

**ĐIỀU KHOẢN THAM CHIẾU (TOR)**  
**LỰA CHỌN ĐƠN VỊ TƯ VẤN LẬP TRÌNH NATIVE CHO IOS VÀ ANDROIDS, KIỂM THỬ PHẦN MỀM DỰA TRÊN KỊCH BẢN CHI TIẾT, GHÉP NỐI DỮ LIỆU ĐỒ HỌA, ÂM THANH VÀO PHẦN MỀM, ĐƯA PHẦN MỀM LÊN CÁC KHO ỨNG DỤNG VÀ HOÀN THIỆN CÁC SẢN PHẨM TRUYỀN THÔNG ĐIỆN TỬ**

(Gói thầu số FIRST/2b1/MV/C17)

(Phê duyệt kèm theo Quyết định số ...../QĐ-FIRST-DT ngày ....../...../2016  
của Giám đốc Dự án)

## **1. Thông tin cơ bản**

### **1.1 Bối cảnh**

Bộ Khoa học và Công nghệ nhận được khoản tài trợ vốn vay ưu đãi của Ngân hàng Thế giới (WB) thông qua Hiệp định Tài trợ ký ngày 25/07/2013 (Khoản Tín dụng số 5257-VN) để triển khai thực hiện Dự án “Đẩy mạnh đổi mới sáng tạo thông qua nghiên cứu, khoa học và công nghệ” – Dự án FIRST. Dự án FIRST có hiệu lực triển khai từ 22/10/2013 – 30/06/2019.

Trong khuôn khổ Tiểu hợp phần 2b1 của Dự án FIRST, Công ty Cổ phần Dịch vụ và truyền thông Minh Việt nhận được khoản tài trợ từ nguồn vốn IDA của Dự án FIRST để thực hiện Dự án “Nghiên cứu và phát triển công nghệ tăng cường thực tế trên thiết bị di động – Ứng dụng sản xuất phần mềm hỗ trợ giáo dục cho học sinh Mầm non, Tiểu học và THCS” theo thỏa thuận tài trợ số 03/FIRST/2b1/MINHVIET ngày 29 tháng 9 năm 2016.

Mục tiêu và kết quả đầu ra của Tiểu dự án nhằm:

- Nghiên cứu khả năng ứng dụng của công nghệ tăng cường thực tế-Augmented Reality (AR) trong việc phát triển ứng dụng trên thiết bị di động đa nền tảng.
- Phát triển bộ công cụ xây dựng phần mềm (SDK-Software Development Kit) trên thiết bị di động sử dụng công nghệ tăng cường thực tế. Cung cấp và thương mại bộ công cụ phát triển này.
- Phát triển và thương mại hoá Bộ phần mềm hỗ trợ giáo dục cho học sinh THCS, THCS và Trung học cơ sở sử dụng công nghệ tăng cường thực tế trên thiết bị di động nền tảng Android và iOS.

Công ty Cổ phần Dịch vụ và truyền thông Minh Việt đã thành lập Nhóm công tác để trực tiếp tổ chức triển khai thực hiện Tiểu dự án với sự hỗ trợ và giám sát bởi Ban Quản lý Dự án FIRST (CPMU) là cơ quan đầu mối điều phối chung cho toàn Dự án FIRST.

Để hoàn thành các nhiệm vụ và mục tiêu của Tiểu dự án, Công ty Cổ phần Dịch vụ và truyền thông Minh Việt triển khai việc tuyển dụng 01 **Đơn vị tư vấn lập trình native cho IOS và Android**, chịu trách nhiệm lập trình sản phẩm trên 2 HĐH IOS và Android, kiểm thử phần mềm dựa trên kịch bản chi tiết, ghép nối dữ liệu đồ họa, âm thanh vào phần mềm và phát hành các bộ phần mềm giáo dục Mầm non, Tiểu học và Trung học cơ sở trên các kho ứng dụng Google Play và Apple Store. Tư vấn được tuyển theo phương thức thuê tuyển LCS theo quy định về Đấu thầu của Ngân hàng Thế giới.

