**BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO**

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC DUY TÂN**



**Tên đề tài:**

**XÂY DỰNG WEBSITE QUẢN LÝ SÂN BÓNG**

**∙•🙞🟏🙜•∙**

**TÀI LIỆU PROJECT PLAN**

GVHD:

Nhóm SVTH:

**Đà Nẵng, tháng 9 năm 2023**

**THÔNG TIN DỰ ÁN**

**THÔNG TIN TÀI LIỆU**

|  |  |
| --- | --- |
| **Tên dự án** | Xây dựng website Quản lý sân bóng |
| **Tiêu đề tài liệu** | Plan Document |
| **Người thực hiện** | Đoàn Nhật Tân |

**LỊCH SỬ CHỈNH SỬA TÀI LIỆU**

**PHÊ DUYỆT TÀI LIỆU**

**MỤC LỤC**

[1. GIỚI THIỆU 5](#_Toc71728192)

[1.1. Mục đích 5](#_Toc71728193)

[1.2. Tổng quan dự án 5](#_Toc71728194)

[1.3. Mục tiêu của dự án 5](#_Toc71728195)

[1.4. Phạm vi 5](#_Toc71728196)

[1.5. Giả định và ràng buộc 5](#_Toc71728197)

[1.6. Các bên liên quan 8](#_Toc71728198)

[1.7. Mô hình 8](#_Toc71728199)

[2. TỔ CHỨC NHÓM 8](#_Toc71728200)

[2.1. Thông tin nhóm scrum 8](#_Toc71728201)

[2.2. Vai trò trách nhiệm 9](#_Toc71728202)

[2.3. Cách thức liên lạc 10](#_Toc71728203)

[2.4. Báo cáo 10](#_Toc71728204)

[3. PHẠM VI QUẢN LÝ 11](#_Toc71728205)

[3.1. Phạm vi 11](#_Toc71728206)

[4. LỊCH/QUẢN LÝ THỜI GIAN 13](#_Toc71728207)

[4.1. Các cột mốc 13](#_Toc71728208)

[4.2. Lịch trình dự án 13](#_Toc71728209)

[5. CHI PHÍ QUẢN LÝ/NGÂN SÁCH 26](#_Toc71728210)

[5.1. Đơn giá 26](#_Toc71728211)

[5.2. Chi phí chi tiết 26](#_Toc71728212)

[5.3. Chi phí khác 26](#_Toc71728213)

[5.4. Tổng chi phí 26](#_Toc71728214)

[5.4.1. Chi phí/giờ 26](#_Toc71728215)

[5.4.2. Tổng dự toán 28](#_Toc71728216)

[6. QUY TRÌNH PHÁT TRIỂN 28](#_Toc71728217)

[7. RỦI RO DỰ ÁN 31](#_Toc71728218)

[8. QUY TRÌNH ĐÁNH GIÁ CHẤT LƯỢNG 34](#_Toc71728219)

[8.1. Mục tiêu chất lượng 34](#_Toc71728220)

[8.2. Chỉ số 34](#_Toc71728221)

[8.3. Kiểm tra 35](#_Toc71728222)

[8.4. Báo cáo sự cố và khác phục 36](#_Toc71728223)

[9. QUẢN LÝ CẤU HÌNH 36](#_Toc71728224)

[10. CÔNG NGHỆ VÀ CÁC RÀNG BUỘC 37](#_Toc71728225)

[10.1. Kỹ thuật phát triển hệ thống 37](#_Toc71728226)

[10.2. Môi trường 37](#_Toc71728227)

[10.3. Các ràng buộc khác 37](#_Toc71728228)

[11. TÀI LIỆU THAM KHẢO 37](#_Toc71728229)

1. **GIỚI THIỆU**
   1. **Mục đích**

* Tài liệu này cung cấp các thông tin mục tiêu của dự án, phân công công việc, các cột mốc quan trọng, các nguồn nhân lực cần thiết, thời gian và tiến độ tổng thể và phân bố ngân sách được sử dụng và dựa trên đề xuất tài liệu để xây dựng một ứng dụng quản lý chi phí đúng thời hạn yêu cầu và kế hoạch.
  1. **Tổng quan dự án**
* Tham khảo ProjectProposal.docx.
  1. **Mục tiêu của dự án**
* Cung cấp bảng tóm tắt các mục tiêu của dự án, phân công công việc, các mốc quan trọng, nguồn lực cần thiết, thời gian v.v…
* Ban hành đề xuất để thực hiện hệ thống.
* Cung cấp Kế hoạch: Quản lý Dự án (PMP), Product Backlog (yêu cầu), Tài liệu Thiết kế Phần mềm (SDD), Kế hoạch Kiểm thử Phần mềm (STP), Hướng dẫn Sử dụng và Mã nguồn của hệ thống v.v...
  1. **Phạm vi**
* Bên cạnh việc cung cấp cho bạn các tài liệu, nó sẽ liệt kê tất cả các thành viên trong nhóm phát triển trong dự án này, quy trình và khuôn khổ mà dự án sẽ áp dụng.
* Cung cấp kế hoạch cho từng giai đoạn của quy trình phát triển phần mềm dựa trên quy trình Scrum bao gồm: Thời gian bắt đầu, thời gian kết thúc và một số thời gian làm việc.
* Đề xuất bao gồm giới thiệu các giải pháp, xác định cách tốt nhất để phát triển mà chúng tôi tạo ra, tổng chi phí ước tính, thời gian hoàn vốn và khối lượng hoàn vốn cho dự án.
* Ứng dụng chạy trên nền tảng ứng dựng Web, bao gồm các chức năng:
* Đối với khách vãng lai, có thể:
* Đăng ký tài khoản
* Xem danh sách khu vực ( sân bóng)
* Liên hệ
* Đối với khách hàng, có thể:
* Đăng nhập
* Quản lý trang cá nhân
* Đặt sân
* Trang thanh toán
* Trang lịch sử đặt sân
* Quên mật khẩu
* Xem kết quả đấu giải
* Đối với admin, có thể:
* Quản lý khu vực
* Quản lý loại sân
* Quản lý sân bóng
* Quản lý tài khoản
* Quản lý trang cá nhân
* Thống kê
* Phân quyền
* Phê duyệt giải đấu
* Bên Thứ 3
* Quản Lý sân
* Quản lý khách hàng
* Quản lý sản phẩm dịch vụ
* Xem hoá đơn bán
* Xem hoá đơn thuê sân
* Quản lý giải đấu
* Xem sự kiện
* Thống kê
  1. **Giả định và ràng buộc**
* Người dùng phải có máy tính sử dụng hệ điều hành windows.
* Phải có kết nối Internet.
* Phần mềm phát triển dự án: MySQL Workbench, VSCode.
* Công cụ quản lý mã nguồn: Github.
* Nguồn lực: 5 người.
* Kinh phí: Hạn chế.
* Thời gian: Dự án hoàn thành sau 2,5 tháng.
* Công nghệ: NodeJS, ReactJS, MySQL.

* 1. **Các bên liên quan**
* Mentor
* Scrum Master
* Product Owner
* Team member
  1. **Mô hình**
* Trong dự án lần này, chúng tôi sử dụng mô hình Scrum để phát triển phần mềm.

