

# PFE BOOK

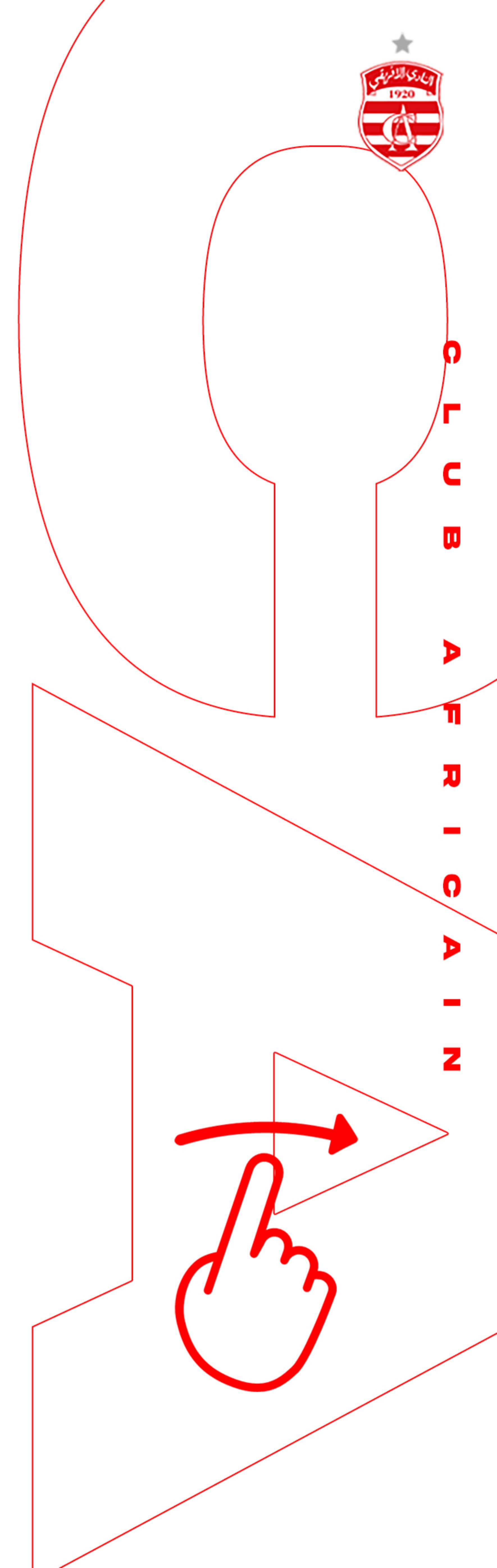
2024 / 2025





# SOMMAIRE

- **À PROPOS DU CLUB AFRICAIN**
- **NOS VALEURS**
- **DOMAINES D'ENCADREMENT**
- **SUJETS DE STAGES**
- **CONTACT**





# A PROPOS

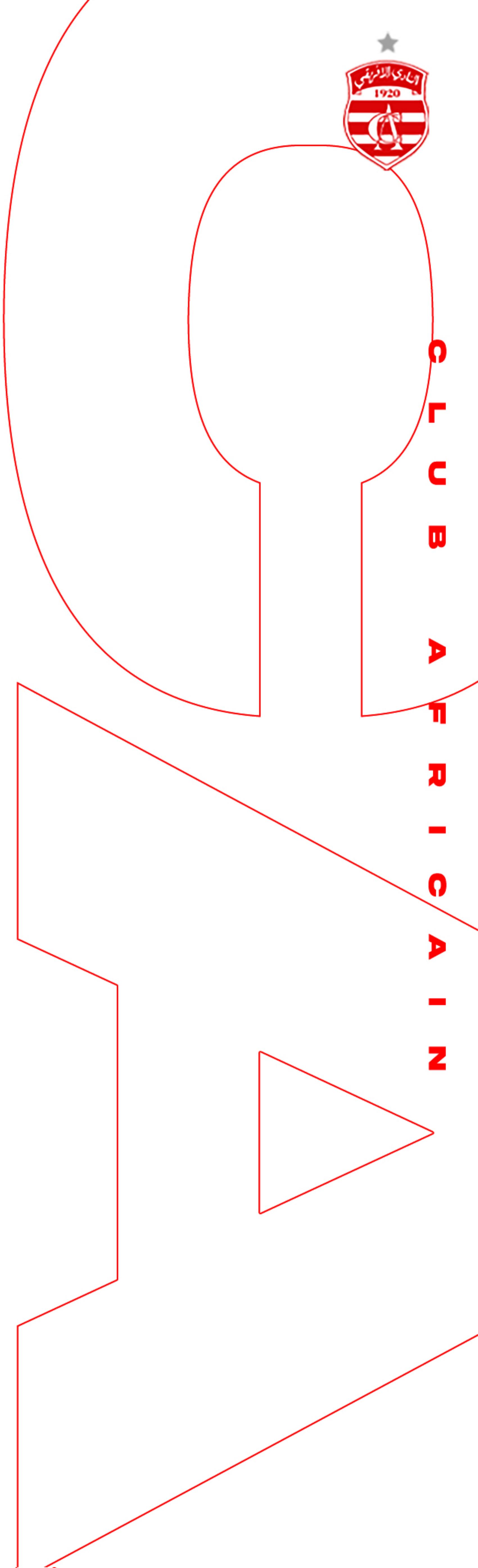
LE **CLUB AFRICAIN**, FONDÉ LE 4 OCTOBRE 1920, EST HISTORIQUEMENT LE CLUB LE PLUS POPULAIRE DE TUNISIE.

