

ĐỀ CƯƠNG MÔN HỌC

1. THÔNG TIN VỀ MÔN HỌC

- 1.1. Tên môn học:** QUẢN LÝ DỰ ÁN PHẦN MỀM
1.2. Tên tiếng Anh: SOFTWARE PROJECT MANAGEMENT
1.3. Mã môn học: ITEC4408
1.4. Khoa phụ trách: Công nghệ Thông tin
1.5. Số tín chỉ: 03 (02 LT, 01TH)

2. MÔ TẢ MÔN HỌC

Môn học nhằm trang bị các kiến thức cơ bản về tiến trình, các hoạt động, các phương pháp, công cụ và một số kỹ năng để quản trị một dự án phần mềm. Thông qua môn học, sinh viên có khả năng tham gia xây dựng một dự án phần mềm, kiểm soát dự án và có thể sử dụng một số công cụ phục vụ quản trị dự án.

Để học tốt môn học Quản lý dự án phần mềm, sinh viên đã hoàn tất môn Phân tích thiết kế hệ thống.

3. MỤC TIÊU MÔN HỌC

3.1. Mục tiêu chung

Môn học cung cấp kiến thức tổng quát về quản lý dự án phần mềm, các khía cạnh điển hình của quản lý dự án phần mềm như cách lên kế hoạch dự án, liệt kê công việc, ước lượng thời gian, lập lịch biểu, quản lý rủi ro, điều phối nhân lực và kiểm soát chung dự án,... và một số kỹ năng thiết yếu trong quản lý dự án.

3.2. Mục tiêu cụ thể:

Sau khi hoàn tất môn học, sinh viên có khả năng lên kế hoạch chi tiết một dự án phần mềm.

3.2.1. Kiến thức

- Hiểu biết về các giai đoạn của dự án phần mềm, có khả năng lên kế hoạch dự án, liệt kê công việc, ước lượng thời gian, lập lịch biểu, quản lý rủi ro, điều phối nhân lực và kiểm soát chung dự án.

3.2.2. Kỹ năng

- Biết một số kỹ năng quản lý dự án, sử dụng được một công cụ để thực hiện một số công việc trên.

3.2.3. Thái độ

- Có tinh thần làm việc nghiêm túc, trung thực. Có khả năng tự học, tự tham khảo tài liệu. Có khả năng giải quyết vấn đề độc lập.

4. NỘI DUNG MÔN HỌC

STT	Tên chương	Mục, tiểu mục	Tài liệu tự học			Tài liệu tự học
			TC	LT	TH	
1	Tổng quan về dự án phần mềm	1.1 Dự án phần mềm. 1.2 Các đặc trưng của dự án phần mềm. 1.3 Quản lý dự án phần mềm. 1.4 Nguyên nhân thất bại của dự án phần mềm.	2	2		[1] Chương 24
2	Xác định dự án phần mềm	2.1 Xác định mục đích và mục tiêu dự án. 2.2 Làm tài liệu phác thảo. 2.2.1 Thành phần chủ yếu của tài liệu phác thảo. 2.2.2 Các bước tiến hành. 2.2.3 Những điểm cần tránh. 2.3 Vai trò và trách nhiệm của các bên trong dự án.	2	2		[1] Chương 5, 6, 7, 26
3	Liệt kê công việc dự án phần mềm	3.1 Bảng công việc (WBS). 3.1.1 Các tính chất của WBS. 3.1.2 Cấu trúc WBS. 3.1.3 Cách trình bày WBS. 3.1.4 Thông tin xây dựng WBS.	10	4	6	[1] Chương 27
4	Ước lượng thời gian dự án phần mềm	4.1 Ước lượng. 4.1.1 Các tính chất của ước lượng. 4.1.2 Các trở ngại khi ước lượng. 4.1.3 Các lưu ý khi ước lượng. 4.1.4 Các kỹ thuật ước lượng. 4.1.5 Các bước làm ước lượng.	10	4	6	[1] Chương 26

