

TRƯỜNG ĐẠI HỌC DUY TÂN
KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN



XÂY DỰNG WEBSITE SIÊU THỊ THỰC PHẨM TRỰC TUYẾN SLT



KẾ HOẠCH DỰ ÁN (PROJECT PLAN)

Version 2.0

Thành viên trong nhóm

<i>Hồ Văn Anh Sơn</i>	<i>2321129860</i>
<i>Nguyễn Nhật Linh</i>	<i>23211210028</i>
<i>Lê Trọng Tài</i>	<i>2321712654</i>

Đà Nẵng, 10/2021

THÔNG TIN DỰ ÁN

Tên viết tắt Dự án			
Tên Dự án	Xây dựng website siêu thị thực phẩm trực tuyến SLT		
Ngày Bắt đầu	01/10/2021	Ngày Kết thúc	09/12/2021
Khoa	Khoa CNTT, Đại học Duy Tân		
Người Hướng dẫn	TS.Trương Tiến Vũ Email: truongtienvu@dtu.edu.vn Phone: 0914083188		
Quản lý Dự án	Hồ Văn Anh Sơn Email: sonmartin1999@gmail.com Phone: 0777960874		
Đơn vị Hỗ trợ			
Thành viên	Hồ Văn Anh Sơn	sonmartin1999@gmail.com	0777960874
	Nguyễn Nhật Linh	nguyennhatlinh1003@gmail.com	0776122861
	Lê Trọng Tài	trongtaile11@gmail.com	0794240185

THÔNG TIN TÀI LIỆU

Dự án	Xây dựng website siêu thị thực phẩm trực tuyến SLT
Tên tài liệu	Kế hoạch dự án
Người tạo	Lê Trọng Tài

LỊCH SỬ THAY ĐỔI TÀI LIỆU

Phiên bản	Người tạo	Ngày	Mô tả
1.0	Lê Trọng Tài	02/10/2021	Tạo mới tài liệu
1.1			

DUYỆT TÀI LIỆU

Họ tên	Vai trò	Ngày	Chữ ký
TS. Trương Tiến Vũ	Mentor	10/2021	
Hồ Văn Anh Sơn	Scrum Master/ Product Owner	10/2021	
Nguyễn Nhật Linh	Team Member	10/2021	
Lê Trọng Tài	Team Member	10/2021	

MỤC LỤC

1. Giới thiệu.....	6
1.1. Mục đích.....	6
1.2. Phạm vi	6
1.3. Tài liệu tham khảo	6
2. Tổ chức nhóm.....	6
2.1. Thông tin nhóm	6
2.2. Vai trò và trách nhiệm	7
3. Tổng quan dự án.....	8
3.1. Tên dự án	8
3.2. Thời gian dự án.....	8
3.3. Mục tiêu dự án	8
3.4. Tầm nhìn dự án	9
3.5. Phạm vi dự án	9
3.6. Quy trình dự án.....	10
3.6.1. Lý do lựa chọn quy trình dự án.....	10
3.6.2. Mô tả Scrum.....	10
3.6.3. Môi trường phát triển hệ thống	13
4. Lên lịch/ Quản lý thời gian	14
4.1. Cấu trúc phân tích tài liệu	14
4.2. Các giai đoạn của dự án.....	15
4.3. Kế hoạch lịch trình dự án	15
4.4. Chi phí/ Quản lý ngân sách	27
5. Quản lý giao tiếp nhóm.....	28

5.1. Phương thức giao tiếp.....	28
5.2. Truyền thông và báo cáo	28
6. Quản lý rủi ro.....	29
7. Quản lý cấu hình	31

1. Giới thiệu

1.1. Mục đích

- Mục đích của tài liệu này cung cấp tổng quan về dự án, trong đó đề xuất các giải pháp bao gồm các nguồn lực, công nghệ, lợi ích, ưu tiên và rủi ro của giải pháp.
- Ngoài ra, đây là tài liệu cơ bản được sử dụng để thảo luận và thỏa thuận giữa các bên liên quan.

1.2. Phạm vi

- Tài liệu này cung cấp tổng quan về sản phẩm, quy trình và nhóm trong dự án.
- Đây chỉ là một kế hoạch chung sau đó chi tiết kế hoạch sẽ được cập nhật trong suốt vòng đời của dự án.

1.3. Tài liệu tham khảo

STT	Tài liệu	Nguồn thông tin tài liệu
1	ProjectPlan_Template	kcantt_projectplan.docx

Bảng 1: Tài liệu tham khảo

2. Tổ chức nhóm

2.1. Thông tin nhóm

Họ và tên	Số điện thoại	Email	Vị trí
Hồ Văn Anh Son	0777960874	sonmartin1999@gmail.com	Scrum Master/ Product Owner
Nguyễn Nhật Linh	0776122861	nguyennhatlinh1003@gmail.com	Member
Lê Trọng Tài	0794240185	trongtaile11@gmail.com	Member

Bảng 2: Thông tin nhóm

2.2. Vai trò và trách nhiệm

Vai trò	Trách nhiệm	Người tham gia
Người hướng dẫn	<ul style="list-style-type: none"> - Hướng dẫn quy trình - Giám sát mọi hoạt động của nhóm - Hỗ trợ nhóm quản lý kỹ năng, kỹ thuật, hoạt động kinh doanh và một số thứ khác 	TS. Trương Tiến Vũ
Product Owner	<ul style="list-style-type: none"> - Hiểu người dùng và khách hàng về nhu cầu họ cần - Phối hợp với nhóm phát triển. - Quản lý các bên liên quan. - Mô tả trải nghiệm người dùng và tính năng sản phẩm. - Cung cấp chi tiết cho người dùng. 	Hồ Văn Anh Sơn
Scrum master	<ul style="list-style-type: none"> - Truyền đạt giá trị của Scrum - Dạy cho tổ chức về Scrum để tối đa hóa giá trị doanh nghiệp. - Tham dự tất cả các cuộc họp Scrum - Giữ gìn tính toàn vẹn và tinh thần của khung Scrum. - Duy trì sự tập trung của nhóm - Làm cho nhóm nhận thức được các trở ngại và tạo điều kiện cho các nỗ lực giải quyết chúng. - Phục vụ như một huấn luyện viên và cố vấn cho các thành viên của nhóm - Trân trọng giữ cho nhóm, chủ sở hữu sản phẩm và các bên liên quan chịu trách nhiệm về các cam kết của họ. - Liên tục làm việc với nhóm và doanh nghiệp để tìm và thực hiện các cải tiến. 	Hồ Văn Anh Sơn
Thư ký	Ghi lại nội dung các cuộc họp nhóm và các hoạt động của thành viên	Nguyễn Nhật Linh
Người đánh giá	Duyệt tài liệu	TS. Trương Tiến Vũ

