้อย่างกว้าง
ขวางในหลากหลายสาขา

หลักสูตรการ ตอบสนองอาชีพ

ให้ความช่วยเหลือ
ด้านการจัดทำงาน



ความคิดเห็นของนักศึกษาต่างชาติที่ KCG

นักศึกษาต่างชาติหลายพันคนมาที่ KCG เพื่อศึกษาและเริ่มต้นอาชีพที่น่าตื่นเต้น

ให้การสนับสนุนที่อบอุ่นและความเป็นเลิศด้านการศึกษาทั่วไป
สำหรับนักเรียนต่างชาติ

Nguyen Sy Nam

วิดีโอสัมภาษณ์ ▶

สาขาวิชาการประมวลผลข้อมูล
หลักสูตรการประมวลผลข้อมูล

สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม



ผมชอบเกมสั มังงะ และอนิเมะของญี่ปุ่นมาโดยตลอด เมื่อมีคณแนะนำให้ผมไปเรียนต่อต่างประเทศ ผมจึงตัดสินใจว่าอยากจะทำเรื่องของตัวเองให้พร้อมเพียบพร้อมทุกด้านแล้ว ในอนาคต หลังจากเข้าเรียนที่โรงเรียนสอนภาษาญี่ปุ่น ผมสมัครเรียนที่ KCG เลย ผมอยากเรียนรู้ด้าน IT ที่นี้ เพราะผมประทับใจในสิ่งในการสร้างสังคมแห่งอนาคต KCG มีโครงการช่วยเหลือนักศึกษาต่างชาติ และมอบโอกาสต่างๆ มากมายเพื่อการศึกษาต่อในสาขาต่างๆ นอกเหนือจากสาขาวิชา IT ผมตั้งใจศึกษาเล่าเรียนจนสามารถเข้าร่วมงานกับบริษัท IT แห่งหนึ่งของญี่ปุ่นได้ หลังจากนั้นไม่นานผมก็สอบผ่านวิศวกร IT ขึ้นพื้นฐานได้สำเร็จ

สักวันหนึ่งฉันอยากทำงานด้านการตลาดระหว่างประเทศ

Sukandar Ipung
Ismaya

สาขาวิชาพื้นฐานทางธุรกิจ

สาธารณรัฐอินโดนีเซีย



ฉันอยากเรียนต่อที่ญี่ปุ่น ซึ่งเป็นประเทศที่ฉันรู้สึกสนใจมาตลอด ที่ญี่ปุ่นฉันอยากเรียนด้าน IT เพราะเป็นสิ่งจำเป็นมากในอนาคต และอยากเรียนด้านธุรกิจด้วยเช่นกัน ด้วยเหตุนี้ฉันจึงสมัครเรียนที่ KCG โดยพื้นฐานแล้วฉันไม่เคยได้รับการฝึกฝนด้านคอมพิวเตอร์มาก่อน ดังนั้นอาจารย์ต้องใช้ความอดทนมากในการสอนฉันในทุกๆ วิชา ฉันได้รับความรู้และทักษะที่จำเป็นและรู้สึกได้ถึงความสำเร็จในสิ่งที่ฉันเรียน วันหนึ่งฉันอยากทำงานเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการตลาดต่างประเทศ ฉันต้องการเผยแพร่ผลิตภัณฑ์และเทคโนโลยีไปยังบ้านเกิดของฉันที่อินโดนีเซีย และทั่วโลก

ฉันต้องการศึกษาเทคโนโลยีที่ยิ่งใหญ่ที่สุดในโลก

Natasha Maria Devina

สาขาวิชาพื้นฐานทางธุรกิจ

สาธารณรัฐอินโดนีเซีย



ฉันอยากเรียนที่ญี่ปุ่น ประเทศผู้นำด้านเทคโนโลยี ถ้าเป็นไปได้ ฉันอยากทำงานด้านบัญชีเหมือนแม่ของฉัน ฉันจึงสมัครเรียนที่ KCG เพื่อให้ได้ความรู้และทักษะด้าน IT และธุรกิจ ฉันเคยเรียนรู้เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ด้วยตัวเอง ตอนนี้นักเรียนรู้จากอาจารย์ของที่นี่ KCG อาจารย์ฉันใจดีและตั้งใจสอนมาก ทำให้ฉันรู้สึกสนุกเมื่อเข้าเรียนเกี่ยวกับธุรกิจและวิชาชีพอื่นๆ ในอนาคตฉันอยากทำงานเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมธุรกิจออนไลน์

ด้วย KGC ออเวอร์ด์ รางวัลสถาบันที่มีความเป็นเลิศ
จึงทำให้ผมมั่นใจ

Lyu Langbiao

วิดีโอสัมภาษณ์ ▶

สาขาวิชาพื้นฐานการพัฒนาเกมส์

สาธารณรัฐประชาชนจีน



หลังจากผมจบการศึกษาจากมหาวิทยาลัยในประเทศจีน ผมทำงานเป็นวิศวกรเครือข่าย แต่ผมค้นพบว่าผมอยากทำงานด้านครีเอทีฟมากกว่า หลังจากผมเข้าเรียนที่ศูนย์อบรมภาษาญี่ปุ่น Kyoto Japanese Language Training Center ผมได้เริ่มเรียนรู้เกี่ยวกับเกมส์ที่ KCG หลังจากที่ผมมาอยู่ KCG อาจารย์ของผมได้มอบความรู้ด้านวิศวกรรมให้ผม ผมรู้สึกขอบคุณอาจารย์ทุกท่านจริงๆ ผมและเพื่อนชาวญี่ปุ่นได้รับรางวัล KCG ออเวอร์ด์ เป็นรางวัลยอดเยี่ยมสำหรับเกมส์ที่ผมกับเพื่อนร่วมชั้นสร้างขึ้น ผมสามารถเข้าทำงานในบริษัทเกมส์ที่ผมสนใจมากที่สุดได้ ผมยังคงฝึกฝนทักษะต่อไปเพื่อมุ่งสู่การเป็นหัวหน้าทีม

ความฝันของฉันคือการก่อตั้งบริษัทเกมในประเทศบ้านเกิดของฉัน

Gil Giron Andres
Francisco

สาขาวิชาพื้นฐานการพัฒนาเกมส์

สาธารณรัฐกัวเตมาลา



ในประเทศของผม ทางเลือกในการประกอบอาชีพด้าน IT มีจำกัด เนื่องจากเราไม่มีมหาวิทยาลัยอยู่มากนัก ผมจึงตัดสินใจมาเรียนต่อที่ญี่ปุ่น ทุกคนที่ KCG เป็นมิตร ทำให้ผมสามารถมีสมาธิกับการเรียนรู้เกี่ยวกับเกมส์ที่ปีติเป็นอย่างดี ผมได้รับการฝึกฝนด้านต่างๆ มากมาย มันเป็นการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ประเทศญี่ปุ่นปลอดภัยและมีสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติที่ดีเยี่ยม ที่เกี่ยวข้องผมหลงเสน่ห์ความงามของสี่สัปดาห์อาหารชาติในช่วงฤดูใบไม้เปลี่ยนสี หลังจากที่ผมเรียนจบ ผมอยากทำงานในบริษัทญี่ปุ่นเพื่อหาประสบการณ์ แล้ววันหนึ่งผมจะกลับไปกัวเตมาลาและเปิดบริษัทพัฒนาซอฟต์แวร์เกมสั มังงะของตัวเอง

ผมอยากมีส่วนร่วมในการพัฒนาด้าน IT ในประเทศบ้านเกิดของผม

Shakhzodshokhi
Shamsiddin

สาขาวิชาการประมวลผลข้อมูล
หลักสูตรการประมวลผลข้อมูล

สาธารณรัฐทาจิกิสถาน



ผมมีรุ่นพี่คนหนึ่งไปเรียนต่อที่ญี่ปุ่น ผมเลยคิดว่า “ผมก็อยากไปเรียนต่อเหมือนกัน” ผมเลยสมัครเรียนต่อที่ KCG มันครั้งแรกของผมที่ได้เรียนเกี่ยวกับ IT อย่างจริงจังและมีเป็นสิ่งที่อยากมาก แต่อาจารย์ของผมใจดีคอยให้คำแนะนำและช่วยเหลืออยู่เสมอ อีกทั้งอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่นี่เป็นรุ่นใหม่ล่าสุด การเรียนที่นี่สนุกมาก ผมมีความสุขมากกับชีวิตการเป็นนักเรียน หลังจากเรียนจบ ผมอยากเข้าทำงานในบริษัท IT ที่ญี่ปุ่น เรียนรู้งานที่บริษัทนั้นและเก็บเงินสักก้อน หลังจากนั้นผมจะกลับากิจการสถานเพื่อตั้งบริษัทพัฒนาซอฟต์แวร์ประยุกต์ ผมหวังเป็นอย่างยิ่งว่าผมจะได้มีส่วนร่วมในการพัฒนา IT ในบ้านเกิดของผม

