**ĐẠI HỌC DUY TÂN**

**KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

**--------------🙖🙐✰🙖🙐-------------**

****

**Tên đề tài:**

**XÂY DỰNG WEBSITE CHO THUÊ TỦ LOCKER**

**(PROPOSAL DOCUMENT)**

GVHD: Ths Nguyễn Hữu Phúc

Thành viên:

Phạm Thanh Phước -27211320866

Nguyễn Xuân Tiến -27212100471

Nguyễn Hữu Thắng -27211302629

Đặng Lê Hồng Ân -27211244101

Phạm Quang Khánh -27214348186

**Đà Nẵng, 12 - 2024**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **THÔNG TIN DỰ ÁN** | | | | | |
| **Dự án viết tắt** | LK | | | | |
| **Tên dự án** | Xây dựng Website cho thuê tủ LocKer trên Framework Laravel | | | | |
| **Thời gian bắt đầu** | 03/11/2024 | **Thời gian kết thúc** | 22/12/2024 | | |
| **Lead Institution** | Khoa Công Nghệ Thông Tin, Trường Đại Học Duy Tân | | | | |
| **Giáo viên hướng dẫn** | ThS. Nguyễn Hữu Phúc  Email:phucnhapp@gmail.com  Phone: 0905094972 | | | | |
| **Chủ sở hữu dự án & Chi tiết liên hệ** | Phạm Thanh Phước  Email: thanhphuocj3@gmail.com  Phone: 0347941497 | | | | |
| **Đối tác** | Duy Tan University | | | | |
| **Quản lý dự án &Scrum Master** | Phạm Thanh Phước | Thanhphuocj3@gmail.com | | 0347941497 |
| **Thành Viên Nhóm** | Phạm Thanh Phước | [thanhphuocj3@gmail.com](mailto:kencn1x@gmail.com) | | 0347941497 |
| Nguyễn Xuân Tiến | manh01766@gmail.com | | 0399716681 |
| Nguyễn Hữu Thắng | nhthangvp96@gmail.com | | 0374701470 |
| Đặng Lê Hồng Ân | hongandn147@gmail.com | | 0935085172 |
| Phạm Quang Khánh | khanhphamj415@gmail.com | | 0367106398 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **TÊN TÀI LIỆU** | | | |
| **Tiêu đề tài liệu** | Proposal Document | | |
| **Tác giả** | Phạm Thanh Phước | | |
| **Chức năng** | Trưởng nhóm | | |
| **Ngày** | 30/10/2024 | **Tên tệp:** | [OF] Proposal-ver.1.0.docx |
| **URL** |  | | |
| **Access** | Khoa CNTT | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **LỊCH SỬ BẢN SỬA** | | | |
| **Version** | **Person** | **Date** | **Description** |
| 1.0 | Phạm Thanh Phước | 03/11/2024 | Tạo tài liệu |
|  |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **PHÊ DUYỆT TÀI LIỆU**  Cần có các chữ ký sau để phê duyệt tài liệu này | | | |
| **Người hướng dẫn** | Nguyễn Hữu Phúc | **Signature:** |  |
| **Date:** | ………/…/2024 |
| **Chủ sở hữu** | Phạm Thanh Phước | **Signature:** |  |
| **Date:** | ………/…/2024 |
| **Scrum Master** | Phạm Thanh Phước | **Signature:** |  |
| **Date:** | ………/…/2024 |
| **Thành viên** | Phạm Thanh Phước | **Signature:** |  |
| **Date:** | ………/…/2024 |
| Nguyễn Xuân Tiến | **Signature:** |  |
| **Date:** | ………/…/2024 |
| Nguyễn Hữu Thắng | **Signature:** |  |
| **Date:** | ………/…/2024 |
| Phạm Quang Khánh | **Signature:** |  |
| **Date:** | ………/…/2024 |

**MỤC LỤC**

[1. GIỚI THIỆU 6](#_Toc134802607)

[1.1. Mục đích 6](#_Toc134802608)

[1.2. Phạm vi 6](#_Toc134802609)

[1.3. Tham khảo 6](#_Toc134802610)

[2. TỔNG QUAN DỰ ÁN 7](#_Toc134802611)

[2.1. Định nghĩa dự án 7](#_Toc134802612)

