



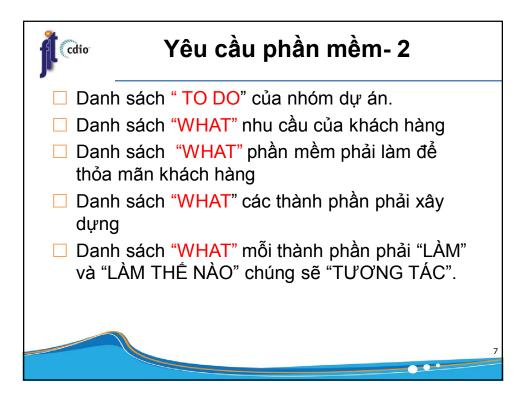
### Yêu cầu là...

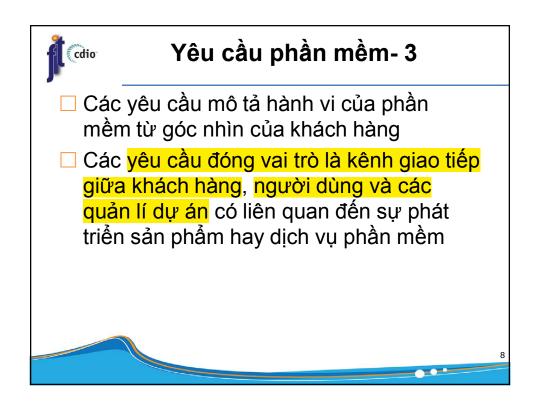
- ☐ Yêu cầu là các mô tả thuộc tính đầy đủ và cần thiết của sản phẩm hay dịch vụ thỏa mãn yêu cầu của khách hàng
- Yêu cầu phần mềm là các mô tả các thuộc tính cần thiết và đầy đủ của phần mềm cần phải thỏa mãn để đảm bảo sản phẩm làm ra giống như thiết kế nhằm phục vụ khách hàng hay người dùng

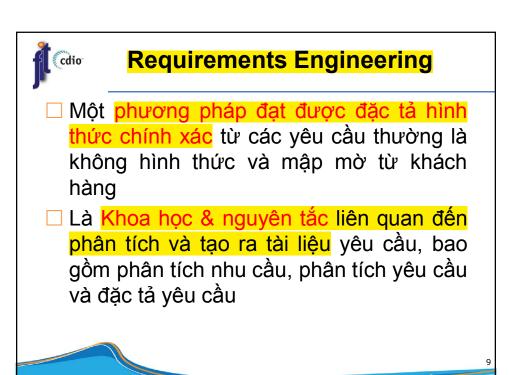


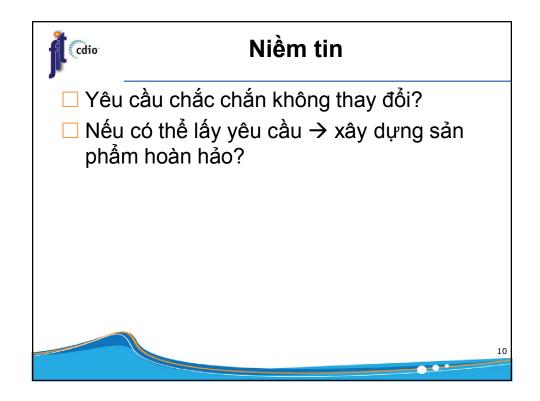
## Yêu cầu phần mềm - 1

- Mỗi dự án phần mềm đều có người dùng phải dựa vào phần mềm làm gì đó cho họ.
- ☐ Thời gian để hiệu và viết những gì người dùng cần rất quan trọng
- Nếu không có các yêu cầu được mô tả tốt và người dùng đồng ý, làm sao lập trình viên phát triển phần mềm đáp ứng nhu cầu của người dùng?
- Nếu bạn không viết các yêu cầu nhưng giả sử là bạn biết các yêu cầu, bạn có thể tạo ra thứ gì đó mà người dùng không muốn











