**TÔN CHỈ DỰ ÁN (PROJECT CHARTER)**

**Tên dự án:** Xây dựng phần mềm quản lý khu trò chơi ở Cơ sở 1 trường Đại học Bách Khoa TP Hồ Chí Minh

**Ngày bắt đầu:** 29/9/2022 **Ngày kết thúc:** 29/11/2022

**Ngân sách:** 500.000.000 đồng

**Mục tiêu dự án:**

Ứng dụng công nghệ thông tin vào trong quản lý lượt khách ra vào, nhân viên và doanh thu trò chơi của một khu trò chơi ở CS1, tạo sự thuận lợi và dễ dàng trong việc quản lý cho admin cũng như khách hàng mua và đặt vé trực tuyến. Thông qua ứng dụng quản lý khu trò chơi, ban quản lý có thể kiểm soát, sắp xếp và thống kê doanh thu các trò chơi, tình trạng trò chơi cũng như số lượng khách hiện tại một cách dễ dàng và nhanh chóng, giúp cho khách hàng có thể thoải mái tận hưởng khu trò chơi với trải nghiệm tốt nhất.

**Cách tiếp cận:**

* Tìm hiểu yêu cầu về nghiệp vụ của ban quản lý
* Tìm hiểu quy trình mua, bán vé và quản lý lượt khách ra vào
* Tìm hiểu về hệ thống thông tin hiện tại đang có của các trò chơi
* Lựa chọn công nghệ phù hợp để phát triển, hiện thực
* Đánh giá kết quả đạt được của dự án

**Vai trò và trách nhiệm:**

| **Thành viên** | **Vai trò** | **Trách nhiệm** | **Thông tin liên hệ** | **Chữ ký** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Khải** | **Project Manager** | **Quản lý dự án, bảo đảm dự án đạt đúng tiến độ, yêu cầu được giao.** | **khai.do.bk@hcmut.edu.vn** | **Khai** |
| **Huy** | **Back-end Developer, DB Expert** | **Thiết kế và hiện thực cơ sở dữ liệu, bảo đảm tính bảo mật và an toàn thông tin.** | **huy.tran02102001@hcmut.edu.vn** | **Huy** |
| **Thành** | **Business Analyst,**  **Software Architect** | **Phân tích nghiệp vụ khách hàng, thiết kế business logic, thiết kế và xây dựng kiến trúc phần mềm.** | **thanh.lecs@hcmut.edu.vn** | **Thanh** |
| **Thuận** | **Fullstack Developer, DevOps** | **Build-up source code, phát triển UI-UX, hỗ trợ xây dựng và áp dụng API. Hỗ trợ quản lý Database. Xây dựng hệ thống thông tin, deploy và duy trì sản phẩm.** | **thua.hothuanho036@hcmut.edu.vn** | **Thuan** |

**HỢP ĐỒNG NHÓM**

**Tên dự án:** Xây dựng chương trình quản lý thư viện Trường ĐH ABC

**Quy tắc chung khi làm việc:**

* Quyền lợi của dự án và các bên liên quan được đặt lên hàng đầu
* Tạo một môi trường [nhóm dự án](https://www.atoha.com/blogs/kien-thuc/nhom-du-an-tap-the-luon-lam-viec-tot-hon-ca-nhan) hợp tác.
* Tương tác hiệu quả với các bên liên quan.
* Tối ưu hóa các giải pháp ứng phó rủi ro.
* Nâng cao khả năng thích ứng và khả năng phục hồi.
* Cho phép thay đổi để đạt được trạng thái mong muốn trong tương lai.
* Nhận biết, đánh giá và phản hồi các tương tác của hệ thống.

**Khi tham gia – các thành viên sẽ:**

· Tạo điều kiện như nhau cho mọi thành viên.

· Khuyến khích các thành viên đưa ý kiến của mình về các ý tưởng và các sản phẩm làm ra.

· Trình bày các ý tưởng hay các cách tiếp cận đem lại lợi ích cho nhóm.

· Báo cáo hàng ngày tình trạng công việc cho người Quản lý dự án thông qua OMNIPlan.

· Nên chân thật, cởi mở, nói ra hết ý kiến của bản thân về dự án hoặc đồng nghiệp cùng tham gia dự án trong tất cả các cuộc họp.

· 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.

· Khuyến khích độc lập tìm hiểu về các dự án tương tự.

· Thông báo sớm nhất có thể cho các thành viên trong nhóm nếu hệ thống đang phát triển đột nhiên xảy ra lỗi.

**Truyền thông – các thành viên sẽ:**

· Khi gửi email về các thông tin liên quan dự án thì phải gửi cho tất cả các thành viên trong nhóm và hiện rõ các email.

· Trả lời những email liên quan một cách kịp thời và nếu đó là email khẩn cấp để gửi cho đối tác hoặc đồng nghiệp trong dự án thì phải gửi trong vòng 2h.

· Tập trung giải quyết vấn đề, không được công kích, đổ lỗi người khác khi xảy ra vấn đề.

· Trình bày các ý tưởng bằng một cách nhìn trực quan, dễ hiểu, dễ tiếp cận cho các thành viên trong dự án.

· Đặt câu hỏi ngay lập tức khi cảm thấy không hiểu hoặc cảm thấy vấn đề chưa rõ ràng.

· Record lại cuộc họp nếu họp online và lưu lại nội dung cuộc thảo luận, biên bản cuộc họp liên quan sắp xếp theo ngày gần nhất diễn ra cuộc họp.

