

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ TP. HCM**

**KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

**BÁO CÁO THỰC TẬP**

Ngành: Công Nghệ Thông Tin

Chuyên Ngành: Công Nghệ Phần Mềm

Giảng Viên Hướng Dẫn : Ths. Bùi Mạnh Toàn

Sinh Viên Thực Hiện:

Trần Quốc Đạt MSSV: 1711062184

**TP.HỒ CHÍ MINH 202****1**

# LỜI CẢM ƠN

Lời đầu tiên em xin cảm ơn Thầy Bùi Mạnh Toàn đã giúp đỡ và hướng dẫn nhiệt tình cho em trong suốt thời gian em làm báo cáo thực tập này.

Tiếp theo em xin cảm ơn quý thầy cô trong trường Đại Học Công Nghệ Thành Phố Hồ Chí Minh đã giảng dạy và truyền cảm hứng đến tất cả những sinh viên như em, để chúng em có thêm nhiều kiến thức, mở mang thêm cách tư duy, sáng tạo trong cuộc sống.

Em xin được gửi lời cảm ơn đến quý Công ty TNHH Giải Pháp Công Nghệ STL(Điện-Điển Tử C&T) đã tạo điều kiện cho em để em có thể thực tập những kiến thức đã học vào thực tế. Em xin cảm ơn những anh chị trong công ty đã tận tình giúp đỡ em trong thời gian em thực tập.

Với những kiến thức còn thiếu sót, những kỹ năng còn hạn hẹp, em không thể tránh được những sai lầm, em mong thầy cô cũng như công ty có thể thông cảm và bỏ qua cho em.

Lời cuối cùng em xin chúc quý thầy cô, cũng như các anh chị trong Công ty TNHH Giải Pháp Công Nghệ STL(Điện-Điển Tử C&T) sẽ luôn khỏe mạnh, hoàn thành tốt công việc của mình và luôn hạnh phúc.

Em xin chân thành cảm ơn!

TP.Hồ Chí Minh, Ngày 12 Tháng 07 Năm 2021

Sinh viên thực hiện

Đạt

Trần Quốc Đạt

# MỤC LỤC

[LỜI CẢM ƠN II](#_Toc26539)

[MỤC LỤC III](#_Toc22669)

[CHƯƠNG 1: KHÁI QUÁT CHUNG VỀ CTY TNHH GIẢI PHÁP CÔNG NGHỆ STL 1](#_Toc15975)

[1.1. Lịch sử hình thành và phát triển 1](#_Toc491)

[1.2. Lĩnh vực hoạt động 1](#_Toc26967)

[1.3. Chức năng nhiệm vụ của Công ty 1](#_Toc10649)

[1.3.1. Chức năng 1](#_Toc8174)

[1.3.2. Nhiệm vụ 1](#_Toc1934)

[1.4. Cơ cấu tổ chức 2](#_Toc24834)

[1.5. Mô tả công việc cho từng vị trí 2](#_Toc13109)

[1.5.1. Hội đồng thành viên 2](#_Toc6836)

[1.5.2. CEO (Chief Excute Officer) 2](#_Toc3045)

[1.5.3. Phụ trách bộ phận dự án 3](#_Toc952)

[1.5.4. Nhân viên bộ phận dự án 3](#_Toc12986)

[1.5.5. Phụ trách bộ phận kỹ thuật 3](#_Toc14382)

[1.5.6. Nhân viên kỹ thuật 3](#_Toc11924)

[1.5.7. Phụ trách phần tổng hợp 3](#_Toc15499)

[1.5.8. Phụ trách bộ phận kinh doanh 4](#_Toc28383)

[1.6. Tình hình hoạt động kinh doanh của Công ty 4](#_Toc29739)

[CHƯƠNG 2: TỔNG QUAN VỀ CÔNG VIỆC, CÔNG NGHỆ VÀ PHẦN MỀM 5](#_Toc15515)

[2.1. Tổng quan về công việc thực tập 5](#_Toc4802)

[2.1.1. Dự án 5](#_Toc6299)

