BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO

ĐẠI HỌC DUY TÂN



Tên đề tài:

XÂY DỰNG NỀN TẢNG HỌP TRỰC TUYẾN

VÀ TÍCH HỢP AI

∙•🙞🟏🙜•∙

TÀI LIỆU REFLECTION

GVHD: Nguyễn Minh Nhật

Nhóm SVTH:

Nguyễn Ngọc Trung Bảo 27211200333

Tôn Thất Diễn 27211234266

Nguyễn Thị Hồng Duyên 27201226948

Võ Văn Hoàng 27211202565

Huỳnh Văn Nam 27211226872

Đà Nẵng, tháng 05 năm 2025

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| THÔNG TIN DỰ ÁN | | | | |
| Project Acronym | DTU Meeting | | | |
| Project title | Phát triển nền tảng họp trực tuyến và tích hợp AI | | | |
| Start Date | 15/02/2025 | | End Date | 20/05/2025 |
| Lead Institution | Khoa Công nghệ thông tin | | | |
| Project Mentor | Th.s Nguyễn Minh Nhật  Email: [nhatnm2010@gmail.com](mailto:nhatnm2010@gmail.com)  Phone: 0905125143 | | | |
| Product Owner | Th.s Nguyễn Minh Nhật | | | |
| Scrum Master | Võ Văn Hoàng | <vanhoang132003@gmail.com> | | 0935530198 |
| Team Members | Nguyễn Ngọc Trung Bảo | <baokx2k3@gmail.com> | | 0389056171 |
| Tôn Thất Diễn | <thatdien295@gmail.com> | | 0399612511 |
| Nguyễn Thị Hồng Duyên | <duyennguyen13.15@gmail.com> | | 0983647832 |
| Huỳnh Văn Nam | <Huynhvannam.tk1@gmail.com> | | 0814462934 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| PHÊ DUYỆT TÀI LIỆU  Các chữ ký sau đây là cần thiết để phê duyệt tài liệu này | | | |
| Mentor | Th.s Nguyễn Minh Nhật | Signature: |  |
| Date: | ...…./...…./2025 |
| Product Owner | Th.s Nguyễn Minh Nhật | Signature: |  |
| Date: | ...…./...…./2025 |
| Scrum Master | Võ Văn Hoàng | Signature: |  |
| Date: | ...…./...…./2025 |
| Team Member | Nguyễn Ngọc Trung Bảo | Signature: |  |
| Date: | ...…./...…./2025 |
| Team Member | Tôn Thất Diễn | Signature: |  |
| Date: | ...…./...…./2025 |
| Team Member | Nguyễn Thị Hồng Duyên | Signature: |  |
| Date: | ...…./...…./2025 |
| Team Member | Huỳnh Văn Nam | Signature: |  |
| Date: | ...…./...…./2025 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| TÊN ĐỀ TÀI | | | |
| Document Title | Reflection | | |
| Author | Võ Văn Hoàng | | |
| **Role** | Scrum Master | | |
| Date |  | File name | 13.Reflection.docx |
| RL |  | | |
| Access |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| LỊCH SỬA ĐỔI | | | |
| Version | Person | Date | Description |
| 1.1 |  |  |  |
| 1.2 |  |  |  |

**MỤC LỤC**

[1. MỤC TIÊU 1](#_Toc197348737)

[2. ĐÁNH GIÁ 1](#_Toc197348738)

[2.1. Những điều đã làm được 1](#_Toc197348739)

[2.2. Những điều chưa làm được 1](#_Toc197348740)

[3. THUẬN LỢI VÀ KHÓ KHĂN 2](#_Toc197348741)

[3.1. Thuận lợi 2](#_Toc197348742)

[3.2. Khó khăn 2](#_Toc197348743)

[4. BÀI HỌC KINH NGHIỆM 2](#_Toc197348744)

# NỘI DUNG

# 1. MỤC TIÊU

* Hiểu và vận dụng các phương pháp nhằm xây dựng sản phẩm phần mềm chất lượng, bám sát yêu cầu thực tế.
* Phát triển phần mềm đáp ứng đúng và đầy đủ nhu cầu của người sử dụng.
* Nắm vững quy trình Scrum và áp dụng hiệu quả trong dự án thực tế.
* Thực hiện và quản lý dự án phần mềm một cách khoa học, hiệu quả, đảm bảo tiến độ và chất lượng.

