

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 ゲームサウンドコース	
クリエイティブリサーチ 4	
第4回	ゲームサーバ構築 - 2 : PDOを用いたデータベースの操作を通じModelの概念について理解する
第5回	ゲームサーバ構築 - 3 : RESTFulAPIの開発を通しControllerの概念について理解する
第6回	チーム制作 - 1 Scrum : Scrumの基本的な考え方について理解する
第7回	チーム制作 - 2 バックログ : 企画内容からバックログの作成方法について理解する
第8回	チーム制作 - 3 タスク分解 : 企画内容をタスクに分解しチケット化する手法について理解する
第9回	チーム制作 - 4 ブランチ : git-flowを意識したブランチ計画について理解する
第10回	チーム制作 - 5 PM : スプリント通り開発が進行しているかバーンダウンチャートの作成を通して理解する
第11回	チーム制作 - 6 デバッグ : デバッグ時のチケットの扱い方について理解する
第12回	まとめ : プレゼン会を実施、後期授業の振り返りを行う