Người phát triển	<ul style="list-style-type: none"> - Phân tích chức năng và yêu cầu của sản phẩm - Code và thử nghiệm. - Sửa lỗi sai. 	Tất cả thành viên
Người phân tích	<ul style="list-style-type: none"> - Tập hợp user stories. - Phân tích user story để chỉ tài liệu 	Tất cả thành viên
Người kiểm thử	<ul style="list-style-type: none"> - Thực hiện kế hoạch kiểm tra - Tạo test designs, test processes, test cases and test data. - Tiến trình thử nghiệm theo quy trình thử nghiệm. - Vẽ biểu đồ kết quả và đảm bảo mọi người biết khi kết quả kiểm tra giảm. - Chuẩn bị tất cả các báo cáo liên quan đến kiểm thử phần mềm. - Phân tích, đánh giá kết quả kiểm tra. - Đảm bảo rằng tất cả các công việc liên quan đến kiểm thử được thực hiện theo các tiêu chuẩn và quy trình xác định. 	Tất cả thành viên

Bảng 3: Vai trò và trách nhiệm

3. Tổng quan dự án

3.1. Tên dự án

Tên của dự án là: **Xây dựng Website siêu thị thực phẩm trực tuyến SLT**

3.2. Thời gian dự án

- Dự án sẽ bắt đầu vào ngày 01 tháng 10 năm 2021.
- Dự án sẽ kết thúc vào ngày 09 tháng 12 năm 2021.

3.3. Mục tiêu dự án

- Mục tiêu của dự án tập trung vào việc hoàn thành một sản phẩm.
- Tạo một trang web với giao diện người dùng thân thiện, dễ sử dụng, chỉ cần tập trung vào các chức năng và tiện ích cần thiết cho người dùng.

- Hệ thống cung cấp đầy đủ các chức năng thiết yếu mà người dùng quan tâm.

3.4. Tầm nhìn dự án

- Xây dựng Website Cửa hàng thực phẩm trực tuyến SLT với đầy đủ tính năng cần thiết cho người sử dụng như tìm thực phẩm nhanh, đặt hàng nhanh, có thể chạy trên nhiều loại màn hình của nhiều thiết bị.

3.5. Phạm vi dự án

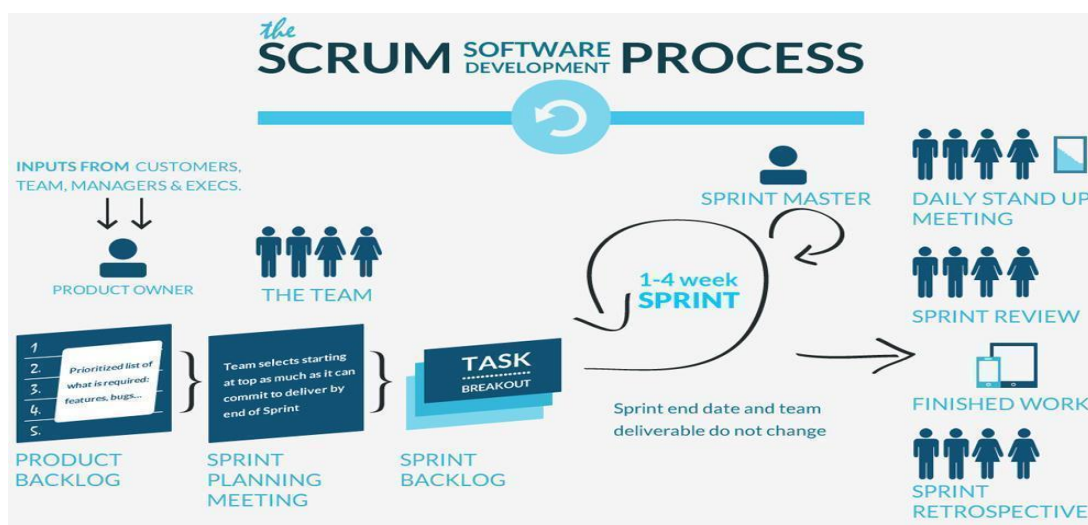
- Ứng dụng chạy trên nền tảng website và mobile.
- Bao gồm các chức năng:
 - Đăng kí
 - Đăng nhập, đăng xuất
 - Tìm kiếm theo danh mục, theo tên sản phẩm
 - Sắp xếp sản phẩm
 - Mua hàng của người dùng: khai thông tin như họ tên, số điện thoại, địa chỉ, email, số lượng sản phẩm
 - Xem chi tiết sản phẩm
 - Gợi ý sản phẩm tương đồng
 - Quản lý danh mục
 - ✓ Xem danh sách danh mục
 - ✓ Thêm danh mục
 - ✓ Cập nhật danh mục
 - ✓ Xóa danh mục
 - Quản lý sản phẩm
 - ✓ Xem danh sách sản phẩm
 - ✓ Thêm sản phẩm
 - ✓ Cập nhật sản phẩm
 - ✓ Xóa sản phẩm
 - Quản lý giỏ hàng
 - ✓ Thêm vào giỏ hàng
 - ✓ Cập nhật số lượng hàng
 - ✓ Xóa khỏi giỏ hàng

- Quản lý đơn hàng
 - Thanh toán
 - Xem lịch sử giao dịch
- Phát triển ứng dụng với công cụ Visual Studio Code
 - Thời gian: 2 tháng

3.6. Quy trình dự án

3.6.1. Lý do lựa chọn quy trình dự án

Chúng tôi sử dụng Scrum để thực hiện dự án **Xây dựng Website siêu thị thực phẩm trực tuyến SLT**. Vì Scrum là một quy trình phù hợp với phần mềm vừa và nhỏ, nên thời gian thực hiện yêu cầu thay đổi ngắn và dễ dàng Scrum là một quy trình phổ biến hiện nay với các ưu điểm và lợi ích như: Tính linh hoạt của dòng thời gian - có thể muộn hơn hoặc sớm hơn dự kiến ban đầu. Chất lượng sản phẩm tốt và giảm rủi ro sản xuất, chi phí thấp. Khả năng tương tác giữa khách hàng và nhà phát triển, trong số các thành viên trong nhóm được đặt ở mức cao. Tốc độ tăng trưởng nhanh hơn, tiết kiệm thời gian và các lỗi được phát hiện trước đó.



