

kcg.edu

KCGI: The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

บัณฑิตวิทยาลัยอาชีวศึกษาด้าน IT
แห่งแรกของประเทศญี่ปุ่น

京都情報大学院大学

เชื่อมต่อจิตวิญญาณของผู้บุกเบิก

kcg.edu

The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

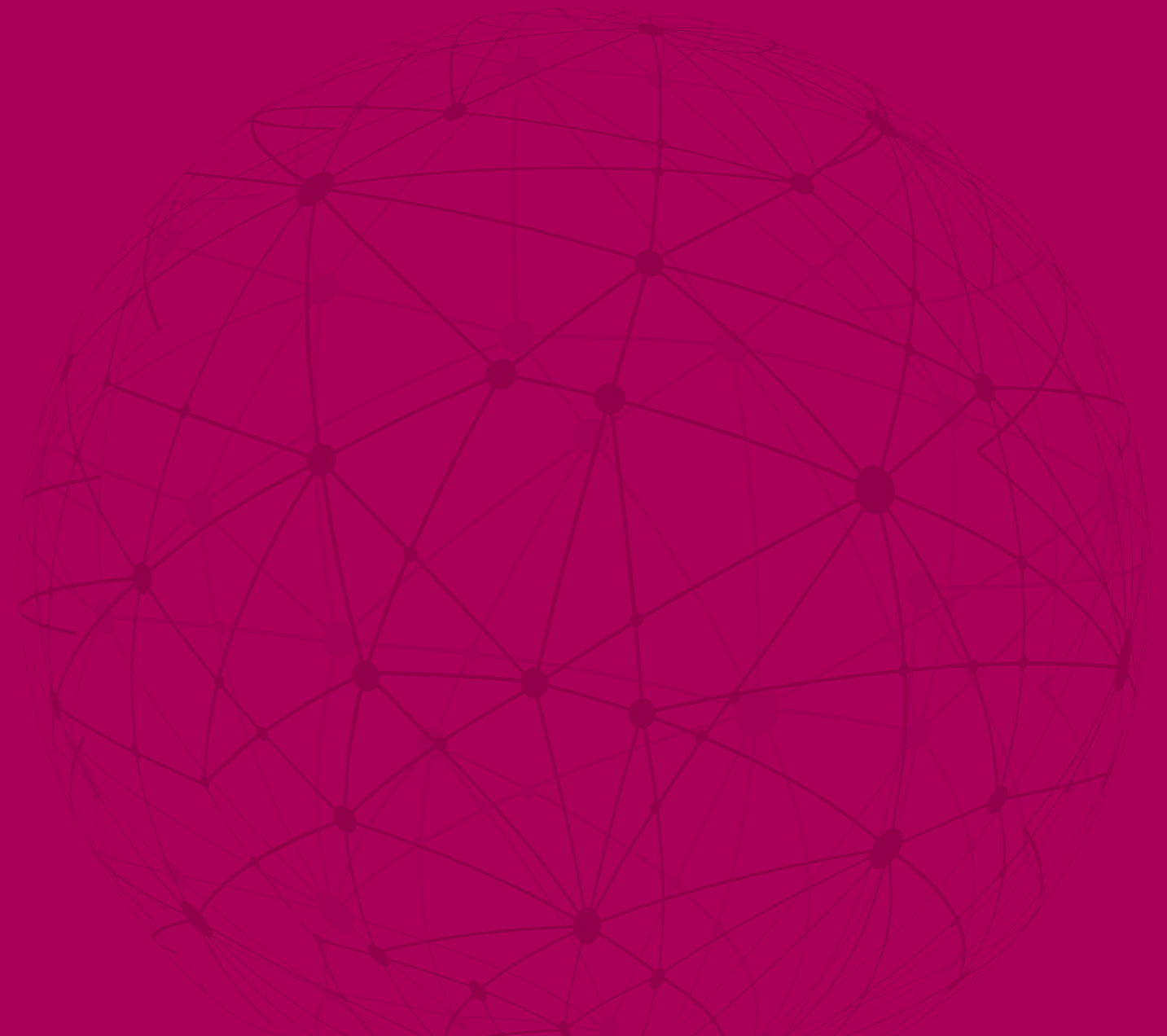
京都情報大学院大学

URL: <https://www.kcg.edu/>
E-mail: admissions@kcg.edu

ติดต่อสอบถามได้ที่ : ศูนย์รับสมัครนักศึกษา
มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาด้านสารสนเทศเกียวโต (KCGI)
10-5 Nishikujoteranomae-cho, Minami-ku, Kyoto 601-8407, Japan
โทรศัพท์ (075) 681-6334 (โทรจากต่างประเทศ +81-75-681-6334)
โทรสาร (075) 671-1382 (โทรจากต่างประเทศ +81-75-671-1382)



มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาด้านสารสนเทศเกียวโต



มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาด้านสารสนเทศเกียวโต

The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics (KCGI)

◆ เรามีหลักสูตรเข้มข้นสองสาขา: สารสนเทศและการจัดการศึกษา

สำหรับผู้ที่มุ่งสู่ตำแหน่งผู้บริหารระดับสูง เช่น หัวหน้าฝ่ายสารสนเทศ (CIO) และ ผู้จัดการโปรเจกต์

◆ เรารับนักศึกษาจากหลากหลายสาขา ทั้งมนุษยศาสตร์และวิทยาศาสตร์

แม้แต่เมื่อใหม่เพิ่งเริ่มหัดใช้คอมพิวเตอร์ก็สามารถลงทะเบียนที่ KCGI ได้ โดยจะเรียนรูตามระดับของคุณ

◆ เรามีหลักสูตรต่างๆ เช่น ระบบการศึกษาระยะยาว เพื่อสนับสนุนการศึกษาต่อเนื่องสำหรับมืออาชีพในการทำงาน

KCGI มีระบบการเข้าเรียนที่หลากหลาย เรามีชั้นเรียนภาคค่ำและวันเสาร์ รวมทั้งอีเลิร์นนิ่งเพิ่มเติมจากชั้นเรียนเวลากลางวันในวันธรรมดา เรามีระบบการศึกษาระยะยาวซึ่งขยายระยะเวลาการศึกษาเป็นสามหรือสี่ปีโดยมีค่าเล่าเรียนสองปีเพื่อสนับสนุนนักศึกษาที่ต้องการเรียนไปด้วยทำงานไปด้วย

◆ KCGI เปิดรับสมัครด้าน IT (ICT) ในหลากหลายสาขา

จากขอบเขตความรู้อันกว้างใหญ่เกี่ยวกับ IT, KCGI คัด 8 สาขาเข้มข้นที่กำลังได้รับความนิยมนับเป็นพิเศษในโลกธุรกิจที่ต้องการความรู้และทักษะด้าน IT อย่างมาก KCGI จัดผู้เชี่ยวชาญทางด้าน IT ที่เข้ามาอบรมความรู้และทักษะที่หลากหลายตามความต้องการของสังคม นอกจากนี้ เรายังมีหลักสูตรเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้งานด้าน IT (ICT) ซึ่งเป็นที่ต้องการในอุตสาหกรรมสาขาต่างๆ

◆ เราได้เปิดโรงเรียนทางไกลผ่านดาวเทียมที่ขับโปรและโตเกียว และเรายังคงขยายสาขาทั้งในญี่ปุ่นและต่างประเทศ

นักศึกษาสามารถเข้าเรียนชั้นเรียนและเรียนที่โรงเรียนทางไกลผ่านดาวเทียมแต่ละแห่งได้ เราวางแผนที่จะเปิดโรงเรียนทางไกลผ่านดาวเทียมเพิ่มเติมอีกในหลาย ๆ ภูมิภาค รวมถึงในต่างประเทศด้วย

◆ คณาจารย์ของเราเต็มไปด้วยผู้ที่มีประสบการณ์จริงมากมาย

อาจารย์ผู้สอนหลายคนของเราเป็นผู้ที่อยู่ในระดับแนวหน้าของธุรกิจ บางคนเป็น CIO ของบริษัทใหญ่ บางคนก็มีบทบาทสำคัญในธุรกิจรูปแบบใหม่ๆ

◆ นักศึกษาของ KCGI จำนวนมากสอบผ่านการเป็นที่ปรึกษาที่รับรองโดย SAP ERP แล้ว

เราส่งเสริมให้นักศึกษาทุกคนมีคุณวุฒิและความสมบัตในระดับสูงด้วยการสอนที่เอาใจใส่แบบรายบุคคล ซึ่งหลังจากที่นักศึกษามีคุณสมบัติที่ยอดเยี่ยมแล้ว นักศึกษาหลายคนได้รับการว่าจ้างหรือบรรจุเข้าทำงานในบริษัทขนาดใหญ่

◆ หลายชั้นเรียนเปิดสอนแบบสองภาษาหรือสอนด้วยภาษาอังกฤษ

นอกจากชั้นเรียนภาษาญี่ปุ่นและภาษาอังกฤษแล้ว KCGI มีชั้นเรียนภาษาอังกฤษและภาษาอื่นๆ มากมาย ดังนั้น นักศึกษาที่สามารถสำเร็จการศึกษาได้แม้ว่าจะเรียนด้วยภาษาอังกฤษเท่านั้น

◆ เรามีส่วนร่วมในกิจกรรมระดับโลก

ทุกๆ ปี KCGI จะจัดนิทรรศการที่งาน Japan Expo ซึ่งเป็นนิทรรศการเกี่ยวกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่จัดขึ้นในประเทศฝรั่งเศส นอกจากนี้ เรายังร่วมเป็นผู้สนับสนุนการจัดงาน Kyoto International Manga Anime Fair ("Kyomafu") ซึ่งเป็นงานแสดงสินค้าเกี่ยวกับมังงะและอนิเมะ

◆ KCGI ดำรงตำแหน่งเลขาธิการของ นิปปอน แอพเพลย์ อินฟอร์เมตส์ โซไซตี้ (NAIS) และเกียวโต มังงะ แอนด์ อนิเมะ โซไซตี้ (KMAS)

เราได้จัดตั้งสมาคมวิชาการที่เกี่ยวข้องกับ IT (ICT) ในหลากหลายประเภท และพยายามเดินหน้าวิจัยและพัฒนา รวมทั้งสร้างเครือข่ายผ่านสมาคมวิชาการนี้

◆ KCGI ภูมิใจที่ได้เป็นผู้ดูแลโดเมนระดับบนสุดอันใหม่ล่าสุดซึ่งระบุชื่อ Kyoto, .kyoto ซึ่งเราจะใช้เพื่อแสดงแบรนด์ Kyoto ไปทั่วโลก

ด้วยการสนับสนุนจากรัฐบาลจังหวัดเกียวโตและการอนุญาตจากผู้ดูแลโดเมนทั่วโลก KCGI ได้กลายเป็นสถาบันการศึกษาแห่งเดียวในโลกที่จัดการและดำเนินการโดเมนระดับบนสุดตามชื่อทางภูมิศาสตร์

◆ ผู้ที่มีทักษะด้าน IT ระดับสูงมีรายได้เฉลี่ย 9.37 ล้านเยนต่อปี

ตามที่สำคัญงานส่งเสริมเทคโนโลยีสารสนเทศของญี่ปุ่น (IPA) ระบุมาตรฐานทักษะด้าน IT เวอร์ชัน 3 ว่าบุคคลที่อยู่ในตำแหน่ง "ระดับสูง" (ระดับ 4 และ 5) เป็น "บุคคลที่อยู่ในสาขาเฉพาะทางในฐานะมืออาชีพที่สามารถใช้ความรู้และทักษะการปฏิบัติเพื่อฝึกฝนคนรุ่นต่อไป" จากผลการสำรวจค้นหาข้อเท็จจริงเกี่ยวกับเงินเดือนในอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับ IT ซึ่งเผยแพร่โดยกระทรวงเศรษฐกิจ การค้า และอุตสาหกรรม (METI) ในเดือนสิงหาคม 2017 เงินเดือนเฉลี่ยของผู้ที่อยู่ระดับ 5 คือ 9.37 ล้านเยนต่อปี การยกระดับตำแหน่งงานไปสู่ระดับนั้นต้องใช้เวลามากกว่าการสะสมประสบการณ์การทำงานในบริษัท ตัวเลือกที่มีประสิทธิภาพสูงคือการศึกษาภาคปฏิบัติในสาขาธุรกิจและ IT ที่บัณฑิตวิทยาลัยมืออาชีพ เช่น KCGI

บัณฑิตวิทยาลัยด้าน IT มีอาชีพแห่งแรกที่ได้รับการรับรองจากกระทรวงศึกษาธิการ วัฒนธรรม กีฬา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (MEXT)

No. 1 & the Only One!

มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาด้านสารสนเทศเกียวโต (KCGI)

ปรัชญาวิทยาลัย

วัตถุประสงค์ของวิทยาลัยของเรา คือ การฝึกอบรมผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีคุณสมบัติสูง พร้อมด้วยความรู้เชิงปฏิบัติที่แข็งแกร่งเกี่ยวกับการดำเนินงานธุรกิจในปัจจุบัน มีพื้นฐานทางทฤษฎีที่มั่นคงและมีจิตวิญญาณที่สร้างสรรค์และมุ่งเน้นการสร้างนวัตกรรมซึ่งจะช่วยให้พวกเขาสามารถตอบสนองความต้องการของสังคม และมีความรับผิดชอบต่องานปัจจุบันและอนาคต

ภารกิจและวัตถุประสงค์ของ KCGI

เพื่อตอบสนองความต้องการทรัพยากรบุคคลระดับสูงและหลากหลายในสังคม IT ของเรา และยังมีส่วนร่วมในการสร้างสังคมข้อมูลระดับสูงและการพัฒนาเศรษฐกิจด้วยการผลิตผู้เชี่ยวชาญด้าน IT ระดับสูงที่มีความรู้กว้างขวางและมีทักษะระดับสูงที่เหนือกว่าทั่วไป และเป็นผู้ที่ได้รับความสนใจในระดับสากลในยุคที่คอมพิวเตอร์ถูกใช้อย่างแพร่หลาย วัตถุประสงค์ของเรา คือ การปรับตัวให้เข้ากับการพัฒนาด้านข้อมูลและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง และให้การศึกษาเกี่ยวกับทฤษฎีและเทคโนโลยีเชิงปฏิบัติในสาขาวิชาการที่เกี่ยวข้องกับวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและการบริหารธุรกิจในการฝึกอบรมผู้เชี่ยวชาญระดับสูง

kcgi.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

นโยบายการรับเข้า

อุตสาหกรรม IT/ICT* เป็นการบูรณาการทั้งสาขาที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลและสาขาที่เกี่ยวข้องกับการจัดการ และเป้าหมายของบัณฑิตวิทยาลัยคือมีความรู้และความสามารถที่เป็นที่ต้องการของอุตสาหกรรม IT จึงมีความหลากหลายมากขึ้นกว่าเดิม ปัจจุบันนี้ ยังไม่สามารถตอบสนองความต้องการของอุตสาหกรรมญี่ปุ่นที่ต้องการผู้ที่มีความสามารถหลากหลายได้ด้วยระบบการศึกษาของญี่ปุ่นที่มีอยู่ เนื่องจากการพัฒนานักศึกษาระดับปริญญาตรีด้านวิศวกรรมขึ้นอยู่กับบัณฑิตวิทยาลัยที่เกี่ยวข้องกับวิศวกรรมเท่านั้น ดังนั้น การก้าวไปข้างหน้าเพื่อพัฒนาอุตสาหกรรมและเศรษฐกิจของญี่ปุ่นต่อไปนั้น สิ่งสำคัญ คือ ต้องฝึกอบรมผู้คนที่มีความรู้ที่หลากหลายให้เป็นผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านในอุตสาหกรรม IT/ICT

จากมุมมองเหล่านี้ วิทยาลัยของเรามีนโยบายเปิดกว้างที่จะรับนักศึกษาที่มีภูมิหลังหลากหลายให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้โดยไม่เจาะจงสาขาที่จบมาในระดับปริญญาตรี

- 1) ผู้ที่มีความสามารถทางวิชาการพื้นฐานในการเรียนความรู้เฉพาะทางที่วิทยาลัยของเรา
- 2) ผู้ที่มีความปรารถนาที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ คิดด้วยตนเองและสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ โดยไม่ติดอยู่ในแนวคิดที่กำหนด และ
- 3) ผู้ที่มีเจตจำนงที่จะทำงานร่วมกับผู้อื่นรอบตัวและแก้ปัญหาผ่านการสื่อสาร

*ICT: เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

การเรียนรู้การสอนที่ KCGI



อธิการบดี, ผู้อำนวยการและศาสตราจารย์
Kyoto Jyoho Gakuen

Wataru Hasegawa 長谷川 亘

ปริญญาตรี คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอาเซคะ
ปริญญาโท คณะศึกษาศาสตร์บัณฑิต และ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัย
Columbia ประเทศสหรัฐอเมริกา
ประธานกรรมการจังหวัดเกียวโตข้อมูลสมาคมอุตสาหกรรม
ผู้ดูแลประโยชน์และประธานกรรมการ บริษัท NIPPOON ข้อมูลสมาคมสภา
อุตสาหกรรม (Nippon Information Industry Association Federation (ANIA))
ผู้ก่อตั้งสมาพันธ์เทคโนโลยีสารสนเทศแห่งประเทศไทย (IT Renmei)
ผู้ดูแลประโยชน์และรองประธานกรรมการสมาคมสภาสถาบัน IT
แห่งประเทศไทย
ประธานสมาคมประมวลผลข้อมูลแห่งประเทศไทย (IPSI)
ประธานสภาจอแป้น แมสซิจ โอปอน ออนไลน์ เอ็ดดูเคชัน โมโธอิน
เคาน์ซิล (JMOC)
รองประธานและกรรมการวางแผนการจัดการ สมาคมผู้บริหารงาน
ด้าน IT (ITCA)
สมาชิก, สภาฝึกอบรมบุคลากร, สไลแอนด์ด้านความปลอดภัย IT, โมสเตอร์และ
คณะกรรมการตรวจสอบการประกวดการ์ตูนสี่ช่อง IPA
สมาชิก, คณะกรรมการบริหาร, Advanced Polytech Center
องค์กรเพื่อการจ้างงานผู้สูงอายุ, ผู้ฝึกงานและผู้ทำผลงานทางเทคนิควิชา
ที่ปรึกษาและประธานสมาคม NIPPOON แอพพลาย อินฟอร์เมชัน โซไซตี้ (NAIS)
รางวัลจากรัฐมนตรีช่วยว่าการกระทรวงศึกษาธิการแห่งประเทศไทย (2 ครั้ง)
รางวัลกระทรวงศึกษาธิการสาธารณรัฐเกาหลี
มีคุณสมบัติเป็นผู้บริหารการศึกษาในรัฐนิวเจอร์ซีย์ สหรัฐอเมริกา
อดีตอาจารย์ มหาวิทยาลัยวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สาธารณรัฐประชาชนจีน
คณะกรรมการที่ปรึกษา, JDC, ศูนย์พัฒนาความร่วมมือระหว่างประเทศ Jeju free
อาจารย์ประจำวิชา: "ทฤษฎีความเป็นผู้นำ" "วิทยานิพนธ์ปริญญาโทเกียรตินิยม"

มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสารสนเทศเกียวโต (KCGI) เป็น
บัณฑิตวิทยาลัยอาชีวศึกษาด้าน IT แห่งแรกของ
ประเทศญี่ปุ่น เป็นสถาบันที่มีสาขาวิชาจากวิทยาลัย
อาชีวศึกษา สถาบันการศึกษาคอมพิวเตอร์เกียวโต (KCG) สถาบัน
การศึกษาคอมพิวเตอร์เอกชนแห่งแรกของประเทศญี่ปุ่น ผู้ร่วมก่อตั้ง
KCG คือ คุณ Shigeo Hasegawa and Yasuko ทั้งสองท่านมี
มุมมองและวิสัยทัศน์เกี่ยวกับการศึกษาด้านเทคโนโลยีในอนาคตที่ไม่
เหมือนใคร ตั้งแต่ก่อตั้งขึ้นในปี ค.ศ. 1963 ที่ KCG เปิดให้การศึกษา
ด้านคอมพิวเตอร์ นักศึกษาที่เข้าเรียนและสำเร็จการศึกษาจากสถาบัน
ส่วนใหญ่จะเป็นนักศึกษาที่สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย
และนักศึกษาที่สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี ในเวลานั้นมหาวิทยาลัย
บัณฑิตศึกษาในประเทศญี่ปุ่นส่วนใหญ่มีไว้เพื่อการวิจัย ดังนั้นนักศึกษา
ส่วนใหญ่ที่สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี และมีความประสงค์ที่จะ
ศึกษาต่อในสถาบันการศึกษาระดับที่สูงขึ้นและสามารถเข้ารับการฝึก
อบรมทักษะวิชาชีพได้จริง จึงเลือกที่จะเข้าศึกษาต่อที่ KCG ถึงแม้ว่า
KCG เป็นสถาบันการศึกษากายใต้ระบบการศึกษาแบบวิทยาลัย
อาชีวศึกษา แต่บทบาทสำคัญในสังคมเสมือนเป็นสถาบันการศึกษา
สำหรับผู้สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี อีกด้านหนึ่งก็ทำหน้าที่ใน
ฐานะมหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาเพื่อการปฏิบัติงานวิชาชีพ
ด้วยประสบการณ์ที่ยาวนาน ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1988 KCG จัด
โปรแกรมการศึกษา (สาขาวิชา IT, สาขาวิชาการคอมพิวเตอร์ และ
สาขาวิชาอื่นๆ) โดยได้รับความร่วมมือจากบัณฑิตวิทยาลัย สถาบัน
เทคโนโลยีโรเซสเตอร์ ประเทศสหรัฐอเมริกา เปิดสอนหลักสูตรบัณฑิต
ศึกษาเพื่อการปฏิบัติงานวิชาชีพพร้อมกับหลักสูตรปริญญาโทอื่น
หลักสูตรนี้ถือเป็นหลักสูตรแรกภายในประเทศ เป็นหลักสูตรที่เกิดจาก
ความร่วมมือระหว่างวิทยาลัยอาชีวศึกษาในประเทศญี่ปุ่นกับ
มหาวิทยาลัยบัณฑิตในประเทศสหรัฐอเมริกา ถือเป็นเปิดศักราชใหม่
แห่งการศึกษา
บางทีอาจหลีกเลี่ยงไม่ได้ที่บุคคลที่สำเร็จการศึกษากจาก สถาบันการ
ศึกษาคอมพิวเตอร์เกียวโต (KCG) เช่นนี้จะจัดตั้งสถาบันการศึกษา
ที่เป็น IT ภายใต้ระบบใหม่ของบัณฑิตวิทยาลัยอาชีวศึกษา มหาวิทยาลัย
บัณฑิตศึกษาสารสนเทศเกียวโต (KCGI) ก่อตั้งขึ้นโดยได้รับการ
รับรองและความร่วมมืออย่างจริงจังจากผู้เกี่ยวข้องในสาขาการเงินและ
การศึกษา รวมถึงคณาจารย์จากสถาบันเทคโนโลยี Rochester และ
มหาวิทยาลัยโคลัมเบีย เดือนเมษายนปี 2004 เป็นปีแรกที่มีการนำ
ระบบใหม่มาใช้ KCGI ถูกเปิดเป็นบัณฑิตวิทยาลัยผู้เชี่ยวชาญด้าน IT
แห่งแรกและแห่งเดียวของญี่ปุ่น
ปรัชญาการก่อตั้งของ KCGI คือ “การบ่มเพาะผู้เชี่ยวชาญด้าน
เทคโนโลยีสารสนเทศประยุกต์ที่มีความคิดสร้างสรรค์และมีความ
สามารถในการปฏิบัติระดับสูงซึ่งจะตอบสนองความต้องการของสังคม
รองรับยุคปัจจุบัน และนำเราไปสู่ยุคต่อไป” การรวมการศึกษาด้าน IT
เข้ากับการศึกษาด้านธุรกิจระหว่างประเทศ KCGI ได้สร้างโปรแกรม

เพื่อบ่มเพาะวิศวกรและ CIO ที่เชี่ยวชาญในธุรกิจเว็บ (e-business)
ตามหลักสูตรปริญญาโทระบบสารสนเทศ (IS) ฉบับปรับปรุงแก้ไขของ
สมาคมเครื่องจักรคอมพิวเตอร์ (ACM) การกิจและวัตถุประสงค์ของ
KCGI คือการส่งเสริมการผลิตผู้เชี่ยวชาญด้าน IT ที่มีความรู้ระดับสูง
และมีความสนใจในระดับสากล และมีทักษะที่ยอดเยี่ยม เราเชื่อว่า
ความพยายามเหล่านี้จะนำไปสู่การพัฒนาเศรษฐกิจและการสร้าง
สังคม IT ขั้นสูงให้เป็นจริง อำนาจความสะดวกในการปรับตัวเข้ากับ
IT และเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง และส่งเสริมการศึกษาด้านทฤษฎีและ
เทคโนโลยีเชิงปฏิบัติในสาขาวิชาการที่เกี่ยวข้องกับวิทยาศาสตร์
เทคโนโลยีและการจัดการธุรกิจ เรายังเชื่ออีกว่าความสำเร็จเหล่านี้
จะนำไปสู่การบ่มเพาะผู้เชี่ยวชาญที่มีทักษะ IT ระดับสูงรุ่นต่อไป
ก่อนการก่อตั้ง KCGI แทนจะไม่มีหลักสูตรวิชาเอกเกี่ยวกับธุรกิจ
เว็บ (e-business) ในระดับปริญญาตรีและระดับบัณฑิตศึกษาในญี่ปุ่น
เลย วิชาเอกเหล่านี้ได้ถูกจัดเป็นเพียงสาขาย่อยในวิชาเอกหลักแบบ
ดั้งเดิม เช่น การจัดการธุรกิจ เทคโนโลยีวิศวกรรมอุตสาหกรรม และ
วิชาเอกที่เกี่ยวข้องกับข้อมูล และวิชาเอกเหล่านี้ถูกวิจัยและถูกสอนใน
ฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของวิชาเอกตามระบบหรือเป็นส่วนหนึ่งของสาขา
วิชาหลักเท่านั้น
สิ่งที่ทำให้ KCGI แตกต่างจากที่อื่น ก็คือ การเป็นบัณฑิตวิทยาลัย
ผู้เชี่ยวชาญด้าน IT ในความหมายของ IT ที่กว้างขึ้น เรามุ่งมั่นที่จะ
เป็นวิทยาลัยวิชาชีพระดับโลกที่มุ่งเน้นไปที่การบ่มเพาะความสามารถ
ในการเป็นผู้นำ ซึ่งแตกต่างจากมหาวิทยาลัยหลายแห่ง เราไม่ได้เป็น
บัณฑิตวิทยาลัยวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์แบบ “แบ่งสาขาเดียวในแนว
ตั้ง” และเราไม่ใช่บัณฑิตวิทยาลัยสารสนเทศและคณิตศาสตร์ แม้ว่า
เราจะมีคล้ายคลึงกันหลายอย่างกับสถาบันเหล่านั้น แต่เราที่เป็น
บัณฑิตวิทยาลัยในประเทศที่แตกต่างออกไป นอกเหนือจากการ
ออกแบบหลักสูตรและระบบอาจารย์ที่ปรึกษาตามมุมมองด้านการสอน
แล้ว KCGI ยังมีเป้าหมายที่จะสร้างระบบการศึกษาที่ครอบคลุมซึ่ง
บูรณาการองค์ประกอบและนโยบายที่หลากหลายซึ่งไม่ค่อยมีให้เห็นใน
มหาวิทยาลัยของญี่ปุ่น สิ่งเหล่านี้รวมถึงการออกแบบการเรียนการสอน
ที่เป็นผู้เรียนเป็นสำคัญ ระบบการศึกษาที่มีการแบ่งงานแบบเปิด
และแน่นอน และการประเมินผลการเรียนรู้เป็นระยะ
นอกจากนี้ KCGI ยังให้ความสำคัญกับการบ่มเพาะผู้นำระดับ
นานาชาติและนักธุรกิจที่มีทั้งทักษะด้าน IT และการบริหารจัดการซึ่งมี
ความสามารถในการทำงานทั่วโลกและทั่วโลก ที่ KCGI เราเปิดรับ
นักศึกษาจากทั่วโลกอย่างแข็งขัน ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของเป้าหมายของ
เรานับตั้งแต่ก่อตั้งเพื่อที่จะเป็นวิทยาลัยวิชาชีพด้าน IT อันดับหนึ่ง
ในเอเชีย
ปัจจุบัน IT เป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ในชีวิตประจำวันและในอุตสาหกรรม
IT แตกแขนงออกไปในหลายสาขาที่เกี่ยวข้อง และตอบสนองต่อความ
ต้องการทางสังคมที่หลากหลาย ที่ KCGI นักศึกษาจะได้รับความรู้ทั่วไป
ในด้าน IT หลักสูตรมีการแก้ไขและปรับปรุงอย่างต่อเนื่องเพื่อให้แน่ใจว่า

นักศึกษาสามารถนำสิ่งที่เรียนรู้ไปใช้และจะเป็นผู้มีบทบาทสำคัญในสาขา
ที่ตนเลือก นักศึกษาที่จบหลักสูตรที่ KCGI จะมีความรู้และทักษะ รวมถึง
มุมมองที่กว้างไกลซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งต่อการมีบทบาทสำคัญใน
สาขาต่างๆ ทั้งในญี่ปุ่นและต่างประเทศ
KCGI ได้จัดตั้งวิทยาเขตที่เรียนผ่านระบบดาวเทียมในซัปโปโรและ
โตเกียว วิทยาเขตที่เรียนผ่านระบบดาวเทียมเหล่านี้ถูกเชื่อมต่อกับ
วิทยาลัยหลักในเกียวโต ผ่านระบบ E-learning ทำให้นักศึกษาได้รับ
การศึกษาระดับมืออาชีพด้าน IT ที่ทันสมัยไม่ว่าจะเรียนผ่านวิทยาเขต
ใด รายวิชาต่างๆ จะสอดคล้องตามเวลาจริงทำให้ นักศึกษาสามารถถาม
คำถามกับอาจารย์ได้โดยตรงผ่านกล้อง หลักสูตรเหล่านี้จะถูกบันทึก
ด้วย ดังนั้น นักศึกษาสามารถดูรายวิชาต่างๆ ที่จัดเก็บไว้ในเซิร์ฟเวอร์
ของเราได้จากที่บ้าน นักศึกษาสามารถรับการศึกษาระดับมืออาชีพที่
หลากหลายได้ทุกที่ทุกเวลาโดยไม่มีข้อจำกัดของพื้นที่และเวลา
นอกจากนี้ KCGI ยังมีเครือข่ายที่เข้มแข็งที่เชื่อมต่อกับสถาบันการ
ศึกษาระดับอุดมศึกษาทั่วโลก รวมถึงสถาบันในสหรัฐอเมริกา จีนและ
เกาหลีใต้ KCGI กำลังพัฒนาการดำเนินงานด้านการศึกษาอย่างแข็งขัน
ในขณะนี้ยังคงเดินหน้าในการขยายเครือข่ายระหว่างประเทศต่อไป
นอกจากนี้ KCGI ยังสร้างเครือข่ายมหาวิทยาลัยและสถาบันการ
ศึกษาอื่นๆ เพื่อความร่วมมือทางวิชาการและการแลกเปลี่ยนนักศึกษาทั้ง
กับประเทศสหรัฐอเมริกา จีน เกาหลีใต้และประเทศอื่นๆ ทั่วโลก นักศึกษา
ของ KCGI จะได้รับประโยชน์จากการเป็นพันธมิตรกับสถาบันการศึกษา
ระดับสูงกว่า 100 แห่งทั่วโลก ในขณะเดียวกัน KCGI ก็มุ่งหน้าพัฒนา
ธุรกิจการศึกษาอย่างแข็งขัน ในช่วงเริ่มต้น KCGI สามารถรองรับ
นักศึกษาได้เพียง 80 คน (อัตรารวม 160 คน) ตั้งแต่เดือนเมษายน
ค.ศ.2023 จำนวนในการรับเข้าเรียนอยู่ที่ 700 คน (อัตรารวม
1,400 คนในถึงประมาณ 2024) ซึ่งเป็นการขยายตัวถึง 9 เท่า
และจำนวนการรับเข้าที่สูงติดอันดับในบรรดาอัตราการรับเข้าของ
บัณฑิตวิทยาลัยสารสนเทศต่างๆ ในญี่ปุ่น
ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในโลกปัจจุบัน KCGI กำลัง
ทำงานอย่างหนักเพื่อพัฒนาผู้เชี่ยวชาญด้าน IT ที่มีความซับซ้อน
ภายใต้ปรัชญาการศึกษา การกิจและวัตถุประสงค์ที่เรากำหนดไว้ เรา
รอคอยการเข้ามาของนักศึกษาผู้มีความมุ่งมั่นตั้งใจเช่นตัวคุณเอง



บุกเบิกยุคใหม่ด้วยจิตวิญญาณแห่งความท้าทาย



คุณบดี มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษา
สารสนเทศเกียวโต คณะเทคโนโลยี
สารสนเทศประยุกต์

Shinji Tomita 富田 真治

ปริญญาตรี วิศวกรรมศาสตรบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเกียวโต; ปริญญาเอก วิศวกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเกียวโต (สาขาวิชาวิศวกรรมไฟฟ้า); ศาสตราจารย์ด้านวิศวกรรม, มหาวิทยาลัยเกียวโต

ศาสตราจารย์พิเศษ, มหาวิทยาลัยเกียวโต; อดีตคณบดีบัณฑิตวิทยาลัยสารสนเทศ, มหาวิทยาลัยเกียวโต; อดีตผู้อำนวยการ, ศูนย์สื่อสารมวลชนทั่วไป, มหาวิทยาลัยเกียวโต; อดีตศาสตราจารย์และหัวหน้าแผนกบริหาร, เจ้าหน้าที่กำหนด, ฐานระบบวัสดุเซลล์แบบผสมผสาน, มหาวิทยาลัยเกียวโต; อดีตศาสตราจารย์, มหาวิทยาลัยคิง; อาจารย์ที่ปรึกษา, สถาบันเทคโนโลยีแห่งฮาร์วาร์ด

สมาชิก, คณะกรรมการหลักสูตรการศึกษา:ระดับปริญญาเอกด้านการแพทย์, วนสาขา (สารสนเทศ) ดำรงตำแหน่งต่างๆ รวมถึงสมาชิก, คณะกรรมการ TC10, สหพันธ์การประมวลผลข้อมูลระหว่างประเทศ (IFIP); ผู้จัดการดูแลทรัพย์สิน, สมาคมประมวลผลข้อมูลแห่งประเทศไทย (IPSI); ผู้อำนวยการสาขา, สาขาเคมี, IPSJ; ผู้อำนวยการฝ่ายวิจัยระบบ, วิทยาศาสตร์ขั้นสูง, สถาบันวิจัยเทคโนโลยีและการจัดการแห่งเมืองเกียวโต (ASTEM RI/Kyoto); สมาชิก, คณะกรรมการที่ปรึกษาด้านไอทีจังหวัดเกียวโต; สมาชิก, คณะกรรมการตรวจสอบผู้เชี่ยวชาญ, สาขาวิทยาศาสตร์, เทคโนโลยีและนวัตกรรม (CSTI); คณะกรรมการประเมินและตรวจสอบโครงการพัฒนา Exascale Supercomputer ; และดำรงตำแหน่งประธาน,

คณะผู้เชี่ยวชาญด้านนโยบายสารสนเทศของจังหวัดเกียวโต ผ่านการฝึกอบรม, ที่สถาบันวิศวกรรมอิเล็กทรอนิกส์สารสนเทศและการสื่อสาร (IEICE); ผ่านการฝึกอบรม, ที่ IPSJ

อาจารย์ประจำวิชา: "ทฤษฎีการจัดการด้านคอมพิวเตอร์" "วิทยาการนับปริญญาโทเกียรตินิยม"

นับตั้งแต่ปี 1945 เมื่อ Moore School of the University of Pennsylvania ได้สร้างโปรแกรมในตัวที่กลายเป็นต้นแบบสำหรับคอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน ผ่านไปเป็นเวลาเกือบ 80 ปี ตัวผมเองอยู่กับคอมพิวเตอร์มาช้านานและพัฒนาการของคอมพิวเตอร์ก็ก้าวหน้าไปอย่างน่าทึ่ง ในทศวรรษที่ 1950 เริ่มมีการทำคอมพิวเตอร์เชิงพาณิชย์ และภาษาโปรแกรมต่างๆ เช่น FORTRAN สำหรับการคำนวณตัวเลข, ภาษา COBOL สำหรับใช้ในสำนักงานและ LISP สำหรับปัญญาประดิษฐ์ได้รับการพัฒนาและนำไปใช้ในหลากหลายด้าน ปี 1964 IBM 360 ถือเป็นจุดสิ้นสุดของคอมพิวเตอร์อนาล็อก ประสิทธิภาพใหญ่ นับจากนั้นเป็นต้นมา ทุกอย่างถูกลดขนาดลง และประมาณปี 1970 เทคโนโลยีใหม่ๆ เช่น ระบบปฏิบัติการ UNIX, การเขียนโปรแกรมเชิงโครงสร้าง, ARPANET (ต้นแบบของอินเทอร์เน็ต), DRAM 1kbit, ไมโครโปรเซสเซอร์ Intel 4004 4-bit, C.mmp คอมพิวเตอร์ขนาดเล็กที่ใช้น้อยความจำร่วมกันและอื่น ๆ อีกมากมายถูกนำมาใช้ในเชิงพาณิชย์ ผมซึ่งตอนนั้นอยู่ในวัยยี่สิบปลาย ๆ รู้สึกสนุกและตื่นเต้นมากไปกับการวิจัยค้นคว้า ผมออกแบบและสร้างคอมพิวเตอร์ที่ค่อนข้างใหญ่ด้วยโครงสร้างที่เป็นนวัตกรรมใหม่ที่

