Talent ID

Opas akatemian johdolle

Johdon työpöydän jokainen osio kuvakaappauksin ja selityksin siitä, miten toiminto toimii. Toista vaiheet demoakatemiassa ”Jalkapalloakatemia Pohjantähti” (Helsinki): fi.director@demo.talentid, salasana demo1234.

1. Aloitus
2. Ihmiset
3. Harjoitusprosessi
4. Pelaajakehitys
5. Terveys ja turvallisuus
6. Kumppanit
7. Raportit ja asetukset
8. Työkalut, viestit ja tehtävät

Tämä opas käy läpi akatemian johdon työpöydän jokaisen osion siinä järjestyksessä, jossa ne ovat valikossa. Kuvakaappaukset on otettu demoakatemiasta ”Jalkapalloakatemia Pohjantähti” (Helsinki): kirjaudu tunnuksella fi.director@demo.talentid (salasana demo1234) ja toista vaiheet.

1. Aloitus

1.1. Kirjautuminen ja tietoturva

1. Avaa talent-id.org/fi/login ja syötä sähköpostiosoite tai puhelinnumero sekä salasana.
2. Ota profiilissa (avatar oikeassa yläkulmassa) käyttöön kirjautuminen todennussovelluksen koodilla – se suojaa akatemian lasten tietoja.
3. Palvelu toimii selaimessa tietokoneella ja puhelimella; puhelimessa sen voi lisätä aloitusnäytölle sovelluksen tapaan.

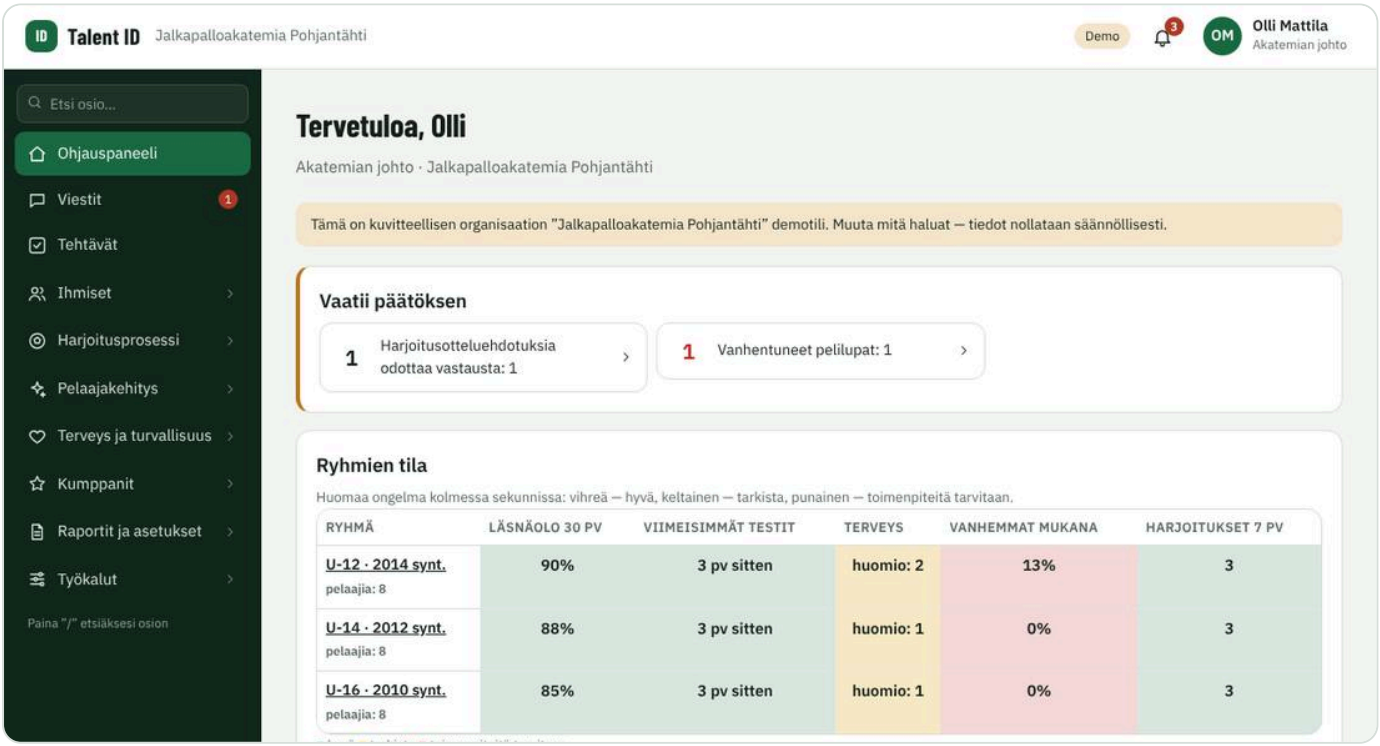
1.2. Valikko ja osioiden haku

Vasemman reunan valikko on ryhmitelty aiheittain: ”Ihmiset”, ”Harjoitusprosessi”, ”Pelaajakehitys”, ”Terveys”, ”Kumppanit”, ”Raportit”, ”Työkalut”.

- Valikon yläosan kenttä **”Etsi osio…”** tai näppäin ”/” vie suoraan mihin tahansa osioon.
- **”Viimeisimmät”**: kolme viimeksi avattua osiota näkyvät valikon yläosassa.
- Sivun oikean yläkulman painike **”Lisää omiin osioihin”** kiinnittää osion valikkoon.
- Painike **”Hälytys”** on osiossa ”Turvallisuus” (ks. 5.3); yläpalkin kello avaa ilmoitukset.

1.3. ”Ohjauspaneeli”

Johdon etusivu vastaa kahteen kysymykseen: mikä odottaa päätöstäni ja missä akatemiassa on ongelma?



Ohjauspaneeli

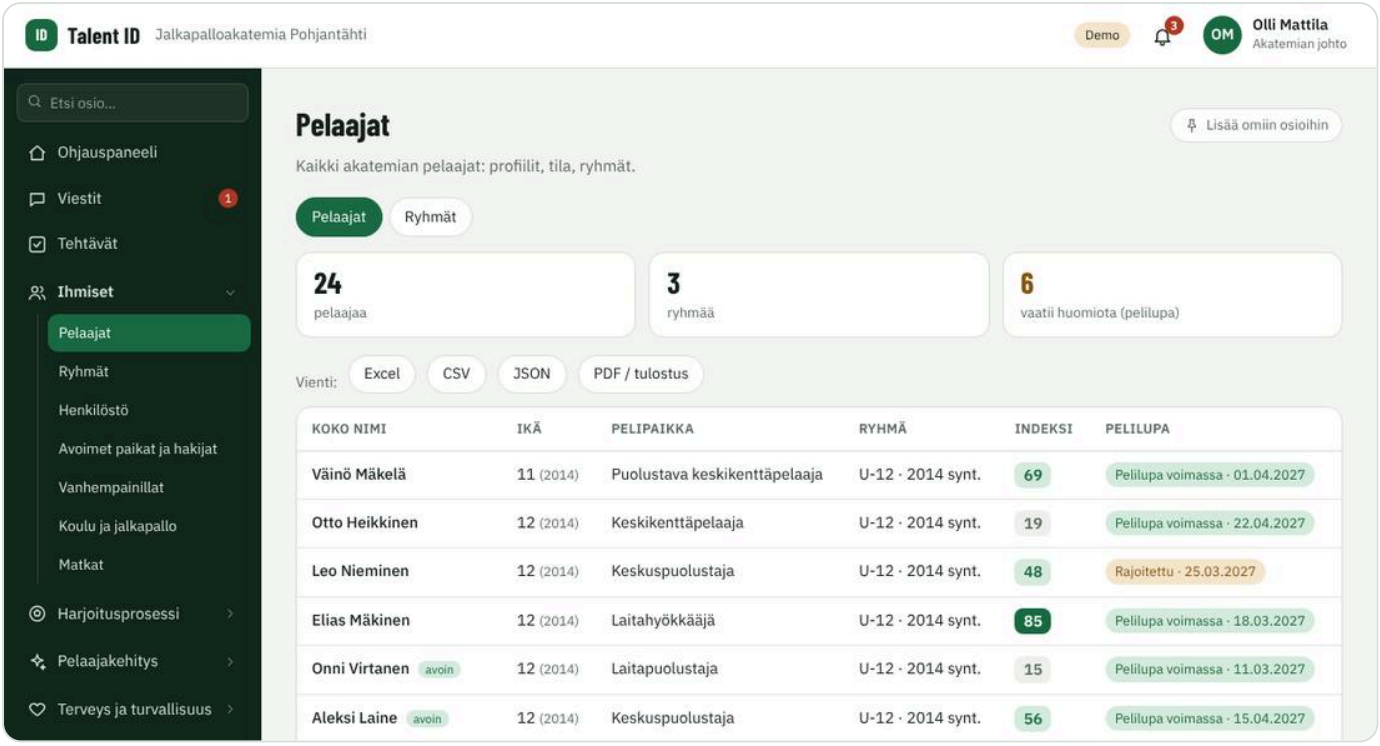
- **”Vaatii päätöksen”**: laskurikortit, esimerkiksi harjoitusotteluehdotukset, vanhentuneet pelilupat ja hakemukset. Napsautus vie suoraan oikeaan luetteloon.
- **”Ryhmien tila”**: taulukko kaikista ryhmistä – läsnäolo 30 päivän ajalta, viimeisimmät testit, terveys, järjestelmään liittyneiden vanhempien osuus ja harjoitukset seuraavien 7 päivän aikana. Vihreä on hyvä, keltainen tarkoittaa ”tarkista”, punainen ”toimenpiteitä tarvitaan”.
- **”Tänään”**: tehtävälista ja painike ”Avaa”, sen alla akatemian analytiikka koottuna.

Vinkki: aloita päiväsi tältä sivulta – punaiset solut kertovat, kenen valmentajan kanssa kannattaa puhua.

2. Ihmiset

2.1. Pelaajat

Kaikki akatemian pelaajat yhdessä taulukossa: ikä, pelipaikka, ryhmä, potentiaali-indeksi ja pelilupien tila.

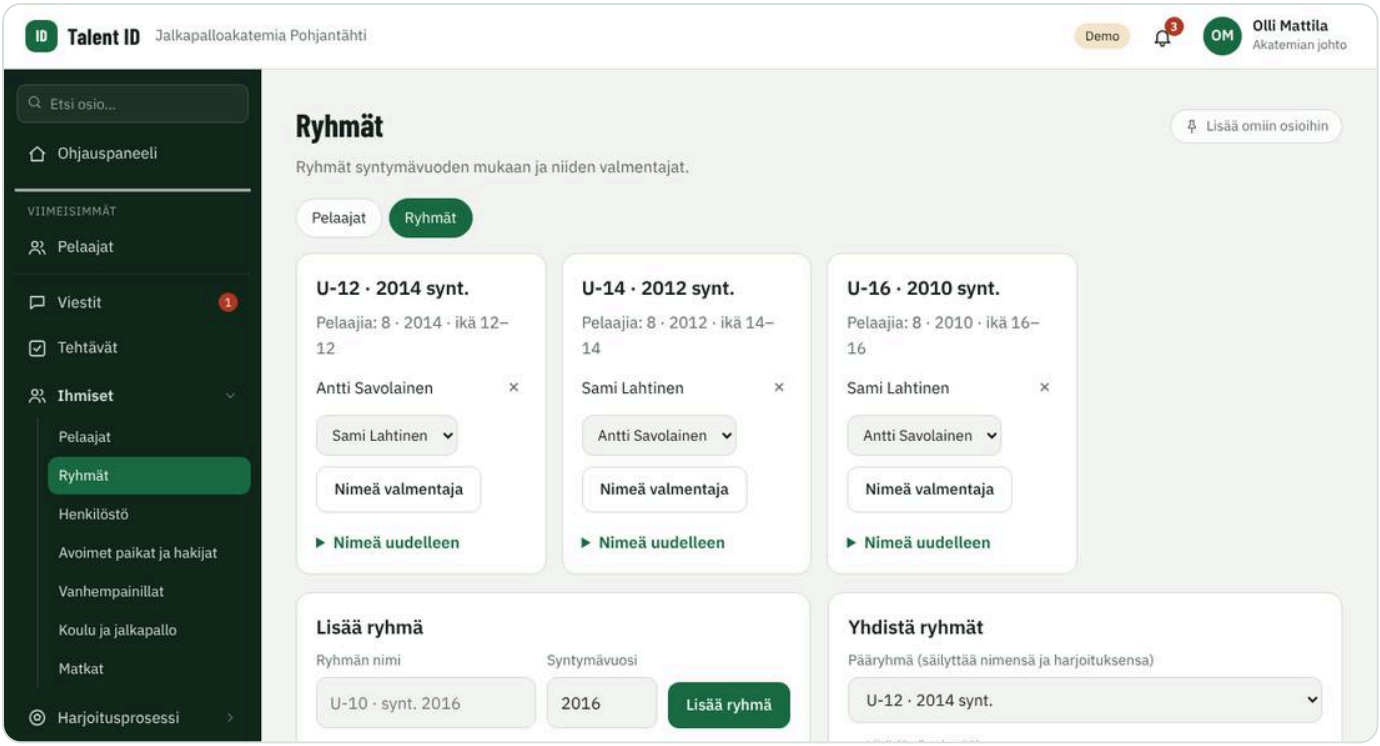


Pelaajat

- Yläosan kortit kertovat pelaajien ja ryhmien määrän sekä sen, moniko lapsi vaatii huomiota pelilupansa takia.
- **”Vienti”:** Excel, CSV, JSON tai PDF – raportiksi perustajille tai liitolle.
- Napsauta nimeä, niin pelaajakortti avautuu (kohta 4.1).
- Merkintä **”avoin”** tarkoittaa, että profiili on avattu ammattilaisseurojen kykyjenetsinnälle: vain vanhempien suostumuksella ja ilman sukunimeä, yhteystietoja ja terveystietoja.

2.2. Ryhmät

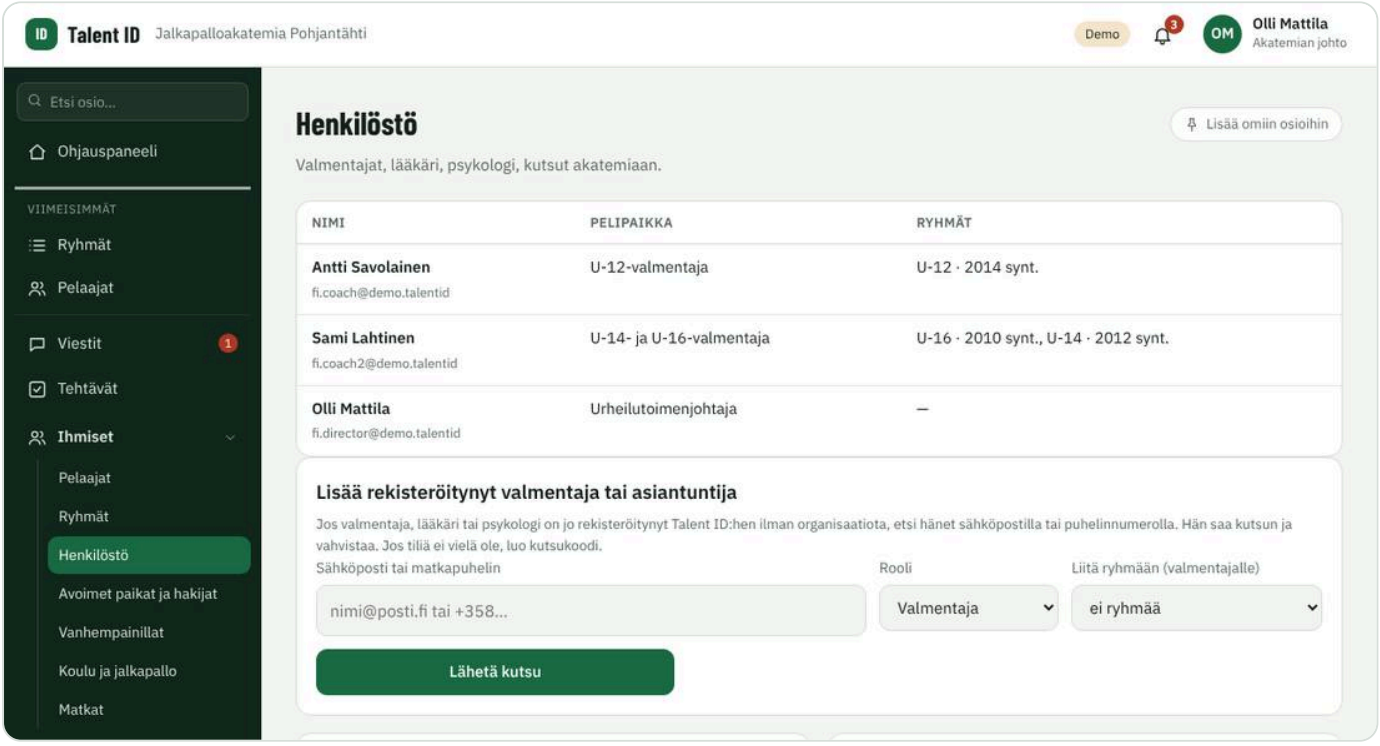
Ryhmät luodaan syntymävuosien mukaan (U12 · syntyneet 2014), ja jokaisella on oma valmentajansa. Täällä lisäät pelaajat myös käsin tai Excel-tuonnilla.



Ryhmät

2.3. Henkilöstö

Akatemian valmentajat, lääkäri ja psykologi tehtävineen ja ryhmineen.

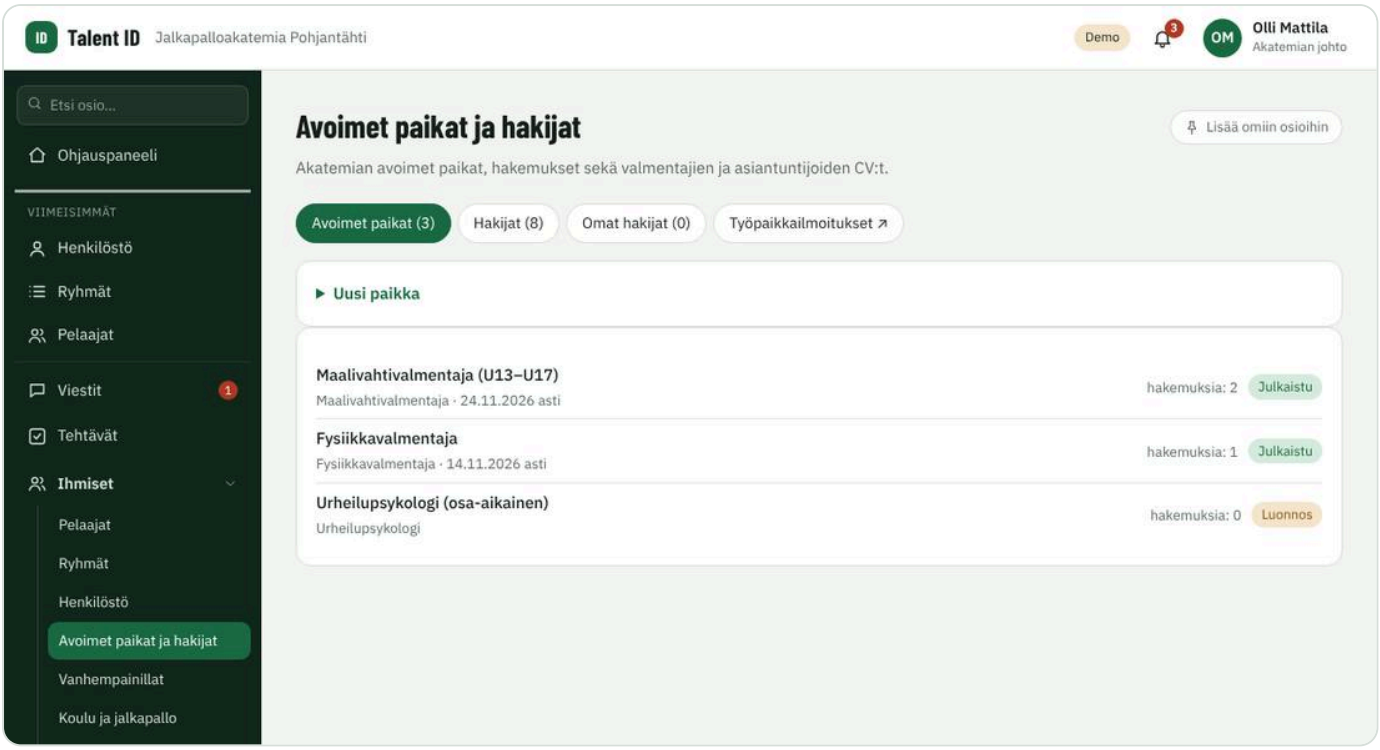


Henkilöstö

1. **Lisää rekisteröitynyt asiantuntija:** syötä sähköpostiosoite tai puhelinnumero, valitse rooli ja ryhmä – henkilö saa kutsun ja vahvistaa sen.
2. **Kutsu valmentaja, vanhempi, lääkäri tai psykologi, jolla ei ole tiliä:** luo kutsukoodi ja lähetä se; koodin saaneet vanhemmat näkevät heti lapsensa profiilin.
3. Lohkosta **”Kutsukoodit”** näet, kuka on jo käyttänyt koodin.

