Nume Prenume

Educație

Universitatea X, Oraș, Țară

Licență în Domeniu, GPA: X.XX/4.00

Perioadă

Competențe

Limbaje: C++, Python, Java, etc. Tehnologii: Docker, AWS, Git, etc. Metodologii: Agile, Scrum, DevOps

Experiență

Companie Y, Oraș Perioadă

Software Engineer

- Implementare și optimizare software folosind X, Y, Z.
- Dezvoltare de aplicații bazate pe arhitectură client-server.
- Integrare cu baze de date și servicii cloud.

Premii și realizări

- Distincție academică de top în universitate.
- Premiul pentru cel mai bun proiect în cadrul hackathonului XYZ.

Proiecte

Proiect A | GitHub

Descriere scurtă a proiectului și tehnologiilor utilizate.

Project B | GitHub

Descriere scurtă a proiectului și tehnologiilor utilizate.