

# CV • ERIC LOWRY



## INFO

+33 6 79 35 37 20

site.fr.cv.contact@eric-lowry.com

78180 Montigny-le-Bretonneux,  
FRANCE



- **Portfolio en ligne** <<https://eric-lowry.com>>
- **LinkedIn** <<https://www.linkedin.com/in/ericlowry14>>

## Profil Professionnel

Je suis développeur, concepteur d'expériences utilisateur·rice·s, coach et game designer.

Diplômé d'un master en architecture et spécialisé en aménagement paysager, j'ai développé un fort intérêt pour la conception d'environnements et d'expériences humaines. Alliant ce bagage à ma passion pour les espaces numériques et le jeu vidéo, j'ai réorienté ma carrière. J'ai ainsi consacré dix ans à la création d'un jeu vidéo de formation professionnelle, tout en coachant des dirigeant·e·s et en pilotant des stratégies commerciales et marketing.

Ma pratique du coaching se concentre sur les dynamiques d'équipe, le leadership distribué, la résolution de conflits et la gestion de crise. J'ai accompagné de nombreux groupes dans leur transition de structures hiérarchiques en silos vers des organisations agiles basées sur la valorisation des compétences (le modèle "*team-of-teams*"). Cette approche s'est révélée redoutable pour aider les équipes à faire face à l'avalanche technologique qui transforme de plus en plus leurs méthodes de travail et de production.

Ma plus grande force réside dans la mise en œuvre de projets numériques créatifs et centrés sur l'expérience utilisateur·rice. Qu'il s'agisse de jeux vidéo, de sites web ou de marketing, je mets un point d'honneur à créer des expériences accessibles, alignées sur les comportements et besoins réels de tou·te·s les utilisateur·rice·s. Cette philosophie s'applique également au sein de mes équipes: j'aime développer des utilitaires et des workflows capables d'accélérer le travail de mes collègues en allégeant la charge mentale liée aux tâches répétitives ou fastidieuses.

Enfin, fervent défenseur du développement open source, je crée activement des outils et m'efforce de contribuer en retour aux projets dont je fais l'usage.

## Éducation

### École Nationale Supérieure du Paysage de Versailles (ENSP)

- **Année d'étude en paysagisme** (2015)

### École Nationale Supérieure d'Architecture de Versailles (ÉNSA-V)

- **Master en architecture** (2012–2015)
  - Diplômé avec mention
  - Mémoire: «  
*L'Apport du Jeu Vidéo à l'Architecture et à l'Architecte*  
<[https://drive.google.com/file/d/1iyW6xYoxgSkLgeKn\\_L\\_UCIZwowOXkGu6/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1iyW6xYoxgSkLgeKn_L_UCIZwowOXkGu6/view?usp=sharing)>  
»
- **Licence en architecture** (2009–2012)

## Expérience professionnelle

### CinQ (Disruptive Learning Solutions)

Co-fondateur et directeur produit et opérations (2016 – présent)

[fr.playcinq.com](https://fr.playcinq.com) <<https://fr.playcinq.com>>

- **Stratégie produit:**  
Pilotage de la conception et du déploiement de plateformes d'apprentissage interactives pour plus de 100 cadres dirigeants de grandes entreprises internationales (AXA France, Leroy Merlin, SBM Offshore, Westminster City Council).
- **Game design et system design:**  
Développement des mécaniques de puzzles collaboratifs et de *sandbox* virtuels pour lesquels la réussite nécessite des compétences comportementales concrètes (leadership, communication, agilité).
- **UX / UI et intégration technique:**  
Conception de l'ensemble de l'expérience du produit avec le moteur de jeu Unity3D. Focalisé sur l'intuitivité des interfaces et des mécaniques d'interaction pour un public de professionnels non initiés aux jeux vidéo.
- **Formation et facilitation:**  
Formation au diagnostic soft skills de coachs exécutifs et de managers esport; rôle de facilitateur principal lors des sessions de teambuilding.
- **Production multimédia:**  
Gestion complète des cycles de production pour le marketing vidéo, le montage de podcasts et la gestion des publications de l'entreprise sur la plateforme Medium.

### Développeur et webdesigner indépendant

- [thenextmind.ai](https://stephane-next-mind.web.app/) <<https://stephane-next-mind.web.app/>> (*version archivée*)
- [luzech.co.uk](https://luzech.co.uk/) <<https://luzech.co.uk/>>
- [koalakrash.com](https://koalakrash.com/) <<https://koalakrash.com/>>
- [altoe.net](https://altoe.net/) <<https://altoe.net/>>
- [oobpdx.com](https://oobpdx.com) <<https://oobpdx.com>>
- [pennsardinpdx.com](https://web.archive.org/web/20190812100600/http://pennsardinpdx.com/sardinehead/) <<https://web.archive.org/web/20190812100600/http://pennsardinpdx.com/sardinehead/>> (*archive*)

### Digital Skin

Associé / designer numérique (2015–2016)

- Développement de premiers prototypes pour des expériences d'apprentissage immersives et création d'espaces architecturaux virtuels interactifs.
- Responsable des réseaux sociaux.

