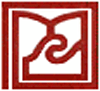
**TRƯỜNG ĐẠI HỌC DUY TÂN**

**KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**



**XÂY DỰNG WEB SỬA CHỮA THIẾT BỊ GIA DỤNG TẠI NHÀ - HOMECARE**

Nhóm 02 - CNTT

**PROJECT PLAN DOCUMENT**

*Version 1.1*

***Mentor: Lương Thị Thu Phương***

***Group Members:***

*Nguyễn Thanh Nhật*

*Lê Nhật Phi*

*Trương Thanh Hiếu*

*Da Nang, 03/2020*

**PROJECT INFORMATION**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Project Acronym | Homecare | | | | |
| Project Title | Xây dựng website sửa chữa thiết bị gia dụng tại nhà Homecare | | | | |
| Start Date | 01/03/2021 | | **End Date** | 03/05/2021 | |
| Lead Institution | Khoa CNTT, Duy Tan University | | | | |
| ProjectMentor Product Owner | Nguyễn Minh Nhật  Email: nhatnm2010@gmail.com  Phone: 0905125143 | | | | |
| Project Manager & Contact Details | Lương Thị Thu Phương  Email:[ltphuongdtu@gmail.com](mailto:ltphuongdtu@gmail.com)  Phone: 033 7571 631 | | | | |
| Partner Organization |  | | | | |
| Team Members | Nguyễn Thanh Nhật | nguyenthanhnhat12312@gmail.com | | | 0707565523 |
| Lê Nhật Phi | leenhatphi10b5@gmail.com | | | 0702446340 |
| Trương Thanh Hiếu | truongthanhhieu215@gmail.com | | | 0352100736 |

**DOCUMENT INFORMATION**

|  |  |
| --- | --- |
| **Project** | Xây dựng website sửa chữa thiết bị gia dụng tại nhà Homecare |
| **Document Title** | Proposal |
| **Creator** | Thanh Nhật |

**REVISION HISTORY**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Version** | **Person** | **Date** | **Description** |
| 1.0 | Thanh Nhật | 05/03/2021 | Create Document |
|  |  |  |  |

**DOCUMENT APPROVAL**

**N**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Name** | **Role** | **Date** | **Signature** |
| Lương Thị Thu Phương | Mentor | …../…../202… |  |
| Nguyễn Thanh Nhật | Scrum Master | 05/03/2021 |  |
| Lê Nhật Phi | Team Member | 05/03/2021 |  |
| Trương Thanh Hiếu | Team Member | 05/03/2021 |  |

**MỤC LỤC**

[1. GIỚI THIỆU 1](#_Toc61869705)

[1.1 Mục đích 1](#_Toc61869706)

[1.2 Tổng Quan dự án 1](#_Toc61869707)

[1.3 Mục tiêu của dự án 1](#_Toc61869708)

[1.4 Phạm vi 1](#_Toc61869709)

[1.5 Giả định và ràng buộc 1](#_Toc61869710)

[1.6 Các bên liên quan 1](#_Toc61869711)

[1.7 Mô hình 1](#_Toc61869712)

[2. TỔ CHỨC NHÓM 1](#_Toc61869713)

[2.1. Thông tin nhóm Scrum 1](#_Toc61869714)

[2.2 Vai trò và trách nhiệm 1](#_Toc61869715)

[2.3 Cách thức liên lạc 1](#_Toc61869716)

[3. PHẠM VI QUẢN LÝ 1](#_Toc61869717)

[3.1 Phạm vi 1](#_Toc61869718)

[3.2 Work breakdown structure 1](#_Toc61869719)

[4. LỊCH / QUẢN LÝ THỜI GIAN 1](#_Toc61869720)

[4.1 Các cột mốc 1](#_Toc61869721)

[4.2 Lịch trình dự án 1](#_Toc61869722)

[5. CHI PHÍ QUẢN LÝ / NGÂN SÁCH 1](#_Toc61869723)

[5.1 Đơn giá 1](#_Toc61869724)

[5.2 Chi phí chi tiết 1](#_Toc61869725)

[5.3 Chi phí khác 1](#_Toc61869726)

[5.4 Tổng chi phí 1](#_Toc61869727)

[5.4.1 Chi Phí/giờ 1](#_Toc61869728)

[5.4.2 Tổng dự toán 1](#_Toc61869729)

[6. QUY TRÌNH PHÁT TRIỂN 1](#_Toc61869730)

[7. RỦI RO DỰ ÁN 1](#_Toc61869731)

[8. QUY TRÌNH ĐÁNH GIÁ CHẤT LƯỢNG 1](#_Toc61869732)

[8.1. Mục tiêu chất lượng 1](#_Toc61869733)

[8.2. Chỉ số 1](#_Toc61869734)

[8.3. Kiểm tra (Tests and Reviews) 1](#_Toc61869735)

[8.4. Báo cáo sự cố và khắc phục 1](#_Toc61869736)

[9. QUẢN LÝ CẤU HÌNH 1](#_Toc61869737)

[9.1 Danh mục cấu hình 1](#_Toc61869738)

[10. CÔNG NGHỆ VÀ CÁC RÀNG BUỘC 1](#_Toc61869739)

[11. TÀI LIỆU THAM KHẢO 1](#_Toc61869740)

# 1. GIỚI THIỆU

## 1.1 Mục đích

Tài liệu này cung cấp tóm tắt các mục tiêu của dự án, phân công công việc, các cột mốc quan trọng, các nguồn lực cần thiết, thời gian và tiến độ tổng thể và phân bổ ngân sách được sử dụng và dựa trên đề xuất tài liệu để xây dựng một ứng dụng quản lý chi phí đúng thời hạn theo yêu cầu và kế hoạch.

