



CYBERSOFT

ĐÀO TẠO CHUYÊN GIA LẬP TRÌNH

KHAI TRƯỞNG KHÓA HỌC

LẬP TRÌNH FRONT-END

CẤP CHỨNG NHẬN

CYBERSOFT ACADEMY
PROFESSIONAL TRAINING PROGRAM

CERTIFICATE OF COMPLETION

CHỨNG NHẬN KHÓA HỌC

This is to certify that
CHỨNG NHẬN

Đặng Trung Hiếu

has successfully completed the training program
ĐÃ HOÀN THÀNH KHÓA HỌC

PROFESSIONAL FRONT END DEVELOPER

Duration of training:
THỜI GIAN ĐÀO TẠO:

5 months
5 THÁNG

Score: 9.6
ĐIỂM

Grade: Excellent
XẾP LOẠI XUẤT SẮC

Managing Director
GIÁM ĐỐC ĐIỀU HÀNH



LÊ QUANG SONG

Certificate No/ SỐ CHỨNG NHẬN: FE/2018/000001
Issued Date/ ĐÃ CẤP NGÀY: 03-01-2018

- ? 3 bài tập lớn (60%)
- ? Bootstrap (20%)
- ? Hệ thống E-learning - **Nhóm + thuyết trình** (35%)
- ? Dự án cuối khóa - **Nhóm + thuyết trình** (45%)
- ? Các bài tập theo tuần (20%)
- ? Phiếu review hằng tuần (20%)

KỸ NĂNG CỦA MỘT LẬP TRÌNH FRONT-END - (CHECKLIST)

- 1.Kỹ năng phân tích
- 2.Nền tảng web
- 3.Lập trình đối tượng
- 4.HTML, CSS
- 5.Javascript
- 6.Jquery

KỸ NĂNG CỦA MỘT LẬP TRÌNH FRONT-END - (CHECKLIST)

7. Responsive Website

8. Javascript Framework (REACT JS & ANGULAR)

9. CSS Framework

10. ES6

11. CSS PreProcessor

12. Kỹ năng & coding style

KỸ NĂNG CỦA MỘT LẬP TRÌNH FRONT-END - (CHECKLIST)

13. Cross-Browser Development

14. RESTful Services and APIs

15. Tối ưu code và tài nguyên (CSS, JS, Hình ảnh)

16. Testing and Debugging

17. Git and Version Control Systems

18. Teamwork

**BẠN SẼ HỌC ĐƯỢC GÌ
TỪ KHÓA HỌC TẠI
CYBERSOFT ACADEMY ?**

NGUYÊN TẮC LÀM VIỆC TRONG CÔNG TY

☞ **NGUYÊN TẮC 1:** CÔNG VIỆC KHÔNG NUÔI NGƯỜI NHÀN HẠ, TẬP THỂ KHÔNG NUÔI NHỮNG KẺ LƯỜI.

☞ **NGUYÊN TẮC 2:** VÀO MỘT ĐƠN VỊ LÀM VIỆC, ĐỪNG CHỈ CHĂM CHĂM VÀO VIỆC KIẾM TIỀN, TRƯỚC TIÊN HÃY HỌC SAO CHO MÌNH ĐÁNG TIỀN.

☞ **NGUYÊN TẮC 3:**

- KHÔNG KIẾM ĐƯỢC TIỀN, THÌ KIẾM ĐƯỢC KIẾN THỨC.
- KHÔNG KIẾM ĐƯỢC KIẾN THỨC THÌ KIẾM ĐƯỢC KINH NGHIỆM.
- KHÔNG KIẾM ĐƯỢC KINH NGHIỆM, THÌ KIẾM ĐƯỢC TRẢI NGHIỆM.
- KHI KIẾM ĐƯỢC NHỮNG THỨ TRÊN RỒI, THÌ KHÔNG SỢ KHÔNG KIẾM ĐƯỢC TIỀN.

☞ **NGUYÊN TẮC 4:** CHỈ KHI THAY ĐỔI THÁI ĐỘ CỦA BẢN THÂN, TA MỚI CÓ THỂ THAY ĐỔI ĐƯỢC CHỖ ĐỨNG CỦA MÌNH TRONG XÃ HỘI.

CHỈ KHI THAY ĐỔI THÁI ĐỘ LÀM VIỆC CỦA BẢN THÂN, TA MỚI CÓ ĐƯỢC VỊ TRÍ CAO TRONG NGHỀ NGHIỆP.

☞ **NGUYÊN TẮC 5:** NGUYÊN NHÂN KHIẾN CON NGƯỜI TA CẢM THẤY MƠ HỒ CHỈ CÓ MỘT. ĐÓ CHÍNH LÀ TRONG NHỮNG NĂM

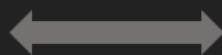
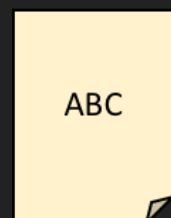
BẠN NÊN LÀM GÌ ĐỂ CÓ THỂ TĂNG THU NHẬP TRONG NGHỀ LẬP TRÌNH ?

1. Tham gia các dự án mã nguồn mở
2. Viết các phần mềm, các app và chia sẻ code, chia sẻ kinh nghiệm
3. Tạo blog, stackoverflow, [medium.org](https://medium.com), youtube
4. Làm miễn phí để tạo cộng đồng và thương hiệu cá nhân

❓ Bước 1: Xác định vấn đề đang xử lý

❓ Bước 2: Phân tích vấn đề

- ✓ Chia nhỏ các vấn đề
- ✓ Có giống 1 vd đã xảy ra
- ✓ Mô hình hóa text -> kí hiệu



KỸ NĂNG GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ

❓ Bước 3: Giải quyết vấn đề

- ✓ Giải quyết từng vấn đề 1
- ✓ Tìm từ khóa cho vấn đề: tự tìm kiếm
- ✓ Hỏi diễn đàn hoặc group

BÍ QUYẾT CỦA MỘT CHUYÊN GIA LẬP TRÌNH

1. Phân tích kỹ đầu vào: dữ liệu từ đâu, thuật toán, cách xử lý
2. Viết ra giấy & sử dụng Xmind để note tất cả ý tưởng & trường hợp
3. Phân tích dạng đối tượng & Chia nhỏ các thành phần —> Lớp, đối tượng, tái sử dụng (js, css, component, template....)
4. Code phải có comment
5. Luôn luôn đọc sách để cập nhật công nghệ, phát triển bản thân (Sách lập trình, sách kinh doanh, sách khởi nghiệp,...)

BÍ QUYẾT CỦA MỘT CHUYÊN GIA LẬP TRÌNH (TT)

5. Sử dụng tiết kiệm, tổ chức tốt —> tăng performance

6. Hoàn thành đúng deadline

7. Test kỹ trước khi bàn giao

8. Tối ưu code

2 VẤN ĐỀ QUAN TRỌNG CỦA MỘT SẢN PHẨM

❑ Yếu tố thành bại đầu tiên của một sản phẩm trên nền web —> Performance

❑ Yếu tố thứ 2 là UX (User Experiments): Trải nghiệm người dùng

UX (USER EXPERIMENTS)

- Thí sinh chọn hình thức xét tuyển bên dưới

Dựa trên kết quả thi THPTQG 2019

Dựa trên kết quả thi ĐGNL ĐHQG TPHCM 2019

ĐĂNG KÝ XÉT TUYỂN THEO KẾT QUẢ THI THPTQG 2019

Họ tên

Ngày sinh

Email **(TS dùng để nhận thông báo)**

CMND **(Mật khẩu để kích hoạt tài khoản)**

Địa chỉ **(TS nhận thông báo)**

Điện thoại di động **(TS đang sử dụng)**

Khu vực tuyển sinh

Đối tượng ưu tiên tuyển sinh (Tham khảo [Tại đây](#))

Lớp 10

Tên trường

Địa chỉ trường

Lớp 11

Thông tin như lớp 10 ở trên ☐

Tên trường

Địa chỉ trường

UX (USER EXPERIMENTS)

1. Quá nhiều click
2. Nhiều popup
3. Không có search
4. Không rõ ràng click
5. Không có báo lỗi trạng thái
6. Quá nhiều thông tin nhập liệu
7. Không responsive

UX (USER EXPERIMENTS)

