

---

# **Vision and Scope Document**

**for**

## **Club Information Management System**

**Version 1.0**

**Prepared by Group 1**

**January 13, 2023**

## Table of Contents

|  |    |
|--|----|
| Table of Contents .....  | ii |
| Revision History .....   | ii |
| 1. Business Requirements .....                                 | 1  |
| 1.1. Background, Business Opportunity, and Customer Needs..... | 1  |
| 1.2. Business Objectives and Success Criteria .....            | 3  |
| 1.3. Business Risks .....                                      | 4  |
| 2. Vision of the Solution .....                                | 4  |
| 2.1. Vision Statement.....                                     | 4  |
| 2.2. Major Features .....                                      | 5  |
| 2.3. Assumptions and Dependencies .....                        | 5  |
| 3. Scope and Limitations.....                                  | 6  |
| 3.1. Scope of Initial and Subsequent Releases .....            | 6  |
| 3.2. Limitations and Exclusions .....                          | 6  |
| 4. Business Context.....                                       | 7  |
| 4.1. Stakeholder Profiles.....                                 | 7  |
| 4.2. Project Priorities .....                                  | 8  |

## Revision History

| Name  | Date     | Reason For Changes                    | Version      |
|---|----------|---------------------------------------|--------------|
| Lê Đình Tuân,<br>Nguyễn Đình<br>Thành Quang   | 25/02/23 | Bản nháp                              | 1.0 draft 1  |
| Lê Đình Tuân,<br>Nguyễn Đình<br>Thành Quang, Vũ<br>Đào Ngọc Hải,<br>Trịnh Nam Anh,<br>Vũ Thi Thanh Thảo | 17/03/23 | Bản chỉnh sửa và cập nhật với cả nhóm | 1.0 approved |

# 1. Business Requirements

## 1.1. Background, Business Opportunity, and Customer Needs

### 1.1.1 Background

Để đảm bảo chất lượng hoạt động của các câu lạc bộ, trường Đại học FPT sau mỗi một sự kiện, và sau mỗi một kỳ học nhà trường yêu cầu các câu lạc bộ cần phải gửi một bản báo cáo chi tiết về sự kiện (người phụ trách từng ban trong sự kiện, nội dung sự kiện, thời gian, địa điểm, các cơ sở vật chất đã sử dụng, ...) hoặc các hoạt động của câu lạc bộ đó đã thực hiện bằng các văn bản (giấy). Ngoài ra trong quá trình hoạt động của các câu lạc bộ nếu các câu lạc bộ đó muốn sử dụng các cơ sở vật chất của trường phải gửi yêu cầu thông qua email và gửi đến phòng ban phụ trách

Các câu lạc bộ trong trường hiện chỉ sử dụng các nền tảng mạng xã hội như Facebook, Instagram, Tiktok để chia sẻ các thông tin cũng như hoạt động của mình. Vậy nên, việc mỗi sinh viên khi muốn tìm hiểu về các câu lạc bộ sẽ phải xem từng câu lạc bộ qua các nền tảng đó. Trung bình mỗi sinh viên mất khoảng 5 phút để có thể tìm hiểu tổng quan về một câu lạc bộ, trong khi hiện tại số lượng câu lạc bộ lên đến 44 câu lạc bộ và có khả năng sẽ tăng trong thời gian tới, từ đó thấy được mỗi sinh viên muốn tìm hiểu hết các câu lạc bộ phải mất trung bình 220 phút.

Nhà trường yêu cầu một hệ thống (Web) mà các câu lạc bộ cần gửi thông tin câu lạc bộ, các báo cáo về các sự kiện và hoạt động trong một kỳ học, các yêu cầu về việc mượn và sử dụng các tài nguyên, các hỗ trợ từ phía nhà trường. Phần mềm này giúp cho thông tin, các báo cáo và yêu cầu của các câu lạc bộ được đồng bộ trên một hệ thống, từ đó nâng cao chất lượng, giảm thời gian lãng phí trong việc quản lý và tránh rủi ro, nhằm lẫn hoặc mất mát không đáng có.

