・最初の段階でゲームの世界観や舞台・キャラクターのデザインを固定し、デザイン内だけでなくチーム全体で共有する。全員がしっかりとしたイメージを掴んでいる方が変更もしやすい。

・企画さんにお願いされるまで待つのではなく、デザインはデザインで積極的にいろんなゲームを参考にして、どんな素材が必要になってくるのかの把握をする。

・企画さんに言われたことはすぐやる。これもやったほうがいいのかな？と思ったらすぐ聞く。完成したら報告するのではなく、進捗を報告する。