1. **TỔ CHỨC NHÓM**
   1. **Thông tin nhóm scrum**

*Bảng 2.1: Thông tin nhóm Scrum*

* 1. **Vai trò trách nhiệm**

*Bảng 2.2: Vai trò và trách nhiệm*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Vai trò** | **Nhiệm vụ** | **Tên** |
| Mentor | * Hướng dẫn về quy trình * Nắm tất cả các hoạt động của nhóm * Hỗ trợ mọi vấn đề liên quan |  |
| Scrum Master | * Xác định và phân tích các ứng dụng * Chỉ định làm việc cho các thành viên trong nhóm * Kiểm soát và theo dõi các thành viên trong nhóm * Định hướng cho các thành viên trong nhóm * Đảm bảo rằng nhiệm vụ được hoàn thành về thời gian, phạm vi, và chi phí * Bảo vệ đội ngũ làm việc và tránh những rắc rối * Cung cấp các giải pháp để giải quyết vấn đề |  |
| Product Owner | * Giữ kiến trúc và thiết kế chi tiết được cập nhật * Đảm bảo các trình điều khiển kiến trúc được đáp ứng * Duy trì dặc điểm kiến trúc * Ra quyết định về những thay đổi trong kiến trúc |  |
| Team Member | * Ước tính thời gian để hoàn thành nhiệm vụ * Phân tích yêu cầu * Thiết kế và từng bước hoàn thiện thiết kế * Code và kiểm thử * Cài đặt và thực hiện các kiểm thử chức năng * Kiểm tra sản phẩm | Tất cả thành viên |

* 1. **Cách thức liên lạc**

*Bảng 2.3: Cách thức liên lạc*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Người tham dự** | **Chủ đề** | **Tần suất** | **Phương thức** |
| Manager, Mentor và Team Member | Đánh giá tiến độ dự án | Hàng tuần | Gặp mặt, Mail, Gitlab, Facebook |
| Customer, Manager và Team Leader | Đánh giá mức độ dự án | Hàng tuần | Họp, Gặp mặt |
| Customer, Manager và Team Leader | Các yêu cầu cho sản phẩm | Khi cần | Email, Facebook |
| Team Member và Team Leader | Đánh giá tiến độ của dự án và lịch họp thường ngày | Hằng ngày | Email, Facebook |

* 1. **Báo cáo**

*Bảng 2.4: Các báo cáo và Meeting*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Loại liên lạc** | **Phương thức công cụ** | **Tần suất** | **Thông tin chi tiết** | **Nhân sự** |
| Liên lạc trong nhóm | | | | |
| Daily meteting  “Cuộc họp hằng ngày” | Facebook hoặc Email | 2 ngày | Thông tin về những gì dã làm trong 24h qua, làm vệc về kế hoạch cho ngày hôm nay, những khó khăn gặp phải và các giải pháp cần thiết, chỉ cần gặp 20-30 phút | Project team |
| Task planning meeting  “Cuộc họp lập kế hoạch” | Gặp trực tiếp | 7-14 ngày | Tất cả các thành viên trong nhóm cùng nhau để phân tích các yêu cầu, chức năng, làm việc trên Sprint đang làm, quy hoạch và thiết kế cho các Sprint tiếp theo | Project team, Product Owner |
| Task review meeting  “Cuộc họp rà soát công việc” | Gặp trực tiếp | 7-14 ngày | Hoàn thành các tài liệu.  Đối với mỗi giai đoạn, chia sẻ tài liệu, cho biết điểm mạnh và điểm yếu của mỗi người. Thời gian của mỗi thành viên và các giải pháp trong dự án. | Project team, Product Owner |
| Giao tiếp và báo cáo | | | | |
| Quản lý tác vụ | Gitlab, Trello | Hằng ngày | Hệ thống theo dõi nhiệm vụ dự trên web. Để quản lý hoặc phân chia nhiệm vu, hãy báo cáo lỗi/ vấn đề | Project team |

1. **PHẠM VI QUẢN LÝ**
   1. **Phạm vi**

* Website cung cấp cho các cá nhân, tổ chức có nhu cầu tìm kiếm các mặt hàng thiếu thông tin về sản phẩm theo hình thức trực tuyến.
* Website được phát triển trên framework ReactJs.
  1. **Work breakdown structure**

*Hình 3.2: Sơ đồ cấu trúc công việc*

1. **LỊCH/QUẢN LÝ THỜI GIAN**
   1. **Các cột mốc**

* Bảng dưới đây liệt kê các sự kiện quan trọng của dự án này, với khung thời gian hoàn thành dự kiến của nhóm.

*Bảng 4.1: Cột mốc*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **STT** | **Tên nhiệm vụ** | **Thời gian** | **Bắt đầu** | **Hoàn thành** |
| 1 | Chuẩn bị dự án | 4 ngày | 22-09-2023 | 25-09-2023 |
| 2 | Kế hoạch phát triển | 6 ngày | 01-10-2023 | 06-10-2023 |
| 3 | Triển khai | 60 ngày | 10-10-2023 | 8-12-2023 |
| 4 | Final Meeting | 2 ngày | 09-12-2023 | 09-12-2023 |
| 5 | Kết thúc và chuyển giao | 2 ngày | 11-11-2023 | 12-11-2023 |

* 1. **Lịch trình dự án**
* Bảng dưới đây liệt kê các sự kiện quan trọng cho dự án này, với khung thời gian hoàn thành dự kiến của nhóm.

