**Study Case Project**

**Rules:**

* Mọi vấn đề xảy ra phải báo cho PM.
* Mọi công việc sau khi đã nhận thì phải có trách nhiệm hoàn thành đúng deadline, trễ deadline -5đ, 4 lần bị kích khỏi Team.
* Gửi file với tiêu đề chính xác (dễ quản lí): [CS301] [\*] Tên task được giao (\*: LT nếu làm Seminar và TH nếu Study Case)
* Kiểm tra Trello để biết nhận task (theo lịch làm việc), kiểm tra Mail mỗi tối, check Facebook Group để biết thông báo mới nhất.
* (GitHub đang tìm hiểu)
* Phân chia cặp code & test hằng tuần, tester phải review code chậm nhất là 24h (tính từ lúc coder nhận được mail), trễ hơn sẽ làm
* trễ tiến trình, -5đ mỗi lần vi phạm.
* Thông báo tiến độ bằng cách Comment trên task của mình trên Trello sau khi làm được 1/2 thời gian, không thông báo tình trạng sau 1/2 thời gian, -2 đ.
* PM nhận task rồi tìm hiểm, split ra thành nhiều task nhỏ.
* Trao đổi qua mail và facebook messenger.

**Role:**

Product Owner: giáo viên thực hành (khi báo cáo vào thứ 3) và mọi thành viên (khi review vào thứ 2).

Development Team:

* Phạm Huỳnh Trí Minh (1459036 - 0937516001 - PM)
* Nguyên Anh Quân (1459045 - 01686084702 - Dev)
* Trần Nguyễn Bảo Lâm (1459028 - 01213200710 - Tester)
* Trần Ngọc Phú (1459043 - 0902566434 - Designer)
* Nguyễn Bình Minh (1459034 - 0902224920 - Database)

**Plan Schedule:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Thời gian | Nội dung | Sản Phẩm |
| 10/05 | Xác định scope, project và vai trò của từng người.  Tìm hiểu và gợi ý một số game có thể làm. | Scope: Áp dụng thành công qui trình quản lí dự án.  Project: Giới thiệu được ít nhất 2 game về quản lí dự án.  Bản report về danh sách game gợi ý. |
| 17/05 | Xác định tiêu chí cần đạt được mỗi game. Tìm hiểu, sử dụng đánh giá sơ bộ các game. | Bản tiêu chí xác định.  Bản report về game. |
| 24/05 | Phân tích chi tiết hơn về game (đồ hoạ, cách chơi, sự liên quan với Project Management,..) | Bản report chi tiết hơn về game. |
| 31/05 | Họp bàn về lựa chọn game nào để thuyết trình, tìm hiểu thêm game khác để hoàn thành các tiêu chí còn thiếu. | List các game sẽ dùng, đề xuất tìm hiểu thêm các game khác. |
| 07/06 | Tìm hiểu game khác để bổ sung. | Bản report chi tiết về game mới. |
| 14/06 | Họp bàn để xác định số lượng game sẽ chọn để thuyết trình. | Các thành viên thay phiên nhau test game và viết report cảm nhận. |
| 21/06 | Chốt số lượng game, chuẩn bị bài thuyết trình. | PowerPoint thuyết trình. |
| 28/06 | Review lần cuối, đóng dự án. | Hoàn thiện toàn bộ documents. |
| 05/07 | \*Đóng dự án | \*Đóng dự án |
| 12/07 | \*Đóng dự án | \*Đóng dự án |
| 19/07 | \*Đóng dự án | \*Đóng dự án |
| 26/07 | Review lại dự án, chuẩn bị thuyết trình. | Kiểm tra toàn bộ documents. |
| 2/08 | Thuyết trình. | Nộp tất cả tài liệu dự án và mã nguồn. |

**Timetable:**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sun** | **Mon** | **Tue** | **Web** | **Thu** | **Fri** | **Sat** |
| -Bắt tay vào làm. | | -Review, edit & report. | -Lấy require và tạo Product Backlog  -Làm Sprint Backlog | -Bắt tay vào làm. | | -Báo cáo sơ về tiến trình. |

* Mỗi một tuần là một Sprint, task tối đa là 10h.
* Báo cáo về tiến trình = comment trên Trello.
* Review, edit & report sẽ up lên Facebook và thảo luận = FB chat (hoặc Skype).

**Scrum**

**Week 1 (10/05 – 17/05)**

**Product Backlog:**

Tìm hiểu Project Manager Simulate/Game.

**Sprint Backlog:**

* + Tìm hiểu các phần mềm thoả yêu cầu hiện có
  + Chỉnh sửa danh sách, suggest những phần mềm sẽ tìm hiểu.

**Sprint:**

* Nhận yêu cầu. (10/05)
* Tạo Backlog. (11/05) (T.Minh)
* Thực hiện các Task (11/05 – 13/05) (Team trừ T.Minh)
* Review, edit và report (15/05) (T.Minh)
* Demo và nhận Product Backlog mới (17/05)

**Products:**

* Report: Tổng quan các sản phẩm đã tìm hiểu.
* Report: Quá trình làm việc.

**Week 2 (17/05 – 24/05)**

**Product Backlog:**

Xác định tiêu chí cần đạt được mỗi game. Tìm hiểu, sử dụng đánh giá sơ bộ các game.

**Sprint Backlog:**

* + Các thành viên tìm hiểu và viết report về game mình đề xuất.
  + Xác định tiêu chí.
  + Viết kế hoạch làm việc.
  + Viết Quy định nhóm.

**Sprint:**

* Nhận yêu cầu. (17/05)
* Tạo Backlog. (17/05) (T.Minh)
* Thực hiện các Task (17/05 – 21/05) (Team trừ T.Minh)
* Review, edit và report (22/05) (T.Minh)
* Demo và nhận Product Backlog mới (24/05)

**Products:**

* Report: Kế hoạch làm việc.
* Report: Quy định nhóm.
* Report: Game tìm hiểu.