**RESOURCE MANAGEMENT PLAN**

**Project Tile: Hệ thống quản lý chuỗi rạp chiếu phim**

**Date prepared: 30/08/2024**

**Team Member Identification and Estimates**

| **Role** | **Number** | **Skill Level** |
| --- | --- | --- |
| Project Manager | 1 | - Kinh nghiệm 5+ năm trong quản lý dự án, đã hoàn thành ít nhất 3 dự án liên quan đến phát triển phần mềm Java.  - Kỹ năng cần thiết:   * Kỹ năng quản lý dự án, bao gồm lập kế hoạch, điều phối nguồn lực, quản lý rủi ro và kiểm soát tiến độ. * Kỹ năng giao tiếp và quản lý đội nhóm. * Kinh nghiệm quản lý dự án phần mềm, đặc biệt là trong môi trường sử dụng ngôn ngữ Java. |
| Business Analyst | 1 | - Kinh nghiệm 2+ năm trong phân tích nghiệp vụ phần mềm  - Kỹ năng cần thiết:   * Kỹ năng phân tích và thu thập yêu cầu từ khách hàng. * Kỹ năng giao tiếp hiệu quả với các bên liên quan và kỹ năng viết tài liệu. |
| Developer | 2 | - Mỗi người cần có ít nhất 2-3 năm kinh nghiệm lập trình Java và có kinh nghiệm kiểm thử phần mềm  - Kỹ năng cần thiết:   * Kỹ năng lập trình Java chuyên sâu. * Kinh nghiệm làm việc với các công cụ phát triển phần mềm như IDE (Eclipse, IntelliJ IDEA). * Kinh nghiệm kiểm thử phần mềm (unit testing, integration testing, automation testing). |

**Staff Acquisition Staff Releases**

| **\_ Thành viên nội bộ:**   * Phương pháp tuyển dụng: Thành viên nội bộ sẽ được lựa chọn từ nhân sự có sẵn trong công ty. Project Manager sẽ xác định các thành viên phù hợp dựa trên kỹ năng lập trình Java, kinh nghiệm quản lý dự án và phân tích nghiệp vụ. Nhân sự có kỹ năng liên quan sẽ được phân bổ vào dự án theo kế hoạch. * **Quy trình onboard**: Thành viên nội bộ sẽ được onboard thông qua các buổi định hướng dự án. Họ sẽ nhận tài liệu chi tiết về mục tiêu, phạm vi dự án, công cụ phát triển, và công nghệ sử dụng (Java). Các cuộc họp định kỳ sẽ được tổ chức để đảm bảo nhân viên hiểu rõ vai trò và nhiệm vụ của mình. | **\_ Kế hoạch giải phóng nhân sự:**  Khi dự án đạt đến các mốc quan trọng hoặc khi công việc của thành viên hoàn thành, họ sẽ được giải phóng khỏi dự án. PM sẽ chịu trách nhiệm lập kế hoạch cho việc giải phóng nhân sự để đảm bảo không làm gián đoạn dự án.  **\_ Chuyển giao kiến thức:**  Trước khi nhân sự được giải phóng, quá trình chuyển giao kiến thức sẽ được thực hiện. Điều này bao gồm việc tạo tài liệu về công việc đã hoàn thành, chia sẻ mã nguồn, và tổ chức các buổi chuyển giao kiến thức cho các thành viên còn lại của nhóm. |
| --- | --- |

