

# 職務経歴書

2024年12月17日

Dorian Souc

## 【職歴要約】

Ubisoft Paris での勤務では、複数のアクションゲームプロジェクトに関わり、ユーザーテストを通じてプレイヤーからのフィードバックを収集し、それを基にゲームデザインの改善提案を行いました。この経験により、プレイヤーのニーズを理解し、ポジティブなゲーム体験を提供するためのデザイン思考を深めることができました。

Kylotonn では、特に車ゲームの開発に携わりました。新規IPのアクションゲームプロジェクトで、Adobe XD、Google Suite を使用したユーザーフローとワイヤーフレームの作成、プロトタイピングスキルを活かし、ユーザビリティとアクセシビリティの向上に貢献しました。

## 【現在】

チームラボプラネッツでアートアテンダントとして働いていましたが、現在、フランスに戻ってきましたがビデオゲームのゲームプランナーの仕事を探し中です。

## 【職務経歴】

### Kylotonn

事業内容:ビデオゲームソフトの開発

設立:情報は提供されていませんが、Kylotonnはフランスに基盤を置くゲーム開発会社です。

資本金:3,889,400€

売上高:公開情報はありません。

従業員数:170名

期間	業務内容
2022年06月~2023年08月	「Endurance Motorsport Series」では、核となるゲーム体験の設計に貢献し、業界基準のベンチマーキング、迅速なプロトタイピングを通じて革新的なデザインアイデアのテスト、ゲームデザイナーと密接に協力してゲームプレイを洗練させました。このプロセスを通じて、プレイヤーにとって魅力的なカーゲーム体験を確実に提供しました。
2021年11月~2022年06月	「WRC Generations」の開発において、UXデザイナーとしてプレイヤー中心のデザイン視点を提供し、ゲームの全体的な体験を豊かにしました。Adobe XDとGoogle Suiteを用いたプロトタイピングを行い、ゲームディレクターやUX/GDリードへの機能提示を担当しました。

## Ubisoft Entertainment SA

事業内容:ビデオゲームソフトの開発(Assassin's Creed、Far Cry、Just Dance、などがあります)。

設立:1986年

資本金:情報は公開されていませんが、企業の総資産は2023年に€4.67obillionに達しました。

売上高:€1.814 billion(2023年度)。

従業員数:19,410名(2023年)。

期間	業務内容
2020年03月~2021年03月	Ubisoft Parisでの勤務では、ユーザーリサーチャーとして複数のゲームプロジェクトに携わりました。これには、「アサシン クリッド ヴァルハラ」や「ファークライ 6」などの高名なタイトルのユーザーテストの実施が含まれます。この役割により、プレイヤーからのフィードバックを収集・分析し、ゲームデザインの改善とプレイヤー体験の向上に貢献しました。プレイヤーのエンゲージメントと満足度を開発の最前線に置くことで、ゲームメカニクスとインターフェースの洗練に寄与しました。

### 【資格・特技】

- ゲームデザイン - プレイヤーの心理とモチベーションを理解し、没入感のあるゲーム体験を設計。
- ユーザーエクスペリエンス設計 - 利用者のニーズに基づいた直感的でアクセシブルなインターフェース設計。
- プロトタイピング技術 - Adobe XD、Figma、Protopieを用いた迅速なプロトタイピングと概念実証。
- ソフトウェア開発 - UnityとUnreal Engineを含む複数のゲームエンジンでの開発経験。
- 多言語コミュニケーション - フランス語(ネイティブ)、英語(流暢)、日本語(日常会話レベル)
- チームワークとリーダーシップ - 多文化チームでの協働経験とプロジェクトリード能力。
- データ分析とフィードバックの活用 - ユーザーテストのデータを分析し、ゲーム改善に直接応用。

### 【活かせる経験・知識・技術等】

- アクションゲーム開発 - Ubisoft ParisとKylotonnでの実務経験から、アクションゲームの企画立案から実装までの全工程にわたる深い知識。
- キャラクターおよびエネミーデザイン - 効果的なキャラクターと敵のAI設計、モーションデザイン、プレイヤーとのインタラクション設計。
- バトルシステムとゲームプレイメカニクス - ゲームのバランス調整、戦闘システム設計、ユーザーフィードバックに基づく改善。
- ユーザビリティとアクセシビリティ - すべてのプレイヤーがゲームを楽しめるように設計するためのガイドラインと標準の理解。

- クロスプラットフォーム開発経験 - 異なるプラットフォーム間で一貫したユーザーエクスペリエンスを提供するための戦略。
- フィードバックループの管理 - プレイテスト、アンケート、フォーラムフィードバックを収集・分析し、製品改善に組み込む能力。

## 【自己PR】

私の経験はUbisoft ParisとKylotonnでのユーザーリサーチャーおよびUXデザイナーとしての役割から豊かなものとなりました。特に、「アサシン クリード ヴァルハラ」や「ファークライ 6」などのプロジェクトでプレイヤーからのフィードバックを収集・分析し、ゲームの改善に貢献しました。Kylotonnでは、WRC Generationsと未発表プロジェクトにおいて、核となるゲーム体験の設計に携わり、プレイヤー中心のデザイン思考、効果的なプロトタイピング、ゲームデザインへの深い理解を身につけました。

さらに現在、Unreal Engine 5を使用した個人プロジェクトに取り組んでおり、BluePrintに加えてUnreal C++を活用してゲーム全体のデザインやプレイヤー体験の設計を行っています。自己学習を通じてこれらのスキルを高めつつ、貴社チームでこれらの知識を活かし貢献できることを楽しみにしています。

以上