

PROJECT CHARTER – TỔNG QUAN DỰ ÁN

Tên dự án: NewsMart – Where Shopping Meets Stories

Ngày khởi tạo: [10/9/2025]

Ngày phát hành: [Dự kiến : 24/10/2025]

Người bảo trợ dự án (Sponsor): Giảng viên hướng dẫn: Ts. Nguyễn Văn Hòa

Nhóm thực hiện: Nhóm 7 bao gồm:

DTH225650 - Huỳnh Quốc Huy

DTH225634 - Phan Chí Hải

DTH225647 - Bùi Nguyễn Minh Huy

DTH225654 - Nguyễn Phước Huy

DTH225671 - Nguyễn Vũ Kha

1. Mục đích và tầm nhìn dự án

Dự án NewsMart –News E-Commerce Hub được xây dựng nhằm phát triển một website thương mại điện tử kết hợp tin tức, cung cấp cho người dùng một nền tảng nơi mua sắm gắn liền với thông tin và trải nghiệm chia sẻ. Trong đó tầm nhìn của dự án hướng đến NewsMart – Where Shopping Meets Stories, nơi khách hàng không chỉ mua sản phẩm mà còn theo dõi tin tức, đánh giá, chia sẻ trải nghiệm và tạo dựng lòng tin.

Tầm nhìn dài hạn của dự án là biến NewsMart trở thành một E-commerce Hub tích hợp tin tức, đáp ứng ba giá trị cốt lõi . Đầu tiên là sự tiện lợi nơi việc mua sắm trực tuyến nhanh chóng, dễ dàng. Thứ hai sự tin cậy cũng không kém quan trọng cụ thể là các thông tin minh bạch, bài viết hữu ích và đánh giá từ cộng đồng. Cuối cùng sự kết nối nhằm tạo dựng không gian tương tác giữa người mua, người bán và độc giả. Điểm nhấn của tầm nhìn chính là sự kết hợp liền mạch giữa thương mại điện tử và truyền thông nội dung, giúp nâng cao trải nghiệm người dùng so với các nền tảng đơn lẻ hiện có.

2. Mục tiêu dự án

Các mục tiêu của dự án được xác định theo mô hình SMART để đảm bảo tính khả thi và đo lường được. Thứ nhất, tiêu chí Specific (Cụ thể), chức năng và mục đích của trang web đã được xác định rõ ràng. Dự án này sẽ phát triển một website bán hàng tích hợp trang tin, có nhiều chức năng cốt lõi như quản lý sản phẩm, danh mục, thương hiệu, hóa đơn... Ngoài ra, người dùng có thể thích, bình luận và chia sẻ sản phẩm cho bạn bè. Bên cạnh đó là các chức năng tin tức cơ bản như đăng bài viết, bình luận, thích, chia sẻ, và các tính năng mở rộng như vận chuyển và trang tin tức cũng được đưa vào dự án.

Tiếp theo, về tiêu chí Measurable (Đo lường được), dự án đặt ra các thước đo rõ ràng. Với đội ngũ 5 thành viên, mục tiêu là hoàn thành đầy đủ số lượng chức năng cơ bản đã xác định, đảm bảo sản phẩm chạy trơn tru, không có lỗi nghiêm trọng, và đạt tỷ lệ thành công 95% trong các test case đã được định nghĩa cho các chức năng cốt lõi. Toàn bộ công việc sẽ được hoàn thành trong 3-4 Sprint, mỗi Sprint kéo dài 2 tuần, để đáp ứng tiến độ trước buổi báo cáo đề án.

Về tiêu chí Achievable (Khả thi), mục tiêu này là hoàn toàn khả thi vì đội ngũ 5 thành viên đều có kiến thức nền tảng về công nghệ web PHP Laravel đây là một môn học song song với môn quản lý dự án phần mềm hiện tại và có khả năng cao xây dựng thành công dự án.

Tiêu chí Relevant (Liên quan) cũng được đáp ứng, khi dự án phục vụ trực tiếp cho mục tiêu học tập, giúp các thành viên áp dụng kiến thức lý thuyết về quản lý dự án vào thực tế tại môi trường học thuật.

