

Kết nối Tinh thần tiên phong

kcg.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics
京都情報大学院大学

U R L: <http://www.kcg.edu/>
E-mail: admissions@kcg.edu

Nơi liên hệ: Trung tâm tuyển sinh

Trường Đại học Đào tạo Sau Đại học về Thông tin Kyoto
7 Tanakamonzen-cho, Sakyo-ku, Kyoto-shi, 606-8225, Japan

TEL : (075) 681-6334 (Từ nước ngoài : +81-75-681-6334) FAX : (075) 671-1382

Trường đào tạo sau đại học chuyên ngành IT đầu tiên ở Nhật Bản

TRƯỜNG ĐẠI HỌC ĐÀO TẠO SAU ĐẠI HỌC VỀ THÔNG TIN KYOTO

(KCGI : The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics)

Cùng nhau học công nghệ thông tin tiên tiến nhất ở Kyoto, Nhật Bản



Số 1 và Duy nhất!

kcg.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

Để đào tạo người có trình độ chuyên môn cao trong lĩnh vực IT

Xã hội đang kỳ vọng rất nhiều vào việc nhanh chóng đào tạo người có trình độ chuyên môn cao về lĩnh vực IT có thể tiếp nhận được những tiến bộ trong khoa học và công nghệ, đổi mới công nghệ vượt trội, tiếp nhận sự thay đổi nhanh chóng của kinh tế xã hội trong những năm gần đây (như đa dạng hóa, phức tạp hóa, cao độ hóa, toàn cầu hóa, bước sang thời đại phổ biến, v.v...) để áp dụng vào xã hội và quốc tế.

Tuy nhiên, trong việc đào tạo kỹ thuật của cho hai lĩnh vực chuyên ngành trở lên như công nghệ thông tin và quản trị kinh doanh, thì đến nay hầu như chưa có trường đại học cũng như trường đại học đào tạo sau đại học nào có thể đáp ứng vấn đề đào tạo người có trình độ chuyên môn cao.

Để khắc phục tình trạng hiện nay, tháng 4 năm 2004, Trường Đại học Đào tạo Sau Đại học về Thông tin Kyoto đã được thành lập và bắt đầu hoạt động đào tạo như một Trường đào tạo sau đại học chuyên ngành IT đầu tiên và duy nhất của Nhật Bản. Trải qua 55 năm, nhà trường đã và đang kế thừa thành tích và truyền thống của “Học viện Máy tính Kyoto” - cơ quan giáo dục máy tính đầu tiên của Nhật Bản đã đào tạo những kỹ sư xử lý thông tin đáp ứng nhu cầu của ngành công nghiệp. Hơn nữa, dựa trên mạng lưới giáo dục toàn cầu của các trường đại học nước ngoài mà trước hết là trường Đại học Rochester Institute of Technology (RIT), nhà trường đã đưa vào chương trình đào tạo IT mới nhất của thế giới, ngoài ra, còn đào tạo thêm về kinh doanh và quản lý, đào tạo người lãnh đạo cấp cao trong lĩnh vực ứng dụng IT chẳng hạn như những người có trình độ chuyên môn cao trong lĩnh vực IT (lĩnh vực mà các học viện nghiên cứu trước đây đã gặp khó khăn trong việc đào tạo) và đặc biệt là CIO (Quản lý hệ thống thông tin).

Ý tưởng thành lập

Đào tạo những chuyên gia ứng dụng công nghệ thông tin có tính sáng tạo và năng lực thực tiễn cao đáp ứng nhu cầu xã hội, gánh vác thời đại, dẫn dắt thế hệ tiếp theo.

Sứ mệnh và mục đích của trường

Sứ mệnh của KCGI là đáp ứng được nhu cầu nguồn nhân lực tiên tiến và đa dạng của xã hội IT, và hơn thế nữa, là để đóng góp vào việc hiện thực hóa một xã hội thông tin tiên tiến và sự phát triển kinh tế thông qua việc cung cấp những chuyên gia IT tiên tiến có kiến thức rộng và kỹ thuật cao vượt qua những điều thông thường và còn là những người có tư tưởng quốc tế trong thời đại máy tính ngày càng trở nên phổ biến này.

Thích ứng với thông tin và sự phát triển kỹ thuật liên quan đến thông tin, giảng dạy lý thuyết về các lĩnh vực có liên quan đến khoa học và kỹ thuật, quản trị kinh doanh, v.v...

và công nghệ ứng dụng, với mục đích bồi dưỡng người có trình độ chuyên môn cao.

kcgi.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

Chính sách Nhập học

Lĩnh vực công nghệ thông tin và truyền thông (IT hoặc ICT) là sự kết hợp giữa nghiên cứu thông tin và quản lý. Các lĩnh vực áp dụng nguyên tắc này có tính phức tạp và ở phạm vi rộng, và nhu cầu cần nhân lực có kỹ năng trong lĩnh vực này không ngừng gia tăng và ngày càng đa dạng. Theo hệ thống giáo dục thông thường, ngành đào tạo nhân lực IT chỉ có tại các trường sau đại học về kỹ thuật, tại đây chỉ chấp nhận sinh viên tốt nghiệp đại học các khoa kỹ thuật. Khuôn khổ giáo dục này đã chứng minh là không đủ đáp ứng nhu cầu nhân sự đa dạng của nhiều ngành nghề lĩnh vực khác nhau. Thúc đẩy tăng trưởng của ngành công nghiệp và kinh doanh trong tương lai sẽ đòi hỏi sự phát triển nhân lực từ nhiều nền tảng khác nhau thành các chuyên gia lành nghề.

Nắm bắt triển vọng này, TRƯỜNG ĐẠI HỌC ĐÀO TẠO SAU ĐẠI HỌC VỀ THÔNG TIN KYOTO (KCGI) chấp nhận sinh viên có nền tảng từ nhiều ngành, bất kể chuyên ngành mà họ đã tốt nghiệp. Chính sách tuyển sinh của KCGI là chấp nhận thí sinh đáp ứng tất cả ba yêu cầu sau đây:

1. Có nền tảng học thuật cơ bản cần thiết để lĩnh hội được kiến thức chuyên môn tại KCGI
2. Khả năng học hỏi và tư duy cho bản thân, có khát vọng sáng tạo, không bị cản trở bởi các giả định thông thường hoặc phổ biến
3. Thiện chí giải quyết vấn đề thông qua hợp tác và trao đổi với nhau

Giáo dục của KCGI

The Kyoto College of Graduate Studies
for Informatics

Trường Đại học Đào tạo Sau Đại học
về Thông tin Kyoto



Chủ tịch Hội đồng Quản trị trường Thông Tin Kyoto

Giáo sư Trường Đại học Đào tạo Sau Đại học về Thông tin Kyoto

Hasegawa Wataru

長谷川 亘

Cử nhân nghệ thuật Trường đại học Waseda

Hoàn thành giai đoạn đầu và giai đoạn sau của khóa đào tạo tiến sĩ trường đào tạo sau đại học của Trường Đại học giáo dục Columbia (Hoa Kỳ), Thạc sĩ nghệ thuật, Thạc sĩ giáo dục

Chủ tịch Hiệp hội Công nghiệp Thông tin tỉnh Kyoto

Ủy viên Quản trị - Chủ tịch Liên đoàn Hiệp hội Công nghiệp thông tin toàn Nhật Bản (ANIA)

Giám đốc đại diện & Nguyên Phó chủ tịch, Liên hội IT Nhật Bản

Ủy viên Quản trị của Hiệp hội hệ thống thông tin Nhật Bản (NAIS)

Nhận giải thưởng của Bộ trưởng Bộ giáo dục, Văn hóa, Thể thao Thái Lan (2 lần)

Giải thưởng của Bộ trưởng Bộ giáo dục nước Cộng hòa Kenya

Giáo sư thỉnh giảng của Trường Đại học Khoa học & Công nghệ Thiên Tân, Trung Quốc

Ủy ban Tư vấn Chính sách, Trung tâm Phát triển Thành phố Tự do Quốc tế Jeju Công ty quốc doanh liên kết Bộ đất đai, giao thông và hàng hải Hàn Quốc

Môn học phụ trách "Lý thuyết lãnh đạo"

http://www.kcg.edu/curriculum/webbusiness_core/m0100.html

Trường Đại học Đào tạo Sau Đại học về Thông tin Kyoto (KCGI) là Trường đào tạo sau đại học chuyên ngành IT đầu tiên của Nhật Bản. Xuất thân từ Học viện Máy tính Kyoto (KCG) là trường trung cấp chuyên nghiệp, một cơ quan giáo dục máy tính tư thực đầu tiên ở Nhật Bản. KCG có nguồn gốc từ trường tư thực do người sáng lập Hasegawa Shigeo và Hasegawa Yasuko mở ra với triết lý độc đáo hướng về tương lai, sau khi thành lập vào năm 1963, trường đã trải qua hơn 55 năm trong ngành giáo dục máy tính, trong khoảng thời gian đó, không chỉ có học sinh tốt nghiệp trung học phổ thông mà còn có rất nhiều sinh viên đã tốt nghiệp hệ đại học bốn năm, đã nhập học và tốt nghiệp ra trường. Tại thời điểm đó, ở Nhật Bản, chỉ có Trường đào tạo sau đại học mới có chức năng chính là nghiên cứu, vì vậy nhiều người sau khi tốt nghiệp đại học đã lựa chọn KCG để học tiếp sau khi tìm kiếm các cơ quan giáo dục bậc đại học có kết nối thực hành. KCG thuộc hệ thống trường trung cấp chuyên nghiệp, nhưng về mặt xã hội, cũng có vai trò như một cơ quan giáo dục dành cho người đã tốt nghiệp đại học, mặt khác cũng đóng vai trò như là một trường đào tạo sau đại học của một loại ngành nghề và nghiệp vụ.

Dựa trên tiền đề đó, qua chuỗi quá trình phát triển, từ sau năm 1998, KCG đã tạo ra chương trình giảng dạy chung với trường Rochester Institute of Technology (RIT) Hoa Kỳ (chuyên ngành IT, chuyên ngành khoa học máy tính, và các chuyên ngành khác), và đang thực hiện chương trình đào tạo sau đại học với các trường chuyên nghiệp có định hướng thực hành. Sự hợp tác chương trình giữa trường trung cấp chuyên nghiệp Nhật Bản và trường đào tạo sau đại học Hoa Kỳ là bước ngoặt quan trọng và đầu tiên của Nhật Bản.

Dưới chế độ hệ thống mới là Trường đào tạo sau đại học chuyên ngành, với trọng tâm giảng viên là những người có liên quan đến Học viện Máy tính Kyoto có thành tích như trên, nên việc thiết lập Trường đào tạo sau đại học chuyên ngành IT có thể nói là một kết quả tất yếu. Nhận được sự hợp tác và hỗ trợ của cố vấn cấp cao hiện nay Horiba Masao (người hoạt động trong lĩnh vực liên quan đến ngành tài chính và cũng là người sáng lập ra HORIBA, Ltd.) và nhiều thành viên khác, cũng như đội ngũ giảng viên và các nhà nghiên cứu của hệ đào tạo sau đại học trường Columbia University, trường Rochester Institute of Technology, RIT Hoa Kỳ v.v... Trường Đại học Đào tạo Sau Đại học về Thông tin Kyoto đã khai giảng vào tháng 4 năm 2004 (năm đầu tiên áp dụng chế độ mới) như một Trường đào tạo sau đại học chuyên ngành IT số 1 Nhật Bản.

Sau khi thành lập, trường đã lấy việc giáo dục công nghệ thông tin làm nền tảng, và thêm vào việc giáo dục kinh doanh quốc tế, dựa trên bản chỉnh sửa chương trình giảng

dạy đào tạo thạc sĩ của IS (Hệ thống thông tin) của ACM (Association for Computing Machinery) để xây dựng chương trình giảng dạy đào tạo kỹ sư chuyên về WEB Business (E-business) và đặc biệt là CIO, đưa ra ý tưởng thành lập là "Đào tạo các chuyên gia công nghệ thông tin ứng dụng có tính sáng tạo và năng lực thực tiễn cao, đáp ứng nhu cầu xã hội, gánh vác thời đại, dẫn dắt thế hệ tiếp theo". Góp phần vào việc phục hồi kinh tế và xây dựng xã hội thông tin hóa cao độ của Nhật Bản thông qua việc cung cấp các chuyên gia IT cao cấp mang tầm quốc tế có kiến thức rộng và kỹ thuật tiên tiến hơn so với trước đây, đáp ứng được nhu cầu nhân lực cao cấp và đa dạng của xã hội IT. Giảng dạy lý thuyết và ứng dụng công nghệ thông tin vào các lĩnh vực liên quan như quản trị kinh doanh, khoa học - kỹ thuật v.v... Thích nghi với sự phát triển của khoa học, công nghệ. Lấy mục tiêu bồi dưỡng những người có trình độ chuyên môn cao làm sứ mạng.

Hiện nay tại Nhật Bản, kỹ thuật dành cho lĩnh vực Web Business (E-Business) có tình trạng gần như chưa đạt ở các khoa đào tạo chuyên môn hay tại các trường đào tạo sau đại học, nó chỉ được đề cập như một phần của lĩnh vực liên quan đến quản trị kinh doanh, công nghệ thông tin mang tính truyền thống. Nói một cách khác, thực tế chỉ được nghiên cứu, giảng dạy như là một phần của lĩnh vực chuyên môn hay chuyên ngành mang tính hệ thống và tổng quát.

Đặc trưng của nhà trường là cho dù có những điểm tương đồng như thường thấy tại các khoa công nghệ của nhiều trường đại học tại Nhật Bản, tức là không có hệ đào tạo sau đại học về công nghệ thông tin theo dạng "hệ thống phân chia quản lý theo chiều dọc", cũng không có hệ đào tạo sau đại học về hệ thống toán tin, nhưng nhà trường sẽ tập trung vào việc đào tạo kỹ năng lãnh đạo, mục đích là hướng đến một "Trường chuyên nghiệp" theo tiêu chuẩn quốc tế với vai trò là một Trường đào tạo sau đại học chuyên ngành "IT theo nghĩa rộng" với nhiều thể loại khác nhau. Tất nhiên việc thành lập bộ phận giảng viên và thiết kế chương trình giảng dạy là phải dựa trên khía cạnh sự phạm, nhưng ngoài ra nhà trường còn đưa vào nhiều yếu tố và phương pháp mà hầu như chưa từng có ở các trường đại học của Nhật Bản trước đây, chẳng hạn như thiết kế dạy học theo định hướng của học viên, cơ chế đào tạo theo hệ thống mở hàng ngang và lên kế hoạch cải thiện hệ thống giáo dục.

Hơn nữa, góp sức vào việc đào tạo ra lãnh đạo mang tầm quốc tế có kỹ năng IT và kỹ năng quản lý có thể phát huy thực lực trong toàn khu vực châu Á đang trên đà toàn cầu hóa. Nhà trường đang tích cực nhận các du học sinh đặc biệt là các du học sinh đến từ các quốc gia châu Á với mục tiêu từ buổi đầu sáng lập là trở thành "Trường chuyên nghiệp về IT số 1 châu Á".

Và, trong bối cảnh những năm gần đây ngành nội dung của Nhật Bản đang được đánh giá cao trên thế giới mà trước phải nói đến là phim hoạt hình Nhật Bản (Anime), do đó, ngành công nghiệp góp phần quan trọng cho tăng trưởng. Vì vậy, nhà trường đã tìm hiểu thêm nhiều hơn nữa những tính năng của Internet trong mối quan hệ giữa IT và ngành công nghiệp nội dung, để từ đó tập trung chú ý đến việc phát triển nội dung trong thực tế, khám phá mô hình kinh doanh nội dung mới, và lập ra các ngành học có liên quan.

IT đã trở thành không thể thiếu trong cuộc sống hằng ngày của chúng ta, trong hoạt động công nghiệp, và đang có xu hướng mở rộng xã hội trong các lĩnh vực liên quan đến nhiều khía cạnh khác nhau. Sinh viên tốt nghiệp của trường được trang bị kỹ năng giao tiếp và kỹ năng thực tế, có quan điểm toàn cầu và đang hoạt động trong nhiều lĩnh vực khác nhau.

Nhà trường đã xây dựng cơ sở vệ tinh Sapporo (Sapporo Satellite) từ tháng 4 năm 2012 và cơ sở vệ tinh Kyoto (Kyoto Satellite) từ tháng 10 năm 2012. Các cơ sở vệ tinh được kết nối với trường Kyoto bằng hệ thống e-learning, sinh viên sẽ được đào tạo chuyên ngành IT tiên tiến nhất tại chỗ. Tất nhiên là sinh viên sẽ được nghe giảng thực tế, và có thể đặt câu hỏi trực tiếp thông qua camera, có thể xem bài giảng đã được ghi hình lại và lưu trong máy chủ tại nhà. Có thể nói đây là phương pháp đào tạo vượt qua sự giới hạn về thời gian và địa điểm, có thể được đào tạo chuyên môn cao ở bất cứ đâu, bất cứ lúc nào. Hơn nữa, vì nhà trường cũng có mạng lưới liên kết với các cơ quan giáo dục bậc đại học ở nước ngoài mà trước hết phải kể đến là Mỹ, Trung Quốc và Hàn Quốc, và nhờ tích lũy được những mối liên kết, giao lưu nên vừa có thể sử dụng tốt các mối quan hệ này vừa tích cực giao lưu với nước ngoài hơn, phát triển thêm sự nghiệp giáo dục.

Trường đào tạo sau đại học đang chuẩn bị chào đón kỷ niệm 15 năm thành lập. Dù cho có sự thay đổi nhanh chóng của thời đại, nhưng nhà trường vẫn tiến bước đều đặn và thúc đẩy công tác đào tạo chuyên gia IT cao cấp dựa trên ý tưởng, sứ mệnh, mục tiêu từ những ngày đầu mới thành lập. Nhà trường rất mong được chào đón các bạn sinh viên có tinh thần cầu tiến trong việc học hỏi.

kgc.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics



Bước ngoặt của thời đại

Lời chào của Hiệu trưởng



Hiệu trưởng Trường Đại học Đào tạo Sau Đại học về Thông tin Kyoto

Ibaraki Toshihide 茨木 俊秀

Cử nhân kỹ thuật đại học Kyoto, hoàn thành khóa tiến sĩ tại khoa đào tạo sau đại học của trường đại học Kyoto (chuyên ngành kỹ thuật điện tử), tiến sĩ kỹ thuật

Giảng viên danh dự của trường đại học Kyoto, nguyên trưởng khoa nghiên cứu khoa học thông tin của trường Đại học đào tạo sau đại học Kyoto, nguyên giảng viên đại học Học viện Kansai, giảng viên thỉnh giảng trường đại học Illinois.

Hoạt động trong 5 hội gồm ACM, Hội hoạt động và nghiên cứu Nhật Bản, Hội kỹ sư điện tử, thông tin và truyền thông, Hội xử lý thông tin, Hội toán tin ứng dụng Nhật Bản.

Phụ trách môn: "Bài giảng nâng cao lý thuyết hệ thống", "Thuyết tối ưu hóa mạng lưới"

Cuộc cách mạng công nghiệp diễn ra từ nửa cuối thế kỷ 18 đến thế kỷ 19 đã cho ra đời nguồn động lực mới đó là động cơ hơi nước. Sau đó, sức sản xuất càng được mở rộng và gia tăng nhờ vào việc sử dụng điện và dầu hỏa, đến nửa cuối thế kỷ 20, lượng hàng hóa sản xuất đã đạt đến mức cung vượt cầu. Kết quả là đã xuất hiện "Sự chuyển đổi từ lượng sang chất", việc sản xuất hàng loạt như thế trở nên lỗi thời, và xã hội bước vào thời đại của sản xuất ít nhưng đa dạng. Trong sự biến động đó, cơ cấu công nghiệp trên thế giới cũng đã thay đổi đáng kể, và một trật tự xã hội mới đã ra đời.

Hiện tượng tương tự cũng đang xảy ra trong thế giới thông tin. Nhưng với tốc độ nhanh hơn nhiều. Chỉ mới trải qua 70 năm kể từ khi những máy tính đầu tiên được sản xuất, nhưng sự tiến bộ của nó đã bùng nổ và đã được đến khả năng không thể tin được trong cả 2 phương diện dung lượng lưu trữ và tốc độ xử lý. Việc đã có thể giải quyết nhanh hơn phương trình vi phân từng phần mô tả sự thay đổi trong bầu khí quyển từ sự thay đổi khí tượng trong thực tế, chính là yếu tố quyết định trong dự báo thời tiết bằng giá trị số. Có thể nhận dạng và phân tích giọng nói với tốc độ nhanh không kém gì tốc độ nói của con người. Về mặt dung lượng lưu trữ hầu như cũng không kém, ví dụ có thể lưu trữ sách trên toàn thế giới dưới dạng dữ liệu số. Cũng có thể ghi nhớ tất cả những dữ liệu mà con người tiếp thu được từ nghe, nhìn trong suốt cuộc đời. Sự lớn mạnh của sức mạnh thông tin đã đạt đến mức độ hoàn hảo trong việc chuyển đổi chất lượng đời sống và văn hóa của chúng ta.

Thực tế, tôi cảm nhận rằng sau khi bước vào thế kỷ 21, dấu hiệu thay đổi về chất lượng đang nổi lên nhanh chóng. Kết quả của việc giảm kích cỡ và thực hiện những tính năng hữu ích, các loại điện thoại di động và smart phone mà chúng ta có thể tìm thấy trong túi mỗi người đã thay đổi cách sống của thanh niên. Thông tin liên lạc qua internet, có thể lấy được không chỉ chữ mà còn hình ảnh, dữ liệu

động chỉ trong tích tắc bằng cáp quang. Công nghệ thông tin và truyền thông (ICT) đóng vai trò là cơ sở hạ tầng sẽ kết nối trực tiếp mọi người trên thế giới, toàn cầu hóa tài chính và kinh doanh trên toàn cầu, mang lại tác động lớn ngay cả trong xã hội và quốc gia mình. Tất nhiên những thay đổi này không phải chỉ mang lại những thay đổi mà con người mong muốn. Chúng ta không thể bỏ qua những khía cạnh tiêu cực mà nó mang lại chẳng hạn như tội phạm máy tính. Các ý nghĩa trên vẫn đang trong quá trình chuyển đổi, nhưng nếu nói một cách phóng đại thì chúng ta đang tiến đến một bước ngoặt tương lai của nhân loại.

Trường xuất thân từ Học viện Máy tính Kyoto, được sáng lập vào năm 1963, trong giai đoạn mà máy tính vẫn còn mới mẻ đối với xã hội. Với tư cách là một cơ quan giáo dục máy tính đầu tiên của cả nước, học viện đã trưởng thành cùng với đà phát triển của máy tính, và đã đào tạo ra nguồn nhân lực đầy triển vọng. Kế thừa truyền thống và thành tích này, ý tưởng thành lập Trường Đại học Đào tạo Sau Đại học về Thông tin Kyoto (vốn là Trường đào tạo sau đại học đầu tiên của Nhật Bản) đã ra đời, tuyên bố khai giảng vào tháng 11 năm 2003, và đón chào các sinh viên đầu tiên vào tháng 4 năm 2004. Có thể nói nhà trường đã có được những bước đi vững chắc trong bước ngoặt của thời đại. Nhà trường vừa tích lũy thêm nhiều hoạt động nghiên cứu về công nghệ thông tin và truyền thông, vừa hiểu rõ về các tác động của công nghệ thông tin đối với xã hội, để từ đó đào tạo ra được nguồn nhân lực dẫn đầu đúng hướng. Trường luôn hoan nghênh chào đón những người có ý chí học tập, và không phân biệt tuổi tác, quá trình học vấn, quốc tịch, khoa tự nhiên hay khoa xã hội. Tiếp nhận không chỉ những người đã hoàn thành đại học, mà cả những nhân viên công ty đang vừa làm việc trong xã hội thực tế vừa học hỏi để nâng cao kỹ năng nghề nghiệp, và các du học sinh có mối quan tâm đến việc học tập tại Nhật Bản khi đang ở nước ngoài.

Biểu tượng KCG

kgc.edu

Tập đoàn KCG là một tập hợp các cơ quan đào tạo toàn cầu được hình thành từ Học viện máy tính Kyoto (Rakuhoku Campus, Kamogawa Campus, Kyoto Ekimae Campus), Trường đại học đào tạo sau đại học về thông tin Kyoto, Trung tâm đào tạo tiếng Nhật Kyoto, Công ty CP KCG Carrier, v.v...

Biểu tượng Tập đoàn được chọn bởi ngài Chủ tịch Hasegawa Wataru. Biểu tượng này có nguồn gốc từ tên miền (www.kcg.edu) trên Internet đã đăng ký năm 1995. "kgc" là tên viết tắt các chữ cái đầu tiên của "Kyoto Computer Gakuin (Học viện máy tính Kyoto)" - cơ quan đào tạo máy tính đầu tiên ở Nhật Bản. ".edu" là một gTLD (generic Top Level Domain - tên miền cấp cao nhất dùng chung: tên miền cấp cao nhất riêng cho một lĩnh vực trong số các tên miền cấp cao nhất được sử dụng trên Internet), và là đối tượng đăng ký chỉ dành cho cơ quan giáo dục bậc đại học được chứng nhận bởi cơ quan chứng nhận của Mỹ. Do có mối quan hệ thân giao sâu sắc với các học giả liên quan đến máy tính mà tiêu biểu là các nhà nghiên cứu của Học viện công nghệ Massachusetts (MIT) đã tham gia nghiên cứu ngay từ thời kỳ đầu xuất hiện Internet của Mỹ, nên Học viện máy tính Kyoto được biết đến rộng rãi như một cơ quan giáo dục bậc đại học về máy tính, giảng dạy chương trình tương đương với hệ đại học 4 năm. Học viện được chứng nhận xứng đáng được gắn tên miền ".edu", đây là cơ quan đào tạo trong nước Nhật Bản bậc nhất, và duy nhất nhận được tên miền ".edu" này. Về sau, tiêu chuẩn quản lý tên miền cũng được nới lỏng, gTLD tương đương như vậy cũng được cấp cho một vài cơ quan đào tạo của các nước khác bên ngoài nước Mỹ, nhưng việc chỉ có cơ quan đào tạo trong nước Mỹ mới nhận được tên miền ".edu" này chính là một điểm nổi trội so với lúc bấy giờ, Học viện máy tính Kyoto được Mỹ công nhận là một cơ quan giáo dục bậc đại học và đó là bằng chứng cho tinh thần không ngừng phát triển của Học viện. Biểu tượng "kgc.edu" này tượng trưng cho tinh thần mạnh mẽ của một cơ quan đào tạo chú trọng đến tinh thần tiên phong trong xã hội thông tin hóa cao độ, và biểu tượng cho quan niệm giáo dục đào tạo con người mở ra thời đại.

Màu sắc chủ đạo của Tập đoàn KCG

kgc.edu

Kyoto Computer Gakuin

KCG màu xanh dương
(Màu trường của Học viện Máy tính Kyoto, màu của Tập đoàn KCG)

Màu xanh dương là màu trường của Học viện Máy tính Kyoto và là màu của Tập đoàn KCG, được lựa chọn bởi các thành viên từ những ngày đầu thành lập vốn là các sinh viên của viện đại học, sinh viên tốt nghiệp của trường đại học Kyoto, dựa theo màu xanh dương đậm là màu sắc của trường Đại học Kyoto. Bắt đầu được sử dụng từ năm 1970, nhưng đến nhân dịp kỷ niệm 35 năm thành lập (năm 1998), thì xác định tông màu và hiện đang được gọi là KCG màu xanh dương.

kgc.edu

The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

KCG màu đỏ
(Màu trường của Trường Đại học Đào tạo Sau Đại học về Thông tin Kyoto)

Hasegawa Shigeo là người sáng lập Tập đoàn KCG, trong những năm cuối đời đã du học tại Trường đại học Harvard khi đang điều hành trường học vì muốn thử thách mình lần nữa với con đường học vấn bị dang dở thời còn trẻ. Ông thuê một căn hộ ở Boston, và chọn học môn văn học và triết học cùng với các sinh viên trẻ. Màu trường của Trường Đại học Đào tạo Sau Đại học về Thông tin Kyoto đã được lựa chọn dựa theo màu đỏ thắm của Trường đại học Harvard - nơi người sáng lập đã theo học, và được điều chỉnh tông màu tương phản với KCG màu xanh dương. Điều này thể hiện con người luôn có thể thử thách với những điều mới mẻ và với thái độ học tập khiêm tốn bất kể tuổi tác hay giới tính.

kgc.edu

Kyoto Japanese Language Training Center

KCG màu xanh lá cây
(Màu trường của Trung tâm Đào tạo Tiếng Nhật Kyoto)

Trung tâm đào tạo tiếng Nhật Kyoto là cánh cửa đầu tiên dành cho du học sinh nước ngoài của Tập đoàn KCG, là trường tiếng Nhật được chứng nhận từ Hiệp hội Xúc tiến Giáo dục Tiếng Nhật được Bộ giáo dục, văn hóa, thể thao, khoa học và công nghệ chỉ định chương trình giảng dạy tiêu chuẩn. Từ hình ảnh trái đất màu xanh lá cây của 7 châu lục trên thế giới, trường đã chọn màu xanh lá cây và điều chỉnh tông màu tương phản với KCG màu xanh dương và KCG màu đỏ để làm màu của trường.

kgc.edu

Kyoto Computer Gakuin Automobile School

KCG màu cam
(Màu trường của Trường Kỹ thuật nghệ Ô tô Kyoto)

Trường chịu trách nhiệm đào tạo những thợ cơ khí ô tô được trang bị kỹ thuật và kiến thức về IT, mang tiên tiến đáp ứng công nghệ ô tô của thế hệ mới. Năm 2013, trường Kỹ thuật nghệ Ô tô Kyoto đã gia nhập vào Tập đoàn KCG. Màu trường thể hiện việc mang đến một sức sống mới cho Tập đoàn KCG.

Điểm nổi bật của KCGI

Học được những kỹ năng thực tế và hữu ích trong xã hội.

■ Thiết kế chương trình giảng dạy đáp ứng được sự thay đổi nhanh chóng của IT (ICT) và nhu cầu của ngành công nghiệp

Nhà trường tổ chức các buổi tư vấn từ các chuyên gia trong và ngoài tổ chức, để xây dựng chương trình giảng dạy và thiết kế khóa học, thiết kế dạy học theo định hướng của học viên, nhằm đào tạo đáp ứng nhu cầu của ngành công nghiệp. Ngoài ra, để đáp ứng được sự thay đổi nhanh chóng của IT (ICT), nhà trường cũng tiến hành chuyển giao và phát triển chung chương trình giảng dạy IT mới nhất thế giới dựa trên sự hợp tác với trường Rochester Institute of Technology, RIT Hoa Kỳ.

■ Xây dựng chương trình giảng dạy mang tính thực hành và tính thực tế một cách triệt để

Nhà trường cũng xem xét không chỉ ngành IT, mà còn cả các khoa ngành liên quan đến kinh doanh như quản lý và kinh tế, v.v... để đào tạo nguồn nhân lực có trang bị IT (ICT) lẫn kỹ năng quản lý. Trong kỳ tốt nghiệp năm tới, thay vì làm luận văn thạc sĩ tại trường đào tạo sau đại học như trước đây thì sinh viên sẽ được làm kế hoạch dự án và thực hiện dự án, học được các kỹ năng cao cấp để tạo dựng nghề nghiệp.

■ Áp dụng phương pháp giảng dạy hiệu quả bằng cách kết hợp giữa giảng dạy trực tiếp và e-learning

Nhận được sự hỗ trợ mạnh mẽ của đội ngũ giảng viên trường Rochester Institute of Technology, RIT Hoa Kỳ, nhà trường đang nhắm đến việc thực hiện đào tạo công nghệ IT tiên tiến nhất thế giới. Nhấn mạnh tính linh hoạt cả về hình thức giảng dạy, xây dựng chương trình thực tiễn đa dạng như bài tập nghiên cứu tình huống, nghiên cứu thực tế (Fieldwork), làm việc nhóm, thảo luận, v.v... Ngoài ra, trường đang thiết lập Phòng thu E-learning, và thực hiện giảng dạy hiệu quả bằng cách kết hợp giữa giảng dạy trực tiếp và e-learning.



Phòng thực hành

Bài giảng không chỉ bằng tiếng Nhật mà còn có cả tiếng Anh

Vi trường chúng tôi có các du học sinh đến từ nhiều đất nước khác nhau, nên trường luôn chuẩn bị nhiều bài giảng tiếng Anh, tạo môi trường cho du học sinh dễ dàng học tập. Chúng tôi mời những giảng viên hàng đầu từ nước ngoài, hình thành nền tảng để triển khai kinh doanh IT một cách toàn cầu hóa. Chúng tôi gặp gỡ tất cả các đối tác kinh doanh tương lai ở nước ngoài.

Học cân bằng giữa IT (ICT) & Business.

■ Đào tạo các chuyên gia trong hai lĩnh vực chuyên ngành là công nghệ thông tin và quản trị kinh doanh

Trong bối cảnh kinh doanh hiện đại, đòi hỏi nguồn nhân lực phải được trang bị kỹ năng IT (ICT) cơ bản là công nghệ WEB, và kỹ năng quản lý như lập chiến lược kinh doanh. Nhà trường đang đào tạo các chuyên gia trong hai hay nhiều lĩnh vực chuyên ngành công nghệ thông tin và quản trị kinh doanh, v.v... Chương trình giảng dạy, được cấu tạo để sinh viên có thể cân bằng được các môn học về công nghệ thông tin và quản trị kinh doanh phù hợp với các năng lực của mỗi người.

Có thể mở ra cuộc sống với quan điểm mang tính toàn cầu.

■ Bài giảng của giảng viên hàng đầu đại diện cho lĩnh vực IT từ khắp nơi trên thế giới

Kinh doanh IT là một lĩnh vực mở rộng trên toàn cầu vượt qua biên giới các nước. Nhà trường đã mời các giảng viên hàng đầu từ các khu vực khác nhau như Âu Mỹ và Châu Á để sinh viên có thể học hỏi được các quan điểm mang tính quốc tế. Ký kết thỏa thuận giao lưu học thuật và hợp tác kinh doanh với các doanh nghiệp và trường đại học ở các quốc gia trên thế giới như trường đại học Columbia và Rochester Institute of Technology, RIT Hoa Kỳ, trường đào tạo sau đại học về bảo mật thông tin Đại học Goryeo – Hàn Quốc (tự hào là đứng đầu thế giới về lĩnh vực bảo mật thông tin), và tập trung vào sự phát triển giao lưu toàn cầu chẳng hạn như thực hiện các hội nghị chuyên đề quốc tế hoặc các buổi hợp tác nghiên cứu.

■ Nuôi dưỡng tầm nhìn quốc tế thông qua buổi giao lưu với du học sinh

Kể từ khi thành lập trường, đã có nhiều du học sinh từ khắp nơi trên thế giới đã và đang theo học với mong muốn tìm kiếm được một môi trường đào tạo về công nghệ IT tiên tiến nhất thế giới. Việc có các sinh viên theo học từ các khu vực, các quốc gia khác nhau giúp tạo nên quan điểm đa dạng, hình thành nền tảng để tiếp tục mở rộng kinh doanh IT toàn cầu trong tương lai. Nhiều du học sinh sẽ nhắm đến mục tiêu khởi nghiệp tại quốc gia của mình sau khi kết thúc khóa đào tạo, nên các giảng viên có kinh nghiệm làm việc tại các quốc gia trên thế giới sẽ hướng dẫn các kiến thức phù hợp với hoàn cảnh quốc gia của mỗi sinh viên.

Có thể học các bài giảng được đúc kết từ kinh nghiệm thực hành

Nhà trường tuyển dụng rất nhiều giáo viên làm việc liên quan đến hệ thống thực hành chẳng hạn như các CIO giàu kinh nghiệm trong các công ty lớn, để đào tạo ra được các chuyên gia. Giảng viên sẽ đào tạo khả năng thực tế của sinh viên qua các bài giảng dựa trên kinh nghiệm thực hành. Vừa mang đến kiến thức sâu hơn về lý thuyết và công nghệ mới nhất liên quan trực tiếp đến nghiệp vụ, các sinh viên sẽ học được kỹ năng tổng quát như một chuyên gia.