*Bảng 4.2: Lịch làm việc chi tiết*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **STT** | **Tên nhiệm vụ** | **Ngày bắt đầu** | **Ngày kết thúc** | **Thời gian** | **Người thực hiện** |
| **1** | **Chuẩn bị** | **22/09/2023** | **25/09/2023** | **34** |  |
| 1.1 | Thu thập yêu cầu | 22/09/2023 | 23/09/2023 | 30 | All team |
| 1.2 | Tạo tài liệu Proposal | 24/09/2023 | 25/09/2023 | 4 | Tân, V.Tiến |
| **2** | **Bắt đầu** | **01/10/2023** | **06/10/2023** | **30** |  |
| 2.1 | Cuộc họp bắt đầu dự án | 01/10/2023 | 01/10/2023 | 10 | All team |
| 2.2 | Tạo tài liệu Project Plan | 02/10/2023 | 02/10/2023 | 2 | Tân |
| 2.3 | Tạo tài liệu User Story | 03/10/2023 | 03/10/2023 | 2 | Tân |
| 2.4 | Tạo tài liệu Product Backlog | 04/10/2023 | 04/10/2023 | 2 | Tân |
| 2.5 | Tạo tài liệu TestPlan, Sprint backlog | 05/10/2023 | 05/10/2023 | 2 | Tân |
| 2.6 | Tạo tài liệu Database, Interface design | 06/10/2023 | 06/10/2023 | 2 | Tân |
| 2.7 | Review tài liệu | 06/10/2023 | 06/10/2023 | 10 | All team |
| **3** | **Development** | 10/10/2023 | 27/11/2023 | **408.5** |  |
| 3.1 | Sprint 1 | 10/10/2023 | 24/10/2023 | 98.5 |  |
| 3.1.1 | Họp kế hoạch Sprint 1 | 10/10/2023 | 10/10/2023 | 10 | All team |
| 3.1.2 | Tạo Sprint Backlog 1 | 11/10/2023 | 11/10/2023 | 2 | Tân |
| 3.1.3 | Tạo tài liệu kiểm thử cho Sprint 1 | 11/10/2023 | 11/10/2023 | 2 | V.Tiến |
| 3.1.4 | Thiết kế giao diện | 12/10/2023 | 13/10/2023 | 14.5 |  |
|  | Đăng nhập | 12/10/2023 | 12/10/2023 | 0.5 | Tân |
| Đăng ký | 12/10/2023 | 12/10/2023 | 0.5 | Phong |
| Đổi mật khẩu | 12/10/2023 | 12/10/2023 | 0.5 | M.Tiến |
| Liên hệ | 12/10/2023 | 12/10/2023 | 0.5 | Huy |
| Lấy lại mật khẩu | 12/10/2023 | 12/10/2023 | 0.5 | V.Tiến |
| Tài khoản cá nhân | 12/10/2023 | 12/10/2023 | 1 | Tân |
| Quản lý bài viết | 12/10/2023 | 12/10/2023 | 1 | M. Tiến |
| Review all user interfaces of Sprint 1 | 13/10/2023 | 13/10/2023 | 10 | All team |
| 3.1.5 | Design Test Case for Sprint 1 | 14/10/2023 | 15/10/2023 | 15 |  |
|  | Đăng nhập | 14/10/2023 | 14/10/2023 | 0.5 | Tân |
| Đăng ký | 14/10/2023 | 14/10/2023 | 0.5 | Tân |
| Đổi mật khẩu | 14/10/2023 | 14/10/2023 | 0.5 | Tân |
| Liên hệ | 14/10/2023 | 14/10/2023 | 0.5 | Tân |
| Lấy lại mật khẩu | 14/10/2023 | 14/10/2023 | 1 | V.Tiến |
| Tài khoản cá nhân | 14/10/2023 | 14/10/2023 | 1 | V.Tiến |
| Quản lý bài viết | 14/10/2023 | 14/10/2023 | 1 | M. Tiến |
| Review all test case of Sprint 1 | 15/10/2023 | 15/10/2023 | 10 | All Members |
| 3.1.6 | Coding | 16/10/2023 | 16/10/2023 | 24 |  |
|  | Thiết kế front-end cho đăng nhập | 16/10/2023 | 16/10/2023 | 1 | Phong |
| Code back-end cho đăng nhập | 16/10/2023 | 16/10/2023 | 1 | Huy |
| Thiết kế front-end đăng kí | 16/10/2023 | 16/10/2023 | 1 | M.Tiến |
| Code back-end đăng kí | 16/10/2023 | 16/10/2023 | 1 | V.Tiến |
| Thiết kế front-end liên hệ | 17/10/2023 | 17/10/2023 | 1 | Phong |
| Code back-end liên hệ | 17/10/2023 | 17/10/2023 | 1 | Huy |
| Thiết kế front-end đổi mật khẩu | 17/10/2023 | 17/10/2023 | 1 | M.Tiến |
| Code back-end đổi mật khẩu | 17/10/2023 | 17/10/2023 | 1 | V.Tiến |
| Thiết kế front-end Lấy lại mật khẩu | 18/10/2023 | 19/10/2023 | 1 | Phong |
| Code back-end Lấy lại mật khẩu | 18/10/2023 | 19/10/2023 | 1 | Huy |
| Thiết kế front-end Tài khoản cá nhân | 18/10/2023 | 19/10/2023 | 1 | M.Tiến |
| Code back-end Tài khoản cá nhân | 18/10/2023 | 19/10/2023 | 1 | V.Tiến |
| Thiết kế front-end Quản lý bài viết | 18/10/2023 | 19/10/2023 | 1 | Phong |
| Code back-end Quản lý bài viết | 18/10/2023 | 19/10/2023 | 1 | Huy |
| Integrate code | 20/10/2023 | 20/10/2023 | 10 | All team |
| 3.1.7 | Testing | 21/10/2023 | 21/10/2023 | 7 |  |
|  | Đăng nhập | 21/10/2023 | 21/10/2023 | 1 | Tân |
| Đăng ký | 21/10/2023 | 21/10/2023 | 1 | Tân |
| Đổi mật khẩu | 21/10/2023 | 21/10/2023 | 1 | M.Tiến |
| Liên hệ | 21/10/2023 | 21/10/2023 | 1 | M.Tiến |
| Lấy lại mật khẩu | 21/10/2023 | 21/10/2023 | 1 | V.Tiến |
| Tài khoản cá nhân | 21/10/2023 | 21/10/2023 | 1 | V.Tiến |
| Quản lý bài viết | 21/10/2023 | 21/10/2023 | 1 | Huy |
| 3.1.8 | Fix Bugs Sprint 1 | 22/10/2023 | 22/10/2023 | 7 |  |
|  | Đăng nhập | 22/10/2023 | 22/10/2023 | 1 | Huy, Phong |
| Đăng ký | 22/10/2023 | 22/10/2023 | 1 | M.Tiến, V.Tiến |
| Đổi mật khẩu | 22/10/2023 | 22/10/2023 | 1 | Huy, Phong |
| Liên hệ | 22/10/2023 | 22/10/2023 | 1 | M.Tiến, V.Tiến |
| Lấy lại mật khẩu | 22/10/2023 | 22/10/2023 | 1 | Phong, V.Tiến |
| Tài khoản cá nhân | 22/10/2023 | 22/10/2023 | 1 | M.Tiến, Huy |
| Quản lý bài viết | 22/10/2023 | 22/10/2023 | 1 | Phong, Huy |
