个人简历

个人信息

姓名: 吴德超性别: 男

出生日期: 1992.2

学校及专业: 山东理工大学计算机科学与技术

学历:硕士

电子邮件: dechaowu@163.com

电话: 15711057804



期望工作

期望工作性质:实习期望职位:数据挖掘期望工作地点:北京期望月薪:面议

专业技能

- 1. 使用 Ubuntu 进行开发,对于 Linux 常用命令较为熟悉,习惯使用 Shell/Python 编程 快速处理问题。
- 2. 熟练使用 Python 编程语言,有 Java、Scala、Python 项目开发和维护经验。
- 3. 熟悉常用的机器学习算法,比如决策树、SVM、朴素贝叶斯、线性回归、逻辑回归和聚 类等。
- 4. 熟悉 MySQL、redis、mongodb、HBase 等数据库。
- 5. 熟悉 Hadoop2 中 hdfs 存取数据以及 MapReduce 框架中数据 shuffle 和排序过程, 另有短期的 MapReduce 程序开发经验。
- 6. 熟悉 Scrapy 爬虫框架,在一定的爬虫项目经验。

工作经历

<u>工[F年//]</u>	
2017.02 — 2017.11	北京领众科技有限公司 大数据工程师(实习)
	1. 编写 MapReduce 程序对系统日志进行初步清洗; 2. 基于彩民购彩数据对彩民兴趣进行分析,进而得到每个彩 民的画像;
	3. 基于彩民购彩数据建立模型对彩民行为进行沉迷度判定,最大程度防止用户沉迷; 4. 根据历史一段时间的彩票销售金额建立模型对未来彩票销售额进行预测。
2016.05 — 2016.12	北京巧达科技有限公司 数据研发工程师(实习) 1. 对海量简历文件做数据处理,包括:内容解析、字段填充、数据排重、数据传输等。

2. 基于推荐算法实现智能简历推荐和推送, 挑选出 HR 感兴趣的简历定期推送数。

项目经历(近期)

