



THE UNIVERSITY OF INFORMATICS

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

Demandes : Section Admissions
KCG : Kyoto Computer Gakuin

10-5, Nishikujoteranomae-cho, Minami-ku,
Kyoto-shi, Kyoto 601-8407 Japon
Téléphone : 075-681-6334 (+81 7 56 81 63 34)
Fax : 075-671-1382 (+81 7 56 71 13 82)

Au Japon  **0120-829-628**

kcg.edu **京都コンピュータ学院**
THE UNIVERSITY OF INFORMATICS Kyoto Computer Gakuin

Le premier établissement d'enseignement informatique au Japon



Création en 1963
Un programme académique sur une journée entière a été établi en 1969

Le premier établissement d'enseignement informatique au Japon

Nos principes éducatifs

- Une éducation authentique prenant en compte le caractère académique des technologies informatiques sans négliger leur aspect théorique
- Une éducation adaptée au développement et au progrès des technologies informatiques
- La formation de capacités créatives dans les technologies informatiques
- L'édification d'une réflexion partant de points de vue multiples au sein de la société de l'information
- Le façonnage d'une personnalité pourvue d'un intellect et d'une sensibilité d'exception

Traditions et réussites



Fondatrice et présidente
Yasuko Hasegawa

Licenciée en Sciences physiques et Astronomie, Faculté des Sciences, Université de Kyoto (Première femme)
Achèvement du cycle de Doctorat en Sciences de l'Université de Kyoto
Pionnière dans l'utilisation de l'ordinateur pour la recherche en astrophysique
Chercheuse invitée à l'Université d'État de Pennsylvanie, États-Unis
Récompensée par les ministères de l'Éducation de Thaïlande, Ghana, Sri Lanka, Pérou entre autres.
Récompensée par le Prix spécial pour la Coopération internationale de l'Union internationale des télécommunications en 2006
Reconnaissance pour sa contribution par la Société japonaise de traitement de l'information en 2011

Fondation en 1963 en tant que premier établissement d'enseignement informatique du Japon.

Dès lors, l'Institut informatique de Kyoto (KCG) s'est toujours positionné en premier plan par rapport à son époque.

L'esprit pionnier de KCG

L'Institut informatique de Kyoto (KCG) a été fondé en 1963, à l'aube de l'ère de l'informatique au Japon, avec pour origine un désir passionné de créer une nouvelle ère. En tant que première institution japonaise dédiée à l'enseignement de l'informatique, KCG a été fondé par un groupe de l'École (aujourd'hui Division) de physique et d'astronomie de la Faculté de sciences de l'Université de Kyoto. À cette époque, aucune université japonaise ne proposait de cours d'informatique. La nouvelle école s'est donnée pour mission de « former des ingénieurs en traitement de l'information à la créativité débordante pour répondre aux besoins de notre temps ».

Entre les années 1970 et le début des années 1980, KCG a introduit une série d'ordinateurs de moyenne et grande taille, les meilleurs du moment, pour les mettre à la disposition des étudiants pour les former. À cette époque, l'idée qu'une école mette une telle puissance informatique à la disposition de ses étudiants à des fins éducatives était pratiquement inédite, et la politique fit des envieux dans d'autres universités. Même si le bâtiment scolaire n'était guère plus qu'un baraquement, KCG s'est montré fidèle à sa philosophie éducative consistant à offrir à ses étudiants l'environnement pédagogique le plus avancé qui soit dans chaque domaine. Aujourd'hui, KCG continue de respecter l'esprit pionnier de ses fondateurs. En 2004, l'école a ouvert l'École supérieure d'informatique de Kyoto (KCGI), la première école supérieure du Japon dédiée à l'informatique.

KCG compte à ce jour plus de 50 000 diplômés. Ces diplômés, imprégnés de l'esprit pionnier qu'ils ont cultivé chez KCG, sont constamment à la recherche de nouveaux défis dans le monde entier. KCG est fier d'avoir plus de 60 ans de traditions et de résultats. Aujourd'hui, c'est à vous qu'il revient de construire l'avenir.



Principal du campus de Kyoto Ekimae
Président de l'Institut d'études supérieures des sciences de l'information de Kyoto
Yoichi Terashita

Diplômé de la Faculté de sciences de l'Université de Kyoto. A étudié aux États-Unis dans le cadre du programme Fulbright. Diplômé d'un master de sciences et d'un doctorat de l'Université de l'Iowa, spécialité astrophysique. Conférencier à l'Université de l'Iowa. A eu plusieurs postes de chercheur à l'Université d'État de Pennsylvanie. Professeur émérite, Institut de technologie Kanazawa. Ancien spécialiste informatique temporaire auprès de l'Agence japonaise de coopération internationale (JICA). Ancien principal, campus de Rakuho, KCG. Il occupe actuellement le poste de vice-président de KCGI, où il est responsable des cours dans le domaine des bases de données.



Principal du campus de Kamogawa
Shozo Naito

Licencié en ingénierie, Université de Kyoto. Il a obtenu un master à l'Université de Kyoto en spécialité ingénierie mathématique. Master en ingénierie. Ancien directeur de recherche, Laboratoire des plateformes de distribution de l'information, Nippon Telegraph and Telephone Corporation (NTT). Ancien secrétaire, Comité de recherche sur Internet, Institut des ingénieurs en électronique, information et communication du Japon (IEICE). Ancien conseiller et professeur, Agence coréenne de sécurité de l'information (KISA). Professeur, KCGI.

Pour moi, il ne fait aucun doute que l'informatique continuera de progresser et que la société aura de plus en plus besoin de spécialistes (ingénieurs) en informatique. Dans le domaine de l'informatique, où de nouvelles technologies émergent continuellement et à un rythme effréné, il est essentiel de maintenir nos connaissances à jour. C'est pourquoi les personnes animées par une soif d'apprendre sont si recherchées.

J'espère que, grâce à vos études et à votre vie d'étudiant chez KCG, vous acquerrez les compétences dont vous aurez besoin pour prendre une nouvelle ère en main.



Principal du campus de Rakuho
Hong Seung Ko

Licencié en ingénierie, Université de Dongguk, Corée du Sud. Il a obtenu un doctorat (spécialité ingénierie numérique), docteur en ingénierie, Université de Kyoto. Ancien directeur des systèmes d'information, Bureau de la planification stratégique, Service de stratégie de l'information, Samsung Electronics Co., Ltd., Corée du Sud. Ancien président et PDG, Harmony Navigation Co., Ltd. Ancien conseiller et professeur, KISA. Président, Société nippone d'informatique appliquée (NAIS). Membre de comité spécial, Société CALS/EC, Corée du Sud. Ancien conseiller, Province autonome spéciale de Jeju. Membre du Comité consultatif pour la promotion de la propriété intellectuelle de Jeju. Premier membre à vie de l'Association de recherche EC de Corée. Professeur, KCGI.

KCG est un forum dédié à l'étude des besoins de la société en informatique dans tous les domaines. Nous consacrons toute notre énergie à offrir aux étudiants des bases solides en informatique. De plus, nous œuvrons à former des personnes compétentes, à même d'occuper des postes importants dans le domaine de la technologie liée à la science des données et dans de nombreux environnements professionnels.

KCG est déterminé à contribuer activement à la formation des personnes qui seront indispensables à la croissance durable des entreprises dans les domaines en évolution rapide comme la science des données, l'IA et la Quatrième révolution industrielle.

Principales caractéristiques de KCG

Nos diplômés sont notre fer de lance ! Avec 20 cours dans cinq départements, vous pouvez étudier en profondeur et satisfaire votre soif d'apprendre.

De nombreux étudiants étrangers de plusieurs pays étudient à KCG !

- ▶ **Le premier institut dédié à l'apprentissage de l'informatique fondé au Japon**
- ▶ **Plus de soixante ans d'histoire, et plus de 50 000 diplômés**
- ▶ **Avec 20 cours dans cinq départements, vous pouvez étudier pratiquement n'importe quel domaine de l'informatique**
- ▶ **Étudier à Kyoto, l'ancienne capitale du Japon et ville étudiante, est une expérience inégalable**
- ▶ **Un équipement de pointe pour un environnement pédagogique d'exception**
- ▶ **Avec notre politique d'acceptation étendue, nous accueillons de nombreux étudiants du monde entier**
- ▶ **Des partenariats avec plus de 100 institutions scolaires dans le monde**
- ▶ **Des cours dédiés aux étudiants étrangers afin de leur permettre d'apprendre le japonais**
- ▶ **Un large éventail de programmes proposés aux étudiants étrangers pour réduire leurs frais de scolarité ou autres frais ou les en exempter**
- ▶ **Un personnel d'assistance dédié à faciliter la vie académique comme quotidienne des étudiants étrangers**
- ▶ **KCG se charge de l'hébergement**
- ▶ **Un large éventail de programmes de bourses exclusifs à KCG**
- ▶ **Les étudiants étrangers auront l'occasion de se rencontrer grâce à un programme complet de réunions d'échange et de rencontres informelles**
- ▶ **Une assistance exhaustive à la recherche d'emploi, avec un bilan inégalable**
- ▶ **De nombreux étudiants étrangers progressent vers notre institution sœur, KCGI, pour étudier l'informatique et la gestion**
- ▶ **Les étudiants intéressés peuvent fréquenter notre institution sœur, le Centre d'enseignement du japonais de Kyoto, pour étudier le japonais avant de s'inscrire**



Scolarité chez KCG

Une éducation chez KCG comporte des spécificités que vous ne trouverez dans aucune autre école. Plutôt que de suivre le schéma conventionnel de transmission unilatérale du savoir de professeur à étudiant, KCG respecte l'individualité de chaque étudiant, et répond de façon détaillée à chaque demande en éprouvant et en affinant continuellement ses méthodes pédagogiques, en plus de proposer des équipements pédagogiques de pointe. KCG soutient dans toute la mesure du possible ses étudiants ambitieux dans la poursuite de leurs rêves.

◆ Un programme académique pratique qui offre un développement personnel d'exception

Les leçons sont directement liées au monde réel, et sont guidées par des leaders dans chaque domaine, afin de faire de nos étudiants des personnes à la compétence indéniable.

■ Des personnes pouvant jouer un rôle actif dans le futur

Jouer un rôle actif dans la société nécessite bien plus que la simple acquisition d'un corpus de techniques et de connaissances. Cela nécessite une réelle capacité à appliquer cet apprentissage de façon efficace et le faire correspondre à des problèmes réels. Chez KCG, nous offrons un **programme académique comprenant une formation pratique sur site** qui reflète les besoins du monde du travail, afin que chaque diplômé puisse prendre un bon départ dans sa carrière future.

Nos conférenciers sont des professionnels réputés avec une expérience pratique du monde de l'entreprise, ayant par exemple travaillé pour de grands fabricants d'électronique et développeurs de jeux vidéo. Ces instructeurs se basent sur cette expérience concrète pour proposer un enseignement pratique adapté aux besoins des entreprises d'aujourd'hui. De nombreux conférenciers font également partie du corps enseignement de KCGI, la première école supérieure professionnelle du Japon dédiée à la formation des professionnels de l'informatique.

■ Étudiez en fonction de vos objectifs et de vos rêves propres

Chez KCG, nous adoptons un **système électif** avec un programme académique riche dans lequel choisir les cours qui correspondent à vos besoins. Ceci afin de vous permettre de poursuivre des études adaptées à vos centres d'intérêt et votre expérience. Vous pouvez même suivre plus de cours que les unités dont vous avez besoin pour votre diplôme, y compris des cours dans d'autres facultés et départements, afin d'élargir l'étendue de votre recherche intellectuelle.

Le programme académique vous guide progressivement des bases vers les techniques et connaissances avancées, ainsi même les novices en informatique peuvent étudier en toute confiance.



◆ Développez des compétences complètes grâce aux études de projets

La formule de séminaires vous permet de développer simultanément vos compétences techniques et de recherche d'emploi.

Dans la formule de séminaires, les étudiants suivent des **études de projets** chaque année scolaire. De cette manière, les compétences et connaissances acquises dans chaque cours se complètent et se renforcent les unes les autres, afin de développer un jeu complet de compétences que vous pourrez rapidement mettre en application. Plutôt que de simplement étudier un problème, les étudiants travaillent en groupes, définissent des objectifs, planifient, conçoivent, fabriquent et enfin présentent des travaux ambitieux dans leur ampleur et répondant à des normes élevées de qualité.

Il est essentiel d'avoir des compétences techniques dans le monde de l'entreprise d'aujourd'hui, mais ça ne suffit pas. Les professionnels d'aujourd'hui doivent également avoir des **compétences en travail d'équipe, en leadership, en communication interpersonnelle, en gestion du temps et en présentation**, entre autres. Par

leur travail d'équipe répété, les études de projets permettent aux étudiants d'acquérir naturellement ces compétences. Les thèmes des projets croissent en difficulté d'une année scolaire à l'autre, commençant par des tâches rudimentaires pour progresser vers des entreprises sophistiquées, vous permettant ainsi de bien prendre la mesure de l'étendue et de la profondeur des compétences pratiques que vous aurez acquises au moment de valider votre diplôme. L'étude de projet de dernière année est le point culminant de vos études à ce stade, et constituera votre thèse de fin d'études.

Les travaux exceptionnels créés dans le cadre des études de projets sont annoncés et récompensés par les **Prix KCG de présentations de projets d'étudiants**, qui sont remis chaque année en février.



- ◆ Un système complet d'apprentissage en ligne est proposé afin de satisfaire les ambitions d'apprentissage des étudiants

Ils peuvent ainsi étudier à leur rythme, sans contraintes de lieu ni de temps.

■ Des studios d'apprentissage de pointe

L'annexe du campus de Kyoto Ekimae est dotée d'un studio de diffusion pour l'apprentissage en ligne doté des derniers équipements, dont un système de **conférence à distance** pour le contenu en direct et un système d'enregistrement de conférence pour le contenu préenregistré. En utilisant ce studio d'apprentissage en

ligne comme base, KCG permet aux enseignants de produire et distribuer le contenu d'apprentissage en ligne le plus récent avec une excellente qualité de diffusion. Le système garantit également aux étudiants l'accès à diverses opportunités d'apprentissage. Actuellement, les cours à distance fonctionnent également via des outils de conférence en ligne.