Cuối cùng, tiêu chí Time-bound (Có thời hạn) được tuân thủ nghiêm ngặt, với cam kết hoàn thành dự án trong khoảng thời gian từ 6 đến 8 tuần để đáp ứng tiến độ môn học .

3. Phạm vi dự án (Project Scope)

Phạm vi của dự án "NewsMart - E-commerce Hub" đảm bảo nhóm tập trung vào các mục tiêu đã đề ra và hoàn thành sản phẩm trong khung thời gian cho phép. Chúng sẽ bao gồm các tính năng cốt lõi đó là Hệ thống thương mại điện tử, Hệ thống tin tức, Hệ thống quản trị.

Cụ thể, hệ thống thương mại điện tử xây dựng tương tự nền tảng mua sắm trực tuyến với đầy đủ các chức năng cơ bản, bao gồm quản lý sản phẩm (thêm, sửa, xóa sản phẩm), quản lý danh mục và thương hiệu, chức năng giỏ hàng, quy trình thanh toán (tích hợp phương thức thanh toán cơ bản), và hệ thống quản lý đơn hàng.

Hệ thống tin tức sẽ được tích hợp một như một tính năng mở rộng cho phép người dùng đăng tải các bài viết, đánh giá về sản phẩm, và chia sẻ thông tin hữu ích. Hệ thống cũng sẽ hỗ trợ các tính năng tương tác xã hội cơ bản như thích, bình luận và chia sẻ bài viết.

Dự án sẽ không bao gồm các tính năng phức tạp hoặc nằm ngoài phạm vi cốt lõi đã xác định, chẳng hạn như Hệ thống thanh toán phức tạp chẳng hạn việc không tích hợp các cổng thanh toán bên thứ ba như PayPal, Visa, hay các ví điện tử. Dự án chỉ tập trung vào một phương thức thanh toán cơ bản. Thứ hai là các chức năng vận chuyển nâng cao như việc tích hợp các đơn vị vận chuyển bên ngoài. Ngoài ra dự án cũng không tích hợp các chức năng xã hội nâng cao như nhắn tin trực tiếp giữa người dùng, livestream bán hàng, hay các hệ thống gợi ý sản phẩm phức tạp dựa trên AI.

4. Các bên liên quan chính (Key Stakeholders)

Đầu tiên một thành phần không thể thiếu là khách hàng ở đây là giảng viên hướng dẫn Tiến sĩ Nguyễn Văn Hòa chịu trách nhiệm đánh giá, đưa ra phản hồi nhận xét và phê duyệt sản phẩm. Chủ sản phẩm (Product Owner) ở đây đại diện là Huỳnh Quốc Huy thành viên chịu trách nhiệm về yêu cầu sản phẩm, quản lý Product Backlog. Thành viên này cũng đóng vai trò Scrum Master thực hiện các công việc đảm bảo nhóm tuân thủ quy trình Scrum và giải quyết các trở ngại. Nhóm phát triển (Development Team): Phan Chí Hải, Bùi Nguyễn Minh Huy, Nguyễn Phước Huy, Nguyễn Vũ Kha chịu trách nhiệm phân tích, thiết kế hệ thống, lập trình và kiểm thử.

5. Ngân sách và tài nguyên

Dự án không sử dụng các công cụ hay bất kỳ dịch vụ trả phí nào nên không có ngân sách cụ thể. Quan trọng của dự án này là thời gian và công sức của mỗi thành viên. Bên cạnh đó tài nguyên của dự án được xác định thông qua các kiến thức kỹ năng của nhóm về lập trình web, công nghệ web PHP, phân tích thiết kế hệ thống thông tin, phân tích thiết kế phần mềm hướng đối tượng... Tài liệu các môn liên quan như lập trình web, phân tích thiết kế hệ thống thông tin, công nghệ web PHP, Laravel framework ... Các công cụ quản lý dự án miễn phí như Jira, Notion, GitHub. Các thiết bị như máy tính, laptop cá nhân, máy tính trường...