# 2. ĐÁNH GIÁ

## 2.1. Những điều đã làm được

* Rèn luyện được kỹ năng giao tiếp, làm việc nhóm, và phối hợp nhịp nhàng giữa các thành viên để mang lại hiệu quả công việc cao.
* Áp dụng quy trình Scrum trong quá trình làm việc: chia sprint, họp nhóm định kỳ, cập nhật tiến độ thường xuyên.
* Viết và hoàn thành các tài liệu liên qua như: tài liệu phân tích yêu cầu, tài liệu thiết kế, hướng dẫn sử dụng, báo cáo tổng kết, …
* Lập kế hoạch chi tiết từ giai đoạn khởi động đến khi hoàn thành dự án, đảm bảo rõ ràng và khả thi.
* Sử dụng thành thạo ngôn ngữ lập trình đã học cùng các công cụ hỗ trợ quản lý và thiết kế dự án.
* Thực hiện song song việc phân tích, thiết kế và lập trình, giúp tăng tốc độ dự án và dễ dàng phân tích công việc cho từng thành viên.
* Hoàn thành các hạng mục dự án đúng với tiến độ đề ra.
* Chủ động liên hệ gặp giáo viên hướng dẫn để trao đổi, phát hiện kịp thời vấn đề và tìm ra phải pháp phù hợp.
* Nâng cao kỹ năng giải quyết vấn đề, tư duy hệ thống, cũng như khả năng tự học và thích ứng trong quá trình thực hiện dự án.

## 2.2. Những điều chưa làm được

* Giai đoạn đầu do chưa nắm vững quy trình Scrum cũng và lịch cá nhân nên các thành viên chưa thực hiện đúng nhịp độ và quy chuẩn của dự án.
* Phần mềm hoàn thiện chưa được kiểm thử đầy đủ, dẫn đến chất lượng sản phẩm chưa được kiểm chứng chính xác.
* Thiếu sự đánh giá khách quan từ phía khách hàng, gây khó khăn trong việc xác định mức độ hoàn thiện sản phẩm.
* Chưa có sự tương tác trực tiếp với khách hàng để thu thập và hiểu rõ yêu cầu thực tế, ảnh hưởng đến việc điều chỉnh và cải tiến sản phẩm kịp thời.

# 3. THUẬN LỢI VÀ KHÓ KHĂN

## 3.1. Thuận lợi

* Thực hiện mục tiêu của dự án.
* Hoàn thành công việc với tỷ lệ 95%.
* Giáo viên hướng dẫn nhiệt tình và sâu sắc.
* Tất cả thành viên ham học hỏi, chủ động tiếp thu kiến thức mới.

## 3.2. Khó khăn

* Áp lực thời gian và khối lượng công việc nhiều dẫn đến quá tải, mất cân bằng giữa công việc và lịch cá nhân.
* Thiếu kinh nghiệm lập kế hoạch dẫn đến thiếu hụt thời gian và tiến độ vào giai đoạn cuối.
* Không đủ thời gian kiểm thử sản phẩm, sản phẩm chưa đạt được chất lượng như mong muốn.
* Thiếu kinh nghiệm giải quyết vấn đề khi có vấn đề xảy ra.
* Thiếu kỹ năng giao tiếp và báo cáo tiến độ khiến cho các thành viên khác và người quản lý không nắm được tình hình dự án.

# 4. BÀI HỌC KINH NGHIỆM

* Nắm vững quy trình quản lý dự án Scrum và tìm hiểu trước tất cả các công nghệ liên quan.
* 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.
* v.v…