

Weby a aplikace

Vývojový tým

Moderní web je komplexní věc a potřebuje specializaci.

Minimálně na frontend a na backend. Úplně ideálně je, když jsou k dispozici

- grafici schopní dodat statické mockupy rovnou v HTML/CSS.
- To potom frontendista fakt řeší jen, ako to oživit a může se venovat business logice v JavaScripte, bundlingu, AJAXu, RESTu a případně také dopíše i unit testy pro JS.
- Backendista na druhé straně si řeší jen business logiku servera, API a data.
- No a čerstvickou na tortě jsou dedikovaní testéři, co dopisují automatizované testy na aplikační, integrační, penetrační a výkonové testy.

Ideální firma má tedy tyto DEDIKOVANÉ pozice pro web:

- architekt,
- frontend,
- backend,
- designer,
- tester.

Ak to nemajú tak pôjde o kompromis a neprofesionálny vývoj.

Fullstack developer

Fullstack developer je vývojář, který umí pracovat jak na frontendové, tak na backendové části aplikace.

V praxi to znamená, že zvládá:

Frontend (uživatelské rozhraní) – práce s technologiemi jako HTML, CSS, JavaScript, a frameworky jako React, Angular nebo Vue.

Backend (logika a databáze) – práce se serverem, API, databázemi a technologiemi jako Node.js, Java, Python, PHP, .NET apod.

Databáze – relační (MySQL, PostgreSQL) i nerelační (MongoDB, Redis).

DevOps / nasazení – základní znalosti práce se serverem, cloudem (AWS, Azure, GCP), kontejnerizací (Docker) nebo CI/CD.

Jednoduše řečeno: Fullstack developer dokáže vytvořit aplikaci „od A do Z“ – od návrhu uživatelského rozhraní až po funkční server a databázi.

Chceš, abych ti ukázal konkrétní příklad toho, co fullstack developer typicky udělá (např. jednoduchá aplikace se serverem a frontendem)?

Fullstack developer

Realizátor – umí kódovat frontend i backend, pracuje s databází, API, nasazením.

Zvládne napsat funkční aplikaci od nuly.

Řeší konkrétní úkoly a implementaci – napíše komponenty, nastaví server, vytvoří databázový model.

Fokus: „Jak to uděláme?“

Softwarový architekt (pro web a mobilní aplikace)

Návrhář a strategický technický lídr – navrhuje celkovou architekturu systému.

Weby a aplikace

Určuje jaké technologie a frameworky použít, jak se budou různé části aplikace propojené (frontend, backend, databáze, API, mobilní aplikace).

Řeší škálovatelnost, bezpečnost, výkon, integraci s externími službami, cloudovou infrastrukturu.

Často vytváří technickou dokumentaci a komunikuje mezi vývojáři, product managery a business týmem.

Fokus: „Co a proč uděláme?“ + „Jak to má do sebe zapadat?“

==Product manager

Product manager (PM) je v týmu něco jako „majitel produktu“ – člověk, který se stará o to, aby se vyvíjelo to správné, pro správné uživatele, ve správný čas.

Hlavní role product managera:

Vizionář – má na starost produktovou strategii a směr vývoje (proč a co budeme stavět).

Spojka mezi byznysem a vývojem – komunikuje se zákazníky, managementem, marketingem i vývojáři.

Prioritizace – rozhoduje, co je nejdůležitější vyvinout (třeba podle hodnoty pro zákazníka nebo dopadu na byznys).

Definice požadavků – píše user stories, připravuje backlog, definuje akceptační kritéria.

Měření úspěchu – sleduje metriky (např. počet aktivních uživatelů, konverze, tržby), zkoumá data a uživatelskou zpětnou vazbu.

Rozdíl oproti vývojovým rolím

Product manager neprogramuje (i když může mít technické znalosti).

Zatímco architekt a developéři řeší „jak to postavíme“, PM řeší „co a proč stavíme“.

Typické role v profesionálním týmu (web + mobil)

Product manager – určuje co a proč se bude vyvíjet.

Product owner (v agilních týmech, někdy PM = PO) – spravuje backlog, píše user stories, komunikuje s vývojem.

