

# **CON ĐƯỜNG NGHỀ NGHIỆP (CAREER PATHS) TRONG NGÀNH PHẦN MỀM**

DINH NGUYEN – FUNiX

Dec2019

# AGENDA

**01** Giới thiệu, làm quen

**02** Ngành phần mềm  
Nghề lập trình

**03** Chức danh công việc  
(Job Titles)

**04** Các hướng đi  
(Career paths)

**05** Hỏi đáp

# GIỚI THIỆU

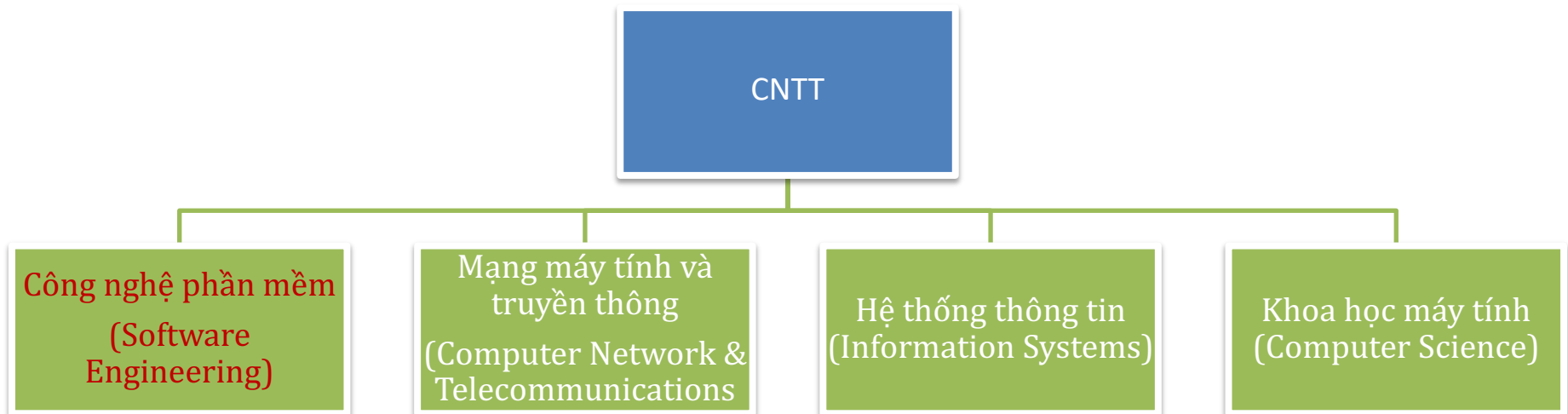
## **Những câu hỏi**

- Mục tiêu học nghề lập trình?
- Mô tả công việc sẽ làm sau khi ra trường?
- Sau khi làm việc 3-5 năm nữa bạn muốn trở thành ai?

# NGHỀ LẬP TRÌNH

**Công nghệ thông tin (Information Technology hay IT)**

**Các chuyên ngành chính**



# CHỨC DANH (JOB TITLES)

## **Phát triển phần mềm**

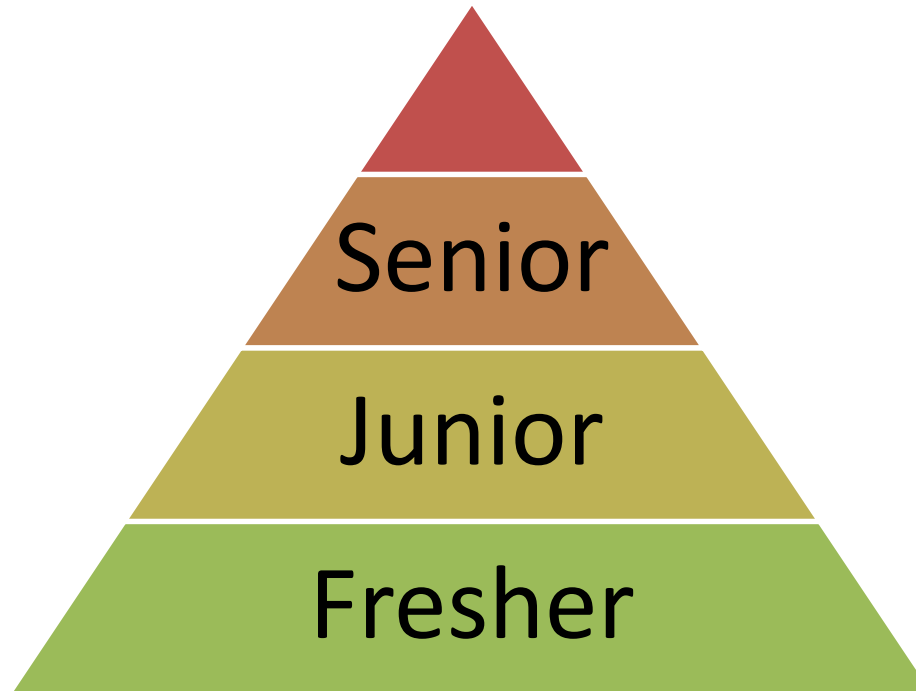
- Web Developer
- Mobile Developer
- Desktop Developer
- Game Developer
- Embedded Developer
- Database Developer
- Data Analyst
- Data Scientist
- Cloud Developer
- Blockchain Developer
- AI Developer

