**TRƯỜNG ĐẠI HỌC PHENIKA**

**KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

A logo for a university

Description automatically generated**⸎⸎⸎⸎⸎**

**BÁO CÁO ĐỒ ÁN LIÊN NGÀNH**

**Đề Tài : “Xây dựng web sport”**

**Sinh viên thực hiện : Nguyễn Huy Hoàng – 21011604**

**Nguyễn Minh Quân**

**Nguyễn Quang Hệ –**

**Đinh Thái Phúc**

**Giảng viên : Nguyễn Thanh Bình**

**Hà Nội, tháng 2 năm 2024**

**LỜI CẢM ƠN**

Trong lời đầu tiên của báo cáo đồ án liên nghành “Xây dựng Website Sport” này, nhóm chúng em muốn gửi những lời cám ơn và biết ơn chân thành nhất của mình tới tất cả những người đã hỗ trợ, giúp đỡ nhóm chúng em về kiến thức và tinh thần trong quá trình thực hiện đồ án.

Trước hết em xin chân thành cám ơn thầy Trịnh Thanh Bình, Giảng viên Khoa Công Nghệ Thông Tin, Trường Đại học Phenikaa, những người đã trực tiếp hướng dẫn, nhận xét, giúp đỡ em trong suốt quá trình thực hiện đồ án.

Xin chân thành cảm ơn ban giám hiệu nhà trường, các thầy cô trong Khoa Công Nghệ Thông Tin và các phòng ban nhà trường đã tạo điều kiện tốt nhất cho nhóm chúng em cũng như các bạn khác trong suốt thời gian học tập và làm đồ án.

Cuối cùng em xin gửi lời cảm ơn đến gia đình, bạn bè, người thân đã giúp đỡ động viên em rất nhiều trong quá trình học tập và làm Đồ án thực tập Tốt Nghiệp.

Do thời gian thực hiện có hạn và kiến thức còn nhiều hạn chế nên Đồ án thực hiện còn nhiều thiếu sót và sai lầm nhất định. Em rất mong nhận được ý kiến đóng góp của thầy cô giáo và các bạn để chúng em có thêm kinh nghiệm và tiếp tục hoàn thiện đồ án của mình.

*Nhóm đề tài chúng em xin chân thành cảm ơn!*

Hà Nội, ngày 29 tháng 2 năm 2024

**LỜI CAM ĐOAN**

Em xin cam đoan khóa luận tốt nghiệp đề tài “Xây dựng Website Sport” là sản phẩm do em thực hiện dưới sự hướng dẫn của thầy Trịnh Thanh Bình.

Em xin cam đoan tất cả tài liệu tham khảo được sử dụng trong khóa luận này đều trích dẫn từ nguồn gốc rõ ràng. Em xin chịu hoàn toàn trách nhiệm theo quy định của trường Đại học Phenikaa nếu có hành vi gian lận nào.

Hà Nội, ngày 29 tháng 2 năm 2024

**MỞ ĐẦU**

Trong xã hội hiện đại, thể thao không chỉ là một phương tiện giải trí mà còn đóng vai trò quan trọng trong việc rèn luyện sức khỏe và tinh thần của con người. Việc tổ chức các sự kiện thể thao không chỉ đòi hỏi sự chuẩn bị kỹ lưỡng mà còn đối mặt với nhiều thách thức về quản lý và tổ chức. Để giải quyết những thách thức này, việc phát triển một nền tảng web dành riêng cho quản lý và tổ chức sự kiện thể thao là cần thiết.

Bằng cách này, các nhà tổ chức có thể tối ưu hóa quy trình, tiết kiệm thời gian và tăng hiệu quả công việc của mình. Nền tảng này cung cấp các công cụ giúp quản lý lịch trình, đăng ký tham gia, giao tiếp và tương tác với người tham dự một cách linh hoạt và thuận tiện. Đồng thời, người tham dự cũng có thể dễ dàng theo dõi và tham gia vào các hoạt động thể thao mà họ quan tâm.

Qua đó, việc xây dựng nền tảng web này không chỉ giúp tăng cường trải nghiệm của cả người tổ chức và người tham dự mà còn góp phần vào việc phát triển cộng đồng thể thao và tạo ra một môi trường lành mạnh và tích cực cho mọi người tham gia.