Hình 1: Scrum process overview

3.6.2. Mô tả Scrum

Nguyên tắc và các giai đoạn khác nhau:

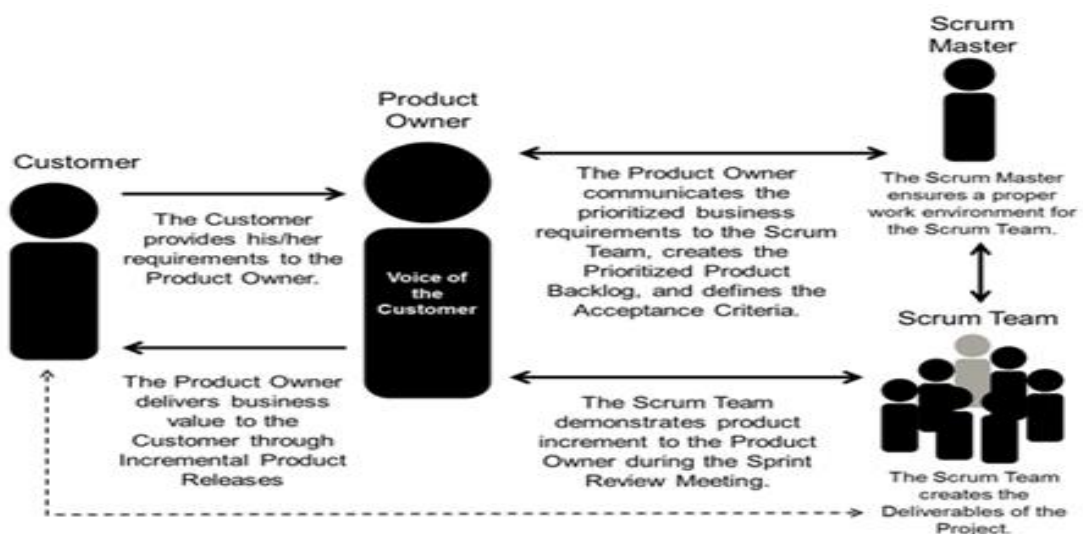
Phương pháp SCRUM dựa vào sự phát triển gia tăng của một ứng dụng phần mềm trong khi vẫn duy trì một danh sách minh bạch trong việc nâng cấp hoặc hiệu chỉnh các yêu cầu được thực hiện (backlog). Nó liên quan đến việc giao hàng thường xuyên, thường là bốn tuần một lần, và khách hàng nhận được một

ứng dụng hoạt động hoàn hảo nhiều tính năng hơn và nhiều hơn nữa mọi lúc. Đây là lý do tại sao phương - đưa vào sự phát triển lặp lại với nhịp không đổi từ 2 - 4 tuần. Do đó, việc nâng - có thể được tích hợp dễ dàng hơn khi sử dụng chu trình V.

Phương pháp này đòi hỏi bốn loại cuộc họp:

- Các cuộc họp hàng ngày: Toàn bộ nhóm họp khoảng 15 phút mỗi ngày để trả lời ba câu hỏi sau: Tôi đã làm gì hôm qua? Tôi sẽ làm gì hôm nay? Có một trở ngại ngày hôm nay không?
- Các cuộc họp lập kế hoạch: toàn bộ nhóm tập hợp để quyết định các tính năng sẽ tạo nên cuộc chạy nước rút sau đây
- Các cuộc họp rà soát công việc: trong cuộc họp này, mỗi thành viên trình bày những mình đã làm trong quá trình chạy nước rút. Họ tổ chức một sự cắt giảm các tính năng mới hoặc trình bày về kiến trúc. Đây là cuộc họp không chính thức kéo dài khoảng 2 tiếng đồng hồ với sự tham dự của toàn bộ nhóm.
- Các cuộc họp hội cứu: vào cuối mỗi lần chạy nước rút, nhóm phân tích cả những yếu tố thành công và không thành công trong hoạt động của họ. Trong cuộc họp này kéo dài trong khoảng từ 15 đến 30 phút, trong đó mọi người được mời và nói chuyện riêng cho họ, một cuộc bỏ phiếu tự tin được tổ chức để quyết định những cải tiến cần thực hiện.

Tổ chức Scrum



Hình :Tổ chức Scrum

Phương pháp SCRUM bao gồm ba cầu thủ chính sau:

- Chủ sở hữu sản phẩm: Trong hầu hết các dự án, chủ sở hữu sản phẩm là người lãnh đạo nhóm dự án của khách hàng. Anh ta là người sẽ xác định và ưu tiên các tính năng của sản phẩm và chọn ngày và nội dung của mỗi lần chạy nước rút dựa trên các giá trị (khối lượng công việc) mà đội giao tiếp với anh ta .
- Scrum Master: Ông là một người hỗ trợ thực sự về dự án vì ông đảm bảo rằng mọi người làm việc hết khả năng của mình bằng cách loại bỏ những trở ngại và bảo vệ đội khỏi các nhiễu bên ngoài. Hơn nữa, ông đặc biệt quan tâm đến sự tôn trọng của các giai đoạn SCRUM khác nhau .
- Nhóm: một nhóm gồm 4 - 10 người và tập hợp tất cả các chuyên gia CNTT là những người cần thiết cho một dự án ví dụ như kiến trúc sư, nhà thiết kế, nhà phát triển, người kiểm tra,... Nhóm đang tự tổ chức và vẫn còn không thay đổi trong suốt một lần chạy nước rút .

Ưu điểm Scrum:

Scrum khác với các phương pháp phát triển khác thông qua những lợi thế của nó mà biến nó thành một phản ứng thực dụng để đáp ứng các nhu cầu hiện tại của các chủ sở hữu sản phẩm:

- Phương pháp lặp đi lặp lại và gia tăng: điều này cho phép tránh "hiệu ứng đường hầm", nghĩa là chỉ nhìn thấy kết quả khi giao hàng cuối cùng và không có gì hoặc gần như không có gì trong suốt giai đoạn phát triển, thường ra với sự phát triển của chu trình V.
- Khả năng thích ứng tối đa cho việc phát triển sản phẩm và ứng dụng: thành phần tuần tự của nội dung chạy nước rút cho phép thêm một sửa đổi hoặc một tính năng mà bạn không được lên kế hoạch. Đây là chính xác những gì làm cho phương pháp này “nhẹ nhàng”.
- Phương pháp có sự tham gia: mỗi thành viên của nhóm được yêu cầu thể hiện ý kiến của mình và có thể đóng góp vào tất cả các quyết định của dự án. Do đó anh ta có nhiều tham gia và động cơ hơn.
- Tăng cường giao tiếp: bằng cách làm việc trong cùng một phòng phát triển hoặc được kết nối thông qua các phương tiện truyền thông khác

nhau, nhóm có thể dễ dàng trao đổi và trao đổi ý kiến về những trở ngại để loại bỏ chúng càng sớm càng tốt.