ตั้งแต่ทศวรรษที่ 1970 เป็นต้นมา โปรเซสเซอร์ หน่วยความจำ ฮาร์ดดิสก์ เทคโนโลยีการสื่อสารได้พัฒนาอย่างต่อเนื่องและบูรณาการมากขึ้น หากไม่มีเทคโนโลยีเหล่านี้ คอมพิวเตอร์คงไม่แพร่หลายเหมือนทุกวันนี้ คอมพิวเตอร์ที่เร็วที่สุดในปัจจุบันมีการประมวลผลมากกว่า 1.018 คำสั่งต่อวินาที (คอมพิวเตอร์เครื่องแรก EDSAC ซึ่งพัฒนาขึ้นในปี 1949 ที่มหาวิทยาลัยเคมบริดจ์ สามารถประมวลผลได้ 667 คำสั่งต่อวินาที)

นอกจากการปรับปรุงประสิทธิภาพการประมวลผลแล้ว ยังใช้วิธีการประมวลผลแบบใหม่สำหรับข้อมูลจำนวนมาก (ข้อมูลขนาดใหญ่) จาก World Wide Web และการทำเหมืองข้อมูลซึ่งถูกนำมาใช้ตั้งแต่ปี 1989 และตั้งแต่ทศวรรษที่ 2000 ได้มีการพัฒนาโครงข่ายประสาทเทียมเพิ่มเติมจากเดิมที่เคยศึกษามาตั้งแต่ทศวรรษที่ 1960 จนใช้กันอย่างแพร่หลายในปัจจุบันในฐานะอัลกอริธึมการเรียนรู้เชิงลึก ซึ่งไม่เพียงใช้เพื่อจดจำรูปแบบในภาษาธรรมชาติ คำพูด และความเข้าใจเกี่ยวกับภาพเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการวางแผนกลยุทธ์ทางธุรกิจขององค์กรและ การตัดสินใจในโลกธุรกิจ

ผมหวังว่านักศึกษารุ่นใหม่จะใช้คอมพิวเตอร์ได้เต็มศักยภาพในการบูรณาการวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเพื่อใช้ในงานสาขาใหม่ๆ เช่น ปัญญาประดิษฐ์และวิทยาศาสตร์ข้อมูล และพวกเขาจะเป็นผู้บุกเบิกสาขาใหม่อื่นๆ รวมทั้งมีส่วนร่วมอย่างแข็งขันเพื่อความเป็นอยู่ที่ดีของมนุษยชาติ

ท่ามกลางการเติบโตและการพัฒนาของเทคโนโลยีสารสนเทศ เราได้ก่อตั้งบัณฑิตวิทยาลัยแห่งแรกและแห่งเดียวในญี่ปุ่นที่เชี่ยวชาญด้าน IT เราเปิดรับนักศึกษารุ่นแรกในเดือนเมษายน ค.ศ.2004 และปีหน้าจะครบรอบ 20 ปี เราเริ่มต้นด้วยการรับนักเรียนเพียง 80 คนและได้เพิ่ม

อัตราารรับเข้าเป็น 700 คนในปีนั้น นอกจากนี้ยังมีการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียมที่เมืองซัปโปโรและโตเกียว บัณฑิตวิทยาลัยนี้สืบทอดประเพณีและความสำเร็จของ Kyoto Computer Gakuin ซึ่งก่อตั้งขึ้นในปี 1963 ในยุคที่คอมพิวเตอร์เพิ่งจะอยู่ในช่วงเริ่มต้น ผมไม่รู้อะไรเลยว่ามีคอมพิวเตอร์จนกระทั่งช่วงปลายทศวรรษที่ 1960 (แน่นอนว่ามหาวิทยาลัยเกียวโตมีศูนย์คอมพิวเตอร์สำหรับใช้งานร่วมกัน ดังนั้นผมแน่ใจว่านักวิจัยได้ใช้มัน) FORTRAN Study Group ถูกก่อตั้งขึ้นในปี 1963 ในช่วงเริ่มต้นของคอมพิวเตอร์ และผมเชื่อว่าพวกเขามองการณ์ไกลที่ดีมาก

ปรัชญาการก่อตั้งของสถาบันกล่าวว่า: “เพื่อส่งเสริมผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศประยุกต์ที่มีความสามารถเชิงปฏิบัติขั้นสูงและความคิดสร้างสรรค์เพื่อตอบสนองความต้องการของสังคม มีบทบาทในปัจจุบันและเป็นผู้นำต่อไป” ดังนั้น เพื่อให้บรรลุเป้าหมายนี้ เราจึงได้จัดตั้งภาควิชาเทคโนโลยีธุรกิจที่ Kyoto College of Graduate Studies และพัฒนาสาขาเฉพาะทางจากเทคโนโลยีสารสนเทศประยุกต์ที่หลากหลาย รวมถึงปัญญาประดิษฐ์ วิทยาศาสตร์ข้อมูล การพัฒนาระบบเว็บ การบริหารเครือข่าย การเป็นผู้ประกอบการระดับโลก ERP (การวางแผนทรัพยากรองค์กร), IT มิงเงะและเอมิเม็งและ IT เพื่อการท่องเที่ยง นักศึกษาจะได้เลือกหนึ่งในสาขาเหล่านี้ นอกเหนือจากสาขาเฉพาะทางแล้ว ยังมีหลักสูตรวิชาเลือกและหลักสูตรเข้มข้น (เกษตรกรรม การศึกษา การตลาดเชิงเนื้อหา การเงิน การเดินเรือ การแพทย์ ฯลฯ) ซึ่งนักศึกษาสามารถเลือกหลักสูตรได้อย่างอิสระ

ผมหวังว่านักศึกษาทุกคนจะได้ศึกษาในบรรยากาศที่สามารถติดต่อ

สื่อสารอย่างใกล้ชิดกับคณาจารย์ การถามคำถามจะช่วยให้นักศึกษาเข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้น และยังเป็นกรอบทวนเนื้อหาในชั้นเรียนได้อีกด้วย สิ่งสำคัญคือต้องตระหนักถึงความสำคัญของวิชาพื้นฐาน นักศึกษาสามารถเรียนรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีต่างๆ ที่หลากหลายได้ที่วิทยาลัยแห่งนี้ และความรู้นี้เป็นพื้นฐานที่แน่นเป็นสิ่งที่จำเป็นในการเรียนรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีเหล่านี้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งความรู้เกี่ยวกับพีชคณิตเชิงเส้น แคลคูลัส และสถิติ นักศึกษาของเราหลายคนมาจากทางสายศิลปศาสตร์ เราจึงปูพื้นฐานให้นักศึกษาเหล่านี้ได้ศึกษาวิชาพื้นฐานอย่างดีเสียก่อน

มาสเตอร์โปรเจก (MP) เป็นโปรเจกต์ที่จำเป็นที่วิทยาลัยแห่งนี้ นักศึกษาสามารถค้นหาหัวข้อการวิจัยของตนเอง สังเกตแนวโน้มการวิจัย และเรียนรู้ความรู้ใหม่ๆ ผมหวังว่าคุณจะสามารถแข่งขันกับนักวิจัยจากทั่วโลกและจะสนุกกับการทำวิจัยแน่นอน

นอกจากอาจารย์ที่มีผลงานวิจัยขั้นสูงแล้ว วิทยาลัยของเรายังมีอาจารย์จำนวนมากที่มีประสบการณ์จริง เช่น อดีต CIOs และผู้ประกอบการ ตลอดจนอาจารย์ที่ไม่ใช่ชาวญี่ปุ่น เพื่อให้ให้นักศึกษาได้รับความรู้ในเชิงทฤษฎีและทักษะในการปฏิบัติด้าน ICT ไปอย่างสมดุล เราหวังว่าจะสร้างผู้เชี่ยวชาญที่มีทักษะสูงซึ่งเข้าใจถึงผลกระทบที่ IT มีต่อสังคมอย่างถ่องแท้และนำเสนอไปในทิศทางที่ถูกต้อง เราเปิดกว้างสำหรับทุกคนที่มีความใฝ่รู้โดยไม่ขังจำกัดเรื่องอายุ ภูมิภาค สัญชาติ และพื้นฐานด้านมนุษยศาสตร์หรือวิทยาศาสตร์ เรายินดีต้อนรับนักศึกษาทุกคนอย่างจริงใจ รวมทั้งผู้ที่เพิ่งสำเร็จการศึกษาจากมหาวิทยาลัย คนทำงานมืออาชีพที่มีเป้าหมายเพื่อพัฒนาอาชีพการงาน และนักศึกษาต่างชาติที่สนใจศึกษาต่อในญี่ปุ่น

สี่ประจําของ KCG Group

kgc.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

KCG สีแดง
(เป็นสี่ประจําของ มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสาขาสารสนเทศเกียวโต (KCGI))

นอกจากนี้การบริหารจัดการโรงเรียน Shigeo Hasegawa ผู้ก่อตั้ง KCG Group ได้กลับไปศึกษาที่มหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ดอีกครั้งในช่วงปลายชีวิต เพื่อถ่ายทอดความรู้ที่ไม่เคยได้รับมาเมื่อครั้งยังเป็นเด็ก เขาเข้าพาร์กแมนในกรุงบอสตัน เรียนวิชาวรรณคดีและปรัชญาร่วมกับคณาจารย์ที่มีอายุน้อย สี่ประจําโรงเรียนของมหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสาขาสารสนเทศเกียวโต (KCGI) นี้ ได้มาจากสีแดงเข้มซึ่งเป็นสี่ประจําของมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด มหาวิทยาลัยที่ผู้ก่อตั้งได้สำเร็จการศึกษามา เป็นสีที่ติดกับ KCG สีน้ำเงิน แสดงให้เห็นถึงทัศนคติที่ว่า ไม่ว่าคุณจะมีอายุมากหรืออายุน้อย พยายามหรือเพิกเฉย ก็สามารถท้าทายและเรียนรู้ในสิ่งใหม่ๆ ได้เสมอ

kgc.edu
Kyoto Computer Gakuin

KCG สีฟ้า
(เป็นสี่ประจําของ สถาบันการศึกษาคอมพิวเตอร์เกียวโต (KCG) และสี่ประจําของ KCG Group)

เพราะสมาชิกผู้ก่อตั้ง KCG ในช่วงแรกทั้งหมดเป็นผู้สำเร็จการศึกษา:ระดับปริญญาโทและปริญญาตรีจากมหาวิทยาลัยเกียวโต สีฟ้าซึ่งเป็นสี่ประจําโรงเรียนของสถาบันการศึกษาคอมพิวเตอร์เกียวโต (KCG) และสี่ประจําของ KCG Group จึงได้มาจากสีน้ำเงินเข้มซึ่งเป็นสี่ประจําของมหาวิทยาลัยเกียวโต สีน้ำเงินเข้มใช้มาตั้งแต่ปี ค.ศ. 1970 และได้มีการกำหนดชื่อว่า “KCG สีฟ้า” เนื่องในโอกาสครบรอบ 35 ปีของการก่อตั้งสถาบัน (ปี ค.ศ.1998)

kgc.edu
Kyoto Computer Gakuin Automobile School

KCG สีส้ม
(เป็นสี่ประจําของโรงเรียนอาชีวศึกษายานยนต์เกียวโต (KCGMA))

สี่ประจําโรงเรียนอาชีวศึกษายานยนต์เกียวโต ถูกกำหนดขึ้นในปี ค.ศ. 2013 ตอนเข้าร่วมกลุ่ม KCG Group สีส้มแสดงถึงโตนาบิก ภาพลักษณ์เชิงบวกและยังใช้เพิ่มทัศนวิสัยเพื่อความปลอดภัย ด้วยเหตุนี้จึงเป็นสัญลักษณ์ของการแสวงหาความปลอดภัยในสังคม การยังชีพยามนี้ในปัจจุบัน เช่นเดียวกับความพยายามของนักเรียนที่จะเอาชนะความยากลำบากต่างๆ ที่ต้องเผชิญ

kgc.edu
Kyoto Japanese Language Training Center

KCG สีเขียว
(เป็นสี่ประจําของ ศูนย์ฝึกอบรมภาษาญี่ปุ่นเกียวโต (KJLTC))

ศูนย์ฝึกอบรมภาษาญี่ปุ่นเกียวโต (KJLTC) ของ KCG Group ถือเป็นประธานแรกสำหรับนักศึกษาชาวต่างชาติ เป็นโรงเรียนสอนภาษาญี่ปุ่นที่รับรองคุณภาพจากสมาคมส่งเสริมการศึกษาภาษาญี่ปุ่น และได้รับมอบหมายให้เป็นผู้กำหนดหลักสูตรการศึกษาเพื่อเตรียมความพร้อมโดยกระทรวงศึกษาธิการ ถูกกำหนดให้ใช้สีเขียวเป็นสี่ประจําโรงเรียน ซึ่งเกิดจากสีผสมระหว่าง KCG สีฟ้า และ KCG สีแดง ดังที่กล่าวไว้ข้างต้น เป็นสีที่เกิดจากภาพจินตนาการของพื้นโลกสีเขียวจาก 7 ทวีปทั่วโลก

ลักษณะโดดเด่นของ KCGI

ได้รับทักษะการปฏิบัติงานจริงที่เป็นประโยชน์ในสังคม

■ การออกแบบหลักสูตรที่ปรับให้เข้ากับความต้องการของอุตสาหกรรมและความก้าวหน้าทาง IT

เพื่อส่งเสริมการศึกษาให้สอดคล้องกับความต้องการของโลกอุตสาหกรรม สถาบันเราได้รับคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญมืออาชีพทั้งภายในและภายนอกองค์กรในการกำหนดหลักสูตรและการออกแบบการเรียนการสอน นอกจากนี้เพื่อตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของโลก IT (ICT) ได้อย่างทันก่วงที่ เราได้ร่วมพัฒนาและนำหลักสูตรการศึกษาด้าน IT ที่ทันสมัยที่สุดในโลกเข้ามาใช้โดยร่วมมือกับสถาบันเทคโนโลยีโรเชสเตอร์ของประเทศสหรัฐอเมริกา

■ มีโครงสร้างหลักสูตรในรูปแบบที่สามารถลงมือปฏิบัติจริงในสถานที่จริงได้

เพื่อสร้างและพัฒนาบุคลากรที่พร้อมไปพร้อมกับทักษะด้านบริหารการจัดการและทักษะด้าน IT (ICT) ทางมหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสารสนเทศเกียวโต (KCGI) เล็งเห็นความสำคัญในการเรียนรู้วิชาต่างๆ ที่เกี่ยวข้องไม่เฉพาะแต่วิชาด้าน IT เท่านั้น ทางสถาบันได้จัดเตรียมวิชาที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจ เช่น วิชาเศรษฐศาสตร์ วิชาบริหารและการจัดการ เป็นต้น เพื่อให้ นักศึกษาได้เรียนรู้มากที่สุด สำหรับปีนี้ที่นักศึกษาจะสำเร็จการศึกษา นักศึกษาจะต้องทำแผนและจัดทำโครงการ รวมทั้งจะได้เรียนรู้ทักษะขั้นสูงเพื่อที่จะนำไปใช้ในอาชีพและการทำวิทยานิพนธ์อย่างที่เคยทำกันมา มหาวิทยาลัยระดับปริญญาโท

■ นำรูปแบบการศึกษาที่มีประสิทธิภาพเข้ามาใช้ ด้วยการเรียนแบบระบบ e-learning และ การสอนแบบตัวต่อตัว

ตั้งแต่เริ่มก่อตั้ง KCGI ได้นำระบบอีเลิร์นนิ่งที่ทันสมัยมาใช้อยู่เสมอ รวมถึงโรงเรียนทางไกลผ่านดาวเทียมที่ขับไปและโตเกียวที่เปิดในเวลาต่อมา นอกจากนี้ KCGI ยังมีชั้นเรียนออนไลน์แบบเรียลไทม์ที่เชื่อมโยงมหาวิทยาลัยต่าง ๆ ทั่วโลกกับ Kyoto Head School KCGI พยายามทุกวิถีทางที่จะรักษาความสำเร็จในด้านเทคโนโลยีห้องเรียนออนไลน์และอีเลิร์นนิ่ง

เทคโนโลยีใหม่ๆ เสมอ เรายังมุ่งมั่นที่จะทำให้อินเทอร์เน็ตมีประสิทธิภาพเทียบเท่ากับการเรียนแบบปกติที่มีการพบหน้ากันในห้องเรียน ปัจจุบัน KCGI มีรูปแบบการเรียนการสอน 4 รูปแบบ:

- 1) ชั้นเรียนทั่วไปแบบตัวต่อตัวในห้องเรียน
- 2) ชั้นเรียนออนไลน์แบบเรียลไทม์ ที่สามารถสื่อสารแบบสองทิศทางผ่านเครื่องมือการประชุมออนไลน์และระบบอีเลิร์นนิ่ง
- 3) ชั้นเรียนแบบผสมผสานซึ่งผู้สอนดำเนินการสอนในห้องเรียนหรือจากสถานที่ห่างไกลในขณะที่นักศึกษาสามารถเลือกได้ว่าเรียนในห้องเรียน ที่บ้านหรือสถานที่อื่นที่ไม่ใช่ห้องเรียน
- 4) บทเรียนแบบอะซิงโครนัสตามลำดับซึ่ง นักเรียนสามารถดูและฟังเนื้อหาในชั้นเรียนภายในกรอบเวลาที่กำหนด ด้วยตัวเลือกหลากหลายรูปแบบนี้ นักศึกษาสามารถเข้าเรียนในชั้นเรียนได้โดยไม่มีข้อจำกัดด้านสถานที่หรืออุปกรณ์

นับจากนี้เป็นต้นไป นักศึกษาของ KCGI สามารถเลือกรูปแบบชั้นเรียนที่เหมาะสมกับตนเองได้เพื่อให้พวกเขาสามารถศึกษาต่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ ปลอดภัยและสบายใจแม้จะอยู่ในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคร้ายแรง

การศึกษา IT (ICT) และการจัดการ และการประยุกต์ใช้ในอุตสาหกรรมต่างๆ

■ การบ่มเพาะผู้เชี่ยวชาญที่มีความสามารถในการทำงานหลากหลายสาขา เช่น IT และการจัดการ

โลกแห่งธุรกิจในปัจจุบัน สิ่งที่ยากไม่ได้คือ ทรัพยากรมนุษย์ที่เพียงพอไปด้วยทักษะการบริหารจัดการ เช่น การกำหนดกลยุทธ์การบริหารงาน และทักษะด้าน IT (ICT) ที่เป็นหัวใจสำคัญสำหรับเทคโนโลยีเว็บไซต์ ที่มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสารสนเทศเกียวโต (KCGI) จะสร้างและพัฒนาผู้เชี่ยวชาญมืออาชีพในด้านสารสนเทศและการบริหารการจัดการ ทางสถาบันได้จัดทำหลักสูตรการเรียนการสอนที่สามารถเรียนรู้รายวิชาเกี่ยวกับการบริหารการจัดการและสารสนเทศได้อย่างสมดุลย์และสอดคล้องกับพื้นฐานความรู้ของนักศึกษาแต่ละคน

■ ศูนย์รวมอาจารย์จำนวนมากที่มีประสบการณ์ในการทำงานในองค์กรและการพัฒนาบุคลากรด้าน IT อื่นๆ

ทางสถาบันมอบหมายหน้าที่ให้อาจารย์ผู้สอนผู้เคยมีประสบการณ์การทำงานในองค์กรเป็น CIO ผู้บริหารสูงสุดทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ขององค์กรใหญ่ๆ มาช่วยสร้างและพัฒนาผู้เชี่ยวชาญมืออาชีพ อาจารย์ผู้สอนแต่ละท่านจะบรรยายวิชาจากประสบการณ์ในการทำงานจริงและสอนทักษะการปฏิบัติงานจริงให้นักศึกษา นักศึกษาจะความเข้าใจในทฤษฎีและเทคโนโลยีใหม่ล่าสุดที่เชื่อมโยงโดยตรงกับการปฏิบัติงานจริงและจะได้รับทักษะทุกด้านเพื่อเป็นผู้เชี่ยวชาญมืออาชีพต่อไปในอนาคต

เปลี่ยนอาชีพ และมีบทบาทในสาขา งานด้าน IT

■ นักศึกษาจากหลากหลายสาขา ไม่ว่าจะ เป็นสาขามนุษยศาสตร์ หรือวิทยาศาสตร์ สามารถลงทะเบียนเรียนได้ด้าน IT อื่นๆ

วัตถุประสงค์ประการหนึ่งของ KCGI คือการพัฒนาผู้เชี่ยวชาญด้าน IT ขั้นสูงที่มีภูมิหลังที่หลากหลาย เรารับสมัครผู้เข้าศึกษาที่มาจากหลากหลายสาขาทั้งในด้านมนุษยศาสตร์และวิทยาศาสตร์ โดยไม่จำกัดคณะหรือวิชาเอกทั้งหมดมา KCGI สนับสนุนนักศึกษาที่มาจากภูมิหลังที่หลากหลาย โดยจัดรายวิชาเลือกที่เหมาะสมกับความรู้เดิม ทักษะและความต้องการของนักศึกษา นอกจากนี้ KCGI มีการจัดตัวเลือกการเรียนรู้อีกหลายเพื่อให้ผู้ใหญ่ทำงานสามารถเรียนต่อได้ในขณะที่ทำงานไปด้วย เราภูมิใจที่จะได้สร้างโอกาสในการเปลี่ยนเส้นทางอาชีพ ซึ่งบัณฑิตวิทยาลัยแบบดั้งเดิมในปัจจุบันไม่สามารถตอบสนองให้ได้

■ สามารถเลือกเรียนตามระดับความรู้ของแต่ละคน

ที่ KCGI มีนักศึกษาที่มีระดับทักษะทางด้าน IT ที่หลากหลาย ตั้งแต่ผู้สำเร็จการศึกษาด้านมนุษยศาสตร์ที่ไม่มีพื้นฐานความรู้ด้านคอมพิวเตอร์ไปจนถึงผู้มีประสบการณ์ในฐานะ SE ในอุตสาหกรรม IT ทางสถาบันจะจัดรูปแบบการเรียนที่เหมาะสมที่สุดให้กับนักศึกษาแต่ละคนตามจุดมุ่งหมายในอนาคตไม่ว่า นักศึกษาผู้นั้นจะมีทักษะทางด้าน IT หรือไม่ก็ตาม ด้วยเหตุนี้ นักศึกษาที่ไม่เคยมีความรู้พื้นฐานก็สามารถไปตั้งเป้าหมายตามลำดับ ในบัณฑิตวิทยาลัยไปของญี่ปุ่น นักศึกษาจะได้รับปริญญาโทเมื่อเรียนครบ 32 หน่วยกิต แต่ที่ KCGI กำหนดให้นักศึกษาต้องเรียนทั้งหมด 44 หน่วยกิต ซึ่งมากกว่าบัณฑิตวิทยาลัยทั่วไป 12 หน่วยกิต ทำได้ถึงเป็นเช่นนี้ เพราะที่ KCGI เป้าหมายของเราคือการพัฒนาบุคลากรที่มีความรู้เฉพาะทางในสาขาที่ตนเลือก ซึ่ง ไม่เพียงแต่มีความรู้ที่ลึกซึ้งแต่ต้องมีความรู้ที่กว้างไกลด้วย และไม่เพียงแต่ความรู้ในทักษะและความรู้ด้าน ICT เท่านั้นแต่ต้องสามารถนำไปใช้จริงอีกด้วย

เรามุ่งมั่นที่จะมีบทบาทอย่างแข็งขันในเวทีระดับโลก

■ สามารถรับฟังบรรยายจากตัวแทนด้าน IT ระดับแถวหน้าของแต่ละประเทศทั่วโลก

ธุรกิจ IT เป็นศาสตร์แขนงหนึ่งที่ขยายไปสู่ระดับสากลอย่างไร้พรมแดน สถาบันเราได้เชิญอาจารย์ระดับแนวหน้าจากภูมิภาคต่างๆ ในประเทศแถบเอเชียและประเทศสหรัฐอเมริกา เพื่อให้ นักศึกษาได้ทราบและเรียนรู้ถึงมุมมองต่างๆ ในแบบสากล ทางสถาบันให้ความสำคัญกับการพัฒนาแลกเปลี่ยนระดับนานาชาติ เช่น มีการจัดงานประชุมสัมมนาระหว่างประเทศและ



การวิจัยร่วมกัน มีการลงนามข้อตกลงให้ความร่วมมือทางธุรกิจ และแลกเปลี่ยนทางวิชาการกับองค์กรและมหาวิทยาลัยในแต่ละประเทศทั่วโลก เช่น มหาวิทยาลัยโคลัมเบีย ประเทศสหรัฐอเมริกา, สถาบันเทคโนโลยีโรเชสเตอร์, บัณฑิตวิทยาลัยคุ้มครองข้อมูลของมหาวิทยาลัยเกาหลีสือ ซึ่งเป็นมหาวิทยาลัยที่มีชื่อเสียงมากที่สุดในโลกในด้านการรักษาความปลอดภัยข้อมูล

■ การศึกษาในต่างประเทศและการส่งไปเรียนรู้ที่ต่างประเทศ

KCGI ร่วมมือกับวิทยาลัยและมหาวิทยาลัยหลายแห่งในหลากหลายประเทศ รวมถึง Rochester Institute of Technology ในเมืองโรเชสเตอร์ รัฐนิวยอร์ก ประเทศสหรัฐอเมริกา KCGI จึงจัดให้มีการส่งนักศึกษาไปศึกษาต่อต่างประเทศในสถาบันพันธมิตรเหล่านี้ และมีส่วนร่วมในการประชุมวิชาการระดับนานาชาติ เรายังใช้ประโยชน์จากโปรแกรมการฝึกงานในต่างประเทศ เช่น การให้อาสาในการเข้าร่วมเป็นผู้ช่วยสอน (TAs) ในชั้นเรียนที่สถาบันพันธมิตรในต่างประเทศ

ใช้ประโยชน์จากการศึกษาเพื่อสร้างความรุ่งเรืองให้สังคม

■ สร้างอาชีพในอุดมคติด้วยการแนะนำส่วนตัวอย่างจริงจัง

KCGI มีเป้าหมายเพื่อให้นักศึกษาทุกคนสามารถหางานได้เมื่อ จบการศึกษา เหล่าอาจารย์ผู้สอนที่รับผิดชอบหลักสูตรจะใช้ ประโยชน์จากประสบการณ์และเครือข่ายส่วนตัวในแวดวง อุตสาหกรรมและชุมชนอื่นๆ ในการให้คำปรึกษาแบบตัวต่อตัวกับ นักศึกษา บรรดาอาจารย์ผู้สอนจะช่วยเหลือแนะนำให้นักศึกษาค้นพบ อาชีพในฝัน นอกจากนี้ ทางสถาบันจะให้การสนับสนุนในเรื่อง ต่างๆ สำหรับนักศึกษาผู้ปรารถนาที่มีธุรกิจเป็นของตัวเอง เช่น การให้ความรู้เกี่ยวกับการบริหารจัดการและการดำเนินงาน รวมถึงการจัดตั้งบริษัท

■ การสร้างเครือข่ายทางธุรกิจใหม่ในบัณฑิต

ที่มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสารสนเทศเกียวโต (KCGI) ให้การสนับสนุนผู้สำเร็จการศึกษาจากสถาบันที่มีความสามารถด้าน IT ด้านการพัฒนาเครือข่ายธุรกิจระหว่างผู้สำเร็จการศึกษาด้วยกัน มีการจัดสร้างโอกาสในการทำงานเป็นกลุ่มตั้งแต่สมัยเรียนอยู่ ดังนั้น หลังจากสำเร็จการศึกษาศึกษาแล้วทุกคนจะร่วมมือกัน เพื่อขยายธุรกิจโดยใช้ทักษะความสามารถของแต่ละคนที่มีอยู่



ชั้นเรียนแบบผสมผสาน: สามารถเลือกเรียนในห้องเรียน ที่บ้านหรือที่ใดก็ได้

เราฝึกให้นักศึกษากลายเป็นมืออาชีพระดับโลก

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

ด้วยชั้นเรียนที่ใช้ภาษาอังกฤษเต็มรูปแบบ

KCGI มีการบรรยายมากมายใน “โทมคภาษาอังกฤษ” เพื่อให้นักศึกษาสามารถเข้าร่วมชั้นเรียนและรับปริญญาโทจาก KCGI แม้จะเรียนด้วยภาษาอังกฤษทั้งหมด การบรรยายนี้บางส่วนสอนโดยอาจารย์ระดับสูงที่ได้รับเชิญจากต่างประเทศ ปัจจุบัน KCGI เปิดรับนักศึกษาต่างชาติจาก 15 ประเทศและภูมิภาค (รวมถึงนักศึกษาที่จบหลักสูตรในเดือนมีนาคม 2022) ซึ่งหลายคนเลือกที่จะเข้าร่วมการบรรยายเป็นภาษาอังกฤษ นี่คือข้อได้เปรียบที่สำคัญของการศึกษาที่ KCGI

ตัวเลือกนี้ไม่ได้มีไว้สำหรับนักศึกษาต่างชาติเท่านั้น นักศึกษาญี่ปุ่นยังสามารถเข้าร่วมการบรรยายเป็นภาษาอังกฤษได้ หากความสามารถทางภาษาอังกฤษของพวกเขาถึงระดับที่กำหนด KCGI มอบโอกาสที่ดีให้กับนักศึกษาชาวญี่ปุ่นในการฝึกฝนความสามารถทางภาษาอังกฤษในขณะที่เรียน ICT ด้วยการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนนานาชาติที่หลากหลายให้กับพวกเขา

อุตสาหกรรม IT ต้องการให้ผู้คนได้รับข้อมูลล่าสุดอย่างต่อเนื่อง ผู้ที่สามารถใส่ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการทำงานในด้านการพัฒนาหรือการผลิตได้ คือคนที่เติบโตเป็นนักธุรกิจที่ประสบความสำเร็จ สาขา IT สร้างเทคโนโลยีใหม่ๆ ทุกวัน ดังนั้นความสามารถในการติดตามข้อมูลล่าสุดจึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง แน่นอนว่าเทคโนโลยีล้ำยุคจำนวนมากเหล่านี้มาจากญี่ปุ่น สหรัฐอเมริกาและประเทศหรือภูมิภาคอื่นๆ ในต่างประเทศ ดังนั้น ข้อมูลเกี่ยวกับเทคโนโลยีเหล่านี้จึงเขียนเป็นภาษาอังกฤษแทบทั้งหมด วิศวกรจากประเทศที่ใช้ภาษาราชการเป็นภาษาอังกฤษมีจำนวนมาก

มากกว่าวิศวกรชาวญี่ปุ่นอย่างมาก ดังนั้น ข้อมูลและบทความที่มีคุณภาพสูงจึงจำเป็นต้องเขียนเป็นภาษาอังกฤษเป็นส่วนใหญ่ หากคุณสามารถติดตามข้อมูลภาษาอังกฤษที่จำเป็นต่อการปฏิบัติหน้าที่และการพัฒนาทักษะของคุณได้ตั้งแต่เนิ่นๆ คุณจะพบว่าความสามารถนั้นเป็นข้อได้เปรียบที่สำคัญในการทำงานของคุณโดยไม่ต้องสงสัย

นักศึกษาที่มุ่งสู่อาชีพที่อยู่ในอุตสาหกรรมชั้นนำ เช่น บริษัท IT ในเครือต่างประเทศหรือบริษัทที่ปรึกษา สามารถใช้ข้อได้เปรียบจากการเรียนด้วยโทมคภาษาอังกฤษที่ KCGI เพื่อผลลัพธ์ที่ดี



ข้อความจากผู้สนับสนุนหลักสูตรโทมคภาษาอังกฤษ

รองศาสตราจารย์ Badr Mochizuki

ในการศึกษาระดับมหาวิทยาลัย การพัฒนาบุคลากรระดับโลกและการปลูกฝังความคิดแบบสากลให้แก่นักศึกษาถือเป็นความสำคัญอันดับแรก ผมเติบโตมาในสภาพแวดล้อมที่อยู่ร่วมกับคนที่มีความต่างทางวัฒนธรรมและศาสนาอย่างสันติและเคารพในค่านิยมและขนบธรรมเนียมที่ต่างกัน ในเมืองที่ผมเติบโตมา มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมมาก ดังนั้น วิชาที่สอนในโรงเรียนหลายแห่งจึงไม่ใช่แค่ภาษาเท่านั้น แต่ยังรวมถึงวัฒนธรรมและมุมมองของชาติต่างๆ ด้วย จากประสบการณ์นั้น ผมได้เรียนรู้ว่าถ้าผมอยากที่จะเข้าใจความคิดของผู้อื่นที่มีภูมิหลังที่หลากหลายและสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับพวกเขาได้ ผมต้องมีความรู้เฉพาะด้านและทักษะทางภาษา และ ผมยังต้องการความสามารถในการสื่อสารความคิดอย่างเป็นระบบด้วย นั่นคือ ทักษะการจัดระบบความคิดอย่างมีตรรกะ ผมจึงขอแนะนำให้นักศึกษาทุกคนพยายามมองหาโอกาสในการเข้าร่วมการแข่งขัน การนำเสนอ การพูดในการประชุมวิชาการเพื่อพัฒนาทักษะดังกล่าว



สาขาที่ผมสนใจคือการสื่อสารโดยใช้เทคโนโลยี AI ผมบรรยายหัวข้อเฉพาะทางเป็นภาษาอังกฤษ ข้อดีประการหนึ่งของการได้รับการศึกษาในสภาพแวดล้อมที่ใช้ภาษาอังกฤษคือ คุณจะเป็นคนที่มีกรอบความคิดแบบสากลและจะได้เปรียบในการแข่งขันในตลาดแรงงาน การบรรยายเป็นภาษาอังกฤษจะช่วยให้คุณเข้าถึงความรู้และข้อมูลในระดับสากลพร้อมกับกับเข้าใจข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับวัฒนธรรมและค่านิยมที่แตกต่างกัน

นอกจากนี้ การพัฒนาภาษาอังกฤษของตัวเองยังเป็นการสร้างรากฐานที่แข็งแกร่งสำหรับการทำวิจัยและการศึกษาต่อที่มหาวิทยาลัยในต่างประเทศและโอกาสในการมีส่วนร่วมในงานระดับนานาชาติ การเข้าเรียนในชั้นเรียนที่สอนเป็นภาษาอังกฤษช่วยให้คุณเติบโตและกลายเป็นผู้ที่มีส่วนร่วมในการพัฒนาภูมิภาคและประเทศของคุณ มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาระดับนานาชาติ (KCGI) เปิดสอนหลักสูตรที่หลากหลายทั้งภาษาอังกฤษและภาษาญี่ปุ่น โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักศึกษาสามารถศึกษาเนื้อหาเฉพาะทางระดับต้นจนกระทั่งถึงขั้นสูงได้ แม้ว่าจะเริ่มต้นด้วยความรู้เพียงเล็กน้อยหรือไม่เลยก็ตาม นอกจากนี้ นักศึกษายังสามารถลงเรียนหลักสูตรเพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับการทดสอบคุณสมบัติที่บริษัทต่างๆ ทั่วโลกยอมรับ

ทุกคนที่ได้เข้ามาศึกษาที่ KCGI จะได้รับประสบการณ์ที่ดีเยี่ยมตลอดระยะเวลาที่ศึกษาที่นี่ ซึ่งไม่เพียงแต่ได้รับด้านความรู้เฉพาะทาง แต่ยังมีโอกาสมากมายที่จะมีส่วนร่วมและผูกมิตรกับผู้คนจากประเทศต่างๆ ทั่วโลก

สายงานที่มีบทบาท

ปัจจุบัน โลกแห่งอุตสาหกรรม การเพิ่มยกระดับด้าน IT (ICT) (โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การนำมาใช้ในเทคโนโลยีด้านธุรกิจเว็บไซต์อย่างแพร่หลาย) และการนำเทคโนโลยีสารสนเทศ IT ระดับสูงเข้ามาใช้ เมื่อเปรียบเทียบกับ “การเปลี่ยนแปลงด้าน IT” ในอดีต ถือเป็นหัวข้อปัญหาที่ต้องนำไปขบคิด กล่าวคือ โลกแห่งอุตสาหกรรม IT ไม่ได้ถูกนำไปใช้ในการปรับปรุงการดำเนินงาน แต่ถูกนำไปใช้ในการกำหนดกลยุทธ์ขั้นสูงขององค์กร สิ่งนี้เรียกว่า IT ระดับสูงของการบริหารและการ

จัดการ ดังนั้นทรัพยากรมนุษย์ที่เกี่ยวข้องในเรื่องนี้ จำเป็นต้องมีความรู้และเทคโนโลยีระดับสูง และในเวลาเดียวกันจะต้องเป็นทรัพยากรมนุษย์ที่สามารถรับรู้และเข้าใจเกี่ยวกับการบริหารและการจัดการขั้นสูง มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาระดับนานาชาติ (KCGI) จัดทำหลักสูตรเพื่อสร้างและพัฒนาบุคลากรด้าน IT ระดับสูงเพื่อตอบสนองความต้องการในโลกแห่งอุตสาหกรรม นักศึกษาที่สำเร็จหลักสูตรจากสถาบันเราเป็นที่ต้องการในสายงานอาชีพด้าน IT ดังต่อไปนี้

