



JULIEN CONAN

**Software Architect ·
DevOps & Full-Stack
Engineer · Freelance**

Certifié Azure Devops

CONTACT

- 0621963811
- jconan@outlook.fr
- 66 rue Achille Viadieu 31400
Toulouse

LINKEDIN

linkedin.com/in/julien-conan

PROFILE

Architecte logiciel et ingénieur full-stack avec plus de 10 ans d'expérience dans la conception, la modernisation et la fiabilisation d'applications critiques. Passionné par le CI/CD, la qualité logicielle et l'automatisation, j'accompagne les organisations dans l'amélioration de leurs pratiques techniques, la migration vers le cloud et la transformation digitale. Disponible pour missions freelance : architecture logicielle, modernisation applicative, CI/CD, DevOps, cloud Azure.

COMPETENCES

Langages : C#, .NET, JavaScript/TypeScript, SQL, Python, PowerShell

Frameworks : ASP.NET, Angular, Unity, WPF

Cloud & DevOps : Azure, AWS, Docker, Kubernetes, Azure DevOps, TeamCity, Jenkins, GitLab, GitHub Actions

Qualité & Outils : SonarQube, NuGet, ProGet, Chocolatey, Elasticsearch

Méthodologies : Scrum, Kanban, Software Craftsmanship, CI/CD, laC

Systèmes : Windows Server, Linux, WSL2

Expertises clés : Architecture logicielle · CI/CD · Azure Cloud · Modernisation applicative · DevOps · Qualité logicielle · Automatisation

EXPERIENCES PROFESSIONNELLES

Architecte Logiciel

Aurera – Île-de-France, Occitanie et PACA

Février 2019 – Juillet 2025

- Conception et évolution d'applications .NET, Angular et SQL, utilisées par plusieurs dizaines à centaines d'utilisateurs selon les projets.
- Amélioration des pipelines CI/CD, permettant de réduire les temps de livraison de 20 à 30 % et d'apporter plus de stabilité aux environnements.
- Déploiement et adoption de SonarQube sur environ 60 à 80 % des projets, renforçant la qualité du code et le suivi des règles.
- Participation aux chantiers de modernisation : refonte de modules, conteneurisation, optimisation des performances et diminution des incidents récurrents.
- Automatisation d'opérations techniques via PowerShell, Terraform et YML, réduisant les tâches manuelles répétitives de 30 à 50 %.
- Animation d'ateliers techniques et accompagnement DevOps auprès d'équipes allant de 5 à 20 personnes, pour améliorer les pratiques et les workflows.
- Réalisation d'audits et de prototypes sur des cycles courts (2 à 4 semaines), facilitant la validation de choix techniques avant mise en production.
- Contribution au pilotage fonctionnel et technique : rédaction d'user stories, suivi des epics et résolution accélérée des blocages.

Ingénieur d'études – Back-end & DevOps

Cdiscount · Astek · Bordeaux Mai 2017 – Novembre 2018

- Développement back-end en environnement .NET / .NET Core au sein d'équipes Scrum, sur des services critiques à fort trafic.
- Conception et évolution de microservices (paiement, éligibilité), intégration d'APIs et optimisation SQL.
- Mise en place et exécution de tests automatisés (unitaires, intégration, performance).
- Contribution aux pratiques DevOps : feature flipping, versioning, gestion de configuration, documentation Swagger, participation aux déploiements.
- Réalisation de prototypes techniques en C++ (simulateurs, interactions tactiles).

Tech stack : C#, ASP.NET / Core, T-SQL, Python, Gherkin, C++, Git/TFS, SQL Server, Swagger, Windows, Unreal Engine, QtCreator.

