

---

# BC. TOMÁŠ PETRŮ

## OSOBNÍ ÚDAJE

**Narozen:** 1981

**Adresa:** Křížkovského 1, 712 00, Slezská Ostrava-Muglinov

**Tel.** +420721007507

**E-mail:** tpetru@gmail.com

**GPGLíč:** <http://overdrive.dronezone.eu/overdrive.txt>

**GPG Fingerprint:** 08EA E4DC EF85 0F02 9267 5B48 2E58 6902 C5F8 794C

**WWW:** <https://labka.cz>



## VZDĚLÁNÍ

### DOSAŽENÉ VZDĚLÁNÍ : VYSOKOŠKOLSKÉ I. STUPNĚ

SLEZSKÁ UNIVERZITA/FAKULTA FILOZOFICKO-PŘÍRODOVĚDECKÁ, OPAVA  
2000 - 2004

**Obor/specializace:** Informační studia a knihovnictví

**Téma diplomové práce:** Univerzitní informační systém (za použití existujících OpenSource řešení)

SLOVANSKÉ GYMNÁZIUM, OLOMOUC  
1993 - 2000

**Obor/specializace:** Přírodovědná větev

## ZAMĚSTNÁNÍ

LABKA, Z.S. (LABKA HACKERSPACE OSTRAVA)

Prosinec 2015 - do současnosti

**Pracovní pozice:** Předseda zapsaného spolku, jednatel

**Náplň práce:** dobrovolná a zájmová činnost v neziskové organizaci (tedy zapsaném spolku) jejíž jsem prvním členem a jedním ze zakladatelů. Vedoucí několika projektů. Jednatel a předseda ve věcech legálních. Linux ve všech jeho podobách. Věda a výzkum na úrovni koníčku. Většina organizační práce.

OKIN RESPEKTIVE VERIZON ENTERPRISE SOLUTIONS

Březen 2015 - do současnosti

**Pracovní pozice:** Incident Management Engineer (březen 2015 - červen 2015)

Assigned Client Engineer (červenec 2015 - do současnosti)

**Náplň práce:** V první fázi mého zaměstnání pro firmu OKIN jsem měl za úkol řešit incidenty v prostředí rozsáhlých architektur produktu Cloud respektive Manage Hosting a to na nejnižší pozici Linuxového inženýra (Incident Management Engineer). Během přibližně prvního půl roku jsem přešel na pozici inženýra dedikovaného přímo konkrétním zákazníkům, jehož úkolem je nejen přímá komunikace se zákazníkem, ale také úplná technická znalost jeho prostředí, vylepšování a technická podpora v případě problémů, které nejsou schopni vyřešit inženýři na nižších supportních stupních.

Za celý čas v této roli je mým primárním zaměřením problematika Linuxových serverů, částečně, avšak okrajově i sítě a virtualizované prostředí. Práce sestává především ve schopnosti rychle pochopit neznámé korporáční i technické prostředí, najít existující nedostatky a ty opravit, případně navrhnout potencionální řešení pro patřičný implementační tým.

Firma OKIN poskytuje firmě Verizon outsourcing zaměstnanců, proto jsou v nadpise uvedeny obě. Situace je tedy taková, že OKIN jako takový mne oficiálně zaměstnává, nicméně pracovně jsem přímo zařazený do týmů inženýrů jak pro oblast USA, tak pro oblast EU resp EMEA.

VISUAL UNITY

Červen, 2014 - Srpen, 2014

**Pracovní pozice :** Technology researcher

**Náplň práce:** Cílem pozice bylo najít vhodné produkty ve stádiu start-up nebo vhodná OpenSource řešení, která by mohla rozšířit portfolio firmy zabývající se především technologiemi Video-on-demand.

Stávající programátorský ani projektový tým nebyl ani za podmínek investice ze strany 3TS schopen dostatečně pružné podpory takovýchto řešení a firma jako taková se ukázala na hranici úpadku, pročez nebylo pro mne víc účelné ve firmě setrvat.

AVECO, S.R.O.