■ Une assistance 24 h/24 grâce à KING-LMS, un système de gestion de l'apprentissage de pointe

Dans notre monde moderne, où l'accès à Internet est omniprésent, il est tellement facile d'accéder à des informations du monde entier en un instant que nous prenons cette capacité pour acquise. KCG, ayant anticipé cette évolution, fut l'une des premières institutions scolaires du Japon à se doter d'un **système de gestion de l'apprentissage** (LMS) exclusif.

Grâce à ce système, les étudiants peuvent **étudier librement et facilement le contenu** qu'ils souhaitent, en tout lieu et à tout moment, depuis un PC ou un smartphone.



- ◆ Un système exhaustif d'aide à la recherche d'emploi

Proposer un soutien idéal grâce à un système de double conseil et à l'informatique.

■ Des résultats stables en matière de recrutement, en dépit d'une pénurie de personnel informatique

KCG fournit des résultats stables en matière de recrutement. La raison est que, en plus d'une pénurie chronique de personnel informatique au Japon, en particulier de personnel informatique avancé, les étudiants de KCG acquièrent des compétences de pointe étroitement liées aux besoins actuels de la société. Un nombre croissant de domaines répondent aux brusques changements apportés par la pandémie par l'utilisation de l'informatique, par exemple en restaurant le télétravail ou en organisant des événements en ligne. Les diplômés de KCG répondent tout à fait aux besoins des entreprises d'aujourd'hui.

■ Des rôles actifs dans de nombreux secteurs et domaines

Il est désormais quasi impossible d'imaginer le monde du travail sans l'informatique. Une connaissance des ordinateurs est devenue essentielle, non seulement dans le secteur de l'informatique lui-même, mais dans presque tous les aspects d'une entreprise. Les entreprises dans des secteurs aussi variés que la fabrication, la vente au détail, la finance, la construction et les médias sont constamment en recherche de personnel disposant de compétences en informatique. Les domaines dans lesquels les diplômés de KCG peuvent jouer un rôle actif sont véritablement illimités.

■ Un accompagnement individuel attentif permet une expérience de recherche d'emploi idéale

Pour proposer une expérience de recherche d'emploi à même de satisfaire nos étudiants et diplômés, il faut les bons conseillers. Avec cette perspective en tête, les instructeurs de KCG et les conseillers du Centre des carrières travaillent en étroite coordination pour évaluer les caractéristiques et besoins de chaque étudiant afin de pouvoir le conseiller au mieux dans sa recherche d'emploi. Des entretiens répétés ont lieu dès la première année pour offrir à chaque étudiant un accompagnement attentif dans le choix de son plan de carrière, de ses objectifs scolaires et plus encore. Le personnel du Centre des carrières est disponible à tout moment pour donner des conseils sur les carrières. Le trait distinctif des services de recherche d'emploi et d'accompagnement professionnel de KCG est l'attention rigoureuse que nous portons aux besoins détaillés de chaque individu.



KCG AWARDS

Présentations de projets d'étudiants

- ◆ Nos diplômés sont notre fer de lance, et les KCG Awards le prouvent.

Chaque année, KCG présente les KCG Awards de présentations de projets d'étudiants. Lors de cet événement annuel, les étudiants annoncent les résultats de leurs projets annuels, y compris de leurs chefs-d'œuvre, c'est à dire leurs projets de dernière année. Parmi ces projets d'étudiants, les travaux les plus remarquables sont sélectionnés et récompensés du Prix d'excellence lors d'une présentation publique. De nombreux projets sont prêts à être commercialisés immédiatement, et sont donc reconnus par le monde de l'entreprise comme par le monde universitaire.

- ◆ Les étudiants internationaux participent également avec enthousiasme, et remportent même des Prix du meilleur projet et des Prix d'excellence.

Chaque année, des étudiants internationaux participent avec enthousiasme aux KCG Awards de présentations de projets d'étudiants. En 2019, l'étudiant chinois Lyu Langbiao et son camarade japonais se sont tous deux inscrits au Programme de Développement de Jeux Numériques et ont créé un jeu, Haptic Game: Magic Folders, qui a remporté le Prix du meilleur projet. En 2021, Nguyen Tan Manh, un étudiant vietnamien, s'est inscrit en Programme d'Ingénierie de l'Information et a remporté le Prix d'excellence, également en partenariat avec un camarade japonais, pour un aspirateur robot.



Haptic Game: Magic Folders

Programme de Développement de Jeux Numériques **Lyu Langbiao, Tsubasa Ueda**

Ce jeu fonctionne sur le principe du Twister : une manette d'arcade est liée à un système de « synthèse de sorts », et les joueurs s'affrontent tant sur le plan mental que physique.



Dans ce nouveau concept de jeu de tir joueur contre joueur avec synthèse de sorts, les joueurs doivent employer un gameplay unique pour synthétiser les sorts qu'ils se lanceront les uns contre les autres en temps réel. Le jeu est facile à aborder de prime abord, mais le système de combat total devient vite complexe.



Aspirateur robot

Programme d'Ingénierie de l'Information

Nguyen Tan Manh, Kaoru Araki

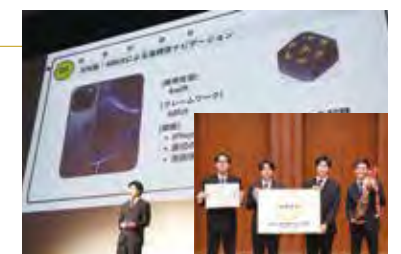
Cet aspirateur robot nettoie automatiquement les pièces. Le panneau de commande supérieur sert à démarrer et à arrêter le nettoyage. Le robot peut être commandé à distance depuis un smartphone grâce à la fonction Wi-Fi.



AnchorRoute

Sciences Informatiques **Ogawa, Okamoto, Kiri, Suzuhigashi**

Contrairement à d'autres applications de recherche d'itinéraire, AnchorRoute peut également être utilisée en intérieur. Même les personnes possédant un faible sens de l'orientation peuvent sans difficulté retrouver et atteindre leur destination, ou bien encore le lieu de rendez-vous dont elles ont convenu avec quelqu'un d'autre. Les itinéraires sont définis grâce aux capteurs intégrés au smartphone. Tout au long du parcours, des objets en réalité augmentée (RA) appelés « ancrs » sont générés, et ils permettent à l'utilisateur de les suivre à travers le viseur de l'appareil photo, afin d'atteindre sans faute son objectif. L'application est disponible sur iOS et Android.



DANTALION

Jeux Vidéo et Divertissements **Hattori, Fujita**

DANTALION est un jeu de tir à défilement vertical de type « course au score ». Grâce à la personnalisation et au découplage de ses unités d'extension, le jeu s'adapte à un large éventail de façons de jouer. Les joueurs peuvent concevoir et appliquer librement leurs propres stratégies afin d'atteindre le meilleur score. Le jeu comprend également des éléments de type « déluge de balles », afin que les joueurs puissent s'amuser en ressentant la tension provoquée par le fait de devoir éviter en permanence les écrasantes salves de balles ennemies.



Équipement de pointe

Un environnement avec un équipement incomparable 700 ordinateurs dernier cri

KCG fait tous les efforts possibles pour donner priorité à la création d'un environnement permettant d'apprendre en toute liberté les dernières technologies. La qualité de l'éducation que l'institut propose passe avant tout et malgré la croissance rapide de KCG, cette philosophie éducationnelle ne changera jamais.



Salle d'étude pratique Conception de jeux



Salle d'étude pratique Programmation



Salle d'étude pratique Réseaux



Salle d'étude pratique Conception d'application Mac



Salle d'étude pratique Bases de données



Labo design Mac



Salle d'étude pratique Mécatronique



Salle d'étude pratique Programmation CAD/ingénierie



Labo effets spéciaux et animation



Salle d'étude pratique Production de circuits électriques et numériques



Salle d'étude pratique Production CG 3D



Espace d'étude pratique Commande de véhicules



Salle de cours hybride-flexible



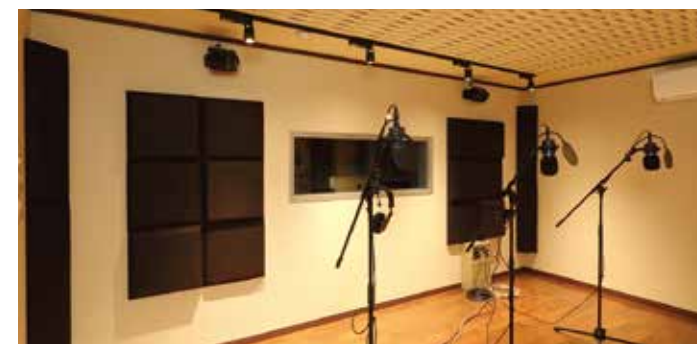
Grand hall



Studio d'apprentissage en ligne



Station carrière



Studio d'enregistrement



Salon étudiant

Jeux et Animes



KCG participe à de nombreux événements sur les jeux et les animes !

Les jeux vidéo et les animes japonais sont réalisés avec un haut niveau de technique, ce qui leur vaut l'amour et l'admiration des fans du monde entier. Chez KCG, nous proposons des cours de production de jeux et d'animes. KCG participe volontiers à de nombreux événements en lien avec ces domaines afin d'accroître les niveaux de compétence et de réussite de ses étudiants. Les événements indiqués ci-dessous ne sont que des exemples des nombreux salons professionnels et tournois auxquels participe KCG.

Participation annuelle à la gestion du BitSummit, une convention de jeux indépendants



Des créateurs de jeux vidéo à la pointe de l'industrie et en provenance du Japon et du monde entier se sont réunis afin de présenter leurs derniers jeux au BitSummit, l'un des plus grands salons de jeux indépendants du Japon. KCG a participé à l'organisation de cet événement, avec l'aide de plus de 130 étudiants en tant que membres du personnel qui ont contribué au succès de ce dernier. Les étudiants qui ont animé l'événement ont acquis les compétences en communication et en résolution de problèmes nécessaires afin d'atteindre les objectifs à atteindre pour une convention accueillant un nombre aussi important de participants. KCG expose chaque année les œuvres des étudiants. L'événement jouit d'une excellente réputation auprès du secteur, et « Famitsu.com » ainsi que d'autres médias spécialisés dans le jeu vidéo en assurent une large couverture.

De hauts niveaux de participation à l'Unity Dojo Kyoto Special



Le moteur de jeu Unity est utilisé pour le développement de jeux populaires comme Fate/Grand Order, Pokémon GO et Super Mario Run. KCG a organisé l'Unity Dojo Kyoto Special, une session d'étude de grande ampleur portant sur Unity, au campus de Kyoto Ekimae de KCG, avec la participation de centaines d'étudiants. Le sponsor, Cloud Creative Studios, Inc., est une société de développement de jeux qui emploie de nombreux diplômés de KCG ; beaucoup d'animateurs et de responsables de stands d'expérience de jeu en RV lors de l'événement de cette année étaient des diplômés de KCG.

KCG sponsorise KYOMAF pour partager la culture pop de Kyoto avec le monde entier



Le groupe KCG a l'honneur de sponsoriser le festival Kyoto International Manga Anime Fair (KYOMAF), qui se tient chaque automne à Kyoto. Au cours de cet événement, KCG ne ménage pas ses efforts pour diffuser la culture pop de Kyoto dans le monde entier. Chaque année, des milliers de fans de mangas et d'animes de tout le Japon se retrouvent au KYOMAF, certains formant de longues files d'attente devant le stand de KCG. Pendant la pandémie de COVID-19, des animateurs professionnels ont diffusé en ligne des démonstrations d'art numérique et présenté des conférenciers qui expliquaient en direct le processus de création d'un anime.



8

Kyocotan est la mascotte officielle de KCG. La mascotte est représentée dans de nombreux styles et formats par les étudiants et enseignants de KCG ainsi que par des créateurs professionnels. Vous pouvez voir Kyocotan à de nombreux événements, dont le KYOMAF.

Archives KCG

Reconnu par la Société japonaise sur le traitement de données

Premier musée informatique satellite du Japon



KCG est actuellement sur le point de créer le premier « musée informatique » du Japon. Dans l'établissement de la gare de Kyoto les appareils reconnus en tant que « patrimoine des technologies du traitement de l'information » sont exposés et vivent en symbiose dans ce lieu d'enseignement.

L'Institut informatique de Kyoto (KCG), qui est le premier établissement d'enseignement informatique du Japon, conserve depuis sa fondation plus de 60 années en arrière des ordinateurs du passé ayant servi à l'enseignement, la pratique et l'étude. Aussi, aujourd'hui, il s'apprête de pied ferme à créer un « musée informatique ». La collection « archives KCG » a été reconnue en 2009 comme le premier « Musée informatique satellite » du Japon par l'association (association générale à l'heure actuelle) nommée la Société japonaise sur le traitement de données en tant « que ces archives conservaient de nombreux appareils parmi les plus précieux du Japon ». Par ailleurs, le « TOSBAC-3400 » et le « système OKITAC-4300 » ont été nommés en tant que patrimoines des technologies du traitement de l'information. En 2011, le « NEAC-2206 » est également devenu un patrimoine des technologies du traitement de l'information et la Directrice de l'Institut Hasegawa Yasuko a reçu une lettre de remerciements de la même association. En 2012, c'est le « système NEAC 100 » et en 2013, le « MZ-80K » qui ont été reconnus « patrimoine des technologies du traitement de l'information ». Parmi ces nominations, le « TOSBAC-3400 » a été développé en prenant pour base le KT-pilot, la première méthode de microprogramme de contrôle du Japon.

Outre ces appareils reconnus « patrimoine des technologies du traitement de l'information », de nombreux autres appareils excellents et précieux appartenant au passé sont exposés dans l'établissement de la gare de Kyoto. Ce lieu, permettant de connaître de près les technologies ayant été soutenues par la grande croissance du Japon, est visité par de nombreuses personnes.