Chuyển đổi nghề nghiệp, làm việc trong lĩnh vực IT

■ Tiếp nhận các sinh viên khác nhau đang theo học từ nhiều lĩnh vực

Nhà trường không đặt ra giới hạn liên quan đến các lĩnh vực chuyên ngành của khoa khi tuyển sinh, tiếp nhận các sinh viên khác nhau đang theo học từ nhiều lĩnh vực về khoa học xã hội, tự nhiên. Chuẩn bị các môn học tự chọn thích hợp nhu cầu kiến thức và công nghệ đã được học, đáp ứng kiến thức rộng lớn cho người học. Ngoài ra, cũng thành lập cơ chế vừa làm vừa học cho nhân viên công ty. Nhà trường tạo ra “Cơ hội chuyển đổi nghề nghiệp” mà cho đến bây giờ các Trường đào tạo sau đại học ở Nhật Bản vẫn chưa thể cung cấp đầy đủ.

■ Có thể học tập với trình độ kiến thức thích hợp khi nhập học

Những sinh viên đang theo học tại trường có những cấp độ kỹ năng IT khác nhau từ người tốt nghiệp Khoa khoa học xã hội hầu như không có kiến thức liên quan đến máy tính, đến những nhân viên công ty đang làm việc trong ngành IT như SE. Trường cung cấp mô hình học tập với trình độ kiến thức thích hợp mỗi sinh viên, ứng với việc có kỹ năng IT hay không hoặc mục tiêu trong tương lai. Qua đó, ngay cả những sinh viên không có kiến thức sơ bộ cũng có thể đạt được mục tiêu một cách đơn giản. Những sinh viên có kiến thức cơ bản sẽ bắt đầu học các môn chuyên ngành sâu hơn để có thể mở rộng kỹ năng của bản thân một cách hiệu quả.



Có thể sử dụng những gì đã học để vận dụng trong cuộc sống.

■ Hướng dẫn cụ thể để sinh viên tìm được việc làm lý tưởng

Trường sẽ giúp tìm việc làm cho tất cả sinh viên sau khi hoàn thành khóa học. Sau khi trao đổi riêng và hướng dẫn tìm được một việc làm thích hợp cho các sinh viên, giáo sư hướng dẫn sẽ sử dụng kinh nghiệm và mối quan hệ trong ngành công nghiệp, v.v... để tiến cử với các doanh nghiệp. Ngoài ra, đối với những sinh viên có nguyện vọng khởi nghiệp, nhà trường cũng sẽ hỗ trợ thông qua nhiều mặt như truyền kinh nghiệm liên quan đến thành lập doanh nghiệp và điều hành – vận hành, v.v...

■ Phát triển mạng lưới kinh doanh khi sinh viên tốt nghiệp

Nhà trường đào tạo rất nhiều sinh viên tốt nghiệp với chuyên ngành là IT, nên trường cũng tập trung vào sự thành lập mạng lưới kinh doanh giữa các sinh viên tốt nghiệp với nhau. Với việc có nhiều cơ hội làm việc theo nhóm từ khi còn học, sinh viên sẽ sử dụng hiệu quả các kỹ năng của mỗi bạn cùng lớp sau khi tốt nghiệp để ra ngoài xã hội, nhằm mục tiêu vừa hợp tác vừa triển khai kinh doanh.

Môi trường

Môi trường đào tạo thực tiễn áp dụng hệ thống dùng cho nghiệp vụ theo tiêu chuẩn thế giới

Hệ thống SAP dành cho đào tạo

Đào tạo người làm việc liên quan đến thực hành toàn diện bằng cách sử dụng gói ERP của công ty SAP

Từ trước đến nay, có nhiều trường hợp đào tạo IT tại các trường đại học – trường đào tạo sau đại học bị khuyết điểm về việc “Không biết nên vận dụng vào kinh doanh như thế nào?”. Môi trường thúc đẩy đào tạo vận dụng IT toàn diện liên quan đến hoạt động doanh nghiệp, đặc biệt là thống nhất nghiệp vụ, thống nhất phòng ban, vẫn còn đang trong tình trạng chưa được hoàn thiện. Để đào tạo người làm việc liên quan đến thực hành cao cấp trong lĩnh vực IT, nhà trường đang triển khai SAP ERP của công ty SAP (Đức) – là một trong những nhà cung cấp phần mềm ERP

(Hoạch định tài nguyên doanh nghiệp) lớn nhất trên thế giới – để đưa vào hoạt động đào tạo, mang đến môi trường học tập và nghiên cứu thực tiễn. Hệ thống ERP này đã được triển khai tại hơn 97.000 doanh nghiệp chủ chốt trên thế giới, tự hào chiếm giữ trên 50% thị phần trong nước Nhật Bản.

Từ trước đến nay, hệ thống này được triển khai với mục đích đào tạo quản lý thông tin điều hành, nhưng việc triển khai với mục đích đào tạo chuyên ngành ERP toàn diện bao gồm cả phát triển hệ thống thì chỉ có tại Nhật Bản, và có thể nói đây là một trong những điểm nổi bật của trường là Trường đào tạo sau đại học chuyên ngành IT đầu tiên ở Nhật Bản.

Hệ thống hỗ trợ

Học tập thông qua hệ thống E-learning (Hệ thống giáo dục mới)

Kết nối Kyoto với nước ngoài, Sapporo / Tokyo, có thể học tập bất cứ khi nào, bất cứ ở đâu.

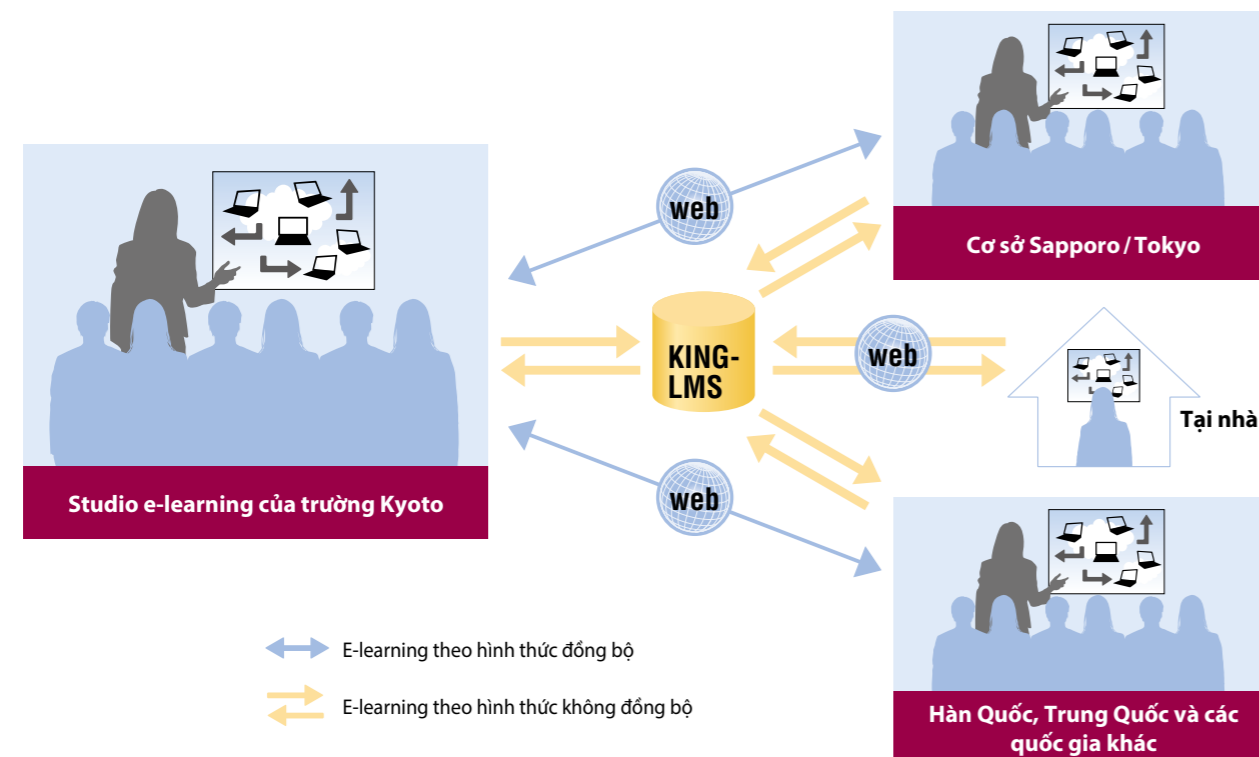
Thực hiện bài giảng Real-Time bằng cách kết nối Sapporo với Tokyo và Kyoto thông qua hệ thống E-learning mới nhất (E-learning dạng đồng bộ). Ngoài ra, có thể học tập bất cứ khi nào, bất cứ ở đâu qua internet với nội dung học tập đã được lưu trữ trong KING – LMS (E-learning dạng không đồng bộ).

* KING - LMS... Hệ thống hỗ trợ quản lý học tập độc quyền của trường có thể tự do chọn học nội dung muốn học
Hệ thống quản lý học tập – KCG Information Network Galaxy

Nhân viên công ty dù cho có bận rộn vẫn có thể chọn được lịch học tập phù hợp

Những năm gần đây, với mục đích nâng cao kỹ năng và chuyển đổi nghề nghiệp, số lượng nhân viên công ty vừa làm vừa học tại các trường đào tạo sau đại học ngày càng tăng.

Đối với sinh viên là nhân viên công ty, nhà trường lên kế hoạch phù hợp giữa làm và học, tạo ra chế độ hỗ trợ đào tạo để nâng cao tính chuyên nghiệp trong lĩnh vực Web Business.



Lĩnh vực hoạt động

Hiện tại, cùng với tốc độ phát triển cao của IT (ITC) (đặc biệt phổ biến công nghệ kinh doanh trên Web), so với “IT hóa” trước kia, việc triển khai IT cấp độ cao hiện đang gặp phải vấn đề khó khăn. Tức là, không chỉ cải tiến nghiệp vụ làm đơn giản IT (ICT), mà còn sử dụng chính sách chiến lược doanh nghiệp tiên tiến. Điều này có nghĩa IT hóa trong toàn bộ hoạt động quản lý,

và cần nguồn nhân lực có kiến thức, kỹ thuật cao đồng thời có ý thức quản lý cao để góp phần hỗ trợ cho hoạt động này. Nhà trường hiện đang thực hiện chương trình giảng dạy để đào tạo nguồn nhân lực IT cao cấp đáp ứng yêu cầu của ngành nghề. Những người hoàn thành khóa học tại trường được chào đón vào làm việc trong các ngành hệ thống IT như sau.

CIO (Chief Information Officer: Quản lý hệ thống thông tin)

Việc IT hóa trong doanh nghiệp đang tăng lên, và việc cần IT hỗ trợ các phần mềm cốt lõi trong quản lý, đòi hỏi cần tìm ra trong doanh nghiệp người CIO chịu trách nhiệm toàn bộ trong điều hành doanh nghiệp bằng cách lập chiến lược IT. CIO là chuyên gia có trình độ chuyên môn cao, tham gia vào chiến lược quản lý của doanh nghiệp, là người thiết lập chiến lược thông tin nhằm xây dựng môi trường để thực hiện chiến lược này, và vận dụng kiến thức quản lý sâu rộng và giàu kinh nghiệm vốn có của doanh nghiệp một cách có hệ thống.

Quản lý dự án

Vai trò của Quản lý dự án được xem trọng như một là người lãnh đạo dự án thúc đẩy IT hóa. Quản lý dự án là các chuyên gia có trình độ chuyên môn cao đánh giá từ quan điểm sử dụng hiệu quả nguồn lực quản lý trong doanh nghiệp, có khả năng quản lý, nâng cao hiệu suất toàn diện, thực hiện phù hợp như áp dụng công nghệ thông tin tối tân nhất. Vì vậy, cần phải tổng hợp kiến thức sâu rộng trong IT và quản lý. Ngoài ra, vì có nhiều người của các phòng ban khác nhau có liên quan đến dự án đã phê duyệt, do đó yêu cầu phải có kỹ năng lãnh đạo và kỹ năng giao tiếp cao.

SE cao cấp, kỹ sư xây dựng hệ thống Web

SE cao cấp là kỹ sư hỗ trợ quản lý dự án, và thực hiện quản lý dự án. Yêu cầu không chỉ biết về công nghệ mà còn hiểu biết sâu rộng về yếu tố quản lý như về chi phí và hệ thống nghiệp vụ, v.v... Kỹ thuật viên xây dựng hệ thống Web thực hiện phát triển hệ thống trong thực tế bằng cách vận dụng kỹ năng IT tiên tiến nhất theo chỉ thị của quản lý dự án và SE cao cấp.

Quản lý sản xuất nội dung

Trong công việc sản xuất nội dung phương tiện truyền thông như phim ảnh, hoạt hình, phần mềm game, v.v..., người quản lý sản xuất nội dung sẽ quản lý toàn bộ nhóm dự án. Trước tiên, lập bản kế hoạch, hợp tác và đàm phán với công ty được chọn để sản xuất, sau đó xác định chính xác ngân sách cụ thể. Ngoài ra, còn phải lên kế hoạch để sử dụng và thu hồi vốn như thế nào với sản phẩm sản xuất ra, rồi thực hiện kế hoạch đó. Sinh viên được yêu cầu về khả năng phân tích như phân tích thành tích kinh doanh trong quá khứ và tình trạng thị trường hiện tại, v.v..., tập hợp nhóm rồi lãnh đạo việc thực hiện kế hoạch.

Cố vấn tích hợp hệ thống

Trong các doanh nghiệp Nhật Bản do thiếu nguồn nhân lực IT nội bộ nên nhu cầu cần cố vấn bên ngoài công ty để thúc đẩy IT hóa hiện đang tăng cao. Cố vấn tích hợp hệ thống là người có trình độ chuyên môn cao sẽ tiến hành tư vấn liên quan đến kế hoạch hệ thống hóa trong kinh doanh theo chiến lược quản lý giữa khách hàng và doanh nghiệp, có kỹ năng phù hợp để thúc đẩy hiệu quả liên kết giữa các doanh nghiệp nỗ lực giành chiến thắng trong xã hội kinh doanh cạnh tranh quốc tế khốc liệt hiện tại. Do yêu cầu khả năng hiểu rõ nhu cầu của khách hàng và khả năng xử lý phù hợp nên người cố vấn phải có kỹ năng giỏi về IT, quản lý, giao tiếp.

Chuyên gia tiếp thị Web

Là người có trình độ chuyên môn cao, chuyên thực hiện kinh doanh điện tử, có kỹ thuật Web để xây dựng trang Web kinh doanh điện tử và có năng lực lập chiến lược liên quan đến việc cung cấp dịch vụ trên Internet, có phương pháp tiếp thị để nắm bắt hành động của người tiêu dùng trên Internet. Chuyên gia tiếp thị cần phải có kiến thức và kỹ thuật cao liên quan đến mạng như kiến thức phong phú trong giao dịch thương mại, hệ thống phân phối và bảo mật an ninh, v.v...

Kiến trúc sư hệ thống

Kiến trúc sư hệ thống là người có trình độ chuyên môn cao, chuyên phân tích các vấn đề để lập chiến lược IT của doanh nghiệp, cũng như lập kế hoạch phác thảo giải pháp, đồng thời thiết kế kết cấu (cấu tạo) của hệ thống mới nhất quán với hệ thống phức tạp hiện tại. Đóng vai trò trung gian liên kết lập chiến lược của doanh nghiệp và phát triển hệ thống thực tế. Do đó, kiến trúc sư hệ thống không chỉ có kỹ năng về IT mà còn cả kiến thức sâu rộng về kinh doanh, điều hành và quản lý.

Tư vấn bảo mật thông tin

Mạng thông tin đang trở thành cơ sở hạ tầng không thể thiếu trong việc thực hiện thương mại điện tử hay IoT (Internet of Things), v.v... Mặt khác, các rủi ro bảo mật quanh mạng lưới này vẫn không ngừng tăng. Tư vấn bảo mật thông tin là hoạch định chính sách bảo mật thông tin, đưa ra lời khuyên hướng dẫn nhằm bảo vệ tài sản thông tin cho khách hàng. Bên cạnh đó, cũng cần nắm rõ tình trạng khách hàng, cần có năng lực quản lý và giao tiếp để tiến hành các biện pháp ứng phó phù hợp.



Mục tiêu giáo dục

Các điều để cập dưới đây là mục tiêu giáo dục của Chuyên đề Công nghệ Kinh doanh Web của Trường, được đưa ra nhằm đạt được nhiệm vụ và mục tiêu của Trường trong việc giáo dục sinh viên.

■ Đảm bảo Kiến thức Nền tảng

Sinh viên sẽ đạt được các kỹ năng xã hội sử dụng làm nền tảng cho việc kinh doanh, bắt đầu từ khả năng giao tiếp. Sinh viên cũng sẽ đạt được kiến thức về cơ sở hạ tầng công nghệ là nền tảng của IT (ICT), chẳng hạn như phần mềm, phần cứng và mạng.

■ Cải thiện Khả năng Lập Dự án / Thiết kế

Sinh viên sẽ nghiên cứu và phân tích hiện trạng, xu hướng kinh doanh và IT (ICT) hỗ trợ, và học cách lập kế hoạch và đưa ra cách tiếp cận hợp lý những vấn đề cần phải đối mặt của các công ty và xã hội nói chung. Sinh viên cũng sẽ học cách thiết kế hệ thống và nội dung đa dạng cần thiết để đạt được các phương pháp tiếp cận này.

■ Cải thiện Khả năng Phát triển/Ứng dụng

Sinh viên học cách áp dụng thực tế các hệ thống và nội dung mà mình đã lập kế hoạch và thiết kế thông qua việc cài đặt phần mềm và cung cấp các giải pháp cho người dùng. Sinh viên cũng tự đào sâu kiến thức thực tế về những công cụ và quy định khác nhau cần thiết cho sự phát triển và ứng dụng này.

■ Bồi dưỡng Tâm lý và Đạo đức của một Chuyên gia

Sinh viên sẽ được trau dồi tư tưởng và đạo đức nghề nghiệp chuyên nghiệp ở mức độ cao để đảm trách quy trình và công việc kinh doanh nhằm không ngừng hoàn thiện bản thân. Cùng với điều đó, sinh viên cũng được học kỹ năng lãnh đạo và các phương pháp quản lý tổ chức thực tế.

Chính sách Chương trình giảng dạy

Phù hợp với nhiệm vụ và mục tiêu của mình, KCGI triển khai chương trình giảng dạy hướng tới phát triển các doanh nhân có khả năng thành công trong lĩnh vực kinh doanh trực tuyến thông qua kết hợp các kỹ năng chuyên môn tiên tiến về IT và quản lý.

1. Chương trình giảng dạy

Các môn học được đào tạo bao gồm ba phân loại chính: một là chương trình tập trung, được tổ chức thành một nhóm có hệ thống để giúp sinh viên nâng cao kiến thức về một lĩnh vực chuyên môn cụ thể; tiếp theo là chương trình giảng dạy theo ngành, tập trung vào việc nghiên cứu kiến thức chuyên ngành liên quan đến một ngành cụ thể cũng như ứng dụng công nghệ thực tế trong đó có sử dụng nghiên cứu tình huống; và cuối cùng là chương trình giảng dạy tự chọn tổng hợp liên quan đến các kỹ năng mềm về giao tiếp ứng xử và tạo lập quan hệ, nguyên tắc đạo đức và xu hướng công nghệ tiên tiến.

2. Thiết lập Mô hình đăng ký khóa học và Phương pháp

Để đáp ứng mục tiêu và kế hoạch học tập của mình, sinh viên chọn một mục "Tập trung", tập hợp các khóa học nhấn mạnh chuyên môn sâu rộng từ kiến thức cơ bản đến ứng dụng và thực tiễn trong một lĩnh vực cụ thể liên quan đến IT trong phạm vi kiến thức rộng, hoặc Nghiên cứu IT Tổng hợp. Nghiên cứu IT Tổng hợp cho phép sinh viên lựa chọn các khóa học phù hợp với nhiều nhu cầu khác nhau của sinh viên, mục tiêu cá nhân của mình về học tập và nghiên cứu. Để mở rộng việc học thành ứng dụng chuyên nghiệp, chương trình đào tạo cũng mang đến các khóa học Công nghiệp nhấn mạnh vào ứng dụng thực tế của công nghệ trong nhiều lĩnh vực công nghiệp. Sinh viên áp dụng kiến thức của mình vào các vấn đề cụ thể cũng như tạo ra các thiết kế và kế hoạch trong nhiều ngành công nghiệp khác nhau. Các khóa học Công nghiệp nhằm mục đích bổ sung cho các khóa học Tập trung chính của sinh viên.

3. Dự án Tổng thể

Song song với các nghiên cứu tại các khóa học khác, sinh viên còn theo đuổi các đề tài khác nhau dưới sự dẫn dắt của giáo viên hướng dẫn của mình. Mục đích của dự án tổng thể là phát triển kỹ năng của sinh viên trong việc đưa kiến thức vào ứng dụng thực tế.

4. Tương tác để thay đổi

Để đáp ứng tốc độ phát triển nhanh chóng trong lĩnh vực IT, chương trình giảng dạy liên tục được điều chỉnh và cập nhật cho phù hợp với yêu cầu năng lực đối với chuyên gia IT trình độ kỹ năng cao.

Chương trình Tích hợp Đào tạo và Phát triển Chuyên gia IT Ứng dụng

Một trong những mục tiêu sáng lập của KCGI là đào tạo và cho tốt nghiệp các chuyên gia IT ứng dụng. Để đạt mục tiêu này, KCGI thiết lập chương trình giảng dạy tích hợp, kết hợp một loạt các mô hình đào tạo để phục vụ mục tiêu học tập đa dạng của sinh viên với các dự án và hoạt động hướng đến sinh viên.

■ Năm bắt Chuyên môn

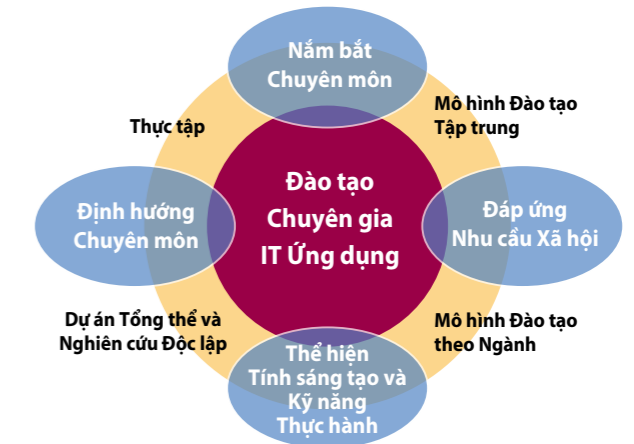
Đối với một chuyên gia IT ứng dụng, sẽ không thực tế nếu kỳ vọng nắm bắt được toàn bộ phạm vi kiến thức rộng lớn về IT. Để giúp sinh viên chuyên môn hóa, KCGI xác định một số lĩnh vực cụ thể và phát triển chương trình giảng dạy trong các lĩnh vực này. Việc chuyên môn hóa tạo điều kiện để sinh viên có được kiến thức sâu rộng về các lĩnh vực mà họ lựa chọn, từ cơ bản cho đến công nghệ ứng dụng và kỹ năng thực hành. Mô hình đào tạo này được gọi là mô hình đào tạo tập trung, theo đó sinh viên chọn lựa một chương trình giảng dạy và theo học mở rộng và chuyên sâu.

■ Đáp ứng Nhu cầu Xã hội

Trên khắp các ngành công nghiệp hiện đại, nhu cầu về IT ứng dụng nhằm nâng cao hiệu quả, thu thập kiến thức hay giải quyết vấn đề ngày càng gia tăng. KCGI đang đáp ứng nhu cầu này bằng cách tổ chức chương trình giảng dạy cho phép sinh viên lựa chọn một ngành chuyên môn và thực hành IT trong lĩnh vực đó, học qua các nghiên cứu tình huống và bằng cách giải quyết vấn đề. Mô hình đào tạo theo phương thức chọn một chương trình giảng dạy và theo học các khóa học trong chương trình được gọi là mô hình đào tạo theo ngành.

■ Thể hiện Tính sáng tạo và Kỹ năng Thực hành

Một chuyên gia IT ứng dụng phải có khả năng áp dụng các kiến thức có được trong từng môn học vào sử dụng thực tế và giải pháp để giải quyết các vấn đề thực tế. Họ phải có khả năng lập kế hoạch và thiết kế một loạt các hành động bằng sáng kiến riêng của mình và từ những giải pháp này có thể đem lại lợi ích cho người khác. Để hỗ trợ và thúc đẩy sinh viên nắm bắt được những khả năng đó, KCGI đưa vào chương trình giảng dạy các dự án tổng thể và nghiên cứu độc lập, theo đó sinh viên theo học sẽ nắm bắt dưới sự hướng dẫn của giảng viên hướng dẫn chỉ định.



■ Định hướng Chuyên môn

Các chuyên gia IT ứng dụng được kỳ vọng sẽ làm tròn vai trò của mình là những chuyên gia được đào tạo với trình độ cao có khả năng giải quyết các vấn đề thực tế và đưa ra các giải pháp thiết thực theo ngành thực tế. Đến cuối khóa, KCGI khuyến khích sinh viên nộp đơn xin thực tập. Thực tập tạo cơ hội trải nghiệm thực hành, từ đó nâng cao trình độ kỹ thuật và kỹ năng giải quyết vấn đề của sinh viên.

Việc lựa chọn một mô hình hướng dẫn và phân công dự án hay tương tự không áp dụng thống nhất cho tất cả các sinh viên. Thay vào đó, sinh viên có thể kết hợp nhiều lựa chọn khác nhau theo sở thích và đam mê và độ chuyên sâu trong chương trình học tập của mình. KCGI thiết kế chương trình giảng dạy tôn trọng sự tự do của sinh viên để theo đuổi các khóa đào tạo mà họ đã chọn, đồng thời đảm bảo để họ tìm hiểu kiến thức và kỹ thuật cần thiết và phù hợp với một chuyên gia IT ứng dụng.

Chính sách Bằng cấp

Để được cấp bằng Thạc sĩ (Chuyên gia) của KCGI, sinh viên phải đáp ứng cả ba điều kiện dưới đây:

1. Sinh viên đã hoàn thành các kỳ học bắt buộc.
2. Sinh viên phải đạt đủ số tín chỉ (đơn vị) bắt buộc.
3. Sinh viên đã hoàn thành các khóa học theo các phương pháp nghiên cứu quy định trong chương trình học và đã nắm được kiến thức cơ bản, khả năng ứng dụng và trình độ nhận thức đạo đức cao như kỳ vọng về một chuyên gia chuyên môn cao cấp.



Đăng ký: Chọn lựa mô hình đào tạo

Khóa học Bắt buộc

- Truyền thông Chuyên nghiệp trong lĩnh vực ICT
- Lý thuyết Lãnh đạo
- Nền tảng của Dự án Tổng thể

Khóa học Tập trung

- ERP
- Phân tích Dữ liệu Kinh doanh
- Doanh nhân IT
- Xây dựng Hệ thống trang Web
- Quản trị Mạng
- IT về Manga và Anime
- IT trong Du lịch

Chọn một trong số các lĩnh vực chuyên môn ở trên
hoặc

Mô hình IT Tổng hợp Tự do lựa chọn môn học dựa trên mục tiêu của bạn.

Khóa học theo Ngành

- Công nghệ Tài chính (Fintech)
- Nông nghiệp
- Hàng hải
- Sức khỏe và Y tế
- Marketing Nội dung
- Giáo dục

Khóa học Tự chọn Hỗ trợ

Dự án tổng thể (Tùy chọn giữa Dự án tổng thể và Khóa học được áp dụng)

Thạc sĩ khoa học về Công nghệ thông tin (Bằng chuyên nghiệp)

◆ Các Khóa học Bắt buộc và Khuyến nghị

KCGI chấp nhận sinh viên từ nhiều nền tảng khác nhau, bất kể chuyên ngành đại học. Mở rộng như vậy là một cách để chúng tôi thực hiện sứ mệnh của mình với xã hội trong việc tạo ra cơ hội nghề nghiệp đầy thử thách cho càng nhiều người càng tốt. Theo đó, các khóa học bắt buộc tại KCGI truyền đạt những kỹ năng cốt lõi về giao tiếp hiệu quả và hợp lý cần thiết cho một chuyên gia chuyên môn cao cấp, bất kể lĩnh vực chuyên môn của mỗi sinh viên. Chúng tôi cũng khuyến nghị các khóa học về cấu hình hệ thống máy tính là trọng tâm của IT, cũng như các khóa học về xây dựng trang web và cơ sở dữ liệu. Các khóa học này cung cấp nền tảng cần thiết cho các bạn trong việc nghiên cứu IT ứng dụng.

◆ Chọn Khóa học

Từ mỗi chương trình trong ba chương trình giảng dạy - tập trung, theo ngành và tự chọn tổng hợp - sinh viên sắp xếp chương trình học tập cho bản thân bằng cách tham khảo ý kiến từ các tư vấn viên đào tạo và lựa chọn các khóa học cho từng học kỳ.

Các khóa học được chia thành các khóa học cơ bản không yêu cầu kiến thức nền tảng cụ thể, các khóa học yêu cầu có một trình độ kiến thức nền tảng và các khóa học đòi hỏi kiến thức chuyên môn. Để nâng cao trình độ học vấn của mình, sinh viên bắt buộc phải tham gia một số khóa học nhất định mới đủ điều kiện tốt nghiệp. Giới hạn trần về số đơn vị mỗi học kỳ cũng được áp dụng, nhằm đảm bảo các kế hoạch học tập của sinh viên phân bổ đủ thời gian để học tập hiệu quả.

◆ Nghiên cứu Độc lập

Nghiên cứu độc lập là một hệ thống trong đó sinh viên theo đuổi nghiên cứu theo sáng kiến riêng của mình, không bị ràng buộc bởi ranh giới của các khóa học tại KCGI, dưới sự hướng dẫn của một cố vấn học thuật. Sinh viên tập hợp kết quả trong báo cáo nghiên cứu và trình bày báo cáo bằng hình thức thuyết trình. Những sinh viên vượt qua kỳ thi nói sẽ nhận được một đơn vị tín chỉ.

◆ Thực tập

KCGI có chương trình thực tập cho phép sinh viên tại KCGI có được kinh nghiệm làm việc trong một khoảng thời gian nhất định tại một doanh nghiệp hoặc tổ chức có liên quan đến lĩnh vực học tập của họ. Bằng cách áp dụng kiến thức chuyên môn và kỹ năng giao tiếp học được tại KCGI vào môi trường làm việc thực tế, sinh viên đảm bảo ghi nhớ những gì đã học và đưa vào áp dụng một cách thiết thực và hiệu quả. Cuối mỗi đợt thực tập, sinh viên nộp và thuyết trình báo cáo thực tập để được cấp một đơn vị tín chỉ.

Bắt buộc

- Truyền thông Chuyên nghiệp trong lĩnh vực ICT
- Lý thuyết Lãnh đạo
- Nền tảng của Dự án Tổng thể

Khuyến nghị

- Nguyên tắc cơ bản của Công nghệ Cơ sở Dữ liệu
- Lập trình Web 1
- Lý thuyết Tổ chức Máy tính
- Nguyên tắc cơ bản về Mạng

Dự án Tổng thể

◆ Khái quát

Các dự án tổng thể tại KCGI tập trung vào các ứng dụng và công nghệ thực tế được sử dụng trong IT. Mục đích của việc phân công các dự án này là hướng dẫn sinh viên phân tích các vấn đề trên cơ sở bản thân ý thức được vấn đề, phác thảo và trình bày các giải pháp của riêng mình. So với các dự án cấp bằng thạc sĩ truyền thống, trong đó nhấn mạnh vào nghiên cứu, các dự án tổng thể của KCGI không nhất thiết phải đưa ra những phát hiện mới. Thay vào đó, mục tiêu là tạo cơ hội cho sinh viên cải thiện cuộc sống cho xã hội hoặc cá nhân bằng cách nào đó thông qua sử dụng các công cụ, dịch vụ, khung ứng dụng hiện có, v.v...

◆ Mục tiêu

Để phân tích và trình bày giải pháp cho các vấn đề được đưa ra trong các chương trình đào tạo tập trung hay theo ngành, sinh viên KCGI nghiên cứu các dự án tổng thể tập trung sử dụng các công cụ hiện có và ứng dụng của họ. Các công cụ này có thể bao gồm các nền tảng vật lý, phần mềm, dịch vụ, khung ứng dụng, mô hình kinh doanh, v.v...

◆ Phương pháp Thực hiện

Sinh viên theo học Dự án tổng thể theo nguyện vọng của riêng mình, dưới sự hướng dẫn của Nhà bảo trợ dự án (người hướng dẫn phụ trách Dự án). Các bước thực hiện trong mỗi học kỳ như sau.

Phương pháp Thực hiện

Học kỳ 3

Sinh viên tham dự các bài giảng cơ bản (các môn học bắt buộc) cho Dự án tổng thể và học tổng hợp về thành phần dự án và phương pháp thực hiện. Các sinh viên có ý định thực hiện Dự án tổng thể cần phải chuẩn bị và nộp một bản kế hoạch nghiên cứu.

Học kỳ 4

Sinh viên báo cáo thường xuyên cho Nhà bảo trợ dự án của mình về tiến trình và kết quả của Dự án. Vào cuối học kỳ, sinh viên nộp Dự án tổng thể và thuyết trình về dự án của mình trước một số người hướng dẫn. Bài thuyết trình này là một bài kiểm tra cuối kỳ cho khóa học này.

Dưới sự hướng dẫn của một nhà bảo trợ dự án (người hướng dẫn chịu trách nhiệm giám sát dự án), sinh viên thực hiện dự án của mình với các mục tiêu sau:

Phát triển một công cụ, hệ thống hay lý thuyết mới, hoặc cải tiến điều đã có

Đánh giá một công cụ, hệ thống hay lý thuyết từ một góc nhìn mới

Phát triển một cách triển khai hoặc ứng dụng mới cho công cụ, hệ thống hay lý thuyết



Studio e-learning



Sảnh lớn



Giảng đường

Xây dựng Chương trình Đào tạo của Bạn

Tại KCGI, tất cả sinh viên muốn tốt nghiệp và được cấp bằng Thạc sĩ Kỹ thuật IT (Chuyên gia) phải đạt được một số đơn vị cụ thể và có dự án tổng thể được điểm đạt hoặc hoàn thành một đơn vị trong khóa học được áp dụng thay thế. Các khóa học tại KCGI được chia thành ba chương trình giảng dạy: Tập trung, Theo Ngành và Tự chọn Tổng hợp. Trong số các môn học liên quan đến kinh doanh trực tuyến, KCGI chọn các

môn học thu hút được nhiều chú ý trong ngành và có nhu cầu kiến thức và kỹ năng cao. Sau đó chúng tôi tập hợp các môn học này vào chương trình giảng dạy, giúp sinh viên tập trung học tập một cách hiệu quả. Để sinh viên được tự do học theo cách riêng, thiết kế chương trình giảng dạy cho phép lựa chọn các khóa học không liên quan đến lĩnh vực cụ thể của họ.