# Niềm tin sai lầm

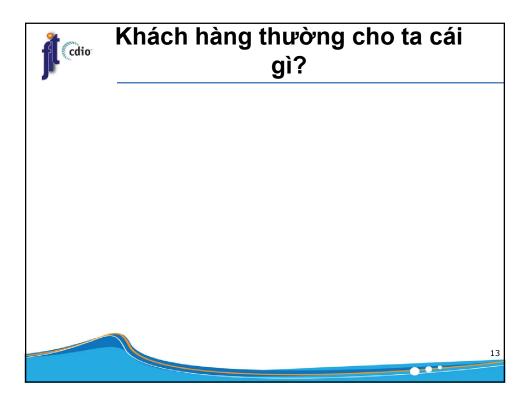
- Nhiều người tin rằng mọi dự án đều có một tập chắc chắn các yêu cầu
- Nếu họ có thể xác định được các yêu cầu này, họ có thể xây dựng một sản phẩm hay giải pháp hoàn hảo
- Sinh viên thường được dạy khách hàng sẽ đưa yêu cầu giống như giáo viên đưa bài tập và tất cả những gì họ phải làm là tạo ra phần mềm tương ứng

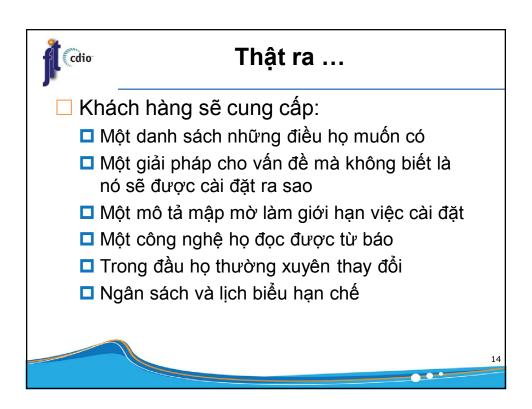
11

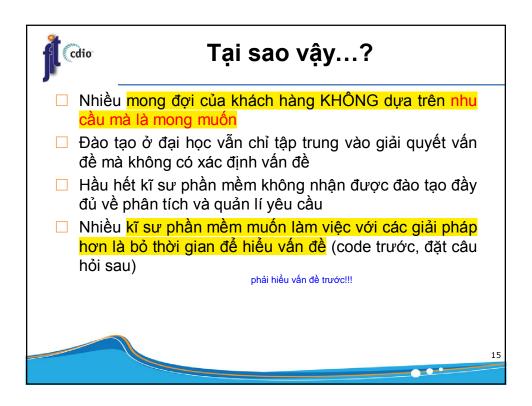


# Niềm tin sai lầm... lần nữa

- □ Nhiều người tin khách hàng sẽ cung cấp rõ ràng:
  - ☐ Yêu cầu chức năng
  - ☐ Cách họ muốn công việc được hoàn thành
  - □ Phần mềm sẽ được sử dụng như thế nào
  - □ Hiệu năng & Khả năng mở rộng
  - □ Biên của hệ thống (Phạm vi)
  - ☐ Môi trường hệ điều hành (Miền)
  - ☐ Các tiêu chuẩn để xác nhân



