

JULIEN AUGUGLIARO

📧 cram0 🌐 <https://cram.boo> ✉ j.augugliaro@outlook.fr in LinkedIn

📍 Nice, France ☎ 06 52 47 66 97

FORMATIONS

Epitech, Nice <i>Titre d'expert en technologies de l'information (RNCP17286)</i>	2019 - 2024
Lycée Les Eucalyptus, Nice <i>Baccalauréat STI2D Option ITEC</i>	2015 - 2016

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 <i>Développeur Full Stack, stage rémunéré</i> - 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 .	Mai 2022 - Aout 2022
Epitech, Nice <i>Assistant Pedagogique (AER)</i> - Aider les élèves de première et seconde année dans leurs projets. - Réaliser des accompagnements personnalisés aux élèves en difficultés.	Fevrier 2021 - Mars 2022
Régie Ligne d'Azur, Nice <i>Stage rémunéré</i> - 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.	Juillet 2020 - Novembre 2020

PROJETS (DISPONIBLES SUR GITHUB)

rtype <i>Projet réalisé durant ma 3ème année de formation à Epitech</i> - 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 <i>Projet réalisé durant ma 2ème année de formation à Epitech</i> - 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 <i>Projet réalisé durant ma 2ème année de formation à Epitech</i> - Le but de ce projet est de recoder en Assembleur des fonctions de la librairie C standard en utilisant l'assembleur multi-plateforme NASM .	