Mô hình Tập trung	Sinh viên chọn một lĩnh vực chuyên môn cụ thể, trong phạm vi rộng lớn của kiến thức liên quan đến IT và làm giàu kiến thức chuyên sâu cho mình trong phạm vi đó. Để hỗ trợ sinh viên nắm bắt kiến thức chuyên môn và mở rộng hiệu quả, các khóa học được phân nhóm theo nhiều lĩnh vực khác nhau.
ERP	Sinh viên được học về hệ thống hoạch định nguồn lực doanh nghiệp (ERP) mà các công ty sử dụng để quản lý thông tin về con người, hàng hóa và tiền bạc, và hỗ trợ việc ra quyết định kinh doanh.
Phân tích Dữ liệu Kinh doanh	Sinh viên học cách phân tích thông tin được tích lũy trong đám mây và trong cơ sở dữ liệu và sử dụng các phân tích của mình để hỗ trợ việc ra quyết định hiệu quả.
Doanh nhân IT	Chương trình giảng dạy này đào tạo kiến thức và kỹ năng cần thiết để thành công trong vai trò là một doanh nhân trong lĩnh vực IT, bao gồm tư duy kinh doanh, lãnh đạo và phương pháp phân tích và sử dụng dữ liệu.
Xây dựng Hệ thống trang Web	Sinh viên trong chương trình này được tìm hiểu cách thức lập kế hoạch và thiết kế trang web kết nối với các tài nguyên như cơ sở dữ liệu và dịch vụ đám mây, cũng như cách tạo ứng dụng trên web cho máy tính cá nhân và điện thoại thông minh.
Quản trị Mạng	Sinh viên được học các phương pháp cấu hình mạng khác nhau, quản lý bảo mật, cài đặt và phát triển các hệ thống máy khách / máy chủ khác nhau.
IT về Manga và Anime	Chương trình này đào tạo sinh viên cách sử dụng các công cụ kỹ thuật số để lên kế hoạch và sản xuất nội dung hoạt hình và nội dung trực quan khác, cũng như cách kết hợp nội dung đó vào công việc kinh doanh của mình.
IT trong Du lịch	Khóa học này bao gồm các ứng dụng ICT (Công nghệ thông tin và truyền thông) trong lĩnh vực du lịch. Sinh viên học cách thực hiện hoạt động du lịch như một công việc kinh doanh; quản lý thông tin trong các chuyến tham quan, chỗ ở, v.v...; lập kế hoạch và thiết kế nội dung chương trình du lịch.
Mô hình IT Tổng hợp	ICT có thể được áp dụng rộng rãi trong nhiều lĩnh vực đa dạng với nhiều sự kết hợp. Sinh viên thúc đẩy việc học của mình bằng cách tối đa hóa khả năng ứng dụng rộng rãi này, xây dựng nội dung bài học độc đáo cho riêng mình vượt ra ngoài các khái niệm có sẵn.
Mô hình theo Ngành	Chương trình đào tạo theo ngành cho phép sinh viên tham gia các khóa học hướng tới ứng dụng thực tế về kiến thức chuyên môn và kỹ thuật trong các ngành cụ thể. Mỗi chương trình đào tạo cho sinh viên đều đi vào chuyên môn của công việc kinh doanh hoặc ngành cụ thể. KCGI mời những cá nhân xuất sắc đứng đầu mỗi ngành làm giáo viên hướng dẫn. Nội dung của chương trình giảng dạy này được cập nhật khi cần thiết để phản ánh các xu hướng mới nhất trong ngành.
Công nghệ Tài chính (Fintech)	Công nghệ Tài chính là ứng dụng IT trong lĩnh vực tài chính. Các khóa học này giúp khám phá hoạt động cốt lõi của ngân hàng cũng như hiện trạng tiền điện tử, tiền ảo và các công nghệ tài chính khác.
Nông nghiệp	Sinh viên được học về những ứng dụng IT trong nông nghiệp. Các chủ đề gồm có sử dụng IT để kiểm soát môi trường canh tác (như ở các nhà máy cây xanh) và cải tiến trong hoạt động phân phối sản phẩm.
Hàng hải	Chương trình đào tạo này liên quan đến việc ứng dụng IT trong ngành đóng tàu và vận tải biển. Sinh viên tìm hiểu về điều khiển tàu và kiểm soát môi trường nuôi trồng hải sản.
Sức khỏe và Y tế	Sinh viên được học về ứng dụng IT trong lĩnh vực y học. Các chủ đề gồm có quản lý dữ liệu trong hồ sơ y tế điện tử và hỗ trợ chẩn đoán bằng cách sử dụng trí tuệ nhân tạo (AI) và trực quan hóa dữ liệu.
Marketing Nội dung	Sinh viên được học các ứng dụng IT về manga, anime, video, âm nhạc và các phương tiện khác. Trong đó có các chủ đề số hoá quy trình sản xuất, quản lý quyền sở hữu trí tuệ và chiến lược quảng cáo.
Giáo dục	Trong các khóa học này, sinh viên tìm hiểu về các ứng dụng IT trong lĩnh vực giáo dục. Nội dung khóa học gồm thiết kế và sản xuất nội dung học trực tuyến, các hệ thống truyền thông và nhiều nội dung khác.
Tự chọn Hỗ trợ	Các khóa học trong chương trình đào tạo tự chọn tổng hợp là sự kết hợp mở rộng của hai loại khóa học. Nhóm đầu tiên bao gồm các khóa học đào tạo kỹ năng giao tiếp, quản lý và các kỹ năng cơ bản khác cần thiết cho bất kỳ nghề nghiệp nào, trong chương trình tập trung hoặc theo ngành. Nhóm thứ hai là các nghiên cứu tình huống về lợi thế vượt trội của IT và nghiên cứu các xu hướng mới nhất trong công nghệ. Với nhiều khóa học phong phú từ những vấn đề cơ bản của kinh doanh IT cho đến các nghiên cứu ứng dụng, chương trình giảng dạy này có rất nhiều lựa chọn cho sinh viên.
Truyền thông	Sinh viên của các khóa học này được học cách truyền thông giao tiếp hợp lý và rõ ràng trong lĩnh vực IT và kinh doanh, phát triển các kỹ năng đối thoại, tự thể hiện, v.v...
Quản lý	Sinh viên của các khóa học này tìm hiểu về các phương pháp quản lý thường được yêu cầu trong các công ty, chẳng hạn như quản lý tiến độ và đào tạo nhân sự.
Sản xuất	Từ các nghiên cứu tình huống chi tiết của các khóa học này, có thể tìm thấy nỗ lực cải tiến chất lượng và các khung ứng dụng để thúc đẩy đổi mới trong sản xuất.
Ứng dụng Tiên tiến và Xu hướng Công nghệ trong IT	Sinh viên của các khóa học này nghiên cứu các trường hợp ứng dụng IT tiên tiến và nghiên cứu tình huống chi tiết về xu hướng công nghệ.

Mô hình Tập trung

Trong các Mô hình Tập trung, mục tiêu của sinh viên là tiếp thu kiến thức, cả về chuyên môn và mở rộng, liên quan đến một lĩnh vực cụ thể trong số các lĩnh vực liên quan đến IT có sẵn để chọn. KCGI đưa ra danh sách các lĩnh vực mà từ đó, sinh viên có thể lựa chọn các khóa học. Sáu danh mục sau đây đại diện cho sáu lĩnh vực mà KCGI đã xác định là thu hút nhiều quan tâm của ngành và đòi hỏi kiến thức và kỹ năng liên quan đến IT. Các khóa học được chọn và phân nhóm theo mục đích học tập của sinh viên.

ERP (Enterprise Resource Planning)

► Để biết thông tin về mẫu chọn khóa học trong chương trình tập trung, hãy tham khảo trang 27.

Dành cho sinh viên có định hướng nghề nghiệp là chuyên gia tư vấn hoặc kỹ sư hệ thống góp phần cải tiến quy trình kinh doanh của công ty

Hoạch định nguồn lực doanh nghiệp (ERP) là một phương pháp tiếp cận để quản lý toàn diện tất cả các nguồn lực của công ty - nhân sự, hàng hóa, máy móc, tiền bạc và thông tin - sử dụng IT. Hiểu được hệ thống hoạch định tài nguyên doanh nghiệp (hệ thống ERP) có thể nhận thấy phương pháp tiếp cận này là bước đầu tiên của việc triển khai hệ thống ERP, nhờ đó có thể cải thiện quy trình kinh doanh của công ty.

Trong khóa học tập trung này, sinh viên tham gia vào nghiên cứu

thực tế bằng cách sử dụng hệ thống giáo dục SAP ERP, gồm có tích hợp kinh doanh, hệ thống kế toán tài chính, hệ thống bán hàng và phân phối. Sinh viên cũng tiến hành khảo sát nghiên cứu tình huống về phân tích vấn đề và triển khai ERP tại một số công ty. Ngoài ra, sinh viên tiến hành nghiên cứu về kết nối ERP với cơ sở hạ tầng mới nhất của doanh nghiệp, chẳng hạn như cơ sở dữ liệu trên bộ nhớ và IoT.

Con đường sự nghiệp mục tiêu

- Chuyên gia tư vấn triển khai ERP
- Kỹ sư tùy biến ERP
- Kỹ sư phát triển chức năng bổ sung (add-on) ERP

Phân tích Dữ liệu Kinh doanh

► Để biết thông tin về mẫu chọn khóa học trong chương trình tập trung, hãy tham khảo trang 27.

Dành cho sinh viên muốn trở thành nhà phân tích chuyên phân tích dữ liệu kinh doanh và áp dụng phân tích trong việc ra quyết định của công ty

Phân tích dữ liệu kinh doanh là một nghiệp vụ đang ngày càng thu hút sự quan tâm từ nhiều lĩnh vực trong những năm gần đây. Mục đích chính của phân tích dữ liệu kinh doanh là cung cấp cho các công ty quyết định hiệu quả cần thiết để phát triển công việc kinh doanh của công ty.

Khi công ty lưu trữ nhiều loại dữ liệu, việc quản lý dữ liệu trở nên ngày càng phức tạp, khiến công ty đối diện với hàng loạt vấn đề khó khăn. Mục đích của khóa học tập trung này là đào tạo cho sinh viên

hiểu biết về cách thức tìm kiếm giải pháp cho những vấn đề này. Sinh viên tìm hiểu phương pháp phân tích và xử lý dữ liệu và sử dụng các phân tích đó để giải quyết tận gốc rễ các vấn đề của doanh nghiệp. Sinh viên cũng được nghiên cứu các khái niệm quan trọng như quản lý quan hệ khách hàng chiến lược (CRM), dựa trên việc nắm bắt các phương pháp phân tích marketing và thống kê; và quản lý chuỗi cung ứng (SCM), được sử dụng để quản lý các mô hình kinh doanh liên quan đến cơ sở hạ tầng logistics và thu mua.

Con đường sự nghiệp mục tiêu

- Chuyên gia phân tích thực hiện khai thác dữ liệu (trích xuất và sử dụng tài nguyên thông tin), phân tích thị trường, v.v...
- CEO có thể đưa ra quyết định, chẳng hạn như để xuất và thúc đẩy chiến lược của công ty, dựa trên dữ liệu
- Chuyên gia tư vấn có thể đưa ra tư vấn và hướng dẫn về lập kế hoạch sản phẩm
- Quản lý CRM xây dựng mô hình mô tả hành vi của người tiêu dùng và phát triển các chiến lược và dự báo

Doanh nhân IT

► Để biết thông tin về mẫu chọn khóa học trong chương trình tập trung, hãy tham khảo trang 27.

Dành cho sinh viên muốn trở thành doanh nhân và nhà quản lý có khả năng ứng dụng IT vào công việc mới

Doanh nhân IT triển khai, phát triển và quản lý các công việc IT của mình và của doanh nghiệp khác và áp dụng chuyên môn của mình để hỗ trợ sự phát triển của các doanh nghiệp trong các ngành khác. Mục đích của khóa học tập trung này là đào tạo cho sinh viên có được tư duy kinh doanh và lãnh đạo, đồng thời cung cấp kiến thức

và kỹ năng cần thiết để khởi nghiệp trong lĩnh vực IT. Trong khi tập trung vào thương mại điện tử và kinh doanh trực tuyến, sinh viên đồng thời nghiên cứu các khái niệm cơ bản về tài chính, marketing và quản lý.

Con đường sự nghiệp mục tiêu

- Chuyên gia tư vấn quản lý
- Quản lý doanh nghiệp
- Trợ lý hỗ trợ cho các nhà phân tích doanh nghiệp và nhà đầu tư mạo hiểm
- Nhà sản xuất phát triển kinh doanh trong doanh nghiệp

Xây dựng Hệ thống trang Web

► Để biết thông tin về mẫu chọn khóa học trong chương trình tập trung, hãy tham khảo trang 28.

Dành cho sinh viên muốn trở thành kỹ sư phát triển ứng dụng web hoặc quản trị viên trang web

Phát triển hệ thống web theo nguyên tắc vừa xây dựng trang web trên mạng nội bộ của công ty, giữ lại nội dung để sử dụng trong nội bộ công ty và xây dựng trang web trên internet, công khai sử dụng trên mạng. Nói chung, các nhà phát triển hệ thống web mã hóa các trang web bằng cách sử dụng ngôn ngữ lập trình và đánh

dấu; tuy nhiên, các hệ thống quản lý nội dung (CMS) cũng nằm trong phát triển hệ thống Web. Trong khóa học tập trung này, sinh viên được học cách lập trình và mã hóa hệ thống Web và nghiên cứu các khái niệm cơ bản của mạng.

Con đường sự nghiệp mục tiêu

- Nhân viên thiết kế / lập trình viên của các trang web tiện lợi và hữu ích
- Nhà sản xuất tham gia triển khai các trang web mới và hỗ trợ, cải tiến các trang web hiện có
- Nhà quản lý trang web hỗ trợ và thúc đẩy các ưu điểm trong trang web của công ty mình
- Kỹ sư có thể tích hợp các dịch vụ web hiện có với dịch vụ đám mây để xây dựng ứng dụng

Quản trị Mạng

► Để biết thông tin về mẫu chọn khóa học trong chương trình tập trung, hãy tham khảo trang 28.

Dành cho những sinh viên muốn trở thành kỹ sư mạng, chuyên gia bảo mật thông tin, v.v...

Dịch vụ mạng là yếu tố quan trọng của hệ thống thông tin ngày nay. Nhân viên quản trị mạng xây dựng mạng lưới máy tính và hệ thống máy chủ, giải quyết các sự cố, quản lý, hỗ trợ mạng và hệ thống này. Khi sự cố xảy ra trên mạng, nhân viên quản trị mạng

giải quyết sự cố, khôi phục và duy trì dữ liệu trên mạng. Trong khóa học tập trung này, sinh viên được cung cấp kiến thức về hoạt động của hệ thống mạng và về an ninh thông tin.

Con đường sự nghiệp mục tiêu

- Kỹ sư bảo trì/vận hành cho các dịch vụ internet của công ty
- Người quản lý an ninh cho mạng nội bộ của công ty và các hệ thống kinh doanh then chốt
- Người quản lý xây dựng và vận hành các môi trường máy chủ khác nhau (Web, cơ sở dữ liệu, video, v.v...)
- Chuyên gia Tư vấn tích hợp và hỗ trợ một loạt các mạng, bao gồm dịch vụ đám mây và thiết bị IoT
- Kỹ sư phát triển và vận hành phần mềm máy khách / máy chủ cho hệ thống mạng

IT về Manga và Anime

► Để biết thông tin về mẫu chọn khóa học trong chương trình tập trung, hãy tham khảo trang 28.

Dành cho sinh viên muốn trở thành người sáng tạo và đạo diễn anime, video và nội dung khác

Bộ Kinh tế, Thương mại và Công nghiệp Nhật Bản (METI) đang thúc đẩy một chiến lược gọi là “chiến lược Cool Japan” (“chiến lược Nhật Bản Tuyệt vời”). Chiến lược này là khuôn khổ cho sự phát triển và truyền thông thúc đẩy nền văn hóa Nhật Bản cả trong nước và quốc tế, ngành công nghiệp nội dung và các ngành công nghiệp sáng tạo được công nhận trên toàn thế giới như *manga* (thể loại truyện tranh) và *anime* (hoạt hình kiểu Nhật). Tại KCGI, chúng tôi rất quan tâm đến chiến lược Cool Japan. Chúng tôi cung cấp chương trình giảng dạy tập trung vào việc triển khai *manga* và *anime* trong các doanh nghiệp kinh doanh trực tuyến. Ví dụ, sinh viên có thể học cách phát triển mô hình kinh doanh mới trên cơ sở nghiên cứu các mô hình kinh doanh của nội dung hiện có và các ngành sáng tạo. Họ cũng có thể trải nghiệm một loạt các tình huống gặp phải trong các ngành công nghiệp sáng tạo, chẳng hạn như lập kế hoạch và sản xuất *anime* và tìm giải pháp thiết thực cho

từng vấn đề mà họ gặp phải.

Truyện tranh Manga và phim hoạt hình đã bước vào thời kỳ phát triển liên kết với quy mô rộng lớn. Không hiếm những đơn hàng cho các dự án vượt khỏi biên giới quốc gia. Trong các ngành nội dung và sáng tạo hiện nay, bao gồm cả ngành công nghiệp truyện tranh và hoạt hình ngày càng quốc tế hóa, sự hiện diện của IT đã trở thành tất yếu. Các nhà sản xuất nội dung ngày nay phải nắm vững không chỉ các công nghệ “cơ bản” như đồ họa, biên tập video và phần mềm tạo bảng phân cảnh, mà còn có nhiều công cụ kỹ thuật số khác nhau; hơn nữa, họ phải có khả năng chỉ định giải pháp sử dụng các công nghệ này theo từng tình huống. Trong khóa học tập trung này, sinh viên nắm bắt được những kỹ năng toàn diện cần thiết để sáng tạo nội dung và áp dụng tinh thần sáng tạo trong công việc và cả trong cuộc sống.

Con đường sự nghiệp mục tiêu

- Nhà sản xuất quản lý toàn diện việc lập kế hoạch, sản xuất và quảng cáo nội dung hoạt hình và phim hoạt hình
- Người sáng tạo nội dung có kỹ năng sử dụng cả công cụ sản xuất kỹ thuật số và analog
- Giám đốc có thể sử dụng thành phần và hiệu ứng video để gây tác động phù hợp với mục đích của từng sản phẩm
- Giám đốc marketing có thể lên kế hoạch nội dung theo xu hướng của thị trường hoạt hình và phim hoạt hình, trong giáo dục, giải trí, v.v...

IT trong Du lịch

► Để biết thông tin về mẫu chọn khóa học trong chương trình tập trung, hãy tham khảo trang 29.

Dành cho những sinh viên muốn trở thành kỹ sư và nhà quản lý, là những người có thể đề xuất các kế hoạch và hệ thống cho doanh nghiệp du lịch

Kế hoạch xúc tiến du lịch của chính phủ Nhật Bản đã tạo ra những tác động sâu sắc trong những năm gần đây. Số lượng du khách nước ngoài đến Nhật Bản đang tăng lên nhanh chóng, đã đạt mốc cao nhất từ trước đến nay là 31,19 triệu lượt khách trong năm 2018 (nguồn: khảo sát của Tổ chức Du lịch Quốc gia Nhật Bản). Mỗi thành phố nơi KCGI có khuôn viên - Kyoto, Tokyo và Sapporo - rất nổi tiếng với du khách, từ đó tạo ra bầu không khí luôn nhắc nhở mọi người

về những nhu cầu và vấn đề liên quan đến dịch vụ du lịch.

Lĩnh vực này, đặc biệt hướng đến việc trao đổi sinh viên, tận dụng những lợi thế này để khám phá các dịch vụ du lịch mới và các mô hình kinh doanh sử dụng IT. Sinh viên tìm kiếm các giải pháp cho các vấn đề thực tế như cung cấp thông tin du lịch bằng nhiều ngôn ngữ và phương tiện; số hóa và phân tích hồ sơ hoạt động du lịch; và dự báo các hoạt động du lịch.

Con đường sự nghiệp mục tiêu

- Kỹ sư tham gia lập kế hoạch hệ thống du lịch, phát triển hệ thống và sử dụng Dữ liệu lớn
- Nhà quản lý sở hữu các kỹ năng quản lý dịch vụ du lịch hiệu quả hơn bằng IT



Trường giáo dục du lịch uy tín nhất Milan

Tọa lạc tại thành phố Milan lịch sử, Đại học Quốc tế về Ngôn ngữ và Truyền thông (IULM) là trường giáo dục du lịch uy tín nhất Italy và là trường đối tác của KCGI. Được thành lập năm 1968, IULM có ba khoa — Du lịch; Mỹ thuật; Ngôn ngữ và Giao tiếp — và có số lượng sinh viên khoảng 6.300 sinh viên đại học và sau đại học.

IULM

Đại học Quốc tế về
Ngôn ngữ và Truyền thông
<https://www.iulm.com/>



Chương trình hai văn bằng

KCGI + IULM

(Hai năm)

(Một năm)

Chương trình này mở rộng chương trình Thạc sĩ 2 năm thông thường của KCGI lên 3 năm, trong đó năm cuối được hoàn thành với tư cách là sinh viên trao đổi tại IULM, trường đối tác của KCGI. Sau khi hoàn thành chương trình này, sinh viên có thể nhận bằng Thạc sĩ từ cả IULM và KCGI. Sinh viên có thể nhận bằng viết bằng tiếng Nhật hoặc tiếng Anh tại KCGI, và bằng tiếng Anh tại IULM.

Học về du lịch tại những trường hàng đầu trên thế giới, bằng tiếng Anh!

Tương tác với sinh viên từ Italy và nhiều quốc gia khác trong thời gian học ba năm!

Tốt nghiệp với tấm bằng giúp mở ra con đường nghề nghiệp ở Nhật Bản, Italy và nhiều quốc gia khác!

Bạn còn có thể làm thực tập tại Nhật Bản, Italy và nhiều quốc gia khác!

Mô hình IT Tổng hợp

► Để biết thông tin về mẫu chọn khóa học trong chương trình tập trung, hãy tham khảo trang 29.

Sinh viên với mục tiêu tiếp thu kiến thức trên phạm vi rộng, có thể tự do lựa chọn từ nhiều lĩnh vực khác nhau.

Mô hình theo Ngành

“Các lĩnh vực công nghiệp” trong các Mô hình theo Ngành đề cập đến các ngành và loại hình kinh doanh cụ thể đòi hỏi có kiến thức chuyên môn nhằm áp dụng IT vào thực tiễn. KCGI đã tập trung vào bảy ngành và loại hình kinh doanh dưới đây, đây là những ngành rất mong đợi IT có thể đóng vai trò quan trọng trong việc giải quyết một loạt các vấn đề. Các khóa học được chọn lựa và phân nhóm nhằm đào tạo nguồn nhân lực có thể đóng vai trò tích cực và nâng động trong từng ngành tương ứng.

Công nghệ Tài chính (Fintech)

► Để biết thông tin về mẫu chọn khóa học trong chương trình tập trung, hãy tham khảo trang 30.

Dành cho những sinh viên muốn trở thành kỹ sư hệ thống hoặc người hoạch định có khả năng lên kế hoạch và để xuất một loạt các dịch vụ IT tài chính

Fintech là một thuật ngữ chỉ các dịch vụ IT tài chính mới như thanh toán điện tử và tiền ảo. Ngày nay, fintech là một trong những lĩnh vực thu hút được nhiều quan tâm và theo dõi nhất trong bức tranh toàn cảnh về kinh doanh.

Trong lĩnh vực này, sinh viên được tìm hiểu về kế hoạch tài chính và kế toán tạo nền tảng cho các dịch vụ IT tài chính, đồng thời

nghiên cứu hiện trạng thiết kế hệ thống fintech. Sử dụng kiến thức này làm khởi điểm, sinh viên được học hỏi cách kết hợp một loạt các kỹ năng IT, như phát triển ứng dụng Web và điện thoại thông minh và thu thập và phân tích dữ liệu, từ đó đóng vai trò tích cực trong fintech.

Con đường sự nghiệp mục tiêu

- Kỹ sư hệ thống hoặc người hoạch định, được trang bị kiến thức tài chính và kế toán, kiến thức cơ bản về kinh doanh Web
- Chuyên gia phân tích dữ liệu thu thập và phân tích thông tin cá nhân và tài chính của khách hàng
- Kỹ sư ứng dụng áp dụng các công nghệ mới như tiền ảo và API tài chính

Nông nghiệp

► Để biết thông tin về mẫu chọn khóa học trong chương trình tập trung, hãy tham khảo trang 30.

Dành cho sinh viên muốn trở thành chuyên gia tư vấn và chuyên gia phân tích hỗ trợ quản lý canh tác và phân phối trong nông nghiệp bằng IT

Khi dịch vụ đám mây hỗ trợ nông nghiệp và các nhà máy rau xanh được chúng thực, IT có thể được áp dụng để giải quyết các vấn đề trong ngành nông nghiệp Nhật Bản vốn ngày càng gia tăng trong những năm gần đây, chẳng hạn như tình trạng thiếu hụt người kế thừa tại các nông trại và sụt giảm khả năng cạnh tranh với hàng nhập khẩu.

Trong lĩnh vực này, chúng tôi giới thiệu một loạt các nghiên cứu tình huống hiện tại về điểm giao thoa giữa ngành nông nghiệp với

IT; thông tin cơ bản về khuôn khổ công việc của hoạt động nuôi trồng, phân phối và tiêu thụ; và định hướng cải tiến các khuôn khổ này. Sinh viên được học cách thiết kế các hệ thống độc lập về IT nông nghiệp, bao gồm cảm biến môi trường và IoT. Bằng cách kết hợp kiến thức học được trong khóa học như phân tích dữ liệu công việc và phát triển hệ thống Web, sinh viên có thể hướng đến các nghề nghiệp như kỹ sư và chuyên gia tư vấn có vai trò tích cực trong lĩnh vực nông nghiệp.

Con đường sự nghiệp mục tiêu

- Chuyên gia phân tích dữ liệu thu thập và phân tích dữ liệu về hành vi của nhà sản xuất và chất lượng nông sản
- Chuyên gia phát triển tài liệu đào tạo trực tuyến nhằm bảo quản kiến thức và kỹ năng chuyên môn của nhà sản xuất dưới hình thức sách giáo khoa và đào tạo người kế thừa
- Kỹ sư hệ thống hoặc chuyên gia tư vấn hỗ trợ kết nối trực tiếp giữa nhà sản xuất và người tiêu dùng (CRM)

Hàng hải

► Để biết thông tin về mẫu chọn khóa học trong chương trình tập trung, hãy tham khảo trang 30.

Dành cho những sinh viên có định hướng trở thành chuyên gia tư vấn và kỹ sư hệ thống hỗ trợ IT trong ngành hàng hải, chẳng hạn như trong quản lý tài nguyên hoặc điều hướng tàu

Sự phát triển của ngành công nghiệp hàng hải và nuôi trồng thủy sản phụ thuộc vào việc sử dụng IT để tăng cường an toàn hàng hải và giúp hoạt động khai thác đánh bắt cá hiệu quả và bền vững. Hiện tại, ngành đang tìm kiếm các giải pháp dựa trên IT mới, chẳng hạn như tài nguyên biển với các tính năng truy vết sử dụng vệ tinh theo

đôi và các hệ thống thu thập dữ liệu môi trường. Trong khi đó, ngành hàng hải đang chịu áp lực cắt giảm tiêu thụ năng lượng và cải thiện an toàn trong điều hướng, giảm phát thải khí nhà kính, ngăn chặn ô nhiễm biển và sử dụng năng lượng tự nhiên từ biển. Trong lĩnh vực này, KCGI đào tạo các nhà lãnh đạo tương lai về IT hàng hải.

Con đường sự nghiệp mục tiêu

- Kỹ sư hệ thống có thể xây dựng và vận hành một loạt các hệ thống IT để hỗ trợ an toàn điều hướng
- Chuyên gia tư vấn lập kế hoạch và phát triển tài liệu học trực tuyến, dựa trên kiến thức chuyên môn của ngư dân và công nhân nuôi trồng thủy sản để đào tạo thế hệ tiếp theo
- Nhà quản lý có thể phân tích và quản lý logistics trong nuôi trồng thủy sản từ sản xuất đến phân phối và bán hàng

Sức khỏe và Y tế

► Để biết thông tin về mẫu chọn khóa học trong chương trình tập trung, hãy tham khảo trang 31.

Dành cho những sinh viên mong muốn trở thành nhà khoa học dữ liệu và kỹ sư hệ thống, là những chuyên gia về quản lý và khai thác tốt thông tin y tế

Việc triển khai IT trong lĩnh vực y tế đang tiến triển với tốc độ phi mã, bao gồm hệ thống văn thư y tế, hệ thống đặt hàng, hệ thống hồ sơ y tế điện tử, chẩn đoán hình ảnh và nhiều hơn thế nữa. Dữ liệu điều trị trước đây được sử dụng để điều trị một bệnh nhân tại một thời điểm, dữ liệu thiết bị y tế, v.v... được thu thập và phân tích thành Dữ liệu lớn, để sử dụng trong việc ngăn ngừa các bệnh truyền nhiễm và tối ưu hóa kế hoạch điều trị. Phân tích các từ và cụm từ

liên quan đến điều trị y tế trên internet đang đóng vai trò trong việc dự báo và phòng ngừa các bệnh truyền nhiễm. Dù theo cách này hay cách khác, việc sử dụng IT trong y học đang mở rộng, khiến cho lĩnh vực y tế có nhu cầu cao về các chuyên gia có thể áp dụng IT tiên tiến vào một loạt các vấn đề.

Con đường sự nghiệp mục tiêu

- Kỹ sư hệ thống có khả năng phát triển, định dạng cấu hình và vận hành một loạt các hệ thống IT trong lĩnh vực y tế, bao gồm các hệ thống hồ sơ y tế điện tử và y học từ xa
- Trợ lý dữ liệu có chuyên môn về thu thập, phân tích và trực quan hóa dữ liệu y tế và thiết bị y tế để hỗ trợ chẩn đoán của bác sĩ
- Kỹ sư có thể quản lý mạng thông tin của bệnh viện và mạng chăm sóc y tế khu vực

Marketing Nội dung

► Để biết thông tin về mẫu chọn khóa học trong chương trình tập trung, hãy tham khảo trang 31.

Dành cho những sinh viên muốn trở thành giám đốc marketing, nhà hoạch định marketing và các chuyên gia xúc tiến phân phối nội dung kỹ thuật số

Lĩnh vực này giúp cho sinh viên hiểu biết và đánh giá sâu sắc hơn về sở hữu trí tuệ, là khái niệm cốt lõi của bất kỳ công việc kinh doanh nội dung nào. Các khóa học này đào tạo về việc xử lý bản quyền cho manga và anime; các trang web lưu trữ nhạc, hình ảnh và video; và các tác phẩm dưới nhiều định dạng khác nhau của những nghệ sĩ sáng tạo nội dung này. Sinh viên cũng được tìm hiểu về công việc kinh doanh nội dung và nghiên cứu các mô hình kinh

doanh sử dụng các nhân vật nổi tiếng.

Đồng thời với việc nắm bắt kiến thức và kỹ thuật cần thiết để quản lý các quy trình từ lập kế hoạch và sản xuất đến xúc tiến quảng cáo truyền tranh, hoạt hình và nội dung khác, sinh viên còn tiến hành khảo sát và phân tích các xu hướng mới nhất về công nghệ và thị trường quốc tế. Trên cơ sở nghiên cứu này, sinh viên nộp bản đề xuất về cải tiến và mô hình kinh doanh.

Con đường sự nghiệp mục tiêu

- Giám đốc marketing lên kế hoạch về nội dung giáo dục, âm nhạc và nội dung khác kết hợp xu hướng của thị trường truyền tranh và thị trường hoạt hình và phim hoạt hình
- Nhà hoạch định phát triển chiến lược marketing trên cơ sở xem xét khung pháp lý xung quanh sở hữu trí tuệ, bao gồm quyền tác giả và các quyền sở hữu trí tuệ khác

Giáo dục

► Để biết thông tin về mẫu chọn khóa học trong chương trình tập trung, hãy tham khảo trang 31.

Dành cho những sinh viên muốn trở thành kỹ sư và người sáng tạo nội dung liên quan đến học trực tuyến thông qua nhiều phương tiện và phương thức biểu đạt

Một loạt các thiết bị đầu cuối IT đã được đưa vào sử dụng trong môi trường giáo dục ngày nay, gồm một loạt các hệ thống đào tạo trực tuyến và máy tính bảng. Việc kết hợp tài liệu giáo dục từ người hướng dẫn với các phương tiện và phương thức biểu đạt, để tạo và chia sẻ nội dung mới, hiện nay đã trở thành một quy trình giáo dục cơ bản. Các nhà giáo dục có thể tạo ra các tài nguyên giáo dục hấp dẫn và dễ tiếp cận với không chỉ là văn bản và hình ảnh mà còn cả âm thanh, video và đồ họa thông tin. Các hoạt động như tổ chức và trình bày dữ liệu đồ họa từ các nghiên cứu của cá nhân hiện được yêu cầu thường xuyên.

Hiện tại không chỉ trong ngành giáo dục mà còn trong hàng loạt các ngành như nông nghiệp và hàng hải, đều mong đợi những người

hành nghề kỹ thuật sẽ tìm ra phương pháp và cách thức bảo tồn kiến thức chuyên môn của họ và truyền lại cho các thế hệ tương lai. Việc này được thực hiện bằng cách ghi lại và tổ chức kiến thức dưới dạng video hoặc dữ liệu hoạt động và từ các tài nguyên này tạo ra các tài liệu giáo dục dễ tiếp cận được cho nhiều đối tượng người xem.

Trong lĩnh vực này, sinh viên được học cách kết hợp nhiều phương tiện và phương thức biểu hiện trên một thiết kế giảng dạy thích hợp, từ đó tạo ra một môi trường hiệu quả cho việc học trực tuyến. Thông qua quá trình này, sinh viên tham gia vào nghiên cứu thực tế việc sử dụng và ứng dụng phương tiện giáo dục theo những cách có hiệu quả để thúc đẩy đối thoại giữa sinh viên và người hướng dẫn.

Con đường sự nghiệp mục tiêu

- Chuyên gia giáo dục tham gia phát triển và vận hành các hệ thống học trực tuyến bằng nhiều phương tiện và phương thức biểu đạt
- Người sáng tạo nội dung sử dụng và truyền tải cho các thế hệ tương lai kiến thức chuyên môn của một số các lĩnh vực thông qua việc phát triển tài liệu đào tạo trực tuyến
- Kỹ sư tham gia phân tích và thiết kế các hệ thống truyền thông giáo dục tích hợp nhiều loại phương tiện

Các Khóa học Tín chỉ Chủ yếu của Chuyên ngành Công nghệ Kinh doanh Web



Phân loại	Phân nhóm	Các khóa học	Số tín chỉ	Thực hành	Quan trọng
Khóa học Tập trung	ERP	Hệ thống Thông tin cho Doanh nghiệp	*	2	
		Tích hợp Hệ thống và Kinh doanh Điện tử	*	4	○
		Kế toán Quốc tế	*	2	
		Phát triển Hệ thống Kế toán Tài chính 1, 2		3 mỗi môn	○
		Phát triển Hệ thống Phân phối và Bán hàng 1, 2		3 mỗi môn	○
		Phát triển Hệ thống Kiểm soát Sản xuất		3	○
		Phát triển Hệ thống Quản lý Nguyên liệu		3	○
		Phát triển Hệ thống Quản lý Nhân lực		3	○
		Phát triển Ứng dụng Kinh doanh ERP		3	○
	Phân tích Dữ liệu Kinh doanh	Nguyên tắc cơ bản của Công nghệ Cơ sở Dữ liệu	*	2	
		Thống kê	*	4	○
		Khoa học Dữ liệu		4	○
		Dữ liệu Định tính: Phân tích và Chuyển đổi		2	○
		Phân tích Dữ liệu Thăm dò và Trực quan hóa		4	○
		Lý thuyết Khai thác Dữ liệu		2	
		Học máy và Ứng dụng của Học máy		2	
		Phân tích Dữ liệu và các Thuật toán		2	
		Đề tài Nâng cao trong Công nghệ Cơ sở Dữ liệu		4	○
	Doanh nhân IT	Hệ thống Thông tin Môi trường		2	
		Dẫn đầu Ý nghĩa cho Tăng trưởng Bền vững	*	2	
		Hành vi Tổ chức	*	2	
		Các Đề tài Nâng cao về Đạo đức Thông tin	*	2	
		Giới thiệu Kinh doanh Web	*	2	
		Luật về Quyền Sở hữu Trí tuệ		2	
		Các Đề tài Nâng cao về Quản trị Kinh doanh		2	
		Kinh tế Kinh doanh 1, 2	*(Chi 1)	2 mỗi môn	
		Nghiên cứu Thực tiễn về Quản trị Kinh doanh		2	
		Các Vấn đề Hiện nay trong ngành IT		2	
		Thiết kế Thương hiệu và Quản trị Kinh doanh		2	
		Chiến lược Kinh doanh và Marketing trên Internet		2	
		Hệ thống các Phương pháp Thương mại Điện tử		2	
		Doanh nhân và Mô hình Kinh doanh		2	
	Đàm phán Kinh doanh IT		2		
	Điện toán Đám mây Thực hành		2		
	Lý thuyết trò chơi và Kỹ năng thương lượng		2		
	Xây dựng Hệ thống trang Web	Nguyên tắc cơ bản của Công nghệ Cơ sở Dữ liệu	*	2	
		Đề tài Nâng cao trong Công nghệ Cơ sở Dữ liệu		4	○
		Lý thuyết Tổ chức Máy tính	*	2	
		Nguyên tắc cơ bản về Mạng	*	2	
		Phát triển Dịch vụ Web		2	
		Giới thiệu Công nghệ Web		4	○
		Lập trình Web 1,2	*(Chi 1)	2 mỗi môn	○
Các Thuật toán và Cấu trúc Dữ liệu		*	2		
Lập trình Web 3			4	○	
Lập trình Hướng Đối tượng		4	○		
Thiết kế Hệ thống Hướng Đối tượng		4	○		
Kỹ thuật Phần mềm		2			
Quản trị Mạng	Nguyên tắc cơ bản của Công nghệ Cơ sở Dữ liệu	*	2		
	Lý thuyết Tổ chức Máy tính	*	2		
	Nguyên tắc cơ bản về Mạng	*	2		
	Quản trị Hệ thống		2		
	Mạng lưới Đám mây và Ảo hóa		3	○	
	IoT và Mạng không dây		3	○	
	Bảo mật Thông tin		2		
	Tìm hiểu Nâng cao về Mạng		2		
	Giới thiệu Công nghệ Web		2		
Phát triển Dịch vụ Web		4	○		

Sinh viên có thể lựa chọn một trong những môn học này cho mục Tập trung của mình. Sinh viên phải tham dự ít nhất 20 đơn vị từ các môn học trong danh sách. Sinh viên cũng có thể lựa chọn các môn học bổ sung từ Nhóm Môn học Công nghiệp.

