

学校法人 コンピュータ総合学園

学校法人 计算机综合学园

Kobe Institute of Computing

神戸電子専門学校



KYOTO
京都TOKYO
東京OSAKA
大阪



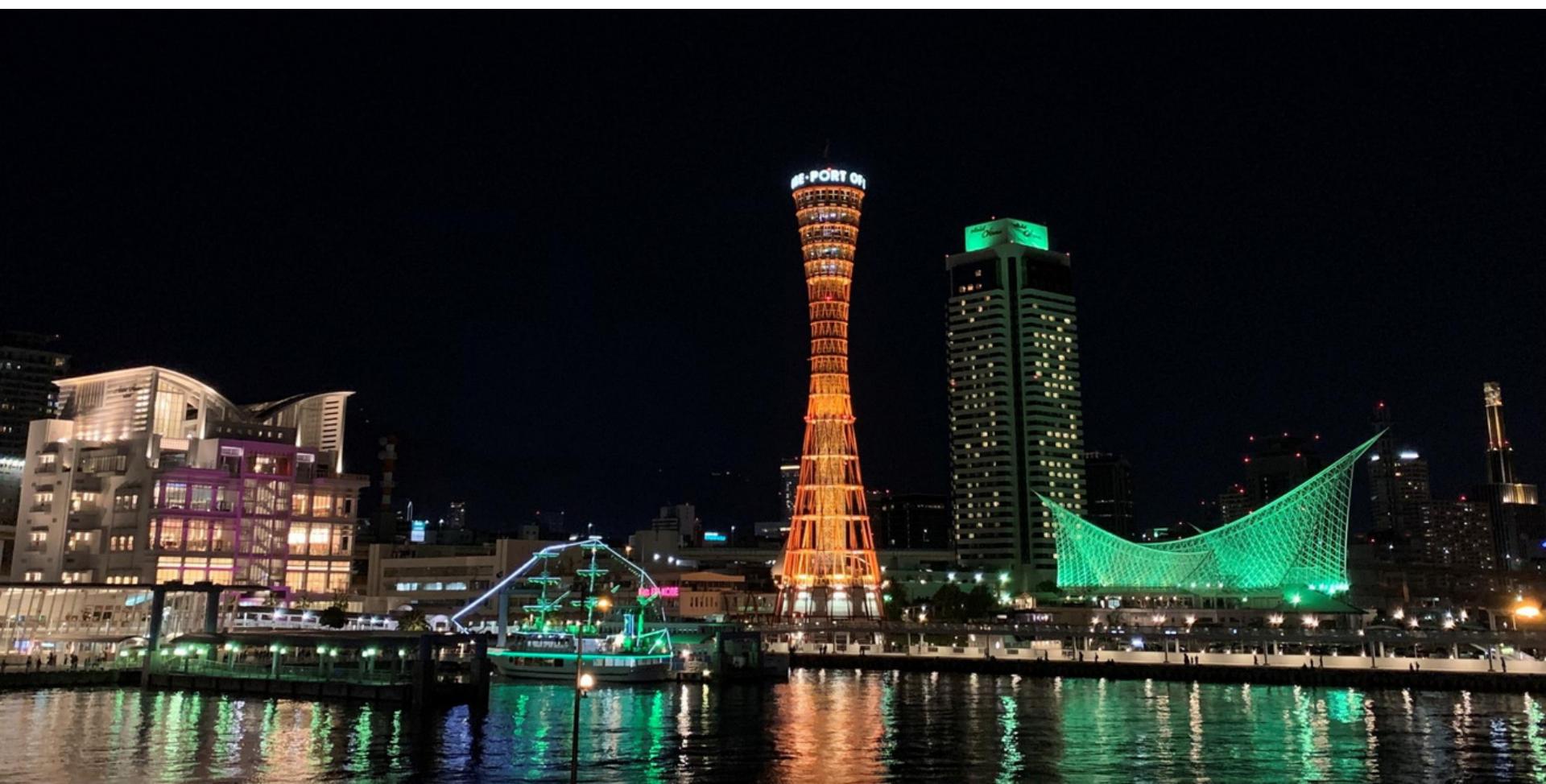
神戸,
瀬戸内海。

明石海峡大橋





神戸港





学校法人 コンピュータ総合学園

学校法人 计算机综合学园

Kobe Institute of Computing



神戸電子専門学校

神戸情報大学院大学



日语学科
4月，10月入学

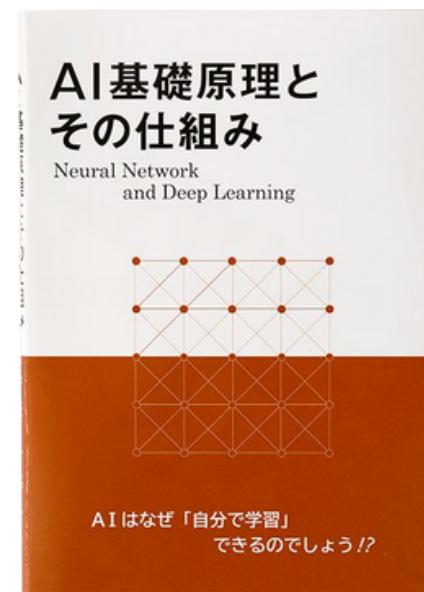
18个学科
专科学校（大专）
2~4年制

研究生课程
2年制
硕士学位（修士）





1958年建校，至今已有65年历史 是日本最早的计算机教育机构！



此书是学校创始人，本校理事长于1970年编集并发行的日本**第一本**计算机教科书。当时被诸多高校(大 阪大学等)广泛使用。

2021年2月，学校创始人，本校理事长编著并发行了AI基础理论的教材，已在校内使用！



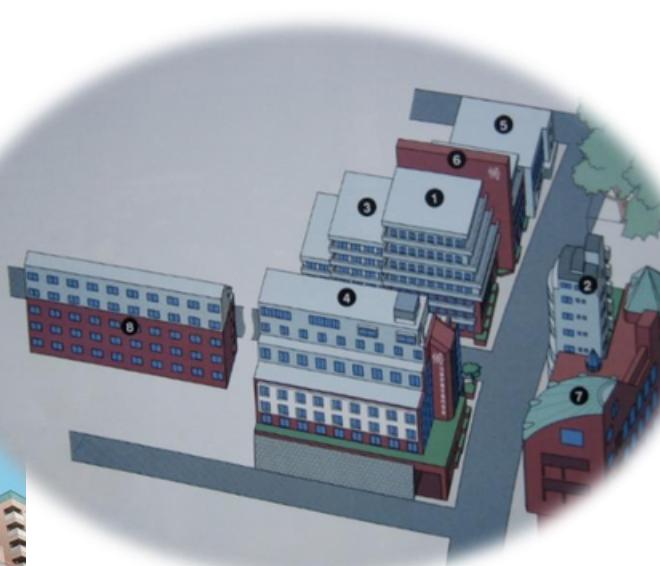
※学校有12栋教学楼，在西日本地区的专门学校中，在校人数最多！

※硬件设备齐全，同时创办了自己的大学院，这在日本的专门学校中也是十分罕见的。



校舍

12栋教学楼 (30多个实习教室)





神戸電子専門学校学科设置

7 领域18学科 + 日语学科

IT领域

- IT专家学科（4年制）
- IT技术员学科（3年制）
- 信息处理学科（2年制）
- AI系统开发学科（2年制）

硬件领域

- 信息工学科（2年制）

商务领域

- 电子商务学科（2年制）

游戏软件领域

- 游戏开发研究学科（4年制）
- 游戏工程师学科（3年制）
- 编程学科（2年制）
- 电竞运营学科（2年制）

美术设计领域

- 3DCG动漫学科（2年制）
