

[HOME](#)

[ABOUT](#)

[CONTACT](#)

# SPORTIATES

## PRÉSENTATION

BOUCHRA MATRAH : CHEF DE PROJET  
ADAM DIAB : INFOGRAPHISTE DESIGNER WEB  
ABDOULAYE SY : INFOGRAPHISTE DESIGNER WEB

MASSIN ALIOUCHE : R&D  
MORGAN BOURRE : R&D  
PABLO SCHNEIDER : R&D

[www.sportiate.com](http://www.sportiate.com)



## SPARTIATES

Intelligence artificielle de coaching personnalisée.  
Dédiée sport/esport.

### Que fait-elle ?

Analyse les actions des joueurs pour :

- Analyser points forts/faibles, erreurs.
- Proposer des axes d'améliorations et des entraînements pour palier aux points faibles et renforcer les points forts.

# ABOUT US





# PROBLÈMES CIBLÉS

DIFFICULTÉS POUR  
JOUEURS OU SPORTIFS  
D'IDENTIFIER LES AXES  
D'AMÉLIORATION.

MANQUE DE CONSEILS  
PERSONNALISÉS EN  
TEMPS RÉEL.

PERTE DE TEMPS DANS  
L'ANALYSE  
DES PERFORMANCES.

DIFICULTÉ À  
RESTER MOTIVÉ

# SPORTIATES

*What's your stats ?*





**SPARTIATES**



**SPARTIATES**



**SPARTIATES**



**SPARTIATES**



**SPARTIATES**

#FFFFFF

#95FF39

#00E3A6

#01292D

#000000

**SPARTIATES**

**SPARTIATES**

**SPARTIATES**

**SPARTIATES**

**SPARTIATES**

**Adso ExtraBold**  
*Poppins Italic*

**abcDEF123.+-\* / » & @ € ^ " ' / ! %**  
*abcDEF.+-\* / » & @ € ^ " ' / ! %*





SPORTIATES





SPORTIATES





**SPORTIATES**





SPORTIATES



SPARTIATES

API / BACK-END

# ABOUT TECHNOLOGY



LANGAGES ET FRAMEWORKS

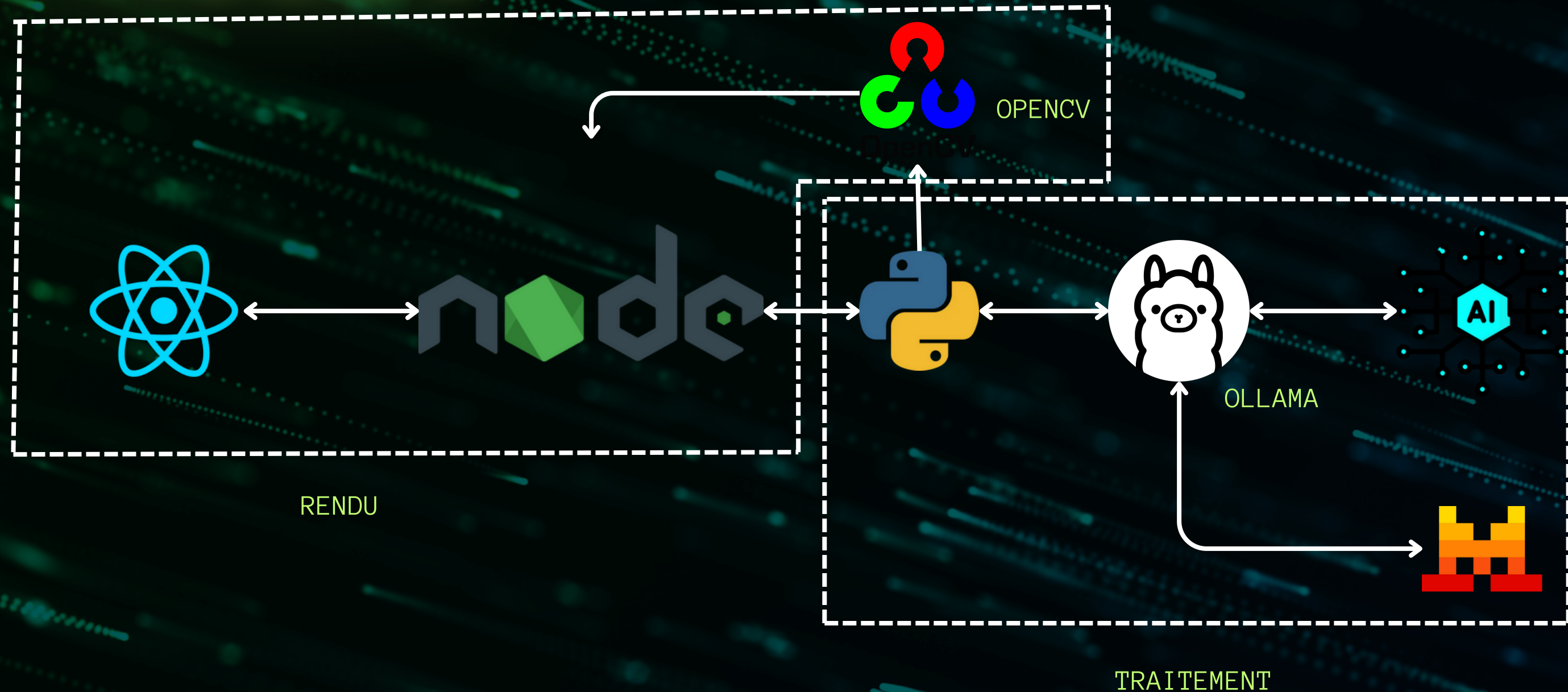


TRAITEMENT VIDÉO ET DONNÉES





# ARCHITECTURE DU PROJET





# DEMO TECHNIQUE







# PERSPECTIVES DE DÉVELOPPEMENT

- ANALYSE ÉTENDUE (SPORTS & FPS)
- ANALYSE TEMPS RÉEL AMÉLIORÉE
- APPLICATION MOBILE & LUNETTES CONNECTÉES
- COMMUNAUTÉ & PARTAGE DE STATS



