**BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO**

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC DUY TÂN**



**Tên đề tài:**

**XÂY DỰNG WEBSITE TRƯNG BÀY VÀ  
TRAO ĐỔI TÁC PHẨM NGHỆ THUẬT**

**∙•🙞🟏🙜•∙**

**TÀI LIỆU PROPOSAL**

Memtor: ThS. Nguyễn Minh Nhật

Team:

Lê Đức Thảo 27211226738

Đoàn Văn Huy 27211230499

Huỳnh Nguyễn Đình Cảnh 27211201298

Nguyễn Thanh Anh 27211234356

Nguyễn Thế Minh 27211208340

Đoàn Võ Văn Trọng 27211202906

**Đà Nẵng, tháng 8 năm 2024**

**THÔNG TIN DỰ ÁN**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Dự án viết tắt** | XXX | | |
| **Tên dự án** | Xây dựng website trưng bày và trao đổi tác phẩm nghệ thuật | | |
| **Ngày bắt đầu** | 20/08/2024 | **Ngày kết thúc** | 07/10/2024 |
| **Nơi thực hiện** | Khoa Công nghệ thông tin – Đại học Duy Tân | | |
| **Mentor** | ThS. Nguyễn Minh Nhật  Email: [nhatnm2010@gmail.com](mailto:nhatnm2010@gmail.com)  Phone: 0905125143 | | |
| **Chủ sở hữu**  **(Product Owner)** | Lê Đức Thảo  Email: [ducthao2112@gmail.com](mailto:ducthao2112@gmail.com)  Tel: 0385665243 | | |
| **Quản lý dự án (Scrum Master)** | Nguyễn Thanh Anh | [nguyenthanhanhtp@gmail.com](mailto:nguyenhnhatquang@gmail.com) |  |
| **Thành viên trong đội** | Đoàn Văn Huy | [doanvanhuydhdtu@gmail.com](mailto:doanvanhuydhdtu@gmail.com) |  |
| Huỳnh Nguyễn Đình Cảnh | [dinhcanh1999@gmail.com](mailto:nguyenthanhthang999@gmail.com) |  |
| Nguyễn Thế Minh | [theminh24032003@gmail.com](mailto:kuthang32@gmail.com) |  |
| Đoàn Võ Văn Trọng | [trongdn2405@gmail.com](mailto:hoangbuulexuan5@gmail.com) |  |

**THÔNG TIN TÀI LIỆU**

|  |  |
| --- | --- |
| **Tên dự án** | Xây dựng website trưng bày và trao đổi tác phẩm nghệ thuật |
| **Tiêu đề tài liệu** | Proposal Document |
| **Người thực hiện** | Lê Đức Thảo |

**LỊCH SỬ CHỈNH SỬA TÀI LIỆU**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Phiên bản** | **Người chỉnh sửa** | **Ngày** | **Ghi chú** |
| 1.0 | Lê Đức Thảo | 22/08/2024 | Bản nháp |
| 1.1 | Lê Đức Thảo | 25/08/2024 | Bản chính thức |

**PHÊ DUYỆT TÀI LIỆU**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Người hướng dẫn** | Nguyễn Minh Nhật | **Chữ ký** |  |
| **Ngày** | …./…./2024 |
| **Chủ sở hữu** | Lê Đức Thảo | **Chữ ký** |  |
| **Ngày** | …./…./2024 |
| **Quản lý dự án** | Đoàn Văn Huy | **Chữ ký** |  |
| **Ngày** | …./…./2024 |
| **Thành viên** | Nguyễn Thanh Anh | **Chữ ký** |  |
| **Ngày** | …./…./2024 |
| Huỳnh Nguyễn Đình Cảnh | **Chữ ký** |  |
| **Ngày** | …./…./2024 |
| Nguyễn Thế Minh | **Chữ ký** |  |
| **Ngày** | …./…./2024 |
| Đoàn Võ Văn Trọng | **Chữ ký** |  |
| **Ngày** | …./…./2024 |

**MỤC LỤC**

[1. GIỚI THIỆU 4](#_Toc71830152)

[1.1. Mục đích 4](#_Toc71830153)

[1.2. Phạm vi 4](#_Toc71830154)

[1.3. Tham khảo 4](#_Toc71830155)

[2. TỔNG QUAN DỰ ÁN 5](#_Toc71830156)

[2.1. Lý do chọn đề tài 5](#_Toc71830157)

[2.2. Định nghĩa dự án 5](#_Toc71830158)

[2.3. Giải pháp đề xuất 5](#_Toc71830159)

