

NHẬP MÔN CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

ĐỒ ÁN MÔN HỌC

#1

Tài liệu này mô tả đồ án môn học cho môn học Nhập môn Công nghệ thông tin theo hướng chuyên ngành Công nghệ phần mềm – Hệ thống thông tin và Mạng máy tính

GV biên soạn: Bùi Thị Danh, Hồ Lê Thị Kim Nhung, Chung Thùy Linh

{btdanh, hltnhung, ctlinh}@fit.hcmus.edu.vn



Khoa Công nghệ Thông tin
Đại học Khoa học Tự nhiên TP HCM

MỤC LỤC

Các nội dung chính	1
1 Nội dung đề án.....	2
1.1 Nội dung chi tiết của đề án	3
1.2 Các sản phẩm cần đạt được	4
2 Hướng dẫn thực hiện theo tuần.....	5
3 Cách thức đánh giá	6

ĐỒ ÁN MÔN HỌC

Các nội dung chính

- Mô tả nội dung đồ án và các kết quả cần đạt được
- Hướng dẫn thực hiện đồ án theo tuần cho giảng viên và sinh viên
- Cách thức đánh giá

1

Nội dung đồ án

Nội dung chính

Đồ án được chia làm 2 phần. Nhóm sinh viên chọn một trong hai để thực hiện.

Phần 1: Áp dụng quy trình Scrum để xây dựng một website có chức năng như chợ ứng dụng game với các công cụ có sẵn. Thông qua chợ ứng dụng game, nhà cung cấp game có thể giới thiệu sản phẩm của mình, còn người dùng có thể download game về máy để chơi.

Phần 2: Áp dụng quy trình Scrum để xây dựng website giới thiệu về nhóm và sản phẩm game do nhóm làm ra. Game được làm từ các công cụ có sẵn.

Mục tiêu đồ án

Sinh viên thực hiện đồ án sẽ nắm được các kiến thức

- Cách thức khảo sát và mô tả (mô hình hóa) một quy trình nghiệp vụ
- Cách tiến hành thực hiện một dự án theo mô hình linh hoạt
- Một số công cụ hỗ trợ làm việc cộng tác trên môi trường Internet

Sinh viên thực hiện đồ án sẽ rèn luyện các kỹ năng

- Lập kế hoạch, làm việc nhóm, tổ chức và quản lý nhóm
- Tìm hiểu và viết báo cáo
- Đọc hiểu tiếng Anh và các tài liệu chuyên ngành

1.1

Nội dung chi tiết của đồ án

Phần 1: Xây dựng chợ ứng dụng game.

Số nhóm thực hiện: 2

Nội dung: Chợ ứng dụng là khái niệm xuất hiện trong những năm gần đây, ám chỉ nơi tập trung các ứng dụng của các công ty hoặc các nhà phát triển; đồng thời người dùng có thể tải về máy miễn phí hoặc trả tiền trực tiếp thông qua hệ thống. Các ứng dụng này cần phải tuân thủ các điều khoản nhất định mới được phép đăng tải thông tin ứng dụng của mình lên chợ ứng dụng tương ứng. Những ví dụ điển hình cho chợ ứng dụng là App Store của Apple hay Google Play của Google.

Bằng các công cụ được hỗ trợ sẵn (không lập trình), nhóm sinh viên xây dựng một website có chức năng tương đương như một chợ ứng dụng game. Website cần thể hiện các nội dung sau, mỗi nội dung nằm trên một trang:

Giới thiệu về chợ ứng dụng như chức năng và các điều khoản qui định.

- Các game đã được đăng tải lên chợ ứng dụng. Mỗi game cần phải có các thông tin sau: tên game, hình minh họa, liên kết đến trang web của game, liên kết để download, nút Like của Facebook.
- Hướng dẫn qui trình đăng tải một ứng dụng game lên website, quá trình kiểm duyệt game...
- Form để công ty gửi ứng dụng của mình đến ban điều hành chợ ứng dụng.
- Giới thiệu về nhóm.

Các công cụ sinh viên có thể sử dụng cho nghiệp vụ yêu cầu như:

- Tạo website: google site hoặc wordpress hoặc bất kì hệ thống hỗ trợ tạo website khác.
- Form: google form hoặc sử dụng form được hỗ trợ sẵn bởi hệ thống tạo website.
- Lưu trữ dữ liệu (game): Dropbox hoặc Google Drive hoặc các hệ thống khác có chức năng tương đương.