| 3.1.9 | Re-testing sprint 1 | 23/10/2023 | 23/10/2023 | 7 |  |
|  | Đăng nhập | 23/10/2023 | 23/10/2023 | 1 | Tân |
| Đăng ký | 23/10/2023 | 23/10/2023 | 1 | Tân |
| Đổi mật khẩu | 23/10/2023 | 23/10/2023 | 1 | Phong |
| Liên hệ | 23/10/2023 | 23/10/2023 | 1 | Phong |
| Lấy lại mật khẩu | 23/10/2023 | 23/10/2023 | 1 | V. Tiến |
| Tài khoản cá nhân | 23/10/2023 | 23/10/2023 | 1 | V. Tiến |
| Quản lý bài viết | 23/10/2023 | 23/10/2023 | 1 | Huy |
| 3.1.10 | Release Sprint 1 | 24/10/2023 | 24/10/2023 | 10 |  |
|  | Sprint 1 Review Meeting | 24/10/2023 | 24/10/2023 | 5 | All team |
| Sprint 1 Retrospective | 24/10/2023 | 24/10/2023 | 5 | All team |
| 3.2 | Sprint 2 | 25/10/2023 | 08/11/2023 | 102 |  |
| 3.2.1 | Họp kế hoạch Sprint 2 | 25/10/2023 | 25/10/2023 | 10 | All team |
| 3.2.2 | Tạo Sprint Backlog 2 | 26/10/2023 | 26/10/2023 | 2 | Tân |
| 3.2.3 | Tạo tài liệu kiểm thử cho Sprint 2 | 26/10/2023 | 26/10/2023 | 2 | V.Tiến |
| 3.2.4 | Thiết kế giao diện | 27/10/2023 | 27/10/2023 | 15 |  |
|  | Quản lý khu vực | 27/10/2023 | 27/10/2023 | 1 | Tân |
|  | Quản lý loại sân | 27/10/2023 | 27/10/2023 | 0.5 | Phong |
|  | Quản lý sân bóng | 27/10/2023 | 27/10/2023 | 0.5 | M.Tiến |
|  | Mở sân | 27/10/2023 | 27/10/2023 | 0.5 | Huy |
|  | Đặt sân | 27/10/2023 | 27/10/2023 | 0.5 | V.Tiến |
|  | Danh sách đặt sân | 27/10/2023 | 27/10/2023 | 1 | Tân |
|  | Quản lý loại khách hàng | 27/10/2023 | 27/10/2023 | 1 | Phong |
|  | Review all user interfaces of Sprint 2 | 28/10/2023 | 28/10/2023 | 10 | All team |
| 3.2.5 | Design Test Case for Sprint 2 | 29/10/2023 | 30/10/2023 | 17 |  |
|  | Quản lý khu vực | 29/10/2023 | 29/10/2023 | 1 | V.Tiến |
|  | Quản lý loại sân | 29/10/2023 | 29/10/2023 | 1 | Phong |
|  | Quản lý sân bóng | 29/10/2023 | 29/10/2023 | 1 | M.Tiến |
|  | Mở sân | 29/10/2023 | 29/10/2023 | 1 | Huy |
|  | Đặt sân | 29/10/2023 | 29/10/2023 | 1 | Tân |
|  | Danh sách đặt sân | 29/10/2023 | 29/10/2023 | 1 | Tân |
|  | Quản lý loại khách hàng | 29/10/2023 | 29/10/2023 | 1 | M. Tiến |
|  | Review all test case of Sprint 2 | 30/10/2023 | 30/10/2023 | 10 | All team |
| 3.2.6 | Coding | 31/10/2023 | 31/10/2023 | 25 |  |
|  | Thiết kế front-end Quản lý khu vực | 31/10/2023 | 31/10/2023 | 1 | Phong |
|  | Code back-end Quản lý khu vực | 31/10/2023 | 31/10/2023 | 1 | V.Tiến |
|  | Thiết kế front-end Quản lý loại sân | 31/10/2023 | 31/10/2023 | 1 | M.Tiến |
|  | Code back-end Quản lý loại sân | 31/10/2023 | 31/10/2023 | 1 | Huy |
|  | Thiết kế front-end Quản lý sân bóng | 1/11/2023 | 1/11/2023 | 1 | Phong |
|  | Code back-end Quản lý sân bóng | 1/11/2023 | 1/11/2023 | 1 | V.Tiến |
|  | Thiết kế front-end Mở sân | 1/11/2023 | 1/11/2023 | 1 | M.Tiến |
|  | Code back-end Mở sân | 1/11/2023 | 1/11/2023 | 1 | Huy |
|  | Thiết kế front-end Đặt sân | 2/11/2023 | 2/11/2023 | 1 | Phong |
|  | Code back-end Đặt sân | 2/11/2023 | 2/11/2023 | 2 | V.Tiến |
|  | Thiết kế front-end Danh sách đặt sân | 2/11/2023 | 2/11/2023 | 1 | M.Tiến |
|  | Code back-end Danh sách đặt sân | 2/11/2023 | 2/11/2023 | 1 | Huy |
|  | Thiết kế front-end Quản lý loại khách hàng | 2/11/2023 | 2/11/2023 | 1 | Phong |
|  | Code back-end Quản lý loại khách hàng | 2/11/2023 | 2/11/2023 | 1 | Huy |
|  | Integrate code | 3/11/2023 | 3/11/2023 | 10 | All team |
| 3.2.7 | Testing | 4/11/2023 | 4/11/2023 | 7 |  |
|  | Quản lý khu vực | 4/11/2023 | 4/11/2023 | 1 | Tân |
|  | Quản lý loại sân | 4/11/2023 | 4/11/2023 | 1 | Tân |
|  | Quản lý sân bóng | 4/11/2023 | 4/11/2023 | 1 | M.Tiến |
|  | Mở sân | 4/11/2023 | 4/11/2023 | 1 | M.Tiến |
|  | Đặt sân | 4/11/2023 | 4/11/2023 | 1 | Huy |
|  | Danh sách đặt sân | 4/11/2023 | 4/11/2023 | 1 | Huy |
|  | Quản lý loại khách hàng | 4/11/2023 | 4/11/2023 | 1 | Phong |
| 3.2.8 | Fix Bugs Sprint 2 | 5/11/2023 | 6/11/2023 | 7 |  |
|  | Quản lý khu vực | 5/11/2023 | 5/11/2023 | 1 | M.Tiến, V.Tiến |
|  | Quản lý loại sân | 5/11/2023 | 5/11/2023 | 1 | Phong, Huy |
|  | Quản lý sân bóng | 6/11/2023 | 6/11/2023 | 1 | M.Tiến, V.Tiến |
|  | Mở sân | 6/11/2023 | 6/11/2023 | 1 | Phong, Huy |
|  | Đặt sân | 6/11/2023 | 6/11/2023 | 1 | M.Tiến, V.Tiến |
|  | Danh sách đặt sân | 6/11/2023 | 6/11/2023 | 1 | Phong, Huy |
|  | Quản lý loại khách hàng | 6/11/2023 | 6/11/2023 | 1 | Phong, Huy |
| 3.2.9 | Re-testing sprint 2 | 7/11/2023 | 7/11/2023 | 8 |  |
|  | Quản lý khu vực | 7/11/2023 | 7/11/2023 | 1 | Tân |
|  | Quản lý loại sân | 7/11/2023 | 7/11/2023 | 1 | Tân |
|  | Quản lý sân bóng | 7/11/2023 | 7/11/2023 | 1 | M. Tiến |
|  | Mở sân | 7/11/2023 | 7/11/2023 | 1 | M. Tiến |
|  | Đặt sân | 7/11/2023 | 7/11/2023 | 1 | Huy |
