**TRƯỜNG ĐẠI HỌC KHOA HỌC TỰ NHÊN TPHCM KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

**MÔN QUẢN LÝ QUY TRÌNH PHẦN MỀM**

**Ứng Dụng Game Angry Birds**

**Risk Management Plan**

**NHÓM 3**

# Phiên bản 1.0

|  |  |
| --- | --- |
| **Ứng dụng game Angry Birds** | Phiên bản: 1.0 |
| Risk Management Plan | Ngày: 26/11/2016 |

# Bảng ghi nhận lịch sử thay đổi dữ liệu

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Ngày** | **Phiên bản** | **Mổ tả** | **Tác giả** |
| 26/11/2016 | 1.0 | Soạn thảo tài liệu Risk Management Plan | Nguyễn Thanh Quốc |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Ứng dụng game Angry Birds** | Phiên bản: 1.0 |
| Risk Management Plan | Ngày: 27/11/2016 |

**MỤC LỤC**

1. [Giới thiệu: 5](#_TOC_250066)
   1. [Mục đích của tài liệu 5](#_TOC_250065)
   2. [Đối tượng, phạm vi của tài liệu 5](#_TOC_250064)
   3. [Tác giả của tài liệu 5](#_TOC_250063)
   4. [Các định nghĩa trong tài liệu 5](#_TOC_250062)
   5. [Cấu trúc tài liệu 5](#_TOC_250061)
2. [Tổng quan về quản lý rủi ro 5](#_TOC_250060)
3. [Danh sách các rủi ro của dự án 6](#_TOC_250059)
4. [Phân tích rủi ro 7](#_TOC_250058)
5. [Sắp xếp danh sách rủi ro theo mức độ ưu tiên 7](#_TOC_250057)
6. [Kế hoạch để quản lý từng rủi ro 7](#_TOC_250056)
   1. [Rủi ro 1 7](#_TOC_250055)
      1. [Objectives (The “Why”) 7](#_TOC_250054)
      2. [Deliverables and Milestones (The “What” and “When”) 7](#_TOC_250053)
      3. Responsibilities (The “Who” and “Where”) 7
      4. Approach (The “How”) 7
      5. Resources (The “How much”) 8
   2. [Rủi ro 2 8](#_TOC_250052)
      1. [Objectives (The “Why”) 8](#_TOC_250051)
      2. [Deliverables and Milestones (The “What” and “When”) 8](#_TOC_250050)
      3. [Responsibilities (The “Who” and “Where”) 8](#_TOC_250049)
      4. [Approach (The “How”) 8](#_TOC_250048)
      5. [Resources (The “How much”) 8](#_TOC_250047)
   3. [Rủi ro 3 8](#_TOC_250046)
      1. [Objectives (The “Why”) 8](#_TOC_250045)
      2. [Deliverables and Milestones (The “What” and “When”) 8](#_TOC_250044)
      3. [Responsibilities (The “Who” and “Where”) 8](#_TOC_250043)
      4. [Approach (The “How”) 8](#_TOC_250042)
      5. [Resources (The “How much”) 9](#_TOC_250041)
   4. [Rủi ro 4 9](#_TOC_250040)
      1. [Objectives (The “Why”) 9](#_TOC_250039)
      2. [Deliverables and Milestones (The “What” and “When”) 9](#_TOC_250038)
      3. [Responsibilities (The “Who” and “Where”) 9](#_TOC_250037)
      4. [Approach (The “How”) 9](#_TOC_250036)
      5. [Resources (The “How much”) 9](#_TOC_250035)
   5. [Rủi ro 5 9](#_TOC_250034)
      1. [Objectives (The “Why”) 9](#_TOC_250033)
      2. [Deliverables and Milestones (The “What” and “When”) 9](#_TOC_250032)
      3. [Responsibilities (The “Who” and “Where”) 9](#_TOC_250031)
      4. [Approach (The “How”) 9](#_TOC_250030)
      5. [Resources (The “How much”) 9](#_TOC_250029)
   6. [Rủi ro 6 10](#_TOC_250028)
      1. [Objectives (The “Why”) 10](#_TOC_250027)
      2. [Deliverables and Milestones (The “What” and “When”) 10](#_TOC_250026)
      3. [Responsibilities (The “Who” and “Where”) 10](#_TOC_250025)
      4. [Approach (The “How”) 10](#_TOC_250024)
      5. [Resources (The “How much”) 10](#_TOC_250023)
   7. [Rủi ro 7 10](#_TOC_250022)
      1. [Objectives (The “Why”) 10](#_TOC_250021)

