



|                        |                                    |
|------------------------|------------------------------------|
| 2021年度 日本工学院八王子専門学校    |                                    |
| ゲームクリエイター科 ゲームプランナーコース |                                    |
| ゲームデザイン基礎 2            |                                    |
| 第4回                    | キャラクタに関するステータスと計算方法の仕様書を作成できるようになる |
| 第5回                    | キャラクタに関する効果と状態変化に関する仕様書を作成できるようになる |
| 第6回                    | 味方の行動パターンに関する仕様書を作成できるようになる        |
| 第7回                    | 敵の行動パターンに関する仕様書を作成できるようになる         |
| 第8回                    | ソーシャルゲームのガチャデータに関する仕様書を作成できるようになる  |
| 第9回                    | ソーシャルゲームのガチャデータに関する計算方法を理解する       |
| 第10回                   | デバッグに関する仕様書に関する知識を理解する             |
| 第11回                   | デバッグ管理シートを作成できるようになる               |
| 第12回                   | 後期授業のまとめと振り返りをする                   |