[2.3.1. Mục tiêu dự án 6](#_Toc71830160)

[2.3.2. Hoạt động của ứng dụng 6](#_Toc71830161)

[2.3.3. Các chức năng cơ bản của hệ thống 7](#_Toc71830162)

[2.3.4. Mô tả 8](#_Toc71830163)

[2.3.5. Các công nghệ ràng buộc 8](#_Toc71830164)

[3. KẾ HOẠCH TỔNG THỂ DỰ ÁN 9](#_Toc71830165)

[3.1. Định nghĩa Scrum 9](#_Toc71830166)

[3.1.1. Mô tả Scrum 9](#_Toc71830167)

[3.1.2. The artìacts 10](#_Toc71830168)

[3.1.3. Process (Quá trình) 10](#_Toc71830169)

[3.2. Kế hoạch tổng thể 11](#_Toc71830170)

[3.3. Quản lý tổ chức 12](#_Toc71830171)

[3.3.1. Nguồn nhân lực 12](#_Toc71830172)

[3.3.2. Phi nhân lực 13](#_Toc71830173)

1. **GIỚI THIỆU**
   1. **Mục đích**

* Mục đích của tài liệu này:
* Xác định yêu cầu, ý tưởng các vấn đề liên quan đến việc xây dựng dự án
* Đưa ra các đề xuất dự án, kế hoạch hành động dự án, kiến trúc, giải pháp thực hiện, bao gồm cả về kế hoạch, phát triển, thực hiện và giám sát dự án.
  1. **Phạm vi**
* Bên cạnh việc cung cấp cho bạn các tài liệu, nó sẽ liệt kê tất cả các thành viên trong nhóm phát triển trong dự án này, quy trình và khuôn khổ mà dự án sẽ áp dụng.
* Cung cấp kế hoạch cho từng giai đoạn của quy trình phát triển phần mềm dựa trên quy trình Scrum bao gồm: Thời gian bắt đầu, thời gian kết thúc và các mốc thời gian quan trọng trong dự án v.v....
* Đề xuất bao gồm giới thiệu các giải pháp, xác định cách tốt nhất để phát triển mà chúng tôi tạo ra, tổng chi phí ước tính, thời gian hoàn vốn và khối lượng hoàn vốn cho dự án.
  1. **Tham khảo**

*Bảng 1.1: Danh mục tài liệu tham khảo*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Số TT** | **Tên tài liệu** | **Tham chiếu** |
| 1 | Scrum Process | <https://www.mountaingoatsoftware.com/agile/scrum> |
| 2 | HTML, CSS, JS | <https://www.w3schools.com/> |
| 3 | Java | <https://www.javatpoint.com/java-tutorial> |
| 4 | Spring Boot | <https://www.javatpoint.com/spring-tutorial> |

1. **TỔNG QUAN DỰ ÁN**
   1. **Lý do chọn đề tài**

* Xã hội ngày càng phát triển, cuộc sống con người mỗi lúc được cải thiện hơn do nhu cầu sống, làm việc và giải trí của con người ngày càng tăng cao. Bên cạnh đó đời sống tinh thần cũng là một nhu cầu không thể thiếu trong cuộc sống. Nhằm kết nối những tâm hồn nghệ sỹ và trao đổi các tác phẩm nghệ thuật trên khắp nơi trên thế giới, dự án về mô hình “Website trưng bày và trao đổi tác phẩm nghệ thuật” được ra đời. Dự án xây dựng dựa trên mô hình của một buổi triển lãm nghệ thuật và có sự nâng cấp, tích hợp về các ngành, các nghệ thuật và chủ đề khác nhau.
  1. **Định nghĩa dự án**
* Đây là một Website trưng bày các tác phẩm nghệ thuật từ quy mô nhỏ (cá nhân) đến quy mô lớn (tổ chức, câu lạc bộ,…). Thông qua nền tảng này, các nghệ sĩ, nghệ nhân có thể quảng bá về tác phẩm mình sở hữu đến những người cùng sở thích, đam mê.
* Mở rộng hơn, những người đam mê nghệ thuật có thể sở hữu được những tác phẩm mình yêu thích thông qua trao đổi đồng giá hoặc đấu giá. Từ đó, các tác phẩm nghệ thuật có thể đạt được những giá trị đích thực thông qua những người đam mê và có kiến thức về nghệ thuật
  1. **Giải pháp đề xuất**
* Hệ thống Website trưng bày và trao đổi tác phẩm nghệ thuật được xây dựng dựa trên những yêu cầu sau:
* Người dùng muốn trưng bày, chia sẻ các tác phẩm nghệ thuật đang sở hữu; người có nhu cầu tìm kiếm các tác phẩm nghệ thuật từ các chủ đề, loại hình khác nhau; nghệ sĩ có nhu cầu trao đổi, giao lưu các tác phẩm nghệ thuật với người cùng đam mê, sở thích.
* Công nghệ thực hiện: C#, .NET,JS.
* Quy trình phát triển ứng dụng: Quy trình Scrum.
  + 1. **Mục tiêu dự án**
* Thiết kế và xây dựng hoàn thành ứng dụng quản lý bán hàng tích hợp AI tìm kiếm với các tính năng cơ bản như:
* Đối với thành viên, có thể:

Đăng nhập, đăng xuất tài khoản, quản lý thông tin tài khoản, liên hệ trao đổi tác phẩm, thêm/sửa/xoá tác phẩm, đánh giá tác phẩm.

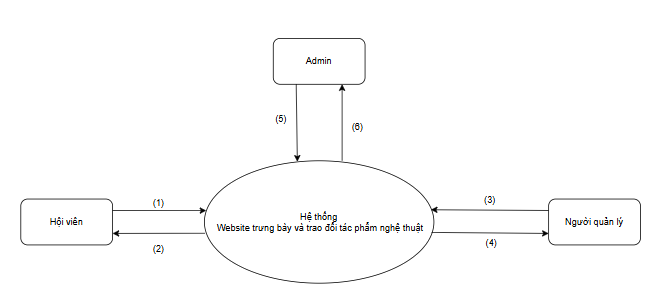
* Đối với khách vãng lai, có thể:

Tìm kiếm tác phẩm, Xem thông tin tác phẩm, Đăng ký hội viên

* Đối với Quản lý, có thể:

Quản lý thông tin tài khoản khách hàng, Quản lý đánh giá sản phẩm ….

* + 1. **Hoạt động của ứng dụng**
* Website trưng bày và trao đổi tác phẩm nghệ thuật có 4 tác nhân: Khách vãng lai, Khách hàng và Quản lý, Admin
* Khách hàng (hội viên): (1) Khi khách hàng nhập yêu cầu đến hệ thống (xem tác phẩm, liên hệ trao đổi,… ) thì hệ thống sẽ phản hồi (2) và lưu dữ liệu yêu cầu.
* Quản lý: (3) khi quản lý kiểm tra các yêu cầu khách hàng trên hệ thống, hệ thống sẽ kiểm tra dữ liệu yêu cầu và trả dữ liệu về hệ thống, từ đó hệ thống sẽ phản hồi (4) đến quản lý.
* Admin: (5) Thay đổi và cập nhật các chức năng hệ thống, hệ thống phản hồi kết quả (6) sau khi cập nhật.



*Hình 2.1: Sơ đồ hoạt động*

* + 1. **Các chức năng cơ bản của hệ thống**
* Đối với khách vãng lai, có thể:
* Đăng ký tài khoản
* Xem thông tin tác phẩm
* Tìm kiếm.
* Xem chi tiết tác phẩm
* Đối với khách hàng, có thể:
* Đăng nhập
* Đăng xuất
* Quản lý thông tin tài khoản cá nhân
* Đánh giá tác phẩm
* Liên hệ trao đổi tác phẩm
* Quản lý tác phẩm cá nhân (thêm/sửa/xoá).
* Đối với Quản lý, có thể:
* Đăng nhập
* Quản lý tài khoản khách hàng
* Quản lý đánh giá tác phẩm
* Quản lý hoạt động trao đổi tác phẩm
* Thống kê
* Đối với Admin, có thể:
* Quản lý hệ thống

### **Các công nghệ ràng buộc**

#### **Kỹ thuật phát triển hệ thống**

* Nền tảng ứng dụng web.
* Ngôn ngữ lập trình: C#,JS.
* Cơ sở dữ liệu: MySQL / SQL Server
* Quy trình quản lý ứng dựng: Quy trình Scrum.

#### **Môi trường**

* Máy người dùng phải được kết nối Internet, có trình duyệt Web (IE, Google Chrome, Fire Fox v.v..).
* Phần mềm phát triển dự án (IDE): Visual Code 2022.
* Công cụ quản lý mã nguồn: Github.

#### **Các ràng buộc khác**

* Nguồn lực: 6 người.
* Kinh phí: Hạn chế.
* Thời gian: Dự án hoàn thành sau 6 tuần.
* Công nghệ: C#, JS, .NET