Avec la progression fulgurante des technologies informatiques, le remplacement des appareils de traitement de données s'effectue tout aussi rapidement. Nous avons constaté il y a plusieurs dizaines d'années à KCG qu'il était indispensable de penser à la conservation et à l'exploitation des technologies et produits portant un sens et dignes d'être transmis aux générations futures et avons mûri l'idée d'un « musée informatique ». Nous pensons qu'aujourd'hui, une époque où l'on espère que le Japon va diriger le monde en tant que pays technologique, est le moment de faire un pas de plus en réalisant un musée présentant l'histoire des techniques.

KCG s'adresse au gouvernement, aux autorités nationales, départementales et municipales de la ville de Kyoto ainsi qu'au monde académique, éducatif et aux entreprises pour leur demander soutien et partenariat afin que l'établissement de la gare de Kyoto soit reconnu en tant que « Musée informatique » dont le Japon peut se vanter et qu'une fondation soit créée pour son fonctionnement.



Institut de recherche en physique et chimie (Riken), Fujitsu Limited « K computer »



Patrimoine des technologies du traitement de l'information TOSBAC-3400 (nommé le 2 mars 2009)



Patrimoine des technologies du traitement de l'information OKITAC-4300 (nommé le 2 mars 2009)



Patrimoine des technologies du traitement de l'information NEAC-2206 (nommé le 2 mars 2011)



Patrimoine des technologies du traitement de l'information Système NEAC 100 (nommé le 6 mars 2012)



Patrimoine des technologies du traitement de l'information MZ-80K (nommé le 6 mars 2013)



Patrimoine des technologies du traitement de l'information PDP 8/I (nommé le 17 mars 2015)



Patrimoine des technologies du traitement de l'information TOSBAC-1100D (nommé le 10 mars 2016)

9

*Des conférences présentées par
des professionnels issus du terrain*

PDG de Crypton Future Media, Inc., créateur de « Miku Hatsune »

Professeur à KCGI: The Kyoto College of Graduate Studies
for Informatics

Hiroyuki Itoh

L'idole virtuelle dont le nom signifie « premier son venant du futur » chante avec une voix de synthèse les paroles et mélodies saisies sur un ordinateur. Lors de ses concerts live organisés au Japon et à l'étranger, elle fait vibrer le cœur de nombreux fans.

Hiroyuki Ito, le PDG de Crypton Future Media, Inc. qui a inventé « Miku Hatsune », un logiciel de synthèse vocale à grand succès, est enseignant à KCGI. Le professeur Ito qui développe toujours des



logiciels de création de sons à l'aide d'un ordinateur vous adresse le message suivant : « La discipline pionnière de la « révolution informationnelle » qui n'est à présent qu'à mi-chemin est illimitée. Vous, étudiants, avez le futur qui s'étend à l'infini devant vous. J'aimerais que vous étudiiez en prenant cet aspect en compte.

Nous avons interviewé le professeur Ito.

Le professeur Hiroyuki Ito de KCGI évoque avec passion le développement de Hatsune Miku, une banque vocale pour le logiciel Vocaloid (Grand Hall, campus d'Ekimae, KCG)



Ma société n'est pas une société de jeux ou d'animés. Bien qu'elle traite de musique, il ne s'agit pas non plus d'une maison de disques. Pour moi c'est un « magasin de sons » étant donné que je fais des affaires avec mon passe-temps qui est la musique d'ordinateur. « Miku Hatsune » est sortie en août 2007 et je pense qu'elle a donné une chance aux gens d'entreprendre des activités créatives.

On dit que l'espèce humaine a connu trois révolutions. La première révolution a été la révolution agricole. L'humanité qui était forcée de se déplacer étant donné qu'elle dépendait de la chasse a pu, grâce à cette révolution, produire de la nourriture de manière planifiée. Aussi, le stockage de la nourriture devenu possible, l'humanité a commencé à se sédentariser. C'est suite à cette révolution que les nations se sont formées et que des disparités entre riches et pauvres sont apparues dans la société. On peut dire que cette révolution a été un facteur de progrès économique, mais également de guerre.

La deuxième révolution a été la révolution industrielle. Avec la découverte de l'énergie et les inventions consistant à fabriquer de manière efficace la même chose, la production et la consommation de masse sont apparues. Les échanges et le commerce ont été stimulés et cela a apporté des richesses sur de vastes étendues. Aussi, cette révolution a provoqué une « explosion démographique ». Avant la révolution industrielle, la population était presque stable avec de forts taux de natalité aussi bien que de mortalité et les fluctuations des richesses dans la société étaient faibles. Or, à l'occasion de la révolution industrielle, la population a augmenté à une vitesse croissante.

Ensuite, la troisième révolution a été la révolution informationnelle apportée par les TI représentées par Internet. Avant internet, les sources d'information étaient limitées et détenaient le monopole. Il s'agissait des médias tels que les maisons d'éditions de journaux, les chaînes télévisées ou les stations de radios. Or, l'émission d'informations n'est pas sans générer des coûts gigantesques d'un point de vue de l'équipement et de la main-d'œuvre. De plus, l'information à cette époque restait quantitativement faible et à sens unique. C'est donc l'apparition d'Internet qui a entraîné cette révolution. La manière d'émettre l'information a changé de manière radicale.

À l'heure actuelle, l'outil Internet est à portée de nos mains. Il se trouve soit sur notre bureau, soit dans notre poche. Toutes les informations numérisables à savoir les nouvelles du monde, les films et la musique sont informatisées et il est possible de les envoyer ou de les stocker par le biais d'Internet. La vie quotidienne et le travail sont devenus très pratiques et agréables. En effet, il est devenu possible de trouver en un instant un film ou un programme de son choix. Par ailleurs, il est également possible d'envoyer facilement au monde entier en un instant par le biais de Facebook, X ou d'un blog, la moindre des informations nous concernant.

Cependant, je pense que nous en sommes encore au début des changements provoqués par cette révolution informationnelle. Les révolutions agricole et industrielle ont entraîné des changements majeurs dans la vie quotidienne des êtres humains. Les changements entraînés par la révolution informationnelle n'ont en réalité pas encore atteint ce niveau. Nous ne sommes encore que dans une période de transition et les vrais changements sont à venir. D'ici 20 à 30 ans, la vie des gens et le monde vont changer de manière drastique. Cependant, j'ignore de quelle manière ces changements se feront. Aussi, c'est à nous et à la jeune génération que revient la responsabilité future de provoquer ce changement de la manière dont nous le souhaitons.



Avec **20** cours dans **5** départements,
votre ambition ne connaîtra aucune limite.

Les étudiants qui complètent un programme sur quatre ans obtiennent un Diplôme professionnel supérieur.

Les étudiants qui remplissent certaines conditions et qui ont validé un cursus de quatre ans de formation spécialisée dans une école professionnelle avancée obtiennent un « Diplôme avancé » (kodo senmonshi) du Ministère de l'éducation, de la culture, des sports, des sciences et de la technologie (MEXT). Les titulaires d'un Diplôme avancé sont reconnus par la société comme possédant des connaissances et des compétences dans un domaine spécialisé, dans la plupart des cas équivalentes ou supérieures à une licence universitaire. Chez KCG, les cours concernés par un programme de quatre ans en vue d'obtenir un Diplôme avancé sont proposés dans les départements A, B, C, D et E. Une fois le cursus de quatre ans terminé, vous aurez la possibilité de vous inscrire à une école supérieure. De nombreux diplômés de KCG s'inscrivent ensuite à KCGI, une autre institution du Groupe KCG.

Les programmes de quatre ans dans cinq départements sont certifiés comme Programmes de spécialisation professionnelle pratique.

Dans l'optique de « soutenir et d'améliorer le niveau de l'enseignement professionnel dans les programmes de spécialisation des écoles spécialisées », le MEXT a introduit les « Programmes de spécialisation professionnelle pratique ». Les Programmes de spécialisation professionnelle pratique sont constitués de cours et de programmes d'enseignement en partenariat avec des entreprises et des organisations. Pour obtenir la certification, les étudiants doivent se former et acquérir des compétences auprès des entreprises partenaires. Chez KCG, nos programmes de quatre ans dans cinq départements sont certifiés comme Programmes de spécialisation professionnelle pratique. Ces programmes proposent un enseignement pratique et spécialisé en partenariat avec des entreprises et des professionnels actuellement actifs dans le secteur. KCG prévoit des préparations en vue d'obtenir la certification pour d'autres départements au fur et à mesure.

A

Art & Design

Art et Design

Rejoignez le rang des artistes en création digitale à la pointe de la technologie.

Programme d'Informatique en Art et Design

Cursus Informatique en Art et Design / Cursus de Manga et Animation

Cycle de 4 ans

Programme Avancé d'Art et Design

Cycle de 3 ans

Programme de Manga et Animation

Cycle de 3 ans

Programme d'Art et Design

Cursus d'Art et Design / Cursus de Manga et Animation

Cycle de 2 ans

p.14

B

Business & Management

Commerce et Gestion

Soyez à la pointe dans le monde du commerce grâce aux TI.

Programme d'Informatique en Commerce et Gestion

Cursus Gestion d'Information / Cursus Science des Données

Cycle de 4 ans

Programme d'Informatique Appliquée

Cursus d'Informatique Médicale / Cursus de TI Marine / Cursus de TI Agricole / Cursus de Fintech / Cursus de TI Commerce

Cycle de 3 ans

Programme des Affaires de l'Information

Cycle de 2 ans

Programme d'Administration Médicale TI

Cycle de 2 ans

p.15

C

Computer Science

Sciences Informatiques

Soutenez la société de l'information actuelle de pointe.

Programme de Sciences Informatiques

Cycle de 4 ans

Programme d'Informatique Multimédia

Cycle de 3 ans

Programme d'Informatique Réseautage

Cycle de 3 ans

Programme de Traitement de l'Information

Cursus de Traitement de l'Information / Cursus de TI Double / Programme de Transfert en Master

Cycle de 2 ans

p.16

D

Digital Game & Amusement

Jeux Vidéo et Divertissements

Poursuivez une carrière de créateur de jeux de pointe.

Programme de Jeux Vidéo et Divertissements

Cycle de 4 ans

Programme Avancé de Développement de Jeux Numériques

Cycle de 3 ans

Programme de Développement de Jeux Numériques

Cycle de 2 ans

p.17

E

Engineering for Embedded Systems

Ingénierie pour Systèmes Embarqués

Tentez de devenir un ingénieur de commande de pointe.

Programme d'Ingénierie de l'Information

Cycle de 4 ans

Programme Avancé d'Ingénierie Informatique

Cursus d'Ingénierie Informatique / Cursus de Commande Automobile

Cycle de 3 ans

Programme d'Ingénierie Informatique

Cycle de 2 ans

p.18

Flexible Online Course

Cours en ligne flexibles

Étofez vos compétences à la maison.

Programme d'Informatique Appliquée Internationale

Cycle de 4 ans

Les cours peuvent être convertis en programmes à temps plein

p.27

Information & Communication

Information et Communication

Étudiez tout en travaillant ou en allant dans deux écoles en même temps.

Information et Communication

Cursus de l'Information et Communication / Cursus d'Amélioration des Compétences de Licence / Cursus 1 an Cours du Soir

Cycle de 1 an

Information et Communication

Section Cours du Soirs

2 ans en cours du soir

p.18

Cursus pour les étudiants internationaux

Étudiez les TI à l'étranger et visez la scène internationale.

Cursus International de TIC Commerce

Cycle de 2 ans

p.19

Cursus International de Commande Automobile

Cycle de 3 ans

p.20

Cursus International de TI Commerce

Cycle de 2 ans

p.20

Cursus d'information sur le tourisme mondial

Cycle de 2 ans

p.21

Cursus International de Technologies au Manga et Animation

Cycle de 3 ans

p.21

Cursus International de Gestion d'Affaire

Cycle de 3 ans

p.22

Cursus International d'Informatique

Cycle de 4 ans

p.22

Cursus International d'Information Artistique

Cycle de 4 ans

p.23

Cursus international d'informatique de gestion

Cycle de 4 ans

p.23

Cursus International d'Information

Cycle de 3 ans

p.24

Cursus International d'Art et Design

Cycle de 3 ans

p.24

Cursus d'information avancé sur le tourisme mondial

Cycle de 3 ans

p.25

Les départements proposés

A Art et Design Art & Design

Programme d'Informatique en Art et Design

Cycle de 4 ans ★ Diplôme professionnel supérieur
★ Programmes de spécialisation professionnelle

Devenir un directeur artistique dirigeant le monde industriel.

Notre institut forme des directeurs artistiques combinant des capacités de planification, à savoir la capacité d'imaginer au préalable l'image finie d'une œuvre et de mener le projet à sa réussite, ainsi que des compétences en gestion, sans oublier bien sûr une recherche poussée du potentiel de l'art numérique.

Professions visées

Directeur artistique	Concepteur graphique de jeux vidéo	Créateur de vidéos
Designer publicitaire		Concepteur PAO etc.
Concepteur web	Créateur de CG	



Programme Avancé d'Art et Design

Cycle de 3 ans Diplôme professionnel

Devenir un créateur ou designer pourvu de créativité et de capacités à faire des propositions.

Notre institut forme des ressources humaines qui, ayant acquis des techniques de production supérieures, sont pourvues d'aptitudes à créer des concepts et de compétences en présentation leur permettant de négocier et de faire des propositions aux clients tout en restant à leur écoute.

Professions visées

Créateur de CG	Concepteur web	Créateur de vidéos
Designer publicitaire	Concepteur PAO	Concepteur de jeux vidéo etc.



Pour étudiants internationaux

Cursus International de Technologies au Manga et Anime

Programme de Manga et Animation

Cycle de 3 ans Diplôme professionnel

Devenir un artiste manga, un créateur d'animation ou un créateur talentueux dans la production numérique de mangas et d'animés.

Le travail est axé sur la production numérique basé sur les techniques et l'histoire de la production analogique des mangas et des animés afin d'exercer les étudiants aux salles de production aussi bien dans les domaines de la publication que de la distribution.

Professions visées

Animation	Peintre numérique	Illustrateur
Artiste manga	Créateur d'anime infographiste	Designer publicitaire etc.



Programme d'Art et Design

Cycle de 2 ans Diplôme professionnel

Devenir un créateur ou designer au service de l'industrie de l'art numérique.