|  | Danh sách đặt sân | 7/11/2023 | 7/11/2023 | 2 | Huy |
|  | Quản lý loại khách hàng | 7/11/2023 | 7/11/2023 | 1 | V. Tiến |
| 3.2.10 | Release Sprint 2 | 8/11/2023 | 8/11/2023 | 10 |  |
|  | Sprint 2 Review Meeting | 8/11/2023 | 8/11/2023 | 5 | All team |
|  | Sprint 2 Retrospective | 8/11/2023 | 8/11/2023 | 5 | All team |
| 3.3 | Sprint 3 | 09/11/2023 | 23/11/2023 | 105 |  |
| 3.3.1 | Họp kế hoạch Sprint 3 | 09/11/2023 | 09/11/2023 | 10 | All team |
| 3.3.2 | Tạo Sprint Backlog 3 | 10/11/2023 | 10/11/2023 | 2 | Tân |
| 3.3.3 | Tạo tài liệu kiểm thử cho Sprint 3 | 11/11/2023 | 11/11/2023 | 2 | V. Tiến |
| 3.3.4 | Thiết kế giao diện | 12/11/2023 | 12/11/2023 | 15 |  |
|  | Quản lý khách hàng | 12/11/2023 | 12/11/2023 | 1 | M.Tiến |
| Quản lý nhà cung cấp | 12/11/2023 | 12/11/2023 | 0.5 | Tân |
| Nhập hàng | 12/11/2023 | 12/11/2023 | 0.5 | Tân |
| Quản lý loại hàng | 12/11/2023 | 12/11/2023 | 1 | Huy |
| Quản lý hàng hoá | 12/11/2023 | 12/11/2023 | 1 | V.Tiến |
| Quản lý dịch vụ | 12/11/2023 | 12/11/2023 | 0.5 | Phong |
| Xem hoá đơn Nhập hàng | 12/11/2023 | 12/11/2023 | 0.5 | Phong |
| Review all user interfaces of Sprint 3 | 13/11/2023 | 13/11/2023 | 10 | All team |
| 3.3.5 | Design Test Case for Sprint 3 | 14/11/2023 | 15/11/2023 | 17 |  |
|  | Quản lý khách hàng | 14/11/2023 | 14/11/2023 | 1 | Tân |
|  | Quản lý nhà cung cấp | 14/11/2023 | 14/11/2023 | 1 | Huy |
|  | Nhập hàng | 14/11/2023 | 14/11/2023 | 1 | V.Tiến |
|  | Quản lý loại hàng | 14/11/2023 | 14/11/2023 | 1 | Phong |
|  | Quản lý hàng hoá | 14/11/2023 | 14/11/2023 | 1 | M. Tiến |
|  | Quản lý dịch vụ | 14/11/2023 | 14/11/2023 | 1 | Tân |
|  | Xem hoá đơn Nhập hàng | 14/11/2023 | 14/11/2023 | 1 | Huy |
|  | Review all test case of Sprint 3 | 15/11/2023 | 15/11/2023 | 10 | All team |
| 3.3.6 | Coding | 16/11/2023 | 18/11/2023 | 25 |  |
|  | Thiết kế front-end Quản lý khách hàng | 16/11/2023 | 16/11/2023 | 1 | M.Tiến |
| Code back-end Quản lý khách hàng | 16/11/2023 | 16/11/2023 | 1 | Huy |
| Thiết kế front-end Quản lý nhà cung cấp | 16/11/2023 | 16/11/2023 | 2 | Phong |
| Code back-end Quản lý nhà cung cấp | 16/11/2023 | 16/11/2023 | 1 | V.Tiến |
| Thiết kế front-end Nhập hàng | 17/11/2023 | 17/11/2023 | 1 | M.Tiến |
| Code back-end Nhập hàng | 17/11/2023 | 17/11/2023 | 1 | Huy |
| Thiết kế front-end Quản lý loại hàng | 17/11/2023 | 18/11/2023 | 1 | Phong |
| Code back-end Quản lý loại hàng | 17/11/2023 | 17/11/2023 | 1 | V.Tiến |
| Thiết kế front-end Hàng hoák | 17/11/2023 | 17/11/2023 | 1 | M.Tiến |
| Code back-end Hàng hoák | 17/11/2023 | 17/11/2023 | 1 | Huy |
| Thiết kế front-end Quản lý dịch vụ | 17/11/2023 | 18/11/2023 | 1 | Phong |
| Code back-end Quản lý dịch vụ | 17/11/2023 | 17/11/2023 | 1 | V.Tiến |
| Thiết kế front-end Xem hoá đơn Nhập hàng | 17/11/2023 | 17/11/2023 | 1 | M.Tiến |
| Code back-end Xem hoá đơn Nhập hàng | 17/11/2023 | 17/11/2023 | 1 | Huy |
| Integrate code | 18/11/2023 | 18/11/2023 | 10 | All team |
| 3.3.7 | Testing | 19/11/2023 | 19/11/2023 | 7 |  |
|  | Quản lý khách hàng | 19/11/2023 | 19/11/2023 | 1 | Tân |
| Quản lý nhà cung cấp | 19/11/2023 | 19/11/2023 | 1 | Huy |
| Nhập hàng | 19/11/2023 | 19/11/2023 | 1 | V.Tiến |
| Quản lý loại hàng | 19/11/2023 | 19/11/2023 | 1 | Phong |
| Quản lý hàng hoá | 19/11/2023 | 19/11/2023 | 1 | M. Tiến |
| Quản lý dịch vụ | 19/11/2023 | 19/11/2023 | 1 | Huy |
| Xem hoá đơn Nhập hàng | 19/11/2023 | 19/11/2023 | 1 | Phong |
| 3.3.8 | Fix Bugs | 20/11/2023 | 20/11/2023 | 9 |  |
|  | Quản lý khách hàng | 20/11/2023 | 20/11/2023 | 1 | M.Tiến, V.Tiến |
|  | Quản lý nhà cung cấp | 20/11/2023 | 20/11/2023 | 1 | Phong, Huy |
|  | Nhập hàng | 20/11/2023 | 20/11/2023 | 1 | M.Tiến, V.Tiến |
|  | Quản lý loại hàng | 20/11/2023 | 20/11/2023 | 2 | Phong, Huy |
|  | Quản lý hàng hoá | 20/11/2023 | 20/11/2023 | 1 | M.Tiến, V.Tiến |
|  | Quản lý dịch vụ | 20/11/2023 | 20/11/2023 | 1 | Phong, Huy |
|  | Xem hoá đơn Nhập hàng | 20/11/2023 | 20/11/2023 | 2 | M.Tiến, V.Tiến |
| 3.3.9 | Re-testing sprint 3 | 21/11/2023 | 21/11/2023 | 8 |  |
|  | Quản lý loại khách hàng | 21/11/2023 | 21/11/2023 | 1 | Phong |
|  | Quản lý khách hàng | 21/11/2023 | 21/11/2023 | 2 | Phong |
|  | Quản lý nhà cung cấp | 21/11/2023 | 21/11/2023 | 1 | Huy |
|  | Nhập hàng | 21/11/2023 | 21/11/2023 | 1 | Huy |
|  | Quản lý loại hàng | 21/11/2023 | 21/11/2023 | 1 | Tân |
|  | Quản lý hàng hoá | 21/11/2023 | 21/11/2023 | 1 | Tân |
|  | Quản lý dịch vụ | 21/11/2023 | 21/11/2023 | 1 | V. Tiến |
| 3.3.10 | Release Sprint 3 | 22/11/2023 | 22/11/2023 | 10 |  |