## 1.2 Tổng Quan dự án

Tham khảo Proposal \_CS445SE\_Nhom02.docx

## 1.3 Mục tiêu của dự án

Đề xuất mục tiêu của dự án là:

* Cung cấp bảng tóm tắt các mục tiêu của dự án, phân công công việc, các mốc quan trọng, nguồn lực cần thiết, thời gian..v.v
* Ban hành đề xuất để thực hiện hệ thống.
* Cung cấp Kế hoạch: Quản lý Dự án (PMP), Product Backlog (yêu cầu), Tài liệu Thiết kế Phần mềm (SDD), Kế hoạch Kiểm thử Phần mềm (STP), Hướng dẫn Sử dụng và Mã nguồn của hệ thống v.v...

## 1.4 Phạm vi

Ứng dụng chạy trên nền tảng ứng dụng Web, bao gồm các chức năng

* Đăng nhập, đăng ký, đăng xuất ( Gmail + Facebook )
* Đối với Khách hàng:
* Đặt lịch
* Mua combo
* Quản lý thông tin cá nhân
* Quản lý combo đã mua.
* Nhận xét và Đánh giá (public)
* Đối với Admin:
* Quản lý nhân viên
* Quản lý thông tin khách hàng
* Quản lý các gói khách hàng mua
* Quản lý lịch của khách hàng đặt
* Tuyển dụng
* Thống kê
* Quản lý đánh giá của khách hàng

## 1.5 Giả định và ràng buộc

* Người dùng phải có máy tính sử dụng hệ điều hành Windows
* Phải có kết nối Internet.
* Biết Tiếng Việt.
* v.v…

## 1.6 Các bên liên quan

* Mentor
* Scrum Master
* Product owner
* Các thành viên tham gia dự án

## 1.7 Mô hình

Trong dự án này, chúng tôi sử dụng mô hình Scrum để phát triển phần mềm.

# 2. TỔ CHỨC NHÓM

* 1. **Thông tin nhóm Scrum**

*Bảng 2.1: Thông tin nhóm Scrum*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Full Name** | **Phone** | **Email** | **Position** |
| Nguyễn Thanh Nhật | 0707565523 | nguyenthanhnhat12312@gmail.com | Scrum Master |
| Lê Nhật Phi | 0702446340 | leenhatphi10b5@gmail.com | Member |
| Trương Thanh Hiếu | 0352100736 | Truongthanhhieu215@gmail.com | Member |

## 

## 2.2 Vai trò và trách nhiệm

*Bảng 2.2: Vai trò và trách nhiệm*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Role** | **Responsibility** | **Name/Title** |
| **Mentor** | * Hướng dẫn về quy trình. * Nắm tất cả các hoạt động của nhóm. * Hỗ trợ mọi vấn đề liên quan. | Thạc sĩ Nguyễn Minh Nhật. |
| **Scrum Master** | * Xác định và phân tích ứng dụng. * Chỉ định làm việc cho các thành viên trong nhóm. * Kiểm soát và theo dõi các thành viên trong nhóm. * Định hướng cho các thành viên trong nhóm. * Đảm bảo rằng nhiệm vụ được hoàn thành về thời gian, phạm vi và chi phí. * Bảo vệ đội ngũ làm việc và tránh những rắc rối. * Cung cấp các giải pháp để giải quyết vấn đề. | Thanh Nhật |
| **Product Owner** | * Giữ kiến trúc và thiết kế chi tiết được cập nhật * Đảm bảo các trình điều khiển kiến trúc được đáp ứng. * Duy trì Đặc điểm Kiểm tra. * Ra quyết định về những thay đổi trong kiến trúc. | Thanh Nhật |
| **Team Members** | * Ước tính thời gian để hoành thành nhiệm vụ. * Phân tích yêu cầu. * Thiết kế và từng bước hoàn thiện thiết kế. * Code và kiểm thử. * Cài đặt và thực hiện các bài kiểm tra chức năng. * Triển khai sản phẩm. | Tất cả thành viên. |

## 2.3 Cách thức liên lạc

*Bảng 2.3: Cách thức liên lạc*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Người tham dự** | **Chủ đề** | **Tần suất** | **Phương thức** |
| **Manager, Mentor and Team member** | Đánh giá tiến độ dự án | Hàng tuần | Gặp mặt, Mail, github.com, Facebook |
| **Customer, Manager and Team Leader** | Đánh giá mức độ dự án | Hàng tuần | Họp, gặp mặt |
| **Customer, Manager and Team leader** | Các yêu cầu cho sản phẩm | Khi cần | Email, Facebook |
| **Team Leader and Team Member** | Đánh giá tiến độ của dự án và lịch các họp thường ngày. | Hàng này | Email, Facebook |

**2.4 Báo cáo**

*Bảng 2.4: Các báo cáo và Meeting*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Loại liên lạc** | **Phương thức, công cụ** | **Tần suất** | **Thông tin chi tiết** | **Nhân**  **sự** |
| **Liên lạc trong nhóm** | | | | |
| **Daily Meetings**  **“Cuộc họp hằng ngày”** | Facebook or email | 2 ngày | Thông tin về những gì đã làm trong 24 giờ qua, làm việc về kế hoạch cho ngày hôm nay, những khó khăn gặp phải và các giải pháp cần thiết, chỉ cần gặp 20-30 phút. | Project  team |
| **Task Planning Meeting**  **“Cuộc họp lập kế hoạch”** | Gặp trực tiếp | 7-14 ngày | Tất cả các thành viên trong nhóm cùng nhau để phân tích các yêu cầu, chức năng, làm việc trên Sprint đang làm, quy hoạch và thiết kế cho các Sprint tiếp theo. | Project  team ,Product Owner |
| **Task Review Meeting**  **“Cuộc họp rà soát công việc”** | Gặp trực tiếp | 7-14 ngày | Hoàn thành các tài liệu.  Đối với mỗi giai đoạn, chia sẻ tài liệu, cho biết điểm mạnh và điểm yếu của mỗi người. Thời gian của mỗi thành viên và các giải pháp cho dự án. | Project team ,Product Owner |
| **Giao tiếp và báo cáo** | | | | |
| **Quản lý tác vụ** | Google Site, github.coms,trello | Hàng ngày | Hệ thống theo dõi nhiệm vụ dựa trên web. Để quản lý hoặc phân chia nhiệm vụ, hãy báo cáo lỗi / vấn đề. | Project  team. |

