

Lazar Premović

mail: lazar2premovic@gmail.com

tel: +381 60 0301115

site: lazar2222.github.io

Student 2. godine Elektrotehničkog fakulteta na odseku Softversko inženjerstvo

Obrazovanje:

- Elektrotehnički fakultet, Univerzitet u Beogradu
Odsek Softversko inženjerstvo, finansiranje iz budžeta
 - Prosek ocena 9.9/10¹
- Računarska gimnazija (stipendista, đak generacije)
- OŠ pri Matematičkoj gimnaziji, 7. i 8. razred

Veštine:

- Poznavanje osnova audio tehnike, povezivanje i rukovanje audio opremom
- Poznavanje osnova video tehnike, povezivanje i rukovanje video opremom
- Poznavanje osnova scenskog osvetljenja i rukovanje konzolama za kontrolu scenskog osvetljenja
- Poznavanje NDI i Dante tehnologija
- Osnovna znanja iz teorije zvuka i videa
- Osnovno znanje o DSP (Digital Signal Processing)-u, stečeno radeći na [Groove](#)-u
- Poznavanje hardverskih kontrolnih površina, stečeno radeći na [PHI-GPC](#)-u
- Rukovanje softverima:
 - Wirecast, OBS Studio i vMix (Softveri za vision mixing i live streaming)
 - Voicemeeter Banana (Virtual mixing console)
 - Qlab (Media playback softver za pozorišta)
 - ETC Eos i grandMA3 (softveri za kontrolu scenskog osvetljenja)
 - FL Studio, Adobe Audition i osnove drugih DAW softvera
 - Adobe Premiere Pro i Davinci Resolve (Non linear editori)
 - Adobe Photoshop i Corel Draw

Relevantno iskustvo i projekti:

2020.

- Praksa u kompaniji „Fortuna esports“ u periodu od novembra 2019. do januara 2020. na poziciji audio-video tehničara i asistenta u produkciji programa uživo.

2019.

- Volontiranje u omladinskom pozorištu „DADOV“ od decembra 2018. kao asistent tona. Pismo preporuke možete pronaći [ovde](#).
- Odbranjen maturski rad na temu „[Čovek-mašina interfejs za primenu u muzici](#)“ (PHI-GPC).
- Tehnički organizator e-Sports takmičenja za srednje škole „PlayIT 2019“. Zaduženja su obuhvatala: pripremanje grafika za livestream u Photoshop-u, povezivanje svih uređaja koristeći NDI, produkciju prenosa i instant replay koristeći Wirecast kao i upotrebu Battlefy platforme. Detalji o drugoj godini PlayIT-a se nalaze [ovde](#).

2018.

- Dizajn zvuka, instalacija audio tehnike i audio produkcija uživo upotrebom Qlab softvera, za predstavu „Mali Princ“ u izvođenju dramske sekcije Računarske gimnazije.

¹ U trenutku pisanja, sa stečenih 90 ESPB bodova.

- Jedan od osnivača i tehnički organizator e-Sports takmičenja za srednje škole „PlayIT 2018“. Detalji o PlayIT takmičenju se nalaze [ovde](#).

2017.

- Dizajn zvuka, upotrebom softvera FL Studio i Qlab, za predstavu „Kapetan Džon Piplfoks“ u izvođenju dramske sekcije Računarske gimnazije.
- Izrada Digital Audio Workstation softvera pod imenom Groove, kao završni projekat 2. godine Računarske gimnazije.

Ostalo:

- [CV koji se tiče softverskog inženjerstva](#)
- Znanje engleskog jezika.