### Volcji Potok (Arboretum National, Slovénie)

Consultant en paysagisme (2012–2014)

- Transformation des infrastructures bordant l'allée principale pour y intégrer un centre d'activités.
- Conception d'un jardin pédagogique et d'un "jardin d'initiation" sur la flore locale et la résilience climatique.

## Stages en architecture

- **BASE** (2014), Paris:  
Contribution au projet d'aménagement urbain et paysager virtuel ”  
**BASE 2050** <[https://gispoint.de/fileadmin/user\\_upload/paper\\_gis\\_open/DLA\\_2014/537530006.pdf](https://gispoint.de/fileadmin/user_upload/paper_gis_open/DLA_2014/537530006.pdf)>”.
- **Palleroni Leite Design Partnership** Portland, Oregon (USA) (2010–2011):  
Conception de diagrammes techniques, coupes, élévations et rendus 3D pour le projet  
**SAGE Classroom** <<https://sageclassroom.com/>> (Oregon, USA), axé sur la conception d'enveloppes durables et la gestion thermique.
- **JM Couverture** (2010), Verrières-le-Buisson:  
Expérience de terrain en construction, charpente et toiture.

---

## Compétences techniques et outils

### Développement et game design

- **Moteurs de jeu:**  
Unity3D (spécialisation UX/UI, scripting C#, InputLayers, level/puzzle design), LittleJS.
- **Conception et UX:**  
Recherche UX, wireframing, maquettage UI, prototypage d'interactions.
- **Pédagogie et comportement:**  
Analyse comportementale, coaching en performance d'équipe.

### Logiciels et modélisation 3D

- **3D / CAD:**  
Rhino 3D, Autocad, 3D StudioMax (Vray / Mental Ray), Blender.
- **Suite créative:**  
Affinity, Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign (CS2–6 / CC).
- **Vidéo / Audio:**  
Premiere Pro, Audition (production et mixage de podcasts), ClipChamp.

### Développement web et infrastructure

- **Langages / frameworks:**  
HTML, CSS, PHP, JavaScript, Statamic, WordPress (création de thèmes et de plugins).
- **Projets web:**
  - **playcinq.com** <<https://playcinq.com>>
  - **altoe.net** <<https://altoe.net/>>
  - **luzech.co.uk** <<https://luzech.co.uk/>>
  - **thenextmind.ai** <<https://stephane-next-mind.web.app/>> (*version archivée*)
  - **koalakrash.com** <<https://koalakrash.com/>>
  - **maia-archi.com** <<http://www.maia-archi.com/>>
  - **oobpdx.com** <<https://oobpdx.com>>
  - **pennsardinpdx.com** <<https://web.archive.org/web/20180103153941/http://pennsardinpdx.com/>> (*archive internet*)

## Outils et open source

Projets GitHub:

- **DNS Toggle** <<https://github.com/ELowry/DNSToggle>>  
Application Android pour facilement activer / désactiver le DNS privé.
- **Marked Responsive Images** <<https://github.com/ELowry/MarkedResponsiveImages>>  
Extension Marked.js intégrant l'attribut srcset.
- **WinGet-Updater** <<https://github.com/ELowry/WinGet-Updater>>  
Utilitaire de mise à jour automatique pour les applications Windows.
- **InputLayers** <<https://assetstore.unity.com/packages/tools/gui/inputlayers-beta-259582>>  
Extension de gestion des inputs Unity.
- **Obsidian Replace Commands** <<https://github.com/ELowry/obsidian-replace-commands>>  
Plugin Obsidian pour configurer des chaînes de remplacements.
- **Qwant Results Filter** <<https://github.com/ELowry/Qwant-Results-Filter>>  
Extension Firefox pour filtrer les résultats de recherche Qwant.
- **Site-specific Email Generator** <<https://github.com/ELowry/Site-specific-Email-Generator>>  
Extension Firefox pour remplir automatiquement les adresses e-mail en utilisant un domaine personnalisé.
- **Stadialcons** <<https://elowry.github.io/Stadialcons>>  
Automatisation d'assets graphiques.

## Recherche et publications

- **Article:**  
«*Architecture et Game Design, une nouvelle manière de penser la conception spatiale*» dans *fabricA* 8 (2014).
- **Recherche:**  
Travail d'étude approfondi sur la logique spatiale des mondes virtuels et ses potentielles applications dans la conception architecturale du monde réel.

## Édition et traduction

- **Édition:** *Change Has an Interest in You: It's not the who or the what, it's the who that determines your future*, Toby Coop, publié par Disruptive Learning Solutions en 2026.
- **Traduction:** *The Ogooué Delta* (Édition anglophone), Jean Pierre Vande Weghe & Tariq Stévar, publié par Missouri Botanical Garden Press en 2021.

## Informations complémentaires

- **Langues:**  
Bilingue (anglais/français); espagnol (5 ans d'études).
- **Bénévolat:**  
Assistance sur le terrain pour le Muséum d'Histoire Naturelle (Paris) et le Missouri Botanical Garden (Madagascar/USA).
- **Voyages à l'étranger:**  
Japon, Allemagne, Royaume-Uni, Italie, Mexique, Espagne, Pays-Bas, Pologne, Chili, Portugal, Hongrie, Slovaquie, Zimbabwe.