- 数字动漫学科（2年制）
- 平面设计学科（2年制）

CAD 计算机辅助设计领域

- 建筑室内设计学科（2年制）
- 工业设计学科（2年制）

音响领域

- 音响制作学科（2年制）
- 音响技术学科（2年制）
- 配音演艺学科（2年制）

仅限留学生

- 国际交流学科（2年制，仅限在日留学生）
- 日语学科

神户电子的日语学科特性

	一般日语学校	神户电子的日语学科
学习时间	每年760学时 日本入国管理局的「日本语教育机构告示基准」①日本入国管理局的「日本语教育机构告示基准」 设置基准」	每年850学时 ② 日本的【学校教育法】中对「专修学校
学历认可	非正规学历 为在日学习日语的履历证明	完成2年日语学习者（4月入学）： 正规学历 授予日本政府认可的【专门士】称号，



课程及学习内容

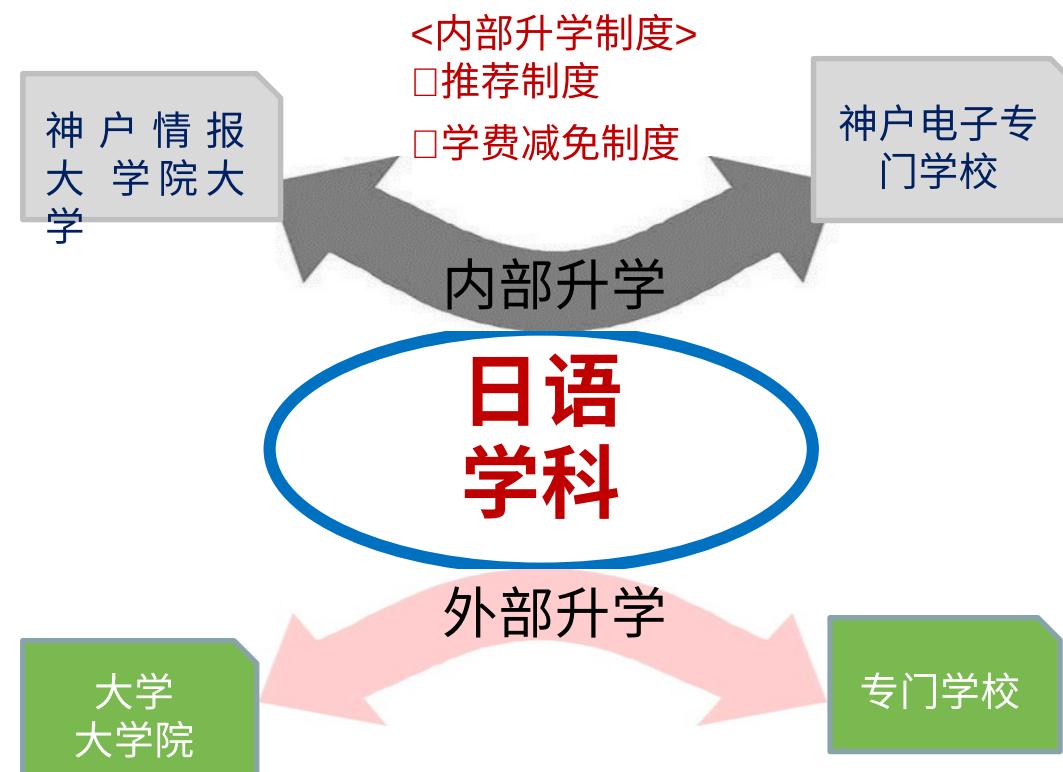
2年升学课程	4月入学	从初级日语开始到实际运用，循序渐进的2年课程。 所学日语范围广泛，目标为N1合格。
1年6个月 升学课程	10月入学 或 N1合格。	从日语基础及生活用语开始，学习掌握升学所必备日语能力。目标为N2

日语学科：

仅限留学生入学，学习日语的学科。

仅限留学生：日语学科

4月入学	2年 升学课程
10月入学	1年 6个月 升学课程





丰富多彩的留学生活

春季校外教學



丰富多彩的留学生活

秋季校外教學





與專門學科日本學生交流

丰富多彩的留学生活

茶道教室



浴衣體驗



丰富多彩的留学生活

日本文化體驗





神户电子专门学校日语学科的优势：

- ①升学可选范围广，有专业的升学辅导
- ②可与专业学科及神户情报大学院大学的留学生前辈进行交流
- ③可与日本学生进行交流
- ④在校期间免费参加著名企业及专业人士的专题讲座
- ⑤最长可获得2年3个月的留学签证（2年课程）
- ⑥完成2年升学课程可获得【专门士】资格
- ⑦可享受学生月票或乘车优惠
- ⑧出入国在留管理局常年认证的优良校





