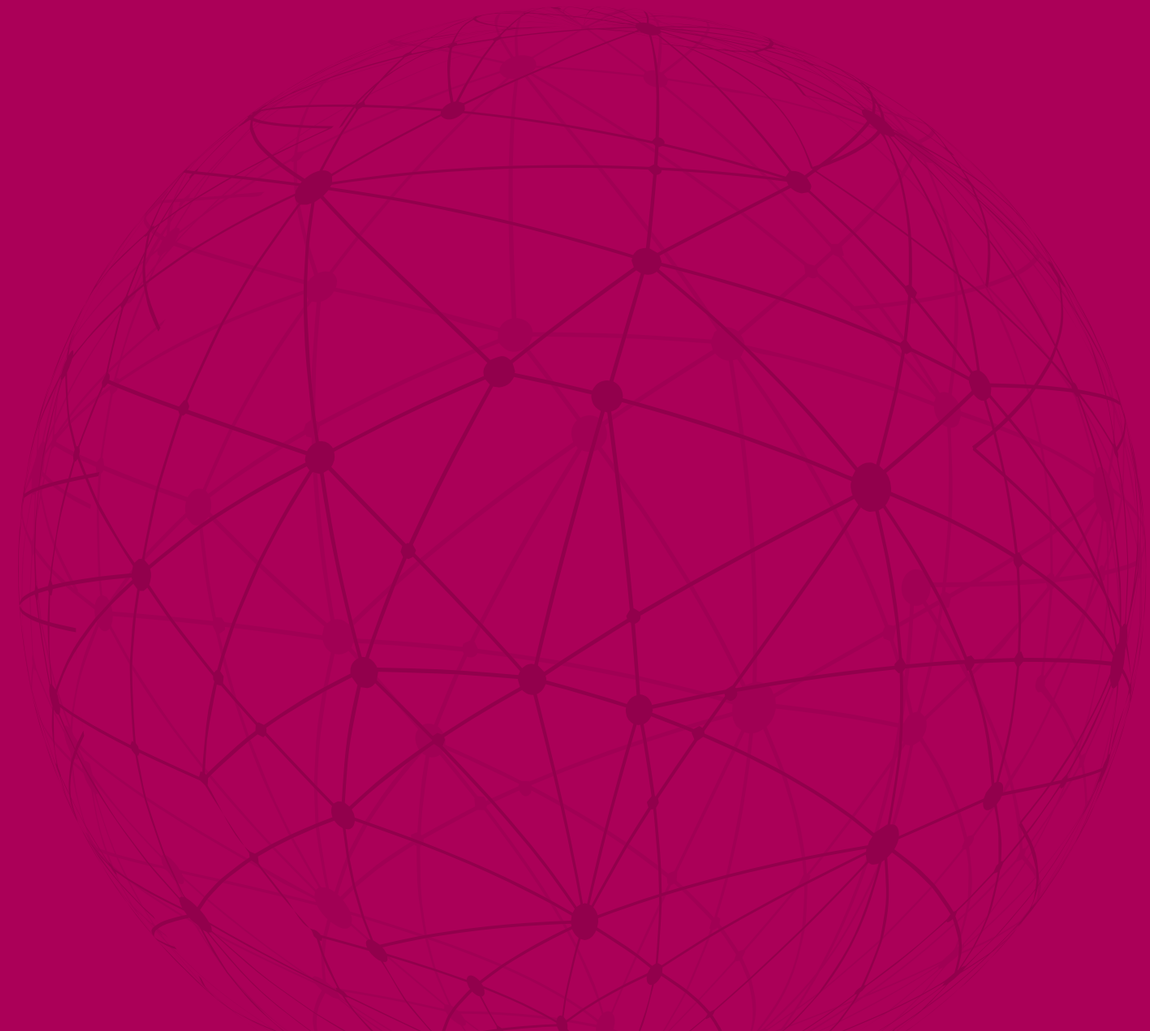
kcg.edu

KCGI: The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

일본 최초의 IT 전문직 대학원 京都情報大学院大学

교토정보대학원대학



Link to the Pioneer Spirit

kcg.edu

The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

京都情報大学院大学

URL: https://www.kcg.edu/

E-mail: admissions@kcg.edu

문의처 : 유학생 입학사무실

(우) 606-8225 교토시 미나미구 니시쿠조 데라노마에초 10-5

TEL (075) 681-6334 (+81-75-681-6334)

FAX (075) 671-1382 (+81-75-671-1382)

韓国語 202308

교토정보대학원대학은

The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics (KCGI)

◆ 전문영역은 정보계와 경영계의 두 가지입니다.

CIO(최고정보통괄책임자)와 프로젝트 매니저 등 상급직을 목표로 합니다.

◆ 문계·이계를 불문하고 폭넓은 분야에서 학생을 받아들입니다.

컴퓨터 초심자라도 입학 가능. 레벨에 따른 이수가 가능합니다.

◆ 장기 이수 학생 제도 등 사회인의 배움을 서포트하고 있습니다.

평일 주간은 물론 야간이나 토요일, e러닝 등의 다양한 수강을 서포트하고 있습니다. 2년분의 학비로 수업연한을 3년 또는 4년으로 연장하는 장기 이수 학생 제도 등 일하면서 면학에 힘쓰는 학생을 서포트하고 있습니다.

◆ IT(ICT)의 다양한 분야에 대한 응용을 탐구합니다.

광범위한 IT 관련 지식 중 특히 업계에서 중시되는 IT 관련 지식이나 스킬이 요구되는 직종의 영역을 8개로 분류한 전문분야를 설치하고, 사회가 필요로 하는 IT 전문가(실무가)가 되기 위한 다양한 지식과 기술을 배울 수 있도록 하고 있습니다. 또한, 다양한 산업 분야에서 요구되는 IT(ICT)의 응용을 배우는 과목도 제공하고 있습니다.

◆ 삿포로, 도쿄에 새틀라이트 개설, 향후도 국내외로 전개합니다.

각 새틀라이트에서 수강 및 이수가 가능합니다. 해외를 포함한 많은 지역에 새틀라이트 개설 계획이 있습니다.

◆ 실무 경험이 풍부한 교수진을 갖추고 있습니다.

대기업에서의 CIO 경험자 및 콘텐츠 비즈니스의 최첨단 분야에서 활약 중인 교수를 많이 등용하고 있습니다.

◆ 'SAP ERP 인정 컨설턴트 시험'에 다수 합격하고 있습니다.

철저한 개별지도로 하이레벨의 자격 취득을 지원하고, 합격자는 대기업에 취직, 전직하고 있습니다.

◆ 이중 언어자 및 영어에 의한 수업이 충실합니다.

영어를 중심으로, 그 외 몇 가지 언어에 의한 수업을 다수 개강하고 있습니다. 영어로 된 수업만 이수해 학위를 취득할 수도 있습니다.

◆ 세계적인 콘텐츠계 이벤트에 참가하고 있습니다.

프랑스에서 개최되는 일본 문화 종합 박람회인 '재팬 엑스포'에 매년 출전하는 외에, 만화 및 애니메이션 관련 종합 견본시인 '교토 국제 만화 애니메이션 페어(교마후)'를 공동 개최하고 있습니다.

◆ 일본응용정보학회, 교토 만화 애니메이션 학회 사무국을 담당하고 있습니다.

IT(ICT)에 관련된 다양한 장르의 학회를 설립하고, 연구 개발 활동과 네트워크 만들기에 힘쓰고 있습니다.

◆ '교토'를 나타내는 새로운 톱레벨 도메인 '.kyoto'의 관리 운영 사업자로 교토 브랜드를 세계로 발신합니다.

교토부의 지지를 받아 세계적인 도메인 관리단체의 승인하에 교육기관으로서는 세계에서 유일하게 지리적 명칭 톱레벨 도메인을 관리 운영하고 있습니다.

◆ IT 스킬 하이레벨이면 평균 연 수입 937만엔 이상.

IPA IT 스킬 표준 V3 중 '하이레벨'의 레벨 4, 5는 '프로페셔널로서 스킬의 전문 분야가 확립되고, 지식과 응용력을 후진 육성에 활용할 수 있는 사람'이라고 평가하고 있습니다. 경제산업성이 2017년 8월에 발표한 'IT 관련 산업의 급여에 관한 실태 조사 결과'에 따르면, 평균 연 수입이 레벨 5에서는 937만엔을 넘습니다.
이러한 커리어 업을 실현하려면, 기업에서 업무 경험을 쌓는 것만이 길이 아니라, 본교와 같은 정보계 전문직 대학원에서 비즈니스와 IT가 관련된 영역을 실천적으로 배우는 것도 유력한 선택 사항이라고 할 수 있습니다.

IT 전문직 대학원으로 문부과학성 인가 제1호

No. 1 & the Only One!

京都情報大学院大学

건학 이념

•

사회 요구에 부응해 시대를 짊어지고
다음 세대를 리드할 고도의 실천
능력과 창조성을 가진 응용정보기술
전문가를 육성한다.

본교의 사명과 목적

•

IT 사회의 고도의 다양한 인재 요구에 부응하고,
또, 유비쿼터스 시대의 비전에
종래 이상의 고도 기술, 폭넓은 지식과 국제성 있는
고도의 IT 전문가를 공급해
고도의 정보화 사회 실현과 경제발전에 공헌한다.
정보 및 그 관련 기술의 발전에 바로 응하며
이공학과 경영학 등의 관련된 학문 분야의
이론 및 응용기술 등을 교수하고,
이로써 고도 전문 직업인의 육성을 목적으로 한다.

kcg.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

어드미션 폴리시(입학생 수용 방침)

IT(ICT*) 분야는 정보계·경영계의 융합 영역으로 그 대상은 복잡하고 다방면에 걸쳐있고, 이 분야에서 활약할 수 있는 인재에 대한 산업계의 필요성은 다양화되고 있습니다. 공학부 출신자를 전제로 하는 공학계 연구대학원에만 IT(ICT) 분야의 인재 육성을 맡겼던 종래의 교육 체재에서는 산업계의 다양한 인재 공급 요구에 부응할 수 없었습니다. 향후 산업 및 경제 발전을 위해서는 다양한 백그라운드를 가진 인재를 IT(ICT) 분야의 고도 전문인으로 육성해 가는 것이 필요합니다.
이러한 관점에서 본교는 출신학부를 제한하지 않고, 다양한 백그라운드를 가진 다음과 같은 학생을 폭넓게 수용할 방침입니다.

1. 본교의 전문지식을 습득하기 위한 기초 학력을 가진 이
2. 기성 개념에 얽매이지 않고, 새로운 것을 배우고, 스스로 생각하고, 창조하는 의욕을 가진 이
3. 주위와 협력하며, 커뮤니케이션을 통해 문제를 해결할 의지를 가진 이

※ICT(Information and Communication Technology)

KCGI의 교육

학교법인 교토정보학원
총장·이사장·교수

하세가와 와타루 長谷川 亘

와세다대학 문학사
(미국) 컬럼비아 대학 교육대학원 수료
Master of Arts, Master of Education
일반사단법인 교토부정보산업협회 회장
일반사단법인 전국 지역정보산업단체연합회(ANIA) 회장
일반사단법인 일본 IT 단체연맹 창립자
일반사단법인 일본 IT 단체연맹 대표이사 필두 부회장
일반사단법인 정보처리학회 이사
일반사단법인 일본 오픈 온라인교육 추진협의회(JMOOC) 이사
특정 비영리활동 법인 IT코디네이터협회 부회장, 운영기획회의 위원
독립행정법인 정보처리추진기구 인재육성 심의위원회 위원,
정보 시큐리티 표어·포스터·4컷 만화 콩쿠르 심사위원회 위원
독립행정법인 고령·장애·구직자 고용지원기구 이사
고도직업능력 개발촉진센터 운영협의회 위원
일반사단법인 일본응용정보학회(NAIS) 고문이사
태국 왕국 교육성 차관상(2회)
가나공화국 문부대신상
미국 뉴욕주 교육행정관 유자격
텐진 과기대학 객원교수
한국 국토해양부 산하 공기업 제주 국제자유도시 개발센터
정책자문위원

담당과목
'리더십 이론', '아너스 마스터 논문'

The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics
교토정보대학원대학

교토정보대학원대학(The Kyoto College of Graduate Studies for Informations, 약칭 KCGI)은 일본 최초의 IT 전문직 대학원입니다. 모체는 일본 최초의 사립 컴퓨터 교육기관인 전수학교 교토 컴퓨터학원(Kyoto Computer Gakuin, 약칭 KCG)입니다. KCG는 창립자 하세가와 시게오 씨와 하세가와 야스코 씨가 미래를 내다본 독자의 철학을 가지고 개설한 사설학원을 기원으로 하며, 1963년 창립 이래 긴 세월에 걸쳐 컴퓨터 교육을 시행해 왔으며, 그동안 고등학교 졸업생만이 아니라 많은 4년제 대학 졸업자가 입학해 졸업했습니다. 당시 일본에는 연구를 주목적으로 하는 대학원밖에 없었으므로, 졸업 후 입학한 사람의 대부분은 실무에 직결한 고등교육기관을 찾은 결과로 KCG를 선택하고 있었습니다. KCG는 전수 학교 제도하에 있으면서도 사회적으로는 대학학부 졸업자를 위한 교육기관으로의 역할을 하며, 이른바 일종의 직업 및 실무 대학원의 기능을 해 온 측면도 있습니다.

그 전제, 경위 하에 KCG는 1998년 이후 미국 로체스터 공과대학 대학원(IT 전공, 컴퓨터 사이언스 전공, 그 외)과의 공동 프로그램을 개설하고, 실학 지향인 프로페셔널 스쿨의 대학원 커리큘럼을 실행하고 있습니다. 이것은 일본의 전수학교와 미국 대학원과의 프로그램 제휴로서는 일본 최초로 획기적인 것이었습니다.

이와 같이 실적 있는 KCG의 관계자가 중심이 되어 전문직 대학원이라는 신 제도하에서 IT 전문직 대학원 설치에 나서는 것은 어떤 의미에서는 필연이었다고 할 수 있습니다. 재계 관계자나 미국 로체스터 공과대학, 컬럼비아 대학 교육대학원의 교수진 등 교육관계자로부터 많은 찬동과 협력을 얻고, 본교 교토정보대학원대학은 신제도 시행 초년도인 2004년 4월에 일본 국내 제1호 IT 전문직 대학원으로 개교했습니다.

개교에 있어 본교는 '사회의 요구에 부응하고, 시대를 짊어지고 차세대를 리드하는 고도의 실천 능력과 창조성을 지닌 응용정보기술 전문가를 육성한다'는 것을 건학 이념으로 내걸었습니다. 정보기술 교육에 국제적인 비즈니스 교육을 가미하고, ACM(Association for Computing Machinery : 최고 최대 컴퓨터 관련 국제적 학회)의 IS (Information System : 정보 시스템) 석사과정 커리큘럼 수정판을 기본으로 웹비즈니스(e 비즈니스)에 특화한 기술자, 특히 CIO를 육성하는 프로그램을 구축했습니다. IT 사회의 고도의 다양한 인재 요구에 부응해 종래 이상의 고도의 기술, 폭넓은 지식과 국제성을 지닌 고도의 IT 전문가를 공급함으로써, 고도 정보화 사회의 실현과 경제발전에 공헌하는 것, 그리고 정보 및 관련 기술 발전에 즉응해 이공학 및 경영학 등 관련 학문 분야의 이론 및 응용기술 등을 교수함으로써 전문 직업인을 양성하는 것을 사명과 목적으로 표방하고 있습니다.

그동안 일본에서는 웹비즈니스(e 비즈니스)를 위한 기술에 관해, 이를 주전공으로 하는 학부 또는 대학원 레벨의 전공이 거의 전무한 상태이며, 전통적인 경영학이나 경영공학과 같은 전공이나 정보계 관련 전공의 일부로 취급하는 것에 지나지 않았습니다. 즉, 체계적이고 종합적인 전공 혹은 전문 분야의 일부에서 연구가 이루어지고, 교육이 이루어졌던 것에 지나지 않았던 것이 실정이었습니다.

본교의 특징은 '광의의 IT'계 전문직 대학원으로, 세계 수준의 '프로페셔널 스쿨'을 목표로, 리더십 능력의 육성에도 주안점을 두고 있습니다. 다른 많은 대학에서 볼 수 있는 것 같은 이른바 '종적인 한 분야'로서의 정보공학계 대학원이나 정보 수리계 대학원이 아니라, 그것들과 공통항은 많지만 장르가 다른 대학원입니다. 교육학적 견지에 기초한 커리큘럼 설계와 담당 교수의 구성은 물론, 러너 오리엔티드(Learner Oriented : 학습자 주체) 인스트럭셔널 디자인(Instructional Design : 교육 설계), 개방적 수평분업 시스템의 교육체제, 그리고 러닝아웃컴(Learning Outcome : 학습성과)의 정기적 계측 등, 지금까지 일본 대학에서는 거의 볼 수 없었던 요소나 시책도 많이 도입하면서 교육체제의 충실을 도모하고 있습니다.

또한, 아시아를 비롯한 세계 각국에서 그 실력을 발휘할 수 있는 IT 스킬과 매니지먼트 스킬을 겸비한 비즈니스 퍼슨을 양성하고, 국제적 리더를 육성하는 것에 힘쓰고 있습니다. 본교에서는 특히 각국에서 유학생도 적극적으로 받아들이고 있으며, 개교 당시부터 '아시아 No.1인 IT 프로페셔널 스쿨'을 목표로 하고 있습니다.

IT는 이미 우리의 일상생활과 산업활동에 없어서는 안 될 것이 되었습니다. 다방면에 걸친 관련분야에는 실로 방대한 사회적 요구가 가로놓여 있습니다. 본교에서는 학생이 IT 전반 지식을 익혀 장래 이를 실천적으로 활용하면서 선택한 분야에서 활약할 수 있도록 커리큘럼을 항상 재검토하고 갱신하고 있습니다. 충분한 지식과 기술을 갖추고, 넓은 시야를 갖춘 본교 졸업생은 국내외 다양한 필드에서 활약하고 있습니다.

또, 본교는 삿포로와 도쿄에 새틀라이트 캠퍼스도 설치하고 있습니다. 삿포로 새틀라이트, 도쿄 새틀라이트가 각각 e러닝 시스템으로 교토 본교와 연결되어 현지에서 최첨단 IT 전문교육을 받을 수 있습니다. 실시간으로 강의를 수강하고, 카메라를 통해 교수에게 직접 질문을 할 수 있는 것은 물론, 녹화되어 서버에 축적된 강의를 자택에서 시청할 수도 있습니다. 이른바 시간과 장소 제약을 초월해 언제 어디서나 고도의 전문교육을 받을 수 있습니다.

또한, 본교는 미국, 중국, 한국을 비롯한 해외 각국의 대학들과 제휴, 교류를 독자적으로 쌓으며 충실한 네트워크를 가지고 있습니다. 제휴 관계에 있는 고등교육기관은 족히 100개교를 넘었습니다. 향후에도 결속을 보다 깊이 하며, 적극적으로 교육사업을 전개해 갈 것입니다. 입학 정원은 개학 시에는 80명(총정원 160명)이었지만, 2023년 4월부터는 700명(2024년도 총정원 1,400명)이 되어 9배로 확대 되었습니다. 정보계 대학원의 정원수로는 전국에서도 톱클래스입니다.

본교는 시대의 어지러운 변화 속에서도 건학의 이념과 사명 및 목적을 바탕으로 착실하게 진행하며 고도의 IT 전문가 육성에 매진하겠습니다. 의욕 있는 여러분의 입학을 기대하고 있습니다.

kcg.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

새로운 시대를 여는 도전 정신을!

교토정보대학원대학 학장
응용정보기술연구과장

도미타 신지
富田 眞治

교토대학 공학사, 동 대학원 박사과정 수료(전기공학 전공), 공학박사

교토대학 명예교수, 전 교토대학 대학원 정보학 연구과장,
전 교토대학 종합정보 미디어센터장,
전 교토대학 물질-세포통합 시스템 거점 특정 거점
교수/사무부문장, 전 규슈대학 교수,
전 하얼빈 공업대학 고문교수

IFIP(국제정보처리연맹) TC10 위원, 정보처리학회 이사,
정보처리학회 간사이 지부 지부장, 교토 고도기술연구소
객원연구부장, 교토부 IT 고문위원회 위원, 종합과학기술회의
전문조사회, '엑사스케일 슈퍼컴퓨터 개발 프로젝트' 평가검토
위원회 위원, 교토부 정보정책 유식자회의 위원장 등 역임

전자정보통신학회 회원, 정보처리학회 회원

담당과목
'컴퓨터 구성론', '아너스 마스터 논문'

1945년에 오늘날 컴퓨터의 원형이 되는 프로그램 내장 방식이 펜실베니아 대학 무어 스쿨에서 제안된 지 80년 가까이 지났습니다. 저 자신도 컴퓨터와 함께 걸어왔습니다만, 컴퓨터의 발전은 눈부십니다. 1950년대에는 컴퓨터의 상용화가 시작되고, 수치계산용으로 FORTRAN, 사무용으로 COBOL, 인공지능용으로 LISP 등 프로그래밍 언어가 개발되어 다양한 분야의 응용에 제공되었습니다. 1964년의 IBM 360으로 범용 대형컴퓨터는 일단 완성을 보았습니다. 그 후 다운사이징(소형화)이 비약적으로 진행되어 1970년 전후에는 운영체제 UNIX, 구조화 프로그래밍, Internet의 원형이 된 ARPANET, 1kbit DRAM, 4비트 마이크로프로세서 Intel 4004, 공유 메모리형 병렬컴퓨터 C.mmp 등, 반짝이는 새로운 기술이 실용화되어 왔습니다. 저의 20대 후반은 바로 이 시기로 연구는 무엇을 해도 아주 즐겁고 설레는 시대였습니다. 저 자신도 참신한 구조를 한 꽤 큰 규모의 컴퓨터를 설계해 실제로 제작했습니다.

1970년대 이후에도 프로세서나 메모리 기술, 하드디스크 기술, 통신 기술, 센서 기술이 그야말로 일체화하고 통합화되어 발전해 왔습니다. 어느 것 하나 빠져도 오늘날의 컴퓨터 보급은 없었다고 생각합니다. 오늘날 최고속 컴퓨터의 연산 성능은 초당 10^{18}(엑사)회를 넘습니다. (참고로 1949년 케임브리지 대학에서 개발된 최초의 컴퓨터 EDSAC에서는 매초 667 연산 능력)

컴퓨터의 연산 능력의 향상뿐 아니라 1989년에 WWW(World Wide Web)이나 데이터마이닝 등 새로운 대량 데이터(Big Data)에 대한 처리방식이 실용화되어 왔습니다. 또 2000년대 이후 1960년대부터 연구되어 온 뉴럴네트가 한층 진화해 심층 학습 알고리즘으로 자연언어, 음성, 화상 이해 등의 패턴 인식뿐 아니라 비즈니스 분야에서도 기업 비즈니스 전략의 입안 및 의사 결정에 널리 실용화되어 왔습니다.

