

## PHỤ LỤC B

# TRƯỜNG HỢP CHẠY MÁY

## Các Trường hợp Chạy máy - Running Cases.

---

### TRƯỜNG HỢP MẪU: DỰ ÁN NGHIÊN CỨU THỊ TRƯỜNG TRÒ CHƠI VIDEO.

#### MỤC ĐÍCH CHÍNH.

Giúp bạn thực hành một số kỹ năng dự án mà bạn cần triển khai như là một phần của môn học này. Trường hợp này có thể hấp dẫn những người nhiệt tình với trò chơi video, cũng như bất cứ ai quan tâm đến tiếp thị những mặt hàng (sản phẩm mới). Nó cũng liên quan đến đại lý cá nhân và kinh doanh.

### MÔ TẢ TRƯỜNG HỢP

---

#### Part 1: Initiating – Phần 1. Khởi động.

##### Scenario – Kịch bản.

Một công ty quốc tế về tiếp thị và phân phối đang xem xét nhiều dự án mới liên quan đến công nghiệp trò chơi video. Họ đã có nhiều sản phẩm và dịch vụ liên quan đến công nghiệp giải trí, như là chiếu phim và câu lạc bộ đọc sách. Công ty làm ăn phần lớn với các khách hàng đã thành người lớn và các thị trường đã lớn, nhưng vị Phó Chủ tịch (PCT) về tiếp thị, LORI, lại muốn tìm hiểu những thời cơ có liên quan trò chơi video, là một thị trường đang lên. Sau khi đã chi một gia tài nhỏ cho một hệ thống trò chơi kiểu mới và các trò chơi video cho con trai bà, bà tin rằng các bậc phụ huynh thường là chịu chi và muốn biết nhiều thông tin hơn về các trò chơi mà trẻ con đang chơi. Và bà cũng biết rằng người lớn cũng tốn nhiều tiền và nhiều thời gian cho các trò chơi video và trẻ con cũng chịu chi cho các trò chơi và các sản phẩm khác, đặc biệt là đặt hàng qua mạng trực tuyến. Dự án Nghiên cứu Thị trường Trò chơi Video này sẽ liên quan đến nhiều người chuyên nghiệp về tiếp thị và CNTT. Những mục tiêu chính của dự án là nghiên cứu thị trường hiện nay và sắp tới, triển khai và quản trị trên mạng những điều tra về thu thập dữ liệu, nắm các nhóm tiêu điểm để giúp hiểu được thị trường tiềm năng và các thị trường hướng đến (Đích = target), phân tích các dữ liệu, xác định thời điểm mà công ty nên hay không nên vào thị trường này, và nếu vào thì như thế nào, và triển khai một kế hoạch để tiến lên, nếu có thể vận dụng được.

#### Tasks – Các Nhiệm vụ (công việc)

- Để làm quen với thị trường Trò chơi video, thực hiện vài nghiên cứu sơ bộ (thị trường của Việt nam) để tìm ra thị trường này to lớn như thế nào, những công ty nào đóng vai trò chính trong thị trường, những sản phẩm gì bán chạy nhất trên thị trường, ai là người mua những Trò chơi video game (người trưởng thành hay trẻ em), những Trò chơi game được phân phối như thế nào, ... **Viết từ 1 đến 2 trang A4, trích dẫn ít nhất 2 tham khảo.**

##### 1.1. Hiện trạng thị trường Trò chơi Video thế giới

- <http://www.pcgameworld.com/newsindex.php/>
- [http://en.wikipedia.org/wiki/Video\\_game](http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game)
- <http://www.childrennow.org>
- <http://www.mattel.com/>

## 1.2. Hiện trạng thị trường Trò chơi Video Việt nam

2. Một phần quan trọng của phân tích thị trường là chuẩn bị tài chính cho dự án. **Chuẩn bị một bảng tính điện tử để có thể được dùng để phát hiện ra những lợi nhuận tiềm tàng của việc khai thác thị trường** trò chơi video. Gồm có việc đưa vào giá đầu tư ban đầu, lượng khách hàng trong tháng đầu tiên, tỉ lệ khách hàng tăng trưởng mỗi tháng, chi phí thuê hàng tháng trên mỗi khách hàng, chi phí cố định và biến động cho việc vận hành hàng tháng. Xác định thời hạn (bao lâu) hoàn vốn (thu lại vốn đầu tư – không tính khấu trừ từ thời điểm hiện tại), và lời /lỗ được dự kiến cho 12 tháng đầu hoạt động. Giả định có ba kịch bản sau:

