

# Florian Sola

## Lead Technique — Développeur Haute Performance Temps Réel

Spécialiste temps réel & haute performance · Polyvalent full-stack / IoT · 9 ans d'expérience

Lunel 34400, France | 06 95 39 19 58 | sola.florian31@gmail.com | CDI ou freelance · télétravail / hybride  
linkedin.com/in/florian-sola | codersrank.io/user/hectorlayak

### PROFIL

Développeur Senior C# .NET, 9 ans d'expérience, spécialiste **performance bas niveau et temps réel**. J'ai conçu et développé **seul, from scratch, un framework multijoueur temps réel** — publié en open source, sa technologie a été **acquise par Rockstar Games (2023)** — puis dirigé pendant 2 ans une **équipe de 15 personnes** (dont 6 techniques) pour bâtir et revendre un produit complet sur cette base. Référent technique C# .NET en environnement collaboratif (Gecko Alliance). **Top 0,9 % mondial C#** et **Top 0,7 % TypeScript** sur CodersRank. Je cherche un poste de **Lead Technique** pour porter à nouveau la vision et les décisions techniques d'une équipe.

### COMPÉTENCES

**Leadership & Architecture** — Direction d'équipe technique (jusqu'à 15 personnes, 2 ans), gestion Agile & planning, décisions et arbitrages techniques, conception d'architecture (framework acquis par Rockstar Games), mentorat & code review, Clean Architecture, Domain-Driven Design, CQRS

**Spécialité — Performance & Temps réel** — Optimisation bas niveau, Garbage Collector tuning, zero-allocation, multi-threading, profiling, systèmes temps réel, haute charge, architecture réseau bas niveau

**Backend** — C# / .NET 8-10, ASP.NET Core, Entity Framework Core, Blazor, SignalR, API REST & gRPC, microservices

**Frontend & Mobile** — TypeScript, Vue.js (Angular & React en contexte), Node.js, Flutter

**Cloud, Données & Outils** — AWS, Azure, Docker, CI/CD, Git, SQL Server, PostgreSQL, Redis, MongoDB, RabbitMQ

**Domaines** — Systèmes distribués, IoT & embarqué (C / FreeRTOS), jeux vidéo, SaaS, IA / ML (ML.NET, OpenAI)

### EXPÉRIENCE

#### Développeur Senior C# .NET — Indépendant

Juil. 2025 — Présent

Freelance · France

*Produits personnels et missions techniques pour clients.*

- **Conçu et développé** un moteur de jeu multijoueur temps réel (C# .NET) — **2 048 joueurs simultanés, latence < 50 ms** — architecture réseau et optimisation bas niveau (Garbage Collector, zero-allocation).
- **Développé** d'autres produits personnels : plateforme SaaS e-commerce avec prédiction ML, application collaborative offline-first (CRDT), outil de gouvernance IA.
- **Réalisé** des missions techniques pour clients sur des problématiques C# .NET et temps réel.

**Stack** : C# / .NET 10, ASP.NET Core, EF Core, Blazor, ML.NET, TypeScript, Vue.js, Redis, PostgreSQL, Docker

## Développeur — Référent Technique C# .NET

Déc. 2023 — Juil. 2025

Gecko Alliance · Québec, Canada · (1 an 8 mois)

Leader mondial du contrôle de spas — 30 à 40 % du marché, 150 000 systèmes produits par an.

- **Référent technique C# .NET** au sein de l'équipe IoT, en collaboration avec le lead front JS et les équipes IoT (Californie).
- **Contribué** à la chaîne technique du produit déployé sur **150 000+ systèmes/an** : services C# .NET, firmware embarqué, pipelines de données temps réel (AWS IoT Core, Lambda, DynamoDB).
- **Participé** à la refonte de la codebase pour réduire les bugs critiques en production.

Stack : C# / .NET, AWS (IoT Core, Lambda, DynamoDB), MQTT, TypeScript, Node.js, C / FreeRTOS

## Développeur Web & Mobile — Télécommunications

Fév. 2023 — Déc. 2023

EXFO · Québec, Canada · (11 mois)

Référence mondiale du test télécoms — 95 des 100 plus grands opérateurs, 100 pays. (Relocation au Québec fin 2022 : visa de travail + installation.)

- **Développé** au sein de l'équipe les applications terrain télécoms (TypeScript / JavaScript, mobile) utilisées par **250 000+ techniciens** dans le monde.
- **Contribué** aux fonctionnalités de synchronisation offline-first et de communication avec les appareils de mesure.

Stack : TypeScript, JavaScript, Flutter / mobile, offline-first, Git, Azure DevOps

## Co-fondateur & Lead Technique

2019 — 2021

V-Multi / San Andreas RP · Toulouse · (2 ans)

Projet personnel (dès 2016) devenu auto-entreprise. 30 000+ comptes, 250 connexions concurrentes. Technologie ultérieurement acquise par Rockstar Games (2023, après mon départ).

- **Conçu et développé seul, from scratch**, le framework multijoueur temps réel (architecture réseau bas niveau, reverse engineering, 100 % du code) — publié en open source, **technologie acquise par Rockstar Games (2023)**.
- **Dirigé une équipe de 15 personnes** (dont 6 techniques : devs, designers, QA) pour bâtir un serveur de jeu complet sur ce framework — gestion Agile, planning, décisions techniques — produit revendu.
- **Construit** l'écosystème web full-stack temps réel (TypeScript / Node.js, MySQL, Redis, WebSocket) ; prolongé en missions freelance pour clients.

Stack : C# / .NET, C++, TypeScript, Node.js, MySQL, Redis, WebSocket, reverse engineering

## Développeur C# / .NET — Configureurs & R&D

Mars 2021 — Sept. 2022

TECHFORM SAS · Toulouse · (1 an 7 mois)

- **Conçu** 3 configureurs métier (bâtiment 3D, industriel 2D, façade) avec moteurs de calcul et génération automatisée de devis.

Stack : C# / .NET, ASP.NET MVC, JavaScript, SQL Server

## Développeur Full-Stack — Alternance

2017 — 2019

MDP Qualité · Toulouse · (2 ans)

- **Livré** seul une application métier cloud (C# / .NET, TypeScript) : cartographie interactive, gestion de parcelles, facturation.

## FORMATION & LANGUES

---

Licence Pro APSIO (Bac+3), IUT Blagnac, 2019 · BTS SIO option SLAM (Bac+2), Lycée Ozenne, Toulouse, 2018

Français natif · Anglais professionnel courant (2 ans au Canada)