Link to the Pioneer Spirit

kcg.edu

The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

京都情報大学院大学

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

ကျောင်းဝင်ခွင့်စီစစ်ရေးဌာန၊
ကျိုတိုသတင်းအချက်အလက် ဘွဲ့လွန်သင်တန်းကျောင်း (KCGI)
10-5 Nishikujoteranomae-cho, Minami-ku, Kyoto 601-8407, Japan
TEL: 075-681-6334 (+81-75-681-6334 ဂျပန်နိုင်ငံပြင်ပ)
FAX: 075-671-1382 (+81-75-671-1382 ဂျပန်နိုင်ငံပြင်ပ)

ミャンマー語 202307

kcg.edu

KCGI: The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

ဂျပန်နိုင်ငံ၏ပထမဦးဆုံး IT
အထူးပြုအလုပ်ဆိုင်ရာဘွဲ့လွန်တက္ကသိုလ်

京都情報大学院大学

ကျိုတိုသတင်းအချက်အလက် ဘွဲ့လွန်သင်တန်းကျောင်း

ကျိုတိုသတင်းအချက်အလက် ဘွဲ့လွန်သင်တန်းကျောင်း

The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics (KCGI)

◆ ကျွန်ုပ်တို့သည် အဓိကအထူးပြုနယ်ပယ်နှစ်ခုဖြစ်သည့် သတင်းအချက်အလက်နှင့် စီမံခန့်ခွဲမှုဘာသာရပ်ကို ထောက်ပံ့ပါသည်။

သတင်းအချက်အလက်အရာရှိချုပ် (CIO) နှင့် စီမံကိန်းမန်နေဂျာ ကဲ့သို့သော အကြီးတန်းအမှုဆောင်ရာထူးများအား ရည်မှန်းထားသူများအတွက်။

◆ လူမှုဘာသာရပ်နှင့် သိပ္ပံပညာရပ်များ အပါအဝင် ကျယ်ပြန့်သည့် နယ်ပယ်များစွာမှ ကျောင်းသားကျောင်းသူများကို လက်ခံပါသည်။

ကွန်ပျူတာအတွေ့အကြုံမရှိသေးသူများပင် KCGI တွင် စာရင်းပေးသွင်းနိုင်ပါသည်။ သင်၏ စတင်မှုအဆင့်နှင့်အညီ သင်ယူလိုက်ပါ။

◆ ရေရှည်လေ့လာမှုစနစ်ကဲ့သို့သော ပရိုဂရမ်များဖြင့် ကျွန်ုပ်တို့သည် လုပ်ငန်းကျွမ်းကျင်အတတ်ပညာရှင်များအတွက် ဆက်လက်ပညာရေးကို ပံ့ပိုးပေးပါသည်။

KCGI သည် အတန်းတက်ရောက်နည်းမျိုးစုံကို ပံ့ပိုးပေးပါသည်။ ကျောင်းဖွင့်ရက်များမှ နေ့ဘက်အတန်းများအပြင် KCGI သည် ညနေပိုင်းနှင့် စနေနေ့ အတန်းများသာမက e-learning ကဲ့သို့သော ရွေးချယ်မှုများကို ပေးပါသည်။ ကျူရှင်နှစ်နှစ်စာဖြင့် စာလေ့လာချိန်ကို သုံးနှစ် သို့မဟုတ် လေးနှစ်အထိ တိုးမြှင့်ပေးသည့် ရေရှည်လေ့လာရေးစနစ်ကဲ့သို့သော ပရိုဂရမ်များဖြင့် အလုပ်တစ်ဖက်နှင့် စာလေ့လာလိုသည့် ကျောင်းသားကျောင်းသူများကို ပံ့ပိုးပေးပါသည်။

◆ KCGI သည် IT (ICT) ၏ ကျယ်ပြန့်သည့် နယ်ပယ်များစွာမှ လျှောက်လွှာများကို လက်ခံပါသည်။

IT နှင့်ပတ်သက်သည့် ကျယ်ပြန့်သော ဗဟုသုတများစွာထဲမှ KCGI တွင် IT နှင့်ပတ်သက်သည့် အသိပညာနှင့် အတတ်ပညာကျွမ်းကျင်မှုများ လိုအပ်ချက်မြင့်မားနေသည့် စီးပွားရေးလောကတွင် အထူးစိတ်ဝင်စားနေနော အဓိကအထူးပြုနယ်ပယ် ရှစ်ခုရှိပါသည်။ KCGI သည် ကျောင်းသားကျောင်းသူများအား လူ့အဖွဲ့အစည်းမှ မျှော်မှန်းထားသော IT ကျွမ်းကျင်ပညာရှင်တစ်ဦး၏ အသိပညာနှင့် အတတ်ပညာကျွမ်းကျင်မှု အမျိုးမျိုးကို သင်ယူနိုင်စေပါသည်။ ကျွန်ုပ်တို့သည် ကျယ်ပြန့်သော စက်မှုနယ်ပယ်များစွာတွင် ရှာဖွေထားသည့် IT (ICT) လုပ်ငန်းသုံးပရိုဂရမ်များအတွက် သင်တန်းများကိုလည်း ပံ့ပိုးပေးနေပါသည်။

◆ ကျွန်ုပ်တို့သည် ဆာပိုရိုမြို့နှင့် တိုကျိုမြို့တို့တွင် ဂြိုလ်တုကျောင်းများကို ဖွင့်လှစ်ထားပါသည်။ ပြီးနောက် ဂျပန်နှင့် ပြည်ပမှာပါ တိုးချဲ့နေဆဲဖြစ်ပါသည်။

ကျောင်းသားများသည် ဂြိုလ်တုကျောင်းတစ်ကျောင်းစီတွင် အတန်းများ တက်ရောက်လေ့လာနိုင်ပါသည်။ ပြည်ပအပါအဝင် ဒေသအများအပြားတွင် ထပ်မံပြီး ဂြိုလ်တုကျောင်းပေါင်း ၂၀ ကို ဖွင့်လှစ်ရန် စီစဉ်ထားသည်။

◆ လက်တွေ့ကမ္ဘာအတွေ့အကြုံများစွာဖြင့် တက္ကသိုလ်ဌာန။

ကျွန်ုပ်တို့၏ နည်းပြဆရာများသည် လုပ်ငန်း၏ ရှေ့တန်းတွင် ဆက်လက်တာဝန်ထမ်းဆောင်နေကြပါသည်။ ချို့သည် အကြီးစားကုမ္ပဏီများမှ CIO များဖြစ်ကြပြီး အချို့မှာ ခေတ်တစ်ခေတ်၏ အကြောင်းအရာလုပ်ငန်းတွင် နီးကြားတက်ကြွစွာပါဝင်နေကြပါသည်။

◆ KCGI ကျောင်းသားကျောင်းသူအများအပြားသည် SAP ERP အသိမှတ်ပြု အတိုင်ပင်ခံပုဂ္ဂိုလ်စာမေးပွဲကို အောင်မြင်ပြီးဖြစ်သည်။

အလေးတထား တစ်ဦးချင်း သင်ကြားပို့ချမှုမှတစ်ဆင့် ကျောင်းသားကျောင်းသူများ၏ အဆင့်မြင့် အရည်အချင်းများ တက်မြောက်ရေးကို ပံ့ပိုးပေးပါသည်။ အရည်အချင်းများ ရရှိလာသည့်အခါတွင် ကျောင်းသားကျောင်းသူများစွာဟာ အလုပ်ခန့်အပ်ခြင်း သို့မဟုတ် အကြီးစား ကော်ပိုရေးရှင်းများဆီသို့ လွှဲပြောင်းခြင်းခံရပါသည်။

◆ အတန်းများစွာကို ဘာသာစကားနှစ်မျိုး သို့မဟုတ် အင်္ဂလိပ်ဘာသာဖြင့် သင်ကြားပေးပါသည။

KCGI သည် အင်္ဂလိပ်ဘာသာနှင့် ဂျပန်နှင့်အင်္ဂလိပ်မဟုတ်သော တခြားဘာသာစကားများဖြင့် အတန်းများစွာကို သင်ကြားပေးပါသည်။ အတန်းများကို အင်္ဂလိပ်ဘာသာဖြင့်သာ တက်ရောက်ပြီး ဘွဲ့တစ်ခုရယူရန် ဖြစ်နိုင်ပါသည်။

◆ ကျွန်ုပ်တို့သည် ကမ္ဘာလုံးဆိုင်ရာ အကြောင်းအရာ ဖြစ်ရပ်များတွင် ပါဝင်ပါသည်။

KCGI သည် ပြင်သစ်တွင် ကျင်းပသည့် ဂျပန်ယဉ်ကျေးမှုဆိုင်ရာ အထွေထွေပြပွဲဖြစ်သည့် ဂျပန် နိုင်ငံတကာ ကုန်စည်ပြပွဲတွင် နှစ်စဉ် ပြခန်းတင်လေ့ရှိပါသည်။ ကျွန်ုပ်တို့သည် မန်ဂါ၊အန်နီမီနှင့် သက်ဆိုင်သည့် အရာအားလုံးအတွက် ကုန်စည်ပြပွဲတစ်ခုဖြစ်သည့် ကျိုတို နိုင်ငံတကာ မန်ဂါ အန်နီမဲ (ကျိုမာဖ) ကုန်စည်ပြပွဲကိုလည်း ပူးတွဲပံ့ပိုးပေးပါသည်။

◆ KCGI သည် ဂျပန် အသုံးချသတင်းအချက်အလက် လူ့အဖွဲ့အစည်း (NAIS) နှင့် ကျိုတို မန်ဂါနှင့်အန်နီမီ လူ့အဖွဲ့အစည်း (KMAS) ၏ အုပ်ချုပ်ရေးရုံးများတွင် ထိုင်ပါသည်။

ကျွန်ုပ်တို့သည် IT (ICT) နှင့်ပတ်သက်သော အမျိုးအစားများစွာဖြင့် ပညာရေးအသင်းအဖွဲ့များကို တည်ထောင်ထားပါသည်။ ထိုအသင်းအဖွဲ့များမှတစ်ဆင့် ကျွန်ုပ်တို့သည် R&D နှင့် ကွန်ရက်များတည်ဆောက်ခြင်းကို လေ့လာလိုက်စားနေပါသည်။

◆ KCGI သည် ကျိုတိုအမှတ်တံဆိပ်ကို ကမ္ဘာတစ်ဝှမ်း စင်တင်ပြသရန် ကျွန်ုပ်တို့ အသုံးပြုမည့် ကျိုတို၊ ကျိုတိုကို ညွှန်ပြနေသည့် ထိပ်တန်းအဆင့်ဒိုမိန်းအသစ်၏ အုပ်ချုပ်ရေးမှူးဖြစ်ရခြင်းအတွက် ဂုဏ်ယူပါသည်။

ကျိုတိုစီရင်စုအစိုးရထံမှ ပံ့ပိုးကူညီမှုနှင့် ကမ္ဘာလုံးဆိုင်ရာ ဒိုမိန်းအုပ်ချုပ်ရေးမှူး၏ ခွင့်ပြုချက်ဖြင့် KCGI သည် ပထဝီဝင်–အမည်–အခြေပြု ထိပ်တန်းအဆင့်ဒိုမိန်းတစ်ခုကို စီမံခန့်ခွဲရန်နှင့် လည်ပတ်ရန်အတွက် ကမ္ဘာ့တစ်ခုတည်းသော ပညာရေးအဖွဲ့အစည်းဖြစ်လာပါသည်။

◆ IT စွမ်းရည် အဆင့်မြင့်မားသော ပုဂ္ဂိုလ်များသည် တစ်နှစ်လျှင် ပျမ်းမျှ ယန်း ၉.၃၇ သန်း ဝင်ငွေရရှိသည်။

ဂျပန်နိုင်ငံ၏ သတင်းအချက်အလက်နည်းပညာမြှင့်တင်ရေးအေဂျင်စီ (IPA) ၏ အဆိုအရ အေဂျင်စီ၏ IT ကျွမ်းကျင်မှုစံနှုန်းများ၏ ဇာရှင်းသုံးသည် "အဆင့်မြင့်" (အဆင့် ၄ နှင့် ၅) ရာထူးများကို "အထူးပြုနယ်ပယ်" များတွင် "ကျွမ်းကျင်ပညာရှင်များအနေဖြင့် မျိုးဆက်သစ်များကို လေ့ကျင့်ပေးရန် အသိပညာနှင့် လက်တွေ့အတတ်ပညာများ သင်ကြားပေးနိုင်မည့် ပုဂ္ဂိုလ်များကို ထူထောင်ထားသည်"။ စီးပွားရေး၊ ကုန်သွယ်မှုနှင့် စက်မှုဝန်ကြီးဌာန (METI) မှ "ထုတ်ဝေသော IT နှင့်ဆက်စပ်သည့် စက်မှုလုပ်ငန်းများတွင် လုပ်အားခများဆိုင်ရာ အချက်အလက်ရှာဖွေရေးစစ်တမ်း၏ ရလဒ်များ" အရ ၂၀၁၇ ခုနှစ်၊ ဩဂုတ်လတွင် အဆင့် ၅ ၏ ပျမ်းမျှလုပ်အားခသည် တစ်နှစ်လျှင် ယန်း ၉.၃၇ သန်း ဖြစ်သည်။ လူတစ်ဦး၏ အသက်မွေးဝမ်းကြောင်းကို ထိုကဲ့သို့သောအဆင့်သို့ မြှင့်တင်ခြင်းသည် ကုမ္ပဏီတစ်ခုတွင် လုပ်ငန်းအတွေ့အကြုံများ စုဆောင်းခြင်းထက် ပိုမိုလိုအပ်ပါသည်။ ထိရောက်မှုမြင့်မားသော ရွေးချယ်မှုဟာ KCGI ကဲ့သို့သော ကျွမ်းကျင်ပညာရှင်ဘွဲ့လွန်ကျောင်း၌ စီးပွားရေးနှင့် IT နယ်ပယ်များတွင် လက်တွေ့ကျသော လေ့လာမှုများကို လေ့လာလိုက်စားရန်ဖြစ်သည်။

ပညာရေး၊ ယဉ်ကျေးမှု၊ အားကစား၊ သိပ္ပံနှင့် နည်းပညာဝန်ကြီးဌာန (MEXT) မှ
ထောက်ခံထားခြင်းခံရသည့် ပထမဆုံးသော ကျွမ်းကျင်ပညာရှင် IT ဘွဲ့လွန်ကျောင်း

No. 1 & the Only One!

ကျိုတိုသတင်းအချက်အလက် ဘွဲ့လွန်သင်တန်းကျောင်း (KCGI)

တက္ကသိုလ်၏ ယုံကြည်ခံယူချက်

KCGI ကျောင်း၏ ရည်မှန်းချက်မှာ လက်ရှိ စီးပွားရေးအလေ့အထများကို ကောင်းစွာ လက်တွေ့သိရှိကာ၊ ခိုင်မာသည့် သီအိုရီ အခြေခံများနှင့် ဆန်းသစ်တီထွင်ဖန်တီးသည့် စိတ်ဓာတ်များဖြင့် လူ့အဖွဲ့အစည်း၏ လိုအပ်ချက်များကို ဖြည့်ဆည်းပေးနိုင်ပြီး ပစ္စုပ္ပန်နှင့် အနာဂတ် မျိုးဆက်များအတွက် တာဝန်ယူနိုင်သော အရည်အသွေးမြင့် သတင်းအချက်အလက် နည်းပညာရပ် ကျွမ်းကျင်သူများကို လေ့ကျင့်ပေးရန်ဖြစ်သည်။

KCGI ၏ လုပ်ငန်းတာဝန်နှင့် ရည်ရွယ်ချက်

သမရိုးကျထက် ကျော်လွန်သည့် ထက်မြက်သော အသိပညာနှင့် အထူး ကျွမ်းကျင်မှုများ ပိုင်ဆိုင်ကာ နေရာအနှံ့ တွက်ချက်မှု လွှမ်းမိုးနေသည့် ယနေ့ခေတ်တွင် နိုင်ငံတကာအမြင်လည်းရှိသော အဆင့်မြင့် အိုင်တီ ပညာရှင်များ မွေးထုတ်ပေးခြင်းအားဖြင့် ယနေ့ အိုင်တီ လူ့အဖွဲ့အစည်း၏ အရည်အသွေးမြင့် အမျိုးစုံလင်သော လူသားရင်းမြစ် လိုအပ်ချက်ကို ဖြည့်ဆည်းရန်၊ အဆင့်မြင့် သတင်းအချက်အလက် လူ့အဖွဲ့အစည်းနှင့် စီးပွားရေးတိုးတက်မှုများ အောင်မြင်ရရှိရေးကို ပါဝင်ကူညီရန်
ကျောင်း၏ ရည်ရွယ်ချက်မှာ အဆင့်မြင့် ကျွမ်းကျင်သူများကို လေ့ကျင့်ပေးရာတွင် သတင်းအချက်အလက်နည်းပညာ၊ ယင်းနှင့် ဆက်နွယ်သော နည်းပညာတိုးတက်မှုများနှင့် ၎င်းတို့အား အသားကျစေပြီး သိပ္ပံ၊ နည်းပညာ၊ စီးပွားရေးနှင့် ဆက်နွယ်သော ပညာရပ်နယ်ပယ်များရှိ သီအိုရီနှင့် လက်တွေ့ပညာတို့ ဖြည့်ဆည်းပေးနိုင်ရန် ဖြစ်သည်။

kcg.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

ဝင်ခွင့် မူဝါဒများ

IT/ICT* လုပ်ငန်းသည် သတင်းအချက်အလက်နည်းပညာ၊ စီမံခန့်ခွဲမှုနည်းပညာတို့နှင့် ဆက်နွယ်သော ပညာရပ်များ ပေါင်းစပ်ထားပြီး ယင်း၏ ဦးတည်ရည်မှန်းချက်များမှာ ရှုပ်ထွေးကျယ်ပြန့်သည်။ ထို့ကြောင့် IT လုပ်ငန်း၏ အလားအလာကောင်းသော အရည်အချင်းရှိသူများ လိုအပ်ချက်သည် ယခင်ကထက်ပင် ပိုမိုကြီးမားကျယ်ပြန့်လာလျက် ရှိသည်။ အင်ဂျင်နီယာနှင့် ဆက်နွယ်သည့် သုတေသန ဘွဲ့လွန်ကျောင်းများရှိ အင်ဂျင်နီယာဘွဲ့ကြိုများ မွေးထုတ်ရေးကို လုံးလုံးလျားလျား မှီခိုနေရသဖြင့် ယနေ့အချိန်တွင် ဂျပန် စက်မှုလုပ်ငန်း၏ မျိုးစုံသော အရည်အသွေး လိုအပ်ချက်ကို လက်ရှိ ဂျပန် ပညာရေးစနစ်က ကျေနပ်အောင် ဖြည့်ဆည်းပေးနိုင်စွမ်း မရှိခဲ့ပေ။ အနာဂတ်တွင် ဂျပန် စက်မှုလုပ်ငန်းနှင့် စီးပွားရေး ဆက်လက် ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်ရေးအတွက် အမျိုးစုံသော ပညာရေးနောက်ခံ အခြေခံရှိသူများအား IT/ICT ကဏ္ဍရှိ အထူး အဆင့်မြင့် ပညာရှင်များဖြစ်လာအောင် နည်းလမ်းအားလုံးဖြင့် လေ့ကျင့်ပေးရန် အရေးကြီးလျက် ရှိပါသည်။

အဆိုပါ အမြင်များဖြင့် KCGI ကျောင်းသည် ယခင်သင်ကြားခဲ့ဖူးသည့် ပညာ အရည်အချင်းဘွဲ့ နောက်ခံများကို မသတ်မှတ်ဘဲ တတ်နိုင်သမျှ နယ်ပယ် အစုံမှ ကျောင်းသားများကို လက်ခံနိုင်ရန် မူဝါဒချမှတ်ထားသည်။

၁) ကျောင်းရှိ အထူးပြုဘာသာရပ်ကို လေ့လာနိုင်စွမ်းရှိသည့် အခြေခံ ပညာရေးရှိသူများ
၂) အသစ်အဆန်းကို သင်ယူ၊ တွေးခေါ်လိုသူများ၊ လက်ရှိ အယူအဆများအတွင်း ပိတ်မိမနေဘဲ အသစ်အဆန်းတစ်ခုခု ဖန်တီးလိုသူများ နှင့်
၃) မိမိ အနီးရှိ တခြားသူများနှင့် ပူးပေါင်းဆောင်ရွက်ပြီး ပြောဆိုဆက်ဆံမှုများမှတစ်ဆင့် ပြဿနာ ဖြေရှင်းလိုသူများ။

*ICT: သတင်းအချက်အလက်နှင့် ဆက်သွယ်ရေး နည်းပညာ

KCGI သင်ကြားရေး

ဥက္ကဋ္ဌ၊ ဒါရိုက်တာနှင့် ပါမောက္ခ
Kyoto Joho Gakuen

ဝတရု 長谷川 亘
ဟာဆဲဂဝ
Wataru Hasegawa

ဂဆဲဒတက္ကသိုလ် ဂိဇ္ဇာဘွဲ့

ပညာရေး မဟာဘွဲ့၊ မဟာဝိဇ္ဇာဘွဲ့ ကိုလံဘီယာတက္ကသိုလ်၊ ယူအက်စ်အေ

Kyoto Information Industry Association ၏ဥက္ကဋ္ဌ

All Nippon Information Industry Association Federation (ANIA) ၏ အမှုဆောင်ဒါရိုက်တာ၊ ဥက္ကဋ္ဌ

ဂျပန်သတင်းအချက်အလက်နည်းပညာအဖွဲ့ချုပ် (IT အဖွဲ့ချုပ်) တည်ထောင်သူ

Japan Federation of IT Associations ကိုယ်စားလှယ်ဒါရိုက်တာ၊ ပထမအဆင့်ဒုတိယဥက္ကဋ္ဌ

ဂျပန်သတင်းအချက်အလက်စီမံဆောင်ရွက်ရေးအဖွဲ့အစည်း (IPSJ) သဘာပတိ

ဂျပန် ပါဝင်မှုအကန့်အသတ်မရှိ အွန်လိုင်းပညာရေးမြှင့်တင်မှုကောင်စီ (JMOOC) သဘာပတိ

စီမံခန့်ခွဲမှုစီမံကိန်းကော်မတီ၊ IT ညှိနှိုင်းရေးမှူးများအသင်း (ITCA) ၏ ဒုတိယသဘာပတိနှင့် အသင်းဝင်

အမှုထမ်းလေ့ကျင့်ရေးကောင်စီ၊ IT လုံခြုံရေး ဆောင်ပုဒ်၊ ပိုစတာနှင့် ဘောင်လေးကွက်မန်ဂါပြိုင်ပွဲ စစ်ဆေးရေးကော်မတီ IPA အသင်းဝင်

စီမံခန့်ခွဲမှုကော်မတီ၊ သက်ကြီးရွယ်အိုများ၊ မသန်စွမ်းသူများနှင့် အလုပ်ရှာဖွေသူများ၏ အလုပ်အကိုင်ရှာဖွေရေးအတွက် အဆင့်မြင့်စက်မှုနည်းပညာစင်တာ ဂျပန်အဖွဲ့အစည်း အသင်းဝင်

ဂျပန် အသုံးချ သတင်းအချက်အလက်နည်းပညာ အဖွဲ့အစည်း (NAIS) အကြံပေးနှင့် သဘာပတိ

ထိုင်းနိုင်ငံ ပညာရေး ဒုတိယဝန်ကြီး၏ ဆု (နှစ်ကြိမ်) ဆွတ်ခူးခဲ့

ဂါနာနိုင်ငံ ပညာရေးဝန်ကြီး၏ ဆု

အမေရိကန်ပြည်ထောင်စု၊ နယူးယောက်ပြည်နယ်၊ ပညာရေးစီမံခန့်ခွဲသူအဖြစ် အရည်အချင်း ပြည့်မီ

တရုတ်နိုင်ငံ၊ ထျန်းကျင်း သိပ္ပံနှင့်နည်းပညာတက္ကသိုလ် ဧည့်ပါမောက္ခ

ကိုရီးယားကုန်းမြေနှင့်ပင်လယ်ရေးရာဌာန၊ ဂျယ်ဂျူနိုင်ငံတကာမြို့ပြဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်မှုစင်တာ၊ မူဝါဒဆိုင်ရာအကြံပြုကော်မတီ

သင်တန်းများ - ဦးစီးဦးဆောင်မှုသီအိုရီ၊ ဂုဏ်ထူးတန်း ဘွဲ့လွန် စာတမ်း

ကျိုတိုသတင်းအချက်အလက် ဘွဲ့လွန်သင်တန်းကျောင်း (KCGI) သည် ဂျပန်နိုင်ငံ၏ ပထမဆုံး IT ကျွမ်းကျင် အသက်မွေးဝမ်းကျောင်းပညာတက္ကသိုလ်ဖြစ်သည်။ ၎င်း၏မိခင်ကျောင်းမှာ ဂျပန်၏ ပထမဆုံး ကွန်ပျူတာ သင်တန်းကျောင်းဖြစ်သော၊ ကျိုတိုကွန်ပျူတာအထူးပညာရပ်သင်ကျောင်း (KCG) ဖြစ်သည်။ KCG သည် ဟာဆဲဂဝ ရှိုဂဲအို နှင့် ဟာဆဲဂဝ ရဆုခို တို့မှ ၎င်းတို့၏ တစ်မူထူးသော ရှေ့ရှုအတွေးအခေါ်ဖြင့် ပုဂ္ဂလိကကျောင်းအဖြစ် တည်ထောင်ခဲ့ခြင်းဖြစ်ပါသည်။ KCG သည် ၁၉၆၃ ခုနှစ်တွင် တည်ထောင်ခဲ့ချိန်မှစ၍ ကွန်ပျူတာပညာရေးတွင် ပါဝင်ဆောင်ရွက်ခဲ့ပါသည်။ ထိုကာလအတွင်း အထက်တန်းကျောင်းသူကျောင်းသားများ သာမက ၄နှစ်တာတက္ကသိုလ်မှဘွဲ့ရပြီးသူများလည်း တက်ရောက်သင်ကြားလေ့လာ ဆည်းပူးခဲ့ကြသည်။ ထိုအချိန်တွင် ဂျပန်နိုင်ငံ၏ ပညာရေးမှာ သုတေသနလုပ်ငန်းကိုသာ အဓိကထားသော ဘွဲ့လွန်တက္ကသိုလ်များသာ ရှိခဲ့ပြီး၊ ထိုတက္ကသိုလ်များမှ ဘွဲ့ရရှိသူများသည် လက်တွေ့လုပ်ငန်းတွင် အသုံးတည့်စေ မည့် အဆင့်မြင့်ပညာရပ်များကို ရှာဖွေရန်အတွက် KCG ကို ရွေးချယ်ခဲ့ကြခြင်းဖြစ်သည်။ KCG သည် အထူးလေ့ကျင့်သင်ကြားပေးသည့်စနစ်အောက်ရှိ ကျောင်း ဖြစ်သော်ငြား၊ လူ့အဖွဲ့အစည်းအရဆိုရသော် တက္ကသိုလ်ဘွဲ့ရများအတွက် ပညာထပ်မံရှာဖွေရာ နေရာဖြစ်ခဲ့ပြီး တစ်နည်းဆိုရသော် လုပ်ငန်းခွင် လက်တွေ့လုပ်ဆောင်နိုင်ရန်အတွက် ဘွဲ့လွန်ကျောင်း တစ်ကျောင်းအဖြစ် တာဝန် ထမ်းဆောင်လာခဲ့သည်ဟု ဆိုနိုင်သည်။

ထိုအကြောင်းအရာများကို အရင်းခံ၍ KCG သည် ၁၉၉၈ ခုနှစ်နောက်ပိုင်းတွင် အမေရိကန် နိုင်ငံ Rochester တက္ကသိုလ်ဘွဲ့လွန် (IT အထူးပြု၊ ကွန်ပျူတာ၊ သိပ္ပံအထူးပြု၊ တခြား) နှင့် ပူးပေါင်းကာတူညီသော သင်ရိုးညွှန်းတမ်းများဖြင့် လက်တွေ့သင်ကြားပြသပေးသည့် Professional School ဘွဲ့လွန်သင်ရိုးညွှန်းတမ်းများကို စီစဉ်ထားရှိခဲ့သည်။ ထိုကဲ့သို့ အမေရိကန်တက္ကသိုလ်နှင့်ပူးပေါင်းပြီး သင်ရိုးညွှန်းတမ်း ပင်ဆင်ထားရှိခြင်းသည် ဂျပန် နိုင်ငံ အတွက် ပထမဆုံးဖြစ်သလို ခေတ်အမီဆုံးဖြစ်ခဲ့သည်။

အထက်ပါပုဂ္ဂိုလ်များကဲ့သို့ ကျိုတိုကွန်ပျူတာအထူးပညာရပ်သင်ကျောင်း (KCG) မှ အောင်မြင်သော ပုဂ္ဂိုလ်များသည် ပညာရှင်ဘွဲ့လွန်တက္ကသိုလ် စနစ်သစ်တစ်ခုအောက်တွင် IT အထူးပြု ပညာရေးအဖွဲ့အစည်းကို တည်ထောင်နိုင်မည်မှာ မြေကြီးလက်ခတ်မလွဲပင် ဖြစ်သည်။ ကျိုတို သတင်းအချက်အလက် ဘွဲ့လွန်သင်တန်းကျောင်း (KCGI) ကို ဘဏ္ဍာရေးနှင့် ပညာရေးနယ်ပယ်မှ သက်ဆိုင်ရာအဖွဲ့များ၏ ထောက်ပံ့ကူညီမှု၊ ပူးပေါင်းဆောင်ရွက်မှုများဖြင့် တည်ထောင်ခဲ့သည်။ ပညာရေးအဖွဲ့များတွင် Rochester Institute of Technology နှင့် Columbia University တို့ပါဝင်သည်။ ဤစနစ်သစ်ကို စတင်ကျင့်သုံးသည့် ပထမနှစ်ဖြစ်သော ၂၀၀၄ ခုနှစ်၊ ဧပြီလတွင် KCGI ကို ဂျပန်နိုင်ငံ၏ ပထမဆုံးနှင့် တစ်ခုတည်းသော IT ပညာရှင် ဘွဲ့လွန်ကျောင်းအဖြစ် ဖွင့်လှစ်နိုင်ခဲ့သည်။

KCGI ကို တည်ထောင်သည့် အယူအဆမှာ "လူ့အဖွဲ့အစည်း၏ လိုအပ်ချက်များကို ဖြည့်ဆည်းပြီး ပစ္စုပ္ပန်ခေတ်ကို အထောက်အကူပြုကာ အနာဂတ်မျိုးဆက်သို့ ဆက်လက်ဦးဆောင် ခေါ်ဆောင်သွားမည့် ဖန်တီးနိုင်စွမ်းနှင့် အဆင့်မြင့် လက်တွေ့အရည်အချင်းများ ပိုင်ဆိုင်ထားသော အသုံးချ သတင်းအချက်အလက်နည်းပညာ အထူးကျွမ်းကျင်သူများ မွေးထုတ်ပေးရန်" ဖြစ်သည်။ IT ပညာနှင့် အပြည်ပြည်ဆိုင်ရာ စီးပွားရေးပညာကို ပေါင်းစပ်လျက် KCGI သည် အင်ဂျင်နီယာများ၊ အထူးသဖြင့် တွက်ချက်မှု စက်ပစ္စည်းအသင်း (ACM) ၏ သတင်းအချက်အလက်စနစ် မဟာသင်တန်း၏ ပြုပြင်ပြီး သင်ရိုးညွှန်းတမ်းကို အခြေခံလျက် ဝဘ်စီးပွားရေးလုပ်ငန်းဘာသာရပ် (e-business) အထူးပြု စီအိုင်အို (CIOs) များကို မွေးထုတ်မည့် အစီအစဉ်တစ်ခုကို ဖန်တီးခဲ့သည်။ KCGI ၏ ဦးတည်ချက်နှင့် ရည်ရွယ်ချက်မှာ အထူးကျွမ်းကျင်မှုများ ပိုင်ဆိုင်ထားပြီး အဆင့်မြင့် တတ်ကျွမ်းသလို နိုင်ငံတကာ အမြင်ရှိသော ပညာရှင်များ မွေးထုတ်ရေးကို အားပေးကူညီရန် ဖြစ်သည်။ ဤအားထုတ်မှုများသည် စီးပွားရေးတိုးတက်မှုနှင့် အဆင့်မြင့် IT လူ့အဖွဲ့အစည်းဖြစ်ပေါ်ရေးကို အထောက်အကူပြုပြီး IT နှင့် ဆက်နွယ်နည်းပညာများ အကျွမ်းတဝင်ရှိမှုကို အားကောင်းစေကာ သိပ္ပံ၊ နည်းပညာ၊ စီးပွားရေးစီမံမှုတို့နှင့် သက်ဆိုင်သော ပညာရပ်များတွင် သီအိုရီနှင့် လက်တွေ့နည်းပညာအပိုင်းများ တိုးတက်စေမည်ဟု ကျောင်းက ယုံကြည်သည်။ ထို့အပြင် ယင်းအောင်မြင်မှုများက တဖန် ကျွမ်းကျင်မှုမြင့်မားသည့် ပညာရှင်များဖြင့် အနာဂတ်မျိုးဆက်များ ပေါ်ထွန်းရေးဆီ ဦးတည်မည်ဟုလည်း KCGI က ယုံကြည်ပါသည်။

KCGI မတည်ထောင်မီကာလတွင် ဂျပန်နိုင်ငံ၌ ဘွဲ့ကြိုနှင့် ဘွဲ့လွန်အဆင့် ဝဘ်စီးပွားရေးလုပ်ငန်း (e-business) အထူးပြုဘာသာရပ် သင်ကြားမှု လုံးဝ မရှိခဲ့ပေ။ အဆိုပါ ဘာသာရပ်မှာ စီးပွားရေး စီမံခန့်ခွဲမှု၊ စက်မှု အင်ဂျင်နီယာနည်းပညာ၊ သတင်းအချက်အလက်အထူးပြု ဘာသာစသည့် သမရိုးကျ အထူးပြုဘာသာရပ်များတွင် ထည့်သွင်းသင်ကြားရသည့် ဘာသာခွဲတစ်ခုအဆင့် အဖြစ်သာ ရပ်တည်ခဲ့သည်။ အဆိုပါ ဘာသာရပ်သင်ကြားမှုများမှာ သုတေသနအဆင့်နှင့် အခြားအထူးပြုဘာသာရပ် သို့မဟုတ် အဓိကနယ်ပယ်တစ်ခု၏ အစိတ်အပိုင်းတစ်ခုအဖြစ်သာ သင်ကြားကြရခြင်းဖြစ်သည်။

IT ဘွဲ့လွန် တက္ကသိုလ်တစ်ခုအဖြစ်ထက် ပိုမိုသည့် KCGI ၏ သာလွန်ထူးခြားချက်မှာ ခေါင်းဆောင်မှု စွမ်းရည်များ မွေးမြူပေးမှုကို အလေးပေးသည့် ကမ္ဘာ့အဆင့်အတန်းမီ တက္ကသိုလ်တစ်ခုဖြစ်စေရန် ရည်မှန်းထားခြင်း ဖြစ်သည်။ တက္ကသိုလ်အများအပြားနှင့် မတူညီသည့် အချက်မှာ KCGI သည် အထက်အောက် နယ်ပယ်တစ်ခုတည်း ခွဲခြားထားသော ကွန်ပျူတာ ဘွဲ့လွန် တက္ကသိုလ် မဟုတ်သလို သတင်းအချက်အလက်နှင့် သင်္ချာဘွဲ့လွန်တက္ကသိုလ်တစ်ခုမျှသာလည်း မဟုတ်ပေ။ အဆိုပါ တက္ကသိုလ်များနှင့် KCGI အကြား တူညီသည့် အချက်များစွာ ရှိလင့်ကစား အမှန်စင်စစ်အားဖြင့်မူ KCGI သည် ယင်းတို့နှင့် မတူကွဲပြားသည့် ဘွဲ့လွန် တက္ကသိုလ်တစ်ခု ဖြစ်သည်။
သင်ရိုးညွှန်းတမ်း ဒီဇိုင်းများနှင့် သင်ကြားနည်းရှုထောင့် အခြေခံ အကြံပေး ဆရာ စနစ်တို့အပြင် KCGI သည် ဂျပန် တက္ကသိုလ်များတွင် တွေ့ရခဲသည့် အစိတ်အပိုင်းများနှင့် မူဝါဒမျိုးစုံ ပေါင်းစပ်ထားသည့် ဘက်စုံပညာရေး စနစ်တစ်ခု ပေးနိုင်ရန် ရည်ရွယ်သည်။ အဆိုပါစနစ်အစိတ်အပိုင်းများတွင် သင်တန်းသား ဗဟိုပြုသော သင်ကြားမှု ဒီဇိုင်း၊ ပွင့်လင်းပြီး ရေပြင်ညီအလိုက် အလုပ်အကိုင် ခွဲခြားမှုပါသော ပညာရေးစနစ်နှင့် သင်ယူမှု ရလဒ်များကို ပုံမှန် အကဲဖြတ်မှု စသည်တို့ ပါဝင်သည်။

ထို့အပြင် KCGI သည် IT နှင့် စီမံခန့်ခွဲမှု စွမ်းရည်များပြည့်ဝသော နိုင်ငံတကာ ခေါင်းဆောင်များ၊ စီးပွားရေး လုပ်ငန်းရှင်များအား မွေးထုတ်ပြီး အဆိုပါ ပုဂ္ဂိုလ်များမှတစ်ဆင့် ၎င်းတို့၏ စွမ်းရည်များကို အာရှနှင့် ကမ္ဘာတစ်လွှား အသုံးချနိုင်ရေးကိုလည်း အလေးပေးသည်။ ကျောင်းတည်ထောင်စဉ်ကတည်းက မျှော်မှန်းခဲ့သော အာရှတွင် နံပါတ်တစ် IT ပညာရှင် တက္ကသိုလ်ဖြစ်ရေးဟူသော ရည်မှန်းချက်၏ တစ်စိတ်တစ်ဒေသအဖြစ် KCGI သည် ကမ္ဘာတစ်လွှားမှ ကျောင်းသားများကို တက်ကြွစွာ လက်ခံလျက်ရှိသည်။

ယနေ့ အချိန်အခါတွင် IT သည် လူတို့၏ နေ့စဉ်ဘဝနှင့် အလုပ်ဌာနတို့တွင် မရှိမဖြစ် အရေးပါလာခဲ့ပြီ ဖြစ်သည်။ ဆက်နွယ်သည့် နယ်ပယ်အများအပြားသို့ ပေါင်းစပ်ဝင်ရောက်လာသော IT ပညာရပ်သည် လူ့အဖွဲ့အစည်း လိုအပ်ချက် အမျိုးအစား စုံစုံလင်လင် ကျယ်ကျယ်ပြန့်ပြန့် ကိုင်တွယ်ဆောင်ရွက်လာရသည်။ KGCI ၌ ကျောင်းသားကျောင်းသူများသည် IT တွင် ယေဘုယျ အခြေခံသင်ကြားမှုကို ရရှိကြပါသည်။ ကျောင်းသားကျောင်းသူများသည် ၎င်းတို့သင်ယူခဲ့သည့်အရာများကို ကျင့်သုံးနိုင်ပြီး ၎င်းတို့ရွေးချယ်ထားသည့် နယ်ပယ်များတွင် တက်ကြွသောကဏ္ဍမှာ ပါဝင်လုပ်ဆောင်နိုင်စေရန် သင်ရိုးညွှန်းတမ်းအား စဉ်ဆက်မပြတ် ပြန်လည်ပြင်ဆင်ပြီး ပြုပြင်မွမ်းမံထားပါသည်။ KCGI တွင် ၎င်းတို့၏သင်တန်းများကို ပြီးမြောက်သွားသည့် ကျောင်းသားကျောင်းသူများသည် ဂျပန် သို့မဟုတ် ပြည်ပရှိ ကျယ်ပြန့်သည့်နယ်ပယ်ပေါင်းစုံတွင် တက်ကြွစွာပါဝင်လုပ်ဆောင်ရန် လိုအပ်သော အားကောင်းသည့် အသိပညာနှင့် ကျွမ်းကျင်မှုများ၊ ကျယ်ပြန့်သောအမြင်ရှုထောင့်များကို ပိုင်ဆိုင်ထားပါသည်။

KCGI သည် ဆာပိုရိုနှင့် တိုကျိုတွင် အဝေးကျောင်းပရဝဏ်များလည်း ဖွင့်ထားသည်။ အဆိုပါ အဝေး ကျောင်းပရဝဏ်များအား ကျိုတိုရှိ ပင်မ ကျောင်းနှင့် e-learning စနစ်မှတစ်ဆင့် ချိတ်ဆက်ကာ အဝေးကျောင်း၌ သင်ကြားနေစဉ်၌ပင် ပင်မကျောင်းမှ အဆင့်မြင့် IT ပညာရပ်များကို ကျောင်းသားများအား သင်ကြားခွင့် ရရှိစေသည်။ သင်တန်းများကို အချိန်နှင့် တစ်ပြေးညီ ပို့ချကာ ကျောင်းသားများက ပါမောက္ခများကို ကင်မရာမှ တစ်ဆင့် မေးခွန်းများ တိုက်ရိုက်မေးကြသည်။ အဆိုပါ သင်တန်းပို့ချချက်များကို ရုပ်သံ ဖမ်းယူထားပြီး ကျောင်းသားများမှာ ၎င်းတို့ အိမ်မှနေ၍ ကျောင်း၏ ဆာဗာပေါ်မှ ဖိုင်များကို ပြန်လည် ကြည့်ရှုနိုင်သည်။ အချိန်နှင့် နေရာ ကန့်သတ်ချက်များကို ကျော်လွှားလျက် ကျောင်းသားများသည် မည်သည့်အချိန်၊ မည်သည့်နေရာ၌မဆို အဆင့်မြင့် ခေတ်မီပညာရပ်များကို သင်ကြားရရှိနိုင်ကြသည်။ ထို့အပြင် KCGI သည် အမေရိကန်၊ တရုတ်၊ တောင်ကိုရိုးယားအပါအဝင် ကမ္ဘာတစ်လွှား အဆင့်မြင့် ပညာရေးအဖွဲ့အစည်းများနှင့် ခိုင်မာသော ကွန်ယက်ကို ချိတ်ဆက်ထားရှိသည်။ ယင်း အပြည်ပြည်ဆိုင်ရာ ပညာရေးကွန်ယက်ကို ဆက်လက် ချဲ့ထွင်ရင်း KCGI သည် မိမိ၏ ပညာရေး လုပ်ဆောင်ချက်များကို တိုးတက်အောင် တက်ကြွစွာ ကြိုးပမ်းလျက်ရှိပါသည်။

ထို့အပြင် KCGI သည် အမေရိကန်ပြည်ထောင်စု၊ တရုတ်၊ တောင်ကိုရီးယားနှင့် ကမ္ဘာတစ်ဝှမ်းရှိ တခြားနိုင်ငံများတွင် စပ်တူလုပ်ငန်းများနှင့် ဖလှယ်ခြင်းများအတွက် တက္ကသိုလ်များနှင့် တခြားပညာရေးဆိုင်ရာအဖွဲ့အစည်းများ၏ ကျယ်ပြန့်သည့် ကွန်ရက်တစ်ခုကို သီးခြားလွတ်လပ်စွာ တည်ဆောက်လျက်ရှိပါသည်။ ယခုပင်လျှင် KCGI ကျောင်းသားကျောင်းသူများသည် ကမ္ဘာတစ်ဝှမ်းမှ အဆင့်မြင့်သင်ယူမှုအဖွဲ့အစည်းပေါင်း ၁၀၀ ကျော်နှင့် ကိုယ်တိုင်မိတ်ဖက်ပြုနိုင်နေပြီဖြစ်ပါသည်။ တည်ရှိနေသည့် နှောင်ကြိုးများကို ပိုမိုနက်ရှိုင်းအောင်လုပ်ဆောင်လျက် KCGI သည် ၎င်း၏ပညာရေးဆိုင်ရာလုပ်ငန်းကိုလည်း တက်ကြွစွာ ချဲ့ထွင်လျက်ရှိပါသည်။ ကနဦးတွင် KCGI ၌ ကျောင်းသားဦးရေ ၈၀ (စုစုပေါင်းပမာဏ ၁၆၀) သာ ဝင်ခွင့်ပမာဏရှိခဲ့သည်။ ၂၀၂၃ ခုနှစ်၊ ဧပြီလမှစတင်၍ ဝင်ခွင့်ပမာဏ ၇၀၀ (၂၀၂၄ ဘဏ္ဍာရေးနှစ်တွင် စုစုပေါင်းပမာဏ ၁၄၀၀) ဖြစ်ပြီး ၉ ဆ တိုးချဲ့မှုကို ကိုယ်စားပြုပါသည်။ ထိုဝင်ခွင့်ပမာဏသည် ဂျပန်နိုင်ငံရှိ သတင်းအချက်အလက်ဘွဲ့လွန်ကျောင်းတိုင်းအတွက် အမြင့်ဆုံးတစ်ခုဖြစ်ပါသည်။

ယနေ့ကမ္ဘာတွင် ပေါ်ထွက်လာနေသည့် ခက်ခဲကြမ်းတမ်းသော အပြောင်းအလဲများကြားတွင် KCGI သည် စတင်တည်ထောင်စဉ်ကတည်းက ယုံကြည်ခံယူချက်၊ အဓိက ရည်မှန်းချက်နှင့် ရည်ရွယ်ချက်များ၏ လမ်းညွှန်မှုဖြင့် အဆင့်မြင့် IT ပညာရှင်များ မွေးထုတ်ပေးရန် အပတ်တကုတ် ကြိုးပမ်း အားထုတ်လျက် ရှိပါသည်။ သင်တို့ကဲ့သို့ ရည်မှန်းချက်ကြီးမားသော ကျောင်းသားများ ဝင်ရောက်လာမှုကို ကျွန်တော် စိတ်အားထက်သန်စွာ စောင့်မျှော်လျက် ရှိပါသည်။

kcg.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

စိန်ခေါ်မှု စိတ်ဓာတ်ဖြင့် ခေတ်သစ်ကို ရှေ့ဆောင်ခြင်း

ကျိုတိုသတင်းအချက်အလက် ဘွဲ့လွန်သင်တန်းကျောင်း
ဌာနမှူး၊ အသုံးချသတင်းအချက်အလက်နည်းပညာကျောင်း
ဉက္ကဋ္ဌ

ရှင်းဂျိ တိုမိတ

富田 眞治

Shinji Tomita

အင်ဂျင်နီယာဘွဲ့၊ ကျိုတိုတက္ကသိုလ်၊ အင်ဂျင်နီယာဒေါက်တာဘွဲ့၊ ကျိုတိုတက္ကသိုလ် (လျှပ်စစ်အင်ဂျင်နီယာဘာသာရပ် အထူးပြု) အင်ဂျင်နီယာပါမောက္ခဘွဲ့၊ ကျိုတိုတက္ကသိုလ်

ဂုဏ်ထူးဆောင်အငြိမ်းစား ပါမောက္ခ၊ ကျိုတိုတက္ကသိုလ်၊
သတင်းအချက်အလက်သိပ္ပံဘွဲ့လွန်ကျောင်းမှ ဌာနမှူးဟောင်း၊ ကျိုတိုတက္ကသိုလ်
ညွှန်ကြားရေးမှူးဟောင်း အထွေထွေပြန်ကြားရေးဌာန၊ ကျိုတိုတက္ကသိုလ်၊ ပါမောက္ခနှင့်
စီမံရေးရာဌာနမှူးဟောင်း၊ ကြိုတင်စီမံရေးဌာနချုပ်၊ ဒြပ်ထုဆဲလ်ပေါင်းစပ်စနစ်ဆိုင်ရာဌာနချုပ်၊
ကျိုတိုတက္ကသိုလ်၊ ပါမောက္ခဟောင်း၊ ကျူးရှူးတက္ကသိုလ်၊ အတိုင်ပင်ခံပါမောက္ခ၊ ဟာဘင်
နည်းပညာသိပ္ပံ

အဖွဲ့ဝင်၊ ပါရဂူပညာရပ်ဆိုင်ရာ ရှေ့ဆောင်ပရိုဂရမ်ကော်မတီ၊
နယ်ပယ်ပေါင်းစုံ (သတင်းအချက်အလက်သိပ္ပံ) ယခင် တာဝန် ထမ်းဆောင်ခဲ့သော
ရာထူးများမှာ အဖွဲ့ဝင်၊ TC10 ကော်မတီ၊ သတင်းအချက်အလက်စီစဉ်ဆောင်ရွက်ရေး
အပြည်ပြည်ဆိုင်ရာဖက်ဒရေးရှင်း (IFIP)၊ နာယက၊
ဂျပန်နိုင်ငံသတင်းအချက်အလက်စီစဉ်ဆောင်ရွက်ရေးအသင်း (IPSJ)၊ ရုံးခွဲ ညွှန်ကြားရေးမှူး
ကန်ဆိုင်း ရုံးခွဲ၊ IPSJ၊ ဧည့်သည်တော် သုတေသနဆိုင်ရာညွှန်ကြားရေးမှူး၊ အဆင့်မြင့်သိပ္ပံ၊
နည်းပညာနှင့် စီမံခန့်ခွဲရေးဆိုင်ရာ ကျိုတိုသုတေသနသိပ္ပံ (ASTEM RI/Kyoto)၊ အဖွဲ့ဝင်၊
ကျိုတိုအိုင်တီပညာရပ်ဆိုင်ရာ အကြံပေးဘုတ်အဖွဲ့၊ အဖွဲ့ဝင်၊
အကဲဖြတ်ကျွမ်းကျင်သူများကော်မတီ၊ သိပ္ပံ၊ နည်းပညာနှင့် တီထွင်ဆန်းသစ်မှုကောင်စီ (CSTI)၊
Exascale စွမ်းရည်မြင့်ကွန်ပျူတာဖွံ့ဖြိုးမှုစီမံကိန်းအကဲဖြတ်ရေးနှင့် စိစစ်ရေး ကော်မတီ၊ ဥက္ကဋ္ဌ၊
ကျိုတိုသတင်းအချက်အလက်သိပ္ပံမူဝါဒ ကျွမ်းကျင်သူများကဏ္ဍ

အဖွဲ့ဝင်၊ အီလက်ထရောနစ်သိပ္ပံ၊ သတင်းအချက်အလက်နှင့် ဆက်သွယ်ရေးအင်ဂျင်နီယာများ (IEICE)၊ အဖွဲ့ဝင်၊ IPSJ

သင်တန်းများ - ကွန်ပြူတာအဖွဲ့အစည်း သီအိုရီ၊ ဂုဏ်ထူးတန်း ဘွဲ့လွန် စာတမ်း

ပန်ဆယ်ပေးနီးယားတက္ကသိုလ်ရဲ့ မောကျောင်းကနေ ယနေ့ခေတ် ကွန်ပျူတာတွေအတွက် ရှေ့ပြေးပုံစံဖြစ်လာမယ့် ပေါင်းစပ်ပါဝင်ပရိုဂရမ်ကို အဆိုပြုခဲ့ချိန် ၁၉၄၅ ခုနှစ်မှစပြီး နှစ် ၈၀ နီးပါး ကုန်ဆုံးသွားခဲ့ပါပြီ။ ကျွန်တော်ကိုယ်တိုင်လည်း ကွန်ပျူတာတွေနှင့် ကြာရှည်စွာနေလာခဲ့ပြီး ကွန်ပျူတာတွေရဲ့ ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်မှုဟာ အလွန်အံ့အားသင့်ဖွယ်ကောင်းပါတယ်။ ၁၉၅၀ ခုနှစ်တွေမှာ ကွန်ပျူတာတွေကို စီးပွားဖြစ် စတင်အသုံးပြုလာခဲ့ကြပြီး ကိန်းဂဏန်းတွက်ချက်မှုအတွက် FORTRAN ၊ ရုံးသုံးအတွက် COBOL ၊ ဉာဏ်ရည်တုအတွက် LISP တွေလိုမျိုး ပရိုဂရမ်ရေးဆွဲမှုဘာသာရပ်တွေကို နယ်ပယ်အသီးသီးမှာ တီထွင်အသုံးပြုခဲ့ကြပါတယ်။ ၁၉၆၄ ခုနှစ်တွင် IBM 360 ဟာ ကြီးမားတဲ့ အထွေထွေအသုံးပြု ကွန်ပျူတာ ပြီးစီးကြောင်း အသိအမှတ်ပြုခဲ့ပါတယ်။ အဲ့ဒီအချိန်ကစပြီး ၎င်းကို လျှော့ချမှုကိစ္စဖြစ်လာခဲ့ပြီး ၁၉၇၀ ခုနှစ်ဝန်းကျင်မှာ UNIX လည်ပတ်မှုစနစ်၊ ဖွဲ့စည်းတည်ဆောက်ထားသောပရိုဂရမ်ရေးဆွဲမှု၊ ARPANET (အင်တာနက်၏ရှေ့ပြေးပုံစံ) 1kbit DRAM ၊ intel 4004 4-bit မိုက်ကရိုပရိုဆက်ဆာ၊ C.mmp မျှဝေ–မှတ်ဉာဏ်မျဉ်းပြိုင်ကွန်ပျူတာတို့လို နည်းပညာအသစ်တွေနဲ့ တခြားအရာများစွာကို စီးပွားဖြစ်အသုံးပြုလာကြပါတယ်။ အဲ့ဒီအချိန်မှာ ကျွန်တော်က အသက်နှစ်ဆယ်ကျော်လောက်ဖြစ်နေပြီးတော့ ဘာတွေပဲလုပ်လုပ် သုတေသနက အလွန်ပျော်စရာကောင်းပြီး စိတ်လှုပ်ရှားစရာကောင်းခဲ့ပါတယ်။ ကျွန်တော်က တကယ့်ကို ဆန်းသစ်တီထွင်ဖွဲ့စည်းမှုနှင့် အလွန်ကြီးမားတဲ့ကွန်ပျူတာကို ဒီဇိုင်းဆွဲပြီး တည်ဆောက်ခဲ့တာပါ။

၁၉၇၀ ခုနှစ်တွေကနေ ပရိုဆက်ဆာ၊ မန်မိုရီ၊ ဟာ့ဒ်ဒစ်၊ ဆက်သွယ်ရေးနည်းပညာတွေဟာ ဆက်လက်ဖွံ့ဖြိုးပြီး ပိုမိုပေါင်းစပ်လာခဲ့ပါတယ်။ အဲ့ဒီနည်းပညာတွေသာမရှိရင် ကွန်ပျူတာတွေဟာ ယနေ့ခေတ်လောက် တွင်ကျယ်လာမှာမဟုတ်ပါဘူး။ ယနေ့ခေတ်ရဲ့ အလျင်မြန်ဆုံးကွန်ပျူတာဟာ တစ်စက္ကန့်မှာ လည်ပတ်မှု ၁၀၁၈ ရှိတဲ့ ကွန်ပျူတာတွက်ချက်မှုစွမ်းအားထက် ကျော်လွန်ပါတယ် (ကိန်းဘရစ်ချ်တက္ကသိုလ်၌ ၁၉၄၉ ခုနှစ်တွင် တီထွင်ခဲ့သော တစ်စက္ကန့်လျှင် ၆၆၇ လည်ပတ်မှုရှိသည့် ပထမကွန်ပျူတာ EDSAC ကို နှိုင်းယှဉ်ရန်)။

ကွန်ပျူတာတွက်ချက်မှုစွမ်းအား မြင့်တင်မှုတွေအပြင် ကမ္ဘာအနှံ့ကွန်ရက်မှ ဒေတာအမြောက်အမြား (Big Data) အတွက် ဆောင်ရွက်နည်းအသစ်တွေနဲ့ ဥပမာအားဖြင့် ဒေတာတူးဖော်ခြင်းကို ၁၉၈၉ ခုနှစ်ကတည်းက အသုံးပြုခဲ့ပါတယ်။ ၁၉၆၀ ခုနှစ်တွေကတည်းက လေ့လာခဲ့ကြတဲ့ အာရုံကြောကွန်ရက်တွေဟာ ၂၀၀၀ ခုနှစ်တွေကနေ ပိုမိုတိုးတက်ပြောင်းလဲလာခဲ့ပြီး ယခုအချိန်မှာ သဘာဝဘာသာစကား၊ စကားပြောနဲ့ ပုံရိပ်နားလည်မှုတို့မှာ ပုံစံဖော်အသိအမှတ်ပြုခြင်းအတွက်သာမကဘဲ စီးပွားရေးလောကမှာ ပေါင်းစည်းစီးပွားရေးဗျူဟာတွေ ရေးဆွဲခြင်းနဲ့ ဆုံးဖြတ်ချက်ချတာတွေအတွက်ပါ နက်နဲတဲ့သင်ယူမှုအယ်လဂိုရီသမ်တွေအဖြစ် တွင်ကျယ်စွာ အသုံးပြုလာကြသည်။

ကျောင်းသားငယ်လေးတွေဟာ ဉာဏ်ရည်တုနှင့် ဒေတာသိပ္ပံတို့လို နယ်ပယ်သစ်တွေမှာ ပေါင်းစပ်သိပ္ပံနဲ့ နည်းပညာအဖြစ် ကွန်ပျူတာတွေကို စွမ်းရည်အပြည့်အဝနဲ့ အသုံးပြုပြီး တခြားနယ်ပယ်အသစ်တွေမှာလည်း လူသားမျိုးနွယ်ရဲ့ သာယာဝပြောရေးကို အမှန်တကယ် အကျိုးပြုဖို့ ရှေ့ဆောင်သွားလိမ့်မယ်လို့ မျှော်လင့်ပါတယ်။ ၁၉၇၀ ခုနှစ်တွေမှာ ကျွန်တော်ကြုံတွေ့ခဲ့ရတဲ့အတိုင်း ဒါတွေဟာ စိတ်လှုပ်ရှားစရာနှင့် စိန်ခေါ်မှုအချိန်အခါတွေဖြစ်ပြီးတော့ သုတေသနနှင့် သင်ယူမှုတွေမှာ ကျွန်တော်နှစ်သက်သလောက် နှစ်သက်ကြလိမ့်မယ်လို့ မျှော်လင့်ပါတယ်။

သတင်းအချက်အလက်နည်းပညာရဲ့ တိုးပွားမှုနဲ့ ဖွံ့ဖြိုးမှုတွေကြားထဲမှာ ကျွန်တော်တို့ဟာ ဂျပန်နိုင်ငံရဲ့ ပထမဆုံးနှင့် တစ်ခုတည်းသော IT အထူးပြု ဘွဲ့လွန်ကျောင်းကို တည်ထောင်ခဲ့ပါတယ်။ ၂၀၀၄ ခုနှစ်၊ ဧပြီလတွင် ပထမဆုံးကျောင်းသားကျောင်းသူများကို ကြိုဆိုခဲ့ပြီးတော့ လာမယ့်နှစ်ဟာ နှစ် ၂၀ ပြည့် နှစ်ပတ်လည်ဖြစ်မှာပါ။ ကျွန်တော်တို့ဟာ ကျောင်းသားကျောင်းသူ ၈၀ စာရင်းသွင်းပမာဏနှင့် စတင်ခဲ့ပြီး ဒီနှစ်ရဲ့စာရင်းသွင်းမှုကနေ ကျောင်းသားကျောင်းသူ ၇၀၀ ပမာဏသို့ တိုးမြှင့်ခဲ့ပါတယ်။ ဆာပိုရိုနှင့် တိုကျိုတို့မှာ ဂြိုလ်တုကျောင်းများလည်းရှိပါတယ်။ ဘွဲ့လွန်ကျောင်းများဟာ ကွန်ပျူတာများက ကနဦးအဆင့်တွင်ရှိနေစဉ်အချိန် ၁၉၆၃ ခုနှစ်မှာ တည်ထောင်ခဲ့တဲ့ ကျိုတိုကွန်ပျူတာကျောင်းရဲ့ အစဉ်အလာနဲ့ အောင်မြင်မှုတွေကို အမွေဆက်ခံခဲ့ပါတယ်။ ၁၉၆၀ ခုနှစ်တွေရဲ့နှောင်းပိုင်းအထိ ကွန်ပျူတာတွေ တည်ရှိနေတယ်ဆိုတာကို ကိုယ့်ကိုယ်ကို မသိခဲ့ပါဘူး (ဟုတ်ပါတယ်၊ ကျိုတိုတက္ကသိုလ်မှာ မျှဝေအသုံးပြုဖို့အတွက် ကွန်ပျူတာစင်တာတစ်ခုရှိခဲ့တော့ သုတေသီတွေက အသုံးပြုခဲ့မှာ သေချာပါတယ်)။ FORTRAN လေ့လာမှုအဖွဲ့ကို ကွန်ပျူတာတွေရဲ့ အစဦး ၁၉၆၃ ခုနှစ်မှာတင် တည်ထောင်ပြီးနေခဲ့ပြီး သူတို့မှာ အလွန်ကောင်းမွန်တဲ့ အမြော်အမြင်ရှိခဲ့တယ်လို့ ယုံကြည်ပါတယ်။

ကျောင်းရဲ့ တည်ထောင်ခြင်းဆိုင်ရာ ဒဿနာအမြင်က ဒီလိုဆိုပါတယ် – "လူ့အဖွဲ့အစည်း၏ လိုအပ်ချက်များကို တုံ့ပြန်ရန်၊ အချိန်ကာလများကို တာဝန်ယူရန်နှင့် မျိုးဆက်သစ်များကို ဦးဆောင်ရန်အတွက် ဆန်းသစ်လက်တွေ့ကျသော စွမ်းရည်များနှင့် တီထွင်ဖန်တီးနိုင်စွမ်းများဖြင့် အသုံးချသတင်းအချက်အလက်နည်းပညာကျွမ်းကျင်ပညာရှင်များကို မွေးမြူရန်။" ဒီအရာကိုအောင်မြင်ဖို့ ကျိုတိုကောလိပ် ဘွဲ့လွန်လေ့လာရေးမှာ ကွန်ရက်စီးပွားရေးနည်းပညာဌာနကို တည်ထောင်ခဲ့ပြီး ဉာဏ်ရည်တု၊ ဒေတာသိပ္ပံ၊ ဝက်ဘ်စနစ်များတိုးတက်ဖြစ်ပေါ်မှု၊ ကွန်ရက်စီမံထိန်းချုပ်မှု၊ နိုင်ငံတကာ စွန့်ဦးစွန့်စား စီးပွားရေးလုပ်ကိုင်မှု၊ ERP (စီးပွားရေးလုပ်ငန်းအရင်းအမြစ်စီစဉ်ရေးဆွဲခြင်း)၊ IT မန်ဂါ အန်နီမေးရှင်း နှင့် IT ခရီးသွားလုပ်ငန်း တို့ အပါအဝင် ကျယ်ပြန့်သော အသုံးချသတင်းအချက်အလက်နည်းပညာတွေကနေ အထူးပြုနယ်ပယ်တွေကို ချဲ့ထွင်ခဲ့ပါတယ်။ ကျောင်းသားကျောင်းသူတွေဟာ အဲ့ဒီနယ်ပယ်တွေထဲက တစ်ခုကို ရွေးချယ်မှာဖြစ်ပါတယ်။ အဲ့ဒီအထူးပြုနယ်ပယ်တွေအပြင် ကျောင်းသားကျောင်းသူတွေက လွတ်လပ်စွာရွေးချယ်နိုင်တဲ့ သင်တန်းတွေ (စိုက်ပျိုးရေး၊ ပညာရေး၊ အကြောင်းအရာပိုင်းဆိုင်ရာအရောင်းမြှင့်တင်ခြင်း၊ ဘဏ္ဍာရေး၊ ရေကြောင်းပညာ၊ ဆေးဝါးဆိုင်ရာ စသည်) မှာ စိတ်ကြိုက်ရွေးစရာသင်တန်းတွေနဲ့ အဓိက အထူးပြုသင်တန်းတွေ ရှိပါတယ်။