2017.02 - 2017.11	<u> </u>	
核心业务是分析各地彩民购彩以及彩票销售情况等,平台供福彩内部人员使用,我负责的部分为彩民画像、彩民防沉迷、销售预测。彩民画像采用半监督学习思想,先聚类然后分析得到标签最后进行类别判定;彩民防沉迷模型算法为随机森林,对用户的购彩行为进行预测,最大可能识别出沉迷购彩的用户人群;销售预测则是对全国各省份城市的购彩金额进行预测,训练模型的算法是ARIMA 时间序列化。以上各功能均是基于 Spark 进行开发。 2016.08 - 2016.12 UU 推荐 推荐算法研究 核心业务为智能简历推荐,根据 HR 的搜索记录或者职位的描述提取职位特征,利用协同过滤算法在众多简历寻找匹配度最高的简历推荐给 HR;我的职责是简历内容解析、字段分析、推荐算法设计等。 2016.04 - 2016.05 文本分类器(NLP)代码实现在机器学习算法的学习过程中写的一个小项目,基于朴素贝叶斯算法对海量文本做内容分类。github 地址:https://github.com/TrustMe5/Naive-Bayes-TextClassifier。 2016.01 - 2016.03 参加 kaggle 与阿里云天池大数据竞赛模型构造与调参 Kaggle 和天业大数据主要以 Data Mining 的比赛为主,性质是数据建模与分析预测,选择合适的数据模型解决具体问题。 1016.01 - 2016.02 山东理工大学在线打字系统独立开发,全权负责开发这个打字系统的初衷是为了提升我们ACM实验室集训队员的打字能力,系统分为练习和比赛两部分,该系统记录队员的日常在线打字情况,并定期组织比赛对队员进行测试。所用技术为:flask、bootstrap 山东理工大学 ACM 在线评测系统开发数据抓取	2017.02 - 2017.11	福彩大数据管理平台开发
内部人员使用,我负责的部分为彩民画像、彩民防沉迷、销售预测。彩民画像采用半监督学习思想,先聚类然后分析得到标签最后进行类别判定;彩民防沉迷模型算法为随机森林,对用户的购彩行为进行预测,最大可能识别出沉迷购彩的用户人群;销售预测则是对全国各省份城市的购彩金额进行预测,训练模型的算法是 ARIMA 时间序列化。以上各功能均是基于 Spark 进行开发。 2016.08 - 2016.12 UU 推荐 推荐算法研究 核心业务为智能简历推荐,根据 HR 的搜索记录或者职位的描述提取职位特征,利用协同过滤算法在众多简历寻找匹配度最高的简历推荐给 HR;我的职责是简历内容解析、字段分析、推荐算法设计等。 2016.04 - 2016.05 文本分类器(NLP)代码实现在机器学习算法的学习过程中写的一个小项目,基于朴素贝叶斯算法对海量文本做内容分类。github 地址:https://github.com/TrustMe5/Naive-Bayes-TextClassifier。 2016.01 - 2016.03 参加 kaggle 与阿里云天池大数据竞赛模型构造与调参 Kaggle 和天池大数据主要以 Data Mining 的比赛为主,性质是数据建模与分析预测,选择合适的数据模型解决具体问题。 1016.01 - 2016.02 山东理工大学在线打字系统独立开发,全权负责开发这个打字系统的初衷是为了提升我们ACM实验室集训队员的打字能力,系统分为练习和比赛两部分,该系统记录队员的日常在线打字情况,并定期组织比赛对队员进行测试。所用技术为:flask、bootstrap 山东理工大学 ACM 在线评测系统开发数据抓取		智慧福彩
测。彩民画像采用半监督学习思想,先聚类然后分析得到标签最后进行类别判定;彩民防沉迷模型算法为随机森林,对用户的购彩行为进行预测,最大可能识别出沉迷购彩的用户人群;销售预测则是对全国各省份城市的购彩金额进行预测,训练模型的算法是 ARIMA 时间序列化。以上各功能均是基于 Spark 进行开发。 2016.08 - 2016.12 UU 推荐 推荐算法研究 核心业务为智能简历推荐,根据 HR 的搜索记录或者职位的描述提取职位特征,利用协同过滤算法在众多简历寻找匹配度最高的简历推荐。HR;我的职责是简历内容解析、字段分析、推荐算法设计等。 2016.04 - 2016.05 2016.04 - 2016.05 ***********************************		核心业务是分析各地彩民购彩以及彩票销售情况等,平台供福彩
