

# Yacine MEZIANI

Étudiant en école d'ingénieur passionné de programmation et de nouvelles technologies à la recherche d'une alternance dans le domaine de l'intelligence artificielle et de la data science

Âge  
20 ans  
Permis B  
Portable  
+33 (0)766721215  
E-mail  
yacine.meziani  
@etu.inp-toulouse.fr

Langues  
Arabe - C2 (Natif)  
Français - C2 (Natif)  
Anglais - B2  
Espagnol - A1  
Italien - A1

## Compétences

- Programmation Python et C#
- Développement web avec HTML et CSS
- Rédaction de rapports en Latex
- Création et entraînement de modèles d'intelligence artificielle à l'aide de PyTorch et TensorFlow
- Analyse de données à l'aide de méthodes de Machine Learning
- Grande capacité d'adaptation et de travail en autonomie
- Gestion d'équipe lors de projets de groupe

## Centres d'intérêt

- Programmation de différents projets personnels pour repousser les limites de mes connaissances
- Sport : passionné de tennis depuis très jeune, aujourd'hui je suis un des responsables du club de musculation du campus
- Cuisine : passion découverte depuis peu, elle me permet d'exprimer ma créativité et de m'évader

## Formations

### Formation d'ingénieur en sciences du numérique

INP - ENSEEIHT  
2024 → Aujourd'hui

### Classe préparatoire intégrée

La Prépa des INP de Toulouse  
2022 → 2024

### Baccalauréat (M/P)-Mention très bien

Lycée Cours Soleil  
2019 → 2022

## Expériences professionnelles

### Stagiaire en recherche à l'Institut de Recherche en Informatique de Toulouse (IRIT)

Juin - Juillet 2024

- Expérimenter autour des Grands Modèles de Language (LLMs) : fine-tuning, création et entraînement de modèles etc...
- Participer à la création des futurs TP des étudiants de l'ENSEEIHT

## Projets

### Création d'un générateur de recettes de cuisine

Juillet 2024

- Créer une base de donnée de recettes par web scrapping (récupération des données sur des sites internet)
- Fine-tuning (réglage fin) du modèle GPT-2 pour la génération de recettes de cuisine

### Programmation d'un jeu d'echec en python

Septembre - Octobre 2023

- Créer le jeu en programmation orientée objet
- Réaliser une intelligence artificielle jouant contre l'utilisateur, basée sur l'algorithme Minimax