

Quản lý dự án
mô hình: scrum
triết lý: agile

=====

Lịch trình học
17 buổi
8 hướng dẫn: 1,3,5,7,9,11,13,15
(gv hướng dẫn)
8 workshop: 2,4,6,8,10,12,14,16
(các nhóm làm và quản lý dự án)
-Họp (15 phút)
-Làm
-Đẩy code lên github
-Báo cáo tiến độ trên trello
1 bảo vệ thử
=>môn bảo vệ theo nhóm

=====

Môn học có 2 việc:

1.Làm dự án
(có thể sử dụng các dự án có trước, đúng quy trình)
=> bóc tách và commit từng phần lên github theo tiến độ
2. Quản lý việc làm dự án theo quy trình (Scrum)

tiến độ

Nộp bài: Nộp cá nhân, hạn nộp: **23h59 ngày hôm sau**

1 nhóm gồm có 4 vai trò:

1SM+ 1PO+2Dev+1Test

SM cần quay video thể hiện kết quả (<2 phút) → upload
lên youtube → Tiêu đề video:

Nhóm 1 – WS1 – PH0001,PH0003,PH0009

→ SM gửi link video cho các thành viên tham gia + toàn bộ tài liệu

→ Tất cả các thành viên sẽ nộp Tài liệu + Link video lên classroom

Nộp muộn:

muộn lần 1: Tối đa 8 điểm

muộn lần 2: tối đa 7

muộn lần 3: tối đa 6

Điều kiện tham gia bảo vệ => có tên trong danh sách thi
=> không nghỉ quá 3 buổi

VÀ

điểm tổng kết thành phần lớn hơn 3 (nộp đủ bài WS trên **classroom**)

VÀ

làm 1 bài Quiz

=====

Bài 1 – Các khái niệm cơ bản về Scrum

Scrum là 1 mô hình quản lý dự án dựa trên triết lý Agile

Mục đích: Áp dụng mô hình scrum để xây dựng và quản lý dự án

-Xây dựng dự án (có thể dùng dự án cũ, Asm cũ, đúng quy trình)

-Quản lý dự án

1. Scrum Team (Nhóm dự án)

có các vai trò

Product Owner (PO): Chuyên về **ng nghiệp vụ** hệ thống, quyết định tính năng của hệ thống

(phân tích, thiết kế hệ thống, giám sát chất lượng)

Scrum Master (SM): Chuyên về quản lý **quá trình**
(Lập kế hoạch, phân công công việc, quản lý **tiến độ**)

Developer (Dev): lập trình theo thiết kế

Tester: kiểm soát lỗi của hệ thống

2. **Sprint:** giống như các **giai đoạn** của dự án

Mọi thứ cần triển khai theo Sprint

Sprint là 1 khoảng thời gian từ 2 → 4 tuần để làm **hoàn
chỉnh 1 chức năng**

- **Cuối mỗi ngày** cần đưa code lên github và cập nhật tiến
độ trên trello

- **Các đầu việc cần được thực hiện trong vòng 1 ngày** (trừ
1 số trường hợp đặc biệt)

=> trong môn học này, áp dụng: mỗi Sprint tương đương
với 1 workshop

Cách hoạt động của **Sprint:**

SM đưa ra mục tiêu (dựa trên phân tích thiết kế của PO)

→ triển khai thành công việc cụ thể

→ tất cả các thành viên làm việc theo kế hoạch

Kết thúc Sprint (giai đoạn):

SM đánh giá tiến độ

PO đánh giá về chất lượng

(**Sprint Review**)

Lập kế hoạch cho Sprint tiếp theo (**Sprint Planning**)

Đưa ra các cải tiến (**Sprint Retrospective**)

3. Sprint Planning: kế hoạch thực hiện trong 1 sprint

- Định nghĩa 1 list công việc = **Sprint Backlog**

- Họp nhanh đầu ngày 15 phút = **Daily Meeting**

4. **Sprint Backlog**: Danh sách các công việc cần thực hiện trong 1 sprint

5. **Daily Meeting**: họp nhanh đầu ngày

Thời gian: 15 phút

Địa điểm: tại phòng làm việc

Nội dung: tất cả các thành viên phải trả lời 3 câu hỏi

Hôm qua làm gì?

Gặp khó khăn gì?

Hôm nay làm gì?

SM sẽ đưa câu trả lời vào kế hoạch thực hiện (trello)

Chú ý: các đầu việc cần thực hiện **XONG** trong ngày

6. **Product Backlog**: danh sách các chức năng của phần mềm, danh sách các công việc cần hoàn thành của phần mềm

=====

Workshop1:

1. Chia nhóm và phân vai: PO, SM, 2Dev, Test

2. Họp

3. Mô tả chức năng dự kiến của phần mềm → viết các chức năng dự kiến vào file excel

4. SM quay video thể hiện: biên bản họp + danh sách các chức năng của phần mềm (<2phut) → upload lên youtube → gửi link video và tài liệu (biên bản họp + danh sách các chức năng) cho các thành viên THAM GIA

5. Tất cả các thành viên nộp bài lên classroom