宿舍

提供最佳的学习环境

留学生宿舍都在学校附近

房型有1K, 1D (1室带厨房餐厅卫浴)

原则上2人合住1室

所有的宿舍都有完善的设备和基础生活备品

宿舍到学校的距离：最近的步行2分钟、最远的步行10分钟

居住期限：原则上最长可居住6个月

设备 厨房、卫生间、浴室、盥洗台

备品 洗衣机、空调、冰箱、上下铺、桌子、椅子

宿舍费 6个月240,000日元左右（含入住金、网费）

※水费、电费、煤气费由居住人负担

学校资产「北野ロッジ宿舎」





宿舍内部





神户电子专门学校

之

7领域18学科

概要



学校法人 コンピュータ総合学園

神戸電子専門学校

神户电子专门学校培养专业人才的18个学科

IT领域

- IT专家学科（4年制）
- IT技术员学科（3年制）
- 信息处理学科（2年制）
- AI系统开发学科（2年制）

硬件领域

- 信息工学科（2年制）

商务领域

- 电子商务学科（2年制）

游戏软件领域

- 游戏开发研究学科（4年制）
- 游戏工程师学科（3年制）
- 编程学科（2年制）
- 电竞运营学科（2年制）

美术设计领域

- 3DCG动漫学科（2年制）
- 数字动漫学科（2年制）
- 平面设计学科（2年制）
- [Web·平面设计课程/动画宣传课程](#)

音响领域

- 音响制作学科（2年制）
- 音响技术学科（2年制）
- 配音演艺学科（2年制）

C A D 计算机辅助设计领域

- 建筑室内设计学科（2年制）
- [建筑设计课程/室内设计课程](#)
- 工业设计学科（2年制）



- 信息处理学科 (2年)
- AI系统开发学科 (2年)
- IT技术员学科 (3年)
- IT专家学科 (4年)



■ 学科特点

云计算(cloud computing), 大数据(big data), 物联网(IoT), 虚拟现实技术(VR), 人工智能(AI)等等的信息技术已深入工作及生活的各个层面, 引领着社会未来发展。IT学科提供符合职场趋势的技术学习课程, 并开设取得国家资格的相关课程, 让求职无往不胜。

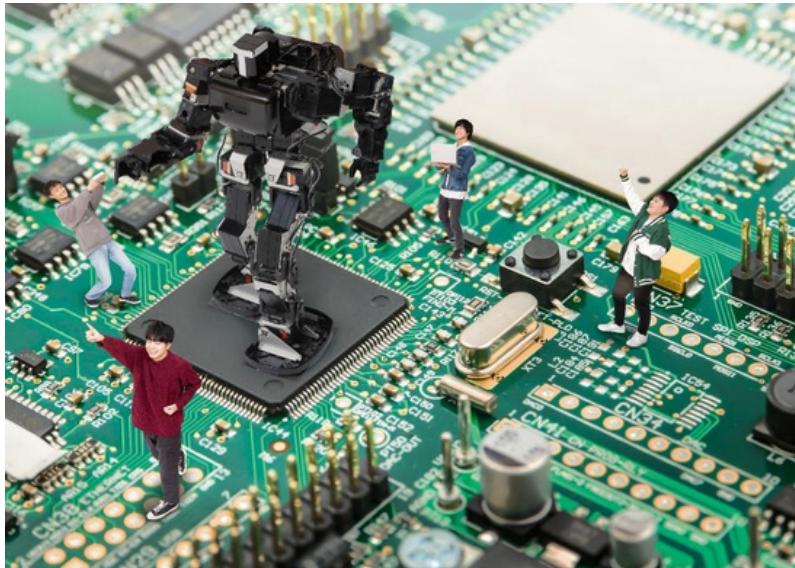


■ 从事职业

- 系统工程师
- 应用程序工程师
- 网络工程师
- 信息安全工程师
- 数据库工程师
- 网站工程师
- AI工程师 等等



■信息工学科 (2年)



■ 学科特点

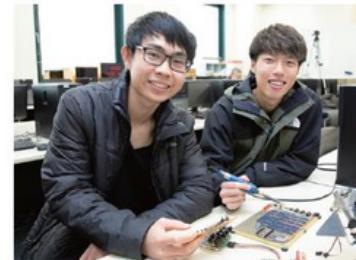
从微型计算机、网络设备、各种家用电器到工厂的自动化机械手臂,都是微型计算机(microcomputer)的应用技术。本学科从电子回路设计的基础学习开始,到微型计算机的设计开发等应用技术的掌握,系统性的课程,让即使是初学的学生,也能拥有扎实的专业知识。



最先端の技術が学べる



製作実習で成長



グループ製作

■ 从事职业

- 硬件设计工程师
 - 硬件维护工程师
 - 硬件编程工程师
 - 网络技术工程师
 - 控制编程工程师
- 现场工程师



■电子商务学科 (2年)



■学科特点

信息化社会中，企业通过不断更新各种办公软件提高工作效率。高度的办公文档处理能力现已成为进入职场的必备技能。不仅如此,拥有财务会计知识也能帮助公司营运,因此本学科除了Office软件学习课程,更开设了财务会计相关课程,让学生能学习掌握全面的商务应用知识,并辅导学生取得各项技能检定资格。



「ビジネス基礎力」の獲得



「IT活用能力」を鍛える



「企画力」を育成

■从事职业

- 办公室事务
- 财会
- 计算机培训辅导
- 销售
- 营业



- 游戏开发研究学科（4年） ■ 游戏工程师学科（3年）
- 编程学科 （2年） ■ 电竞工程师学科（2年）



学科特点

「通往游戏行业的直通车」

本学科与游戏业界知名公司建立了密切合作关系,了解业界最新动向,并制定了培养专业游戏程式设计人的强化课程,让学生成为游戏业界的「即战力」!同时,也经常举办「企业研讨会」,学生可以利用此机会与业界接触,更可以在会后对面提问,也有业界人士的个别作品指导。