- Tăng cường hợp tác: giao tiếp hàng ngày giữa khách hàng và nhóm giúp họ cộng tác chặt chẽ hơn.
- Tăng năng suất: vì nó loại bỏ một số " hạn chế " nhất định của các phương pháp cổ điển chẳng hạn như tài liệu hoặc phóng đại quá mức, SCRUM cho phép tăng năng suất nhóm. Bằng cách bổ sung cho điều này trình độ của mỗi mô - đun cho phép xác định ước tính, mọi người có thể so sánh hiệu suất của họ với năng suất của nhóm trung bình.

Nhóm sử dụng quy trình Scrum vì nó phù hợp với dự án của chúng tôi.

Nhóm của chúng tôi chỉ có 3 thành viên và lịch trình chỉ có 2 tháng, vì vậy nhóm cần một quy trình mà nó có lợi thế cho dự án. Cuối cùng, nhóm quyết định chọn quy trình scrum.

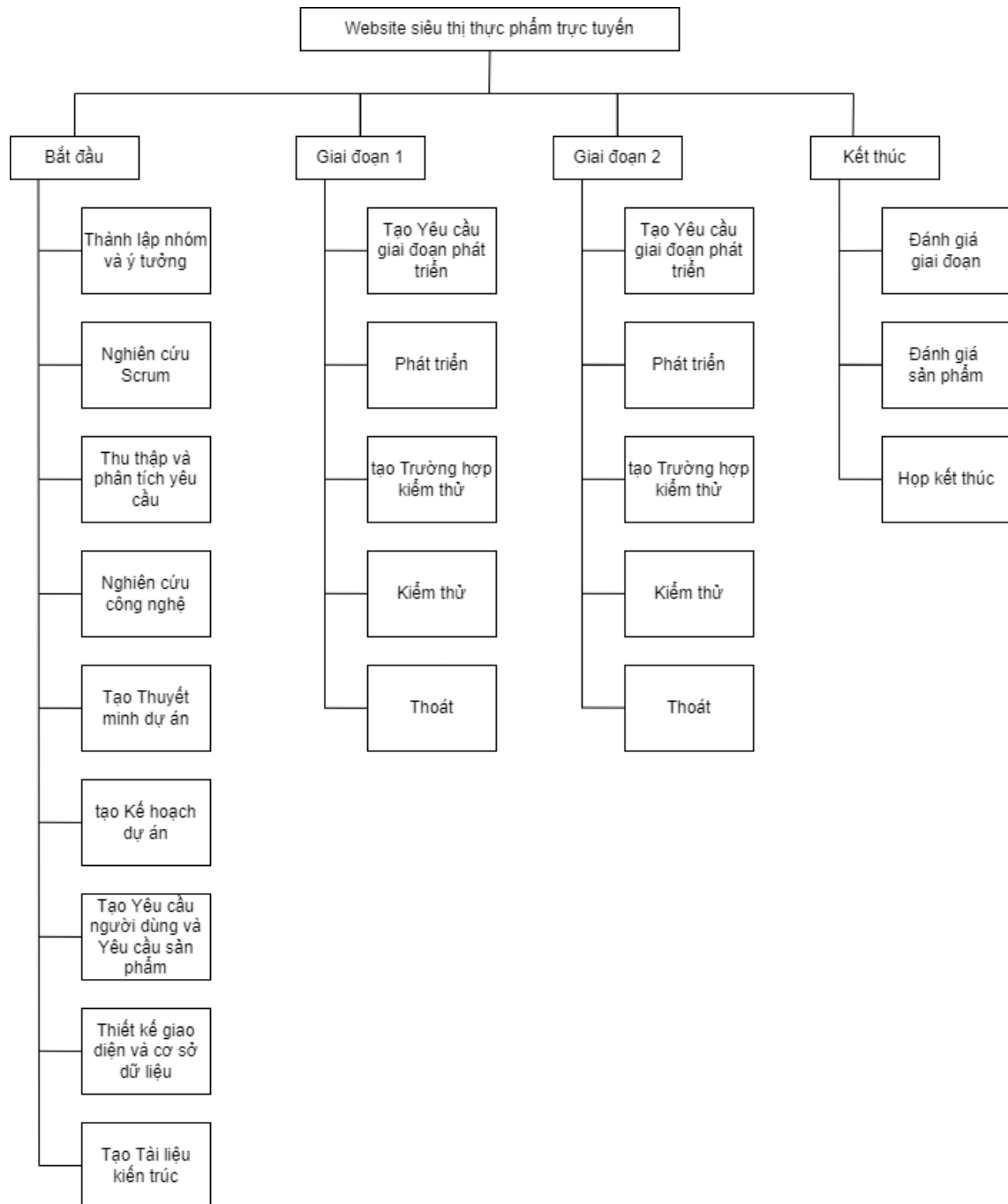
3.6.3. Môi trường phát triển hệ thống

Hệ thống	Môi trường phát triển
Hệ điều hành	MacOs, Windows.
Database	MongoDB
Ngôn ngữ lập trình	Javascript,...
Phần mềm hỗ trợ	Visual Studio Code

Bảng 4: Môi trường phát triển hệ thống

4. Lên lịch/ Quản lý thời gian

4.1. Cấu trúc phân tích tài liệu



4.2. Các giai đoạn của dự án

STT	Tiến trình	Mã tiến trình	Bắt đầu	Kết thúc
1	Khởi đầu	INI	01/10/2021	01/10/2021
2	Bắt đầu	STU	02/10/2021	14/10/2021
3	Phát Triển	DEV	15/10/2021	07/12/2021
4	Hợp dự án	MET	08/12/2021	08/12/2021
5	Phát Hành	REL	09/12/2021	09/12/2021

