**BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO**

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC DUY TÂN**



**Tên đề tài:**

**XÂY DỰNG WEBSITE GỌI MÓN**

**THANH TOÁN THÔNG MINH QUA QR CODE VÀ AI,**

**KẾT NỐI KHÁCH HÀNG VỚI QUẦY ĂN TẠI CHỢ ĐÊM**

**∙•🙞🟏🙜•∙**

**TÀI LIỆU PROJECT PLAN**

GVHD: Huỳnh Đức Việt

Nhóm SVTH:

Trần Thanh Hiếu 27217137618

Dương Thị Bích Hợp 27201222247

Nguyễn Trọng Quý 27211248362

Nguyễn Võ Anh Quyền 27211224516

Mã Đức Minh 27211241849

**Đà Nẵng, tháng 03 năm 2025**

**THÔNG TIN DỰ ÁN**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Dự án viết tắt** | SCAN2DINE | | | |
| **Tên dự án** | Xây dựng website gọi món thanh toán thông minh qua qr code và AI, kết nối khách hàng với quầy ăn tại chợ đêm | | | |
| **Ngày bắt đầu** | 21/03/2025 | **Ngày kết thúc** | | 14/05/2025 |
| **Nơi thực hiện** | Khoa Công nghệ thông tin – Đại học Duy Tân | | | |
| **Giảng viên hướng dẫn** | ThS. Huỳnh Đức Việt  Email: huynhducviet@duytan.edu.vn  Phone: 0988490290 | | | |
| **Chủ sở hữu** | ThS. Huỳnh Đức Việt  Email: huynhducviet@duytan.edu.vn  Phone: 0988490290 | | | |
| **Scrum Master** | Trần Thanh Hiếu | | anhray473@gmail.com | 0979496807 |
| **Thành viên trong đội** | Dương Thị Bích Hợp | | duongthibichhop1@gmail.com | 0862508252 |
| Nguyễn Trọng Quý | | nguyentrongquy3002@gmail.com | 0977405003 |
| Nguyễn Võ Anh Quyền | | anhquyengl2018@gmail.com | 0382295508 |
| Mã Đức Minh | | minhma338@gmail.com | 0347098399 |

**THÔNG TIN TÀI LIỆU**

|  |  |
| --- | --- |
| **Tên dự án** | Xây dựng website gọi món thanh toán thông minh qua qr code và AI, kết nối khách hàng với quầy ăn tại chợ đêm |
| **Tiêu đề tài liệu** | Project Plan Document |
| **Người thực hiện** | Trần Thanh Hiếu |

**LỊCH SỬ CHỈNH SỬA TÀI LIỆU**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Phiên bản** | **Người chỉnh sửa** | **Ngày** | **Ghi chú** |
| 1.0 | Trần Thanh Hiếu | 26/03/2025 | Tạo tài liệu |

**PHÊ DUYỆT TÀI LIỆU**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Người hướng dẫn** | Huỳnh Đức Việt | **Chữ ký** |  |
| **Ngày** | …./…./2025 |
| **Chủ sở hữu** | Huỳnh Đức Việt | **Chữ ký** |  |
| **Ngày** | …./…./2025 |
| **Scrum Master** | Trần Thanh Hiếu | **Chữ ký** |  |
| **Ngày** | …./…./2025 |
| **Thành viên** | Dương Thị Bích Hợp | **Chữ ký** |  |
| **Ngày** | …./…./2025 |
| Nguyễn Trọng Quý | **Chữ ký** |  |
| **Ngày** | …./…./2025 |
| Nguyễn Võ Anh Quyền | **Chữ ký** |  |
| **Ngày** | …./…./2025 |
| Mã Đức Minh | **Chữ ký** |  |
| **Ngày** | …./…./2025 |

**MỤC LỤC**

[**1.** **GIỚI THIỆU** 6](#_Toc194575244)

[**1.1.** **Mục đích** 6](#_Toc194575245)

[**1.2.** **Tổng quan dự án** 6](#_Toc194575246)

[**1.3.** **Mục tiêu của dự án** 6](#_Toc194575247)

[**1.4.** **Phạm vi** 6](#_Toc194575248)

[**1.5.** **Giả định và ràng buộc** 7](#_Toc194575249)

[**1.6.** **Các bên liên quan** 8](#_Toc194575250)

[**1.7.** **Mô hình** 8](#_Toc194575251)

[**2.** **TỔ CHỨC NHÓM** 8](#_Toc194575252)

[**2.1.** **Thông tin nhóm scrum** 8](#_Toc194575253)

[**2.2.** **Vai trò trách nhiệm** 9](#_Toc194575254)

[**2.3.** **Cách thức liên lạc** 10](#_Toc194575255)

[**2.4.** **Báo cáo** 10](#_Toc194575256)

[**3.** **PHẠM VI QUẢN LÝ** 11](#_Toc194575257)

[**3.1.** **Phạm vi** 11](#_Toc194575258)

[3.2. Work Breakdown Structure 12](#_Toc194575259)

[**4.** **LỊCH/QUẢN LÝ THỜI GIAN** 13](#_Toc194575260)

[**4.1.** **Các cột mốc** 13](#_Toc194575261)

[**4.2.** **Lịch trình dự án** 13](#_Toc194575262)

[**5.** **CHI PHÍ QUẢN LÝ/NGÂN SÁCH** 22](#_Toc194575263)

[**5.1.** **Đơn giá** 22](#_Toc194575264)

[**5.2.** **Chi phí chi tiết** 23](#_Toc194575265)

[**5.3.** **Chi phí khác** 23](#_Toc194575266)

[**5.4.** **Tổng chi phí** 23](#_Toc194575267)

[**5.4.1.** **Chi phí/giờ** 23](#_Toc194575268)

[**5.4.2.** **Tổng dự toán** 23](#_Toc194575269)

[**6.** **QUY TRÌNH PHÁT TRIỂN** 23](#_Toc194575270)

[**7.** **RỦI RO DỰ ÁN** 27](#_Toc194575271)

[**8.** **QUY TRÌNH ĐÁNH GIÁ CHẤT LƯỢNG** 29](#_Toc194575272)

[**8.1.** **Mục tiêu chất lượng** 29](#_Toc194575273)

[**8.2.** **Chỉ số** 29](#_Toc194575274)

[**8.3.** **Kiểm tra** 30](#_Toc194575275)

[**8.4.** **Báo cáo sự cố và khác phục** 31](#_Toc194575276)

[**9.** **QUẢN LÝ CẤU HÌNH** 31](#_Toc194575277)

[**10.** **CÔNG NGHỆ VÀ CÁC RÀNG BUỘC** 32](#_Toc194575278)

[**10.1.** **Kỹ thuật phát triển hệ thống** 32](#_Toc194575279)

[**10.2.** **Môi trường** 32](#_Toc194575280)

[**10.3.** **Các ràng buộc khác** 32](#_Toc194575281)

[**11.** **TÀI LIỆU THAM KHẢO** 32](#_Toc194575282)

1. **GIỚI THIỆU**
   1. **Mục đích**

Tài liệu này cung cấp các thông tin mục tiêu của dự án, phân công công việc, các cột mốc quan trọng, các nguồn nhân lực cần thiết, thời gian và tiến độ tổng thể và phân bố ngân sách được sử dụng và dựa trên đề xuất tài liệu để xây dựng một ứng dụng quản lý chi phí đúng thời hạn yêu cầu và kế hoạch.