STT	Tên chương	Mục, tiểu mục	Tài liệu tự học			Tài liệu tự học
			TC	LT	TH	
5	Lập lịch biểu dự án phần mềm	5.1 Lập lịch biểu. 5.1.1 Mục đích của lịch biểu. 5.1.2 Phương pháp lập lịch biểu. 5.1.3 Đường găng. 5.1.4 Sơ đồ Gantt.	11	5	6	[1] Chương 27
6	Quản lý nguồn nhân lực dự án phần mềm	6.1 Quản lý rủi ro. 6.2.1 Quy tắc điều phối nhân lực. 6.2.2 Biểu đồ phụ tải. 6.2.3 Phương pháp điều phối nhân lực.	11	5	6	[1] Chương 26
7	Quản lý rủi ro dự án phần mềm	7.1 Quản lý rủi ro. 7.1.1 Lý do quản lý rủi ro. 7.1.2 Vai trò của quản lý rủi ro. 7.1.3 Các bước quản lý rủi ro. 7.1.4 Dự đoán rủi ro. 7.1.5 Các tình huống rủi ro. 7.1.6 Lưu ý trong quản lý rủi ro.	10	4	6	[1] Chương 28
8	Kiểm soát dự án	8.1 Kiểm soát dự án. 8.1.2 Thu thập và đánh giá hiện trạng. 8.1.2 Họp. 8.1.3 Các hoạt động điều chỉnh. 8.1.4 Kiểm soát thay đổi. 8.1.5 Lập kế hoạch lại. 8.1.6 Kết thúc dự án. 8.2 Kỹ năng mềm trong quản lý dự án. 8.2.1 Giao tiếp. 8.2.2 Tổ chức. 8.2.3 Xử lý tình huống. 8.2.4 Những yếu tố thúc đẩy tinh thần làm việc.	2	2		[1] Chương 1, 2, 3, 24
9	Các công cụ hỗ trợ quản lý dự án	Các công cụ dùng trong quản lý dự án.	2	2		[1] [2] Phụ lục 1, 2

Ghi chú: TC: Tổng số tiết; LT: Lý thuyết; BT: Bài tập; TH: Thực hành.

5. TÀI LIỆU THAM KHẢO

5.1. Tài liệu chính

[1] Roger S. Pressman, Bruce Maxim, *Software Engineering: A practitioner's Approach*, McGraw-Hill Education, 2015.

5.2. Tài liệu tham khảo

[2] Benjamin Sweeney, *Agile Project Management QuickStart Guide: A Simplified Beginners Guide to Agile Project Management*, ClydeBank, 2016.

[3] Kenneth S. Rubin, *Essential Scrum: A Practical Guide to the Most Popular Agile Process*, Addison-Wesley, 2013.

6. ĐÁNH GIÁ KẾT QUẢ HỌC TẬP

STT	Hình thức đánh giá	Trọng số
1	Bài tập lớn	30%
2	Thi tự luận	70%

7. KẾ HOẠCH GIẢNG DẠY

STT	Buổi học	Nội dung
1	Buổi 1	Chương 1: Tổng quan về dự án phần mềm (2 tiết) Chương 2: Xác định dự án phần mềm (2 tiết) Chương 3: Liệt kê công việc dự án phần mềm (0.5 tiết)
2	Buổi 2	Chương 3: Liệt kê công việc dự án phần mềm (3.5 tiết) Chương 4: Ước lượng thời gian dự án phần mềm (1 tiết)
3	Buổi 3	Chương 4 (tt): Ước lượng thời gian dự án phần mềm (3 tiết) Chương 5: Lập lịch biểu dự án phần mềm (1.5 tiết)
4	Buổi 4	Chương 5 (tt): Lập lịch biểu dự án phần mềm (3.5 tiết) Chương 6: Quản lý nguồn nhân lực dự án phần mềm (1 tiết)
5	Buổi 5	Chương 6: Quản lý nguồn nhân lực dự án phần mềm (4 tiết) Chương 7: Quản lý rủi ro dự án phần mềm (0.5 tiết)
6	Buổi 6	Chương 7: Quản lý rủi ro dự án phần mềm (3.5 tiết) Chương 8: Kiểm soát dự án (1 tiết)
7	Buổi 7	Chương 8: Kiểm soát dự án (1 tiết) Chương 9: Các công cụ hỗ trợ quản lý dự án (2 tiết)

TRƯỞNG KHOA
(đã ký)
TS. Lê Xuân Trường