ကျောင်းသားကျောင်းသူတွေအားလုံးဟာ သူတို့ရဲ့ ဆရာဆရာမတွေနဲ့ နီးကပ်စွာဆက်သွယ်ပြောဆိုခြင်းကို ထိန်းသိမ်းရင်း လေ့လာမှုတွေကို ဆက်လက်လုပ်ဆောင်ကြမယ်လို့ မျှော်လင့်ပါတယ်။ မေးခွန်းများမေးခြင်းဟာ သင့်အား ဘာသာရပ်အကြောင်းအရာကို ပိုမိုနားလည်အောင် ကူညီပေးပြီး ဆရာဆရာမတွေကိုလည်း သူတို့အတန်းတွေရဲ့ အကြောင်းအရာကို ပြန်လည်သုံးသပ်ရန် အကူအညီဖြစ်စေပါတယ်။ အခြေခံဘာသာရပ်တွေရဲ့ အရေးပါမှုကို သိရှိနားလည်ဖို့ဟာလည်း အရေးကြီးပါတယ်။ ဒီကျောင်းမှာ မတူညီတဲ့နည်းပညာမျိုးစုံအကြောင်းကို သင်ယူနိုင်ပြီး ထိုအကြောင်းတွေကို သင်ယူရန် ခိုင်မာတဲ့အခြေခံအသိပညာကို လိုအပ်ပါတယ်။ အထူးသဖြင့် အစဉ်အတိုင်းအက္ခရာသင်္ချာ၊ ကဲလုလသင်္ချာနှင့် စာရင်းအင်းပညာတို့ရဲ့ အသိပညာတွေကို မရှိမဖြစ်လိုအပ်ပါတယ်။ ကျွန်တော်တို့ရဲ့ ကျောင်းသားကျောင်းသူအများစုဟာ လစ်ဘရယ်အနုပညာ နောက်ခံတွေကနေ လာကြတာပါ။ ထိုကျောင်းသားကျောင်းသူတွေကို အခြေခံဘာသာရပ်တွေ ဂရုတစိုက်လေ့လာဖို့ တိုက်တွန်းပါတယ်။

ဘွဲ့လွန်ပရောဂျက် (MP) က ဒီကျောင်းမှာ လိုအပ်တဲ့ ပရိုဂရမ်တစ်ခုဖြစ်ပြီး ကျောင်းသားကျောင်းသူတွေဟာ သူတို့ရဲ့ကိုယ်ပိုင် သုတေသနအကြောင်းအရာတွေကို ရှာဖွေနိုင်၊ သုတေသနဦးတည်ရာတွေကို စူးစမ်းလေ့လာနိုင်ပြီး အသိပညာအသစ်တွေကို ရရှိနိုင်ပါတယ်။ သင်တို့ဟာ ကမ္ဘာတစ်ဝှမ်းက သုတေသီတွေနှင့် ယှဉ်ပြိုင်နိုင်လိမ့်မယ်လို့ ကျွန်တော်တို့ မျှော်လင့်ပါတယ်။ ဒီသုတေသနက သိပ်ပျော်စရာကောင်းတယ်ဆိုတာကို တွေ့လိမ့်မယ်ဆိုတာ သေချာပါတယ်။

ကျွန်တော်တို့ကျောင်းမှာ အဆင့်မြင့် သုတေသနအောင်မြင်မှုတွေနဲ့ ဆရာများအပြင် CIO ဟောင်းတွေနဲ့ စွန့်ဦးတီထွင်သူတွေ၊ ဂျပန်လူမျိုးမဟုတ်တဲ့ ဆရာတွေလို လက်တွေ့ကမ္ဘာအတွေ့အကြုံများရှိတဲ့ ဆရာဆရာမတွေရှိတာကြောင့် ကျောင်းသားကျောင်းသူများဟာ ICT သီအိုရီနဲ့ လက်တွေ့လုပ်ဆောင်မှုတွေကို ဟန်ချက်ညီညီဆည်းပူးနိုင်ပါတယ်။

လူ့အဖွဲ့အစည်းအပေါ် IT ရဲ့ အကျိုးသက်ရောက်မှုကို အပြည့်အဝနားလည်ပြီး လူ့အဖွဲ့အစည်းကို သူတို့လေ့လာတဲ့အတိုင်း မှန်ကန်တဲ့လမ်းကြောင်းမှာ ဦးဆောင်ပေးတဲ့ စွမ်းရည်မြင့် ကျွမ်းကျင်ပညာရှင်တွေကို မွေးထုတ်ပေးဖို့ မျှော်လင့်ပါတယ်။ ကျွန်တော်တို့ဟာ အသက်အရွယ်၊ နောက်ခံ၊ လူမျိုးနှင့် လူမှုဘာသာရပ် သို့မဟုတ် သိပ္ပံပညာတွင် နောက်ခံတို့ကို ပဓနမထားဘဲ ပြင်းပြသောဆန္ဒရှိသူတိုင်းအတွက် ဖွင့်လှစ်ပါတယ်။ မကြာသေးခင်က တက္ကသိုလ်ဘွဲ့ရများ၊ အသက်မွေးဝမ်းကြောင်းလုပ်ငန်းကို မှင့်တင်ရန်ရည်ရွယ်တဲ့ အလုပ်ရှိသောကျွမ်းကျင်ပညာရှင်များနှင့် ပြည်ပတွင်နေထိုင်ရင်း ဂျပန်နိုင်ငံမှာ သင်ယူလေ့လာဖို့ စိတ်ပါဝင်စားတဲ့ နိုင်ငံတကာကျောင်းသားကျောင်းသူများ အပါအဝင် ကျောင်းသားကျောင်းသူများအားလုံးကို စိတ်ရောကိုယ်ပါ ကြိုဆိုပါတယ်။

KCG Group ၏ သင်္ကေတအရောင်

kcg.edu The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics

KCG အနီရောင်
(ကျိုတိုသတင်းအချက်အလက် ဘွဲ့လွန်သင်တန်းကျောင်း (KCGI) ၏ ကျောင်းအရောင်)

KCG Group ၏ တည်ထောင်သူ အကြီးအမှူး ဟဆဲဂဝ ရှိဂဲအို သည် မနစ်က သင်တန်းကျောင်း အုပ်ချုပ်နေပြီး တစ်ဖက်တွင် ဟားဗတ်တက္ကသိုလ်သို့ သွားရောက် ပညာသင်ကြားခဲ့ပြီး၊ ငယ်ရွယ်စဉ်က မလေ့လာခဲ့ရသော ပညာကို တဖန်သင်ကြားခဲ့သည်။ ဘော့စတွန်တွင် တိုက်ခန်းငှားပြီး၊ ငယ်ရွယ်သော ကျောင်းသားများနှင့် အတူတကွ စာပေနှင့် ဒဿနိကဗေဒ ပညာများကို သွားရောက်သင်ကြားခဲ့သည်။ ကျိုတိုသတင်းအချက်အလက် ဘွဲ့လွန်သင်တန်းကျောင်း၏ ကျောင်းအရောင်သည် တည်ထောင်သူက သွားရောက်သင်ယူခဲ့သော ဟားဗတ်တက္ကသိုလ်၏ ကျောင်းအရောင် ဖြစ်သည့် အနီရင့်ရောင်ကို အခြေခံကာ၊ KCG အပြာရောင်နှင့် ကွဲပြားစွာ သတ်မှတ်ခဲ့သည်။ ၎င်းသည် အသက်အရွယ်ကြီးရင့်သော ယောကျာ်း မိန်းမ မခွဲခြားဘဲ၊ အစဉ်ထာဝရ အသစ်များကို စိန်ခေါ်ပြီး၊ နှိမ့်ချစွာ သင်ယူနေမည့် ပုံသဏ္ဍာန်ကို ဖော်ပြနေသည်။

kcg.edu Kyoto Computer Gakuin Automobile School

KCG လိမ္မော်ရောင်
(Kyoto Computer Gakuin Automobile School (KCGM) ကျောင်းအရောင်)

Kyoto Computer Gakuin Automobile School ကျောင်းအရောင်ကို KCG အုပ်စုအောက်သို့ ကျောင်းဝင်ရောက်ခဲ့သည့် ၂၀၁၃ ခုနှစ်တွင် သတ်မှတ်ခဲ့ပါသည်။ လိမ္မော်ရောင်သည် အားအင်ပြည့်ဝပြီး အပြုသဘောဆောင်သည့် ပုံရိပ်ကိုထင်ဟပ်ပြီး လုံခြုံဘေးကင်းခြင်းကို မြင်သာမှု ပိုမိုရှိစေလိုသည့်အခါ အသုံးပြုသည်။ ယနေ့ကားမောင်းရာတွင် လိမ္မော်ရောင်က လုံခြုံဘေးကင်းမှုကိုရှာဖွေခြင်းအား ကိုယ်စားပြုသကဲ့သို့ ကျောင်းသား အခက်အခဲများကျော်လွှားရန် ကြံ့ခိုင်သောအားစိုက်ထုတ်မှုများကိုလည်း ကိုယ်စားပြုပါသည်။

kcg.edu Kyoto Computer Gakuin

KCG အပြာရောင်
(ကျိုတိုကွန်ပျူတာအထူးပညာရပ်သင်ကျောင်း (KCG) နှင့် KCG အုပ်စု၏ ကျောင်းအရောင်)

ကျိုတိုကွန်ပျူတာအထူးပညာရပ်သင်ကျောင်း ၏ အရောင် တနည်းအားဖြင့် KCG Group ၏ သင်္ကေတအရောင်ဖြစ်သည့် အပြာရောင်သည် ကျောင်းစတင်တည်ထောင်ခဲ့သည့် အဖွဲ့ဝင်များအားလုံးသည် ကျိုတိုတက္ကသိုလ်မှ တက္ကသိုလ်ကျောင်းသားများ၊ ဘွဲ့ရကျောင်းသားများ ဖြစ်သည့်အတွက် ကျိုတို တက္ကသိုလ်၏ ကျောင်းအရောင်ဖြစ်သည့် အပြာရင့်ရောင်ကို အခြေခံပြီး ရွေးချယ် သတ်မှတ်ထားပါသည်။ ၁၉၇၀ နှစ်မှစ၍ စတင်အသုံးပြုလာခဲ့ပြီး၊ ကျောင်းတည်ထောင်ပြီး ၃၅ နှစ် (၁၉၉၈ ခုနှစ်) တွင် အရောင်သတ်မှတ်ကာ KCG Group အနေဖြင့် အမှတ်သညာပြုခဲ့သည်။

kcg.edu Kyoto Japanese Language Training Center

KCG အစိမ်းရောင်
(Kyoto Japanese Language Training Center (KJLTC) ကျောင်းအရောင်)

KCG Group ၏ နိုင်ငံရပ်ခြားမှ ပညာသင်ကျောင်းသားများအတွက် စဦးဆုံးသော ဂင်ပေါက် ဖြစ်သည့် Kyoto Japanese Language Training Centerသည် တရားရေးဝန်ကြီး၏ လမ်းညွှန်မှုဖြင့် ဆောင်ရွက်သော ဂျပန်စာသင်ကျောင်းဖြစ်ပြီး၊ Ministry of Education, Culture, Sports, Science and Technology မှ ပြင်ဆင်သည့် သင်ရိုးအတိုင်း လိုက်နာပါသည်။ ကမ္ဘာ့ တိုက်ကြီး ၇ ခု၏ စိမ်းသောမြေကမ္ဘာ၏ ပုံရိပ်ကို ယူကာ ကျောင်းအရောင်ကို KCG အပြာရောင်၊ အနီရောင်တို့နှင့် မတူဘဲ အစိမ်းရောင်ကို သတ်မှတ်ထားသည်။ ပညာလာရောက်သင်ကြားနေသော ပညာသင်ကျောင်းသားများ၏ စွမ်းရည်ဖွံ့ဖြိုးမှုကို ဖော်ပြနေပါသည်။

KCGI ၏ထူးခြားသောလက္ခဏာများ

လူ့အဖွဲ့အစည်း၌ အသုံးဝင်သော လက်တွေ့ကျသည့် ကျွမ်းကျင်မှုကို သင်ကြားတက် မြောက် စေခြင်း

■ အသုံးချနယ်ပယ်လိုအပ်ချက်၊ IT နယ်ပယ် တိုးတက်မှုများနှင့် ကိုက်ညီသည့် သင်ရိုးညွှန်းတမ်း ဒီဇိုင်း

မိမိတို့ တက္ကသိုလ်သည် ထုတ်လုပ်မှုကဏ္ဍ၏လိုအပ်ချက်ကိုလိုက်ပြီး သင်ကြားပို့ချမှု သင်ရိုးညွှန်းတမ်းများ၊ တနည်းဆိုသော် သင်ရိုးညွှန်တမ်းပုံစံ၊ သင်ကြားမှုပုံစံ တို့ကို အဖွဲ့အစည်းအတွင်းအပြင်မှ အသိပညာရှင်အတတ်ပညာရှင်များ၏ အကြံဉာဏ်ကို ရယူကာ ပြင်ဆင်ထားရှိသည်။ တဖန် IT (ICT) ၏လျင်မြန်သောတိုးတက်ပြောင်းလဲမှုကို အမီလိုက်နိုင်ရန်အတွက် အမေရိကန် Rochester နည်းပညာတက္ကသိုလ်နှင့် စာချုပ်ချုပ်ဆို ကာ ကမ္ဘာ့နောက်ဆုံးပေါ် IT ပညာရပ်ဆိုင်ရာ သင်ရိုးညွှန်းတမ်းကိုလည်း ထည့်သွင်းထား ပြီး အတူတကွဖန်တီးကြံဆမှုများကို ဆောင်ရွက်လျက်ရှိသည်။

■ တိကျသေချာသော လက်တွေ့ဆန်သည့် သင်ရိုးညွှန်းတမ်းပုံစံ

မိမိတို့တက္ကသိုလ်သည် IT (ICT) နှင့် စီမံခန့်ခွဲမှုဆိုင်ရာတို့တွင် ကျွမ်းကျင်သည့် လူ့အရင်းအမြစ်ကို ပြုစုပျိုးထောင်ပေးနိုင်ရန်၊ IT နည်းပညာရပ်သာမက စီမံခန့်ခွဲမှု၊ စီးပွားရေးနှင့်သက်ဆိုင်သော ဘာသာရပ်များကိုလည်း သင်ယူနိုင်ရန် စီစဉ်ထားရှိသည်။ နောက်ဆုံးနှစ်တွင် ဘွဲ့လွန်စာတမ်းအစား ဘွဲ့လွန်ပရောဂျက်ကို လက်တွေ့လုပ်ဆောင်စေကာ အသက်မွေးဝမ်းကျောင်းအလုပ်အတွက် လိုအပ်သော အဆင့်မြင့်ကျွမ်းကျင်မှုကို ပိုင်ဆိုင်စေမည် ဖြစ်သည်။

■ e-learing နှင့် မျက်နှာချင်းဆိုင်သင်ကြားမှုပုံစံဖြင့် အကျိုးရှိသောသင်ကြားရေးပုံစံကို ဖန်တီးထားရှိခြင်း

စတင်တည်ထောင်ချိန်မှစပြီး KCGI ဟာ နောက်ဆုံးပေါ် e-learning စနစ်များကို အမြဲတမ်း အကောင်အထည်ဖော်ခဲ့သည်။ နောက်ပိုင်းတွင် ဆာပိုရိုဂြိုလ်တုနှင့် တိုကျိုဂြိုလ်တုကျောင်းများသည် သူတို့တံခါးများကို ဖွင့်လှစ်ခဲ့ကြပါသည်။ ထို့အပြင် KCGI ဟာ ကျိုတိုဦးစီးကျောင်းဖြင့် ကမ္ဘာတစ်ဝှမ်းရှိ တက္ကသိုလ်များကို ချိတ်ဆက်ပြီး အချိန်နှင့်တစ်ပြေးညီ အွန်လိုင်းအတန်းများ ပေးဆောင်လျက်ရှိပါသည်။ KCGI သည် အွန်လိုင်းစာသင်ခန်း နည်းပညာတွင် ခေတ်မီနေစေရန်နှင့် အောင်မြင်သော လမ်းကြောင်းမှတ်တမ်းကို ထိန်းသိမ်းထားရန် တတ်စွမ်းသမျှ ကြိုးစားအားထုတ်ပါသည်။ သမာရိုးကျ လူတွေ့သင်ခန်းစာများအတိုင်း ထိရောက်သည့် အွန်လိုင်းအတန်းများကို ရရှိရန်အတွက်လည်း ကြိုးစားဆောင်ရွက်ပါသည်။ KCGI သည် လက်ရှိတွင် သင်ကြားပို့ချမှုပုံစံ လေးခုကို ပေးကမ်းသည်။

၁) စာသင်ခန်းတွင် လူတွေ့သမာရိုးကျအတန်းများ။

၂) အချိန်နှင့်တပြေးညီ အွန်လိုင်းစည်းဝေးပွဲကိရိယာများနှင့် e-learning စနစ်များမှတစ်ဆင့် လမ်းကြောင်းနှစ်သွယ်ဆက်သွယ်ရေးကို ဖြစ်မြောက်စေသည့် အွန်လိုင်းအတန်းများ။

၃) ကျောင်းသားကျောင်းသူများသည် စာသင်ခန်းတွင်ဖြစ်စေ၊ အိမ်တွင်ဖြစ်စေ၊ စာသင်ခန်းမဟုတ်သည့် တခြားတည်နေရာတွင် တက်ရောက်လိုသည်ဖြစ်စေ ရွေးချယ်နေစဉ် နည်းပြဆရာများက စာသင်ခန်း သို့မဟုတ် အဝေးတစ်နေရာကနေ သင်ကြားပို့ချပေးသည့် ပေါင်းစပ်အတန်းများ။

၄) သတ်မှတ်ထားသော အချိန်ဘောင်တစ်ခုအတွင်း ကျောင်းသားကျောင်းသူများသည် အတန်းအကြောင်းအရာကို ကြည့်ရှုနားထောင်နိုင်သည့် အချိန်ကွဲ တောင်းဆိုချက်သင်ခန်းစာများ။ ထိုပုံစံများ၏ ရွေးချယ်မှုဖြင့် ကျောင်းသားကျောင်းသူများသည် သီးခြားနေရာတစ်ခုတွင် တည်ရှိနေရန် သို့မဟုတ် သီးခြားကိရိယာတစ်ခုကို အသုံးပြုရန် အတင်းအကြပ်လုပ်စရာမလိုတော့ဘဲ အတန်းတက်ကြရပါသည်။

ရှေ့လျှောက်၊ ယခင်ကဲ့သို့ KCGI ကျောင်းသားကျောင်းသူများသည် ကပ်ရောဂါဖြစ်ပွားနေသည့် အခြေအနေများတွင်ပင် ၎င်းတို့အတွက် သင့်လျော်သောအတန်းပုံစံများကို ရွေးချယ်နိုင်တာကြောင့် ၎င်းတို့ရဲ့ လေ့လာမှုများကို ထိရောက်စွာနှင့် ဘေးကင်းစွာဖြင့် စိတ်အေးချမ်းစာစွာ လေ့လာလိုက်စားနိုင်ပါသည်။

IT (ICT) လေ့လာခြင်းနှင့် ၎င်းအား အမျိုးမျိုးသော စက်မှုလုပ်ငန်းများတွင် စီမံခန့်ခွဲခြင်းနှင့် အသုံးချခြင်း

■ IT နှင့် စီမံခန့်ခွဲမှုကဲ့သို့ ကဏ္ဍအစုံတွင် လုပ်ငန်းဆောင်ရွက်နိုင်စွမ်းရှိသော ပညာရှင်များ ပြုစုပျိုးထောင်ခြင်း

လက်ရှိ စီးပွားရေးလမ်းကြောင်းသည် ဝဘ်နည်းပညာကိုအခြေပြုသည့် IT (ICT) ကျွမ်းကျင်မှုနှင့် စီမံခန့်ခွဲမှုနည်းဗျူဟာ အစရှိသည့် စီမံခန့်ခွဲမှုကျွမ်းကျင်သူ လူ့အရင်းအမြစ်ကို အလုပ်ဌာနများက လိုအပ်လျက်ရှိသည်။ မိမိတို့တက္ကသိုလ်တွင် သတင်းအချက်အလက်ဆိုင်ရာ၊ စီမံခန့်ခွဲမှုဆိုင်ရာ စသည့် နယ်ပယ်အများအပြားအတွက် ကျွမ်းကျင်သည့်အတတ်ပညာရှင်များကို ပြုစုပျိုးထောင်ပေးလျက်ရှိသည်။ သင်ရိုးညွှန်းတမ်းသည် တစ်ဦးချင်းစီ၏ နောက်ခံကိုကြည့်ကာ သတင်းအချက်အလက်ဆိုင်ရာနှင့် စီမံခန့်ခွဲမှုဆိုင်ရာ ဘာသာရပ်များကို အချိုးညီမျှစွာ ပေါင်းစပ်လေ့လာနိုင်စေမည်ဖြစ်သည်။

■ ကုမ္ပဏီနှင့် အခြား IT နည်းဗျူဟာဖွံ့ဖြိုးရေးတွင် လက်တွေ့အတွေ့အကြုံရှိသော နည်းပြအများအပြားခန့်ထားခြင်း

မိမိတို့တက္ကသိုလ်သည် ကျွမ်းကျင်အတတ်ပညာရှင်များကို မွေးထုတ်ပေးရန် ရည်ရွယ်ကာ လုပ်ငန်းကြီးများ၏ CIO အတွေ့အကြုံရှိ ပုဂ္ဂိုလ်များကိုဖိတ်ခေါ်ကာ သင်ကြားမှုပြုလုပ် လျက်ရှိသည်။ ၎င်း ပုဂ္ဂိုလ်များ၏ အတွေ့အကြုံကို အရင်းခံသည့် စာသင်ကြားချိန်များဖြင့် ကျောင်းသား၏ လက်တွေ့ဖန်တီးနိုင်မှုကို မွေးမြူသည်။ လက်တွေ့ဖြင့် သီအိုရီ၊ နည်းပညာ များ၏နက်နဲမှုကို နားလည်သဘောပေါက်စေကာ ကျောင်းသားများကျွမ်းကျင်မှု အဆင့်ကို ပိုင်ဆိုင်စေမည်။

ပေါင်းစပ်အတန်းများ – စာသင်ခန်းတွင်၊ အိမ်တွင်၊ မည်သည့်နေရာတွင်ဖြစ်စေ သင်ယူလေ့လာရန် သင်၏ရွေးချယ်မှု

Career ပြောင်းလဲပြီး IT နယ်ပယ်တွင် လှုပ်ရှားခြင်း

■ လူမှုဘာသာရပ်များဖြစ်စေ၊ သိပ္ပံဘာသာရပ်များဖြစ်စေ နယ်ပယ်ကျယ်ကျယ်ပြန့်ပြန့်မှ ကျောင်းသားများ တက်ရောက်နိုင်ခြင်း

KCGI ၏ ရည်မှန်းချက်တစ်ခုမှာ ပညာရေးနောက်ခံအမျိုးမျိုးနှင့် အဆင့်မြင့် IT ပညာရှင်များ မွေးထုတ်ရေးဖြစ်သည်။ ကျောင်းသားများ၏ အထူးပြုဘာသာ၊ ဘွဲ့အတွက် အထူးပြုကဏ္ဍများကို ကန့်သတ်မထားဘဲ လူမှုရေး ဘာသာများသာမက သိပ္ပံဘာသာရပ်များမှ ကျောင်းသားမျိုးစုံကို KCGI က လက်ခံလျက်ရှိသည်။ KCGI သည် ပညာရေးနောက်ခံ အမျိုးမျိုးနှင့် ကျောင်းသားများအား ၎င်းတို့၏ လက်ရှိ အသိပညာ၊ ကျွမ်းကျင်မှုနှင့် လိုအပ်ချက်များနှင့် သင့်တော်သည့် စိတ်ကြိုက်သင်တန်းများ ရွေးချယ်ခွင့်ပြုသည်။ အလုပ်လုပ်ရင်း ကျောင်းတက်နိုင်ရန်အတွက် KCGI က သင်ယူနိုင်မည့် နည်းလမ်းမျိုးစုံကို ဖန်တီးပေးထားသည်။ ဂျပန်နိုင်ငံရှိ ဘွဲ့လွန်ကျောင်းများတွင် အစဉ်အလာအားဖြင့် သင်ကြားပို့ချခြင်းမရှိသည့် အသက်မွေးမှု အလုပ်အကိုင် လမ်းကြောင်းပြောင်းလဲရန် အခွင့်အလမ်းများကို KCGI က ဂုဏ်ယူစွာ ဆောင်ကြဉ်းပေးထားသည်။

■ ကျောင်းဝင်စဉ် မိမိ၏ ဗဟုသုတနှင့်ကိုက်ညီသော သင်ကြားမှု

KCGI ရှိ ကျောင်းသားများ၏ ကျွမ်းကျင်မှု အဆင့်များမှာ လူမှုရေးဘာသာရပ်များ သင်ကြားနေသည့် ကျောင်းသားများအနေဖြင့် ကွန်ပျူတာအကြောင်း လုံးဝနီးပါး မသိသည့် အခြေအနေမှသည် IT ကဏ္ဍတွင် ဆော့ဖ်ဝဲအင်ဂျင်နီယာအဖြစ် အလုပ်လုပ်နေသော ကျောင်းသားများအထိ အမျိုးမျိုး ကွဲပြားသည်။ မိမိတို့သည် IT ကျွမ်းကျင်မှုရှိသည်ဖြစ်စေ၊ မရှိဘူးဖြစ်စေ အနာဂတ်ရည်ရွယ်ချက်နှင့်ကိုက်ညီသည့် သင်ကြားမှုပုံစံဖြစ်ရာ၊ ဗဟုသုတလေ့လာမှုမရှိသူများပင်လျှင် အလွယ်တ ကူလေ့လာသင်ယူနိုင်သည်။ ပုံမှန်ဂျပန်ဘွဲ့လွန်ကျောင်းတစ်ခုတွင် ကျောင်းသားကျောင်းသူများသည် မဟာဘွဲ့တစ်ခုရရှိရန် ယူနစ် ၃၂ ခုကို ပြီးမြောက်ကြပါသည်။ ခြားနားချက်အနေနှင့် KCGI တွင် မဟာဘွဲ့တစ်ခုရရန် သမာရိုးကျဘွဲ့လွန်ကျောင်းတစ်ကျောင်းထက် ယူနစ် ၁၂ ခု ပိုများပြီး ယူနစ် ၄၄ ခုပြီးမြောက်ရန် လိုအပ်ပါသည်။ အဲဒါက ဘာကြောင့်ပါလဲ။ အကြောင်းမှာ KCGI တွင် ကျွန်ုပ်တို့၏ ရည်မှန်းချက်သည် မိမိတို့ရွေးချယ်ထားသော နယ်ပယ်၏ အထူးပြုအသိပညာကို နက်နဲရုံသာမက ကျယ်ပြန့်အောင်၊ IT ကျွမ်းကျင်မှုများနှင့် အသိပညာများကို နှံ့စပ်စွာ ကျွမ်းကျင်ရုံသာမက လက်တွေ့အသုံးချနိုင်အောင် လုပ်ဆောင်နိုင်စွမ်းရှိသူများ တိုးပွားလာစေရန်ဖြစ်ပါသည်။

ကမ္ဘာ့စင်မြင့်ပေါ်တွင် တက်ကြွသော အခန်းကဏ္ဍမှပါဝင်ရန် ကျောင်းက ရည်မှန်းသည်။

■ ကမ္ဘာနိုင်ငံများ၏ IT နယ်ပယ် ကိုယ်စားပြုသော တစ်ဦးသော ပုဂ္ဂိုလ်၏ စာသင်ချိန်

IT business သည် နိုင်ငံ၏နယ်နိမိတ်ကိုကျော်လွန်သော နယ်ပယ်ဖြစ်သည်။ မိမိတို့ တက္ကသိုလ်သည် ကျောင်းသားများကို နိုင်ငံတကာအမြင်ရှိစေရန် ဥရောပနှင့် အာရှမှ အဆင့်မြင့် ဆရာဆရာမ များကိုဖိတ်ကြားလျက်ရှိသည်။ အမေရိကန်ရှိ Rochester နည်းပညာတက္ကသိုလ်နှင့် ကိုလံဘီယာတက္ကသိုလ်၊ သတင်းအချက်အလက်ထိန်းသိမ်းထားရှိမှုနယ်ပယ်တွင်ကမ္ဘာ့အဆင့်မြင့် ကိုရီးယားနိုင်ငံ ကိုရီးယားတက္ကသိုလ် သတင်းအချက်အလက် ထိန်းသိမ်းရေးဘွဲ့လွန်ကျောင်း၊ ကမ္ဘာ့နိုင်ငံအသီးသီးရှိ တက္ကသိုလ်များ၊ လုပ်ငန်းများနှင့် သင်ကြားမှုနည်းပညာကို ပူးပေါင်းဖလှယ်ကာ

နားလည်မှုစာချွန်လွှာများရေးထိုးပြီး သုတေသနလုပ်ငန်းများ နိုင်ငံတကာ စာတမ်းဖတ်ပွဲများကို ကျင်းပပြုလုပ်ပြီး ကမ္ဘာတဝှမ်း ကူးလူးဆက်ဆံမှုများကို အားဖြည့်လျက်ရှိသည်။

■ ပြည်ပလေ့လာမှုနှင့် ပြည်ပစေလွှတ်မှု အတန်းများ

KCGI သည် ရိုချက်စတာ၊ နယူးယောက်၊ အမေရိကန်ပြည်ထောင်စုရှိ ရိုချက်စတာနည်းပညာတက္ကသိုလ်အပါအဝင် နိုင်ငံအများအပြားရှိ ကောလိပ်များနှင့် တက္ကသိုလ်များစွာဖြင့် လက်တွဲဆောင်ရွက်လျက်ရှိပါသည်။ KCGI သည် ထိုမိတ်ဖက်အဖွဲ့အစည်းများတွင် နိုင်ငံခြားပညာတော်သင်ကြားရန် ကျောင်းသားကျောင်းသူများကို တက်ကြွစွာ စေလွှတ်ပြီး နိုင်ငံတကာ ပညာရေးညီလာခံများတွင် ပါဝင်ပါသည်။ ပြည်ပရှိ မိတ်ဖက်ကျောင်းများမှ အတန်းများတွင် သင်ကြားရေးလက်ထောက်များ (TAs) အဖြစ်နှင့် ပါဝင်ရန် အခွင့်အလမ်းများကို ပေးဆောင်ခြင်း ဥပမာအားဖြင့် ကျွန်ုပ်တို့သည် ပြည်ပအလုပ်သင်ပရိုဂရမ်များကို တက်ကြွစွာ အသုံးပြုပါသည်။

လေ့လာထားသည်များကို အသုံးချ၍ လူ့ဘောင်အဖွဲ့အစည်းတွင် တက်ကြွစွာပါဝင်ခြင်း

■ တိကျသေချာသော လမ်းညွှန်မှုများဖြင့် မျှော်မှန်းသော လုပ်ငန်းခွင်ကို အကောင်ထည် ဖော်ခြင်း

ကျောင်းသားအားလုံး ဘွဲ့ရလျှင် အလုပ်ရရန် KCGI က ရည်မှန်းသည်။ နည်းပြတာဝန်ခံများက လက်တွေ့ အတွေ့အကြုံနှင့် လုပ်ငန်း ကဏ္ဍ နယ်ပယ် အသီးသီးရှိ မိမိတို့၏ အသိအကျွမ်း၊ အဆက်အသွယ် ကွန်ယက်များကို ကျောင်းသားများ ကိုယ်စား အကောင်းဆုံး အသုံးပြုမည် ဖြစ်သည်။ ကျောင်းသားများနှင့် တစ်ဦးချင်းစီ ဆွေးနွေးတိုင်ပင်ခြင်းမှတစ်ဆင့် နည်းပြများသည် ကျောင်းသားများ၏ စိတ်ကူးအိပ်မက် အလုပ်အကိုင်များကို ရှာဖွေရရှိရန် ဆောင်ရွက်ပေးကြသည်။ တဖန်ကိုယ်ပိုင်လုပ်ငန်းထူထောင်ရန်ဆန္ဒရှိသော ကျောင်းသားများအတွက်လည်း ကုမ္ပဏီ ထူထောင်ရာတွင်လိုအပ်သော စီမံခန့်ခွဲမှု၊ အုပ်ချုပ်မှုဆိုင်ရာ နည်းပညာများကို ကူညီပံ့ပိုး ပေးလျက်ရှိသည်။

■ ကျောင်းဆင်းဘွဲ့ရများအကြား စီးပွားရေးလုပ်ငန်း ကွန်ယက်များ ထူထောင်ခြင်း

ဤတက္ကသိုလ်သည် IT ပညာရပ်အထူးပြုကျောင်းသားများကို မွေးထုတ်ပေးလျက်ရှိပြီး ကျောင်းပြီးသောလူငယ်များအကြားတွင်လည်း စီးပွားရေးကွန်ယက်ဖြစ်မြောက်ရေးတွင် အားထည့်ဆောင်ရွက်လျက်ရှိသည်။ တက္ကသိုလ်တက်ရောက်စဉ်ကာလကတည်းက အုပ်စုအလိုက် လုပ်ဆောင်စေခဲ့ပြီး၊ တက္ကသိုလ်ပြီးဆုံး၍ လူ့အဖွဲ့အစည်းအတွင်းသို့ဝင်ရောက်ပါကလည်း ကျောင်းနေဖက်အချင်းချင်း အသီးသီးသောကျွမ်းကျင်မှုများကို အသုံးချကာ ပူးပေါင်းလုပ်ဆောင်ရင်း စီးပွားရေးလုပ်ငန်းများကို တိုးတက်စေရန် ရည်ရွယ်သည်။

အတန်းအများအပြားကို အင်္ဂလိပ်ဘာသာအသုံးပြု သင်ကြားခြင်းအားဖြင့် ကျောင်းသားများအား

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

ကမ္ဘာနှင့် ရင်ဘောင်တန်းနိုင်သော ပညာရှင်များ ဖြစ်လာအောင် ကျောင်းက လေ့ကျင့်ပေးသည်။

• • •

KCGI တွင် ကျောင်းသားကျောင်းသူများသည် အင်္ဂလိပ်ဘာသာသီးသန့်ဖြင့် အတန်းများတက်နိုင်ပြီး KCGI မဟာဘွဲ့ကို ရရှိနိုင်ရန် "အင်္ဂလိပ်စနစ်" ဖြင့် ပို့ချချက်များစွာ ပေးကမ်းပါသည်။ ထိုပို့ချချက်များမှ တချို့ကို ပြည်ပမှဖိတ်ကြားထားသော ထိပ်တန်းနည်းပြဆရာများဖြင့် သင်ကြားပေးပါသည်။ လက်ရှိတွင် KCGI သည် နိုင်ငံနှင့် ဒေသပေါင်း ၁၅ ခုမှ ပြည်ပကျောင်းသားကျောင်းသူများ (၂၀၂၂ ခုနှစ်၊ မတ်လတွင် သင်တန်းများ ပြီးမြောက်သွားသည့် ကျောင်းသားကျောင်းသူများအပါအဝင်) ကို လက်ခံဆောင်ရွက်ပေးထားပြီး အများစုမှာ အင်္ဂလိပ်ဘာသာဖြင့် ပို့ချချက်များကို တက်ရောက်ရန် ရွေးချယ်ကြပါသည်။ ဤသည်မှာ KCGI ပညာရေး၏ အဓိကကျသော အားသာချက်တစ်ခုဖြစ်ပါသည်။

ထိုရွေးချယ်မှုသည် နိုင်ငံခြားကျောင်းသားကျောင်းသူများအတွက်သာမဟုတ်ပါ။ ဂျပန်ကျောင်းသားကျောင်းသူများသည်လည်း ၎င်းတို့၏ အင်္ဂလိပ်စာကျွမ်းကျင်မှုသည် လိုအပ်သည့်အဆင့်သို့ ရောက်ရှိပါက အင်္ဂလိပ်ဘာသာဖြင့် ပို့ချချက်များကို တက်ရောက်နိုင်ပါသည်။ KCGI သည် ၎င်း၏ဂျပန်ကျောင်းသားကျောင်းသူများအား ICT လေ့လာနေစဉ်တွင် မျိုးစုံကွဲပြားသော နိုင်ငံတကာ လေ့လာရေး ပတ်ဝန်းကျင်များကို စီစဉ်ပေးပြီး သူတို့၏အင်္ဂလိပ်စာကျွမ်းကျင်မှုကို ပြောင်မြောက်စေရန် အခွင့်အလမ်းကောင်းများ ပေးကမ်းပါသည်။

IT လုပ်ငန်းတွင် နောက်ဆုံးပေါ် အချက်အလက်များကို အမြဲရယူရန် လိုအပ်ပါသည်။ ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်မှု သို့မဟုတ် ထုတ်လုပ်ရေးတွင် လုပ်ကိုင်ရန် အသုံးဝင်သည့် သတင်းအချက်အလက်များကို ထည့်သွင်းနိုင်သူများသည် အောင်မြင်သော စီးပွားရေးသမားများအဖြစ် ဖြစ်ထွန်းလာမည့်သူများဖြစ်ပါသည်။ IT နယ်ပယ်သည် နေ့စဉ်နှင့်အမျှ နည်းပညာအသစ်များကို ဖြစ်ပေါ်စေသောကြောင့် နောက်ဆုံးပေါ်သတင်းအချက်အလက်များကို အမီလိုက်နိုင်စွမ်းသည် အလွန်အရေးကြီးပါသည်။ ဤထိပ်တန်းနည်းပညာများစွာသည် အမေရိကန်ပြည်ထောင်စုနှင့် တခြားပြည်ပနိုင်ငံများနှင့် ဒေသများမှ ဂျပန်ကမ်းရိုးတန်းများဆီသို့ ရောက်ရှိသောကြောင့် ၎င်းတို့အကြောင်း အချက်အလက်များကို အင်္ဂလိပ်ဘာသာဖြင့် အမြဲတမ်းနီးပါး ရေးသားထားလေ့ရှိပါသည်။ တရားဝင်ဘာသာစကားမှာ အင်္ဂလိပ်ဖြစ်သော နိုင်ငံများမှ အင်ဂျင်နီယာများသည် ဂျပန်အင်ဂျင်နီယာများထက် အလွန်ပိုများသောကြောင့် ကိစ္စအများစုတွင် အရည်အသွေးမြင့် သတင်းအချက်အလက်နှင့် ဆောင်းပါးများကို အင်္ဂလိပ်ဘာသာဖြင့် ရေးသားထားရန် လိုအပ်ပါသည်။ သင့်တာဝန်များကို ထမ်းဆောင်ရန်နှင့် သင့်အရည်အချင်းများကို မြှင့်တင်ရန် လိုအပ်သည့် အင်္ဂလိပ်ဘာသာစကားဖြင့် သတင်းအချက်အလက်များကို စာစေ သိရှိနိုင်ပါက ထိုစွမ်းရည်သည် သင့်အလုပ်တွင် အရေးပါသည့် အားသာချက်တစ်ခုဖြစ်ကြောင်းကို မလွဲမသွေ တွေ့ရှိရပါလိမ့်မည်။

ဥပမာအားဖြင့် နိုင်ငံခြားတွဲဖက်မှုရှိ IT ကုမ္ပဏီများ သို့မဟုတ် အတိုင်ပင်ခံကုမ္ပဏီများ၌ ၎င်းတို့လုပ်ငန်း၏ အထွတ်အထိပ်ရှိ အသက်မွေးဝမ်းကျောင်းအတွက် ရည်မှန်းထားသော ကျောင်းသားကျောင်းသူများသည် KCGI အားသာချက်ဖြစ်သည့် အင်္ဂလိပ်စနစ်ကို ကောင်းစွာအကျိုးသက်ရောက်စေရန် အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။

အင်္ဂလိပ်စနစ်သင်တန်း၏ ထောက်ပံ့သူထံမှ အမှာစကားများ

တွဲဖက်ပါမောက္ခ ဘာဒါ မိုချီဇူကီ Badr Mochizuki

တက္ကသိုလ်ပညာရေးမှာ ကမ္ဘာလုံးဆိုင်ရာ လုပ်သားအင်အား ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်ရေးနဲ့ ကျောင်းသားကျောင်းသူတွေအတွက် နိုင်ငံတကာအတွေးအခေါ် ပျိုးထောင်ခြင်းကို မရှိမဖြစ်ဦးစားပေးတစ်ခုအဖြစ် ရှုမြင်ပါတယ်။ ကျွန်တော့်ရဲ့ အစဦးကာလကနေ ကျွန်တော်ဟာ ယဉ်ကျေးမှုတွေနဲ့ ဘာသာရေးတွေကြား ငြိမ်းချမ်းစွာ အတူယှဉ်တွဲနေထိုင်ကြပြီး အမျိုးမျိုးကွဲပြားတဲ့ တန်ဖိုးထားမှုတွေနဲ့ ဓလေ့ထုံးတမ်းတွေကို လေးစားလက်ခံတဲ့ ပတ်ဝန်းကျင်မှာ ကြီးပြင်းလာခဲ့ရတာပါ။ ကျွန်တော်ကြီးပြင်းလာခဲ့တဲ့ ယဉ်ကျေးမှုပေါင်းစုံမြို့တော်မှာ နိုင်ငံခြားကျောင်းအသီးသီးမှာ သင်ကြားခဲ့တဲ့ ဘာသာရပ်တွေဟာ ဘာသာစကားတွေတင်မဟုတ်ဘဲ လူမျိုးပေါင်းစုံရဲ့ ယဉ်ကျေးမှုနဲ့ အမြင်တွေလည်းပါပါတယ်။ အဲဒီအတွေ့အကြုံကနေ ကျွန်တော်ဟာ အမျိုးမျိုးကွဲပြားတဲ့ နောက်ခံတွေကလူတွေရဲ့ တွေးခေါ်မှုကို နားလည်ပြီး အရာရောက်တဲ့ အမြင်ဖလှယ်ရာမှာ ပါဝင်မယ်ဆိုရင် အထူးပြုအသိပညာနဲ့ ဘာသာစကားကျွမ်းကျင်မှုတွေထက် ပိုလိုအပ်မယ်ဆိုတာကို သင်ယူခဲ့ရပါတယ်။ ထိုအရာများအရေးကြီးသလိုပင် ကျွန်တော့်ရဲ့အတွေးအခေါ်တွေကို စနစ်တကျ ဆက်သွယ်ပြောဆိုနိုင်တဲ့ စွမ်းရည်–ယုတ္တိကျတဲ့ အစီအစဉ် ကျွမ်းကျင်မှုတွေလည်း လိုအပ်ပါတယ်။ ကျောင်းသားကျောင်းသူတွေကို ထိုကျွမ်းကျင်မှုနဲ့ ပြည့်ဝစေဖို့အတွက် တင်ဆက်မှုပြိုင်ပွဲတွေမှာ ပါဝင်စေရန်၊ ပညာရေးဆိုင်ရာ ဆွေးနွေးပွဲတွေမှာ ပြောဆိုစေရန်နဲ့ အစရှိတဲ့ အခွင့်အလမ်းတွေကို ရှာဖွေဖို့ တိုက်တွန်းပါတယ်။

ကျွန်တော့်ရဲ့ အဓိကအထူးပြုနယ်ပယ်ဟာ AI နည်းပညာကို အသုံးပြုပြီး ဆက်သွယ်ရေးဖြစ်ပါတယ်။ ကျွန်တော်က အင်္ဂလိပ်ဘာသာနဲ့ အထူးပြုအကြောင်းအရာဆိုင်ရာ ဟောပြောမှုတွေကို ပို့ချပေးပါတယ်။ အင်္ဂလိပ်စကားပြော ပတ်ဝန်းကျင်မှာ ပညာသင်ယူရခြင်းရဲ့ အကျိုးကျေးဇူးတွေထဲက တစ်ခုဟာ ကမ္ဘာလုံးဆိုင်ရာအတွေးအခေါ်ရှိတဲ့ ပုဂ္ဂိုလ်တစ်ဦးအနေနဲ့ အလုပ်အကိုင်ဈေးကွက်မှာ ပိုမိုကောင်းမွန်စွာ ယှဉ်ပြိုင်လာနိုင်ခြင်းဖြစ်ပါတယ်။ အင်္ဂလိပ်ဘာသာနဲ့ ပို့ချချက်ပေးခြင်းဖြင့် မတူကွဲပြားတဲ့ ယဉ်ကျေးမှုနဲ့ တန်ဖိုးထားမှုတွေကို ထိုးထွင်းသိမြင်နိုင်စေတဲ့ နိုင်ငံတကာ အသိပညာနဲ့ သတင်းအချက်အလက်တွေကို ရရှိပါတယ်။

အဲဒီအပြင်၊ သင့်ရဲ့အင်္ဂလိပ်စာကို မြှင့်တင်ပြီးတော့ ပြည်ပတက္ကသိုလ်တွေမှာ သုတေသနနဲ့လေ့လာမှုတွေကို ဆက်လက်လုပ်ဆောင်ဖို့နဲ့ နိုင်ငံတကာအလုပ်တွေမှာ ပါဝင်ဆောင်ရွက်ဖို့ အခြေခံအုတ်မြစ်ကို တည်ဆောက်စေပါတယ်။ အင်္ဂလိပ်ဘာသာနဲ့ သင်ကြားတဲ့ အတန်းတွေကို တက်ရောက်တာက သင့်ကို လူတစ်ဦးအဖြစ်နဲ့ တိုးတက်စေပြီး သင့်ဒေသနဲ့နိုင်ငံရဲ့ ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်မှုမှာ အထောက်အကူဖြစ်စေပါတယ်။ ကျိုတိုသတင်းအချက်အလက် ဘွဲ့လွန်သင်တန်းကျောင်း (KCGI) ဟာ ဘာသာရပ်ဆိုင်ရာ အသိပညာ အနည်းငယ် သို့မဟုတ် လုံးဝမရှိရင်တောင် ထိပ်တန်း၊ အထူးပြုအကြောင်းအရာကို သင်ယူလေ့လာနိုင်ရန် လိုက်လျောညီထွေမှုရှိစေဖို့ အင်္ဂလိပ်နဲ့ဂျပန် နှစ်ဘာသာလုံးနဲ့ ကျယ်ပြန့်တဲ့အတန်းတွေကို ပံ့ပိုးပေးပါတယ်။ ကမ္ဘာ့တစ်ဝှမ်းမှာရှိတဲ့ ကုမ္ပဏီတွေကနေ အသိအမှတ်ပြုထားတဲ့ အရည်အချင်းစစ်စာမေးပွဲတွေအတွက် ကြိုတင်ပြင်ဆင်ဖို့ သင်တန်းတွေကိုလည်း တက်ရောက်နိုင်ပါတယ်။

KCGI ကို ဝင်ခွင့်ရရှိသူတိုင်းဟာ အထူးပြုအသိပညာတွေကို ဆည်းပူးရုံတင်မကဘဲ ကမ္ဘာ့တစ်ဝှမ်းရှိ နိုင်ငံတွေကလူတွေနဲ့ မိတ်ဖွဲ့ရန်နဲ့ ထိတွေ့မှုဖြစ်ရန် အခွင့်အလမ်းများစွာနဲ့လည်း နှစ်နှစ်တာကုန်ဆုံးရန် စောင့်မျှော်နိုင်ပါတယ်။

ဆောင်ရွက်လျက်ရှိသော နယ်ပယ်

ယခုလက်ရှိ ထုတ်လုပ်မှုကဏ္ဍတွင် IT (ICT) ပြောင်းလဲမှုကိုလိုက်၍ (အထူးသဖြင့် web-business နည်းပညာကျယ်ပြန့်လာခြင်း) ယခင် "IT ပြောင်းလဲခြင်း" နှင့်ယှဉ်ပါက အဆင့်မြင့် IT သည်အရေးပါသော ကဏ္ဍတစ်ရပ်ဖြစ်လာသည်။ တနည်းဆိုသော် IT (ICT) သည်လွယ်ကူရိုးရှင်းသောလုပ်ငန်းမဟုတ်ဘဲ အဆင့်မြင့်ဗျူဟာမြောက်လုပ်ငန်း အစီအစဉ်ရေးဆွဲခြင်းတွင် အသုံးပြုခြင်းဖြစ်သည်။ ဤသည်မှာ စီမံခန့်ခွဲသူအဆင့် IT ပညာရပ်ကို ဆိုလိုပြီး၊ အဆင့်မြင့်ဗဟုသုတနှင့်နည်းပညာများနှင့်တစ်ပြိုင်နက် အဆင့်မြင့် စီမံခန့်ခွဲနိုင်မှုစွမ်းရည်အမြင်ရှိသူများကို လိုအပ်လျက်ရှိသည်။

ဤတက္ကသိုလ်တွင် ထုတ်လုပ်မှုကဏ္ဍအတွက်အသုံးချ IT ပညာရပ် ကျွမ်းကျင်လူ့အရင်းအမြစ်ကို ပြုစုပျိုးထောင်ပေးသည့် သင်ရိုးညွှန်းတမ်းကို အကောင်ထည်ဖော်လျက်ရှိသည်။ ဤတက္ကသိုလ်မှ ဘွဲ့ရရှိပြီးသူများသည် အောက်ဖော်ပြပါ IT နှင့်ဆက်စပ်သော လုပ်ငန်းအမျိုး အစားများတွင် အလုပ်အကိုင်ရရှိနိုင်ရန် ရည်ရွယ်သည်။

CIO (Chief Information Officer) သတင်းအချက်အလက်စုစည်းမှုတာဝန်အရှိဆုံးပုဂ္ဂိုလ်

လုပ်ငန်းများတွင်လည်း IT နည်းပညာအသုံးပြုမှုကျယ်ပြန့်လာပြီး၊ စီမံခန့်ခွဲမှုကဏ္ဍတွင် IT ၏ ထောက်ပံ့မှုကြီးမားလာသည်နှင့်အမျှ IT ဗျူဟာမြောက် လုပ်ငန်းခွင်စီမံခန့်ခွဲမှုဆိုင်ရာ CIO သည်အရေးပါလာခဲ့သည်။ CIO သည် လုပ်ငန်းခွင်စီမံခန့်ခွဲမှုဗျူဟာစီမံကိန်းနှင့် ဆက်နွယ်သောအရာဖြစ်ပြီး၊ လုပ်ငန်းခွင်ဆိုင်ရာ ဗျူဟာများကို အကောင်ထည်ဖော်ဆောင်နိုင်စေရန်အတွက် ပတ်ဝန်းကျင်ကောင်း တည်ထောင်ရန် သတင်းအချက်လက်ဗျူဟာများကိုချမှတ်ကာ လုပ်ငန်းခွင်အတွင်းရှိအမျိုးမျိုးသော ဗဟုသုတပညာရပ်များကို သတင်းအချက်လက်ဆိုင်ရာစနစ်အဖြစ် အသွင်ပြောင်းပေးသည့် အဆင့်မြင့်ကျွမ်းကျင်လုပ်သားဖြစ်သည်။

ပရောဂျက်မန်နေဂျာ

ပရောဂျက်မန်နေဂျာဆိုသည်မှာ လုပ်ငန်းခွင်အတွင်း စီမံခန့်ခွဲမှုအရင်းအမြစ်ကိုပိုင်ဆိုင် အသုံးချသူဖြစ်ပြီး သတင်းအချက်အလက်ဆိုင်ရာ နည်းပညာအသစ်များကို သင့်တော်စွာ ထည့်သွင်းကာ ပရောဂျက်တစ်ခုလုံးကို စီမံခန့်ခွဲခြင်း၊ အကျိုးရှိစွာလည်ပတ်စေခြင်း တို့ကို ပြုလုပ်သည့် အဆင့်မြင့်ကျွမ်းကျင်လုပ်သားဖြစ်သည်။ ထို့ကြောင့် IT နှင့်စီမံခန့်ခွဲမှု ဘာသာရပ်ဆိုင်ရာ ဗဟုသုတရှိနေရန်လိုအပ်သည်။ တဖန် ပရောဂျက်ဟူသည် ဌာနပေါင်းစုံဖြင့် ဖွဲ့စည်းထားသောကြောင့် ကျွမ်းကျင်စွာလူမှုပေါင်းသင်းဆက်ဆံရေးနှင့် ခေါင်းဆောင်နိုင်စွမ်းတို့သည်လည်းအရေးပါလှသည်။

AI အာခီတက်

ဉာဏ်ရည်တု (AI) သည် လူ့အဖွဲ့အစည်း ၅.၀ မှ ကိုယ်စားပြုထားသည့်အတိုင်း အနာဂတ်၏ လူ့ဗဟိုပြု လူ့အဖွဲ့အစည်းကို အကောင်အထည်ဖော်ရန်အတွက် အဓိကနည်းပညာတစ်ခုဖြစ်သည်။ AI အာခီတက် သည် Machine Learning နှင့် တခြား AI နည်းပညာများကို ကျွမ်းကျင်သူတစ်ဦးဖြစ်ရုံမျှသာမက ပစ်မှတ်တာဝန်များနှင့် အသုံးချနယ်ပယ်များကို ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာရာတွင် ကျွမ်းကျင်မှုများအသုံးပြုနိုင်ကာ ပြဿနာများကို ဖြေရှင်းရန်နှင့် ကျယ်ပြန့်သောနယ်ပယ်များတွင် အကောင်းဆုံးကြိုတင်ဆောင်ရွက်ရန်အတွက် AI စနစ်များကို တီထွင်အသုံးပြုနိုင်သည့် အဆင့်မြင့် အထူးပြုကျွမ်းကျင်ပညာရှင်တစ်ဦးဖြစ်ပါသည်။ AI အာခီတက်များသည် လူမှုရေးစနစ်များတည်ဆောက်ခြင်းနှင့် အနာဂတ်စက်မှုဖွဲ့စည်းတည်ဆောက်ပုံများကို လည်ပတ်ရာတွင် အဓိကတာဝန်များရှိလာမှာကြောင့် အရေးပါသောအခန်းကဏ္ဍမှ ပါဝင်ရန် မျှော်လင့်ထားကြပါသည်။

စနစ်ပေါင်းစည်းမှုဆိုင်ရာ အကြံပေးပုဂ္ဂိုလ်

ဂျပန်နိုင်ငံတွင် လုပ်ငန်းတွင်း IT ပညာရှင်များမလုံလောက်ခြင်း၊ IT နည်းပညာများ တိုးတက်လာခြင်းတို့ကြောင့် ကုမ္ပဏီပြင်ပ IT အကြံပေးကုမ္ပဏီများသည် အရေးပါသောကဏ္ဍတွင် ရှိသည်။ စနစ်ပေါင်းစည်းဆိုင်ရာ အကြံပေးပုဂ္ဂိုလ်ဆိုသည်မှာ ဧည့်သည်၏လုပ်ငန်းခွင် စီမံခန့်ခွဲမှုနှင့်ကိုက်ညီသော စီးပွားရေးစနစ်ပြောင်းလဲခြင်းအစီအစဉ်နှင့်ဆက်စပ်သည့် အတိုင်ပင်ခံဖြစ်ပြီး၊ လက်ရှိ နိုင်ငံတကာစီးပွားရေး ပြိုင်ဆိုင်မှုများကို ရင်ဆိုင်နိုင်သော ကုမ္ပဏီဖြစ်လာစေရန် အကြံပြုပေးသည့် အဆင့်မြင့်ကျွမ်းကျင်လုပ်သားဖြစ်သည်။ ဧည့်သည်၏လိုအပ်ချက်ကို သဘောပေါက် နားလည်ပြီး သင့်တော်သော ပြင်ဆင်မှုများကို ပြုလုပ်နိုင်ရန် IT၊ စီမံခန့်ခွဲမှု၊ လူမှုဆက်ဆံရေးစသည့် ကျွမ်းကျင်မှုများ လိုအပ်သည်။

စွန့်ဦးတီထွင်လုပ်ငန်းရှင်

စွန့်ဦးတီထွင်လုပ်ငန်းရှင်တစ်ဦးသည် လုပ်ငန်းကို စမှတ်မှစတင်သူဖြစ်ပါသည်။ လုပ်ငန်းသစ်တစ်ခု သို့မဟုတ် ပရောဂျက်သစ်တစ်ခု၏ တည်ထောင်သူအနေဖြင့် စွန့်ဦးတီထွင်လုပ်ငန်းရှင်သည် ကုမ္ပဏီတည်ထောင်မှု အခြေခံသဘောတရားများကို ခိုင်မြဲစွာထိန်းသိမ်းရန် အားကြီးသောရည်မှန်းချက်နှင့် အဖွဲ့အစည်းတစ်ခုလုံးကို ရည်ရွယ်ထားသော ဦးတည်ချက်ဆီသို့ ဆွဲခေါ်ရန် ခေါင်းဆောင်မှု ရှိရပါမည်။ စွန့်ဦးတီထွင်လုပ်ငန်းရှင်သည် ကုမ္ပဏီ၏လုပ်ငန်းကို အကောင်အထည်ဖော်ရန် ကြီးလေးသောတာဝန်ကို ထမ်းဆောင်ပြီး လုပ်ငန်း၏အခြေအနေနှင့် အလုပ်ရုံရှိ ပြဿနာများကို အချိန်တိုင်း အနိုင်အမာဆုပ်ကိုင်ထားရမည်ဖြစ်သည်။ ထိုအကြောင်းများကြောင့် ထူးကဲသော စီမံခန့်ခွဲမှုစွမ်းရည်များကို လိုအပ်ပါသည်။

IT အာခီတက်

IT အာခီတက်သည် IT ကို နက်နဲစွာနားလည်သဘောပေါက်ထားသည့် အဆင့်မြင့် အထူးပြုကျွမ်းကျင်ပညာရှင်တစ်ဦးဖြစ်ပါသည်။ IT အာခီတက်၏ တာဝန်များသည် IT နည်းဗျူဟာအဆိုပြုချက်နှင့် စီမံခန့်ခွဲမှု သို့မဟုတ် လုပ်ငန်းပြဿနာကို ဖြေရှင်းရန် အကြီးစား IT ဒီဇိုင်းရေးဆွဲခြင်းမှ IT စီမံကိန်းဆွဲခြင်း၊ နောက်ဆက်တွဲတိုးတက်မှုနှင့် အကောင်အထည်ဖော်ခြင်းတို့အထိ တာဝန်တွဲတစ်ခုလုံးကို လွှမ်းခြုံထားပါသည်။ IT ကျွမ်းကျင်သူတစ်ဦး၏ တာဝန်များအတွက် IT အာခီတက်သည် စီမံခန့်ခွဲမှုအမြင်၊ စနစ်ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်မှုနှင့် စနစ်များအတွက် ပစ်မှတ်အနေအထားများအတွက်လည်း ဘုံသတ်မှတ်ချက်များနှင့် လိုအပ်သောချမှတ်ချက်များကို ဆန်းစစ်အဆိုပြုခြင်းကို ထည့်သွင်းပါသည်။ IT အာခီတက်သည် အလုံးစုံစနစ် အကြောင်းအရာနှင့် စီစဉ်မှုအပေါ် အခြေခံ၍ စနစ်လည်ပတ်မှုနှင့် ထိန်းသိမ်းမှုအတွက် အခြေအနေများကို သတ်မှတ်ရန် ကျွမ်းကျင်မှုများရှိရမည်။

သတင်းအချက်အလက်လုံခြုံရေး အကြံပေးပုဂ္ဂိုလ်

သတင်းအချက်အလက်ဆိုင်ရာကွန်ယက်သည် e-commerce နှင့် IoT (Internet of Things) များကိုအကောင်အထည်ဖော်နိုင်ရေးတွင် မရှိမဖြစ်လိုအပ်သော ပြင်ဆင်မှုဖြစ်သည်။ တစ်ဖက်တွင်လည်း ထိုကွန်ယက်များကိုလွှမ်းခြုံထားသည့် Security Risk သည်ဆက်လက် ကျယ်ပြန့်လျက်ရှိသည်။ အာမခံထိန်းသိမ်းထားရှိနိုင်မှုသည် အရေးကြီးလျက်ရှိသည်။ သတင်းအချက်အလက်လုံခြုံရေး အကြံပေးပုဂ္ဂိုလ်သည် ဧည့်သည်များ၏ အရေးကြီးအချက်လက်များကို ကာကွယ်ရေးအတွက် အကြံပေးဆောင်ရွက်ပေးရသည်။ ဧည့်သည်၏အခြေအနေကို လက်ခံသဘောပေါက်ပြီး သင့်တော်သော ဆောင်ရွက်မှုများကို ပြုလုပ်နိုင်ရန်အတွက် စီမံခန့်ခွဲမှုနှင့် ပေါင်းသင်းဆက်ဆံမှု စွမ်းရည် တို့လိုအပ်သည်။