后进行类别判定;彩民防沉迷模型算法为随机森林,对用户的购彩行为进行预测,最大可能识别出沉迷购彩的用户人群;销售预测则是对全国各省份城市的购彩金额进行预测,训练模型的算法是 ARIMA 时间序列化。以上各功能均是基于 Spark 进行开发。 2016.08 - 2016.12 UU 推荐 推荐算法研究 核心业务为智能简历推荐,根据 HR 的搜索记录或者职位的描述提取职位特征,利用协同过滤算法在众多简历寻找匹配度最高的简历推荐给 HR;我的职责是简历内容解析、字段分析、推荐算法设计等。 2016.04 - 2016.05 文本分类器(NLP)代码实现在机器学习算法的学习过程中写的一个小项目,基于朴素贝叶斯算法对海量文本做内容分类。github 地址:https://github.com/TrustMe5/Naive-Bayes-TextClassifier。 2016.01 - 2016.03 参加 kaggle 与阿里云天池大数据竞赛模型构造与调参 Kaggle 和天池大数据主要以 Data Mining 的比赛为主,性质是数据建模与分析预测,选择合适的数据模型解决具体问题。 2016.01 - 2016.02 山东理工大学在线打字系统独立开发,全权负责开发这个打字系统的初衷是为了提升我们 ACM 实验室集训队员的打字能力,系统分为练习和比赛两部分,该系统记录队员的日常在线打字情况,并定期组织比赛对队员进行测试。所用技术为:flask、bootstrap 山东理工大学 ACM 在线评测系统开发数据抓取		内部人员使用,我负责的部分为彩民画像、彩民防沉迷、销售预
彩行为进行预测,最大可能识别出沉迷购彩的用户人群;销售预测则是对全国各省份城市的购彩金额进行预测,训练模型的算法是 ARIMA 时间序列化。以上各功能均是基于 Spark 进行开发。 UU 推荐 推荐算法研究核心业务为智能简历推荐,根据 HR 的搜索记录或者职位的描述提取职位特征,利用协同过滤算法在众多简历寻找匹配度最高的简历推荐给 HR;我的职责是简历内容解析、字段分析、推荐算法设计等。 2016.04 - 2016.05 文本分类器(NLP) 代码实现在机器学习算法的学习过程中写的一个小项目,基于朴素贝叶斯算法对海量文本做内容分类。github 地址:https://github.com/TrustMe5/Naive-Bayes-TextClassifier。 2016.01 - 2016.03 参加 kaggle 与阿里云天池大数据竞赛模型构造与调参 Kaggle 和天池大数据主要以 Data Mining 的比赛为主,性质是数据建模与分析预测,选择合适的数据模型解决具体问题。 2016.01 - 2016.02 山东理工大学在线打字系统独立开发,全权负责开发这个打字系统的初衷是为了提升我们 ACM 实验室集训队员的打字能力,系统分为练习和比赛两部分,该系统记录队员的日常在线打字情况,并定期组织比赛对队员进行测试。所用技术为:flask、bootstrap 山东理工大学 ACM 在线评测系统开发数据抓取		测。彩民画像采用半监督学习思想,先聚类然后分析得到标签最
测则是对全国各省份城市的购彩金额进行预测,训练模型的算法是 ARIMA 时间序列化。以上各功能均是基于 Spark 进行开发。 2016.08 - 2016.12 UU 推荐 推荐算法研究 核心业务为智能简历推荐,根据 HR 的搜索记录或者职位的描述提取职位特征,利用协同过滤算法在众多简历寻找匹配度最高的简历推荐给 HR; 我的职责是简历内容解析、字段分析、推荐算法设计等。 2016.04 - 2016.05 文本分类器 (NLP) 代码实现 在机器学习算法的学习过程中写的一个小项目,基于朴素贝叶斯算法对海量文本做内容分类。github 地址:https://github.com/TrustMe5/Naive-Bayes-TextClassifier。 2016.01 - 2016.03 参加 kaggle 与阿里云天池大数据竞赛模型构造与调参 Kaggle 和天池大数据主要以 Data Mining 的比赛为主,性质是数据建模与分析预测,选择合适的数据模型解决具体问题。 11 中原型工大学在线打字系统独立开发,全权负责开发这个打字系统的初衷是为了提升我们 ACM 实验室集训队员的打字能力,系统分为练习和比赛两部分,该系统记录队员的日常在线打字情况,并定期组织比赛对队员进行测试。所用技术为:flask、bootstrap 12 11 - 2016.01 山东理工大学 ACM 在线评测系统开发数据抓取		后进行类别判定;彩民防沉迷模型算法为随机森林,对用户的购
