

Dana Suchomelová

 [suchomelova-dana](#) |  [Dana Suchomelová](#) | [Dribble](#) |
 danka.suchomelova@seznam.cz |  +420 774 878 279

O MNĚ

Jmenuji se Dana Suchomelová a zaměřuji se na vývoj frontendu a návrh uživatelského rozhraní. Vystudovala jsem Fakultu Informačních technologií Českého vysokého učení technického v Praze, obor Softwarové inženýrství. Studium mi dalo rozhled do mnoha sfér IT a položil všeobecné základy. Dále jsem se specializovala na návrh UI/UX, vývoj frontendu a související úkony. Preferuji minimalistický styl a jednoduchost, snažím se o uživatelskou přívětivost a konzistenci v návrzích.

PROJEKTY

Důležité odkazy: [Dribble](#) - portfolio návrhů, [GitHub](#) - projekty

DBS portál

[GitHub](#) | [Figma](#)

DBS portál je webová aplikace Vysokého učení technického v Praze, která slouží pro výuku předmětu Databázové systémy. Na projektu jsem se začala podílet již ve 2. ročníku svého studia. Po dlouhodobé spolupráci jsem se poté rozhodla na projekt navázat v rámci své bakalářské práce. Práce zahrnovala sběr uživatelských požadavků, návrh, implementaci a uživatelské testování. Použité technologie: Figma, Vue.js 3 + Composition API, Typescript, Router, Pinia, ESLint, Quasar

Trenérský portál

[GitHub](#) | [trenerskyportal.cz](#)

Trenérský portál je web vytvořený na zakázku. Jedná se o výukový portál pro trenérky moderní gymnastiky. Obsahuje edukativní videa. Portál byl vytvořen pomocí frameworku Vue.js a javascriptu.

Web SK TRASKO Vyškov

[GitHub](#) | [Návrhy Figma](#)

Jedná se o statický web pro oddíl moderní gymnastiky SK TRASKO Vyškov. Návrhy byly realizovány ve Figmě a web byl implementován pomocí Vue.js 3 a typescriptu. Web podporuje přihlášení členů oddílu pro soukromé informace.

Youtube app

[GitHub](#)

Aplikace v Reactu inspirovaná aplikací Youtube. Uživatel v ní může sledovat videa, filtrovat a vyhledávat. Aplikace byla vytvořena v Reactu, a využívá online API.

Psychologické cvičení - bludný kruh

[Figma](#)

Jedná se o interaktivní návrh UI/UX ve Figmě pro mobilní i desktopové zařízení. Cvičení obsahuje bludný kruh (myšlenky, emoce, tělesné pocity a chování), který uživatel vyplňuje a má si tak uvědomit návaznost jednotlivých částí kruhu.

EDUCATION

2011 - 2019 Gymnázium a Střední odborná škola zdravotnická a ekonomická Vyškov (víceleté gymnázium)

2019 - 2023 Bakalářské studium na FIT ČVUT — Softwarové inženýrství

DOVEDNOSTI

Programování

Javascript	využíváno především s Vue.js pro vývoj frontendu webových aplikací, také pro statické weby
Typescript	odbodně jako Javascript, Typescript jsem se naučila později, ale nyní ho preferuji
Vue.js 2, 3	vyzkoušela jsem si obě verze frameworku, Vue 2 + Options API a Vue 3 + Composition API, přednost dávám Vue 3, zkušenost se souvisejícími knihovnamy (Pinia, Quasar, Router, ESLint, I18n)
React	základní práce s frameworkem, využito pro osobní menší projekt
C, C++	základní znalost jazyků, použito pro školní projekty a semestrální práce
Scala	základy programovacího jazyka, osvojení OOP patternů
Racket	základy funkcionálního programování
Prolog	základy logického programování

Návrh

Figma	hi-fi navrhování UI/UX pomocí Figmy, prototypování, vytváření komponent a jejich variant
Balsamiq Wireframes	lo-fi návrh rozhraní
Inkscape	využíváno pro vytváření loga a jiné vektorové grafiky
Gimp	úpravy fotek, retuš, koláže, bitmapová grafika
UML	class diagram, activity diagram, use case, sequence diagramy - pro modelování používán Enterprise Architect
OntoUML	kategorie objektů, rigidita, vztahy celek-část
Sběr požadavků	analýza a sběr uživatelských požadavků, kategorizace (FURPS, MoSCoW)

Ostatní

Git	vytváření a správa repozitářů, mergování, rebase...
Testování UI	uživatelské testování prostředí s testovacími subjekty, testovací případy
Vuepress	využito k vytvoření dokumentace frontendu webové aplikace
Databáze	konceptuální modelování, základní i pokročilejší dotazování SQL
Blender	základy 3D modelování
Jazyky	český jazyk (rodný), anglický jazyk (B1/B2)