

kecg.edu

KCG: Kyoto Computer Gakuin Academic Programs

日本最初のコンピュータ教育機関 **京都コンピュータ学院**

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

お問い合わせ先: 京都コンピュータ学院 留学生入学事務室

〒601-8407 京都市南区西九条寺ノ前町10-5

TEL (075) 681-6334 FAX (075) 671-1382

日本国内 ☎ **0120-829-628**



伝統と実績

1963年、
日本最初のコンピュータ教育機関として創立。
以来、京都コンピュータ学院(KCG)は
常に時代の最先端を走り続けています。

KCGのPioneer Spirit — パイオニア・スピリット

KCGは1963年、日本のコンピュータ幕開け時代に“新時代を創ろう”という情熱において、京都大学大学院宇宙物理学教室出身のグループが創設した、日本最初のコンピュータ教育機関です。また、日本のどの大学にも情報系学科が設置されていなかった時代のことで、”時代を担う創造性豊かな情報処理技術者の育成”を教育理念として掲げてきました。

1970～80年代初めには、最新鋭の中型機、大型機が次々と学内に導入され、学生の実習用として自由に使用できるよう開放されました。当時、これだけの規模のコンピュータが学生の実習用に開放されるということは異例中の異例であり、他の大学の羨望の的となりました。たとえ校舎はバラックであっても、学生には時代の最先端の教育環境を与えようという教育哲学の現れでした。現在も創立当初からのパイオニア・スピリットを継承し、2004年には日本初のIT専門職大学院「京都情報大学院大学」を開学しました。

これまでに輩出した卒業生は5万人以上。それぞれが、KCGで培ったパイオニア・スピリットを抱いて、世界中で新たな挑戦を続けています。創立以来60年以上の長きにわたって、伝統と実績を誇る京都コンピュータ学院。その上にさらなる未来を重ねるのは、あなたです。



学院創立者
第二代学院長

長谷川 靖子

京都大学理学部宇宙物理学卒業(女性第1号)
京都大学大学院理学研究科博士課程所定単位修得
宇宙物理学研究におけるコンピュータ利用の第一人者
米国ペンシルバニア州立大学客員科学者
タイ・ガーナ・スリランカ・ペルー各国教育省などより表彰
2006年 財団法人日本ITU協会より国際協力特別賞受賞
2011年 一般社団法人情報処理学会より感謝状受領

1963年創立 1969年全日制課程設置

日本最初のコンピュータ教育機関

教育理念

- 一、コンピュータ技術の学問的性格を重視し理論をおろそかにしない本格教育
- 一、コンピュータ技術の進歩発展に対応する教育
- 一、コンピュータ技術における創造的能力の養成
- 一、情報化社会における複眼視的思考力の養成
- 一、知性・感性ともにすぐれた人格の育成



京都駅前校校長

寺下 陽一

京都大学理学部卒業。フルブライト奨学生として米国へ留学。
アイオワ大学大学院博士課程修了(物理天文学専攻)、Master of Science, Doctor of Philosophy取得。アイオワ大学講師、ペンシルバニア州立大学研究員を歴任。金沢工業大学名誉教授。元国際協力事業団(JICA)派遣専門家(情報工学)。元京都コンピュータ学院洛北校校長。現在、京都情報大学院大学副学長を兼任。データベース分野の科目を担当。

本学院はITの総合学園です。「ITの理論からITの応用技術まで」、「ハードウェアからソフトウェアまで」、「技術としてのITから文化としてのITまで」、社会で必要とされるあらゆる分野のIT教育カリキュラムが用意されています。そしてそれらのカリキュラムを効果的に実施するために必要な、高レベルの教員と最新の実習設備が配備されています。

本学院でぜひ皆さんの夢を実現してください。



鴨川校校長

内藤 昭三

京都大学工学士、同大学院修士課程修了(数理工学専攻)、工学修士。元日本電信電話株式会社情報流通プラットフォーム研究所主任研究員、元電子情報通信学会インターネット研究会幹事、前韓国情報保護振興院(KISA)諮問教授。京都情報大学院大学教授。

ITの進化は間違いなく今後も続き、IT専門職(技術者)の社会的ニーズはますます増大していくでしょう。新しい技術が次々と生まれていくIT分野においては、常に新しい知識を得ていく必要があります。ですから、学習意欲の高い人が求められます。

本学院での学業や学生生活の中でのさまざまな体験を通して、新しい時代を担っていくことができる力をつけてもらえることと期待しています。教職員全員が皆さんの取り組みをサポートしますので、ぜひ頑張ってください。



洛北校校長

高 弘昇

(韓国)東国大学工学士、京都大学大学院博士課程修了(数理工学専攻)、工学博士。(韓国)元サムスン電子株式会社戦略企画室情報戦略部長(CIO)、元Harmony Navigation社代表取締役、前韓国情報保護振興院(KISA)諮問教授。一般社団法人日本応用情報学会 代表理事、韓国CALS/EC協会専門委員、元済州特別自治道諮問官、済州知識産業振興院諮問委員、韓国電子取引学会終身会員第一号。京都情報大学院大学

本学院は社会の各分野で必要とされている情報技術の学び場として、情報技術の教育に渾身の力を込めるだけでなく、グローバル企業が必要とするデータサイエンス関連技術の人材やビジネス環境に役立つ有用な人材の育成にも力を入れています。

今後も本学院は情報技術により急速に変わり続けるデータサイエンス、人工知能、第4次産業革命分野において、企業が持続的な成長をするのに必要不可欠な人材の育成に積極的に貢献していきたいと考えています。

KCGの特色

卒業生が最先端！深く学べる充実した5学系20学科
たくさんの国から多くの留学生が学んでいます！

- ▶ 日本で初めて創立されたコンピュータ教育機関です
- ▶ 60年以上の歴史があり、卒業生は5万人以上
- ▶ 5学系20学科を設置、ITのあらゆる分野を学べます
- ▶ 日本の古都であり学生の街・京都が学習の舞台です
- ▶ 最先端の設備がそろい、学習環境が整っています
- ▶ さまざまな国からの多くの留学生が学び、受け入れ態勢万全
- ▶ 海外100以上の教育機関と提携しています
- ▶ 留学生専用のコースを開設、日本語も学べます
- ▶ 留学生のための学費減免制度が充実しています
- ▶ 留学生担当のスタッフが留学生活・学習をサポート
- ▶ 学校側が住居の手配をします
- ▶ 本学院独自の各種奨学金をそろえています
- ▶ 留学生同士の交流会・懇親会が盛ん
- ▶ 就職サポートが万全で、就職実績はバツグン
- ▶ グループ校にITと経営を学べる京都情報大学院大学があり、多くの留学生が進学します
- ▶ グループ校に京都日本語研修センターがあり、日本語を学んでから入学できます



KCGの教育

京都コンピュータ学院(KCG)の教育には、他校にはない多くの特色があります。従来の「教える側」から「学ぶ側」へ、といった知識の一方通行ではなく、学生一人ひとりの個性を尊重し、個々の要望に応じたきめ細かい対応を、検証と工夫を重ねた教育手法、最新の設備によって実現しています。KCGは、志を持った学生たちのやる気に最大限応えていきます。

◆ 実践的なカリキュラムと優れた人格の育成

～ 一流の教員による実社会に直結した授業で、真の実力をつける

■ 将来にわたって活躍できる力

社会で活躍するためには、単に技術・知識を身につけるだけでは十分ではありません。それらを活用し、関連付けて活用することができこそ、真の実力といえます。KCGでは、将来の就職、社会人としてのスタートを見据え、産業界のニーズを反映した**実地・実践型カリキュラム**を採用しています。大手電機メーカーやゲームメーカーなど、企業で実務経験を積んだ教員が、実社会での経験を基に、産業界のニーズに即した実践的な教育を展開しています。また、IT分野の実務家を育成する日本最初のIT専門職大学院「京都情報大学院大学」の教授陣も授業を担当しています。

■ 自らの志向や目標に合わせて学べる

KCGでは、豊富な科目群から履修科目を選択できる**科目選択制**を採用しています。これにより、自分の興味や経験に応じた学習を進めることが可能です。卒業に必要な単位数以上の科目を履修することもできるので、他学系・他学科の科目を受講するなど、幅広く学習することができます。基礎から段階的に高度な技術・知識まで身につけられるカリキュラムなので、コンピュータ初心者も安心して学習できます。



◆ プロジェクト演習で総合力をつける

～ 技術力と就職力を同時にUP！ゼミナール形式の授業

各科目で学んだ技術・知識を互いに関連付け、応用し、活用できる総合力をつけるためのゼミナール形式の授業が、各年次の「**プロジェクト演習**」です。与えられた課題をこなすのではなく、グループで目標設定から企画、設計、作品制作、プレゼンテーションまで取り組み、大規模で質の高い作品を作り上げていきます。

実社会で活躍するためには技術力だけでなく、**チームワーク、リーダーシップ、コミュニケーション能力、スケジュール管理能力、プレゼンテーション能力**なども必要です。プロジェクト演習では、グループワーク

を繰り返し経験することで、これらの能力が自然に身につきます。また、履修年次に応じて、初歩的なものから高度なものまで段階的にテーマを設定して取り組むため、卒業年次には総合的な実践力が身についたことが実感できます。卒業年次のプロジェクト演習では、それまでの学習の集大成として、卒業研究に臨みます。

プロジェクト演習で制作した優秀な作品は、毎年2月に開催される「**KCG AWARDS 学生作品発表会**」で発表し、表彰されます。



◆ 学生の学ぶ意欲に応える本格的なeラーニング

～時間と場所にとらわれず、自分のペースで学習

■ 最新のeラーニングスタジオを完備

京都駅前校新館には、最新の設備がそろったeラーニング配信のスタジオがあり、同期型の遠隔講義システムや非同期型の講義収録システムを備えています。KCGはこのeラーニングスタジオを拠点にして、

教員たちが最新の良質なeラーニング授業コンテンツを作成・配信しながら、学生に多様な学習の機会を提供しています。

■ 最新の学習管理システム「KING-LMS」で24時間サポート

インターネットが広く浸透し、誰もが当たり前のように世界中の情報に簡単にアクセスすることが可能な時代。このような時代の到来を予見し、KCGでは日本の教育機関としてはいち早く、独自の学習管理支援システム(Learning Management System:LMS)を導入しました。

このシステムを利用することで、学生は時間や場所にとらわれず、パソコンやスマートフォンからでも学びたい内容を自由に学ぶことができます。



「KING-LMS」を利用して学ぶ

- 各自の学習用ページからデジタル化された各教科の授業資料にアクセスし、学校はもちろん自宅などからでも、インターネットを利用して24時間いつでも自由に学べます。
- 予習、復習、課題の提出、フォーラム(掲示板)を利用した教員と学生、学生同士の情報交換・質疑応答が可能です。
- 自らの興味や志向に応じて、他学系・他学科の開講科目など、自分が履修していない科目の独習もできます。
- 学校からのお知らせなどを確認できます。

KINGネットワーク

KCGでは、学生が利用するコンピュータはすべて光ファイバー専用回線でインターネットに直結、KING(KCG Information Network Galaxy)ネットワークシステムを構成しています。

学生専用サイト

KCGの学生専用サイト「KING-LMS」には、常に最新の授業関連情報や就職進路情報などが掲載され、学生生活に必要な情報をいつでもどこでも確認することができます。携帯電話・スマートフォンでの閲覧も可能です。



◆ 就職サポート制度が充実

～W(ダブル)担任制とITの活用で理想を実現

■ IT人材不足でコロナ禍でも安定した求人状況

新型コロナウイルス感染症による就職活動への影響が不安視されるなか、KCGの求人状況は安定しています。それは日本でIT人材、特に高度IT人材が不足し続けていることに加え、KCGの学生が社会のニーズに沿った最先端の技術を学んでいるからです。テレワークやオンライン形式によるイベント開催など、コロナ禍の急激な変化への対応を実現させたのもまたIT関連技術で、その活用分野は拡大しています。KCGの卒業生はまさに時代が求める人材なのです。