ศึกษาเรียนรู้ด้านการตุนมังงะในญี่ปุ่น
ด้วยอุปกรณ์เครื่องมือการเรียนรู้ที่ทันสมัยที่สุด

Normans Sagastume
Javier Alexander

สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบพื้นฐาน
หลักสูตรมังงะและอนิเมชัน

สาธารณรัฐกัวเตมาลา



ผมคิดอยู่เสมอว่าอยากไปญี่ปุ่นและเป็นผู้วาดการ์ตูนมังงะมาตลอด เพราะผมสนใจความสนุกและความละเอียดอ่อนของการตุนมังงะญี่ปุ่น ด้วยเหตุนี้ หลังจากที่ผมเข้าเรียนที่โรงเรียนสอนภาษาญี่ปุ่น ผมจึงสมัครเรียนที่ KCG ที่ KCG มีอุปกรณ์เครื่องมือการเรียนรู้ที่ทันสมัยที่สุดสำหรับการศึกษาด้านการตุนมังงะ อาจารย์ที่ KCG อธิบายทุกอย่างอย่างตั้งใจและสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ง่ายต่อการตั้งคำถาม ชีวิตนักเรียนของผมเต็มไปด้วยความรู้รอบตัว ผมสนุกกับการเรียนและตั้งใจเรียนอย่างเต็มที่ หลังจากผมเรียนจบ ผมอยากทำงานกับสำนักพิมพ์มังงะญี่ปุ่น มันเป็นเรื่องที่ดีมากถ้าผมมีชีวิตรุ่งโรจน์เป็นของตัวเอง

ระบบหน่วยประมวลผลทำให้ผมสร้างอาชีพของตัวเองได้

Francis Daniel Cader
Olivares

สาขาวิชาการประมวลผลข้อมูล
หลักสูตรการประมวลผลข้อมูล

สาธารณรัฐเอลซัลวาดอร์



ญี่ปุ่นมีบริษัทมากมายที่น่าทึ่งในแง่ของเทคโนโลยีด้านเกมส์ล่าสุดมากมาย เช่น Nintendo, Sega และ Capcom และบริษัทเหล่านี้กำลังมีบทบาทมากในประเทศแถบละตินอเมริกา ผมต้องการเรียนจบมาที่นี่และศึกษาข้อมูล ดังนั้นฉันจึงลงสมัครเรียนที่ KCG สิ่งที่ยอดเยี่ย่มากสำหรับผมที่ KCG คือระบบหน่วยประมวลผล ผมสามารถสร้างอาชีพของตัวเองได้ เรียนรู้ในสิ่งที่สนใจ เช่น CPUs และการเขียนโปรแกรมเว็บ ถ้าผมมีพื้นฐานด้านภาษาดีแล้ว ผมอยากได้งานทำเว็บไซต์หลายภาษาที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยว

ผมต้องการมีส่วนร่วมในธุรกิจสร้างคอนเท้นต์ระดับโลก

Naranjo Bejarano
Carlos

สาขาวิชาพื้นฐานการพัฒนาเกมส์

ราชอาณาจักรสเปน



ผมชื่นชอบเทคโนโลยีสำหรับนักรบญี่ปุ่นมาโดยตลอด เช่นเกมส์ Pokemon เป็นเกมส์ที่สนุกสนานและมีเทคโนโลยีที่เหนือกว่าเกมอื่นในโลก ไม่มีอะไรทำให้ผมมีความสุขได้มากกว่าการได้ศึกษาเรียนรู้เกมส์ที่ประเทศญี่ปุ่น KCG จัดเตรียมสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ทันสมัยมาไว้กับคอมพิวเตอร์ฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ที่ล้ำสุด เป้าหมายของผมคือการเข้าร่วมบริษัทสร้างคอนเท้นต์รายใหญ่ในญี่ปุ่น ผมสามารถพูดได้ทั้งภาษาญี่ปุ่นและภาษาสเปน ดังนั้นการได้รับความรู้ด้าน IT จะยิ่งช่วยให้ผมสามารถมีส่วนร่วมในธุรกิจระดับโลกได้

รู้สึกถึงผลลัพธ์ที่ได้จากการศึกษาที่ KCG

Chanvongnaraz
Khampasith

สาขาวิชาการประมวลผลข้อมูล
หลักสูตรการประมวลผลข้อมูล

สาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว



เทคโนโลยีเปลี่ยนแปลงชีวิตของมนุษย์ให้สมบูรณ์แบบยิ่งขึ้น ผมเข้าเรียนที่ KCG เพราะผมตั้งใจที่จะเรียนด้าน IT และอยากมีบทบาทสำคัญต่อสังคม ในฐานะสถาบันการศึกษาแห่งแรกของญี่ปุ่นที่มุ่งเน้นให้ความรู้ด้านคอมพิวเตอร์ ที่ซึ่งมีประวัติศาสตร์และผลงานด้านการศึกษาเกี่ยวกับ IT ผมรู้สึกว่าผมได้เข้ามามีส่วนร่วมอยู่ในโรงเรียนที่จริงจัง ผมรู้สึกประทับใจเพราะไม่เคยเรียนคอมพิวเตอร์มาก่อน โชคดีมากที่อาจารย์ของผมที่ KCG ตั้งใจสอนและอธิบายทุกอย่างเพื่อทำให้ผมเข้าใจง่ายขึ้น ผมสนุกกับการเขียนโปรแกรมโดยไม่รู้ตัว ในอนาคตผมอยากทำงานที่บริษัทเกี่ยวกับ IT ในญี่ปุ่นและจะไม่หยุดเขียนโปรแกรม อยากทำงานที่ทำให้ชีวิตสะดวกสบายมากขึ้นเพื่อคนทั่วโลก

ฉันต้องการเรียนรู้ภาษาญี่ปุ่นและเทคโนโลยีชีวิต

Ralambozatovo
Narianja Vololoniaina

สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบพื้นฐาน
หลักสูตรศิลปะและการออกแบบ

สาธารณรัฐมาดากัสการ์



ฉันมีความสนใจในประเทศญี่ปุ่นเพราะเป็นประเทศที่มีวัฒนธรรมที่แตกต่างจากประเทศบ้านเกิดของฉันอย่างสิ้นเชิง ฉันต้องการศึกษาอย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้นเกี่ยวกับสิ่งที่ฉันเห็นในวิดีโอและสิ่งที่เห็นจากภาพถ่ายของมหาวิทยาลัยในมาดากัสการ์ ฉันลงสมัครเรียนที่ KCG ตามคำแนะนำจากคุณครูรัฐบาลญี่ปุ่น MEXT ฉันดีใจมากที่ได้มาเรียนที่ KCG ในชั้นเรียนของฉัน อาจารย์ของฉันสอนอย่างละเอียดถี่ถ้วน โดยเริ่มจากพื้นฐาน อาจารย์และเพื่อนนักเรียนของฉันทุกคนใจดีมาก พวกเราสามารถตัวกันในเวลาว่าง ความฝันของฉันคือการถ่ายทอดวัฒนธรรมญี่ปุ่นไปยังประเทศของฉันมาดากัสการ์และทั่วโลกผ่านวิดีโอ

การศึกษาเชิงลึกเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมเกมส์

Kim Hae Rang

สาขาวิชาการประมวลผลข้อมูล
หลักสูตรการประมวลผลข้อมูล

สาธารณรัฐเกาหลี



โรงเรียนมัธยมหญิงล้วนที่ฉันเรียนเป็นพื้นฐานกับ KCG และรุ่นพี่คนหนึ่งของฉันได้ไปเรียนที่นั่น ฉันจึงรู้สึกคุ้นเคยกับ KCG มาโดยตลอด ฉันรู้ว่าฉันสามารถได้เรียนรู้เฉพาะทางแบบเจาะลึกได้ที่นี่ เพราะที่โรงเรียนมีคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์การเรียนการสอนอื่นๆ ครบครัน ฉันต้องการเรียนรู้เกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมเกมส์เพราะฉันชอบเนื้อหาเรื่องราวของเกมส์ที่สร้างในญี่ปุ่น ฉันจึงลงทะเบียนเรียนที่ KCG ความฝันของฉันคือ สักวันหนึ่งฉันอยากทำงานเป็นโปรแกรมเมอร์ที่บริษัทเกมสั มังงะญี่ปุ่น ถ้าฉันสามารถสร้างเกมสั มังงะจินตนาการของฉันเองและสามารถทำให้ผู้คนทั่วโลกสนุกกับมันได้ ฉันจะมีความสุขมาก