BASÉ À TUNIS, LE **CLUB AFRICAIN**, DONT LE NOM FAIT RÉFÉRENCE À LA TUNISIE (IFRIQIYA) ET AU CONTINENT AFRICAIN JOUIT ÉGALEMENT D'UNE GRANDE POPULARITÉ AU-DELÀ DES FRONTIÈRES DE LA TUNISIE.

SON RICHE PALMARÈS, SA BASE IMMENSE DE SUPPORTERS ET LE RÔLE QU'IL JOUE DANS L'ÉDUCATION DES JEUNES EN FONT UN CLUB INCONTOURNABLE ET UN VÉRITABLE PILIER DE LA SOCIÉTÉ TUNISIENNE.

LE **CLUB AFRICAIN** INCARNE LES VALEURS DE SPORTIVITÉ, DE FAIR-PLAY, DE SOLIDARITÉ ET D'ESPRIT D'ÉQUIPE. CONSCIENT DE SON RÔLE SOCIÉTAL, LE **CLUB AFRICAIN** S'EST TOUJOURS ENGAGÉ À FORMER LES JEUNES GÉNÉRATIONS.

NOUS SOUHAITONS OFFRIR AUX ÉTUDIANTS L'OPPORTUNITÉ DE METTRE EN PRATIQUE LEURS CONNAISSANCES THÉORIQUES À TRAVERS DES PROJETS DE FIN D'ÉTUDES (PFE). CES PROJETS PERMETTRONT NON SEULEMENT DE FAIRE ÉVOLUER LE CLUB, MAIS AUSSI DE DOTER LES FUTURS DIPLÔMÉS D'UNE EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE ENRICHISSANTE.





# NOS VALEURS



## INNOVATION

TROUVER DE NOUVELLES SOLUTIONS  
POUR RELEVER LES DÉFIS.



## SOLIDARITÉ

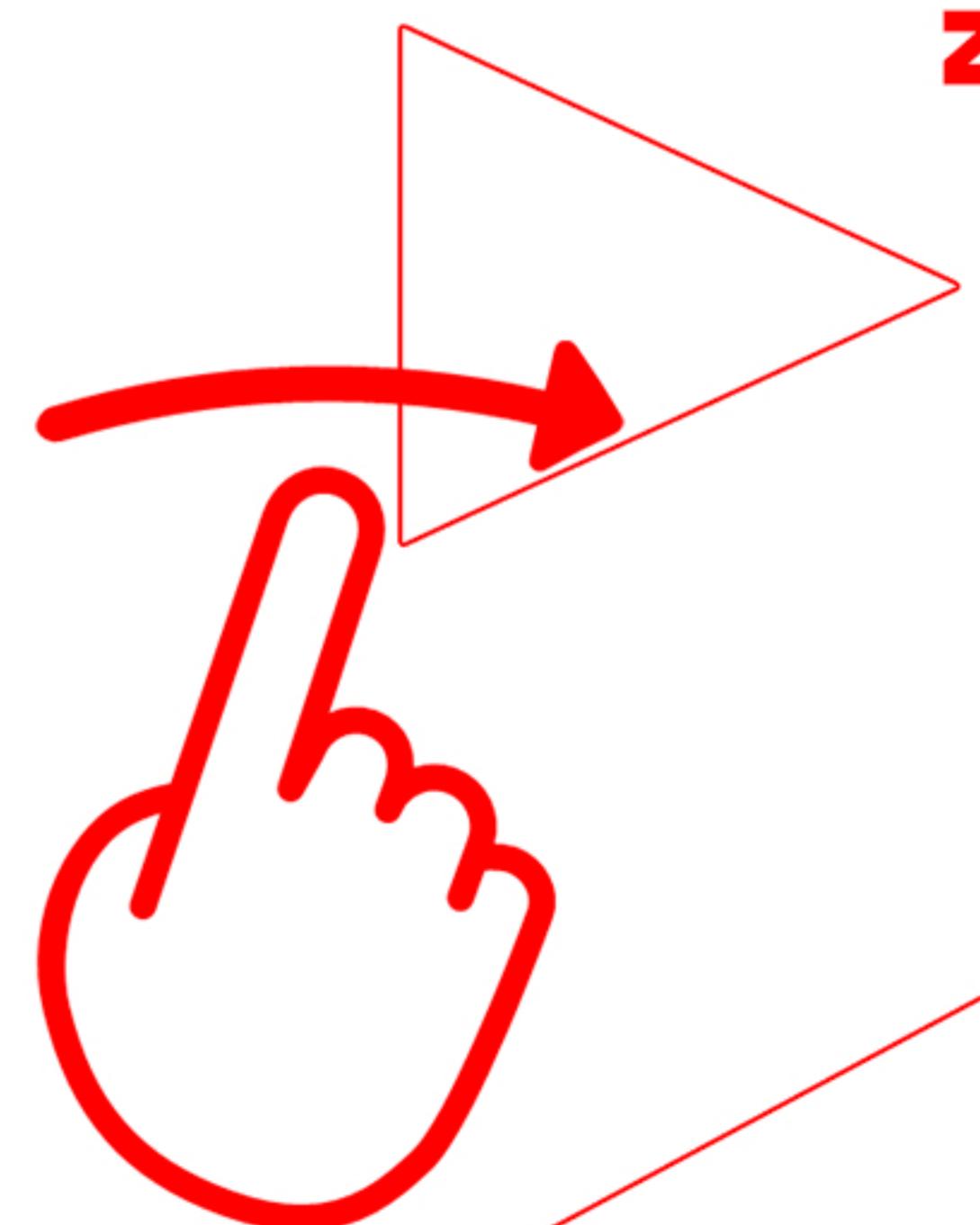
TRAVAILLER ENSEMBLE POUR UN  
OBJECTIF COMMUN.