**Roles, Responsibilities and Authority**

| **Role** | **Responsibilities** | **Authority** |
| --- | --- | --- |
| Project Manager | \_ Xây dựng kế hoạch dự án, theo dõi tiến độ và đảm bảo dự án hoàn thành đúng hạn.  \_ Điều phối tài nguyên, phân công công việc và quản lý rủi ro dự án.  \_ Giao tiếp với các bên liên quan để báo cáo tiến độ và giải quyết các vấn đề phát sinh.  \_ Đảm bảo tất cả thành viên trong nhóm hiểu rõ mục tiêu dự án và thực hiện công việc theo đúng quy trình. | \_ Quyết định về việc phân bổ nguồn lực và sắp xếp công việc cho các thành viên trong nhóm.  \_ Phê duyệt các thay đổi trong dự án, bao gồm phạm vi công việc, thời gian và ngân sách. |
| Business Analyst | \_ Thu thập, phân tích và tài liệu hóa yêu cầu của khách hàng.  \_ Xác định các quy trình nghiệp vụ và đưa ra giải pháp phù hợp cho đội phát triển.  \_ Là cầu nối giữa khách hàng và đội phát triển, đảm bảo rằng yêu cầu của khách hàng được hiểu và triển khai đúng cách. | \_ Quyết định về chi tiết yêu cầu của khách hàng và tham gia vào các cuộc họp để thảo luận về giải pháp với đội phát triển.  \_ Đưa ra các đề xuất về cải tiến quy trình nghiệp vụ hoặc giải pháp dựa trên phân tích thực tiễn. |
| Developer | \_ Phát triển các tính năng phần mềm theo yêu cầu và thiết kế từ BA, sử dụng ngôn ngữ lập trình Java.  \_ Thực hiện kiểm thử (unit testing, integration testing) để đảm bảo mã nguồn hoạt động đúng và không có lỗi. | \_ Quyết định về thiết kế kỹ thuật và cách triển khai mã nguồn theo các yêu cầu của dự án.  \_ Đưa ra đề xuất về giải pháp kỹ thuật, cải tiến mã nguồn và tối ưu hóa hiệu suất.  \_ Có quyền dừng triển khai hoặc yêu cầu sửa đổi nếu phát hiện lỗi nghiêm trọng trong quá trình phát triển hoặc kiểm thử. |

**Object Organizational Structure**

| **\_** Project Manager:   * Vai trò chính: là người chịu trách nhiệm quản lý và điều phối toàn bộ dự án, đảm bảo rằng các nhiệm vụ được thực hiện đúng tiến độ và đạt chất lượng yêu cầu. * Vị trí trong cấu trúc: là người đứng đầu nhóm dự án và có trách nhiệm giám sát tất cả các thành viên khác.   **\_** Business Analyst:   * Vai trò chính: Chịu trách nhiệm phân tích yêu cầu nghiệp vụ từ khách hàng và chuyển đổi chúng thành các yêu cầu kỹ thuật cho đội phát triển. * Vị trí trong cấu trúc: Làm việc dưới sự chỉ đạo của PM và phối hợp chặt chẽ với cả PM và các DEV/Tester để đảm bảo rằng tất cả yêu cầu được hiểu rõ và thực hiện đúng   **\_** Developer:   * Vai trò chính: Developer chịu trách nhiệm phát triển phần mềm dựa trên các yêu cầu và thiết kế của BA, cũng như kiểm thử phần mềm để đảm bảo chất lượng trước khi chuyển giao sản phẩm. . * Vị trí trong cấu trúc: Cả hai Developer làm việc dưới sự quản lý của PM và nhận các yêu cầu công việc từ BA. Họ cũng phối hợp với nhau để đảm bảo sự liên tục trong phát triển và kiểm thử. |
| --- |

**Training Requirements**

| Tất cả các thành viên dự án sẽ được yêu cầu tham gia khóa đào tạo về:   * Phương pháp phát triển phần mềm Agile để đảm bảo mọi người đều hiểu quy trình làm việc và có thể áp dụng đúng cách. * Các công nghệ và công cụ liên quan đến dự án như Java, Eclipse, hoặc các công cụ kiểm thử tự động. * Đào tạo về bảo mật thông tin: Đảm bảo các thành viên hiểu rõ về việc bảo mật dữ liệu và các quy định bảo mật trong dự án. * Sử dụng công cụ quản lý dự án: Các khóa đào tạo về các công cụ quản lý dự án như Jira hoặc Trello để theo dõi và quản lý tiến độ công việc. * Hỗ trợ và phát triển kỹ năng mềm: Đào tạo kỹ năng giao tiếp, làm việc nhóm và quản lý thời gian để đảm bảo sự hợp tác hiệu quả giữa các thành viên. |
| --- |