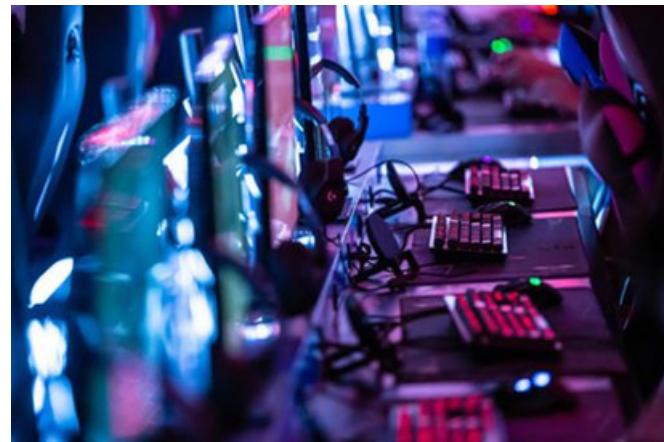
■ 從事職業

- 游戏程式工程师
- IT程式工程师
- 系统工程师



■ 学科特点

学习电竞的企划・运营的基础。并且还可以学到音响、照明、影像等技术。还设有网络及虚拟空间的环境制作、培养电竞活动的创意及应用技能。,

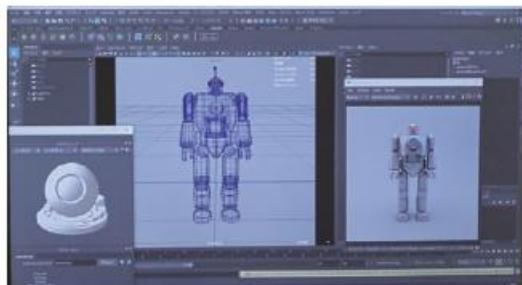


■ 从事职业

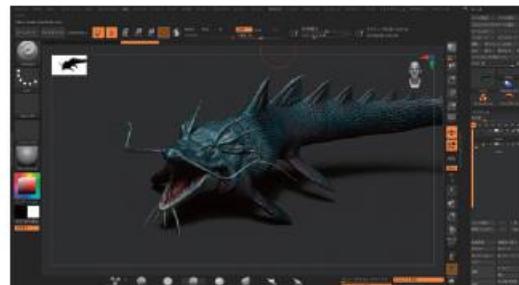
- 电竞运营导演
- 电竞技术总监
- 电竞设施工作人员



■ 3DCG动漫学科(2年)



Maya



ZBrush

■ 学科特点

学习使用游戏、动漫、电影制作时不可缺少的世界公认标准软件**MAYA**，而且还能获得业界顶尖专业人才亲自指导作品的机会、共同朝着自己的目标努力奋斗。

■ 从事职业

- 游戏 C G、背景设计师
- 角色建模设计师
- 动漫 C G 设计师
- 影像 C G 设计师
- 特效设计师
- VFX 艺术家

使用高特效的移动工作站进行作品制作！
通常为**40余万日元**，但在我校为**19万日元左右**

■数字动漫学科 (2年)



■ 学科特点

为了提高动漫人物的绘画能力而专门制定特色教学课程，从零基础学习动画的制作。

■ 从事职业

- 动画师
- 上色，编集
- 制作
- 录制（编辑）

■平面设计学科 (2年)

网页·平面设计课程； 动画宣传课程



■ 学科特点

除了学习海报设计等纸质媒体设计之外，还学习印刷和Web设计的基础知识，培养学生的视觉表现力及技巧，为将来成为高级设计师打下坚实的基础。



■ 从事职业

- 平面设计师
- 网页设计师
- 插画师
- DTP操作师
- 标记工程师



■音响制作学科 (2年)



■ 学科特点

学习掌握作曲・编曲，音响效果以及多媒体制作技术。以培养在游戏，电影，电视剧和电视广告界第一线的「声音表现者」为目标。



■ 从事职业

- 作・編曲家
- 音乐制作人
- 音响效果师
 - 多媒体工程师
 - 游戏音乐制作师



■音响技术学科 (2年)



充実した機材



学外での実践



最先端の学び

■学科特点

培养世界公认专业的“音响·照明”师。通过实际操作专业设备和器材来磨练自己的技术水平和表现力。

■ 从事职业

- 音响师
- 录音师
- 照明工程师
- 多媒体工程师
- 广播制
- 作技术员



■配音演艺学科 (2年)



■ 学科特点

学习掌握作为“声音表现者”所必备的发声，发音技能以及表现力和社交能力。培养能够活跃在各个领域的出类拔萃的配音师和演员。



多様な作品に挑戦



充実した設備



誰もが成長できる

■ 从事职业

- 动漫配音／外国电音配音
- 电视广告
- 影像旁白
- 演员
- 活动・主持・节目掌控

■建築室内设计学科 (2年)