**1.2. Mục tiêu của dự án:****+ Mục tiêu tổng quát:**

Dự án “Nghiên cứu và phát triển công nghệ tăng cường thực tế trên thiết bị di động – Ứng dụng sản xuất phần mềm hỗ trợ giáo dục cho học sinh Mầm non, Tiểu học và Trung học Cơ sở” do Công ty Cổ phần Dịch vụ và Truyền thông Minh Việt thực hiện từ tháng 01 năm 2015 với mục tiêu chung là: Nghiên cứu và làm chủ được công nghệ tăng cường thực tế-Augmented Reality (AR) từ đó phát triển các sản phẩm ứng dụng công nghệ phục vụ cho các lĩnh vực cơ bản của đời sống như y tế, giáo dục, thương mại, giải trí v.v Thành công của dự án là tiền đề cho việc thành lập “Viện nghiên cứu và ứng dụng công nghệ tăng cường thực tế” với mục tiêu khai thác tối đa sức mạnh của công nghệ này; Phân đầu trở thành công ty dẫn đầu về các sản phẩm ứng dụng công nghệ AR tại Việt Nam.

**+ Mục tiêu cụ thể:**

- Nghiên cứu khả năng ứng dụng của công nghệ tăng cường thực tế-Augmented Reality (AR) trong việc phát triển ứng dụng trên thiết bị di động đa nền tảng.
- Phát triển bộ công cụ xây dựng phần mềm (SDK-Software Development Kit) trên thiết bị di động sử dụng công nghệ tăng cường thực tế. Cung cấp và thương mại bộ công cụ phát triển này.
- Phát triển và thương mại hoá Bộ phần mềm hỗ trợ giáo dục cho học sinh Mầm non, Tiểu học và Trung học cơ sở sử dụng công nghệ tăng cường thực tế trên thiết bị di động nền tảng Android và IOS.
- Đăng ký được 04 bản quyền sở hữu trí tuệ tại Cục sở hữu trí tuệ Việt Nam cho Phần mềm hỗ trợ giáo dục cho học sinh Mầm non, Tiểu học, THCS và Bộ công cụ phát triển phần mềm trên thiết bị di động cho giáo dục.
- Thành lập Viện nghiên cứu và ứng dụng Công nghệ Tăng cường thực tế.
- **+ Kết quả dự án :**

<i>STT</i>	<i>Nội dung</i>	<i>Số lượng</i>	<i>Thời gian dự kiến hoàn thành</i>
1	Bộ phần mềm hỗ trợ giáo dục cho học sinh mầm non ứng dụng công nghệ tăng cường thực tế	60 kịch bản	2 tháng
2	Bộ phần mềm hỗ trợ giáo dục cho học sinh tiểu học ứng dụng công nghệ tăng cường thực tế	138 kịch bản	4 tháng
3	Bộ phần mềm hỗ trợ giáo dục cho học sinh Trung học cơ sở ứng dụng công nghệ tăng cường thực tế	124 kịch bản	4 tháng
4	Bộ tài liệu marketing cho các sản phẩm	03 bộ tài liệu	1 tháng
5	Website giới thiệu sản phẩm dự án	01 website	1 tháng

## 2. Yêu cầu công việc

Đơn vị tư vấn được lựa chọn thông qua đấu thầu và được NHTG chấp nhận sẽ triển khai công việc chi tiết theo MỤC 6 của bản TOR này, bao gồm các yêu cầu sau:

- Phối hợp với các chuyên gia giáo dục, tư vấn và thiết kế hệ thống kỹ thuật tổng thể cho bộ phần mềm hỗ trợ giáo dục cho học sinh mầm non, tiểu học và trung học cơ sở.
- Phối hợp với đội thiết kế nội dung, đội thiết kế đồ họa để phát triển sản phẩm, đảm bảo thực hiện phát triển sản phẩm đúng yêu cầu kịch bản và yêu cầu kỹ thuật.
- Quản lý và sản xuất các hoạt động lập trình, phát triển và kiểm thử sản phẩm theo các yêu cầu chi tiết của nội dung từng kịch bản chi tiết.
- Phối hợp với cán bộ dự án tổ chức thực hiện quá trình thử nghiệm sản phẩm tại môi trường thực tế, tiến hành đánh giá, điều chỉnh hoàn thiện sản phẩm trước khi thương mại hóa.
- Đơn vị tư vấn phải phát triển và hoàn thành đủ 04 bộ sản phẩm như yêu cầu dưới đây. Số lượng sản phẩm thiết kế của từng bộ do dự án cung cấp và phải đáp ứng đầy đủ các nội dung yêu cầu tối thiểu mà hồ sơ yêu cầu.

