



* **

Paris 10 Entrepôt (75010)

*****.*****@*****.***

Product Owner & Développeur front-end / mobile, Sénior

EXPERIENCES PROFESSIONNELLES

nov. 2020 / oct. 2023

Product Owner & Développeur front-end / mobile

Studio de jeux vidéo

Contexte : Développement d'un jeu vidéo en ligne multiplateforme, composant front-end "jeu" sous framework C++ associé à un client mobile et desktop, composant backend "serveur" sous NodeJS et base de données avec Django.

Le projet consiste en une adaptation libre du jeu d'échecs sous forme d'un jeu vidéo moderne en ligne sans latence, et permettant à n'importe quel type de device de jouer une partie contre n'importe quel autre.

Product Owner

- * Assurer le développement front et Node, la roadmap et tout le design sur l'application
- * Mise en place de la roadmap produit, planning
- * Rédaction des User Stories et priorisation du backlog
- * Création de l'intégralité du contenu (UX/UI), de l'animation et du gamedesign
- * Initiation à l'agilité au près de certaines personnes
- * Animation de cérémonies agiles : sprint planning, sprint review
- * Suivi des développements back-end
- * Suivi de KPI liés au jeu : nombre de joueurs simultanés, temps de réponse, avis des joueurs
- * Réalisation du plan de test
- * Recette, suivi et maintenance
- * Tests client et serveur via plan de test ciblé (TU, Test d'API, tests d'intégration, tests de performance, tests fonctionnels..) Suivi des bugs et analyses des logs
- * Playtesting avec les joueurs, feedback et corrections
- * Rédaction de guide utilisateurs
- * Communication autour du projet
- * Création de contenus digitaux et communication sur les différents réseaux
- * Participation à différents événements (Meetups, festivals, salons etc..)
- * Participation active au sein de certaine communauté pour faire connaître produit
- * Coordination entre les différentes parties prenantes

Rôle de développeur front / mobile *Développement du client (GML) et du serveur (NodeJS) de manière itérative

- * Développement d'API Rest
- * Evolution des versions, mise à disposition pour les utilisateurs et AB testing
- * Versioning et publication sur les stores mobiles Android et iOS
- * Publication sur le store PC Steam
- * Priorisation des retours utilisateurs

Environnement technique : Jira, Devlog, GameMaker Language, Architecture IT, Node, Python, Webservices et API, JSON, Postman, Zbrush, Cinema4D, Github, Visual Studio, Xcode, Testflight, documents de design, Zbrush (3D), Cinema4D, Photoshop, Aftereffects, Spine2D, Cherry Tree etc..

avr. 2020 / oct. 2020

Product Owner Senior

Engie IT

Produit OptiNoise : Application web destinée à optimiser le rendement énergétique et

le
bruit généré par les éoliennes en fonction d'une configuration environnementale à destination des ingénieurs acoustiques.

Le projet consiste en la construction de l'application, qui possède trois gros composants : un composant permettant la saisie de data parc éoliennes, un composant qui s'interface avec un exécutable Matlab depuis une machine virtuelle (calcul du son), et un composant de datavisualisation des résultats de calcul complexe (résultats optimaux à choisir selon les contextes).

Product Owner (85%)

- * Reprise des travaux préparatoires et mise en commun avec la nouvelle équipe
- * Recueil du besoin et animation d'ateliers
- * Assurer le développement, le product management et la conception sur la solution
- * Rédaction de documents fonctionnels (Confluence)
- * Rédaction des User Stories et priorisation du backlog
- * Conseil sur la réalisation des maquettes UX/UI en collaboration avec l'UI Designer et les ingénieurs utilisateurs finaux
- * Suivi des développements Arbitrage et validation des développements (Critères d'acceptance)

