# Bài 1:

# Kế hoạch Tổ chức Scrum cho Dự án Ứng dụng Mua Sắm Trực Tuyến

## 1. Sprint Planning

Mục tiêu: Xác định phạm vi công việc của Sprint, chọn các hạng mục từ Product Backlog và lập kế hoạch thực hiện.

Nội dung thực hiện:

1. Product Owner trình bày Product Backlog và mục tiêu sản phẩm.

2. Scrum Master điều phối buổi họp và giải thích mục tiêu Sprint.

3. Development Team ước lượng từng hạng mục và chọn các User Story phù hợp.

4. Tạo Sprint Backlog gồm: danh sách User Story, nhiệm vụ con, thời gian dự kiến.

## 2. Daily Scrum

Mục tiêu: Theo dõi tiến độ, phát hiện trở ngại và đảm bảo nhóm đang đi đúng hướng.

Nội dung mỗi buổi họp (15 phút):

* - Hôm qua tôi đã làm gì?
* - Hôm nay tôi sẽ làm gì?
* - Tôi đang gặp trở ngại gì không?

## 3. Sprint Review

Mục tiêu: Trình bày sản phẩm đã hoàn thành cho Product Owner và stakeholder để thu thập phản hồi.

Nội dung:

1. Trình bày các User Story đã hoàn thành.

2. Demo trực tiếp chức năng của ứng dụng mua sắm.

3. Product Owner đánh giá và xác nhận các hạng mục Done.

4. Ghi nhận phản hồi và đề xuất điều chỉnh cho Product Backlog.

## 4. Sprint Retrospective

Mục tiêu: Nhìn lại quá trình làm việc, rút kinh nghiệm và đề xuất cải tiến cho Sprint tiếp theo.

Nội dung thực hiện:

1. Điều gì đã làm tốt.

2. Điều gì cần cải thiện.

3. Kế hoạch hành động cho Sprint tiếp theo.

**Bài 2:**

# 1. User Stories cho ứng dụng mua sắm trực tuyến

Dưới đây là **7 User Stories** theo đúng format:

### US1 – Tìm kiếm sản phẩm:

Tôi là một **khách hàng**, tôi muốn **tìm kiếm sản phẩm theo tên/từ khóa**, để tôi có thể **nhanh chóng tìm thấy sản phẩm mình cần**.

### US2 – Xem chi tiết sản phẩm:

Tôi là một **khách hàng**, tôi muốn **xem thông tin chi tiết sản phẩm (giá, mô tả, đánh giá, hình ảnh)**, để tôi có thể **quyết định có nên mua hay không**.

### US3 – Thêm sản phẩm vào giỏ hàng:

Tôi là một **khách hàng**, tôi muốn **thêm sản phẩm vào giỏ hàng**, để tôi có thể **lưu các sản phẩm muốn mua để thanh toán sau**.

### US4 – Thanh toán:

Tôi là một **khách hàng**, tôi muốn **thanh toán bằng nhiều phương thức (ATM, ví điện tử, COD)**, để tôi có thể **chọn cách thanh toán thuận tiện nhất**.

### US5 – Theo dõi lịch sử đặt hàng:

Tôi là một **khách hàng**, tôi muốn **xem lịch sử và trạng thái đơn hàng**, để tôi có thể **theo dõi tiến trình giao hàng**.

### US6 – Đăng ký tài khoản:

Tôi là một **người dùng mới**, tôi muốn **đăng ký tài khoản**, để tôi có thể **lưu thông tin cá nhân, địa chỉ và theo dõi đơn hàng**.

### US7 – Nhận thông báo khuyến mãi

Tôi là một **khách hàng**, tôi muốn **nhận thông báo về khuyến mãi hoặc giảm giá**, để tôi có thể **mua được sản phẩm với giá tốt**.