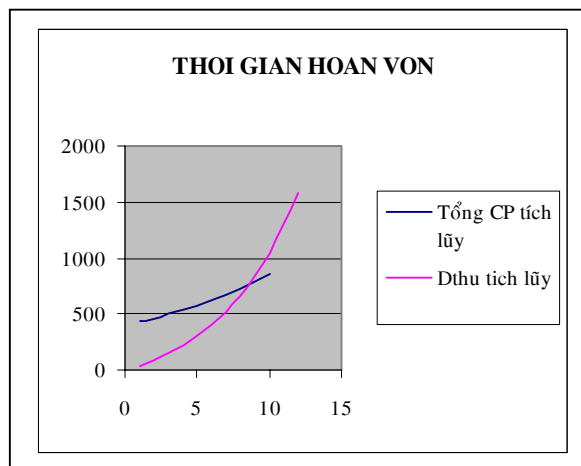
	Bình thường (Most likely)	Bi quan (Pessimistic)	Lạc quan (Optimistic)
Chi phí đầu tư năm đầu tiên (năm 0):	\$400,000	\$800,000	\$200,000
Số lượng khách hàng trong tháng 1:	2,000	1,000	3,000
Tỷ lệ gia tăng Khách hàng/ tháng:	20%	10%	25%
Phí thuê hằng tháng/khách hàng:	\$20	\$15	\$25
Phí hoạt động cố định hằng tháng:	\$20,000	\$30,000	\$15,000
Phí hoạt động cố định hằng tháng/	\$5	\$8	\$4

### TRƯỜNG HỢP BÌNH THƯỜNG

	Năm 0	Năm 1											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Số Khách hàng		2	2.4	2.88	3.456	4.147	4.977	5.972	7.166	8.600	10.320	12.383	14.860
Phí HĐ cố định		20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Phí' HĐ KH		10	12	14.4	17.28	20.736	24.88	29.86	35.832	43	51.6	61.92	74.3
Tổng Chi phí'		30	32	34.4	37.28	40.736	44.88	49.86	55.832	63	71.6	81.92	94.3
Doanh thu		40	48	57.6	69.12	82.944	99.53	119.4	143.33	172	206.4	247.7	297.2
Lợi nhuận		10	16	23.2	31.84	42.208	54.65	69.58	87.495	109	134.8	165.8	202.9
Tổng CP tích lũy	400	430	462	496.4	533.7	574.416	619.3	669.2	724.99	788	859.6	941.5	1036
Doanh thu tích lũy		40	88	145.6	214.7	297.664	397.2	516.6	659.96	832	1038	1286	1583
Khấu hao		-390	-374	-350.8	-319	-276.75	-222.1	-152.5	-65.03	43.97	178.8	344.5	547.4

Thời gian hòa vốn

8.597



Các trường hợp, ta có thể lập các biểu bảng tương tự.

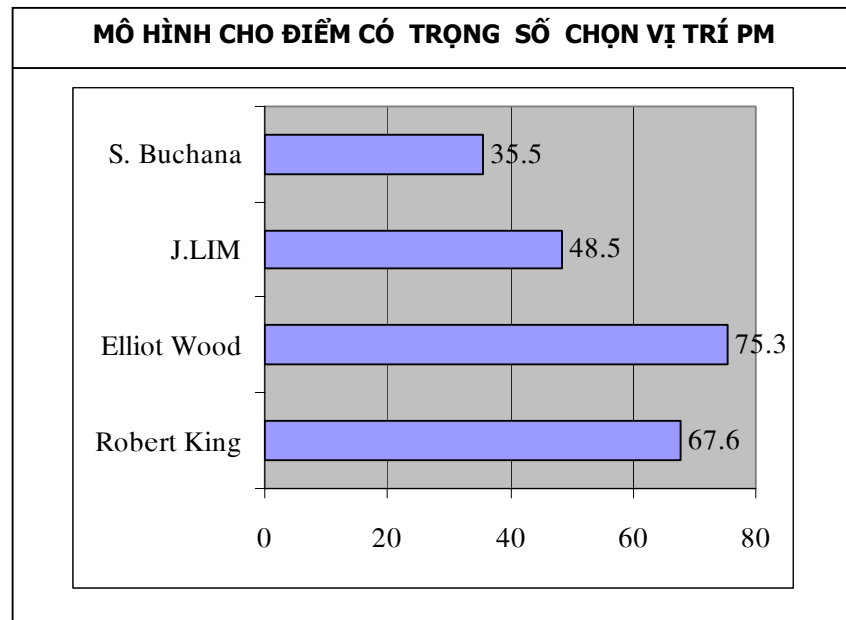
3. Lập Mô hình Bảng điểm có trọng số (WSM, xem biểu mẫu trong phụ lục C) để Bà Lori có thể dùng để giúp bà đánh giá những ứng viên cho vị trí người quản lý dự án. Xây dựng ít nhất 5 tiêu chuẩn để đánh giá những người quản lý dự án, 4 ứng viên tiềm năng, và chấm điểm các ứng viên. In ra bảng tính gồm cả đồ thị trên một trang.

