

kcg.edu

KCG: Kyoto Computer Gakuin **Ακαδημαϊκά προγράμματα**

Το πρώτο εκπαιδευτικό ίδρυμα για
υπολογιστές στην Ιαπωνία

京都コンピュータ学院

Σχολή Υπολογιστών του Κιότο

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

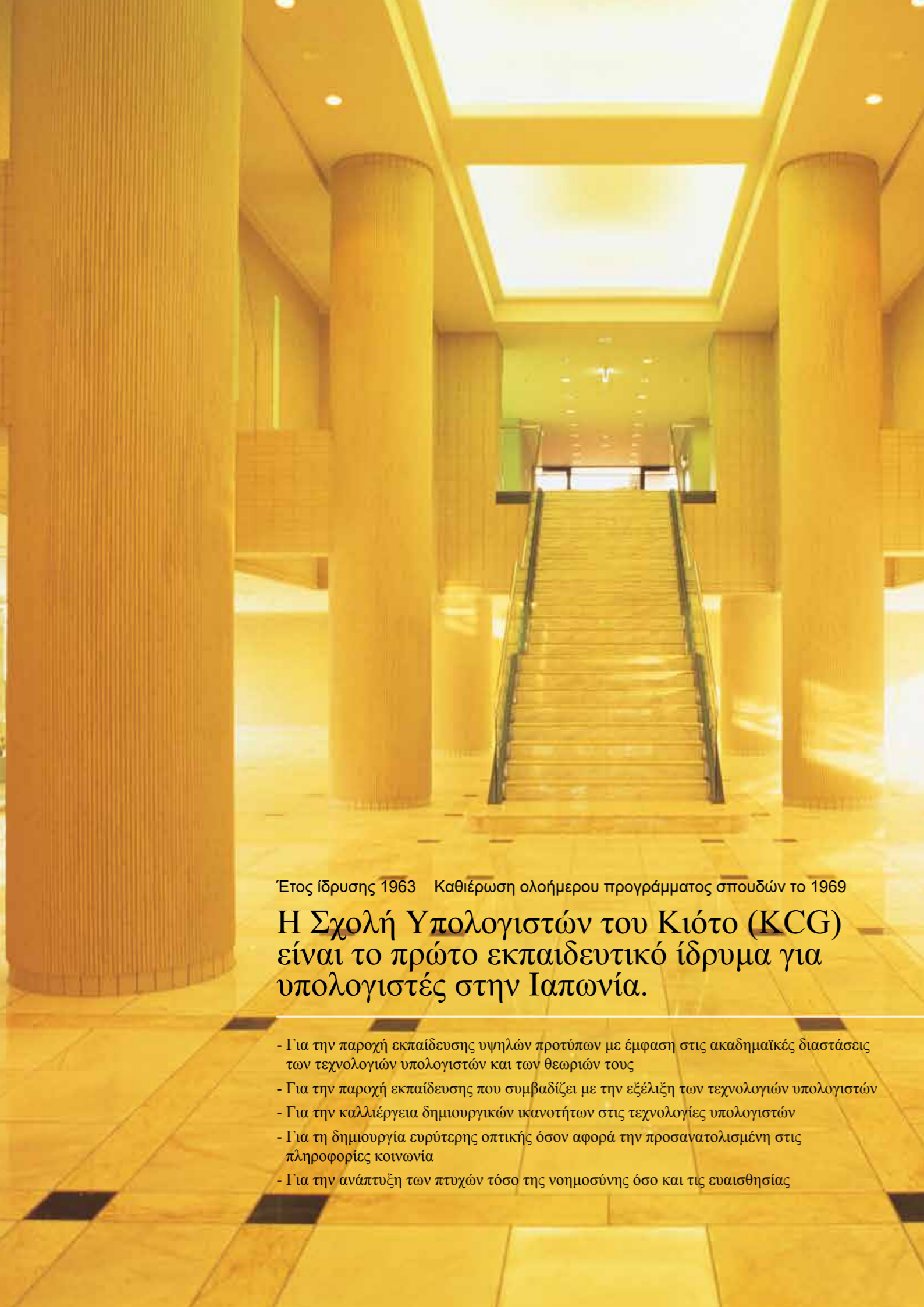
Ιστότοπος: <https://www.kcg.ac.jp/>
Διεύθυνση email: admissions@kcg.edu

Ερωτήσεις: Τμήμα Εγγραφών,
Σχολή Υπολογιστών του Κιότο (KCG)
10-5, Nishikujoteranomae-cho, Minami-ku,
Kyoto-shi, Kyoto 601-8407 Japan

Τηλ.: 075-681-6334 (+81-75-681-6334 εκτός Ιαπωνίας)
Φαξ: 075-671-1382 (+81-75-671-1382 εκτός Ιαπωνίας)

Στην Ιαπωνία ☎ **0120-829-628**





Έτος ίδρυσης 1963 Καθιέρωση ολοήμερου προγράμματος σπουδών το 1969

Η Σχολή Υπολογιστών του Κιότο (KCG) είναι το πρώτο εκπαιδευτικό ίδρυμα για υπολογιστές στην Ιαπωνία.

- Για την παροχή εκπαίδευσης υψηλών προτύπων με έμφαση στις ακαδημαϊκές διαστάσεις των τεχνολογιών υπολογιστών και των θεωριών τους
- Για την παροχή εκπαίδευσης που συμβαδίζει με την εξέλιξη των τεχνολογιών υπολογιστών
- Για την καλλιέργεια δημιουργικών ικανοτήτων στις τεχνολογίες υπολογιστών
- Για τη δημιουργία ευρύτερης οπτικής όσον αφορά την προσανατολισμένη στις πληροφορίες κοινωνία
- Για την ανάπτυξη των πτυχών τόσο της νοημοσύνης όσο και τις ευαισθησίας

Παράδοση και αποτελέσματα



Ιδρύτρια και Πρόεδρος
Yasuko Hasegawa

Κάτοχος πτυχίου Θετικών Επιστημών στη Φυσική και στην Αστρονομία, Σχολή Θετικών Επιστημών, Πανεπιστήμιο του Κιότο (η πρώτη γυναίκα που έφτασε στο επίτευγμα αυτό)
Ολοκλήρωση των Διδακτορικών Σπουδών Θετικών Επιστημών, Πανεπιστήμιο του Κιότο
Η πρώτη που χρησιμοποίησε τον υπολογιστή για την έρευνα στον τομέα της αστροφυσικής
Επισκέπτρια Επιστημονική Συνεργασία στο Πανεπιστήμιο της Πολιτείας της Πενσιλβάνιας, ΗΠΑ
Βραβεία από τα Υπουργεία Παιδείας, και παρεμμερών αρμοδιοτήτων, της Ταϊλάνδης, της Γκάνας, της Σρι Λάνκα, του Γκερού και άλλων χωρών
Ειδικό Βραβείο για τη Διεθνή Συνεργασία από τη Διεθνή Ένωση Τηλεπικοινωνιών το 2006
Τιμητική μνεία από την Ιαπωνική Εταιρεία Επεξεργασίας Πληροφοριών το 2011

Η Σχολή Υπολογιστών του Κιότο (KCG) ιδρύθηκε το 1963, οπότε και έγινε το πρώτο εκπαιδευτικό ίδρυμα για υπολογιστές στην Ιαπωνία. Έκτοτε, το KCG εξακολουθεί να παίζει αδιάλειπτα καθοριστικό ρόλο στην τεχνολογία αιχμής κάθε εποχής.

Το πρωτοποριακό πνεύμα της Σχολής Υπολογιστών του Κιότο

Η Σχολή Υπολογιστών του Κιότο (KCG) ιδρύθηκε το 1963, τότε που πρωτοεμφανίζονταν οι υπολογιστές στην Ιαπωνία, μέσα από ένα άσβεστο πάθος για τη δημιουργία μιας νέας εποχής. Ως το πρώτο εκπαιδευτικό ίδρυμα της Ιαπωνίας αποκλειστικά για σπουδές στους υπολογιστές, το KCG ιδρύθηκε από μια ομάδα ατόμων της Σχολής (τόρα πλέον του Τμήματος) Φυσικής και Αστρονομίας, της Σχολής Μεταπτυχιακών Σπουδών Θετικών Επιστημών του Πανεπιστημίου του Κιότο. Εκείνη την εποχή, τα μαθήματα πληροφορικής ήταν άγνωστα στα ιαπωνικά πανεπιστήμια. Η νέα σχολή καθόρισε ως αποστολή της τη «δημιουργία μηχανικών επεξεργασίας πληροφοριών που θα είναι γεμάτοι δημιουργικότητα για να καλύψουν τις ανάγκες των καιρών».

Από τη δεκαετία του 1970 και ως τις αρχές της δεκαετίας του 1980, το KCG εγκατέστησε μια σειρά υπολογιστών μεσαίου μεγέθους και μεγάλης κλίμακας, που τότε ήταν η τελευταία λέξη της τεχνολογίας στους υπολογιστές, καθιστώντας τους δωρεάν διαθέσιμους στους σπουδαστές για εκπαιδευτικούς σκοπούς. Την εποχή εκείνη, ήταν σχεδόν ανήκουστο μια σχολή να παρέχει στους σπουδαστές υπολογιστική δύναμη σε τέτοια κλίμακα για εκπαιδευτικούς σκοπούς και η πολιτική αυτή έγινε το αντικείμενο ζήλιας σε άλλα πανεπιστήμια. Παρόλο που το κτήριο της σχολής ήταν λίγο μεγαλύτερο από έναν στρατόνα, το KCG έδειξε ότι ήταν πιστό στην εκπαιδευτική φιλοσοφία του να παρέχει στους σπουδαστές το πιο προηγμένο εκπαιδευτικό περιβάλλον που ήταν διαθέσιμο σε κάθε εποχή. Σήμερα, το KCG εξακολουθεί να διατηρεί το πρωτοποριακό πνεύμα της ιδρύσής του. Το 2004, η σχολή άνοιξε το Κολέγιο Μεταπτυχιακών Σπουδών Πληροφορικής του Κιότο (KCGI), την πρώτη σχολή μεταπτυχιακών σπουδών αποκλειστικά στον τομέα IT.

Μέχρι σήμερα, έχουν αποφοιτήσει από το KCG πάνω από 50.000 σπουδαστές. Οι απόφοιτοι αυτοί, έχοντας ενστερνιστεί το πρωτοποριακό πνεύμα που τους καλλιεργήθηκε στο KCG, αντιμετωπίζουν συνεχώς με επιτυχία τις νέες προκλήσεις σε όλη την υφήλιο. Το KCG είναι υπερήφανο για την παράδοση και τα αποτελέσματα που κληροδοτεί εδώ και περισσότερα από 60 χρόνια. Τώρα ήθελε η δική σας σειρά να χτίσετε το μέλλον.



Διευθυντής της Πανεπιστημιούπολης Ekimae στο Κιότο
Yoichi Terashita

Αποφοίτησε από τη Σχολή Θετικών Επιστημών του Πανεπιστημίου του Κιότο. Σπούδασε στις Ηνωμένες Πολιτείες ως υποψήφιος του Ιδρύματος Fulbright. Πήρε τίτλους Μεταπτυχιακών Σπουδών Θετικών Επιστημών και Διδακτορικών Σπουδών Φιλοσοφίας από το Πανεπιστήμιο της Αϊόβα, με ειδικότητα στην Αστροφυσική, Λέκτορας στο Πανεπιστήμιο της Αϊόβα. Διαδοχικές θέσεις ερευνητή στο Πανεπιστήμιο της Πολιτείας της Πενσιλβάνιας, Επίτιμος καθηγητής, Ινστιτούτο Τεχνολογίας της Καναδάβα. Πρώην έκτακτος εμπειρογνώμονας της Ιαπωνικής Υπηρεσίας Διεθνούς Συνεργασίας (JICA). Πρώην διευθυντής, Πανεπιστημιούπολη του Rakuhoku, KCG. Τώρα ασκεί ταυτόχρονα τα καθήκοντα Υποδιευθυντή του KCGI, με αρμοδιότητα για τα μαθήματα στο πεδίο των βάσεων δεδομένων.

Το KCG είναι ένα ολοκληρωμένο εκπαιδευτικό ίδρυμα στο πεδίο της τεχνολογίας IT. Το πρόγραμμα σπουδών IT που προσφέρουμε καλύπτει κάθε πεδίο της τεχνολογίας IT το οποίο χρειάζεται η κοινωνία: από τη θεωρία της IT μέχρι την εφαρμοσμένη IT, από τα υλισμικά μέχρι τα λογισμικά και από την IT ως τεχνολογία μέχρι την IT ως κουλτούρα. Το διδακτικό προσωπικό μας που απαρτίζεται από άκρως επιτυχημένους επαγγελματίες στον τομέα IT διαθέτει το πιο σύγχρονο πρακτικό εκπαιδευτικό υλικό για την υλοποίηση του εν λόγω προγράμματος σπουδών με εξαιρετική αποτελεσματικότητα.

Ευελπιστώ ότι στη σχολή αυτή τα όνειρά σας θα γίνουν πραγματικότητα.



Διευθυντής της Πανεπιστημιούπολης στο Kamogawa
Shozo Naito

Πτυχιούχος Μηχανικός, Πανεπιστήμιο του Κιότο. Κάτοχος τίτλου μεταπτυχιακών σπουδών στο Πανεπιστήμιο του Κιότο με ειδικότητα στη μαθηματική μηχανική. Τίτλος Μεταπτυχιακών Σπουδών Μηχανικής, Πρώην γενικός διευθυντής έρευνας, Εργαστήριο Πλασμοδίων Διανομής Πληροφοριών, Nippon Telegraph and Telephone Corporation (NTT). Πρώην Γραμματέας, Επιτροπή Έρευνας για το Ίντερνετ, Ιαπωνικό Ινστιτούτο Μηχανικών Ηλεκτρονικών, Πληροφοριών και Επικοινωνίας (IIEICE). Πρώην σύμβουλος και καθηγητής, Κορεατική Υπηρεσία Ασφάλειας Πληροφοριών (KISA). Καθηγητής, KCGI.

Δεν υπάρχει καμία αμφιβολία στο μυαλό μου ότι η τεχνολογία IT θα συνεχίσει να εξελίσσεται και ότι η ανάγκη της κοινωνίας για ειδικούς στον τομέα IT θα αυξηθεί αλματωδώς. Στο πεδίο IT, όπου νέες τεχνολογίες συνεχώς αναδύονται ραγδαία, η διαρκής ανάπτυξη των γνώσεών μας είναι απολύτως αναγκαία. Γι' αυτό και όσοι διηγούν για μάθηση είναι περιζήτητοι.

Ευελπιστώ ότι, μέσω των σπουδών και της φοιτητικής ζωής σας στο KCG, θα αποκτήσετε τις δυνατότητες που θα χρειαστείτε για να πάρετε τα ηνία μιας νέας εποχής. Εμείς, το διδακτικό προσωπικό, θα σας στηρίξουμε στις προσπάθειές σας, ώστε να σας ωθήσουμε να δώσετε τον καλύτερο εαυτό σας.



Διευθυντής της Πανεπιστημιούπολης στο Rakuhoku
Hong Seung Ko

Πτυχιούχος Μηχανικός, Πανεπιστήμιο Dongguk, Νότια Κορέα. Κάτοχος πτυχίου διδακτορικών σπουδών (με ειδικότητα στην αριθμητική μηχανική), διδάκτωρ μηχανικής, Πανεπιστήμιο του Κιότο. Πρώην CIO, Γραφείο Στρατηγικής Σχεδιασμού, Τμήμα Στρατηγικής Πληροφοριών, Samsung Electronics Co., Ltd., Νότια Κορέα. Πρώην πρόεδρος και Διευθυντής Συμβούλων, Harmony Navigation Co., Ltd. Πρώην σύμβουλος και καθηγητής, KISA. Πρόεδρος, Ιαπωνική Εταιρεία Εφαρμοσμένης Πληροφορικής (NAIS). Μέλος Ειδικής Επιτροπής, Εταιρεία CALS/IEC, Νότια Κορέα. Πρώην Σύμβουλος, Ειδική Αυτοδιοικούμενη Επιτροπή Τζέιτζου. Μέλος, Συμβουλευτική Επιτροπή Προώθησης Πνευματικής Ιδιοκτησίας της Τζέιτζου. Πρώτο Διά Βίου Μέλος, Κορεατικός Σύλλογος Έρευνας για το Ηλεκτρονικό Εμπόριο. Καθηγητής, KCGI.

Το KCG είναι ένα φόρουμ για τη μελέτη της τεχνολογίας IT την οποία χρειάζεται η κοινωνία σε κάθε πεδίο. Προσπαθούμε με όλες μας τις δυνάμεις να παράσχουμε στους σπουδαστές στερέες βάσεις στην τεχνολογία IT. Επιπλέον, πασχίζουμε να δημιουργήσουμε ικανούς ανθρώπους οι οποίοι θα μπορούν να παίξουν πολύτιμο ρόλο στην τεχνολογία που έχει σχέση με την επιστήμη των δεδομένων και σε ποικίλα επιχειρηματικά περιβάλλοντα.

Το KCG είναι αποφασισμένο να συμβάλλει ενεργά στην εξέλιξη των ατόμων που θα είναι απαραίτητα για τη βιώσιμη ανάπτυξη των εταιρειών σε ταχύτητα μεταβαλλόμενα πεδία όπως η επιστήμη των δεδομένων, η τεχνολογία AI και η τέταρτη βιομηχανική επανάσταση.

Βασικά χαρακτηριστικά γνωρίσματα του KCG

Οι απόφοιτοί μας είναι η αιχμή του δόρατος! Με 20 κύκλους μαθημάτων σε πέντε τμήματα, μπορείτε να μελετήσετε σε βάθος όσο το τραβάει η καρδιά σας.

Πολλοί σπουδαστές από το εξωτερικό από πάρα πολλές χώρες φοιτούν στο KCG!

- ▶ Το πρώτο εκπαιδευτικό ίδρυμα που ιδρύθηκε στην Ιαπωνία αποκλειστικά για σπουδές στους υπολογιστές.
- ▶ Ιστορία άνω των έξι δεκαετιών, με περισσότερους από 50.000 αποφοίτους.
- ▶ Με 20 κύκλους μαθημάτων σε πέντε τμήματα, μπορείτε να μελετήσετε σχεδόν κάθε πεδίο της τεχνολογίας IT.
- ▶ Οι σπουδές στο Κιότο, την αρχαία πρωτεύουσα της Ιαπωνίας και φοιτητούπολη, είναι ασυναγώνιστες.
- ▶ Ο υπεσύγχρονος εξοπλισμός δημιουργεί ένα εξαιρετικό περιβάλλον μάθησης.
- ▶ Με μια στάση ευρείας αποδοχής καλωσορίζουμε πολυάριθμους σπουδαστές από όλη την υφήλιο.
- ▶ Συνεργασίες με περισσότερα από 100 εκπαιδευτικά ιδρύματα σε όλο τον κόσμο.
- ▶ Αποκλειστικά μαθήματα για σπουδαστές από το εξωτερικό παρέχουν ευκαιρίες εκμάθησης της ιαπωνικής γλώσσας.
- ▶ Υπάρχουν ποικίλα προγράμματα διαθέσιμα για σπουδαστές από το εξωτερικό με στόχο την απαλλαγή τους από δίδακτρα και άλλα έξοδα και τη μείωση των εν λόγω ποσών.
- ▶ Μέλη του προσωπικού που ασχολούνται αποκλειστικά με την υποστήριξη των σπουδαστών από το εξωτερικό κάνουν την ακαδημαϊκή και την καθημερινή ζωή τους ευκολότερη.
- ▶ Το KCG μεριμνά για χώρους διαμονής.
- ▶ Ένα ευρύ φάσμα προγραμμάτων υποτροφιών αποκλειστικά για το KCG.
- ▶ Οι σπουδαστές ανταλλαγής μπορούν να γνωριστούν μεταξύ τους μέσω ενός πλήρους χρονοδιαγράμματος συναντήσεων ανταλλαγής και ανεπίσημων συνάξεων.
- ▶ Ολοκληρωμένη υποστήριξη για εύρεση θέσεων εργασίας, με ένα ασυναγώνιστο ρεκόρ εντοπισμού.
- ▶ Πολλοί σπουδαστές από το εξωτερικό περνούν στο αδελφό μας ίδρυμα, το KCGI, για σπουδές IT και διοίκησης.
- ▶ Όσοι σπουδαστές ενδιαφέρονται μπορούν να φοιτήσουν στο αδελφό μας ίδρυμα, το Κέντρο Εκπαίδευσης του Κιότο για την Ιαπωνική Γλώσσα, για να μάθουν Ιαπωνικά προτού μπουν στη σχολή μας.



Εκπαίδευση στο KCG

Η εκπαίδευση στο KCG προσφέρει μοναδικές δυνατότητες που δεν μπορείτε να βρείτε σε άλλες σχολές. Αντί να ακολουθούμε το κλασικό μοτίβο της μονόδρομης μεταφοράς γνώσεων από τον καθηγητή στον σπουδαστή, στο KCG σεβόμαστε την ατομικότητα κάθε σπουδαστή, ανταποκρινόμενοι λεπτομερώς σε ό,τι ζητά κάθε άτομο μέσω επαναλαμβανόμενων εξετάσεων και μικροπροσαρμογών των εκπαιδευτικών μεθόδων, αλλά και παρέχοντας υπεσύγχρονες εκπαιδευτικές υποδομές. Το KCG στηρίζει τους φιλόδοξους σπουδαστές στην πραγματοποίηση των ονείρων τους στον μέγιστο βαθμό.

◆ Ένα πρακτικό πρόγραμμα σπουδών με αξιοσημείωτη εξέλιξη των χαρακτήρων

Μαθήματα άμεσα συνδεδεμένα με τον πραγματικό κόσμο, υπό την καθοδήγηση κορυφαίων προσωπικοτήτων σε κάθε πεδίο, για την εξέλιξη πραγματικά ικανών ανθρώπων

■ Άτομα που θα μπορούν να παίξουν ενεργό ρόλο στο μέλλον

Για να παίξει κάποιος έναν ενεργό ρόλο στην κοινωνία, απαιτούνται πολύ περισσότερα πράγματα από το να αποκτήσει απλώς ένα σύνολο τεχνικών και γνώσεων. Απαιτείται η πραγματική ικανότητα να εφαρμόζει όσα έχει μάθει αποτελεσματικά και να τα συσχετίζει με προβλήματα του πραγματικού κόσμου. Στο KCG, προσφέρουμε ένα πρόγραμμα σπουδών επιτόπιας, πρακτικής κατάρτισης που αντικατοπτρίζει τις ανάγκες του κόσμου κάθε κλάδου, δίνοντας στους αποφοίτους την αφετηρία που χρειάζονται για τη μελλοντική σταδιοδρομία τους.

Οι ομιλητές μας είναι κορυφαίοι επαγγελματίες με πρακτική εμπειρία σε εταιρείες, στις οποίες περιλαμβάνονται σημαντικοί κατασκευαστές ηλεκτρονικών και οικιακών λογισμικών παιχνιδιών. Με βάση αυτή την εμπειρία στον πραγματικό κόσμο, οι εν λόγω καθηγητές παρέχουν πρακτική εκπαίδευση προσαρμοσμένη στις ανάγκες του σημερινού κόσμου των επιχειρήσεων. Πολλοί ομιλητές είναι επίσης μέλη του διδακτικού προσωπικού του KCGI, της πρώτης ιαπωνικής επαγγελματικής σχολής μεταπτυχιακών σπουδών που έχει ως αποκλειστικό στόχο τη δημιουργία επαγγελματιών στον τομέα της τεχνολογίας IT.