2.4. Avoimet paikat ja hakijat

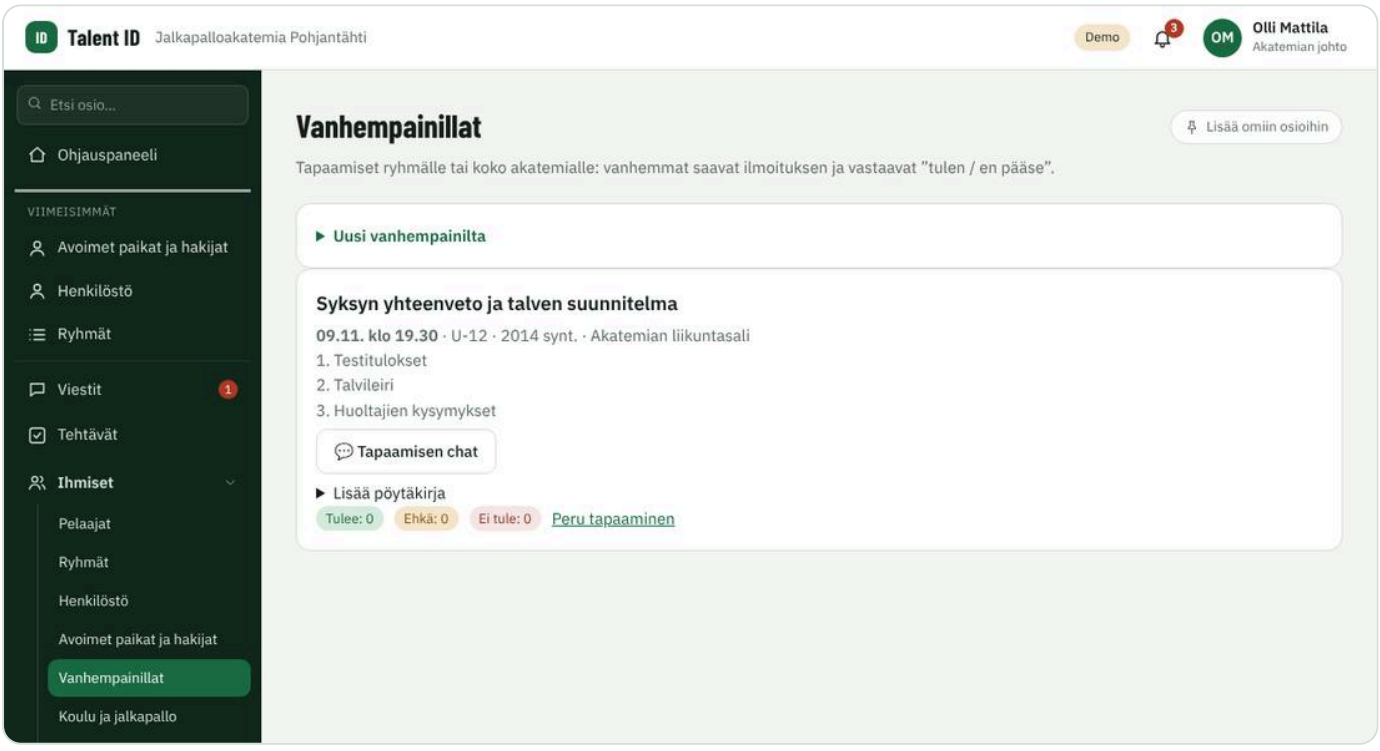
Julkaise akatemian avoimia työpaikkoja ja katso niihin hakeneiden valmentajien ja asiantuntijoiden CV:t.



Avoimet paikat ja hakijat

2.5. Vanhempainillat

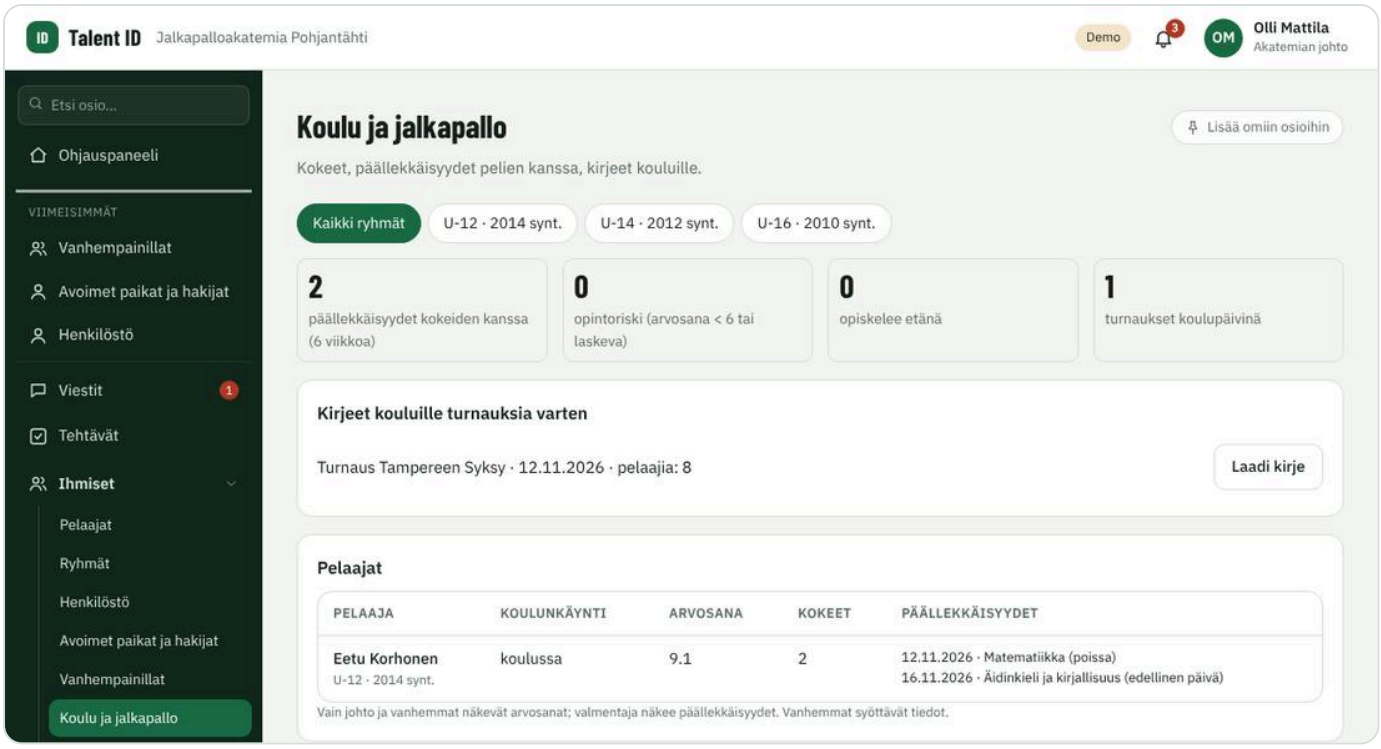
Tapaamiset ryhmälle tai koko akatemialle: vanhemmat saavat ilmoituksen ja vastaavat ”tulen / en pääse”; näet, ketkä tulevat.



Vanhempainillat

2.6. Koulu ja jalkapallo

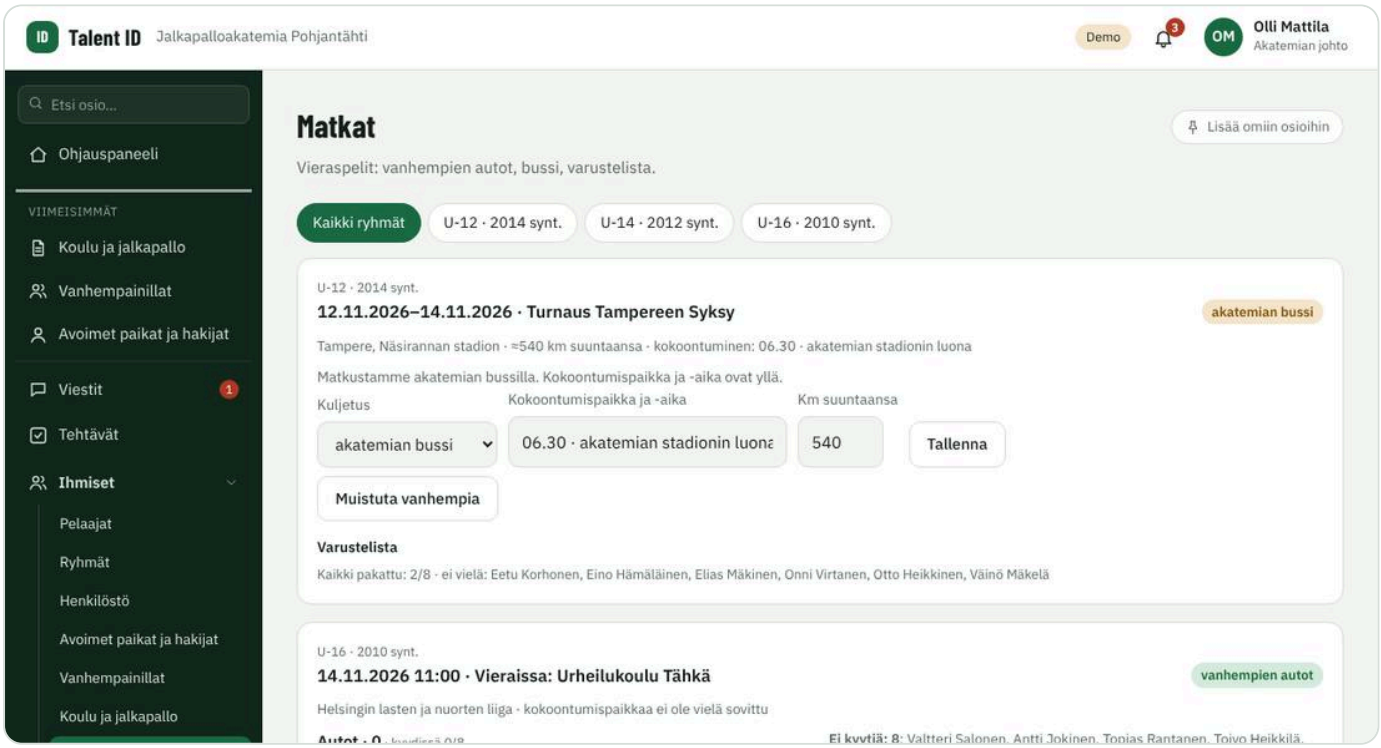
Pelaajien koulujen kokeet, päällekkäisyydet otteluiden kanssa ja valmiit kirjeet kouluille poissaolosta kilpailujen vuoksi.



Koulu ja jalkapallo

2.7. Matkat

Vieraspelit: kuka matkustaa vanhempien autolla, kuka bussilla, varustelista ja vanhempien vahvistukset.

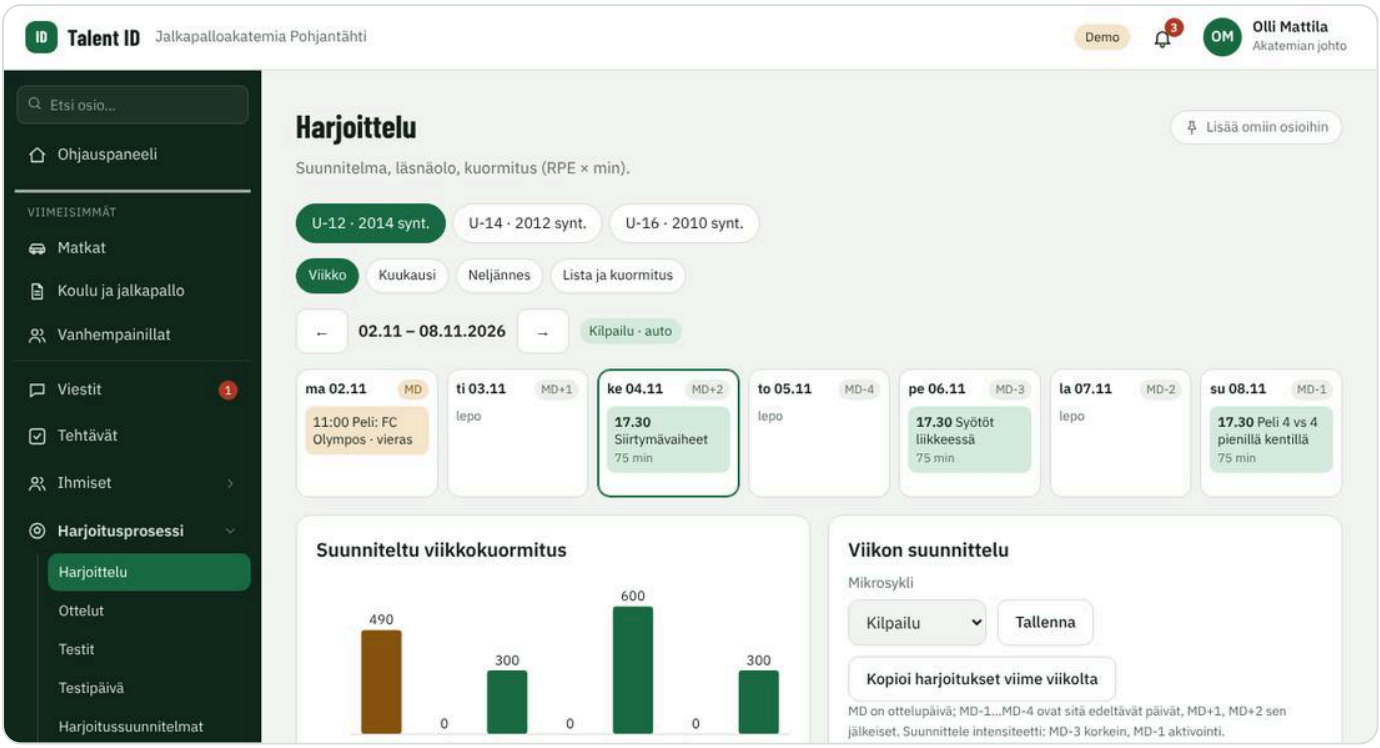


Matkat

3. Harjoitusprosessi

Johto näkee kaiken, mitä valmentajat suunnittelevat ja kirjaavat, ja määrittää akatemian yhteisen valmennuslinjan.

3.1. Harjoittelu

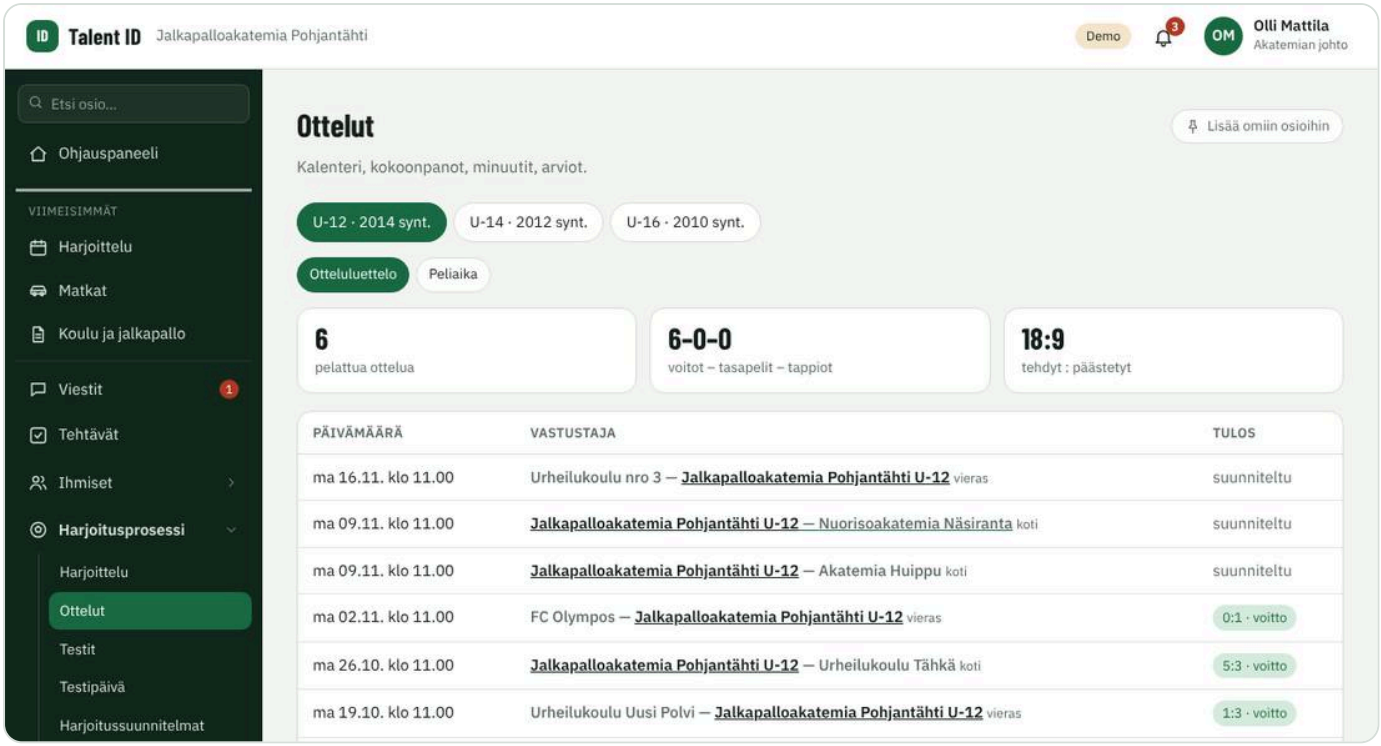


Harjoittelu

- Valitse ryhmä ja jakso: viikko, kuukausi, neljännes tai luettelo kuormituksineen.
- Päivät on merkitty suhteessa otteluun: MD on ottelupäivä, MD-3…MD-1 ovat ottelua edeltävät päivät, MD+1 sen jälkeinen päivä.
- **”Suunniteltu viikkokuormitus”** laskee RPE × minuutit päivittäin; ottelupäivä on korostettu omalla värillään.
- **”Viikon suunnittelu”:** valitse mikrosykli (”Kilpailu”, ”Palautus”…) tai kopioi edellisen viikon harjoitukset yhdellä napsautuksella.

