## **Mục tiêu dự án**

**1. Hiểu rõ và giải thích các hoạt động**:

Nắm bắt và ưu tiên các hoạt động kỹ thuật quan trọng trong quá trình phát triển hệ thống bán hàng điện tử trực tuyến, áp dụng mô hình Agile.

**2. Quản lý dự án**:

Nắm vững quy trình quản lý dự án Agile, áp dụng vào việc xây dựng hệ thống bán hàng điện tử.

**3. Xây dựng tài liệu phác thảo dự án**:

Phác thảo hệ thống quản lý bán hàng một cách tường minh và cụ thể.

**4. Lập kế hoạch quản lý dự án**:

Xây dựng kế hoạch chi tiết về các giai đoạn phát triển ứng dụng.

**5. Xây dựng bảng công việc**:

Lập danh sách các công việc cần thực hiện cho từng giai đoạn của dự án.

**6. Ước lượng thời gian, phân bổ nhân lực, ước tính chi phí**:

Phân bổ nhân lực hợp lý, ước tính chi phí phát triển và quản lý thời gian hoàn thành dự án.

**7. Sử dụng phương pháp và công cụ lập tiến độ**:

Sử dụng các công cụ và phương pháp như Gantt Chart, Kanban để lập tiến độ và theo dõi dự án.

**8. Dự đoán rủi ro**:

Phân tích và dự đoán các rủi ro có thể xảy ra trong quá trình phát triển ứng dụng.

**9. Lập kế hoạch phòng ngừa, kiểm soát rủi ro**:

Thiết lập kế hoạch phòng ngừa, xử lý và kiểm soát rủi ro có thể ảnh hưởng đến tiến độ dự án.

**10. Kiểm soát thay đổi**:

Đảm bảo khả năng kiểm soát những thay đổi và sẵn sàng ứng phó khi có sự thay đổi trong dự án.

## **Phạm vi dự án**

**1. Mục tiêu chính của dự án:**

* Phát triển một ứng dụng di động cho phép người dùng tìm kiếm, so sánh, và mua sắm các sản phẩm điện tử.

**2. Các chức năng chính của ứng dụng:**

* **Tìm kiếm sản phẩm**: Cung cấp tính năng tìm kiếm nâng cao cho phép người dùng dễ dàng tìm kiếm các sản phẩm điện tử.
* **Thông tin sản phẩm**: Cung cấp thông tin chi tiết về sản phẩm, bao gồm mô tả, hình ảnh, và đánh giá.
* **Giỏ hàng**: Tích hợp chức năng giỏ hàng cho phép người dùng thêm sản phẩm vào giỏ và tiến hành thanh toán.
* **Thanh toán**: Hỗ trợ nhiều phương thức thanh toán (thẻ tín dụng, ví điện tử, thanh toán khi nhận hàng).
* **Quản lý tài khoản**: Cho phép người dùng đăng ký, đăng nhập và quản lý thông tin tài khoản của họ.
* **Đánh giá và phản hồi**: Cho phép người dùng để lại đánh giá và phản hồi về sản phẩm và dịch vụ.

3. Thời gian và nguồn lực:

* Thời gian phát triển: Dự án dự kiến hoàn thành trong 6 tháng.
* Nguồn lực: Dự án sẽ cần một đội ngũ phát triển bao gồm lập trình viên, thiết kế UI/UX, chuyên gia kiểm thử và quản lý dự án.

**4. Đối tượng người dùng:**

* Người tiêu dùng có nhu cầu mua sắm các sản phẩm điện tử trên di động, bao gồm cả người dùng trẻ tuổi và người dùng trung niên.

**5. Công nghệ sử dụng:**

1. Nền tảng phát triển ứng dụng: Flutter.
2. Cơ sở dữ liệu: Firebase và MySQL.
3. API: Kết nối với các nhà cung cấp và hệ thống thanh toán.

## **Tầm nhìn dự án**

Phát triển một ứng dụng bán đồ điện tử trên nền tảng di động, cung cấp cho người tiêu dùng một trải nghiệm mua sắm dễ dàng, nhanh chóng và thuận tiện. Ứng dụng sẽ cho phép người dùng tìm kiếm, so sánh và mua sắm sản phẩm điện tử từ nhiều nhà cung cấp khác nhau, đồng thời cung cấp thông tin chi tiết về sản phẩm, đánh giá từ người dùng và các chương trình khuyến mãi hấp dẫn. Mục tiêu của chúng tôi là trở thành một nền tảng bán hàng hàng đầu trong lĩnh vực điện tử, mang lại giá trị và sự hài lòng tối đa cho người tiêu dùng, đồng thời thúc đẩy sự phát triển bền vững trong ngành thương mại điện tử.

Một số yếu tố chính trong tầm nhìn này:

* 1. **Trải nghiệm người dùng**: Ưu tiên sự dễ dàng và thuận tiện trong quá trình mua sắm.
  2. **Thông tin sản phẩm**: Cung cấp thông tin chi tiết và đánh giá từ người dùng để hỗ trợ quyết định mua sắm.
  3. **Đối tác đa dạng**: Kết nối người dùng với nhiều nhà cung cấp khác nhau để mang lại nhiều sự lựa chọn.
  4. **Phát triển bền vững**: Cam kết thúc đẩy sự phát triển bền vững trong ngành thương mại điện tử.