Olga Alexeeva

Head of Product et productrice · Tech créative, jeu vidéo, studios VFX et immersifs, plateformes de récits

Mobilité internationale : Japon, Singapour, Canada, Corée du Sud
olgaalexeeva.com">me@olgaalexeeva.com · olgaalexeeva.com · linkedin.com/in/gaiaengineer · github.com/gaiaengineer

PROFIL

Je conçois des produits où les histoires s'écrivent, se racontent et se vivent : depuis 18 ans, et plus récemment comme Head of Product chez Bookmate (13 M d'utilisateurs) et chez written.app, la plateforme d'économie des créateurs qui relie lecteurs et auteurs, que j'ai cofondée (0 → 40 000+ utilisateurs). **Production créative et gestion de communauté :** lancements de livres, dont un premier roman ensuite repris par Penguin Random House, *Haunts* de Mateo García Elizondo (36 nouvelles en anglais et en espagnol) et un fanzine de Magali Ortega (Nena Monstruo, 1,4 M d'abonnés sur TikTok), et événements comme un concours d'horreur en deux langues qui a attiré ~300 nouveaux auteurs. J'ai animé des communautés de créateurs et de testeurs alpha, dont un Discord d'auteurs (0 → 500 membres). **Économie des créateurs et monétisation** chez Written : éditions, marché de revente avec droits pour les auteurs, jusqu'à 90 % sur les ventes directes, dons et une monnaie interne en cours de développement. **Gestion de produit technique :** ingénieure de formation, j'ai dirigé les équipes données et développement derrière la découverte de livres : un algorithme de recommandation qui a porté la rétention de Bookmate à ~80 % et ramené ~10 % des utilisateurs à la lecture. Auparavant, j'ai créé une fonction produit de zéro (avec des intégrations qui ont rapporté ~47 000 $ de revenus mensuels) et entièrement refondu des produits existants (l'un a accéléré de 50 % la préparation des commandes). Je crée des agents IA, des outils et des serveurs MCP, et je développe une pratique TouchDesigner centrée sur des mondes interactifs qui réagissent aux gens.

COMPÉTENCES

Stratégie produit · Gestion de produit technique · Économie des créateurs et monétisation · Événements live et communauté · Production · Gamification · Systèmes de recommandation et ML · IA et ingénierie agentique (agents IA, serveurs MCP, skills Claude) · Analyse de données (Python, SQL) · TouchDesigner · Unreal Engine (en apprentissage)

EXPÉRIENCE

written.app · Head of Product · févr. 2024 – aujourd'hui · À distance
Cofondatrice de Written, je dirige son produit : une plateforme d'économie des créateurs qui relie lecteurs et auteurs, où les auteurs touchent jusqu'à 90 % de chaque vente et où les lecteurs collectionnent et revendent des éditions limitées. De zéro à la bêta ouverte mi-2025 ; aujourd'hui 40 000+ utilisateurs, 18 000+ auteurs, 4 500+ livres et plus de 800 000 $ de ventes et de reventes.

- **Économie des créateurs :** lancement du MVP de la bêta ouverte autour d'un modèle que j'ai conçu au sein de l'équipe fondatrice : éditions limitées et illimitées, marché de revente avec 20 % de droits pour l'auteur, jusqu'à 90 % de droits sur les ventes directes, paiements instantanés, dons pour les auteurs de fanfiction
- **Événements live (productrice) :** Written in the Dark (2026), concours de nouvelles d'horreur en anglais et en espagnol : ~520 textes de ~300 auteurs, presque tous nouveaux. Lancement de l'inscription instantanée des auteurs et de la publication en 3 clics, de la fonction « livre gratuit » et du vote des lecteurs. Aussi WriNoWriMo, un mois d'écriture sur Discord (400 000+ mots, sans marketing)
- **Croissance et communauté :** inscriptions d'auteurs de ~10 à 1 000–2 000 par mois (inscription simplifiée, prospection d'auteurs que j'ai menée moi-même) ; Discord d'auteurs de zéro à ~500 membres, sans community manager ; les retours de la communauté ont fait évoluer nos métadonnées de livres et l'inscription au portefeuille
- **Production créative :** productrice d'une douzaine de lancements de livres, dont *Haunts* de Mateo García Elizondo (36 nouvelles en anglais et en espagnol) et un fanzine de Magali Ortega (Nena Monstruo, 1,4 M d'abonnés sur TikTok) ; aussi des couvertures, des bandes-annonces de livres et la vidéo de démonstration du produit (mon scénario, un acteur engagé)
- **Outils pour les histoires :** création d'un agent IA qui aide le jury du concours pour la première lecture, en analysant la structure, le style et l'intégrité du récit
- **Équipe :** direction d'une équipe pluridisciplinaire de 20+ personnes (backend, frontend, iOS, Android, analytique, QA, DevOps, support) ; responsable du budget tech et des partenariats techniques (Stripe, Coinflow, Turnkey, ElevenLabs)