## EXCELLENCE

ATTEINDRE LES PLUS HAUTS NIVEAUX  
DE PERFORMANCE.

G  
U  
C  
B  
A  
T  
R  
O  
A  
N





# SUJET 1 :

## CONCEPTION D'UNE SOLUTION AI POUR LA GESTION DES PERFORMANCES ET DE LA CONDITION PHYSIQUE

### MISSIONS

Développer une application intelligente permettant :

- Le suivi approfondi des joueurs et du personnel
- La création de profils individualisés avec des données des performances, d'historique médical et de gestion des blessures
- Intégrer un module d'optimisation pour la planification des entraînements personnalisés, adaptant les séances collectives et individuelles en fonction des objectifs et des disponibilités des joueurs

### TECHNOLOGIES REQUISES

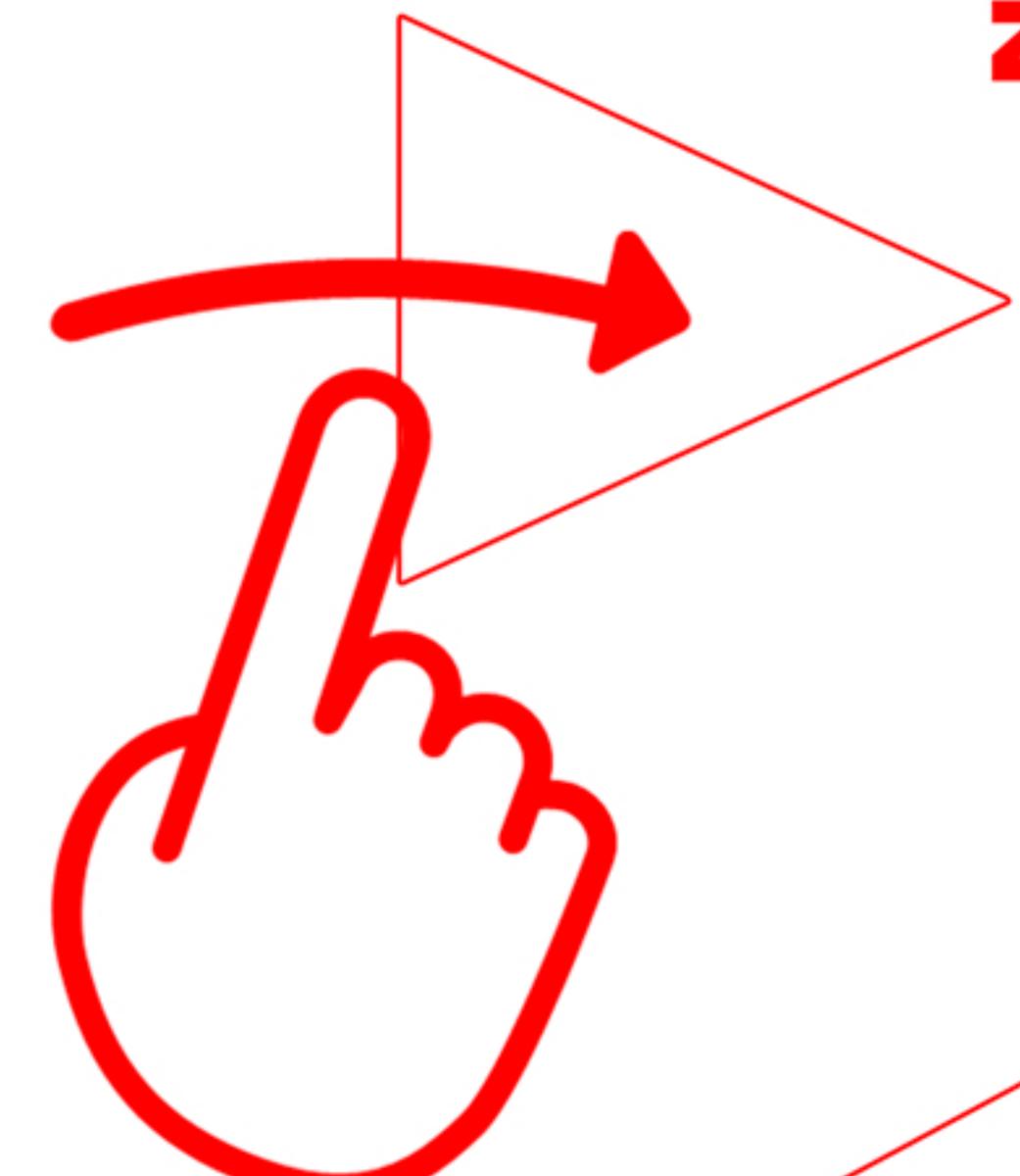
- Intelligence artificielle, Machine Learning, MySQL, API RESTful



NOMBRE : 2



DUREE : 6 MOIS



# SUJET 2:

## DÉVELOPPEMENT D'UNE SOLUTION POUR LA GESTION DES COMPÉTITIONS ET LOGISTIQUE

### MISSIONS

Concevoir un système de gestion des compétitions comprenant :