Phân loại	Phân nhóm	Các khóa học	Số tín chỉ	Thực hành	Quan trọng	
Khóa học Tập trung	IT về Manga và Anime	Nguyên tắc Cơ bản về Vẽ Hoạt hình A, B	*	2 mỗi môn	○	
		Tạo Hoạt ảnh Kỹ thuật số		3	○	
		Viết Kịch bản và Tạo bảng Phân cảnh		2		
		Phát triển Nội dung Rich Media (định dạng Đa phương tiện)		4	○	
		Kể chuyện Hình ảnh và Truyền thông		3	○	
		Hiệu ứng Hình ảnh Đặc biệt		3	○	
		Xử lý Hình ảnh Trực quan		2		
		Sản xuất Âm thanh Kỹ thuật số		2		
		Các Đề tài Đặc biệt về Anime, Lập kế hoạch, Sản xuất và Xúc tiến		2		
		IT trong Du lịch	Giới thiệu IT trong Du lịch	*	2	
			Giới thiệu Kinh doanh Du lịch	*	2	
			Thiết kế Hệ thống Thông tin Du lịch		4	
	Phân tích Dữ liệu Du lịch			2		
	Quản lý Điểm đến Du lịch			2		
	Lý thuyết Phát triển Nhân sự Toàn cầu			2		
	Khóa học theo Ngành	Công nghệ Tài chính (Fintech)	Tiền tệ và Ngân hàng		2	
			Nguyên tắc cơ bản của Công nghệ Tài chính		2	
			Thiết kế Hệ thống Công nghệ Tài chính		2	
Nông nghiệp		Tin học Nông nghiệp cho Thế hệ Tiếp theo		2		
		Kinh tế học Nông nghiệp		2		
		Thiết kế Hệ thống Thông tin Nông nghiệp		2		
Hàng hải		Nguyên tắc cơ bản của ngành Hàng hải		2		
		Thiết kế Hệ thống Thông tin Hàng hải		2		
Sức khỏe và Y tế		Thông tin và Luật Y tế		2		
		Thiết kế Hệ thống Thông tin Y tế		2		
		Thông tin linh vực Y tế		2		
Marketing Nội dung		Đề tài Đặc biệt về ngành Nội dung		2		
		Chiến lược Xúc tiến Nội dung		2		
		Âm nhạc trong IT		2		
		Giải trí trong IT		2		
		Nguyên tắc cơ bản của Hệ thống Đào tạo Trực tuyến		2		
		Thiết kế giảng dạy trong Kinh doanh Đào tạo Trực tuyến		2		
Giáo dục		Phát triển Khóa học của Đào tạo Trực tuyến		2		
	Khoa học Thông tin Thư viện		2			
	Nghiên cứu So sánh về Giáo dục Quốc tế trong Công nghiệp và Giới học viện		3			
	Kỹ năng Truyền thông Công nghệ	*	2			
	Trình bày Kinh doanh	*	2			
	Tư duy logic		2			
Tự chọn Hỗ trợ	Truyền thông phương tiện		2			
	Đề tài Nâng cao về Thiết kế Hệ thống		2			
	Đề tài Nâng cao về Lý thuyết Hệ thống		2			
	Kỹ thuật Hệ thống Sản xuất		4	○		
	Ưu thế Vượt trội của Công nghệ thông tin Ứng dụng A		1			
	Ưu thế Vượt trội của Công nghệ thông tin Ứng dụng B		2			
	Truyền thông Chuyên nghiệp trong lĩnh vực ICT		2			
	Lý thuyết Lãnh đạo		2			
	Nền tảng của Dự án Tổng thể		2			
Bắt buộc (Yêu cầu)			2			
			2			
Dự án	Dự án Tổng thể		6			

Nhóm Môn học Công nghiệp sẽ được tham dự cùng với mục Tập trung. Có thể chọn nhiều lĩnh vực.

Sinh viên có thể tự do lựa chọn từ danh sách các môn học ở bên trái.

- Các môn học cơ bản được đánh dấu hoa thị "*" .
- Sinh viên cần có ít nhất 44 đơn vị để hoàn thành chương trình (bao gồm các môn học bắt buộc).
- Để theo kịp sự thay đổi về công nghệ và nhu cầu xã hội, các môn học tại trường có thể thay đổi theo năm học hoặc từ học kỳ này sang kỳ sau. Ngoài ra, môn học bạn đã chọn có thể không được mở nếu không đủ ít nhất năm người đăng ký.

Tổng quan về Khóa học



Khóa học Tập trung

◆ ERP

Hệ thống Thông tin cho Doanh nghiệp

Sinh viên sẽ tìm hiểu về vai trò của nghiệp vụ then chốt để đạt được mục tiêu trong hoạt động doanh nghiệp, đối với mỗi nghiệp vụ then chốt, hiểu rõ thông tin như thế nào sẽ phát sinh, hệ thống hóa thông tin như thế nào. Đây sẽ trở thành những kiến thức cơ bản để tìm hiểu hệ thống ERP (hoạch định tài nguyên doanh nghiệp).

Tích hợp Hệ thống và Kinh doanh Điện tử

Sinh viên sẽ tìm hiểu cơ cấu và quy trình kinh doanh của doanh nghiệp, và tìm hiểu về tích hợp kinh doanh (e-business) thông qua SAP ERP để đạt được lợi thế cạnh tranh bằng cách sử dụng IT (ICT) mới nhất.

Kế toán Quốc tế

Do sự phát triển của hoạt động mở rộng kinh doanh ra nước ngoài của các doanh nghiệp, nhu cầu về nguồn nhân lực kế toán quốc tế đang ngày càng tăng. Chúng tôi thực hiện đào tạo nguồn nhân lực toàn cầu có kiến thức kế toán quốc tế, phân biệt xử lý giữa chuẩn mực kế toán quốc tế (IFRS) và chuẩn mực kế toán Nhật Bản.

Phát triển Hệ thống Kế toán Tài chính 1, 2

Môn học này sẽ giúp sinh viên phát triển hệ thống kế toán tài chính được sử dụng trong hệ thống ERP. Khi thực tập, sinh viên sẽ sử dụng module FI của hệ thống SAP, xử lý những việc như thiết kế cơ bản hệ thống kế toán tài chính, xử lý chứng từ, xử lý thanh toán / nhắc nợ, xử lý quyết toán, báo cáo kế toán tài chính, quản lý tài sản cố định, v.v...

Phát triển Hệ thống Phân phối và Bán hàng 1, 2

Môn học này sẽ giúp sinh viên phát triển hệ thống phân phối bán hàng được sử dụng trong hệ thống ERP. Khi thực tập, sinh viên sẽ sử dụng module SD của hệ thống SAP, xử lý những việc từ thiết lập cơ bản, nhận đơn đặt hàng của hệ thống phân phối bán hàng cho đến thu tiền.

◆ Phân tích Dữ liệu Kinh doanh

Nguyên tắc cơ bản của Công nghệ Cơ sở Dữ liệu

Là môn học cần thiết cho bất kỳ lĩnh vực nào, giúp sinh viên hiểu về nền tảng cơ sở dữ liệu và phương pháp sử dụng trong nhiều hoạt động doanh nghiệp, cũng như học về kỹ thuật định nghĩa dữ liệu và thao tác dữ liệu.

Thống kê

Khi hoạch định chiến lược kinh doanh tiên tiến hay đưa ra quyết định mang tính khoa học, không thể thiếu việc xử lý thống kê cao cấp. Sinh viên sẽ học về phương pháp thống kê cần thiết trong xử lý thống kê cao cấp, phương pháp lý thuyết xác suất, phương pháp lập trình toán học, kết hợp với việc thực tập, đồng thời tìm hiểu cách áp dụng và giải quyết các vấn đề khoa học quản lý.

Khoa học Dữ liệu

Sinh viên sẽ được học các phương pháp cơ bản để tập hợp và phân tích Big Data, đồng thời cũng được tìm hiểu về mối liên quan với xử lý thông tin cao cấp như khai thác dữ liệu, machine learning (máy học, học máy), nhận dạng hình ảnh, v.v... là những ứng dụng của khoa học dữ liệu.

Dữ liệu Định tính: Phân tích và Chuyển đổi

Dữ liệu định tính là những dữ liệu không thể định lượng trực tiếp, chẳng hạn như các câu trả lời trong phần bình luận của bảng câu hỏi. Khóa học này đào tạo các phương pháp để chuyển đổi dữ liệu định tính thô như vậy thành các hình thức tuân theo phân tích định lượng.

Phân tích Dữ liệu Thâm dò và Trực quan hóa

Sinh viên trong khóa học này tìm hiểu cách tổ chức số lượng lớn dữ liệu được thu thập để phân tích thành các biểu mẫu trực quan như đồ thị, nhờ đó các đặc điểm và xu hướng có trong dữ liệu có thể được hiển thị và dễ hiểu.

Phát triển Hệ thống Kiểm soát Sản xuất

Sau khi hiểu được cấu trúc cơ bản và chức năng của hệ thống kiểm soát sản xuất được sử dụng trong các hệ thống ERP, sinh viên thực hành cấu hình hệ thống bằng cách sử dụng mô-đun SAP PP (Lập Kế hoạch Sản xuất). Sinh viên tìm hiểu các thiết lập của dữ liệu chủ (tổng thể nguyên liệu, hóa đơn nguyên liệu, trung tâm làm việc, vận hành), sử dụng quy hoạch tài nguyên vật liệu để lập kế hoạch thành phần, tạo đơn hàng sản xuất hoặc xử lý đơn hàng.

Phát triển Hệ thống Quản lý Nguyên liệu

Sinh viên sẽ phát triển một hệ thống quản lý nguyên vật liệu được sử dụng trong hệ thống ERP. Thông qua các bài tập thực hành, sinh viên sẽ sử dụng mô-đun MM của hệ thống SAP và xử lý các cài đặt cơ bản cho hệ thống quản lý nguyên vật liệu, xử lý mua hàng, nhận hàng hóa, lưu kho nguyên vật liệu, v.v...

Phát triển Hệ thống Quản lý Nhân lực

Sinh viên sẽ phát triển một hệ thống quản lý nguồn nhân lực được sử dụng trong hệ thống ERP. Thông qua các bài tập thực hành, sinh viên sẽ sử dụng mô-đun nhân sự của hệ thống SAP và tiến hành các cài đặt cơ bản và triển khai việc quản lý nguồn nhân lực.

Phát triển Ứng dụng Kinh doanh ERP

Để tùy chỉnh các mô-đun khác nhau của hệ thống ERP cho một công ty cụ thể nhằm đáp ứng yêu cầu kinh doanh của công ty, cần thiết phải phát triển một loạt các add-on (chức năng bổ sung), như đầu ra dữ liệu, tạo báo cáo, v.v... Trong khóa học này, sinh viên được học ngôn ngữ ABAP được sử dụng để phát triển add-on trong hệ thống SAP ERP, gồm có ngữ pháp cơ bản, cơ sở dữ liệu, các chức năng khác và thực hiện nó.

Lý thuyết Khai thác Dữ liệu

Trong điều hành doanh nghiệp gần đây nhất, điều quan trọng là ra quyết định theo BI (Business Intelligence) dựa trên dữ liệu số lượng lớn. Sinh viên sẽ được học lý thuyết cần để hiểu và sử dụng các phương pháp khai thác dữ liệu là phương pháp luận cốt lõi của việc ra quyết định.

Học máy và Ứng dụng của Học máy

Khóa học này giới thiệu về các hệ thống học tập và thuật toán là các công nghệ cơ bản của học máy, bao gồm học khái niệm, tính toán tiến hóa, mạng nơ-ron ba cấp và học sâu. Sinh viên nâng cao hiểu biết của mình bằng cách đọc và hiểu các chương trình trình bày đơn giản trong ngôn ngữ lập trình C và Java.

Phân tích Dữ liệu và các Thuật toán

Khóa học này đào tạo quy trình xử lý phân tích và các thuật toán liên quan được sử dụng trong phân tích khối lượng lớn dữ liệu (bao gồm cả Dữ liệu lớn) để trích xuất các đặc tính số liệu và xu hướng. Sinh viên còn được thực hành xử lý thống kê bằng ngôn ngữ lập trình R.

Đề tài Nâng cao trong Công nghệ Cơ sở Dữ liệu

Sinh viên được học từ lý thuyết cơ bản của cơ sở dữ liệu cho đến các phương pháp sử dụng cơ sở dữ liệu thực tế thông qua thực hành, nhằm xây dựng hệ thống cơ sở dữ liệu có chất lượng cao - tính năng cao cần cho thực tại kinh doanh Web hiệu quả.

Hệ thống Thông tin Môi trường

Bằng cách đưa ra ví dụ về vấn đề môi trường toàn cầu, sẽ giảng dạy cho sinh viên về hệ thống quanh thông tin và phương pháp xử lý các loại dữ liệu để sử dụng và áp dụng hiệu quả thông tin đó.

◆ Doanh nhân IT

Dẫn đầu Ý nghĩa cho Tăng trưởng Bền vững

Để tài của khóa học là một loạt các khung ứng dụng để nhân thức được ý nghĩa của công việc và giúp doanh nghiệp phát triển bền vững. Bằng cách áp dụng các khuôn khổ này vào các hoạt động và nhiệm vụ thực tế của trường, và lập kế hoạch và thực hiện các chiến lược cho sự phát triển bền vững, sinh viên học cách biến minh và tổ chức thành những người có vai trò ý nghĩa.

Hành vi Tổ chức

Những năm gần đây, việc hiểu rõ hành vi của tổ chức và các thành viên, cũng như việc biết được sự tương tác qua lại giữa cá hai như thế nào tại nơi làm việc ngày càng đa dạng về văn hóa, đa dạng về quốc tịch là rất quan trọng. Trong những buổi học này, sinh viên sẽ tìm hiểu sâu hơn về bản thân, đối phương, tổ chức, cũng như có những kiến thức mới để nâng cao hiệu quả của những hiểu biết đó.

Các Đề tài Nâng cao về Đạo đức Thông tin

Sinh viên học lý thuyết để xem xét vấn đề đạo đức đặc thù của xã hội thông tin mà nguồn nhân lực IT cao cấp hiện tại cần phải biết để có thể tích lũy lượng lớn thông tin trên mạng internet, và tự mình để dàng truyền đạt thông tin, kết hợp cùng với thực hành trong các trường hợp ứng dụng luật bản quyền, luật bảo vệ thông tin cá nhân hay các biện pháp bảo mật cụ thể, v.v...

Giới thiệu Kinh doanh Web

Sinh viên sẽ học các công nghệ cần thiết để xây dựng hệ thống kinh doanh Web, học về những vấn đề trong kinh doanh Web, mô hình kinh doanh dựa trên nhiều trường hợp ví dụ để thực hiện kinh doanh Web.

Luật về Quyền Sở hữu Trí tuệ

Đối với người làm việc trong lĩnh vực IT, thì không thể thiếu kiến thức về quyền sở hữu trí tuệ. Môn học này sẽ giải thích quyền sở hữu trí tuệ là gì, đưa ra các ví dụ cụ thể như các tiến lệ về bảo vệ quyền tác giả trong IT để giải thích.

Các Đề tài Nâng cao về Quản trị Kinh doanh

Mục tiêu của khóa học là giúp sinh viên tìm hiểu những kiến thức cơ bản liên quan đến quản trị, học lý thuyết cơ bản trên phạm vi rộng vốn là ngôn ngữ chung trong kinh doanh, sau đó tổng hợp toàn bộ và suy luận. Bồi dưỡng khả năng phán đoán toàn diện như một nhà doanh nghiệp đối với các vấn đề phức tạp phải đối diện trong thực tiễn.

Kinh tế Kinh doanh 1, 2

Học viên sẽ nắm bắt được lý thuyết cơ bản của từng lĩnh vực, kinh tế vi mô ở khóa I, và kinh tế vĩ mô ở khóa II. Ở khóa I, học viên sẽ xem xét mối liên hệ cung/cầu của nhà sản xuất và người tiêu dùng, và về sự kết hợp với cơ chế thị trường. Ở khóa II, học viên sẽ nghiên cứu phương pháp phân tích các biến số kinh tế chính, chẳng hạn như sản xuất, tiêu dùng, tuyển dụng, v.v... với đơn vị là quốc gia.

Nghiên cứu Thực tiễn về Quản trị Kinh doanh

Sinh viên sẽ xem xét và thảo luận cách suy nghĩ và quyết định như một người điều hành đối với đề tài trong nhiều bài tập tình huống khác nhau liên quan đến quản lý doanh nghiệp theo hệ thống thông tin. Đề tài chủ yếu là mục đích quản lý, chủ thể và nhiệm vụ quản lý, phát hay nguồn lực quản lý.

◆ Xây dựng Hệ thống trang Web

Nguyên tắc cơ bản của Công nghệ Cơ sở Dữ liệu

Là môn học cần thiết cho bất kỳ lĩnh vực nào, giúp sinh viên hiểu về nền tảng cơ sở dữ liệu và phương pháp sử dụng trong nhiều hoạt động doanh nghiệp, cũng như học về kỹ thuật định nghĩa dữ liệu và thao tác dữ liệu.

Đề tài Nâng cao trong Công nghệ Cơ sở Dữ liệu

Sinh viên được học từ lý thuyết cơ bản của cơ sở dữ liệu cho đến các phương pháp sử dụng cơ sở dữ liệu thực tế thông qua thực hành, nhằm xây dựng hệ thống cơ sở dữ liệu có chất lượng cao - tính năng cao cần cho thực tại kinh doanh Web hiệu quả.

Lý thuyết Tổ chức Máy tính

Sinh viên sẽ học những kiến thức cơ bản cá phần mềm lẫn phần cứng của hệ thống máy tính là nền tảng trong công nghệ kinh doanh Web, hoặc phát triển hệ thống Web, cần thiết cho việc xây dựng cũng như áp dụng hệ thống thông tin.

Nguyên tắc cơ bản về Mạng

Sinh viên được lĩnh hội những kiến thức cơ bản về các mạng cần thiết để định dạng cấu hình và sử dụng các hệ thống thông tin dựa trên Web. Sinh viên được khám phá thông tin và công nghệ lên đến mức độ kiến trúc mạng và lớp TCP. Sinh viên có được kiến thức cơ bản về mạng thông tin.

Phát triển Dịch vụ Web

Sinh viên sẽ học được các kỹ thuật lập trình web tiên tiến nhất để họ có thể tiếp thu kiến thức về mô hình và công nghệ liên quan đến hệ thống phần mềm thế hệ tiếp theo và dịch vụ web.

Các Vấn đề Hiện nay trong ngành IT

Sinh viên nắm bắt được hình ảnh thực tế của ngành công nghiệp IT, đồng thời hiểu rõ sự thay đổi của môi trường bên ngoài như điện toán đám mây, v.v..., bồi dưỡng năng lực thực tiễn là cần phải xây dựng môi trường nội bộ doanh nghiệp của nhóm người như thế nào.

Thiết kế Thương hiệu và Quản trị Kinh doanh

Sau khi nắm bắt được lý thuyết về thiết kế và quản lý thương hiệu, sinh viên nghiên cứu các chiến lược để tăng cường sức mạnh thương hiệu của công ty, thông qua marketing thương hiệu và quản lý thương hiệu. Sinh viên được tìm hiểu các nghiên cứu điển hình từ thương hiệu các công ty quen thuộc, để qua đó nắm bắt được các kỹ năng trong việc tạo ra thương hiệu của riêng mình như những doanh nhân.

Chiến lược Kinh doanh và Marketing trên Internet

Cần nắm bắt hành động của người tiêu dùng trên Internet để quản lý việc kinh doanh trên Internet. Thông qua việc xem xét các trường hợp ví dụ, mô hình thực tế ứng dụng e-marketing trong nhiều lĩnh vực, suy nghĩ phương pháp e-marketing bằng chiến lực kinh doanh trên Internet mới.

Hệ thống các Phương pháp Thương mại Điện tử

Sinh viên sẽ hiểu rõ cơ chế, mô hình, các điểm lưu ý về kỹ thuật, ý nghĩa về mặt xã hội của thương mại điện tử trên Internet, sinh viên sẽ học các kỹ thuật cần thiết để thực hiện những vấn đề này, và chiến lược xây dựng cũng như phương pháp thiết kế, phương pháp thực hiện và quản lý web.

Doanh nhân và Mô hình Kinh doanh

Sinh viên sẽ học những kiến thức về quá trình từ thực hiện ý tưởng mới, đến khởi nghiệp kinh doanh IT, và phát triển, lập kế hoạch, tiếp thị, nội dung cần thiết để bắt đầu khởi nghiệp, học quản lý dự án để chuẩn bị cho những kiến thức này.

Đàm phán Kinh doanh IT

Thông thường, trong kinh doanh không thể thiếu "đàm phán". Trong môn học này, sinh viên sẽ thực hiện nghiên cứu trường hợp đàm phán chuyên về kinh doanh IT, và học phương pháp đàm phán trong kinh doanh IT từ cơ bản, bằng cách đóng vai thực tế.

Điện toán Đám mây Thực hành

Môn học sẽ giới thiệu các giải pháp có thể sử dụng điện toán đám mây trong hiện thực. Môn học sẽ tổ chức thảo luận dựa trên quan điểm tối ưu hóa chiến lược, kế hoạch, phương thức truyền thông đại chúng về điểm thuận lợi trong giảm chi phí, doanh nghiệp, tổ chức.

Lý thuyết trò chơi và Kỹ năng thương lượng

Khóa học này giới thiệu tổng quan về các chủ đề chính trong lý thuyết trò chơi cũng như chiến lược thương lượng. Trong khóa học này, sinh viên sẽ học về công thức diễn đạt cơ bản cho xung đột, giải thích các khái niệm và giải pháp, cũng như phương pháp áp dụng những công thức này trong các lĩnh vực khác. Cả cách tiếp cận trò chơi hợp tác và không hợp tác đều được khám phá.

Giới thiệu Công nghệ Web

Là môn học liên quan đến công nghệ Web, giúp hiểu rõ khái niệm cấu trúc máy khách/máy chủ và kiến trúc đa tầng, cũng như học kiến thức cơ bản về phần cứng, phần mềm hệ thống, phần mềm trung gian. Bên cạnh đó, sinh viên cũng được tìm hiểu về công nghệ thông tin, quản lý máy chủ Web, bảo mật, v.v...

Lập trình Web 1,2

Học viên sẽ được học tổng hợp các môn về kỹ thuật sản xuất phim hoạt hình (animation) đơn giản và thiết kế trang web sử dụng CSS3 và HTML5 là ngôn ngữ mô tả web mới nhất ở khóa I, và lập trình trang web động bằng JavaScript ở khóa II.

Các Thuật toán và Cấu trúc Dữ liệu

Sinh viên tìm hiểu các phương pháp đàng sau các thuật toán được sử dụng để xử lý các quy trình kiểm soát cơ bản, chẳng hạn như phân nhánh có điều kiện và vòng lặp, và xây dựng dữ liệu, chẳng hạn như mảng và cấu trúc; và tìm hiểu cách áp dụng các phương pháp đó khi thiết kế các chương trình của riêng mình. Ngôn ngữ lập trình C được sử dụng trong các buổi thực hành.

Lập trình Web 3

Học phương pháp lập trang web động sử dụng ngôn ngữ PHP là ngôn ngữ phổ biến trong lập trình web. Thiết kế và thực hiện các ứng dụng tiên tiến bằng cách liên kết với JavaScript và cơ sở dữ liệu (SQL).

Lập trình Hướng Đối tượng

Sinh viên được học sử dụng Java, ngôn ngữ lập trình hướng đối tượng được sử dụng phổ biến nhất bằng cách thực hành những cách thức để tích hợp vào mã chương trình các khái niệm cụ thể cho lập trình hướng đối tượng, như đóng gói, tính kế thừa và đa hình. Khóa học cũng đề cập đến các phương thức thực hiện hướng đối tượng của cơ sở dữ liệu và các hệ thống dịch vụ Web bằng cách sử dụng Java.

Thiết kế Hệ thống Hướng Đối tượng

Là môn học về phương pháp phát triển phần mềm và kỹ thuật lập trình khi phát triển ứng dụng Web. Mục tiêu là giúp sinh viên hiểu rõ hệ thống biến đổi định hướng đối tượng, tìm hiểu các phương pháp phân tích và thiết kế hệ thống, phát triển hệ thống hiệu quả và chất lượng cao.

◆ Quản trị Mạng

Nguyên tắc cơ bản của Công nghệ Cơ sở Dữ liệu

Là môn học cần thiết cho bất kỳ lĩnh vực nào, giúp sinh viên hiểu về nền tảng cơ sở dữ liệu và phương pháp sử dụng trong nhiều hoạt động doanh nghiệp, cũng như học về kỹ thuật định nghĩa dữ liệu và thao tác dữ liệu.

Lý thuyết Tổ chức Máy tính

Sinh viên sẽ học những kiến thức cơ bản cả phần mềm lẫn phần cứng của hệ thống máy tính và sử dụng các hệ thống thông tin dựa trên Web. Sinh viên được khám phá thông tin và công nghệ lên đến mức độ kiến trúc mạng và lớp TCP. Sinh viên có được kiến thức cơ bản về mạng thông tin.

Nguyên tắc cơ bản về Mạng

Sinh viên được lĩnh hội những kiến thức cơ bản về các mạng cần thiết để định dạng cấu hình và sử dụng các hệ thống thông tin dựa trên Web. Sinh viên được khám phá thông tin và công nghệ lên đến mức độ kiến trúc mạng và lớp TCP. Sinh viên có được kiến thức cơ bản về mạng thông tin.

Quản trị Hệ thống

Sinh viên tìm hiểu cơ bản về địa chỉ và phân bổ người dùng, các giao thức máy chủ khác nhau và các thông tin cần thiết khác khi xây dựng mạng LAN nội bộ, mạng nội bộ và các mạng khác được sử dụng để quản lý và vận hành công ty. Ngoài ra, sinh viên thực hành điều hành các máy chủ mạng thực tế, tự làm quen với các cài đặt và vận hành khác nhau.

Mạng lưới Đám mây và Ảo hóa

Công nghệ căn bản của dịch vụ đám mây như Cơ sở hạ tầng là Dịch vụ (IaaS)/Nền tảng dưới dạng Dịch vụ (PaaS), cũng như các ứng dụng mẫu (chẳng hạn như Google App Engine) được nghiên cứu trong khóa học này. Trong số các công nghệ căn bản, khóa học tập trung đặc biệt vào ảo hóa, một công nghệ đặc biệt quan trọng để xây dựng tài nguyên máy chủ linh hoạt trong đám mây.

◆ IT về Manga và Anime

Nguyên tắc Cơ bản về Vẽ Hoạt hình A/B

Hoạt hình tạo ra một loạt các nhân vật và khung cảnh đáng nhớ bằng cách biến dạng và phóng đại các tính năng của chúng, nhưng mỗi yếu tố trong số này lại được lấy cảm hứng từ thế giới mà mọi người nhìn thấy hàng ngày. Trong khóa học này, sinh viên được học về cơ bản với các bản phác thảo thô thực tế và tiến hành thêm các biến dạng để tạo các hình vẽ cho hoạt ảnh.

Tạo Hoạt ảnh Kỹ thuật số

Sinh viên bắt đầu bằng cách học các kỹ thuật truyền thống để tạo anime về tay cơ bản, sau đó theo dõi những hình dạng đó để tạo các tính năng hoạt hình ngắn thực sự bằng cách sử dụng một loạt các phần mềm. Bằng cách này, sinh viên đạt được nền tảng cơ bản trong quy trình sản xuất hoạt hình tổng thể. Khóa học giới thiệu một loạt các phần mềm để sinh viên có thể nâng cao kỹ năng của bản thân trong sản xuất tính năng hoạt hình của riêng mình.

Viết Kịch bản và Tạo bảng Phân cảnh

Suy xét các lĩnh vực ứng dụng khác nhau trong phim hoạt hình như nội dung giải thích sự việc, chuyển đổi các trang trong Website, v.v.... Xem xét kịch bản, kịch bản đó họa là một hình thức đồ hoạ thiết kế từ nhiều góc độ khác nhau.

Phát triển Nội dung Rich Media (định dạng Đa phương tiện)

Phát triển nội dung chẳng hạn như quảng cáo Web, thông báo về sự kiện, sản phẩm, nhằm tuyên truyền thông tin trên mạng Internet. Sử dụng phần mềm Flash, phần mềm biên tập video, phần mềm biên tập phim hoạt hình. Ngoài ra, môn học cũng đề cập đến giao diện người dùng và khả năng sử dụng, nỗ lực trong việc sản xuất nội dung có sức thuyết phục và dễ dàng sử dụng hơn.

Kể chuyện Hình ảnh và Truyền thông

Khóa học trang bị các kỹ năng cơ bản của ghi hình video bằng máy quay video và chỉnh sửa cảnh quay bằng phần mềm chỉnh sửa. Khóa học cũng đào tạo kỹ năng thu thập và tổ chức thông tin và trình bày nó dưới dạng video. Bằng cách tạo các đoạn video ngắn, sinh viên tìm hiểu các đặc tính của các phương thức biểu đạt khác nhau thông qua video và nhiều kiểu khác.

Kỹ thuật Phần mềm

Chủ yếu dựa trên lập trường mang tính lý thuyết và phương pháp luận, sinh viên sẽ tranh luận kiến thức cần thiết để thiết kế sản phẩm phần mềm, tìm hiểu các phương pháp cài đặt, kiểm tra, bảo trì, và đánh giá toàn bộ tài nguyên phần mềm, thực hiện hệ thống thông tin thật sự hiệu quả. Sinh viên cũng sẽ tiếp tục các chủ đề gắn nhất bất kỳ lúc nào.

◆ Thiết kế Hệ thống Thông tin Du lịch

IoT và Mạng không dây

Bằng nghiên cứu tình huống thực tế, trong khóa học này sinh viên còn được xem xét Mạng lưới vạn vật kết nối Internet (IoT), các mô hình và tính năng mà IoT mang lại cho xã hội định hướng IT ngày nay, và thiết kế và quá trình thực hiện IoT. Khóa học cũng thảo luận về các xu hướng công nghệ gắn đây trong IoT và để cập các vấn đề như độ tin cậy và bảo mật.

Bảo mật Thông tin

Là yếu tố bắt buộc trong hệ thống thông tin thế hệ mới, sinh viên sẽ được học về phương pháp xây dựng bảo mật. Hiểu rõ và phân tích thực tế những mối đe dọa từ hàng loạt những hành vi gian lận và virus máy tính trên mạng internet, học các công nghệ và phương pháp đối phó, suy nghĩ về sức mạnh an toàn và hạn chế của việc bảo mật.

Tim hiểu Nâng cao về Mạng

Lớp học này đề cập đến các nguyên tắc xây dựng và các tính năng của các mạng thông tin (truyền thông) như internet và cung cấp kiến thức về khái niệm của ngăn xếp giao thức TCP/IP. Các công nghệ mạng, như mạng LAN có dây và không dây, WAN và MAN; là công nghệ điều khiển, như điều khiển định tuyến, kiểm soát luồng và kiểm soát tắc nghẽn; và bảo đảm chất lượng dịch vụ (QoS) đều được ra giải thích trong khóa học này.

Giới thiệu Công nghệ Web

Là môn học liên quan đến công nghệ Web, giúp hiểu rõ khái niệm cấu trúc máy khách/máy chủ và kiến trúc đa tầng, cũng như học kiến thức cơ bản về phần cứng, phần mềm hệ thống, phần mềm trung gian. Bên cạnh đó, sinh viên cũng được tìm hiểu về công nghệ thông tin, quản lý máy chủ Web, bảo mật, v.v...

Phát triển Dịch vụ Web

Sinh viên sẽ được học về kỹ thuật lập trình Web cao cấp mới nhất, để có được kiến thức liên quan đến các công nghệ, mô hình quanh hệ thống phần mềm và dịch vụ Web thế hệ mới.

◆ Thiết kế Hệ thống Thông tin Du lịch

Giới thiệu Công nghệ Thông tin Du lịch

Trong lớp học này, mục tiêu của sinh viên là hiểu về các góc nhìn và kiến thức cơ bản cần thiết để học IT trong Du lịch. Bên cạnh việc giới thiệu các nghiên cứu tình huống nâng cao từ khắp thế giới về bản chất của du lịch và sự kết nối của du lịch với IT, khóa học còn xem xét các đặc tính độc đáo của du lịch có áp dụng ICT. Nhiều cách tiếp cận khác nhau, bao gồm thảo luận nhóm, được sử dụng để truyền đạt kiến thức ICT khi được áp dụng trong lĩnh vực du lịch.

Giới thiệu Kinh doanh Du lịch

Sinh viên sẽ có được hiểu biết cơ bản về kinh doanh du lịch và thông tin du lịch. Thông qua nghiên cứu tình huống về xử lý thông tin du lịch, sinh viên sẽ học cách áp dụng kiến thức cơ bản về marketing du lịch trong những lĩnh vực như phát triển sản phẩm và quảng bá, cũng như xem xét các vấn đề liên quan. Khóa học còn xem xét các nghiên cứu tình huống mới nhất trong những lĩnh vực như du lịch inbound và tăng cường thu hút du khách, có được kiến thức nhằm mục đích giải quyết vấn đề.

Thiết kế Hệ thống Thông tin Du lịch

Những người tham dự khóa học này sẽ hiểu được tầm quan trọng của hệ thống thông tin trong lĩnh vực du lịch và có được kiến thức cần thiết để thiết kế hệ thống thông tin du lịch. Sinh viên sẽ học về cách tiếp cận marketing đối với hiện tượng du lịch thông qua nghiên cứu và thảo luận về lý thuyết và tình huống, cũng như tổ chức khảo sát thực tế. Bằng cách này, sinh viên sẽ học về áp dụng ICT vào thiết kế hệ thống thông tin du lịch và về xúc tiến du lịch.

Phân tích Dữ liệu Du lịch

Trong khóa học này, sinh viên sẽ học lý thuyết cơ bản và kỹ năng để phân tích và đánh giá dữ liệu du lịch. Sử dụng dữ liệu du lịch thực tế, sinh viên sẽ học lý thuyết cơ bản và kỹ năng trong phân tích dữ liệu, bao gồm thu thập và xử lý dữ liệu, tạo nhóm và phân loại, dự đoán và phân tích chuỗi thời gian.

Quản lý Điểm đến Du lịch

Từ quan điểm quản lý thu hút du khách, khóa học này giảng dạy về thu thập và phân tích thông tin du lịch cũng như các phương pháp thiết kế dịch vụ thông tin theo khu vực, dựa trên mục tiêu chiến lược là thu hút du khách mục tiêu, chẳng hạn như thu hút du khách nước ngoài và phân phối nhóm du khách để tránh quá tải.