*Bảng 5: Các giai đoạn của dự án***4.3. Kế hoạch lịch trình dự án**

STT	Tên nhiệm vụ	Ngày bắt đầu	Ngày kết thúc	Thời gian dự kiến (Giờ)	Nhân Lực
1	Khởi động	01/10/2021	01/10/2021	4	
1.1	Họp khởi động dự án	01/10/2021	01/10/2021	2	Tất cả
1.2	Thảo luận về ý tưởng dự án	01/10/2021	01/10/2021	2	Tất cả
2	Bắt đầu	02/10/2021	14/10/2021	78	
2.1	Tài liệu Thuyết minh dự án	02/10/2021	02/10/2021	4	Linh
2.2	Tài liệu Kế hoạch dự án	02/10/2021	02/10/2021	8	Tài
2.3	Tài liệu Yêu cầu người dùng	03/10/2021	03/10/2021	6	Linh
2.4	Tài liệu Yêu cầu sản phẩm	04/10/2021	05/10/2021	6	Tất cả

2.5	Tài liệu Yêu cầu giai đoạn phát triển	06/10/2021	06/10/2021	8	Tất cả
2.6	Tài liệu kiến trúc	07/10/2021	09/10/2021	6	Linh
2.7	Tài liệu Thiết kế giao diện và cơ sở dữ liệu	10/10/2021	14/10/2021	40	Tất cả
3	Phát triển	15/10/2021	07/12/2021		
3.1	Giai đoạn 1	15/10/2021	13/11/2021	239 Giờ	
3.1.1	Hợp tạo kế hoạch cho Giai đoạn 1	15/10/2021	16/10/2021	14	Tất cả
3.1.2	Cập nhật Giai đoạn phát triển (thực tế)	16/10/2021	13/11/2021	8	Son
3.1.3	Tạo tài liệu Kế hoạch kiểm thử	17/10/2021	17/10/2021	3	Tài
3.1.4	Thiết kế giao diện	18/10/2021	29/10/2021	26	
3.1.4.1	Thiết kế giao diện cho “Đăng kí”	18/10/2021	18/10/2021	2	Tài
3.1.4.2	Thiết kế giao diện cho “Đăng nhập-Đăng xuất”	19/10/2021	19/10/2021	2	Tài
3.1.4.3	Thiết kế giao diện cho “Quản lý danh mục”	20/10/2021	20/10/2021	2	Tài
3.1.4.4	Thiết kế giao diện cho “Thêm danh mục”	21/10/2021	21/10/2021	2	Tài
3.1.4.5	Thiết kế giao diện cho “Cập nhật danh mục”	22/10/2021	22/10/2021	2	Tài
3.1.4.6	Thiết kế giao diện cho “Xóa danh mục”	23/10/2021	23/10/2021	2	Tài

3.1.4.7	Thiết kế giao diện cho “Quản lý sản phẩm”	24/10/2021	24/10/2021	2	Tài
3.1.4.8	Thiết kế giao diện cho “Thêm sản phẩm”	25/10/2021	25/10/2021	2	Tài
3.1.4.9	Thiết kế giao diện cho “Cập nhập sản phẩm”	26/10/2021	26/10/2021	2	Tài
3.1.4.10	Thiết kế giao diện cho “Xóa sản phẩm”	27/10/2021	27/10/2021	2	Tài
3.1.4.11	Thiết kế giao diện cho “Tìm kiếm, sắp xếp sản phẩm”	28/10/2021	28/10/2021	4	Tài
3.1.4.12	Thiết kế giao diện cho “Xem chi tiết sản phẩm và Gợi ý sản phẩm tương đồng”	29/10/2021	29/10/2021	2	Tài
3.1.5	Thiết kế Test Case	18/10/2021	29/10/2021	26	
3.1.5.1	Thiết kế test case cho “Đăng kí”	18/10/2021	18/10/2021	2	Linh
3.1.5.2	Thiết kế test case cho “Đăng nhập-Đăng xuất”	19/10/2021	19/10/2021	2	Linh
3.1.5.3	Thiết kế test case cho “Quản lý danh mục”	20/10/2021	20/10/2021	2	Linh
3.1.5.4	Thiết kế test case cho “Thêm danh mục”	21/10/2021	21/10/2021	2	Linh
3.1.5.5	Thiết kế test case cho “Cập nhật danh mục”	22/10/2021	22/10/2021	2	Linh

3.1.5.6	Thiết kế test case cho “Xóa danh mục”	23/10/2021	23/10/2021	2	Linh
3.1.5.7	Thiết kế test case cho “Quản lý sản phẩm”	24/10/2021	24/10/2021	2	Linh
3.1.5.8	Thiết kế test case cho “Thêm sản phẩm”	25/10/2021	25/10/2021	2	Linh
3.1.5.9	Thiết kế test case cho “Cập nhập sản phẩm”	26/10/2021	26/10/2021	2	Linh
3.1.5.10	Thiết kế test case cho “Xóa sản phẩm”	27/10/2021	27/10/2021	2	Linh
3.1.5.11	Thiết kế test case cho “Tìm kiếm, sắp xếp sản phẩm”	28/10/2021	28/10/2021	4	Linh
3.1.5.12	Thiết kế test case cho “Xem chi tiết sản phẩm và Gợi ý sản phẩm tương đồng”	29/10/2021	29/10/2021	2	Linh
3.1.6	Coding	18/10/2021	10/11/2021	96	
3.1.6.1	Code front-end cho “Đăng kí”	18/10/2021	18/10/2021	4	Son,Tài
3.1.6.2	Code back-end cho “Đăng kí”	19/10/2021	19/10/2021	4	Son,Linh
3.1.6.3	Code front-end cho “Đăng nhập-Đăng xuất”	20/10/2021	20/10/2021	4	Son,Tài

3.1.6.4	Code back-end cho “Đăng nhập-Đăng xuất”	21/10/2021	21/10/2021	4	Sơn,Linh
3.1.6.5	Code front-end cho “Quản lý danh mục”	22/10/2021	22/10/2021	4	Sơn,Tài
3.1.6.6	Code front-end cho “Thêm danh mục”	23/10/2021	23/10/2021	4	Sơn,Tài
3.1.6.7	Code front-end cho “Cập nhật danh mục”	24/10/2021	24/10/2021	4	Sơn,Tài
3.1.6.8	Code front-end cho “Xóa danh mục”	25/10/2021	25/10/2021	4	Sơn,Tài
3.1.6.9	Code back-end cho “Quản lý danh mục”	26/10/2021	26/10/2021	4	Sơn,Linh
3.1.6.10	Code back-end cho “Thêm danh mục”	27/10/2021	27/10/2021	4	Sơn,Linh
3.1.6.11	Code back-end cho “Cập nhật danh mục”	28/10/2021	28/10/2021	4	Sơn,Linh
3.1.6.12	Code back-end cho “Xóa danh mục”	29/10/2021	29/10/2021	4	Sơn,Linh
3.1.6.13	Code front-end cho “Quản lý sản phẩm”	30/10/2021	30/10/2021	4	Sơn,Tài
3.1.6.14	Code front-end cho “Thêm sản phẩm”	31/10/2021	31/10/2021	4	Sơn,Tài
3.1.6.15	Code front-end cho “Cập nhật sản phẩm”	01/11/2021	01/11/2021	4	Sơn,Tài
3.1.6.16	Code front-end cho “Xóa sản phẩm”	02/11/2021	02/11/2021	4	Sơn,Tài