- Le suivi des résultats et l'historique des performances par compétition
- Intégrer une solution de gestion logistique pour l'organisation des déplacements, incluant la coordination des transports, hébergements et visas.

### TECHNOLOGIES REQUISES

- Laravel, Angular, MySQL, API RESTful



NOMBRE : 2



DUREE : 6 MOIS



# SUJET 3 :

## DÉVELOPPEMENT D'UN SYSTÈME AVANCÉ DE GESTION ADMINISTRATIVE ET FINANCIÈRE

### MISSIONS

Implémenter un système de gestion des ressources humaines pour :

- Le suivi du personnel, des recrutements et des contrats
- L'ajout des modules de gestion financière
- Le suivi des revenus (billetterie, sponsors, transferts ) et des dépenses (salaires, recouvrement )
- Intégrer la gestion des contrats de sponsoring et partenariats.

### TECHNOLOGIES REQUISES

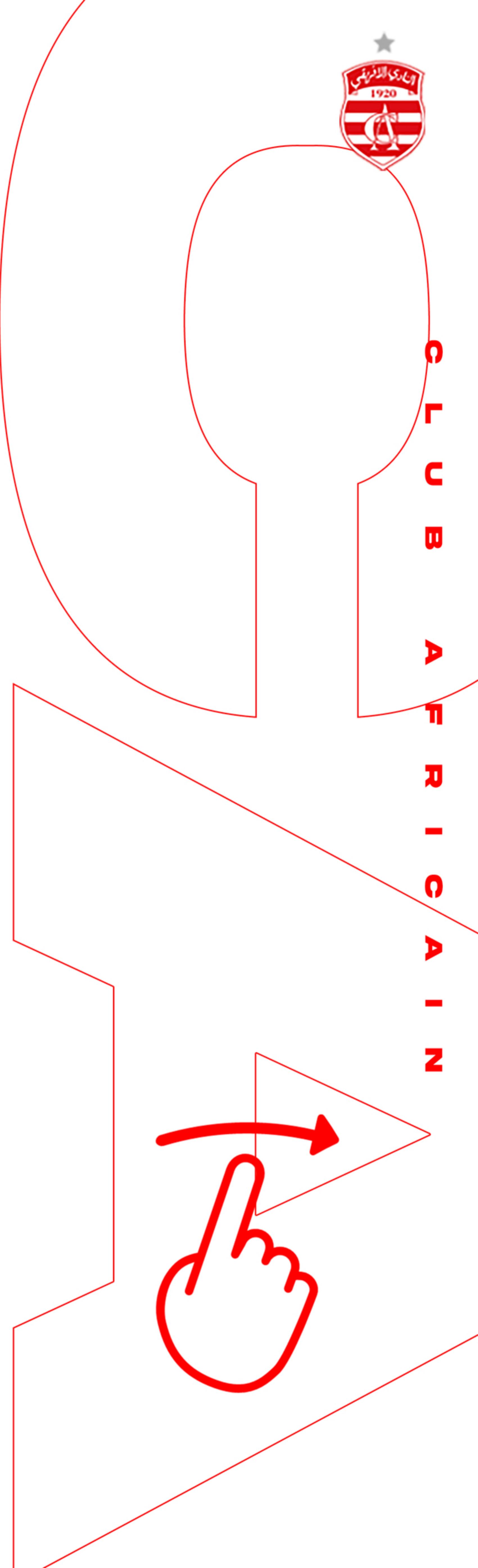
- Laravel, Angular, MySQL, API RESTful, Business Intelligence (BI) Tools, Power BI/Tableau