Bookmate · Head of Product · janv. 2022 – févr. 2024 · À distance
Application de lecture par abonnement : 13 M d'utilisateurs, 2 M+ de livres et 20 000+ éditeurs partenaires en Amérique latine, en Europe du Nord et dans les Balkans. Arrivée comme Head of Product ; devenue Managing Director (directrice générale) mi-2023, avec l'ingénierie, les données et l'analytique, la QA, le support et la communication utilisateurs en plus du produit (~70 % des activités, 13 personnes en direct, rattachée au CEO).

- **Découverte de livres :** refonte de l'algorithme de recommandation (60 % les goûts du lecteur, 20 % de nouveauté, 20 % ce qu'aiment les abonnés payants), intégré à la fin de chaque livre, aux pages des livres et au parcours de résiliation. Rétention portée à ~80 %, et ~10 % des utilisateurs, des abonnés qui payaient sans lire depuis des années, sont redevenus des lecteurs actifs
- **Game design dans une appli de lecture :** conception et lancement d'un programme de succès qui récompensait la lecture, dans le cadre du même travail sur l'engagement

- **Originals :** production d'une douzaine de lancements, dont le premier roman de Paola Carola, *El mar está lleno de medusas* (numérique et audio, 2022) : des milliers d'abonnements grâce à lui, puis une édition papier chez Penguin Random House (Grijalbo)
- **Rétention et prix :** au moins deux tiers des lecteurs qui commençaient à résilier sont restés après avoir vu leurs recommandations ; la prédiction du churn par ML, avec des offres ciblées, a réduit les résiliations de 5 % ; les tests de prix ont augmenté la conversion et l'engagement de ~4 %

Parcours antérieur (2008–2022)

- **Consultante produit indépendante** (2019–2022) : aide au lancement de winAutopilote chez winPharma, la commande automatisée pour les pharmacies (jusqu'à 8 heures gagnées par semaine et par pharmacie) ; formation en UX/UI et en infographie, le début de ma pratique créative
- **Lamoda · Product Development Lead** (2018–2019) : création de zéro de la fonction produit pour l'informatique logistique et management de 4 PM ; plusieurs départements réunis pour lancer une ligne de livraison premium avec son propre emballage, son suivi et son automatisation ; une intégration de partenaire de livraison a rapporté ~47 000 $ de revenus mensuels
- **Home Credit Bank · Senior Product Manager** (2017–2018) · **Netcracker · Technical Manager** (2016–2017)
- **winPharma · Analyste système → Product Manager** (2008–2016) : d'analyste à responsable produit ; relance de winpharmacie.com et refonte presque de zéro de winTeam (un réseau social pour les pharmacies, avec messagerie et commandes groupées), avec une communauté de 300–400 pharmaciens testeurs alpha

CRÉATIONS

- **TouchDesigner :** certifiée (Operation Foundations, 2025) ; pratique en cours sous le nom de Gaia Engineer, centrée sur des mondes interactifs qui réagissent aux gens. Prochaines étapes : certificats HQ PRO Python et Unreal Engine (2027)
- **Outils que j'ai créés** (github.com/gaiaengineer) : des skills Claude qui analysent la structure narrative des manuscrits, un éditeur de livres dans le navigateur avec export EPUB (créé en une seule journée), une pile analytique légère ; en interne chez Written, un outil IA qui transforme les manuscrits en fichiers EPUB
- **Écriture :** *Thou Who Travelest By Air*, novella de science-fiction horrifique publiée sur Written sous le pseudonyme INKY (2025) : ~50 exemplaires vendus sans marketing ; une deuxième édition gratuite, nourrie des retours des lecteurs, est en cours
- **Jeux narratifs :** un petit jeu à embranchements sous Twine, réalisé pendant une formation en narrative design (version anglaise à venir)

FORMATION, CERTIFICATIONS, LANGUES

- **Master en technologies de l'information** (cybernétique, traitement du signal), Université nationale de recherche nucléaire MEPhI, 2016 · **Diplôme de spécialiste en documentation et archives technotroniques**, Université d'État des sciences humaines de Russie, 2009
- **Certifications :** TouchDesigner Operation Foundations (The Interactive & Immersive HQ, 2025) · altMBA (2025) · Certified Agile Professional (ICAgile, 2013)
- **Langues :** anglais C2 · français C1 · japonais JLPT N3, certifié (N2 en cours) · italien B1 · espagnol B1