

# Oskar Čokl

**Državljanstvo:** slovensko

 (+386) 40981375

**Datum rojstva:** 21/05/1997

**Spol:** Moški

 **E-naslov:** [oskar.cokl@gmail.com](mailto:oskar.cokl@gmail.com)

 **Naslov:** Ulica Ivane Kobilce 4, 1000 Ljubljana (Slovenija)

## DELOVNE IZKUŠNJE

---

### Tehnična podpora

**Univerza v Ljubljani, Filozofska fakulteta** [ 02/10/2020 – 16/10/2020 ]

Kraj: Ljubljana

Država: Slovenija

- Tehnična pomoč pri uporabi računalnikov na daljavo.
- Tehnična pomoč pri uporabi računalnikov v predavalnici.
- Tehnična pomoč pri uporabi zvočne in druge opreme v predavalnici.

### Pomoč pri organizaciji dogodka

**Univerza v Ljubljani, Fakulteta za računalništvo in informatiko** [ 14/02/2020 – 15/02/2020 ]

Naslov: Ljubljana (Slovenija)

- Predstavitve Microsoft HoloLens očal obiskovalcem informativnega dneva.
- Splošna pomoč pri izpeljavi informativnega dneva.

### Projektno delo PKP

**Univerza v Ljubljani, Pravna fakulteta** [ 28/01/2019 – 31/03/2019 ]

Naslov: Ljubljana (Slovenija)

- Oblikovanje končnega izdelka v Wordu.
- Sodelovanje v ekipi.
- Tehnična podpora.

### Delo na računalniku (od doma)

**Mikro+Polo, d.o.o** [ 06/09/2017 – 30/09/2017 ]

Naslov: Maribor (Slovenija)

- Iskanje podatkov o strankah.
- Vnašanje podatkov v tabele.
- Popravljanje že vnesenih podatkov.

## **Delo na računalniku**

**Mikro+Polo, d.o.o.** [ 21/08/2017 – 25/08/2017 ]

Naslov: Maribor (Slovenija)

- Vnašanje podatkov v sistem SAP.
- Popravljanje podatkov v sistemu SAP.
- Prevajanje literature.
- Iskanje podatkov o strankah na spletu.

## **Delo s strankami**

**Onkološki inštitut Ljubljana** [ 22/05/2017 – 30/06/2017 ]

Naslov: Ljubljana (Slovenija)

- Pomoč pri transportu bolnikov.
- Pogovor z bolniki.
- Prevažanje opreme.

## **IZOBRAŽEVANJE IN USPOSABLJANJE**

---

### **Diplomiran inženir računalništva in informatike**

**Fakulteta za računalništvo in informatiko** [ 10/2017 – Trenutno ]

Naslov: Ljubljana (Slovenija)

Stopnja v evropskem ogrodju kvalifikacij: Raven 6 EOK

### **Gimnazijski maturant**

**Škofijska gimnazija Antona Martina Slomška** [ 09/2012 – 06/2016 ]

Naslov: Maribor (Slovenija)

Stopnja v evropskem ogrodju kvalifikacij: Raven 4 EOK

## **JEZIKOVNO ZNANJE**

---

Materni jezik/-i:

**slovenščina**

Drugi jeziki:

**angleščina**

**nemščina**

**SLUŠNO RAZUMEVANJE B2 BRALNO RAZUMEVANJE B2 SLUŠNO RAZUMEVANJE B1 BRALNO RAZUMEVANJE B1**

**PISANJE B2 GOVORNO SPOROČANJE B2**

**PISANJE B1 GOVORNO SPOROČANJE B1**

**GOVORNO SPORAZUMEVANJE B2**

**GOVORNO SPORAZUMEVANJE B1**

## **ORGANIZACIJSKE SPRETNOSTI**

---

### **Organizacijske spretnosti**

- Vodenje skupin (izkušnje sem pridobil kot skavtski voditelj).
- Organizacija manjših in večjih dogodkov.
- Organizacija dela pri izpeljavi manjšega projekta.
- Organizacija dela za časovno učinkovito razporejanje delavcev.
- Sposobnost sledenja navodilom.
- Sposobnost dela v skupini.
- Sposobnost učinkovite organizacije lastnega dela.

## KOMUNIKACIJSKE IN MEDOSEBNE VEŠČINE

---

### Komunikacijske in medosebne veščine

- Večletno učenje otrok v vlogi skavtskega voditelja.
- Komuniciranje z bolniki na Onkološkem inštitutu.
- Izkušnje s komuniciranjem pri organizaciji kompleksnejših del z vidika krajevne in časovne razporeditve.
- Izkušnje s predstavljanjem projektov.
- Sposobnost hitrega dojemanja bistva.
- Komunikativnost.
- Sposobnost koncentracije.
- Sposobnost opazovanja.