# 3. PHẠM VI QUẢN LÝ

# 3.1 Phạm vi

* Website được cung cấp cho các cá nhân, tổ chức có nhu cầu sửa chữa, bảo dưỡng các sản phẩm tùy chọn theo hình thức trực tuyến.
* Website được phát triển trên framework React 16.4

## 3.2 Work breakdown structure

WBS

Initial

Gathering Requirement

Create Proposal Document

Start Up

Project Kick-off Meeting

Create Documents

Review Document

Sprint 1

Create Sprint 1 Backlog

Create Test Plan Document for Sprint 1

Design User Interface

Design Test Case

Coding

Testing

Fix Bugs of Sprint 1

Release Sprint 1

Sprint 2

Create Sprint 2 Backlog

Create Test Plan Document for Sprint 2

Design User Interface

Design Test Case

Coding

Testing

Fix Bugs

Integrate into the Sprint 2

Integration test

Fix Bugs of Sprint 2

Release Sprint 2

Project’s Meeting

Project’s Meeting

Final release

Final release

*Hình 1: Sơ đồ cấu trúc cây công việc*

# 4. LỊCH / QUẢN LÝ THỜI GIAN

## 4.1 Các cột mốc

Bảng dưới đây liệt kê các sự kiện quan trọng cho dự án này, cùng với khung thời gian hoàn thành dự kiến ​​của họ.

*Bảng 4.1: Cột mốc*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **STT** | **Tên nhiệm vụ** | **Thời gian** | **Bắt đầu** | **Hoàn thành** |
| *1* | Chuẩn bị dự án | 5 ngày | 01/03/2021 | 05/03/2021 |
| *2* | Kế hoạch phát triển | 5 ngày | 06/03/2021 | 10/03/2021 |
| *3* | Triển khai | 46 ngày | 11/03/2021 | 25/04/2021 |
| *4* | Final Meeting | 03 ngày | 26/04/2021 | 28/04/2021 |
| *5* | Kết thúc và chuyển giao | 03 ngày | 29/04/2021 | 01/05/2021 |

## 4.2 Lịch trình dự án

Bảng dưới đây liệt kê các sự kiện quan trọng cho dự án này, cùng với khung thời gian hoàn thành dự kiến ​​của họ.

