

Module/môn: MOB104_Quản lý dự án với phần mềm Agile	Số hiệu assignment: 1/1	% điểm: 40%
Người điều phối của FPT Polytechnic: Cuongch	Ngày ban hành: 08/04/2014	
Bài assignment này đòi hỏi sinh viên phải dùng khoảng 25h làm để hoàn thành		
Tương ứng với mục tiêu môn học: A, B, C, D		

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 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 bài 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 1

Mục tiêu cụ thể	<ul style="list-style-type: none"> - Giúp sinh viên nắm được cách áp dụng Scrum trong quản lý dự án - Tham gia dự án sử dụng Scrum - Thảo luận một số tình huống trong Scrum
Các công cụ cần có	<ul style="list-style-type: none"> - Trello.com
Tài nguyên	<ul style="list-style-type: none"> - Một số mẫu tài liệu Scrum đi kèm
Tham khảo	

ĐẶT VẤN ĐỀ

Các nhóm chọn một đề tài để xây dựng phần mềm. Trong thời gian Sprint xây dựng phần mềm, các nhóm phải sử dụng Scrum để quản lý dự án

Các nhóm gồm từ 4 đến 6 người. Các thành viên của nhóm bao gồm Product Owner, Scrum Master và các thành viên còn lại

Sản phẩm của Assignment sẽ không chú trọng vào công việc lập trình của nhóm, mà tập trung đánh giá cách áp dụng Scrum vào quản lý dự án trong quá trình phát triển phần mềm.

Các nhóm xây dựng phần mềm theo đề tài tự chọn trong một Sprint kéo dài từ bắt đầu môn học đến khi kết thúc môn học

Sau đó, trong buổi bảo vệ Assignment, cả nhóm sẽ bảo vệ trước giảng viên về dự án của mình

YÊU CẦU

Y1. Thiết kế sơ đồ phân rã chức năng của phần mềm, lập bản kế hoạch phân công công việc

Y2. Lập mục tiêu của Product Backlog, Release BackLog, Sprint Backlog, Lập danh sách user story của Product Backlog, Sprint Backlog

Y3. Tạo test case. Cập nhật tiến độ thực hiện công việc lên trello.com

Y4. Nộp sản phẩm (code) sau khi hoàn thành Sprint

Y5. Làm Slide trình bày về quá trình áp dụng Scrum khi quản lý dự án phần mềm: khó khăn, thuận lợi, giải pháp đề xuất cải tiến

MÔ TẢ SẢN PHẨM PHẢI NỘP

Sản phẩm phải nộp bao gồm các hạng mục sau:

- +Sơ đồ phân rã chức năng của phần mềm (sử dụng Visio)
- +Bản kế hoạch phân công công việc (sử dụng Microsoft Project hoặc Word, Excel)
- +Mục tiêu của Product Backlog, Release Backlog, Sprint Backlog
- +Danh sách User story của Product Backlog và Sprint Backlog
- +Burndown chart hoạt động hàng ngày của nhóm (có thể sử dụng <https://www.burndownfortrello.com/> để sinh ra Burndown chart)
- +Biên bản các cuộc họp Sprint
- +Kết quả của Sprint (mã nguồn chạy được của phần mềm)
- +File word chứa ảnh tiến độ thực hiện công việc của nhóm trên trello
- +Code của dự án phần mềm (phần mềm cần hoàn thành tốt đa các yêu cầu trong release backlog).

Sau đó đóng gói tất cả theo định dạng <Tên đăng nhậpSV>_MOB104_Assignment1.zip (ví dụ: *anhnvpt09490_MOB102_Assignment1.zip*).

Nộp bài lên LMS theo yêu cầu của giảng viên

THANG ĐÁNH GIÁ

<p>A</p> <p>70%-</p> <p>100% (đáp ứng tính thẩm mỹ và sáng tạo)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Hoàn thành các yêu cầu từ Y1 đến Y5 - Nhóm bảo vệ trả lời được các câu hỏi của giảng viên
<p>B</p> <p>60%-</p> <p>69% (đáp ứng yêu cầu xô lệch bố cục trên trình duyet)</p>	<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
<p>C</p> <p>50%-</p> <p>59% (đáp ứng yêu cầu chuẩn mã, tính ứng dụng thực tế)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Hoàn thành các yêu cầu từ Y1 đến Y3 - Nhóm bảo vệ không trả lời được các câu hỏi của giảng viên

<p>D</p> <p>40%- 49%</p> <p><i>(không đáp ứng tiêu chuẩn viết mã, ứng dụng công nghệ, số lượng)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Hoàn thành các yêu cầu từ Y1 đến Y2 - Nhóm bảo vệ không trả lời được các câu hỏi của giảng viên
<p>TRƯỢT</p> <p>< 40%</p> <p><i>(không đáp ứng yêu cầu nộp bài)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Chỉ làm được yêu cầu Y1 - Không tuân theo Scrum khi phát triển phần mềm - Nhóm bảo vệ không trả lời được các câu hỏi của giảng viên