

JULIEN AUGUGLIARO

🐙 GitHub 🌐 Site web ✉️ j.augugliaro@outlook.fr in LinkedIn

📍 Nice, France ☎️ 06 52 47 66 97

FORMATIONS

Epitech, Nice

2019 - 2024

Titre d'expert en technologies de l'information (RNCP17286)

Lycée Les Eucalyptus, Nice

2015 - 2016

Baccalauréat STI2D Option ITEC

COMPÉTENCES

Programmation : **Maîtrisé :** C, C++, HTML/CSS/JavaScript (Node, Vue.js), SQL
 Notions : ASM, Python, Flutter

Langues : **French :** Natif
 Anglais : Lu, écrit, parlé (Niveau C1, TOEIC 885)
 Italien : Scolaire (niveau Terminale)

EXPERIENCES PROFESSIONNELLES

Powerlab, Luxembourg

Mai 2022 - Aout 2022

Développeur Full Stack, stage rémunéré

- Création d'une solution de création de site web e-commerce contenant le site + back-office (de type **Magento/Shopify**)
- Solution bénéficiant de Server-Side Rendering, forward proxy à l'aide d'**Nginx**.
- Utilisation de **Nuxt** (Vue.js), **MariaDB**, **Prisma**, **Redis**, **Docker**.

Epitech, Nice

Fevrier 2021 - Mars 2022

Assistant Pedagogique (AER)

- Aider les élèves de première et seconde année dans leurs projets.
- Réaliser des accompagnements personnalisés aux élèves en difficultés.

Régie Ligne d'Azur, Nice

Juillet 2020 - Novembre 2020

Stage rémunéré

- Mise en place d'un serveur Linux **Debian** interne offrant un Wiki via **Wiki.js** permettant la centralisation des informations du service support.
- Rédaction des procédures pour le service support.
- Support à la configuration des caméras des bus en services.
- Mise à jour des schémas réseaux et infrastructure.
- Suivi du déploiement de la nouvelle infrastructure SAEIV.

PROJETS (DISPONIBLES SUR GITHUB)

rtype

Projet réalisé durant ma 3ème année de formation à Epitech

- Réalisation d'un clone du jeu RType en C++ avec **serveur/client**.
- Mise en place d'un **Entity Component System**.
- Le projet doit être cross-platform (**Windows/Linux**)

arcade

Projet réalisé durant ma 2ème année de formation à Epitech

- Simulation d'une borne d'arcade en C++ utilisant les bibliothèques **ncurses**, **SFML** et **SDL2**.
- Une contrainte est de charger les bibliothèques graphiques/jeux au **runtime**.

minilibC

Projet réalisé durant ma 2ème année de formation à Epitech

- Le but de ce projet est de recoder en **Assembleur** des fonctions de la librairie C standard en utilisant l'assembleur multi-plateforme **NASM**.