## **Hỗ trợ phát triển phần mềm**

- Business Analyst
- Bridge System Engineer
- DevOps Developer
- Quality Assurance
- Tester

# CHỨC DANH (JOB TITLES)

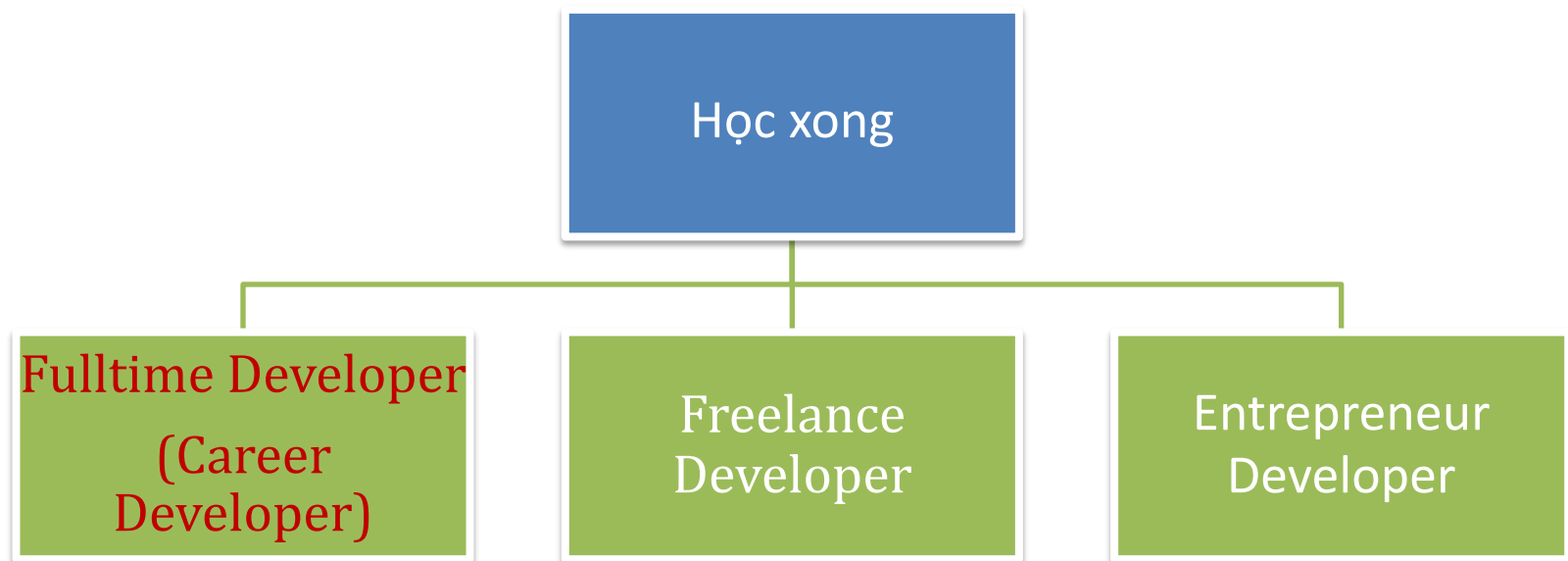
Với mỗi chức danh, có các cấp độ



# HƯỚNG ĐI (CAREER PATHS)

**Con đường nghề nghiệp (Career paths)**

**Có rất nhiều con đường nghề nghiệp trong ngành phần mềm**



# CAREER PATHS

## LEVEL 1: INTERN/TRAINEE

- Chưa có kinh nghiệm, sinh viên vừa học vừa làm
- Có kiến thức cơ bản và được hướng dẫn hoàn thành công việc đơn giản
- Có tiềm năng phát triển (tư duy logic, thái độ, mục tiêu)

Mức này gọi là Coder.

Viết các module đơn giản, thử nghiệm kỹ thuật dưới sự hướng dẫn, kèm cặp của tiền bối.



# CAREER PATHS

## **LEVEL 2: FRESHER/JUNIOR**

- Có khoảng 1 năm kinh nghiệm hoặc ít hơn
- Có kiến thức về nền tảng lập trình, chưa làm thực tế.
- Hiểu biết 1 ngôn ngữ lập trình

Mức này cũng còn gọi là Coder luôn.

Viết các module đơn giản, thử nghiệm kỹ thuật dưới sự hướng dẫn, kèm cặp của tiền bối.

# CAREER PATHS

## **LEVEL 3: DEVELOPER**

- Từ 1 – 3 năm kinh nghiệm
- Đã tham gia 1 vài dự án, biết được 1 số công nghệ
- Code được 1 số module phức tạp

Mức này gọi là Programmer/Developer.

Chỉ cần nói tên chương trình, mô tả chương trình, hướng dẫn sơ sơ là phần còn lại programmer có thể lo được.

# CAREER PATHS

## TECHNICAL VS. MANAGEMENT?

**1/ Tìm hiểu triển vọng và yêu cầu của mỗi hướng đi**

**2/ Nhìn nhận sở thích, thế mạnh và khả năng đáp ứng của bản thân**

# CAREER PATHS

## HƯỚNG TECHNICAL

### **Senior Developer**

- Từ 3 – 5 năm kinh nghiệm