■ 徹底した個別指導で理想の就職を実現

満足できる就職を実現するためには、適切な助言者が必要です。KCGではそうした観点から、クラス担任とキャリアセンターのアドバイザーが連携を図りながら、学生一人ひとりの個性を把握し、各学生の相談役となってサポートしています。1年次から個別面談を繰り返し、進路選択や学習目標などについて親身に指導を行います。また、キャリアセンターのスタッフが、いつでも進路についての相談に応じます。KCGの就職・進路指導の特色は、きめの細かい徹底した個別指導にあります。



■ あらゆる業種が活躍のフィールド

企業では、もはやIT抜きではビジネスが成り立たなくなっています。コンピュータ業界のみならず、どのような業種でもコンピュータは必要不可欠です。製造業や小売業、金融、建設、マスコミといったさまざまな分野の企業で、コンピュータの技術や知識を持った人材が求められています。KCGの卒業生の活躍のフィールドは無限に広がっています。

KCGグループのカラー

kecg.edu
Kyoto Computer Gakuin

KCGブルー(京都コンピュータ学院スクールカラー、KCGグループカラー)

京都コンピュータ学院のスクールカラーおよびKCGグループのカラーであるブルーは、創立当初のメンバーが全員京都大学の大学院生、卒業生であったことから、京都大学のスクールカラーである濃青を基にして選定されました。1970年頃から使われ始めていましたが、創立35周年(1998年)を機に、色調を定義し、KCGブルーと称しています。

kecg.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

KCGレッド(京都情報大学院大学スクールカラー)

KCGグループの創立者長谷川繁雄は、晩年、学校経営の傍らハーバード大学に遊学し、若き頃に叶わなかった学問に再度挑みました。ボストンにアパートを借り、若い学生と一緒に文学や哲学の授業を受講したのです。京都情報大学院大学のスクールカラーは、創立者が学んだハーバード大学のスクールカラーである臙脂色を基に、KCGブルーに対比する色調として、制定されました。これは、老若男女にかかわらず、常に新しいことにチャレンジし、謙虚に学ぶ姿勢を表現しています。

kecg.edu
Kyoto Japanese Language Training Center

KCGグリーン(京都日本語研修センタースクールカラー)

KCGグループの、海外からの留学生にとっての最初の入口、京都日本語研修センターは、法務大臣告示日本語教育機関であり、文部科学省より準備教育課程の指定を受けています。世界7大陸の緑の大地のイメージから、スクールカラーとして上記KCGブルーとKCGレッドに対比される色調の緑を制定しました。学び育っていく留学生たちの能力の成長を表しています。

kecg.edu
Kyoto Computer Gakuin Automobile School

KCGオレンジ(京都自動車専門学校スクールカラー)

京都自動車専門学校のスクールカラーであるオレンジは、KCGグループに仲間入りした2013年に制定されました。オレンジは活発でポジティブな印象を与える一方、安全のための識別色としても用いられることから、クルマ社会における安全を追求する姿勢と学生たちが困難を乗り越え前に進む活力を表しています。

最新の設備

他の追随をゆるさない充実した設備環境
最新のパソコンが計700台

時代の最先端技術を自由に学べる環境づくりを最優先に、
KCGは努力を重ねてきました。KCGは、教育の質こそ重要と考えます。
学校が発展を遂げた今も、その教育哲学に変わりはありません。

詳細は
Webで



ゲーム開発実習ルーム



プログラミング実習ルーム



ネットワーク実習ルーム



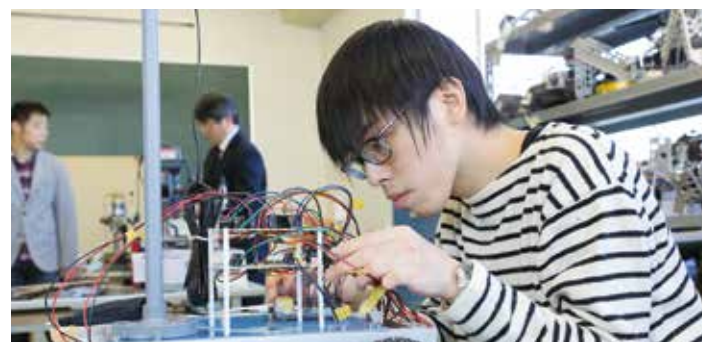
Macアプリ開発ラボ



データベース実習ルーム



Macデザインラボ



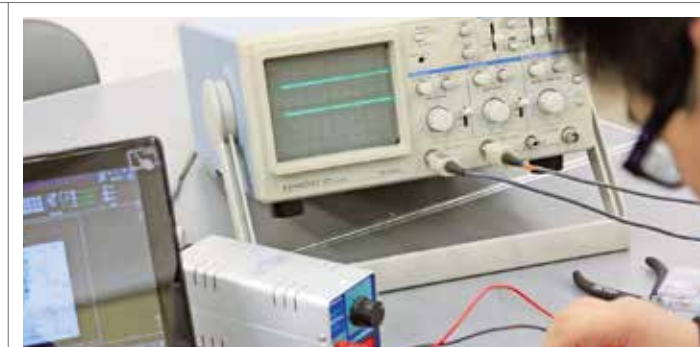
メカトロニクス実習ルーム



CAD・工学プログラミング実習ルーム



SFX・アニメラボ



電気・電子回路 製作実習ルーム



3DCG制作実習ルーム



自動車制御実習スペース



ハイフレックス教室



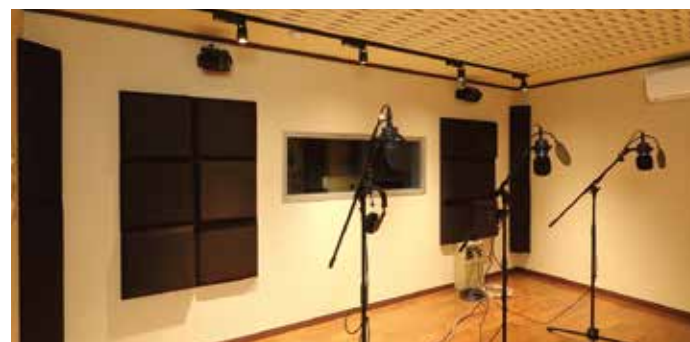
大ホール



eラーニングスタジオ



Info Station (インフォステーション)



レコーディングスタジオ



学生ラウンジ

KCG AWARDS

学生作品発表会

詳細は
Webで



◆ 卒業生が最先端——。KCG AWARDS は、それを証明する催し

KCG では毎年、学業の集大成である卒業年次をはじめとする各年次のプロジェクト演習などの成果を発表する「KCG AWARDS 学生作品発表会」を開催しています。学生作品の中から優秀作品を選出し、公開プレゼンテーションによって最優秀賞を決定するイベントです。すぐに製品化できるレベルに達している作品も多く、産業界・学界関係者から高い評価を得ています。

◆ 留学生も積極的に参加、最優秀賞や優秀賞受賞も

毎年、留学生も積極的に参加します。「2019」では呂 朗標さん(ゲーム開発基礎科、中国出身)が日本人の同級生と作ったゲーム「指念遊戯 マジックホルダーズ」で最優秀賞を、「2021」ではゲン・タン・メインさん(情報工学科、ベトナム出身)が同じく日本人同級生と作った「ロボット掃除機」で優秀賞に輝きました。



指念遊戯 マジックホルダーズ

ゲーム開発基礎科 呂 朗標さん 上田 翼さん

アーケードコントローラーでツイスターゲームをするような感覚の操作と、それにリンクした魔法合成システムによって、プレイヤーの頭脳&肉体がぶつかり合う!



独特な操作でリアルタイムに魔法を合成して戦う「新感覚魔法アクションシューティング対戦ゲーム」。数居が低く奥の深い本格対戦を目指しました。



ロボット掃除機

情報工学科 ゲン・タン・メインさん 荒木 馨生さん

自動で部屋を掃除してくれるロボット掃除機です。上部のコントロールパネルで掃除の開始・停止の操作ができます。Wi-Fi機能を使用してスマートフォンなどから遠隔操作することも可能です。



Cycle Safety Computer



デジタルゲーム学系 岩堀さん 高橋さん 生駒さん 田邊さん

自転車に装備するデバイスです。ハンドル部分にCSCのマイコンとディスプレイ、車体後部に超音波センサを装着しました。スピードメータや天気などの情報を表示するだけでなく、後方からの車両の追い越しをLEDや音を用いて警告し、運転手に気付かせることができます。



勇者 mini



デジタルゲーム学系 山中さん 村山さん 市川さん エンジニアリング学系 タンさん

直感的な操作で楽しめるアクションゲームです。敵に攻撃を続けることでコンボを獲得し、勇者を強化できます。さらに、倒した敵を吹っ飛ばし、追撃することでバフを獲得することも可能です。コンボとバフを大量に稼ぎ、強くなった勇者でどんな敵も一瞬で倒す、無双する気持ち良さを体験できます。

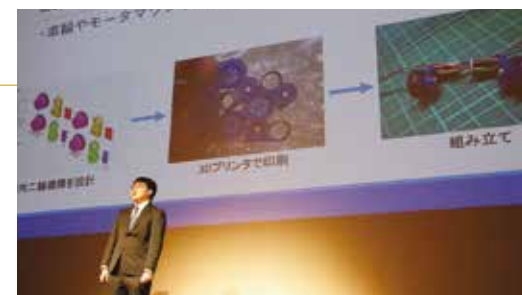


マイクロマウス(Blue Light)開発



エンジニアリング学系 林さん

マイクロマウスという競技向けのロボットを製作しました。このロボットにゴール座標を与えることで、自律的に迷路を解きながらゴールに向かいます。これまでに修得した知識や技術を応用・実践するための題材として製作に取り組みました。



Blackbird(ブラックバード)



コンピュータサイエンス学系 磯部さん 山田さん 杉山さん 土居さん 小原さん

理想のSNSを目指して作成したソーシャルネットワークサービス。SNSの特性上、厳重なセキュリティ対策と安定性の高い設計がされています。サーバエンドにはPython用フレームワークであるDjango REST Frameworkを用い、フロントエンドであるクライアントアプリはJavaScriptとReactを使用して開発しました。



Dirty Planet



デジタルゲーム学系 薄井さん 松田さん 服部さん 森さん 藤田さん

自由な発想力で繰り広げる攻防のせめぎ合い体験を味わえることをコンセプトとした、最大4人でプレイできる3Dシューティングアドベンチャーゲームです。プレイヤーは、星の病気を治す医者となって病気の原因である汚染を除去し、最終的にステージ最深部の核を浄化してクリアを目指します。



Boozer



コンピュータサイエンス学系 菊崎さん 岩崎さん 小川さん 岡本さん

簡単にカクテルを作れるようにサポートするWebアプリケーションです。材料、色、アルコール度数、味の複数の条件からレシピを逆引き可能で、好みのカクテルをすぐに見つけることができます。また、ARでリアルタイムにグラスの上に分量を示す線を引くことで、材料の分量を量らなくてもカクテルづくりができるようにしています。



ゲーム, アニメ

KCGはイベントが盛りだくさん!



