Phần mềm quản lý chi tiêu

Vision

Phiên bản <1.3>

Lịch sử tài liệu

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Ngày** | **Phiên bản** | **Mô tả** | **Tác giả** |
| 08/11/2016 | 1.0 |  |  |
| 16/11/2016 | 1.1 | Chỉnh sửa sau góp ý của thầy |  |
| 17/11/2016 | 1.2 | Chỉnh sửa sau khi họp nhóm |  |
| 26/11/2016 | 1.3 | Loại bỏ các chức năng có độ ưu tiên thấp (<W>)  Thêm chi phí, sửa lại sai sót về user |  |
| 31/12/2016 | 1.4 | Loại bỏ liên kết ngân hàng |  |

Mục lục

1. Introduction <Giới thiệu> 5

1.1 Purpose <Mục đích của tài liệu> 5

1.2 Scope <Phạm vi áp dụng của tài liệu> 5

1.3 Definitions, Acronyms, and Abbreviations <Các định nghĩa, thuật ngữ và từ viết tắt> 5

1.4 References <Tài liệu tham khảo> 5

1.5 Overview <Tổng quan về nội dung trong tài liệu> 5

2. Positioning <Vị trí dự án> 5

2.1 Business Opportunity <Cơ hội kinh doanh> 6

2.2 Problem Statement <Các vấn đề cần giải quyết> 6

2.3 Product Position Statement <Giới thiệu vị trí của dự án> 8

3. Stakeholder and User Descriptions <Các bên liên quan> 8

3.1 Market Demographics <Viễn cảnh thị trường> 8

3.2 Stakeholder Summary <Tóm tắt thông tin các bên liên quan> 6

3.3 User Summary 7

3.4 User Environment 7

3.5 Stakeholder Profiles 7

3.5.1 <Stakeholder Name> 7

3.6 User Profiles 8

3.6.1 <User Name> 8

3.7 Key Stakeholder or User Needs <Các nhu cầu của các bên liên quan> 8

3.8 Alternatives and Competition <Các giải pháp thay thế và đối thủ cạnh tranh> 8

3.8.1 <aCompetitor> 9

3.8.2 <anotherCompetitor> 9

4. Product Overview <Tổng quan sản phẩm> 9

4.1 Product Perspective 9

4.2 Summary of Capabilities 9

4.3 Assumptions and Dependencies <Các giải định và sự phụ thuộc> 9

4.4 Cost and Pricing <Chi phí và giá> 10

4.5 Licensing and Installation <Bản quyền> 10

5. Product Features <Các tính năng của sản phẩm> 10

5.1 <aFeature> 10

5.2 <anotherFeature> 10

6. Constraints <Các ràng buộc> 10

7. Quality Ranges <Ràng buộc phạm vi chất lượng> 10

8. Precedence and Priority <Độ ưu tiêu> 11

9. Other Product Requirements <Yêu cầu khác> 11

9.1 Applicable Standards 11

9.2 System Requirements 11

9.3 Performance Requirements 11

9.4 Environmental Requirements 11

10. Documentation Requirements <Yêu cầu về sưu liệu> 11

10.1 User Manual 11

10.2 Online Help 11

10.3 Installation Guides, Configuration, and Read Me File 11

10.4 Labeling and Packaging 11

A Feature Attributes 11

A.1 Status 12

A.2 Benefit 12

A.3 Effort 12

A.4 Risk 12

A.5 Stability 13

A.6 Target Release 13

A.7 Assigned To 13

A.8 Reason 13

Vision

# 

# Introduction <Giới thiệu>

## Purpose <Mục đích của tài liệu>

* Phát biểu chính xác định nghĩa cái gì, tại sao và ai sẽ mua hay sử dụng sản phẩm cuối cùng từ quan điểm nghiệp vụ
* Giúp:
* Đảm bảo các định nghĩa của sản phẩm tương ứng với các mục đích và mục tiêu nghiệp vụ
* Xác định các stakeholders – Ai sẽ mua hay dùng sản phẩm
* Xác định sản phẩm sẽ làm gì cho các stakeholder của nó?
* Lí do mua hoặc dùng sản phẩm
* Xác định điểm khác biệt của sản phẩm với các sản phẩm khác
* Mô tả trạng thái của nghiệp vụ - điểm mạnh, yếu
* Mô tả các cơ hội và thử thách với nghiệp vụ

