Yoan Hernalesteen

Développeur Full-Stack
Ruby on Rails / React

Contacts

Île-de-France
contact@yoanhernalesteen.com
yoanhernalesteen.com/dev
github.com/YoanHernalesteen
linkedin.com/in/yoanhernalesteen

Technique Back-end

Ruby
Ruby on Rails
SQL / PostgreSQL
API REST
Webhooks
RSpec
Sidekiq

Technique Front-end

React.js
Next.js
ERB
Stimulus
HTML / CSS
Tailwind
Bootstrap

Gestion de projet

Rédaction de specs
Agile / SCRUM
Jira
Git · GitHub
Confluence
UX/UI

Outils

PostHog
Customer.io
Figma

Langues

Français - langue maternelle
Anglais - bilingue
Japonais - débutant

Hobbies

Organisation d'évènements caritatifs autour du speedrun
Jeux de plateau
Cinéma
Cuisine japonaise

Profil

Développeur Ruby on Rails / React, avec **16 ans de culture produit**. Chez Ellii, je développe des fonctionnalités front et back, **testées avec RSpec**, de la spécification à la production. Depuis 2021, je maintiens aussi le site d'un podcast en **Next.js** et **TypeScript**. Mon passé de game designer me fait toujours partir de l'utilisateur, et parler la même langue que le produit. Je souhaite rejoindre une équipe pour progresser, notamment sur le back-end et l'architecture.

Expériences Professionnelles

2026 - aujourd'hui | Développeur Full-Stack Ruby on Rails (stage de 6 mois puis freelance) - ellii **-** https://www.ellii.net/ - plateforme d'ateliers en ligne pour seniors

- Développement de nouvelles **features front-end** et **back-end** dans le cadre d'une refonte complète de l'application.
- Mise en place du **tracking produit** (PostHog) et de **campagnes automatisées** (Customer.io) : définition des événements à suivre et des scénarios d'envoi
- Maintenance et refactoring de fonctionnalités existantes
- Organisation de **tests utilisateurs auprès de 12 seniors** et analyse des retours pour proposer des améliorations produit

2008-2025 | Game/Level Designer et Game Content Manager - Don't Nod, Ubisoft, Gameloft, Ninja Theory

DON'T NOD · UBISOFT · GAMELOFT · NINJA THEORY

- Livraison de **7 jeux console/PC et 18 jeux mobiles**
- Rédaction et mise à jour de **spécifications fonctionnelles et techniques** tout au long de la production, pour des équipes de développeurs, artistes et animateurs
- **Pilotage de features de la conception à l'intégration**
- **Accompagnement de 6 studios de développement internationaux**, recueil de leurs besoins et propositions de solutions techniques et créatives (équipe éditoriale de Gameloft)
- Prototypage dans Unreal Engine, itérations à partir des retours de tests

Détail et recommandations sur : linkedin.com/in/yoanhernalesteen

Projets annexes

2025 | Media Trackr - le wagon **-** https://www.media-trackr.me/

- Conception et développement d'une **application Ruby on Rails qui centralise films, jeux vidéo et livres**, avec listes « vus » et « à découvrir » et incluant un chatbot IA de recommandations
- **Développement du back-end** et **intégration de 3 API externes** : OMDb (films), IGDB (jeux vidéo) et Open Library (livres)
- **Coordination d'une équipe de 3 développeurs**, du pitch à la livraison en 2 semaines

2021 - aujourd'hui | The Rolistes Podcast website - https://rolistespod.com/

- **Conception, développement et maintenance** d'un site présentant plus de 60 épisodes, en **React/Bootstrap** puis migré vers Next.js en 2023

Formations

2025 | Formation développement IA/web full-stack Ruby on Rails - le wagon

2021 | React The Complete Guide et React Native - M. Schwarzmüller - udemy

2007-2009 | Master en Game Design et Gestion de production - Rubika

2004-2007 | Bachelier en informatique de gestion - H.E.P.C.U.T.