**Rewards and Recognition**

| Các thành viên dự án có thành tích xuất sắc sẽ được khen thưởng dưới dạng:   * Tiền thưởng dựa trên hiệu suất làm việc. * Chứng nhận ghi nhận đóng góp xuất sắc trong dự án. * Đề xuất thăng tiến hoặc cơ hội tham gia các dự án lớn hơn trong tương lai. |
| --- |

**Team development**

| Nhóm dự án sẽ được phát triển thông qua:   * Các buổi họp định kỳ để chia sẻ kiến thức và kinh nghiệm, cũng như phản hồi về tiến trình công việc. * Các hoạt động xây dựng đội nhóm nhằm tăng cường sự phối hợp giữa các thành viên và phát triển kỹ năng mềm như giao tiếp, giải quyết vấn đề. |
| --- |

**Physical Resource Identification and Estimates**

| **Resource** | **Amount** | **Grade** |
| --- | --- | --- |
| Máy tính | Mỗi thành viên 1 máy (4 máy) | Cấu hình đủ mạnh để phát triển và kiểm thử |
| Phần mềm phát triển | Giấy phép cho Eclipse/IntelliJ IDEA | Bản quyền chính thức |
| Công cụ kiểm thử | Giấy phép cho Selenium và các công cụ khác | Công cụ kiểm thử tự động |
| Môi trường kiểm thử | Máy chủ ảo cho nhóm phát triển | Đủ khả năng chạy các bản build và kiểm thử tự động |
| Thiết bị mạng | Hệ thống mạng ổn định cho nhóm phát triển | Đảm bảo kết nối liên tục |

**Resource Acquisition**

| * Các tài nguyên như máy tính và phần mềm sẽ được mua hoặc cấp phát bởi bộ phận IT của công ty trong vòng 1 tuần trước khi dự án bắt đầu. Đối với các máy chủ ảo, chúng sẽ được cấu hình và sẵn sàng trước thời điểm phát triển. * Thời gian bảo trì và hỗ trợ kỹ thuật: Đảm bảo các thiết bị, phần mềm có hỗ trợ bảo hành và bảo trì trong suốt quá trình sử dụng. * Chi phí mua sắm và cấp phát: Lập kế hoạch dự toán ngân sách chi tiết cho việc mua sắm tài nguyên, bao gồm cả chi phí phát sinh (nếu có). * Tính khả dụng của tài nguyên thay thế: Lập kế hoạch dự phòng cho các tài nguyên thiết yếu (ví dụ: máy tính dự phòng, giấy phép phần mềm phụ) trong trường hợp gặp sự cố hoặc phát sinh nhu cầu đột xuất. |
| --- |

**Resource Management**

| Các tài nguyên bao gồm máy tính, phần mềm và máy chủ sẽ được phân bổ và quản lý bởi quản lý dự án (Project Manager) để đảm bảo hiệu quả sử dụng. Bộ phận IT chịu trách nhiệm cài đặt và duy trì hoạt động ổn định của hệ thống máy chủ ảo và các công cụ kiểm thử. Ngân sách và thời gian được giám sát chặt chẽ để tránh lãng phí và đảm bảo tiến độ dự án.  Quản lý rủi ro về tài nguyên: Xác định các rủi ro tiềm ẩn liên quan đến việc phân bổ tài nguyên (ví dụ, hỏng hóc phần cứng, thiếu giấy phép phần mềm) và lập kế hoạch dự phòng.  Quản lý các bản sao lưu và khôi phục: Đảm bảo dữ liệu và tài nguyên quan trọng được sao lưu định kỳ, có sẵn kế hoạch khôi phục trong trường hợp có sự cố.  Kiểm tra và bảo trì định kỳ: Các tài nguyên như máy tính, máy chủ cần được bảo trì và kiểm tra định kỳ để đảm bảo hoạt động ổn định trong suốt dự án. |
| --- |