# 2. Product Backlog (Sắp xếp theo mức độ ưu tiên)

Dưới đây là **Product Backlog đã được ưu tiên từ P1 → P3**:

## Ưu tiên P1 – Tính năng cốt lõi

1. **Tìm kiếm sản phẩm**
2. **Xem chi tiết sản phẩm**
3. **Thêm sản phẩm vào giỏ hàng**

→ Đây là các chức năng bắt buộc để người dùng có thể mua sắm.

## Ưu tiên P2 – Tính năng quan trọng, cần cho phiên bản đầu

1. **Thanh toán bằng nhiều phương thức**
2. **Đăng ký tài khoản**

→ Liên quan đến luồng Checkout và quản lý người dùng.

## Ưu tiên P3 – Tính năng nâng cao

1. **Xem lịch sử đặt hàng**
2. **Nhận thông báo khuyến mãi**

→ Tăng trải nghiệm người dùng, không cần ngay Sprint đầu.

**Bài 3:**

# 1. Xác định các User Stories cho ứng dụng đặt vé xem phim

Dưới đây là **10 User Stories** theo đúng cấu trúc:

### US1 – Tìm kiếm phim

Tôi là một **khách hàng**, tôi muốn **tìm kiếm phim theo tên**, để tôi có thể **nhanh chóng xem phim mình muốn**.

### US2 – Lọc phim theo thể loại

Tôi là một **khách hàng**, tôi muốn **lọc phim theo thể loại**, để tôi có thể **chọn được phim hợp sở thích**.

### US3 – Xem thông tin chi tiết phim

Tôi là một **khách hàng**, tôi muốn **xem chi tiết phim (diễn viên, trailer, mô tả, đánh giá)**, để tôi có thể **quyết định có nên xem phim đó hay không**.

### US4 – Xem lịch chiếu

Tôi là một **khách hàng**, tôi muốn **xem lịch chiếu của phim theo rạp, ngày và giờ**, để tôi có thể **lựa chọn suất chiếu phù hợp**.

### US5 – Chọn ghế ngồi

Tôi là một **khách hàng**, tôi muốn **chọn ghế ngồi trong rạp**, để tôi có thể **chọn vị trí phù hợp khi xem phim**.

### US6 – Đặt vé

Tôi là một **khách hàng**, tôi muốn **đặt vé sau khi chọn ghế**, để tôi có thể **xác nhận việc xem phim**.

### US7 – Thanh toán vé

Tôi là một **khách hàng**, tôi muốn **thanh toán vé bằng nhiều phương thức (ví điện tử, thẻ ATM, credit, QR Pay)**, để tôi có thể **trả tiền nhanh và tiện lợi**.

### US8 – Nhận vé điện tử

Tôi là một **khách hàng**, tôi muốn **nhận vé điện tử qua email hoặc app**, để tôi có thể **vào rạp mà không cần in vé giấy**.

### US9 – Nhận thông báo lịch chiếu mới

Tôi là một **khách hàng**, tôi muốn **nhận thông báo khi có phim mới hoặc lịch chiếu mới**, để tôi có thể **không bỏ lỡ các phim yêu thích**.

### US10 – Xem lịch sử đặt vé

Tôi là một **khách hàng**, tôi muốn **xem lại các vé tôi đã đặt**, để tôi có thể **kiểm tra thông tin và quản lý vé cũ**.

# 2. User Story Mapping cho ứng dụng đặt vé xem phim

User Story Mapping gồm 3 tầng:

## Tầng 1 – Hoạt động lớn (User Activities)

Đây là các bước chính trong hành trình của người dùng:

1. **Khám phá phim**
2. **Chọn phim & suất chiếu**
3. **Đặt vé**
4. **Thanh toán**
5. **Nhận & quản lý vé**
6. **Nhận thông báo**

