

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC DUY TÂN**

**KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**



Đề tài:

WEBSITE BÁN HÀNG TÍCH HỢP MÔ HÌNH

AFFILIATE MARKETING

**(PROJECT PLAN)**

**MENTOR: TS.TRƯƠNG TIẾN VŨ**

**THÀNH VIÊN NHÓM**

1. **Dương Tuấn Anh**
2. **Ngô Minh Hà**
3. **Lê Anh Tuấn**
4. **Phạm Lê Trọng Thắng**
5. **Trần Thành Trung**

**Đà Nẵng, 04/2022**

**THÔNG TIN DỰ ÁN**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tên viết tắt**  **Dự án** | MA | | | |
| **Tên Dự án** |  | | | |
| **Ngày Bắt đầu** |  | **Ngày Kết thúc** |  | |
| **Khoa** | Khoa CNTT, Đại học Duy Tân | | | |
| **Người Hướng dẫn** | TS.Trương Tiến Vũ  Email: [truongtienvu@dtu.edu.vn](mailto:truongtienvu@dtu.edu.vn) Phone: 0914083188 | | | |
| **Quản lý Dự án** | Tên Trưởng nhóm  Email:  Phone: | | | |
| **Đơn vị Hỗ trợ** |  | | | |
| **Thành viên** |  |  | |  |
|  |  | |  |
|  |  | |  |
|  |  | |  |

**THÔNG TIN TÀI LIỆU**

|  |  |
| --- | --- |
| **Dự án** | Website bán hàng tích hợp mô hình Affliate Marketing |
| **Tên tài liệu** | 02\_Project-Plan.docx |
| **Người tạo** | DƯƠNG TUẤN ANH |

**LỊCH SỬ THAY ĐỔI TÀI LIỆU**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Phiên bản** | **Người tạo** | **Ngày** | **Mô tả** |
| 1.0 | DƯƠNG TUẤN ANH |  | Tạo mới tài liệu |
| 1.1 |  |  |  |

**DUYỆT TÀI LIỆU**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Họ tên** | **Vai trò** | **Ngày** | **Chữ ký** |
| TS. Trương Tiến Vũ | Mentor |  |  |
| LÊ ANH TUẤN | Scrum Master/  Product Owner |  |  |
| DƯƠNG TUẤN ANH | Team Member |  |  |
| NGÔ MINH HÀ | Team Member |  |  |
| PHẠM LÊ TRỌNG THẮNG |  |  |  |
| TRẦN THÀNH TRUNG |  |  |  |

**MỤC LỤC**

1. [Giới thiệu](#_bookmark0) [6](#_bookmark0)
   1. [Mục đích 6](#_bookmark1)
   2. [Phạm vi 6](#_bookmark2)
   3. [Tài liệu tham khảo 6](#_bookmark3)
2. [Tổ chức nhóm](#_bookmark4) [6](#_bookmark4)
   1. [Thông tin nhóm 6](#_bookmark5)
   2. [Vai trò và trách nhiệm 7](#_bookmark6)
3. [Tổng quan dự án](#_bookmark7) [8](#_bookmark7)
   1. [Tên dự án 8](#_bookmark8)
   2. [Thời gian dự án 8](#_bookmark9)
   3. [Mục tiêu dự án 8](#_bookmark10)
   4. [Tầm nhìn dự án 9](#_bookmark11)
   5. [Phạm vi dự án 9](#_bookmark12)
   6. [Quy trình dự án 10](#_bookmark13)
      1. [Lý do lựa chọn quy trình dự án 10](#_bookmark14)
      2. [Mô tả Scrum 10](#_bookmark15)
      3. [Môi trường phát triển hệ thống 13](#_bookmark16)
4. [Lên lịch/ Quản lý thời gian](#_bookmark17) [14](#_bookmark17)
   1. [Cấu trúc phân tích tài liệu 14](#_bookmark18)
   2. [Các giai đoạn của dự án 15](#_bookmark19)
   3. [Kế hoạch lịch trình dự án 15](#_bookmark20)
   4. [Chi phí/ Quản lý ngân sách 27](#_bookmark21)
5. [Quản lý giao tiếp nhóm](#_bookmark22) [28](#_bookmark22)
   1. [Phương thức giao tiếp 28](#_bookmark23)
   2. [Truyền thông và báo cáo 28](#_bookmark24)
6. [Quản lý rủi ro](#_bookmark25) [29](#_bookmark25)
7. [Quản lý cấu hình](#_bookmark26) [31](#_bookmark26)

# Giới thiệu

# 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.

# 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.

# Tài liệu tham khảo

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **STT** | **Tài liệu** | **Nguồn thông tin tài liệu** |
| 1 | ProjectPlan\_Template | kcntt\_projectplan.docx |