■ Σπουδές με βάση τους δικούς σας στόχους και τα δικά σας όνειρα

Στο KCG, έχουμε υιοθετήσει ένα σύστημα μαθημάτων επιλογής με ένα πλούσιο πρόγραμμα σπουδών από το οποίο μπορείτε να επιλέξετε ακριβώς τα μαθήματα που ενδείκνυνται για τις ανάγκες σας. Έτσι, μπορείτε να ακολουθήσετε σπουδές προσαρμοσμένες στα ενδιαφέροντα και στην εμπειρία σας. Μπορείτε ακόμη και να παρακολουθήσετε περισσότερα μαθήματα από τις μονάδες που χρειάζεστε για να αποφοιτήσετε, καθώς και μαθήματα διαφορετικών σχολών και τμημάτων, διευρύνοντας το πεδίο εφαρμογής της πνευματικής σας αναζήτησης.

Το πρόγραμμα σπουδών σας οδηγεί σταδιακά από τα βασικά στις προηγμένες τεχνικές και γνώσεις, οπότε ακόμη και οι αρχάριοι στους υπολογιστές μπορούν να προχωρήσουν στις σπουδές τους με σιγουριά.



◆ Ανάπτυξη πολύπλευρων ικανοτήτων μέσω της μελέτης έργων

Αύξηση των τεχνικών δεξιοτήτων σας και των ικανοτήτων σας στον τομέα αναζήτησης εργασίας ταυτόχρονα μέσω της σεμιναριακής μορφής

Με τη σεμιναριακή μορφή των μαθημάτων, οι σπουδαστές παρακολουθούν μελέτες έργων σε κάθε σχολικό έτος. Έτσι, οι δεξιότητες και οι γνώσεις που αποκτούνται σε κάθε μάθημα αλληλοσυμπληρώνονται και αλληλοενισχύονται, οπότε αναπτύσσεται ένα σύνολο πολύπλευρων δεξιοτήτων που μπορούν να τεθούν εύκολα σε χρήση και εφαρμογή. Αντί να επιλύουν απλώς ένα πρόβλημα, οι σπουδαστές εργάζονται σε ομάδες, θέτοντας στόχους, προγραμματίζοντας, σχεδιάζοντας, επινοώντας και εντέλει παρουσιάζοντας και δημιουργώντας έργα σε μια φιλόδοξη κλίμακα και με βάση υψηλά πρότυπα ποιότητας.

Η τεχνική ικανότητα έχει ζωτική σημασία στον σημερινό κόσμο των επιχειρήσεων αλλά δεν είναι αρκετή. Οι σύγχρονοι επαγγελματίες απαιτείται να διαθέτουν δεξιότητες στην ομαδική εργασία, στην ηγεσία, στη διαπροσωπική επικοινωνία, στη διαχείριση του χρόνου και στην

παρουσίαση, μεταξύ άλλων. Παρέχοντας επαναλαμβανόμενη εμπειρία στην ομαδική εργασία, οι μελέτες έργων δίνουν στους σπουδαστές τη δυνατότητα να αποκτήσουν τις δεξιότητες αυτές με φυσικό τρόπο. Η δυσκολία των καθορισμένων θεμάτων για τα έργα αυξάνεται σταδιακά από το ένα σχολικό έτος στο επόμενο, ξεκινώντας από βασικά καθήκοντα και φτάνοντας σε αρκετά σύνθετα εγχειρήματα. Όταν έρθει η ώρα να αποφοιτήσετε, θα εκπλαγείτε από το εύρος και το βάθος των πρακτικών ικανοτήτων που θα έχετε αποκτήσει. Η μελέτη έργων κατά το έτος της αποφοίτησής σας είναι η αποκορύφωση των σπουδών σας ως το σημείο αυτό, επέχοντας θέση διατριβής.

Εξαιρετικές εργασίες που δημιουργούνται κατά τη μελέτη έργων ανακοινώνονται και βραβεύονται στις Παρουσιάσεις Έργων Σπουδαστών για Βραβεία του KCG, που πραγματοποιούνται κάθε Φεβρουάριο.



◆ Ολοκληρωμένη ηλεκτρονική μάθηση για ικανοποίηση των μαθησιακών φιλοδοξιών των σπουδαστών

Σπουδές με τον ρυθμό που σας βολεύει, χωρίς τοπικούς και χρονικούς περιορισμούς

■ Υπερσύγχρονα στούντιο ηλεκτρονικής μάθησης

Το Παράρτημα της Πανεπιστημιούπολης Ekimae στο Κιότο είναι εξοπλισμένο με ένα στούντιο εκπομπών ηλεκτρονικής μάθησης που διαθέτει υπερσύγχρονο εξοπλισμό, στον οποίο περιλαμβάνεται ένα σύστημα **διαλέξεων εξ αποστάσεως** για ζωντανό περιεχόμενο και ένα σύστημα μαγνητοσκόπησης διαλέξεων για προμαγνητοσκοπημένο

περιεχόμενο. Έχοντας αυτό το στούντιο ηλεκτρονικής μάθησης ως βάση, το διδακτικό προσωπικό του KCG παράγει και διανέμει το πιο πρόσφατο περιεχόμενο ηλεκτρονικής μάθησης με άριστη ποιότητα εκπομπής. Επίσης, το σύστημα διασφαλίζει την πρόσβαση των σπουδαστών σε ποικιλότητες μαθησιακές ευκαιρίες.



■ 24ωρη υποστήριξη μέσω του KING-LMS, ενός υπερσύγχρονου συστήματος διαχείρισης της μάθησης

Στον σημερινό κόσμο διαδεδομένης χρήσης του Ίντερνετ, είναι τόσο εύκολο να αποκτήσει πληροφορίες από όλο τον κόσμο αμέσως, ώστε θεωρούμε αυτή τη δυνατότητα δεδομένη. Αναμένοντας αυτή την εξέλιξη, το KCG ήταν ένα από τα πρώτα εκπαιδευτικά ιδρύματα στην Ιαπωνία που εφάρμοσαν ένα αποκλειστικό **σύστημα διαχείρισης της μάθησης (LMS)**.

Χρησιμοποιώντας το σύστημα αυτό, οι σπουδαστές μπορούν **ελεύθερα και γρήγορα να μελετούν το περιεχόμενο** που επιθυμούν, σπουδήστε και ανά πάσα στιγμή, μέσω ενός υπολογιστή ή smartphone.



◆ Ένα ολοκληρωμένο σύστημα υποστήριξης της αναζήτησης εργασίας

Επίτευξη ιδανικής υποστήριξης μέσω ενός διπλού συμβουλευτικού συστήματος και της τεχνολογίας IT

■ Συμβολή των ελλείψεων προσωπικού IT στη δημιουργία μιας ισχυρής αγοράς εργασίας ακόμη και εν μέσω της πανδημίας

Η πανδημία COVID-19 έχει επιφέρει στην αγορά εργασίας μια αβεβαιότητα για πολλά άτομα που αναζητούν θέσεις εργασίας. Ωστόσο, για τους σπουδαστές και τους αποφοίτους του KCG, οι συνθήκες αναζήτησης εργασίας παραμένουν σταθερές. Αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι, εκτός από μια χρόνια έλλειψη προσωπικού IT στην Ιαπωνία, ιδίως προσωπικού IT με προηγμένες ικανότητες, οι σπουδαστές του KCG ωφελούνται από υπερσύγχρονες δεξιότητες προσαρμοσμένες κυρίως στις τρέχουσες ανάγκες της κοινωνίας. Εν μέσω των κοσμογονικών αλλαγών που συντελέστηκαν από την πανδημία, σε ένα ταχύτατα διευρυνόμενο φάσμα πεδίων η απάντηση ήρθε μέσω της εφαρμογής της τεχνολογίας IT, π.χ. μέσω της τηλεργασίας και της διεξαγωγής εκδηλώσεων διαδικτυακά. Οι απόφοιτοι του KCG είναι ακριβώς το είδος των ανθρώπων τους οποίους χρειάζονται οι επιχειρήσεις σήμερα.

■ Ενεργοί ρόλοι σε ένα ευρύ φάσμα κλάδων και πεδίων

Είναι πλέον αδύνατο να φανταστούμε μια επιχείρηση χωρίς την τεχνολογία IT. Οι γνώσεις υπολογιστών έχουν γίνει απολύτως απαραίτητες όχι μόνο στον ίδιο τον κλάδο των υπολογιστών, αλλά ουσιαστικά σε κάθε πεδίο του επιχειρείν. Σε εταιρείες που δραστηριοποιούνται σε ποικίλους τομείς, όπως η παρασκευή προϊόντων, η λιανική πώληση, τα χρηματοοικονομικά, οι κατασκευές και τα μέσα ενημέρωσης, υπάρχει συνεχής ζήτηση για προσωπικό με δεξιότητες και γνώσεις που έχουν σχέση με τους υπολογιστές. Τα πεδία στα οποία οι απόφοιτοι του KCG μπορούν να παίξουν ενεργούς ρόλους είναι πραγματικά απεριόριστα.



ΒΡΑΒΕΙΑ ΤΟΥ ΚCG

Περισσότερες πληροφορίες



Παρουσιάσεις Έργων Σπουδαστών

◆ Οι απόφοιτοί μας είναι πραγματικά η αιχμή του δόρατος. Το αποδεικνύουν τα Βραβεία του KCG.

Κάθε χρόνο, το KCG πραγματοποιεί τις Παρουσιάσεις Έργων Σπουδαστών για Βραβεία του KCG. Σε αυτή την ετήσια εκδήλωση, οι σπουδαστές ανακοινώνουν τα αποτελέσματα των ετήσιων έργων τους, καθώς και του σημαντικότερου έργου τους για το έτος αποφοίτησης. Από τα εν λόγω έργα των σπουδαστών, επιλέγονται τα πιο εξαιρετικά και τιμώνται με Βραβείο Αριστείας σε μια δημόσια παρουσίαση. Πολλά έργα είναι έτοιμα για άμεση κυκλοφορία στην αγορά, αποσπώντας συγχαρητήρια τόσο από τον επιχειρηματικό όσο και από τον ακαδημαϊκό κόσμο.

◆ Και οι διεθνείς σπουδαστές συμμετέχουν με ενθουσιασμό, πετυχαίνοντας ακόμη και να κερδίσουν το Βραβείο Καλύτερου Έργου και το Βραβείο Αριστείας.

Κάθε χρόνο οι διεθνείς σπουδαστές συμμετέχουν με ενθουσιασμό στις Παρουσιάσεις Έργων Σπουδαστών για τα Βραβεία του KCG. Το 2019, ο Κινέζος σπουδαστής Lyu Langbiao και ένας Ιάπωνας συμφοιτητής του δήλωσαν συμμετοχή στην κατηγορία «Ανάπτυξη Παιχνιδιών» και δημιούργησαν ένα παιχνίδι, το Απτικό Παιχνίδι: Μαγικοί Φάκελοι, που κέρδισε το Βραβείο Καλύτερου Έργου. Το 2021, ο Βιετναμέζος σπουδαστής Nguyen Tan Manh δήλωσε συμμετοχή στην κατηγορία «Μηχανική Πληροφοριών» και τιμήθηκε με το Βραβείο Αριστείας, σε συνεργασία με έναν Ιάπωνα συμφοιτητή του, για μια ρομποτική ηλεκτρική σκούπα.



Απτικό Παιχνίδι: Μαγικοί Φάκελοι

Εισαγωγή στην Ανάπτυξη Παιχνιδιών **Lyu Langbiao, Tsubasa Ueda**

Το παιχνίδι αυτό λειτουργεί κάπως σαν το Twister, με χρήση ενός χειριστηρίου βιντεοπαιχνιδιών και σύνδεση σε ένα σύστημα «σύνθεσης ξορκιών» για να πολεμήσει ο ένας παίκτης τον άλλο πνευματικά και σωματικά.



Σε αυτή τη νέα ιδέα, τη σύνθεση ξορκιών, ένα παιχνίδι βολών κάθε παίκτη προς τον άλλο, οι παίκτες χρησιμοποιούν τον μοναδικό τρόπο παιχνιδιού για να συνθέσουν ξόρκια ο ένας προς τον άλλο σε πραγματικό χρόνο. Τα εμπόδια για την είσοδο είναι χαμηλά, αλλά η δράση της μάχης σε πλήρη ανάπτυξη γίνεται σύνθετη.



Ρομποτική ηλεκτρική σκούπα

Μηχανική Πληροφοριών
Nguyen Tan Manh, Kaoru Araki

Αυτή η ρομποτική ηλεκτρική σκούπα καθαρίζει τους χώρους αυτόματα. Ο επάνω πίνακας ελέγχου χρησιμοποιεί για την έναρξη και τη διακοπή του καθαρισμού. Ο χειρισμός της ρομποτικής σκούπας μπορεί να γίνει εξ αποστάσεως από ένα smartphone με χρήση της δυνατότητας Wi-Fi.



Cycle Safety Computer (Υπολογιστής Ασφάλειας Ποδηλάτου)

Ψηφιακά Παιχνίδια και Ψυχαγωγία **Iwahori, Takahashi, Ikoma, Tanabe**

Η συγκεκριμένη συσκευή προσαρτάται σε ποδήλατο. Η μονάδα του τιμονιού περιέχει έναν μικροελεγκτή CSC και μια οθόνη, ενώ το πλαίσιο του ποδηλάτου διαθέτει έναν αισθητήρα υπερήχων. Η οθόνη όχι μόνο δείχνει δεδομένα για την ταχύτητα και τον καιρό και ούτω καθεξής, αλλά και ειδοποιεί τον αναβάτη μέσω μιας λυχνίας LED και ενός ηχητικού σήματος για τα οχήματα που έρχονται από πίσω του και τον πλησιάζουν.



Yusha Mini (Γιούσα Μίνι)

Ψηφιακά Παιχνίδια και Ψυχαγωγία **Yamanaka, Murayama, Ichikawa**
Μηχανική για Ενσωματωμένα Συστήματα **Tan**

Η εύληπτη λειτουργία του κάνει αυτό το παιχνίδι δράσης πολύ διασκεδαστικό. Με συνεχείς επιθέσεις στον εχθρό, οι παίκτες συγκεντρώνουν συνδυασμούς επίθεσης και δυναμώνουν τον ήρωα, τον Γιούσα. Επίσης, οι παίκτες μπορούν να αλλάξουν πορεία και να κινήσουν τους ηττημένους εχθρούς για να αποκτήσουν ζωές. Όταν ο Γιούσα γίνει δυνατός αποκτώντας πολλούς συνδυασμούς επίθεσης και πολλές ζωές, μπορεί να ρίξει κάτω οποιονδήποτε εχθρό αμέσως, δημιουργώντας μια αίσθηση απερίγραπτης ισχύος.



Υπερσύγχρονος εξοπλισμός

Περισσότερες πληροφορίες



Ένα περιβάλλον εξοπλισμού που καμία άλλη σχολή δεν μπορεί να συναγωνιστεί 700 από τους πιο σύγχρονους προσωπικούς υπολογιστές

Στο KCG, καταβάλλουμε κάθε δυνατή προσπάθεια για να εκπληρώσουμε την ύψιστη προτεραιότητά μας: Τη δημιουργία ενός περιβάλλοντος όπου οι σπουδαστές μπορούν ελεύθερα να μελετήσουν τις πιο προηγμένες τεχνολογίες. Η ποιότητα της εκπαίδευσης είναι το παν για εμάς. Ακόμη και σήμερα, καθώς η σχολή μας γνωρίζει ταχύτατη ανάπτυξη, η δέσμευσή μας για την εν λόγω εκπαιδευτική φιλοσοφία είναι και παραμένει πάγια.



Αίθουσα πρακτικής μελέτης ανάπτυξης παιχνιδιών



Αίθουσα πρακτικής μελέτης προγραμματισμού



Αίθουσα πρακτικής μελέτης δικτύων



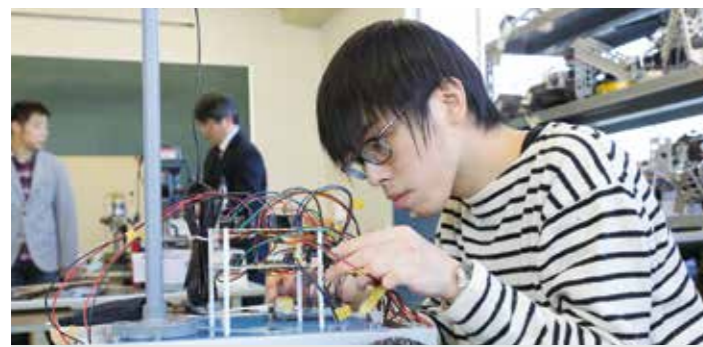
Εργαστήριο ανάπτυξης εφαρμογών για συστήματα Mac



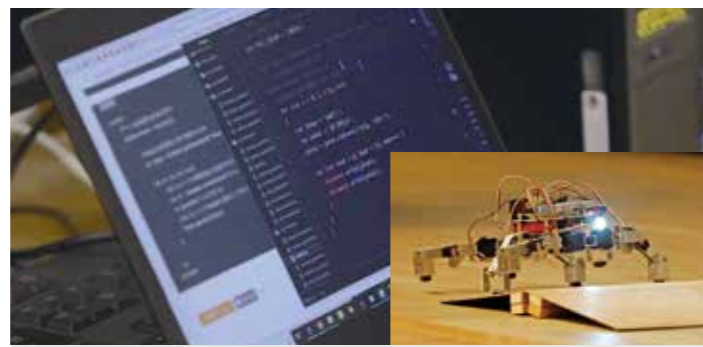
Αίθουσα πρακτικής μελέτης βάσεων δεδομένων



Εργαστήριο σχεδίασης σε συστήματα Mac



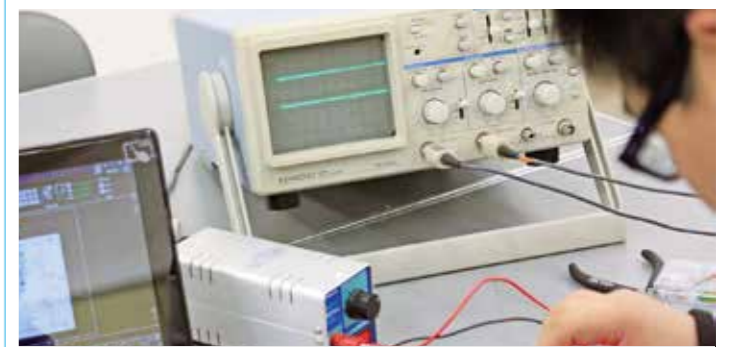
Αίθουσα πρακτικής μελέτης μηχανοηλεκτρονικής



Αίθουσα πρακτικής μελέτης προγραμματισμού CAD/μηχανικής



Εργαστήριο ειδικών εφέ και άνιμε



Αίθουσα πρακτικής μελέτης παραγωγής ηλεκτρικών και ηλεκτρονικών κυκλωμάτων



Αίθουσα πρακτικής μελέτης παραγωγής γραφικών υπολογιστών (CG) 3D



Χώρος πρακτικής μελέτης ελέγχου αυτοκινήτων



Υβριδική ευέλικτη αίθουσα διδασκαλίας



Μεγάλη αίθουσα



Στούντιο ηλεκτρονικής μάθησης



Σταθμός πληροφοριών



Στούντιο ηχογράφησης



Σαλόνι σπουδαστών

Παιχνίδια και Άνιμε

Το KCG παίρνει μέρος σε ποικίλες εκδηλώσεις για παιχνίδια και άνιμε!



Τα ιαπωνικά παιχνίδια και άνιμε εκτελούνται με υψηλά επίπεδα τεχνικής, κερδίζοντας την αγάπη και τον σεβασμό λάτρων σε όλη την υφήλιο. Στο KCG, προσφέρουμε μαθήματα για την παραγωγή παιχνιδιών και άνιμε. Το KCG συμμετέχει με ενθουσιασμό σε ποικίλες σχετικές εκδηλώσεις, ενισχύοντας τα επίπεδα δεξιοτήτων και επίτευξης των σπουδαστών. Οι εκδηλώσεις που παρατίθενται παρακάτω είναι μόνο ένα δείγμα των πολλών εμπορικών εκθέσεων και τουρνουά όπου συμμετέχει το KCG.

Ετήσια εκδήλωση Unreal Fest West



アンリアルエンジン公式大型特展
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

Κάθε χρόνο, το KCG φιλοξενεί την εκδήλωση Unreal Fest West, μια επίσημη, μεγάλης κλίμακας σύνοδο μελέτης υπό την αιγίδα της ιαπωνικής θυγατρικής εταιρείας της Eric Games, Inc., δημιουργών της μηχανής Unreal Engine (UE). Το διδακτικό προσωπικό και πολλοί σπουδαστές του KCG συνεργάζονται για να στεφθεί από επιτυχία η εκδήλωση. Στο KCG, προσφέρουμε μαθήματα για τη δημιουργία παιχνιδιών με χρήση της μηχανής UE, οπότε η συμμετοχή στην εκδήλωση Unreal Fest West δίνει στους σπουδαστές μια ευκαιρία να ακονίσουν τις δεξιότητες και τις γνώσεις τους. Επίσης, συνεργαζόμαστε όσον αφορά την παρουσίαση πρακτικών σεμιναρίων για τη μηχανή UE.

Χορηγία στην έκθεση KYOMAF για να μοιραστούμε τον λαϊκό πολιτισμό του Κιότο με τον κόσμο



Ο Όμιλος KCG είναι υπερήφανος χορηγός της Διεθνούς Έκθεσης Μάνγκα και Άνιμε του Κιότο (KYOMAF), που διεξάγεται στο Κιότο κάθε φθινόπωρο. Μέσω της εκδήλωσης αυτής, το KCG εντείνει τις προσπάθειές του για να γίνει γνωστός ο λαϊκός πολιτισμός του Κιότο στον ευρύτερο κόσμο. Κάθε χρόνο, χιλιάδες λάτρεις του μάνγκα και του άνιμε συρρέουν στην έκθεση KYOMAF από κάθε γωνιά της Ιαπωνίας, ορισμένοι σχηματίζοντας μεγάλες ουρές στο περίπτερο του KCG. Κατά τη διάρκεια της πανδημίας COVID-19, επαγγελματίες σχεδιαστές κινουμένων σχεδίων έκαναν επιδείξεις ψηφιακής τέχνης διαδικτυακά και έδωσαν ζωντανά διαλέξεις εξηγώντας τη διαδικασία της δημιουργίας άνιμε.

Υψηλά επίπεδα συμμετοχής στην εκδήλωση Unity Dojo Kyoto Special



Η μηχανή παιχνιδιών Unity χρησιμοποιείται για την ανάπτυξη δημοφιλών παιχνιδιών όπως τα Fate/Grand Order, Pokémon GO και Super Mario Run. Το KCG φιλοξένησε την εκδήλωση Unity Dojo Kyoto Special, μια μεγάλης κλίμακας σύνοδο μελέτης με εστίαση στη μηχανή Unity, στην Πανεπιστημιούπολη του KCG στο Ekimae του Κιότο, με τη συμμετοχή εκατοντάδων σπουδαστών. Ο χορηγός, η εταιρεία Cloud Creative Studios, Inc., η οποία δραστηριοποιείται στον τομέα της ανάπτυξης παιχνιδιών, προσλαμβάνει πολλούς αποφοίτους του KCG. Πολλοί από τους παρουσιαστές και τους συμμετέχοντες σε θαλάμους εμπειρίας παιχνιδιών VR στη φετινή εκδήλωση ήταν απόφοιτοι του KCG.



kyocotan
まよこたん

Περισσότερες πληροφορίες



Η Kycotan είναι η επίσημη μασκότ του KCG. Η μασκότ έχει σχεδιαστεί σε διάφορα στυλ και ποικίλες μορφές από σπουδαστές και καθηγητές του KCG, καθώς και από επαγγελματίες δημιουργούς. Μπορείτε να δείτε την Kycotan σε διάφορες εκδηλώσεις, όπως και στην έκθεση KYOMAF.