[2.1.2. Mục đích 5](#_Toc27156)

[2.1.3. Nội dung công việc thực tập tại công ty 6](#_Toc6346)

[2.2. Các Công nghệ và phần mềm sử dụng dự án, lý thuyết 8](#_Toc32440)

[2.2.1. Front End 8](#_Toc9328)

[2.2.2. Back End 9](#_Toc25524)

[Chương 3: PHƯƠNG PHÁP THỰC HIỆN 11](#_Toc12240)

[CHƯƠNG 4: KẾT QUẢ ĐẠT ĐƯỢC QUA ĐỢT THỰC TẬP 12](#_Toc7218)

[4.1 KIẾN THỨC LÝ THUYẾT ĐƯỢC CỦNG CỐ 12](#_Toc22941)

[4.2 KỸ NĂNG THỰC HÀNH ĐÃ HỌC HỎI ĐƯỢC 12](#_Toc31644)

[12](#_Toc8460)

[4.3 KINH NGHIỆM THỰC TIỄN TÍCH LŨY ĐƯỢC 12](#_Toc32741)

[4.4 CHI TIẾT KẾT QUẢ CÔNG VIỆC ĐÃ ĐÓNG GÓP CHO CƠ QUAN 13](#_Toc24980)

[PHẦN 5: NHẬN XÉT CỦA CƠ QUAN NƠI THỰC TẬP 14](#_Toc16070)

# CHƯƠNG 1: KHÁI QUÁT CHUNG VỀ CTY TNHH GIẢI PHÁP CÔNG NGHỆ STL

## 1.1. Lịch sử hình thành và phát triển

* Công ty TNHH Giải Pháp Công Nghệ STL (STL SOLUTION TECHNOLOGY COMPANY LIMTED) được thành lập 2017.
* Tên doanh nghiệp: CÔNG TY TNHH GIẢI PHÁP CÔNG NGHỆ STL.
* Đại diện pháp luật: Võ Đình Tùng.
* Ngày hoạt động: 31/07/2017 (đã hoạt động được 4 năm).
* Tên tiếng anh: STL SOLUTION TECHNOLOGY COMPANY LIMTED.
* Trụ sở: 24/22 Đường số 23, Phường Hiệp Bình Chánh, Q. Thủ Đức, TP Hồ Chí Minh.
* Mã số thuế: 0316863901.
* ĐT: 0908 229 309.

## 1.2. Lĩnh vực hoạt động

* Cung cấp thiết bị giao dịch thanh toán tự động.
* Các ứng dụng giao dịch, thanh toán trên nền tảng APP, WEB.
* Cung cấp giải pháp, thiết kế thi công mạch điện tử dùng trong công nghiệp và dân dụng.
* Đo lường và giám sát từ xa.
* Cổng kiểm soát tự động.

## 1.3. Chức năng nhiệm vụ của Công ty

### 1.3.1. Chức năng

Giải pháp thanh toán linh hoạt ứng dụng cho các dịch vụ giao dịch thanh toán tự động gồm tiền mặt có trả lại tiền thừa VNĐ. Các hình thức thanh toán điện tử: Thẻ NFC, Thẻ ngân hàng, QR Code...và quản lý tập trung.

### 1.3.2. Nhiệm vụ

* Nghiên cứu thị trường nhu cầu khách hàng để sản xuất những sản phẩm phù hợp với nhu cầu khách hàng và phải xây dựng cho mình kế hoạch sản xuất kinh doanh hợp lý.
* Không ngừng cải tiến cơ cấu quản lý, trang thiết bị sản xuất, đa dạng hoá các chủng loại sản phẩm để phù hợp với nhu cầu của khách hàng.
* Sử dụng hiệu quả và bảo toàn vốn, cơ sở vật chất kỹ thuật, kinh doanh trên cơ sở có lãi để tái mở rộng sản xuất.
* Hoàn thành tốt nghĩa vụ đối với Nhà nước, người lao động và không ngừng nâng cao trình độ của cán bộ nhân viên.