*Bảng 4.2: Lịch làm việc chi tiết*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Task** | **Starting Day** | **Ending Day** | **Time** | **Assign to** |
| **1** | **Initial** | **01/03/2021** | **05/03/2021** | **33** |  |
| 1.1 | Gathering Requirement | 01/03/2021 | 03/04/2021 | 27 | All team |
| 1.2 | Create Proposal Document | 04/03/2021 | 05/03/2021 | 6 | Nhật |
| **2** | **Start Up** | **06/03/2021** | **10/03/2021** | **33** |  |
| 2.1 | Project Kick-off Meeting | 06/03/2021 | 06/03/2021 | 9 | All team |
| 2.2 | Create Project Plan Document | 07/03/2021 | 07/03/2021 | 3 | Nhật |
| 2.3 | Create User Story Document | 07/03/2021 | 07/03/2021 | 3 | Hiếu |
| 2.4 | Create Product Backlog Document | 08/03/2021 | 08/03/2021 | 3 | Nhật |
| 2.5 | Create Architecture Document | 08/03/2021 | 08/03/2021 | 3 | Hiếu |
| 2.6 | Create Database Document | 09/03/2021 | 09/03/2021 | 3 | Phi |
| 2.7 | Review Document | 10/03/2021 | 10/03/2021 | 9 | All team |
| **3** | **Development** | **11/03/2021** | **25/04/2021** | **413** |  |
| 3.1 | Sprint 1 | 11/03/2021 | 28/03/2021 | 240 |  |
| 3.1.1 | Sprint planning meeting | 11/03/2021 | 11/03/2021 | 9 | All team |
| 3.1.2 | Create Sprint 1 Backlog Document | 12/03/2021 | 12/03/2021 | 3 | Nhật |
| 3.1.3 | Create Test Plan Document for Sprint 1 | 13/03/2021 | 13/03/2021 | 3 | Nhật |
| 3.1.4 | Design User Interface | 14/03/2020 | 16/03/2021 | 36 |  |
|  | Màn hình chính | 14/03/2021 | 14/03/2021 | 3 | Hiếu |
| Đăng kí | 14/03/2021 | 14/03/2021 | 3 | Phi |
| Đăng nhập | 14/03/2021 | 14/03/2021 | 3 | Hiếu |
| Lấy lại mât khẩu | 14/03/2021 | 14/03/2021 | 3 | Hiếu |
| Đặt lịch | 15/03/2021 | 15/03/2021 | 3 | Phi |
| Mua combo | 15/03/2021 | 15/03/2021 | 3 | Nhật |
| Quản lý combo đã mua | 15/03/2021 | 15/03/2021 | 3 | Phi |
| Quản lý thông tin cá nhân | 15/03/2021 | 15/03/2021 | 3 | Hiếu |
| Nhận xét và Đánh giá | 15/03/2021 | 15/03/2021 | 3 | Hiếu |
| Review all user interfaces of Sprint 1 | 16/03/2021 | 16/03/2021 | 9 | All team |
| 3.1.5 | Design Test Case for Sprint 1 | 17/03/2021 | 19/03/2021 | 36 |  |
|  | Màn hình chính | 17/03/2021 | 17/03/2021 | 3 | Hiếu |
| Đăng kí | 17/03/2021 | 17/03/2021 | 3 | Nhật |
| Đăng nhập | 17/03/2021 | 17/03/2021 | 3 | Phi |
| Lấy lại mât khẩu | 18/03/2021 | 18/03/2021 | 3 | Hiếu |
| Đặt lịch | 18/03/2021 | 18/03/2021 | 3 | Phi |
| Mua combo | 18/03/2021 | 18/03/2021 | 3 | Nhật |
| Quản lý combo đã mua | 19/03/2021 | 19/03/2021 | 3 | Hiếu |
| Quản lý thông tin cá nhân | 19/03/2021 | 19/03/2021 | 3 | Phi |
| Nhận xét và Đánh giá | 19/03/2021 | 19/03/2021 | 3 | Nhật |
| Review all test case of Sprint 1 | 19/03/2021 | 19/03/2021 | 9 | All Members |
| 3.1.6 | Coding | 20/03/2021 | 28/03/2021 | 69 |  |
|  | Thiết kế front-end cho trang chủ 'Homecare' | 20/03/2021 | 20/03/2021 | 3 | Hiếu |
| Code back-end cho trang chủ 'Homecare' | 20/03/2021 | 20/03/2021 | 3 | Nhật |
| Thiết kế front-end đăng kí | 21/03/2021 | 21/03/2021 | 3 | Phi |
| Code back-end đăng kí | 21/03/2021 | 21/03/2021 | 3 | Nhật |
| Thiết kế front-end đăng nhập | 21/03/2021 | 21/03/2021 | 3 | Hiếu |
| Code back-end đăng nhập | 21/03/2021 | 21/03/2021 | 3 | Phi |
| Thiết kế front-end lấy lại mật khẩu | 22/03/2021 | 22/03/2021 | 3 | Hiếu |
| Code back-end lấy lại mật khẩu | 22/03/2021 | 22/03/2021 | 6 | Hiếu,Phi |
| Thiết kế front-end đặt lịch | 23/03/2021 | 23/03/2021 | 3 | Phi |
| code back-end đặt lịch | 23/03/2021 | 23/03/2021 | 3 | Nhật |
| Thiết kế front-end mua combo | 24/03/2021 | 24/03/2021 | 3 | Hiếu |
| Code back-end mua combo | 24/03/2021 | 24/03/2021 | 3 | Nhật |
| Thiết kế front-end quản lý thông tin cá nhân | 25/03/2021 | 25/03/2021 | 3 | Hiếu |
| Code back-end quản lý thông tin cá nhân | 25/03/2021 | 25/03/2021 | 3 | Nhật |
| Thiết kế front-end quản lý combo đã mua | 26/03/2021 | 26/03/2021 | 3 | Phi |
| Code back-end quản lý combo đã mua | 26/03/2021 | 26/03/2021 | 3 | Nhật |
| Thiết kế front-end nhận xét và đánh giá | 27/03/2021 | 27/03/2021 | 3 | Phi |
| Code back-end nhận xét và Đánh giá | 27/03/2021 | 27/03/2021 | 6 | Hiếu,Phi |
| Integrate code | 28/03/2021 | 28/03/2021 | 9 | All team |
| 3.1.8 | Testing | 29/03/2021 | 31/03/2021 | 27 |  |
|  | Màn hình chính | 29/03/2021 | 29/03/2021 | 3 | Nhật |
| Đăng kí | 29/03/2021 | 29/03/2021 | 3 | Hiếu |
| Đăng nhập | 29/03/2021 | 29/03/2021 | 3 | Phi |
| Lấy lại mât khẩu | 30/03/2021 | 30/03/2021 | 3 | Nhật |
| Đặt lịch | 30/03/2021 | 30/03/2021 | 3 | Phi |
| Mua combo | 30/03/2021 | 30/03/2021 | 3 | Hiếu |
| Quản lý combo đã mua | 31/03/2021 | 31/03/2021 | 3 | Hiếu |
| Quản lý thông tin cá nhân | 31/03/2021 | 31/03/2021 | 3 | Phi |
| Nhận xét và Đánh giá | 31/03/2021 | 31/03/2021 | 3 | Nhật |
| 3.1.9 | Fix Bugs Sprint 1 | 01/04/2021 | 02/04/2021 | 27 |  |
|  | Màn hình chính | 01/04/2021 | 01/04/2021 | 3 | Hiếu |
| Đăng kí | 01/04/2021 | 01/04/2021 | 3 | Phi |
| Đăng nhập | 01/04/2021 | 01/04/2021 | 3 | Hiếu |
| Lấy lại mât khẩu | 01/04/2021 | 01/04/2021 | 3 | Nhật |
| Đặt lịch | 02/04/2021 | 02/04/2021 | 3 | Nhật |
| Mua combo | 02/04/2021 | 02/04/2021 | 3 | Hiếu |
| Quản lý combo đã mua | 02/04/2021 | 02/04/2021 | 3 | Hiếu |
| Quản lý thông tin cá nhân | 02/04/2021 | 02/04/2021 | 3 | Phi |
| Nhận xét và Đánh giá | 02/04/2021 | 02/04/2021 | 3 | Phi |
| 3.1.10 | Re-testing sprint 1 | 03/04/2021 | 04/04/2021 | 18 |  |
|  | Màn hình chính | 03/04/2021 | 03/04/2021 | 2 | Nhật |
| Đăng kí | 03/04/2021 | 03/04/2021 | 2 | Hiếu |
