

Module/môn: <i>SOF102 – Nhập môn Kỹ Thuật Phần Mềm</i>	Số hiệu Assignment:	% điểm: 60%
Người điều phối của FPT Polytechnic:	Ngày ban hành:	
Bài Assignment này đòi hỏi sinh viên phải dùng khoảng 30h làm để hoàn thành		
Tương ứng với mục tiêu môn học: (A) Có kiến thức cơ bản về hoạt động liên quan đến phát triển phần mềm (B) Có kiến thức cơ bản về UML trong phát triển phần mềm (C) Có kiến thức cơ bản về Code (D) Có kiến thức cơ bản về kiểm thử phần mềm (E) Có kiến thức cơ bản về quản trị dự án phần mềm		

Gian lận là hình thức lấy bài làm của người khác và sử dụng như là mình làm ra. Hình thức đó bao gồm những hành động như: copy thông tin trực tiếp từ trang web hay sách mà không ghi rõ nguồn tham khảo trong tài liệu; gửi bài assignment làm chung như là thành quả cá nhân; copy bài assignment của các sinh viên khác cùng khóa hay khác khóa; ăn trộm hay mua bài assignment của ai đó và gửi lên như là sản phẩm mình làm ra. Những sinh viên bị nghi ngờ gian lận sẽ bị điều tra và nếu phát hiện là có gian lận thì sẽ phải chịu các mức phạt theo quy định của Nhà trường.

Mọi tài nguyên copy hay điều chế từ bất cứ nguồn nào (VD: Internet, sách) phải được đặt trong cặp dấu nháy kép và in nghiêng, với thông tin tham khảo đầy đủ về nguồn tài liệu.

Bài làm của bạn sẽ được đưa vào phần mềm kiểm tra gian lận. Mọi hình thức cố tình đánh lừa hệ thống phát hiện gian lận sẽ bị coi là Vi phạm quy định trong thi cử.

Quy định nộp bài Assignment:

- Một bản mềm kết quả bài làm assignment của bạn phải được upload trước nửa đêm (giờ địa phương) vào ngày hạn nộp. **Quá hạn nộp hệ thống sẽ khóa lại và sinh viên không còn quyền nộp bài.**
- Phiên bản upload lên cuối cùng sẽ được chấm điểm. Sinh viên có quyền upload đè file nhiều lần trước khi hết hạn nộp.
- Tất cả những file tài liệu văn bản phải để ở dạng file gốc chứ không file dạng file được xuất ra từ định dạng khác (ví dụ pdf được xuất từ doc).
- Đối với bài assignment này bạn cũng phải đưa các bằng chứng hay sản phẩm khác vào trong file nén dạng zip.

- Kích thước file cần tuân thủ theo giới hạn trên hệ thống nộp bài (thông thường là <50M).
- Hãy đảm bảo các file được upload lên không bị nhiễm virus (**điều này có thể dẫn đến file bị hệ thống xóa mất**) và không đặt mật khẩu mở file. Nếu vi phạm những điều này, bài coi như chưa được nộp.
- Hãy chú ý xem thông báo sau khi upload để chắc chắn bài của bạn đã được nộp lên hệ thống chưa.
- Bạn không phải gửi lại file đề bài của assignment (file này).

Quy định đánh giá Assignment:

1. Sinh viên không có bài assignment trên hệ thống sẽ bị 0 điểm bài assignment.
2. Sau hạn nộp bài một tuần, sinh viên nộp muộn có quyền nộp đơn kiến nghị xin được chấp nhận gia hạn nộp. Hội đồng Nhà trường sẽ xét duyệt từng trường hợp. Nếu kiến nghị không được chấp nhận, bài giữ nguyên điểm 0. Nếu quá một tuần không có kiến nghị thì bài cũng sinh viên không nộp mặc nhiên nhận điểm 0.
3. Ngay cả trường hợp bài của sinh viên bị phát hiện gian lận sau khi có điểm, sinh viên sẽ không được công nhận bài đó và chịu mức kỷ luật như quy định của Nhà trường.