**RESPONSIBILITY ASSIGNMENT MATRIX**

**Project Tile: Hệ thống quản lý chuỗi rạp chiếu phim**

**Date prepared: 30/08/2024**

|  | **Project Manager** | **Business Analyst** | **Developer** | **Cả nhóm** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **1. Quản lý dự án** | A |  |  |  |
| 1.1. Nhận dự án | R | I |  |  |
| 1.2. Lập kế hoạch | R | C | I |  |
| 1.3. Chuẩn bị tài nguyên và nhân lực | R | I | I |  |
| **2. Xác định yêu cầu** | I | A |  |  |
| 2.1. Thu thập yêu cầu khách hàng | I | R | I |  |
| 2.2. Yêu cầu về chức năng | I | R | I |  |
| 2.3. Yêu cầu về giao diện | I | R | I |  |
| 2.4. Yêu cầu phi chức năng | I | R | I |  |
| 2.5. Tổng kết và đánh giá yêu cầu | I | R | I |  |
| **3. Phân tích yêu cầu** | I | A |  |  |
| 3.1. Mô hình nghiệp vụ | I | R |  |  |
| 3.2. Mô hình hệ thống | I | R | I |  |
| 3.3. Phân tích thiết kế giao diện | C | R | C |  |
| 3.4. Phân tích cơ sở dữ liệu | C | R | C |  |
| 3.5. Review |  |  |  | R |
| **4. Thiết kế hệ thống** | I |  | A |  |
| 4.1. Thiết kế tổng thể hệ thống | R |  |  |  |
| 4.2. Thiết kế các module | C | C | R |  |
| 4.3. Thiết kế giao diện | C | C | R |  |
| 4.4. Thiết kế cơ sở dữ liệu | C | C | R |  |
| 5.5. Review |  |  |  | R |
| **5. Phát triển phần mềm** | I |  | A |  |
| 5.1. Phát triển Front-end | I |  | R |  |
| 5.2. Phát triển Back-end | I |  | R |  |
| 5.3. Tích hợp và tối ưu | R |  | R | C |
| 5.4. Review |  |  |  | R |
| **6. Kiểm thử** | I |  | A |  |
| 6.1. Kiểm thử đơn vị |  |  | R |  |
| 6.2. Kiểm thử tích hợp |  |  | R |  |
| 6.3. Kiểm thử hệ thống |  |  |  | R |
| 6.4. Kiểm thử bảo mật |  |  | R |  |
| 6.5. Review |  |  |  | R |
| **7. Sửa lỗi phát sinh** | I |  |  | R |
| **8. Cài đặt và triển khai** | I |  | A |  |
| 8.1. Chuẩn bị môi trường cài đặt | R |  | R |  |
| 8.2. Cài đặt hệ thống | R |  | R |  |
| 8.3. Phát triển tài liệu |  |  |  | R |
| **9. Bàn giao sản phẩm và tài liệu** | R |  |  |  |
| **10. Hỗ trợ và bảo trì** | I |  | R |  |
| **11. Kết thúc dự án** | A |  |  |  |
| 11.1. Đánh giá dự án | R | C | C |  |
| 11.2. Rút kinh nghiệm | R | C | C |  |
| 11.3. Hoàn tất hồ sơ dự án | R | C | C |  |

**R (Responsible): Người thực hiện nhiệm vụ.**

**A (Accountable): Người chịu trách nhiệm cuối cùng.**

**C (Consulted): Người được tham vấn trong quá trình thực hiện.**

**I (Informed): Người được thông báo về kết quả hoặc tiến độ.**