

Phần 1: Nhiệm Vụ

1. Nghiên cứu những ứng dụng web tương tự. Dựa trên mô tả kịch bản về những trang web tương tự, và theo những ý kiến của bạn, tóm tắt những gì bạn tin là những chức năng chính của hệ thống này có thể cung cấp. Chú trọng những chức năng như ràng buộc, tùy chọn, và tốt để có. Cũng như cung cấp một đánh giá khởi đầu độ khó khả năng cung cấp cho mỗi chức năng. Viết kết quả đó từ 1 đến 2 trang, những trang tham khảo quan trọng.

- **Similar websites:** GameFly, Redbox, Gamerang, Game Access.
- **Functional requirements:**
 1. **User Account Management:** Allows users to create and manage their personal accounts where they can view account details, rental history, and payment information.
 - **Difficulty:** Easy to implement since this feature has been widely used and a basic for each modern rental web design.
 2. **Game Search and Inventory:** Provides users with search functionality to browse a catalogue of available games, filter by console or platform, and see availability. This will also allow users to reserve games and view real-time inventory updates.
 - **Difficulty:** Easy to implement since this feature has been widely used and a basic for each modern rental web design.
 3. **Rental Checkout and Payment:** Includes a secure checkout and payment system for users to make online payments, as well as shipping and return options for games that are rented.
 - **Difficulty:** Hard since making a secure checkout requires extensive knowledge of firewalls and modern web security.
 4. **User Reviews and Ratings:** Provides customers with a platform to review and rate games they have previously rented. These reviews and ratings will help other users make more informed decisions when browsing for games.
 - **Difficulty:** Easy to implement since this feature has been widely used and a basic for each modern rental web design.
 5. **Game Recommendations:** Recommends games based on a user's rental history and viewing history. This feature helps users discover new games they may have overlooked.
 - **Difficulty:** Easy to implement since this feature has been widely used and a basic for each modern rental web design.
 6. **Customer Support:** Provides customer support through various channels such as email, chat, or phone, to assist users with any questions or issues regarding the rental process.
 - **Difficulty:** Easy to implement since this feature has been widely used and a basic for each modern rental web design.
 7. **Integration of Game Developer APIs:** Integrate games publishers' API to auto-update new release titles and complete descriptions, cover images, and titles in all supported platforms.
 - **Difficulty:** Hard to implement since each game developer may use a different game engine and thus have different API for each engine. This would require our platform to be able to integrate with most of the popular game engines.
 8. **Reporting:** Generates reports to identify popular rented games, usage patterns, and games with the most reviews.

- **Difficulty:** Easy to implement since this feature has been widely used and a basic for each modern rental web design.
- **Non-functional requirements:**
 1. **Reliability:** The website is expected to be available at all times, with minimal downtime, to ensure that users can rent games whenever they want.
 - **Difficulty:** Medium since there may be hazards such as natural disasters or electrical outages that may occur.
 2. **Security:** The website should ensure secure data transfer and storage of personal and payment information of users. This includes protection against cyber-attacks such as hacking, malware, and phishing.
 - **Difficulty:** Hard since making a secure checkout requires extensive knowledge of firewalls and modern web security.
 3. **Performance:** The website should be fast and responsive, with quick navigation, fast page loading, and minimal lagging. The video game renting website should also be able to handle large volumes of traffic.
 - **Difficulty:** Medium since managing a large amount of users needs a good backend.
 4. **Scalability:** The website should be scalable to accommodate growing numbers of users and the increasing size of the game library.
 - **Difficulty:** Medium since managing large amount of user needs a good backend.
 5. **User Interface:** The user interface should be intuitive and user-friendly, with easy navigation, filtering, and search functionality. The website should also be accessible across different devices and platforms.
 - **Difficulty:** Easy since many platforms nowadays can use the same format such as webgl or html.
 6. **Compatibility:** The website should be compatible with different operating systems, web browsers, and screen sizes.
 - **Difficulty:** Easy to implement since this feature has been widely used and a basic for each modern rental web design.
 7. **Compliance:** The website should comply with relevant legal requirements and industry standards. This includes regulations relating to data protection, payment transactions, online security, and accessibility.
 - **Difficulty:** Easy to implement since this feature has been widely used and a basic for each modern rental web design.
 8. **Maintenance and Support:** The website should have a maintenance and support plan to ensure that regular updates are done, and technical problems are addressed promptly. There should also be a robust backup and recovery system that safeguard sensitive user data and game libraries.
 - **Difficulty:** Easy to implement since this feature has been widely used and a basic for each modern rental web design.