日本のゲームやアニメの制作は、高い技術を持ち、世界中の人々から愛されています。KCGはゲームやアニメを学ぶ学科を設置。関連の各種イベントには積極的に参加し、学生のレベル・スキルアップにつなげています。ここで紹介しているのはごく一部。他にもたくさんの関連イベントが開催されています。

「UNREAL FEST WEST」 を毎年開催



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

ゲームエンジン「Unreal Engine (UE)」を開発しているEpicGames Japan主催のオフィシャル大型勉強会「UNREAL FEST WEST」がKCGで毎年開催されています。イベント運営にはKCGの教員と多くの学生が協力しています。KCGでは、UEを使ってのゲーム制作を学ぶ授業があり、学生たちはイベントに参加して技術と知識を高めています。さらにUEハンズオンセミナーなどの開催にも協力しています。

「Unity道場 京都スペシャル」 で多くを学ぶ



『Fate/Grand Order』や『Pokémon GO』、『スーパーマリオ ラン』の開発にも採用されているゲームエンジン『Unity』の大規模勉強会「Unity道場 京都スペシャル」がKCG京都駅前校で開催され、多くの学生が参加しました。イベントの主催企業である株式会社クラウドクリエイティブスタジオは、KCG卒業生が多数在籍しているゲーム会社で、KCG卒業生が司会進行やVRゲーム体験ブースのアテンドを担当しました。

京まふを共催, 京都からポップカルチャーを発信



KCGグループは毎年秋に開催される「京都国際マンガ・アニメフェア (京まふ)」を共催し、イベントの運営を支えながら、京都の地からのポップカルチャーの発信に力を注いでいます。毎年、全国から大勢のマンガ・アニメファンが訪れ、KCGブースにも長い列を作ります。コロナ禍においては、プロアニメーターによるデジタル作画実演をオンラインで配信し、一連のアニメ制作の流れを説明する「アニメ作画ライブ講演会」を開催しました。



kyocotan
まよこたん

詳細は
Webで

「まよこたん」は、京都コンピュータ学院 (KCG) の公式マスコットキャラクター。KCGの学生や先生、それにプロのクリエイターの皆さんが、いろいろな姿にデザインします。「京まふ」などさまざまなイベントで活躍中。

KCG資料館



情報処理学会認定

分散コンピュータ博物館全国第一号

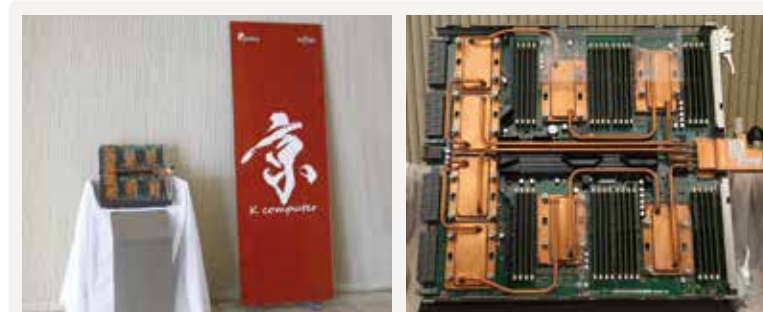
KCGは日本初の「コンピュータ博物館」実現に向けて準備を進めています。京都駅前校内に「情報処理技術遺産」認定機器などを一堂に展示、教育の場と共生しています。

日本最初のコンピュータ教育機関であるKCGは、創立以来60年以上の永きにわたって教育・実習・研究で使用してきた過去のコンピュータ等を保存しています。そして今、「コンピュータ博物館」実現に向け着々と準備を進めています。KCGのコレクション「KCG資料館」は、「国内屈指の貴重な機器を多数保存している」との理由で2009年に社団法人 (現在は一般社団法人) 情報処理学会から「分散コンピュータ博物館」の全国第一号認定を受けました。また「TOSBAC-3400」と「OKITAC-4300Cシステム」は「情報処理技術遺産」として第一号認定を受けました。2011年、「NEAC-2206」も「情報処理技術遺産」となり、長谷川靖子学院長に、同学会から感謝状が贈られました。2012年には、新たに「NEACシステム100」が、2013年には「MZ-80K」などが、保存している機器が相次いで「情報処理技術遺産」に認定されています。

京都駅前校には、これら「情報処理技術遺産」認定機器のほかにも多くの貴重な過去の名機が展示されています。日本の高度成長を支えた技術を間近で知ることができる場として見学者が多数訪れています。

コンピュータ技術の急速な進化に伴い、情報処理機器の変遷も急です。KCGでは十数年前から、次世代に継承すべき重要な意義を持つ技術や製品の、保存と活用を図る必要があると認識し、「コンピュータ博物館」構想を温めてきました。わが国が技術立国として今後も世界をリードしていくことが期待される今こそ、技術の歴史を顧みることができる博物館実現に向けて大きな一歩を踏み出す時だと考えています。

KCGは京都駅前校を、わが国が誇る「コンピュータ博物館」として認可が得られるよう、また、運営のための財団法人設立が実現できるよう、国や京都府、京都市、学界・教育界・企業など関係者に支援と協力を呼び掛けます。



理化学研究所・富士通 京



情報処理技術遺産TOSBAC-3400
(2009年3月2日認定)



情報処理技術遺産OKITAC-4300Cシステム
(2009年3月2日認定)



情報処理技術遺産NEAC-2206
(2011年3月2日認定)



情報処理技術遺産NEACシステム100
(2012年3月6日認定)



情報処理技術遺産MZ-80K
(2013年3月6日認定)



情報処理技術遺産PDP 8/1
(2015年3月17日認定)



情報処理技術遺産TOSBAC-1100D
(2016年3月10日認定)

第一線で活躍するプロも教育に参加

「初音ミク」のクリプトン・フューチャー・メディア株式会社代表取締役

● 京都情報大学院大学教授

伊藤 博之 先生

「未来からきた初めての音」が由来というバーチャルアイドルは、歌詞とメロディをパソコンに入力すると、合成音声で歌ってくれます。国内のみならず海外でもライブコンサートが開催され、大勢のファンの心を揺さぶります。この大ブレイクを巻き起こした音声合成ソフトウェア「初音ミク」の生みの親、クリプトン・フューチャー・メディア株式会社 代表取締役の伊藤博之氏が京都情報大学院大学の教授です。



コンピュータと音の接点としたソフトウェアを開発し続ける伊藤教授は、将来のIT業界を担おうとする若者に対し「まだ道半ばといえる“情報革命”のフロンティアの領域は限りなく大きく、学生たちの前途は限りなく広がっています。それを十分に意識しながら、勉学に勤んでいただきたい」とメッセージを送ります。伊藤教授に話を伺いました。

「初音ミク」の歩みや思いについて熱く語る伊藤博之京都情報大学院大学教授 (京都コンピュータ学院京都駅前校大ホール)



Feature Hiroyuki Itoh

当社はゲームやアニメの会社ではありません。音楽を手掛けてはいますが、レコード会社とも違います。趣味のコンピュータミュージックをビジネスにしたわけで、自分では「音屋」だと思っています。『初音ミク』は2007年8月に発売しましたが、それは人がクリエイティブな活動に取り組む機会を与えられたのではないかと考えています。

人類は過去に三つの革命を経験してきたと言われています。第一の革命は、農業革命。狩猟に頼るため移動を余儀なくされてきた人類は、この革命により食料を計画的に生産し、蓄えもできるようになったため、特定の地に定住し始めました。それにより社会が、国家が形成され、一方で貧富の差も生まれました。経済の発達とともに、戦争を招く要因になったといえます。

第二の革命は産業革命です。動力が発明されて、同じものを効率的に作るというイノベーションが進むことにより、大量生産、大量消費を生み出しました。交易・貿易に拍車がかかり、広域的に富をもたらすことにもつながりました。また、この革命は、「人口爆発」をも引き起こしました。産業革命以前は、「多産多死」の時代で人口はほぼ一定であり、社会における富の変動も少なかったのですが、産業革命を契機に、加速度的に人口が増えていきました。

そして三番目の革命ですが、インターネットに代表されるITの進化がもたらした情報革命です。インターネット以前、情報発信者は限定的で独占的でした。発信者とは新聞社やテレビ・ラジオ局、出版社といったメディアがそれに当たりますが、これらが情報を発信する際には、設備や人力といった大きなコストを伴う。さらにこの頃の情報は量的にも少なく、しかも一方通行でした。しかしインターネットの出現によりこの革命がもたらされました。情報発信のやり方が大きく変わりました。

現在、インターネットツールはごくごく身近なもので、手元があり、机の上であり、ポケットに入ります。ニュースや映画、音楽など、デジタル化できる情報はことごとく情報化され、インターネットを通じて容易に送信や蓄積ができます。自分の好きな映像・放送メディアを、瞬時に呼び出して確認できるなど、生活や

仕事を大変便利で楽しく快適にしました。また、その情報は、自分のちょっとしたニュースなども含まれ、FacebookやX、ブログなどにより自分のことが誰でも簡単に、瞬時に、世界へ発信されるようになりました。

しかし、この情報革命による変化は、まだまだ序章にすぎないと思っています。農業、産業革命は、人類の生活に重大な変化をもたらしました。情報革命がもたらす変化は、実はまだそれほどのレベルには達していません。過渡期にすぎず、これから本格的な変化の始まりでしょう。20～30年後には、人の生活、世界をドラスティックに変えているでしょう。ただ、それは

どのような変化なのかはわかりません。どのように変化させるかは、われわれや、それ以上に次代を担う若者の手にゆだねられています。



充実の5学系20学科で 無限に広がる夢のカタチ

4年課程卒業で
高度専門士の称号が
付与されます

一定の要件を満たす専修学校専門課程の4年制学科修了者には、文部科学大臣から「高度専門士」の称号が付与されます。専門分野の知識のみならず技術を身につけているという点で社会からの評価が高く、大学卒業の「学士」と同等以上とみなされるケースが増えてきています。KCGではA, B, C, D, Eそれぞれの学系に「高度専門士」の称号が得られる4年課程の学科を設置しています。4年課程を修了すると大学院への進学も可能となり、グループ校の京都情報大学院大学(KCGI)に進学するKCGの卒業生も多数います。

4年制5学系は
職業実践専門課程に
認定されています

「専修学校の専門課程における職業教育の水準の維持向上を図ることを目的」に文部科学省が導入している「職業実践専門課程」は、企業や団体と連携して授業科目や教育課程を編成し、さらに連携先で実習・実技などを受けることなどが認定の要件になっています。KCGは4年課程の5学系が「職業実践専門課程」に認定され、業界の第一線で活躍する企業や現役のプロフェッショナルと連携し、実践的な専門教育を展開しています。他の学科も今後順次、認定を受けるための準備を進めていく計画です。

A **アート・デザイン学系**
Art & Design
最先端の
デジタルアーティストを目指す

B **ビジネス学系**
Business & Management
ITを駆使して
ビジネスの最先端へ

C **コンピュータサイエンス学系**
Computer Science
最先端で情報社会を支える

D **デジタルゲーム学系**
Digital Game & Amusement
最先端の
ゲームクリエイターを目指す

E **エンジニアリング学系**
Engineering for Embedded Systems
最先端の
制御系エンジニアを目指す

通信制課程 Flexible Online Course
自宅にいながらスキルを磨く

情報コミュニケーション科
Information & Communication
働きながら、またはダブルスクールで学ぶ

留学生のためのコース
International Career

IT留学で世界を目指す

芸術情報学科
芸術情報コース マンガ・アニメコース **全日制4年**

アート・デザイン学科 **全日制3年**

マンガ・アニメ学科 **全日制3年**

アート・デザイン基礎科
アート・デザイン基礎コース マンガ・アニメコース **全日制2年**

16

経営情報学科
経営情報コース データサイエンスコース **全日制4年**

応用情報学科
医療情報コース 海洋ITコース 農業ITコース
フィンテックコース ビジネスITコース **全日制3年**

ビジネス基礎科 **全日制2年**

医療事務学科 **全日制2年**

17

情報科学科 **全日制4年**

メディア情報学科 **全日制3年**

ネットワーク学科 **全日制3年**

情報処理科
情報処理コース IT声優コース
大学院併修プログラム **全日制2年**

18

ゲーム学科 **全日制4年**

ゲーム開発学科 **全日制3年**

ゲーム開発基礎科 **全日制2年**

19

情報工学科 **全日制4年**

コンピュータ工学科
コンピュータ工学コース 自動車制御コース **全日制3年**

コンピュータ工学基礎科 **全日制2年**

20

国際応用情報学科 **通信制4年**
全日制各学系へ学科の変更可能

32

情報コミュニケーション科
情報コミュニケーションコース
大卒者スキルアップコース イブニング1年コース **全日制1年**

情報コミュニケーション科 夜間部 **夜間2年**

20

アート・デザイン学科
国際マンガ・アニメテクノロジーコース **全日制3年**

23

応用情報学科
国際自動車制御コース 国際経営コース **全日制3年**

21 24

情報処理科
国際ビジネスITコース **全日制2年**

22

情報工学科
国際情報科学コース 国際芸術情報コース
国際経営情報コース **全日制4年**

25 26 27

コンピュータ工学科
国際情報コース 国際アート・デザインコース
国際観光情報コース **全日制3年**

28 29 30

設置学科

A アート・デザイン学系 Art & Design

芸術情報学科 4年課程 ★高度専門士

業界を導くアートディレクターになる

デジタルアートの可能性を極限まで追究するとともに、作品の完成像を事前に想定し、プロジェクトを成功に導くプランニング能力やマネジメントスキルも兼ね備えたアートディレクターを育成します。