젊은 학생 여러분에게는 종합 과학 기술로서 컴퓨터를 인공지능이나 데이터 사이언스 등의 새로운 응용 분야에 충분히 사용하고, 또 새로운 응용 분야를 개척해 진정으로 인류의 행복에 도움이 되었으면 합니다. 이 시대는 제가 경험한 1970년대와 마찬가지로 설레고 도전적인 시대이며, 여러분도 저와 같이 연구나 학습의 즐거움을 맛보기를 바랍니다.

이러한 정보화의 흐름 속에서 우리는 일본 최초의 ICT계 전문직 대학원인 교토정보대학원대학을 설립했습니다. 2004년 4월에 첫 학생들을 맞이해 올해로 20년째가 됩니다. 2004년 창립 연도의 입학정원은 80명이었지만, 오늘날 입학 정원은 700명입니다. 또, 삿포로와 도쿄에 새틀라이트교를 설치하고 있습니다. 본교는 컴퓨터 요람기인 1963년에 설립된 교토 컴퓨터학원을 모체로 그 전통과 실적을 계승하고 있습니다. 저 자신은 1960년대 후반 무렵까지 컴퓨터가 존재하는 것을 몰랐습니다. (물론 교토대학 내에 공동으로 이용하는 계산기 센터가 있었으므로, 연구자 여러분은 이용했으리라 생각합니다만) 1963년이라는 컴퓨터 초창기에 FORTRAN 연구회가 이미 발족하고 있었다는 것은 경이롭고, 아주 뛰어난 선견지명이 있었다고 생각합니다.

본교의 건학 이념에는 '사회적 요구에 부응해 시대를 짊어지고, 다음 세대를 리드할 고도의 실천 능력과 창조성을 가진 응용정보기술 전문가를 육성한다.'고 쓰여 있습니다. 이를 달성하기 위해 응용정보기술연구과 웹 비즈니스 기술 전공을 두고, 응용정보의 넓은 범위부터 전문분야로 인공지능, 데이터 사이언스, 웹 시스템 개발, 네트워크 관리, 글러벌 앙트러프러너십, ERP(기업 기간 시스템), IT 만화·애니메이션, 관광 IT를 마련했습니다. 입학생은 이 중 하나를 선택합니다. 전문분야 외 공통 선택 과목군과 산업 과목군(농업, 교육, 콘텐츠 마케팅, 금융, 해양, 의료·건강 등)이 있어 이들 중에서도 자유롭게 과목을 선택할 수 있습니다.

학생 여러분에게는 교수와 긴밀한 커뮤니케이션을 취하며 학문에 힘쓰기를 바랍니다. 질문을 하면 학생 여러분도 한층 더 이해가 깊어질 것이고, 교수에게도 수업 내용의 재검토로 이어집니다. 또, 기초 과목의 중요성도 인식해 주십시오. 본교에서는 다양한 응용정보기술을 배웁니다. 이와 같은 응용기술을 배우는 데 있어 탄탄한 기초지식은 필수적입니다. 학생 여러분이 꼭 기초과목을 잘 학습해 주셨으면 합니다.

본교 필수과목에 마스터 프로젝트(MP)가 있습니다. MP는 스스로 연구 과제를 찾아 연구 동향을 조사하고, 새로운 식견을 얻는다고 하는 아주 능동적인 것입니다. 세계의 연구자와 경쟁할 수 있는 수준이 되었으면 합니다. 연구는 아주 즐거운 것임을 알 수 있습니다.

본교에서는 연구 대학원에서 고도의 연구 업적을 가진 교수와 더불어 기업에서의 CIO 경험자나 실업가 등 실무 경험이 풍부한 교수 및 외국인 교수가 다수 재직하고 있으며, ICT 이론과 실무를 균형 있게 습득할 수 있도록 배려하고 있습니다.

본교에서는 ICT를 깊이 있게 연구하며, 이것이 사회에 미치는 영향을 충분히 이해하고 올바른 방향으로 이끌어 갈 수 있는 인재를 육성하기를 바라고 있습니다. 뜻을 가진 분이라면 나이, 경력, 국적, 또 문과 이과를 불문하고 문호를 개방하고 있습니다. 대학을 갓 졸업한 분은 물론, 이미 실사회에서 활약하며 커리어 업을 목표로 하는 사회인, 해외에 있는 일본에서 배우는데 흥미가 있는 유학생, 우리는 이와 같은 분들의 입학을 진심으로 환영합니다.

KCG그룹의 컬러

KCG 레드
교토정보대학원대학 스쿨 컬러

KCG그룹의 창립자 하세가와 시게오 씨는 만년 학교 경영의 한편으로 하버드대학에 유학해 젊을 때 이룰 수 없었던 학문에 재도전했습니다. 보스톤에 아파트를 빌리고, 젊은 학생과 함께 문학이나 철학 수업을 수강했습니다. 교토정보대학원대학의 스쿨 컬러는 창립자가 공부한 하버드 대학의 스쿨 컬러인 연지색을 기본으로 KCG 블루에 대비하는 색조로 제정되었습니다. 이것은 남녀노소 관계없이 항상 새로운 것에 도전하고 겸허하게 배우는 자세를 표현하고 있습니다.

KCG 오렌지
교토 자동차 전문학교 스쿨 컬러

교토 자동차 전문학교의 스쿨 컬러인 오렌지는 KCG 그룹에 들어온 2013년에 제정되었습니다. 오렌지는 활발하고 긍정적인 인상을 주는 한편, 안전을 위한 식별 색으로도 이용되는 것으로 자동차 사회의 안전을 추구하는 자세와 학생들이 어려움을 극복하고 앞으로 나아가는 활력을 나타내고 있습니다.

KCG 블루
교토 컴퓨터학원 스쿨 컬러, KCG 그룹 컬러

교토 컴퓨터학원의 스쿨 컬러 및 KCG 그룹 컬러인 블루는 창립 당시의 멤버는 전원 교토대학의 대학원생, 졸업생이었으므로 교토대학의 스쿨 컬러인 짙은 청색을 기본으로 해 선정되었습니다. 1970년경부터 사용되기 시작했는데, 창립 35 주년(1998년)을 기회로 색조를 정의하고, KCG 블루라고 칭하고 있습니다.

KCG 그린
교토 일본어 연수센터 스쿨 컬러

KCG그룹의 해외로부터의 유학생에게 있어 최초의 입구, 교토 일본어 연수센터는 재단법인 일본어 교육진흥협회로부터 인정받은 일본어학교로, 문부과학성으로부터 준비교육 과정 지정을 받고 있습니다. 세계 7대륙 녹색 대지의 이미지에서 스쿨 컬러로 상기 KCG 블루와 KCG 레드에 대비되는 색조인 그린을 책정했습니다. 배우고 성장해 가는 유학생들의 능력 성장을 표현하고 있습니다.

KCGI의 특색

사회에 도움이 되는 실천적 스킬을 확실하게 익힌다.

■ 산업계의 요구와 IT의 진화에 바로 대응하는 커리큘럼 설계

본교에서는 산업계 요구에 꼭 맞는 교육을 진행하기 위해서 커리큘럼 및 코스 디자인, 인스트럭셔널 디자인을 조직 내외의 전문가 어드바이스를 받아 책정하고 있습니다. 또한, IT(ICT)의 급격한 변화에 바로 대응하기 위해 미국 로체스터 공과대학과 제휴하에 세계 최신의 IT 교육 커리큘럼의 이입과 공동개발을 하고 있습니다.

■ 철저한 실행·실천형 커리큘럼 구성

본교에서는 IT(ICT)와 매니지먼트 스킬을 겸비한 인재를 육성하기 위해 IT계만이 아니라 경영과 경제 등 비즈니스 관련 과목도 많이 이수할 수 있도록 배려하고 있습니다. 수료 연차에는 종래의 대학원 석사논문을 대신할 것으로 프로젝트의 기획 및 실행 등을 하고 커리어를 확립하기 위한 고도의 스킬을 배우고 익힙니다.

■ e러닝과 대면수업의 병용에 따른 효과적인 교육방식의 채용

본교는 개학 당시부터 최신 e러닝 시스템을 도입하고, 그 후 개설된 삿포로 및 도쿄의 새틀라이트나 해외 여러 대학과 교토 본교를 연결해 실시간 온라인 강의를 실행해 왔습니다. 온라인 수업에 관한 최첨단 지식과 오랜 실적을 가지고 있고, 또, 이들 수업은 종래의 대면수업과 동등한 효과를 얻을 수 있도록 고안되어 있습니다.
현재는 ①교실 내에서의 종래의 대면 수업, ②온라인 회의 툴이나 e러닝 시스템을 활용한 양방향 커뮤니케이션이 가능한 동기(실시간 온라인) 수업, ③담당 교수가 교실 또는 원격으로 수업을 하며, 학생은 교실 또는 자택 등 교실 외의 장소 어디서든 원하는 수강 장소를 선택할 수 있는 하이브리드 수업, ④수업 콘텐츠를 기간 내에 시청해 수강하는 온디맨드 형식의 비동기 수업의 4가지 형태를 채용하고, 학생이 장소나 도구에 구애받지 않고 수업을 받을 수 있는 체제를 확립하고 있습니다.
지금까지, 그리고 앞으로도 각종 감염증의 팬데믹과 같은 상황에서도 학생이 자신이 원하는 수업 형태를 선택해 안전하게 안심하며 제대로 깊이 있게 학습할 수 있습니다.

IT(ICT)와 경영, 나아가 각 산업에 대한 실천적 활용을 배울 수 있다.

■ 정보계·경영계 등 복수의 전문 영역에 걸친 전문가를 육성

현대 비즈니스 신에서는 웹 기술을 기간으로 하는 IT(ICT) 스킬과 경영 전략 책정 등의 매니지먼트 스킬을 겸비한 인재가 요구되고 있습니다. 본교에서는 정보계・경영계의 둘 이상의 전문 영역에 걸친 프로페셔널을 육성하고 있습니다. 커리큘럼은 각 개인의 백그라운드에 따라 정보계・경영계의 과목을 균형 있게 배우도록 구성되어 있습니다.

■ 기업 등의 IT 전략 입안의 실무 경험자를 교수로 다수 등용

본교에서는 프로페셔널을 육성하기 위해 대기업에서 CIO 경험자 등 실무계 교원을 많이 등용하고 있습니다. 각 교원은 각각의 실무경험에 바탕을 둔 강의로 학생의 실천력을 양성합니다. 실무에 직결된 최신 이론 및 기술에 대한 이해를 깊게 하며 학생은 프로페셔널로서 종합적인 스킬을 몸에 익힙니다.

교실, 자택 등 원하는 수강 장소를 선택할 수 있는 하이브리드 수업

커리어 체인지를 해 IT 분야에서 활약한다.

■ 문계 이계 관계없이 폭넓은 분야에서 진학 가능

본교에서는 다양한 백그라운드를 가진 인재를 IT 분야의 고도 전문직업인으로 육성하는 것을 목표로 들고 있으며, 학생 모집 시 학부에서의 전공 분야에 관한 제한은 두지 않고, 문계와 이계의 폭넓은 분야에서 다양한 입학자를 받고 있습니다. 이미 배운 지식이나 기술과 요구에 부응하는 선택과목을 마련하고, 폭넓은 백그라운드의 입학자에 대응하고 있습니다. 또한, 사회인이 일하며 배울 수 있도록 다양한 수강을 서포트하고 있습니다. 본교는 지금까지 일본의 대학원이 충분히 제공할 수 없었던 '커리어 체인지의 기회'를 창출하고 있습니다.

■ 입학 시의 지식 레벨에 따른 이수가 가능

본교에서는 컴퓨터에 관한 지식을 거의 가지지 않은 문과계 학부 출신자부터 SE로서 업계에서 활약하고 있는 사회인에 이르기까지 다양한 IT 스킬 레벨의 학생이 공부하고 있습니다. 본교는 IT 스킬 유무나 장래 목표에 따라 개개인의 학생에게 최적인 이수 패턴을 제공합니다. 이에 따라 예비지식이 없는 학생이라도 무리 없이 단계적으로 목표에 도달할 수 있습니다. 일반적인 대학원이 32단위로 석사 학위를 취득할 수 있는 것에 비해, 본교에서는 12 단위 많은 44단위로 석사 학위를 수여하고 있습니다. 이는 다양한 산업계의 요구에 부응하기 위해 자신이 선택한 분야의 전문적인 지식을 깊이 있게, 그리고 폭넓게 습득함으로써 IT 스킬 및 지식 습득의 강화뿐 아니라 이를 실천적으로 응용할 수 있는 인재를 육성하기 위해서입니다.

글로벌한 활약을 목표로 한다.

■ 세계 각국의 IT 분야를 대표하는 제 일인자에 의한 강의

IT 비즈니스는 국경을 넘어 글로벌하게 전개하는 분야입니다. 본교에서는 학생이 국제적인 시점을 획득할 수 있도록 구미와 아시아 등 다양한 지역으로부터 일류의 교원을 초빙하고 있습니다. 미국 로체스터 공과대학과 컬럼비아 대학, 정보 시큐리티 분야에서 세계 최고 레벨을 자랑하는 한국 고려대학교 정보보호대학원 등 세계 각국의 대학 및 기업과 학술교류협정 및 사업제휴를 맺고 공동연구와 국제 심포지엄을 실행하는 등 글로벌한 교류 발전에도 힘을 기울이고 있습니다.

■ 해외 유학과 해외 파견 수업

본교는 미국 로체스터 공과대학 등 많은 대학과 제휴하고 있습니다. 제휴교에의 유학이나 국제학회에서 발표에 도전할 수 있습니다. 또, 해외 제휴 대학에서 개강하는 수업에 TA로 참여할 기회가 있는 외에도 해외 인턴십 제도도 활용할 수 있습니다.

배운 것을 활용해 사회에서 활약한다.

■ 철저한 개별지도로 이상의 취직을 실현

본교에서는 수료 시 모든 학생의 취직 실현을 목표로 합니다. 담당 교수가 산업계 등에서의 경험과 인맥을 살려 이상의 취직 실현을 위해서 학생과의 개별 면담을 통해 기업에 추천도 합니다. 또한, 사업을 희망하는 학생에 대해서는 회사설립이나 경영과 운영에 관한 노하우 전수 등 각종 지원을 합니다.

■ 수료자 간 비즈니스 네트워크의 구축

본교에서는 IT를 키워드로 한 다채로운 수료자를 배출하고, 수료자들의 비즈니스 네트워크 구축에도 힘을 기울입니다. 재학 중부터 그룹 워크의 기회 등을 많이 마련함으로써 수료 후 사회에 나가고 나서도 동창생이 각각 스킬을 살려 서로 협력하면서 비즈니스를 전개해 나가는 것을 목표로 합니다.

영어 모드의 수업이 충실,

We train students to become global players through a full roster of classes in English Mode.

'국제인'을 양성합니다.

본교에서는 영어에 의한 강의만 수강해 본교 과정을 수료하고 석사 학위를 취득할 수 있도록 '영어 모드'의 강의를 다수 개강하고 있습니다. 이들 강의에는 해외에서 초빙한 일류 교수에 의한 것도 포함됩니다. 본교에는 현재 15개 국가와 지역에서 온 유학생이 재학하고, 많은 학생이 영어에 의한 강의를 선택해 수학하고 있습니다. 이것은 본교의 큰 특징이라고 할 수 있습니다.

한편, 일본인 학생이라도 영어 실력이 필요한 수준에 도달하고 있으면, 영어 모드강의를 수강할 수 있습니다. 본교가 가진 이 국제적인 환경을 크게 활용하면, IT를 배우며 영어 실력을 더 쌓을 수 있을 뿐 아니라 국제적인 감각도 익힐 수 있습니다.

IT 업계에서는 최신 정보를 항상 흡수하는 것이 요구됩니다. 유용한 정보를 개발이나 제작에 활용할 수 있다면, 업계 사람으로서 큰 성장으로 이어질 것입니다. IT 업계는 날마다 새로운 기술이 생겨나고 있기 때문에 최신 정보를 캐치업하는 힘이 아주 중요하다고 할 수 있습니다. 최신 기술이나 제품 등의 대부분은 미국 등의 해외에서 일본으로 침투해 오는 케이스가 많고, 그 정보는 거의 영어로 쓰여 있습니다. 영어를 공용어로 하는 기술자는 일본에 비해 압도적으로 많기 때문에 질 좋은 정보와 기사는 필연적으로 영어로 쓰이는 일이 많아진다는 것입니다. 업무나 스킬업에 필요한 영어 정보를 재빨리 캐치업 할 수 있다면 일을 하는 데 유리해질 것이 틀림없습니다.

특히 외국계 IT 기업의 취직이나 외자 IT 컨설팅과 같은 업계에서도 최고봉의 캐리어를 목표로 한다면, 본교의 특징인 '영어 모드'의 활용이 유효하다고 할 수 있습니다.

영어 모드 과목 담당교수의 이야기 **모치즈키 바드르 준교수**

대학 교육에서도 글로벌 인재의 육성과 학생의 국제적인 시야를 기르는 것이 중요시되고 있습니다. 저는 어릴 때부터 다양한 문화, 종교가 평화적으로 공존하고, 다양한 가치관과 관습을 존중하는 사고가 당연한 환경에서 자랐습니다. 그 다문화 거리에서 여러 외국학교에서 배운 것은 언어뿐 아니라 다양한 나라의 문화와 사고방식이었습니다. 이 경험에서 저는 다양한 백그라운드를 가진 사람들과 상대의 생각을 받아들인 후 깊이 있게 의견교환을 하기 위해서는 전문적인 지식과 언어능력뿐 아니라 자기 생각을 체계적으로 전하는 것, 즉 논리 구성 능력을 갖추는 것이 중요하다는 것을 배웠습니다. 학생에게도 이러한 능력을 익히기 위해서 프리젠테이션 콘테스트 참가나 학회에서 발표 기회를 얻도록 촉구하고 있습니다.

저의 전문 분야는 AI 기술을 이용한 정보 통신입니다. 전문분야의 강의를 영어로 하고 있습니다. 영어로 교육받는 이점은 글로벌한 시야를 가진 인재로서 경쟁력을 높이는 것으로 이어진다는 점에 있습니다. 영어에 의한 강의를 통해 국제적인 지식이나 정보에 접근해 다른 문화나 가치관을 이해할 수 있습니다. 또, 영어 실력을 쌓아 해외 대학에서 연구나 유학, 국제적인 일에 종사하기 위한 기반을 쌓을 수 있습니다. 영어로 교육을 받는 것으로 개인의 성장 외에도 지역이나 국가의 발전에도 공헌할 수 있습니다.

교토정보대학원대학에서는 제로부터 최첨단의 전문적인 지식을 배우기 위한 다양한 강의가 영어와 일본어 양쪽에서 개강하며, 전 세계의 기업에서 인정되고 있는 자격시험의 준비를 위한 강의도 수강할 수 있습니다.

교토정보대학원대학 입학을 꿈꾸는 여러분이 전문적인 지식을 익히는 것뿐만 아니라 다양한 나라에서 온 학생과의 교류, 교우를 깊게 해 충실한 2년간을 보내기를 기대합니다.

활약 필드

현재 산업계에서는 IT(ICT)의 고도화(특히 웹 비즈니스 기술의 보급)에 수반되어, 종래의 'IT화'에 비해 높은 레벨의 IT 도입이 과제가 되고 있습니다. 즉, IT(ICT)를 단순한 업무 개선이 아니라 고도의 기업전략 책정에 활용하려고 하는 움직임입니다. 이것은 경영 톱 레벨에서의 IT 화를 의미하고 이에 관여하는 인재는 고도의 지식 및 기술과 동시에 고도의 경영 센스도 요구됩니다.

본교에서는 업계가 요구하는 고도 IT 인재를 육성하기 위한 커리큘럼을 실현하고 있습니다. 본교 수료자는 다음과 같은 IT계 직종에 취직할 것이 기대됩니다.

CIO (Chief Information Officer : 최고정보통괄책임자)

기업 IT화가 진행되고 경영의 기간을 IT가 지탱하게 됨에 따라 IT 전략을 입안해 기업경영의 일익을 담당하는 CIO가 기업에서 요구되게 되었습니다. CIO는 기업의 경영전략입안에 종사하고, 그러한 전략을 실현하기 위한 환경구축을 향한 정보전략을 책정하고, 기업이 가진 다종다양한 경영 지식을 유기적인 정보 시스템으로서 실현해 가는 고도 전문 직업인입니다.

프로젝트 매니저

프로젝트 매니저는 기업 내 경영 자원을 유효하게 활용하며, 최신 정보 기술의 도입 등을 적절하게 하며, 프로젝트를 통합적으로 관리, 효율화하는 능력을 갖춘 고도의 전문 직업인입니다. 따라서 IT와 경영의 폭넓은 지식을 겸비하고 있는 것이 필요합니다. 또한, 다양한 부서의 많은 사람이 횡단적으로 관련된 프로젝트에 종사하는 일이 많으므로 고도의 커뮤니케이션 능력과 리더십이 요구되고 있습니다.

AI 아키텍트

인공지능(AI)은 Society 5.0으로 대표되는 인간 중심의 미래 사회를 실현하기 위한 키 테크놀러지입니다. AI 아키텍트는 기계 학습 등의 AI 기술에 숙달할 뿐 아니라 적용 대상 업무나 응용 분야의 분석 능력, AI 시스템의 개발 및 이 활용 능력을 살려 다양한 분야에서 과제 해결과 최적화를 진행하는 고도 전문 직업인입니다. 향후의 사회 시스템의 구축이나 산업 조직의 운용 등에서 핵심 업무를 담당하고 중요한 역할을 완수하는 것이 기대되고 있습니다.

시스템 종합 컨설턴트

일본 기업에서는 사내에서의 IT 인재 부족으로 IT화 추진에 사외 컨설턴트 수요가 높아지고 있습니다. 시스템 통합 컨설턴트는 고객 기업의 경영 전략에 따른 비즈니스의 시스템화 구상에 관한 컨설팅을 하고, 현재 치열한 국제 비즈니스 경쟁을 이겨내기 위한 기업간 제휴를 효율적으로 진행하기 위한 적절한 스킬을 가진 고도 전문 직업인입니다. 고객 요구를 이해하고 적절한 대응이 요구되므로 IT, 매니지먼트, 커뮤니케 이션의 고도의 스킬이 필요하게 됩니다.