|  |  |
| --- | --- |
| **Ứng dụng game Angry Birds** | Phiên bản: 1.0 |
| Risk Management Plan | Ngày:26/11/2016 |

* + 1. [Deliverables and Milestones (The “What” and “When”) 10](#_TOC_250020)
    2. [Responsibilities (The “Who” and “Where”) 10](#_TOC_250019)
    3. [Approach (The “How”) 10](#_TOC_250018)
    4. [Resources (The “How much”) 10](#_TOC_250017)
  1. [Rủi ro 8 10](#_TOC_250016)
     1. [Objectives (The “Why”) 10](#_TOC_250015)
     2. [Deliverables and Milestones (The “What” and “When”) 11](#_TOC_250014)
     3. [Responsibilities (The “Who” and “Where”) 11](#_TOC_250013)
     4. [Approach (The “How”) 11](#_TOC_250012)
     5. [Resources (The “How much”) 11](#_TOC_250011)
  2. [Rủi ro 9 11](#_TOC_250010)
     1. [Objectives (The “Why”) 11](#_TOC_250009)
     2. [Deliverables and Milestones (The “What” and “When”) 11](#_TOC_250008)
     3. [Responsibilities (The “Who” and “Where”) 11](#_TOC_250007)
     4. [Approach (The “How”) 11](#_TOC_250006)
     5. [Resources (The “How much”) 11](#_TOC_250005)
  3. Rủi ro 10 11
     1. Objectives (The “Why”) 11
     2. Deliverables and Milestones (The “What” and “When”) 11
     3. Responsibilities (The “Who” and “Where”) 11
     4. Approach (The “How”) 12
     5. Resources (The “How much”) 12

|  |  |
| --- | --- |
| **Ứng dụng game Angry Birds** | Phiên bản: 1.0 |
| Risk Management Plan | Ngày: 26/11/2016 |

**RISK MANAGEMENT PLAN**

# Giới thiệu:

# Mục đích của tài liệu

Tài liệu “Risk Management Plan” là tài liệu xác định danh sách các rủi ro có thể xảy ra đối với tổng thể dự án. Đồng thời, đưa ra những phương pháp có hệ thống nhằm giảm thiểu rủi ro xảy ra đối với dự án của chúng ta, tăng vấn đề quản lý dự án tốt hơn, không bất ngờ với những rủi ro khi xảy ra.

# Đối tượng, phạm vi của tài liệu

* + - Nhóm khách hàng:
      * Thầy Ngô Huy Biên
      * Giảng viên trường ĐH Khoa Học Tự Nhiên TPHCM
      * Email: [nhbien@fit.hcmus.edu.vn](mailto:nhbien@fit.hcmus.edu.vn)
    - Đội ngũ phát triển phần mềm: 12 thành viên nhóm 3 lớp 15HCB2.