2008 - 2014

**Pracovní pozice:** Junior IT engineer, project manager

**Náplň práce:** Návrh a realizace automatizace televizních studií po stránce software i hardware, za použití

proprietárního softwarového a hardwarového řešení firmy Aveco, s.r.o., ale také technických řešení třetích stran firem Thomson, GrassValley, Harrys, Sony a dalších.

Mou starostí byla zpráva celého projektu od prvotní komunikace se zákazníkem, přes návrh vhodného řešení (někdy ve spolupráci s dalšími systémovými integrátory), až po samotnou realizaci projektu po stránce konfigurace zařízení a jejich integrace se systémem automatizace firmy Aveco, s.r.o.

Pracoval jsem na projektech v Brazílii (TV Globo), Mexiku (Televisa), Německu (HSE), Bangladéši (Jamuna TV), ale také na projektu automatizace České Televize a Slovenské Televize.

Běžnou náplní mé práce byla také podpora již dokončených projektů.

ALUPRINT, A.S.

2006 - 2007

**Pracovní pozice:** grafik, systémový grafik, vedoucí grafického ateliéru

**Náplň práce:**

- grafik: zpracování grafických návrhů etiket, tak, aby byly připravené pro tisk.
- systémový grafik: údržba datového serveru, několika jednoúčelových serverů, zpráva dat a administrace deseti počítačů s Mac OS X. Návrh a realizace nové síťové infrastruktury firmy.
- vedoucí grafického ateliéru: zodpovědnost za práci čtyř grafiků a dvou CTP montážníků. I nadále jsem se podílel a organizoval technologické změny (nový RIP, nové CTP, komplexní workflow práce, systém nátisků, kalibrace a optimalizace zařízení), stále jsem měl na starosti data, Macintosh a PC servery.
- Interní auditor: krom povinností vedoucího GA jsem byl proškolen pro funkci interního auditora podle ISO 9001:2000

O.S. CADUCEUS OLOMOUC

2005 - 2005

**Pracovní pozice:** Sociální pracovník

**Náplň práce:** Sociální pracovník v nízkoprahovém klubu pro ohroženou mládež.

## ZNALOSTI

### JAZYKOVÉ ZNALOSTI

- Angličtina - aktivní, používaná každodenně
- Němčina - základy

### POČÍTAČOVÉ ZNALOSTI

- Troubleshooting - expert
- Project Management - expert
- Administrace Linux/\*NIX - pokročilý/expert
- Administrace QNX – pokročilý/expert
- Administrace Mac OS – pokročilý/expert
- Technická dokumentace - expert
- Administrace Windows serverů - základy
- Administrace LAN/WAN - základy
- PublicKey Kryptografie - pokročilý
- Vysoce nadstandardní znalosti konfigurace a administrace videoserverů, mixážních pultů a přepínaček pro specifické prostředí televizních studií na úrovni protokolů, resp. schopnost chápat protokoly
- Hardware = základy

### POČÍTAČOVÉ ZNALOSTI - PROGRAMÁTOR

- BASH - pokročilý
- Perl - pokročilý
- C/C++ - základy
- PHP - základy
- UML - základy
- MySQL - základy
- HTML - expert
- XML – pokročilý
- Pascal - pokročilý

### POČÍTAČOVÉ ZNALOSTI - GRAFIK

- Adobe Photoshop - pokročilý
- Adobe Illustrator - pokročilý
- GIMP - pokročilý
- Inkscape - pokročilý

## KONÍČKY A ZÁJMY

### LABKA HACKERSPACE OSTRAVA (LABKA, Z.S.)

K mým aktivním zájmům patří relativně čerstvě založený zapsaný spolek Labka, z.s. (Labka Hackerspace Ostrava), více již v části Průběh zaměstnání, případně na stránkách hackerspace samotného:  
<https://labka.cz/wiki/doku.php?id=user:overdrive>

Vzhledem k tomu, že věřím, že chytrí a kreativní lidé dokáží více, pokud se dokáží potkat a o věcech si promluvit, rozhodnul jsem se věnovat většinu svého volného času právě projektu hackerspace. Sám se tak učím a poznávám svět ze stran, které možná mnozí nikdy neuvidí.