Μουσείο Υπολογιστών του KCG



Πιστοποιημένο ως το πρώτο Δορυφορικό Μουσείο Ιστορικών Υπολογιστών από την Ιαπωνική Εταιρεία Επεξεργασίας Πληροφοριών

Πληροφορίες για το Μουσείο Υπολογιστών του KCG

Το 1963, σπουδαστές ερευνητές του Πανεπιστημίου του Κιότο συγκρότησαν μια ομάδα μελέτης υπολογιστών για τον υπολογιστή IBM 709/7090 και διεξήγαγαν εργαστήρια. Ήταν την εποχή που σε κανένα πανεπιστήμιο στην Ιαπωνία δεν υπήρχε τμήμα πληροφοριακών συστημάτων.

Έκτοτε, από τη Σχολή Υπολογιστών του Κιότο, το πρώτο ιδιωτικό εκπαιδευτικό ίδρυμα στην Ιαπωνία για σπουδές στους υπολογιστές, βγαίνουν διακεκριμένοι απόφοιτοι που χτίζουν τα θεμέλια του κλάδου των πληροφοριών στην Ιαπωνία.

Θα θέλαμε να σας παρουσιάσουμε τους πολιτισμικά πολύτιμους υπολογιστές μας που χρησιμοποιήθηκαν για την εκπαίδευσή μας στους υπολογιστές. Ο εξοπλισμός στο Κολέγιό μας, όπως το NEAC System 100 το 2012 και το MZ-80K το 2013, έχουν σταδιακά αναγνωριστεί ως κληρονομιά στην τεχνολογία επεξεργασίας πληροφοριών.

Το Μουσείο Υπολογιστών του KCG πιστοποιήθηκε ως το πρώτο «Δορυφορικό Μουσείο Ιστορικών Υπολογιστών» στην Ιαπωνία.



Κληρονομιά στην τεχνολογία επεξεργασίας πληροφοριών TOSBAC-3400 (Έγκριση χρήσης στις 2 Μαρτίου 2009)



Κληρονομιά στην τεχνολογία επεξεργασίας πληροφοριών Σύστημα OKITAC-4300 (Έγκριση χρήσης στις 2 Μαρτίου 2009)



Κληρονομιά στην τεχνολογία επεξεργασίας πληροφοριών NEAC-2206 (Έγκριση χρήσης στις 2 Μαρτίου 2011)



Κληρονομιά στην τεχνολογία επεξεργασίας πληροφοριών NEAC System 100 (Έγκριση χρήσης στις 6 Μαρτίου 2012)



Κληρονομιά στην τεχνολογία επεξεργασίας πληροφοριών MZ-80K (Έγκριση χρήσης στις 6 Μαρτίου 2013)



Κληρονομιά στην τεχνολογία επεξεργασίας πληροφοριών PDP 8/I (Έγκριση χρήσης στις 17 Μαρτίου 2015)



Κληρονομιά στην τεχνολογία επεξεργασίας πληροφοριών TOSBAC-1100D (Έγκριση χρήσης στις 10 Μαρτίου 2016)



Ινστιτούτο Έρευνας στη Φυσική και στη Χημεία (Riken), Fujitsu Limited Υπολογιστής K

Διαλέξεις από επαγγελματίες που είναι ενεργοί στην πρώτη γραμμή των επιχειρήσεων

Διευθυντής Εκπροσώπησης,
Crypton Future Media, Inc.,
παραγωγός της Χατσούνε Μίκου

Καθηγητής, Κολέγιο Μεταπτυχιακών Σπουδών
Πληροφορικής του Κιότο

Hiroiyuki Itoh

Με ένα όνομα που προέρχεται από την ιαπωνική φράση «mirai kara kita hajimete no oto» («ο πρώτος ήχος από το μέλλον»), η Χατσούνε Μίκου είναι ένα εικονικό είδωλο που θα τραγουδήσει με συνθετική φωνή όταν ένας χρήστης καταχωρήσει στίχους και μια μελωδία σε έναν υπολογιστή. Η Χατσούνε Μίκου έχει δώσει ζωντανά συναυλίες όχι μόνο στην Ιαπωνία αλλά και στο εξωτερικό, κάνοντας τις καρδιές πάρα πολλών θαυμαστών της να σκιρτήσουν. Ο Hiroiyuki Itoh, Διευθυντής Εκπροσώπησης της Crypton Future Media Inc., της εταιρείας η οποία δημιούργησε το λογισμικό συνθετικής φωνής Χατσούνε Μίκου που προκαλεί τόση αίσθηση, συνεργάζεται πλέον με το KCGI ως καθηγητής.



Ο Καθηγητής Itoh, ο οποίος εξακολουθεί να αναπτύσσει το λογισμικό που παράγει τις φωνές μέσω υπολογιστή, προσφέρει το παρακάτω μήνυμα για τους νέους που θα γίνουν τα μελλοντικά ηγετικά στελέχη του κλάδου IT. «Είμαστε μόλις στα μισά του δρόμου ως το τελικό σύνορο της πληροφοριακής επανάστασης που είναι τεράστιο χωρίς όρια και οι μελλοντικές προοπτικές σας απλώνονται μπροστά σας χωρίς όρια. Σας ζητώ να αφοσιωθείτε στις σπουδές σας έχοντας αυτή την ιδέα καρφωμένη στο μυαλό σας.», λέει ο Καθηγητής Itoh.

Ο Καθηγητής Hiroiyuki Itoh του KCGI μιλά με πάθος καθώς ανακαλεί στη μνήμη του τη δημιουργία της Χατσούνε Μίκου, μιας φωνητικής τράπεζας με λογισμικό Vocaloid. (Μεγάλη αίθουσα, Πανεπιστημίου Ekiama, KCG)



Η Crypton Future Media δεν είναι εταιρεία ούτε βιντεοπαιχνιδιών ούτε άνιμε. Παρόλο που ασχολούμαστε με την παραγωγή μουσικής, δεν είμαστε ούτε και δισκογραφική εταιρεία. Επειδή έχουμε μετατρέψει το χόμπι της μουσικής μέσω υπολογιστή σε επιχειρηματική δραστηριότητα, μας θεωρώ «πωλήτη ήχου». Η Χατσούνε Μίκου διατέθηκε πρώτη φορά προς πώληση τον Αύγουστο του 2007, αλλά πιστεύω ότι το λογισμικό έγινε για τον κόσμο μια ευκαιρία ενασχόλησης με μια δημιουργική δραστηριότητα.

Λέγεται ότι η ανθρωπότητα έχει ζήσει τρεις επαναστάσεις στο παρελθόν. Η πρώτη ήταν η αγροτική επανάσταση. Λόγω της επανάστασης αυτής, τα ανθρώπινα όντα, που είχαν αναγκαστεί να γίνουν ομάδες λόγω της εξάρτησής τους από το κυνήγι, παρήγαγαν τροφή συστηματικά και έφτασαν να καταφέρουν ακόμη και να την αποθηκεύουν και έτσι άρχισαν να ζουν σε σταθερούς οικισμούς. Αυτό στάθηκε η αφορμή να σχηματιστούν κοινωνίες και κράτη, αλλά και να δημιουργηθούν ανισότητες στον πλούτο. Θα μπορούσε να πει κανείς ότι και η ανάπτυξη των οικονομικών έγινε αιτία πολέμου.

Η δεύτερη επανάσταση ήταν η βιομηχανική επανάσταση. Ανακαλύφθηκαν πηγές ισχύος και η πρόοδος καινοτομιών, όπως η ικανότητα αποτελεσματικής δημιουργίας πανομοιότυπων ειδών, έφερε τη μαζική παραγωγή και τη μαζική κατανάλωση. Αυτό έδωσε ώθηση στο εμπόριο, βοηθώντας να δημιουργηθεί πλούτος σε μεγάλη κλίμακα. Η επανάσταση αυτή προκάλεσε επίσης μια «πληθυσμιακή έκρηξη». Στην εποχή υψηλού ρυθμού γεννήσεων αλλά και θανάτων πριν τη βιομηχανική επανάσταση, ο ανθρώπινος πληθυσμός ήταν ουσιαστικά σταθερός και επίσης ήταν μικρές οι αποκλίσεις του πλούτου στην κοινωνία, αλλά με τη βιομηχανική επανάσταση ο ανθρώπινος πληθυσμός αυξήθηκε ραγδαία.

Και η τρίτη επανάσταση είναι η πληροφοριακή επανάσταση που την έφερε η αξία της τεχνολογίας IT όπως τη βλέπουμε στο Ίντερνετ. Πριν το Ίντερνετ, τα μέσα μετάδοσης πληροφοριών ήταν περιορισμένα και μονοπωλιακά. Στις πηγές πληροφοριών συμπεριλαμβάνονταν τα μέσα ενημέρωσης, π.χ. εφημερίδες, τηλεοπτικοί και ραδιοφωνικοί σταθμοί και εκδοτικές εταιρείες, αλλά όταν οι εν λόγω ομάδες έστειλαν πληροφορίες, η διαδικασία αυτή συνοδευόταν από ένα σημαντικό κόστος όσον αφορά τις εγκαταστάσεις και το ανθρώπινο δυναμικό. Επιπλέον, οι πληροφορίες την εποχή εκείνη είχαν μικρό όγκο και ήταν μονοκατευθυντικές. Ωστόσο, η εμφάνιση του Ίντερνετ έφερε αυτή την επανάσταση στις πληροφορίες.

Ο τρόπος αποστολής των πληροφοριών έχει αλλάξει σημαντικά. Τώρα πια το Ίντερνετ υπάρχει παντού γύρω μας, εμφανίζεται στις παλάμες των χεριών μας και στα γραφεία μας και μπαίνει στις τσέπες μας. Τα στοιχεία που μπορούν να ψηφιοποιηθούν, όπως οι ειδήσεις, οι ταινίες και η μουσική, είναι εντελώς πληροφοριοποιημένα, πράγμα που καθιστά εφικτή την εύκολη μετάδοση και αποθήκευσή τους μέσω του Ίντερνετ. Η ζωή και η δουλειά έχουν γίνει εξαιρετικά βολικές, ενδιαφέρουσες και άνετες: μέσα σε μια στιγμή μπορείς να μαζέψεις και να δεις τα αγαπημένα σου βίντεο και να μεταδώσεις πολυμέσα. Επιπροσθέτως, οι πληροφορίες αυτές έχουν δώσει σε όλους μας τη δυνατότητα να κοινοποιούμε εύκολα και αυτοστιγμεί πράγματα για τον εαυτό μας στον κόσμο μέσω του Facebook, του X (πρώην Twitter) και των ιστολογίων, συμπεριλαμβάνοντας ακόμη και τα πιο μικρά κομμάτια προσωπικών ειδήσεων.

Πιστεύω, ωστόσο, ότι προς το παρόν ζούμε μόνο το προοίμιο των αλλαγών που θα συντελεστούν λόγω της πληροφοριακής επανάστασης. Η αγροτική και η βιομηχανική επανάσταση έφεραν σοβαρές αλλαγές στον τρόπο διαβίωσης του ανθρώπινου γένους. Οι αλλαγές που επήλθαν λόγω της πληροφοριακής επανάστασης δεν έχουν φτάσει ακόμη στο επίπεδο αυτό. Αυτή η περίοδος είναι απλώς μεταβατική και οι πραγματικές αλλαγές δεν έχουν ξεκινήσει ακόμη. Πιστεύω ότι θα δούμε δραστικές αλλαγές στον τρόπο ζωής των ανθρώπων και στον κόσμο σε 20 με 30 χρόνια από τώρα. Όμως, δεν γνωρίζω τι είδους αλλαγές θα είναι. Το πώς θα αλλάξουν όλα αυτά εξαρτάται από εμάς και ιδίως από τους νέους που θα επιωμιστούν το βάρος της επόμενης γενιάς.



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

Με 20 κύκλους μαθημάτων σε ΠΕΝΤΕ τμήματα, δεν υπάρχουν όρια για το πού μπορούν να σας οδηγήσουν οι φιλοδοξίες σας

Προηγμένο Τεχνικό Δίπλωμα σε αποφοίτους ενός τετραετούς προγράμματος

Σε σπουδαστές που πληρούν ορισμένες προϋποθέσεις και έχουν ολοκληρώσει ένα τετραετές πρόγραμμα εξειδικευμένης εκπαίδευσης σε μια προηγμένη επαγγελματική σχολή χορηγείται ένα «Προηγμένο Τεχνικό Δίπλωμα» (*kodo senmonshi*) από το Υπουργείο Παιδείας, Πολιτισμού, Αθλητισμού, Επιστήμης και Τεχνολογίας (Υπουργείο ΜΕΧΤ). Οι κάτοχοι Προηγμένου Τεχνικού Διπλώματος αναγνωρίζονται από την κοινωνία ως άτομα που διαθέτουν και τις γνώσεις και τις δεξιότητες σε ένα εξειδικευμένο πεδίο και σε πολλές περιπτώσεις το δίπλωμα αυτό θεωρείται ισοδύναμο με ένα πτυχίο πανεπιστημίου. Στο ΚCG, τα μαθήματα προς ένα τετραετές πρόγραμμα για το οποίο μπορεί να σας χορηγηθεί Προηγμένο Τεχνικό Δίπλωμα προσφέρονται στα τμήματα Α, Β, C, D και Ε. Όταν ολοκληρώσετε τον τετραετή κύκλο μαθημάτων, αποκτάτε το δικαίωμα εγγραφής στη σχολή μεταπτυχιακών σπουδών. Πολλοί απόφοιτοι του ΚCG προχωρούν στην εγγραφή τους στο ΚCGI, ένα συνεργαζόμενο ίδρυμα του Ομίλου ΚCG.

Τετραετή προγράμματα σε πέντε τμήματα πιστοποιημένα ως Προγράμματα Πρακτικής Επαγγελματικής Εξειδίκευσης

Με σκοπό «τη διατήρηση και τη βελτίωση του επιπέδου της επαγγελματικής εκπαίδευσης σε προγράμματα εξειδίκευσης σε εξειδικευμένες σχολές», το ΜΕΧΤ έχει καθιερώσει τα «Προγράμματα Πρακτικής Επαγγελματικής Εξειδίκευσης». Τα Προγράμματα Πρακτικής Επαγγελματικής Εξειδίκευσης απαρτίζονται από μαθήματα και εκπαιδευτικά προγράμματα σε συνεργασία με εταιρείες και οργανισμούς. Για την απόκτηση πιστοποίησης, οι σπουδαστές πρέπει να εκπαιδευτούν και να αποκτήσουν δεξιότητες σε συνεργαζόμενους χώρους εργασίας. Στο ΚCG, τετραετή προγράμματα σε πέντε τμήματα είναι πιστοποιημένα ως Προγράμματα Πρακτικής Επαγγελματικής Εξειδίκευσης. Τα προγράμματα αυτά προσφέρουν πρακτική, εξειδικευμένη εκπαίδευση σε συνεργασία με εταιρείες και επαγγελματίες που αυτή τη στιγμή συμμετέχουν ενεργά στην πρώτη γραμμή του κλάδου τους. Το ΚCG σχεδιάζει να κάνει τις απαιτούμενες προετοιμασίες προκειμένου να λάβει πιστοποίηση και για άλλα τμήματα διαδοχικά.

A Τέχνη και Σχέδιο Art & Design

Ένταξη στην πρώτη γραμμή των σύγχρονων ψηφιακών καλλιτεχνών

B Επιχειρείν και Διοίκηση Business & Management

Ένταξη στο σύγχρονο επιχειρείν μέσω IT

C Επιστήμη Υπολογιστών Computer Science

Υποστήριξη της υπερέγχρονης τεχνολογίας στην κοινωνία πληροφοριών του σήμερα

D Ψηφιακά Παιχνίδια και Ψυχαγωγία Digital Game & Amusement

Επιδίωξη σταδιοδρομίας στη δημιουργία προηγμένων παιχνιδιών

E Μηχανική για Ενσωματωμένα Συστήματα Engineering for Embedded Systems

Στόχος η σταδιοδρομία στον τομέα σύγχρονων μηχανικών ελέγχου

Ευέλικτο Διαδικτυακό Μάθημα Flexible Online Course

Βελτίωση των δεξιοτήτων σας από το σπίτι

Πληροφορίες και Επικοινωνία Information & Communication

Σπουδές ενώ εργάζεστε ή φοιτάτε σε δύο σχολές ταυτόχρονα

Προγράμματα για Διεθνείς Σπουδαστές

Διεθνής Σταδιοδρομία

Σπουδές IT στο εξωτερικό και βλέψεις για διεθνή σταδιοδρομία

Πρόγραμμα Πληροφορικής για Τέχνη και Σχέδιο Μάθημα Πληροφορικής για Τέχνη και Σχέδιο / Μάθημα Μάνγκα και Άνιμε	4ετές	14
Πρόγραμμα Προηγμένης Τέχνης και Σχεδίου	3ετές	
Πρόγραμμα Μάνγκα και Άνιμε	3ετές	
Πρόγραμμα Τέχνης και Σχεδίου Μάθημα Τέχνης και Σχεδίου / Μάθημα Μάνγκα και Άνιμε	2ετές	

Πρόγραμμα Πληροφορικής για Επιχειρήσεις και Διοίκηση Μάθημα Πληροφορικής για Διοίκηση / Μάθημα Επιστήμης Δεδομένων	4ετές	15
Πρόγραμμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής Μάθημα Ιατρικής Πληροφορικής / Μάθημα IT για τις Επιστήμες της Θάλασσας / Μάθημα IT για τη Γεωργία / Μάθημα Χρηματοοικονομικής Τεχνολογίας / Μάθημα IT για Επιχειρήσεις	3ετές	
Πρόγραμμα IT για Επιχειρήσεις	2ετές	
Πρόγραμμα Διαχείρισης Ιατρείων	2ετές	

Πρόγραμμα Επιστήμης Υπολογιστών	4ετές	16
Πρόγραμμα Υπολογιστικής Πολυμέσων	3ετές	
Πρόγραμμα Δικτύωσης Υπολογιστών	3ετές	
Πρόγραμμα Επεξεργασίας Πληροφοριών Μάθημα Επεξεργασίας Πληροφοριών / Μάθημα Φωνητικής Ηθοπίας με χρήση IT / Πρόγραμμα Μεταφοράς Μεταπτυχιακών Σπουδών	2ετές	

Πρόγραμμα Προηγμένων Ψηφιακών Παιχνιδιών και Ψυχαγωγίας	4ετές	17
Πρόγραμμα Ανάπτυξης Ψηφιακών Παιχνιδιών	3ετές	
Πρόγραμμα Βασικών Δεξιοτήτων Ανάπτυξης Ψηφιακών Παιχνιδιών	2ετές	

Πρόγραμμα Ενσωματωμένων Συστημάτων	4ετές	18
Πρόγραμμα Μηχανικής Υπολογιστών Μάθημα Μηχανικής Υπολογιστών / Μάθημα Ελέγχου Αυτοκινήτων	3ετές	
Πρόγραμμα Βασικών Δεξιοτήτων Μηχανικής Υπολογιστών	2ετές	

Διεθνές Πρόγραμμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής	4ετές	26
Μαθήματα που μπορούν να μετατραπούν σε προγράμματα πλήρους ωραρίου		

Πληροφορίες και Επικοινωνία Μάθημα Πληροφοριών και Επικοινωνίας / Μάθημα Αναβάθμισης Δεξιοτήτων Αποφοίτου Πανεπιστημίου / Μονοετές Βραδινό Μάθημα	1ετές	18
Μάθημα Πληροφοριών και Επικοινωνίας Τμήμα Βραδινών Σπουδών	2ετές βραδινό μάθημα	

Πρόγραμμα Προηγμένης Τέχνης και Σχεδίου Διεθνές Πρόγραμμα Τεχνολογίας Μάνγκα και Άνιμε	3ετές	21
Πρόγραμμα Τέχνης και Σχεδίου Διεθνές Μάθημα για Επιχειρήσεις με Χρήση ICT	2ετές	19
Πρόγραμμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής Διεθνές Μάθημα Ελέγχου Αυτοκινήτων / Διεθνές Μάθημα Διοίκησης Επιχειρήσεων	3ετές	20 21
Πρόγραμμα Επεξεργασίας Πληροφοριών Διεθνές Μάθημα για Επιχειρήσεις με Χρήση IT	2ετές	20
Πρόγραμμα Ενσωματωμένων Συστημάτων Διεθνές Μάθημα Πληροφορικής / Διεθνές Μάθημα Πληροφοριών στην Τέχνη / Διεθνές Μάθημα Πληροφοριών στις Επιχειρήσεις	4ετές	22 23
Πρόγραμμα Μηχανικής Υπολογιστών Διεθνές Μάθημα Πληροφοριών / Διεθνές Μάθημα Τέχνης και Σχεδίου / Διεθνές Μάθημα Πληροφοριών στον Τουρισμό	3ετές	23 24

Καθορισμός θέματος

A Τέχνη και Σχέδιο Art & Design

Πρόγραμμα Πληροφορικής για Τέχνη και Σχέδιο 4ετές ★ Προηγμένο Τεχνικό Δίπλωμα

Για να γίνετε καλλιτεχνικός διευθυντής με ηγετική θέση στον κλάδο.

Εκτός από όσους επιδιώξουν να ασχοληθούν με την ψηφιακή τέχνη, ετοιμάζουμε ικανά άτομα που θα γίνουν καλλιτεχνικοί διευθυντές με διοικητικές δεξιότητες και ικανότητες σχεδιασμού για να φέρουν σε πέρας το έργο με επιτυχία.

Προβλεπόμενο επάγγελμα

Καλλιτεχνικός διευθυντής Σχεδιαστής Web Σχεδιαστής γραφικών υπολογιστών (CG) για παιχνίδια	Δημιουργός γραφικών υπολογιστών (CG) Σχεδιαστής διαφημίσεων Δημιουργός εικόνων	Σχεδιαστής DTP κλπ
---	---	-----------------------



Πρόγραμμα Προηγμένης Τέχνης και Σχεδίου 3ετές Δίπλωμα

Για να γίνετε δημιουργός ή σχεδιαστής με δημιουργικότητα και ικανότητα υποβολής προτάσεων.

Ετοιμάζουμε ικανά άτομα τα οποία θα έχουν υψηλές δεξιότητες παραγωγής και παροχής συμβουλών που καλύπτουν το κενό μεταξύ δημιουργού και πελάτη, καθώς και άκρως εξειδικευμένη ικανότητα υποβολής ιδεών και ικανότητα παρουσίασης.

Προβλεπόμενο επάγγελμα

Δημιουργός γραφικών υπολογιστών (CG) Σχεδιαστής Web	Σχεδιαστής DTP Δημιουργός εικόνων Σχεδιαστής διαφημίσεων	Σχεδιαστής γραφικών υπολογιστών (CG) για παιχνίδια κλπ
---	--	--



Πρόγραμμα Μάνγκα και Άνιμε 3ετές Δίπλωμα

Για να γίνετε καλλιτέχνης μάνγκα, σχεδιαστής κινουμένων σχεδίων ή δημιουργός με δεξιότητες στην ψηφιακή παραγωγή μάνγκα και άνιμε.

Θα δουλέψουμε στην ψηφιακή παραγωγή με βάση τις τεχνικές και την ιστορία της αναλογικής παραγωγής μάνγκα και άνιμε, ώστε να εκπαιδευσουμε τους σπουδαστές για την αίθουσα παραγωγής αλλά και για τα πεδία δημοσίευσης και διανομής.

Προβλεπόμενο επάγγελμα

Σχεδιαστής κινουμένων σχεδίων Καλλιτέχνης μάνγκα	Ψηφιακός ζωγράφος Σχεδιαστής γραφικών υπολογιστών (CG) για κινούμενα σχέδια	Εικονογράφος Σχεδιαστής διαφήμισης κλπ
--	---	--



Πρόγραμμα Τέχνης και Σχεδίου 2ετές Δίπλωμα

Για να γίνετε δημιουργός ή σχεδιαστής που παρέχει υποστήριξη στον κλάδο της ψηφιακής τέχνης.