# Tác giả của tài liệu

Người viết: Nguyễn Thanh Quốc

Người viết: Phạm Văn Dương

# Các định nghĩa trong tài liệu

|  |  |
| --- | --- |
| **Thuật ngữ** | **Ý nghĩa** |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

# Cấu trúc tài liệu

Tài liệu gồm các phần sau:

* Tổng quan về quản lý rủi ro
* Danh sách các rủi ro có thể xảy ra
* Phân tích rủi ro
* Sắp xếp danh sách rủi ro theo mức độ ưu tiên
* Kế hoạch để quản lý cho từng rủi ro

# Tổng quan về quản lý rủi ro

Như ta được biết, rủi ro là bất cứ điều gì có thể xảy ra mà khiến ta bị tổn thất không những về tiền bạc mà còn về thời gian cũng như những thứ có giá trị khác.

|  |  |
| --- | --- |
| **Ứng dụng game Angry Birds** | Phiên bản: 1.0 |
| Risk Management Plan | Ngày: 26/11/2016 |

Trong những dự án, có thể sẽ gặp những rủi ro về:

* Kỹ thuật: Trình độ kỹ thuật chuyên môn về lập trình của các thành viên không đồng đều. Có người nắm rõ vấn đề, có người chưa hiểu. Điều này dễ dẫn đến làm chậm tiến độ đồ án.
* Quản lý: Người quản lý không nắm được tình hình của từng thành viên và cách điều phối công việc. Dẫn đến quản lý sai lầm và làm chậm trễ tiến độ dự án.
* Tài chính: Có khả năng tài chính nhóm không đủ để duy trì tiến độ đồ án. Hoặc do người đầu tư quyết định dừng dự án giữa chừng.
* Sự hợp tác giữa các thành viên: Đây là một yếu tố quan trọng quyết định nên việc có thành công cho dự án hay không. Vì không phải ai cũng có thể đặt yếu tố chuyên nghiệp lên đầu mà bỏ qua những riêng tư của cá nhân mình. Vậy nên việc hợp tác giữa các thành viên trong nhóm cũng tạo nên sự ảnh hưởng nhất định đến công việc của đồ án.
* Tính hợp pháp: Nhiều trường hợp không xác định được các công nghệ nào được phép sử dụng để thực hiện dự án.
* Bảo trì: Có thể sẽ gặp khó khăn trong việc xác định yêu cầu về hệ thống trong tương lai, xác định trước chi phí và nhân lực cần thiết cho việc bảo trì dự án.

# Danh sách các rủi ro của dự án

|  |  |
| --- | --- |
| **Tên** | **Nội dung** |
| **Rủi ro 1** | *Do làm ứng dụng game với công cụ Unity .Một số thành viên đã sử dụng thành thạo công cụ này ,tuy nhiên cũng có 1 số thành viên cũng chưa vững được cách sử dụng nó dẫn đến gây chậm trễ tiến độ công việc* |
| **Rủi ro 2** | *Có hạn chế nhiều về mặt thời gian thực hiện đồ án do đa số các thành viên trong nhóm đều là người đã đi làm* |
| **Rủi ro 3** | *Một số cá nhân không trong nhóm không đóng góp tích cũng góp phần làm cho đồ án kém hoàng tráng và chậm trễ* |
| **Rủi ro 4** | *Mất quá nhiều thời gian cho việc sửa các lỗi phát sinh trong quá trình thực hiện đồ án* |
| **Rủi ro 5** | *Mức độ chênh lệnh trình độ giữa các thành viên trong nhóm cũng gây ảnh đến đồ án.Rõ hơn là người giỏi hơn sẽ mất công giải thích cho người kém hơn gây mất thời gian trong việc tập trung thực hiện công việc chính* |
| **Rủi ro 6** | *Thời gian phát triển hạn hẹp nhóm sẽ không phát triển được số màn chơi đầy*  *đầy đủ như yêu cầu khách hàng.* |
| **Rủi ro 7** | *Một số thành viên có thể nghỉ hoặc bỏ cuộc bất cứ giai đoạn nào trong quá*  *trình thực hiện dự án.* |
| **Rủi ro 8** | *Phần mềm làm ra không đúng yêu cầu của khách hàng* |
| **Rủi ro 9** | *Các thành viên trong nhóm gặp sự cố gây mất bài làm ảnh hưởng đến tiến trình*  *thực hiện dự án* |
| **Rủi ro 10** | *Dự án bị trễ tiến độ do có dự án khác xen vào.* |  |

