September 29, 2015

NHÓM 08

PROJECT CHARTER

ỨNG DỤNG GAME PAC MAN

# Khởi động dự án

Trước khi bắt tay vào làm một dự án phần mềm ta phải có một bước gọi là bước khởi động cho dự án sắp bắt đầu. Điều này là cần thiết vì dự án cần bắt đầu với một lời tuyên bố, một cuộc họp ra mắt để các thành viên biết rõ họ đang làm về việc gì.

Thêm vào đó là đề ra tiêu chí hoạt động cho các thành viên trước khi bắt tay vào xây dựng dự án.

## Phân tích lựa chọn dự án

Việc lựa chọn dự án cũng là một việc rất quan trọng, người nhận dự án phải biết xem xét dự án nào phù hợp với nhóm làm việc với nhóm của mình và chi phí của dự án nào sẽ có lợi hơn.

Một trong những kĩ thuật dùng trong việc lựa chọn dự án là dùng “cây quyết định”. Cụ thể trước đó nhóm cần phân tích và quyết định lựa chọn dự án Ứng dụng S-Blood – Mạng xã hội hiến máu tại Việt Nam. Tuy nhiên, vì không phù hợp khi kiếm khách hàng cho sản phẩm nên đã đổi qua đề tài khác theo yêu cầu của thầy Ngô Huy Biên. Sau khi xem xét lại các đề tài được đề nghị thì nhóm đã chọn đề tài trò chơi pacman cho Android hoặc iOS vì pacman là một game nổi tiếng nên sẽ rất dễ dàng để kiếm người dùng cuối, góp phần tạo lợi nhuận cho sản phẩm.

Sau đây là bảng tiềm năng. Bảng này dựa trên một số tiêu chí mà nhóm đưa ra để đánh giá dự án :

|  |  |
| --- | --- |
| **Bảng điểm tiềm năng của Ứng dụng trò chơi Pac Man** | |
| Tiêu chuẩn thành công | Điểm |
| Có kinh nghiệm về chơi game di động | 8/10 |
| Nắm rõ công nghệ cần sử dụng | 7/10 |
| Chịu khó tìm hiểu | 7/10 |
| Có kinh nghiệm trong lập trình ứng dụng di động | 6/10 |
| Tổng | 28/40 |
|  |  |

Hình 1.1 – 1. Bảng tiềm năng của Ứng dụng Pac Man

Từ đó , ta có thể xây dựng một bảng như sau (thay vì vẽ dưới dạng cây):

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Dự án Pac Man** | **Cơ hội thành công** | **Ước lượng lợi nhuận (từ quảng cáo,…)** |
| Ứng dụng Pac Man | 65% | 9.000.000 đ (\*) |
| 35% | -5.000.000 (\*\*) |

Hình 1.1 - 3. Bảng đánh giá thay cho cây quyết định

*(\*): Ước lượng tạm lợi nhuận thu được trong khoảng thời gian bằng với thời gian thực hiện dự án (giả sử lượng người dùng ổn định).*

*(\*\*): Được phỏng đoán dựa trên mức học phí của môn, thời gian bỏ ra thực hiện dự án của các thành viên trong khuôn khổ môn học*

Ta thấy:

Ứng dụng Pac man có:

EMV = (9.000.000 \* 0.65) + (-5.000.000 \* 0.35) = 4.100.000.

Vì EMV của ứng dụng Pac Man không cao nên việc làm ứng dụng này độ rủi ro nhất định.