2. Giả sử rằng bạn được giao tham gia vào trong dự án phân phối Video Game được mô tả như trên. Bạn là thành phần của nhóm để định nghĩa những đòi hỏi kỹ năng đối với người quản trị dự án cho dự án này. Bạn thực sự thích được trở thành người quản trị dự án. Viết một đến hai trang mô tả người này bao gồm mô tả trách nhiệm, kinh nghiệm đòi hỏi, giáo dục, và kỹ năng mong đợi.

Responsibility:

- Developing and maintaining web applications and websites.
- Creating web page layouts and user interfaces.
- Implementing website functionality and databases.
- Debugging and troubleshooting website issues.
- Developing and testing web-based software applications.
- Collaborating with cross-functional teams to develop and implement new features.
- Developing secure and scalable web applications.

Experience:

- Strong working knowledge of web development tools and languages such as HTML, CSS, JavaScript, and others.
- Experience in developing responsive web applications for multiple platforms.
- Experience in working with web development frameworks such as Node.js, ReactJS, and AngularJS.
- Experience with debugging and troubleshooting web-based applications.
- Knowledge of version control systems such as Git.
- Familiarity with cloud technologies such as AWS or Azure.
- Knowledge of server-side languages such as PHP or Python.

Education:

- A bachelor's degree in computer science, software engineering or a related field is preferred.
- A diploma or certification in web development courses is a plus.

Skills:

- Strong coding and programming skills.
- Familiarity with front-end technologies such as HTML, CSS, and JavaScript.
- Strong analytical and problem-solving skills.
- Knowledge of web performance and security best practices.
- Ability to work with some design tools such as Photoshop, Sketch.
- Strong communication skills, both written and verbal.
- Excellent teamwork and collaboration skills.

3. Chuẩn bị nghiệp vụ cho dự án phân phối Video Game. Giả sử dự án này kéo dài 12 tháng để hoàn thành và chi phí khoảng \$500,000, và chi phí mỗi tháng hoạt động khoảng \$50,000 mỗi tháng cho năm thứ 1, và \$60,000 mỗi tháng cho năm 2 và 3. Lợi nhuận ước tính khoảng 1 triệu \$ năm đầu tiên sau khi thực thi, và 2 triệu \$ cho hai năm theo sau tính NPV, ROI, và năm xảy ra hoàn vốn. Giả sử 7% chiết khấu.

Capital: 7%

Initial Cost \$500.000

Annual cash flow year 1: \$1.000.000.

Annual cash flow year 2: \$2.000.000.

Annual cash flow year 3: \$2.000.000.

Annual Cost year 1: $50000 \times 12 = \$600000$.

Annual Cost year 2 and 3: $60000 \times 12 = \$720000$.

Year 1: Present value cash flow: $(1000000)/(1+0.7) = 588235$.

Year 2: Present value cash flow: $(2000000)/(1+0.7)^2 = 692041$.

Year 3: Present value cash flow: $(2000000)/(1+0.7)^3 = 407083$.

NPV: $\text{year1} + \text{year2} + \text{year3} - \text{Initial Cost} = 1187359$.

NPV > 0: indicates that the project is profitable and worth investing.

ROI: $(\text{Gain from Investment} - \text{Cost of Investment}) / \text{Cost of Investment} = (5000000 - 500000) / 500000 = 9$.