Notre institut forme des ressources humaines ayant acquis les connaissances artistiques fondamentales telles que le dessin et le sens de la couleur, capables d'utiliser des logiciels de production et de développer leurs activités créatives sur la base d'un concept.

Pour étudiants internationaux

Cursus International TIC Commerce

Professions visées

Créateur de jeux vidéos	Concepteur web
Concepteur de jeux vidéo	
Opérateur de montages non linéaires	
Concepteur PAO etc.	

B Commerce et Gestion Business & Management

Programme d'Informatique en Commerce et Gestion

Cycle de 4 ans ★ Diplôme professionnel supérieur
★ Programmes de spécialisation professionnelle

Devenir un consultant de premier plan dans le business en proposant un système d'information adapté à une entreprise.

Les étudiants acquièrent non seulement des connaissances en gestion, telles que les contenus des différentes tâches dans chaque service d'une entreprise ainsi que les techniques d'analyse de rentabilité, mais sont également formés de manière pratique en technologies de l'information et de la communication. Par ailleurs, ils accèdent également aux connaissances indispensables à un leader qui dirige des affaires tout en maîtrisant les TI. Notre institut forme des consultants TI ou des chefs de projet capables de concevoir et de proposer un système d'information s'étendant sur une grande variété de secteurs tels que la gestion de production ou la gestion de clientèle.

Professions visées

Consultant TI	Producteur d'activités économiques en ligne
Agent technico-commercial	Chef de projet Ingénieur système etc.



Programme d'Informatique Appliquée

Cycle de 3 ans Diplôme professionnel

Devenir un ingénieur système et soutenir la révolution des TI dans l'industrie.

Ce programme forme des personnes qui ont des connaissances avancées sur les techniques de fabrication et possèdent des compétences en développement de concept et présentation pour négocier et proposer des idées tout en écoutant les attentes des clients. Les cours de ce programme incluent Commande d'Automobile International, Informatique Médicale, TI Marine, TI Agricole, Fintech et TI Commerce.

Pour étudiants internationaux

Cursus International de Commande Automobile
Cursus International de Gestion d'Affaire

Professions visées

Ingénieur automobile
Ingénieur marin/aquaculturel
Ingénieur agricole/forestier
Ingénieur financier
Technicien des sciences de l'information médicales etc.

Programme des Affaires de l'Information

Cycle de 2 ans Diplôme professionnel

Devenir un homme ou une femme d'affaires capable, par le perfectionnement de son étiquette des affaires et de ses compétences informatiques.

Les étudiants acquièrent les compétences de base nécessaire à une personne active telles que l'étiquette des affaires, les qualités communicationnelles ainsi que les techniques d'utilisation du Pack Office tels que Word, Excel et Access. Ils acquièrent également des connaissances professionnelles telles que la tenue des comptes, la comptabilité ainsi que la structure d'une société. Notre institut forme des hommes ou femmes d'affaires doués d'une réactivité immédiate dans n'importe quel domaine.

Professions visées

Ingénieur système
Administrateur de système
Instructeur en informatique opérateur
Personnel de commerce et de vente
Personnel exécutif ou administratif etc.

Programme d'Administration Médicale TI

Cycle de 2 ans Diplôme professionnel

Acquérez des connaissances aussi bien dans les domaines du médical et de l'informatique en devenant un expert capable de diriger l'informatisation du milieu médical pour l'avenir.

Les connaissances liées à l'informatique sont essentielles dans le milieu médical d'aujourd'hui alors que les personnes qui peuvent répondre à ce besoin sont rares. Dans le Programme d'Administration Médicale TI, des étudiants acquièrent aussi bien des connaissances dans le domaine médical que des compétences dans les technologies de l'information et deviennent des experts capables de mener l'informatisation du milieu médical pour l'avenir.

Professions visées

Gestion médicale en hôpitaux, cliniques etc.
--

Programme de Sciences Informatiques

Cycle de 4 ans ★ Diplôme professionnel supérieur
★ Programmes de spécialisation professionnelle

Devenir un spécialiste leader au sein de l'industrie des TI.

Notre institut forme des ingénieurs solution ainsi que des architectes des TI capables de proposer et créer des solutions à partir d'un système d'information en analysant les besoins des entreprises clientes.

Professions visées

Ingénieur solution	Ingénieur système	Architecte des TI etc.
Chef de projet	Ingénieur réseau	



Programme d'Informatique Multimédia

Cycle de 3 ans Diplôme professionnel

Devenir un ingénieur leader dans le développement de logiciels.

Dans ce programme, nous formons des ingénieurs capables de planifier, de concevoir et de mettre en œuvre des systèmes de communication capables d'envoyer et de recevoir de la vidéo, de l'audio et d'autres contenus de façon interactive.

Professions visées

Ingénieur système	Ingénieur en base de données
Programmeur	Ingénieur en jeux vidéo
	Ingénieur web etc.



Programme d'Informatique Réseautage

Cycle de 3 ans Diplôme professionnel

Devenir un ingénieur créateur de systèmes d'information.

Notre institut forme des ressources humaines capables de créer des systèmes d'informations sûrs et stables dotés de techniques et connaissances sur les réseaux, les bases de données ainsi que la sécurité de l'information.

Professions visées

Ingénieur réseau	Ingénieur en sécurité
Administrateur réseau	Ingénieur système etc.
Ingénieur en base de données	

Programme de Traitement de l'Information

Cycle de 2 ans Diplôme professionnel

Devenir un technicien maîtrisant les bases de la programmation et des TI.

Ce programme forme des programmeurs, des ingénieurs système et des opérateurs système possédant des connaissances de base sur les ordinateurs, les réseaux et la théorie de l'information. Les cours de ce programme sont TI Commerce Internationale, Traitement de l'Information et TI Doublage.

Pour étudiants internationaux

Cursus International TI Commerce

Professions visées

Programmeur	Ingénieur système	Opérateur
Programmeur web	Doublleur	Narrateur etc.



Programme de Jeux Vidéo et Divertissements

Cycle de 4 ans ★ Diplôme professionnel supérieur
★ Programmes de spécialisation professionnelle

Devenir un leader dans la production de jeux vidéo destinés aux générations futures.

Notre institut forme des directeurs jeux vidéo dirigeant une équipe de production ou des directeurs techniques dirigeant une équipe sur le plan technique en les formant non seulement aux techniques de programmation ou de production de contenus, mais également aux compétences en gestion et au leadership indispensables au développement d'une équipe.

Professions visées

Directeur jeux vidéo	Directeur technique
Producteur de jeu	Programmeur de jeux vidéo
Planificateur de jeux vidéo	Concepteur de jeux vidéo etc.



Programme Avancé de Développement de Jeux Numériques

Cycle de 3 ans
Diplôme professionnel

Devenir un créateur de jeux vidéo doté des techniques de développement les plus avancées.

Notre institut forme des créateurs qui sauront devenir le noyau d'une équipe : des programmeurs de jeux capables de développer des jeux de haut niveau tels que les jeux 3D ou les jeux en ligne ou des planificateurs de jeux capables de concevoir l'élément qui va permettre d'absorber le joueur et ayant une vue générale sur l'ensemble des œuvres.

Professions visées

Programmeur de jeu	Planificateur de jeux
Scénariste de jeux	Designer concepteur de jeux vidéo etc.



Programme de Développement de Jeux Numériques

Cycle de 2 ans Diplôme professionnel

Devenir un créateur doté des connaissances fondamentales sur le développement des jeux vidéo.

Les étudiants acquièrent des méthodes pour entreprendre un projet de jeu mettant en place un langage de programmation comme le C++, une conception graphique, un scénario de jeux et des règles. Notre institut forme des programmeurs de jeux, des planificateurs de jeux ainsi que des assistants en développement capables de travailler de manière fiable en suivant les instructions du directeur de production.

Professions visées

Programmeur de jeux vidéo	Concepteur de jeux vidéo
Assistant en développement de jeux vidéo	Planificateur de jeux vidéo
	Scénariste de jeux vidéo etc.



E Ingénierie pour Systèmes Embarqués

Engineering for Embedded Systems

Programme d'Ingénierie de l'Information

Cycle de 4 ans ★Diplôme professionnel supérieur
★Programmes de spécialisation professionnelle

Devenir un expert en développement de systèmes embarqués.

Notre institut forme des chefs de projets et des architectes des TI qui dirigent et unifient une équipe de développement en leur inculquant de vastes connaissances et techniques sur les systèmes embarqués depuis les techniques logicielles ou matérielles jusqu'au consulting, à la conception, au développement, à l'opération et à la protection de ceux-ci.

Pour étudiants internationaux

Cursus International d'Information Artistique

Cursus International Informatique

Cursus International d'Informatique de Gestion

Professions visées

Architecte des TI	Ingénieur des systèmes embarqués	Concepteur des hardwares
Ingénieur en mécatronique	Ingénieur système	etc.



Programme Avancé d'Ingénierie Informatique

Cycle de 3 ans Diplôme professionnel

Devenir un ingénieur qui peut faire avancer le développement de produits avec les technologies embarquées.

Les étudiants se lancent dans l'étude complète des systèmes embarqués en s'entraînant à fabriquer des robots, des outils de communication, et des contrôles de microprocesseurs pour l'ingénierie automobile. Les diplômés de ce programme pourront devenir des ingénieurs système, des programmeurs et ingénieurs en mécatronique capables de jouer un rôle central en première ligne du développement de produits. Les cours de ce programme sont Information Internationale, Ingénierie Informatique et Commande Automobile.

Pour étudiants internationaux

Cursus International d'Information

Cursus International d'Art et Design

Cursus d'Information Avancé sur le Tourisme Mondial

Professions visées

Ingénieur des systèmes embarqués	Ingénieur système	Programmeur de commande	Concepteur d'ECU	etc.
Ingénieur en mécatronique	Ingénieur de service à la clientèle	Ingénieur des systèmes embarqués		



Programme d'Ingénierie Informatique

Cycle de 2 ans Diplôme professionnel

Devenir un ingénieur des systèmes de commande par l'apprentissage des fondements sur le matériel et les logiciels.

Les étudiants acquièrent les compétences et connaissances de base sur le matériel et les logiciels nécessaires pour devenir des spécialistes dans le développement de systèmes embarqués et sont formés au métier d'ingénieur de systèmes de commande capables de fournir des services solides aux leaders dans le développement.

Professions visées

Ingénieur systèmes embarqués	Ingénieur système
Ingénieur de service à la clientèle	Programmeur de commande
	etc.

Pour étudiants internationaux

Cursus d'Information sur le Tourisme Mondial

Information et Communication Information & Communication

Cursus de l'Information et Communication

Cycle de 1 an / 2 ans
en cours du soir

Il s'agit d'un cursus destiné aux personnes qui souhaitent acquérir des compétences en TI en un laps de temps court. Il est possible de suivre l'apprentissage en fonction de ses objectifs : acquérir des aptitudes en programmation ou en développement de systèmes ou obtenir un diplôme en informatique ou encore acquérir des méthodes d'utilisation des applications de bureautique en choisissant des matières en fonction de ses besoins ou de son niveau de compétences.



Cours spéciaux pour les étudiants internationaux de KCG

Les étudiants peuvent s'inscrire soit en avril soit en octobre.

Pour former des ingénieurs en TI capables de jouer des rôles actifs dans le monde entier, KCG a créé cours spéciaux orientés vers les besoins des étudiants internationaux. Les étudiants peuvent s'inscrire en avril ou en octobre.

KCG emploie de nombreuses personnes pour gérer les affaires des étudiants internationaux. Ces employés aident les étudiants dans leurs études, leur vie sur le campus et la recherche d'un emploi à temps partiel, entre autres. Grâce à leur travail acharné, les nombreux étudiants internationaux qui viennent à KCG depuis le monde entier peuvent profiter d'une vie étudiante épanouie.



Faites carrière au Japon ou dans votre pays d'origine !

Cursus International de TIC Commerce

Programme d'Art et Design Cycle de 2 ans
Diplôme professionnel Campus de Kamogawa

Au cours de ce cursus, les étudiants apprendront d'abord les connaissances de base des technologies de l'information et de la communication (TIC), essentielles dans la nouvelle ère des affaires où nous vivons, et ils apprendront aussi « la collecte, l'analyse, et la transmission d'informations, ainsi que la mise en place de connexions », afin d'utiliser non seulement les services de réseaux sociaux en entreprise, mais aussi des compétences en vogue dans le domaine des TIC. Ce cursus les formera afin qu'ils deviennent des professionnels internationaux capables d'utiliser pleinement les réseaux sociaux à des fins professionnelles, tout en se développant dans une société en évolution rapide et constante. Les diplômés du cours reçoivent un « Diplôme professionnel », leur permettant de poursuivre une carrière professionnelle dans leur pays d'origine ou au Japon.

1^{re} année

Durant la première année, vous renforcerez vos compétences linguistiques en langue japonaise dans le domaine des affaires, et vous apprendrez les bases des TIC et des affaires. Les cours proposés porteront sur Microsoft Office, les fondamentaux de l'informatique, les techniques de présentation, ainsi que les matières de formation spécialisée en langue japonaise telles que le « japonais technique », où vous développerez vos compétences en rédaction et en communication.

2^e année

Les étudiants peuvent sélectionner les matières qui leur plaisent parmi un large éventail de matières liées aux affaires et aux TIC, afin de développer et approfondir encore davantage leurs compétences et leurs connaissances. Les étudiants apprendront les connaissances de base sur les médias sociaux ainsi que sur les ressources nécessaires pour créer du contenu sur divers réseaux sociaux, tels que X (anciennement Twitter) et Facebook, et ils développeront également des compétences en conception d'entreprise qui leur permettront de mondialiser ces dernières.



Débouchés

Marketing sur le Web (réseaux sociaux)	Directeur de projet Web (réseaux sociaux)
Planification Web et relations publiques	Gestionnaire de réseaux sociaux
Consultant en réseaux sociaux	Tâches administratives générales (affaires générales, ressources humaines, comptabilité, administration des ventes, etc.)