| Đăng nhập | 03/04/2021 | 03/04/2021 | 2 | Phi |
| Lấy lại mât khẩu | 03/04/2021 | 03/04/2021 | 2 | Nhật |
| Đặt lịch | 03/04/2021 | 03/04/2021 | 2 | Hiếu |
| Mua combo | 04/04/2021 | 04/04/2021 | 2 | Phi |
| Quản lý combo đã mua | 04/04/2021 | 04/04/2021 | 2 | Hiếu |
| Quản lý thông tin cá nhân | 04/04/2021 | 04/04/2021 | 2 | Phi |
| Nhận xét và Đánh giá | 04/04/2021 | 04/04/2021 | 2 | Nhật |
| 3.1.11 | Release Sprint 1 | 05/04/2021 | 05/04/2021 | 12 |  |
|  | Sprint 1 Review Meeting | 05/04/2021 | 05/04/2021 | 6 | All Team |
| Sprint 1 Retrospective | 05/04/2021 | 05/04/2021 | 6 | All Team |
| 3.2 | Sprint 2 | 06/04/2021 | 25/04/2021 | 173 |  |
| 3.2.1 | Sprint planning meeting | 06/04/2021 | 06/04/2021 | 6 | All team |
| 3.2.2 | Create Sprint 2 Backlog Document | 07/04/2021 | 07/04/2021 | 3 | Nhật |
| 3.2.3 | Create Test Plan Document for Sprint 2 | 08/04/2021 | 08/04/2021 | 3 | Nhật |
| 3.2.4 | Design User Interface | 08/04/2021 | 10/04/2021 | 26 |  |
|  | Quản lý nhân viên | 08/04/2021 | 08/04/2021 | 3 | Hiếu |
| Quản lý thông tin khách hàng | 08/04/2021 | 08/04/2021 | 3 | Nhật |
| Quản lý đặt lịch của khách hàng | 08/04/2021 | 08/04/2021 | 3 | Phi |
| Quản lý các combo khách hàng mua | 09/04/2021 | 09/04/2021 | 3 | Hiếu |
| Quản lý đánh giá của khách hàng | 09/04/2021 | 09/04/2021 | 3 | Phi |
| Tuyển dụng | 09/04/2021 | 09/04/2021 | 3 | Nhật |
| Thống kê | 10/04/2021 | 10/04/2021 | 2 | Hiếu |
| Review all user interfaces of Sprint 2 | 10/04/2021 | 10/04/2021 | 6 | All team |
| 3.2.5 | Design Test Case for Sprint 2 | 11/04/2021 | 13/04/2021 | 27 |  |
|  | Quản lý nhân viên | 11/04/2021 | 11/04/2021 | 3 | Nhật |
|  | Quản lý thông tin khách hàng | 11/04/2021 | 11/04/2021 | 3 | Hiếu |
|  | Quản lý đặt lịch của khách hàng | 11/04/2021 | 11/04/2021 | 3 | Phi |
|  | Quản lý các combo khách hàng mua | 12/04/2021 | 12/04/2021 | 3 | Hiếu |
|  | Quản lý đánh giá của khách hàng | 12/04/2021 | 12/04/2021 | 3 | Phi |
|  | Tuyển dụng | 12/04/2021 | 12/04/2021 | 3 | Nhật |
|  | Thống kê | 12/04/2021 | 12/04/2021 | 3 | Hiếu |
|  | Review all test case of Sprint 2 | 13/04/2021 | 13/04/2021 | 6 | All team |
| 3.2.6 | Coding | 13/04/2021 | 19/04/2021 | 51 |  |
|  | Thiết kế front-end quản lý nhân viên | 13/04/2021 | 13/04/2021 | 3 | Hiếu |
| Code back-end quản lý nhân viên | 13/04/2021 | 13/04/2021 | 3 | Nhật |
| Thiết kế front-end quản lý thông tin khách hàng | 13/04/2021 | 13/04/2021 | 3 | Phi |
| Code back-end quản lý thông tin khách hàng | 14/04/2021 | 14/04/2021 | 3 | Nhật |
| Thiết kế front-end quản lý đặt lịch của khách hàng | 14/04/2021 | 14/04/2021 | 3 | Hiếu |
| Code back-end quản lý đặt lịch của khách hàng | 15/04/2021 | 15/04/2021 | 3 | Nhật |
| Thiết kế front-end quản lý các gói khách hàng mua | 15/04/2021 | 15/04/2021 | 3 | Phi |
| Code back-end quản lý các gói khách hàng mua | 16/04/2021 | 16/04/2021 | 3 | Nhật |
| Thiết kế front-end quản lý đánh giá của khách hàng | 16/04/2021 | 16/04/2021 | 3 | Hiếu |
| Code back-end quản lý đánh giá của khách hàng | 17/04/2021 | 17/04/2021 | 3 | Nhật |
| Thiết kế front-end tuyển dụng | 17/04/2021 | 17/04/2021 | 3 | Hiếu |
| Code back-end tuyển dụng | 18/04/2021 | 18/04/2021 | 3 | Nhật |
| Thiết kế front-end thống kê | 18/04/2021 | 18/04/2021 | 3 | Phi |
| Code back-end thống kê | 18/04/2021 | 18/04/2021 | 3 | Nhật |
| Integrate code | 19/04/2021 | 19/04/2021 | 9 | All team |
| 3.2.8 | Testing | 20/04/2021 | 21/04/2021 | 21 |  |
|  | Quản lý nhân viên | 20/04/2021 | 20/04/2021 | 3 | Nhật |
| Quản lý thông tin khách hàng | 20/04/2021 | 20/04/2021 | 3 | Hiếu |
| Quản lý đặt lịch của khách hàng | 20/04/2021 | 20/04/2021 | 3 | Phi |
| Quản lý các gói khách hàng mua | 21/04/2021 | 21/04/2021 | 3 | Phi |
| Quản lý đánh giá của khách hàng | 21/04/2021 | 21/04/2021 | 3 | Hiếu |
| Tuyển dụng | 21/04/2021 | 21/04/2021 | 3 | Nhật |
| Thống kê | 21/04/2021 | 21/04/2021 | 3 | Hiếu |
| 3.2.9 | Fix Bugs | 22/04/2021 | 23/04/2021 | 17 |  |
|  | Quản lý nhân viên | 22/04/2021 | 22/04/2021 | 3 | Nhât |
|  | Quản lý thông tin khách hàng | 22/04/2021 | 22/04/2021 | 3 | Phi |
|  | Quản lý đặt lịch của khách hàng | 22/04/2021 | 22/04/2021 | 2 | Hiếu |
|  | Quản lý các gói khách hàng mua | 22/04/2021 | 22/04/2021 | 2 | Hiếu |
|  | Quản lý đánh giá của khách hàng | 23/04/2021 | 23/04/2021 | 3 | Nhât |
|  | Tuyển dụng | 23/04/2021 | 23/04/2021 | 2 | Phi |
|  | Thống kê | 23/04/2021 | 23/04/2021 | 2 | Phi |
| 3.2.10 | Re-testing sprint 2 | 24/04/2021 | 24/04/2021 | 7 |  |
|  | Quản lý nhân viên | 24/04/2021 | 24/04/2021 | 1 | Nhật |
|  | Quản lý thông tin khách hàng | 24/04/2021 | 24/04/2021 | 1 | Hiếu |
|  | Quản lý đặt lịch của khách hàng | 24/04/2021 | 24/04/2021 | 1 | Phi |
|  | Quản lý các gói khách hàng mua | 24/04/2021 | 24/04/2021 | 1 | Nhật |
|  | Quản lý đánh giá của khách hàng | 24/04/2021 | 24/04/2021 | 1 | Hiếu |
|  | Tuyển dụng | 24/04/2021 | 24/04/2021 | 1 | Phi |
|  | Thống kê | 24/04/2021 | 24/04/2021 | 1 | Hiếu |
| 3.2.11 | Release Sprint 2 | 25/04/2021 | 25/04/2021 | 12 |  |
|  | Sprint 2 Review Meeting | 25/04/2021 | 25/04/2021 | 6 | All team |
| Sprint 2 Retrospective | 25/04/2021 | 25/04/2021 | 6 | All team |
| **4** | **Project’s Meeting** | **26/04/2021** | **28/04/2021** | **27** | All team |
| **5** | **Final release** | **29/05/2021** | **01/05/2021** | **27** | All team |
| **The total of working hour(s)** | | | | **533 (HOUR)** | |