[2.2. Mô tả vấn đề 7](#_Toc134802613)

[2.3. Giải pháp đề xuất 7](#_Toc134802614)

[2.3.1. Mục tiêu dự án 7](#_Toc134802615)

[2.3.2. Tổng quan hệ thống 8](#_Toc134802616)

[2.3.3. Công nghệ ràng buộc 9](#_Toc134802617)

[2.3.4. Phân tích SWOT 10](#_Toc134802618)

[3. Kế hoạch tổng thể 11](#_Toc134802619)

[3.1. Định nghĩa Scrum 11](#_Toc134802620)

[3.1.1. Mô tả Scrum 11](#_Toc134802621)

[3.1.2. The artifacts 12](#_Toc134802622)

[3.1.3. Quá trình (Process) 12](#_Toc134802623)

[3.2. Kế hoạch tổng thể 13](#_Toc134802624)

[3.3. Quản lý tổ chức 14](#_Toc134802625)

[3.3.1. Nguồn nhân lực 14](#_Toc134802626)

[3.3.2. Phương pháp giao tiếp 15](#_Toc134802627)

[3.3.2. Nguồn vật lực 16](#_Toc134802628)

[3.4. Lịch trình 16](#_Toc134802629)

[3.4.1 Từng giai đoạn 16](#_Toc134802630)

[3.4.2 Cột mốc quan trọng 17](#_Toc134802631)

[3.5. Rủi ro và quản lý rủi ro 18](#_Toc134802632)

# GIỚI THIỆU

## Mục đích

Mục đích của tài liệu này:

* 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.
* Ngoài ra, xác định nhu cầu kinh doanh, các vấn đề hoặc tình huống liên quan đến các dự án khởi tạo, xây dựng và các rủi ro khi triển khai dự án.

## Phạm vi

Bên cạnh việc cung cấp cho bạn các tài liệu, nó sẽ liệt kê tất cả các thành viên trong nhóm phát triển trong dự án này, quy trình và khuôn khổ mà dự án sẽ áp dụng.

Tài liệu này đưa ra kế hoạch cho từng giai đoạn của quy trình phát triển phần mềm dự trên quy trình Scrum bao gồm: thời gian bắt đầu, thời gian kết thúc và một số ngày làm việc. Đây là kế hoạch chung và sẽ được cập nhật chi tiết về quy trình phát triển phần mềm trong phiên bản tiếp theo của tài liệu. Đề xuất bao gồm giới thiệu các giải pháp, xác định cách tốt nhất để phát triển mà chúng tôi tạo ra, tổng chi phí ước tính, thời gian hoàn vốn và khối lượng hòa vốn cho dự án.

## Tham khảo

*Table 1.1: Danh mục tài liệu tham khảo*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Document Information | References |
| 1 | Scrum Process | <https://www.mountaingoatsoftware.com/agile/scrum> |
| 2 | HTML, CSS, JS | https://www.w3schools.com/ |
| 3 | Laravel | https://laravel.com/ |
| 4 | Information | Requirement Document |

# TỔNG QUAN DỰ ÁN

## Định nghĩa dự án

Dự án cho thuê tủ locker là giải pháp lưu trữ đồ đạc tạm thời thông qua hệ thống tủ thông minh tự động, phục vụ đa dạng đối tượng như học sinh, sinh viên, nhân viên văn phòng và khách du lịch. Hệ thống được trang bị khóa thông minh, đa dạng kích thước tủ và thanh toán linh hoạt, triển khai tại các địa điểm như trung tâm thương mại, trường học, văn phòng và khu du lịch.

Mô hình kinh doanh bao gồm cho thuê theo giờ/ngày/tháng kèm dịch vụ gia tăng. Dự án cần đầu tư vào hệ thống phần cứng, phần mềm quản lý, hệ thống thanh toán và an ninh, cùng với chi phí vận hành như bảo trì, hỗ trợ khách hàng, thuê mặt bằng và marketing.