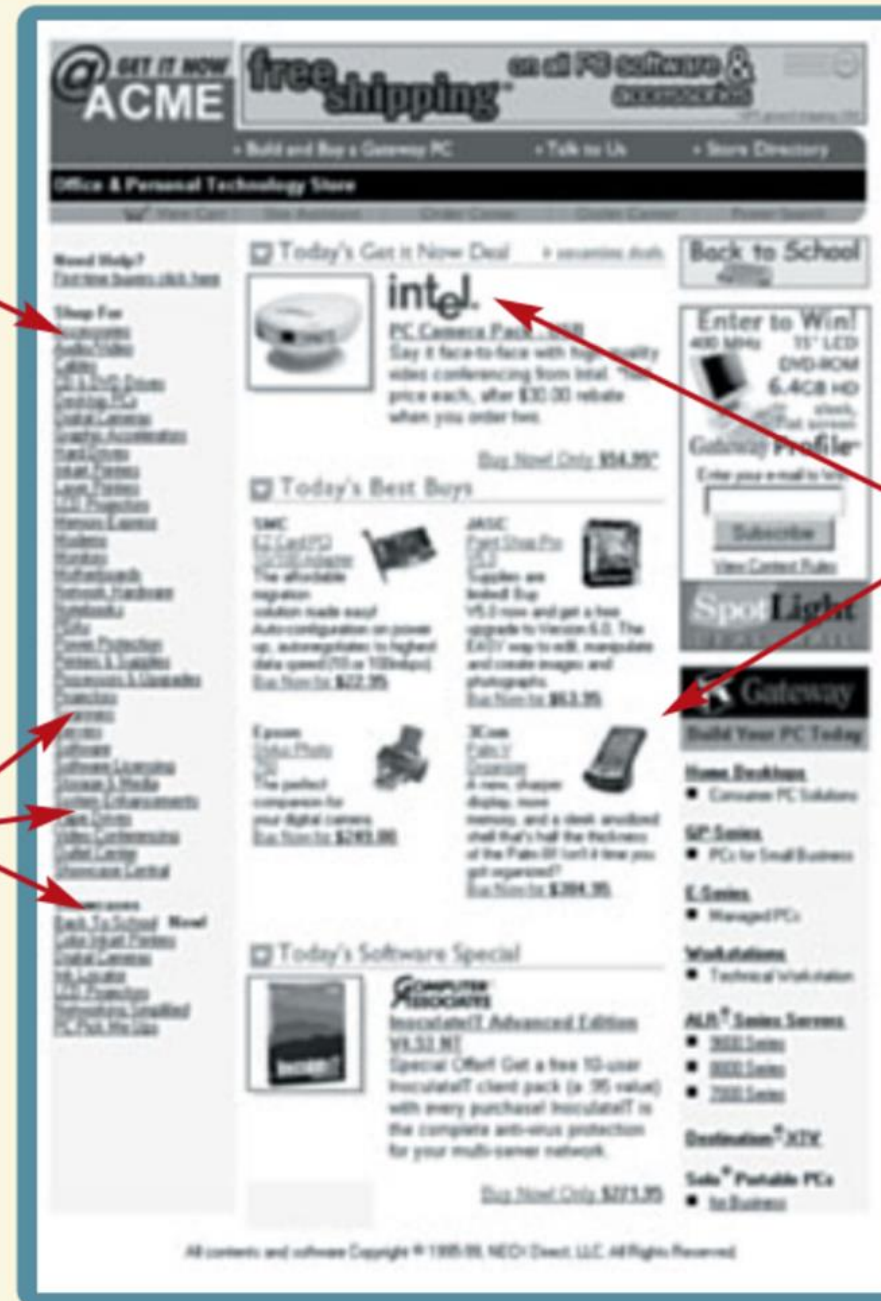
1. DON'T MAKE ME THINK - FIRST LAW

NOT THINKING

OK. This looks like the product categories...



Memory, Modems... There it is: Monitors. **Click**

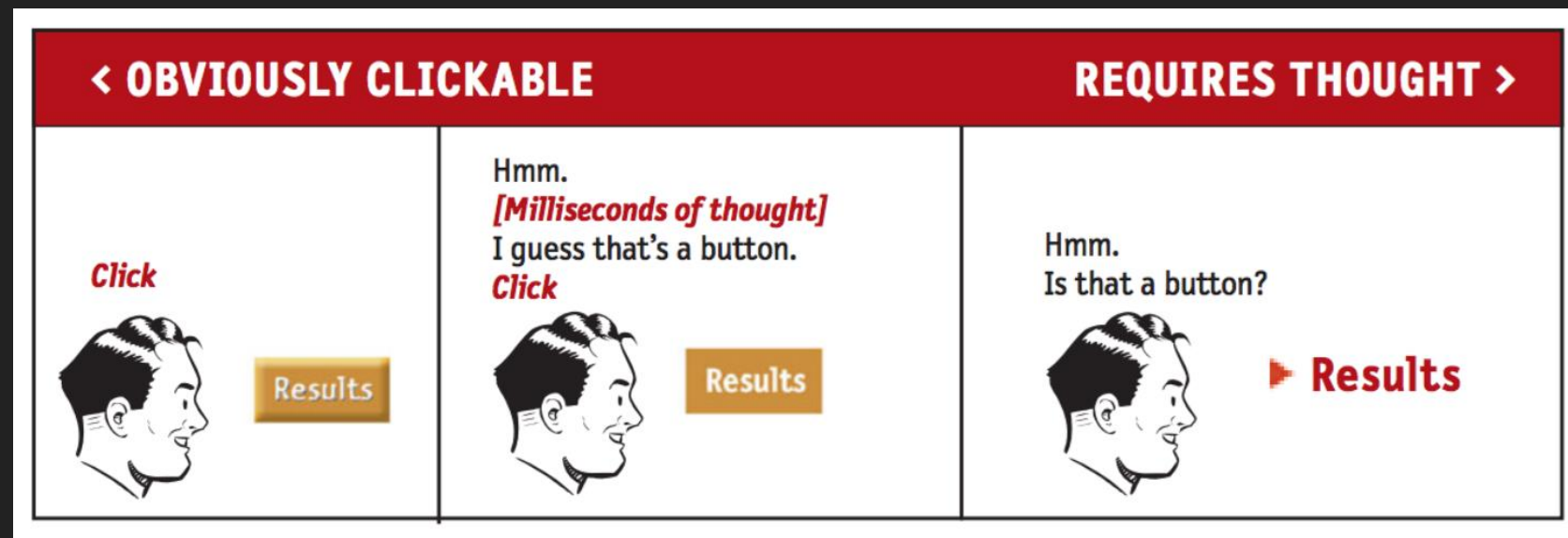


...and these are today's special deals.



UX (USER EXPERIMENTS)