# 5. CHI PHÍ QUẢN LÝ / NGÂN SÁCH

## 5.1 Đơn giá

Liên quan đến: FinancialManagementPlanDocument.docx

## 5.2 Chi phí chi tiết

Liên quan đến: FinancialManagementPlanDocument.docx

## 5.3 Chi phí khác

Liên quan đến: FinancialManagementPlanDocument.docx

## 5.4 Tổng chi phí

Liên quan đến: FinancialManagementPlanDocument.docx

### 5.4.1 Chi Phí/giờ

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Full Name** | **Role** | **Salary Rate (USD/hour)** |
| Nguyễn Thanh Nhật | Scrum Master | 3 |
| Trương Thanh Hiếu | Team Member | 3 |
| Lê Nhật Phi | Team Member | 3 |

### 5.4.2 Tổng dự toán

* + Số lượng thành viên : 3 người
  + Số giờ làm việc trên ngày: 8 giờ/ngày
  + Chi phí 1 giờ: 2 USD/giờ
  + (24\* 62)\*3
  + Chi phí trực tiếp = ((số giờ làm việc mỗi ngày \* số lượng thành viên)\* tổng ngày làm việc) \*chi phí 1 giờ) = ((8\*3)\*62)\*3) = 4464USD
  + Chi phí gián tiếp = 30% \* Chi phí trực tiếp = 1334 USD
  + Chi phí khác = 10% \* Chi phí trực tiếp = 446 USD
  + Tổng = 6244 (USD)

# 6. QUY TRÌNH PHÁT TRIỂN

**Các nguyên tắc và giai đoạn phát triển**

- Phương pháp SCRUM dựa vào sự gia tăng phát triển của một ứng dụng phần mềm trong khi vẫn duy trì một danh sách minh bạch trong việc nâng cấp hoặc hiệu chỉnh các yêu cầu được thực hiện (backlog). Nó liên quan đến việc giao hàng thường xuyên, thường là bốn tuần một lần, và khách hàng nhận được một ứng dụng hoạt động hoàn hảo bao gồm nhiều tính năng hơn và nhiều hơn nữa. Đây là lý do tại sao phương pháp dựa vào sự phát triển lặp đi lặp lại với nhịp không đổi từ 2-4 tuần. Do đó, việc nâng cấp có thể được tích hợp dễ dàng hơn khi sử dụng chu trình chữ V.