是 ARIMA 时间序列化。以上各功能均是基于 Spark 进行开发。 2016.08 - 2016.12 UU 推荐 推荐算法研究 核心业务为智能简历推荐,根据 HR 的搜索记录或者职位的描述提取职位特征,利用协同过滤算法在众多简历寻找匹配度最高的简历推荐给 HR; 我的职责是简历内容解析、字段分析、推荐算法设计等。 2016.04 - 2016.05 文本分类器(NLP) 代码实现 在机器学习算法的学习过程中写的一个小项目,基于朴素贝叶斯算法对海量文本做内容分类。github 地址:https://github.com/TrustMe5/Naive-Bayes-TextClassifier。 参加 kaggle 与阿里云天池大数据竞赛模型构造与调参 Kaggle 和天池大数据主要以 Data Mining 的比赛为主,性质是数据建模与分析预测,选择合适的数据模型解决具体问题。 2016.01 - 2016.02 山东理工大学在线打字系统独立开发,全权负责开发这个打字系统的初衷是为了提升我们ACM实验室集训队员的打字能力,系统分为练习和比赛两部分,该系统记录队员的日常在线打字情况,并定期组织比赛对队员进行测试。所用技术为:flask、bootstrap 14		彩行为进行预测,最大可能识别出沉迷购彩的用户人群;销售预
2016.08 - 2016.12 UU 推荐 推荐算法研究 核心业务为智能简历推荐,根据 HR 的搜索记录或者职位的描述 提取职位特征,利用协同过滤算法在众多简历寻找匹配度最高的 简历推荐给 HR;我的职责是简历内容解析、字段分析、推荐算 法设计等。 2016.04 - 2016.05 文本分类器 (NLP) 代码实现 在机器学习算法的学习过程中写的一个小项目,基于朴素贝叶斯 算法对海量文本做内容分类。 github 地址: https://github.com/TrustMe5/Naive-Bayes-TextClassifier。 2016.01 - 2016.03 参加 kaggle 与阿里云天池大数据竞赛 模型构造与调参 Kaggle 和天池大数据主要以 Data Mining 的比赛为主,性质是数据建模与分析预测,选择合适的数据模型解决具体问题。 2016.01 - 2016.02 山东理工大学在线打字系统 独立开发,全权负责 开发这个打字系统的初衷是为了提升我们ACM实验室集训队员的打字能力,系统分为练习和比赛两部分,该系统记录队员的日常在线打字情况,并定期组织比赛对队员进行测试。所用技术为:flask、bootstrap 2015.11 - 2016.01 山东理工大学 ACM 在线评测系统开发数据抓取		测则是对全国各省份城市的购彩金额进行预测,训练模型的算法
推荐算法研究 核心业务为智能简历推荐,根据 HR 的搜索记录或者职位的描述 提取职位特征,利用协同过滤算法在众多简历寻找匹配度最高的 简历推荐给 HR; 我的职责是简历内容解析、字段分析、推荐算 法设计等。 2016.04 - 2016.05 文本分类器(NLP) 代码实现 在机器学习算法的学习过程中写的一个小项目,基于朴素贝叶斯 算法对海量文本做内容分类。 github 地址: https://github.com/TrustMe5/Naive-Bayes-TextClassifier。 2016.01 - 2016.03 参加 kaggle 与阿里云天池大数据竞赛 模型构造与调参 Kaggle 和天池大数据主要以 Data Mining 的比赛为主,性质是 数据建模与分析预测,选择合适的数据模型解决具体问题。 2016.01 - 2016.02 山东理工大学在线打字系统 独立开发,全权负责 开发这个打字系统的初衷是为了提升我们 ACM 实验室集训队员 的打字能力,系统分为练习和比赛两部分,该系统记录队员的日常 在线打字情况,并定期组织比赛对队员进行测试。所用技术为: flask、bootstrap 山东理工大学 ACM 在线评测系统开发 数据抓取		是 ARIMA 时间序列化。以上各功能均是基于 Spark 进行开发。