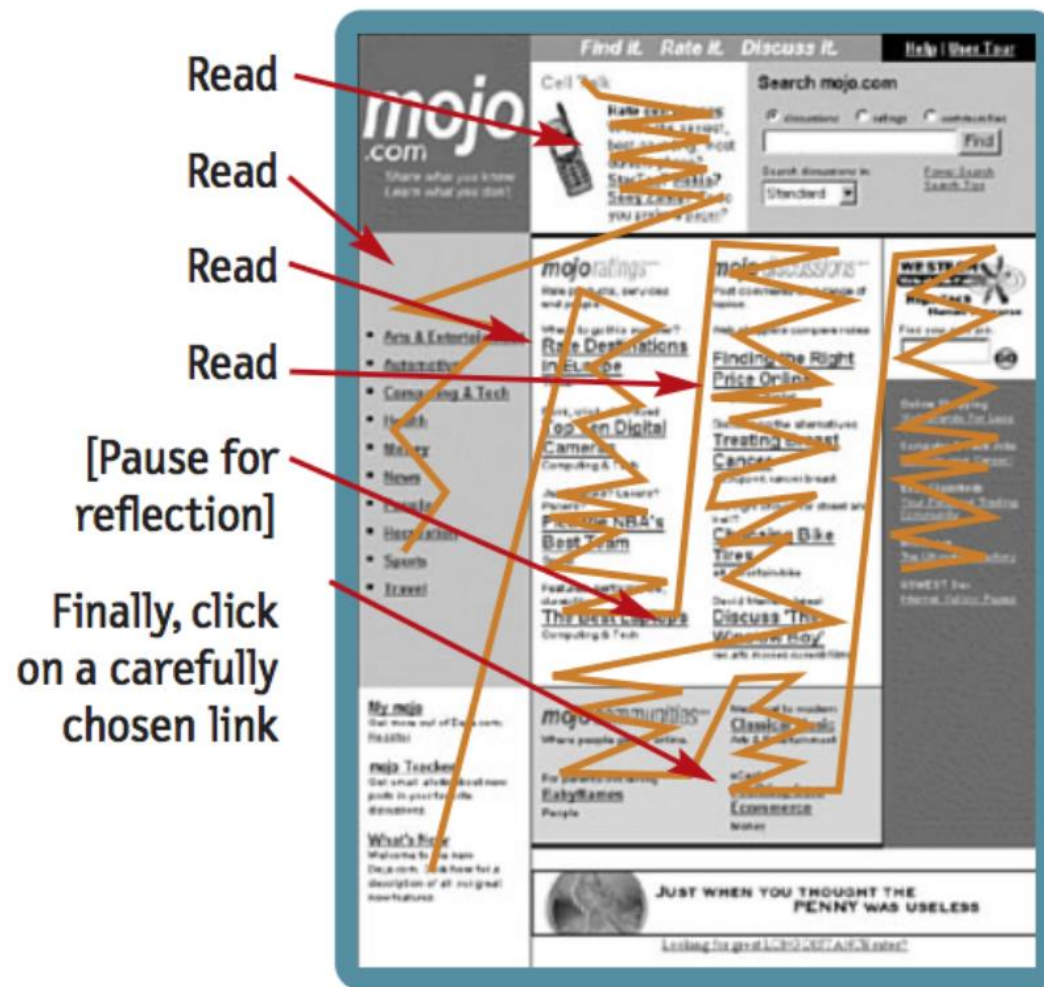
1. DON'T MAKE ME THINK - FIRST LAW



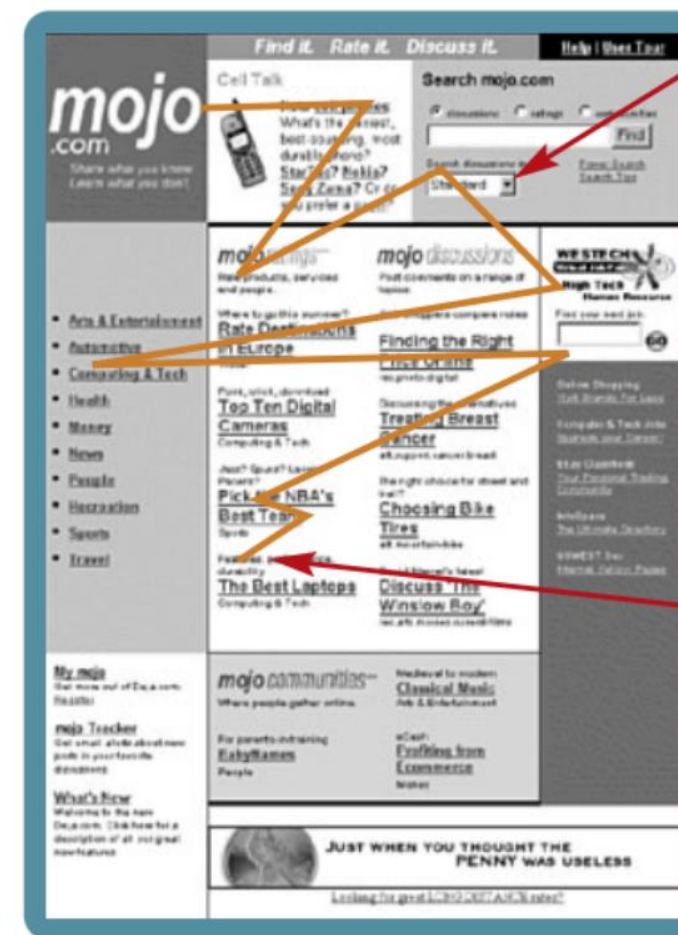
UX (USER EXPERIMENTS) (TT)

2. CHÚNG TA SỬ DỤNG WEB NHƯ THẾ NÀO?

WHAT WE DESIGN FOR...



THE REALITY...



UX (USER EXPERIMENTS) (TT)

2. CHÚNG TA SỬ DỤNG WEB NHƯ THẾ NÀO?

☐ FACT OF LIFE #1: Chúng ta không đọc các trang.
Chúng ta lướt (scan) qua chúng

UX (USER EXPERIMENTS) (TT)

2. CHÚNG TA SỬ DỤNG WEB NHƯ THẾ NÀO?

☐FACT OF LIFE #2: Chúng ta không cần tìm hiểu mọi thứ làm việc như thế nào —> Chỉ cần lướt qua, thử nó và tìm cái chúng ta cần —> tìm không được —> ra khỏi web

TÓM LẠI

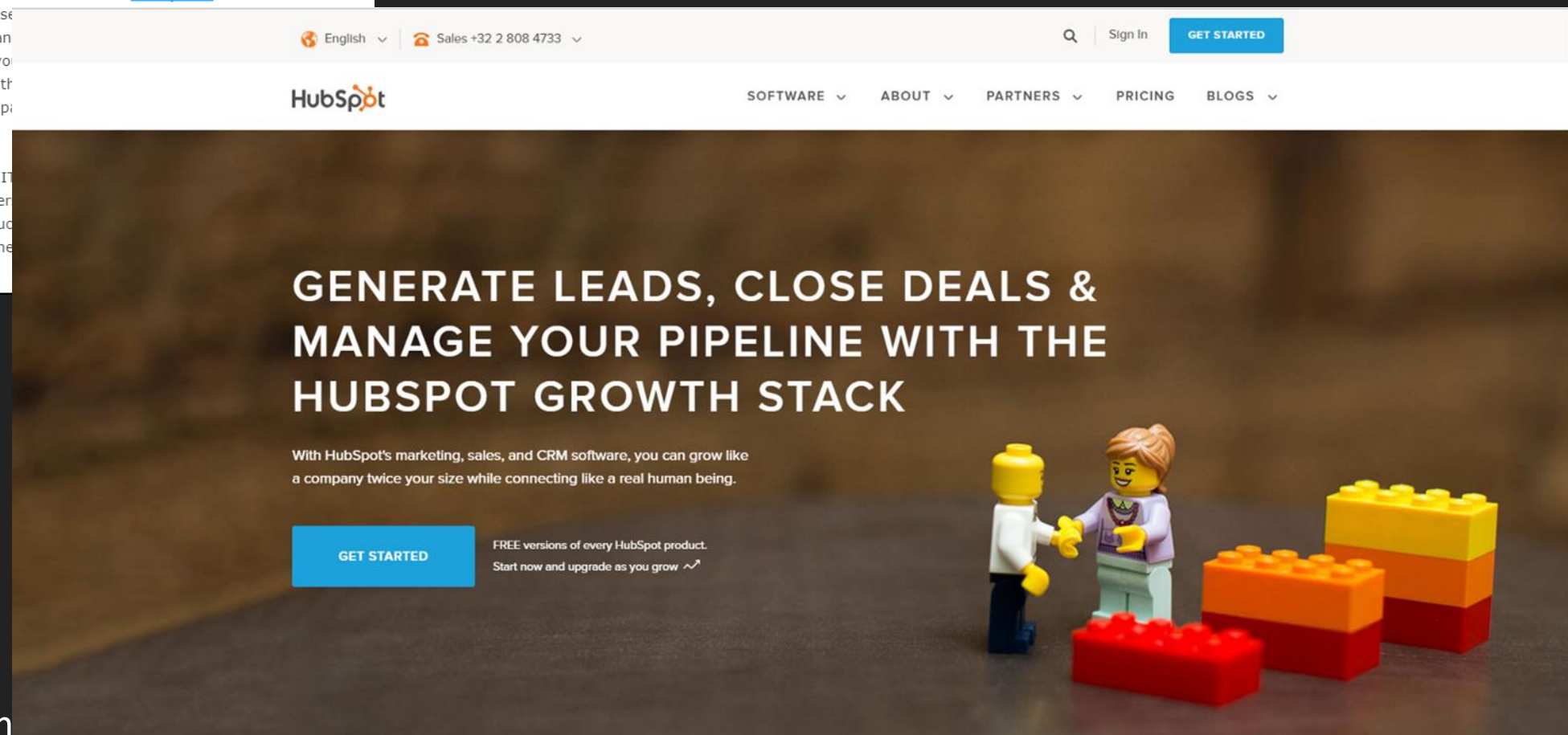
1. NGƯỜI DÙNG KHÔNG CÓ NHIỀU TIME —> THIẾT KẾ ĐỂ SCANNING KHÔNG PHẢI ĐỂ ĐỌC
2. USER KHÔNG THÍCH ĐỘNG NĂO HOẶC SUY NGHĨ, MUỐN TÌM NHANH, LỰA CHỌN DỄ DÀNG
3. KHÔNG CẦN VIẾT DÀI DÒNG, RƯỜM RÀ, ĐƠN GIẢN NHƯNG HIỆU QUẢ
4. ĐỊNH HƯỚNG NGƯỜI DÙNG DỄ DÀNG, NÚT TÌM KIẾM, LOGO, TIÊU ĐỀ TRANG, BỐ TRÍ THUẬN TIỆN