## Mô tả vấn đề

Hiện nay, nhu cầu gửi đồ đạc tạm thời tại các khu vực công cộng ngày càng tăng cao, đặc biệt tại các thành phố lớn. Tuy nhiên, các giải pháp hiện tại còn nhiều hạn chế:

1. Thiếu các điểm gửi đồ an toàn và tiện lợi tại nơi công cộng

2. Quy trình gửi nhận thủ công, tốn thời gian và nhân lực

3. Chi phí vận hành cao do cần nhân viên trực thường xuyên

4. Giới hạn về thời gian phục vụ, không đáp ứng nhu cầu 24/7

5. Rủi ro mất mát, khó kiểm soát an ninh với hệ thống thủ công

Điều này tạo ra nhu cầu về một giải pháp lưu trữ thông minh, tự động và an toàn cho người dùng.

## Giải pháp đề xuất

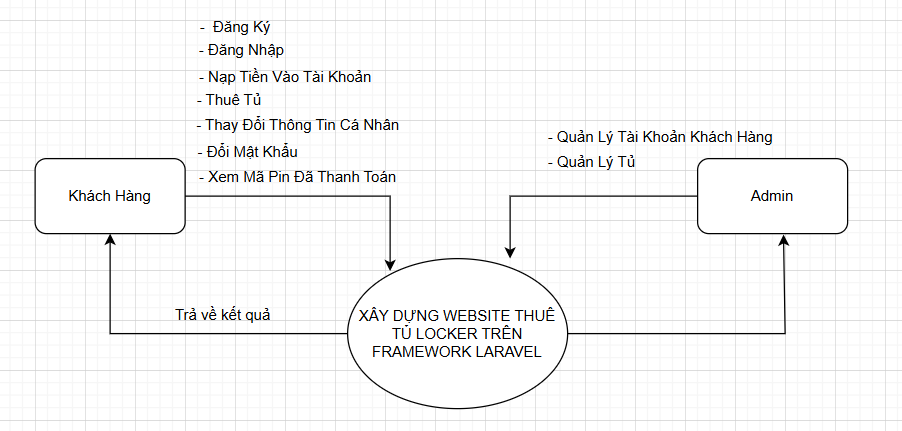
Dự án đề xuất giải pháp cho thuê tủ locker thông minh với hệ thống tự động hoạt động 24/7, sử dụng khóa điện tử và đa dạng kích thước tủ. Hệ thống được tích hợp camera giám sát, phần mềm quản lý theo dõi trực tuyến và cảnh báo tự động khi có sự cố. Người dùng có thể dễ dàng đặt tủ qua ứng dụng điện thoại, thanh toán đa kênh và nhận hỗ trợ từ xa. Giải pháp này giúp tối ưu chi phí vận hành, tự động hóa quy trình quản lý và thu thập dữ liệu để liên tục cải thiện chất lượng dịch vụ.

### Mục tiêu dự án

* 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.
* mang lại giải pháp lưu trữ an toàn và tiện lợi cho người dùng, đồng thời tạo ra mô hình kinh doanh hiệu quả.

### Tổng quan hệ thống

#### Bối cảnh hệ thống



*Hình 2.1: Biểu đồ ngữ cảnh*

#### Mô tả ngữ cảnh hệ thống

Người dùng có trách nhiệm:

* Đối với khách hàng: có thể đăng ký, đăng nhập, nạp tiền vào tài khoản, xem tủ, thuê tủ,thay đổi thông tin cá nhân, xem mật khẩu, xem mã pin đã thanh toán.
* Đối với Admin: Có thể quản lý: tài khoản khách hàng, tủ.

*2.3.2.3. Các chức năng cơ bản của hệ thống*

* Khách hàng:
* Đăng kí
* Đăng Nhập
* Đăng Xuất
* Nạp tiền vào tài khoản
* Xem tủ
* Thuê Tủ
* Thay đổi thông tin cá nhân
* Đổi mật khẩu
* Lấy lại mật khẩu
* Xem mã pin tủ đã thanh toán
* Admin
* Quản lý tài khoản khách hàng
* Quản lý Tủ

### Công nghệ ràng buộc

#### Kỹ thuật phát triển hệ thống

* Ngôn ngữ lập trình: PHP, HTML, CSS, JavaScript.
* Công nghệ: Laravel
* Cơ sở dữ liệu: MySQL.
* Quy trình quản lý ứng dụng: Scrum Model.