Phương pháp này đòi hỏi bốn loại cuộc họp:

- Các cuộc họp hàng ngày: Cường bộ nhóm họp khoảng 15 phút mỗi ngày để trả lời ba câu hỏi sau, thường là khi đứng: Tôi đã làm gì hôm qua? Tôi sẽ làm gì hôm nay? Có trở ngại gì khó khăn vào ngày hôm nay không?

- Các cuộc họp lập kế hoạch: Cường bộ nhóm tập hợp để quyết định các tính năng sẽ tạo nên cuộc chạy nước rút sau đây

- Các cuộc họp rà soát công việc: trong cuộc họp này, mỗi thành viên trình bày những gì mình đã làm trong quá trình chạy nước rút. Họ tổ chức một sự cắt giảm các tính năng mới hoặc trình bày về kiến ​​trúc. Đây là cuộc họp không chính thức kéo dài khoảng 2 giờ đồng hồ mà Cường đội tham dự.

- Các cuộc họp hồi cứu: vào cuối mỗi lần chạy nước rút, nhóm phân tích cả những yếu tố thành công và không thành công trong hoạt động của họ. Trong cuộc họp này kéo dài trong khoảng từ 15 đến 30 phút, trong đó mọi người được mời và nói chuyện riêng về mình, một cuộc bỏ phiếu được tổ chức để quyết định những cải tiến cần thực hiện.

Lợi thế của phương pháp này bao gồm việc giảm thiểu tài liệu tới mức tối thiểu để đạt được năng suất cao nhất. Chỉ viết những tài liệu tối thiểu cho phép lưu lại lịch sử của các quyết định được đưa ra trong dự án và dễ dàng thực hiện các can thiệp vào phần mềm khi nó đi vào giai đoạn bảo trì.



*Hình 2: Các giai đoạn trong SCRUM*

Phương pháp SCRUM bao gồm ba thành phần chính sau:



*Hình 3: Thành viên nhóm Scrum*

* Product owner (Chủ sở hữu sản phẩm): Trong hầu hết các dự án, chủ sở hữu sản phẩm là người lãnh đạo nhóm dự án của khách hàng. Anh ta là người sẽ xác định và ưu tiên các tính năng của sản phẩm, chọn ngày và nội dung của mỗi lần chạy nước rút dựa trên các giá trị (khối lượng công việc) mà nhóm giao tiếp với anh ta.
* Scrum Master (“Trưởng” Scrum): Anh ta là người lãnh đạo hỗ trợ cho dự án vì anh ta đảm bảo rằng mọi người trong nhóm hoạt động hết khả năng bằng cách loại bỏ những trở ngại và bảo vệ đội khỏi những sự can thiệp từ bên ngoài. Hơn nữa, Tạo điều kiện cho sự hợp tác chặt chẽ giữa các vai trò và chức năng trong dự án.
* Nhóm dự án (Project team): Một nhóm gồm 4-10 người và cùng nhóm với tất cả các chuyên gia CNTT cần thiết cho một dự án, ví dụ như nhà thiết kế, nhà phát triển, người kiểm tra v.v… Nhóm nghiên cứu tự tổ chức và không thay đổi trong suốt Cường bộ quá trình nước rút (Sprint).

# 7. RỦI RO DỰ ÁN

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ĐÁNH GIÁ KHẢ NĂNG VÀ MỨC ĐỘ NGHIỆM TRỌNG ĐỐI VỚI MỖI RỦI RO**  *Bảng 7: Đánh giá khả năng và mức độ nghiêm trọng đối với mỗi rủi ro* | | |
| **Ký hiệu** | **Mức độ** | **Ảnh hưởng** |
| L | Thấp | Ảnh hưởng thấp |
| M | Trung bình | Ảnh hưởng trung bình |
| H | Cao | Ảnh hưởng cao |
| E | Rất cao | Nguy hiểm |
| NA | Không | Không ảnh hưởng |

*Bảng 7.1: Rủi ro dự án****.***

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Risk  (Rủi ro)** | **Definition  (Định nghĩa)** | **Level (Mức độ)** | **Likelihood (Khả năng xảy ra)** | **Mitigation Strategy (Chiến lược giảm thiểu rủi ro)** |
| Đánh giá kế hoạch của dự án | Kế hoạch có thể bị hoãn lại do dự toán ban đầu của dự án. | L | L | Phân tích và đánh giá quy mô.  Giảm yêu cầu. |
| Yêu cầu | Mâu thuẫn có thể tồn tại bên trong yêu cầu.  Yêu cầu quan trọng có thể bị thiếu trong các yêu cầu chính thức. | H | H | Thống nhất yêu cầu trước khi phân tích. |
| Thời gian làm việc | Dự kiến lịch trình thực và phân bố thời gian hiện dự án. | M | M | Thời gian thực hiện dự án được cập nhật và đánh giá thường xuyên. |
| Kinh nghiệm lập trình | Sự thiếu sót về kinh nghiệm và kiến thức để hoàn thành một vài tính năng. | M | L | Chia sẻ kinh nghiệm để bổ sung kiến thức và nghiên cứu trong thời gian ngắn nhất. |
| Các qui trình kĩ thuật | Các phương thức bình thường không thể đáp ứng các yêu cầu của các giải pháp cụ thể.  Quá trình này có thể được cải thiện và hiệu quả hơn. | M | M | Phân tích yêu cầu và quy trình để đảm bảo mức độ phù hợp.  Nếu quy trình mới là cần thiết, chúng ta cần đánh giá quy trình này có cải thiện hơn không so với quy trình cũ. |
| Bất đồng ý kiến | Việc các thành viên có nhiều ý tưởng, ý kiến dẫn đến sự không đồng nhất | M | L | Cùng thảo luận để chọn ra ý tưởng, ý kiến phù hợp nhất. |
| Chậm tiến độ dự án | Do ước tính về thời gian thực hiện dự án có sai sót hoặc gặp sự cố nên dẫn đến lịch trình hoàn thành dự án bị trì hoãn.  Trong quá trình thực hiện dự án, đội ngũ của chúng tôi tốn nhiều thời gian để vừa tìm hiểu vừa thực hiện dự án. | H | M | Tăng thời gian làm việc. |
| Quản trị dự án | Hệ thống quản trị dự án có thể không hỗ trợ đầy đủ các yêu cầu của dự án. | M | H | Thảo luận với nhóm để đưa ra các giải pháp. |