Quản lý Hệ thống

Sinh viên tìm hiểu cơ bản về địa chỉ và phân bổ người dùng, các giao thức máy chủ khác nhau và các thông tin cần thiết khác khi xây dựng mạng LAN nội bộ, mạng nội bộ và các mạng khác được sử dụng để quản lý và vận hành công ty. Ngoài ra, sinh viên thực hành điều hành các máy chủ mạng thực tế, tự làm quen với các cài đặt và vận hành khác nhau.

◆ IT trong Du lịch

Giới thiệu IT trong Du lịch

Trong lớp học này, mục tiêu của sinh viên là hiểu về các góc nhìn và kiến thức cơ bản cần thiết để học IT trong Du lịch. Bên cạnh việc giới thiệu các nghiên cứu tình huống nâng cao từ khắp thế giới về bản chất của du lịch và sự kết nối của du lịch với IT, khóa học còn xem xét các đặc tính độc đáo của du lịch có áp dụng ICT. Nhiều cách tiếp cận khác nhau, bao gồm thảo luận nhóm, được sử dụng để truyền đạt kiến thức ICT khi được áp dụng trong lĩnh vực du lịch.

Giới thiệu Kinh doanh Du lịch

Sinh viên sẽ có được hiểu biết cơ bản về kinh doanh du lịch và thông tin du lịch. Thông qua nghiên cứu tình huống về xử lý thông tin du lịch, sinh viên sẽ học cách áp dụng kiến thức cơ bản về marketing du lịch trong những lĩnh vực như phát triển sản phẩm và quảng bá, cũng như xem xét các vấn đề liên quan. Khóa học còn xem xét các nghiên cứu tình huống mới nhất trong những lĩnh vực như du lịch inbound và tăng cường thu hút du khách, có được kiến thức nhằm mục đích giải quyết vấn đề.

Thiết kế Hệ thống Thông tin Du lịch

Những người tham dự khóa học này sẽ hiểu được tầm quan trọng của hệ thống thông tin trong lĩnh vực du lịch và có được kiến thức cần thiết để thiết kế hệ thống thông tin du lịch. Sinh viên sẽ học về cách tiếp cận marketing đối với hiện tượng du lịch thông qua nghiên cứu và thảo luận về lý thuyết và tình huống, cũng như tổ chức khảo sát thực tế. Bằng cách này, sinh viên sẽ học về áp dụng ICT vào thiết kế hệ thống thông tin du lịch và về xúc tiến du lịch.

Phân tích Dữ liệu Du lịch

Trong khóa học này, sinh viên sẽ học lý thuyết cơ bản và kỹ năng để phân tích và đánh giá dữ liệu du lịch. Sử dụng dữ liệu du lịch thực tế, sinh viên sẽ học lý thuyết cơ bản và kỹ năng trong phân tích dữ liệu, bao gồm thu thập và xử lý dữ liệu, tạo nhóm và phân loại, dự đoán và phân tích chuỗi thời gian.

Quản lý Điểm đến Du lịch

Từ quan điểm quản lý thu hút du khách, khóa học này giảng dạy về thu thập và phân tích thông tin du lịch cũng như các phương pháp thiết kế dịch vụ thông tin theo khu vực, dựa trên mục tiêu chiến lược là thu hút du khách mục tiêu, chẳng hạn như thu hút du khách nước ngoài và phân phối nhóm du khách để tránh quá tải.

◆ Thiết kế Hệ thống Thông tin Du lịch

Tiền tệ và Ngân hàng

Trong khóa học này, sinh viên được tự suy về vai trò cơ bản và các chức năng của tài chính, như chuyển tiền và rũi ro, thiết lập tín dụng và thanh toán, từ đó có cơ hội thiết kế các vận hành tài chính theo nhu cầu kinh doanh. Khóa học cũng đề cập đến những kiến thức tài chính mới được yêu cầu ở Nhật Bản cùng với những thay đổi xã hội như cấu trúc nhân khẩu học và quy tắc trách nhiệm.

Nguyên tắc cơ bản của Công nghệ Tài chính

Tổng quan về vai trò kinh tế của ngành tài chính (ngân hàng, chứng khoán, bảo hiểm, v.v...) và các sản phẩm - dịch vụ của tài chính, nghiên cứu các chức năng căn cơ của hệ thống thông tin đối ứng khách hàng và nội bộ công ty để quản lý các thông tin đó. Giới thiệu các trường hợp ứng dụng và hệ thống thông tin tài chính tân tiến nhất.

Thiết kế Hệ thống Công nghệ Tài chính

Đưa ra và thảo luận các phương pháp chẳng hạn như công bố API và các bảo mật, v.v... cần thiết cho hệ thống thông tin tài chính. Ngoài ra còn nghiên cứu chi tiết về những thay đổi mới các công nghệ mới chẳng hạn như Blockchain và dịch vụ điện toán đám mây, v.v... mang đến cho hệ thống thông tin tài chính.

Tin học Nông nghiệp cho Thế hệ Tiếp theo

Nông nghiệp thế hệ mới (Smart Agriculture) kết hợp giữa nông nghiệp truyền thống và các ngành công nghiệp khác nhau (hiệu ứng hỗ trợ) đang thu hút nhiều sự chú ý. Là ngành "nông nghiệp" kiểu mới không chỉ sản xuất rau củ, mà còn thay đổi cách phân phối và tiêu thụ, trong đó IT đóng vai trò quan trọng. Sinh viên sẽ tìm hiểu về khái niệm đó và các ví dụ về nông nghiệp thế hệ mới.

Kinh tế học Nông nghiệp

Sinh viên sẽ xem xét khía cạnh kinh tế mà nông nghiệp đang phải đối mặt, trong khi tự do thương mại nông sản và tình trạng thiếu lương thực ở các nước đang phát triển đang là vấn đề. Tìm hiểu những lĩnh vực liên quan đến nông nghiệp như kinh doanh, chính trị, pháp luật, tiếp thu kiến thức toàn diện từ sản xuất đến tiêu thụ lương thực.

Thiết kế Hệ thống Thông tin Nông nghiệp

Sinh viên sẽ tập hợp và phân tích các thông tin như dữ liệu về môi trường đất nông nghiệp, lượng phân phối trên thị trường, v.v.... để cung cấp ổn định nông sản chất lượng cao, thiết kế hệ thống thông tin cung cấp thông tin cho nhà sản xuất và người tiêu dùng, phát triển hệ thống thứ nghiệm.

◆ Lý thuyết Phát triển Nhân sự Toàn cầu

Khóa học này khám phá và mở rộng hiểu biết về nhiều chủ đề đa dạng với mục đích đào tạo lực lượng lao động quốc tế. Vì nhu cầu du lịch inbound tăng trưởng nhờ nỗ lực biến Nhật Bản thành điểm đến du lịch, việc phát triển nhân sự có khả năng làm việc với thị trường du lịch inbound đã trở thành vấn đề nổi trội. Sinh viên sẽ học về nhu cầu nhân sự du lịch inbound và về phát triển cơ sở nhân sự.

Quản lý Dự án

Trong khóa học này, sinh viên sẽ tìm hiểu về các hạng mục phải được quản lý để lên kế hoạch kinh doanh trong môi trường trực tuyến và tạo thành quả cho việc kinh doanh. Thông qua các ví dụ và nghiên cứu tình huống thực tế, sinh viên sẽ học tập thực tiễn về các phương pháp quản lý dự án cũng như sử dụng nhiều công cụ.

Khoa học Dữ liệu

Những người tham dự khóa học này sẽ học các phương pháp cơ bản để thu thập và xử lý Dữ liệu lớn cũng như mối quan hệ của các phương pháp này với việc áp dụng trong kỹ thuật xử lý thông tin nâng cao như khai thác dữ liệu, học máy và nhận diện hình ảnh.

Lập trình Web 1, 2

Lập trình Web 1 giúp khai thác tổng quan về thiết kế web bằng các ngôn ngữ đánh dấu mới nhất, như HTML5 và CSS3, cũng như cách tạo hoạt ảnh đơn giản. Lập trình Web 2 giảng dạy về cách lập trình một trang Web động bằng JavaScript.

Thiết kế Hệ thống Thông tin Du lịch

Quản lý Hệ thống

Thiết kế Hệ thống Thông tin Du lịch

Sinh viên sẽ xem xét khía cạnh kinh tế, quản lý trong công nghiệp hàng hải như vận tải biển, thủy sản, kinh doanh thời gian nhân rũi, v.v...., tìm hiểu sâu về đặc điểm của mô hình kinh doanh đó.

Thiết kế Hệ thống Thông tin Hàng hải

Thu thập thông tin từ Sonar, GPS, các loại cảm biến môi trường, v.v..., thiết kế hệ thống thông tin dành cho công nghiệp hàng hải có thể sử dụng để quản lý hoạt động của tàu thuyền và kiểm soát môi trường nuôi thủy sản, và phát triển hệ thống thử nghiệm.

Thông tin và Luật Y tế

Khóa học đề cập và xem xét các luật định khác nhau ảnh hưởng đến thực tiễn ngành y tế như Đạo Luật Bảo vệ Thông tin Cá nhân, luật bảo hiểm xã hội và luật quản lý hóa đơn, và mối quan hệ của những luật định này trong việc xử lý hợp lý thông tin y tế.

Thiết kế Hệ thống Thông tin Y tế

Học trên thực tế về mô hình hóa thích hợp để quản lý thông tin về trường hợp bệnh của bệnh nhân và được phẩm, v.v..., kỹ thuật điều tra dựa trên những cơ sở dữ liệu này, v.v..., hướng tới xây dựng hệ thống thông tin y tế.

Thiết kế Hệ thống Thông tin Y tế

Thông tin lĩnh vực Y tế

Thông qua một loạt các nghiên cứu tình huống, sinh viên tìm hiểu về ứng dụng IT cần thiết ở khu vực tiền tuyến của y học, bao gồm hỗ trợ quản lý y tế, quản lý hồ sơ y tế điện tử và phân tích dữ liệu y tế. Khóa học cũng làm sáng tỏ các công nghệ căn bản được sử dụng trong y học, như cơ sở dữ liệu và phân tích hình ảnh, làm cơ sở cho việc lập kế hoạch và phát triển hệ thống thông tin y tế trong tương lai.

Đề tài Đặc biệt về ngành Nội dung

Sinh viên học về hai đặc trưng của ngành công nghiệp nội dung Nhật Bản 1) Các hoạt động dành cho người hâm mộ phát triển mạnh mẽ, tăng lớp ủng cứ viên sáng tạo rất đông đảo 2) Sự tồn tại của thị trường trong đó người tiêu dùng trưởng thành mua chủ đề phụ của các thể loại và tạp chí dành cho người hâm mộ (doujinshi) đóng vai trò nòng cốt, và suy nghĩ xem những vấn đề này có mối liên kết như thế nào với công nghiệp hoạt hình.

Chiến lược Xúc tiến Nội dung

Thế giới tràn ngập trong quảng bá nội dung cho toàn bộ các sản phẩm và dịch vụ. Tuy nhiên, những gì các doanh nghiệp cần là chiến lược truyền đạt nội dung đó một cách hiệu quả cho người dùng. Trong khóa học này, sinh viên quảng bá sự kiện thông qua trang web, bài viết trên mạng xã hội và nội dung khác cũng như đánh giá và phân tích tác động của chúng.

Âm nhạc trong IT

Trong bài giảng này, sinh viên sẽ hiểu rõ các yếu tố của công nghệ và kinh doanh cũng có liên quan phức tạp đến một loại nội dung là âm nhạc tùy theo thời đại, qua đó, tiếp tục tìm kiếm phong cách sống cùng với âm nhạc trong tương lai.

Giải trí trong IT

Sinh viên vừa trải nghiệm thực tế vừa có kiến thức toàn diện về việc sử dụng ICT như thế nào trong nghệ thuật sân khấu từ chuẩn bị buổi hòa nhạc, đến diễn tập và biểu diễn. Ngoài ra, sinh viên cũng sẽ tìm hiểu sâu hơn kiến thức về giọng nói, thông qua bài giảng và thực hành về thuyết minh để đưa giọng nói vào video.

Nguyên tắc cơ bản của Hệ thống Đào tạo Trực tuyến

Môn học sẽ giới thiệu nhiều trường hợp ví dụ như cơ sở hạ tầng và đo lường hiệu quả giáo dục của hệ thống e-learning. v.v... Để có thể tìm hiểu các phương pháp phân tích khác nhau và để xuất cải thiện.

Khóa học Tự chọn Hỗ trợ

Kỹ năng Truyền thông Công nghệ

Cùng với sự phát triển của xã hội IT, chính là yêu cầu về nguồn nhân lực có thể đáp ứng tiếng Nhật kinh doanh cao cấp và thực tiễn hơn. Trong kinh doanh, cần nhất là việc truyền đạt thông tin và ý kiến - suy nghĩ để không gây hiểu lầm. Do đó, sinh viên sẽ được học cách chọn lựa từ ngữ, hội thoại, cách viết văn bản kinh doanh, v.v..., kỹ năng thuyết trình.

Trình bày Kinh doanh

Hiện nay, yêu cầu cao về khả năng liên quan đến thuyết trình để có thể truyền đạt đến đối phương nhiều kế hoạch và đề xuất. Sinh viên sẽ học về cách sử dụng và thể hiện một cách hiệu quả việc lựa chọn từ ngữ và cách nói chuyện, tạo những trang trình chiếu sử dụng cụm từ của thông điệp từ việc lựa chọn vốn từ, hình ảnh, âm thanh, phần mềm chuyên dụng, v.v... trong các bài thuyết trình.

Tư duy logic

Học viên sẽ nắm được về các loại công cụ, các ý tưởng cơ bản, tổng quan về tư duy logic được thực hiện tại các doanh nghiệp có tính sáng tạo và đổi mới thông qua các bài giảng, ví dụ điển hình và bài tập, bên cạnh đó còn tra cứu đối được khả năng sáng tạo. Thực hành vận dụng tư duy logic để giải quyết vấn đề theo nhóm, tra cứu kỹ năng giải quyết vấn đề, kỹ năng tạo điều kiện thuận lợi và kỹ năng thuyết trình.

Truyền thông phương tiện

Trong bối cảnh nhu cầu toàn cầu cố gắng giải quyết một loạt các vấn đề xã hội thông qua truyền thông dựa trên ICT ngày càng tăng cao, học viên sẽ được trang bị kiến thức thực tiễn và đạo đức để sử dụng hiệu quả công nghệ phương tiện truyền thông tân tiến nhất nhằm góp phần giải quyết vấn đề.

Khóa học Bắt buộc

Truyền thông Chuyên nghiệp trong lĩnh vực ICT

Khóa học này đào tạo cho sinh viên những kỹ năng cơ bản cần thiết để thực hiện các bài thuyết trình về một loạt các đề tài IT trước các chuyên gia và người xem nói chung. Ngoài ra, sinh viên cũng nghiên cứu các phương pháp khảo sát xu hướng kỹ thuật và các nghiên cứu tình huống liên quan và chuẩn bị tài liệu cũng như tài liệu thuyết trình theo một phong cách xây dựng hợp lý.

Lý thuyết Lãnh đạo

Suy nghĩ về bản chất hành động của một lãnh đạo mới khi đã nắm bắt quá trình chuyển biến thay đổi của công nghệ và văn hóa - xã hội loài người phát triển qua thời gian, khi đã có khả năng đào tạo và dẫn dắt toàn bộ tổ chức. Ngoài ra, môn học còn tập trung vào phương pháp phân tích những nhân tố bên trong và bên ngoài của tổ chức, thực hành lãnh đạo trong việc đào tạo và dẫn dắt tập thể.

Thiết kế giảng dạy trong Kinh doanh Đào tạo Trực tuyến

Sinh viên sẽ học về hướng dẫn thiết kế cần thiết trong phát triển hệ thống e-learning, và sử dụng những kiến thức đó thực hành thiết kế hệ thống giáo dục điện tử. Bên cạnh đó, sinh viên cũng được học về kiến thức cần thiết khi lên kế hoạch kinh doanh.

Phát triển Khóa học của Đào tạo Trực tuyến

Sinh viên trong khóa học này xem xét các nghiên cứu tình huống về sử dụng và phát triển công nghệ mới nhện của các tài liệu giáo dục, phục vụ cho đào tạo trực tuyến, tập trung vào các tài liệu video. Thông qua sử dụng môi trường phát triển thực tế, sinh viên trình bày và thực hiện các tài liệu giáo dục điện tử minh tạo ra theo hình thức dự án nhóm, nhằm phát triển các kỹ năng cần thiết để thành công trong phát triển tài liệu giáo dục.

Khoa học Thông tin Thư viện

Thư viện là một cơ sở công cộng rất quen thuộc trong cuộc sống hàng ngày của chúng ta. Trong thời gian gần đây, các thư viện đã phát triển vượt bậc, với sự ra đời của các hệ thống tìm kiếm thông tin, tìm kiếm giá sách của nhiều thư viện và các cải tiến về IT khác. Các chủ đề bao gồm các dịch vụ có sẵn trong thư viện Nhật Bản; công nghệ tìm kiếm thông tin với các ứng dụng trong thế giới thực; và tương lai của các thư viện với vai trò là một trung tâm cho các dịch vụ hỗ trợ giải pháp và học tập trọn đời.

Nghiên cứu So sánh về Giáo dục Quốc tế trong Công nghiệp và Giới học viện

Những người tham dự khóa học này sẽ xem xét kỹ thị trường lao động và xu hướng của thị trường này, tìm hiểu về các loại kỹ năng sẽ cần trong tương lai và các tùy chọn có sẵn để phụ trách việc thay đổi thực tế ở cấp quốc gia, nơi làm việc, trường học và cá nhân. Sinh viên sẽ có được kiến thức cần thiết cho người chịu trách nhiệm thúc đẩy đào tạo tại chức của doanh nghiệp.

Đề tài Nâng cao về Thiết kế Hệ thống

Bài giảng về thái độ và cách suy nghĩ về phát triển hệ thống, vai trò của một thành viên trong tổ chức phát triển, những yêu cầu cần xem xét ở các giai đoạn từ lập kế hoạch, phát triển thông số kỹ thuật cho đến giai đoạn thiết kế - phát triển, với đề tài thiết kế bộ vi xử lý - phần cứng. Học viên nghiên cứu về tình trạng quản lý của các tổ chức phát triển hệ thống hiện tại, và tình hình mới nhất của Monozukuri (sản xuất) liên kết với hoạt động toàn diện của các doanh nghiệp này.

Đề tài Nâng cao về Lý thuyết Hệ thống

Sinh viên sẽ tìm hiểu về lý thuyết và thực tiễn để phân tích hệ thống phức tạp trong lĩnh vực điều hành, lĩnh vực kinh tế, lĩnh vực công nghệ. Đặc biệt, sinh viên sẽ được học phương pháp để có thể phân đoán một cách hợp lý căn cứ theo mô hình trừu tượng hoặc thực tế trong trường hợp xảy ra nhiều sự việc quanh mối quan hệ phức tạp và cạnh tranh.

Kỹ thuật Hệ thống Sản xuất

Trong ngành công nghiệp sản xuất, điều quan trọng là nắm rõ hoạt động doanh nghiệp từ luồng thông tin sản xuất. Môn học này sẽ giúp sinh viên nắm vững khái niệm liên quan đến phân tích chiến lược của hoạt động doanh nghiệp như xem xét về PLM, dự đoán nhu cầu, kế hoạch sản xuất, sắp xếp lịch sản xuất, quản lý phân phối, v.v..., từ đó, tìm hiểu về công nghệ thông tin và truyền thông.

Ưu thế Vượt trội của Công nghệ thông tin Ứng dụng A/B

Lấy các thông tin tiên tiến nhất từ lĩnh vực lý thuyết đến ứng dụng IT dưới dạng Omnibus và đưa vào bài giảng. Truyền đạt xu hướng mới nhất của ngành IT đang phát triển từng ngày, kỳ vọng sẽ đạt được mục tiêu của các đối tượng phát triển trong dự án.

Nền tảng của Dự án Tổng thể

Dự án tổng thể đóng vai trò như bảng tổng kết của tất cả mọi thứ mà mỗi sinh viên đã học được. Thông qua một loạt các bài thuyết trình, sinh viên học được các phương pháp xây dựng và viết luận văn cũng như tổ chức và phân tích tài liệu. Mục tiêu là viết bản đề xuất cho một dự án tổng thể vào cuối khóa học.

Mẫu chọn khóa học trong mỗi Mô hình học tập

Sau đây là một số ví dụ cụ thể về việc lựa chọn các khóa học để theo học theo ngành nghề mong muốn của sinh viên.

Mô hình Tập trung

ERP

Dành cho sinh viên đang học ERP với mong muốn trở thành một nhà tư vấn thực hiện tối ưu hóa quy trình kinh doanh

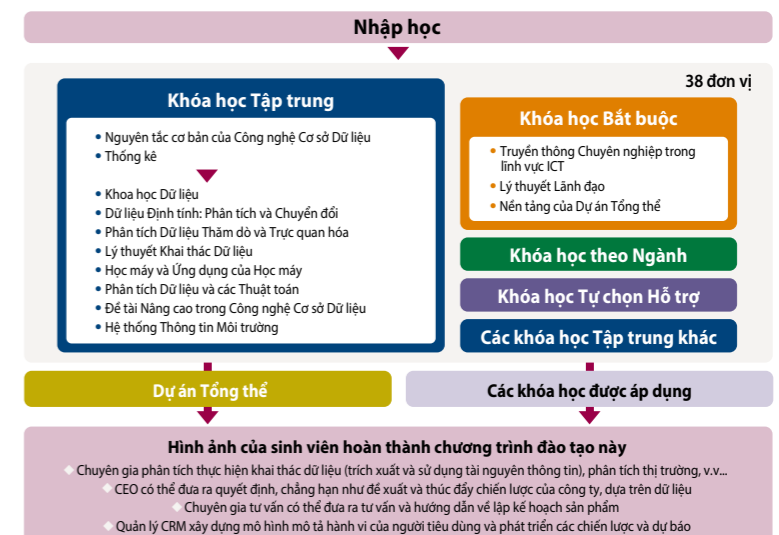
Mô hình đào tạo này dành cho sinh viên muốn trở thành chuyên gia tư vấn ERP, người giới thiệu và tối ưu hóa các hệ thống IT của công ty, hoặc kỹ sư hay lập trình viên thiết kế và phát triển các tiện ích add-on bổ sung cho các gói ERP. Thông qua việc nghiên cứu các khóa học ứng dụng liên quan đến các gói ERP của SAP (ví dụ: Phát triển Hệ thống Quản lý Nguyên vật liệu), sinh viên có thể tìm hiểu về các hệ thống ERP theo từng giai đoạn.



Phân tích Dữ liệu Kinh doanh

Dành cho sinh viên có mong muốn trở thành một nhà phân tích hướng dẫn việc ra quyết định của công ty bằng cách phân tích dữ liệu kinh doanh

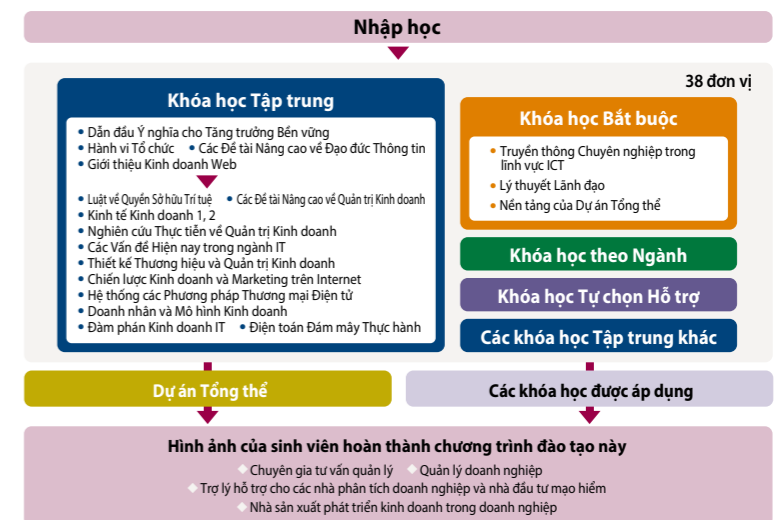
Mô hình đào tạo này phù hợp cho sinh viên muốn trở thành nhà phân tích hỗ trợ đề xuất và nâng cấp chiến lược doanh nghiệp bằng cách phân tích dữ liệu kinh doanh, tận dụng các phương pháp như khai thác dữ liệu và phân tích thống kê. Sinh viên tham dự Nguyên tắc cơ bản của Công nghệ Cơ sở Dữ liệu / Đề tài Nâng cao trong Công nghệ Cơ sở Dữ liệu để tìm hiểu các phương pháp tích lũy dữ liệu kinh doanh và theo học Khoa học Dữ liệu, Học máy và Ứng dụng của Học Máy, v.v... để nghiên cứu các phương pháp thu nhận kiến thức mới từ dữ liệu tích lũy.



Doanh nhân IT

Dành cho sinh viên muốn trở thành một doanh nhân áp dụng IT vào một doanh nghiệp mới

Sinh viên học khóa này nhằm mục đích trở thành một doanh nhân, tiếp nhận thử thách thành lập công ty trong đó cần quản lý con người, tài chính và/hoặc thông tin một cách chiến lược. Sinh viên được học cách để xuất một kế hoạch kinh doanh, là một phần quan trọng của việc thành lập công ty thông qua khóa học Doanh nhân và Mô hình Kinh doanh. Để tìm hiểu cách quản lý tài khoản của công ty mới sau khi thành lập, sinh viên tham dự khóa học Các Vấn đề Hiện nay trong ngành IT. Trong khóa học Hành vi Tổ chức, sinh viên được học cách xây dựng các tổ chức nhân sự.



◆ Xây dựng Hệ thống trang Web

Dành cho sinh viên chú trọng vào việc phát triển các hệ thống Web mà trọng tâm là HTML5

Để trở thành kỹ sư phát triển ứng dụng web hoặc người quản lý trang web, sinh viên có thể xây dựng kỹ năng phát triển của bản thân bằng cách tham dự khóa học Lập trình Web 1-3. Bằng cách tham dự khóa học Nguyên tắc cơ bản của Công nghệ Cơ sở Dữ liệu / Để tài Nâng cao trong Công nghệ Cơ sở Dữ liệu, sinh viên có thể học cách xây dựng phần quản lý dữ liệu được cung cấp bởi hệ thống Web. Ngoài ra, sinh viên có thể chọn thêm khóa học Thiết kế Hệ thống Hướng Đối tượng và Kỹ thuật Phần mềm trong chương trình đào tạo của mình để tìm hiểu thêm về các quy trình thiết kế.

◆ Quản trị Mạng

Dành cho sinh viên hướng tới nghề nghiệp là chuyên gia về công nghệ cơ sở hạ tầng mạng và bảo mật thông tin

Sinh viên có nguyện vọng trở thành chuyên gia về mạng thông tin, chẳng hạn như kỹ sư bảo trì / vận hành cho mạng nội bộ và máy chủ của công ty hoặc người quản lý bảo mật. Sau khi tìm hiểu các hệ thống mạng qua khóa học Nguyên tắc cơ bản về Mạng / Tìm hiểu Nâng cao về Mạng, sinh viên tự thử thách tìm hiểu về các công nghệ mới bằng cách tham dự các khóa học như IoT và Mạng không dây và Mạng Đám mây và Ảo hóa.

◆ IT về Manga và Anime

Dành cho sinh viên muốn trở thành một người sáng tạo nội dung chuyên nghiệp trong lĩnh vực hoạt hình, video hoặc lĩnh vực tương tự

Sinh viên theo học khóa này muốn trở thành người sáng tạo nội dung chuyên nghiệp, tập trung vào lĩnh vực manga và anime. Trong các khóa học Các Đề tài Đặc biệt về Anime, Lập kế hoạch, Sản xuất và Xúc tiến, Viết kịch bản và Tạo bảng Phân cảnh, sinh viên được học các quy trình thượng nguồn của việc tạo manga và anime, trong khi khóa học Phát triển Nội dung Đa phương tiện và Sáng tạo Hoạt hình Kỹ thuật số, sinh viên được tìm hiểu về cách sản xuất nội dung kỹ thuật số bằng các công cụ cụ thể.



◆ IT trong Du lịch

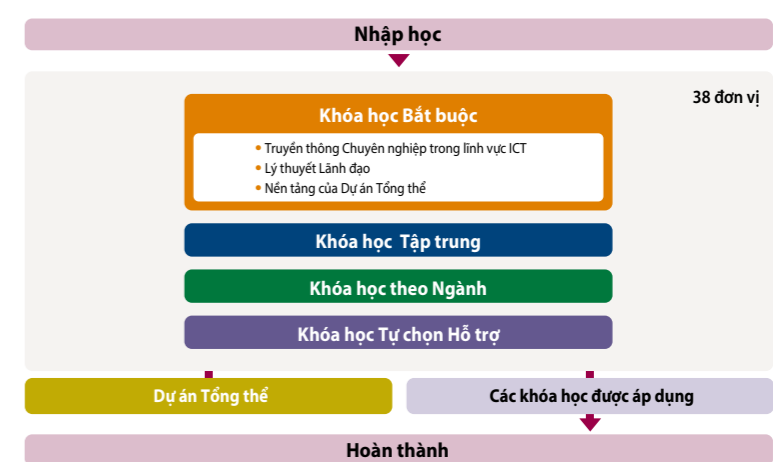
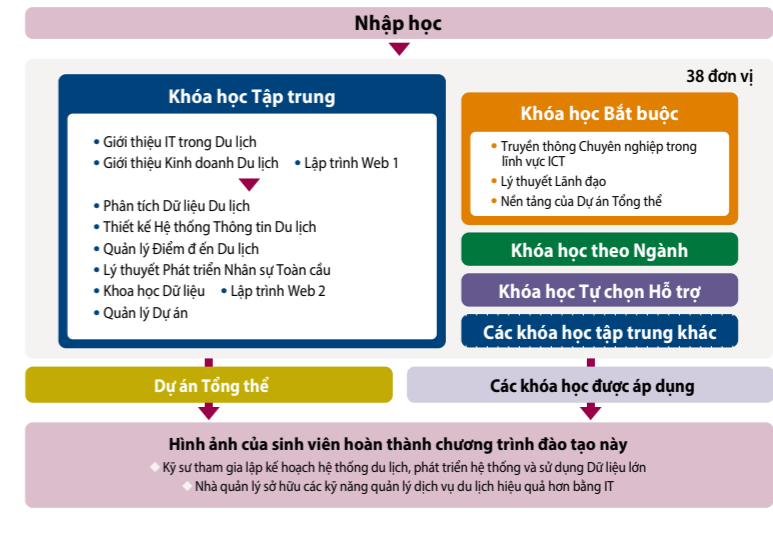
Dành cho sinh viên muốn trở thành một cố vấn có thể lập kế hoạch cho các doanh nghiệp du lịch và đề xuất các hệ thống liên quan

Sinh viên ngành IT trong du lịch đặt mục tiêu trở thành chuyên gia hiểu được đặc điểm của các khu vực đồng vai trò là tài nguyên du lịch và nhu cầu của du khách, đồng thời có thể áp dụng ICT trong việc triển khai các dịch vụ và chiến lược marketing. Bằng cách tham dự các khóa học như Giới thiệu IT trong Du lịch và Giới thiệu Kinh doanh Du lịch, sinh viên sẽ có được kiến thức hữu dụng và các kỹ năng cơ bản phù hợp với ngành du lịch. Thông qua các nghiên cứu trong các khóa học như Phân tích Dữ liệu Du lịch, Thiết kế Hệ thống Thông tin Du lịch và Quản lý Điểm đến Du lịch, sinh viên sẽ học cách sử dụng mạng xã hội làm công cụ quảng cáo, cung cấp thông tin du lịch bằng nhiều ngôn ngữ và phương tiện truyền thông, chuyển đổi lịch sử hoạt động của du khách thành dữ liệu và áp dụng những dữ liệu này trong phân tích và dự báo.

Mô hình Nghiên cứu IT Tổng hợp

Hãy tự do chọn lựa phương pháp học tập để tiếp thu một loạt kiến thức và tìm hiểu hàng loạt các lĩnh vực ứng dụng

Sinh viên của khóa học này đặt mục tiêu trở thành một cố vấn, người có thể hiểu rõ đặc điểm của các khu vực là tài nguyên du lịch cũng như đặc điểm và nhu cầu của khách du lịch và có thể phát triển các chiến lược dịch vụ và marketing áp dụng IT. Sinh viên tham dự khóa học Để tài Đặc biệt về Du lịch và Để tài Đặc biệt về Kinh doanh Du lịch nhằm lĩnh hội kiến thức và các công nghệ căn bản phù hợp với ngành du lịch và học thêm các khóa học từ chương trình đào tạo tập trung như Phân tích Dữ liệu Kinh doanh và Phát triển Hệ thống Web để tìm hiểu cách phân tích dữ liệu hoạt động du lịch và cách sử dụng Web như một phương tiện xúc tiến kinh doanh.



Ý nghĩa của Mô hình Nghiên cứu IT Tổng hợp

Chỉ trong nửa thế kỷ, từ sơ khai của kỷ nguyên IT và máy tính trong những năm 1960 đến nay, lĩnh vực IT đã phát triển vượt bậc, biến đổi hình dạng sản phẩm và công nghệ. Song song với sự biến đổi này, kiến thức và kỹ năng cần thiết của sinh viên IT và các vấn đề mà họ buộc phải giải quyết cũng biến đổi và đa dạng hóa. Dẫn chứng một ví dụ, ứng dụng dành cho điện thoại thông minh phải được lên kế hoạch và thiết kế theo những giả định là các ứng dụng khác xa với ứng dụng thông thường của máy tính truyền thống, như kết nối với máy ảnh, cảm biến và dịch vụ đám mây. Cơ hội lớn nhất cho sự ra mắt của các công nghệ và giải pháp sáng tạo trong IT nằm ngoài giới hạn của quy ước hiện tại, nơi các khái niệm thông thường không còn áp dụng nữa. Ngoài các mô hình đào tạo chúng tôi đã mô tả chi tiết, KGCI còn triển khai mô hình Nghiên cứu IT Tổng hợp. Mô hình đào tạo này cho phép sinh viên tự xây dựng chương trình học tập của riêng mình, lựa chọn lĩnh vực các khóa học khác ngoài phạm vi các khóa học tập trung và theo ngành. Sự chọn lựa linh hoạt này tạo ra phương tiện để dự phòng cho tương lai và chuẩn bị cho các nhu cầu đang ngày càng đa dạng. Lĩnh vực IT chắc chắn sẽ tiếp tục phát triển và đa dạng hóa trên nhiều phương diện. Điều đó có nghĩa là những người dám nghĩ dám làm có thể tạo cho mình sự nghiệp mới bằng cách mở ra các lĩnh vực mới. Nhờ cho phép một loạt các kết hợp không giới hạn với các ứng dụng trong hàng loạt các lĩnh vực, mô hình Nghiên cứu IT Tổng hợp tối đa hóa khả năng ứng dụng tổng hợp của IT. Mô hình đào tạo này đã được đưa ra để sinh viên có thể xây dựng chương trình học tập của riêng mình, theo học các khóa học vượt qua phạm vi các khái niệm hiện có.