ฤดูทั้งสี่ของนักศึกษา

กิจกรรมและงานประเพณีต่างๆ ของ KCG ที่ถูกจัดขึ้นตลอดทั้งปี

- ปฐมนิเทศ
- พิธีเปิดภาคการศึกษา
- ตรวจสุขภาพ
- เริ่มภาคการศึกษาฤดูใบไม้ผลิ
- งานเลี้ยงต้อนรับน้องใหม่และการแนะนำชมรม
- สอบวัดผลระดับชาติในช่วงฤดูใบไม้ผลิ
- ค่ายวันรับน้อง
- กิจกรรมเดินป่าในช่วงฤดูใบไม้ร่วง
- งานบรรยายสรุปสรรหาบุคคลเข้าทำงานที่วิทยาเขต

4

กิจกรรมหลักในเทอมที่จัดช่วงเวลาต่างๆ ในหนึ่งปี

ชมรมพาเทรดชมดอกซากุระโกะโฮะโกะบิ ฮิเดะโฮะชิ (วัดโคโตะจิ)

เมษายน



พิธีเปิดภาคการศึกษา

- วันระลึกครบรอบการก่อตั้ง (1 พฤษภาคม)
- การแข่งขันกีฬา
- งานบรรยายสรุปสรรหาบุคคลเข้าทำงานที่วิทยาเขต

5

เทศกาลอะโอะชิ (ศาลเจ้าชินะกะโมะ และศาลเจ้าคะมิกะโมะ)

พฤษภาคม



กิจกรรมเดินป่าในช่วงฤดูใบไม้ร่วง



งานชมดนตรี

- งานชมดนตรี
- งานบรรยายสรุปสรรหาบุคคลเข้าทำงานที่วิทยาเขต

6

เทียวโต ทะสึจิ โน (ศาลเจ้าฮิโนะ จังกู)

มิถุนายน

- งานบรรยายวัฒนธรรม
- สอบวัดระดับความรู้ด้านคอมพิวเตอร์กราฟฟิค CG
- งานให้คำปรึกษาด้านอาชีพ
- งานบรรยายสรุปสรรหาบุคคลเข้าทำงานที่วิทยาเขต
- เทศกาลฤดูร้อน

7

เทศกาลท็อบอน (ศาลเจ้ายะชะกะและที่อื่นๆ ในเทียวโต)

กรกฎาคม



เปิดเรียนหลักสูตรภาคฤดูร้อน



วันญี่ปุ่น

- สิ้นสุดภาคการศึกษาฤดูใบไม้ผลิ
- การสอบภาคการศึกษาฤดูใบไม้ผลิ
- การประชุมเชิงปฏิบัติการภาคฤดูร้อนของ RIT
- หยุดช่วงฤดูร้อน
- สัมมนาสำหรับสอบวัดผลระดับชาติในช่วงฤดูร้อน
- เปิดเรียนหลักสูตรภาคฤดูร้อน
- ฝึกงานด้านธุรกิจ
- การประชุมปรึกษาเส้นทางอาชีพ
- งานให้คำปรึกษาด้านอาชีพ

8

เทศกาลจูกุโตะ โกะซัง (โดมบิจิมะ ฯลฯ)

สิงหาคม



งานแข่งขันกีฬา



การประชุมปรึกษาเส้นทางอาชีพ

- เจเค็ง (โจโฮ เก็นเต), โครงการการรับรองเทคโนโลยีสารสนเทศ
- งานแข่งขันกีฬา
- งานบรรยายสรุปสรรหาบุคคลเข้าทำงานที่วิทยาเขต
- แนะแนวภาคการศึกษาฤดูใบไม้ร่วง
- งานชมดนตรี
- ตรวจสุขภาพ

9

ดูควงจันกรยามเย็น (วัดโคะคุจิ)

กันยายน

- เริ่มภาคการศึกษาฤดูใบไม้ร่วง
- สอบวัดผลระดับชาติในช่วงฤดูใบไม้ร่วง
- กิจกรรมเดินป่าในช่วงฤดูใบไม้ร่วง
- งานให้คำปรึกษาด้านอาชีพ

10

เทศกาลแห่งยุค (ศาลเจ้าฮิโนะจังกู)

ตุลาคม



กิจกรรมเดินป่าในช่วงฤดูใบไม้ร่วง

- งานเทศกาลประจำเดือนพฤศจิกายน
- งานให้คำปรึกษาด้านอาชีพ
- การบรรยายทางวิชาการ
- งานชมศิลปะ
- สอบวัดระดับความรู้ด้านคอมพิวเตอร์กราฟฟิค CG
- งานให้คำปรึกษาแก่ผู้ปกครอง

11

เทศกาลโบนะบิล อะระชิยะมะ (อะระชิยะมะ)

พฤศจิกายน



งานเทศกาลประจำเดือนพฤศจิกายน



หลักสูตรภาคฤดูหนาว

- งานบรรยายวัฒนธรรม
- งานให้คำปรึกษาด้านอาชีพ
- หยุดช่วงฤดูหนาว

12

เทศกาลบอกลาปีเก่าโอะกะระ (ศาลเจ้ายะชะกะ)

ธันวาคม

- เริ่มการบรรยายต่อ
- งานชมดนตรี
- งานให้คำปรึกษาด้านอาชีพ

1

ชิงบุระยะโก (วัดชินจูจินเกนโด)

มกราคม



งานประกาศผลงานดีเด่นของนักศึกษา KCG AWARDS

- สิ้นสุดภาคการศึกษาฤดูใบไม้ร่วง
- งานประกาศผลงานดีเด่นของนักศึกษา KCG AWARDS
- การสอบภาคการศึกษาฤดูใบไม้ร่วง
- เจเค็ง (โจโฮ เก็นเต), โครงการการรับรองเทคโนโลยีสารสนเทศ
- หยุดช่วงฤดูใบไม้ผลิ
- งานให้คำปรึกษาด้านอาชีพ
- งานบรรยายสรุปสรรหาบุคคลเข้าทำงานที่วิทยาเขต
- เริ่มภาคการศึกษาฤดูหนาว

2

เทศกาลดอกบ๊วย (ศาลเจ้าคิตะโมะ-แกงบังกู)

กุมภาพันธ์



พิธีจบการศึกษา



งานเลี้ยงฉลองจบการศึกษา

- เปิดเรียนหลักสูตรภาคฤดูใบไม้ผลิ
- พิธีจบการศึกษา
- งานเลี้ยงฉลองจบการศึกษา
- งานบรรยายสรุปสรรหาบุคคลเข้าทำงานที่วิทยาเขต
- สัมมนาสำหรับสอบวัดผลระดับชาติในช่วงฤดูใบไม้ผลิ

3

เทศกาลคนเพื่อง (วัดเซียวจิ)

มีนาคม

หลักสูตรเรียนเต็มวัน 1 ปี

*เข้าเรียนเดือนเมษายน

หลักสูตรเรียนเต็มวัน 1 ปี ครึ่ง

*เข้าเรียนเดือนตุลาคม

*ผู้ที่มีความสามารถทางภาษาญี่ปุ่น เทียบเท่าข้อสอบวัดระดับความสามารถทางภาษาญี่ปุ่นระดับ N3 – N5 (หรือ ระดับ 3 – ระดับ 4 ของการสอบแบบเก่า)

• ที่ “ศูนย์ฝึกอบรมภาษาญี่ปุ่นเกียวโต (KJLTC: Kyoto Japanese Language Training Center)” ของ KCG เป็นหลักสูตรพิเศษสำหรับนักศึกษาต่างชาติ เปิดสอนภาษาญี่ปุ่นเพื่อสอบเข้าศึกษาต่อในสถาบันการศึกษาระดับที่สูงขึ้นในประเทศญี่ปุ่น KJLTC เป็นสถาบันการศึกษาภาษาญี่ปุ่นตามประกาศจากกระทรวงยุติธรรม