UX/UI designer – navrhuje uživatelské rozhraní a zkušenost (wireframy, prototypy, uživatelské testy).

Grafický designer / vizuální designer – stará se o vizuální identitu, ikony, ilustrace, animace.

Frontend developer – staví klientskou část (web, mobilní aplikace v React Native, Flutteru apod.).

Backend developer – staví API, databáze, serverovou logiku.

Mobile developer – pokud nejde o multiplatformní framework, tak nativní vývoj pro iOS (Swift) a Android (Kotlin).

QA tester – testuje aplikaci (manuálně, automatizovaně), hledá chyby.

DevOps / Cloud engineer – zajišťuje CI/CD, nasazování, monitoring, škálovatelnost.

Software architect – navrhuje technologickou architekturu celého řešení.

Weby a aplikace

Scrum master / project manager – stará se o proces, organizaci sprintů, komunikaci, odstraňování překážek.

Role, které se často slučují (hlavně v menších týmech)

UX designer + UI designer + grafický designer → jedna role („product designer“).

Fullstack developer → může kombinovat frontend + backend.

QA tester → někdy částečně přebírá vývojář (např. psaním unit testů), ale u profi týmu se většinou drží odděleně.

Product owner a product manager → v menších firmách je to stejný člověk.

DevOps → u malých týmů tuto roli může částečně zastat backend developer.

Rozdíl mezi malým a velkým/profi týmem

Startup / malý tým:

PM/PO v jedné osobě

Designer (UX/UI/grafika dohromady)

2-3 fullstack vývojáři

QA testování jen částečně (např. vývojáři sami)

DevOps jen základní

Velký/profi tým:

Samostatní UX a UI designéři

Oddělení frontend, backend, mobilní dev

Dedikovaný QA tým (automatické testy, test cases)

DevOps a monitoring jako specializace

Architekt jako technický lídr

Product manager + product owner jasně oddělení

Shrnutí:

Minimální profesionální tým (menší produkt): PM/PO, designer (UX/UI), 2-3 devové (fullstack nebo FE+BE), tester, DevOps (i jen částečně).

Velký profesionální tým: role oddělené a specializované, aby každý měl jasnou odpovědnost.

CTO (**Chief Technology Officer**, česky technický ředitel) je člen vrcholového managementu firmy, který má na starosti **technologickou a technickou strategii** organizace. Jeho role se může lišit podle velikosti a zaměření firmy (startup vs. korporace, výrobní vs. softwarová firma), ale obecně platí:

Za co CTO zodpovídá

Weby a aplikace

- **Technologická strategie a vize** – určuje, jaké technologie budou používány, jak se budou vyvíjet a jak podpoří byznys cíle firmy.
- **Vývoj produktů a služeb** – dohlíží na proces vývoje softwaru/hardware, kvalitu a efektivitu.
- **Technologická infrastruktura** – zodpovídá za architekturu systémů, cloudové prostředí, škálovatelnost, bezpečnost a spolehlivost IT.
- **Inovace** – sleduje trendy, hledá nové možnosti, aby firma neztratila technologický náskok.
- **Tým a kultura** – vede technické oddělení (vývojáře, IT specialisty, architekty), nastavuje procesy a podporuje růst lidí.
- **Rozpočet a investice do technologií** – rozhoduje o alokaci zdrojů a nákupu technologií.
- **Spolupráce s vedením firmy** – překládá obchodní cíle do technologického jazyka a naopak.

Pracovní náplň CTO (typicky)

- Definice a implementace **dlouhodobé technologické strategie**.
- Řízení a motivace **vývojových a IT týmů**.
- Volba architektury a dohlížení na její správnou implementaci.
- Nastavování **procesů vývoje** (Agile, DevOps, CI/CD).
- Kontrola **kvality a bezpečnosti** softwaru/systémů.
- Vyhodnocování a zavádění nových technologií.
- Úzká spolupráce s CEO, CPO, CIO a dalšími vedoucími.
- Reprezentace firmy na **odborných konferencích, vůči investorům nebo partnerům**.

Unique solution ID: #1057

Author: n/a

Last update: 2025-09-18 14:35