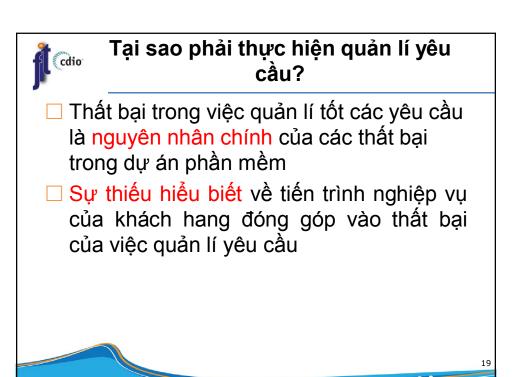


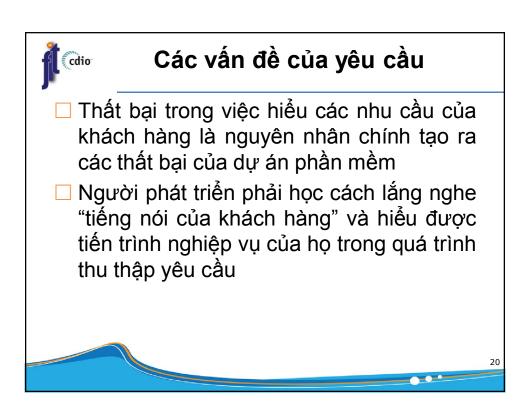


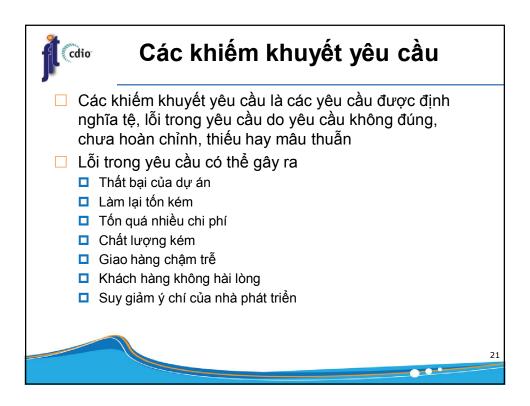


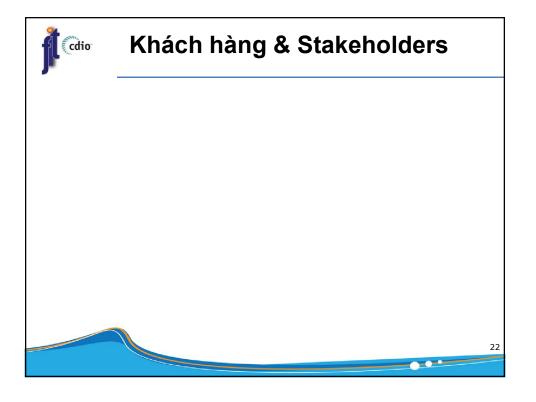














### Ai là khách hàng?

- Một khách hàng là một cá nhân hay tổ chức mà hưởng lợi trực tiếp hay gián tiếp từ một sản phẩm
- Một khách hàng phần mềm là một cá nhân hay tổ chức yêu cầu, trả tiền, lựa chọn, chỉ định, sử dụng hay nhận kết quả tạo ra bởi sản phẩm phần mềm
- □ Thỉnh thoảng thuật ngữ "khách hàng" được tổng quát hóa thành "stakeholders". Tuy nhiên, không phải mọi stakeholders đều là khách hàng hay người sử dụng nhưng họ có ảnh hưởng đối với việc phát triển phần mềm

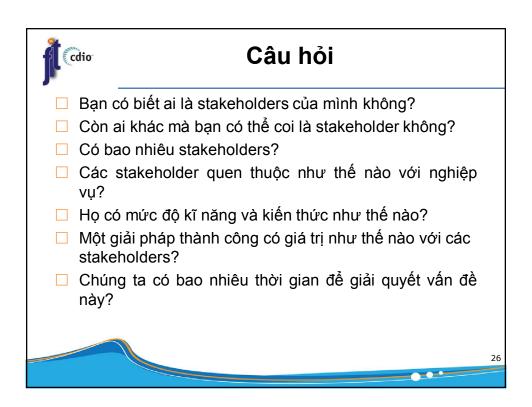
23



### Ai là Stakeholders?

- Để xây dựng phần mềm hữu ích, ta cần biết yêu cầu của nó
- ☐ Để biết được yêu cầu, ta cần phải biết nhu cầu của các stakeholder
- Stakeholder là cá nhân hay nhóm người có mối quan tâm đến phần mềm và có ảnh hưởng đến yêu cầu phần mềm và có thể bị ảnh hưởng bởi sản phẩm phần mềm

Codio	Ai là Stakeholders?
☐ Khách hàng	
□ Người dùng	
□ Nhà phân tích	
□ Nhà phát triển	
□ Quả	n lí dự án
□ Đội ngũ sản xuất	
□ Bán hàng, marketing, hỗ trợ thực địa	
	25