- Khả năng thiết kế và xây dựng ứng dụng phức tạp, quy mô lớn.
- Là hình mẫu phần đầu của đa số lập trình viên

### **Technical Lead**

- Từ 5 – 10 năm kinh nghiệm
- Hiểu biết sâu rộng về thiết kế hệ thống, lập trình và công nghệ.
- Người quyết định chọn dùng công nghệ nào, thiết kế ra sao.

# CAREER PATHS

## HƯỚNG TECHNICAL

### **Software Architect**

- Từ 10 năm kinh nghiệm trở lên
- Đưa ra giải pháp, thiết kế phần lõi của các hệ thống phức tạp.
- Phối hợp với senior, developer hoàn thiện thiết kế.

### **Chief Technical Officer - CTO**

- Chịu trách nhiệm toàn bộ các vấn đề kỹ thuật của công ty
- Quyết định phương hướng công nghệ của công ty (nền tảng, kỹ thuật, quy trình như thế nào)
- Tìm hiểu, dự đoán xu hướng công nghệ mới, công cụ mới áp dụng vào công ty

# CAREER PATHS

## HƯỚNG MANAGEMENT

### **Team Leader**

- Từ 3-5 năm kinh nghiệm
- Vị trí tập sự trước khi đi theo con đường quản lý
- Ngoài công việc kỹ thuật, còn quản lý và đào tạo thành viên trong team.

### **Project Manager**

- Từ 5 năm kinh nghiệm trở lên
- Chịu trách nhiệm thành công/ thất bại của dự án
- Kỹ năng quản lý: thời gian, chi phí, chất lượng, con người, giao tiếp.

# CAREER PATHS

## HƯỚNG MANAGEMENT

### **Manager/Director**

- Tùy cấu trúc công ty, đây là quản lý cấp trung hoặc cấp cao.
- Đòi hỏi cao khả năng làm việc với con người
- Nhạy cảm, phản ứng nhanh với chiến lược công ty.
- Đàm phán, giải quyết xung đột, và ra quyết định.

# HỎI ĐÁP



*You have questions, we have answers.*



*Thank You!*

