

José Kling



PROFIL

Mathematiker mit fundierten Kenntnissen mathematischer und statistischer Konzepte und Erfahrung in der mathematischen Formalisierung von Problemen, um präzise und theoretisch fundierte Lösungen zu finden. Ein schneller Lerner mit ausgeprägten Problemlösungskompetenzen und der Fähigkeit, Ergebnisse mündlich und schriftlich zu kommunizieren.

PERSÖNLICHE INFORMATIONEN

Email: jose.kling@pm.me
GitHub: [JoseKling](#)
LinkedIn: [José Kling](#)
Mobil: +49 174 405 2521
Wohnort: Hamburg, Germany
Nationalität: Brasilianisch
Italienisch

FÄHIGKEITEN

- Julia, Python, MATLAB, SQL, Docker
- Mathematik, Statistik, Maschinelles Lernen
- Git, GitHub, LaTeX
- Microsoft Excel, Word, PowerPoint
- Problemlösung
- Wissenschaftliches Schreiben und Präsentieren

SPRACHEN

- Portugiesisch - Muttersprache
- Englisch - C2
- Spanisch - C1
- Deutsch - B2
- Italienisch - B1

AKTUELL

Mai 2025 – Jul 2025 Forscher im Bereich Angewandte Mathematik
[GEOMAR](#)

Ascheschichten von Vulkanausbrüchen finden sich an Land oder in Sedimenten vom Meeresboden. Bei Ascheschichten an Land lässt sich in der Regel der jeweilige Vulkan bestimmen, während bei Ascheschichten in Meeresablagerungen mehrere nahegelegene Vulkane als Quelle infrage kommen.

Dieses Projekt zielt darauf ab, mithilfe von **maschinellen Lernmodellen** die Quellvulkane von Ascheschichten anhand ihrer chemischen Zusammensetzung zu bestimmen. Dabei werden die Daten aus Landproben als Grundlage verwendet.

ERFAHRUNG

Nov 2021 – Apr 2025 PhD im Bereich Angewandte Mathematik
[GEOMAR/Universität zu Kiel](#)

Titel: [New statistical techniques for the analysis of eruption data](#)

Dieses Projekt ist Teil der [MarDATA School for Marine Data Science](#). Das erste Ziel bestand darin, die Forschungsfragen von Vulkanologie-Spezialisten zu verstehen und das Problem mathematisch zu formalisieren.

Anschließend entwickelten wir **statistische Modelle und Tests** für den Zusammenhang zwischen Klimageschichte und Vulkanausbrüchen. Diese Verfahren wurden im Paket [PointProcessTools.jl](#) für die Programmiersprache Julia implementiert. Die Forschung führte zu drei (zur Veröffentlichung anstehenden) Originalarbeiten in Kooperation mit Forschern des GEOMAR, der Universität Kiel und JAMSTEC (Japan) sowie zu Präsentationen auf internationalen Konferenzen in Italien, den USA und Deutschland.

AUSBILDUNG

2018 – 2020 Master of Science, Mathematik
[ICMC, Universität São Paulo](#)

2014 – 2017 Bachelor of Science, Mathematik
[ICMC, Universität São Paulo](#)

AUSZEICHNUNGEN

2014/2015/2016/2017 Akademisches Highlight - beste Noten im Jahrgang

LEHRE

2016 Einführung in die Spieltheorie (16 Stunden)
2015 Minikurs in Topologie (16 Stunden)

NEBENPROJEKTE

TPP notebooks Interaktive Notebooks für Anpassungstests und Frequenzanalyse von zeitlichen Punktprozessen.

HTTP Server Einfacher HTTP-Server für APIs mit Plain-Text und JSON Anfragen.

IQSolver Ein in Julia implementierter Algorithmus zum Lösen des Spiels [IQ Puzzler Pro](#).

Neural network Minimale Implementierung von neuronalen Netzen von Grund auf in Python.