

Work Experience

Senior Software Engineer @ Sonder (2022-05/2025-07)

- Developed a system in Ruby to migrate 300k+ bookings to external systems.
- Developed availability health metrics that led to \$10M year-over-year profit.
- Developed a distribution system in Ruby to sync 50k+ listings on Airbnb, Booking, Expedia and more.
- Refactored a 300k+ LOC legacy Ruby on Rails codebase, upgrading to Ruby 3.3 and Rails 7.1 for improved performance and maintainability.
- Developed a pricing system in Python, optimizing rates based on supply/demand.

Software Engineer @ Morgan Stanley (2019-08/2022-04)

- Developed a system in Python to leverage data aggregated from internal and third-party sources to encourage 10k+ engineers to use best practices.

Programmer @ Framestore VR (2017-12/2019-02)

- Developed an art pipeline in Python for Unreal Engine 4, creating C++ and Python plugins to automate workflows and improve production efficiency.

Programmer @ Borealys Games (2016-05/2017-12)

- Developed core gameplay systems and UI in Unity in C#.

Skills / Technologies

- Languages: Python, C#, TypeScript, JavaScript, Ruby, Go, C++.
- CI/CD: GitHub Actions, Jenkins, CircleCI, Buddy.
- Monitoring: Grafana, Datadog.

Education

Interactive Real-Time Systems Development @ University of Sherbrooke (2016)

B.Sc. Software Engineering (Honours) @ McGill University (2015)

Expérience professionnelle

Ingénieur logiciel senior @ Sonder (2022-05/2025-07)

- Développement d'un projet en Ruby pour migrer plus de 300k réservations vers des systèmes externes.
- Développement de mesures de santé de la disponibilité qui ont contribué à une augmentation des bénéfices de 10 millions de dollars d'une année sur l'autre.
- Développement d'un système de distribution en Ruby pour synchroniser plus de 50k annonces sur Airbnb, Booking, Expedia, etc.
- Refonte d'un système en Ruby on Rails héritée de plus de 300k lignes de code, mise à niveau vers Ruby 3.3 et Rails 7.1 pour une performance et une maintenabilité améliorées.
- Développement d'un système de tarification en Python, optimisant les tarifs en fonction de l'offre et de la demande.

Ingénieur logiciel @ Morgan Stanley (2019-08/2022-04)

- Développement d'un système en Python pour exploiter les données agrégées à partir de sources internes et tierces afin d'encourager plus de 10k développeurs à utiliser les meilleures pratiques.

Programmeur @ Framestore VR (2017-12/2019-02)

- Conception d'un pipeline d'actifs artistiques pour Unreal Engine 4, création de plugins C++ et Python pour automatiser les flux de travail et améliorer l'efficacité de la production.

Programmeur @ Borealys Games (2016-05/2017-12)

- Développement de systèmes de jeu de base et d'interface utilisateur dans Unity en C#.

Compétences / Technologies

- Langages : Python, C#, TypeScript, JavaScript, Ruby, Go, C++.
- CI/CD : GitHub Actions, Jenkins, CircleCI, Buddy.
- Surveillance : Grafana, Datadog.

Formation

Développement de systèmes interactifs en temps réel @ Université de Sherbrooke (2016)

B.Sc. Ingénierie du logiciel (avec distinction) @ Université McGill (2015)