核心业务为智能简历推荐,根据 HR 的搜索记录或者职位的描述 提取职位特征,利用协同过滤算法在众多简历寻找匹配度最高的 简历推荐给 HR; 我的职责是简历内容解析、字段分析、推荐算 法设计等。 2016.04 - 2016.05 文本分类器(NLP) 代码实现 在机器学习算法的学习过程中写的一个小项目,基于朴素贝叶斯 算法对海量文本做内容分类。 github 地址: https://github.com/TrustMe5/Naive-Bayes-TextClassifier。 2016.01 - 2016.03 参加 kaggle 与阿里云天池大数据竞赛 模型构造与调参 Kaggle 和天池大数据主要以 Data Mining 的比赛为主,性质是 数据建模与分析预测,选择合适的数据模型解决具体问题。 2016.01 - 2016.02 山东理工大学在线打字系统 独立开发,全权负责 开发这个打字系统的初衷是为了提升我们 ACM 实验室集训队员 的打字能力,系统分为练习和比赛两部分,该系统记录队员的日常 在线打字情况,并定期组织比赛对队员进行测试。所用技术为: flask、bootstrap 山东理工大学 ACM 在线评测系统开发 数据抓取	2016.08 - 2016.12	UU 推荐
提取职位特征,利用协同过滤算法在众多简历寻找匹配度最高的简历推荐给 HR;我的职责是简历内容解析、字段分析、推荐算法设计等。 2016.04 - 2016.05 文本分类器(NLP) 代码实现 在机器学习算法的学习过程中写的一个小项目,基于朴素贝叶斯算法对海量文本做内容分类。github 地址:https://github.com/TrustMe5/Naive-Bayes-TextClassifier。 2016.01 - 2016.03 参加 kaggle 与阿里云天池大数据竞赛模型构造与调参 Kaggle 和天池大数据主要以 Data Mining 的比赛为主,性质是数据建模与分析预测,选择合适的数据模型解决具体问题。 2016.01 - 2016.02 山东理工大学在线打字系统独立开发,全权负责开发这个打字系统的初衷是为了提升我们 ACM 实验室集训队员的打字能力,系统分为练习和比赛两部分,该系统记录队员的日常在线打字情况,并定期组织比赛对队员进行测试。所用技术为:flask、bootstrap 2015.11 - 2016.01 山东理工大学 ACM 在线评测系统开发数据抓取		推荐算法研究
简历推荐给 HR; 我的职责是简历内容解析、字段分析、推荐算法设计等。 2016.04 - 2016.05 文本分类器 (NLP) 代码实现 在机器学习算法的学习过程中写的一个小项目,基于朴素贝叶斯算法对海量文本做内容分类。github 地址:https://github.com/TrustMe5/Naive-Bayes-TextClassifier。 2016.01 - 2016.03 参加 kaggle 与阿里云天池大数据竞赛模型构造与调参 Kaggle 和天池大数据主要以 Data Mining 的比赛为主,性质是数据建模与分析预测,选择合适的数据模型解决具体问题。 2016.01 - 2016.02 山东理工大学在线打字系统独立开发,全权负责开发这个打字系统的初衷是为了提升我们 ACM 实验室集训队员的打字能力,系统分为练习和比赛两部分,该系统记录队员的日常在线打字情况,并定期组织比赛对队员进行测试。所用技术为:flask、bootstrap 2015.11 - 2016.01 山东理工大学 ACM 在线评测系统开发数据抓取		核心业务为智能简历推荐,根据 HR 的搜索记录或者职位的描述
法设计等。		提取职位特征,利用协同过滤算法在众多简历寻找匹配度最高的
文本分类器(NLP)		简历推荐给 HR;我的职责是简历内容解析、字段分析、推荐算
代码实现 在机器学习算法的学习过程中写的一个小项目,基于朴素贝叶斯算法对海量文本做内容分类。 github 地址: https://github.com/TrustMe5/Naive-Bayes-TextClassifier。 参加 kaggle 与阿里云天池大数据竞赛 模型构造与调参		法设计等。
