**ĐẠI HỌC DUY TÂN**



TRƯỜNG KHOA HỌC MÁY TÍNH

KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

🙠🖎🕮✍🙢

KHÓA LUẬN TỐT NGHIỆP

TÊN ĐỀ TÀI

**HỆ THỐNG QUẢN LÝ QUÁN CÀ PHÊ**

**TỐI ƯU VẬN HÀNH VÀ CÁ NHÂN HÓA**

**TRẢI NGHIỆM KHÁCH HÀNG**

TÀI LIỆU ĐÁNH GIÁ KẾT QUẢ

(REFLECTION / 360 PEAR EVALUATION)

**Giảng viên hướng dẫn: ThS.** **Đoàn Hoàng Duy**

**Nhóm: 43**

**Sinh viên thực hiện:**

1. Nguyễn Đình Hậu 27211202570
2. Dương Văn Hữu 27211202219
3. Nguyễn Nhật Dương 27211223672
4. Trần Tín Đạt 27211247987
5. Lý Bùi Quang Dương 27211247884

Đà Nẵng, tháng 03 năm 2025

**THÔNG TIN DỰ ÁN**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Dự án viết tắt** | CMS | | | |
| **Tên dự án** | Hệ thống quản lý quán cà phê tối ưu vận hành và cá nhân hóa trải nghiệm khách hàng | | | |
| **Ngày bắt đầu** | 17/03/2025 | | **Ngày kết thúc** | 15/05/2025 |
| **Nơi thực hiện** | Khoa Công nghệ thông tin – Đại học Duy Tân | | | |
| **Giảng viên hướng dẫn** | ThS. Đoàn Hoàng Duy  Email: doanhoangduy@duytan.edu.vn  Phone: 0913.499.984 | | | |
| **Chủ sở hữu** | Duy Tân University | | | |
| **Scrum Master** | Nguyễn Đình Hậu | nguyendinhhauace@gmail.com | | 0336.215.616 |
| **Thành viên trong đội** | Lý Bùi Quang Dương | quangduong123dtu@gmail.com | | 0374.002.396 |
| Nguyễn Nhật Dương | duongnguyenkt99@gmail.com | | 0342.662.327 |
| Trần Tín Đạt | datcanlmht@gmail.com | | 0348.867.503 |
| Dương Văn Hữu | anhhuu21072003@gmail.com | | 0335.605.668 |

# THÔNG TIN TÀI LIỆU

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tiêu đề tài liệu** | Product Backlog | | |
| **Tác giả** | Nguyễn Đình Hậu | | |
| **Vai trò** | Trưởng nhóm | | |
| **Ngày** | 12-05-2025 | **File name:** | [KLTN]-Reflection Document.docx |
| **URL** |  | | |
| **Access** | Khoa CNTT | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **LỊCH SỬ BẢN SỬA** | | | |
| **Phiên bản** | **Người chỉnh sửa** | **Ngày** | **Ghi chú** |
| 1.0 | Dương Văn Hữu | 12/05/2025 | Tạo tài liệu |

# PHÊ DUYỆT TÀI LIỆU

Cần có các chữ ký sau để phê duyệt tài liệu này

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Cố vấn dự án** | ThS. Đoàn Hoàng Duy | **Chữ ký:** |  |
| **Ngày:** | ………/…/2025 |
| **Scrum Master** | Nguyễn Đình Hậu | **Chữ ký:** |  |
| **Ngày:** | ………/…/2025 |
| **Thành viên nhóm** | Lý Bùi Quang Dương | **Chữ ký:** |  |
| **Ngày:** | ………/…/2025 |
| Nguyễn Nhật Dương | **Chữ ký:** |  |
| **Ngày:** | ………/…/2025 |
| Trần Tín Đạt | **Chữ ký:** |  |
| **Ngày:** | ………/…/2025 |
| Dương Văn Hữu | **Chữ ký:** |  |
| **Ngày:** | ………/…/2025 |