■ 学科特点

掌握实际工作中所必须具备的关于建筑，室内设计的知识和设计能力，培养可以用CG制作建筑物的一般平面图，施工图以及建筑CG图的技术人员。



2年で即戦力に



少人数制の授業



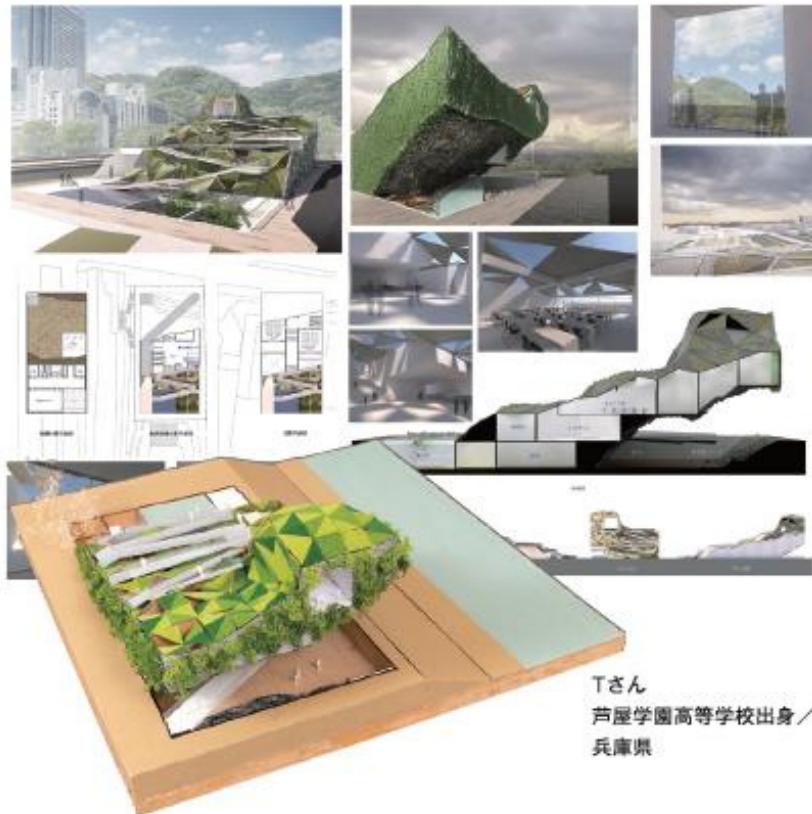
ダブル保証制度

■ 从事职业

- 建筑师
- 建筑 C G 设计师
- 室内设计师
- C A D 操作员



11年連続上位100選入選！「建築新人戦2022」100選 入選作品



Tさん
芦屋学園高等学校出身／
兵庫県



Tさん
おかやま山陽高等学校出身／
岡山県



■工业设计学科 (2年)



■ 学科特点

通过实践，学习已被广泛应用到产品制作中的三维 C A D 技术。掌握从产品企划到产品设计完成的全套过程。



■ 从事职业

- 产品设计师
- 三维 C A D 工程师
- 机械设计工程师
- 商品企划／设计



神户电子专门学校

特色

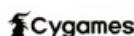


本校创立至今已有65年！
与各行各业构建了密切的合作信 任关系！

650 社以上来校！

校内独自企業説明会 業界セミナー等ご協力企業

※過去5年の実績から一部紹介



- 了解业界人士最真实的一面！
- 明确自己现在应做的事情！迈出实现自己梦想的第一步！
- 直接面对面与企业交流，获取第一线信息，为将来的就职做准备！

对就职

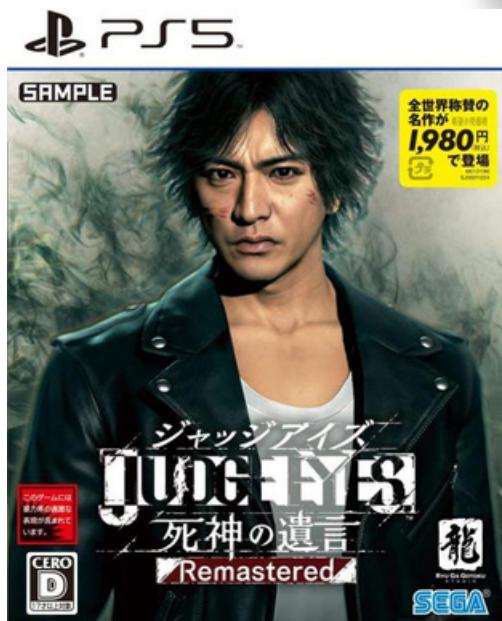
十分有利

特色①強強的校企合作



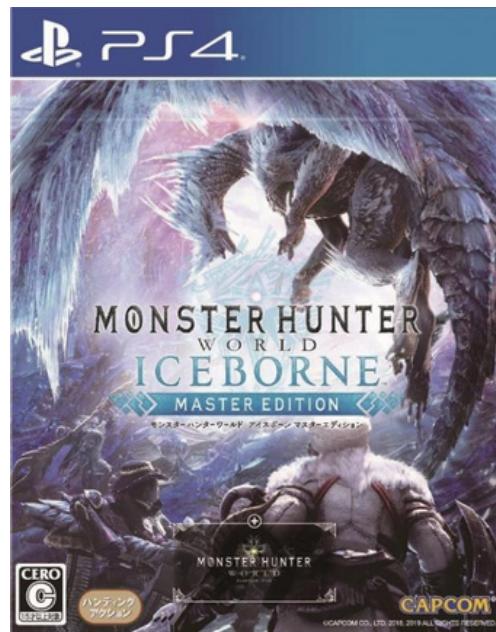
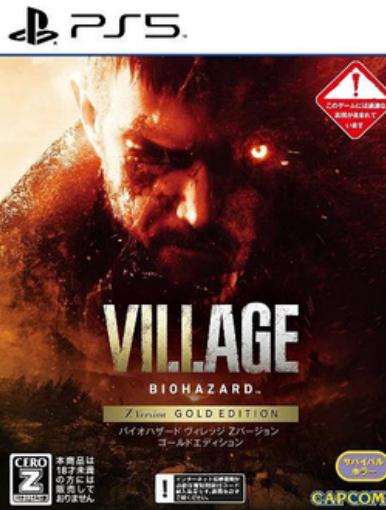