NOMBRE : 4



DUREE : 6 MOIS



# SUJET 4 :

## ANALYSE DES DONNÉES ET DÉVELOPPEMENT DE TABLEAUX DE BORD INTELLIGENTS

### MISSIONS

- Concevoir des tableaux de bord interactifs et des outils de reporting pour la visualisation en temps réel des performances sportives et financières.
- Développer des outils d'analyse avancée avec IA pour évaluer, prédire et optimiser les performances des joueurs.
- Mettre en place un système de génération de rapports automatisés sur les performances, les entraînements, et les finances.

### TECHNOLOGIES REQUISES

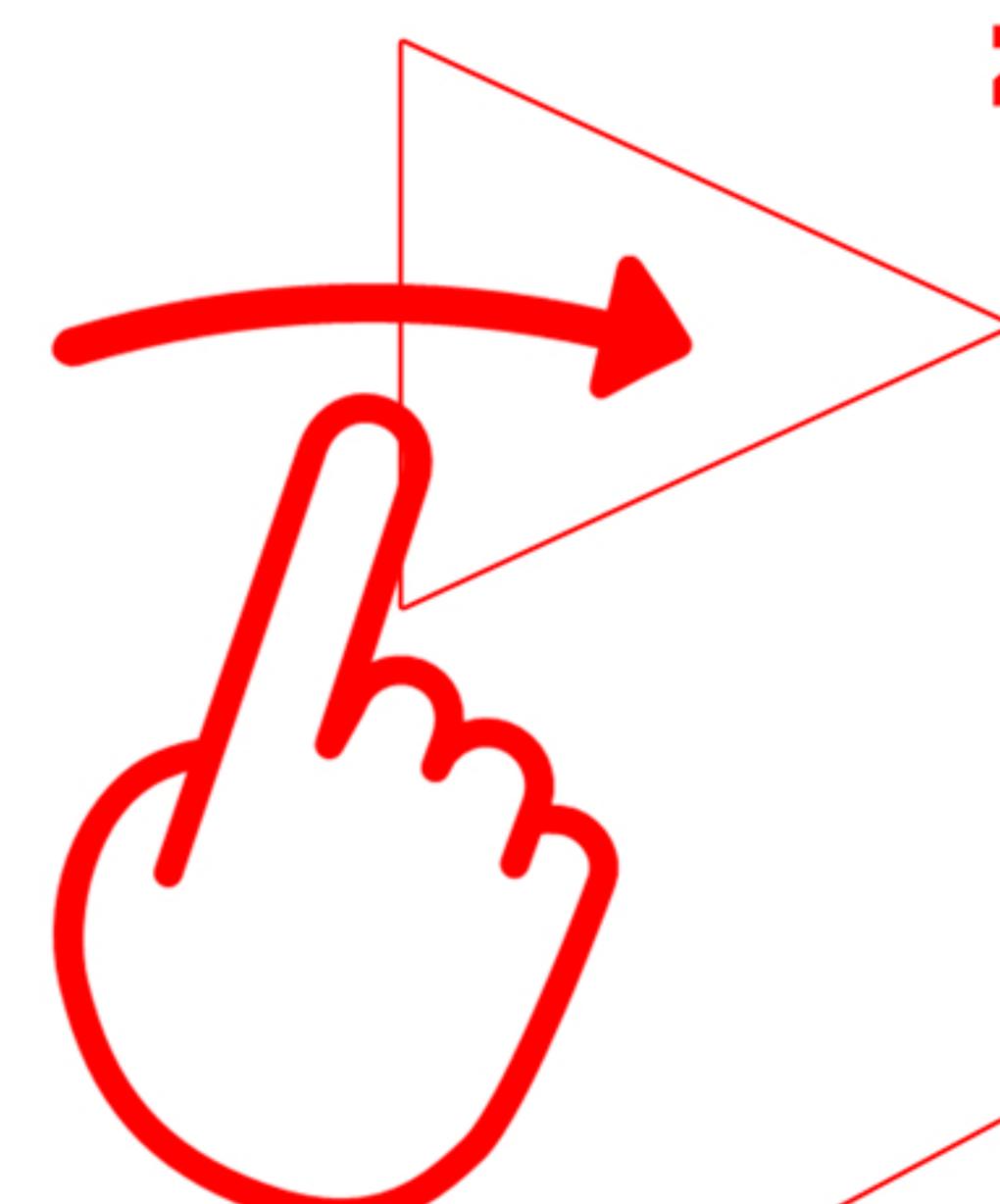
- Data Visualization (Power BI, Tableau), Python, Angular