#### Môi trường

* Máy người dùng phải được kết nối Internet, có trình duyệt Web (IE, Google Chrome, Fire Fox v.v…)
* Phần mềm phát triển dự án: MySQL, VSCode.
* Công cụ quản lý mã nguồn: Github, Gitlab.

#### Các ràng buộc khác

* Nguồn lực: 4 người.
* Kinh phí: Hạn chế.
* Thời gian: Dự án hoàn thành trong 2 tháng.
* Công nghệ: Laravel, Vue.JS.

### 2.3.4. Phân tích SWOT

|  |  |
| --- | --- |
| **Điểm mạnh:**   * Các thành viên đều có kiến thức nền tốt về thuật toán. * Các thành viền đều được học qua về hướng đối tượng và các ngôn ngữ khác. * Tất cả thành viên đều có thái độ nghiêm túc và có hứng thú về đề tài đưa ra. | **Điểm yếu:**   * Thành viên trong nhóm có ít kinh nghiệm trong việc quản lý dự án |
| **Cơ hội**   * Được giáo viên hướng dẫn có kinh nghiệm trong việc quản lý dự án * Được giáo viên hướng dẫn có kinh nghiệm trong việc nghiên cứu thuật toán. | **Bất lợi**   * Thời gian và kinh phí cho việc nghiên cứu hạn chế |

# Kế hoạch tổng thể

## Định nghĩa Scrum

Scrum là một tập hợp con của Agile và là một trong những khuôn khổ quy trình phổ biến nhất để triển khai Agile. Nó là một mô hình phát triển phần mềm lặp đi lặp lại được sử dụng để quản lý phát triển phần mềm và sản phẩm phức tạp. Các lần lặp có độ dài cố định, được gọi là nước rút kéo dài từ một đến hai tuần, cho phép nhóm vận chuyển phần mềm theo nhịp đều đặn. Vào cuối mỗi sprint, các bên liên quan và các thành viên trong nhóm họp để lập kế hoạch cho các bước tiếp theo.

### Mô tả Scrum

Có ba vai trò cụ thể trong Scrum:

**Chủ sở hữu sản phẩm:** Chủ sở hữu sản phẩm tập trung vào các yêu cầu kinh doanh và thị trường, ưu tiên tất cả các công việc cần được thực hiện. Anh ấy hoặc cô ấy xây dựng và quản lý công việc tồn đọng, cung cấp hướng dẫn về các tính năng cần vận chuyển tiếp theo, đồng thời tương tác với nhóm và các bên liên quan khác để đảm bảo mọi người đều hiểu các mục trong sản phẩm tồn đọng. Product Owner không phải là người quản lý dự án. Thay vì quản lý tình trạng và tiến độ, công việc của anh ta hoặc cô ta là thúc đẩy nhóm với mục tiêu và tầm nhìn.

**Scrum Master:** Thường được coi là người huấn luyện cho nhóm, Scrum Master giúp nhóm làm việc tốt nhất có thể. Điều này có nghĩa là tổ chức các cuộc họp, đối phó với rào cản và thách thức, đồng thời làm việc với Product Owner để đảm bảo sản phẩm tồn đọng đã sẵn sàng cho sprint tiếp theo. Scrum Master cũng đảm bảo nhóm tuân thủ quy trình Scrum. Người đó không có quyền đối với các thành viên trong nhóm, nhưng người đó có quyền đối với quy trình. Ví dụ: Scrum Master không thể cho ai đó biết phải làm gì, nhưng có thể đề xuất một nhịp chạy nước rút mới.

**Nhóm làm việc tại Scrum:** Nhóm Scrum bao gồm từ năm đến bảy thành viên. Mọi người trong dự án làm việc cùng nhau, giúp đỡ lẫn nhau và chia sẻ tình bạn thân thiết sâu sắc. Không giống như các nhóm phát triển truyền thống, không có các vai trò riêng biệt như lập trình viên, nhà thiết kế hoặc người kiểm tra. Mọi người cùng nhau hoàn thành tập hợp công việc. Nhóm Scrum sở hữu kế hoạch cho mỗi sprint; họ dự đoán khối lượng công việc họ có thể hoàn thành trong mỗi lần lặp lại.

