Xin chào thầy cô em là PTK, hôm nay em sẽ trình bày về Marvic – Trang web quản lý dự án. Đồng hành cùng em trong dự án lần này là thầy Nguyễn Hải Quân.

# Giới thiệu:

## Đối tượng sử dụng: Người chưa có kinh nghiệm, và người có kinh nghiệm lâu năm.

## Thực trạng:

## Người chưa có kinh nghiệm

Đối với người chưa có kinh nghiệm như học sinh các học kỳ với khoảng thời gian 3 tháng từ lâu đã được áp dụng trong học tập tại hầu hết các trường học. Nhưng 3 tháng là khoảng thời gian dài và có nhược điểm của nó. Chúng ta thường thấy học sinh tụt hậu vào cuối học kỳ và phải chạy nước rút cho kỳ thi.

Còn các sinh viên mới ra trường được tiếp cận với thực tế rằng khối lượng công việc rất lớn và chúng có mức độ ưu tiên khác nhau. Không có khả năng quản lý công việc sẽ khiến sinh viên mất điểm trong mắt công ty và luôn gặp vấn đề trong công việc

## Người có kinh nghiệm lâu năm.

Hay Người có kinh nghiệm lâu năm sẽ dùng kinh nghiệm của mình để điều phối công việc hợp lý hơn cho các thành viên và tránh được thiếu xót.

## Mục đích:

* Làm việc nhóm ngày càng trở nên quan trọng hơn.
* Làm việc theo nhóm, là một việc rất tốt và cần thiết không chỉ ở môi trường học đường mà còn ở cả môi trường làm việc.
* Chất lượng của sản phẩm sẽ bị hạn chế nếu bạn không thể làm việc như một mảnh ghép của nhóm.
* Không những giúp chúng ta học hỏi thêm được nhiều kiến thức từ những người khác, mà còn giúp chúng ta nâng cao hiệu quả công việc.
* Tuy nhiên, thật khó để các cá nhân có được tiếng nói chung và làm việc cùng nhau một cách trơn tru.

## Cách giải quyết của Marvic

* Mỗi thành viên sẽ có chức vụ nhất định:
* Sẽ có 3 nhóm trong đó PO và PM sẽ đóng vai trò là người quản lý điều phối công việc cho các thành viên.
* Các thành viên còn lại là nhóm phát triển sẽ là những người nhận và hoàn thành các công việc được giao.
* **PO:**
* Vai trò của Product owner là thu hẹp khoảng cách giao tiếp giữa nhóm và các bên liên quan, đóng vai trò là người đại diện từ cả 2 phía (khách hàng và đội phát triển)
* Khả năng truyền đạt tốt là phẩm chất quan trọng nhất.
* Nhận ra các điều cần được ưu tiên và nắm được điểm mạnh lẫn điểm yếu của các thành viên.
* **PM:**
* Giúp Product owner theo dõi công việc tồn đọng của sản phẩm đảm bảo công việc được hiểu rõ để nhóm có thể liên tục đạt được tiến độ công việc.
* Giúp nhóm tránh những yếu tố cản trở trong quá trình làm việc, cho dù nội bộ hay bên ngoài nhóm.
* **Developer team:**
* Là những người sẽ thực hiện tất cả các công việc cần thiết để gia tăng giá trị của sản phẩm sau mỗi Sprint.
* Nhóm được khuyến khích thảo luận trực tiếp với các bên liên quan để cung cấp sự hiểu biết tối đa về các yếu tố kỹ thuật và phản hồi ngay lập tức.
* **Sprint:** 
  + Sprint là một khoảng thời gian thường là 2 tuần, giúp xác định chỉ tiêu thời gian hoàn thành một lượng công việc cần nhóm tập trung.
  + Xác định khối lượng công việc phù hợp trong Sprint sẽ giúp nhóm vận hành công việc tốt hơn và ít gặp vấn đề hơn.
    - Có thể xem đây là khoảng thời gian chạy nước rút và chỉ tập trung vào những điều quan trọng.

## Khảo sát các sản phẩm khác

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Mạnh | Yếu |
| **Jira** | * Đầy đủ chức năng cho người dùng chuyên nghiệp. * Các thao tác kéo thả mượt mà * Duy trì kế hoạch nhờ biểu đồ thời gian. * Hỗ trợ doanh nghiệp có thể phối hợp nhiều dự án cùng lúc. * Khả năng tùy biến của người dùng tốt. * Có 1 hệ sinh thái hỗ trợ nhiều sản phẩm. | * Có nhiều version qua các năm, bắt buộc người dùng phải dành nhiều thời gian để làm quen lại khi có các thay đổi lớn. * Số đông người dùng cần tham gia một hoặc nhiều khóa học. * Có quá nhiều thông tin trên giao diện. Dễ làm người dùng bị bối rối khi mới sử dụng. * Giới hạn nhiều chức năng khi sử dụng miễn phí. * Chi phí cao. * Chỉ phát huy tối ưu hiệu quả với dự án lớn, không phù hợp với dự án vừa và nhỏ (dưới 3 tháng) * Quy trình làm việc phức tạp đòi hỏi phải tìm hiểu kỹ lưỡng |
| **Monday** | * Có tính năng thảo luận trên từng công việc, có thể hội thảo nội bộ mà cũng có thể thảo luận qua lại với khách hàng. * Giao diện hiện đại. * Có thể tích hợp với các nhà cung cấp dịch vụ thứ 3. | * Giao diện không đơn giản hay tinh gọn. * Thiếu các Quick Helps để giúp người dùng có thể làm quen nhanh hơn. * Mức phí cao |
| **Trello** | * Dễ sử dụng * Miễn phí * Theo dõi trực quan | * Tương tác kém giữa các thành viên * Không phù hợp cho quản lý thời gian * Thiếu báo cáo công việc |

# La solution à mettre en place

* Các bài học lý thuyết được cung cấp miễn phí và có giá trị lâu dài.
* Cung cấp các bài kiểm tra kiến thức giúp ghi nhớ nhanh.
* Cung cấp môi trường làm việc bám sát với thực tế. Bằng các công cụ theo dõi tiến độ công việc, thời gian, khối lượng hoặc trạng thái của các công việc trong Sprint.

# Các chức năng theo Role

* Hệ thống có 3 nhóm người dùng và mỗi nhóm có khả năng tương tác với Project khác nhau:
  + Nhóm PO và PM có toàn quyền quyết định với Project, sử dụng các công cụ được hệ thống hỗ trợ theo dõi tiến độ, thời gian… Hơn nữa còn có quyền thay đổi số lượng thành viên tham gia Project.
  + Nhóm phát triển có thể tương tác và hoàn tất các công việc được giao cho mình trong Sprint như gắn cờ thể hiện cần sự trợ giúp từ các thành viên khác.

# Công nghệ

* Microsoft SQL Server: Lưu trữ các bảng và dữ liệu
* Entity Framework: Kết nối .net với Sql Server
* ASP.NET CORE 5.0: Viết api.
* Figma: Thiết kế giao diện.
* React JS: Viết giao diện người dùng.

# Résultats

* Kiến thức cho người mới.
* Môi trường làm việc thức tế.
* Cung cấp đầy đủ tính năng theo mô hình Agile/Scrum.
* Quản lý công việc/học tập hiệu quả.

# Phần chưa làm đc

* Cung cấp các quy trình hỗ trợ cho các nhóm người dùng có quy mô lớn:
  + Hỗ trợ nhóm vận hành/triển khai.
  + Nhóm phát triển được liên kết với các nền tảng đang sử dụng.
  + Hỗ trợ Quicks Help.
  + Tùy biến Project theo cá nhân.