## Tuyên bố dự án (Project charter)

Bước đến giai đoạn này , Bản tuyến bố dự án được viết là tài liệu để cho biết là dự án được bắt đầu . Nội dung văn bản này bao gồm :

* Tên dự án (Cụ thể là Dự án xây dựng ứng dụng game Pac Man – sau đây gọi tắt là Pac Man).
* Ngày bắt đầu, ngày kết thúc.
* Ngân sách phải chi cho dự án.
* Tên người quản lý dự án (project manager).
* Các kế hoạch cho dự án: khảo sát, thiết kế, lập trình, test, triển khai.
* Một bảng vai trò của những người trong dự án: bên dưới là bảng gồm tên và vai trò của từng cá nhân trong dự án Pac Man.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Vai trò** | **Tên** | **Chữ ký người tham gia** |
| **Người giám sát** |  |  |
| **CIO** |  |  |
| **Project Manager** | **Trần Phú Quý** |  |
| **Designer** |  |  |
| **Developer** |  |  |
| **Tester** |  |  |

## Phạm vi dự án (Scope Statement)

Sau khi đã có được bản project charter, ta tiến hành lập tài liệu đề ra phạm vi dự án, một dự án nếu không giới hạn phạm vi thì dễ dàng sai lệch với yêu cầu đề ra của khách hàng. Thêm vào đó sẽ gây ra trường hợp làm dư những cái không cần thiết gây tổn hao về mặt nhân lực.

Mục tiêu của Scope Statement là đưa ra những yêu cầu cho dự án, ràng buộc dự án vào một phạm vi nào đó: bao gồm cả nhu cầu chức năng lẫn phi chức năng.

Với mục tiêu như thế, nhóm đã đề ra phạm vi cho dự án Pac Man (theo yêu cầu) như sau :

* Đồ họa và âm thanh không vi phạm bản quyền.
* Số màn chơi tối thiểu là 30.
* Xem thêm tại: <http://bit.ly/PacMan_App>

Ngoài ra, cuối bản Scope Statement còn đề ra các tài liệu liên quan đến dự án:

1. Định nghĩa quy trình dùng để phát triển phần mềm (software process definition).
2. Kế hoạch quản lý cấu hình (software configuration management plan).
3. Kế hoạch quản lý rủi ro (risk management plan).
4. Kế hoạch dự án (software project plan).
5. Báo cáo đánh giá quy trình đã thực hiện.
6. Báo cáo đánh giá sản phẩm thu được.
7. Timesheets cho từng thành viên.
8. Viễn cảnh dự án (project vision), ủy quyền dự án (project charter).
9. Đặc tả yêu cầu (software requirements specification).
10. Kế hoạch và đặc tả kiểm thử (test plan, test specification) (bắt buộc có phần performance testing).
11. Thiết kế hệ thống, thuật toán (software desgin specification).
12. Hướng dẫn thiết lập môi trường và biên dịch mã nguồn (compiliation guide).
13. Kết quả kiểm chứng (test report).
14. Hướng dẫn sử dụng (user guide).
15. Mã nguồn của brochure, phim quảng cáo, website phân phối và giới thiệu sản phẩm, bộ nhận diện thương hiệu,… (không bắt buộc).
16. Các tài liệu khác.

Các tài liệu trên là các tài liệu cần thiết trong quá trình làm dự án. Được cập nhật và thực hiện theo tiến độ của tuần.

## Lựa chọn thành viên và tiêu chí nhóm

### Thông tin thành viên

Để quản lý tốt nhóm tốt và nắm rõ thông tin của các thành viên trong nhóm, mỗi thành viên khi tham gia dự án đều phải có một bản thông tin cá nhân (có thể dùng Tài khoản Facebook). Các thành viên có thể dựa vào đây để nắm bắt thông tin của người cùng tham gia với mình.

Dựa vào các cuộc họp, nhóm trưởng cũng có thể nắm được khả năng của mỗi người, điểm mạnh yếu để có thể phân công công việc một cách phù hợp với thế mạnh của người đó.

### Lựa chọn nhóm trưởng

Một nhóm muốn hoạt động thì cần phải có nhóm trưởng để điều hành và quản lý nhóm, giao nhiệm vụ cho các thành viên, kiểm soát được thời gian và năng lực các thành viên trong nhóm.

Một nhóm trước khi hoạt động cần bầu ra một nhóm trưởng để chịu trách nhiệm cho toàn nhóm. Việc chọn nhóm trưởng trong dự án Pac Man dựa trên quyết định của Lớp trưởng (Bạn Trần Anh Duy)

### Sơ đồ tổ chức

Hình 1.4.3 – 1. Sơ đồ tổ chức cho nhóm.