目指す職種

アートディレクター	ゲームCGデザイナー	DTPデザイナー
広告デザイナー	CGクリエイター	Webデザイナー
映像クリエイター など		



アート・デザイン学科 3年課程 専門士

独創力・提案力を備えたクリエイター、デザイナーになる

高度な制作技術を身につけ、クライアント(顧客)の要望を聞きながら交渉・提案ができるコンセプトメイキング力、プレゼンテーション能力を持った人材を育成します。

目指す職種

CGクリエイター	Webデザイナー	映像クリエイター
広告デザイナー	DTPデザイナー	ゲームCGデザイナー など



留学生専用 国際マンガ・アニメテクノロジーコース

マンガ・アニメ学科 3年課程 専門士

デジタルでのマンガ・アニメ制作技術を備えたマンガ家、アニメーター、クリエイターになる

アナログのマンガ・アニメ制作の手法や歴史を踏まえつつ、デジタルでの作品制作に取り組みます。制作現場や出版、流通分野で活躍できる人材を育成します。

目指す職種

アニメーター	デジタルペインター(色彩設計)	イラストレーター
マンガ家	CGアニメーター	広告デザイナー など



アート・デザイン基礎科 2年課程 専門士

デジタルアート業界を支えるクリエイター、デザイナーになる

デッサンや色彩感覚などのアートの基礎力と制作ソフトを使いこなすスキルを身につけ、コンセプトに基づいた創作活動を展開できる人材を育成します。

目指す職種

CGクリエイター	DTPオペレーター
Webデザイナー	ノンリニア編集
ゲームCGデザイナー	オペレーター など

B ビジネス学系 Business & Management

経営情報学科 4年課程 ★高度専門士

企業に最適な情報システムを提案し、ビジネスをリードするコンサルタントになる

企業における各部門の業務内容や収益性の分析手法などの経営知識とともに、実践的な情報通信技術を学び、ITを駆使してビジネスを牽引するリーダーとしての素養を身につけます。生産管理や顧客管理など部門間をまたいだ情報システムを設計・提案できるITコンサルタントやプロジェクトマネージャーを育成します。経営情報コースとデータサイエンスコースがあります。

目指す職種

ITコンサルタント	データサイエンティスト
eビジネスプロデューサー	技術営業
システムエンジニア(SE)	プロジェクトマネージャー など



応用情報学科 3年課程 専門士

産業界の情報化を支えるシステムエンジニアになる

高度な制作技術を身につけ、クライアント(顧客)の要望を聞きながら交渉・提案ができるコンセプトメイキング力、プレゼンテーション能力を持った人材を育成します。国際自動車制御、医療情報、海洋IT、農業IT、フィンテック、ビジネスITの各コースを設置しています。

目指す職種

カーエンジニア	海洋・水産関連のエンジニア
農林業関連のエンジニア	金融関連のエンジニア
医療情報技師 など	

留学生専用 国際自動車制御コース 国際経営コース

ビジネス基礎科 2年課程 専門士

ビジネスマナーとパソコンスキルをみがいて、「できる」ビジネスパーソンになる

ビジネスマナーやコミュニケーションスキル、Word・Excel・Accessなどのオフィスツールの利用技術など、社会人としての基本スキルを身につけながら、簿記会計や会社のしくみをはじめとした業務知識を学びます。どのような業種でも即戦力として活躍できるビジネスパーソンを育成します。

目指す職種

システムアドミニストレータ	オペレーター
パソコンインストラクター	営業・販売スタッフ
事務・経理スタッフ など	

医療事務学科 2年課程 専門士

医療とコンピュータの知識を併せ持ち、これからの医療現場の情報化をリードするエキスパートになる

医療現場ではコンピュータ知識が必須になっていますが、対応できる人材が不足しているのが現状です。医療事務学科では、医療知識とITスキルを併せ持ち、これからの医療事務部門の情報化をリードするエキスパートを育成します。

目指す職種

大手病院、クリニックなどの医療事務職 など

C コンピュータサイエンス学系

Computer Science

情報科学科 4年課程 ★高度専門士

IT業界をリードするスペシャリストになる

顧客企業のニーズを分析し、情報システムによる解決法を提案・構築できるソリューションエンジニアやITアーキテクトを育成します。

目指す職種

ソリューションエンジニア ITアーキテクト プロジェクトマネージャー
ネットワークエンジニア システムエンジニア(SE) など



メディア情報学科 3年課程 専門士

ソフトウェア開発をリードするエンジニアになる

映像・音声などをインタラクティブに送受信するコミュニケーションシステムの企画・設計・運用に携わるエンジニアを育成します。

目指す職種

システムエンジニア(SE) CGエンジニア プログラマ
Webエンジニア データベースエンジニア など

ネットワーク学科 3年課程 専門士

情報システムを構築するエンジニアになる

ネットワークやデータベース、情報セキュリティに関する技術・知識を持ち、安全で安定した情報システムを構築できる人材を育成します。

目指す職種

ネットワークエンジニア セキュリティエンジニア ネットワーク管理者
システムエンジニア(SE) データベースエンジニア など



情報処理科 2年課程 専門士

プログラミングやITの基本をマスターした技術者になる

コンピュータやネットワーク、情報理論に関する基礎知識を身につけたプログラマやシステムエンジニア、システム運用オペレーターを育成します。国際IT、情報処理、IT声優の各コースを設置しています。

留学生専用

国際ビジネスITコース

目指す職種

プログラマ システムエンジニア(SE) Webプログラマ
運用オペレーター 声優 ナレーター など



D デジタルゲーム学系

Digital Game & Amusement

ゲーム学科 4年課程 ★高度専門士

次世代のゲーム制作のリーダーになる

プログラミングやコンテンツ制作技術だけでなく、チーム開発に欠かせないマネジメントスキルやリーダーシップも養い、制作スタッフを指揮するゲームディレクターや、技術面でチームをリードするテクニカルディレクターを育成します。

目指す職種

ゲームディレクター テクニカルディレクター
ゲームプロデューサー ゲームプログラマ
ゲームプランナー ゲームCGデザイナー など



ゲーム開発学科 3年課程 専門士

最先端の開発技術を身につけたゲームクリエイターになる

3Dゲームやオンラインゲームなど、高度なゲームを開発できるゲームプログラマや、作品全体を見渡し、プレイヤーを夢中にさせる面白さを設計できるゲームプランナーなど、チームの開発の中核となるクリエイターを育成します。

目指す職種

ゲームプログラマ ゲームプランナー
ゲームシナリオライター ゲームCGデザイナー など



ゲーム開発基礎科 2年課程 専門士

ゲーム開発の基礎をしっかりと身につけたクリエイターになる

C++などのプログラミング言語やグラフィックデザイン、ゲームシナリオやルールなどを設定するゲーム企画の方法を学びます。制作ディレクターの指示のもとで確実な作業ができるゲームプログラマやゲームプランナー、開発アシスタントを育成します。

目指す職種

ゲームプログラマ ゲームプランナー
ゲームシナリオライター ゲームCGデザイナー
ゲーム開発アシスタント など



E エンジニアリング学系

Engineering for Embedded Systems

情報工学科 4年課程 ★高度専門士

組み込みシステム開発のエキスパートになる

ハードウェア・ソフトウェアの技術に加え、コンサルティング、設計、開発、運用、保守、管理まで組み込みシステム開発に関する幅広い技術・知識を身につけ、開発チームを指揮・統括するプロジェクトマネージャーやITアーキテクトを育成します。

留学生専用

国際情報科学コース 国際芸術情報コース 国際経営情報コース

目指す職種

ITアーキテクト システムエンジニア (SE) メカトロニクスエンジニア
ハードウェア開発者 組み込みシステムエンジニア など



コンピュータ工学科 3年課程 専門士

組み込み技術で製品開発を推進するエンジニアになる

ロボットや通信機器、自動車工学とマイコン制御の製作実習を通して組み込みシステムに関する技術・知識を本格的に学びます。開発現場で中心となって活躍できるシステムエンジニアやプログラマー、メカトロニクスエンジニアを育成します。国際情報、コンピュータ工学、自動車制御の各コースを設置しています。

留学生専用

国際情報コース 国際アート・デザインコース 国際観光情報コース

目指す職種

組み込みシステムエンジニア メカトロニクスエンジニア
システムエンジニア (SE) カスタムエンジニア 制御系プログラマー
ECU開発者 車載エレクトロニクス エンジニア など



コンピュータ工学基礎科 2年課程 専門士

ハード・ソフトの基礎を身につけた制御系エンジニアになる

組み込みシステム開発に必要なハードウェア・ソフトウェアの基礎的な技術・知識を身につけ、開発リーダーのもとで確実な作業ができる制御系エンジニアを育成します。

目指す職種

組み込みシステムエンジニア カスタムエンジニア
システムエンジニア (SE) 制御系プログラマー など



情報コミュニケーション科

Information & Communication

情報コミュニケーションコース 全日制1年/夜間2年

短期間でITスキルを身につけたい方向けのコースです。個人のニーズやスキルレベルに応じて科目を選択し、プログラミングやシステム開発、情報系資格取得、事務系アプリケーションの活用法修得など、目的に合致した学習を進めることができます。

KCGの留学生対象 国際コース

～4月,10月どちらでも入学できます

KCGは世界で活躍できる情報処理技術者を育成するため、留学生を対象とする国際コースを設置しています。各コースとも4月,10月どちらでも入学できます。

KCGには留学生を担当する多くのスタッフがいます。学習面だけでなく生活、アルバイト斡旋などさまざまな面でサポートしますので、多くの国からのたくさんの留学生のみなさんは、不安なく有意義な学生生活を送っています。



母国や日本での就職を目指す!

国際自動車制御コース 応用情報学科 全日制3年 専門士 京都駅前校

デジタル交通社会やGX(グリーンTRANSフォーメーション)の実現に向けて、最先端技術を活かしたモビリティサービスが普及しはじめています。本コースでは、KCGは新たな社会ニーズに応え、今後の自動車産業をリードするカーエンジニアの育成を目指します。本コースを卒業すると、「専門士」の称号が付与され、母国や日本での就職、さらにはグループ校の京都情報大学院大学へ進学し、修士号取得を目指す道が拓けます。

1年目

専門知識の学習に必要な日本語を強化するとともに、自動車の基本的な構造や機能を正しく理解します。自動車工学とプログラミング、コンピュータシステム、デジタル回路などのITを基礎から学びます。ビジネスに必要なコミュニケーション能力なども修得し、お客様から十分な満足と信頼を得られる一流のサービスエンジニアを目指します。



2年目

自動車に特化したカリキュラムで、自動車の電装構造から電気・電子・論理回路、整備の基礎まで深く学びます。また、授業で学んだ技術・知識を実験・実習・自主活動などを通して実践し、より実務に近い整備技術を体験できます。



3年目

電気装置の分解点検調整などを通して、自動車の知識を深めます。講義で理論を理解し、徹底的な実習で自動車業界で即戦力として活躍できる自動車制御関連技術を身につけます。ITパスポートなどのIT関連資格の取得も目指します。



ビジネス×ITが当たり前となっているグローバル社会においては、AI、IoT、クラウドコンピューティング、VR/AR、ドローン、5Gなど、次々と登場する新しいデジタル技術によって、既存のビジネスモデルからの転換がますます加速しています。本コースでは、ITとビジネスを学び、新しいデジタル技術を活用した新たなビジネスモデルの創出や、既存のビジネスモデルを革新することのできる、これからのグローバルDX人材を育成します。本コースを卒業すると「専門士」の称号が付与され、母国や日本で就職する道が拓けます。