Assignment

Mục tiêu	(A) Có kiến thức cơ bản về hoạt động liên quan đến phát triển phần mềm (B) Có kiến thức cơ bản về UML trong phát triển phần mềm (C) Có kiến thức cơ bản về Code (D) Có kiến thức cơ bản về kiểm thử phần mềm (E) Có kiến thức cơ bản về quản trị dự án phần mềm
Các công cụ cần có	Visio, Mockup, Microsoft Project
Tài nguyên	Các biểu mẫu đính kèm
Tham khảo	
Số trang yêu cầu	

ĐẶT VẤN ĐỀ:

- Các nhóm (gồm từ 4 đến 6 người) chọn một đề tài để xây dựng phần mềm.
- Sử dụng các hiểu biết về kỹ thuật phần mềm để tạo ra sản phẩm theo đúng quy trình.
- **Sản phẩm của Assignment sẽ không chú trọng vào công việc lập trình của nhóm**, mà tập trung đánh giá cách áp dụng Kỹ Thuật phần mềm trong quá trình phát triển phần mềm.
- **Sau đó, trong buổi bảo vệ Assignment, cả nhóm sẽ bảo vệ trước giảng viên về sản phẩm của mình.**

YÊU CẦU:

- Y1. Thiết kế sơ đồ Use Case nhằm thể hiện các chức năng của phần mềm.**
- Y2. Sử dụng quy trình quản lý yêu cầu để quản lý yêu cầu và bảng Q&A.**
- Y3. Sử dụng Mockup thiết kế giao diện phần mềm**
- Y4. Sử dụng UML thiết kế Activity diagram cho ứng dụng**
- Y5. Lên kế hoạch Unit Test và viết Unit Test Document**
- Y6. Sử dụng Microsoft Project để lên kế hoạch dự án, phân Task, resource...**

MÔ TẢ SẢN PHẨM PHẢI NỘP

Sản phẩm phải nộp bao gồm các hạng mục sau:

- Sơ đồ Use Case nhằm thể hiện các chức năng của phần mềm.
- Quản lý yêu cầu và bảng Q&A.
- Thiết kế giao diện phần mềm
- Activity diagram
- Unit Test Document
- File Microsoft Project có Task, resource...
- Slide trình bày về quá trình phát triển phần mềm, khó khăn, thuận lợi, giải pháp đề xuất cải tiến.

Sau đó đóng gói tất cả theo định dạng <Tên nhóm>_ Mã Môn_Assignment.zip (ví dụ: Nhom1_MOB100_Assignment.zip)

Nộp bài lên LMS theo yêu cầu của giảng viên

HƯỚNG DẪN THỰC HIỆN

- ✓ Giai đoạn 1:
- ✓ Giai đoạn 2:
- ✓ Final Assignment

ĐÁNH GIÁ ASSIGNMENT

Điểm Assignment bao gồm điểm đánh giá nội dung báo cáo là 10% (điểm chung cả nhóm) và điểm bảo vệ Assignment 30% (điểm cá nhân từng sinh viên) bao gồm điểm cho thuyết trình và trả lời câu hỏi của giảng viên. Trước buổi bảo vệ Assignment, giảng viên chấm bài Assignment hoàn chỉnh của nhóm sinh viên (dạng văn bản trên LMS) trước, kết hợp với vấn đáp trong buổi bảo vệ để cho điểm từng sinh viên.