Phần 2: Lập Kế hoạch

Kịch bản

Xin chúc mừng bạn được chọn làm quản trị dự án cho dự án Video Game Delivery. Công ty thị trường VP, Lori là người tài trợ dự án. Bây giờ bạn cần tập hợp nhóm dự án và triển khai công việc dự án ở mức khái quát rõ nét dự án. Nhà quản trị cao cấp bảo rằng bạn quản lý nhóm. Thêm vào đó, bạn sẽ phải làm việc với những công ty khác trên dự án này. Thay vì tự phát triển tất cả phần mềm, bạn sẽ dùng ứng dụng web được phát triển bởi tập đoàn ABC. Dĩ nhiên bạn cần phải điều chỉnh để đạt đến yêu cầu cho dự án này. Max là người liên lạc chính của bạn với công ty đó. Bạn cũng có Julie và một số người công sự của cô ấy từ hệ thống tư vấn hỗ trợ cho bạn trong việc xác định yêu cầu khách hàng và phát triển những chương trình có sự phối hợp đôi bên. Ước tính khởi đầu đề nghị rằng khoảng một nửa \$500,000 ngân sách cho dự án sẽ dành cho chi phí phần cứng, gia công phần mềm bên ngoài và dịch vụ tư vấn. Bạn sẽ cần chuyên gia IT, hai chuyên gia thị trường, và một chuyên gia mua sắm trong nhóm nội bộ của bạn.

Nhiệm vụ

1. Viết một đến hai trang mô tả nhóm mong đợi “Dream team” cho dự án. Loại người nào bạn mong muốn cho nhóm của bạn. Lập ra danh sách tên, kinh nghiệm nền tảng (background), tính cách cá nhân trong nhóm.

Trước tiên nhóm sẽ cần một chuyên gia CNTT có nền tảng vững chắc về phát triển phần mềm. Người này phải có kinh nghiệm với các công nghệ liên quan như JavaScript, HTML, CSS và khung web. Họ cũng nên làm quen với điện toán đám mây và quản lý cơ sở dữ liệu..

Nhóm cũng sẽ cần hai chuyên gia tiếp thị có kiến thức sâu rộng về ngành công nghiệp game. Những cá nhân này phải có kinh nghiệm tạo chiến dịch tiếp thị cho trò chơi điện tử, cũng như hiểu được nhân khẩu học của đối tượng mục tiêu. Họ nên làm quen với các kỹ thuật quảng cáo mới nhất, bao gồm tiếp thị truyền thông xã hội, tiếp thị người ảnh hưởng và sự tham gia của cộng đồng.

Ngoài ra, nhóm sẽ cần một chuyên gia trong lĩnh vực mua sắm có khả năng phân tích và giải quyết các yêu cầu của khách hàng. Người này phải có kinh nghiệm sử dụng các kỹ thuật nghiên cứu thị trường để thu thập dữ liệu về hành vi của người tiêu dùng. Ngoài ra, họ phải có khả năng đưa ra các quyết định sáng suốt sẽ ảnh hưởng đến kết quả của dự án. Đối với nhân sự nội bộ, tôi đang tìm kiếm những cá nhân có kỹ năng giao tiếp tốt và có thể làm việc cộng tác với những người khác. Họ phải có khả năng thích ứng cao và sẵn sàng làm việc dưới áp lực để đáp ứng thời hạn của dự án. Tính cách của họ phải sao cho họ có thể quản lý xung đột một cách hiệu quả và làm việc hiệu quả trong môi trường nhóm. Về các cá nhân cụ thể, tôi đã xác định được những chuyên gia sau đây đáp ứng các tiêu chí cho đội ngũ trong mơ:

- John - Chuyên gia CNTT với 8 năm kinh nghiệm phát triển web front-end, quen thuộc với các công nghệ như Angular, React, HTML, CSS và Firebase.

- Jack - Giám đốc tiếp thị với 10 năm kinh nghiệm trong ngành trò chơi, thành thạo trong việc tạo chiến dịch tiếp thị, quản lý phương tiện truyền thông xã hội và tương tác với người có ảnh hưởng.
- Bob - Chuyên gia tiếp thị với 5 năm kinh nghiệm trong ngành trò chơi, quen thuộc với các kỹ thuật tương tác cộng đồng và có kinh nghiệm về quảng cáo kỹ thuật số.
- Sarah - Chuyên gia mua sắm với 7 năm kinh nghiệm nghiên cứu thị trường, có khả năng cung cấp thông tin chi tiết về hành vi của khách hàng và đưa ra quyết định sáng suốt phù hợp với mục tiêu dự án.
- Michael - Nhân sự nội bộ với 5 năm kinh nghiệm quản lý dự án, có kinh nghiệm quản lý các nhóm gồm nhiều chuyên gia đa dạng và sở hữu kỹ năng giao tiếp xuất sắc.