Content ဖန်တီးတီထွင်စီမံခန့်ခွဲသူ

ရုပ်ရှင်၊ Animation နှင့် ဂိမ်းဆော့ဖ်ဝဲလ်စသည့် မီဒီယာ Content တီထွင်မှုတွင် content ဖန်တီးစီမံသူသည် ပရောဂျက်အဖွဲ့တစ်ခုလုံးကို စီမံရသည်။ ပထမဆုံး လုပ်ငန်းအစီအစဉ်ကို ရေးဆွဲကာ ပူးပေါင်းဖန်တီးမည့် ကုမ္ပဏီနှင့်ညှိနှိုင်းပြီး လက်တွေ့ကျသော ဘတ်ဂျက်ကိုရေးဆွဲသည်။ ဆက်လက်၍ ဖန်တီးထားသော ဇာတ်ကောင်ကို မည်ကဲ့သို့ အသုံးပြုပြီး ရင်းနှီးမတည်ငွေရှာဖွေမည်ကို စီမံရသည်။ ယခင်ရှိပြီးသား ရလဒ် နှင့် လက်ရှိဈေးကွက်အခြေအနေကို ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာကာ အဖွဲ့အစည်းကို စည်းလုံးညီညွတ်စေသောခေါင်းဆောင်နိုင်မှုစွမ်းရည် လိုအပ်သည်။

ဒေတာသိပ္ပံပညာရှင်

ဒေတာသိပ္ပံပညာရှင်သည် Big Data အစုအပြုံလိုက်မှ လိုအပ်သောအချက်အလက်များကို စုဆောင်း၊ ထုတ်ယူကာ ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာပြီး လုပ်ငန်းအခြေအနေတိုးတက်စေရန် ရည်ရွယ်သည့် အစီအမံများကို အဆိုပြုရန်အတွက် ထိုအချက်အလက်များကို အသုံးပြုပါသည်။ Big Data ၏ ချဲ့ထွင်မှုကို နောက်ဆုံးပေါ်လမ်းကြောင်းများနှင့် IT အမှုထမ်းများ၏ ခန့်မှန်းခြေများအပေါ် METI ၏ စစ်တမ်းရလဒ်များတွင် ကိုးကားခဲ့ပြီး ဒေတာသိပ္ပံပညာရှင်များ၏ လိုအပ်ချက်သည် မြင့်တက်လာကြောင်းကို ညွှန်ပြထားပါသည်။ မကြာသေးမီနှစ်များအတွင်း စိုက်ပျိုးရေးနှင့် ဆေးဝါးကဲ့သို့သော နယ်ပယ်များတွင် Big Data ကို အကျိုးရှိစွာ အသုံးချမှုများ တိုးတက်လာခဲ့ပြီး ၎င်းကို အသုံးပြုသည့် နယ်ပယ်များကို ကျယ်ပြန့်လာစေပါသည်။ ဈေးကွက်နှင့် စီမံခန့်ခွဲမှုဆိုင်ရာ အသိပညာအပြင် ဒေတာသိပ္ပံပညာရှင်များသည် စာရင်းဇယားခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာခြင်းနှင့် ဒေတာတူးဖော်ခြင်း ကဲ့သို့သော IT ကျွမ်းကျင်မှုများသာမက ယူဆချက်များနှင့် သက်သေစမ်းသပ်မှုများအပေါ်အခြေခံ၍ ယုတ္တိကျစွာ တွေးခေါ်နိုင်စွမ်းများ ပိုင်ဆိုင်ဖို့ကိုလည်း မျှော်မှန်းထားပါသည်။

ပညာရေး ပတ်ဝန်းကျင်နှင့် စနစ်များ

ကမ္ဘာ့အသိအမှတ်ပြုစံနှုန်းမီ လက်တွေ့သင်ကြားရေးပတ်ဂန်းကျင်

ပညာရေးအတွက် SAP ERP စနစ်များ

■ SAP မှ ERP ပက်ကေ့ချ်များအား အကောင်အထည်ဖော်ခြင်းဖြင့် စီးပွားရေးအမှုထမ်းများကို ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်စေခြင်း

IT နယ်ပယ်တွင် အဆင့်မြင့် IT ကျွမ်းကျင်မှုများဖြင့် စီးပွားရေးအမှုထမ်းများကို ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်စေရန်၊ KCGI သည် လက်တွေ့သင်ယူမှုနှင့် သုတေသနပတ်ဝန်းကျင်ကို ဖန်တီးရန်အတွက် ကမ္ဘာပေါ်တွင် အကြီးမားဆုံး ERP ပက်ကေ့ချ်ဆော့ဖ်ဝဲလ်ရောင်းချသူ၊ ဂျာမနီနိုင်ငံ၏ SAP GmbH မှ လုပ်ငန်းအရင်းအမြစ်စီမံရေး (ERP) စနစ်ဖြစ်သည့် SAP S/4HANA ကို အကောင်အထည်ဖော်ခဲ့ပါသည်။ KCGI သည် စနစ်ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်မှု အပါအဝင် ERP တွင် ပြည့်စုံသော ကျွမ်းကျင်သူများကို ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်စေရန် ထိုကဲ့သို့သောစနစ်ကို မိတ်ဆက်ပေးခဲ့သည့် ဂျပန်နိုင်ငံရှိ အဖွဲ့အစည်းဖြစ်ပါသည်။

■ စီမံခန့်ခွဲမှုတွင် ထိရောက်စွာ အကောင်အထည်ဖော်ခြင်း

SAP ၏ ERP စနစ်များသည် ကြီးမားပြီး ရှုပ်ထွေးသော စနစ်များဖြစ်ပါသည်။ KCGI တွင် ကျောင်းသားကျောင်းသူများသည် SAP ERP စနစ်များအား မည်သို့လည်ပတ်ရမည်ကို သင်ယူရရုံသာမဟုတ်ပါ။ ကုမ္ပဏီများတွင် အလုပ်လုပ်ငန်းစဉ်များကို ပံ့ပိုးရန်နှင့် ERP စနစ်များမိတ်ဆက်ခြင်းဆိုင်ရာ အကြံပေးရန် SAP စနစ်များကို စိတ်ကြိုက်ပြင်ဆင်ခြင်းကဲ့သို့သော အဆင့်မြင့် လက်တွေ့ကျွမ်းကျင်မှုများကို ဆည်းပူးနေစဉ်တွင် ကုမ္ပဏီများ၏ အလုပ်လုပ်ထုံးလုပ်နည်း အစီအစဉ်များကိုလည်း သင်ယူကြပါသည်။

■ အဆင့်မြင့် လက်တွေ့ကျွမ်းကျင်မှုများ ပြုစုပျိုးထောင်ခြင်း

KCGI တွင် ကျောင်းသားကျောင်းသူများသည် SAP S/4HANA အလုပ်လုပ်ပုံနှင့် အလုပ်လုပ်ငန်းစဉ်များအား မည်သို့ပံ့ပိုးနိုင်သည်ကို ရှုထောင့်အမျိုးမျိုးမှ ဆန်းစစ်ပါသည်။ လက်တွေ့လေ့လာမှုအားဖြင့် ကျောင်းသားကျောင်းသူများဟာ ERP ၏ အကောင်အထည်ဖော်မှုသည် ဝယ်ယူမှုစာရင်းစီမံခန့်ခွဲမှု၊ ထုတ်လုပ်မှု၊ ရောင်းချမှုနှင့် ဖြန့်ဖြူးမှု၊ စာရင်းအင်းနှင့် လူသားအရင်းအမြစ် စီမံခန့်ခွဲမှုတို့ အပါအဝင် အလုံးစုံသော လုပ်ငန်းများအား မည်သို့ပြောင်းလဲစေသည်ကို သင်ယူကြပါသည်။ ၎င်း၏ အထူးကျွမ်းကျင်သူ ERP သင်တန်းများမှတစ်ဆင့် KCGI ဘွဲ့ရကျောင်းသားကျောင်းသူများသည် ထောက်ခံချက်ရ SAP အတိုင်ပင်ခံအတွက် အရည်အချင်းစစ်စာမေးပွဲကို အောင်မြင်ပြီးဖြစ်ပါသည်။

■ စွမ်းဆောင်ရည်မြင့် ကွန်ပျူတာလုပ်ဆောင်မှုစနစ်များ

KCGI မှ ကျောင်းသားကျောင်းသူများသည် AI/machine Learning ၊ Big Data ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာမှု၊ ကွန်ပျူတာ ဂရပ်ဖစ်၊ အမြင်ပိုင်းဆိုင်ရာ ပေါင်းစပ်မှုများနှင့် ကွမ်တမ်ကွန်ပျူတာလုပ်ဆောင်မှု ကဲ့သို့သော အလွန်များပြားသည့် ကွန်ပျူတာလုပ်ဆောင်မှုစွမ်းအား လိုအပ်ပသော နယ်ပယ်များတွင် သုတေသနပြုလုပ်ကြပါသည်။ ထိုလေ့လာမှုများကို ပံ့ပိုးရန်အတွက် ၂၀၂၂ ပညာသင်နှစ်တွင် KCGI သည် နောက်ဆုံးပေါ် ခေတ်မီအဆန်းပြားဆုံး GPU ဖြစ်သည့် NVIDIA RTX A6000 ပေါင်းစပ်ပါဝင်သည့် စွမ်းဆောင်ရည်မြင့် ကွန်ပျူတာလုပ်ဆောင်မှုစနစ် ၁၆ ခုကို မိတ်ဆက်ပေးခဲ့ပါသည်။ ထိုကွန်ပျူတာများသည် ခန့်မှန်းခြေအားဖြင့် 620 teraflops (620 TFLOPS) ၏ အထွတ်အထိပ်စွမ်းဆောင်ရည်ဖြင့် ဝင့်ထည်ကြပါသည်။ ထိုစနစ်တစ်ခုစီတွင် ကွန်ပျူတာဆာဗာလေးခုပါဝင်ပြီး ပရိုဂရမ်ပေါင်းစုံကို အပြိုင်လုပ်ဆောင်နိုင်စေပါသည်။

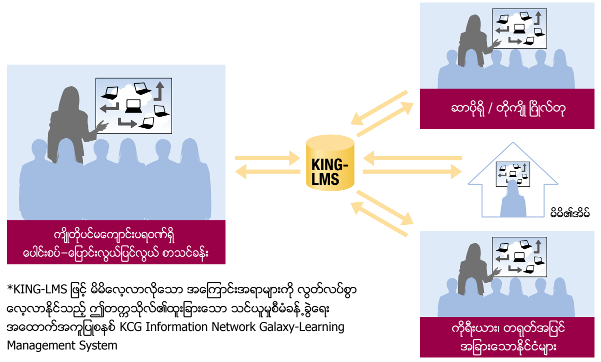
သင်ယူမှုစီမံခန့်ခွဲရေးစနစ်

■ KCGI သည် ခေတ်မီပညာရေးအတွက် အတန်းပုံစံသုံးခုဖြင့် ကျယ်ပြန့်သောလေ့လာမှုကို ပံ့ပိုးပေးသည် – အချိန်နှင့်တပြေးညီ အွန်လိုင်းအတန်းများ (အချိန်ကိုက် e-learning)၊ တောင်းဆိုမှုအတန်းများ (အချိန်ကွဲ e-learning) နှင့် ပေါင်းစပ်အတန်းများ (အွန်လိုင်းတန်းခွဲသင်ကြားရေးစနစ်ဖြင့် ပေါင်းစပ်ထားသည့် လူတွေ့သင်ခန်းစာများ)။

စတင်တည်ထောင်ချိန်မှစ၍ KCGI သည် ၎င်း၏လေ့လာမှုပတ်ဝန်းကျင်တွင် IT ကို တည်ဆောက်ခဲ့ပါသည်။ ထိုကြိုးပမ်းမှု၏ တစ်စိတ်တစ်ပိုင်းမှာ သင်ယူမှုစီမံခန့်ခွဲရေးစနစ်တစ်ခုဖြစ်သည့် KING-LMS အား မိတ်ဆက်ခြင်းဖြစ်ပါသည်။

KING-LMS ကို ကျိုတိုဦးစီးကျောင်း၏ ဟိုင်အာကူမန်ဘန် ကျောင်းပရဝဏ်၊ ကျိုတိုအဲ့ခိမအဲ ဂြိုလ်တု၊ ဆာပိုရိုဂြိုလ်တုနှင့် တိုကျိုဂြိုလ်တုတို့မှနှင့် အိမ် သို့မဟုတ် နေရာတိုင်းတွင် PC သို့မဟုတ် စမတ်ဖုန်းဖြင့် ဝင်ရောက်နိုင်ပါသည်။ ဤလေ့လာမှုပတ်ဝန်းကျင်သည် ကျောင်းသားကျောင်းသူများအား သင်ခန်းစာအကြောင်းအရာ ရှာဖွေကြည့်ရှုခြင်း၊ အိမ်စာများတင်သွင်းခြင်းနှင့် နည်းပြဆရာများထံ ဆက်သွယ်ခြင်းများ ကဲ့သို့သော လုပ်ငန်းများကို လုပ်ဆောင်နိုင်စေပါသည်။ KING-LMS ကို ဖြည့်စွက်ခြင်းသည် ဟိုင်အာကူမန်ဘန် ကျောင်းပရဝဏ်၏ ပင်မအဆောက်အဦးတွင် ပံ့ပိုးပေးထားသော ပေါင်းစပ်–ပြောင်းလွယ်ပြင်လွယ် ("hy-flex") စာသင်ခန်းများဖြစ်ပါသည်။ ဤနေရာတွင် ကျင်းပသော အတန်းများသည် ကျောင်းသားကျောင်းသူများအား အထူး သို့မဟုတ် သီးခြား အပြုအမူများမရှိဘဲ တည်နေရာတိုင်းမှ ပါဝင်နိုင်စေပါသည်။

ပေါင်းစပ်–ပြောင်းလွယ်ပြင်လွယ် စာသင်ခန်းများတွင် အခန်းတစ်ခန်းစီ၌ ကင်မရာများသည် နည်းပြဆရာများ ရွေ့လျားသည့်အတိုင်း ခြေရာခံနိုင်သောကြောင့် အွန်လိုင်းတက်ရောက်နေသော ကျောင်းသားကျောင်းသူများသည် နည်းပြဆရာ၏မျက်နှာကို ကြည့်ရှုနေစဉ်မှာ မြင်နိုင်မည်ဖြစ်ပါသည်။ တစ်ချိန်တည်း၌ပင် စာသင်ခန်းအတွင်းရှိ မော်နီတာကြီးတစ်ခုတွင် အဝေးမှတက်ရောက်နေသော ကျောင်းသားကျောင်းသူများ၏ ပုံများကို ပြသပေးသဖြင့် ကျောင်းသားကျောင်းသူများသည် လမ်းညွှန်မိုက်ခရိုဖုန်းများနှင့် စပီကာများကို အသုံးပြုကာ မေးခွန်းများမေးနိုင်ပြီး စကားဝိုင်းတွင် ပါဝင်နိုင်ပါသည်။ ဤဆန်းသစ်တီထွင်မှုများ၏ ကျေးဇူးကြောင့် အဝေးမှကျောင်းသားကျောင်းသူများသည် လူကိုယ်တိုင်ရောက်ရှိနေသကဲ့သို့ပင် ပါဝင်နိုင်ပါသည်။



*KING-LMS ဖြင့် မိမိလေ့လာလိုသော အကြောင်းအရာများကို လွတ်လပ်စွာ လေ့လာနိုင်သည့် ဤတက္ကသိုလ်၏ထူးခြားသော သင်ယူမှုစီမံခန့်ခွဲရေး အထောက်အကူပြုစနစ် KCG Information Network Galaxy-Learning Management System

စာကြည့်တိုက်များနှင့် အီလက်ထရောနစ်စာကြည့်တိုက်များ

ဟိုင်အာကူမန်ဘန် ကျောင်းပရဝဏ်၏ ပင်မအဆောက်အဦးရှိ စာကြည့်တိုက်သည် စာအုပ် ငှားရမ်းခြင်းနှင့် ပြန်အပ်ခြင်း ကိုယ်တိုင်လုပ်ဆောင်စနစ်ကို ပံ့ပိုးပေးပါသည်။

ပင်မကျောင်းပရဝဏ်တွင်လည်း KCGI သည် အမေရိကန်ပြည်ထောင်စုအခြေစိုက် ကွန်ပျူတာလုပ်ဆောင်မှုစက်ယန္တရားအသင်း (ACM) နှင့် ဂျပန်သတင်းအချက်အလက်တိုးတက်ပြောင်းလဲမှုအဖွဲ့အစည်း (IPSJ) ၏ အီလက်ထရောနစ်စာကြည့်တိုက်များအတွက် စာရင်းသွင်းထားသူဖြစ်ပါသည်။ ဤအီလက်ထရောနစ်စာကြည့်တိုက်များမှတစ်ဆင့် ကျောင်းသားကျောင်းသူများသည် ပညာရေးဆိုင်ရာဂျာနယ်များစွာ၏ စာသားအပြည့်အစုံအပါအဝင် ဤအသင်းအဖွဲ့နှစ်ခုနှင့် တခြားထုတ်ဝေမှုများကို ဝင်ရောက်ကြည့်ရှုနိုင်ပါသည်။ ဖြစ်ရပ်များစွာတွင် ကျောင်းသားကျောင်းသူများသည် ဆယ်စုနှစ်များစွာမှ ကတ်တလောက်များကို ပြန်ကြည့်ရှုနိုင်ပါသည်။ ကျောင်းသားကျောင်းသူများသည် နိုင်ငံတော်သတင်းအချက်အလက်အဖွဲ့အစည်း၏ ပညာရေးဆိုင်ရာသတင်းအချက်အလက်ကွန်ရက်ကဲ့သို့သော အရင်းအမြစ်များကိုလည်း အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ ဤအရင်းအမြစ်များသည် စစ်တမ်းများနှင့် သုတေသနများတွင် အသုံးပြုရန်အတွက် အဖိုးတန်ပါသည်။

ကျိုတိုဦးစီးကျောင်း၏ ဟိုင်အာကူမန်ဘန် ကျောင်းပရဝဏ်ရှိ ပညာရေးဆိုင်ရာအဆောက်အဦးအသစ်

၂၀၂၂ ခုနှစ်၊ နွေရာသီတွင် ကျိုတိုဦးစီးကျောင်း၏ ဟိုင်အာကူမန်ဘန် ကျောင်းပရဝဏ်၌ ကျောင်းအဆောက်အဦးအသစ်တစ်ခုကို တည်ဆောက်ထည့်သွင်းခဲ့ပါသည်။ ဂျပန်နိုင်ငံ၏ ရှေးဟောင်းမြို့တော် ပညာသင်ဆုရှိ ပံ့ပိုးမှုအင်္ဂါရပ်အသစ်ကို KCGI ၏ IT ပညာရေးနှင့် နိုင်ငံတကာဖလှယ်ရေး မဏ္ဍိုင်အသစ်အဖြစ် တွင်ကျယ်စွာ အသုံးပြုထားပါသည်။ အဆောက်အဦးအသစ်နှင့် ၎င်း၏မြေကွက်များကို ထပ်တိုးခြင်းဖြင့် ဟိုင်အာကူမန်ဘန် ကျောင်းပရဝဏ် ဧရိယာတွင် သုံးဆတိုးလာပါသည်။ မြေပြင်အထက် အထပ်လေးထပ်နှင့် အောက်ထပ်တစ်ခုဖြင့် ပါဝင်ဖွဲ့စည်းထားသော အဆောက်အဦးအသစ်သည် KCGI ၏ ကျယ်ပြန့်သော အတွေ့အကြုံနှင့် အယူအဆဆိုင်ရာနားလည်မှုတို့ဖြင့် ကျောထောက်နောက်ခံပြုထားသည့် အဆင့်မြင့်၊ တော်လှန်ရေးနှင့် ကမ္ဘာလုံးဆိုင်ရာပညာရေးအတွက် ဟစ်တိုင်တစ်ခု ပံ့ပိုးပေးပါသည်။

KCGI သည် ဂျပန်နိုင်ငံ၏ တစ်ခုတည်းသော IT အထူးပြုဘွဲ့လွန်ကျောင်းအဖြစ် ၂၀၀၄ ခုနှစ်တွင် ဖွင့်လှစ်ခဲ့ပါသည်။ ထိုအချိန်မှစ၍ KCGI သည် ပညာရေးဆိုင်ရာ ရလဒ်များ၏ အထင်ကြီးလောက်စရာ မှတ်တမ်းတစ်ခုကို စုဆောင်းခဲ့ပါသည်။ ဂျပန်နိုင်ငံတစ်ဝှမ်းနှင့် ကမ္ဘာတစ်ဝှမ်းမှ ပညာရေးဆိုင်ရာ ကျွမ်းကျင်သူအများအပြားသည် ခေတ်ကာလ၏ လိုအပ်ချက်များနှင့်အညီ အံဝင်ခွင်ကျစီမံထားသော သင်ရိုးညွှန်းတမ်းများကို လေ့လာလိုက်စားရင်း ယနေ့ KCGI တွင် အလုပ်များနေကြပါသည်။ ကျောင်းစတင်ဖွင့်လှစ်ချိန်၌ ကျောင်းသားပမာဏ အယောက် ၈၀ စာ (စုစုပေါင်းပမာဏ အယောက် ၁၆၀ စာအတွက်) သာရှိရာမှ အယောက် ၇၀၀ စာ ပမာဏ (စုစုပေါင်းပမာဏ အယောက် ၁၃၀၀ စာအတွက်ဖြင့်) အထိ ကိုးဆတိုးချဲ့လာခဲ့ပြီး လက်ခံနိုင်စွမ်းရှိသည့်ပမာဏသတ်မှတ်ချက်အရ ဂျပန်နိုင်ငံ၏ အကြီးမားဆုံး IT ဘွဲ့လွန်ကျောင်းများထဲမှ တစ်ကျောင်းအဖြစ် ကျန်ရှိနေပါသည်။ ယနေ့ KCGI သည် တခြားအာရှနိုင်ငံများ၊ မြောက်အမေရိကနှင့် ဥရောပနိုင်ငံများမှသာမက အာဖရိကနှင့် အမေရိက တောင်ပိုင်းနှင့် အလယ်ပိုင်းတို့မှလည်း နိုင်ငံတကာကျောင်းသားကျောင်းသူရာပေါင်းများစွာကို လက်ခံဆောင်ရွက်ပေးလျက်ရှိပါသည်။

အကြီးစား ဟောပြောပွဲခန်းမ

ဆန်းသစ်တီထွင်မှုအခန်း

လေ့ကျင့်ရေးအခန်းများ

တစ်ဦးချင်းအလုပ်ရုံများ

အကြီးစား ဟောပြောပွဲခန်းမ

ဟောပြောပွဲခန်းမကြီးသည် ဟောပြောပွဲများသာမက ညီလာခံများ၊ ဖျော်ဖြေပွဲများ၊ ပြဇာတ်များ၊ ရုပ်ရှင်ပြသမှုများနှင့် တခြားအရာများ အပါအဝင် ရည်ရွယ်ချက်များစွာအတွက် အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ အသံပိုင်းဆိုင်ရာနစ်မြှုပ်ထားသော အတိုင်ပင်ခံကုမ္ပဏီနှင့် ဒီဇိုင်းစတိတ်မှ အနီးကပ်လုပ်ဆောင်ခြင်းဖြင့် KCGI သည် အသုံးပြုစနစ်အားလုံးတွင် အကောင်းဆုံးသော နားထောင်မှုပတ်ဝန်းကျင်ကို သေချာစေရန် သရုပ်ဖော်မှုများ ပြုလုပ်ခဲ့ပါသည်။ ထိုင်ခုံတစ်ခုစီတိုင်းတွင် Notebook Pc များနှင့် တခြားစက်ပစ္စည်းများကို အဆင်ပြေစွာအသုံးပြုနိုင်စေရန်အတွက် ကြိုးတပ်နှင့် ကြိုးမဲ့အင်တာနက်ချိတ်ဆက်မှုရရှိနိုင်ရန် စွမ်းအားထောက်ပံ့မှုတပ်ဆင်ထားပါသည်။ ခန်းမသည် လူ ၂၀၀ ခန့် ဆန့်ပါသည်။

ဆန်းသစ်တီထွင်မှုအခန်း

ဆန်းသစ်တီထွင်မှုအခန်းသည် မတူကွဲပြားသော နယ်ပယ်များမှ ကျောင်းသားကျောင်းသူများနှင့် နည်းပြဆရာများ တွေ့ဆုံကာ ဆွေးနွေးမှုများ၊ လူထုတင်ပြချက်များနှင့် တခြားလုပ်ဆောင်မှုများမှတစ်ဆင့် ဆန်းသစ်တီထွင်မှုကို အစပျိုးလှုံ့ဆော်ပေးနိုင်သည့် နေရာတစ်ခုဖြစ်ပါသည်။ အခန်းသည် တီထွင်နိုင်စွမ်းကို လှုံ့ဆော်ရန် ဒီဇိုင်းထုတ်ထားပါသည်။ ပေါင်းစပ်–ပြောင်းလွယ်ပြင်လွယ် စာသင်ခန်းများတွင်ကဲ့သို့ပင် ဆန်းသစ်တီထွင်မှုအခန်းရှိ ကြမ်းပြင်မှ မျက်နှာကျက်အထိ နံရံတိုင်းကို သင်ပုန်းဖြူအဖြစ် အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ ဆန်းသစ်တီထွင်မှုအခန်းအား ကျောင်းသားကျောင်းသူများနှင့် လုပ်ငန်းခွင်ဝင်ရောက်သူများအကြား ပူးပေါင်းဆောင်ရွက်မှုအတွက် ဟပ်တိုင်တစ်ခုအနေဖြင့်လည်း ဖန်တီးထားခြင်းဖြစ်ပြီး ဥပမာအားဖြင့် စက်မှုလုပ်ငန်း–အစိုးရ–ပညာရေးမိတ်ဖက်ပရိုဂရမ်များမှတစ်ဆင့်ဖြစ်သည်။ ဟောပြောပွဲခန်းမကြီးတွင် ကျင်းပသည့် အခမ်းအနားများနှင့် ဟောပြောပွဲများအတွက် အဝင်ခန်းမအဖြစ် လုပ်ဆောင်သော အဖွင့်နေရာတစ်ခုကို ဖန်တီးရန် ဖန်သားအကန့်များကို ဖွင့်ထားခဲ့နိုင်ပါသည်။

ပေါင်းစပ်–ပြောင်းလွယ်ပြင်လွယ် စာသင်ခန်းများ

ပေါင်းစပ်–ပြောင်းလွယ်ပြင်လွယ် ("hy-flex") စာသင်ခန်းများသည် ကျယ်ပြန့်သည့် သင်ခန်းစာစနစ်များစွာအတွက် လိုက်လျောညီထွေရှိစွာ ပံ့ပိုးပေးရန် ဒီဇိုင်းဆွဲထားပါသည်။ အဖွဲ့လိုက်လုပ်ဆောင်ခြင်းနှင့် တခြားနည်းဗျူဟာများမှတစ်ဆင့် ကျောင်းသားကျောင်းသူများသည် သင်ခန်းစာတွင် အဓိကဇာတ်ကောင်များအဖြစ် တက်ကြွစွာပါဝင်ဆောင်ရွက်ကြသည့် တက်ကြွသော သင်ယူမှုကို ပံ့ပိုးပေးပါသည်။ ၎င်းတို့သည် လူကိုယ်တိုင်နှင့် အွန်လိုင်းသင်ကြားမှုတို့ကို ပေါင်းစပ်ထားသည့် ပေါင်းစပ်သင်ခန်းစာများအတွက် စံနမူနာလည်းဖြစ်ပါသည်။ စမတ်ဖန်သားပြင်များ၊ လမ်းညွှန်မိုက်ခရိုဖုန်းများနှင့် စပီကာများကဲ့သို့သော ကိရိယာများဖြင့် ပေါင်းစပ်–ပြောင်းလွယ်ပြင်လွယ် စာသင်ခန်းများသည် သင်ယူမှုနှင့် လေ့လာမှုအတွက် ချောမွေ့သောပတ်ဝန်းကျင်ကို ပံ့ပိုးပေးပါသည်။ ၎င်းတို့သည် စာသင်ခန်းအတွင်းရှိ ကျောင်းသားကျောင်းသူများနှင့် အဝေးမှ အွန်လိုင်းတက်ရောက်နေသည့် ကျောင်းသားကျောင်းသူများကို သူတို့၏ သက်ဆိုင်ရာပတ်ဝန်းကျင်များမှ နှောင့်ယှက်မှုမရှိဘဲ အတူတကွ ပါဝင်နိုင်စေပါသည်။ အခန်းအတွင်းရှိ နံရံတိုင်းကို အိုင်ဒီယာဘုတ်များအဖြစ် လုပ်ဆောင်စေနိုင်သည့် သင်ပုန်းဖြူများအဖြစ် အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။

စာကြည့်တိုက်

စာကြည့်တိုက်တွင် အဓိကအားဖြင့် IT နှင့်ပတ်သက်သော ဘာသာရပ်များ၏ ဂျပန်၊ အင်္ဂလိပ်နှင့် တရုတ်ဘာသာဖြင့် စာအုပ်ပေါင်း ၁၀,၀၀၀ ခန့်ရှိပါသည်။ စာအုပ်ငှားပေးခြင်းသည် ချောမွေ့ပြီး အလိုအလျောက်ဖြစ်ခြင်း–စာအုပ်နှင့် သင်၏ကျောင်းသား ID ကို အလိုအလျောက်စာအုပ်ငှားစက်၏ စကင်န်ဖတ်စက်တွင် ကိုင်ထားလိုက်ရုံသာဖြစ်သည်။ စာဖတ်ခြင်းနှင့် လေ့လာခြင်းအတွက် တစ်ဦးချင်းနေရာများရရှိနိုင်ပြီး အဖွဲ့လိုက်အသုံးပြုခြင်းအတွက် စားပွဲများကို ထောက်ပံ့ပေးထားပါသည်။

လေ့ကျင့်ရေးအခန်းများ

လေ့ကျင့်ရေးအခန်းများတွင် ကွန်ပျူတာလုပ်ဆောင်မှု လေ့ကျင့်ရေးများ၊ အထူးသဖြင့် AI ပရိုဂရမ်းမင်း၊ ဒေတာဘေ့စ်ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်မှုနှင့် ERP အတွက် နောက်ဆုံးပေါ်စွမ်းဆောင်ရည်ရှိသော PC များကို တပ်ဆင်ထားပါသည်။ PC များကို တစ်ဦးချင်းလေ့လာမှုနှင့် တာဝန်များလုပ်ဆောင်ခြင်းအတွက်လည်း အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။

တစ်ဦးချင်းအလုပ်ရုံများ

ဒုတိယထပ်နှင့် တတိယထပ်များတွင် တစ်ဦးချင်းအလုပ်ရုံများကို စီစဉ်ပေးထားပါသည်။ ထိရောက်မှုမြင့်စွာ အသံလုံအောင် တပ်ဆင်ထားသော ရုံများသည် အဝေးနေရာများမှ လူများနှင့် ဆက်သွယ်ရန်အတွက် သက်သောင့်သက်သာဖြစ်သော ပတ်ဝန်းကျင်ကို ပေးဆောင်ပါသည်။ ရုံတစ်ခုစီတွင် ကြီးမားသောစားပွဲခုံနှင့် အင်တာနက်ချိတ်ဆက်မှုဖြင့် အပြည့်အဝ တပ်ဆင်ထားသောကြောင့် သုံးစွဲသူများသည် အွန်လိုင်းအတန်းများတက်ခြင်း၊ အဖွဲ့လိုက်လုပ်ဆောင်မှုများလုပ်ခြင်း၊ စာလေ့လာခြင်း၊ တာဝန်များလုပ်ဆောင်ခြင်း အွန်လိုင်းအင်တာဗျူးများတွင်ပါဝင်ခြင်းနှင့် တခြားအရာများကို လုပ်ဆောင်ရန် အွန်လိုင်းတက်နိုင်ပါသည်။

သင်ရိုးညွှန်းတမ်း မူဝါဒများ

ကျောင်း၏ အဓိကတာဝန်နှင့် ရည်ရွယ်ချက်များနှင့်အညီ ကျောင်းသားများအနေဖြင့် မိမိတို့ ရွေးချယ်သည့် IT လုပ်ငန်းနယ်ပယ် တိုးတက်ရေးကို တက်ကြွစွာ ဆောင်ရွက်နိုင်မည့် IT/ICT စီမံခန့်ခွဲမှု စွမ်းရည်များ ပိုင်ဆိုင်သည့် အဆင့်မြင့် အထူးကျွမ်းကျင်သော ပညာရှင်များဖြစ်လာအောင် လေ့ကျင့်ပေးနိုင်မည့် သင်ရိုးညွှန်းတမ်းကို ပြုစုထားသည်။

၁။ သင်ရိုးညွှန်းတမ်းကို အောက်ပါအုပ်စုများအဖြစ် ခွဲခြားထားပါသည် -

• အဓိက အထူးပြု ဘာသာရပ်များ- သတ်မှတ်ပညာရပ်နယ်ပယ်အကြောင်း အသိပညာများ စနစ်တကျ ထဲထဲဝင်ဝင် လေ့လာနိုင်စေရန် စုစည်းထားသည့် သင်တန်းများ
• အသုံးချနယ်ပယ်အလိုက် သင်တန်းများ- အထူးလုပ်ငန်း ကဏ္ဍတစ်ခုခုရှိ စီးပွားရေးနှင့် IT ကျွမ်းကျင်သူများ၏ လုပ်ငန်းခွင် အသုံးချနည်းပညာနှင့် ကျွမ်းကျင်မှုများ ရရှိလာစေရေးအတွက် လက်တွေ့ ဖြစ်စဉ် လေ့လာမှုနှင့် ပရောဂျက် အခြေခံ သင်ယူမှုများ ကို အလေးပေး ပို့ချသည့် သင်တန်းများဖြစ်သည်။
• အထောက်အကူပြု စိတ်ကြိုက်ရွေးစရာများ- အဓိက အထူးပြုဘာသာရပ်များနှင့် လုပ်ငန်းကဏ္ဍ ဘာသာရပ်များကို အားဖြည့် ကူညီမည့် နည်းပညာလားရာ၊ အဆင့်မြင့် သီအိုရီ သင်တန်းများအပြင် အထောက်အကူပြု စွမ်းရည်သင်တန်းများ ပါဝင်သည်။

၂။ သင်တန်း မှတ်ပုံတင်စာရင်းသွင်း မိုဒယ်နှင့် နည်းလမ်းများ

သင်ယူရေး ရည်မှန်းချက်များနှင့် ၎င်းတို့၏ နှစ်သက်မှုအရ ကျောင်းသားများက အဓိက အထူးပြု ဘာသာတစ်ခုကို ရွေးချယ်သည်။ ယင်း အဓိကအထူးပြုဘာသာတွင် ပညာရပ်နယ်ပယ် အမျိုးမျိုး၌ အခြေခံမှသည် IT ဆက်နွယ် အထူးပြုကဏ္ဍ လက်တွေ့အသုံးချမှု အထိ ကျယ်ပြန့် နက်ရှိုင်းသော အသိပညာနှင့် ကျွမ်းကျင်မှုများ ရရှိစေနိုင်မည့် သင်တန်းများ စုစည်းထားသည်။ ထို့အပြင် မိမိစိတ်ကြိုက်ရေးဆွဲနိုင်သည့် သင်ရိုးညွှန်းတမ်းက ကျောင်းသားများအား မိမိတို့ လိုအပ်ချက်၊ ရည်မှန်းချက်များနှင့် ကိုက်ညီသည့် လေ့လာမှု၊ သုတေသနပြုမှုတို့နှင့် စပ်လျဉ်းသော သင်တန်းများကို စိတ်တိုင်းကျ ရွေးချယ်ခွင့်ပြုသည်။

ကျောင်းသားများ၏ သင်ယူမှုမှသည် ပညာရပ်ပိုင်း အသုံးချနိုင်မှုအထိ တိုးချဲ့နိုင်ရန် သင်ရိုးညွှန်းတမ်းများ၌ လုပ်ငန်းနယ်ပယ် အများစုရှိ လက်တွေ့ နည်းပညာ အသုံးချမှု အပိုင်းကိုလည်း အထူး အလေးပေးထားသည်။ ကျောင်းသားများသည် မိမိတို့ သင်ယူထားသည့် အသိပညာများကို အချို့ ပြဿနာများအတွက် အသုံးချ ဖြေရှင်းခြင်းအပြင် လုပ်ငန်းအမျိုးမျိုးအတွက် ဒီဇိုင်းနှင့် အစီအမံများ ဖန်တီး ရေးဆွဲကြရမည် ဖြစ်သည်။ လုပ်ငန်းကဏ္ဍ သင်တန်းများမှာ ကျောင်းသားများ၏ အဓိက အထူးပြု ဘာသာရပ်များကို အထောက်အကူပြုစေရန် ရည်ရွယ်သည်။

၃။ ဘွဲ့လွန် ပရောဂျက်

သင်ခန်းစာပို့ချမှုများနှင့်အတူ ဘာသာရပ်ဌာန၏ လမ်းညွှန်မှုရယူကာ ဘွဲ့လွန် ပရောဂျက်တစ်ခုကို ဆောင်ရွက်စေခြင်းအားဖြင့် ကျောင်းသားများမှာ မိမိတို့ စိတ်ဝင်စားမှု နယ်ပယ်ကို လေ့လာရင်း လက်တွေ့ အသုံးချ စွမ်းရည်များ ပြုစုပျိုးထောင်ပေးရန် သင်ရိုးညွှန်းတမ်းကို ဒီဇိုင်းရေးဆွဲထားသည်။

၄။ အပြောင်းအလဲအတွက် တုံ့ပြန်မှုများ

ကျောင်း၏ သင်ရိုးညွှန်းတမ်းများသည် IT/ICT ကဏ္ဍ၏ လျင်မြန်သော အပြောင်းအလဲများကို လိုက်၍ အချိန်ကိုက် တုံ့ပြန်နိုင်သည်။ ကျောင်းအနေဖြင့် ဂျပန်နှင့် ပြည်ပနိုင်ငံများ၌ အရည်အသွေးမြင့် ပညာရှင်များအတွက် လိုအပ်သော လုပ်ငန်းဆိုင်ရာ၊ လူ့အဖွဲ့အစည်းဆိုင်ရာ အပြောင်းအလဲများနှင့်အညီ သင်ရိုးညွှန်းတမ်းများကို အမြဲ ပြန်လည်သုံးသပ် ပြုပြင်လျက် ရှိသည်။

ဘွဲ့ဒီပလိုမာ မူဝါဒများ

ကျောင်းသည် အောက်ပါ အချက်များနှင့် ပြည့်စုံသော ကျောင်းသားများအား မဟာဘွဲ့ အပ်နှင်းသည်-

၁) ကြိုတင်ပြဌာန်းထားသော သင်ခန်းစာ လေ့ကျင့်ခန်းများကို သတ်မှတ် အချိန်အတွင်း အပြည့်အဝ ပြီးစီးခြင်း (ဥပမာ- စာသင်နှစ်ဝက် ၄ ခု)
၂) ဘွဲ့အတွက် ကြိုတင်သတ်မှတ်ထားသော ခရက်ဒစ်ရမှတ်များ အပြည့်အဝ ပြီးစီးခြင်း

ကျောင်းသားများတွင် အောက်ပါအရည်အသွေးများရှိရန် ကျောင်းက မျှော်မှန်းသည် -

(က) မိမိ အသက်မွေးဝမ်းကျောင်းလုပ်ငန်းကို ကျေးဇူးပြုသူများဖြစ်လာအောင် အခြေခံ အသိပညာများ ရယူတိုးပွားချဲ့ထွင်ရန်
(ခ) ကျောင်းသားက ရွေးချယ်ထားသည့် နယ်ပယ်မှ ဤအသိပညာကို အသုံးပြု၍ အဆင့်မြင့် ကျွမ်းကျင်ပညာရှင်များ ဖြစ်လာစေရန်
မိမိ အသက်မွေးမှုလုပ်ငန်းတွင် ထင်ရှား လေးစားခံရသူများဖြစ်လာအောင် ကျင့်ဝတ်ဆိုင်ရာ အဆင့်မြင့် ပြုမူနေထိုင်မှုများ ပြုကျင့်စေရန်

KCGI တွင် ပညာသင်ယူခြင်း

အရည်အသွေးမြင့်မားသော သတင်းအချက်အလက် နည်းပညာဆိုင်ရာ ကျွမ်းကျင်သူများ ပေါ်ထွန်းရန် ပေါင်းစပ်ပရိုဂရမ်များ

KCGI ကျောင်း၏ ခံယူထားသော ရည်မှန်းချက်တစ်ခုမှာ အရည်အသွေးမြင့်မားသော သတင်းအချက်အလက် နည်းပညာဆိုင်ရာ ကျွမ်းကျင်သူဘွဲ့ရများ မွေးထုတ်ပေးရန်ဖြစ်သည်။ အဆိုပါ ရည်မှန်းချက် အောင်မြင်ရေးအတွက် ကျောင်းသားများ၏ ပညာရေး ရည်မှန်းချက် အမျိုးမျိုးနှင့်ကိုက်ညီမည့် သင်တန်းအပ်နှံမှုအမျိုးမျိုးကို ကျောင်းသား မောင်းနှင်သည့် ပရောဂျက်များ၊ လေ့ကျင့်မှုများနှင့် ပေါင်းစပ်လျက် စုပေါင်းသင်ရိုးညွှန်းတမ်းများ ရေးဆွဲထားသည်။

■ အထူးပြုဘာသာရပ်ကို ရရှိပိုင်နိုင်စေခြင်း

အရည်အသွေးမြင့်မားသော သတင်းအချက်အလက် နည်းပညာဆိုင်ရာ ကျွမ်းကျင်သူတစ်ဦးအနေဖြင့် IT အကြောင်း ကျယ်ပြန့်လွန်းသည့် ပညာရပ်နယ်ပယ်တစ်ခုလုံးကို သိရှိရန် မျှော်လင့်ခြင်းမှာ လက်တွေ့မကျပေ။ ကျောင်းသားများအနေဖြင့် အထူးပြု ခွဲထုတ်လေ့လာနိုင်ရန် KCGI က နယ်ပယ်အချို့ကို သတ်မှတ်ကာ အဆိုပါ နယ်ပယ်များအတွက် သင်ရိုးညွှန်းတမ်းများ ရေးဆွဲထားသည်။ အဆိုပါ အဓိက အထူးပြုဘာသာရပ်များမှာ ကျောင်းသားများအား ၎င်းတို့ ရွေးချယ်သည့် နယ်ပယ်အလိုက် အခြေခံမှသည့် လက်တွေ့အသုံးချ နည်းပညာ တတ်ကျွမ်းမှုအထိ ကျယ်ပြန့် နက်ရှိုင်းသော အသိပညာများ လေ့လာဆည်းပူးစေနိုင်မည် ဖြစ်သည်။

■ လူ့ဘောင်အသိုင်းအဝိုင်း၏လိုအပ်ချက်များကို ဖြည့်ဆည်းလုပ်ဆောင်ပေးနိုင်ခြင်း

မျက်မှောက်ခေတ် လုပ်ငန်းကဏ္ဍအားလုံးတွင် အကျိုးထိရောက်မှု တိုးမြှင့်ရန်၊ အသိပညာ စုဆောင်းရန်နှင့် ပြဿနာဖြေရှင်းရန်တို့အတွက် အသုံးချ IT ပညာ လိုအပ်ချက်မှာ ပုံမှန် တိုးတက်လျက်ရှိပြီး KCGI သည် အဆိုပါ လိုအပ်ချက်များကို တုံ့ပြန်သည့်အနေဖြင့် ပြဿနာများကို ဖြေရှင်းရင်း လက်တွေ့ လေ့လာမှုများမှတစ်ဆင့် ကျောင်းသားများက ပညာရပ်နယ်ပယ်တစ်ခုကို ရွေးချယ်ကာ အဆိုပါ နယ်ပယ်ရှိ IT ကို လေ့ကျင့်စေနိုင်မည့် အသုံးချနယ်ပယ်အလိုက် သင်တန်းများကိုလည်း စုစည်းပေးထားသည်။

■ ဖန်တီးနိုင်စွမ်းနှင့် လက်တွေ့အသုံးဝင်သောစွမ်းရည်များကို သရုပ်ပြနိုင်ခြင်း

အရည်အသွေးမြင့်မားသော သတင်းအချက်အလက် နည်းပညာဆိုင်ရာ ကျွမ်းကျင်သူတစ်ဦးသည် သင်တန်းတစ်ခုစီမှ ရရှိထားသော အသိပညာကို လက်တွေ့ ပြဿနာများအတွက် အဖြေရှာရာတွင် အသုံးချနိုင်ရမည် ဖြစ်သည်။ မိမိကိုယ်ပိုင် ဉာဏ်စွမ်းဉာဏ်စဖြင့် ဆောင်ရွက်မည့် လုပ်ငန်းစဉ်အဆင့်ဆင့်ကို အစီအစဉ်ရေးဆွဲ၊ ဒီဇိုင်းပြုလုပ်ကာ အဆိုပါ ဖြေရှင်းချက်များ၏ အကျိုးကျေးဇူးကို အခြားသူများထံ ပေးအပ်နိုင်ရမည်။ ကျောင်းသားများအနေဖြင့် လိုအပ်သော အသိပညာများ ရရှိသည့်သဘောစေရန် ပရောဂျက်ကြီးကြပ်သူတစ်ဦး၏ လမ်းညွှန်မှုအောက်တွင် ကျယ်ပြန့်သော အကြောင်းအရာ တစ်ခုခုအတွက်သာမက သုတေသနပရောဂျက်များ/ တစ်ဦးချင်းလေ့လာမှုများ အတွက်ပါ ဘွဲ့လွန်နှင့်ရောက်ကွဲသော သင်ရိုးညွှန်းတမ်းတစ်ခုကို သင်ယူရမည်ဖြစ်သည်။

■ ကျွမ်းကျင်ဆရာများမှ ရှင်းလင်းသင်ပြခြင်း

အရည်အသွေးမြင့်မားသော သတင်းအချက်အလက် နည်းပညာဆိုင်ရာ ကျွမ်းကျင်သူများမှာ အမှန်ကြုံတွေ့လာသည့် ပြဿနာများကို ဖြေရှင်းနိုင်စွမ်းရှိကာ သက်ဆိုင်ရာ လုပ်ငန်းနယ်ပယ်၌ လက်တွေ့ဖြေရှင်းချက်များကို ပေးစွမ်းနိုင်အောင် အထူးလေ့ကျင့်ပေးထားသူများအဖြစ် ၎င်းတို့၏ အခန်းကဏ္ဍကို ထမ်းဆောင်ရန် မျှော်မှန်းထားသည်။ ယင်းနှင့်ပတ်သက်၍ KCGI မှ ကျောင်းသားများ အလုပ်သင်အဖြစ်လျှောက်ထားကြရန် တိုက်တွန်းအားပေးလိုပါသည်။ အလုပ်သင်များအဖြစ်တွင် ကျောင်းသားများ၏နည်းပညာပိုင်းကျွမ်းကျင်မှုအဆင့်များအားမြှင့်တင်ပေးနိုင်ပြီး ၎င်းတို့၏ပြဿနာဖြေရှင်းမှုစွမ်းရည်များကိုပါ ထက်မြက်လာစေသော လက်တွေ့အတွေ့အကြုံပိုင်းဆိုင်ရာ အခွင့်အလမ်းများရရှိနိုင်မည်ဖြစ်သည်။

သင်ကြားပို့ချမှုဆိုင်ရာမော်ဒယ်များနှင့် ပရောဂျက်များ၏တာဝန်၊ ယင်းအလားတူများစုစည်းမှုကို ကျောင်းသားများအားလုံးတွင် တသတ်မှတ်တည်း သတ်မှတ်ထားခြင်းမရှိပေ။ ထို့အပြင် ကျောင်းသားများသည် ၎င်းတို့၏စိတ်ပါဝင်စားမှု၊ စိတ်အားထက်သန်မှုနှင့် လေ့လာမှုအတိမ်အနက်အရ ရွေးချယ်မှုအတိုင်းအတာများကို ပေါင်းစည်းနိုင်မည်ဖြစ်သည်။ KCGI သည် ကျောင်းသားများအနေဖြင့် အရည်အသွေးမြင့်မားသော သတင်းအချက်အလက် နည်းပညာဆိုင်ရာ ကျွမ်းကျင်သူများဖြစ်ရန် လိုအပ်သော အသိပညာနှင့် နည်းစနစ်များအား အသေအချာ လေ့လာသိရှိစေရင်း အခြားတစ်ဖက်မှလည်း ၎င်းတို့ စိတ်ကြိုက် ဘာသာရပ်များကို လွတ်လပ်စွာ ရွေးချယ်နိုင်စေရန် သင်ရိုးညွှန်းတမ်းများကို ဒီဇိုင်းရေးဆွဲထားသည်။

ပညာရေးဆိုင်ရာ ရည်ရွယ်ချက်များ ဝက်ဘ်စီးပွားရေးနည်းပညာတွင် အသုံးချ သတင်းအချက်အလက်နည်းပညာအထူးပြု ဘွဲ့လွန်ကျောင်း

ဤအထူးပြုခြင်း၏ ရည်ရွယ်ချက်မှာ IT နှင့် ဆက်စပ်နယ်ပယ်များတွင် ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်မှုများကို လျင်မြန်စွာတုံ့ပြန်နိုင်သော အဆင့်မြင့် အထူးကျွမ်းကျင်ပညာရှင်များကို လေ့ကျင့်ပေးရန်ဖြစ်ပြီး ရူပဗေဒပညာ၊ အင်ဂျင်နီယာပညာ၊ စီမံခန့်ခွဲမှုပညာ အစရှိသည်တို့နှင့်သက်ဆိုင်သည့် ပညာရပ်ဆိုင်ရာသီအိုရီများတွင် ကျယ်ပြန့်သောရှုထောင့်ဖြင့် ကျောထောက်နောက်ခံပြုထားသော အခြေခံခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာစွမ်းရည်ကို အသုံးချနိုင်ပြီး ၎င်းတို့၏ အသုံးချနည်းပညာများဖြစ်သည့် မြင့်မားသောအထူးပြုခြင်းကို လိုအပ်သည့် အသက်မွေးဝမ်းကျောင်းများတွင် အောင်မြင်ရန် လိုအပ်သော အဆင့်မြင့်နည်းပညာဆိုင်ရာကျွမ်းကျင်မှုများကို ပိုင်ဆိုင်ရမည်။

ပညာရေး ရည်မှန်းချက်များ

ကျောင်းသားများကို သင်ကြားပို့ချရာတွင် ကျောင်း၏ အဓိက တာဝန်နှင့် ရည်ရွယ်ချက်များ ပြည့်မြောက်စေရန် ဝဘ် စီးပွားရေးလုပ်ငန်းနည်းပညာ အထူးပြုအတွက် အောက်ပါအတိုင်း သင်ကြားရေးရည်မှန်းချက်များ ချမှတ်ထားသည်-

၁) အခြေခံပညာရပ်များ တတ်မြောက်ရေး

ကျောင်းသားများအနေဖြင့် စီးပွားရေးလုပ်ငန်း တိုးတက်စေရေး အခြေခံအုတ်မြစ်များဖြစ်သည့် လူမှုရေးနှင့် ဆက်ဆံရေး ကျွမ်းကျင်မှုများကို သင်ယူတတ်မြောက်ရန် မျှော်မှန်းသည်။ ထို့အပြင် IT/ICT ၏ အဆောက်အအုံဖြစ်သည့် ဆော့ဖ်ဝဲ၊ ဟာ့ဒ်ဝဲကဲ့သို့ အခြေခံ နည်းပညာများကို ကျောင်းသားများက နားလည်သဘောပေါက်ရန်လည်း မျှော်မှန်းသည်။

၂) စီမံရေးနှင့် ဒီဇိုင်းရေးဆွဲခြင်း စွမ်းရည်တိုးတက်မှု

ကျောင်းသားများအနေဖြင့် ၁) လက်ရှိနှင့် အနာဂတ် စီးပွားရေးလုပ်ငန်းများ၏ လားရာနှင့် ယင်း၏ အထောက်အကူပြု IT/ICT တို့ကို ကျယ်ကျယ်ပြန့်ပြန့် သုတေသနပြု လေ့လာဆန်းစစ်ခြင်း။ ၂) ကုမ္ပဏီနှင့် လူ့အဖွဲ့အစည်း စိန်ခေါ်မှုများကို ကျော်လွှားနိုင်မည့် ယုတ္တိကျသော ချဉ်းကပ်မှုတစ်ခုကို စီမံရေးဆွဲ အဆိုပြုခြင်းတို့ဆိုင်ရာ စွမ်းရည်များ တိုးတက်လာရန် မျှော်မှန်းသည်။ ထို့အပြင် အဆိုပြု စီမံကိန်းများကို လက်တွေ့အကောင်အထည်ဖော်မည့်စနစ်နှင့် အကြောင်းအရာအမျိုးမျိုးကို ဒီဇိုင်းရေးဆွဲနိုင်စွမ်းရှိရန်လည်း မျှော်မှန်းသည်။

၃) ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်ရေးနှင့် အကောင်အထည်ဖော်ရေး စွမ်းရည်တိုးတက်မှု

ကျောင်းသားများအနေဖြင့် ဆော့ဖ်ဝဲတည်ဆောက်မှုမှတစ်ဆင့် စီမံ ဒီဇိုင်းပြုလုပ်ထားသော စနစ်များ၊ အကြောင်းအရာများကို မိမိတို့ ကိုယ်တိုင် အသုံးချနိုင်စွမ်း သို့မဟုတ် အမှန်သုံးစွဲသူများအား ပေးအပ်နိုင်စွမ်း ရှိလာရန် မျှော်မှန်းသည်။ ဤ လုပ်ငန်းစဉ်တွင် ကျောင်းသားများမှာ စနစ်များ၊ အကြောင်းအရာများကို ရေးဆွဲ၊ မောင်းနှင်ရန် လိုအပ်သော ကိရိယာအမျိုးမျိုးနှင့် ကုတ်သင်္ကေတဆိုင်ရာ လက်တွေ့အသိပညာ တိုးတက်မြင့်မားလာစေရန် မျှော်မှန်းသည်။

၄) ပညာရှင်ဆန်သော သတိပြုနားလည်မှုနှင့် ကျင့်ဝတ်တို့ကို အားပေးမြှင့်တင်ခြင်း

ကျောင်းသားများအနေဖြင့် စီးပွားရေးလုပ်ငန်းစဉ်များကို တာဝန်ရှိရှိ ဦးဆောင်နိုင်စွမ်းရှိရန် မျှော်မှန်းသည်။ စီးပွားရေးလုပ်ငန်းစဉ်များ စဉ်ဆက်မပြတ်တိုးတက်နေစေရန် ကျောင်းသားများအား ပညာရှင်ကျင့်ဝတ်အမြင်နှင့် သတိပြုထိန်းသိမ်းမှုတို့ အဆင့်မြင့်မားစေရန် မျှော်လင့်သည်။ ၎င်းအချက်နှစ်ချက်ကို ပေါင်းစပ်လျက် ကျောင်းသားများအနေဖြင့် အဖွဲ့အစည်းများကို စီမံခန့်ခွဲနိုင်သော လက်တွေ့ခေါင်းဆောင်မှုစွမ်းရည်နှင့် နည်းလမ်းများ ပိုင်ဆိုင်ရရှိလာစေရန် မျှော်လင့်ပါသည်။

KCGI သင်ရိုးညွှန်းတမ်း တည်ဆောက်ပုံ

KCGI သည် ICT နယ်ပယ်တွင် ကျောင်းသားကျောင်းသူများ လိုအပ်လာမည့် အခြေခံနည်းပညာများနှင့် အသိပညာများကို ပံ့ပိုးပေးသည့် သင်ရိုးညွှန်းတမ်းများကို စုစည်းထားပါသည်။ မယူမနေသင်တန်းများတွင် စီးပွားရေးသမားများအတွက် လိုအပ်သော အခြေခံကျွမ်းကျင်မှုများအပြင် ကျွမ်းကျင်ပညာရှင်နယ်ပယ်များတွင် အသုံးပြုသော လက်တွေ့ကျွမ်းကျင်မှုများကိုပါ သင်ကြားပေးသည့် သင်တန်းများပါဝင်ပါသည်။ အဓိကအထူးပြုသင်တန်းများသည် အထူးကျွမ်းကျင်ပညာရှင်နယ်ပယ်တစ်ခုနှင့် ပတ်သက်သော အကြောင်းအရာမျိုးစုံရှိသည့် သင်တန်းများဖြစ်ပါသည်။ အသုံးချနယ်ပယ်လိုက်သင်တန်းများသည် လိုအပ်မှုမြင့်မားသော အဓိကနယ်ပယ်များနှင့် သက်ဆိုင်သည့် သင်တန်းများပါဝင်ပါသည်။ အထောက်အကူပြု စိတ်ကြိုက်ရွေးစရာများသည် အဓိကအထူးပြုနှင့် လုပ်ငန်းများ၏ အထူးနယ်ပယ်များနှင့် ကင်းလွတ်သော ကျယ်ပြန့်သည့် အသိပညာအခြေခံကို ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်စေရန် ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့် ပံ့ပိုးပေးသော သင်တန်းများဖြစ်ပါသည်။ မယူမနေရ သင်တန်းများတွင် စီးပွားရေးသမားများအတွက် လိုအပ်သော အခြေခံကျွမ်းကျင်မှုများအပြင် ကျွမ်းကျင်ပညာရှင်နယ်ပယ်များတွင် အသုံးပြုသော လက်တွေ့ကျွမ်းကျင်မှုများကိုပါ သင်ကြားပေးသည့် သင်တန်းများပါဝင်ပါသည်။ KCGI တွင် အတန်းများကို သက်ဆိုင်ရာနယ်ပယ်များ၏ ရှေ့တန်း၌ တက်ကြွသော ထူးချွန်သည့် ပုဂ္ဂိုလ်များဖြင့် သင်ကြားပေးပါသည်။ သင်တန်းအမျိုးအစားတစ်ခုစီတွင် ပါဝင်သော သင်တန်းများသည် နောက်ဆုံးပေါ် စက်မှုလုပ်ငန်းလမ်းကြောင်းများကို ထင်ဟပ်ပြီး အချိန်ကိုက် အပ်ဒိတ်လုပ်ပါသည်။

အဓိက အထူးပြုသင်တန်းများ

ကျောင်းသားများသည် IT-ဆက်စပ်အသိပညာဆိုင်ရာ ကျယ်ပြန့်သောနယ်ပယ်ထဲတွင် သီးခြား၊ အထူးပြုနယ်ပယ်ကဏ္ဍကို ရွေးချယ်ပြီး အဆိုပါအတိုင်းအတာအတွင်း ၎င်းတို့၏အသိပညာကို ပိုမိုနက်နဲလာစေနိုင်မည်ဖြစ်သည်။ အထူးပြုထားပြီး လုံလောက်သော ကျယ်ပြန့်သည့်အိပညာအခြေခံကို ကျောင်းသားများ ရရှိစေနိုင်ရန်အတွက် သင်တန်းများကို နယ်ပယ်စုံတွင် အုပ်စုများဖွဲ့ထားသည်။

- ဖန်တီးပြုလုပ်ထားသော ဉာဏ်ရည်တု (AI)
- ဒေတာသိပ္ပံ
- ဝက်ဘ်စနစ်များ တိုးတက်ဖြစ်ပေါ်မှု
- ကွန်ရက်စီမံထိန်းချုပ်မှု
- နိုင်ငံတကာ စွန့်ဦးစွန့်စား စီးပွားရေးလုပ်ကိုင်မှု
- ERP
- IT မန်ဂါနှင့်အန်နီမီ
- IT ခရီးသွားလုပ်ငန်း

အသုံးချနယ်ပယ်အလိုက် သင်တန်းများ

ဤသင်တန်းများသည် သက်ဆိုင်ရာ နယ်ပယ်ရှိ ပညာရှင်ဆိုင်ရာ အသိပညာ၊ နည်းပညာတို့အား လက်တွေ့အသုံးချမှုကို အလေးပေးသည်။ သင်တန်းများသည် လုပ်ငန်းကဏ္ဍတစ်မျိုးစီအတွက် အထူးပြုရေးဆွဲထားသည်။ လက်ချာများကို လုပ်ငန်းကဏ္ဍတစ်ခုစီ၏ ရှေ့တန်း၌ တက်ကြွသော ထူးချွန်ထက်မြက်သူများမှ ပို့ချပေးပါသည်။

- ဘဏ္ဍာရေး
- စိုက်ပျိုးရေး
- ရေကြောင်းပညာ
- ကျန်းမာရေးနှင့် ဆေးဝါးဆိုင်ရာ
- အကြောင်းအရာပိုင်းဆိုင်ရာအရောင်းမြှင့်တင်ခြင်း
- ပညာရေး

အထောက်အကူပြု စိတ်ကြိုက်ရွေးစရာများ

ဤသင်ရိုးညွှန်းတမ်းတွင် မည်သည့် အဓိက အထူးပြုဘာသာယူထားသည့် ကျောင်းသားမဆို လိုအပ်မည့် အခြေခံကျွမ်းကျင်မှုများကို သင်ကြားပေးသည့် သင်တန်းများ ပါဝင်သည်။ ဥပမာ ဆက်ဆံရေးနှင့် စီမံခန့်ခွဲမှု၊ ထိပ်တန်းအဆင့်မြင့် ICT အပ်ပလီကေးရှင်းနှင့် နည်းပညာ လားရာများ လက်တွေ့ လေ့လာမှုပါဝင်သော သင်တန်းများ စသည်တို့ ဖြစ်သည်။ အခြေခံမှသည် အသုံးချအဆင့်အထိ ရှုထောင့်မျိုးစုံမှ သင်တန်းများကို စုစည်းထားသဖြင့် ဤသင်ရိုးညွှန်းတမ်းသည် ကျောင်းသားများ၏ လေ့လာမှုနယ်ပယ်ကို ပိုမိုကျယ်ပြန့် တိုးတက်စေမည် ဖြစ်သည်။

မယူမနေရ

KCGI သည် ဘွဲ့ယူထားသည့် ပညာရေးဌာနကို ထည့်သွင်းစဉ်းစားခြင်းမရှိဘဲ နောက်ခံအမျိုးမျိုးမှ ကျောင်းသားကျောင်းသူများကို လက်ခံပါသည်။ ဤပွင့်လင်းသောချဉ်းကပ်မှုသည် ကျွမ်းကျင်ပညာရှင်များစွာကို အသက်မွေးဝမ်းကျောင်းလုပ်ငန်းများပြောင်းလဲရန် အခွင့်အလမ်းများပေးဆောင်ပြီး၊ သို့ဖြစ်၍ အရေးပါသောလူမှုရေးအခန်းကဏ္ဍကို ဖြည့်ဆည်းပေးပါသည်။ ထိုအကြောင်းကြောင့် ကျောင်းသားကျောင်းသူများ၏ အထူးပြုနယ်ပယ်များကို မခွဲခြားဘဲ အဆင့်မြင့် အထူးပြုလုပ်ငန်းရှင်တစ်ဦးအတွက် မျှော်မှန်းထားသည့် ကြံ့ခိုင်ပြီး ကျိုးကြောင်းဆီလျော်သော ဆက်သွယ်ပြောဆိုမှုတွင် အခြေခံကျွမ်းကျင်မှုများကို ပြုစုပျိုးထောင်ပေးရန် ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့် မယူမနေရသင်တန်းများကို ချမှတ်ထားခြင်းဖြစ်ပါသည်။