### **BẢNG ĐIỂM CÓ TRỌNG SỐ CHO VỊ TRÍ PM**

Tạo bởi: Ms J. LIM

Ngày: 25-04-2005

Tiêu chí	%	Robert King	Elliot Wood	J.LIM	S. Buchana
Kinh nghiệm	30%	32	61	45	55
Sáng tạo	20%	90	80	50	20
Kỹ năng tổ chức	25%	70	90	50	20
Kỹ năng giao tiếp	15%	90	90	50	20
Kỹ năng công nghệ	10%	90	50	50	70
<b>Tổng</b>	<b>100%</b>	<b>67.6</b>	<b>75.3</b>	<b>48.5</b>	<b>35.5</b>



4. Chuẩn bị một văn bản Tôn chỉ (a project charter) dự án cho dự án nghiên cứu thị trường Trò chơi Video. Giả sử dự án thực hiện trong 6 tháng chi phí khoảng \$200,000. Dùng biểu mẫu dự án được cung cấp trong phụ lục C.

Tôn chỉ dự án (Project Charter).				
<b>Tên dự án:</b> Nghiên cứu thị trường Video Game <b>Ngày bắt đầu:</b> 25/1/2005 <b>Ngày kết thúc:</b> 25/7/2005 <b>Ngân sách:</b> \$200,000				
<b>Giám đốc dự án:</b> Elliot Wood, 084-123456789, eliwood@yahoo.com <b>Mục tiêu dự án:</b> Nghiên cứu thị trường Video Game, thu thập và đánh giá dữ liệu từ đó rút ra được ra định hướng phát triển của công ty khi tham gia vào thị trường Trò chơi video.				
<b>Cách tiếp cận (Approach):</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lập Khảo sát mức độ rộng lớn của thị trường Trò chơi video</li> <li>- Tìm hiểu hoạt động của các công ty lớn trong thị trường này</li> <li>- Tìm hiểu các sản phẩm bán chạy nhất</li> <li>- Đánh giá mức độ thành công khi tham gia thị trường video game</li> <li>- Chọn sản phẩm để phát triển</li> </ul>				
<b>Vai trò và Trách nhiệm</b>				
Vai trò	Họ Tên	Tổ chức/Vị trí	Liên hệ	Chữ Ký

## Phần 2: Planning – Lập Kế hoạch.

### Kịch bản.

Phó Chủ tịch Tiếp thị, Bà Lori, chọn Elliot Wood là nhà quản lý dự án cho dự án nghiên cứu thị trường Trò Chơi Video. Elliot đã có kinh nghiệm khảo sát thị trường và quản lý dự án trước đây trong công ty, và anh ta cũng là một người say mê trò chơi video cuồng nhiệt. Anh ta đã có Hệ thống Trò chơi Atari mà anh ta đã từng dùng chơi khi còn học trung học, và anh ta đã chơi những game mới với 2 con của anh ta. Tuy nhiên, Elliot, đã thận trọng khi làm việc thương mại trên Internet và anh ta từ chối làm bất kỳ chuyện mua sắm nào của mình trên mạng. Và anh ta cũng cảm đoán các con mình dùng Internet ngoại trừ chúng không bị giám sát, và anh ta xem các trò chơi video mà các con chơi là một lá chắn tốt. Elliot đã bắt đầu đặt các nhóm dự án lại với nhau. Những thành viên nhóm chừng mực nào đó có luôn cả bạn, một lập trình viên/nhà phân tích và nhà quản lý dự án nhiều tham vọng (ai cũng muốn hướng việc chơi trò chơi video phục vụ cho trẻ em nam trưởng thành), Eric, một nhà phân tích thị trường trẻ (người say mê trò chơi video khác), Katie, người phân tích kinh doanh nhiều kinh nghiệm (ai đã chưa từng chơi Video Game xem như bỏ phí thời gian), và Krishna, một người làm Web trẻ có uy tín (ai cũng từng chơi những video game). Elliot cũng nói chuyện với Adam, một luật sư có kinh nghiệm và chuyên gia đạo đức học cho công ty, để hỗ trợ nhóm trong dự án. Elliot đã biểu lộ mối quan tâm của anh ta về việc bán các trò chơi video mang tính bạo lực và sex, và anh ta đã muốn nghiên cứu các chiến lược tiếp thị có thể xác định mối quan tâm về vấn đề đạo đức của người mua. Elliot cũng đã thuê một cố vấn bên ngoài, Michelle, để giúp đỡ nhóm thấy được nghiên cứu gần đây đối với thị trường trò chơi video. Michelle đã thường làm việc cho một vài hãng trò chơi video lớn. Tại buổi họp đầu tiên, Michelle đã nói với toàn nhóm là điều phổ biến là lợi nhuận lớn nhất là từ các trò chơi video bạo lực và dành cho người lớn được bán trực tiếp cho các nam thanh niên 18 đến 30 tuổi. Katie biểu lộ mối quan tâm của cô ta về việc thiếu các trò chơi dành cho giới nữ và trò chơi mang tính giáo dục. Krishna đã nói rằng anh ta nghĩ rằng họ nên tập trung vào các trò chơi có liên quan đến thể thao và mở rộng chúng sang nhiều môn thể thao hơn và bằng nhiều ngôn ngữ hơn. Elliot nhấn mạnh tầm quan trọng của việc thực hiện một nghiên cứu khảo sát thị trường khách quan và chú tâm đến mọi thị trường tiềm năng.