### ***a. Bộ mã nguồn (source code) và phần mềm hoàn chỉnh của phần mềm hỗ trợ giáo dục cho học sinh mầm non ứng dụng công nghệ tăng cường thực tế:***

Nội dung cho bộ phần mềm này được nghiên cứu và xây dựng dựa trên các kiến thức thường thức dành cho trẻ em trong độ tuổi từ 3 đến 6 tuổi và các kiến thức hỗ trợ trẻ chuẩn bị vào lớp 1. Gồm có 60 kịch bản và được chia thành 3 nhóm chính bao gồm :

- + Kiến thức sinh học, môi trường (20 kịch bản)
  - Thế giới động vật
  - Thế giới thực vật
  - Cơ thể con người
- + Kiến thức khoa học tự nhiên (20 kịch bản) :
  - Các hiện tượng tự nhiên
  - Thế giới đồ vật
  - Làm quen với màu sắc, hình khối, toán đơn giản, thời gian.
- + Kiến thức xã hội (20 kịch bản) :
  - Văn hóa dân gian
  - Công việc ở nhà
  - Thế giới quanh em

### ***b. Bộ mã nguồn (source code) và phần mềm hoàn chỉnh của phần mềm hỗ trợ giáo dục cho học sinh tiểu học ứng dụng công nghệ tăng cường thực tế:***

Nội dung cho bộ phần mềm này được nghiên cứu và xây dựng dựa trên các kiến thức trong chương trình tiểu học theo chuẩn của bộ GDĐT. Các nội dung được nghiên cứu và phân bổ đều từ lớp 1 đến lớp 5 một cách thích hợp theo chương trình giảng dạy bao gồm 138 kịch bản :

- Kiến thức môn Tự nhiên và xã hội ( 30 bài)
- Kiến thức môn Địa lý (10 bài)
- Kiến thức môn Mỹ thuật (20 bài)
- Kiến thức môn Lịch sử (15 bài)
- Kiến thức môn Kể chuyện (25 bài)
- Kiến thức môn Khoa học (18 bài)
- Kiến thức môn thủ công (20 bài)

***c. Bộ mã nguồn (source code) và phần mềm hoàn chỉnh của phần mềm hỗ trợ giáo dục cho học sinh THCS ứng dụng công nghệ tăng cường thực tế (124 kịch bản)***

Nội dung cho bộ phần mềm này được nghiên cứu và xây dựng dựa trên các kiến thức trong chương trình Trung học cơ sở theo chuẩn của bộ GDĐT. Các nội dung được nghiên cứu và phân bổ đều từ lớp 6 đến lớp 9 một cách thích hợp theo chương trình giảng dạy bao gồm 124 kịch bản :

- Kịch bản kiến thức môn Công nghệ (15 bài)
- Kịch bản kiến thức môn Địa lý (10 bài)
- Kịch bản kiến thức môn Lịch sử (20 bài)
- Kịch bản kiến thức môn Toán (4 bài)
- Kịch bản kiến thức môn Vật lý (20 bài)
- Kịch bản kiến thức môn Hóa học (15 bài)
- Kịch bản kiến thức môn Sinh học (20 bài)
- Kịch bản kiến thức môn Tiếng Anh (20 bài)

***d. Lập trình và phát hành Website giới thiệu sản phẩm của dự án***

- Lập trình xây dựng websote giới thiệu sản phẩm của dự án theo thiết kế
- Lập trình các công cụ cần thiết đi kèm với website (CMS tool)
- Đăng tải và vận hành website chạy thành công trên hệ thống server của dự án.