在机器学习算法的学习过程中写的一个小项目,基于朴素贝叶斯算法对海量文本做内容分类。github 地址: https://github.com/TrustMe5/Naive-Bayes-TextClassifier。 2016.01 - 2016.03 参加 kaggle 与阿里云天池大数据竞赛模型构造与调参 Kaggle 和天池大数据主要以 Data Mining 的比赛为主,性质是数据建模与分析预测,选择合适的数据模型解决具体问题。 2016.01 - 2016.02 山东理工大学在线打字系统独立开发,全权负责开发这个打字系统的初衷是为了提升我们 ACM 实验室集训队员的打字能力,系统分为练习和比赛两部分,该系统记录队员的日常在线打字情况,并定期组织比赛对队员进行测试。所用技术为:flask、bootstrap 2015.11 - 2016.01 山东理工大学 ACM 在线评测系统开发数据抓取	2016.04 - 2016.05	文本分类器(NLP)
算法对海量文本做内容分类。github 地址: https://github.com/TrustMe5/Naive-Bayes-TextClassifier。 2016.01 - 2016.03 参加 kaggle 与阿里云天池大数据竞赛模型构造与调参 Kaggle 和天池大数据主要以 Data Mining 的比赛为主,性质是数据建模与分析预测,选择合适的数据模型解决具体问题。 2016.01 - 2016.02 山东理工大学在线打字系统 独立开发,全权负责 开发这个打字系统的初衷是为了提升我们 ACM 实验室集训队员的打字能力,系统分为练习和比赛两部分,该系统记录队员的日常在线打字情况,并定期组织比赛对队员进行测试。所用技术为:flask、bootstrap 2015.11 - 2016.01 山东理工大学 ACM 在线评测系统开发数据抓取		代码实现
github 地址: https://github.com/TrustMe5/Naive-Bayes-TextClassifier。 2016.01 - 2016.03 参加 kaggle 与阿里云天池大数据竞赛 模型构造与调参 Kaggle 和天池大数据主要以 Data Mining 的比赛为主,性质是数据建模与分析预测,选择合适的数据模型解决具体问题。 2016.01 - 2016.02 山东理工大学在线打字系统独立开发,全权负责 开发这个打字系统的初衷是为了提升我们 ACM 实验室集训队员的打字能力,系统分为练习和比赛两部分,该系统记录队员的日常在线打字情况,并定期组织比赛对队员进行测试。所用技术为:flask、bootstrap 2015.11 - 2016.01 山东理工大学 ACM 在线评测系统开发数据抓取		在机器学习算法的学习过程中写的一个小项目,基于朴素贝叶斯
https://github.com/TrustMe5/Naive-Bayes-TextClassifier。		算法对海量文本做内容分类。
参加 kaggle 与阿里云天池大数据竞赛 模型构造与调参 Kaggle 和天池大数据主要以 Data Mining 的比赛为主,性质是数据建模与分析预测,选择合适的数据模型解决具体问题。 山东理工大学在线打字系统独立开发,全权负责 开发这个打字系统的初衷是为了提升我们 ACM 实验室集训队员的打字能力,系统分为练习和比赛两部分,该系统记录队员的日常在线打字情况,并定期组织比赛对队员进行测试。所用技术为:flask、bootstrap 山东理工大学 ACM 在线评测系统开发数据抓取		github 地址:
模型构造与调参		https://github.com/TrustMe5/Naive-Bayes-TextClassifier。
Kaggle 和天池大数据主要以 Data Mining 的比赛为主,性质是数据建模与分析预测,选择合适的数据模型解决具体问题。 2016.01 - 2016.02 山东理工大学在线打字系统独立开发,全权负责 开发这个打字系统的初衷是为了提升我们 ACM 实验室集训队员的打字能力,系统分为练习和比赛两部分,该系统记录队员的日常在线打字情况,并定期组织比赛对队员进行测试。所用技术为:flask、bootstrap 2015.11 - 2016.01 山东理工大学 ACM 在线评测系统开发数据抓取	2016.01 - 2016.03	参加 kaggle 与阿里云天池大数据竞赛