* 1. **Tổng quan dự án**

Tham khảo ProjectProposal.docx.

* 1. **Mục tiêu của dự án**

Đề xuất mục tiêu của dự án là:

* Xác định yêu cầu, ý tưởng và các vấn đề liên quan đến việc xây dựng dự án.
* Đưa ra các đề xuất dự án, kế hoạch hành động dự án, kiến trúc, giải pháp thực hiện, bao gồm cả về quy hoạch, phát triển, thực hiện và giám sát các dự án.
* Thiết kế và xây dựng hoàn thành website gọi món thanh toán thông minh qua qr code và AI, kết nối khách hàng với quầy ăn tại chợ đêm với các tính năng cơ bản.
* Tạo nền tảng trực tuyến cho phép khách hàng quét mã QR tại bàn để xem menu, đặt món và thanh toán dễ dàng.
  1. **Phạm vi**

Ứng dụng chạy trên nền tảng ứng dựng Web, bao gồm các chức năng:

* Đối với khách hàng:
* Quét mã QR .
* Xem thực đơn
* Tìm kiếm món ăn.
* Quản lý giỏ hàng.
* Đặt món.
* Thanh toán.
* Xem chi tiết đơn hàng.
* Đánh giá món ăn
* Nhận diện món ăn bằng hình ảnh
* Đối với nhân viên:
* Đăng nhập.
* Xác nhận món.
* Xác nhận thanh toán.
* Xem chi tiết đơn hàng.
* Đối với chủ quầy:
* Đăng nhập
* Quản lý thực đơn.
* Quản lý đơn hàng.
* Xem chi tiết đơn hàng của quầy
* Thống kê doanh thu của từng quầy
* Đối với quản trị viên
* Đăng nhập
* Quản lý QR bàn.
* Quản lý tài khoản
* Thống kê doanh thu tất cả các quầy
* Thống kê doanh thu từng quầy
  1. **Giả định và ràng buộc**
* Người dùng phải có điện thoại hoặc thiết bị có khả năng quét mã QR.
* Phải có kết nối Internet.
* Phần mềm phát triển dự án: MongoDB, VSCode.
* Công cụ quản lý mã nguồn: Github.
* Nguồn lực: 5 người.
* Kinh phí: Hạn chế.
* Thời gian: Dự án hoàn thành sau 2,5 tháng.
* Công nghệ: ReactJS, NodeJS
  1. **Các bên liên quan**
* Mentor
* Scrum Master
* Product Owner
* Team member
  1. **Mô hình**
* Trong dự án lần này, chúng tôi sử dụng mô hình Scrum để phát triển phần mềm.

1. **TỔ CHỨC NHÓM**
   1. **Thông tin nhóm scrum**

*Bảng 2.1: Thông tin nhóm Scrum*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Họ tên** | **Số điện thoại** | **Email** | **Chức vụ** |
| Trần Thanh Hiếu | 0979496807 | anhray473@gmail.com | Scrum Master |
| Nguyễn Trọng Quý | 977405003 | nguyentrongquy3002@gmail.com | Product Owner |
| Dương Thị Bích Hợp | 862508252 | duongthibichhop1@gmail.com | Member |
| Nguyễn Võ Anh Quyền | 382295508 | anhquyengl2018@gmail.com | Member |
| Mã Đức Minh | 347098399 | minhma338@gmail.com | Member |

* 1. **Vai trò trách nhiệm**

*Bảng 2.2: Vai trò và trách nhiệm*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Vai trò** | **Nhiệm vụ** | **Tên** |
| Mentor | * Hướng dẫn về quy trình. * Nắm tất cả các hoạt động của nhóm. * Hỗ trợ mọi vấn đề liên quan. | ThS. Huỳnh Đức Việt |
| Scrum Master | * Xác định và phân tích các ứng dụng. * Chỉ định làm việc cho các thành viên trong nhóm. * Kiểm soát và theo dõi các thành viên trong nhóm. * Định hướng cho các thành viên trong nhóm. * Đảm bảo rằng nhiệm vụ được hoàn thành về thời gian, phạm vi, và chi phí. * Bảo vệ đội ngũ làm việc và tránh những rắc rối. * Cung cấp các giải pháp để giải quyết vấn đề. | Trần Thanh Hiếu |
| Product Owner | * Giữ kiến trúc và thiết kế chi tiết được cập nhật. * Đảm bảo các trình điều khiển kiến trúc được đáp ứng. * Nắm giữ phần tổng quan của sản phẩm. * Chấp nhận hoặc từ chối kết quả công việc. * Ra quyết định về những thay đổi tính năng và độ ưu tiên mỗi Sprint. | Nguyễn Trọng Quý |
| Team Member | * Ước tính thời gian để hoàn thành nhiệm vụ * Phân tích yêu cầu * Thiết kế và từng bước hoàn thiện thiết kế * Code và kiểm thử * Cài đặt và thực hiện các kiểm thử chức năng * Kiểm tra sản phẩm | Tất cả thành viên |

* 1. **Cách thức liên lạc**

*Bảng 2.3: Cách thức liên lạc*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Người tham dự** | **Chủ đề** | **Tần suất** | **Phương thức** |
| Manager, Mentor và Team Member | Đánh giá tiến độ dự án | Hàng tuần | Gặp mặt |
| Customer, Manager và Team Leader | Đánh giá mức độ dự án | Hàng tuần | Gặp mặt |
| Customer, Manager và Team Leader | Các yêu cầu cho sản phẩm | Khi cần | Email, Zalo, Call |
| Team Member và Team Leader | Đánh giá tiến độ của dự án và lịch họp thường ngày | Hằng ngày | Zalo, Discord |

* 1. **Báo cáo**

*Bảng 2.4: Các báo cáo và Meeting*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Loại liên lạc** | **Phương thức công cụ** | **Tần suất** | **Thông tin chi tiết** | **Nhân sự** |
| **Liên lạc trong nhóm** | | | | |
| Daily meteting  “Cuộc họp hằng ngày” | Discord, Zalo | 1 ngày | Thông tin về những gì đã làm trong 24h qua, làm vệc về kế hoạch cho ngày hôm nay, những khó khăn gặp phải và các giải pháp cần thiết, chỉ cần gặp 20-30 phút | Project team |
| Task planning meeting  “Cuộc họp lập kế hoạch” | Gặp trực tiếp | 14 ngày | Tất cả các thành viên trong nhóm cùng nhau phân tích các yêu cầu, chức năng, làm việc trên Sprint đang làm, quy hoạch và thiết kế cho các Sprint tiếp theo | Project team, Product Owner |
| Task review meeting  “Cuộc họp rà soát công việc” | Gặp trực tiếp | 7 ngày | Hoàn thành các tài liệu.  Đối với mỗi giai đoạn, chia sẻ tài liệu, cho biết điểm mạnh và điểm yếu của mỗi người. Thời gian của mỗi thành viên và các giải pháp trong dự án. | Project team, Product Owner |
| **Giao tiếp và báo cáo** | | | | |
| Quản lý tác vụ | Github, Trello | Hằng ngày | Hệ thống theo dõi nhiệm vụ dự trên web. Để quản lý hoặc phân chia nhiệm vu, hãy báo cáo lỗi/ vấn đề | Project team |

1. **PHẠM VI QUẢN LÝ**
   1. **Phạm vi**

* Website cung cấp cho khách hàng và nhà hàng một nền tảng hỗ trợ quản lý việc gọi món tại quán thông qua mã QR, giúp khách hàng dễ dàng xem thực đơn, đặt món và theo dõi trạng thái đơn hàng trực tuyến một cách hiệu quả.
* Website được phát triển trên framework ReactJS.

