職務経歴書

2026年 10月 10日

Dorian Souc（ドリアン・スーク）

【職務要約】

私はAAAタイトルとインディーゲームの両方に関わってきた、UX・企画・制作進行の経験を併せ持つハイブリッドなゲーム開発者です。Ubisoft ParisとKylotonnでのUXデザイン・ユーザーリサーチ業務を経て、現在はバンダイナムコエンターテインメント欧州にて、日欧をまたぐプロデューサー業務（Live Opsや制作管理）を担当しています。個人開発ではUnreal Engine 5を用いてタクティカルRPGを制作しており、AIを活用したC++のディレクションやプロトタイピングを通じて、技術的な実装への深い理解も培っています。ユーザー視点、プロトタイピングによる実現力、多文化環境での調整能力を活かし、クリエイティブとエンジニアリングの橋渡しができる存在として貢献します。

【職務経歴】

■ バンダイナムコエンターテインメントヨーロッパ（フランス）

期間：**2025**年**2**月 ～ 現在
職種：ジュニアアソシエイトプロデューサー（日本向け制作サポート）
事業内容：ビデオゲームの開発・販売（グローバル展開）

- 日本本社および開発チームとの日英仏三言語によるコミュニケーションを担当。
- 『太鼓の達人』におけるLive Ops（コンテンツ管理、QA調整、更新対応）を担当。
- 『スーパーロボット大戦Y』や未発表タイトルなどの制作管理を担当。
- マイルストーン管理、ビルドレビュー、フィードバック取りまとめ、ローカライズ調整を実施。
  社内外の複数部署との調整、レポート作成、情報共有を通じて円滑な開発を支援。

■ チームラボプラネッツ（東京・豊洲）

期間：**2023**年**12**月 ～ **2024**年**8**月
職種：アートアテンダント（ワーキングホリデー）
事業内容：デジタルアート展覧会の運営

- 展示エリアの準備・保守、来場者対応を担当。
- 日本語・英語・フランス語によるトライリンガル接客で訪問者体験の向上に貢献。

■ **Kylotonn**（**KT Racing**／フランス）

期間：**2021**年**11**月 ～ **2023**年**8**月
職種：**UX**デザイナー
事業内容：モータースポーツを中心としたコンソール向けゲーム開発（Nacon傘下）

- 『WRC Generations』にてプロトタイピング、UI設計、ユーザビリティ改善を担当。
- 『Endurance Motorsport Series』にてコアゲーム体験設計、ベンチマーキング、ゲームプレイフロー改善をリード。
- Adobe XD／Google Suiteを用いたワイヤーフレーム作成および実装連携を実施。

■ **Ubisoft Paris**（フランス）

期間：**2020**年**3**月 ～ **2021**年**3**月
職種：ユーザーリサーチャー
事業内容：グローバルゲーム開発（Assassin's Creed、Far Cryなど）

- 『アサシン クリード ヴァルハラ』『ファークライ6』等においてプレイテストの実施を担当。
- プレイヤー行動の分析をもとにUX改善案を提案、レポート作成を通じて開発チームと共有。
- テスト参加者の募集・管理・進行を一貫して行い、開発への迅速なフィードバックサイクルを構築。

【個人プロジェクト】

■『**Forever Untold: Fragments of Greatness**』（個人開発中）

- Unreal Engine 5を活用した小規模チームで共同開発中のタクティカルRPG。
- ゲームデザイン、クラス・バトルシステム、UI、システム設計をすべて自ら担当。
- Gemini等のAIツールを的確にディレクションしてC++コードを生成し、自ら統合・デバッグを行うことで、仕様を迅速にゲーム内で検証する高速プロトタイピングを実現。
- この経験を通じてエンジニアの視点を理解し、実現可能な仕様策定と、技術的課題の解決力を習得。
- 高品質なバーティカルスライスを2026年春に向けて制作中。
- プロジェクト詳細：https://www.threads.com/@untoldtactic

【資格・スキル】

使用言語: フランス語（母国語）、英語（流暢）、日本語（日本語能力試験 N2合格）

エンジン・開発環境: Unreal Engine 5（プロトタイピング・AI支援によるC++実装）、Jira、Confluence、Git、Notion

デザインツール: Adobe XD、Figma、Google Suite

専門スキル: プロジェクトマネジメント（日欧間調整）、Live Ops運営、UXデザイン、ゲームプランニング、高速プロトタイピング、ユーザーテスト分析

【自己PR】

1. クリエイティブと技術の橋渡し 私はUX設計、プロデュース業務、技術実装を跨いで経験しています。UE5を用いた個人開発では、自らAIをディレクションしてプロトタイピングを行っており、ゲームの裏側のロジックやアーキテクチャを理解しています。この技術的知見があるからこそ、エンジニアやデザイナーと円滑にコミュニケーションを取り、実現可能かつ高品質な仕様をまとめることができます。

2. ユーザー体験（**UX**）を軸としたゲーム設計 UbisoftやKylotonnでの経験から、常に「プレイヤーの感情と行動」をベースに意思決定を行います。データやフィードバックを論理的に分析し、手触りの良いゲーム体験（UI/UX、ゲームメカニクス）を設計・改善することが得意です。

3. グローバルな調整力と推進力 現在のバンダイナムコでの業務や、日本（チームラボ）でのトライリンガル環境での勤務経験から、文化や言語の異なるチーム間をつなぐ調整役として強みを持っています。将来的には日本の開発現場において、企画から制作進行までプロジェクトを牽引できるプロデューサーやゲームデザイナーとして貢献したいと強く願っています。

以上