- * Priorisation des tickets
- * Ateliers de recueil du besoin auprès des utilisateurs finaux, mise à disposition d'un prototype pour recevoir des retours tôt dans la phase de conception
- * Support utilisateur et animation de la recette client
- * Formation des utilisateurs finaux à l'outil via documentation
- * Mise en place et exécution des tests fonctionnels
- * Monitoring et intervention sur les incidents de production et requête SQL
- * KPI : temps de réponse de l'application pour une simulation, satisfaction utilisateurs finaux
- * Réalisation des tests et recettes,
- * Pré MVP - Tests d'interface utilisateur, logique
- * Pré MVP - Tests de communication entre le client web, le backend et l'exécutable Matlab
- * Post MVP - Tests de performance en fonction du temps de réponse et des configurations utilisées
- * Organisation et cadrage de la MEP

Scrum Master (15%)

- * Participation et animation des différents rituels agiles (Daily, planning, refinement, Poker, Review, retro)
- * Rôle de facilitateur au sein de l'équipe et fournir des solutions aux obstacles rencontrés par l'équipe
- * Estimation de la charge avec les développeurs
- * Gestion et suivi des KPI comme la vélocité
- * Communication sur l'avancement durant le sprint
- * Maintenir des rapports de qualité et les communiquer aux niveaux supérieurs

Environnement technique : AngularJS, Python (Django), Jira, Confluence, Architecture IT, Webservices et API, JSON, Postman, VM Windows avec serveur web, Matlab

juin 2018 / mars 2020

Business Analyst / PPO B2C

Air France

Produit : Airfrance.fr + app mobiles

Organisation : Ailge (Safe)

Contexte : Le service IT CRMPush permet à Air France d'envoyer les communications de service aux 50 millions de voyageurs annuels faisant confiance à la compagnie aérienne, de l'achat du billet à l'arrivée à destination, constituant le Travel Lifecycle.

La mission a consisté à piloter l'évolution constante et itérative (design + développement IT) des templates d'emails et de notifications Push mobiles envoyées par CRMPush (et leur ciblage), et de créer à partir de rien un nouveau cycle supplémentaire d'email pour promouvoir l'expérience client.

Conception / Cadrage
 * Workshop d'expression de besoin du métier (chefs de produit, stakeholders, marchés)
 * Environnement SAFe d'évolution du composant CRMPush, relié au site airfrance.fr et à l'application mobile Air France, ainsi qu'aux canaux offline d'achat
 * Rédaction des spécifications fonctionnelles des évolutions
 * Gestion du backlog agile
 * Conception des maquettes puis des templates UX/UI (Dartagnan, outil HTML/CSS, script) en
 * collaboration avec le pôle UX digital Participation au projet majeur d'extension des communications de service aux voyageurs : CX

Merchandising - 4 nouveaux emails liés à l'expérience client à bord et à destination

Suivi des évolutions / Recette *Paramétrage des notifications temps réel et des campagnes multi canal transactionnelles

* Suivi de l'avancement des travaux et priorisation des tickets en cours et à venir (backlog Jira)
 * Réalisation de la recette fonctionnelle
 * Recette : plateforme dupliquée à J-1 des données clients réelles, tests de résultats de campagne
 * ciblage+envoi, tests de responsive email design sur différents devices Suivi de KPI mensuels/hebdo : Satisfaction client, quantité d'appel au support, tracking des offres au

sein des emails (impression, engagements, achats) et notif
 * Support utilisateur, assistance et analyse en cas d'anomalies

Rôle technico-fonctionnel *Scripting de logique à l'intérieur des emails, langage IBM Watson. Selon la data voyageur +

destinataire, le contenu mail change sensiblement
 * Veille et Benchmark des innovations des concurrents (travail avec l'agence Sia Partners)
 * Réalisation et refonte de supports de présentation interne
 * Documentation des règles de logique d'envoi et segmentation sur Confluence

Rôle Scrum Master (Casquette tournante)
 * Tenue des daily meetings équipe emails de service + équipe IT
 * Rôle de facilitateur Agile aux rituels, participation aux P.I. Events (méthode Agile Safe)
 * Gestion des dépendances

Environnement technique : Jira, Confluence, Templating mail (Dartagnan, Watson), Angular, Python, Webservices et API, JSON, Oracle SQL Serve, HTML/CSS, Unica

oct. 2017 / mai 2018

Product Owner

OPASE

Contexte : Opase propose la solution OBMS, destinée aux Achats, aux ESN et aux consultants, et permettant de passer des appels d'offre de consultants aux fournisseurs, et de déclarer l'activité interne des consultants au sein des grands comptes.