## Work Breakdown Structure

*Hình 3.2: Sơ đồ cấu trúc công việc*

1. **LỊCH/QUẢN LÝ THỜI GIAN**
   1. **Các cột mốc**

* Bảng dưới đây liệt kê các sự kiện quan trọng của dự án này, với khung thời gian hoàn thành dự kiến của nhóm.

*Bảng 4.1: Các cột mốc*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **STT** | **Tên nhiệm vụ** | **Thời gian** | **Bắt đầu** | **Hoàn thành** |
| 1 | Khởi tạo | 7 ngày | 21/03/2025 | 27/03/2025 |
| 2 | Bắt đầu | 2 ngày | 28/03/2025 | 29/03/2025 |
| 3 | Phát triển | 42 ngày | 31/03/2025 | 11/05/2025 |
| 4 | Final Meeting | 1 ngày | 12/05/2025 | 12/05/2025 |
| 5 | Kết thúc và chuyển giao | 2 ngày | 13/05/2025 | 14/05/2025 |

* 1. **Lịch trình dự án**
* Bảng dưới đây liệt kê các sự kiện quan trọng cho dự án này, với khung thời gian hoàn thành dự kiến của nhóm.

*Bảng 4.2: Lịch làm việc chi tiết*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **STT** | **Tên nhiệm vụ** | **Ngày bắt đầu** | **Ngày kết thúc** | **Thời gian** | **Người thực hiện** |
| **1** | **Chuẩn bị** | **21/03/2025** | **27/03/2025** | **105** |  |
| 1.1 | Khảo sát yêu cầu | 21/03/2025 | 22/03/2025 | 50 | Cả nhóm |
| 1.2 | Tạo tài liệu User Story | 24/03/2025 | 24/03/2025 | 5 | Minh |
| 1.3 | Tạo tài liệu Product Backlog | 24/03/2025 | 25/03/2025 | 10 | Quý |
| 1.4 | Tạo tài liệu Proposal | 26/03/2025 | 26/03/2025 | 5 | Hợp |
| 1.5 | Tạo tài liệu Project Plan | 26/03/2025 | 26/03/2025 | 5 | Hiếu |
| 1.6 | Tạo tài liệu Database | 26/03/2025 | 26/03/2025 | 5 | Quyền |
| 1.7 | Review tài liệu | 27/03/2025 | 27/03/2025 | 25 | Cả nhóm |
| **2** | **Bắt đầu** | **28/03/2025** | **29/03/2025** | **50** |  |
| 2.1 | Họp bắt đầu dự án | 28/03/2025 | 28/03/2025 | 10 | Cả nhóm |
| 2.2 | Bổ sung tài liệu | 28/03/2025 | 29/03/2025 | 40 | Cả nhóm |
| **3** | **Phát triển** | **31/03/2025** | **11/05/2025** | **643** |  |
| **3.1** | **Sprint 1** | **31/03/2025** | **13/04/2025** | **188** |  |
| 3.1.1 | Họp kế hoạch Sprint 1 | 31/03/2025 | 31/03/2025 | 10 | Cả nhóm |
| 3.1.2 | Tạo Sprint Backlog 1 | 31/03/2025 | 31/03/2025 | 6 | Hiếu |
| 3.1.3 | Tạo tài liệu kiểm thử Sprint 1 | 31/03/2025 | 31/03/2025 | 6 | Hợp |
| **3.1.4** | **Thiết kế giao diện** | **01/04/2025** | **01/04/2025** | **18** |  |
|  | Trang chủ | 01/04/2025 | 01/04/2025 | 2 | Hợp |
| Xem thực đơn | 01/04/2025 | 01/04/2025 | 2 | Minh |
| Xem chi tiết thưc đơn | 01/04/2025 | 01/04/2025 | 2 | Minh |
| Tìm kiếm món ăn | 01/04/2025 | 01/04/2025 | 1 | Minh |
| Quản lý giỏ hàng | 01/04/2025 | 01/04/2025 | 2 | Hiếu |
| Đặt món | 01/04/2025 | 01/04/2025 | 2 | Quý |
| Xem thông tin đơn hàng | 01/04/2025 | 01/04/2025 | 2 | Quyền |
| Design Review Sprint 1 | 01/04/2025 | 01/04/2025 | 5 | Cả nhóm |
| **3.1.5** | **Thiết kế Test Case Sprint 1** | **02/04/2025** | **04/04/2025** | **21** |  |
|  | Trang chủ | 02/04/2025 | 02/04/2025 | 2 | Hợp |
| Xem thực đơn | 02/04/2025 | 02/04/2025 | 2 | Hợp |
| Xem chi tiết thực đơn | 02/04/2025 | 02/04/2025 | 2 | Hợp |
| Tìm kiếm món ăn | 03/04/2025 | 03/04/2025 | 2 | Hợp |
| Quản lý giỏ hàng | 03/04/2025 | 03/04/2025 | 3 | Hợp |
| Đặt món | 04/04/2025 | 04/04/2025 | 3 | Hợp |
| Xem chi tiết đơn hàng | 04/04/2025 | 04/04/2025 | 2 | Hợp |
| Test Design Review Sprint 1 | 04/04/2025 | 04/04/2025 | 5 | Cả nhóm |
| **3.1.6** | **Coding** | **02/04/2025** | **04/10/2025** | **45** |  |
|  | Thiết kế front-end Trang chủ | 02/04/2025 | 06/04/2025 | 5 | Hiếu |
| Thiết kế front-end Xem thực đơn | 02/04/2025 | 06/04/2025 | 5 | Minh |
| Thiết kế front-end Xem chi tiết thực đơn | 02/04/2025 | 06/04/2025 | 3 | Minh |
| Thiết kế front-end Tìm kiếm món ăn | 02/04/2025 | 06/04/2025 | 2 | Minh |
| Thiết kế front-end Quản lý giỏ hàng | 02/04/2025 | 06/04/2025 | 5 | Hiếu |
| Thiết kế front-end Đặt món | 02/04/2025 | 06/04/2025 | 6 | Hiếu |
| Thiết kế front-end Xem chi tiết đơn hàng | 02/04/2025 | 06/04/2025 | 2 | Minh |
| Code back-end Xem thực đơn | 02/04/2025 | 06/04/2025 | 4 | Quyền |
| Code back-end Xem chi tiết thực đơn | 02/04/2025 | 06/04/2025 | 2 | Quyền |
| Code back-end Quản lý giỏ hàng | 02/04/2025 | 06/04/2025 | 5 | Quý |