|  | Sprint 3 Review Meeting | 22/11/2023 | 22/11/2023 | 5 | All team |
| Sprint 3 Retrospective | 23/11/2023 | 23/11/2023 | 5 | All team |
| 3.4 | Sprint 4 | 24/11/2023 | 08/12/2023 | 103 |  |
| 3.4.1 | Họp kế hoạch Sprint 4 | 24/11/2023 | 24/11/2023 | 10 | All team |
| 3.4.2 | Tạo Sprint Backlog 4 | 25/11/2023 | 25/11/2023 | 2 | Tân |
| 3.4.3 | Tạo tài liệu kiểm thử cho Sprint 4 | 26/11/2023 | 26/11/2023 | 2 | V. Tiến |
| 3.4.4 | Thiết kế giao diện | 27/11/2023 | 27/11/2023 | 15 |  |
|  | Xem hoá đơn bán | 27/11/2023 | 27/11/2023 | 1 | M.Tiến |
| Xem hoá đơn thuê sân | 27/11/2023 | 27/11/2023 | 0.5 | Tân |
| Quản lý giải đấu | 27/11/2023 | 27/11/2023 | 0.5 | Tân |
| Phân quyền | 27/11/2023 | 27/11/2023 | 1 | Huy |
| Tài khoản admin | 27/11/2023 | 27/11/2023 | 0.5 | Tân |
| Xem sự kiện | 27/11/2023 | 27/11/2023 | 0.5 | Tân |
| Thống kê | 27/11/2023 | 27/11/2023 | 1 | Huy |
| Review all user interfaces of Sprint 4 | 28/11/2023 | 28/11/2023 | 10 | All team |
| 3.4.5 | Design Test Case for Sprint 4 | 29/11/2023 | 30/11/2023 | 7 |  |
|  | Xem hoá đơn bán | 29/11/2023 | 29/11/2023 | 1 | Tân |
|  | Xem hoá đơn thuê sân | 29/11/2023 | 29/11/2023 | 1 | Huy |
|  | Quản lý giải đấu | 29/11/2023 | 29/11/2023 | 1 | V.Tiến |
|  | Phân quyền | 29/11/2023 | 29/11/2023 | 1 | Phong |
|  | Tài khoản admin | 29/11/2023 | 29/11/2023 | 1 | M. Tiến |
|  | Xem sự kiện | 29/11/2023 | 29/11/2023 | 1 | Tân |
|  | Thống kê | 29/11/2023 | 29/11/2023 | 1 | Huy |
|  | Review all test case of Sprint 4 | 30/11/2023 | 30/11/2023 | 10 | All team |
| 3.4.6 | Coding | 1/12/2023 | 3/12/2023 | 26 |  |
|  | Thiết kế front-end Xem hoá đơn bán | 1/12/2023 | 1/12/2023 | 1 | M.Tiến |
| Code back-end Xem hoá đơn bán | 1/12/2023 | 1/12/2023 | 1 | Huy |
| Thiết kế front-end Xem hoá đơn thuê sân | 1/12/2023 | 1/12/2023 | 1 | Phong |
| Code back-end Xem hoá đơn thuê sân | 1/12/2023 | 1/12/2023 | 1 | V.Tiến |
| Thiết kế front-end Quản lý giải đấu | 2/12/2023 | 2/12/2023 | 1 | M.Tiến |
| Code back-end Quản lý giải đấu | 2/12/2023 | 2/12/2023 | 1 | Huy |
| Thiết kế front-end Phân quyền | 2/12/2023 | 2/12/2023 | 1 | Phong |
| Code back-end Phân quyền | 2/12/2023 | 2/12/2023 | 1 | V.Tiến |
| Thiết kế front-end Tài khoản admin | 2/12/2023 | 2/12/2023 | 1 | Phong |
| Code back-end Tài khoản admin | 2/12/2023 | 2/12/2023 | 1 | V.Tiến |
| Thiết kế front-end Xem sự kiện | 2/12/2023 | 2/12/2023 | 1 | M.Tiến |
| Code back-end Xem sự kiện | 2/12/2023 | 2/12/2023 | 1 | Huy |
| Thiết kế front-end Thống kê | 2/12/2023 | 2/12/2023 | 2 | Phong |
| Code back-end Thống kê | 2/12/2023 | 2/12/2023 | 2 | V.Tiến |
| Integrate code | 3/12/2023 | 3/12/2023 | 10 | All team |
| 3.4.7 | Testing | 4/12/2023 | 4/12/2023 | 7 |  |
|  | Xem hoá đơn bán | 4/12/2023 | 4/12/2023 | 1 | Tân |
| Xem hoá đơn thuê sân | 4/12/2023 | 4/12/2023 | 1 | Huy |
| Quản lý giải đấu | 4/12/2023 | 4/12/2023 | 1 | V.Tiến |
| Phân quyền | 4/12/2023 | 4/12/2023 | 1 | Phong |
|  | Tài khoản admin | 4/12/2023 | 4/12/2023 | 1 | Huy |
|  | Xem sự kiện | 4/12/2023 | 4/12/2023 | 1 | M. Tiến |
|  | Thống kê | 4/12/2023 | 4/12/2023 | 1 | Tân |
|  | Review all test case of Sprint 4 | 4/12/2023 | 4/12/2023 | 1 | V. Tiến |
| 3.4.8 | Fix Bugs | 5/12/2023 | 5/12/2023 | 7 |  |
|  | Xem hoá đơn bán | 5/12/2023 | 5/12/2023 | 1 | M.Tiến, V.Tiến |
|  | Xem hoá đơn thuê sân | 5/12/2023 | 5/12/2023 | 1 | Phong, Huy |
|  | Quản lý giải đấu | 5/12/2023 | 5/12/2023 | 1 | M.Tiến, V.Tiến |
|  | Phân quyền | 5/12/2023 | 5/12/2023 | 1 | Phong, Huy |
|  | Tài khoản admin | 5/12/2023 | 5/12/2023 | 1 | M.Tiến, V.Tiến |
|  | Xem sự kiện | 5/12/2023 | 5/12/2023 | 1 | Phong, Huy |
|  | Thống kê | 5/12/2023 | 5/12/2023 | 1 | M.Tiến, V.Tiến |
| 3.4.9 | Re-testing sprint 4 | 6/12/2023 | 6/12/2023 | 7 |  |
|  | Xem hoá đơn bán | 6/12/2023 | 6/12/2023 | 1 | Huy |
|  | Xem hoá đơn thuê sân | 6/12/2023 | 6/12/2023 | 1 | Huy |
|  | Quản lý giải đấu | 6/12/2023 | 6/12/2023 | 1 | Tân |
|  | Phân quyền | 6/12/2023 | 6/12/2023 | 1 | Tân |
|  | Tài khoản admin | 6/12/2023 | 6/12/2023 | 1 | M. Tiến |
|  | Xem sự kiện | 6/12/2023 | 6/12/2023 | 1 | M. Tiến |
|  | Thống kê | 6/12/2023 | 6/12/2023 | 1 | V. Tiến |
| 3.4.10 | Release Sprint 4 | 6/12/2023 | 6/12/2023 | 10 |  |
|  | Sprint 4 Review Meeting | 6/12/2023 | 6/12/2023 | 5 | All team |
| Sprint 4 Retrospective | 8/12/2023 | 8/12/2023 | 5 | All team |
| **4** | **Project’s Meeting** | 9/12/2023 | 10/12/2023 | **20** | All team |
| **5** | **Final release** | 11/12/2023 | 12/12/2023 | **20** | All team |
| **The total of working hour(s)** | | | | **512.5 (HOUR)** | |