1年目 主として非漢字圏の留学生を対象に、専門知識の学習やビジネスに必要な日本語力を強化するとともに、ITとビジネスを基礎から学びます。Microsoft Officeやコンピュータの基礎、プレゼンテーションスキルのほか、「技術日本語」などの日本語科目も開講し、文章作成力やコミュニケーション力を身につけます。

2年目 ビジネスやITに関連した幅広い科目群から、自分の希望する科目を選択して、さらに技術や知識を身につけます。企業経営に関して統合的に管理するシステムである、SAP入門・物流などに加え、プログラミングや経営に関する科目も準備していて、あらゆる産業分野でDXに対応する力が修得できます。



グローバルな視野で、AI(人工知能)技術、経営・マーケティングの知識を併せ持ったデジタルアニメ・マンガ制作の技術者を育成します。基礎知識を学んだ後、Maya, AutoCAD(製図)、Blenderといった3 DCGソフトウェアの技術修得や、AIを活用しながらのプロモーション映像制作に取り組みます。また、諸外国の教育機関と共同でイラスト制作や最先端 AI 技術を学ぶ機会も設けます。特に、生成 AI の活用方法について知識を深めます。



専門科目

1年次

◆必修

- 計算機システム基礎 A
- ビジネス文書基礎演習
- 表計算基礎演習
- 基礎情報活用 1・2
- プレゼンテーション基礎演習
- グラフィックツール入門
- 特別講義
- Web アニメーション基礎
- Web 制作基礎 1
- デザイン演習

◆学科推奨

- 技術日本語 1A・1B・2A・2B
- 日本語演習 1・2
- 日本語会話 1・2
- 日本文化 1・2

2年次

◆必修

- プロジェクト演習 1・2A
- 計算機システム基礎 B
- Web アニメーション応用
- Web 制作基礎 2
- キャリア形成演習
- 3DCG 入門
- CAD 製図基礎
- 国際資格試験対策演習 A

◆学科推奨

- 技術文書作成法 A・B
- 日本語総合演習 1・2
- 技術日本語 3・4
- ビジネス日本語 1・2

3年次

◆必修

- UI/UX 概論
- 作画基礎 A・B
- キャラクター制作基礎
- 3DCG Modeling and Animation 1
- 映像編集 (SFX)
- プロジェクト演習 2B
- SPI 演習
- 3DCG Modeling and Animation 2
- Application of GenAI (Adobe)

◆学科推奨

- 日本語総合演習 3・4
- 技術日本語 5・6
- 日本語演習 3・4
- 技術文書作成法 C

持続可能な地域産業イノベーション、貿易、金融、物流、医療情報、国際投資といった多彩なジャンルを、生成 AI(人工知能)を使いながら横断的に学びます。さらに、企業が持つ様々な経営資源を統一的に管理し、最大限に活用するための統合管理システム・ERP(Enterprise Resource Planning:企業資源計画)の技術や知識を修得します。
次世代の価値観を持ち、グローバル企業で経営戦略を立案しながら組織を動かすことができるマネジメント能力を育成します。



専門科目

1 年次

- ◆必修
- 計算機システム基礎 A・B
- ビジネス文書基礎演習
- 表計算基礎演習
- 特別講義
- 基礎情報活用 1・2
- プレゼンテーション基礎演習
- グラフィックツール入門
- 文書作成総合演習
- CAD 製図基礎
- ◆学科推奨
- 技術日本語 1A・1B・2A・2B
- 日本語演習 1・2
- 日本語会話 2
- 日本文化 1・2
- 技術日本語 2B

2 年次

- ◆必修
- プロジェクト演習 1・2A
- グローバル経済学
- ERP 入門
- e ビジネス概論
- キャリア形成演習
- サプライチェーン
- 国際資格試験対策演習 A
- VBA 基礎演習 A
- ◆学科推奨
- 技術文書作成法 A・B
- 日本語総合演習 1・2
- 技術日本語 3・4
- ビジネス日本語 1・2

3 年次

- ◆必修
- 情報数学
- 企業システム概論
- データベース設計
- 国際資格試験対策演習 B
- プロジェクト管理技法
- 経営学
- オペレーションズ・リサーチ
- プロジェクト演習 2B
- 統計基礎演習
- SPI 演習
- データマイニング
- ◆学科推奨
- 日本語総合演習 3・4
- 技術日本語 5・6
- 日本語演習 3・4
- 技術文書作成法 C

プログラミングやシステム設計を基礎から高度な技術までしっかりと学んで、グローバル企業のニーズを分析し、情報システムによる解決法を提案・構築できるソリューションエンジニアやITアーキテクトを目指します。
生成AIやIoTなど、高度情報化社会の要請に対応するグローバル人材を育成します。



専門科目

1 年次

- ◆必修
- 計算機システム基礎 A
- ビジネス文書基礎演習
- 表計算基礎演習
- 特別講義 1
- 基礎情報活用 1
- Access 基礎演習
- 特別講義 2
- 基礎情報活用 2
- ◆学科推奨
- プレゼンテーション基礎演習
- 計算機システム基礎 B
- Web 制作基礎 1
- グラフィックツール入門

2 年次

- ◆必修
- プロジェクト演習 1
- アルゴリズム基礎
- プロジェクト演習 2A
- ◆学科推奨
- VBA 基礎演習 A
- Web 制作基礎 2
- キャリア形成演習
- VBA 基礎演習 B
- CAD 製図基礎
- 国際資格試験対策演習 A

3 年次

- ◆必修
- システム開発入門
- 企業システム概論
- プロジェクト演習 2B
- ◆学科推奨
- Web アニメーション基礎
- 国際資格試験対策演習 B
- データベース設計
- 経営情報システム概論
- PHP 入門
- SPI 演習
- 統計基礎演習
- Python 入門
- ネットワーク管理入門

4 年次

- ◆必修
- プロジェクト演習 3A
- プロジェクト演習 3B
- ◆学科推奨
- 国際資格試験対策演習 C
- AI プログラミング 1
- 音声・音響入門
- 3D アニメーション基礎
- フィンテック特論
- AI プログラミング 2
- 環境情報処理概論
- 3D アニメーション応用

デジタルアートの可能性を極限まで追求するとともに、作品の完成像を事前に想定し、プロジェクトを成功に導くプランニング能力やマネジメントスキルを備えたアートディレクターを目指します。高度な制作技術を身につけ、クライアントの要望を聞きながら交渉・提案ができるコンセプトメイキング力、プレゼンテーション能力を持った人材を育成します。



専門科目

1 年次	2 年次	3 年次	4 年次
<p>◆必修</p> <p>計算機システム基礎 A ビジネス文書基礎演習 表計算基礎演習 特別講義 1 基礎情報活用 1 グラフィックツール入門 特別講義 2 基礎情報活用 2</p> <p>◆学科推奨</p> <p>プレゼンテーション基礎演習 Web アニメーション基礎 Web 制作基礎 1 デザイン演習</p>	<p>◆必修</p> <p>プロジェクト演習 1 CAD 製図基礎 プロジェクト演習 2A</p> <p>◆学科推奨</p> <p>Web アニメーション応用 Web 制作基礎 2 キャリア形成演習 3DCG 入門 CAD 製図応用 国際資格試験対策演習 A</p>	<p>◆必修</p> <p>UI/UX 概論 作画基礎 A プロジェクト演習 2B</p> <p>◆学科推奨</p> <p>キャラクター制作基礎 国際資格試験対策演習 B データベース設計 3D アニメーション基礎 建築概論 SPI 演習 統計基礎演習 作画基礎 B 3D アニメーション応用</p>	<p>◆必修</p> <p>プロジェクト演習 3A プロジェクト演習 3B</p> <p>◆学科推奨</p> <p>国際資格試験対策演習 C 3D アニメーション映像研究 1 音声・音響入門 映像制作実習 1 3D アニメーション映像研究 2 デジタルサウンド制作実習 映像制作実習 2 作話技法</p>

企業全体のヒト・モノ・カネ・情報といった「経営資源」に IT を活用して統合し、管理する経営方法を学び、グローバル社会で活躍できる IT コンサルタントやプロジェクトマネージャーを目指します。ビジネスパーソンに必要なスキルを学ぶカリキュラムを準備し、あらゆる産業分野で幅広く IT 業界に対応する力を備えた人材を育成します。



専門科目

1 年次	2 年次	3 年次	4 年次
<p>◆必修</p> <p>計算機システム基礎 A ビジネス文書基礎演習 表計算基礎演習 特別講義 1 基礎情報活用 1 グラフィックツール入門 特別講義 2 基礎情報活用 2</p> <p>◆学科推奨</p> <p>プレゼンテーション基礎演習 Web アニメーション基礎 Web 制作基礎 1 観光学概論</p>	<p>◆必修</p> <p>プロジェクト演習 1 写実実習 プロジェクト演習 2A</p> <p>◆学科推奨</p> <p>観光地経営概論 Web 制作基礎 2 キャリア形成演習 3DCG 入門 CAD 製図応用 国際資格試験対策演習 A</p>	<p>◆必修</p> <p>UI/UX 概論 ニューツーリズムビジネス プロジェクト演習 2B</p> <p>◆学科推奨</p> <p>システム開発入門 国際資格試験対策演習 B データベース設計 VBA 基礎演習 A 経営情報システム概論 SPI 演習 統計基礎演習 観光動態統計演習 VBA 基礎演習 B Access 基礎演習</p>	<p>◆必修</p> <p>プロジェクト演習 3A プロジェクト演習 3B</p> <p>◆学科推奨</p> <p>国際資格試験対策演習 C ERP 入門 フィンテック特論 インバウンドツーリズム ERP 開発実習 経営学 京都文化フィールド演習</p>

現在、AI(人工知能)、Cyber-Physical Systems(CPS)などがさまざまな場面で利活用され、Digital Transformation(DX)が進行しています。さらに5Gが整備され、メタバースがグローバルな規模で広がろうとしています。本コースでは、専門知識の学習に必要な日本語を強化するとともに、DXを推進する上で基盤となるコンピュータや情報技術を基礎からしっかりと学び、さらに、幅広い選択科目群から自分の希望する科目を選択して、高度なITスキルを身につけます。特に、ITビジネス分野において必須とされるデータベース、プログラミング、ネットワークの技術に加え、「技術日本語」などの日本語科目も開講し、コンピュータ技術やビジネスに必要となる日本語能力を備えた人材を育成します。本コースを卒業すると、「専門士」の称号が付与され、グループ校の京都情報大学院大学へ進学し、修士号取得を目指す道が拓けます。

専門科目

プレゼンテーション基礎演習	PHP入門
VBA基礎演習	データベース設計
文書作成総合演習	プロジェクト演習
資格試験対策演習	キャリア形成演習
企業システム概論	統計基礎演習
経営情報システム概論	技術日本語
ネットワーク管理入門	SPI演習
グラフィックツール入門	Web制作基礎
Python入門	アルゴリズム基礎
計算機システム基礎	表計算基礎演習
システム開発入門	Access基礎演習

※他の学科の科目を選択して履修する場合があります。



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

本コースでは、社会で求められるコンピュータの基本技術や知識を修得したうえで、アートの基礎力やコンセプトメイキング力、業界標準のソフトウェアを自在に使いこなす実践的な制作スキルを身につけます。最新のITスキルと、独創力・提案力を備えたクリエイター、デザイナーを育成します。本コースを卒業すると、「専門士」の称号が付与され、グループ校の京都情報大学院大学へ進学し、修士号取得を目指す道が拓けます。

専門科目

グラフィックツール入門	作画基礎
デザイン演習	プロジェクト演習
3Dアニメーション基礎	キャリア形成演習
資格試験対策演習	マンガ概論
CAD演習	アニメ概論
Web制作基礎	キャラクター制作
文書作成総合演習	キャラクターイラスト実習
建築概論	ビデオ制作
Webアニメーション基礎	プレゼンテーション基礎演習
UI/UX設計基礎	技術日本語

※他の学科の科目を選択して履修する場合があります。



KCGグループ創立50周年記念CM(URL:kcg.ac.jp/gainax)