CIO (ผู้บริหารสูงสุดทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศขององค์กร)	ผู้จัดการโครงการ	สถาปนิกด้าน AI
ด้วยความก้าวหน้าด้าน IT ในองค์กร ทำให้ IT เข้ามามีบทบาทสำคัญในการวางรากฐานการบริหารและการจัดการ ดังนั้นในองค์กรต่างๆ จึงจำเป็นต้องมี CIO มาช่วยรับผิดชอบการวางแผนกลยุทธ์ด้าน IT และทำหน้าที่เสมือนเป็นนักสำคัญในการบริหารจัดการองค์กร CIO คือผู้เชี่ยวชาญมืออาชีพระดับสูง เป็นผู้กำหนดกลยุทธ์ด้านสารสนเทศเพื่อสร้างสภาพแวดล้อม และนำความรู้ด้านการบริหารการจัดการที่หลากหลายที่บริษัทมี มาสร้างเป็นระบบสารสนเทศที่มีประสิทธิภาพ เพื่อมีส่วนร่วมในการวางแผนและกำหนดกลยุทธ์การบริหารจัดการองค์กร	บทบาทหน้าที่ของผู้จัดการโครงการถือว่ามีความสำคัญมาก เพราะเป็นผู้นำโครงการในการส่งเสริมการใช้ระบบ IT ผู้จัดการโครงการคือผู้เชี่ยวชาญมืออาชีพระดับสูง เป็นผู้นำเทคโนโลยีสารสนเทศที่ทันสมัยได้อย่างถูกต้องแม่นยำ มีความสามารถในการจัดการและปรับปรุงพัฒนาประสิทธิภาพโครงการได้อย่างกลมกลืน สามารถทบทวนโครงการโดยนำทรัพยากรที่มีอยู่ภายในบริษัทมาใช้ในการบริหารจัดการได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้นผู้จัดการโครงการจำเป็นต้องมีความรู้กว้างขวางด้าน IT และด้านการบริหารการจัดการ นอกจากนี้ ยังต้องมีส่วนร่วมในโครงการต่างๆ ที่มีบุคลากรมาจากหน่วยงานต่างๆ เข้ามาเกี่ยวข้อง ดังนั้นจำเป็นต้องมีความเป็นผู้นำและการมีทักษะในการสื่อสารระดับสูงเป็นคุณสมบัติที่ผู้จัดการโครงการจำเป็นต้องมี	ปัญญาประดิษฐ์ (AI) เป็นเทคโนโลยีหลักที่กระทบถึงสังคมที่มีคนเป็นศูนย์กลางในอนาคต มันจึงเป็นตัวแทนของสังคมยุค 5.0 สถาปนิกด้าน AI ไม่ใช่แค่ผู้ที่มีความเชี่ยวชาญในการเรียนรู้ของเครื่องและเทคโนโลยี AI อื่นๆ แต่เป็นมืออาชีพขั้นสูงที่เชี่ยวชาญในการใช้ทักษะเพื่อวิเคราะห์เป้าหมายและการใช้งานในสาขาต่างๆ ตลอดจนสามารถพัฒนาและประยุกต์ใช้ระบบ AI เพื่อแก้ปัญหาและเพิ่มประสิทธิภาพในสาขาต่างๆ ได้ สถาปนิกด้าน AI ได้รับความคาดหวังอย่างมากที่จะมีบทบาทสำคัญเนื่องจากพวกเขามีหน้าที่หลักในการสร้างระบบสังคมและโครงสร้างอุตสาหกรรมแห่งอนาคต
ที่ปรึกษาทั่วไปด้านระบบ	ผู้ประกอบการ	สถาปนิกเทคโนโลยีสารสนเทศ
เนื่องจากภายในบริษัทญี่ปุ่นยังขาดบุคลากรด้าน IT จึงมีความจำเป็นที่จะต้องจ้างที่ปรึกษาภายนอกองค์กรมาให้บริการ นำเสนอและแนะนำระบบ IT ที่ปรึกษาทั่วไปด้านระบบจะเป็นผู้ให้คำปรึกษาเกี่ยวกับความคิดริเริ่มระบบการทำงานของธุรกิจที่สอดคล้องกับกลยุทธ์ทางธุรกิจของบริษัทลูกค้า และเป็นผู้เชี่ยวชาญมืออาชีพระดับสูง มีทักษะที่เฉพาะเจาะจงเพื่อส่งเสริมความร่วมมือทางธุรกิจระหว่างบริษัทได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อเอาชนะการแข่งขันบนธุรกิจนานาชาติที่รุนแรงในปัจจุบัน เพราะต้องเข้าใจและตอบสนองความต้องการของลูกค้าได้อย่างเหมาะสม จึงจำเป็นต้องมีทักษะระดับสูงในเรื่องการสื่อสาร การจัดการ และด้าน IT	ผู้ประกอบการคือผู้ที่ริเริ่มในการทำธุรกิจ ในฐานะผู้ก่อตั้งธุรกิจหรือโครงการใหม่ ผู้ประกอบการต้องมีความทะเยอทะยานที่แรงกล้า มีความยึดมั่นต่อหลักการการก่อตั้งบริษัทและมีความเป็นผู้นำสูงที่จะนำพาทั้งองค์กรไปในทิศทางที่ตั้งใจไว้ ผู้ประกอบการมีหน้าที่รับผิดชอบอย่างสูงในการดำเนินธุรกิจของบริษัท และต้องมีความเข้าใจอย่างถ่องแท้เกี่ยวกับสถานะของธุรกิจและประเด็นต่างๆ ในองค์กรตลอดเวลา ด้วยเหตุนี้จึงจำเป็นต้องมีทักษะการจัดการที่ยอดเยี่ยม	สถาปนิกเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทางขั้นสูงที่มีความรู้ความเข้าใจด้าน IT อย่างลึกซึ้ง ความรับผิดชอบของสถาปนิกเทคโนโลยีสารสนเทศครอบคลุมหน้าที่ทั้งหมดตั้งแต่การเสนอกลยุทธ์ด้าน IT การออกแบบด้าน IT เพื่อแก้ปัญหาการจัดการหรือการทำงานไปจนถึงการวางแผนด้าน IT และติดตามความก้าวหน้าและการนำไปปฏิบัติ ในการทำหน้าที่เป็นผู้เชี่ยวชาญด้าน IT สถาปนิกเทคโนโลยีสารสนเทศจะเพิ่มมุมมองด้านการจัดการ การกำหนดข้อกำหนดที่ควรใช้ในการตรวจสอบและข้อกำหนดในการพัฒนาระบบ ตลอดจนตั้งสถานะเป้าหมายของระบบ สถาปนิกด้านสารสนเทศต้องมีการระบุในการระบุเงื่อนไขสำหรับการดำเนินงานและการบำรุงรักษาระบบ โดยพิจารณาจากการวางแผนและการจัดเรียงระบบโดยรวม
ที่ปรึกษาด้านการรักษาความปลอดภัยทางข้อมูล	ผู้ดูแลการผลิตเนื้อหา	นักวิทยาศาสตร์ข้อมูล
เครือข่ายข้อมูลกลายเป็นโครงสร้างพื้นฐานที่จำเป็นต่อการสร้าง e-Commerce และ IoT (อินเทอร์เน็ตในทุกสิ่ง) อย่างไรก็ตาม ความเสี่ยงด้านความปลอดภัยรอบเครือข่ายเหล่านี้ยังคงขยายตัวอย่างต่อเนื่อง ที่ปรึกษาด้านการรักษาความปลอดภัยทางข้อมูล จะคอยให้คำปรึกษาและช่วยเหลือลูกค้าในการกำหนดนโยบายการรักษาความปลอดภัยทางข้อมูล เพื่อปกป้องสินทรัพย์ทางข้อมูล นอกจากนี้ ที่ปรึกษาด้านการรักษาความปลอดภัยทางข้อมูลต้องมีความสามารถในการจัดการและการสื่อสารเพื่อเข้าใจสถานการณ์และจัดการกับปัญหาได้อย่างเหมาะสม	ผู้จัดการฝ่ายการผลิตเนื้อหาจะดูแลทีมงานของโครงการในการผลิตเนื้อหาโซเชียลมีเดีย ภาพยนตร์ ภาพเคลื่อนไหวแอนิเมชัน และซอฟต์แวร์เกม เริ่มจากการวางแผนงานเรจจากบริษัทเกี่ยวกับความร่วมมือในการผลิต และกำหนดงบประมาณให้ชัดเจน นอกจากนี้ผู้จัดการฝ่ายการผลิตเนื้อหาจะต้องวางแผนว่าจะทำอย่างไรกับผลงานที่ผลิตได้เพื่อเรียกเงินลงทุนไปกลับคืนมา และดำเนินงานตามแผนที่วางไว้ ผู้จัดการฝ่ายการผลิตเนื้อหาต้องมีความสามารถในการวิเคราะห์ผลการดำเนินงานที่ผ่านมาและสภาพตลาดในปัจจุบัน ฯลฯ และต้องมีความเป็นผู้นำในการรวบรวมทีมงานเพื่อดำเนินการตามแผนงาน	นักวิทยาศาสตร์ข้อมูลเป็นผู้รวบรวมข้อมูลจากข้อมูลขนาดใหญ่ วิเคราะห์ข้อมูลทั้งที่เข้าและใช้ข้อมูลนั้นเพื่อเสนอมาตรการในการปรับปรุงสภาพของธุรกิจ ผลการสำรวจของ METI เกี่ยวกับแนวโน้มล่าสุดและการคาดการณ์เกี่ยวกับบุคลากรด้าน IT พบว่ามีการขยายตัวของข้อมูลขนาดใหญ่ซึ่งบ่งชี้ว่าจะมีความต้องการนักวิทยาศาสตร์ข้อมูลเพิ่มขึ้น ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา การใช้ข้อมูลขนาดใหญ่เพื่อประโยชน์ในด้านต่างๆ เช่น การเกษตรและการแพทย์มีความก้าวหน้ามากขึ้น และการขยายขอบเขตการใช้งานออกไป นอกเหนือจากความรู้ด้านการตลาดและการจัดการแล้ว นักวิทยาศาสตร์ข้อมูลยังได้รับการคาดหวังให้มีความก้าวหน้ามากขึ้น การวิเคราะห์ทางสถิติและการทำเหมืองข้อมูล ตลอดจนความสามารถในการคิดอย่างมีเหตุผลตามสมมติฐานและการทดสอบฟิวส์

สิ่งแวดล้อมทางการศึกษาและระบบการศึกษา

สภาพแวดล้อมทางการศึกษาในทางปฏิบัติจริง ได้นำระบบสำนักงานที่มีมาตรฐานระดับโลก

ระบบ SAP ERP เพื่อการศึกษา

■ การพัฒนาบุคลากรทางธุรกิจโดยการใช้แพลตฟอร์ม ERP จาก SAP

ในการพัฒนาบุคลากรทางธุรกิจให้มีความรู้ด้าน IT ขั้นสูง KCGI ได้นำ SAP S/4HANA ที่เป็นระบบการวางแผนทรัพยากรองค์กร (ERP) จาก SAP GmbH ของเยอรมนีซึ่งเป็นผู้จำหน่ายซอฟต์แวร์แพลตฟอร์ม ERP รายใหญ่ที่สุดในโลกเพื่อใช้ในการเรียนรู้และการวิจัยเชิงปฏิบัติ KCGI เป็นสถาบันในประเทศญี่ปุ่นที่นำระบบดังกล่าวมาใช้ในการพัฒนาผู้เชี่ยวชาญด้าน ERP รวมถึงการพัฒนากระบวนการ

■ การดำเนินการที่มีประสิทธิภาพด้านการจัดการ

ระบบ ERP ของ SAP เป็นระบบขนาดใหญ่และซับซ้อน ที่ KCGI นักศึกษาไม่เพียงแต่เรียนรู้วิธีใช้งานระบบ SAP ERP เท่านั้น แต่ยังได้เรียนรู้ลำดับขั้นตอนการทำงานในบริษัท พร้อมทั้งจะเชิงปฏิบัติขั้นสูง เช่น การปรับแต่งระบบ SAP เพื่อรองรับกระบวนการทำงาน และการให้คำปรึกษาในการแนะนำระบบ ERP ในบริษัท

■ พิภพทักษะการปฏิบัติขั้นสูง

ที่ KCGI นักศึกษาได้พิจารณาว่า SAP S/4HANA ทำงานอย่างไรและ

จะเอามาสนับสนุนกระบวนการทำงานได้อย่างไรจากหลายๆ แง่มุม นักศึกษาจะได้เรียนรู้ว่าการใช้ ERP เปลี่ยนแปลงกระบวนการทำงานโดยรวมอย่างไร รวมถึงการจัดการการซื้อ-สินค้าคงคลัง การผลิต การขาย และการจัดจำหน่าย การบัญชีและการจัดการทรัพยากรมนุษย์ผ่านการเรียนภาคปฏิบัติ ด้วยหลักสูตร ERP เฉพาะทางเหล่านี้ นักศึกษาที่สำเร็จการศึกษาจาก KCGI จะผ่านการสอบคุณสมบัติการเป็นที่ปรึกษาที่รับรองโดย SAP

■ ระบบคอมพิวเตอร์ประสิทธิภาพสูง

นักศึกษาที่ KCGI จะทำวิจัยในสาขาที่ต้องใช้พลังการประมวลผลมหาศาล เช่น AI/แมชชีนเลิร์นนิง การวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ คอมพิวเตอร์กราฟิกส์ การเพิ่มประสิทธิภาพเชิงผสม และการคำนวณด้วยคอนตัม ดังนั้นในปีการศึกษา 2022 KCGI จึงได้เปิดตัวระบบคอมพิวเตอร์ประสิทธิภาพสูง 16 ระบบที่รวม GPU ระดับไฮเอนด์รุ่นล่าสุด NVIDIA RTX A6000 เพื่อสนับสนุนกิจกรรมทางการศึกษาเหล่านี้ คอมพิวเตอร์เหล่านี้มีประสิทธิภาพสูงสุดประมาณ 620 เทราฟลอป (620 TFLOPS) แต่ละระบบประกอบด้วยเซิร์ฟเวอร์คอมพิวเตอร์ 4 เครื่อง ทำให้สามารถรันหลายโปรแกรมพร้อมกันได้

ระบบการจัดการการเรียนรู้

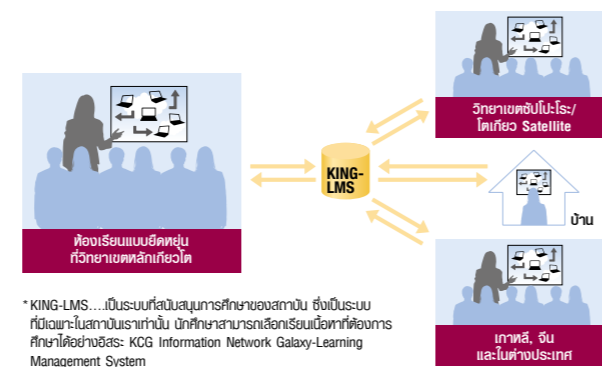
■ KCGI จัดระบบการสนับสนุนการศึกษาที่ครอบคลุมด้วยรูปแบบชั้นเรียนสามรูปแบบเพื่อการศึกษาสมัยใหม่: ชั้นเรียนออนไลน์แบบเรียลไทม์ (ฮิลส์นิงแบบซิงโครไนซ์) ชั้นเรียนแบบออนดีมานด์ (ฮิลส์นิงแบบไม่ซิงโครไนซ์) และชั้นเรียนแบบไฮบริด (การเรียนแบบผสมผสานระหว่างการเรียนแบบตัวต่อตัวรวมกับการสตรีมออนไลน์)

นับตั้งแต่ก่อตั้งสถาบัน KCGI ได้สร้าง IT เข้าไปในสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ การเปิดตัวระบบการจัดการเรียนรู้ KING-LMS ก็เป็นหนึ่งในความพยายามดังกล่าว

KING-LMS สามารถเข้าถึงได้จากวิทยาเขต Hyakumanben ของ Kyoto Head School จาก Kyoto Ekimae Satellite, Sapporo Satellite และ Tokyo Satellite และจากที่บ้านหรือที่ใดก็ได้ผ่านพีซีหรือสมาร์ทโฟน สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ช่วยให้นักศึกษาสามารถทำงานต่างๆ เช่น เรียนดูเนื้อหาบทเรียน ส่งงานที่มอบหมาย และติดต่อผู้สอนได้ สิ่งที่จะช่วยเสริม KING-LMS คือห้องเรียนแบบยืดหยุ่นได้ ("hy-ex") ในอาคารหลักของวิทยาเขต Hyakumanben ชั้นเรียนที่จัดขึ้นที่ช่วยให้นักศึกษาสามารถเข้าร่วมได้จากทุกที่อย่างเท่าเทียมกันโดยไม่มีการแบ่งแยก

ในห้องเรียนที่ยืดหยุ่นแบบไฮบริด กล้องสามารถติดตามผู้สอนขณะที่เขาเดินไปรอบ ๆ ห้อง เพื่อให้ให้นักศึกษาที่เรียนออนไลน์สามารถเห็นใบหน้าของผู้สอนขณะที่กำลังเรียนได้ ในขณะที่ตัวจอจอมอนิเตอร์ขนาดใหญ่ในห้องเรียนจะแสดงภาพของนักศึกษาที่เข้าร่วมเรียนจากทางไกล ดังนั้น

นักศึกษาจึงสามารถถามคำถามและมีส่วนร่วมในการสนทนาโดยใช้โมโครโฟนและลำโพงแบบกำหนดทิศทางได้ ด้วยนวัตกรรมเหล่านี้จึงทำให้นักศึกษาที่อยู่ห่างไกลสามารถเข้าร่วมชั้นเรียนได้ราวกับว่าพวกเขาอยู่ในห้องเรียนด้วยตนเอง



ห้องสมุดและห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์

ห้องสมุดในอาคารหลักของวิทยาเขต Hyakumanben มีบริการยืมและคืนหนังสือด้วยตนเอง

นอกจากนี้ วิทยาเขตหลัก KCGI ยังเป็นสมาชิกของห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ของสมาคมเพื่อคอมพิวเตอร์เครื่องจักร (ACM) ซึ่งตั้งอยู่ในสหรัฐอเมริกา และสมาคมประมวลผลข้อมูลแห่งประเทศไทย (IPST) นักศึกษาสามารถเข้าถึงสิ่งพิมพ์ของสมาคมทั้งสองและสมาคมอื่นๆ ผ่าน

ห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์เหล่านี้รวมถึงสามารถอ่านบทความฉบับเต็มของวารสารวิชาการจำนวนมาก และในหลายๆ กรณี นักศึกษาสามารถดูรายการย้อนหลังไปได้หลายทศวรรษ นักศึกษาซึ่งสามารถใช้แหล่งข้อมูลต่างๆ เช่น เครื่องช่วยข้อมูลวิชาการของสถาบันสารสนเทศแห่งชาติ ซึ่งทรัพยากรเหล่านี้มีคุณค่าและประโยชน์อย่างมากต่อการสำรวจและการทำวิจัย

อาคารการศึกษาใหม่ในวิทยาเขต Hyakumanben ของ Kyoto Head School

อาคารเรียนหลังใหม่ถูกสร้างขึ้นและเพิ่มเข้าไปในวิทยาเขต Hyakumanben ของ Kyoto Head School ในฤดูร้อนปี 2022 สิ่งอำนวยความสะดวกใหม่ในเมืองเก่าโบราณของญี่ปุ่นได้รับการใช้งานในฐานะศูนย์กลางการศึกษาด้าน IT และการแลกเปลี่ยนระหว่างประเทศแห่งใหม่ของ KCGI จากการเพิ่มอาคารใหม่และการขยายบริเวณโดยรอบทำให้วิทยาเขต Hyakumanben มีพื้นที่เพิ่มขึ้นสามเท่า อาคารหลังใหม่นี้ประกอบด้วยชั้นหนังสือและชั้นใต้ดินหนึ่งชั้น เป็นอาคารสำหรับการศึกษาระดับสูง ปฏิบัติการและจัดการศึกษาระดับสากล ภายใต้ประสบการณ์ที่ยาวนานและความเชี่ยวชาญทางทฤษฎีของ KCGI KCGI เปิดตัวอาคารในปี 2004 ในฐานะบัณฑิตวิทยาลัยแห่งเดียวในญี่ปุ่นที่เชี่ยวชาญด้าน IT ตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา KCGI ได้ส่งผลกระทบต่อผู้นำระดับสูงผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาจำนวนมากจากทั่วญี่ปุ่นและทั่วโลกกำลังมุ่งเน้นกับ KCGI ในวันนี้เพื่อสร้างหลักสูตรที่สอดคล้องกับความต้องการของยุคสมัย นับตั้งแต่ก่อตั้ง ตอนนี้นักศึกษามียอดเป็นเจ้าภาพ จากนักศึกษาเพียง 80 คน (ความสามารถในการรับเข้าร่วม 160 คน) เป็น 700 คน (ความสามารถในการรับเข้าร่วม 1,300 คน) ในปัจจุบัน และยังคงเป็นหนึ่งในบัณฑิตวิทยาลัยด้าน IT ที่ใหญ่ที่สุดในญี่ปุ่นในด้านความสามารถในการรับเข้า ปัจจุบัน KCGI ต้อนรับนักศึกษาต่างชาติหลายร้อยคน ไม่เพียงแต่จากประเทศอื่นๆ ในเอเชีย อเมริกาเหนือ และยุโรปเท่านั้น แต่ยังมาจากแอฟริกาและจากอเมริกากลางและใต้ด้วย



ออกแบบตามทฤษฎีการศึกษาล่าสุด





หอประชุมใหญ่

หอประชุมขนาดใหญ่สามารถใช้เพื่อวัตถุประสงค์ที่หลากหลาย ไม่เพียงแต่การบรรยายเท่านั้น แต่ยังสามารถใช้ในการประชุม คอนเสิร์ต การแสดงละคร การฉายภาพยนตร์ และอื่นๆ KCGI ร่วมทำงานกับบริษัทที่ปรึกษาด้านอะคูสติกอย่างใกล้ชิดตั้งแต่ขั้นตอนการออกแบบ จนถึงการผลิตเพื่อให้แน่ใจว่าหอประชุมนี้จะมีสภาพแวดล้อมการฟังที่สมบูรณ์แบบในทุกโหนดการใช้งาน แต่ที่นั่นมีแหล่งจ่ายไฟช่วยให้สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตแบบไร้สายและไร้สายเพื่อการใช้งานโหนดบู๊ทและอุปกรณ์อื่นๆ ได้สะดวก หอประชุมรองรับได้สูงสุด 200 คน



ห้องนวัตกรรม

ห้องนวัตกรรมเป็นพื้นที่ที่นักศึกษาและอาจารย์จากสาขาต่าง ๆ มาพบปะพูดคุยอภิปราย นำเสนอและทำกิจกรรมต่างๆ เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นนวัตกรรมใหม่ๆ ห้องนี้ออกแบบมาเพื่อจุดประกายความคิดสร้างสรรค์ พนักงานของห้องนวัตกรรมตั้งแต่พนักงานทำความสะอาดใช้เป็นกระดานไวท์บอร์ดได้เหมือนกับห้องเรียนที่ยึดหยุ่นแบบไฮบริด ห้องนวัตกรรมยังเป็นที่สำหรับความร่วมมือระหว่างนักศึกษาและผู้ที่ปฏิบัติงาน เช่น ผ่านโครงการความร่วมมือภาคอุตสาหกรรม-รัฐบาล-สถาบันการศึกษา จากกันกระจกสามารถเปิดได้เพื่อสร้างพื้นที่เปิดโล่งเพื่อเป็นห้องโถงสำหรับกิจกรรมและการบรรยาย



ห้องสมุด

ห้องสมุดมีหนังสือภาษาญี่ปุ่น ภาษาอังกฤษและภาษาจีนประมาณ 10,000 เล่ม โดยส่วนใหญ่เป็นเรื่องเกี่ยวกับ IT การยืมหนังสือสามารถทำได้ง่ายและรวดเร็วและอัตโนมัติเพียงแค่อ่านหนังสือและบัตรนักศึกษาไปสแกนที่เครื่องยืมหนังสืออัตโนมัติ ในห้องสมุดมีพื้นที่ส่วนบุคคลสำหรับการอ่านหนังสือและการเรียน และมีโต๊ะสำหรับการใช้งานเป็นกลุ่ม



ห้องฝึกอบรม

ห้องฝึกอบรมที่ติดตั้งคอมพิวเตอร์ประสิทธิภาพสูงสำหรับการฝึกใช้คอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับการเขียนโปรแกรม AI การพัฒนาฐานข้อมูลและ ERP นักศึกษาสามารถใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษาส่วนบุคคลและการทำงานที่ได้รับมอบหมายได้



ห้องเรียนที่ยืดหยุ่นแบบไฮบริด

ห้องเรียนที่ยืดหยุ่นแบบไฮบริด ("hy-ex") จัดเตรียมไว้เพื่อรองรับรูปแบบการเรียนที่หลากหลายอย่างยืดหยุ่น เป็นชั้นเรียนที่สนับสนุนการเรียนรู้แบบ Active Learning ซึ่งนักศึกษาจะมีบทบาทหลักและมีส่วนร่วมในการเรียนอย่างแข็งขันผ่านการทำงานกลุ่มและกิจกรรมการเรียนการสอนต่างๆ นอกจากนี้ยังเหมาะสำหรับการเรียนแบบผสมผสานที่ผนวกการเรียนแบบตัวต่อตัวและแบบออนไลน์เข้าด้วยกัน ห้องเรียนที่ยืดหยุ่นแบบไฮบริดสร้างสภาพแวดล้อมสำหรับการเรียนรู้และการศึกษาที่ราบรื่นด้วยอุปกรณ์ต่างๆ เช่น จอแสดงผลอัจฉริยะ โน้ตบุ๊กและลำโพงแบบปรับทิศทางได้ อุปกรณ์เหล่านี้ช่วยให้นักศึกษาในห้องเรียนและนักศึกษาจากทั่วโลกที่เรียนทางออนไลน์สามารถเรียนร่วมกันโดยปราศจากการอุปสรรคด้านสภาพแวดล้อม พนักงานของทุกห้องสามารถใช้เป็นกระดานไวท์บอร์ดและใช้เป็นกระดานความคิดได้



บุคลากรส่วนบุคคล

บุคลากรส่วนบุคคลมีให้บริการที่ชั้น 2 และ 3 บุคลากรตั้งระบบกันเสียงที่มีประสิทธิภาพสูงทำให้มีสภาพแวดล้อมที่สะดวกสบายสำหรับการสื่อสารกับผู้คนในสถานที่ต่างๆ ทั่วโลก แต่ละบุรุษพร้อมไปด้วยโต๊ะขนาดใหญ่และการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ดังนั้น ผู้ใช้สามารถออนไลน์เพื่อเข้าร่วมชั้นเรียนออนไลน์ ทำงานกลุ่ม ศึกษา ทำงานที่ได้รับมอบหมายหรือใช้ในการสัมภาษณ์ออนไลน์ และอื่นๆ



นโยบายหลักสูตร

เพื่อให้สอดคล้องกับพันธกิจและเป้าหมายของเรา เราจัดทำหลักสูตรเพื่อฝึกอบรมผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทางที่มีทักษะการจัดการ IT/ICT และสามารถพัฒนาสายธุรกิจ IT ที่ตนเองเลือกได้อย่างยั่งยืน

1. หลักสูตรการเรียนการสอน แบ่งออกเป็นประเภทต่างๆ ดังนี้

- สาขาการเรียนแบบตัวเข้ม - รายวิชาต่างๆ จะถูกจัดกลุ่มอย่างเป็นระบบ เพื่อเพิ่มพูนความรู้เชิงลึกเกี่ยวกับสาขาวิชาเฉพาะ
- อุตสาหกรรม - รายวิชาต่างๆ จะเน้นการใช้เทคโนโลยีและทักษะทางอุตสาหกรรมเฉพาะกับธุรกิจ และจะเรียนกับผู้เชี่ยวชาญด้าน IT โดยใช้กรณีศึกษาและการเรียนรู้ผ่านโปรเจกต์
- วิชาเลือกเรียนร่วม - รายวิชาที่ประกอบไปด้วย แนวโน้มของเทคโนโลยี ทักษะระดับสูง ตลอดจน รายวิชาทักษะต่างๆ ที่เติมเต็มสาขาการเรียนแบบตัวเข้มและอุตสาหกรรม

2. การสร้างรูปแบบและวิธีการลงทะเบียนหลักสูตร

เพื่อตอบสนองต่อวัตถุประสงค์และความชอบในการเรียนรู้อันหลากหลายของผู้เรียน เราได้เลือกหนึ่งในชุดรายวิชา “แบบตัวเข้ม” ชุดรายวิชานี้จะเป็นความเชี่ยวชาญทั้งเชิงกว้างและเชิงลึก ตั้งแต่ความรู้พื้นฐานไปจนถึงการประยุกต์ใช้ และการฝึกปฏิบัติในสาขาที่เกี่ยวข้องกับ IT โดยเฉพาะด้วยความรู้ที่หลากหลาย นอกจากนี้ หลักสูตรตามความต้องการยังช่วยให้นักศึกษาสามารถเลือกรายวิชาที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน และ

เป้าหมายส่วนตัวในการเรียนและการวิจัยได้

เพื่อยุติการเรียนรู้ไปสู่การประยุกต์ใช้อย่างมืออาชีพ หลักสูตรยังเปิดสอนรายวิชาอุตสาหกรรมที่เน้นการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในสาขาอุตสาหกรรมที่หลากหลาย นักศึกษาจะนำความรู้ไปใช้ในการรับมือกับปัญหาที่เฉพาะเจาะจง รวมทั้ง ออกแบบและสร้างแผนในอุตสาหกรรมต่างๆ รายวิชาอุตสาหกรรมมีขึ้นเพื่อเสริมหลักสูตรสำหรับนักศึกษาที่เรียนหลักสูตรการเรียนแบบตัวเข้มเป็นหลัก

3. มาสเตอร์โปรเจกต์

นอกจากรายวิชาที่เป็นการเรียนรู้ในชั้นเรียนแล้ว หลักสูตรของเราออกแบบมาเพื่อส่งเสริมความสามารถของนักศึกษาในการปฏิบัติและการประยุกต์ใช้ โดยให้นักศึกษาค้นหาความสนใจของตนเองด้วยการทำมาสเตอร์โปรเจกต์ภายใต้คำแนะนำของอาจารย์

4. การตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลง

หลักสูตรของเราตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในอุตสาหกรรม IT/ICT วิทยาลัยมีการทบทวนและปรับเปลี่ยนหลักสูตรอย่างต่อเนื่องเพื่อให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของอุตสาหกรรมและสังคม ซึ่งต้องการผู้เชี่ยวชาญที่มีทักษะสูงทั้งในปัจจุบันและต่างประเทศ

นโยบายการมอบวุฒิปริญญา

วิทยาลัยจะมอบคุณวุฒิปริญญาให้กับบุคคลที่มีคุณสมบัติตรงตามข้อกำหนดต่อไปนี้

- 1) เรียนรายวิชาต่างๆ ที่กำหนดไว้เสร็จสมบูรณ์ภายในระยะเวลาที่กำหนด (เช่น 4 ภาคการศึกษา)
- 2) เกณฑ์หน่วยกิตครบถ้วนตามเงื่อนไขของการสำเร็จการศึกษาที่กำหนดไว้

วิทยาลัยมุ่งหวังให้นักศึกษามีคุณลักษณะดังต่อไปนี้:

- a. เรียนรู้และเผยแพร่ความรู้พื้นฐานเพื่อเป็นผู้ให้ข้อมูลที่แท้จริงต่างๆ
- b. ใช้ความรู้ในสาขาที่นักศึกษาเลือกเพื่อเป็นผู้เชี่ยวชาญที่มีทักษะสูงประเภทต้นอย่างมีจริยธรรมสูงเพื่อเป็นสมาชิกวิชาชีพที่นำคุณธรรม



การศึกษาที่ KCGI

หลักสูตรบูรณาการเพื่อการพัฒนาผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีคุณสมบัติสูง

หนึ่งในเป้าหมายของปรัชญาการศึกษาของ KCGI คือ การพัฒนาและการผลิตผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีคุณสมบัติสูง ดังนั้น เพื่อให้บรรลุเป้าหมายนี้ KCGI จึงจัดทำหลักสูตรบูรณาการโดยรวมรูปแบบการลงทะเบียนหลักสูตรที่หลากหลาย เพื่อตอบสนองวัตถุประสงค์ทางการศึกษาที่แตกต่างกันของนักศึกษา ด้วยโปรแกรมและกิจกรรมต่างๆ ที่ขับเคลื่อนโดยผู้เชี่ยวชาญ

■ ได้มาซึ่งความเป็นผู้เชี่ยวชาญ

ในฐานะที่เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีคุณสมบัติสูง การคาดหวังว่าจะมีความรู้หลากหลายครอบคลุมเกี่ยวกับ IT นั้นเป็นเรื่องไม่สมเหตุสมผล ดังนั้น เพื่อให้ นักศึกษามีความเชี่ยวชาญ KCGI จึงระบุสาขาวิชาเฉพาะจำนวนหนึ่งและพัฒนาหลักสูตรสำหรับสาขานั้น สาขาการเรียนแบบตัวเข้มจะช่วยให้ นักศึกษาได้รับความรู้เชิงกว้างและเชิงลึกเกี่ยวกับสาขาที่ตนเองเลือก ตั้งแต่พื้นฐานไปจนถึงเทคโนโลยีประยุกต์และทักษะการปฏิบัติ

■ ตอบสนองความต้องการของสังคม

ในอุตสาหกรรมสมัยใหม่ จำเป็นที่จะต้องใช้ IT ประยุกต์เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ รวบรวมความรู้และการแก้ปัญหาในด้านอื่นๆ ที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง KCGI ตอบสนองความต้องการเหล่านี้ด้วยการจัดรายวิชา

อุตสาหกรรมที่ช่วยให้นักศึกษาสามารถเลือกสาขาอุตสาหกรรมและฝึกฝน IT ในสาขานั้น เรียนรู้ผ่านกรณีศึกษาและการแก้ปัญหามากมาย

■ กำเนิดความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการปฏิบัติ

แต่ละรายวิชาไปในทางปฏิบัติและแก้ปัญหามากมายได้ พวกเขาต้องสามารถวางแผนและออกแบบชุดปฏิบัติการด้วยความคิดริเริ่มของตนเอง และแก้ปัญหาที่คาดไม่ถึงได้ เพื่อให้นักศึกษาได้รับความรู้ที่ต้องการ นักศึกษาจะเรียนตามหลักสูตรที่ประกอบด้วย มาสเตอร์โปรเจกต์ในหัวข้อต่างๆ ที่หลากหลาย ตลอดจนโครงการวิจัย/การศึกษาค้นคว้าอิสระภายใต้คำแนะนำของผู้สนับสนุนโปรเจกต์

■ ความมุ่งมั่นสู่การเป็นมืออาชีพ

ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีคุณสมบัติสูงคาดว่าจะปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทของตนในฐานะผู้เชี่ยวชาญที่ผ่านการฝึกอบรมมาแล้ว ซึ่งสามารถแก้ปัญหาทางธุรกิจและนำเสนอวิธีการแก้ปัญหาในเชิงปฏิบัติต่อสาขาต่างๆ ในอุตสาหกรรมได้ ด้วยเหตุนี้ KCGI จึงสนับสนุนให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการฝึกงาน การฝึกงานจะเปิดโอกาสให้ได้รับประสบการณ์จริงที่สามารถเพิ่มระดับความสามารถทางเทคนิคของนักศึกษาและเพิ่มพูนทักษะในการแก้ปัญหาได้

การเลือกรูปแบบการเรียนการสอนและงานที่มอบหมายให้ทำในโปรเจกต์ไม่ได้ถูกกำหนดให้เป็นแบบเดียวกันสำหรับนักศึกษาทุกคน แต่ นักศึกษาสามารถเลือกเรียนได้หลากหลายตามความสนใจ ความถนัด และการเจาะลึกในการศึกษาของตนเอง KCGI ออกแบบหลักสูตรที่เคารพเสรีภาพของนักศึกษาในการเรียนตามตนเองเลือก ในขณะที่เดียวกันก็ทำให้มั่นใจได้ว่า พวกเขาจะค้นพบความรู้และเทคนิคที่จำเป็นและเหมาะสมสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีคุณสมบัติสูง

วัตถุประสงค์ทางการศึกษา นักศึกษามีคุณลักษณะที่พึงประสงค์เฉพาะทางด้านเทคโนโลยีธุรกิจเว็บ

วัตถุประสงค์ของความเฉพาะทางนี้ คือ การฝึกอบรมผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทางขั้นสูงที่สามารถตอบสนองการพัฒนาด้าน IT และสาขาที่เกี่ยวข้องได้อย่างรวดเร็ว สามารถนำความสามารถในการวิเคราะห์ขั้นพื้นฐานมาปรับใช้ด้วยวิสัยทัศน์ที่กว้างไกลได้ผ่านการศึกษาระดับปริญญาตรีและการวิจัยในทฤษฎีของสาขา

วิชาที่เกี่ยวข้องกับพีชคณิต วิศวกรรม การจัดการ ฯลฯ และเทคโนโลยีประยุกต์ รวมทั้งมีทักษะทางเทคโนโลยีขั้นสูงที่จำเป็นต่อการประสบความสำเร็จในวิชาชีพที่ต้องใช้ความเชี่ยวชาญสูง

เป้าหมายทางการศึกษา

เพื่อให้วิทยาลัยของเราตระหนักถึงภารกิจและจุดประสงค์ในการให้ความรู้แก่นักศึกษา เราจึงกำหนดเป้าหมายทางการศึกษาสำหรับวิชาเอกเทคโนโลยีธุรกิจเว็บตามที่ระบุไว้ด้านล่าง

1) การบรรลุความรู้พื้นฐาน

นักศึกษาจะได้เรียนรู้ทักษะทางสังคมและการสื่อสารซึ่งเป็นรากฐานในการส่งเสริมธุรกิจ และเข้าใจเทคโนโลยีพื้นฐาน เช่น เครือข่ายคอมพิวเตอร์และฮาร์ดแวร์ที่จัดโครงสร้าง IT/ICT

2) การพัฒนาความสามารถในการวางแผนและการออกแบบ

นักศึกษามีพัฒนาความสามารถต่างๆ ดังนี้: 1) ค้นคว้าในเชิงกว้างและวิเคราะห์แนวโน้มของธุรกิจในปัจจุบันและอนาคต และใช้ IT/ICT ในการสนับสนุน และ 2) วางแผนและเสนอแนวทางเชิงตรรกะในการผลักดันองค์กรและสร้างความก้าวหน้าต่อสังคม นอกจากนี้ นักศึกษาจะได้พัฒนาความสามารถในการออกแบบระบบและเนื้อหาต่างๆ ที่หลากหลายตามแผนที่เสนอ

3) การเพิ่มความสามารถในการพัฒนาและดำเนินการ

นักศึกษามีพัฒนาความสามารถในการใช้ระบบและเนื้อหาส่วนตัวที่วางแผนและออกแบบด้วยการใช้งานซอฟต์แวร์ หรือเสนอให้กับผู้ใช้ปลายทางในกระบวนการนี้ นักศึกษาจะต้องเพิ่มพูนความรู้เชิงปฏิบัติที่เกี่ยวข้องกับเครื่องมือต่างๆ และกฎการเข้ารหัสที่จำเป็นในการพัฒนาและใช้งานระบบและเนื้อหาเหล่านี้