# Phân tích rủi ro

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Xác suất** | **Mức độ ảnh hưởng** | **Thời gian** |
| **Rủi ro 1** | 20% | 10% | Nửa tháng |
| **Rủi ro 2** | 50% | 20% | 1 tháng |
| **Rủi ro 3** | 60% | 40% | 1 tháng |
| **Rủi ro 4** | 90% | 50% | 2 tháng |
| **Rủi ro 5** | 80% | 20% | Nhiều tháng |
| **Rủi ro 6** | 90% | 50% | Nhiều tháng |
| **Rủi ro 7** | 30% | 30% | 2 tháng |
| **Rủi ro 8** | 10% | 10% | 3 tháng |
| **Rủi ro 9** | 10% | 50% | 3 tháng |
| **Rủi ro 10** | 10% | 20% | 3 tháng |

# Sắp xếp danh sách rủi ro theo mức độ ưu tiên

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Thứ tự | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| Rủi ro (R) | R6 | R4 | R3 | R7 | R5 | R8 | R100 | R9 | R2 | R1 |

# Kế hoạch để quản lý từng rủi ro

# Rủi ro 1

# Objectives (The “Why”)

Unity3D là phần mềm làm games trực tiếp theo thời gian thực, mà không cần render, cho phép người design game có thể thiết kế InterfaceGraphic, map hay character … từ một phần mềm thứ 2.Nếu các thành viên trong nhóm chưa sử dụng thành thạo Unity thì sẽ làm chậm quá trình xây dựng giao ứng dụng, làm ảnh hưởng tới tiến độ của dự án từ 3-5 tuần.

# Deliverables and Milestones (The “What” and “When”)

Nên ngay từ tuần thứ 2, sau khi có yêu cầu của khách hàng, Code trưởng của nhóm sẽ phải biên soạn ra 1 bộ tài liệu “**Hướng dẫn cài đặt và sử dụng công cụ Unity**” cho các thành viên trong đội ngũ phát triển để họ có thể học 1 một cách nhanh chóng.

# Responsibilities (The “Who” and “Where”)

Việc đảm nhiệm này sẽ do bạn Lâm Phi Long phụ trách và đến giữa tuần thứ 4 là sẽ hoàn tất.

# Approach (The “How”)

Sau khi có bản tài liệu hướng dẫn sử dụng cũng như cách code về công cụ Unity thì Lâm Phi Long sẽ upload lên group của nhóm và sẽ bàn luận giảng qua skype Team cho cả nhóm, ai có thắc mắc gì sẽ được trả lời trực tiếp. hỗ trỡ support qua Teamview.

|  |  |
| --- | --- |
| **Ứng dụng game Angry Birds** | Phiên bản: 1.0 |
| Risk Management Plan | Ngày: 26/11/2016 |

# Resources (The “How much”)

Để thực hiện công việc này, Lâm Phi Long sẽ mất mỗi ngày 2h để hoàn thành.

# Rủi ro 2

# Objectives (The “Why”)

Yếu tố thời gian thực hiện đồ án rất quan trọng cho việc phát triển thành công một đồ án như ý muốn,tuy nhiên nếu vì lý do nào đó mà chúng ta không có đủ thời gian để hoàn thành nó dẫn đến đồ án đố án không đúng tiến độ ,chậm trễ

# Deliverables and Milestones (The “What” and “When”)

Ngay khi nhóm được thiết lập ,các bạn sẽ dựa vào khả năng và thời gian rảnh của từng thanh viên trong nhóm để phân chia công việc cho hợp lý.Chọn ra những bạn có nhiều thời thời gian rảnh để tham gia các công việc đòi hỏi nhiều thời gian mới có thể hoàn thành tốt được.