## Scope <Phạm vi áp dụng của tài liệu>

Xuyên suốt quá trình phát triển phần mềm quản lý chi tiêu

## Definitions, Acronyms, and Abbreviations <Các định nghĩa, thuật ngữ và từ viết tắt>

Viết tắt:

<M>: **Must have** (Kỹ thuật xác định độ ưu tiên MoSCoW)

<S>: **Should have** (Kỹ thuật xác định độ ưu tiên MoSCoW)

<C>: **Could have** (Kỹ thuật xác định độ ưu tiên MoSCoW)

<W>: **Won’t have** (Kỹ thuật xác định độ ưu tiên MoSCoW)

## References <Tài liệu tham khảo>

* Kỹ thuật xác định độ ưu tiên MoSCoW:

http://www.apexglobal.com.vn/en/ky-thuat-sap-xep-do-uu-tien-moscow/

* Ước tính chi phí Azure

https://azure.microsoft.com/en-us/pricing/calculator/

## Overview <Tổng quan về nội dung trong tài liệu>

<Mục 1.1 và mục lục>

# Positioning <Vị trí dự án>

## Business Opportunity <Cơ hội kinh doanh>

Hầu hết mọi người đều có nhu cầu quản lý chi tiêu theo cách này hay cách khác, hơn nữa ứng dụng được phát triển trên cả pc lẫn mobile, những nền tảng vô cùng phổ cập, hầu như mỗi người đều sở hữu nên đây là thị trường vô cùng tiềm năng với hàng triệu người dùng tương lai

## Problem Statement <Các vấn đề cần giải quyết>

|  |  |
| --- | --- |
| **The problem of** | Không quản lý chi tiêu cá nhân hoặc quản lý không tốt |
| **affects** | Sinh viên |
| **the impact of which is** | Quản lý không tốt hoặc không quản lý dễ dẫn đến tình trạng cháy túi, nợ ngập đầu hay đơn giản là không đủ tiền để đạt được mục tiêu nào đó trong tương lai |
| **a successful solution would be** | Người dùng biết rõ chi tiết tình trạng chi tiêu của bản thân, dự đoán được mức chi tiêu trong tương lai gần  (Chức năng 5.1, 5.2, 5.3, 5.4, 5.5, 5.6, 5.7, 5.14) |

## 

|  |  |
| --- | --- |
| **The problem of** | Các lỗi trong quá trình hoạt động, cải tiến phần mềm |
| **affects** | Sinh viên, Developer |
| **the impact of which is** | Nếu không cải tiến phần mềm hoặc sửa chữa được các lỗi kịp thời có thể gây sai sót, khó chịu cho người dùng, đánh mất người dùng, không cạnh tranh được với các sản phẩm khác |
| **a successful solution would be** | Người dùng có thể báo lỗi, góp ý. Developer nhận được phản hồi, cải tiến, sửa chữa kịp thời nếu phù hợp (Chức năng 5.12, 5.16) |

|  |  |
| --- | --- |
| **The problem of** | Người dùng quên nhập liệu |
| **affects** | Sinh viên |
| **the impact of which is** | Gây thiếu sót khi tổng hợp. Nếu lâu ngày không sử dụng, người dùng có thể quên lãng phần mềm |
| **a successful solution would be** | Người dùng được báo nhập liệu vào thời điểm nào đó  (Chức năng 5.8) |