### The artifacts

**Product Backlog**: Product Owner và Nhóm Scrum họp để sắp xếp thứ tự ưu tiên các hạng mục trong product backlog (công việc trên product backlog đến từ các câu chuyện và yêu cầu của người dùng). Product backlog không phải là danh sách những thứ cần hoàn thành, mà nó là danh sách tất cả các tính năng mong muốn của sản phẩm. Sau đó, nhóm phát triển kéo công việc từ sản phẩm tồn đọng để hoàn thành trong mỗi sprint.

**Sprint Backlog**: là danh sách các chức năng được phát triển cho Sprint; nó được xác định bởi cuộc họp Lập kế hoạch Sprint. Sprint Backlog là chức năng được chọn từ Product Backlog dựa trên mức độ ưu tiên và khả năng phát triển của nhóm.

**Estimation**: Trong SCRUM, các thành viên của Nhóm công tác sẽ do chính bạn lựa chọn và ước tính thời gian phát triển dự kiến và chịu trách nhiệm về ước tính này. Sau khi hoàn thành bảng sẽ cập nhật Sprint Backlog.

### Quá trình (Process)



*Hìn 3.1: Quá trình Scrum*

## Kế hoạch tổng thể

*Table 3.1: Quy hoạch tổng thể*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Tiến trình** | **Thời gian** | **Bắt đầu** | **Kết thúc** |
| **1** | **Khởi tạo** | **3 ngày** | **3/11/2024** | **10/11/2024** |
| 1.1 | Thu Thập Yêu Cầu | 1 ngày | 7/11/2024 | 16/11/2024 |
| 1.2 | Tạo tài liệu | 2 ngày | 16/11/2024 | 18/11/2024 |
| **2** | **Bắt đầu** | **7 ngày** | **18/11/2024** | **25/11/2024** |
| 2.1 | Họp bắt đầu dự án | 2 ngày | 19/11/2024 | 27/11/2024 |
| 2.2 | Bổ sung tài liệu ban đầu | 5 ngày | 24/11/2024 | 29/11/2024 |
| **3** | **Phát triển** | **46 ngày** | **10/11/2024** | **25/12/2024** |
| 3.1 | Sprint 1 | 24 ngày | 10/11/2024 | 03/12/2024 |
| 3.2 | Sprint 2 | 22 ngày | 4/12/2024 | 25/12/2024 |
| **4** | **Họp nhận phản hồi dự án** | **1 ngày** | **18/12/2024** | **19/12/2024** |
| **5** | **Viết báo cáo và kết thúc dự án** | **1 ngày** | **18/12/2024** | **22/12/2024** |

## Quản lý tổ chức

### Nguồn nhân lực

*Bảng 3.2: Nguồn nhân lực*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Vai trò** | **Trách nhiệm** | **Người tham gia** |
| Người hướng dẫn | * Hướng dẫn về quy trình. * Giám sát mọi hoạt động của đội. | Nguyễn Hữu Phúc |
| Thành viên trong nhóm | * Ước tính thời gian để hoàn thành công việc. * Phân tích yêu cầu. * Thiết kế và hoàn thiện dần mẫu mã. * Code và kiểm tra ứng dụng. * Cài đặt và triển khai các chức năng của hệ thống. * Triển khai sản phẩm. | Phạm Thanh Phước  Nguyễn Xuân Tiến  Nguyễn Hữu Thắng  Đặng Lê Hồng Ân  Phạm Quang Khánh |
| Scrum master | * Xác định và phân tích ứng dụng. * Phân công công việc cho các thành viên trong nhóm. * Kiểm soát và quản lý các thành viên trong nhóm. * Định hướng cho các thành viên trong nhóm. * Đảm bảo rằng nhiệm vụ được hoàn thành đúng thời hạn. * Quản lý rủi ro. * Đưa ra các giải pháp để giải quyết vấn đề. | Phạm Thanh Phước |

### 3.3.2. Phương pháp giao tiếp

*Bảng 3.4 Phương pháp giao tiếp trong dự án*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Người tham gia | Chủ đề | Thời gian | Phương pháp |
| Manager, Mentor và Team Members | Xem xét tiến độ dự án | Hằng tuần | Meeting,Zoom, Discord |
| Customer, Manager và Team leader | Xem xét tiến độ dự án | Hằng tuần | Conference Meeting |
| Customer, Manager và Team leader | Làm rõ yêu cầu | Khi cần | E-mail |
| Manager, Mentor và Team Members | Sprint Review | Cuối mỗi Sprint | Meeting, Zoom, Discord |