本コースでは、日本における代表的な観光地・京都に立地するメリットを活かし、ITを応用した新しい観光サービスや観光ビジネスモデルについて学ぶカリキュラムが充実しています。観光情報の提供、観光客の行動履歴の情報化と分析・予測など、観光地におけるさまざまな課題解決に取り組みます。これからの観光業界のレジリエンスとサステナビリティの実現に貢献できる人材を育成します。本コースを卒業すると、「専門士」の称号が付与され、グループ校の京都情報大学院大学へ進学し、修士号取得を目指す道が拓けます。

専門科目	
観光学概論	資格試験対策演習 A・B
写真実習	ニューツーリズムビジネス
観光地経営概論	京都文化フィールド演習
観光交通ビジネス	観光動態統計演習
観光コミュニケーション	インバウンド・ツーリズム

※他の学科の科目を選択して履修する場合があります。

目指せる資格

旅程管理主任者

旅程管理主任者は、旅行会社が企画するツアーや団体旅行に同行する主任添乗員に取得が義務付けられている資格です。

旅行業務取扱管理者

旅行会社で国内・海外旅行を販売するうえで必要となる、旅行業法が定める資格です(国家資格)。営業所に1名以上の旅行業務取扱管理者を配置することが旅行業法で義務付けられています。旅行会社に勤めている人の多くは、この資格を持っています。

インバウンド実務主任者認定試験

訪日外国人旅行者を対象としたインバウンド・ビジネスを展開する知識を認定するための検定試験です。インバウンドの現状や動向の知識、集客できるインバウンド・ビジネスの企画能力、訪日外国人への理解と対応法、ニューツーリズムや観光街づくりなどについて知識を身につける必要があります。



KCG留学生 出願資格

外国籍を有する者で、次の各項のすべてに該当する者

- 母国あるいは日本において学校教育12年の課程を修了した者(修了見込者を含む)、もしくは母国の大学入学資格を有する者、あるいはこれと同等以上の資格を有すると本学院が認めた者で、18歳に達した者、かつ以下の5つのうちの1つ以上の条件を満たし、授業を理解できる日本語能力がある者
 - 公益財団法人日本国際教育支援協会及び独立行政法人国際交流基金が実施する日本語能力試験のN1(1級)又はN2(2級)に合格した者
 - 独立行政法人日本学生支援機構が実施する日本留学試験=日本語(読解、聴解及び聴読解の合計)=の200点以上を取得した者
 - 公益財団法人日本漢字能力検定協会が実施するBJTビジネス日本語能力テストJLRT聴読解テスト(筆記テスト)の400点以上を取得した者
 - 外国人に対する日本語教育を行う教育機関で法務大臣が文部科学大臣の意見を聴いて告示をもって定めるものにおいて6ヵ月以上の日本語教育を受けたことのある者(ただし、在籍時の出席率が90%以上)
 - 日本の学校教育法第1条に定める教育機関(小学校・中学校・高等学校・高等専門学校・短期大学・大学・大学院)で1年以上教育を受けたことがある者
※国際バカロレア資格などを含む(詳細はお問い合わせください。)
- 本学院入学から卒業まで支障なく日本国に滞在できる在留資格を持つ者
※留学・永住・定住・日本人の配偶者・家族滞在など
- 出身学校長または出身学校指導教員の推薦を受けた者
- 日本滞在中の一切の費用が保証される者

入学選考(留学生入試)

書類選考 提出された出願書類により審査します。

面接試験 提出された出願書類等に基づく面接および口頭試問。

※面接試験は指定された会場またはインターネットによるビデオ通話(Zoom等)を利用したオンライン形式で行います。オンライン形式による受験者は、ご自宅等でパソコン、マイク、スピーカー、カメラ(受験者側の映像がライブで送信されることが必要です)、インターネット通信環境をご準備のうえ、受験していただく必要があります。

※面接試験の日時・会場(形式)については、受験票送付の際にお知らせします(原則として出願書類受け付け後、2週間以内に行います)



通信制課程

Flexible Online Course

国際応用情報学科

現在、日本のIT人材不足は深刻です。2030年には約45万人規模で人材が不足するとされています。

(経済産業省「IT人材需給に関する調査(概要)(平成31年4月)」)

そのような中でKCGはたくさんの方にITを学んでほしい、そして日本の情報産業をリードしてほしい、

そのような思いから、通信制課程を設置しました。

通信制過程で学ぶメリット

好きな場所で自分のペースで学べる!

最新の学習管理システム「KING-LMS」に24時間アクセスできるので、事前に用意されている講義ビデオや授業資料を自分の時間に合わせて受講することができます。

また繰り返し何度も視聴することが可能なので、自分のペースに合わせて学習を進めることができます。

すべての全日制学科への学科変更も可能!

通信制課程

- アート・デザイン学系
- ビジネス学系
- コンピュータサイエンス学系
- デジタルゲーム学系
- エンジニアリング学系

卒業で高度専門士号を取得できる!

「高度専門士」は一定の要件を満たす専修学校専門課程の4年制学科卒業生が取得できる称号で、文部科学省は4年制大学卒業者に授与される「学士」と同等としています。

専門分野の知識だけでなく技術も身につけた「高度専門士」は「学士」と同等以上とみなされるケースが増えており、ITを学んだ「高度専門士」はこれからの時代により一層必要な人材と期待されています。

スクーリングで集中学習 実力アップ!

国際応用情報学科では、先生から直接指導を受け、対面で集中的に学ぶスクーリングも用意しています。

スクーリングは、夏は8月から9月にかけて、春は2月から3月にかけて、それぞれ2週間の期間を設けて実施します。スクーリングで登校する場合は、KCGの京都駅前校が教室となります。京都駅から徒歩7分。各地からのアクセスもよく、通いやすい立地です。



カリキュラム

対面授業 スクーリング	基盤科目群	応用科目群	キャリア対策 科目群
オリジナルな作品制作・プロジェクト実施に挑戦	多彩な分野の知識を広く学ぶ	多彩な分野の知識を広く学ぶ	就職活動に備える

基盤科目群の主な科目

- 計算機システム基礎A・B
- ビジネス文書基礎演習
- データベース設計
- プレゼンテーション基礎演習
- 基礎情報活用1・2
- 表計算基礎演習
- 特別講義1・2

応用科目群の主な科目

- Access基礎演習
- VBA基礎演習A・B(ExcelVBA)
- アルゴリズム基礎
- Web制作基礎1・2
- 統計基礎演習
- グラフィックツール入門
- Webアニメーション基礎
- CAD製図基礎
- ネットワーク管理入門
- PHP入門
- Python入門
- システム開発入門
- 企業システム概論
- 経営情報システム概論

キャリア対策科目群の主な科目

- キャリア形成演習
- SPI演習
- 資格試験対策演習

詳細は
Webで



KCG 留学生の声

多くの国々から たくさんの留学生が訪れて学び 羽ばたいていきました

留学生に手厚い支援、一般教養も学べる

Nguyen Sy Nam

グエン・スイ・ナムさん



インタビュー動画



情報処理科 情報処理コース

ベトナム社会主義共和国



日本のゲームやマンガ・アニメが好きでした。留学の話を持ち掛けられ、全く新しい環境の中で自分の将来に向けた準備をしようと決意し、日本語学校を経て、今後社会をつくり出すうえで中心となるであろうITを本格的に学ぼうと考えKCGに入学しました。KCGは留学生に手厚い支援制度が多く、IT以外の一般教養も学ぶ機会があります。勉強を重ね日本のIT企業に就職、入社して間もなく、基本情報技術者試験に合格できました。

将来は海外マーケティングの仕事に

Sukandar Ipung Ismaya

スキャンダル・イブン・イスマヤさん



ビジネス基礎科

インドネシア共和国



以前より興味があった日本に留学したいと思っていました。日本では、これからの時代に欠かせないIT、それにビジネスを勉強するためKCGに入学しました。コンピュータの勉強はしていないに等しかったので先生は優しく丁寧に教えてくださるので、知識と技術がどんどん身についていくのが実感できました。将来は海外マーケティングを専門にする仕事に就きたいです。日本の商品や技術を、母国インドネシアをはじめ世界中に広めたいです。

世界有数の技術を学びたい

Natasha Maria Devina

マリア・ディナ・ナターシャさん



ビジネス基礎科

インドネシア共和国



技術が世界有数である日本で勉強をしたい、できるなら、経理を仕事としている母のようになりたいのでIT、ビジネスについて知識と技術を身につけたいと思いKCGに入学しました。コンピュータは独学でやっていた程度でしたが、KCGの先生はみな優しく、丁寧に教えてくださるので、ビジネス関連の授業など、楽しみながら受けることができました。将来はウェブビジネスプログラミングを仕事にしたいです。

KCG AWARDS 最優秀賞が自信に

Lyu Langbiao

呂 朗標さん



インタビュー動画



ゲーム開発基礎科

中華人民共和国



中国の大学を卒業後、ネットワークエンジニアとして働いていましたが、クリエイティブな仕事に就きたいとの思いが強くなり、京都日本語研修センターを経て、KCGでゲームを学びました。入学後は技術を先生からたたき込まれましたね。そのおかげでKCG AWARDSでは、日本人の友人と作ったゲームで最優秀賞を取ることができました。希望のゲーム会社に就職できたので、さらに技術を磨きチームリーダーを目指したいです。

母国でゲーム会社設立が夢

Gil Giron Andres Francisco

ヒルヒロン・アンドレスフランシスコさん



ゲーム開発基礎科

グアテマラ共和国



母国には大学が少なく、私が勉強したいIT系の進路が限られていたので意を決して日本にやってきました。KCGはみなフレンドリーで、ゲームについてもしっかり勉強することができます。実習が多くて楽しいです。日本は安全で自然が豊富。京都に来て嵐山などの紅葉の美しさには見とれるばかりです。卒業後は日本のゲーム会社で働き、経験を積んだ後、将来はグアテマラに帰ってゲーム・ソフトウェア開発の会社を立ち上げたいです。

母国のIT発展のため貢献したい

Shakhzodshokhi Shamsiddin

シャハゾドショヒ・シャムシツディンさん



情報処理科 情報処理コース

タジキスタン共和国



先輩が日本に留学していたので、よし自分もと思いKCGに入学しました。ITを本格的に勉強するのは初めてで、とても難しかったです。でも先生たちは優しく指導してくださるし、コンピュータ機器も最新なので、楽しく、気持ちよい学生生活を送ることができます。卒業後は日本のIT企業に就職して修業し、お金を貯め、その後はタジキスタンに帰ってソフトウェア・アプリ開発の会社を起し、母国のIT発展のため貢献したいです。

最新の設備で日本のマンガを学ぶ

Normans Sagastume Javier Alexander

ノーマンス・サガストゥメ・ハビエル・アレクサンダーさん



アート・デザイン基礎科 マンガ・アニメコース

グアテマラ共和国



日本のマンガの奥深さにひかれ、将来は日本に行ってマンガ家になりたいとずっと考えていました。日本語学校を経てKCGに入学しました。KCGにはマンガを学ぶための最新の設備が整っています。KCGでは先生方の説明が丁寧で、質問もしやすい環境にあり、充実した学生生活を満喫しています。卒業後は日本の出版社に就職し、自分の連載が持てるようになると良いですね。

単位制は自分のキャリアを組み立てられる

Francis Daniel Cader Olivares

フランシス・ダニエル・カデル・オリバレスさん



情報処理科 情報処理コース

エルサルバドル共和国



日本にはゲームなら任天堂やSEGA、カプコンなど非常に優れた技術を誇る企業が多く、ラテンアメリカにも進出しています。ぜひ訪れて勉強したいと思い、KCGに入学しました。KCGで絶対的に良いのは単位制であること。自分のキャリアを自分で組み立てられ、興味があるCPUやウェブプログラミングなどの授業を受けることができます。言語をしっかりと身につけ、観光関連の多言語ウェブサイトを作る仕事に就きたいです。