## Tầng 2 – Tasks (Các bước chi tiết trong mỗi Activity)

### 1. Khám phá phim

* Tìm kiếm phim
* Lọc theo thể loại
* Lọc theo rạp
* Xem chi tiết phim

### 2. Chọn phim & suất chiếu

* Xem lịch chiếu
* Chọn rạp
* Chọn giờ chiếu

### 3. Đặt vé

* Chọn ghế
* Xem giá và thông tin vé
* Xác nhận đặt vé

### 4. Thanh toán

* Chọn phương thức thanh toán
* Nhập thông tin thanh toán
* Xác nhận giao dịch

### 5. Nhận & quản lý vé

* Nhận vé điện tử
* Lưu vé trong app
* Xem lịch sử đặt vé

### 6. Nhận thông báo

* Đăng ký thông báo
* Nhận thông báo phim mới
* Nhận thông báo lịch chiếu

## Tầng 3 – Liên kết User Stories vào Story Map

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Hoạt động** | **Task** | **User Stories liên quan** |
| Khám phá phim | Tìm kiếm phim | US1 |
| Khám phá phim | Lọc phim | US2 |
| Khám phá phim | Xem chi tiết phim | US3 |
| Chọn phim & suất chiếu | Xem lịch chiếu | US4 |
| Đặt vé | Chọn ghế | US5 |
| Đặt vé | Đặt vé | US6 |
| Thanh toán | Thanh toán | US7 |
| Nhận & quản lý vé | Nhận vé điện tử | US8 |
| Nhận & quản lý vé | Xem lịch sử vé | US10 |
| Nhận thông báo | Nhận thông báo | US9 |

# 3. Product Backlog (Ưu tiên)

## Ưu tiên P1 – Tính năng cốt lõi để app hoạt động

1. US1 – Tìm kiếm phim
2. US3 – Xem thông tin phim
3. US4 – Xem lịch chiếu
4. US5 – Chọn ghế  
   US6 – Đặt vé
5. US7 – Thanh toán
6. US8 – Nhận vé điện tử

➡ Đây là các tính năng cần có để **mua vé** → phải làm đầu tiên.

## Ưu tiên P2 – Tính năng nâng cao, giúp trải nghiệm tốt hơn

1. US2 – Lọc phim theo thể loại
2. US10 – Xem lịch sử đặt vé

## Ưu tiên P3 – Tính năng trải nghiệm mở rộng

1. US9 – Nhận thông báo lịch chiếu mới

**Bài 4:**

## PHẦN 1: DANH SÁCH USER STORIES

1. Tôi là một khách hàng, tôi muốn xem danh sách các phim đang chiếu để tôi có thể chọn phim phù hợp để xem.
2. Tôi là một khách hàng, tôi muốn tìm kiếm phim theo từ khóa để tôi có thể nhanh chóng tìm được phim mình muốn.
3. Tôi là một khách hàng, tôi muốn lọc phim theo thể loại để tôi có thể chọn phim phù hợp sở thích.
4. Tôi là một khách hàng, tôi muốn xem thông tin chi tiết của từng phim để tôi có thể hiểu rõ nội dung và đánh giá.
5. Tôi là một khách hàng, tôi muốn xem lịch chiếu của phim để tôi có thể chọn suất chiếu phù hợp.
6. Tôi là một khách hàng, tôi muốn chọn rạp chiếu phim gần tôi để tôi có thể xem phim thuận tiện hơn.
7. Tôi là một khách hàng, tôi muốn chọn ghế trong rạp để tôi có thể ngồi vị trí mình mong muốn.
8. Tôi là một khách hàng, tôi muốn đặt vé xem phim để tôi có thể xác nhận chỗ ngồi.
9. Tôi là một khách hàng, tôi muốn thanh toán trực tuyến để tôi có thể hoàn tất đặt vé nhanh chóng.
10. Tôi là một khách hàng, tôi muốn nhận thông báo xác nhận vé để tôi yên tâm rằng giao dịch của mình thành công.
11. Tôi là một khách hàng, tôi muốn nhận thông báo khi có phim hoặc lịch chiếu mới để tôi không bỏ lỡ phim hay.
12. Tôi là một khách hàng, tôi muốn xem lại lịch sử đặt vé để tôi có thể kiểm tra các đơn hàng cũ.
13. Tôi là một quản trị viên, tôi muốn thêm phim mới vào hệ thống để cập nhật nội dung cho khách hàng.
14. Tôi là một quản trị viên, tôi muốn cập nhật thông tin phim để đảm bảo thông tin luôn chính xác.
15. Tôi là một quản trị viên, tôi muốn quản lý lịch chiếu để đảm bảo hệ thống luôn hiển thị đúng thời gian.