NOMBRE : 2



DUREE : 6 MOIS





# SUJET 5 :

## BUSINESS ANALYST

Analyse des besoins et définition des exigences des parties prenantes dans le cadre d'un système de gestion interne

### MISSIONS

- Assister dans la collecte des besoins.
- Création des User Stories dans le backlog.
- Réaliser des analyses de données et des reportings.
- Développement des ATP (Acceptance test procedures).

### PRÉ-REQUIS

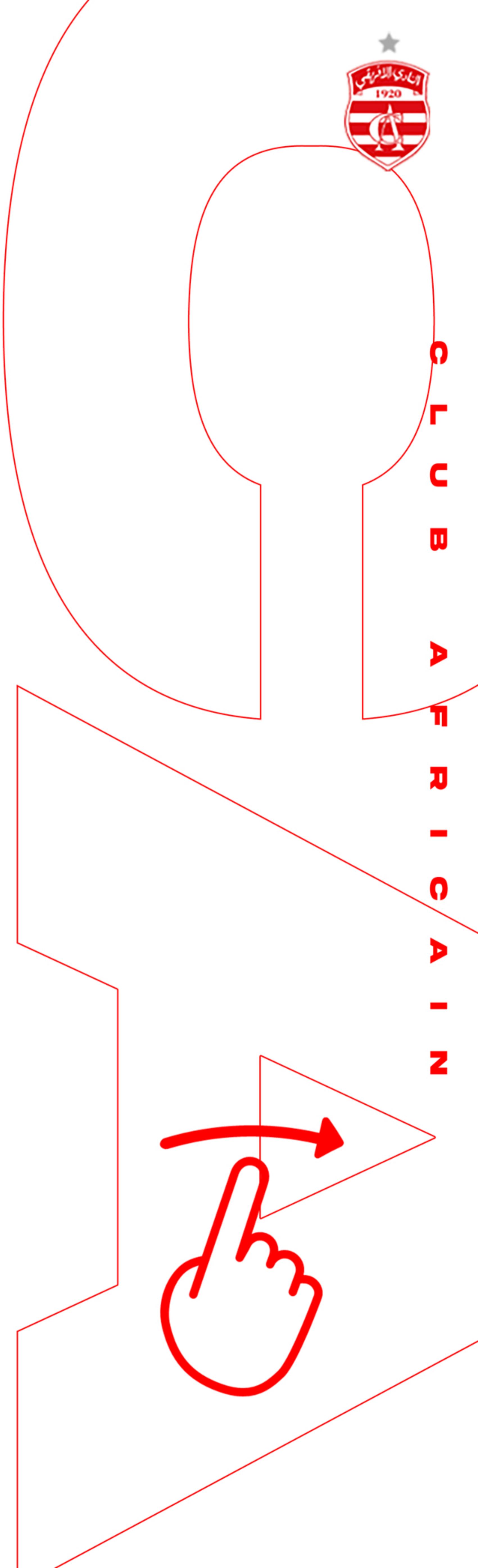
- Jira, Miro, Microsoft,
- Connaissance de méthodologies agiles
- Autonomie et aptitude à la gestion de projet
- Excellente capacité rédactionnelle/de formalisation