グローバルなコンテンツ事業に携わりたい

Naranjo Bejarano Carlos

ナランホ・ベハラン・カルロスさん



ゲーム開発基礎科

スペイン王国



日本の最先端テクノロジーに憧れていました。「ポケモン」などのゲームは楽しく、技術的にも世界に類を見ません。日本でゲームについて学ぶことは、この上ない幸せです。KCGはコンピュータ、ソフトウェアなど最先端の設備が整っているのも学ぶ環境としては最高です。日本にあるコンテンツ系大手企業への入社を目指しています。私は日本語とスペイン語ができるので、ITの知識を身につけて、グローバルな事業に携わりたいです。

KCGの教育実績を実感

Chanvongnaraz Khampasith

チャンウォンナラード・カンパシツさん



情報処理科 情報処理コース

ラオス人民民主共和国



テクノロジーは人々を豊かにします。ITを勉強して社会のために役立ちたいという思いも重なり、KCGに入学しました。KCGは日本最初のコンピュータ教育機関でIT教育の歴史があり、実績もあります。良い学校に進めたと思っています。コンピュータの勉強をした経験がなく不安だったのですが、KCGの先生たちは分かりやすく、丁寧に教えてくれます。あっという間にプログラミングが好きになりました。将来は日本のIT関連会社に就職してプログラミングを続け、世界中の人々の暮らしを便利にするような仕事をしていきたいです。

日本語と映像技術を身につけたい

Ralambozatovo Narianja Vololoniaina

ランブザツブ・ナリアンザ・ブルルニアイナさん



アート・デザイン基礎科 アート・デザイン基礎コース

マダガスカル共和国



母国とは全く違う文化を持った日本にとっても興味があり、マダガスカルの大学で学んだ映像や写真について、より深く勉強したいと思い日本の文部科学省が助めてくれたKCGに入学しました。KCGで学べて本当に良かったと感じています。授業では基礎からしっかり教えてくれますし、先生や学生がみな親切。休み時間でも気軽に声を掛けてくれます。夢は日本の文化を、マダガスカルや世界中の国々に映像で伝える仕事をする事です。

ゲームプログラミングを深く学ぶ

Kim Hae Rang

キム・ヘランさん



情報処理科 情報処理コース

大韓民国



出身の女子高がKCGと提携していることもあり、先輩が留学するなど身近な存在でした。コンピュータなど設備が整い、専門的な教育を受けることができることも知っていました。日本のストーリー系のゲームが大好きで、ゲームプログラミングについて学びたいと思い、KCGに入学しました。将来は日本のゲーム会社でプログラマーとして働くのが夢です。自分の創造力でゲームを作り、世界中の人に楽しんでもらう、そんな作品ができれば幸いです。

KCGでは年間を通してさまざまな行事・イベントを開催しています。

- ・オリエンテーション
- ・入学式
- ・健康診断
- ・春学期開講
- ・新入生歓迎会・クラブ紹介
- ・春期国家試験
- ・フレッシュマン・デイキャンプ
- ・春期ハイキング
- ・学内企業説明会

4

京都の主な年中行事
豊太閣花見行列
(醍醐寺)

April



入学式

- ・創立記念日(5月1日)
- ・各種スポーツ大会
- ・学内企業説明会

5

葵祭
(下鴨神社・上賀茂神社)

May



春期ハイキング



音楽鑑賞会

- ・音楽鑑賞会
- ・学内企業説明会

6

京都薪能
(平安神宮)

June

- ・文化講演会
- ・CG検定
- ・就職・進路ガイダンス
- ・学内企業説明会
- ・サマーフェスタ

7

祇園祭
(八坂神社・京都市内)

July



サマーコース



和Day

- ・春学期終講
- ・春学期試験
- ・RIT夏期短期留学(サマーワークショップ)
- ・夏休み
- ・夏期国家試験対策セミナー
- ・サマーコース開講
- ・ビジネスインターンシップ
- ・進路相談会
- ・就職・進路ガイダンス

8

五山送り火
(大文字山 他)

August



京都府専修学校体育大会



進路相談会

- ・J検・情報システム試験
- ・京都府専修学校体育大会
- ・学内企業説明会
- ・秋学期ガイダンス
- ・音楽鑑賞会
- ・健康診断

9

観月の夕べ
(大覚寺)

September

- ・秋学期開講
- ・秋期国家試験
- ・秋期ハイキング
- ・就職・進路ガイダンス

10

時代祭
(平安神宮)

October



秋期ハイキング

- ・11月祭
- ・就職・進路ガイダンス
- ・学術講演会
- ・芸術鑑賞会
- ・CG検定
- ・保護者相談会

11

嵐山もみじ祭
(嵐山)

November



11月祭



ウインターコース

- ・文化講演会
- ・就職・進路ガイダンス
- ・冬休み

12

をけら詣り
(八坂神社)

December

- ・講義再開
- ・音楽鑑賞会
- ・就職・進路ガイダンス

1

通し矢
(三十三間堂)

January



KCG AWARDS 学生作品発表会

- ・秋学期終講
- ・KCG AWARDS
- ・秋学期試験
- ・J検・情報システム試験
- ・春休み
- ・就職・進路ガイダンス
- ・学内企業説明会
- ・ウインターコース開講

2

梅花祭
(北野天満宮)

February



卒業式



卒業祝賀会

- ・スプリングコース開講
- ・卒業式
- ・卒業祝賀会
- ・学内企業説明会
- ・春期国家試験対策セミナー

3

お松明式
(清涼寺)

March

全日制1年 4月入学 **全日制1年半** 10月入学

*対象:日本語能力試験N3~N5(旧試験3~4級)程度の日本語能力を有する方

- KCGの留学生別科である「京都日本語研修センター(KJLTC:Kyoto Japanese Language Training Center)」では、日本の高等教育機関へ進学するための日本語教育を行います。KJLTCは法務大臣告示の日本語教育機関です。
- 本コースは文部科学省指定の「準備教育課程」です。本国での教育年数が12年に満たない方であっても、本コースを修了することにより、KCG本科をはじめ、日本の高等教育機関への入学資格が得られます。
- KCG本科への準備教育として、ワープロ・表計算などのアプリケーションソフト操作実習(IT基礎)を必修科目としています。取得した単位は進学後に本科の単位として認定・加算されます。
- 一定の日本語能力が認められた学生は、本コースに在籍しながら、KCG本科のコンピュータ専門科目を聴講することができます。
- 本コース修了後、KCG本科に進学する学生は、入学金・学費減免の対象となります。また、KCGI正規生に進学する学生は、学生減免制度(特待生)の対象となります。

- 日本語関連の科目については、入学時のテストおよび各学期末の成績によってレベル別にクラスを編成します。
- 7月または12月に日本語能力試験のN2またはN1を受験するよう指導します。また、「日本留学試験」にも対応します。

◆コース紹介

準備教育課程

日本の高等教育機関(大学・専門学校等)へ進学するためには、日本または外国において12年の初等・中等教育を修了していなければなりません。しかし、それぞれの国の教育制度に基づき教育年数が12年に満たない方でも、本校のコースを修了することにより、日本の高等教育機関(大学・専門学校等)への入学資格を得ることができます。
(文部科学省指定 準備教育課程)

カリキュラム

日本語科目

- 日本の高等教育機関(大学院・大学・専門学校等)で必要な日本語能力の養成および日本語能力試験N1・N2対策を行います。
- 学生の日本語能力に応じて、レベル別のクラス編成で授業を実施します。
- 1週間に20時間以上の日本語関連科目の授業を行います。(1学期20週, 1年40週)

科目名	内容
日本語1(文法, 文字・語彙)	文法・漢字・語彙の習得および社会生活・専門分野において必要な総合的な日本語能力の養成
日本語2(聴解・会話)	日常生活・社会生活・専門分野において必要な口頭表現の習得, 聴解練習
日本語3(読解)	社会生活・専門分野において必要な読解能力の養成および新聞・雑誌・論文・文学作品等の読解練習
日本語4(作文)	小論文, レポート, Eメール, パワーポイント, ビジネス文書の作成
日本事情	日本の文化・社会, また日本人の価値観や倫理観などについて理解を深める

日本語能力試験および日本留学試験対策特別科目

- レベル別のクラス編成で授業を行います。

科目名	内容
総合日本語	日本語能力試験および日本留学試験対策の過去問題等により、その傾向の研究と対策を行います。

基礎科目

- 日本語以外の技能を高め、高等教育に対応できる知識を身につけます。

科目名	内容
基礎科目	英語, 数学, 理科(物理・化学・生物), 総合科目, IT基礎(コンピュータ)

※1週間に6~8時間勉強します。



◆募集コース(修業年限)および内容, 募集人員

入学期	コース(修業年限)	内容	募集人員
4月	進学準備1年コース(1年)	日本の高等教育機関(大学・専修学校等)へ進学する者を対象に日本語, 英語, 数学などを教育する準備教育課程	60名
10月	進学準備1年半コース(1.5年)		60名

◆出願資格

次の各項のすべてに該当する者

- ① 外国において高等教育の課程を修了していること。(修了するまでに12年に満たない者および12年以上の教育を受けた者)
- ② 日本語の学習意欲があり、日本語能力試験N5(旧4級)以上相当の能力を有し、真面目に日本語を修得しようとする者。
- ③ 日本の高等教育機関(大学や専門学校等)へ進学するための基礎学力を有する者。
- ④ 高等学校卒業者は満23歳以下, 短期大学卒業者は満25歳以下, 大学卒業者は満27歳以下の者とする。
- ⑤ 学費及び生活費などの日本滞在経費を支弁できる者。
- ⑥ 心身ともに健康であり、日本国法令及び本学の学則並びに諸規定を遵守する者。



KCG 卒業後の進路として、就職以外に、グループ校である「京都情報大学院大学」への進学があります。「京都情報大学院大学」は日本初の IT 専門職大学院です。その課程を修了すると「情報技術修士(専門職)」という称号が与えられます。これは日本における IT 応用分野の最高学位です。

出願できるのは、4 年制大学の卒業生または専修学校の 4 年課程を修了した「高度専門士」が原則となりますが、KCG 卒業生については、以下のとおりの特別な要件で、出願資格が認められます(募集要項より)。

「京都コンピュータ学院の 3 年課程の学科を卒業し、かつ年齢が大学院大学入学年の 4 月 1 日時点で満 22 歳以上の者で、本学院で履修した科目の成績評価によって入学資格審査を行い、大学卒業者と同等以上の学力があると認められた場合」

このように京都コンピュータ学院を卒業し、京都情報大学院大学に進学するのが、IT 応用分野の最高峰への最短距離であるといえます。京都コンピュータ学院で専門士号を取得し、さらに京都情報大学院大学で修士号を取得してください。

◆ KCGI の特色

英語モードでの講義が充実、英語講義履修のみで修了可能

英語のみの講義によって本学の課程を修了し、修士の学位を取得できるように、英語モードでの授業を多数開講しています。これらの授業には海外から招聘した一流の教員によるものも含まれます。本学には現在 17 の国と地域からの留学生が在学し(2024 年 3 月の修了生含む)、その多くが英語による授業を選択して修学しています。

社会で役立つ実践的なスキルがしっかり身につく

- 産業界のニーズや IT の進化に即応したカリキュラム設計
- 徹底した実地・実践型カリキュラム構成
- eラーニングと対面授業の併用による効果的な教育方式の採用