XÂY DỰNG UX CHO TRANG CHỦ WEBSITE



★ 2017:

- ✦ Thông điệp rõ ràng
- ✦ Định hướng (Call - to action button)
- ✦ Navigation bar rõ ràng cho người dùng



★ 2009

✦ Tập trung chủ yếu
nội dung

? <https://medium.com/@simom>

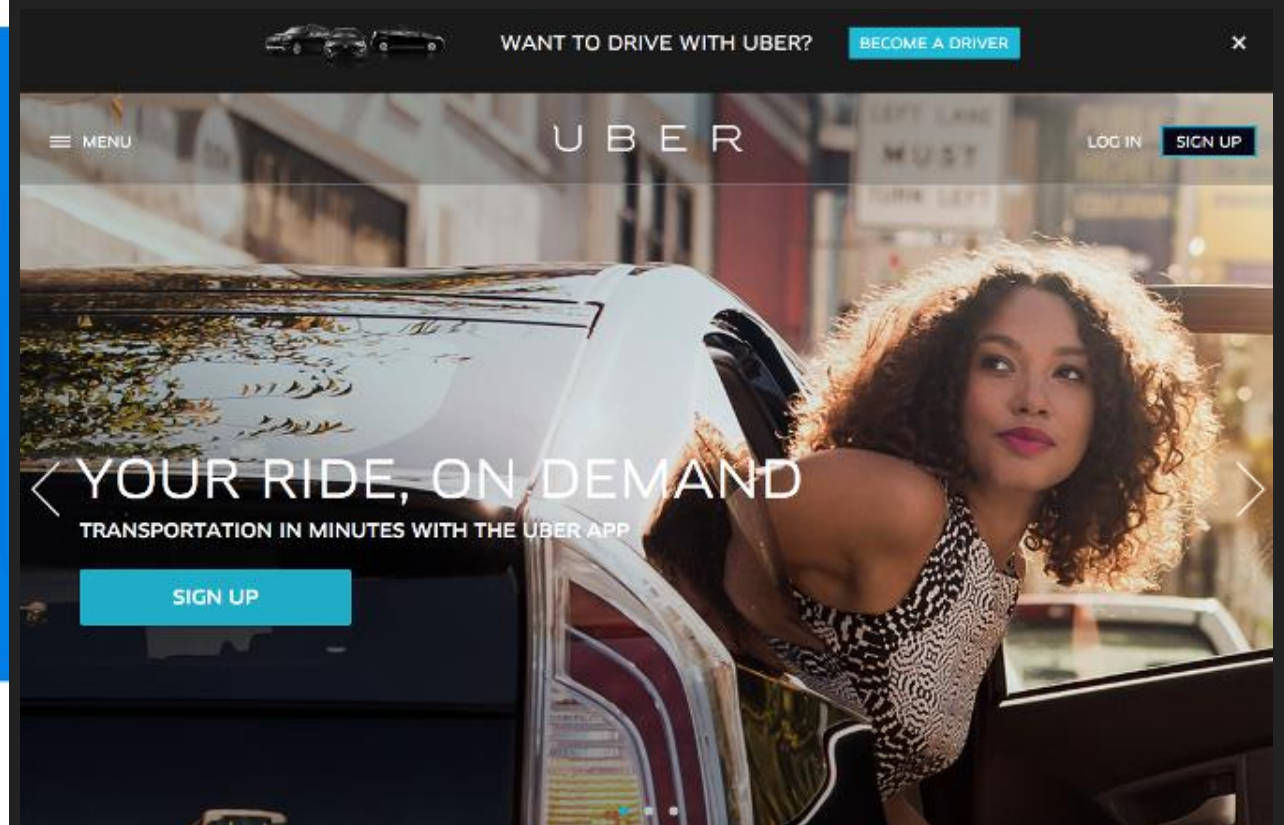
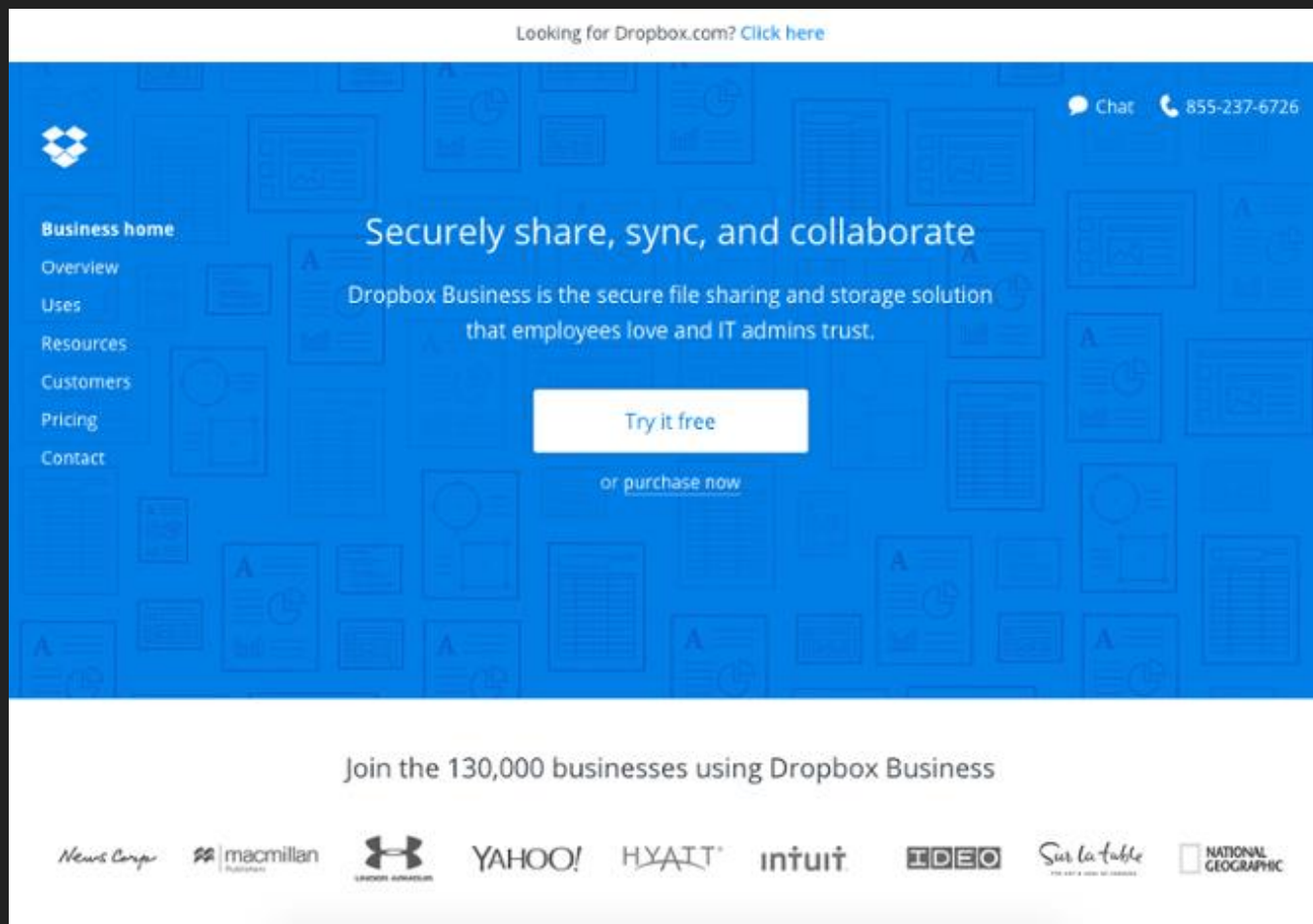
XÂY DỰNG UX CHO TRANG CHỦ WEBSITE

- 1) TELL ME WHAT YOUR SITE IS ABOUT AND WHAT IT IS FOR
- 2) SHOW ME FROM WHERE DO YOU WANT ME TO START
- 3) TELL ME WHY I SHOULD BE HERE AND NOT SOMEWHERE ELSE

XÂY DỰNG UX CHO TRANG CHỦ WEBSITE

TIP #1 MAKE YOUR HEADLINE UNIQUE AND AUTHENTIC AKA “NO-BULLSHIT”

1) SAY WHAT IT IS
WHENEVER WE SEE SOMETHING NEW,
OUR BRAIN ASKS “WHAT IS IT?”