| Code back-end Đặt món | 02/04/2025 | 06/04/2025 | 4 | Quý |
| Code back-end Xem chi tiết đơn hàng | 02/04/2025 | 06/04/2025 | 2 | Quý |
| **3.1.7** | **Testing** | **05/04/2025** | **07/04/2025** | **24** |  |
|  | Trang chủ | 05/04/2025 | 05/04/2025 | 2 | Hợp |
| Xem thực đơn | 05/04/2025 | 05/04/2025 | 2 | Hợp |
| Xem chi tiết thực đơn | 05/04/2025 | 05/04/2025 | 2 | Hợp |
| Tìm kiếm món ăn | 06/04/2025 | 06/04/2025 | 2 | Hợp |
| Quản lý giỏ hàng | 06/04/2025 | 06/04/2025 | 2 | Hợp |
| Đặt món | 06/04/2025 | 06/04/2025 | 2 | Hợp |
| Xem chi tiết đơn hàng | 07/04/2025 | 07/04/2025 | 2 | Hợp |
| Bug Review Meeting | 07/04/2025 | 07/04/2025 | 10 | Cả nhóm |
| **3.1.8** | **Fix Bugs Sprint 1** | **08/04/2025** | **09/04/2025** | **14** |  |
|  | Trang chủ | 08/04/2025 | 09/04/2025 | 2 | Hiếu |
| Xem thực đơn | 08/04/2025 | 09/04/2025 | 2 | Minh,Quyền |
| Xem chi tiết thực đơn | 08/04/2025 | 09/04/2025 | 2 | Minh,Quyền |
| Tìm kiếm món ăn | 08/04/2025 | 09/04/2025 | 2 | Minh |
| Quản lý giỏ hàng | 08/04/2025 | 09/04/2025 | 2 | Hiếu, Quý |
| Đặt món | 08/04/2025 | 09/04/2025 | 2 | Hiếu, Quý |
| Xem chi tiết đơn hàng | 08/04/2025 | 09/04/2025 | 2 | Hiếu,Quý |
| **3.1.9** | **Re-testing sprint 1** | **10/04/2025** | **12/04/2025** | **14** |  |
|  | Trang chủ | 10/04/2025 | 10/04/2025 | 2 | Quyền |
| Xem thực đơn | 10/04/2025 | 10/04/2025 | 2 | Hợp |
| Xem chi tiết thực đơn | 10/04/2025 | 10/04/2025 | 2 | Hợp |
| Tìm kiếm món ăn | 11/04/2025 | 11/04/2025 | 2 | Hợp |
| Quản lý giỏ hàng | 11/04/2025 | 11/04/2025 | 2 | Hợp |
| Đặt món | 12/04/2025 | 12/04/2025 | 2 | Hợp |
| Xem chi tiết đơn hàng | 12/04/2025 | 12/04/2025 | 2 | Hợp |
| **3.1.10** | **Release Sprint 1** | **13/04/2025** | **13/04/2025** | **30** |  |
|  | Sprint 1 Review Meeting | 13/04/2025 | 13/04/2025 | 15 | Cả nhóm |
| Sprint 1 Retrospective | 13/04/2025 | 13/04/2025 | 15 | Cả nhóm |
| **3.2** | **Sprint 2** | **14/04/2025** | **27/04/2025** | **244** |  |
| 3.2.1 | Họp kế hoạch Sprint 2 | 14/04/2025 | 14/04/2025 | 10 | Cả nhóm |
| 3.2.2 | Tạo Sprint Backlog 2 | 14/04/2025 | 14/04/2025 | 6 | Hiếu |
| 3.2.3 | Tạo tài liệu kiểm thử cho Sprint 2 | 14/04/2025 | 14/04/2025 | 6 | Hợp |
| **3.2.4** | **Thiết kế giao diện** | **15/04/2025** | **15/04/2025** | **29** |  |
|  | Trang chủ nhân viên | 15/04/2025 | 15/04/2025 | 2 | Hiếu |
| Trang chủ chủ quầy | 15/04/2025 | 15/04/2025 | 2 | Quyền |
| Trang chủ quản trị viên | 15/04/2025 | 15/04/2025 | 2 | Hợp |
| Quản lý thông tin đơn hàng tại bàn | 15/04/2025 | 15/04/2025 | 2 | Quý |
| Xác nhận / Hủy món | 15/04/2025 | 15/04/2025 | 1 | Quý |
| Quản lý đơn hàng theo từng quầy | 15/04/2025 | 15/04/2025 | 2 | Minh |
| Thay đổi trạng thái đơn hàng | 15/04/2025 | 15/04/2025 | 2 | Minh |
| Quản lý sản phẩm | 15/04/2025 | 15/04/2025 | 2 | Quyền |
| Quản lý người dùng | 15/04/2025 | 15/04/2025 | 2 | Hiếu |
| Quản lý bàn | 15/04/2025 | 15/04/2025 | 2 | Hợp |
| Design Review Sprint 2 | 15/04/2025 | 15/04/2025 | 10 | Cả nhóm |
| **3.2.5** | **Design Test Case for Sprint 2** | **16/04/2025** | **19/04/2025** | **30** |  |
|  | Trang chủ nhân viên | 16/04/2025 | 16/04/2025 | 2 | Hợp |
| Trang chủ chủ quầy | 16/04/2025 | 16/04/2025 | 2 | Hợp |
| Trang chủ quản trị viên | 16/04/2025 | 16/04/2025 | 2 | Hợp |
| Quản lý thông tin đơn hàng tại bàn | 17/04/2025 | 17/04/2025 | 2 | Hợp |
| Xác nhận / Hủy món | 17/04/2025 | 17/04/2025 | 2 | Hợp |
| Quản lý đơn hàng theo từng quầy | 17/04/2025 | 17/04/2025 | 2 | Hợp |
| Thay đổi trạng thái đơn hàng | 18/04/2025 | 18/04/2025 | 2 | Hợp |
| Quản lý sản phẩm | 18/04/2025 | 18/04/2025 | 2 | Hợp |
| Quản lý người dùng | 18/04/2025 | 18/04/2025 | 2 | Hợp |
| Quản lý bàn | 19/04/2025 | 19/04/2025 | 2 | Hợp |
| Test Design Review Sprint 2 | 19/04/2025 | 19/04/2025 | 10 | Cả nhóm |
| **3.2.6** | **Coding** | **16/04/2025** | **21/04/2025** | **84** |  |
|  | Thiết kế front-end Trang chủ nhân viên | 16/04/2025 | 21/04/2025 | 3 | Hiếu |
| Thiết kế front-end Trang chủ chủ quầy | 16/04/2025 | 21/04/2025 | 4 | Minh |
| Thiết kế front-end Trang chủ quản trị viên | 16/04/2025 | 21/04/2025 | 3 | Hiếu |