**Các Nhiệm vụ (công việc)**

1. Phát triển một hợp đồng liên quan tới nhóm cho dự án (team contract). Dùng mẫu được cung cấp trong phụ lục D như một hướng dẫn.

**Hợp đồng Nhóm - Team Contract**

Tên Dự án - Project Name: Nghiên cứu thị trường Trò Chơi Video.

Họ Tên các Thành viên Dự án và Chữ ký: (Project Team Members Names and Sign-off)

Họ Tên	Chữ ký
Elliot Wood	
Eric	
Katie	
Krishma	
Adam	

**Quy tắc chung khi làm việc (Code of Conduct):** Nhóm Dự án sẽ:

- Xem Quyền lợi của Dự án Là trên hết.
- Bảo đảm các thành viên khác của nhóm được thông báo về thông tin liên quan đến dự án.
- Tập trung vào những gì tốt nhất cho toàn bộ nhóm dự án.
- Làm việc để đưa ra được kết quả đảm bảo chất lượng cho công ty.
- Tôn trọng, Quan tâm các ý kiến của các thành viên khác trong nhóm.
- Tham gia Dự án cho đến khi kết thúc.

**Khi Tham gia - Participation:** Các Thành viên sẽ:

- Tạo điều kiện như nhau cho mọi thành viên.
- Khuyến khích thành viên đưa ý kiến của mình về các ý tưởng và các sản phẩm làm ra.
- Trình bày các ý tưởng mới hay các cách tiếp cận đem lại lợi ích cho nhóm.
- Báo cáo kịp thời tình trạng công việc cho người quản trị dự án.
- Nền chân thật và cởi mở trong tất cả các hoạt động của dự án.
- Khuyến khích sự linh động, uyển chuyển trong phong cách làm việc nhóm
- Thông báo sớm cho các thành viên trong nhóm nếu bạn sẽ vắng mặt trong một cuộc họp.

**Truyền thông (Communication):** Các Thành viên sẽ:

- Khi gửi mail về các thông tin liên quan dự án thì phải gửi cho tất cả thành viên trong nhóm.
- Trả lời những email liên quan một cách kịp thời
- Tập trung giải quyết vấn đề, không được công kích người khác.
- Trình bày các ý tưởng một cách rõ ràng và súc tích
- Phải đặt câu hỏi khi cảm thấy không rõ về các chỉ dẫn hay các ý kiến của người khác.
- Lưu lại nội dung các cuộc thảo luận liên quan theo mình trình tự nhất định.
- Chỉ đưa ra một vấn đề thảo luận tại một thời điểm trong cuộc họp.

**Giải Quyết Vấn đề (Problem Solving):** Các Thành viên sẽ:

- Khuyến khích mọi người cùng tham gia giải quyết các vấn đề.
- Chỉ nên sử dụng những phê bình có tính xây dựng.
- Đưa ra các ý kiến phản hồi hoặc giải pháp khi được yêu cầu giải quyết một vấn đề nào đó.
- Đấu tranh để xây dựng dựa trên các ý kiến của mỗi người.

