Yoan Hernalesteen

Product Owner
Profil technique

Contacts

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

Produit

Discovery et tests utilisateurs
Specs et user stories
Backlog et priorisation
Recette et validation
Agile / Scrum
Roadmap
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

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

Profil

Product Owner qui comprend le code. Pendant **16 ans**, j'ai conçu des jeux chez Ubisoft, Gameloft et Don't Nod : transformer des besoins en spécifications, prioriser avec les équipes, livrer en Scrum. Reconverti au développement full-stack, j'ai mené chez Ellii des **tests utilisateurs auprès de 12 seniors** et conçu un **outil de planification fondé sur les données**. Je cherche un poste de Product Owner pour faire le lien entre les utilisateurs, le métier et les développeurs.

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

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

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)
- **Conception de l'UX/UI et des parcours** de jeux console et mobiles

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, IGDB, Open Library)
- **Pitch et coordination d'une équipe de 3 développeurs**, de l'idée 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

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

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