Những bước để lấy được Bằng chuyên nghiệp

Sinh viên năm nhất
Học kỳ 1

1

Học chuyên sâu về kiến thức cơ bản

- Lễ nhập học/Định hướng cho sinh viên mới/ Tư vấn học thuật
- Các kỳ thi mùa xuân thường lệ
- Các lớp học chuyên sâu mùa hè

Đời sống sinh viên phong phú

- Lễ chào đón sinh viên mới
- Thực tập tại một trường đại học đối tác ở nước ngoài (giảng viên thỉnh giảng)
- Thực tập kinh doanh với công ty tư nhân
- Biểu diễn âm nhạc
- Tư vấn nghề nghiệp



Sinh viên năm nhất
Học kỳ 2

2

Có được kiến thức chuyên môn cao

- Các kỳ thi mùa thu thường lệ
- Các lớp học chuyên sâu mùa xuân
- Các bài giảng đặc biệt từ giảng viên nổi tiếng của Nhật Bản và nước ngoài

Đời sống sinh viên phong phú

- Định hướng nghề nghiệp
- Nhiều lớp học hỗ trợ tìm kiếm việc làm
- Lễ hội tháng 11



Sinh viên năm 2
Học kỳ 3

3

Học các môn thực tiễn và nâng cao hơn Chuẩn bị bắt đầu Dự án Tổng thể

- Bắt đầu chuẩn bị Dự án Tổng thể
- Các kỳ thi mùa xuân thường lệ
- Các lớp học chuyên sâu mùa hè

Đời sống sinh viên phong phú

- Công ty tư nhân đến trường để giới thiệu
- Đạt được nhiều bằng cấp
- Thực tập tại một trường đại học đối tác ở nước ngoài (giảng viên thỉnh giảng)
- Biểu diễn âm nhạc
- Tham gia nhiều cuộc thi



Sinh viên năm 2
Học kỳ 4

4

Các hoạt động và nghiên cứu để nâng cao chuyên môn Hoàn thành chủ đề của Dự án Tổng thể

- Kỳ thi cuối kỳ của Dự án Tổng thể
- Các bài giảng đặc biệt từ giảng viên nổi tiếng của Nhật Bản và nước ngoài
- Giải thưởng KCG (Tuyên dương các dự án nổi bật nhất ở KCG và KCGI)
- Lễ phát bằng

Đời sống sinh viên phong phú

- Lễ hoàn thành bằng



Giới thiệu giáo viên

1 giáo sư / 10 sinh viên trở xuống

Đội ngũ giảng viên quy tụ từ khắp nơi trên thế giới nhằm hướng đến mục tiêu đào tạo các nhà lãnh đạo làm việc trong kinh doanh IT toàn cầu, vốn là các nhà chuyên môn có kinh nghiệm thực hiện phác thảo chiến lược IT ở các công ty lớn, có thể lực trên thế giới trong các ngành nghề như khoa học thông tin, quản trị kinh doanh, đào tạo.


Nhiệm vụ của khoa

Dựa vào ý kiến của giáo viên hướng dẫn, nhà trường xây dựng nên môi trường học tập thích hợp với mục tiêu trong tương lai của mỗi sinh viên. Hai vai trò lớn cần có ở một giáo viên. Thứ nhất là đóng vai trò như một nguồn tài nguyên giáo dục. Giáo viên đối với sinh viên như là một nguồn tài nguyên giáo dục

giống như sách giáo khoa và luận văn, giáo trình mà trước tiên là phương tiện truyền thông đa dạng, kinh nghiệm linh vực, bạn cùng lớp, v.v... Sinh viên có thể học từ giáo viên vấn đề cần thiết cho việc phát triển mục tiêu của bản thân. Thứ hai là đóng vai trò như người thúc đẩy học tập (điều phối viên). Giáo viên lập kế hoạch, cụ thể hóa quá trình học tập để thúc đẩy sự hiểu biết về nội dung học tập của sinh viên. Việc liên kết tài liệu giáo dục đa dạng với sinh viên chính là vai trò cần có của giáo viên với tư cách là một người thúc đẩy học tập. Việc hỗ trợ tối đa để có thể đảm nhiệm vai trò nêu trên và để mỗi sinh viên có thể phát triển mục tiêu học tập chính là sứ mệnh của giáo viên nhà trường.

	Terashita Yoichi <i>Giáo sư / Phó hiệu trưởng</i> Cử nhân khoa học Trường Đại học Kyoto, Tiến sĩ Triết học Trường Đại học Iowa (Hoa Kỳ) (Chuyên ngành vật lý thiên văn học), Ph.D. Giáo sư danh dự Viện Công nghệ Kanazawa, Cựu chuyên gia phái cử của Cơ quan hợp tác quốc tế (kỹ thuật thông tin), Chủ tịch hiệu trưởng trường Rakuohku Học viện máy tính Kyoto, Ủy viên hội đồng Tổ chức pháp nhân Trường đào tạo thông tin Kyoto, Hiệu trưởng trường Kyoto Ekimae School Học viện máy tính Kyoto.
	Eiho Shigeru <i>Giáo sư / Phó hiệu trưởng</i> Cử nhân kỹ thuật Trường Đại học Kyoto, Thạc sĩ kỹ thuật Trường đại học Kyoto (chuyên ngành kỹ thuật điện tử), Tiến sĩ kỹ thuật Giáo sư danh dự Trường Đại học Kyoto Cựu chủ tịch Hiệp hội kỹ sư hệ thống, thông tin và kiểm soát Ủy viên danh dự Hiệp hội kỹ sư hệ thống, thông tin và kiểm soát Thành viên Hiệp hội kỹ sư điện tử, Công nghệ thông tin và truyền thông Nhật Bản
	Tomita Shinji <i>Giáo sư / Phó hiệu trưởng</i> Cử nhân Kỹ thuật trường Đại học Kyoto; Tiến sĩ Kỹ thuật trường Đại học Kyoto (chuyên ngành Kỹ thuật điện); Giáo sư Kỹ thuật trường Đại học Kyoto Giáo sư danh dự trường Đại học Kyoto; Cựu Trưởng khoa Nghiên cứu tin học trường Đại học Kyoto; Cựu Giám đốc trung tâm Truyền thông tổng hợp trường Đại học Kyoto; Cựu Giáo sư và Trưởng phòng Hành chính tài trợ số được chỉ định, Cơ sở hệ thống và liên lạc báo tổng hợp trường Đại học Kyoto; Cựu Giáo sư trường Đại học Kyushu; Giáo sư cố vấn trường Đại học Công nghiệp Cấp Nhì Tân Thành viên Ủy ban Chương trình tiến độ tạo tiến sĩ, Lĩnh vực tổng hợp (Tin học) Một số chức danh khác: Thành viên Ủy ban TC10, Liên đoàn quốc tế về xử lý thông tin (IFIP); Ủy viên quản trị Hiệp hội xử lý thông tin Nhật Bản (IPSJ); Giám đốc nghiên cứu khách thành viên, Viện nghiên cứu Khoa học tiên tiến, công nghệ và quản lý Kyoto (ASTEM RI/Kyoto); Thành viên Ban cố vấn công nghệ thông tin tỉnh Kyoto; Thành viên Ủy ban Thẩm định chuyên môn, Hội đồng Khoa học, công nghệ và đổi mới (CSTI); Ủy ban Thẩm định đánh giá và phát triển dự án siêu máy tính Exascale; Trưởng Ban chuyên gia về chính sách tin học của tỉnh Kyoto Hội viên Hiệp hội Điện tử học, kỹ sư thông tin và truyền thông Nhật Bản (IEICE), Hội viên Hiệp hội xử lý thông tin Nhật Bản (IPSJ)
	Tsuchimochi Gary Houichi <i>Giáo sư / Phó hiệu trưởng</i> Cử nhân Khoa học xã hội và Thạc sĩ Khoa học xã hội, Đại học California (Mỹ); Thạc sĩ Nghiên cứu Đông Á, Thạc sĩ Giáo dục (Ed. M.), Tiến sĩ Giáo dục (Ed. D.), Đại học Columbia (Mỹ); Tiến sĩ Giáo dục, Đại học Tokyo Cựu giảng viên toàn thời gian, Ngành Giáo dục, Khoa Nhân văn, Đại học Kokushikan; cựu Giáo sư Khoa học Nhân văn, Trường sau đại học, Đại học Nii Toyo Ewa, cựu Giáo sư, Trung tâm Giáo dục Thế kỷ 21, Đại học Hiroaki; Cựu Giáo sư Đại học Teikyo; cựu Giám đốc, Trung tâm Giảng dạy và Học tập, Đại học Teikyo Cựu Giáo sư Thỉnh giảng, Ngành Giáo dục, Đại học Victoria (Canada); Hội viên Nghiên cứu Thỉnh giảng, Trung tâm Nghiên cứu Nhật Bản Mark T. Orr, Đại học Nam Florida; Giáo sư Thỉnh giảng, Trung tâm Nghiên cứu Giáo dục Bắc cầu, Đại học Nagoya Giáo sư Thẩm tra, Bộ Giáo dục, Văn hóa, Thể thao, Khoa học và Công nghệ (MEXT) Hội đồng Thành lập Đại học (Giáo dục So sánh, Lịch sử Giáo dục ở Nhật Bản, Thực hành Cơ bản về Khoa học Nhân văn (Giáo dục), Thực hành Cơ bản về Lý thuyết Sự phạm Nhân văn 1 và 2); Giáo sư Thẩm tra, Hội đồng Thành lập Đại học của MEXT (Lịch sử So sánh của Giáo dục); thành viên Chuyên gia tư vấn Giáo dục, Đại học Brigham Young, Mỹ; thành viên Hội đồng tư vấn, Học viện Đánh giá Đại học và Bằng cấp học thuật của Đại học Dalhousie (Canada)
	Nguyen Ngoc Binh <i>Giáo sư / Phó hiệu trưởng</i> Bằng cử nhân toán học ứng dụng của Đại học tổng hợp Chisinau (nay là Đại học quốc gia Moldova), bằng Thạc sĩ kỹ thuật của Đại học Công nghệ Toyohashi, bằng Tiến sĩ kỹ thuật của Đại học Osaka, Tiến sĩ danh dự của Đại học Công nghệ Toyohashi, Nhật Bản. Nguyên Hiệu trưởng Trường Đại học Công nghệ, Đại học Quốc gia Hà Nội, Nguyên Viện trưởng Viện Tin học Pháp ngữ, Đại học Quốc gia Hà Nội, Nguyên Giám đốc Trung tâm Mạng Thông tin - Thư viện, Trường Đại học Bách khoa Hà Nội, Hà Nội Thành viên Hiệp hội ACM/IEEE, Hiệp hội Kỹ sư Điện tử, Thông tin và Truyền thông Nhật Bản (IEICE), Hội Tin học Việt Nam (VAIP), Cố vấn Quốc tế cho Viện Công nghệ Thông tin và Truyền thông Quốc gia Nhật Bản (NICT), nguyên Chủ tịch Hội Hữu tuyến - Điện tử Việt Nam (REV) Nguyên Chủ tịch (nay là Chủ tịch danh dự) của Hội cựu lưu học viên Việt Nam tại Nhật Bản, Nguyên Chủ tịch Hiệp hội cựu lưu học sinh các nước Đông Nam Á tại Nhật bản (ASCOJA), Nguyên Giám đốc của tổ chức ASJA International (thuộc Bộ Ngoại giao Nhật Bản), Nguyên Phó Chủ tịch Hội Hữu nghị Việt Nam - Nhật Bản.
	Nakamura Masaki <i>Giáo sư</i> Cử nhân Kinh tế Trường đại học Aoyama Gakuin. Sau khi làm việc tại Công ty Nihon Unisys, ông đã thành lập Công ty dGIC vào năm 1987. Ông là Chủ tịch kiêm Giám đốc công ty Tổng Giám đốc Hiệp hội Bảo hiểm Y tế công nghiệp liên quan đến máy tính Hokkaido Chủ tịch Hiệp hội Công nghiệp hệ thống Thông tin Hokkaido Chủ tịch Liên đoàn Hiệp hội Công nghiệp Thông tin, Tập đoàn Nippon
	Morita Masayasu <i>Giáo sư</i> Cử nhân nghệ thuật Trường Đại học California, Berkeley, Hoa Kỳ Thạc sĩ giáo dục học Trường Đại học Harvard, Hoa Kỳ Thạc sĩ triết học Trường Đại học Cambridge, Vương quốc Anh Giám đốc điều hành công ty Hitomedia Thành viên hội đồng quản trị, công ty ALC PRESS
	Akiyama Isao <i>Giáo sư</i> Cử nhân Kỹ thuật Đại học Waseda Trưởng phòng thí nghiệm, Phòng 2046, Trung tâm Nghiên cứu và Phát triển Công nghệ Nihon Unisys


	Ito Hiroyuki <i>Giáo sư</i> Cử nhân kinh tế Trường Đại học Hokkai - Gakuen Sau khi là nhân viên của Trường Đại học Hokkaido, ông thành lập công ty Crypton Future Media vào năm 1995. Ông là chủ tịch công ty. Và là người đã tạo ra "Hatsune Miku". Được đánh giá cao về thành tích tuyên truyền văn hoá Nhật Bản ra nước ngoài, mùa thu năm 2013, nhận giải thưởng cao nhất (huân chương băng xanh)
	Imai Tsuneo <i>Giáo sư</i> Cử nhân kỹ thuật Trường Đại học Kyoto Thạc sĩ kỹ thuật Trường Đại học Kyoto Cựu quản lý cấp cao Bộ phận hệ thống, Công ty Fujitsu Cựu phó giám đốc, Công ty Fujitsu Learning Media Phó chủ tịch, Hiệp hội đào tạo e-Learning Nhật Bản
	Imai Masaharu <i>Giáo sư</i> Cử nhân Kỹ thuật, Đại học Nagoya, Hoàn thành Khóa học Tiến sĩ tại Trường Sau đại học thuộc Đại học Nagoya (chuyên ngành Khoa học Máy tính), Tiến sĩ Kỹ thuật Giáo sư Danh dự và cựu Giáo sư, Đại học Osaka Cựu Giáo sư, Đại học Công nghệ Toyohashi Cựu Phó Giáo sư Thỉnh giảng, Đại học Nam Carolina, Mỹ Thành viên Tron đời IEEE và Thành viên Hiệp hội Tiêu chuẩn IEEE Thành viên được trao tặng danh hiệu Silver Core FIP và thành viên tổ chức tác 10.5 (WG10.5) thuộc Hội đồng Kỹ thuật FIP TC10 Thành viên của Hiệp hội Xử lý Thông tin Nhật Bản (IPSA) và của Viện Kỹ sư Điện tử, Thông tin và Truyền thông (IEICE) Ủy viên Dự khuyết của Ủy ban Công nghệ Bản địa và Thiết kế Hệ thống, và của Hiệp hội Công nghiệp Điện tử và Công nghệ Thông tin Nhật Bản (JEITA) Giám đốc đại diện, Công ty TNHH AISIP Solutions Giám đốc, Tập đoàn Techsor Inc.
	William K. Cummings <i>Giáo sư</i> Cử nhân nghệ thuật Trường Đại học Michigan, Tiến sĩ Triết học Trường Đại học Havard (chuyên ngành xã hội học) (Hoa Kỳ), Ph.D. Cựu giảng viên Đại học Tsudajuku, cựu Trợ lý giáo sư Trường Đại học Chicago (Hoa Kỳ), Cựu Chủ tịch Trung tâm giáo dục quốc tế Đại học Havard, Cựu Giáo sư Trường Buffalo, Chủ tịch Trung tâm giáo dục quốc tế và so sánh Đại học New York, Giáo sư Đại học George Washington
	Ueda Koji <i>Giáo sư</i> Cử nhân kỹ thuật Trường Đại học Kansai Thạc sĩ kỹ thuật Trường đào tạo sau đại học Kansai Thạc sĩ khoa học chuyên ngành Khoa học máy tính Viện Công nghệ Rochester, Hoa Kỳ Cựu nhân viên Nhà máy điện Matsushita, Ltd. Chuyên gia (ICT) JICA (Cơ quan hợp tác quốc tế Nhật Bản) tại Mozambique
	Okamoto Toshio <i>Giáo sư</i> Thạc sĩ Tâm lý giáo dục học Trường Đại học Tokyo Gakugei Tiến sĩ kỹ thuật Viện Công nghệ Tokyo Giáo sư danh dự Trường Đại học Điện tử-Truyền thông Cựu Giám đốc học viện Cựu Giám đốc Nghiên cứu Hệ thống Thông tin và Cựu Tổng giám đốc Trung Tâm Giao lưu Quốc tế Trường Đại học Điện tử-Truyền thông Chủ tịch Hiệp hội Nhật Bản về Giáo dục Nghiên cứu Thông tin Cựu Chủ tịch Hiệp hội Thông tin và Hệ thống trong Giáo dục Nhật Bản Cựu Giám đốc Hiệp hội Công nghệ Giáo dục Nhật Bản Chủ tịch của Ủy ban chấp hành e-Learning AWARD Hội viên Học viện điện tử, kỹ sư thông tin và truyền thông Chủ tịch IOS / SC36-WG2 Giải thưởng Công hiến IPSJ 2013 của Hiệp hội Xử lý Thông Tin Nhật Bản
	Kai Yoshitaka <i>Giáo sư</i> Cử nhân Kỹ thuật trường Đại học Kyoto; Thạc sĩ Kỹ thuật, Tiến sĩ Kỹ thuật trường Đại học Kyoto (chuyên ngành kỹ thuật toán học); Giáo sư khoa Nghiên cứu thương mại trường Đại học Kwansai Gakuin Cựu nhân viên Công ty cổ phần Teijin; Cựu Tổng giám đốc Công ty Mitsubishi Trust and Banking Corporation Cựu Trợ lý giáo sư khoa Quản trị kinh doanh trường Đại học Kobe; Cựu Giáo sư nghiên cứu chuyên biệt trường Đại học Kwansai Gakuin (Giám đốc Nghiên cứu chiến lược quản lý) Giáo sư danh dự trường Đại học Kwansai Gakuin
	Kashihara Hideaki <i>Giáo sư</i> Thạc sĩ kỹ thuật Đại học tỉnh Osaka (chuyên ngành kỹ thuật cơ khí), hoàn thành chương trình tiến sĩ khoa học tự nhiên giai đoạn sau Đại học Okayama (chuyên ngành kỹ thuật cải tiến công nghiệp), Tiến sĩ kỹ thuật Cựu trưởng phòng quản lý bộ phận phát triển tại Công ty Dainippon Screen MFG, Cựu trưởng phòng phát triển kinh doanh, Cựu trưởng phòng kỹ thuật Công ty CCS, Trưởng giám đốc Công ty phát triển nghiên cứu LED thuộc Bộ phận nghiên cứu kỹ thuật quang, Cựu Chủ tịch Hiệp hội kỹ sư thông tin Kansai, Cựu phó phòng chi nhánh - Ủy viên hội đồng Hiệp hội quản lý sản xuất Nhật Bản chi nhánh Kansai Kỹ sư (quản lý kỹ thuật toàn diện, kỹ thuật thông tin), kỹ sư quốc tế EMF, kỹ sư APEC, điều phối viên IT
	Kitayama Hiromi <i>Giáo sư</i> Thành viên của Hiệp hội hệ thống thông tin Nhật Bản Cố vấn giám sát kinh doanh của công ty comway co. Ltd. Cố vấn của công ty ALBASU Co.Ltd. Cố vấn của Hiệp hội Công nghiệp thông tin tỉnh Kyoto Giáo sư của Học viện máy tính Kyoto Người sáng lập kiêm giám đốc đại diện đầu tiên của công ty KEISHIN SYSTEM RESEARCH CO. LTD. Cựu chủ tịch Hội đồng quản trị Hiệp hội hệ thống máy tính Kyoto Cựu giám đốc điều hành của công ty ALPHALINE CO., LTD
	Kimura Akihiro <i>Giáo sư</i> Cử nhân Khoa học và Thạc sĩ Khoa học Viện Công nghệ Kyoto Kỹ sư công nghệ (Mạng, Bảo mật Thông tin) Hiệu trưởng Rakuohku Campus, Học viện Máy tính Kyoto Giám đốc của Hiệp hội Hệ thống thông tin Nhật Bản (Nippon) Kỹ sư thông tin y tế
	Cyril Koshyk <i>Giáo sư</i> Cử nhân thông tin ứng dụng Trường Đại học kinh tế Cracow, Ba Lan Người sáng lập Cinematic studio, người sáng lập Dark Horizon Studio. Là người giám sát kỹ xảo trực quan tham gia sản xuất, chỉnh sửa video kỹ xảo đặc biệt phức tạp trong ngành công nghiệp phim ảnh và truyền hình. Tham gia rất nhiều tác phẩm như "300: Để chế trời đất", "Ký Nguyên Elysium", "Phi vụ thế kỷ", "Trở về Trái đất", "Chìa khóa của quý 3D", v.v...
	Kuratani Masashi <i>Giáo sư</i> Cử nhân Khoa học và Công nghệ, Hoàn thành Khóa học Sau đại học về Văn trú học (tương đương với Thạc sĩ Khoa học và Công nghệ), Học viện Phòng vệ Quốc gia Nhật Bản, Lực lượng Phòng vệ Nhật Bản (JMSDF) Cựu Chỉ huy Trưởng, tàu khu trục JDS Hatsuyuki; cựu thuyền trưởng, tàu khu trục JDS Umigiri; cựu Đại phó, tàu khu trục JDS Yudachi, JMSDF Cựu giảng viên (Lịch sử Quân sự), Khóa Đào tạo Cán bộ, Trường Dịch vụ Thứ nhất, JMSDF Cựu giảng viên (Chiến thuật), Khóa Đào tạo Cán bộ, Trường Lực lượng vũ trang thứ nhất, JMSDF Hoàn thành khóa học thạc sĩ, chuyên ngành Lịch sử Đông Á, tại Trường Sau đại học về Văn học thuộc Đại học Bukkyo Cựu Giảng viên (Chiến lược và Quân sự), Hội thảo Lịch sử Quân sự, Phòng Giáo dục và Nghiên cứu Chiến lược Phòng vệ, Trường cao đẳng tham mưu, JMSDF




Hong Seung Ko *Giáo sư*
 Cử nhân kỹ thuật Trường Đại học Tong Guk, Hàn Quốc
 Tiến sĩ kỹ thuật Trường Đại học Kyoto
 Cựu giám đốc chiến lược thông tin, Công ty điện tử Samsung
 Cựu giám đốc điều hành công ty Harmony Navigation
 Thành viên Ủy ban kỹ thuật, Hiệp hội CALS/EC, Hàn Quốc




Sakka Kazuyuki *Giáo sư*
 Cử nhân Khoa học Trường Đại học Kyoto
 Tiến sĩ Khoa học Trường Đại học Kyoto
 Cựu Giảng viên thỉnh giảng, Trường Đại học Kyoto




Satomi Eiki *Giáo sư*
 Thạc sĩ Quản trị Kinh doanh Trường Đại học Thương mại Otaru
 Sau thời gian làm việc tại công ty Nanko Building và công ty DATT (hiện tại là Datt JAPAN INC), ông thành lập công ty Media Magic trong năm 1996.
 Ông là chủ tịch kiêm giám đốc của công ty.
 Phó chủ tịch Hiệp hội Công nghiệp Hệ thống thông tin Hokkaido Đại diện Hội đồng Xúc tiến Nội dung Di động Hokkaido
 Thành viên đầu tiên của Phòng Thương mại và Công nghiệp Sapporo Ủy ban thứ 2 Kiểm tra chiến lược IT Hokkaido




Sanford Gold *Giáo sư*
 Cử nhân Khoa học xã hội, Đại học Michigan (Hoa Kỳ)
 Thạc sĩ Khoa học xã hội, Tiến sĩ Giáo dục, Đại học Columbia (Hoa Kỳ)
 Giám đốc đào tạo cấp cao, Chương trình Giáo dục, ADP, LLC.
 Giám đốc đào tạo, Prudential Financial, Inc.
 Chuyên viên tư vấn giáo dục, EY




Shibayama Kiyoshi *Giáo sư*
 Lấy tin chỉ chương trình tiến sĩ giai đoạn sau Trường Đại học Kyoto (Chuyên ngành Kỹ thuật thông tin), Tiến sĩ kỹ thuật Trợ lý Giáo sư Trường Đại học Kyoto
 Cựu Giáo sư Viện Công nghệ Kyoto Cựu Trưởng Khoa nghiên cứu thủ công mỹ nghệ Viện Công nghệ Kyoto Giáo sư danh dự Viện Công nghệ Kyoto
 Đã đảm nhiệm các chức vụ như Ủy viên liên lạc nghiên cứu kỹ thuật thông tin Hội đồng khoa học Nhật Bản Nhân viên thăm tra của Hội đồng kiểm định giáo dục kỹ thuật Nhật Bản (JABEE)
 Ủy viên chuyên môn của Ủy ban chung nhận và đánh giá theo trường đại học và Ủy ban nghiên cứu đánh giá giáo dục đại học quốc gia của Tổ chức giáo dục về đánh giá trường đại học và bằng cấp học vị
 Nhân viên thăm tra văn bản của Ủy ban Thương mại Quốc tế và Ủy viên chuyên môn của Hội đồng thẩm tra như nghiên cứu sinh đặc biệt của Hiệp hội xúc tiến khoa học Nhật Bản
 Chủ tịch nghiên cứu hệ thống máy tính Hiệp hội Kỹ sư điện tử Công nghệ thông tin và truyền thông Nhật Bản Ủy viên hội đồng Hiệp hội xử lý thông tin Nhật Bản chi nhánh Kansai, v.v...
 Đã nhận Giải thưởng tài liệu giảng dạy xuất sắc của Hiệp hội xử lý thông tin Nhật Bản, giải thưởng bán quyền của Hiệp hội giáo dục kỹ thuật Nhật Bản, thành viên Hiệp hội xử lý thông tin Nhật Bản




Takahashi Yutaka *Giáo sư*
 Cử nhân Kỹ thuật tại Đại học Kyoto, Thạc sĩ Kỹ thuật (chuyên ngành Toán học và Vật lý ứng dụng) theo chương trình Sau đại học của Trường Đại học Kyoto, Rút khỏi Chương trình Tiến sĩ với Chứng nhận Hướng dẫn Nghiên cứu theo chương trình Sau đại học của Trường Đại học Kyoto (chuyên ngành Toán học và Vật lý ứng dụng), Tiến sĩ Kỹ thuật, Đại học Kyoto
 Giáo sư danh dự, Đại học Kyoto Cựu Giáo sư/Nghiên cứu Khoa học thông tin, Đại học Kyoto
 Cựu Giáo sư, Viện Khoa học và Công nghệ Nara Cựu Giáo sư Thỉnh giảng, Đại học Paris-Sud (Pháp)
 Cựu Giáo sư Thỉnh giảng, Viện Nghiên cứu Khoa học Máy tính và Tự động hóa, Pháp Hội viên của Hội Vận trù học Nhật Bản
 Trưởng nhóm Dự án, Dự án R&D nhằm phát triển công nghệ truyền thông và truyền hình tích hợp sử dụng mạng truyền hình cáp đa kết nối, Viện Công nghệ Thông tin và Truyền thông Quốc gia




Takahashi Ryoei *Giáo sư*
 Cử nhân Khoa học tự nhiên, Thạc sĩ Khoa học tự nhiên (chuyên ngành Toán học), Tiến sĩ (kỹ thuật), Đại học Waseda
 Cựu Giáo sư Kỹ thuật Thông tin Hệ thống, Học viện Công nghệ Hachinohe
 Cựu Cố vấn Nghiên cứu cho Chương trình Tiến sĩ, Học viện Công nghệ Hachinohe
 Cựu nhân viên, Trung tâm R&D Yokosuka của NTT
 Cựu nhân viên, Phòng thí nghiệm nền tảng an toàn của NTT




Takeda Yasuhiro *Giáo sư*
 Giám đốc đại diện của công ty GAINAX Kyoto K.K.
 Giám đốc của Bảo tàng Fantasy & Art Fukushima Sakura Yugakusha
 Cựu giám đốc và Tổng giám đốc Trụ sở sản xuất phim hoạt hình của công ty GAINAX Co., Ltd.
 Ông đã làm việc với vai trò là Giám đốc từ khi thành lập Công ty Cổ phần GAINAX, nhà sản xuất phim hoạt hình lớn nhất Nhật Bản.



Tateishi Toshiaki *Giáo sư*
 Cử nhân Thương mại Trường Đại học Waseda Giám đốc đại diện Công ty MandalaNet
 Giám đốc điều hành và Phó Chủ tịch Hiệp hội nhà cung cấp Internet Nhật Bản
 Tổng Giám đốc Tổ chức mạng tốc độ cao liên khu vực
 Giám đốc đại diện Công ty Internet Intelligence Okinawa
 Giám đốc của Liên minh xúc tiến sử dụng Web Email phủ hợp




Tanaka Hisaya *Giáo sư*
 Cử nhân kỹ thuật Trường Đại học Waseda
 Cựu Trợ lý Giám đốc bộ phận Hỗ trợ hệ thống của Công ty Cổ phần Fujitsu Cựu Giám đốc Công ty Cổ phần FUJITSU University
 Cựu Trưởng phòng, Ủy viên Quản trị bộ phận đào tạo nhân lực IT của Cơ quan xúc tiến Công nghệ thông tin
 Cử nhân Giáo dục cấp cao của Hiệp hội Công nghệ Giáo dục Nhật Bản
 Ủy ban Kế hoạch kinh doanh của Hiệp hội Công nghệ Giáo dục Nhật Bản Ủy viên Quản trị của Tổ chức Mitou Foundation




Tezuka Masayoshi *Giáo sư*
 Cử nhân Kỹ thuật Trường Đại học Osaka
 Thạc sĩ Kỹ Thuật Trường Đại học Osaka
 Cựu nghiên cứu viên cao cấp Công ty Cổ phần Fujitsu Laboratories.
 Cựu Quản lý cao cấp Viện Quản lý Công ty Cổ phần Fujitsu
 Cựu Phó giáo sư Kỹ thuật Thông tin, Viện Công nghệ Kanazawa




Naito Shozo *Giáo sư*
 Cử nhân Kỹ thuật Trường Đại học Kyoto
 Thạc sĩ Kỹ thuật Trường Đại học Kyoto
 Cựu Trưởng nhóm nghiên cứu Phòng thí nghiệm Diễn đàn Chia sẻ Thông tin NTT
 Giáo sư cố vấn Cơ quan An ninh Hàn quốc




Nakamura Yukihiro *Giáo sư*
 Cử nhân kỹ thuật Trường Đại học Kyoto, Thạc sĩ Trường Đại học Kyoto (chuyên ngành Kỹ thuật toán học), Tiến sĩ kỹ thuật
 Giáo sư danh dự Trường Đại học Kyoto, Cựu giáo sư Khoa nghiên cứu thông tin học Trường đại học đào tạo sau đại học Kyoto
 Cựu giáo sư nghiên cứu/Khoa học và Kỹ thuật Trường Đại học Ritsumeikan
 Cựu Trưởng Bộ phận nghiên cứu xử lý kiến thức Viện nghiên cứu mạng lưới thông tin và truyền thông của Công ty Nippon Telegraph and Telephone Corporation (NTT)
 Cựu Trưởng Bộ phận nghiên cứu xử lý truyền thông tốc độ cao Viện nghiên cứu thông tin và truyền thông của Công ty Nippon Telegraph and Telephone Corporation (NTT)
 Trưởng nhóm đầu tiên của PARTHENON Chủ tịch Hội nghiên cứu tổ chức lợi nhuận được chỉ định đặc biệt PARTHENON Cựu Viện trưởng Viện nghiên cứu công nghệ cao Kyoto




Nitza Melas *Giáo sư*
 Giọng ca chính của chương trình biểu diễn "Cirque du Soleil"
 Ca sĩ / nhạc sĩ sáng tác
 Cựu giáo viên tại Học viện âm nhạc Musicians, người chiến thắng giải thưởng "Nghệ sĩ âm nhạc toàn cầu của năm" của Giải thưởng âm nhạc thường niên Los Angeles / Giải thưởng âm nhạc Hollywood / "Nghệ sĩ của năm" tại Gala trao giải DEKA, và nhiều giải thưởng khác
 Ca sĩ trình bày bài hát quảng cáo cho dòng xe SxL và Estima của TOYOTA, và lồng tiếng cho nhiều phim hoạt hình, trò chơi truyền hình, v.v...