**Hội họp (Meeting Guidelines):** Các Thành viên sẽ:

- Tham gia các cuộc họp báo cáo tình hình hàng tuần của nhóm.
- Ghi chép nội dung các cuộc họp và cố gắng giải quyết vấn đề đề ra trong cuộc họp trong vòng 24 giờ.
- Xây dựng một chương trình nghị sự trước tất cả các cuộc họp với ban lãnh đạo công ty.
- Đưa nhật ký cuộc họp và các tài liệu quan trọng lên web site của nhóm.

Trước

[www.fit.hcmuns.edu.vn/~tmdung](http://www.fit.hcmuns.edu.vn/~tmdung)

Mail= [tmdung@fit.hcmuns.edu.vn](mailto:tmdung@fit.hcmuns.edu.vn)

2. Chuẩn bị một bảng phân tích các bên liên quan cho dự án, dùng mẫu được cung cấp trong phụ lục C. Hãy tạo nên bảng thông tin về các bên liên quan, nếu nó không được cung cấp.

PHÂN TÍCH CÁC BÊN LIÊN QUAN CHO DỰ ÁN " "						
<b>(Stakeholder Analysis for Project Name)</b>						
<b>Người viết (Prepared by):</b>	<b>Ngày (Date):</b>					
	Bà Lori	Elliot Wood	Michelle	Eric	Katie	Adam
Thuộc Tổ chức (Organization)	PCT	GĐ DA	TV	TV	TV	Luật sư
Vai trò trong dự án (Role on project)						
Một sự kiện duy nhất về BTG (Unique facts about stakeholder)						
Mức độ quan tâm (Level of interest)						
Mức độ ảnh hưởng (Level of influence)						
Đề xuất Về quản lý các mối quan hệ (Suggestions on managing relationships)						

3. Phát triển một bản tuyên bố phạm vi (scope statement) dự án. Dùng mẫu được cung cấp trong phụ lục D. Càng đặc biệt càng tốt trong việc mô tả những đặc điểm và những yêu cầu về sản phẩm, cũng như việc phân phát sản phẩm. Giả sử sự nghiên cứu sẽ được hoàn tất với ít nhất 1000 người và tập trung vào 4 nhóm khác nhau (gồm khoảng 10 người mỗi nhóm) nên được nhóm chung. Bạn nên điều tra những gì đi sâu vào việc chỉ đạo một sự học tập về nghiên cứu thị trường để có thêm ý tưởng về công việc có liên quan.

## PHÁT BIỂU VỀ PHẠM VI - Scope Statement

<b>Tên dự án- Project Title:</b> Ngày - <b>Date:</b> Người viết: <b>Prepared by:</b>
<b>Lý Giải về dự án (Project Justification):</b> Mục tiêu của dự án là xác định thị trường hiện tại và dự kiến dựa trên sự thu thập thông tin của các cuộc khảo sát trên mạng. Dự kiến chúng ta sẽ khảo sát với 1000 người theo 4 nhóm trò chơi như sau (theo các độ tuổi): <ul style="list-style-type: none"> <li>o Trò chơi bạo lực</li> <li>o Trò chơi thể thao</li> <li>o Trò chơi giáo dục</li> <li>o Trò chơi giành cho bạn gái và trò chơi khác.</li> </ul>
<b>Các tính chất và yêu cầu của sản phẩm:</b> <b>(Product Characteristics and Requirements):</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Khảo sát trên tất cả các lứa tuổi</li> <li>2. Khảo sát về sở thích trên các loại trò chơi.</li> <li>3. Khảo sát về hình thức mua trò chơi</li> <li>4. Sự quan tâm của phụ huynh về trò chơi</li> </ol>
<b>Tổng kết về các sản phẩm chuyển giao của dự án.</b> <b>(Summary of Project Deliverables)</b> <b>Các kết quả liên quan đến quản lý dự án (Project management-related deliverables):</b> business case, charter, team contract, scope statement, WBS, schedule, cost baseline, status reports, final project presentation, final project report, lessons-learned report, and any other documents required to manage the project. <b>Sản phẩm liên quan (Product-related deliverables):</b> research reports, design documents, software code, hardware, etc. <ol style="list-style-type: none"> <li>1.</li> <li>2.</li> <li>3.</li> <li>4.</li> </ol>
<b>Các yêu cầu để đánh giá sự thành công của dự án:</b> <b>(Project Success Criteria):</b>



4. Phát triển một WBS (Work Breakdown Structure) cho dự án. Thực hiện đến cấp 2 hay cấp 3, thích hợp với các công việc. dùng mẫu được cung cấp trong phụ lục D. In WBS vào danh sách mẫu như một tập tin văn bản. Phải chắc rằng WBS dựa trên tài liệu dự án, tuyên bố phạm vi và những thông tin có liên quan.