3.2. Ottelut

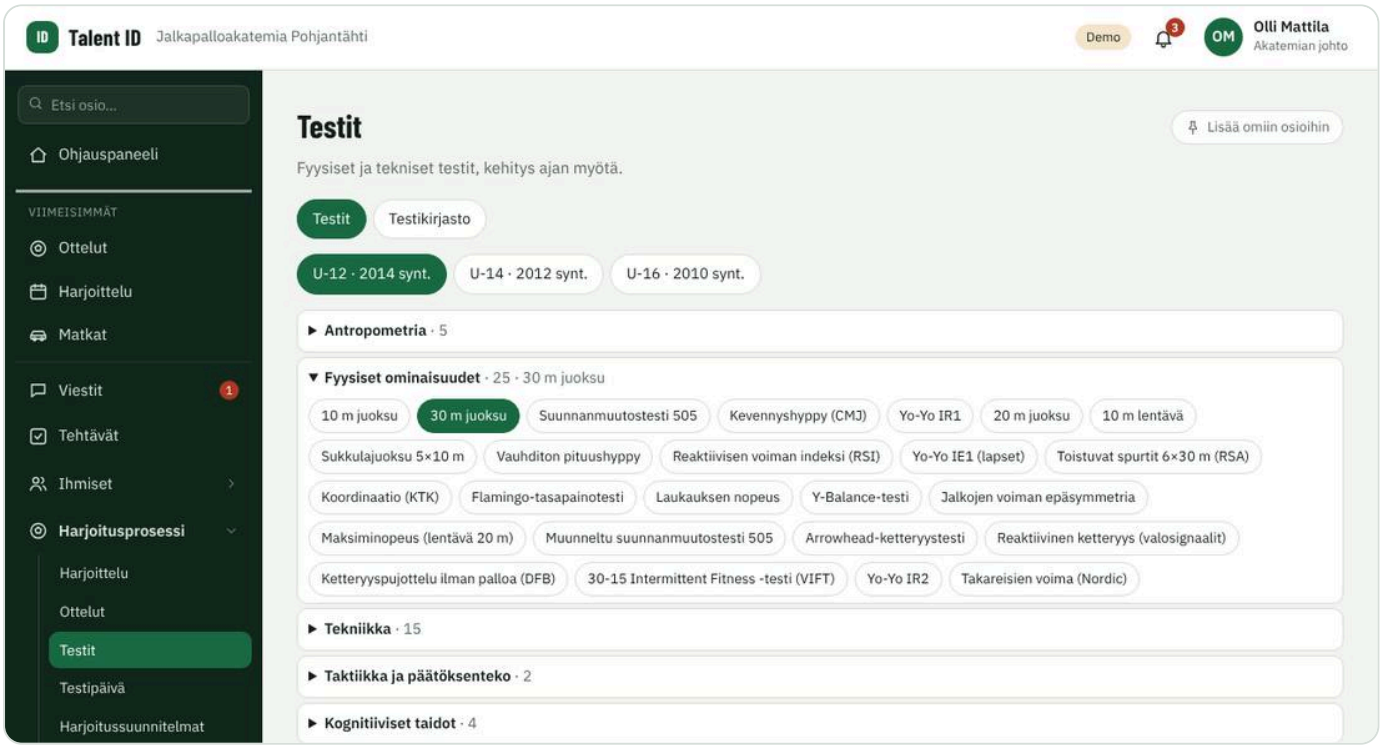
Kaikkien ryhmien otteluohjelma, kokoonpanot, peliminuutit ja pelaajien arviot. Peliaika siirtyy kuukausiraporttiin ja lopettamisennusteeseen: vähäinen peliaika on yksi tärkeimmistä syistä, miksi lapset lopettavat.



Ottelut

3.3. Testit

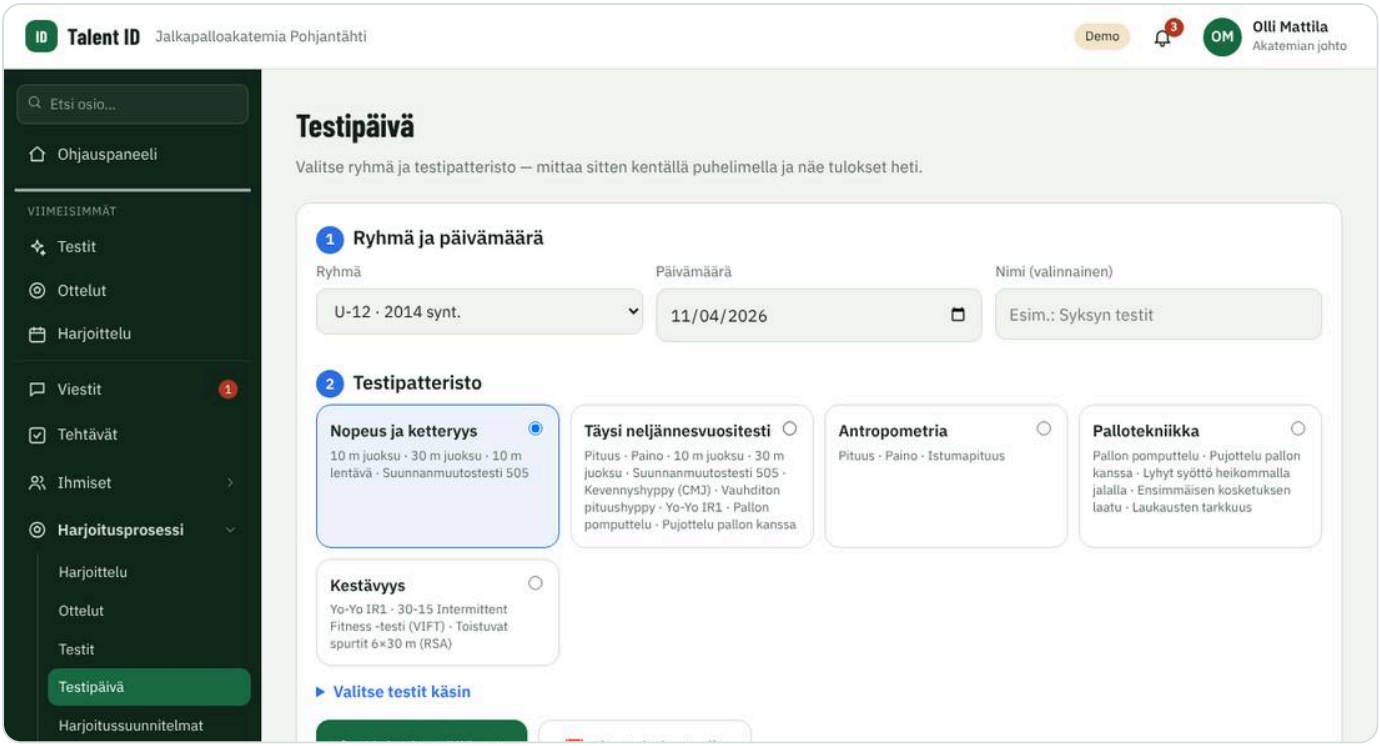
Fyysisten ja teknisten testien tulokset ryhmittäin ja niiden kehitys.



Testit

3.4. Testipäivä

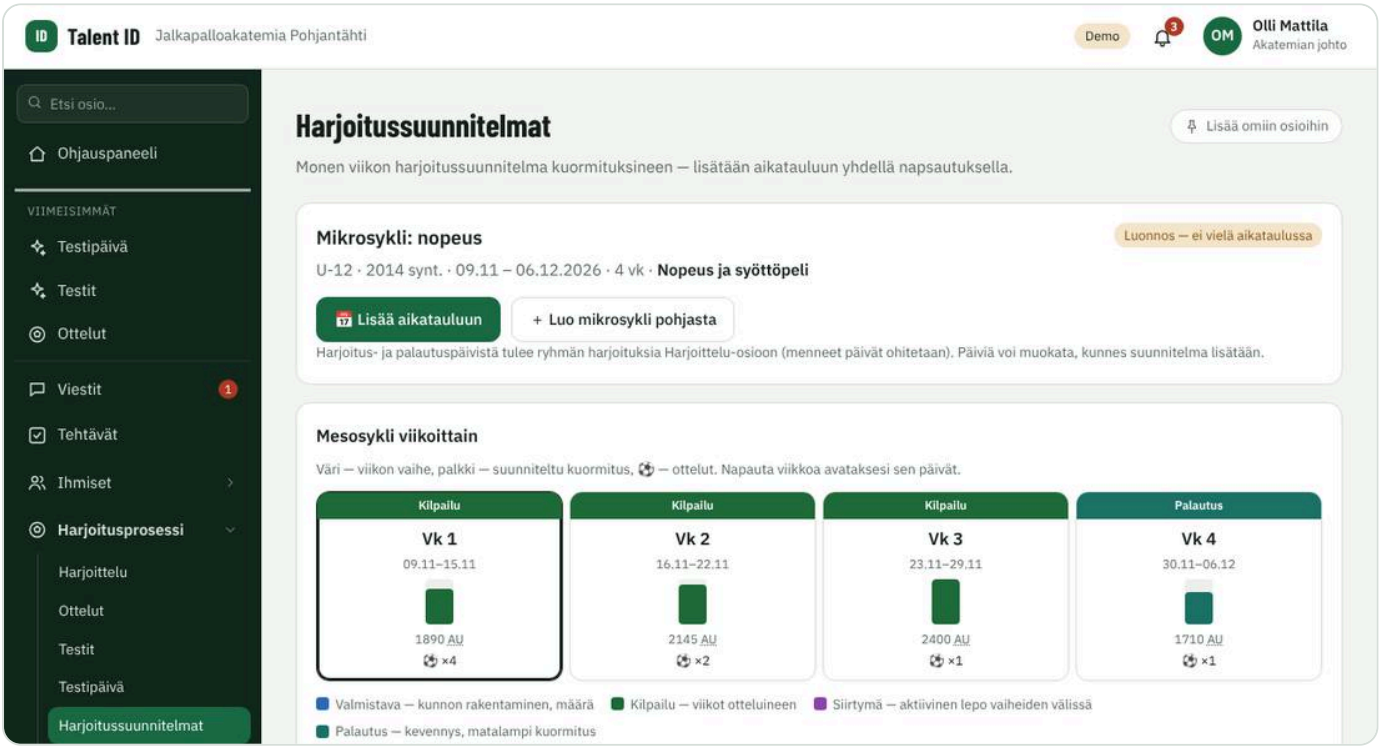
Testaa ryhmä kolmessa vaiheessa: ryhmä ja päivämäärä → testipatteristo (esimerkiksi ”Nopeus ja ketteryys” tai ”Täysi neljännesvuositesti”) → mittaukset kentällä puhelimella. Tulokset ja vertailu ikätovereihin näkyvät heti.



Testipäivä

3.5. Harjoitussuunnitelmat

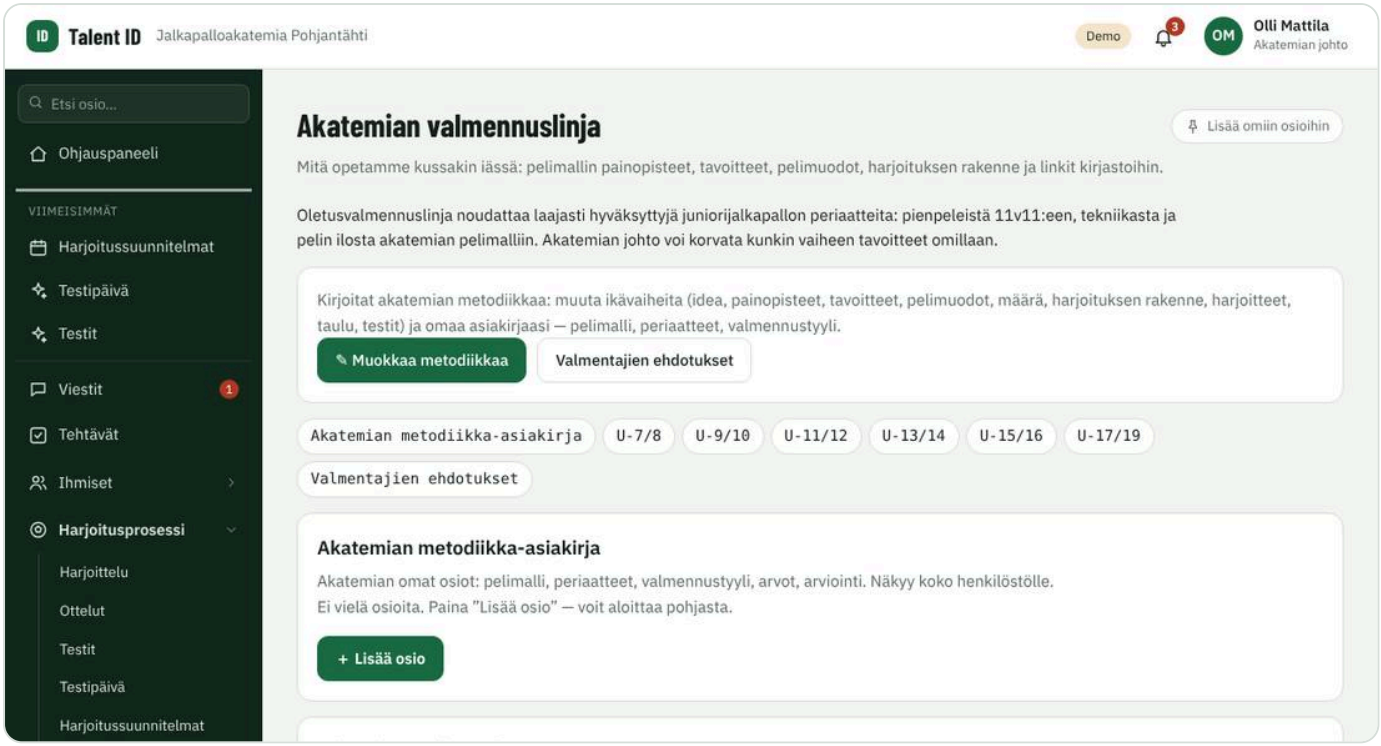
Usean viikon suunnitelma suunniteltuine kuormituksineen; valmis suunnitelma siirtyy ryhmän aikatauluun yhdellä napsautuksella.



Harjoitussuunnitelmat

3.6. Akatemian valmennuslinja

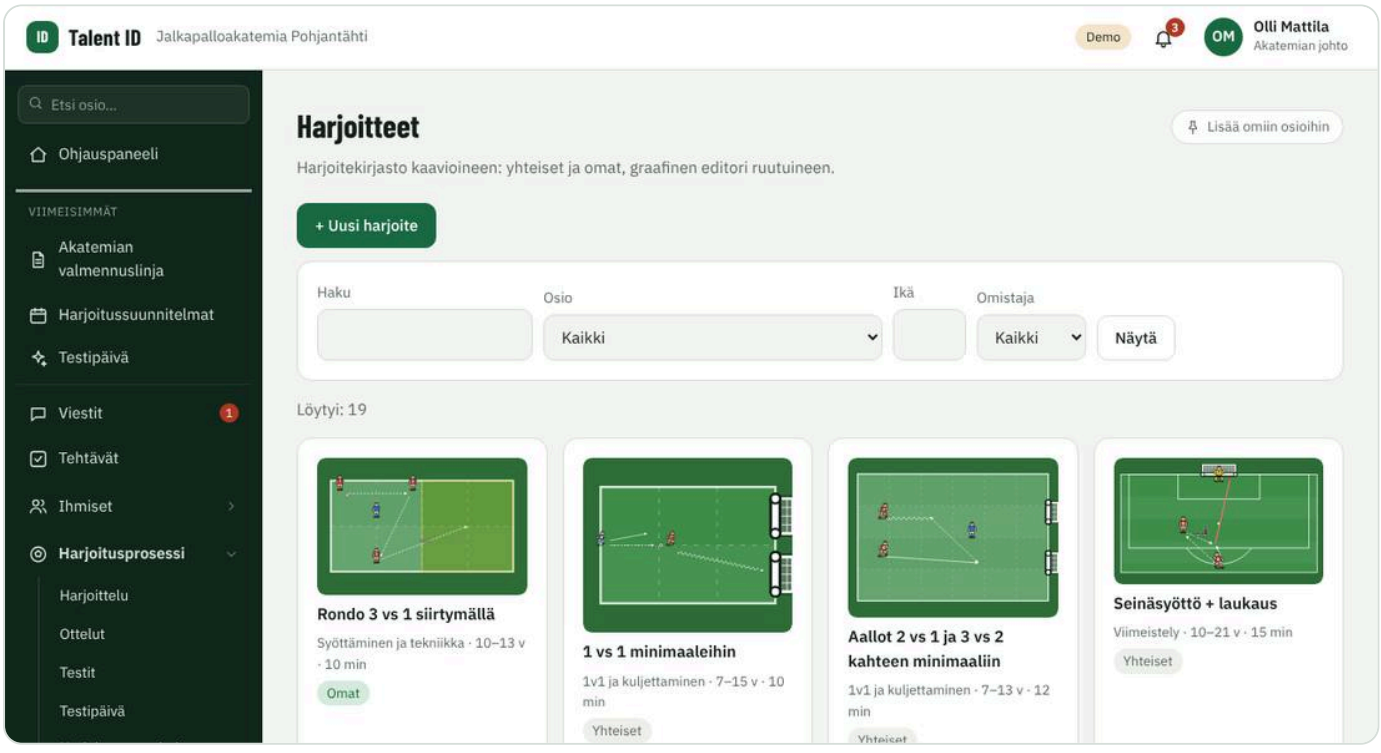
Mitä akatemia opettaa kussakin iässä: pelimallin painopisteet, tavoitteet, pelimuodot ja harjoituksen rakenne. Oletusohjelma etenee pienpeleistä 11 vastaan 11 -peliin; johto voi korvata kunkin ikävaiheen tavoitteet omillaan – niistä tulee ohjenuora kaikille valmentajille.