1. **CHI PHÍ QUẢN LÝ/NGÂN SÁCH**
   1. **Đơn giá**

* Liên quan đến: FinancialManagementPlanDocument.docx
  1. **Chi phí chi tiết**
* Liên quan đến: FinancialManagementPlanDocument.docx
  1. **Chi phí khác**
* Liên quan đến: FinancialManagementPlanDocument.docx
  1. **Tổng chi phí**
* Liên quan đến: FinancialManagementPlanDocument.docx
  + 1. **Chi phí/giờ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Thành viên** | **Chức vụ** | **Lương(VND/giờ)** |
| Đoàn Nhật Tân | Scrum Master | 10.000 |
| Hoàng Việt Tiến | Product Owner | 10.000 |
| Võ Đình Quốc Huy | Team Member | 10.000 |
| Nguyễn Văn Phong | Team Member | 10.000 |
| Phan Minh Tiến | Team Member | 10.000 |

* + 1. **Tổng dự toán**
* Số lượng thành viên: 5 người.
* Số giờ là việc trên ngày: 10 giờ/ngày.
* Chi phí 1 giờ: 10.000VND.
* Chi phí trực tiếp = ((số giờ làm việc của mỗi người trong 1 ngày \* số lượng thành viên)\*tổng thời gian làm việc)\*Chi phí 1 giờ
* = ((2\*5)\*80)\*10000 = 8.000.000VND
* Chi phí gián tiếp: 30% \* chi phí trực tiếp = 2.400.000VND
* Chi phí khác: 10% \* chi phí trực tiếp =800.000VND
* Tổng = 11.200.000VND

1. **QUY TRÌNH PHÁT TRIỂN**

* Các nguyên tắc và giai đoạn phát triển
* Phương pháp Scrum dựa vào sự gia tăng phát triển của một số ứng dụng phần mềm trong khi vẫn duy trì một danh sách Tân bạch trong việc nâng cấp hoặc hiệu chỉnh các yêu cầu được thực hiện (backlog). Nó liên quan đến việc giao hàng thường xuyên, thường là bốn tuần một lần, và khách hàng nhận được một ứng dụng hoạt động hoàn hảo bao gồm nhiều tính năng hơn và nhiều hơn nữa. Đây là lý do tại sao phương pháp dựa vào sự phát triển lặp đi lặp lại với nhịp không đổi từ 2-4 tuần. Do đó, việc nâng cấp có thể được tích hợp dễ dàng hơn khi sử dụng chu trình chữ V.
* Phương pháp này đòi hỏi bốn loại cuộc họp:
* Các cuộc họp hàng ngày: Cường độ nhóm họp khoảng 15 phút mỗi ngày để trả lời ba câu hỏi sau, thường là khi đứng: Tôi đã làm gì hôm qua? Tôi sẽ làm gì hôm nay? Có trở ngại gì khó khăn vào ngày hôm nay không?
* Các cuộc họp lập kế hoạch: Cường độ nhóm tập hợp để quyết định các tính năng sẽ tạo nên cuộc chạy nước rút sau đây
* Các cuộc họp rà soát công việc: Trong cuộc họp này, mỗi thành viên trình bày những gì mình đã làm trong quá trình chạy nước rút. Họ tổ chức một sự cắt giảm các tính năng mới hoặc trình bày về kiến trúc. Đây là cuộc họp không chính thức kéo dài khoảng 2 giờ đồng hồ.
* Các cuộc họp hồi cứu: Vào cuối mỗi lần chạy nước rút, nhóm phân tích cả những yếu tố thành công và không thành công trong hoạt động của họ. Trong cuộc họp này kéo dài trong khoảng từ 15 đến 30 phút, trong đó mọi người được mời và nói chuyện riêng về mình, một cuộc bỏ phiếu được tổ chức để quyết định những cải tiến cần thực hiện.
* Lợi thế của phương pháp này bao gồm việc giảm thiểu tài liệu tới mức tối thiểu để đạt được năng suất cao nhất. Chỉ viết những tài liệu tối thiểu cho phép lưu lại lịch sử của các quyết định được đưa ra trong dự án và dễ dàng thực hiện các can thiệp vào phần mềm khi nó đi vào giai đoạn bảo trì.



*Hình 6.1: Các giai đoạn trong Scrum*

* Phương pháp Scrum bao gồm 3 thành phần chính sau:



*Hình 6.2: Thành viên trong nhóm Scrum*

* Chủ dự án: Product Owner (Chủ sản phẩm) chịu trách nhiệm tối đa hóa giá trị của sản phẩm và công việc của nhóm phát triển.
* Xác định tính năng của sản phẩm.
* Quyết định ngày và nội dung cho mỗi nhà phát hành.
* Chịu trách nhiệm về lợi nhuận của sản phẩm (ROI).
* Xác định độ ưu tiên cho các chức năng dựa trên số liệu thị trường.
* Thay đổi độ ưu tiên và chức năng sau mỗi lần lặp (nếu cần).
* Chấp nhận hay loại bỏ kết quả công việc.
* Scrum Master: chịu trách nhiệm đảm bảo mọi người hiểu và dùng được Scrum. Scrum master thực hiện việc này bằng cách đảm bảo nhóm Scrum tuân thủ lý thuyết, các kĩ thuật thực hành và các quy tắc của Scrum.
* Đại diện quản lý dự án.
* Chịu trách nhiệm đưa ra các giá trị và công việc của Scrum.
* Giải quyết các khó khăn.
* Bảo đảm nhóm hoạt động hết công suất và hiệu quả.
* Tạo sự hợp tác chặt chẽ giữ các vai trò, chức năng.
* Giúp nhóm tránh khỏi sự can thiệp từ bên ngoài.
* Nhóm phát triển: gồm các chuyên gia làm việc để cho ra các phần tăng trưởng có thể phát hành được (potentially releasable) cuối mỗi Sprint. Chỉ các thành viên của nhóm phát triển mới tạo ra các phần tăng trưởng này. Nhóm phát triển được cấu trúc và trao quyền được tổ chức và quản lý công việc của họ. Sự hợp lực sẽ tối ưu hóa nỗ lực và hiệu quả tổng thể của nhóm phát triển.

1. **RỦI RO DỰ ÁN**

* Đánh giá khả năng và mức độ nghiệm trọng đối với mỗi rủi ro.

