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 Vision

Phiên bản 1.0

Ngày 19/12/2019

Giáo viên lý thuyết: Ngô Huy Biên

Nhóm thực hiện: 3

Mục lục

[I. Giới thiệu 3](#_Toc27639874)

[II. Vấn đề và giải quyết 3](#_Toc27639875)

[1. Vấn đề 3](#_Toc27639876)

[2. Giải quyết 3](#_Toc27639877)

[III. Đối thủ cạnh tranh 4](#_Toc27639878)

[1. Danh sách đối thủ 4](#_Toc27639879)

[2. Điểm khác của giải pháp đề xuất so với đối thủ 4](#_Toc27639880)

[ Các tính năng sản phẩm 4](#_Toc27639881)

[1. Chất lượng sản phẩm 4](#_Toc27639882)

[IV. Tính năng của sản phẩm 5](#_Toc27639883)

[1. Các tính năng không phát triển 5](#_Toc27639884)

[2. Hạn chế của sản phẩm 5](#_Toc27639885)

[3. Chất lượng của sản phẩm 5](#_Toc27639886)

[V. Chi phí và thời gian 5](#_Toc27639887)

[1. Chi phí 5](#_Toc27639888)

[2. Thời gian 6](#_Toc27639889)

[VI. Kết luận 6](#_Toc27639890)

1. Giới thiệu

Tên đồ án: Web dạy lập trình cơ bản và nâng cao

* Mục đích của tài liệu Vision này là thu thập, phân tích và xác định những yêu cầu ở mức cao của phần mềm “**Website dạy lập trình căn bản và nâng cao**”.
* Tài liệu tập trung vào nhu cầu của các bên liên quan và người dùng mục tiêu cũng như nguyên nhân của nhu cầu đó. Tài liệu giúp nhóm có cái nhìn tổng quan về phần mềm cũng như hướng phát triển trong tương lai. Từ đó nhóm sẽ đưa ra các tính năng để giải quyết các vấn đề của dự án
* **Đối tượng:**
* Khách hàng
  + Huỳnh Quang Minh
  + Ngô Huy Biên
* Nhóm phát triển phần mềm
  + Nhóm 3 gồm 6 thành viên. Chịu trách nhiệm phân tích, thiết kế, kiểm thử, viết tài liệu hướng dẫn và cài đặt phần mềm theo đúng tiến độ và chức năng mà phần mềm yêu cầu.
* Nhóm người dùng
  + Tất cả những người truy cập và sử dụng trang web đều là người đánh giá giúp việc cải thiện lập trình

1. Vấn đề và giải quyết
2. 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. Giải quyết

* 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. Đối thủ cạnh tranh
2. Danh sách đối thủ

w3schools.com:

* 1. Ưu điểm:
* Website học lập trình trực tuyến miễn phí
* Các ví dụ đơn giản
* Phù hợp với những người bắt đầu học lập trình
* Người học được thực hành
  1. Khuyết điểm:
* Website không định hướng người dùng
* Chưa phân mức độ học tập
* Không có cạnh tranh giữa những người dùng

1. Điểm khác của giải pháp đề xuất so với đối thủ

* Các tính năng sản phẩm
* Mời bạn bè tham gia học để tạo tính cạnh tranh
* Kết thúc lý thuyết có bài quizz để đánh giá chất lượng học của người dùng
* Theo dõi quá trình học của người dùng
* Tính năng xếp hạng người dùng theo kết quả bài tập

1. Chất lượng sản phẩm

* Đảm bảo chất lượng khi người dùng thường xuyên đến với website
* Người dùng được xếp hạng dựa vào những gì họ học và làm bài quizz
* Theo dõi quá trình học của người dùng

1. Tính năng của sản phẩm

* Đăng nhập, đăng ký, đổi mật khẩu, đăng xuất, xem và cập nhật thông tin cá nhân
* Hiển thị bài tập để kiểm tra kiến thức bản thân
* Xếp hạng người dùng để tạo tính cạnh tranh
* Tạo nhóm học tập
* Theo dõi quá trình học của người dùng
* Quản lý khoá học, bài tập, tài khoản

## Các tính năng không phát triển

* Code trong sandbox

## Hạn chế của sản phẩm

* Kiến thức lý thuyết chiếm lớn hơn kiến thức thực hành (65 % và 35 %)
* Thời gian ngắn: 10 tuần
* Các thành viên bận rộn với công việc

## Chất lượng của sản phẩm

* Tạo nền tảng vững cho người tham gia hết khóa học và hoàn thành các bài quizz

1. Chi phí và thời gian
2. Chi 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. Thời gian

* Hoàn thành trong 10 tuần
* Mọi thứ diễn ra theo đúng kế hoạch

1. Kết luận

Qua các kiến thức, ý tưởng, rủi ro, cơ hội cũng như đối thủ cạnh tranh, nhóm 3 hi vọng sẽ xây dựng được sản phẩm đúng thời hạn, đúng yêu cầu và được người dùng đánh giá cao.