앙트레프레너

앙트레프레너는 '제로에서 사업을 만들어 내는 사람'을 말하며, 일반적으로 '기업가'라고 인지되고 있습니다. 새로운 사업을 일으키는 창업자라고 하는 포지션이며, 회사의 이념을 관철하기 위해서 강한 의지와 조직을 견인하는 리더쉽이 필요합니다. 또, 경영의 실행에 있어 매우 큰 책임을 지고 있어 사업의 상황이나 현장의 과제를 항상 파악해 둘 필요가 있으므로, 매니지먼트 스킬이 필요합니다.

IT 아키텍트

IT에 대한 깊은 지식을 바탕으로 경영 과제 및 업무 과제를 해결하기 위한 IT 전략 입안, IT 그랜드 디자인의 책정, IT 기획, 그 후의 추진 및 실행까지의 일련을 담당하는 고도 전문 직업인입니다. IT 스페셜리스트에 '경영적 시점'을 더한 역할을 담당하고, 시스템 개발에서 공통 사양 및 요건 정의나 시스템 본연의 자세를 검토 및 제안, 시스템 전체의 방향성과 구조로부터 운용 및 보수 요건까지 제시할 수 있는 능력이 필요합니다.

정보 시큐리티 컨설턴트

정보 네트워크는 e코머스와 IoT(Internet of Things) 등을 실현하는데 있어서 불가결한 인프라입니다. 한편으로 이들 네트워크를 둘러싼 시크리티 리스크는 확대되고 있습니다. 정보 시큐리티 컨설턴트는 고객이 정보 시큐리티 폴리시를 책정하고, 정보 자산을 지키기 위한 조언과 지원을 합니다. 또한, 고객의 상황을 파악하고, 적절한 대응을 하기 위해서 매니지먼트와 커뮤니케이션 능력이 필요합니다.

콘텐츠 제작 관리자

영화와 애니메이션, 게임 소프트 등의 미디어 콘텐츠 제작에서 콘텐츠 제작 관리자는 프로젝트팀 전체의 관리를 합니다. 우선 기획서를 제작하고, 협력해 제작할 회사와 교섭해 구체적인 예산을 확보합니다. 또, 제작물을 어떻게 이용해 자금을 회수할지를 계획하고, 실행합니다. 과거의 사업 실적과 현재의 시장 상황 등의 분석 능력, 팀을 운영하고 계획을 실행하는 리더십이 요구됩니다.

데이터 사이언티스트

빅데이터 등에서 필요한 정보를 수집, 추출, 분석해 비즈니스의 상황 개선을 향한 시책을 입안합니다. 빅데이터의 확대는 경제산업성의 'IT 인재의 최신 동향과 장래 추계에 관한 조사 결과'에서도 언급되어 데이터 사이언티스트의 수요를 한층 더 높이고 있습니다. 근년에는 농업이나 의료 등의 분야에서도 빅데이터의 이 활용이 진행되어 활약의 장이 확대되고 있습니다. 마케팅이나 경영의 지식과 더불어 통계 해석이나 데이터 마이닝 등의 IT 스킬이나 가설과 검증에 근거하는 논리적인 사고력이 요구됩니다.

교육의 환경과 체제

세계 수준의 업무용 시스템을 도입한 실천적인 교육환경

SAP 사의 교육용 EPR 시스템

■ SAP 사의 EPR 패키지 도입을 통한 본격적인 실무가 육성

본교에서는 IT 분야의 고도의 실무가 육성을 위해서, 세계 최대 기업의 ERP(기업 자원 계획) 패키지 벤더인 독일 SAP 사의 ERP 시스템 SAP S/4HANA를 교육용으로 도입하고, 실천적인 학습 및 연구환경을 실현하고 있습니다. 시스템 개발을 포함한 본격적인 ERP 전문직 교육 목적으로의 도입은 일본에서는 본교 외에 다른 예가 없습니다.

■ 경영에의 유효 활용을 테마로

SAP의 ERP 시스템은 거대하고 복잡한 시스템입니다. 본교에서는 SAP의 ERP 시스템의 조작 방법뿐 아니라 기업에서의 업무처리의 흐름을 배우며 업무를 지원하기 위한 커스터마이징과 기업에의 ERP 도입에 관한 컨설팅을 할 수 있는 고도의 실천적인 스킬 습득을 목적으로 하고 있습니다.

■ 고도로 실천적인 스킬을 육성

본교의 학생은 SAP S/4HANA 시스템이 어떻게 작동하며, 어떻게 업무를 서포트할 수 있는지 여러 가지로 검토해, 예를 들어 구매 재고, 생산, 판매물류, 회계, 인사 관리 등, ERP의 도입으로 업무 전체가 어떻게 바뀌는지 실천적으로 배웁니다. ERP 전문분야의 코스 이수를 통해 'SAP 인정 컨설턴트' 자격시험에 합격하는 학생들을 배출하고 있습니다.

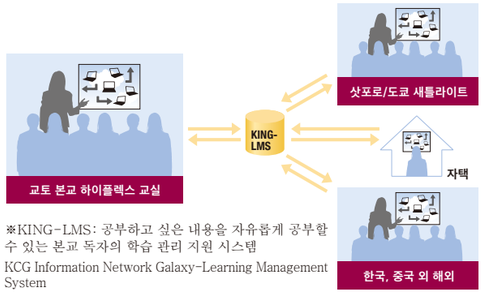
■ 고성능 계산 시스템

인공지능(기계학습), 빅데이터 해석, 컴퓨터 그래픽, 조합최적화, 양자계산 등의 최첨단 연구와 교육을 위해 최신 하이엔드 GPU(NVIDIA RTX A6000)를 도합 16대 탑재한 고성능 계산 시스템(피크 성능은 약 620TFLOPS)을 2022년도에 도입했습니다. 이 시스템은 3대의 계산 서버로 구성되어 있으며 다수의 프로그램 병렬 실행이 가능합니다.

러닝 매니지먼트 시스템

■ 신세대 교육 시스템에 의해 실시간 온라인(동기식 e러닝) 형식, 온디맨드(비동기식 e러닝) 형식, 또는 대면과 실시간 온라인을 동시에 실행하는 하이브리드 형식의 수업에 의한 충실한 학습을 서포트하고 있습니다.

본교에서는 개학 당초부터 IT를 활용한 학습 환경 구축에 힘쓰고 있으며, 그 일환으로 러닝 매니지먼트 시스템(KING-LMS)을 도입하고 있습니다.
KING-LMS에는 교토 본교 하쿠만벤 캠퍼스, 교토역전 새틀라이트, 삿포로 새틀라이트, 도쿄 새틀라이트, 자택 등 어디에서나 PC 또는 스마트폰을 사용해 액세스할 수 있고, 수업 콘텐츠의 열람, 과제 제출, 교수에의 연락 등이 가능한 학습환경을 제공하고 있습니다. 또, 교토 본교 하쿠만벤 캠퍼스 본부동에서는 하이플렉스 사양 교실을 도입하고 있어, 어느 장소에서 참가해도 구별 없이 하이브리드 형식의 수업에 참여할 수 있습니다.
하이플렉스 사양 교실에서는 교실에서의 교수 이동과 연동해 카메라가 추적하기 때문에 온라인 수업으로 참가하는 학생도 교수의 얼굴을 보고 수강할 수 있습니다. 또, 교실의 대형 모니터에 서로의 모습이 비치고 집음 마이크와 스피커로 질문이나 대화가 가능하기 때문에 학생은 참가하는 장소에 구애받지 않고 함께 수업에 참여할 수 있습니다.



※KING-LMS: 공부하고 싶은 내용을 자유롭게 공부할 수 있는 본교 독자의 학습 관리 지원 시스템
KCG Information Network Galaxy-Learning Management System

도서실과 전자도서관

교토 본교 하쿠만벤 캠퍼스 본부동 도서실에서는 셀프서비스로 서적을 빌리거나 반납할 수 있습니다.
또, 본교에서는 IT 분야의 최신정보에 액세스하기 위해 미국 정보계 학회인 ACM(Association for Computing Machinery) 및 정보처리학회(IPSJ)의 전자 도서관에 가입하고 있습니다. 각각 학회 출판물을 중심으로 다수의 학술잡지에 풀 텍스트 접속이 가능하고, 많은 것은 수십 년 전에 이르는 백넘버도 열람할 수 있습니다. 또, 국립 정보학 연구소의 '학술 정보 네트워크' 등도 활용해 조사 및 연구를 진행할 수 있는 체제도 갖추고 있습니다.

교토 본교 하쿠만벤 캠퍼스
신교사

교토 본교 하쿠만벤 캠퍼스에 2022년 여름 신교사가 탄생했습니다. 교육환경의 한층 더 충실을 도모하며, 역사 깊은 학문의 도시 교토에서 새로운 IT 교육과 국제교류의 거점으로서 폭넓게 활용합니다. 이것으로 하쿠만벤 캠퍼스 부지는 지금까지의 약 3배가 되었습니다. 신교사는 지상 4층, 지하 1층 건물로 본교의 교육실험과 이론에 뒷받침된 선진적이고 계획적으로 글로벌한 교육을 전개하는 무대가 됩니다.
본교는 일본 최초의 유일한 IT 전문직 대학원으로 2004년에 개학한 이래 축적해 온 교육실적이 있으며, 국내외에서 모인 다수의 교육학 전문가가 시대의 요구에 즉응하는 커리큘럼을 추구하고 있습니다. 개학 시 80명(총정원 160명)이었던 입학 정원은 현재 700명(총정원 1,300명)이 되어 약 9배로 확대되고, 정보계 대학원의 정원수로는 전국에서도 톱클래스가 되었습니다. 근년 아시아와 유럽 미국뿐 아니라 아프리카나 중남미 여러 나라에서 유학생이 많이 와 배우고 있습니다.

대강의실

이노베이션 룸

실습실

개인용 워크 부스

대강의실

대강의실은 수업 외에도 강연회, 콘서트, 연극이나 영화 감상 등 다목적 이용이 가능합니다. 전문 음악 컨설팅 회사와 함께 설계 단계부터 긴밀한 음악 시뮬레이션을 실시, 다양한 이용 형태에 최적의 감상 환경을 실현하고 있습니다. 각 자리에는 전원을 갖춰 유무선 쌍방향 인터넷 접속이 가능하고, 노트북 등의 기기도 쾌적하게 사용할 수 있습니다. 최대 200명을 수용할 수 있습니다.

이노베이션 룸

이노베이션 룸은 다른 분야의 학생이나 교수가 만나 디스커션이나 공개 프리젠테이션 등으로 이노베이션을 유발하고, 새로운 발상을 낳는 장소로 기능하기 위해 설계되어 있습니다. 벽은 하이플렉스 사양 교실과 마찬가지로 바닥부터 천장까지 전체 면을 화이트보드로 사용할 수 있습니다. 산관학 제휴 프로그램 등 학생과 사회인의 협동 장소로서의 사용도 상정하고 있습니다. 유리 파티션을 전부 열어 인접한 오픈 스페이스와 일체화함으로써 대강의실에서 개최되는 이벤트나 강연회 시 로비로도 기능하도록 설계되어 있습니다.

하이플렉스(Hybrid - Flexible) 사양 교실

하이플렉스(Hybrid - Flexible) 사양 교실은 그룹 워크나 프리젠테이션 등 학생이 주체가 되어 수업에 참가하는 액티브 러닝에 의한 능동적인 학습이나 대면과 온라인을 조합한 하이브리드 수업 등 다양한 수업 형태에 유연하게 대응할 수 있도록 설계되어 있습니다. 스마트 디스플레이나 집음 마이크와 스피커 등을 장비한 교육과 학습을 위한 심리스한 환경을 구축하고 있고, 교실 내나 온라인상에서 수강 장소의 영향을 받지 않고 함께 수업받을 수 있습니다. 교실 내 벽은 전체가 화이트보드로 이용할 수 있게 되어 있어 아이디어 보드로서도 기능합니다.

라이브러리

라이브러리에는 IT 관련을 중심으로 일본어, 영어, 중국어의 서적, 잡지, 논문 등 약 1만권을 갖추고 있습니다. 대출은 자동 대출기에 도서와 학생증을 대면 원할하게 할 수 있습니다. 도서 열람이나 자습에 이용할 수 있는 개인용 스페이스 외에 그룹으로도 사용할 수 있는 테이블을 마련하고 있습니다.

실습실

실습실에는 최신의 고성능 컴퓨터가 설치되어 주로 인공지능 프로그래밍, 데이터베이스, ERP 업무 관리 등의 실습에 사용하고 있습니다. 자습이나 과제 제작에도 사용할 수 있습니다.

개인용 워크 부스

개인용 워크 부스는 2층과 3층에 설치되어 있으며, 높은 차음 성능을 갖추고, 원격의 사람과 커뮤티케이션을 쾌적하게 실행할 수 있도록 되어 있습니다. 큰 데스크나 인터넷 접속 환경이 완비되어 온라인 수강, 그룹 워크의 미팅, 과제나 학습, 온라인 면접 등에 집중할 수 있는 쾌적한 환경이 되도록 설계되어 있습니다.

커리큘럼 폴리시

Curriculum Policy :
교육과정의 편성 및 실행에 관한 방침

본교에서는 사명과 목적에 따라서, IT(ICT) 스킬과 매니지먼트 스킬을 겸비한 웹 비즈니스 분야에서 활약할 수 있는 고도의 전문 직업인을 육성하기 위한 커리큘럼을 실행합니다.

1. 과목군

이수해야 할 과목의 총체를 특정 전문영역에 관한 지식을 심화할 수 있도록, 체계화 그룹화 된 전문분야 (Fields of Concentration) 과목군, 특정 업계에 대한 전문 및 주변 지식 학습과 사례 연구 등도 포함, 기술의 실천적 활용을 염두에 둔 산업(Industry) 과목군, 또한, 휴면 스킬과 고도의 이론, 최첨단 기술 동향에 대해서 배우는 공통 선택 과목군(Supporting Elective)으로 크게 나눕니다.

2. 이수 모델의 편성 및 실행 방식

학습의 목적과 지향에 따라 광범위한 IT 관련 지식 중 특정 분야의 기초부터 응용 및 실천까지 폭넓은 전문지식을 익히는 것에 중점을 두고, 체계적인 특정 분야의 과목을 모은 각 전문분야 (Fields of Concentration)에서 하나의 분야를 선택해 배웁니다. 이와 별도로 다양한 학생 개개인의 수학 목적에 따른 과목을 선택하는 이수 모델로 비스포크 커리큘럼(Bespoke Curriculum)도 선택할 수 있습니다. 전문분야 및 비스포크 커리큘럼(Bespoke Curriculum) 이수 중, ICT의 적용 분야인 각종 산업의 개별 지식과 문제 발견, 기획, 설계 능력의 육성 및 기술의 실천적 활용을 목표로 하는 산업(Industry)을 함께 선택해 이수할 수도 있습니다.

3. 마스터 프로젝트(Master Project)

각종 과목 이수와 함께 담당 교수 지도하에서 다양한 주제를 추구하는 마스터 프로젝트를 수행하고, 실천적인 응용능력의 육성을 도모합니다.

4. 변화에의 대응

IT(ICT) 분야의 급속한 발전에 대응하기 위해서 고도의 전문 직업인에게 필요한 콘텐츠 변화에 맞춰 언제나 커리큘럼의 재검토와 갱신을 실행합니다.

디플로마 폴리시

Diploma Policy : 학위 수여 방침

본교에서는 다음 3가지 요건을 모두 충족한 이에 대해 석사(전문직) 학위를 수여합니다.

1. 정해진 수료 연한을 다할 것　2. 정해진 필요 단위를 취득할 것

3. 커리큘럼에 부합한 이수 방법에 따라 과목을 이수하고, 고도의 전문 직업인으로서 기반이 되는 지식, 응용력 및 높은 윤리관을 갖추고 있을 것

교토정보대학원 대학에서의 배움

'응용정보기술 전문가' 육성을 위해 통합된 커리큘럼

본교의 건학 이념인 '응용정보기술 전문가'를 육성해 사회에 배출하기 위해서, 학습 목적별로 이수 모델과 학생 주체의 프로젝트와 액티비티를 조합해 통합된 커리큘럼을 제공하고 있습니다.

■ 전문성의 획득

응용정보기술 전문가로서 광범위한 ICT 관련 지식을 전부 커버하려는 것은 현실적이 아닙니다. 따라서, 전문성을 높이기 위해 분야를 특정하고, 그 속에서 기초부터 응용과 실천까지 폭넓고 심도있게 전문지식을 획득할 수 있도록, 전문분야 과목군을 정비하고 있습니다.

■ 사회적 요구에의 대응

현대의 다양한 산업 에서 효율화 및 지식 집약 등의 과제 해결에 ICT를 적용하려 하는 요구는 높아지기만 합니다. 이 요구에 부응하기 위해서 특정 산업 에 대한 ICT의 실천적 활용에 대해서 사례와 과제 등을 배우기 위한 산업 과목군을 정비하고 있습니다.

■ 창조성과 실천능력의 발휘

응용정보기술 전문가로서 각종 과목의 이수로 배운 지식을 현실의 과제 해결과 실천적 응용으로 연결하기 위해서, 스스로 취해야 할 행동을 주체적으로 기획, 설계하고, 실천한 결과를 다른 이에게 환원할 필요가 있습니다. 따라서 그런 소양을 학생이 익힐 수 있도록 프로젝트 스폰서(마스터 프로젝트 담당 교수)의 지도하에 다양한 주제를 추구하는 과정 수료 프로젝트나 리서치 프로젝트/인디펜던트 스터디를 커리큘럼에 마련하고 있습니다.

■ 프로페셔널 지향

응용정보기술 전문가에게는 실제 산업에서 현실의 과제 해결과 실천적 응용을 견인할 수 있는 프로페셔널인 것이 요구됩니다. 따라서, 기업이나 각종 단체에서의 인턴십을 장려하고, 직업인에게 요구되는 기술 레벨과 과제 해결능력을 체계적으로 배울 기회를 제공합니다.

이들 이수 모델의 선택과 프로젝트 등에 대한 대처는 모든 학생에게 일률적으로 부과되는 것은 아닙니다. 학생별로 흥미와 관심이나 학습 심도 등에 따라 다양한 선택과 조합이 가능합니다. 학생 주체의 자유로운 배움을 존중하며 응용정보기술 전문가의 육성을 향한 지식과 기술 축적을 도모하도록 커리큘럼을 설계하고 있습니다.

교육 목적　웹 비즈니스 기술 전공

본 전공은 정보 및 그 관련 기술의 발전에 즉응해 이공학 및 경영학 등 관련 학문 분야의 이론 및 응용 기술 등의 교수 및 연구를 통해 폭넓은 시야에 선 기초적 사고능력과 전공 분야에서의 고도 전문성을 요하는 직업 등에 필요한 고도의 기술 능력을 갖춘 고도 전문 직업인의 육성을 목적으로 한다.

교육 목표

본교의 사명과 목적을 학생 교육에서 실현하기 위한 본 대학의 웹 비즈니스 기술 전공의 교육 목표는 다음과 같습니다.

■ 기초적 소양의 확보

커뮤니케이션 능력을 시작으로, 비즈니스를 추진하는 기초가 되는 사회적 스킬을 익힙니다. 또한, IT(ICT)를 구성하는 소프트웨어, 하드웨어, 네트워크 등 기반 기술에 대해서 이해한다.

■ 기획·설계 능력의 향상

비즈니스는 이를 받쳐주는 IT(ICT)의 현상 및 동향을 널리 조사, 분석하고, 기업이나 사회가 안고 있는 과제에 대해 합리적인 어프로치를 기획, 입안할 수 있도록 한다. 또, 이를 구체화하기 위한 다양한 시스템과 콘텐츠를 설계할 수 있도록 한다.

■ 개발·운용 능력의 향상

기획, 설계된 시스템과 콘텐츠를 소프트웨어에 의한 실장이나 이용자에 대한 제공 등을 통해 실제로 활용할 수 있도록 한다. 또, 이들 개발, 운용에 필요한 다양한 툴과 규약 등에 관한 실무적 지식을 심화한다.

■ 직업인 의식과 윤리관의 양성

비즈니스 프로세스를 책임지고 담당하며, 이를 계속적으로 개선해 갈 수 있을 정도의 높은 직업인 의식과 윤리관을 양성한다. 아울러 실천적인 리더십과 조직관리 방법 등을 배운다.

본교 커리큘럼 구성

본교에서는 ICT 분야에서 기반이 되는 기술 및 지식을 습득하는 커리큘럼을 구축하고 있습니다. '전문분야 과목군'에는 각 전문분야에 관련하는 다종다양한 내용의 과목을 망라하고 있습니다. '산업 과목군'에는 사회에서 수요가 큰 분야별로 관련 과목을 설치하고 있습니다. '공통 선택 과목군'에는 특정 전문분야와 산업에 속하지 않고, 광범위한 지식의 습득을 목표로 하는 과목을 설치하고 있습니다. '필수과목'에는 비즈니스 퍼슨으로서 기본적인 스킬이나 전문분야에서의 응용력을 습득하기 위한 과목을 설정하고 있습니다. 본교는 각 업계의 제일선에서 활약하는 뛰어난 인재를 교수로 수업을 개강하고 있습니다. 각 과목군을 구성하는 과목은 최첨단의 업계 동향을 반영해 적절히 갱신됩니다.

전문분야 과목군

광범위한 IT 관련 지식 중에서 각각 특화한 특정 분야를 선택하고, 그 범주의 지식을 심화하기 위한 과목군입니다. 전문적이고 폭넓은 지식을 획득하기 위해서 분야별로 과목의 그룹화가 이루어져 있습니다.

● 인공지능 ● 데이터 사이언스 ● 웹 시스템 개발 ● 네트워크 관리
● 글로벌 앙트러프러너십 ● ERP ● IT 만화·애니메이션 ● 관광 IT

산업 과목군

특정 업계에서의 전문지식, 기술의 실천적 활용을 염두에 둔 과목으로 이루어집니다. 대상으로 하는 업계, 업종에 특화한 과목군입니다. 본교는 각 업계의 제일선에서 활약하는 뛰어난 인재를 강사로 수업을 개강하고 있습니다.

● 금융 ● 농업 ● 해양 ● 의료·건강 ● 콘텐츠 마케팅 ● 교육

공통 선택 과목군

전문분야나 산업과 관계없이 직업인으로서 필요한 커뮤니케이션과 매니지먼트 등의 기초적인 능력을 기르는 과목과 ICT의 첨단적인 응용사례와 기술 동향을 배우는 과목으로 구성됩니다. IT 비즈니스의 기초부터 응용까지 포함하는 다양한 관점을 지닌 과목으로 구성되므로 학생이 배움의 폭을 넓힐 수 있습니다.