| Thiết kế front-end Quản lý thông tin đơn hàng tại bàn | 16/04/2025 | 21/04/2025 | 5 | Hiếu |
| Thiết kế front-end Xác nhận / Hủy món | 16/04/2025 | 21/04/2025 | 3 | Hiếu |
| Thiết kế front-end Quản lý đơn hàng theo từng quầy | 16/04/2025 | 21/04/2025 | 6 | Minh |
| Thiết kế front-end Thay đổi trạng thái đơn hàng | 16/04/2025 | 21/04/2025 | 3 | Minh |
| Thiết kế front-end Quản lý sản phẩm | 16/04/2025 | 21/04/2025 | 6 | Minh |
| Thiết kế front-end Quản lý người dùng | 16/04/2025 | 21/04/2025 | 6 | Hiếu |
| Thiết kế front-end Quản lý bàn | 16/04/2025 | 21/04/2025 | 3 | Hiếu |
| Code back-end Quản lý thông tin đơn hàng tại bàn | 16/04/2025 | 21/04/2025 | 6 | Quyền |
| Code back-end Xác nhận / Hủy món | 16/04/2025 | 21/04/2025 | 6 | Quý |
| Code back-end Quản lý đơn hàng theo từng quầy | 16/04/2025 | 21/04/2025 | 6 | Quý |
| Code back-end Thay đổi trạng thái đơn hàng | 16/04/2025 | 21/04/2025 | 6 | Quý |
| Code back-end Quản lý sản phẩm | 16/04/2025 | 21/04/2025 | 6 | Quyền |
| Code back-end Quản lý người dùng | 16/04/2025 | 21/04/2025 | 6 | Quyền |
| Code back-end Quản lý bàn | 16/04/2025 | 21/04/2025 | 6 | Quyền |
| **3.2.7** | **Testing** | **20/04/2025** | **23/04/2025** | **29** |  |
|  | Trang chủ nhân viên | 20/04/2025 | 20/04/2025 | 2 | Hợp |
| Trang chủ chủ quầy | 20/04/2025 | 20/04/2025 | 2 | Hợp |
| Trang chủ quản trị viên | 20/04/2025 | 20/04/2025 | 2 | Hợp |
| Quản lý thông tin đơn hàng tại bàn | 21/04/2025 | 21/04/2025 | 2 | Hợp |
| Xác nhận / Hủy món | 21/04/2025 | 21/04/2025 | 1 | Hợp |
| Quản lý đơn hàng theo từng quầy | 21/04/2025 | 21/04/2025 | 2 | Hợp |
| Thay đổi trạng thái đơn hàng | 22/04/2025 | 22/04/2025 | 2 | Hợp |
| Quản lý sản phẩm | 22/04/2025 | 22/04/2025 | 2 | Hợp |
| Quản lý người dùng | 22/04/2025 | 22/04/2025 | 2 | Hợp |
| Quản lý bàn | 23/04/2025 | 23/04/2025 | 2 | Hợp |
| Bug Review Meeting | 23/04/2025 | 23/04/2025 | 10 | Cả nhóm |
| **3.2.8** | **Fix Bugs Sprint 2** | **24/04/2025** | **25/04/2025** | **20** |  |
|  | Trang chủ nhân viên | 24/04/2025 | 24/04/2025 | 2 | Hiếu |
| Trang chủ chủ quầy | 24/04/2025 | 24/04/2025 | 2 | Minh |
| Trang chủ quản trị viên | 24/04/2025 | 24/04/2025 | 2 | Hiếu |
| Quản lý thông tin đơn hàng tại bàn | 24/04/2025 | 24/04/2025 | 2 | Hiếu, Quyền |
| Xác nhận / Hủy món | 24/04/2025 | 24/04/2025 | 2 | Hiếu,Quyền |
| Quản lý đơn hàng theo từng quầy | 25/04/2025 | 25/04/2025 | 2 | Minh, Quý |
| Thay đổi trạng thái đơn hàng | 25/04/2025 | 25/04/2025 | 2 | Minh, Quý |
| Quản lý sản phẩm | 25/04/2025 | 25/04/2025 | 2 | Minh Quyền |
| Quản lý người dùng | 25/04/2025 | 25/04/2025 | 2 | Hiếu,Quyền |
| Quản lý bàn | 25/04/2025 | 25/04/2025 | 2 | Hiếu, Quý |
| **3.2.9** | **Re-Testing Sprint 2** | **26/04/2025** | **26/04/2025** | **10** |  |
|  | Trang chủ nhân viên | 26/04/2025 | 26/04/2025 | 1 | Hợp |
| Trang chủ chủ quầy | 26/04/2025 | 26/04/2025 | 1 | Hợp |
| Trang chủ quản trị viên | 26/04/2025 | 26/04/2025 | 1 | Hợp |
| Quản lý thông tin đơn hàng tại bàn | 26/04/2025 | 26/04/2025 | 1 | Hợp |
| Xác nhận / Hủy món | 26/04/2025 | 26/04/2025 | 1 | Hợp |
| Quản lý đơn hàng theo từng quầy | 26/04/2025 | 26/04/2025 | 1 | Hợp |
| Thay đổi trạng thái đơn hàng | 26/04/2025 | 26/04/2025 | 1 | Quyền |
| Quản lý sản phẩm | 26/04/2025 | 26/04/2025 | 1 | Quyền |
| Quản lý người dùng | 26/04/2025 | 26/04/2025 | 1 | Minh |
| Quản lý bàn | 26/04/2025 | 26/04/2025 | 1 | Minh |
| **3.2.10** | **Release Sprint 2** | **27/04/2025** | **27/04/2025** | **20** |  |
|  | Sprint 2 Review Meeting | 27/04/2025 | 27/04/2025 | 15 | Cả nhóm |
| Sprint 2 Retrospective | 27/04/2025 | 27/04/2025 | 15 | Cả nhóm |
| **3.3** | **Sprint 3** | **28/04/2025** | **28/04/2025** | **211** |  |
| 3.3.1 | Họp kế hoạch Sprint 3 | 28/04/2025 | 28/04/2025 | 10 | Cả nhóm |
| 3.3.2 | Tạo Sprint Backlog 3 | 28/04/2025 | 28/04/2025 | 6 | Hiếu |
| 3.3.3 | Tạo tài liệu kiểm thử cho Sprint 3 | 28/04/2025 | 28/04/2025 | 6 | Hợp |
| **3.3.4** | **Thiết kế giao diện** | **29/04/2025** | **29/04/2025** | **16** |  |
|  | Điền thông tin khách hàng | 29/04/2025 | 29/04/2025 | 2 | Hiếu |
| Đăng nhập | 29/04/2025 | 29/04/2025 | 2 | Quyền |