XÂY DỰNG UX CHO TRANG CHỦ WEBSITE

TIP #1 MAKE YOUR HEADLINE UNIQUE AND AUTHENTIC AKA “NO-BULLSHIT”

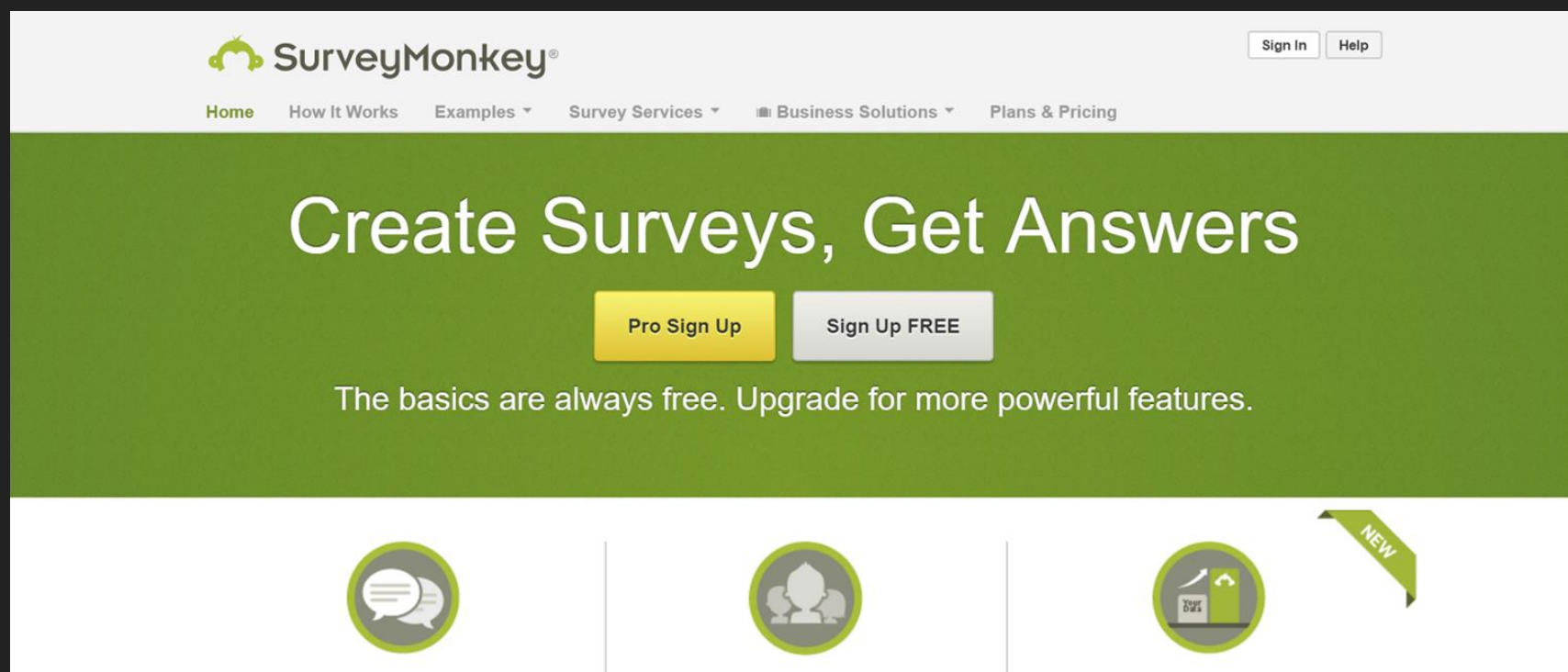
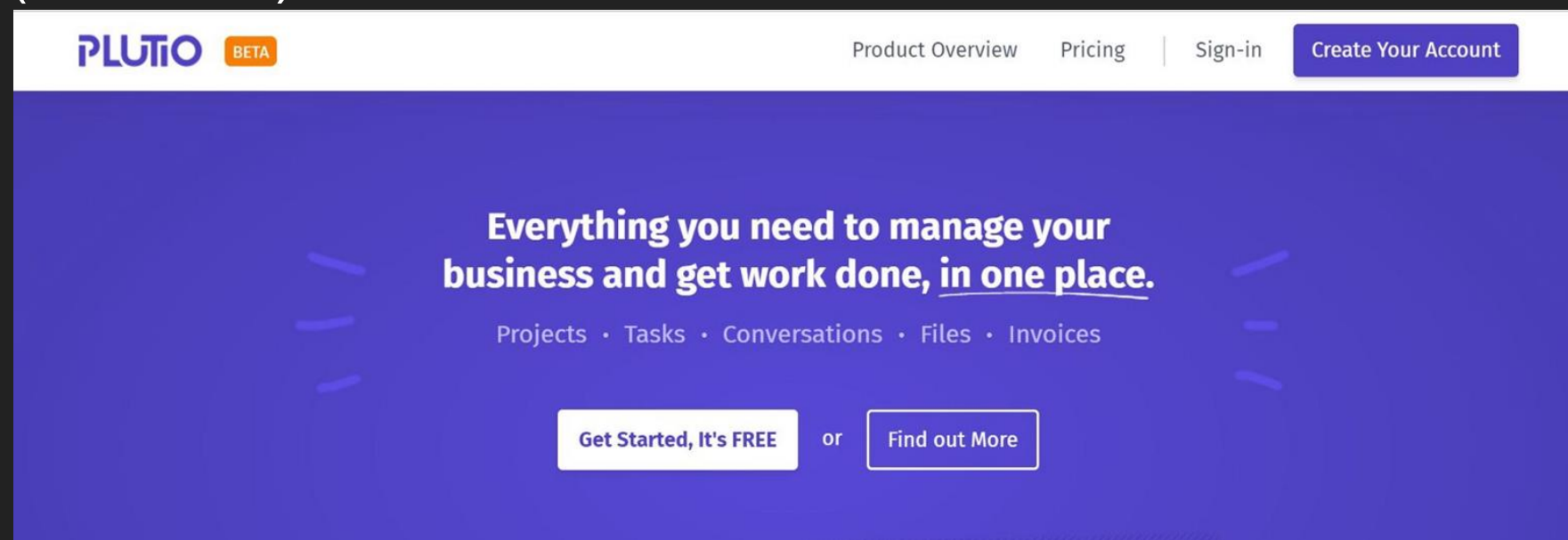
1) SAY WHAT YOU GET
STATE CLEARLY WHAT THE USER
GETS WHEN HE/SHE SIGNS UP.



XÂY DỰNG UX CHO TRANG CHỦ WEBSITE

TIP #1 MAKE YOUR HEADLINE UNIQUE AND AUTHENTIC AKA “NO-BULLSHIT”

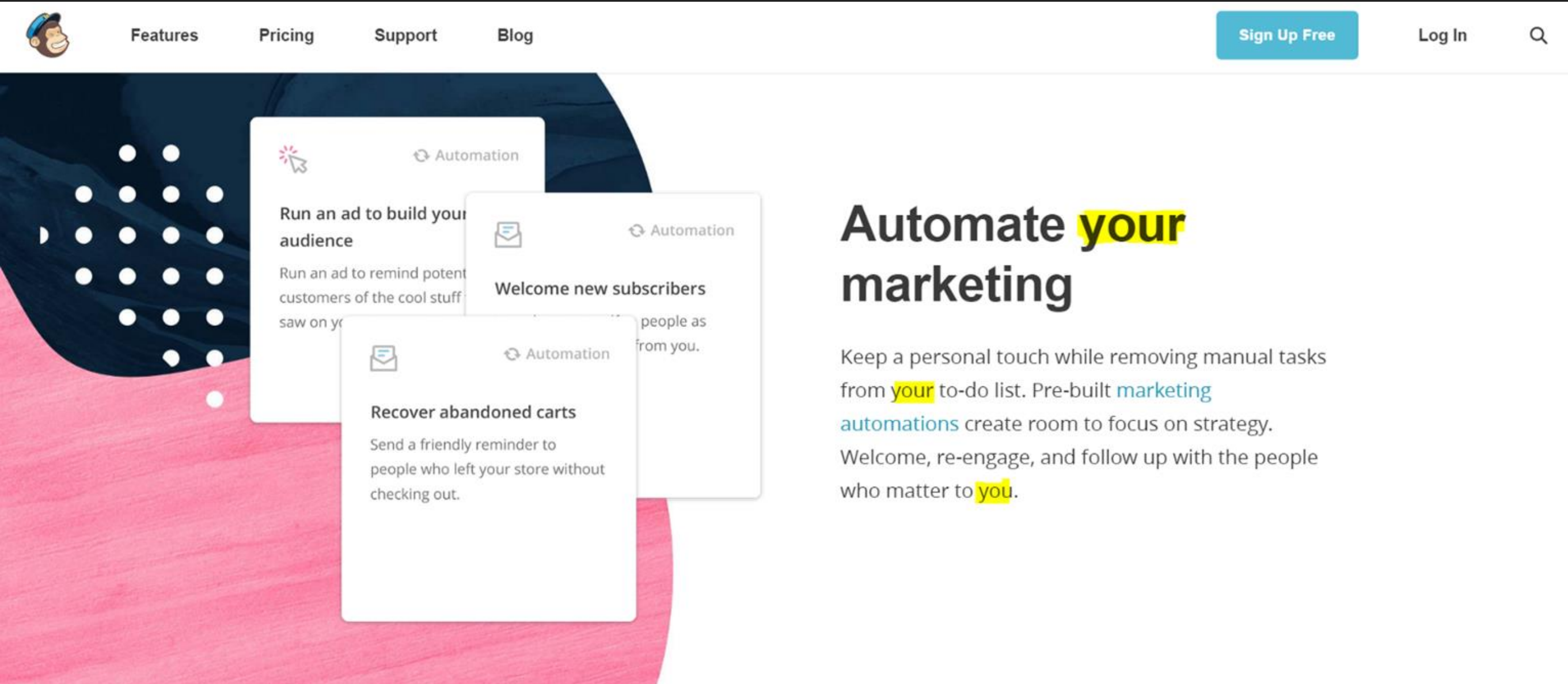
1) SAY WHAT YOU'RE ABLE TO DO (WITH IT)