필수 과목군

본교에서는 출신 학부에 구애받지 않고, 여러 가지 백그라운드를 가진 다양한 학생을 받아들이고 있습니다. 이로인해 많은 사람에게 캐리어 체인지의 기회를 제공한다고 하는 사회적인 의의를 완수하고 있습니다. 따라서 필수과목으로는 개개의 학생의 전문성에 구애받지 않고, 고도 전문 직업인에게 요구되는 적극적이고 논리적인 커뮤니케이션의 기본 스킬을 기르는 과목을 설정하고 있습니다.

● ICT 실천 커뮤니케이션 ● 리더십 이론 ● 프로젝트 기초연습 ● 마스터 프로젝트

◆ 과목 구성

입학

필수 과목군
● ICT 실천 커뮤니케이션 ● 리더십 이론 ● 프로젝트 기초연습

전문분야 과목군
- 인공지능
- 데이터 사이언스
- 웹 시스템 개발
- 네트워크 관리
- 글로벌 앙트러프러너십
- ERP
- IT 만화·애니메이션
- 관광 IT

이상의 전문 분야에서 하나를 선택

산업 과목군
- 금융
- 농업
- 해양
- 의료·건강
- 콘텐츠 마케팅
- 교육

공통 선택 과목군

또는

비스포크(Bespoke) 커리큘럼

필수 이외의 과목군에서 각자의 학습 목적에 맞춰 과목을 선택하고 독자로 커리큘럼을 구성한다.

마스터 프로젝트

수료:정보기술 석사 (전문직)

마스터 프로젝트

교토 대학 등 일본을 대표하는 대학에서의 지도 경험이 풍부한 교수와 세계 제일선에서 활약하는 교수가 많이 재직하고 있으며, 이들 교수에게 석사과정 프로젝트 지도를 직접 받을 수 있습니다.

◆ 개요

KCGI의 마스터 프로젝트는 ICT의 실천적 응용과 기술 활용에 초점을 맞추고, 학생 자신의 문제의식에서 과제의 설정이나 분석 및 해결 제시로 이어지는 것을 목표로 하는 필수과목입니다. KCGI의 마스터 프로젝트에서는 학생이 습득한 전문분야와 산업 지식이나 기술에 따라 과제를 분석하거나 해결책을 제시하기 위해서 구체적인 도구(플랫폼, 소프트웨어, 서비스, 프레임워크, 비즈니스 모델 등)와 그 애플리케이션을 사용하는 것에 초점을 맞춥니다.
연구를 기본으로 한 종래의 대학원 석사 과정의 석사 논문과 비교해 새로운 지식의 창조 외에 기존의 툴 등을 활용해 이를 응용한 프로젝트를 실시 또는 석사 논문을 작성합니다. 학생은 자신의 지향이나 희망에 따라 테마나 실행 방법을 선택할 수 있습니다.
마스터 프로젝트는 수학의 집대성으로 학생이 ICT를 실천적으로 응용해 현실 사회나 사람들의 생활을 더욱 좋게 개선해 나가는 계기가 되는 것을 목표로 하고 있습니다.

◆ 실행 방법

마스터 프로젝트는 프로젝트 스폰서(담당 교수)에 의한 지도하에 학생이 주체로 진행해 갑니다. 전문기술을 응용한 프로젝트뿐 아니라 보다 깊은 학술 연구를 실행하는 것도 가능합니다. 교육분야의 세계 최고봉인 미국의 컬럼비아 대학을 모델로 해 학생은 학습에 임하는 기간과 내용에 따라 다음 4가지 타입 중 하나를 선택해 유연성을 가진 방법으로 임합니다.

마스터 리포트

타입 1

자신의 전문분야 과목 중 하나를 선택해 이수함과 동시에 동과목에 관계하는 주제에 임하며 리포트를 완성시킵니다.

마스터 프로젝트

타입 2

학생이 자유로운 발상으로 주제를 결정하고, 자신의 의향에 따른 프로젝트를 실행합니다.

아너스 마스터 프로젝트

타입 3

보다 고도의 내용 또는 큰 주제의 프로젝트를 실행합니다. 학생이 자신이 정한 주제로 시간을 들여 임합니다.

아너스 마스터 논문

타입 4

세계의 일류 연구 대학원과 동등한 수준의 석사 논문 작성을 목표로 합니다. 학생이 자신이 정한 프로젝트 주제에 더 깊이 있게 시간을 들여 임합니다.

교토정보대학원대학에서 배울 수 있는 8가지 전문분야

전문분야는 광범위한 ICT 관련 지식 중 특정 영역을 대상으로 한 전문적이고 폭넓은 지식을 획득하기 위해서 학생이 선택할 과목의 분야를 나타내고 있습니다. 본교에서는 특히 업계에서 중시되고 ICT 관련의 지식이나 스킬이 요구되는 직종의 영역을 다음의 8개로 분류하고, 각각 목적에 맞춘 과목의 선별 및 그룹화를 도모하고 있습니다. 학생은 자신의 지향이나 목표에 맞춰 하나의 전문분야를 선택하고, 집중해 배웁니다. (각 전문분야의 자세한 내용은 P.19 ~ 참조)

인공지능

인공지능의 기초이론이나 데이터 사이언스 등 관련 기술을 배우고, 인공지능 응용분야에서 이것이 어떻게 활용되고 있는지를 실례를 통해 이해한 후, 많은 인공지능 관련 소프트웨어에 숙달해 인공지능 기술을 이활용할 수 있는 전문가를 목표로 합니다. 또, 인공지능 응용 소프트웨어 개발을 담당할 수 있는 고도의 기술자의 육성 프로그램도 준비하고 있습니다.

데이터 사이언스

대규모 축적 데이터를 다양한 IT 응용 분야에서 효과적으로 활용할 필요성이 제기되고 있습니다. 이를 위해 데이터 관리 기술, 데이터 분석법을 연구 교육합니다. IT의 여러 분야에서 필요시 되는 수업 과목을 많이 준비하고, 학습 목표(넓은 의미에서)를 비즈니스 분야에 두고 있습니다.

웹 시스템 개발

웹 시스템 개발자는 프로그래밍 언어나 HTML5 등의 마크업 언어를 구사해 웹 사이트 코딩을 실행하는데, 그 직무에는 CMS(Contents Management System : 콘텐츠 관리 시스템)도 포함됩니다. 웹 시스템의 프로그래밍이나 코딩과 더불어 네트워크 기반 기술에 대해서도 배웁니다.

네트워크 관리

정보 시스템을 지탱하는 중요한 요소인 네트워크 서비스의 관리에는 컴퓨터 네트워크와 서버 시스템의 구축, 장애 대응, 유지 관리, 네트워크 장애 발생 시에는 장애로부터의 복구나 네트워크상의 데이터 보전이 필요합니다. 따라서 네트워크 시스템의 운용이나 정보 시큐리티의 지식을 익힙니다.

글로벌 앙트러프러너십

기업가로서의 사고나 리더십을 길러 글로벌한 비즈니스 분야에서 창업에 필요한 지식과 기술의 습득을 목표로 합니다. e커머스와 웹 비즈니스를 포함한 글로벌 비즈니스에 대해 중점적으로 배우는 것 외에, 재무, 경영의 기본 개념, 그로스핵이나 그로스 마케팅 등 사업의 즉전력이 되는 최신 마케팅 수법도 배웁니다.

ERP

업계 대기업인 SAP 사의 교육용 ERP(Enterprise Resource Planning : 기업 자원 계획) 시스템에 의한 연습을 중심으로 업무 통합의 구조나 재무 회계, 판매 물류 등의 처리를 실천적으로 배웁니다. 또, 다양한 기업의 과제 분석이나 ERP 도입 사례 조사 등에 임합니다. 인 메모리 데이터베이스나 IoT 등, 최신 기업 인프라와 ERP의 제휴에 대해서도 연구를 진행합니다.

IT 만화·애니메이션

만화 및 애니메이션을 비롯한 콘텐츠 산업, 크리에이티브 산업에는 ICT의 힘이 빠질 수 없습니다. 기초가 되는 기술은 물론 다양한 디지털 툴을 능숙하게 사용해 상황에 맞춘 설루션을 생각해 내는 힘이 필요합니다. 이러한 종합적인 능력을 익히고, 콘텐츠를 창작할 뿐 아니라 여러 가지 사물을 크리에이티브하게 파악해 대응할 수 있는 인재를 육성합니다.

관광 IT

다언어 및 멀티미디어에서의 관광 정보의 제공, 관광객의 행동 이력, 체험, 감상의 정보화와 분석 및 예측 등, ICT를 응용한 새로운 관광 서비스나 관광 비즈니스 모델의 창출을 배웁니다. 가상 관광 등으로 디지털 자원을 창출 활용하는 관광 DX에 의한 관광 지역 활성화를 도모하는 제안을 할 수 있는 인재를 육성합니다.

비스포크 (Bespoke) 커리큘럼

ICT의 일상의 진화에 대응하기 위해서는 특정 전문분야에 한정하지 않고, 커리큘럼을 구성하고 수학할 필요가 생기는 경우도 있을 수 있습니다. 각자의 학습 목적에 맞추어 교수와 상담하면서 필수 과목 이외의 과목군에서 자유롭게 과목을 선택해 폭넓은 지식과 응용 분야에 걸친 독자적인 커리큘럼을 구성하는 것도 가능합니다. 이를 '비스포크 커리큘럼(Bespoke Curriculum)'이라고 부르고 있습니다.

산업에의 응용

ICT를 둘러싼 환경은 크게 변화하고, ICT를 적용하는 분야는 점점 확대되고 있습니다. 본교에서는 전문분야에서의 배움을 ICT의 실천적 활용을 목표로 전문지식이 필요한 특정 업계 및 업종에 응용하기 위한 과목을 마련하고 있습니다. 특히 ICT의 적용에 의한 과제 해결이 기대되는 다음의 6가지 업계 및 업종으로 좁히고, 각각의 업계에서 활약할 수 있는 인재의 육성을 목표로 과목을 선별해 그룹화를 도모하고 있습니다. 전문분야와 함께 배울 수 있습니다. (각 산업 과목의 자세한 내용은 P24, 25 참조)

금융

금융의 ICT 응용. 은행의 기간업무, 전자머니와 가상화폐 등의 현상과 미래상 등을 취급한다.

농업

농업의 ICT 응용. 식물공장을 대표로 하는 재배환경의 제어, 농산물의 유통개혁 등을 취급한다.

해양

선박 및 해양의 ICT 응용. 선박의 항행 제어, 해산물 양식의 환경제어 등을 취급한다.

의료·건강

의료의 ICT 응용. 전자차트의 정보관리, AI와 데이터 가시화에 의한 진단 지원 등을 취급한다.

콘텐츠 마케팅

만화, 애니메이션, 영상, 음악 등의 ICT 응용. 제작 프로세스의 디지털화, 지적재산권의 관리, 프로모션 전략 등을 취급한다.

교육

교육의 ICT 응용. e 러닝 콘텐츠의 설계 제작, 다양한 커뮤니케이션 시스템 등을 취급한다.

전문분야

인공지능

▶이 전문분야의 코스 패스웨이는 28페이지를 참조

인공지능은 20세기 중반부터 주목받아 온 정보과학의 주요 분야 중 하나로 사회를 크게 변혁하는 기반 기술이 되었습니다. 자연언어, 음성, 화상 이해나 탐색 및 추론 등을 핵심 기술로, 자동 번역, 속기록의 자동 작성, 얼굴 인식, 자동차의 자율 운전, 의료정보처리, 개호 서비스 등의 로봇, 바둑 등의 게임, e스포츠 등의 각종 엔터테인먼트 등 응용 분야의 대상 범위는 큰 확대를 보이고 있습니다.

이 전문분야에서는 인공지능의 기초 이론이나 데이터 사이언스 등의 관련 기술을 배우고, 이것들이 어떻게 활용되고 있는지 실례를 통해 이해하고, 또, 많은 인공지능 관련 소프트웨어에 숙달해 인공지능 기술을 이 활용할 수 있는 전문가를 목표로 합니다. 또, 인공지능 응용 소프트웨어의 개발도 담당할 수 있는 고도의 기술자의 육성 프로그램도 준비하고 있습니다.

목표로 하는 인재상

- 인공지능의 기초나 응용 기술을 배우고, 다가올 인공지능 사회를 '살 힘'을 갖춘 인재
- 대규모 Python 프로그램의 개발 능력을 가지고, 기존의 인공지능 관련 소프트웨어를 이 활용할 수 있는 인재
- 패턴 인식(화상,음성, 언어 등)계나 비즈니스계에서의 참신한 인공지능 응용 소프트웨어 개발을 담당할 수 있는 고도의 기술자

프로젝트 담당 교수의 이야기 **도미타 신지 교수**

인공지능에 있어서 수학 등의 기초 이론이 중요합니다. 인공지능에 중요한 것은 첫째도 둘째도 셋째도 수학이라고 하는 요즈음입니다. 한편으론 수학이라는 것 만으로 진저리 내는 학생도 많습니다. 맛있는 열매가 있는데 먹어보지도 않고 싫어하는 것은 아무리 봐도 아깝다고 할 수 있습니다. 2045년에는 인공지능이 인간을 대신하는 싱귤래리티를 일으킨다라고 도저히 생각되지 않습니다만, 인공지능이 크게 사회를 변혁해 나갈 것은 틀림없는 사실이라 생각합니다. 인공지능 사회를 '살아가는 힘'을 비축해야 합니다. 필요에 따라 기초 이론을 공부하고, 이해한 뒤에는 기초 이론은 잊어도 좋으니 우선 인공지능 기술에 접해볼 필요가 있을 것입니다.

데이터 사이언스

▶이 전문분야의 코스 패스웨이는 28페이지를 참조

데이터 사이언스는 최근 주목받게 된 정보계의 분야입니다. 최근 대규모의 축적 데이터를 다양한 IT 응용 분야에서 효과적으로 활용하기 위한 필요성이 제기되게 되었고, 이를 위한 데이터 관리 기술, 데이터 분석법을 연구 교육합니다. 데이터 관리 및 데이터 분석에 관해서는 일찍부터 데이터베이스 기술이나 통계 해석법이 널리 이용되어 왔습니다만, 최근 폭발적으로 출현하는 빅데이터를 취급하기 위해서는 종래의 기술로는 대응할 수 없게 되었고, 하드웨어 분야에서도 소프트웨어 분야에서도 한층 더 고도의 데이터 처리 기술이 필요해지고 있습니다. 인공지능(AI) 분야와도 관련이 깊다고 할 수 있습니다. 이 전문분야에서는 학습 목표(넓은 의미에서)를 비즈니스 분야에 두고 있습니다.

목표로 하는 인재상

- 정보 자원의 추출 및 활용(데이터 마이닝), 시장 분석 등을 하는 애널리스트
- 데이터를 바탕으로 기업의 전략 입안 및 추진 등의 의사 결정을 할 수 있는 CIO
- 소비자 행동의 기술 모델과 전략 / 예측 모델을 구축하는 CRM 매니저
- 제품 계획에 관한 조언과 지침을 제공하는 컨설턴트

프로젝트 담당 교수의 이야기 **데라시타 요이치 교수**

제가 지도하는 프로젝트는 데이터의 축적과 관리 및 분석을 실행하는 수법의 연구와 현장 경험입니다. 기본이 되는 것은 종래의 데이터베이스 관리 기술입니다만, 최근의 대규모 데이터(빅데이터)의 출현에 대응해 새로운 데이터 관리 기술의 응용도 체험해 많은 첨단 비즈니스계 IT 기업에서 활약할 수 있는 인재의 육성을 목표로 하고 있습니다. 이 전문분야의 명칭에 나타나 있듯이 이러한 데이터 관리 기술은 '데이터 사이언스'라 불리게 되어, IT의 기반으로서 향후 더욱더 중요해지는 분야입니다.

웹 시스템 개발

▶이 전문분야의 코스 패스웨이는 28페이지를 참조

웹 시스템 개발에는 통례 기업의 인트라넷상에 설치되는 사내 대상 웹사이트와 인터넷상에서 외부 대상으로 공개되는 웹 사이트의 쌍방 제작이 포함됩니다. 일반적으로 웹 시스템 개발자는 프로그래밍 언어와 HTML5 등의 마크업 언어를 구사해 웹사이트의 코딩을 하지만, 그 직무에는 CMS(콘텐츠 관리 시스템)도 포함됩니다. 이 전문분야에서는 학생은 웹 시스템의 프로그래밍과 코딩에 더해 네트워크의 기초에 대해서도 배웁니다.

목표로 하는 인재상

- 편리성이 높은 웹사이트의 디자이너/프로그래머
- 새로운 사이트 출범과 기존 사이트의 유지 개량에 종사하는 프로듀서
- 자사 사이트 우위성의 유지 및 향상을 도모하는 사이트 매니저
- 기존 웹서비스와 클라우드 서비스를 통합해 애플리케이션을 구축할 수 있는 엔지니어

프로젝트 담당 교수의 이야기 — 나카구치 다카오 준교수

웹 시스템 개발은 기존에 있는 서비스를 효율 높게 만들 수 있는 성숙한 기술과 본 적도 없는 서비스를 만들 수 있는 최신 기술이 공존하는 분야입니다. 기업 내에서 사용되는 사무적인 화면을 가진 웹 시스템도 있고, 스마트폰으로 이용하는 AR 애플리케이션도 만들 수 있습니다. 센서나 카메라 영상 등의 IoT(Internet of Things) 디바이스로부터 정보를 집약하는 역할을 담당하는 것도 있고, 화상 인식이나 이상 검지 등을 이용한 AI(Artificial Intelligence, 인공지능) 기능을 통합하는 것도 있습니다. 최근의 시스템 개발 대부분은 웹 기술을 이용해 실현되고 있으며, 프로그래밍 언어나 데이터베이스 등의 미들웨어도 다양합니다.

이와 같은 다양한 기술을 대상으로 할 때 중요한 것은 개발하는 시스템의 목적을 명확하게 정하는 것입니다. 시스템이 대상으로 하는 것이 어떤 응용 분야인지, 거기서 무엇이 문제로 여겨지고 있으며 어떻게 해결되고 있는지, 그에 대해 어떤 기술을 이용해 새로운 제안을 할 것인지. 이를 정한 후 실제 시스템을 개발해 이용자가 사용하도록 하고, 결과를 평가합니다. 프로젝트를 통해 앞으로의 사회를 담당하는 시스템을 설계, 개발할 수 있는 스킬을 익히고, 수료 후에는 웹 기술 전문가로서 활약하는 것을 기대하고 있습니다.

네트워크 관리

▶이 전문분야의 코스 패스웨이는 28페이지를 참조

네트워크 서비스는 오늘날의 정보 시스템을 지탱하는 중요한 요소입니다. 네트워크 관리자는 컴퓨터 네트워크와 서버 시스템의 구축, 장애 대응, 유지관리를 담당하고, 네트워크 장애가 발생했을 때는 장애로부터의 복구과 네트워크상의 데이터 보전을 합니다. 이 전문분야에서는 학생은 네크워크 시스템의 운용과 정보 시큐리티 지식을 익힙니다.

목표로 하는 인재상

- 인터넷 서비스의 설계·운용·관리자
- 기업의 사내 네트워크와 기간 업무 시스템의 시큐리티 관리자
- 각종 서버 환경(웹, 데이터베이스, 동영상 등)의 구축 운용 매니저
- 클라우드 서비스와 IoT 기기 등을 포함한 다양한 네트워크의 통합 지원 컨설턴트
- 네트워크 시스템의 서버/클라이언트 소프트웨어의 개발 운용 엔지니어

프로젝트 담당 교수의 이야기 — 나이토 쇼조 교수

저의 전문은 정보 시큐리티와 네트워크입니다. 정보 시스템의 구축 및 운용에서 네트워크와 시큐리티는 상보적인 자동차의 양 바퀴와 같은 것입니다. 네트워크화에 의해 정보 시스템의 편리성은 높아지지만, 그에 비례해 시큐리티 리스크도 높아집니다. 네트워크 기술, 시큐리티 기술 모두 서로 경쟁하듯이 나날이 진화하고 있습니다. 유비쿼터스 네트워크 사회'라는 표어 아래 모든 것이 네트워크화되고 있습니다. 한편으로 클라우드 컴퓨팅으로 대표되는 것처럼 하드웨어, 플랫폼에서 소프트웨어(애플리케이션)의 데이터 센터로의 집중화가 진행되고 있습니다.

물론 이와 같은 서비스 환경은 강력한 정보 시큐리티 상에서 실현할 수 있는 것입니다. 개인 정보의 유출, 컴퓨터 바이러스 감염, 웹 서버 침입과 페이지의 변조, e커머스 사기 등, 피해의 규모도 네트워크화의 진전에 비례해 증대하고 있습니다. 그렇다고 이제 와서 '쇄국'의 시대로 역행하는 것은 현실적인 해답이라 할 수 없고, 상황에 적합한 균형 있는 솔루션이 요구되는 것입니다.

앞으로 입학하는 여러분은 이론 및 실천의 양면에서 균형을 잡으며 최신 네트워크 및 정보 시큐리티 기술 습득에 도전해 주셨으면 합니다. 정보통신 기술과 이를 사용하는 데 있어서 정보윤리가 사회 시스템에서 완수하는 역할에 대해서도 숙고할 기회를 가지시길 기대합니다.

글로벌 앙트러프러너십

▶이 전문분야의 코스 패스웨이는 29페이지를 참조

글로벌 기업가는 자타의 벤처 사업의 시작부터 추진, 운영까지 실행함과 동시에 이들 노하우를 응용해 타업종의 비즈니스 발전을 지원합니다. 이 전문분야에서는 기업가로서의 사고와 리더십을 기르고, 글로벌한 비즈니스 분야에서 스스로 창업하기 위해서 필요한 지식과 기술을 습득하는 것을 목표로 하고 있습니다. 학생은 e 코머스와 웹 비즈니스를 포함한 글로벌 비즈니스에 대해서 중점적으로 배움과 동시에 재무, 마케팅, 경영의 기본 개념에 대해서도 학습합니다.

또, 글로벌 앙트러프러너십에서는 IT와 경영의 개념뿐 아니라 웹 마케팅의 과제를 해결시키는 그로스 핵이나 고객과의 관계성 강화를 중시하기 위한 데이터를 파악하며 이익 향상을 목표로 하는 그로스 마케팅(빅데이터나 데이터 사이언스를 응용해 UX 등의 개선을 단기로 실행하는 수법) 등 사업의 즉전력이 될 수 있는 최신 마케팅 수법에 대해서도 배워 갑니다.