4) ส่งเสริมการรับรู้และจริยธรรมระดับมืออาชีพ

นักศึกษามีพัฒนาความสามารถในการดูแลกระบวนการทางธุรกิจอย่างมีความรับผิดชอบ และต้องพัฒนาความตระหนักในวิชาชีพระดับสูงและมุมมองด้านจริยธรรม เพื่อปรับปรุงกระบวนการทางธุรกิจอย่างต่อเนื่อง เมื่อรวมสองสิ่งนี้เข้าด้วยกัน นักศึกษาจะได้รับทั้งทักษะความเป็นผู้นำและวิธีการในการจัดการองค์กร

โครงสร้างหลักสูตรของ KCGI

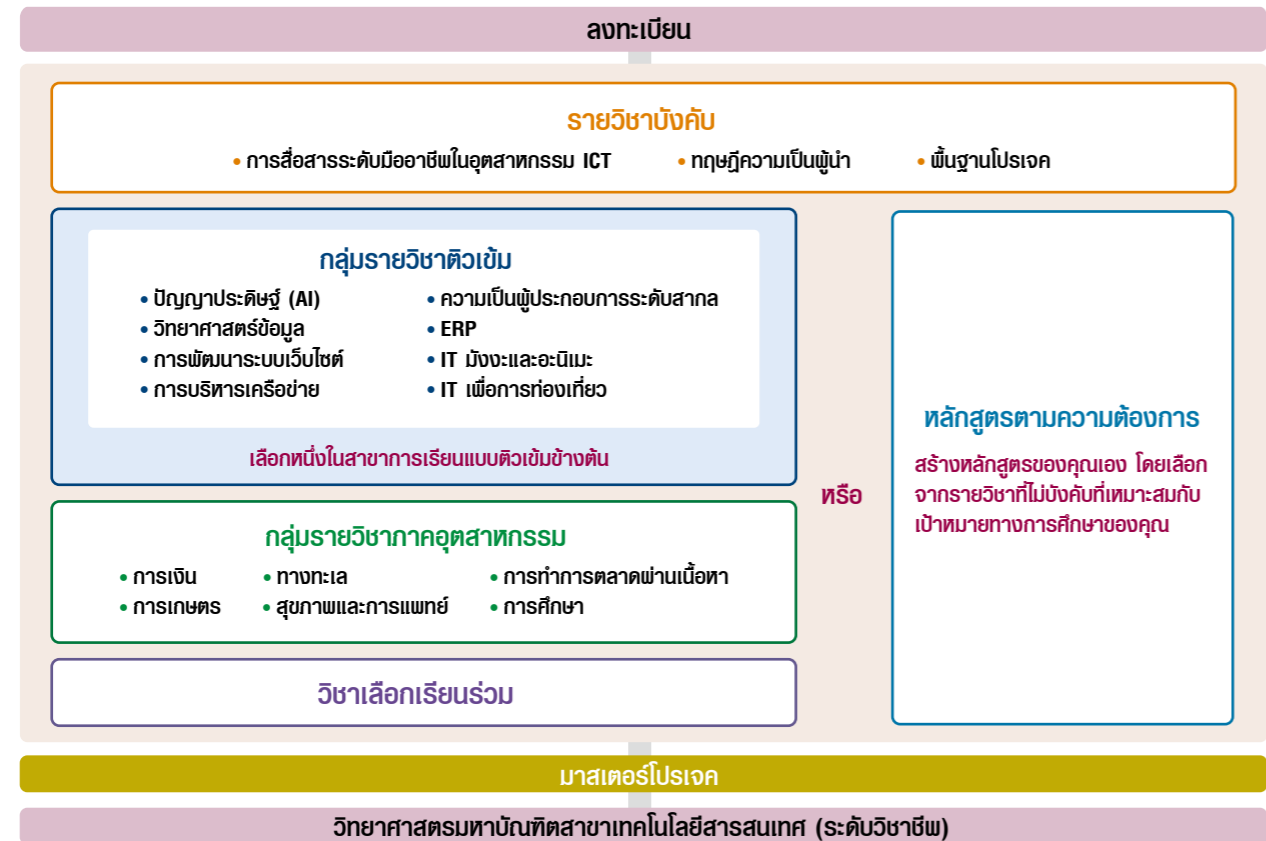


KCGI สร้างหลักสูตรที่ให้ความสำคัญพื้นฐานและความรู้ที่จำเป็นต้องใช้ในสาขา ICT รายวิชาบังคับรวมทั้งรายวิชาการสอนทักษะพื้นฐานเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับนักธุรกิจ รวมไปถึงทักษะการปฏิบัติที่ใช้ในสาขาวิชาชีพ กลุ่มรายวิชาตัวเข้มเป็นหลักสูตรที่มีเนื้อหาหลากหลายเกี่ยวกับสาขาวิชาชีพเฉพาะ กลุ่มรายวิชาการอุตสาหกรรมประกอบด้วยรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาหลักที่กำลังเป็นที่ต้องการ กลุ่มรายวิชาเลือกเรียนร่วมเป็นรายวิชาที่จัดทำโดยมี

วัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาฐานความรู้ในวงกว้างโดยไม่ขึ้นกับสาขาวิชาที่มีความเข้มข้นและอุตสาหกรรมเฉพาะ รายวิชาบังคับรวมทั้งรายวิชาการสอนทักษะพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับนักธุรกิจตลอดจนทักษะการปฏิบัติที่ใช้ในสาขาวิชาชีพที่ KCGI วิชาเรียนจะสอนโดยบุคคลที่โดดเด่นซึ่งทำงานอยู่ในแนวหน้าตามสาขาของตน หลักสูตรที่ประกอบด้วยรายวิชาแต่ละหมวดที่สะท้อนถึงแนวโน้มล่าสุดของอุตสาหกรรมและได้รับการอัปเดตอย่างทันทั่วทั้ง

กลุ่มรายวิชา ตัวเข้ม	นักศึกษาเลือกวิชาเฉพาะ, สาขาเฉพาะด้านจากกลุ่มองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับ IT ที่มีมากมายและศึกษาเชิงลึกในขอบเขตดังกล่าว และเพื่อช่วยให้นักศึกษาได้รับความรู้เฉพาะทางในฐานความรู้ที่กว้างขวางได้อย่างมีประสิทธิภาพ, รายวิชาต่างๆจึงถูกจัดกลุ่มไว้ในหลากหลายสาขา <ul style="list-style-type: none"> • ปัญหาประดิษฐ์ (AI) • วิทยาาสตร์ข้อมูล • การพัฒนาระบบเว็บไซต์ • การบริหารเครือข่าย • ความเป็นผู้ประกอบการระดับสากล • ERP • IT มั่งงะและอะนิเมะ • IT เพื่อการท่องเที่ยว
กลุ่มรายวิชา ภาคอุตสาหกรรม	รายวิชาเหล่านี้มุ่งเน้นไปที่การประยุกต์ใช้ความรู้ทางวิชาชีพและเทคโนโลยีในสาขาเฉพาะ รายวิชาจะเป็นรายวิชาเฉพาะสำหรับแต่ละอุตสาหกรรม การเรียนแบบบรรยายจะเรียนกับบุคคลที่โดดเด่นซึ่งอยู่ในชั้นแนวหน้าของแต่ละอุตสาหกรรม <ul style="list-style-type: none"> • การเงิน • การเกษตร • ทางทะเล • สุขภาพและการแพทย์ • การทำการตลาดผ่านเนื้อหา • การศึกษา
วิชาเลือกเรียนร่วม	หลักสูตรนี้ประกอบด้วย รายวิชาที่สอนทักษะพื้นฐานที่นักศึกษาจะต้องใช้ในฐานมืออาชีพโดยไม่เกี่ยวข้องว่าเป็นหลักสูตรอุตสาหกรรมหรือหลักสูตรตัวเข้ม เช่น การสื่อสารและการจัดการ ตลอดจนรายวิชาที่ครอบคลุมการศึกษาเกี่ยวกับแอปพลิเคชัน ICT ระดับแนวหน้าและแนวโน้มทางเทคโนโลยี เนื่องจากเป็นการรวบรวมรายวิชาจากหลากหลายมุมมองตั้งแต่ขั้นพื้นฐานไปจนถึงการประยุกต์ใช้ รายวิชาเหล่านี้จึงช่วยเพิ่มความหลากหลายในการเรียนรู้ของนักศึกษา
รายวิชาบังคับ	KCGI รับนักศึกษาจากหลากหลายภูมิหลังโดยไม่จำกัดสาขาที่สำเร็จการศึกษา แนวทางที่เปิดกว้างนี้เปิดโอกาสให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวนมากได้เปลี่ยนอาชีพ ซึ่งจะเป็นการเติมเต็มบทบาททางสังคมที่สำคัญ ด้วยเหตุนี้ รายวิชาบังคับจึงถูกกำหนดขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อฝึกฝนทักษะพื้นฐานในการสื่อสารอย่างมีตรรกะและมีพลัง ซึ่งเป็นสิ่งที่สังคมคาดหวังจากนักธุรกิจที่เกี่ยวข้องมากขึ้นโดยไม่คำนึงถึงสาขาความเชี่ยวชาญ <ul style="list-style-type: none"> • การสื่อสารระดับมืออาชีพในอุตสาหกรรม ICT • ทฤษฎีความเป็นผู้นำ • พื้นฐานโปรเจก • มาสเตอร์โปรเจก

♦ องค์ประกอบของหลักสูตร



มาสเตอร์โปรเจก

คณาจารย์ของ KCGI มีประสบการณ์มากมายในการให้คำปรึกษาแก่นักศึกษาที่มหาวิทยาลัยเกี่ยวโตและมหาวิทยาลัยชั้นนำอื่นๆ ของญี่ปุ่น หรือมีส่วนร่วมในการเป็นผู้นำธุรกิจทั่วโลก นักศึกษาของ KCGI สามารถรับคำแนะนำได้โดยตรงจากอาจารย์เหล่านี้ในการทำมาสเตอร์โปรเจกของพวกเขา



♦ ภาพรวม

มาสเตอร์โปรเจกที่ KCGI เป็นหลักสูตรภาคบังคับที่เน้นการใช้งานได้จริงและเทคโนโลยีที่ใช้ใน IT โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักศึกษาเป็นผู้ดำเนินการกำหนด วิเคราะห์ และแก้ไขปัญหาจากการรับรู้และตระหนักถึงปัญหานั้นๆ ด้วยตัวเอง ในมาสเตอร์โปรเจกของ KCGI นักศึกษาจะวิเคราะห์ปัญหาและนำเสนอวิธีแก้ปัญหาโดยเน้นที่เครื่องมือเฉพาะ (รวมถึงแพลตฟอร์ม ซอฟต์แวร์ บริการ เฟรมเวิร์ก และโมเดลธุรกิจ) โดยใช้ความรู้เฉพาะทางในสาขาและความรู้ทางด้านอุตสาหกรรม วิทยานิพนธ์ปริญญาโทที่ KCGI อาจเป็นวิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทที่เป็นรูปเล่มหรือเป็นการค้นพบความรู้ใหม่หรือการประยุกต์ใช้เครื่องมือที่มีอยู่ในการทำโปรเจก นักศึกษามีอิสระในการเลือกหัวข้อและแนวทางการทำงานตามความชอบและแรงบันดาลใจของตนเอง

มาสเตอร์โปรเจกคือจุดปลายทางของการศึกษาของนักศึกษา เป้าหมายคือ เพื่อให้นักศึกษามีโอกาสที่จะปรับปรุงชุมชนและการใช้ชีวิตของผู้คนผ่านการประยุกต์ใช้ ICT

♦ วิธีการดำเนินการ

นักศึกษากำมาสเตอร์โปรเจกตามความคิดริเริ่มของตนเองภายใต้การแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา มาสเตอร์โปรเจกจะเป็นโปรเจกที่ใช้เทคโนโลยีเฉพาะทางหรือเป็นการวิจัยทางวิชาการเชิงลึกก็ได้ การปฏิบัตินั้นได้รับรูปแบบมาจากมหาวิทยาลัยโคลัมเบียในสหรัฐอเมริกาซึ่งเป็นต้นแบบของสาขาการศึกษาที่สื่อยอดระดับโลก แนวทางที่ยืดหยุ่นนี้ถูกนำมาใช้โดยนักศึกษาสามารถเลือกมาสเตอร์โปรเจกจากสี่ประเภทต่อไปนี้ โดยขึ้นอยู่กับความพร้อมด้านเวลาและลักษณะของโปรเจก

รายงานหลัก

อันดับที่ 1 นักศึกษาเลือกหัวข้อจากสาขาที่เชี่ยวชาญ ดำเนินการตามหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับรายวิชานั้น และทำรายงานให้เสร็จ

มาสเตอร์โปรเจกเกียรตินิยม

อันดับที่ 3 นักศึกษาคำเนินโปรเจกที่มีเนื้อหาขั้นสูงโดยเฉพาะหรือหัวข้อใหญ่พิเศษ นักศึกษาตัดสินใจเลือกหัวข้อด้วยตัวเองและใช้เวลาในการศึกษาเท่าที่จำเป็น

มาสเตอร์โปรเจก

อันดับที่ 2 นักศึกษาตัดสินใจเลือกหัวข้อตามแนวคิดอิสระของตนเอง ดำเนินโปรเจกตามจุดมุ่งหมายและความชอบของตนเอง

วิทยานิพนธ์ปริญญาโทเกียรตินิยม

อันดับที่ 4 รูปแบบนี้มีไว้สำหรับนักศึกษาที่ต้องการทำวิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทในระดับเดียวกับมหาวิทยาลัยใหญ่ของโลก นักศึกษาเป็นผู้ตัดสินใจและเลือกหัวข้อด้วยตนเองและใช้เวลาส่วนใหญ่ในการทำโปรเจก



เราเตรียมพร้อมสาขาที่เข้มข้นแปดสาขาไว้ที่ KCGI

สาขาที่เข้มข้นเป็นสาขาของหลักสูตรที่นักศึกษาสามารถเลือกเพื่อสร้างองค์ความรู้ในโดเมนเฉพาะที่มีทั้งแบบเฉพาะทางและแบบกว้าง ที่ KCGI เราได้ระบุสาขาอาชีพแปดประเภทที่ได้รับงานจ้างตามองจากภาคอุตสาหกรรมและเป็นสาขาที่ต้องการความรู้และทักษะที่เกี่ยวข้องกับ ICT สูงเป็นพิเศษ เราเลือกและจัดกลุ่มรายวิชาตามวัตถุประสงค์ นักศึกษาแต่ละคนเลือกสาขาที่เข้มข้นตามความสนใจและเป้าหมายของแต่ละคนแล้วมุ่งความสนใจไปที่การศึกษานานาชาติ (สำหรับรายละเอียดเกี่ยวกับสาขาที่เข้มข้นแต่ละสาขา โปรดดูหน้า 19)



ปัญญาประดิษฐ์ (AI)

นักศึกษาจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ (AI) และสาขาทางเทคนิคที่เกี่ยวข้อง เช่น วิทยาศาสตร์ข้อมูล หลังจากศึกษาวิธีประยุกต์ใช้ AI ในสาขาต่างๆ โดยอ้างอิงตัวอย่างการใช้งานจริงแล้ว นักศึกษาจะมีความเชี่ยวชาญในการใช้งานซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวข้องกับ AI มากมาย เป้าหมายคือการพัฒนาผู้เชี่ยวชาญที่สามารถนำ AI ไปใช้งานได้จริงมีประสิทธิภาพ

วิทยาศาสตร์ข้อมูล

เป็นที่ทราบกันดีว่ามีความจำเป็นที่จะต้องมีปริมาณข้อมูลสะสมเพื่อนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพในด้าน IT ประยุกต์ KCGI มีรายวิชามากมายที่จะสร้างความเชี่ยวชาญที่สำคัญต่อสาขา IT ต่างๆ ด้วยเป้าหมายการเรียนรู้ที่จะสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การพัฒนาเว็บไซต์

ผู้พัฒนาเว็บไซต์ใช้ภาษาโปรแกรมและภาษามาร์กอัพ เช่น HTML5 เพื่อเขียนโค้ดเว็บไซต์ หน้าเว็บที่พัฒนาจะรวมทั้งการใช้ระบบจัดการเนื้อหา (CMS) นอกเหนือจากการเขียนโปรแกรมและการเข้ารหัสของระบบแล้ว นักศึกษาในหลักสูตรนี้จะได้รับการศึกษาเทคโนโลยีที่รองรับเครือข่ายด้วย

การบริหารเครือข่าย

เครือข่ายเป็นส่วนสำคัญของการเชื่อมต่อซึ่งใช้สนับสนุนระบบข้อมูล การจัดการบริการเครือข่ายเกี่ยวข้องกับการกำหนดค่าเครือข่ายคอมพิวเตอร์และระบบเซิร์ฟเวอร์ การแก้ไขปัญห การจัดการการสนับสนุน และการกู้คืนจากความล้มเหลวและการบันทึกข้อมูลเมื่อเกิดความล้มเหลว ด้วยเหตุนี้ หลักสูตรนี้จึงให้ความรู้เกี่ยวกับการทำงานของระบบเครือข่ายและความปลอดภัยของข้อมูล

ความเป็นผู้ประกอบการระดับสากล

จุดมุ่งหมายของหลักสูตรนี้ คือ การปลูกฝังความเป็นผู้นำและกรอบความคิดของผู้ประกอบการ และเพื่อสอนความรู้และทักษะที่จำเป็นในการเป็นผู้ประกอบการในแวดวงธุรกิจระดับโลก การศึกษานี้มุ่งเน้นไปที่ธุรกิจระดับโลกรวมถึงอีคอมเมิร์ซและธุรกิจออนไลน์ นอกจากนี้ นักศึกษายังได้รับความรู้การรวมด้านการเงินและพื้นฐานการจัดการ ตลอดจนแนวทางการตลาดเชิงปฏิบัติล่าสุด เช่น การเจาะระบบการเติบโตและกลยุทธ์การตลาดที่เน้นการเติบโต

ERP

นักศึกษาจะได้มีส่วนร่วมในการศึกษาเชิงปฏิบัติเกี่ยวกับแนวทางในการรวมธุรกิจและกระบวนการสำหรับงานต่างๆ เช่น การบัญชีการเงินและโลจิสติกส์การขาย โดยมุ่งเน้นไปที่ระบบการวางแผนทรัพยากรองค์กร (ERP) ของ SAP ยักษ์ใหญ่ในอุตสาหกรรมการศึกษา นอกจากนี้ นักศึกษาจะได้วิเคราะห์ปัญหาที่ธุรกิจต่างๆ เผชิญและสำรวจตัวอย่างการนำ ERP ไปใช้ การวิจัยจะเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้อง ERP กับโครงสร้างพื้นฐานล่าสุดขององค์กร เช่น ฐานข้อมูลในหน่วยความจำและ IoT

IT มังงะและอนิเมะ

ความเชี่ยวชาญด้าน ICT เป็นสิ่งจำเป็นในอุตสาหกรรมคอมพิวเตอร์และงานสร้างสรรค์ เช่น มังงะและอนิเมะ นอกจากเทคโนโลยีพื้นฐานแล้ว ผู้ปฏิบัติงานในสาขาเหล่านี้ต้องมีความเชี่ยวชาญในการใช้เครื่องมือดิจิทัลที่หลากหลายและมีความสามารถในการคิดค้นโซลูชันตามสถานการณ์ หลักสูตรนี้มุ่งเน้นไปที่ผู้ที่สามารถใช้ทักษะที่ครอบคลุม ที่ไม่ใช่เพียงแค่การสร้างคอนเทนต์แต่ยังต้องตอบสนองต่อความท้าทายที่หลากหลายอย่างสร้างสรรค์

IT ด้านการท่องเที่ยว

ในหลักสูตรนี้ นักศึกษาจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับการประยุกต์ใช้ ICT เพื่อสร้างบริการการท่องเที่ยวและรูปแบบธุรกิจการท่องเที่ยวใหม่ๆ ตัวอย่างเช่น การให้ข้อมูลการท่องเที่ยวในหลายภาษาและสื่อต่างๆ การสร้างคลังข้อมูลดิจิทัลเกี่ยวกับประวัติกิจกรรม ประสบการณ์และความประทับใจของนักท่องเที่ยว และการวิเคราะห์และคาดการณ์แนวโน้มการท่องเที่ยว หลักสูตรนี้จะสร้างบุคคลที่สามารถเสนอวิธีแก้ปัญหาเพื่อเพิ่มพื้นที่การท่องเที่ยวโดยใช้ DX การท่องเที่ยว การสร้างและประยุกต์ใช้ทรัพยากรดิจิทัลอย่างการท่องเที่ยวเสมือนจริง

หลักสูตรตามความต้องการ

วงการ ICT ก้าวหน้าขึ้นทุกวัน ดังนั้นเพื่อตอบสนองต่อความก้าวหน้าอย่างต่อเนื่อง เราจึงไม่จำกัดให้นักศึกษาเรียนเฉพาะด้านที่ตนเองศึกษาแบบเข้มข้นเท่านั้น แต่สามารถเลือกและศึกษาหลักสูตรในแบบฉบับของตนเองได้ โดยนักศึกษาต้องปรึกษากับอาจารย์ตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของตนเองและเลือกรายวิชาจากกลุ่มรายวิชาอื่นนอกเหนือจากหลักสูตรบังคับได้อย่างอิสระเพื่อสร้างหลักสูตรฉบับเฉพาะที่ครอบคลุมความรู้และสาขาวิชาที่หลากหลายซึ่งเรียกว่า หลักสูตร "Bespoke Curriculum"

การประยุกต์ใช้ในอุตสาหกรรม

ในขณะที่สภาพแวดล้อมโดยรอบ ICT เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง สาขาวิชาต่างๆ ที่ใช้ ICT จึงมีความหลากหลายอย่างไม่หยุดยั้ง ที่ KCGI หลักสูตรที่รวมอยู่ในแต่ละสาขาวิชามุ่งเน้นไปที่การนำการศึกษาเหล่านั้นไปใช้ในอุตสาหกรรมและธุรกิจเฉพาะที่ต้องการความรู้เฉพาะทางด้วยการนำ ICT ไปประยุกต์ใช้จริง เรามุ่งเน้นอุตสาหกรรมและธุรกิจ 6 ประเภทต่อไปนี้ซึ่งมีความคาดหวังสูงเป็นพิเศษว่าการประยุกต์ใช้ ICT จะนำไปสู่การแก้ปัญหาที่เลือกเรียนได้ (สำหรับรายละเอียดเกี่ยวกับแต่ละหลักสูตรอุตสาหกรรม โปรดดูหน้า 24 และ 25)



การเงิน

Fintech เป็น IT ที่ใช้ในด้านการเงิน รายวิชาเหล่านี้จะเรียนเกี่ยวกับการดำเนินงานหลักของธนาคาร รวมถึงสถานะของเงินอิเล็กทรอนิกส์ในปัจจุบัน, สกุลเงินเสมือนและเทคโนโลยีทางการเงินอื่นๆ

การเกษตร

นักศึกษาเรียนรู้วิธีการใช้ IT ในการเกษตร หัวข้อต่างๆ ได้แก่ การใช้ IT เพื่อควบคุมสภาพแวดล้อมการเพาะปลูก (เช่นในโรงเรือนเพาะปลูก) และการปฏิวัติการกระจายผลผลิต

ทางทะเล

หลักสูตรนี้เกี่ยวข้องกับการประยุกต์ใช้ IT ในการต่อเรือและการขนส่งทางทะเล นักศึกษาเรียนรู้เกี่ยวกับการควบคุมการเดินเรือและการควบคุมสภาพแวดล้อมสำหรับการเพาะเลี้ยงสัตว์น้ำทะเล

สุขภาพและการแพทย์

นักศึกษาเรียนรู้เกี่ยวกับแอปพลิเคชันด้าน IT ในด้านการแพทย์ หัวข้อจะครอบคลุมเรื่องการจัดการข้อมูลในเวชระเบียนอิเล็กทรอนิกส์และการสนับสนุนการวินิจฉัยโดยใช้ AI และการแสดงข้อมูลเชิงประจักษ์

การทำตลาดผ่านเนื้อหา

นักศึกษาเรียนรู้การใช้งาน IT ในการดู, อนิเมะ, 3D, เพลงและสื่ออื่นๆ หัวข้อของเรียน ได้แก่ การแปลงกระบวนการผลิตเป็นแบบดิจิทัล, การจัดการสิทธิ์ในทรัพย์สินทางปัญญาและกลยุทธ์การส่งเสริมการขาย

การศึกษา

ในรายวิชาเหล่านี้ นักศึกษาจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับแอปพลิเคชันด้าน IT ในด้านการศึกษา รวมถึงการออกแบบและผลิตเนื้อหา e-learning, ระบบการสื่อสารที่หลากหลายและอื่นๆ อีกมากมาย

สาขาการเรียนแบบตัวเข้ม

ปัญญาประดิษฐ์ (AI)

▶ สำหรับข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับลำดับรายวิชาของสาขาการเรียนแบบตัวเข้มนี้ โปรดดูหน้า 28



ปัญญาประดิษฐ์ (AI) เป็นสาขาวิชาหลักด้านสารสนเทศที่เป็นที่สนใจตั้งแต่ช่วงครึ่งหลังของทศวรรษที่ 20 ปัจจุบันมันเป็นเทคโนโลยีหลักที่สำคัญซึ่งกำลังเปลี่ยนแปลงสังคมอย่างมาก จากการทำเป็นเทคโนโลยีหลักที่ใช้ในการรับรู้ ค้นหา และอนุมานภาษาธรรมชาติ เสียงและภาพได้ ขอบเขตของแอปพลิเคชันสำหรับ AI จึงขยายวงกว้างขึ้นอย่างรวดเร็ว รวมถึงการแปลด้วยคอมพิวเตอร์ การประมวลผลภาษาธรรมชาติ การขับเคลื่อนอัตโนมัติ การประมวลผลข้อมูลทางการแพทย์ หุ่นยนต์เพื่อการพยาบาลและการใช้งานอื่นๆ เกม อวกาศ

เช่น โกะและหมากรุก และความบันเทิงอย่างเช่นอีสปอร์ต ในสาขาของกลุ่มวิชาตัวเข้มนี้ นักศึกษาจะได้ศึกษาทฤษฎีพื้นฐานของ AI และสาขาที่เกี่ยวข้อง เช่น วิทยาศาสตร์ข้อมูล เรียนรู้วิธีการใช้เทคโนโลยีเหล่านี้ผ่านกรณีศึกษา ซึ่งนักศึกษาก็ได้คุ้นเคยกับแอปพลิเคชันซอฟต์แวร์จำนวนมากที่เกี่ยวข้องกับ AI เพื่อที่จะเป็นผู้เชี่ยวชาญที่สามารถนำเทคโนโลยี AI ไปใช้งานได้จริงได้ นอกจากนี้ KCGI ยังมีโปรแกรมการฝึกอบรมที่มุ่งเน้นการพัฒนาวิศวกรรมขั้นสูงที่สามารถพัฒนาซอฟต์แวร์ประยุกต์สำหรับ AI ด้วย



เป้าหมายเส้นทางการอาชีพ

- ผู้ที่กำลังศึกษาเทคโนโลยี AI ขั้นพื้นฐานและขั้นสูงเพื่อทำงานได้ในสังคม AI ที่กำลังมาขึ้น
- ผู้ที่มีทักษะในการพัฒนาโปรแกรม Python ขนาดใหญ่และสามารถนำซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวข้องกับ AI ที่อยู่ในปัจจุบันไปใช้งานได้จริงมีประสิทธิภาพ
- วิศวกรขั้นสูงที่สามารถพัฒนาซอฟต์แวร์สำหรับแอปพลิเคชัน AI ที่เป็นนวัตกรรมในการจัดรูปแบบ (ภาพ เสียง ภาษา ฯลฯ) และใช้ในธุรกิจ

ข้อความจากผู้สนับสนุนไปંગเจด

ศาสตราจารย์ Shinji Tomita

ทฤษฎีพื้นฐานของคณิตศาสตร์มีความสำคัญต่อการศึกษาด้าน AI อันที่จริงแล้ว คณิตศาสตร์ไม่ใช่แค่ข้อกำหนดอันดับหนึ่งเท่านั้น แต่ยังเป็นข้อที่สองและข้อที่สามด้วย นำเสียสละที่นักศึกษาจำนวนมากเกลียดชังคณิตศาสตร์ ซึ่งเป็นเรื่องน่าเศร้าใจจริงๆ เพราะผลลัพธ์ที่แท้จริงคือพวกเขาคิดอยู่ แต่พวกเขาไม่ทำเพราะว่าพวกเขาไม่ชอบมันก่อนที่จะได้สัมผัสเสียอีก

ผมไม่เชื่อว่าในปี 2045 จะเกิด "ภาวะเอกฐาน" ซึ่ง AI จะเข้ามาแทนที่มนุษย์ แต่ไม่ต้องสงสัยเลยว่า AI จะเปลี่ยนแปลงอนาคตของเราได้ นั่นเป็นเหตุผลที่เราต้องเตรียมบุคลากรให้มีความรู้ที่จะรับมือกับเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วโดย AI หลังจากที่ผู้คนได้ศึกษาและเข้าใจทฤษฎีพื้นฐานที่จำเป็นแล้วก็ไม่เป็นไรถ้าพวกเขาจะสัมผัสทฤษฎีพื้นฐานนี้ได้หากต้องการแต่ก่อนอื่นพวกเขาต้องสัมผัสกับเทคโนโลยี AI ด้วยตัวเองก่อน

วิทยาศาสตร์ข้อมูล

▶ สำหรับข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับลำดับรายวิชาของสาขาการเรียนแบบตัวเข้มนี้ โปรดดูหน้า 28



วิทยาศาสตร์ข้อมูลเป็นสาขาหนึ่งของสารสนเทศที่เพิ่งได้รับความสนใจอย่างมาก เป็นที่ทราบกันดีว่าข้อมูลขนาดใหญ่ในสาขา IT ที่หลากหลาย ด้วยเหตุนี้ KCGI จึงวิจัยและให้การศึกษากับเทคโนโลยีการจัดการข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง นักวิทยาศาสตร์ข้อมูลได้นำเทคโนโลยีฐานข้อมูลและการวิเคราะห์ทางสถิติมาใช้อย่างกว้างขวางตั้งแต่ยุคแรกๆ ของวิทยาการข้อมูล การจัดการและการวิเคราะห์ข้อมูล อย่างไรก็ตาม

ปัจจุบันนี้ เราได้ทราบแล้วว่าเทคโนโลยีดั้งเดิมเหล่านี้ไม่สามารถรับมือกับการเติบโตอย่างรวดเร็วของปริมาณข้อมูลขนาดใหญ่ได้อย่างแท้จริง จึงจำเป็นต้องมีเทคโนโลยีการประมวลผลข้อมูลขั้นสูงมากขึ้น ทั้งในแง่ของฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ ทำให้วิทยาศาสตร์ข้อมูลและ AI มีความเชื่อมโยงกันอย่างใกล้ชิด วัตถุประสงค์ของการศึกษาในหลักสูตรตัวเข้มนี้อยู่ในสาขาธุรกิจ (ในความหมายเชิงกว้าง)



เป้าหมายเส้นทางการอาชีพ

- นักวิเคราะห์ที่ทำการสกัดและใช้ทรัพยากรข้อมูล (การทำเหมืองข้อมูล) การวิเคราะห์ตลาด ฯลฯ
- ที่ปรึกษาที่ให้คำแนะนำและวางแผนนโยบายในการวางแผนผลิตภัณฑ์
- CIOs ที่สามารถนำเสนอและเลือกข้อเสนอและการส่งเสริมกลยุทธ์องค์กรได้จากฐานข้อมูล
- ผู้จัดการ CRM ผู้สร้างโมเดลการบันทึกและกลยุทธ์ ตลอดจนโมเดลเพื่อการคาดการณ์พฤติกรรมผู้บริโภค

ข้อความจากผู้สนับสนุนไป้งเจด

ศาสตราจารย์ Yoichi Terashita

โปรแกรมที่มุ่งเน้นเกี่ยวกับการวิจัยและประสบการณ์เชิงปฏิบัติการในการรวบรวม จัดการ และการวิเคราะห์ข้อมูล แม้ว่าโปรแกรมจะมีพื้นฐานมาจากเทคโนโลยีการจัดการฐานข้อมูลแบบเดิม แต่ นักศึกษาจะได้สัมผัสกับการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีการจัดการข้อมูลที่ไม่สามารถจัดการกับข้อมูลขนาดใหญ่ที่เกิดขึ้นในยุคนี้ได้ เป้าหมายของแผนกคือการฝึกอบรมผู้ที่จะเป็นผู้มีบทบาทจริงในบริษัท IT ระดับแนวหน้าที่มีอยู่มากมาย ชื่อของสาขาตัวเข้มนี้บ่งชี้ว่าเทคโนโลยีการจัดการข้อมูลเหล่านี้ถูกเรียกโดยรวมน่าว่า "วิทยาศาสตร์ข้อมูล" ซึ่งมีความสำคัญเพิ่มขึ้นในอนาคตในฐานะรากฐานของ IT

การพัฒนาเว็บไซต์

▶ สำหรับข้อมูลเกี่ยวกับลำดับรายวิชาของสาขาการเรียนแบบตัวเต็มนี้ โปรดดูหน้า 28



การพัฒนาเว็บไซต์โดยหลักจะรวมถึงการผลิตเว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ตของ บริษัท, การสร้างเนื้อหาเพื่อใช้ในบริษัท, และการผลิตเว็บไซต์บน อินเทอร์เน็ต, ที่เผยแพร่เพื่อการใช้งานภายนอก โดยทั่วไป นักพัฒนาเว็บไซต์ จะเขียนโค้ดเว็บไซต์โดยใช้ภาษาโปรแกรมและภาษามาร์กอัพ เช่น HTML5

อย่างไรก็ตาม หน้าที่ของพวกเขายังรวมถึงการใช้ระบบจัดการเนื้อหา (CMS) ที่ยังจัดรวมอยู่ในการพัฒนาเว็บไซต์ ในรูปแบบตัวเต็ม, นักศึกษาจะได้รับวิธีการเขียนโปรแกรมและระบบการเขียนเว็บและศึกษาพื้นฐานของ เครือข่าย

เป้าหมายเส้นทางอาชีพ

- นักออกแบบ / นักเขียนโปรแกรมของเว็บไซต์ที่สะดวกและเป็นประโยชน์
- ผู้จัดการเว็บไซต์ที่ส่งเสริมและปรับปรุงเว็บไซต์ของบริษัทให้มีความเป็นเลิศ
- วิศวกรที่สามารถรวมบริการเว็บที่มีอยู่กับการตลาดเพื่อสร้างแอปพลิเคชัน
- ผู้ผลิตที่มีส่วนร่วมในการเปิดตัวเว็บไซต์ใหม่ และสนับสนุน รวมถึงปรับปรุงเว็บไซต์ที่มีอยู่

ข้อความจากผู้สนับสนุนไปรษณีย์

รองศาสตราจารย์ Takao Nakaguchi

การพัฒนาเว็บไซต์มีความหลากหลายอย่างไม่รู้จบ มีการใช้เทคโนโลยีที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลายในการให้บริการอย่าง มีประสิทธิภาพ และใช้เทคโนโลยีล่าสุดเพื่อสร้างสรรค์บริการที่ไม่เคยมีมาก่อนด้วย ซึ่งเกี่ยวข้องกับระบบเว็บที่มีหน้าจอกดและ ระบบที่ติดตั้งในสำนักงาน หรืออาจประกอบด้วยการสร้างแอปพลิเคชัน AR สำหรับใช้บนสมาร์ตโฟน บางโปรแกรมอาจเกี่ยวข้องกับ Internet of Things (IoT) ซึ่งรวบรวมข้อมูลจากอุปกรณ์ต่างๆ เช่น เซ็นเซอร์และกล้องถ่ายรูป โปรแกรมอื่นๆ อาจใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) เพื่อรวมการจดจำภาพเข้ากับการตรวจจับความผิดปกติ เป็นต้น โปรแกรมการพัฒนาเว็บไซต์หลายโครงการเป็นที่รู้จักการใช้เทคโนโลยีเว็บ ภาษาโปรแกรมฐานข้อมูลและอื่นๆ ที่หลากหลายที่ได้เข้ามามีบทบาทด้วยเช่นกัน



สิ่งที่สำคัญเมื่อจัดการกับเทคโนโลยีที่หลากหลายเช่นนี้ คือ การกำหนดจุดประสงค์ของการพัฒนาเว็บไซต์ให้ชัดเจน ระบบมีไว้สำหรับใช้ในสาขาใด ปัญหาคืออะไร และระบบจะแก้ไขอย่างไร คุณจะใช้เทคโนโลยีอะไรในการสร้างข้อเสนอของคุณ เมื่อคุณ กำหนดสิ่งเหล่านี้แล้ว คุณสามารถพัฒนาแบบของคุณ ให้ผู้ใช้ทดลองใช้ และประเมินผลลัพธ์ การมีส่วนร่วมในโปรเจกต์ดังกล่าวทำให้นักศึกษามีทักษะที่จำเป็นในการออกแบบและ พัฒนาระบบที่ส่งผลกระทบต่อ การหลังจากสำเร็จการศึกษา เราหวังว่านักศึกษาจะเริ่มอาชีพในฐานะผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีอย่างกระตือรือร้นและมีไฟ

การบริหารเครือข่าย

▶ สำหรับข้อมูลเกี่ยวกับลำดับรายวิชาของสาขาการเรียนแบบตัวเต็มนี้ โปรดดูหน้า 28



บริการเครือข่ายเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของระบบสารสนเทศในปัจจุบัน ผู้ดูแลระบบเครือข่ายมีหน้าที่สร้างเครือข่ายคอมพิวเตอร์และระบบเซิร์ฟเวอร์, กำหนดปัญหาอุปกรณ์ต่างๆ, และจัดการและสนับสนุนเครือข่ายและระบบเหล่านี้