|  |  |
| --- | --- |
| **The problem of** | Đồng bộ hóa dữ liệu, gửi thông tin lên cloud |
| **affects** | Sinh viên |
| **the impact of which is** | Không thể đồng bộ lên sever dẫn đến thiếu tính liên kết giữa các nền tảng, gây khó chịu cho người dùng, mất dữ liệu khi mất máy hay thay máy mới. |
| **a successful solution would be** | Dữ liệu người dùng được đồng bộ hóa lên cloud, bảo toàn, sẵn sàng được restore khi cần thiết  (Chức năng 5.10) |

|  |  |
| --- | --- |
| **The problem of** | Nhập dữ liệu nhanh chóng |
| **affects** | Sinh viên |
| **the impact of which is** | Nhập lâu, phức tạp sẽ ảnh hưởng đến ham muốn sử dụng và gây khó chịu cho người dùng, khiến người dùng lười nhập liệu, ảnh hưởng tương tự như vấn đề nhập liệu |
| **a successful solution would be** | Việc nhập nhanh chóng trong vòng 1 ~ 3 bước ngắn, thời gian nhập khoảng 3 ~ 6 giây nhờ giao diện trực quan, dễ nhận biết, hướng dẫn sử dụng dễ hiểu |

|  |  |
| --- | --- |
| **The problem of** | Bảo mật thông tin |
| **affects** | Sinh viên |
| **the impact of which is** | Người dùng bị lộ thông tin thu nhập, cách chi tiêu của bản thân |
| **a successful solution would be** | Sổ chi tiêu được bảo vệ bằng mật khẩu riêng, có thể đăng nhập qua Facebook hoặc Google |

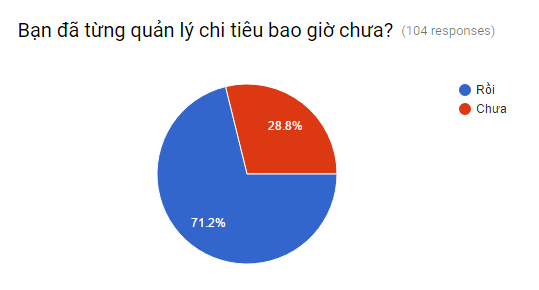
## Product Position Statement <Giới thiệu vị trí của dự án>

|  |  |
| --- | --- |
| **For** | Sinh viên |
| **Who** | muốn kiểm soát chi tiêu của bản thân nhằm tránh tình trạng cháy túi |
| **The (product name)** | đây là một phần mềm quản lý chi tiêu |
| **That** | giúp người dùng kiểm soát chi tiêu bản theo một cách dễ dàng, nhanh chóng và trực quan nhất |
| **Unlike** | các phần mềm trên thị trường hiện nay |
| **Our product** | nổi bật với khả năng ước lượng chi tiêu tháng, nhập chi tiêu với giá trị ước lượng, lên kế hoạch chi tiêu cho ngày kế tiếp, nhập liệu vô cùng đơn giản nhanh chóng và trực quan |

# Stakeholder and User Descriptions <Các bên liên quan>

## Market Demographics <Viễn cảnh thị trường>

Qua quá trình khảo sát, phỏng vấn, có thể thấy nhu cầu quản lý chi tiêu của mọi người rất cao(>70%), tuy nhiên đa số quản lý thông qua sổ sách, chưa hề nghĩ tới việc sử dụng phần mềm chuyên biệt đồng thời số người sử dụng smartphone và PC càng ngày càng cao, đa số mọi người đều sở hữu. Nếu có thể khiến người dùng biết tới, tiềm năng phổ cập rộng rãi là rất lớn

****

## Stakeholder Summary <Tóm tắt thông tin các bên liên quan>

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Name** | **Description** | **Responsibilities** |
| Developer | Xây dựng, phát triển và bảo trì phần mềm | * Đảm bảo phần mềm chạy theo yêu cầu đặt ra * Phát triển phần mềm hoàn thiện hơn trong tương lai |
| Người dùng | Người sử dụng phần mềm, tương tác chính với phần mềm | * Tương tác thường xuyên với các chức năng của phần mềm * Góp ý, đánh giá phần mềm * Mục tiêu chính để làm phần mềm |

