



# JULIEN SICARD

Alternance Développement Fullstack Web

Durée de 2 ans à un rythme de 4 semaines / 2 semaines dès maintenant



📞 07 83 19 92 69

✉ contact.julien.sicard@gmail.com

📍 01700 Beynost

Portfolio : <https://sicardjulien-sepia.vercel.app>

📁 Artstation : <https://julien sicard3.artstation.com>

🌐 GitHub : <https://github.com/JulienSic>

🚗 Permis B

## FORMATIONS

### Pre-MSC

Année 2025 - 2026

Epitech Lyon 7e

### Bachelor Infographie 2D/3D

Année 2021 - 2024

Gaming Campus, Lyon 7e

## LANGUES

Français - Natif

Anglais - C1

## PASSIONS

Skateboard

Surf

Composition musicale

Jeux vidéo

## Expériences

### ○ Projet Real Time Chat

Janvier 2026 | 2 semaines | Epitech

Création d'une webapp de chat en temps réel dockerisée avec gestion de websocket

- NextJs, Shadcn, Rust, Axum, Postgre, Redis, Socket.io
- Méthode Agile avec Trello pour le suivi
- Travail d'équipe
- Autonomie

### ○ Projet 2D Game | Trouble in Heaven

Novembre 2025 | 2 semaines | Epitech

Création d'un jeu en 2D

- Java, LibGDX
- Méthode Agile avec Trello pour le suivi
- Travail d'équipe
- Autonomie

### ○ Projet Job Board

Octobre 2025 | 2 semaines | Epitech

Création d'un site d'annonces d'offre d'emploi.

- Technologies Front : Angular, Html, Tailwind.css
- Technologies Back : Express.js, MySQL
- Travail d'équipe
- Autonomie

### ○ Graphiste 3D - Création de modèles 3D

Juin 2024 - Septembre 2024 | Albedya

R&D pour intégration web via Three.JS

- Software : Blender
- Modélisation 3D de props
- Système de modification de l'objet
- Communication

## Hard Skills | Frameworks | Soft Skills

- |              |            |                     |
|--------------|------------|---------------------|
| ○ Javascript | ○ Angular  | ○ Gestion d'équipe  |
| ○ SQL        | ○ Three.js | ○ Travail en équipe |
| ○ HTML   CSS | ○ MySQL    | ○ Communication     |
| ○ Rust       | ○ Axum     | ○ Adaptation        |
| ○ Python     | ○ Tailwind | ○ Ecoute            |
| ○ C#         | ○ .Net     | ○ Empathie          |

**Logiciels :** Maya, Blender, Unity, Unreal Engine, Houdini