## PHẦN 2: USER STORY MAPPING

Hành trình người dùng chính: Khám phá phim → Chọn phim → Chọn suất → Đặt vé → Thanh toán → Nhận thông báo

1. Khám phá phim
   * Xem danh sách phim đang chiếu
   * Tìm kiếm phim theo từ khóa
   * Lọc phim theo thể loại
2. Chọn phim
   * Xem thông tin chi tiết phim
   * Xem trailer (tuỳ chọn)
   * Xem đánh giá phim (tuỳ chọn)
3. Chọn suất chiếu
   * Xem lịch chiếu theo ngày  
     Chọn rạp chiếu phù hợp
4. Chọn vé
   * Chọn ghế ngồi
   * Xem giá vé
   * Xác nhận số lượng vé
5. Thanh toán
   * Chọn phương thức thanh toán
   * Thanh toán trực tuyến
   * Nhận xác nhận đặt vé
6. Sau khi đặt vé
   * Nhận thông báo qua app/email
   * Xem lại lịch sử đặt vé
   * Nhận thông báo phim mới hoặc lịch chiếu mới
7. Quản trị hệ thống (dành cho Admin)
   * Thêm phim
   * Cập nhật phim
   * Quản lý lịch chiếu

## PHẦN 3: PRODUCT BACKLOG

Được sắp xếp theo mức độ ưu tiên từ cao xuống thấp.

1. Xây dựng trang xem danh sách phim.
2. Chức năng tìm kiếm phim theo từ khóa.
3. Chức năng lọc phim theo thể loại.
4. Trang thông tin chi tiết của phim.
5. Chức năng xem lịch chiếu theo ngày.
6. Chọn rạp chiếu.
7. Chọn ghế ngồi trong rạp.
8. Đặt vé và xác nhận số lượng vé.
9. Tính năng thanh toán trực tuyến.
10. Gửi thông báo xác nhận vé.
11. Lịch sử đặt vé.
12. Gửi thông báo khi có phim mới.
13. Trang dành cho quản trị viên.
14. Chức năng thêm phim cho quản trị viên.
15. Chức năng cập nhật phim.
16. Chức năng quản lý lịch chiếu.

**Bài 5:**

# BÁO CÁO SPRINT RETROSPECTIVE

**Dự án:**Dự án bán thực phẩm bổ sung  
 **Thời gian:**24h  
 **Scrum Master:**Nguyễn Tiến Minh  
 **Thành viên tham dự:** Nguyễn Việt Nam, Nguyễn Thị Phương, Đỗ Khắc Quyền, Dương Đức Lộc

## 1. Mục tiêu của cuộc họp

Cuộc họp Sprint Retrospective được tổ chức nhằm đánh giá lại quy trình làm việc trong Sprint vừa qua, xác định những điểm đã làm tốt, những vấn đề còn tồn tại và thống nhất các hành động cải tiến để tăng hiệu quả trong Sprint tiếp theo.

## 2. Những điều làm tốt trong Sprint

Trong quá trình thảo luận, nhóm đã ghi nhận các điểm tích cực sau:

* Hoàn thành toàn bộ các User Story theo đúng phạm vi đã đề ra.
* Các thành viên hỗ trợ nhau tốt khi gặp khó khăn về kỹ thuật.
* Daily Scrum được diễn ra đúng giờ, đúng mục đích.
* Tinh thần làm việc của nhóm được duy trì tốt trong suốt Sprint.
* Chất lượng output của Sprint được cải thiện so với Sprint trước.