| Quản lý khách hàng | 29/04/2025 | 29/04/2025 | 2 | Quý |
| Đánh giá | 29/04/2025 | 29/04/2025 | 1 | Quý |
| Nhận diện món ăn | 29/04/2025 | 29/04/2025 | 2 | Minh |
| Thống kê của quầy | 29/04/2025 | 29/04/2025 | 2 | Minh |
| Thống kê của quản trị viên | 29/04/2025 | 29/04/2025 | 2 | Hợp |
| Design Review Sprint 2 | 29/04/2025 | 29/04/2025 | 10 | Cả nhóm |
| **3.3.5** | **Thiết kế Test Case** | **30/04/2025** | **02/05/2025** | **24** |  |
|  | Điền thông tin khách hàng | 30/04/2025 | 30/04/2025 | 2 | Hợp |
| Đăng nhập | 30/04/2025 | 30/04/2025 | 2 | Hợp |
| Quản lý khách hàng | 30/04/2025 | 30/04/2025 | 2 | Hợp |
| Đánh giá | 01/05/2025 | 01/05/2025 | 2 | Hợp |
| Nhận diện món ăn | 01/05/2025 | 01/05/2025 | 2 | Hợp |
| Thống kê của quầy | 01/05/2025 | 01/05/2025 | 2 | Hợp |
| Thống kê của quản trị viên | 02/05/2025 | 02/05/2025 | 2 | Hợp |
| Test Design Review Sprint 3 | 02/05/2025 | 02/05/2025 | 10 | Cả nhóm |
| **3.3.6** | **Coding** | **30/04/2025** | **06/05/2025** | **75** | Hiếu |
|  | Thiết kế front-end Điền thông tin khách hàng | 30/04/2025 | 06/05/2025 | 4 | Minh |
| Thiết kế front-end Đăng nhập | 30/04/2025 | 06/05/2025 | 5 | Minh |
| Thiết kế front-end Quản lý khách hàng | 30/04/2025 | 06/05/2025 | 3 | Hiếu |
| Thiết kế front-end Đánh giá | 30/04/2025 | 06/05/2025 | 6 | Minh |
| Thiết kế front-end Nhận diện món ăn | 30/04/2025 | 06/05/2025 | 6 | Hiếu |
| Thiết kế front-end Thống kê của quầy | 30/04/2025 | 06/05/2025 | 6 | Minh |
| Thiết kế front-end Thống kê của quản trị viên | 30/04/2025 | 06/05/2025 | 3 | Hiếu |
| Code back-end Điền thông tin khách hàng | 30/04/2025 | 06/05/2025 | 6 | Quý |
| Code back-end Đăng nhập | 30/04/2025 | 06/05/2025 | 6 | Quyền |
| Code back-end Quản lý khách hàng | 30/04/2025 | 06/05/2025 | 6 | Quyền |
| Code back-end Đánh giá | 30/04/2025 | 06/05/2025 | 6 | Quyền |
| Code back-end Nhận diện món ăn | 30/04/2025 | 06/05/2025 | 6 | Quý |
| Code back-end Thống kê của quầy | 30/04/2025 | 06/05/2025 | 6 | Quyền |
| Code back-end Thống kê của quản trị viên | 30/04/2025 | 06/05/2025 | 6 | Quyền |
| **3.3.7** | **Testing** | **04/05/2025** | **06/05/2025** | **23** |  |
|  | Điền thông tin khách hàng | 04/05/2025 | 04/05/2025 | 2 | Hợp |
| Đăng nhập | 04/05/2025 | 04/05/2025 | 2 | Hợp |
| Quản lý khách hàng | 05/05/2025 | 05/05/2025 | 2 | Hợp |
| Đánh giá | 05/05/2025 | 05/05/2025 | 1 | Hợp |
| Nhận diện món ăn | 05/05/2025 | 05/05/2025 | 2 | Hợp |
| Thống kê của quầy | 06/05/2025 | 06/05/2025 | 2 | Hợp |
| Thống kê của quản trị viên | 06/05/2025 | 06/05/2025 | 2 | Hợp |
| Bug Review Meeting | 06/05/2025 | 06/05/2025 | 10 | Cả nhóm |
| **3.3.8** | **Fix Bug** | **07/05/2025** | **09/05/2025** | **14** |  |
|  | Điền thông tin khách hàng | 07/05/2025 | 09/05/2025 | 2 | Minh, Quý |
| Đăng nhập | 07/05/2025 | 09/05/2025 | 2 | Minh Quyền |
| Quản lý khách hàng | 07/05/2025 | 09/05/2025 | 2 | Hiếu,Quyền |
| Đánh giá | 07/05/2025 | 09/05/2025 | 2 | Minh, Quyền |
| Nhận diện món ăn | 07/05/2025 | 09/05/2025 | 2 | Hiếu, Quý |
| Thống kê của quầy | 07/05/2025 | 09/05/2025 | 2 | Minh,Quyền |
| Thống kê của quản trị viên | 07/05/2025 | 09/05/2025 | 2 | Hiếu,Quyền |
| **3.3.9** | **Re-Testing Sprint 3** | **10/05/2025** | **10/05/2025** | **7** |  |
|  | Điền thông tin khách hàng | 07/05/2025 | 09/05/2025 | 1 | Quyền |
| Đăng nhập | 07/05/2025 | 09/05/2025 | 1 | Hợp |
| Quản lý khách hàng | 07/05/2025 | 09/05/2025 | 1 | Hợp |
| Đánh giá | 07/05/2025 | 09/05/2025 | 1 |  |
| Nhận diện món ăn | 07/05/2025 | 09/05/2025 | 1 | Hợp |
| Thống kê của quầy | 07/05/2025 | 09/05/2025 | 1 | Quyền |
| Thống kê của quản trị viên | 07/05/2025 | 09/05/2025 | 1 | Quyền |
| **3.3.10** | **Release Sprint 3** | **11/05/2025** | **11/05/2025** | **30** |  |
|  | Sprint 3 Review Meeting | 11/05/2025 | 11/05/2025 | 15 | Cả nhóm |
|  | Sprint 3 Retrospective | 11/05/2025 | 11/05/2025 | 15 | Cả nhóm |
| **4** | **Project’s Meeting** | **12/05/2025** | **12/05/2025** | **20** | **All Team** |
| **5** | **Final release** | **13/05/2025** | **14/05/2025** | **45** | **All Team** |
| **The total of working hour(s)** | | | | **863(HOUR)** | |

