

林威漢 John

擁有統計學背景及豐富的機器學習競賽經驗,擅長用Python、R 執行數據分析,未來的職涯目標是成為一名專業的資料科學家。

xcswap.john@gmail.com

https://protfoliojohn.herokuapp.com/



0968195596

https://github.com/Lin-Wei-Han

EDUCATION

淡江大學統計學系 三年級

2020.09 - 2024.06

• 相關修習課程:機器學習、實驗設計、資料探勘、迴歸分析

• 系內資料分析專案競賽:金獎、最佳人氣獎

WORK EXPERIENCE

幣想科技 BitShine | Frontend Intern

2022.05 - Present

BitShine是一間協助客戶使用加密貨幣進行理財的新創公司,內部採用敏捷開發。

- 與產品經理、後端工程師合作,參與區塊鏈、網頁開發與數據分析相關專案
- 使用React和Python參與網頁、Dashboard開發以及MongoDB的數據串接及清理工作
- 過去一年參與了8項大型專案:網站切版、Metamask及智能合約串接...等

PROJECTS -

六都房價預測競賽 | 班內排名第一

2022.10 - 2022.12

房市是現下最熱門的話題之一,但民眾買房時往往缺少可靠的科學依據了解市場行情,執行此專案是 希望透過嚴謹的統計方法及機器學習模型,預測台灣房市的未來走向。

- 以預測六都2023年房價為目標,蒐集超過20萬筆內政部實價登錄資料,建立機器學習模型
- 使用Python建立隨機森林及類神經網路模型,以MAPE作為評估指標,誤差低於10%
- 使用React建立網頁並串接API,將六都房價的預測結果呈現於公開網頁上,請參考該網站了解更 多分析結果: https://taiwanhouseprice.herokuapp.com/

信用卡申請人信用預測

針對信用卡申請資料,模擬以研究者的身分,幫助銀行預測申請人是否為優良客戶,以降低風險。

- 使用kaggle公開資料集,分析近100萬筆客戶資料,並建立機器學習模型
- 使用imblearn執行上採樣、下採樣,解決資料不平衡的問題
- 使用Python建立羅吉斯迴歸、KNN、XGboost...等五個模型,以準確率、召回率...等四個評估 指標, 挑出最佳模型, 預測準確率高達91.17%

SKILLS -





■ SQL





- 能透過 Python 進行 RESTful API開發及網路爬蟲
- 豐富的Scikit-Learn機器學習 執行經驗
- 熟悉pymysql和matplotlib
- 熟悉基本語法,能快速從資 料庫取得需求單位資料
- 曾使用phpMyAdmin操作資 料庫
- 能透過 R 進行統計檢定及機器 學習建模
- 熟悉dplyr、ggplot、plotly等 資料處理及視覺化套件
- 熟悉R Shiny建置Dashboard

RELEVANT COURSEWORK

機器學習

- R、Python資料前處理:遺失值插補、特徵工程、主成份分析...等。
- 模型評估指標:**混淆矩陣、召回率**、精確度...等。
- 非監督式學習:K-means、階層式集群。

會驗設計

- 透過SAS執行實驗設計進行分析。
- 單因子實驗設計、因子試驗、巢狀及巢狀因子設計、分裂區集設計...等。
- 執行實驗設計的流程:建立模型、基本假設、檢定假設。
- 以單因子隨機化實驗設計為例,可參考文件了解詳細的分析結果:
 - 。 書面報告:https://reurl.cc/zANnj6

資料探勘

- 資料視覺化、資料清理、異常偵測、維度縮減。
- 分類技術: 邏輯斯迴歸、LDA、決策樹、隨機森林。
- 分群技術: K-means、階層式分群、模糊集群分析。
- 在專案競賽中,**分析六都房價趨勢與預測**,可參考文件了解詳細的分析結果:
 - 。 視覺化:https://taiwanhouseprice.herokuapp.com/
 - 。 書面報告:https://reurl.cc/eXOKGm
 - 。 簡報:https://reurl.cc/ZXbLVg

迴歸分析

- 透過SAS執行簡單線性迴歸、複迴歸模型、模型假設檢定、殘差分析。
- 變數挑選:向前選擇法、逐步迴歸...等。
- 模型評估指標: R squared、AIC、BIC...等。

CLUBS EXPERIENCE -

辯論社 | 社長

2021.08 - 2022.07

- 大學期間參與7場全國性辯論錦標賽、3場國際辯論賽。
- 曾於海峽兩岸盃國內選拔賽,取得第二名。
- 帶領5名幹部,維持社團運作及課程安排,辦理2場講座活動、3場全國性辯論審。

宮燈盃辯論公開賽 | 視覺設計

2022.01 - 2022.04

- 負責賽期籌備期間之文案、平面設計,觸及人數平均超過2000人。
- 活動宣傳影片後製及音訊剪輯。

宮燈盃辯論公開賽青少年組 | 執行長

2021.02 - 2021.08

- 帶領6位執掌、15位工作人員完成活動規畫、執行,並有超過100人參與賽事。
- 賽事解說影片編排、旁白錄製及後製剪輯。