## 1.4. Cơ cấu tổ chức

**CƠ CẤU TỔ CHỨC BỘ MÁY QUẢN LÝ**

**Hội đồng thành viên**

**Giám đốc điều hành**

**Bộ phận kinh doanh**

**Bộ phận tổng hợp**

**Bộ phận kỹ thuật**

**Bộ phận dự án**

**Kỹ Thuật phần cứng, phần mềm**

**Kế toán-Tài chính**

**Bán hàng**

**NV Dự án**

**Huấn luyện đào tạo**

**Tuyển dụng,**

**Mua sắm thiết bị-XNK**

**Truyền thông**

**Dịch vụ khách hàng**

**Bảo trì**

## 

## 1.5. Mô tả công việc cho từng vị trí

### 1.5.1. Hội đồng thành viên

Ra các quyết định quản trị, thống nhất hoạch định các chiến lược kinh doanh cũng như các chiến lược để thúc đẩy phát triển Công ty.

### 1.5.2. CEO (Chief Excute Officer)

* Xây dựng chiến lược phát triển của công ty.
* Xây dựng chính sách của công ty.
* Quản lý nhân sự và phát triển nhân lực.
* Quản lý chi phí, mua sắm thiết bị.
* Quản lý bán hàng.
* Quản lý chất lượng sản phẩm.
* Quản lý sản xuất.
* Quản lý công nghệ.
* Quản lý dự án.
* Quản lý tài chính.
* Tổ chức công việc.

### 1.5.3. Phụ trách bộ phận dự án

* Tiếp nhận thông tin dự án từ khách hàng.
* Thông tin dự án về cho công ty.
* Phân tích dự án.
* Chốt dự án.
* Lên kế hoạch triển khai dự án.
* Phối hợp với phòng kỹ thuật theo dõi tiến độ thực hiện dự án.
* Phối hợp với chủ dự dán trong suốt quá trình thực hiện dự án.

### 1.5.4. Nhân viên bộ phận dự án

* Trợ giúp phòng dự án về các thủ tục hành chính: giấy tờ, báo giá, thu thập dữ liệu liên quan đến dự án…
* Trợ giúp trưởng phòng về mặt nghiệp vụ dự án.

### 1.5.5. Phụ trách bộ phận kỹ thuật

* Chịu trách nhiệm thực hiện dự án.
* Chịu trác nhiệm về mặt kỹ thuật tất cả các dự án.
* Tiếp nhận dự án mới từ phòng dự án.
* Phối hợp với phòng dự án để lên kế hoạch thực hiện dự án.

### 1.5.6. Nhân viên kỹ thuật

* Làm đúng chuyên môn nhiệm vụ được giao. Thực hiện công việc chuyên môn được giao.
* Phối hợp với lãnh đạo phòng kỹ thuật để có những đề xuất hợp lý và kịp thời.
* Bảo trì thiết bị.
* Training cho chủ đầu tư.

### 1.5.7. Phụ trách phần tổng hợp

* Xây dựng nội qui công ty, qui chế lao động…
* Thực hiện chức năng kế toán: Báo cáo thuế, nộp báo cáo thuế…
* Thực hiện chức năng tài chính: Theo dõi tài chính, chuyển lương…
* Hành chính nhân sự: Hồ sơ nhân sự, bảo hiểm…
* Tham mưu về tính giá thành sản phẩm, tính toán chi phí sản xuất.
* Truyền thông.
* Giấy tờ chứng từ sổ sách.
* Làm các biểu mẫu.

### 1.5.8. Phụ trách bộ phận kinh doanh

* Nhập khẩu hàng hoá.
* Bán hàng, tìm kiếm khách hàng.
* Giới thiệu sản phẩm.
* Dịch vụ khách hàng.