2. Dựa trên những thông tin ở nhiệm vụ 1 ở trên, ước tính số giờ bạn nghĩ bạn cần những thành viên của nhóm cho dự án kéo dài một năm. Nhớ rằng bạn chỉ có \$250,000 cho thành viên nhóm nội bộ. Giả sử rằng, bạn là người quản trị dự án, làm việc khoảng \$1000 giờ cho dự án này và lương công ty khoảng \$80 mỗi giờ. Chuẩn bị bảng biểu với ước tính thành viên nội bộ, và viết tóm tắt chính. Nếu bạn nghĩ ngân sách là quá cao hay quá thấp, cung cấp tỉ lệ của bạn.

Ước tính cần thiết cho một dự án kéo dài một năm như sau:

- John (chuyên gia CNTT): 40 giờ/tuần trong 52 tuần, 2080 giờ, mức lương: \$4500.
- Jack (Giám đốc tiếp thị): 40 giờ/tuần trong 52 tuần, 2080 giờ, mức lương: \$3800.
- Bob (Chuyên gia tiếp thị): 40 giờ/tuần trong 52 tuần, 2080 giờ, mức lương: \$4000.
- Sarah (Chuyên gia mua sắm): 40 giờ/tuần trong 52 tuần, 2080 giờ, mức lương: \$4000.
- Michael (Nhân sự nội bộ): 40 giờ/tuần trong 52 tuần, 2080 giờ, mức lương: \$3700.

3. Phát triển bảng cấu trúc công việc (WBS) cho dự án. Phân rã công việc đến cấp 2 hoặc 3 cho phù hợp.

Cấp độ 1: Develop Video Game Delivery Website

Cấp độ 2: Nghiên cứu dự án

Xác định phạm vi dự án

Phát triển lịch trình dự án

Phát triển ngân sách dự án

Xác định và quản lý rủi ro dự án

Cấp độ 2: Phát triển phần mềm

Cấp độ 2: Tiếp thị

Cấp độ 2: Mua sắm

Cấp độ 2: Phát triển phần mềm

Cấp độ 3: Thu thập yêu cầu

Cấp độ 3: Thiết kế hệ thống

Xác định kiến trúc hệ thống

Xây dựng lược đồ dữ liệu
Tạo wireframes và nguyên mẫu
Xác định các thành phần và chức năng của phần mềm

Cấp độ 3: Phát triển Front-end

Phát triển logic mặt trước
Triển khai thiết kế giao diện người dùng
Tích hợp các thành phần front-end
Kiểm tra đơn vị

Cấp độ 3: Phát triển back-end

Phát triển logic back-end
Triển khai lược đồ dữ liệu
Tích hợp các thành phần back-end
Kiểm tra đơn vị

Cấp độ 3: Kiểm thử

Kiểm tra tích hợp front-end và back-end
Kiểm tra chức năng hệ thống
Tiến hành kiểm tra hiệu suất hệ thống
Xác định và giải quyết vấn đề

Cấp độ 3: Kiểm tra mức độ chấp nhận của người dùng

Xác định các kịch bản thử nghiệm
Tiến hành thử nghiệm chấp nhận của người dùng
Giải quyết các vấn đề và phản hồi của người dùng

Cấp độ 3: Triển khai

Chuẩn bị hệ thống để triển khai
Cấu hình môi trường sản xuất
Triển khai hệ thống vào sản xuất
Tiến hành giám sát và bảo trì hệ thống

Cấp độ 2: Tiếp thị

Cấp độ 3: Nghiên cứu thị trường

Cấp độ 3: Quản lý chiến dịch quảng cáo

Phát triển các chiến dịch quảng cáo
Xác định ngân sách quảng cáo

Cấp độ 3: Quản lý phương tiện truyền thông xã hội

Phát triển các chiến dịch truyền thông xã hội
Xác định ngân sách truyền thông xã hội
Tạo nội dung hấp dẫn