数据建模与分析预测,选择合适的数据模型解决具体问题。 2016.01 - 2016.02 山东理工大学在线打字系统 独立开发,全权负责 开发这个打字系统的初衷是为了提升我们 ACM 实验室集训队员的打字能力,系统分为练习和比赛两部分,该系统记录队员的日常在线打字情况,并定期组织比赛对队员进行测试。所用技术为:flask、bootstrap 2015.11 - 2016.01 山东理工大学 ACM 在线评测系统开发数据抓取		模型构造与调参
2016.01 - 2016.02 山东理工大学在线打字系统 独立开发,全权负责 开发这个打字系统的初衷是为了提升我们 ACM 实验室集训队员的打字能力,系统分为练习和比赛两部分,该系统记录队员的日常在线打字情况,并定期组织比赛对队员进行测试。所用技术为:flask、bootstrap 2015.11 - 2016.01 山东理工大学 ACM 在线评测系统开发数据抓取		Kaggle 和天池大数据主要以 Data Mining 的比赛为主,性质是
独立开发,全权负责		数据建模与分析预测,选择合适的数据模型解决具体问题。
开发这个打字系统的初衷是为了提升我们 ACM 实验室集训队员的打字能力, 系统分为练习和比赛两部分,该系统记录队员的日常在线打字情况,并定期组织比赛对队员进行测试。所用技术为: flask、bootstrap 2015.11 - 2016.01 山东理工大学 ACM 在线评测系统开发数据抓取	2016.01 - 2016.02	山东理工大学在线打字系统
的打字能力, 系统分为练习和比赛两部分,该系统记录队员的日常在线打字情况,并定期组织比赛对队员进行测试。所用技术为: flask、bootstrap 2015.11 - 2016.01 山东理工大学 ACM 在线评测系统开发数据抓取		独立开发,全权负责
在线打字情况,并定期组织比赛对队员进行测试。所用技术为: flask、bootstrap 2015.11 - 2016.01 山东理工大学 ACM 在线评测系统开发 数据抓取		开发这个打字系统的初衷是为了提升我们 ACM 实验室集训队员
flask、bootstrap 2015.11 - 2016.01 山东理工大学 ACM 在线评测系统开发 数据抓取		的打字能力, 系统分为练习和比赛两部分,该系统记录队员的日常
2015.11 - 2016.01 山东理工大学 ACM 在线评测系统开发 数据抓取		在线打字情况,并定期组织比赛对队员进行测试。所用技术为:
数据抓取		flask、bootstrap
	2015.11 - 2016.01	山东理工大学 ACM 在线评测系统开发
学校老版 ACM 代码评测系统漏洞较多,维护代价较大,由导师		数据抓取
		学校老版 ACM 代码评测系统漏洞较多,维护代价较大,由导师
带领指导开发新版评测系统。我在团队中的职责是 ACM 题面的		带领指导开发新版评测系统。我在团队中的职责是 ACM 题面的
抓取,所用技术为开源框架 Scrapy。		抓取,所用技术为开源框架 Scrapy。

教育背景

2015.9 -- 至今

山东理工大学

计算机技术(硕士)

2011.9 -- 2015.6

济宁医学院

计算机科学与技术 (本科)

个人评价

本人性格开朗、为人诚恳、乐观向上、兴趣广泛、拥有较强的学习和适应能力;工作态度认真负责,积极进取,具有较好的团队协作和沟通能力。

在校表现

硕士阶段:

- 1.成绩优秀,连续两年获得学院三等奖学金。
- 2.参加 ACM 算法集训和竞赛,参加 Kaggle 大数据竞赛,锻炼了数据挖掘和编程能力,培养了事先计划、做事严谨、事后总结的习惯。
 - 3.撰写并发表《基于 Hadoop 的分布式聚类算法研究》论文,具备研究与创新能力。
 - 4.担任辅导员助理,协助辅导员工作,提高了沟通、组织协调能力。

本科阶段:

- 1.连续四年获得学院学业奖学金。
- 2.担任学校社团外联部干事,培养了较强的沟通、组织协调、团结协作能力。
- 3.长期担任辅导班兼职老师,工作认真负责,培养了较强的沟通表达能力。

1