**MỤC LỤC**

[1. MỤC TIÊU 1](#_Toc134873408)

[2. ĐÁNH GIÁ 1](#_Toc134873409)

[2.1. Những điều đã làm được 1](#_Toc134873410)

[2.2. Những điều chưa làm được 1](#_Toc134873411)

[3. THUẬN LỢI VÀ KHÓ KHĂN 2](#_Toc134873412)

[3.1. Thuận lợi 2](#_Toc134873413)

[3.2. Khó khăn 2](#_Toc134873414)

[4. BÀI HỌC KINH NGHIỆM 2](#_Toc134873415)

# MỤC TIÊU

* + Tìm hiểu được phải làm thế nào để cung cấp được một sản phẩm chất lượng theo đúng thực tiễn.
  + Cung cấp sản phẩm phần mềm theo yêu cầu của người sử dụng.
  + Tìm hiểu và thực hiện theo quy trình Scrum.
  + Thực hiện được một dự án hiệu quả và được quản lý tốt.

# ĐÁNH GIÁ

## 2.1. Những điều đã làm được

* + - Sử dụng ngôn ngữ lập trình Java (Spring Boot) cho backend và JavaScript (ReactJS) cho frontend. Các công cụ quản lý, thiết kế dự án.
    - Lập kế hoạch từ khi bắt đầu dự án cho đến khi kết thúc.
    - Tuân thủ theo quy trình Scrum.
    - Viết các tài liệu liên quan.
    - Phân tích, thiết kế và code được thực hiện đồng thời. Dễ dàng phân chia công việc.
    - Gặp gỡ giáo viên hướng dẫn để tìm ra vấn đề và phương pháp giải quyết vấn đề.
    - Hoàn thành đúng lịch trình của dự án.
    - Học được cách giao tiếp trong nhóm và cùng phối hợp các thành viên trong nhóm để hoàn thành tốt dự án.

## 2.2. Những điều chưa làm được

* + - Khi vừa bắt đầu. Vì chưa nắm vững quy trình scrum mà các công cụ thực hiện nên chưa bắt kịp được quy trình của dự án.
    - Phần mềm và chất lượng phần mềm chưa được kiểm chứng.
    - Thiếu sự đánh giá khách quan về sản phẩm của khách hàng.
    - Chưa tương tác trực tiếp với khách hàng để tìm hiểu yêu cầu của khách hàng nhằm hoàn thiện tốt sản phẩm.

# THUẬN LỢI VÀ KHÓ KHĂN

## 3.1. Thuận lợi

* + - Thực hiện tốt về phạm vi, mục tiêu của dự án.
    - Hoàn thành công việc với tỷ lệ 99%.
    - Nắm bắt được quy trình Scrum và áp dụng Scrum vào thực tế.

## 3.2. Khó khăn

* + - Khó cân bằng được số lượng công việc cho từng thành viên trong nhóm.
    - Chưa thực sự hoàn thành công việc theo kế hoạch đề ra dẫn đến thiếu thời gian và phải làm thêm giờ.
    - Thiếu kinh nghiệm về công nghệ và quy trình thực hiện.
    - Thiếu kinh nghiệm giải quyết vấn đề khi có vấn đề xảy ra.
    - Sự phối hợp giữa các thành viên trong nhóm chưa thực sự ăn ý.
    - Khó tránh khỏi bất đồng về quan điểm của các thành viên trong nhóm.

# BÀI HỌC KINH NGHIỆM

* Để dự án triển khai thành công thì phải có kế hoạch từ đầu một cách chi tiết và luôn bám sát theo kế hoạch thực hiện.
* Thường xuyên review hoặc meeting để kịp thời chỉnh sửa những rủi ro hay sai sót.
* Trong quá trình làm nhóm sẽ xảy ra nhiều bất đồng về ý tưởng và quan điểm, do đó phải lắng nghe ý kiến của các thành viên trong nhóm để tìm cách giải quyết.
* Thiết lập sự linh hoạt trong việc làm nhóm.