

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四年制 ゲームプランナーコース	
ゲームプロジェクト基礎 2	
第4回	個人個人で「追いかっこ」のアレンジ企画を完成させ、教員のチェックを受ける
第5回	グループでオリジナルの2 DACTゲームの企画を立案し、仕様書を作成する
第6回	オリジナル2 DACTゲームの仕様書とスケジュールを完成させ、教員のチェックを受ける
第7回	オリジナル2 DACTゲームの α 版作成作業を行う。
第8回	オリジナル2 DACTゲームの α 版を完成させ、教員のチェックを受ける
第9回	オリジナル2 DACTゲームの β 版作成作業を行う
第10回	オリジナル2 DACTゲームの β 版を完成させ、教員のチェックを受ける
第11回	プレイ会を行い、ゲームの問題点を洗い出し、調整、デバッグ作業を行う
第12回	オリジナル2 DACTゲームを完成させ、教員のチェックを受ける