- ICT လုပ်ငန်းနယ်ပယ်မှ ပရော်ဖက်ရှင်နယ်ဆက်သွယ်မှုများ
- ဦးစီးဦးဆောင်မှုသီအိုရီ
- ပရောဂျက် အခြေခံများ
- ဘွဲ့လွန်ပရောဂျက်

◆ သင်တန်းဖွဲ့စည်းပုံ

စာရင်းသွင်းခြင်း

မယူမနေရ
- ICT လုပ်ငန်းနယ်ပယ်မှ ပရော်ဖက်ရှင်နယ်ဆက်သွယ်မှုများ
- ဦးစီးဦးဆောင်မှုသီအိုရီ
- ပရောဂျက် အခြေခံများ

အဓိက အထူးပြုသင်တန်းများ
- ဖန်တီးပြုလုပ်ထားသော ဉာဏ်ရည်တု (AI)
- နိုင်ငံတကာ စွန့်ဦးစွန့်စား စီးပွားရေးလုပ်ကိုင်မှု
- ဒေတာသိပ္ပံ
- ERP
- ဝက်ဘ်စနစ်များ တိုးတက်ဖြစ်ပေါ်မှု
- IT မန်ဂါနှင့်အန်နီမီ
- ကွန်ရက်စီမံထိန်းချုပ်မှု
- IT ခရီးသွားလုပ်ငန်း

အထက်ပါ အဓိကအထူးပြု ဘာသာများအနက် တစ်ခုကို ရွေးချယ်ပါ။

အသုံးချနယ်ပယ်အလိုက် သင်တန်းများ
- ဘဏ္ဍာရေး
- ရေကြောင်းပညာ
- အကြောင်းအရာပိုင်းဆိုင်ရာအရောင်းမြှင့်တင်ခြင်း
- စိုက်ပျိုးရေး
- ကျန်းမာရေးနှင့် ဆေးဝါးဆိုင်ရာ
- ပညာရေး

အထောက်အကူပြု စိတ်ကြိုက်ရွေးစရာများ

သို့မဟုတ်

မိမိစိတ်ကြိုက်ရေးဆွဲသည သင်ရိုးညွှန်းတမ်း

မယူမနေရမဟုတ်သော သင်တန်းများထဲမှ သင့် ပညာရေး ရည်မှန်းချက်များနှင့် သင့်တော်မည့် သင်တန်းများကို ရွေးချယ်ကာ သင့် ကိုယ်ပိုင် သင်ရိုးညွှန်းတမ်းကို ရေးဆွဲပါ။

ဘွဲ့လွန်ပရောဂျက်

သတင်းအချက်အလက်နည်းပညာ မဟာသိပ္ပံဘွဲ့ (အတတ်ပညာဆိုင်ရာ ဒီဂရီ)

ဘွဲ့လွန်ပရောဂျက်

KCGI နည်းပြ အများအပြားသည် ကျိုတို တက္ကသိုလ်နှင့် အခြားထင်ရှားသော ဂျပန်တက္ကသိုလ်များမှ ကျောင်းသားများကို အကြံပြုလမ်းညွှန်ရာတွင် အတွေ့အကြုံများစွာ ရှိသူများ သို့မဟုတ် ကမ္ဘာတစ်လွှား စီးပွားရေး ရှေ့တန်းမျက်နှာစာတွင် တက်ကြွလှုပ်ရှားနေသူများ ဖြစ်ကြသည်။ KCGI ကျောင်းသားများသည် မိမိတို့၏ မဟာဘွဲ့ ပရောဂျက်အတွက် အဆိုပါ နည်းပြများထံမှ လမ်းညွှန်မှုကို တိုက်ရိုက်ရယူနိုင်သည်။

◆ ခြုံငုံသုံးသပ်ချက်

KCGI ၏ ဘွဲ့လွန်ပရောဂကြျမြားသည္ ကြောငျးသားမြားမှ ပွဿနာမြားကို သူတို့၏ကိုယျပိုငျ အသိစိတျဓာတျပေျ မူတညျ၍ ပွဿနာအမြိုးအစား သတျမှတျခွငျး၊ ခဲှခွမျးစိတျဖွာခွငျးနှငျ့ ဖွရှေငျးခွငျးတို့တှငျ ဦးဆောငျလုပျဆောငျနိုငျရနျ ရညျရှယျပွီး၊ လိုအပျသညျ့ အိုငျတီနယျပယျ၏ လကျတှေ့အသုံးခြ နညျးပညာမြားကို အထူးပွုသငျကွားပေးသော သငျတနျးမြားဖွစျပါသညျ။ KCGI ဘွဲ့လွန်ပရောဂျက်များတွင် ကျောင်းသားကျောင်းသူများသည် တိကျသောကိရိယာများ (ပလက်ဖောင်းများ၊ ဆော့ဖ်ဝဲလ်များ၊ ဝန်ဆောင်မှုများ၊ ဖွဲ့စည်းမှုဘောင်များနှင့် လုပ်ငန်းပုံစံများအပါအဝင်) ကို အာရုံစိုက်ခြင်း၊ ၎င်းတို့၏လေ့လာမှုများတွင် ဆည်းပူးခဲ့ကြသည့် နယ်ပယ်များနှင့် စက်မှုလုပ်ငန်းများတွင် အထူးပြုအသိပညာကို ရေးဆွဲခြင်းဖြင့် ပြဿနာများကို ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာပြီး ၎င်းတို့အား ဖြေရှင်းချက်များကို တင်ပြကြသည်။

သုတေသနကို အဓိကဗဟိုပြုသည့် သမာရိုးကျ ဘွဲ့လွန်ကျောင်းများမှ မဟာဘွဲ့စာတမ်းများနှင့် မတူဘဲ KCGI မှ မဟာဘွဲ့စာတမ်းသည် ရေးသားထားသော မဟာဘွဲ့စာတမ်းများ ပါဝင်နိုင်ပြီး သို့မဟုတ် အသိပညာအသစ်များ ရှာဖွေတွေ့ရှိခြင်း သို့မဟုတ် ပရောဂျက်တစ်ခုတွင် တည်ရှိပြီးသား ကိရိယာများကို အသုံးချခြင်းတို့ ပါဝင်နိုင်ပါသည်။ ကျောင်းသားကျောင်းသူများသည် ၎င်းတို့၏ ကိုယ်ပိုင်အကြိုက်များနှင့် ရည်မှန်းချက်များအပေါ် အခြေခံ၍ ၎င်းတို့၏ ကိုယ်ပိုင်အာဘော်များနှင့် ချဉ်းကပ်မှုများကို လွတ်လပ်စွာ ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။

ဘွဲ့လွန်ပရောဂျက်သည် ကျောင်းသားကျောင်းသူများ၏ လေ့လာမှုများ၏ အထွတ်အထိပ်ဖြစ်ပါသည်။ ရည်ရွယ်ချက်မှာ ICT ၏ လက်တွေ့အသုံးချမှုမှတစ်ဆင့် ကျောင်းသားကျောင်းသူများအား စစ်မှန်သောလူမှုအသိုင်းအဝိုင်းများနှင့် လူထု၏ ဘဝများကို တိုးတက်ကောင်းမွန်လာစေရန် အခွင့်အလမ်းပေးရန်ဖြစ်ပါသည်။

◆ ပြီးမြောက်အောင်မြင်စေမည့်နည်းလမ်းများ

ကျောင်းသားကျောင်းသူများသည် ပရောဂျက်စပွန်ဆာ၏ လမ်းညွှန်မှုအောက်တွင် ၎င်းတို့၏ကိုယ်ပိုင်အစွမ်းအစဖြင့် ဘွဲ့လွန်ပရောဂျက်များကို လက်ကိုင်ပြုကြပါသည်။ ဘွဲ့လွန်ပရောဂျက်သည် အထူးပြုနည်းပညာကို အသုံးချရန် ပရောဂျက်တစ်ခုဖြစ်နိုင်သကဲ့သို့ အတွင်းကျစွာ ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာခြင်း ပညာရပ်သုတေသနလည်း ပါဝင်နိုင်ပါသည်။ လက်တွေ့လေ့ကျင့်မှုကို ပညာရေးနယ်ပယ်၏ ကမ္ဘာ့လုံးဆိုင်ရာ အထွတ်အထိပ်ဖြစ်သော အမေရိကန်ပြည်ထောင်စုရှိ ကိုလံဘီယာ တက္ကသိုလ်တွင် ပုံစံပြထားပါသည်။ ကျောင်းသားကျောင်းသူများအား ၎င်းတို့ရရှိနိုင်သည့် အချိန်နှင့် ပရောဂျက်၏ သဘောသဘာဝအပေါ်အခြေခံ၍ အောက်ဖော်ပြပါ ဘွဲ့လွန်ပရောဂျက် အမျိုးအစား လေးခုအနက်မှ တစ်ခုခုကိုရွေးချယ်စေနိုင်ခြင်းဖြင့် လိုက်လျောညီထွေရှိသော ချဉ်းကပ်မှုကို လုပ်ဆောင်ပါသည်။

ဘွဲ့လွန် အစီရင်ခံစာ

အမျိုးအစား ၁

ကျောင်းသားကျောင်းသူသည် ၎င်း၏ အထူးပြုနယ်ပယ်မှ သင်တန်းတစ်ခုကို ရွေးချယ်ပြီး ထိုသင်တန်းနှင့် သက်ဆိုင်သည့် အာဘော်တစ်ခုကို ကိုင်တွယ်ကာ အစီရင်ခံစာကို အပြီးသတ်ပါသည်။

ဘွဲ့လွန်ပရောဂျက်

အမျိုးအစား ၂

ကျောင်းသားကျောင်းသူသည် ၎င်း၏ ကိုယ်ပိုင်ရည်မှန်းချက်များနှင့် နှစ်သက်မှုများအရ ပရောဂျက်တစ်ခုကို လက်ကိုင်ပြုကာ ၎င်း၏ကိုယ်ပိုင်လွတ်လပ်သော သဘောထားခံယူချက်၏ အာဘော်တစ်ခု၌ ဆုံးဖြတ်ပါသည်။

ဂုဏ်ထူးတန်း ဘွဲ့လွန် ပရောဂျက်

အမျိုးအစား ၃

ကျောင်းသားကျောင်းသူသည် အထူးအဆင့်မြင့်သော အကြောင်းအရာ သို့မဟုတ် ပုံမှန်မဟုတ်သော ကြီးမားသည့်အာဘော်ရှိသော ပရောဂျက်တစ်ခုကို လက်ကိုင်ပြုပါသည်။ ကျောင်းသားကျောင်းသူသည် အာဘော်ကို ကိုယ်တိုင်ဆုံးဖြတ်ကာ ထိုအရာကို လက်ကိုင်ပြုရန် လိုအပ်သည့်အချိန်ကို ကုန်ဆုံးပါသည်။

ဂုဏ်ထူးတန်း ဘွဲ့လွန် စာတမ်း

အမျိုးအစား ၄

ဤအမျိုးအစားသည် ကမ္ဘာ့ကြီးကျယ်ခမ်းနားသော တက္ကသိုလ်များကဲ့သို့ အဆင့်တူညီသော မဟာဘွဲ့စာတမ်းကို ထုတ်လုပ်ရန် ရည်ရွယ်ထားသော ကျောင်းသားကျောင်းသူများအတွက် ဖြစ်ပါသည်။ ကျောင်းသားကျောင်းသူသည် အာဘော်ကို ကိုယ်တိုင်ဆုံးဖြတ်ကာ ထိုအရာကို လက်ကိုင်ပြုရန် လိုအပ်သည့် အထူးအချိန်များစွာကို ကုန်ဆုံးပါသည်။

KCGI တွင် လေ့လာနိုင်သော အဓိကအထူးပြုနယ်ပယ် ရှစ်ခု

အဓိကအထူးပြုနယ်ပယ်များသည် အထူးပြုနှင့် ကျယ်ပြန့်မှုအခြေခံ နှစ်ခုလုံးဖြစ်သည့် သီးခြားနယ်ပယ်တစ်ခုတွင် အသိပညာကိုယ်ထည်တစ်ခု တည်ဆောက်ရန် ကျောင်းသားကျောင်းသူများမှ ရွေးချယ်နိုင်သည့် သင်တန်းနယ်ပယ်များဖြစ်ပါသည်။ KCGI တွင် ကျွန်ုပ်တို့သည် လုပ်ငန်းနယ်ပယ်မှ အနီးကပ်စောင့်ကြည့်နေပြီး ICT နှင့်ပတ်သက်သော အသိပညာနှင့် ကျွမ်းကျင်မှုများ အထူးလိုအပ်မှုမြင့်မားသည့် လုပ်ငန်းခွင်နယ်ပယ် အမျိုးအစားရှစ်ခုကို ရွေးထုတ်ထားပါသည်။ ရည်ရွယ်ချက်များအလိုက် သင်တန်းများကို ရွေးချယ်၍ အုပ်စုဖွဲ့ပါသည်။ ကျောင်းသားကျောင်းသူတစ်ဦးစီသည် ကျောင်းသားကျောင်းသူ၏ ရည်မှန်းချက်များနှင့် ပန်းတိုင်များနှင့်အညီ အဓိကအထူးပြုနယ်ပယ်တစ်ခုကို ရွေးချယ်ပြီး ထိုနယ်ပယ်ကို လေ့လာရာတွင် အာရုံစိုက်ရပါသည်။ (အဓိကအထူးပြုနယ်ပယ်တစ်ခုစီ၏ အသေးစိတ်အချက်အလက်များအတွက် P.19 ကို ကြည့်ပါ။)

ဖန်တီးပြုလုပ်ထားသော ဉာဏ်ရည်တု (AI)

ကျောင်းသားကျောင်းသူများသည် ဖန်တီးပြုလုပ်ထားသော ဉာဏ်ရည်တု (AI) နှင့် ဒေတာသိပ္ပံကဲ့သို့သော ဆက်စပ်နည်းပညာနယ်ပယ်များအကြောင်း လေ့လာသင်ယူကြရပါသည်။ တကယ့်ကမ္ဘာ၏ နမူနာများကို ကိုးကားခြင်းဖြင့် လက်တွေ့အသုံးချနယ်ပယ်များတွင် AI အသုံးပြုပုံကို လေ့လာပြီးနောက်၊ ကျောင်းသားကျောင်းသူများသည် AI နှင့်ပတ်သက်သော ဆော့ဖ်ဝဲလ်အပ်ပလီကေးရှင်း အများအပြားတွင် ကျွမ်းကျင်လာကြပါသည်။ ရည်ရွယ်ချက်မှာ AI ကို ထိထိရောက်ရောက် အသုံးပြုနိုင်သည့် ကျွမ်းကျင်ပညာရှင်များကို ပြုစုပျိုးထောင်ရန်ဖြစ်ပါသည်။ ဤသင်တန်းများတွင် ၎င်းတို့၏ကိုယ်ပိုင် AI အသုံးချဆော့ဖ်ဝဲလ်ကို တီထွင်နိုင်သည့် အဆင့်မြင့်အင်ဂျင်နီယာများအား ပြုစုပျိုးထောင်ရန်အတွက် ပရိုဂရမ်တစ်ခု ပါဝင်ပါသည်။

ဒေတာသိပ္ပံ

အသုံးချ AI နယ်ပယ်များတွင် ထိရောက်စွာအသုံးပြုနိုင်ရန်အတွက် စုဆောင်းထားသော ဒေတာပမာဏကို ထည့်သွင်းရန် လိုအပ်ကြောင်း ကျယ်ပြန့်စွာ အသိအမှတ်ပြုထားပါသည်။ ဤရည်ရွယ်ချက်အတွက် ဒေတာစီမံခန့်ခွဲမှုနည်းပညာနှင့် ဒေတာခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာမှုနည်းလမ်းများအပေါ် သုတေသနနှင့် ပညာပေးခြင်းကို ဦးစီးဆောင်ရွက်ပါသည်။ KCGI သည် စီးပွားရေးလောကတွင် အလွန်သက်ဆိုင်သော လေ့လာမှုပန်းတိုင်များနှင့်အတူ IT နယ်ပယ်အသီးသီးအတွက် မရှိမဖြစ်လိုအပ်သော ကျွမ်းကျင်မှုကို သင်ကြားပေးသည့် သင်တန်းများစွာကို ပံ့ပိုးပေးပါသည်။

ဝက်ဘ်စနစ်များ တိုးတက်ဖြစ်ပေါ်မှု

ဝက်ဘ်စနစ် ပရိုဂရမ်ရေးသူများသည် ဝက်ဘ်ဆိုဒ်များကို ကုဒ်ရေးဆွဲရန်အတွက် ပရိုဂရမ်ရေးဆွဲမှုဘာသာရပ်များနှင့် HTML5 ကဲ့သို့သော markup ဘာသာရပ်များကို အသုံးပြုကြပါသည်။ ၎င်းတို့၏တာဝန်များတွင် အကြောင်းအရာစီမံခန့်ခွဲမှုစနစ် (CMS) ကို အသုံးပြုခြင်း ပါဝင်ပါသည်။ ဝက်ဘ်စနစ်များ၏ ပရိုဂရမ်ရေးဆွဲမှုနှင့် ကုဒ်ရေးဆွဲမှုအပြင် ဤသင်တန်းရှိကျောင်းသားကျောင်းသူများသည် ကွန်ရက်များကို အခြေခံသည့် အဓိကနည်းပညာများကို လေ့လာကြရပါသည်။

ကွန်ရက်စီမံထိန်းချုပ်မှု

ကွန်ရက်များသည် သတင်းအချက်အလက်စနစ်များကို ပံ့ပိုးပေးသည့် ချိတ်ဆက်မှုများ၏ မရှိမဖြစ်သော အစုအဝေးဖြစ်သည်။ ကွန်ရက်ဝန်ဆောင်မှုစီမံခန့်ခွဲမှုတွင် ကွန်ပျူတာကွန်ရက်များနှင့် ဆာဗာစနစ်များ၏ အစီအစဉ်စနစ်၊ ပြဿနာဖြေရှင်းခြင်း၊ ပံ့ပိုးမှုစီမံခန့်ခွဲခြင်း၊ ကျရှုံးမှုများမှ ပြန်လည်ထူထောင်ခြင်းနှင့် ကျရှုံးမှုများဖြစ်ပွားသည့်အခါ ဒေတာသိမ်းဆည်းခြင်းများ ပါဝင်ပါသည်။ ဤအကြောင်းများကြောင့် ဤသင်တန်းများသည် ကွန်ရက်စနစ်လည်ပတ်မှုနှင့် သတင်းအချက်အလက်လုံခြုံရေးများအကြောင်း အသိပညာပေးပါသည်။

နိုင်ငံတကာ စွန့်ဦးစွန့်စား စီးပွားရေးလုပ်ကိုင်မှု

ဤသင်တန်းများ၏ ရည်ရွယ်ချက်သည် ခေါင်းဆောင်မှုနှင့် စီးပွားရေးစွန့်ဦးစွန့်စားမှု စိတ်ဓာတ် မွေးမြူရန်နှင့် နိုင်ငံတကာစီးပွားရေးနယ်ပယ်တွင် စွန့်ဦးစွန့်စား စီးပွားရေးလုပ်ငန်းရှင်တစ်ဦးဖြစ်ရန် လိုအပ်သော အသိပညာနှင့် ကျွမ်းကျင်မှုများကို သင်ကြားပေးရန်ဖြစ်ပါသည်။ လေ့လာမှုများသည် အီလက်ထရောနစ်ကုန်သွယ်မှုနှင့် အွန်လိုင်းစီပွားရေးလုပ်ငန်းများ အပါအဝင် နိုင်ငံတကာစီးပွားရေးလုပ်ငန်းများကို အာရုံစိုက်ပါသည်။ ထို့အပြင် ကျောင်းသားကျောင်းသူများသည် ဘဏ္ဍာရေးဆိုင်ရာ ချုံ့ငုံသုံးသပ်ချက်နှင့် စီမံခန့်ခွဲမှုဆိုင်ရာ အခြေခံအချက်များသာမက တိုးတက်မှုဟက်ခ်နှင့် တိုးတက်မှုဈေးကွက်တင်ခြင်းကဲ့သို့သော နောက်ဆုံးပေါ်လက်တွေ့အသုံးပြု ဈေးကွက်ကိုင်တွယ်ဖြေရှင်းနည်းများကိုပါ ရရှိနိုင်ပါသည်။

ERP

ပညာရေးအတွက် အလွန်အောင်မြင်သော အဖွဲ့အစည်း SAP ၏ လုပ်ငန်းအရင်းအမြစ်စီမံရေး (ERP) စနစ်အား အာရုံစိုက်ကာ ကျောင်းသားကျောင်းသူများသည် ဘဏ္ဍာရေးစာရင်းကိုင်ခြင်းနှင့် အရောင်းထောက်ပံ့ပို့ဆောင်ရေးကဲ့သို့သော လုပ်ငန်းတာဝန်များအတွက် လုပ်ငန်းပေါင်းစပ်မှုနှင့် လုပ်ငန်းစဉ်များ၏ ကိုင်တွယ်ဖြေရှင်းနည်းများအကြောင်း လက်တွေ့လေ့လာမှုတွင် ပါဝင်ကြပါသည်။ ကျောင်းသားကျောင်းသူများသည် ကျယ်ပြန့်သောစီးပွားရေးလုပ်ငန်းများမှ ရင်ဆိုင်ရသည့် ပြဿနာများကို ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာကာ ERP အကောင်အထည်ဖော်မှု၏ နမူနာများကိုလည်း ဆန်းစစ်ကြပါသည်။ သုတေသနသည် မှတ်ဉာဏ်တွင်းဒေတာဘေ့စ်နှင့် IoT ကဲ့သို့သော နောက်ဆုံးပေါ် လုပ်ငန်းဆိုင်ရာအခြေခံအဆောက်အအုံများသို့ ERP ချိတ်ဆက်ခြင်းကိုလည်း လုပ်ဆောင်ခဲ့ပါသည်။

IT မန်ဂါနှင့်အန်နီမီ

မန်ဂါနှင့် အန်နီမီကဲ့သို့သော အကြောင်းအရာနှင့် ဖန်တီးမှုလုပ်ငန်းများတွင် ICT ကျွမ်းကျင်မှုအား လုံးဝလိုအပ်ပါသည်။ အခြေခံနည်းပညာများအပြင် ဤနယ်ပယ်များမှ ကျွမ်းကျင်သူများသည် ဒစ်ဂျစ်တယ်ကိရိယာမျိုးစုံကို ကျွမ်းကျင်ထားရမှာဖြစ်ပြီး အခြေအနေများအလိုက် ဖြေရှင်းချက်များကို ဖန်တီးနိုင်စွမ်းရှိရပါမည်။ ဤသင်တန်းများသည် အကြောင်းအရာကို ဖန်တီးရုံသာမက စိန်ခေါ်မှုများစွာကိုပါ တုံ့ပြန်တီထွင်နိုင်စွမ်းရှိသည့် ဤပြည့်စုံသောကျွမ်းကျင်မှုကို အသုံးချနိုင်သူများအား ပြုစုပျိုးထောင်ပေးပါသည်။

IT ခရီးသွားလုပ်ငန်း

ဤသင်တန်းများတွင် ကျောင်းသားကျောင်းသူများသည် ခရီးသွားဝန်ဆောင်မှုအသစ်များနှင့် ခရီးသွားလုပ်ငန်းပုံစံများကို ဖန်တီးရန်အတွက် ICT အသုံးချမှုအကြောင်း လေ့လာသင်ယူကြပါသည်။ ဥပမာများတွင် ခရီးသွားလုပ်ငန်းဆိုင်ရာအချက်အလက်များကို ဘာသာစကားပေါင်းစုံနှင့် မီဒီယာများတွင် ပံ့ပိုးပေးခြင်း၊ ခရီးသွားများ၏ လှုပ်ရှားမှုမှတ်တမ်းများ၊ အတွေ့အကြုံများနှင့် ထင်မြင်ချက်များ၏ ဒစ်ဂျစ်တယ်မှတ်တမ်းများဖန်တီးခြင်း၊ ခရီးသွားလုပ်ငန်းဆိုင်ရာ လမ်းကြောင်းများကို ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာခြင်းနှင့် ခန့်မှန်းခြင်းတို့ ပါဝင်ပါသည်။ ဤသင်တန်းများသည် ခရီးသွားလုပ်ငန်း DX ကို အသုံးပြု၍ ခရီးသွားဒေသများ ပြန်လည်အသက်ဝင်လာစေရန် ဖြေရှင်းချက်များအား အဆိုပြုနိုင်ပြီး အကျိုးသက်ရောက်မှုရှိခရီးသွားလုပ်ငန်းကဲ့သို့သော ဒစ်ဂျစ်တယ်အရင်းအမြစ်များကို ဖန်တီးပြီး အသုံးချနိုင်သည့်သူများကို ပြုစုပျိုးထောင်ပေးပါသည်။

မိမိစိတ်ကြိုက်ရေးဆွဲသည့် သင်ရိုးညွှန်းတမ်း	ICT နယ်ပယ်သည် နေ့စဉ်နှင့်အမျှ တိုးတက်နေပါသည်။ ဤစဉ်ဆက်မပြတ်တိုးတက်မှုကို တုံ့ပြန်ရန်၊ အဓိကအထူးပြုနယ်ပယ်တစ်ခုတွင် မိမိကိုယ်ကို သီးခြားကန့်သတ်ရန်မဟုတ်ဘဲ ကိုယ်ပိုင်သင်ရိုးညွှန်းတမ်းကို ရေးဖွဲ့ကာ လေ့လာရန် လိုအပ်နိုင်ပေသည်။ ကျောင်းသားကျောင်းသူတစ်ဦးသည် ၎င်း၏ကိုယ်ပိုင်လေ့လာမှုရည်မှန်းချက်များနှင့်အညီ နည်းပြဆရာတစ်ဦးနှင့် တိုင်ပင်ဆွေးနွေးနိုင်ပြီး မယူမနေရသင်တန်းများမှလွဲ၍ တခြားသင်တန်းအုပ်စုများထဲမှ သင်တန်းများကို လွတ်လပ်စွာ ရွေးချယ်ကာ အသိပညာနှင့် အသုံးချနယ်ပယ်များစွာကို လွှမ်းခြုံထားသည့် မူရင်းသင်ရိုးညွှန်းတမ်းတစ်ခုကို တည်ဆောက်နိုင်ပါသည်။ ဤကိုင်တွယ်ဖြေရှင်းနည်းကို "မိမိစိတ်ကြိုက်ရေးဆွဲသည့် သင်ရိုးညွှန်းတမ်း"ဟု ခေါ်ပါသည်။

စက်မှုလုပ်ငန်းဆိုင်ရာ အသုံးချမှုများ

ICT ပတ်ဝန်းကျင် သိသိသာသာ ဆက်လက်ပြောင်းလဲလာသည်နှင့်အမျှ ICT အသုံးချသည့် နယ်ပယ်များသည် မဆုတ်မနစ် ကွဲပြားမှုများလုပ်နေလျက်ရှိပါသည်။ KCGI တွင် အဓိကအထူးပြုနယ်ပယ်တစ်ခုစီ၌ ထည့်သွင်းထားသော သင်တန်းများသည် ICT ကို လက်တွေ့အသုံးချရန် ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့် အထူးပြုအသိပညာ လိုအပ်သည့် သီးခြားစက်မှုလုပ်ငန်းများနှင့် လုပ်ငန်းအမျိုးအစားများတွင် အဆိုပါလေ့လာမှုများအား အသုံးချရန် လိုက်လျောညီထွေဖြစ်စေပါသည်။ ကျွန်ုပ်တို့သည် ICT အသုံးချမှုမှ ဖြေရှင်းချက်များဆီသို့ ဦးတည်စေမည့် မျှော်မှန်းချက်များ အထူးမြင့်မားသည့် အောက်ဖော်ပြပါ စက်မှုလုပ်ငန်းခြောက်ခုနှင့် လုပ်ငန်းအမျိုးအစားများကို အထူးအာရုံစိုက်ပါသည်။ စက်မှုလုပ်ငန်းတစ်ခုစီတွင် တက်ကြွစွာပါဝင်နိုင်သည့် အမှုထမ်းများကို ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်စေရန် ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့် သင်တန်းများကို ရွေးချယ်ကာ အုပ်စုဖွဲ့ထားပါသည်။ ဤသင်တန်းများသည် ရွေးချယ်ထားသော အဓိကအထူးပြုနယ်ပယ်များနှင့် အတိုင်အဖောက်ညီညီ လေ့လာနိုင်ပါသည်။ (စက်မှုလုပ်ငန်းဆိုင်ရာ သင်တန်းတစ်ခုစီအတွက် အသေးစိတ်ကို P. 24 နှင့် 25 တွင် ကြည့်ပါ။)

ဘဏ္ဍာရေး

Fintech သည် ဘဏ္ဍာရေးနယ်ပယ်တွင်အသုံးပြုထားသော IT ဖြစ်သည်။ အဆိုပါသင်တန်းများတွင် ဘဏ်များ၏အဓိကလည်ပတ်ဆောင်ရွက်ပုံအပြင် အီလက်ထရွန်နစ်ပိုက်ဆံ၊ အမြင်ပိုင်းဆိုင်ရာငွေကြေးများနှင့် အခြားသောဘဏ္ဍာရေးပိုင်းဆိုင်ရာနည်းပညာများ၏ လက်ရှိအနေအထားကိုပါ လေ့လာနိုင်မည်ဖြစ်သည်။

စိုက်ပျိုးရေး

ကျောင်းသားများသည် စိုက်ပျိုးရေးတွင် IT အားအသုံးချပုံကို လေ့လာနိုင်မည်ဖြစ်သည်။ ခေါင်းစီးများတွင် စိုက်ပျိုးရာပတ်ဝန်းကျင်များ (စက်ရုံများတွင်ကဲ့သို့) ကိုထိန်းချုပ်ရန် IT အသုံးပြုခြင်းနှင့် ဖြန့်ချိရေးတွင် ပြုပြင်ပြောင်းလဲခြင်းတို့ ပါဝင်သည်။

ရေကြောင်းပညာ

အဆိုပါသင်ရိုးတွင် သင်္ဘောတည်ဆောက်ခြင်း သတင်းအချက်အလက်နှင့်နည်းပညာနှင့် ပင်လယ်သွားလာရေး အသုံးပြုမှုများ ပါဝင်သည်။ ကျောင်းသားများသည် ရေကြောင်းထိန်းချုပ်မှုများနှင့် ပင်လယ်နေသတ္တဝါမွေးမြူရေးပတ်ဝန်းကျင် ထိန်းချုပ်မှုများကို လေ့လာရသည်။

ကျန်းမာရေးနှင့် ဆေးဝါးဆိုင်ရာ

ကျောင်းသားများသည် ဆေးဝါးဆိုင်ရာနယ်ပယ်တွင် IT အသုံးပြုမှုများကို သင်ကြားရမည်ဖြစ်သည်။ ခြုံငုံမိသောခေါင်းစဉ်များတွင် အီလက်ထရောနစ်ဆေးဝါးဆိုင်ရာမှတ်တမ်းဒေတာများ စီမံခန့်ခွဲမှုနှင့် AI အသုံးပြု ရောဂါဖေဒနှင့် ဒေတာသရုပ်ဖော်ခြင်းများ ပါဝင်ပါသည်။

အကြောင်းအရာပိုင်းဆိုင်ရာအရောင်းမြှင့်တင်ခြင်း

ကျောင်းသားများသည် မန်ဂါ၊ အန်နမီ၊ ဗီဒီယို၊ တေးသီချင်းနှင့် အခြားသောမီဒီယာတို့ရှိ IT အက်ပလီကေးရှင်းများကို လေ့လာနိုင်မည်ဖြစ်သည်။ သင်ကြားပေးလျက်ရှိသောခေါင်းစဉ်များမှာ ထုတ်ကုန်လုပ်ငန်းစဉ်ဆိုင်ရာ ဒစ်ဂျစ်တယ်စနစ်ဖြင့်ဆောင်ရွက်ခြင်း၊ intellectual property right များကိုစီမံခန့်ခွဲခြင်းနှင့် အရောင်းမြှင့်တင်ခြင်းဗျူဟာတို့ဖြစ်ကြသည်။

ပညာရေး

အဆိုပါသင်တန်းများတွင် ကျောင်းသားများသည် ပညာရေးနယ်ပယ်ထဲရှိ IT အက်ပလီကေးရှင်းများအကြောင်း လေ့လာသင်ယူနိုင်မည်ဖြစ်သည်။ ယင်းတို့တွင် ဒီဇိုင်းနှင့် e-learning အကြောင်းအရာများကို ထုတ်လုပ်ခြင်း၊ ဆက်သွယ်ရေးစနစ်အများအပြားနှင့် အခြားအရာများ ပါဝင်သည်။

အဓိက အထူးပြု ဘာသာရပ်များ

ဖန်တီးပြုလုပ်ထားသော ဉာဏ်ရည်တု (AI)

▶ ဤအာရုံစူးစိုက်မှုနယ်ပယ် သင်တန်းလမ်းစဉ်ဆိုင်ရာ အချက်အလက်အတွက် ကျေးဇူးပြု၍ စာမျက်နှာ 28 ကိုကြည့်ပါ။

ဖန်တီးပြုလုပ်ထားသော ဉာဏ်ရည်တု (AI) သည် ၂၀ ရာစုနှောင်းပိုင်းတစ်ဝက်ခန့်တွင် လူအများအာရုံစူးစိုက်မှုစတင်ခံရလာချိန်မှစ၍ သတင်းအချက်အလက်နယ်ပယ်တစ်ခုဖြစ်ခဲ့ပါသည်။ ယနေ့ခေတ်တွင် ၎င်းသည် လူ့အဖွဲ့အစည်းကို လေးနက်စွာ ပြောင်းလဲပေးနေသည့် အခြေခံအုတ်မြစ် နည်းပညာဖြစ်ပါသည်။ သတိပြုခံရခြင်း၊ သဘာဝဘာသာစကားကို ရှာဖွေခြင်းနှင့် အနုစိတ်၊ အသံနှင့် ရုပ်ပုံများကို ပင်မ နည်းပညာများအဖြစ် ပေါင်းစည်းခြင်း တို့နှင့်အတူ AI အတွက် အသုံးချမှုနယ်ပယ်များသည် အဆမတန် ကျယ်ပြန့်လာကာ စက်ဘာသာပြန်ဆိုမှု၊ အလိုအလျောက် ပုံသဏ္ဍာန်၊ မျက်နှာ မှတ်သားမှု၊ အလိုအလျောက် မောင်းနှင်မှု၊ ဆေးဘက်ဆိုင်ရာ အချက်အလက် လုပ်ဆောင်မှု၊ သုနာပြုစောင့်ရှောက်မှုအတွက် စက်ရုပ်များနှင့် အခြားအပလီကေးရှင်းများ၊ Go and Chess ကဲ့သို့သော ဂိမ်းများနှင့် e-sports ကဲ့သို့သော ဖျော်ဖြေရေးအစီအစဉ်များ ပါဝင်လာပါသည်။

ဤအာရုံစူးစိုက်မှုနယ်ပယ်တွင် ကျောင်းသားများသည် AI ၏ အခြေခံသီအိုရီနှင့် ဒေတာသိပ္ပံကဲ့သို့သော ဆက်စပ်နယ်ပယ်များကို လေ့လာကြပြီး ဖစ်ရပ်မှန်လေ့လာမှုများမှတစ်ဆင့် အဆိုပါနည်းပညာများကို မည်ကဲ့သို့ အသုံးချသည်ကို သင်ယူကြသည်။ ထို့နောက် ကျောင်းသားများသည် AI နည်းပညာကို လက်တွေ့အသုံးချနိုင်သည့် ကျွမ်းကျင်သူများဖြစ်လာစေရန် ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့် AI နှင့်ပတ်သက်သည့် ဆော့ဖ်ဝဲလ်အပလီကေးရှင်းများစွာနှင့် ရင်းနှီးလာကြသည်။ KCGI သည် AI အတွက် အသုံးချဆော့ဖ်ဝဲလ်ကို တီထွင်နိုင်သည့် အဆင့်မြင့်အင်ဂျင်နီယာများ ပြုစုပျိုးထောင်ရန်အတွက် ရည်ရွယ်သည့် လေ့ကျင့်ရေးအစီအစဉ်များကို သင်ကြားပေးပါသည်။

ပစ်မှတ် အသက်မွေးဝမ်းကျောင်းလမ်းကြောင်းများ

- အနာဂါတ် AI လူ့အဖွဲ့အစည်းတွင် တိုးတက်စွာနေထိုင်နိုင်ရန် အခြေခံနှင့်အသုံးချ AI နည်းပညာကို လေ့လာနေသူများ
- ကြီးမားသော Python ပရိုဂရမ်များကို တီထွင်ရာတွင် ကျွမ်းကျင်ပိုင်နိုင်သူများဖြစ်ပြီး ရှိပြီးသား AI နှင့်ပတ်သက်သည့်ဆော့ဖ်ဝဲကို ထိရောက်စွာအသုံးပြုနိုင်အောင် လုပ်ဆောင်နိုင်သူများ
- ပုံစံအသိအမှတ်ပြုခြင်း (ရုပ်ပုံ၊ အသံ၊ ဘာသာစကား စသည်)နှင့် လုပ်ငန်းတွင်း ဆန်းသစ်သော AI အပလီကေးရှင်းများအတွက် ဆော့ဖ်ဝဲလ်ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်ရေးကို စီမံခန့်ခွဲနိုင်သော အဆင့်မြင့်အင်ဂျင်နီယာများ

ပရောဂျက်ပံ့ပိုးကူညီသူများထံမှ မက်ဆေ့ဂျ်များ

ပါမောက္ခ ရှင်းဂျိ တိုမိတ Shinji Tomita

AI ကိုလေ့လာဖို့အတွက် အခြေခံသင်္ချာသီအိုရီက အရေးကြီးပါတယ်။ တကယ်တော့ သင်္ချာဆိုတာ နံပါတ်တစ် လိုအပ်ချက်တင်မဟုတ်ပါဘူး။ နံပါတ်နှစ် နဲ့ နံပါတ်သုံးလိုအပ်ချက်ကလည်း သင်္ချာပါပဲ။ ကံမကောင်းစွာပဲ ကျောင်းသားတော်တော်များများက သင်္ချာကို မုန်းတီးကြပါတယ်။ ဒီအရာသာရှိတဲ့အသီးက ခူးဆွတ်ခံရဖို့စောင့်ဆိုင်းနေရတာ မဖြစ်သင့်ပါဘူး။ လူတွေက မပြည်းစမ်းခင်ကတည်းက မကြိုက်ဘူးလို့သတ်မှတ်ထားတာမလို့ ဒါကိုခူးဆွတ်ကြမှာမဟုတ်ပါဘူး။

လူတစ်ချို့ပြောသလို ၂၀၄၅ မှာ လူသားတွေရဲ့ နေရာကို AI အစားထိုးမှု "အနည်းနဲ့အများ" ဖြစ်လာမယ်ဆိုတာကို ကျွန်တော်မယုံပါဘူး။ ဒါပေမယ့် AI က လူ့အဖွဲ့အစည်းကို အသိအမှတ်ပြုနိုင်တာထက် ကျော်လွန်အောင် ပြောင်းလဲပေးမယ်ဆိုတာ မေးခွန်းထုတ်စရာတောင်မလိုပါဘူး။ ဒါ့ကြောင့် ကျွန်တော်တို့ဟာ လူအများကို အနာဂါတ် AI-အကူအညီပေးခြင်း လူ့အဖွဲ့အစည်းမှာ နေထိုင်နိုင်ဖို့ လိုအပ်တဲ့ အရည်အချင်းတွေကို ကူညီဖြည့်ဆည်းပေးရပါမယ်။ လူတွေက သူတို့လိုအပ်မယ့် အခြေခံသီအိုရီကို လေ့လာပြီး နားလည်သွားပြီဆိုရင် အဲဒီအခြေခံသီအိုရီကို မွေ့ပစ်လိုက်နိုင်ပါတယ်။ ဒါပေမယ့် အရင်ဆုံး သူတို့ကိုယ်တိုင်အတွက် AI နည်းပညာကို အတွေ့အကြုံရှိဖို့ လိုပါတယ်။

ဒေတာသိပ္ပံ

▶ ဤအာရုံစူးစိုက်မှုနယ်ပယ် သင်တန်းလမ်းစဉ်ဆိုင်ရာ အချက်အလက်အတွက် ကျေးဇူးပြု၍ စာမျက်နှာ 28 ကိုကြည့်ပါ။

ဒေတာသိပ္ပံသည် မကြာသေးမီက အာရုံစိုက်မှုများစွာရရှိခဲ့သော သတင်းအချက်အလက်ဌာနခွဲတစ်ခုဖြစ်သည်။ အိုင်တီအသုံးချနယ်ပယ်အမျိုးမျိုးတွင် ကြီးမားသောစုဆောင်းဒေတာအသုံးပြုခြင်းအတွက် မရှိမဖြစ်လိုအပ်သော စည်းကမ်းတစ်ရပ်အဖြစ် ကိုးကားထားသည်။ ဤအကြောင်းကြောင့် KCGI သည် ဆက်စပ်ဒေတာစီမံခန့်ခွဲမှုနည်းပညာများနှင့် ဒေတာခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာမှုများတွင် သုတေသနနှင့် ပညာပေးခြင်းကိုလုပ်ဆောင်သည်။ ဒေတာသိပ္ပံ၊ ဒေတာစီမံခန့်ခွဲမှုနှင့် ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာမှု၏ အစောပိုင်းကာလမှစတင်၍ ဒေတာသိပ္ပံပညာရှင်များသည် ဒေတာဘေ့စ်နည်းပညာနှင့် ကိန်းဂဏန်းဆိုင်ရာ ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာမှုများကို ကျယ်ကျယ်ပြန့်ပြန့် အသုံးပြုလာကြသည်။

သို့သော်လည်း မကြာသေးမီက အဆိုပါ အမွေအနှစ်နည်းပညာများသည် Big Data ၏ ထုထည်ကြီးမားသော ပေါက်ကွဲအား ကြီးထွားမှုကို မကိုင်တွယ်နိုင်ကြောင်း သက်သေပြခဲ့သည်။ ဟာ့ဒ်ဝဲနှင့် ဆော့ဖ်ဝဲလ် သတ်မှတ်ချက်များတွင် နှစ်မျိုးလုံးအတွက် ပိုမိုအဆင့်မြင့်သော ဒေတာစီမံဆောင်ရွက်ပေးသည့် နည်းပညာများ လိုအပ်ပါသည်။ ဒေတာသိပ္ပံနှင့် AI တို့သည် နီးကပ်စွာချိတ်ဆက်နေကြသည်။ ဤအာရုံစူးစိုက်မှုနယ်ပယ်များတွင် လေ့လာမှုရည်ရွယ်ချက်များသည် စီးပွားရေးနယ်ပယ် (ကျယ်ပြန့်သောအဓိပ္ပာယ်အားဖြင့်) တွင်ရှိသည်။

ပစ်မှတ် အသက်မွေးဝမ်းကျောင်းလမ်းကြောင်းများ

- သတင်းအချက်အလက်အရင်းအမြစ်များကို ထုတ်ယူသုံးစွဲခြင်း (ဒေတာတူးဖော်ခြင်း)၊ ဈေးကွက်ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာမှုစသည်တို့ကို လုပ်ဆောင်သော လေ့လာသုံးသပ်သူများ
- ထုတ်ကုန်စီမံကိန်းရေးဆွဲခြင်းအတွက် အကြံဉာဏ်နှင့် မူဝါဒများကို ပံ့ပိုးပေးသော အတိုင်ပင်ခံများ
- အချက်အလက်များအပေါ် အခြေခံ၍ အဆိုပြုချက်နှင့် ကော်ပိုရိတ်မဟာဗျူဟာမြှင့်တင်ရေးဆိုင်ရာ ဆုံးဖြတ်ချက်များချနိုင်သော CIO များ
- CRM မန်နေဂျာများ၊ မှတ်တမ်းတင်မော်ဒယ်များနှင့် ဗျူဟာများကို ဖန်တီးပေးသည့်အပြင် သုံးစွဲသူအမူအကျင့်အတွက် စံနမူနာများကို ခန့်မှန်းပေးသူများ

ပရောဂျက်ပံ့ပိုးကူညီသူများထံမှ မက်ဆေ့ဂျ်များ

ပါမောက္ခ ရော်အိချ တဲရရှိတ Yoichi Terashita

ကျွန်ုပ်ကြီးကြပ်တဲ့ ပရောဂျက်တွေမှာ ဒေတာစုဆောင်းခြင်း၊ စီမံခန့်ခွဲမှုနဲ့ ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာခြင်းမှာ သုတေသနနဲ့ လက်တွေ့အတွေ့အကြုံများ ပါဝင်ပါတယ်။ ပရောဂျက်တွေက သမားရိုးကျ ဒေတာဘေ့စ် စီမံခန့်ခွဲမှုနည်းပညာတွေကို အခြေခံထားပေမယ့် ကျောင်းသားတွေဟာ မကြာသေးမီက Big Data ပေါ်ပေါက်လာမှုကို ကိုင်တွယ်ဖြေရှင်းနိုင်တဲ့ ဒေတာစီမံခန့်ခွဲမှုနည်းပညာအသစ်တွေကို အသုံးချခြင်းကိုလည်း အတွေ့အကြုံရခဲ့ပါတယ်။ ကျွန်ုပ်ရဲ့ရည်ရွယ်ချက်က ယနေ့ခေတ်ထိပ်တန်းအိုင်တီကုမ္ပဏီတွေမှာ တက်ကြွစွာပါဝင် လုပ်ဆောင်နိုင်သူတွေကို လေ့ကျင့်ပေးဖို့ဖြစ်ပါတယ်။ ဒီအာရုံစူးစိုက်မှုနယ်ပယ်ရဲ့အမည်ကတော့ အကြံပြုထားတဲ့အတိုင်း ဒေတာစီမံခန့်ခွဲမှုနည်းပညာများကို "ဒေတာသိပ္ပ" အဖြစ် စုပေါင်းရည်ညွှန်းခေါ်ဆိုလာကြပါတယ်။ ဒေတာသိပ္ပံဟာ IT အခြေခံအုတ်မြစ်အဖြစ် ရှေ့ဆက်သွားမယ့် အရေးပါမှုကို တိုးမြင့်လာစေမှာအသေအချာဖြစ်ပါတယ်။

ဝက်ဘ်စနစ်များ တိုးတက်ဖြစ်ပေါ်မှု

▶ ဤအာရုံစူးစိုက်မှုနယ်ပယ် သင်တန်းလမ်းစဉ်ဆိုင်ရာ အချက်အလက်အတွက် ကျေးဇူးပြု၍ စာမျက်နှာ 28 ကိုကြည့်ပါ။

စည်းမျဉ်းစည်းကမ်းများအရ ဂက်ဘ်နည်းပညာတိုးတက်မှုတွင် ကော်ပိုရိတ်အင်ထရာနက်များမှ ဂက်ဘ်ဆိုဒ်များပြုလုပ်ခြင်း၊ ကုမ္ပဏီတွင်းအသုံးပြုရန် အကြောင်းအရာများ သိမ်းဆည်းခြင်း၊ အင်တာနက်ပေါ်တွင် ဂက်ဘ်ဆိုဒ်များပြုလုပ်ဖန်တီးခြင်းနှင့် ပြင်ပတွင်သုံးရန် ထုတ်ဝေခြင်းစသည်တို့ပါဝင်သည်။ ယေဘုယျအနေဖြင့် ဂက်ဘ်နည်းစနစ်ထုတ်လုပ်သူများသည် ပရိုဂရမ်မင်းဘာသာရပ်များ၊ HTML5 ကဲ့သို့သော markup languages များကိုသုံးကာ ဂက်ဘ်ဆိုဒ်များအား ဖန်တီးရေးသားသည်။ မည်သို့ပင်ဖြစ်စေ၊ ၎င်းတို့၏လုပ်ငန်းတာဝန်များ၌ အကြောင်းအရာများစီမံခန့်ခွဲမှုစနစ် (CMS) လည်း ပါဝင်လျက်ရှိပါသည်။ ဤအထူးပြုဘာသာရပ်တွင် ကျောင်းသားများအနေဖြင့် ဂက်ဘ်စနစ်များအား ပရိုဂရမ်ရေးသားပုံ၊ ကုဒ်ဖန်တီးပုံနှင့် ကွန်ရက်ပိုင်းဆိုင်ရာ အခြေခံများကို လေ့လာရမည်ဖြစ်သည်။

ပစ်မှတ် အသက်မွေးဝမ်းကျောင်းလမ်းကြောင်းများ

- အဆင်ပြေပြီး အသုံးဝင်သော ဝဘ်ဆိုက်များ၏ ဒီဇိုင်နာ/ပရိုဂရမ်မာ
- ဝဘ်ဆိုက်အသစ်များကို စတင်ဖွင့်လှစ်ခြင်းနှင့် ရှိပြီးသားအရာများကို ပိုမိုကောင်းမွန်အောင် ပံ့ပိုးပေးခြင်းတွင် ပါဝင်ခဲ့သည့် ထုတ်လုပ်သူ
- ကုမ္ပဏီ၏ ဝဘ်ဆိုက်တွင် ထူးချွန်မှုကို ပံ့ပိုးပေးသည့် ဝဘ်ဆိုက်မန်နေဂျာ
- အပလီကေးရှင်းများတည်ဆောက်ရန်အတွက် လက်ရှိဝဘ်ဝန်ဆောင်မှုများကို cloud ဝန်ဆောင်မှုများနှင့် ပေါင်းစပ်နိုင်သော အင်ဂျင်နီယာ

ပရောဂျက်ပံ့ပိုးကူညီသူများထံမှ မက်ဆေ့ဂျ်များ

တွဲဖက်ပါမောက္ခ တာကာအို နာကာဂူချီ Takao Nakaguchi

ဝဘ်စနစ် ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်မှုက မယုံနိုင်လောက်အောင် ကွဲပြားပါတယ်။ အဲ့ဒါက ဝန်ဆောင်မှုတွေကို ထိရောက်စွာထုတ်လုပ်ဖို့ တွင်ကျယ်စွာအသုံးပြုထားပြီးဖြစ်တဲ့ နည်းပညာတွေကို အသုံးပြုထားပေမယ့် ယခင်ကမမြင်ဖူးတဲ့ ဝန်ဆောင်မှုတွေဖန်တီးဖို့အတွက် နောက်ဆုံးပေါ်နည်းပညာတွေကို အသုံးပြုထားပါတယ်။ ၎င်းမှာ ရုံးဆက်တင်တွေမှာ မြင်တွေ့ရတဲ့ စီမံခန့်ခွဲရေးစာရင်းအမျိုးအစားတွေနဲ့အတူ ဝဘ်စနစ်များ ပါဝင်နိုင်ပါတယ် ဒါမှမဟုတ် စမတ်ဖုန်းတွေမှာ အသုံးပြုရန်အတွက် AR အက်ပ်လီကေးရှင်းများ ဖန်တီးခြင်းတို့ ပါဝင်နိုင်ပါတယ်။ အချို့သောပရောဂျက်တွေမှာ အာရုံခံကိရိယာတွေနဲ့ ကင်မရာများကဲ့သို့သော စက်ပစ္စည်းများမှ အချက်အလက်များကို စုဆောင်းပေးသည့် Internet of Things (IoT) ပါဝင်နိုင်ပါတယ်။ အခြားသူများသည် ပုံသဏ္ဍာန်မဟုတ်သော ထောက်လှမ်းမှုနှင့်အတူ ရုပ်ပုံအသိအမှတ်ပြုမှုကို ပေါင်းစပ်ရန်အတွက် ဉာဏ်ရည်တု (AI) ကို အသုံးပြုနိုင်ပါတယ်။ မကြာသေးမီက စနစ်ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်ရေး ပရောဂျက်များစွာကို ဝဘ်နည်းပညာကို အသုံးပြု၍ အကောင်အထည်ဖော်ခဲ့ပါတယ်။ ပရိုဂရမ်မင်းဘာသာစကား၊ ဒေတာဘေ့စ်စသည်ဖြင့် ကျယ်ပြန့်စွာ ပါဝင်လာပါတယ်။

ဒီလို အမျိုးမျိုးသော နည်းပညာမျိုးစုံနဲ့ လည်ပတ်တဲ့အခါ အရေးကြီးတဲ့အချက်က စနစ်ကို တီထွင်တဲ့ ရည်ရွယ်ချက် ရှင်းရှင်းလင်းလင်း ချမှတ်ဖို့ဖြစ်ပါတယ်။ ဘယ်နယ်ပယ်မှာ အသုံးပြုဖို့ ရည်ရွယ်ထားတာလဲ။ ပြဿနာက ဘာလဲ၊ စနစ်က ဘယ်လိုဖြေရှင်းမလဲ။ သင့်အဆိုပြုချက်ကို ဖန်တီးဖို့ ဘယ်လိုနည်းပညာတွေကို အသုံးပြုရမလဲ။ ဒီအရာတွေကို သင်တည်ဆောက်ပြီးတာနဲ့ သင့်စနစ်အား တီထွင်နိုင်ပါတယ်၊ အသုံးပြုသူတွေကို ၎င်းကို စမ်းသုံးခိုင်းကြည့်ပြီး ရလဒ်များကို အကဲဖြတ်ခိုင်းနိုင်ပါတယ်။ ဒီလိုမျိုး ပရောဂျက်တွေမှာ ပါဝင်ခြင်းက ကျောင်းသားတွေကို လူ့အဖွဲ့အစည်းအပေါ် မူတည်တဲ့ စနစ်များကို ဒီဇိုင်းရေးဆွဲရန်နဲ့ ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်ရန် လိုအပ်တဲ့ အရည်အချင်းတွေကို ရစေပါတယ်။ ပြီးမြောက်ပြီးနောက်ပိုင်း ကျောင်းသားများ ဝဘ်နည်းပညာကျွမ်းကျင်သူများအဖြစ် အသက်မွေးဝမ်းကျောင်းပြုတဲ့ လုပ်ငန်းကို စတင်နိုင်ဖို့ ကျွန်ုပ်တို့ မျှော်လင့်ပါတယ်။

ကွန်ရက်စီမံထိန်းချုပ်မှု

▶ ဤအာရုံစူးစိုက်မှုနယ်ပယ် သင်တန်းလမ်းစဉ်ဆိုင်ရာ အချက်အလက်အတွက် ကျေးဇူးပြု၍ စာမျက်နှာ 28 ကိုကြည့်ပါ။

ကွန်ယက်ဝန်ဆောင်မှုများသည် ယနေ့ခေတ် သတင်းအချက်အလက်စနစ်များ၏ အဓိကကျသောအစိတ်အပိုင်းဖြစ်ပါသည်။ ကွန်ယက်ပိုင်းဆိုင်ရာကြီးကြပ်သူများမှ ကွန်ပျူတာကွန်ယက်များနှင့် ဆာဗာစနစ်များအား တည်ဆောက်ပေးပြီး၊ အတားအဆီးများအား ဖြေရှင်းခြင်းဖြင့် အဆိုပါကွန်ယက်နှင့်စနစ်များအား စီမံခန့်ခွဲခြင်းနှင့် ထောက်ပံ့ကူညီခြင်းများ လုပ်ဆောင်ပေးပါသည်။ ကွန်ယက်တစ်ခု၌ အတားအဆီးတစုံတရာ ဖြစ်ပေါ်လာပါက ကွန်ယက်ကြီးကြပ်သူမှ ပြဿနာအားဖြေရှင်းပေးပြီး ထိုကွန်ယက်ပေါ်ရှိသည့် အချက်အလက်များအား ပြန်လည်သိမ်းဆည်းပေးပါသည်။ ဤအထူးပြုဘာသာရပ်တွင် ကျောင်းသားများအနေဖြင့် ကွန်ယက်စနစ်များလည်ပတ်ပုံနှင့် သတင်းအချက်အလက်လုံခြုံရေးဆိုင်ရာ ဗဟုသုတများကို သင်ယူရရှိနိုင်ပါမည်။

ပစ်မှတ် အသက်မွေးဝမ်းကျောင်းလမ်းကြောင်းများ

- အင်တာနက်ဝန်ဆောင်မှု ဒီဇိုင်နာ/အော်ပရေတာ/စီမံခန့်ခွဲသူ
- ကော်ပိုရိတ်အင်ထရာနက်များနှင့် မစ်ရှင်အရေးပါသော လုပ်ငန်းစနစ်များအတွက် လုံခြုံရေးမန်နေဂျာ
- အမျိုးမျိုးသော ဆာဗာပတ်ဝန်းကျင်များကို တည်ဆောက်ပြီး လုပ်ဆောင်ပေးသော မန်နေဂျာ (ဝဘ်၊ ဒေတာဘေ့စ်၊ ဗီဒီယို၊ စသည်ဖြင့်)
- cloud ဝန်ဆောင်မှုများနှင့် IoT စက်ပစ္စည်းများအပါအဝင် ကျယ်ပြန့်သောကွန်ရက်များကို ပေါင်းစည်းခြင်းနှင့် ပံ့ပိုးပေးသည့် အတိုင်ပင်ခံ
- ကွန်ရက်စနစ်များအတွက် ကလိုင်းယင့်/ဆာဗာဆော့ဖ်ဝဲလ်ကို တီထွင်ပြီး လည်ပတ်နေသော အင်ဂျင်နီယာ

ပရောဂျက်ပံ့ပိုးကူညီသူများထံမှ မက်ဆေ့ဂျ်များ

ပါမောက္ခ ရှောဇို နိုင်းတိုး Shozo Naito

ကျွန်ုပ်ရဲ့ အထူးပြုနယ်ပယ်ကတော့ သတင်းအချက်အလက် လုံခြုံရေးနဲ့ ကွန်ရက်များဖြစ်ပါတယ်။ သတင်းအချက်အလက်စနစ်တစ်ခုတည်ဆောက်ခြင်းနဲ့ လည်ပတ်ခြင်းတွင် ကွန်ရက်များနှင့် လုံခြုံရေးများသည် ကားဘီးများကဲ့သို့ အချင်းချင်း အားဖြည့်ပေးပါတယ်။ ကွန်ရက်ချိတ်ဆက်ခြင်းသည် သတင်းအချက်အလက်စနစ်များကို အဆင်ပြေစေသော်လည်း ၎င်း၏လုံခြုံရေးအန္တရာယ်ကို တိုက်ရိုက်အချိုးအစားတိုးစေပါတယ်။ ကွန်ရက်နည်းပညာနှင့် လုံခြုံရေးနည်းပညာများသည် လက်နက်ပြိုင်ဆိုင်မှုတွင် တစ်ခုနှင့်တစ်ခု ပြိုင်ဆိုင်မှုတွင် အဆက်မပြတ် တိုးတက်လျက်ရှိပါတယ်။ "နေရာအနှံ့ ကွန်ရက်ချိတ်ဆက်ထားသော လူ့အဖွဲ့အစည်း" သည် ယနေ့ခေတ်တွင် သင်ကြားနေရသည့် အဓိကစားစကားဖြစ်ပါတယ်။ ၎င်းသည် ကွန်ရက်တစ်ခုတွင် အရာခပ်သိမ်းကို ပိုမိုချိတ်ဆက်နေသည့် လက်ရှိလမ်းကြောင်းကို ရည်ညွှန်းပါတယ်။ အပြန်အလှန်အားဖြင့် ယခုလုပ်ဆောင်နေသည့် နောက်ထပ်လမ်းကြောင်းမှာ cloud computing မှ ကိုယ်စားပြုထားသည့်အတိုင်း ဒေတာဆာဗာများရှိ ဟာ့ဒ်ဝဲနှင့် ပလက်ဖောင်းများမှ ဆော့ဖ်ဝဲ (အက်ပ်လီကေးရှင်းများ) အားလုံးကို ဗဟိုချုပ်ကိုင်မှုဖြစ်ပါတယ်။

ဟုတ်ပါတယ်။ ခုနက ဖော်ပြခဲ့တဲ့ အရာလိုမျိုး ဝန်ဆောင်မှုပတ်ဝန်းကျင်ကို ခိုင်မာတဲ့အချက်အလက်လုံခြုံရေးနဲ့သာ နားလည်နိုင်မှာပါ။ ကိုယ်ရေးကိုယ်တာအချက်အလက်များ ပေါက်ကြားခြင်း၊ ကွန်ပျူတာဗိုင်းရပ်စ်ပိုး ကူးစက်ခြင်း၊ ဝဘ်ဆာဗာများကို ဟက်ကာ၊ ဝဘ်ဆိုဒ်များကို ဖယ်ရှားခြင်းနှင့် အီး-ကူးသန်းရောင်းဝယ်ရေး လိမ်လည်မှုစကေး အချိုးအစား တိုးလာပါတယ်။ ဒါပေမယ့် ပိတ်ထားသော၊ ကွန်ရက်မရှိသော အခြေအနေသို့ ပြန်သွားခြင်းသည် အလားအလာရှိသော ရွေးချယ်မှုမဟုတ်ပါဘူး။ ယင်းအစား ကျွန်ုပ်တို့ဟာ လက်ရှိအခြေအနေအတွက် တရားမျှတသော မျှတမှုကို ပေးစွမ်းနိုင်တဲ့ အဖြေတွေကို ရှာဖွေရမှာဖြစ်ပါတယ်။

နောက်ဆုံးပေါ် ကွန်ရက်နှင့် သတင်းအချက်အလက် လုံခြုံရေးနည်းပညာကို လေ့လာရန်၊ သီအိုရီနှင့် လက်တွေ့ ချိန်ခွင်လျှာကို ညှိယူရန် ကျွန်ုပ်တို့၏ အသစ်ရောက်ရှိလာသော ကျောင်းသားများကို ဖိတ်ခေါ်ပါတယ်။ ဤသင်ရိုးညွှန်းတမ်းက သတင်းအချက်အလက်နည်းပညာနှင့် ၎င်းကိုလူမှုရေးစနစ်များတွင် အသုံးပြုရာတွင်ပါဝင်သော သတင်းအချက်အလက်ကျင့်ဝတ်ဆိုင်ရာ အခန်းကဏ္ဍများကို ထည့်သွင်းစဉ်းစားရန် အခွင့်အရေးကိုလည်း ပေးပါတယ်။