## STROKOVNE KOMPETENCE

---

### Strokovne kompetence

- Poznavanje JSON.
- Poznavanje JavaScript.
- Poznavanje CSS3.
- Poznavanje HTML5.
- Poznavanje Vue.js.
- Poznavanje Python.
- Poznavanje React.js.
- Poznavanje konceptov objektno orientiranega programiranja.
- Poznavanje koncepta MVC.
- Poznavanje verzioniranja s pomočjo GIT.
- Poznavanje konceptov O notacije.
- Poznavanje urejevalnih algoritmov.
- Poznavanje podatkovnih struktur.
- Poznavanje jezika JAVA.
- Poznavanje jezika C.
- Poznavanje osnov funkcijskega programiranja.
- Sposobnost razvijanja Android aplikacij.
- Poznavanje MEAN.
- Poznavanje REST.
- Sposobnost uporabe zunanjih API-jev.
- Poznavanje konceptov podatkovnih baz.
- Poznavanje MySQL.
- Poznavanje Postgresql
- Poznavanje MongoDB.
- Poznavanje osnov Unity-ja.
- Poznavanje Pythona.
- Poznavanje dobrih praks programiranja.
- Sposobnost dela z UML diagrami.
- Sposobnost poslovnega načrtovanja programerskih projektov.

### RecikliRAJ

Projekt v okviru predmeta na fakulteti. Šlo je za interdisciplinarni projekt, pri katerem smo sodelovali trije študentje iz FRI in tri študentke iz FD. V projektu je bilo bistvenega pomena timsko delo. Prevzel sem vodstveno pozicijo in skrbel, da je projekt potekal primerno. Delo je potekalo tako, da smo se odločili za idejo, nato smo skupaj z dizajnerkami ustvarili podobo spletne strani, FRI-jevci pa smo nato implementirali vizijo. Izdelali smo stran, na kateri vpišeš ime svoje občine, na podlagi tega pa ti stran poda informacije o tem, kako pravilno ločevati odpadke. Prikaže ti pravilno obarvane kartice, na katerih piše tip odpadka in kaj spada pod ta tip. Na strani so tudi prisotne informacije komunale, ki je zadolžena za podatke v izbrani občini. Da pa bi preko strani ločevanja učili še otroke, smo naredili tudi preprosto igrico. Sam sem bil zadolžen za izdelavo igrice, poleg tega pa sem še naredil bazo podatkov in vzpostavil RestAPI, preko katerega smo na strani prejeli relevantne podatke za izbrano občino. Sodeloval sem tudi pri sami izdelavi izgleda spletne strani.

Uporabljene tehnologije:

- JavaScript
- CSS3
- HTML5
- Phaser (HTML5 game engine)
- Vue.js
- GIT
- RestAPI

Link do spletne strani: <https://practical-bhaskara-0f6b94.netlify.app/#/>

Za uporabo začnite pisati ime občine in jo nato izberite iz navedenih opcij. Nato kliknite lupo.

### YelpCamp

Projekt, ustvarjen v okviru spletnega tečaja, ki sem se ga udeležil ob študiju. Želel sem bolje spoznati spletne tehnologije, zato sem se udeležil tega tečaja. Je spletna stran za ocenjevanje lokacij za kampiranje. Lastniki lahko ustvarijo profile za lokacije, uporabniki pa lahko komentirajo svoje izkušnje z lokacijami. Vsi podatki so persistentni, saj uporabljam podatkovno bazo. Stran je narejena za računalnike in mobilne naprave.

Uporabljene tehnologije:

- JavaScript
- Node.js
- MongoDB
- Bootstrapped
- EJS
- Zunanju API

### RŠ volume slider

Preprost volume slider za Radio Študent online player. Projekt, ki pokaže samoiniciativnost, saj sem pripravljen spremeniti oz. dopolniti nekaj, če se mi ne zdi dovolj kvalitetno. Kodo sem poslal na Radio Študent. Dobil sem odgovor, da bodo slider dodali, a se to do sedaj na žalost še ni zgodilo.

Uporabljene tehnologije:

- vanilla JavaScript
- CSS3
- HTML5
- GIT

github repo: <https://github.com/oskarcokl/rs-volume-slider>

## CBIR sistem

[ Trenutno ]

V okviru diplomske naloge sem sprogramiral in postavil celoten content based image retrieval (CBIR) sistem. To vključuje frontend, backend, task queue, podatkovno bazo za hranjenje informacij o slikah, podatkovno bazo za hranjenje podatkovne strukture in sam algoritem za primerjanje slik. Sistem deluje tako, da uporabnik na spletno stran naloži sliko. To sliko se nato pošlje na Tornado strežnik, ta pa ustvari task. Worker nato prejme task in požene alogirtem za ekstrakcijo lastnosti slike in te lastnosti primerja z lastnostmi slik v podatkovni bazi in vrne 10 najprimernejših slik, ki se nato pokažejo uporabniku. Projekt obsega kar veliko bazo kode in je zato pomembno, da je dobro pokomentiran in smiselno napisan. V projektu tudi hkrati deluje več ločenih enot, ki morajo med sabo komunicirati in si pošiljati informacije.

Uporabljene tehnologije

- React.js
- CSS
- HTML5
- Next.js
- Python
- Tornado
- Celery
- Postgresql
- ZODB