Ετοιμάζουμε ικανά άτομα που θα έχουν τη δεξιότητα δημιουργίας καλλιτεχνημάτων μέσω λογισμικού και την ικανότητα παραγωγής δημιουργικών έργων συνεχώς με βασικές γνώσεις και δεξιότητες για το χρώμα και την τέχνη.

Μόνο για ξένους σπουδαστές

Διεθνές Μάθημα για Επιχειρήσεις με Χρήση ICT

Προβλεπόμενο επάγγελμα

Δημιουργός γραφικών υπολογιστών (CG) Σχεδιαστής Web Σχεδιαστής γραφικών υπολογιστών (CG) για παιχνίδια	Χειριστής DTP Χειριστής μη γραμμικής επεξεργασίας κλπ
--	--

B Επιχειρείν και Διοίκηση Business & Management

Πρόγραμμα Πληροφορικής για Επιχειρήσεις και Διοίκηση 4ετές ★ Προηγμένο Τεχνικό Δίπλωμα

Για να γίνετε σύμβουλος που θα παίζει ηγετικό ρόλο σε μια επιχείρηση προτείνοντας τα βέλτιστα πληροφοριακά συστήματα.

Οι σπουδαστές θα αποκτήσουν γνώσεις για τις επιχειρήσεις, στις οποίες περιλαμβάνονται οι κυρίαρχες γνώσεις για κάθε κλάδο και η αναλυτική μέθοδος για τα έσοδα, καθώς και για την τεχνολογία πληροφοριών και επικοινωνίας προκειμένου να μπορέσουν να τη χρησιμοποιήσουν για να ανελιχθούν σε ηγετικές θέσεις. Ετοιμάζουμε ικανά άτομα με γνώσεις για τη διαχείριση της παραγωγής και τη διαχείριση των σχέσεων με τους πελάτες, ώστε να μπορούν να προτείνουν και να σχεδιάζουν τα καλύτερα δυνατά πληροφοριακά συστήματα μεταξύ διαφορετικών τμημάτων στις επιχειρήσεις ως σύμβουλοι IT ή υπεύθυνοι έργων. Το KCG προσφέρει το Μάθημα Πληροφορικής για Διοίκηση και το Μάθημα Επιστήμης Δεδομένων.

Προβλεπόμενο επάγγελμα

Σύμβουλος IT Στέλεχος πωλήσεων για τεχνολογία	Παραγωγός ηλεκτρονικού επιχειρείν Επιστήμονας δεδομένων	Μηχανικός συστημάτων Υπεύθυνος έργων κλπ
---	---	--



Πρόγραμμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής 3ετές Δίπλωμα

Για να γίνετε μηχανικός συστημάτων και να μπορείτε να υποστηρίξετε την επανάσταση της τεχνολογίας IT στον κλάδο σας.

Το πρόγραμμα αυτό ετοιμάζει άτομα που θα κατανοούν πλήρως τις τεχνικές επιμόρφωσης και θα διαθέτουν τις δεξιότητες ανάπτυξης και παρουσίασης ιδεών για να διαπραγματεύονται και να προτείνουν ιδέες καθώς ακούν τις ανάγκες του πελάτη. Τα μαθήματα στο πρόγραμμα αυτό είναι τα εξής: Διεθνές Μάθημα Ελέγχου Αυτοκινήτων, Μάθημα Ιατρικών Πληροφοριών, Μάθημα IT για τη Ναυτιλία, Μάθημα IT για τη Γεωργία, Μάθημα Χρηματοοικονομικής Τεχνολογίας και Μάθημα IT για Επιχειρήσεις.

Μόνο για ξένους σπουδαστές

Διεθνές Μάθημα Ελέγχου Αυτοκινήτων
Διεθνές Μάθημα Διοίκησης Επιχειρήσεων

Προβλεπόμενο επάγγελμα

Μηχανικός αυτοκινήτων Μηχανικός ναυτιλίας/υδατοκαλλιεργειών Μηχανικός γεωργίας/δασοκομίας Οικονομικός μηχανικός Τεχνικός ιατρικών πληροφοριών κλπ
--

Πρόγραμμα IT για Επιχειρήσεις 2ετές Δίπλωμα

Για να γίνετε επιτυχημένος άνθρωπος του επιχειρείν με δεξιότητες στη χρήση των υπολογιστών και καλά εκπαιδευμένη επιχειρηματική συμπεριφορά.

Οι σπουδαστές θα μάθουν για τα εργαλεία της σουίτας Office, όπως τα Microsoft Word, Excel και Access, και παράλληλα θα αποκτήσουν γνώσεις λογιστικής και δεξιότητες επιχειρηματικής συμπεριφοράς και επικοινωνίας. Ετοιμάζουμε σπουδαστές που θα γίνουν επιτυχημένοι άνθρωποι του επιχειρείν διαθέτοντας τις βασικές γνώσεις για τη λειτουργία των επιχειρήσεων. Θα παίξουν ενεργό ρόλο σε κάθε κατάσταση.

Προβλεπόμενο επάγγελμα

Διαχειριστής συστημάτων Στέλεχος τμήματος πωλήσεων και μάρκετινγκ Εκπαιδευτής για υπολογιστή Χειριστής Στέλεχος διοίκησης και λογιστηρίου κλπ
--

Πρόγραμμα Διαχείρισης Ιατρείων 2ετές Δίπλωμα

Αποκτήστε γνώσεις τόσο στο ιατρικό πεδίο όσο και στο πεδίο των υπολογιστών, ώστε να γίνετε ειδικός που θα μπορεί να παίζει ηγετικό ρόλο στη μηχανοργάνωση των ιατρικών χώρων εργασίας του μέλλοντος.

Οι γνώσεις όσον αφορά τους υπολογιστές έχουν ζωτική σημασία στον ιατρικό χώρο εργασίας του σήμερα, αλλά οι εργαζόμενοι που μπορούν να ανταποκριθούν στην ανάγκη αυτή είναι ελάχιστοι. Στο Πρόγραμμα Διαχείρισης Ιατρείων, οι σπουδαστές αποκτούν τόσο ιατρικές γνώσεις όσο και δεξιότητες IT, οπότε γίνονται ειδικοί που θα μπορέσουν να παίξουν ηγετικό ρόλο στη μηχανοργάνωση των ιατρικών χώρων εργασίας του μέλλοντος.

Προβλεπόμενο επάγγελμα

Ιατρική διοίκηση σε νοσοκομεία, κλινικές κλπ

Πρόγραμμα Επιστήμης Υπολογιστών 4ετές ★ Προηγμένο Τεχνικό Δίπλωμα

Για να γίνετε ειδικός που θα παίζει ηγετικό ρόλο στον κλάδο.

Ετοιμάζουμε σπουδαστές που θα μπορούν να αναλύουν τις ανάγκες του πελάτη και να προτείνουν λύσεις με χρήση πληροφοριακών συστημάτων ως μηχανικοί λύσεων ή μέσω αρχιτεκτονικής IT.



Προβλεπόμενο επάγγελμα

Μηχανικός λύσεων	Μηχανικός συστημάτων	Αρχιτέκτονας IT
Υπεύθυνος έργων	Μηχανικός δικτύων	κλπ

Πρόγραμμα Υπολογιστικής Πολυμέσων 3ετές Δίπλωμα

Για να παίξετε ηγετικό ρόλο στην ανάπτυξη λογισμικού.

Στο πρόγραμμα αυτό, ετοιμάζουμε μηχανικούς οι οποίοι θα είναι ικανοί να σχεδιάζουν και να θέτουν σε λειτουργία συστήματα επικοινωνίας που θα μπορούν να στέλνουν και να λαμβάνουν βίντεο, αρχεία ήχου και άλλο περιεχόμενο διαδραστικά.

Προβλεπόμενο επάγγελμα

Μηχανικός συστημάτων	Μηχανικός βάσεων δεδομένων	Μηχανικός Web
Προγραμματιστής	Μηχανικός γραφικών υπολογιστών (CG)	κλπ

Πρόγραμμα Δικτύωσης Υπολογιστών 3ετές Δίπλωμα

Για να γίνετε μηχανικός που θα μπορεί να χτίζει συστήματα.

Ετοιμάζουμε ικανά άτομα τα οποία θα γίνουν μηχανικοί που θα έχουν γνώσεις για την ασφάλεια των πληροφοριών, τη δικτύωση των υπολογιστών και τις βάσεις δεδομένων και θα διαθέτουν την ικανότητα να χτίζουν σταθερά πληροφοριακά συστήματα.



Προβλεπόμενο επάγγελμα

Μηχανικός δικτύωσης	Μηχανικός βάσεων δεδομένων	Μηχανικός συστημάτων
Διαχειριστής δικτύων	Μηχανικός ασφαλείας	κλπ

Πρόγραμμα Επεξεργασίας Πληροφοριών 2ετές Δίπλωμα

Για να γίνετε τεχνικός που κατέχει τις βασικές γνώσεις προγραμματισμού και IT.

Το πρόγραμμα αυτό ετοιμάζει προγραμματιστές, μηχανικούς συστημάτων και χειριστές συστημάτων που θα διαθέτουν τις βασικές γνώσεις για τους υπολογιστές, τα δίκτυα και τη θεωρία των πληροφοριών. Τα μαθήματα στο πρόγραμμα αυτό είναι τα εξής: Διεθνές Μάθημα IT, Μάθημα Επεξεργασίας Πληροφοριών και Μάθημα Φωνητικής Ηθοποιίας με Χρήση IT.



Μόνο για ξένους σπουδαστές

Διεθνές Μάθημα για Επιχειρήσεις με Χρήση IT

Προβλεπόμενο επάγγελμα

Προγραμματιστής	Μηχανικός συστημάτων (SE)	Χειριστής εφαρμογών
Προγραμματιστής Web	Ηθοποιός φωνής	Αφηγητής κλπ

Πρόγραμμα Προηγμένων Ψηφιακών Παιχνιδιών και Ψυχαγωγίας 4ετές ★ Προηγμένο Τεχνικό Δίπλωμα

Για να παίξετε ηγετικό ρόλο στον τομέα της παραγωγής παιχνιδιών στην επόμενη γενιά.

Ετοιμάζουμε ικανά άτομα τα οποία θα γίνουν γενικοί διευθυντές ή τεχνικοί διευθυντές που θα ηγούνται ομάδων παραγωγής με ηγετικά προσόντα αλλά και με γνώσεις προγραμματισμού και τεχνικές δεξιότητες.



Προβλεπόμενο επάγγελμα

Διευθυντής παιχνιδιών	Τεχνικός διευθυντής
Παραγωγός παιχνιδιών	Προγραμματιστής παιχνιδιών
Σχεδιαστής παιχνιδιών	Σχεδιαστής γραφικών υπολογιστών (CG) για παιχνίδια κλπ

Πρόγραμμα Ανάπτυξης Ψηφιακών Παιχνιδιών 3ετές Δίπλωμα

Για να γίνετε δημιουργός παιχνιδιών που θα διαθέτει υπερσύγχρονες δεξιότητες.

Ετοιμάζουμε ικανά άτομα τα οποία θα γίνουν προγραμματιστές παιχνιδιών που θα δημιουργούν παιχνίδια 3D και διαδικτυακά παιχνίδια με δεξιότητες υψηλού επιπέδου ή θα γίνουν σχεδιαστές παιχνιδιών που θα σχεδιάζουν παιχνίδια με μια ευρεία οπτική για την ψυχαγωγία των παικτών.



Προβλεπόμενο επάγγελμα

Προγραμματιστής παιχνιδιών	Σχεδιαστής παιχνιδιών
Συγγραφέας σεναρίων παιχνιδιών	Σχεδιαστής γραφικών υπολογιστών (CG) για παιχνίδια κλπ

Πρόγραμμα Βασικών Δεξιοτήτων Ανάπτυξης Ψηφιακών Παιχνιδιών 2ετές Δίπλωμα

Για να γίνετε δημιουργός με στέρεες γνώσεις όσον αφορά την ανάπτυξη παιχνιδιών.

Οι σπουδαστές θα αποκτήσουν γνώσεις για τη γλώσσα C++, τη σχεδίαση γραφικών, τα σενάρια παιχνιδιών και τον σχεδιασμό κανόνων. Ετοιμάζουμε ικανά άτομα που θα παίξουν ενεργό ρόλο με την επίβλεψη του διευθυντή τους ως σχεδιαστές παιχνιδιών, προγραμματιστές παιχνιδιών ή βοηθοί ανάπτυξης παιχνιδιών.



Προβλεπόμενο επάγγελμα

Προγραμματιστής παιχνιδιών	Σχεδιαστής παιχνιδιών
Συγγραφέας σεναρίων παιχνιδιών	Σχεδιαστής γραφικών υπολογιστών (CG) για παιχνίδια κλπ
Βοηθός ανάπτυξης παιχνιδιών	

Ε Μηχανική για Ενσωματωμένα Συστήματα

Engineering for Embedded Systems

Πρόγραμμα Ενσωματωμένων Συστημάτων 4ετές ★ Προηγμένο Τεχνικό Δίπλωμα

Για να γίνετε ειδικός σε ενσωματωμένα συστήματα.

Οι σπουδαστές αποκτούν γνώσεις όχι μόνο για τα υλισμικά και τα λογισμικά αλλά και για τη συμβουλευτική, τη σχεδίαση, την ανάπτυξη, τη συντήρηση και τη διαχείριση ενσωματωμένων συστημάτων. Με τόσο ευρείες γνώσεις, θα μπορέσουν να γίνουν υπεύθυνοι έργων ή αρχιτέκτονες IT σε μια ομάδα ανάπτυξης.

Μόνο για ξένους σπουδαστές	Διεθνές Μάθημα Πληροφορικής
Διεθνές Μάθημα Πληροφοριών στην Τέχνη	Διεθνές Μάθημα Πληροφοριών στις Επιχειρήσεις

Προβλεπόμενο επάγγελμα

Αρχιτέκτονας IT	Μηχανικός ενσωματωμένων συστημάτων	Προγραμματιστής υλισμικού
Μηχανικός μηχανοηλεκτρονικής	Μηχανικός συστημάτων	κλπ



Πρόγραμμα Μηχανικής Υπολογιστών 3ετές Δίπλωμα

Για να γίνετε μηχανικός που θα μπορεί να εξελίξει την ανάπτυξη προϊόντων με ενσωματωμένη τεχνολογία.

Οι σπουδαστές ασχολούνται με την ολοκληρωμένη μελέτη ενσωματωμένων συστημάτων, κάνοντας πρακτική εξάσκηση στην επιλογή ρομπότ, στις συσκευές επικοινωνίας, στη μηχανική αυτοκινήτων και στα εργαλεία ελέγχου μικροεπεξεργαστών. Οι απόφοιτοι του προγράμματος αυτού γίνονται μηχανικοί συστημάτων, προγραμματιστές και μηχανικοί μηχανοηλεκτρονικής, ικανοί να παίξουν κεντρικούς ρόλους στην πρώτη γραμμή της ανάπτυξης προϊόντων. Τα μαθήματα στο πρόγραμμα αυτό είναι τα εξής: Διεθνές Μάθημα Πληροφοριών, Μάθημα Μηχανικής και Μάθημα Ελέγχου Αυτοκινήτων.

Μόνο για ξένους σπουδαστές	Διεθνές Μάθημα Πληροφοριών
Διεθνές Μάθημα Τέχνης και Σχεδίου	Διεθνές Μάθημα Πληροφοριών στον Τουρισμό

Προβλεπόμενο επάγγελμα

Μηχανικός ενσωματωμένων συστημάτων	Μηχανικός πελατών	Μηχανικός ενσωματωμένων ηλεκτρονικών
Μηχανικός μηχανοηλεκτρονικής	Προγραμματιστής ελέγχου	κλπ
Μηχανικός συστημάτων	Προγραμματιστής ECU	



Πρόγραμμα Βασικών Δεξιοτήτων Μηχανικής Υπολογιστών 2ετές Δίπλωμα

Για να γίνετε μηχανικός συστημάτων ελέγχου αποκτώντας θεμελιώδεις γνώσεις υλισμικού και λογισμικού.

Οι σπουδαστές θα αποκτήσουν τις βασικές δεξιότητες και γνώσεις για τα υλισμικά και τα λογισμικά, οι οποίες απαιτούνται για να γίνουν ειδικοί στην ανάπτυξη ενοποιημένων συστημάτων, και θα εκπαιδευτούν για να γίνουν μηχανικοί συστημάτων ελέγχου με την ικανότητα να παρέχουν άριστη εξυπηρέτηση στους ηγέτες στην ανάπτυξη.

Προβλεπόμενο επάγγελμα

Μηχανικός ενσωματωμένων συστημάτων	Προγραμματιστής ελέγχου
Μηχανικός συστημάτων	Μηχανικός πελατών κλπ

Πληροφορίες και Επικοινωνία

Information & Communication

Μάθημα Πληροφοριών και Επικοινωνίας 1ετή/2ετή βραδινά μαθήματα

Ο συγκεκριμένος κύκλος μαθημάτων προορίζεται για όσους θέλουν να αποκτήσουν δεξιότητες IT σε μικρό χρονικό διάστημα. Επιλέξτε τα μαθήματα που ενδείκνυνται για τις ανάγκες σας και το επίπεδο των δεξιοτήτων σας. Μπορείτε να μάθετε προγραμματισμό, ανάπτυξη συστημάτων και πληροφοριακά συστήματα ή να σπουδάσετε για να αποκτήσετε μια πιστοποίηση που θέλετε να προσθέσετε στις αιτήσεις σας για εργασία ανάλογα με τον σκοπό σας.



Ειδικά μαθήματα για διεθνείς σπουδαστές του KCG

Εγγραφές σπουδαστών είτε τον Απρίλιο είτε τον Οκτώβριο

Για την προετοιμασία μηχανικών IT που θα μπορούν να παίξουν ενεργούς ρόλους σε όλη την υφήλιο, το KCG έχει καθιερώσει ειδικά μαθήματα προσαρμοσμένα στις ανάγκες των διεθνών σπουδαστών. Οι σπουδαστές μπορούν να εγγραφούν είτε τον Απρίλιο είτε τον Οκτώβριο.

Πολλά μέλη του προσωπικού του KCG είναι αρμόδια για τα θέματα των διεθνών σπουδαστών. Τα εν λόγω μέλη του προσωπικού παρέχουν υποστήριξη στους σπουδαστές για ποικίλα θέματα, από τις σπουδές μέχρι τη ζωή στην πανεπιστημιούπολη και την εύρεση θέσεων εργασίας μερικής απασχόλησης. Χάρη στη σκληρή δουλειά τους, οι πολλοί διεθνείς σπουδαστές που έρχονται στο KCG από όλο τον κόσμο μπορούν να απολαύσουν μια αποδοτική φοιτητική ζωή.



Βρείτε εξαιρετικές θέσεις εργασίας στην Ιαπωνία ή στην πατρίδα σας!

Διεθνές Μάθημα για Επιχειρήσεις με Χρήση ICT

Πρόγραμμα Τέχνης και Σχεδίου 2ετές Δίπλωμα Πανεπιστημιούπολη στο Kamogawa

Στον συγκεκριμένο κύκλο μαθημάτων, οι σπουδαστές καταρχάς θα αποκτήσουν βασικές γνώσεις ICT, οι οποίες είναι απολύτως απαραίτητες στη νέα εποχή του επιχειρείν, και θα μάθουν «συγκέντρωση πληροφοριών, ανάλυση πληροφοριών, μετάδοση πληροφοριών και χτίσιμο συνδέσεων» για να αξιοποιούν τις υπηρεσίες κοινωνικής δικτύωσης (SNS) στο επιχειρείν, αλλά και θα αποκτήσουν δεξιότητες που είναι πλέον δημοφιλείς στο πεδίο ICT. Στον εν λόγω κύκλο μαθημάτων οι σπουδαστές θα εκπαιδευτούν για να γίνουν διεθνείς επαγγελματίες που θα μπορούν να αξιοποιούν πλήρως τις υπηρεσίες SNS για επιχειρηματική χρήση ενώ ταυτόχρονα θα διακρίνονται σε μια κοινωνία που αλλάζει ταχύτατα. Στους αποφοίτους αυτού του κύκλου μαθημάτων απονέμεται ο τίτλος του «διπλώματος», που τους δίνει τη δυνατότητα να ακολουθήσουν επαγγελματική σταδιοδρομία στη χώρα τους ή στην Ιαπωνία.



1ο έτος

Κατά το πρώτο έτος, θα ενισχύσετε τις δεξιότητές σας στην ιαπωνική γλώσσα για θέματα που αφορούν τις επιχειρήσεις και θα αποκτήσετε τις βασικές γνώσεις για την τεχνολογία ICT και το επιχειρείν. Τα μαθήματα θα καλύψουν το Microsoft Office, τα βασικά για τους υπολογιστές, τις δεξιότητες παρουσίασης και θέματα της ιαπωνικής γλώσσας, όπως τα «τεχνικά Ιαπωνικά», στα οποία θα αναπτύξετε δεξιότητες γραφής και επικοινωνίας.

2ο έτος

Οι σπουδαστές επιλέγουν θέματα δικής τους προτίμησης από ένα ευρύ φάσμα θεμάτων που έχουν σχέση με το επιχειρείν και την τεχνολογία ICT για να αναπτύξουν ακόμη περισσότερο τις δεξιότητές και τις γνώσεις τους. Οι σπουδαστές θα αποκτήσουν τις βασικές γνώσεις για τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και το περιεχόμενο τα οποία είναι απαραίτητα όσον αφορά τη δημιουργία περιεχομένου για διάφορες υπηρεσίες SNS, όπως το X (πρώην Twitter) και το Facebook, και επίσης θα αναπτύξουν δεξιότητες σχεδιασμού επιχειρηματικών δραστηριοτήτων που θα τους δώσουν τη δυνατότητα να παγκοσμιοποιήσουν τις εταιρείες τους.



Ευκαιρίες σταδιοδρομίας

Μάρκετινγκ μέσω Web (SNS)	Διευθυντής υπηρεσιών Web (SNS)
Σχεδιασμός και δημόσιες σχέσεις μέσω Web	Υπεύθυνος χειρισμού υπηρεσιών SNS
Σύμβουλος υπηρεσιών SNS	Γενική διοικητική εργασία (γενικές υποθέσεις, ανθρώπινοι πόροι, λογιστική, διαχείριση πωλήσεων κλπ)

Προετοιμασία για εξετάσεις πιστοποίησης

Εξέταση επάρκειας δημιουργού στη χρήση του Illustrator®	Εξέταση επάρκειας δημιουργού στη χρήση του Photoshop®
Εξέταση επάρκειας στο μάρκετινγκ με χρήση υπηρεσιών SNS	



Διεθνές Μάθημα Ελέγχου Αυτοκινήτων

Πρόγραμμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής 3ετές
Δίπλωμα Πανεπιστημιούπολη Ekimae στο Κιότο

Βρείτε εξαιρετικές θέσεις
εργασίας στην Ιαπωνία ή
στην πατρίδα σας!

Με στόχο την επίτευξη μιας ψηφιακά μετασχηματισμένης κοινωνίας και του πράσινου μετασχηματισμού, οι υπηρεσίες αυτοκινήτων που αξιοποιούν την υπερσύγχρονη τεχνολογία θα πρέπει να είναι διαθέσιμες στο κοινό. Στον συγκεκριμένο κύκλο μαθημάτων, στόχος του KCG είναι να ανταποκριθεί στις κοινωνικές ανάγκες ετοιμάζοντας μηχανικούς αυτοκινήτων που θα μπορέσουν να παίξουν ηγετικό ρόλο στην αυτοκινητοβιομηχανία του μέλλοντος. Στους αποφοίτους αυτού του κύκλου μαθημάτων θα απονεμηθεί ο τίτλος του «διπλώματος», που θα τους δώσει τη δυνατότητα να εργαστούν επαγγελματικά στην πατρίδα τους ή στην Ιαπωνία ή να εγγραφούν στο Κολέγιο Μεταπτυχιακών Σπουδών Πληροφορικής του Κιότο (KCGI) του Ομίλου KCG και να παρακολουθήσουν μαθήματα για να πάρουν έναν τίτλο μεταπτυχιακών σπουδών.

