

# Minami Kyushu University Syllabus

	第26回:パッケージデザイン制作2
	第27回:パッケージデザイン制作3
	第28回:試作品のインタビュー調査1 パッケージデザインを含めた、商品の上市可能性についてインタビュー調査をおこない、資料をまとめます。
	第29回:試作品のインタビュー調査2
	第30回:試作品プレゼンテーション
学位授与の方針(DP)との関連	<p>1. 専門分野に関する知識・技能と教養 <input checked="" type="radio"/></p> <p>2. 人間力、社会力、国際性の涵養 <input checked="" type="radio"/></p>
授業の到達目標	<p>1. 食品開発者に求められるマーケティング調査法などを使いこなす【基礎的知識の習得】。</p> <p>2. 新規の食品開発に関して、レシピ開発から製造計画までが立案できる【基礎的知識の習得】。</p> <p>3. コンセプトに基づいたパッケージデザインのアイデアが出せるようになる【基礎的知識の習得】。</p> <p>4. 商品企画～試作品作成までを一人で完遂できるようになる【専門力の育成】。</p>
授業時間外の学修	パッケージデザインや商品コンセプトなど、日ごろから身の回りの情報に注意し、アイデアのメモなどを残すように心がける。
課題に対するフィードバック	ディスカッションによってフィードバックする
評価方法・基準	演習過程の態度(50%) 最終プレゼンの成否(50%)
テキスト	使用せず
参考書	適宜、参考資料を提示する。
備考	インターネット検索、文献検索を多用するので、毎回PCを持参すること。また、文献管理ソフトMendeleyの操作法を習得しておくこと。 分析ツールとして、Tableauを使用するのでチュートリアルビデオを見ておくこと。 パッケージデザインは、Adobe® illustrator Photoshop等を使用するので、ソフトウェアのチュートリアルビデオを自習しておくこと。