

# Lucas POTIN

# Data Scientist

Spécialiste en analyse de réseaux et graph mining. Expertise en machine learning et optimisation de graphes.

## Expérience

### Expérience professionnelle

2021-2025 Thèse de Doctorat, Laboratoire d'Informatique d'Avignon, Avignon.

Sujet : Détection de corruption dans les marchés publics à l'aide de réseaux complexes.

- o Création de deux bases de données de marchés publics français open-source (FOPPA / BeauAMP).
- o Développement d'une méthode de prédiction de fraude sur des réseaux utilisant les sous-graphes fréquents.
- o Prix Science Ouverte des données de la recherche 2024 pour la base BeauAMP.
- o Technologies: Python, SQL.

Mars-Septembre Stage Ingénieur, Aubay, Boulogne Billancourt.

2020 • Analyse de comportements utilisateurs via des logs de connexion.

- o Implémentation d'un algorithme de prédiction de parcours client et clustering de pages selon la sémantique.
- o Développement et optimisation de modèles de Machine Learning et Deep Learning (SVM, LSTM, Q-Learning).
- o Technologies: Python, Neo4J.

Juin-Septembre Assistant Chercheur, James Hutton Institute, Dundee (Écosse).

o Implémentation d'un algorithme de modélisation cellulaire par processeur graphique.

- o Travail en équipe dans un environnement multidisciplinaire et multilinguistique.
- Optimisation des performances : code final 2 à 50x plus rapide.
- o Technologies : C++, Cuda.

#### Formation

2015–2020 Institut National des Sciences Appliquées (INSA), Saint-Etienne-du-Rouvray.

Formation Ingénieur option Génie Mathématique

2019–2020 Université de Rouen, Saint-Etienne-du-Rouvray.

Master 2 Sciences et Ingénierie des Données. Double cursus avec l'INSA

2015 Baccalauréat scientifique (S-spécialité Mathématiques), mention européenne allemande.

Projets et Enseignements

2021-2025 Encadrement de projet de fin d'études, Langage Python.

Application de méthodes d'apprentissage par renforcement multi-agents.

2019-2020 Projet de fin d'études, Langage Python.

Application de méthodes d'apprentissage par renforcement sur des jeux ATARI

Q-learning, SARSA, Deep-Q-Learning, Double Deep-Q-Learning

## Langues

Français Langue maternelle

Anglais Courant (C1): score de 970/990 au TOEIC

Allemand Intermédiaire (B1)

## Compétences

Mathématiques Théorie des Graphes, Statistiques, Probabilités, Optimisation (linéaire, combinatoire)

Python Numpy, Scipy, Pandas, Tensorflow, Scikit-Learn, Networkx

Autres langages SQL, R, C, C++, CPLEX, CUDA

Général Git, LaTeX, Office

#### Loisirs

Tennis (Classement 15/2) / Bridge (Classement 3ème série trèfle)