## 1.6. Tình hình hoạt động kinh doanh của Công ty

* Công ty TNHH Giải Pháp Công Nghệ STL có thị trường ổn định. Hiện tại, đang phát huy hiệu quả của thị trường đã có, khai thác và phát triển thị trường tiềm năng. Thị trường mục tiêu là các công ty, tổng công ty, tập đoàn và các gia đình, cá nhân có nhu cầu phục vụ.
* Trên cơ sở phân khúc thị trường theo khu vực địa lý, theo thu nhập và theo đối tượng, Công ty xây dựng chiến lược marketing cho từng phân khúc thị trường, nhằm thoả mãn tối đa nhu cầu đa dạng của người tiêu dùng.

# CHƯƠNG 2: TỔNG QUAN VỀ CÔNG VIỆC, CÔNG NGHỆ VÀ PHẦN MỀM

## 2.1. Tổng quan về công việc thực tập

### 2.1.1. Dự án

Tên dự án: KIOSK BÁN CƠM

Có 2 chức năng:

* Chức năng User (khách hàng):
  + Trang đặt hàng: Thêm sản phẩm vào giỏ hàng, trong giỏ hàng có thể xem tổng số tiền khi chọn món và có thể giảm bớt món, bấm đặt hàng để sang trang.
  + Trang xác nhận đơn hàng: Ta có thể hủy món mà ta vừa đặt và có thể xem tổng tiền để chắc chắn lần nửa. Sau đó, ta bấm thanh toán để sang trang, nếu ta không muốn thanh toán thì bấm quay lại.
  + Trang phương thức thanh toán: Có 2 là phương thức thanh toán bằng momo và thẻ tín dụng.
* Chức năng Admin (người quản lí):
  + Trang quản lí sản phẩm: Có 3 là chức năng thêm, sửa và xóa sản phẩm
  + Trang thống kê: Có 2 là chức năng sản phẩm bán nhiều nhất trong một ngày (ngày bắt đầu – ngày kết thúc) và trong một ngày bán được bao nhiêu sản phẩm.
  + Trang tìm kiếm hóa đơn: Mục đích tiếm hóa đơn đã được thanh toán còn để xem chi tiết hóa đơn.
  + Trang thiết lập hệ thống: Có 2 chức năng là cập nhật khẩu và đóng – mở cổng thanh toán.

### 2.1.2. Mục đích

* Hướng đến người dùng, giúp người dùng sử dụng một cách dễ dàng và thích thú với sản phẩm mà công ty tạo ra.
* Phù hợp vời thời đại sử dụng công nghệ đang ngày càng phát triển.
* Tạo ra sản phẩm có giá cao và lại doanh thu cho công ty.

### 2.1.3. Nội dung công việc thực tập tại công ty

| **Tuần** | **Ngày** | **Nội dung** |
| --- | --- | --- |
| 1 | 6/5/2021 – 8/5/2021 | -Tìm hiểu Git, Github, Github desktop, markdown.  -Hình thành dự án Kiosk Bán Cơm, tìm hiểu --Typora viết readme.md.  -Mô tả API. |
| 2 | 9/5/2021 – 15/5/2021 | -Tìm hiểu demo python, fast api, Tailwind CSS.  -Tìm hiểu Tailwind CSS, Vue JS.  -Tìm hiểu cách thiết kế dự án trên Mockup UI (Figma). |
| 3 | 16/5/2021 – 23/5/2021 | -Tìm hiểu cách thiết kế dự án trên Mockup UI:  +Wireframe.  +Template.  +Style.  -Bắt đầu viết code cho dự án, dựa vào Figma thiết kê dự án. |
| 4 | 24/5/2021 – 30/5/2021 | - Hoàn thành phần giao diện, dựa vào thiết kế trên figma.  - Viết sự kiện và kết nối fastapi. |
| 5 | 31/05/2021-06/06/2021 | - Viết chức năng:  + Thiết lập hệ thống của admin  + Thiết kế các giao diện web yêu cầu  +Thiết kế bill (tạo bill.pdf bằng python). |
| 6 | 07/06/2021-13/06/2021 | -Viết API mấy Post, MoMo , Viết Docs |
| 7 | 14/06/2021-20/06/2021 | -Hướng Dẫn Cài Đặt, Cài Service Windows , SetupFile |
| 8 | 21/06/2021-27/06/2021 | -Test Dự Án |
| 9 | 28/06/2021-04/07/2021 | -Viết TestCase cho dự án |
| 10 | 05/07/2021-11/07/2021 | -Kiểm tra và báo cáo cho trưởng phòng |