목표로 하는 인재상

- 경영 컨설턴트
- 기업 경영자
- 기업 분석과 벤처 투자 사업의 지원자
- 기업의 사업 개발 프로듀서

프로젝트 담당 교수의 이야기 — 고홍승 교수

제가 지도하는 프로젝트에서는 주로 인터넷 등 온라인에서의 비즈니스를 효율적으로 하는 B2C 마케팅 전략(e마케팅)에 초점을 맞추고 있습니다. e마케팅의 기반이 되는 ICT에 대한 이해를 쌓는 것과 병행해 온라인에서의 매상과 이익 증가를 위해 가시화되지 않은 고객의 상품 구매행동을 분석하고, 그 결과를 코호트 분석이나 AHP 분석 등의 통계적 분석 기법을 이용해 전략화해 가는 연구를 하고 있습니다.

또, 제가 프로젝트를 지도하는 학생 대표가 1년에 1회, 유럽이나 미국에서 개최되는 국제학회에서 영어로 발표를 하고 있습니다. 여러분, 고객 중심의 지식 경영의 핵심이 되는 마케팅 전략을 배우고, 해외 국제학회에서 영어로 발표하는 것에 도전해 보지 않겠습니까?

IT 만화·애니메이션

▶이 전문분야의 코스 패스웨이는 29페이지를 참조

만화나 애니메이션을 대표로 하는 세계가 인정하는 일본발 문화, 콘텐츠 산업에 주목해 이를 웹 비즈니스에 활용할 수 있도록, 기존의 콘텐츠 크리에이티브 산업의 비즈니스 모델의 연구를 바탕으로 새로운 비즈니스 모델의 창출, 애니메이션의 기획 및 제작 실습 등, 크리에이티브 산업과 관련된 다양한 상황을 체험하고, 개개의 문제와 그 설루션을 실천적으로 배우는 커리큘럼을 제공하고 있습니다.

목표로 하는 인재상

- 만화와 애니메이션 콘텐츠의 기획, 제작, 프로모션을 종합적으로 다루는 프로듀서
- 디지털/아날로그의 각종 제작 도구를 자유자재로 다루는 콘텐츠 크리에이터
- 제작 목적에 따라 영상 구성과 이펙트를 효과적으로 연출할 수 있는 디렉터
- 교육이나 오락 등 만화와 애니메이션 시장 동향을 파악한 콘텐츠를 기획할 수 있는 마케팅 디렉터

프로젝트 담당 교수의 이야기 — 우에다 고지 교수

저의 전문분야는 프로그래밍, 멀티미디어, ICT에 관한 커리큘럼 개발, 개발도상국에 대한 기술이전입니다. 선진국이나 개발도상국과 관계없이 앞으로 e러닝과 뛰어난 콘텐츠로 더 간단하고, 효과적으로 전 세계 어디에서나 희망하는 교육을 받을 수 있는 세상이 될 것입니다. 그때, 애니메이션이라는 보편적인 표현 수단이 유효하게 활용될 것을 기대하고 있습니다.

애니메이션 콘텐츠의 크리에이터에게는 단순히 디지털 툴을 잘 다루어 작품을 만드는 기술뿐만이 아니라, 콘텐츠 개발 수법이나 비용, 혹은 작품의 유통 비즈니스 모델에 관한 지식도 필요하게 됩니다. 또한, 각국의 실정이나 문화를 이해한 후, 받아들이기 쉬운 콘텐츠로 만드는 유연성도 요구될 것입니다. 이 전문분야를 통해 종합적인 관점에서 콘텐츠 제작을 파악하고, ICT를 통해 작품을 세계로 발신할 수 있는 크리에이터를 육성해 가고자 합니다.

ERP (Enterprise Resource Planning)

▶이 전문분야의 코스 패스웨이는 29페이지를 참조

ERP(Enterprise Resource Planning : 기업 자원 계획)란 기업 전체의 사람 • 물건 • 돈 • 정보라는 리소스(자원)를 IT를 활용해 통합적으로 관리하는 경영수법입니다. 이 수법을 실현하는 기간 정보 시스템(ERP 시스템)을 이해하는 것은 기업에 대한 ERP 시스템 도입으로 비즈니스 프로세스 개선을 도모하기 위한 중요한 스텝이 됩니다.

이 전문분야에서는 업계 대기업인 SAP 사의 교육용 ERP 시스템(SAP S/4HANA)에 의한 연습을 중심으로, 업무통합의 구조와 재무회계 및 판매 물류 등의 처리를 실천적으로 배웁니다. 또, 다양한 기업의 과제 분석과 ERP 도입사례 조사 등에 임합니다. 인메모리 데이터베이스와 IoT 등, 최신 기업 인프라와 ERP의 제휴에 대해서도 연구를 진행합니다.

목표로 하는 인재상

- ERP 도입 컨설턴트
- ERP 커스터마이즈 엔지니어
- ERP 애드온 개발 엔지니어

프로젝트 담당 교수의 이야기 **리 이 교수**

기업 간 경쟁이 격화하는 시대에 많은 기업이 기업 개선을 위한 ERP 통합 패키지를 도입하고 있습니다. ERP 시스템(기업통합 기간 시스템)을 다양한 업종에 도입한 후 ERP 컨설턴트에는 업종 특유의 특징을 분석하고, 기업 업무에 따른 시스템을 도입할 수 있는 능력이 요구됩니다.

본교에서 학생들은 경영 및 회계 지식과 프로그래밍 등의 기본적인 IT를 학습한 후, ERP의 구매 재고, 생산, 판매물류, 회계와 인사관리 시스템의 커스터마이즈를 배웁니다. 또, 프로젝트로 업종별 ERP 도입을 연구하고, 업무 프로세스 개선을 목표로 경영과제의 해결책을 제안합니다. 프로젝트로 ERP 시스템의 커스터마이즈뿐 아니라 필요한 경우 애드온 개발과 외부 시스템 개발도 합니다.

글로벌화의 진전에 따라 국제적으로 활약하는 ERP 컨설턴트의 요구가 높아지고 있습니다. 본교는 시대의 요구에 부응해 글로벌한 ERP 컨설턴트를 육성하고, 영어와 일본어 양쪽의 ERP 컨설턴트 교육을 합니다. 영/일 ERP 시스템의 커스터마이즈 외에 IFRS(국제회계 기준)를 적용한 ERP 시스템에 대한 대응 연구도 진행하고 있습니다. 또한, 해외의 회계제도와 상관습을 조사하고, 국가별 ERP 시스템의 도입도 연구하고 있습니다. 많은 학생이 글로벌한 컨설팅 기업에서 활약하는 ERP 컨설턴트를 목표로 노력하고 있습니다.

Special Report KCGI에서 SAP 인정 시험 합격자가 270명 돌파 !

EPR 전문 분야 소속 학생과 당담교수의 기념촬영

독일 SAP 사의 SAP 인정 컨설턴트 시험에 합격한 교토정보대학원대학(KCGI) 학생이 누계 270명을 넘었습니다. 2005년에 첫 번째로 나온 합격자는 그 후 순조롭게 계속 증가해 2017년 6월에는 100명, 2019년 6월에 150명, 2020년에는 200명의 실적을 거듭하며, 2022년 말 시점에서는 270명 이상이 합격하고 있습니다. 2020년 11월에는 200명 돌파를 기념해 KCGI 교토 본교 하쿠만벤 캠퍼스에서 ERP 전문 분야에 소속하는 학생과 ERP 교육 담당 교수가 출석한 식전이 이루어졌습니다.

식전에는 지도한 후지와라 마사키 교수로부터 합격한 학생들에게 기념품이 주어졌습니다. 후루사와 마사히로 교수의 축하와 함께 "학생 여러분의 노력과 교수진의 분투 결과라 생각합니다. SAP 사 공식 사이트에 따르면, 인정자는 '스킬을 최신 상태로 유지하고, 최고 수준의 전문지식을 확보'해야 할 필요가 있습니다. 경험을 쌓고 사회 변혁에 공헌해 주십시오. "라는 격려의 메시지가 도착했습니다.

마지막으로 후지와라 교수는 "SAP의 인정 시험은 글로벌 스탠더드 자격입니다. 여러분은 자격을 취득하고, ERP 컨설턴트로 세계에서 활약할 토대를 만들었습니다. 이를 계기로 졸업 후 크게 도약해 주십시오."라며 격려했습니다.

관광 IT

▶이 전문분야의 코스 패스웨이는 29페이지를 참조

근년, '살기 좋고, 찾아오기 좋은' 관광지역 만들기의 실현과 지속 가능한 관광 본연의 자세가 요구되게 되었습니다. 이 전문분야에서는 다언어 및 멀티미디어에서의 관광 정보의 제공, 관광객의 행동 이력, 체험, 감상의 정보화와 분석 및 예측 등, ICT를 응용한 새로운 관광 서비스나 관광 비즈니스 모델의 창출에 대해서 배웁니다. 관광 산업이 새로운 과제에 직면하는 현재, 다양한 과제 해결의 담당자, 즉 버추얼 관광 등으로 디지털 자원을 창출, 활용하는 관광 DX(디지털 트랜스포메이션)에 의한 관광 지역 활성화를 도모하는 제안을 할 수 있는 인재를 육성합니다.

목표로 하는 인재상

- 관광 비즈니스의 기획, 시스템 개발, 빅 데이터 활용 등에 종사하는 엔지니어
- 관광 서비스의 매니지먼트를 ICT로 효율화하는 스킬을 가진 매니저
- 차세대 관광업에서 유용한 정보를 재빨리 발견하는 창조적이고 실전적인 관광 DX 인재
- 관광 산업을 리드하는 최고 수준의 경영 인재

프로젝트 담당 교수의 이야기 **리 메이후이 교수**

저의 전공은 글로벌 인재 개발입니다. 근년 경제 글로벌화와 함께 일본에 진출하는 외자계 기업이 증가하고 있는 한편, 해외시장은 한층 활발하게 됨에 따라 해외에 제조 및 판매 거점을 옮기고자 시도하는 일본 기업도 급증하고 있습니다. 이들 기업에서는 글로벌 인재 수요가 증대하고 있으며, 그 육성과 확보가 급선무 되고 있습니다. 현재 일본의 '관광 입국' 정책을 추진하는 데 있어서, 향후 일본 경제를 지지하는 산업의 하나로 관광산업이 주목받고 있으며, 인바운드 대응 인재 확충이 요구되고 있는 것도 이와 무관하지 않습니다. 한편, 오버투어리즘(관광공해)이 초래하는 문제, 예를 들어 공공교통기관의 복잡과 일본인이 본 매너 위반 등 시민의 안심과 안전에 관련된 문제도 표면화하고 있습니다.

본교는 그 풍족한 입지로 교토의 많은 전통적인 절과 신사는 '신앙의 장소'인가, 그렇지 않으면 '관광자원'인가 하는 지역문화의 계승과 관광 수요와의 알력 등의 생생한 사례를 자기 일처럼 일상적으로 관찰할 수 있는 환경에 있습니다.

이 전문분야에서는 필드 워크를 통해 글로벌한 문리 융합의 시점에서 실제로 문제해결로 이어지는 시책에 관하여 논의하고, 고찰해 나갑니다. 세계 유수의 관광도시 교토라는 '관광 IT'의 최전선에서 시야를 넓히고, 지식과 실천력을 겸비한 '관광 IT 스페셜리스트'를 육성해 가고자 합니다.

이탈리아 밀라노 관광 교육의 명문

이탈리아 밀라노시에 있는 관광 등 교육의 명문 IULM 대학은 KCGI와 제휴하고 있습니다. 1968년 창립.
관광과 예술을 비롯해 언어, 커뮤니케이션의 3개 학부가 있으며, 학생 및 대학원생은 현재 약 7,400명입니다.

IULM International University of Languages and Medeia
https://www.iulm.it/en/home

더블 디그리 프로그램

(2년) **KCGI + IULM** (1년)

본교의 통상 2년간의 석사과정을 3년간으로 연장해, 마지막 1년간은 KCGI의 협정교인 IULM에 유학해 공부하고,
수료와 동시에 양쪽에서 석사학위를 취득할 수 있는 프로그램입니다.
본교에서는 일본어 또는 영어로 학위를 취득할 수 있고, IULM에서는 영어로 학위를 취득할 수 있습니다.

영어로 세계 톱 클래스의 관광을 공부할 수 있습니다!

3년간 이탈리아와 각국의 학생과 교류할 수 있습니다 !

수료 후에는 일본과 이탈리아, 그 외의 국가의 관광산업업계에 취직할 수 있는 길이 열립니다!

일본과 이탈리아, 그 외의 국가의 인턴십에 참가할 기회가 생깁니다!

산업에의 응용

전문분야에서의 배움을 ICT의 실천적 활용을 위해서 전문지식이 필요한 특정 업계 및 업종에 응용하기 위한 과목을 마련하고 있습니다. 본교에서는 특히 ICT의 적용에 따른 과제 해결이 기대되는 다음 6개 업계와 업종으로 좁혀, 각 업계에서 활약할 수 있는 인재육성을 목표로 과목의 선별 및 그룹화를 도모하고 있습니다.

금융

금융(Finance)과 정보 기술(Technology)을 융합한 전자 결제와 가상통화 등의 새로운 금융계 정보 서비스, 이른바 '핀테크(financial technology)'가 사회의 주목을 모으고 있습니다.
금융계 정보 서비스의 배경에 있는 회계와 금융의 구조를 배움과 동시에 핀테크 시스템 설계의 실제에 대해서도 배웁니다. 이 지식을 입구로 웹이나 스마트폰의 애플리케이션 개발과 데이터 수집과 분석이라는 ICT 스킬과 조합함으로써 핀테크 분야에서 활약할 수 있는 인재를 육성합니다.

목표로 하는 인재상

- 금융과 회계의 리터러시와 웹 비즈니스에 관한 기초지식을 갖춘 SE와 플래너
- 고객의 개인정보와 재무정보 등을 수집 분석하는 데이터 애널리스트
- 가상통화와 금융 API 등의 새로운 기술을 운용하는 애플리케이션 엔지니어

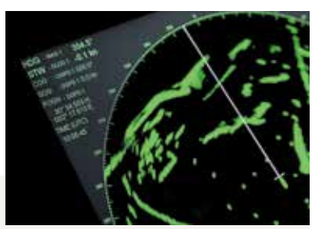
농업

채소공장과 영농지원 클라우드 서비스 등에서 볼 수 있듯이 농업에 ICT를 도입함으로써 후계자 부족에 따른 고령화와 수입 농산물과의 경쟁력 저하 등 일본 농업이 안고 있는 문제점을 해소하려고 하는 대처가 근년 활발히 이루어지고 있습니다.
현재 이루어지고 있는 다양한 '농업×ICT'의 대처사례를 소개하며, 그 배경에 있는 채소의 생산, 유통, 소비의 구조와 개혁의 방향성을 배웁니다.
또, 환경 센서와 IoT를 포함한 농업 ICT 고유의 시스템 설계에 대해서 배웁니다. 이러한 지식을 기초로 비즈니스 데이터 애널리틱스와 웹 시스템 개발 등의 전문분야 과목과 조합함으로써 농업 분야에서 활약할 수 있는 기술자와 컨설턴트를 육성하는 것을 목표로 합니다.

목표로 하는 인재상

- 생산자의 행동 데이터와 농산물의 품질 데이터 등을 수집, 분석할 수 있는 데이터 애널리스트
- 생산자의 노하우를 교재화 해 후계자 육성을 도모하는 e 러닝 교재 개발자
- 생산자와 소비자와의 산지 직결(=CRM)을 지원하는 웹 시스템의 SE와 컨설턴트

해양



해양 및 수산 발전을 목표로 ICT를 활용해 항해의 안전성을 높이거나 효율적이고 지속적인 어업 실현을 위해 인공위성을 활용한 트레이스 어빌리티 기능을 가진 해양자원과 환경에 관한 데이터 수집 시스템 도입 등이 모색되고 있습니다.
또한, 선박의 에너지 절약, 안전운행, 온실효과 가스감축, 해양오염방지, 해양 자연 에너지 이용 등을 목표로 선박의 ICT화를 리드하는 인재를 육성합니다.

목표로 하는 인재상

- 선박의 안전한 항해를 지원하는 다양한 정보 시스템을 구축 운용할 수 있는 SE
- 어업과 수산업 종사자의 노하우로부터 후계자 교육을 대상으로 한 e 러닝 교재 등을 기획 개발할 수 있는 컨설턴트
- 수산업의 생산, 유통, 판매와 관련된 물류의 분석과 관리 지식을 갖춘 매니저

의료·건강

의료 분야에서는 의료사무 시스템, 오더링 시스템, 전자차트 시스템 화상진단 등에서 ICT화가 급속히 진행하고 있습니다. 또한, 개개의 환자 치료에만 이용되던 치료 데이터와 의료기기 데이터를 집약해 빅 데이터화 해 분석함으로써 감염증 예방과 최적의 치료 계획을 책정하거나 인터넷상의 의료에 관한 어구를 분석해 감염증의 예측과 예방 등에 도움이 되는 등 IT(ICT)의 응용도 확대하고 있습니다. 이처럼 고도의 IT(ICT) 능력을 의료분야에 응용할 수 있는 인재가 요구되고 있습니다.

목표로 하는 인재상

- 전자차트와 원격의료 등 의료 분야의 다양한 정보 시스템의 개발, 구축, 운용할 수 있는 SE
- 의사의 진단을 지원하기 위해 치료 데이터와 의료기기 데이터를 수집, 분석하고, 가시화하기 위한 노하우를 가진 데이터 사이언티스트
- 병원 내와 지역 진료를 위한 고도의 정보 네트워크를 관리할 수 있는 엔지니어

콘텐츠 마케팅

콘텐츠 비즈니스에 필수인 지적재산권에 관해서는 만화와 애니메이션을 비롯해 음악이나 영상과 동영상 투고 사이트, 동인 활동에 의한 제작물의 저작권 등 다양한 형태의 저작물에 대한 저작권 취급에 대해서 강의하고, 지적재산에 관한 지식을 심화합니다. 또한, 저작권 비즈니스에도 접하고, 인기 캐릭터를 이용한 비즈니스 모델도 연구합니다.
게임, 만화, 애니메이션 등 콘텐츠의 기획, 제작부터 프로모션에 이르는 각 프로세스에 필요한 지식과 기술을 익힘과 동시에 이러한 최신기술 동향과 국제적인 시장 동향을 조사 분석하고, 개선안과 비즈니스 모델을 제안합니다.

목표로 하는 인재상

- 교육과 오락 등 만화와 애니메이션 시장 동향에 입각한 콘텐츠 기획을 할 수 있는 마케팅 디렉터
- 지적재산권과 저작권 등 콘텐츠에 관련된 법규에 따라 마케팅 전략을 세울 수 있는 플래너

교육

교육 현장에 있어 다양한 e 러닝 시스템과 태블릿 단말 등이 도입되게 되고, 교사로부터 학습자료와 학습자 자신의 생각을 다양한 미디어의 조합으로 표현하고, 공유하는 것이 기본적인 학습활동으로 자리매김하게 되었습니다. 문자 텍스트뿐만 아니라 음성, 영상, 인포그래픽 등을 조합해 매력적이고 알기 쉬운 교재를 구성하거나 자신이 배운 것을 그래프화한 데이터와 도표 등으로 정리해 프리젠테이션 하거나 하는 활동을 ICT로 지원하는 것이 일상적으로 요구되고 있습니다.
또한, 학교 교육뿐 아니라 농업과 해양 등 다양한 산업 분야에서도 베테랑이 길러온 노하우(암묵지)를 차세대에 계승해 활용하기 위해서 노하우를 영상이나 행동 데이터 등으로 기록 정리하고, 알기 쉬운 형태로 교재화 하는 것이 기대되고 있습니다.
e 러닝 환경의 구축에 특화하고, 다양한 표현과 통신 미디어를 적절한 인스트럭셔널 디자인하에 조합해 교사와 학습자 쌍방에게 효과적인 교육 미디어의 이용과 활용을 실천적으로 배웁니다.