• หลักสูตรนี้เป็น “หลักสูตรการศึกษาเพื่อเตรียมความพร้อม” (สถาบันการศึกษาที่เปิดสอนหลักสูตรนี้มีอยู่ 26 สถาบันภายในประเทศ และ 2 สถาบันในต่างประเทศ) เป็นหลักสูตรที่ถูกกำหนดขึ้นโดยกระทรวงศึกษาธิการของญี่ปุ่น ในกรณีนักศึกษาที่ไม่จบการศึกษาตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานที่ใช้กันทั่วไปในประเทศญี่ปุ่น ซึ่งใช้เวลาไม่น้อยกว่า 12 ปี ถ้าเรียนจบหลักสูตรนี้ กระทรวงศึกษาธิการจะรับรองคุณสมบัติให้นักศึกษามีสิทธิเข้าศึกษาต่อไม่เฉพาะหลักสูตรของ KCG เท่านั้น แต่สามารถเข้าศึกษาต่อได้ในสถาบันการศึกษาระดับที่สูงขึ้นของประเทศญี่ปุ่น

• นักศึกษาจะต้องเรียนวิชา (พื้นฐานด้าน IT) เรียนรู้การใช้งานโปรแกรมเช่น โปรแกรมจัดการกินเอกสาร โปรแกรมตารางการจัดการข้อมูล เป็นต้น ซึ่งเป็นวิชาบังคับที่จะต้องเรียนเพื่อเตรียมพร้อมเข้าศึกษาต่อแผนกหลักสูตรของ KCG หลังจากเข้าศึกษาต่อที่ KCG ได้แล้ว วิชาทั้งหมดที่เรียนไปนั้นสามารถโอนเทียบหน่วยกิตมาที่หลักสูตรของ KCG ได้

• สำหรับนักศึกษาที่ได้รับการพิจารณาว่ามีศักยภาพด้านภาษาญี่ปุ่นเพียงพอแล้ว สามารถเข้ารับฟังบรรยายวิชาเฉพาะทางด้านคอมพิวเตอร์ในแผนกหลักสูตรของ KCG ได้

• นักศึกษาผู้ที่จบหลักสูตรนี้ และจะเข้าศึกษาต่อที่แผนกหลักสูตรของ KCG จะได้รับส่วนลดหรือยกเว้นค่าแรกเข้าและค่าเล่าเรียน นอกจากนี้นักศึกษาที่จะเข้าเป็นนักศึกษาปกติของ KCGI ก็ถือเป็น (นักศึกษาพิเศษ) จะได้รับส่วนลดหรือยกเว้นค่าแรกเข้าและค่าเล่าเรียนด้วยเช่นกัน

•สำหรับวิชาที่เกี่ยวกับภาษาญี่ปุ่น จะมีการปรับเปลี่ยนขึ้นเรียนตามผลคะแนนสอบปลายภาคการศึกษาแต่ละภาคและผลคะแนนสอบตอนเข้าเรียน
•แนะแนวการสอบวัดระดับความสามารถทางภาษาญี่ปุ่นระดับ N2 และ N1 ในเดือนกรกฎาคมและเดือนธันวาคม นอกจากนี้ยังมีแนะแนว “การสอบเพื่อศึกษาต่อประเทศญี่ปุ่น”

◆ แนะนำหลักสูตร

หลักสูตรการศึกษาเพื่อเตรียมความพร้อม

การเข้าศึกษาต่อในสถาบันการศึกษาระดับสูงขึ้น (เช่น โรงเรียนอาชีวศึกษา มหาวิทยาลัย เป็นต้น) ในประเทศญี่ปุ่น และต่างประเทศ จะต้องจบการศึกษาจากชั้นประถมและมัธยม ซึ่งใช้เวลาไม่น้อยกว่า 12 ปี แต่สำหรับนักศึกษาที่ไม่จบการศึกษาตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานที่ใช้กันทั่วไปในแต่ละประเทศ ถ้าเรียนจบหลักสูตรนี้ กระทรวงศึกษาธิการจะรับรองคุณสมบัติให้นักศึกษามีสิทธิเข้าศึกษาต่อได้ในสถาบันการศึกษาระดับสูง (เช่น โรงเรียนอาชีวศึกษา มหาวิทยาลัย เป็นต้น) ของประเทศญี่ปุ่น (หลักสูตรการศึกษาเพื่อเตรียมความพร้อม กระทรวงการศึกษาธิการเป็นผู้กำหนด)

หลักสูตร

วิชาภาษาญี่ปุ่น

• สอนทักษะความรู้ด้านภาษาญี่ปุ่นที่จำเป็นสำหรับการศึกษาในสถาบันการศึกษาระดับที่สูงขึ้นในประเทศญี่ปุ่น (เช่น โรงเรียนอาชีวศึกษา มหาวิทยาลัย และบัณฑิตวิทยาลัย เป็นต้น) และสอนเทคนิคการสอบวัดระดับความสามารถทางภาษาญี่ปุ่น ระดับ N1 และ N2

• มีการจัดชั่วโมงเรียนด้วยการจัดแบ่งชั้นเรียนตามระดับความรู้ความสามารถด้านภาษาญี่ปุ่นของนักศึกษา

• มีการจัดชั่วโมงเรียนวิชาภาษาญี่ปุ่นมากกว่า 20 ชั่วโมง ใน 1 สัปดาห์ (1 ภาคการศึกษา 20 สัปดาห์, 1 ปี 40 สัปดาห์)

ชื่อวิชา	เนื้อหา
ภาษาญี่ปุ่น 1 (ไวยากรณ์, ตัวอักษร และ คำศัพท์)	เสริมสร้างทักษะความสามารถทางด้านภาษาญี่ปุ่นที่จำเป็นโดยรวมในเรื่องชีวิตทางสังคมหรือสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง ศึกษาวิเยกรณิอักษรคันจิ และคำศัพท์
ภาษาญี่ปุ่น 2 (การฟัง และ สนทนา)	ฝึกทักษะการฟังและทำความเข้าใจ เรียนรู้ทบทวนที่จำเป็นในชีวิตประจำวัน ในชีวิตทางสังคม และสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง
ภาษาญี่ปุ่น 3 (การอ่าน)	เสริมสร้างทักษะที่จำเป็นเพื่อการอ่านและทำความเข้าใจเกี่ยวกับชีวิตทางสังคม และสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง ฝึกทักษะการอ่านและทำความเข้าใจกับเนื้อหาในหนังสือพิมพ์ นิตยสาร วิทยานิพนธ์ และผลงานทางวรรณคดีต่างๆ
ภาษาญี่ปุ่น 4 (เรียงความ)	เรียนวิธีเขียนวิทยานิพนธ์ฉบับย่อ, รายงาน, อีเมล, วิธีทำพาวเวอร์พอย และเขียนจดหมายธุรกิจ
สถานการณ์ในญี่ปุ่น	เพิ่มความเข้าใจให้ลึกซึ้งเกี่ยวกับวัฒนธรรม สังคมของญี่ปุ่น รวมทั้งคำนิยม และจริยธรรมของชาวญี่ปุ่น

วิชาพิเศษสอนเทคนิคการสอบวัดระดับความสามารถทางภาษาญี่ปุ่นและการสอบเพื่อศึกษาต่อประเทศญี่ปุ่น

มีการจัดชั่วโมงเรียนด้วยการจัดแบ่งชั้นเรียนตามระดับความรู้

ชื่อวิชา	เนื้อหา
ภาษาญี่ปุ่นทั่วไป	วิจัยและศึกษาเทคนิคการทำข้อสอบวัดระดับความสามารถทางภาษาญี่ปุ่นและข้อสอบเพื่อศึกษาต่อในประเทศญี่ปุ่นจากแบบทดสอบที่ผ่านมา

วิชาพื้นฐาน

นักศึกษาจะได้ความรู้ที่จะนำไปใช้ในสถาบันการศึกษาระดับสูงขึ้น และเพิ่มทักษะความสามารถด้านอื่นๆ นอกเหนือจากการเรียนภาษาญี่ปุ่น

ชื่อวิชา	เนื้อหา
วิชาพื้นฐาน	ภาษาอังกฤษ, คณิตศาสตร์, วิทยาศาสตร์ (ฟิสิกส์ เคมีและชีววิทยา), วิชาทั่วไป, วิชาพื้นฐานด้าน IT (คอมพิวเตอร์)

