

CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM

Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

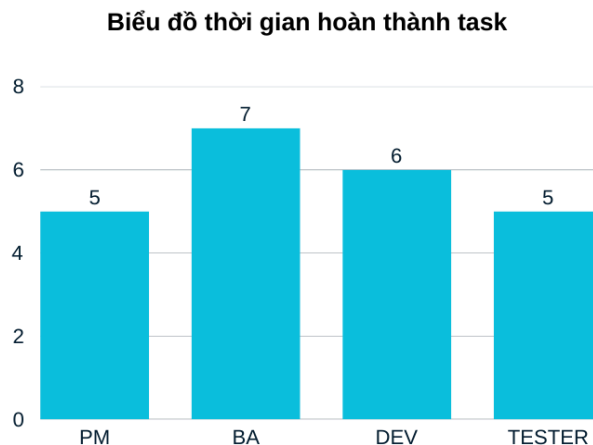
BÁO CÁO TUẦN 5 – NHÓM 2

Thời gian: 18/3/2025 - 25/3/2025

I. MỤC TIÊU

- Thực hiện đặc tả use case, vẽ activity diagram của actor admin
- Thiết kế giao diện của site user, guest
 - + Màn hình khóa học (giao diện của guest) hiển thị các khóa học, tìm kiếm khóa học
 - + Màn hình chi tiết khóa học (guest) hiển thị thông tin chi tiết của 1 khóa học và màn hình kết quả của bài tập (giao diện của user)
 - + Màn hình chi tiết bài học (guest) hiển thị danh sách các bài học (chỉ được xem 2 video khi chưa đăng ký) và các nhận xét của người dùng khác.
- Kiểm thử các màn hình đã thiết kế (viết test case + kiểm thử)
 - + Kiểm thử màn hình khóa học (giao diện guest)
 - + Kiểm thử màn hình chi tiết bài học (giao diện của guest)
 - + Kiểm thử màn hình kết quả của bài tập (giao diện của user)

II. PHÂN BỐ THỜI GIAN



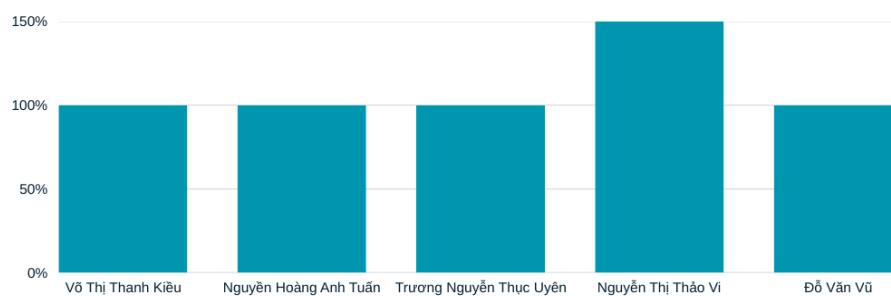
III. VAI TRÒ CỦA THÀNH VIÊN

Thành viên	Công việc
Nguyễn Thị Thảo Vi - BA, Dev, Tester	<ul style="list-style-type: none"> - Đặc tả use case và vẽ activity diagram cho các use case 4.1 Thêm người dùng, 4.2 Sửa thông tin người dùng, 4.3 Xóa người dùng - Thiết kế màn hình khóa học (giao diện của guest) - Kiểm thử màn hình khóa học (giao diện guest)
Võ Thị Thanh Kiều - PM, BA, Dev	<ul style="list-style-type: none"> - Đặc tả use case và vẽ activity diagram cho các use case 3.1 Thêm Bài Học, 3.2 Sửa Bài Học , 3.3 Xóa Bài Học - Thiết kế màn hình khóa học chi tiết (giao diện của guest) và màn hình kết quả của bài tập (giao diện của user)
Nguyễn Hoàng Anh Tuấn - BA	<ul style="list-style-type: none"> - Đặc tả use case và vẽ activity diagram cho các use case 5.1 Sửa Bài Tập, 5.2. Xóa Bài Tập, 5.3.Thêm Bài Tập - Đặc tả use case và vẽ activity diagram cho các use case 8.4 Xem tiến độ học, 6.1 Sửa bình luận, 6.2 Xóa bình luận, 6.3 Thêm bình luận
Trương Nguyễn Thục Uyên - BA, Tester	<ul style="list-style-type: none"> - Đặc tả use case và vẽ activity diagram cho các use case 2.1 Thêm Khóa Học, 2.2 Sửa Khóa Học, 2.3 Xóa Khóa Học 7.4 Sửa bình luận ở mỗi bài học