Theo dõi và phân tích hiệu suất truyền thông xã hội

Cấp độ 2: Mua sắm

Cấp độ 3: Nghiên cứu thị trường để mua sắm

Xác định khách hàng mục tiêu

Phân tích xu hướng thị trường và phân tích đối thủ cạnh tranh

Xây dựng chiến lược mua hàng

Cấp độ 3: Phân tích phản hồi của khách hàng

Cấp độ 3: Quyết định mua hàng

Xác định nhà cung cấp mua hàng

Đàm phán hợp đồng mua hàng

Mua sản phẩm tồn kho

Cấp độ 3: Quản lý hàng tồn kho

Tạo hệ thống quản lý hàng tồn kho

Phân tích dữ liệu liên quan đến hàng tồn kho

Xác định và thực hiện chiến lược bổ sung hàng tồn kho

4. Dùng WBS bạn phát triển ở trên (nhập thành phần WBS trong cột Task Name) để tạo biểu đồ Gantt và sơ đồ mạng (network diagram) cho dự án. Ước tính thời gian hoàn tất của mỗi nhiệm vụ và nhập ràng buộc phù hợp, nhập vào một vài điểm mốc chính (milestone). Bảo đảm rằng mục tiêu của lịch biểu là kéo dài 12 tháng. In biểu đồ Gantt và sơ đồ mạng.

Gantt chart: <https://drive.google.com/file/d/1VYbZK-NFszy9ZY7uxTcLquqYrjG3UOCt/view?usp=sharing>

Network diagram:

https://drive.google.com/file/d/1st_zFVahyQH5w6BrJDPgXmIG-UCPoyRy/view?usp=sharing

5. Viết danh sách rủi ro chính của dự án. Bao gồm ít nhất 10 rủi ro

- Khó tích hợp phần mềm mới với cơ sở hạ tầng CNTT hiện có hoặc hệ thống của bên thứ ba.
- Các bên liên quan có thể có tầm nhìn khác nhau về sản phẩm cuối cùng, dẫn đến bất đồng và chậm trễ trong việc ra quyết định.
- Khả năng xảy ra các vấn đề sở hữu trí tuệ liên quan đến sự phát triển của phần mềm.
- Lỗi hệ thống hoặc vi phạm dữ liệu có thể ảnh hưởng đến tiến độ và ngân sách của dự án, cũng như sự thành công của dự án.
- Khả năng các thành viên trong nhóm có thể nghỉ việc hoặc vắng mặt trong thời gian dài do bệnh tật hoặc lý do cá nhân.
- Giao tiếp sai giữa các nhóm do rào cản ngôn ngữ và sự khác biệt trong phong cách giao tiếp.
- Các vấn đề với nhà cung cấp và mối quan hệ của nhà cung cấp có thể ảnh hưởng đến tiến độ và ngân sách của dự án.

- Rủi ro liên quan đến các xu hướng công nghệ mới có thể cần được kết hợp.
- Những thách thức bên ngoài như cạnh tranh ngày càng tăng hoặc bất ổn kinh tế có thể ảnh hưởng đến việc thực hiện dự án.
- Tiềm năng thay đổi quy định trong ngành công nghiệp trò chơi, có thể dẫn đến sự chậm trễ của dự án.

Phần 3:

Thực Thi Kịch bản

Bạn và nhóm dự án gặp một vài thử thách trong giai đoạn thực hiện dự án phân phối Video Game. Bốn tháng đã trôi qua khi dự án bắt đầu. Khởi đầu bạn nghĩ bạn chỉ cần khối lượng nhỏ để hoàn chỉnh phần mềm phát triển ngoài, nhưng giờ người cung cấp nói rằng việc hoàn chỉnh sẽ chi phí thêm \$100,000 vượt quá ngân sách ban đầu. Chuyên gia mua sắm trong nhóm, Ryan, không thích nhà cung cấp này và phản đối nhà cung cấp ở cuộc họp nhóm. Những người khác khá hài lòng với người cung cấp, và bạn không ngạc nhiên khi họ nâng giá ước tính chi phí hoàn chỉnh. Ryan đã nói cho người quản lý cấp trên (mà không nói cho bạn), và đề nghị dừng nhà cung cấp đó.