*เรียน 6 – 8 ชั่วโมง ต่อ 1 สัปดาห์

◆ หลักสูตรที่เปิดรับสมัคร (ช่วงระยะเวลาของหลักสูตร) เนื้อหาและจำนวนเปิดรับสมัคร

เดือนที่เปิดให้เข้าเรียน	ชื่อหลักสูตร	เนื้อหา	จำนวนนักเรียนที่รับสมัคร
เดือนเมษายน	หลักสูตร 1 ปี เตรียมความพร้อมเพื่อเข้าศึกษาต่อ (1ปี)	หลักสูตรการศึกษาเพื่อเตรียมความพร้อมด้านความรู้ภาษาญี่ปุ่น ภาษาอังกฤษ และ คณิตศาสตร์ ฯลฯ สำหรับผู้ที่ประสงค์จะเข้าศึกษาต่อในสถาบันการศึกษาในระดับที่สูงขึ้นของประเทศญี่ปุ่น (เช่น โรงเรียนอาชีวศึกษา มหาวิทยาลัย เป็นต้น)	60 คน
เดือนตุลาคม	หลักสูตร 1 ปีครึ่ง เตรียมความพร้อมเพื่อเข้าศึกษาต่อ (1.5 ปี)		60 คน

◆ คุณสมบัติของผู้สมัคร

ผู้สมัครจะต้องมีคุณสมบัติตามเงื่อนไขดังต่อไปนี้ทุกประการ

- 1 บุคคลผู้ซึ่งสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตรของสถาบันการศึกษาระดับมัธยมปลายในต่างประเทศ (ผู้ที่ได้รับการศึกษาขั้นพื้นฐานมากกว่า 12 ปี หรือยังไม่ครบ 12 ปี สำหรับผู้ที่ยังศึกษาไม่จบ)
- 2 บุคคลผู้ซึ่งมีความประสงค์ที่จะเรียนภาษาญี่ปุ่น มีความรู้ภาษาญี่ปุ่นเทียบเท่ากับผลการสอบวัดระดับความสามารถทางภาษาญี่ปุ่นระดับ N5 (ระดับ 4) และตั้งใจที่จะศึกษาวิชาภาษาญี่ปุ่นอย่างจริงจัง
- 3 บุคคลผู้ซึ่งมีความรู้ด้านวิชาการพื้นฐานสำหรับเข้าศึกษาต่อในสถาบันการศึกษาระดับที่สูงขึ้น (เช่น มหาวิทยาลัยหรือโรงเรียนอาชีวศึกษา เป็นต้น) ในประเทศญี่ปุ่น
- 4 บุคคลผู้ซึ่งสำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีอายุไม่เกิน 23 ปี, เป็นบุคคลผู้ซึ่งสำเร็จการศึกษาระดับอนุปริญญาที่มีอายุไม่เกิน 25 ปี และ เป็นบุคคลผู้ซึ่งสำเร็จการศึกษาระดับมหาวิทยาลัยที่มีอายุไม่เกิน 27 ปี
- 5 บุคคลผู้ซึ่งสามารถรับผิดชอบค่าใช้จ่าย เช่น ค่าเล่าเรียนและค่าใช้จ่ายในชีวิตประจำวันระหว่างที่พำนักอาศัยอยู่ในประเทศญี่ปุ่น
- 6 บุคคลผู้ซึ่งมีสุขภาพแข็งแรงทั้งทางร่างกายและจิตใจ พร้อมที่จะรักษาและปฏิบัติตามข้อกำหนด กฎระเบียบของโรงเรียน และกฎหมายของประเทศญี่ปุ่นอย่างเคร่งครัด

38

39

เข้าเรียนที่มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสำหรับสารสนเทศ เกียวโต (KCGI) เพื่อมุ่งเป้าไปที่การศึกษาสูงสุดด้าน IT

KCGI: The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics



หลังจากสำเร็จการศึกษาจาก KCG เส้นทางอาชีพหนึ่งที่คุณสามารถ
ไปได้นอกจากการทำงานทำทันทีคือการก้าวไปสู่สถาบันการศึกษาของ
กลุ่ม KCGI KCGI เป็นบัณฑิตวิทยาลัยแห่งแรกของญี่ปุ่นที่เชี่ยวชาญ
ด้าน IT นักศึกษาที่สำเร็จหลักสูตรที่ KCGI จะได้รับปริญญา
วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ (ระดับมือ
อาชีพ) ระดับนี้ถือเป็นระดับสูงสุดของสาขา IT ประยุกต์ในญี่ปุ่น
โดยหลักการแล้วคุณสมบัติในการลงทะเบียนเรียนที่ KCGI จะต้อง
สำเร็จการศึกษาจากมหาวิทยาลัยสี่ปีหรือประกาศนียบัตรชั้นสูงที่ได้
จากการสำเร็จหลักสูตรสี่ปีโรงเรียนอาชีวศึกษา อย่างไรก็ตาม
ผู้สำเร็จการศึกษาจาก KCGI ถือว่ามีสิทธิ์ลงทะเบียนภายใต้เงื่อนไข

พิเศษดังต่อไปนี้ (ดูหลักเกณฑ์การสมัคร)
“ผู้มีสิทธิ์สำเร็จการศึกษาจากหลักสูตร 3 ปีที่ KCGI, อายุ 22 ปีขึ้นไป
ณ วันที่ 1 เมษายนของปีที่จะเข้าเรียนที่ KCGI และได้รับการตัดสิน
ว่ามีคุณสมบัติในการลงทะเบียนโดยพิจารณาจากการประเมินผลการ
เรียนที่ผ่านมา จึงจะได้รับการยอมรับว่ามีความสามารถทางวิชาการ
เทียบเท่าหรือมากกว่าผู้สำเร็จการศึกษาจากมหาวิทยาลัย”
การลงทะเบียนใน KCGI หลังจากสำเร็จการศึกษาจาก KCGI จึงเป็น
เส้นทางที่เร็วที่สุดในการไปสู่จุดสุดยอดของสาขา IT ประยุกต์ เราขอ
แนะนำเป็นอย่างยิ่งให้คุณได้รับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงที่ KCG
ก่อน จากนั้นจึงเข้าศึกษาต่อในระดับปริญญาโทที่ KCGI

◆ ลักษณะเฉพาะที่โดดเด่นของ KCGI

ชั้นเรียนเต็มรูปแบบใน “โทมคภาษาอังกฤษ” เพื่อให้นักศึกษาเรียนรู้ด้วยภาษาอังกฤษเท่านั้น

KCGI เปิดสอนหลักสูตรมากมายด้วยภาษาอังกฤษโดยเฉพาะ (“โทมคภาษาอังกฤษ”) ดังนั้น นักศึกษาจึงสามารถเรียนจบหลักสูตรและได้รับปริญญาโท
จากการเรียนเป็นภาษาอังกฤษเท่านั้น หลายหลักสูตรสอนโดยอาจารย์ระดับแนวหน้าจากต่างประเทศ ปัจจุบันมีนักศึกษาต่างชาติจากต่างประเทศ
17 ประเทศและภูมิภาคต่างๆ อยู่ในวิทยาเขตที่ KCGI (รวมถึงผู้สำเร็จการศึกษาในเดือนมีนาคม ค.ศ. 2024) นักศึกษาเหล่านี้หลายคนเลือกที่จะเข้าชั้นเรียน
ที่เป็นภาษาอังกฤษ

พื้นฐานที่อัดแน่นในทักษะเชิงปฏิบัติการเพื่อประโยชน์ต่อสังคม

- การออกแบบหลักสูตรที่เน้นความต้องการของอุตสาหกรรมและความก้าวหน้าของ IT
- หลักสูตรที่รวมการเรียนรู้เชิงปฏิบัติการและการเรียนรู้ฐานในสถานที่จริงเข้าไว้ด้วยกันอย่างลงตัว
- แนวทางการศึกษาที่มีประสิทธิภาพซึ่งรวม e-learning เข้ากับการเรียนรู้เฉพาะบุคคล

การศึกษาที่มีความสมดุลระหว่าง IT (ICT) และการจัดการอย่างเหมาะสม

- การพัฒนาผู้เชี่ยวชาญมากมายในสาขาเฉพาะด้าน IT การจัดการ ฯลฯ
- อาจารย์ผู้สอนจำนวนมากมีประสบการณ์ระดับมืออาชีพในการทำตลาดกลยุทธ์ด้าน IT ในภาคเอกชน