နိုင်ငံတကာ စွန့်ဦးစွန့်စား စီးပွားရေးလုပ်ကိုင်မှု

▶ ဤအာရုံစူးစိုက်မှုနယ်ပယ် သင်တန်းလမ်းစဉ်ဆိုင်ရာ အချက်အလက်အတွက် ကျေးဇူးပြု၍ စာမျက်နှာ 29 ကိုကြည့်ပါ။

နိုင်ငံတကာ စွန့်ဦးတီထွင်သူများသည် ၎င်းတို့ကိုယ်ပိုင်စီးပွားရေးလုပ်ငန်းများသာမက၊ အခြားအကျိုးတူလုပ်ငန်းများအား စတင်တည်ထောင်ခြင်း၊ ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်စေခြင်း၊ စီမံခန့်ခွဲခြင်းများလုပ်ဆောင်ကြပြီး၊ ၎င်းတို့၏အတွေ့အကြုံများကို အသုံးချကာ အခြားသောလုပ်ငန်းနယ်ပယ်များမှ လုပ်ငန်းများတိုးတက်ကောင်းမွန်ရေးအတွက် အထောက်အကူပြုနိုင်ကြပါသည်။ ကျောင်းသားများသည် e-commerce နှင့် ဂက်ဘ်စီးပွားရေးအပါအဝင် နိုင်ငံတကာစီးပွားရေးအား အာရုံစိုက်နေစဉ်အတွင်း၌ပင် ဘဏ္ဍာရေး၊ ဈေးကွက်နှင့် စီမံခန့်ခွဲမှုတို့၏ အခြေခံအယူအဆများကို လေ့လာသင်ယူနိုင်မည်ဖြစ်သည်။

နိုင်ငံတကာ စွန့်ဦးစွန့်စား စီးပွားရေးလုပ်ကိုင်မှုတွင် ကျောင်းသားများသည် IT နှင့် စီမံခန့်ခွဲမှုဆိုင်ရာ သဘောတရားများကိုသာမက ကုမ္ပဏီတစ်ခု သို့မဟုတ် ပရောဂျက်တစ်ခုအတွက် ချက်ချင်းလက်ငင်းပိုင်ဆိုင်နိုင်သော နောက်ဆုံးပေါ်ဈေးကွက်ရှာဖွေရေးနည်းလမ်းများကိုပါ လေ့လာကြသည်။ ထိုနည်းလမ်းများတွင် ကြီးမားတဲ့အရာများကို ဟက်ခ်လုပ်ခြင်း၊ ဝဘ်မားကတ်တင်းကို အသုံးပြုသည့် ပြဿနာများ၏ ဖြေရှင်းခြင်း နှင့် ကလိုင်းယင့်များနှင့် ဆက်ဆံရေးကို အားကောင်းစေသည့် ဒေတာကို ဆုပ်ကိုင်ခြင်းဖြင့် အမြတ်အစွန်းကို မြှင့်တင်ခြင်း ပါဝင်သည် (UX တိုးတက်စေရန် Big Data နှင့် ဒေတာသိပ္ပံကို အသုံးပြုခြင်း စသည်ဖြင့် အချိန်တိုအတွင်း)။

ပစ်မှတ် အသက်မွေးဝမ်းကျောင်းလမ်းကြောင်းများ

- စီမံခန့်ခွဲမှုအတိုင်ပင်ခံ
- လုပ်ငန်းမန်နေဂျာ
- လုပ်ငန်းခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာသူများနှင့် အကျိုးတူရင်းနှီးမြှုပ်နှံသူများအတွက် ပံ့ပိုးကူညီရေးဝန်ထမ်းများ
- လုပ်ငန်းဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်ရေးအတွက် ထုတ်လုပ်သူများ

ပရောဂျက်ပံ့ပိုးကူညီသူများထံမှ မက်ဆေ့ဂျ်များ

ပါမောက္ခ ဟောင်ဆောင်းကို Hong Seung Ko

ကျွန်ုပ်ကြီးကြပ်သည့် ပရောဂျက်များသည် အွန်လိုင်းစီးပွားရေးလုပ်ငန်းများ ထိရောက်စွာလည်ပတ်နိုင်စေရန်အတွက် B2C ဈေးကွက်ရှာဖွေရေးဗျူဟာ ("e-marketing") ကို အဓိကအာရုံစိုက်ပါတယ်။ e-marketing ၏အခြေခံဖြစ်သော ICT ၏နားလည်မှုကို စုဆောင်းနေစဉ်တွင် ကျွန်ုပ်၏ကျောင်းသားများသည် အွန်လိုင်းအရောင်းနှင့် ဝင်ငွေများတိုးမြင့်လာစေရန် အွန်လိုင်းတွင် အလားအလာရှိသော ကလိုင်းယင့်များ၏ ဝယ်ယူမှုအပြုအမူကို ပိုင်းခြားစိတ်ဖြာပါတယ်။ ထို့နောက် ဤရလဒ်များကို ပေါင်းစပ်ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာခြင်းနှင့် AHP ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာခြင်းကဲ့သို့သော ကိန်းဂဏန်းဆိုင်ရာ နည်းစနစ်များကို အသုံးပြု၍ မဟာဗျူဟာကို ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်စေရန် အသုံးချပါတယ်။

တစ်နှစ်လျှင်တစ်ကြိမ် ကျွန်ုပ်သည် မြောက်အမေရိက၊ ဥရောပနှင့် အခြားနိုင်ငံများရှိ နိုင်ငံတကာ ပညာရေးညီလာခံများသို့ သွားရောက်ရန် အကြံပြုထားသော ပရောဂျက်များ၏ ကျောင်းသားကိုယ်စားလှယ်များကို အင်္ဂလိပ်ဘာသာဖြင့် တင်ဆက်ပေးပါတယ်။ ကလိုင်းယင့်အပေါ် ဦးစားပေးတဲ့ အသိပညာစီမံခန့်ခွဲမှုအတွက် အရေးပါသော ဈေးကွက်ရှာဖွေရေးဗျူဟာကို လေ့လာရန် သင့်အား ဖိတ်ခေါ်အပ်ပါတယ်။ နိုင်ငံရပ်ခြားမှာ ကျင်းပတဲ့ နိုင်ငံတကာ ပညာရပ်ဆိုင်ရာ ညီလာခံမှာ တင်ပြဖို့ စိန်ခေါ်မှုကို လက်ခံစေလိုပါတယ်။

IT မန်ဂါနှင့်အန်နီမဲ

▶ ဤအာရုံစူးစိုက်မှုနယ်ပယ် သင်တန်းလမ်းစဉ်ဆိုင်ရာ အချက်အလက်အတွက် ကျေးဇူးပြု၍ စာမျက်နှာ 29 ကိုကြည့်ပါ။

ဤသင်တန်းများသည် မန်ဂါနှင့်အန်နီမဲတို့မှ ကိုယ်စားပြုထားသည့်အတိုင်း ကမ္ဘာ့တစ်ဝှမ်းမှ အာရုံစိုက်မှုကို ဖမ်းစားနိုင်သော ဂျပန်လုပ်ယဉ်ကျေးမှုနှင့် အကြောင်းအရာလုပ်ငန်းများကို အာရုံစိုက်ထားသည်။ ဝဘ်အခြေခံစီးပွားရေးလုပ်ငန်းများတွင် ၎င်းတို့ကို အသုံးချနည်းကို လေ့လာရန် ကျောင်းသားများသည် ဖန်တီးမှုဆိုင်ရာ လုပ်ငန်းများနှင့် ပတ်သက်သည့် ကျယ်ပြန့်သော အခြေအနေများကို တွေ့ကြုံခံစားနိုင်သည်။ လုပ်ရှားမှုများတွင် လက်ရှိအကြောင်းအရာနှင့် တီထွင်ဖန်တီးမှုလုပ်ငန်းများပါဝင်သည့် စီးပွားရေးမော်ဒယ်များတွင် သုတေသနကိုအခြေခံ၍ လတ်ဆတ်သောစီးပွားရေးမော်ဒယ်များ ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်လာပြီး အန်နီမဲ စီမံကိန်းနှင့် ထုတ်လုပ်ခြင်းကဲ့သို့သော ဖန်တီးမှုလုပ်ငန်းများတွင် ကျယ်ပြန့်သောအခြေအနေများကို တွေ့ကြုံနေရပါသည်။ သင်ရိုးညွှန်းတမ်းတွင် တစ်ဦးချင်းပြဿနာများကို ဖော်ထုတ်ရန်နှင့် အဖြေရှာရန် လက်တွေ့ကျသောလေ့လာမှုများ ပါဝင်ပါသည်။

ပစ်မှတ် အသက်မွေးဝမ်းကျောင်းလမ်းကြောင်းများ

- ကာတွန်းနှင့် ကာတွန်းအကြောင်းအရာများကို စီစဉ်ခြင်း၊ ထုတ်လုပ်ခြင်းနှင့် အရောင်းမြှင့်တင်ခြင်းများကို ကျယ်ကျယ်ပြန့်ပြန့် ကိုင်တွယ်ဆောင်ရွက်သော ထုတ်လုပ်သူ
- ဒစ်ဂျစ်တယ်နှင့် အန်နာလော့ ထုတ်လုပ်မှုကိရိယာများကို အသုံးပြုရာတွင် ကျွမ်းကျင်သော အကြောင်းအရာဖန်တီးသူ
- ထုတ်လုပ်ရေးတစ်ခုစီ၏ရည်ရွယ်ချက်အတွက် မှန်ကန်သောအကျိုးသက်ရောက်မှုရှိသော ဗီဒီယိုဖွဲ့စည်းမှုနှင့် အထူးပြုလုပ်ချက်များကို အသုံးပြုနိုင်သည့် ဒါရိုက်တာ
- ပညာရေး၊ ဖျော်ဖြေရေးစသည်ဖြင့် ကာတွန်းနှင့် ကာတွန်းဈေးကွက်များတွင် ခေတ်ရေစီးကြောင်းများကို ကြည့်ခြင်းအားဖြင့် အကြောင်းအရာကို စီစဉ်နိုင်သော ဈေးကွက်ရှာဖွေရေးဒါရိုက်တာ

ပရောဂျက်ပံ့ပိုးကူညီသူများထံမှ မက်ဆေ့ဂျ်များ

ပါမောက္ခ ခိုဂျိ အုအဲဒ Koji Ueda

ကျွန်ုပ်၏ အထူးပြုဘာသာရပ်များမှာ ပရိုဂရမ်ရေးဆွဲခြင်း၊ မာလ်တီမီဒီယာနှင့် အိုင်စီတီနှင့် ဖွံ့ဖြိုးဆဲနိုင်ငံများသို့ နည်းပညာလွှဲပြောင်းခြင်းနှင့် ပတ်သက်သော သင်ရိုးညွှန်းတမ်းများ ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်ရေးဖြစ်ပါတယ်။ ဖွံ့ဖြိုးဆဲနှင့် ဖွံ့ဖြိုးဆဲနိုင်ငံများအတွက်၊ e-learning မှတဆင့် ရရှိနိုင်သော ကောင်းမွန်သော အကြောင်းအရာများကို အသုံးပြု၍ ကမ္ဘာ့တစ်ဝှမ်းရှိ လူတိုင်း မိမိတို့လိုချင်သော ပညာရေးကို ရိုးရိုးရှင်းရှင်းနှင့် ထိထိရောက်ရောက် ရရှိနိုင်မည်ဟု ယုံကြည်ပါတယ်။ ဒီလိုဖြစ်လာတဲ့အခါ နေရာတိုင်းတွေ့နိုင်တဲ့ ကာတွန်းနည်းလမ်းကို ဒီကိစ္စမှာ ထိထိရောက်ရောက် အသုံးပြုနိုင်ဖို့ မျှော်လင့်ပါတယ်။

အန်နီမဲဖန်တီးသူဖြစ်အောင်ပြုလုပ်ခြင်းတွင် အနုပညာလက်ရာများကို ဖန်တီးရန်အတွက် ဒစ်ဂျစ်တယ်ကိရိယာများကို အသုံးချရန် ကျွမ်းကျင်မှုများ ပါဝင်သလို နောက်ထပ်အကြောင်းအရာများစွာပါဝင်ပါသေးတယ်။ အန်နီမဲဖန်တီးသူများသည် အကြောင်းအရာ ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်မှု၊ ကုန်ကျစရိတ်ထိန်းချုပ်မှုနှင့် အနုပညာလက်ရာများ ဖြန့်ဖြူးမှုဆိုင်ရာ နည်းလမ်းများပါဝင်သည့် စီးပွားရေးပုံစံများအကြောင်း သိထားရန် လိုအပ်ပါတယ်။ အကြောင်းအရာဖန်တီးသူများသည် နိုင်ငံတစ်ခုစီ၏ အခြေအနေများနှင့် ယဉ်ကျေးမှုများကို နားလည်မှုအပေါ်အခြေခံ၍ နယ်စပ်ဖြတ်ကျော် အလွယ်တကူမိတ်ဆက်နိုင်သော အကြောင်းအရာများကို ဖန်တီးရန် လိုက်လျောညီထွေရှိရပါမယ်။ ဤအာရုံစူးစိုက်မှုအတွက် ကျွန်ုပ်၏ပန်းတိုင်မှာ ကျယ်ကျယ်ပြန့်ပြန့်ရှုထောင့်မှ အကြောင်းအရာဖန်တီးမှုများကို ချဉ်းကပ်နိုင်သော အကြောင်းအရာဖန်တီးသူများ ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်စေရန်ဖြစ်ပြီး ၎င်းကို ICT အသုံးပြု၍ ကမ္ဘာတစ်ဝှမ်းသို့ ဖြန့်ဝေရန်ဖြစ်ပါတယ်။

ERP (စီးပွားရေးလုပ်ငန်းအရင်းအမြစ်စီစဉ်ရေးဆွဲခြင်း)

▶ ဤအာရုံစူးစိုက်မှုနယ်ပယ် သင်တန်းလမ်းစဉ်ဆိုင်ရာ အချက်အလက်အတွက် ကျေးဇူးပြု၍ စာမျက်နှာ 29 ကိုကြည့်ပါ။

စီးပွားရေးလုပ်ငန်းအရင်းအမြစ်စီစဉ်ရေးဆွဲခြင်း (ERP) ဆိုသည်မှာ ကုမ္ပဏီ၏အရင်းအမြစ်များဖြစ်သော လူ၊ ကုန်ပစ္စည်း၊ ယန္တရား၊ ITအသုံးချ နည်းပညာများကို ပည့်စုံပိုင်နိုင်စွာစီမံခန့်ခွဲမှုအား ချဉ်းကပ်မှုသဘောတရားတစ်ခုဖြစ်သည်။ ဤချဉ်းကပ်မှုအားနားလည်ခြင်းဖြင့် စီးပွားရေးလုပ်ငန်းအရင်းအမြစ်စီစဉ်ရေးဆွဲခြင်းအား သိရှိသဘောပေါက်ခြင်းသည် ERP စနစ်တခု အကောင်အထည်ဖော်ခြင်း၏ ပထမဆုံးခြေလှမ်းဖြစ်ပြီး၊ ကုမ္ပဏီ၏ စီးပွားရေးလုပ်ငန်းစဉ်များအား တိုးတက်စေနိုင်ပါသည်။

ဤအထူးပြုဘာသာရပ်တွင် ကျောင်းသားများအနေဖြင့် စီးပွားရေးပေါင်းစည်းမှု၊ ဘဏ္ဍာရေးဆိုင်ရာ စာရင်းကိုင်စနစ်၊ အရောင်းနှင့်ဖြန့်ချီရေးစနစ်များပါဝင်သည့် လက်တွေ့လေ့လာမှုများအား SAP ERP သင်ယူမှုစနစ် (SAP) ကို အသုံးပြု၍ ပါဝင်လေ့လာနိုင်မည်ဖြစ်ပါသည်။ ကျောင်းသားများသည် ကုမ္ပဏီများ၏ ပြဿနာဆန်းစစ်ခြင်းများ၊ ERP အကောင်အထည်ဖော်ခြင်းစသည့် လုပ်ငန်းခွင်လက်တွေ့လေ့လာမှုများအားလည်း ခံ့ငုံလေ့လာနိုင်ပါမည်။ ထို့အပြင် ကျောင်းသားများအနေဖြင့် in-memory databases နှင့် IoT ကဲ့သို့သော ERP နှင့် နောက်ဆုံးပေါ်စီးပွားရေးအခြေခံအဆောက်အအုံများ ဆက်စပ်မှုသုတေသနများကိုလည်း ထိတွေ့လေ့လာနိုင်မည်ဖြစ်သည်။

ပစ်မှတ် အသက်မွေးဝမ်းကျောင်းလမ်းကြောင်းများ

- ERP အကောင်အထည်ဖော်ရေး အတိုင်ပင်ခံ
- ERP စိတ်ကြိုက်ပြုပြင် အင်ဂျင်နီယာ
- ERP add-on ဖွံ့ဖြိုးရေးအင်ဂျင်နီယာ

ပရောဂျက်ပံ့ပိုးကူညီသူများထံမှ မက်ဆေ့ဂျ်များ

ပါမောက္ခ ရီလီ Yi Li

ပြိုင်ဆိုင်မှုတွေ ပြင်းထန်လာတဲ့ ဒီရက်ပိုင်းမှာ ကုမ္ပဏီတော်တော်များများက သူတို့ရဲ့ လုပ်ငန်းကို တိုးတက်အောင်လုပ်ဖို့ ERP ပေါင်းစည်းမှု ပက်ကေ့ချ်တွေကို အကောင်အထည်ဖော်နေပါတယ်။ လုပ်ငန်းပေါင်းစည်းမှုအတွက် ERP စနစ်များကို ပေါင်းစပ်လုပ်ကိုင်သည့် ကုမ္ပဏီများအနေဖြင့် လုပ်ငန်းအမျိုးအစားတစ်ခုစီ၏ ဝိသေသလက္ခဏာများကို ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာရန်နှင့် ကုမ္ပဏီတစ်ခုစီ၏ လုပ်ငန်းဆောင်ရွက်မှုလိုအပ်ချက်များကို တုံ့ပြန်သည့်စနစ်များကို အကောင်အထည်ဖော်ရန် ကျွမ်းကျင်သော ERP အတိုင်ပင်ခံများ လိုအပ်ပါတယ်။

စီမံခန့်ခွဲမှုနှင့် စာရင်းကိုင်ဆိုင်ရာ အသိပညာများကို ဆည်းပူးခဲ့ပြီး ပရိုဂရမ်ရေးဆွဲခြင်းကဲ့သို့သော အခြေခံ IT ကျွမ်းကျင်မှုများကို သင်ယူခဲ့ပြီး KCGI မှ ကျောင်းသားများသည် ကုန်ပစ္စည်းစာရင်း၊ ထုတ်လုပ်မှု၊ အရောင်းနှင့် ဖြန့်ဖြူးမှု၊ စာရင်းကိုင်နှင့် လူ့စွမ်းအားအရင်းအမြစ် စီမံခန့်ခွဲမှုအတွက် ERP စနစ်များကို စိတ်ကြိုက်ပြင်ဆင်နည်းကို သင်ယူကြပါတယ်။ ဘွဲ့လွန်ပရောဂျက်တွင် ကျောင်းသားများသည် စက်မှုလုပ်ငန်းဆိုင်ရာ သီးခြား ERP အကောင်အထည်ဖော်မှုဆိုင်ရာ သုတေသနပြုကြပြီး စီးပွားရေးလုပ်ငန်းစဉ်များ ပိုမိုကောင်းမွန်လာစေရန် ရည်ရွယ်သော စီမံခန့်ခွဲမှုဆိုင်ရာ ကိစ္စရပ်များအတွက် အဖြေများကို အဆိုပြုပါတယ်။ ကျောင်းသားများသည် ERP စနစ်များကို စိတ်ကြိုက်ပြင်ဆင်ရုံသာမက လိုအပ်သည့်အခါတွင်လည်း အပိုပရိုဂရမ်များနှင့် ပြင်ပစနစ်များကို တီထွင်ဖန်တီးပေးပါတယ်။

ဂလိုဘယ်လိုက်ဇေးရှင်း တိုးတက်လာသည်နှင့်အမျှ နိုင်ငံတကာဇာတ်ခုံတွင် အခန်းကဏ္ဍတစ်ခုမှပါဝင်နိုင်သည့် ERP အတိုင်ပင်ခံများအတွက် လိုအပ်ချက်သည် မြင့်တက်လာနေပါတယ်။ KCGI သည် ဂျပန်နှင့် အင်္ဂလိပ် နှစ်ဘာသာဖြင့် ခေတ်၏လိုအပ်ချက်များကို ဖြည့်ဆည်းပေးနိုင်သော ကမ္ဘာလုံးဆိုင်ရာ ERP အတိုင်ပင်ခံများကို ပြုစုပေးပါတယ်။ အင်္ဂလိပ်/ဂျပန် ERP စနစ်များကို စိတ်ကြိုက်ပြင်ဆင်ခြင်းအပြင် နိုင်ငံတကာဘဏ္ဍာရေးအစီရင်ခံမှုစံနှုန်းများ (IFRS) နှင့်ကိုက်ညီသော ERP စနစ်များအတွက် လိုအပ်ချက်များကို တုံ့ပြန်သည့် သုတေသနကို ကျွန်ုပ်တို့ ဆက်လက်လုပ်ဆောင်ပါတယ်။ ကျွန်ုပ်တို့သည် နိုင်ငံအလိုက် သီးခြား ERP စနစ်များကို အကောင်အထည်ဖော်ရန် သုတေသနပြုကာ နိုင်ငံအသီးသီး၏ စာရင်းအင်းစနစ်များနှင့် စီးပွားရေးဆိုင်ရာ ဓလေ့ထုံးတမ်းများကို စစ်တမ်းကောက်ယူပါတယ်။ ကျွန်ုပ်တို့၏ကျောင်းသားအများစုသည် ကမ္ဘာလုံးဆိုင်ရာအတိုင်ပင်ခံကုမ္ပဏီများတွင် ERP အတိုင်ပင်ခံများဖြစ်လာရန် ၎င်းတို့၏အိပ်မက်များကို အကောင်အထည်ဖော်ရန် ကြိုးပမ်းနေကြပါတယ်။

အထူးအစီရင်ခံစာ

KCGI ကျောင်းသား ၂၇၀ ကျော်သည် SAP အောင်လက်မှတ်စာမေးပွဲကို ဖြေဆိုအောင်မြင်ခဲ့ကြပါသည်။

KCGI ကျောင်းသား စုစုပေါင်း ၂၇၀ ကျော်သည် SAP ၏ SAP သတ်မှတ်ချက်ပြည့် အတိုင်ပင်ခံစာမေးပွဲကို အောင်မြင်ပြီးဖြစ်သည်။ ၂၀၀၅ ခုနှစ်တွင် ပထမဆုံး KCGI ကျောင်းသား စာမေးပွဲအောင်ပြီးကတည်းက အရေအတွက်များ တဖြည်းဖြည်း မြင့်တက်လာခဲ့သည်။ ဇွန်လ ၂၀၁၇ တွင်ကိန်းဂဏန်းသည် ၁၀၀ ကျော်သွားခဲ့ပြီး ဇွန်လ ၂၀၁၉ တွင် ၁၅၀၊ ၂၀၂၀ ခုနှစ်တွင် ၂၀၀ ကျော်အထိရှိလာပါသည်။ ၂၀၂၂ ပညာသင်နှစ်အကုန်အထိ ကျောင်းသားပေါင်း ၂၇၀ ကျော် စာမေးပွဲအောင်မြင်ပြီးဖြစ်သည်။ ၂၀၂၀ ခုနှစ် နိုဝင်ဘာလတွင် အောင်မြင်ခဲ့သော ကိုယ်စားလှယ်လောင်း ၂၀၀ ဦးအား ဂုဏ်ပြုရန်အတွက် ERP နယ်ပယ်မှ ကျောင်းသားများနှင့် ERP သင်တန်းပို့ချသူများသည် အခမ်းအနားကျင်းပရန် ကျိုတိုကျောင်းချုပ် ၏ ဟိုင်အာကူမန်ဘန်ကျောင်းပရဝဏ်ရှိ စာသင်ခန်းတစ်ခုတွင် စုဝေးခဲ့ကြသည်။

ERP နယ်ပယ်မှ ကျောင်းသားများနှင့် ERP သင်တန်းပို့ချသူများ၏ အမှတ်တရ ဓာတ်ပုံ

အခမ်းအနားတွင် ကျောင်းသားများအား နည်းပြဆရာဖြစ်သော ပရော်ဖက်ဆာ မဆာကို ဖူဂျီဝါရာက ဘွဲ့ရသူများအား အမှတ်တရလက်ဆောင်များ ပေးအပ်ပါသည်။ ပရော်ဖက်ဆာ မာဆာဟီရို ဖူရုဆဝက အားပေးစကားများနှင့်အတူ ၎င်း၏ဂုဏ်ပြုလွှာတွင် "ကျောင်းသားများ၊ သင်တို့ရဲ့အောင်မြင်မှုတွေဟာ ကိုယ်ပိုင်လုံ့လဝီရိယနဲ့ သင်ကြားရေးဌာန၏ အားသွန်ခွန်စိုက်ကြိုးပမ်းမှုတို့မှ အသီးအပွင့်များဖြစ်တယ်လို့ ကျွန်ုပ်ယုံကြည်ပါတယ်။ တရားဝင် SAP ဝဘ်ဆိုက်မှာ တင်ထားတဲ့ စကားလုံးများကို သတိရပါ- လက်မှတ်ရ အတိုင်ပင်ခံများ '၎င်းတို့ရဲ့ ကျွမ်းကျင်မှုများကို ခေတ်မီနေအောင်လုပ်ပြီး ၎င်းတို့ရဲ့ အထူးပြုအသိပညာကို အမြင့်ဆုံးအဆင့်တွင် ထိန်းသိမ်းထားရန်' စဉ်ဆက်မပြတ် စုဆောင်းနေရပါမယ်။ အတွေ့အကြုံတွေကို စုစည်းပြီး လူ့အဖွဲ့အစည်းကို ပိုမိုကောင်းမွန်အောင် ပြောင်းလဲစေပါ။" ဟု ရေးသားခဲ့ပါသည်။

နောက်ဆုံးတွင် ပရော်ဖက်ဆာ ဖူဂျီဝါရာက "SAP အောင်လက်မှတ်စာမေးပွဲဟာ ကမ္ဘာလုံးဆိုင်ရာစံနှုန်းဖြစ်ပါတယ်။ သင့်အသိအမှတ်ပြုလက်မှတ်တွေကို လက်ခံလိုက်တာနဲ့ ERP အတိုင်ပင်ခံတွေအဖြစ် ကမ္ဘာပေါ်မှာ အရေးပါတဲ့ အခန်းကဏ္ဍတွေမှာ ပါဝင်ဆောင်ရွက်ရမယ့် အဆင့်တစ်ခုကို သင်ကိုယ်တိုင် ဖန်တီးခဲ့ပြီးဖြစ်ပါတယ်။ ဘွဲ့ရပြီး သင့်အတောင်ပံတွေကိုဖြန့်ပြီး ကြီးကျယ်တဲ့အလုပ်တွေကို ပြီးမြောက်အောင်လုပ်ဖို့ ကောင်းတဲ့အခိုက်အတန့်လေးဖြစ်ပါစေ။" ဟု ချီးကျူးခဲ့ပါသည်။

IT ခရီးသွားလုပ်ငန်း

▶ ဤအာရုံစူးစိုက်မှုနယ်ပယ် သင်တန်းလမ်းစဉ်ဆိုင်ရာ အချက်အလက်အတွက် ကျေးဇူးပြု၍ စာမျက်နှာ 29 ကိုကြည့်ပါ။

"နေထိုင်ရန်ကောင်းပြီး လည်ပတ်ရန်ကောင်းမွန်သော ရှုခင်းများ" ပေါ်ထွက်လာပြီး ရေရှည်တည်တံ့သော ခရီးသွားလာရေးသည် လိုအပ်ချက်ရှိနေသည်။ ဤအာရုံစူးစိုက်မှုနယ်ပယ်တွင် ကျောင်းသားများသည် ခရီးသွားဝန်ဆောင်မှုအသစ်များ ဖန်တီးခြင်းနှင့် ခရီးသွားလုပ်ငန်းပုံစံသစ်များအကြောင်း လေ့လာကြသည်။ ဥပမာများတွင် ဘာသာစကားမျိုးစုံဖြင့် ခရီးသွားအချက်အလက်များ ပံ့ပိုးပေးခြင်းနှင့် မီဒီယာမျိုးစုံမှ တစ်ဆင့်၊ နှင့် ဒစ်ဂျစ်တယ်အသွင်ကူးပြောင်းမှု၊ ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာမှုနှင့် ခရီးသွားလှုပ်ရှားမှုသမိုင်း၏ ခန့်မှန်းချက်တို့ ပါဝင်သည်။ ခရီးသွားလုပ်ငန်းနယ်ပယ်သည် ပြဿနာအသစ်များစွာဖြင့် မျက်နှာချင်းဆိုင်တွေ့လာရသောကြောင့် ဤအာရုံစူးစိုက်မှုနယ်ပယ်သည် ပြဿနာဖြေရှင်းသူမျိုးဆက်သစ်များကို လေ့ကျင့်ပေးနေသည်။ ၎င်းတို့သည် ခရီးသွားလုပ်ငန်းအတွက် ဒစ်ဂျစ်တယ်အသွင်ပြောင်းခြင်း (tourism DX)၊ ဒစ်ဂျစ်တယ်ခရီးသွားလုပ်ငန်းနှင့် အလားတူကိရိယာများကို အသုံးပြု၍ ဒစ်ဂျစ်တယ်ရင်းမြစ်များကို ဖန်တီးခြင်းနှင့် လက်တွေ့အသုံးချခြင်းတို့ဖြင့် ခရီးသွားလုပ်ငန်းကို အားကောင်းလာစေမည့် အစီအစဉ်များကို အဆိုပြုနိုင်သူများဖြစ်သည်။

ပစ်မှတ် အသက်မွေးဝမ်းကျောင်းလမ်းကြောင်းများ

- ခရီးသွားလုပ်ငန်းစနစ်များ ရေးဆွဲခြင်း၊ စနစ်တည်ဆောက်ခြင်းနှင့် Big Data အသုံးပြုခြင်းတွင် အင်ဂျင်နီယာ
- IT ကိုအသုံးပြု၍ ခရီးသွားဝန်ဆောင်မှုစီမံခန့်ခွဲမှုကို ပိုမိုထိရောက်စေရန်အတွက် ကျွမ်းကျင်မှုများပိုင်ဆိုင်ထားသည့် မန်နေဂျာ
- မျိုးဆက်သစ်ခရီးသွားလုပ်ငန်းအတွက် အသုံးဝင်သော အချက်အလက်များကို လျင်မြန်စွာ၊ တီထွင်ဖန်တီးနိုင်ကာ တက်ကြွစွာ ရှာဖွေတွေ့ရှိနိုင်သော Tourism-DX ဝန်ထမ်းများ
- ခရီးသွား လုပ်ငန်းကို ဦးဆောင်နိုင်သော ထိပ်တန်း စီမံခန့်ခွဲမှု ဝန်ထမ်းများ

ပရောဂျက်ပံ့ပိုးကူညီသူများထံမှ မက်ဆေ့ဂျ်များ

ပါမောက္ခ မိန်ဟွေလီ Meihui Li

ကျွန်ုပ်ရဲ့အထူးပြုနယ်ပယ်ကတော့ ကမ္ဘာလုံးဆိုင်ရာ ဝန်ထမ်းဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်ရေးဖြစ်ပါတယ်။ မကြာသေးမီနှစ်များအတွင်း ဂျပန်နိုင်ငံသို့ ဝင်ရောက်လာတဲ့ နိုင်ငံခြားကုမ္ပဏီများနှင့် ချိတ်ဆက်လုပ်ကိုင်သည့် ကုမ္ပဏီအရေအတွက် တိုးလာသော်လည်း စီးပွားရေး၏ ဂလိုဘယ်လိုက်ဖေးရှင်းသည် မကြာသေးမီနှစ်များအတွင်း တိုးတက်လာပါတယ်။ တစ်ချိန်တည်းမှာပင် ပည်ပဈေးကွက်များသည် ယခင်ကထက် ပိုမိုအားကောင်းလာခဲ့ပါတယ်။ ရလဒ်အနေဖြင့် ထုတ်လုပ်မှုနှင့် အရောင်းအခြေစိုက်စခန်းများကို နိုင်ငံရပ်ခြားသို့ ပြောင်းရွှေ့ရန် ကြိုးပမ်းနေသည့် ဂျပန်စီးပွားရေးလုပ်ငန်းများ အရေအတွက် သိသိသာသာ တိုးလာသည်ကို တွေ့ရပါတယ်။ ကမ္ဘာလုံးဆိုင်ရာ ဝန်ထမ်းများအတွက် လိုအပ်ချက်သည် အရှိန်အဟုန်မြင့်လာကာ ယခုထိုကဲ့သို့သော ပုဂ္ဂိုလ်များကို လေ့ကျင့်ရန်၊ ထိန်းသိမ်းရန်၊ ဂျပန်ကို ကမ္ဘာလှည့်ခရီးသည်များ အဓိကနေရာအဖြစ် သတ်မှတ်ရန် နိုင်ငံတော်အစိုးရ၏ မူဝါဒကို အရှိန်မြှင့်ဆောင်ရွက်နေချိန်တွင် ခရီးသွား လုပ်ငန်းသည် ဂျပန်စီးပွားရေးကို ပံ့ပိုးပေးသည့် အဓိကစက်မှုလုပ်ငန်းတစ်ခုအဖြစ် စိတ်ဝင်စားမှုကို တိုးမြင့်လာစေပါတယ်။ ပြည်တွင်းခရီးသွား လုပ်ငန်းများတွင် လုပ်ကိုင်နိုင်သူများ၏ လက်ရှိ ဂယ်လိုအား မြင့်တက်လာမှုသည် ဤလမ်းကြောင်းနှင့် သေချာပေါက် ဆက်စပ်နေပါတယ်။

ဒီလို ပေါကြွယ်ဝမှု အလယ်မှာ ပေါ်ပေါက်လာတဲ့ ပြဿနာတစ်ခုကတော့ ခရီးသွားလုပ်ငန်း လွန်ကဲမှုပါပဲ။ အများသူငှာ သွားလာမှု များပြားခြင်းနှင့် အမှုအကျင့်များ ကင်းမဲ့သည်ဟု ဂျပန်တို့က ယူဆသည့် အပြုအမူများ ကဲ့သို့သော ပြဿနာများသည် ဒေသခံများ၏ လုံခြုံရေး သို့မဟုတ် လုံခြုံမှုကို ဆုံးရှုံးစေသည်ဟု ခံစားရစေပါတယ်။ KCGI သည် ကမ္ဘာလှည့်ခရီးသည်ပေါများတဲ့ ကျိုတိုတွင် တည်ရှိပါတယ်။ ကျိုတိုတစ်ခွင်ရှိ ရိုးရာဘုရားကျောင်းများနှင့် နတ်ကွန်းအများအပြားကို သန့်ရှင်းသောနေရာများအဖြစ် သို့မဟုတ် ခရီးသွားအရင်းအမြစ်များအဖြစ် သတ်မှတ်သင့်ပါသလား။ ဒေသဆိုင်ရာ ယဉ်ကျေးမှုအမွေအနှစ်များ ထိန်းသိမ်းခြင်းနှင့် ခရီးသွားများ ဂယ်လိုအားတို့ကြား ပွတ်တိုက်မှုများ၏ လက်တွေ့ဘဝဖြစ်ရပ်များကို ကျွန်ုပ်တို့ ပုံမှန်စောင့်ကြည့်နေပါတယ်။

ဤအထူးပြုနယ်ပယ်တွင်၊ ကျွန်ုပ်တို့သည် ဤပြဿနာများကို ကမ္ဘာလုံးဆိုင်ရာ သိပ္ပံပညာနှင့် အနုပညာပေါင်းစပ်မှုရှုထောင့်မှ ဆွေးနွေးငြင်းခုံရန်နှင့် ဖြေရှင်းရန် အစီအမံများကို စဉ်းစားရန် ကွင်းဆင်းလေ့လာမှုကို အသုံးပြုပါတယ်။ ကျိုတိုရှိ အိုင်တီခရီးသွားလုပ်ငန်း၏ ရှေ့တန်းတွင် လုပ်ဆောင်ရန် အသိပညာ၊ ကျွမ်းကျင်မှုနှင့် ကျယ်ပြန့်သောအမြင်ဖြင့် အိုင်တီခရီးသွားလုပ်ငန်းကျွမ်းကျင်သူများကို ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်စေရန် ရည်ရွယ်ပါတယ်။

မီလန်၏ အထင်ရှားဆုံးသော ခရီးသွားပညာရေးကျောင်းများထဲမှ တစ်ခု

သမိုင်းဝင်မီလန်တွင်တည်ရှိသော နိုင်ငံတကာဘာသာစကားများနှင့်မီဒီယာတက္ကသိုလ် (IULM) သည် အီတလီ၏အကျော်ကြားဆုံးခရီးသွားလုပ်ငန်းပညာရေးကျောင်းများထဲမှတစ်ခုဖြစ်ပြီး KCGI ၏မိတ်ဖက်ဖြစ်သည်။ IULM ကို ၁၉၆၈ ခုနှစ်တွင် တည်ထောင်ခဲ့ပြီး ဘာသာရပ်သုံးခု—ခရီးသွားလုပ်ငန်း၊ အနုပညာ; ဘာသာစကားနှင့် ဆက်သွယ်ရေး—နှင့် ဘွဲ့ကြိုနှင့် ဘွဲ့ရကျောင်းသား ၇,၄၀၀ ခန့်ရှိသော ကျောင်းသားအဖွဲ့တစ်ခုရှိပါသည်။

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

MILANO

နှစ်ထပ်ဘွဲ့အစီအစဉ်

(နှစ်နှစ်) KCGI + IULM (တစ်နှစ်)

ဤပရိုဂရမ်သည် KCGI ၏ ပုံမှန် ၂ နှစ် မာစတာပရိုဂရမ်ကို ၃ နှစ်အထိ တိုးမြှင့်ထားပြီး လေ့လာမှုနောက်ဆုံးနှစ်ကို KGCI ၏ မိတ်ဖက်ကျောင်းတွင် IULM တွင် လဲလှယ်သည့်နှစ်အဖြစ် ပြီးဆုံးပါသည်။ ဤအစီအစဉ်ပြီးဆုံးပါက ကျောင်းသားများသည် IULM နှင့် KCGI နှစ်ခုလုံးမှ မာစတာဘွဲ့များကို ရရှိနိုင်ပါသည်။ ဘွဲ့ကို ဂျပန်ဘာသာ သို့မဟုတ် အင်္ဂလိပ်ဘာသာဖြင့် KCGI နှင့် IULM တွင် အင်္ဂလိပ်ဘာသာဖြင့် ရရှိနိုင်သည်။

ကမ္ဘာတဝှမ်းက ထိပ်တန်းကျောင်းတွေမှာ အင်္ဂလိပ်ဘာသာနဲ့ ခရီးသွားလုပ်ငန်းကို လေ့လာလိုက်ပါ

အီတလီနဲ့ အခြားနိုင်ငံများစွာမှ ကျောင်းသားများနဲ့အတူ စာသင်ချိန် သုံးနှစ်ကြာ အပြန်အလှန် ဆက်သွယ်လိုက်ပါ

ဂျပန်၊ အီတလီနဲ့ အခြားနိုင်ငံများစွာမှာ အသက်မွေးဝမ်းကျောင်းလမ်းကြောင်းတွေဖွင့်ပေးထားတဲ့ ဘွဲ့ဒီဂရီတွေနဲ့ ဘွဲ့ယူလိုက်ပါ

ဂျပန်၊ အီတလီနဲ့ အခြားနိုင်ငံတွေမှာပါ အလုပ်သင်အဖြစ် ပါဝင်နိုင်ပါသေးတယ်

စက်မှုဝန်ကြီးဌာနသို့ တုံ့ပြန်ခြင်း

ဤသင်တန်းများသည် အိုင်စီတီကို လက်တွေ့အသုံးပြုခြင်းဆိုင်ရာ အထူးပြု အသိပညာလိုအပ်သော စူးစိုက်မှုနယ်ပယ်များတွင် လေ့လာမှုများကို အသုံးချသည်။ KCGI သည် ပြဿနာများစွာကို ဖြေရှင်းရာတွင် IT သည် အရေးပါသော အခန်းကဏ္ဍမှ ပါဝင်မည်ဟု မျှော်လင့်နိုင်သောကြောင့် အောက်တွင်ဖော်ပြထားသော စက်မှုလုပ်ငန်းခြောက်ခုနှင့် လုပ်ငန်းအမျိုးအစားများကို အာရုံစိုက်ထားပါသည်။ သက်ဆိုင်ရာလုပ်ငန်းနယ်ပယ်တစ်ခုစီတွင် တက်ကြွပြီး တက်ကြွသောအခန်းကဏ္ဍမှပါဝင်နိုင်သည့်သူများကို ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်စေရန်ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့် သင်တန်းများကို ရွေးချယ်ပြီး အုပ်စုဖွဲ့ထားသည်။

ဘဏ္ဍာရေး

Fintech သည် အီလက်ထရွန်းနစ်အခြေချမှုများနှင့် virtual ငွေကြေးများကဲ့သို့သော ငွေကြေးဆိုင်ရာ အိုင်တီဝန်ဆောင်မှုအသစ်များအတွက် ထီးနန်းဝေါဟာရတစ်ခုဖြစ်သည်။ ယနေ့ခေတ်တွင် fintech သည် စီးပွားရေးအခင်းအကျင်းတွင် အနီးကပ်စောင့်ကြည့်ခံရဆုံးကဏ္ဍများထဲမှတစ်ခုဖြစ်သည်။

ကျောင်းသားများသည် fintech စနစ်ဒီဇိုင်း၏ အခြေအနေကို လေ့လာနေစဉ်တွင် ဘဏ္ဍာရေး IT ဝန်ဆောင်မှုများ၏ နောက်ခံကို ဖန်တီးထားသည့် စာရင်းအင်းနှင့် ငွေကြေးဆိုင်ရာ အစီအစဉ်များအကြောင်း လေ့လာသင်ယူပါ။ ဤအသိပညာကို ဝင်ခွင့်အမှတ်အဖြစ် အသုံးပြု၍ fintech တွင် တက်ကြွစွာပါဝင်နိုင်ရန် ဝဘ်နှင့် စမတ်ဖုန်း အပလီကေးရှင်း ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်မှုနှင့် ဒေတာစုဆောင်းခြင်းနှင့် ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာခြင်းကဲ့သို့သော အိုင်တီကျွမ်းကျင်မှုအမြောက်အများကို ပေါင်းစပ်ရန် ကျောင်းသားများက သင်ယူကြသည်။

ပစ်မှတ် အသက်မွေးဝမ်းကျောင်းလမ်းကြောင်းများ

- ငွေကြေးနှင့် စာရင်းကိုင်တတ်မြောက်မှုနှင့် ဝဘ်လုပ်ငန်းဆိုင်ရာ အခြေခံအသိပညာတို့ဖြင့် ကျောထောက်နောက်ခံပြုထားသော စနစ်အင်ဂျင်နီယာ သို့မဟုတ် စီစဉ်သူ
- ကလိုင်းယင့်များ၏ ကိုယ်ရေးကိုယ်တာနှင့် ငွေကြေးဆိုင်ရာ အချက်အလက်များကို စုဆောင်းပြီး ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာသူ ဒေတာလေ့လာသူ
- virtual ငွေကြေးများနှင့် ငွေကြေး API များကဲ့သို့သော နည်းပညာအသစ်များကို အသုံးပြုနေသည့် အပလီကေးရှင်းအင်ဂျင်နီယာ

စိုက်ပျိုးရေး

ဟင်းသီးဟင်းရွက် စက်ရုံများနှင့် စိုက်ပျိုးရေးဆိုင်ရာ ပံ့ပိုးကူညီမှုဆိုင်ရာ cloud ဝန်ဆောင်မှုများက သက်သေပြထားသောကြောင့် မကြာသေးမီနှစ်များအတွင်း တိုးပွားလာသော ဂျပန်စိုက်ပျိုးရေးတွင် ပြဿနာများကို ဖြေရှင်းရန်အတွက် အိုင်တီကို အသုံးချနိုင်သည်။

စိုက်ပျိုးရေးကဏ္ဍနှင့် ထုတ်ကုန်များကို စိုက်ပျိုး၊ ဖြန့်ဝေခြင်းနှင့် စားသုံးခြင်းဆိုင်ရာ မူဘောင်များဆိုင်ရာ နောက်ခံအချက်အလက်များ၊ ဤမူဘောင်များ၏ ဆန်းသစ်တီထွင်မှုဆိုင်ရာ လမ်းညွှန်ချက်များပါသည့် အိုင်တီလမ်းဆုံတွင် ကျယ်ပြန့်သော လက်ရှိဖြစ်ရပ်လေ့လာမှုများကို မိတ်ဆက်ပေးပါသည်။ ကျောင်းသားများသည် ပတ်ဝန်းကျင်အာရုံခံကိရိယာများနှင့် IoT အပါအဝင် စိုက်ပျိုးရေးအိုင်တီတွင် သီးသန့်စနစ်များကို ဒီဇိုင်းရေးဆွဲနည်းကို သင်ယူကြသည်။ ဤအသိပညာကို စီးပွားဒေတာခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာခြင်းနှင့် ဝဘ်စနစ်တိုးတက်စေခြင်းကဲ့သို့သော အာရုံစူးစိုက်မှုများနှင့် ပေါင်းစပ်ခြင်းဖြင့် ကျောင်းသားများသည် စိုက်ပျိုးရေးနယ်ပယ်တွင် တက်ကြွသောအခန်းကဏ္ဍများရှိသည့် အင်ဂျင်နီယာများနှင့် အတိုင်ပင်ခံများအဖြစ် အသက်မွေးဝမ်းကြောင်းပြုရန် ရည်ရွယ်နိုင်သည်။

ပစ်မှတ် အသက်မွေးဝမ်းကျောင်းလမ်းကြောင်းများ

- ထုတ်လုပ်သူအမူအကျင့်နှင့် စိုက်ပျိုးရေးထုတ်ကုန်အရည်အသွေးဆိုင်ရာ အချက်အလက်များကို စုဆောင်းခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာသူ ဒေတာလေ့လာသူ
- ပုံနှိပ်စာအုပ်ပုံစံတွင် ထုတ်လုပ်သူများ၏ကျွမ်းကျင်မှုကို ထိန်းသိမ်းရန်နှင့် ဆက်ခံသူများကို လေ့ကျင့်ပေးရန်အတွက် e-learning ပစ္စည်းများကို ပြုစုသူ
- ထုတ်လုပ်သူနှင့် စားသုံးသူများကြား တိုက်ရိုက်ချိတ်ဆက်မှုကို ပံ့ပိုးပေးသည့် စနစ်အင်ဂျင်နီယာ သို့မဟုတ် အတိုင်ပင်ခံ (CRM)

ရေကြောင်းပညာ

ရေကြောင်းနှင့် ငါးပုစွန်လုပ်ငန်းများ ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်မှုသည် ရေကြောင်းသွားလာမှုဆိုင်ရာ ဘေးကင်းရေးနှင့် ငါးဖမ်းလုပ်ငန်းကို ထိရောက်ပြီး ရေရှည်တည်တံ့စေရန်အတွက် အိုင်တီအသုံးပြုမှုအပေါ် မူတည်ပါသည်။ ယနေ့စက်မှုလုပ်ငန်းသည် ဂြိုလ်တုခြေရာခံခြင်းနှင့် ပတ်ဝန်းကျင်ဒေတာစုဆောင်းခြင်းစနစ်များကို အသုံးပြု၍ ခြေရာခံနိုင်မှုအင်္ဂါရပ်များပါရှိသော ပင်လယ်အရင်းအမြစ်များကဲ့သို့သော အိုင်တီအခြေခံဖြေရှင်းချက်အသစ်များကို ရှာဖွေနေပါသည်။ ထိုအတောအတွင်း ပင်လယ်ရေကြောင်းလုပ်ငန်းသည် စွမ်းအင်သုံးစွဲမှုကို လျှော့ချရန်နှင့် ရေကြောင်းသွားလာမှုတွင် ဘေးကင်းစေရန်၊ ဖန်လုံအိမ်ဓာတ်ငွေ့ထုတ်လွှတ်မှုကို လျှော့ချရန်၊ ပင်လယ်ရေကြောင်းညစ်ညမ်းမှုကို ကာကွယ်ရန်နှင့် ပင်လယ်မှ သဘာဝစွမ်းအင်ကို အသုံးပြုရန် ဖိအားများအောက်တွင် ရှိနေပါသည်။ ဤစက်မှုနယ်ပယ်တွင် KCGI သည် အဏ္ဏဝါအိုင်တီ၏ အနာဂတ်ခေါင်းဆောင်များကို လေ့ကျင့်ပေးသည်။

ပစ်မှတ် အသက်မွေးဝမ်းကျောင်းလမ်းကြောင်းများ

- ရေကြောင်းသွားလာမှုဘေးကင်းစေရန်အတွက် အိုင်တီစနစ်အမျိုးမျိုးကို တည်ဆောက်ပြီး လုပ်ကိုင်နိုင်သော စနစ်အင်ဂျင်နီယာ
- e-learning ပစ္စည်းများကို စီစဉ်ရေးဆွဲကာ တံငါသည်များနှင့် ငါးပုစွန်လုပ်သားများ၏ ကျွမ်းကျင်မှုကို မျိုးဆက်သစ်များကို လေ့ကျင့်သင်ကြားပေးမည့် အတိုင်ပင်ခံ
- ဖြန့်ဖြူးရောင်းချခြင်းမှတစ်ဆင့် ငါးပုစွန်ထုတ်လုပ်မှုမှ ထောက်ပံ့ပို့ဆောင်ရေးတွင် ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာပြီး စီမံခန့်ခွဲနိုင်သော မန်နေဂျာ

ကျန်းမာရေးနှင့် ဆေးဝါးဆိုင်ရာ

ဆေးဘက်ဆိုင်ရာနယ်ပယ်တွင် IT ကို အကောင်အထည်ဖော်ခြင်းသည် အရှိန်အဟုန်ဖြင့် အရှိန်မြှင့်လာကာ ဆေးဘက်ဆိုင်ရာ စာရေးစာရေးစနစ်များ၊ မှာယူမှုစနစ်များ၊ အီလက်ထရွန်နစ်ဆေးဘက်ဆိုင်ရာ မှတ်တမ်းစနစ်များ၊ ရုပ်ပုံရောဂါရှာဖွေခြင်းနှင့် အခြားအရာများစွာကို လက်ခံကျင့်သုံးလျက်ရှိသည်။ တစ်ကြိမ်လျှင် လူနာတစ်ဦးကို ကုသရန်အသုံးပြုသည့် ကုသမှုဒေတာ၊ ဆေးဘက်ဆိုင်ရာ စက်ပစ္စည်းဒေတာစသည်ဖြင့် ကူးစက်ရောဂါများကို ကာကွယ်ရန်နှင့် ကုသရေးအစီအစဉ်များ ကောင်းမွန်စေရန်အတွက် အသုံးပြုရန်အတွက် Big Data အဖြစ် စုဆောင်းကာ ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာလျက်ရှိသည်။ အင်တာနက်ပေါ်ရှိ ဆေးကုသမှုဆိုင်ရာ စကားလုံးများနှင့် စကားစုများကို ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာခြင်းသည် ကူးစက်ရောဂါများကို ခန့်မှန်းခြင်းနှင့် ကာကွယ်ခြင်းတွင် အခန်းကဏ္ဍတစ်ခုမှ ပါဝင်နေသည်။ ယင်းနှင့် အခြားနည်းလမ်းများဖြင့် ဆေးပညာတွင် အိုင်တီအသုံးပြုမှု ကျယ်ပြန့်လာကာ ပြဿနာများစွာအတွက် အဆင့်မြင့် IT ကို အသုံးချနိုင်သည့် ကျွမ်းကျင်ပညာရှင်များအတွက် ဆေးဘက်ဆိုင်ရာနယ်ပယ်တွင် လိုအပ်ချက်မြင့်မားလာစေသည်။

ပစ်မှတ် အသက်မွေးဝမ်းကျောင်းလမ်းကြောင်းများ

- အီလက်ထရောနစ်ဆေးဝါးဆိုင်ရာမှတ်တမ်းများနှင့် အဝေးထိန်းဆေးဝါးစနစ်များအပါအဝင် ဆေးဘက်ဆိုင်ရာနယ်ပယ်တွင် ကျယ်ပြန့်သော အိုင်တီစနစ်များကို တီထွင်ခြင်း၊ ပြင်ဆင်ခြင်းနှင့် လည်ပတ်နိုင်စွမ်းရှိသော စနစ်အင်ဂျင်နီယာ
- သမားတော်များ၏ ရောဂါရှာဖွေမှုကို ပံ့ပိုးရန် ဆေးဘက်ဆိုင်ရာနှင့် ဆေးဘက်ဆိုင်ရာ စက်ပစ္စည်းဒေတာများကို စုဆောင်း၊ ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာရန်နှင့် မြင်ယောင်ရန် ကျွမ်းကျင်မှုရှိသော ဒေတာလက်ထောက်
- ဆေးရုံများနှင့် ဒေသဆိုင်ရာ ဆေးဘက်ဆိုင်ရာ စောင့်ရှောက်မှုအတွက် သတင်းအချက်အလက်ကွန်ရက်များကို စီမံခန့်ခွဲနိုင်သော အင်ဂျင်နီယာ

အကြောင်းအရာပိုင်းဆိုင်ရာအရောင်းမြှင့်တင်ခြင်း

ဤစက်မှုနယ်ပယ်သည် မည်သည့်အကြောင်းအရာလုပ်ငန်း၏ ပင်မဗဟိုချက်ဖြစ်သည့် ဉာဏပစ္စည်းပိုင်ဆိုင်မှုကိုမဆို ကျောင်းသား၏နားလည်မှုနှင့် တန်ဖိုးထားမှုကို နက်ရှိုင်းစေပါသည်။ ဤသင်တန်းများသည် မန်ဂါနှင့် အန်နီမဲအတွက် မူပိုင်ခွင့်များကို ကိုင်တွယ်ဖြေရှင်းပေးပါသည်။ တေးဂီတ၊ ရုပ်ပုံများနှင့် ဗီဒီယိုများကို လက်ခံဆောင်ရွက်ပေးသည့် ဝဘ်ဆိုဒ်များနှင့် ဤအကြောင်းအရာကို ဖန်တီးသော အနုပညာရှင်များ၏ ကျယ်ပြန့်သော ဖော်မတ်များဖြင့် လုပ်ဆောင်သည်။ ကျောင်းသားများသည် အကြောင်းအရာလုပ်ငန်းကိုယ်တိုင်နှင့် လူကြိုက်များသောဇာတ်ကောင်များကို အသုံးပြုသည့် စီးပွားရေးပုံစံများကို သုတေသနပြုလေ့လာကြသည်။

ကာတွန်းစာအုပ်များ၊ ကာတွန်းနှင့် အခြားအကြောင်းအရာများဆိုင်ရာ လုပ်ငန်းစဉ်များကို စီမံခန့်ခွဲရန် လိုအပ်သော အသိပညာနှင့် နည်းစနစ်များကို ရယူနေစဉ်တွင် ကျောင်းသားများသည် နည်းပညာနှင့် နိုင်ငံတကာဈေးကွက်၏ နောက်ဆုံးပေါ်ခေတ်ရေစီးကြောင်းများကို စစ်တမ်းကောက်ယူပြီး ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာပါသည်။ ဤသုတေသနကို အခြေခံ၍ ကျောင်းသားများသည် တိုးတက်မှု အဆိုပြုချက်များနှင့် လုပ်ငန်းပုံစံများကို တင်ပြကြသည်။

ပစ်မှတ် အသက်မွေးဝမ်းကျောင်းလမ်းကြောင်းများ

- ရုပ်ပြစာအုပ်နှင့် ကာတွန်း-ကာတွန်းဈေးကွက်များတွင် ခေတ်ရေစီးကြောင်းများ ပေါင်းစပ်ထားသည့် ပညာရေး၊ ဂီတနှင့် အခြားအကြောင်းအရာများကို စီစဉ်ပေးသော ဈေးကွက်ရှာဖွေရေးဒါရိုက်တာ
- မူပိုင်ခွင့်နှင့် အခြားဉာဏပစ္စည်းမူပိုင်ခွင့်များအပါအဝင် ဉာဏပစ္စည်းဆိုင်ရာ ဥပဒေဘောင်ကို ထည့်သွင်းစဉ်းစားရာတွင် ဈေးကွက်ရှာဖွေရေးဗျူဟာကို ရေးဆွဲစီစဉ်သူ

ပညာရေး

ကျယ်ပြန့်သော IT terminal အများအပြားသည် e-learning စနစ်များနှင့် တက်ဘလက်များအပါအဝင် ယနေ့ခေတ် ပညာရေးနယ်ပယ်သို့ ရောက်ရှိနေပြီဖြစ်သည်။ သင်တန်းဆရာတစ်ဦးထံမှ ပညာရေးဆိုင်ရာပစ္စည်းများကို အခြားမီဒီယာများနှင့် ထုတ်ဖော်ပြောဆိုမှုပုံစံများနှင့် ပေါင်းစပ်ကာ အကြောင်းအရာအသစ်များကို ဖန်တီးမှုဝေရန်၊ ယခုအခါ အခြေခံပညာပေးလုပ်ငန်းစဉ်တစ်ခုဖြစ်သည်။ ပညာတတ်များသည် စာသားနှင့် ရုပ်ပုံများသာမက အသံ၊ ဗီဒီယိုနှင့် သရုပ်ဖော်ပုံများပါဂင်သည့် ဆွဲဆောင်မှုရှိပြီး လက်လှမ်းမီနိုင်သော ပညာရေးအရင်းအမြစ်များကို ဖန်တီးနိုင်သည်။ တစ်ဦး၏ကိုယ်ပိုင်လေ့လာမှုများမှ ဂရပ်ဖစ်ဒေတာများကို စုစည်းခြင်းနှင့် တင်ပြခြင်းကဲ့သို့သော လှုပ်ရှားမှုများကို ယခုအခါ ပုံမှန်တောင်းဆိုနေပါသည်။

ပညာရေးတွင်သာမက စိုက်ပျိုးရေးနှင့် ရေကြောင်းလုပ်ငန်းစသည့် ကျယ်ပြန့်သောစက်မှုနယ်ပယ်များတွင်လည်း မျှော်မှန်းထားပြီး ဝါရင့် ပညာရှင်များသည် ၎င်းတို့၏ ကျွမ်းကျင်မှုကို ထိန်းသိမ်းကာ အနာဂတ်မျိုးဆက်သစ်များ အမွေဆက်ခံရန် နည်းလမ်းများကို ရှာဖွေကြမည်ဖြစ်သည်။ ဤအသိပညာကို ဗီဒီယို သို့မဟုတ် လှုပ်ရှားမှုဒေတာအဖြစ် မှတ်တမ်းတင်ကာ စုစည်းပြီး ကျယ်ပြန့်သော ပရိသတ်များလက်လှမ်းမီနိုင်သော ပညာရေးဆိုင်ရာပစ္စည်းများကို ဖန်တီးရန် ဤအရင်းအမြစ်များမှ ထုတ်ယူခြင်းဖြင့် လုပ်ဆောင်ရမည်ဖြစ်သည်။

ကျောင်းသားများသည် သင့်လျော်သော သင်ကြားရေးဒီဇိုင်းကို အခြေခံ၍ ကျယ်ပြန့်သော မီဒီယာနှင့် ထုတ်ဖော်ပြောဆိုမှုပုံစံများကို ပေါင်းစပ်နည်းကို သင်ယူကြပြီး၊ ထို့ကြောင့် e-learning အတွက် ထိရောက်သော ပတ်ဝန်းကျင်ကို ဖန်တီးပေးသည်။ ဤလုပ်ငန်းစဉ်မှတဆင့် ကျောင်းသားများသည် ကျောင်းသားများနှင့် သင်တန်းပို့ချသူများကြား အပြန်အလှန်ဆွေးနွေးမှုကို မြှင့်တင်ရာတွင် ထိရောက်သောနည်းလမ်းများဖြင့် ပညာရေးမီဒီယာကို အသုံးပြုခြင်းနှင့် အသုံးချခြင်းဆိုင်ရာ လက်တွေ့ကျသောလေ့လာမှုတွင် ပါဝင်ကြသည်။

ပစ်မှတ် အသက်မွေးဝမ်းကျောင်းလမ်းကြောင်းများ

- ကျယ်ပြန့်သော မီဒီယာနှင့် ထုတ်ဖော်မှုပုံစံများကို အသုံးပြု၍ e-learning စနစ်များ ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်ရေးနှင့် လည်ပတ်မှုတွင် ပါဝင်နေသည့် ပညာရေးဆိုင်ရာ ကျွမ်းကျင်ပညာရှင်
- e-learning ပစ္စည်းများ ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်မှုမှတစ်ဆင့် ကျယ်ပြန့်သော စက်မှုနယ်ပယ်များ၏ ကျွမ်းကျင်မှုကို အနာဂတ်မျိုးဆက်များသို့ ဖြန့်ဝေပေးသည့် အကြောင်းအရာဖန်တီးသူ
- မီဒီယာမျိုးစုံကို ပေါင်းစပ်ထားသည့် ပညာရေးဆိုင်ရာ ဆက်သွယ်ရေးစနစ်များ၏ ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာခြင်းနှင့် ဒီဇိုင်းရေးဆွဲခြင်းတွင် ပါဝင်သည့် အင်ဂျင်နီယာ