### 3.3.2. Nguồn vật lực

*Bảng 3.5: Nguồn vậtt lực*

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **Item** | **Purpose** | **Critical (Yes/No)** | **Quantity**  **(Chất lượng)** | **Ceptance Criteria (optional)** | **Target date** |
| 1 | Laptop | Development | Yes | 5 |  | 30-10-2024 |
| 2 | Laravel | Technical | Yes | 1 |  | 30-10-2024 |
| 3 | Xampp,  MySQL, VSCode | Tools | Yes | 1 |  | 30-10-2024 |
| 4 | Laptop | Web Browser | Yes | 5 |  | 30-10-2024 |

## 3.4. Lịch trình

### 3.4.1 Từng giai đoạn

*Bảng 3.6. Lịch trình thực hiện các spint*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Giai đoạn | Ngày bắt đầu | Số ngày | Ngày kết thúc | Ghi chú |
| **1** | **Bắt đầu** | **18/11/2024** | **7** | **25-11-2024** |  |
| **2** | **Phát triển** | **08-11-2024** | **46** | **25-12-2024** |  |
|  | Sprint 1 | 10-11-2024 | 24 | 03-12-2024 |  |
|  | Sprint 2 | 24-11-202 | 22 | 25-12-2024 |  |
| **3** | **Đóng gói sản phẩm** | **21-12-2024** | **2** | **22-12-2024** |  |

### Cột mốc quan trọng

*Bảng 3.7. Các cột mốc quan trọng trong dự án*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Giai đoạn | Mô tả | Hoàn thành |
| 1 | **Start-up** | * Lên ý tưởng cho dự án * Nghiên cứu quy tình Scrum * Mô tả yêu cầu (Requirement) * Nghiên cứu công nghệ thực hiện * Tạo tài liệu Proposal * Tạo tài liệu Project Plan * Tạo tài liệu User Requirements * Tạo tài liệu Product Backlog * Tạo tài liệu Architecture * Tạo tài liệu Test Plan | 03-11-2024 |
| 2 | **Development** | * Meeting * Design * Programming * Testing * Demo * Review * Delivered First Release | 01-12-2024 |
| 3 | **Release** | Phát hành sản phẩm | 22-12-2024 |

## Rủi ro và quản lý rủi ro

Bảng 8. Mức độ rủi ro trong dự án

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 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 | Nguy hiểm |
| NA | Không | Không ảnh hưởng |

*Bảng 9. Các giải pháp khắc phục*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Rủi ro | Định nghĩa | Mức độ | Khả năng | Chiến lược để  giảm thiểu |
| 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 thuẫn có thể tồn tại bên trong yêu cầu.  Yêu cầu quan trọng có thể bị thiếu trong các yêu cầu chính thức. | H | H | Thông nhất yêu cầu trước khi phân tích. |
| Dự kiến lịch trình của dự án | Thời gian làm việc. | M | M | Thời gian dự án được cấp nhật và đánh giá thường xuyên. |
| Kinh nghiệm lập trình | Ngôn ngữ lập trình và công nghệ | M | L | Chia sẻ kinh nghiệm để nghiên cứu trong thời gian ngắn nhất. |
| Các qui trình kĩ 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. | L | 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. |
| Mạng (Network) | Bị chặn bới giới hạn bang thông. | H | H | Nâng cấp đường truyện mạng. |
| Thời gian (Time) | Thời gian dự án quá ngắn, nên nhóm không thể hoàn thành dự án.  Trong quá trình thực hiện dự án, đội ngũ của chúng tôi tốn thời gian để vừa tìm hiểu vừa thực hiện dự án.Vì vậy nhóm của chúng tôi không thể tập trung tất cả thời gian để thực hiện dự án này. | H | M | Tăng thời gian làm việc trong ngày, tăng ca thêm vào ngày thứ 7 và chủ nhật. |
| Quản trị dự án | Hệ thống quản trị dự án có thể không hỗ trợ đầy đủ các yêu cầu của dự án. | L | H | Thảo luận với nhóm để đưa ra các giải pháp. |