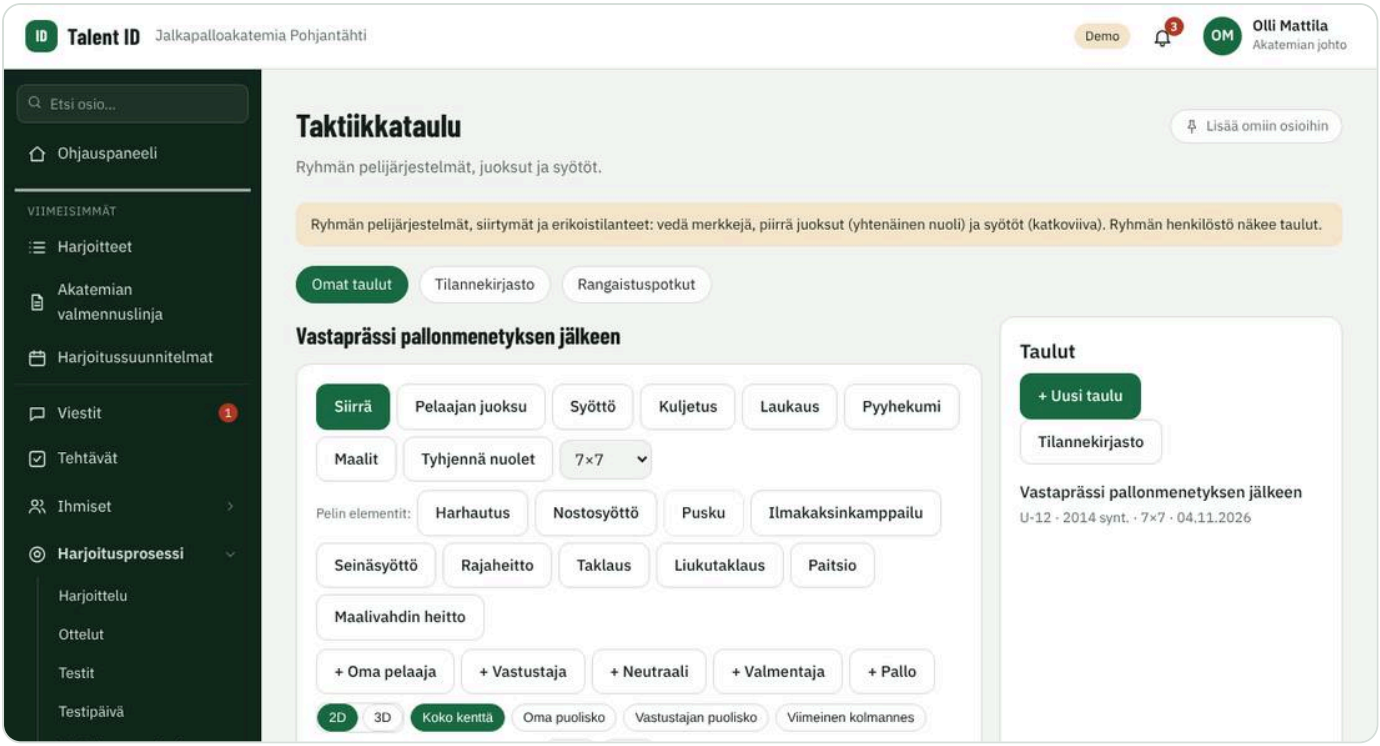
Akatemian valmennuslinja

3.7. Harjoitteet ja taktiikkataulu

- **"Harjoitteet"**: kirjasto piirroksineen – yleiset ja akatemian omat harjoitteet sekä graafinen editori ruutu ruudulta.
- **"Taktiikkataulu"**: ryhmän pelijärjestelmät, liikkeet ja syötöt; valmentaja voi lähettää taulun pelaajan vanhemmille.



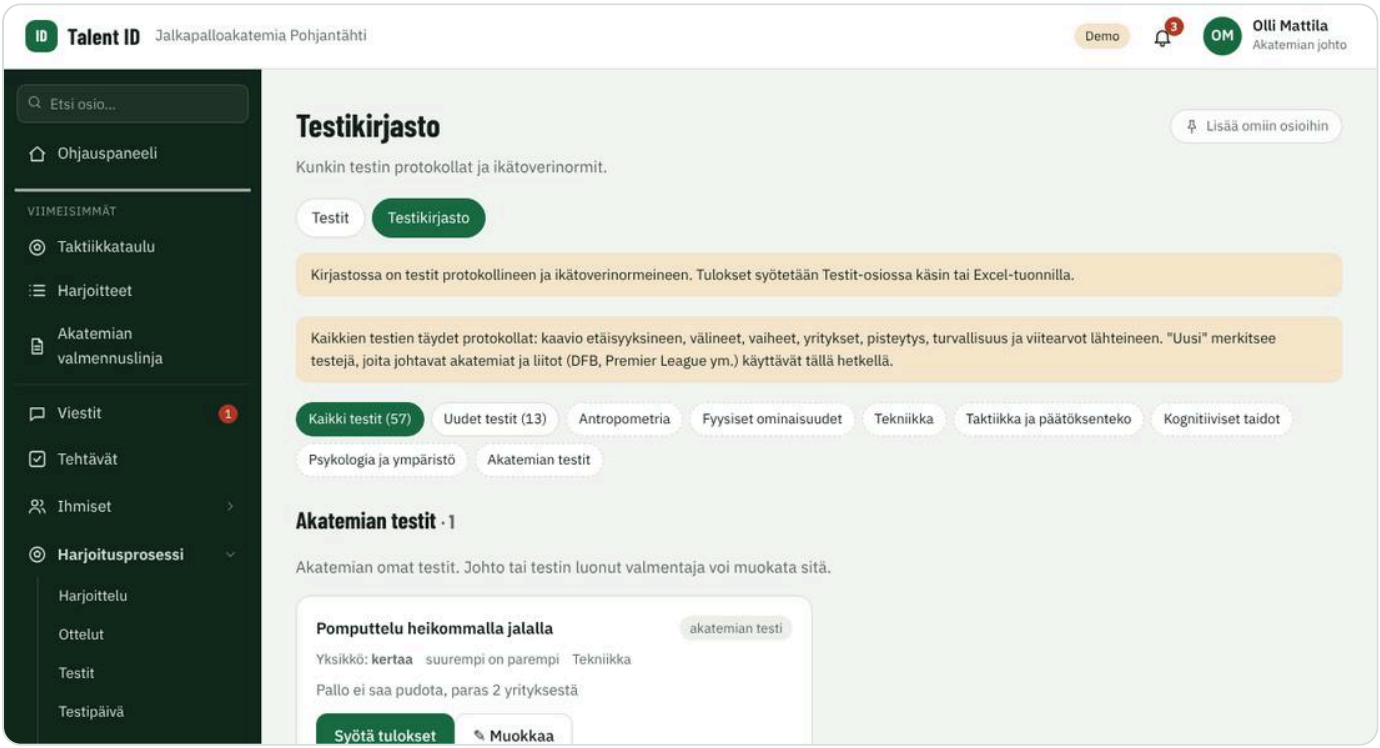
Harjoitteet



Taktiikkataulu

3.8. Testikirjasto

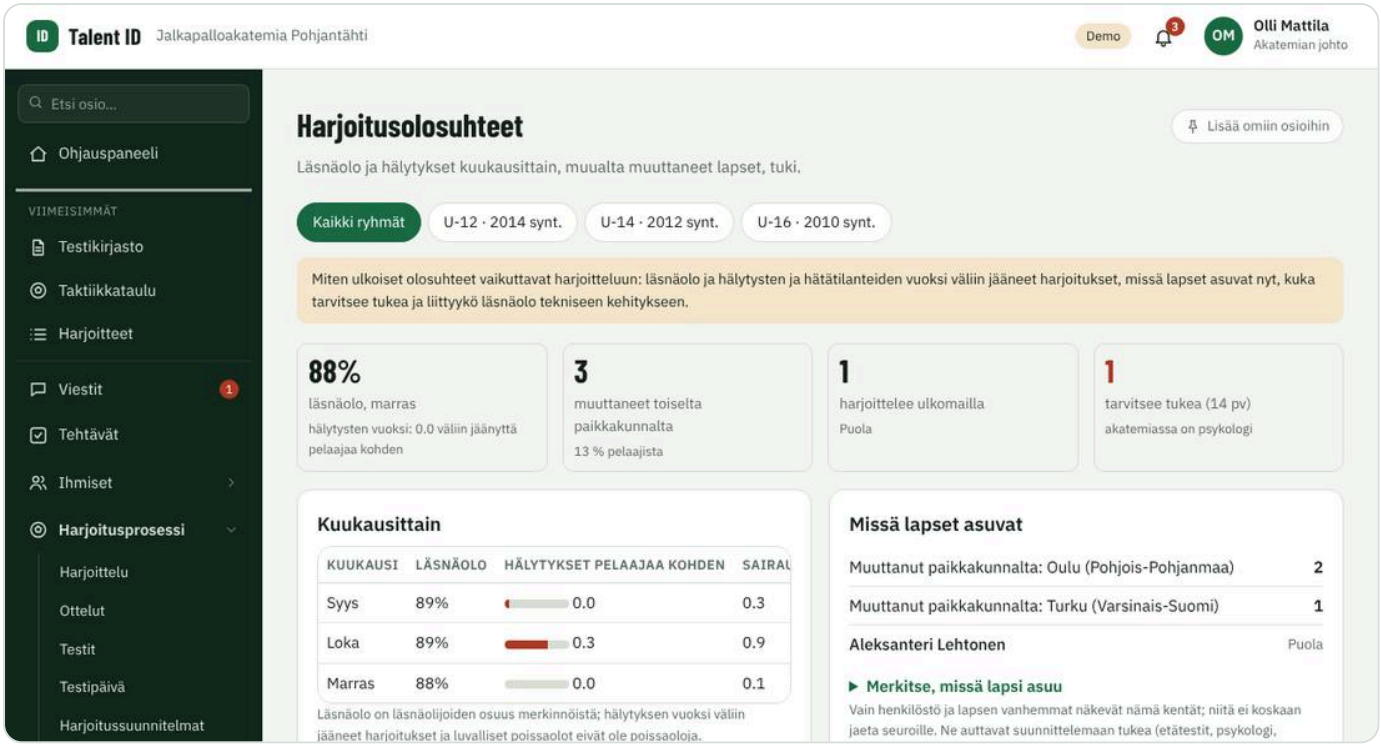
Jokaisen testin protokolla (miten testi tehdään, montako yritystä, mikä tulos lasketaan) ja ikätovereiden viitearvot. Kun kaikki valmentajat käyttävät samaa protokollaa, tulokset ovat vertailukelpoisia.



Testikirjasto

3.9. Harjoitusolosuhteet

Läsnäolo ja hälytykset kuukausittain, muualta muuttaneet lapset ja tuki – peruste avustusten myöntäjille ja sponsoreille siitä, millaisissa oloissa akatemia toimii.



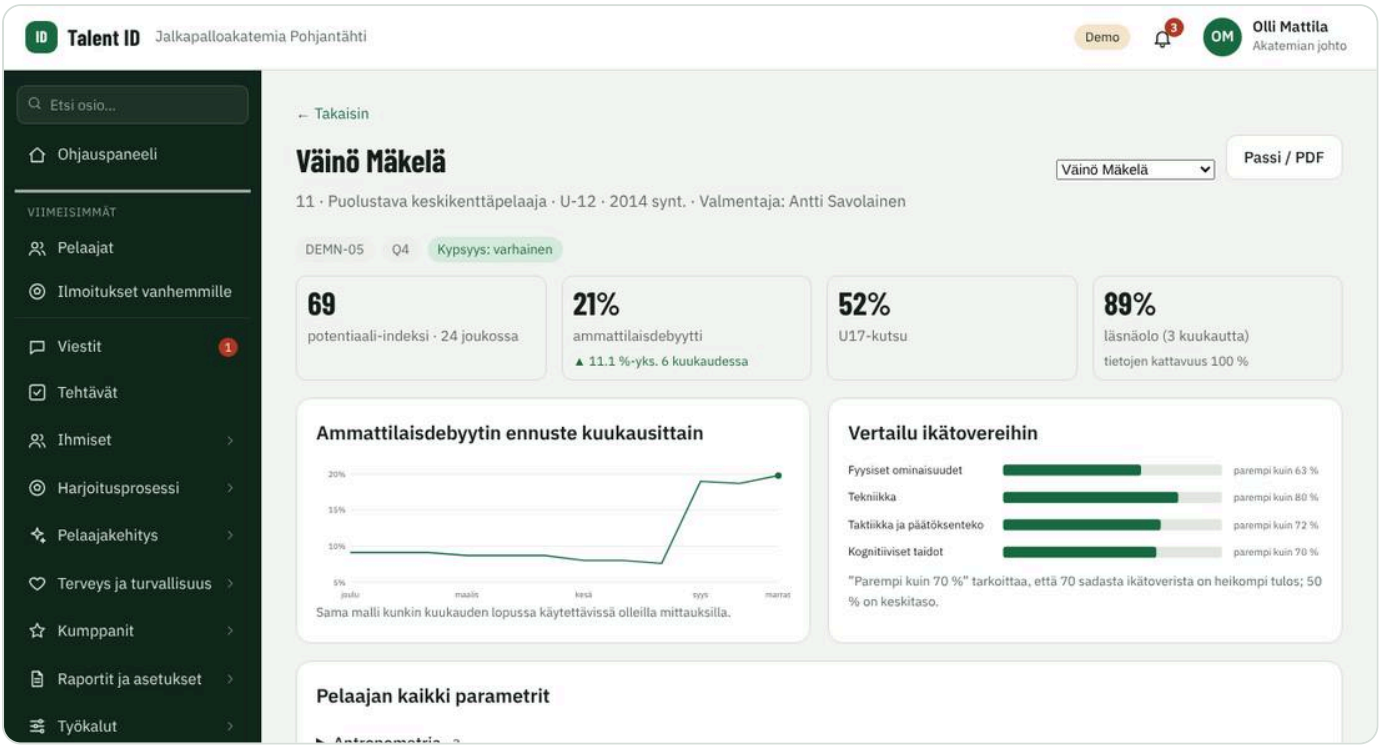
Harjoitusolosuhteet

4. Pelaajakehitys

Tämä kokonaisuus erottaa Talent ID:n tavallisista seurasovelluksista: näet tulosten lisäksi, miten niitä luetaan kypsyminen huomioiden.

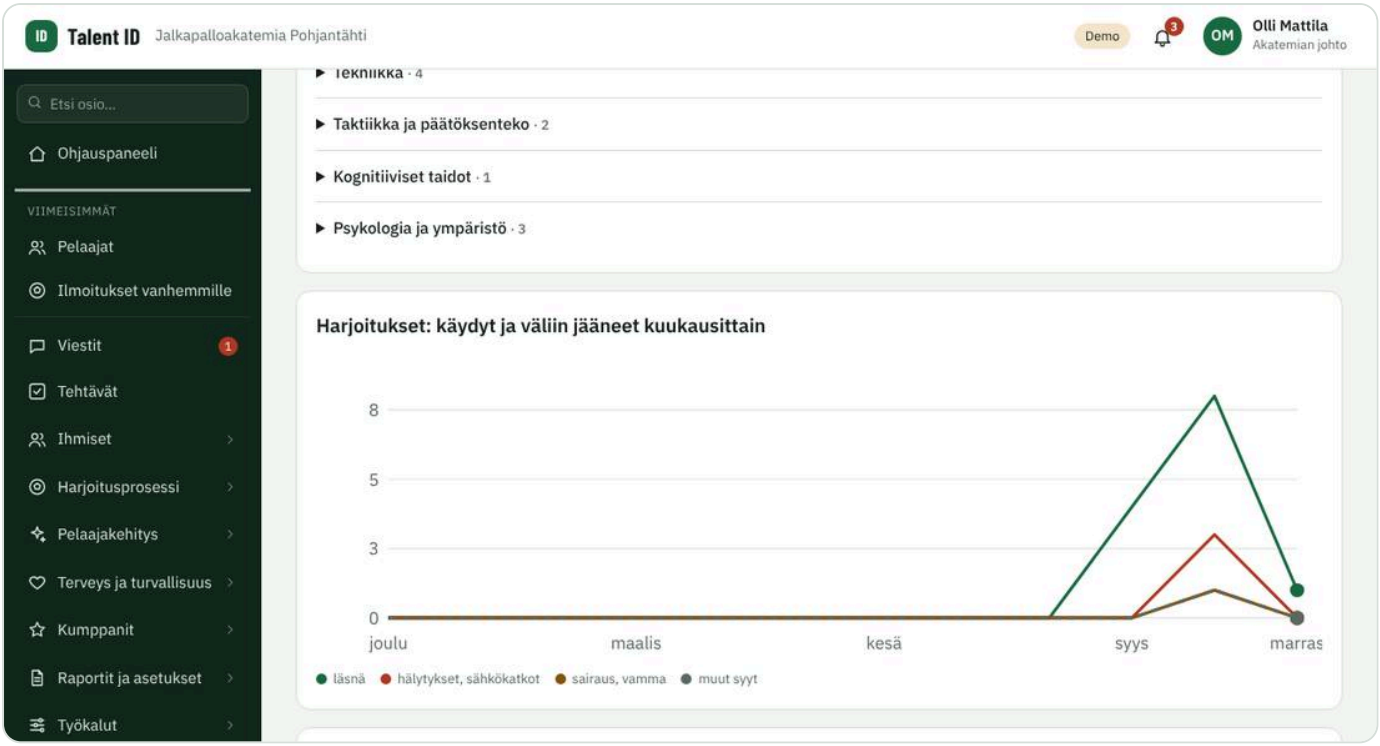
4.1. Pelaajakortti

Avautuu, kun napsautat nimeä missä tahansa luettelossa.



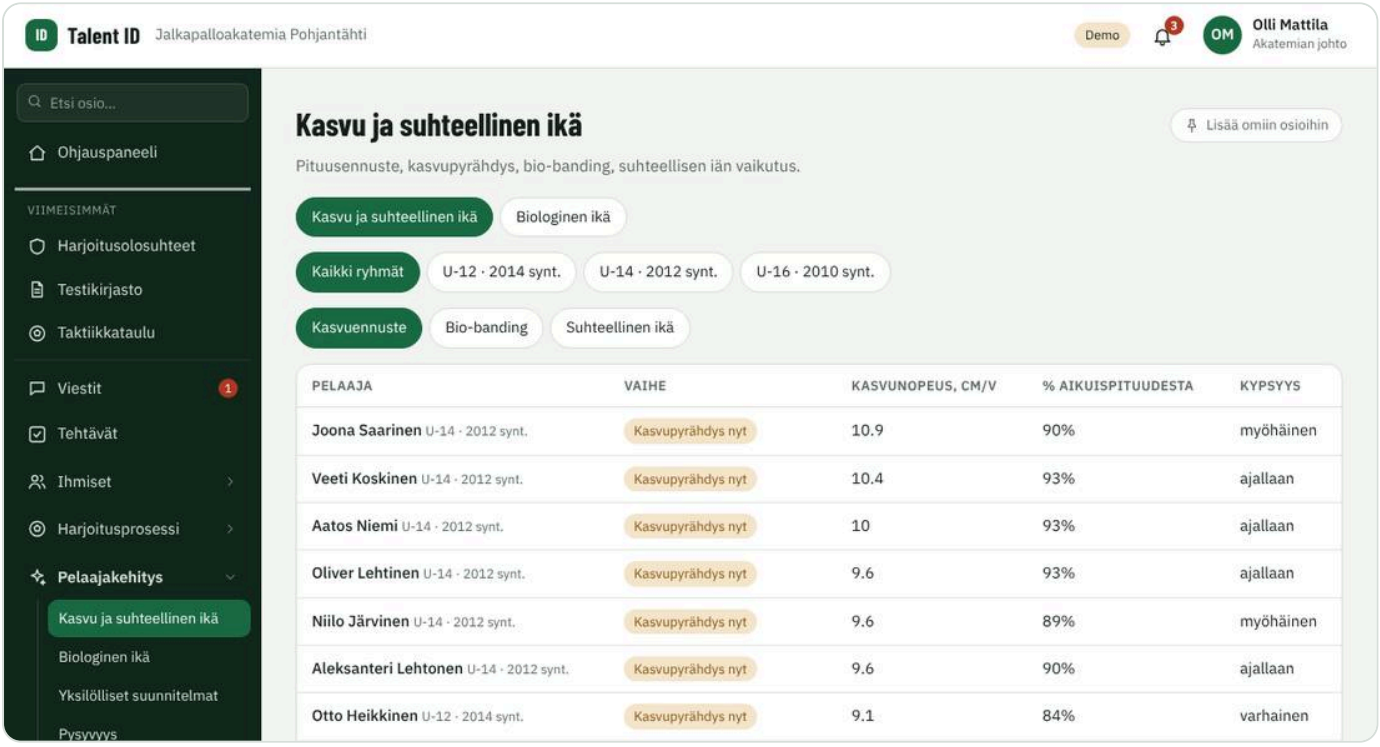
Pelaajakortti

- **Yläosassa:** pelinumero, pelipaikka, ryhmä, valmentaja; merkinnät syntymäneljänneksestä (Q1–Q4) ja kypsymistahdista.
- **Mittarit:** potentiaali-indeksi, ammattilaisdebyytin ja maajoukkuekutsun todennäköisyys, läsnäolo ja tietojen kattavuus.
- **”Ammattilaisdebyytin ennuste kuukausittain”** näyttää, miten ennuste on muuttunut; **”Vertailu ikätovereihin”**: fysiikka, tekniikka, taktiikka, kognitiiviset taidot (”parempi kuin 70 %” = parempi kuin 70 sadasta ikätoverista).
- **”Pelaajan kaikki parametrit”:** antropometria, fysiikka, tekniikka, taktiikka, psykologia – arvo, muutos 3 kuukaudessa, sijoitus ikätovereihin nähden ja mittauspäivä. Merkintä ”bioikä” tarkoittaa kypsymisellä korjattua vertailua.
- **”Passi / PDF”**: kehityspassi vanhemmille tai seurasiirtoa varten.