3.1.6.17	Code back-end cho “Quản lý sản phẩm”	03/11/2021	03/11/2021	4	Sơn,Linh
3.1.6.18	Code back-end cho “Thêm sản phẩm”	04/11/2021	04/11/2021	4	Sơn,Linh
3.1.6.19	Code back-end cho “Cập nhật sản phẩm”	05/11/2021	05/11/2021	4	Sơn,Linh
3.1.6.20	Code back-end cho “Xóa sản phẩm”	06/11/2021	06/11/2021	4	Sơn,Linh
3.1.6.21	Code front-end cho “Tìm kiếm, sắp xếp sản phẩm”	07/11/2021	07/11/2021	4	Sơn,Tài
3.1.6.22	Code back-end cho “Tìm kiếm, sắp xếp sản phẩm”	08/11/2021	08/11/2021	4	Sơn,Linh
3.1.6.23	Code front-end cho “Xem chi tiết sản phẩm và Gợi ý sản phẩm tương đồng”	09/11/2021	09/11/2021	4	Sơn,Tài
3.1.6.24	Code back-end cho “Xem chi tiết sản phẩm và Gợi ý sản phẩm tương đồng”	10/11/2021	10/11/2021	4	Sơn,Linh
3.1.7	Kiểm thử	19/10/2021	10/11/2021	26	
3.1.7.1	Kiểm thử giao diện và chức năng “Đăng kí”	19/10/2021	19/10/2021	2	Tài
3.1.7.2	Kiểm thử giao diện và chức năng “Đăng nhập-Đăng xuất”	21/10/2021	21/10/2021	2	Tài

3.1.7.3	Kiểm thử giao diện và chức năng “Quản lý danh mục”	26/10/2021	26/10/2021	2	Tài
3.1.7.4	Kiểm thử giao diện và chức năng “Thêm danh mục”	27/10/2021	27/10/2021	2	Tài
3.1.7.5	Kiểm thử giao diện và chức năng “Cập nhật danh mục”	28/10/2021	28/10/2021	2	Tài
3.1.7.6	Kiểm thử giao diện và chức năng “Xóa danh mục”	29/10/2021	29/10/2021	2	Tài
3.1.7.7	Kiểm thử giao diện và chức năng “Quản lý sản phẩm”	03/11/2021	03/11/2021	2	Linh
3.1.7.8	Kiểm thử giao diện và chức năng “Thêm sản phẩm”	04/11/2021	04/11/2021	2	Linh
3.1.7.9	Kiểm thử giao diện và chức năng “Cập nhập sản phẩm”	05/11/2021	05/11/2021	2	Linh
3.1.7.10	Kiểm thử giao diện và chức năng “Xóa sản phẩm”	06/11/2021	06/11/2021	2	Linh
3.1.7.11	Kiểm thử giao diện và chức năng “Tìm kiếm, sắp xếp sản phẩm”	08/11/2021	08/11/2021	4	Linh

3.1.7.12	Kiểm thử giao diện và chức năng “Xem chi tiết sản phẩm và Gọi ý sản phẩm tương đồng”	10/11/2021	10/11/2021	2	Linh
3.1.8	Sửa lỗi	11/11/2021	11/11/2021	8	Tất cả
3.1.9	Kiểm thử lại	11/11/2021	11/11/2021	8	Tất cả
3.1.10	Phát hành giai đoạn 1	12/11/2021	13/11/2021	24	Tất cả
3.1.10.1	<i>Đánh giá giai đoạn 1</i>	12/11/2021	12/11/2021	12	Tất cả
3.1.10.2	<i>Xem lại giai đoạn 1</i>	13/11/2021	13/11/2021	12	Tất cả
3.2	Giai đoạn 2	14/11/2021	07/12/2021	191 Giờ	
3.2.1	Hợp tạo kế hoạch cho Giai đoạn 2	14/11/2021	15/11/2021	14	Tất cả
3.2.2	Cập nhật Giai đoạn phát triển (thực tế)	16/11/2021	07/12/2021	8	Son
3.2.3	Tạo tài liệu Kế hoạch kiểm thử	16/11/2021	16/11/2021	3	Tài
3.2.4	Thiết kế giao diện	17/11/2021	25/11/2021	18	
3.2.5.1	Thiết kế giao diện cho “Quản lý đơn hàng”	17/11/2021	17/11/2021	2	Linh
3.2.5.2	Thiết kế giao diện cho “Xem lịch sử đơn hàng đã giao dịch”	18/11/2021	18/11/2021	2	Linh
3.2.5.3	Thiết kế giao diện cho "Quản lý Giỏ hàng "	19/11/2021	19/11/2021	2	Linh
3.2.5.4	Thiết kế giao diện cho "Thêm sản phẩm vào giỏ hàng"	20/11/2021	20/11/2021	2	Linh

3.2.5.5	Thiết kế giao diện cho "Cập nhật số lượng sản phẩm trong giỏ hàng"	21/11/2021	21/11/2021	2	Linh
3.2.5.6	Thiết kế giao diện cho "Xóa sản phẩm trong giỏ hàng"	22/11/2021	22/11/2021	2	Linh
3.2.5.7	Thiết kế giao diện cho "Mua hàng"	23/11/2021	23/11/2021	2	Linh
3.2.5.8	Thiết kế giao diện cho "Thanh toán bằng PayPal "	24/11/2021	24/11/2021	2	Linh
3.2.5.9	Thiết kế giao diện cho "Xem lịch sử giao dịch"	25/11/2021	25/11/2021	2	Linh
3.2.5	Thiết kế Test Case	17/11/2021	25/11/2021	18	
3.2.5.1	Thiết kế test case cho "Quản lý đơn hàng"	17/11/2021	17/11/2021	2	Tài
3.2.5.2	Thiết kế test case cho "Xem lịch sử đơn hàng đã giao dịch"	18/11/2021	18/11/2021	2	Tài
3.2.5.3	Thiết kế test case cho "Quản lý giỏ hàng "	19/11/2021	19/11/2021	2	Tài
3.2.5.4	Thiết kế test case cho "Thêm sản phẩm vào giỏ hàng"	20/11/2021	20/11/2021	2	Tài
3.2.5.5	Thiết kế test case cho "Cập nhật số lượng sản phẩm trong giỏ hàng"	21/11/2021	21/11/2021	2	Tài