# CONCLUSION

ON NE JOUE PLUS À L'INSTANT... ON JOUE INTELLIGEMENT

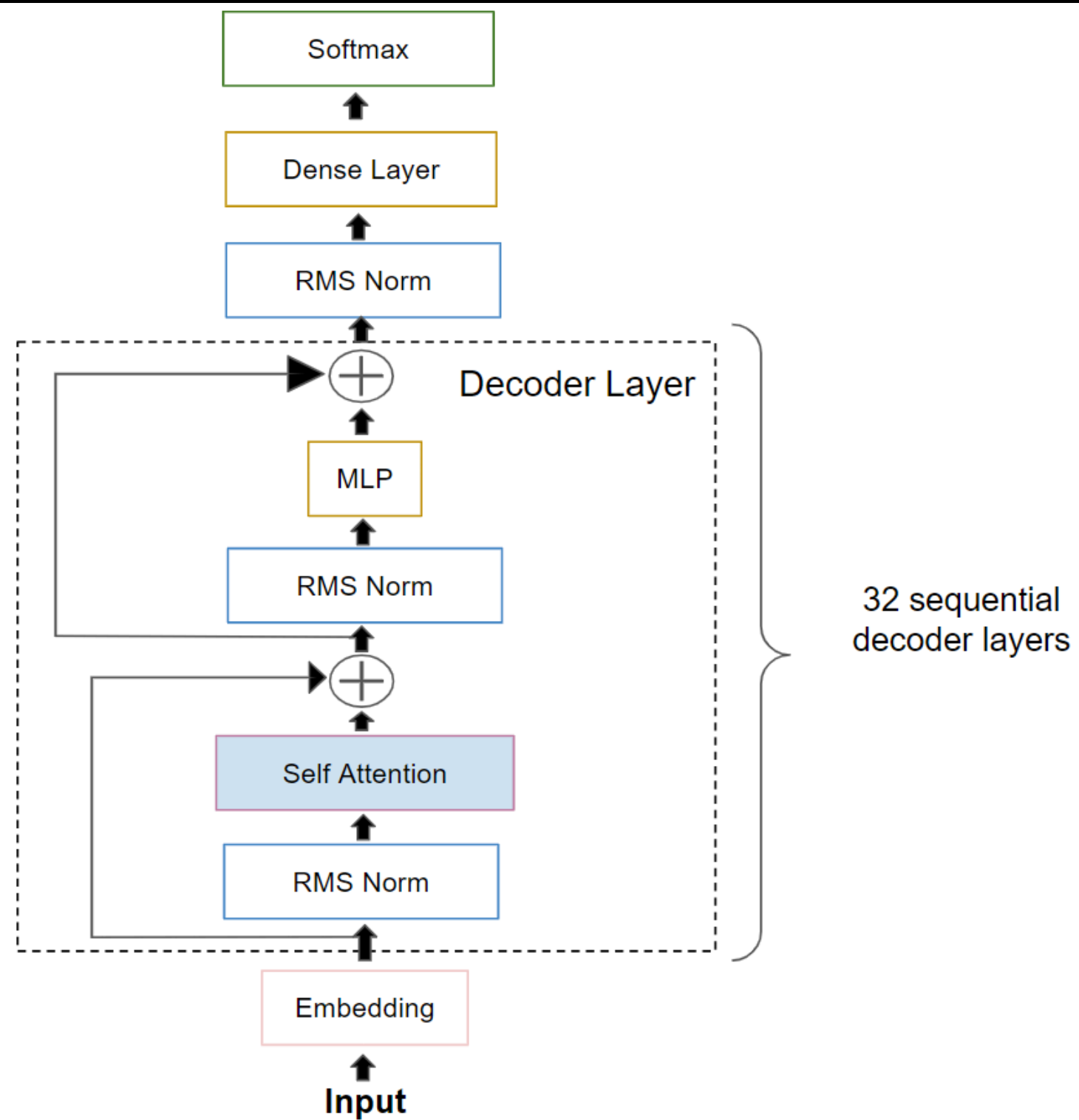
- ACCESSIBLE À TOUS , 24H/24
- COACHING INTELLIGENT EN TEMPS RÉEL
- GAIN DE PERFORMANCE , GAIN DE TEMPS
- UN MIX PARFAIT ENTRE TECHNOLOGIE ET PASSION





# THANK YOU FOR ... LISTENING ...





Élément	Détail
Type	Decoder-only Transformer
Nombre de couches (layers)	32
Taille de l'embedding	4096
Tête d'attention (Heads)	32
Dimension par tête (Head dim)	128
Feedforward hidden dim (MLP)	14336
Activation	GELU
Norme de normalisation	RMSNorm
Tokenization	Tokenizer BPE basé sur SentencePiece (32k tokens)
Fenêtre de contexte	8 192 tokens