Nhiệm vụ

1. Bạn đề cập ngay lập tức vấn đề gì liên quan đến Ryan và nhà cung cấp? viết một hoặc hai trang với những đề nghị của bạn.

Vấn đề cần được giải quyết ngay lập tức là thiếu giao tiếp giữa các thành viên trong nhóm và thiếu một quy trình để quản lý các mối quan hệ với nhà cung cấp.

- Đầu tiên, đáng lo ngại là Ryan đã đến gặp quản lý cấp trên mà không thảo luận về vấn đề vượt chi phí với những người còn lại trong nhóm và người quản lý dự án. Những hành động như vậy có thể tạo ra căng thẳng không cần thiết và làm tổn hại tinh thần của cả đội. Ryan cần hiểu tầm quan trọng của giao tiếp và cộng tác trong nhóm, điều này giúp chủ động xác định các vấn đề tiềm ẩn và tìm ra giải pháp hiệu quả.
- Thứ hai, nhóm nên có một quy trình phù hợp để quản lý mối quan hệ với nhà cung cấp. Điều này bao gồm việc xem xét định kỳ hoạt động của nhà cung cấp và đàm phán hợp đồng để đảm bảo rằng nhà cung cấp đáp ứng được kỳ vọng. Điều cần thiết là phải có sự trao đổi thông tin rõ ràng giữa chuyên gia mua sắm và người quản lý dự án, để họ có thể làm việc cùng nhau trong quá trình đánh giá hoạt động của nhà cung cấp với kiến thức đầy đủ về các yêu cầu của dự án.

Trong trường hợp này, người quản lý dự án cần thảo luận với Ryan để hiểu mối quan tâm của anh ấy đối với nhà cung cấp. Người quản lý nên khuyến khích Ryan đưa ra những lý do cụ thể khiến anh ấy khó chịu vì việc thiếu thông tin cụ thể sẽ tạo ra sự nhầm lẫn và hiểu sai.

Cùng nhau, họ có thể làm việc thông qua các giải pháp khả thi như:

- Tiến hành xem xét kỹ lưỡng chất lượng công việc của nhà cung cấp, khả năng đáp ứng giao hàng và thỏa thuận hợp đồng. Mối quan tâm của Ryan có thể được nêu ra trong đánh giá này để đảm bảo đánh giá toàn diện.
- Kiểm tra xem Ryan có thể có bất kỳ thông tin sai lệch hoặc hiểu lầm nào khiến anh ấy có cái nhìn tiêu cực về nhà cung cấp hay không. Điều quan trọng là phải xem xét tất cả các khía cạnh của mối quan hệ một cách khách quan.

- Đàm phán với nhà cung cấp để tìm các phương pháp hiệu quả về chi phí nhằm giảm chi phí bổ sung. Sự hợp tác đang diễn ra có thể dẫn đến việc khám phá các giải pháp bổ sung thay vì chỉ kết thúc thỏa thuận.
- Phát triển một quy trình có cấu trúc để xử lý các xung đột và giải pháp của nhà cung cấp, để các vấn đề trong tương lai có thể được xử lý một cách hiệu quả.

2. Chuẩn bị báo cáo điểm mốc (milestone) cho dự án dựa vào thông tin của biểu đồ Gantt. Giả sử bạn đã qua bốn tháng của dự án. Thêm những mốc chính, nếu cần, để làm cho báo cáo có ý nghĩa hơn.

After 4 months:

Phần 4:

Kiểm soát Kịch bản

Sau khi xem qua tiến độ hàng tháng ở cuộc họp ở bốn tháng của dự án, quản trị cấp trên chấp nhận thêm \$100,000 cho ngân sách hoàn chỉnh phần mềm. Bạn đã thay thế Ryan, chuyên gia mua sắm trong nhóm bằng Mary, chuyên gia mua sắm khác trong cùng công ty. Cấp trên yêu cầu bạn hoạch định lại kế hoạch để đảm bảo rằng bạn đã có phần hoàn chỉnh phần mềm cần thiết và không kéo theo một ngân sách mới.

