

LADISLAV POKORNÝ

Praha, Ústí nad Labem 🏠
me@ladislavpokorny.cz ✉️
linkedin.com/in/ladislav-pokorny 
IČO: 19780621



VZDĚLÁNÍ

Bc. | Univerzita Jana Evangelisty Purkyně v Ústí nad Labem

ZÁŘÍ 2025 – SOUČASNOST

Aplikovaná informatika, kombinované studium

Maturita | Střední průmyslová škola Ústí nad Labem

ZÁŘÍ 2021 – ČERVEN 2025

Zaměření na programování a počítačové sítě.



PRACOVNÍ ZKUŠENOSTI

Vedoucí vývojář projektu | Město Krupka

BŘEZEN 2026 – SOUČASNOST

Jako vedoucí vývoje jsem v čele tvorby inovativní aplikace pro organizaci pingpongových zápasů a velkých turnajů pro žáky škol v Krupce. Během projektu řeším řadu architektonických výzev s cílem dodat stabilní a škálovatelnou platformu, která propojuje místní komunitu a podporuje sport dětí.

IT správce | SkillZone

LISTOPAD 2025 – SOUČASNOST

Jako IT správce mám na starosti plynulý chod tří poboček PC heren v Praze, zahrnujících přibližně 100 počítačů. Zajišťuji servis, instalaci potřebných nástrojů, debugging a realizaci technických řešení s cílem garantovat maximální stabilitu systémů a bezproblémový zážitek pro zákazníky.

Frontend developer | Datové centrum Ústeckého kraje

ČERVEN 2023 – SOUČASNOST

Podílím se na hlavních projektech datového centra jako hlavní nebo vedlejší frontend vývojář. Pracuji například na aplikaci pro energetický management nebo správě uživatelských účtů.

C# test developer | XDENT

ZÁŘÍ 2024 – KVĚTEN 2025

Jako automatizační tester jsem vyvíjel testy pro aplikace XDENT a Labino s využitím nástroje Playwright. Vytvářel jsem stabilní a spolehlivé testovací scénáře s cílem zajistit maximální kvalitu softwaru a zefektivnit proces jeho nasazování.

Výuka AI | vKurzu.cz

DUBEN 2024 – KVĚTEN 2025

Jako asistent lektora jsem se komplexně podílel na organizaci a hladkém průběhu celého kurzu. Důraz jsem kladl na flexibilní podporu výuky a aktivní pomoc účastníkům s cílem zajistit plynulý chod programu a vytvořit ideální prostředí pro vzdělávání.

Stážista | Unicorn

KVĚTEN 2024

Jako stážista jsem si osvojil práci s interním frameworkem postaveným na technologiích Node.js, MongoDB a Preact. Důraz jsem kladl na rychlé pochopení dané architektury a v rámci praxe jsem úspěšně realizoval úvodní projekt s cílem získat praktické zkušenosti s full-stack vývojem v reálném firemním prostředí.

Webový vývojář | WEBFORTE

BŘEZEN 2023 – KVĚTEN 2024

Jako webový vývojář jsem realizoval moderní firemní weby primárně na platformě WordPress. Důraz jsem kladl na pokročilé SEO a optimalizaci výkonu s cílem dodávat rychlá, technicky precizní řešení, která maximalizují organický dosah a podporují obchodní růst klientů.

Stážista | Praxe v Lotyšsku

ŘÍJEN 2022

Během mé stáže v Lotyšsku jsem se účastnil kurzů zaměřených na SEO, marketing a plánování reklam na platformách Meta. Získal jsem praktické zkušenosti s optimalizací webových stránek a strategiemi pro efektivní online propagaci.



VYBRANÉ PROJEKTY

Aplikace pro knihovnu

Během studia na střední škole jsem jako maturitní práci vyvinul aplikaci pro naši školní knihovnu. Systém funguje nejen jako administrátorské rozhraní pro správu knih a výpůjček, ale jeho největším přínosem je automatizovaný generátor maturitních seznamů četby. Ten u každého studenta hlídá dodržení všech specifických pravidel školy. Díky tomuto řešení se nám podařilo kompletně eliminovat chyby ve studentských seznamech, což předtím představovalo značný administrativní problém.

Web pro divadlo s rezervačním systémem

Pro ochotnické divadlo jsem od nuly vyvinul komplexní digitální ekosystém. Jeho jádrem jsou nové webové stránky s vlastním rezervačním systémem, na který navazují skripty pro automatizované generování unikátních elektronických vstupenek. Abych celý proces dotáhl do konce a usnadnil divadlu provoz, naprogramoval jsem také dedikovanou kontrolní aplikaci.

Krajský energetický management

Podílel jsem se na vývoji frontendu aplikace pro monitorování spotřeby energií u více než 130 organizací Ústeckého kraje. Měl jsem na starosti tvorbu uživatelského rozhraní, responzivní datové vizualizace a správu faktur. Také jsem zvýšil technologickou úroveň projektu – zavedl jsem knihovnu React Query pro efektivnější správu.

Ping Pong 4 Junior Open

Z pozice vedoucího vývoje jsem kompletně navrhl a řídil tvorbu komunitní platformy pro organizaci pingpongových zápasů mládeže. Odpovídal jsem za softwarovou architekturu, výběr technologií i detailní návrh databáze. Výsledkem je stabilní a škálovatelná aplikace s interaktivní mapou sportovišť, rezervačním systémem a oboustranným schvalováním výsledků, která moderním způsobem podporuje sportování dětí venku.