Dựa vào sơ đồ tổ chức trên, nhóm trưởng sẽ có trách nhiệm lấy yêu cầu từ khách hàng (giảng viên phụ trách) và phân bố công việc cho các thành viên trong nhóm: các thành viên trong nhóm có thể một trong 4 vai trò cơ bản: analyst, designer, developer, tester.

Tuy nhiên, trong khuôn khổ dự án môn học: hầu như cả nhóm đều gặp trực tiếp giảng viên phụ trách và yêu cầu lấy từ ứng dụng trước đó.

### Thông tin hội họp

Mọi thông tin hội họp trong nhóm đều phải được lưu lại dưới dạng một tài liệu meeting report, nhằm ghi lại những quyết định trong buổi hội họp đó, để sau này có tranh chấp về mặt phân công hay quyết định thì có thể lấy tài liệu này ra để xem xét lại.

Theo tiêu chí của nhóm, đầu mỗi buổi nhóm trưởng sẽ chỉ định một thành viên nhiệm vụ ghi chú lại thông tin hội họp cho cả nhóm (thường sẽ cố định).

*Mẫu sẽ được đính kèm sau.*

Nội dung ghi lại gồm: ngày tháng hội họp, chủ đề cuộc họp (nếu có), các nội dung chính trong cuộc họp, phân công công việc (nếu có), nếu cần thiết sẽ ghi thêm tên người ghi bản ghi chú này.

### Tiêu chí nhóm

Khi làm việc nhóm cần đề ra một số tiêu chí trong nhóm, một số quy định khi làm việc chung với nhau. Để công việc có sự thống nhất, đảm bảo được tiến độ của dự án. Tài liệu này được thể hiện tại mô tả nhóm trong nhóm trên mạng xã hội Facebook phục vụ cho việc này nhằm đưa ra các tiêu chí hoạt động nhóm, các thức làm việc và hội họp.

Dưới đây là một số tiêu chí của nhóm (bản chính thức sẽ cập nhật sau):

**Quy tắc ứng xử:**

* Làm việc chủ động tích cực, đề xuất ý kiến, dự đoán rủi ro.
* Nắm rõ các thông tin về thành viên trong nhóm.
* Tập trung làm việc một cách hiệu quả.

**Cách thức làm việc:**

* Trung thực và cởi mở trong các hoạt động.
* Khuyến khích sự đa dạng.
* Tạo cơ hội để các thành viên nêu ra ý kiến.
* Tiếp cận vấn đề một cách khách quan và tiếp thu ý tưởng mới.
* Có các cuộc họp tại một thời điểm.
* Liên lạc với nhóm trưởng khi có khó khăn (trễ hạn cuối công việc,...), thông báo nếu vắng mặt trong các cuộc họp.

**Phương tiện liên lạc:**

* Ưu tiên hàng đầu là Group chung của nhóm: [www.facebook.com/groups/891699730898563/](http://www.facebook.com/groups/891699730898563/)
* Ngoài ra có thể liên hệ qua mail, số điện thoại (có trên group).
* Lịch họp nhóm theo hàng tuần (gặp trực tiếp).
* Các ý kiến nêu trên group cần ngắn gọn, rõ ràng.
* Trong một thời điềm nhóm chỉ thảo luận về một vấn đề và có một thành viên ghi chú lại (không nhất thiết phải là nhóm trưởng).

**Cách thức giải quyết vấn đề:**

* Khi gặp vấn đề với dự án, các thành viên đều tham gia giải quyết (trực tiếp / gián tiếp).
* Tránh chỉ trích, đỗ lỗi cho nhau.
* Tôn trọng ý tưởng của nhau.
* Công việc có thề phân chia lại để thành viên có thể tập trung giải quyết vấn đề.

Cuộc họp thành công là do sự đóng góp ý kiến của các thành viên trong nhóm, các thành viên cần tích cực tham gia ý kiến.