Nhiệm vụ

1. Viết một đến hai trang mô tả chiến lược chính để ngăn bất kỳ vượt phạm vi và gia tăng chi phí đối với phần hoàn chỉnh phần mềm.

Để ngăn chặn mọi hành vi lạm dụng và chi phí bổ sung cho phần mềm hoàn chỉnh, chúng tôi cần tập trung vào các chiến lược sau:

- Truyền đạt rõ ràng các yêu cầu của dự án: Chúng ta cần có các yêu cầu dự án rõ ràng và được lập thành văn bản để truyền đạt tới nhà cung cấp. Các yêu cầu của dự án nên bao gồm các kết quả dự kiến, thời hạn và sản phẩm. Bằng cách có những yêu cầu và kỳ vọng này trên giấy, việc quản lý nhà cung cấp sẽ dễ dàng hơn nếu phạm vi dự án thay đổi và tránh hiểu sai các yêu cầu, điều này có thể dẫn đến việc tiếp cận quá mức và tăng thêm chi phí.
- Cộng tác thường xuyên với nhà cung cấp: Khi dự án phát triển, cần có sự liên lạc và cộng tác thường xuyên với nhà cung cấp. Cộng tác tạo cơ hội để thảo luận về tiến độ, thay đổi hoặc mối quan tâm và các chiến lược để hạn chế tiếp cận quá mức và ngăn ngừa chi phí gia tăng.
- Thiết lập quy trình Quản lý thay đổi phạm vi: Điều cần thiết là thiết lập Quy trình quản lý thay đổi phạm vi cho phép các thay đổi được quản lý và ghi lại. Quá trình này đảm bảo rằng mọi sai lệch đều được nắm bắt và ghi lại thông qua các yêu cầu thay đổi và tác động của các thay đổi được đánh giá trước khi được phê duyệt.
- Phát triển Kế hoạch Quản lý Rủi ro: Chúng ta nên đánh giá các rủi ro liên quan đến dự án phát triển phần mềm, bao gồm các rủi ro có thể dẫn đến tiếp cận quá mức và tăng chi phí. Kế hoạch quản lý rủi ro phác thảo cách ứng phó với tình huống khi rủi ro được kích hoạt, xác định các tiêu chí để xác định mức độ nghiêm trọng của rủi ro.

- Có thông tin liên lạc thường xuyên giữa nhóm và các bên liên quan: Giao tiếp thường xuyên giữa nhóm và các bên liên quan là rất quan trọng đối với bất kỳ dự án nào, bao gồm cả phát triển phần mềm. Thông tin liên lạc này có thể bao gồm từ cập nhật email đến các cuộc họp nhóm hoặc công cụ báo cáo bằng điều khiển. Khi các bên liên quan và các thành viên trong nhóm đồng bộ và được thông báo, họ có thể nhanh chóng và hiệu quả xác định các thách thức tiềm ẩn và giải quyết các vấn đề ngay lập tức.
- Thiết lập theo dõi yêu cầu thay đổi: Thiết lập một bản ghi nơi mọi thay đổi do nhà cung cấp thực hiện có thể được theo dõi để đảm bảo rằng chúng nằm trong phạm vi và ngân sách đã được phê duyệt. Khi các yêu cầu thay đổi được ghi lại, sẽ dễ dàng hiểu được ý nghĩa của yêu cầu mới về phạm vi và ngân sách.
- Đánh giá thường xuyên hiệu suất của nhà cung cấp: Chúng tôi cần theo dõi và đánh giá hiệu suất của nhà cung cấp để đảm bảo rằng họ đáp ứng các yêu cầu và kỳ vọng ban đầu của dự án. Đánh giá hiệu suất thường xuyên giúp xác định và giảm thiểu bất kỳ vấn đề tiềm ẩn nào có thể làm tăng chi phí.