1ο έτος

Ο εν λόγω κύκλος μαθημάτων ενδεδειγμένα για όσους έχουν στόχο να ενταχθούν στα ανώτατα κλιμάκια μηχανικών συντήρησης, που κερδίζουν την ικανοποίηση και την εμπιστοσύνη των πελατών. Οι σπουδαστές ενισχύουν την επάρκειά τους στα Ιαπωνικά που θα χρειαστούν για σπουδές ειδικότητας ενώ ταυτόχρονα θα μαθαίνουν να κατανοούν σωστά τη βασική δομή και τις βασικές λειτουργίες των αυτοκινήτων. Οι σπουδές ξεκινούν με τη μηχανική αυτοκινήτων καθώς και τις βασικές γνώσεις IT, στις οποίες περιλαμβάνονται ο προγραμματισμός, τα συστήματα υπολογιστών και τα ψηφιακά κυκλώματα. Επίσης, μέσω του εν λόγω κύκλου μαθημάτων αποκτούνται δεξιότητες επικοινωνίας που είναι απαραίτητες για τις επιχειρηματικές δραστηριότητες.

2ο έτος

Το πρόγραμμα σπουδών εστιάζει στο αυτοκίνητο, περιλαμβάνοντας τη σε βάθος εξέταση των βασικών αρχών λειτουργίας των αυτοκινήτων από τις ηλεκτρικές δομές μέχρι τα ηλεκτρονικά, τα λογικά κυκλώματα και τις εργασίες συντήρησης και επισκευής. Οι σπουδαστές θέτουν την τεχνολογία που μαθαίνουν και τις γνώσεις τους που αποκτούν στην τάξη σε πρακτική εφαρμογή σε πειράματα, πρακτική εξάσκηση και αυτοκατευθυνόμενες δραστηριότητες, για να βιώσουν έμπρακτα δεξιότητες εργασιών συντήρησης και επισκευής όσο γίνεται πιο κοντά σε αυτές που χρησιμοποιούνται στον πρακτικό κόσμο.

3ο έτος

Μέσω της αποσυναρμολόγησης, του ελέγχου και της ρύθμισης ηλεκτρικού εξοπλισμού, οι σπουδαστές βαθαινούν τις γνώσεις τους για το αυτοκίνητο. Οι σπουδαστές μαθαίνουν τη θεωρία στην τάξη και τη θέτουν πλήρως σε πρακτική εφαρμογή, μαθαίνοντας τεχνολογίες ελέγχου των αυτοκινήτων τις οποίες μπορούν να εφαρμόσουν ως έτοιμη δεξιότητα στην αυτοκινητοβιομηχανία. Επίσης, μπορούν να θέσουν ως στόχο τους την απόκτηση διαβατηρίων IT και άλλων προσόντων IT.



Διεθνές Μάθημα για Επιχειρήσεις με Χρήση IT

Πρόγραμμα Επεξεργασίας Πληροφοριών 3ετές
Δίπλωμα Πανεπιστημιούπολη Ekimae στο Κιότο

Βρείτε εξαιρετικές θέσεις
εργασίας στην Ιαπωνία ή
στην πατρίδα σας!

Η επάρκεια τόσο στο επιχειρείν όσο και στην τεχνολογία IT είναι μια απολύτως αναγκαία δεξιότητα στη σημερινή παγκόσμια κοινωνία. Με τις νέες τεχνολογίες να αναδύονται η μία μετά την άλλη, στις οποίες περιλαμβάνονται η τεχνολογία AI, η τεχνολογία IoT, η υπολογιστική νέφους (cloud), η τεχνολογία VR/AR, οι δρόνοι (drone) και η τεχνολογία 5G, ο ρυθμός με τον οποίο ανατρέπονται τα υπάρχοντα επιχειρηματικά μοντέλα είναι επιταχυνόμενος. Στον συγκεκριμένο κύκλο μαθημάτων, διδάσκουμε τις αρχές της τεχνολογίας IT και του επιχειρείν για να ετοιμάσουμε το παγκόσμιο προσωπικό DX του μέλλοντος, δηλαδή άτομα που θα μπορούν να θέσουν τις νέες τεχνολογίες σε εφαρμογή για να δημιουργήσουν σύγχρονα επιχειρηματικά μοντέλα και να φέρουν την επανάσταση στα υπάρχοντα. Στους αποφοίτους αυτού του κύκλου μαθημάτων απονέμεται ο τίτλος του «διπλώματος», που τους δίνει τη δυνατότητα να ακολουθήσουν επαγγελματική σταδιοδρομία στη χώρα τους ή στην Ιαπωνία.

1ο έτος

Τα μαθήματα αυτού του κύκλου, που προσφέρονται κυρίως προς όφελος σπουδαστών από πολιτισμούς μη κινεζικού χαρακτήρα, δίνουν εξειδικευμένες γνώσεις και ενισχύουν την επάρκεια στα Ιαπωνικά που είναι απαραίτητα για επιχειρηματικές δραστηριότητες, ενώ ταυτόχρονα παρέχουν μια γερή βάση στην τεχνολογία IT και στο επιχειρείν. Εκτός από τις βασικές γνώσεις για τους υπολογιστές και το Microsoft Office και τις δεξιότητες παρουσίασης, προσφέρονται μαθήματα στη μηχανική και σε άλλα θέματα στην ιαπωνική γλώσσα, με τα οποία βελτιώνονται οι δεξιότητες των σπουδαστών στην προετοιμασία εγγράφων και στην επικοινωνία.

2ο έτος

Από ένα ευρύ φάσμα θεμάτων που έχουν σχέση με το επιχειρείν και την τεχνολογία IT, οι σπουδαστές επιλέγουν τα μαθήματα που επιθυμούν, βελτιώνοντας ακόμη περισσότερο τις δεξιότητες και τις γνώσεις τους. Εκτός από την Εισαγωγή στο Σύστημα της SAP και την Εφοδιαστική, ένα σύστημα για γενική διαχείριση της διοίκησης επιχειρήσεων, εκπονούνται μαθήματα για τον προγραμματισμό, τη διαχείριση και ούτω καθεξής, ενσταλάζοντας την ικανότητα ανταπόκρισης στις ανάγκες DX σε ένα ευρύ φάσμα πεδίων διαφόρων κλάδων.



Στην πορεία προς ένα πρόγραμμα μεταπτυχιακών σπουδών στο KCGI! Δυνατότητα εγγραφής

Διεθνές Πρόγραμμα Τεχνολογίας Μάνγκα και Άνιμε

Πρόγραμμα Προηγμένης Τέχνης και Σχεδίου 3ετές
Δίπλωμα Πανεπιστημιούπολη στο Κατογαβα

Με γνώμονα μια παγκόσμια σκοπιά, ο συγκεκριμένος κύκλος μαθημάτων ετοιμάζει μηχανικούς παραγωγής ψηφιακών άνιμε και μάνγκα με δεξιότητες στην τεχνολογία AI, στη διοίκηση και στο μάρκετινγκ. Μετά την απόκτηση θεμελιωδών βασικών γνώσεων, οι σπουδαστές μαθαίνουν να χρησιμοποιούν εφαρμογές σχεδίασης όπως τα προγράμματα Maya και AutoCAD και εφαρμογές γραφικών υπολογιστών 3D όπως το πρόγραμμα Blender. Επίσης, οι σπουδαστές εργάζονται για την παραγωγή προωθητικών βίντεο με χρήση της τεχνολογίας AI. Σε συνεργασία με εκπαιδευτικά ιδρύματα άλλων χωρών, οι σπουδαστές έχουν την ευκαιρία να σπουδάσουν εικονογράφηση και υπερσύγχρονη τεχνολογία AI. Αυτός ο κύκλος μαθημάτων βαθαινει ιδιαίτερα τις γνώσεις των σπουδαστών όσον αφορά την εφαρμοσμένη δημιουργική τεχνολογία AI.



Διεθνές Μάθημα Διοίκησης Επιχειρήσεων

Πρόγραμμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής 3ετές
Δίπλωμα Πανεπιστημιούπολη Ekimae στο Κιότο

Στην πορεία προς ένα
πρόγραμμα μεταπτυχιακών
σπουδών στο KCGI!

Αυτός ο διαθεματικός κύκλος μαθημάτων εξερευνά τη χρήση της δημιουργικής τεχνολογίας AI σε ένα ευρύ φάσμα ειδών, στα οποία περιλαμβάνονται η καινοτομία για βιώσιμη περιφερειακή βιομηχανία, το εμπόριο, τα χρηματοοικονομικά, η εφοδιαστική, οι ιατρικές πληροφορίες και οι διεθνείς επενδύσεις. Επίσης, μέσω του συγκεκριμένου κύκλου μαθημάτων, οι σπουδαστές αποκτούν δεξιότητες και γνώσεις για τον σχεδιασμό των πόρων επιχειρήσεων (ERP), ένα ολοκληρωμένο σύστημα διαχείρισης που δίνει στις εταιρείες τη δυνατότητα διαχείρισης των επιχειρηματικών πόρων τους κεντρικά για μεγιστοποίηση της αξίας. Από μια σκοπιά αξίας της επόμενης γενιάς, αυτός ο κύκλος μαθημάτων αναπτύσσει διοικητικές δεξιότητες όσον αφορά τις προτάσεις στρατηγικών διαχείρισης για μια παγκόσμια επιχείρηση και την πρόοδο του οργανισμού της.



Business x IT

Διεθνές Μάθημα Πληροφορικής

Πρόγραμμα Ενσωματωμένων Συστημάτων 4ετές
★ Προηγμένο Τεχνικό Δίπλωμα Πανεπιστημιούπολη στο Rakuho

Στην πορεία προς ένα πρόγραμμα μεταπτυχιακών σπουδών στο KCGI!

Το πρόγραμμα αυτό παρέχει μια γερή βάση για ενσωματωμένα συστήματα, από τον βασικό προγραμματισμό και τη σχεδίαση συστημάτων μέχρι την προηγμένη τεχνολογία. Στόχος των σπουδαστών είναι να γίνουν μηχανικοί λύσεων και αρχιτέκτονες IT που θα είναι ικανοί να αναλύουν τις ανάγκες παγκόσμιων εταιρειών για να προτείνουν και να εφαρμόζουν λύσεις με χρήση συστημάτων IT. Το πρόγραμμα ετοιμάζει παγκόσμιο προσωπικό, δηλαδή άτομα που θα μπορούν να ανταποκρίνονται στις απαιτήσεις μιας κοινωνίας η οποία θα έχει ως κατευθυντήρια δύναμη την προηγμένη τεχνολογία IT με χρήση της παραγωγικής τεχνολογίας AI, της τεχνολογίας IoT και ούτω καθεξής.



Διεθνές Μάθημα Πληροφοριών στην Τέχνη

Πρόγραμμα Ενσωματωμένων Συστημάτων 4ετές
★ Προηγμένο Τεχνικό Δίπλωμα Πανεπιστημιούπολη στο Rakuho

Στην πορεία προς ένα πρόγραμμα μεταπτυχιακών σπουδών στο KCGI!

Το πρόγραμμα ενδείκνυται για όσους φιλοδοξούν να γίνουν καλλιτεχνικοί διευθυντές. Οι σπουδαστές μαθαίνουν πώς να αξιοποιούν τις δυνατότητες ψηφιακής τέχνης στα ανώτατα όριά τους, πώς να φαντάζονται καλλιτεχνήματα στην πλήρη μορφή τους προτού ξεκινήσουν τα έργα και πώς θα αποκτήσουν τις δεξιότητες σχεδιασμού και διαχείρισης για να φέρουν τα έργα σε πλήρη ευόδωση. Στόχος των σπουδαστών είναι να κατέχουν προηγμένες τεχνικές παραγωγής, δεξιότητες στη δημιουργία ιδεών, όπως και να εισακούουν τις απαιτήσεις των πελατών, και την ικανότητα να διαπραγματεύονται και να θέτουν προτάσεις επί τάπητος.



Διεθνές Μάθημα Πληροφοριών στις Επιχειρήσεις

Πρόγραμμα Ενσωματωμένων Συστημάτων 4ετές
★ Προηγμένο Τεχνικό Δίπλωμα Πανεπιστημιούπολη στο Rakuho

Στην πορεία προς ένα πρόγραμμα μεταπτυχιακών σπουδών στο KCGI!

Οι σπουδαστές μαθαίνουν μεθόδους με τις οποίες θα μπορούν να ενσωματώνουν και να διαχειρίζονται τους συνολικούς πόρους διαχείρισης μιας εταιρείας –το προσωπικό, τα προϊόντα, τα κεφάλαια και τις πληροφορίες– χρησιμοποιώντας την τεχνολογία IT. Ο στόχος είναι να δημιουργήσουμε συμβούλους IT και υπεύθυνους έργων που θα μπορούν να παίξουν ενεργό ρόλο στην παγκόσμια κοινωνία. Το KCGI έχει εκπονήσει ένα πρόγραμμα σπουδών που διδάσκει τις δεξιότητες τις οποίες χρειάζονται οι άνθρωποι του επιχειρείν, με στόχο την ανάπτυξη προσωπικού με τις δεξιότητες που απαιτούνται για την επιτυχία στον κόσμο της τεχνολογίας IT σε ένα ευρύ φάσμα πεδίων διαφόρων κλάδων.

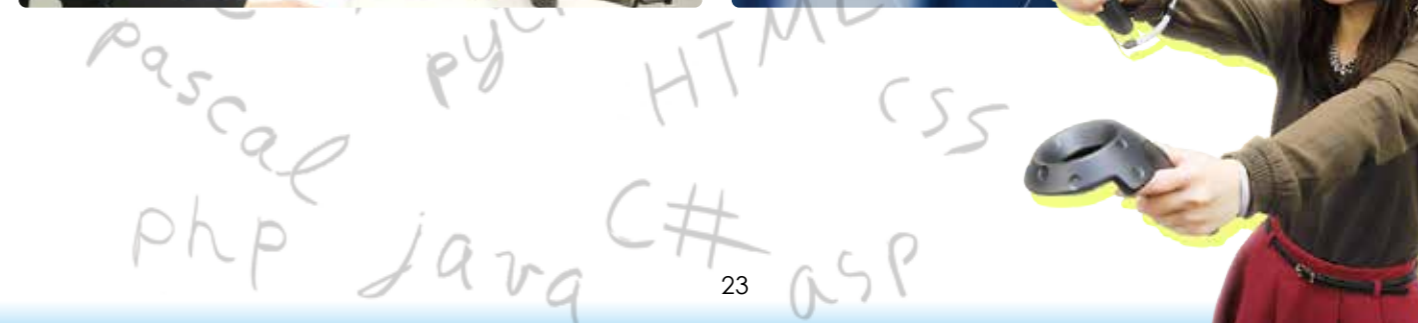


Διεθνές Μάθημα Πληροφοριών

Πρόγραμμα Μηχανικής Υπολογιστών 3ετές Δίπλωμα
Πανεπιστημιούπολη στο Rakuho

Στην πορεία προς ένα πρόγραμμα μεταπτυχιακών σπουδών στο KCGI!

Οι σημερινές προηγμένες τεχνολογίες, όπως η τεχνολογία AI και τα κυβερνοφυσικά συστήματα, εφαρμόζονται σε ποικίλες κοινωνικές καταστάσεις, ενώ η τεχνολογία DX εξελίσσεται με ταχύ ρυθμό. Στο μεταξύ, η εφαρμογή της τεχνολογίας 5G συνεχίζεται και το μετασμπαν εξαπλώνεται σε παγκόσμια κλίμακα. Στον συγκεκριμένο κύκλο μαθημάτων, οι σπουδαστές ενισχύουν τις δεξιότητές τους στα Ιαπωνικά που χρειάζονται για να ακολουθήσουν εξειδικευμένες σπουδές και αποκτούν γερά θεμέλια στην τεχνολογία υπολογιστών και πληροφοριών που αποτελεί τη βάση για την εξελισσόμενη τεχνολογία DX. Επίσης, οι σπουδαστές επιλέγουν θέματα που τους ενδιαφέρουν από ένα ευρύ φάσμα μαθημάτων επιλογής, αποκτώντας ένα προηγμένο επίπεδο δεξιοτήτων στην τεχνολογία IT. Καλύπτονται πολυάριθμα θέματα που έχουν ζωτική σημασία για το πεδίο του επιχειρείν με χρήση IT, στα οποία περιλαμβάνονται οι βάσεις δεδομένων, ο προγραμματισμός και η τεχνολογία δικτύων, καθώς και τα τεχνικά Ιαπωνικά και άλλα θέματα για την ιαπωνική γλώσσα. Μέσω των θεμάτων αυτών, το πρόγραμμα ετοιμάζει προσωπικό με επάρκεια στην τεχνολογία υπολογιστών και στην ιαπωνική γλώσσα που είναι απαραίτητη για τις επιχειρηματικές δραστηριότητες. Στους αποφοίτους αυτού του κύκλου μαθημάτων θα απονεμηθεί ο τίτλος του «διπλώματος», που θα τους δώσει τη δυνατότητα να εγγραφούν στο Κολέγιο Μεταπτυχιακών Σπουδών Πληροφορικής του Κιότο (KCGI) του Ομίλου KCG και να παρακολουθήσουν μαθήματα για να πάρουν έναν τίτλο μεταπτυχιακών σπουδών.



Διεθνές Μάθημα Τέχνης και Σχεδίου

Πρόγραμμα Μηχανικής Υπολογιστών Ζετές Δίπλωμα Πανεπιστημιούπολη στο Rakuho

Στην πορεία προς ένα πρόγραμμα μεταπτυχιακών σπουδών στο KCG!

Στον συγκεκριμένο κύκλο μαθημάτων, οι σπουδαστές, αφού αποκτήσουν τις βασικές δεξιότητες στους υπολογιστές και τις γνώσεις που απαιτούνται από την κοινωνία, συγκεντρώνουν τις βασικές γνώσεις για τη δημιουργία τέχνης και ιδεών και μαθαίνουν πρακτικές δεξιότητες παραγωγής, ώστε να έχουν επάρκεια στη χρήση τυπικών λογισμικών του κλάδου. Αυτός ο κύκλος μαθημάτων ετοιμάζει δημιουργικά άτομα και σχεδιαστές που έχουν εμπειρία στις δεξιότητες χρήσης της πιο πρόσφατης τεχνολογίας IT, καθώς και τη δημιουργικότητα και την ικανότητα να αναπτύξουν και να παρουσιάζουν προτάσεις. Στους αποφοίτους αυτού του κύκλου μαθημάτων θα απονεμηθεί ο τίτλος του «διπλώματος», που θα τους δώσει τη δυνατότητα να εγγραφούν στο Κολέγιο Μεταπτυχιακών Σπουδών Πληροφορικής του Κιότο (KCGI) του Ομίλου KCG και να παρακολουθήσουν μαθήματα για να πάρουν έναν τίτλο μεταπτυχιακών σπουδών.



Διαφήμιση για την 50ή επέτειο του Ομίλου KCG (URL: kcg.ac.jp/gainax)



Διεθνές Μάθημα Πληροφοριών στον Τουρισμό

Πρόγραμμα Μηχανικής Υπολογιστών Ζετές Δίπλωμα Πανεπιστημιούπολη στο Rakuho

Στην πορεία προς ένα πρόγραμμα μεταπτυχιακών σπουδών στο KCG!

Ο συγκεκριμένος κύκλος μαθημάτων αξιοποιεί πλήρως την τοποθεσία του KCG στο Κιότο, μία από τις πιο εμβληματικές περιοχές της Ιαπωνίας όσον αφορά τα αξιοθέατα. Παρέχει ένα πλήρες πρόγραμμα σπουδών για τη μελέτη νέων υπηρεσιών και επιχειρηματικών μοντέλων τουρισμού με εφαρμογή της τεχνολογίας IT. Οι σπουδαστές καταβάλλουν κάθε δυνατή προσπάθεια για να επιλύσουν πολλά και διάφορα προβλήματα που αντιμετωπίζουν οι περιοχές με αξιοθέατα, όπως η παροχή τουριστικών πληροφοριών, η μετατροπή των αρχαίων τουριστικών δραστηριοτήτων σε χρησιμοποιήσιμα δεδομένα, η ανάλυση και η πρόβλεψη. Αυτός ο κύκλος μαθημάτων ετοιμάζει εργαζόμενους που θα μπορούν να συμβάλλουν στην επίτευξη ενός ανθεκτικού και βιώσιμου τουριστικού κλάδου. Στους αποφοίτους αυτού του κύκλου μαθημάτων θα απονεμηθεί ο τίτλος του «διπλώματος», που θα τους δώσει τη δυνατότητα να εγγραφούν στο Κολέγιο Μεταπτυχιακών Σπουδών Πληροφορικής του Κιότο (KCGI) του Ομίλου KCG και να παρακολουθήσουν μαθήματα για να πάρουν έναν τίτλο μεταπτυχιακών σπουδών.

Διαθέσιμες πιστοποιήσεις

Υπεύθυνος Ελέγχου Ταξιδιωτικών Προγραμμάτων

Η πιστοποίηση Υπευθύνου Ελέγχου Ταξιδιωτικών Προγραμμάτων είναι υποχρεωτική για ανώτερους συντονιστές περιηγήσεων που συνοδεύουν τους τουρίστες σε περιηγήσεις και ομαδικές εκδρομές σχεδιασμένες από τα ταξιδιωτικά γραφεία.

Πιστοποιημένος Επόπτης Ταξιδιών

Ο όρος «Πιστοποιημένος Επόπτης Ταξιδιών» είναι μια εθνική πιστοποίηση που προβλέπεται από τον Νόμο για τα ταξιδιωτικά γραφεία. Απαιτείται για την πώληση ταξιδιών εντός ή εκτός της χώρας για λογαριασμό ενός ταξιδιωτικού γραφείου. Σύμφωνα με τον Νόμο για τα ταξιδιωτικά γραφεία, κάθε τμήμα πωλήσεων ενός ταξιδιωτικού γραφείου απαιτείται να διαθέτει τουλάχιστον έναν Πιστοποιημένο Επόπτη Ταξιδιών.

Εξέταση Πιστοποίησης Διευθυντή Επιχείρησης Εισερχόμενου Τουρισμού

Η Εξέταση Πιστοποίησης Διευθυντή Επιχείρησης Εισερχόμενου Τουρισμού είναι μια εξέταση επάρκειας που πιστοποιεί ότι ο κάτοχος έχει τις απαραίτητες γνώσεις για την ανάπτυξη μιας επιχείρησης εισερχόμενου τουρισμού με υποψηφίους πελάτες τους ξένους επισκέπτες στην Ιαπωνία. Για την επιτυχία στην εξέταση αυτή, απαιτούνται γνώσεις όσον αφορά τις τρέχουσες συνθήκες και τάσεις στον εισερχόμενο τουρισμό, η ικανότητα σχεδιασμού επιχειρηματικών έργων εισερχόμενου τουρισμού τα οποία να μπορούν να προσελκύσουν πελάτες, η κατανόηση και η ικανότητα κάλυψης των αναγκών των ξένων επισκεπτών στην Ιαπωνία και γνώσεις για τον «νέο τουρισμό» και τη δημιουργία περιοχών με αξιοθέατα.



