

NHẬP MÔN CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

ĐỒ ÁN MÔN HỌC #1
PROJECT PLAN

Nhóm Dedicated Technophiles (DT)

MỤC LỤC

1	Tổng quan	1
	Thông tin nhóm	1
	Thông tin đồ án	1
2	Kế hoạch đồ án	2
2.1	Các cột mốc – sản phẩm	2
2.2	Kế hoạch trao đổi thông tin	4
	Kế hoạch họp nhóm	4
	Kế hoạch báo cáo với Product Owner	4

1

Tổng quan

Thông tin nhóm

MSSV	Họ tên	Email	Vai trò
22127024	Đặng Trần Anh Khoa	dtakhoa22@clc.fitus.edu.vn	
22127236	Nguyễn Tấn Lộc	ntloc22@clc.fitus.edu.vn	
22127310	Cao Uyển Nhi	cunhi22@clc.fitus.edu.vn	Scrum master
22127271	Nguyễn Tuấn Minh	ntminh22@clc.fitus.edu.vn	
22127169	Thái Thị Kim Huyền	tkhuyen22@clc.fitus.edu.vn	

Thông tin đồ án

Tên đồ án	
Công cụ hướng dẫn	- Django
	- Pythonanywhere
Product Owner	Ths. Phạm Trọng Nghĩa Ths. Trương Tấn Khoa

<Mô tả ngắn gọn về qui trình và công cụ (không quá 10 dòng) dưới đây>

Qui trình làm đồ án :

Tuần 4: Hợp nhóm phân công nhiệm vụ : gồm 3 team Design Game và Build Game và làm web, thống nhất hợp đồng thành lập nhóm, quy định hoạt động

Tuần 5: Làm việc với chợ, hoàn thành bản thiết kế game

Tuần 6: Hoàn thành game, hoàn thành website

Tuần 7: Cải thiện game, chỉnh sửa website, trao đổi yêu cầu sản phẩm với bên chợ

Tuần 8: Báo cáo

Công cụ : - Google Meet, Box chat messenger, MS Team, Google Drive (Trao đổi thông tin)

- Game maker Studio (Build game), Django (Làm website)

2

Kế hoạch đồ án

2.1

Các cột mốc – sản phẩm

<Xác định các cột mốc lớn. Phân rã công việc ở mức thô cho từng cột mốc, đầu ra sản phẩm >

Cột mốc	Công việc dự kiến	Ước lượng (man hour)	Sản phẩm
7/11	Leader thông báo phân chia nhiệm vụ	3	Hoàn thành báo cáo tìm hiểu về quy trình Scrum
9/11	Họp nhóm Nắm rõ cách sử dụng Gamemaker studio Hoàn thành bản thiết kế	3	Project Plan Website khung Meeting minutes lần 1,2 Reflective report lần 1
	Làm website	6	
21/11	Build Game	5	Khung Game
	Hoàn thiện website	6	Link Website
	Họp	2	Meeting minutes lần 3,4 Reflective report lần 2 Game, Sản phẩm Demo
30/11	Trao đổi với chợ	3	Game được công bố trên chợ Meeting minutes lần 5
4/12	Kiểm duyệt sản phẩm	3	Meeting minutes lần 6

2.2

Kế hoạch trao đổi thông tin

Kế hoạch họp nhóm

<kế hoạch họp nhóm để tổng kết, rút kinh nghiệm và chuẩn bị cho bước tiếp theo>

Thời gian	Nội dung dự kiến	Phương pháp	Chuẩn bị
9/11	Đưa ra quy định , hợp đồng thành lập nhóm, lịch họp cố định Phân chia công việc cụ thể	Google Meet và Zoom	Thực hiện thiết kế Thực hiện xây dựng web Tìm hiểu app xây dựng game
16/11	Báo cáo việc đã làm trong tuần	MS Team	Tiếp tục thực hiện thiết kế Trao đổi nội dung với bên chợ
19/11	Duyệt nội dung báo cáo, nói thêm về hình thức trình bày báo cáo và phong cách trình bày	Họp offline ở thư viện	Báo cáo cho Product Owner Hoàn thành thiết kế game Hoàn thành website Hoàn thành ý tưởng để xây dựng game
23/11	Báo cáo việc đã làm trong tuần Phân chia lại nhiệm vụ của một số thành viên	MS Team	Hoàn thiện website Hoàn thành game
26/11	Duyệt website Duyệt game	Họp offline	Hoàn thành công việc với bên chợ Cải tiến game, website sau khi đã hoàn thành Báo cáo cho Product Owner
30/11	Báo cáo tiến độ làm việc	MS Team	Hoàn thiện công việc với bên chợ Hoàn thành đồ án
4/12	Tổng kết nội dung đồ án	Họp offline	Báo cáo cuối đồ án

Kế hoạch báo cáo với Product Owner

<kế hoạch báo cáo và thảo luận với Product Owner – GV HDTH>

Thời gian	Nội dung dự kiến	Chuẩn bị
14/11	Báo cáo tiến độ	Báo cáo tiến độ của trang web Báo cáo tìm hiểu Scrum

		Bảng phân công, công việc tuần 1, biên bản họp, nhật kí thành viên, tiến độ sản phẩm, tiến độ làm việc với chợ
21/11	Báo cáo tiến độ	Báo cáo hoạt động nhóm, minh chứng, slide báo cáo
28/11	Báo cáo tiến độ	Báo cáo hoạt động nhóm, minh chứng, slide báo cáo
5/12	Báo cáo đồ án	Sản phẩm đồ án, slide báo cáo
...

Công cụ hỗ trợ

<các công cụ hỗ trợ thực hiện đồ án>

- Messenger, MTeam: trao đổi nhóm, họp nhóm
- Django : Xây dựng trang web
- Google Drive : trao đổi tiến độ công việc
- Gamemaker Studio: Xây dựng game
- Công cụ quản lí nhóm : Google Calendar
- Công cụ soạn thảo văn bản : Word