



PABLO LÓPEZ LANDEROS

Paseo de los Jardines #27 - 2 

55-22-96-96-84 

pablolopez2733@gmail.com 

pablo-lópez-landeros-423060157 

<https://pablolopez2733.github.io/> 



RESUMEN

Egresado de la Licenciatura en Matemáticas Aplicadas interesado en la aplicación de la Estadística, la Computación y la Ciencia de Datos a la resolución de problemas dentro de la industria.



EDUCACIÓN

Licenciatura en Matemáticas Aplicadas | Instituto Tecnológico Autónomo de México (ITAM)

ENERO 2017 – DICIEMBRE 2020

- Promedio: 8.7
- Especialización en Ciencia de Datos
- Tesis: Aplicación de análisis de regresión a la predicción de resultados en la NBA.

Licenciatura en Actuaría | Universidad Anáhuac México Sur

AGOSTO 2015 – DICIEMBRE 2017

- Recibí una beca deportiva del 75%.
- Dos veces ganador del premio al mérito académico por mejor promedio de la generación.

Preparatoria | Escuela Moderna Americana

AGOSTO 2012 – MAYO 2015

- Promedio: 9/10
- Reconocimiento "SI SOMOS UNAM" al mérito académico-deportivo (2014).
- Representante del Distrito Federal en la Olimpiada Nacional de Matemáticas (2013)
- Beca completa por méritos académicos.



EXPERIENCIA

Data Analysis Intern | KPMG

JUNIO 2019- FEBRERO 2020

- Trabajé como analista de datos para el departamento de seguridad informática dentro de la consultora **KPMG**. Mi trabajo consistía en recabar datos de riesgos relacionados con la seguridad de la información para posteriormente comunicarlos y presentarlos a personas fuera del departamento. Esto con el objetivo de comunicar el impacto que podría tener dentro de la firma cualquier descuido en las prácticas de seguridad informática.
- Adicional a esto, automaticé exitosamente la generación de reportes y actualización de documentos dentro del área de seguridad informática utilizando Python y Excel.

- Ayudé a implementar un pequeño programa de análisis de datos de juego para un equipo de basketball a nivel preparatoria. Mi trabajo consistía en recabar datos de juego para posteriormente manejarlos utilizando el lenguaje de programación R. Esto con el fin de presentar a los entrenadores reportes y visualizaciones que ayudaran a mejorar el desempeño del equipo dentro de la cancha.



HABILIDADES

- **Lengua extranjera:** Certificado C2 (Proficiency) en inglés por parte de la Universidad de Cambridge.
- **Programación en R:** dplyr, ggplot, tidyverse, XGBoost.
- **Programación en Python:** NumPy, Pandas, SciPy, StatsModels, TensorFlow/Keras.
- Conocimiento y experiencia en el manejo de datos con **SQL**.
- Manejo avanzado de **Excel**.
- Programación de Macros en Excel con Visual Basic.
- Conocimiento básico de diseño Web con Javascript, HTML5 y CSS.
- Implementación de modelos de aprendizaje de máquina en R y Python (Redes Neuronales, GLMs, Clustering).
- Desarrollo de Aplicaciones en ASP.NET(C#).
- Desarrollo de aplicaciones web interactivas con Django y Shiny.
- Manejo de GIT version control.
- Facilidad para la comunicación verbal y escrita de resultados sustentados en el análisis de evidencia.



PROYECTOS

- **Vicepresidente de Sports Analytics ITAM:** Este proyecto es una organización estudiantil enfocada en la enseñanza y aplicación de la Ciencia de Datos al deporte.
- **Prediciendo la Premier League con Regresión Lineal:** Como parte de un proyecto final, implementamos una regresión lineal multivariada para predecir los resultados finales en la liga de fútbol inglesa. (<https://9plus6.com/predecir-la-premier-league-utilizando-regresion-lineal/>)
- **Segmentación de clientes utilizando k-medias:** El proyecto consiste en implementar un pequeño algoritmo de aprendizaje no supervisado para segmentar a los clientes de un centro comercial según su ingreso y su gasto. (<https://github.com/pablolopez2733/Mall-Clusters>)
- **Vigenere Cracker:** Desarrollo de una web app que ayuda a cifrar y descifrar mensajes con el cifrado de vigenere. (<https://vignerecypher-72f13.web.app/>)
- **¿La afición siguió jugando?:** Pequeño análisis estadístico sobre los efectos que tuvo la ausencia de aficionados en el fútbol inglés. (<https://9plus6.com/la-aficion-siguio-jugando/>)
- **Visualizing Covid-19 Data:** Visualizaciones sobre el esparcimiento de COVID-19 en el mundo utilizando Python. (<https://github.com/pablolopez2733/Covid-19-Data>)
- **Árboles diabéticos:** Implementación de un algoritmo de árboles de decisión, hecho en Python, para predecir si un paciente es diabético o no basándose en algunas medidas. (<https://github.com/pablolopez2733/Diabetes-Trees>)
- **Experimentos sobre Analytics:** Múltiples visualizaciones de datos de juego para la NFL, NBA y Liga Premier. (<https://github.com/pablolopez2733/Analytics-Experiments>)