

# Julien Plu

Je m'appelle Julien Plu, je suis passionné par différentes choses. Ma plus grande passion est l'informatique depuis j'en ai eu mon premier à 6 ans. Outre les ordinateurs, j'aime aussi faire du sport, comme le tennis que j'ai pratiqué pendant 11 ans ou la plongée sous-marine que je pratique depuis plus de 20 ans. Une autre passion est la musique. J'aime jouer de la guitare. Je joue principalement du hard rock et du métal, mais j'aime également tous les types de musique. Comme la plupart des gens de ma génération, j'aime les jeux vidéo depuis mon plus jeune âge, tous les types de jeux vidéo. La dernière, mais non la moindre de mes passions, est de voyager. Chaque année, j'essaie de visiter deux ou trois pays à l'étranger en France, principalement pour faire de la plongée.



## Contact

**in** [linkedin.com/in/julienplu](https://www.linkedin.com/in/julienplu)

@ [plu.julien@gmail.com](mailto:plu.julien@gmail.com)

☎ 06.70.14.19.68

✉ 34 rue Lenine  
93170, Bagnolet

## Portfolio

🌐 <https://jplu.github.io>

🌐 <https://github.com/jplu>

## Compétences

### Domaines de recherche

Traitement Automatique du  
Langage Naturel  
Apprentissage Automatique  
Apprentissage Profond  
Web Sémantique

### Langages

Java  
Python  
Go  
C and C++

### Frameworks

Java: Spring, Spring Boot, Spring  
Cloud, Stanford CoreNLP  
Python: Tensorflow, Numpy,  
Pandas, scikit-learn  
Go: Gin, cobra, viper

### Développement Web

VueJS

### Systèmes d'exploitation

Linux  
Windows  
Mac OS

### Divers

Docker  
Kubernetes  
Google Cloud Platform

## EXPÉRIENCES

- 2018-04** | présent  
● **Applied Scientist**  
Leboncoin 📍 Paris, France
  - Mon rôle chez Leboncoin est d'enquêter sur de nouvelles approches et idées impliquant l'apprentissage automatique afin d'améliorer l'expérience de nos utilisateurs.
- 2018-01** | **2018-03**  
● **ingénieur R&D**  
Mondeca 📍 Paris, France
  - Aide au développement du logiciel interne de la société sur les technologies du Web sémantique.
- 2014-07** | **2017-12**  
● **Docteurant**  
Eurecom 📍 Sophia-Antipolis, France
  - Mon sujet de thèse consiste à extraire des unités lexicales (entités) de documents textuels afin de les dissocier des ressources Web contenues dans une base de connaissances et de manière adaptative. Cette adaptativité concerne la langue des textes traités, la base de connaissances utilisée et le contenu textuel qui peut être un texte formel (style journalistique) ou un texte informel (microposts).
- 2013-04** | **2014-06**  
● **Développeur**  
Aepsilon 📍 Sophia-Antipolis, France
  - Consultant chez Orange sur les technologies Web sémantique, PNL et Machine Learning pour leur moteur de recherche Web interne. Mes travaux étaient sur le point de mettre en œuvre un module de questions en langage naturel. Répondez à une question en langage naturel et transformez-la en requête SPARQL afin de fournir une réponse et de placer les technologies DBpedia dans le pipeline de production Orange. J'ai également prototypé un système français d'extraction de relations d'entités à partir de pages Web explorées afin de constituer une base de connaissances.

## PROJETS SÉLECTIONNÉS

- 2014-07** | présent  
● **ADEL**
  - ADEL signifie ADaptive Entity Linking. C'est la sortie de ma thèse. Il est développé en Java (Spring, Spring Boot et Spring Cloud)
  - Le code peut être trouvé sur : <https://github.com/jplu/ADEL>
- 2016-12** | présent  
● **DeepNER**
  - DeepNER est une approche de reconnaissance d'entités nommées qui utilise une architecture d'apprentissage en profondeur développée au cours de mon doctorat. Il est développé en Python avec Tensorflow
  - Le code peut être trouvé sur : <https://github.com/jplu/DeepNER>

## ÉDUCATION

- 2017** ● **Doctorat en informatique**  
Eurecom 📍 Sophia-Antipolis, France
- 2012** ● **Master en informatique (spécialité IA)**  
Université Montpellier II 📍 Montpellier, France
- 2010** ● **License en informatique**  
Université Montpellier II 📍 Montpellier, France
- 2017** ● **baccalauréat scientifique (spécialité physique)**  
Lycée Joliot Curie 📍 Sète, France