Ξένοι σπουδαστές στο KCG: Απαιτήσεις για την αίτηση εγγραφής

Για να θεωρηθεί ότι ένας αιτών πληροί τις απαιτήσεις, πρέπει να είναι ξένος υπήκοος που ικανοποιεί καθένα από τα παρακάτω κριτήρια.

(1) Ο αιτών έχει ολοκληρώσει ή αναμένεται να ολοκληρώσει 12 έτη σχολικής εκπαίδευσης στην Ιαπωνία και/ή στην πατρίδα του ή δικαιούται να μπει στο πανεπιστήμιο στην πατρίδα του ή έχει προσόντα που ισοδυναμούν με τα προαναφερόμενα.

Οι αιτών δεν χρωστά χρήματα στο KCG, είναι 18 ετών και άνω, πληροί μία ή περισσότερες από τις παρακάτω πέντε προϋποθέσεις και έχει επαρκείς γνώσεις στα Ιαπωνικά για να μπορεί να καταλαβαίνει τις διαλέξεις.

- 1) Ο αιτών έχει περάσει με επιτυχία την Εξέταση Επάρκειας στην Ιαπωνική γλώσσα (JLPT) N1 (επιπέδου 1) ή N2 (επιπέδου 2), η οποία διεξάγεται από το Ιαπωνικό Ίδρυμα και τις Ιαπωνικές Εκπαιδευτικές Ανταλλαγές και Υπηρεσίες.
- 2) Ο αιτών έχει πάρει συνολική βαθμολογία τουλάχιστον 200 πόντων (στον συνδυασμό ανάγνωσης, αναγνώρισης προφορικού λόγου και κατανόησης προφορικού/γραπτού λόγου) στην Εξέταση για Αποδοχή σε Ιαπωνικά Πανεπιστήμια (EJU), η οποία διεξάγεται από τον Ιαπωνικό Οργανισμό Υπηρεσιών προς τους Φοιτητές (JASSO).
- 3) Ο αιτών έχει πάρει συνολική βαθμολογία τουλάχιστον 400 πόντων στην Εξέταση Ικανότητας στην Ιαπωνική Γραφή Kanji, η οποία διεξάγεται από το Ίδρυμα Εξετάσεων Ικανότητας στην Ιαπωνική Γραφή Kanji (JKATF), ή στη (γραπτή) εξέταση κατανόησης προφορικού/γραπτού λόγου JLRT.
- 4) Ο αιτών έχει λάβει εκπαίδευση διάρκειας τουλάχιστον 6 μηνών για την ιαπωνική γλώσσα σε ένα εκπαιδευτικό ίδρυμα διδασκαλίας των Ιαπωνικών σε ξένους υπηκόους το οποίο είναι αναγνωρισμένο με δήλωση του Υπουργείου Δικαιοσύνης κατόπιν σύμφωνης γνώμης του Υπουργείου Παιδείας, Πολιτισμού, Αθλητισμού, Επιστήμης και Τεχνολογίας (με ποσοστό παρουσιών τουλάχιστον 90% στο εν λόγω ίδρυμα).
- 5) Ο αιτών έχει λάβει εκπαίδευση διάρκειας τουλάχιστον 1 έτους σε κάποιο εκπαιδευτικό ίδρυμα όπως καθορίζεται στο Άρθρο 1 του ιαπωνικού Νόμου για τη σχολική εκπαίδευση (σε δημοτικό, γυμνάσιο, λύκειο, τεχνικό κολέγιο, διετές κολέγιο, πανεπιστήμιο ή σχολή μεταπτυχιακών σπουδών).

* Περιλαμβάνεται το διεθνές απολυτήριο (για λεπτομέρειες, θα πρέπει να ρωτήσετε).

(2) Ο αιτών έχει το απαραίτητο καθεστώς διαμονής (καθεστώς βίζας) για να μείνει στην Ιαπωνία χωρίς περιορισμούς από την εποχή της εγγραφής του στο KCG έως την εποχή της αποφοίτησής του.

* Ξένος σπουδαστής, μόνιμος κάτοικος, σύζυγος ή μέλος της οικογένειας Ιάπωνα υπηκόου κλπ.

(3) Έχει συστήσει τον αιτούντα ένας διευθυντής ή καθηγητής του σχολείου όπου φοίτησε.

(4) Όλα τα έξοδα για τη διαμονή του αιτούντος στην Ιαπωνία είναι εγγυημένα.

Επιλογή για εγγραφή (εισαγωγική εξέταση για ξένους σπουδαστές)

Επιλογή βάσει εγγράφων Ο αιτών εξετάζεται βάσει των υποβληθέντων εγγράφων κλπ.

Επιλογή με συνέντευξη Ο αιτών υποβάλλεται σε μια συνέντευξη και μια προφορική εξέταση βάσει των υποβληθέντων εγγράφων κλπ.

* Οι συνεντεύξεις και οι προφορικές εξετάσεις μπορούν να διεξαχθούν σε μια καθορισμένη τοποθεσία ή διαδικτυακά μέσω μιας εφαρμογής βιντεοσυννομιλίας (Zoom κλπ). Οι αιτούντες που δίνουν την εξέταση διαδικτυακά απαιτείται να έχουν το απαραίτητο περιβάλλον για διαδικτυακή επικοινωνία διαθέσιμο στο σπίτι τους κλπ κατά τη διάρκεια της εξέτασης, δηλαδή υπολογιστή, μικρόφωνο, ηχεία, κάμερα (ο αιτών πρέπει να έχει τη δυνατότητα ζωντανής μετάδοσης βίντεο) και σύνδεση στο Ίντερνετ.

* Οι αιτούντες θα ενημερωθούν για τις ώρες, τις ημερομηνίες και τις τοποθεσίες (μορφές) της συνέντευξης και της προφορικής εξέτασης όταν τους σταλεί το δελτίο συμμετοχής τους στην εξέταση. (Κατά κανόνα, το δελτίο αυτό αποστέλλεται εντός δύο ημερών από την παραλαβή των υποβληθέντων εγγράφων.)

Τα χρώματα του Ομίλου KCG

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin

Μπλε του KCG

Το χρώμα της Σχολής Υπολογιστών του Κιότο (KCG) και του Ομίλου KCG

Επειδή όλα τα ιδρυτικά μέλη του KCG ήταν κατά την ίδρυσή του απόφοιτοι και μεταπτυχιακοί φοιτητές του Πανεπιστημίου του Κιότο, το χρώμα του KCG και του Ομίλου KCG επιλέχθηκε με βάση το χρώμα των σχολών του Πανεπιστημίου του Κιότο, που είναι το σκούρο μπλε. Αρχίσαμε να χρησιμοποιούμε το χρώμα αυτό γύρω στο 1970 και το καθορίσαμε ως «Μπλε του KCG» στην 35η επέτειό μας το 1998.

kcg.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

Κόκκινο του KCG

Το χρώμα του Κολεγίου Μεταπτυχιακών Σπουδών Πληροφορικής του Κιότο (KCGI)

Εκτός από την ενασχόλησή του με τη διεύθυνση της σχολής, ο Shigeo Hasegawa, ιδρυτής του ομίλου KCG, φοίτησε ξανά σε μεγαλύτερη ηλικία στο Πανεπιστήμιο Χάρβαρντ για να καταφέρει να μελετήσει θέματα που μπόρεσε να σπουδάσει όταν ήταν νέος. Νοίκιασε ένα διαμέρισμα στη Βοστώνη και παρακολούθησε μαθήματα λογοτεχνίας και φιλοσοφίας μαζί με νεαρούς φοιτητές. Με έμπνευση από το πορφύρο χρώμα του Πανεπιστημίου Χάρβαρντ, όπου φοίτησε ο ιδρυτής, το χρώμα του KCGI καθιερώθηκε ως Κόκκινο του KCG, για να υπάρχει αντίθεση με το Μπλε του KCG. Το χρώμα αυτό εκφράζει μια αποφασιστικότητα να αντεπεξέρχαστε στις προκλήσεις και να ανακαλύψουμε νέους ορίζοντες πρωτοποριακά, χωρίς να έχει σημασία η ηλικία ή το φύλο μας.

kcg.edu
Kyoto Japanese Language Training Center

Πράσινο του KCG

Το χρώμα του Κέντρου Εκπαίδευσης του Κιότο για την Ιαπωνική Γλώσσα (KJLTC)

Για τους διεθνείς σπουδαστές, το Κέντρο είναι το σημείο εισόδου τους στον Όμιλο KCG. Το κέντρο είναι ένα εκπαιδευτικό ίδρυμα εκμάθησης της ιαπωνικής γλώσσας, πιστοποιημένο από το Υπουργείο Δικαιοσύνης και εγκεκριμένο από το Υπουργείο Παιδείας, Πολιτισμού, Αθλητισμού, Επιστήμης και Τεχνολογίας ως πάροχος ενός προπαρασκευαστικού εκπαιδευτικού προγράμματος. Από την εικόνα της πράσινης γης των επτά ηπείρων, μια απόχρωση του πράσινου επιλέχθηκε ως χρώμα της σχολής, για να υπάρχει αντίθεση με το Μπλε του KCG και το Κόκκινο του KCG που αναφέρθηκαν πιο πάνω.

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin Automobile School

Πορτοκαλί του KCG

Το χρώμα της Σχολής Αυτοκινήτων της Σχολής Υπολογιστών του Κιότο αποφασίστηκε

το 2013, όταν η σχολή εντάχθηκε στον Όμιλο KCG. Το πορτοκαλί χρώμα εκφράζει μια δυναμική, θετική εικόνα, αλλά χρησιμοποιείται με στόχο τη βελτίωση της ορατότητας για την ασφάλεια. Έτσι, συμβολίζει την επιδίωξη της ασφάλειας στη σημερινή κοινωνία όπου κυριαρχούν τα αυτοκίνητα, καθώς και τις έντονες προσπάθειες των σπουδαστών να ξεπερνούν τις δυσκολίες.



Διεθνές Πρόγραμμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής

Αυτή τη στιγμή η Ιαπωνία αντιμετωπίζει σοβαρή έλλειψη προσωπικού IT. Ως το 2030 η έλλειψη αυτή αναμένεται να αυξηθεί και να φτάσει σε περίπου 450.000 άτομα. (Ερευνα για τη ζήτηση προσωπικού IT (Επισκόπηση), METI, Απρίλιος 2019)
Στο πλαίσιο της αντιμετώπισης αυτής της δύσκολης κατάστασης, το KCG θέλει ικανά άτομα που να σπουδάσουν την τεχνολογία IT και να παίξουν ηγετικό ρόλο στον παγκόσμιο κλάδο της IT.
Με αυτό τον στόχο κατά νου, το KCG καθιέρωσε τα Ευέλικτα Διαδικτυακά Μαθήματα.

Πλεονεκτήματα των Ευέλικτων Διαδικτυακών Μαθημάτων

Σπουδάστε με τον δικό σας ρυθμό, όπου σας αρέσει!

Το KING-LMS, το υπερσύγχρονο σύστημα διαχείρισης της μάθησης στο KCG, παρέχει πρόσβαση σε πόρους μελέτης 24 ώρες την ημέρα. Με το KING-LMS, μπορείτε να παρακολουθείτε μαθήματα με βάση το δικό σας χρονοδιάγραμμα, χρησιμοποιώντας τα βίντεο διαλέξεων και το υλικό μαθημάτων που παρέχονται εκ των προτέρων.
Μπορείτε να παρακολουθείτε και να ακούτε τις διαλέξεις όσες φορές επιθυμείτε, προχωρώντας στις σπουδές σας με τον δικό σας ρυθμό.

Μετατρέψτε κάθε κύκλο μαθημάτων σε πρόγραμμα πλήρους ωραρίου!

Ευέλικτο Διαδικτυακό Μάθημα

- Τέχνη και Σχέδιο
- Επιχειρείν και Διοίκηση
- Επιστήμη Υπολογιστών
- Ψηφιακά Παιχνίδια και Ψυχαγωγία
- Μηχανική για Ενσωματωμένα Συστήματα

Αποκτήστε ένα Προηγμένο Δίπλωμα κατά την αποφοίτησή σας!

Το Προηγμένο Δίπλωμα είναι μια πιστοποίηση που μπορεί να αποκτήσει κάποιος ικανοποιώντας ορισμένες προϋποθέσεις και ολοκληρώνοντας ένα τετραετές πρόγραμμα εξειδικευμένης εκπαίδευσης σε μια προηγμένη επαγγελματική σχολή.
Το MEXT αναγνωρίζει το Προηγμένο Δίπλωμα ως ισοδύναμο με ένα πτυχίο πανεπιστημίου.
Το Προηγμένο Δίπλωμα απονέμεται σε άτομα που δεν έχουν αποκτήσει μόνο γνώσεις αλλά και δεξιότητες σε ένα εξειδικευμένο πεδίο. Έτσι, το Προηγμένο Δίπλωμα θεωρείται ολοένα και πιο ισοδύναμο με ένα πτυχίο πανεπιστημίου ή ακόμη και ανώτερο. Οι κάτοχοι Προηγμένου Διπλώματος που έχουν σπουδάσει IT αναμένεται να είναι πιο ζωτικά απαραίτητοι παρά ποτέ τα επόμενα χρόνια.

Εντατικές σπουδές μέσω της Εντατικής Φοίτησης: Αυξήστε την αποτελεσματικότητά σας!

Στο Διεθνές Μάθημα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής, προσφέρουμε ένα πρόγραμμα εντατικών σπουδών που λέγεται «Εντατική Φοίτηση». Στην Εντατική Φοίτηση, οι σπουδαστές ασχολούνται με εντατική, διά ζώσης μελέτη υπό την καθοδήγηση ενός καθηγητή.
Η Εντατική Φοίτηση προσφέρεται για μια περίοδο δύο εβδομάδων, δύο φορές τον χρόνο: Το καλοκαίρι, από τον Αύγουστο μέχρι τον Σεπτέμβριο, και την άνοιξη, από τον Φεβρουάριο μέχρι τον Μάρτιο. Οι αίθουσες διδασκαλίας για την Εντατική Φοίτηση βρίσκονται στην Πανεπιστημιούπολη Ekimae του KCG στο Κιότο, σε απόσταση επτά λεπτών με τα πόδια από τον Σταθμό του Κιότο. Οι συγκοινωνιακές συνδέσεις είναι άριστες, καθιστώντας εύκολες τις μετακινήσεις.

Πρόγραμμα σπουδών

Μαθήματα Διά Ζώσης	Βασικά Μαθήματα	Εφαρμοσμένα Μαθήματα	Μαθήματα Ανταπόκρισης στη Σταδιοδρομία
Παραγωγή πρωτότυπων εργασιών και υλοποίηση απαιτητικών έργων	Απόκτηση ευρείας βάσης γνώσεων σε ποικίλα πεδία	Απόκτηση ευρείας βάσης γνώσεων σε ποικίλα πεδία	Υποστήριξη των προσπαθειών σας για αναζήτηση εργασίας

Τέσσερις Εποχές

Το KCG διεξάγει ποικίλες εκδηλώσεις για τους σπουδαστές στη διάρκεια του έτους.

<p>Σύντομη ενημέρωση για τους πρωτοετείς σπουδαστές</p> <p>Τελετή εισαγωγής</p> <p>Πάρτι καλωσορίσματος των πρωτοετών</p> <p>Εθνικές εξετάσεις την άνοιξη</p> <p>Κατασκήνωση την ημέρα των πρωτοετών</p> <p>Ημέρα πεζοπορίας</p>	<p>4</p> <p>Κύριες εκδηλώσεις στο Κιότο κατά τη διάρκεια του έτους</p> <p>Toyotomi Hideyoshi Παρέλαση προβολής των ανθέων κερασιάς (Ναός Daigoji)</p> <p>Απρίλιος</p>	<p>Εθνικές εξετάσεις το φθινόπωρο</p> <p>Ημέρα πεζοπορίας</p> <p>Καθοδήγηση σταδιοδρομίας</p>	<p>10</p> <p>Φεστιβάλ των ιστορικών εποχών (Ιερό Heian-jingu)</p> <p>Οκτώβριος</p>
<p>Επέτειος ίδρυσης (Πρωτομαγιά)</p> <p>Συνεδρία ενημέρωσης για την εταιρεία στην Πανεπιστημιούπολη</p>	<p>5</p> <p>Φεστιβάλ Aoi (Ιερό Shimogamo και Kamigamo)</p> <p>Μάιος</p>	<p>Πολιτιστικό φεστιβάλ</p> <p>Ακαδημαϊκές διαλέξεις</p> <p>Απόλαυση της τέχνης</p>	<p>11</p> <p>Φεστιβάλ του σφενδάμου στο Arashiyama (Arashiyama)</p> <p>Νοέμβριος</p>
<p>Συναυλία</p> <p>Συνεδρία ενημέρωσης για την εταιρεία στην Πανεπιστημιούπολη</p>	<p>6</p> <p>Θέατρο Kyoto Takigi του Κιότο (Ιερό Heian-jingu)</p> <p>Ιούνιος</p>	<p>Πολιτιστική διάλεξη</p> <p>Καθοδήγηση σταδιοδρομίας</p> <p>Συνεδρία ενημέρωσης για την εταιρεία στην Πανεπιστημιούπολη</p> <p>Θερινή γιορτή</p>	<p>12</p> <p>Φεστιβάλ Okera (Ιερό Yasaka)</p> <p>Δεκέμβριος</p>
<p>Εξετάσεις εαρινής περιόδου</p> <p>Θερινές διακοπές</p> <p>Θερινά Σύντομα Μαθήματα</p> <p>Πρακτική άσκηση σε επιχειρήσεις</p> <p>Συναντήσεις συμβουλευτικής για τη σταδιοδρομία</p>	<p>7</p> <p>Φεστιβάλ Gion (Ιερό Yasaka και άλλα σημεία στο Κιότο)</p> <p>Ιούλιος</p>	<p>Συναντήσεις συμβουλευτικής για τη σταδιοδρομία</p>	<p>1</p> <p>Τοξοβολία μεγάλης απόστασης (Ναός Sanjusangendo)</p> <p>Ιανουάριος</p>
<p>Αθλητική συνάντηση Επαγγελματικών Κολεγίων στο Κιότο</p> <p>Συνεδρία ενημέρωσης για την εταιρεία στην Πανεπιστημιούπολη</p> <p>Καθοδήγηση φθινοπωρινής περιόδου</p> <p>Συναυλία</p>	<p>8</p> <p>Τελετουργική φωτιά Gozan (Daimonjiyama κλπ)</p> <p>Αύγουστος</p>	<p>ΒΡΑΒΕΙΑ ΤΟΥ KCG</p> <p>Εξετάσεις φθινοπωρινής περιόδου</p> <p>Εαρινές διακοπές</p> <p>Συνεδρία ενημέρωσης για την εταιρεία στην Πανεπιστημιούπολη</p>	<p>2</p> <p>Φεστιβάλ ανθέων δαμασκηνιάς (Ιερό Kitano-tenmangu)</p> <p>Φεβρουάριος</p>
<p>Εξετάσεις εαρινής περιόδου</p> <p>Θερινές διακοπές</p> <p>Θερινά Σύντομα Μαθήματα</p> <p>Πρακτική άσκηση σε επιχειρήσεις</p> <p>Συναντήσεις συμβουλευτικής για τη σταδιοδρομία</p>	<p>9</p> <p>Βραδιά παρατήρησης της σελήνης (Ναός Daikakuji)</p> <p>Σεπτέμβριος</p>	<p>Εαρινά Σύντομα Μαθήματα</p> <p>Τελετή αποφοίτησης</p> <p>Πάρτι αποχαιρετισμού</p> <p>Συνεδρία ενημέρωσης για την εταιρεία στην Πανεπιστημιούπολη</p>	<p>3</p> <p>Φεστιβάλ πυρών (Ναός Seiyogi)</p> <p>Μάρτιος</p>

Τι λένε διεθνείς σπουδαστές για το KCG

Χιλιάδες διεθνείς σπουδαστές έχουν έρθει στο KCG για να σπουδάσουν και να ξεκινήσουν μια συναρπαστική σταδιοδρομία.

Θερμή υποστήριξη και άριστη γενική εκπαίδευση για τους διεθνείς σπουδαστές.

Nguyen Sy Nam



Βίντεο συνέντευξης ▶



Πρόγραμμα Επεξεργασίας Πληροφοριών
Μάθημα Επεξεργασίας Πληροφοριών

Σοσιαλιστική Δημοκρατία του Βιετνάμ



Πάντα αγαπούσα τα ιαπωνικά παιχνίδια, τα μάνγκα και τα άνιμε. Όταν κάποιος πρότεινε να σπουδάσω στο εξωτερικό, αποφάσισα ότι ήθελα να προετοιμαστώ για το μέλλον μου σε ένα εντελώς νέο περιβάλλον. Αφού παρακολούθησα μαθήματα στο σχολείο διδασκαλίας της ιαπωνικής γλώσσας, ήθελα να σπουδάσω IT επειδή συνειδητοποίησα ότι είχα τη δύναμη να δημιουργήσω την κοινωνία του μέλλοντος. Έτσι, γράφτηκα στο KCG. Το KCG προσφέρει πολλών ειδών προγράμματα υποστήριξης για τους διεθνείς σπουδαστές και παρέχει άφθονες ευκαιρίες για μια γενική εκπαίδευση εκτός του τομέα IT. Ήμουν επιμελής στις σπουδές μου και κατάφερα να προσληφθώ σε μια εταιρεία IT στην Ιαπωνία. Λίγο καιρό μετά την πρόσληψή μου, πέρασα με επιτυχία τη βασική εξέταση μηχανικών IT.

Το Βραβείο Αριστείας του KCG μου έδωσε αυτοπεποίθηση.

Lyu Langbiao



Βίντεο συνέντευξης ▶



Πρόγραμμα Βασικών Δεξιοτήτων Ανάπτυξης Ψηφιακών Παιχνιδιών

Λαϊκή Δημοκρατία της Κίνας



Μετά την αποφοίτησή μου από ένα πανεπιστήμιο στην Κίνα, εργάστηκα ως μηχανικός δικτύων, αλλά έπινα συνεχώς τον εαυτό μου να θέλει να κάνει δημιουργική δουλειά. Αφού φοίτησα στο Κέντρο Εκπαίδευσης του Κιότο για την Ιαπωνική Γλώσσα, ξεκίνησα σπουδές για τα παιχνίδια στο KCG. Μετά την εγγραφή μου στο KCG, οι καθηγητές μου πραγματικά μου εμφύσησαν τις γνώσεις μηχανικής. Χάρη σ' αυτούς, ένας Ιάπωνας φίλος μου κι εγώ κερδίσαμε το Βραβείο Αριστείας του KCG για ένα παιχνίδι που δημιουργήσαμε μαζί. Κατάφερα να βρω δουλειά στην εταιρεία παιχνιδιών που με ενδιέφερε περισσότερο. Εξάκολουθώ να βελτιώνω τις δεξιότητές μου με την προοπτική να γίνω επικεφαλής ομάδας.

Σπουδές μάνγκα στην Ιαπωνία με χρήση υπερσύγχρονου εξοπλισμού.

Normans Sagastume
Javier Alexander



Πρόγραμμα Τέχνης και Σχεδίου
Μάθημα Μάνγκα και Άνιμε

Δημοκρατία της Γουατεμάλας



Πάντα ήθελα να έρθω στην Ιαπωνία και να γίνω καλλιτέχνης μάνγκα, επειδή με προσέλκυε το βάθος και η λεπτότητα του ιαπωνικού μάνγκα. Έτσι, αφού παρακολούθησα μαθήματα στη σχολή διδασκαλίας της ιαπωνικής γλώσσας, γράφτηκα στο KCG. Στο KCG έχουν όλο τον υπερσύγχρονο εξοπλισμό για τη μελέτη των μάνγκα. Οι καθηγητές στο KCG εξηγούν τα πάντα με υπομονή και δημιουργούν ένα περιβάλλον όπου είναι εύκολο να κάνεις ερωτήσεις. Η φοιτητική μου ζωή είναι εξαιρετική και την απολαμβάνω στο έπακρο. Μετά την αποφοίτησή μου, ελπίζω ότι θα βρω δουλειά σε έναν ιαπωνικό εκδοτικό οίκο. Θα ήταν σπουδαίο να έχω τις δικές μου σειρές μάνγκα.