1. **CHI PHÍ QUẢN LÝ/NGÂN SÁCH**
   1. **Đơn giá**

* Liên quan đến: FinancialManagementPlanDocument.docx
  1. **Chi phí chi tiết**
* Liên quan đến: FinancialManagementPlanDocument.docx
  1. **Chi phí khác**
* Liên quan đến: FinancialManagementPlanDocument.docx
  1. **Tổng chi phí**
* Liên quan đến: FinancialManagementPlanDocument.docx
  + 1. **Chi phí/giờ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Thành viên** | **Chức vụ** | **Lương(VND/giờ)** |
| Trần Thanh Hiếu | Scrum Master | 30.000 |
| Nguyễn Trọng Quý | Product Owner | 30.000 |
| Dương Thị Bích Hợp | Team Member | 30.000 |
| Mã Đức Minh | Team Member | 30.000 |
| Nguyễn Võ Anh Quyền | Team Member | 30.000 |

* + 1. **Tổng dự toán**
* Số lượng thành viên: 5 người.
* Chi phí 1 giờ: 30.000VND.
* Chi phí trực tiếp = tổng thời gian làm việc \* Chi phí 1 giờ

= 863 \* 30.000 = 25.890.000VND

* Chi phí gián tiếp: 10% \* chi phí trực tiếp = 2.589.000VND
* Chi phí văn phòng phẩm, in ấn, bút viết v.v…): 5% \* chi phí trực tiếp =1.294.000VND
* Chi phí khác: 2.000.000VND
* Tổng = 31.773.000VND

1. **QUY TRÌNH PHÁT TRIỂN**

* Các nguyên tắc và giai đoạn phát triển
* Phương pháp Scrum dựa vào sự gia tăng phát triển của một số ứng dụng phần mềm trong khi vẫn duy trì một danh sách minh bạch trong việc nâng cấp hoặc hiệu chỉnh các yêu cầu được thực hiện (backlog). Nó liên quan đến việc giao hàng thường xuyên, thường là bốn tuần một lần, và khách hàng nhận được một ứng dụng hoạt động hoàn hảo bao gồm nhiều tính năng hơn và nhiều hơn nữa. Đây là lý do tại sao phương pháp dựa vào sự phát triển lặp đi lặp lại với nhịp không đổi từ 2-4 tuần. Do đó, việc nâng cấp có thể được tích hợp dễ dàng hơn khi sử dụng chu trình chữ V.
* Phương pháp này đòi hỏi bốn loại cuộc họp:
* Các cuộc họp hàng ngày: Cường độ nhóm họp khoảng 15 phút mỗi ngày để trả lời ba câu hỏi sau, thường là khi đứng: Tôi đã làm gì hôm qua? Tôi sẽ làm gì hôm nay? Có trở ngại gì khó khăn vào ngày hôm nay không?
* Các cuộc họp lập kế hoạch: Cường độ nhóm tập hợp để quyết định các tính năng sẽ tạo nên cuộc chạy nước rút sau đây
* Các cuộc họp rà soát công việc: Trong cuộc họp này, mỗi thành viên trình bày những gì mình đã làm trong quá trình chạy nước rút. Họ tổ chức một sự cắt giảm các tính năng mới hoặc trình bày về kiến trúc. Đây là cuộc họp không chính thức kéo dài khoảng 2 giờ đồng hồ.
* Các cuộc họp hồi cứu: Vào cuối mỗi lần chạy nước rút, nhóm phân tích cả những yếu tố thành công và không thành công trong hoạt động của họ. Trong cuộc họp này kéo dài trong khoảng từ 15 đến 30 phút, trong đó mọi người được mời và nói chuyện riêng về mình, một cuộc bỏ phiếu được tổ chức để quyết định những cải tiến cần thực hiện.
* Lợi thế của phương pháp này bao gồm việc giảm thiểu tài liệu tới mức tối thiểu để đạt được năng suất cao nhất. Chỉ viết những tài liệu tối thiểu cho phép lưu lại lịch sử của các quyết định được đưa ra trong dự án và dễ dàng thực hiện các can thiệp vào phần mềm khi nó đi vào giai đoạn bảo trì.



*Hình 6.1: Các giai đoạn trong Scrum*

* Phương pháp Scrum bao gồm 3 thành phần chính sau:



*Hình 6.2: Thành viên trong nhóm Scrum*

* Chủ dự án: Product Owner (Chủ sản phẩm) chịu trách nhiệm tối đa hóa giá trị của sản phẩm và công việc của nhóm phát triển.
* Xác định tính năng của sản phẩm.
* Quyết định ngày và nội dung cho mỗi nhà phát hành.
* Chịu trách nhiệm về lợi nhuận của sản phẩm (ROI).
* Xác định độ ưu tiên cho các chức năng dựa trên số liệu thị trường.
* Thay đổi độ ưu tiên và chức năng sau mỗi lần lặp (nếu cần).
* Chấp nhận hay loại bỏ kết quả công việc.
* Scrum Master: chịu trách nhiệm đảm bảo mọi người hiểu và dùng được Scrum. Scrum master thực hiện việc này bằng cách đảm bảo nhóm Scrum tuân thủ lý thuyết, các kĩ thuật thực hành và các quy tắc của Scrum.
* Đại diện quản lý dự án.
* Chịu trách nhiệm đưa ra các giá trị và công việc của Scrum.
* Giải quyết các khó khăn.
* Bảo đảm nhóm hoạt động hết công suất và hiệu quả.
* Tạo sự hợp tác chặt chẽ giữ các vai trò, chức năng.
* Giúp nhóm tránh khỏi sự can thiệp từ bên ngoài.
* Nhóm phát triển: gồm các chuyên gia làm việc để cho ra các phần tăng trưởng có thể phát hành được (potentially releasable) cuối mỗi Sprint. Chỉ các thành viên của nhóm phát triển mới tạo ra các phần tăng trưởng này. Nhóm phát triển được cấu trúc và trao quyền được tổ chức và quản lý công việc của họ. Sự hợp lực sẽ tối ưu hóa nỗ lực và hiệu quả tổng thể của nhóm phát triển.

1. **RỦI RO DỰ ÁN**

* Đánh giá khả năng và mức độ nghiệm trọng đối với mỗi rủi ro.

*Bảng 7.1: Đánh giá khả năng và mức đọ nghiêm trọng đối với mỗi rủi ro*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Ký hiệu** | **Mức độ** | **Ảnh hưởng** |
| L | Thấp | Ảnh hưởng thấp |
| M | Trung bình | Ảnh hưởng trung bình |
| H | Cao | Ảnh hưởng cao |
| E | Rất cao | Ảnh hưởng rất cao |
| NA | Không | Không ảnh hưởng |