世嘉 董事长 名越 稔洋 游戏业研讨会





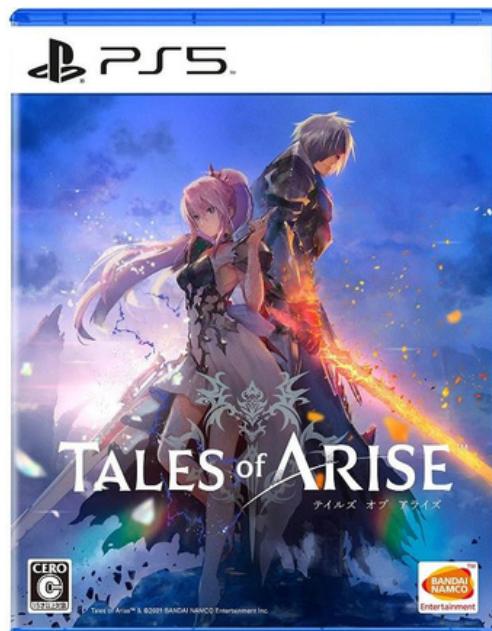
CAPCOM®





BANDAI NAMCO Studios

万代南梦宫

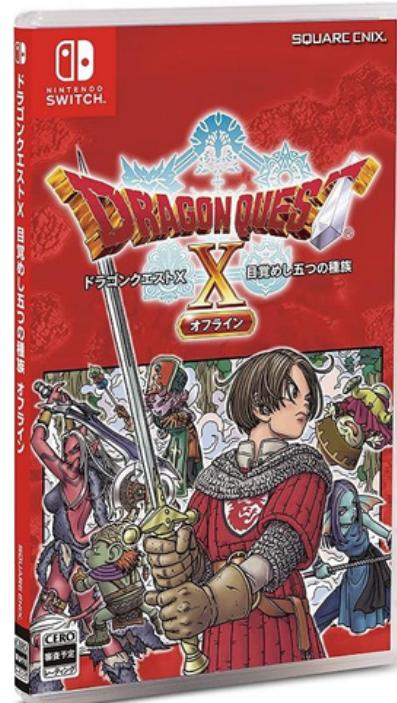


SQUARE ENIX®

史克威尔·艾尼克斯



(株)Square Enix
第2开发事业本部
制片人
(株)Tokyo RPG
Factory 社长
时田贵司



G A M E F R E A K

GAME FREAK

个人作品指导会 & 企业说明会



(株)GAME FREAK
増田 顺一 社长

『宝可梦』及同系列作品的导演及制片人。同时，负责剧本和游戏音乐。



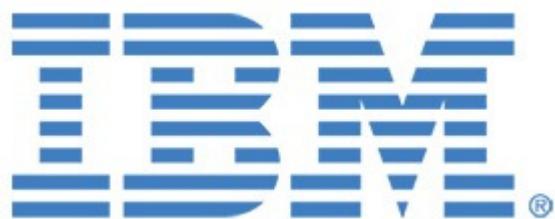


日本微软
执行官
互动娱乐业务总经理
泉水敬



日本微软
互动娱乐业务开发网络集
团 集团高级经理
田代昭博





現場で使える！

Watson 開発入門

Watson API、Watson StudioによるAI開発手法

伊澤諒太、井上研一、江澤美保、佐々木シモン
羽山祥樹、樋口文恵

SE GROUP

チャットボットも、画像認識モデルも
Watson APIとWatson Studioで開発できる！

音声認識 画像認識 自然言語処理 データ処理 SAMPLEは
Webから DOWNLOAD



IBM
开发技术人员
佐佐木 志门



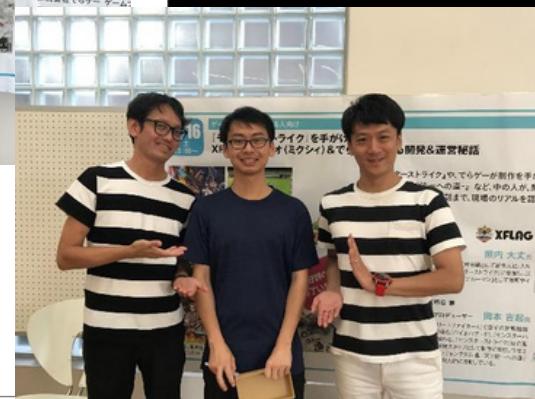
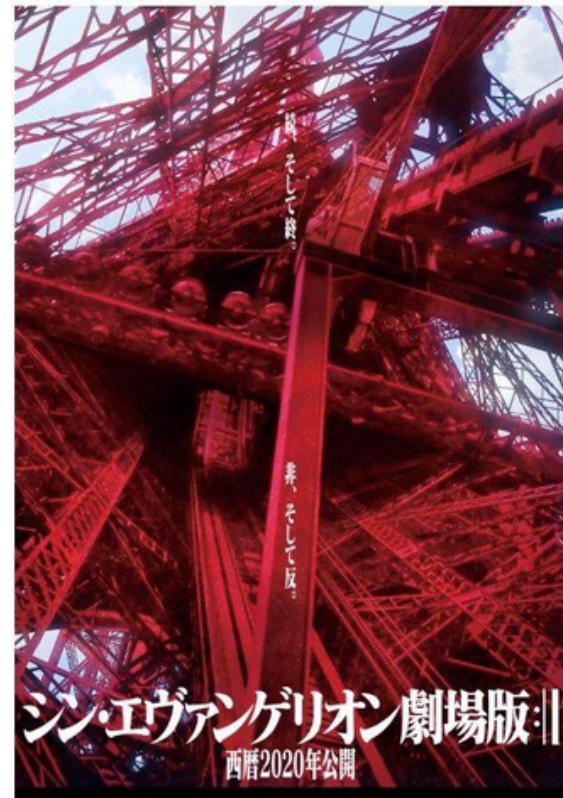


POLYGON PICTURES





Khara INC.



Production.I.G 研讨会



WIT STUDIO研讨会



「进击的巨人」 「终结的炽天使」
「旋转少女」 「春」 「星期三怎么样」
等作品制作



プロジェクトの流れ



制作にかかるすべての学科の学生が集まり、デジタルアニメ学科の企画をもとに打ち合わせを行います。

総監督が指揮をとり、アニメーター・デジタルペイント(仕上げ)・撮影と役割を分けてアニメを制作します。

シーンに合わせたBGMやテーマソングを制作するほか、シーンの臨場感を演出する効果音を制作します。

キャラクターの声をあてるアフレコや、メインテーマや挿入歌の歌唱・演奏のレコーディングを行います。

完成したアニメのプロモーションのため、メディアのパッケージやスターのデザイン・制作を行います。

全学科



デジタルアニメ学科



サウンドクリエイト学科



声優タレント学科

サウンドテクニック学科



グラフィックデザイン学科





東京ゲームショウで立体音響と
VRの技術を用いたゲームを出展。

参加学科

■ サウンドクリエイト学科 ■ ゲームプログラミング分野

幕張メッセで開催された東京ゲームショウに、立体音響チェアに座ってプレイするVRシューティングゲームを出展しました。BGMと効果音をサウンドクリエイト学科の学生が担当し、プログラミングはゲームプログラミング分野の学生が手がけ、行列ができるほどの大盛況でした。





