**NHỮNG TỐ CHẤT CẦN CÓ CỦA MỘT DEVELOPER**

1. **FRESHER/JUNIOR**
2. **Front-end:**
   1. Sẽ đi xây dựng những giao diện người dùng
   2. Tố chất: mắt nhìn, giỏi về phối màu, khó chịu khi bị gì đó mất cân đối, tỉ mỉ, chi tiết và cầu toàn
3. **Back-end**
   1. Xử lí cấu trúc dữ liệu, hệ thống dữ liệu, liên quan về tính toán sử lí logic
   2. Tố chất: đam mê nghiên cứu, đọc sách, đọc tài liệu. Có tư duy giải quyết vấn đề (ngồi đây nói về chuyện gì, giải quyết ra làm sao, mấy giờ tới mấy giờ, sau đó thì làm sao). Làm việc có nguyên tắc.
4. **DEVELOPER**
5. **Hướng quản lí:**
   1. **Team leader**

- Quản lí một vài bạn dev bên dưới để cùng nhau nhìn về một hướng, giải quyết các vấn đề do công ty đưa ra. Vẫn theo hướng kỹ thuật là nhiều.

- Tố chất: khả năng bóc tách công việc, lên kế hoạch để chia cho các dev phía dưới, có khả năng quản lí năng suất, quản lí thời gian để có thể giao việc cho mọi người

* 1. **Project Manager**

- Quản lí hoàn toàn, quản lí dự án, quản lí con người, giao tiếp với khách hàng và đội ngũ kỹ thuật trong team

- Vai trò: Thích giao tiếp, không thích ngồi một chỗ, rất năng động và năng nổ, giỏi ngoại ngữ, có khả năng kết nối ae trong nhóm với nhau, thấu hiểu nguyện vọng của mn trong nhóm, quản lí dự án tiến độ

* 1. **Manager/Director**

1. **Hướng kỹ thuật** 
   1. **Senior Developer**
   2. **Teachical lead**

- Nghiên cứu về công nghệ, để áp công nghệ thay đổi quy trình của doanh nghiệp làm sao để bộ máy hoạt động được trơn tru, tiết kiệm chi phí hơn, cải thiện năng xuất lao động của doanh nghiệp hơn, giúp các thành viên trong công ty làm việc đơn giản hơn, happy hơn

- Vai trò: những chuyên gia, họ nghiên cứu sâu những mức độ mà họ nhìn vào một cái dự án thì biết ngay à cái này hỏng ở đâu, sai ở đâu, sửa chô nào để cái này tốt lên, phải có sự đam mê với công nghệ, phải làm một quản thời gian rất dài.

* 1. **Software architect**
  2. **CTO**