Νιώθοντας τα αποτελέσματα της εκπαίδευσης στο KCG.

Chanvongnaraz
Khampasith



Πρόγραμμα Επεξεργασίας Πληροφοριών
Μάθημα Επεξεργασίας Πληροφοριών

Λαϊκή Δημοκρατία του Λάος



Η τεχνολογία κάνει τη ζωή των ανθρώπων πιο ικανοποιητική. Γράφτηκα στο KCG, επειδή ήμουν αποφασισμένος να σπουδάσω IT και να παίξω έναν πολύτιμο ρόλο στην κοινωνία. Ως το πρώτο ιαπωνικό εκπαιδευτικό ίδρυμα που εστιάζει στους υπολογιστές, έχει μια ιστορία και μια παράδοση στην εκπαίδευση IT. Νιώθω ότι έχω γραφτεί σε μια πραγματικά καλή σχολή. Αισθανόμουν μια αβεβαιότητα, επειδή δεν είχα ξανακάνει ποτέ σπουδές στους υπολογιστές. Ευτυχώς, οι καθηγητές μου στο KCG μου εξηγούν υπομονετικά τα πάντα με όρους που είναι εύκολο να κατανοήσω. Χωρίς να το καταλάβω, συνειδητοποίησα ότι αγάπησα τον προγραμματισμό. Στο μέλλον θέλω να βρω δουλειά σε μια εταιρεία που να έχει σχέση με την τεχνολογία IT στην Ιαπωνία και να συνεχίσω τον προγραμματισμό, παράγοντας έργο που θα διευκολύνει τη ζωή των ανθρώπων σε όλο τον κόσμο.

Θα 'θελα μια μέρα να εργαστώ στον τομέα του διεθνούς μάρκετινγκ.

Sukandar Ipung
Ismaya



Πρόγραμμα IT για Επιχειρήσεις

Δημοκρατία της Ινδονησίας



Ήθελα να σπουδάσω στην Ιαπωνία, μια χώρα που πάντα μ' ενδιέφερε. Στην Ιαπωνία ήθελα να σπουδάσω IT, επειδή ο τομέας αυτός θα είναι απολύτως απαραίτητος στο μέλλον, και επίσης ήθελα να κάνω σπουδές για τις επιχειρήσεις. Έτσι, γράφτηκα στο KCG. Βασικά δεν είχα καμία εκπαίδευση στους υπολογιστές, οπότε οι καθηγητές μου χρειάστηκαν να μου διδάξουν με μεγάλη υπομονή τα πάντα. Σταδιακά απέκτησα γνώσεις και δεξιότητες και μπορούσα να νιώσω την πρόοδο που σημειώνω. Θα 'θελα κάποτε να βρω μια δουλειά με εξειδίκευση στο μάρκετινγκ στο εξωτερικό. Θέλω να διαδώσω τα προϊόντα και την τεχνολογία της Ιαπωνίας στην πατρίδα μου, την Ινδονησία, και σε όλο τον κόσμο.

Το όνειρό μου είναι να ιδρύσω μια εταιρεία παιχνιδιών στην πατρίδα μου.

Gil Giron Andres
Francisco



Πρόγραμμα Βασικών Δεξιοτήτων Ανάπτυξης Ψηφιακών Παιχνιδιών

Δημοκρατία της Γουατεμάλας



Στη χώρα μου οι επιλογές μου για να ακολουθήσω μια καριέρα στον τομέα της τεχνολογίας IT ήταν περιορισμένες, επειδή δεν έχουμε πολλά πανεπιστήμια, οπότε αποφάσισα να έρθω στην Ιαπωνία. Όλοι στο KCG είχαν φιλική συμπεριφορά και μπορώ πραγματικά να εστιάσω στο να μάθω ό,τι αφορά τα παιχνίδια εδώ. Κάνω πολλή πρακτική εξάσκηση και είναι πολύ ενδιαφέρον και διασκεδαστικό. Η Ιαπωνία είναι ασφαλής χώρα και το φυσικό περιβάλλον είναι θαυμάσιο. Εδώ στο Κιότο μ' έχει μαγέψει η ομορφιά των φθινοπωρινών χρωμάτων στο Όρος Arashi και άλλα παρόμοια πράγματα. Μετά την αποφοίτησή μου, θα 'θελα να εργαστώ σε μια ιαπωνική εταιρεία και να αποκτήσω πείρα, ώστε μια μέρα να επιστρέψω στη Γουατεμάλα και να ιδρύσω μια εταιρεία ανάπτυξης παιχνιδιών.

Το σύστημα μονάδων μου επιτρέπει να χτίσω τη δική μου καριέρα.

Francis Daniel Cader
Olivares



Πρόγραμμα Επεξεργασίας Πληροφοριών
Μάθημα Επεξεργασίας Πληροφοριών

Δημοκρατία του Ελ Σαλβαδόρ



Η Ιαπωνία έχει πολλές εταιρείες που διαθέτουν κορυφαία τεχνολογία στα παιχνίδια, όπως η Nintendo, η Sega και η Capcom, και αυτή την εποχή εδραιώνουν την παρουσία τους στη Λατινική Αμερική. Ήθελα να επισκεφτώ τις εταιρείες αυτές και να τις μελετήσω, οπότε γράφτηκα στο KCG. Ένα πράγμα που θεωρώ κυριολεκτικά σπουδαίο στο KCG είναι το σύστημα μονάδων. Μπορώ να χτίσω τη δική μου καριέρα, παίρνοντας μαθήματα για πράγματα που μ' ενδιαφέρουν, όπως οι CPU και ο προγραμματισμός Web. Μόλις αποκτήσω μια γερή βάση στις γλώσσες, θα ήθελα να βρω μια δουλειά στην οποία να φτιάχνω πολυγλωσσούς ιστοτόπους σε σχέση με τον τουρισμό.

Θέλω να μάθω την ιαπωνική γλώσσα και την τεχνολογία βίντεο.

Ralambozatovo
Narianja Vololoniaina



Πρόγραμμα Τέχνης και Σχεδίου
Μάθημα Τέχνης και Σχεδίου

Δημοκρατία της Μαδαγασκάρης



Με ενδιέφερε η Ιαπωνία, επειδή έχει έναν πολιτισμό εντελώς διαφορετικό από αυτόν της πατρίδας μου. Ήθελα κάνω σπουδές σε μεγαλύτερο βάθος για τα πράγματα που είχα δει σε βίντεο και φωτογραφίες στο πανεπιστήμιο στη Μαδαγασκάρη, οπότε γράφτηκα στο KCG, με βάση μια σύσταση από το MEXT. Είμαι πραγματικά χαρούμενη που ήρθα να σπουδάσω στο KCG. Στα μαθήματά μου, οι καθηγητές μου παρέχουν μια ενδεδειγμένη εκπαίδευση, ξεκινώντας από τα βασικά. Οι εκπαιδευτικοί και οι συμφοιτητές μου είναι όλοι τους πολύ ευγενικοί. Συναντιόμαστε στον ελεύθερο χρόνο μας. Το όνειρό μου είναι να μεταφέρω τον ιαπωνικό πολιτισμό στη Μαδαγασκάρη και στον υπόλοιπο κόσμο μέσω βίντεο.

Θέλω να μελετήσω τη σπουδαιότερη τεχνολογία στον κόσμο.

Natasha Maria Devina



Πρόγραμμα IT για Επιχειρήσεις

Δημοκρατία της Ινδονησίας



Ήθελα να σπουδάσω στην Ιαπωνία, μια κορυφαία χώρα στην τεχνολογία. Αν ήταν εφικτό, ήθελα να γίνω σαν τη μητέρα μου που ήταν λογίστρια. Έτσι, γράφτηκα στο KCG, για αποκτήσω γνώσεις και δεξιότητες στους τομείς της τεχνολογίας IT και του επιχειρείν. Υπήρξα αυτοδίδακτη στους υπολογιστές. Τώρα μαθαίνω από τους καθηγητές μου στο KCG, που με διδάσκουν ευγενικά και υπομονετικά, οπότε περνάω καλά παρακολουθώντας μαθήματα σχετικά με τον κόσμο των επιχειρήσεων και ούτω καθεξής. Στο μέλλον θέλω να εργαστώ στον τομέα του διαδικτυακού προγραμματισμού στον τομέα των επιχειρήσεων.

Θέλω να συμβάλω στην ανάπτυξη της τεχνολογίας IT στην πατρίδα μου.

Shakhzodshokhi
Shamsiddin



Πρόγραμμα Επεξεργασίας Πληροφοριών
Μάθημα Επεξεργασίας Πληροφοριών

Δημοκρατία του Τατζικιστάν



Ένας από τους μεγαλύτερους συμμαθητές μου ήρθε να σπουδάσει στην Ιαπωνία, οπότε σκέφτηκα «Κι εγώ αυτό πρέπει να κάνω!» Έτσι, γράφτηκα στο KCG. Πρώτη φορά μελετούσα σοβαρά την τεχνολογία IT και ήταν πραγματικά δύσκολο. Αλλά οι καθηγητές μου με καθοδήγησαν με μεγάλη ευγένεια και ο εξοπλισμός υπολογιστών ήταν η τελευταία λέξη της τεχνολογίας. Πέρασα καταπληκτικά και απόλαυσα τη φοιτητική ζωή μου. Μετά την αποφοίτησή μου, θέλω να εργαστώ σε μια εταιρεία IT στην Ιαπωνία, να κάνω την πρακτική μου άσκηση εκεί και να μαζέψω λεφτά, ώστε μετά να επιστρέψω στο Τατζικιστάν για να φτιάξω μια εταιρεία ανάπτυξης εφαρμογών λογισμικού. Ελπίζω να συμβάλω στην ανάπτυξη της τεχνολογίας IT στην πατρίδα μου.

Θα ήθελα να ασχοληθώ με το παγκόσμιο επιχειρείν περιεχομένου.

Naranjo Bejarano
Carlos



Πρόγραμμα Βασικών Δεξιοτήτων Ανάπτυξης Ψηφιακών Παιχνιδιών

Βασίλειο της Ισπανίας



Πάντα θαύμαζα την κορυφαία τεχνολογία της Ιαπωνίας. Τα παιχνίδια όπως το Rockempton είναι διασκεδαστικά και καμιά άλλη χώρα στον κόσμο δεν μπορεί να τους συναγωνιστεί στον τομέα της τεχνολογίας. Τίποτε δεν θα μπορούσε να μου δώσει μεγαλύτερη χαρά από τις σπουδές για παιχνίδια στην Ιαπωνία. Το KCG προσφέρει ένα καταπληκτικό περιβάλλον μελέτης, με υπερσύγχρονα υλισμικά και λογισμικά. Στόχος μου είναι να εργαστώ σε μια μεγάλη εταιρεία περιεχομένου στην Ιαπωνία. Μιλώ Ιαπωνικά και Ισπανικά, οπότε η απόκτηση γνώσεων IT θα μου δώσει τη δυνατότητα να συμμετάσχω στο παγκόσμιο επιχειρείν.

Σε βάθος μελέτη του προγραμματισμού παιχνιδιών.

Kim Hae Rang



Πρόγραμμα Επεξεργασίας Πληροφοριών
Μάθημα Επεξεργασίας Πληροφοριών

Δημοκρατία της Κορέας



Το γυμνάσιο θηλέων όπου φοίτησα έχει μια συνεργασία με το KCG και μία από τις μεγαλύτερες συμμαθήτρίες μου ήρθε να σπουδάσει εδώ, οπότε ένιωθα οικείο το KCG. Ήξερα ότι η σχολή είναι πλήρως εξοπλισμένη με υπολογιστές και άλλο εξοπλισμό και ότι θα μπορούσα να έχω μια εξειδικευμένη εκπαίδευση. Ήθελα να μάθω προγραμματισμό παιχνιδιών, επειδή αγαπώ τα παιχνίδια αφηγηματικού τύπου που φτιάχνουν στην Ιαπωνία και έτσι γράφτηκα στο KCG. Το όνειρό μου είναι να εργαστώ κάποτε ως προγραμματίστρια σε μια ιαπωνική εταιρεία παιχνιδιών. Αν καταφέρω να δημιουργήσω ένα παιχνίδι μέσα από τη δική μου φαντασία και να φτιάξω να δω τον κόσμο σε όλη την υφήλιο να το απολαμβάνει, θα είμαι πραγματικά ευτυχισμένη.

Προπαρασκευαστικό πρόγραμμα διάρκειας ενός έτους (έναρξη τον Απρίλιο)

Προπαρασκευαστικό πρόγραμμα διάρκειας ενάμιση έτους (έναρξη τον Οκτώβριο)

* Για ποιους προορίζεται η εκπαίδευση: Για όσους έχουν περάσει με επιτυχία την εξέταση JLPT (Εξέταση Επάρκειας στην Ιαπωνική γλώσσα) επιπέδου N3 έως N5

- Στο KJLTC: Στο Κέντρο Εκπαίδευσης του Κιότο για την Ιαπωνική Γλώσσα, στον ειδικό κύκλο μαθημάτων του KCG για τους διεθνείς σπουδαστές, πραγματοποιούνται μαθήματα ιαπωνικής γλώσσας για τους σπουδαστές που θέλουν να φοιτήσουν σε ένα ιαπωνικό ίδρυμα ανώτερης εκπαίδευσης. Το KJLTC είναι διαπιστευμένο από το Υπουργείο Δικαιοσύνης.
- Πρόκειται για έναν κύκλο προπαρασκευαστικών μαθημάτων που είναι εγκεκριμένος από το Υπουργείο Παιδείας, Πολιτισμού, Αθλητισμού, Επιστήμης και Τεχνολογίας. Ακόμη και αν η περίοδος εκπαίδευσης στη χώρα ενός ξένου σπουδαστή είναι μικρότερη από 12 έτη, ολοκληρώνοντας τον εν λόγω κύκλο μαθημάτων, ο σπουδαστής μπορεί να πάρει την απαιτούμενη πιστοποίηση εισαγωγής σε ένα ιαπωνικό ίδρυμα ανώτερης εκπαίδευσης, συμπεριλαμβανομένου του κορμού του εκπαιδευτικού προγράμματος του KCG.
- Ως προετοιμασία για την εισαγωγή τον κανονικό κύκλο μαθημάτων του KCG, η εκπαίδευση για τον χειρισμό λογισμικού εφαρμογών (βασική τεχνολογία IT) είναι απαιτούμενο θέμα. Οι μονάδες που παίρνουν οι σπουδαστές γίνονται δεκτές ως μονάδες του κανονικού κύκλου μαθημάτων του KCG.
- Οι σπουδαστές που έχουν ικανοποιητική γλωσσική επάρκεια μπορούν να παρακολουθούν τα επαγγελματικά μαθήματα υπολογιστών του κανονικού κύκλου μαθημάτων του KCG.
- Οι σπουδαστές που εντάσσονται στον κανονικό κύκλο μαθημάτων του KCG αφού τελειώσουν τον εν λόγω κύκλο μαθημάτων γλώσσας μπορούν να επιτύχουν μείωση του τέλους εισαγωγής και των εξόδων για τη σχολή ή απαλλαγή από τα εν λόγω ποσά.

Τα μαθήματα των θεμάτων που έχουν σχέση με την ιαπωνική γλώσσα χωρίζονται κατά επίπεδα με βάση την εισαγωγική εξέταση και τα αποτελέσματα στο τέλος κάθε περιόδου. Συνιστούμε να δώσετε την εξέταση JLPT N2 ή N1 που διεξάγεται τον Ιούλιο και τον Δεκέμβριο. Επίσης, παρέχουμε υποστήριξη στους σπουδαστές προκειμένου να δώσουν την Εξέταση Αποδοχής Διεθνών Σπουδαστών σε Ιαπωνικά Πανεπιστήμια (EJU).

◆ Εισαγωγή στον κύκλο μαθημάτων

Κύκλος προπαρασκευαστικών μαθημάτων

«Κύκλος προπαρασκευαστικών μαθημάτων» του Υπουργείου Παιδείας, Πολιτισμού, Αθλητισμού, Επιστήμης και Τεχνολογίας
Τα προγράμματα του KJLTC είναι εγκεκριμένα από το Υπουργείο Παιδείας, Πολιτισμού, Αθλητισμού, Επιστήμης και Τεχνολογίας. Ακόμη και αν οι σπουδαστές δεν πληρούν την απαίτηση 12ετούς φοίτησής τους στο σύστημα πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης στην πατρίδα τους, θα αποκτήσουν το δικαίωμα αίτησης για εγγραφή σε ιαπωνικά ιδρύματα ανώτερης εκπαίδευσης αφού ολοκληρώσουν τα προγράμματά μας.

Πρόγραμμα σπουδών

Θέματα που έχουν σχέση με την ιαπωνική γλώσσα

- Η εκπαίδευση επάρκειας στην ιαπωνική γλώσσα, η οποία είναι απαραίτητη στην ιαπωνική ανώτερη εκπαίδευση και στην προετοιμασία για τις εξετάσεις JLPT N1 και N2.
- Τα μαθήματα χωρίζονται με βάση το επίπεδο των σπουδαστών στην ιαπωνική γλώσσα.
- Τα μαθήματα στα Ιαπωνικά διεξάγονται επί περισσότερες από 20 ώρες την εβδομάδα. (20 εβδομάδες για 1 εξάμηνο, 40 εβδομάδες για ένα έτος)

Θέμα	Περιεχόμενο
Ιαπωνικά 1 (γραμματική, λεξιλόγιο)	Γραμματική και λεξιλόγιο για γενική και ακαδημαϊκή χρήση
Ιαπωνικά 2 (κατανόηση προφορικού λόγου, συνομιλία)	Κατανόηση προφορικού λόγου και συνομιλία για γενική και ακαδημαϊκή χρήση
Ιαπωνικά 3 (κατανόηση γραπτού λόγου)	Κατανόηση γραπτού λόγου από γραπτά γενικού και ακαδημαϊκού περιεχομένου, εφημερίδες, περιοδικά και λογοτεχνικά έργα
Ιαπωνικά 4 (έκθεση)	Σύνταξη εκθέσεων, email, κειμένου παρουσιάσεων σε αρχεία Power Point και επιχειρηματικών εγγράφων
Πληροφορίες για την Ιαπωνία	Μαθήματα για τον ιαπωνικό πολιτισμό, την ιαπωνική κοινωνία και την ιαπωνική αίσθηση αξιών

Θέματα για την Εξέταση Επάρκειας στην Ιαπωνική Γλώσσα (JLPT) και την Εξέταση Αποδοχής Διεθνών Σπουδαστών σε Ιαπωνικά Πανεπιστήμια (EJU)

Τα μαθήματα χωρίζονται με βάση το επίπεδο των σπουδαστών στην ιαπωνική γλώσσα.

Θέμα	Περιεχόμενο
Γενικά Ιαπωνικά	Προετοιμασία για συμμετοχή στην Εξέταση Επάρκειας στην Ιαπωνική Γλώσσα (JLPT) και στην Εξέταση Αποδοχής Διεθνών Σπουδαστών σε Ιαπωνικά Πανεπιστήμια (EJU) με ασκήσεις βάσει παλαιότερων εξετάσεων ή άλλου υλικού.

Βασικό θέμα

Βελτίωση της ικανότητας σε άλλα θέματα πλην της ιαπωνικής γλώσσας και απόκτηση των γνώσεων που απαιτούνται για τις σπουδές σε ίδρυμα ανώτερης εκπαίδευσης.

Θέμα	Περιεχόμενο
Βασικό θέμα	Αγγλικά, Μαθηματικά, Επιστήμη (Φυσική, Χημεία, Βιολογία), γενικό θέμα (ιστορία, γεωγραφία, αγωγή του πολίτη), Βασικές Αρχές IT (Υπολογιστής)

* 6 έως 8 ώρες την εβδομάδα.



◆ Προσφερόμενα προγράμματα (περιεχόμενο και αριθμός ατόμων)

Έναρξη εξαμήνου	Προγράμματα μαθημάτων	Περιεχόμενο	Αριθμός ατόμων που μπορούν να εγγραφούν
Απρίλιος	Προπαρασκευαστικό πρόγραμμα (1 έτους)	Κύκλος προπαρασκευαστικών μαθημάτων για την εκμάθηση Ιαπωνικών, Αγγλικών, μαθηματικών για άτομα που εισάγονται σε ιαπωνικό ίδρυμα ανώτερης εκπαίδευσης (πανεπιστήμιο, ειδική επαγγελματική σχολή)	60 σπουδαστές
Οκτώβριος	Προπαρασκευαστικό πρόγραμμα (1,5 έτους)		60 σπουδαστές

◆ Προσόντα για υποβολή αίτησης

Οι αιτούντες πρέπει να ικανοποιούν όλες τις παρακάτω προϋποθέσεις.

- 1) Ο αιτών πρέπει να είναι απόφοιτος λυκείου, κάτοχος διπλώματος ισοδύναμου με απολυτήριο λυκείου ή άλλων παρόμοιων τίτλων που πιστοποιούν την επιτυχή ολοκλήρωση εξετάσεων και την κάλυψη των απαιτήσεων γενικής εκπαίδευσης (επιπέδου λυκείου).
- 2) Ο αιτών πρέπει να έχει ικανότητες ισοδύναμες με το Επίπεδο N5 (πρώην Επίπεδο 4) της Εξέτασης Επάρκειας στην Ιαπωνική Γλώσσα (ή το επίπεδο που ισοδυναμεί με 150 ώρες σπουδών στην ιαπωνική γλώσσα) ή ανώτερου επιπέδου.
- 3) Ο αιτών πρέπει να έχει τη βασική ακαδημαϊκή ικανότητα που είναι απαραίτητη στα ιαπωνικά ιδρύματα ανώτερης εκπαίδευσης (πανεπιστήμια ή ειδικά επαγγελματικά κολέγια).
- 4) Ο αιτών πρέπει να είναι 1) κάτω των 23 ετών (αν είναι απόφοιτος λυκείου) ή 2) κάτω των 25 ετών (αν είναι απόφοιτος κολεγίου) ή 3) κάτω των 27 ετών (αν είναι απόφοιτος πανεπιστημίου).
- 5) Ο αιτών πρέπει να είναι σε θέση να χρηματοδοτήσει τα διδάκτρα, άλλες χρεώσεις της σχολής και τα έξοδα διαβίωσής του για τη φοιτητική ζωή του στην Ιαπωνία.
- 6) Ο αιτών πρέπει να είναι σωματικά και ψυχικά υγιής για να μπορεί να επιτελεί τα καθήκοντά του ως σπουδαστής και να μπορεί να τηρεί τους κανόνες της σχολής. Ο αιτών πάντα πρέπει να επιδεικνύει καλή συμπεριφορά και να συμμετέχει σε δραστηριότητες που δεν παραβαίνουν τους ιαπωνικούς νόμους και κανονισμούς.

Εισαγωγή στο Κολέγιο Μεταπτυχιακών Σπουδών Πληροφορικής του Κιότο (KCGI) με στόχο τις ανώτατες σπουδές στον τομέα της τεχνολογίας IT

Πρόγραμμα μεταπτυχιακών σπουδών

KCGI: The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics



Μετά την αποφοίτηση από το KCG, μια πορεία σταδιοδρομίας που έχετε στη διάθεσή σας, εκτός από το να αναζητήσετε αμέσως μια θέση εργασίας, είναι να προχωρήσετε σε σπουδές στο εκπαιδευτικό ίδρυμα του Ομίλου μας, το KCGI. Το KCGI είναι η πρώτη ιαπωνική σχολή μεταπτυχιακών σπουδών που εξειδικεύεται στην τεχνολογία IT. Στους σπουδαστές που ολοκληρώνουν ένα πρόγραμμα στο KCGI απονέμεται ένας τίτλος μεταπτυχιακών σπουδών επιστήμης στην τεχνολογία πληροφοριών (επαγγελματικό πτυχίο). Το πτυχίο αυτό είναι το κορυφαίο στον τομέα της εφαρμοσμένης τεχνολογίας IT στην Ιαπωνία.

