

Jacques WU



PORTFOLIO DE PROJETS - DATA & BUSINESS INTELLIGENCE

PROFIL

Étudiant ingénieur spécialisé en Data & IA, je transforme la donnée en décision stratégique. Alliant une solide maîtrise technique (Python, SQL, Power BI) à une expérience concrète en management et en analyse de la performance, mon objectif est de piloter des projets data complexes en garantissant la sécurité et la fiabilité des informations.

Ce portfolio présente une sélection de mes réalisations, démontrant ma capacité à gérer un projet de A à Z, de la collecte des données à la présentation des insights.

NOS DOMAINES D'EXPERTISE



Analyse de Données & BI

- Python (Pandas, Numpy) & SQL
- Data Visualisation (Power BI, Tableau)
- Reporting & KPIs



Gouvernance & Cybersécurité

- Qualité des Données
- Master Data Management
- Analyse de Risques & RGPD



Gestion de Projet & Opérations

- Coordination d'équipe
- Gestion des risques
- Communication & Reporting

OUTILS & TECHNOLOGIES



SOMMAIRE DES PROJETS

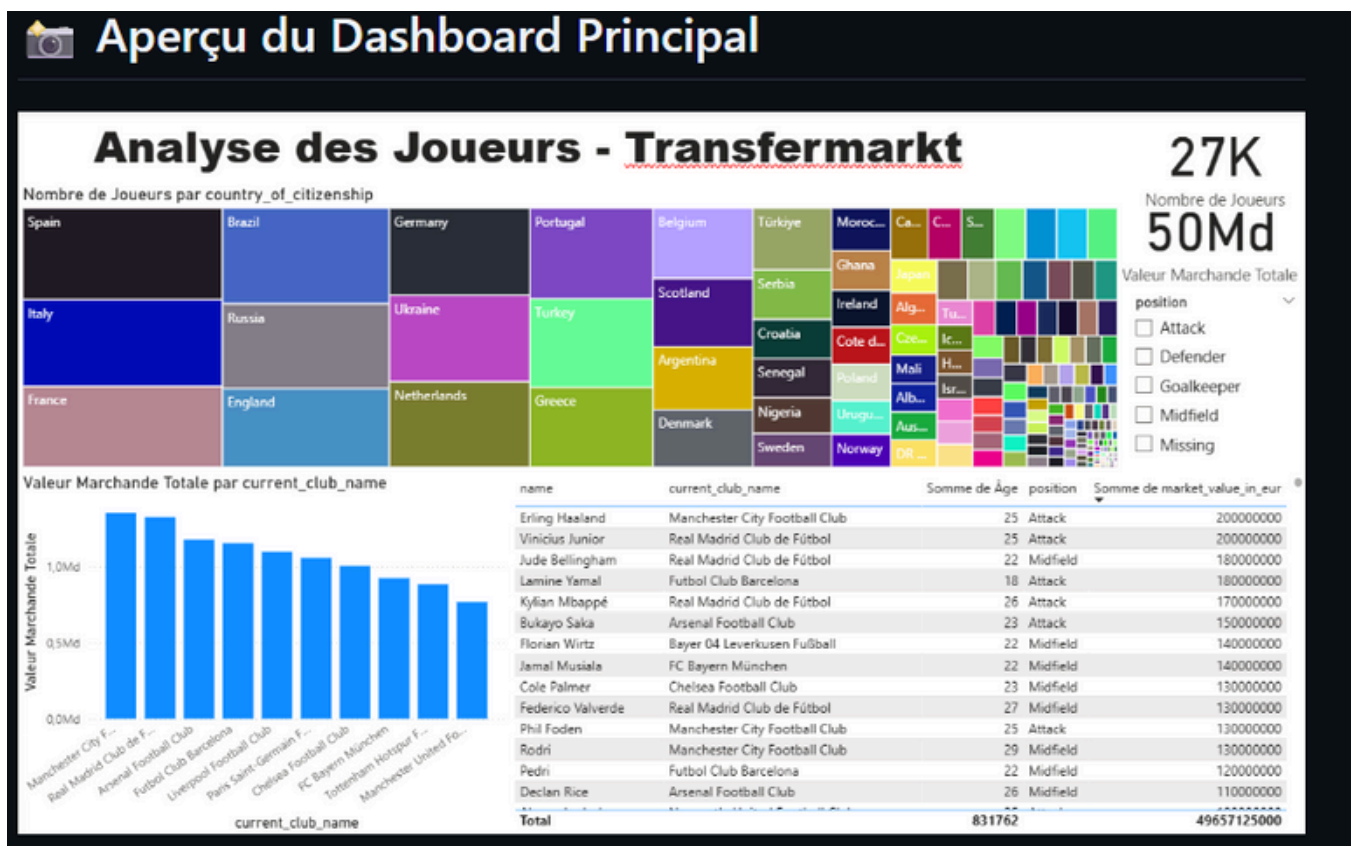
1. **Analyse de la Valeur Marchande des Joueurs de Football** (Power BI, DAX)
2. **Analyse des Tendances du Catalogue Netflix** (Tableau)
3. **Analyse Exploratrice des Ventes de Jeux Vidéo** (Python, Pandas, Matplotlib)

