

TRƯỜNG ĐẠI HỌC KHOA HỌC TỰ NHIÊN

KHOA: CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

HỆ CHÍNH QUY

MÔN: QUẢN LÝ QUY TRÌNH PHẦN MỀM

ĐỀ tài:

Game Battle City

--Risk management plan--

Nhóm 7

MỤC LỤC:

[1. Giới thiệu: 6](#_Toc403612622)

[1.1. Mục đích của tài liệu: 6](#_Toc403612623)

[1.2. Đối tượng, phạm vi của tài liệu: 6](#_Toc403612624)

[1.3. Tác giả của tài liệu: 6](#_Toc403612625)

[1.4. Các thuật ngữ: 6](#_Toc403612626)

[1.5. Cấu trúc tài liệu: 6](#_Toc403612627)

[2. Tổng quan về rủi ro: 7](#_Toc403612628)

[3. Danh sách các rủi ro: 7](#_Toc403612629)

[4. Phân tích rủi ro: 7](#_Toc403612630)

[5. Sắp xếp rủi ro theo mức độ ưu tiên: 8](#_Toc403612631)

[6. Kế hoạch quản lý rủi ro: 8](#_Toc403612632)

[6.1. Rủi ro 1: 8](#_Toc403612633)

[6.1.1. Objectives (The “Why”): 8](#_Toc403612634)

[6.1.2. Deliverables and Milestones (The “What” and “When”): 8](#_Toc403612635)

[6.1.3. Responsibilities (The “Who” and “Where”): 8](#_Toc403612636)

[6.1.4. Approach (The “How”): 8](#_Toc403612637)

[6.1.5. Resources (The “How much”): 9](#_Toc403612638)

[6.2. Rủi ro 2: 9](#_Toc403612639)

[6.2.1. Objectives (The “Why”): 9](#_Toc403612640)

[6.2.2. Deliverables and Milestones (The “What” and “When”): 9](#_Toc403612641)

[6.2.3. Responsibilities (The “Who” and “Where”): 9](#_Toc403612642)

[6.2.4. Approach (The “How”): 9](#_Toc403612643)

[6.2.5. Resources (The “How much”): 9](#_Toc403612644)

[6.3. Rủi ro 3: 9](#_Toc403612645)

[6.3.1. Objectives (The “Why”): 9](#_Toc403612646)

[6.3.2. Deliverables and Milestones (The “What” and “When”): 9](#_Toc403612647)

[6.3.3. Responsibilities (The “Who” and “Where”): 9](#_Toc403612648)

[6.3.4. Approach (The “How”): 9](#_Toc403612649)

[6.3.5. Resources (The “How much”): 10](#_Toc403612650)

[6.4. Rủi ro 4: 10](#_Toc403612651)

[6.4.1. Objectives (The “Why”): 10](#_Toc403612652)

[6.4.2. Deliverables and Milestones (The “What” and “When”): 10](#_Toc403612653)

[6.4.3. Responsibilities (The “Who” and “Where”): 10](#_Toc403612654)

[6.4.4. Approach (The “How”): 10](#_Toc403612655)

[6.4.5. Resources (The “How much”): 10](#_Toc403612656)

[6.5. Rủi ro 5: 10](#_Toc403612657)

[6.5.1. Objectives (The “Why”): 10](#_Toc403612658)

[6.5.2. Deliverables and Milestones (The “What” and “When”): 10](#_Toc403612659)

[6.5.3. Responsibilities (The “Who” and “Where”): 10](#_Toc403612660)

[6.5.4. Approach (The “How”): 10](#_Toc403612661)

[6.5.5. Resources (The “How much”): 11](#_Toc403612662)

[6.6. Rủi ro 6: 11](#_Toc403612663)

[6.6.1. Objectives (The “Why”): 11](#_Toc403612664)

[6.6.2. Deliverables and Milestones (The “What” and “When”): 11](#_Toc403612665)

[6.6.3. Responsibilities (The “Who” and “Where”): 11](#_Toc403612666)

[6.6.4. Approach (The “How”): 11](#_Toc403612667)

[6.6.5. Resources (The “How much”): 11](#_Toc403612668)

[6.7. Rủi ro 7: 11](#_Toc403612669)