# Responsibilities (The “Who” and “Where”)

Các thành viên trong nhóm cùng nhau giải thực hiện việc giải quết rủi ro này,và có thể tìm tại liệu trên **modle môn học của môn học “Quản lý quy trình phần mềm” khóa 2015**

# Approach (The “How”)

Các thành viên lên modle môn học của môn học “Quản lý quy trình phần mềm” khóa 2016, tham khảo các bản template và xin bí quyết về phận chia thời gian hợp lý cho đồ án của mình để có thể phân chia cho hợp lý

# Resources (The “How much”)

Các thành viên trong dự án sẽ phải bỏ ra 2h mỗi ngày để tìm kiếm bí quyết về mặt thời gian.

# Rủi ro 3

# Objectives (The “Why”)

Để dự án được thực hiện đúng quy trình,tiến độ,thì mọi cá nhân phải có sự tham gia một cách tích cực.Vì vậy trong quá trình thực hiện ,nếu có một số cá nhân tham gia nhiệt tình ,sẽ làm ảnh hưởng tới tiến độ của dự án làm dự án thất bại.

# Deliverables and Milestones (The “What” and “When”)

Ngay khi bắt đầu làm dự án, người PM sẽ phải lập thêm 1 bản quy định ”Quy định nhóm 3”,nếu thành viên nào trong nhóm vi phạm sẽ bị xử lý.

# Responsibilities (The “Who” and “Where”)

Người PM sẽ lập ra bản quy định này sau đó đưa ta cho tất cả thành viên trong nhóm đọc và ký nhận.

# Approach (The “How”)

Phân công công việc phù hợp, đồng thời tạo điều kiện dễ dàng cho mọi người làm việc. Điều đó sẽ giúp nhóm làm việc một cách dễ dàng và tự nguyện. Tuy nhiên mỗi cá nhân cũng

|  |  |
| --- | --- |
| **Ứng dụng game Angry Birds** | Phiên bản: 1.0 |
| Risk Management Plan | Ngày: 26/11/2016 |

cần nâng cao ý thức làm việc để tránh cho cảnh một người làm nhiều còn những người khác làm ít.Ngoài ra, cần phải áp dụng quy định chặt chẽ, nếu bạn nào vi phạm,sẽ phải chịu trách nhiệm trước thầy giáo,đồng thời người PM khi lập lịch trình dự án sẽ phải tạo thêm 1 thời gian để phòng khi có sự thay đổi nhân sự thì sẽ có thời gian sẽ giải quyết.

# Resources (The “How much”)

Người PM sẽ mất 2h để làm quy định, nhóm phải bỏ ra 2h để thảo luận và ký vào bản quy định đó.

# Rủi ro 4

# Objectives (The “Why”)

Trong quá trình thực hiện đồ án,không thể tránh được các lỗi được phát sinh,mặc khác nếu lỗi phát sinh ra quá nhiều dẫn đến các thành viên phải tập trung khắc phục ,do đó làm ảnh hưởng đến tiến độ của công việc khác

# Deliverables and Milestones (The “What” and “When”)

Phải dự kiến thời gian hợp lý cho việc sửa lỗi phát sinh nhắm tránh mất quá nhiều thời gian cho nó

# Responsibilities (The “Who” and “Where”)

Các thành viên cùng nhau bàn bạc để điều chỉnh hợp lý vấn đề này

# Approach (The “How”)

Bản dự kiến thời gian sửa lỗi phải cố gắng làm sao cho gần sát với thời gian thực tế và tránh chênh lệch quá nhiều gây trớt quớt

# Resources (The “How much”)

Mất 1 tuần để thực hiện việc phân tích đồ án và dự trù cho rủi ro này

# *Rủi ro 5*

# Objectives (The “Why”)

Đồ án được xây dựng theo team ,trình độ của mỗi người là khác nhau,cũng có thể có bạn đã làm ở công ty game nên khi nhân đồ án thì rất rành và thực hiện công việc được giao rất tốt,tuy nhiên bên cạnh đó cũng có những bạn chưa hề làm game này bao giờ nên hơi lung túng và rối rắm ,mơ hồ về mặt kiến thức trong quá trình làm.Vì thế thành viên hiểu biết hơn sẽ phải hướng dẫn để các thanh viên kém hơn nắm bắt dẫn đến gây mất thời gian cho thành viên hướng dẫn.

