



CONTACTEZ-MOI



2 B rue Saint-Vincent de Paul
63000 Clermont-Ferrand



niels.minssen@gmail.com



06 73 37 39 11



@NielsMinssen

COMPÉTENCES

Analyse de données

Bases de données

Machine learning

Modélisation informatique

HTML/wordpress

Réseaux

Statistiques

sécurité des systèmes
d'information

LANGAGES DE PROGRAMMATION

Python

R

C++/C

Java

JavaScript

SAS

LANGUES

Français (Langue natale)

Anglais (TOEIC : 925/990)

Espagnol (notions)

NIELS MINSEN

INGÉNIEUR EN INFORMATIQUE

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

Alternance Data Mining

Pour Crédit Agricole | 2022/2023

- Mise en place de **modèles** de machine learning pour **prédire** l'appétence d'un client à un produit. (Régression logistique et gradient boosting). Modèles développés en Python et SAS
- Création d'une application de connaissance client en **R shiny**. Création et alimentation de la base de données **SQL Server** associée à l'application

Stage Data Science

Pour Département de la Charente-Maritime | 5 mois en 2022

- Proposition d'outils et de méthodologies afin de mettre en œuvre du **Data Mining** sur des données relevant du **domaine social**. Modèles de **prédiction**, traitement automatique du langage naturel (NLP), Data visualisation... en **R** et **Python**
- Création et alimentation de bases de données **postgreSQL** via **pgAdmin**
- Gestion des **habilitations** sur Business Objects (BO)

FORMATION

ISIMA - Ecole d'ingénieur en informatique (2020/2023)

Institut supérieur d'informatique, de modélisation et de leurs applications

- Spécialité: Système d'informations et aide à la décision

CPGE - Sainte-Anne Brest (2018/2020)

Classe préparatoire aux grandes écoles

PROJETS

Véhicules autonomes

Pour LIMOS/CIS Mines Saint-Etienne | 2021/2022

- Optimisation des tournées de véhicules, problème **DARP** (Dial-a-Ride-Problem)
- Méthodes d'apprentissage, réduction de dimensions
- Problématique du dernier-kilomètre pour véhicules autonomes
- En **Python**

Le Labyrinthe

Pour ISIMA | juin-2021

- Jeu vidéo** d'arcade prenant place dans un labyrinthe. Utilisation de la bibliothèque graphique **SDL2**.
- Langage **C**

CENTRES D'INTÉRÊTS

- Sports : Tennis, course à pied, Kitesurf...
- Voyages