## 3. Những vấn đề và hạn chế

Nhóm xác định một số tồn tại sau trong quá trình làm việc:

* **Giao tiếp chưa hiệu quả:** Một số thông tin quan trọng không được chia sẻ kịp thời.
* **Phối hợp giữa các thành viên chưa nhịp nhàng:** Một vài nhiệm vụ bị chậm do không nắm rõ tiến độ của nhau.
* **Công cụ quản lý công việc chưa được sử dụng đầy đủ:** Chưa cập nhật trạng thái thường xuyên.
* **Sprint Backlog chưa được xem lại thường xuyên:** Dẫn đến sự chênh lệch thông tin giữa các thành viên

## 4. Phân tích nguyên nhân gốc rễ

Nhóm đã cùng phân tích và xác định nguyên nhân chính:

* **Thiếu quy tắc giao tiếp nội bộ rõ ràng.**
* **Không có người chịu trách nhiệm nhắc nhở cập nhật tiến độ công việc mỗi ngày.**
* **Thói quen quản lý công việc chưa đồng nhất giữa các thành viên.**
* **Chưa có hoạt động sync nhanh cho những nhiệm vụ cần phối hợp nhiều người.**

## 5. Hành động cải tiến cho Sprint tiếp theo

Nhóm thống nhất áp dụng các hành động cải tiến cụ thể:

### 5.1. Cải thiện quy trình giao tiếp

* Thiết lập quy tắc giao tiếp trong nhóm:  
  + Mọi thay đổi quan trọng phải thông báo trong group chat.
  + Với các nhiệm vụ phụ thuộc, cần báo ngay khi có thay đổi tiến độ.

### 5.2. Cập nhật tiến độ công việc

* Scrum Master nhắc nhở cập nhật trạng thái nhiệm vụ trên công cụ quản lý mỗi ngày.
* Sử dụng đầy đủ các tính năng: tag, priority, deadline, status.

### 5.3. Tăng cường phối hợp

* Sau Daily Scrum sẽ có cuộc họp nhanh 3–5 phút giữa các thành viên liên quan đến nhiệm vụ chung.
* Thiết lập bảng phân công rõ ràng hơn với trách nhiệm từng người.

### 5.4. Cải thiện công cụ làm việc

* Nhóm thống nhất standard hoá cách đặt tên task, cách ghi mô tả, và cách cập nhật tiến độ.
* Xem xét sử dụng thêm plugin/extension nếu cần.

## 6. Kết luận

Cuộc họp Sprint Retrospective đã giúp nhóm nhìn nhận rõ những điểm mạnh, những điểm cần cải thiện và đề ra kế hoạch cụ thể cho Sprint tiếp theo. Nhóm cam kết thực hiện các hành động đã thống nhất để nâng cao hiệu quả làm việc.

**Bài 6:**

# BÁO CÁO CUỘC HỌP SPRINT PLANNING

**Dự án:** Ứng dụng mua sắm trực tuyến  
**Thời gian Sprint:** 2 tuần  
**Scrum Master:** Nguyễn Tiến Minh   
**Thành viên tham dự:** Nguyễn Việt Nam, Nguyễn Thị Phương, Đỗ Khắc Quyền, Dương Đức Lộc

## 1. Sprint Goal

Hoàn thành tính năng tìm kiếm sản phẩm và tích hợp phương thức thanh toán cho ứng dụng mua sắm trực tuyến, nhằm nâng cao trải nghiệm người dùng và đảm bảo khả năng mua sắm nhanh chóng, tiện lợi.

## 2. User Stories được chọn

* **US01 – Tìm kiếm sản phẩm:** Người dùng có thể tìm sản phẩm theo tên hoặc danh mục.
* **US02 – Bộ lọc tìm kiếm:** Người dùng có thể lọc sản phẩm theo giá, thương hiệu và đánh giá.
* **US03 – Phương thức thanh toán:** Người dùng có thể thanh toán bằng ví điện tử và thẻ ngân hàng.

