

2022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 ゲームプログラマーコース	
ゲームプロジェクト基礎 2	
第4回	仕様書に必要な画面遷移とレイアウトを実際に作成する②
第5回	プログラムの授業で作成したシューティングゲームの改造案をチームで考える
第6回	プログラムの授業で作成したシューティングゲームの改造案をチームで考える
第7回	プログラムの授業で作成したシューティングゲームの改造案をチームで考える
第8回	システムを仕様書に書き起こすための手法の説明
第9回	チームで考えた改造案を実際に仕様書として書き起こす①
第10回	チームで考えた改造案を実際に仕様書として書き起こす②
第11回	チームで考えた改造案を実際に仕様書として書き起こす③
第12回	チームで考えた改造案を実際に仕様書として書き起こす④
第13回	制作を進めるためのタスク管理とスケジュール作成の方法を学ぶ①
第14回	制作を進めるためのタスク管理とスケジュール作成の方法を学ぶ②
第15回	制作したゲームの発表会