การเปลี่ยนอาชีพมาทำงานในสายงาน IT

- ผู้เข้าเรียนสามารถมาได้จากหลากหลายสาขาทั้งในด้านวิทยาศาสตร์และมนุษยศาสตร์
- นักศึกษาสามารถเริ่มการศึกษาตามระดับความรู้เมื่อลงทะเบียนเรียน

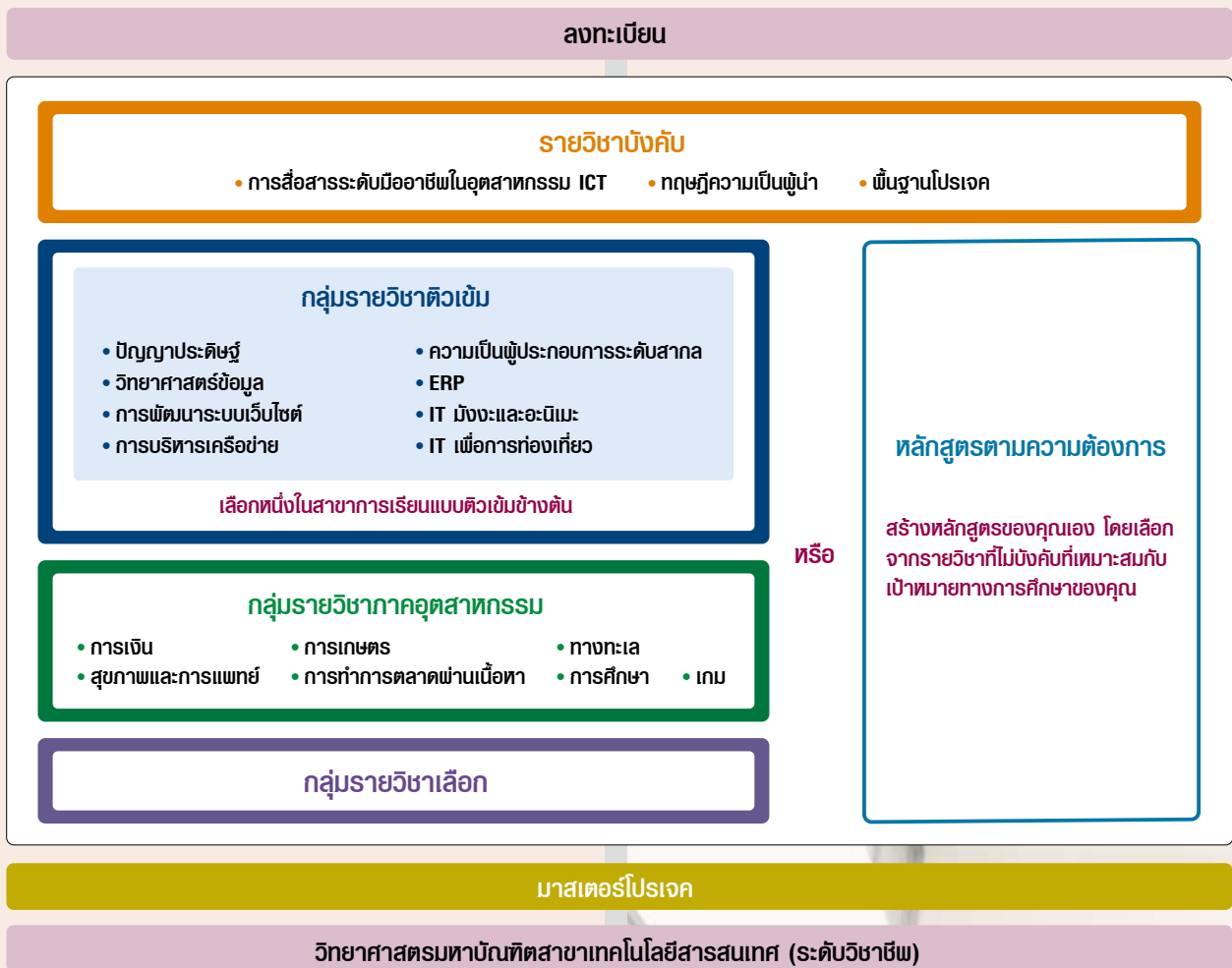
ความมุ่งมั่นที่จะมีส่วนร่วมในเวทีระดับโลก

- ดำเนินการสอนโดยผู้ทรงคุณวุฒิระดับสูงในสาขา IT จากประเทศต่างๆ ทั่วโลก

การใช้สิ่งที่คุณศึกษาเพื่อสร้างบทบาทสำคัญในสังคม

- ค้นหาอาชีพในอุดมคติของคุณด้วยคำแนะนำของบรรดาอาจารย์ที่เอาใจใส่
- การสร้างเครือข่ายกับเพื่อนบัณฑิต

◆ องค์ประกอบของหลักสูตร



◆ สายงาน

KCGI จัดหลักสูตรที่พัฒนาผู้เชี่ยวชาญด้าน IT ขึ้นสูงตามความต้องการของอุตสาหกรรม ผู้สำเร็จการศึกษา
จาก KCGI สามารถทำงานในสาขาที่เกี่ยวข้องกับ IT ตามที่ระบุไว้ด้านล่าง

CIO (ผู้บริหารสูงสุดทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศขององค์กร)	ผู้จัดการโครงการ	สถาปนิกด้าน AI
ที่ปรึกษาทั่วไปด้านระบบ	ผู้ประกอบการ	สถาปนิกเทคโนโลยีสารสนเทศ
ที่ปรึกษาทั่วไปด้านระบบ	ผู้เชี่ยวชาญมืออาชีพด้านการตลาดเว็บไซต์	นักวิทยาศาสตร์ข้อมูล



เกียวโต เมืองนักศึกษา

เกียวโต ราชธานีที่มีประวัติความเป็นมากว่า 1200 ปี ในอดีตถือเป็นเมืองนานาชาติและเขตศูนย์กลางทางวัฒนธรรมของญี่ปุ่น ปัจจุบันเป็นเมืองที่มีนักศึกษาหนุ่มสาวอาศัยอยู่เป็นจำนวนมาก แต่ละวิทยาเขตของ KCG ตั้งอยู่ในพื้นที่ที่มีการคมนาคมขนส่งที่สะดวกสบาย ท่านสามารถเดินทางไปตามสถานที่ต่างๆ ได้อย่างสะดวก โดยเฉพาะแต่ในเขตพื้นที่ภายในเมืองเกียวโตเท่านั้น แต่ยังรวมถึงทุกพื้นที่ในเขตคันไซ ไม่ว่าจะเป็นจังหวัดโอซาก้า นารา โกเบ และโอะสึ (จังหวัดชิงะ) เป็นต้น

บริเวณโดยรอบของ KCG วิทยาเขตเกียวโต เอเคิมะเอะ (บริเวณ KCGI เกียวโต เอเคิมะเอะ)

สถานีเกียวโต ที่มีทั้งรถไฟ JR รถไฟใต้ดิน และรถไฟชินคันเซ็น ถือเป็นประตูเข้าสู่กรุงเกียวโตที่มีผู้คนจำนวนมากจากทั่วประเทศหลั่งไหลเข้ามา บริเวณพื้นที่โดยรอบเกียวโต มีทั้งสิ่งก่อสร้างที่ทันสมัยและสิ่งก่อสร้างในประวัติศาสตร์อยู่ร่วมกัน เป็นเขตพื้นที่ที่ให้ความรู้สึกถึงบรรยากาศที่แตกต่างกันแต่กลมกลืน

สถานที่น่าสนใจ

- | | |
|---------------------|-------------------------------|
| วัด โทะอุจิ | วัด ชันจูชันเนง โทะอุ |
| วัด นิชิ โองวันจิ | พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติเกียวโต |
| เกียวโตทาวเวอร์ | อาคารสถานีรถไฟเกียวโต |
| วัด ฮิงะชิ โองวันจิ | พิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำเกียวโต |



รอบ KCG วิทยาเขต คะโมะวะวะ

เป็นทั้งเมืองและพื้นที่ที่อุดมสมบูรณ์ไปด้วยธรรมชาติ เป็นเขตที่ตั้งของพระราชวังเกียวโต และศาลเจ้า คะโมะวะวะ จินจะ ที่ใช้ประกอบกิจกรรมในเทศกาล อะโอะอิ มะสึริ ซึ่งเป็นหนึ่งในสามของเทศกาลที่มีชื่อเสียงมากที่สุดในเกียวโต