**CHƯƠNG 1: GIỚI THIỆU**

* 1. **Lý do chọn đề tài**

Trong thế giới hiện đại, thể thao không chỉ đơn thuần là một hoạt động giải trí mà còn mang lại nhiều lợi ích to lớn cho sức khỏe và tinh thần của con người. Vì thế, việc tổ chức các sự kiện thể thao không chỉ là một phần không thể thiếu mà còn là một cơ hội tuyệt vời để tạo ra sự kết nối, gắn kết giữa các cá nhân và tạo nên những trải nghiệm đáng nhớ cho cộng đồng.

Tuy nhiên, việc tổ chức một sự kiện thể thao không phải là điều dễ dàng. Nó đòi hỏi sự chuẩn bị kỹ lưỡng từ việc lập kế hoạch, quản lý đến thực hiện mọi chi tiết. Điều này thường đặt ra thách thức lớn đối với các tổ chức, doanh nghiệp và cộng đồng.

Để giải quyết vấn đề này, xuất hiện rất nhiều ứng dụng quản lý sự kiện thể thao như LeageApp và PlayPass. Những nền tảng này cung cấp các công cụ và tính năng giúp tổ chức sự kiện dễ dàng hơn và hiệu quả hơn. Từ việc đăng ký, quản lý lịch trình đến giao tiếp và theo dõi tham dự, những ứng dụng này đem lại sự tiện lợi và linh hoạt cho người tổ chức.

Ở Việt Nam, tuy có sự phát triển của các ứng dụng truyền thống, nhưng những nền tảng chuyên biệt cho quản lý sự kiện thể thao vẫn còn hiếm. Do đó, việc xây dựng một ứng dụng tương tự có thể mang lại nhiều lợi ích cho cộng đồng thể thao nơi đây, giúp tối ưu hóa quy trình tổ chức và tạo ra những trải nghiệm tốt nhất cho người tham dự.

* 1. **Mục đích và giới thiệu chức năng của hệ thống**

Ứng dụng quản lý và tổ chức hoạt động, sự kiện thể thao được phát triển với mục đích đơn giản hóa và tự động hóa quy trình quản lý, giúp cho nhà quản lý giảm tải thời gian cho công việc quản trị. Điều này cho phép họ dành thời gian hơn cho việc phát triển và nâng cao trải nghiệm cho người tham dự, đồng thời xây dựng mối quan hệ lâu dài giữa bên tổ chức và bên người tham gia.

Ứng dụng này cung cấp các công cụ giúp người dùng, bao gồm cả nhà quản lý và người tham dự, có thể quản lý và tham gia các hoạt động thể thao một cách dễ dàng và hiệu quả.

Các chức năng chính của ứng dụng bao gồm:

**Quản lý tài khoản**: Người dùng có thể đăng ký, đăng nhập và cập nhật thông tin cá nhân một cách dễ dàng.

**Đăng ký tham gia sự kiện**: Người tham dự có thể đăng ký tham gia các sự kiện thể thao mà họ quan tâm thông qua ứng dụng.

**Tìm kiếm**: Các người dùng có thể tìm kiếm và tìm hiểu về các tổ chức và sự kiện thể thao.

Đối với nhà quản lý của tổ chức, các chức năng bổ sung bao gồm:

**Quản lý tổ chức**: Tạo mới và quản lý thông tin của tổ chức, bao gồm cài đặt chương trình thể thao, quản lý thành viên và trang tổ chức.

**Quản lý chương trình thể thao**: Tạo mới và cập nhật thông tin chi tiết của các chương trình thể thao, bao gồm cài đặt đội, thời gian và công khai hoặc đặt riêng tư.

**Quản lý thành viên**: Thêm, xóa và xem thông tin của các thành viên tham gia, cũng như theo dõi hoạt động của tổ chức.

**Quản lý đăng ký**: Xem và quản lý các đơn đăng ký tham gia sự kiện thể thao.

**Quản lý trang**: Cập nhật thông tin cơ bản của tổ chức lên trang của tổ chức, hiển thị thông tin về tổ chức và các hoạt động thể thao trước đó.