# 

# QUY TRÌNH ĐÁNH GIÁ CHẤT LƯỢNG

## 8.1. Mục tiêu chất lượng

- Các mục tiêu về chất lượng cho dự án được trình bày dưới đây. Chúng sẽ được kiểm tra liên tục với các thành viên trong nhóm và có thể bổ sung các mục tiêu dựa trên nhận thức của thành viên về chất lượng.

*Bảng 8.1. Các tiêu chí đánh giá sản phẩm*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Factors (Các yếu tố)** | **Description (Mô tả)** |
| 1 | Timeliness (Tính kịp thời) | Cung cấp sản phẩm đúng thời gian quy định. |
| 2 | Functionality (Chức năng) | Đáp ứng các chức năng trong yêu cầu của người dùng (User Stories) |
| 3 | Reliability (Độ tin cậy) | Nên đáp ứng các tiêu chí sau:  - Không có khiếm khuyết lớn. (Số lỗi tìm thấy trong giai đoạn thử nghiệm nghiệm thu) / (Mức độ nỗ lực của dự án) <= 1 |

## 8.2. Chỉ số

- Số liệu phần mềm dự kiến sẽ được sử dụng trong quá trình này được liệt kê trong bảng dưới đây:

*Bảng 8.2: Bảng các chỉ số đánh giá sản phẩm*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Type  (Loại)** | **Metric  (Chỉ số)** | **Unit of Measures (Đơn vị đo lường)** | **Estimation (Ước lượng)** | **Frequency (Tần suất)** |
| Timeliness  (Tính kịp thời) | Sản phẩm | % | >=90% | Tại phiên bản cuối |
| Effort | Sản phẩm | Man-Day | (30 MD) | Hàng tuần |
| Correctness  (Sự chính xác) | Sản phẩm | Tổng các khiếm khuyết. | Không có khiếm khuyết lớn. (Số lỗi tìm thấy trong giai đoạn thử nghiệm nghiệm thu) / (Mức độ nỗ lực của dự án) <= 1 | Tại phiên bản cuối |
| Elapsed time  (Thời gian đã qua) | Dự án | Ngày | 52 ngày | Tại phiên bản cuối |

## 8.3. Kiểm tra (Tests and Reviews)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Phase**  **(Giai đoạn)** | **Qualified item** | **Ký hiệu & loại Review.**  **(No & Types of Review)** | **Ước tính sự nỗ lực (người/ngày)**  **(Estimated effort person/ days)** | **Exit criteria**  **(tiêu chuẩn kết thúc)** |
| Start-Up  (Bắt đầu) | Review the project plan | External(2) | 1 | Approved by PM |
|  | Internal review PP | Internal(3) | 1 | Total Fatal = 0 Total Serious = 0 |
| Analysis & Design | Internal System Design Review | Internal(3) | 1 | Approved by Product Owner |
|  | Review System Design | External(3) | 1 | Approved by PM |
| Coding | Review Source Code | External(3) | As Needed (4) | Total Fatal = 0 Total Serious = 0  Approved by Scrum Master |
| System Test | System Test plan review | Internal(3) | 1 | Approved by Scrum Master |
|  | Updated System test plan review | Internal(3) | As Needed |  |
|  | Final Inspection of all deliverables | Internal(3) | 1 | Fatal = 0 Cosmetic < 10 |

## 8.4. Báo cáo sự cố và khắc phục

*Bảng 11: Các báo cáo khi gặp sự cố*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Mục** | **Hoạt động** | **Tần suất** | **Template No** |
| 1 | Sprint Review & Defect logging | End of Sprint | Review Report |
| 2 | Sprint Retrospective & Reflection | End of Sprint | Retrospective Report |
| 3 | Issues reporting | On demand | Google Issues (Google Code) |

# QUẢN LÝ CẤU HÌNH

## 9.1 Danh mục cấu hình

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Mục** | **Tên danh mục** | **Ghi chú** |
| 1 | Proposal |  |
| 2 | Project Plan |  |
| 3 | Product Backlog |  |
| 4 | Sprint Backlog |  |
| 5 | BurndownChar |  |
| 6 | [Architecture](https://sites.google.com/site/khoaluancnttdtu2017/Project/Architecture) Design |  |
| 7 | User Story |  |
| 8 | Use Interface Design |  |
| 9 | Test Plan |  |
| 10 | Test case |  |
| 11 | Reflection |  |
| 12 | Meeting Report |  |

# CÔNG NGHỆ VÀ CÁC RÀNG BUỘC

**Công nghệ để phát triển dự án**

* Ngôn ngữ lập trình:

+ Web Client: ReactJS

+ Web Server: Spring boot

**Môi trường phát triển**

* Hệ điều hành:Windows hoặc Linux
* Công cụ lập trình:Intellij
* Cơ sở dữ liệu: MongoDB.
* Môi trường: Framework Spring boot.

**Hạng mục khác**

* Tài nguyên con người: 3 người.
* Ngân sách: Hạn chế.
* Thời gian: Dự án phải được hoàn tất trong vòng 2 tháng.

# TÀI LIỆU THAM KHẢO

* ProjectProposal\_01.docx