Pelaajakortti: testit ja läsnäolo

4.2. Kasvu ja suhteellinen ikä



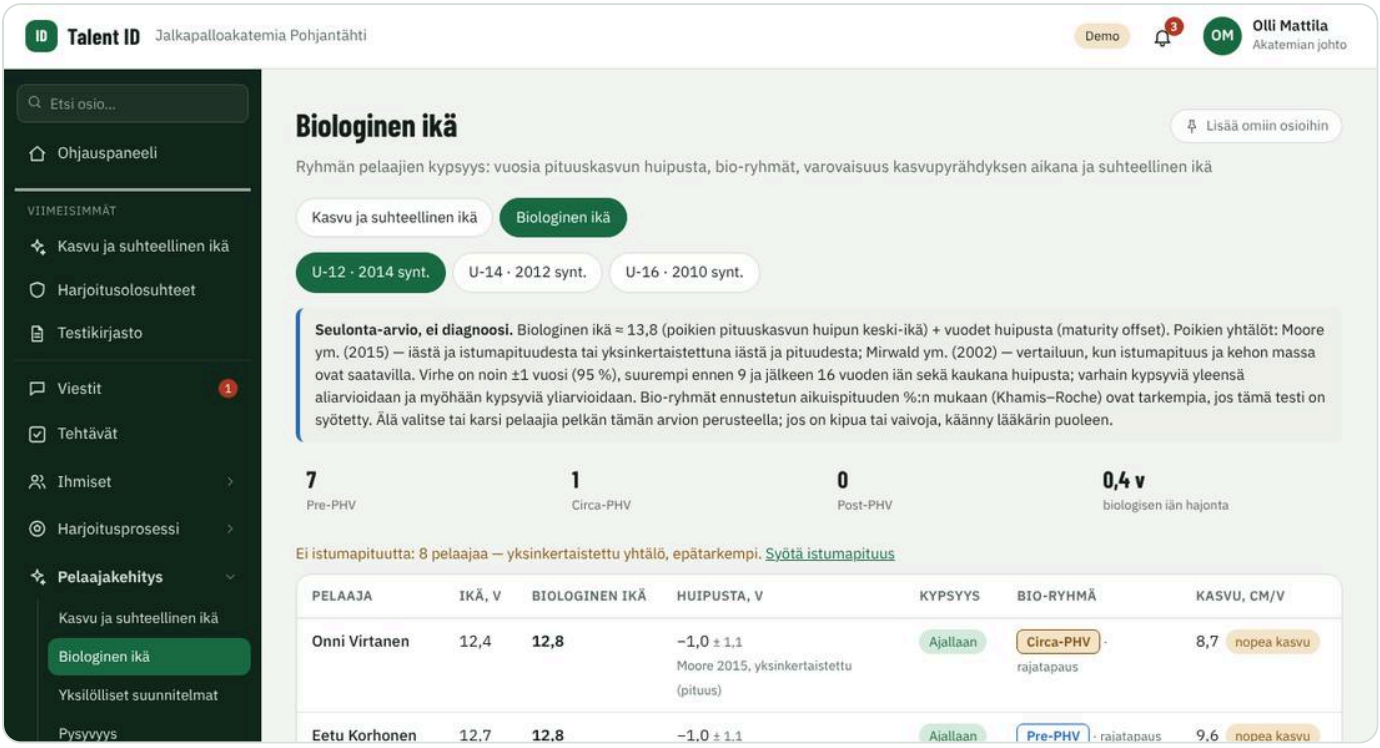
Kasvu ja suhteellinen ikä

- **”Kasvuennuste”:** vaihe (ennen kasvupyrähdystä, kasvupyrähdys nyt, kasvupyrähdyksen jälkeen), kasvunopeus senttimetreinä vuodessa, osuus aikuispituudesta ja kypsymistahti (varhainen, ajallaan, myöhäinen).
- **”Bio-banding”:** ryhmät A–D aikuispituuden osuuden mukaan – turnauksiin ja harjoitteisiin saman biologisen iän lasten kesken.

- **”Suhteellinen ikä”:** pelaajien jakauma syntymäneljänneksittäin; painottuminen tammi–maaliskuuhun on merkki siitä, että akatemia karsii myöhään kypsyviä.

4.3. Biologinen ikä

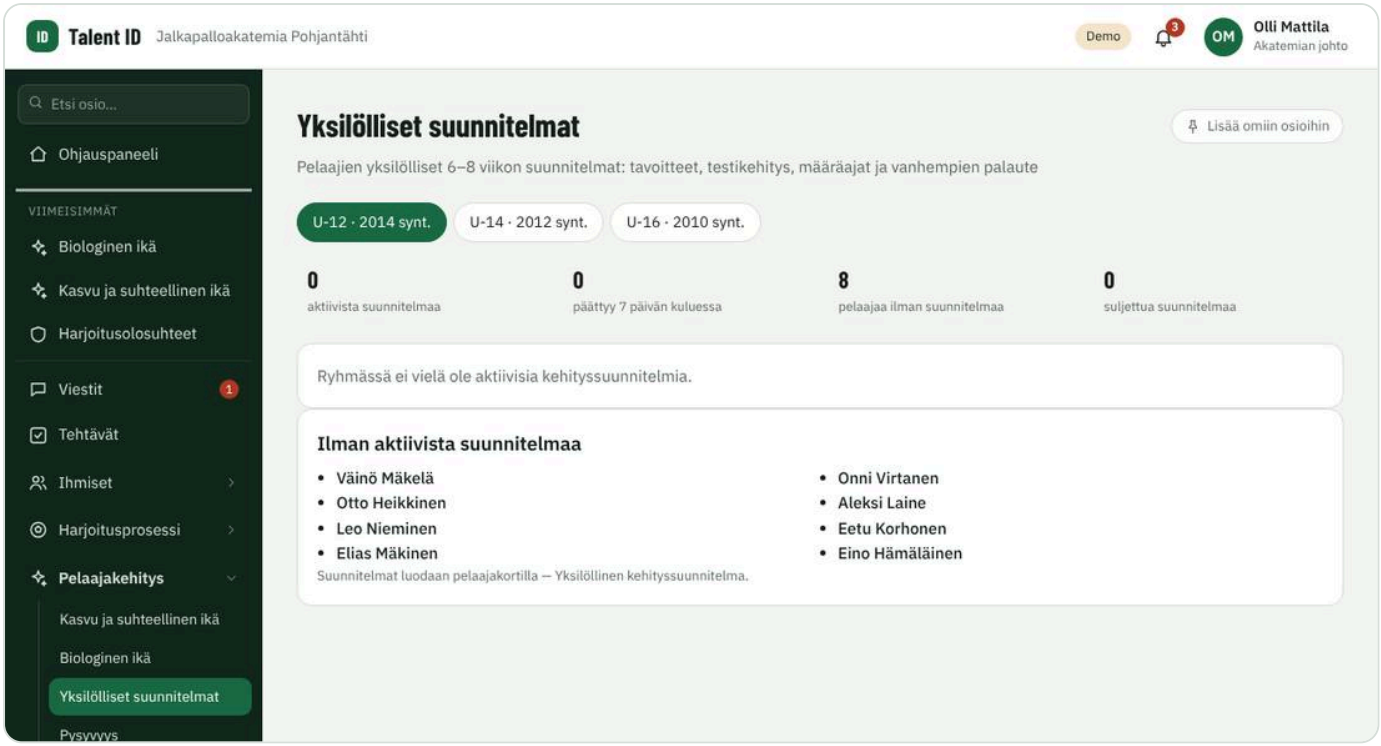
Ryhmän pelaajien kypsyminen: vuosia ennen kasvupyrähdystä tai sen jälkeen, bioryhmät ja varoitukset varovaisuudesta pyrähdyksen aikana. Laskentaan tarvitaan pituus, paino ja syntymäaika; vanhempien pituus tarkentaa ennustetta.



Biologinen ikä

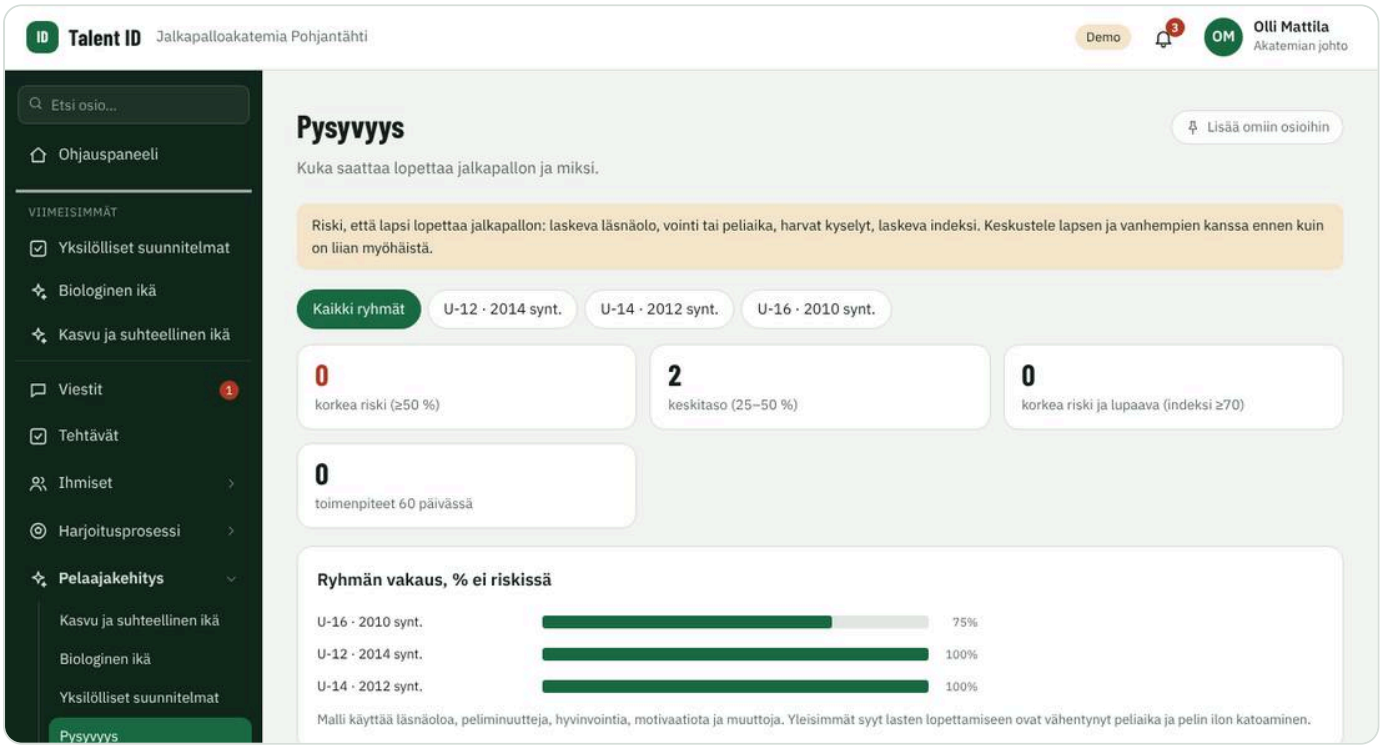
4.4. Yksilölliset suunnitelmat

Pelaajien 6–8 viikon suunnitelmat: tavoitteet, edistyminen testeissä, määräajat ja vanhempien palaute.



Yksilölliset suunnitelmat

4.5. Pysyvyys

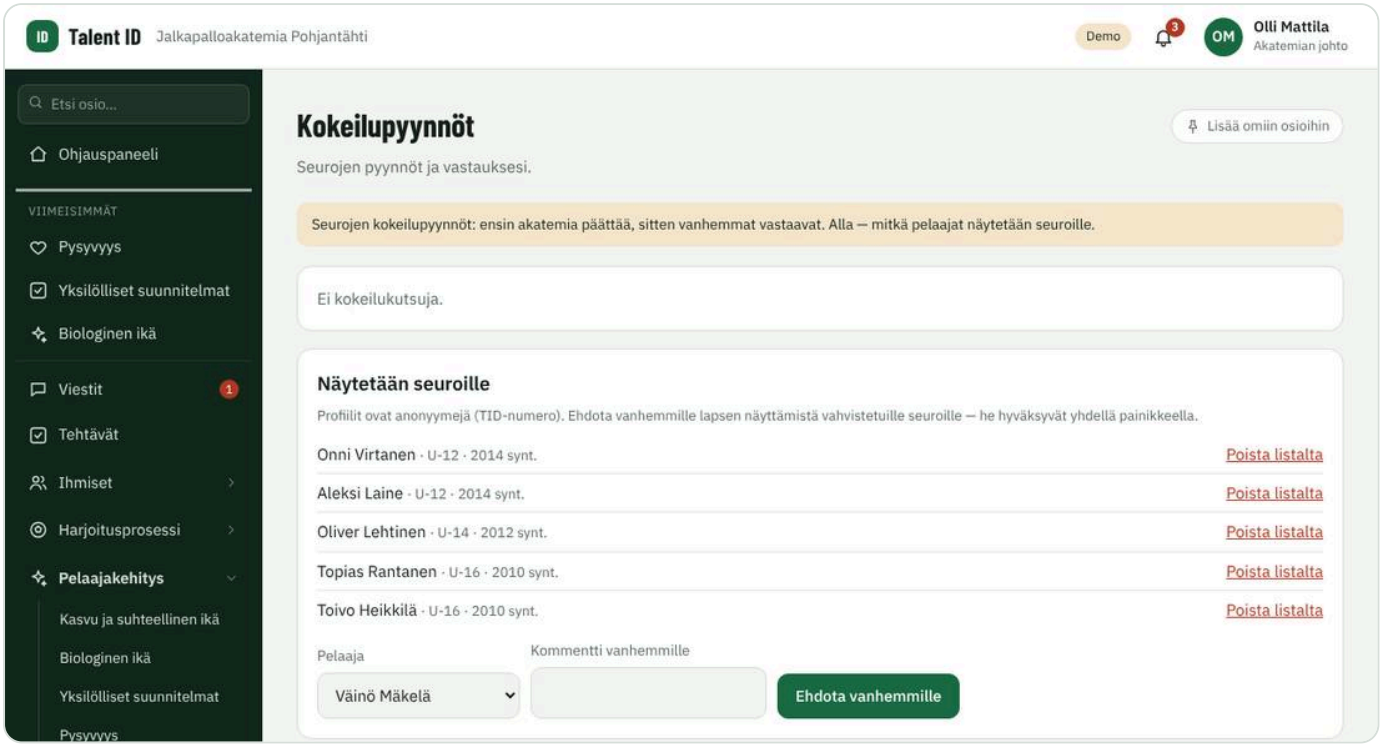


Pysyvyys

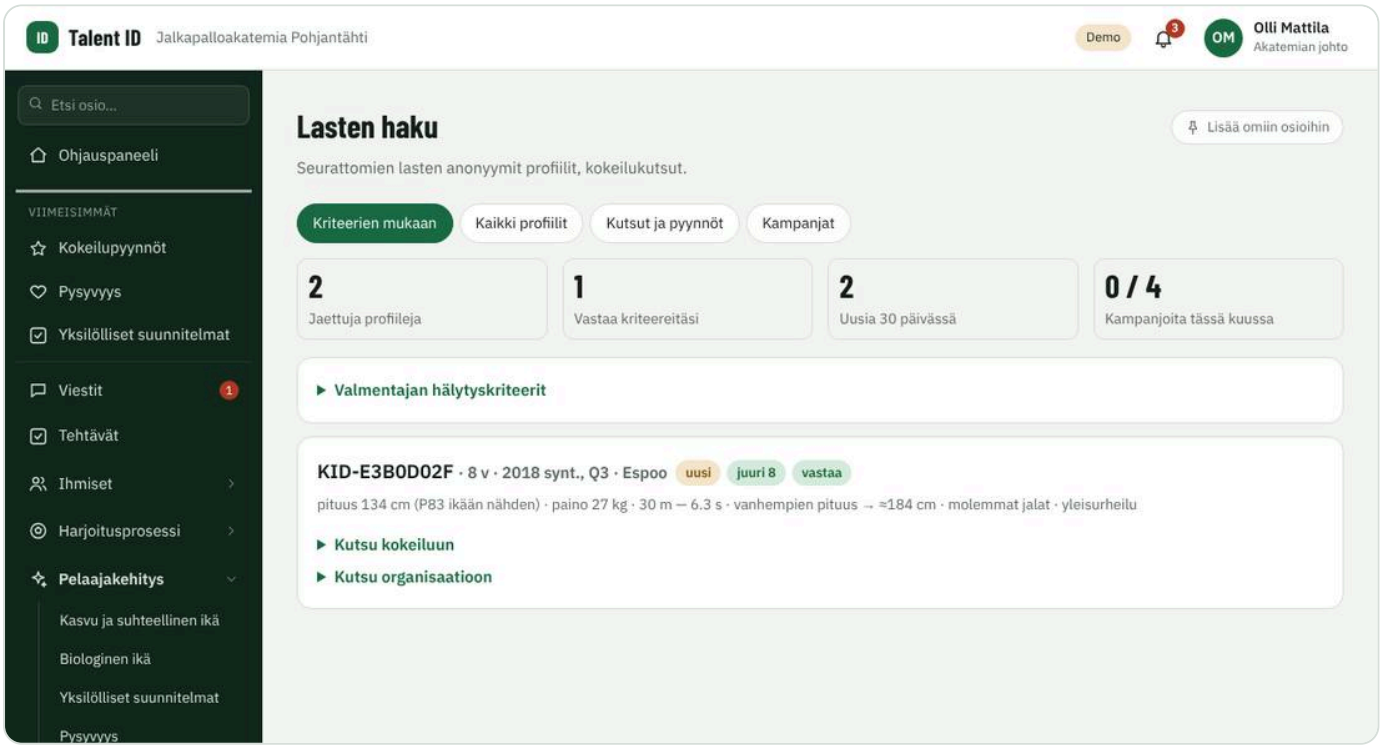
- Malli ottaa huomioon läsnäolon, peliminuutit, hyvinvoinnin, motivaation ja muutot.
- Yläosan kortit: montako lasta on korkeassa (≥50 %) ja keskitasoisessa (25–50 %) riskissä, moniko heistä on lupaava ja montako toimenpidettä on tehty 60 päivän aikana.
- Taulukossa jokaisen lapsen kohdalla on riski, syy ja toimintopainikkeet: **”Keskustele”**, **”Yksilöllinen suunnitelma”**, **”Kaikki hyvin”**. Kirjattu toimenpide lasketaan mukaan laskuriin.