Noishiki Yasuhiro *Giáo sư*
 Cử nhân Khoa học và Kỹ thuật Trường Đại học Ritsumeikan
 Từng làm việc ở Công ty Phát triển Hewlett-Packard




Hasegawa Akira *Giáo sư*
 Cử nhân Khoa học Viện Công nghệ Rochester, Hoa Kỳ
 Thạc sĩ Khoa học Viện Công nghệ Rochester, Hoa Kỳ
 Quản lý kế hoạch: Cơ quan Phát triển Quốc tế về Đào tạo Máy tính (NPO)




Hasegawa Koichi *Giáo sư*
 Cử nhân kỹ thuật Trường Đại học Hokkaido
 Thạc sĩ nghệ thuật trường Đại học bang Pennsylvania, Master of Arts
 Tiến sĩ văn học Khoa nghiên cứu văn học Trường Đại học Hokkaido (văn học)
 Cựu phóng viên nhiếp ảnh của Đài NHK (Đài phát thanh truyền hình Nhật Bản)




Peter G. Andearson *Giáo sư*
 Cử nhân khoa học Viện Công nghệ Massachusetts, Hoa Kỳ
 Tiến sĩ triết học Viện Công nghệ Massachusetts
 Cựu Lập trình viên cao cấp tại Bộ phận máy tính của RCA
 Giáo sư Emiritus, Viện Công nghệ và khoa học máy tính Rochester, Hoa Kỳ




Fujiwara Takao *Giáo sư*
 Bằng cử nhân Đại học Kyoto, bằng Tiến sĩ của Trường sau đại học thuộc Đại học Kyoto (chuyên ngành vật lý thiên văn), Tiến sĩ Khoa học Giáo sư danh dự của Đại học Nghệ thuật Thành phố Kyoto, cựu Giáo sư và Trưởng khoa Mỹ thuật, Đại học Nghệ thuật Thành phố Kyoto
 Cựu giảng viên thỉnh giảng, Học viện Máy tính Kyoto




Fujiwara Masaki *Giáo sư*
 Bằng Thạc sĩ, Trường sau đại học về Thành phố Sáng tạo, Đại học Thành phố Osaka; Tiến sĩ Khoa học Thông tin Quản lý, Đại học Setsunan; chuyên gia tư vấn SME
 Cựu quản lý và chuyên gia tư vấn trường, Phòng Kế hoạch Quản lý, công ty KSR Co., Ltd.
 Cựu Giáo sư, Ngành Khái niệm Kinh doanh; Đại học Miyagi; giám đốc, Nghiên cứu Kế hoạch Kinh doanh, Đại học Miyagi; trợ lý giám đốc nghiên cứu, Nghiên cứu Kế hoạch Kinh doanh, Đại học Miyagi; cựu giảng viên, Trưởng Kinh doanh Bond, Đại học Bond (BBT MBA); Giáo sư Thỉnh giảng, Đại học Miyagi




Fredrick Jon Laurentine *Giáo sư*
 Cử nhân nghệ thuật Trường Đại học Brown, Hoa Kỳ
 Thạc sĩ Quản trị Kinh doanh Trường Đại học Harvard, Hoa Kỳ
 Từng làm việc ở Procter & Gamble, Hoa Kỳ
 Từng làm việc ở Hiệp hội Máy tính, Hoa Kỳ
 Từng làm việc ở Sun Microsystems, Inc, Hoa Kỳ Người sáng lập và Chủ tịch, Two Eyes Two Ears, Hoa Kỳ




Bessho Naoya *Giáo sư*
 Bằng cử nhân chuyên ngành luật, Đại học Keio
 Giữ các chức vụ khác nhau tại Tập đoàn Yahoo Nhật Bản, bao gồm Quản lý Bộ phận Pháp lý; Giám đốc điều hành; Trưởng phòng Chính sách Đối ngoại kiêm Chuyên viên Tuân thủ Cấp cao; Trưởng văn phòng Chủ tịch; Giám đốc Quảng cáo, Luật, Hoạch định Chính sách và Dịch vụ Công cộng; và Giám đốc Thông tin doanh nghiệp; hiện là Cố vấn Cấp cao cho Tập đoàn Yahoo Nhật Bản Giám đốc Đại diện của công ty Luke Consulting Co., Ltd.
 Giám đốc của Kioicho Strategy Institute, Inc., Giám đốc Hiệp hội Luật và Máy tính Nhật Bản, Giám đốc Hiệp hội Thông tin Di truyền, Giám đốc Liên đoàn Công nghệ Thông tin Nhật Bản




Mark Hasegawa-Johnson *Giáo sư*
 Cử nhân Khoa học tự nhiên, Thạc sĩ Khoa học tự nhiên, Tiến sĩ (chuyên ngành kỹ thuật điện tử và máy tính), Viện Công nghệ Massachusetts (Hoa Kỳ)
 Giáo sư, Đại học Illinois (Hoa Kỳ) Nhà nghiên cứu, Trung tâm Khoa học Kỹ thuật số tiên tiến (Singapore)
 Cựu Phó Giáo sư, Đại học Illinois (Hoa Kỳ) Cựu Nghiên cứu sinh sau Tiến sĩ, Đại học California tại Los Angeles (Hoa Kỳ)
 Cựu Trợ lý Nghiên cứu, Viện Công nghệ Massachusetts (Hoa Kỳ) Cựu Kỹ sư, Fujitsu Laboratories Ltd.
 Cựu Thực tập sinh Công nghệ, Phòng thí nghiệm Nghiên cứu công ty Motorola (Hoa Kỳ)




Masanobu Matsuo *Giáo sư*
 Cử nhân kỹ thuật Trường Đại học Kyoto
 Thạc sĩ khoa học (Chuyên ngành Khoa học máy tính) Trường Đại học California, Santa Barbara,
 Tiến sĩ Triết học Trường Đại học California, Santa Barbara, Ph.D.
 Đại diện đầu tiên của bộ phận nghiên cứu phần mềm Sumitomo Electric Industries, Ltd., Hoa Kỳ.
 CEO sáng lập Twin Sun Inc (Hiện nay là Open Axis Inc)




Maya Bentz *Giáo sư*
 Cử nhân nghệ thuật Trường Đại học Quốc gia Tbilisi, Georgia
 Tiến sĩ giáo dục học trường Cao đẳng sư phạm, thuộc Trường Đại học Columbia, Hoa Kỳ
 Tiến sĩ triết học Trường Đại học Westminster, Vương quốc Anh
 Cựu Điều phối viên dự án quốc tế, Dự án đào tạo từ xa, Trường Đại học Columbia




Milan Vlach *Giáo sư*
 Cử nhân Khoa học Trường Đại học Charles, Cộng hòa Séc
 Tiến sĩ Khoa học Tự nhiên Trường Đại học Charles, Cộng hòa Séc
 Tiến sĩ Triết học Trường Đại học Charles, Cộng hòa Séc
 Tiến sĩ Khoa học Học viện Khoa học Tiếp Khắc
 Cựu Giáo sư Khoa học Thông tin, Viện Khoa học và Công nghệ Tiên tiến Nhật Bản (JAIST), Cựu Giáo sư, Trường Đại học Charles, Cộng hòa Séc




Mukai Sonoyo *Giáo sư*
 Cử nhân khoa học và Tiến sĩ vật lý học thiên thể Trường Đại học Kyoto Cựu giáo sư Viện Công nghệ Kanazawa
 Cựu giáo sư Sở Khoa học và Công nghệ, Trường Đại học Kinki Giám đốc và chủ tịch Hiệp hội viên thám tử xa Nhật Bản
 Kiểm toán viên, giám đốc thường trực Hiệp hội Aerosol Khoa học và Công nghệ, Nhật Bản
 Ủy ban chuyên ngành Hiệp hội xúc tiến khoa học Nhật Bản Ủy ban Viên thám châu Á – Thái Bình Dương
 Ủy ban Vi sự tiến bộ của Phụ nữ trong ngành Khoa học Nhật Bản




Mukai Tadashi *Giáo sư*
 Cử nhân Khoa học, Thạc sĩ Vật lý, Tiến sĩ Vật lý Trường đại học Kyoto
 Giáo sư danh dự Trường đại học Kobe Thành viên của Hiệp hội Thiên văn Quốc tế
 Thành viên đặc biệt Hiệp hội Thiên văn Nhật Bản (Cựu Giám đốc văn phòng chi nhánh)
 Thành viên Hiệp hội Khoa học Hành tinh Nhật Bản (Cựu Chủ tịch) Chủ tịch hội đồng quản trị Công viên Đài Thiên văn Nishi-Harima
 Cựu Giáo sư Học viện Công nghệ Kanazawa Cựu Giáo sư Trường đại học Kobe Cựu Giáo sư thỉnh giảng Cơ quan Thám hiểm Không gian Vũ trụ Nhật Bản
 Cựu Tổng giám đốc Trung tâm Khoa học Hành tinh, Trường đại học Kobe




Modica Shizuka *Giáo sư*
 Cử nhân nghệ thuật Trường Đại học Doshisha Đã làm việc tại công ty Sumitomo Forestry America, Inc (Washington, Hoa Kỳ)
 Đã làm việc tại công ty Pacific Resources Inc. (Hawaii, Hoa Kỳ) Đã làm việc tại Trường Đại học quốc tế Nhật Bản
 Cựu quản lý Bộ phận Nhật Bản số 2 thuộc Trung tâm dịch vụ giáo dục nước ngoài, trường Đại học Ngoại ngữ Dalian
 Đã nhận giải thưởng Chương trình chuyên gia quản lý giáo dục quốc tế của Ủy ban Fulbright Ủy viên hội đồng Trường Đại học quốc tế Nhật Bản
 Thạc sĩ giáo dục Trường Đại học Havard, Hoa Kỳ (Ed.M.) Đã làm việc tại Trường Đại học Virginia Tiến sĩ triết học của Trường Đại học Virginia (Ph.D.)
 Sáng lập Viện I.M.I. institute, LLC (Virginia, Hoa Kỳ) Huấn luyện viên có chứng nhận của Hiệp hội Huấn luyện viên quốc tế (ICF ACC)
 Thành viên hội đồng quản trị của Hiệp hội Huấn luyện viên quốc tế chi nhánh Virginia




Meihi Li *Giáo sư*
 Tốt nghiệp khoa Giáo dục mầm non, Trường Đại học sư phạm Shenyang Cựu Hiệu trưởng trường mẫu giáo thuộc Công ty Công nghiệp Tàu thủy Đại Liên
 Cựu thành viên của Hiệp hội Khoa học và Kỹ thuật của công ty Công nghiệp Tàu thủy Đại Liên
 Cựu quản lý Bộ phận Nhật Bản số 2 thuộc Trung tâm dịch vụ giáo dục nước ngoài, trường Đại học Ngoại ngữ Dalian
 Cựu Phó chủ tịch điều hành Công ty dịch vụ giáo dục nước ngoài Dalian Shihua Cựu Giám đốc Văn phòng Đại Liên, Trường Đại học Đào tạo Sau Đại học về Thông tin Kyoto
 Cựu Giám đốc Văn phòng Đại Liên, Trường Nghề Subaru
 Thành viên Hiệp hội quản lý thông tin của Viện Độc lập Trung Quốc




Fei Liu *Giáo sư*
 Thạc sĩ kỹ thuật thông tin Đại học công nghệ Kyoto, Tiến sĩ kỹ thuật thông tin Đại học Kyoto, thạc sĩ kỹ thuật
 Phó Hiệu trưởng Kamogawa Campus, Học viện máy tính Kyoto, giáo sư thỉnh giảng Học viện quan hệ lao động Trung Quốc, giáo sư thỉnh giảng Học viện mỹ thuật trung ương Trung Quốc, Ủy viên Ủy ban đánh giá chính sách tài liệu giảng dạy mới nhằm đào tạo nguồn nhân lực có kỹ năng giáo dục nghề Trung Quốc
 Giáo sư thỉnh giảng Học viện Bách khoa Bắc Kinh, Trung Quốc, giáo sư thỉnh giảng đô thị Bắc Kinh, Trung Quốc, giáo sư thỉnh giảng Hội nghiên cứu và lập kế hoạch Hiệp hội giáo dục nghề và kỹ thuật Trung Quốc, giáo sư thỉnh giảng Ủy ban đánh giá chính sách tài liệu giảng dạy mới nhằm đào tạo nguồn nhân lực có kỹ năng giáo dục nghề Trung Quốc




Watanabe Akiyoshi *Giáo sư*
 Cử nhân Kỹ thuật Trường Đại học Hokkaido
 Thạc sĩ Kỹ thuật (Khoa học Hệ thống Ứng dụng) Trường Đại học Kyoto
 Cựu thành viên công ty Nakamichi




Watanabe Katsumasa *Giáo sư*
 Cử nhân Kỹ thuật Trường Đại học Kyoto Tiến sĩ Kỹ thuật Trường Đại học Kyoto
 Cựu Phó giáo sư Trường Đại học Kyoto
 Cựu Giáo sư Trường Đại học Fukui
 Cựu Giáo sư Viện Khoa học và Công nghệ Nara
 Hội viên Hiệp hội Xử lý Thông tin Nhật Bản




Aoki Seiichiro *Phó giáo sư*
 Cử nhân Khoa học của Trường Đại học Osaka Tiến sĩ (Khoa học) Hoàn thành khóa thạc sĩ - tiến sĩ của trường Đại học Tokyo
 Thành viên chính thức của Hiệp hội Thiên văn học Nhật Bản
 Trưởng phòng Dự án phổ cập Thiên văn học của Trường Đại học Kyoto (Giảng viên thỉnh giảng của Trường Đại học Kyoto)
 Giảng viên thỉnh giảng của Trường Đại học Kansai Giảng viên thỉnh giảng của Trường Đại học Kinh tế Osaka
 Cựu Nhà nghiên cứu Khoa nghiên cứu Khoa học của Trường Sau đại học thuộc Trường Đại học Osaka
 Cựu Trợ lý giáo vụ Khoa nghiên cứu Khoa học của Trường Sau đại học thuộc Trường Đại học Kyoto Cựu Giảng viên thỉnh giảng của Trường Đại học Shiga




Vargo Andrew *Phó giáo sư*
 Tốt nghiệp trường Cao đẳng North Central (Illinois, Mỹ); Cử nhân Khoa học xã hội)
 Thạc sĩ Khoa học trong Thông tin, Trường Thông tin Đại học Michigan
 Tiến sĩ, Trường sau đại học về Khoa học thông tin, Đại học Kyoto




Emi Keiji *Phó giáo sư*
 Cử nhân Khoa học Đại học Kyoto
 Tiến sĩ Khoa học Nhân văn và Môi trường Đại học Kyoto
 Cựu giảng viên chính thức, Viện Công nghệ Kanazawa
 Chủ tịch Ủy ban ET Robocon khu vực Kansai, đại diện Hiệp hội game
 Ủy viên chỉ đạo Hội nghiên cứu "đào tạo máy tính" Hiệp hội xử lý thông tin




Onishi Kengo *Phó giáo sư*
 Cử nhân Kiến trúc của Trường Đại học Kansai Giám đốc công ty Onishi Building Co.Ltd. Kiến trúc sư được công nhận loại giỏi
 Chuyên viên phân biệt rủi ro khẩn cấp của tỉnh Kyoto Chuyên viên đánh giá về khả năng kháng chấn của các tòa nhà tỉnh Kyoto
 Chủ tịch thứ 22 kiểm toán viên Hiệp hội các kỹ sư xây dựng trẻ của Kyoto
 Người sáng lập kiêm phó tổng giám đốc của Diễn đàn Kyoto Keikan (tổ chức phi lợi nhuận) Kiểm toán viên của Liên đoàn lãnh đạo và Doanh Nhân Trẻ Kyoto
 Người sáng lập kiêm đại diện đầu tiên của Hội nghị Kinomachidukuri (tổ chức phi lợi nhuận)
 Chủ tịch thứ 31 của Câu lạc bộ xây dựng Kyoto thuộc Câu lạc bộ xây dựng Nhật Bản Cựu nhân viên của công ty MITSUIHOME CO.LTD.




Ming Hu *Phó giáo sư*
 Cử nhân Khoa học, Đại học Qingdao. Tốt nghiệp Thạc sĩ trường Đại học Quý Châu (chuyên ngành Toán học).
 Tốt nghiệp Tiến sĩ Nghiên cứu tin học trường Đại học Kyoto. Giáo sư Tin học.
 Cựu đồng Nghiên cứu sinh người nước ngoài về mảng Tin học, khoa Nghiên cứu tin học trường Đại học Kyoto
 Cựu Chuyên gia nghiên cứu đặc biệt, Hiệp hội Xúc tiến khoa học Nhật Bản




Sakamoto Hironori *Phó giáo sư*
 Bằng Cử nhân Kỹ thuật Viện Công nghệ Tokyo,
 Bằng Thạc sĩ khoa học toán học tại Trường Sau đại học về Khoa học Toán học thuộc Đại học Tokyo
 Nhân viên của Trung tâm Nghiên cứu và Phát triển Công nghệ Nihon Unisys




Takahashi Ryokyo *Phó giáo sư*
 Cử nhân nghệ thuật Trường đại học Doshisha, Thạc sĩ Khoa nghiên cứu văn học Trường đại học Doshisha (Chuyên ngành Nghệ thuật thẩm mỹ)
 Tốt nghiệp Học viện máy tính Kyoto
 Thạc sĩ Khoa học về công nghệ thông tin Khoa nghiên cứu công nghệ thông tin ứng dụng Trường Đại học Đào tạo sau đại học về thông tin Kyoto




Takeda Akihiko *Phó giáo sư*
 Thạc sĩ Khoa học chuyên ngành thú y, Phòng Nông nghiệp, Trường Đại học Nihon Bác sĩ thú y
 Kỹ sư hệ thống Tập đoàn Hitachi
 Thành viên dự án e-Japan (e-Government)
 Trưởng phòng đầu tiên của Bộ phận Hệ thống Thông tin, Học viện Máy tính Kyoto
 Giám đốc đại diện Công ty Intellect-supply



Tabuchi Atsushi *Phó giáo sư*
 Cử nhân Kỹ thuật và Thạc sĩ Kỹ thuật Điện tử Trường Đại học Kyoto
 Cựu thành viên Phòng thí nghiệm Nghiên cứu Trung ương NEC
 Chủ nhiệm chuyên ngành công nghệ Web Bussiness – khoa nghiên cứu công nghệ thông tin ứng dụng



Nakaguchi Takao *Phó giáo sư*
 Tốt nghiệp Học viện máy tính Kyoto. Hoàn thành chương trình đào tạo sau đại học ngành Tin học ứng dụng tại khoa Nghiên cứu tin học trường Đại học Kyoto, tốt nghiệp thủ khoa với bằng Thạc sĩ Tin học (Chuyên gia).
 Hoàn thành chương trình đào tạo Tiến sĩ khoa Nghiên cứu tin học trường Đại học Kyoto, tốt nghiệp Tiến sĩ Tin học.
 Cựu Giám đốc và Quản lý, Bộ phận Phát triển hệ thống của Công ty cổ phần Admax; Cựu Kỹ thuật viên nghiên cứu khách thành viên, Dự án truyền thống thông tin con người (HIP), Viện nghiên cứu viên thông tin quốc tế (ATR); Cựu Giám đốc công nghệ Công ty cổ phần Antrand; Cựu Giám đốc công nghệ Công ty @Izum; Cựu Giám đốc giám định Công ty cổ phần NTT Advanced Technology; Cựu Chuyên gia nghiên cứu đặc biệt tại khoa Nghiên cứu tin học trường Đại học Kyoto
 Thành viên của: Học viện Điện tử học, kỹ sư thông tin và truyền thông Nhật Bản; Hiệp hội Khoa học và công nghệ phần mềm Nhật Bản; và Hiệp hội Xử lý thông tin Nhật Bản



Yi Li *Phó giáo sư*
 Cử nhân nghệ thuật Trường Đại học ngôn ngữ Beijing
 Thạc sĩ Công nghệ thông tin Trường Đại học đào tạo sau đại học về thông tin Kyoto
 Chuyên gia Tư vấn có chứng chỉ SAP (Kế toán Tài chính, Kế toán Quản trị, Hoạch định và Sản xuất, Bảo trì Nhà máy, Bán hàng và Phân phối)
 Cựu giảng viên Trường Đại học ngoại ngữ Dalian
 Cựu giám đốc công ty AD Laboratories Co. Ltd.

Tìm thấy cơ hội kinh doanh qua anime của Nhật Bản

Giám đốc đại diện của công ty GAINAX Kyoto K.K.
Giám đốc của Bảo tàng Fantasy & Art Fukushima Sakura Yugakusha
Cựu giám đốc và Tổng giám đốc Trụ sở sản xuất phim hoạt hình của công ty GAINAX Co., Ltd.

Giáo sư

Takeda Yasuhiro

“ICT và Anime Nhật Bản”

Trong các Khoá học Chuyên ngành tại KCGI, chúng tôi tìm kiếm sự sáng tạo để đưa ra những thị trường và mô hình kinh doanh mới.

Giáo sư Takeda Yasuhiro là người giảng dạy các Chủ đề Nâng cao trong công việc Lập dự án, Sản xuất và Quảng bá Phim hoạt hình. Giáo sư Takeda là người đồng sáng lập Công ty Cổ phần Gainax, ông đã làm việc với vai trò là Giám đốc công ty và Tổng Giám đốc của Trụ sở Sản xuất Phim hoạt hình. Hiện ông đang là Giám đốc đại diện của GAINAX Kyoto K.K. Với vai trò nhà sản xuất phim hoạt hình, Giáo sư Takeda đã tham gia chế tác nhiều sản phẩm, trong đó có trò chơi video Tengen *Toppa Gurren Lagunn*, *Magical Shopping Arcade Abenobashi*, và *Hanamaru Kindergarten*. Giáo sư cũng đã hợp tác với Gainax để sản xuất một TVC quảng cáo nhân dịp kỷ niệm 50 năm thành lập Tập đoàn KCG.

Kinh doanh nghĩa là “Thu hồi vốn bằng cách nào?”

— Theo giáo sư chìa khóa để làm phim hoạt hình trong kinh doanh là gì?

Tôi đã từng là nhà sản xuất cho kế hoạch sản xuất hoạt hình tại Gainax. Chế tác bản kế hoạch phim hoạt hình, trao đổi và quyết định lập đường truyền với công ty muốn cùng hợp tác, đảm bảo tài chính cụ thể. Sau khi hoàn thành tác phẩm, điều quan trọng là bạn phải suy nghĩ xem làm cách nào để thu hồi vốn. Có thể nói việc thực hiện được điều này chẳng phải là kinh doanh sao.



— Giáo sư Takeda vui lòng cho biết cơ duyên nào đã đưa giáo sư đến với Anime?

Công việc hiện tại tôi đang làm là một sự ngẫu nhiên. Khác hoàn toàn với những gì tôi đã được học từ thời sinh viên. Tuy nhiên, qua những sự kiện và hoạt động tự chế tác được tổ chức cuốn hút khi còn là sinh viên thì tôi mới nhận thấy rằng đó chính là công việc. Vì vậy, trong thâm tâm tôi vẫn nghĩ mình hoạt động như một người nghiệp dư. Nói cho đúng hơn là tôi sẽ không bao giờ quên việc “Tạo ra những điều vui vẻ, thú vị” của cái thời còn hoạt động nghiệp dư.

— Giáo sư hãy gửi vài lời khuyên tới những sinh viên đang cố gắng tìm hiểu về phim hoạt hình.

Việc lập kế hoạch và chế tác anime cần rất nhiều công sức. Điều này cũng có nghĩa việc tập trung vốn để chế tác sẽ phát sinh trách nhiệm. Tác phẩm cần phải có nhiều người xem, nhận phê bình đánh giá, giúp thu hồi vốn và đem lại lợi nhuận. Nếu suy nghĩ được toàn bộ các giai đoạn này thì nghĩa là đã lên được kế hoạch hoàn chỉnh. Ngay cả khi tác phẩm được tạo ra tốt, thì cũng không được quá tự mãn với bản thân. Tác phẩm đầu tay sẽ hoàn thành và nhận nhiều sự đánh giá. Sự đánh giá ở đây không chỉ về tác phẩm mà còn đánh giá toàn bộ về những phát biểu trên thế giới về hành động, phát ngôn, v.v...

Vì vậy, tất cả mọi người hãy cố gắng học hỏi không ngừng để có thêm dũng khí đứng vững trước những lời nhận xét đánh giá.



Phỏng vấn Giáo sư

Đại diện pháp luật Công ty
CP Crypton Future Media
– Đơn vị sáng tạo ra “Hatsune Miku”

Giáo sư

Ito Hiroyuki



Nếu bạn nhập ca từ và giai điệu vào máy tính của bạn, một ngôi sao ảo (virtual idol) phát ra “âm thanh đầu tiên đến từ tương lai” sẽ hát bằng giọng nhân tạo. Buổi thu hình và thu thanh trực tiếp (live concert) được tổ chức không chỉ trong nước mà còn ở nước ngoài, nó đã làm rung động trái tim của nhiều người hâm mộ. Tác giả của “Hatsune Miku” – phần mềm tổng hợp giọng hát tạo ra bước đột phá mới, Giám đốc đại diện Ito Hiroyuki của Công ty CP Crypton Future Media được bổ nhiệm làm giáo sư của KCGI. Giáo sư Ito, người tiếp tục phát triển phần mềm sáng tạo âm thanh trên máy tính, muốn gửi thông điệp đối với những người trẻ tuổi đang gánh vác ngành công nghiệp CNTT trong tương lai rằng: “Khu vực ranh giới của “Cách mạng thông tin” đang trên đà phát triển sẽ tiếp tục lớn mạnh không ngừng, và tiền đồ của sinh viên cũng sẽ ngày càng mở rộng. Tôi mong các bạn sinh viên vừa hiểu rõ ý thức này, vừa cố gắng trong công việc học tập”.

Công ty chúng tôi không phải là công ty về game hay phim hoạt hình. Chúng tôi làm về âm nhạc nhưng không phải công ty thu âm. Vì có sở thích là kinh doanh nhạc điện tử, nên tôi nghĩ rằng đó như là một “ngân hàng âm nhạc”. “Hatsune Miku” đã được bán ra vào tháng 8 năm 2007, và hy vọng rằng Hatsune Miku sẽ là một cơ hội cho con người làm việc trong các hoạt động sáng tạo.

Người ta nói rằng con người đã trải qua 3 cuộc cách mạng trong quá khứ. Cuộc cách mạng đầu tiên là cuộc cách mạng nông nghiệp. Loài người buộc phải di chuyển để săn bắn, đã bắt đầu định cư tại những vùng được định sẵn để có thể sản xuất, dự trữ lương thực từ cuộc cách mạng này. Xã hội, nhà nước lúc bấy giờ được hình thành, nhưng khoảng cách giàu nghèo cũng được sinh ra. Có thể nói cùng với sự phát triển của nền kinh tế, đó cũng là nguyên nhân dẫn đến chiến tranh.

Cuộc cách mạng thứ hai là cuộc cách mạng công nghiệp. Nhờ vào việc động lực được phát minh, và những tiến bộ đổi mới tạo ra sản phẩm tương tự với hiệu suất cao, đã làm sinh ra sản xuất số lượng lớn, tiêu thụ số lượng lớn. Cuộc cách mạng cũng thúc đẩy giao dịch và thương mại, mang lại sự thịnh vượng trên toàn cầu. Ngoài ra, cuộc cách mạng này cũng gây ra sự “bùng nổ dân số”. Trước khi xảy ra cuộc cách mạng công nghiệp chính là thời đại “Sinh nhiều tử nhiều”, dân số hầu như khá ổn định, ít biến động về sự giàu nghèo trong xã hội, nhưng khi xảy ra cuộc cách mạng công nghiệp, dân số đã tăng lên với một tốc độ chóng mặt.

Tiếp theo, cuộc cách mạng thứ ba chính là cuộc cách mạng thông tin, mang lại giá trị thực sự của ngành IT mà tiêu biểu là Internet. Trước khi có Internet, doanh nghiệp kinh doanh truyền thông tin mang tính độc quyền và giới hạn. Doanh nghiệp truyền thông gồm tòa soạn báo, đài truyền hình, đài phát thanh, nhà xuất bản và các phương tiện truyền thông. Khi thực hiện truyền thông tin trên các phương tiện truyền thông này thì sẽ tốn chi phí lớn về thiết bị và nhân lực. Hơn nữa, thông tin lúc bấy giờ truyền đi ít, và thông tin chỉ truyền một phía. Tuy nhiên, cuộc cách mạng đã diễn ra từ khi có sự xuất hiện của Internet. Cách thức truyền thông tin đã có sự thay đổi lớn.

Hiện tại, công cụ Internet là thứ rất quen thuộc, có thể nằm gọn trong lòng bàn tay, trên bàn làm việc, hay bỏ vào túi. Thông tin kỹ thuật số hóa như phim hoạt hình, phim ảnh, âm nhạc, v.v... hoàn toàn được thông tin hóa, có thể truyền và lưu trữ dễ dàng qua Internet. Internet giúp cho sinh hoạt và công việc trở nên hứng thú, thoải mái và cực kỳ tiện lợi như có thể xác nhận chỉ bằng cách gọi ra bộ phim yêu thích, phương tiện

truyền thông phát sóng của mình, v.v... Ngoài ra, bất cứ ai cũng có thể đăng thông tin cá nhân của mình đến thế giới một cách dễ dàng, nhanh chóng qua Facebook, Twitter, và Blog, v.v...

Tuy nhiên, tôi nghĩ rằng sự thay đổi do cuộc cách mạng thông tin vẫn chỉ là giai đoạn đầu. Cuộc cách mạng nông nghiệp, công nghiệp đã mang lại những thay đổi lớn cho sinh hoạt của con người. Những thay đổi mà cuộc cách mạng thông tin mang lại, thực tế vẫn đang tiếp diễn. Hiện chỉ thời kỳ quá độ, khởi đầu của sự thay đổi. Sau 20 đến 30 năm nữa, nó sẽ thay đổi mạnh mẽ cuộc sống con người. Tuy nhiên, tôi không biết nó sẽ thay đổi đến mức nào. Thay đổi như thế nào thì chúng ta sẽ giao phó cho những người trẻ nắm giữ trọng trách thế hệ sau nhà lãnh đạo trẻ gánh vác thế hệ sau.



Hatsune Miku
Hình ảnh minh họa: KEI
©Crypton Future Media, INC.

Giáo sư

Nitza Melas



"Cirque du Soleil"

Giọng ca chính, ca sĩ kiêm sáng tác

Là ca sĩ kiêm sáng tác sinh tại Montreal - Canada, cô hát bằng nhiều thứ tiếng, cuốn hút thính giả ở mọi nơi trên thế giới. Là một trong 3 giọng ca chính của công ty giải trí "Cirque du Soleil", công ty liên tục công diễn xiếc và âm nhạc, v.v... trên các quốc gia. Trong thời gian đó, ca khúc cô tự sáng tác đã được sử dụng trong show diễn của Cirque du Soleil, mặc dù cô là nữ duy nhất, nhưng trên thực tế, có thể nói cô là ca sỹ hàng đầu trong công ty. Cô không thuộc công ty phát hành đĩa nhạc (công ty thu âm), cô quản lý tất cả các công đoạn, không chỉ là bài hát, sáng tác, cô còn quản lý cả thiết kế đồ họa, quảng bá, kinh doanh.



Lĩnh vực nghệ thuật và IT có mối quan hệ mật thiết. Khi tầm nhìn sáng tạo dung hợp với công nghệ tuyệt vời, thì tầm nhìn sáng tạo đó thu hút khán giả đến một khía cạnh khác. Vì vậy, đương nhiên là tôi có liên kết với các cơ quan giáo dục, nơi có môi trường học tập những kiến thức trong lĩnh vực máy tính rộng lớn, nơi vừa phát triển với tốc độ đáng kinh ngạc vừa có tính sáng tạo, và là nơi có công nghệ tiên tiến nhất hàng đầu.

Trong lĩnh vực giải trí, IT đang phổ biến trong tất cả các công việc kinh doanh của chúng tôi. Khi thực hiện lồng tiếng CM và phim, ghi âm và biên tập âm nhạc bằng máy tính, hay khi thực hiện truyền thông đa phương tiện và đào tạo ở nhiều chi nhánh trong Cirque du Soleil, hay trong mọi buổi biểu diễn tôi phụ trách thì yếu tố kỹ thuật chuyên môn tiên tiến và sự sáng tạo sắc sảo của đội ngũ các nghệ sĩ và kỹ sư luôn rất cần thiết.

Sự kết hợp này có thể được gọi là phần kết hợp tương hỗ để nghệ thuật và công nghệ cùng nhau tạo ra khúc hợp tấu giữa âm thanh và hình ảnh.

Tại trường đại học này, sinh viên sẽ có cơ hội tiếp thu kiến thức, học tập các công cụ giúp trau dồi kiến thức về mảng nghệ thuật, mảng công nghệ, và đem ứng dụng vào rất nhiều khía cạnh trong thế giới kinh doanh. Sự phát triển cách trình diễn được đại diện bởi kỹ thuật dùng ánh sáng biểu diễn projection mapping tạo ra nhu cầu cho vị trí kỹ sư xử lý thông tin liên quan đến nghệ thuật, trở thành cơ hội để tạo ra cách trình diễn độc đáo, vượt xa sự mong đợi của khán giả. Trường đại học này là trường đi đầu trong học tập lĩnh vực IT, chúng tôi đang tạo ra một môi trường giáo dục giúp học sinh tự khai phá và vượt qua được khả năng của bản thân.



Giáo sư Nitza Malas biểu diễn "MUZA" tại buổi hoà nhạc trong CD kỷ niệm 50 năm thành lập Tập đoàn KCG

Giáo sư

Ko Hong Seung



Cựu trưởng ban chiến lược thông tin, phòng Kế hoạch chiến lược (CIO) Công ty CP Samsung Electronics

Giáo sư Ko Hong Seung đến từ Hàn Quốc, với tư cách là Trưởng ban Chiến lược thông tin Phòng Kế hoạch chiến lược (CIO) của Samsung Electronics Co., Ltd., công ty lớn nhất về đồ điện gia dụng - linh kiện điện tử của Hàn Quốc, ông đã tập trung nỗ lực vào việc thực hiện thương mại điện tử, v.v... hướng đến người tiêu dùng thông thường, thực hiện CALS là khái niệm chính của B2B, chiến lược sử dụng Internet trong doanh nghiệp, v.v..., ông đã đóng góp lớn vào việc gia tăng lợi nhuận và sự thông tin hóa của doanh nghiệp. Giáo sư Ko nói về nguồn nhân lực cần thiết trong lĩnh vực kinh doanh điện tử đang có nhiều thay đổi lớn.

Kinh doanh điện tử cần có chiến lược

— **Lĩnh vực kinh doanh điện tử dường như đang thay đổi một cách nhanh chóng. Cùng với sự phổ biến của Internet thì cách thức kinh doanh cũng dần thay đổi phải không?**

Ngay khi trở thành Trưởng ban chiến lược thông tin của công ty Samsung Electronics, vào khoảng giữa những năm 1990, tôi đã xây dựng trang Web bao gồm cả những trang dành cho nước ngoài. Vào thời điểm đó, Internet vẫn chưa được coi là một công cụ tiếp thị mạnh mẽ, một cách đơn giản, Internet chỉ được biết đến là phương pháp để nâng cao sự phổ biến nổi tiếng của doanh nghiệp. Tuy nhiên, ngay sau khi vừa công bố trang web công ty, 1 ngày chúng tôi nhận được khoảng 200 email khiếu nại và câu hỏi, v.v... liên quan đến dịch vụ hậu mãi của sản phẩm từ mọi nơi trên thế giới. Khi đó, tôi có một cảm giác không biết có thể tận dụng trang Web để tiếp thị hay không.

Sau đó, các hình thức kinh doanh sử dụng Internet đã tăng lên, chẳng hạn như các hệ thống đặt trước và giao dịch chứng khoán, v.v... trên Web. Tuy nhiên, không có nghĩa là nếu chỉ phát triển hệ thống có thể được sử dụng trên Internet, phát triển kinh doanh là doanh thu sẽ tăng nhiều hơn. Vào thời điểm đó, nghe nói rằng ở Hàn Quốc chỉ cần sử dụng Internet thì kinh doanh sẽ ngày càng thuận lợi, đã dẫn đến vấn đề bùng nổ IT hoàn toàn sai lầm. Họ cho rằng nếu xây dựng trung tâm mua sắm Internet rồi trưng bày hàng hóa, là sẽ tạo dựng được việc

kinh doanh tập hợp khách hàng từ khắp nơi trên thế giới. Thực tế, hầu hết các trung tâm mua sắm đã biến mất trên Internet trong vài năm. Cuối cùng, có lẽ họ đã không nhận thấy rằng Internet chỉ là một trong những công cụ. Ngoài ra, cũng có thể nói rằng vấn đề ở việc bị thiếu hụt "chiến lược". Cho dù có trưng bày bao nhiêu hàng hóa trên Internet đi nữa, thì cuối cùng, chẳng qua cũng chỉ là hiển thị trên màn hình thôi hay sao. Khi mua hàng hoá trong thực tế, thì hầu hết trường hợp là nên sợ tận tay bên ngoài xác nhận rồi mới mua.

Các doanh nghiệp Nhật Bản tụt hậu và nguồn nhân lực thiếu hụt

— **Trong môi trường có nhiều thay đổi đột ngột, ông thấy tình hình kinh doanh của thế giới hiện nay như thế nào?**

Tại các nước như Nhật Bản và Hàn Quốc, v.v..., thật đáng tiếc, đang ở một thực trạng là thiếu nhân lực xây dựng chiến lược để nâng cao doanh thu của các công ty bằng cách tận dụng IT. Mặt khác, vì các doanh nghiệp đang đầu tư lớn cho việc củng cố cơ sở hạ tầng IT, nên những vấn đề khó khăn của doanh nghiệp là rất nhiều.

Điều mà các doanh nghiệp đang tìm kiếm, có thể được tóm tắt chỉ bằng một câu là "Nguồn nhân lực có khả năng hoạch định chiến lược kinh doanh điện tử". Tức là phải có khả năng tận dụng phát huy nguồn tài nguyên công nghệ thông tin trong lĩnh vực tiếp thị - quản lý.

Vốn dĩ, các nhân viên trong doanh nghiệp Hàn Quốc và Nhật Bản được cho là ít nhận thức về tiếp thị. Nguyên nhân gốc rễ xuất phát từ suy nghĩ rằng sẽ được phân phối bình đẳng lợi nhuận, cứ làm công việc hằng ngày rồi sẽ nhận được lương.

Ngược lại, ở các doanh nghiệp Mỹ lại khác. Bạn sẽ luôn bị đòi hỏi nghiêm khắc bởi những câu hỏi như khối lượng công việc bạn làm là bao nhiêu, hoặc công việc bạn đã làm trong thực tế đóng góp bao nhiêu cho công ty. Trong các doanh nghiệp ở Mỹ, hầu hết không có phòng ban chuyên phụ trách về tiếp thị. Vì tất cả các nhân viên đều có nhận thức về tiếp thị nên không cần phòng ban. Các doanh nghiệp Mỹ luôn có thể tiến về phía trước ngay cả khi nền kinh tế đang trở nên tồi tệ, bởi vì họ luôn biết cách suy nghĩ phải làm như thế nào để tăng doanh thu mở rộng thị trường. Đây là lý do doanh nghiệp Nhật Bản và Hàn Quốc khó có thể cạnh tranh được với doanh nghiệp Mỹ. Tại Nhật Bản và Hàn Quốc, có rất nhiều doanh nghiệp bao gồm cả những doanh nghiệp hàng đầu hiểu lầm rằng tiếp thị có nghĩa đơn giản là "kinh doanh", "quảng cáo", "thương hiệu". Vì vậy, tận dụng Internet trong kinh doanh và đạt được thành công với vai trò là doanh nghiệp IT hiện nay chỉ có Mỹ làm được. Tại Nhật Bản và Hàn Quốc cũng có những doanh nghiệp được đánh giá là làm được điều này, nhưng trong thực tế thì đó chỉ là sự bùng nổ về kinh doanh điện tử diễn ra để thúc đẩy sự hoàn thiện về mặt cơ sở hạ tầng, hay phát triển nhờ hình thức đấu cơ thị trường tiền tệ (money game). Nhân tiện thì Châu Âu cũng không có doanh nghiệp thành công trong kinh doanh điện tử. Điều này là do sự phổ biến của Internet đã bị trì hoãn đáng kể.

Trường đào tạo sau đại học chuyên ngành thống trị ở Châu Á

— **Trong bối cảnh như vậy, nhà trường chúng tôi được những ưu điểm như thế nào, và đang hướng đến những điều gì?**

Không có nhiều trường đào tạo sau đại học chuyên ngành IT. Hơn nữa, nhà trường cũng có sẵn nền tảng được thừa hưởng từ lịch sử của Học viện máy tính Kyoto. Điều này là ưu điểm lớn nhất.