[6.7.1. Objectives (The “Why”): 11](#_Toc403612670)

[6.7.2. Deliverables and Milestones (The “What” and “When”): 11](#_Toc403612671)

[6.7.3. Responsibilities (The “Who” and “Where”): 11](#_Toc403612672)

[6.7.4. Approach (The “How”): 11](#_Toc403612673)

[6.7.5. Resources (The “How much”): 11](#_Toc403612674)

[6.8. Rủi ro 8: 12](#_Toc403612675)

[6.8.1. Objectives (The “Why”): 12](#_Toc403612676)

[6.8.2. Deliverables and Milestones (The “What” and “When”): 12](#_Toc403612677)

[6.8.3. Responsibilities (The “Who” and “Where”): 12](#_Toc403612678)

[6.8.4. Approach (The “How”): 12](#_Toc403612679)

[6.8.5. Resources (The “How much”): 12](#_Toc403612680)

[6.9. Rủi ro 9: 12](#_Toc403612681)

[6.9.1. Objectives (The “Why”): 12](#_Toc403612682)

[6.9.2. Deliverables and Milestones (The “What” and “When”): 12](#_Toc403612683)

[6.9.3. Responsibilities (The “Who” and “Where”): 12](#_Toc403612684)

[6.9.4. Approach (The “How”): 12](#_Toc403612685)

[6.9.5. Resources (The “How much”): 12](#_Toc403612686)

[6.10. Rủi ro 10: 12](#_Toc403612687)

[6.10.1. Objectives (The “Why”): 13](#_Toc403612688)

[6.10.2. Deliverables and Milestones (The “What” and “When”): 13](#_Toc403612689)

[6.10.3. Responsibilities (The “Who” and “Where”): 13](#_Toc403612690)

[6.10.4. Approach (The “How”): 13](#_Toc403612691)

[6.10.5. Resources (The “How much”): 13](#_Toc403612692)

REVISION HISTORY:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Date | Version | Description | Reasons |
| 10/11/2014 | 1.0 | Risk Management Plan |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

1. **Giới thiệu:**
   1. **Mục đích của tài liệu:**

Tài liệu “Risk Management Plan” là tài liệu xác định danh sách các rủi ro có thể xảy ra đối với tổng thể dự án. Đồng thời, đưa ra những phương pháp có hệ thống nhằm giảm thiểu rủi ro xảy ra đối với dự án của chúng ta, tăng vấn đề quản lý dự án tốt hơn, không bất ngờ với những rủi ro khi xảy ra.

* 1. **Đối tượng, phạm vi của tài liệu:**
* Nhóm khách hàng:
* Thầy: Ngô Huy Biên
* Email: [nhbien@fit.hcmus.edu.vn](mailto:nhbien@fit.hcmus.edu.vn)
* Thầy: Trương Phước Lộc
* Email: [tploc@fit.hcmus.edu.v](mailto:tploc@fit.hcmus.edu.v)
* Giảng viên trường ĐH Khoa Học Tự Nhiên TPHCM
* Đội ngũ phát triển phần mềm: Nhóm 7
  1. **Tác giả của tài liệu:**
  + Doãn Thái Son
  + Phạm Văn Hùng
  + Đỗ Thị Vân Linh
  1. **Các thuật ngữ:**

|  |  |
| --- | --- |
| Thuật ngữ | Ý nghĩa |
|  |  |
|  |  |

* 1. **Cấu trúc tài liệu:**
* Tài liệu gồm các phần sau:
  + Tổng quan về rủi ro
  + Danh sách các rủi ro có thể xảy ra
  + Phân tích rủi ro
  + Sắp xếp rủi ro theo mức độ ưu tiên
  + Kế hoạch quản lý rủi ro