เมื่อนักศึกษาเกิดขึ้นบนเครือข่าย, ผู้ดูแลระบบเครือข่ายจะแก้ปัญหาและข้อมูล ค้นหาจากเครือข่าย ในรูปแบบตัวเต็ม, นักศึกษาจะได้รับความรู้เกี่ยวกับการทำงานของระบบเครือข่ายและเกี่ยวกับการรักษาความปลอดภัยของข้อมูล

เป้าหมายเส้นทางอาชีพ

- ผู้ออกแบบบริการอินเทอร์เน็ต / ผู้ดำเนินการ / ผู้ดูแลระบบ
- ผู้จัดการที่สร้างและจัดการสภาพแวดล้อมเซิร์ฟเวอร์ต่างๆ (เว็บ, ฐานข้อมูล, วิดีโอ, ฯลฯ)
- ที่ปรึกษาที่รวบรวมและสนับสนุนเครือข่ายที่หลากหลาย, รวมถึงบริการคลาวด์และอุปกรณ์ IoT
- วิศวกรพัฒนาและจัดการซอฟต์แวร์ไคลเอ็นต์ / เซิร์ฟเวอร์สำหรับระบบเครือข่าย

ข้อความจากผู้สนับสนุนไปรษณีย์

ศาสตราจารย์ Shozo Naito

ความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านของผม คือ การรักษาความปลอดภัยข้อมูลและเครือข่าย ในการสร้างและการใช้งานระบบข้อมูล เครือข่าย และความปลอดภัยระดับขั้นสูงและขั้นต้นเกี่ยวกับข้อมูลขององค์กร ระบบเครือข่ายทำให้ระบบข้อมูลสะดวก แต่ที่เพิ่มความเสี่ยงด้าน ความปลอดภัยแบบสิ้นเชิงกันโดยตรง เทคโนโลยีเครือข่ายและเทคโนโลยีความปลอดภัยก้าวหน้าอย่างต่อเนื่องในรูปแบบที่แข่งขัน ระหว่างกันและกัน ในรูปแบบของการแข่งขันทางอาวุธ “สิ่งเครือข่ายที่แพร่หลาย” เป็นคำที่คุ้นเคยในปัจจุบันนี้ มันหมายถึง แนวโน้มปัจจุบันที่ทุกสิ่งเชื่อมต่อกันมากขึ้นผ่านเครือข่าย ในทางกลับกัน แนวโน้มอีกอย่างที่กำลังดำเนินอยู่ คือ การรวมศูนย์ของทุกอย่าง ตั้งแต่ฮาร์ดแวร์และแพลตฟอร์มไปจนถึงซอฟต์แวร์ (แอปพลิเคชัน) บนเซิร์ฟเวอร์ข้อมูลซึ่งแสดงโดยการประมวลผลแบบ cloud นั่นเองว่า สภาพแวดล้อมการให้บริการอย่างที่มีประสิทธิภาพขึ้นเป็นสิ่งที่รับรู้ได้ด้วยการรักษาความปลอดภัยของข้อมูลที่มีประสิทธิภาพเท่านั้น ขนตาของความเสียหายที่อาจเกิดขึ้นจากการรั่วไหลของข้อมูลส่วนบุคคล การติดไวรัสคอมพิวเตอร์ การแฮ็ก เว็บเซิร์ฟเวอร์ การลบเว็บไซต์และการฉ้อโกงบน e-commerce เพิ่มขึ้นตามสัดส่วนเมื่อเครือข่ายขยายตัว แต่การกลับสู่สถานะปกติและไม่มีเครือข่ายไม่ใช่ตัวเลือกที่ทำได้ แต่เราต้องหาวิธี แก้ปัญหาที่ให้ความสมดุลที่เหมาะสมสำหรับสถานการณ์ปัจจุบัน



ผมขอเชิญชวนให้นักศึกษาใหม่ของเราเริ่มความท้าทายในการศึกษาเครือข่ายและเทคโนโลยีความปลอดภัยข้อมูลล่าสุด โดยสร้างความสมดุลระหว่างทฤษฎีและการปฏิบัติ หลักสูตรนี้เปิดโอกาสในการพิจารณาบทบาทของเทคโนโลยีสารสนเทศและจริยธรรมของข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีในระบบสังคม

ผู้ประกอบการระดับสากล

▶ สำหรับข้อมูลเกี่ยวกับลำดับรายวิชาของสาขาการเรียนแบบตัวเต็มนี้ โปรดดูหน้า 29



ผู้ประกอบการระดับสากล เปิดตัว, พัฒนาและบริหารองค์กรทางธุรกิจของตนเองและผู้อื่นและใช้ความเชี่ยวชาญเพื่อสนับสนุนการพัฒนาธุรกิจในอนาคตของรุ่นถัดไป จุดมุ่งหมายของรูปแบบตัวเต็ม คือ การส่งเสริมให้ นักศึกษามีความคิดแบบผู้ประกอบการและมีความเป็นผู้นำพร้อมทั้งได้รับความรู้และ ทักษะที่จำเป็นในการเริ่มต้นองค์กรในธุรกิจระดับสากล ในขณะที่มุ่งเน้นไปที่ ธุรกิจระดับสากล รวมถึง e-commerce และธุรกิจบนเว็บ, นักศึกษาจะได้รับ เรียนแนวคิดเบื้องต้นด้านการเงิน, การตลาดและการจัดการด้วย

ในหลักสูตรผู้ประกอบการระดับสากล นักศึกษาไม่เพียงแต่จะได้ศึกษา แนวคิดด้าน IT และการจัดการเท่านั้น แต่ยังได้ศึกษาวิธีการทางการตลาดที่ ใหม่ล่าสุดอีกด้วยเพื่อที่จะนำความรู้ที่เรียนไปใช้ได้ทันทีในบริษัทหรือโปรเจกต์ วิศวกรรมการทำอาชีวะ การทำให้บริษัทเติบโตอย่างก้าวกระโดดเป็นวิธีแก้ปัญหาโดยใช้ การตลาดบนเว็บและการตลาดที่มุ่งเน้นการเติบโตซึ่งเป็นการเพิ่มผลกำไรโดยใช้ การจับข้อมูลที่เน้นการเสริมสร้างความสัมพันธ์กับลูกค้า (การใช้ข้อมูลขนาดใหญ่และวิทยาศาสตร์ข้อมูลเพื่อปรับปรุง UX ฯลฯ ในช่วงเวลาสั้นๆ)

เป้าหมายเส้นทางอาชีพ

- ที่ปรึกษาด้านการจัดการ
- ผู้จัดการองค์กร
- ผู้ช่วยนักวิเคราะห์ธุรกิจและนักร่วมทุน
- ผู้พัฒนาธุรกิจในองค์กร



ข้อความจากผู้สนับสนุนไปรษณีย์

ศาสตราจารย์ Hong Seung Ko

โปรเจกต์ที่ผมดูแลส่วนใหญ่มุ่งเน้นไปที่กลยุทธ์การตลาดแบบ B2C เพื่อการค้าเป็นธุรกิจออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพ (“e-marketing”) ในขณะที่สังคมคนเข้าใจเกี่ยวกับ ICT ซึ่งเป็นพื้นฐานของ e-marketing นักศึกษาของพวกเราตระหนักถึงธรรมชาติของธุรกิจที่มีโอกาสจะเป็นลูกค้าทางออนไลน์เพื่อเพิ่มยอดขายและรายได้ทางออนไลน์ จากนั้น นำผลลัพธ์เหล่านี้ไปใช้ในการพัฒนากลยุทธ์โดยใช้เทคนิคทางสถิติ เช่น การวิเคราะห์กลุ่มประชากรและการวิเคราะห์ AHP ตัวแทนของนักศึกษาที่อยู่ภายใต้การควบคุมของพวกเราได้เดินทางไปประชุมวิชาการระดับนานาชาติที่จัดขึ้นในอเมริกาเหนือ ยุโรปและอื่นๆ ปีละครั้ง เพื่อนำเสนอผลงานเป็น ภาษาอังกฤษ ผมขอเชิญชวนให้ลูกศิษย์กลยุทธ์การตลาดที่เป็นหัวใจสำคัญของการจัดการความรู้ที่มุ่งเน้นลูกค้าเป็นสำคัญ คุณจะลองมาพิสูจน์ความสามารถของคุณด้วยการไปนำเสนอในการประชุมวิชาการระดับนานาชาติในต่างประเทศหรือไม่?

IT มั่งงะและอะนิเมะ

▶ สำหรับข้อมูลเกี่ยวกับลำดับรายวิชาของสาขาการเรียนแบบตัวเต็มนี้ โปรดดูหน้า 29



รายวิชาเหล่านี้มุ่งเน้นไปที่วัฒนธรรมที่ผลิตในประเทศญี่ปุ่นและอุตสาหกรรม การสร้างเนื้อหาที่ได้รับความนิยมจากทั่วโลก โดยมีมังงะและอะนิเมะเป็นตัว เต็ม นักศึกษาจะได้รับประสบการณ์ที่หลากหลายที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรม สร้างสรรค์ เพื่อเรียนรู้วิธีนำไปใช้ในธุรกิจบนเว็บ ในการเรียนจะมีกิจกรรม ต่างๆ มากมายเช่น การพัฒนาโมเดลธุรกิจใหม่จากการวิจัยโมเดลธุรกิจที่

เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่มีอยู่และอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ และการฝึก ประสบการณ์จากสถานการณ์ที่หลากหลายในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ เช่น การวางแผนและการผลิตอนิเมะ หลักสูตรประกอบด้วยการศึกษาเชิงปฏิบัติ เพื่อเจาะเฉพาะปัญหาของแต่ละบุคคลและค้นหาแนวทางแก้ไข

เป้าหมายเส้นทางอาชีพ

- ผู้ผลิตที่จัดการเรื่องการวางแผน, การผลิตและการโปรโมตการ์ตูนและอนิเมชันแบบครบวงจร
- ผู้สร้างเนื้อหาที่มีทักษะในการใช้ทั้งเครื่องมือการออกแบบดิจิทัลและอนิเมชัน
- ผู้กำกับที่สามารถใช้เทคนิคการถ่ายทำและเอฟเฟกต์ที่เหมาะสมกับจุดประสงค์ของการผลิตเนื้อหา
- ผู้อำนวยความสะดวกการตลาดที่สามารถวางแผนเนื้อหาโดยดูแนวโน้มในตลาดการ์ตูนและอนิเมชัน, ในด้านการศึกษา, ในด้านบันเทิงและอื่นๆ



ข้อความจากผู้สนับสนุนไปรษณีย์

ศาสตราจารย์ Koji Ueda

สาขาวิชาเฉพาะของผม คือ การพัฒนาหลักสูตรเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรม มัลติมีเดียและ ICT และการถ่ายทอดเทคโนโลยีไปยังประเทศกำลังพัฒนา สำหรับประเทศกำลัง พัฒนาและประเทศพัฒนาแล้ว ผมเชื่อว่า ไม่ช้าก็ทุกคนทั่วโลกจะได้รับการศึกษาที่ต้องการอย่างง่ายดายและมีประสิทธิภาพโดยใช้นวัตกรรมที่ทันสมัยที่มีพื้นฐานทาง e-learning เมื่อเป็นเช่นนั้น ผมคาดว่า อนิเมชันจะเป็นหนึ่งในวิธีที่มีประสิทธิภาพที่สุดที่นำไปใช้และสามารถพบได้ทุกที่ การที่จะเป็นผู้สร้างอะนิเมะนั้น เกี่ยวข้องกับทักษะในการใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อสร้างผลงานศิลปะ แต่ยังมีทักษะอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องอีกมากมาย ผู้สร้างอะนิเมะจำเป็นต้องรู้ เกี่ยวกับรูปแบบธุรกิจที่ครอบคลุมวิธีการพัฒนาเนื้อหา การควบคุมต้นทุน และการเผยแพร่ผลงานศิลปะ: ผู้สร้างเนื้อหาต้องมีความยืดหยุ่นในการสร้างเนื้อหาที่สามารถนำเสนอ ข้ามแพลตฟอร์มได้ง่าย ซึ่งขึ้นอยู่กับความเข้าใจในเงื่อนไขและวัฒนธรรมของแต่ละประเทศ เป้าหมายของผมสำหรับการเรียนแบบตัวเต็มนี้ คือ การพัฒนาผู้สร้างเนื้อหาที่สามารถ เข้าถึงการสร้างเนื้อหาจากมุมมองที่ครอบคลุมและเผยแพร่ไปทั่วโลกโดยใช้ ICT

ERP (การวางแผนทรัพยากรทางธุรกิจขององค์กรโดยรวม)

▶ สำหรับข้อมูลเกี่ยวกับสำเนาวิชาของสาขาการเรียนแบบตัวเข็นนี้ โปรดดูหน้า 29



การวางแผนทรัพยากรขององค์กร (ERP) คือ การวางแผนการจัดการทรัพยากรทั้งหมดของบริษัท-ผู้บริโภค, สินค้า, เครื่องจักร, เงินและข้อมูล-โดยใช้ IT ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับระบบการวางแผนทรัพยากรขององค์กร (ERP systems) ที่ใช้วิธีนี้นั้นเป็นขั้นตอนแรกของการใช้ระบบ ERP, ซึ่งสามารถปรับปรุงกระบวนการทางธุรกิจของบริษัทได้

การศึกษา SAP ERP (SAP S / 4HANA) รวมทั้ง การรวมธุรกิจ ระบบบัญชีทางการเงิน ระบบการขายและการจัดจำหน่าย และนักศึกษายังได้สำรวจกรณีศึกษาเกี่ยวกับการวิเคราะห์ปัญหาและการนำ ERP ไปใช้ในบริษัทต่างๆ นอกจากนี้, นักศึกษาจะต้องทำการวิจัยเกี่ยวกับการเชื่อมต่อบริษัท ERP กับโครงสร้างพื้นฐานขององค์กรล่าสุด, เช่น ฐานข้อมูลในหน่วยความจำและ IoT

เป้าหมายเส้นทางอาชีพ

- ที่ปรึกษาการค้าเงินงาน ERP • วิศวกรปรับแต่งระบบ ERP • วิศวกรพัฒนาระบบ ERP

ข้อความจากผู้สนับสนุนไปรษณีย์

ศาสตราจารย์ Yi Li

ในช่วงปีการแข่งขันด้านความเร็วสูงเพิ่มขึ้น หลายบริษัทต่างนำเทคโนโลยีการ ERP มาใช้เพื่อปรับปรุงธุรกิจของตน เนื่องจากบริษัทต่างๆ ในหลากหลายธุรกิจติดตั้งระบบ ERP เป็นระบบหลักสำหรับการรวมธุรกิจ จึงจำเป็นต้องมีที่ปรึกษา ERP ซึ่งมีทักษะในการวิเคราะห์ลักษณะของธุรกิจแต่ละประเภทและใช้ระบบที่ตอบสนองต่อความต้องการในการดำเนินงานของแต่ละบริษัท



เมื่อได้รับความรู้ด้านการจัดการและการบัญชี และเรียนรู้ทักษะ IT ขั้นพื้นฐาน เช่น การเขียนโปรแกรม นักศึกษาที่ KCGI จะได้รับรู้วิธีปรับแต่งระบบ ERP สำหรับการเชื่อมสินค้าคงคลัง การผลิต โลจิสติกส์ การขาย การบัญชี และการจัดการบุคลากร ในมาสเตอร์โปรเจกต์ นักศึกษาจะทำวิจัยเกี่ยวกับการใช้ ERP เฉพาะอุตสาหกรรมและเสนอแนวทางแก้ไข ปัญหาด้านการจัดการที่มุ่งปรับปรุงกระบวนการทางธุรกิจ นักศึกษาไม่เพียงแต่จะสามารถปรับแต่งระบบ ERP เท่านั้น แต่ยังสามารถพัฒนาส่วนเสริมและระบบภายนอกเมื่อจำเป็น

ในขณะที่โลกกำลังก้าวหน้าขึ้น ความต้องการที่ปรึกษา ERP ที่สามารถทำงานระหว่างประเทศได้ก็เพิ่มขึ้น KCGI พัฒนาที่ปรึกษา ERP ระดับโลกที่สามารถตอบสนองความต้องการของยุคสมัย ทั้งในภาษาญี่ปุ่นและภาษาอังกฤษ นอกเหนือจากการปรับแต่งระบบ ERP ภาษาอังกฤษญี่ปุ่นแล้ว เรายังวิจัยเพื่อตอบสนองความต้องการระบบ ERP ที่สอดคล้องกับมาตรฐานการรายงานทางเงินระหว่างประเทศ (IFRS) นอกจากนี้ เรายังทำการวิจัยเกี่ยวกับการใช้งานระบบ ERP เฉพาะประเทศ สำหรับระบบบัญชีและระบบบัญชีของต่างประเทศต่างๆ นักศึกษาของเราหลายคนกำลังเรียนอย่างขะมักเขม้นเพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการเป็นที่ปรึกษา ERP ในบริษัทที่ปรึกษาระดับโลก

รายงานพิเศษ

นักศึกษาของ KCGI กว่า 270 คนสอบผ่านการรับรอง SAP แล้ว!

นักศึกษา KCGI รวมกว่า 270 คนผ่านการสอบการเป็นที่ปรึกษา SAP ที่ได้รับรองโดย SAP นับตั้งแต่ที่นักศึกษาของ KCGI คนแรกสอบผ่านในปี 2005 ตัวเลขของผู้ที่สอบผ่านที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง มีดูนายน 2017 ตัวเลขผู้สอบผ่านเกิน 100; มีดูนายน 2019 เป็น 150; ปี 2020 สอบผ่าน 200 และสิ้นปีการศึกษา 2022 มีนักศึกษาสอบผ่านกว่า 270 คน นักศึกษาในหลักสูตรตัวเข็น ERP และคณาจารย์ ERP มารวมตัวกันในห้องเรียนในวิทยาเขต Hyakumanben ของ Kyoto Head School เพื่อแสดงความยินดีแก่ผู้ที่ประสบความสำเร็จทั้ง 200 คน



ภาพถ่ายที่ระลึกของนักศึกษาสาขาตัวเข็น ERP และคณาจารย์

ศาสตราจารย์ Masaki Fujiwara ซึ่งเป็นโค้ชให้กับนักศึกษาไดมอนของขบวนการที่ระลึกให้กับผู้สำเร็จการศึกษาในพิธีนี้ ศาสตราจารย์ Masahiro Furusawa กล่าวแสดงความยินดีพร้อมกับให้โอวาทว่า: "นักศึกษาทุกคน ผมคิดว่าความสำเร็จของคุณเป็นผลมาจากความขยันหมั่นเพียรของตัวคุณเองรวมกับความพยายามอย่างหนักของคณาจารย์ผู้สอน ขอให้คำที่โชนสนับสนุนเว็บไซต์ทางการของ SAP ที่ว่า: ที่ปรึกษาที่ผ่านการรับรองจะต้อง "รักษาทักษะให้กับสมัยอยู่เสมอและดำรงไว้ซึ่งความรู้เฉพาะทางในระดับสูงสุด" ขอให้เติบโตขึ้น"

ในตอนท้าย ศาสตราจารย์ Fujiwara กล่าวให้กำลังใจนักศึกษาที่ประสบความสำเร็จว่า "การสอบรับรอง SAP เป็นมาตรฐานระดับโลก เมื่อคุณได้รับการรับรองแล้ว หมายความว่าเราได้สร้างเวทีสำหรับตัวคุณเองที่จะมีบทบาทสำคัญระดับโลกในฐานะที่ปรึกษา ERP หลังจากที่คุณจบการศึกษาแล้ว ขอให้ช่วงเวลาอันมีพลังนี้สร้างแรงบันดาลใจให้คุณขยายปีกและทำงานให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี"

IT เพื่อการท่องเที่ยว

▶ สำหรับข้อมูลเกี่ยวกับสำเนาวิชาของสาขาการเรียนแบบตัวเข็นนี้ โปรดดูหน้า 29



พื้นที่ท่องเที่ยวที่ "น่าอยู่และน่าเที่ยว" กำลังเกิดขึ้น และการท่องเที่ยวแบบยั่งยืนกำลังเป็นที่ต้องการ ในหลักสูตรตัวเข็นนี้ นักศึกษาจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับการสร้างบริการทางการท่องเที่ยวใหม่ๆ และรูปแบบธุรกิจการท่องเที่ยวใหม่ๆ เช่น การให้ข้อมูลการท่องเที่ยวในหลายภาษาและผ่านสื่อต่างๆ การทำให้เป็นดิจิทัล การวิเคราะห์และการพยากรณ์ประวัติกิจกรรมการท่องเที่ยว หลักสูตรตัวเข็นนี้กำลังฝึกฝนและปลูกฝังแก่นแท้ปัญหาใหม่ๆ เพื่อทำงานด้าน

อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวที่เติบโตอย่างรวดเร็วกับปัญหาใหม่ๆ มากมาย นักศึกษาเหล่านี้จะเป็นผู้ที่สามารถเสนอแผนการท่องเที่ยวที่ทำให้พื้นที่ท่องเที่ยวกลับมามีชีวิตชีวาโดยใช้การเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลเพื่อการท่องเที่ยว (tourism DX) รวมทั้งสามารถสร้างสรรค์และประยุกต์ใช้ทรัพยากรดิจิทัลจากการใช้การท่องเที่ยวดิจิทัลและเครื่องมือที่คล้ายคลึงกันได้



เป้าหมายเส้นทางอาชีพ

- วิศวกรวางแผนระบบการท่องเที่ยว, พัฒนาระบบและการใช้ Big Data
- ผู้จัดการที่มีทักษะในการจัดการบริการการท่องเที่ยวที่มีประสิทธิภาพมากขึ้นโดยใช้ IT
- บุคลากรของ Tourism-DX ที่สามารถค้นหาข้อมูลที่เป็นประโยชน์สำหรับอุตสาหกรรมท่องเที่ยวในอนาคตได้อย่างรวดเร็ว สร้างสรรค์ และเป็นเชิงรุก
- ผู้บริหารระดับสูงที่สามารถเป็นผู้นำในอุตสาหกรรมท่องเที่ยว

ข้อความจากผู้สนับสนุนไปรษณีย์

ศาสตราจารย์ Meihui Li

ความเชี่ยวชาญของคณาจารย์ คือ การพัฒนาบุคลากรทั่วโลก ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา โลกกำลังก้าวหน้าขึ้น ในขณะที่จำนวนบริษัทเครือข่ายต่างชาติที่เข้ามาในญี่ปุ่นเพิ่มขึ้น ในขณะที่เดียวกัน ตลาดต่างประเทศก็เติบโตอย่างไม่หยุดนิ่ง เป็นผลให้จำนวนบริษัทญี่ปุ่นที่ต้องการย้ายฐานการผลิตและการขายไปต่างประเทศเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว ความต้องการบุคลากรระดับโลกกำลังเพิ่มสูงขึ้นในบริษัทเหล่านั้น ซึ่งตอนนี้กำลังค้นหาเพื่อฝึกอบรม ภาษา และรักษาความปลอดภัยให้กับบุคลากรดังกล่าว ในขณะที่รัฐบาลแห่งชาติดำเนินนโยบายในการทำให้ญี่ปุ่นเป็นจุดหมายปลายทางท่องเที่ยวที่สำคัญ อุตสาหกรรมท่องเที่ยวกำลังได้รับความสนใจเพิ่มขึ้นในฐานะอุตสาหกรรมหลักที่สนับสนุนเศรษฐกิจของญี่ปุ่น กระแสความต้องการคนที่สามารถทำงานในการท่องเที่ยวเข้ามามีส่วนร่วมกับเทคโนโลยีอย่างแน่นหนา

ท่ามกลางการสนับสนุนนี้ ปัญหาหนึ่งที่เกิดขึ้น คือ การท่องเที่ยวมากเกินไป ปัญหาต่างๆ เช่น ความแออัดของระบบขนส่งสาธารณะและพฤติกรรมที่ชาวญี่ปุ่นมองว่าขาดมารยาททำให้ชาวต่างชาติรู้สึกสูญเสียความปลอดภัย KCGI ตั้งอยู่ในเกียวโต เมืองที่เต็มไปด้วยแหล่งท่องเที่ยว วัดและศาลเจ้าจำนวนมากที่ตั้งอยู่ทั่วเกียวโตควรได้รับการยกย่องว่าเป็นสถานที่ที่ปลอดภัยหรือเป็นแหล่งการท่องเที่ยวหรือไม่ เราสังเกตเห็นความขัดแย้งในชีวิตจริงเป็นประจำระหว่างการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมในภูมิภาคและความต้องการของนักท่องเที่ยว

ในสาขาความเชี่ยวชาญนี้ เราใช้การทำงานภาคสนามเพื่อฝึกหัดและคิดเกี่ยวกับมาตรการในการแก้ปัญหาเหล่านี้จากมุมมองบูรณาการระหว่างวิทยาศาสตร์กับศิลปะทั่วโลก เราจึงมุ่งมั่นที่จะพัฒนาผู้เชี่ยวชาญด้าน IT เพื่อการท่องเที่ยวที่มีความรู้ ทักษะและมุมมองที่กว้างเพื่อทำงานด้าน IT เพื่อการท่องเที่ยวที่เกี่ยวข้องซึ่งเป็นหนึ่งในเมืองท่องเที่ยวที่ยอดนิยมของโลก

หนึ่งในโรงเรียนด้านการท่องเที่ยวที่มีชื่อเสียงที่สุดของมิลาน

มหาวิทยาลัยภาษาและสื่อนานาชาติ (IULM), ตั้งอยู่ในมิลานเป็นหนึ่งในโรงเรียนด้านการท่องเที่ยวที่มีชื่อเสียงที่สุดในอิตาลีและเป็นผู้สนับสนุนของ KCGI ก่อตั้งขึ้นในปี ค.ศ. 1968, IULM ประกอบด้วยสามคณะคือ การท่องเที่ยว; ศิลปกรรม; และภาษาและการสื่อสาร-และมีนักศึกษาทั้งในระดับปริญญาตรีและปริญญาโทประมาณ 7,400 คน



หลักสูตรสองปริญญา

(2U) KCGI + IULM (1U)

หลักสูตรนี้ขยายหลักสูตรปริญญาโทของ KCGI จากเดิมที่เรียน 2 ปีเป็น 3 ปี โดยมีชุดค่าของการศึกษานักศึกษาจะต้องไม่เป็นนักศึกษาแลกเปลี่ยนที่ IULM, ซึ่งเป็นโรงเรียนต้นสังกัดของ KCGI เมื่อเสร็จสิ้นโปรแกรมนี้ นักศึกษาสามารถรับปริญญาโทได้จากทั้ง IULM และ KCGI สามารถรับปริญญาภาษาญี่ปุ่นหรือภาษาอังกฤษที่ KCGI, และภาษาอังกฤษที่ IULM

เรียนการท่องเที่ยวที่โรงเรียนชั้นนำของโลก, ด้วยภาษาอังกฤษ!

ได้ปฏิสัมพันธ์กับนักศึกษาจากอิตาลีและประเทศอื่นๆ ในช่วงระยะเวลาการศึกษาสามปี!

จบการศึกษาด้วยวุฒิการศึกษาก่อนเปิดเส้นทางอาชีพในญี่ปุ่น, อิตาลีและประเทศอื่นๆ อีกมากมาย!

คุณสามารถเข้ารับการฝึกงานในญี่ปุ่น, อิตาลีและประเทศอื่นๆ !

การตอบสนองต่ออุตสาหกรรม

สาขาวิชาเหล่านี้มีเพื่อศึกษาในสาขาการเรียนแบบตัวเข้ด้านอุตสาหกรรมเฉพาะที่ต้องการความรู้เฉพาะทางเกี่ยวกับการใช้ ICT ในเชิงปฏิบัติ KCGI ได้ให้ความสำคัญกับอุตสาหกรรมและประเภทธุรกิจ 6 ประเภทที่ระบุไว้ด้านล่างนี้ โดยคาดว่า IT จะมีบทบาทสำคัญในการแก้ไขปัญหาต่างๆ สาขาวิชาได้ถูกคิดสรรและจัดกลุ่มโดยมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาบุคลากรที่จะมีบทบาทอย่างจริงจังและเข้มข้นในแต่ละอุตสาหกรรม

การเงิน

Fintech เป็นคำที่ใช้สำหรับบริการ IT ด้านการเงินใหม่ๆ เช่น การชำระบัญชีทางอิเล็กทรอนิกส์และสกุลเงินเสมือน วันนี้ ntech เป็นหนึ่งในภาคอุตสาหกรรมที่ถูกจับตามองมากที่สุดในด้านธุรกิจ นักศึกษาจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับการจัดทำบัญชีและการเงินที่เป็นพื้นฐานในการให้บริการ IT ด้านการเงิน, พร้อมทั้งเรียนการออกแบบระบบ ntech ด้วย การใช้ความรู้ที่เป็นจุดเริ่มต้น, นักศึกษาจะได้เรียนรู้ที่จะรวมทักษะด้าน IT ต่างๆ, เช่น การพัฒนาแอปพลิเคชันบนเว็บและสมาร์ทโฟน และการรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล, ซึ่งมีบทบาทสำคัญใน Fintech



เป้าหมายเส้นทางอาชีพ

- วิศวกรระบบหรือนักวางแผน, ที่มีความรู้ด้านการเงินและการบัญชีและความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับธุรกิจบนเว็บ
- นักวิเคราะห์ข้อมูลหรือระบบและวิเคราะห์ข้อมูลส่วนบุคคลและข้อมูลทางการเงินของลูกค้า
- วิศวกรเชิงพาณิชย์ที่ใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ เช่น สกุลเงินเสมือนและ API ทางการเงิน

การเกษตร

บริการคลาวด์ที่สนับสนุนโรงงานแปรรูปพืชและการเกษตรขึ้นย่นว่า, IT สามารถช่วยแก้ปัญหาที่เกษตรกรชาวญี่ปุ่นกำลังเผชิญในช่วงหลายปีที่ผ่านมา, เช่น การขาดผู้สืบทอดฟาร์มและความสามารถในการต่อสู้กับสินค้านำเข้าลดลง จะนำเสนอกรณีศึกษาที่หลากหลายเกี่ยวกับจุดเชื่อมโยงระหว่างการเกษตรกับ IT; ข้อมูลเบื้องหลังที่ทำให้การผลิตเติบโต, การกระจายสินค้าและการบริโภค; และทิศทางในการสร้างนวัตกรรมในขอบเขตเหล่านี้ นักศึกษาจะได้เรียนรู้วิธีการออกแบบระบบ stand-alone ที่เป็น IT ด้านการเกษตร, รวมถึงเซ็นเซอร์ด้านสิ่งแวดล้อมและ IoT จากการรวบรวมความรู้เหล่านี้อย่างเข้มข้น เช่น การวิเคราะห์ข้อมูลทางธุรกิจและการพัฒนาระบบเว็บ, นักศึกษาสามารถมุ่งสู่อาชีพวิศวกรและที่ปรึกษาซึ่งมีบทบาทสำคัญในด้านการเกษตร

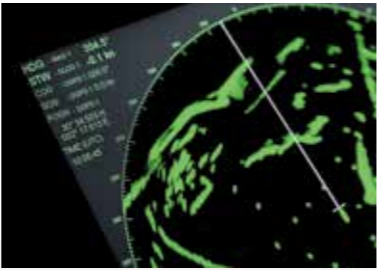


เป้าหมายเส้นทางอาชีพ

- นักวิเคราะห์ข้อมูลหรือระบบและวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมของผู้ผลิตและคุณภาพสินค้าเกษตร
- ผู้พัฒนาซอฟต์แวร์หรือแอปพลิเคชันเพื่อรักษาความชำนาญของเกษตรกรและเกษตรกรในรูปแบบลายลักษณ์อักษร
- วิศวกรระบบหรือที่ปรึกษาที่สนับสนุนการเชื่อมต่อโดยตรงระหว่างผู้ผลิตและผู้บริโภค (CRM)

ทางทะเล

การพัฒนาอุตสาหกรรมทางทะเลและการเพาะเลี้ยงสัตว์น้ำโดยใช้ IT จะเพิ่มความปลอดภัยในการนำทางและทำให้การประมงมีประสิทธิภาพและยั่งยืน ปัจจุบันนี้ อุตสาหกรรมกำลังหาวิธีการแก้ปัญหาใหม่ๆ โดยใช้ IT, เช่น การใช้ดาวเทียมติดตามและระบบการเก็บรวบรวมข้อมูลด้านสิ่งแวดล้อมเพื่อสำรวจและติดตามทรัพยากรทางทะเล ในขณะเดียวกันอุตสาหกรรมทางทะเลก็กำลังได้รับการกระตุ้นให้ลดการใช้พลังงานและปรับปรุงความปลอดภัยในการนำทาง, ลดการปล่อยก๊าซเรือนกระจก, ป้องกันมลพิษทางทะเลและใช้พลังงานธรรมชาติจากทะเล ในสาขาอุตสาหกรรมนี้, KCGI จะจับผู้นำในอนาคตด้าน IT ทางทะเล



เป้าหมายเส้นทางอาชีพ

- วิศวกรระบบที่สามารถสร้างและใช้งานระบบ IT ที่หลากหลายเพื่อสนับสนุนความปลอดภัยในการนำทาง
- ที่ปรึกษาเชิงวางแผนและพัฒนาระบบหรือแอปพลิเคชัน, โดยอาศัยความรู้ความชำนาญของชาวประมงและผู้ประกอบการเพาะเลี้ยงสัตว์น้ำเพื่อการฝึกอบรมรุ่นต่อไป
- ผู้จัดการที่สามารถวิเคราะห์และจัดการการขนส่งสัตว์น้ำตั้งแต่การผลิตไปสู่การกระจายสินค้าและจัดจำหน่าย

สุขภาพและการแพทย์

การใช้ IT ในด้านการแพทย์กำลังก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็ว, โดยใช้ในระบบงานด้านการแพทย์, ระบบการส่งชื่อ, ระบบบันทึกข้อมูลทางการแพทย์, การวินิจฉัยภาพและอื่นๆ อีกมากมาย ข้อมูลการรักษาที่แต่เดิมเคยใช้เพื่อรักษาผู้ป่วยแต่ละรายในแต่ละครั้ง, ข้อมูลด้านอุปกรณ์ทางการแพทย์และอื่นๆ นี้ กำลังถูกรวบรวมและวิเคราะห์ให้เป็นฐานข้อมูลขนาดใหญ่, เพื่อใช้ในการป้องกันโรคติดเชื้อและเพิ่มประสิทธิภาพในการวางแผนการรักษา การวิเคราะห์ค่าหรือสิ่งที่เกี่ยวข้องกับการรักษาในอินเทอร์เน็ตกำลังมีบทบาทอย่างมากในการคาดการณ์และป้องกันโรค ในด้านนี้และด้านอื่นๆ, การใช้ IT ทางด้านการแพทย์กำลังขยายตัวและผู้เชี่ยวชาญทางด้านการแพทย์ที่สามารถใช้ IT ขั้นสูงในการแก้ปัญหาที่กำลังเป็นที่ต้องการมากขึ้น



เป้าหมายเส้นทางอาชีพ

- วิศวกรระบบที่สามารถพัฒนา, กำหนดค่าและจัดการระบบ IT ด้านการแพทย์ที่หลากหลาย, รวมถึงระบบการบันทึกประวัติอิเล็กทรอนิกส์และการส่งยา-ะไกล
- ผู้ช่วยด้านข้อมูลที่มีความเชี่ยวชาญในการรวบรวม, วิเคราะห์และดูแลข้อมูลทางการแพทย์และอุปกรณ์ทางการแพทย์เพื่อสนับสนุนการวินิจฉัยของแพทย์
- วิศวกรที่สามารถจัดการเครือข่ายข้อมูลสำหรับโรงพยาบาลต่างๆและการรักษาพยาบาลในระดับภูมิภาค

การทำตลาดผ่านเนื้อหา

ในสาขาอุตสาหกรรมนี้จะช่วยเพิ่มความเข้าใจและความเคารพต่อทรัพย์สินทางปัญญา, ซึ่งเป็นแนวคิดหลักของธุรกิจเนื้อหาทุกประเภท สาขาวิชาเหล่านี้จะเกี่ยวข้องกับการจัดการลิขสิทธิ์สำหรับมังงะและอะนิเมะ; เว็บไซต์โฮสติ้งเพลง, ภาพและวิดีโอ; และทำงานในหลากหลายรูปแบบโดยศิลปินที่สร้างเนื้อหา นักศึกษาจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับธุรกิจเนื้อหาและวิจัยธุรกิจต้นแบบที่ใช้ตัวละครยอดนิยม ควบคู่ไปกับการได้รับความรู้และเทคนิคที่จำเป็นในการจัดการกระบวนการตั้งแต่การวางแผนและการผลิตไปจนถึงการโปรโมตหนังสือการ์ตูน, แอนิเมชันและเนื้อหาอื่นๆ, นักศึกษาจะได้สำรวจและวิเคราะห์แนวโน้มล่าสุดทางเทคโนโลยีและตลาดระหว่างประเทศ จากกรณีศึกษา, นักศึกษาต้องส่งข้อเสนอการปรับปรุงและรูปแบบธุรกิจ



เป้าหมายเส้นทางอาชีพ

- ผู้อำนวยการฝ่ายการตลาดที่วางแผนเนื้อหาทางการศึกษา, คนตรีและอื่นๆ ที่รวมเอาแนวโน้มในตลาดหนังสือการ์ตูนและตลาดการ์ตูนแอนิเมชันเข้าด้วยกัน
- นักวางแผนที่พัฒนากลยุทธ์ทางการตลาดโดยคำนึงถึงกรอบกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับทรัพย์สินทางปัญญา, รวมถึงลิขสิทธิ์และสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาอื่นๆ