## WBS – DỰ ÁN NGHIÊN CỨU THỊ TRƯỜNG TRÒ CHƠI VIDEO

**Người viết:**

**Ngày:**

1. **Thu thập số liệu về thị trường**
  - Tìm kiếm trên internet
  - Khảo sát trực tiếp
2. **Khảo sát trên mạng**
  - 2.1. Xây dựng quy chế khảo sát
  - 2.2. Thiết kế nội dung các cuộc khảo sát
  - 2.3. Thiết kế Web site
    - 2.3.1. Thiết kế
    - 2.3.2. Lập trình web
    - 2.3.3. Kiểm và sửa lỗi
  - 2.4. Thiết kế Web site
  - 2.5. Quảng cáo về web site
  - 2.6. Theo dõi và tổng hợp dữ liệu
3. **Phân tích và đánh giá thị trường**
  - 3.1. Xác định độ lớn của thị trường
  - 3.2. Xác định các công ty mạnh về thị trường này
  - 3.3. Xác định sản phẩm bán chạy nhất là gì
  - 3.4. Xác định đối tượng mua trò chơi video
  - 3.5. Xác định hình thức phân phối các trò chơi
4. **Tổng kết và đánh giá sơ bộ dự án**
5. **Lập kế hoạch giai đoạn tiếp theo**
6. **Thời gian dự phòng**

5. Dùng WBS được xây dựng ở mục 4 phía trên (Nhập các mẫu WBS trong cột Task Name) để tạo một Sơ đồ Gantt và sơ đồ mạng trong MS Project 2003 cho dự án. Ước lượng thời gian kéo dài của từng tác vụ và nhập vào những phụ thuộc thích hợp. Cũng như bao gồm vài cột mốc. Nhớ rằng mục tiêu lịch biểu cho dự án là 6 tháng. In Sơ đồ Gantt và sơ đồ mạng.
6. Tạo một ma trận tác động/khả năng có thể xảy ra và danh sách những rủi ro được đưa lên hàng đầu cho dự án. Gồm có ít nhất 10 rủi ro. dùng mẫu được cung cấp trong phụ lục C.

XÁC SUẤT				TÁC ĐỘNG
Cao			R06, R01, R07, R09	
Trung bình		R04, R08		
Thấp	R02	R10	R03, R02, R11, R12	
	Thấp	Trung bình	Cao	

**Danh sách mức độ rủi ro trong dự án Video Game**

<b>Mã rủi ro</b>	<b>Mức độ</b>	<b>Rủi ro tiềm ẩn</b>	<b>Cách khắc phục</b>
R01	2	Sự phân phối nhân lực kém	Phải xem xét khả năng của tất cả các nhân viên trong nhóm
R02	6	Sự thay đổi chính sách của chính phủ	Báo cáo, xin ý kiến chỉ đạo của lãnh đạo công ty.
R03	1	Mục tiêu về sản phẩm không rõ ràng	Phải xác định rõ các sản phẩm cần tạo ra. Không nên bao quát toàn bộ lãnh vực video game.
R04	3	Ước lượng thời gian không phù hợp	Tổ chức cuộc họp xem xét và điều chỉnh thời gian kịp thời, báo cáo sự điều chỉnh lãnh đạo.
R05	2	Chi phí: chi phí quảng cáo, chi phí khảo sát, ... tăng.	Phải dự trù ngân sách cho việc tăng giá.
R06	1	Chất lượng: khả năng phân tích thị trường kém, số liệu thu thập không trung thực	Tham khảo ý kiến của người tư vấn. Tổ chức đánh giá kết quả định kỳ.
R07	2	Người tư vấn không đủ kinh nghiệm	Phải xem xét ý kiến của tất cả nhân viên trong nhóm, không được tin tưởng hoàn toàn vào người tư vấn.
R08	3	Nhân viên làm việc không nhiệt tình, không trung thực hoặc nghỉ việc.	Phải có chính sách đãi ngộ thỏa đáng. Tạo môi trường làm việc cạnh tranh; giám sát chặt chẽ tiến độ công việc.
R09	2	Khả năng thiết kế web kém, bảo mật thông tin không tốt	Phải lưu dự phòng dữ liệu. Phải kiểm tra kỹ trang web; phải thường xuyên giám sát các truy cập của người dùng.
R10	4	Nhân viên không hiểu chính xác ý kiến chỉ đạo	Thường xuyên theo dõi kết quả công việc. Xem xét kỹ các báo cáo định kỳ.
R11	5	Người quản lý không giám sát tốt tiến độ công việc của nhân viên	Phải báo cáo tình trạng dự án định kỳ cho cấp trên.
R12	5	Không sự báo cáo kịp thời cho cấp trên về tình trạng dự án.	Lãnh đạo công ty phải giám sát nhóm dự án.