# Deliverables and Milestones (The “What” and “When”)

Phân chia đúng người đúng việc

# Responsibilities (The “Who” and “Where”)

Nhóm trưởng phải có cái nhìn chính xác về năng lực của các thanh viên trong nhóm để giao công việc cho hợp lý.Nhóm trưởng là người chịu trách nhiệm hoàn toàn cho việc này

# Approach (The “How”)

Phân chia công việc phù hợp với từng thành viên cũng như về thế mạnh của họ để phát huy tối đa nguồn lực cho dự án

# Resources (The “How much”)

2 tuần để thực hiện vấn đề này

|  |  |
| --- | --- |
| **Ứng dụng game Angry Birds** | Phiên bản: 1.0 |
| Risk Management Plan | Ngày: 26/11/2016 |

# Rủi ro 6

# Objectives (The “Why”)

Đến thời gian bàn giao yêu cầu của khách hàng nêu rõ phải có có 30 màn chơi để khách hàng test. Nếu không làm đủ 30 màn chơi coi như thất bại về tiến độ.

# Deliverables and Milestones (The “What” and “When”)

Dành thời gian công sức thiết kế đủ 30 màn chơi theo đúng tiến độ cũng như yêu cầu của khách hàng.

# Responsibilities (The “Who” and “Where”)

Nhóm trưởng sẽ phải phân chia thời gian sao cho hợp lý phân công việc cho các thành viên về màn chơi để kịp tiến độ.

# Approach (The “How”)

Phân chia công việc các task phù hợp về màn chơi để kịp tiến độ.

# Resources (The “How much”)

2 ngày cho bản lịch trình dự án.

# Rủi ro 7

# Objectives (The “Why”)

Mọi thành viên trong nhóm phát triển đều là 1 mắt xích quan trọng trong dây chuyền thực hiện dự án,nên nếu 1 người bỏ ngang khi dự án đang phát triển thì sợi xích đó sẽ bị đứt,dễ làm dự án thất bại.

# Deliverables and Milestones (The “What” and “When”)

Trước khi vào làm dự án, mọi thành viên đều phải làm “**Bản cam kết**” không bỏ ngang khi chưa hoàn thành dự án.

# Responsibilities (The “Who” and “Where”)

Tất cả thành viên trong nhóm đều phải làm **“Bản cam kết”** và nộp cho trưởng dự án.

# Approach (The “How”)

Ngay khi chuẩn bị nhận dự án, người trưởng dự án sẽ yêu cầu các thành viên viết bản cam kết này.Trong đó quy định rõ trách nhiệm nếu bỏ giữa chừng (nộp tiền…).Đồng thời người trưởng dự án cũng phải chuẩn bị các phương án thay thế dự phòng (thuê người ngoài….)

# Resources (The “How much”)

Chi phí thuê người ngoà để hoàn thành dự án : Cao

# Rủi ro 8

# Objectives (The “Why”)

Nguyên nhân dẫn đến dự án thất bại chủ yếu là do hiểu sai yêu cầu khách hàng.

|  |  |
| --- | --- |
| **Ứng dụng game Angry Birds** | Phiên bản: 1.0 |
| Risk Management Plan | Ngày: 26/11/2016 |

# Deliverables and Milestones (The “What” and “When”)

Ngay sau khi lấy yêu cầu khách hàng, người BA sẽ phải có bản **“Đặc tả yêu cầu”** và 1 tài liệu **“Prototype”** để đưa cho khách hàng.