ဝက်ဘ်စီးပွားရေးနည်းပညာတွင် မေဂျာအတွက် အဓိက ခရက်ဒစ်သင်တန်းများ

အမျိုးအစားများ	အမျိုးအစား ခွဲခြားခြင်း	သင်တန်းများ	ခရက်ဒစ် အရေအတွက်	လေ့ကျင့်မှု	သင်တန်းများ	ခရက်ဒစ် အရေအတွက်	လေ့ကျင့်မှု	အရေးကြီးသော
အဓိက အထူးပြုသင်တန်းများ	ဖန်တီးပြုလုပ်ထားသော ဉာဏ်ရည်တု (AI)	IT စာရင်းအင်းပညာ	၂		သဘာဝဘာသာစကား တိုးတက်ပြောင်းလဲမှု	၂		
		AI မိတ်ဆက် *	၂		ဆေးပညာပိုင်းနယ်စည်းမထား သတင်းအချက်အလက်သိပ္ပံ	၂		
		အယ်လဂိုရီသမ်မိတ်ဆက် *	၂		စက်ရုပ်များနှင့် AI	၂		
		ကွန်ပျူတာပရိုဂရမ်းမင်း (Python) *	၃	○	စီးပွားရေးလုပ်ငန်းအသစ်များနှင့် AI	၂		
		ဒေတာဘေ့စ်နည်းပညာ အခြေခံအချက်များ	၂		AI အတွက် သင်္ချာ *	၂		
		ကွန်ပြူတာအဖွဲ့အစည်း သီအိုရီ	၂		IoT နှင့် AI	၃	○	
		အသုံးချ သတင်းအချက်အလက်နည်းပညာအတွက် အခြေခံ သင်္ချာ	၂		စကားပြော နားလည်သဘောပေါက်ခြင်း	၂		
		Machine Learing နှင့် ၎င်း၏ အသုံးချမှုများ *	၂		Fintech ၏အခြေခံအချက်များ	၂		
		အမြင်ပိုင်းဆိုင်ရာ ပေါင်းစပ်မှုများ *	၂		ယုတ္တိဗေဒနည်းကျကျ စဉ်းစားတွေးခေါ်ခြင်း *	၂		
		AI သုံး ဆော့ဖ်ဝဲလ်အပ်ပလီကေးရှင်း ၁၊ ၂ * (၁ သာလျှင်)	၂ ခုစီ		Object Oriented Programming	၄	○	
		ဒေတာတူးဖော်ခြင်း *	၂		ဒေတာခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာမှု ၁၊ ၂ * (၁ သာလျှင်)	၂ ခုစီ		
		ဒေတာဘေ့စ်နည်းပညာရှိ အဆင့်မြင့်ခေါင်းစဉ်များ	၄	○	ဂိမ်းများနှင့် AI	၂		
	ဒေတာသိပ္ပံ	ဒေတာဘေ့စ်နည်းပညာ အခြေခံအချက်များ	၂		အင်တာနက်စီးပွားရေး မဟာဗျူဟာနှင့် ဈေးကွက်တင်ရောင်းချခြင်း	၂		
		IT စာရင်းအင်းပညာ	၂		သတင်းအချက်အလက်ပိုင်းဆိုင်ရာ ကျင့်ဝတ်များ၏ အဆင့်မြင့်ခေါင်းစဉ်များ	၂		
		အသုံးချ သတင်းအချက်အလက်နည်းပညာအတွက် အခြေခံ သင်္ချာ	၂		အီလက်ထရောနစ်ကုန်သွယ်မှု နည်းပညာဆိုင်ရာ သိပ္ပံပညာများ	၂		
		ကွန်ပြူတာအဖွဲ့အစည်း သီအိုရီ	၂		လက်တွေ့အသုံးဝင်သော ကလောက်အားကွန်ပြူတာစနစ်ဖြင့်လုပ်ဆောင်ခြင်း	၂		
		Web Programming ၁၊ ၂ * (၂ သာလျှင်)	၂ ခုစီ	○	အဖွဲ့အစည်းနှင့်ဆိုင်သော ပြုမှုကျင့်ကြံမှု *	၂		
		ကွန်ပျူတာပရိုဂရမ်းမင်း အခြေခံအချက်များ	၃	○	ဒေတာသိုလှောင်ရုံများနှင့် Big Data	၂		
		ဝက်ဘ်စီးပွားရေးမိတ်ဆက်	၂		အသုံးချသတင်းအချက်အလက်နည်းပညာ A ၏နယ်မြေစွန်း မှတ်ဉာဏ်တွင်း ဒေတာဘေ့စ်	၁		
		အရည်အသွေးမြင့်ဒေတာ ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာလေ့လာမှုနှင့် အသွင်းကူးပြောင်းခြင်း *	၂	○	Fintech ၏အခြေခံအချက်များ	၂		
		ဒေတာခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာလေ့လာမှုနှင့် သရုပ်ဖော်မှုထုတ်ဖော်ခြင်း	၄	○	စီးပွားရေးထိန်းချုပ်စီမံမှုရှိ အဆင့်မြင့်ခေါင်းစဉ်များ *	၂		
		ဒေတာသစ်ထုတ်ဖော်ခြင်းသီအိုရီများ	၂		ဒေတာခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာမှု ၁၊ ၂ * (၁ သာလျှင်)	၂ ခုစီ		
		ဒေတာဘေ့စ်နည်းပညာရှိ အဆင့်မြင့်ခေါင်းစဉ်များ *	၄	○				
	ဝက်ဘ်စနစ်များ တိုးတက်ဖြစ်ပေါ်မှု	ဒေတာဘေ့စ်နည်းပညာ အခြေခံအချက်များ	၂		ကွန်ပြူတာကွန်ယက်ချိတ်ဆက်ခြင်း အခြေခံအချက်များ	၂		
		IT စာရင်းအင်းပညာ	၂		ဝက်ဘ်နည်းပညာ မိတ်ဆက်	၂		
		ကွန်ပျူတာပရိုဂရမ်းမင်း (Python) *	၃	○	ဝက်ဘ်ဝန်ဆောင်မှုများ တိုးတက်ဖြစ်ပေါ်မှု	၄	○	
		အသုံးချ သတင်းအချက်အလက်နည်းပညာအတွက် အခြေခံ သင်္ချာ	၂		Web Programming 3 *	၄	○	
		Web Programming ၁၊ ၂ * (၂ သာလျှင်)	၂ ခုစီ	○	Object Oriented Programming *	၄	○	ဤအာရုံစူးစိုက်မှုနယ်ပယ်များထဲမှ တစ်ခုကို ရွေးပါ။ စက်မှုသင်တန်းများထဲမှ သင်တန်းများကို ရွေးချယ်နိုင်သည်။
		AI သုံး ဆော့ဖ်ဝဲလ်အပ်ပလီကေးရှင်း ၁	၂		Object Oriented စနစ်ဒီဇိုင်း *	၄	○	
		ဝက်ဘ်စီးပွားရေးမိတ်ဆက် *	၂		ဆော့ဖ်ဝဲလ်အင်ဂျင်နီယာပညာ	၂		
		ဒေတာဘေ့စ်နည်းပညာရှိ အဆင့်မြင့်ခေါင်းစဉ်များ *	၄	○	ဒီဇိုင်း စဉ်းစားခြင်း	၄		
		ကွန်ပြူတာအဖွဲ့အစည်း သီအိုရီ	၂		မိုဘိုင်း အပ်ပလီကေးရှင်း ရေးဆွဲခြင်း	၂	○	
	ကွန်ရက်စီမံထိန်းချုပ်မှု	ဒေတာဘေ့စ်နည်းပညာ အခြေခံအချက်များ	၂		ကလောက် ကွန်ယက်တည်ဆောက်ခြင်းနှင့် အကျိုးသက်ရောက်မှုရှိခြင်း	၃	○	
		IT စာရင်းအင်းပညာ	၂		IoT နှင့် ကြိုးမဲ့ကွန်ယက် *	၃	○	
		အသုံးချ သတင်းအချက်အလက်နည်းပညာအတွက် အခြေခံ သင်္ချာ	၂		IoT နှင့် AI	၃	○	
		Web Programming ၁	၂	○	သတင်းအချက်အလက်လုံခြုံရေး *	၂		
		ကွန်ပြူတာအဖွဲ့အစည်း သီအိုရီ	၂		Routing နှင့် switching *	၂		
		ကွန်ပျူတာပရိုဂရမ်းမင်း (Python) *	၃	○	ကွန်ယက်ချိတ်ဆက်ခြင်းရှိ အဆင့်မြင့်လေ့လာချက်များ *	၂		
		ကွန်ပြူတာကွန်ယက်ချိတ်ဆက်ခြင်း အခြေခံအချက်များ	၂		ဝက်ဘ်နည်းပညာ မိတ်ဆက်	၂		
		AI သုံး ဆော့ဖ်ဝဲလ်အပ်ပလီကေးရှင်း ၁	၂		ဝက်ဘ်ဝန်ဆောင်မှုများ တိုးတက်ဖြစ်ပေါ်မှု	၄	○	
		စနစ်စီမံထိန်းချုပ်မှုပညာ	၂		ဆိုင်ဘာ လုံခြုံရေး	၄		
		စီးပွားရေးလုပ်ငန်းရှင် နိယာမအသစ်များ	၂		သတင်းအချက်အလက်ပိုင်းဆိုင်ရာ ကျင့်ဝတ်များ၏ အဆင့်မြင့်ခေါင်းစဉ်များ	၂		
		အဆင့်မြင့် Routing နှင့် switching	၄		အင်တာနက်အုပ်ချုပ်မှု	၂		
		နိုင်ငံတကာ အင်တာနက်စီမံခန့်ခွဲမှု သီအိုရီ	၂					
	နိုင်ငံတကာ စွန့်ဦးစွန့်စား စီးပွားရေးလုပ်ကိုင်မှု	IT စာရင်းအင်းပညာ	၂		အမှတ်တံဆိပ်ဒီဇိုင်းနှင့် စီးပွားရေးစီမံခန့်ခွဲမှု	၂		
		အသုံးချ သတင်းအချက်အလက်နည်းပညာအတွက် အခြေခံ သင်္ချာ	၂		အင်တာနက်စီးပွားရေး မဟာဗျူဟာနှင့် ဈေးကွက်တင်ရောင်းချခြင်း *	၂		
		Web Programming ၁	၂	○	အီလက်ထရောနစ်ကုန်သွယ်မှု နည်းပညာဆိုင်ရာ သိပ္ပံပညာများ *	၂		
		ထိန်းထားနိုင်သောတိုးတက်မှုအတွက် အဓိပ္ပါယ်ရှိစွာ ဦးဆောင်ခြင်း	၂		နိုင်ငံတကာ စွန့်ဦးစွန့်စား စီးပွားရေးလုပ်ငန်းများနှင့် လုပ်ငန်းပုံစံများ *	၂		
		အဖွဲ့အစည်းနှင့်ဆိုင်သော ပြုမှုကျင့်ကြံမှု	၂		IT စီးပွားရေး ညှိနှိုင်းဆွေးနွေးမှု	၂		
		သတင်းအချက်အလက်ပိုင်းဆိုင်ရာ ကျင့်ဝတ်များ၏ အဆင့်မြင့်ခေါင်းစဉ်များ	၂		ဂိမ်းသီအိုရီနှင့် ဆွေးနွေးညှိနှိုင်းခြင်း	၂		
		ဝက်ဘ်စီးပွားရေးမိတ်ဆက် *	၂		ဒီဇိုင်း စဉ်းစားခြင်း	၄		
		စီးပွားရေးလုပ်ငန်း ဘောဂဗေဒ ၁၊ ၂ * (၁ သာလျှင်)	၂ ခုစီ		လက်တွေ့အသုံးဝင်သော ကလောက်အားကွန်ပြူတာစနစ်ဖြင့်လုပ်ဆောင်ခြင်း	၂		
		Intellectual Property Rights Law	၂		စီးပွားရေးလုပ်ငန်းရှင် နိယာမအသစ်များ *	၂		
		စီးပွားရေးထိန်းချုပ်စီမံမှုရှိ အဆင့်မြင့်ခေါင်းစဉ်များ *	၂		စီမံကိန်း စီမံခန့်ခွဲမှု *	၂		
		စီးပွားရေးစီမံခန့်ခွဲမှုအတွက် လက်တွေ့လေ့လာချက်များ *	၂		Global လူသားရင်းမြစ်ဖွံ့ဖြိုးရေး	၂		
		IT နယ်ပယ်ရှိ လတ်တလောဖြစ်ရပ်များ	၂		အင်တာနက်အုပ်ချုပ်မှု	၂		
		နိုင်ငံတကာ အင်တာနက်စီမံခန့်ခွဲမှု သီအိုရီ	၂					

သင်ကြားသော အဓိကသင်တန်းများ၏ ခြုံငုံသုံးသပ်ချက်ကို ဤနေရာတွင် ကြည့်ရှုနိုင်ပါသည်။

အမျိုးအစားများ	အမျိုးအစား ခွဲခြားခြင်း	သင်တန်းများ	ခရက်ဒစ် အရေအတွက်	လေ့ကျင့်မှု	သင်တန်းများ	ခရက်ဒစ် အရေအတွက်	လေ့ကျင့်မှု	အရေးကြီးသော
အဓိက အထူးပြုသင်တန်းများ	ERP	ဒေတာဘေ့စ်နည်းပညာ အခြေခံအချက်များ	၂		ဖြန့်ဖြူးရောင်းချခြင်းစနစ် တိုးတက်ဖြစ်ပေါ်မှု ၁၊ ၂	၃ ခုစီ	○	
		IT စာရင်းအင်းပညာ	၂		ထုတ်လုပ်မှုထိန်းချုပ်မှုစနစ် တိုးတက်ဖြစ်ပေါ်မှု	၃	○	
		အသုံးချ သတင်းအချက်အလက်နည်းပညာအတွက် အခြေခံ သင်္ချာ	၂		ပစ္စည်းများစီမံခန့်ခွဲမှုစနစ် တိုးတက်ဖြစ်ပေါ်မှု	၃	○	
		Web Programming ၁၊ ၂	၂ ခုစီ	○	လူသားအရင်းအမြစ်စီမံခန့်ခွဲမှုစနစ် တိုးတက်ဖြစ်ပေါ်မှု	၃	○	
		စွန့်ဦးလုပ်ငန်းများအတွက် သတင်းအချက်အလက်စနစ်များ *	၂		ERP စီးပွားရေးလုပ်ငန်းအသုံးချမှုများ တိုးတက်ဖြစ်ပေါ်မှု *	၃	○	
		စနစ်ပူပေါင်းလုပ်ဆောင်ခြင်းနှင့် အီလက်ထရောနစ်စီးပွားရေး *	၄	○	ERP တိုင်ပင်မှု အဆင့်မြင့် အကြောင်းအရာများ	၂		
		အပြည်ပြည်ဆိုင်ရာစာရင်းကိုင်ပညာ	၂		Object Oriented Programming	၄	○	
		ဘဏ္ဍာရေးနှင့်ဆိုင်သော စာရင်းကိုင်စနစ် တိုးတက်ဖြစ်ပေါ်မှု ၁၊ ၂ *	၃ ခုစီ	○				
	IT မန်ဂါနှင့်အန်နီမီ	အသုံးချ သတင်းအချက်အလက်နည်းပညာအတွက် အခြေခံ သင်္ချာ	၂		ဇာတ်ညွှန်းရေးခြင်းနှင့် အခန်းဆက်သရုပ်ဖော်ခြင်း	၂		
		ကွန်ပြူတာအဖွဲ့အစည်း သီအိုရီ	၂		ပေါ်များသော မီဒီယာအကြောင်းအရာမြှင့်တင်မှု *	၄	○	
		အန်နီမေးရှင်းဆွဲခြင်းအခြေခံအချက်များ A၊ B	၂ ခုစီ	○	သရုပ်ဖော် ပုံပြင်ပြောခြင်းနှင့် ဆက်သွယ်ပြောဆိုခြင်း *	၃	○	
		Web Programming ၁	၂	○	အန်နီမီ၊ စိတ်ညွှန်ကြားမှု၊ လျှော့ဈေးနှင့် ပရိုမိုးရှင်းဆိုင်ရာ အထူးခေါင်းစီးများ *	၂		
		အထူးသရုပ်ဖော်ဖန်တီးချက်များ	၃	○	ကွန်ပျူတာ ဂရပ်ဖစ် *	၂		
		ဒစ်ဂျစ်တယ်အသံထုတ်လုပ်ရေး	၂		လက်တွေ့ အန်နီမေးရှင်း ထုတ်လုပ်မှု	၂		ဤအာရုံစူးစိုက်မှုနယ်ပယ်များထဲမှ တစ်ခုကို ရွေးပါ။ စက်မှုသင်တန်းများထဲမှ သင်တန်းများကို ရွေးချယ်နိုင်သည်။
		အဆင့်မြင့် အထူးရုပ်မြင်ပြုလုပ်ချက်များ	၃	○	IT ရှိဖျော်ဖြေရေး	၂		
		အကြောင်းအရာရေးသားခြင်းလုပ်ငန်းနယ်ပယ်၏ အထူးခေါင်းစဉ်များ	၂		အမှတ်တံဆိပ်ဒီဇိုင်းနှင့် စီးပွားရေးစီမံခန့်ခွဲမှု	၂		
		ဒစ်ဂျစ်တယ်စနစ်ဖြင့် အန်နီမေးရှင်းဖန်တီးခြင်း *	၃	○	သရုပ်ဖော်ရုပ်ပုံ တိုးတက်ပြောင်းလဲမှု	၂		
	IT ခရီးသွားလုပ်ငန်း	IT စာရင်းအင်းပညာ	၂		မီဒီယာ ဆက်သွယ်ရေး	၂		
		ကွန်ပျူတာပရိုဂရမ်းမင်း အခြေခံအချက်များ	၂		စီမံကိန်း စီမံခန့်ခွဲမှု	၂		
		အသုံးချ သတင်းအချက်အလက်နည်းပညာအတွက် အခြေခံ သင်္ချာ	၂		IT ခရီးသွားလုပ်ငန်း အခြေခံများ *	၂		
		Web Programming ၁၊ ၂ * (၂ သာလျှင်)	၂ ခုစီ	○	ခရီးသွား စီးပွားရေးလုပ်ငန်း အခြေခံများ *	၂		
		Object Oriented စနစ်ဒီဇိုင်း	၄	○	ဂျပန် လူမှုအဖွဲ့အစည်းအကြောင်း	၂		
		ပေါ်များသော မီဒီယာအကြောင်းအရာမြှင့်တင်မှု	၄	○	ခရီးသွားလုပ်ငန်း၏ အလည်အပတ်နေရာများကို စီမံခန့်ခွဲမှု	၂		
		သရုပ်ဖော် ပုံပြင်ပြောခြင်းနှင့် ဆက်သွယ်ပြောဆိုခြင်း	၃	○	ခရီးသွားလာရေး အချက်အလက်ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာခြင်း	၂		
		အထူးသရုပ်ဖော်ဖန်တီးချက်များ	၃	○	IT ခရီးသွားလုပ်ငန်း အဆင့်မြင့်အကြောင်းအရာများ	၂		
		အန်နီမီ၊ စိတ်ညွှန်ကြားမှု၊ လျှော့ဈေးနှင့် ပရိုမိုးရှင်းဆိုင်ရာ အထူးခေါင်းစီးများ	၂		ခရီးသွားလုပ်ငန်း ဒီဇိုင်း *	၂		
		ဒေတာခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာမှု ၁	၂		IT ခရီးသွားလုပ်ငန်း အလုပ်သင်ဆင်းခြင်း	၂		
		စီးပွားရေးလုပ်ငန်း ဘောဂဗေဒ ၁ *	၂		Global လူသားရင်းမြစ်ဖွံ့ဖြိုးရေး *	၂		
		အမှတ်တံဆိပ်ဒီဇိုင်းနှင့် စီးပွားရေးစီမံခန့်ခွဲမှု	၂		မိုဘိုင်း အပ်ပလီကေးရှင်း ရေးဆွဲခြင်း	၂	○	
အသုံးချနယ်ပယ်အလိုက် သင်တန်းများ	ဘဏ္ဍာရေး	ငွေနှင့် ဘဏ်လုပ်ငန်း	၂		Fintech စနစ် ဒီဇိုင်း	၂		
		Fintech ၏အခြေခံအချက်များ	၂					
	စိုက်ပျိုးရေး	နောက်မျိုးဆက်အတွက် စိုက်ပျိုးရေးဆိုင်ရာ နည်းပညာနှင့်အသုံးချမှု	၂		စိုက်ပျိုးရေးဆိုင်ရာ သတင်းအချက်အလက်စနစ်များဒီဇိုင်း	၂		
		စိုက်ပျိုးရေးဆိုင်ရာ စီးပွားရေးများ	၂					
	ရေကြောင်းပညာ	ရေကြောင်းပညာရပ် အခြေခံအချက်များ	၂		ရေကြောင်းဆိုင်ရာ သတင်းအချက်အလက်စနစ်များဒီဇိုင်း	၂		
		ရေကြောင်းပညာ IT အခြေခံအချက်များ	၂					
	ကျန်းမာရေးနှင့် ဆေးဝါးဆိုင်ရာ	ဆေးဝါးဆိုင်ရာ သတင်းအချက်အလက်နှင့် ဥပဒေ	၂		ဆေးဝါးဆိုင်ရာ သတင်းအချက်အလက်စနစ်များဒီဇိုင်း	၂		အဆိုပါစက်မှုသင်တန်းများကို အာရုံစူးစိုက်မှုနယ်ပယ်နှင့်တွဲ၍ တက်ရောက်ရမည်ဖြစ်သည်။ အကွက်များစွာကို ရွေးနိုင်သည်။
		ဆေးပညာပိုင်းနယ်စည်းမထား သတင်းအချက်အလက်သိပ္ပံ	၂					
	အကြောင်းအရာပိုင်းဆိုင်ရာအရောင်းမြှင့်တင်ခြင်း	အကြောင်းအရာပိုင်းလုပ်ငန်းရှိ အထူးခေါင်းစီးများ	၂		IT ရှိဖျော်ဖြေရေး	၂		
		IT ရှိတေးသီချင်း	၂		အကြောင်းအရာပိုင်း အရောင်းမြှင့်တင်ရေးဗျူဟာ	၂		
	ပညာရေး	e-Learning စနစ်များ၏ အခြေခံအချက်များ	၂		စာကြည့်တိုက် သတင်းအချက် နည်းပညာ	၂		
		e-Learning စီးပွားရေးလုပ်ငန်းရှိ ညွှန်ကြားချက်ပေးသောဒီဇိုင်းပုံစံ	၂		ကျောင်းနှင့် ကုမ္ပဏီ ပညာရေး အပြည်ပြည်ဆိုင်ရာ နှိုင်းယှဉ်လေ့လာမှု	၂		
		e-Learning Courseware တိုးတက်မှု	၂		အနာဂတ်မျိုးဆက်သစ် အဆင့်မြင့်ပညာရေး သီအိုရီ	၂		
အထောက်အကူပြု စိတ်ကြိုက်ရွေးစရာများ		အသုံးချ သတင်းအချက်အလက်နည်းပညာအတွက် အခြေခံ သင်္ချာ	၂		အသုံးချသတင်းအချက်အလက်နည်းပညာ A ၏နယ်မြေစွန်း	၁		
		IT စာရင်းအင်းပညာ	၂		အသုံးချသတင်းအချက်အလက်နည်းပညာ B ၏နယ်မြေစွန်း	၂		
		သရုပ်ဖော်ရုပ်ပုံ တိုးတက်ပြောင်းလဲမှု	၂		အဆင့်မြင့် စီးပွားရေးလုပ်ငန်းဆိုင်ရာ ICT ပြောဆိုဆက်သွယ်မှု	၃	○	
		စက်မှုပညာဆိုင်ရာ ဆက်သွယ်ပြောဆိုခြင်းစွမ်းရည်	၂		ပညာရပ်ဆိုင်ရာ အင်္ဂလိပ် ဆက်သွယ်ပြောဆိုမှု စွမ်းရည်	၂		
		စီးပွားရေးဆိုင်ရာ တင်ဆက်ပြောဆိုခြင်း	၂		Web Programming ၁	၂	○	ကျောင်းသားများသည် ဘယ်ဘက်ရှိ သင်တန်းများစာရင်းမှ လွတ်လပ်စွာ ရွေးချယ်နိုင်ပါသည်။
		စီးပွားရေး ဆက်သွယ်ရေး ၁၊ ၂၊	၂ ခုစီ		ဒေတာဘေ့စ်နည်းပညာ အခြေခံအချက်များ	၂		
		မီဒီယာဆက်သွယ်ရေး	၂		ကွန်ပြူတာအဖွဲ့အစည်း သီအိုရီ	၂		
		စီးပွားရေးလုပ်ငန်းဆိုင်ရာ ICT ပြောဆိုဆက်သွယ်မှု	၃	○	ကွန်ပြူတာကွန်ယက်ချိတ်ဆက်ခြင်း အခြေခံအချက်များ	၂		
		စနစ်များဒီဇိုင်းပုံစံရှိ အဆင့်မြင့်ခေါင်းစီးများ	၂		ကွန်ပျူတာပရိုဂရမ်းမင်း အခြေခံအချက်များ	၂		
		စနစ်များသီအိုရီရှိ အဆင့်မြင့်ခေါင်းစီးများ	၂		ဖွဲ့စည်းတည်ဆောက်ပုံ IT ၏ အခြေခံအချက်များ	၂		
		ကုန်ထုတ်လုပ်မှုစနစ်များဆိုင်ရာ အင်ဂျင်နီယာပညာရပ်	၄	○	အသုံးချနည်းပညာဆိုင်ရာ ခေတ်ရေစီးကြောင်းများ လေ့လာခြင်း	၂		
		စက်ရုပ်လုပ်ငန်း အော်တိုမေးရှင်း	၂					
မယူမနေရ		ICT လုပ်ငန်းနယ်ပယ်မှ ပရော်ဖက်ရှင်နယ်ဆက်သွယ်မှုများ	၂		ပရောဂျက် အခြေခံများ	၂		☆
		ဦးစီးဦးဆောင်မှုသီအိုရီ	၂		ဘွဲ့လွန်ပရောဂျက်	၁၊ ၂၊ ၄၊ ၆		

- အခြေခံသင်တန်းများသည် ခရေပွင့် " * " ဖြင့် အမှတ်အသားပြုထားသော သင်တန်းများဖြစ်သည်။ အခြေခံသင်တန်းများသည် အာရုံစူးစိုက်မှုနယ်ပယ်တစ်ခုစီအတွက် အရေးကြီးသောအသိပညာနှင့် ကျွမ်းကျင်မှုများကို သင်ကြားပေးသည့် သင်တန်းများဖြစ်သည်။
- ပရိုဂရမ်ကို ပြီးမြောက်ရန် အနည်းဆုံး ခရက်ဒစ် (၄၄) ခု လိုအပ်သည် (မဖြစ်မနေသင်တန်းများ အပါအဝင်)။
- နည်းပညာနှင့် လူမှုရေးလိုအပ်ချက်များတွင် အပြောင်းအလဲများကို လိုက်လျောညီထွေဖြစ်စေရန် ကမ်းလှမ်းထားသော သင်တန်းများသည် စာသင်နှစ် သို့မဟုတ် သက်တမ်းတစ်ခုမှ နောက်တစ်ခုသို့ ပြောင်းလဲနိုင်သည်။ ထို့အပြင် အနည်းဆုံး လူငါးဦး စာရင်းမသွင်းပါက သင်ရွေးချယ်ထားသော သင်တန်းကို ကမ်းလှမ်းမည်မဟုတ်ပါ။

☆ ဘွဲ့လွန်ပရောဂျက်များအကြောင်း အသေးစိတ်ကို စာမျက်နှာ 17 တွင်ကြည့်ပါ။

အာရုံစူးစိုက်မှုနယ်ပယ်အလိုက် သင်တန်းလမ်းကြောင်းများ (အကြံပြုထားသော လေ့လာမှုပုံစံများ)

မယူမနေရ | အဓိကသင်တန်းများ | အသုံးချသင်တန်းများ | အသုံးချနယ်ပယ်အလိုက် သင်တန်းများ / အထောက်အကူပြု စိတ်ကြိုက်ရွေးစရာများ | အခြေခံသင်တန်းများ

◆ ဖန်တီးပြုလုပ်ထားသော ဉာဏ်ရည်တု (AI)

ဤပရိုဂရမ်ရှိ ကျောင်းသားများသည် အနာဂတ်၏ AI အကူအညီပေးသော လူ့အဖွဲ့အစည်းတွင် ရှင်သန်နိုင်စွမ်းကို ဆည်းပူးရန်နှင့် AI ကျွမ်းကျင်သူများအဖြစ် နယ်ပယ်များစွာတွင် AI နည်းပညာကို အသုံးပြု၍ အသုံးချနိုင်ရန် ကြိုးပမ်းကြသည်။

AI ၏ အခြေခံသီအိုရီနှင့် ဆက်စပ်နည်းပညာများကို လေ့လာပြီးနောက် ကျောင်းသားများသည် AI အသုံးချနယ်ပယ်အမျိုးမျိုးတွင် ယင်းအခြေခံသီအိုရီနှင့် နည်းပညာကို မည်ကဲ့သို့အသုံးချနိုင်သည်ကို ရှာဖွေတွေ့ရှိရန် လက်တွေ့ကျွမ်းကျင်ဖြစ်ရပ်လေ့လာမှုများကို ဆန်းစစ်ကြသည်။ AI နယ်ပယ်တွင် တွင်ကျယ်စွာ အသုံးပြုနေသည့် ဘာသာစကားဖြစ်သည့် Python ကို လေ့လာခြင်းဖြင့် AI နှင့် သက်ဆိုင်သည့် အခြားသော ဆော့ဖ်ဝဲလ် ထုတ်ကုန်များစွာနှင့်အတူ ကျောင်းသားများကို နယ်ပယ်အသီးသီးတွင် AI နည်းပညာကို အသုံးပြု၍ အသုံးချနိုင်စေရန် ပြုစုပျိုးထောင်ပေးခဲ့သည်။ ကျွန်ုပ်တို့သည် AI အပလီကေးရှင်းဆော့ဖ်ဝဲလ်ကို တီထွင်ထုတ်လုပ်ရန် တာဝန်ပေးခံရနိုင်သည့် အဆင့်မြင့်အင်ဂျင်နီယာများကို ပြုစုပျိုးထောင်ပေးသည့် ပရိုဂရမ်များကိုလည်း ကမ်းလှမ်းထားပါသည်။

ပထမ ပညာသင်ကာလ	ဒုတိယ ပညာသင်ကာလ	တတိယ ပညာသင်ကာလ	စတုတ္ထ ပညာသင်ကာလ
AI မိတ်ဆက်	Machine Learing နှင့် ၎င်း၏ အသုံးချမှုများ	ဂိမ်းများနှင့် AI	Fintech ၏အခြေခံအချက်များ
အယ်လဂိုရီသမ်မိတ်ဆက်	အမြင်ပိုင်းဆိုင်ရာ ပေါင်းစပ်မှုများ	သဘာဝဘာသာစကား တိုးတက်ပြောင်းလဲမှု	စီးပွားရေးလုပ်ငန်းအသစ်များနှင့် AI
ကွန်ပျူတာပရိုဂရမ်းမင်း (Python)	AIသုံး ဆော့ဖ်ဝဲလ်အပ်ပလီကေးရှင်း ၁	စကားပြော နားလည်သဘောပေါက်ခြင်း	
ဒေတာဘေ့စ်နည်းပညာ အခြေခံအချက်များ	AI အတွက် သင်္ချာ	ဆေးပညာပိုင်းနယ်စည်းမထား သတင်းအချက်အလက်သိပ္ပံ	
ကွန်ပြူတာအဖွဲ့အစည်း သီအိုရီ	ဒေတာတူးဖော်ခြင်း	စက်ရုပ်များနှင့် AI	
IT စာရင်းအင်းပညာ	ဒေတာခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာမှု ၁	IoT နှင့် AI	
အသုံးချ သတင်းအချက်အလက်နည်းပညာ အတွက် အခြေခံ သင်္ချာ	Object Oriented Programming	AIသုံး ဆော့ဖ်ဝဲလ်အပ်ပလီကေးရှင်း ၂	
	ဒေတာဘေ့စ်နည်းပညာရှိ အဆင့်မြင့်ခေါင်းစဉ်များ	ဒေတာခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာမှု ၂	
		ယုတ္တိဗေဒနည်းကျကျ စဉ်းစားတွေးခေါ်ခြင်း	
ICT လုပ်ငန်းနယ်ပယ်မှ ပရော်ဖက်ရှင်နယ်ဆက်သွယ်မှုများ	ပရောဂျက် အခြေခံများ		
ဦးစီးဦးဆောင်မှုသီအိုရီ	ဘွဲ့လွန်ပရောဂျက်		

အခြားသော အဓိကအထူးပြုသင်တန်းများ၊ အသုံးချနယ်ပယ်အလိုက်သင်တန်းများနှင့် အထောက်အကူပြုစိတ်ကြိုက်ရွေးစရာများမှ ရွေးချယ်ထားသည်

◆ ဒေတာသိပ္ပံ

လုပ်ငန်းဒေတာများကို ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာပြီး ဆုံးဖြတ်ချက်ချရာတွင် အသုံးချနိုင်သော အကဲခတ်သူတစ်ဦးအဖြစ် ဂုဏ်ယူလိုက်ပါ။

ဤအာရုံစူးစိုက်မှုနယ်ပယ်သည် လုပ်ငန်းဒေတာများကိုခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာနိုင်ပြီး ဒေတာတူးဖော်ခြင်းနှင့် စာရင်းအင်းခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာခြင်းကဲ့သို့သော နည်းစနစ်များကို အသုံးချခြင်းဖြင့် ကော်ပိုရိတ်မဟာဗျူဟာများ၏ အဆိုပြုချက်နှင့် တိုးတက်မှုကို ပံ့ပိုးပေးနိုင်သော အကဲခတ်သူများ မွေးထုတ်ပေးရန် ရည်ရွယ်ပါသည်။ ဒေတာဘေ့စ်နည်းပညာ အခြေခံအချက်များနှင့် ဒေတာဘေ့စ်နည်းပညာရှိ အဆင့်မြင့်ခေါင်းစဉ်များတွင် ကျောင်းသားများသည် လုပ်ငန်းဒေတာစုပုံခြင်းအတွက် နည်းပညာများကို လေ့လာသင်ယူကြသည်။ ဒေတာခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာမှု ၁၊ ၂ နှင့် အခြားသော သင်တန်းများတွင် ကျောင်းသားများသည် စုဆောင်းထားသော အချက်အလက်မှ အသိပညာကို ထုတ်ယူရန်အတွက် နည်းပညာများကို သင်ယူကြသည်။

ပထမ ပညာသင်ကာလ	ဒုတိယ ပညာသင်ကာလ	တတိယ ပညာသင်ကာလ	စတုတ္ထ ပညာသင်ကာလ
ကွန်ပျူတာပရိုဂရမ်းမင်း အခြေခံအချက်များ	ဒေတာခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာမှု ၁	အီလက်ထရောနစ်ကုန်သွယ်မှု နည်းပညာဆိုင်ရာ သိပ္ပံပညာများ	ဒေတာသိုလှောင်ရုံများနှင့် Big Data
ဝက်ဘ်စီးပွားရေးမိတ်ဆက်	Web Programming ၂	အရည်အသွေးမြင့်ဒေတာ ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာလေ့လာမှုနှင့် အသွင်ကူးပြောင်းခြင်း	အသုံးချသတင်းအချက်အလက်နည်းပညာ A ၏နယ်မြေစွန်း မှတ်ဉာဏ်တွင်း ဒေတာဘေ့စ်
ဒေတာဘေ့စ်နည်းပညာ အခြေခံအချက်များ	ဒေတာခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာလေ့လာမှုနှင့် သရုပ်ဖော်မှုထုတ်ဖော်ခြင်း	အင်တာနက်စီးပွားရေး မဟာဗျူဟာနှင့် ဈေးကွက်တင်ရောင်းချခြင်း	Fintech ၏အခြေခံအချက်များ
IT စာရင်းအင်းပညာ	ဒေတာသစ်ထုတ်ဖော်ခြင်းသီအိုရီများ	လက်တွေ့အသုံးဝင်သော ကလောက်အားကွန်ပြူတာစနစ်ဖြင့်လုပ်ဆောင်ခြင်း	
အသုံးချ သတင်းအချက်အလက်နည်းပညာ အတွက် အခြေခံ သင်္ချာ	သတင်းအချက်အလက်ပိုင်းဆိုင်ရာ ကျင့်ဝတ်များ၏ အဆင့်မြင့်ခေါင်းစဉ်များ	အဖွဲ့အစည်းနှင့်ဆိုင်သော ပြုမူကျင့်ကြံမှု	
ကွန်ပြူတာအဖွဲ့အစည်း သီအိုရီ	ဒေတာဘေ့စ်နည်းပညာရှိ အဆင့်မြင့်ခေါင်းစဉ်များ	ဒေတာခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာမှု ၂	
Web Programming ၁	စီးပွားရေးထိန်းချုပ်စီမံမှုရှိ အဆင့်မြင့်ခေါင်းစဉ်များ		
ICT လုပ်ငန်းနယ်ပယ်မှ ပရော်ဖက်ရှင်နယ်ဆက်သွယ်မှုများ	ပရောဂျက် အခြေခံများ		
ဦးစီးဦးဆောင်မှုသီအိုရီ	ဘွဲ့လွန်ပရောဂျက်		

အခြားသော အဓိကအထူးပြုသင်တန်းများ၊ အသုံးချနယ်ပယ်အလိုက်သင်တန်းများနှင့် အထောက်အကူပြုစိတ်ကြိုက်ရွေးစရာများမှ ရွေးချယ်ထားသည်

◆ နိုင်ငံတကာ စွန့်ဦးစွန့်စား စီးပွားရေးလုပ်ကိုင်မှု

လုပ်ငန်းအသစ်တွင် IT ကို အသုံးချသော စွန့်ဦးတီထွင်သူဖြစ်လာရန် ရည်မှန်းထားသော ကျောင်းသားများအတွက်။

ဤအာရုံစူးစိုက်မှုတွင် ကျောင်းသားများသည် လူများ၊ ရန်ပုံငွေများနှင့်/သို့မဟုတ် အချက်အလက်များကို မဟာဗျူဟာကျကျ စီမံခန့်ခွဲသော စီးပွားရေးလုပ်ငန်းတစ်ခု စတင်ခြင်း၏ စိန်ခေါ်မှုကို ခံယူသော စွန့်ဦးတီထွင်သူများ ဖစ်လာစေရန် ရည်ရွယ်ပါသည်။ ကျောင်းသားသည် နိုင်ငံတကာ စွန့်ဦးစွန့်စား စီးပွားရေးလုပ်ငန်းများနှင့် လုပ်ငန်းပုံစံများကိုတက်ရောက်ခြင်းဖြင့် လုပ်ငန်းတစ်ခုစတင်ခြင်း၏အရေးကြီးသောအစိတ်အပိုင်းဖြစ်သည့် လုပ်ငန်းအစီအစဉ်တစ်ခုအား မည်သို့အဆိုပြုရမည်ကို သင်ယူသည်။ စတင်ပြီးနောက် ကုမ္ပဏီအသစ်၏အကောင့်များကို စီမံခန့်ခွဲနည်းကို လေ့လာရန် ကျောင်းသားသည် IT နယ်ပယ်ရှိ လတ်တလောဖြစ်ရပ်များကို တက်ရောက်သည်။ အဖွဲ့အစည်းနှင့်ဆိုင်သော ပြုမူကျင့်ကြံမှုဖြင့် ကျောင်းသားသည် လူ့အဖွဲ့အစည်းများကို လှုံ့ဆော်ပုံကို သင်ယူသည်။

ပထမ ပညာသင်ကာလ	ဒုတိယ ပညာသင်ကာလ	တတိယ ပညာသင်ကာလ	စတုတ္ထ ပညာသင်ကာလ
စီးပွားရေးလုပ်ငန်း ဘောဂဗေဒ ၁	စီမံကိန်း စီမံခန့်ခွဲမှု	Global လူသားရင်းမြစ်ဖွံ့ဖြိုးရေး	ဂိမ်းသီအိုရီနှင့် ဆွေးနွေးညှိနှိုင်းခြင်း
စီးပွားရေးလုပ်ငန်း ဘောဂဗေဒ ၂	နိုင်ငံတကာ စွန့်ဦးစွန့်စား စီးပွားရေးလုပ်ငန်းများနှင့် လုပ်ငန်းပုံစံများ	အင်တာနက်စီးပွားရေး မဟာဗျူဟာနှင့် ဈေးကွက်တင်ရောင်းချခြင်း	စီးပွားရေးထိန်းချုပ်စီမံမှုရှိ အဆင့်မြင့်ခေါင်းစဉ်များ
ဝက်ဘ်စီးပွားရေးမိတ်ဆက်	လက်တွေ့အသုံးဝင်သော ကလောက်အားကွန်ပြူတာစနစ်ဖြင့်လုပ်ဆောင်ခြင်း	အီလက်ထရောနစ်ကုန်သွယ်မှု နည်းပညာဆိုင်ရာ သိပ္ပံပညာများ	စီးပွားရေးလုပ်ငန်းရှင် နိယာမအသစ်များ
IT စာရင်းအင်းပညာ	Intellectual Property Rights Law	ဒီဇိုင်း စဉ်းစားခြင်း	ထိန်းထားနိုင်သောတိုးတက်မှုအတွက် အဓိပ္ပါယ်ရှိစွာ ဦးဆောင်ခြင်း
အသုံးချ သတင်းအချက်အလက်နည်းပညာ အတွက် အခြေခံ သင်္ချာ	IT နယ်ပယ်ရှိ လတ်တလောဖြစ်ရပ်များ	စီးပွားရေးစီမံခန့်ခွဲမှုအတွက လက်တွေ့လေ့လာချက်များ	
Web Programming ၁	သတင်းအချက်အလက်ပိုင်းဆိုင်ရာ ကျင့်ဝတ်များ၏ အဆင့်မြင့်ခေါင်းစဉ်များ	အမှတ်တံဆိပ်ဒီဇိုင်းနှင့် စီးပွားရေးစီမံခန့်ခွဲမှု	
	အဖွဲ့အစည်းနှင့်ဆိုင်သော ပြုမူကျင့်ကြံမှု	IT စီးပွားရေး ညှိနှိုင်းဆွေးနွေးမှု	
	နိုင်ငံတကာ အင်တာနက်စီမံခန့်ခွဲမှု သီအိုရီ	အင်တာနက်အုပ်ချုပ်မှု	
ICT လုပ်ငန်းနယ်ပယ်မှ ပရော်ဖက်ရှင်နယ်ဆက်သွယ်မှုများ	ပရောဂျက် အခြေခံများ		
ဦးစီးဦးဆောင်မှုသီအိုရီ	ဘွဲ့လွန်ပရောဂျက်		

အခြားသော အဓိကအထူးပြုသင်တန်းများ၊ အသုံးချနယ်ပယ်အလိုက်သင်တန်းများနှင့် အထောက်အကူပြုစိတ်ကြိုက်ရွေးစရာများမှ ရွေးချယ်ထားသည်

◆ ERP

စီးပွားရေးလုပ်ငန်းစဉ်များကို အကောင်းဆုံးဖြစ်အောင် လုပ်ဆောင်ပေးမည့် အတိုင်ပင်ခံတစ်ဦးဖြစ်လာရန် ERP ကို လေ့လာနေသော ကျောင်းသားများအတွက်။

ဤအာရုံစူးစိုက်မှုသင်ရိုးသည် ကော်ပိုရိတ် အိုင်တီစနစ်များကို မိတ်ဆက်ပြီး ပိုမိုကောင်းမွန်အောင်လုပ်ဆောင်သော ERP အကြံပေးတစ်ဦးဖြစ်ရန် ရည်ရွယ်သော ကျောင်းသားများအတွက် သို့မဟုတ် ERP ပက်ကေ့ဂျ်များအတွက် အပိုပရိုဂရမ်များကို ဒီဇိုင်းရေးဆွဲဖန်တီးသော စနစ်အင်ဂျင်နီယာ သို့မဟုတ် ပရိုဂရမ်မာတစ်ဦးဖြစ်သည်။ SAP ၏ ERP ပက်ကေ့ဂျ်များ (ဥပမာ၊ ဘဏ္ဍာရေးနှင့်ဆိုင်သော စာရင်းကိုင်စနစ် တိုးတက်ဖြစ်ပေါ်မှု ၁၊ ၂) နှင့် သက်ဆိုင်သည့် အသုံးချသင်တန်းများကို လေ့လာခြင်းဖြင့် ကျောင်းသားသည် ERP စနစ်များအကြောင်း အဆင့်ဆင့် လေ့လာနိုင်ပါသည်။

ပထမ ပညာသင်ကာလ	ဒုတိယ ပညာသင်ကာလ	တတိယ ပညာသင်ကာလ	စတုတ္ထ ပညာသင်ကာလ
စွန့်ဦးလုပ်ငန်းများအတွက် သတင်းအချက်အလက်စနစ်များ	ဘဏ္ဍာရေးနှင့်ဆိုင်သော စာရင်းကိုင်စနစ် တိုးတက်ဖြစ်ပေါ်မှု ၁၊ ၂	ဖြန့်ဖြူးရောင်းချခြင်းစနစ် တိုးတက်ဖြစ်ပေါ်မှု ၁၊ ၂	ERP တိုင်ပင်မှု အဆင့်မြင့် အကြောင်းအရာများ
စနစ်ပူပေါင်းလုပ်ဆောင်ခြင်းနှင အီလက်ထရောနစ်စီးပွားရေး	ERP စီးပွားရေးလုပ်ငန်းအသုံးချမှုများ တိုးတက်ဖြစ်ပေါ်မှု	ပစ္စည်းများစီမံခန့်ခွဲမှုစနစ် တိုးတက်ဖြစ်ပေါ်မှု	လူသားအရင်းအမြစ်စီမံခန့်ခွဲမှုစနစ် တိုးတက်ဖြစ်ပေါ်မှု
အပြည်ပြည်ဆိုင်ရာစာရင်းကိုင်ပညာ	ထုတ်လုပ်မှုထိန်းချုပ်မှုစနစ် တိုးတက်ဖြစ်ပေါ်မှု	Object Oriented Programming	
Web Programming ၁	Web Programming ၂		
IT စာရင်းအင်းပညာ	ဒေတာဘေ့စ်နည်းပညာ အခြေခံအချက်များ		
အသုံးချ သတင်းအချက်အလက်နည်းပညာ အတွက် အခြေခံ သင်္ချာ			
ICT လုပ်ငန်းနယ်ပယ်မှ ပရော်ဖက်ရှင်နယ်ဆက်သွယ်မှုများ	ပရောဂျက် အခြေခံများ		
ဦးစီးဦးဆောင်မှုသီအိုရီ	ဘွဲ့လွန်ပရောဂျက်		

အခြားသော အဓိကအထူးပြုသင်တန်းများ၊ အသုံးချနယ်ပယ်အလိုက်သင်တန်းများနှင့် အထောက်အကူပြုစိတ်ကြိုက်ရွေးစရာများမှ ရွေးချယ်ထားသည်

◆ ဝက်ဘ်စနစ်များ တိုးတက်ဖြစ်ပေါ်မှု

HTML5 ကို ဗဟိုပြုသော ဝဘ်စနစ်များ ဖော်ဆောင်ရန် ပြင်းပြင်းထန်ထန် အာရုံစိုက်နေသော ကျောင်းသားများအတွက်။

ဝဘ်အက်ပ်များကို တီထွင်သူ သို့မဟုတ် ဝဘ်ဆိုက်တစ်ခု၏ မန်နေဂျာတစ်ဦးဖြစ်လာရန်၊ ကျောင်းသားသည် Web Programming ၁-၃ ကို တက်ရောက်ခြင်းဖြင့် ၎င်း၏ ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်မှုစွမ်းရည်ကို မြှင့်တင်နိုင်ပါသည်။ ဒေတာဘေ့စ်နည်းပညာ အခြေခံအချက်များနှင့် ဒေတာဘေ့စ်နည်းပညာရှိ အဆင့်မြင့်ခေါင်းစဉ်များကို တက်ရောက်ခြင်းဖြင့်၊ သူ သို့မဟုတ် သူမသည် ဝဘ်စနစ်မှ ပံ့ပိုးပေးထားသည့် အချက်အလက်များကို စီမံခန့်ခွဲသည့်အပိုင်းကို တည်ဆောက်ရန် သင်ယူနိုင်သည်။ ထို့အပြင် ကျောင်းသားသည် ပိုမိုရေစီးကြောင်းတွင် ဒီဇိုင်းဆွဲခြင်းလုပ်ငန်းစဉ်များအကြောင်းကို ဆက်လက်လေ့လာရန် သူ၏ သင်ရိုးညွှန်းတမ်းတွင် Object Oriented စနစ်ဒီဇိုင်းနှင့် ဆော့ဝဲလ်အင်ဂျင်နီယာပညာတို့ကို ထည့်သွင်းနိုင်သည်။

ပထမ ပညာသင်ကာလ	ဒုတိယ ပညာသင်ကာလ	တတိယ ပညာသင်ကာလ	စတုတ္ထ ပညာသင်ကာလ
ဝက်ဘ်နည်းပညာ မိတ်ဆက်	Web Programming ၂	Web Programming ၃	ဆော့ဝဲလ်အင်ဂျင်နီယာပညာ
ဝက်ဘ်စီးပွားရေးမိတ်ဆက်	Object Oriented စနစ်ဒီဇိုင်း	Object Oriented Programming	မိုဘိုင်း အပ်ပလီကေးရှင်း ရေးဆွဲခြင်း
ကွန်ပျူတာပရိုဂရမ်းမင်း (Python)	ဒေတာဘေ့စ်နည်းပညာရှိ အဆင့်မြင့်ခေါင်းစဉ်များ	ဒီဇိုင်း စဉ်းစားခြင်း	ဝက်ဘ်ဝန်ဆောင်မှုများ တိုးတက်ဖြစ်ပေါ်မှု
Web Programming ၁	AIသုံး ဆော့ဖ်ဝဲလ်အပ်ပလီကေးရှင်း ၁		
ကွန်ပြူတာကွန်ယက်ချိတ်ဆက်ခြင်း အခြေခံအချက်များ			
အသုံးချ သတင်းအချက်အလက်နည်းပညာ အတွက် အခြေခံ သင်္ချာ	ကွန်ပြူတာအဖွဲ့အစည်း သီအိုရီ		
ဒေတာဘေ့စ်နည်းပညာ အခြေခံအချက်များ	IT စာရင်းအင်းပညာ		
ICT လုပ်ငန်းနယ်ပယ်မှ ပရော်ဖက်ရှင်နယ်ဆက်သွယ်မှုများ	ပရောဂျက် အခြေခံများ		
ဦးစီးဦးဆောင်မှုသီအိုရီ	ဘွဲ့လွန်ပရောဂျက်		

အခြားသော အဓိကအထူးပြုသင်တန်းများ၊ အသုံးချနယ်ပယ်အလိုက်သင်တန်းများနှင့် အထောက်အကူပြုစိတ်ကြိုက်ရွေးစရာများမှ ရွေးချယ်ထားသည်

◆ ကွန်ရက်စီမံထိန်းချုပ်မှု

ကွန်ရက်အခြေခံအဆောက်အအုံနည်းပညာနှင့် သတင်းအချက်အလက်လုံခြုံရေးဆိုင်ရာ အထူးကျွမ်းကျင်သူအဖြစ် အသက်မွေးဝမ်းကျောင်းပြုလိုသော ကျောင်းသားများအတွက် ရည်ရွယ်ပါသည်။

ဤအာရုံစူးစိုက်မှုတွင် ကျောင်းသားများသည် ကုမ္ပဏီတွင်းကွန်ရက်များနှင့် ဆာဗာများအတွက် ပြုပြင်ထိန်းသိမ်းမှု/လုပ်ငန်းဆောင်ရွက်မှု အင်ဂျင်နီယာ သို့မဟုတ် လုံခြုံရေးမန်နေဂျာကဲ့သို့ သတင်းအချက်အလက်ကွန်ရက်များတွင် ပါရဂူတစ်ဦးဖြစ်လာရန် ရည်ရွယ်သည်။ ကွန်ပြူတာကွန်ယက်ချိတ်ဆက်ခြင်း အခြေခံအချက်များနှင့် ကွန်ယက်ချိတ်ဆက်ခြင်းရှိ အဆင့်မြင့်လေ့လာချက်များကို တက်ရောက်ခြင်းဖြင့် ကွန်ရက်စနစ်များကို လေ့လာထားပြီး၊ IoT နှင့် ကြိုးမဲ့ကွန်ယက်နှင့် ကလောက် ကွန်ယက်တည်ဆောက်ခြင်းနှင့် အကျိုးသက်ရောက်မှုရှိခြင်း ကဲ့သို့သော သင်တန်းများကို တက်ရောက်ခြင်းဖြင့် နည်းပညာအသစ်များကို သင်ယူရန် စိန်ခေါ်မှုများရှိသည်။

ပထမ ပညာသင်ကာလ	ဒုတိယ ပညာသင်ကာလ	တတိယ ပညာသင်ကာလ	စတုတ္ထ ပညာသင်ကာလ
ဝက်ဘ်နည်းပညာ မိတ်ဆက်	သတင်းအချက်အလက်လုံခြုံရေး	ကွန်ယက်ချိတ်ဆက်ခြင်းရှိ အဆင့်မြင့်လေ့လာချက်များ	IoT နှင့် AI
ကွန်ပျူတာပရိုဂရမ်းမင်း (Python)	ဆိုင်ဘာ လုံခြုံရေး	IoT နှင့် ကြိုးမဲ့ကွန်ယက်	ကလောက် ကွန်ယက်တည်ဆောက်ခြင်းနှင့် အကျိုးသက်ရောက်မှုရှိခြင်း
ကွန်ပြူတာကွန်ယက်ချိတ်ဆက်ခြင်း အခြေခံအချက်များ	AI သုံး ဆော့ဖ်ဝဲလ်အပ်ပလီကေးရှင်း ၁	စနစ်စီမံထိန်းချုပ်မှုပညာ	အဆင့်မြင့် Routing နှင့် switching
အသုံးချ သတင်းအချက်အလက်နည်းပညာ အတွက် အခြေခံ သင်္ချာ	စီးပွားရေးလုပ်ငန်းရှင် နိယာမအသစ်များ	Routing နှင့် switching	ဝက်ဘ်ဝန်ဆောင်မှုများ တိုးတက်ဖြစ်ပေါ်မှု
ဒေတာဘေ့စ်နည်းပညာ အခြေခံအချက်များ	သတင်းအချက်အလက်ပိုင်းဆိုင်ရာ ကျင့်ဝတ်များ၏ အဆင့်မြင့်ခေါင်းစဉ်များ	အင်တာနက်အုပ်ချုပ်မှု	
Web Programming ၁	နိုင်ငံတကာ အင်တာနက်စီမံခန့်ခွဲမှု သီအိုရီ		
ကွန်ပြူတာအဖွဲ့အစည်း သီအိုရီ			
IT စာရင်းအင်းပညာ			
ICT လုပ်ငန်းနယ်ပယ်မှ ပရော်ဖက်ရှင်နယ်ဆက်သွယ်မှုများ	ပရောဂျက် အခြေခံများ		
ဦးစီးဦးဆောင်မှုသီအိုရီ	ဘွဲ့လွန်ပရောဂျက်		

အခြားသော အဓိကအထူးပြုသင်တန်းများ၊ အသုံးချနယ်ပယ်အလိုက်သင်တန်းများနှင့် အထောက်အကူပြုစိတ်ကြိုက်ရွေးစရာများမှ ရွေးချယ်ထားသည်

◆ IT မန်ဂါနှင့်အန်နီမီ

ကာတွန်း၊ ဗီဒီယို သို့မဟုတ် အခြားအရာများတွင် ကျွမ်းကျင်သော အကြောင်းအရာဖန်တီးသူဖြစ်လာလိုသော ကျောင်းသားများအတွက်။

ဤအာရုံစူးစိုက်မှုသင်ရိုးမှကျောင်းသားများသည် မန်ဂါနှင့် အန်နီမဲကိုအာရုံစိုက်ပြီး ပရော်ဖက်ရှင်နယ်အကြောင်းအရာဖန်တီးသူဖြစ်လာစေရန် ရည်ရွယ်ပါသည်။ အန်နီမီ၊ စီစဉ်ညွှန်ကြားမှု၊ လျှော့ဈေးနှင့် ပရိုမိုးရှင်းဆိုင်ရာ အထူးခေါင်းစီးများ၊ ဇာတ်ညွှန်းရေးခြင်းနှင့် အခန်းဆက်သရုပ်ဖော်ခြင်းတွင် ကျောင်းသားသည် မန်ဂါနှင့် အန်နီမဲဖန်တီးခြင်း၏ အထက်စီးကြောင်း လုပ်ငန်းစဉ်များကို သင်ယူရပြီး ပေါ်များသော မီဒီယာအကြောင်းအရာမြှင့်တင်မှု နှင့် ဒစ်ဂျစ်တယ်စနစ်ဖြင့် အန်နီမေးရှင်းဖန်တီးခြင်းတွင် သီးခြားအသုံးပြု၍ ဒစ်ဂျစ်တယ်အကြောင်းအရာကို မည်သို့ထုတ်လုပ်ရမည်ကို သင်ယူနေပါသည်။

ပထမ ပညာသင်ကာလ	ဒုတိယ ပညာသင်ကာလ	တတိယ ပညာသင်ကာလ	စတုတ္ထ ပညာသင်ကာလ
ပေါ်များသော မီဒီယာအကြောင်းအရာမြှင့်တင်မှု	ဒစ်ဂျစ်တယ်စနစ်ဖြင့် အန်နီမေးရှင်းဖန်တီးခြင်း	ကွန်ပျူတာ ဂရပ်ဖစ်	ဒစ်ဂျစ်တယ်အသံထုတ်လုပ်ရေး
အန်နီမေးရှင်းဆွဲခြင်း အခြေခံအချက်များ A	အန်နီမီ၊ စီစဉ်ညွှန်ကြားမှု၊ လျှော့ဈေးနှင့် ပရိုမိုးရှင်းဆိုင်ရာ အထူးခေါင်းစီးများ	သရုပ်ဖော် ပုံပြင်ပြောခြင်းနှင့် ဆက်သွယ်ပြောဆိုခြင်း	အဆင့်မြင့် အထူးရုပ်မြင်ပြုလုပ်ချက်များ
အကြောင်းအရာရေးသားခြင်း လုပ်ငန်းနယ်ပယ်၏ အထူးခေါင်းစဉ်များ	ဇာတ်ညွှန်းရေးခြင်းနှင့် အခန်းဆက်သရုပ်ဖော်ခြင်း	လက်တွေ့ အန်နီမေးရှင်း ထုတ်လုပ်မှု	IT ရှိဖျော်ဖြေရေး
Web Programming ၁	သရုပ်ဖော်ရုပ်ပုံ တိုးတက်ပြောင်းလဲမှု	အထူးသရုပ်ဖော်ဖန်တီးချက်များ	အမှတ်တံဆိပ်ဒီဇိုင်းနှင့် စီးပွားရေးစီမံခန့်ခွဲမှု
အသုံးချ သတင်းအချက်အလက်နည်းပညာ အတွက် အခြေခံ သင်္ချာ	အန်နီမေးရှင်းဆွဲခြင်း အခြေခံအချက်များ B		
ကွန်ပြူတာအဖွဲ့အစည်း သီအိုရီ			
ICT လုပ်ငန်းနယ်ပယ်မှ ပရော်ဖက်ရှင်နယ်ဆက်သွယ်မှုများ	ပရောဂျက် အခြေခံများ		
ဦးစီးဦးဆောင်မှုသီအိုရီ	ဘွဲ့လွန်ပရောဂျက်		

အခြားသော အဓိကအထူးပြုသင်တန်းများ၊ အသုံးချနယ်ပယ်အလိုက်သင်တန်းများနှင့် အထောက်အကူပြုစိတ်ကြိုက်ရွေးစရာများမှ ရွေးချယ်ထားသည်

◆ IT ခရီးသွားလုပ်ငန်း

ခရီးသွားလုပ်ငန်းဆိုင်ရာ စီမံချက်များရေးဆွဲခြင်းနှင့် ဆက်စပ်စနစ်များကို အဆိုပြုနိုင်သော IT ခရီးသွားလုပ်ငန်းကျွမ်းကျင်သူဖြစ်လိုသော ကျောင်းသားများအတွက်။

အိုင်တီခရီးသွားလုပ်ငန်းမှ ကျောင်းသားများသည် ခရီးသွားလုပ်ငန်း အရင်းအမြစ်များနှင့် ခရီးသွားများ၏ လိုအပ်ချက်များကို ဖြည့်ဆည်းပေးသည့် ဒေသများ၏ ဝိသေသလက္ခဏာများကို နားလည်ပြီး ဝန်ဆောင်မှုများနှင့် ဈေးကွက်ချဲ့ထွင်မှုဗျူဟာများတွင် ICT ကို အသုံးချနိုင်စေရန် ရည်ရွယ်ပါသည်။ IT ခရီးသွားလုပ်ငန်းအခြေခံများနှင့် ခရီးသွား စီးပွားရေးလုပ်ငန်း အခြေခံများ ကဲ့သို့သော သင်တန်းများကို တက်ရောက်ခြင်းဖြင့် ကျောင်းသားများသည် လုပ်ငန်းလည်ပတ်မှုဆိုင်ရာ အသိပညာနှင့် ခရီးသွားလုပ်ငန်းနယ်ပယ်နှင့် အံ့ဝင်ခွင်ကျဖြစ်သော အခြေခံကျသော ကျွမ်းကျင်မှုများ ရရှိကြသည်။ ခရီးသွားလာရေး အချက်အလက်ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာခြင်း၊ ခရီးသွားလုပ်ငန်း ဒီဇိုင်းနှင့် ခရီးသွားလုပ်ငန်း၏ အလည်အပတ်နေရာများကို စီမံခန့်ခွဲမှုကဲ့သို့သော သင်တန်းများတွင် သင်ကြားခြင်းမှ တဆင့် ကျောင်းသားများသည် လူမှုကွန်ရက်များကို အရောင်းမြှင့်တင်ရေးကိရိယာအဖြစ် အသုံးပြုရန် သင်ယူကြပြီး ဘာသာစကားမျိုးစုံနှင့် မီဒီယာများတွင် ခရီးသွားလုပ်ငန်းဆိုင်ရာ အချက်အလက်များကို ပံ့ပိုးပေးခြင်း၊ ခရီးသွားများ၏ လှုပ်ရှားမှုမှတ်တမ်းများကို ဒတာအဖြစ်သို့ ပြောင်းလဲကာ အဆိုပါဒေတာများကို ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာခြင်းနှင့် ခန့်မှန်းခြင်းများတွင် အသုံးချကြပါသည်။