Ngoài ra, trường có đội ngũ các giảng viên có kiến thức chuyên môn với công nghệ, và giàu kinh nghiệm hoạt động thực tế trong doanh nghiệp. Trong các bài giảng của mình, tôi cố gắng vừa giảng, vừa đan xen vào những câu chuyện có liên quan trực tiếp của bản thân hết mức có thể, không chỉ là những việc diễn ra tốt đẹp thuận lợi, mà cả về những ví dụ thất bại. Bởi vì sinh viên sẽ học hỏi được nhiều điều hơn từ những ví dụ thất bại. Nhờ đó, chúng tôi sẽ đào tạo được nguồn nhân lực thực sự đáp ứng được yêu cầu của thời đại.

Mạng lưới liên kết giáo dục với các trường đại học ở nước ngoài cũng được mở rộng qua các năm. Lĩnh vực không giới hạn ở Nhật Bản. Tôi mong muốn có một trường đào tạo sau đại học chuyên ngành tiếp tục đóng góp vào sự nghiệp đào tạo nguồn nhân lực có thể đóng góp nổi bật trên vũ đài Châu Á và thế giới.

Giáo sư

Yoshitaka Kai



Cựu nhân viên, Teijin Limited;
cựu tổng giám đốc,
Mitsubishi Trust and Banking Corporation

Giáo sư Kai Yoshitaka đã phát triển một hệ thống logistics, cũng như hệ thống MD may mặc đầu tiên của Nhật Bản sử dụng AI, cho công ty Teijin Ltd., một nhà sản xuất dệt may hàng đầu Nhật Bản. Giáo sư Kai sau đó chuyển sang Mitsubishi Trust and Banking Corporation (nay là Mitsubishi UFJ Trust and Banking Corporation), tại đây ông chịu trách nhiệm phát triển và vận hành hệ thống quản lý tài sản. Dựa trên 28 năm kinh nghiệm của mình trong lĩnh vực kinh doanh, Giáo sư Kai sẽ mang đến cho chúng ta một số hướng dẫn về khoa học quản lý, tài chính và công nghệ tài chính tại KCGI.

Vai trò trong bước khởi đầu của công nghệ tài chính

— Giáo sư hãy cho chúng tôi biết về mối quan hệ giữa IT và tài chính.

Tại Mitsubishi Trust and Banking Corporation, tôi đã điều hành hệ thống quản lý thị phần, phát triển các mô hình tùy chọn trái phiếu và tham gia vào việc chứng khoán hóa các khoản vay mua nhà. Trong mỗi trường hợp, chúng tôi là những người đầu tiên ở Nhật Bản thử làm những điều này. Tôi nghĩ có thể nói rằng đó là sự khởi đầu của công nghệ tài chính tại Nhật Bản.

Trung tâm kinh doanh tài chính là một thế giới của những con số. Máy tính là công cụ hoàn hảo cho việc tính toán số lượng ngày càng tăng, vì thế có thể nói rằng lịch sử của tài chính là lịch sử của cơ giới hóa.

Trong một thời gian dài, thời sự toàn cầu đưa tin những câu chuyện về tái cấu trúc, bao gồm việc sa thải những người không phù hợp với mục tiêu hiện đại hóa kinh doanh, và số người thay đổi công việc ngày càng tăng. Các công ty tài chính cũng nằm trong danh sách các công ty mà sinh viên tốt nghiệp đại học muốn gia nhập. Đó là khi lập trình máy tính bắt đầu trở thành một phần cốt lõi trong hoạt động của các tổ chức tài chính, cùng với bán hàng và tài chính.

Khả năng phân tích, hiểu và đôi khi là thiết kế hoạt động

— Vai trò của chuyên môn IT đã thay đổi như thế nào?

IT hỗ trợ kinh doanh hiệu quả hơn. Điều đó đúng không chỉ trong tài chính mà còn trong nhiều ngành công nghiệp. Lúc đầu, vì IT chỉ đóng vai trò hỗ trợ, người ta nghĩ rằng tất cả những gì kỹ sư IT cần làm là lắp ráp một số máy tính và viết chương trình theo bản vẽ thiết kế được phác thảo bởi những người làm việc tại chỗ. Nhưng IT đã phát triển nhanh chóng, bây giờ IT đã xử lý được nhiều việc hơn là chỉ tính toán và ghi nhớ đơn thuần. Chúng ta đều biết IT có thể được sử dụng cho những điều mà chúng ta từng nghĩ chỉ có con người mới làm được, chẳng hạn như đánh giá và lập luận. IT đã phát triển đến mức có thể thay thế con người trong các lĩnh vực như tài chính và đầu tư. Sự tiến bộ về số lượng đã ảnh hưởng đến sự thay đổi về chất lượng. Trong thực tế, việc thiết kế quy trình làm việc và thực hiện IT đã trở thành một. Chúng ta không còn thấy được ranh giới rõ ràng giữa hai việc. Thực tế mới này đã thay đổi những năng lực cần có của một kỹ sư IT. Không giống như người thụ động nhận bản vẽ thiết kế của người khác như trước đây, kỹ sư IT ngày nay phân tích, hiểu và đôi khi thậm chí còn thiết kế các quy trình làm việc.

Trong nhiều trường hợp, sự sắp xếp mới này ngày càng hiệu quả hơn nhiều so với sự phân công lao động cũ giữa những người nghĩ và những người làm. Đối với những người làm việc trong lĩnh vực IT, điều này mở ra một thế giới mới, với những chiều hướng mới mà chúng ta chưa bao giờ trải nghiệm. Chúng ta có thể mong đợi các loại hình mới sẽ xuất hiện trong những năm tới, kết hợp IT với marketing, bán hàng, nghiên cứu, v.v... Công nghệ tài chính, một từ mới để chỉ sự kết hợp giữa tài chính và IT, giờ đây đã xuất hiện. Tôi nghĩ sẽ có thêm nhiều điều nữa xuất hiện.

Sự phấn khích khi có được cách nhìn mới về cuộc sống mà việc học mang lại

— Trong những lúc như vậy, giáo sư sẽ hướng dẫn cho sinh viên làm gì?

Tôi đã từng dạy một khóa MBA. Tại sao mọi người đã làm việc rồi nhưng vẫn tham gia chương trình? Về cơ bản có ba kiểu. Một số người muốn tăng trình độ chuyên môn hóa trong lĩnh vực hiện tại của họ. Những người khác muốn có thêm kỹ năng quản lý để bổ sung cho những kỹ năng hiện có của họ như kỹ sư, nhà nghiên cứu, v.v... Kiểu thứ ba là những người muốn thay đổi công việc hoặc bắt đầu công ty riêng của họ. Nhiều sinh viên tại KCGI đã đến đây ngay sau khi tốt nghiệp đại học. Đó là một cơ hội tuyệt vời để đồng thời học về IT và quản lý, vì vậy tôi thực sự muốn họ tận dụng cơ hội này để thử thách bản thân làm bất cứ điều gì họ muốn. Đối với những sinh viên muốn đối đầu với những vấn đề thực sự, tôi khuyến khích họ nhận thức sâu sắc về những vấn đề đó và có ý chí cải thiện bản thân để đến và tham gia cùng chúng tôi tại KCGI. Họ thậm chí có thể thành lập công ty của riêng mình.

Những gì tôi thường thấy ở sinh viên ngày nay là những người thành thạo trong việc thu thập thông tin và dữ liệu nhưng lại gặp khó khăn trong việc tạo ra một cái gì đó mới từ đầu. Theo cách tiếp cận giảng dạy, tôi cố gắng giúp sinh viên thực hiện năm điều: Đưa ra lựa chọn rõ ràng về các chủ đề họ muốn theo đuổi trong cuộc sống; Mục tiêu không chỉ là hoàn thành các khóa học mà còn là trở thành một trong những người giỏi nhất ở Nhật Bản trong lĩnh vực của mình; Thành thạo nghệ thuật viết và giao tiếp; Thay đổi liên tục giữa thế giới thực và các mô hình của họ (các cấu trúc và tham số trừu tượng); và Duy trì mạng lưới cá nhân sau khi kết thúc khóa học. Nghiên cứu cho chúng ta thấy những điều chúng ta không thể thấy trước đây và nhìn mọi thứ khác đi. Điều đó thay đổi quan điểm của chúng ta về cuộc sống và cùng với đó là cách sống.

Niềm vui đó là điều bạn chỉ có thể trải nghiệm tại trường đại học. Ngoài ra, nhiều người bạn học cùng sẽ trở thành bạn suốt đời, không có động cơ nào phía sau. Tôi muốn sinh viên đến KCGI và tìm những người bạn và giảng viên như vậy cho chính họ. Sau khi tốt nghiệp, sinh viên có thể tiếp tục với nghiên cứu hợp tác. Nếu sinh viên sử dụng việc nghiên cứu của họ để tạo ra mạng lưới rộng lớn, tôi sẽ rất vui mừng. Trước đó tôi đã nói rằng một thế giới mới cho các chuyên gia IT đang bắt đầu hình thành, với các chiều hướng chưa từng có trước đây. Tôi muốn bạn dẫn dắt quá trình đó. Sẽ có rất nhiều khó khăn trên con đường của người tiên phong, nhưng triển vọng của bạn là vô biên. Tại KCGI, tôi muốn bạn có được tinh thần của người tiên phong và sức mạnh để vượt qua nghịch cảnh.

Giáo sư

Naito Shozo



Cựu Trưởng nhóm nghiên cứu Phòng nghiên cứu nền tảng phân phối thông tin
Nguyên Công ty Nippon Telegraph and Telephone Corporation

Giáo sư Naito Shozo là cựu Trưởng nhóm nghiên cứu Phòng nghiên cứu nền tảng phân phối thông tin của nguyên Công ty Nippon Telegraph and Telephone Corporation (nay là: NTT), chuyên môn là hệ thống (network) và bảo mật thông tin (information security). Bài trao đổi của Giáo sư Naito xuất phát từ quan điểm bảo mật, xoay quanh xu hướng tương lai tại Nhật Bản như việc áp dụng hệ thống và tổ chức sự kiện.

Hệ thống My number đối mặt với nhiều rủi ro về bảo mật cá nhân

— Hệ thống My number (mã số phúc lợi xã hội - thuế) bắt đầu thực hiện từ năm 2015.

Hệ thống này được xem như một nền tảng để hỗ trợ đời sống của người dân, nếu sử dụng hệ thống tốt thì sẽ đem lại những lợi ích lớn, nhưng mặt khác, các rủi ro an ninh và bảo mật cũng trở nên lớn hơn. Bởi vì hệ thống thuộc kiểu định danh duy nhất trên cơ sở dữ liệu (hệ thống chìa chụ), nên các hệ thống thông tin đa dạng hỗ trợ đời sống người dân trở nên đơn giản hơn, và bằng cách cho liên kết, khả năng tiếp cận tận dụng các dữ liệu lớn (big data) cũng tăng lên. Mặt khác, những lo ngại về việc gia tăng những thiết hại do việc sử dụng trái phép dữ liệu và rò rỉ thông tin cá nhân, v.v... cũng ngày càng cao. Để giảm thiểu những rủi ro đó, các yếu tố về mặt công nghệ cho biện pháp bảo mật như mã hóa, xác nhận, v.v... cũng đang được hoàn thiện, nhưng không phải có thể giải quyết tất cả bằng công nghệ. Ngoài ra, khả năng thiết kế như lựa chọn, áp dụng công nghệ theo mức độ bảo mật thích hợp, phù hợp với mức độ quan trọng của dữ liệu cần bảo vệ cũng rất quan trọng. Hơn nữa, cũng phải nhận thức được việc đang thực hiện các biện pháp bảo mật trong phạm vi nào tùy theo công nghệ. Ví dụ, công nghệ bảo mật (sử dụng bằng https khi truy cập web) được sử dụng phổ biến trên Internet gọi là SSL (hoặc TLS), tiến hành mã hóa kênh truyền dữ liệu và xác nhận máy chủ, nhưng sau khi dữ liệu đã qua đến máy chủ thì mới tiến hành xử lý dữ liệu thô. Trong thực tế, đa số sự rò rỉ thông tin xảy ra ở giai đoạn này.

Không gian mạng là “Chiến trường thứ năm”

— Trong những năm gần đây, ở nước ngoài, có nhiều trường hợp lạm dụng không gian ảo đã được báo cáo lại.

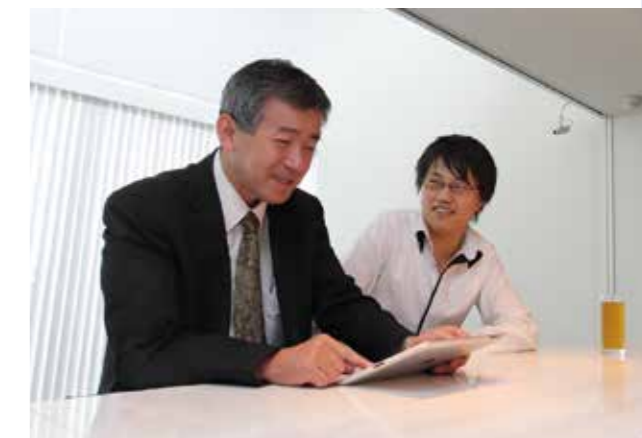
Công nghệ là trung lập. Sử dụng cho mục đích tốt hay lạm dụng đều có khả năng. Để thúc đẩy việc sử dụng cho mục đích tốt, giảm thiểu và loại bỏ việc lạm dụng sai, nhiều đạo luật - hệ thống khác nhau đã được soạn thảo và thực thi, nhưng sự tiến bộ của IT (ICT) thường nhanh, nên các quy định này có khuynh hướng bị tụt hậu. Tại Nhật Bản, “Luật cơ bản an ninh mạng” (Cyber Security Basic Act) quy định trách nhiệm của nhà nước liên quan đến biện pháp đối phó tấn công mạng, vừa mới được thực thi vào ngày 9 tháng 1 năm 2015.

Trên thế giới, không gian mạng xếp đứng sau đất liền, biển, trời, vũ trụ, nhận thức cho rằng không gian mạng là chiến trường thứ năm ngày càng phổ biến. Hơn nữa, không gian mạng dễ dàng vượt ra ngoài biên giới của các quốc gia từ trước đến nay, v.v... và ngày càng tiếp tục mở rộng. Việc thử nghiệm Luật quốc tế (Tallinn Manual) để giải quyết tranh chấp trong không gian mạng cũng đang được xem xét. Trong thực tế, có nghe nói về Nhà nước Hồi giáo (ISIL) không có lãnh thổ thực tế được quốc tế công nhận, nhưng họ sử dụng không gian mạng để thu thập tiền vốn - vũ khí - nhân lực. Hơn nữa, những công nghệ tiên tiến như mã hóa cũng được sử dụng. Kỹ năng của những kẻ tấn công cũng được nâng cao. Đương nhiên, phía phòng ngự cũng buộc phải có cách ứng phó. Những người tham gia vào việc thiết kế - vận dụng bảo mật của không gian mạng cần phải có khả năng tương đương phòng thủ về những rủi ro chưa biết. Ngoài ra, không có biện pháp bảo mật hoàn hảo. Sau khi sự cố xảy ra, việc chuẩn bị biện pháp ứng phó cũng rất quan trọng. Cần phải đưa ra Kế hoạch tiếp tục kinh doanh (BCP) sau sự cố, bao gồm cả đối với những thảm họa có quy mô lớn.

Biện pháp bảo mật cần thiết đi kèm với khẩu hiệu hiếu khách “Omotenashi”

— Olympic Tokyo sẽ được tổ chức vào năm 2020. Cần có các biện pháp từ phương diện IT.

Sự kiện tập trung rất nhiều người từ khắp mọi nơi trên thế giới giống như Olympic sẽ trở thành cơ hội tốt cho những kẻ tấn công có mục đích xấu. Thậm chí trong Olympic Luân Đôn lần trước, có rất nhiều cuộc tấn công mạng đã diễn ra. Tại Olympic Tokyo, có lẽ những cuộc tấn công cũng sẽ không dừng lại. Hơn nữa, Nhật Bản cũng đang xúc tiến việc mở rộng địa điểm phát Wifi tại nhiều nơi, tích cực trong việc thu hút khách du lịch. Về mặt nâng cao sự tiện lợi là rất tốt, nhưng chúng tôi cũng lo lắng về sự lạm dụng chẳng hạn như lừa đảo và đe dọa, v.v... Các biện pháp bảo mật cũng được chuẩn bị đầy đủ, hy vọng sẽ diễn ra một kỳ Olympic Tokyo “Omotenashi”.



Bảo tàng tài liệu KCG

Chứng nhận của Hiệp hội khoa học xử lý thông tin Nhật Bản

Bảo tàng máy tính (The Satellite Museum of the Historical Computers) đầu tiên trên toàn quốc

KCG đang tiến hành chuẩn bị hướng đến thực hiện “Bảo tàng máy tính” đầu tiên ở Nhật. Đây là nơi sẽ triển lãm quy tụ thiết bị máy móc được chứng nhận là “Di sản công nghệ xử lý thông tin” trong Kyoto Ekimae Campus, và dùng để thực hiện đào tạo.

Học viện Máy tính Kyoto là một cơ quan giáo dục máy tính đầu tiên ở Nhật Bản (KCG) hiện đang lưu giữ máy tính đã sử dụng đã sử dụng trong quá khứ để đào tạo, thực hành và nghiên cứu suốt 55 năm kể từ khi thành lập. Và hiện tại, đang chuẩn bị hướng đến thực hiện “Bảo tàng máy tính”. Bộ sưu tập của KCG “Bảo tàng KCG” được nhận giấy chứng nhận là “Bảo tàng máy tính (The Satellite Museum of the Historical Computers)” đầu tiên trên toàn quốc từ Hiệp hội khoa học xử lý thông tin vào năm 2009 với lý do là “đang lưu giữ nhiều thiết bị máy móc quý giá hàng đầu trong nước”. Ngoài ra, “TOSBAC-3400” và “OKITAC-4300C System” cũng nhận được giấy chứng nhận đầu tiên là “Di sản công nghệ xử lý thông tin”. Những thiết bị do nhà trường sở hữu lần lượt được công nhận là “Di sản công nghệ xử lý thông tin”, chẳng hạn như “Hệ thống NEAC 100” vào năm 2012, “MZ-80K” vào năm 2013.

Trong đó, đối với KCG, “TOSBAC-3400” là máy tính đa năng có lịch sử lâu đời do trước đây đã từng được Hagiwara Hiroshi (hiệu trưởng đầu tiên của Trường Đại học Đào tạo Sau Đại học về Thông tin Kyoto (KCGI) - Trường đào tạo sau đại học chuyên ngành IT đầu tiên ở Nhật Bản) đảm nhận thiết kế cơ bản của KT Pilot cũng như phát triển phần mềm, và thực hiện phát triển cùng với công ty Toshiba hiện tại, khi ông còn là Giám đốc cơ sở nghiên cứu khoa học thông tin Khoa kỹ thuật công nghiệp tại Trường đại học Kyoto của KCG trước đây.

Tại Kyoto Ekimae Campus, ngoài thiết bị máy móc được chứng nhận là “Di sản công nghệ xử lý thông tin” còn trưng bày thêm nhiều máy từ ngày xưa có giá trị quý giá. Ngày nay đã có nhiều người đến tham quan nơi được biết đến như địa điểm có thể giúp hiểu hơn về việc công nghệ đã hỗ trợ sự tăng trưởng nhanh chóng của Nhật Bản.

Cùng với sự phát triển nhanh chóng của công nghệ máy tính, thì sự chuyển đổi máy móc xử lý thông tin cũng diễn ra nhanh chóng. Khoảng mười năm trước đây, KCG nhận ra rằng cần thiết phải lên kế hoạch lưu giữ và sử dụng hiệu quả các công nghệ và sản phẩm có ý nghĩa quan trọng để truyền lại cho thế hệ sau, nên đã đưa ra ý tưởng xây dựng “Bảo tàng máy tính”. Chính vì Nhật Bản là đất nước công nghệ được kỳ vọng sẽ dẫn đầu thế giới trong tương lai, nên hiện tại, KCG tin rằng đây là lúc tạo ra bước đột phá lớn nhằm thực hiện bảo tàng để có thể nhìn lại lịch sử công nghệ.

KCG đang tiếp tục kêu gọi hỗ trợ, hợp tác từ những bên có liên quan như quốc gia, phủ Kyoto, thành phố Kyoto, giới học thuật/giới đào tạo/các doanh nghiệp, v.v... để Kyoto Ekimae Campus có thể được công nhận là “Bảo tàng máy tính” đem lại niềm tự hào của Nhật Bản, và có thể thành lập ra một tổ chức pháp nhân hoạt động kinh doanh.



TOSBAC-3400 Di sản công nghệ xử lý thông tin (Chứng nhận ngày 2 tháng 3 năm 2009)



OKITAC-4300C System Di sản công nghệ xử lý thông tin (Chứng nhận ngày 2 tháng 3 năm 2009)



NEAC-2206 Di sản công nghệ xử lý thông tin (Chứng nhận ngày 2 tháng 3 năm 2011)



NEAC System 100 Di sản công nghệ xử lý thông tin (Chứng nhận ngày 6 tháng 3 năm 2012)



MZ-80K Di sản công nghệ xử lý thông tin (Chứng nhận ngày 6 tháng 3 năm 2013)



PDP 8/1 Di sản công nghệ xử lý thông tin (Chứng nhận ngày 17 tháng 3 năm 2015)



TOSBAC-1100D Di sản công nghệ xử lý thông tin (Chứng nhận ngày 10 tháng 3 năm 2016)



Kyoto Thành phố của sinh viên

Khu vực xung quanh trường đại học KCGI Kyoto

Khu vực nơi bạn có thể tiếp xúc với lịch sử và nhiều nền văn hóa đa dạng của Kyoto, có nhiều địa điểm như Ginkakuji là ngôi chùa tiêu biểu của nền văn hóa Muromachi, đền Heian Jingu có lễ hội Jidai (là một trong ba lễ hội lớn được tổ chức tại Kyoto), con đường mang tên “Triết Học” (Tetsugaku No Michi) nổi tiếng với hàng cây Anh Đào, sở thú thành phố Kyoto (sở thú lâu đời thứ hai ở Nhật Bản), bảo tàng mỹ thuật thành phố Kyoto, v.v...

Địa điểm	Đền Heian
Ginkakuji	Đền Eikando
Con đường Tetsugaku No Michi	Chùa Chion
Chùa Nanzen	Bảo tàng mỹ thuật hiện đại quốc gia
Bảo tàng mỹ thuật thành phố Kyoto	
Sở thú Thành phố Kyoto	

Kyoto trải qua lịch sử lâu đời hơn 1200 năm, là trung tâm văn hóa thời xa xưa của Nhật Bản, ngày nay với tư cách là một thành phố quốc tế, Kyoto nơi có rất nhiều sinh viên đang sinh sống và học tập.

Khuôn viên các trường của KCG nằm trong khu vực giao thông thuận lợi, không chỉ trong khu vực các trường trong thành phố Kyoto, mà còn có thể di chuyển dễ dàng đến khu vực Kansai như Osaka, Nara, Kobe, Otsu (tỉnh Shiga), v.v...

Khu vực xung quanh KCG Rakuho - Omiya Campus

Từ tàu điện ngầm ga Kitaoji/trạm xe buýt, có thể dễ dàng di chuyển đến khu vực Rakuho, trung tâm Kyoto, nhà ga Kyoto. Gần với đường Kitayama (nơi có dãy công trình kiến trúc với các tòa nhà hiện đại) có đền Kamigamo (nơi diễn ra lễ hội Aio Matsuri), và đây cũng là khu vực có thể gần gũi thiên nhiên với Vườn bách thảo và hồ Midoro, sông Kamo.

Địa điểm	Vườn bách thảo phủ Kyoto
Đền Kamigam	Đường Kitayama
Hồ Midoro	

Khu vực xung quanh KCGI Kyoto Ekimae Satellite

Nhà ga Kyoto (có thể đi theo tuyến JR - Kintetsu - tàu điện ngầm) là cửa ngõ vào Kyoto, và được rất nhiều người đến tham quan từ khắp các nơi trên cả nước. Khu vực xung quanh là khu vực có các tòa nhà hiện đại và cổ kính nằm xen lẫn với nhau, tạo nên bầu không khí tương phản cho khu vực.

Địa điểm	Chùa Higashi Honganji
Chùa Toji	Đền Sanjusangendo
Chùa Nishi Honganji	Bảo tàng quốc gia Kyoto
Chùa Tofukuji	Tòa nhà Kyoto Station Building
Tháp Kyoto	



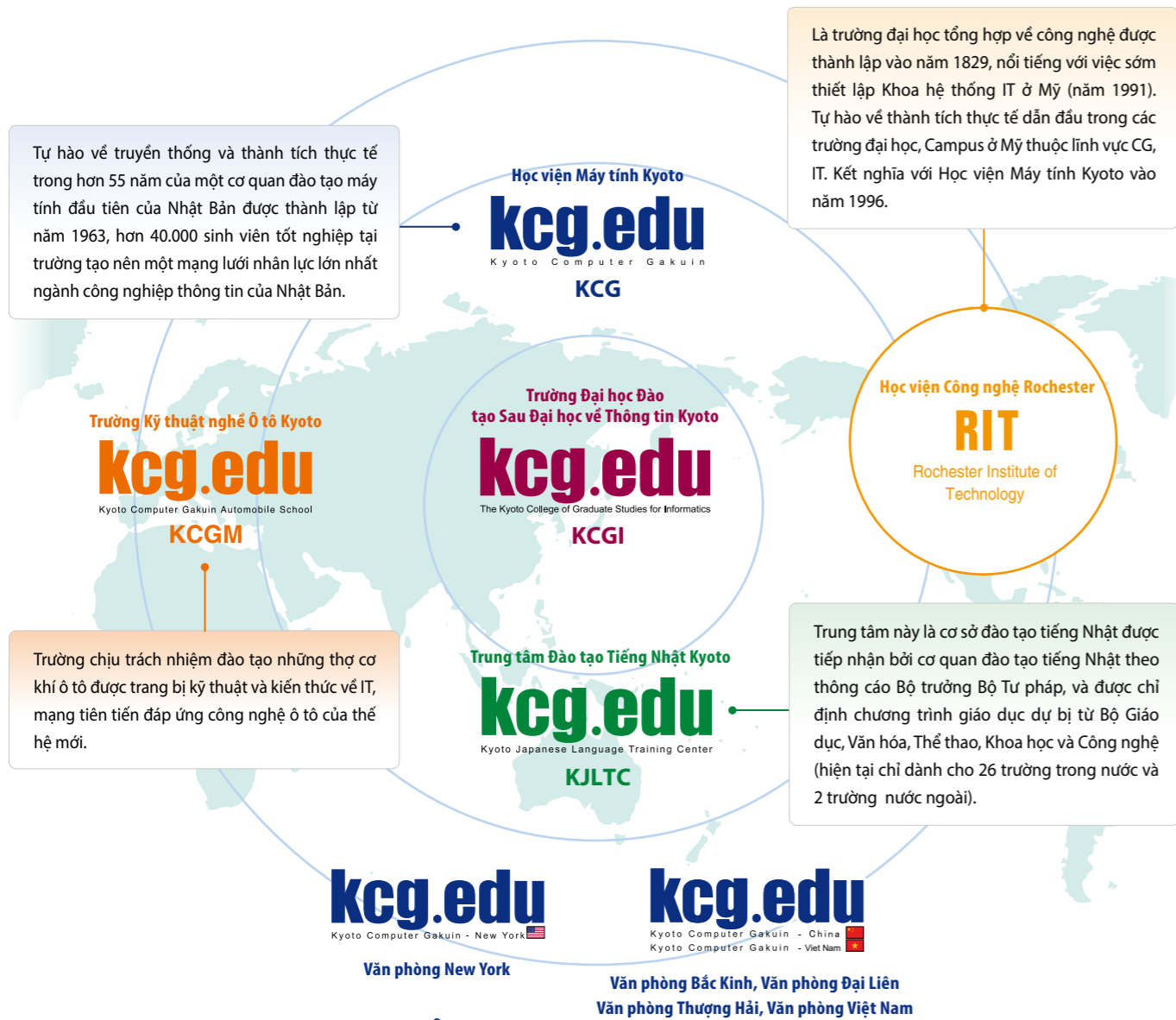
Khu vực xung quanh KCG Kamogawa Campus

Trường gần vườn quốc gia Kyotogyoen và đền Shimogamo Jinja - nơi diễn ra lễ hội Aoi Matsuri (là một trong ba lễ hội lớn được tổ chức tại Kyoto), nằm trong khu vực thành phố nhưng có môi trường tự nhiên phong phú.

Địa điểm	Rừng Tadasu
Đền Shimogamo Jinja	Bảo tàng tài liệu lịch sử thành phố Kyoto
Vườn quốc gia Kyotogyoen	

Mạng đào tạo **kcg.edu**

Trường Đại học Đào tạo Sau Đại học về Thông tin Kyoto thiết lập mạng chặt chẽ với các cơ quan đào tạo khác của Tập đoàn KCG, nhằm liên kết với chính phủ và các trường đại học ở nước ngoài, để thực hiện đào tạo IT cao cấp nhất thế giới với vai trò là một cơ quan đào tạo tầm cỡ thế giới, và là cơ quan dẫn đầu trong lĩnh vực đào tạo IT.



Tự hào về truyền thống và thành tích thực tế trong hơn 55 năm của một cơ quan đào tạo máy tính đầu tiên của Nhật Bản được thành lập từ năm 1963, hơn 40.000 sinh viên tốt nghiệp tại trường tạo nên một mạng lưới nhân lực lớn nhất ngành công nghiệp thông tin của Nhật Bản.

Trường chịu trách nhiệm đào tạo những thợ cơ khí ô tô được trang bị kỹ thuật và kiến thức về IT, mạng tiên tiến đáp ứng công nghệ ô tô của thế hệ mới.

Là trường đại học tổng hợp về công nghệ được thành lập vào năm 1829, nổi tiếng với việc sớm thiết lập Khoa hệ thống IT ở Mỹ (năm 1991). Tự hào về thành tích thực tế dẫn đầu trong các trường đại học, Campus ở Mỹ thuộc lĩnh vực CG, IT. Kết nghĩa với Học viện Máy tính Kyoto vào năm 1996.

Trung tâm này là cơ sở đào tạo tiếng Nhật được tiếp nhận bởi cơ quan đào tạo tiếng Nhật theo thông cáo Bộ trưởng Bộ Tư pháp, và được chỉ định chương trình giáo dục dự bị từ Bộ Giáo dục, Văn hóa, Thể thao, Khoa học và Công nghệ (hiện tại chỉ dành cho 26 trường trong nước và 2 trường nước ngoài).

Thiết lập bên trong Trung tâm Thương mại Thế giới (WTC) tại New York để làm cơ sở hoạt động tại nước ngoài của Tập đoàn KCG. Nhưng do đã bị tàn phá bởi cuộc tấn công khủng bố ở Mỹ, nên hiện tại văn phòng được đặt tại Trung tâm Rockefeller, và đang hoạt động trở lại.

Văn phòng KCG Bắc Kinh được thành lập năm 2002 trong Thư viện Quốc gia Trung Quốc tại Bắc Kinh để làm cơ sở trao đổi với các trường đại học Trung Quốc mà KCG đang củng cố các mối quan hệ của mình. KCG đã mở Văn phòng KCG Đại Liên vào năm 2008 và Văn phòng KCG Thượng Hải vào năm 2018, thông qua đó cung cấp hỗ trợ giáo dục IT cho các trường đại học Trung Quốc, và còn thực hiện các hoạt động khác. Năm 2015, KCG thành lập Văn phòng Việt Nam.

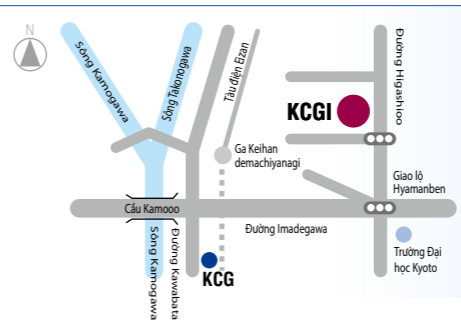
Giới thiệu khái quát về KCGI

- Tên trường:** Trường Đại học Đào tạo Sau Đại học về Thông tin Kyoto
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics
- Chủ thể thành lập:** Tổ chức pháp nhân Trường đào tạo thông tin Kyoto
- Địa chỉ:** 7 Tanakamonzen-cho, Sakyo-ku, Kyoto-shi
- Khoa nghiên cứu:** Khoa nghiên cứu ứng dụng công nghệ thông tin
- Chuyên ngành:** Chuyên ngành công nghệ Web Business
- Tín chỉ hoàn thành:** 44 tín chỉ
- Số lượng tuyển sinh:** 480 người (Tổng quy mô sinh viên là 960 người.)
- Thời hạn học:** 2 năm
- Học vị:** Thạc sĩ Công nghệ Thông tin (Chuyên ngành)
Master of Science in Information Technology (M.S. in IT)

* Thông tin về trường được công bố trên trang web <http://www.kcg.edu/>

Kyoto là khu vực trung tâm của nền văn hóa truyền thống Nhật Bản, các doanh nghiệp ưu tú trong lĩnh vực công nghệ thông tin dẫn đầu ngành công nghiệp của Nhật Bản đã đặt trụ sở chính tại đây như Công ty Cổ phần Rohm, Nhà máy sản xuất Murata, Công ty TNHH Nintendo, Nhà máy sản xuất Hiroba, Công ty Cổ phần Kyocera, Tập đoàn Nippon Densa, Công ty Cổ phần Omron, v.v... Và, đã có nhiều người từng đoạt giải Nobel được sinh ra từ Kyoto. Nhà trường hướng đến việc tập trung nguồn năng lượng mà phong thổ Kyoto đã ưu đãi mang lại cho con người để đưa nguồn lực ấy vào trong quá trình giảng dạy của nhà trường.

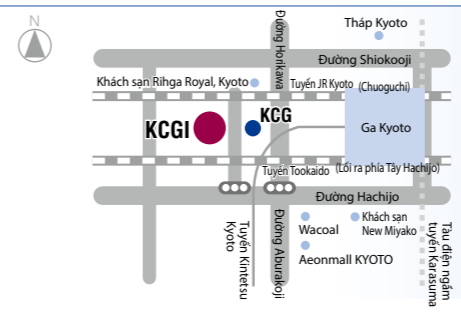
Trường Kyoto Hyakumanben Campus



Địa chỉ: 7 Tanakamonzen-cho, Sakyo-ku, Kyoto-shi

Hướng dẫn giao thông:
Đi bộ 1 phút từ ngã tư Hyakumanben về phía Bắc
Đi bộ 8 phút từ "Ga Demachiyonagi" Xe điện Keihan / Xe điện Eizan
Từ ga Kyoto Đi xe buýt số 17 xuống "Hyakumanben", đi xe buýt số 206 xuống "Asukaicho"

Trường Kyoto Kyoto Ekimae Satellite



Địa chỉ: 10-5 Nishikyo Teranomae-cho, Minami-ku, Kyoto-shi

Hướng dẫn giao thông:
Đi bộ 7 phút từ cửa Hachijo Nishiguchi "Ga Kyoto" về phía Tây

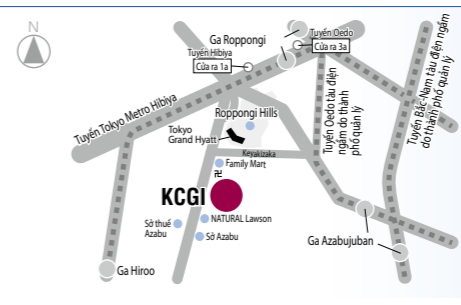
Sapporo Satellite



Địa chỉ: Công ty Cổ phần dGIC F7 Daigo Building 5-11, Odori-nishi, Chuo-ku, Sapporo-shi

Hướng dẫn giao thông:
Từ cửa ra số 2 "Ga tàu điện ngầm Odori" đi bộ 1 phút về phía Bắc

Tokyo Satellite



Địa chỉ: Bên trong Công ty cổ phần Hitomedia F4 Motoazabu VORT 3-1-35, Motoazabu, Minato-ku, Tokyo

Hướng dẫn giao thông:
Đi bộ 8 phút từ cửa ra 1a "Ga Roppongi" tuyến Tokyo Metro Hibiya
Đi bộ 10 phút từ cửa ra số 3 "Ga Roppongi" tuyến Oedo thành phố