

Đúc kết sau buổi Mentor CEO

Minset :

Thực hành sinh ra tri thức , chỉ có hành động mới thực sự sở hữu kiến thức

Sống và làm việc ở hiện tại

Suy nghĩ ít đi hành động nhiều hơn

Hành động cần được nhìn thấy , cần được ghi nhận

Hãy làm việc xuất phát từ tâm

Tư duy nằm dưới hành động là mong muốn giúp ích cho cộng đồng

Lợi ích cộng đồng > lợi ích cá nhân

Hãy tìm được niềm yêu thích trong mọi việc mình làm

Hãy đặt mục tiêu ngắn hạn . Mục tiêu dài hạn là hướng đi còn mục tiêu ngắn hạn để hành động

Nhiệt Huyết : hành động để có nhiệt huyết để hiểu , nhiệt huyết là việc dành sự quan tâm đến sản phẩm . Dành thời gian , công sức và tâm huyết để làm sản phẩm tốt lên

Tự tin : xuất phát từ việc hiểu , hiểu mình đang làm gì , hiểu mình có trách nhiệm gì để dám đưa ra góp ý , dám chịu trách nhiệm , dám học và phát triển

Mục tiêu hướng đến trong 1 tháng tới

1. Trở thành 1 người quan trọng trong team

Hiểu toàn bộ project về cách hoạt động logic

Có thể join vào bất kỳ phần nào của dự án để sửa , để update

2. Trở thành 1 người có sức gây ảnh hưởng trong team

Chủ động gợi ý ,góp ý, ý tưởng cho sản phẩm

Hành Động Tháng 1 :

1. Hiểu toàn bộ project

kết quả :

- doc về luồng game(Sơ đồ + giải thích)
- 1 bản core game Clone (có thể tái sử dụng)

2. Hoàn thành , hiểu sâu , cải tiến Event mission control

Kết quả :

- release mission Control
- Một doc phân tích về mission Control
- Một doc gồm những điều cải tiến cho mission control

Cam Kết :

Cảm ơn anh đã chi sẻ em rất nhiều điều . Đúng như anh nói em đã suy nghĩ và không hề hành động ở hiện tại , em rất khó kiểm soát mục tiêu ngay cả trong 1 ngày hướng chỉ đến tận vài năm hay chục năm nữa . Em đã rất lâu mong muốn được anh mentor 1 cách trực tiếp Vì thế em đã có lời hứa cho bản thân em là phục sự mong muốn của mentor mình vô điều kiện và em cũng cam kết sẽ đưa ra kết quả 100% những gì em viết ở trên . Và chỉ tính kết quả khi đã có tài liệu, sản phẩm, demo cụ thể. Không tính những gì em làm xong nhưng không có ai kiểm chứng hoặc không có output rõ ràng.