목표로 하는 인재상

- 다양한 표현 및 통신 미디어를 이용한 e 러닝 시스템의 개발과 운용에 종사하는 교육 관계자
- 다양한 산업 분야의 노하우를 e 러닝 교재의 개발을 통해 차세대로 전하고, 활용하는 콘텐츠 크리에이터
- 다양한 미디어를 융합하는 교육 커뮤니케이션 시스템의 분석 및 설계에 관련된 엔지니어

웹 비즈니스 기술 전공 주요 이수 과목

카테고리	분류	과목명	단위 수	실습	과목명	단위 수	실습	주의사항
전문분야 과목군	인공지능	IT를 위한 통계학	2		자연언어 처리	2		전문분야는 이 중에서 하나를 선택합니다. 아울러 산업 과목군 중에서 과목을 선택해 이수할 수도 있습니다.
		인공지능 개론 *	2		첨단의료정보학	2		
		알고리즘 개론 *	2		로봇과 인공지능	2		
		컴퓨터 프로그래밍 (Python) *	3	○	신사업과 인공지능	2		
		데이터베이스 개론	2		인공지능을 위한 수학 *	2		
		컴퓨터 구성론	2		IoT와 인공지능	3	○	
		응용정보기술을 위한 수학	2		음성이해	2		
		기계학습 *	2		핀테크론	2		
		조합최적화 *	2		로지컬 싱킹 *	2		
		인공지능 소프트웨어 활용 Ⅰ / Ⅱ *(Ⅰ한정)	각 2		오브젝트 지향 프로그래밍	4	○	
		데이터 마이닝 *	2		데이터 해석 Ⅰ / Ⅱ *(Ⅰ한정)	각 2		
		데이터베이스 특론	4	○	게임과 인공지능	2		
	데이터 사이언스	데이터베이스 개론	2		인터넷 비즈니스 스트래터지와 마케팅	2		
		IT를 위한 통계학	2		정보윤리 특론	2		
		응용정보기술을 위한 수학	2		e 커머스의 여러 수법	2		
		컴퓨터 구성론	2		실천 클라우드 컴퓨팅	2		
		웹 프로그래밍 Ⅰ/Ⅱ *(Ⅱ한정)	각 2	○	실천 클라우드 컴퓨팅 *	2		
		컴퓨터 프로그래밍 개론	3	○	데이터 웨어하우스와 빅데이터	2		
		웹 비즈니스 개론	2		응용정보학 최첨단 A 인 메모리 데이터베이스	1		
		정성 데이터 분석기법 *	2	○	핀테크론	2		
		탐색적 데이터 해석과 가시화	4	○	경영학 특론 *	2		
		데이터 마이닝의 기초 이론	2		데이터 해석 Ⅰ / Ⅱ *(Ⅰ한정)	각 2		
		데이터베이스 특론 *	4	○				
	웹 시스템 개발	데이터베이스 개론	2		정보 네트워크 개론	2		
		IT를 위한 통계학	2		웹 기술 개론	2		
		컴퓨터 프로그래밍 (Python) *	3	○	웹 서비스 구축기법	4	○	
		응용정보기술을 위한 수학	2		웹 프로그래밍 III *	4	○	
		웹 프로그래밍 Ⅰ/Ⅱ *(Ⅱ한정)	각 2	○	오브젝트 지향 프로그래밍 *	4	○	
		인공지능 소프트웨어 활용 Ⅰ	2		오브젝트 지향 시스템 설계 *	4	○	
		웹 비즈니스 개론 *	2		소프트웨어 공학	2		
		데이터베이스 특론 *	4	○	디자인 싱킹	4		
		컴퓨터 구성론	2		모바일 앱 개발	2	○	
	네트워크 관리	데이터베이스 개론	2		클라우드 네트워크와 가상화	3	○	
		IT를 위한 통계학	2		IoT와 무선 네트워크 *	3	○	
		응용정보기술을 위한 수학	2		IoT와 인공지능	3	○	
		웹 프로그래밍 Ⅰ	2	○	정보 시큐리티 *	2		
		컴퓨터 구성론	2		경로 제어와 교환 *	2		
		컴퓨터 프로그래밍 (Python) *	3	○	정보 네트워크 특론 *	2		
		정보 네트워크 개론	2		웹 기술 개론	2		
		인공지능 소프트웨어 활용 Ⅰ	2		웹 서비스 구축기법	4	○	
		네트워크 시스템 관리	2		사이버 시큐리티	4		
		신비즈니스를 위한 규칙	2		정보윤리 특론	2		
		경로 제어와 교환 특론	4		인터넷 거버넌스	2		
		글로벌 인터넷 운영론	2					
	컴퓨터 프로그래밍 & 클라우드	IT를 위한 통계학	2		브랜드 디자인과 경영	2		
		응용정보기술을 위한 수학	2		인터넷 비즈니스 스트래터지와 마케팅 *	2		
		웹 프로그래밍 Ⅰ	2	○	e 커머스의 여러 수법 *	2		
		지속적 성장을 위한 리더십	2		글로벌 양트러프러너십과 비즈니스 모델 *	2		
		조직행동학	2		IT 비즈니스 교섭학	2		
		정보윤리 특론	2		게임 이론과 교섭술	2		
		웹 비즈니스 개론 *	2		디자인 싱킹	4		
		비즈니스 이코노믹스 Ⅰ/Ⅱ *(Ⅰ한정)	각 2		실천 클라우드 컴퓨팅	2		
		지적재산권법	2		신비즈니스를 위한 규칙 *	2		
		경영학 특론 *	2		프로젝트 매니지먼트 *	2		
		기업경영 실천론 *	2		글로벌 인재개발론	2		
		IT 기업 실천론	2		인터넷 거버넌스	2		
		글로벌 인터넷 운영론	2					

주요 이수 과목의 개요는 여기에서

카테고리	분류	과목명	단위 수	실습	과목명	단위 수	실습	주의사항
전문분야 과목군	ERP	데이터베이스 개론	2		판매물류 시스템 개발 Ⅰ/Ⅱ	각 3	○	전문분야는 이 중에서 하나를 선택합니다. 아울러 산업 과목군 중에서 과목을 선택해 이수할 수도 있습니다.
		IT를 위한 통계학	2		생산관리 시스템 개발	3	○	
		응용정보기술을 위한 수학	2		구매 재고 시스템 개발	3	○	
		웹 프로그래밍 Ⅰ / Ⅱ	각 2	○	인사관리 시스템 개발	3	○	
		기업 시스템 *	2		ERP 업무 애플리케이션 개발 *	3	○	
		업무 통합화와 e비즈니스 *	4	○	ERP 컨설팅 특론	2		
		국제회계학	2		오브젝트 지향 프로그래밍	4	○	
		재무회계 시스템 개발 Ⅰ/Ⅱ *	각 3	○				
	IT 만화·애니메이션	응용정보기술을 위한 수학	2		시나리오 스토리 보딩	2		
		컴퓨터 구성론	2		리치 미디어 콘텐츠 개발 *	4	○	
		애니메이션 작화 기초 A/B	각 2	○	영상 구성론 *	3	○	
		웹 프로그래밍 Ⅰ	2	○	애니메이션 기획·제작·프로모션 특론 *	2		
		특수영상기법	3	○	컴퓨터 그래픽 *	2		
		디지털 오디오 제작	2		실천 애니메이션 제작론	2		
		특수영상기법 특론	3	○	무대예술과 IT	2		
		콘텐츠 산업 특론	2		브랜드 디자인과 경영	2		
		디지털 애니메이션 제작 *	3	○	비주얼 프로세싱	2		
	관광 IT	IT를 위한 통계학	2		미디어 커뮤니케이션	2		
		컴퓨터 프로그래밍 개론	2		프로젝트 매니지먼트	2		
		응용정보기술을 위한 수학	2		관광 IT 개론 *	2		
		웹 프로그래밍 Ⅰ/Ⅱ *(Ⅱ한정)	각 2	○	관광 비즈니스 개론 *	2		
		오브젝트 지향 시스템 설계	4	○	일본 사회	2		
		리치 미디어 콘텐츠 개발	4	○	투어리즘 데스티네이션 매니지먼트	2		
		영상 구성론	3	○	관광 데이터 분석	2		
		특수영상기법	3	○	관광 IT 특론	2		
		애니메이션 기획·제작·프로모션 특론	2		관광 디자인 *	2		
		데이터 해석 Ⅰ	2		관광 IT 인턴십	2		
		비즈니스 경제학 Ⅰ *	2		글로벌 인재개발론 *	2		
		브랜드 디자인과 경영	2		모바일 앱 개발	2	○	
산업 과목군	핀테크	금융론	2		핀테크 시스템 설계	2		산업 분야 과목군은 전문분야과 함께 이수합니다. 복수의 분야를 선택할 수도 있습니다.
		핀테크론	2					
	농업	차세대 농업정보학	2		농업정보 시스템 설계	2		
		농업경제학	2					
	해양	해양 산업론	2		해양정보 시스템 설계	2		
		해양 IT 개론	2					
	의료·건강	의료정보와 법	2		의료정보 시스템 설계	2		
		첨단의료정보학	2					
	콘텐츠 마케팅	콘텐츠 산업 특론	2		무대예술과 IT	2		
		음악과 테크놀러지	2		콘텐츠 프로모션 전략	2		
	교육	e러닝 시스템 개론	2		도서관 정보학	2		
		e러닝 비즈니스의 인스트럭셔널 디자인	2		학교 및 기업 내 교육 국제비교연구	2		
		e러닝 교재 개발	2		차세대형 고등교육론	2		
공통 선택 과목군		응용정보기술을 위한 수학	2		응용정보학 최첨단 A	1		왼쪽 일람에 기재된 과목에서 자유로이 선택할 수 있습니다.
		IT를 위한 통계학	2		응용정보학 최첨단 B	2		
		비주얼 프로세싱	2		상급 비즈니스 ICT 커뮤니케이션	3	○	
		기술 커뮤니케이션	2		기술 영어와 커뮤니케이션	2		
		비즈니스 프리젠테이션	2		웹 프로그래밍 Ⅰ	2	○	
		비즈니스 커뮤니케이션 Ⅰ / Ⅱ	각 2		데이터베이스 개론	2		
		미디어 커뮤니케이션	2		컴퓨터 구성론	2		
		비즈니스 ICT 커뮤니케이션	3	○	정보 네트워크 개론	2		
		시스템 설계 특론	2		컴퓨터 프로그래밍 개론	2		
		시스템 이론 특론	2		건축 IT 개론	2		
		생산 시스템 공학	4	○	응용기술 동향 연구	2		
		로보틱스 프로세스 오토메이션	2					
필수		ICT 실천 커뮤니케이션	2		프로젝트 기초 연습	2		☆
		리더십 이론	2		마스터 프로젝트	0,2,4,6		

· 코어 과목은 * 로 표시하고 있습니다. 코어 과목은 각 전문분야의 중요 지식과 스킬을 습득하는 과목입니다.
· 수료에 필요한 단위 수는 44단위 이상입니다. (필수과목 단위 포함)
· 기술 변화, 사회 요구에 즉응하기 위해 연도 및 학기에 따라 개강 과목이 변경될 수 있습니다. 선택과목에서 수강자가 5명에 미치지 못할 경우는 개강하지 않을 수 있습니다.
☆ 마스터 프로젝트의 자세한 내용은 P17을 참조하십시오.

전문 분야별 코스 패스웨이 (권장 이수 패턴)

필수 과목 | 코어 과목 | 전문 과목 | 산업 과목군·공통 선택 과목 | 기초 과목

◆ 인공지능

다가올 인공지능 사회를 '살아갈 힘'을 습득하고, 여러 분야에서 인공지능 기술을 이용 및 활용할 수 있는 전문가를 목표로 한다.

인공지능 및 그 관련 기술의 기초 이론을 배운 후 다양한 인공지능 응용분야에서 이러한 기초 이론이나 기술이 어떻게 활용되고 있는지를 실례를 통해 배웁니다. 인공지능 분야에서 보급되고 있는 프로그래밍 언어 Python을 배우고, 많은 인공지능 관련 소프트웨어에 숙달함으로써 다양한 분야에서 인공지능 기술을 이용 및 활용할 수 있는 인재 육성을 도모합니다. 또, 인공지능 응용 소프트웨어 개발도 담당할 수 있는 고도의 기술자 육성 프로그램도 준비해 가겠습니다.

제1학기	제2학기	제3학기	제4학기
인공지능 개론	기계학습	게임과 인공지능	핀테크론
알고리즘 개론	조합최적화	자연언어 처리	신사업과 인공지능
컴퓨터 프로그래밍 (Python)	인공지능 소프트웨어 활용 Ⅰ	음성이해	
데이터베이스 개론	인공지능을 위한 수학	첨단의료정보학	
컴퓨터 구성론	데이터 마이닝	로봇과 인공지능	
IT를 위한 통계학	데이터 해석 Ⅰ	IoT와 인공지능	
응용정보기술을 위한 수학	오브젝트 지향 프로그래밍	인공지능 소프트웨어 활용 Ⅰ/Ⅱ	
	데이터베이스 특론	데이터 해석 Ⅱ	
		로지컬 싱킹	
ICT 실천 커뮤니케이션	프로젝트 기초 연습		
리더십 이론	마스터 프로젝트		
다른 콘센트레이트 과목, 산업 과목, 공통선택 과목에서 선택			

◆ 데이터 사이언스

비즈니스 모델을 분석하고, 기업의 의사 결정에 활용하는 애널리스트가 된다.

데이터 마이닝이나 통계 분석 등의 수법을 구사해 비즈니스 데이터를 분석하고, 기업의 전략 입안 및 추진 등을 지원하는 애널리스트를 목표로 하는 전문분야입니다. '데이터베이스 개론', '데이터베이스 특론'으로 비즈니스 데이터를 축적하는 수법을, '데이터 해석 Ⅰ/Ⅱ' 등으로 축적한 데이터에서 새로운 지식을 얻는 수법을 배웁니다.

제1학기	제2학기	제3학기	제4학기
컴퓨터 프로그래밍 개론	데이터 해석 Ⅰ	경영학 특론	데이터 웨어하우스와 빅데이터
웹 비즈니스 개론	웹 프로그래밍 Ⅱ	정성 데이터 분석기법	응용정보학 최첨단 AI 메모리 데이터베이스
데이터베이스 개론	탐색적 데이터 해석과 가시화	인터넷 비즈니스 스트래터지와 마케팅	핀테크론
IT를 위한 통계학	데이터 마이닝의 기초 이론	실천 클라우드 컴퓨팅	
응용정보기술을 위한 수학	정보윤리 특론	실천 클라우드 컴퓨팅	
컴퓨터 구성론	데이터베이스 특론	데이터 해석 Ⅱ	
웹 프로그래밍 Ⅰ	경영학 특론		
ICT 실천 커뮤니케이션	프로젝트 기초 연습		
리더십 이론	마스터 프로젝트		
다른 콘센트레이트 과목, 산업 과목, 공통선택 과목에서 선택			

◆ 글로벌 앙트러프러너십

ICT를 신규 비즈니스에 응용할 수 있는 기업가를 목표로 합니다.

사람과 자금 그리고 정보를 전략적으로 관리해 신규사업에 도전하는 기업가를 목표로 합니다. 창업 시 중요한 사업 기획 제안을 '글로벌 앙트러프러너십과 비즈니스 모델'로 기업 창업 후의 회계 운용 등을 'IT 기업 실천론'으로 각각 배웁니다. 또, '조직행동학'으로 인간의 조직으로서의 회사를 움직이는 방법을 배웁니다.

제1학기	제2학기	제3학기	제4학기
비즈니스 이코노믹스 Ⅰ	프로젝트 매니지먼트	글로벌 인재개발론	게임 이론과 교섭술
비즈니스 이코노믹스 Ⅱ	글로벌 앙트러프러너십과 비즈니스 모델	인터넷 비즈니스 스트래터지와 마케팅	경영학 특론
웹 비즈니스 개론	실천 클라우드 컴퓨팅	e 커머스의 여러 수법	신비즈니스를 위한 규칙
IT를 위한 통계학	지적재산권법	디자인 싱킹	지속적 성장을 위한 리더십
응용정보기술을 위한 수학	IT 기업 실천론	기업경영 실천론	
웹 프로그래밍 Ⅰ	정보윤리 특론	브랜드 디자인과 경영	
	실천 클라우드 컴퓨팅	IT 비즈니스 교섭학	
	글로벌 인터넷 운영론	인터넷 거버넌스	
ICT 실천 커뮤니케이션	프로젝트 기초 연습		
리더십 이론	마스터 프로젝트		
다른 콘센트레이트 과목, 산업 과목, 공통선택 과목에서 선택			

◆ ERP

ERP를 배우고, 업무 프로세스를 최적화하는 컨설턴트를 목표로 한다.

기업의 정보 시스템 도입 및 최적화를 추진하는 ERP 컨설턴트와 ERP 패키지의 추가기능을 설계 개발하는 SE 및 프로그래머 등을 목표로 하기 위한 전문분야입니다. SAP 사의 ERP 패키지에 대응하는 응용과목(재무회계 시스템 개발 Ⅰ/Ⅱ 등)을 이수함으로써 ERP 시스템을 단계적으로 배울 수 있습니다.

제1학기	제2학기	제3학기	제4학기
기업 시스템	재무회계 시스템 개발 Ⅰ/Ⅱ	판매물류 시스템 개발 Ⅰ/Ⅱ	ERP 컨설팅 특론
업무 통합화와 e비즈니스	ERP 업무 애플리케이션 개발	구매 재고 시스템 개발	인사관리 시스템 개발
국제회계학	생산관리 시스템 개발	오브젝트 지향 프로그래밍	
웹 프로그래밍 Ⅰ	웹 프로그래밍 Ⅱ		
IT를 위한 통계학	데이터베이스 개론		
응용정보기술을 위한 수학			
ICT 실천 커뮤니케이션	프로젝트 기초 연습		
리더십 이론	마스터 프로젝트		
다른 콘센트레이트 과목, 산업 과목, 공통선택 과목에서 선택			

◆ 웹 시스템 개발

HTML5를 중심으로 한 웹 시스템 개발을 한다.

웹 애플리케이션의 개발 엔지니어와 웹사이트의 매니저가 되기 위해서 '웹 프로그래밍 Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ'을 이수하고, 개발력을 높입니다. '데이터베이스 개론', '데이터베이스 특론'으로, 시스템이 제공하는 데이터의 관리 부분을 구축할 수 있습니다. 또, '오브젝트 지향 시스템 설계', '소프트웨어 공학' 등 보다 상류 공정에서의 설계에 대해서 배울 수 있습니다.

제1학기	제2학기	제3학기	제4학기
웹 비즈니스 개론	웹 프로그래밍 Ⅱ	웹 프로그래밍 Ⅲ	소프트웨어 공학
웹 비즈니스 개론	오브젝트 지향 시스템 설계	오브젝트 지향 프로그래밍	모바일 앱 개발
컴퓨터 프로그래밍 (Python)	데이터베이스 특론	디자인 싱킹	웹 서비스 구축기법
웹 프로그래밍 Ⅰ	인공지능 소프트웨어 활용 Ⅰ		
정보 네트워크 개론			
응용정보기술을 위한 수학	컴퓨터 구성론		
데이터베이스 개론	IT를 위한 통계학		
ICT 실천 커뮤니케이션	프로젝트 기초 연습		
리더십 이론	마스터 프로젝트		
다른 콘센트레이트 과목, 산업 과목, 공통선택 과목에서 선택			

◆ 네트워크 관리

네트워크 인프라 기술과 정보 시큐리티 전문가를 목표로 한다.

기업 내 네트워크와 각종 서버의 보수 및 운용 엔지니어, 시큐리티 관리자 등을 포함한 정보 네트워크 전문가를 목표로 합니다. 원래의 네트워크 시스템을 '데이터베이스 개론','데이터베이스 특론'으로 배우는 것과 더불어, 'IoT와 무선 네트워크', '클라우드 네트워크와 가상화' 등 새로운 기술 습득에도 도전합니다.

제1학기	제2학기	제3학기	제4학기
웹 비즈니스 개론	정보 시큐리티	정보 네트워크 특론	IoT와 인공지능
컴퓨터 프로그래밍 (Python)	사이버 시큐리티	IoT와 무선 네트워크	클라우드 네트워크와 가상화
정보 네트워크 개론	인공지능 소프트웨어 활용 Ⅰ	네트워크 시스템 관리	경로 제어와 교환 특론
응용정보기술을 위한 수학	신비즈니스를 위한 규칙	경로 제어와 교환	웹 서비스 구축기법
데이터베이스 개론	정보윤리 특론	인터넷 거버넌스	
웹 프로그래밍 Ⅰ	글로벌 인터넷 운영론		
컴퓨터 구성론			
IT를 위한 통계학			
ICT 실천 커뮤니케이션	프로젝트 기초 연습		
리더십 이론	마스터 프로젝트		
다른 콘센트레이트 과목, 산업 과목, 공통선택 과목에서 선택			

◆ IT 만화·애니메이션

애니메이션과 영상 등 콘텐츠 제작의 프로가 된다.

만화와 애니메이션을 중심으로 하는 콘텐츠 제작 전문가를 목표로 합니다. '애니메이션 기획 · 제작 · 프로모션 특론', '시나리오 · 스토리 보딩'으로 만화 및 애니메이션 제작의 상류 공정을, '리치미디어 콘텐츠 개발', '디지털 애니메이션 제작' 등으로 구체적인 도구를 구사한 디지털 콘텐츠 제작을 각각 배웁니다.

제1학기	제2학기	제3학기	제4학기
리치 미디어 콘텐츠 개발	디지털 애니메이션 제작	컴퓨터 그래픽	디지털 오디오 제작
애니메이션 작화 기초A	애니메이션 기획·제작·프로모션 특론	영상 구성론	특수영상기법 특론
콘텐츠 산업 특론	시나리오 스토리 보딩	실천 애니메이션 제작론	무대예술과 IT
웹 프로그래밍 Ⅰ	비주얼 프로세싱	특수영상기법 특론	브랜드 디자인과 경영
응용정보기술을 위한 수학	애니메이션 작화 기초B		
컴퓨터 구성론			
ICT 실천 커뮤니케이션	프로젝트 기초 연습		
리더십 이론	마스터 프로젝트		
다른 콘센트레이트 과목, 산업 과목, 공통선택 과목에서 선택			

◆ 관광 IT

관광 비즈니스의 기획과 시스템을 제안할 수 있는 관광 IT 전문가를 목표로 한다.

관광 자원이 되는 지역 특성과 관광객의 요구를 이해하고, ICT를 응용한 서비스와 마케팅 전략으로 전개할 수 있는 전문가를 목표로 합니다. '관광 IT 개론', '관광 비즈니스 개론' 등의 이수로, 관광업에 특화한 업무 지식과 요소 기술을 수득하면서 '관광 데이터 분석', '관광 정보 시스템 설계', '투어리즘 데스티네이션 매니지먼트' 등에 더해 프로모션 수단으로 SNS와의 연동, 다언어 및 멀티미디어에서의 관광 정보의 제공, 관광객의 행동 이력의 정보화와 분석 및 예측 등을 배웁니다.

제1학기	제2학기	제3학기	제4학기
관광 비즈니스 개론	관광 디자인	투어리즘 데스티네이션 매니지먼트	관광 IT 특론
관광 IT 개론	글로벌 인재개발론	관광 데이터 분석	관광 IT 인턴십
프로젝트 매니지먼트	웹 프로그래밍 Ⅱ	오브젝트 지향 시스템 설계	모바일 앱 개발
일본 사회	비즈니스 이코노믹스 Ⅰ	데이터 해석 Ⅰ	리치 미디어 콘텐츠 개발
컴퓨터 프로그래밍 개론	미디어 커뮤니케이션	애니메이션 기획·제작·프로모션 특론	특수영상기법
웹 프로그래밍 Ⅰ		영상 구성론	브랜드 디자인과 경영
IT를 위한 통계학			
응용정보기술을 위한 수학			
ICT 실천 커뮤니케이션	프로젝트 기초 연습		
리더십 이론	마스터 프로젝트		
다른 콘센트레이트 과목, 산업 과목, 공통선택 과목에서 선택			

캠퍼스

교토 본교 교토 본교에는 2개의 캠퍼스가 있어, IT 응용분야의 최고 학위인 정보기술 석사(전문직) 취득을 위해 다양한 학생이 면학과 연구에 몰두하고 있습니다. 두 캠퍼스 간의 이동은 무료 셔틀버스를 이용할 수 있습니다.

하쿠만벤 캠퍼스 교토시 사쿄구

하쿠만벤 캠퍼스는 2004년 개학과 동시에 교육, 연구의 거점으로 탄생했습니다. 2022년에는 부지를 확대해 신교사(본부동)가 완성되어 충실한 교육 환경하에 수업의 대부분이 이 캠퍼스에서 이루어지고 있습니다. 교토 대학과 가깝고 학생의 거리 교토의 중추라 할 수 있는 하쿠만벤 지역은 학문에 대한 정열과 자유로운 기풍으로 넘치고 있습니다. 남측 동은 일찍이 교토 컴퓨터 학원 대형 계산기 센터로 UNIVAC Vanguard가 설치되어, 학생들이 실습기로 쓰며 배웠습니다.