VALEUR MARCHANDE DES JOUEURS DE FOOTBALL

Analyse et Dashboard Interactif sur Power BI

OBJECTIF :

Analyser les facteurs clés influençant la valeur marchande des joueurs de football pour concevoir un dashboard interactif permettant à un utilisateur (comme un recruteur de club) d'explorer les données et d'identifier des profils à fort potentiel.



1

OUTILS & DÉMARCHE

- Outils : Power BI, Power Query, DAX
- Nettoyage & Préparation : Traitement des données via Power Query.
- Modélisation & KPIs : Création de mesures DAX.
- Visualisation : Conception d'un dashboard interactif (treemap, bar chart, filtres).

2

PRINCIPALES CONCLUSIONS

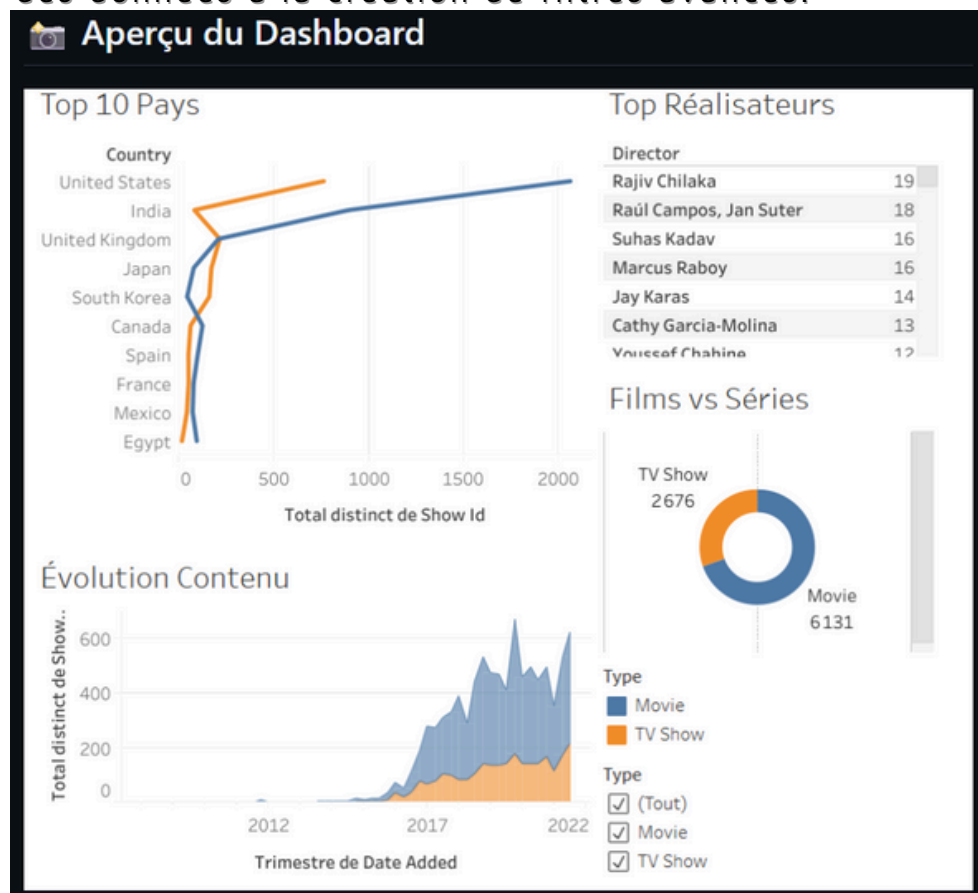
- Clubs Dominants : Le dashboard révèle que des clubs comme Manchester City et le Real Madrid dominant en termes de valeur marchande totale de leur effectif.
- Profils à Haute Valeur : L'analyse détaillée montre une forte corrélation entre une valeur élevée, un jeune âge et le poste de milieu de terrain ou d'attaquant.