*Bảng 7.2: Rủi ro dự án*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Rủi ro** | **Định nghĩa** | **Mức độ** | **Khả năng xảy ra** | **Chiến lược giảm thiểu rủi ro** |
| Đánh giá kế hoạch của dự án | Kế hoạch có thể bị hoãn lại do dự toán ban đầu của dự án | L | L | * + - * Phân tích và đánh giá quy mô.       * Giảm yêu cầu |
| Yêu cầu | Mâu thuấn có thể tồn tại bên trong yêu cầu.  Yêu cầu quan trọng có thể bị thiếu trong các yêu cầu chính thức | H | H | Thống nhất yêu cầu thực hiện phân tích |
| Thời gian làm việc | Dự kiến lịch trình thực hiện và phân bố thời gian thực hiện dự án | M | M | Thời gian thực hiện dự án được cập nhật và đánh giá thường xuyên |
| Kinh nghiệm lập trình | Sự thiếu xót về kinh nghiệm và kiến thức để hoàn thành một vài tính năng | M | L | Chia sẻ kinh nghiệm để bổ sung kiến thức và nghiên cứu trong thời gian ngắn nhất |
| Các quy trình kỹ thuật | Các phương thức bình thường không thể đáp ứng các yêu cầu của các giải pháp cụ thể.  Quá trình này có thể được cải thiện và hiệu quả hơn | M | M | Phân tích yêu cầu và quy trình để đảm bảo mức độ phù hợp.  Nếu quy trình mới là cần thiết, chúng ta cần đánh giá quy trình này có cải thiện hơn không so với quy trình cũ |
| Bất đồng ý kiến | Việc các thành viên có nhiều ý kiến, ý tưởng dẫn đến dự không đồng nhất | M | L | Cùng thảo luận để chọn ra ý tưởng, ý kiến phù hợp nhất |
| Chậm tiến độ dự án | Do ước tính về thời gian thực hiện dự án có sai sót hoặc gặp sự cố nên dẫn đến lịch trình hoàn thành dự án bị trì hoãn.  Trong quá trình thực hiện dự án, đội ngũ của chúng tối thiếu thời gian để vừa tìm hiểu vừa thực hiện dự án. | H | M | Tăng thời gian làm việc |
| Quản trị dự án | Hệ thống quản trị dự án có thể không hỗ trợ đầy đủ các yêu cầu của dự án | M | H | Thảo luận với nhóm để đưa ra các giải pháp |

1. **QUY TRÌNH ĐÁNH GIÁ CHẤT LƯỢNG**
   1. **Mục tiêu chất lượng**
      * + Các mục tiêu chất lượng của dự án được trình bày dưới đây. Chúng tôi được kiểm tả liên tục với các thành viên trong nhóm và có thể bổ sung các mục tiêu dựa trên nhận thức của thành viên về chất lượng.

*Bảng 8.1: Các chỉ tiêu đánh giá sản phẩm*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Các yếu tố** | **Mô tả** |
| 1 | Tính kịp thời | Cung cấp sản phẩm đúng thời gian quy định |
| 2 | Chức năng | Đáp ứng các chức năng trong yêu cầu của người dùng |
| 3 | Độ tin cậy | Nên đáp ứng các tiêu chí sau: Không có khiếm khuyết lớn .(Số lỗi tìm thấy trong giai đoạn thử nghiệm nghiệm thu / mức độ nỗ lực của dự án <=1) |

* 1. **Chỉ số**
     + - Số liệu phần mềm dự kiến sẽ được sử dụng trong quá trình này được liệt kê trong bảng dưới đây.

*Bảng 8.2: Bảng chỉ số đánh giá sản phẩm*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Loại** | **Chỉ số** | **Đơn vị đo lường** | **Ước lượng** | **Tần suất** |
| Tính kịp thời | Sản phẩm | % | >=90% | Tại phiên bản cuối |
| Effort | Sản phẩm | Man-Day | 30MD | Hàng tuần |
| Sự chính xác | Sản phẩm | Tổn các khiếm khuyết | Không có khiếm khuyết lớn | Tại phiên bản cuối |
| Thời gian đã qua | Dự án | Ngày | 79 ngày | Tại phiên bản cuối |

* 1. **Kiểm tra**

*Bảng 8.3: Bảng kiểm tra*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Giai đoạn** | **Mục điều kiện** | **Ký hiệu và loại review** | **Ước tính sự nỗ lực** | **Tiêu chuẩn kết thúc** |
| Bắt đầu | Xem lại kế hoạch dự án | External(2) | 1 | Được thông qua bởi Project Manager |
|  | PP đánh giá nội bộ | Internal(3) | 1 | Total Fatal = 0 Total Serious = 0 |
| Phân tích và thiết kế | Đánh giá thiết kế hệ thống nội bộ | Internal(3) | 1 | Được thông qua bỏi Project Owner |
|  | Xem lại thiết kế hệ thống | External(3) | 1 | Được thông qua bởi Project Manager |
| Coding | Xem lại source code | External(3) | 1 | Total Fatal = 0 Total Serious = 0 |
| Kiểm tra hệ thống | Xem xét kế hoạch kiểm tra hệ thống | Internal(3) | 1 | Được thông qua bỏi Scrum Master |
|  | Cập nhật kế hoạch kiểm tra hệ thống | Internal(3) | As needed | Được thông qua bởi Scrum Master |
|  | Kiểm tra lần cuối tất cả sản phẩm được giao | Internal(3) | 1 | Total Fatal = 0 Total Serious = 0 |

* 1. **Báo cáo sự cố và khác phục**

*Bảng 8.4: Các báo cáo khi gặp sự cố*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Mục** | **Hoạt động** | **Tần suất** | **Template No** |
| 1 | Đánh giá Sprint và ghi lại nhật ký sai sót | Kết thúc Sprint | Xem lại báo cáo |
| 2 | Hồi tưởng Sprint và suy ngẫm | Kết thúc Sprint | Báo cáo hồi cứu |
| 3 | Báo cáo sự cố | Theo yêu cầu | Các vấn đề của Google |

1. **QUẢN LÝ CẤU HÌNH**

*Bảng 9.1: Danh mục cấu hình*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Mục** | **Tên danh mục** | **Ghi chú** |
| 1 | Project Proposal | Tài liệu giới thiệu dự án |
| 2 | Project Plan | Tài liệu kế hoạch dự án |
| 3 | Project User Story | Tài liệu kịch bản người dùng |
| 4 | Project Product Backlog | Tài liệu mô tả yêu cầu người dùng |
| 5 | Product Architeture | Tài liệu kiến trúc ứng dụng |
| 6 | Project User Interface Design | Tài liệu thiết kế giao diện người dùng |
| 7 | Project Database Design | Tài liệu thiết kế CSDL |
| 8 | Project Test plan | Tài liệu kế hoạch kiểm thử |
| 9 | Project Sprint Backlog | Tài liệu chi tiết thực hiện Sprint |
| 10 | Project Test Case Sprint | Tài liệu kiểm thử Sprint |
| 11 | Project Meeting Report | Tài liệu Meeting |
| 12 | Project Configuration Management | Tài liệu quản lý cấu hình |
| 13 | Project Reflection | Tài liệu phản hồi |

1. **CÔNG NGHỆ VÀ CÁC RÀNG BUỘC**
   1. **Kỹ thuật phát triển hệ thống**
      * + Nền tảng ứng dụng web.
        + Ngôn ngữ lập trình: ReactJS, NodeJS
        + Cơ sở dữ liệu: MongoDB.
        + Quy trình quản lý ứng dựng: Quy trình Scrum.
   2. **Môi trường**
      * + Máy người dùng phải được kết nối Internet, có trình duyệt Web (IE, Google Chrome, Fire Fox v.v..) và có hỗ trợ quét QR.
        + Phần mềm phát triển dự án: MongoDB, VSCode.
        + Công cụ quản lý mã nguồn: Github.
   3. **Các ràng buộc khác**
      * + Nguồn lực: 5 người.
        + Kinh phí: Hạn chế.
        + Thời gian: Dự án hoàn thánh sau 2 tháng.
        + Công nghệ: ReactJS, NodeJS.
2. **TÀI LIỆU THAM KHẢO**
   * + - ProjectProposal.docx