Préparation aux Examens de Qualifications

Test de compétences Illustrator® Creator	Test de compétences en marketing sur les réseaux sociaux
Test de compétences Photoshop® Creator	



Cursus International de Commande Automobile

Programme d'Informatique Appliquée Cycle de 3 ans
Diplôme professionnel Campus de la gare de Kyoto

Faites carrière au Japon ou dans votre pays d'origine !

Dans le but de parvenir à une société de transport numérique et à une transformation verte, des services de mobilité utilisant des technologies de pointe sont mis à la disposition du public. Dans ce cours, KCG vise à répondre aux nouveaux besoins de la société en formant des ingénieurs automobiles capables de diriger l'industrie automobile du futur. Les diplômés du cours reçoivent un « Diplôme professionnel », leur permettant de travailler professionnellement dans leur pays d'origine ou au Japon, ou de s'inscrire à l'école du groupe KCG KCGI et de poursuivre un master.

1^{re} année

Ce cursus est destiné aux personnes souhaitant rejoindre les échelons supérieurs des ingénieurs de service, qui gagnent la satisfaction et la confiance des clients. Les étudiants renforcent leur maîtrise de la langue japonaise, dont ils auront besoin pour leurs études spécialisées, tout en acquérant une compréhension correcte de la structure et des fonctions de base des véhicules automobiles. Les études commencent par l'ingénierie automobile ainsi que les bases de l'informatique, y compris la programmation, les systèmes informatiques et les circuits numériques. Ce cours permet également d'acquérir des compétences en communication nécessaires aux affaires.

2^e année

Le programme est axé sur l'automobile et comprend un examen approfondi des bases de l'automobile, des structures électriques à l'électronique, en passant par les circuits logiques et l'entretien. Les étudiants mettent en pratique la technologie et les connaissances acquises en classe dans le cadre d'expériences, de travaux pratiques et d'activités autonomes, afin de découvrir des compétences de révision aussi proches que possible de celles utilisées en pratique dans le monde professionnel.

3^e année

Grâce au démontage, à l'inspection et au réglage des équipements électriques, les étudiants approfondissent leurs connaissances de l'automobile. Les étudiants apprennent la théorie en classe puis la mettent en pratique, en apprenant les technologies de contrôle automobile qu'ils peuvent appliquer en tant que compétence prête à l'emploi dans l'industrie automobile. Il est également possible d'obtenir des passeports informatiques et d'autres qualifications dans le domaine des technologies de l'information.



Cursus International de TI Commerce

Programme de Traitement de l'Information Cycle de 2 ans Diplôme professionnel Campus de la gare de Kyoto

Faites carrière au Japon ou dans votre pays d'origine !

Dans la société mondialisée d'aujourd'hui, il est essentiel d'avoir des compétences à la fois en commerce et en informatique. Avec toutes ces nouvelles technologies numériques qui émergent l'une après l'autre, y compris l'IA, l'IoT, le cloud, la RV/RA, les drones et la 5G, les modèles commerciaux existants changent à un rythme toujours plus croissant. Dans ce cours, nous enseignons l'informatique et le commerce pour former les professionnels de la transformation numérique de demain, des personnes capables de mettre en application les nouvelles technologies pour créer de nouveaux modèles commerciaux et révolutionner les modèles existants. Les diplômés du cours reçoivent un « Diplôme professionnel », leur permettant de poursuivre une carrière professionnelle dans leur pays d'origine ou au Japon.

1^{re} année

Proposé principalement aux étudiants issus de cultures n'utilisant pas les sinogrammes ou des caractères similaires, ce cours enseigne des connaissances spécialisées et renforce la maîtrise de la langue japonaise nécessaire dans le domaine des affaires, tout en fournissant des bases en informatique et en commerce. Outre les bases de l'informatique, de Microsoft Office et des techniques de présentation, des cours de langue japonaise technique et d'autres matières en langue japonaise sont proposés, ce qui permet aux étudiants d'améliorer leurs compétences en matière de préparation de documents et de communication.

2^e année

Les étudiants sélectionnent les cours de leur choix parmi une large gamme de sujets liés aux affaires et à l'informatique, et ils améliorent ainsi leurs compétences et leurs connaissances. En plus de l'introduction à SAP et à la logistique, un système d'administration générale de la gestion d'entreprise, des cours sont préparés sur la programmation, la gestion, etc., leur permettant ainsi d'acquérir la capacité de répondre aux besoins de la transformation numérique dans une grande variété de domaines industriels.



Cursus d'Information sur le Tourisme Mondial

Programme d'Ingénierie Informatique Cycle de 2 ans Diplôme professionnel Campus de Rakuho

Find great careers in Japan or in your home country!

Dans le cadre de la série d'événements internationaux en cours, tels que les Jeux olympiques et paralympiques de Tokyo de 2021, et l'Expo Osaka-Kansai de 2025, il existe un besoin croissant de professionnels de l'informatique du tourisme capables de répondre aux nouvelles entreprises touristiques, ainsi qu'à la demande touristique entrante.

En informatique du tourisme international, les étudiants acquerront les compétences et les connaissances nécessaires pour utiliser les TIC afin de relever les défis du tourisme, tels que le tourisme entrant, la revitalisation régionale, la transformation numérique du tourisme, et le tourisme basé sur l'IA. Ce cours vise à contribuer au développement des entreprises locales du secteur touristique.

1^{re} année

Principalement destiné aux étudiants internationaux originaires de pays n'utilisant pas les kanjis (signes idéographiques de l'écriture japonaise), le programme commence par le cours obligatoire « Introduction au tourisme d'affaires », où les étudiants apprennent systématiquement les fondamentaux des études touristiques, et commencent leur parcours académique au sein de l'établissement d'enseignement professionnel. En plus de l'acquisition des bases des études touristiques, des compétences liées à la suite Microsoft Office, ainsi que des techniques de présentation, des cours de langue japonaise tels que « Japonais technique » sont également proposés afin d'aider les étudiants à développer leurs capacités d'écriture et de communication.

2^e année

Afin d'améliorer les compétences pratiques des étudiants en matière de résolution de problèmes, le programme privilégie l'apprentissage basé sur des expériences vécues en situation réelle. Grâce à des projets collaboratifs avec les communautés locales visant à dynamiser les entreprises touristiques, les étudiants acquièrent des compétences pouvant être directement mises en pratique dans le monde professionnel. Le programme accompagne également les étudiants dans l'obtention de qualifications, telles que le titre reconnu par l'État japonais de guide-interprète agréé. À l'issue de la formation, les étudiants obtiennent un titre équivalent à un diplôme. Les diplômés peuvent ensuite chercher un emploi dans leur pays d'origine ou au Japon.



La voie vers un programme de Master chez KCGI ! Inscription possible

Cursus International de Technologies au Manga et Animation

Programme supérieur d'Art et Design Cycle de 3 ans Diplôme professionnel Campus de Kamogawa

Conçu pour permettre de travailler dans une perspective mondiale, ce cours forme des ingénieurs de production d'anime et de mangas numériques dotés de compétences en IA, en gestion et en marketing. Après avoir acquis les connaissances de base, les étudiants apprennent à utiliser des applications de dessin telles que Maya et AutoDesk, ainsi que des applications d'infographie 3D telles que Blender. Les étudiants travaillent également à la production de vidéos promotionnelles utilisant l'IA. En collaboration avec des établissements d'enseignement d'autres pays, les étudiants ont la possibilité d'étudier l'illustration et l'IA de pointe. Le cours approfondit particulièrement les connaissances des étudiants en IA générative appliquée.



Business x IT

Cursus International de Gestion d'Affaire

Programme d'Informatique Appliquée
Cycle de 3 ans Diplôme professionnel Campus de la gare de Kyoto

La voie vers un
programme de Master
chez KCGI !

Ce cursus interdisciplinaire explore l'utilisation de l'IA générative dans un large éventail de domaines, notamment l'innovation pour une industrie régionale durable, le commerce, la finance, la logistique, l'information médicale et l'investissement international. Les étudiants de ce cours acquièrent également des compétences et des connaissances sur la planification des ressources de l'entreprise (ERP), un système de gestion intégré qui permet aux entreprises de gérer leurs ressources commerciales de manière centralisée afin d'en maximiser la valeur. Dans une perspective de valeur de nouvelle génération, le cours développe des compétences en gestion pour proposer des stratégies de gestion pour une entreprise mondiale et faire progresser son organisation.

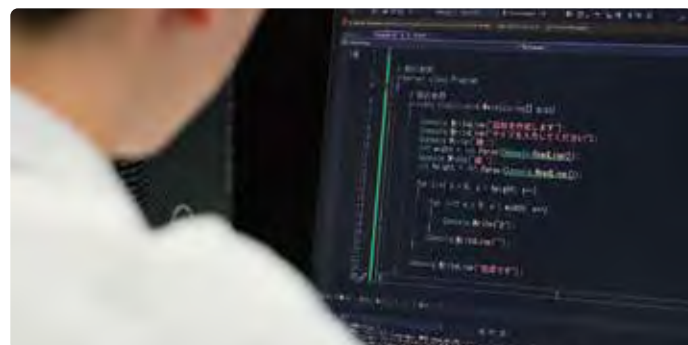


Cursus International d'Informatique

Programme d'Ingénierie de l'Information Cycle de 4 ans Campus de Rakuho
★Diplôme professionnel supérieur ★Programmes de spécialisation professionnelle

La voie vers un
programme de Master
chez KCGI !

Ce cursus propose une solide formation aux systèmes embarqués, allant de la programmation de base et de la conception de systèmes jusqu'aux technologies avancées. Les étudiants de ce programme souhaitent devenir des ingénieurs de solutions et des architectes informatiques capables d'analyser les besoins des entreprises mondiales, afin de leur proposer et d'y mettre en œuvre des solutions utilisant des systèmes informatiques. Ce programme forme un personnel d'envergure mondiale, capable de répondre aux exigences d'une société avancée axée sur les technologies de l'information et utilisant l'IA générative, l'IdO, etc.



Cursus International d'Information Artistique

Programme d'Ingénierie de l'Information Cycle de 4 ans Campus de Rakuho ★Diplôme professionnel supérieur ★Programmes de spécialisation professionnelle

La voie vers un
programme de Master
chez KCGI !

Ce cursus s'adresse aux futurs directeurs artistiques. Les étudiants apprennent à exploiter les possibilités de l'art numérique jusqu'à leurs limites, à imaginer des œuvres d'art dans leur forme complète avant le début des projets, et à acquérir les compétences de planification et de gestion nécessaires pour mener à bien leurs projets. Les étudiants visent à posséder des techniques de production avancées, des compétences en matière d'élaboration de concepts, y compris l'écoute des exigences des clients, et la capacité de négocier et de présenter des propositions.



Cursus International d'Informatique de Gestion

Programme d'Ingénierie de l'Information Cycle de 4 ans Campus de Rakuho ★Diplôme professionnel supérieur ★Programmes de spécialisation professionnelle

La voie vers un
programme de Master
chez KCGI !

Les étudiants apprennent les méthodes permettant d'intégrer et de gérer l'ensemble des ressources de gestion d'une entreprise (personnel, biens, fonds et informations) à l'aide des technologies de l'information. L'objectif est de former des consultants et des chefs de projet en informatique capables de jouer un rôle actif dans la société mondiale. KCG a préparé un programme qui enseigne les compétences dont les hommes d'affaires ont besoin pour développer le personnel avec les compétences nécessaires pour réussir dans le monde informatique, et ce dans un large éventail de domaines industriels.



Cursus International d'Information

Programme Supérieur d'Ingénierie Informatique
Cycle de 3 ans Diplôme professionnel Campus de Rakuho

La voie vers un
programme de Master
chez KCGI !

Aujourd'hui, des technologies avancées comme l'IA et les systèmes cyber-physiques sont appliquées dans de nombreux secteurs à mesure que la transformation numérique se poursuit à un rythme soutenu. Dans le même temps, la mise en œuvre de la 5G continue et le métavers se propage à l'échelle mondiale. Dans ce cours, les élèves consolident les compétences en japonais dont ils auront besoin pour poursuivre des études spécialisées et acquièrent une base solide en informatique qu'ils exploiteront pour faire progresser la transformation numérique. Les élèves choisissent également des disciplines qui leur plaisent parmi un large choix d'options, acquérant ainsi un niveau de compétences en informatique sophistiqué. Plusieurs sujets essentiels dans le monde de l'informatique sont abordés, dont les bases de données, la programmation et les technologies de réseau, ainsi que le japonais technique et d'autres disciplines liées à la langue japonaise. À travers ces disciplines, le Programme forme des professionnels compétents en informatique et parlant suffisamment bien le japonais pour s'insérer dans le monde du travail. Les diplômés du cours reçoivent un « Diplôme professionnel » leur permettant de s'inscrire à l'école du groupe KCG KCGI et de poursuivre un master.



La voie vers un
programme de Master
chez KCGI !

Cursus International d'Art et Design

Programme Supérieur d'Ingénierie Informatique
Cycle de 3 ans Diplôme professionnel Campus de Rakuho

Dans ce cursus, une fois que les élèves ont acquis les compétences et les connaissances de base en informatique exigées par la société, ils acquièrent les bases de l'art et de la conception, ainsi que des compétences pratiques en matière de production, en maîtrisant l'utilisation des logiciels standard de l'industrie. Le cours forme des créatifs et des concepteurs dotés des compétences informatiques les plus récentes, ainsi que de la créativité et de la capacité d'élaborer et de présenter des propositions. Les diplômés du cours reçoivent un « Diplôme professionnel » leur permettant de s'inscrire à l'école du groupe KCG KCGI et de poursuivre un master.



Publicité pour le 50^e anniversaire du groupe KCG (<https://www.kcg.ac.jp/kyocotan/cm/>)

Cursus d'Information Avancé sur le Tourisme Mondial

Programme Supérieur d'Ingénierie Informatique
Cycle de 3 ans Diplôme professionnel Campus de Rakuho

La voie vers un
programme de Master
chez KCGI !