교토역전 세틀라이트 교토시 미나미구

2005년 봄에 완성된 교토역전 새틀라이트는 많은 사람들이 모여 왕래하는 교토의 중심지 '교토역'에 가깝고, 교통편이 매우 좋습니다. 빛을 끌어들이는 개방적인 외관으로 최신 e러닝 스튜디오를 설치해 많은 강의를 이곳에서 인터넷을 통해 배신하고 있으며 교토 컴퓨터학원 교토역전교와 함께 최첨단 IT 교육의 일대 거점으로 기능하고 있습니다.

새틀라이트 캠퍼스 각 새틀라이트 캠퍼스에서도 사회인을 비롯한 다양한 학생이 배우고 있습니다. 출장 강의는 물론, 최신 e러닝 시스템에 의한 각 새틀라이트와 교토 본교를 연결한 리얼 타임의 강의 배신, 녹화 콘텐츠를 활용한 수학과 더불어 새틀라이트 전임 교원이 학생 한 사람 한 사람의 목표에 맞는 수학을 백업합니다.

삿포로 새틀라이트 주식회사 디직 내에 개설

2012년 4월에 북쪽 지방 홋카이도 중심지에 개설한 삿포로 새틀라이트는 KCG 그룹으로 교토 이외의 첫 거점입니다. 삿포로 새틀라이트의 전임 교원은 모두 IT 업계의 제일선에서 활약 중으로 담당하는 강의 'IT 기업 실천론'에서는 업계 최신 정보와 IT 기업 경영에 대해서 스스로의 경험담을 섞어 앞으로의 IT 비즈니스에 필요한 지식, 커뮤니케이션 능력 등에 대해 해설합니다. 이 과목은 홋카이도의 IT 인재 육성은 물론 교토 본교의 학생에게도 큰 자극이 되고 있습니다.

도쿄 새틀라이트 주식회사 히토미디어 내 개설

도쿄 새틀라이트는 도쿄도 미나토구의 롯폰기 힐즈에 가까운 곳에 있습니다. 교토 이외에서는 삿포로 새틀라이트에 이어 두 번째 거점으로 2012년 10월에 개설되었습니다. 도쿄 새틀라이트에는 가속하는 디지털 사회의 제일선에서 활약 중인 교원이 많이 재적하고 있습니다. 따라서 도쿄 새틀라이트에서 배신하는 IT 인재 육성이나 '로지컬 싱킹' 등의 강의는 교토 본교를 포함한 학생들에게 인기 있고, 글로벌하게 활약할 수 있는 IT 응용분야의 톱 리더 육성에 크게 기여하고 있습니다.

전문직 학위 취득에 이르기까지

봄학기에 입학한 경우. 또, 마스터 프로젝트를 제3학기부터 개시하는 경우.

1학년 제1학기

기초지식을 집중적으로 학습

- 입학식, 신입생 오리엔테이션, 이수 상담
- 봄학기 정기시험
- 하기 집중강좌

충실한 학교생활

- 신입생 환영회
- 해외 제휴대학에서의 인턴십(파견 강사)
- 기업 비즈니스 인턴십
- 음악회 • 진로 상담

입학식

1학년 제2학기

전문성 높은 지식을 습득 마스터 프로젝트 준비를 시작

- 마스터 프로젝트 준비 개시
- 가을학기 정기시험
- 춘기 집중강좌
- 국내외 저명 교수에 의한 특별 강의

충실한 학교생활

- 진로 가이던스
- 각종 취직 활동 지원강좌
- 11월제

마스터 프로젝트 준비의 지도 풍경

2학년 제3학기

실천적이고 보다 고도의 과목을 이수 마스터 프로젝트를 시작

- 마스터 프로젝트 개시
- 봄학기 정기시험
- 하기 집중강좌

충실한 학교생활

- 학내 기업 설명회
- 각종 자격 취득
- 해외 제휴대학에서의 인턴십(파견 강사)
- 음악회 • 각종 콘테스트 참가

하기 집중강좌. 커피 아워로 교수와 교류를 돈독히 한다.

2학년 제4학기

전문성을 높이는 활동 및 수학 마스터 프로젝트의 주제를 완성

- 마스터 프로젝트 구두 발표에 의한 시험
- 국내외 저명 교수에 의한 특별 강의
- KCG AWARDS
  (교토컴퓨터 학원, 교토정보대학원대학 최우수 프로젝트 발표회)
- 학위 수여식

충실한 학교생활

- 수료 축하회

교수 인터뷰

일본 애니메이션에 의한 비즈니스를 찾는다

교수 Yasuhiro Takeda

다케다 야스히로

GAINAX 창업 맴버
주식회사 GAINAX 교토 대표이사
일본 SF 작가 클럽 회원, 우주작가 클럽 회원

'신비한 바다의 나디아', '천원돌파 그레라간', '방과 후의 플라이아데스'를 비롯해 일본을 대표하는 수많은 애니메이션을 제작한 주식회사 가이낙스에서 설립 당초부터 이사를 맡고, 현재는 교토에 설립한 애니메이션 기획 제작 스튜디오 'GAINAX 교토'의 대표를 맡고 있다.

'일본 애니메이션과 ICT'

KCGI에서는 전문분야 'IT 만화·애니메이션'으로 이 조합에 의한 새로운 마켓과 비즈니스 모델 창출을 연구합니다. '애니메이션 기획·제작·프로모션 특론'을 담당하는 것은 다케다 야스히로 교수. 다케다 교수는 '신비한 바다의 나디아', '천원돌파 그레라간'으로 유명한 주식회사 가이낙스 설립에 종사했습니다. 애니메이션 프로듀서로서

게임 '신세기 에반겔리온~강철의 걸프렌드'를 비롯해 해 '톱을 노려라 2'와 '아베노바시 마법 상점가', '하나마루 유치원' 등 다수의 작품에 관여했습니다. 동일 회사와의 콜라보레이션으로 KCG 그룹 창립 50주년을 기념한 CM을 제작했습니다.

비즈니스란 '어떻게 자금을 회수할까?'

——애니메이션을 비즈니스로 하기 위한 키워드는 무엇입니까?

저의 지금까지 주요 일은 가이낙스에서의 애니메이션 기획 프로듀서입니다. 애니메이션 기획서를 제작하고 함께 일하고 싶다고 생각하는 회사와 교섭해 방송 틀을 정하고 구체적으로 예산을 확보합니다. 작품이 완성되고부터는 어떻게 자금을 회수할까를 생각하는 것이 큰일입니다. 이를 실행하는 것이 즉 비즈니스라고 할 수 있을 것입니다.

——다케다 교수님이 애니메이션에 종사하게 된 계기를 소개해 주십시오.

제가 기획한 작품에는 '방과 후의 플라이아데스', '천원돌파 그레라간' 등이 있습니다. 현재는 신규 애니메이션 기획을 몇 편 진행하고 있습니다. 그런 저지만 지금의 일을 하는 것은 우연입니다. 학생시절에는 전혀 다른 공부를 하고 있었습니다.
그러나 학생시절에 좋아서 개최하던 이벤트나 자주제작 활동이 깨닫고 보니 일이 되어 있습니다. 그래서 기분상으로는 지금도 아마추어 활동입니다. 그보다 언제까지나 아마추어 시절의 '즐거운 일, 재미있는 일을 솔선해서'를 잊지 않도록 하고 있습니다.

——애니메이션을 배우려고 하고 있는 학생에게 메시지를 부탁합니다.

애니메이션 작품을 기획, 제작한다는 것은 상당한 에너지가 필요합니다. 게다가 자금을 모아 제작하는 것에는 책임이 발생합니다. 작품은 사람들에게 보이고, 평가를 받고, 자금을 회수해 흑자를 낸다. 여기까지 생각하는 것이 기획으로서 완성형입니다. 작품만 만들어지면 OK라고 하는 것은 단지 자기만족에 지나지 않습니다. 작품은 평가를 받고서 처음으로 완성됩니다. 평가는 작품에 대해서만이 아니라 행동이나 발언 등 세상에 대해 발표한 모든 것에 향해집니다. 그러므로 여러분도 평가에 대해 확실하게 직면하는 기개를 가지고 공부해 주십시오.

KCG 그룹 창립 50주년 기념 CM
(https://www.kcg.ac.jp/kyocotan/cm/)

교수 인터뷰

음성 합성에 혁명을 가져온 '하츠네 미쿠'의 세계

교수 Hiroyuki Itoh

이토 히로유키

'하츠네 미쿠'의 크립턴 퓨처 미디어사 대표이사

'미래에서 온 첫소리'가 유래라는 버추얼 아이돌은 가사와 멜로디를 컴퓨터에 입력하면 합성 음성으로 노래합니다. 국내 만이 아니라 해외에서도 라이브 콘서트가 개최되어 많은 팬의 마음을 흔듭니다. 이 대 브레이크를 일으킨 음성 합성 소프트웨어 '하츠네 미쿠'의 창시자 크립톤 퓨처 미디어 주식회사 대표이사인 이토 히로유키가 KCGI 교수로 취임했 습니다.
컴퓨터와 소리를 접점한 소프트웨어를 끊임없이 개발하는 이토 씨는 장래 IT 업계를 짊어지려는 젊은 이에 대해 아직 "도중"이라 할 수 있는 "정보혁명" 의 프론티어 영역은 한없이 크고, 학생들의 전도는 한없이 펼쳐지고 있습니다. 이것을 충분히 의식하면서 면학에 힘쓰길 바랍니다'라는 메시지를 보냅니다.

당사는 게임이나 애니메이션 회사가 아닙니다. 음악을 다루지만, 레코드 회사와도 다릅니다. 취미인 컴퓨터 음악을 비즈니스로 한 것으로 스스로는 "음악가" 라고 생각하고 있습니다. '하츠네 미쿠'는 2007년 8월에 발매했으나, 그것은 사람이 크리에이티브한 활동에 임할 기회를 부여받은 것이 아닌가 생각하고 있습니다.

인류는 과거에 세 가지 혁명을 경험해 왔다고 합니 다. 제일의 혁명은 농업혁명. 수렵에 의존하기 때문에 이동을 부득이하게 해 온 인류는 이 혁명으로 보다 식료를 계획적으로 생산하고, 비축도 할 수 있게 되었기 때문에 특정한 땅에 정주하기 시작했 습니다. 그에 따라 사회가, 국가가 형성되고, 한편으로 빈부의 차도 생겼습니다. 경제 발달과 함께 전쟁을 일으키는 요인이 되었다고도 할 수 있습니다.

제 이의 혁명은 산업혁명입니다. 동력이 발명되고, 같은 것을 효율적으로 만든다는 이노베이션이 진행 됨에 따라 대량생산, 대량소비를 만들어 냈습니다. 교역과 무역에 박차가 걸려 광역적으로 부를 가져다주는 것으로 이어졌습니다. 또한, 이 혁명은 "인구 폭발" 도 야기했습니다. 산업혁명 이전은 "다산 다사" 시대로 인구는 거의 일정하고 사회의 부의 변동도 적었으나, 산업혁명을 계기로 가속도적으로 인구가 증가해 갔습니다.

그리고 세 번째 혁명입니다만, 인터넷으로 대표되는 IT의 진가를 가져온 정보혁명입니다. 인터넷 이전, 정보 발신자는 한정적이며 독점적이었습니다. 발신자란 신문사나 텔레비전과 라디오 국, 출판사와 같은 미디어가 그것에 해당합니다만, 이것들이 정보를 발신할 때에는 설비와 인력이라는 커다란 코스트를 수반합니다. 또한, 이 무렵의 정보는 양적으로도 적 고, 게다가 일방통행이었습니다. 그러나 인터넷의 출현으로 이 혁명이 일어났습니다. 정보발신의 방법이 크게 변화했습니다.

현재 인터넷 도구는 아주 친밀한 것으로 주변에 있으며, 책상 위에 있으며, 주머니에 들어갑니다. 뉴스나 영화, 음악 등 디지털화할 수 있는 정보는 전부 정보화되어 인터넷을 통해 쉽게 송신과 축적할 수 있습니다. 자신이 좋아하는 영상과 방송 미디어를 순식간에 불러내 확인할 수 있는 등 생활이나 일을 무척 편리하고 즐겁고 쾌적하게 했습니다. 또한, 그 정보는 자 신의 소소한 뉴스 등도 포함해 Facebook이나 Twitter, 블로그 등으로 자기 것이 누구나 간단하고, 빠르게, 세계로 발신되게 되었습니다.

그러나 이 정보혁명에 의한 변화는 아직 서장에 지나지 않는다고 생각하고 있습니다. 농업, 산업 혁명은 인류 생활에 중대한 변화를 가져왔습니다. 정보혁명이 가져온 변화는 실은 아직 그 정도 레벨에는 이르지 못했습니다. 과도기에 지나지 않고, 앞으로가 본격적인 변화의 시작일 것입니다. 20~30년 후에는 사람의 생활, 세계가 철저하게 변해있을 것입니다. 단지 그것은 어떤 변화일지는 모릅니다. 어떻게 변화시킬지는 우리와 그 이상으로 차세대를 짊어질 젊은이의 손에 달려있습니다.

교수

고 홍승

Ko, Hong Seung

전 삼성전자 주식회사
전략기획실 정보전략부장(CIO)
일반사단법인 일본응용정보학회 대표이사

한국 출신의 고 홍승 교수는 한국의 가전 전자 부품 대기업 삼성전자 주식회사의 전략기획실 정보전략부장(CIO)으로서 기업의 인터넷 활용 전략, B2B의 주요 개념인 CALS, 일반 소비자 대상 전자상거래 실현 등에 힘을 기울여, 기업의 정보화 및 수익 증가에 크게 공헌했습니다. 고 교수님 격변하는 e비즈니스 세계에서 필요시되는 인재에 대해서 이야기합니다.

전략이 요구되는 e비즈니스

e비즈니스의 세계는 급속하게 변동하는 것 같습니다. 인터넷 보급에 수반되어 비즈니스의 방식도 달라졌습니까?

제가 삼성전자의 정보전략부장이 되고 얼마 되지 않은 1990년대 중반 해외도 대상으로 한 웹사이트를 시작했습니다. 당시는 아직 인터넷이 마케팅의 강력한 도구가 되리라고는 생각하지 않았고, 단순히 기업의 지명도 향상을 위한 수단이라는 인식에 지나지 않았습니다. 그러나 사이트를 공개하자마자 전 세계에서 제품의 에프터 케어에 관한 문의와 불만 등의 메일이 하루 200통 정도 왔습니다. 그때, 웹사이트를 마케팅에 활용할 수 있지 않을까 하는 느낌이 들었습니다.
그 후, 웹상의 예약 시스템과 증권 거래 등 인터넷을 이용한 비즈니스가 늘었습니다. 그러나 그저 인터넷상에서 사용할 수 있는 시스템을 개발해 비즈니스를 전개하면 매출이 크게 늘어나는 것은 아닙니다. 당시 한국에서도 인터넷만 사용하면 비즈니스가 잘 된다고 하는 잘못된 IT 붐이 일었습니다. 인터넷 쇼핑몰을 만들어 상품을 나열하면 전 세계에서 고객이 모여들어 비즈니스가 성립한다고 생각하고 말았습니다. 실제 대부분의 쇼핑몰은 몇 년 만에 인터넷상에서 사라지고 말았습니다.
결국, 인터넷이 하나의 도구에 지나지 않는다는 것을 깨닫지 못한 것이죠. 또, '전략'이 부족했다고도 할 수 있습니다. 인터넷상에 상품이 아무리 나열되어 있다고 해도 어차피 화면상에 나타나 있는 것에 지나지 않습니다. 실제로 상품을 살 때는 오프라인에서 직접 확인한 후인 경우가 대부분이었기 때문입니다.

낙후되는 일본 기업과 부족한 인재

격변하는 환경 속에 현재 세계의 비즈니스 사정은 어떻게 보고 계십니까?

일본과 한국 등에서는 안타깝지만, IT를 활용해 회사의 매출을 향상시키는 전략을 세울 인재가 적은 것이 현재 상황입니다. 한편으로 기업은 IT 인프라 정비에 막대한 투자를 하고 있으므로, 기업 측의 고민은 끝나지 않습니다.
기업이 요구하고 있는 것은 한마디로 말하면 「e비즈니스 전략을 입안할 수 있는 인재」입니다. 즉 IT 자원을 마케팅과 경영에 활용해 나갈 힘을 가지지 않으면 안 된다는 것입니다.
원래 일본과 한국 기업의 종업원은 마케팅 의식이 희박하다고 생각합니다. 매일 일을 하면 급료를 받을 수 있다는 이익의 균등 배분이라는 생각이 근저에 있기 때문입니다.
한편, 미국에서는 다릅니다. 일하는 양이라고 할지 실제로 한 일이 얼마만큼 회사에 공헌하는지를 항상 엄격하게 묻습니다. 미국 기업에서는 마케팅을 전문으로 하는 부서가 거의 없습니다. 종업원 모두가 그 인식을 하고 있으므로, 필요가 없는 것입니다. 미국 기업은 비록 경기가 나빠져도 어떻게 하면 매출을 늘려갈 수 있을지를 생각하는 것이 몸에 배어있으므로, 항상 앞으로 나아갈 가능성이 있습니다. 일본과 한국의 기업이 경쟁하기 어려운 것입니다. 일본과 한국에서는 마케팅이란 단순히 '영업', '광고', '브랜드'라고 착각하는 기업이 대기업을 포함해 많이 있습니다.
그래서 인터넷을 비즈니스에 활용해 IT 기업으로 성공한 것은 현재 미국뿐입니다. 일본과 한국에서도 국내에서는 그와 같은 평가를 받는 기업은 있으나, 실제로는 인프라 정비가 진행되었기 때문에 일어난 e비즈니스 붐을 타고, 머니게임에 의해 성장했다는 것이 사실입니다. 참고로 유럽에서도 e비즈니스로 성공한 기업은 없습니다. 이것은 인터넷 보급이 크게 뒤처져 있었기 때문입니다.

아시아에 군림하는 전문직 대학원으로

이와 같은 속에서 본 대학은 어떤 특징을 보이고, 무엇을 목표로 해 나갈까요?

IT를 전문으로 한 대학원은 많지 않습니다. 게다가 본교에는 교토컴퓨터학원이라는 역사가 뒷받침된 백그라운드가 있습니다. 이것은 최대의 장점입니다.
또, 본교에는 전문지식과 기술이 있고, 또, 기업에서의 실무 경험이 풍부한 교원이 갖춰져 있습니다. 저도 강의에서는 되도록 직접 다룬 것에 대해서, 성공한 것만이 아니라 실패한 사례도 섞어 이야기하도록 하고 있습니다. 실패 사례가 더 많은 것을 배우는 일도 많기 때문입니다.
이렇게 시대가 진정으로 요구하고 있는 인재를 육성하고 있습니다.
해외 대학과의 교육 네트워크도 매년 확대되고 있습니다. 필드는 일본에 한정되지 않습니다. 아시아와 세계를 무대로 활약할 수 있는 인재 육성에 공헌하는 전문직 대학원이 되고 싶습니다.

교수 Gary Hoichi Tsuchimochi

쓰치모치 게리 호이치

대학교수법(퍼컬티 디벨로프먼트),
비교교육학, 전후 교육개혁사, 교양교육 전문가

교토정보대학원대학(KCGI)의 학생과 수업을 만드는 것이 교육철학(Teaching Philosophy)이라는 쓰치모치 게리 호이치 교수. 티칭 포트폴리오, 러닝 포트폴리오 등을 연구 주제로 학습자 중심의 수업을 창조하는 러닝 커뮤니티를 형성하고자 KCGI 학생에의 찬동을 구합니다.

학생의 배움을 '촉매'하는 것이 교육 본래의 목적

교수님의 교육 철학에 대해서 구체적으로, 각 항목으로 설명해 주십시오.

왜 선입관에 사로잡혀서는 안 될까요? : 선입관에 사로잡히면 유연하고 자유로운 발상을 할 수 없게 됩니다. 본교는IT, 그 중에서도 AI 등 최첨단 기술을 배우는 장이므로 창조성이 문제 되기 때문입니다.

학습과 학문의 차이는 무엇입니까? : 지금까지 학교의 배움은 수동적으로 가르치는 것을 배우는 '학습'에 중점을 두었습니다. 즉, 배움에도 '인풋'이 강조되었습니다. 대학원에서의 배움은 누구도 가르쳐 주지 않고, 스스로 묻고 배우는 장소입니다. 즉 '학문'이라는 말의 유래가 됩니다. 묻고 배운다는 것은 사회인으로서 기본입니다. 배움의 '아웃풋'이 강조되게 됩니다.

과제발견형 학습이란 무엇입니까? : 앞으로의 사회에서는 과제발견형 학습이 요구됩니다. 새로운 것을 창조하기 위해서는 발견이 필요합니다. 발견하기 위해서는 '물음'이 불가결합니다. 혼자 '묻기'에는 한계가 있습니다. 즉, 그룹 학습보다 팀 학습이 필요하게 됩니다. 이를 TBL이라 하며 PBL을 대신해 널리 퍼지고 있습니다.

학습 환경이란 무엇입니까? : 배움은 학습 환경으로 변합니다. 교수의 일은 가르치는 것뿐만이 아닙니다. 교수는 퍼실리테이터여야 합니다. 이는 가르치는 것을 '교육'으로 생각할지, '에듀케이션'으로 생각할지의 차이에 따릅니다. 전자가 일본, 후자는 미국적 사고입니다.

리버럴 아츠란 무엇입니까? : 이는 대학교육의 본질입니다. 지금까지 리버럴 아츠라면 문계를 연상했습니다. 그러나 이게야 말로 리버럴 아츠가 필요한 것이 강조되게 되었습니다. 예를 들어 도쿄공업대학에 새롭게 리버럴 아츠 센터가 설립되고, 전 NHK 기자 이케가미 아키라 씨가 교수에 취임했습니다. 이는 미국 동부의 유명한 MIT도 마찬가지입니다. 또, 클린턴 전 국무장관이 졸업한 학교로, 영화 '모나리자 스마일'의 무대로 유명한 웨슬리 대학은 미국을 대표하는 이게 여자대학으로 리버럴 아츠 칼리지로서도 유명합니다. 저는 이곳의 '프레시맨 세미나'를 일본에 소개했습니다.

사회인 기초력이란? : 대학과 기업에서 빈번하게 사용되는 말에 '사회인 기초력'이 있습니다. 서적도 출판되어 있습니다. 이 서적 중에 리버럴 아츠의 비판적 사고력이 사회인 기초력이 된다고, 제 수업 실천이 수록되어 있습니다.

