Yoan Hernalesteen

Product Manager
Profil technique

Contacts

Issy-les-Moulineaux (92)
Île-de-France
contact@yoanhernalesteen.com
Disponible immédiatement

Portfolio

yoanhernalesteen.com
github.com/YoanHernalesteen
linkedin.com/in/yoanhernalesteen

Produit

Discovery et tests utilisateurs
Cadrage et recueil des besoins
Spécifications et user stories
Critères d'acceptation
Recette et validation
Backlog · Priorisation · Roadmap
KPI · A/B tests · PostHog
Agile / Scrum · Sprints
Jira · Confluence · Notion

Design

UX/UI
Parcours utilisateurs
Wireframing et prototypage
Figma

Data et technique

API REST · Webhooks
Ruby on Rails · SQL
JavaScript · React.js
Git · GitHub
PostHog · Customer.io

IA

API OpenAI
Prototypage assisté par IA (Claude)

Langues

Français - langue maternelle
Anglais - bilingue
Japonais - débutant

Hobbies

Jeux de plateau
Cinéma
Cuisine japonaise

Profil

Product Manager et Product Owner au profil technique. Depuis **16 ans**, j'adapte des produits à **des publics très différents** : grand public sur mobile chez Gameloft et Ubisoft, joueurs confirmés sur console chez Don't Nod, et en 2026, seniors chez Ellii, où j'ai développé en Ruby on Rails. Je pars de leurs besoins, je teste avec eux (playtests, A/B tests, tests utilisateurs) et je suis les KPI.

Expériences Professionnelles

Avr. - nov. 2026 | Développeur Full-Stack Ruby on Rails (freelance, après un stage de 6 mois) - ellii - ellii.net - plateforme d'ateliers en ligne pour seniors

- Modèle de prévision des annulations et de la participation, pour choisir les ateliers à programmer : **+38 % de réservations**
- Refonte complète, de la conception des parcours au développement front-end et back-end : **abandons au paiement passés de 23 % à 15 %**
- Tests utilisateurs auprès de 12 seniors : note moyenne des visuels passée **de 3,8 à 4,7 sur 5**, sans perte de facilité d'utilisation
- Plan de tracking PostHog et campagnes Customer.io : **absences aux ateliers divisées par 2**

Jeu vidéo, 2008-2025 | 25 jeux livrés (7 console/PC, 18 mobiles)

- Sur chaque poste : **spécifications et pilotage de features**, de la conception à l'intégration, avec les équipes de développement, d'art et d'animation

2019-2025 | Senior Game & Level Designer – Don't Nod - Jusant, Banishers DON'T NOD

- Jusant : organisation des playtests et **mise en place de l'accessibilité**

2016-2019 | Senior Game Designer – Ubisoft Paris Mobile (Mighty Quest) UBISOFT

- Conception des mécaniques, de l'onboarding (tutoriel) et de l'UX/UI d'un RPG mobile free-to-play, avec **A/B tests** sur la rétention et la monétisation
- Supervision de **4 game designers**

2014-2016 | Game Content Manager – Gameloft GAMELOFT

- Suivi de **15 jeux free-to-play aux genres et aux publics différents** (course, action, RPG, puzzle), dont Asphalt 8, Gangstar Vegas et Dungeon Hunter V
- Accompagnement de **6 studios internationaux** : nouveaux jeux et mises à jour mensuelles

2008-2014 | Game & Level Designer – Ninja Theory, Birdies Road, Ankama, AMA Studios

- Participation à l'organisation des **tests de focus** de DmC Devil May Cry

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

Projets annexes

2026-aujourd'hui | Cofondateur de JPP Speedrun - JPP

- Premier marathon : **28 runs retenus sur plus de 70 propositions**, 13 h de direct sans coupure

2025 | Media Trackr - le wagon - media-trackr.me

- Pitch, choix du périmètre et coordination de 3 développeurs ; application avec recommandations IA **livrée en 2 semaines**

Formations

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

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

2004-2007 | Bachelier en informatique de gestion - HEPCUT (Belgique)