## 3. Sprint Backlog

### US01 – Tìm kiếm sản phẩm

* Xây dựng giao diện tìm kiếm (16 giờ – Dev 1)
* Kết nối cơ sở dữ liệu để truy xuất sản phẩm (12 giờ – Dev 2)
* Tạo API tìm kiếm sản phẩm (10 giờ – Dev 3)

### US02 – Bộ lọc tìm kiếm

* Thiết kế giao diện bộ lọc (8 giờ – Dev 1)
* Xây dựng API lọc theo giá, thương hiệu, đánh giá (14 giờ – Dev 2)
* Kiểm thử bộ lọc (6 giờ – Dev 4)

### US03 – Phương thức thanh toán

* Tích hợp cổng thanh toán qua thẻ ngân hàng (18 giờ – Dev 3)
* Tích hợp ví điện tử (16 giờ – Dev 4)
* Kiểm thử thanh toán (10 giờ – Dev 1)

## 4. Phân công và Ước lượng

* **Dev 1:** Xây dựng giao diện tìm kiếm (16h), thiết kế giao diện bộ lọc (8h), kiểm thử thanh toán (10h)
* **Dev 2:** Kết nối cơ sở dữ liệu (12h), xây dựng API lọc (14h)
* **Dev 3:** Tạo API tìm kiếm (10h), tích hợp cổng thanh toán (18h)
* **Dev 4:** Kiểm thử bộ lọc (6h), tích hợp ví điện tử (16h)

Tổng ước lượng: 110 giờ  
 Khả năng hoàn thành Sprint: Hoàn toàn khả thi với tổng năng lực 320 giờ (4 dev × 2 tuần × 40 giờ/tuần)

## 5. Rủi ro và phụ thuộc (Risks & Dependencies)

* **Phụ thuộc giữa các công việc:**
  + API tìm kiếm phải hoàn thành trước khi kết nối giao diện tìm kiếm.
  + API bộ lọc cần hoàn tất trước khi kiểm thử bộ lọc.
  + Cổng thanh toán cần tích hợp xong trước khi kiểm thử thanh toán.
* **Rủi ro:**
  + Có thể gặp lỗi khi tích hợp cổng thanh toán nếu môi trường sandbox chưa ổn định.
  + Tốc độ truy xuất dữ liệu có thể chậm nếu cơ sở dữ liệu chưa tối ưu.
  + Một số API có thể chưa đáp ứng đủ yêu cầu filter phức tạp, cần điều chỉnh trong Sprint.

## 6. Quyết định quan trọng

* Sprint này ưu tiên hoàn thành **tìm kiếm sản phẩm và phương thức thanh toán** trước, bộ lọc là phần bổ sung để nâng cao trải nghiệm.
* Các task nhỏ đã được phân chia rõ ràng theo từng dev, đảm bảo cân bằng workload.
* Scrum Master sẽ theo dõi tiến độ hằng ngày và nhắc nhở các thành viên cập nhật trạng thái trên công cụ quản lý.

## 7. Ghi chú cuộc họp

* Cuộc họp bắt đầu bằng việc nhắc lại Sprint Goal và mục tiêu giá trị người dùng.
* Các dev đã thảo luận về khả năng hoàn thành công việc trong 2 tuần và xác nhận ước lượng thời gian.
* Nhóm thống nhất cơ chế báo cáo tiến độ hằng ngày: cập nhật task status và thông báo các blockers ngay lập tức.
* Sprint Backlog đã được phê duyệt và sẵn sàng triển khai từ ngày đầu tiên của Sprint.

## 8. Kết luận

Nhóm đã thống nhất Sprint Goal, chọn User Stories phù hợp và phân công chi tiết. Sprint Backlog đảm bảo khả thi trong thời gian 2 tuần. Các rủi ro và phụ thuộc đã được nhận diện, phương án quản lý đã được thảo luận và đồng ý. Nhóm sẵn sàng bắt đầu Sprint với kế hoạch rõ ràng.