การศึกษา

ช่องทางที่หลากหลายทาง IT ได้ถูกนำมาใช้อย่างมากในด้านการศึกษา, รวมถึงระบบ e-learning และแบบโต้ตอบ การรวมสื่อการเรียนการสอนจากผู้สอนกับสื่ออื่นๆ และรูปแบบการแสดงผล, ซึ่งเป็นการสร้างและแชร์เนื้อหาใหม่, จัดว่าเป็นกระบวนการศึกษาขั้นพื้นฐานในปัจจุบัน ผู้เรียนสามารถสร้างและเข้าถึงแหล่งข้อมูลทางการศึกษาที่น่าสนใจได้ไม่เพียงแค่อักษรและภาพเท่านั้น, แต่ยังรวมถึงเสียง, วิดีโอและกราฟฟิกต่างๆ ในปัจจุบันนี้ กิจกรรมต่างๆ เช่น การจัดระเบียบและการนำเสนอข้อมูลที่ไดจากการศึกษาของตัวเองเป็นกราฟนั้นเป็นสิ่งที่เป็นประจำ ตอนนี้คาดว่า, ไม่เพียงแต่ในด้านการศึกษาเท่านั้น แต่ในสาขาอุตสาหกรรมที่หลากหลาย เช่น เกษตรกรรมและการจัดการทางทะเล, ผู้ที่ปฏิบัติงานอย่างเชี่ยวชาญและชำนาญกำลังหาวิธีที่จะรักษาความเชี่ยวชาญนั้นและถ่ายทอดให้กับคนรุ่นถัดไป ดังนั้น การบันทึกและจัดระเบียบความรู้เป็นวิดีโอ หรือ ข้อมูลกิจกรรม และการเชื่อมโยงตั้งแต่แหล่งข้อมูลไปสู่การสร้างเนื้อหาทางการศึกษาที่สามารถเข้าถึงผู้ชมในวงกว้างได้จึงเป็นสิ่งจำเป็น



นักศึกษายังจะได้เรียนรู้วิธีการรวมสื่อและรูปแบบการแสดงผลที่หลากหลายโดยอยู่บนพื้นฐานการออกแบบการเรียนการสอนที่เหมาะสม, ซึ่งจะเป็นการสร้างสภาพแวดล้อมที่มีประสิทธิภาพสำหรับการเรียนรู้ด้วยระบบ e-learning นักศึกษาจะได้เรียนรู้ภาคปฏิบัติในการใช้และประยุกต์สื่อการศึกษาในวิธีต่างๆ เพื่อส่งเสริมบทบาทระหว่างผู้สอนและผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

เป้าหมายเส้นทางอาชีพ

- ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษามีส่วนร่วมในการพัฒนาและใช้ระบบ e-learning โดยใช้สื่อและรูปแบบการแสดงผลที่หลากหลายรูปแบบ
- ผู้สร้างเนื้อหาที่ใช้และถ่ายทอดความรู้ความเชี่ยวชาญในสาขาอุตสาหกรรมต่างๆให้กับคนรุ่นถัดไปผ่านการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ e-learning
- วิศวกรที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์และออกแบบระบบสื่อสารทางการศึกษาที่รวมสื่อต่างๆไว้ด้วยกัน

วิชาหลักของสาขาวิชาเอก เทคโนโลยีธุรกิจเว็บไซต์



หมวดหมู่	จำแนกเนื้อหา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต	ฝึกปฏิบัติ	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต	ฝึกปฏิบัติ	หมายเหตุ	
กลุ่มรายวิชาทั่วไป	ปัญญาประดิษฐ์ (AI)	สถิติสำหรับ IT	2		การประมวลผลภาษาธรรมชาติ	2		เลือกหนึ่งในสาขา ตัวเขี่ยเหล่านี้ สามารถเลือกรายวิชา จากหลักสูตร อุตสาหกรรมได้ อีกด้วย	
		ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ AI	*	2	สารสนเทศคอมพิวเตอร์ด้านการแพทย์	2			
		บทนำสู่อัลกอริธึม	*	2	วิทยาการหุ่นยนต์และ AI	2			
		การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Python)	*	3	○	ธุรกิจใหม่กับ AI	2		
		พื้นฐานเทคโนโลยีฐานข้อมูล	2		คณิตศาสตร์สำหรับ AI	* 2			
		ทฤษฎีการจัดการด้านคอมพิวเตอร์	2		IoT กับ AI	3	○		
		คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสารสนเทศประยุกต์	2		ความเข้าใจภาษาพูด	2			
		การเรียนรู้เครื่องจักรและการประยุกต์ใช้งาน	*	2	พื้นฐานของ Fintech (เทคโนโลยีทางการเงิน)	2			
		การเพิ่มประสิทธิภาพการผสมผสาน	*	2	การคิดอย่างมีตรรกะ	* 2			
		แอปพลิเคชันซอฟต์แวร์สำหรับ AI 1, 2 * (1 เท่านั้น)	2	2	การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ	4	○		
		การทำเหมืองข้อมูล	*	2	การวิเคราะห์ข้อมูล 1,2 * (1 เท่านั้น)	2	2		
		หัวข้อขั้นสูงในเทคโนโลยีฐานข้อมูล	4	○	เกมและ AI	2			
	วิทยาศาสตร์ข้อมูล	พื้นฐานเทคโนโลยีฐานข้อมูล	2		กลยุทธ์ทางธุรกิจอินเทอร์เน็ตและการตลาด	2			
		สถิติสำหรับ IT	2		หัวข้อขั้นสูงในจริยธรรมข้อมูล	2			
		คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสารสนเทศประยุกต์	2		ระเบียบวิธี e-Commerce	2			
		ทฤษฎีการจัดการด้านคอมพิวเตอร์	2		การทำงานของคอมพิวเตอร์บน Cloud ในเชิงปฏิบัติ	2			
		การเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 1, 2 * (2 เท่านั้น)	2	2	○	พฤติกรรมองค์กร	* 2		
		พื้นฐานการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์	3	○	คลังข้อมูลและข้อมูลขนาดใหญ่	2			
		แนะนำธุรกิจเว็บไซต์	2		เทคโนโลยีสารสนเทศประยุกต์ที่ล้ำสมัย ในฐานข้อมูลหน่วยความจำ	1			
		การวิเคราะห์และการแปลงข้อมูลเชิงคุณภาพ	*	2	○	พื้นฐานของ Fintech (เทคโนโลยีทางการเงิน)	2		
		การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงสำรวจและการสร้างโมเดล	4	○	○	หัวข้อขั้นสูงในการบริหารธุรกิจ	* 2		
		ทฤษฎีการทำเหมืองข้อมูล	2			การวิเคราะห์ข้อมูล 1,2 * (1 เท่านั้น)	2		2
		หัวข้อขั้นสูงในเทคโนโลยีฐานข้อมูล	* 4	○					
		การพัฒนาการบนเว็บไซต์	พื้นฐานเทคโนโลยีฐานข้อมูล	2		พื้นฐานระบบเครือข่าย	2		
	สถิติสำหรับ IT		2		แนะนำเทคโนโลยีเว็บไซต์	2			
	การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Python)		*	3	○	การพัฒนาการให้บริการเว็บไซต์	4		○
	คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสารสนเทศประยุกต์		2		การเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 3	* 4	○		
	การเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 1, 2 * (2 เท่านั้น)		2	2	○	การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ	* 4		○
	แอปพลิเคชันซอฟต์แวร์สำหรับ AI 1		2			การออกแบบระบบเชิงวัตถุ	* 4		○
	แนะนำธุรกิจเว็บไซต์		*	2		วิศวกรรมซอฟต์แวร์	2		
	หัวข้อขั้นสูงในเทคโนโลยีฐานข้อมูล		* 4	○		การคิดออกแบบ	4		
	ทฤษฎีการจัดการด้านคอมพิวเตอร์		2			การพัฒนาแอปพลิเคชันมือถือ	2		○
	ทฤษฎีการจัดการด้านคอมพิวเตอร์		2						
	การบริหารเครือข่าย		พื้นฐานเทคโนโลยีฐานข้อมูล	2		เครือข่ายระบบ Cloud และ Virtualization	3		○
			สถิติสำหรับ IT	2		IoT และเครือข่ายไร้สาย	* 3		○
		คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสารสนเทศประยุกต์	2		IoT และ AI	3	○		
การเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 1		2	○	การรับรักษาความปลอดภัยข้อมูล	* 2				
ทฤษฎีการจัดการด้านคอมพิวเตอร์		2		การกำหนดเส้นทางและการสลับ	* 2				
การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Python)		*	3	○	หัวข้อขั้นสูงในระบบเครือข่าย	* 2			
พื้นฐานระบบเครือข่าย		2			แนะนำเทคโนโลยีเว็บไซต์	2			
แอปพลิเคชันซอฟต์แวร์สำหรับ AI 1		2			การพัฒนาการให้บริการเว็บไซต์	4	○		
การบริหารระบบ		2			ความปลอดภัยทางไซเบอร์	4			
กฎหมายใหม่สำหรับผู้ประกอบการ		2			ความปลอดภัยทางไซเบอร์	4			
การกำหนดเส้นทางและการสลับขั้นสูง		4			หัวข้อขั้นสูงในจริยธรรมข้อมูล	2			
ทฤษฎีการจัดการอินเทอร์เน็ตทั่วโลก		2			ธรรมาภิบาลอินเทอร์เน็ต	2			
ความเป็นผู้ประกอบการระดับสากล	สถิติสำหรับ IT	2		การออกแบบตราสินค้าและการจัดการธุรกิจ	2				
	คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสารสนเทศประยุกต์	2		กลยุทธ์ทางธุรกิจอินเทอร์เน็ตและการตลาด	* 2				
	การเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 1	2	○	ระเบียบวิธี e-Commerce	* 2				
	ความเป็นผู้นำเพื่อการเติบโตอย่างยั่งยืน	2		ความเป็นผู้ประกอบการและรูปแบบธุรกิจระดับสากล	* 2				
	พฤติกรรมองค์กร	2		การเจรจาธุรกิจ IT	2				
	หัวข้อขั้นสูงในจริยธรรมข้อมูล	2		ทฤษฎีเกมและทักษะการเจรจาต่อรอง	2				
	แนะนำธุรกิจเว็บไซต์	*	2		การคิดออกแบบ	4			
	เศรษฐศาสตร์ธุรกิจ 1,2 * (1 เท่านั้น)	2	2	○	การทำงานของคอมพิวเตอร์บน Cloud ในเชิงปฏิบัติ	2			
	กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา	2			กฎหมายใหม่สำหรับผู้ประกอบการ	* 2			
	หัวข้อขั้นสูงในการบริหารธุรกิจ	*	2		การบริหารโครงการ	* 2			
	การศึกษาเชิงปฏิบัติเพื่อการจัดการธุรกิจ	*	2		การบริหารโครงการ	* 2			
	ปัญหาปัจจุบันในอุตสาหกรรม IT	2			การพัฒนาระบบนิเวศของห่วงโซ่มูลค่าทั่วโลก	2			
ทฤษฎีการจัดการอินเทอร์เน็ตทั่วโลก	2			ธรรมาภิบาลอินเทอร์เน็ต	2				

หมวดหมู่	จำแนกเนื้อหา	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต	ฝึกปฏิบัติ	ชื่อวิชา	จำนวนหน่วยกิต	ฝึกปฏิบัติ	หมายเหตุ			
กลุ่มรายวิชาบังคับ	ERP	พื้นฐานเทคโนโลยีฐานข้อมูล	2		พัฒนาระบบการขายและการจัดจำหน่าย 1, 2	3	3	○			
		สถิติสำหรับ IT	2		การพัฒนาระบบควบคุมการผลิต	3	○				
		คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสารสนเทศประยุกต์	2		การพัฒนาระบบการจัดการวัสดุ	3	○				
		การเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 1, 2	2	2	○	การพัฒนาระบบการจัดการทรัพยากรมนุษย์	3	○			
		ระบบสารสนเทศทั้งองค์กร	* 2			การพัฒนาระบบปฏิบัติการ ERP	* 3	○			
		การรวมระบบและ e-Business	* 4	○		หัวข้อขั้นสูงในการให้คำปรึกษา ERP	2				
		การบัญชีระหว่างประเทศ	2			การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ	4	○			
		การพัฒนาระบบบัญชีการเงิน 1, 2	* 3	2	○						
		IT บัณฑิต	คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสารสนเทศประยุกต์	2		การเขียนบทภาพยนตร์และสตอรี่บอร์ดตั้ง	2				
			ทฤษฎีการจัดการด้านคอมพิวเตอร์	2		การพัฒนาเนื้อหาสื่ออย่างสมบูรณ์	* 4	○			
			พื้นฐานการวาดภาพเคลื่อนไหวแอนิเมชัน A, B	2	2	○	การเล่าเรื่องและการสื่อสารด้วยวิสัยทัศน์	* 3	○		
			การเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 1	2	○		หัวข้อพิเศษเกี่ยวกับแอนิเม, การวางแผน, การผลิตและการส่งเสริม *	2			
	เทคนิคการมองเห็นพิเศษ		3	○		คอมพิวเตอร์กราฟิก	* 2				
	การผลิตระบบเสียงดิจิทัล		2			การผลิตแอนิเมชันเชิงปฏิบัติ	2				
	ภาพยนตร์และเสียงขั้นสูง		3	○		สันทนาการด้าน IT	2				
	หัวข้อพิเศษในอุตสาหกรรมเนื้อหา		2			การออกแบบตราสินค้าและการจัดการธุรกิจ	2				
	การสร้างแอนิเมชันแบบดิจิทัล		* 3	○		การประมวลผลภาพ	2				
	IT เพื่อการท่องเที่ยว		สถิติสำหรับ IT	2		การสื่อสารผ่านสื่อ	2				
			พื้นฐานการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์	2		การบริหารโครงการ	2				
			คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสารสนเทศประยุกต์	2		ความรู้เบื้องต้นด้าน IT เพื่อการท่องเที่ยว *	2				
		คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสารสนเทศประยุกต์ * (2 เท่านั้น)	2	2	○	ความรู้เบื้องต้นด้านธุรกิจการท่องเที่ยว *	2				
		การเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 1, 2	4	○		ความเข้าใจสังคมญี่ปุ่น	2				
		การออกแบบระบบเชิงวัตถุ	4	○		การจัดการสถานที่ท่องเที่ยว	2				
		การพัฒนาเนื้อหาสื่ออย่างสมบูรณ์	3	○		การวิเคราะห์ข้อมูลการท่องเที่ยว	2				
		การเล่าเรื่องและการสื่อสารด้วยวิสัยทัศน์	3	○		หัวข้อขั้นสูงใน IT เพื่อการท่องเที่ยว	2				
		เทคนิคการมองเห็นพิเศษ	2			การออกแบบการท่องเที่ยว *	2				
		การวิเคราะห์ข้อมูล 1	2			ฝึกงานด้าน IT เพื่อการท่องเที่ยว	2				
		เศรษฐศาสตร์ธุรกิจ 1	*	2		การพัฒนาระบบนิเวศห่วงโซ่มูลค่าทั่วโลก *	2				
		การออกแบบตราสินค้าและการจัดการธุรกิจ	2			การพัฒนาแอปพลิเคชันมือถือ	2	○			
	การเงิน	การเงินและการธนาคาร	2		การออกแบบระบบเทคโนโลยีทางการเงิน	2					
		พื้นฐานของ Fintech (เทคโนโลยีทางการเงิน)	2								
		สารสนเทศการเกษตรในรุ่นต่อไป	2			การออกแบบระบบสารสนเทศทางการเกษตร	2				
		เศรษฐศาสตร์เกษตร	2								
		ทางทะเล	หลักเบื้องต้นของอุตสาหกรรมทางทะเล	2			การออกแบบระบบสารสนเทศทางทะเล	2			
			พื้นฐานของ IT ทางทะเล	2							
			สุขภาพและการแพทย์	ข้อมูลทางการแพทย์และกฎหมาย	2			การออกแบบระบบสารสนเทศทางการแพทย์	2		
สารสนเทศคอมพิวเตอร์ด้านการแพทย์				2							
การทำตลาดผ่านเนื้อหา				หัวข้อพิเศษในอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัล	2			สันทนาการด้าน IT	2		
				IT ด้านดนตรี	2			กลยุทธ์การโปรโมตเนื้อหา	2		
				การศึกษา	พื้นฐานระบบ e-Learning	2			สารสนเทศห้องสมุด	2	
					การออกแบบการเรียนรู้การสอนในธุรกิจ e-Learning	2			การศึกษาเปรียบเทียบระหว่างประเทศเรื่องโรงเรียนและองค์กรศึกษา	2	
	การพัฒนาระบบ e-Learning				2			ทฤษฎีการอุดมศึกษายุคหน้า	2		
	วิชาเลือกเรียนร่วม				คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสารสนเทศประยุกต์	2			เทคโนโลยีสารสนเทศประยุกต์ที่ล้ำสมัย A	1	
					สถิติสำหรับ IT	2			เทคโนโลยีสารสนเทศประยุกต์ที่ล้ำสมัย B	2	
					การประมวลผลภาพ	2			การสื่อสาร ICT ธุรกิจขั้นสูง	3	○
		ทักษะการสื่อสารด้านเทคนิค			2			ทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษเชิงเทคนิค	2		
		การนำเสนอทางธุรกิจ			2			การเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 1	2	○	
		การสื่อสารทางธุรกิจ 1, 2	2		2	○	พื้นฐานเทคโนโลยีฐานข้อมูล	2			
		การคิดอย่างมีตรรกะ	2				ทฤษฎีการจัดการด้านคอมพิวเตอร์	2			
การสื่อสารผ่านสื่อ		3	○			พื้นฐานระบบเครือข่าย	2				
หัวข้อขั้นสูงในการออกแบบระบบ		2				พื้นฐานการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์	2				
หัวข้อขั้นสูงในทฤษฎีระบบ		2			พื้นฐานของ IT การก่อสร้าง	2					
วิศวกรรมระบบการผลิต		4	○		พื้นฐานของ IT การก่อสร้าง	2					
ระบบอัตโนมัติของกระบวนการหุ่นยนต์		2			การศึกษานวัตกรรมของเทคโนโลยีประยุกต์	2					
วิชาบังคับ	การสื่อสารระดับมืออาชีพในอุตสาหกรรม ICT	2			พื้นฐานโปรเจกต์	2					
	ทฤษฎีความเป็นผู้นำ	2			มาตรฐานโปรเจกต์	0,2,4,6					

• รายวิชาแกน คือ รายวิชาที่มีเครื่องหมายดอกจัน "*" รายวิชาแกนเป็นรายวิชาที่สอนความรู้และทักษะที่สำคัญสำหรับการดำรงชีวิตในแต่ละสาขา
 • การที่จะสำเร็จการศึกษาได้ จะต้องเก็บหน่วยกิตอย่างน้อย 44 หน่วยกิต (รวมรายวิชาบังคับ)
 • เพื่อให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและความต้องการทางสังคม รายวิชาที่เปิดสอนอาจมีการเปลี่ยนแปลงไปทางการศึกษาหนึ่ง หรือในภาคการเรียนถัดไป นอกจากนี้ บางรายวิชาอาจจะไม่เปิดสอนหากมีคนลงทะเบียนน้อยกว่า 5 คน
 ☆ สำหรับรายละเอียดเกี่ยวกับมาตรฐานโปรเจกต์ โปรดดูหน้า 17

สามารถดูภาพรวมของหลักสูตรหลักที่เปิดสอนได้ที่



เส้นทางของหลักสูตรตามสาขาการเรียนแบบตัวเต็ม (รูปแบบการศึกษาแนะนำ)



- รายวิชาบังคับ
- รายวิชาแกน
- รายวิชาประยุกต์
- หลักสูตรอุตสาหกรรม / วิชาเลือกเรียนร่วม
- รายวิชาพื้นฐาน

◆ ปัญหาประยุกต์ (AI)

นักศึกษาในโปรแกรมนี้จะได้รับการปลูกฝังความสามารถในการเติบโตในสังคมที่สนับสนุนโดย AI แห่งอนาคต และสามารถประยุกต์ใช้และประยุกต์เทคโนโลยี AI ในหลากหลายสาขาในฐานะผู้เชี่ยวชาญด้าน AI

หลังจากศึกษาหลักสูตรพื้นฐานของ AI และเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องแล้ว นักศึกษาจะสำรวจกรณีศึกษาในโลกแห่งความเป็นจริงเพื่อค้นหาวิธีที่พวกเขาสามารถนำทฤษฎีและเทคโนโลยีพื้นฐานไปประยุกต์ใช้ในสาขาต่างๆ ที่ประยุกต์ใช้ AI ได้ ตัวอย่างการศึกษา Python ซึ่งเป็นภาษาที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในด้าน AI พร้อมกับผลิตภัณฑ์ซอฟต์แวร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับ AI มากมาย นักศึกษาจะพัฒนาเป็นคนที่สามารถใช้และประยุกต์เทคโนโลยี AI ในหลากหลายสาขาวิชาได้ เรายังเตรียมโปรแกรมที่จะสร้างวิศวกรขั้นสูงที่สามารถทำงานให้พัฒนาซอฟต์แวร์แอปพลิเคชัน AI ได้

ภาคการเรียนที่ 1	ภาคการเรียนที่ 2	ภาคการเรียนที่ 3	ภาคการเรียนที่ 4
ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ AI	การเรียนรู้เชิงลึกและการประยุกต์ใช้งาน	เกมและ AI	พื้นฐานของ Fintech (เทคโนโลยีทางการเงิน)
บทนำสู่อัลกอริธึม	การเพิ่มประสิทธิภาพการประมวลผล	ความเข้าใจภาษาธรรมชาติ	ธุรกิจใหม่กับ AI
การเรียนรู้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Python)	แอปพลิเคชันเบื้องต้นสำหรับ AI 1	ความเข้าใจด้วยเสียง	
พื้นฐานเทคโนโลยีฐานข้อมูล	คณิตศาสตร์สำหรับ AI	สารสนเทศคอมพิวเตอร์ด้านการแพทย์	
ทฤษฎีการจัดการด้านคอมพิวเตอร์	การทำเหมืองข้อมูล	วิทยาการหุ่นยนต์และ AI	
สถิติสำหรับ IT	การวิเคราะห์ข้อมูล 1	IoT และ AI	
คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสารสนเทศประยุกต์	การเรียนรู้โปรแกรมเชิงวัตถุ	แอปพลิเคชันซอฟต์แวร์สำหรับ AI 2	
	หัวข้อขั้นสูงในเทคโนโลยีฐานข้อมูล	การวิเคราะห์ข้อมูล 2	
		การคิดอย่างมีตรรกะ	
การสื่อสารระดับมืออาชีพในอุตสาหกรรม ICT	พื้นฐานโปรเจกต์		
ทฤษฎีความเป็นผู้นำ			มาตรฐานโปรเจกต์
เลือกจากหลักสูตรตัวเต็มอื่นๆ หลักสูตรอุตสาหกรรม และวิชาเลือกเรียนร่วม			

◆ การพัฒนาระบบเว็บไซต์

สำหรับนักศึกษาที่มุ่งเน้นอย่างยิ่งในการพัฒนาระบบเว็บไซต์ที่มุ่งเน้น HTML5

เพื่อที่จะเป็นวิศวกรที่พัฒนาเว็บแอปหรือผู้จัดการเว็บไซต์, นักศึกษาจะสามารถพัฒนาทักษะของตนเองได้โดยเข้าร่วมการเรียนรู้โปรแกรมเว็บไซต์ 1, 2, 3 และจากการเข้าร่วมเรียนรู้พื้นฐานเทคโนโลยีฐานข้อมูล / หัวข้อขั้นสูงในเทคโนโลยีฐานข้อมูล, นักศึกษาจะได้เรียนรู้ที่จะสร้างส่วนที่จัดการข้อมูลที่ได้รับจากระบบเว็บ นอกจากนี้, นักศึกษาจะได้เรียนรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับการออกแบบระบบเชิงวัตถุและวิศวกรรมซอฟต์แวร์ในหลักสูตรของตนเองเพื่อเรียนรู้เกี่ยวกับการออกแบบกระบวนการต่างๆ

ภาคการเรียนที่ 1	ภาคการเรียนที่ 2	ภาคการเรียนที่ 3	ภาคการเรียนที่ 4
แนะนำเทคโนโลยีเว็บไซต์	การเรียนรู้โปรแกรมเว็บไซต์ 2	การเรียนรู้โปรแกรมเว็บไซต์ 3	วิศวกรรมซอฟต์แวร์
แนะนำธุรกิจเว็บไซต์	การออกแบบระบบเชิงวัตถุ	การเรียนรู้โปรแกรมเชิงวัตถุ	การพัฒนาแอปพลิเคชันมือถือ
การเรียนรู้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Python)	หัวข้อขั้นสูงในเทคโนโลยีฐานข้อมูล	การคิดออกแบบ	การพัฒนาการให้บริการเว็บไซต์
การเรียนรู้โปรแกรมเว็บไซต์ 1	แอปพลิเคชันเบื้องต้นสำหรับ AI 1		
พื้นฐานระบบเครือข่าย			
คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสารสนเทศประยุกต์	ทฤษฎีการจัดการด้านคอมพิวเตอร์		
พื้นฐานเทคโนโลยีฐานข้อมูล	สถิติสำหรับ IT		
การสื่อสารระดับมืออาชีพในอุตสาหกรรม ICT	พื้นฐานโปรเจกต์		
ทฤษฎีความเป็นผู้นำ			มาตรฐานโปรเจกต์
เลือกจากหลักสูตรตัวเต็มอื่นๆ หลักสูตรอุตสาหกรรม และวิชาเลือกเรียนร่วม			

◆ วิทยาศาสตร์ข้อมูล

นักวิเคราะห์ที่สามารถวิเคราะห์ข้อมูลทางธุรกิจและนำข้อมูลไปใช้ในการตัดสินใจได้

สาขาวิชานี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างนักวิเคราะห์ที่สามารถใช้เทคนิคต่างๆ เช่น การทำเหมืองข้อมูลและการวิเคราะห์ทางสถิติเพื่อวิเคราะห์ข้อมูลทางธุรกิจและสามารถให้ข้อเสนอแนะเชิงกลยุทธ์แก่ธุรกิจได้ ในวิชาพื้นฐานเทคโนโลยีฐานข้อมูลและหัวข้อขั้นสูงในเทคโนโลยีฐานข้อมูล, นักศึกษาจะได้เรียนรู้หลักการในการรวบรวมข้อมูลทางธุรกิจ ส่วนในวิชาการวิเคราะห์ข้อมูล 1, 2 และวิชาอื่นๆ นักศึกษาจะได้เรียนรู้หลักการตัดสินใจทางธุรกิจจากข้อมูลที่สะสมไว้

ภาคการเรียนที่ 1	ภาคการเรียนที่ 2	ภาคการเรียนที่ 3	ภาคการเรียนที่ 4
พื้นฐานการเรียนรู้โปรแกรมคอมพิวเตอร์	การวิเคราะห์ข้อมูล 1	ระเบียบวิธี e-Commerce	คลังข้อมูลและข้อมูลขนาดใหญ่
แนะนำธุรกิจเว็บไซต์	การเรียนรู้โปรแกรมเว็บไซต์ 2	การวิเคราะห์และการแปลงข้อมูลเชิงคุณภาพ	เทคโนโลยีสารสนเทศประยุกต์สำหรับฐานข้อมูลและความเข้าใจ
พื้นฐานเทคโนโลยีฐานข้อมูล	การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงสำรวจและการสร้างโมเดล	กลยุทธ์ทางธุรกิจอินเทอร์เน็ตและการตลาด	พื้นฐานของ Fintech (เทคโนโลยีทางการเงิน)
สถิติสำหรับ IT	ทฤษฎีการทำเหมืองข้อมูล	การทำนายของคอมพิวเตอร์บน Cloud ในเชิงปฏิบัติ	
คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสารสนเทศประยุกต์	หัวข้อขั้นสูงในจริยธรรมข้อมูล	พฤติกรรมขององค์กร	
ทฤษฎีการจัดการด้านคอมพิวเตอร์	หัวข้อขั้นสูงในเทคโนโลยีฐานข้อมูล	การวิเคราะห์ข้อมูล 2	
การเรียนรู้โปรแกรมเว็บไซต์ 1	หัวข้อขั้นสูงในการบริหารธุรกิจ		
การสื่อสารระดับมืออาชีพในอุตสาหกรรม ICT	พื้นฐานโปรเจกต์		
ทฤษฎีความเป็นผู้นำ			มาตรฐานโปรเจกต์
เลือกจากหลักสูตรตัวเต็มอื่นๆ หลักสูตรอุตสาหกรรม และวิชาเลือกเรียนร่วม			

◆ การบริหารเครือข่าย

สำหรับนักศึกษาที่มุ่งเน้นในการเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีโครงสร้างพื้นฐานของระบบเครือข่ายและการรักษาความปลอดภัยข้อมูล

นักศึกษาที่เรียนแบบตัวเต็มนี้มีเป้าหมายที่จะเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเครือข่ายข้อมูล เช่น วิศวกรบำรุงรักษา / ปฏิบัติการสำหรับเครือข่ายและเซิร์ฟเวอร์ภายในบริษัท หรือเป็นผู้จัดการด้านความปลอดภัย หลังจากผ่านการเรียนวิชาพื้นฐานระบบเครือข่าย / หัวข้อขั้นสูงในระบบเครือข่ายแล้ว นักศึกษาจะได้การเรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ๆ โดยเข้าร่วมรายวิชาต่างๆ เช่น IoT และระบบเครือข่ายไร้สาย ระบบเครือข่าย cloud และ Virtualization

ภาคการเรียนที่ 1	ภาคการเรียนที่ 2	ภาคการเรียนที่ 3	ภาคการเรียนที่ 4
แนะนำเทคโนโลยีเว็บไซต์	การรับเข้าความปลอดภัยข้อมูล	หัวข้อขั้นสูงในระบบเครือข่าย	IoT และ AI
การเรียนรู้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Python)	ความปลอดภัยทางไซเบอร์	IoT และเครือข่ายไร้สาย	เครือข่ายระบบ Cloud และ Virtualization
พื้นฐานระบบเครือข่าย	แอปพลิเคชันเบื้องต้นสำหรับ AI 1	การบริหารระบบ	การกำหนดเส้นทางและการสลับข้อมูล
คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสารสนเทศประยุกต์	กฎหมายใหม่สำหรับผู้ประกอบการ	การกำหนดเส้นทางและการสลับ	การพัฒนาการให้บริการเว็บไซต์
พื้นฐานเทคโนโลยีฐานข้อมูล	หัวข้อขั้นสูงด้านจริยธรรมสารสนเทศ	ธรรมาภิบาลอินเทอร์เน็ต	
การเรียนรู้โปรแกรมเว็บไซต์ 1	ทฤษฎีการจัดการอินเทอร์เน็ตทั่วโลก		
ทฤษฎีการจัดการด้านคอมพิวเตอร์			
สถิติสำหรับ IT			
การสื่อสารระดับมืออาชีพในอุตสาหกรรม ICT	พื้นฐานโปรเจกต์		
ทฤษฎีความเป็นผู้นำ			มาตรฐานโปรเจกต์
เลือกจากหลักสูตรตัวเต็มอื่นๆ หลักสูตรอุตสาหกรรม และวิชาเลือกเรียนร่วม			

◆ ความเป็นผู้ประกอบการระดับสากล

สำหรับนักศึกษาที่ตั้งใจจะเป็นผู้ประกอบการที่ใช้ IT ในธุรกิจใหม่

นักศึกษาที่เรียนแบบตัวเต็มนี้มีเป้าหมายที่จะเป็นผู้ประกอบการที่รับความท้าทายในการเปิดธุรกิจที่จัดการคน เงินทุน และหรือข้อมูลอย่างมีกลยุทธ์ นักศึกษาจะได้เรียนรู้วิธีการเสนอแผนธุรกิจ, ซึ่งเป็นส่วนสำคัญของการเปิดตัวองค์กร โดยการเข้าร่วมความเป็นผู้ประกอบการและรูปแบบธุรกิจระดับสากล เพื่อเรียนรู้วิธีการปฏิบัติหลังจากการจัดตั้งบริษัทใหม่ นักศึกษาจะได้เรียนรู้ประเด็นปัญหาปัจจุบันในอุตสาหกรรม IT ในทุกไตรมาส, นักศึกษาจะได้เรียนรู้วิธีการกระตุ้นมนุษย์องค์กร

ภาคการเรียนที่ 1	ภาคการเรียนที่ 2	ภาคการเรียนที่ 3	ภาคการเรียนที่ 4
เศรษฐศาสตร์ธุรกิจ 1	การบริหารโครงการ	การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ทั่วโลก	ทฤษฎีเกมและทักษะเจรจาต่อรอง
เศรษฐศาสตร์ธุรกิจ 2	ความเป็นผู้ประกอบการและรูปแบบธุรกิจระดับสากล	กลยุทธ์ทางธุรกิจอินเทอร์เน็ตและการตลาด	หัวข้อขั้นสูงในการบริหารธุรกิจ
แนะนำธุรกิจเว็บไซต์	การทำนายของคอมพิวเตอร์บน Cloud ในเชิงปฏิบัติ	ระเบียบวิธี e-Commerce	กฎหมายใหม่สำหรับผู้ประกอบการ
สถิติสำหรับ IT	กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา	การคิดออกแบบ	ความเป็นผู้นำเพื่อการเติบโตอย่างยั่งยืน
คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสารสนเทศประยุกต์	ปัญหาปัจจุบันในอุตสาหกรรม IT	การศึกษาเชิงปฏิบัติเพื่อจัดการธุรกิจ	
การเรียนรู้โปรแกรมเว็บไซต์ 1	หัวข้อขั้นสูงในจริยธรรมข้อมูล	การออกแบบตราสินค้าและการจัดการธุรกิจ	
	พฤติกรรมองค์กร	การเจรจาธุรกิจ IT	
	ทฤษฎีการจัดการอินเทอร์เน็ตทั่วโลก	ธรรมาภิบาลอินเทอร์เน็ต	
การสื่อสารระดับมืออาชีพในอุตสาหกรรม ICT	พื้นฐานโปรเจกต์		
ทฤษฎีความเป็นผู้นำ			มาตรฐานโปรเจกต์
เลือกจากหลักสูตรตัวเต็มอื่นๆ หลักสูตรอุตสาหกรรม และวิชาเลือกเรียนร่วม			

◆ IT มั่งงั่งและอะนิเมะ

สำหรับนักศึกษาที่ประสงค์จะเป็นผู้สร้างเนื้อหาแบบมีอาชีพนอนานิเมชั่น, วิดีโอ, หรือสื่ออื่นๆ

นักศึกษาที่เรียนแบบตัวเต็มนี้มีเป้าหมายที่จะเป็นผู้สร้างเนื้อหาที่มีอาชีพนอนานิเมชั่นและอะนิเมะ, ในหัวข้อพิเศษเกี่ยวกับอะนิเมะ: การวางแผน การผลิตและการโปรโมต การเขียนฉากและการสร้างสตอรี่บอร์ด นักศึกษาจะได้เรียนรู้กระบวนการสร้างหนังและอะนิเมะตั้งแต่เริ่มต้น และนักศึกษาจะได้เรียนรู้วิธีการผลิตเนื้อหาที่ดึงดูดใจโดยใช้เครื่องมือเฉพาะในระหว่างที่พัฒนาเนื้อหาสื่ออนิเมชั่นและการสร้างอะนิเมชั่นดิจิทัล

ภาคการเรียนที่ 1	ภาคการเรียนที่ 2	ภาคการเรียนที่ 3	ภาคการเรียนที่ 4
การเขียนเนื้อหาหรือสคริปต์	การสร้างภาพเคลื่อนไหวแอนิเมชันแบบดิจิทัล	คอมพิวเตอร์กราฟิก	การผลิตระบบเสียงดิจิทัล
พื้นฐานการวาดภาพเคลื่อนไหวแอนิเมชัน A	หัวข้อพิเศษเกี่ยวกับอะนิเมะ: การวางแผน, การผลิตและการส่งเสริม	การเล่าเรื่องและการสื่อสารด้วยวีดิทัศน์	ภาพแฟลชเฟรมขั้นสูง
หัวข้อพิเศษในอุตสาหกรรมเนื้อหา	การเรียนรู้ภาษาเขียนและสตอรี่บอร์ดดิจิทัล	การผลิตแอนิเมชันเชิงปฏิบัติ	สัมนาการด้าน IT
การเรียนรู้โปรแกรมเว็บไซต์ 1	การประมวลผลภาพ	เทคนิคการมองเห็นพิเศษ	การออกแบบตราสินค้าและการจัดการธุรกิจ
คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสารสนเทศประยุกต์	พื้นฐานการวาดภาพเคลื่อนไหวแอนิเมชัน B		
ทฤษฎีการจัดการด้านคอมพิวเตอร์			
การสื่อสารระดับมืออาชีพในอุตสาหกรรม ICT	พื้นฐานโปรเจกต์		
ทฤษฎีความเป็นผู้นำ			มาตรฐานโปรเจกต์
เลือกจากหลักสูตรตัวเต็มอื่นๆ หลักสูตรอุตสาหกรรม และวิชาเลือกเรียนร่วม			

◆ ERP

สำหรับนักศึกษาที่กำลังศึกษา ERP เพื่อเป็นที่ยอมรับที่จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพกระบวนการทางธุรกิจ

การตัวเต็มนี้มีไว้สำหรับนักศึกษาที่ต้องการเป็นที่ยอมรับที่ปรึกษา ERP ที่สามารถแนะนำและปรับระบบ IT ขององค์กรให้เหมาะสม หรือเป็นวิศวกรระบบ หรือโปรแกรมเมอร์ที่ออกแบบและพัฒนาโปรแกรมสำหรับแพ็คเกจ ERP จากการศึกษาวิชาประยุกต์ที่เกี่ยวข้องกับแพ็คเกจ ERP ของ SAP (การพัฒนาระบบบัญชีการเงิน 1, 2 เป็นต้น) นักศึกษาจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับระบบ ERP ในแต่ละขั้นตอน

