



MOHAMED MALEK GRITLI

Cite el Khadra 1003 Tunis
+216 54 384 996
malek.gritli@esprit.tn
<https://www.linkedin.com/in/med-malek-gritli-a95423264/>

Étudiant en cycle d'Ingénierie En Informatique

Dynamique | Créatif | Persévérant

Né le 13/12/2000
Tunisien
Célibataire

Français Intermédiaire
Anglais Intermédiaire
Allemand Intermédiaire
Arabe courant

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

Septembre 2021 - ... Freelancer en Développement PHP, DJANGO, C++ QT

- Développement de sites web et d'applications en utilisant PHP, DJANGO, C++ QT et d'autres technologies connexes.
<https://github.com/malekgrt>
- Animer des ateliers de conception et d'études de faisabilité avec les clients pour comprendre leurs besoins et leurs proposer des solutions techniques adaptées
- Planifier et organiser les travaux en plusieurs sprints (Agile Scrum) afin de proposer des prototypes aux clients le plus rapidement possible

Aout 2021 – Septembre 2021 Stagiaire, UIB

- Stage d'initiation en maintenance :
 - Mettre à jour le système d'exploitation et les pilotes pour garantir la stabilité et la sécurité de l'ordinateur.
 - Mettre à jour le BIOS si nécessaire pour améliorer la compatibilité avec les périphériques et les composants.

EDUCATION

Septembre 2020 – ... - Ingénierie en Informatique, spécialité Intelligence Artificielle, ESPRIT

Juin 2020 - Baccalauréat en Mathématiques, Lycée 36 cite el Khadra

PROJETS ACADÉMIQUES

EXTENSION LUNETTES POUR LES NON-VOYANTS, Janvier 2023, PROJET IA, DEEP LEARNING

- L'objectif du projet est de développer une extension de lunettes pour malvoyants et non-voyants est de fournir une assistance visuelle en utilisant des techniques de Deep Learning pour la reconnaissance de billets de banque et de texte.

- **Taille de l'équipe** : 6 développeurs et deux professeurs

- **Mon rôle est** de collecter les données et d'entraîner le modèle.

- **Les technologies utilisées** : YoloV7

- **La méthodologie adoptée** : CRISP-DM

- **Les tâches réalisées** :

- Collecter des images de billets
- Annoter les images
- Entraîner le modèle YOLOv7

ACCIDENTS DE LA ROUTE, Septembre 2022 PROJET BI, DATA SCIENCE, MACHINE LEARNING,

-L'objectif du projet était de prévoir les accidents de la route en utilisant des techniques de traitement de données et de Machine Learning, puis de déployer le modèle de prévision sur un site web avec Django afin de le rendre accessible et utilisable par le public

-**Taille de l'équipe** : 6 développeurs et un professeur

-**Mon rôle est** de nettoyer les données et d'entraîner les modèles

-**Les technologies utilisées** :

- Python et ses bibliothèques telles que NumPy, Pandas, Scikit-learn, Tensorflow, Keras, PyTorch
- Les algorithmes et techniques de Machine Learning tels que les réseaux de neurones, les SVM, les arbres de décision, les forêts aléatoires, etc.

-**La méthodologie adoptée** : CRISP-DM

-**Les tâches réalisées** :

- Nettoyer les données,
- Préparer les données
- Entraîner les modèles

APPLICATION C++/QT-CREATOR ARDUINO, janvier 2022

- Développer une application de contrôle pour un système embarqué en utilisant Arduino et la bibliothèque QT en C++, avec les tâches de gestion de l'interface de gestion de stock, la communication avec le système embarqué et le traitement des données.

-**Taille de l'équipe** : 5 développeurs et un professeur

- **Mon rôle** : Gestion des stocks et des commandes

-**Les technologies utilisées** :

- C++
- Qt

-**La méthodologie adoptée** : Scrum

-**Les tâches réalisées** :

- Les opérations CRUD sur les tables et les fonctions avancées

APPLICATION WEB (PHP), septembre 2021

Développer une application Web de vente en ligne en utilisant HTML, CSS, PHP et JavaScript, acquérant des compétences en conception d'interface utilisateur et en gestion des données.

-**Taille de l'équipe** : 5 développeurs et un professeur

-**Mon rôle** : Gestion des stocks et des commandes

-**Les technologies utilisées** :

- PHP/JS/Html/CSS
- MySQL

-**La méthodologie adoptée** : Scrum

-**Les tâches réalisées** :

- Les opérations CRUD sur les tables et les fonctions avancées

JEU VIDÉO SDL 2D, janvier 2020

En utilisant la bibliothèque SDL en C sous Linux, j'ai participé au développement d'un jeu vidéo en 2D

-**Taille de l'équipe** : 5 développeurs et un professeur

-**Mon rôle** : Joueur Principal

-**Les technologies utilisées** :

- C /Sdl-c

-**La méthodologie adoptée** : Scrum

-**Les tâches réalisées** :

- Toutes les fonctionnalités du joueur principal, comme l'avancement et le saut

COMPÉTENCES

- **MACHINE LEARNING ET DEEP LEARNING**
- **LANGAGES DE PROGRAMMATION ET DÉVELOPPEMENT WEB**
 - Python
 - HTML, CSS, JavaScript
 - PHP
 - C, SDL-C, C++
 - Java
- **Framework/Packages**
 - Django
 - Pandas
 - NumPy
 - Nodejs
 - Express
 - Scikit-learn
- **BASES DE DONNÉES**
 - SQL / PLSQL
 - MongoDB
 - Oracle
 - MySQL
 - SQL Server

CERTIFICATIONS ET DIPLOMES

- **Introduction to Deep Learning – NVIDIA**
- **Concevez votre site web avec PHP et MySQL**
- **Apprenez à programmer en C++**