

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>>
- **GitHub** <<https://github.com/ELowry>>

Profil professionnel

Designer, développeur et entrepreneur avec plus de 10 ans d'expérience; spécialiste de la conception d'espaces, du coaching d'équipes et des technologies interactives. Co-fondateur du projet CinQ, un jeu vidéo de formation professionnelle immersive créé sous Unity3D et pensé pour le développement des soft skills. Expert en conception UX/UI, en gestion de projets ainsi qu'en formation et facilitation d'équipes. Spécialisé dans la résolution de problèmes pédagogiques et techniques complexes, le développement de systèmes numériques intuitifs et la création d'espaces architecturaux fonctionnels.

Compétences Techniques

- **Moteurs de jeu & Langages:** Unity3D, C#, JavaScript, PHP, HTML/CSS.
- **Développement & Ingénierie:** Programmation Gameplay, Architecture Multijoueur (Netcode for GameObjects), Intégration UI/UX, Optimisation des performances, Automatisation de déploiement (CI/CD), Méthodes Agiles / Scrum.
- **Logiciels & Modélisation:** Blender, Rhino 3D, AutoCAD, Suite Adobe (Photoshop, Illustrator, Premiere Pro).

Expériences Professionnelles

Co-fondateur & Directeur Produit et Opérations | CinQ (Disruptive Learning Solutions) 2016 – Présent

- **Ingénierie & Game Design:** Pilotage du développement technique et du déploiement d'un "sandbox" multijoueur multiplateforme (Windows, macOS, Android), utilisé par plus de 100 cadres de grands groupes (AXA, Leroy Merlin, SBM Offshore).
- **Architecture Multijoueur:** Migration complète du code réseau vers *Netcode for GameObjects*, développement de solutions robustes pour contourner les pare-feux d'entreprise stricts et stabiliser les sessions.
- **Développement UI/UX:** Conception et intégration technique de l'interface sous Unity3D (C#) et création d'un système de gestion d'inputs par calques, adaptant l'ergonomie pour un public de professionnels non-joueurs.
- **CI/CD & Automatisation:** Création de pipelines d'intégration continue via des scripts Bash et PowerShell pour compiler, signer et déployer automatiquement les versions du jeu sur le Microsoft Store, Google Play et le macOS App Store.
- **Gestion de projet Agile:** Pilotage du processus de développement (SCRUM), gérant la transition d'un prototype local vers une plateforme en ligne hautement disponible.

Développeur Web & Designer Numérique (Indépendant) 2016 – Présent

- Développement d'applications web et de sites statiques optimisés en utilisant des frameworks HTML/JS sur mesure, Statamic et Laravel.
- Mise en place d'architectures multilingues et de systèmes de déploiement automatisé (ex.: `luzech.co.uk`, `koalakrash.com`, `altoe.net`).

Associé & Designer Numérique | Digital Skin 2015 – 2016

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

Exemples de Projets Open Source

- **InputLayers (Outil Unity3D):** Architecture de filtrage par calques codée en C# pour l'Input System d'Unity, facilitant la gestion des interfaces complexes (publiée sur l'Unity Asset Store).
- **WinGet-Updater:** Utilitaire automatisé en PowerShell exploitant le gestionnaire de paquets Windows pour des mises à jour d'applications silencieuses en arrière-plan.
- **DNS Toggle:** Application Android native (Kotlin) permettant d'automatiser et de gérer les configurations de DNS privé directement via le panneau des paramètres rapides.

Formation

Master en Architecture (Diplômé avec mention) *École Nationale Supérieure d'Architecture de Versailles (ÉNSA-V)* | 2012 – 2015

- **Mémoire:** *L'Apport du Jeu Vidéo à l'Architecture et à l'Architecte* – Étude approfondie sur la logique spatiale des mondes virtuels et ses applications dans la conception physique.

Année d'étude en paysagisme *École Nationale Supérieure du Paysage de Versailles (ENSP)* | 2015.

