Robert Camstra | Curriculum Vitae

Geboren: 11 juli 1979, Alkmaar Adres: Vinkensteynstraat 61, 2562TM Den Haag

Statistiek docent met een passie voor kunstmatige intelligentie, in de afrondende fase van de research master Cognitive Neuroscience.

Werkervaring

Universiteit Leiden Leiden Leiden

Docent statistiek

September 2018 – heden

Verantwoordelijk voor het geven van de statistiek werkgroepen "Inleiding in Methoden en Technieken", "Toetsende Statistiek", "Experimenteel en Correlationeel Onderzoek" en het computerpracticum "Psychometrie".

Inzowijs Leiderdorp

Begeleider

2016 - 2018

Individuele begeleiding van jongeren en jongvolwassenen met een autismespectrumstoornis.

Universiteit Leiden Leiden

Werkgroepdocent

2016 - 2017

Verantwoordelijk voor het geven van werkgroepen voor de eerstejaars psychologie vakken "Psychologie en Wetenschap" en "Geschiedenis van de Psychologie".

Athena Studies Leiden

Bijlesdocent

2015

Verantwoordelijk voor het geven van cursussen in "Bio en Neuropsychologie" en "Stress, Gezondheid en Ziekte".

Aegon

Den Haag

Medewerker Service Team Aegon Schade (STAS)

2012 – 2016

Verantwoordelijk voor het afhandelen van vragen van verzekeringstussenpersonen.

Europese Horeca Financieringsmaatschappij

Den Haag 2008 – 2012

Credit Controller / Account manager

2000 2012

DiverseDiverse studententbaanties

2000 – 2008

Leiden

Educatie

Opleidingen.....

Leiden

MSc Cognitive Neuroscience (Psychologie). Verwachtte afstudeerdatum: zomer 2019.
 Keuzevakken: o.a. Statistical Learning and Prediction, Statistical Computing, Neural Networks.

Universiteit Leiden

Universiteit Leiden

Leiden

BSc Psychologie.
Cum Laude.

2013 - 2016

Universiteit Leiden

Leiden

Rechtsgeleerdheid.

2000 - 2007

Studieopdrachten en projecten.....

- Afstudeerscriptie (2018 heden): 'Computational correlates of IQ and working memory in a sequential reinforcement learning paradigm'.
 - In mijn scriptie onderzoek ik de verbanden tussen een reinforcement learning algoritme en het IQ en werkgeheugen van participanten in een reinforcement learning paradigma. Daartoe bouwde ik een model van menselijk reinforcement learning in Python. Vervolgens onderzocht ik of mijn RL agent het gedrag van proefpersonen in een reinforcement learning taak kon simuleren. Thans schrijf ik mijn resultatensectie, waarin ik de optimale parameters van de agent vergelijk met het IQ en werkgeheugen van de proefpersonen.
- Project voor het vak Neural Networks (2018): 'A convolutional neural network that recognizes facial expressions, implemented in a robot'.
 - Voor dit vak ontwikkelde ik een systeem dat gezichten in een foto herkende en de uitdrukking op dit gezicht categoriseerde als "boos" of "blij". Daartoe bouwde ik in Python een convolutional neural network en combineerde deze met een Haar cascade classifier. Vervolgens implementeerde ik dit systeem in een zelf gebouwde rijdende robot. De robot benaderde mensen die lachte en reed weg voor mensen die boos keken. *Projectcijfer: 9,5*.
- Project voor het vak Statistical Learning and Prediction (2019): 'Methods for Pedestrian Detection'.
 Voor dit vak vergeleek ik de prestaties van 4 algoritmes (logistische Regressie, KNN, SVM en random forest) op het detecteren van een voetganger in een foto. Daarnaast bekeek ik de interne werking van de algoritmes door te onderzoeken welke pixels belangrijk waren voor een juiste classificatie. Projectcijfer: 9,0

Technische vaardigheden

- o Programmeertalen: Python, R, LATEX.
- o Software: Pycharm, Rstudio, SPSS, MS office, Ubuntu.
- o Hardware: Kennis vervaardigd door het bouwen van een robot en een drone, en het installeren van PC's.

Talen

- Moedertalen: Engels, Nederlands.
- Overige talen: Frans (middelbare schoolniveau).

Nevenactiviteiten

- o 2017 heden: Organisatie jaarlijkse Vinkensteynstraat straatfeest.
- o 2016: Buurtpreventie.
- o 2014: Vertaler studiematerialen voor studievereniging Labyrint.
- o 2012 heden: Zanger en gitarist in diverse rockbands.
- o 2005 2011: Lead zanger voor de internationale feestband Minerva Sound Society.

Hobby's

- Gitaar en piano spelen.
- Hardlopen.
- Gamen.
- Robotica.
- Lezen.
- Wandelen.

Referenties

Op verzoek.