Κατά κανόνα, για να έχει κάποιος το δικαίωμα εγγραφής στο KCGI, απαιτείται να είναι απόφοιτος τετραετούς πανεπιστημίου ή κάτοχος Προηγμένου Διπλώματος μετά την ολοκλήρωση ενός τετραετούς προγράμματος σπουδών σε μια επαγγελματική σχολή. Ωστόσο, οι απόφοιτοι του KCG θεωρείται ότι έχουν δικαίωμα

εγγραφής υπό τις παρακάτω ειδικές προϋποθέσεις (ανατρέξτε στις «Κατευθυντήριες οδηγίες υποβολής αίτησης»). «Όσοι αιτούντες έχουν αποφοιτήσει από ένα τριετές πρόγραμμα στο KCG, θα είναι τουλάχιστον 22 ετών την 1η Απριλίου του έτους εισαγωγής τους στο KCGI και κριθούν ότι δικαιούνται να εγγραφούν με βάση την αξιολόγηση των ακαδημαϊκών αποτελεσμάτων τους και, κατά συνέπεια, αναγνωρίζεται ότι έχουν ακαδημαϊκή ικανότητα ισοδύναμη με την αντίστοιχη ενός αποφοίτου πανεπιστημίου ή ανώτερη.»

Επομένως, η εγγραφή στο KCGI αμέσως μετά την αποφοίτηση από το KCG με τον τρόπο αυτό είναι η ταχύτερη οδός προς την κορυφαία σχολή στο πεδίο της εφαρμοσμένης τεχνολογίας IT. Συνιστούμε ανεπιφύλακτα να πάρετε ένα Προηγμένο Τεχνικό Δίπλωμα στο KCG και ύστερα να προχωρήσετε στις σπουδές σας στο KCGI για να πάρετε έναν τίτλο μεταπτυχιακών σπουδών.

◆ Μοναδικά χαρακτηριστικά του KCGI

Μια πλήρης σειρά μαθημάτων σε μορφή διαλέξεων στα Αγγλικά, ώστε οι σπουδαστές να μπορούν να ολοκληρώσουν τις σπουδές τους μόνο στα Αγγλικά

Το KCGI προσφέρει πολυάριθμα μαθήματα αποκλειστικά στα Αγγλικά (σε μορφή διαλέξεων στα Αγγλικά), ώστε οι σπουδαστές να μπορούν να σπουδάσουν μόνο στα Αγγλικά για να ολοκληρώσουν τα προγράμματά τους και να πάρουν τίτλους μεταπτυχιακών σπουδών. Πολλά από τα μαθήματα αυτά παραδίδονται από κορυφαίους εκπαιδευτικούς που είναι προσκεκλημένοι από το εξωτερικό. Αυτή τη στιγμή στην πανεπιστημιοπούλη του KCGI βρίσκονται ξένοι σπουδαστές από 17 χώρες και περιοχές (συμπεριλαμβανομένων όσων αποφοίτησαν τον Μάρτιο του 2024). Πολλοί από τους σπουδαστές αυτούς επιλέγουν να παρακολουθούν μαθήματα στα Αγγλικά.

Μια γερή βάση σε πρακτικές δεξιότητες προς όφελος της κοινωνίας

- Σχεδίαση του προγράμματος σπουδών προσαρμοσμένη στις ανάγκες του κλάδου και στην εξέλιξη της τεχνολογίας IT
- Προγράμματα σπουδών που ενσωματώνουν πλήρως ευκαιρίες επιτόπιας, πρακτικής μάθησης
- Μια αποτελεσματική εκπαιδευτική προσέγγιση που συνδυάζει την ηλεκτρονική μάθηση με τα διά ζώσης μαθήματα

Σπουδές με μια λογική ισορροπία θεμάτων IT (ICT) και διοίκησης

- Ανάπτυξη επαγγελματιών σε πολλά εξειδικευμένα πεδία IT, διοίκησης κλπ
- Πολυάριθμοι καθηγητές με επαγγελματική πείρα στην καθιέρωση της στρατηγικής IT στον ιδιωτικό τομέα

Αλλαγή σταδιοδρομίας για εργασία στο πεδίο IT

- Γίνονται δεκτοί εισακτέοι από ένα ευρύ φάσμα πεδίων, τόσο στις επιστήμες όσο και στις ανθρωπιστικές σπουδές.
- Οι σπουδαστές μπορούν να ξεκινήσουν σπουδές με βάση το επίπεδο των γνώσεών τους κατά την εγγραφή τους.

Στόχος ένας ενεργός ρόλος στην παγκόσμια σκηνή

- Μαθήματα από κορυφαία ηγετικά στελέχη στο πεδίο IT σε διάφορες χώρες του κόσμου

Χρήση του αντικειμένου των σπουδών σας για να παίξετε έναν ρόλο ζωτικής σημασίας στην κοινωνία

- Εύρεση της ιδανικής σταδιοδρομίας σας χάρη στην προσεκτική ατομική καθοδήγηση
- Δικτύωση με συμφοιτητές αποφοίτους

◆ Σύνθεση κύκλων μαθημάτων

Εγγραφή

Υποχρεωτικά Μαθήματα

- Επαγγελματικές Επικοινωνίες στον Κλάδο ICT
- Θεωρία Ηγεσίας
- Θεμελιώσεις Έργων

Μαθήματα Επικέντρωσης

- Τεχνητή Νοημοσύνη (AI)
- Παγκόσμια Επιχειρηματικότητα
- Επιστήμη Δεδομένων
- ERP
- Ανάπτυξη Συστημάτων Web
- Μάνγκα & Άνιμε με Χρήση IT
- Διαχείριση Δικτύων
- Τουρισμός με Χρήση IT

Επιλέξτε ένα από τα προαναφερόμενα Πεδία Επικέντρωσης.

Μαθήματα Κατά Κλάδο

- Χρηματοοικονομικά
- Ναυτιλία
- Μάρκετινγκ Περιεχομένου
- Γεωργία
- Υγεία & Ιατρική
- Εκπαίδευση
- Παιχνίδια

Υποστηρικτικά Μαθήματα Επιλογής

Εξατομικευμένο Πρόγραμμα Σπουδών

Χτίστε το δικό σας πρόγραμμα σπουδών, επιλέγοντας από τα μη υποχρεωτικά μαθήματα τα θέματα που ενδείκνυνται για τους ατομικούς σας εκπαιδευτικούς στόχους.

Μεταπτυχιακό Έργο

Τίτλος μεταπτυχιακών σπουδών επιστήμης στην τεχνολογία πληροφοριών (επαγγελματικό πτυχίο)

◆ Πεδία δραστηριότητας

Το KCGI προσφέρει προγράμματα σπουδών που αναπτύσσουν τους επαγγελματίες προηγμένης τεχνολογίας IT με βάση τις ανάγκες του κλάδου. Οι απόφοιτοι του KCGI μπορούν να προσδοκούν ότι θα εργαστούν σε πεδία που έχουν σχέση με τον τομέα IT όπως αυτά που παρατίθενται παρακάτω.

CIO (Γενικός διευθυντής πληροφοριακών συστημάτων)

Υπεύθυνος έργων

Αρχιτέκτονας AI

Σύμβουλος ενοποίησης συστημάτων

Επιχειρηματίας

Αρχιτέκτονας IT

Σύμβουλος ασφάλειας πληροφοριών

Υπεύθυνος παραγωγής περιεχομένου

Επιστήμονας δεδομένων



Κιότο, η φοιτητούπολη

Το Κιότο έχει ιστορία άνω των 1.200 ετών. Ήταν κάποτε η πρωτεύουσα της Ιαπωνίας και εξακολουθεί να είναι η πολιτιστική καρδιά της χώρας. Είναι επίσης μια διεθνής πόλη, όπου ζουν πολλοί νεαροί σπουδαστές. Οι πανεπιστημιούπολεις του KCG βρίσκονται σε βολικές περιοχές και εύκολα προσβάσιμες από κάθε περιοχή της πόλης του Κιότο. Επιπλέον, μπορεί κανείς να τις επισκεφτεί εύκολα ξεκινώντας από άλλα σημεία της περιοχής Κανσάι, όπως η Οσάκα, η Νάρα, το Κόμπε και το Ότσου.



Περιοχή γύρω από την Πανεπιστημιούπολη Ekimae του KCG στο Κιότο (Δορυφορική Σχολή Ekimae του KCGI στο Κιότο)

Ο Σταθμός του Κιότο, από τον οποίο περνούν οι σιδηροδρομικές γραμμές της εταιρείας JR, Kintetsu και οι γραμμές του μετρό της πόλης, είναι μια πύλη εισόδου στο Κιότο με πολλούς επισκέπτες από όλη την Ιαπωνία. Στην περιοχή σύγχρονα κτήρια συνυπάρχουν με ιστορικά κτίσματα και μπορούμε να νιώσουμε ότι υπάρχει μια ατμόσφαιρα αντίθεσης.

Αξιοθέατο

- | | |
|-----------------------|--------------------------|
| Τοji | Sanjusangendo |
| Ναός Nishi Honganji | Εθνικό Μουσείο του Κιότο |
| Ναός Higashi Honganji | Κτήριο Σταθμού του Κιότο |
| Ναός Tofukuji | Ενυδρείο του Κιότο |
| Πύργος του Κιότο | |



Περιοχή γύρω από την Πανεπιστημιούπολη του KCG στο Kamogawa

Ο ιερό Shimogamo, που συνδέεται με το Aoi Matsuri, ένα από τα τρία μεγαλύτερα φεστιβάλ στο Κιότο και το Αυτοκρατορικό Ανάκτορο στο Κιότο είναι κοντά στην πανεπιστημιούπολη. Πρόκειται για μια περιοχή με πλούσια φύση.

Αξιοθέατο

- | | |
|--------------------------------------|-----------------------------|
| Ιερό Shimogamo | Tadasu no Mori (δάσος ναού) |
| Αυτοκρατορικό Ανάκτορο στο Κιότο | |
| Ιστορικό Μουσείο της Πόλης του Κιότο | |



Περιοχή γύρω από την Πανεπιστημιούπολη του KCG στο Rakuho

Άνετα πάει κανείς στην περιοχή Rakuho, από το κέντρο του Κιότο και τον Σταθμό του Κιότο με το μετρό και με το αστικό λεωφορείο από τον σταθμό Kitaoji του μετρό και το τέρμα του λεωφορείου κοντά στην Πανεπιστημιούπολη στο Rakuho. Εκεί κοντά είναι ο ιερό Kamigamo και η οδός Kitayama με σύγχρονα κτήρια σε όλο το μήκος της και μπορούμε να απολαύσουμε τη φύση στον βοτανικό κήπο, στη λίμνη Midoroga-ike και στον ποταμό Kamo.

Αξιοθέατο

- | | |
|--|---------------------------|
| Ιερό Kamigamo | Βοτανικός Κήπος του Κιότο |
| Λίμνη Midoroga-ike (επίσης γνωστή ως λίμνη Mizoroga-ike) | Οδός Kitayama |



Περιοχή γύρω από την Πανεπιστημιούπολη του KCGI στο Hyakumanben, Κεντρική Σχολή του Κιότο

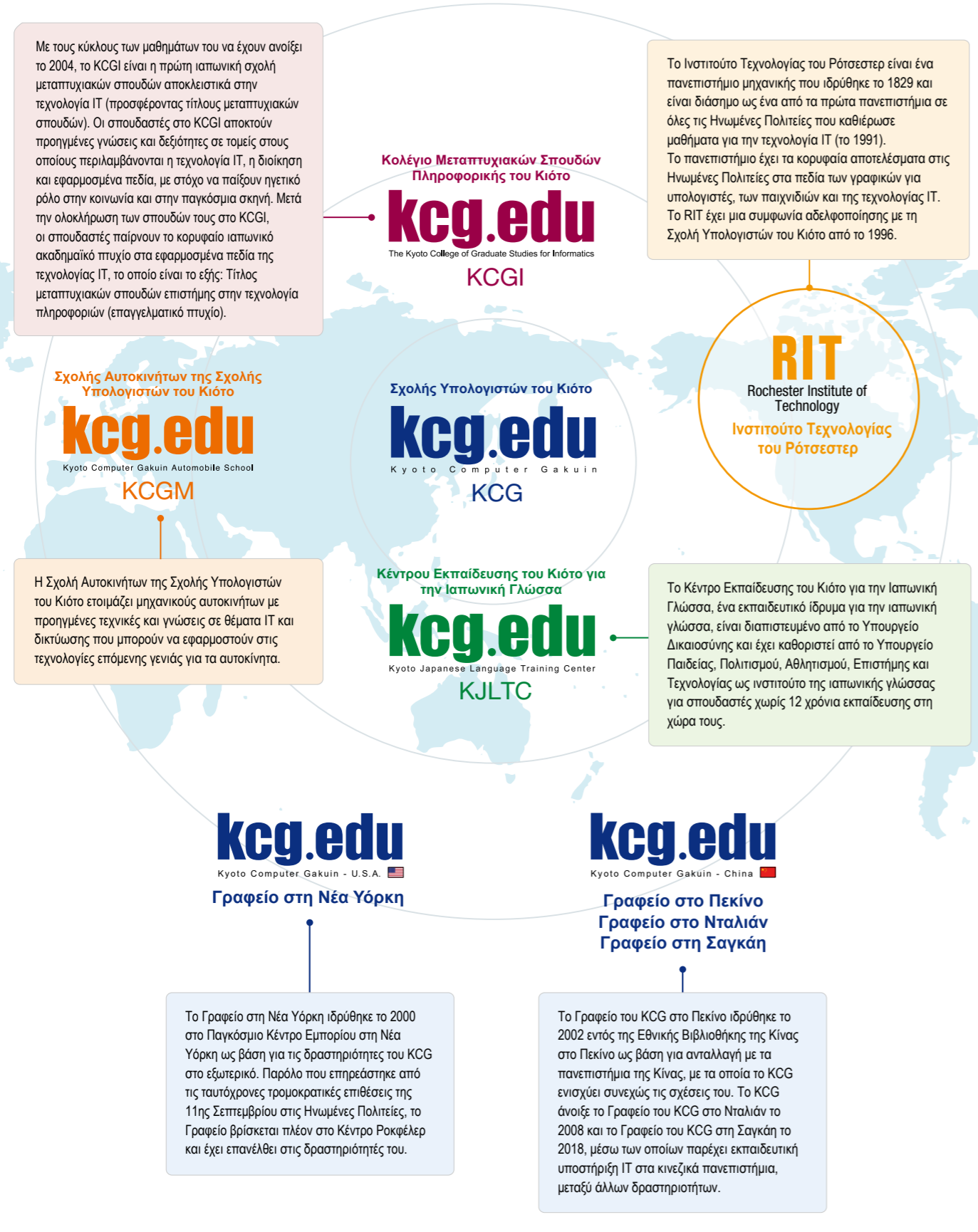
Στην περιοχή αυτή υπάρχουν (μεταξύ άλλων) πολλά αξιοθέατα όπως ο Ναός Ginkaku-ji, που είναι αντιπροσωπευτικός του πολιτισμού των Muromachi, ο ιερό Heian Jingu, που συνδέεται με το Jidai Matsuri (ένα από τα τρία μεγαλύτερα φεστιβάλ του Κιότο), το Tetsugaku-no-michi, γνωστό για τις ανθισμένες κερασιές του, ο Ζωολογικός Κήπος της Πόλης του Κιότο, ο δεύτερος παλαιότερος ζωολογικός κήπος στην Ιαπωνία, και το Μουσείο Τέχνης KYOCERA της Πόλης του Κιότο. Στην τοποθεσία αυτή είναι εύκολο να έρθετε σε επαφή με τον πολιτισμό και την ιστορία της Ιαπωνίας!

Αξιοθέατο

- | | |
|---|--------------------------------------|
| Ginkakuji | Ζωολογικός Κήπος της Πόλης του Κιότο |
| Tetsugaku-no-michi (Μονοπάτι του Φιλοσόφου) | Ιερό Heian Jingu |
| Ναός Nanzenji | Eikando Zenrin-ji |
| Μουσείο Τέχνης KYOCERA της Πόλης του Κιότο | Ναός Chionji |
| | Εθνικό Μουσείο Σύγχρονων Τεχνών |



Το KCG έχει στόχο την υλοποίηση παγκόσμιας κλάσης και υψηλού επιπέδου εκπαίδευσης στην τεχνολογία IT ως ένα διεθνές εκπαιδευτικό ίδρυμα και ως κορυφαίο στην εκπαίδευση IT, δημιουργώντας ταυτόχρονα ένα δίκτυο στενών σχέσεων με άλλα εκπαιδευτικά ιδρύματα του Ομίλου KCG και συνεργαζόμενο με κυβερνήσεις και πανεπιστήμια στο εξωτερικό.



Πανεπιστημιούπολη Ekimae στο Κιότο
 Η Πανεπιστημιούπολη Ekimae στο Κιότο βρίσκεται σε ιδανική θέση για τη φοιτητική ζωή. Η τοποθεσία είναι απίστευτα βολική για τις μετακινήσεις, σε απόσταση μόλις επτά λεπτών με τα πόδια δυτικά του Σταθμού του Κιότο. Εκεί κοντά υπάρχουν συγκεντρωμένα πολυάριθμα σημεία λιανικής πώλησης απαραίτητων αγαθών, π.χ. εστιατόρια, μεγάλα εμπορικά κέντρα και πολυκαταστήματα.

Κεντρικό Κτήριο
 Αυτό το μεγαλοπρεπές κτίσμα με τους λευκούς τοίχους βρίσκεται στα δυτικά του Σταθμού του Κιότο. Είναι το πιο επιβλητικό κτήριο στην πανεπιστημιούπολη.

Παράρτημα
 Αναγνωρίσιμο λόγω της ηλιόλουστης εξωτερικής πλευράς του, το Παράρτημα διαθέτει ένα στούντιο ηλεκτρονικής μάθησης, καθώς και χώρο πρακτικής άσκησης για τον έλεγχο αυτοκινήτων και μοτοσικλετών ο οποίος χρησιμοποιείται στο Μάθημα Ελέγχου Αυτοκινήτων. Μαζί με το Κεντρικό Κτήριο και το Παράρτημα της Πανεπιστημιούπολης Ekimae στο Κιότο αποτελούν τον μεγαλύτερο κόμβο υπερασύγχρονης εκπαίδευσης IT στο κεντρικό Κιότο.

Πανεπιστημιούπολη στο Rakuho
Τεχνικό Κολέγιο
 Ως η πανεπιστημιούπολη του KCGI με την πιο μακροχρόνια παράδοση, η Πανεπιστημιούπολη στο Rakuho έχει διοχετεύσει πολλούς αποφοίτους στον κόσμο της εργασίας. Μιας και βρίσκεται στο κέντρο της ήσυχης περιοχής Shimogamo, η Πανεπιστημιούπολη στο Rakuho προσφέρει ένα ιδανικό περιβάλλον για όσους φιλοδοξούν να φτάσουν σε σπουδαία ακαδημαϊκά επιτεύγματα.

Πανεπιστημιούπολη στο Kamogawa
Κολέγιο Σχεδίου
 Σε ένα ηλιόλουστο σημείο με απαλή αύρα στις όχθες του ποταμού Kamogawa, η Πανεπιστημιούπολη στο Kamogawa είναι μια σχολή ψηφιακών τεχνών με ελεύθερο πνεύμα που προσελκύει φιλόδοξους νέους σχεδιαστές και άλλους δημιουργικούς ανθρώπους. Ο ποταμός Kamogawa ρέει εκεί δίπλα και οι καταπράσινες όχθες του προσφέρουν στους σπουδαστές ένα χαλαρωτικό περιβάλλον που εμπνέει τη φαντασία.

Όλα τα κτήρια της πανεπιστημιούπολης συνδέονται μέσω των δρομολογίων ενός μικρού λεωφορείου κλειστής διαδρομής.
 Όλα τα κτήρια της πανεπιστημιούπολης συνδέονται μέσω μιας υπηρεσίας δωρεάν αποκλειστικών δρομολογίων με ένα μικρό λεωφορείο κλειστής διαδρομής. Μετακινούμενοι με το λεωφορείο αυτό, οι σπουδαστές έχουν τη δυνατότητα να παρακολουθούν μαθήματα σε άλλα κτήρια.



Με πιστοποίηση από τη Νομαρχία του Κιότο Επαγγελματική σχολή (τεχνικό πρόγραμμα) Σχολή Υπολογιστών του Κιότο (KCG) <https://www.kcg.ac.jp/>

- | | |
|---|--|
| <p>Τεχνικό Κολέγιο Πανεπιστημιούπολη στο Rakuho
 17 Shimogamo-honmachi, Sakyo-ku, Kyoto-shi, Kyoto 606-0862</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Πρόγραμμα Ενσωματωμένων Συστημάτων (4ετές) ■ Πρόγραμμα Μηχανικής Υπολογιστών (3ετές) ■ Πρόγραμμα Βασικών Δεξιοτήτων Μηχανικής Υπολογιστών (2ετές) | <p>Σχολή Σχεδίου Πανεπιστημιούπολη στο Kamogawa
 11 Tanakashimoyanagi-cho, Sakyo-ku, Kyoto-shi, Kyoto 606-8204</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Πρόγραμμα Πληροφορικής για Τέχνη και Σχέδιο (4ετές) ■ Πρόγραμμα Προηγμένης Τέχνης και Σχεδίου (3ετές) ■ Πρόγραμμα Τέχνης και Σχεδίου (2ετές) |
| <p>Πανεπιστημιούπολη Ekimae στο Κιότο
 10-5 Nishikujo,teranomae-cho, Minami-ku, Kyoto-shi, Kyoto 601-8407</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Πρόγραμμα Πληροφορικής για Επιχειρήσεις και Διοίκηση (4ετές) ■ Πρόγραμμα Επιστήμης Υπολογιστών (4ετές) ■ Πρόγραμμα Προηγμένων Ψηφιακών Παιχνιδιών και Ψυχαγωγίας (4ετές) ■ Πρόγραμμα Μάνγκα και Άνιμε (3ετές) ■ Πρόγραμμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής (3ετές) ■ Πρόγραμμα Υπολογιστικής Πολυμέσων (3ετές) | <p>Σχολή Αυτοκινήτων της Σχολής Υπολογιστών του Κιότο (KCGM)
 73 Tojihigashi-monzencho, Minami-ku, Kyoto-shi, Kyoto 601-8428
 https://kyoto-jidousha.ac.jp/
 ■ Πρόγραμμα Μηχανικής Συντήρησης Αυτοκινήτων</p> |
| <p>Κέντρο Εκπαίδευσης του Κιότο για την Ιαπωνική Γλώσσα (KJLTC)
 11 Tanakashimoyanagi-cho, Sakyo-ku, Kyoto-shi, Kyoto 606-8204
 https://www.kjltc.jp/</p> | <p>Κολέγιο Μεταπτυχιακών Σπουδών Πληροφορικής του Κιότο (KCGI)
 Σχολή Μεταπτυχιακών Σπουδών Εφαρμοσμένης Πληροφορικής Εξειδίκευση στην Τεχνολογία του Ηλεκτρονικού Επιχειρείν
 7 Tanakamonzen-cho, Sakyo-ku, Kyoto-shi, Kyoto 606-8225
 https://www.kcg.edu/</p> |