

杨博 (Aaron)



<https://github.com/AaronYang2333>



byang971@usc.edu



(+1) 213-477-5744

求职意向

希望作为数据挖掘工程师为团队做出贡献

擅长技能

1. 熟练掌握MapReduce, 能够使用 Spark对大量数据进行并行处理
2. 理解常用数据挖掘算法和机器学习算法, 如聚类, 推荐系统等
3. 熟悉 Django 框架下 以及 SpringBoot 框架下WEB应用后台项目的搭建和运行
4. 能够使用 Tensorflow2 对常见深度学习模型的创建和应用

教育经历

南加利福尼亚大学 (USC), 洛杉矶, 美国

2019.8 - 2021.6

- 攻读应用数据科学硕士 [在读]
- GPA: 3.71 [PDF]
- 已通过课程:
 - [机器学习], 数据挖掘, 机器学习应用 (游戏方向), [自然语言处理], [知识图谱]
- 完成项目:
 - 基于深度学习的LOL游戏助手: 基于图像识别, 和目标检测的MOBA游戏辅助应用
 - 使用: Tensorflow2, Qt, Python3, OCR
 - 混合推荐系统: 一个使用 switching 和 cascade 策略的一个推荐系统, 可以实现向 Yelp的潜在用户群体推荐餐厅的功能.
 - 使用: Spark, 协同过滤, 用户画像, XGboost
 - Collegiate Explorer: 一个应用知识图谱的网站, 亮点在于融合分散在5个网站中的大学信息, 实现相关信息一站式浏览。
同时集成了NLP的情感分析和NER。
 - 使用: Spark, Neo4J, Vue, Django
- 硕士预科项目 [已完成 2019.1 至 2019.4]
- GPA: 3.51 [PDF]
- 主要课程:
 - [学术写作], [论文阅读], [沟通技巧]

太原理工大学 (TYUT), 211, 太原, 中国

2013.9 - 2017.6

- 软件工程学士学位 [已获得]
- GPA: 3.56 [PDF]
- 主要课程:
 - [软件工程导论], [网站应用开发], [数据库基础]
- 完成项目:
 - Hello Hell: 一款2.5D塔防类安卓端游戏APP, 是一款从UI设计绘制, 到模型修改制作, 再到编码测试, 独立完成的手机游戏, 并在苏软程序设计大赛 (移动娱乐类) 中获得一等奖。
 - 使用: Unity3D, C#, Autodesk Maya, PhotoShop

工作经验

银江股份有限公司-中央研究院, 杭州, 中国

2017.1 - 2018.4

Java Web 后台开发工程师

主要负责公司大数据产品以及研究课题项目的服务器接口API开发, 保证服务高效稳定运行。

熟悉前后端分离开发协作模式, 精通Springboot快速开发框架和SwaggerAPI文档接口应用。

对主流关系型数据库Oracle以及常用格式JSON、XML有相关研究。

- 完成项目:
 - 上海司法行政数据服务网: 司法行政数据服务网的主要功能是整合司法局、监狱局、法院、公证处、调解办等职能机构数据资源, 构建信息数据可视化平台, 帮助市民处理相关司法程序更便捷。
 - Enloop-IE信息交换平台: 信息交换平台将各地分散的信息系统的数据整合汇聚并使用通用工具生成接口API, 将收集到的接口内的数据进行清洗和脱敏, 以服务的方式提供给需要的用户群体。
 - 杭州市卡口流量分析研判平台: 对分析道路交通上部署的摄像机采集到的数据, 对市内外交通流量进行分析 and 预测, 为交管部门提供可视化信息, 并可以实现对套牌车, 冒牌车的定位等功能。
- 熟练掌握以下工具:
 - SpringBoot 1.5, Hadoop, Mybatis 3, Oracle, Swagger

专利和证书

银江股份有限公司, 作为参与者

- 一种面向数据共享的敏感信息脱敏方法及系统, 专利号 [No. CN107480549A],
- 基于卡口数据的城市道路交通拥堵指数计算方法, 专利号 [No. CN105869405B]

12/2017

03/2018

软件设计师(中级), 中国

- 全国计算机技术与软件专业技术资格证书, No. 1750500462. [PDF]

02/2018