4.6. Kokeilupyynnöt ja lasten haku

- **”Kokeilupyynnöt”**: ammattilaisseurojen pyynnöt pelaajistasi ja vastauksesi niihin.
- **”Lasten haku”**: seurattomien lasten anonyymit profiilit (syntymävuosi ja -neljännes, kaupunki, pituus, 30 m, pituusennuste) ja kokeilukutsut. Elite-paketissa saat ilmoituksia uusista profiileista omien kriteeriesi mukaan.



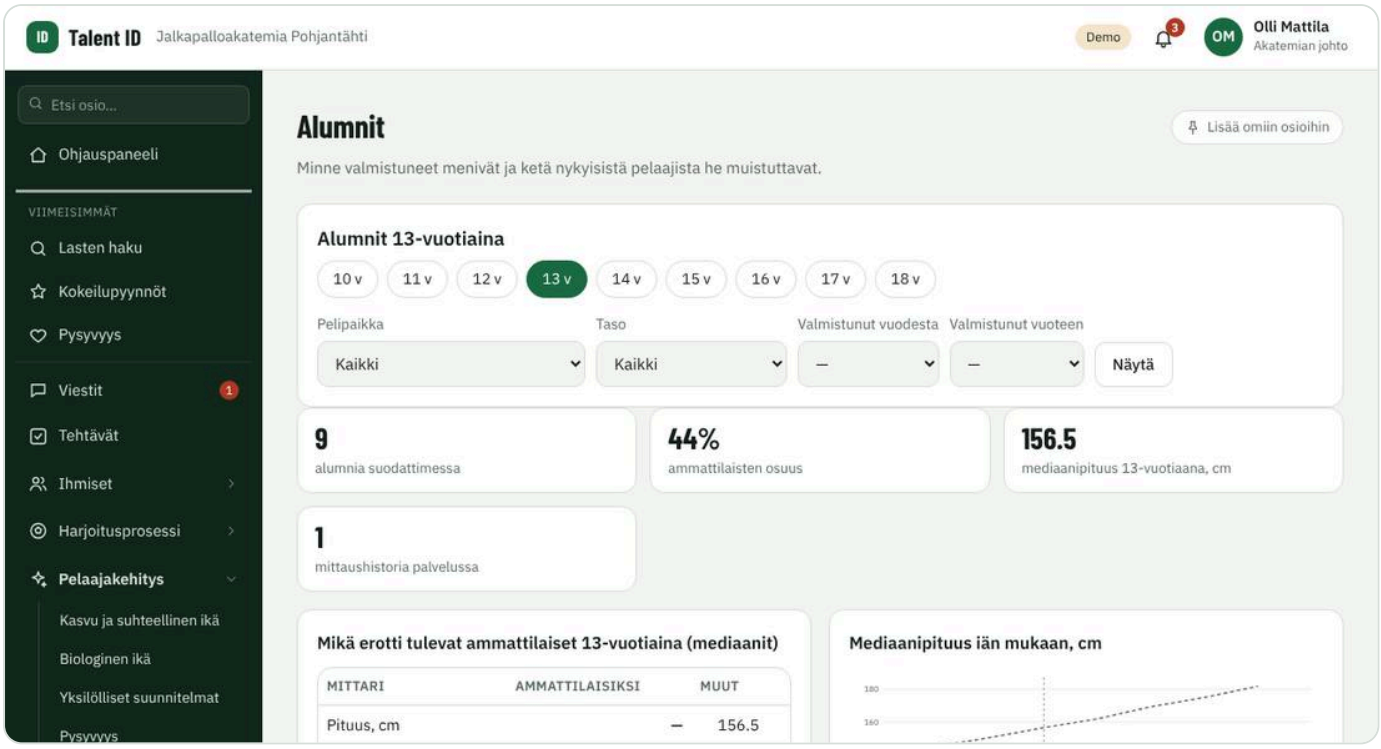
Kokeilupyynnöt



Lasten haku

4.7. Alumnit

Minne entiset pelaajat ovat menneet ja ketkä heistä muistuttavat nykyisiä pelaajia (”Samankaltaiset”). Alumnin profiili valmistumishetkellä auttaa näkemään, kenen polkua nuorempi pelaaja seuraa.

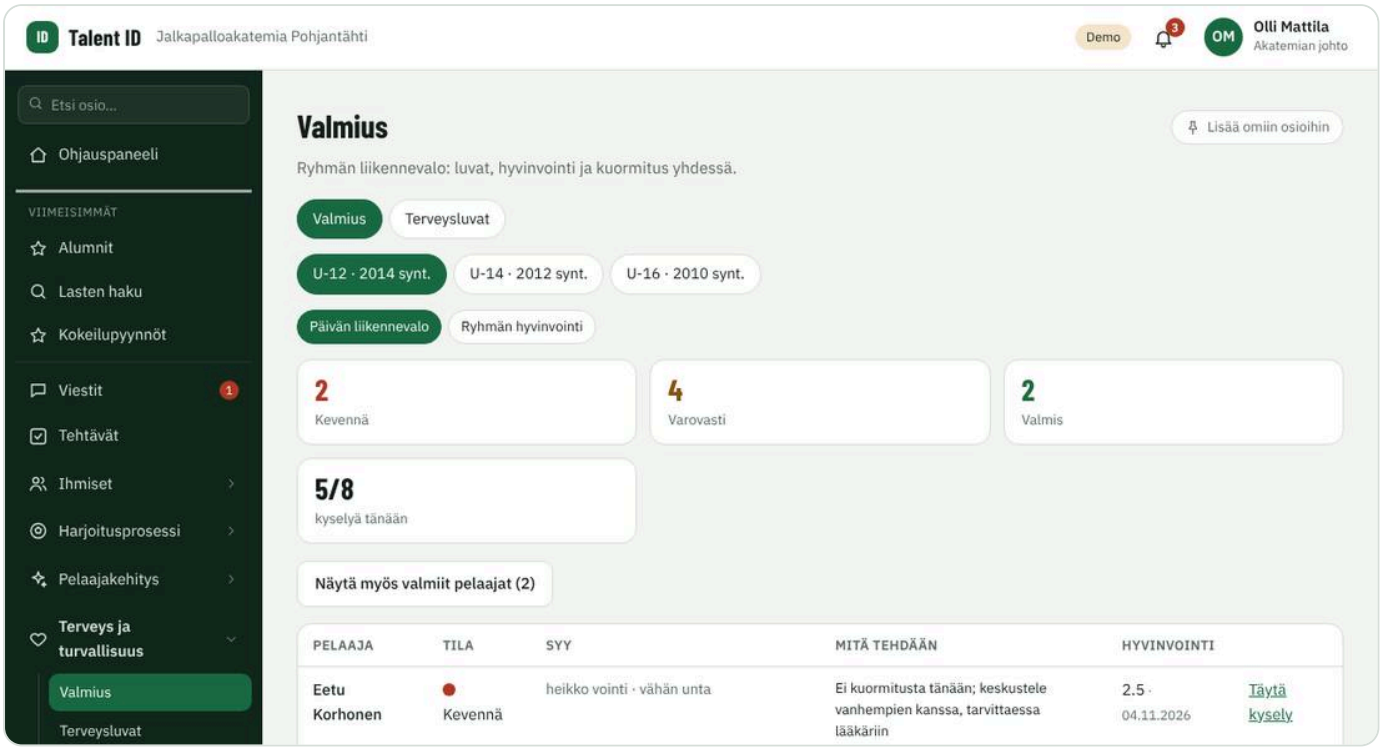


Alumnit

5. Terveys ja turvallisuus

5.1. Valmius

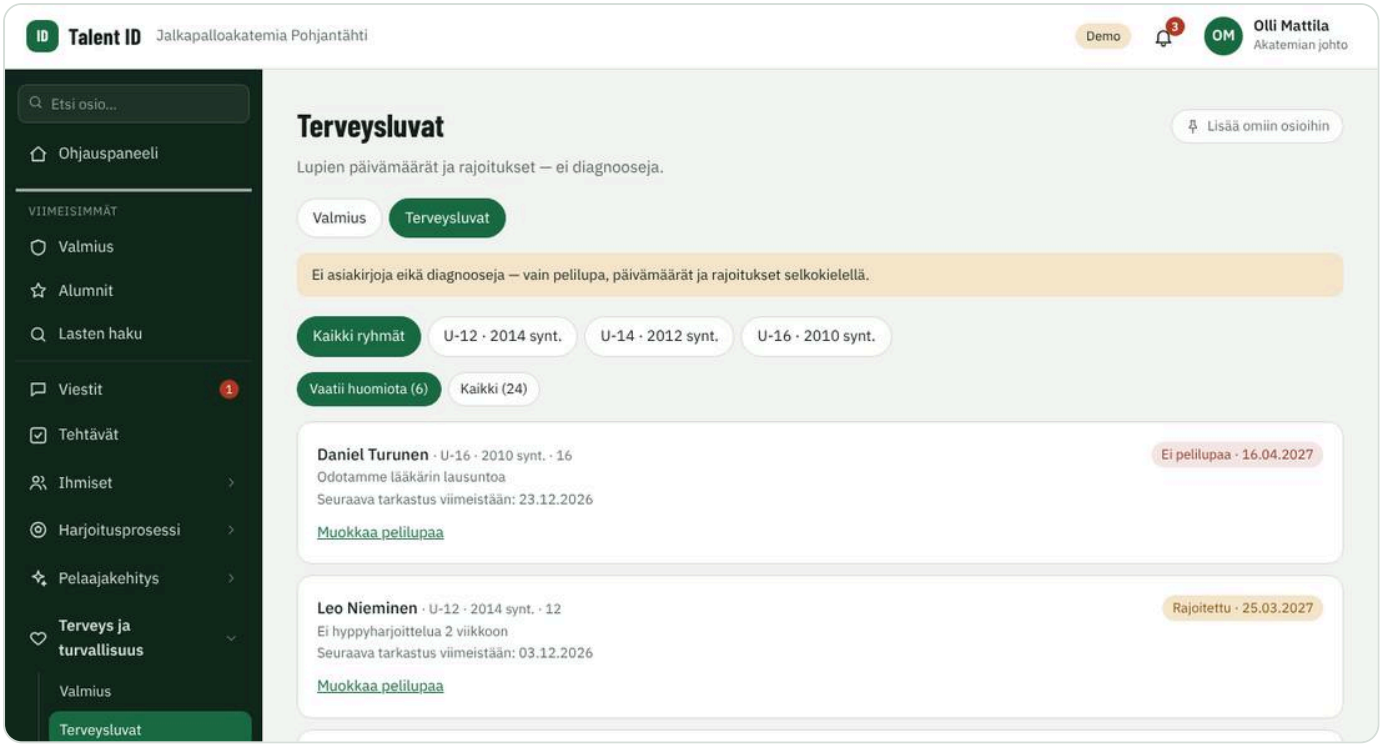
Ryhmän liikennevalo ennen harjoitusta: pelilupa, hyvinvoinnin päivittäinen kirjaus ja kuormitus yhdessä. Vihreä – pelaa ilman rajoituksia, keltainen – vähennä kuormitusta, punainen – ei harjoitteluun.



Valmius

5.2. Terveysluvat

Jokaisen pelaajan pelaamisluvan voimassaolo ja rajoitukset – ilman diagnooseja. Lääkäri kirjaa päivämäärän ja rajoitukset selkokielellä (esimerkiksi ”ei hyppykuormitusta 30.11. asti”). Kun määräaika lähestyy, tilaksi vaihtuu ”Tarkastus erääntyy”; vanhentuneet luvat näkyvät ”Ohjauspaneelissa”.

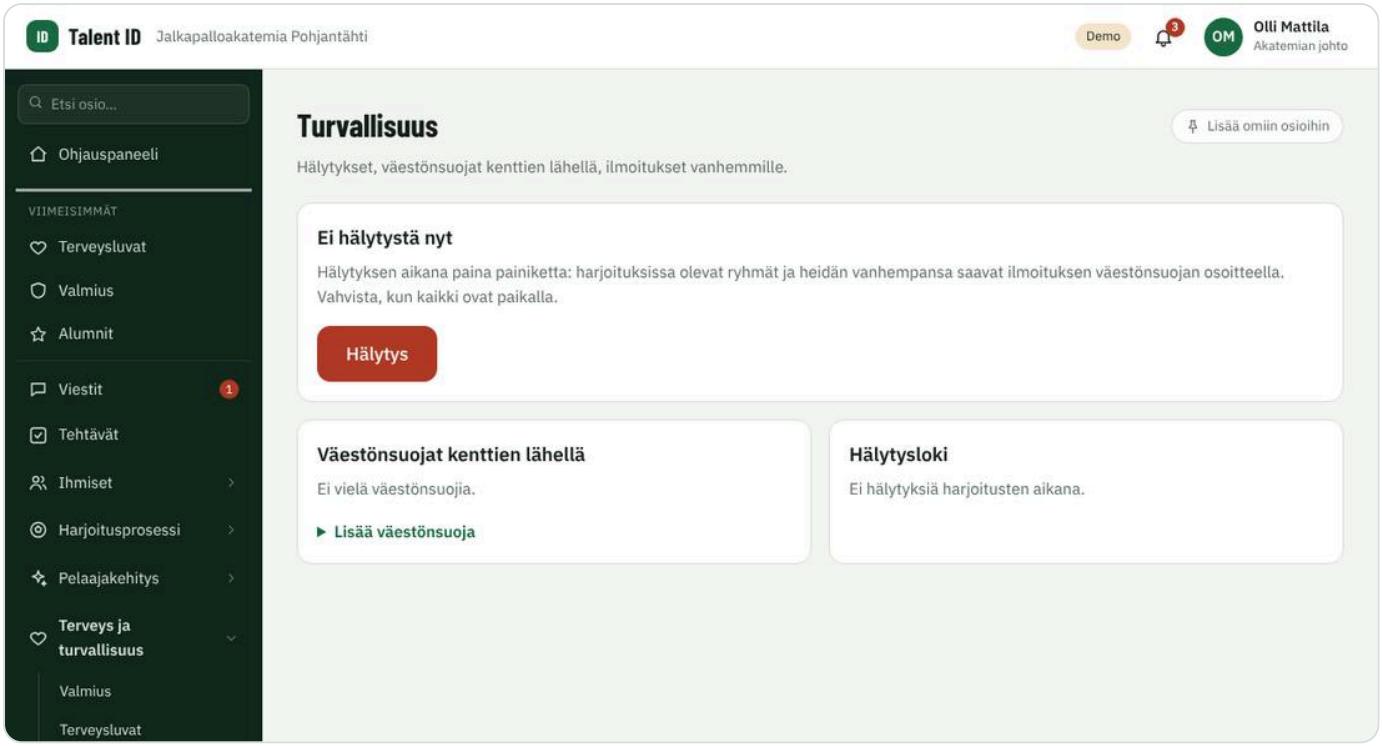


Terveysluvat

5.3. Turvallisuus

Hälytykset, väestönsuojat kenttien lähellä ja ilmoitukset vanhemmille.

1. Lisää kohdassa ”Väestönsuojat kenttien lähellä” painikkeella ”Lisää väestönsuoja” jokaiselle kentälle lähin suoja.
2. Hätätilanteessa valmentaja tai johto painaa ”Hälytys” – vanhemmat saavat ilmoituksen siitä, missä lapset ovat.
3. Hälytyksen vuoksi perutut harjoitukset lasketaan osiossa ”Harjoitusolosuhteet” ja pelaajakortilla omaksi poissaolon syykseen (”hälytykset, sähkökatkot”).