3.2.5.6	Thiết kế test case cho "Xóa sản phẩm trong giỏ hàng"	22/11/2021	22/11/2021	2	Tài
3.2.5.7	Thiết kế test case cho "Mua hàng"	23/11/2021	23/11/2021	2	Tài
3.2.5.8	Thiết kế test case cho "Thanh toán bằng PayPal"	24/11/2021	24/11/2021	2	Tài
3.2.5.9	Thiết kế test case cho "Xem lịch sử giao dịch"	25/11/2021	25/11/2021	2	Tài
3.2.6	Coding	17/11/2021	04/12/2021	72	
3.2.6.1	Code front-end cho "Quản lý đơn hàng"	17/11/2021	17/11/2021	4	Son,Tài
3.2.6.2	Code front-end cho "Xem lịch sử đơn hàng đã giao dịch"	18/11/2021	18/11/2021	4	Son,Tài
3.2.6.3	Code back-end cho "Quản lý đơn hàng"	19/11/2021	19/11/2021	4	Son,Linh
3.2.6.4	Code back-end cho "Xem lịch sử đơn hàng đã giao dịch"	20/11/2021	20/11/2021	4	Son,Linh
3.2.6.5	Code front-end cho "Quản lý giỏ hàng"	21/11/2021	21/11/2021	4	Son,Tài
3.2.6.6	Code front-end cho "Thêm sản phẩm vào giỏ hàng"	22/11/2021	22/11/2021	4	Son,Tài

3.2.6.7	Code front-end cho "Cập nhật số lượng sản phẩm trong giỏ hàng"	23/11/2021	23/11/2021	4	Sơn,Tài
3.2.6.8	Code front-end cho "Xóa sản phẩm trong giỏ hàng"	24/11/2021	24/11/2021	4	Sơn,Tài
3.2.6.9	Code back-end cho "Quản lý giỏ hàng "	25/11/2021	25/11/2021	4	Sơn,Linh
3.2.6.10	Code back -end cho "Thêm sản phẩm vào giỏ hàng"	26/11/2021	26/11/2021	4	Sơn,Linh
3.2.6.11	Code back -end cho "Cập nhật số lượng sản phẩm trong giỏ hàng"	27/11/2021	27/11/2021	4	Sơn,Linh
3.2.6.12	Code back -end cho "Xóa sản phẩm trong giỏ hàng"	28/11/2021	28/11/2021	4	Sơn,Linh
3.2.6.13	Code front-end "Mua hàng"	29/11/2021	29/11/2021	4	Sơn,Tài
3.2.6.14	Code back-end "Mua hàng"	30/11/2021	30/11/2021	4	Sơn,Linh
3.2.6.15	Code front-end cho "Thanh toán bằng PayPal"	01/12/2021	01/12/2021	4	Sơn,Tài
3.2.6.16	Code back-end cho "Thanh toán bằng PayPal"	02/12/2021	02/12/2021	4	Sơn,Linh

3.2.6.17	Code front-end cho "Xem lịch sử giao dịch"	03/12/2021	03/12/2021	4	Son,Tài
3.2.6.18	Code back-end cho "Xem lịch sử giao dịch"	04/12/2021	04/12/2021	4	Son,Linh
3.2.7	Kiểm thử	19/11/2021	04/12/2021	18	
3.2.7.1	Kiểm thử giao diện và chức năng “Quản lý đơn hàng”	19/11/2021	19/11/2021	2	Linh
3.2.7.2	Kiểm thử giao diện và chức năng “Xem lịch sử đơn hàng đã giao dịch”	20/11/2021	20/11/2021	2	Linh
3.2.7.3	Kiểm thử giao diện và chức năng "Quản lý Giỏ hàng"	25/11/2021	25/11/2021	2	Linh
3.2.7.4	Kiểm thử giao diện và chức năng "Thêm sản phẩm vào giỏ hàng"	26/11/2021	26/11/2021	2	Linh
3.2.7.5	Kiểm thử giao diện và chức năng "Cập nhật số lượng sản phẩm trong giỏ hàng"	27/11/2021	27/11/2021	2	Tài
3.2.7.6	Kiểm thử giao diện và chức năng "Xóa sản phẩm trong giỏ hàng"	28/11/2021	28/11/2021	2	Tài

3.2.7.7	Kiểm thử giao diện và chức năng "Mua hàng"	30/11/2021	30/11/2021	2	Tài
3.2.7.8	Kiểm thử giao diện và chức năng "Thanh toán bằng PayPal"	02/12/2021	02/12/2021	2	Tài
3.2.7.9	Kiểm thử giao diện và chức năng "Xem lịch sử giao dịch"	04/12/2021	04/12/2021	2	Tài
3.2.8	Sửa lỗi	05/12/2021	05/12/2021	8	Tất cả
3.2.9	Kiểm thử lại	05/12/2021	05/12/2021	8	Tất cả
3.2.10	Phát hành giai đoạn 2	06/12/2021	07/12/2021	24	Tất cả
3.2.10.1	Đánh giá giai đoạn 2	06/12/2021	06/12/2021	12	Tất cả
3.2.10.2	Xem lại giai đoạn 2	07/12/2021	07/12/2021	12	Tất cả
4	Hợp dự án	08/12/2021	08/12/2021	8	Tất cả
5	Phát hành	09/12/2021	09/12/2021	8	Tất cả

Bảng 6: Kế hoạch lịch trình dự án

4.4. Chi phí/ Quản lý ngân sách

Danh mục	Detailed	Mô tả
Ngày bắt đầu	01/10/2021	Ngày bắt đầu dự án.
Ngày kết thúc	09/12/2021	Ngày kết thúc dự án.
(1)	69	Số ngày làm việc của dự án.
(2)	5	Số giờ làm việc thực tế của 1 người/ngày
(3)	3	Số thành viên

Chi phí trực tiếp (3 người) = (1)*(2)*(3)* 20,000	20,700,000	Số tiền trả cho 1 người / 1 giờ làm việc (20,000VNĐ/1 giờ/1 người)
Chi phí khác	2,070,000	10% * chi phí trực tiếp
Chi phí thiết bị, xăng, điện thoại, ...	6,210,000	30% * chi phí trực tiếp
Tổng chi phí	28,980,000 VNĐ	