**Ghi chú:** Mức độ 1 là rủi ro lớn nhất.

### Phần 3: Thực hiện (Executing)

#### **Kịch bản:**

Elliot Wood và nhóm dự án đang phải vật lộn khi thực hiện dự án NCTT Trò chơi Video. Đã qua 3 tháng từ lúc bắt đầu dự án, và chỉ còn 3 tháng để thực hiện. Bạn đang tìm kiếm khó khăn trong đó để thu thập dữ liệu thị trường hàng hóa tốt như ai mua trò chơi video và mua bằng cách nào. Có vẻ là có một thị trường chợ đen lớn cho trò chơi, và cũng có một vài kiện cáo xoay quanh vấn đề bản quyền đã xảy ra. Chính phủ cũng đưa ra một chiến dịch khổng lồ để hạn chế tối đa lượng thời gian mà trẻ em tuổi đến trường tiêu tốn vào các trò chơi video. Hai công ty phân phối phim ảnh thông qua những chương trình cho thuê hàng tháng đã mở rộng chủng loại sản phẩm của họ gồm cả video game. Phó Chủ tịch Tiếp thị, Bà Lori, muốn bạn đẩy nhanh nghiên cứu và đưa ra quyết định thực hiện hay không trong vòng một tháng. Cô ta thể hiện sự quan tâm đến việc nghiên cứu thị trường và việc phân phối các trò chơi video về giáo dục trong khi nó còn có lợi nhuận tiềm năng. Nhóm của bạn đã chưa từng bắt đầu nghiên cứu video giáo dục, dường như chúng chiếm một thị phần nhỏ. Michelle, nhà tư vấn bên ngoài của bạn, không bao gồm thông tin về các hệ thống trò chơi ở tuổi trước khi đi học. Bạn cảm thấy nhóm của mình đã bỏ sót thị trường chính yếu mà Lori hiện đang quan tâm nhất.

#### **Các Nhiệm vụ (công việc)**

1. Elliot quyết định triệu tập một cuộc họp các nhóm để thảo luận về tình trạng hiện tại. Đưa ra một lịch biểu cho cuộc họp này để làm việc qua vài thách thức mà bạn sẽ đối mặt. Viết 1 đến 2 trang trình bày vài sự lựa chọn từ danh sách những thách thức đó. Phải chắc chắn với nơi nhận phản hồi và dự đoán từ tất cả các đối tác của dự án. Giả sử nhà bảo trợ, Phó Chủ tịch Tiếp thị, sẽ không tham dự cuộc họp này, nhưng cô ta lo lắng chờ bản kế hoạch từ nhóm của bạn.
2. Người quản lý dự án của bạn, Elliot, phải đưa ra một bài thuyết trình ngắn tại một cuộc họp xem xét lại sự quản lý với Phó Chủ tịch Tiếp thị và một số nhà quản lý cấp trên. Elliot yêu cầu bạn giúp anh ta chuẩn bị bài thuyết trình này. Anh ta cần trình bày từ 5 – 10 phút. Vì nhiều nhà quản lý không hiểu nhiều về nó hay những dự án khác, mục đích chính của buổi họp đã được thông báo đến mọi người về dự án và tiến trình của nó. Chuẩn bị 5 đến 10 Slide để Elliot có thể dùng như một phần của bài thuyết trình của anh ta. Đảm bảo rằng các vấn đề trọng tâm và những thông tin quan trọng từ người cấp trên được thể hiện trong báo cáo.
3. Chuẩn bị một báo cáo cột mốc cho dự án dựa trên thông tin trong sơ đồ Gantt đến thời điểm này. Giả sử bạn có 3 tháng dành cho dự án. Thêm vào các cột mốc đánh dấu những thay đổi tiềm ẩn chỉ tập trung vào những trò chơi video giáo dục/thể thao và đưa ra một quyết định đi/không đi trong một tháng. Sử dụng mẫu báo cáo cột mốc được cung cấp trong phụ lục D.
4. Sau cuộc họp xét duyệt dự án được mô tả ở bước 2 ở trên, ban quản lý có quyết định thay đổi phạm vi dự án. Họ muốn học nghiên cứu thị trường chỉ tập trung vào việc thuê game liên quan tới giáo dục và thể thao. Cùng với các platform có tên tuổi của lĩnh vực trò chơi, bạn cũng nên lưu ý đến thị trường cho việc cung cấp thuê game hàng tháng cho giáo viên và phụ huynh của lứa tuổi trước khi đến trường và học sinh tiểu học. Platforms cũng có thể bao gồm các máy tính và các hệ thống học hướng tới lứa tuổi nhỏ hơn. Phát triển một danh sách chi tiết giả định và những câu hỏi mà nhóm dự án sẽ liên hệ đến lĩnh vực mới của dự án. Viết lại tài liệu về thông tin trong bản ghi nhớ 1 đến 2 trang để quản lý.