สถานที่น่าสนใจ

- | | |
|-------------------------|-----------------------------|
| ศาลเจ้า ชิโมะวะวะ จินจะ | พิพิธภัณฑ์สถานประวัติศาสตร์ |
| พระราชวังเกียวโต | |
| ป่า คะวะสุ โนะ โมะริ | |



รอบ KCG วิทยาเขต ะคุโฮะคุ

สามารถเดินทางสัญจรได้อย่างสะดวกจากสถานีรถไฟใต้ดิน คุกะโฮะจิ และสถานีรถประจำทางไปยังเขตพื้นที่ ะคุโฮะคุ ใจกลางเมืองเกียวโต และสถานีรถไฟเกียวโต ะวะกอนัน คุกะยะมะ ซึ่งมีสิ่งก่อสร้างที่ทันสมัยเรียงรายอยู่เป็นที่ตั้งของศาลเจ้า ศาลเจ้า คะมิงะโมะ จินจะ ที่ใช้ประกอบกิจกรรมในเทศกาล อะโอะอิ มะสึริ และเป็นพื้นที่ที่คุณสามารถสัมผัสธรรมชาติใกล้ชิดทั่วสวนพฤกษศาสตร์, บ่อน้ำ ปีโตะโระงะ อิเคะ, และแม่น้ำ คุโมะ

สถานที่น่าสนใจ

- | | |
|-------------------------|----------------------|
| ศาลเจ้า คะมิงะโมะ จินจะ | สวนพฤกษศาสตร์เกียวโต |
| บ่อน้ำ ปีโตะโระงะ อิเคะ | ถนนคิตะยะมะ |



บริเวณโดยรอบวิทยาเขต KCGI Hyakumanben วิทยาลัยหลักเกียวโต

มีสถานที่น่าสนใจมากมายในบริเวณนี้เช่น วัดวิหารทอง คินคะคุจิ ตัวแทนของวัฒนธรรม มุโระมะชิ ที่เก่าแก่ของญี่ปุ่น, ศาลเจ้า เอะอิอัน จิงงุ ที่ใช้ประกอบกิจกรรมในเทศกาล จิดะอิ มะสึริ ซึ่งเป็นหนึ่งในสามของเทศกาลที่มีชื่อเสียงมากที่สุดในเกียวโต, ถนนแห่งนักปราชญ์ เทสึเงะคุ โนะ มะชิ ซึ่งขนานด้วยต้นซากุระเรียงรายสองข้างทาง, สวนสัตว์เมืองเกียวโต สวนสัตว์ที่ถือว่าเก่าแก่ที่สุดเป็นอันดับสองของญี่ปุ่น และพิพิธภัณฑ์สถานศิลปะเมืองเกียวโต เป็นต้น เป็นเขตพื้นที่ที่ท่านสามารถสัมผัสประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมที่หลากหลายของเกียวโต

สถานที่น่าสนใจ

- | | |
|------------------------|--------------------------------------|
| วัดวิหารทอง คินคะคุจิ | ถนนแห่งนักปราชญ์ เทสึเงะคุ โนะ มะชิ |
| วัด นันเซนจิ | พิพิธภัณฑ์สถานศิลปะเมืองเกียวโต |
| ศาลเจ้า เอะอิอัน จิงงุ | สวนสัตว์เมืองเกียวโต |
| วัด เออิคันโดะอุ | พิพิธภัณฑ์สถานศิลปะสมัยใหม่แห่งชาติ |
| วัด ชิโอะนิจิ | พิพิธภัณฑ์ศิลปะ KYOCERA เมืองเกียวโต |

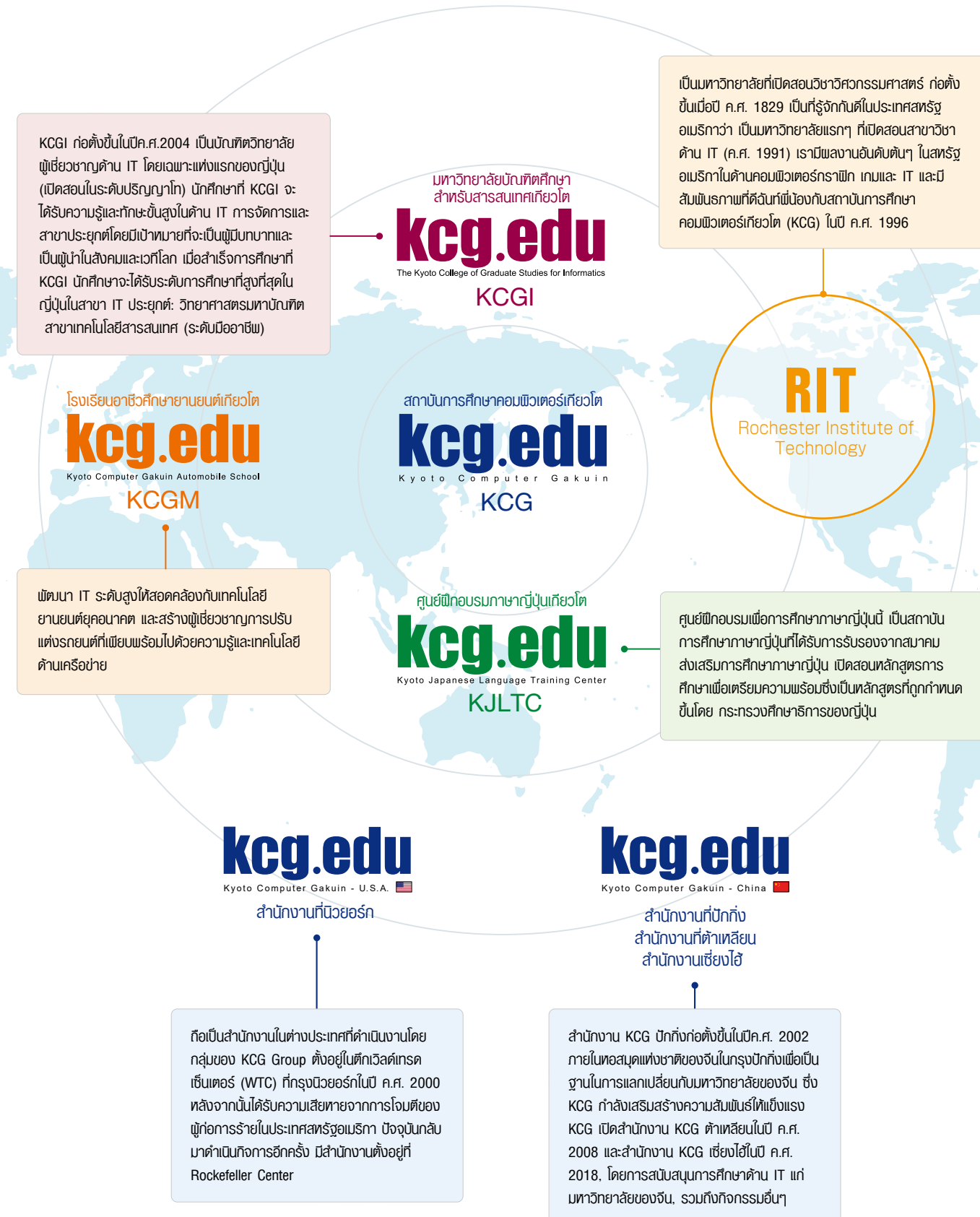


kcg.edu เครือข่ายเพื่อการศึกษา

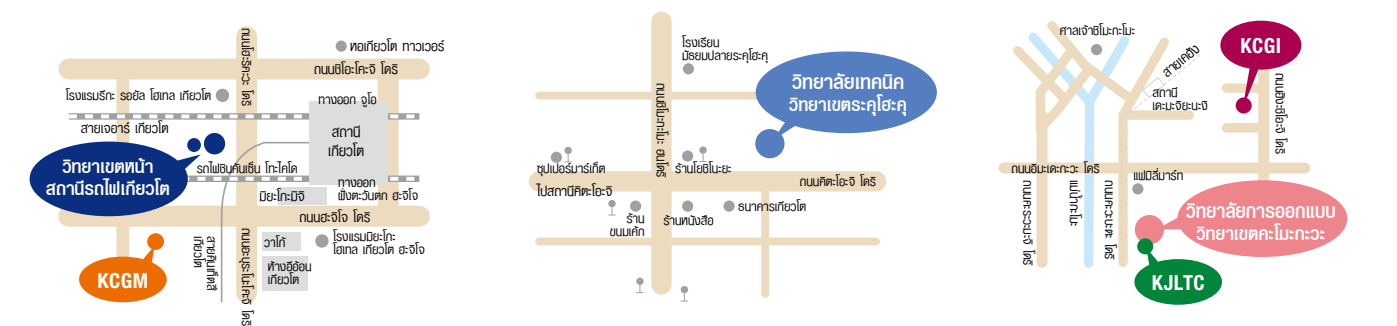
สถาบันการศึกษาคอมพิวเตอร์เกียวโต (KCG) เป็นสถาบันเครือข่ายที่ใกล้ชิดกับสถาบันการศึกษาอื่นในกลุ่ม KCG Group เป็นสถาบันการศึกษาระดับโลกที่ทำงานร่วมกับมหาวิทยาลัยต่างๆ และรัฐบาลของต่างประเทศ