### **3. Yêu cầu kĩ thuật**

#### **3.1 Đối với các nội dung lập trình:**

- a) Sử dụng các thuật toán và công cụ do dự án nghiên cứu để phát triển sản phẩm.
- b) Sử dụng các ngôn ngữ lập trình phù hợp (C#, Java v.v) với công nghệ Tăng cường thực tế, phát triển ứng dụng gốc (Native App) trên HĐH IOS và Android.
- c) Phối hợp nhuần nhuyễn với các bộ phận của dự án (nội dung, thiết kế, kiểm thử) đảm bảo phát triển chính xác nội dung các kịch bản bài giảng.

- d) Quản lý công việc và dữ liệu bằng phần mềm chuyên nghiệp (SVN, Jira v.v) đảm bảo các bên tham gia đều có thể truy cập để sử dụng hoặc giám sát một cách dễ dàng.
- e) Lưu trữ và thống kê một cách khoa học, có hệ thống để người sử dụng thuận tiện trong việc tra cứu và sử dụng dữ liệu.

### **3.2 Đối với các nội dung kiểm thử**

- a) Hoàn thiện tài liệu Test case dựa trên nội dung thiết kế phần mềm dưới dạng văn bản.
- b) Test case mô tả một dữ liệu đầu vào (input), hành động (action) hoặc sự kiện (event) và một kết quả mong đợi (expected response), để xác định một chức năng của ứng dụng phần mềm hoạt động đúng hay không.
- c) Test case đảm bảo đầy đủ các phần đặc thù khác nhau như mã test case, tên test case, mục tiêu test, các điều kiện test, các yêu cầu data input, các bước thực hiện và các kết quả mong đợi.
- d) Tài liệu hoàn thiện được bàn giao theo yêu cầu kỹ thuật của đội lập trình, đáp ứng yêu cầu về quy cách đặt tên, định dạng file và yêu cầu kỹ thuật đặc biệt.
- e) Lưu trữ và thống kê một cách khoa học, có hệ thống để người sử dụng thuận tiện trong việc tra cứu và sử dụng dữ liệu

## **4. Báo cáo và yêu cầu kết quả đầu ra**

### **4.1. Báo cáo**

- a) Thực hiện báo cáo tiến độ công việc định kỳ (hàng tháng và hàng quý) bao gồm các nội dung :
  - Phân đề mục chi rõ hạng mục công việc đang thực hiện
  - Các phần nội dung, phản ánh các đề mục như :
    - Bộ phận thực hiện báo cáo
    - Nội dung công việc đang và đã thực hiện, trạng thái đầu việc.
    - Báo cáo tiến độ công việc (Thời gian thực hiện, tốc độ thực hiện so với kế hoạch)
    - Lý do/nguyên nhân của tiến độ công việc (nhANH, chậm deadline v.v) Đề xuất hướng giải quyết.
    - Kế hoạch công việc cho tháng tiếp theo.
    - Người và ngày lập báo cáo.
- b) Báo cáo tổng kết, nghiệm thu sản phẩm theo từng giai đoạn.
  - Kết thúc từng hạng mục (giai đoạn) sản xuất của dự án, công ty tư vấn cần có báo cáo tổng kết hạng mục công việc đã hoàn thành và được nghiệm thu.
- c) Báo cáo kết quả thử nghiệm sản phẩm sau mỗi đợt thử nghiệm hoàn thành

### **4.2. Kết quả đầu ra**

- a) Phần mềm hỗ trợ giáo dục mầm non :

- Bộ tài liệu thiết kế hệ thống và chức năng
- Bộ tài liệu Test-case sản phẩm
- Bộ mã nguồn của phần mềm
- Phần mềm hỗ trợ giáo dục mầm non hoàn chỉnh trên 2 HĐH Android và IOS

b) Phần mềm hỗ trợ giáo dục tiểu học:

- Bộ tài liệu thiết kế hệ thống và chức năng
- Bộ tài liệu Test-case sản phẩm
- Bộ mã nguồn của phần mềm
- Phần mềm hỗ trợ giáo dục tiểu học hoàn chỉnh trên 2 HĐH Android và IOS

c) Phần mềm hỗ trợ giáo dục trung học cơ sở:

- Bộ tài liệu thiết kế hệ thống và chức năng
- Bộ tài liệu Test-case sản phẩm
- Bộ mã nguồn của phần mềm
- Phần mềm hỗ trợ giáo dục trung học cơ sở hoàn chỉnh trên 2 HĐH Android và IOS

d) Website giới thiệu sản phẩm dự án :

- Bộ mã nguồn của website
- Bộ mã nguồn của công cụ hỗ trợ website

## 5. Đầu vào

- Được cung cấp các tài liệu cần thiết để phục vụ công việc như tài liệu thiết kế tổng thể, kịch bản chi tiết, yêu cầu kỹ thuật v.v
- Công ty Minh Việt sẽ giám sát và nghiệm thu chất lượng sản phẩm.
- Công ty tư vấn chịu trách nhiệm điều phối và quản lý tiến độ đảm bảo đáp ứng yêu cầu thực hiện dự án.

## 6. Địa điểm, thời gian thực hiện và lịch trình dự kiến

- Địa điểm: tại văn phòng trụ sở của công ty tư vấn hoặc Minh Việt tùy theo yêu cầu thực tế.
- Thời gian thực hiện: dự kiến 12 tháng
- Lịch trình dự kiến: từ tháng 05/2017 đến hết tháng 03/2018, chi tiết như sau:

TT	Nội dung công việc	Thời gian dự kiến hoàn thành
1	Phân tích thiết kế ứng dụng hỗ trợ giáo dục sử dụng công nghệ AR	Tháng 5/2017
2	Nghiên cứu các phương pháp giảng dạy và các phương tiện hỗ trợ giáo dục cho học sinh mầm non, tiểu học,	Tháng 5/2017

TT	Nội dung công việc	Thời gian dự kiến hoàn thành
	THCS hiện có trên cả nước.	
3	Tham vấn ý kiến các chuyên gia đầu ngành về giáo dục tại Việt Nam thiết kế phương pháp và mô hình hỗ trợ phù hợp với chương trình giảng dạy hiện tại.	Tháng 5/2017
4	Phối hợp với các chuyên gia giáo dục thuộc Viện nghiên cứu giáo dục thuộc Bộ giáo dục và đào tạo xây dựng kịch bản khung cho việc phát triển phần mềm hỗ trợ giáo dục cho học sinh mầm non, tiểu học và THCS.	Tháng 6/2017
5	Hoàn thiện bản chạy thử Prototype. Chạy thử và đánh giá khả năng trước khi sản xuất thực tế.	Tháng 6/2017
6	Bộ phần mềm (ứng dụng) hỗ trợ giáo dục cho trẻ Mầm non	
6.1	<i>Lập trình ứng dụng trên cộng nghệ đã được phát triển. Ghép nối đồ họa, giao diện và âm thanh.(60 kịch bản)</i>	Tháng 8/2017
6.2	<i>Chạy thử nghiệm nội bộ. Kiểm thử và sửa lỗi (theo quy trình phát triển phần mềm)</i>	Tháng 8/2017
6.3	<i>Đóng gói ứng dụng và đưa lên các kho ứng dụng Google Play và Apple Store</i>	Tháng 8/2017
6.4	<i>Thử nghiệm ứng dụng (Alpha Test) với lượng người dùng hạn chế.</i>	Tháng 8/2017
6.5	<i>Điều chỉnh sản phẩm theo ý kiến đóng góp của các chuyên gia nếu cần thiết. Đóng gói thương mại hóa sản phẩm.</i>	Tháng 8/2017
7	Bộ phần mềm (ứng dụng) hỗ trợ giáo dục cho học sinh Tiểu học	
7.1	<i>Lập trình ứng dụng trên cộng nghệ đã được phát triển. Ghép nối đồ họa, giao diện và âm thanh.(138 kịch bản)</i>	Tháng 01/2018
7.2	<i>Chạy thử nghiệm nội bộ. Kiểm thử và</i>	Tháng 01/2018