1. **Tổng quan về rủi ro:**

* Quản lý rủi ro dự án việc nhận biết, phân tích và phản hồi rủi ro thông qua vòng đời dự án và trong các lợi ích tốt nhất để đạt được các mục tiêu của dự án.Quản lý rủi ro dự án được xem là khía cạnh quan trọng trong việc quản lý dự án và là một trong chín lĩnh vực kiến thức được định nghĩa trong PMBOK. Quản lý rủi ro có thể xem như là một sự kiện hay một hoạt động không thể dự đoán được có thể tác động đến quy trình dự án, kết quả có thể là tích cực hoặc tiêu cực. Nó có thể tác động tích cực trong việc lựa chọn dự án, định nghĩa quy mô dự án và phát triển lịch trình thực tế và đánh giá được đúng chi phí bỏ ra
* Trong dự án có thể gặp những rủi ro về:
* Kĩ thuật: Do hầu hết lập trình game trên adroid, kiểm thử là quá trình học tập tìm hiểu riêng của mỗi cá nhân trong nhóm. Vậy nên khả năng lập trình không đồng đều. Nếu không có sự giúp đỡ tương trợ lẫn nhau có thể gây ra sự chậm chễ về tiến độ của dự án.
* Quản lý: Sai lầm về hoạch định thời gian cũng như phân chia công việc không hợp lý cũng dẫn đến sự chậm tiến độ của đồ án.
* Do yêu cầu thay đổi: Do quyết định thay đổi của khách hàng mà dự án có thể phải phân tích thiết kế lại hoặc yêu cầu đưa ra không phù hợp với năng lực của các thành viên trong nhóm.

1. **Danh sách các rủi ro:**

* Danh sách các rủi ro có thể xảy ra trong dự án

|  |  |
| --- | --- |
| Tên | Nội dung |
| Rủi ro 1 | Thời gian thực hiện dự án quá gắt |
| Rủi ro 2 | Thiếu thời gian kiểm định |
| Rủi ro 3 | Yêu cầu người dùng thay đổi |
| Rủi ro 4 | Kiểm định mức đơn vị nghèo nàn |
| Rủi ro 5 | Thành viên thiếu kiến thức và kinh nghiệm |
| Rủi ro 6 | Sản phẩm không thể bán |
| Rủi ro 7 | Tính toán chi phí sai |
| Rủi ro 8 | Thiếu động lực thúc đẩy nhóm, các thành viên chán nản |
| Rủi ro 9 | Người dùng không chấp nhận prototype của sản phẩm |
| Rủi ro 10 | Người dùng không chấp nhận sản phẩm |

1. **Phân tích rủi ro:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Xác suất | Mức độ ảnh hưởng | Thời gian |
| Rủi ro 1 | 20% | 20% | 8 tuần |
| Rủi ro 2 | 20% | 20% | 2 tuần |
| Rủi ro 3 | 10% | 80% | 2 tuần |
| Rủi ro 4 | 20% | 20% | 2 tuần |
| Rủi ro 5 | 30% | 70% | 2 tuần |
| Rủi ro 6 | 50% | 50% | 1 tuần |
| Rủi ro 7 | 50% | 20% | 1 tuần |
| Rủi ro 8 | 20% | 20% | 4 tuần |
| Rủi ro 9 | 20% | 60% | 1 tuần |
| Rủi ro 10 | 10% | 90% | 3 tuần |

1. **Sắp xếp rủi ro theo mức độ ưu tiên:**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Thứ tự | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| Rủi ro | R10 | R1 | R3 | R5 | R8 | R9 | R6 | R2 | R4 | R7 |

1. **Kế hoạch quản lý rủi ro:**
   1. **Rủi ro 1:**
      1. *Objectives (The “Why”):*

Thời gian thực hiện và bàn giao sản phẩm quá ngắn

* + 1. *Deliverables and Milestones (The “What” and “When”):*

Ngay từ tuần đầu tiên nhóm trưởng cần phân công và hoạch định thời gian thực hiện dự án phù hợp

* + 1. *Responsibilities (The “Who” and “Where”):*

Nhiệm vụ này cần nhóm trưởng thực hiện giải quyết rủi ro này, bản kế hoạch dự án cần có ngay từ tuần thứ 3 trong tài liệu phân công

* + 1. *Approach (The “How”):*

Nhóm trưởng có thể tham khảo tài liệu “Nghiên cứu tính khả thi dự án” trên moodle

* + 1. *Resources (The “How much”):*

Người quản lý dự án cần bỏ ra ít nhất 4h để đọc hiểu và có bản phân công phù hợp tiến độ dự án.