XÂY DỰNG UX CHO TRANG CHỦ WEBSITE

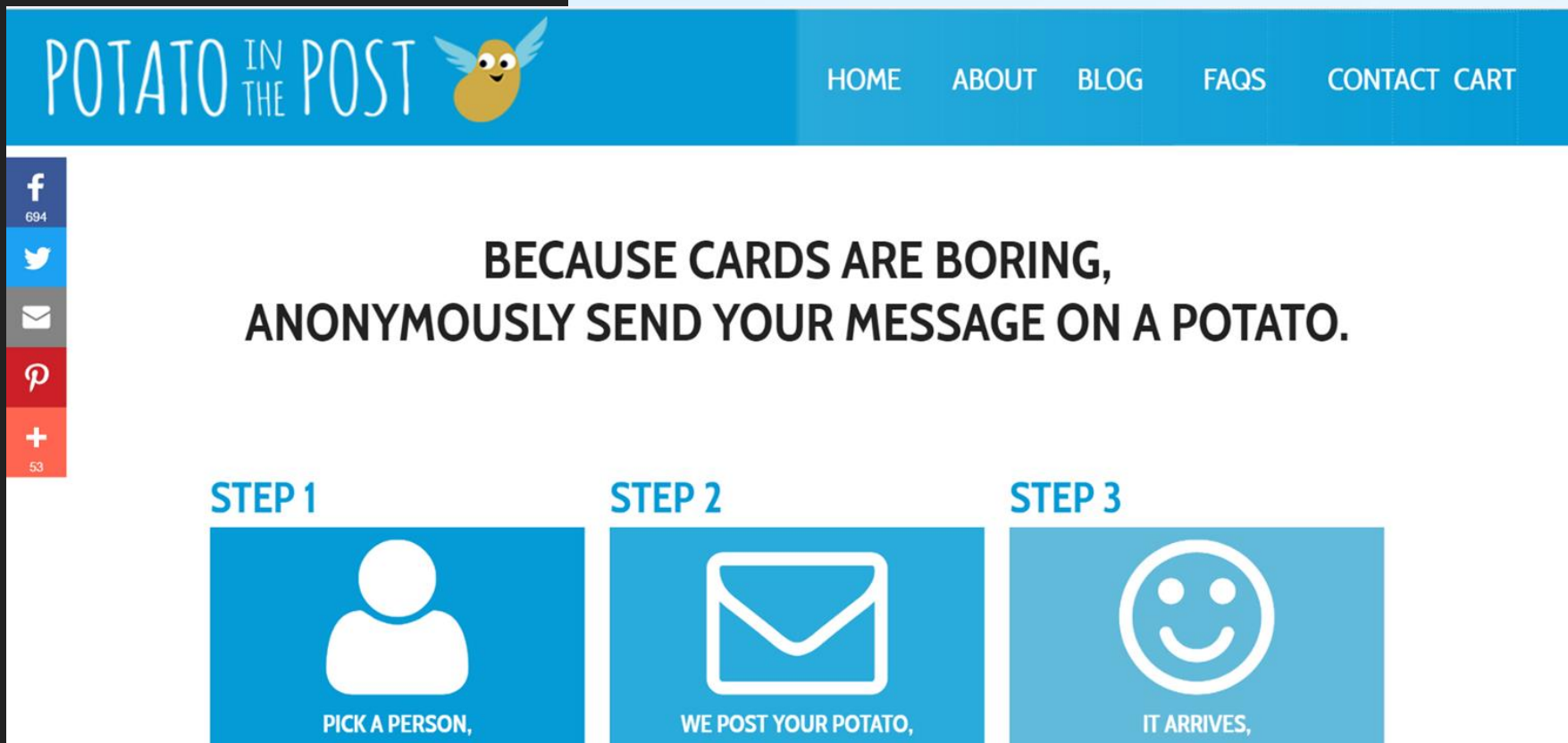
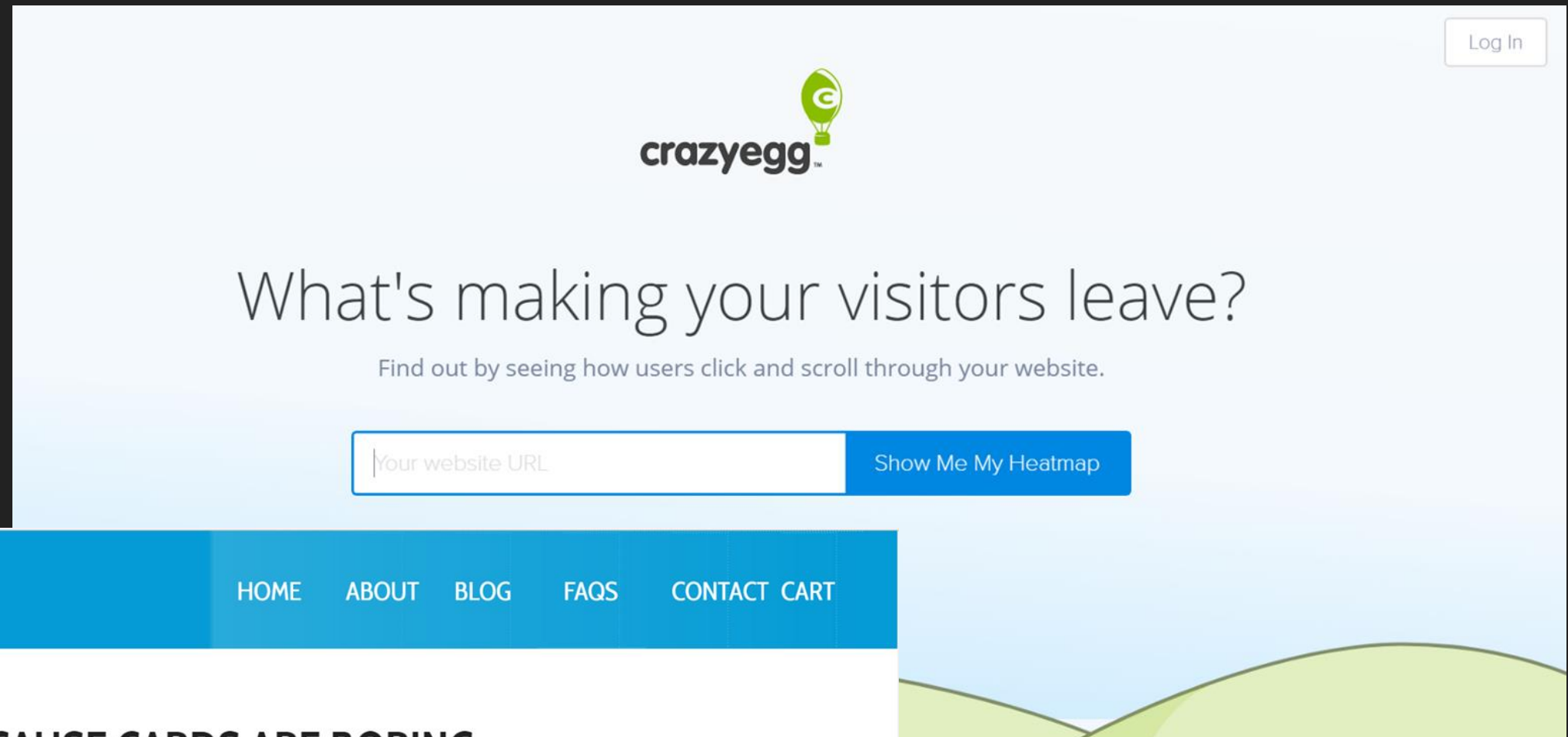
TIP #2 MAKE YOUR HEADLINE USER CENTRIC

TRY REPLACING WE/OUR
WITH YOU/YOURSELF



XÂY DỰNG UX CHO TRANG CHỦ WEBSITE

TIP #3 MAKE YOUR HEADLINE CLEAR - BENEFITS OF YOUR VALUE PROPOSITION



XÂY DỰNG UX CHO TRANG CHỦ WEBSITE

TIP #4 MAKE YOUR HEADLINE TARGETED



What's making your visitors leave?