## 2.2. Các Công nghệ và phần mềm sử dụng dự án, lý thuyết

### 2.2.1. Front End

1. VueJS

* VueJS là gì?
* Vuejs được gọi tắt là Vue.Vue.js là một framework rất linh động được dùng phổ biến để xây dựng nên các giao diện người dùng. Hoàn toàn khác với các framework nguyên khối thì Vue thường sở hữu thiết kế từ đầu theo những hướng cho phép cũng như khuyến khích làm việc để phát triển dễ dàng hơn các ứng dụng theo từng bước một.
* Ưu điểm:
  + Trang web nhẹ, tốc độ xử lý cực nhanh bởi được Render, xử lý bằng Javascript.
  + Đơn giản, dễ học và dễ áp dụng trong các dự án, đặc biệt là với newbie
  + Có khả năng xử lý các render thuộc server thành file Js tĩnh
  + Kho thư viện lớn, hỗ trợ xây dựng giao diện một cách nhanh chóng, hoàn hảo
  + Dung lượng tải thấp, giúp tốc độ tải trang nhanh hơn
  + Sàng lọc, tích hợp các tính năng ưu việt của nhiều framework đối thủ, giúp tối ưu hóa hiệu suất làm việc.
* Nhược điểm:
* Khi tiến hành công việc SEO trên các website, ứng dụng được tạo lập bởi framework này sẽ khó khăn hơn.

1. Tailwind CSS

* Tailwind CSS là gì?
* Là một tập hợp các lớp tiện ích (class) cấp thấp. Chúng có thể được sử dụng như những viên gạch lego để xây dựng bất kỳ loại thành phần nào. Framework bao gồm các thuộc tính CSS quan trọng nhất (nhưng có thể dễ dàng mở rộng bằng nhiều cách khác nhau). Với Tailwind, tùy biến trở nên dễ dàng hơn bao giờ hết.
* Ưu điểm:
  + Dễ dàng quản lý và sử đổi trong các dự án lớn.
  + Sử dụng các class được định nghĩa sẵn có khả năng tùy biến và mở rộng rất cao.
  + Các tên class được đặt dễ hiểu và thân thiện, nhìn vào class đó và có thể biết được class này nó đang style cái gì
  + Sử dụng Flex nên rất dễ chia Layout
  + Dễ cài đặt, dễ sử dụng, document của Tailwind rất dễ hiểu.
  + Tối ưu cho môi trường di động và hỗ trợ responsive dễ dàng.
  + Có khả năng trích xuất các pattern phổ biến, lặp đi lặp lại thành các thành phần tùy chỉnh, có thể sử dụng lại trong hầu hết các trường hợp mà không cần viết một dòng CSS tùy chỉnh.

1. ElectronJS

* ElectronJS là gì?
* Là một thư viện mã nguồn mở được phát triển bởi Github dành cho việc xây dựng các ứng dụng desktop với HTML, CSS và Javascript. Electron tạo ra ứng dụng bằng cách kết hợp Chromium và Node.js vào nhau để có thể chạy như một ứng dụng desktop. Ứng dụng hoàn toàn có thể chạy cho cả Mac, Windows và Linux.
* Ưu điểm:
  + Bảo vệ.
  + Khả năng tiếp cận cấp thấp.
  + Khả năng truy cập phần cứng.
  + Hiệu suất mạnh.
  + Quản lý mã và ứng dụng.
  + Tái sử dụng.