TENDANCES DU CATALOGUE NETFLIX

Analyse et Dashboard Interactif sur Tableau

OBJECTIF :

Concevoir un dashboard interactif complet sur Tableau pour explorer les tendances du catalogue Netflix. L'objectif était de permettre une analyse fine des types de contenus, des pays producteurs et des durées, de la préparation des données à la création de filtres avancés.



1

[Explorer le dashboard interactif sur Tableau Public →](#)

OUTILS & DÉMARCHE

- Outils : Tableau, Excel
- Démarche :
 - Préparation et structuration des données.
 - Conception du dashboard et de ses filtres dynamiques sur Tableau.

2

PRINCIPALES CONCLUSIONS

- Domination des États-Unis comme principal pays producteur de contenu.
- Prépondérance des Films ("Movies") par rapport aux Séries TV ("TV Shows") dans le catalogue.
- Croissance massive de l'ajout de contenu sur la plateforme à partir de 2017.

Projet 3:

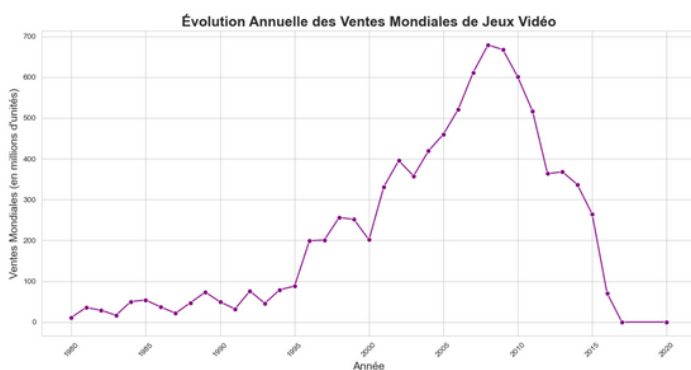
ANALYSE EXPLORATOIRE DES VENTES DE JEUX VIDÉO

Analyse de Données & Data Visualisation avec Python

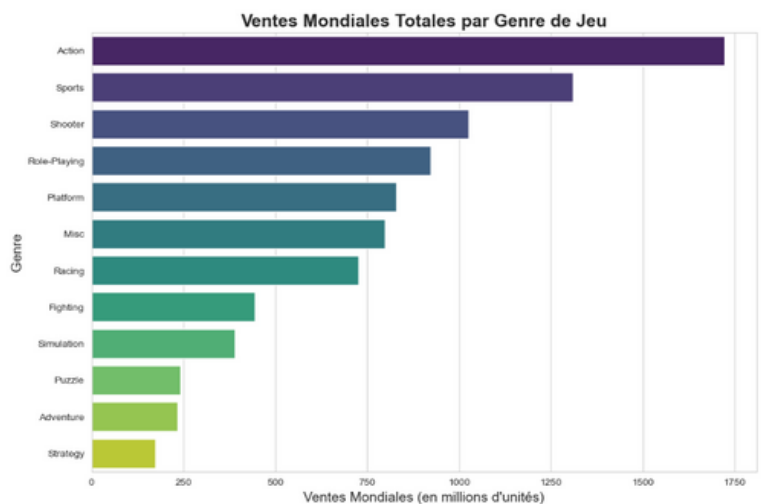
OBJECTIF :

Réaliser une analyse exploratoire (EDA) complète d'un vaste ensemble de données sur les ventes mondiales de jeux vidéo. L'objectif était d'identifier les tendances structurelles du marché, de comprendre les facteurs de succès et de présenter les conclusions de manière claire via des visualisations générées en Python.