# Responsibilities (The “Who” and “Where”)

Người BA sẽ phải lấy rõ yêu cầu và làm tài liệu **“Đặc tả yêu cầu”** ,tài liệu **“Prototype”**

tới công ty khách hàng,nhà riêng hoặc quán cà phê gặp gỡ làm việc với khách hàng.

# Approach (The “How”)

Với mỗi chức năng, đặc tả rõ ràng chi tiết đầy đủ,làm tài liệu “**Prototype**” chiếu demo các chức năng cho khách hàng thấy,nếu khách hàng đồng ý thì lập biên bản ghi nhận và về triển khai.Nếu khách nói không đúng yêu cầu thì làm rõ yêu cầu của khách hàng và về làm lại 2 bản tài liệu trên.

# Resources (The “How much”)

3 ngày để làm tài liệu **“Đặc tả yêu cầu”**

1 ngày để làm tài liệu “**Prototype**”

# Rủi ro 9

# Objectives (The “Why”)

Nguyên nhân dẫn đến dự án thất bại do nguyên nhân các thành viên trong nhóm gặp sự cố gây mất bài làm ảnh hưởng đến tiến trình thực hiện dự án.

# Deliverables and Milestones (The “What” and “When”)

Tất cả các thành viên trong nhóm phải thống nhát sử dụng phần mềm **GIT BUCKET**. Tuân thủ nguyên tắc “commit- update” để bảo đảm tính đúng đắn, an toàn cho bài làm. Bên cạnh đó, bên trong **GIT** mỗi người cần được tạo folder để lưu trữ bài ngay sau khi làm.

# Responsibilities (The “Who” and “Where”).

Tất cả các thành viên tham gia dự án cần sử dụng phần mềm **GIT** này.

# Approach (The “How”).

Thường xuyên update những bài làm mới trên hệ thống **GIT**. Sau khi làm cần commit ngay để đảm bảo an toàn cho bài làm.

# Resources (The “How much”)

Áp dụng phần mềm **GIT** cho toàn bộ thời gian làm dự án.

# Rủi ro 10

# Objectives (The “Why”)

Nguyên nhân thất bại của dự án do các thành viên phải làm các dự án khác. Không sắp xếp được thời gian để làm là dự án hiện tại.

# Deliverables and Milestones (The “What” and “When”)

Ban đầu BA phải có kế hoạch tiến độ dự án. Áp dụng bảo đảm các thành viên phải tuân thủ theo tiến độ.

Mỗi thành viên phải tuân thủ theo kế hoạch được lập. tự lên kế hoạch cho cá nhân để đàm bảo hoàn thành công việc.

Khi thành viên chậm trễ công việc được giao cần có phản hồi ngay cho BA. BA cần sắp xếp nhân lực để trợ giúp cho thành viên trễ tiến độ. Nếu các thành viên khác không có thời gian hoặc cũng trễ tiến độ, BA cần có kế hoạch thuê nhân lực bên ngoài để thực hiện dự án.

.

# Responsibilities (The “Who” and “Where”)

Khi thành viên chậm trễ công việc được giao cần có phản hồi ngay cho BA. BA cần sắp xếp nhân lực để trợ giúp cho thành viên trễ tiến độ. Nếu các thành viên khác không có thời gian hoặc cũng trễ tiến độ, BA cần có kế hoạch thuê nhân lực bên ngoài để thực hiện dự án.

|  |  |
| --- | --- |
| **Ứng dụng game Angry Birds** | Phiên bản: 1.0 |
| Risk Management Plan | Ngày: 26/11/2016 |

# Approach (The “How”)

Khi BA nhận thấy sự lười biếng, chậm trễ của thành viên. Cần áp dụng các quy tắc, quy định đặt ra ban đầu. Thậm chí có thể áp dụng thuyết X.

# Resources (The “How much”)

Áp dụng cho toàn thời gian thực hiện dự án

# HẾT.