Ce cursus s'appuie pleinement sur l'emplacement de KCG à Kyoto, l'un des sites touristiques les plus emblématiques du Japon. Il propose un programme complet d'étude des nouveaux services et modèles commerciaux du secteur touristique exploitant l'outil informatique. Les élèves travaillent à la résolution des nombreux problèmes auxquels sont confrontés les sites touristiques, comme la mise à disposition d'informations aux touristes, la conversion des registres d'activité touristique en données exploitables, l'analyse et les prévisions. Le cours forme des professionnels capables de contribuer à la réalisation d'une industrie du tourisme résiliente et durable. Les diplômés du cours reçoivent un « Diplôme professionnel » leur permettant de s'inscrire à l'école du groupe KCG KCGI et de poursuivre un master.

Qualifications disponibles

Responsable du contrôle d'itinéraire

La qualification de gestionnaire du contrôle des itinéraires est obligatoire pour les chefs d'équipe qui accompagnent les circuits et les voyages de groupe organisés par les agences de voyages.

Superviseur de voyages certifié

Le titre de « superviseur de voyages certifié » est une qualification nationale stipulée dans la « Loi sur les agences de voyages ». Il est requis pour vendre des voyages nationaux ou internationaux au nom d'une agence de voyages. Cette loi stipule que chaque bureau de vente d'une agence de voyages doit être doté d'au moins un superviseur de voyages certifié.

Examen de certification de directeur des affaires réceptrices

L'examen de certification de directeur des affaires réceptrices est un test de compétence qui certifie que le titulaire possède les connaissances nécessaires pour développer des affaires de tourisme récepteur ciblant les visiteurs étrangers au Japon. Pour réussir cet examen, il faut connaître les conditions et les tendances actuelles du tourisme récepteur, être capable de planifier des projets de tourisme récepteur susceptibles d'attirer des clients, comprendre les visiteurs étrangers au Japon et être capable de leur répondre, ainsi que connaître les « nouvelles formes de tourisme », ainsi que la formation des zones touristiques.



Les couleurs du groupe KCG

kgc.edu
Kyoto Computer Gakuin

Bleu KCG (Couleur de l'École de l'Institut informatique de Kyoto, couleur du groupe KCG)

Le bleu, qui est la couleur de l'école de l'Institut informatique de Kyoto ainsi que la couleur du groupe KCG, a été choisi en prenant pour référence le bleu foncé, la couleur d'école de l'université de Kyoto, parce que les membres fondateurs de l'Institut étaient tous des étudiants en second cycle ou des diplômés de l'université de Kyoto. Bien que déjà employés dans les années 1970, c'est à l'occasion du 35^{ème} anniversaire (1998) que son ton fut défini et qu'il fut appelé bleu KCG.

kgc.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

Rouge KCG (Couleur de l'École de l'Institut d'études supérieures des sciences de l'information de Kyoto)

Le fondateur du groupe KCG est parti, vers la fin de sa vie, faire des études à l'université Harvard, tout en continuant en parallèle la gestion de l'école, et se lança un nouveau défi en entreprenant les études qu'il n'avait pu réaliser quand il était jeune. C'est ainsi qu'il loua un appartement à Boston et qu'il se mit à suivre des cours de littérature et de philosophie aux côtés de jeunes étudiants. La couleur de l'Institut d'études supérieures des sciences de l'information de Kyoto fut donc établie en tant que ton contrastant avec le bleu KCG en référence au rouge foncé qui est la couleur d'école de l'université Harvard fréquentée par le fondateur. Cette couleur exprime le fait qu'hommes et femmes de tous âges se lancent en permanence de nouveaux défis et adoptent une attitude humble envers l'étude.

kgc.edu
Kyoto Japanese Language Training Center

Vert KCG (Couleur de l'École de l'Institut d'apprentissage de la langue japonaise de Kyoto)

Le Centre de formation en langue japonaise de Kyoto du groupe KCG, la première porte d'entrée pour les étudiants venus de l'étranger, est une école de langue japonaise habilitée par le ministère de la Justice et désignée en tant que programme éducatif préparatoire par le Ministère de l'Éducation, de la Culture, des Sports, des Sciences et de la Technologie. Le ton vert a été établi en contraste avec le bleu KCG et le rouge KCG mentionné ci-dessus en tant que couleur d'école à partir de l'image verte des 7 continents du monde. Elle montre les compétences et les progrès des étudiants étrangers partant se former.

kgc.edu
Kyoto Computer Gakuin Automobile School

Orange KCG (Couleur de l'École automobile de l'Institut informatique de Kyoto)

La couleur officielle de l'École automobile de l'Institut informatique de Kyoto a été décidée en 2013, lors de l'incorporation de l'école dans le Groupe KCG. La couleur orange inspire dynamisme et positivité, mais est aussi utilisée pour améliorer la visibilité dans un contexte de sécurité. Elle symbolise ainsi l'importance de la sécurité dans le monde de l'automobile moderne, ainsi que les vigoureux efforts des étudiants pour surmonter les difficultés.



Étudiants étrangers à KCG : prérequis en cas de candidature

Étudiants étrangers à KCG : prérequis en cas de candidature

- (1) Le candidat a terminé ou devrait terminer 12 années d'études scolaires au Japon et/ou dans son pays d'origine; ou est qualifié pour entrer à l'université dans son pays d'origine; ou possède des qualifications correspondant à ce qui précède.

Le candidat est en règle avec KCG, est âgé de 18 ans ou plus, satisfait à une ou plusieurs des cinq conditions suivantes et possède les compétences en langue japonaise nécessaires pour comprendre les cours.

- 1) Le candidat a réussi le N1 (niveau 1) ou le N2 (niveau 2) du test de compétence en langue japonaise (JLPT) organisé par la « Japan Foundation and Japan Educational Exchanges and Services ».

- 2) Le candidat a obtenu un score total d'au moins 200 points (combinaison de lecture, d'écoute et de compréhension orale/lecture) à l'examen d'admission à l'université japonaise (EJU) organisé par l'Organisation japonaise des services aux étudiants (JASSO).

- 3) Le candidat a obtenu un score total d'au moins 400 points au test d'aptitude aux kanji japonais mené par la Japan Kanji Aptitude Testing Foundation (JKATF) ou au test d'écoute/lecture JLRT (test d'écriture).

- 4) Le demandeur a reçu 6 mois ou plus d'enseignement en langue japonaise dans un établissement d'enseignement pour l'enseignement du japonais aux ressortissants étrangers qui soit reconnu par avis du ministre de la Justice sur avis du ministre de l'Éducation, de la Culture, des Sports, de la Science et de la Technologie (avec un taux de fréquentation dans ledit établissement de 90 % ou plus).

- 5) Le candidat a reçu 1 an ou plus d'éducation dans un établissement d'enseignement tel que spécifié à l'article 1 de la loi japonaise sur l'éducation scolaire* (une école primaire, un collège, un lycée, un collège technique, un collège junior, une université ou une école supérieure).

* Comprend les diplômes de type « baccalauréat international » (veuillez nous contacter pour plus de détails).

- (2) Le demandeur possède le statut de résidence nécessaire* (statut de visa*) pour séjourner au Japon sans entrave, et ce depuis le moment de son admission au KCG jusqu'au moment de l'obtention de son diplôme.

*Étudiant étranger, résident permanent, conjoint ou membre de la famille d'un ressortissant japonais, etc.

- (3) Le candidat est recommandé par un directeur ou un enseignant de l'école/l'établissement qu'il a fréquenté(e).

- (4) Toutes les dépenses liées au séjour du demandeur au Japon sont garanties.

Sélection d'admission (examen d'entrée pour les étudiants étrangers)

Sélection sur dossier Le candidat est examiné sur la base des documents soumis, etc.

Sélection par entretien* Le candidat est soumis à un entretien et à un examen oral sur la base des documents soumis, etc.

* Les entretiens et les examens oraux peuvent se dérouler dans un lieu désigné ou en ligne par chat vidéo (Zoom, etc.). Les candidats qui passent l'examen en ligne doivent disposer de l'environnement nécessaire à la communication en ligne à leur domicile, etc. au moment de l'examen, y compris un ordinateur, un microphone, des haut-parleurs, une caméra (le candidat doit pouvoir transmettre un flux vidéo en direct) et une connexion Internet.

* Les candidats seront informés des horaires, dates et lieux (formats) des entretiens et épreuves orales lors de l'envoi de leur carte d'admission aux épreuves. (En principe, celle-ci est envoyée dans les deux semaines suivant la réception des documents déposés.)



Cours en ligne flexibles

Flexible Online Course

En savoir plus



Cours TI Commerce international

Le Japon est actuellement confronté à une grave pénurie de personnel dans le secteur informatique. D'ici 2030, cette pénurie devrait atteindre environ 450 000 personnes. (Source : « Enquête sur la demande en personnel informatique (aperçu), METI, avril 2019 ») Pour relever ce défi, KCG recherche des personnes capables d'étudier l'informatique et de devenir des leaders de l'industrie informatique mondiale. C'est dans cette optique que KCG a créé les Cours en ligne flexibles.

Avantages des cours en ligne flexibles

Étudiez à votre rythme et où vous voulez !

KING-LMS, le système de gestion de l'apprentissage de pointe de KCG, donne accès aux ressources pour étudier 24 h/24. Avec KING-LMS, vous pouvez assister aux cours quand vous le souhaitez, à l'aide des conférences vidéo et des documents de cours fournis.

Vous pouvez regarder et écouter les conférences autant de fois que vous le souhaitez, et progresser à votre rythme.

Convertissez n'importe quel cours en cours à temps plein !

Cours en ligne flexibles

- Art et Design
- Commerce et Gestion
- Sciences Informatiques
- Jeux Vidéo et Divertissements
- Ingénierie pour Systèmes Embarqués

Obtenez un Diplôme avancé après avoir validé votre cursus !

Le Diplôme avancé est une qualification que vous pouvez obtenir en satisfaisant certaines conditions et en validant un cursus de quatre ans de formation spécialisée dans une école professionnelle avancée. Le MEXT reconnaît le Diplôme avancé comme équivalent à la licence universitaire.

Le Diplôme avancé est décerné aux personnes ayant acquis non seulement des connaissances, mais aussi des compétences dans un domaine spécialisé. Ainsi, le Diplôme avancé est de plus en plus reconnu comme équivalent ou même supérieur à la licence. On estime que les titulaires d'un Diplôme avancé ayant étudié l'informatique seront plus recherchés que jamais dans les années à venir.

Schooling, le programme d'étude intensive : gagnez en efficacité !

Notre cursus d'informatique appliquée internationale propose un programme d'étude intensive baptisé « Schooling ». Schooling propose aux étudiants un programme d'étude intensive en présentiel sous la supervision directe d'un instructeur.

Schooling est proposé pour une période de deux semaines, deux fois par an : en été, d'août à septembre, et au printemps, de février à mars. Les salles de classe du programme Schooling se situent au campus de KCG de Kyoto Ekimae, à sept minutes de marche de la gare de Kyoto. Les services de transport sont excellents, ce qui facilite les déplacements.

Programme académique

Cours en présentiel

Production de travaux originaux et mise en œuvre de projets complexes

Cours basiques

Pour acquérir une large base de connaissances dans de nombreux domaines

Cours appliqués

Pour acquérir une large base de connaissances dans de nombreux domaines

Cours d'orientation professionnelle

Pour aider à la recherche d'emploi

Les étudiants internationaux de KCG ont leur mot à dire

Des milliers d'étudiants internationaux sont venus chez KCG pour étudier et lancer des carrières prometteuses.

Un accueil chaleureux et un enseignement général excellent pour les étudiants internationaux.

Nguyen Sy Nam

Vidéo d'entretien



Programme de Traitement de l'Information
Cursus de Traitement de l'Information

République socialiste du Vietnam



J'ai toujours adoré les jeux, les mangas et les animes japonais. Quand on m'a proposé d'étudier à l'étranger, j'ai décidé que je voulais préparer mon avenir dans un environnement entièrement nouveau. Après avoir fréquenté une école de japonais, j'ai voulu étudier l'informatique parce que je me suis rendu compte que ce domaine avait le pouvoir de créer la société de demain. Alors je me suis inscrit à KCG. KCG propose beaucoup de programmes de soutien bienveillants pour les étudiants internationaux, et offre beaucoup d'opportunités de poursuivre un enseignement général en dehors de l'informatique. J'ai étudié assidument et j'ai pu rejoindre une entreprise d'informatique au Japon. Peu après mon embauche, j'ai passé l'examen d'ingénieur en informatique de base.

Je veux étudier les meilleures technologies au monde.

Natasha Maria Devina

Programme des Affaires de l'Information

République d'Indonésie



Je voulais étudier au Japon, un pays leader en matière de technologie. Je voulais, si possible, devenir comme ma mère, qui travaillait dans la comptabilité. Je me suis donc inscrite à KCG, pour acquérir des connaissances et des compétences en informatique et en commerce. Avant, j'apprenais l'informatique en autodidacte. Aujourd'hui, j'apprends auprès de mes professeurs chez KCG, qui enseignent avec bienveillance et patience, alors c'est amusant pour moi d'assister à des cours sur le commerce et autres. À l'avenir, je veux travailler dans la programmation pour le commerce en ligne.

J'aimerais travailler dans le secteur de la création de contenu mondial.

Naranjo Bejarano
Carlos

Programme de Développement de Jeux Numériques

Royaume d'Espagne



J'ai toujours admiré la technologie de pointe du Japon. Des jeux comme Pokémon sont très amusants et la technologie est inégalée dans le monde entier. Rien ne pouvait me rendre plus heureux que d'étudier les jeux au Japon. KCG offre un environnement d'étude incroyable, avec les ordinateurs et les logiciels les plus récents. Mon objectif est de rejoindre une grande entreprise de création de contenu au Japon. Je parle japonais et espagnol, alors l'acquisition de connaissances en informatique me permettra de jouer un rôle dans le commerce mondial.

Le Prix d'excellence de KCG m'a donné confiance en moi.

Lyu Langbiao

Vidéo d'entretien



Programme de Développement de Jeux Numériques

République populaire de Chine



Après avoir obtenu un diplôme universitaire en Chine, j'ai travaillé comme ingénieur réseau, mais je me rendais compte de plus en plus que je voulais faire un travail créatif. Après avoir étudié au Centre d'enseignement du japonais de Kyoto, j'ai commencé à étudier le domaine des jeux chez KCG. Après que j'ai rejoint KCG, mes professeurs m'ont vraiment martelé de connaissances en ingénierie. Grâce à eux, j'ai remporté avec un ami japonais le Prix d'excellence de KCG pour jeu que nous avons créé ensemble. J'ai pu trouver un travail dans l'entreprise de jeux qui m'intéressait le plus. Je continue d'affiner mes compétences avec pour objectif de devenir chef d'équipe.

