



+33 7 66 34 42 23



cosimo.ungaro@proton.me



31 Avenue de Narbonne,
34310 Cruzy, France



cosimoungaro.fr



www.linkedin.com/in/cosimo-ungaro



Né le 19/03/2002, Paris XI



Français

TECHNOLOGIES

Cybersécurité offensive

- Burp Suite
- Nmap
- Ghidra/IDA/Cutter/gdb
- Wireshark
- Impacket

Programmation

- Python
- C / Assembleur
- Java
- Docker

DevOps et outils généraux

- Linux / Vim / Git / Bash
- Docker



ROOT-ME: 3090 POINTS



CRYPTOHACK: 1230 POINTS



PORTSWIGGER: 68 LABS

LANGUES

Français (langue maternelle)

Anglais (TOEIC 890/990)

Espagnol (niveau B1)

Chinois (notions)

CENTRES D'INTÉRÊT HOBBIES

LECTURE, ÉCHECS, PIANO

SPORTS DE COMBAT

Taekwondo (10 ans - ceinture noire),
boxe, self-defense

FOOTBALL

4 ans en club

COURSE A PIED (DEMI-FOND)

UNGARO COSIMO

INGÉNIEUR EN CYBERSÉCURITÉ

Ingénieur en **cybersécurité**, cherche un premier emploi de **pentester** sur **Paris**. Disponible **immédiatement**.

FORMATIONS/DIPLÔMES

ÉCOLE D'INGÉNIEUR: TÉLÉCOM NANCY

Telecom Nancy

2022 - 2025

École d'ingénieur en informatique généraliste du concours Mines-Télécom, filière cyber (ISS - Internet Systems and Security)

CLASSE PRÉPARATOIRE MPSI-MP

Lycée Alphonse Daudet, Nîmes

2019-2022

Trois ans de préparation intense aux concours d'entrée aux grandes écoles, filière MP (Maths-Physique)

EXPERIENCE / PROJETS

De nombreux projets sont disponibles sur mon GitHub: *cos-imo*

STAGE DE FIN D'ÉTUDES

Banque Raiffeisen Luxembourg - 2ème semestre 2025 (6 mois)

Développement d'une plateforme de vulnerabilities management: intégration de Rapid7 via API, développement Python+ React, CI/CD.

STAGIAIRE ASSISTANT CHERCHEUR

Loria (Inria - CNRS - Université de Lorraine) - été 2024 - (2,5 mois)

Découverte du Jasmin (langage à mi-chemin entre le haut et le bas niveau) au travers de l'implémentation de la suite cryptographique Sparkle.

CYBER HUMANUM'EST - LIEUTENANT

TELECOM Nancy - 1er Semestre 2025

Management d'une équipe de 20 experts en cybersécurité offensive durant un exercice de cyberguerre (72h). Gestion de crise, travail sous tension, planification d'attaques, pentest physique.

CYBER EST'CAPE GAME - ORGANISATION INTERNE

2022 - 2025 (3 ans)

Création de nouvelles énigmes, création du scénario, logistique, création et animation d'ateliers. 200 participants.