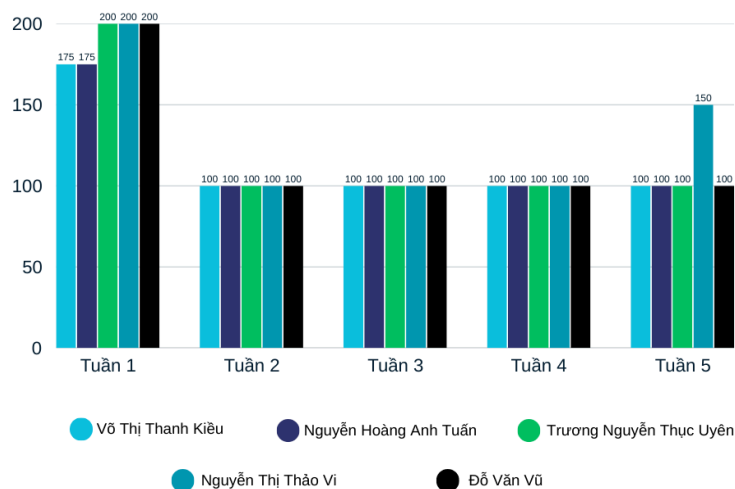
	- Kiểm thử màn hình kết quả của bài tập (giao diện của user)
Đỗ Văn Vũ - DEV, Tester	- Thiết kế màn hình chi tiết khóa học (giao diện của guest) - Kiểm thử màn hình chi tiết bài học (giao diện của guest)

IV. CÔNG VIỆC THỰC HIỆN ĐƯỢC

Biểu đồ mức độ hoàn thành tuần 5



Biểu đồ mức độ hoàn thành từng tuần



- Đặc tả use case, vẽ activity diagram của actor admin
- Thiết kế được các màn hình:

- + Màn hình khóa học (giao diện của guest) hiển thị các khóa học, tìm kiếm khóa học
- + Màn hình chi tiết khóa học (guest) hiển thị thông tin chi tiết của 1 khóa học
- + Màn hình chi tiết bài học (guest) hiển thị danh sách các bài học (chỉ được xem 2 video khi chưa đăng ký) và các nhận xét của người dùng khác.
- Thực hiện kiểm thử được các màn hình:
 - + Màn hình khóa học (giao diện của guest)
 - + Màn hình chi tiết khóa học (guest)
 - + Màn hình chi tiết bài học (guest)

V. CÔNG VIỆC CẦN TIẾP TỤC LÀM TRONG SPRINT TIẾP THEO

- Kiểm tra rà soát tất cả màn hình của user, guest về giao diện và prototype
- Thiết kế giao diện của admin
 - + Màn hình quản lý khóa học
 - + Màn hình quản lý bài học
 - + Màn hình quản lý người dùng
 - + Màn hình quản lý bài tập
 - + Màn hình quản lý bài viết
- Kiểm thử các màn hình thiết kế về giao diện + prototype của màn hình đã thiết kế

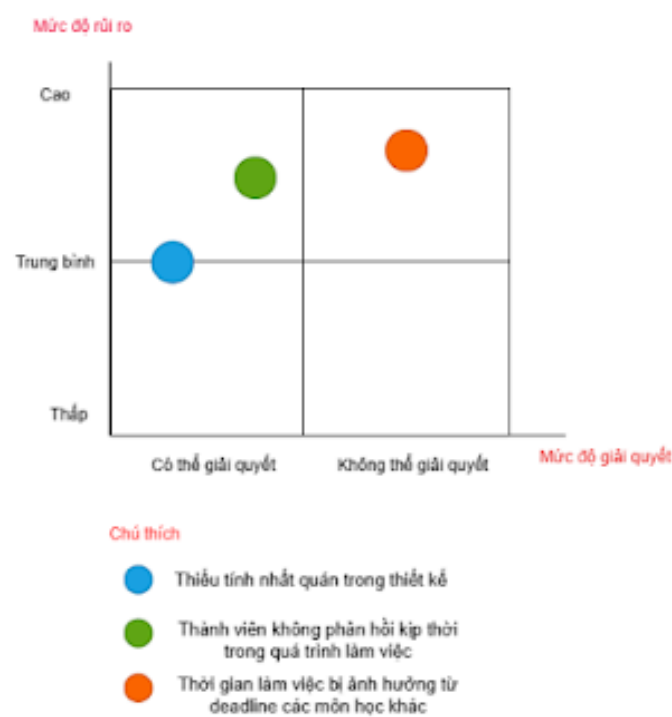
VI. CÁC ĐIỂM CẦN QUAN TÂM, KHÓ KHĂN GẶP PHẢI