Thông tin của các câu lạc bộ được đồng nhất trên cùng một trang web cũng như được phân chia theo các nhóm phân loại câu lạc bộ, từ đó giúp cho sinh viên trong trường có thể dễ dàng hơn cũng như tiết kiệm được phần lớn thời gian để lựa chọn được câu lạc bộ phù hợp với chuyên môn cũng như sở thích và đam mê của từng sinh viên, mà hiện tại chưa có một hệ thống nào đáp ứng được nhu cầu này.

### 1.1.2. Business Opportunity

Hệ thống quản lý hoạt động và giới thiệu các câu lạc bộ góp phần giải quyết vấn đề đồng bộ nhất quán thông tin của các câu lạc bộ trong trường một cách hệ thống và hiệu quả nhất và giúp cho nhà trường có thể quản lý một khối lượng lớn thông tin các câu lạc bộ (tổng quan, hình ảnh, các sự kiện tổ chức), đồng thời giúp các bạn sinh viên có thể dễ dàng tiếp cận các câu lạc bộ. Dự án sẽ cung cấp cho các phòng ban quản lý của nhà trường và các câu lạc bộ phương tiện để có thể trao đổi thông tin, quản lý sự kiện một cách hiệu quả nhất, việc đánh giá và xếp loại được công bằng nhất. Đặc biệt cần thiết trong thời điểm hiện tại hoạt động ngoại khóa của trường (sự kiện câu lạc bộ) đang ngày càng tăng lên để giúp cho các bạn sinh viên trau dồi cho bản thân những kỹ năng mềm cần thiết, bên cạnh những kiến thức chuyên môn trên giảng đường.

Hiện nay trường Đại học FPT chưa có phần mềm để quản lý hoạt động của các câu lạc bộ vậy nên các văn bản báo cáo của từng sự kiện và hoạt động của từng kỳ học được thực hiện bằng các văn bản thủ công và các yêu cầu, hỗ trợ từ phía nhà trường được gửi bằng email sẽ được hệ thống này đồng bộ bằng các văn bản số, từ đó dễ dàng quản lý và tránh được sai sót, nhầm lẫn, mất mát không đáng có.

Trong thời đại 4.0, chủ trương của Chính phủ mọi văn bản giấy tờ, báo cáo cần được số hóa và được lưu trữ cụ thể, tránh lãng phí giấy gây ô nhiễm môi trường, phá hoại hệ sinh thái tự nhiên, mất cân bằng sinh học. Chính vì thế cần phải có một hệ thống quản lý để đảm bảo các yêu cầu trên phù hợp với định hướng phát triển trong tương lai của nhà trường nói riêng và toàn xã hội nói chung.

Để đảm bảo người dùng có thể dễ dàng sử dụng hệ thống cần cung cấp các mẫu báo cáo, mẫu văn bản chung để đảm bảo mọi nhu cầu của người sử dụng được xử lý và lưu trữ đồng bộ.

Nhu cầu hiện nay của nhà trường là cần một hệ thống có thể lưu trữ đồng bộ, số hóa các văn bản báo cáo, yêu cầu, thống kê và đánh giá hoạt động của các câu lạc bộ; các câu lạc bộ có nhu cầu thực hiện các yêu cầu cần thiết của nhà trường bằng hình thức online; các sinh viên mong muốn hệ thống có thể tổng hợp các hoạt động, sự kiện trên một hệ thống duy nhất để dễ dàng tìm hiểu.

Hệ thống quản lý và giới thiệu các câu lạc bộ cung cấp một môi trường giúp các câu lạc bộ trong trường có thể gửi các yêu cầu xin hỗ trợ từ phía nhà trường, hoặc gửi các báo cáo cần thiết bằng các văn bản số theo khuôn mẫu mà nhà trường đã đề ra. Từ đó giúp nhà trường có thể lưu trữ tập trung đồng bộ trên hệ thống; sinh viên có một trang tập hợp các thông tin của các câu lạc bộ.

### 1.1.3. Customer Needs

Khách hàng, trong trường hợp này là sinh viên, có thể sử dụng sản phẩm của câu lạc bộ đại học theo các cách sau: Khám phá và tham gia các câu lạc bộ: Học sinh có thể duyệt qua danh sách

các câu lạc bộ đã đăng ký trên nền tảng, đọc về mục tiêu, hoạt động và sự kiện của họ và bày tỏ mong muốn tham gia.