ပထမ ပညာသင်ကာလ	ဒုတိယ ပညာသင်ကာလ	တတိယ ပညာသင်ကာလ	စတုတ္ထ ပညာသင်ကာလ
ခရီးသွား စီးပွားရေးလုပ်ငန်း အခြေခံများ	ခရီးသွားလုပ်ငန်း ဒီဇိုင်း	ခရီးသွားလုပ်ငန်း၏ အလည်အပတ်နေရာများကို စီမံခန့်ခွဲမှု	IT ခရီးသွားလုပ်ငန်း အဆင့်မြင့်အကြောင်းအရာများ
IT ခရီးသွားလုပ်ငန်း အခြေခံများ	Global လူသားရင်းမြစ်ဖွံ့ဖြိုးရေး	ခရီးသွားလာရေး အချက်အလက်ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာခြင်း	IT ခရီးသွားလုပ်ငန်း အလုပ်သင်ဆင်းခြင်း
စီမံကိန်း စီမံခန့်ခွဲမှု	Web Programming ၂	Object Oriented စနစ်ဒီဇိုင်း	မိုဘိုင်း အပ်ပလီကေးရှင်း ရေးဆွဲခြင်း
ဂျပန် လူမှုအဖွဲ့အစည်းအကြောင်း	စီးပွားရေးလုပ်ငန်း ဘောဂဗေဒ ၁	ဒေတာခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာမှု ၁	ပေါ်များသော မီဒီယာအကြောင်းအရာမြှင့်တင်မှု
ကွန်ပျူတာပရိုဂရမ်းမင်း အခြေခံအချက်များ	မီဒီယာ ဆက်သွယ်ရေး	အန်နီမီ၊ စီစဉ်ညွှန်ကြားမှု၊ လျှော့ဈေးနှင့် ပရိုမိုးရှင်းဆိုင်ရာ အထူးခေါင်းစီးများ	အထူးသရုပ်ဖော်ဖန်တီးချက်များ
Web Programming ၁		သရုပ်ဖော် ပုံပြင်ပြောခြင်းနှင့် ဆက်သွယ်ပြောဆိုခြင်း	အမှတ်တံဆိပ်ဒီဇိုင်းနှင့် စီးပွားရေးစီမံခန့်ခွဲမှု
IT စာရင်းအင်းပညာ			
အသုံးချ သတင်းအချက်အလက်နည်းပညာ အတွက် အခြေခံ သင်္ချာ			
ICT လုပ်ငန်းနယ်ပယ်မှ ပရော်ဖက်ရှင်နယ်ဆက်သွယ်မှုများ	ပရောဂျက် အခြေခံများ		
ဦးစီးဦးဆောင်မှုသီအိုရီ	ဘွဲ့လွန်ပရောဂျက်		

အခြားသော အဓိကအထူးပြုသင်တန်းများ၊ အသုံးချနယ်ပယ်အလိုက်သင်တန်းများနှင့် အထောက်အကူပြုစိတ်ကြိုက်ရွေးစရာများမှ ရွေးချယ်ထားသည်

ကျောင်းပရဝုဏ်များ

ကျိုတို ပင်မကျောင်း

ကျိုတို ပင်မကျောင်းအား ကျောင်းပရဝုဏ်၂ခုဖြင့် ဖွဲ့စည်းထားသည်။ ဤကျောင်းရှိ စုံလင်များပြားလှသော ကျောင်းသားအရေအတွက်အား အိုင်တီအသုံးချမှုနယ်ပယ်တွင်အမြင့်ဆုံးပညာရပ်ဖြစ်သည့် သတင်းအချက်အလက်နည်းပညာ မဟာဘွဲ့ရရှိရန် ကျယ်ပြန့်သောလေ့လာမှုနှင့်သုတေသနပြုများကို ပြုလုပ်နေကြသော ကျောင်းသားများဖြင့် ဖွဲ့စည်းထားသည်။ ကျောင်းခွဲနှစ်ခုအကြားသွားလာရန် ခေါက်ပြန်ပြေးဘတ်စ်ကားများလည်း ပြေးဆွဲပေးထားပါသည်။

ဟိုင်အာကူမန်ဘန် ကျောင်းပရဝဏ်၊ ဆကယိုး-ခု၊ ကျိုတို

ဟိုင်အာကူမန်ဘန် ကျောင်းပရဝဏ်ကို ၂၀၀၄ ခုနှစ်တွင် KCGI မှဖွင့်လှစ်ပြီး ပညာရေးနှင့် သုတေသနစင်တာအဖြစ် ပျိုးထောင်ခဲ့ပါသည်။ ၂၀၂၂ ခုနှစ်တွင် ဆိုဒ်ကို တိုးချဲ့ခဲ့ပြီး ကျောင်းအဆောက်အဦ (ပင်မအဆောက်အအုံ) အသစ်တစ်ခု ပြီးစီးခဲ့ပြီး KCGI ၏ အတန်းအများစုဖြစ်သော ကြွယ်ဝသော ပညာရေးပတ်ဝန်းကျင်ကို ပံ့ပိုးပေးပါသည်။ ကျိုတိုတက္ကသိုလ်နှင့် နီးသောနေရာတွင် တည်ရှိပြီး ဟိုင်အာကူမန်ဘန် ကျောင်းပရဝဏ်ဆိုဒ်သည် ပညာသင်ဆုနှင့် လွတ်လပ်စွာတွေးခေါ်နိုင်မှုတို့ကို ဝါသနာပါသော ကျိုတိုကျောင်းခရိုင်၏ အလယ်ဗဟိုတွင် တည်ရှိသည်။ တောင်ဘက်အဆောက်အအုံသည် တစ်ချိန်က KCG ၏ အကြီးစားကွန်ပြူတာစင်တာအဖြစ် တာဝန်ထမ်းဆောင်ခဲ့ပြီး ကျောင်းသားများသည် ကွန်ပြူတာလေ့ကျင့်ရန်အတွက် အသုံးပြုသည့် UNIVAC Vanguard ကွန်ပျူတာတစ်လုံးကို ထားရှိထားပါသည်။

ကျိုတိုအဲ့ခ်မအဲ ဂြိုလ်တု၊ မိနမိ-ခု၊ ကျိုတို

ကျိုတိုအဲ့ခ်မအဲ ဂြိုလ်တုအား ၂၀၀၅ခုနှစ်နွေဦးတွင် တည်ဆောက်ပြီးစီးခဲ့ပါသည်။ ခရီးသွားအများအပြား ဖြတ်သန်းသွားလာလျက်ရှိသည့် အချက်အချာကျသောလမ်းပန်းဆက်သွယ်ရေးနေရာဖြစ်သော ကျိုတိုဘူတာနှင့် ဘေးကပ်လျက်တွင်တည်ရှိသောကြောင့် ဤကျောင်းပရဝုဏ်သည် သွားလာဆက်သွယ်ရေးအရ အလွန်အဆင်ပြေသောနေရာတစ်ခုဖြစ်ပါသည်။ ကျိုတိုအဲ့ခ်မအဲ ဂြိုလ်တုသည် ၎င်း၏ တောက်ပ၍ ပွင့်လင်းမြင်သာသောအပြင်ပိုင်းအဆင်အပြင်အရ သိသာထင်ရှားစွာတည်ရှိလျက်ရှိပြီး၊ state-of-the-art e-learing စတူဒီယိုတစ်ခု တပ်ဆင်ဖွင့်လှစ်ထားကာ နိုင်ငံတကာမှသင်ကြားပို့ချချက်မျိုးစုံအား ရယူနိုင်သည့်နေရာတစ်ခုဖြစ်ပါသည်။ KCG ကျိုတိုအဲ့ခ်မအဲကျောင်းပရဝုဏ်နှင့်အတူ ကျိုတိုအဲ့ခ်မအဲ ဂြိုလ်တုသည်လည်း ထိပ်တန်းအိုင်တီပညာရေး၏ အရေးကြီးအစိတ်အပိုင်းတစ်ခုအဖြစ် သက်ဝင်ထမ်းဆောင်လျက်ရှိပါသည်။

ခေါက်ပြန်ပြေးဘတ်စ်ကား

ဂြိုလ်တု ကျောင်းပရဝုဏ်

ပင်မကျောင်းပရဝုဏ်ကဲ့သို့ပင် ဂြိုလ်တု ကျောင်းပရဝုဏ်သည်လည်း လုပ်ငန်းနယ်ပယ်များတွင်အလုပ်ဝင်ရောက်နေသူများ အပါအဝင် အမျိုးအစားစုံလင်လှသော ကျောင်းသားများအား ဆွဲဆောင်လျက်ရှိပါသည်။ ဂြိုလ်တု ကျောင်းပရဝုဏ်အား ပင်မကျောင်းပရဝုဏ်ဖြင့် ပို့လွှတ်သင်တန်းများ(ပင်မကျောင်းပရဝုဏ်မှ သင်ကြားပို့ချသူဆရာများမှ လာရောက်သင်ကြားပေးသည့်အတန်းများ)သာမက၊ အချိန်နှင့်တပြေးညီပို့ချသင်ကြားပေးသည့် e-learning systemဖြင့်လည်း ချိတ်ဆက်ထားလျက်ရှိပါသည်။ ထို့ထက်ပို၍လည်း ဂြိုလ်တုတစ်ခုချင်းမှ သင်ကြားပို့ချသူဆရာများသည် ကျောင်းသားတစ်ဦးချင်း၏ရည်မှန်းချက်များပြည့်ဝစေရန် အရေးပါသောပညာရေးထောက်ပံ့မှုများအား ပေးအပ်လျက်ရှိပါသည်။

ဆာပိုရို ဂြိုလ်တု dGIC Inc. အတွင်း၌တည်ရှိသော

၂၀၁၂ ခုနှစ်၊ ဧပြီလတွင် ဆာပိုရို ဂြိုလ်တု ကျောင်းပရဝုဏ်အား ဂျပန်နိုင်ငံ၏ ကျယ်ပြန့်သောမြောက်ပိုင်းစီရင်စုပြည်နယ်ဟော့ကိုင်းဒိုးရှိ ဆာပိုရိုတွင်ဖွင့်လှစ်ခဲ့သည်။ ဤကျောင်းသည် KCG Group၏ ကျိုတိုအပြင်ဘက်တွင်ပထမဆုံးတည်ရှိသည့် ကျောင်းပရဝုဏ်တစ်ခုဖြစ်သည်။

ဆာပိုရို ဂြိုလ်တု ကျောင်းပရဝုဏ်ရှိ သင်ကြားပို့ချသူဆရာအားလုံးသည် လက်ရှိ အိုင်တီလုပ်ငန်းနယ်ပယ်၏ ရှေ့တန်းမှ တက်ကြွစွာလုပ်ရှားနေကြသူများဖြစ်သည်။ အိုင်တီလုပ်ငန်းနယ်ပယ်၏ လက်ရှိပြဿနာများအား သင်တန်းပို့ချသူဆရာများမှ မဝေးတော့သောအနာဂတ်အိုင်တီလုပ်ငန်းတွင်လိုအပ်လာမည့်ဗဟုသုတ၊ ကျွမ်းကျင်မှုနှင့်ဆက်သွယ်ရေးစွမ်းရည်များကို ရှင်းလင်းစွာရှင်းလင်းတင်ပြခြင်းဖြင့် နောက်ဆုံးပေါ်စက်မှုလုပ်ငန်းဆိုင်ရာ သတင်းအချက်အလက်များကို သူတို့၏ကိုယ်ပိုင်အတွေ့အကြုံများမှအဖြစ်အပျက်များနှင့် ပေါင်းစပ်စုစည်းထားသည်။ ဤသင်တန်းသည် ဟော့ကိုင်းဒိုတွင် IT သင်တန်းတက်နေသည့် ကျောင်းသားများသာမက ကျိုတိုကျောင်းပရဝုဏ်ရှိကျောင်းသားများ၏ စွမ်းရည်များမြင့်တက်လာစေရန် လှုံ့ဆော်ပေးလျက်ရှိပါသည်။

တိုကျို ဂြိုလ်တု Hitomedia, Inc. အတွင်း၌တည်ရှိသော

တိုကျိုဂြိုလ်တုသည် မိနတိုမြို့နယ်၊ တိုကျိုရှိ ရော့ပွန်းဂိဟီးလ်စ်အနီးတွင် တည်ရှိပါသည်။ ဆာပိုရို ဂြိုလ်တု ဖွင့်လှစ်ပြီးနောက် ဒုတိယကျောင်းပရဝုဏ်အဖြစ် တိုကျိုဂြိုလ်တုအား ၂၀၁၂ခုနှစ်၊အောက်တိုဘာတွင်ဖွင့်လှစ်ခဲ့သည်။

တိုကျိုဂြိုလ်တုရှိ သင်ကြားပို့ချသူများသည် အရှိန်အဟုန်မြင့်ဒီဂျစ်တယ် မျက်မှောက်ခေတ်၏ ရှေ့တန်းနေရာများ၌ တက်ကြွစွာတာဝန်ယူထမ်းဆောင်နေသူများဖြစ်ကြသည်။ ထို့ကြောင့်သာပင် တိုကျိုဂြိုလ်တုမှ ဖြန့်ဝေပို့ချနေသော အိုင်တီသင်တန်းနှင့် ယုတ္တိဗေဒဆိုင်ရာတွေးခေါ်မှုသင်တန်းများသည် ကျိုတိုပင်မကျောင်းဝင်းရှိကျောင်းသားများအပါအဝင် ကျောင်းသားများ၏ စွဲမြဲနစ်သစ်မှုကို ရရှိလျက်ရှိပါသည်။ တိုကျိုဂြိုလ်တုမှ ပေးအပ်နေသည့် ပညာရေးသည် ကမ္ဘာ့စင်မြင့်များပေါ်တွင် အရေးကြီးနေရာများမှ ပါဝင်လှုပ်ရှားနိုင်မည့် အိုင်တီအသုံးချ ထိပ်တန်းခေါင်းဆောင်များ မွေးထုတ်နိုင်ခဲ့ပြီးဖြစ်ပါသည်။

ပညာရှင်အဆင့် ဘွဲ့ရရှိရန်အဆင့်များ

နွေဦးရာသီတွင်စာရင်းသွင်းသောကျောင်းသားများ သို့မဟုတ် တတိယစာသင်နှစ်တွင် ၎င်းတို့၏ဘွဲ့လွန်ပရောဂျက်ကို စတင်သောကျောင်းသားများအတွက်

ပထမနှစ် ကျောင်းသားများ
ပထမ စာသင်နှစ်ဝက် ၁

အခြေခံအသိပညာ အထူးပြုလေ့လာမှု

- ကျောင်းဖွင့်ပွဲ/ကျောင်းသားသစ် မိတ်ဆက်ပွဲ/ပညာရေးဆွေးနွေးညှိနှိုင်းပွဲ
- ပုံမှန် နွေဦးစာမေးပွဲများ
- နွေရာသီ အထူးပြုအတန်းများ

ပြည့်စုံကြွယ်ဝသော ကျောင်းသားဘဝ

- ကျောင်းသားသစ် ကြိုဆိုနှုတ်ဆက်ပွဲ
- နိုင်ငံခြားမိတ်ဖက်တက္ကသိုလ်တွင် အလုပ်သင်ဆင်းခြင်း (ဧည့်ကထိက)
- ပုဂ္ဂလိက ကုမ္ပဏီတစ်ခုတွင် အလုပ်သင်ဆင်းခြင်း
- တေးဂီတဖျော်ဖြေပွဲများ
- သက်မွေးကျောင်း တိုင်ပင်ဆွေးနွေးမှု

ကျောင်းဝင်ခွင့် အခမ်းအနား

ပထမနှစ် ကျောင်းသားများ
ဒုတိယ စာသင်နှစ်ဝက် ၂

အထူးအဆင့်မြင့် ပညာများသင်ယူခြင်း သင့်ဘွဲ့လွန် ပရောဂျက်ကို စတင်ပြင်ဆင်

- ဘွဲ့လွန်ပရောဂျက်အတွက် ပြင်ဆင်မှုများ စတင်ခြင်း
- ဆောင်းဦး ပုံမှန်စာမေးပွဲများ
- နွေဦးအထူးပြုအတန်းများ
- ထင်ရှားကျော်ကြားသော ဂျပန်နှင့် နိုင်ငံခြားနည်းပြများ၏ အထူးလက်ချာများ

ပြည့်စုံကြွယ်ဝသော ကျောင်းသားဘဝ

- သက်မွေးကျောင်းအလုပ်အကိုင် လမ်းညွှန်
- အလုပ်အကိုင်ရှာဖွေရန် အကူအညီပေးမည့်အတန်းများ
- နိုဝင်ဘာပွဲတော်

ဘွဲ့လွန်ပရောဂျက်တစ်ခုအတွက် ပြင်ဆင်ခြင်းဆိုင်ရာ လမ်းညွှန်ချက်

ဒုတိယနှစ် ကျောင်းသားများ
တတိယစာသင်နှစ်ဝက် ၃

လက်တွေ့ပိုင်းနှင့် ပို၍အဆင့်မြင့်သော ဘာသာရပ်များလေ့လာမှု သင့်ဘွဲ့လွန်ပရောဂျက်ကို စတင်ဆောင်ရွက်

- သင့်ဘွဲ့လွန်ပရောဂျက် စတင်ဆောင်ရွက်
- နွေဦးပုံမှန်စာမေးပွဲများ
- နွေရာသီ အထူးပြုသင်တန်းများ

ပြည့်စုံကြွယ်ဝသော ကျောင်းသားဘဝ

- ကျောင်းဝင်းအတွင်း ပုဂ္ဂလိကကုမ္ပဏီများက ပရီစင့်တေးရှင်းပြုလုပ်ခြင်း
- အရည်အချင်းအမျိုးမျိုး သင်ယူရရှိခြင်း
- နိုင်ငံခြား မိတ်ဖက် တက္ကသိုလ်တွင် အလုပ်သင်ဆင်းခြင်း (ဧည့် ကထိက)
- တေးဂီတဖျော်ဖြေပွဲများ
- ပြိုင်ပွဲအမျိုးမျိုးတွင် ပါဝင်ခြင်း

နွေရာသီ အထူးပြုသင်တန်းများ၊ ကော်ဖီချိန်များမှတစ်ဆင့် ဆရာများနှင့် အလေးအနက် အပြန်အလှန်ဆွေးနွေးမှု။

ဒုတိယနှစ် ကျောင်းသားများ
စတုတ္ထစာသင်နှစ်ဝက် ၄

အထူးပြုဘာသာရပ်များ ပိုမိုအားကောင်းစေရန် လေ့ကျင့်ခန်းနှင့် လေ့လာမှုများ ဘွဲ့လွန်ပရောဂျက် အဓိကအာဘော်ကို ပြီးစီးခြင်း

- ဘွဲ့လွန်ပရောဂျက်ကို နှုတ်ဖြင့်ရှင်းလင်းတင်ပြ အင်တာဗျူးခြင်း
- ထင်ရှားကျော်ကြားသော ဂျပန်နှင့် နိုင်ငံခြားနည်းပြများ၏ အထူးလက်ချာများ
- KCG ဆုများ (KCG နှင့် KCGI ၌ အထူးချွန်ဆုံး ပရောဂျက်များ ကြေညာခြင်း)
- ဘွဲ့နှင်းသဘင်အခမ်းအနား

ပြည့်စုံကြွယ်ဝသော ကျောင်းသားဘဝ

- ဘွဲ့သင်တန်းပြီးဆုံးမှု အခမ်းအနားများ

KCG ဆုများ

ပါမောက္ခနှင့် အင်တာဗျူး

ဂျပန်နိုင်ငံ၏ အန်နီးမေးရှင်းဖြင့် စီးပွားရေးလုပ်ခြင်း

ပါမောက္ခ 武田 康廣

ရာဆုဟိရို တခဲဒ

Yasuhiro Takeda

ဂိုင်းနတ်စ် တည်ထောင်သူအဖွဲ့ဝင်များ
စီအီးအို၊ Gainax Kyoto Co. Ltd.
ဂျပန်သိပ္ပံ စိတ်ကူးယဉ်စာရေးဆရာအသင်း (SFWJ) နှင့်
ဂျပန်အာကာသ စာရေးဆရာကလပ် (SACJ) အဖွဲ့ဝင်

ပါမောခ ရာဆုဟိရို တခဲဒသည် ကုမ္ပဏီစတင်တည်ထောင်ချိန်မှစ၍ ဂျပန်နိုင်ငံ၏ လူကြိုက်အများဆုံး ကာတွန်းအင်္ဂါရပ်များစွာ၏ ထုတ်လုပ်သူ Gainax Co., Ltd., တွင် ဒါရိုက်တာအဖြစ် တာဝန်ထမ်းဆောင်ခဲ့သည်။ စတူဒီယို၏ ထင်ပေါ်ကျော်ကြားသော လက်ရာများကြားမှာ Nadia: The Secret of Blue Water ၊ Gekijoban Tengen Toppa Gurren Lagann နှင့် Wish Upon the Pleiades များဖြစ်သည်။ ပါမောက္ခ တခဲဒ သည် လက်ရှိတွင် ကျိုတို၌ တည်ထောင်ထားသော ကုမ္ပဏီ၏ ကာတွန်း စီစဉ်ခြင်းနဲ့ ထုတ်လုပ်ခြင်း စတူဒီယို Gainax Kyoto ၏ ကိုယ်စားလှယ်ဒါရိုက်တာအဖြစ် ဆောင်ရွက်လျက်ရှိသည်။

ဂျပန်နိုင်ငံ၏ Animation နှင့် ICT

IT မန်ဂါနှင့် အန်နီမီ (ကာတွန်းနှင့်ကွန်ပျူတာ အန်နီမေးရှင်း) အထူးပြု ဘာသာရပ်နယ်ပယ်တွင် ဈေးကွက်အသစ်နှင့် စီးပွားရေးလုပ်ငန်းမိုဒယ်အသစ်များ ဖန်တီးရန် KCGI သည် ယင်း မန်ဂါနှင့်အန်နီမီပေါင်းစပ်မှုကို အသုံးပြုလျက်ရှိသည်။ ပါမောက္ခတခဲဒသည် Nadia, Secret of Blue Water, Tengen Toppa Gurren Lagann ဇာတ်ကားများအတွက် ကျော်ကြားသော စတူဒီယိုဖြစ်သည့် Gainax ကို တည်ထောင်သူများအနက် တစ်ဦးအပါအဝင်ဖြစ်သည်။ Gainax ၌ အန်နီမီ ထုတ်လုပ်သူတစ်ဦးအဖြစ်

Wish Upon the Pleiades

The Secret of Blue Water

ပါမောက္ခတခဲဒသည် Neon Genesis Evangelion, Iron Maiden ကဲ့သို့ ဂိမ်းများ၊ Aim for the Top2! Diebuster, Magical Shopping Arcade Abenobashi နှင့် Hanamaru Kindergarten ကဲ့သို့ မန်ဂါများအပါအဝင် ထုတ်လုပ်မှုအများအပြားတွင် ပါဝင်လုပ်ကိုင်ခဲ့သည်။ Gainax နှင့် လက်တွဲလျက် ပါမောက္ခတခဲဒသည် KCG Group ၏ နှစ် ၅၀ ပြည့် အထိမ်းအမှတ် ကြော်ငြာကို ရိုက်ကူးထုတ်လုပ်ခဲ့သည်။

စီးပွားရေးဟူသည်မှာ (မည်ကဲ့သို့ရင်းနှီးငွေအား ပြန်လည်စုဆောင်းမည်နည်း)

— Anime ကို စီးပွားရေးအနေဖြင့်ပြုလုပ်ရန်အတွက် ဘယ်ဟာက အဓိကအချက်ဖြစ်မလဲ။

ယနေ့အချိန်အထိ ကျွန်တော့်အဓိကအလုပ်က Gainax ရဲ့ အန်နီမေးရှင်းတွေ စီမံထုတ်လုပ်ခြင်းဖြစ်ပါတယ်။ အတူအကွလုပ်ငန်းဆောင်ရွက်လို သည့်ကုမ္ပဏီများနှင့်ညှိနှိုင်းပြီး ထုတ်လွှင့်မှုအပိုင်းများကို ဆုံးဖြတ်သတ်မှတ်ပြီး ဘတ်ဂျတ်များကို သေချာစွာရရှိနိုင်ရန်ဆောင်ရွက်ပါတယ်။ Anime များ ပြီးမြောက်ပြီးနောက်တွင် မည်ကဲ့သို့ရင်းနှီးငွေအားပြန်လည်စုဆောင်းမည်နည်း ဆိုတာကို စဉ်းစားရန် အရေးကြီးပါတယ်။ ထိုအရာကိုအကောင်အထည်ဖော်ခြင်းဟာ၊ တနည်းအားဖြင့် စီးပွားရေးလို့ ဆိုနိုင်ပါတယ်။

— ပါမောက္ခ တခဲဒ အနေဖြင့် Anime ဖန်တီးရန် ဖြစ်လာတဲ့အကြောင်းအရင်းလေးကို ပြောပြပေးပါ။

ကျွန်တော်စီမံခဲ့တဲ့ ထုတ်လုပ်မှုတွေမှာ Wish Upon the Pleiades နဲ့ Tengen Toppa Gurren Lagann တို့ ပါဝင်ပါတယ်။ အခု ကျွန်တော် အန်နီမီအစီအစဉ် အသစ်အချို့ကို ဆောင်ရွက်နေပါတယ်။ ထို့ကဲ့သို့ လက်ရာများ ရေး ဆွဲဖန်တီးခဲ့တဲ့ ကျွန်တော် လက်ရှိအလုပ်ကို လုပ်ကိုင်ဖြစ်ခဲ့တာကတော့ အမှတ်မထင် မရည်ရွယ်ဘဲဖြစ်လာခဲ့ပါတယ်။ ကျောင်းတက်တုန်းကလည်း လုံးဝမတူတဲ့ဘာသာ ရပ်ကို လေ့လာခဲ့တာပါ။ ဒါပေမယ့် ကျောင်းသားဘဝတုန်းက ကိုယ်တိုင်ကြိုက်နှစ်သက်လို့ကျင်းပဖြစ်ခဲ့တဲ့ပွဲတွေနဲ့ ကိုယ်တိုင်ဖန်တီးရေးသားခဲ့တဲ့လုပ်ဆောင်မှုတွေက သတိထားမိတဲ့အချိန်မှာ အလုပ်အ ကိုင်အနေနဲ့ လုပ်နေခဲ့တာပဲဖြစ်ပါတယ်။ ဒါ့ကြောင့် ကိုယ့်စိတ်အနေနဲ့ပြောရမယ်ဆိုရင် အခုချိန်အထိလည်း အပျော်တမ်းလှုပ်ရှားမှုတွေပဲဖြစ်ပါတယ်။ ဘယ်အချိန်ပဲဖြစ်ဖြစ် အပျော်တမ်းလုပ်ခဲ့တဲ့အချိန်က (ပျော်ရွှင်စရာကောင်းတဲ့အကြောင်းအရာတွေ၊ စိတ်ဝင်စရာကောင်းတဲ့အကြောင်းအရာတွေကို ဦးဆောင်လုပ်ကိုင်ခဲ့တဲ့) အဲ့ဒါလေးတွေကို မမေ့ပစ်ဘဲ အလုပ်လုပ်နေပါ တယ်။

— Anime သင်ကြားဖို့လုပ်နေတဲ့ကျောင်းသားတွေကို စကားလေးတစ်ခွန်းလောက် ပြောကြားပေးပါ။

Anime လက်ရာတွေကို ဖန်တီးတယ်၊ ရေးဆွဲတယ်ဆိုတာက စွမ်းအင်တွေ အရမ်းကို လိုအပ်ပါတယ်။ ဒါ့အပြင် အရင်းအနှီးတွေ စုဆောင်းပြီး ထုတ်လုပ်တယ်ဆို တာက တာဝန်ယူမှုတွေရှိလာပါမယ်။ လက်ရာတွေကို လူတွေကြည့်ကြပြီး ဝေဖန်ကြမယ် ရင်းနှီးထားတွေပြန်ရပြီး အမြတ်တွေရကြမယ်။ အဲ့ဒီအထိစဉ်းစားတာက စီမံကိန်းအနေနဲ့ ပြီးပြည့်စုံတဲ့ပုံစံဖြစ်ပါတယ်။ Anime လက်ရာတွေပဲ ကောင်းကောင်းလုပ်နိုင်ရင် ရပြီဆိုတာကတော့ ကိုယ့်ကိုယ်ကို ကျေနပ်အားရစေမှုမျှသာဖြစ်ပါတယ်။ လက်ရာတွေက က ဝေဖန်မှုတွေရပြီး ပထမဦးဆုံး ပြီးမြောက်သွားမယ်။ ဝေဖန်မှုဆိုတာက ဖန်တီးလိုက်တဲ့လက်ရာသာမကဘူး၊ အပြုအမူတွေက စကားတွေ လူတွေဆီကို ထုတ်ပြန်လိုက်တဲ့ အရာတွေ အားလုံး ပါပါမယ်။ ဒါ့ကြောင့် အားလုံးလည်း ဝေဖန်မှုနဲ့ပတ်သက်ပြီး ရင်ဆိုင် နိုင်တဲ့စိတ်တွေမွေးထားပြီး သင်ယူကြပါ။

KCG Group အတွက် နှစ် ၅၀ ပြည့်အထိမ်းအမှတ် ကြော်ငြာ
(https://www.kcg.ac.jp/kyocotan/cm/)

ပါမောက္ခနှင့် အင်တာဗျူး

အသံထုတ်လုပ်မှုတွင် တော်လှန်ပြောင်းလဲခဲ့သော Hatsune Miku ရဲ့ကမ္ဘာ

ပါမောက္ခ 伊藤 博之

ဟိရိုရုခိ အီတိုး

Hiroyuki Itoh

“Hatsune Miku” ၏ Crypton Future Media, Inc.
ကိုယ်စားလှယ် ဒါရိုက်တာ

“အနာဂတ်ဆီမှ လာသော စဦးဆုံးအသံ” သည် နဂိုမူရင်း ဖြစ်သည် ဟုဆိုသော virtual idol သည် သီချင်းစာသားနှင့် ဂီတသံစဉ်ကို laptop တွင် ထည့်သွင်းသည့်အခါ တုပဖန်တီးသံဖြင့် ဆိုပေးပါသည်။ နိုင်ငံတွင်းသာမက နိုင်ငံရပ်ခြားတွင်လဲ Live Concept များပြုလုပ်ခဲ့ပြီး fan များစွာ၏ နှလုံးကို များစွာ လှုပ်ခတ်စေပါသည်။ ထိုသို့ အကြီးအကျယ်ရေပန်းစားသော အသံတု software “ဟစ္စတ်နဲမိခု” ၏ ဖန်တီးသူ Crypton Future Media, Inc. ကိုယ်စားလှယ် ဒါရိုက်တာ မစ်စတာ အိတိုး ဟိရိုရုခိ သည် KCGI ၏ ပါမောက္ခ အဖြစ် ပြောင်းရွှေ့လုပ်ကိုင်ခဲ့သည်။ ကွန်ပျူတာနှင့် အသံ၏ဆက်သွယ်ချက်ဖြစ်သည့် software ကို တီထွင်ခဲ့သည် မစ်စတာ အိတိုး သည် အနာဂတ်၏ IT လောကကို ဆက်လက်ရှင်သန်စေမည့် လူငယ်များကို “လက်ရှိတွင် လမ်းတစ်ဝက်သို့ ရောက်နေပြီဖြစ်သော “Information Revolution” ၏ နယ်နိမိတ်သည် အကန့်အသတ်မရှိ ကြီးမားပြီး ကျောင်းသားများ၏ အနာဂတ်လမ်းသည့် အကန့်အသတ်မရှိ ကျယ်ပြန့်ပါသည်။ ၎င်းကို သေချာစွာ နားလည်ပြီး လေ့လာမှုကို အားစိုက်ထုတ်စေချင်ကြောင်း” ဖြင့် စကားပါးပါသည်။ မစ္စတာ အိတိုး သည် အနူးအညွတ် ပန်ကြားပါသည်။

လက်ရှိကုမ္ပဏီသည် ဂိမ်းနှင့် Anime ကုမ္ပဏီ မဟုတ်ပါ။ သီချင်းများကို ကိုင်တွယ်သော်လည်း record ကုမ္ပဏီများနှင့် ကွာခြားပါသည်။ ဝါသနာပါသော Computer Music ကို စီးပွားရေး လုပ်ရုံဖြင့် မိမိအနေဖြင့် “sound room” ဟု တွေးနေပါသည်။ “ဟစ္စတ်နဲမိခု” သည် ၂၀၀၇ ခုနှစ် ဩဂုတ်လတွင် စတင်ရောင်းချခဲ့သော်လည်း ၎င်းသည် creative ဖြစ်သော action ကို ဖန်တီးခွင့် ပေးခဲ့ခြင်းများလား ဟု စဉ်းစားမိပါသည်။

လူသားမျိုးနွယ်များသည် အတိတ်တွင် ပြောင်းလဲမှုကြီး ၃ခါ တွေ့ကြုံခဲ့သည်ဟု ပြောနိုင်ပါသည်။ နံပါတ် ၁ ပြုပြင်ပြောင်းလဲမှုသည် Agriculture Revolution ဖြစ်သည်။ အမဲလိုက်ခြင်းလုပ်ရန် ပြောင်းရွှေ့မှုကို မတတ်သာပဲ လုပ်လာရသော လူသား မျိုးနွယ်များသည် ၎င်းပြောင်းရွှေ့မှုမှတဆင့် စားစရာများကို စီမံကိန်းဖြင့် ထုတ်လုပ်ပြီး၊ သိုလှောင်နိုင်ရန်အတွက် သီးခြားနေရာများတွင် အခြေချနေထိုင်ခြင်းများ စတင်လာခဲ့ ကြသည်။ ထိုမှတဆင့် လူ့အဖွဲ့အစည်းများသည် နိုင်ငံတည်ထောင်ပြီး တဖက်မှာလဲ ဆင်းရဲချမ်းသာ ကွာခြားမှုလည်း ဖြစ်လာခဲ့သည်။ စီးပွားရေး တိုးတက်လာခြင်းနှင့်အတူ စစ်ကို ဖိတ်ခေါ်သည့် အဓိကအကြောင်းရင်းလဲ ဖြစ်လာသည်ဟု ပြောနိုင်သည်။

Art by KEI ©CFM

နံပါတ် ၂ ပြုပြင်ပြောင်းလဲခြင်းသည် Industrial Revolution ဖြစ်သည်။ အရွေ့စွမ်းအင်ကို တွေ့ရှိလာပြီး တူညီသည့်အရာကို ပိုမိုကောင်းမွန်အောင်ပြုလုပ်သည်ဟု အဓိပ္ပါယ်ရှိသည့် innovation ကို ရှေ့ဆက်လုပ်ဆောင်ခြင်းဖြင့် ပမာဏများများ ထုတ်လုပ်ခြင်း၊ ပမာဏများများစားသုံးခြင်းကို ဖြစ်စေခဲ့သည်။ ရောင်းဝယ်ဖောက်ကားခြင်း နှင့် ကုန်သွယ်ခြင်းကို တွန်းအားဖြစ်စေပြီး နယ်ပယ်များများကို ကြွယ်ဝခြင်းများ ဖြစ်စေသည်။ တစ်ဖန် ဤ Revolution သည် “လူဦးရေ တိုးပွားခြင်း” ကိုလည်း ဆက်လက်ဖြစ်ပွား စေခဲ့ပါသည်။ Industrial Revolution မဖြစ်ခင်က “များများမွေး များများသေ” ခေတ်တွင် လူဦးရေသည် တသမတ်တည်းနီးပါးဖြစ်ပြီး လူ့အဖွဲ့အစည်းသည် ဆင်းရဲချမ်းသာ ကွာဟချက် နည်းသော်လည်း industrial revolution ဖြစ်စေရန် လူဦးရေတိုးပွားမှုသည် အရှိန်အဟုန်ဖြင့် တိုးတက်လျက်ရှိသည်။

ထို့အပြင် နံပါတ် ၃ ခုမြောက် ပြောင်းလဲမှုသည် internet ကို ကိုယ်စားပြုသော IT ၏ စစ်မှန်သော တန်ဖိုးကိုဆောင်သည့် Information Revolution ဖြစ်သည်။ Internet မတိုင်ခင်က သတင်းပို့သူသည် အကန့်အသတ်ဖြင့် နည်းပါးပြီး ချုပ်ကိုင် ထားခဲ့သည်။ သတင်းပို့သူဆိုသည်မှာ သတင်းစာပို့သမား၊ တီဗီရေဒီယို၊ ပုံနှိပ်ထုတ်ဝေသူ စသည့် media များသာ ရှိခဲ့သော်လဲ ၎င်းတို့သည် သတင်းအချက်အလက် ပေးပို့တိုင်း စက်ပစ္စည်းသော်လည်းကောင်း လူအင်အားသော်လည်းကောင်း ကုန်ကျစရိတ် ကြီးမား ပေသည်။ ထို့အပြင် ထိုစဉ်က သတင်းအချက်အလက် ပမာဏလဲ နည်းပါးခဲ့ပြီး တစ်လမ်းသွားသာ ဖြစ်ခဲ့သည်။ သို့သော် internet ဆက်သွယ်မှု ရရှိမှုမှတဆင့် ပြောင်းလဲမှုဖြစ်ခဲ့သည်။ သတင်းပေးပို့မှုတွင် ကြီးမားသော အပြောင်းအလဲ ဖြစ်ခဲ့ပါသည်။

လက်ရှိတွင် internet tools များသည် မိမိနှင့် နီးကပ်လွန်းသောကြောင့် လွယ်လင့်တကူပင် စားပွဲပေါ်သော်လည်းကောင်း၊ အိတ်ကပ်ထဲမှာသော်လည်းကောင်း ထည့်ထားနိုင်ပါသည်။ သတင်းနှင့် ရုပ်ပုံ၊ သီချင်းများကဲ့သို့ digital ပြောင်း သတင်းအချက်အလက်များသည် internet မှ တဆင့် လွယ်ကူစွာ ပေးပို့ခြင်းနှင့် သိမ်းဆည်းထားနိုင်သည်။ မိမိကြိုက်နှစ်သက်သော ရုပ်ရှင်နှင့် ထုတ်လွှင့်သည့် မီဒီယာများကို လျှပ်တပြက်အတွင်း ဖမ်းယူ ကြည့်ရှုနိုင်ခြင်းစသည်ဖြင့် နေ့စဉ်ဘဝနှင့် လုပ်ငန်းခွင်တွင် လွန်စွာ အသုံးဝင်ပြီး အဆင်ပြေလှပါသည်။ တဖန် ထို သတင်းအချက်အလက်များသည် မိမိ၏အကြောင်း သတင်းကောင်းလဲ ပါနိုင်ပြီး၊ Facebook ကဲ့သို့၊ Twitter, Blog ကဲ့သို့ စာမျက်နှာများမှတဆင့် မည်သူမဆို မိမိအကြောင်းကို လွယ်လင့်တကူ အချိန်တိုအတွင်း ကမ္ဘာကြီးကို ပေးပို့နိုင်လာခဲ့ပါသည်။

သို့သော်လည်း ထို information revolution ကြောင့် ဖြစ်သော ပြောင်းလဲမှုကြီးသည် နိဒါန်းမျှသာ ရှိသေးသည်ဟု ထင်ပါသည်။ Agricultural Revolution, Industrial Revolution များသည် လူသားမျိုးနွယ်များ၏ နေ့စဉ်ဘဝကို ကြီးမားသော ပြောင်းလဲမှုဖြစ်စေခဲ့သည်။ information revolution မှ ဖြစ်စေသော ပြောင်းလဲမှုသည် အမှန်တွင် ထို့သို့သော အဆင့်တစ်ခုသို့ပင် မရောက်ရှိသေးပါ။ အဟောင်းမှအသစ်သို့ ပြောင်းလဲချိန်လေးမျှသာ ရှိသေးပြီး ယခုမှပင် ပြောင်းလဲမှု အစစ်အမှန်များ စတင်ပါလိမ့်မည်။ နှစ် ၂၀~၃၀ နောက်ပိုင်းတွင် လူနေမှုဘဝ၊ ကမ္ဘာကြီးကို အံ့အားသင့်ဖွယ် ပြောင်းလဲသွားစေပါလိမ့်မည်။ မည်သို့သော ပြောင်းလဲမှု ဖြစ်မည်ကိုကား မမှန်းဆနိုင်သေးပါ။ မည်ကဲ့သို့ ပြောင်းလဲမည်ကို ကျွန်တော်တို့နှင့် နောင်လာနောက်သားများ၏ လက်ထဲတွင်သာ အဓိက တာဝန်ရှိပါသည်။

အနာဂတ် e-business ခေါင်းဆောင်များကို လေ့ကျင့်ပေးခြင်း

ပါမောက္ခ 高 弘昇

ကို ဟောင် ဆွန်း

Ko, Hong Seung

သတင်းအချက်နည်းပညာ မန်နေဂျာဟောင်း (CIO)၊
နည်းပညာ စီမံရေးရုံး၊ Samsung Electronics Co. Ltd.
ကိုယ်စားလှယ်ဒါရိုက်တာ၊ Nippon Applied Informatics Society (NAIS)

ပါမောက္ခဟောင်ဆွန်ကို ကို တောင်ကိုရီးယားတွင် မွေးဖွားခဲ့ပြီး ယခင်က တောင်ကိုရီးယား၏ လျှပ်စစ်ပစ္စည်းနှင့် အီလက်ထရောနစ် အစိတ်အပိုင်းများ ထုတ်လုပ်သော ကုမ္ပဏီကြီးဖြစ်သည့် Samsung Electronics ၌ အင်တာနက် အခြေပြုကုမ္ပဏီ မဟာဗျူဟာ၊ CALS (အဓိကအားဖြင့် B2B အယူအဆအခြေပြု) နှင့် အထွေထွေစားသုံးသူများအတွက် e-commerce တို့ကို အသက်သွင်းခဲ့သော သတင်းအချက်အလက်နည်းပညာ မန်နေဂျာအဖြစ် လုပ်ကိုင်ခဲ့သည်။ အဆိုပါ ကုမ္ပဏီကြီး၏ သတင်းအချက်အလက်နည်းပညာလုပ်သားစု တိုးတက်မှုနှင့် အမြတ်အစွန်းရရှိမှုတို့အတွက်လည်း အဓိကကူညီပေးခဲ့သည်။ အလွန်အမင်းပြောင်းလဲလာနေသော e-business လောကတွင် လိုအပ်မည့်လူသား ပါရမီအရည်အသွေးအကြောင်း ပါမောက္ခဟောင်က အကျယ်တဝန့် ပြောကြားခဲ့ သည်။

e-Business တွင် မဟာဗျူဟာတစ်ခု လိုအပ်သည်

— e-Business လောကသည် အလွန်လျင်မြန်စွာ ပြောင်းလဲနေပုံရသည်။ မိမိလုပ်ငန်းသည် အင်တာနက်ပျံ့နှံ့မှုနှင့်အတူ ပြောင်းလဲခဲ့ပြီလား။

သတင်းအချက်နည်းပညာဌာနမှာ ကျွန်တော်မန်နေဂျာဖြစ်လာပြီး သိပ်မကြာမီ ၁၉၉၅ ဝန်းကျင်နှစ်တွေမှာ Samsung က ပြည်တွင်းပြည်ပ ဖောက်သည်တွေ အတွက် သူတို့ရဲ့ဝဘ်ဆိုဒ်ကို လွှင့်တင်ခဲ့တယ်။ အဲဒီအချိန်တုန်းက အင်တာနက်ဟာ အားကြီးတဲ့ ဈေးကွက်တင်ကိရိယာလို့ ဘယ်သူမှ ထင်မထားကြဘူး။ ကုမ္ပဏီ အမှတ်တံဆိပ်ကို အသိအမှတ်ပြုမှု တိုးတက်လာအောင် လုပ်ဖို့နည်းလမ်းတစ်ခု လောက်သာထင်ခဲ့ကြတာ။ ဒါပေမဲ့ ဝဘ်ဆိုဒ်ကို ကျွန်တော်တို့ လုပ်လိုက်တော့ ကမ္ဘာတစ်လွှားကနေ ဆမ်ဆောင်းထုတ်ကုန်အကြောင်း၊ အဆင်မပြေတဲ့အကြောင်း စသဖြင့် အီးမေးလ်ပေါင်း တစ်နေ့ကို အစောင် ၂၀၀ လောက်ရတယ်။ အဲဒီမှာ ဝဘ်ဆိုဒ်ကို ဈေးကွက်တင်ကိရိယာအဖြစ် သုံးကောင်းသုံးနိုင်တယ်လို့ ကျွန်တော် ခံစားမိလာခဲ့ပါတယ်။

အဲဒီနောက်ပိုင်း ကြိုတင်လက်မှတ်ဝယ်တာ၊ စတော့ရှယ်ယာ ရောင်းဝယ်တာလိုမျိုး အင်တာနက်သုံးတဲ့ လုပ်ငန်းတွေ ကြီးထွားလာတယ်။ ဒါပေမဲ့ အင်တာနက်ပေါ်မှာ သုံးဖို့ စနစ်တစ်ခုရေးဆွဲ လွှင့်တင်လိုက်ရုံနဲ့ အရောင်းက ကြီးကြီးမားမားတက်လာ တာ ကျွန်တော်တို့ မတွေ့ရဘူး။ အင်တာနက်သုံးလိုက်ရင်တော့ ငါတို့လုပ်ငန်းတွေ အဆင်ပြေမှာပဲလို့ လူတွေထင်ခဲ့တဲ့ တောင်ကိုရီးယားမှာ ကျရှုံးသွားတဲ့ IT ရေပန်းစား ကာလရှိခဲ့တယ်။ အင်တာနက် ဈေးဝယ်မောကြီး တည်ထောင်၊ ပစ္စည်းတွေတင်၊ တစ်ကမ္ဘာလုံးက ဖောက်သည်တွေ လက်ခံလိုက်ရင် စီးပွားရေးလုပ်လို့ပြီလို့ သူတို့ ထင်ခဲ့တယ်။ ဒါပေမဲ့ အဲဒီအင်တာနက် ဈေးဝယ်မောလ်တွေ အကုန်နီးပါး နောက် နှစ်အနည်းငယ်အတွင်း အင်တာနက်ပေါ်ကနေ ပျောက်ကွယ်သွားကြပါတယ်။ နောက်ဆုံးမှာတော့ ကျွန်တော်တို့ သတိမပြုမိတဲ့အချက်က အင်တာနက်ဆိုတာ ကိရိယာတစ်ခုတည်းမျှသာဆိုတဲ့ အချက်ပဲဆိုတာ တွေ့ရတယ်။ ပြီးတော့ မဟာဗျူဟာမရှိတာလဲ ဖြစ်နိုင်တယ်။ အင်တာနက်ပေါ်မှာ ခင်ဗျားပစ္စည်း ဘယ်လောက်များများ တင်ထား၊ တင်ထား၊ သူတို့ဟာ စခရင်တစ်ခုပေါ်မှာပဲ ပေါ်နေတာပါ။ အရောင်းအဝယ်အတော်များများမှာ ဖောက်သည်တွေဟာ ပစ္စည်းတွေကို သူတို့လက်နဲ့ကိုင်ကြည့်၊ စစ်ကြည့်ပြီးမှ ဝယ်တတ်ကြတာကြောင့်လဲ ဖြစ်ပါတယ်။

နောက်ကျကျန်ရစ်သည့် ဂျပန်ကုမ္ပဏီများနှင့် လူသားရင်းမြစ်မရှိခြင်း

— အခုလို အလွကြီးမားတဲ့ အပြောင်းအလဲတွေကြားထဲမှာ လက်ရှိကမ္ဘာ့စီးပွားရေး ပတ်ဝန်းကျင်ကို ခင်ဗျားဘယ်လိုမြင်သလဲ။

ကံမကောင်းတာက နိုင်ငံတွေအနက် ဂျပန်နဲ့ တောင်ကိုရီးယားရဲ့ လက်ရှိအခြေအနေက ကုမ္ပဏီတွေရဲ့အရောင်းကို မှင့်တင်ပေးမဲ့ ဗျူဟာတွေ အသက်သွင်းဖို့ လူသားရင်းမြစ်မရှိတဲ့အချက်ပဲ။ ထို့အတူ ကုမ္ပဏီတွေဟာ IT အခြေခံအဆောက်အအုံ ကြိုတင်ပြင်ဆင်ရေးမှာ အကြီးအကျယ်ရင်းနှီးမြှုပ်နှံနေကြတဲ့အခါ ဒီအခြေအနေက သူတို့အတွက် အဆုံးမဲ့ပြဿနာတွေဖြစ် ပေါ်နေစေတယ်။

ကုမ္ပဏီတွေလိုအပ်နေတာကို ရှင်းရှင်းလေးပြောရရင် e-business မဟာဗျူဟာ ရေးဆွဲမဲ့ လူသားရင်းမြစ် လိုအပ်နေတာပါ။ အဓိကအားဖြင့် ဈေးကွက်တင်ဖို့နဲ့ စီမံခန့်ခွဲဖို့အတွက် IT ရင်းမြစ်တွေ အသုံးချနိုင်စွမ်း သူတို့လိုအပ်နေတယ်။

ဂျပန်နဲ့တောင်ကိုရီးယား ကုမ္ပဏီဝန်ထမ်းတွေထဲမှာ ဈေးကွက်ပညာသိရှိမှု အလွန်နည်းတယ်လို့ ယေဘုယျအားဖြင့် ထင်ထားတယ်။ အကြောင်းကတော့ လစာနဲ့ပတ်သက်လို့ သူတို့အခြေခံစဉ်းစားချက်က အမြတ်ခွဲတမ်းအညီအမျှရဖို့ပဲ။ အဲဒီခွဲတမ်းကို နိစ္စဓူဝအလုပ်လုပ်ရင်းနဲ့ ဒီလစာကို သူတို့ရကြတယ်ပေါ့။ ဒါပေမဲ့ အမေရိကန်မှာတော့ ဒါမျိုးမဟုတ်ဘူး။ လုပ်အားပမာဏနဲ့ အဲဒီအလုပ်ဟာ ကုမ္ပဏီအပေါ် ဘယ်လောက်အကျိုးပြုသလဲဆိုတာကို အမြဲဖိအားကြီးကြီးမားမား ပေးနေတယ်။ အမေရိကန်ကုမ္ပဏီတွေမှာဆို ဈေးကွက်တင်ဌာနဆိုတာ သီးခြားမရှိ ဘူး။ ဝန်ထမ်းအားလုံးမှာ ဒီအတွေးအခေါ် အယူအဆတွေရှိပြီးသား။ အဲဒီတော့ ဈေးကွက်ဌာနဆိုတာ သီးသန့်မလိုအပ်ဘူး။ စီးပွားရေးက အဆိုးဘက်ကို ပြောင်း သွားရင်တောင် အမေရိကန်ကုမ္ပဏီတွေက သူတို့ အမြတ်အစွန်းရနိုင်စွမ်းကို ဘယ်လို တိုးတက်အောင် လုပ်ရမလဲလို့ အမြဲတွေးနေတဲ့ စိတ်ထားရှိတယ်။ ဒါကြောင့်လဲ သူတို့ဟာ အရှေ့ကိုတိုးတက်ဖို့ အလားအလာတွေ အမြဲရှိနေတာပေါ့။ ဒါကြောင့်လဲ ဂျပန်နဲ့တောင်ကိုရီးယားကုမ္ပဏီတွေအနေနဲ့ အမေရိကန်တွေနဲ့ယှဉ်ဖို့ ခက်ခဲတာ။ ဂျပန်နဲ့တောင်ကိုရီးယားမှာ ကုမ္ပဏီအကြီးကြီးတွေအပါအဝင် အတော် များများဟာ အရောင်းဌာန၊ ကြော်ငြာဌာနနဲ့ ဘရန်းတံဆိပ်ဌာနတွေကို ဈေးကွက်တင်တဲ့ဌာနလို့ မှားယွင်းနေကြတယ်။ ဒါကြောင့်လဲ အင်တာနက်ကို စီးပွားရေးလုပ်ငန်းအတွက် အသုံးပြုတဲ့အခါ အမေရိကန်တွေပဲ IT ကုမ္ပဏီအနေနဲ့ အောင်မြင်နေကြတာ ဖြစ်ပါတယ်။ ဂျပန်နဲ့တောင်ကိုရီးယားနိုင်ငံတွေမှာ ဒီလိုအောင်မြင်မှုအတွက် ချီးကျူးခံရတဲ့ ပြည်တွင်းကုမ္ပဏီတွေ ရှိတယ်။ ဒါပေမဲ့သူတို့က အခြေခံအဆောက်အအုံ တိုးတက်မှုကြောင့်ဖြစ်လာတဲ့ e-business လှိုင်းလုံးကို စီးမိရုံဖြစ်လို့ ငွေကြေးကို ဂိမ်းကစားတဲ့ပုံစံ ဈေးကစားမှုနဲ့ အောင်မြင်လာခဲ့ကြတာဖြစ်ပါတယ်။ စကားမစပ် e-business လုပ်ငန်းမှာ အောင်မြင်တဲ့ ဥရောပကုမ္ပဏီတစ်ခုမှ မရှိဘူး။ အဲဒါ ဘာကြောင့်လဲဆိုတော့ အင်တာနက်ပျံ့နှံ့မှု အကြီးအကျယ်နှေးကွေးခဲ့လို့ ဖြစ်ပါတယ်။

အာရှကိုလွှမ်းမိုးမည့် အထူးပြုဘွဲ့လွန် ကျောင်းတစ်ခုဖြစ်ထွန်းရေး

— ဒီစီးပွားရေးလုပ်ငန်းဝန်းကျင်မှာ ဘယ်လိုလုပ်ဆောင်ချက်တွေကို KCGI က ရွေးချယ်သင့်သလဲ။ ဘာကိုကျွန်တော်တို့ ရည်ရွယ်သင့်သလဲ။

IT အထူးပြုတဲ့ ဘွဲ့လွန်ကျောင်းအများအပြား မရှိပါဘူး။ ကျိုတိုကွန်ပျူတာအထူးပညာရပ်သင်ကျောင်း (KCG) ဆိုတာ KCGI ရဲ့ မျိုးဆက်ပါ။ ဒါကျွန်တော်တို့ရဲ့ အကြီးမားဆုံး အကျိုးကျေးဇူးဖြစ်ပါ တယ်။ ဒါ့အပြင် KCGI မှာ အထူးကျွမ်းကျင်မှု၊ အသိပညာတွေရှိတဲ့ ကျောင်းအုပ်ချုပ်မှု အဖွဲ့ဝင်မျိုးစုံရှိနေပြီး သူတို့ဟာ အဓိကကုမ္ပဏီကြီးတွေမှာ အလုပ်လုပ်ဖူးကြတယ်။ ကျွန်တော့်လက်ချာတွေထဲမှာ ကျွန်တော့်အောင်မြင်မှုတွေသာမက ကျရှုံးမှုတွေကိုပါ ကျွန်တော်ပြောပါတယ်။ ဘာကြောင့်လဲဆိုတော့ ကျရှုံးမှုတွေဟာ အောင်မြင်မှုတွေ ထက်ပိုပြီး သင်ကြားပေးနိုင်စွမ်း ရှိလို့ပါ။ ဒီနည်းနဲ့ ဒီခေတ်ကြီးမှာ တကယ်ကို လိုအပ်နေတဲ့ လူသားအရည်အသွေးကို ကျွန်တော်လေ့ကျင့်ပေးတယ်။

တခြားနိုင်ငံတွေက တက္ကသိုလ်တွေနဲ့ ကျွန်တော်တို့ရဲ့ ပညာရေးကွန်ယက်ကလည်း တစ်နှစ်ပြီးတစ်နှစ် ပိုမိုကြီးမားကျယ်ပြန့်လာတယ်။ နယ်ပယ်ဟာ ဂျပန်တစ်နိုင်ငံထဲ မဟုတ်တော့ပါဘူး။ ကျွန်တော့်အနေနဲ့ KCGI ဟာ အာရှတိုက်နဲ့ ကမ္ဘာ့စင်မြင့်ပေါ်မှာ စွမ်းရည်ရှိတဲ့ လူသားရင်းမြစ်တွေ လေ့ကျင့်ပေးနိုင်တဲ့ အထူးပြု ဘွဲ့လွန် ကျောင်းတစ်ခုဖြစ်လာစေချင်မိပါတယ်။

ကြိုတင်တွေးခေါ်မှုအယူအဆတွေရဲ့ ကျွန်အဖြစ်မခံပါနှင့်။ ကိုယ့်ဆန္ဒအတိုင်းရှင်သန်ပြီး အိပ်မက်တွေနောက်ကို လိုက်ပါ

ပါမောက္ခ 土持 ゲーリー 法一

ဂယ်ရီ ဟိုအီချီ ဆုချီမိုချီ

Gary Hoichi Tsuchimochi

စွမ်းရည်ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်မှု၊ နှိုင်းယှဉ်ပညာရေးဆိုင်ရာလေ့လာမှုများ၊ စစ်ပြီးခေတ်ပညာရေးပြုပြင်မှုနှင့်ယဉ်ကျေးမှုပညာရေးသမိုင်း ပါရဂူ

ပါမောက္ခ ဆုချီမိုချီသည် သူ၏သင်ကြားရေးအယူအဆဟာ "KCGI မှ ကျောင်းသားကျောင်းသူများနှင့် အတူလုပ်ဆောင်ပြီး သူတို့၏ သင်ခန်းစာများကို ဖန်တီးရန်ဖြစ်သည်" ဟု ဆိုပါသည်။ သူသည် KCGI ကျောင်းသားကျောင်းသူများအား သင်ကြားရေးအသိုက်အဝန်းများဖွဲ့စည်းကာ ကျောင်းသားကျောင်းသူဗဟိုပြုအတန်းများ ဖန်တီးရန်၊ သင်ကြားရေးစုစည်းမှုများနှင့်သင်ယူမှုစုစည်းမှုများ၏ အာဘော်များကို စူးစမ်းလေ့လာရန် တောင်းဆိုထားပါသည်။

ပညာရေးရဲ့ မူလရည်ရွယ်ချက်ဟာ ကျောင်းသားကျောင်းသူတွေရဲ့ သင်ယူမှုအတွက် အထောက်အကူတစ်ခုအဖြစ် ထမ်းဆောင်ဖို့ဖြစ်ပါတယ်။

— ဆရာ့ရဲ့ သင်ကြားရေးအယူအဆ အကြောင်းအရာတစ်ခုချင်းစီကို ရှင်းပြပေးနိုင်မလား။

ဘာကြောင့် ကျွန်တော်တို့တွေဟာ ကြိုတင်တွေးခေါ်မှုအယူအဆတွေရဲ့ ကျွန်ပြုခံရခြင်းကို ရှောင်ကြဉ်ရမှာပါလဲ။ အဲဒီလိုဖြစ်တဲ့အခါမှာ ကျွန်တော်တို့တွေဟာ ပျော့ပြောင်းပြီး လွတ်လပ်စွာ တွေးခေါ်နိုင်စွမ်းကို ဆုံးရှုံးသွားတာကြောင့်ပါ။ KCGI ဟာ AI အပါအဝင် ရှေ့ပြေး IT ကို လေ့လာတဲ့နေရာဖြစ်ပြီး အဲဒီနယ်ပယ်တွေက တီထွင်ဖန်တီးနိုင်စွမ်းကို လိုအပ်ပါတယ်။

သင်ယူခြင်း (ဂါခုရှူး) နှင့် ပညာသင်ဆု (ဂါခုမွန်း) ကြားက ကွာခြားချက်က ဘာပါလဲ။ မကြာသေးခင်အချိန်အထိ ကျောင်းတွေက သင်ကြားတဲ့အရာတွေရဲ့ ပုံသေလေ့လာခြင်းမှာ အာရုံစိုက်ခဲ့ကြပါတယ်။ ဒါဟာ သင်ယူခြင်းပါ။ ဒီလိုလေ့လာမှုမျိုးက အချက်အလက်ဖြည့်သွင်းခြင်းကို အလေးပေးပါတယ်။ ဘွဲ့လွန်ကျောင်းက ဒါနှင့် ကွာခြားပါတယ်။ ဘယ်သူကမှ သင့်ကို သင်ကြားပေးမှာမဟုတ်ဘဲ ကျောင်းသားကျောင်းသူတွေက ကိုယ့်ရဲ့စူးစမ်းလေ့လာမှုတွေကို ကိုယ်တိုင်ဦးစီးဆောင်ရွက်ရပါတယ်။ အဲဒါက "ပညာသင်ဆု" ဆိုတဲ့ စကားလုံးရဲ့ မူရင်းအဓိပ္ပာယ်ပါ။ စူးစမ်းလေ့လာခြင်းဖြင့် သင်ယူခြင်းဟာ လုပ်ငန်းခွင်ဝင်ရောက်သူဖြစ်ခြင်းမှာ အဓိကကျပါတယ်။ ဒီလိုလေ့လာမှုမျိုးက ဖန်တီးမှုကို အလေးပေးပါတယ်။

ပြဿနာ–ရှာဖွေတွေ့ရှိ–မောင်းနှင်မှု သင်ယူခြင်းက ဘာပါလဲ။ လူ့အဖွဲ့အစည်းဟာ ပြဿနာ–ရှာဖွေတွေ့ရှိ–မောင်းနှင်မှု သင်ယူခြင်းကို ရှေ့ဆက် ပိုပိုပြီး လိုအပ်လာမှာပါ။ အသစ်တွေကို ဖန်တီးရာမှာ ရှာဖွေတွေ့ရှိမှုကို လိုအပ်ပါတယ်။ ပြီးတော့ ရှာဖွေတွေ့ရှိမှုအတွက် စူးစမ်းလေ့လာမှုက မရှိမဖြစ်ပါပဲ။ ဒါပေမယ့် စူးစမ်းလေ့လာရေးဦးစီးမှုတစ်ခုတည်းက ဝေးဝေး တိုးတက်လာနိုင်တာပါ။ ကျောင်းသားကျောင်းသူတွေက အုပ်စုလိုက်မဟုတ်ဘဲ အသင်းလိုက် သင်ယူရမှာပါ။ အသင်းအခြေပြုသင်ယူမှု (TBL) ဖြစ်တဲ့ ဒီကိုင်တွယ်ဖြေရှင်းနည်းဟာ ပြဿနာအခြေပြုသင်ယူမှု (PBL) ရဲ့ နေရာထဲမှာ ပျံ့နှံ့နေပါတယ်။

သင်ယူမှုပတ်ဝန်းကျင်ဆိုတာ ဘာပါလဲ။ သင်ယူမှုပတ်ဝန်းကျင်အပေါ်မှာ မူတည်တဲ့ လေ့လာမှုအမျိုးအစားပါ။ ဆရာဆရာမတွေရဲ့ အလုပ်က သင်ကြားပေးဖို့ မဟုတ်ပါဘူး။ အဲဒီအစား ဆရာဆရာမက ပံ့ပိုးသူဖြစ်ရမှာပါ။ ဒါက ဂျပန်ပညာရေးပုံစံနှင့် အမေရိကန်ပညာရေးပုံစံကြားက ကွာခြားချက်ပါပဲ။ အမေရိကန်ရဲ့ နောက်ပိုင်းကိုင်တွယ်နည်းက ရှေးယခင်က ဂျပန်ကိုင်တွယ်နည်းဖြစ်ပါတယ်။