### PRÁCE SE PSI A ZÁCHRANAŘINA

Dalším mým koníčkem je práce se psy a soužití s nimi. Pokouším se pomáhat Moravskoslezské Záchrané Brigádě jako figurant a snažím se naučit se co nejvíce z kynologie, nicméně tento koníček šel díky psu, kterého jsem zdědil (ruskému chrtu) a díky vlastnímu zapsanému spolku mírně do úzadí.

Popravdě mou představou bylo spíše reálné nasazení psů při záchranných pracích, čehož jsem se účastni pouze jednou. Soutěže mne příliš nezajímají.

### PRAKTICKÁ KRYPTOGRRAFIE

"Nejlepší ochrana osobních údajů je žádné nezveřejněné osobní údaje nemít, nicméně je potřeba aby každý jedinec měl možnost vždy a snadno komunikovat bez dohledu jiných, především proto, že každé zveřejnění informací má svůj čas."

Na toto téma přednáším a věnuji se mu jako jednomu z hlavních technických zájmů. Ne však na úrovni čisté matematiky, jako spíše na úrovni každodenní použitelnosti a jejího nasazení do praxe.

### SHADOWRUN RPG

Hry na hrdiny, konkrétně Shadowrun. Především v roli GameMastera, přibližně po dobu patnácti let.

Hodně čtu.

Hodně píšu.

Ostatní opět viz zde: <https://labka.cz/wiki/doku.php?id=user:overdrive>

## MOTIVACE A (SEBE)ANALÝZA OSOBNOSTI

Každý člověk má své silné a slabé stránky, někdy se tyto prolínají.

Moje hlavní schopností je schopnost rozumět celku z neúplných údajů. V IT je tato dovednost vhodná k tzv. troubleshootingu, protože nikdy člověk nemá dost informací k tomu, aby dokázal vidět všechny souvislosti, přesto však musí problém vyřešit.

Jedna z konotací této vlastnosti je ta, že nejsem dobrý hráč šachu, nejsem dobrý v promýšlení dalších tahů ve hře, zajímá mne především schopnost zajímavě zareagovat na tah protihráče nebo jej k nějakému tahu vyprovokovat.

Široký rozhled vede k nedostatku hluboké specializace, naproti tomu pomáhá při komunikaci, pozorování a improvizaci, kteréžto mám nadevšechno rád.

Nemám problém se nějakému problému věnovat do hloubky, nicméně mám spíše tendenci naučit se základy a dál se věci věnovat až ve chvíli, kdy ji opravdu potřebuji.

Další kladná i záporná vlastnost, kterou zcela bezesporu mám je schopnost vést lidi. Jsem velmi komunikativní a velmi otevřený, rád hraji v týmu, podobně jako v RPG hrách, kde nikdo není dobrý jak kouzelník tak bojovník.

Pragmaticky a automaticky lidi manipuluji tak, abych dosahoval svých cílů, nerad se nechávám manipulovat, toto chování není vědomé nicméně jsem vyzpotoval, že je pro mne typické.

Nepotřebuji soutěžit ba dokonce tenhle pohled na věci mám velmi nerad, nicméně jako každý jsem rád odměňován a rád vyhrávám, ne však při organizovaných soutěžích či aktivitách.

Nemiluji organizovaný sport, ale když už, dávám přednost kolektivním hrám a okrajovým sportům (baseball, skok do dálky a do výšky, sprint).

Věřím, že v každé situaci jde použít sílu (postavení, politickou, fyzickou), nicméně inteligenci a trikem člověk častěji dojde kýženého cíle. Lepší je rozesmát protivníka než na něj útočit či se bránit.

Baví mne všímat si drobných detailů a z nich odvozovat logické souvislosti respektive i třeba snažit se pochopit něco, k čemu nemám předem naučené znalosti.

Nejsem kreativní v oblasti hudby a hlavolamů, především proto, že těmito činnostem odmítám věnovat dlouhodobou pozornost, líbí se mi věci, které vedou různými cestami k cíli a ne vždy je pro mne elegance vyvážená kladně množstvím sil nutných k dosažení cíle, a proti tomu rád řeším koncepční problémy složitých systémů, popřípadě hledám nová využití pro existující řešení.