AI와 공존할 수 있을까요? : 2045년에 AI(인공지능)이 인간을 능가하는 시대가 온다는 보도가 나오고, AI가 인간의 직업을 빼앗는 것이 아닌가 하는 위기감이 감돌고 있습니다. 사립대학 정보교육협회 사무국의 산학제휴사업 '대학 교원의 기업현장연수'로 어떤 대기업 전기 제조사의 기업 내 교육 연수에 참여했습니다. 이 회사는 AI 기술에서도 최첨단으로 독일 메르켈 수상(물리학 박사학위 소지자)도 방문하고 있습니다. 여기서는 AI와 '대치'하는 것이 아니라 공존할 필요성을 강조하고 있었습니다. 즉, 과학기술과 인간교육의 일체화입니다.

배움의 방법을 배운다는 것은 무엇입니까? : MIT에서도 웨슬리 대학에서도 중시하고 있는 것이 '배움의 방법을 배운다'라는 자율형 학습을 가르치고 있는 것입니다. 이것이 리버럴 아츠 칼리지의 진수입니다.

대사제휴란 무엇입니까? : 이것은 제가 만든 '조어'입니다만, 앞으로 대학이나 대학원은 사회(기업)와 제휴할 필요가 있습니다. 따라서 자율형 학습자의 육성이 요구됩니다.

KCG 그룹의 교육이념에 대해서 : 어느 대학이라도 어드미션, 커리큘럼, 디플로마의 3개 정책이 있습니다. 본교의 모체인 교토컴퓨터학원(KCG)의 교육이념으로 '컴퓨터 기술에서의 창조적 능력의 양성', '정보화 사회의 복안적 사고력의 양성' 등을 내걸고 있습니다. 바로 이게와 문계(리버럴 아츠)의 일체화라고 할 수 있습니다.

IT를 구사해 미지의 세계에 도전을

학생에게 메시지를 부탁드립니다.

본교 학생은 누구보다 혜택받은 학습 환경에 있습니다. 왜냐하면 IT 전문지식을 익히는 것이 용이하게 되어 있고, 이를 종횡무진으로 구사해 미지의 세계에 과감하게 도전할 수 있기 때문입니다. 저의 꿈은 본교 학생과의 커뮤니케이션을 소중히 하고, 학습자 중심 수업을 함께 '만들어 내는' 러닝 커뮤니티를 형성하는 것입니다. 꼭 저의 꿈을 실현하는 데 힘을 빌려주십시오.

교수 인터뷰

시큐리티와의 균형을 염두에 두고 디지털화를 추진

교수 Shozo Naito

나이토 쇼조

전 일본전신전화 주식회사
정보유통 플랫폼 연구소 주임연구원
사이버 교토 연구소 소장

나이토 쇼조 교수는 전 일본전신전화 주식회사(현 : NTT) 정보유통 플랫폼 연구소의 주임연구원으로, 네트워크, 정보 시큐리티가 전문입니다. 신종 코로나바이러스의 유행으로 나이토 교수가 일본 및 세계의 네트워크, 시큐리티 현황과 과제를 논합니다.

일본의 디지털화 추진은 필수적인 방향

—— 코로나 재앙을 계기로 사회의 디지털화 및 IT 활용이 진행되고 있습니다. 2021년 9월에는 디지털 청 신설이 예정되어 더 가속화될 것이 예상됩니다.

사이버 공간에도 바이러스가 많이 있고, 매일같이 신종 바이러스가 출몰합니다. 물론 육체적으로도 바이러스 변종 등으로 힘들고, 이에 따라 생활양식도 바뀌려 합니다. 일본의 디지털화는 세계적으로 뒤처진 점이 있습니다. 그래도 지금은 겨우 리모트 워크가 점차 확대되고 있고, 최근에는 디지털 트랜스포메이션(DX:디지털 기술을 침투시켜 인간의 생활을 더 좋게 변혁하는 것, 기존의 가치관이나 틀을 근저부터 뒤집는 혁신적인 이노베이션을 초래한다는 의미)의 사고에서 여러 가지 의미에서 디지털화를 추진하려는 움직임이 활발해지기 시작했습니다. 정부는 디지털 청을 신설해 진행하겠지만, 민간에서도 필수적인 방향이라 생각합니다. 코로나 재앙의 리스크를 기회로 삼는다는 생각으로 해나가야 생각합니다.

다만, 네트워크에 대한 의존도가 높아지면 당연히 시큐리티 리스크가 높아집니다. 네트워크와 시큐리티는 상보적인 자동차의 두 바퀴와 같은 것으로, 그 균형을 항상 염두에 두는 것이 중요합니다. 예를 들어 우리는 Zoom을 강의나 수업에 사용하고 있는데, 기업 중에는 더 시큐리티가 강화된 온라인 회의 시스템을 도입하고 있는 곳도 있습니다. 또, 계좌 인증은 어디까지 철저히 해야 하는가 하는 점, 개인의 프라이버시의 점에서 균형을 맞춰야 합니다. 자신들이 하고 싶은 것과 시큐리티 레벨의 균형을 고려해 솔류션을 선택하는 것이 중요합니다. 디지털화, 온라인화를 추진하려면 항상 시큐리티와의 균형을 염두에 두지 않으면 안 되는 것입니다.

사이버 공격에 어디까지 반격할 수 있을지 논의

—— 국제적인 사이버 공격이 증가하고, 또, 격렬해지고 있는 것 같습니다.

2016년 미 대통령 선거에서 러시아의 관여가 화제가 되었습니다. 방위면에서 육해공을 넘어 우주나 사이버가 제4, 제5의 전쟁터, 또는 대응해야 할 스페이스라고 하여, 우주군이나 사이버군을 정비하는 나라가 있는 것 같습니다. 사이버 공격에 대한 대책은 강화해 나가지 않을 수 없고, 어디까지 방어할지 국제적인 동의도 필요하게 될 것입니다. 미사일의 적 기지 공격 능력의 문제와 마찬가지로 사이버 공격도 어디까지 역습할 수 있을지 공격해 오는 사이트를 어디까지 공격할 수 있는지가 논의되고 있습니다. 미사일 기지는 아마 자국에 있겠지만, 사이버 공격해 오는 사이트는 꼭 그렇지만도 않습니다. 국외에 있는 기지에 서버를 두고 할 수도 있습니다. 그러한 대처 기술은 반드시 가지고 있지 않으면 안 됩니다. 사이버 공격해 오는 곳에 대해 어떤 대항 수단이 유효할지는 앞으로도 논의되리라 생각합니다.

민간 레벨에서도 사이버 공격이 있습니다. 네트워크상에 자산이 많으니까요. 가상통화를 비롯해 디지털 통화, 전자결제의 시스템으로 돈이 교환되고 있고, 유가증권이나 부동산 정보 등도 일종의 전자 데이터입니다. 지적재산의 정보 등에서 일본 기업을 많은 표적이 되고 있습니다. 대기업은 항상 사이버상에서 여러 가지 공격에 노출되어 있습니다. 완벽한 시큐리티 대책이라는 것은 없기 때문에 대응책의 준비도 필요합니다.

네트워크상에서는 기본적으로 정보는 노출되어 있다.

—— 우리 일반 시민도 일상의 사이버 공격, 사이버 범죄의 위협에 노출되어 있습니다.

전자 결제나 전자 머니 등은 편리해 사용하고 싶지만, 간단히 표적이 되기도 하므로 항상 주의를 게을리하지 않는 것이 중요합니다. 앱 등의 편리한 기능의 반대편에는 시큐리티의 함정이나 위험이 도사리고 있는 점을 인식해야 합니다. 예를 들어 네트워크가 사용하기 편하다고 아무 데서나 무료 WiFi에 접속하면, 거기서 도청되거나 정보가 표적이 되거나 합니다. 항상 도청, 감시되고 있다는 것입니다. 내가 보내는 정보는 누군가가 보고 있다고 생각해야 합니다. 항상 그렇다고 생각하고 네트워크를 사용해 접속하고, 자신의 계좌 관련 등의 개인정보를 낼 때는 '이거 어디선가 봐도 괜찮을까?'를 의식합니다. 예를 들어 그 정보에 관해서 제대로 암호화해 보내야 한다는 것을 생각해야 합니다. 어렵지만 항상 이런 점을 염두에 두는 것이 필수입니다. 기술적으로도 물론 대책을 세울 수 있는 부분이 있지만, 마지막엔 그 의식, 마음가짐이 절대적입니다.

교원 소개

교수 한 명당 학생은 10명 이하.

글로벌한 IT 비즈니스 신에서 활약하는 리더 육성이라는 목표를 달성하고자 전 세계에서 모인 교수진은 정보학, 경영학, 교육학의 각 학계의 세계적 권위, 대기업에서 IT 전략을 입안 실행해 온 실무가 등으로 구성되어 있습니다.

학부의 사명

본교는 지도 교원의 어드바이스 하에 각 학생이 각각의 장래 목표에 따라 공부할 수 있는 환경을 갖추고 있습니다. 교원에게는 완수해야 할 큰 역할이 두 가지 있습니다. 첫째로 교육 자원으로서의 역할입니다. 학생에게 있어 교원은 교과서와 논문, 다양한 미디어를 비롯한 교재, 필드 경험, 클래스 메이트 등도 같은 교육 자원의 하나입니다. 학생은 각자의 목표 달성을 위해 필요한 사항을 교원으로부터 배울 수 있습니다.

둘째, 학습촉진자(코디네이터)로서의 역할입니다. 교원은 학생의 학습 내의용 이해를 촉진시키기 위해 학습 과정을 계획하고, 구체화합니다. 학생과 다양한 교육 자원을 링크시키는 것이 학습촉진자로서 교원이 해야 할 역할입니다. 이와 같은 역할을 담당하고, 각 학생이 면학 목표를 달성할 수 있도록 최대한 서포트를 하는 것이 본교 교원의 사명이라 생각하고 있습니다.

부학장, 교수

데라시타 요이치 Yoichi Terashita

- 교토대학 이학사 (미국)아이오와 대학 대학원 박사과정 수료(물리천문학 전공), Ph.D.
- 가나자와 공업대학 명예교수, 전 국제협력사업단 파견전문가(정보공학), 전 교토 컴퓨터학원 라쿠호쿠교 교장, 학교법인 교토 정보학원 평의원, 교토 컴퓨터학원 교토역전교 교장

에이호 시게루 Shigeru Eiho

- 교토대학 공학사, 동 대학원 석사과정 수료 (전자공학 전공), 공학박사
- 교토대학 명예교수
- 전 시스템제어정보학회 회장, 동 학회 명예회원
- 일반사단법인 전자정보통신학회 회원

쓰치모치 게리 호이치 Gary Houichi. Tsuchimochi

• (미국) 캘리포니아 주립대학, Bachelor of Arts, (미국) 캘리포니아 주립대학 대학원 교육학 석사과정 수료, Master of Arts, (미국) 컬럼비아 대학 동아시아 연구소 수료 증서, (미국) 컬럼비아 대학 교육대학원 석사과정 수료 Master of Education, Ed.M., (미국) 컬럼비아 대학 교육대학원 박사과정 수료 Doctor of Education , Ed.D., 도쿄대학 교육학 박사 전 고쿠시칸대학 문학부 교육학과 전임강사, 전 도요에이와조가쿠인대학 대학원 인간과학연구과 교수, 전 국립대학 히로사키대학 21세기 교육센터 교수, 전 데이코대학 교수, 동대학 전 학수 및 연구지원 센터장
• 빅토리아 (카나다) 대학 교육학부 객원교수, (미국) 사우스플로리다대학 마크 T 오어 일본연구센터 객원 연구원, 나고야대학 고등교육연구센터 객원교수, 문부성 대학설치심의회 교육조직 심사 교수(비교교육학, 일본 교육사, 인간과학 기초연습(교육계), 교육학적 인간론 강습 Ⅰ·Ⅱ), 문부성 대학원 설치 심의회 교원조직 심사 교수(비교교육사), (미국) 브리검영대학 교육 컨설턴트 인정서, 댈하우지 (카나다) 대학 티칭 포트폴리오 연수인정서 대학 평가 및 학위 수여 기구 주최 티칭 포트폴리오 연수인정서

포로 새틀라이트 장, 교수

나카무라 마사키 Masaki Nakamura

- 아오야마가쿠인대학 경영학사
- 일본 유니시스 주식회사(구 : 바로스 주식회사) 근무 후, 1887년에 주식회사 디직 설립. 대표이사 사장
- 일반사단법인 홋카이도 정보 시스템(HISA) 회장, 일반사단법인 전국 지역정보산업단체 연합회(ANIA) 이사
- 홋카이도 컴퓨터 관련산업 건강보험조합 이사장

도쿄 새틀라이트 장, 교수

다나카 히사야 Hisaya Tanaka

- 와세다 대학 공학사
- 전 후지쓰 주식회사 시스템 서포트 본부장 대리, 전 주식회사 FUJITSU 유니버시티 이사
- 전 독립행정법인 정보처리추진기구 IT 인재육성 본부장 및 이사
- 일본 공학교육협회 상급교육사
- 일본 공학교육협회 사업기획위원
- 일반사단법인 미토 이사

명예학장, 교수

이바라기 도시히데 Toshihide Ibaraki

- 교토대학 공학학사, 동 대학원 박사과정 수료(전자공학 전공), 공학박사
- 교토대학 명예교수
- 전 교토대학 대학원 정보학 연구과장, 전 간사이가쿠인대학 교수, 전 도요하시 기술대학 교수,
- 교토정보대학원대학 학장 (2010-2023)

교수, 준교수의 자세한 내용은 여기에서

학생의 거리 교토

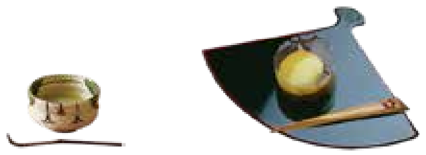
건도 1200년의 역사를 가진 교토는 예로부터 일본 문화의 중심지, 국제도시이며, 현대에는 많은 젊은이가 생활하는 학생 도시이기도 합니다.
KCG의 각 캠퍼스는 교통이 편리한 지역에 있으며 교토 시내의 각 지역뿐만 아니라 오사카·나라·고베·오쓰 등 관서 각지로도 쾌적하게 액세스할 수 있습니다.

KCGI 교토 본교 주변

무로마치 문화의 대표적인 사원인 긴가쿠지, 교토 삼대 축제의 하나인 지다이마쓰리 연고지인 헤이안진구, 벚꽃 가로수로 유명한 철학의 길, 일본에서 두 번째로 오래된 동물원 교토시 동물원, 교토시 미술관 등 많은 스포트가 있으며, 교토의 다양한 역사와 문화에 접할 수 있는 지역.

Spot

긴가쿠지	헤이안진구
철학의 길	에이칸도
난젠지	치온지
교토시 교세라 미술관	국립근대미술관
교토시 동물원	



KCGI 교토역전 새틀라이트 주변

JR, 긴테쓰, 지하철 노선이 연장하는 교토 역은 전국에서 많은 사람이 방문하는 교토의 현관문. 주변에는 근대적인 건물과 역사적인 건물이 공존하고, 대조적인 분위기를 느낄 수 있는 지역.

Spot

도지	산주산겐도
니시혼간지 히가시혼간지	국립 교토박물관
도후쿠지	교토 역 빌딩
교토 타워	교토 수족관

KCG 라쿠호쿠교 주변

지하철 기타오지 역 · 버스터미널로부터는 라쿠호쿠 지역 · 교토 중심부 · 교토 역 방면으로의 교통이 편리. 근대적인 건물이 늘어선 기타야마도리 근처에는 아오이마쓰리 연고지인 가미가모 신사가 있으며, 식물원이나 미조로가이케와 가모가와 강에서 일상의 자연을 접할 수 있는 지역.

Spot

가미가모 신사	교토 부립식물원
미조로가이케	기타야마도리

KCG 가모가와교 주변

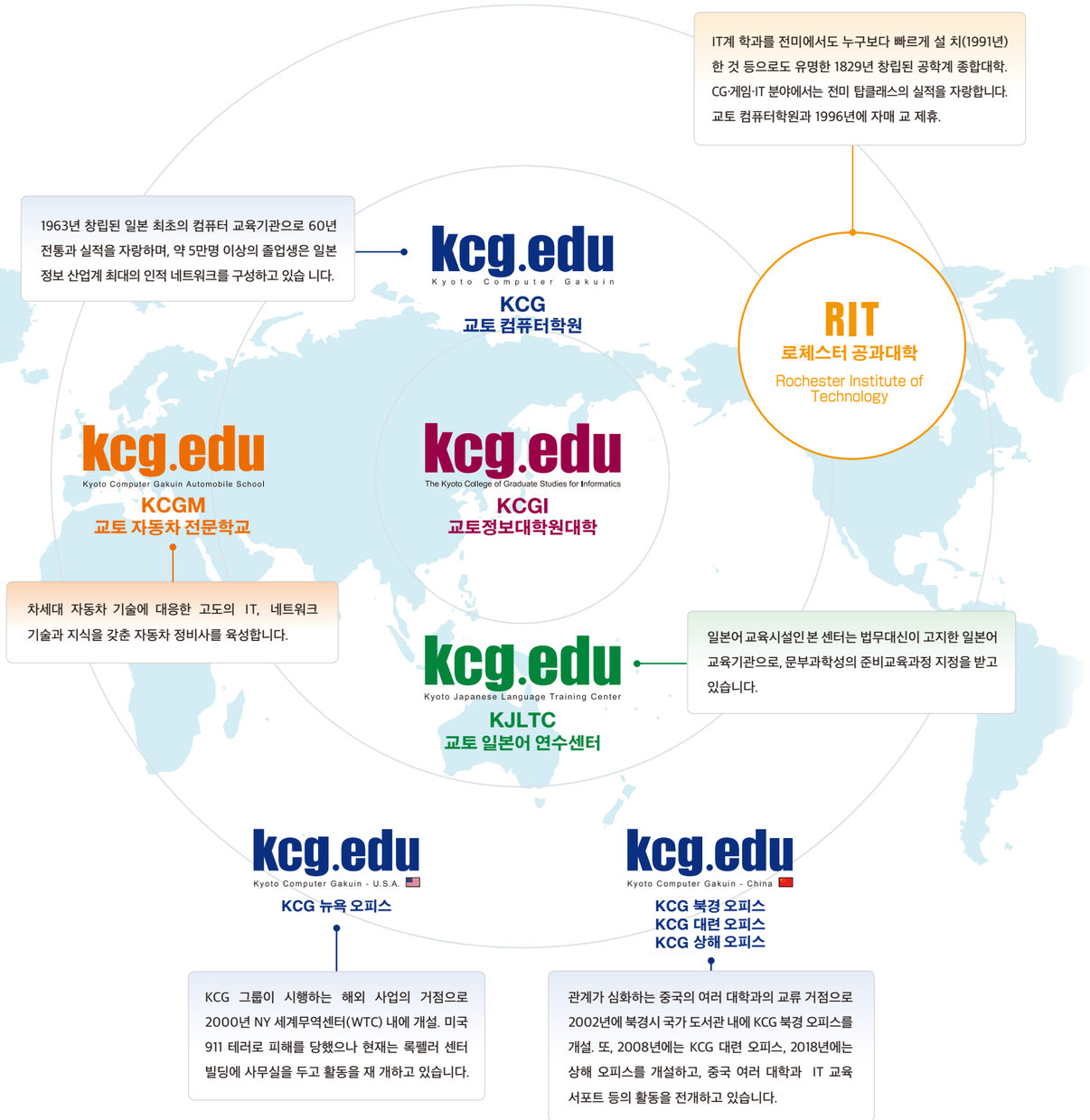
교토 삼대 축제의 하나 아오이마쓰리 연고지인 시모가모 신사나 교토교엔 등이 가까이 있으며, 시내지만 자연이 풍부한 지역.

Spot

시모가모 신사	다다스의 숲
교토교엔	교토 시 역사박물관

kcg.edu 교육 네트워크

교토정보대학원대학은 KCG 그룹의 다른 교육기관과 긴밀한 네트워크를 구성하고,
해외의 정부 및 대학과 제휴를 도모하면서 지구 사이즈의 교육 기관으로서, IT교육의 리더로서,
세계 최고도의 IT교육 실현을 목표로 합 니다.



KCGI의 개요

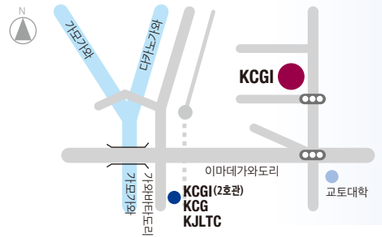
명칭: 교토정보대학원대학
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics
설치 주체: 학교법인 교토 정보학원
소재지: 교토시 사교구 다나카몬젠초 7번지
연구과: 응용정보기술 연구과
전공: 웹 비즈니스 기술 전공
수료 단위: 44단위
입학 정원: 700명 (총정원 1300명)
수학 연한: 2년
학위: 정보기술석사 (전문직)
Master of Science in Information Technology (M.S. in IT)

URL: https://www.kcg.edu/

KYOTO

교토는 일본 전통문화의 중심지로, 로옴, 무라타 제작소, 닌텐도, 호리바 제작소, 교세라, 니혼덴산, 오무론 등 일본 산업계를 견 인하는 IT계 유량기업이 다수 본사를 두고 있습니다. 또한, 많은 노벨상 수상자가 교토에서 탄생하고 있습니다. 본교에서는 교토의 풍토가 낳은 이러한 에너지를 수용해 학내에 받아들일 것을 목표로 합니다.

교토본교 하쿠만벤 캠퍼스



소재지:
교토시 사교구 다나카몬젠초 7

교통:
하쿠만벤 교차점에서 북으로 도보 1분
「데마치야나기 역」에서 도보 8분
게이한 전차 / 에이잔 전차
교토 역에서 시내버스 17호「하쿠만벤」하차, 206호「아스카이초」하차 후 바로

교토본교 교토역전 새틀라이트

소재지:
교토시 미나미구 니시쿠조 데라노마에초 10-5

교통:
「교토 역」 하치조니시구치 출구에서 서쪽으로 도보 7분

삿포로 새틀라이트

소재지:
삿포로시 주오구 오도리 니시 5초메 11 다이고 빌딩 7층 (주)디직 내

교통:
「지하철 오도리 역」 2번 출구에서 북으로 도보 1분

도쿄 새틀라이트

소재지:
도쿄도 미나토구 모토아자부 3초메 1-35 VORT 모토아자부 4층㈜ 히토미디어내

교통:
도쿄 메트로 히비야 선「롯폰기 역」 1a출구에서 도보 8분
도에이 오에도 선「롯폰기 역」 3번출구에서 도보 10분