NOMBRE : 1



DUREE : 3 MOIS



# SUJET 6 :

## CRÉATION GRAPHIQUE

Montage vidéo  
Photographie  
Création Graphique

### DÉPARTEMENT

- Production audiovisuelle

### PRÉ-REQUIS

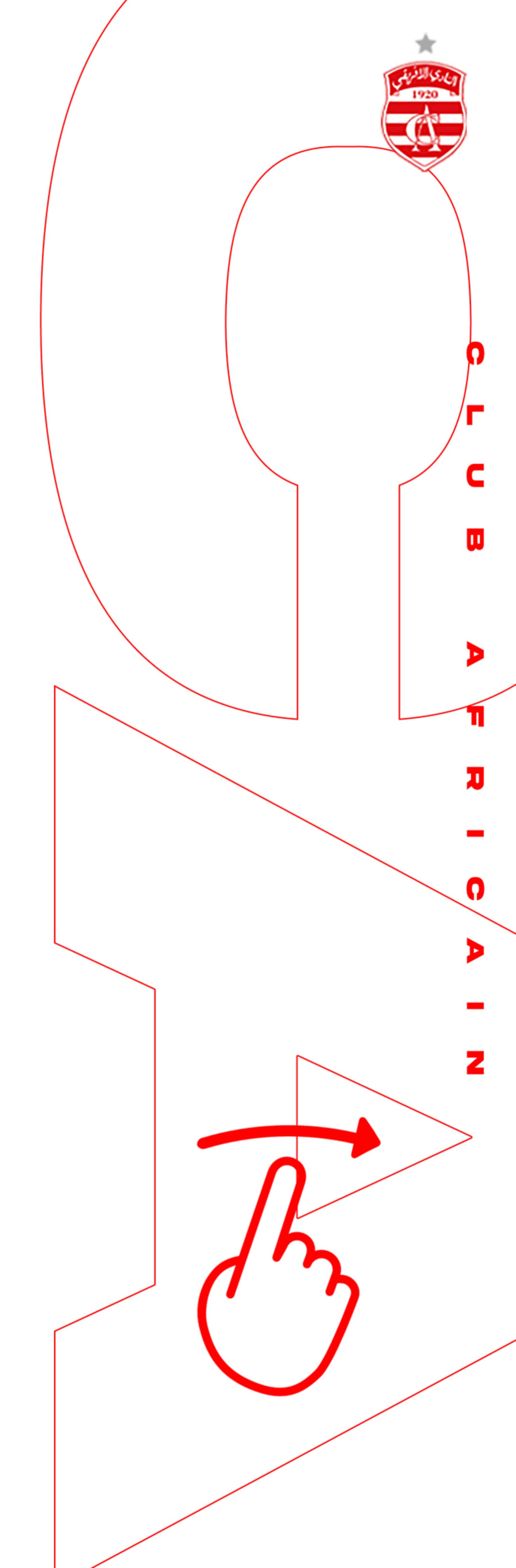
- After effect/Adobe premiere
- Photoshop
- Illustrator
- Lightroom
- Adobe XD
- InDesign



NOMBRE : 2



DUREE : DE 3 À 5 MOIS





# SUJET 7 :

## DESIGN TEXTILE

Ce projet vise à intégrer des stagiaires en design textile pour développer des motifs, textures, et collections exclusives inspirées de l'identité emblématique du Club Africain.

Les créations devront allier innovation, respect des matières textiles et suivi des tendances actuelles du marché.

### DÉPARTEMENT

- Recherche et Développement

### PRÉ-REQUIS

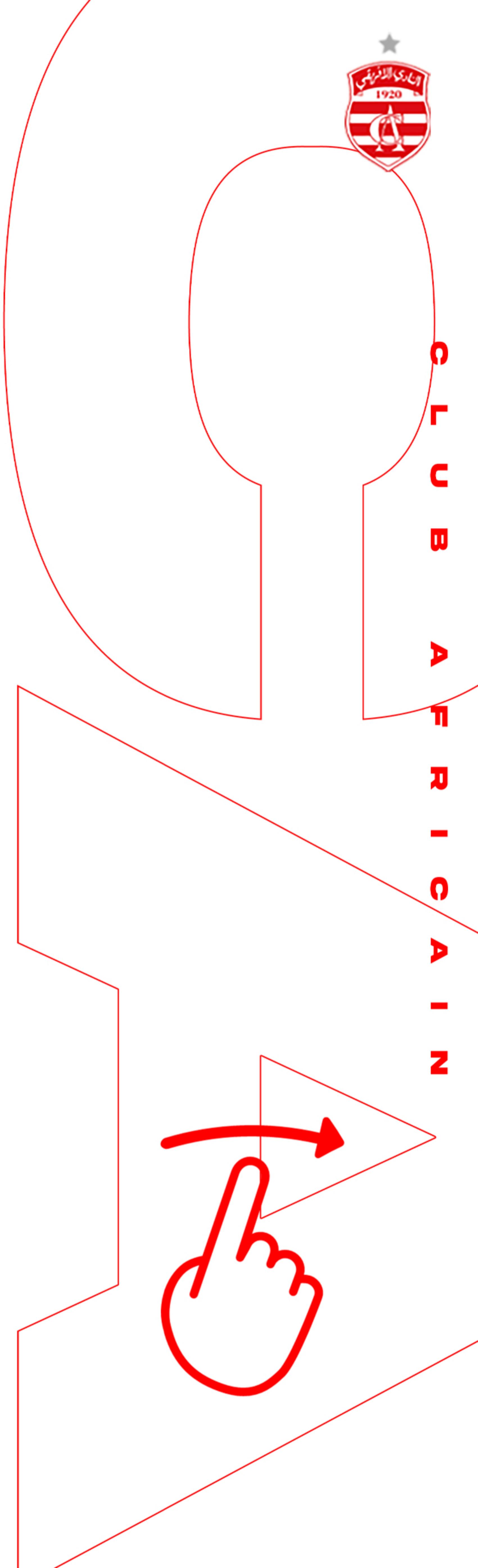
- Connaissance des matières textiles et de leurs propriétés.  
Sens de l'esthétique et maîtrise des tendances actuelles en design textile et mode.
- Illustrator, Photoshop , Affinity Designer, CorelDRAW