Je veux apprendre la langue japonaise et la technologie vidéo.

Ralambozatovo
Narianja Vololoniaina

Programme d'Art et Design
Cursus d'Art et Design

République de Madagascar



Le Japon m'intéresse car sa culture est totalement différente de celle de mon pays natal. Je voulais étudier plus en profondeur des choses que j'avais vues en vidéo et en photos à l'université à Madagascar, alors je me suis inscrite à KCG suite à une recommandation du MEXT. Je suis vraiment heureuse d'être venue étudier chez KCG. Dans mes cours, mes professeurs offrent un enseignement rigoureux, en commençant par les bases. Les instructeurs et mes camarades étudiants sont tous très gentils. On se retrouve sur notre temps libre. Mon rêve est d'apporter la culture japonaise à Madagascar et au reste du monde par la vidéo.

Sentir les résultats d'une scolarité chez KCG.

Chanvongnaraz
Khampasith

Programme de Traitement de l'Information
Cursus de Traitement de l'Information

République démocratique populaire lao



La technologie permet aux gens de vivre leur vie de manière plus épanouissante. J'ai rejoint KCG car j'étais déterminé à étudier l'informatique et à jouer un rôle important dans la société. En tant que première institution scolaire japonaise centrée sur l'informatique, elle a une histoire et un palmarès en matière d'enseignement de l'informatique. Je sens que je me suis inscrit à une très bonne école. Je ne me sentais pas en confiance car je n'avais jamais étudié l'informatique auparavant. Heureusement, mes professeurs chez KCG m'expliquent tout avec patience et dans des termes faciles à comprendre. Je me suis très vite rendu compte que j'adorais la programmation. À l'avenir, je veux trouver un travail dans une entreprise en lien avec l'informatique au Japon et continuer de programmer, de faire un travail qui facilite la vie des gens dans le monde entier.

LES QUATRE SAISONS DES ÉTUDIANTS

KCG organise divers événements et manifestations tout le long de l'année.

- Orientation
- Cérémonie d'entrée
- Fête de bienvenue pour les premières années
- Examen national printanier
- Camp de jour pour les premières années
- Randonnée de printemps

4

Événements annuels principaux de Kyoto
Parade des fleurs de cerisiers de Toyotomi Hideyoshi (temple Daigoji)

Avril



Cérémonie d'entrée



Randonnée de printemps

- Anniversaire de la fondation (1er mai)
- Explication sur les entreprises à l'Institut

Festival Aoi (sanctuaires Shimogamo and Kamigamo)

5

Mai

- Concert musical
- Explication sur les entreprises à l'Institut

Nô Kyoto Takigi (sanctuaire Heian-jingu)

6

Juin

- Colloque culturel
- Orientation emploi et carrière
- Explication sur les entreprises à l'Institut
- Fête d'été

Festival Gion (sanctuaire Yasaka et autres lieux dans Kyoto)

7

Juillet

- Examens du premier semestre
- Vacances d'été
- Cours d'été
- Stage en entreprise
- Réunion de consultation sur les carrières

Feux de joie rituels de Gozan (Daimonjiyama et autres)

8

Août

- Grand rassemblement sportif des écoles
- Explication sur les entreprises à l'Institut
- Orientation trimestre d'automne
- Concert musical

Soirée de contemplation de la lune (temple Daikoku-ji)

9

Septembre

- Examen national automnal
- Randonnée d'automne
- Orientation emploi et carrière

Festival Jidai matsuri (sanctuaire Heian-jingu)

10

Octobre

- Fête de novembre (fête de l'Institut)
- Conférences académiques
- Visite artistique

Festival des érables (momiji) d'Arashiyama (Arashiyama)

11

Novembre

- Colloque culturel
- Orientation emploi et carrière
- Vacances d'hiver

Festival d'Okera (temple Yasaka)

12

Décembre



Réunion de consultation sur les carrières



Cours d'hiver

- Concert musical
- Orientation emploi et carrière

Tir à l'arc longue portée (temple Sanjusangendo)

1

Janvier

- Prix KCG
- Examens trimestre d'automne
- Vacances de printemps
- Orientation emploi et carrière

Festival des fleurs de prunier (sanctuaire Kitano-tenmangu)

2

Février

- Cours de printemps
- Cérémonie de fin d'études
- Fête de fin d'études
- Explication sur les entreprises à l'Institut

Festival des torches (temple Seiryōji)

3

Mars



Cérémonie de fin d'études



Fête de fin d'études

En 1 an à temps complet

※ Rentrée en avril

En 1 an et demi à temps complet

※ Rentrée en octobre

Les classes de japonais sont formées selon le niveau sur la base de tests d'admission ainsi que les notes de fin de semestre. Notre enseignement a pour objectif d'accéder au niveau N2 ou N1 du Test d'aptitude en Japonais en juillet ou en décembre. Aussi, l'« Examen de japonais pour l'admission à l'université japonaise » est également possible.

◆Présentation du cours

Programme éducatif préparatoire

Pour suivre un enseignement dans un établissement d'enseignement supérieur japonais (universités, écoles professionnelles, etc.), il est nécessaire d'avoir suivi au Japon ou à l'étranger une éducation primaire et secondaire pendant 12 années. Cependant, le nombre d'années d'enseignement de certains n'atteint pas les 12 ans, car il est basé sur le système éducatif des pays respectifs. Or, en suivant le cours de cette école, ces personnes pourront obtenir la qualification nécessaire pour être admises dans un établissement d'enseignement supérieur japonais (universités, écoles professionnelles, etc.). (Programme éducatif préparatoire désigné par le Ministère de l'Éducation, de la Culture, des Sports, des Sciences et de la Technologie)

Programme

Matière de langue japonaise

- Notre institut permet d'acquérir les compétences en langue japonaise nécessaires pour entrer dans un établissement d'enseignement supérieur japonais (instituts universitaires d'études supérieures, universités, écoles professionnelles, etc.) et prend les mesures nécessaires pour que les étudiants atteignent le niveau N1 ou N2 du Test d'aptitude en japonais.
- Les cours sont donnés en formant des classes par niveau en fonction des compétences en japonais des étudiants.
- Nous offrons plus de 20 heures de cours par semaine de matières relatives à la langue japonaise. (20 semaines par semestre, 40 semaines par ans)

Matière	Contenu
Japonais 1 (grammaire, caractère et vocabulaire)	Acquisition de la grammaire, des caractères japonais et du vocabulaire ainsi que des compétences en langue japonaise globales indispensables à la vie sociale et aux domaines spécialisés
Japonais 2 (compréhension orale, conversation)	Acquisition des expressions orales indispensables à la vie quotidienne, la vie sociale et les domaines spécialisés et entraînement à la compréhension orale
Japonais 3 (compréhension écrite)	Formation des aptitudes de compréhension écrite indispensables dans la vie sociale et les domaines spécialisés et entraînement à la compréhension écrite par la lecture de journaux, de magazines, d'essais, d'œuvres littéraires, etc.
Japonais 4 (Composition)	Création de petits essais, de rapport, d'e-mails, de documents Powerpoint et de lettres d'affaires
Situation du Japon	Approfondissement de la compréhension de la culture et société japonaise ainsi que des valeurs et de l'éthique des Japonais.

Cours spéciaux pour le Test d'aptitude en Japonais et l'Examen de japonais pour l'admission à l'université japonaise

Les cours sont dispensés en formant des classes selon les niveaux.

Matière	Contenu
Japonais général	Étude de la tendance des Tests d'aptitude en Japonais ainsi que des Examens de japonais pour l'admission à l'université japonaise et entraînement à l'aide de problèmes des années passées et d'exercices.

Matières fondamentales

Les étudiants acquièrent les connaissances leur permettant de suivre une éducation supérieure en approfondissant leurs compétences dans les autres matières outre la langue japonaise.

Matière	Contenu
Matières fondamentales	Anglais, mathématiques, sciences naturelles (physique, chimie, biologie), matières générales, Fondamentaux des TI (informatique)

※ 6 à 8 heures de cours par semaine.



◆Cours de recrutement (nombre d'années limité) et contenu, effectif de recrutement

Période d'admission	Nom du cours	Contenu	Nombre de personnes admissibles
Avril	Cours d'un an de préparation au passage à l'année suivante (1 an)	Destiné aux personnes qui souhaitent poursuivre leurs études dans un établissement d'enseignement supérieur japonais (universités, écoles professionnelles, etc.) Programme éducatif préparatoire où sont enseignés le japonais, l'anglais, les mathématiques, etc.	60 étudiants
Octobre	Cours d'un an et demi de préparation au passage à l'année suivante (1,5 an)		60 étudiants

◆Qualifications nécessaires pour la candidature

Correspondre à la totalité des éléments suivants

- Avoir terminé un cursus d'éducation secondaire à l'étranger (concerne les personnes qui n'ont pas atteint les 12 ans d'études à la fin de l'enseignement secondaire ainsi que celles qui ont bénéficié d'un enseignement pendant 12 ans et plus)
- Être motivé par l'apprentissage du japonais, posséder des compétences en langue japonaise correspondant au niveau N5 (4^{ème} kyu) au Test d'aptitude en Japonais et avoir l'intention d'apprendre la langue japonaise de manière sérieuse.
- Avoir les aptitudes scolaires permettant de poursuivre ses études dans un établissement d'enseignement supérieur japonais (instituts universitaires d'études supérieures, universités, écoles professionnelles, etc.).
- Avoir moins de 23 ans révolus si diplômé de l'enseignement secondaire, moins de 25 ans révolus si diplômé d'un collège pré-universitaire, et moins de 27 ans révolus (si diplômé de l'université).
- Avoir un garant pour les frais de séjour au Japon (frais de scolarité et frais de vie quotidienne).
- Être sain de corps et d'esprit et respecter la loi nationale japonaise ainsi que les règles et la réglementation de l'institut.

Poursuite d'études supérieures à l'institut d'études supérieures de l'information de Kyoto (KCGI : The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics) pour des connaissances avancées dans le domaine des TI

Programme de Master

Après avoir terminé vos études au KCG, vous pouvez bien sûr chercher directement un emploi, mais vous pouvez également décider de poursuivre vos études à l'institut d'études supérieures de l'information de Kyoto (KCGI) qui est un autre de nos établissements éducationnels. KCGI est le premier établissement d'études supérieures au Japon spécialisé dans les TI. Les étudiants qui complètent un programme au KCGI sont récompensés par un Master en Sciences des technologies de l'information (diplôme professionnel). Ce diplôme est la plus haute certification dans le domaine des TI appliquées au Japon.

En principe, les conditions d'admission au KCGI impliquent l'obtention d'un diplôme d'études supérieures dans une université de quatre ans ou un cursus de quatre années dans une école professionnelle. Néanmoins, les diplômés du KCG

peuvent remplir les conditions d'admission dans les cas spéciaux suivants (voir le Guide des admissions).

« Les candidats qui sont diplômés d'un programme de trois ans du KCG, sont âgés d'au moins 22 ans au 1er avril de l'année d'entrée au KCGI et sont jugés qualifiés à être admis d'après leurs résultats académiques, sont ainsi reconnus comme possédant des compétences académiques égales ou supérieures à celles d'un étudiant possédant une licence d'une université. »

S'inscrire au KCGI après avoir obtenu un diplôme du KCG de cette manière est de fait la route la plus rapide pour atteindre le sommet du domaine des TI appliquées. Nous vous recommandons sincèrement d'obtenir un diplôme professionnel supérieur et d'ensuite obtenir un diplôme de Master au KCGI.

◆ Particularités du KCGI

Un large éventail de cours en « mode anglais » pour que les étudiants terminent leurs études en anglais uniquement.

KGCI propose de nombreux cours enseignés exclusivement en anglais (« mode anglais ») pour que les étudiants puissent terminer leur programme et recevoir un diplôme de master en étudiant uniquement en anglais. Beaucoup de ces cours sont enseignés par de brillants instructeurs étrangers. Actuellement, les étudiants internationaux du campus du KCGI viennent de 17 pays et régions différentes du monde (élèves diplômés en mars 2025 inclus) et nombre d'entre eux ont choisi de suivre les cours en anglais.

Des compétences pratiques solides qui servent dans la vie d'actif

- Un cursus fabriqué sur mesure selon les besoins de l'industrie et les avancées dans les TI
- Un cursus complet qui intègre des opportunités d'apprentissage pratique et sur le terrain
- Une approche éducative efficace alliant apprentissage en ligne et leçons en face-à-face

Étudiez les TI (TIC) et la gestion de manière équilibrée.

- Formation de professionnels dans multiples domaines spécialisés en TI, gestion, etc.
- Nombreux instructeurs avec une expérience professionnelle établissant des stratégies des TI dans le secteur privé

Changez de carrière pour travailler dans le domaine des TI.

- Candidats acceptés venant de milieux divers, des sciences et des lettres
- Les étudiants peuvent commencer leurs études selon leur niveau de connaissances au moment de l'inscription.

Rêvez de monter sur la scène internationale.

- Des classes enseignées par des leaders dans le domaine des TI du monde entier

Utilisez ce que vous avez étudié pour jouer un rôle crucial dans la société.

- Trouvez votre carrière idéale grâce à des conseillers d'orientation à votre écoute.
- Réseau de contacts avec les autres diplômés



◆ Composition des cours

Inscription

Cours obligatoire

- Communications professionnelles dans l'industrie des TICS
- Théorie du leadership
- Élaboration de projet

Cursus expertise

- Intelligence artificielle
- Développement de systèmes Web
- Administration de réseau
- ERP
- Divertissement TI
- Science des données
- Entrepreneurat mondial
- Manga et Anime TI
- Tourisme TI

Sélection d'un des domaines d'expertise ci-dessus

Cursus domaine industriel

- Finance
- Éducation
- Agriculture
- Marine
- Santé et médical

Cours facultatifs complémentaires

Cursus TI général

Créez votre propre programme, faites votre choix parmi les cours non obligatoires en fonction de vos objectifs d'apprentissage individuels.

ou

Projet de Master

Master en ingénierie des TI (diplôme professionnel)

◆ Domaines d'activité

KCGI propose des cursus formant des professionnels des TI de pointe dont l'industrie a besoin. Les diplômés de KCGI pourront travailler dans des domaines liés aux TI tels que ceux listés ci-dessous.