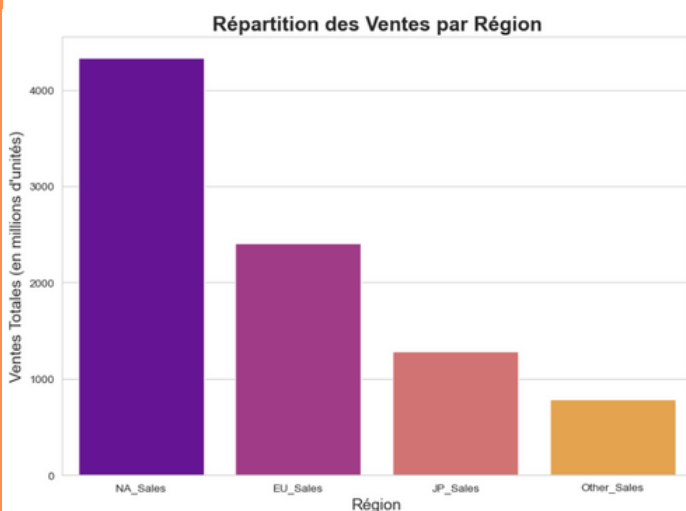
QUELQUES VISUALISATIONS CLÉS



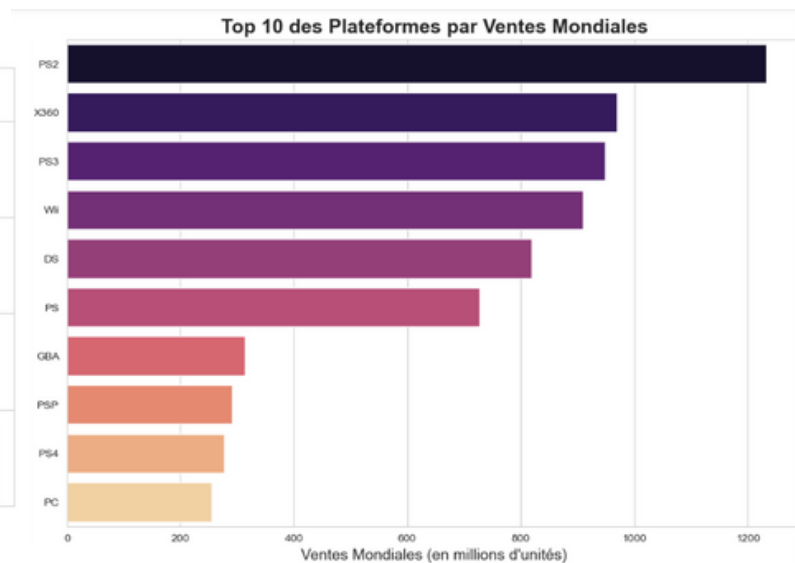
Évolution Annuelle des Ventes



Top Genres par Ventes Mondiales



Répartition des Ventes par Région



Top 10 des Plateformes

ANALYSE DES VENTES DE JEUX VIDÉO (SUITE)

1

OUTILS & DÉMARCHÉ

- Outils : Python (Pandas, Numpy, Matplotlib, Seaborn), Jupyter Notebook
- Démarché :
 - Nettoyage et préparation des données avec Pandas.
 - Analyse exploratoire pour répondre à des questions business.
 - Création de graphiques (séries temporelles, bar charts...) avec Matplotlib et Seaborn.

2

PRINCIPALES CONCLUSIONS

- Âge d'Or du Physique : L'analyse révèle un "âge d'or" des ventes entre 2005 et 2011, suivi d'un déclin probablement lié à l'essor du jeu dématérialisé.
- Genres Dominants : Les genres "Action", "Sports" et "Shooter" dominent largement le marché en volume de ventes et en revenus.
- Marché Principal : L'Amérique du Nord est confirmée comme étant historiquement le marché le plus important pour les ventes de jeux vidéo.

[Voir le projet complet sur GitHub →](#)

REMERCIEMENT & CONTACT

Merci d'avoir pris le temps de parcourir mon portfolio. Ces projets ne sont qu'un aperçu de ma passion pour la transformation de la donnée en insights pertinents.

Je suis très motivé à l'idée de mettre mes compétences au service de nouveaux défis et serais ravi d'échanger avec vous.



linkedin.com/in/wu-jacques



github.com/J-WU1



jacques.wu@edu.ece.fr