## User Summary

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Name** | **Description** | **Responsibilities** | **Stakeholder** |
| Sinh viên | Người sử dụng phần mềm, tương tác chính với phần mềm | * Tương tác thường xuyên với các chức năng của phần mềm * Góp ý, đánh giá phần mềm * Mục tiêu chính để làm phần mềm | Người dùng |

## User Environment

* Phần mềm quản lý dành cho cá nhân
* Có thể sử dụng ở bất kỳ nơi nào với mobile. Sử dụng nơi công sở, nhà với PC
* Cài đặt trên môi trường mobile và PC. Tương lai có thể thiết kế thông qua web

## Stakeholder Profiles

### Người dùng

|  |  |
| --- | --- |
| **Representative** | Đại diện cho những người sử dụng phần mềm nhằm quản lý chi tiêu |
| **Description** | Sinh viên |
| **Type** | Sinh viên |
| **Responsibilities** | Sử dụng các chức năng liên quan tới quản lý chi tiêu, trải nghiệm và góp ý, báo lỗi |
| **Success Criteria** | Người dùng quản lý được chi tiêu một cách dễ dàng, hiệu quả nhất |
| **Involvement** | Đưa ra yêu cầu chức năng, yêu cầu cải tiến, ý kiến trong quá trình sử dụng, đóng góp kinh phí phát triển qua việc xem quảng cáo nếu có |
| **Deliverables** | Một phần mềm quản lý chi tiêu đơn giản, hiệu quả, trực quan |
| **Comments / Issues** |  |

### Developer

|  |  |
| --- | --- |
| **Representative** | Đại diện cho đội ngũ phát triển phần mềm |
| **Description** | Những người trực tiếp tạo và cải tiến sửa chữa phần mềm |
| **Type** | Chuyên gia |
| **Responsibilities** | Sử dụng các chức năng liên quan tới tiếp nhận góp ý và sửa lỗi, cải tiến phần mềm |
| **Success Criteria** | Tiếp nhận được các thông tin từ người dùng như mong muốn, các lỗi trong quá trình sử dụng, các thông tin ẩn danh khác từ người dùng |
| **Involvement** | Tiếp nhận, tìm hiểu yêu cầu khách hàng, kiến tạo và cải tiến sản phẩm |
| **Deliverables** | Phần mềm có với các chức năng quản lý chi tiêu, gửi thông tin ẩn danh |
| **Comments / Issues** |  |

## User Profiles

### Sinh viên

|  |  |
| --- | --- |
| **Representative** | StakeHolder: Người dùng |
| **Description** | Sinh viên |
| **Type** | Sinh viên |
| **Responsibilities** | Sử dụng các chức năng liên quan tới quản lý chi tiêu, trải nghiệm và góp ý, báo lỗi |
| **Success Criteria** | Người dùng quản lý được chi tiêu một cách dễ dàng, hiệu quả nhất |
| **Involvement** | Đưa ra yêu cầu chức năng, yêu cầu cải tiến, ý kiến trong quá trình sử dụng, đóng góp kinh phí phát triển qua việc xem quảng cáo nếu có |
| **Deliverables** | Một phần mềm quản lý chi tiêu đơn giản, hiệu quả, trực quan |
| **Comments / Issues** |  |

## Key Stakeholder or User Needs <Các nhu cầu của các bên liên quan>

<Không>

## Alternatives and Competition <Các giải pháp thay thế và đối thủ cạnh tranh>

<Chi tiết trong “Khảo sát phần mềm tương tự”>

### Money Lover

### Money Keeper

### Finance Manager

### Thu chi cá nhân TTH

### My Budget Book

# Product Overview <Tổng quan sản phẩm>

## Product Perspective

<không>

## Summary of Capabilities

|  |  |
| --- | --- |
| **Customer Benefit** | **Supporting Features** |
| Người dùng có thể thích nghi nhanh chóng với sản phẩm | Giao diện trực quan, dễ sử dụng, có hướng dẫn sử dụng cho người dùng mới |
| Ghi chép, thống kê chi tiêu nhanh chóng, dễ dàng, trực quan | Bảng nhập liệu đơn giản, thống kê qua biểu đồ, chi tiết lịch sử chi tiêu |
| Tạo thói quen quản lý chi tiêu thường xuyên | Nhắc nhở nhập liệu, quá trình nhập đơn giản, nhanh chóng |
| Giúp người dùng điều chỉnh chi tiêu hợp lý | Thiết đặt hạn mức chi, cảnh báo sắp quá định mức |