Bảng 7: Chi phí/Quản lý ngân sách

5. Quản lý giao tiếp nhóm

5.1. Phương thức giao tiếp

Vai trò	Nhiệm vụ	Tần số	Phương thức
Product Owner, Scrum Master, Secretary	Đánh giá tiến độ dự án	Mỗi ngày	Meeting, Email
Scrum Master, Secretary	Đánh giá tiến độ dự án	Mỗi ngày	Meeting, Conference Meeting
Product Owner, Scrum Master, Secretary	Yêu cầu rõ ràng	Khi cần	Email, Facebook
Scrum Master and Team Member	Đánh giá tiến độ dự án và họp hằng ngày	Mỗi ngày	Email, Facebook

Bảng 8: Phương thức giao tiếp

5.2. Truyền thông và báo cáo

Loại truyền thông	Phương thức, công cụ	Tần số	Thông tin	Người
Giao tiếp giữa các thành viên trong nhóm				
Daily Meetings	Thông qua Facebook hoặc trao	Mỗi ngày	Được thông báo về những gì đã được thực hiện trong 24 giờ qua, làm việc với các kế hoạch cho ngày hôm nay,	Tất cả thành viên của dự án

	đổi trực tiếp		những khó khăn gặp phải và các giải pháp cần thiết, chỉ cần đáp ứng 10 - 15 phút.	
Cuộc họp lập kế hoạch nhiệm vụ	Gặp mặt trực tiếp	15-20 ngày	Tất cả các thành viên trong nhóm cùng nhau để phân tích các yêu cầu, chức năng, làm việc trên nước rút sẽ làm, lập kế hoạch và thiết kế cho nước rút.	Thành viên dự án ,Product Owner
Cuộc họp đánh giá nhiệm vụ	Gặp mặt trực tiếp	15-20 ngày	Tài liệu đầy đủ. Đối với từng giai đoạn, chia sẻ tài liệu, đưa ra những điểm mạnh và điểm yếu cho từng giai đoạn. Thời gian cho mỗi thành viên và dự án đo lường tính toán giải pháp.	Thành viên dự án ,Product Owner
Giao tiếp bên ngoài và báo cáo				
Quản lý công việc	Google drive	Mỗi ngày	Một hệ thống theo dõi nhiệm vụ dựa trên web. Để quản lý hoặc phân chia nhiệm vụ, báo cáo lỗi / vấn đề.	Project team.

Bảng 9: Truyền thông và báo cáo

6. Quản lý rủi ro

Trong phần này của tài liệu, nó chứa một số rủi ro có thể xảy ra với nhóm phát triển trong tương lai. Nó cũng bao gồm xác suất, mức độ nghiêm trọng và chiến lược giảm thiểu cho từng rủi ro.

Khả năng xảy ra		Mức độ nghiêm trọng	
L	Hiếm khi (<i>Rarely happened</i>)	L	Low damaged
M	Thỉnh thoảng (<i>Sometime happened</i>)	M	Medium damaged
H	Thường xuyên (<i>Usually happened</i>)	H	Serious damaged

Bảng 10: Đánh giá khả năng và mức độ nghiêm trọng đối với từng rủi ro

Rủi ro	Định nghĩa	Mức độ	Khả năng	Chiến lược giảm thiểu
Ước tính lập kế hoạch của dự án	Kế hoạch có thể bị trì hoãn cho ước tính ban đầu của dự án.	L	L	Phân tích và đánh giá thang đo. Giảm yêu cầu.
Yêu cầu	Mâu thuẫn nội bộ có thể tồn tại trong yêu cầu. Các yêu cầu quan trọng có thể bị thiếu trong đặc tả yêu cầu chính thức.	H	H	Yêu cầu thống nhất trước khi phân tích.
Ước tính lịch trình dự án	Thời gian sắp xếp công việc.	M	M	Dự án thời gian được tạo ra để được cập nhật và đánh giá thường xuyên.
Kinh nghiệm lập trình	Ngôn ngữ lập trình và công nghệ	M	L	Chia sẻ kinh nghiệm được sử dụng để giảm thời gian nghiên cứu.
Quy trình kỹ thuật	Các thủ tục tiêu chuẩn không thể đáp ứng các yêu cầu của các giải pháp cụ thể. Quá trình mới có thể được yêu cầu. Quá trình có thể được cải thiện và hiệu quả hơn.	L	M	Phân tích các yêu cầu và quy trình để đảm bảo mức độ phù hợp. Nếu quy trình mới là cần thiết, chúng tôi cần đánh giá phản hồi này đã được cải thiện so với quy trình cũ.
Mạng	Chặn bởi băng thông hạn chế	H	H	Nâng cấp mạng truyền dẫn
Thời gian	Thời gian thực hiện dự án quá ngắn, vì vậy nhóm của chúng tôi không thể hoàn thành dự án này trong một thời gian ngắn.	H	M	Giảm thời gian và tăng thời gian cá nhân làm việc trong thời gian lưu trú vào ngày thứ 7 và Chủ nhật.

	Trong quá trình thực hiện dự án, nhóm của chúng tôi để học hỏi và có nhiều việc phải làm, nhóm của chúng tôi không thể tập trung toàn bộ thời gian để thực hiện dự án này.			
Quản lý dự án	Hệ thống quản lý dự án có thể không đủ để hỗ trợ các yêu cầu của dự án.	L	H	Thảo luận với nhóm để đưa ra giải pháp và độ chính xác phù hợp.

Bảng 11: Rủi ro dự án

7. Quản lý cấu hình

- Chúng tôi sẽ sử dụng Timelog trên Google Drive để theo dõi thành viên. Sau mỗi ngày làm việc, mỗi thành viên phải báo cáo và tải các tác phẩm của họ lên thư mục được chia sẻ trong Google Drive Timelog trên Google Drive và Scrum Master sẽ kiểm tra tất cả.
- Chúng tôi sẽ tổ chức một cuộc họp mỗi tuần để phân công nhiệm vụ cho từng thành viên. Nếu có một số trường hợp khẩn cấp nhưng chúng ta không thể ngồi lại với nhau.
- Chúng tôi sẽ gặp mặt trực tiếp vào thứ Bảy hàng tuần để thảo luận về các vấn đề, cũng như lập kế hoạch cho tuần tới.
- Tất cả các cuộc họp phải được ghi lại và hình ảnh.