

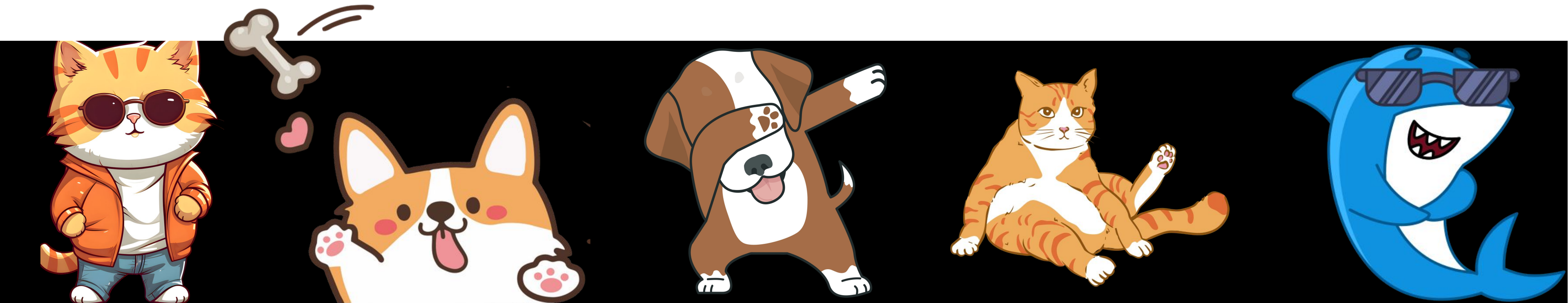
# QUẢN LÝ DỰ ÁN PHẦN MỀM

GIẢNG VIÊN: NGUYỄN QUỲNH CHI

NHÓM BTL 02 - Đề tài:

Xây dựng ứng dụng tìm kiếm bãi gửi xe thông minh

## Thành viên nhóm



*Vũ Hoàng Anh*

*Phùng Văn Đạt Vũ Thị Thanh Ngân*

*Trần Minh Hiếu*

*Nguyễn Văn Nghiêm*

*B20DCCN080*

*B20DCCN177 B20DCCN470*

*B20DCCN260*

*B19DCCN470*

# QUẢN LÝ DỰ ÁN PHẦN MỀM



# ĐỒ ĐÀU?

# 9 Lĩnh vực cần quản lý >>>

01 Tích hợp

02 Phạm vi dự án

03 Nhân sự

04 Các bên  
liên quan

05 Thời gian

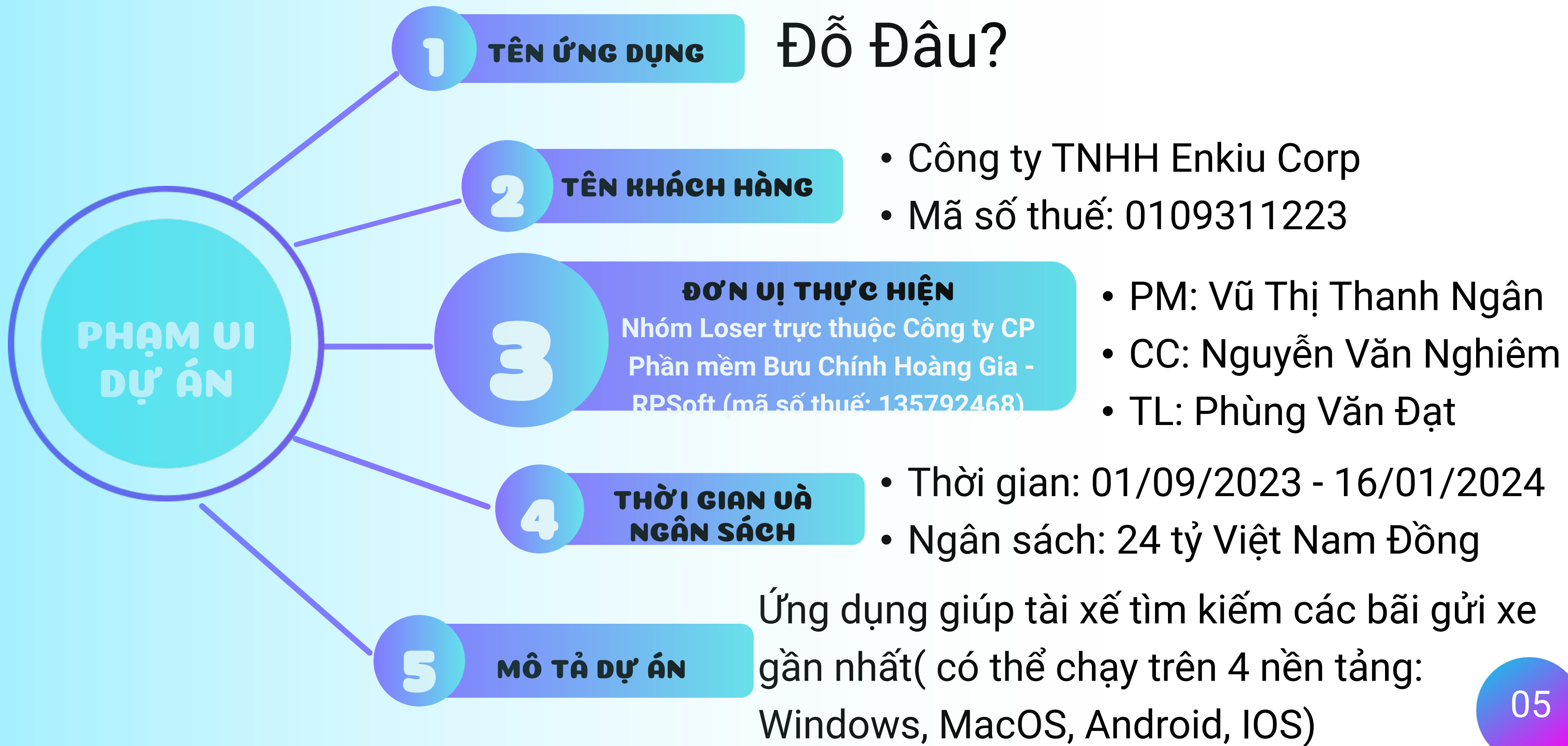
06 Rủi ro

07 Giao tiếp

08 Cấu hình

09 Chất lượng





# Quản lý phạm vi >>>

## TÀI XẾ

- Đăng ký tài khoản người dùng mới là tài xế
- Tìm kiếm các bãi gửi xe xung quanh
- Đặt chỗ trước ở bãi gửi xe
- Thanh toán tiền gửi xe

## NHÂN VIÊN BÃI GỬI XE

- Cập nhật tình trạng bãi gửi xe
- Xem thống kê doanh thu theo thời gian

## NHÂN VIÊN CT VẬN HÀNH ỨNG DỤNG

- Cập nhật danh sách bãi gửi xe đăng ký
- Tạo tài khoản mới cho nhân viên bãi gửi xe
- Xem thống kê doanh thu theo thời gian, khu vực
- Xem thống kê chi tiêu của khách hàng
- Xem thông tin bãi gửi xe.

## các bên liên quan

- 01 Danh sách và vai trò nhân sự
- 02 Ma trận gán kĩ năng
- 03 Ma trận gán trách nhiệm





Giai đoạn	Vị trí tiếp nhận	Thời gian
Khởi tạo dự án	BA, Cus, Spon, PM, TL, Dev	01/09/2023 - 15/09/2023
Thiết kế	UI/UX Designer, TL, BA, Cus, Dev, DBA, QA, CC	18/09/2023 - 27/10/2023
Kiểm thử và đảm bảo chất lượng	Tester, PM, QA, TL, Dev, BA, UI/UX designer	01/11/2023 - 24/11/2023
Phân phối sản phẩm	BA, TL, Spon, PM, Cus, Dev, Tester, TS	29/11/2023 - 06/01/2024
Đóng dự án	PM, BA, Acc, TL, Cus, Spon	08/01/2024 - 16/01/2024

# Quản lý rủi ro

- 01 Các lĩnh vực gây rủi ro
- 02 Phương pháp đánh giá +  
xác định rủi ro
- 03 Top 10 rủi ro có ảnh hưởng  
lớn nhất

# Quản lý giao tiếp



- Lịch trình
- Hình thức
- Kênh liên lạc
- Nội dung

# Quản lý cấu hình

## Xác định CI

- Lĩnh vực
- Tài sản
- Cách đặt tên
- Tác giả
- Yêu cầu

- 01 Thiết lập Tiêu chuẩn
- 02 Quy trình Kiểm tra
- 03 Đảm bảo An ninh và Bảo mật
- 04 Đánh giá và Cải thiện





TEAM LOSER - CÔNG TY RPSOFT

# THANK YOU