DSI
(Directeur de systèmes d'information)

Chef de projet

Architecte en IA

Consultant général des systèmes

Entrepreneur

Architecte informatique

Consultant en sécurité de l'information

Gestionnaire de production de contenus

Scientifique de données

Quartier étudiant à Kyoto

Kyoto, dont la construction remonte à plus de 1200 ans, est depuis longtemps le centre culturel du Japon, mais également une ville internationale ou encore une ville étudiante où vivent actuellement de nombreux jeunes.

Tous les campus de KCG se trouvent dans des zones bien desservies par les transports en commun, non seulement depuis les différentes zones à l'intérieur de la ville de Kyoto, mais également faciles d'accès depuis les différentes villes du Kansai telles qu'Osaka, Nara, Kobe et Otsu.



Alentours de l'établissement KCG de la gare de Kyoto (branche de la gare de Kyoto de KCGI)

La gare de Kyoto, que les compagnies JR, Kintetsu et le métro se partagent, est la porte d'entrée de Kyoto visitée par de nombreuses personnes de tout le pays. Dans ces alentours, coeapan. Both modern buildings and historical buildings coexist in this area, and we can feel a contrastive atmosphere.

Sites

- | | |
|-----------------------------|------------------------------|
| Monastère To-ji | Monastère Sanjusangen-do |
| Monastère Nishi-Hongwan-ji | Musée national de Kyoto |
| Monastère Higashi-Hongan-ji | Immeuble de la gare de Kyoto |
| Monastère Tofuku-ji | Aquarium de Kyoto |
| Tour de Kyoto | |



Alentours de l'établissement KCG Kamogawa

Zone verdoyante en pleine ville et proche du sanctuaire Shimogamo-jinja qui est lié à l'une des trois grandes fêtes de la ville de Kyoto nommée Aoi-matsuri.

Sites

- | | |
|----------------------------|---------------------------|
| Sanctuaire Shimogamo-jinja | Musée historique de Kyoto |
| Parc impérial Kyoto Gyoen | |
| Tadasu no mori | |



Alentours de l'établissement KCG Rakuho

L'accès dans la direction de la zone de Rakuho, du centre de Kyoto ainsi que la gare de Kyoto est pratique à partir de la station de métro Kitaoji-eki ou du terminal d'autobus. Zone où l'on jouit de la proximité avec la nature avec le sanctuaire Kamigamo-jinja de la fête Aoi-matsuri jouxtant la rue Kitayami-dori où s'alwith modern buildings, and we can enjoy nature at the botanical garden, Midoroga-ike Pond, and Kamo River.

Sites

- | | |
|---------------------------|---------------------------|
| Sanctuaire Kamigamo-jinja | Jardin botanique de Kyoto |
| Étang Midorogaïke | Rue Kitayama |



Alentours de l'établissement KCGI Hyakumanben, école principe de Kyoto

Zone reliée à divers aspects historiques et culturels de Kyoto avec ses nombreux sites touristiques comme le Ginkaku-ji, monastère représentatif de la culture de Muromachi, le sanctuaire Heian-jingu lié à l'une des trois grandes fêtes du Japon qui est la Jidai-matsuri, la promenade du philosophe célèbre pour ses rangées de cerisiers japonais, le zoore in this area (among many other spots). It is easy to come in touch with Japanese culture and history in this location!

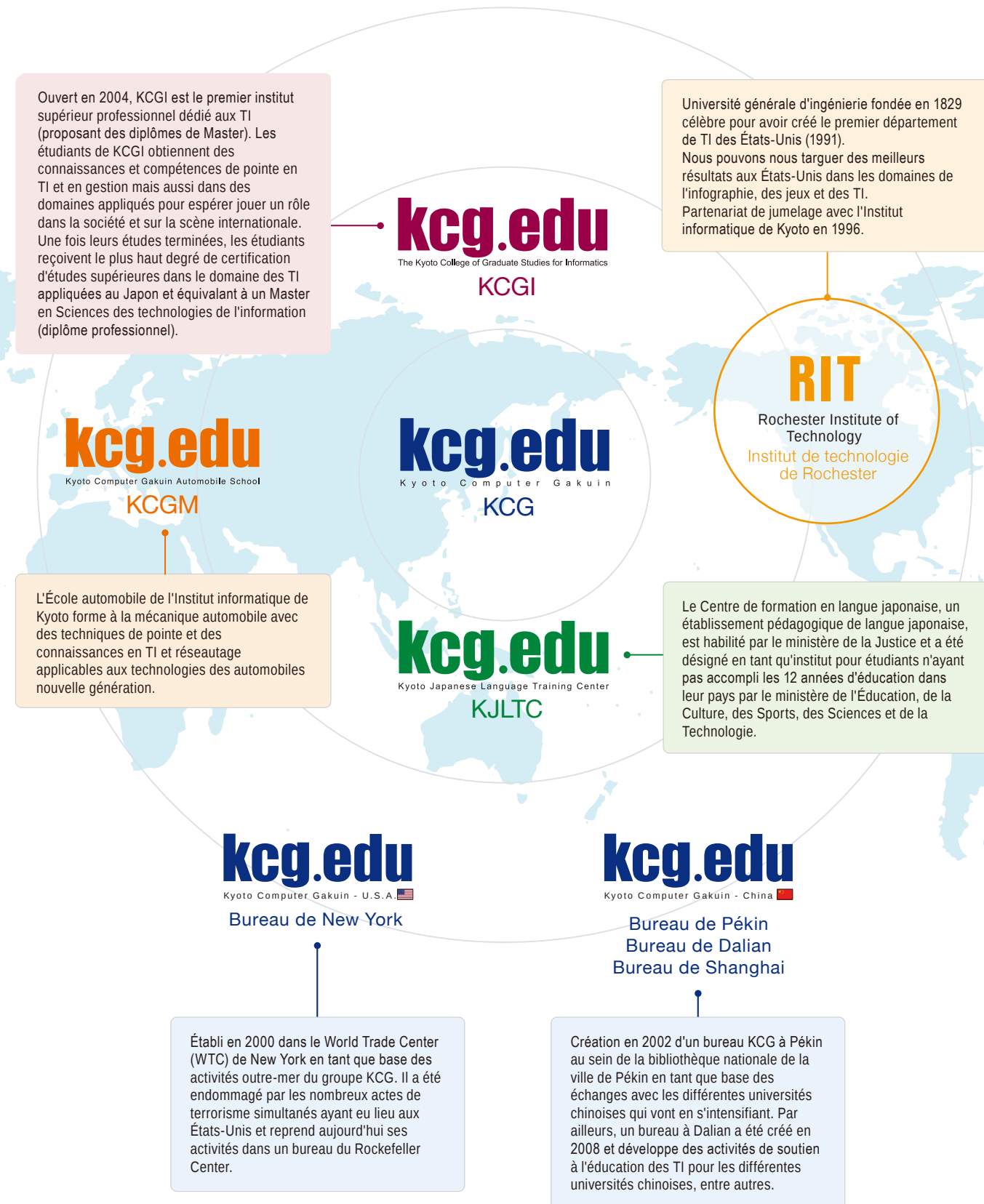
Sites

- | | |
|----------------------------------|------------------------------|
| Ginkaku-ji | Zoo municipal de Kyoto |
| Promenade du philosophe | Sanctuaire Heian-jingu |
| Nanzen-ji | Monastère Eikando |
| Kyoto City KYOCERA Museum of Art | Monastère Chionji |
| | Musée national d'art moderne |



kcg.edu Réseau éducatif

KCG forme un réseau serré avec d'autres établissements éducatifs du groupe KCG et, en tant qu'institution éducative de taille mondiale et en tant que leader dans l'éducation des TI, il a pour objectif de dispenser l'enseignement des TI le plus élevé au monde en cherchant à établir des collaborations avec les gouvernements et universités étrangères.



Campus

Établissement de la gare de Kyoto

L'établissement de la gare de Kyoto se situe à un endroit idéal pour la vie étudiante. Le lieu est très pratique pour venir en cours puisqu'il n'est qu'à 7 minutes à pied de la gare de Kyoto. De nombreuses boutiques se trouvent à proximité ainsi que des restaurants, des centres commerciaux importants et des grandes surfaces.

Bâtiment principal

Ce bâtiment imposant aux murs blancs se dresse à l'ouest de la gare de Kyoto. C'est le bâtiment le plus impressionnant du campus.



Annexe

Reconnaisable à son extérieur lumineux et ouvert, l'annexe est équipée d'un studio d'apprentissage en ligne ainsi que d'un espace d'entraînement de commande de voitures et motos utilisé dans le cursus Commande des véhicules. Le bâtiment principal et l'annexe près de la gare de Kyoto constituent à eux deux le plus grand complexe éducatif en TI de pointe du centre de Kyoto.



Établissement de Rakuhoku

Institut Technique

L'établissement de Rakuhoku est le plus vieux du campus de KCGI et il a permis à de nombreux diplômés d'entrer dans le monde du travail. Situé dans le quartier calme de Shimogamo, l'établissement de Rakuhoku offre un environnement idéal pour tous ceux qui désirent poursuivre leurs études.



Établissement de Kamogawa

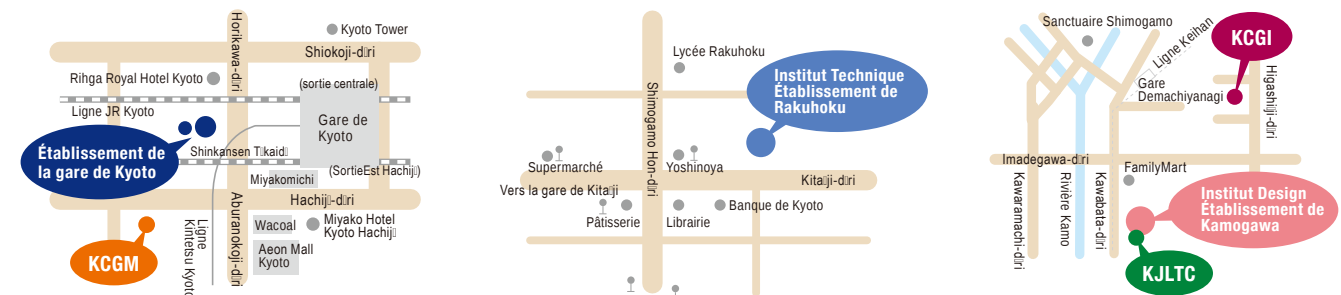
Institut Design

L'établissement de Kamogawa, généreusement éclairé et traversé d'une douce brise au bord de la rivière Kamogawa, est un institut des arts digitaux empreint de liberté qui attire des jeunes créateurs et autres artistes. La rivière Kamogawa qui coule à proximité et ses rives luxuriantes offrent aux étudiants un environnement relaxant source d'inspiration.



Tous les établissements du campus sont reliés grâce à des navettes.

Tous les établissements du campus sont reliés par un service dédié de navettes gratuites. Les étudiants peuvent ainsi étudier dans d'autres établissements en se déplaçant avec les navettes.



Certifié par la préfecture de Kyoto Établissement d'enseignement professionnel (programme technique)

Institut informatique de Kyoto (KCG : Kyoto Computer Gakuin)

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

Institut Technique Établissement de Rakuhoku

17 Shimogamo-honmachi, Sakyo-ku, Kyoto-shi, Kyoto 606-0862

- Programme d'Ingénierie de l'Information (Cycle de 4 ans)
- Programme Avancé d'Ingénierie Informatique (Cycle de 3 ans)
- Programme d'Ingénierie Informatique (Cycle de 2 ans)

Institut Design Établissement de Kamogawa

11 Tanakashimoyanagi-chi, Sakyo-ku, Kyoto-shi, Kyoto 606-8204

- Programme d'Informatique en Art et Design (Cycle de 4 ans)
- Programme Avancé d'Art et Design (Cycle de 3 ans)
- Programme d'Art et Design (Cycle de 2 ans)

Établissement de la gare de Kyoto

10-5 Nishikuji Teranomae-chi, Minami-ku, Kyoto-shi, Kyoto 601-8407

- Programme d'Informatique en Commerce et Gestion (Cycle de 4 ans)
- Programme de Sciences Informatiques (Cycle de 4 ans)
- Programme de Jeux Vidéo et Divertissements (Cycle de 4 ans)
- Programme de Manga et Animation (Cycle de 3 ans)
- Programme d'Informatique Appliquée (Cycle de 3 ans)

- Programme d'Informatique Multimédia (Cycle de 3 ans)
- Programme d'Informatique Réseautage (Cycle de 3 ans)
- Programme Avancé de Développement de Jeux Numériques (Cycle de 3 ans)
- Programme des Affaires de l'Information (Cycle de 2 ans)
- Programme d'Administration Médicale TI (Cycle de 2 ans)
- Programme de Traitement de l'Information (Cycle de 2 ans)
- Programme de Développement de Jeux Numériques (Cycle de 2 ans)
- Information et Communication (1 an/2 ans en cours du soir)
- Programme d'Informatique Appliquée Internationale (Cours en ligne sur 4 ans)

École automobile de l'Institut informatique de Kyoto

73 Tojihigashi-monzenchi, Minami-ku, Kyoto-shi, Kyoto 601-8428

<https://kyoto-jidousha.ac.jp/>

Programme d'ingénierie en maintenance automobile

École de l'Institut d'apprentissage de la langue japonaise de Kyoto

11 Tanakashimoyanagi-chi, Sakyo-ku, Kyoto-shi, Kyoto 606-8204

<https://www.kjltc.jp/>

Institut d'études supérieures des sciences de l'information de Kyoto

Université des technologies de l'informatique appliquées Spécialisation en technologies Web business

7 Tanakamonzen-chi, Sakyo-ku, Kyoto-shi, Kyoto 606-8225

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