· Nêu rõ trước các vấn đề sẽ nói trong cuộc họp và chia rõ thời gian để nói từng vấn đề, chỉ đưa ra một vấn đề thảo luận tại 1 thời điểm trong cuộc họp.

**Giải quyết vấn đề - các thành viên sẽ:**

· Khuyến khích tất cả thành viên trong dự án cùng tham gia, đưa ra ý kiến hoặc giải pháp mà mình cảm thấy tốt để có thể nhanh chóng giải quyết vấn đề.

· Thẳng thắn phê bình khi cần thiết và chỉ sử dụng những phê bình có tính xây dựng, đóng góp cho sự phát triển của hệ thống cũng như của nhóm.

· Nếu đưa ra các ý kiến phản đối thì phải nêu rõ nguyên nhân và giải pháp khả thi để giải quyết một vấn đề.

· Đưa ra các ý kiến phản đối hoặc giải pháp khi được yêu cầu giải quyết một vấn đề nào đó.

· Nếu cảm thấy ý kiến của người khác hay thì nên tích cực đóng góp và lấy đó làm cơ sở để đấu tranh, từ đó tiếp tục xây dựng dựa trên các ý kiến của mỗi người.

**Hội họp – các thành viên sẽ:**

· Tham gia các cuộc họp đúng giờ, báo cáo tình hình hàng tuần của dự án vào đầu buổi họp.

· Bên cạnh thư ký cuộc họp thì mọi người nên ghi chép ngắn gọn nội dung mình cần để ý trong các cuộc họp và cố gắng giải quyết nhanh nhất có thể vấn đề được đề ra trong cuộc họp.

· Đưa các bản records cuộc họp, biên bản cuộc họp, nhật ký cuộc họp và các tài liệu quan trọng lên Google Drive hoặc Folder chung của nhóm.

**BẢN PHÁT BIỂU VỀ PHẠM VI**

**Tên dự án:** Xây dựng phần mềm quản lý khu trò chơi ở Cơ sở 1 trường Đại học Bách Khoa TP Hồ Chí Minh

**Ngày:** 29/09/2022

**Người viết:** Mr Đỗ Chí Khải

**Lý giải về dự án:**

Ứng dụng công nghệ thông tin vào trong việc quản lý khu trò chơi, bao gồm quản lý lượt khách ra vào, nhân viên và doanh thu trò chơi của một khu trò chơi ở CS1, tạo sự thuận lợi và dễ dàng trong việc quản lý và thống kê.

**Các tính chất và yêu cầu sản phẩm:**

* Hệ thống có thể quản lý được số lượt khách ra vào khu trò chơi
* Hệ thống có thể quản lý được doanh thu của từng trò chơi
* Hệ thống cho phép bán vé, đặt vé, thanh toán online
* Hệ thống cho phép quản lý nhân viên ở nhiều trò chơi khác nhau
* Theo dõi được tình trạng mỗi trò chơi
* Cho phép để lại đánh giá, review.
* Thống kê được các chỉ số chung, chỉ số quan trọng từ đó đưa ra được giải pháp và hướng đi cho ban lãnh đạo.

**Tổng kết về các sản phẩm chuyển giao của dự án**

* Sản phẩm: phần mềm quản lý khu trò chơi.
* Tài liệu: các yêu cầu của dự án, các báo cáo về tiến độ và tình trạng của dự án, các chức năng đã được thực hiện, tài liệu về hướng dẫn sử dụng phần mềm.
* Có trách nhiệm đào tạo nhân viên của khu trò chơi cách sử dụng hệ thống
* Có trách nhiệm bảo trì hệ thống khi hệ thống xảy ra sự cố

**Các tiêu chí đánh giá dự án:**

* Hoàn thành triển khai đúng thời hạn và bàn giao đầy đủ phần mềm theo hợp đồng.
* Hệ thống có thể hoạt động ổn định nếu có nhiều lượt truy cập vào một lúc
* Hệ thống có độ tin cậy (reliability) và tính bảo mật (security) cao
* Hệ thống phản hồi nhanh khi người dùng có yêu cầu
* Có thể sử dụng trên nhiều thiết bị khác nhau: laptop, tablet, mobile
* Tối ưu trải nghiệm người dùng
* Dễ dàng sử dụng cho người mới
* Hệ thống có khả năng mở rộng và bảo trì tốt.
* Cam kết dữ liệu an toàn, chính xác bảo mật

**BIÊN BẢN CUỘC HỌP**

**(V/v :Phát triển dự án phần mềm Quản lý khu trò chơi)**

**Hôm nay, lúc 9h ngày 10 tháng 10 năm 2022 tại văn phòng Công ty ABC diễn ra cuộc họp với các nội dung sau:**

**I/ Thành phần tham dự gồm:**

1. Ông Đỗ Chí Khải

2. Ông Trần Nhật Huy

3. Ông Hồ Vũ Thuận

4. Ông Lê Nam Tiến Thành

**II/ Nội dung cuộc họp:**

Bàn về:

* Thống nhất Tôn chỉ dự án.
* Lý giải về mục đích dự án.
* Nêu ra và soạn bài phát biểu về phạm vi
* Soạn hợp đồng làm việc nhóm
* Bàn về tính chất và yêu cầu của dự án
* Chia rõ vai trò và trách nhiệm của từng thành viên trong dự án
* Cam kết về các điều khoản của hợp đồng

Cuộc họp kết thúc lúc 11h ngày 10 tháng 10 năm 2022.

| **Thư ký cuộc họp** | **Chủ trì cuộc họp** |
| --- | --- |
| **Lê Nam Tiến Thành** | **Đỗ Chí Khải** |