### 2.2.2. Back End

1. Fast API.

* Fast API là gì?
* FastAPI là nền tảng thiết kế, lập trình xây dựng API cực kỳ nhanh trên cả 2 phương diện phát triển và thực thi trên Python 3.6+. Từ Python 3.6+ thì bạn đã có thể sử dụng cú pháp await/async để chạy code bất đồng bộ, vì lý do này các framework trên Python sẽ đạt được hiệu năng cao, FastAPI là một trong số Python framework nhanh nhất hiện nay.
* Ưu điểm:
* High performance Do được base trên 2 lib khá mạnh ở thời điểm hiện tại của python là Pydantic và Starlette nên FastAPI sở hữu hiệu suất cao nhất trong tất cả các framework Python hiện nay.
* Development Speed Được hỗ trợ tích hợp sẵn giao diện Swagger – OpenAPI kèm theo cách code khá đơn giản nên lập trình có thể release function rất nhanh mà vẫn có document đầy đủ, đây là lợi thế có thể nói là quan trọng nhất của FastAPI so với các Framework khác.
* Nhược điểm:
* Bất đồng bộ Hiện tại bất đồng bộ đã được hỗ trợ từ phiên bản Django 3.x nhưng ngay từ khi release, FastAPI mặc định đã hỗ trợ developer Async, cũng vì vậy mà FastAPI chỉ có thể sử dụng với python3.6 trở lên.

1. MongoDB (Compass).

* MongoDB (Compass) là gì?
* MongoDB Compass là tiện ích cơ sở dữ liệu hoạt động trên cả Windows PC và máy Mac, được thiết kế để chạy các truy vấn, tìm kiếm và quản lý chi tiết cấu trúc cơ sở dữ liệu MongoDB. Chương trình hỗ trợ người dùng tương tác tốt hơn với dữ liệu MongoDB và tối ưu hiệu suất truy vấn với bộ công cụ hiển thị chuyên dụng.
* Ưu điểm:
  + MongoDB không yêu cầu các lược đồ được xác định trước và lưu trữ bất kỳ loại dữ liệu nào.
  + Một chức năng cốt lõi của MongoDB là khả năng mở rộng theo chiều ngang, làm cho nó trở thành một cơ sở dữ liệu hữu ích cho các công ty chạy các ứng dụng dữ liệu lớn.
  + Các phiên bản mới hơn của MongoDB cũng hỗ trợ tạo các vùng dữ liệu.
  + MongoDB hỗ trợ một số công cụ lưu trữ và cung cấp công cụ API lưu trữ, cho phép các bên thứ ba phát triển công cụ lưu trữ của riêng cho MongoDB.
  + DBMS cũng có các khả năng tổng hợp tích hợp, cho phép người dùng chạy mã MapReduce trực tiếp trên cơ sở dữ liệu, thay vì chạy MapReduce trên Hadoop.
* Nhược điểm:
  + Với chiến lược chuyển đổi dự phòng tự động, người dùng chỉ thiết lập một nút chính trong cụm MongoDB.
  + Nếu nút chính bị hỏng, một nút phụ sẽ tự động chuyển đổi sang nút chính mới.
  + Công tắc này hứa hẹn tính liên tục, nhưng có thể mất đến một phút.
  + Nút chủ duy nhất của MongoDB cũng giới hạn tốc độ ghi dữ liệu vào cơ sở dữ liệu.
  + Việc ghi dữ liệu phải được ghi lại trên bản gốc và bị giới hạn bởi khả năng của nút chính đó.

Chương 3: PHƯƠNG PHÁP THỰC HIỆN

- Sử dụng sách, tìm hiểu trên mạng và học hỏi thêm từ những kiến thức có sẵn cũng như các anh chị trong cơ quan

- Tham gia các buổi học hằng tuần để học hỏi thêm kinh nghiệm cũng như phát huy khả năng tối ưu nhất và những công nghệ mới được các anh giới thiệu cho

- Trình bày ý tưởng cá nhân với đồng nghiệp và vận dụng các kiến thức được học để áp dụng sửa lỗi cơ bản

- Áp dụng các ngôn ngữ lập trình, thuật toán đã được học tại trường để sử dụng cho kế hoạch xây dựng website cho công ty