လစ်ဘရယ်အနုပညာတွေက ဘာတွေပါလဲ။ အနုပညာတွေက လူသားမျိုးနွယ်တွေနှင့် ဆက်စပ်နေတာပါ။ ဒါပေမယ့် ယနေ့ခေတ်မှာ လစ်ဘရယ်အနုပညာတွေဟာလည်း သိပ္ပံပညာရပ်တွေမှာ မရှိမဖြစ်လိုအပ်ကြောင်း အလေးပေးထားပါတယ်။ ဥပမာအနေနဲ့ တိုကျိုနည်းပညာတက္ကသိုလ်မှာ အခုလေးတင် တည်ထောင်ထားတဲ့ လစ်ဘရယ်အနုပညာစင်တာကို သုံးသပ်လိုက်ပါ။ အဲဒီက ပါမောက္ခတစ်ယောက်က NHK သတင်းထောက်ဟောင်း အခီရာ အီခဲဂမိ ပါ။ အဲဒီကအခြေအနေက US ရဲ့ အရှေ့ပင်လယ်ကမ်းရိုးတန်းက MIT မှာနှင့် အတူတူပါပဲ။ အလားတူဥပမာတစ်ခုကတော့ နိုင်ငံခြားရေးဝန်ကြီး ဟီလာရီ ကလင်တန်ရဲ့ မိခင်တက္ကသိုလ်ဖြစ်ရာနေရာအဖြစ်နှင့် မိုနာလီဆာအပြုံး ရုပ်ရှင်ကို ရိုက်ကူးခဲ့တဲ့နေရာအဖြစ် ထင်ပေါ်ကျော်ကြားတဲ့ ဝဲလ်စလေ ကောလိပ်ဖြစ်ပါတယ်။ ဝဲလ်စလေ ကောလိပ်ဟာ အမေရိကန်ပြည်ထောင်စုရဲ့ အကျော်ကြားဆုံး အမျိုးသမီးသိပ္ပံကောလိပ်တွေထဲက တစ်ခုဖြစ်ပေမယ့် လစ်ဘရယ်အနုပညာကောလိပ်အဖြစ် ကျော်ကြားပါတယ်။ ကျွန်တော်က ဂျပန်မှာ သူတို့ရဲ့ "လူသစ်ဆွေးနွေးပွဲသင်တန်းငယ်" ကို မိတ်ဆက်ပေးခဲ့ပါတယ်။

လုပ်ငန်းခွင်ဝင်ရောက်သူတစ်ဦးရဲ့ မျှော်မှန်းထားတဲ့ အခြေခံအင်အားတွေက ဘာတွေပါလဲ။ လုပ်ငန်းခွင်ဝင်ရောက်သူတစ်ဦးရဲ့ အခြေခံအင်အားတွေ (ရှကိုင်းအိဂျင်း ကိဆိုရော်ခု) ဟာ ဂျပန်နိုင်ငံက တက္ကသိုလ်တွေနှင့် ကုမ္ပဏီတွေမှာ မကြာခဏကြားရတဲ့ စကားစုတစ်ခုပါ။ အဲဒီအကြောင်းကို စာအုပ်တွေ ထုတ်ဝေထားပြီးပါပြီ။ အဲဒီစာအုပ်တွေထဲမှာ ကျွန်တော်ညွှန်ပြသင်ကြားတဲ့ အတန်းတွေရဲ့ အကြောင်းအရာတွေဖြစ်တဲ့ လုပ်ငန်းခွင်ဝင်ရောက်သူတစ်ဦးရဲ့ အခြေခံအင်အားအဖြစ်နဲ့ လစ်ဘရယ်အနုပညာရဲ့ အကျင့်သီလတွေထဲကတစ်ခုဖြစ်တဲ့ ဝေဖန်ပိုင်းခြားတွေးခေါ်မှုတွေ ပါဝင်ပါတယ်။

လူတွေက AI တွေနှင့် အတူတကွ ယှဉ်တွဲနေထိုင်နိုင်ပါသလား။ ၂၀၄၅ ခုနှစ်မတိုင်ခင်မှာ AI က လူသားတွေရဲ့ လုပ်နိုင်စွမ်းကို ကျော်လွန်သွားမယ်လို့ဆိုတဲ့ အစီရင်ခံချက်ကို ထုတ်ပြန်လိုက်ချိန်က အကျပ်အတည်းခံစားမှုကို အစပျိုးစေခဲ့ပါတယ်။ AI က လူတွေရဲ့အလုပ်တွေကို လုယူသွားမှာလားဆိုပြီး လူအများက စူးစမ်းခဲ့ကြပါတယ်။ ဂျပန်ကွန်ပျူတာပညာရေးတက္ကသိုလ်များအသင်း (JUCE) ရဲ့ ပူးတွဲစက်မှုပညာရပ်ဆိုင်ရာစီမံကိန်းဖြစ်တဲ့ "တက္ကသိုလ်ဌာနအလိုက် လုပ်ငန်းခွင်လေ့ကျင့်ရေး" က အဓိက အီလက်ထရောနစ်ပစ္စည်း ထုတ်လုပ်သူမှာ အဖွဲ့အစည်းအတွင်း လေ့ကျင့်ရေးအစီအစဉ်တစ်ခုကို ကျွန်တော်ပါဝင်ခဲ့ပါတယ်။ အဲဒီကုမ္ပဏီက AI နည်းပညာရဲ့ ရှေ့ဆုံးမှာ ရှိနေတာပါ။ ရူပဗေဒမှာ ပါရဂူဘွဲ့ကိုင်ဆောင်ထားတဲ့ ဂျာမနီအဓိပတိဟောင်း အန်ဂျလာ မာကယ် က တစ်ခါတလေမှာ လာရောက်လည်ပတ်လေ့ရှိပါတယ်။ သူမက AI နှင့် ထပ်တိုက်ရန်တွေ့ခြင်းမဟုတ်ဘဲ ငြိမ်းချမ်းစွာ ယှဉ်တွဲနေထိုင်ရန် လိုအပ်ကြောင်းကို အလေးပေးခဲ့ပါတယ်။ သူမက AI ကို သိပ္ပံနှင့်နည်းပညာအား လူသားပညာရေးနှင့် ပေါင်းစည်းမှုအဖြစ် သဘောထားပါတယ်။

သင်ယူမှုနည်းလမ်းများ လေ့လာခြင်းဆိုတာက ဘာကိုဆိုလိုတာပါလဲ။ MIT နှင့် ဝဲလ်စလေကောလိပ် နှစ်ခုစလုံးက လူတွေကို အချုပ်အနှောင်ကင်းစွာ သင်ယူစေဖို့ သင်ကြားတဲ့နည်းလမ်းအဖြစ် "သင်ယူမှုနည်းလမ်းများ လေ့လာခြင်း" ကိုသင်ကြားခြင်းရဲ့ အရေးပါမှုကို အလေးပေးခဲ့ပါတယ်။ ဒါဟာ လစ်ဘရယ်အနုပညာကောလိပ်တစ်ခုရဲ့ အနှစ်သာရပါပဲ။

တက္ကသိုလ်စီမံကိန်း မိတ်ဖက်ဆိုတာက ဘာပါလဲ။ တစ်ဖက်က တက္ကသိုလ်တွေနှင့် ဘွဲ့လွန်ကျောင်းတွေနှင့် အခြားတစ်ဖက်က လူ့အဖွဲ့အစည်း (လုပ်ငန်းစီမံကိန်းများ) ကြား တွဲဖက်ဖို့က ကျွန်တော့်ရဲ့ ကိုယ်ပိုင်စကားရပ်ဖြစ်ပြီး ရှေ့ဆက်ဖို့က အဲဒါကိုလိုအပ်လာမှာပါ။ အဲဒါကြောင့် လူတွေကို အချုပ်အနှောင်ကင်းတဲ့ သင်ယူသူတွေဖြစ်လာအောင် ပညာသင်ပေးဖို့လိုအပ်တာပါ။

KCG အုပ်စု၏ ပညာရေးဆိုင်ရာ ဒဿနာအမြင်အပေါ်တွင် - တက္ကသိုလ်တိုင်းမှာ ဝင်ခွင့်မူဝါဒတွေ၊ သင်ရိုးညွှန်းတမ်းမူဝါဒတွေနှင့် အောင်လက်မှတ်မူဝါဒတွေ ရှိကြပါတယ်။ KCGI ရဲ့ မိခင်အဖွဲ့အစည်းဖြစ်တဲ့ KCG ရဲ့ ပညာရေးဆိုင်ရာ ဒဿနအမြင်ဟာ "ကွန်ပျူတာနည်းပညာမှာ တီထွင်ဖန်တီးနိုင်စွမ်းကို ပျိုးထောင်ရန်" နှင့် "ကျယ်ပြန့်တဲ့ ရှုထောင့်တွေကနေ တွေးခေါ်မှုကို ပျိုးထောင်ရန်" ဆိုတဲ့အရာတွေကို သာဓကဆောင်ပါတယ်။ ဒါကို အတိုချုပ်ပြောရမယ်ဆိုရင် လစ်ဘရယ်အနုပညာဟာ သိပ္ပံပညာနှင့် လူသားမျိုးနွယ်တို့ရဲ့ ပေါင်းစည်းမှုဖြစ်ပါတယ်။

IT မှတစ်ဆင့် အမည်မသိကမ္ဘာများ ရှာဖွေခြင်း၏ စိန်ခေါ်မှုကို ကိုင်တွယ်ခြင်း

— နောက်ဆုံးမှာအနေနဲ့၊ ကျွန်တော်တို့ကျောင်းသားကျောင်းသူတွေအတွက် အမှာစကားရှိပါသလား။

KCGI ရဲ့ ကျောင်းသားကျောင်းသူတွေအနေနဲ့ သင်တို့ဟာ တခြားသူတွေထက် ပိုမိုကြွယ်ဝတဲ့ ပညာရေးပတ်ဝန်းကျင်တစ်ခုကို မွေ့လျော်ကြရပါတယ်။ အဲဒါကလည်း သင်တို့ဟာ IT ရဲ့ အထူးပြုအသိပညာကို အလွယ်တကူ ဆည်ပူးနိုင်ပြီးတော့ အမည်မသိကမ္ဘာတွေရှာဖွေခြင်းရဲ့ စိန်ခေါ်မှုကို ကိုင်တွယ်ဖို့ နှစ်သက်သလို ကျင့်သုံးနိုင်တာကြောင့်ပါ။ ကျွန်တော့်ရဲ့အိပ်မက်က KCGI ရဲ့ ကျောင်းသားကျောင်းသူတွေနှင့် လက်တွဲလုပ်ဆောင်ပြီး သင်ယူသူဗဟိုပြုအတန်းတွေကို ဖန်တီးဖို့၊ ထိုကျောင်းသားကျောင်းသူတွေနှင့် ဆက်ဆံရေးကို အထူးတန်ဖိုးထားပြီး သင်ယူမှုအသိုင်းအဝိုင်းတစ်ခုကို ဖွဲ့စည်းဖို့ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒီအိပ်မက်ကို အတူတကွ အကောင်အထည်ဖော်နိုင်ဖို့ သင်တို့ရဲ့ခွန်အားကို ငှားပေးကြပါ။

ပါမောက္ခနှင့် အင်တာဗျူး

လုံခြုံရေးအတွက် လိုအပ်ချက်ဖြင့် ဒစ်ဂျစ်တယ်အသွင်ကူးပြောင်းမှု၏ လိုက်စားခြင်းကို ဟန်ချက်ညီစေခြင်း

ပါမောက္ခ 内藤 昭三

ရှောဇို နိုင်းတိုး

Shozo Naito

သုတေသီအကြီးအကဲဟောင်း၊ သတင်းအချက်အလက်နှင့်ဖြန့်ဖြူးရေး စင်မြင့်ဓာတ်ခွဲခန်း၊ ဂျပန်ကြေးနန်းနှင့်တယ်လီဖုန်း ကုမ္ပဏီ ဒါရိုက်တာ၊ ဆိုင်ဘာကျူတိုဓာတ်ခွဲခန်း

ပါမောက္ခ ရှိုဇို နာအိတို သည် ဂျပန်ကြေးနန်းနှင့်တယ်လီဖုန်း ကော်ပိုရေးရှင်း (ယခု NTT) အတွက် သတင်းအချက်အလက်နှင့် ဖြန့်ဖြူးရေးပလက်ဖောင်း ဓာတ်ခွဲခန်းတွင် သုတေသီအကြီးအကဲအဖြစ် ထမ်းဆောင်ခဲ့ပါသည်။ သူသည် ကွန်ရက်များနှင့် သတင်းအချက်အလက်လုံခြုံရေးတွင် ပါရဂူတစ်ဦးဖြစ်ပါသည်။ ပါမောက္ခ နာအိတို သည် ကျွန်တော်တို့နှင့် COVID-19 ကပ်ရောဂါ အမြင်ကနေ ဆက်စပ်ပြဿနာများနှင့်အတူ ဂျပန်နိုင်ငံနှင့် ကမ္ဘာတစ်ဝှမ်းရှိ လက်ရှိကွန်ရက်အခြေအနေနှင့် ဆိုင်ဘာလုံခြုံရေးအကြောင်း ပြောဆိုခဲ့ပါသည်။

ဂျပန်နိုင်ငံသည် ဒစ်ဂျစ်တယ်အသွင်ကူးပြောင်းမှုကို မြှင့်တင်ရန် ရှေ့ဆက်ရမည်

— COVID-19 ကပ်ရောဂါက လူ့အဖွဲ့အစည်းကို ဒစ်ဂျစ်တယ်အသွင်ကူးပြောင်းမှုနှင့် IT အသုံးပြုခြင်းကို ယုံကြည်လက်ခံစေဖို့ လှုံ့ဆော်ပေးခဲ့ပါတယ်။ ၂၀၂၁ ခုနှစ်၊ စက်တင်ဘာလအတွက် သတ်မှတ်ထားတဲ့ "ဒစ်ဂျစ်တယ်အေဂျင်စီ" တစ်ခုရဲ့ စတင်ဆောင်ရွက်ခြင်းက အဲဒီဦးတည်ချက်ကို အရှိန်မြှင့်ပေးသင့်ပါတယ်။

ရုပ်ပိုင်းဆိုင်ရာလောကလိုမျိုး ဆိုင်ဘာစပေ့ဟာ ဗိုင်းရပ်စ်တွေနှင့် ပြည့်နှက်နေပြီးတော့ နေ့စဉ်နှင့်အမျှ မျိုးကွဲအသစ်တွေ ပေါ်ထွက်လာနေတယ်လို့ ထင်ရပါတယ်။ ရုပ်ပိုင်းဆိုင်ရာလောကမှာလည်း သေချာပေါက် သန္ဓေပြောင်းလဲမှုတွေဖြစ်ပေါ်ပြီး၊ နေထိုင်မှုနည်းလမ်းတွေနှင့် လိုက်ဖက်ဖို့ ကြိုးစားတုံ့ပြန်ကြရပါတယ်။ တချို့နည်းလမ်းတွေနှင့် ဂျပန်နိုင်ငံရဲ့ ဒစ်ဂျစ်တယ်အသွင်ကူးပြောင်းမှုက ကျန်ရှိတဲ့လောကရဲ့နောက်မှာ နောက်ကျသွားခဲ့ရပါတယ်။ ဒါပေမယ့်လည်း နောက်ဆုံးမှာ အဝေးကနေအလုပ်လုပ်ခြင်းက သာမန်ဖြစ်စပြုလာခဲ့ပါတယ်။ မကြာသေးခင်က ဒစ်ဂျစ်တယ်အသွင်ကူးပြောင်းမှုရဲ့ ကိုင်တွယ်ဖြေရှင်းမှု (DX ဒစ်ဂျစ်တယ်နည်းပညာ ပျံ့နှံ့မှုကတစ်ဆင့် လူ့ဘဝအသွင်ကူးပြောင်းမှု၊ တန်ဖိုးနှင့်ဘောင်ကန့်သတ်ချက်တွေရဲ့ တည်ရှိနေတဲ့အသိတရားကို အခြေခံကျစွာ ပြောင်းပြန်လှန်သွားစေတဲ့ ဆန်းသစ်တီထွင်ပြောင်းလဲမှု) နှင့် လမ်းညွှန်ခဲ့တဲ့ ဒစ်ဂျစ်တယ်အသွင်ကူးပြောင်းမှုကို တိုးတက်စေဖို့ လှုပ်ရှားမှုတွေက နည်းလမ်းမျိုးစုံဖြင့် အရှိန်အဟုန်မြင့်လာနေပါတယ်။ ဂျပန်နိုင်ငံရဲ့ နိုင်ငံ့အစိုးရက ဒစ်ဂျစ်တယ်အေဂျင်စီတစ်ခု တည်ထောင်မှုနှင့် ရှေ့ဆက်တိုးနေပုံပေါ်ပါတယ်။ ဒါဟာ ပုဂ္ဂလိကအခန်းကဏ္ဍအတွက်လည်း မရှိမဖြစ်လိုအပ်တဲ့ ဦးတည်ချက်တစ်ခုပဲလို့ ကျွန်တော်ကတော့ ယုံကြည်ပါတယ်။ စီးပွားရေးလောကဟာ COVID-19 ကပ်ရောဂါကြောင့် ပေါ်ပေါက်လာခဲ့တဲ့ အန္တရာယ်ကို ဆုပ်ကိုင်ပြီး အခွင့်အလမ်းအဖြစ် ပြောင်းလဲပစ်ရမှာဖြစ်ပါတယ်။

ဒါပေမယ့်လည်း သဘာဝအားဖြင့်၊ ကွန်ရက်တွေအပေါ်မှာ မှီခိုအားထားမှု တိုးမြှင့်လာတာက လုံခြုံရေးအတွက် အန္တရာယ်တွေကို မြင့်မားစေပါတယ်။ ကွန်ရက်ချိန်ဆက်ခြင်းနှင့် လုံခြုံရေးက ကားဘီးတွေလိုမျိုး အချင်းချင်း ဖြည့်စွက်ပေးပါတယ်။ အဲဒီကဏ္ဍနှစ်ခုကြား ဟန်ချက်ညီအောင် ထိန်းသိမ်းဖို့က အမြဲသတိထားရမယ့် တာဝန်တစ်ခုပါ။ ပညာရေးလောကမှာက ဟောပြောချက်တွေနှင့် အတန်းတွေအတွက် Zoom ကို ပုံမှန်အသုံးပြုပါတယ်။ ပုဂ္ဂလိကကဏ္ဍမှာ ပိုမိုအားကောင်းတဲ့ လုံခြုံရေးနှင့် အွန်လိုင်းညီလာခံကျင်းပမှုစနစ်ကို မိတ်ဆက်ထားပါတယ်။ အလားတူပဲ အကောင့်စစ်မှန်ကြောင်းသက်သေပြရာမှာ အကောင့်ကိုင်ဆောင်သူတွေကို ဘယ်လိုမျိုး သေချာစွာအတည်ပြုရမလဲဆိုတဲ့ မေးခွန်းက ကိုယ်ရေးကိုယ်တာအတွက် ကိုယ်ပိုင်လိုအပ်ချက်တွေနဲ့ အံ့ဝင်ခွင်ကျဖြစ်စေရပါမယ်။ ကျွန်တော်တို့ အလိုရှိတဲ့အရာတွေကို လုပ်ဆောင်တာနှင့် လိုအပ်တဲ့လုံခြုံရေးအဆင့်အကြား မျှတစေတဲ့ ဖြေရှင်းချက်တွေကို ရွေးချယ်ဖို့က အရေးကြီးပါတယ်။ ဒစ်ဂျစ်တယ်အသွင်ကူးပြောင်းမှုကို မြှင့်တင်ဖို့အတွက် ကျွန်တော်တို့ဟာ ကွန်ရက်ချိတ်ဆက်မှုနှင့် လုံခြုံရေးအကြားက ဟန်ချက်ကို အမြဲ စိတ်ထဲမှာမှတ်သားထားဖို့ လိုအပ်ပါတယ်။

ဆိုင်ဘာတိုက်ခိုက်မှုများ ဖြစ်ပေါ်လာတဲ့အခါ ဘယ်လောက်အထိ တန်ပြန်တိုက်ခိုက်နိုင်တယ်ဆိုတဲ့ အငြင်းပွားမှု

— ကမ္ဘာတစ်ဝှမ်းမှာ ဆိုင်ဘာတိုက်ခိုက်မှုတွေ မြင့်တက်နေတယ်။ ပြီးတော့ သူတို့က ပိုပိုပြီး အန္တရာယ်ကြီးလာတယ်။

အမေရိကန်ပြည်ထောင်စုက ၂၀၁၆ ခုနှစ် သမ္မတရွေးကောက်ပွဲမှာ ရုရှားပါဝင်ပတ်သက်ခဲ့ကြောင်း ကောလဟာလတွေ ဖြစ်နေပါတယ်။ တချို့နိုင်ငံတွေက အာကာသတပ်ဖွဲ့တွေနှင့် ဆိုင်ဘာတပ်ဖွဲ့တွေ ထူထောင်ပြီးတော့ ကုန်းကြောင်း၊ ရေကြောင်းနှင့် လေကြောင်းတွေရဲ့ အစဉ်အလာတွေပြီးတဲ့နောက်မှာ စတုတ္ထနှင့် ပဉ္စမမြောက် တိုက်ပွဲနယ်မြေတွေအဖြစ် အာကာသနှင့် ဆိုင်ဘာအာကာသ ပေါ်ပေါက်လာခြင်းကို တုံ့ပြန်လျက်ရှိကြပါတယ်။ ဆိုင်ဘာတိုက်ခိုက်မှုတွေအတွက် ကျွန်တော်တို့ရဲ့ တုံ့ပြန်မှုတွေကို အားကောင်းစေဖို့ လိုအပ်တယ်ဆိုတာက ရှင်းရှင်းလင်းလင်းပါပဲ။ ဒါပေမယ့် ကိုယ့်ကိုယ်ကိုကာကွယ်ဖို့ ဘယ်လောက်ထိ သွားသင့်ပါသလဲ။ အဲဒီမေးခွန်းအတွက် နိုင်ငံတကာ သဘောတူညီမှု လိုအပ်ပါတယ်။ လက်ရှိ ဝေဖန်ဆွေးနွေးမှုမှာ ပါဝင်တဲ့ ခေါင်းစဉ်တွေမှာ ဆိုင်ဘာတိုက်ခိုက်မှုကို တုံ့ပြန်ရာမှာ နိုင်ငံတစ်နိုင်ငံက ဒုံးကျည်တိုက်ခိုက်မှုကို တုံ့ပြန်ဖို့ ရန်သူ့ဒုံးကျည်အခြေစိုက်စခန်းတွေကို တိုက်ခိုက်တဲ့နည်းအတိုင်း တန်ပြန်တိုက်ခိုက်ရာမှာ ဘယ်လောက်အထိသွားနိုင်ပါသလဲ၊ ကိုယ့်ကိုတိုက်ခိုက်တဲ့ တည်နေရာတွေကို ဘယ်လောက်ပြင်းထန်စွာ တိုက်ခိုက်နိုင်ပါသလဲ၊ ဆိုတာတွေ ပါဝင်ပါတယ်။ ဒုံးကျည်အခြေစိုက်စခန်းတစ်ခုဟာ အဲဒီနိုင်ငံအတွင်းမှာ တည်ရှိနိုင်ပေမယ့် ဆိုင်ဘာတိုက်ခိုက်မှုကတော့ ဘယ်နေရာကနေမဆို လာနိုင်ပါတယ်။ ဆိုင်ဘာတိုက်ခိုက်မှုမှာ အသုံးပြုတဲ့ ဆာဗာဟာ ဂျပန်နိုင်ငံပြင်ပမှာ အလွယ်တကူ တည်ရှိနေနိုင်ပါတယ်။ ဒီလိုခြိမ်းခြောက်မှုတွေကို ကိုင်တွယ်ဖြေရှင်းရာမှာ နည်းပညာကို ပိုင်ဆိုင်ထားဖို့ လိုအပ်ပါတယ်။ ရှေ့ဆက်ပြီး လူ့အဖွဲ့အစည်းဟာ ဆိုင်ဘာတိုက်ခိုက်မှုတွေကို တိုက်ဖျက်ဖို့ အထိရောက်ဆုံး နည်းလမ်းတွေကို ဆုံးဖြတ်ရာမှာ စကားဝိုင်းတွေ ပြုလုပ်ကြဖို့ လိုအပ်ပါတယ်။

ဆိုင်ဘာတိုက်ခိုက်မှုတွေဟာ အစိုးရအချင်းချင်းတင်မကဘဲ ပုဂ္ဂလိကကဏ္ဍအဆင့်မှာလည်း ဖြစ်ပွားတတ်ပါတယ်။ တကယ်တမ်း ပိုင်ဆိုင်မှုများစွာဟာ အင်တာနက်ပေါ်မှာ တည်ရှိနေကြတာပါ။ ငွေပေးငွေယူမှုတွေကို ငွေကြေးစင်စစ်နီးပါးအဖြစ်စတင်ပြီး ဒစ်ဂျစ်တယ်ငွေကြေးစနစ်တွေနှင့် ဒစ်ဂျစ်တယ်ငွေပေးချေမှုပရိုတိုကောတွေကတစ်ဆင့် လုပ်ဆောင်တဲ့ အရောင်းအဝယ်တွေနှင့် အွန်လိုင်းမှာ လွှဲပြောင်းပါတယ်။ အစုရှယ်ယာတွေနှင့် အိမ်ခြံမြေဆိုင်ရာ အချက်အလက်တွေကိုလည်း အီလက်ထရောနစ်ဒေတာအဖြစ် ရရှိနိုင်ပါတယ်။ ဂျပန်ကုမ္ပဏီတွေဟာ ဉာဏပစ္စည်းဥစ္စာဆိုင်ရာ သတင်းအချက်အလက်တွေများစွာကို ကိုင်စွဲထားပြီး မလိုမုန်းထားတဲ့ သရုပ်ဆောင်တွေက အဲဒါကို မျက်စိကျနေကြပါတယ်။ ကုမ္ပဏီကြီးတွေဟာ ဆိုင်ဘာတိုက်ခိုက်မှုတွေနှင့် အဆက်မပြတ် ထိုးနှက်ခံနေရလျက်ရှိပါတယ်။ ပြီးပြည့်စုံတဲ့ လုံခြုံရေးဆိုတာမျိုး မရှိချိန်မှာ ကုမ္ပဏီတွေဟာ အဲဒီလိုခြိမ်းခြောက်မှုတွေကို တန်ပြန်ဖို့ အစီအမံတွေကို ပြင်ဆင်ထားရမှာဖြစ်ပါတယ်။

ကွန်ရက်တစ်ခုပေါ်မှ အချက်အလက်တွေကို အခြေခံအားဖြင့် မြင်နိုင်ပါတယ်

— ကျွန်တော်တို့ သာမန်ပြည်သူတွေဟာလည်း ဆိုင်ဘာတိုက်ခိုက်မှုနှင့် ဆိုင်ဘာခိုးယူမှုတို့ကနေ အဆက်မပြတ် ခြိမ်းခြောက်ခံနေရပါတယ်။

အလွန်ပဲ အဆင်ပြေလွယ်ကူတာကြောင့် အီလက်ထရွန်နစ်ငွေပေးချေမှုတွေ၊ အီလက်ထရောနစ်ငွေတွေနှင့် အစရှိတာတွေ အသုံးပြုရတာကို နှစ်သက်ကြပေမယ့် တစ်ချိန်တည်းမှာပဲ အဲဒါတွေက ဟက်ခ်ခံရလွယ်ကူတာကြောင့် အသုံးပြုရာမှာ အမြဲသတိရှိနေမှုဖြစ်ပါမယ်။ ဆော့ဖ်ဝဲလ်တွေရဲ့ အဆင်ပြေလွယ်ကူတဲ့ အင်္ဂါရပ်တွေရဲ့အခြားတစ်ဖက်နှင့် စတာတွေဟာ လုံခြုံရေးထောင်ချောက်တွေနှင့် အဲဒါတွေကိုဖြစ်ပေါ်စေတဲ့ လျှို့ဝှက်အန္တာရာယ်တွေကို သတိရှိနေဖို့ လိုအပ်ပါတယ်။ ဥပမာအနေနဲ့ အွန်လိုင်းတက်ဖို့ နီးစပ်ရာက အခမဲ့ဝိုင်ဖိုင်ချိတ်ဆက်မှုကို အသုံးပြုတာဟာ ခိုးနားထောင်ခံရတာတွေ၊ ဟက်ခ်လုပ်ခံရတာတွေကနေ အားနည်းချက်ဖြစ်စေပါတယ်။ အခြေခံအားဖြင့် ကွန်ရက်တစ်ခုပေါ်က အချက်အလက်တွေအားလုံးဟာ မြင်ရနိုင်တာကြောင့် ခိုးနားထောင်တာတွေ၊ စောင့်ကြည့်တာတွေရဲ့ အလားအလာတွေကို မြင်သာစေပါတယ်။ အချက်အလက်တွေကို ပေးပို့တဲ့အခါမှာ တစ်ယောက်ယောက်က ကြည့်နေတယ်လို့ ယူဆရပါမယ်။ ဘဏ္ဍာရေးအကောင့်တွေနှင့် ပတ်သက်တဲ့ နည်းလမ်းတွေနှင့် ကွန်ရက်တစ်ခုကို ဝင်ရောက်တဲ့အခါတိုင်း၊ ကိုယ်ရေးကိုယ်တာအချက်အလက်တွေကို ဖော်ပြတဲ့အခါတိုင်းမှာ "တစ်ယောက်ယောက်က မြင်သွားရင် အဆင်ပြေပါ့မလား။" ဆိုတဲ့မေးခွန်းကို စိတ်ထဲမှာမှတ်ထားပါ။ ဥပမာအနေဖြင့် အချက်အလက်မပို့ခင်မှာ အဲဒါကို မှန်မှန်ကန်ကန် ကုဒ်ဝှက်ထားလားဆိုတာ သင့်ကိုယ်သင် ပြန်မေးပါ။ မလွယ်ကူပေမယ့် အဲဒီအဆင့်ကို အကြိမ်တိုင်းလုပ်ဆောင်ပေးရမှာကို မှတ်သားထားဖို့ မရှိမဖြစ်လိုအပ်ပါတယ်။ နည်းပညာဟာ ဒီလုံခြုံရေးအစီအမံတွေမှာ သေချာပေါက် ပါဝင်နေပေမယ့် အဆုံးမှာတော့ သတိပြုခြင်းနှင့် ဆင်ခြင်မြော်တွေးခြင်းတွေအတွက် အစားထိုးစရာမရှိပါဘူး။

ပညာရေးဝန်ထမ်းမိတ်ဆက်

ပါမောက္ခ ၁ဦးလျှင် ကျောင်းသား ၁၀ဦးအောက်။

ကမ္ဘာ့အဆင့်မြင့် IT စီးပွားရေးလုပ်ငန်းကို ဦးဆောင်နိုင်ရန် ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့် ဤတက္ကသိုလ်သည် ကမ္ဘာ့နာမည်ကြီးတက္ကသိုလ်များမှ ပါမောက္ခများကို သတင်းအချက် လက်ပညာရပ်၊ စီမံခန့်ခွဲမှုပညာရပ်၊ ပညာရေးဘာသာရပ် တို့တွင်သင်ကြားစေပြီး လက်တွေ့တွင် IT လုပ်ငန်းကြီးများတွင် အတွေ့အကြုံရှိပုဂ္ဂိုလ်များဖြစ်သည်။

ပညာရေးဝန်ထမ်းများ၏ အခြေခံတာဝန်

ဤတက္ကသိုလ်သည် ပါမောက္ခ ပညာရေးဝန်ထမ်းများ၏ အကြံပြုချက်ကိုရယူကာ ကျောင်းသားများ၏ အနာဂါတ်ရည်မှန်းချက်များကိုလိုက်၍ သင်ယူရန်လွယ်ကူသော ပတ်ဝန်းကျင်ကို ဖန်းတီးထားရှိသည်။

ပညာရေးဝန်ထမ်းများ ဆောင်ရွက်ရမယ့် တာဝန် ၂ ရပ်ရှိသည်။ ပထမဆုံးတာဝန်မှာ ပညာရေးအရင်းအမြစ် ဖြစ်သည်။ ဆရာသည် ကျောင်းသားများ၏ ဖတ်စာအုပ်၊ စာတမ်း၊ မီဒီယာများ၏အရင်းအမြစ်ဖြစ်ပြီး၊ နယ်ပယ်အတွေ့အကြုံ၊ ကျောင်းနေဖက် စသည့် ပညာရေးအရင်းအမြစ်ပင်ဖြစ်သည်။ ကျောင်းသား တစ်ဦးစီ မိမိတို့၏ ရည်ရွယ်ချက်ကို အကောင်ထည်ဖော်ရန် ဆရာများမှ လေ့လာမှတ်သားနိုင်သည်။ ဒုတိယအချက်မှာ ကျောင်းသားများကိုပံ့ပိုးသူ (ကော်အော်ဒီနေတာ) အဖြစ် တာဝန်ယူခြင်း ဖြစ်သည်။ ဆရာသည် ကျောင်းသားများသင်ယူရေးအပိုင်းတွင် နားလည်သဘောပေါက်စေရန် သင်ယူရေးအစီအစဉ်ကိုရေးဆွဲရသည်။ ကျောင်းသားများနှင့် တစ်သားတည်းဖြစ်ပါမှ ကျောင်းသားများကို ပံ့ပိုးပေးရာရောက်သကဲ့သို့ ဆရာ၏တာဝန်လည်း ကျေပွန်ပေမည်။

ယခုကဲ့သို့ တာဝန်များကိုထမ်းဆောင်ရင်းကျောင်းသားများ ရည်ရွယ်ထားသောအရာများ အထမြောက်မှုကို ကူညီပံ့ပိုးခြင်းသည် ဤတက္ကသိုလ်၏ မျှော်မှန်းချက်ပင်ဖြစ်သည်။

ဒုတိယကျောင်းအုပ် / ပါမောက္ခ

ယော်အိချ တဲရရှိတ Yoichi Terashita

ကျိုတိုတက္ကသိုလ်မှ သိပ္ပံဘွဲ့ရ
အမေရိကန်နိုင်ငံ၊ အိုင်အိုဝါတက္ကသိုလ်မှ ဒဿနိကဗေဒပါရဂူ
ခနဇဂ နည်းပညာတက္ကသိုလ်မှ ဂုဏ်ထူးဆောင်ပါမောက္ခ
ထိုင်းနိုင်ငံဆိုင်ရာ JICA (ဂျပန် အပြည်ပြည်ဆိုင်ရာ ပူးပေါင်းဆောင်ရွက်ရေး အေဂျင်စီ) ပါရဂူဟောင်း

ရှိငဲရု အဲအိဟို Shigeru Eiho

ကျိုတိုတက္ကသိုလ်မှ အင်ဂျင်နီယာဘွဲ့ရ
ကျိုတိုတက္ကသိုလ်မှ အင်ဂျင်နီယာပါရဂူ
ကျိုတိုတက္ကသိုလ်မှ ဂုဏ်ထူးဆောင်ပါမောက္ခ
စနစ်များ၊ ထိန်းချုပ်ရေးနှင့် သတင်းအချက်အလက် အင်ဂျင်နီယာများ တက္ကသိုလ်၏ ဥက္ကဋ္ဌဟောင်း
စနစ်များ၊ ထိန်းချုပ်ရေးနှင့် သတင်းအချက်အလက် အင်ဂျင်နီယာများ တက္ကသိုလ်၏ ကောင်စီဝင်
ဂျပန်ဆေးဘက်ဆိုင်ရာပုံရိပ်နည်းပညာအသင်း (JAMIT) ၏ ကြီးကြပ်ရေးမှူး
အီလက်ထရွန်းနစ်၊ သတင်းအချက်အလက်နှင့် ဆက်သွယ်ရေး အင်ဂျင်နီယာများ တက္ကသိုလ်မှ အဖွဲ့ဝင်

ဂယ်ရီ ဟိုအိချီ ဆုချီမိုချီ Gary Hoichi. Tsuchimochi

ဝိဇ္ဇာဘွဲ့ နှင့် မဟာဝိဇ္ဇာဘွဲ့ University of California (အမေရိကန်နိုင်ငံ)၊ အရှေ့အာရှလေ့လာမှုများ မဟာဘွဲ့ ပညာရေးမဟာဘွဲ့ (Ed. M) ပညာရေးဒေါက်တာဘွဲ့ (Ed. D) Columbia တက္ကသိုလ် အမေရိကန်နိုင်ငံ၊ ပညာရေးဒေါက်တာဘွဲ့ University of Tokyo
အချိန်ပြည့်ကထိကဟောင်း ပညာရေးဌာန လူမှုရေးဘာသာရပ်များဌာနစု Kokushikan တက္ကသိုလ်၊ လူသားနှင့်သက်ဆိုင်သော သိပ္ပံဘာသာရပ်များ၏ ပါမောက္ခဟောင်း ဘွဲ့လွန်သင်တန်းကျောင်း Toyo Eiwa အမျိုးသမီးတက္ကသိုလ်၊ ပါမောက္ခဟောင်း ၂၁ ရာစု ပညာရေးစင်တာ Hirosaki တက္ကသိုလ်၊ ပါမောက္ခဟောင်း Teikyo တက္ကသိုလ်၊ ညွှန်ကြားရေးမှူးဟောင်း သင်ကြားရေးနှင့် သင်ယူမှုစင်တာ Teikyo တက္ကသိုလ်
ဧည့်ပါမောက္ခဟောင်း ပညာရေးဌာန University of Victoria (ကနေဒါနိုင်ငံ)၊ ဧည့်သုတေသနအဖွဲ့ဝင် ဂျပန်ဘာသာရပ်ဆိုင်ရာ လေ့လာမှုများ Mark T. Orr စင်တာ University of South Florida၊ ဧည့်ပါမောက္ခ အဆင့်မြင့်ပညာရေးလေ့လာမှုများစင်တာ Nagoya တက္ကသိုလ်
စာစစ်ပါမောက္ခ ပညာရေး ယဉ်ကျေးမှု အားကစား သိပ္ပံနှင့် နည်းပညာ ဝန်ကြီးဌာန (MEXT) တက္ကသိုလ်တည်ထောင်မှုကောင်စီ (နိုင်းယှဉ်ပညာရေး၊ ဂျပန်ပညာရေးသမိုင်းကြောင်း၊ လူသားဆိုင်ရာ သိပ္ပံပညာရပ်များ (ပညာရေး)၏ အခြေခံလက်တွေ့ကဏ္ဍ၊ လူမှုဘာသာရပ်များ I နှင့် II ၏ သင်ကြားရေးဆိုင်ရာ သီအိုရီပါ အခြေခံလက်တွေ့ကဏ္ဍ)၊ စာစစ်ပါမောက္ခ MEXT တက္ကသိုလ်တည်ထောင်မှုကောင်စီ (ပညာရေး၏နိုင်းယှဉ်သမိုင်းကြောင်း)၊ ပညာရေးဆိုင်ရာ အကြံပေးပုဂ္ဂိုလ် လက်မှတ်ရ၊ Brigham Young တက္ကသိုလ် အမေရိကန်နိုင်ငံ၊ သင်ကြားရေးလုပ်ငန်းဆိုင်ရာ ကိုယ်ရေးဂုဏ်ဒြပ်ရေးသားခြင်း လေ့ကျင့်သင်ကြားမှုလက်မှတ်ရ၊ တက္ကသိုလ် သုံးသပ်တန်ဖိုးဖြတ်ခြင်းနှင့် ပညာရေးဆိုင်ရာဘွဲ့များအတွက် အတတ်ပညာသင်တန်းကျောင်း Dalhousie တက္ကသိုလ် (ကနေဒါနိုင်ငံ)

ဒါရိုက်တာ၊ ဆာပိုရို ဂြိုလ်တု / ပါမောက္ခ

မဆခိ နကမုရ Masaki Nakamura

Aoyama Gakuin တက္ကသိုလ်မှ ဘောဂဗေဒဘွဲ့ရ
Nihon Unisys, Ltd. တွင် အလုပ်လုပ်ပြီးနောက် ၁၉၈၇ ခုနှစ်တွင် dGIC Inc. ကို တည်ထောင်ခဲ့သည်။
သူသည် ကုမ္ပဏီ၏ ဥက္ကဋ္ဌ–ဒါရိုက်တာဖြစ်သည်။
ဟော့ကိုင်းဒိုး ကွန်ပြူတာဆိုင်ရာ စက်မှုကျန်းမာရေးအာမခံသမဂ္ဂ၏ ညွှန်ကြားရေးမှူးချုပ်
ဟော့ကိုင်းဒိုး သတင်းအချက်အလက်စနစ် စက်မှုလုပ်ငန်းအသင်း၏ ဥက္ကဋ္ဌ
နိုပွန်းတစ်ခုလုံး သတင်းအချက်အလက် စက်မှုလုပ်ငန်းအသင်းအဖွဲ့ချုပ်၏ ဥက္ကဋ္ဌ

ဒါရိုက်တာ၊ တိုကျို ဂြိုလ်တု / ပါမောက္ခ

ဟိစယ တနက Hisaya Tanaka

ဝဆဲဒတက္ကသိုလ်မှ အင်ဂျင်နီယာဘွဲ့ရ
ဖုဂျိဆုကုမ္ပဏီ၊ စနစ်ပံ့ပိုးရေးဌာနခွဲ၏ ခေတ္တမန်နေဂျာဟောင်း
ဖုဂျိဆုတက္ကသိုလ်၏ ဒါရိုက်တာဟောင်း
သတင်းအချက်အလက်နည်းပညာ မြှင့်တင်ရေးအေဂျင်စီ၊ IT ဆိုင်ရာ လူသားအရင်းအမြစ် ပြုစုပျိုးထောင်ရေး ဌာနချုပ်၏ အမှုဆောင်ဒါရိုက်တာနှင့် မန်နေဂျာဟောင်း
ဂျပန်အင်ဂျင်နီယာပညာရေးအသင်းမှ ထောက်ခံထားသော ဝါရင့်ပညာပေးသူ
ဂျပန်အင်ဂျင်နီယာပညာရေးအသင်း၊ စီမံကိန်းစီစဉ်ရေးကော်မတီ၏ အဖွဲ့ဝင်
မိတိုးဖောင်ဒေးရှင်း၏ ဘုတ်အဖွဲ့ဝင်

ဂုဏ်ထူးဆောင် ပါမောက္ခချုပ် / ပါမောက္ခ

တိုရှိဟိဒဲ အိဘရခ Toshihide Ibaraki

ကျိုတိုတက္ကသိုလ်အင်ဂျင်နီယာဘွဲ့ရ၊ အင်ဂျင်နီယာပါရဂူ ဘွဲ့ (Electronic Engineering အထူးပြု)
ကျိုတိုတက္ကသိုလ် ဂုဏ်ထူးဆောင် ပါမောက္ခ
ကျိုတို သတင်းအချက်အလက် ဘွဲ့လွန်သင်တန်း ကျောင်းအုပ်ဟောင်း
ပရော်ဖက်ဆာဟောင်း၊ Toyohashi University of Technology
Kwansei Gakuin University ပါမောက္ခဟောင်း
ကျိုတိုသတင်းအချက်အလက် ဘွဲ့လွန်သင်တန်းကျောင်း (KCGI) ၏ ပါမောက္ခချုပ် (၂၀၁၀ – ၂၀၂၃)

ဒီနေရာတွင် KCGI ပါမောက္ခများနှင့် တွဲဖက်ပါမောက္ခများအကြောင်း ပိုမိုလေ့လာပါ

ကျောင်းသားများ၏ မြို့ ကျိုတို

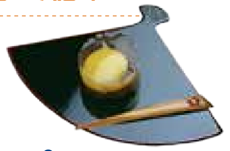
မြို့တည်ထောင်ပြီး ၁၂၀၀နှစ်ကျော်ကြာသည့်သမိုင်းကြောင်းကိုပိုင်ဆိုင်ထားသည့်ကျိုတို မြို့သည် ရှေးယခင်ကတည်းက ဂျပန်နိုင်ငံယဉ်ကျေးမှု၏အဓိကနေရာ၊ နိုင်ငံတကာမြို့တော်ဖြစ်ပြီး ယခုခေတ်တွင် လူငယ်ကျောင်းသားအများစုနေထိုင်သည့်မြို့တော်ဖြစ်ပါ သည်။ KCG ၏ ကျောင်းပရဝုဏ်တိုင်းသည် လမ်းပန်းဆက်သွယ်ရေးကောင်းမွန်သည့်နေရာများဖြစ်ပြီး ကျိုတိုမြို့၏နေရာတိုင်းတွင်သာမက အိုအိုဆာက၊ နရနှင့် အိုဆုမြို့ စသည့် ဂျပန်အနောက်ပိုင်းနေရာတိုင်းသို့လွယ်ကူစွာသွားလာဆက်သွယ်နိုင်ပါသည်။

KCGI ဟိုင်အာကူမန်ဘန် ကျောင်းပရဝဏ် ပတ်ဝန်းကျင်ဧရိယာ၊ ကျိုတိုပင်မကျောင်း

မုရောမချိယဉ်ကျေးမှု၏ လက်ရာဘုရားကျောင်းဖြစ်သည့် ဂင်းကခုဂျိဘုရားကျောင်း၊ ကျိုတို မြို့ ပွဲတော်အကြီးစားခုခုထဲမှသုခုဖြစ်သည့် ဂိုဒိုင်းပွဲတော်နှင့်ဆက်စပ်သည့် ယေားအန်း ဂျင်းဂူး ဘုရားကျောင်း၊ ဆာကူရာပင်များစီတန်းလျက်ရှိသည့် တဲဆုဂခုနော့မိချိ၊ ဂျပန်နိုင်ငံ တွင် ဒုတိယမြောက်အဟောင်းဆုံးတိရိစ္ဆာန်ဥယျာဉ်၊ ကျိုတိုမြို့တိရိစ္ဆာန်ဥယျာဉ်၊ ကျိုတိုမြို့ ယဉ်ကျေးမှု ပြတိုက်စသည့် အထင်ကရနေရာများစွာတည်ရှိပြီး ကျိုတိုမြို့၏ အမျိုးမျိုးသော သမိုင်းနှင့် ယဉ်ကျေးမှုများကို ထိတွေ့ခံစားနိုင်သည့်နေရာ။

နေရာများ

ဂင်းကခုဂျိ ဘုရားကျောင်း	ကျိုတိုမြို့တိရိစ္ဆာန်ဥယျာဉ်
တဲဆုဂခုနော့မိချိ	ယေားအန်း ဂျင်းဂူး
နန်းဇဲန်းဂျိဘုရားကျောင်း	အန်းခန်းဒိုး
Kyot City KYOCERA အနုပညာပြတိုက်	ချိအွန်းဂျိဘုရားကျောင်း
	ခေတ်မီအမျိုးသားယဉ်ကျေးမှုပြတိုက်



KCGI ကျိုတိုအဲခိမအဲဂြိုလ်တု အနီးအနားပတ်ဝန်းကျင်

JR, Kintentsu နှင့် မြေအောက်ရထားများ စီးနင်းနိုင်သည့် ကျိုတိုဘူတာသည် တစ်နိုင်ငံလုံးမှ လူများကျိုတိုမြို့ကိုလည်ပတ်ရန်လာသည့်ဝင်ပေါက်ဖြစ်ပါသည်။ အနီးအ နားတွင် ခေတ်မီသောအဆောက်အဦးများနှင့် သမိုင်းဆန်သည့်အဆောက်အဦးများ ယှဉ် တွဲတည်ရှိလျက်ရှိနေပြီး ခြားနားနေသည့်ပတ်ဝန်းကျင်နှစ်ခုကိုခံစားနိုင်သည့်နေရာဖြစ်ပါ သည်။

နေရာများ

ဟီဂရှိဘုရားကျောင်း	စန်းဂျိစန်းဂန်းဒိုး
နီရှိဟွန်းဂဝန်ဂျိ ဘုရားကျောင်း	ကျိုတိုအမျိုးသားပြတိုက်
ဟီဂရှိ ဟွန်းဂန်းဂျိဘုရားကျောင်း	ကျိုတိုဘူတာအဆောက်အဦး
တိုဖုခုဂျိ ဘုရားကျောင်း	ကျိုတို အကွာ့ရုံပြတိုက်
ကျိုတိုတာဝါ	

KCG ရခုဟုခုကျောင်းပရဝုဏ် အနီးဝန်းကျင်

မြေအောက်ရထား ခိတဒိုင်းလမ်းကြောင်းဘူတာနှင့် ဘတ်စ်ကားမှတ်တိုင်မှ ရခုဟိုခုဝန်း ကျင်၊ ကျိုတိုဗဟိုဝန်းကျင်နှင့် ကျိုတိုဘူတာဖက်ဆီသို့ ဆက်သွယ်သွားလာရန် အဆင်ပြေ ပါသည်။ ခေတ်မီအဆောက်အဦးများ စီတန်းတည်ရှိလျက်ရှိသည့် ခိတယမလမ်းအနီးပတ် ဝန်းကျင်တွင်တော့ အအိုအိုပွဲတော်နှင့်ဆက်စပ်သည့် ခမိဂမိဘုရားကျောင်းရှိပြီး ရက္ခဗေဒဥ ယျာဉ်နှင့် မိဇိုရိုဂကန်၊ ခမိုမြစ်တွင် သဘာဝကိုခံစားနိုင်သည့်နေရာ။

နေရာများ

ခမိဂမိဘုရားကျောင်း	တိုကျိုခရိုင်ပိုင် ရက္ခဗေဒဥယျာဉ်
မိဇိုရိုဂရေကန်	ခိတယမလမ်း

KCG ခမိုဂဂကျောင်း အနီးအနားပတ်ဝန်းကျင်

ကျိုတိုမြို့၏အကြီးဆုံးပွဲတော် ၃ခုထဲမှတစ်ခုဖြစ်သည့် အအိုအိုပွဲတော်နှင့်ဆိုင်သည့် ရှိမိုခဝ ဘုရားကျောင်းနှင့် ကျိုတိုနန်းတော်စသည်တို့နှင့် နီးကပ်လျက်ရှိပြီး မြို့တွင်းဖြစ်သော်လည်း သဘာဝဆန်သည့်ပတ်ဝန်းကျင်။

နေရာများ

ရှိမိုခဝဘုရားကျောင်း	တဒဆုနော့မိုရိ
ကျိုတိုနန်းတော်	ကျိုတိုမြို့သမိုင်းပြတိုက်

kcg.edu သင်ကြားရေး ကွန်ရက်

ကျိုတိုသတင်းအချက်အလက် ဘွဲ့လွန်သင်တန်းကျောင်း (KCGI) သည် KCG Group ၏ အခြားသော သင်တန်းကျောင်းများနှင့် နီးကပ်နက်ရှိုင်းသော ဆက်သွယ်မှုရှိပြီး၊ နိုင်ငံရပ်ခြားရှိ အစိုးရ၊ တက္ကသိုလ်တို့နှင့် ချိတ်ဆက်မှု ပြုရင်းဖြင့် ကမ္ဘာ့ပညာရေးအဖွဲ့အစည်း အနေဖြင့်၊ IT ပညာရပ်၏ ဦးဆောင်သူအနေဖြင့်၊ ကမ္ဘာ့ထိပ်တန်း IT ပညာရေး ပြန့်ပွားရန် ရည်ရွယ်သည်။

IT ဆိုင်ရာ ဌာနများကို အမေရိကန်ပြည်ထောင်စုတွင်လည်း (၁၉၉၁ခုနှစ်တွင်) လျင်မြန်စွာ ထူထောင်ခဲ့သော နာမည်ကြီးသည့် ၁၈၂၉ခုနှစ်တွင် တည်ထောင်သော အင်ဂျင်နီယာ တက္ကသိုလ်ဖြစ်သည်။ အမေရိကန်ပြည်ထောင်စု၌ ကွန်ပျူတာဂရပ်ဖစ်၊ ဂိမ်းနှင့် IT နယ်ပယ်များတွင် ဤသင်တန်းကျောင်းသည် အကောင်းဆုံးရလဒ်များ ရရှိထားပါသည်။ ကျိုတိုကွန်ပျူတာအထူးပညာရပ်သင်ကျောင်း (KCG) နှင့် ၁၉၉၆ ခုနှစ်တွင် ညီအစ်မတက္ကသိုလ် ထူထောင်ခဲ့သည်။

RIT
Rochester Institute of Technology
ရိုချက်စတာ နည်းပညာကျောင်း

၁၉၆၃ ခုနှစ်တွင် တည်ထောင်သော ဂျပန်၏ ပထမဆုံးကွန်ပျူတာ သင်တန်းကျောင်းအဖြစ် နှစ်ပေါင်း ၆၀ သမိုင်းကြောင်းနှင့် အောင်မြင်မှုများ ရှိခဲ့ပြီး၊ သတင်းအချက်အလက်ဆိုင်ရာ လုပ်ငန်းနယ်ပယ်တွင် အများဆုံးသော လူ့စွမ်းအား အရင်းအမြစ် ကွန်ရက်အဖြစ် ဘွဲ့ရကျောင်းသား ၅သောင်းကျော်ကို ကျောင်းမှ မွေးထုတ်ပေးခဲ့ပြီး ဖြစ်ပါသည်။

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin
KCG

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin Automobile School
KCGM

နောင်လာနောက်သားများ၏ မော်တော်ကားနည်းပညာဆိုင်ရာများတွင် နည်းပညာမြင့် IT၊ ကွန်ရက် နည်းပညာနှင့် အသိပညာရှိသည့် မော်တော်ကားစက်ပြင်ကျွမ်းကျင်သူများကို ပြုစုပျိုးထောင်ပေးပါမည်။

kcg.edu
The Kyoto College of Graduate Studies for Informatics
KCGI

kcg.edu
Kyoto Japanese Language Training Center
KJLTC

ဂျပန်ဘာသာစကား သင်ကြားရေးဖြစ်သည့် ဤသင်တန်းကျောင်းသည် တရားရေးဝန်ကြီး၏ အသိပေးချက်အရ ဂျပန်စာသင်ကျောင်းကို ဖွင့်လှစ်ပြီး ပညာရေး၊ ယဉ်ကျေးမှု၊ အားကစား၊ သိပ္ပံနှင့် နည်းပညာ ဝန်ကြီးဌာန၏ လမ်းညွှန်သင်ရိုးများ အတိုင်းသင်ကြားလျက်ရှိသည်။

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin - U.S.A.
New York Office

KCG Group ၏ နိုင်ငံရပ်ခြားလုပ်ငန်းများ အခြေစိုက်ရာရုံးအဖြစ် ၂၀၀၀ ခုနှစ်တွင် NY ၏ ကမ္ဘာ့ကုန်သွယ်ရေး စင်တာ (WTC) တွင်းတွင် ဖွင့်လှစ်ထားပါသည်။ အမေရိကန် ပြည်ထောင်စု၌ အကြမ်းဖက်တိုက်ခိုက်ခံရမှုများကြောင့် မီးသင့်ခဲ့ရသော်လည်း လက်ရှိတွင် Rockefeller Center တွင် ရုံးခန်းထားရှိပြီး လုပ်ငန်းများ တဖန် လည်ပတ်လျက်ရှိသည်။

kcg.edu
Kyoto Computer Gakuin - China
Beijing Office
Dalian Office
Shanghai Office

KCG မှ ၎င်းနှင့် ဆက်ဆံရေး ခိုင်မာအောင် တည်ဆောက်နေသည့် တရုတ်နိုင်ငံ၏ တက္ကသိုလ်များနှင့် ဖလှယ်ရန်အတွက် ဌာနချုပ်အဖြစ် KCG ပေကျင်းရုံးကို ၂၀၀၂ ခုနှစ်တွင် ပေကျင်းရှိ တရုတ်နိုင်ငံ၏ အမျိုးသားစာကြည့်တိုက်အတွင်းတွင် တည်ထောင်ခဲ့သည်။ အခြားသော လုပ်ဆောင်ချက်များကြားမှ တရုတ်နိုင်ငံရှိ တက္ကသိုလ်များသို့ အိုင်တီ ပညာရေးဆိုင်ရာ ကူညီထောက်ပံ့မှုကို ပံ့ပိုးပေးခြင်းမှတစ်ဆင့် KCG သည် ၂၀၀၈ ခုနှစ်တွင် KCG တာလီအန်ရုံးကို ဖွင့်လှစ်ခဲ့ပြီး ၂၀၁၈ ခုနှစ်တွင် KCG ရှန်ဟိုင်းရုံးကို ဖွင့်လှစ်ခဲ့ပါသည်။

KCGI အကြောင်း အကျဉ်း

အမည် - ကျိုတိုသတင်းအချက်အလက် ဘွဲ့လွန်သင်တန်းကျောင်း (KCGI)

တည်ထောင်သည့် အဖွဲ့အစည်း - Kyoto Joho Gakuen

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

သုတေသနဘာသာရပ် - Applied Informatic Technology သုတေသနဘာသာရပ်

အထူးပြု - Web Business Technology အထူးပြု

ပြီးဆုံးသော အဆင့် - 44 credits

သတ်မှတ် လူဦးရေ - 700 ဦး (လူ အယောက် 1300 သာ လက်ခံနိုင်သည်။)

ပညာသင်နှစ် - ၂နှစ်

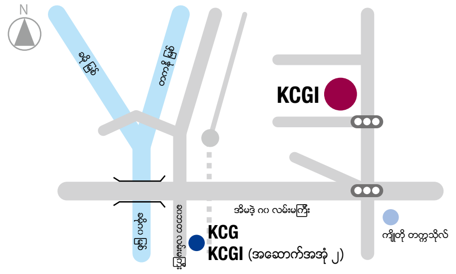
ဘွဲ့ - Information Technology မဟာဘွဲ့ (ကျွမ်းကျင်ပညာရှင်)
Master of Science in Information Technology (M.S. in IT)

URL: https://en.kcg.edu

KYOTO

ကျိုတိုသည် ဂျပန်၏ ရိုးရာယဉ်ကျေးမှုပြုရပ်၏ ပင်မနယ်မြေဖြစ်ပြီး Rohm ၊ Murata Manufacturing ၊ Nintendo ၊ Horiba Manufacturing ၊ Kyocera ၊ Nidec Corporation ၊ Omron ကဲ့သို့ ဂျပန်၏ စက်မှုလုပ်ငန်းကို ဦးဆောင်လမ်းပြရန် IT နှင့်ဆိုင်သော ကုန်ပစ္စည်းထုတ်လုပ်ငန်းများစွာ ရှိပါသည်။ တဖန် နိုဘယ်ဆုရများစွာသည် ကျိုတိုမှ မွေးထုတ်ပေးပါသည်။ ကျိုတို၏ ၎င်းစွမ်းအားများကို ခွန်အားတစ်ရပ်အဖြစ် လက်ခံယူပြီး ကျောင်းတွင်းအားအဖြစ် ယူပါသည်။

ဟိုင်အာကူမန်ဘန် ကျောင်းပရဝဏ်၊ ကျိုတို ပင်မကျောင်း



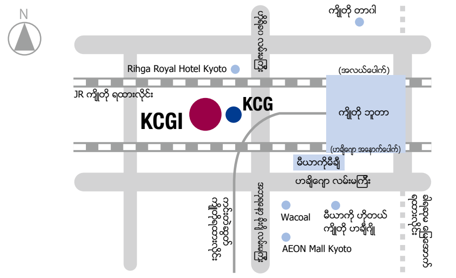
တည်နေရာ

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

လမ်းပန်းဆက်သွယ်ရေး

- ဟာရာခုမန်းဘန်း လမ်းဆုံမှ မြောက်ဘက်သို့ လမ်းလျှောက် ၁မိနစ်
- "ဒဲမချိယနဂိ ဘူတာ" မှ လမ်းလျှောက် ၈မိနစ် ခေးဟန် လျှပ်စစ်ရထား/အိဇန် လျှပ်စစ်ရထား
- ကျိုတိုဘူတာမှ မြို့တွင်း ဘတ်စ်ကားအမှတ် ၁၇၊ ဟာရာခုမန်းဘန်း မှတ်တိုင်၊ အမှတ် ၂၀၆ ခမိဂရော မှတ်တိုင်

ကျိုတိုအဲ့ခိမအဲ ပြိုလ်တုံ၊ ကျိုတို ပင်မကျောင်း



တည်နေရာ

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

လမ်းပန်းဆက်သွယ်ရေး

- "ကျိုတိုဘူတာ" ဟာချိဂျော အနောက်ပေါက်မှ လမ်းလျှောက် ၇မိနစ်

ဆာပိုရို ပြိုလ်တု

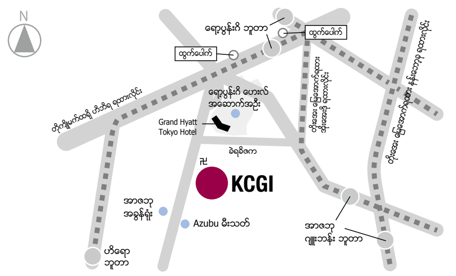
တည်နေရာ

ဒိုင်းဂေါ့ အဆောက်အဦး ၇လွှာ၊ DGIC, Inc. အတွင်း၊
5-11 Odorinishi, Chuo-ku, Sapporo,
060-0042, Japan

လမ်းပန်းဆက်သွယ်ရေး

- "အိုးဒိုးရိ မြေအောက်ရထားဘူတာ" ထွက်ပေါက် ၂ မှ မြောက်ဘက်သို့ လမ်းလျှောက် ၁မိနစ်

တိုကျို ပြိုလ်တု



တည်နေရာ

VORT မိုတိုအဇဘု ၄လွှာ Hitomedia, Inc. အတွင်း
3-1-35 Motoazabu, Minato-ku, Tokyo, 106-0046, Japan

လမ်းပန်းဆက်သွယ်ရေး

- တိုကျိုမက်ထရိုဟိဘိရရထားလိုင်း "ရော့ပွန်းဂိဘူတာ" ထွက်ပေါက် ၁အေမှလမ်လျှောက် ၈မိနစ်
- တိုအေးအိုးအဲဒိုရထားလိုင်း "ရော့ပွန်းဂိဘူတာ" ထွက်ပေါက်အမှတ်၃မှ လမ်းလျှောက် ၁၀မိနစ်ခန့်