ในฐานะผู้นำการศึกษาด้าน IT มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสำหรับสารสนเทศเกียวโต (KCGI)

มีความมุ่งมั่นที่จะมอบการศึกษาด้าน IT ที่ดีที่สุดในโลกให้แก่ นักศึกษาทุกคน

**วิทยาลัย**

วิทยาเขต หน้าสถานีรถไฟเกียวโต	วิทยาเขตเกียวโต เอเค็มะอะตั้งอยู่ในทำเลที่เหมาะสมสำหรับชีวิตนักศึกษา ทำเลที่ตั้งสะดวกสบายใช้เวลาเดินเพียง 7 นาทีจากทางทิศตะวันตกของสถานีเกียวโต บริเวณใกล้เคียงยังมีสิ่งอำนวยความสะดวกมากมายทั้งร้านค้าปลีก รวมถึงร้านอาหาร ศูนย์การค้าใหญ่และห้างสรรพสินค้า		
อาคารหลัก อาคารที่มีพนักงานต้อนรับทุกท่านอยู่ทางทิศตะวันตกของสถานีเกียวโต เป็นอาคารที่เก่าที่สุดในมหาวิทยาลัย		Annex อาคารภายนอกที่เปิดรับแสงและเป็นที่ยุติกันดี Annex มีสตูดิโอ e-learning รวมถึงพื้นที่สำหรับฝึกควบคุมยานยนต์ และรถจักรยานยนต์ที่ใช้ในหลักสูตรการควบคุมยานยนต์ อาคารหลักและอาคาร Annex ของวิทยาเขตเกียวโต เอเค็มะอะเป็นศูนย์กลางที่ใหญ่ที่สุดสำหรับการศึกษาด้าน IT ระดับแนวหน้าในใจกลางเกียวโต	
วิทยาเขตระคุโฮคุ	วิทยาลัยเทคนิค	วิทยาเขตคะโมะกะวะ	วิทยาลัยการออกแบบ
วิทยาเขตระคุโฮคุเป็นวิทยาเขตของ KCGI ที่มีประวัติยาวนานที่สุด ที่ผ่านมามีได้ส่งผู้สำเร็จการศึกษาเข้าสู่โลกแห่งการทำงานจำนวนมากมาย วิทยาเขตระคุโฮคุตั้งอยู่ท่ามกลางบรรยากาศที่เขียวชอุ่มของย่านชิโมะกะโมะซึ่งเป็นสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมสำหรับผู้ที่ต้องการแสวงหาผลงานทางวิชาการ		วิทยาเขตคะโมะกะวะเป็นสถาบันศิลปะดิจิทัลที่โอบล้อมไปด้วยแสงแดดและสายลมอ่อนๆ ริมฝั่งแม่น้ำคะโมะกะวะซึ่งดึงดูดนักออกแบบรุ่นใหม่และคนที่มีความคิดสร้างสรรค์อื่นๆ แม่น้ำคะโมะกะวะที่ไหลอยู่ใกล้ๆ และริมฝั่งที่สวยงามช่วยให้ความรู้สึกผ่อนคลายสร้างบรรยากาศให้นักศึกษาที่แรงบันดาลใจและจินตนาการ	
 อาคารในวิทยาเขตทั้งหมดเชื่อมโยงถึงกันด้วยรถรับส่ง อาคารในวิทยาเขตทั้งหมดเชื่อมโยงกันด้วยรถรับส่งโดยเฉพาะที่ให้บริการฟรี นักศึกษาสามารถเข้าเรียนในอาคารอื่นได้โดยการเปลี่ยนสายรถรับส่ง			



สถาบันการศึกษาคอมพิวเตอร์เกียวโต (KCG)

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

วิทยาลัยเทคนิค วิทยาเขตทะคุโฮะคุ

17 ชิโนกะโมะ-ฮอนมาจิ, ชะเกียว-คุ, เกียวโต-ชิ, เกียวโต 606-0862

- สาขาวิชาวิศวกรรมสารสนเทศ (หลักสูตร 4 ปี)
- สาขาวิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ (หลักสูตร 3 ปี)
- สาขาวิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์พื้นฐาน (หลักสูตร 2 ปี)

วิทยาลัยการออกแบบ วิทยาเขตโมะกะวะ

11 ทะกะกะชิโมะยะมะ-จิ-โจ, ชะเกียว-คุ, เกียวโต-ชิ, เกียวโต 606-8204

- สาขาวิชาศิลปะและสารสนเทศ (หลักสูตร 4 ปี)
- สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ (หลักสูตร 3 ปี)
- สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบพื้นฐาน (หลักสูตร 2 ปี)

วิทยาเขตหน้าสถานีรถไฟเกียวโต

10-5 ฮิซึคุโจ, ทะระโมะมะเอะ-โจ, มินาโม-คุ, เกียวโต-ชิ, เกียวโต 601-8407

- สาขาวิชาการจัดการสารสนเทศ (หลักสูตร 4 ปี)
- สาขาวิชาสารสนเทศศาสตร์ (หลักสูตร 4 ปี)
- สาขาวิชาเกมศิลปะและวัฒนธรรม (หลักสูตร 4 ปี)
- สาขาวิชาบันเทิงและแอนิเมชัน (หลักสูตร 3 ปี)
- สาขาวิชาสารสนเทศประยุกต์ (หลักสูตร 3 ปี)

- สาขาวิชาคอมพิวเตอร์มีเดีย (หลักสูตร 3 ปี)
- สาขาวิชาระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (หลักสูตร 3 ปี)
- สาขาวิชาการพัฒนาเกมส์ (หลักสูตร 3 ปี)
- สาขาวิชาพื้นฐานทางธุรกิจ (หลักสูตร 3 ปี)
- สาขาวิชาการบริหารสำนักงานแพทย์ (หลักสูตร 2 ปี)
- สาขาวิชาการประมวลผลข้อมูล (หลักสูตร 2 ปี)
- สาขาวิชาพื้นฐานการพัฒนาเกมส์ (หลักสูตร 2 ปี)
- หลักสูตรสารสนเทศและการสื่อสาร (หลักสูตรสองปี 1 ปี / 2 ปี)
- สาขาวิชาสารสนเทศประยุกต์นานาชาติ (หลักสูตรออนไลน์ 4 ปี)

โรงเรียนอาชีวศึกษา

ยานยนต์เกียวโต (KCGM)

73 โทะจิชะ-ชิ-มะชิเน็นโจ, มินาโม-คุ, เกียวโต-ชิ, เกียวโต 601-8428

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

- หลักสูตรวิศวกรรมซ่อมบำรุงยานยนต์

ศูนย์ฝึกอบรมภาษาญี่ปุ่น เกียวโต (KJLTC)

11 ทะกะกะชิโมะยะมะ-จิ-โจ, ชะเกียว-คุ, เกียวโต-ชิ, เกียวโต 606-8204

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

มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษา

สำหรับสารสนเทศเกียวโต (KCGI)

บัณฑิตวิทยาลัยเทคโนโลยีสารสนเทศประยุกต์

ความเชี่ยวชาญในเทคโนโลยีธุรกิจเว็บ

7 ทะกะกะมะชิเน็น-โจ, ชะเกียว-คุ, เกียวโต-ชิ, เกียวโต 606-8225

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