ภาคการเรียนที่ 1	ภาคการเรียนที่ 2	ภาคการเรียนที่ 3	ภาคการเรียนที่ 4
ระบบสารสนเทศที่องค์กร	การพัฒนาการจัดการจำนวน 1, 2	พัฒนาระบบการขายและการจัดจำหน่าย 1, 2	หัวข้อขั้นสูงในการศึกษา ERP
การรวมระบบและ e-Business	การพัฒนาแอปพลิเคชันธุรกิจ ERP	การพัฒนาการจัดการวัสดุ	การพัฒนากระบวนการจัดการทรัพยากรมนุษย์
การบัญชีระหว่างประเทศ	การพัฒนากระบวนการผลิต	การเรียนรู้โปรแกรมเชิงวัตถุ	
การเรียนรู้โปรแกรมเว็บไซต์ 1	การเรียนรู้โปรแกรมเว็บไซต์ 2		
สถิติสำหรับ IT	พื้นฐานเทคโนโลยีฐานข้อมูล		
คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสารสนเทศประยุกต์			
การสื่อสารระดับมืออาชีพในอุตสาหกรรม ICT	พื้นฐานโปรเจกต์		
ทฤษฎีความเป็นผู้นำ			มาตรฐานโปรเจกต์
เลือกจากหลักสูตรตัวเต็มอื่นๆ หลักสูตรอุตสาหกรรม และวิชาเลือกเรียนร่วม			

◆ IT ด้านการท่งเกี่ยวข้อง

สำหรับนักศึกษาที่ต้องการเป็นผู้เชี่ยวชาญด้าน IT เพื่อการท่งเกี่ยวข้องที่สามารถวางแผนธุรกิจการท่งเกี่ยวข้อง และเสนอระบบที่เกี่ยวข้องได้

นักศึกษาด้าน IT เพื่อการท่งเกี่ยวข้องมุ่งหวังที่จะเป็นผู้เชี่ยวชาญที่เข้าใจลักษณะเฉพาะของภูมิภาคซึ่งเป็นทรัพยากรการท่งเกี่ยวข้องและความต้องการของนักท่งเกี่ยวข้อง และสามารถนำ ICT ในการปรับใช้บริการและกลยุทธ์ทางการตลาด จากการศึกษาวิชาต่างๆ เช่น ความรู้เบื้องต้นด้าน IT เพื่อการท่งเกี่ยวข้องและความรู้เบื้องต้นด้านธุรกิจการท่งเกี่ยวข้อง นักศึกษาจะได้เรียนรู้ด้านการปฏิบัติงานและทักษะองค์กรที่เฉพาะกับอุตสาหกรรมการท่งเกี่ยวข้อง ผ่านการศึกษาในวิชาต่างๆ เช่น การวิเคราะห์ข้อมูลการท่งเกี่ยวข้อง, การออกแบบการท่งเกี่ยวข้อง และการจัดการปลายทางการท่งเกี่ยวข้อง, นักศึกษาจะได้เรียนรู้ที่จะใช้เครือข่ายสังคมเพื่อเป็นเครื่องมือส่งเสริมการขาย, ให้ข้อมูลการท่งเกี่ยวข้องในหลายภาษาและสื่อต่างๆ, แพลตฟอร์มการท่งเกี่ยวข้องเชิงประวัติศาสตร์ไปสู่รูปแบบข้อมูล, และประยุกต์ใช้ข้อมูลเหล่านี้ในการวิเคราะห์และการคาดการณ์

ภาคการเรียนที่ 1	ภาคการเรียนที่ 2	ภาคการเรียนที่ 3	ภาคการเรียนที่ 4
ความรู้เบื้องต้นด้านธุรกิจการท่งเกี่ยวข้อง	การออกแบบการท่งเกี่ยวข้อง	การจัดการสถานที่ท่งเกี่ยวข้อง	หัวข้อขั้นสูงใน IT เพื่อการท่งเกี่ยวข้อง
ความรู้เบื้องต้นด้าน IT เพื่อการท่งเกี่ยวข้อง	การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ทั่วโลก	การวิเคราะห์ข้อมูลการท่งเกี่ยวข้อง	ทีมงานด้าน IT เพื่อการท่งเกี่ยวข้อง
การบริหารโครงการ	การเรียนรู้โปรแกรมเว็บไซต์ 2	การออกแบบระบบเชิงวัตถุ	การพัฒนาแอปพลิเคชันมือถือ
ความเข้าใจเชิงท่งเกี่ยวข้อง	เศรษฐศาสตร์ธุรกิจ 1	วิทยาศาสตร์ข้อมูล 1	การพัฒนาเนื้อหาสื่ออย่างสมบูรณ์
พื้นฐานการเรียนรู้โปรแกรมคอมพิวเตอร์	การสื่อสารผ่านสื่อ	หัวข้อพิเศษเกี่ยวกับอะนิเมะ: การวางแผน, การผลิตและการส่งเสริม	เทคนิคการมองเห็นพิเศษ
การเรียนรู้โปรแกรมเว็บไซต์ 1	การเล่าเรื่องและการสื่อสารด้วยวีดิทัศน์		การออกแบบตราสินค้าและการจัดการธุรกิจ
สถิติสำหรับ IT			
คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับสารสนเทศประยุกต์			
การสื่อสารระดับมืออาชีพในอุตสาหกรรม ICT	พื้นฐานโปรเจกต์		
ทฤษฎีความเป็นผู้นำ			มาตรฐานโปรเจกต์
เลือกจากหลักสูตรตัวเต็มอื่นๆ หลักสูตรอุตสาหกรรม และวิชาเลือกเรียนร่วม			

ศาสตราจารย์ 武田 康廣

Yasuhiro Takeda



สมาชิกผู้ก่อตั้ง Gainax
ประธานกรรมการบริหาร Gainax Kyoto Co., Ltd.
สมาชิกกลุ่มนักเขียนนิยายวิทยาศาสตร์และ
แฟนตาซีแห่งญี่ปุ่น (SFWJ) และ Space Authors Club of
Japan (SACJ)

ศาสตราจารย์ Yasuhiro Takeda ดำรงตำแหน่งผู้อำนวยการที่ Gainax Co., Ltd. ซึ่งเป็นผู้ผลิตแอนิเมชันยอดนิยมของญี่ปุ่นมากมายมาตั้งแต่เริ่มก่อตั้งบริษัท มีผลงานยอดเยี่ยมมากมาย อาทิเช่น Nadia: The Secret of Blue Water (นำติดกับปริศนาอัญมณีหิซอร์ส) Gekijoban Tengen Toppa Gurren Lagann (อนิเมะทีวี: ลวงสวรรค์) และ Wish Upon the Pleiades (สาวน้อยเวทมนตร์) ปัจจุบันศาสตราจารย์ Takeda ดำรงตำแหน่งรักษาการผู้อำนวยการของ Gainax Kyoto ซึ่งเป็นสตูดิโอวางแผนและผลิตแอนิเมชันซึ่งก่อตั้งขึ้นที่เกี่ยวข้อง

ภาพเคลื่อนไหวแอนิเมชัน และ (ICT) ในญี่ปุ่น

ในสาขาการเรียนแบบตัวเข้มนด้าน IT มังงะและอะนิเมะ KCGI ใช้การผสมผสานเหล่านี้ในการค้นหาและสร้างตลาดและโมเดลธุรกิจใหม่ๆ หัวข้อพิเศษในการวางแผน การผลิตและการส่งเสริมอะนิเมะสอนโดยศาสตราจารย์ Yasuhiro Takeda ศาสตราจารย์ Takeda เป็นหนึ่งในผู้ก่อตั้ง Gainax สตูดิโอที่มีชื่อ



เสียงจากผลงาน เช่น Nadia The Secret of Blue Water และ Tengen Toppa Gurren Lagann เนื่องจากเป็นผู้ผลิตอะนิเมะของ Gainax ศาสตราจารย์ Takeda จึงมีส่วนร่วมในผลงานมากมายรวมถึงเกม เช่น Neon Genesis Evangelion: Iron Maiden และมังงะ เช่น Aim for the Top 2 Diebuster Magical Shopping Arcade Abenobashi และ Hanamaru Kindergarten ด้วยความร่วมมือกับ Gainax ศาสตราจารย์ Takeda ได้จัดทำโมเดลที่ระลึกครบรอบ 50 ปีของ KCG Group

การทำธุรกิจต้องหาหนทาง “จะเรียกเงินลงทุนที่เสียไปกลับคืนมาได้อย่างไร”

— **คุณแง่สำคัญในการสร้างธุรกิจภาพเคลื่อนไหวแอนิเมชันคืออะไร**
จนถึงตอนนี้ คือ การวางแผนและผลิตงานแอนิเมชันที่ Gainax ผมต้องสร้างโครงการสร้างภาพเคลื่อนไหวแอนิเมชัน ต้องเจรจาต่อรองกับบริษัทที่ผมอยากจร่วมงานด้วย ต้องกำหนดเวลาของการออกอากาศ และต้องดูแลงบประมาณในการผลิตอย่างละเอียด หลังจากผลงานสร้างเสร็จ สิ่งสำคัญคือ ต้องคิดและหาหนทางเรียกเงินลงทุนที่เสียไปกลับคืนมา ซึ่งสามารถกล่าวได้ว่านี่คือการทำธุรกิจ

— **ขอให้ศาสตราจารย์ Yasuhiro Takeda ช่วยเล่าถึงเหตุผลที่ทำให้เข้ามาเกี่ยวข้องกับการทำงานภาพเคลื่อนไหวแอนิเมชัน**

ผลงานที่ผมได้เป็นผู้อำนวยการได้แก่ Wish Upon the Pleiades และ Tengen Toppa Gurren Lagann ตอนนั้นผมกำลังทำแอนิเมะใหม่หลายเรื่อง แต่ทราบไหมครับว่า การที่ผมได้เข้ามาทำงานเหล่านี้ ถือเป็นเรื่องบังเอิญมากครับ สมัยที่ผมเป็นนักเรียนผมไม่เคยเรียนวิชาเหล่านี้มาก่อน แต่ด้วยความชอบส่วนตัวในสมัยที่ผมเป็นนักเรียน ผมมักจะมีการชมงานผลิตแบบอิสระ และจัดแสดงผลงานพอรู้ตัวอีกที งานที่เหล่านี้ก็กลายเป็นอาชีพหลักของผม ดังนั้น ถ้าคิดตามความรู้สึกร่วมของผมตอนนี้ ผมก็ยังถือว่างานที่ทำอยู่นี้เป็นกิจกรรมมือสมัครเล่น ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผมไม่มีวันล้ม “ความสุข ความน่าสนใจ” กับสิ่งที่ทำในสมัยที่เป็นมือสมัครเล่นตลอดไป

— **ขอให้อาจารย์ช่วยฝากข้อความไปถึงนักศึกษาที่ตั้งใจจะศึกษาเกี่ยวกับความเคลื่อนไหวแอนิเมชัน**

การวางแผนและการผลิตภาพเคลื่อนไหวแอนิเมชัน จำเป็นต้องมีความกระตือรือร้นเป็นอย่างมาก นอกจากนั้น ต้องมีหน้าที่รับผิดชอบรวบรวมเงินทุนในการสร้างผลงานที่สร้างต้องมีผู้ชม ต้องได้รับคำวิพากษ์วิจารณ์ สามารถเรียกเงินคืนและได้ผลตอบแทนที่คุ้มค่า ถ้าคิดได้เช่นนี้ ก็ว่าผู้ที่มีระบบการวางแผนงานอย่างสมบูรณ์ สำหรับวิธีคิดที่ว่า แคมีผลงานเป็นของตัวเองก็เพียงพอแล้ว ถือเป็นวิธีคิดเพียงเพื่อสร้างความพอใจให้กับตัวเองเท่านั้น ผลงานจะเสร็จสมบูรณ์ได้จะต้องได้รับการวิพากษ์วิจารณ์ และการวิพากษ์วิจารณ์ไม่ใช่เป็นเพียงแค่การประเมินค่าของผลงานเท่านั้น แต่เป็นการประกาศพฤติกรรมและการแสดงออกด้วยคำพูดออกไปสู่ทั่วโลก ดังนั้นขอให้นักศึกษาทุกคนตั้งใจศึกษาเล่าเรียน และมีความกล้าที่จะเผชิญหน้าต่อคำวิพากษ์วิจารณ์

โมเดลครบรอบ 50 ปีของ KCG Group (https://www.kcg.ac.jp/kyocotan/cm/)

ศาสตราจารย์ 伊藤 博之

Hiroyuki Itoh



ผู้อำนวยการบริษัท Crypton Future Media จำกัด ผู้ให้กำเนิด “HATSUNE MIKU”

ถ้าคุณลองใส่ตัวเองและเนื้อเพลงลงไปบนเครื่องคอมพิวเตอร์ นักร้องเสียงสังเคราะห์ (Virtual IDOL) ซึ่งมีต้นกำเนิดมาจาก “เสียงแรกของอนาคต (HATSUNE MIKU)” จะทำหน้าที่ร้องเพลงให้คุณฟังด้วยเสียงสังเคราะห์ คอนเสิร์ตของนักร้องเสียงสังเคราะห์ที่ถูกจัดขึ้นทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ ครอบงำแฟนเพลงจำนวนมาก ผู้ให้กำเนิด “HATSUNE MIKU” ในนามเสียงสังเคราะห์คืออาจารย์ Hiroyuki Ito ผู้อำนวยการบริษัท Crypton Future Media จำกัด และดำรงตำแหน่งศาสตราจารย์ที่ KCGI อาจารย์ Ito เป็นผู้พัฒนาซอฟต์แวร์อย่างต่อเนื่องเกี่ยวกับการสร้างเสียงด้วยคอมพิวเตอร์ ท่านได้ฝากข้อความมาถึงเด็กวัยรุ่นสมัยนี้ที่ควรรับผิดชอบโลกแห่ง IT ในอนาคตว่า (“การปฏิวัติข้อมูล” ซึ่งเรียกได้ว่ายังคงดำเนินต่อไปได้แค่ครึ่งทาง ยังมีส่วนที่ต้องเรียนรู้อีกมากมาย ณ ที่ที่อยู่ข้างหน้าของนักศึกษาที่กว้างมาก ดังนั้นอยากให้ทุกคนรับรู้ในสิ่งนี้ และทุ่มเทกับการเรียนให้มากๆ”

อาจารย์เล่าให้ฟังว่า บริษัทนี้ไม่ใช่บริษัทเกมหรือแอนิเมชัน แต่เป็นบริษัทที่เกี่ยวข้องกับเสียงดนตรี ซึ่งแตกต่างกับบริษัทอัดเสียงที่มีอยู่ทั่วไป การที่ผมสร้างงานอดิเรกของผมให้กลายเป็นธุรกิจคอมพิวเตอร์มีสื่อนั้น ทำให้ผมคิดว่าตัวเองเป็นนักร้อง “HATSUNE MIKU” ได้ออกวางจำหน่ายเป็นครั้งแรกเมื่อเดือนสิงหาคม ปี ค.ศ. 2007 แต่ผมคิดว่านั่นเป็นแค่โอกาสสำหรับคนที่ทำงานในกิจกรรมสร้างสรรค์เท่านั้น มีคนกล่าวไว้ว่า ในอดีตมนุษย์ได้ผ่านประสบการณ์การปฏิวัติมาถึงสามครั้ง การปฏิวัติครั้งแรกคือการปฏิวัติเกษตรกรรม จากการปฏิวัติครั้งนี้ ส่งผลให้มนุษย์ที่เคยต้องแสวงหากินที่อยู่ที่ใหม่เพื่อดำรงชีพด้วยการล่าสัตว์ เริ่มรู้จักวางแผนการผลิตและการสร้างอาหาร รู้จักตั้งรกรากถิ่นฐานอย่างถาวรได้ในพื้นที่เฉพาะ จากที่เคยเป็นสังคมเล็ก ๆ ก็กลายเป็นรัฐ ด้วยเหตุนี้เองจึงเริ่มเกิดความแตกต่างระหว่างคนรวยกับคนจน สามารถกล่าวได้ว่า ความเจริญก้าวหน้าทางเศรษฐกิจ เป็นสาเหตุสำคัญที่ก่อให้เกิดการล่าสงคราม การปฏิวัติครั้งที่สองคือ การปฏิวัติอุตสาหกรรม ด้วยความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์จึงเกิดการประดิษฐ์คิดค้นเครื่องมือในการผลิตสิ่งของชนิด



ภาพวาด : KEI ©CFM

เดียวกับได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถผลิตได้ทีละจำนวนมาก และบริโภคได้จำนวนมาก เกิดการนำเข้าไปสู่การกระจายความบันเทิงไปทุกพื้นที่ นอกจากนี้การปฏิวัติครั้งนี้ยังส่งผลให้ “ประชากรเพิ่มมากขึ้น” ก่อนยุคการปฏิวัติอุตสาหกรรม ถือเป็นยุคที่มี “อัตราการเกิดและอัตราการตายของประชากรสูง” จึงทำให้มีจำนวนประชากรค่อนข้างคงที่ การกระจายความบันเทิงในสังคมมีน้อย แต่เมื่อการปฏิวัติอุตสาหกรรมได้เกิดขึ้น จึงทำให้จำนวนประชากรเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว

ต่อจากนั้น การปฏิวัติครั้งที่สาม คือการปฏิวัติข้อมูลซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากอินเทอร์เน็ต ตัวแทนของโลกแห่ง IT ก่อนที่จะมาเป็นอินเทอร์เน็ต ผู้ส่งข้อมูลข่าวสารจะถูกจำกัดเฉพาะในวงแคบ ซึ่งหมายถึงสื่อต่างๆ เช่น บริษัทหนังสือพิมพ์ โทรทัศน์ สถานีวิทยุ และสำนักพิมพ์ สื่อต่างๆ ดังกล่าว จำเป็นต้องเสียค่าใช้จ่ายจำนวนมากในการส่งข้อมูลข่าวสาร เช่น ค่าจ้างแรงงานคน ค่าอุปกรณ์เครื่องมือ ยิ่งไปกว่านั้น ที่ผ่านมามีจำนวนข้อมูลข่าวสารที่ส่งมีจำนวนน้อย และถูกถ่ายทอดไปในทิศทางเดียว แต่การปฏิวัติในครั้งนี้ได้รับอิทธิพลจากอินเทอร์เน็ต เป็นเหตุให้เกิดการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ในการส่งข่าวสารข้อมูล ปัจจุบัน เครื่องมือสื่อสารทางอินเทอร์เน็ตถือเป็นสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวเรามาก มีอยู่เมื่อ บนโต๊ะ และในกระเป๋าเสื้อผ้า สื่อต่างๆ ในรูปแบบดิจิทัล เช่น ข่าว ภาพยนตร์ เพลง ฯลฯ จะถูกแปลงเป็นไฟล์ และสามารถส่งผ่านทางอินเทอร์เน็ตหรือจัดเก็บได้ง่าย สามารถเปิดหรือเรียกดูภาพถ่ายหรือการถ่ายทอดรายการที่ตัวเองชื่นชอบได้ในช่วงเวลาสั้นๆ สะดวกสบาย และให้ความบันเทิงมากในการทำงานและการดำรงชีวิตประจำวัน นอกจากนี้ ข้อมูลข่าวสารเหล่านี้ รวมทั้งข่าวสารเล็กๆ น้อยๆ ที่เกี่ยวข้องกับตัวเอง ก็สามารถส่งต่อไปสู่โลกภายนอกได้ง่ายในช่วงเวลาอันสั้นโดยผ่านทาง Facebook Twitter หรือ บล็อก เป็นต้น

แต่การเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากการปฏิวัติทางข้อมูลครั้งนี้ ผมคิดว่ายังคงเป็นแค่การเริ่มต้นเท่านั้น การปฏิวัติเกษตรกรรมและการปฏิวัติอุตสาหกรรมสร้างความเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญต่อการดำรงชีพของมนุษย์การเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากการปฏิวัติข้อมูลยังมีอีกมากเท่าไรนัก ยิ่งคงเป็นแค่ช่วงกำลังเปลี่ยนแปลงเท่านั้น การเปลี่ยนแปลงอย่างเต็มรูปแบบน่าจะกำลังจะเริ่มดำเนินไปไม่ช้าอีก 20-30 ปีต่อจากนี้ไป น่าจะมีการเปลี่ยนแปลงครั้งยิ่งใหญ่บนโลกและการดำรงชีพของมนุษย์ ซึ่งเราไม่สามารถทราบได้ว่าเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางใด ถ้าต้องการจะให้เปลี่ยนแปลงไปในทิศทางใดนั้น ก็คงขึ้นอยู่กับน้ำมือของพวกเราและเด็กวัยรุ่นที่มีหน้าที่รับผิดชอบในยุคสมัยต่อไป

ศาสตราจารย์ 高弘昇

Ko, Hong Seung



อดีตผู้จัดการฝ่ายข่าวสารและกลยุทธ์
สำนักงานวางแผนกลยุทธ์ (CIO)
บริษัท ซัมซุง อิเลคโทรนิคส์ จำกัด
ผู้แทนกรรมการสมาคม นิปปอน แอพพลาย อินฟอร์เมติกส์
โซไซตี (NAIS)

อาจารย์ Ko Hong Seung ชาวเกาหลี ในฐานะอดีตผู้จัดการฝ่ายข่าวสารและกลยุทธ์ สำนักงานวางแผนกลยุทธ์ (CIO) บริษัท ซัมซุง อิเลคโทรนิคส์ จำกัด บริษัทยักษ์ใหญ่ผู้ผลิตเครื่องใช้ไฟฟ้าและชิ้นส่วนอิเล็กทรอนิกส์ของเกาหลี ผู้ทุ่มเทสรรพกำลังในการริเริ่มสิ่งต่างๆ ให้เกิดขึ้นในองค์กร เช่น กลยุทธ์การใช้ อินเทอร์เน็ตขององค์กร, CAL ที่เป็นแนวคิดสำคัญของ B2B, การจำหน่ายสินค้า อิเลคทรอนิกส์ไปสู่ผู้บริโภคทั่วไป และอุทิศตนอย่างเต็มที่เพื่อทำให้องค์กรเป็น องค์กรแห่งข่าวสาร รวมทั้งสร้างรายได้ให้สูงขึ้น อาจารย์ Ko ได้เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับบุคลากรที่จำเป็นสำหรับวงการอีบิซิเนส

e-business กลยุทธ์ที่แสงทวา

— ดูเหมือนวงการอีบิซิเนสจะมีการปรับเปลี่ยนที่รวดเร็วมาก ดังนั้น สภาพของธุรกิจเองก็มีการเปลี่ยนแปลงไปพร้อมกับการใช้อินเทอร์เน็ตกันอย่างแพร่หลายหรือไม่

ช่วงกลางทศวรรษที่ 1990 ตอนที่ผมทำงานในตำแหน่งผู้จัดการฝ่ายข่าวสารและกลยุทธ์ของซัมซุง อิเลคโทรนิคส์ ได้เริ่มทำเว็บไซต์สำหรับต่างประเทศด้วย ในตอนนั้น ยังไม่ได้คิดว่าอินเทอร์เน็ตจะกลายเป็นเครื่องมือที่สร้างความแข็งแกร่งในการทำการตลาด แต่เป็นเพียงวิธีหนึ่งในการทำให้องค์กรเป็นที่รู้จักเพิ่มขึ้นตามปกติเท่านั้น แต่เมื่อเว็บไซต์ได้เปิดตัวสู่สาธารณชนในขณะนั้นแล้ว พบว่ามีจดหมายส่งมาจากที่ต่างๆ ทั่วโลก วันละประมาณ 200 ฉบับที่มีทั้งสอบถามและร้องเรียนเกี่ยวกับบริการหลังการขายของผลิตภัณฑ์ ซึ่งตอนนั้นเอง จึงทำให้เกิดแนวคิดที่ว่า เว็บไซต์น่าจะเป็นประโยชน์ในการทำตลาดได้ หลังจากนั้นมา ธุรกิจใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือที่เพิ่มมากขึ้น เช่น ระบบการจองสินค้า หรือซื้อขายหุ้นบนเว็บไซต์ เป็นต้น แต่ถ้าเพียงแค่งบรายธุรกิจโดยการพัฒนาระบบที่สามารถใช้งานบนอินเทอร์เน็ตได้ ก็ไม่ได้หมายความว่าทำให้ยอดขายเพิ่มขึ้นมากมายในตอนนั้น แม้แต่ที่เกาหลีเอง ก็เกิดกระแสนิยม IT แบบพิชิตๆ ที่ว่า แคลอิอินเทอร์เน็ตจะ

ทำให้ธุรกิจรอดมาได้เป็นอย่างดี โดยหลงเชื่อกันไปว่า หากสร้างอินเทอร์เน็ต ซอปปิงมอลล์ ขึ้นมาและนำเสนอสินค้าด้วยวิธีนี้ ลูกค้าน่าจะมารวมตัวกัน ทำให้เกิดการใช้จ่ายขึ้นได้ ซึ่งในความเป็นจริงแล้ว ในหลายปีมานี้ ซอปปิง มอลล์ส่วนมากก็หายไปจากอินเทอร์เน็ตเสียแล้ว

พลสุดท้าย เราที่ไม่รู้ตัวกันเลยใช่ไหมว่าอินเทอร์เน็ตก็เป็นเพียงเครื่องมือหนึ่งเท่านั้น และยิ่งกล่าวได้อีกว่า มี [กลยุทธ์] ที่ไม่เพียงพอ สินค้าที่จำหน่ายบนอินเทอร์เน็ตไม่ว่าจะโชว์เรียงไว้เท่าใดก็ตาม สุดท้าย ก็เป็นแค่แสดงอยู่บนหน้าจอเท่านั้น เพราะในความเป็นจริง เวลาที่จะซื้อสินค้า ลูกค้าน่าจะถูกรายที่จะไปดูและจับต้องสินค้าในทางออนไลน์ให้แน่ใจเสียก่อน แล้วจึงตัดสินใจซื้อกันนั่นเอง

บริษัทญี่ปุ่นที่ปรับตัวเข้ากับการขาดแคลนบุคลากร

— ท่ามกลางสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว คุณมองภาพธุรกิจของโลกปัจจุบันเป็นอย่างไรบ้าง

เป็นที่น่าเสียดาย ไม่ว่าจะญี่ปุ่นหรือเกาหลี ปัจจุบันยังมีบุคลากรจำนวนน้อยที่ใช้ได้ เป็นประโยชน์ในการทำตลาดเพื่อเพิ่มยอดขายของบริษัท อีกด้านหนึ่ง เนื่องจากบริษัทต้องลงทุนมหาศาลในการวางระบบโครงสร้างพื้นฐานด้าน IT จึงเป็นเหตุผลที่องค์กรยังประสบปัญหาอยู่ไม่สิ้นสุดนั่นเอง

พูดสั้นๆ ได้ว่า สิ่งที่องค์กรแสวงหาอยู่ก็คือ “บุคลากรที่สามารถกำหนดกลยุทธ์ด้านอีบิซิเนสได้” นั่นหมายถึง การที่ต้องมีขีดความสามารถในการใช้ทรัพยากรด้าน IT ให้เกิดประโยชน์กับการทำการตลาดและการบริหาร

แต่เดิมพนักงานที่ทำงานในบริษัทญี่ปุ่นหรือเกาหลี จะถูกมองว่าไม่ค่อยมีแนวคิดด้านการตลาด เพราะมีความคิดที่ฝังลึกๆ ว่าเป็นการจัดสรรผลประโยชน์กันอย่างเท่าเทียม ซึ่งถ้าทำงานไปได้ในแต่ละวันเงินเดือนก็จะได้รับอยู่แล้ว

ต่างกับอเมริกา พนักงานจะถูกถามอย่างเข้มงวดอยู่ตลอดเวลา ปริมาณงานที่ทำเป็นอย่างไร และผลงานที่ทำนั้นได้คุ้มแก่กับบริษัทเพียงใด ในบริษัทอเมริกา แทบจะไม่มีตำแหน่งงานที่เชี่ยวชาญเฉพาะทางด้านการตลาดเลย เพราะพนักงานทุกคนต่างมีจิตสำนึกในเรื่องดังกล่าวเอง ดังนั้นจึงไม่มีความจำเป็นต้องจ้างบริษัทอเมริกาแม้ว่าจะประสบกับสภาพเศรษฐกิจตกต่ำก็ตาม แต่เนื่องจากมีความคิดอยู่ตลอดที่จะทำอะไรให้เพิ่มยอดขายได้ จึงทำให้สามารถผลักดันธุรกิจให้ก้าวไปข้างหน้าได้อย่างเสมอ บริษัทญี่ปุ่นและเกาหลีซึ่งมีการแข่งขันเป็นเรื่องที่ทำยาก บริษัทญี่ปุ่นและเกาหลีจำนวนมากรวมถึงบริษัทขนาดใหญ่ก็ตาม ยังเข้าใจกันอย่างผิดๆ ว่า คำว่าการตลาดคืองานด้าน “การขาย” “การโฆษณา” และ “ตราสินค้า”

ดังนั้น บริษัทที่ประสบความสำเร็จในฐานะองค์กรด้าน IT ที่ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นประโยชน์ต่อการทำธุรกิจ ปัจจุบัน จึงมีเพียงอเมริกาเท่านั้น ที่ญี่ปุ่นและเกาหลีก็มีบริษัทที่นำการประเมินผลงานแบบอเมริกามาใช้ แต่ความจริงคือ เป็นการเติบโตด้วยเงินสนับสนุนที่อาศัยความนิยมในอีบิซิเนสที่เกิดขึ้นเพื่อวางระบบโครงสร้างพื้นฐานให้รัดกุม ซึ่งแม้แต่ที่ยุโรปเองก็ยังไม่บริษัทที่ประสบความสำเร็จด้านอีบิซิเนส นั่นก็เพราะการแพร่หลายในการใช้อินเทอร์เน็ตยังช้าอยู่มาก

มุ่งสู่นักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยเฉพาะทางที่ทรงอิทธิพลในเอเชีย

— ที่มหาวิทยาลัยอะไรคือจุดเด่นเป็นพิเศษ และมีเป้าหมายที่จะให้เป็นไปอย่างไรบ้าง

บัณฑิตวิทยาลัยที่มีสอนเฉพาะทางด้าน IT มีอยู่ไม่มาก ยิ่งไปกว่านั้นที่มหาวิทยาลัยที่มีประวัติความเป็นมาจากรั้วโรงเรียนก็ยังมีคอมพิวเตอร์ ที่ช่วยเสริมความแข็งแกร่งให้การเรียน ซึ่งถือเป็นข้อได้เปรียบที่สุด

และที่มหาวิทยาลัยมีอาจารย์มากมายที่จะถ่ายทอดความรู้และเทคนิคเฉพาะทางจากประสบการณ์ทำงานจริงในบริษัทต่างๆ ได้เป็นอย่างดี ซึ่งในการบรรยายของผมเองนั้น ก็จะเป็นพูดคุยเกี่ยวกับสิ่งที่เคยดูแลรับผิดชอบโดยตรงเท่าที่จะเป็นได้ ซึ่งจะไม่ได้อยู่เรื่องที่เป็นผลงานเขียนขึ้นมาบรรยายเท่านั้น แต่จะรวมถึงการยกตัวอย่างสิ่งที่เคยทำผิดพลาดขึ้นมาบรรยายด้วย การยกตัวอย่างสิ่งที่ผิดพลาด ยิ่งมีจำนวนมากเท่าไร ก็จะยิ่งเรียนรู้ได้มากขึ้นไปด้วย ซึ่งการสอนในลักษณะนี้จะพัฒนาบุคลากรที่เป็นที่ต้องการตามยุคสมัยได้อย่างแท้จริง

การเชื่อมโยงเครือข่ายการศึกษา กับมหาวิทยาลัยในต่างประเทศที่เปิดกว้างมากขึ้นเรื่อยๆ ในทุกๆ ปี ซึ่งสนามแข่งขันไม่ได้จำกัดเฉพาะที่ญี่ปุ่น ซึ่งผมอยากขอบคุณบัณฑิตวิทยาลัยเฉพาะทางที่ได้ทุ่มเทในสร้างบุคลากรที่สามารถแข่งขันกับระดับเอเชียและระดับโลกได้

ศาสตราจารย์ 土持 ゲーリー 法一

Gary Hoichi Tsuchimochi



ผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาคน การศึกษาเปรียบเทียบ
ด้านการศึกษา ประวัติศาสตร์การปฏิรูปการศึกษา
หลังสงครามและการศึกษาวัฒนธรรม

ศาสตราจารย์ Tsuchimochi กล่าวว่า ประสบการณ์การสอนของเขา คือ “การทำงานร่วมกับนักศึกษาของ KCGI เพื่อสร้างบทเรียนของพวกเขา” เขาเรียกร้องให้นักศึกษา KCGI จัดตั้งชุมชนการเรียนรู้เพื่อสร้างขึ้นเรียนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ สาระจรรยาบรรณของแผนการสอนและเพิ่มสมรรถนะการเรียนรู้

จุดประสงค์ดั้งเดิมของการศึกษา คือ กระตุ้นการเรียนรู้ของนักเรียน

— คุณช่วยอธิบายปรัชญาการสอนแต่ละข้อได้ไหม

ทำไมเราจึงต้องหลีกเลี่ยงการตกเป็นทาสของแนวคิดอุปาทาน? เพราะเมื่อเราทำเช่นนั้น เราจะถูกเสียดความสามารถในการคิดอย่างยืดหยุ่นและอิสระ KCGI เป็นสถานที่ที่เราศึกษา IT ระดับแนวหน้ารวมถึง AI และสาขาเหล่านี้จำเป็นต้องมีความคิดสร้างสรรค์

ความแตกต่างระหว่างการเรียน (gakushu) และนักวิชาการ (gakumon) คืออะไร? ที่ผ่านมามองถึงตอนใด โรงเรียนต่างๆ ให้ความสำคัญกับการศึกษาในสิ่งที่สอน นี่คือการเรียนรู้ การศึกษาแบบเน้นการป้อนข้อมูล บัณฑิตวิทยาลัยแตกต่างจากสิ่งนั้น ไม่มีใครสอนคุณ: นักศึกษาจะต้องตั้งคำถามเอง นั่นคือ ความหมายดั้งเดิมของคำว่า “นักวิชาการ” การเรียนรู้โดยการสอนถามเป็นพื้นฐานของการเป็นผู้ใหญ่วัยทำงาน การศึกษาแบบนี้เน้นข้อมูลที่ส่งออกมา

การเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยประเด็น คืออะไร? ในอนาคต สังคมจะเรียกร้องการเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยประเด็นปัญหาที่เรากำลังเผชิญ การสร้างสิ่งใหม่ต้องการการค้นพบ และสำหรับการค้นพบ การตั้งคำถามเป็นสิ่งสำคัญ แม้ว่าการตั้งคำถามเพียงลำพังสามารถดำเนินไปได้ แต่นักศึกษาต้องเรียนรู้ในรูปแบบที่ ไม่ใช่เป็นกลุ่ม แนวทางการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน (TBL) กำลังแพร่หลายไปแทนที่การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL)

สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ คืออะไร? ประเภทของการศึกษาขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ งานของครูไม่ใช่การสอน แต่ครูจะต้องเป็นผู้อำนวยความสะดวก นี่มีความแตกต่างระหว่างรูปแบบการศึกษาของญี่ปุ่นและสหรัฐอเมริกา อดีตเป็นแนวทางของญี่ปุ่น และแบบหลังเป็นแนวทางของอเมริกา

ศิลปศาสตร์ คืออะไร? ศิลปศาสตร์เป็นสาระสำคัญของศึกษาระดับมหาวิทยาลัย ตามธรรมเนียมแล้ว ศิลปศาสตร์มีความเกี่ยวข้องกับมนุษยศาสตร์ แต่ปัจจุบัน เรามักเห็นว่าศิลปศาสตร์มีความจำเป็นในวิทยาศาสตร์เช่นกัน ตัวอย่างที่เห็นได้จากการตั้งศูนย์ศิลปศาสตร์ที่สถาบันเทคโนโลยีโตเกียว และหนึ่งในอาจารย์ของที่นี่ได้แก่ อาจารย์ Akira Ikegami ผู้ซึ่งเป็นอดีตนักข่าว NHK สถานการณ์ที่เหมือนกันอีกอันอยู่ที่ MIT บนทางชายฝั่งตะวันออกของสหรัฐอเมริกา ตัวอย่างที่คล้ายกันคือ Wellesley College ซึ่งมีชื่อเสียงเพราะเป็นสถาบันเก่าของอดีตสตรีรัฐมนตรีต่างประเทศ Hillary Clinton และเป็นสถานที่ถ่ายทำภาพยนตร์เรื่อง Mona Lisa Smile Wellesley College เป็นหนึ่งในวิทยาลัยวิทยาศาสตร์สำหรับผู้หญิงที่มีชื่อเสียงที่สุดในสหรัฐอเมริกา แต่ก็มีชื่อเสียงในฐานะของการเป็นวิทยาลัยศิลปศาสตร์ด้วย ผมได้แนะนำ “สมมนาน้องใหม่” ให้แก่ญี่ปุ่น

จุดแข็งพื้นฐานที่คาดหวังให้ผู้ใหญ่วัยทำงานต้องมี คืออะไร? “จุดแข็งพื้นฐานของผู้ใหญ่วัยทำงาน” (shakaijin kisoriyoku) เป็นวลีที่คุ้นหูในมหาวิทยาลัยและบริษัทต่างๆ ในญี่ปุ่น มีการตีพิมพ์หนังสือเกี่ยวกับเรื่องนี้ หนึ่งในหนังสือเหล่านี้มีเนื้อหาของวิชาที่ผมสอนซึ่งผมชี้ให้เห็นถึงการคิดเชิงวิพากษ์ ซึ่งเป็นหนึ่งในลักษณะของศิลปศาสตร์ซึ่งจุดแข็งพื้นฐานของผู้ใหญ่วัยทำงาน

เราสามารถอยู่ร่วมกับ AI ได้หรือไม่? เมื่อมีการเปิดเผยรายงานที่ยืนยันว่า AI จะมีความสามารถเหนือมนุษย์ภายในปี 2045 มันได้จุดประกายความวิตกกังวลถึงวิกฤตหลายคนสงสัยว่า AI จะแย่งงานของพวกเราไปหรือไม่ ใน “Enterprise-site Training โดย University Faculty” โครงการร่วมด้านอุตสาหกรรม - วิชาการของ Japan Universities Association for Computer Education (JUICE) ซึ่งผมได้เข้าร่วมโครงการฝึกอบรมภายในของบริษัทผู้ผลิตอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์รายใหญ่ บริษัทนี้เป็นผู้นำด้านเทคโนโลยี AI Angela Merkel อดีตนายกรัฐมนตรีของเยอรมนีซึ่งสำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาเอก สาขาฟิสิกส์ที่ไดมาเยิมเยิมอยู่บ่อยครั้ง เธอเน้นย้ำถึงความจำเป็นในการอยู่ร่วมกัน ไม่ใช่การแข่งขันกับ AI เธอถือว่า AI คือ การรวมวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเข้ากับการศึกษาของมนุษย์