ライソン

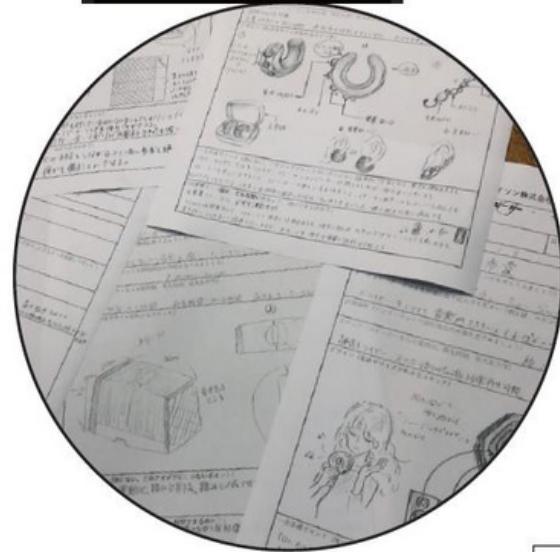


ライソン株式会社



インダストリアルデザイン学科 グラフィックデザイン学科

これまでにないユニークな家電やアウトドア用品などを手がける「ライソン株式会社」と連携のもと、学生たちが新商品の企画・開発に挑戦しました。商品開発のプロに学びながら、自分たちのアイデアをカタチにしました。



Joshin eSPORTSアリーナKOBE三宮



ゲームソフト学科 esportsコース (現:esportsエンジニア学科)

「eSPORTSアリーナKOBE三宮」で、esportsコースの学生たちがeスポーツイベントを開催しました。これまでの学びで得た音響や照明、配信のオペレーション技術を思う存分に発揮し、企画から設営、運営までを手がけました。





神户电子专门学校

就职

充实的就业指导支援



就职指导



个人面谈



模拟面试



校内西装贩卖



女生化妆指导



校内企业说明会



就职率&充实的就业指导支援

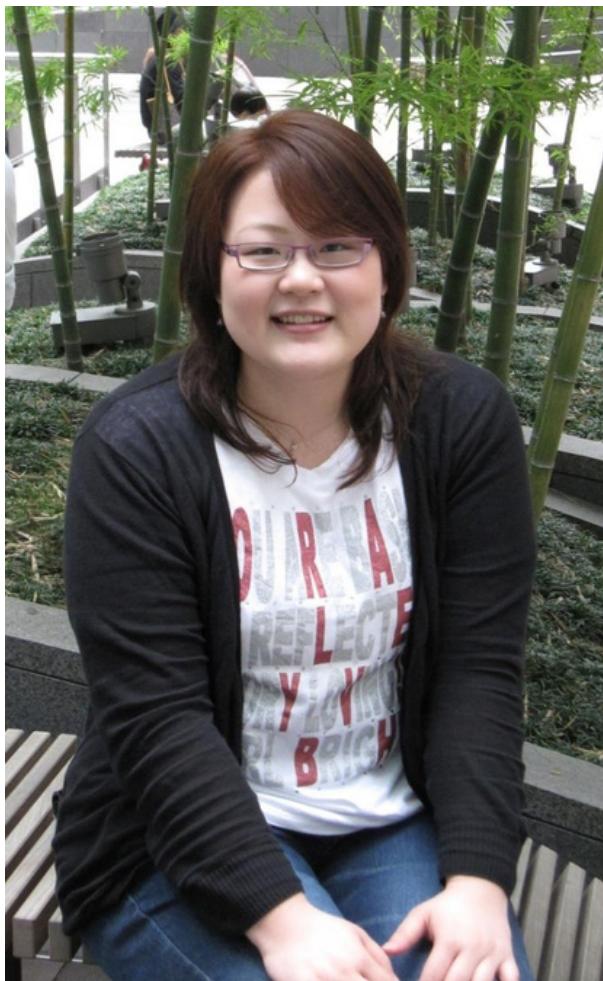
2023年3月毕业生就职实绩

98.9%

年度	就职率
2020年3月	99.30%
2021 年 3	97.70%
月 2022	98.90%
年3月	

【参考数据】 根据厚生劳动省 文部科学省公布的资料

四年制大学平均	97.8%
专门学校平均	95.7%



游戏软件学科 毕业生

鄭 同 学

韩国

(株) 日本的【科乐美数字娱乐公司】

职业：游戏程序员

KONAMI

为了实现在日本游戏公司工作的这个目标我决定去日本留学。学校选择的重要性不必多说，入学后的技术学习等因素我也有认真考虑。留学最重要的是要明确自己的目标，为了完成目标坚持到最后一刻中途放弃。



スーパーボンバーマンR



実況パワフルプロ野球 ヒーローズ



ウイニングイレブン 2017 Lite



游戏软件学科 毕业生

郑 同 学
中 国

CyberConnect2 Co., Ltd.

↓

SQUARE ENIX CO., LTD

职业：游戏程序设计员 → 小岛工作室

SQUARE ENIX™



游戏软件学科毕业生

张同学
中国

SEGA Games Co.,Ltd. (旧: SEGA Games Networks Co.,Ltd.)
职业: 游戏程序员





3 DCG 动漫学科 毕业生

孙 同 学

中国

Polygon Pictures Inc.