CTO & Cofondateur – Gestion technique & produit d'une startup VR/AR (Unity, Android)

Ainolabs – Biarritz, France Juin 2015 – Mai 2017

- Cofondation d'une startup spécialisée dans les solutions interactives pour PME et ETI.
- Définition de la vision technique, des choix d'architecture et de la stratégie produit.
- Conception et développement d'applications immersives en Unity 3D et Android.
- Pilotage complet des projets : spécifications, conception, planning, mise en production.
- Gestion de la relation client, maintenance opérationnelle et support continu.
- Coordination de partenaires, prestataires et équipes pluridisciplinaires.
- Réalisation d'études prospectives sur les usages VR/AR pour des acteurs publics et privés.

Réalisations marquantes :

- Expérience interactive Virtual Surf (Cité de l'Océan – 400 000 visiteurs/an).
- Atelier Virtuel de Production de Jus de Pommes (Bressuire).
- Virtual Trip 360° : lecteur vidéo immersif pour Android.
- Études VR/AR pour Aéroport de Paris et CapSciences.
- Participation à des événements majeurs : Nuit du Tourisme, La Belle Hélène (Opéra d'Avignon), 24h de l'Innovation.

PROJETS

Administrateur web depuis 2012 :

gestion, maintenance et hébergement de sites

alt-skate.fr

enduit-naturel.fr

propagraff.com

pyrénées-randonnées.fr

petittrain-bretagne.com

BENEVOLAT

Association de Longboarders Toulousains

Sport - Secrétaire depuis 3 ans, aidant et développant la communauté locale à travers des formations et des événements officiels.

CURSUS PEDAGOGIQUE

ESTIA - École Supérieure des Technologies Industrielles Avancées

2009 - 2012 Diplôme d'ingénieur

The University of Salford

2010 - 2012 MPA Salford Msc Automation and Robotics

Université de Bretagne Occidentale

2008 - 2009 DUT GEII, Génie électrique et informatique industriel

LANGUES

Anglais (bilingue), Français (natif), Espagnol (notions)

Autres langues : Portugais, Chinois, Basque, Breton (bases)


PERMIS


Voiture (B)


Moto (A)

CENTRES D'INTERET


 **Running & Outdoor** : natation, course, montagne, vélo


 **Aventures** : voyages & découvertes

 **Longboard** : engagement, progression, dépassement de soi et esprit d'équipe

 **Travail Créatif** : photo, dessin, design

 **Tech Playground** : robotique, prototypage, bricolage

 **Continuous Learning** : lecture, data, optimisation

 **Esprit Entrepreneur** : mécanique, DIY, amélioration continue

EXPERIENCES ANTERIEURES

Ingénieur R&D – Interfaces Homme-Machine

ESTIA – Bidart, France

Septembre 2012 – Juin 2015

Conception d'interfaces interactives et contribution à des projets pluridisciplinaires complexes.

Analyse du besoin, choix techniques et rédaction des spécifications fonctionnelles et techniques.

Prototypage matériel et logiciel : capteurs audio/vidéo, biométriques et physiologiques.

Intégration de SDK, développement d'APIs et mise en place de pipelines de test.

Réalisation de sessions de motion capture : enregistrements, traitements et évaluations.

Développement, tests d'intégration, maintenance corrective et évolutive des applications.

Support technique (niveaux 1 à 3), formation utilisateurs et rédaction des manuels.

Réalisations marquantes :

Interface tactile pour cockpit (MS Surface SDK – Nexter Systems).

Déploiement de capteurs physiologiques pour Airbus.

Collecte de données et tests utilisateurs en conditions opérationnelles (Android – Nexter Systems).

Refonte d'une plateforme de recueil de données et analyses statistiques (Android – Airbus).

Contenus interactifs et animations en Unity 3D (Malandain Ballet Biarritz).

Salle immersive de formation (Unity 3D – Domolandes).

Interface naturelle pour l'apprentissage (Unity 3D – Institut Culturel Basque).

CERTIFICATIONS

Azure Devops

Kubernetes

Docker

DISPONIBILITÉ

Immédiate — prestations freelance

TJM indicatif : 550–650 € / jour (selon contexte)