2. Cập nhật nhiệm vụ bạn đã chuẩn bị ở giai đoạn khởi động nhiệm vụ

Nhiệm vụ của chúng tôi là phát triển và cung cấp giải pháp phần mềm chất lượng cao để cho phép phân phối trò chơi video hiệu quả và tiết kiệm chi phí. Chúng tôi sẽ hợp tác làm việc với nhà cung cấp của mình để đảm bảo rằng dự án được thực hiện trong ngân sách và tiến độ đã được phê duyệt. Chúng tôi cam kết đảm bảo rằng phần mềm đáp ứng các yêu cầu của dự án, đáp ứng tất cả các tiêu chuẩn chất lượng và đáp ứng nhu cầu của người dùng cuối. Chúng tôi sẽ chủ động quản lý rủi ro và sẵn sàng thay đổi, tối đa hóa các cơ hội phát sinh trong vòng đời dự án. Việc liên lạc thường xuyên của chúng tôi với nhóm và các bên liên quan sẽ đảm bảo rằng chúng tôi liên tục cung cấp thông tin cập nhật về tiến độ và bất kỳ thay đổi nào đối với các yêu cầu. Chúng tôi sẽ chỉ thực hiện các yêu cầu thay đổi sau khi phân tích cẩn thận về tác động đối với tiến độ và ngân sách của dự án. Chúng tôi tin rằng bằng cách thiết lập mối quan hệ bền chặt với nhà cung cấp, chúng tôi có thể tận dụng chuyên môn của nhà cung cấp để đạt được kết quả tối ưu trong khi vẫn kiểm soát được chi phí dự án. Mục tiêu cuối cùng của chúng tôi là cung cấp giải pháp phần mềm hỗ trợ phân phối trò chơi điện tử hiệu quả và hiệu quả, giúp trải nghiệm của khách hàng trở nên liền mạch và thú vị.

3. Tăng chi phí đầu tư \$100,000. Giả sử rằng bạn ước tính lại chi phí phát sinh cho hoạt động sẽ là 50% hơn dự án trước đây. Tính NPV, ROI và ước tính thời điểm hoàn vốn? Thêm vào bảng biểu, viết một đoạn tóm tắt con số mới phát sinh. Bạn nên thuyết phục dự án dựa trên tài chính mới dự án? Tại sao và tại sao không?

Phần 5: Kết thúc Kịch bản

Bạn nghĩ bạn làm công việc quản lý tốt dự án phân phối Video Game. Bài trình bày dự án cuối cùng của bạn đối với quản trị cao cấp vào tuần tới. Bạn đã đạt đến mục tiêu của lịch

biểu, và chi phí cuối cho toàn bộ hệ thống khoảng \$120,000 vượt ngân sách khởi đầu (\$20,000 nhiều hơn ngân sách làm lại). Bạn đã không đưa vào tất cả chức năng như kế hoạch ban đầu. Bạn quyết định hệ thống khởi đầu chỉ cung cấp thông tin bằng tiếng Anh, và giới hạn khả năng thu thập và phân tích mẫu mua bán của khách hàng. Lori, công ty thị trường VP, đồng ý trì hoãn dự án cho phiên bản sau để thêm nhiều chức năng hơn, mặc dù cô ấy không vui với nhu cầu làm như vậy. Lori gặp bạn và bàn bạc tiến trình như người quản trị dự án. Cô ta cảm nhận rằng bạn đã hoàn tất tốt công việc. Cô ta nói rằng những báo cáo dự án của bạn và cuộc họp tiến độ tập trung quá nhiều vào thông tin kỹ thuật và chưa đầy đủ trên thị trường và những vấn đề nghiệp vụ khác. Bạn đã học tập rất nhiều từ dự án này, đặc biệt thương lượng với người quản lý cấp trên và nhà cung cấp.

Nhiệm vụ

1. Chuẩn bị bài trình bày ngắn để tóm tắt kết quả của dự án với 8 - 10 slide mà có thể trình bày trong 10 - 15 phút đối với quản lý cấp trên. Bao gồm slide mô tả mỗi công đoạn của dự án, từ khởi đầu đến kết thúc. Đánh dấu những thay đổi dự án và làm thế nào chúng được quản lý. Bảo đảm rằng nhấn mạnh đến giá trị tài chính của dự án này cho công ty.

Slide:

https://docs.google.com/presentation/d/1zV347CHAAL5hFc50la85BG_91UMghMPX/edit?usp=sharing&oid=102388862928492788779&rtpof=true&sd=true