职业：VFX艺术家



POLYGON PICTURES





数字动漫学科毕业

蔡同学 中国 海外直接入学 (N2)
2019年4月-2021年3月



株式会社 Cygames Pictures (游戏制作会社)
职业：作画

碧蓝幻想 (Cygames及CyDesignation共同开发的幻想RPG)

收藏 | 112 | 96

《碧蓝幻想》^[1]（日语：グラントブルーファンタジー，英语：Granblue Fantasy）由Cygames及CyDesignation共同制作开发的超大型幻想电子角色扮演游戏（RPG），在Mobage平台正式上线。游戏宣传口号是“与你编织、空之物语（日语：君と纺ぐ、空の物語）”。

中文名	碧蓝幻想	音 乐	植松伸夫
原版名称	グラントブルーファンタジー	主要配音	东山奈央，钉宫理惠，小野友树，泽城美雪
其他名称	Granblue Fantasy	主要角色	露莉亚，格兰，姬塔
游戏类型	角色扮演	支持平台	Android,iphone,iPad,chrome
游戏平台	安卓 ios 谷歌浏览器	是否收费	免费
地 区	日本	支持语言	日语
总 监	皆叶英夫	游戏特征	网游 奇幻 休闲 动作 横版
		人物设计	皆叶英夫



碧蓝幻想的概述图

株式会社Signal MD

林同学 【台湾】

[2021年 毕业 动画师]

Fate Grand Order



数字动漫学科毕业



Platinum end



株式会社シャフト

DANIELA 同学

[2021年 毕业 动画师]

魔法少女小圆

魔法少女まどか☆マギカ



【哥斯达黎加】

伪恋 (ニセコイ)



数字动漫学科毕业



化物语





株式会社グラフィニ カ GRAPHINICA.Inc

3DCG动漫学科 毕业生

黄 同 学
台湾出身
2022年毕业



职业: 3DCG动画师



株式会社関通

KANTSU Co. Ltd



IT专家学科 毕业生

张同学

台湾出身

2022年毕业



职业: 网络工程师

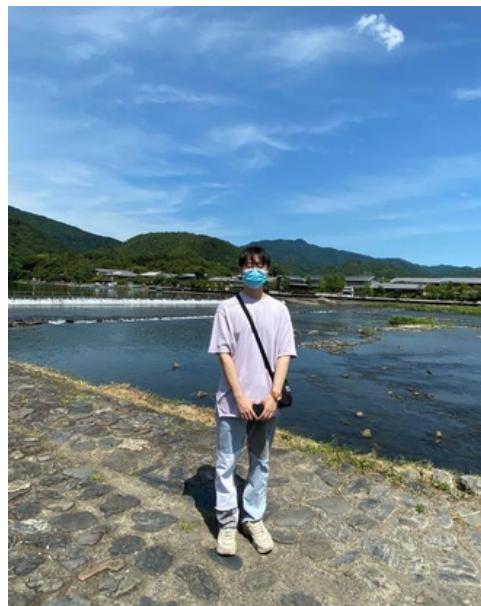


株式会社ニトリ

建筑室内设计学科

室内设计方向
毕业生

宋同学
中国
2023年毕业





神戸情報大学院大学

2005年設立



神戸情報大学院大学概要



学校性质

専門職大学院（研究生）

专业

信息技术研究科 信息系统专业

学位

信息系统硕士学位（专业硕士学位）

学习年限

2年

人才培养

培养特定职业高层次专门人才



专门职大学院（专业类硕士院校）

根据日本政府于2003年修正实施的【学校教育法】，最新设置并认可的大学院（研究生）制度。

性质

一般类大学院 → 培养研究人员为目的（京都大学大学院等）
专门职大学院 → 培养特定职业高层次专门人才

日本国内现有114所专门职大学院（162个专业）

IT类专门职大学院包括神户情报大学院大学仅有4所



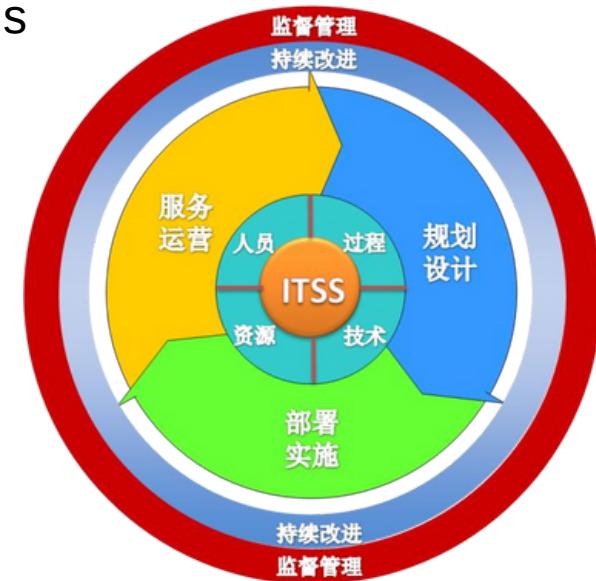
神戸情報大学院大学の教育方针

- ①培养具有高度实践能力的IT人才
(ITSS能力3以上)

*ITSS: Information Technology Service Standards
信息技术服务标准

- ②IT技术+系统设计能力+管理能力
的综合培养

- ③发现问题，并运用IT技术解决问题
的一体化能力培养





神戸情報大学院大学开设的硕士课程

◆ ICT专家课程 (ICT Professional Course)

- 4月入学
- 全日语授课



◆ ICT创新者课程 (ICT Innovator Course)

- 10月入学
- 全英语授课





神戸情報大学院大学 入学说明

◆ Step 1

- 参加大学院入学考试（面试）

→ 成为正式院生

◆ Step 2

- 大学院入学后，进行为期3个月IT选修课程。

→ 了解指导教授及各个研究室的研究方向

◆ Step 3

- 完成IT选修课程后，选择指导教授，制定研究计划。

→ 可避免选择到不适合的研究室，浪费时间

◆ Step 4

- 进入正式课程，开启硕士课程学习。



IT领域的神戸情報大学院大学，只适合理工科学生？

◆ IT领域的实际状态

- IT开发/制作领域

例如：硬件的设计制造、软件的程式设计开发等

- IT技术应用领域

例如：IoT（Internet of Things）即社会上各种IT技术的使用



◆ 本大学院不限学生背景

本大学院研究室均涉足上述两大领域，学生可根据自己的兴趣与能力选择学习研究的方向

- 软件技术开发 适合理工科背景的学生，进入更高深的软件技术开发的学习与研究。

- IT技术应用 背景的学生，学习IT技术应用。

非理工科类

◆ 学生多元化

- 大学院教学讲求创新思维，不同背景的学生的思考方式，更可以激发全新观点与见解。