Find out by seeing how users click and scroll through your website.

Show Me My Heatmap

POTATO IN THE POST 

HOME ABOUT BLOG FAQs CONTACT CART

BECAUSE CARDS ARE BORING,
ANONYMOUSLY SEND YOUR MESSAGE ON A POTATO.

STEP 1



PICK A PERSON,

STEP 2



WE POST YOUR POTATO,

STEP 3



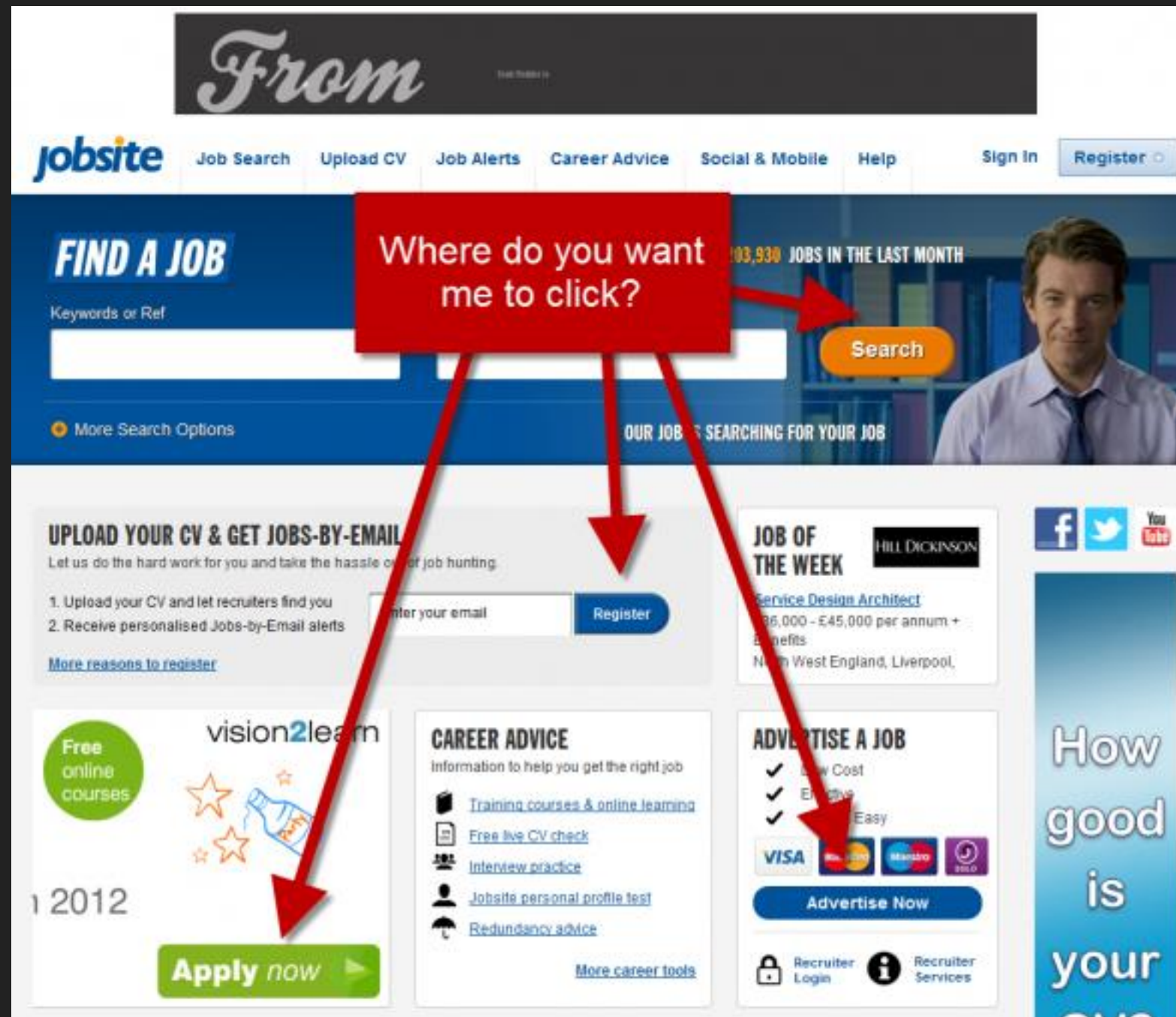
IT ARRIVES,

XÂY DỰNG UX CHO TRANG CHỦ WEBSITE

TIP #5 FOCUS ON WHAT IS MORE IMPORTANT

XÂY DỰNG UX CHO TRANG CHỦ WEBSITE

TIP #6 MAKE IT OBVIOUS WHERE YOU WANT YOUR USERS TO CLICK



MATERIAL DESIGN - COLOR

1. Công cụ hỗ trợ Color của Google:
<https://material.io/color/>
2. Bảng màu (Color Palette)
3. Hệ thống màu
4. Khả năng sử dụng (Usability)

MATERIAL DESIGN - COLOR

1. Công cụ hỗ trợ Color của Google:

<https://material.io/color/>

MATERIAL DESIGN - COLOR

2. Bảng màu (Color Palette):

- ❑ Bảng màu này bao gồm các màu chính (primary) và màu nổi bật để tạo ra màu cho các UI và thương hiệu (secondary)
- ❑ Google đề xuất sử dụng các màu 500 để làm primary color và các màu còn lại để làm màu nhấn

MATERIAL DESIGN - COLOR

2. Bảng màu (Color Palette):

Red		Pink		Purple	
500	#F44336	500	#E91E63	500	#9C27B0
50	#FFEBEE	50	#FCE4EC	50	#F3E5F5
100	#FFCDD2	100	#F8BBD0	100	#E1BEE7
200	#EF9A9A	200	#F48FB1	200	#CE93D8
300	#E57373	300	#F06292	300	#BA68C8
400	#EF5350	400	#EC407A	400	#AB47BC
500	#F44336	500	#E91E63	500	#9C27B0
600	#E53935	600	#D81B60	600	#8E24AA
700	#D32F2F	700	#C2185B	700	#7B1FA2
800	#C62828	800	#AD1457	800	#6A1B9A
900	#B71C1C	900	#880E4F	900	#4A148C

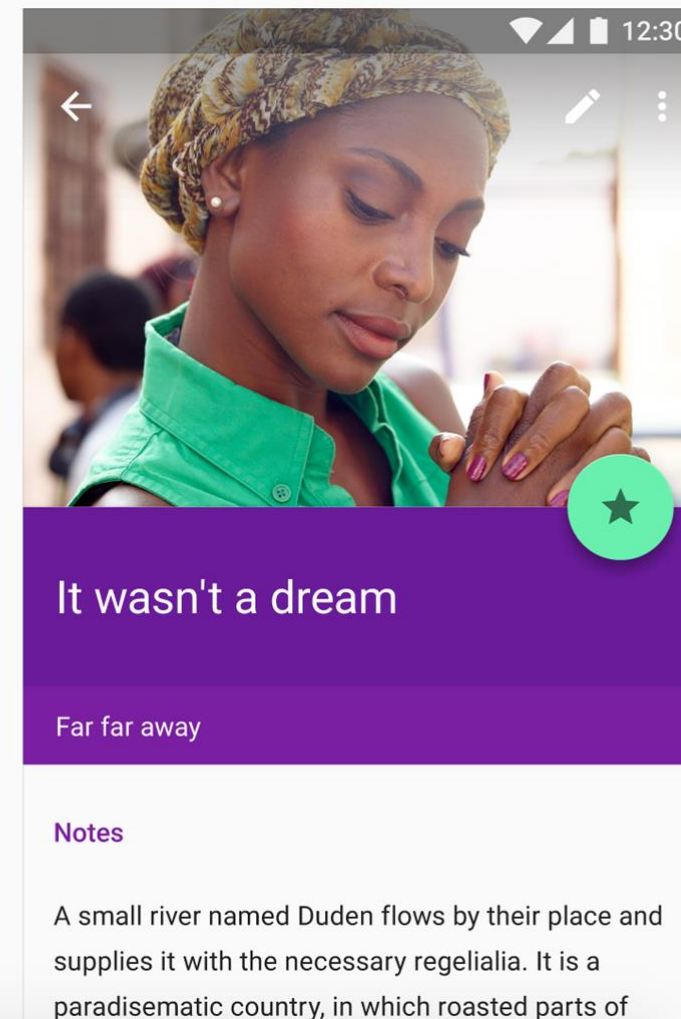
<https://material.io/guidelines/style/color.html#color-color-palette>

MATERIAL DESIGN - COLOR

3. Hệ thống màu của Material Design

Primary – Purple	
500	#9B26AF
700	#7A1EA1
800	#691A99
Secondary – Green	
A200	#68EFAD

This color scheme has a primary color, lighter and darker versions of that color, and a secondary color.



