



Melissa Vialaneix

Nationalités

Française et Britannique

Compétences

Technologies

HTML, CSS, Responsive Design,
JavaScript, React
Node.js, Express.js, REST APIs
SQL, PostgreSQL, SQLite
Git, Linux Shell, JIRA, Trello

Langues

Anglais, langue maternelle
Français, bilingue
Chinois mandarin, courant

Professionnelles

Gestion de projet Agile
Collaboration en équipe
pluridisciplinaire
Communication et
documentation techniques
Bonnes pratiques en accessibilité
numérique

Formation

Développeur web full stack

The Odin Project

avril 2024 – juillet 2025

Certificat international d'enseignement (Bac+4)

Nottingham University

septembre 2011 – juillet 2012


Licence en création littéraire et études médiatiques (Bac+3)

London Metropolitan University

septembre 2001 – juillet 2004

Développeur Full Stack

 melissa.bryant.elt@gmail.com

 +33 (0)784615265

 France

 [LinkedIn](#)

 [GitHub](#)

 [Mon site web](#)

Projets

- **Blog App** ([site web](#), [code source](#)) - une plateforme de blog avec une API backend prenant en charge un site public pour les lecteurs et un tableau de bord privé pour les auteurs.
- **Wine App** ([site web](#), [code source](#)) - un système de gestion d'inventaire pour cataloguer, suivre et gérer les vins d'une cave, avec un tableau de bord dynamique.

Expériences

Contributeur open source, *The Odin Project*, USA

avril 2024 – septembre 2025

- Contribution à un cours open source de développement web : mise à jour du contenu pédagogique, gestion de tickets JIRA et pull requests sur une stack Ruby, Rails, PostgreSQL, et JavaScript.

Conceptrice pédagogique / Chef de produit, *Autoentrepreneur*, France

mars 2018 – mai 2024

- **Chef de produit**, *Oxford University Press*
 - Direction du développement complet de *Buzz*, une série de manuels imprimés et numériques (Web, App), par une équipe interfonctionnelle de 20 personnes, et lancement avec succès dans les délais prévus.
 - Création d'un guide de mise en œuvre des bonnes pratiques en accessibilité numérique.
- **Chef de produit**, *Macmillan Education*
 - Direction du développement complet de *Navio*, un système de gestion de l'apprentissage basé sur Unity, pour les étudiants et enseignants.
 - Proposition de recommandations et mises en œuvre des solutions, sur la base de l'analyse des indicateurs clés de performance (KPIs).
- **Chef d'édition**, *Hodder Education*
 - Direction du développement complet de *World English*, une série de manuels imprimés et numériques (Web, App).
 - Création d'un webinar de formation des enseignants avec l'auteur.

Chef d'édition, *Macmillan Education*, UK

mars 2016 – mars 2018

- Direction du développement complet de *Academy Stars*, une série de manuels imprimés et numériques (Web, App), par une équipe interfonctionnelle de 20 personnes.
- Formation des rédacteurs et écrivains à la création de contenu pour des activités éducatives numériques.

Responsable d'édition, *Cambridge University Press*, UK

janvier 2013 – mars 2016

- Collaboration au sein d'une équipe interfonctionnelle pour le développement complet de *Guess What*, une série de manuels imprimés et numériques (Web, App).
- Création des scénarios utilisateurs en collaboration avec des experts métiers (SME), en discutant avec des enseignants, et en observant des classes.



Melissa Vialaneix

Citizenship

British and French

Key skills

Technology

HTML, CSS, Responsive Design,
JavaScript, React
Node.js, Express.js, REST APIs
SQL, PostgreSQL, SQLite
Git, Linux Shell, JIRA, Trello

Languages

English, native speaker
French, bilingual
Mandarin Chinese, fluent

Professional

Agile project management
Cross-functional team
collaboration
Technical communication &
documentation
Digital accessibility best practices

Education

Full Stack Web Developer

The Odin Project

April 2024 – July 2025

PGCE International (Bac+4)

Nottingham University

September 2011 – July 2012


BA Creative Writing with Mass Communications (Bac+3)

London Metropolitan University

September 2001 – July 2004

Full Stack Developer

 melissa.bryant.elt@gmail.com

 +33 (0)784615265

 France

 [LinkedIn](#)

 [GitHub](#)

 [My website](#)

Projects

- **Blog App** ([website](#), [source code](#)) - a blog platform with a backend API supporting a public site for readers and a private dashboard for authors.
- **Wine App** ([website](#), [source code](#)) - an inventory management system to catalog, track and manage the wine in a cellar, with a dynamic dashboard.

Professional experience

Open-source Contributor, *The Odin Project*, USA

April 2024 – September 2025

- Contribution to an open-source web development course: updating educational content, managing JIRA tickets and pull requests on a Ruby, Rails, PostgreSQL, and JavaScript stack.

Learning Designer / Product Manager, *Self-employed*, France

March 2018 – April 2024

- **Product Manager**, *Oxford University Press*
 - Led on the full development of *Buzz*, a print and digital course (Web, App), by a 20-people cross-functional team, and successfully launched on schedule.
 - Created a guide to implement best practices in digital accessibility.
- **Product Manager**, *Macmillan Education*
 - Led on the full development of *Navio*, a Unity-based Learning Management System (LMS) for students and their teachers.
 - Proposed recommendations and implemented solutions, based on the analysis of key performance indicators (KPIs).
- **Series Editor**, *Hodder Education*
 - Led on the full development of *World English*, a print and digital course (Web, App).
 - Wrote and delivered a teacher training webinar with the author.

Commissioning Editor, *Macmillan Education*, UK

March 2016 – March 2018

- Led on the full development of *Academy Stars*, a print and digital course (Web, App), by a 20-people cross-functional team.
- Trained editors and writers to create content for digital educational activities using *Cape*, a digital authoring tool.

Senior Development Editor, *Cambridge University Press*, UK

January 2013 – March 2016

- Worked in a cross functional team on the full development of *Guess What*, a print and digital course (Web, App).
- Created user stories by working with subject matter experts (SME), interviewing teachers and students, and through classroom observations.