- Các thành viên đôi khi quên thao tác cập nhật trạng thái trên phân việc như quên bấm bắt đầu hoặc chuyển trạng thái dẫn đến thời gian thực hiện phân việc vượt quá so với thực tế hoặc ngắn hơn.
- Đảm bảo rằng công việc được phân chia hợp lý và đồng đều giữa các thành viên trong nhóm
- Một thành viên trong nhóm bị ốm nên tiến độ công việc thiết kế giao diện bị chậm ảnh hưởng đến việc kiểm thử.

VII. CÁC BƯỚC DỰ KIẾN CẦN PHẢI LÀM CHO SPRINT TIẾP THEO

- Lên kế hoạch và tổ chức họp để phân công các công việc cần thực hiện tiếp theo.
- Theo dõi tiến độ của các thành viên đảm bảo cập nhật trạng thái cho các phân việc đúng thời gian trên zino.
- Tổ chức các cuộc họp bổ sung giải quyết các vấn đề phát sinh đồng thời cập nhật tiến độ làm việc của từng thành viên.

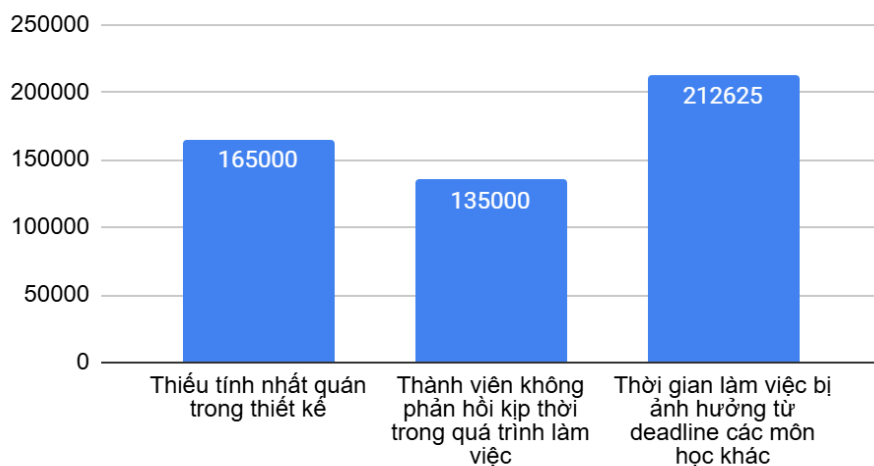
VIII. CÁC RỦI RO CÓ THỂ GẶP TRONG SPRINT TIẾP THEO



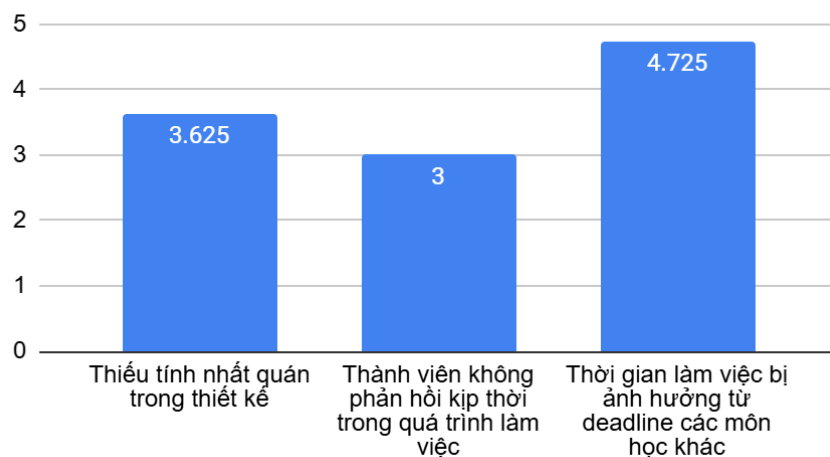
Tên rủi ro	Mức độ nghiêm trọng	Xác suất xảy ra	Phản ứng	Kế hoạch dự phòng
Thiếu tính nhất quán trong thiết kế	9 (Trung bình)	50%	Giảm thiểu	Xây dựng lại bộ UX/ UI mẫu, cả team thống nhất sử dụng chung