CHƯƠNG 4: KẾT QUẢ ĐẠT ĐƯỢC QUA ĐỢT THỰC TẬP

4.1 KIẾN THỨC LÝ THUYẾT ĐƯỢC CỦNG CỐ

- Các kiến thức về lập trình như CSS, HTML , …

- Xây dựng được các ứng dụng cơ bản trên nền web

- Thiết kế hệ thống và cơ sở dữ liệu của một dự án

4.2 KỸ NĂNG THỰC HÀNH ĐÃ HỌC HỎI ĐƯỢC

- Cách dùng Progressive framework : Vuejs , Backend: Fast API , MongoDB (Compass)

- Cách thiết kế figma, giao diện để phù hợp màu sắc cách nhìn của khách hàng đối với sản phẩm của mình

- Quy Trình Xậy Dựng một dự án từ đầu đến cuối từ khâu thiết kế dự án bằng figma, thiết kế CSDL, lập trình sử dụng công nghệ tới việc test dự án và khắc phục lỗi dự án

4.3 KINH NGHIỆM THỰC TIỄN TÍCH LŨY ĐƯỢC

- Bài học về sự chủ động và tự tin, chủ động làm quen với mọi người, chủ động tìm hiểu công việc nơi thực tập, chủ động đề xuất và cùng làm việc với mọi người,…

- Sự chủ động và tự tin trong công việc giúp em làm chủ được mọi việc theo ý muốn của bản thân, tránh được những điều không tốt xảy ra trong công việc là những bài học nhỏ nhoi để trở thành những hành trang quý báu để em vững vàng sau khi rời giảng đường để thực sự đến với nghề nghiệp mà em lựa chọn.

- Nâng cao và hoàn thiện về kỹ năng mềm để có thêm sự tự tin là cách lắng nghe, giao tiếp di chuyển xung quanh và thể hiện bản thân. Thông qua các hoạt động giao tiếp, ứng xử, thuyết trình và làm việc nhóm giúp em trau dồi và rèn luyện, hoàn thiện kỹ năng mềm của bản thân

- Học hỏi thêm kinh nghiệm từ trải nghiệm thực tế, áp dụng được kiến thức trong nhà trường vào môi trường làm việc thực tiễn . Môi trường công sở rất khác khi ngồi trên ghế giảng đường thu nhận kiến thức, dù là thực tập sinh những em sẽ phải được giao phù hợp với năng lực và yêu cầu hoàn thành như một nhân viên, những bài học nằm ngoài giáo trình , nằm ngoài những suy nghĩ của em giúp em trưởng thành hơn trong việc nhìn nhận, xem xét và giải quyết vấn đề. Được làm việc trong môi trường thực tế, được trao cơ hội để áp dụng những kiến thức đã học vào công việc,… Em đã tìm được lỗ hỏng của bản thân để có thể tiếp tục hoàn thiện đồng thời với sự giúp đỡ của những anh chị có kinh nghiệm tại nơi thực tập, em đã có được những bài học để tránh được những sai sót trong quá trình đi làm thực tế này

- Đối với em kỳ thực tập là một cơ hội tuyệt vời để sinh viên bước từ những trang sách trong nhà trường ra làm việc ngoài thực tế. Để từ đó mỗi cá nhân sẽ tự hoàn thiện chính mình, có cho mình những kinh nghiệm những bài học quý báu để sau này làm việc tại trường đời ngoài kia.

- Qua đó em cũng tự rút được kinh nghiệm về những thành công, thất bại trong quá trình thực hiện, tự đánh giá kết quả cũng như ghi chép lại những nhận xét của những người xung quanh.

4.4 CHI TIẾT KẾT QUẢ CÔNG VIỆC ĐÃ ĐÓNG GÓP CHO CƠ QUAN

- Hỗ trợ vấn đề xử lý dự án khi dự án có vấn đề

- Góp ý, tìm kiếm ý tưởng cho dự án công ty

- Test dự án và nêu ra lỗi của dự án của công ty đang chuyển khai cho khách hàng

PHẦN 5: NHẬN XÉT CỦA CƠ QUAN NƠI THỰC TẬP

………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………