KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN – TRƯỜNG ĐH KHOA HỌC TỰ NHIÊN

QUẢN LÝ QUI TRÌNH PHẦN MỀM

Web dạy lập trình cơ bản và nâng cao

Project charter

Phiên bản 2.1

Ngày 19/12/2019

Giáo viên lý thuyết: Ngô Huy Biên

Nhóm thực hiện: 3

Mục lục

[I. Tên dự án 2](#_Toc27643014)

[II. Ngày bắt đầu 2](#_Toc27643015)

[III. Ngày kết thúc dự kiến 2](#_Toc27643016)

[IV. Trưởng dự án 3](#_Toc27643017)

[V. Khó khăn, nhu cầu, vấn đề 3](#_Toc27643018)

[VI. Mục tiêu dự án 3](#_Toc27643019)

[VII. Yêu cầu 3](#_Toc27643020)

[VIII. Cạnh tranh 3](#_Toc27643021)

[IX. Phương pháp thực hiện 4](#_Toc27643022)

[X. Giả định 4](#_Toc27643023)

[XI. Lợi nhuận, thu nhập 4](#_Toc27643024)

[XII. Thông tin về kinh phí 4](#_Toc27643025)

[XIII. Vai trò, trách nhiệm , phân công 5](#_Toc27643026)

1. Tên dự án

* Website dạy học lập trình căn bản và nâng cao

1. Ngày bắt đầu

* 30/10/2019

1. Ngày kết thúc dự kiến

10/02/2020

1. Trưởng dự án

* Bùi Đăng Khoa

1. Khó khăn, nhu cầu, vấn đề

* Người học lập trình tốn nhiều tiền bạc tại các trung tâm, các trang web dạy lập trình có tính phí.
* Phải sắp xếp thời gian giữa việc học lập trình, đi đến trung tâm, gia đình, công việc.
* Trình độ mỗi người tại trung tâm khác nhau, khó khăn trong việc học cũng như làm việc nhóm.

1. Mục tiêu dự án

* Xây dựng 1 phần mềm cung cấp các học làm theo dạng trắc nghiệm, phần mềm cung cấp việc chấm điểm theo tự động, lưu kết quả của người dùng, dễ dàng theo dõi quá trình học
* Có thể vào làm mọi lúc mọi nơi chỉ cần có internet và các thiết bị di động, thuận tiện cho người dùng
* Phần mềm có tính năng xếp hạng theo kết quả các bài tập để tạo tính cạnh tranh, theo dõi sự chuyên cần của người dùng.

1. Yêu cầu

* Phân loại khóa học theo từng chuyên đề, level.
* Theo dõi người dùng có học liên tục không, mỗi ngày học được bao nhiêu chuyên đề.
* Người dùng có thể theo dõi các người khác học chung khóa học để tạo tính cạnh tranh.
* Có bài quizz đánh giá ở cuối mỗi chuyên đề tổng hợp hoặc muốn tăng level.
* Người dùng vừa kiểm tra vừa học chứ không phải học 1 lèo rồi vào làm quizz.

1. Cạnh tranh

w3schools.com:

Ưu điểm:

* Website học lập trình trực tuyến
* Lý thuyết dễ tiếp thu, ví dụ đơn giản
* Người học được thực hành

Khuyết điểm:

* Website không định hướng người dùng
* Chưa phân mức độ học tập
* Không có cạnh tranh giữa những người dùng

1. Phương pháp thực hiện

* Tìm hiểu điểm mạnh, điểm yếu của đối thủ để học hỏi và phát triển sản phẩm của nhóm
* Có kế hoạch phát triển dự án ngay từ đầu
* Dựa vào kinh nghiện để thiết kế giao diện, chức năng, csdl tối ưu nhất
* Liệt kê các rủi ro có thể xảy ra để dễ dàng kiểm soát trong quá trình làm sản phẩm

1. Giả định

* Thời gian hoàn thành: 10 tuần
* Mọi thứ theo đúng kế hoạch ban đầu.

1. Lợi nhuận, thu nhập

* Quảng cáo.
* Học phí các khóa học nâng cao.

1. Thông tin về kinh phí

* Số lượng người tham gia phát triển phần mềm là: 6 người.
* Số tín chỉ môn học: 6 tín chỉ
* Số tiền học phí 1 tín chỉ: 265.000 VNĐ
* Tiền in tài liệu: 120.000 VNĐ
* Tên miền và duy trì tên miền trong 1 năm: 380.000VNĐ/năm
* Chi phí Cloud: 300.000VNĐ/tháng (tuỳ vào số lượng người dùng)
* Marketing: ~ 1.000.000VNĐ
* Tổng chi phí: 6 \* 6 \* 265.000 + 120.000 +380.000 + 300.000 + 1.000.000 ~ 13.000.000 VNĐ

1. Vai trò, trách nhiệm , phân công

* Trưởng dự án (Product Owner): Bùi Đăng Khoa.
* Khách hàng: Huỳnh Quang Minh.
* Phân công công việc(Scrum master): Trần Hữu Nghĩa.
* Developer: Nguyễn Thế lợi, Phạm Đình Luân, Lê Hoàng Luật
* Các thành viên phải hoàn thành công việc được giao.
* Các thành viên có trách nhiệm trong việc phát triển app.