**Quản lý câu lạc bộ:** Quản trị viên câu lạc bộ có thể sử dụng nền tảng này để quản lý các thành viên câu lạc bộ của họ, phê duyệt hoặc từ chối yêu cầu thành viên, liên lạc với các thành viên và tổ chức các sự kiện.

**Quản lý sự kiện:** Các câu lạc bộ có thể tạo sự kiện, mời thành viên và quản lý RSVP. Nền tảng này cũng có thể cho phép gửi lời nhắc và cập nhật sự kiện đến các thành viên. **Quản lý tiền:** Các câu lạc bộ có thể sử dụng nền tảng để theo dõi tiền của họ, gửi yêu cầu tiền cho các thành viên và duy trì hồ sơ của tất cả các giao dịch.

**Yêu cầu giao diện quan trọng:** Giao diện thân thiện với người dùng: Nền tảng nên có giao diện thân thiện với người dùng giúp sinh viên dễ dàng điều hướng, khám phá các câu lạc bộ và tham gia cùng họ. **Bảo mật và quyền riêng tư:** Nền tảng nên có các biện pháp bảo mật mạnh mẽ để bảo vệ dữ liệu của sinh viên và đảm bảo rằng tất cả các giao dịch đều an toàn. **Khả năng mở rộng:** Nền tảng phải có khả năng xử lý một số lượng lớn người dùng và câu lạc bộ và có thể mở rộng để phù hợp với sự phát triển. **Độ tin cậy:** Nền tảng phải đáng tin cậy và có thời gian hoạt động cao để sinh viên có thể truy cập khi cần.

**Yêu cầu chất lượng:** **Độ chính xác:** Nền tảng phải phản ánh chính xác thông tin câu lạc bộ, chi tiết thành viên và lịch trình sự kiện. **Hiệu suất:** Nền tảng phải hoạt động tối ưu và tải nhanh, ngay cả khi nhiều sinh viên truy cập đồng thời. **Khả năng phản hồi:** Nền tảng phải phản hồi kịp thời các yêu cầu và hành động của người dùng, chẳng hạn như phản hồi, yêu cầu thành viên và cập nhật sự kiện.

## 1.2. Business Objectives and Success Criteria

### 1.2.1 Business Objectives

BO-1: Giúp nhà trường, các phòng ban trực tiếp quản lý các câu lạc bộ trong nhà trường có thể nắm bắt được các hoạt động của các câu lạc bộ, thông tin của các câu lạc bộ, từ đó dễ dàng quản lý cũng như đánh giá mức hoạt động của các câu lạc bộ, giúp các phòng ban quản lý các câu lạc bộ giải quyết được việc thu thập dữ liệu từ các câu lạc bộ (Thống kê được số lượng các sự kiện mà mỗi câu lạc bộ tổ chức, tham gia để tính điểm phong trào và xếp loại các câu lạc bộ, trong một kỳ có bao nhiêu sự kiện của các câu lạc bộ, từng sự kiện có bao nhiêu người tham gia? Sức ảnh hưởng của dự án? Kết quả dự án? ...).

- BO-2: Tăng trung bình khoảng 20% tổng lượt tiếp cận của sinh viên đến các câu lạc bộ cũng như các sự kiện của trường (trung bình lượt tiếp cận của một sự kiện khoảng 1000 người).
- BO-3: Giúp sinh viên tiết kiệm thời gian khi muốn tìm hiểu về các câu lạc bộ cũng như sự kiện của các câu lạc bộ đó.
- BO-4: Giúp tạo lịch họp, quản lý lịch họp, quản lý thành viên ban tổ chức, quản lý sự kiện, các tài liệu cần có, ... trên cùng một nền tảng.

### **1.2.2 Success Criteria**

- SC-1: Có 70% sự kiện của các câu lạc bộ được tạo và quản lý trên hệ thống trong 6 tháng kể từ lần phát hành đầu tiên
- SC-2: Đạt được mức điểm trung bình trong cuộc khảo sát mức độ hài lòng của người dùng hàng quý là 7.5/10 trong vòng 3 tháng sau khi phát hành lần đầu và 8.5/10 trong vòng 12 tháng sau khi phát hành lần đầu.