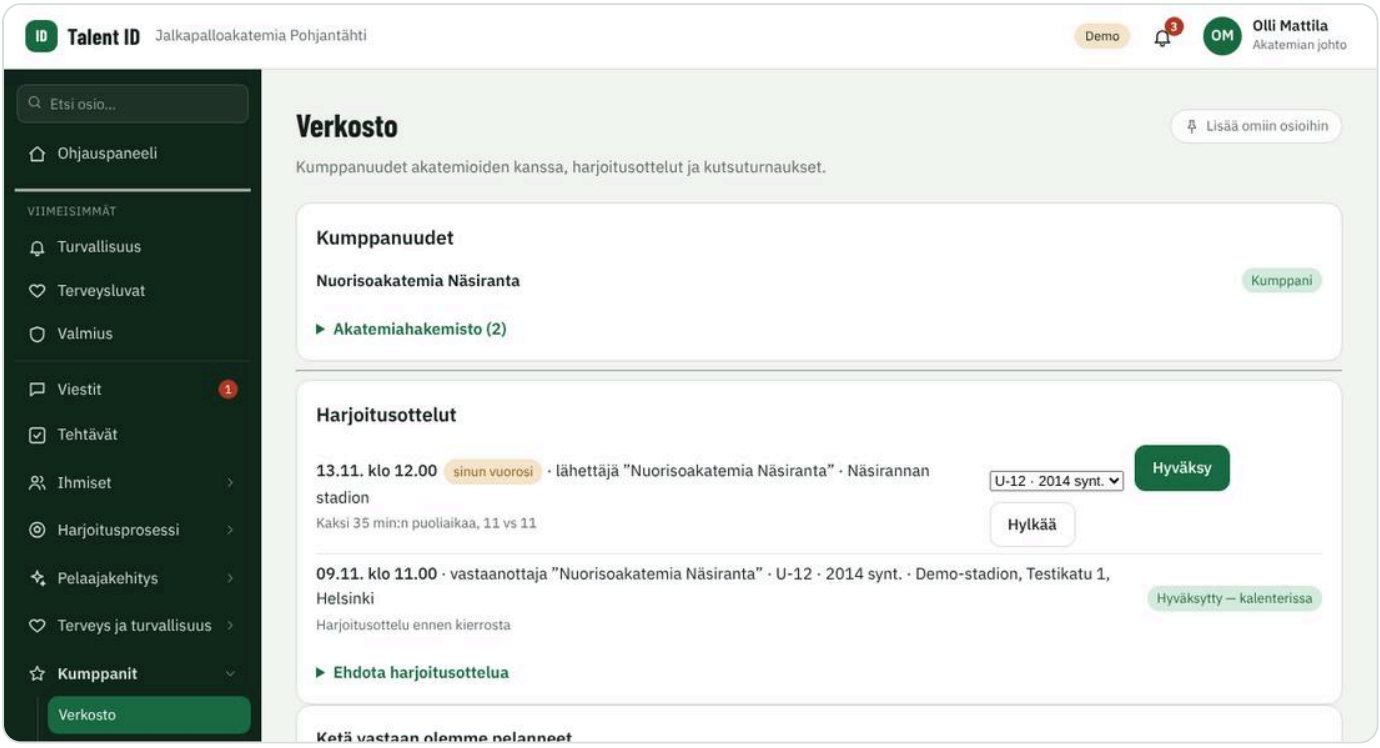


Turvallisuus

6. Kumppanit

6.1. Verkosto

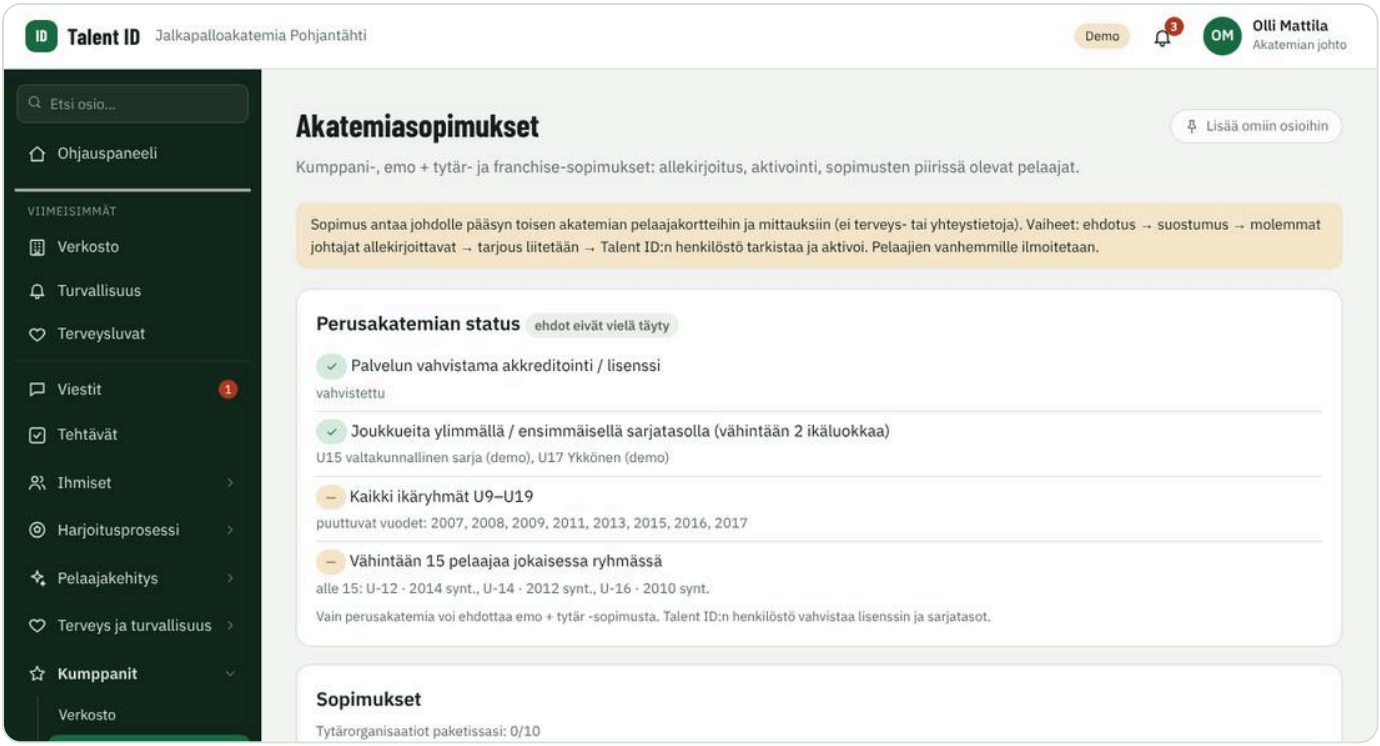
Kumppanuudet muiden akatemioiden kanssa, harjoitusottelut ja kutsuturnaukset. Ehdota harjoitusottelua – kumppaniakatemia vahvistaa sen tai ehdottaa toista aikaa, ja ottelu ilmestyy molempien ryhmien aikatauluun.



Verkosto

6.2. Akatemiasopimukset

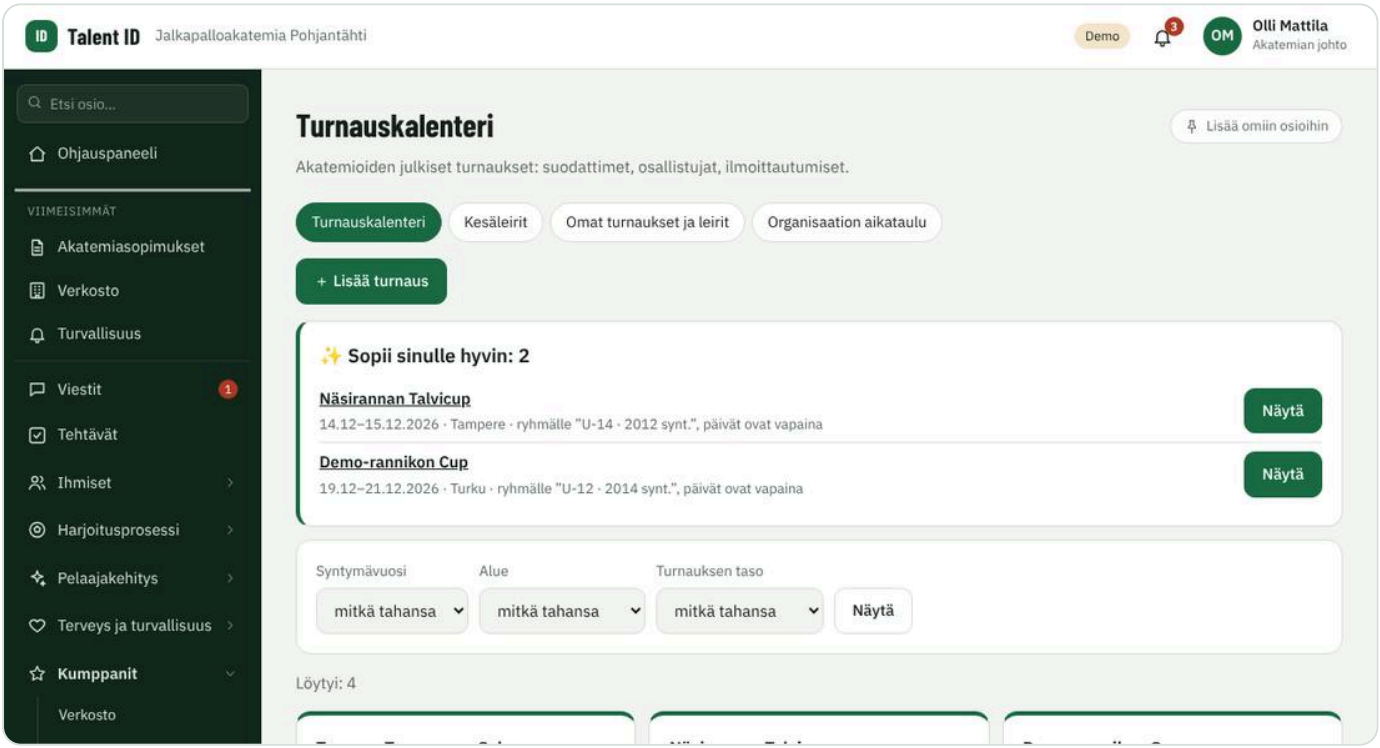
Kolme muotoa: kumppanuus, emo- ja tytärorganisaatio sekä franchising. Sopimus allekirjoitetaan ja aktivoidaan palvelussa; näet, ketkä pelaajat ovat siirtyneet sopimuksen perusteella. Tytärorganisaatioita: Akatemia-paketissa enintään 2, Elite-paketissa enintään 10.



Sopimukset

6.3. Turnauskalenteri

Turnausten ja kesäleirien luettelo, akatemian omat turnaukset, ilmoittautumiset ja otteluohjelma. Näkyvyys riippuu paketista: oma alue, koko maa tai kaikki maat.



Turnauskalenteri

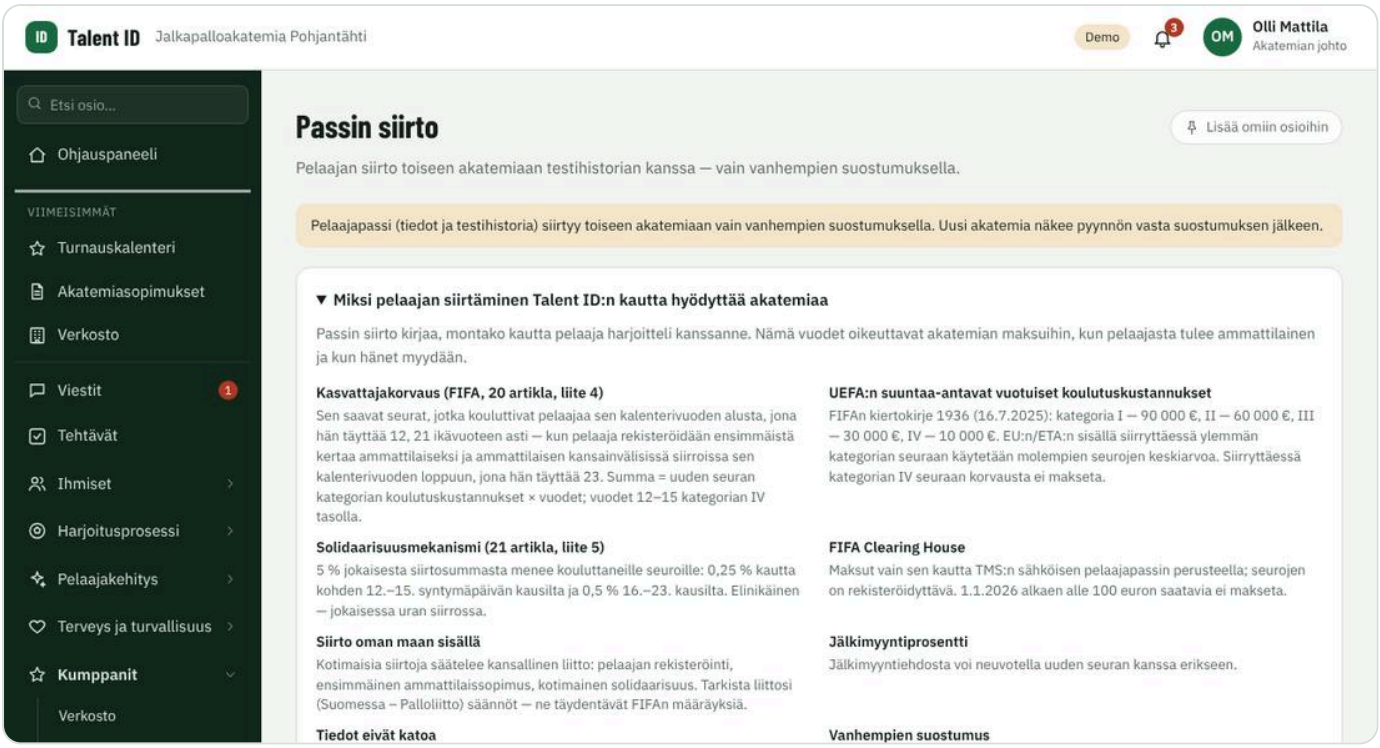
6.4. Passin siirto

Pelaajan siirtyminen toiseen akatemiaan testihistorioineen – vain vanhempien suostumuksella.

1. Akatemiasi ehdottaa kehityspassin siirtämistä uuteen akatemiaan.

2. Vanhemmat saavat pyynnön ja antavat suostumuksen omalla työpöydällään.
3. Vasta tämän jälkeen uusi akatemia näkee pyynnön ja saa tiedot ja testihistorian.

Siirto kirjaa, montako kautta pelaaja on harjoitellut luonasi: juuri nämä vuodet oikeuttavat akatemian koulutuskorvaukseen, kun pelaajasta tulee ammattilainen (kohta 8.3).

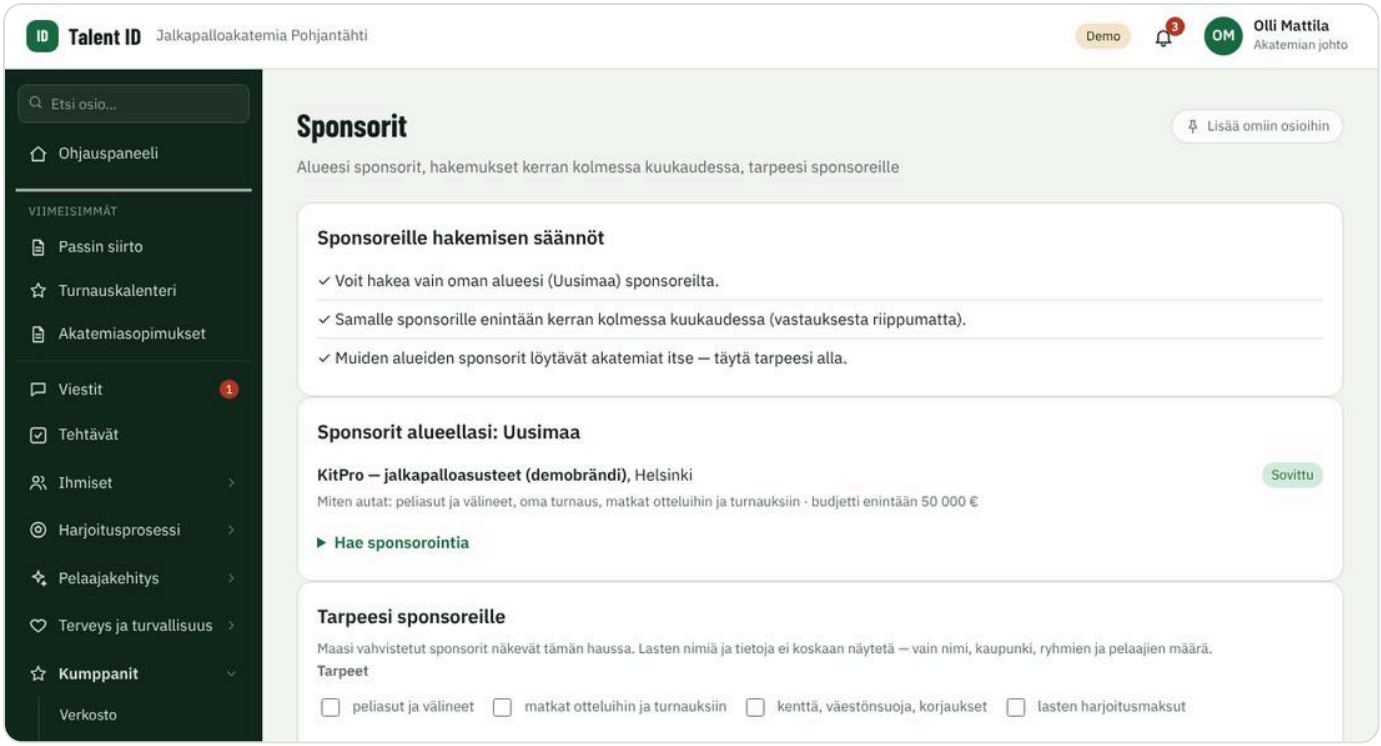


Passin siirto

6.5. Sponsorit

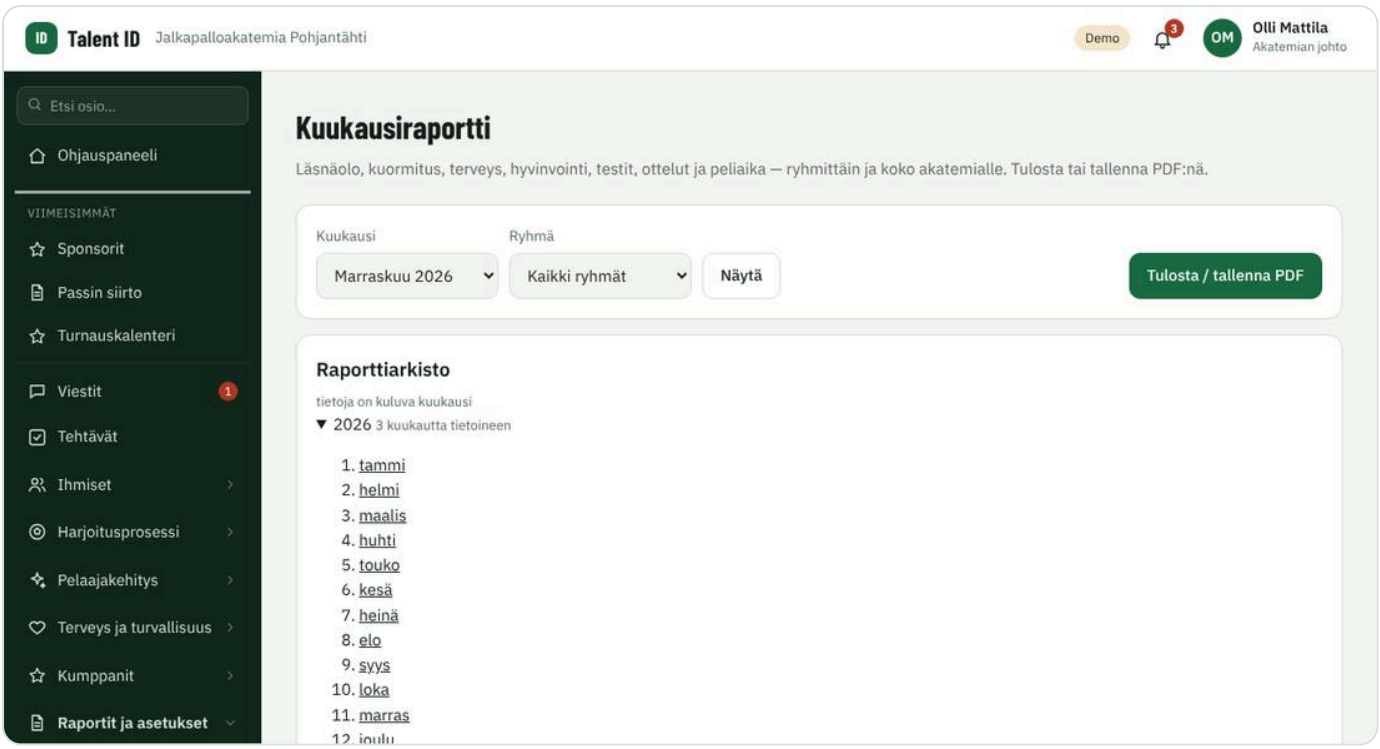
Alueesi sponsorit näkevät akatemian tarpeet ja lähettävät tarjouksia.

1. Kerro tarpeet: peliasut, matkat, infrastruktuuri, maksut, terveydenhuolto, turnaukset, ruokailu, tyttöjen jalkapallo.
2. Lähetä hakemus sponsorille – samalle sponsorille enintään kerran kolmessa kuukaudessa vastauksesta riippumatta.
3. Sponsorien vastaukset ja tarjoukset löytyvät myös täältä.