TT	Nội dung công việc	Thời gian dự kiến hoàn thành
	<i>sửa lỗi (theo quy trình phát triển phần mềm)</i>	
7.3	Đóng gói ứng dụng và đưa lên các kho ứng dụng Google Play và Apple Store	Tháng 01/2018
7.4	Thử nghiệm ứng dụng (Alpha Test) với lượng người dùng hạn chế.	Tháng 02/2018
7.5	Điều chỉnh sản phẩm theo ý kiến đóng góp của các chuyên gia nếu cần thiết. Đóng gói thương mại hóa sản phẩm.	Tháng 02/2018
8	Bộ phần mềm (ứng dụng) hỗ trợ giáo dục cho học sinh Trung học cơ sở	
8.1	Lập trình ứng dụng trên cộng nghệ đã được phát triển. Ghép nối đồ họa, giao diện và âm thanh.(124 kịch bản)	Tháng 01/2018
8.2	Chạy thử nghiệm nội bộ. Kiểm thử và sửa lỗi (theo quy trình phát triển phần mềm)	Tháng 01/2018
8.3	Đóng gói ứng dụng và đưa lên các kho ứng dụng Google Play và Apple Store	Tháng 01/2018
8.4	Thử nghiệm ứng dụng (Alpha Test) với lượng người dùng hạn chế.	Tháng 02/2018
8.5	Điều chỉnh sản phẩm theo ý kiến đóng góp của các chuyên gia nếu cần thiết. Đóng gói thương mại hóa sản phẩm.	Tháng 02/2018
9	Phát triển và vận hành website giới thiệu sản phẩm dự án	Tháng 3/2018

## 7. Yêu cầu về năng lực kinh nghiệm

### 7.1. Yêu cầu về năng lực

Để đáp ứng yêu cầu về năng lực, nhà thầu phải đáp ứng các yêu cầu tối thiểu sau đây:

- Phải có giấy phép đăng ký kinh doanh hợp lệ (bản sao công chứng);
- Có tư cách hợp lệ theo quy định của Ngân hàng Thế Giới về Đấu thầu;
- Phải có ít nhất 03 năm kinh nghiệm trong lĩnh vực lập trình phát triển phần mềm ứng dụng liên quan đến các công việc bao gồm thiết kế hệ thống và lập trình phát triển phần



mềm cho thiết bị di động trên HĐH Android và IOS, xây dựng website, viết test-case và kiểm thử sản phẩm phần mềm.

- d) Nhà thầu có kinh nghiệm thực hiện ít nhất 01 hợp đồng lập trình các sản phẩm nội dung số như phần mềm ứng dụng, trò chơi điện tử trên Hệ điều hành IOS và Android có giá trị tối thiểu 500 triệu đồng trong thời gian từ 03 năm trở lại đây (Nhà thầu phải cung cấp bản sao hợp đồng để chứng minh)
- e) Ưu tiên nhà thầu có kinh nghiệm sản xuất các phần mềm giáo dục hoặc đã tham gia thầu phụ các dự án sản xuất phần mềm giáo dục.

## 7.2. Yêu cầu đối với nhân sự tham gia dự án:

Đơn vị tư vấn phải liệt kê danh sách các chuyên gia tư vấn chủ chốt tham gia thực hiện dự án, trong đó các chuyên gia chủ chốt phải đảm bảo các yêu cầu tối thiểu sau:

<i>STT</i>	<i>Nội dung yêu cầu</i>	<i>Số lượng</i>	<i>Trình độ chuyên môn</i>	<i>Số tháng công dự kiến</i>
1	Chuyên gia tư vấn lập trình	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Có bằng đại học chuyên ngành CNTT và có trên 5 năm kinh nghiệm hoặc có bằng thạc sĩ CNTT và trên 3 năm kinh nghiệm trong lĩnh vực tư vấn CNTT hoặc lập trình.</li> <li>- Kinh nghiệm lập trình trên Mobile</li> <li>- Kinh nghiệm lập trình Unity</li> </ul>	9 tháng
2	Chuyên gia kiểm thử sản phẩm	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Chuyên gia kiểm thử sản phẩm có bằng đại học chuyên ngành CNTT và có trên 2 năm kinh nghiệm trong lĩnh vực kiểm thử sản phẩm CNTT.</li> <li>- Kinh nghiệm kiểm thử sản phẩm phần mềm theo quy trình phát triển phần mềm</li> <li>- Kinh nghiệm sử dụng các phần mềm quản lý báo lỗi phần mềm</li> </ul>	9 tháng