6. Điều lệ dự án (Project Bylaws)

6.1 Quy trình làm việc Scrum

Dự án này sẽ được triển khai theo quy trình Scrum, với mỗi Sprint kéo dài khoảng 1-2 tuần. Quy trình này bao gồm một loạt các sự kiện chính. Bắt đầu mỗi Sprint là Sprint Planning, nơi toàn đội sẽ cùng nhau đặt ra mục tiêu và lựa chọn các user story từ Product Backlog để thực hiện. Hàng ngày, chúng ta sẽ có một

cuộc họp nhanh gọi là Daily Scrum, diễn ra trong 15 phút vào [Giờ cụ thể]. Trong cuộc họp này, mỗi thành viên sẽ chia sẻ những gì đã làm hôm qua, những gì sẽ làm hôm nay, và bất kỳ trở ngại nào đang gặp phải. Cuối mỗi Sprint, chúng ta sẽ tổ chức Sprint Review để giới thiệu sản phẩm đã hoàn thành cho các bên liên quan và thu thập phản hồi của họ. Ngay sau đó là Sprint Retrospective, một cuộc họp nội bộ để cả đội nhìn lại quá trình làm việc, tìm ra những điểm mạnh cần phát huy và những điểm yếu cần cải thiện cho Sprint tiếp theo.

6.2 Phân công vai trò và trách nhiệm

Mặc dù chúng ta sẽ có những vai trò cụ thể, nhưng tinh thần làm việc nhóm và hỗ trợ chéo luôn được ưu tiên. Scrum Master (do Huỳnh Quốc Huy đảm nhận) sẽ chịu trách nhiệm đảm bảo quy trình Scrum được tuân thủ, loại bỏ các rào cản và tạo môi trường làm việc hiệu quả nhất. Thành viên này cũng đảm nhận vai trò Product Owner sẽ quản lý Product Backlog, xác định yêu cầu và sắp xếp mức độ ưu tiên của các tính năng. Cuối cùng, Development Team (gồm Phan Chí Hải, Bùi Nguyễn Minh Huy, Nguyễn Phước Huy, Nguyễn Vũ Kha) sẽ chịu trách nhiệm chính trong việc phát triển sản phẩm. Phân công ban đầu bao gồm: Backend Developer, Frontend Developer, và Tester & Database Designer.

6.3 Quy tắc giao tiếp và làm việc

Để mọi người làm việc suôn sẻ, nhóm có một số quy tắc giao tiếp và quản lý công việc. Giao tiếp ưu tiên các cuộc họp trực tiếp hoặc thông qua các công cụ trực tuyến như Google Meet, Zoom hoặc Zalo để trao đổi nhanh. Về quản lý mã nguồn, mọi thành viên phải tuân thủ quy trình Git đã thống nhất, phát triển trên nhánh riêng và sử dụng Pull Request để hợp nhất. Mọi công việc cần được tạo và cập nhật trạng thái trên Jira. Tất cả tài liệu dự án sẽ được lưu trữ duy nhất trên Notion.

6.4 Quản lý rủi ro và thay đổi

Chúng ta sẽ định kỳ nhận diện và đánh giá các rủi ro có thể phát sinh, ví dụ như thiếu tài nguyên, các lỗi kỹ thuật phức tạp, hoặc thay đổi yêu cầu. Một ma trận rủi ro sẽ được cập nhật thường xuyên trên Notion. Mọi thay đổi về phạm vi hoặc yêu cầu của dự án đều phải được Product Owner xem xét và phê duyệt trước khi được đưa vào Sprint Backlog.

6.5 Tiêu chí hoàn thành (Definition of Done -DoD)

Một công việc (hay User Story) chỉ được coi là hoàn thành khi đáp ứng tất cả các tiêu chí sau. Đầu tiên mã nguồn phải được viết và đã thực hiện kiểm thử đơn vị (Unit Test). Tính năng đó phải vượt qua các test case đã định nghĩa và được kiểm thử chấp nhận người dùng. Mã nguồn đã trải qua Code Review và được hợp nhất vào nhánh chính. Cuối cùng, các tài liệu liên quan, như tài liệu trên Notion Wiki, phải được cập nhật đầy đủ.