**XÁC ĐỊNH NGUỒN LỰC**

Thứ 4, ngày 24 tháng 1 năm 2024

Thời gian: 8h00 AM

1. Nhân lực:

* Nhóm phát triển phần mềm bao gồm các lập trình viên, nhà thiết kế UX/UI, chuyên gia về cơ sở dữ liệu, kiểm thử chất lượng phần mềm (QA), và quản lý dự án.
* Nhóm hỗ trợ kỹ thuật và bảo trì sau khi sản phẩm được triển khai.

1. Con người:
2. Nguyễn Minh Diện
3. Năng lực: TeamLead, Developer
4. Kỹ năng:

* FRONT-END:
* HTML, CSS, JAVASCRIPT
* Jquery, BootStrap
* BACK-END:
* PHP
* LARAVEL
* KỸ NĂNG MỀM:
* Kỹ năng giao tiếp
* Kỹ năng thuyết trình
* Sử dụng Trello

1. Ngoại ngữ: Đọc hiểu cơ bản
2. Đặng Ngọc Thư
3. Năng lực: System design analysis, Developer
4. Kỹ năng:

* Sử dụng STARUML
* FRONT-END:
* HTML, CSS, JAVASCRIPT
* Jquery, BootStrap
* BACK-END:
* Java
* PHP
* KỸ NĂNG MỀM:
* Kỹ năng giao tiếp
* Kỹ năng thuyết trình

1. Ngoại ngữ: Đọc hiểu cơ bản
2. Phan Tiến Quân
3. Năng lực: Tester, Developer
4. Kỹ năng:

* Sử dụng Selenium
* FRONT-END:
* HTML, CSS, JAVASCRIPT
* Jquery, BootStrap
* BACK-END:
* PHP
* LARAVEL
* NodeJS
* KỸ NĂNG MỀM:
* Kỹ năng giao tiếp
* Kỹ năng thuyết trình

1. Ngoại ngữ: Đọc hiểu cơ bản
2. Cơ sở vật chất
3. Laptop cá nhân
4. Wifi
5. Màn PC
6. Tài nguyên công nghệ:

* Máy tính và thiết bị phần cứng cần thiết cho việc phát triển và kiểm thử phần mềm.
* Phần mềm và công cụ phát triển như IDE (Integrated Development Environment), các công cụ kiểm thử tự động, hệ thống quản lý phiên bản, v.v.

1. Tài chính:

* Ngân sách cho việc thuê nhân lực, mua sắm tài nguyên công nghệ, thanh toán cho các dịch vụ bên ngoài (ví dụ: dịch vụ lưu trữ, dịch vụ đám mây, v.v.), và chi phí quảng cáo/marketing.

1. Dữ liệu:

* Dữ liệu thử nghiệm và dữ liệu mẫu để phát triển và kiểm thử tính năng.
* Dữ liệu thực tế về các phòng trọ và thông tin liên quan từ các nguồn bên ngoài.

1. Người dùng và phản hồi:

* Người dùng beta thử nghiệm để cung cấp phản hồi và ý kiến cho sản phẩm trước khi ra mắt chính thức.
* Cơ quan quản lý, tổ chức và cộng đồng người dùng cuối để cung cấp phản hồi và hỗ trợ trong quá trình phát triển và cải tiến.

1. Đối tác và nhà cung cấp:

* Các đối tác có thể cung cấp dữ liệu hoặc tính năng bổ sung, hoặc hỗ trợ trong việc quảng bá và tiếp thị sản phẩm.
* Nhà cung cấp dịch vụ và công nghệ có thể cung cấp hỗ trợ kỹ thuật và giải pháp cho các yêu cầu cụ thể của dự án.

Người tạo



Nguyễn Minh Diện