NOMBRE : 2



DUREE : DE 3 À 5 MOIS



# SUJET 8 : MARKETING DIGITAL

- Community management
- SEM
- Traffic Manager
- Content Creator
- Analyste Web

## PRE-REQUIS

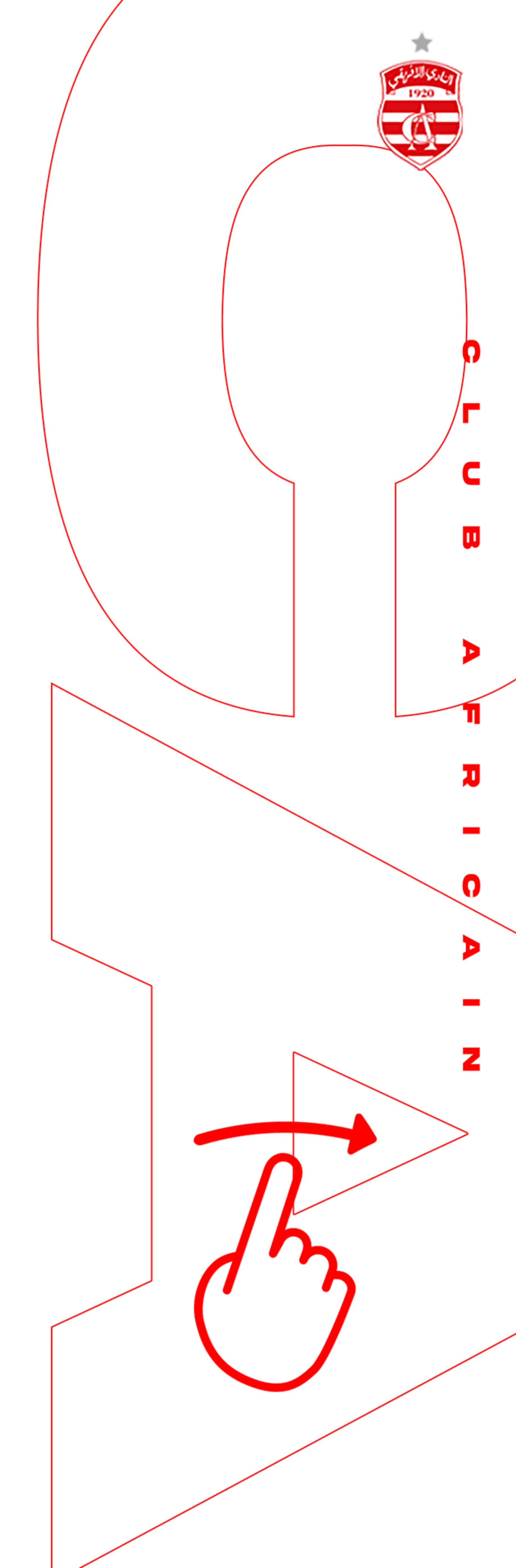
- Compétences digitales
- Analyse de données (Google Analytics, Google Ads, etc.)
- Gestion de projet
- Stratégie d'entreprise: Analyse SWOT, définition de la vision et de la mission, élaboration de plans d'action.
- Maîtrise des outils d'email marketing (MailChimp, HubSpot, Sendinblue, etc.).
- Compétences en storytelling pour raconter l'histoire de la marque de manière engageante.



NOMBRE : 2



DUREE : DE 3 À 5 MOIS





## • NOUS CONTACTER

ENVOYEZ VOS CV SUR :

-  EMAIL : RH@CLUBAFRICAIN.COM
-  LINKEDIN : CLUB AFRICAIN