การศึกษาแนวทางการเรียนรู้ หมายความว่าอย่างไร? ทั้ง MIT และ Wellesley College เน้นความสำคัญของการสอน “การศึกษาแนวทางการเรียนรู้” เหมือนกับการสอนให้คนเรียนรู้ด้วยตนเอง คือแก่นแท้ของวิทยาลัยศิลปศาสตร์

ความร่วมมือระหว่างมหาวิทยาลัยกับองค์กรคืออะไร? มันเป็นคำของพ้องสำหรับการทำงานร่วมกันระหว่างมหาวิทยาลัยและบัณฑิตวิทยาลัยในด้านหนึ่ง และกับสังคม (องค์กร) ในอีกด้านหนึ่งที่เป็นต่อไปในอนาคต เป็นเหตุผลว่า ทำไมเราจึงต้องให้ความรู้แก่ผู้คนที่เชื่อให้เป็นผู้เรียนรู้ด้วยอิสระ

ตามปรัชญาการศึกษาของ KCG Group: คุณมหาวิทยาลัยมีนโยบายการรับสมัคร นโยบายหลักสูตรและนโยบายการมอบวุฒิปริญญา ปรัชญาการศึกษาของสถาบันแห่งของ KCGI คือ KCG จะมอบสิ่งต่างๆ เหล่านี้: “ปลูกฝังความคิดสร้างสรรค์ในเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์” และ “ปลูกฝังการคิดจากมุมมองที่หลากหลาย” โดยสรุป นี่คือศิลปศาสตร์ซึ่งเป็นการรวมกันของวิทยาศาสตร์และมนุษยศาสตร์

รับมือกับความท้าทายในการค้นหาโลกที่ไม่เคยรู้จักมาก่อนด้วย IT

— สุดท้ายนี้ คุณมีอะไรอยากบอกนักศึกษาของเราหรือไม่

ในฐานะนักศึกษาของ KCGI คุณจะได้สัมผัสกับสภาพแวดล้อมทางการศึกษาที่ผสมผสานกว่าใครๆ นั่นเป็นเพราะว่า คุณสามารถรับความรู้เฉพาะทางด้าน IT ได้อย่างง่ายดายและนำไปใช้เพื่อรับมือกับความท้าทายในการค้นหาโลกที่ไม่รู้จัก ความฝันของผม คือ การทำงานร่วมกับนักศึกษาของ KCGI เพื่อสร้างขึ้นเรียนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้คุณค่ากับการสื่อสารกับนักศึกษาเหล่านั้นเพื่อจัดตั้งชุมชนแห่งการเรียนรู้ โปรดนำจุดแข็งของคุณเข้ามาเพื่อที่เราจะได้ร่วมกันสานฝันนั้นให้เป็นจริง

ศาสตราจารย์ 内藤 昭三

Shozo Naito



อดีตนักวิจัยอาวุโส สถาบันวิจัยแพลตฟอร์มการกระจายข้อมูลข่าวสาร บริษัท นิปปอนเทเลกราฟ แอนด์เทเลโฟน จำกัด

ผู้อำนวยการ ห้องปฏิบัติการไซเบอร์เกียวโต

ศาสตราจารย์ Shozo Naito ทำงานให้กับบริษัท นิปปอนเทเลกราฟแอนด์เทเลโฟน จำกัด (ปัจจุบันคือ NTT) ในตำแหน่งหัวหน้านักวิจัยในห้องปฏิบัติการแพลตฟอร์มข้อมูลและการกระจาย เขาเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเครือข่ายและความปลอดภัยของข้อมูล ศาสตราจารย์ Naito ได้พูดคุยกับเราเกี่ยวกับสถานะปัจจุบันของเครือข่ายและความปลอดภัยทางไซเบอร์ในประเทศไทยและทั่วโลกพร้อมกับประเด็นที่เกี่ยวข้องในแง่ของการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา COVID-19

ญี่ปุ่นต้องก้าวไปสู่การส่งเสริมดิจิทัล

—การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา COVID-19 กระตุ้นสังคมให้หันมายอมรับระบบดิจิทัลและใช้โอกาสนี้มากขึ้น การเปิดตัว “หน่วยงานดิจิทัล” ซึ่งมีกำหนดในเดือนกันยายน 2564 น่าจะช่วยเร่งกระแสนี้ได้

เช่นเดียวกับโลกทางกายภาพ ไซเบอร์สเปซที่เต็มไปด้วยไวรัสสายพันธุ์ใหม่เกิดขึ้นทุกวัน การกลายพันธุ์เกิดขึ้นในโลกทางกายภาพเช่นกัน และเราพยายามตอบโต้ด้วยการปรับเปลี่ยนวิธีการดำรงชีวิตของเรา ในบางวิธีการ ดิจิทัลของญี่ปุ่นจะล้ำหน้าไปทั่วโลก อย่างไรก็ตามในที่สุดการทำงานระยะไกลได้เริ่มขึ้นแล้ว เมื่อเร็ว ๆ นี้ได้รับคำแนะนำจากแนวทางการเปลี่ยนแปลงสู่ดิจิทัล (DX: การเปลี่ยนแปลงชีวิตของผู้นับถือการแพร่กระจายของเทคโนโลยีดิจิทัล นวัตกรรมที่รุนแรงปลุกความรู้สึกทั้งคุณค่าและกรอบที่มีอยู่) การก้าวไปสู่ความก้าวหน้าของดิจิทัลกำลังเร่งดำเนินการในหลากหลายวิธี ดูเหมือนว่ารัฐบาลแห่งชาติของญี่ปุ่นจะเดินนำจัดตั้งหน่วยงานดิจิทัล ผมเชื่อว่านี่เป็นแนวทางที่สำคัญสำหรับภาคเอกชนที่จะดำเนินการเช่นกัน โลกธุรกิจต้องเข้าใจถึงความเสี่ยงที่เกิดจากการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา COVID-19 และเปลี่ยนวิกฤตให้เป็นโอกาสอย่างไรก็ตามโดยปกติแล้วการพึ่งพาเครือข่ายที่เพิ่มขึ้นจะเพิ่มความเสี่ยงต่อความ

ปลอดภัย ระบบเครือข่ายและการรักษาความปลอดภัยซึ่งกันและกันเหมือนล้อรถ การรักษาความปลอดภัยระหว่างสองเรื่องนี้เป็นหน้าที่ที่เราต้องคำนึงถึงตลอดเวลา ในโลกวิชาการเราใช้ Zoom เป็นประจำในการบรรยายและในชั้นเรียน ในภาคเอกชนมีการนำระบบการประชุมออนไลน์ที่มีความปลอดภัยที่แข็งแกร่งมากขึ้น ในการตรวจสอบความถูกต้องของบัญชี คำถามเกี่ยวกับวิธีการตรวจสอบบัญชีอย่างละเอียดถี่ถ้วนจะต้องมีผลกระทบต่อความปลอดภัยความต้องการความเป็นส่วนตัวของแต่ละบุคคล สิ่งสำคัญคือต้องเลือกวิธีแก้ปัญหาที่สร้างความสมดุลระหว่างการกำลังที่เราต้องการและระดับความปลอดภัยที่เราต้องการ ในการส่งเสริมการเป็นดิจิทัลเราต้องคำนึงถึงความสมดุลระหว่างเครือข่ายและความปลอดภัยตลอดเวลา

การโต้เถียงกันว่าเราสามารถรับมือได้ขนาดไหนเมื่อเกิดการโจมตีทางอินเทอร์เน็ต

—การโจมตีทางอินเทอร์เน็ตกำลังเพิ่มขึ้นอยู่ทั่วโลก และมีอันตรายมากขึ้นเรื่อยๆ

มีข่าวลือว่ารัสเซียมีบทบาทในการเลือกตั้งประธานาธิบดีปี 2016 ในสหรัฐอเมริกา บางประเทศกำลังรับมือกับพื้นที่ถูกเงินและไซเบอร์สเปซในฐานะสนามรบที่สี่และที่ห้าของจากพื้นที่ทางบกทางทะเลและทางอากาศโดยการจัดตั้งกองกำลังอวกาศและกองกำลังไซเบอร์ เห็นได้ชัดว่าเราจำเป็นต้องเสริมสร้างการรับมือต่อการโจมตีทางไซเบอร์ แต่เราควรจะปกป้องตัวเองได้มากแค่ไหน? คำถามนี้จำเป็นต้องมีงานติดระหว่างประเทศ หัวข้อการอภิปรายในปัจจุบัน ได้แก่: ประเทศจะสามารถตอบโต้การโจมตีทางไซเบอร์ได้มากแค่ไหน เดกเช่นเดียวกับการโจมตีฐานข้อมูลของศัตรูเพื่อตอบโต้การโจมตีด้วยขีปนาวุธ? เราสามารถโจมตีไซเบอร์ที่เราได้ขนาดเพียงใด? ฐานขีปนาวุธอาจตั้งอยู่ในประเทศของตน แต่การโจมตีทางไซเบอร์อาจมาจากที่ใดก็ได้ เซิร์ฟเวอร์ที่ใช้ในการโจมตีทางไซเบอร์อาจอยู่นอกญี่ปุ่นได้ เราจำเป็นต้องมีเทคโนโลยีเพื่อรับมือกับภัยคุกคามดังกล่าว ในอนาคตสังคมจำเป็นต้องมีการสนทนาเพื่อพิจารณาหาวิธีการต่อต้านการโจมตีทางไซเบอร์ที่มีประสิทธิภาพสูงสุด

การโจมตีทางไซเบอร์ไม่เพียงเกิดขึ้นในระดับรัฐบาล แต่ยังเกิดขึ้นในระดับภาคเอกชนด้วย ข้อมูลทรัพย์สินจำนวนมากอยู่บนอินเทอร์เน็ต การแลกเปลี่ยนเงินทางออนไลน์เริ่มต้นจากการทำธุรกรรมออนไลน์ด้วยระบบดิจิทัล แม้แต่ข้อมูลเกี่ยวกับหุ้นและสิ่งทรมาร์เก็ตก็ยังเป็นข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์บริษัทญี่ปุ่นมีข้อมูลเกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญาจำนวนมากมายและนักแสดงที่มุ่งประสงค์ร้ายก็มีความสนใจในสิ่งเหล่านั้น บริษัทขนาดใหญ่มักถูกโจมตีทางไซเบอร์อย่างต่อเนื่อง แม้ว่าจะยังไม่มีมาตรการความปลอดภัยที่สมบูรณ์แบบ แต่ บริษัทต่างๆ ก็ต้องเตรียมมาตรการเพื่อรับมือกับภัยที่จะมาคุกคาม

ข้อมูลบนเครือข่ายสามารถมองเห็นได้โดยทั่วไป

—พวกเราประชาชนธรรมดาที่ตกอยู่ภายใต้การคุกคามจากการโจมตีทางอินเทอร์เน็ตและการโจรกรรมทางไซเบอร์

เราชอบชำระเงินทางอิเล็กทรอนิกส์ อันนี้และอื่นๆ เพราะเป็นวิธีที่สะดวกมาก แต่ในขณะเดียวกันเราก็ต้องเผาระวังอยู่ตลอดเวลาเพื่อไม่ให้เกิดการถูกแฮ็กข้อมูล ความสะดวกสบายของแอปพามาพร้อมกับความจำเป็นในการคอยเผาระวังกับด้านความปลอดภัยและอันตรายที่ซ่อนอยู่ในความสะดวกนั้นๆ การเชื่อมต่อ WiFi ฟรีในบริเวณใกล้เคียงเพื่อออนไลน์ อาจทำให้เราเสี่ยงต่อการถูกดักฟังหรือถูกแฮ็กข้อมูล โดยทั่วไปข้อมูลทั้งหมดบนเครือข่ายสามารถมองเห็นได้และอาจเกิดการดักฟังหรือถูกตรวจสอบได้ เมื่อคุณส่งข้อมูล คุณควรพึงระวังว่ามีใครบางคนกำลังดูข้อมูลของคุณอยู่ เมื่อใดก็ตามที่คุณเข้าถึงเครือข่ายด้วยวิธีการที่เกี่ยวข้องกับบัญชีการเงินของคุณหรือเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคล โปรดจำไว้ว่า “เรา:ปลอดภัยไหมถ้าเราถูกใครแอบดูข้อมูลของเรา” ตัวอย่างเช่น ก่อนที่คุณจะส่งข้อมูล ให้ถามตัวเองว่าคุณได้เข้ารหัสอย่างถูกต้องแล้วหรือยัง มันไม่ใช่เรื่องง่าย แต่พึงจำไว้เสมอว่าจะต้องทำขั้นตอนนี้ทุกครั้ง ถึงแม้ว่าเทคโนโลยีจะมีบทบาทด้านมาตรการรักษาความปลอดภัย แต่สุดท้ายแล้วการตระหนักรู้และความรอบคอบยังคงเป็นสิ่งจำเป็น

แนะนำอาจารย์

ศาสตราจารย์ 1 ท่านจะรับผิดชอบศึกษาจำนวนไม่เกิน 10 คน

ที่สถาบันมีคณาจารย์ผู้ทรงคุณวุฒิจากทั่วโลก ประกอบด้วยอาจารย์ผู้มีประสบการณ์อย่างกว้างขวางในด้านวิชาการสารสนเทศ การบริหารจัดการ ธุรกิจ และการศึกษา รวมถึงอาจารย์ผู้มีประสบการณ์ในการออกแบบ การวางแผนและการดำเนินงานกลยุทธ์ทางธุรกิจ IT ระดับแนวหน้าให้กับกลุ่มธุรกิจขนาดใหญ่ที่มีชื่อเสียง คณาจารย์ทุกท่านมีเป้าหมายที่จะสร้างและพัฒนาบุคลากรให้เป็นผู้นำและมีบทบาทในธุรกิจโลก IT ระดับสากล และจะบรรลุเป้าหมายที่วางไว้ร่วมกัน

ภาระหน้าที่ของอาจารย์

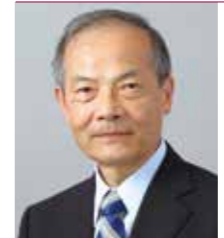
ที่มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสารสนเทศเกียวโต (KCGI) เราจัดเตรียมสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมแก่การเรียนเพื่อตอบสนองเป้าหมายในอนาคตของนักศึกษาแต่ละคน โดยมีอาจารย์ที่ปรึกษาคอยให้คำแนะนำ บทบาทหน้าที่หลักของอาจารย์มีสองหน้าที่ หน้าที่แรกคือ เป็นวิทยากรทาง

การศึกษา สำหรับนักศึกษา อาจารย์คือแหล่งความรู้เปรียบเสมือนเพื่อนร่วมชั้นเรียน ประสบการณ์ภาคสนาม อุปกรณ์การศึกษา เช่น ตำราเรียน วิทยานิพนธ์ วัย สื่อดิจิทัล เป็นต้น นักศึกษาทุกคนสามารถเรียนรู้ในสิ่งที่ต้องการได้จากอาจารย์เพื่อบรรลุเป้าหมายของแต่ละคน หน้าที่ต่อมาคือ เป็นผู้ส่งเสริมและสนับสนุนการศึกษา (ผู้ประสานงาน) อาจารย์จะเป็นผู้วางแผนและสร้างกระบวนการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมความเข้าใจในเนื้อหาการเรียนของนักศึกษา การเชื่อมโยงทรัพยากรความรู้ต่างๆ ให้กับนักศึกษาจึงถือเป็นหน้าที่ของอาจารย์ในฐานะผู้ส่งเสริมและสนับสนุนการศึกษา การรับผิดชอบในหน้าที่ดังกล่าว และให้การสนับสนุนอย่างเต็มที่ เพื่อให้ นักศึกษาทุกคนบรรลุเป้าหมายของการศึกษาคือภาระหน้าที่ของอาจารย์ที่ มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสารสนเทศเกียวโต (KCGI)

สองประธาน / ศาสตราจารย์



Yoichi Terashita
ปริญญาตรี วิทยาศาสตร์บัณฑิต จากมหาวิทยาลัยเกียวโต, ปริญญาโท วิทยาศาสตรบัณฑิต (สาขาการศึกษาด้านภาษา) จาก มหาวิทยาลัย Iowa, ประเทศสหรัฐอเมริกา ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ที่สถาบันเทคโนโลยี Kanazawa, อดีตผู้อำนวยการประจำโครงการของ JICA (องค์การความร่วมมือระหว่างประเทศของญี่ปุ่น)



Shigeru Eiho
ปริญญาตรี วิศวกรรมศาสตรบัณฑิต จากมหาวิทยาลัยเกียวโต, ปริญญาโท วิศวกรรมศาสตรบัณฑิต จากมหาวิทยาลัยเกียวโต ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ที่มหาวิทยาลัยเกียวโต อดีตประธานของสถาบันระบบวิศวกรรมและสารสนเทศ ที่ปรึกษาของสถาบันระบบวิศวกรรมและสารสนเทศ ผู้ควบคุมดูแลการประชุมสัมมนาทางวิชาการของ Japanese Society of Medical Imaging Technology (JAMIT) ผ่านการฝึกอบรมที่สถาบัน วิศวกรรมอิเล็กทรอนิกส์สารสนเทศและการสื่อสาร



Gary Hoichi Tsuchimochi
ศิลปศาสตรบัณฑิตและศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนีย (สหรัฐอเมริกา); ปริญญาโทสาขาเอเชียตะวันออก, ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (ศ.ม.), ศึกษาศาสตรบัณฑิต (ศ.บ.), มหาวิทยาลัยโคลัมเบีย, สหรัฐอเมริกา; ศึกษาศาสตรบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเกียวโต อดีตอาจารย์ประจำ, ภาควิชาศึกษาศาสตร์, คณะมนุษยศาสตร์, มหาวิทยาลัยโคชิ; อดีตศาสตราจารย์ด้านศึกษาศาสตร์บัณฑิต, นักศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยสตรีนโทยโอ; อดีตศาสตราจารย์, ภาควิชาศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยโคชิ; อดีตผู้อำนวยการ, ศูนย์การศึกษาญี่ปุ่น Mark T. Orr, มหาวิทยาลัยเซาท์ฟลอริดา; อาจารย์อำนวยการ, ศูนย์การศึกษาญี่ปุ่น, มหาวิทยาลัยนาโกย่า ศาสตราจารย์รองสอน, ภาควิชาศึกษาศาสตร์, วิทยาลัยนานาชาติ, มหาวิทยาลัยเม็กซิโก (MEXT) สถาปตันมหาวิทยาลัย (การศึกษาเปรียบเทียบ, ประวัติศาสตร์ความเป็นมาของการศึกษาในประเทศญี่ปุ่น, การศึกษาในขั้นพื้นฐานในศึกษาศาสตร์มนุษย (การศึกษา), การศึกษาขั้นพื้นฐานในภาษาและการสอนแบบบูรณาการ I และ II); ศาสตราจารย์รองสอน, คณะบดีการศึกษาด้านวิทยาศาสตร์ MEXT (ประวัติศาสตร์การศึกษาเปรียบเทียบ); ปรึกษาด้านที่ปรึกษาที่ปรึกษาการศึกษา, มหาวิทยาลัยริชมอนด์, สหรัฐอเมริกา; ในรูปของการฝึกอบรมการสอน, สถาบันเพื่อการประเมินมหาวิทยาลัยและระดับการศึกษาที่ Dalhousie University (แคนาดา)

ผู้อำนวยการ ซิปโปรเซสเทคโนโลยี / ศาสตราจารย์



Masaki Nakamura
ปริญญาตรี เศรษฐศาสตร์บัณฑิต จากมหาวิทยาลัย Aoyama Gakuin หลังจากทำงานในบริษัท Nihon Unisys, Ltd., ก่อตั้งบริษัท dGIC Inc. ขึ้นเมื่อปี ค.ศ. 1987 ปัจจุบันทำหน้าที่รองประธานกรรมการและผู้บริหารระดับสูงของบริษัท กรรมการผู้จัดการใหญ่ของ Hokkaido Computer-related Industrial Health Insurance Union ประธานสมาคมอุตสาหกรรมสารสนเทศ Hokkaido ประธานสมาคม All Nippon Information Industry Association Federation

ผู้อำนวยการ โตเกียวเทคโนโลยี / ศาสตราจารย์



Hisaya Tanaka
ปริญญาตรี วิศวกรรมศาสตรบัณฑิต จากมหาวิทยาลัยเอเร: อดีตผู้จัดการฝ่ายสนับสนุนกับบริษัท Fujitsu Limited อดีตผู้อำนวยการมหาวิทยาลัย Fujitsu อดีตกรรมการบริหารและผู้จัดการของสำนักงานใหญ่ฝ่ายพัฒนาระบบสารสนเทศ คำป่อที่ สำนักงานส่งเสริมเทคโนโลยีสารสนเทศ เจ้าหน้าที่ระดับอาวุโสโดยสมาคมญี่ปุ่นเพื่อการศึกษาวิศวกรรม สมาชิกคณะกรรมการวางแผนโครงการ สมาคมญี่ปุ่นเพื่อการศึกษาวิศวกรรม สมาชิกคณะกรรมการของมูลนิธิ Mitou

อธิการบดีคิตติมศักดิ์ / ศาสตราจารย์



Toshihide Ibaraki
ปริญญาตรี วิศวกรรมศาสตรบัณฑิต จากมหาวิทยาลัยเกียวโต, ปริญญาโท วิศวกรรมศาสตรมหาบัณฑิต (สาขาวิชาวิศวกรรมไฟฟ้า) และปริญญาเอก วิศวกรรมศาสตรบัณฑิต ศาสตราจารย์เกียรติคุณ มหาวิทยาลัยเกียวโต อดีตหัวหน้าภาควิชาสารสนเทศที่บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกียวโต อดีตศาสตราจารย์มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี Toyohashi อดีตศาสตราจารย์ที่บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกียวโต อธิการบดีของมหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสารสนเทศเกียวโต (KCGI) (2010 - 2023)

เรียนรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับ ศาสตราจารย์และรองศาสตราจารย์ของ KCGI ที่นี่

เกียวโต เมืองนักศึกษา

เกียวโต ราชธานีที่มีประวัติศาสตร์ความเป็นมาว่า 1200 ปี ในอดีตถือเป็นเมืองนานาชาติ และเขตศูนย์กลางทางวัฒนธรรมของญี่ปุ่น ปัจจุบันเป็นเมืองที่มีนักศึกษาหนุ่มสาวอาศัยอยู่เป็นจำนวนมาก แต่ละวิทยาเขตของ KCG ตั้งอยู่ในพื้นที่ที่มีการคมนาคมขนส่งที่สะดวกสบาย ท่านสามารถเดินทางไปมาตามสถานที่ต่างๆ ได้อย่างสะดวก โดยเฉพาะในเขตพื้นที่ภายในเมืองเกียวโตเท่านั้น แต่ยังคงรวมถึงทุกพื้นที่ในเขตคันไซ ไม่ว่าจะเป็นจังหวัด โอซาก้า นารา โกเบ และ โอะไซ เป็นต้น



บริเวณโดยรอบ KCGI วิทยาเขต Hyakumanben วิทยาลัยหลักเกียวโต

มีสถานที่น่าสนใจมากมายในบริเวณนี้ เช่น วัดวาอาราม ศิลปะ วัฒนธรรม สวนสาธารณะ พิพิธภัณฑ์ ฯลฯ ซึ่งทั้งหมดนี้ล้วนแต่เป็นส่วนหนึ่งของเมืองเกียวโตที่มีชื่อเสียงมากที่สุดของเกียวโต. ถนนแห่งนักปราชญ์ เกสึเงะคุ โนะ มะชิ ซึ่งขนานด้วยต้นซากุระเรียงรายสองข้างทาง. สวนสัตว์เมืองเกียวโต สวนสัตว์ที่ถือว่าเก่าแก่ที่สุดเป็นอันดับสองของญี่ปุ่น และพิพิธภัณฑ์สถานศิลปะเมืองเกียวโต เป็นต้น เป็นเขตพื้นที่ที่ท่านสามารถสัมผัสประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมที่หลากหลายของเกียวโต

สถานที่น่าสนใจ

- วัดวาอาราม ศิลปะ
- วัด นันเซนจิ
- ศาลเจ้า เอะอิอัน จิงกู
- วัด เออิคินโคะอุ
- วัด ชิโอบิ
- ถนนแห่งนักปราชญ์ เกสึเงะคุ โนะ มะชิ
- พิพิธภัณฑ์สถานศิลปะเมืองเกียวโต
- สวนสัตว์เมืองเกียวโต
- พิพิธภัณฑ์สถานศิลปะสมัยใหม่แห่งชาติ
- พิพิธภัณฑ์ศิลปะ KYOCERA เมืองเกียวโต



รอบ KCGI หน้าสถานีรถไฟเกียวโต Satellite

สถานีเกียวโต ที่มีทั้งรถไฟ JR รถไฟใต้ดิน และรถไฟชินคันเซ็น ถือเป็นประตูเข้าสู่กรุงเกียวโตที่มีผู้คนจำนวนมากจากทั่วประเทศหลั่งไหลเข้ามา บริเวณพื้นที่โดยรอบเกียวโต มีทั้งสิ่งก่อสร้างที่ทันสมัยและสิ่งก่อสร้างในประวัติศาสตร์อยู่ร่วมกัน เป็นเขตพื้นที่ที่ให้ความรู้สึกถึงบรรยากาศที่แตกต่างกับแต่กลมกลืน

สถานที่น่าสนใจ

- วัด โทะอุจิ
- วัด นิชิ โองวันจิ
- วัด ฮิงะชิ โองกันจิ
- วัด โทะอุฟูคะจิ
- เกียวโตทาวเวอร์
- วัด ชินอุซึเนง โดะอุ
- พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติเกียวโต
- อาคารสถานีรถไฟเกียวโต
- พิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำเกียวโต



รอบ KCG วิทยาเขต ะคุโระคุ

สามารถเดินทางสัญจรได้อย่างสะดวกจากสถานีรถไฟใต้ดิน คุวะโอะจิ และ สถานีรถไฟประจำทางไปยังเขตพื้นที่ ะคุโระคุ. ใจกลางเมืองเกียวโต และ สถานีรถไฟเกียวโต บริเวณถนน คุวะมะมะ ซึ่งมีส่วนก่อสร้างที่ทันสมัย เรียงรายอยู่เป็น ที่ตั้งของศาลเจ้า ศาลเจ้า ะมิงะโมะ จินจะ ที่ใช้ประกอบกิจกรรมในเทศกาล โอโอะอิ มะสึริ และเป็นพื้นที่ที่คุณสามารถสัมผัสธรรมชาติใกล้ตัวที่สวนพฤกษศาสตร์. บ่อน้ำ มิโตะโระงะ อิเคะ. และ แม่น้ำ คุมะ

สถานที่น่าสนใจ

- ศาลเจ้า ะมิงะโมะ จินจะ
- บ่อน้ำ มิโตะโระงะ อิเคะ
- สวนพฤกษศาสตร์เกียวโต
- ถนนศิลปะมะมะ

รอบ KCG วิทยาเขต ะมิงะงะวะ

เป็นทั้งเมืองและพื้นที่ที่อุดมสมบูรณ์ไปด้วยธรรมชาติ เป็นเขตพื้นที่ของพระราชวังเกียวโต และศาลเจ้า ะมิงะโมะ จินจะ ที่ใช้ประกอบกิจกรรมในเทศกาล โอโอะอิ มะสึริ ซึ่งเป็นหนึ่งในสามของเทศกาลที่มีชื่อเสียงมากที่สุดที่เกียวโต

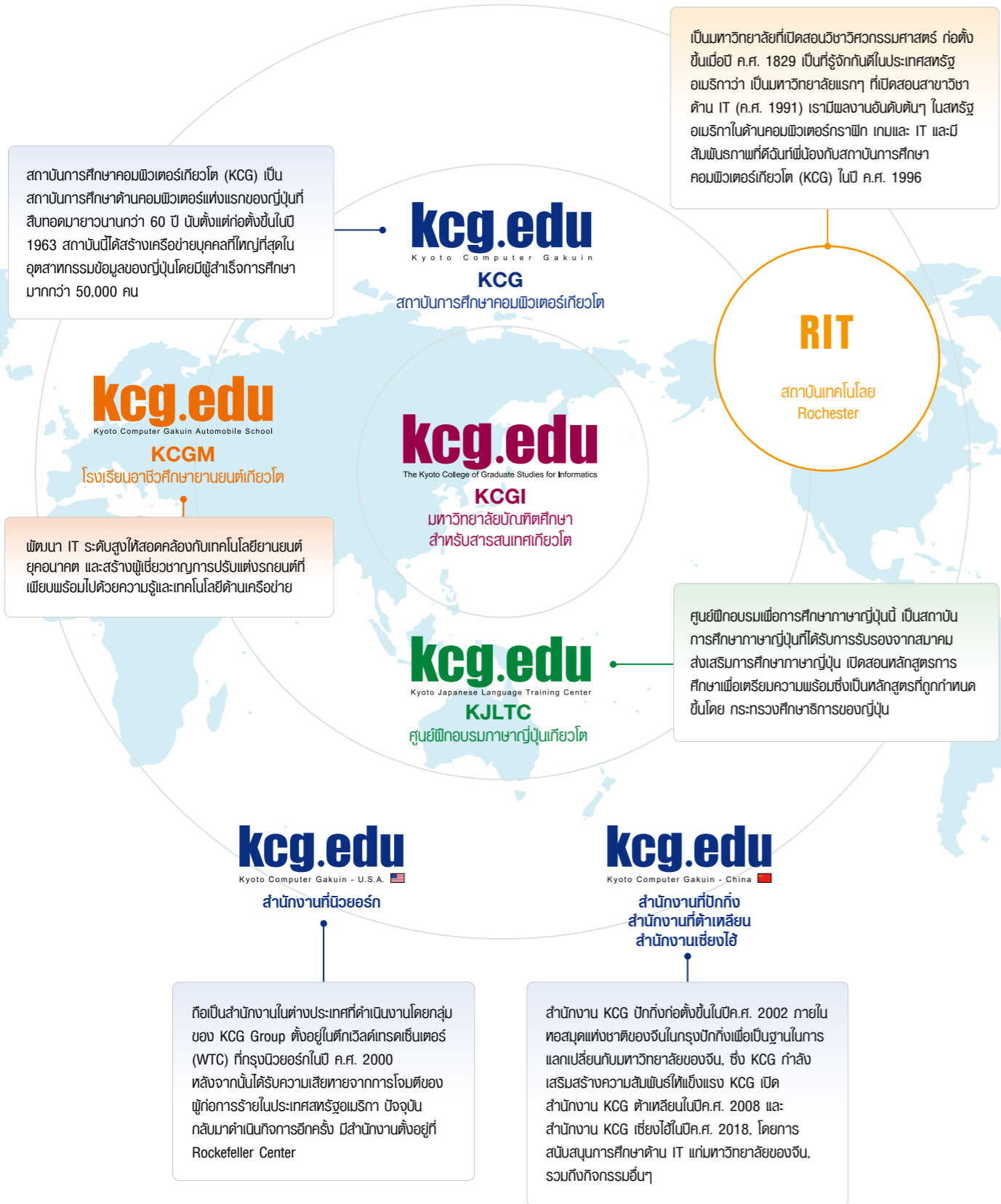
สถานที่น่าสนใจ

- ศาลเจ้า ะมิงะงะวะ จินจะ
- พระราชวังเกียวโต
- ป่า ะตะสุ โนะ โนะริ
- พิพิธภัณฑ์สถานประวัติศาสตร์



kcg.edu เครือข่ายเพื่อการศึกษา

มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสำหรับสารสนเทศเกียวโต (KCGI) เป็นสถาบันเครือข่ายที่ใกล้ชิดกับสถาบันการศึกษาอื่นในกลุ่ม KCG Group เป็นสถาบันการศึกษาระดับโลกที่ทำงานร่วมกับมหาวิทยาลัยต่างๆ และรัฐบาลของต่างประเทศ ในฐานะผู้นำการศึกษาด้าน IT มหาวิทยาลัยบัณฑิตศึกษาสำหรับสารสนเทศเกียวโต (KCGI) มีความมุ่งมั่นที่จะมอบการศึกษาด้าน IT ที่ดีที่สุดในโลกให้นักศึกษาทุกคน



ข้อมูลโดยย่อเกี่ยวกับ KCGI

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

สถาบันที่จัดตั้ง : สถาบันการศึกษามิถุคกุเกียวโต (Kyoto Jyoho Gakuen)

สถานที่ตั้ง : 7 Tanakamonzen-cho, Sakyo-ku, Kyoto 606-8225, Japan

ภาควิชา : ภาควิชาเทคโนโลยีสารสนเทศประยุกต์

สาขาวิชา : สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจเว็บและพัฒนาระบบเว็บ

จำนวนหน่วยกิต : 44 หน่วยกิต

จำนวนรับเข้าศึกษา : 700 (จำนวนนักศึกษาที่สามารถรับได้ 1300 คน)

ระยะเวลาการศึกษาตลอดหลักสูตร : 2 ปี

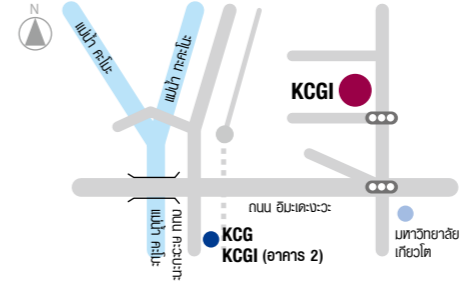
ปริญญาบัตร : ปริญญาโท วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ (วิชาซีพี)
Master of Science in Information Technology (M.S. in IT)

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

KYOTO



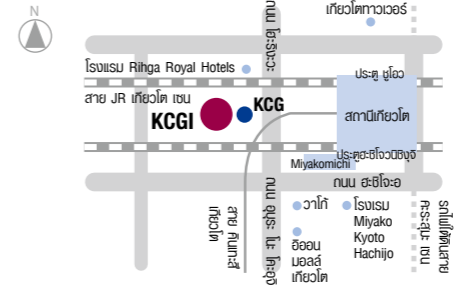
เกียวโตเป็นศูนย์กลางของวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณีแบบดั้งเดิมของประเทศญี่ปุ่น เป็นที่ตั้งสำนักงานใหญ่ของบริษัทที่มีชื่อเสียงในด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ IT ในโลกอุตสาหกรรมของญี่ปุ่นมากมาย เช่น บริษัท Rohm, Murata Manufacturing Co., Ltd., Nintendo, HORIBA Ltd., KYOCERA Corporation, NIDEC Corporation และ Omron Corporation เป็นต้น นอกจากนี้ ผู้ได้รับรางวัลโนเบลส่วนใหญ่จะเป็นคนจังหวัดเกียวโต ที่มหาวิทยาลัยของเรามุ่งเน้นที่นำผลงานจากธรรมชาติต่างๆ ที่ได้รับจากสภาพภูมิอากาศของเกียวโตมาใช้ในมหาวิทยาลัย



สถานที่ตั้ง
7 Tanakamonzen-cho, Sakyo-ku, Kyoto, 606-8225, Japan

วิธีเดินทาง

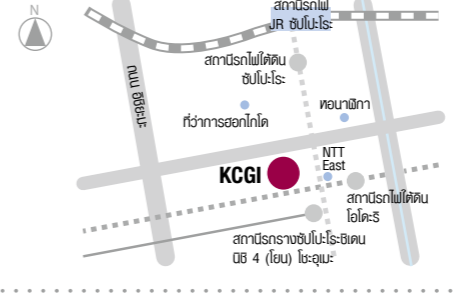
- เดิน 1 นาที ไปทางทิศเหนือ จากสี่แยก เฮียะคูนิงเบน โคะสุเกะ
- เดิน 8 นาที จากสถานีรถไฟ "ดะมิชิยะมะจิ" รถไฟ เคฮัน / รถไฟ เอฮัน
- จากสถานีรถไฟเกียวโต ขึ้นรถบัสเบอร์ 17 ลงป้าย "เฮียะคูนิงเบน" หรือ รถบัสเบอร์ 206 ลงป้าย "อะสุกะฮิระ-สุ" จะถึงเลย



สถานที่ตั้ง
10-5 Nishikujoteranomae-cho, Minami-ku, Kyoto, 601-8407, Japan

วิธีเดินทาง

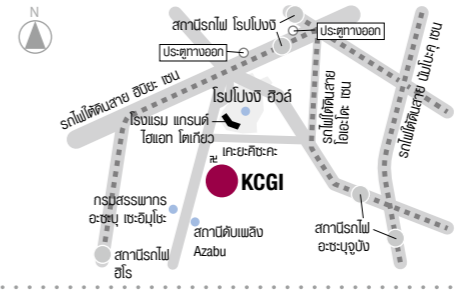
- เดิน 7 นาที ไปทางทิศตะวันตก ประตูอะฮิโงมิชิ "สถานีรถไฟเกียวโต"



สถานที่ตั้ง
บริษัท dGIC Inc. อาคารดะอิโอะ ชั้น 7
5-11 Odorinishi, Chuo-ku, Sapporo, 060-0042, Japan

วิธีเดินทาง

- เดิน 1 นาที ไปทางทิศเหนือ จากประตูทางออกหมายเลข 2



สถานที่ตั้ง
บริษัท Hitomedia, Inc. VORT โมะโทะอะซะบุ ชั้น 4
3-1-35 Motoazabu, Minato-ku, Tokyo, 106-0046, Japan

วิธีเดินทาง

- เดิน 8 นาที จากประตูทางออกหมายเลข 1a ที่สถานีรถไฟใต้ดิน "โมะโทะอะซะบุ" สายโทเกียว เมโทร ฮิยะ เซน
- เดิน 10 นาที จากประตูทางออกหมายเลข 3 ที่สถานีรถไฟใต้ดิน "โมะโทะอะซะบุ" สายโทเออิ โอเอโดะ เซน