* 1. **Rủi ro 2:**
     1. *Objectives (The “Why”):*

Là một khâu khá quan trọng và chiếm thời gian ở giai đoạn nước rút của phần mềm, nhân lực dành cho tác vụ này hạn chế.

* + 1. *Deliverables and Milestones (The “What” and “When”):*

Ngay từ tuần đầu tiên lên kế hoạch, cần có sự phân công và đưa ra kế hoạch kiểm thử thích hợp

* + 1. *Responsibilities (The “Who” and “Where”):*

Nhóm trưởng cần giải quyết rủi ro này, bản kế hoạch dự án cần dành thời gian phù hợp để kiểm thử

* + 1. *Approach (The “How”):*

Nhóm trưởng có thể tham khảo tài liệu “Lịch trình dự án” trên moodle để hiểu rõ hơn tầm quan trọng

* + 1. *Resources (The “How much”):*

Chi phí cho việc này là 4 giờ đọc tài liệu và viết bảng phân công

* 1. **Rủi ro 3:**
     1. *Objectives (The “Why”):*

Những người chi tiền cho dự án có sự thay đổi yêu cầu đối với dự án như chuyển đổi loại thiết bị, nội dung dự án

* + 1. *Deliverables and Milestones (The “What” and “When”):*

Ngay từ khâu lấy yêu cầu cần xác định rõ với người dùng về dự án, nội dung và thiết bị sẽ chạy.

* + 1. *Responsibilities (The “Who” and “Where”):*

Hai bạn đi lấy yêu cầu cần thực hiện điều này. Lấy yêu cầu ở người dùng

* + 1. *Approach (The “How”):*

Cần lên kế hoạch lấy yêu cầu thật chi tiết, có các bản cam kết với giữa người dùng và nhóm phát triển về các yêu cầu dự án

* + 1. *Resources (The “How much”):*

Việc này cần tốn ít nhất 4 giờ soạn tài liệu và 2 giờ lấy yêu cầu. Chi phí nước uống để lấy yêu cầu là 100 ngàn.

* 1. **Rủi ro 4:**
     1. *Objectives (The “Why”):*

Rủi ro này thường phổ biến. Phần mềm sẽ ẩn dật những lỗi khó phát hiện và chỉnh sửa khi đã đưa vào hoạt động

* + 1. *Deliverables and Milestones (The “What” and “When”):*

Ngay khi thực hiện viết mã nguồn cần thực hiện cả việc kiểm thử đơn vị

* + 1. *Responsibilities (The “Who” and “Where”):*

Việc kiểm thử đơn vị phải do lập trình viên thực hiện trên đoạn mã mà mình đã viết ra

* + 1. *Approach (The “How”):*

Dùng thư viện test có trong java để kiểm thử các đoạn mã

* + 1. *Resources (The “How much”):*

Việc thực hiện cần ít nhất 4 giờ cho mỗi cá nhân trong nhóm code

* 1. **Rủi ro 5:**
     1. *Objectives (The “Why”):*

Các thành viên trong nhóm chỉ mới làm quen ngôn ngữ Java trong học kì trước nên kinh nghiệm chưa nhiều

* + 1. *Deliverables and Milestones (The “What” and “When”):*

Ngay từ khi xác định dự án cần làm các thành viên cần liên tục tự đào tạo và trau dồi ngôn ngữ lập trình Java

* + 1. *Responsibilities (The “Who” and “Where”):*

Tất cả thành viên trong đội dự án cần tự đọc tài liệu tại nhà

* + 1. *Approach (The “How”):*

Tài liệu lập trình Java trên mạng và trong moodle của học kì trước

* + 1. *Resources (The “How much”):*

Quá trình tự học của các thành viên cần diễn ra liên tục trong suốt quá trình diễn ra dự án

* 1. **Rủi ro 6:**
     1. *Objectives (The “Why”):*

Sản phẩm không theo kịp thị hiếu thị trường

* + 1. *Deliverables and Milestones (The “What” and “When”):*

Cần nghiên cứu xu hướng thị trường

* + 1. *Responsibilities (The “Who” and “Where”):*

Nhóm ngay từ khâu lấy yêu cầu cần xác định xu hướng thị trường

* + 1. *Approach (The “How”):*

Nghiên cứu các trang web trên mạng, và các trò chơi trong kho ứng dụng android để xem xu hướng của các trò chơi