*Bảng 1: Tài liệu tham khảo*

# Tổ chức nhóm

# Thông tin nhóm

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Họ và tên** | **Số điện thoại** | **Email** | **Vị trí** |
|  |  |  | Scrum Master/ Product Owner |
|  |  |  | Member |
|  |  |  | Member |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Bảng 2: Thông tin nhóm

# Vai trò và trách nhiệm

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Vai trò** | **Trách nhiệm** | **Người tham gia** |
| Người hướng dẫn | * 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 | * 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. | ? |
| Scrum master | * 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. | ? |
| Thư ký | Ghi lại nội dung các cuộc họp nhóm và các hoạt động của thành viên | ? |
| Người đánh giá | Duyệt tài liệu | TS. Trương Tiến Vũ |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Người phát triển | * Phân tích chức năng và yêu cầu của sản phẩm * Code và thử nghiệm. * Sửa lỗi sai. | Tất cả thành viên\* |
| Người phân tích | * Tập hợp user stories. * Phân tích user story để chỉ tài liệu | ? |
| Người kiểm thử | * 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. | ? |

*Bảng 3: Vai trò và trách nhiệm*

1. **Tổng quan dự án**
   1. **Tên dự án**

Tên của dự án là: **Xây dựng .....**

# Thời gian dự án

− Dự án sẽ bắt đầu vào ngày ? tháng ? năm 2022.

− Dự án sẽ kết thúc vào ngày ? tháng ? năm 2022.

# 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.

# Tầm nhìn dự án

− Xây dựng “.....” 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.\*

# 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 muc
  + 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

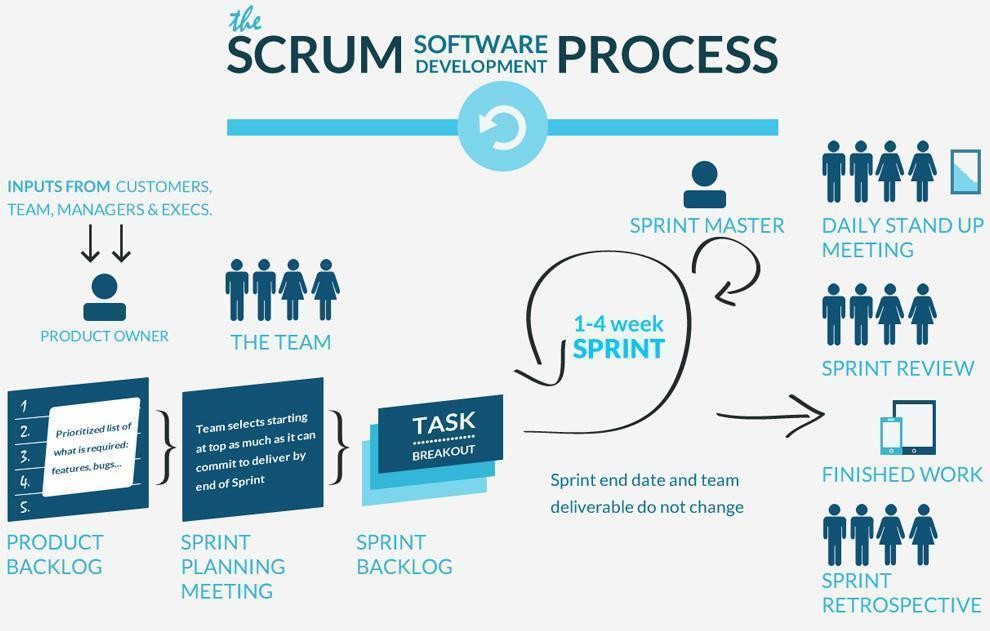
− Phát triển ứng dụng với công cụ Visual Studio Code

− Thời gian: ? tháng

# Quy trình dự án

# Lý do lựa chọn quy trình dự án

Chúng tôi sử dụng Scrum để thực hiện dự án **Xây dựng .......** . 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*

# 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 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:

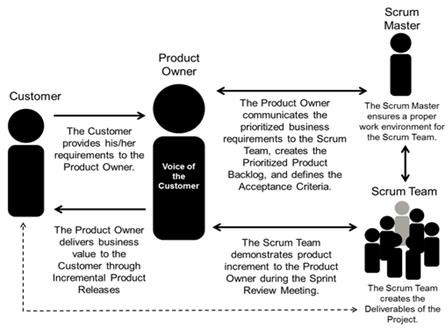
− Các cuộc họp hàng ngày: Toàn bộ nhóm họp khoảng 15 phút mỗi ngày để trả lời ba câu hỏi sau: Tôi đã làm gì hôm qua? Tôi sẽ làm gì hôm nay? Có một trở ngại ngày hôm nay không?

