BẢN TÔN CHỈ DỰ ÁN – APP TIẾT KIỆM

1. Yêu cầu dự án tôn chỉ cần những thành phần nào?

* **Project Identification** – Xác định dự án (tên, mô tả, người phụ trách, nhóm thực hiện).
* **Business Reasons for Project** – Lý do thực hiện dự án.
* **Project Objectives** – Mục tiêu của dự án.
* **Project Scope** – Phạm vi dự án (bao gồm và không bao gồm).
* **Key Project Deliverables** – Sản phẩm, kết quả bàn giao chính.
* **-Milestone Dates** – Các mốc thời gian quan trọng.
* **Key Issues** – Các vấn đề trọng yếu, thách thức chính.
* **Risks** – Các rủi ro có thể xảy ra.
* **Project’s Criteria for Success** – Tiêu chí để đánh giá thành công của dự án.
* **Critical Success Factors** – Các yếu tố giúp dự án thành công.
* **Signoff** – Xác nhận, phê duyệt từ người tài trợ hoặc giảng viên.

**2**. Bản tôn chỉ gồm những nội dung nào?

- Mục tiêu và lý do thực hiện dự án.

- Phạm vi công việc và sản phẩm dự kiến.

- Tiến độ, nguồn lực, rủi ro và yếu tố thành công.

- Người chịu trách nhiệm và cơ chế phê duyệt.

3. Nội dung nào là quan trọng nhất?

Phần quan trọng nhất là *Mục tiêu dự án (Project Objectives)*.

Vì:

* Đây là điểm xuất phát và mục đích cuối cùng của mọi hoạt động trong dự án.
* Các phần khác như phạm vi, sản phẩm, tiến độ, rủi ro… đều phục vụ để đạt mục tiêu đó.
* Nếu mục tiêu không rõ, dự án dễ đi sai hướng hoặc không đạt kết quả mong muốn.

| **Field** | **Description** |
| --- | --- |
| **Name** | App Tiết Kiệm |
| **Description** | Thiết kế và phát triển ứng dụng giúp người dùng quản lý chi tiêu, đặt mục tiêu tiết kiệm, theo dõi tiến độ và đưa ra gợi ý kế hoạch tài chính cá nhân. |
| **Sponsor** | Ths. Phạm Trọng Huynh |
| **Project Manager** | Trần Thanh Phương, Nguyễn Văn Toàn |
| **Resources** | Laptop, Figma, Android Studio, MySQL, Internet, tài liệu thiết kế giao diện, thư viện lập trình. |

## **BUSINESS REASONS FOR PROJECT**

* Nhu cầu quản lý tài chính cá nhân đang ngày càng cao, đặc biệt là ở giới trẻ.
* Người dùng thường gặp khó khăn trong việc kiểm soát chi tiêu và lập kế hoạch tiết kiệm.
* Ứng dụng giúp tạo thói quen tiết kiệm, đồng thời nâng cao nhận thức tài chính cá nhân.
* Góp phần hướng tới lối sống chủ động, có kế hoạch và bền vững về mặt tài chính.

## **PROJECT OBJECTIVES (MỤC TIÊU DỰ ÁN)**

* **Xây dựng ứng dụng hỗ trợ người dùng đặt mục tiêu tiết kiệm cụ thể** (ví dụ: mua điện thoại, xe máy, du lịch, học phí…).
* **Giúp người dùng quản lý thu nhập và chi tiêu hằng ngày**, từ đó tính toán số tiền cần tiết kiệm để đạt mục tiêu trong thời gian mong muốn
* **Tạo động lực tiết kiệm** thông qua hệ thống thống kê, thông báo nhắc nhở và biểu đồ tiến độ đạt mục tiêu.
* **Hình thành thói quen tiết kiệm khoa học và đều đặn**, thay đổi hành vi chi tiêu thiếu kế hoạch.
* **Cung cấp giao diện trực quan, dễ sử dụng**, giúp người dùng theo dõi tiến độ tiết kiệm một cách sinh động và rõ ràng.

### PROJECT SCOPE (PHẠM VI DỰ ÁN)

**Bao gồm:**

* Giao diện người dùng thân thiện, dễ thao tác.
* Tính năng đặt mục tiêu tiết kiệm, theo dõi tiến độ, thống kê thu chi.
* Hệ thống nhắc nhở, gợi ý tiết kiệm thông minh.
* Lưu trữ dữ liệu trên nền tảng đám mây (Firebase).

### KEY PROJECT DELIVERABLES (SẢN PHẨM BÀN GIAO CHÍNH)

|  |  |
| --- | --- |
| **Tên sản phẩm** | **Mô tả** |
| **Ứng dụng App Tiết Kiệm Mục Tiêu** | Ứng dụng di động hoàn chỉnh, có thể chạy thử trên thiết bị Android. |
| **Thiết kế UI/UX** | File giao diện thiết kế trên Figma, thể hiện toàn bộ luồng người dùng. |
| **Báo cáo dự án** | Tài liệu trình bày quá trình phát triển, thiết kế, và kết quả đạt được. |
| **Video demo** | Video minh họa tính năng hoạt động của ứng dụng. |