Thành viên không phản hồi kịp thời trong quá trình làm việc	12 (Cao)	40%	Giảm thiểu	Đặt nguyên tắc thời gian phản hồi rõ ràng (VD: trả lời trong 12h), chia nhỏ đầu việc, có người thay thế khi cần.
Thời gian làm việc bị ảnh hưởng từ deadline các môn học khác	12 (Cao)	70%	Giảm thiểu	Lên kế hoạch từ sớm, phân chia công việc hợp lý. Mỗi cá nhân tự sắp xếp thời gian của mình để hoàn thành công việc

Ảnh hưởng chi phí



Ảnh hưởng thời gian



IX. CHI PHÍ ĐÃ CHI

1. Chi phí nhân viên:

Chi phí nhân công của dự án	
Vị trí	Lương/giờ (VNĐ)
PM	60000
BA	50000
Dev	45000
Tester	40000

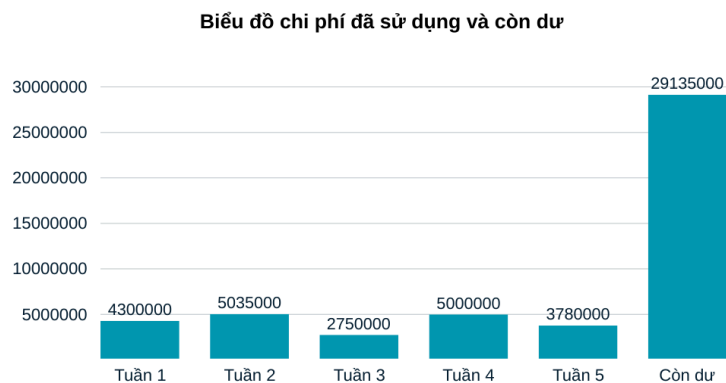
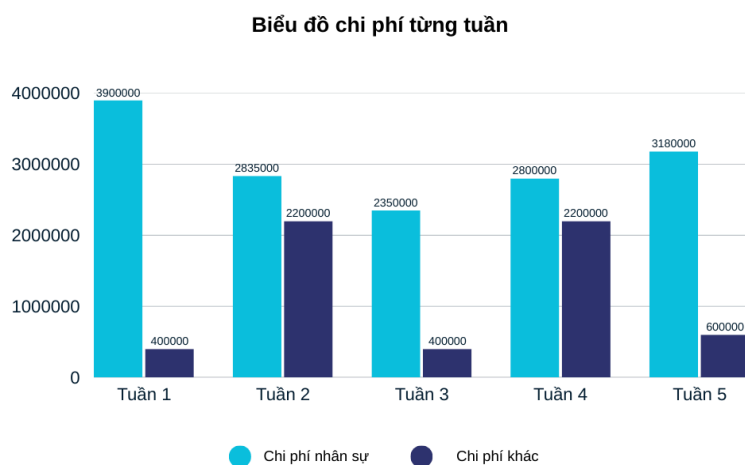
Chi phí cho Tuần 5		
Vị trí	Số giờ làm việc	Lương
PM	5	300000
BA	32	1600000
DEV	16	720000
Tester	14	560000
Tổng cộng		3180000

2. Chi phí khác:

Chi phí khác	
Chi phí quảng bá	400000
Chi phí kiểm tra phần mềm	0
Chi phí kiểm tra phần cứng	0
Thay chuột máy tính (số lượng: 1)	200000
Tổng cộng	600000

TỔNG CHI PHÍ = 3.780.000 VNĐ/Tuần

Chi phí cho tuần 5 còn dư 1.220.000 VNĐ.



VIII. KẾT LUẬN

Trong tuần này, nhóm đã hoàn thành một số công việc theo kế hoạch như đặc tả use case, thiết kế giao diện, kiểm thử giao diện đã được triển khai đúng tiến độ. Tuy nhiên việc cập nhật trạng thái trên zino vẫn chưa đúng với thời gian thực tế, do đó các tuần tiếp theo cần phải thực hiện việc cập nhật trạng thái phù hợp với thời gian làm việc.