

Aissa Benfodda

Développeur Logiciel

dev@aissabenfodda.com

+1 (438) 925-9863

Montreal, QC, Canada

[Portfolio Web](#) | [Linkedin](#) | [Github](#)

Résumé Professionnel

Développeur logiciel avec plus de 4 ans d'expérience en TypeScript, Node.js et C++. Expert dans la construction de pipelines de données, de systèmes WebRTC et d'infrastructures Azure, tout en optimisant des architectures full-stack héritées (legacy).

Expérience Professionnelle

Développeur Logiciel – *Oasis Path*

Septembre 2025 – Présent

- Système d'agrégation de données** : Architecture et développement d'une plateforme web pour la collecte et la centralisation de données d'entreprise provenant de sources publiques.
- Collecte de données (Web Scraping) automatisée** : Conception de moteurs de collecte pour extraire et normaliser les informations d'entreprises, garantissant des pipelines efficaces et une précision des données.
- Optimisation des flux de travail** : Réduction du temps de recherche de 80 % grâce à l'automatisation du pipeline de collecte de données, augmentant le volume et la vitesse de prospection.

Développeur Logiciel – *Visions of Independence*

Décembre 2022 – Août 2025 (Temps plein)

- Communications en temps réel** : Développement d'un système de partage d'écran personnalisé utilisant WebRTC, spécifiquement optimisé pour les sessions de support client à faible bande passante.
- Infrastructure Cloud** : Gestion du déploiement, de la mise à l'échelle et de la sécurisation des services internes sur Azure, en utilisant NGINX et des configurations de pare-feu personnalisées.
- Architecture et conception** : Direction de la transition architecturale des outils de support hérités vers un système moderne et centralisé, améliorant les temps de réponse des équipes internes.

Développeur SaaS – *MyFloraboard*

Mai 2022 – Décembre 2022 (Temps plein), Décembre 2022 – Juillet 2023 (Temps partiel)

- Lancement SaaS de bout en bout** : Direction du cycle complet de développement et de déploiement d'une plateforme de gestion de projets botaniques, de la construction initiale à l'évolution des fonctionnalités.
- Pipeline de données piloté par l'IA** : Conception d'un pipeline de traitement de données pour nettoyer et normaliser des ensembles de données sur les plantes, utilisant l'API OpenAI pour l'enrichissement.
- Responsabilité Full-Stack** : Architecture de l'intégralité de la pile technique, incluant le frontend, le backend et l'infrastructure (Azure/NGINX), tout en implémentant des moteurs d'exportation PDF personnalisés.

Développeur Web Full Stack – *Pillar Science*

Janvier 2022 – Avril 2022 (Temps plein)

- Modernisation de systèmes hérités** : Refonte de modules complexes pour améliorer la maintenabilité du code et les performances, réduisant la dette technique au sein d'une plateforme de gestion de données.
- Ingénierie de fonctionnalités** : Développement et intégration de nouvelles fonctionnalités, travaillant sur l'ensemble de la pile pour répondre aux exigences de manipulation de données des chercheurs.
- Stabilité du système** : Architecture et mise en œuvre de suites de tests automatisés pour assurer une grande fiabilité et prévenir les régressions lors de livraisons rapides de fonctionnalités.
- Collaboration Agile** : Contribution à un environnement d'équipe à haute vitesse par une participation active à la planification des sprints, aux revues architecturales et aux évaluations de la qualité du code par les pairs.

Développeur Logiciel Freelance

Mars 2020 – Juin 2020

- **Plateforme de tutorat médical** : Developed a custom video-sharing system with hierarchical organization and interactive UI. Engineered a relational commenting system to facilitate structured academic discussions.
- **Application de tutorat scolaire** : Built a full-stack platform from scratch, including database architecture and Figma design. Integrated real-time collaboration tools for student-tutor engagement.

Projets et Études Indépendantes

Développeur de Jeux Indépendant – RPG Dragon Ball Z Online (2D)

Janvier 2016 – Novembre 2017

Création d'un RPG Dragon Ball 2D en temps réel en personnalisant un moteur multijoueur avec synchronisation d'état par sockets, physique de combat et logique de transformation pour une communauté de testeurs alpha dédiée.

Mentor Technique et Tuteur

Septembre 2019 – Août 2024 (Occasionnel)

Simplification de concepts complexes en informatique pour divers publics, tout en guidant des pairs dans le débogage, les revues de code et le dépannage afin de promouvoir des pratiques de code propre et une logique optimisée.

Éducation

Cégep Bois-de-Boulogne – DEC en Technologie du génie logiciel

Septembre 2019 – Août 2021

Complété trois sessions de cours de programmation et de bases de données avant de pivoter vers des projets d'ingénierie pratiques à distance en 2021, privilégiant l'expérience industrielle et le développement logiciel professionnel full-stack.

Compétences

Langages de programmation : TypeScript, JavaScript (ES6+), **C++**, Java, PHP.

Environnements d'exécution et frameworks : **Node.js**, Express, NestJS, Next.js, React, Vue.js, Svelte, tRPC.

Cloud et Infrastructure : **Azure**, AWS, Cloudflare (DNS/Workers), **Caddy**, NGINX, Docker, PM2.

Bases de données et ORM : PostgreSQL, MongoDB, **Drizzle ORM**, Prisma/TypeORM, Data Normalization.

Intégrations d'entreprise : **Microsoft Power Automate**, SharePoint API, Microsoft Graph API.

Temps réel et Protocoles : WebRTC, WebSockets, HTTP/HTTPS, REST.

Environnement de développement : **WSL**, Linux/Unix, Git, GitHub, Postman, CI/CD.

Frontend et Graphisme : Tailwind CSS, shadcn/ui, **Three.js**, Framer Motion, Figma.

Langues : **Anglais** (Courant), **Français** (Courant).