Công ty Minh Việt sẽ tiến hành đánh giá năng lực, kinh nghiệm các chuyên gia chủ chốt mà đơn vị tư vấn gửi hồ sơ kèm theo hồ sơ dự thầu.

Ngoài ra để đảm bảo hoàn thành công việc, đơn vị tư vấn cung cấp kèm theo danh sách các chuyên gia hỗ trợ bao gồm :

<i><b>STT</b></i>	<i><b>Nội dung yêu cầu</b></i>	<i><b>Số lượng</b></i>	<i><b>Trình độ chuyên môn</b></i>	<i><b>Số tháng công dự kiến</b></i>
1	Chuyên gia lập trình IOS	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Có bằng đại học chuyên ngành CNTT</li> <li>- Có tối thiểu 03 năm kinh nghiệm trong chuyên ngành lập trình phát triển sản phẩm.</li> <li>- Có kinh nghiệm lập trình Mobile HĐH IOS</li> <li>- Có kinh nghiệm lập trình Unity</li> </ul>	10 tháng
2	Chuyên gia lập trình Android	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Có bằng đại học chuyên ngành CNTT</li> <li>- Có tối thiểu 03 năm kinh nghiệm trong chuyên ngành lập trình phát triển sản phẩm.</li> <li>- Có kinh nghiệm lập trình Mobile HĐH Android</li> <li>- Có kinh nghiệm lập trình Unity</li> </ul>	10 tháng
3	Chuyên gia kiểm thử phần mềm	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Có bằng đại học chuyên ngành CNTT</li> <li>- Có tối thiểu 03 năm kinh nghiệm trong chuyên ngành kiểm thử sản phẩm CNTT.</li> <li>- Có kinh nghiệm kiểm thử sản phẩm phần mềm theo quy trình phát triển phần mềm</li> <li>- Có kinh nghiệm sử dụng các phần mềm quản lý báo lỗi phần mềm</li> </ul>	9 tháng

#### **8. Yêu cầu về bảo mật thông tin:**

Trong thời gian thực hiện hợp đồng và sau khi kết thúc hợp đồng, nếu không được phép của Công ty Cổ phần Dịch vụ và Truyền thông Minh Việt, Đơn vị tư vấn không được tiết lộ bất kỳ thông tin nội bộ nào liên quan đến Dịch vụ, Hợp đồng hay hoạt động của dự án mà không được sự chấp thuận bởi Công ty Cổ phần Dịch vụ và Truyền thông Minh Việt.

**9. Quyền sở hữu tài liệu:**

Tất cả các tài liệu thiết kế, báo cáo hoặc tài liệu liên quan, hình ảnh, phần mềm máy tính và tài liệu khác do nhà thầu chuẩn bị cho Dự án theo hợp đồng được coi là tài sản thuộc sở hữu của dự án. Nhà thầu không được sử dụng cho bất kỳ mục đích nào khác.

**10. Chuyển nhượng hợp đồng:**

Nhà thầu không được chuyển nhượng hợp đồng hay ký hợp đồng phụ nếu không có sự đồng ý trước bằng văn bản của Công ty Cổ phần Dịch vụ và Truyền thông Minh Việt.

**11. Điều khoản thanh toán:**

Tư vấn sẽ được thanh toán dựa trên khối lượng công việc/sản phẩm hoàn thành theo như quy định trong bản TOR này. Chi tiết về điều khoản thanh toán cho tư vấn sẽ được hai bên thống nhất trong quá trình thương thảo và ký kết hợp đồng.