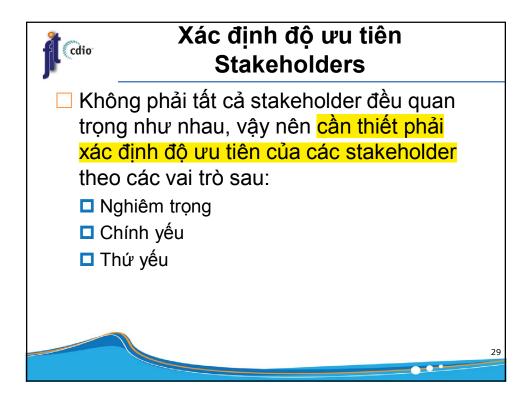
# Vấn đề với Stakeholders

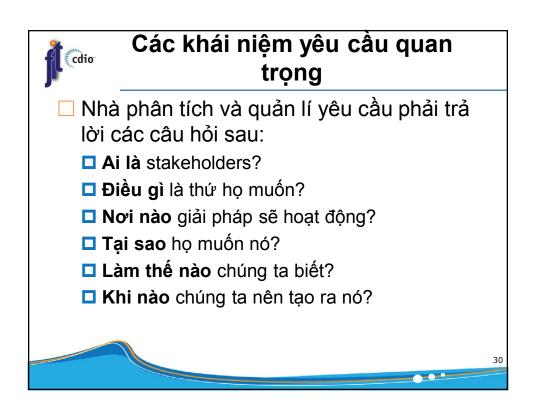
Quan điểm khác nhau đối với dự án phần mềm
Nền tảng khác nhau có thể gây ra các vấn đề giao tiếp
Mục tiêu khác nhau sẽ ảnh hưởng góc nhìn đối với yêu cầu
Khả năng khác nhau để diễn đạt yêu cầu và tạo ra tài liệu liên quan
Sự liên quan khác nhau, một vài người quyền quyết định, một số khác thì không
Không bao giờ giả định tất cả stakeholder có cùng quan điểm về các yêu cầu

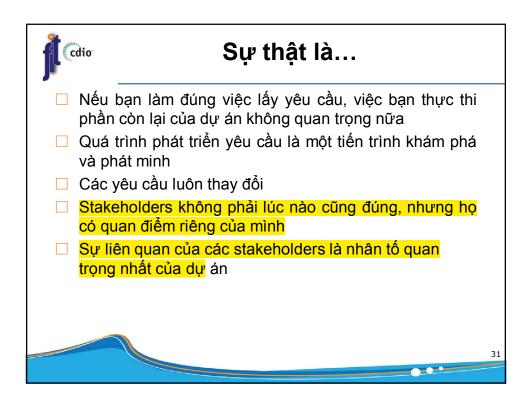


## Kêu gọi các stakeholders ...

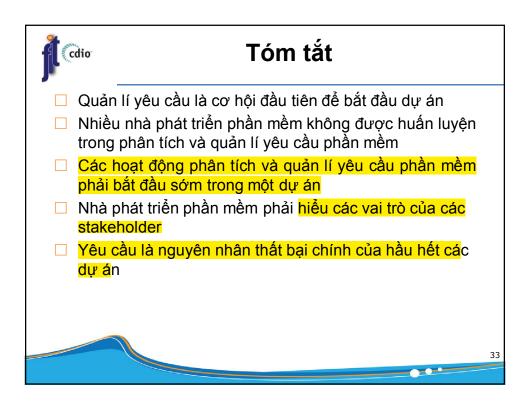
- Bước đầu tiên trong việc phân tích và quản lí yêu cầu phần mềm là xác định những người sẽ tham gia trong việc định nghĩa các yêu cầu
- Mỗi người có một quan điểm khác nhau về yêu cầu:
  - Khách hàng
  - Người dùng
  - Người dùng gián tiếp / Nhân viên hỗ trợpersonnel
  - Quản lí
  - Kĩ sư hệ thống / Nhân viên bán hàng và marketing
  - Nhà phát triển phần mềm

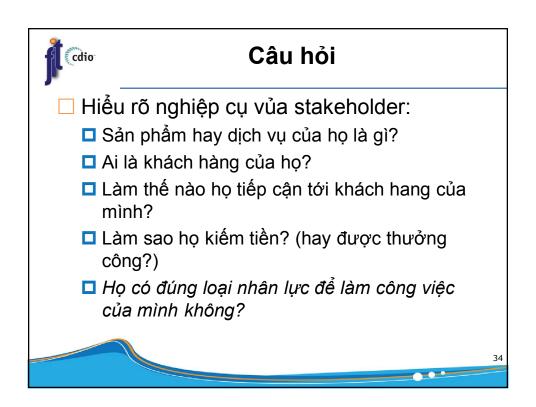














## Câu hỏi

- ☐ Hiểu rõ nghiệp vụ của bạn:
  - □ Sản phẩm của bạn là gì?
  - □ Ai là khách hàng của bạn?
  - □ Làm thế nào bạn tiếp cận khách hàng của mình?
  - □ Làm thế nào bạn đạt được thành công?
  - ☐ Tại sao nhóm của bạn có thể hoàn thành việc này?