

Amine ITJI

+33 7 82 29 36 20 | amineitji@gmail.com | linkedin.com/in/amine-itji-5a8696268/ | github.com/amineitji

EDUCATION

Université Claude Bernard Lyon 1

Master en Informatique

Sept. 2023 – Juin 2026

Villeurbanne, France

Université Claude Bernard Lyon 1

Licence en Informatique

Sept. 2020 – Juin 2023

Villeurbanne, France

EXPERIENCE

Stage - Digitalisation des inspections

ALSTOM

Jan. 2025 – Mars 2025

Villeurbanne, France

- Mise en place de différents formulaires d'inspections sur KIZEO.
- Présentation régulière du travail réalisé aux responsables.
- Travail en méthodologie Agile via Teams.
- Travail collaboratif avec les différents responsables.

Monteur PC

LDLC

Nov. 2024 – Déc. 2024

Lyon, France

- Installation et configuration de composants PC pour des clients.

Stage - Développeur Fullstack Django/VueJs

Société 'ANEQGIS'

Mai 2023 – Juin 2023

Paris, France

- Création et réalisation autonome du front et du back-end d'un site de génération et commercialisation de rapport technique dans le marché de l'immobilier.
- Présentation régulière du travail réalisé aux responsables.
- Travail en méthodologie Agile via Azure DevOps.
- Travail collaboratif avec les différents responsables.

PROJETS

Aneqqis Web App E-commerce |

2023 – Présent

- Co-CEO de Aneqqis, finalisation et déploiement d'une web app e-commerce liée à la vente de rapports ERP (états des risques et pollutions).
- Intégration de Stripe pour le traitement des paiements et de Leaflet pour la visualisation des données géographiques.
- Gestion du développement et du déploiement de l'application full-stack.

Web Scraping des performances de football sur WhoScored |

2024

- Récupération et visualisation des données de performance des joueurs de football depuis WhoScored, incluant passes, tirs, dribbles, et interceptions.
- Génération de cartes de chaleur et de diagrammes pour illustrer l'activité des joueurs et les statistiques de match.
- Automatisation du téléchargement des photos des joueurs depuis Transfermarkt pour accompagner les visualisations.

Analyse des matchs de football avec IA |

2025

- Utilisation de YOLO pour détecter les joueurs pendant les matchs de football et application du clustering KMeans pour les assigner à des équipes selon les couleurs de maillot.
- Utilisation de HoughLines pour détecter les lignes du terrain et d'Homography pour projeter les coordonnées sur un plan 2D pour l'analyse des matchs.
- Développement d'un système d'analyse détaillée pour suivre les mouvements des joueurs et les tactiques des équipes en temps réel.

COMPÉTENCES TECHNIQUES

Langages: Java, Python, C/C++, SQL, JavaScript, HTML/CSS, R

Frameworks: Django, Vue.js

Outils: Git, Docker, Kubernetes, VS Code, Visual Studio, IntelliJ, Azure DevOps

Bibliothèques: Pandas, NumPy, Matplotlib, OpenCV, Scikit-learn, Selenium, BeautifulSoup