Dans ce cadre, j'ai été Product Owner sur la solution, qui avait plusieurs principaux challenges : la création d'une version responsive pour mobile, et l'onboarding d'un nouveau grand compte avec des exigences de design et de fonctionnement à intégrer au logiciel web OBMS.

Rôle Product Owner

* Recueil de besoin auprès des métiers et animation de d'ateliers
 * Gestion de produit agile
 * Rédaction des spécifications fonctionnelles
 * Gestion du backlog agile
 * Résolution de problèmes fonctionnels
 * Maquettes UI en période de préparation de sprint : ajout de fonctionnalités ou design responsive
 * Conception des nouvelles pages apportant de l'information au profil impacté

Recette et tests

- * Conception des jeux de donnée et des cas de test
- * Exécution des tests, relatifs au cycle de vie d'un appel d'offre, transformé ou non en collaboration avec un fournisseur
- * Vérification des résultats des batchs sur plateforme de recette

Performance et Maintenance

- * Communication avec les ressources de développement et levée d'alertes
- * Gestion du support client, et assurance de la qualité de réponse
- * Conduite du changement et accompagnement des nouveaux clients à l'utilisation de la plateforme selon le profil (Acheteur, Chef de projet, ESN, Consultant)
- * Mise en place de nouveaux indicateurs de performance et réalisation de dashboard (volume d'utilisation selon corps de métier, contact au support client, ouverture des emails et taux de clic sur les liens)

Environnement technique : Jira, Confluence, Java, oracle SQL Server, Reporting et analytics Piwix, HTML/CSS, Photoshop

janv. 2014 / août 2017

Chef de projet web

Philippe Vaillant Spectacles

Contexte : Philippe Vaillant est une marque présente sur les réseaux sociaux et produisant du spectacle vivant

d'humoristes, et via captation des spectacles, proposant des émissions / sketches aux chaînes de télévisions et festivals d'humour.

La mission consistait à créer un site moderne pour la marque, proposant une meilleure expérience aussi bien

B2B que B2C, ainsi que la conduite du projet en agile avec l'agence web développant la refonte.

- * Recueil du besoin
- * Rédaction des spécifications fonctionnelles
- * Conception UI/UX desktop et mobile et nouvelles pages
- * Développement et pilotage de projets en mode agile via Jira
- * Réalisation des tests et suivi des indicateurs sur GA (visites, vues, rétention etc..)

Environnement technique : Jira, Confluence, Google analytics, Photoshop, After Effects Flash, Soundforge & Ableton (design sonore)

DIPLOMES ET FORMATIONS

/ **Master E-commerce** - BAC+4
Université Paris 12

COMPETENCES

API, After Effects, Photoshop, Data Analytics, analytics, AngularJS, Angular, iOS, Application web, backend, back-end, base de données, Big Data, Suivi des bugs, C++, CSS, Confluence, Django, cas de test, Flash, front-end, données clients, Github, Google analytics, HTML, IBM Watson, interface utilisateur, JIRA, JSON, Java, Javascript, jeux vidéo, jeu vidéo, Linux, Versioning, Matlab, machine virtuelle, Visual Studio, Windows, application mobile, Office 365, Office, MySQL, agile, méthode Agile, Scrum Master, NodeJS, Node, Oracle SQL, PHP, Postman, Python, scripting, serveur web, Webservices, SOAP UI, requête SQL, notifications Push, Templating, tests de charge, tests de performance, Tests unitaires, tests d'intégration, UI/UX, projet web, Wireframe, Xcode, Zbrush

COMPETENCES LINGUISTIQUES

Anglais

Français

Courant