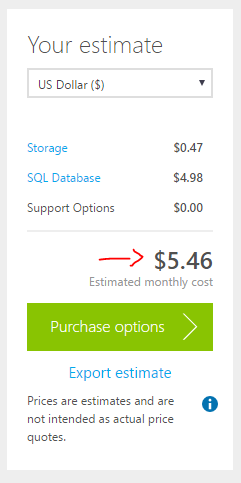
## 

## Assumptions and Dependencies <Các giải định và sự phụ thuộc>

* Nếu việc liên kết các ngân hàng gặp nhiều khó khăn về thủ tục, giá, độ phức tạp khi thiết kế dẫn tới loại bỏ chức năng tương ứng, TẤT CẢ các tài liệu cần được chỉnh sửa lại

## 

## Cost and Pricing <Chi phí và giá>

* **Chi phí phát sinh dự kiến gồm các khoản:**
  + - Chi phí marketing, SEO,…
      * Chi phí khởi điểm 10~15 triệu trong 4 tháng đầu
      * Chi phí duy trì hàng tháng (1~1.5 triệu)
    - Chi phí đưa ứng dụng lên store (Tài khoản google dev giá 25$)
    - Chi phí tiến hành liên kết dịch vụ ngân hàng(tính phí server)
    - Chi phí thiết kế, design UI
      * Nếu team tự thiết kế thì không tính tiền công
      * Thuê một người thiết kế UI giá khoảng 5~10 triệu đồng
    - Chi phí server (Azure) (5GB dữ liệu và 2GB CSDL)
  + **Giá thành dự kiến của sản phẩm**
* Miễn phí tới người dùng
* Sẵn sàng từ bỏ lợi nhuận từ quảng cáo để tăng trải nghiệm của người dùng
* Sau khi vận hành tốt có thể thu phí để lưu trữ thêm dữ liệu và chèn quảng cáo

## Licensing and Installation <Bản quyền>

* Photoshop CC(~20$/Tháng)
* Visual Studio 2015 (Professional) (499$)

# Product Features <Các tính năng của sản phẩm>

## Quản lý chi tiêu hằng ngày: ghi lại về chi tiêu gì, số tiền, ghi chú <M>

## Dựa trên chi tiêu tuần tính toán ước lượng về chi tiêu tháng <S>

## Thống kê chi tiêu hàng ngày, tháng, năm <S>

## Đặt mục tiêu chi tiêu, nhắc nhỡ nếu mức chi tiêu thực tế vượt so với dự kiến <C>

## Nhập số tiền hiện có, ATM, số tiền cho mượn (người mượn, ngày mượn), nhập số tiền đang nợ, nhập thu nhập (nếu có). <M>

## Cho phép tạo mới/đóng sổ chi tiêu <S>

## Tính toán số dư hiện tại. <M>

## Nhắc nhập bằng chuông, popup vào thời điểm tùy chọn. <S>

## Đồng bộ với Cloud <C>

## Chuyển đổi tiền tệ <C>

## Đánh giá, nhận xét, báo lỗi phần mềm <S>

## Hướng dẫn sử dụng <S>

## Tra cứu lịch sử thu chi theo ngày, tháng, năm <S>

## Tạo tài khoản khi sử dụng phần mềm <C>

## Tự động cập nhật các khoản thu chi cố định ( tiền lương, học phí, tiền nhà,…) <S>

## Các chức năng ẩn: theo dõi dữ liệu nặc danh, thống kê… để cải tiến phần mềm <C>

# Constraints <Các ràng buộc>

* Icon vui mắt
* Ít chữ
* Giao diện thân thiện, đơn giản, dễ sử dụng, hình ảnh rõ ràng

