

遊ぶように、つくろう。

DELIGHT
WORKS
Inc.



セッション詳細 SESSION DETAIL

ツールに関する10のコツ：よりよいツールをデザインするためにUbisoft社がヒト生物学をどのように利用しているか【Ten Tools Tips: How Ubisoft uses human biology to design better tools】

アイコンの詳細は[こちら](#) [「UE4」関連セッション](#) [「Unity」関連セッション](#)

海外招待

ENG

辛口

タイムシフト配信：あり

同時通訳



講演形式

レギュラーセッション

講演時間

08月22日(水) 13:30 ~ 14:30

資料公開

予定あり

受講スキル

ゲーム開発ツールを制作または使用しているすべての人。【Anyone who makes or uses game development tools】

得られる知見

ゲーム開発ツールの設計に応用できる10のコツを学びます。【You will learn ten tips that you can apply to the design of your game development tools.】

セッションの内容

ゲーム開発ツールの制作の最大の課題の一は、何がデザインの良し悪しを決めるのかということです。ヒト生物学の科学を利用することで、これらの決定をより簡単にできたらどうでしょうか。このプレゼンテーションでは、ツール開発プロセスに今すぐ応用できる10のコツを学び、なぜそのように作用するのか、なぜヒト生物学がその背景にあるのかが理解できます。最後に、これらのコツが多様に異なったツールとして業界で使われ

easier? In this presentation, you will learn ten tips that you can apply to your tools development process right away, understand why they work and the human biology behind them, and finally, see examples of those tips in a variety of different tools from across the industry.】

講演者プロフィール



デイビッド・ライトボ
ウン
Ubisoft
Ubisoft Technology Group
User Experience Director

<講演者プロフィール>

デイビッドは、17年におよぶゲーム業界でのキャリアのほとんどをツール・デザインとワークフローのプロダクティビティについてやってきました。彼は、世界中のカンファレンスで、ユーザー・エクスペリエンスの技法をゲーム開発ツールのデザインにどのように応用するかについての講演をしています。オートデスク社のマスターアワードの受賞者であり、つい最近『**Designing the User Experience of Game Development Tools**（ゲーム開発ツールのユーザー・エクスペリエンスをデザインする）』という本を出版しました。現在、Ubisoft 社モントリオールスタジオのテクノロジーグループUXチームでユーザーエクスペリエンス・ディレクターとして活躍しています。

【David has spent the majority of his 17 year career in the games industry focused on tools design and workflow productivity. He has spoken at conferences around the world about how to apply user experience techniques in the design of game development tools. David is an Autodesk Master Award recipient, and recently published a book: "Designing the User Experience of Game Development Tools". He currently holds the position of User Experience Director for the Technology Group's UX Team at Ubisoft Montreal.】