* + 1. *Resources (The “How much”):*

Chi phí cho việc nghiên cứu là 4 giờ cho mỗi thành viên

* 1. **Rủi ro 7:**
     1. *Objectives (The “Why”):*

Việc tính toán chi phí có thể bị ước lượng sai dẫn đến thiệt hại cho các thành viên trong nhóm thậm chí là chậm tiến độ

* + 1. *Deliverables and Milestones (The “What” and “When”):*

Tình toán chi phí dự án cần được thực hiện ngay khi nhận dự án trong tuần đầu tiên

* + 1. *Responsibilities (The “Who” and “Where”):*

Nhóm trưởng là người thực hiện điều này, công bố cho mọi thành viên trong nhóm biết

* + 1. *Approach (The “How”):*

Để có thể tính toán chi phí một cách tốt nhất, nhóm trưởng cần đọc các tài liệu về quản lý chi phí và tham khảo thêm tài liệu quản lý chi phí trên moodle

* + 1. *Resources (The “How much”):*

Chi phí cho việc tính toán chi phí là 4 tiếng.

* 1. **Rủi ro 8:**
     1. *Objectives (The “Why”):*

Trong quá trình làm dự án, một số thành viên thiếu mục tiêu cụ thể trong quá trình làm dự án làm ảnh hưởng đến tiến độ dự án

* + 1. *Deliverables and Milestones (The “What” and “When”):*

Đây là việc diễn ra trong quá trình làm dự án, ở những tuần đầu khi bắt đầu viết mã nguồn, do thiếu kiến thức hoặc các thành viên bận việc gia đình

* + 1. *Responsibilities (The “Who” and “Where”):*

Nhóm trưởng cần đốc thúc, đưa ra cho các cá nhân trong nhóm thấy được lợi ích của dự án, mục đích và những điều sẽ đạt được sau khi hoàn thành dự án để thúc đẩy niềm tin của các thành viên vào dự án

* + 1. *Approach (The “How”):*

Nhóm trưởng có thể tham khảo mô hình tháp mallow để hiểu hơn về các thành viên và phương pháp thúc đẩy phù hợp

* + 1. *Resources (The “How much”):*

Thời gian là 1 tuần cho việc này

* 1. **Rủi ro 9:**
     1. *Objectives (The “Why”):*

Việc đưa ra prototype để khẳng định nhóm đi đúng hướng

* + 1. *Deliverables and Milestones (The “What” and “When”):*

Sau tuần thứ 10 nhóm đưa ra bản đầu tiên, người trực tiếp chấm dự án có thể không chấp nhận bản đầu tiên dự án do thấy nó khác với những gì đặc tả

* + 1. *Responsibilities (The “Who” and “Where”):*

Các bên liên quan và nhóm chịu trách nhiệm cho việc này

* + 1. *Approach (The “How”):*

Nhóm trưởng cần giải thích cho người chấm dự án về bản prototype và dự định phát triển tiếp theo của nhóm.

* + 1. *Resources (The “How much”):*

Việc này cần tốn 1 tiếng để gặp người đưa ra yêu cầu, chi phí nước gặp khách hàng là 100 ngàn

* 1. **Rủi ro 10:**
     1. *Objectives (The “Why”):*

Sản phẩm làm ra không đúng yêu cầu người dùng hoặc người dùng đổi ý không muốn lấy sản phẩm

* + 1. *Deliverables and Milestones (The “What” and “When”):*

Việc này xảy ra ở giai đoạn cuối dự án khi bàn giao cho người dùng

* + 1. *Responsibilities (The “Who” and “Where”):*

Người dùng và nhóm viết phần mềm chịu trách nhiệm cho việc này.

* + 1. *Approach (The “How”):*

Cần có bản cam kết giữa người dùng và nhóm thực hiện dự án ngay từ tuần đầu tiên

* + 1. *Resources (The “How much”):*

Việc này tốn chi phí 3 tiếng bao gồm viết bản cam kết và thời gian đàm phán với người dùng