Ngoài ra sinh viên có thể sử dụng bất kì công cụ khác để hỗ trợ cho đồ án.

Phần 2: website giới thiệu về nhóm và game phát triển.

Số nhóm thực hiện: các nhóm còn lại.

Nội dung: Xây dựng website giới thiệu về nhóm và về các game mà nhóm đã phát triển được. Game được giới thiệu cần phải có các thông tin sau: Tên game, hình minh họa và cách chơi.

Đồng thời, nhóm cũng sẽ sử dụng công cụ có sẵn để phát triển từ 1 – 2 game để đăng tải lên chợ ứng dụng được phát triển ở phần 1.

Nhóm có thể sử dụng các công cụ sau để phục vụ cho đồ án:

- Tạo website: google site hoặc wordpress hoặc Blogger hoặc bất kì hệ thống hỗ trợ tạo website khác.
- Tạo game: GameMaker Studio phiên bản standard hoặc công cụ khác tương đương.

<https://www.yoyogames.com/studio>

Kịch bản game do nhóm xây dựng. Dưới đây là một số gợi ý và hướng dẫn cho GameMaker Studio:

- Game "Catch the Clown"
<https://www.youtube.com/watch?v=k2akmAPlth0>
- Game "Fruit"
<https://www.youtube.com/watch?v=wl6T3L4vSmM>

Ngoài ra, sinh viên có thể tìm kiếm với các từ khóa: GameMaker tutorial.

1.2

Các sản phẩm cần đạt được

1. **Báo cáo** tìm hiểu về quy trình **Scrum**.
2. **Project plan (phác thảo dự án)**. Kế hoạch thực hiện dự án theo quy trình Scrum.
3. **Website** đăng các nội dung được yêu cầu tương ứng trong từng phần.
4. **Meeting minutes (chi tiết cuộc họp)**. Ghi lại nội dung các cuộc họp hàng tuần của nhóm. Các thành phần cơ bản gồm có: Các công việc của tuần trước, tiến độ của các công việc này (đã xong, đã hoàn thành ?%), các vấn đề còn tồn đọng và các giải pháp đã chọn sau khi thảo luận, các công việc mới, phân công công việc cho tuần mới.
5. **Reflective report (báo cáo rút kinh nghiệm)**. Báo cáo rút kinh nghiệm sau khi hoàn thành dự án: nhận xét những điểm đã làm tốt, những điểm còn tồn đọng, mức độ đóng góp của các thành viên.
6. **Báo cáo Poster**. Báo cáo dạng Poster về sản phẩm của nhóm là game hoặc chợ ứng dụng.
7. **Sản phẩm demo**.

Mục 2, 4 và 5 là một bộ phận của các tài liệu theo dõi quy trình Scrum.

2

Hướng dẫn thực hiện theo tuần

Mục tiêu

Nội dung thực hiện được viết trên cơ sở 2 tuần thực hiện

Tuần 6 TH:	Giới thiệu đề tài và các yêu cầu Lên kế hoạch cho dự án, lập sơ đồ Tạo website chứa thông tin của nhóm Tìm hiểu một qui trình và các công cụ sẽ sử dụng
Tuần 7 TH:	Kiểm tra tiến độ đồ án Các template báo cáo/ nội dung cần có: Báo cáo hoạt động nhóm, minh chứng, báo cáo cuốn, slide báo cáo
Tuần 8 TH:	Seminar Báo cáo đồ án.

Nhóm (đứng đầu là trưởng nhóm với vai trò *Scrum Master*) **báo cáo hàng tuần** cho Giảng viên hướng dẫn thực hành (vai trò *Product Owner*) trong giờ thực hành hàng tuần.

Kết quả thảo luận nhóm cần được ghi lại trong **meeting minutes**.

3

Cách thức đánh giá

Việc đánh giá đồ án của sinh viên được dựa trên các phần như sau:

- Hệ thống tài liệu báo cáo, theo dõi nhóm và trình bày báo cáo trên lớp: 30%
- Nội dung website (kết quả đạt được) và sản phẩm khác: 50%
- Tiến độ: 20%