キャリアチェンジをして IT 分野で活躍する

- 文系・理系を問わず幅広い分野から進学可能
- 入学時の知識レベルに応じた履修が可能

グローバルな活躍をめざす

- 世界各国の IT 分野を代表する第一人者による講義

IT (ICT) と経営がバランスよく学べる

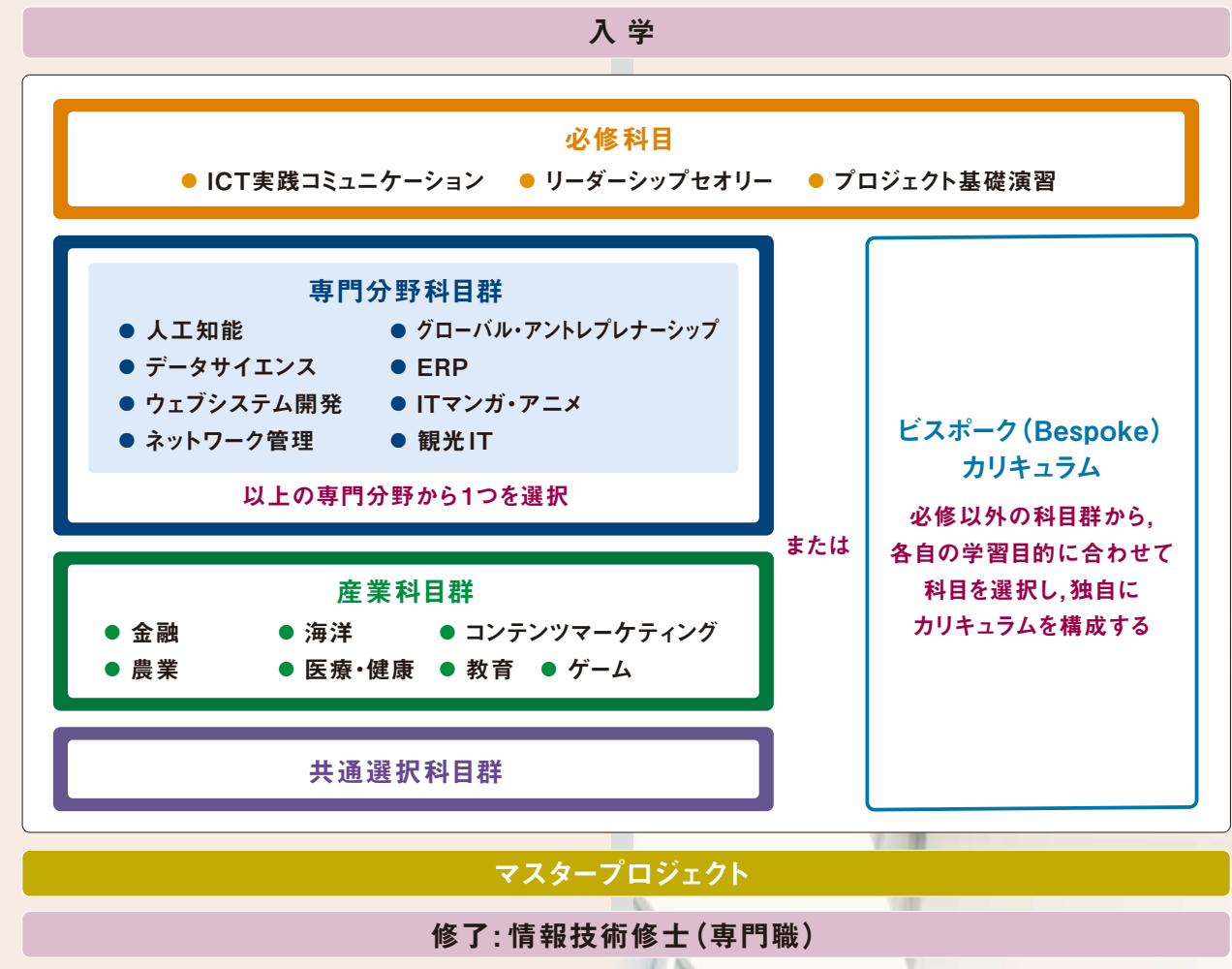
- 情報系・経営系などの複数の専門領域にわたるプロフェッショナルズを育成
- 企業等の IT 戦略立案の実務経験者を教員として多数登用

学んだことを活かし、社会で活躍できる

- 徹底した個別指導で理想の就職を実現
- 修了者間のビジネスネットワークの構築



◆ 科目の構成



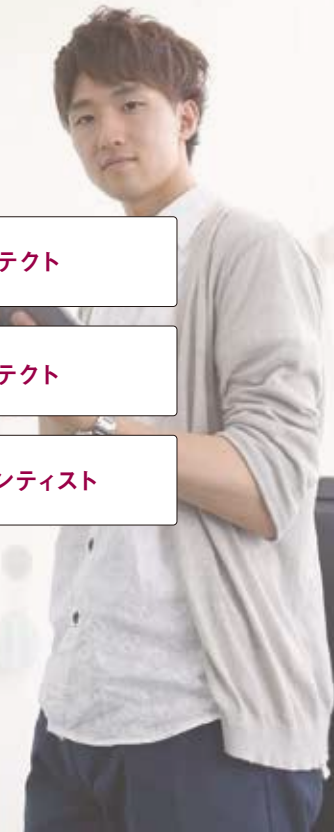
マスタープロジェクト

修了: 情報技術修士(専門職)

◆ 活躍のフィールド

本学では、業界の求める高度 IT 人材を育成するためのカリキュラムを実現しています。本学の修了者は、以下のような IT 系の職種に就くことが期待されます。

CIO (Chief Information Officer : 最高情報統括責任者)	プロジェクトマネージャー	AI アーキテクト
システム統合コンサルタント	アントレプレナー	IT アーキテクト
情報セキュリティコンサルタント	コンテンツ制作管理者	データサイエンティスト



学生の街 京都

建都1200年余りの歴史を持つ京都は、古くから日本の文化の中心地、国際都市であり、現代では多くの若者が生活する学生の街でもあります。

KCGの各キャンパスは、交通アクセスに恵まれたエリアにあり、京都市内の各エリアだけでなく、大阪・奈良・神戸・大津など関西各地へも快適にアクセスできます。



京都駅前校(KCGI京都駅前サテライト)周辺

JR・近鉄・地下鉄が乗り入れる京都駅は、全国から多くの人を訪れる京都の玄関口。周辺には、近代的な建物と、歴史的な建物が共存し、対照的な雰囲気を感じることができるエリア。

Spot

東寺	三十三間堂
東本願寺 西本願寺	国立京都博物館
東福寺	京都駅ビル
京都タワー	京都水族館



KCG鴨川校周辺

京都三大祭の一つ・葵祭ゆかりの下鴨神社や京都御苑などが近くにあり、町中ながら自然豊かなエリア。

Spot

下鴨神社	京都市歴史資料館
京都御苑	糺の森

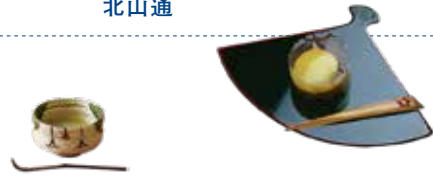


KCG洛北校周辺

地下鉄北大路駅・バスターミナルからは、洛北エリア・京都中心部・京都駅方面へのアクセスが便利。近代的な建物が建ち並ぶ北山通の近くには、葵祭ゆかりの上賀茂神社があり、植物園や深泥池・賀茂川で身近な自然に触れることができるエリア。

Spot

上賀茂神社	京都府立植物園
深泥池	北山通



KCGI百万遍キャンパス 京都本校周辺

室町文化の代表的寺院の銀閣寺、京都三大祭の一つ・時代祭りゆかりの平安神宮、桜並木で知られる哲学の道、日本で二番目に古い動物園・京都市動物園、京都市美術館など多くのスポットがあり、京都のさまざまな歴史や文化に触れることができるエリア。

Spot

銀閣寺	平安神宮
哲学の道	永観堂
南禅寺	知恩寺
京都市京セラ美術館	国立近代美術館
京都市動物園	



kcg.edu 教育ネットワーク

京都コンピュータ学院は、KCGグループの他の教育機関と緊密なネットワークを構成し、海外の政府・大学との連携を図りながら、地球サイズの教育機関として、IT教育のリーダーとして、世界最高度のIT教育実現を目指します。



キャンパス

京都駅前校

京都駅前校は、京都駅から西へ徒歩7分と、通学に非常に便利な場所にあり。近くには飲食店や大型ショッピングセンター、百貨店などの商業施設が多く、学生生活を送るにはまたとない立地といえるでしょう。

本館

京都駅西側に堂々とそびえる白亜の学舎。最も大きく格調高い校舎です。

新館

光を取り込む開放的な外観で、eラーニングスタジオや、「自動車制御コース」の自動車・オートバイ制御実習スペースなどを設置しています。京都駅前校本館と新館をあわせ、京都市の中心に最先端IT教育の一大拠点が生まれました。

洛北校

学院全校の中で最古の伝統を有し、多くの卒業生を世に送り出した校舎。落ち着いた雰囲気の下鴨の地にあり、学問を志す者にとって最適の場といえます。

テクニカルカレッジ

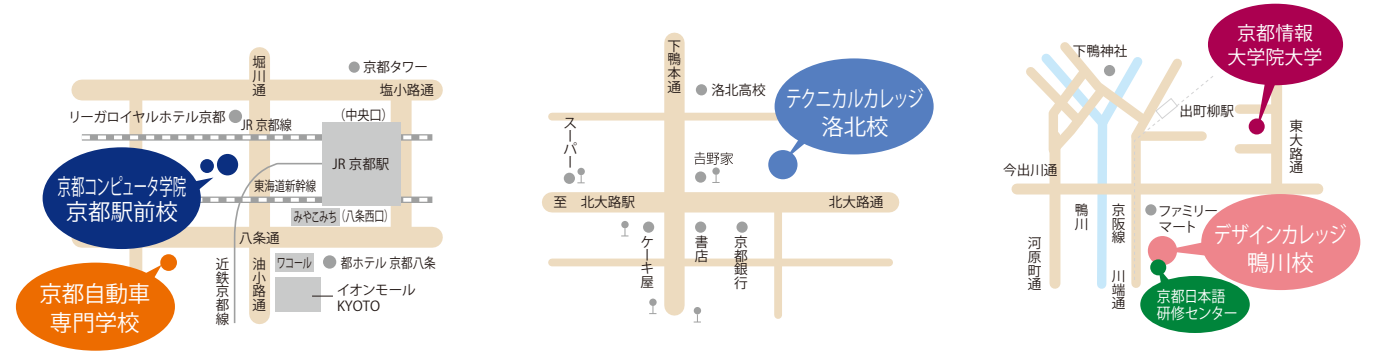
鴨川河畔の明るい光とさわやかな風に包まれた校舎は、クリエイターやデザイナーを目指す若者が集う、自由な気風に満ちたデジタルアート・スクールです。眼下には鴨川が流れ、河原の緑が学生たちに憩いや発想の場を提供しています。

鴨川校

鴨川河畔の明るい光とさわやかな風に包まれた校舎は、クリエイターやデザイナーを目指す若者が集う、自由な気風に満ちたデジタルアート・スクールです。眼下には鴨川が流れ、河原の緑が学生たちに憩いや発想の場を提供しています。

デザインカレッジ

各校舎を無料シャトルバスで結ぶ 各校舎間を学生専用の無料シャトルバスがつないでいます。シャトルバスで移動して、他校舎の授業を受講することもできます。



京都府認可 専修学校(工業専門課程)

京都コンピュータ学院

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

テクニカルカレッジ 洛北校 〒606-0862 京都市左京区下鴨本町17 ■情報工学科(全日制4年) ■コンピュータ工学科(全日制3年) ■コンピュータ工学基礎科(全日制2年)	デザインカレッジ 鴨川校 〒606-8204 京都市左京区田中下柳町11 ■芸術情報学科(全日制4年) ■アート・デザイン学科(全日制3年) ■アート・デザイン基礎科(全日制2年)
京都駅前校 〒601-8407 京都市南区西九条寺ノ前町10-5 ■経営情報学科(全日制4年) ■マンガ・アニメ学科(全日制3年) ■ネットワーク学科(全日制3年) ■医療事務学科(全日制2年) ■情報コミュニケーション科(全日制1年/夜間2年)	■情報科学科(全日制4年) ■応用情報学科(全日制3年) ■ゲーム開発学科(全日制3年) ■情報処理科(全日制2年) ■国際応用情報学科(通信制4年)

京都自動車専門学校
 〒601-8428 京都市南区東寺東門前町73
<https://kyoto-jidousha.ac.jp/>
 ■自動車整備工学科

京都日本語研修センター
 〒606-8204 京都市左京区田中下柳町11
<https://www.kjltc.jp/>

京都情報大学院大学
 応用情報技術研究科ウェブビジネス技術専攻
 〒606-8225 京都市左京区田中門前町7
<https://www.kcg.edu/>