*Bảng 7.1: Đánh giá khả năng và mức đọ nghiêm trọng đối với mỗi rủi ro*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Ký hiệu** | **Mức độ** | **Ảnh hưởng** |
| L | Thấp | Ảnh hưởng thấp |
| M | Trung bình | Ảnh hưởng trung bình |
| H | Cao | Ảnh hưởng cao |
| E | Rất cao | Ảnh hưởng rất cao |
| NA | Không | Không ảnh hưởng |

*Bảng 7.2: Rủi ro dự án*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Rủi ro** | **Định nghĩa** | **Mức độ** | **Khả năng xảy ra** | **Chiến lược giảm thiểu rủi ro** |
| Đánh giá kế hoạch của dự án | Kế hoạch có thể bị hoãn lại do dự toán ban đầu của dự án | L | L | * + - * Phân tích và đánh giá quy mô.       * Giảm yêu cầu |
| Yêu cầu | Mâu thuấn có thể tồn tại bên trong yêu cầu.  Yêu cầu quan trọng có thể bị thiếu trong các yêu cầu chính thức | H | H | Thống nhất yêu cầu thực hiện phân tích |
| Thời gian làm việc | Dự kiến lịch trình thực hiện và phân bố thời gian thực hiện dự án | M | M | Thời gian thực hiện dự án được cập nhật và đánh giá thường xuyên |
| Kinh nghiệm lập trình | Sự thiếu xót về kinh nghiệm và kiến thức để hoàn thành một vài tính năng | M | L | Chia sẻ kinh nghiệm để bổ sung kiến thức và nghiên cứu trong thời gian ngắn nhất |
| Các quy trình kỹ thuật | Các phương thức bình thường không thể đáp ứng các yêu cầu của các giải pháp cụ thể.  Quá trình này có thể được cải thiện và hiệu quả hơn | M | M | Phân tích yêu cầu và quy trình để đảm bảo mức độ phù hợp.  Nếu quy trình mới là cần thiết, chúng ta cần đánh giá quy trình này có cải thiện hơn không so với quy trình cũ |
| Bất đồng ý kiến | Việc các thành viên có nhiều ý kiến, ý tưởng dẫn đến dự không đồng nhất | M | L | Cùng thảo luận để chọn ra ý tưởng, ý kiến phù hợp nhất |
| Chậm tiến độ dự án | Do ước tính về thời gian thực hiện dự án có sai sót hoặc gặp sự cố nên dẫn đến lịch trình hoàn thành dự án bị trì hoãn.  Trong quá trình thực hiện dự án, đội ngũ của chúng tối thiếu thời gian để vừa tìm hiểu vừa thực hiện dự án. | H | M | Tăng thời gian làm việc |
| Quản trị dự án | Hệ thống quản trị dự án có thể không hỗ trợ đầy đủ các yêu cầu của dự án | M | H | Thảo luận với nhóm để đưa ra các giải pháp |

1. **QUY TRÌNH ĐÁNH GIÁ CHẤT LƯỢNG**
   1. **Mục tiêu chất lượng**
      * + Các mục tiêu chất lượng của dự án được trình bày dưới đây. Chúng tôi được kiểm tả liên tục với các thành viên trong nhóm và có thể bổ sung các mục tiêu dựa trên nhận thức của thành viên về chất lượng.

*Bảng 8.1: Các chỉ tiêu đánh giá sản phẩm*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Các yếu tố** | **Mô tả** |
| 1 | Tính kịp thời | Cung cấp sản phẩm đúng thời gian quy định |
| 2 | Chức năng | Đáp ứng các chức năng trong yêu cầu của người dùng |
| 3 | Độ tin cậy | Nên đáp ứng các tiêu chí sau: Không có khiếm khuyết lớn .(Số lỗi tìm thấy trong giai đoạn thử nghiệm nghiệm thu / mức độ nỗ lực của dự án <=1) |

* 1. **Chỉ số**
     + - Số liệu phần mềm dự kiến sẽ được sử dụng trong quá trình này được liệt kê trong bảng dưới đây.

*Bảng 8.2: Bảng chỉ số đánh giá sản phẩm*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Loại** | **Chỉ số** | **Đơn vị đo lường** | **Ước lượng** | **Tần suất** |
| Tính kịp thời | Sản phẩm | % | >=90% | Tại phiên bản cuối |
| Effort | Sản phẩm | Man-Day | 30MD | Hàng tuần |
| Sự chính xác | Sản phẩm | Tổn các khiếm khuyết | Không có khiếm khuyết lớn | Tại phiên bản cuối |
| Thời gian đã qua | Dự án | Ngày | 74 ngày | Tại phiên bản cuối |

* 1. **Kiểm tra**

*Bảng 8.3: Bảng kiểm tra*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Giai đoạn** | **Mục điều kiện** | **Ký hiệu và loại review** | **Ước tính sự nỗ lực** | **Tiêu chuẩn kết thúc** |
| Bắt đầu | Xem lại kế hoạch dự án | External(2) | 1 | Được thông qua bởi Project Manager |
|  | PP đánh giá nội bộ | Internal(3) | 1 | Total Fatal = 0 Total Serious = 0 |
| Phân tích và thiết kế | Đánh giá thiết kế hệ thống nội bộ | Internal(3) | 1 | Được thông qua bỏi Project Owner |
|  | Xem lại thiết kế hệ thống | External(3) | 1 | Được thông qua bởi Project Manager |
| Coding | Xem lại source code | External(3) | 1 | Total Fatal = 0 Total Serious = 0 |
| Kiểm tra hệ thống | Xem xét kế hoạch kiểm tra hệ thống | Internal(3) | 1 | Được thông qua bỏi Scrum Master |
|  | Cập nhật kế hoạch kiểm tra hệ thống | Internal(3) | As needed | Được thông qua bởi Scrum Master |
|  | Kiểm tra lần cuối tất cả sản phẩm được giao | Internal(3) | 1 | Total Fatal = 0 Total Serious = 0 |

* 1. **Báo cáo sự cố và khác phục**

*Bảng 8.4: Các báo cáo khi gặp sự cố*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Mục** | **Hoạt động** | **Tần suất** | **Template No** |
| 1 | Đánh giá Sprint và ghi lại nhật ký sai sót | Kết thúc Sprint | Xem lại báo cáo |
| 2 | Hồi tưởng Sprint và suy ngẫm | Kết thúc Sprint | Báo cáo hồi cứu |
| 3 | Báo cáo sự cố | Theo yêu cầu | Các vấn đề của Google |

1. **QUẢN LÝ CẤU HÌNH**

*Bảng 9.1: Danh mục cấu hình*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Mục** | **Tên danh mục** | **Ghi chú** |
| 1 | Proposal |  |
| 2 | Project plan |  |
| 3 | Product backlog |  |
| 4 | Sprint backlog |  |
| 5 | Architecture design |  |
| 6 | User story |  |
| 7 | User interface design |  |
| 8 | Test plan |  |
| 9 | Test case |  |
| 10 | Reflection |  |
| 11 | Meeting report |  |

1. **CÔNG NGHỆ VÀ CÁC RÀNG BUỘC**
   1. **Kỹ thuật phát triển hệ thống**
      * + Nền tảng ứng dụng web.
        + Ngon ngữ lập trình: Javascript
        + Cơ sở dữ liệu: MySQL.
        + Quy trình quản lý ứng dựng: Quy trình Scrum.
   2. **Môi trường**
      * + Máy người dùng phải được kết nối Internet, có trình duyệt Web (IE, Google Chrome, Fire Fox v.v..).
        + Phần mềm phát triển dự án: MySQL Workbench, VSCode.
        + Công cụ quản lý mã nguồn: Github.
   3. **Các ràng buộc khác**
      * + Nguồn lực: 5 người.
        + Kinh phí: Hạn chế.
        + Thời gian: Dự án hoàn thành sau 2,5 tháng.
        + Công nghệ: Node JS, React JS.
2. **TÀI LIỆU THAM KHẢO**
   * + - ProjectProposal.docx