THANG ĐÁNH GIÁ

A 80%- 100%	<ul style="list-style-type: none">- Hoàn thành các yêu cầu từ Y1 đến Y6- Nhóm bảo vệ trả lời được các câu hỏi của giảng viên
B 60%- 79%	<ul style="list-style-type: none">- Hoàn thành các yêu cầu từ Y1 đến Y4- Nhóm bảo vệ trả lời được các câu hỏi của giảng viên
C 50%- 59%	<ul style="list-style-type: none">- Hoàn thành các yêu cầu từ Y1 đến Y3- Nhóm bảo vệ trả lời tương đối các câu hỏi của giảng viên
D	<ul style="list-style-type: none">- Hoàn thành dưới 03 yêu cầu- Nhóm bảo vệ không trả lời được câu hỏi của giảng viên

Dưới 50% (FAIL)	
----------------------------	--

Hướng dẫn dành cho giảng viên

Hướng dẫn triển khai

Giảng viên xem và nhận xét về bài Workshop của nhóm SV nộp trên LMS sau đó tổng hợp lại các vấn đề sau:

- Những bài làm có chất lượng tốt để khuyến khích và chia sẻ trước lớp để các SV còn lại tham khảo và học hỏi.
- Những sai sót chung của sinh viên: về lựa chọn đề tài, cách tư duy, trình bày, xử lý số liệu, giải quyết vấn đề...
- Những sai sót cá biệt cần lưu ý, cách khắc phục
- Những sinh viên có bài kém thì GV nên đưa ra cách hỗ trợ cụ thể
- Đưa ra giải pháp để giải quyết các vấn đề mà hầu hết SV gặp phải.
- Đối với lỗi cá nhân trong từng bài Assignment thì Giảng viên sẽ có nhận xét riêng trong bài làm và gửi lại cho SV.
- Giải đáp các thắc mắc khác của SV liên quan đến nội dung bài Assignment
- Sau khi nhận xét và trao đổi xong về sản phẩm đã thực hiện, giảng viên hướng dẫn cho các em cách thức hiện sản phẩm tiếp theo,
- Giải đáp khúc mắc về điểm cho sinh viên và thực hiện điều chỉnh nếu cần thiết
- Gọi sinh viên vấn đáp và thực hiện điều chỉnh tăng hoặc giảm điểm đã chấm trước buổi học tùy vào mức độ trả lời vấn đáp của sinh viên. Mọi sự điều chỉnh phải được công bố ngay trước lớp và chỉ ghi điều chỉnh khi sinh viên không còn khiếu nại.

Hướng dẫn triển khai buổi bảo vệ Assignment

- Giảng viên giảng dạy và hướng dẫn Assignment trực tiếp tham gia buổi bảo vệ Assignment của sinh viên, nếu không thể tham gia, phải có giải trình gửi trưởng ban đào tạo.
- Trong buổi BV, sinh viên sẽ dùng Slide chuẩn bị trước để thuyết trình. Sau đó, giảng viên lắng nghe và đặt ra các câu hỏi liên quan đến Assignment để sinh viên trả lời.
- Căn cứ vào phần thuyết trình và phần trả lời của sinh viên để cho điểm bảo vệ Assignment.
- Điểm bảo vệ được công bố luôn cho các sinh viên sau khi thuyết trình và trả lời hoặc được công bố chung cho cả lớp vào cuối buổi sau khi thống nhất giữa các giảng viên trong hội đồng bảo vệ.

- Mọi thắc mắc của sinh viên được giải đáp ngay, nếu có điều chỉnh điểm cũng thực hiện trước khi kết thúc buổi bảo vệ. Sau buổi bảo vệ này sẽ không nhận bất cứ phản hồi hoặc điều chỉnh nào về điểm bảo vệ.

Tiêu chí để đánh giá phần thuyết trình của sinh viên:

- Kỹ năng trình bày: rõ ràng, dễ hiểu, mạch lạc.
- Hình thức slide: đẹp, sinh động, sáng tạo.
- Nội dung: đầy đủ nội dung theo yêu cầu
- Thời gian: không vượt qua thời gian cho phép.

Hướng dẫn dành cho sinh viên

- Sinh viên có trách nhiệm nộp đầy đủ và đúng thời hạn từng sản phẩm Workshop trên LMS theo đề cương đã ban hành kèm theo.
- Trước khi bảo vệ assignment, Sinh viên nộp toàn bộ sản phẩm cùng với Slide trình bày mà nhóm SV thực hiện.