# Quality Ranges <Ràng buộc phạm vi chất lượng>

<Chi tiết trong “Chất lượng sản phẩm”>

* Khả năng xử lý lượng người dùng lớn
* Thời gian đồng bộ dữ liệu nhanh
* Thông tin người dùng được bảo mật
* Giao diện đơn giản, dễ hiểu
* Khả năng bảo trì cao
* Tốc độ xử lý nhanh
* Tính tin cậy cao
* Tính sẵn sàng
* Kích cỡ dữ liệu tối ưu
* Độ hiệu quả cao

# Precedence and Priority <Độ ưu tiêu>

## Quản lý chi tiêu hằng ngày: ghi lại về chi tiêu gì, số tiền, ghi chú <M>

## Dựa trên chi tiêu tuần tính toán ước lượng về chi tiêu tháng <S>

## Thống kê chi tiêu hàng ngày, tháng, năm <S>

## Đặt mục tiêu chi tiêu, nhắc nhỡ nếu mức chi tiêu thực tế vượt so với dự kiến <C>

## Nhập số tiền hiện có, ATM, số tiền cho mượn (người mượn, ngày mượn), nhập số tiền đang nợ, nhập thu nhập (nếu có). <M>

## Cho phép tạo mới/đóng sổ chi tiêu <S>

## Tính toán số dư hiện tại. <M>

## Nhắc nhập bằng chuông, popup vào thời điểm tùy chọn. <S>

## Đồng bộ với Cloud <C>

## Chuyển đổi tiền tệ <C>

## Đánh giá, nhận xét, báo lỗi phần mềm <S>

## Hướng dẫn sử dụng <S>

## Tra cứu lịch sử thu chi theo ngày, tháng, năm <S>

## Tạo tài khoản khi sử dụng phần mềm <C>

## Tự động cập nhật các khoản thu chi cố định ( tiền lương, học phí, tiền nhà,…) <S>

## Các chức năng ẩn: theo dõi dữ liệu nặc danh, thống kê… để cải tiến phần mềm <C>

# Other Product Requirements <Yêu cầu khác>

## Applicable Standards

<Không>

## System Requirements

* Với môi trường Android: phiên bản yêu cầu > 3.5
* Hệ thống đám mây để đồng bộ, thu thập dữ liệu (Azure, Amazone, …)

## Performance Requirements

* Phản hồi nhanh từ hệ thống: chức năng tương tác với người dùng luôn đáp ứng phản hồi trong vòng 0.5 - 2s.

## Environmental Requirements

<Không>

# Documentation Requirements <Yêu cầu về sưu liệu>

<Cập nhật sau>

## User Manual

<Tích hợp sẵn, hiển thị lần đầu khi sử dụng phần mềm>

## Online Help

* Fanpage trên facebook (tạo sau khi hoàn thành sản phẩm)

## Installation Guides, Configuration, and Read Me File

<Bỏ qua>

## Labeling and Packaging

<Bỏ qua>

# A Feature Attributes

## A.1 Status <Cập nhật sau>

<Bỏ qua>

## A.2 Benefit <Độ ưu tiên cho các yêu cầu do team marketing, PM, BA viết>

<Bỏ qua>

## A.3 Effort

<Bỏ qua>

## A.4 Risk

* Nếu như sản phẩm không hoàn thiện do thiếu nhân lực, phân bố thời gian chưa hợp lý, không được người dùng ủng hộ thì công sức bỏ ra sẽ lãng phí(code, thu thập, khảo sát, họp hành, …)
* Ước lượng độ khó chức năng quá cao, không thể hoàn thành

## A.5 Stability

<Bỏ qua>

## A.6 Target Release

<Bỏ qua>

## A.7 Assigned To

<Bỏ qua>

## A.8 Reason

<Bỏ qua>