



# Aicha Kharbach

## PROFIL

Aicha Kharbach, 23 ans, étudiante en 1ère année de master d'Intelligence Artificielle et des Sciences des Données à la Faculté des Sciences et Techniques de Tanger.

Ambitieuse, persévérante, motivée et passionnée par les domaines de l'intelligence artificielle et des sciences des données

## CONTACT

### Adresse:

Avenue Hassan 1 Tanger, Maroc

### Email:

Kharbachaicha10@gmail.com

### Téléphone

+212652895013

## LANGUES

### Arabe :

Langue maternelle

### Français :

Parlé et écrit.

### Anglais :

Parlé et écrit.

## LOISIRS

Voyage

Films

Musique

Lecture

## FORMATIONS

### Master, Intelligence Artificielle et Sciences des Données (MST - IASD)

Faculté des sciences et techniques, Tanger (2023 - 2025)

### Licence, Génie Informatique (LST -GI)

Faculté des sciences et techniques, Tanger (2021 - 2022)

### DEUST, Maths-Informatiques-Physiques (MIP)

Faculté des sciences et techniques, Tanger (2018 - 2021)

### Baccalauréat en Sciences Physiques et Chimiques

Lycée Zineb Nafzaouia, Tanger (2017 - 2018)

## PROJETS

### -Développement d'un chatbot adapté aux besoins académiques de la FSTT.

Les technologies utilisées : Génération augmentée par récupération (RAG), LangChain, Bases de données vectorielles, et Flask

### -Développement d'une application web d'analyse de sentiments en temps réel pour les données Twitter.

Les technologies utilisées : Apache Kafka, PySpark, algorithmes d'apprentissage automatique, MongoDB et Flask

### -Développement d'un tableau de bord pour une visualisation et une analyse avancées des données

Les technologies utilisées : Power BI

### -Projet de fin d'études - Développement d'une application web pour la gestion des demandes des convois lourds Dans le port Tanger Med .

Les technologies web utilisées : Angular, Typescript, Nodejs, Express js, JWT, TypeORM

### -Développement d'une application web d'une agence de voyage.

Les technologies web utilisées : Laravel, HTML, CSS, Javascript, Bootstrap, jQuery, PHP

### -Réalisation d'un jeu vidéo 2D mobile « Roller Splat »

Les technologies utilisées : le langage c++, le moteur de jeu Cocos2D et Android Studio

## COMPÉTENCES INFORMATIQUES

### Apprentissage automatique et Apprentissage profond

Technologies Big Data : Apache Kafka, Hadoop, Spark

Visualisation de données : Power BI, Matplotlib, Seaborn, Tableau

Frameworks et technologies : Laravel, Angular, Angular matériel, Node.js, Express.js, Bootstrap, Cocos2d, Android studio

Développement web : PHP, HTML, CSS, JavaScript

Web scraping : BeautifulSoup, Scrapy, Selenium

Base de données : MySQL, PostgreSQL, MongoDB

Langages : Python, C, C++, Java, SQL

Modélisation et Conception : UML, Merise