− 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 “nhanh nhẹn”.

− 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.

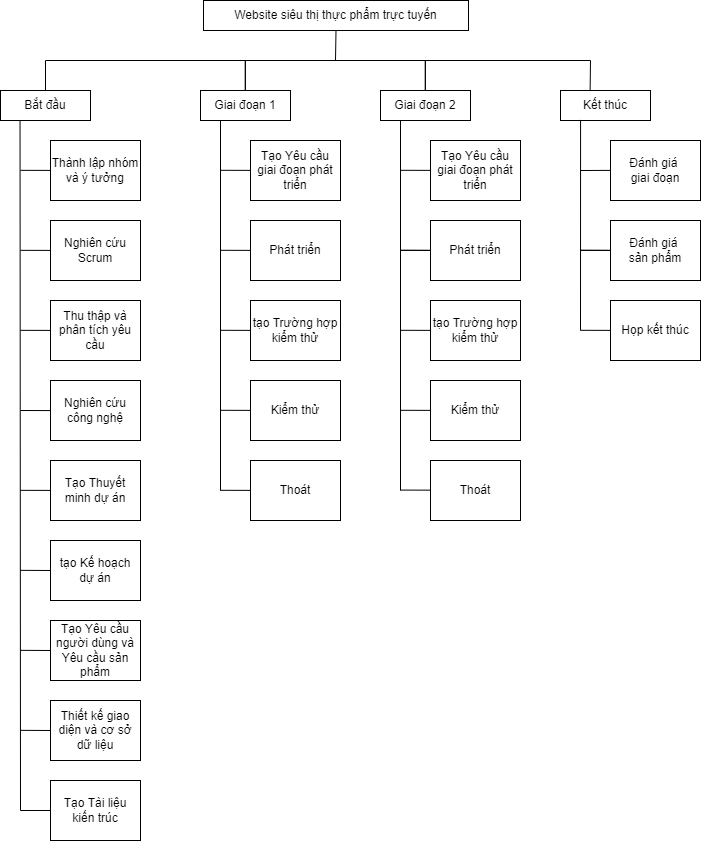
# Môi trường phát triển hệ thống

|  |  |
| --- | --- |
| **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*

# Lên lịch/ Quản lý thời gian

* 1. **Cấu trúc phân tích tài liệu \***



# 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 | Họp 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*

# 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** | **Họp 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 | Sơn |
| **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 | Sơn,Tài |
| 3.1.6.2 | Code back-end cho “Đăng kí” | 19/10/2021 | 19/10/2021 | 4 | Sơn,Linh |
| 3.1.6.3 | Code front-end cho “Đăng nhập-Đăng xuất” | 20/10/2021 | 20/10/2021 | 4 | Sơn,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 nhập 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 nhập 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 Gợi 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 | *Đánh giá giai đoạn 1* | 12/11/2021 | 12/11/2021 | 12 | Tất cả |
| 3.1.10.2 | *Xem lại giai đoạn 1* | 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** | **Họp 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 | Sơn |
| **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 chho "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 | Sơn,Tài |
| 3.2.6.2 | Code front-end cho “Xem lịch sử đơn hàng đã giao dịch” | 18/11/2021 | 18/11/2021 | 4 | Sơn,Tài |
| 3.2.6.3 | Code back-end cho “Quản lý đơn hàng” | 19/11/2021 | 19/11/2021 | 4 | Sơn,Linh |
| 3.2.6.4 | Code back-end cho “Xem lịch sử đơn hàng đã giao dịch” | 20/11/2021 | 20/11/2021 | 4 | Sơn,Linh |
| 3.2.6.5 | Code front-end cho "Quản lý giỏ hàng" | 21/11/2021 | 21/11/2021 | 4 | Sơn,Tài |
| 3.2.6.6 | Code front-end cho "Thêm sản phẩm vào giỏ hàng" | 22/11/2021 | 22/11/2021 | 4 | Sơn,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 | Sơn,Tài |
| 3.2.6.18 | Code back-end cho "Xem lịch sử giao dịch" | 04/12/2021 | 04/12/2021 | 4 | Sơn,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** | **Họp 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*

# 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*

# Quản lý giao tiếp nhóm

* 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*

# 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*

# 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 *(Rarely happened)* | L | Low damaged |
| M | Thỉnh thoảng *(Sometime happened)* | M | Medium damaged |
| H | Thường xuyên *(Usually happened)* | 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*

# 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.