### **1.3. Business Risks**

- RI-1: Các người đại diện câu lạc bộ khi gửi báo cáo, yêu cầu, đơn từ mà gửi sai mẫu so với mục đích gửi gây ra sự sai lệch và bất đồng bộ về thông tin (Xác suất: 0.55, Tác động = 2).
- RI-2: Quá ít câu lạc bộ áp dụng phần mềm để quản lý thông tin câu lạc bộ, các báo cáo, yêu cầu, đơn từ gây ra việc bất đồng bộ khi phòng ban chịu trách nhiệm quản lý (Xác suất: 0.25, Tác động = 8)

## **2. Vision of the Solution**

### **2.1. Vision Statement**

Đối với những người đại diện câu lạc bộ khi muốn chia sẻ về những sự kiện, kế hoạch của câu lạc bộ, hệ thống quản lý thông tin câu lạc bộ là một ứng dụng dựa trên internet sẽ cho phép họ có thể đưa nội dung, hình ảnh của những dự án mà câu lạc bộ đã thực hiện lên trên nền tảng đó. Hơn nữa, quá trình gửi báo cáo yêu cầu đơn từ, kiến tạo lịch họp cũng sẽ được số hóa, lưu trữ và chia sẻ công khai đến các thành viên trong câu lạc bộ.

Không giống như những quy trình đã từng có trước đây, người đại diện phải xử lý tất cả thư từ, giấy tờ, báo cáo, lịch họp trên nhiều nền tảng khác nhau làm hạn chế việc chia sẻ những thông tin này đến toàn thể câu lạc bộ hoặc muốn công khai thì tốn rất nhiều thời gian. Việc sử dụng hệ thống giúp họ tiết kiệm thời gian và tăng hiệu quả công việc.

## 2.2. Major Features

- FE-1: Chia sẻ, chỉnh sửa, ẩn thông tin, hình ảnh của sự kiện
- FE-2: Gửi báo cáo và xem danh sách báo cáo
- FE-3: Phản hồi báo cáo
- FE-4: Gửi yêu cầu và xem danh sách yêu cầu
- FE-5: Phản hồi yêu cầu
- FE-6: Cấp tài khoản và vô hiệu hóa tài khoản
- FE-7: Tạo, chỉnh sửa, ẩn, thông báo nhắc nhở lịch họp và xem danh sách lịch họp
- FE-8: Thống kê các yêu cầu, báo cáo của từng câu lạc bộ theo kỳ
- FE-9: Đăng nhập
- FE-10: Đăng xuất

## 2.3. Assumptions and Dependencies

- AS-1: Các câu lạc bộ đều đã được cấp tài khoản để có thể tham gia và sử dụng hệ thống.
- AS-2: Tất cả các người sử dụng đều yêu cầu cần phải có một email để sử dụng hệ thống.
- DE-1: Nếu phòng ban quản lý và nhà trường đang sử dụng một hệ thống riêng thì hệ thống này cần phải giao tiếp được hai chiều với các hệ thống riêng đó.

### 3. Scope and Limitations

#### 3.1. Scope of Initial and Subsequent Releases

| Feature | Release 1  | Release 2  | Release 3   |
|---------|--|--|---|
| FE-1    | Fully implemented  |  |   |
| FE-2    | Fully implemented  |  |   |
| FE-3    | Quản trị viên chỉ phản hồi báo cáo   | Sau khi phản hồi báo cáo sẽ gửi thông báo qua email đến người gửi báo cáo  |   |
| FE-4    | Fully implemented  |  |   |
| FE-5    | Quản trị viên chỉ phản hồi yêu cầu   | Sau khi phản hồi yêu cầu sẽ gửi thông báo qua email đến người gửi yêu cầu  |   |
| FE-6    | Cấp tài khoản và vô hiệu hóa tài khoản riêng lẻ  | Cấp tài khoản và vô hiệu hóa tài khoản hàng loạt   |   |
| FE-7    | Tạo, chỉnh sửa, ẩn và thống báo lịch họp (tự động trước giờ họp 15 phút qua email) và xem danh sách lịch họp | Tạo, chỉnh sửa, ẩn và thống báo lịch họp (có thể tự thiết lập thời gian gửi qua email) và xem danh sách lịch họp | Tạo, chỉnh sửa, ẩn và thống báo lịch họp (có thể tự thiết lập thời gian gửi qua email và SMS) và xem danh sách lịch họp |
| FE-8    | Not implemented  | Not implemented  | Fully implemented   |
| FE-9    | Đăng nhập bằng tài khoản được cung cấp   | Đăng nhập bằng tài khoản google  |   |
| FE-10   | Fully implemented  |  |   |