#### **Phần 4. Điều khiển, Kiểm soát (Controlling)**

##### ***Kịch bản.***

Vì Michelle không rành trong lĩnh vực trò chơi giáo dục và nền hệ thống trò chơi mới, nên Elliot chấm dứt hợp đồng với cô ta và thuê một nhà tư vấn mới, Julie, một cựu giáo viên hiện đang làm việc cho công ty tư vấn những hệ thống giáo dục. Nhóm dự án quyết định khởi đầu hoàn toàn từ con số không với dự án nghiên cứu thị trường bị thay đổi này. Thực hiện cơ bản là như nhau nhưng mục tiêu của thị trường, sản phẩm và khách hàng hẹp hơn. Bà Lori, Phó Chủ tịch Tiếp thị, cương quyết đòi hỏi hợp mỗi tuần, và cô ta muốn có báo cáo nghiên cứu thị trường của bạn để quyết định thực hiện hay không, trong vòng một tháng.

##### ***Các Nhiệm vụ (công việc)***

1. Tạo một sơ đồ Gantt mới dựa trên lịch trình và dự án đã sửa đổi.
2. Cập nhật/làm lại tài liệu dự án và phát biểu phạm vi. Mô tả ngắn gọn những kế hoạch khác bạn đã tạo ra đến thời điểm này mà bạn nghĩ ra bạn nên cập nhật.
3. Cập nhật danh sách những rủi ro hàng đầu của bạn. Viết một trang giải thích những thông tin về rủi ro mới.

#### **Phần 5: Kết thúc (Closing)**

##### ***Kịch bản.***

Gần một tháng sau, bạn khó tin rằng bạn gần như hoàn tất dự án này! Julie có sáng kiến lạ thường, làm cho dễ dàng thu thập thông tin mà bạn cần cho việc nghiên cứu thị trường. Cô ta cũng có rất nhiều mối quan hệ và những ý tưởng hay cho việc thiết lập sự cộng tác với những công ty khác, các tổ chức phi lợi nhuận và các tổ chức giáo dục, công ty của bạn nên quyết định tham gia vào thị trường này. Bạn đã đạt được mục tiêu theo lịch trình và vẫn nằm trong giới hạn ngân sách cho dự án tái định hướng. Bạn cũng luôn cung cấp thông tin tốt cho Lori trong suốt quá trình, cô ta đã sẵn sàng cho việc hoạch định một số chiến lược mới cho việc bàn bạc đến thị trường mới này của công ty bạn. Elliot cũng hài lòng với những kết quả này, và ông cùng các thành viên của nhóm dường như cảm thấy thoải mái khi làm việc trên dự án được duyệt lại này.

##### ***Các Nhiệm vụ (công việc):***

1. Chuẩn bị một bản thuyết trình ngắn từ 10 đến 15 slide để Elliot có thể trình bày tại buổi tổng kết dự án. Giả sử ông ta có khoảng 15 đến 20 phút để báo cáo. Mô tả những mục đích ban đầu của dự án và những lý do để điều chỉnh lại. Làm nổi bật những kết quả của dự án được điều chỉnh lại và lý do nó dường như hoạt động tốt hơn dự án khởi đầu.
2. Chuẩn bị một báo cáo Bài học kinh nghiệm cho toàn bộ dự án. Bao gồm đầu vào từ tất cả các bên liên quan trong bảng tổng kết Bài học kinh nghiệm. Sử dụng mẫu được cung cấp trong phụ lục D và sáng tạo của bạn.
3. Chuẩn bị một báo cáo kết thúc dự án, sử dụng thông tin được cung cấp trong những mẫu dùng cho tài liệu kết thúc dự án trong phụ lục D. Bao gồm thông tin lúc bắt đầu và sau khi xem xét lại.