3. Hệ thống màu của Material Design

- ☐ Trong Material Design,
 - ☐ Primary Color dùng để thực hiện cho những phần thường xuyên xuất hiện.
 - ☐ Secondary Color sử dụng cho những thành phần nổi bật trong app.

MATERIAL DESIGN - COLOR

• Primary Color

- ☐ Được sử dụng trong hầu hết các màn hình và các thành phần
- ☐ Cũng có thể được sử dụng làm màu nổi bật nếu không có Secondary Color
- ☐ Để tạo sự tương phản chúng ta có thể sử dụng tông màu sáng hoặc tối hơn so với màu chính.
- ☐ Sự tương phản giữa tông màu sáng và tối giúp hiển thị sự phân chia giữa các vùng rõ hơn.

Primary – Indigo	
500	#3F51B5
100	#C5CAE9
500	#3F51B5
700	#303F9F

This color scheme contains different tones of the primary color, for when lighter or darker contrast is needed.

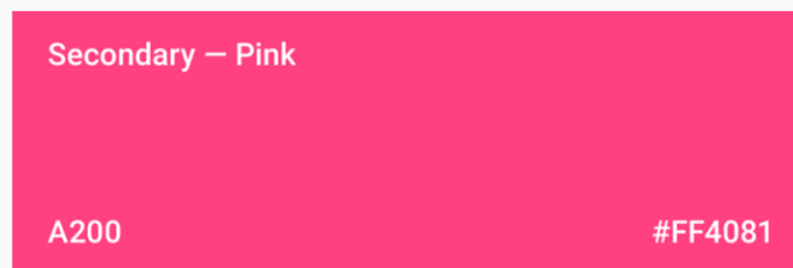
MATERIAL DESIGN - COLOR

• Secondary Color: Màu thứ cấp

- ❑ Màu thứ cấp được sử dụng để nhấn mạnh các phần của giao diện người dùng.
- ❑ Nó có thể được bổ sung hoặc tương tự như màu chính của bạn, nhưng nó không phải chỉ đơn giản là một biến thể ánh sáng hoặc tối của màu sắc chính của bạn.
- ❑ Nó nên tương phản với các yếu tố bao quanh nó và được áp dụng khi cần nhấn mạnh

MATERIAL DESIGN - COLOR

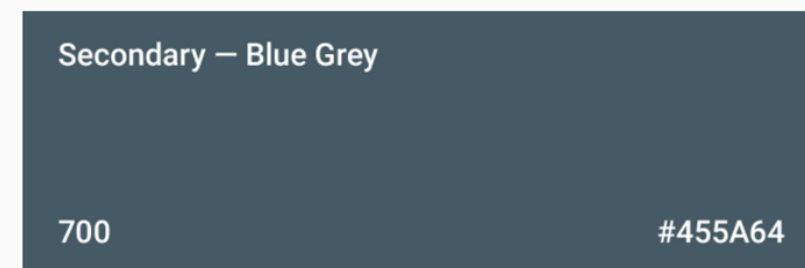
. Secondary Color: Màu thứ cấp



Fallback



A secondary color scheme with varied tones.



Fallback



Secondary color schemes do not have to be colorful. They only need to contrast with surrounding elements and be used sparingly throughout your UI.

MATERIAL DESIGN - COLOR

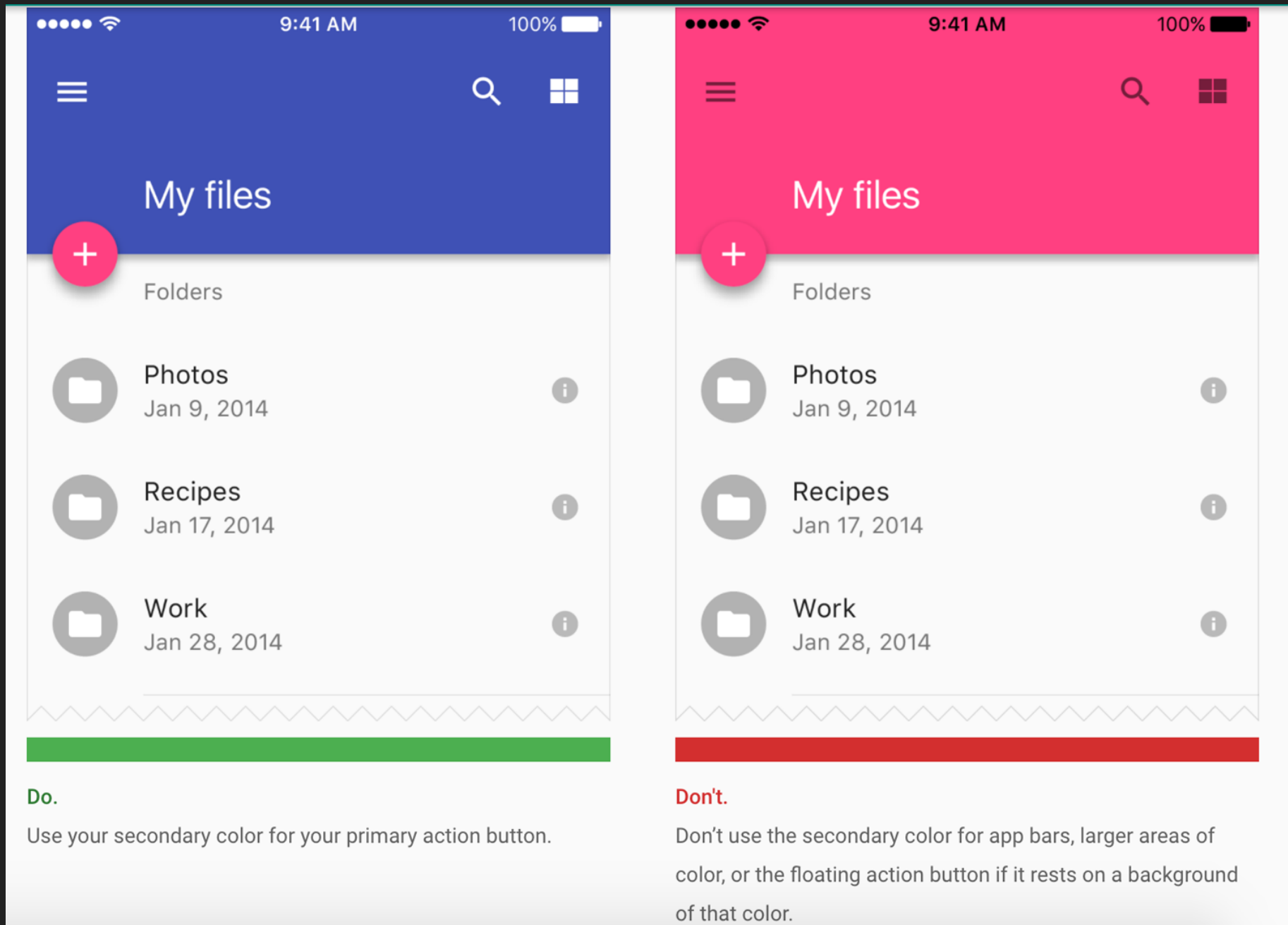
. Secondary Color: Màu thứ cấp

- ☐ Buttons, floating action buttons, and button text
- ☐ Text fields, cursors, and text selection
- ☐ Progress bars
- ☐ Selection controls, buttons, and sliders
- ☐ Links
- ☐ Headlines

Using a secondary color is optional. It's not necessary if you use variations of your primary color to accent elements.

MATERIAL DESIGN - COLOR

- Không nên sử dụng Secondary cho những vùng UI lớn



MATERIAL DESIGN - COLOR

- Sử dụng màu cung cấp thêm thông tin TRẠNG THÁI

☐ An element's current state, such as if a button is enabled or disabled

☐ An app or element's change of state