#### 3.2. Limitations and Exclusions

- LI-1: Trong quá trình gửi báo cáo, yêu cầu phải bắt buộc gửi theo mẫu có sẵn của nhà trường nên đôi khi những mẫu đó không đáp ứng đủ những nhu cầu của người dùng, và tệp đính kèm đôi khi bị hạn chế về dung lượng. Vì thế người gửi sẽ không thể thể hiện hết những mong muốn qua mẫu đó.
- LI-2: Cơ sở vật chất của nhà trường còn một số hạn chế nên phần mềm không thể đáp ứng với một số lượng sinh viên lớn trong tương lai (khoảng hàng trăm nghìn sinh viên).



## 4. Business Context

### 4.1. Stakeholder Profiles

| Stakeholder         | Major Value   | Attitudes   | Major Interests   | Constraints   |
|---------------------|---|---|---|---|
| Nhà trường          | Nâng cao hiệu suất quản lý, đồng bộ hóa cơ sở dữ liệu | Cam kết mạnh mẽ thông qua bản phát hành 1; hỗ trợ cho bản phát hành sau đó phụ thuộc vào kết quả trước đó                                     | Chi phí phát triển và sử dụng không được quá lớn                              | Cung cấp cơ sở hạ tầng, cơ sở dữ liệu hiện có, các thông tin liên quan để thuận tiện cho việc thực hiện dự án |
| Phòng ban liên quan | Nâng cao hiệu suất quản lý, đồng bộ hóa cơ sở dữ liệu | Chia sẻ thông tin phần mềm đến các câu lạc bộ   | Tối ưu hóa thời gian quản lý  | Không có  |
| Câu lạc bộ          | Nâng cao hiệu suất quản lý                            | Nhiệt tình, hưởng ứng và sử dụng phần mềm, nhưng không thể tránh khỏi một số ít các câu lạc bộ không muốn sử dụng vì cảm thấy không cần thiết | Thuận tiện và gọn trong việc quản lý, chia sẻ thông tin đến các bên liên quan | Phải cung cấp thông tin đến các phòng ban quản lý   |
| Người xem           | Dễ dàng nắm bắt và kiểm tra thông tin được chia sẻ    | Không có  | Tiết kiệm thời gian trong việc tìm hiểu                                       | Không có  |

## 4.2. Project Priorities

| Dimension       | Driver   | Constraint   | Degree of Freedom  |
|-----------------|--|--|--|
| <b>Schedule</b> |  | 05/05/2023 → 09/09/2023  | Bản phát hành đầu tiên vào ngày 06/06/2023, bản phát hành thứ hai vào ngày 08/08/2023 và bản phát hành cuối cùng vào ngày 01/09/2023 |
| <b>Features</b> |  | Các tính năng quan trọng đa số sẽ phải được thực thi trong bản phát hành đầu tiên  |  |
| <b>Quality</b>  |  | 95% các bài kiểm tra chấp nhận của người dùng phải vượt qua;<br>tất cả các bài kiểm tra bảo mật phải vượt qua;<br>việc tuân thủ các tiêu chuẩn bảo mật của nhà trường phải được áp dụng cho tất cả các quá trình cần bảo mật | Giao diện người dùng phải chạy tốt trên web page   |
| <b>Staff</b>    | Quy mô nhóm dự kiến là ½ thời gian của người quản lý dự án,<br>2 nhà phát triển và ½ thời gian tester;<br>Dự phòng ½ thời gian Dev và ½ thời gian người tester sẽ có sẵn nếu cần thiết | DEV phải 5 người fulltime<br>PM 0,5 người<br>Tester 3 fulltime   |  |
| <b>Cost</b>     |  |  | Chi phí thực hiện không được vượt quá 10% dự trù kinh phí của nhà trường đã đề ra  |