Talent ID
Jalkapalloakatemia Pohjantähti
Demo
3
OM
Olli Mattila
Akatemian johto
Etsi osio...
Ohjauspaneeli
VIIMEISIMMÄT
Passin siirto
Turnauskalenteri
Akatemiasopimukset
Viestit
1
Tehtävät
Ihmiset
Harjoitusprosessi
Pelaajakehitys
Terveys ja turvallisuus
Kumppanit
Verkosto
Sponsorit
Lisää omiin osioihin
Alueesi sponsorit, hakemukset kerran kolmessa kuukaudessa, tarpeesi sponsoreille
Sponsoreille hakemisen säännöt
✓ Voit hakea vain oman alueesi (Uusimaa) sponsoreilta.
✓ Samalle sponsorille enintään kerran kolmessa kuukaudessa (vastauksesta riippumatta).
✓ Muiden alueiden sponsorit löytävät akatemiat itse — täytä tarpeesi alla.
Sponsorit alueellasi: Uusimaa
KitPro — jalkapalloasusteet (demobrändi), Helsinki
Sovittu
Miten autat: peliasut ja välineet, oma turnaus, matkat otteluihin ja turnauksiin · budjetti enintään 50 000 €
Hae sponsorointia
Tarpeesi sponsoreille
Maasi vahvistetut sponsorit näkevät tämän haussa. Lasten nimiä ja tietoja ei koskaan näytetä — vain nimi, kaupunki, ryhmien ja pelaajien määrä.
Tarpeet
peliasut ja välineet
matkat otteluihin ja turnauksiin
kenttä, väestönsuoja, korjaukset
lasten harjoitusmaksut
Sponsorit

7. Raportit ja asetukset

7.1. Kuukausiraportti



Kuukausiraportti

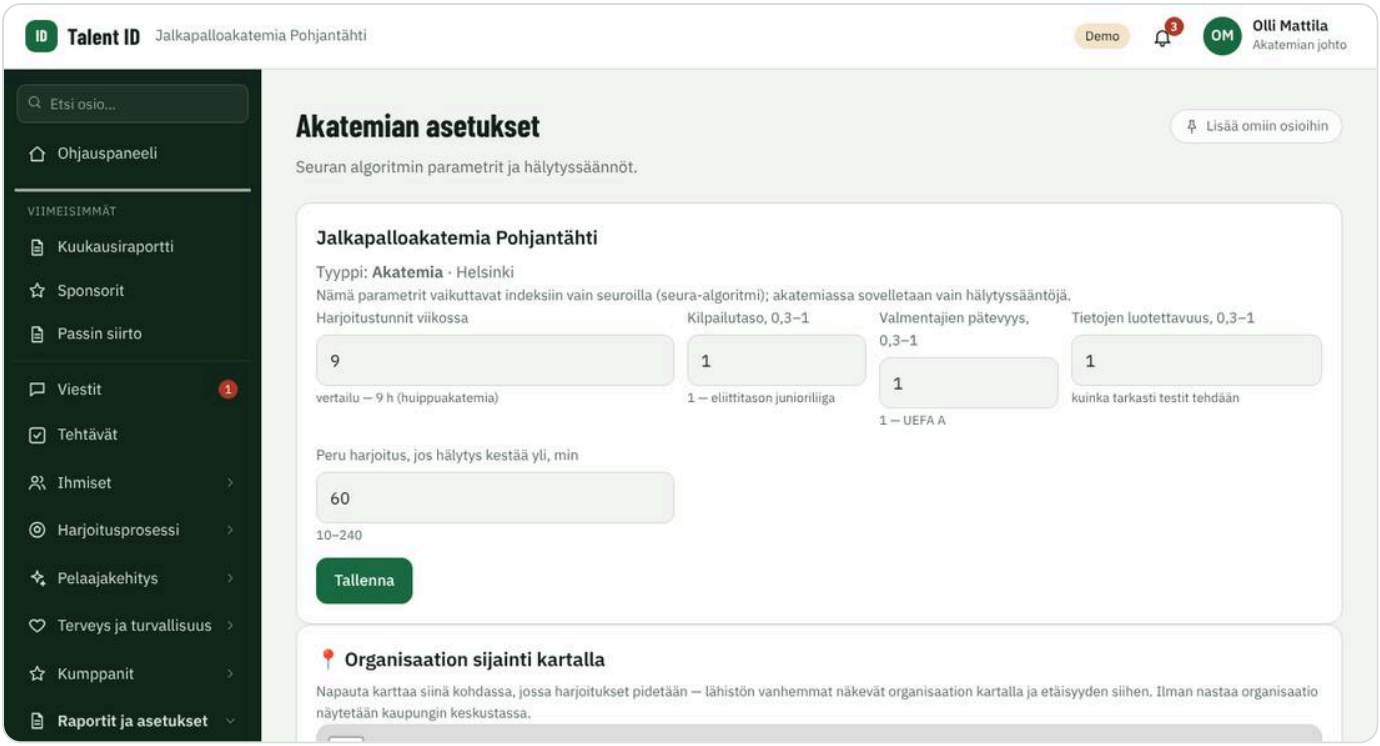
1. Valitse kuukausi ja ryhmä (tai ”Kaikki ryhmät”) ja napsauta ”Näytä”.
2. **”Raporttiarkisto”** merkitsee kuukaudet, joilta on tietoja; kuluva kuukausi näytetään tämän päivän tilanteen mukaan.
3. **”Yhteenveto ryhmittäin”:** pelaajat, läsnäolo, kuormitus (sRPE pelaajaa kohden viikossa), ylitykset ACWR > 1,3, sairaudet ja vammat, hyvinvointikirjaukset, testit (parempi / huonompi), ottelut (V–T–H) ja peliajan mediaani.
4. ”Tulosta / tallenna PDF” tai ”Lataa CSV” – perustajille, hallitukselle tai sponsoreille.

7.2. Paketti ja tilaus

Nykyinen paketti, rajojen käyttö (pelaajat, valmentajat), maksut ja paketin vaihto. Ensimmäiset 30 päivää ovat kokeilujakso, jossa ovat käytössä kaikki Elite-ominaisuudet; kun vaihdat pienempään pakettiin, tiedot säilyvät.

7.3. Akatemian asetukset

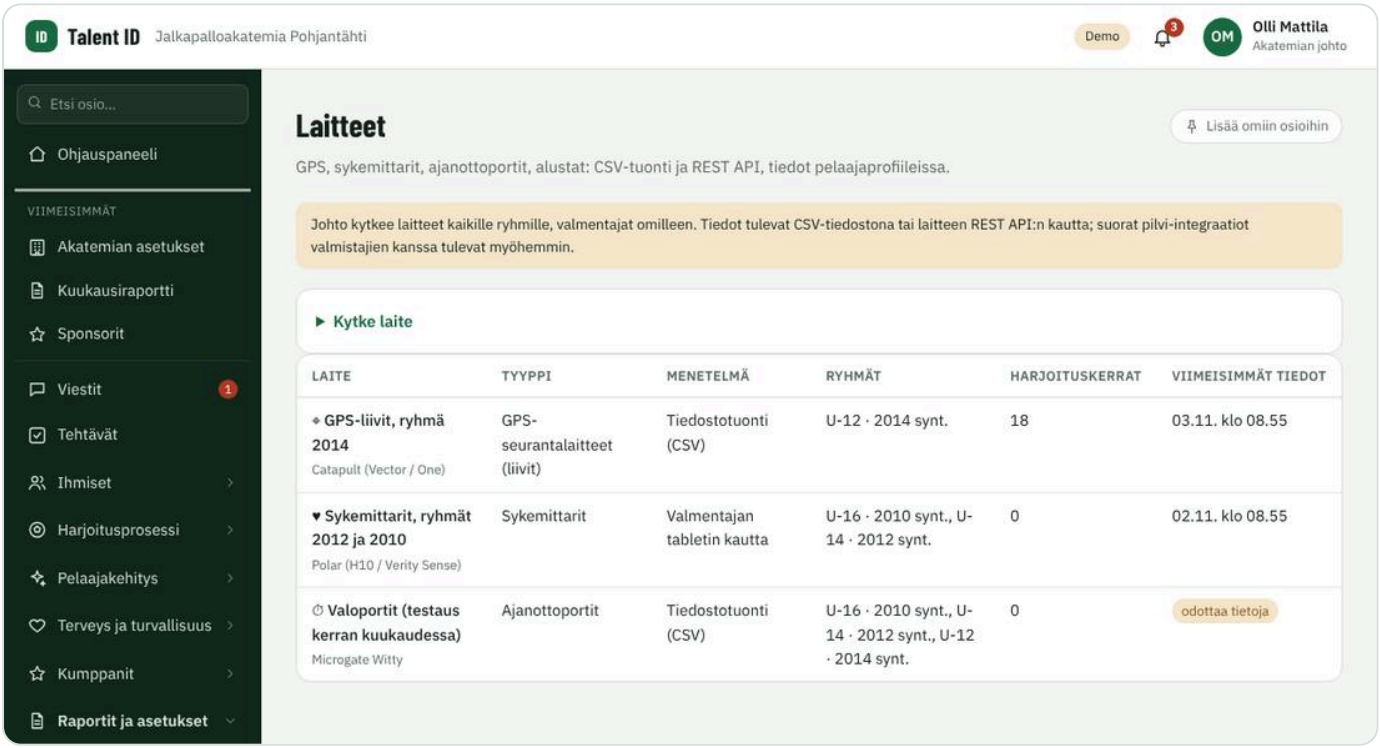
- **Organisaation parametrit:** ”Harjoitustunnit viikossa”, ”Kilpailutaso”, ”Valmentajien pätevyys”, ”Tietojen luotettavuus”. Ne vaikuttavat indeksiin vain seuroilla (seura-algoritmi).
- **Hälytyssäännöt:** ”Peru harjoitus, jos hälytys kestää yli, min” (10–240 min).
- **”Organisaation sijainti kartalla”:** napauta karttaa siinä kohdassa, jossa harjoitukset pidetään – lähellä asuvat vanhemmat näkevät akatemian ja etäisyyden siihen.



Akatemian asetukset

7.4. Laitteet

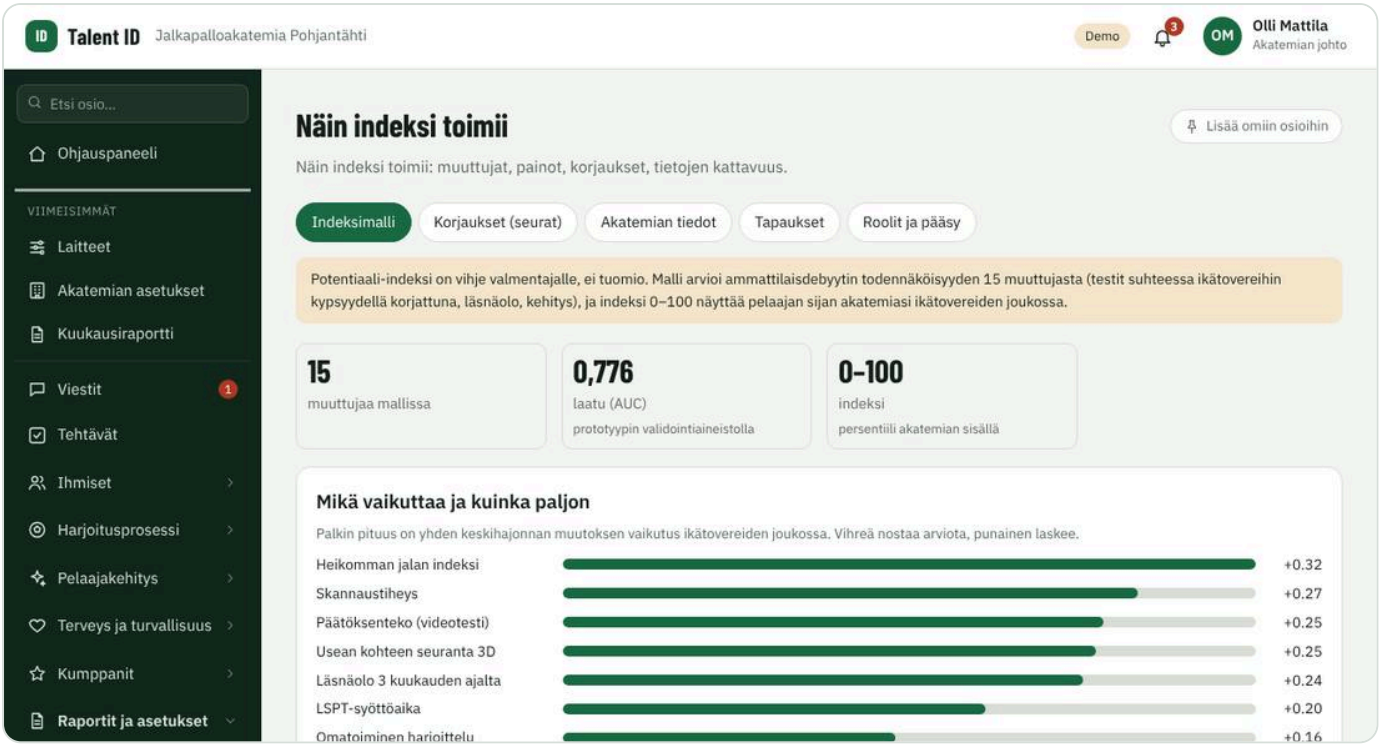
GPS, sykemittarit, valokennot, hyppymatot: tuonti CSV:nä tai REST API:n kautta, ja tiedot siirtyvät pelaajaprofiileihin.



Laitteet

7.5. Näin indeksi toimii

Avoin kuvaus potentiaali-indeksistä: mitkä tekijät otetaan huomioon, niiden painot, korjaukset kypsymisen ja suhteellisen iän mukaan sekä tietojen kattavuus. Näytä tämä osio valmentajille ja vanhemmille, kun he kysyvät: ”Miksi indeksi on tämä?”

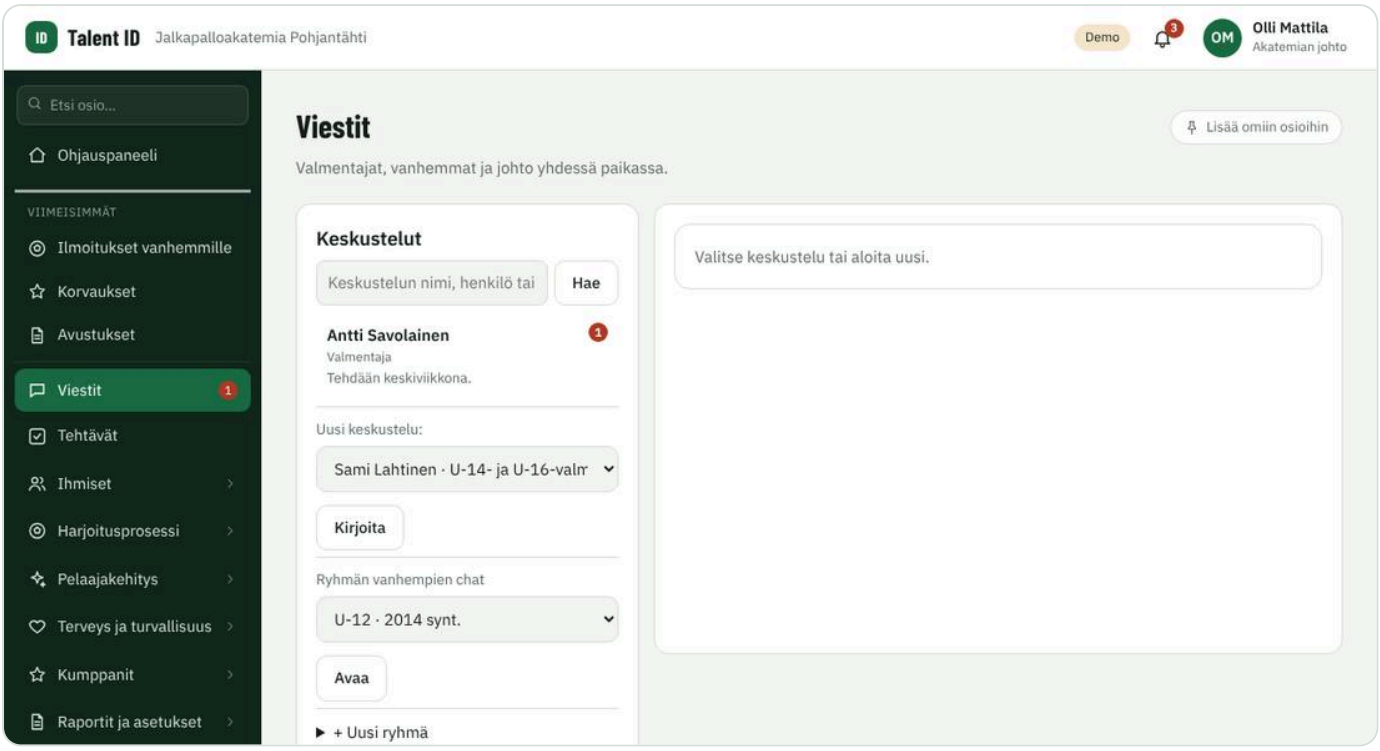


Näin indeksi toimii

8. Työkalut, viestit ja tehtävät

8.1. Viestit

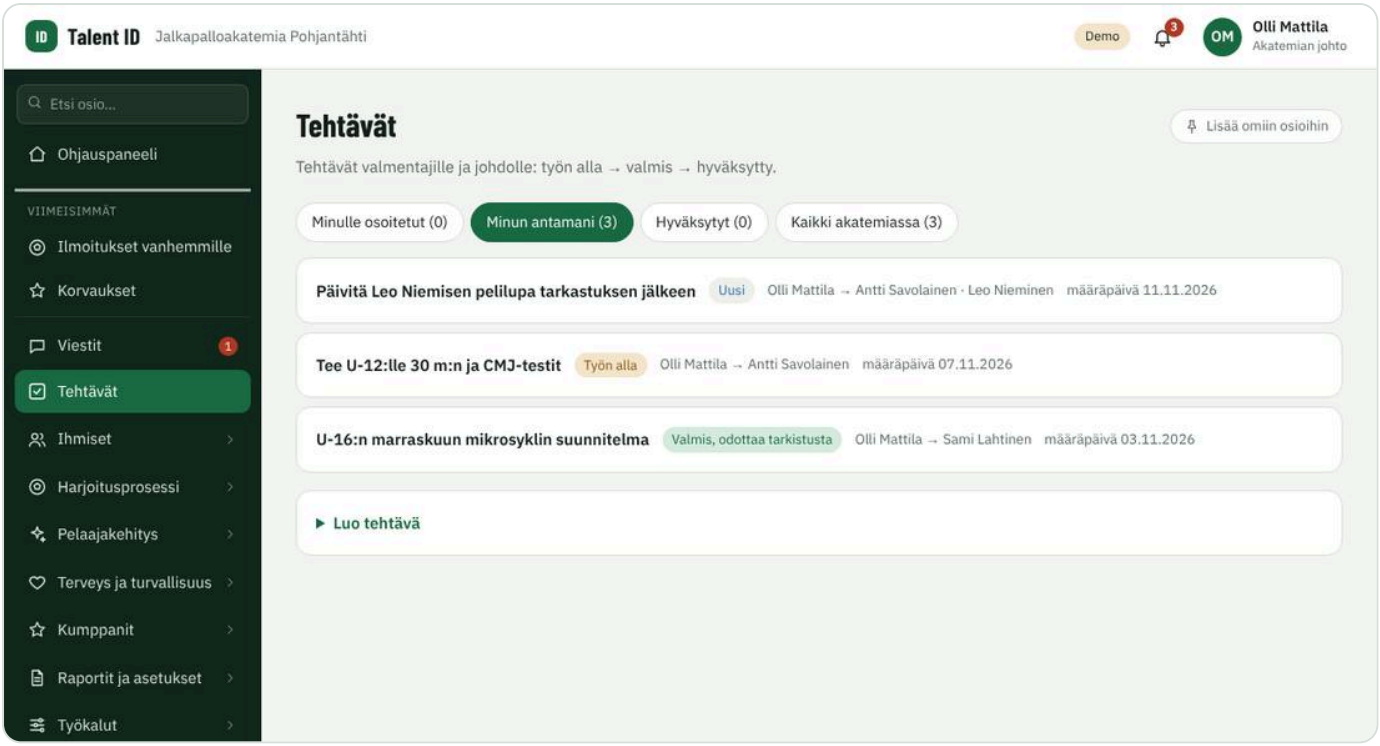
Johdon, valmentajien ja vanhempien yhteydenpito akatemian sisällä: viestihistoria säilyy, vaikka valmentaja vaihtuisi.



Viestit

8.2. Tehtävät

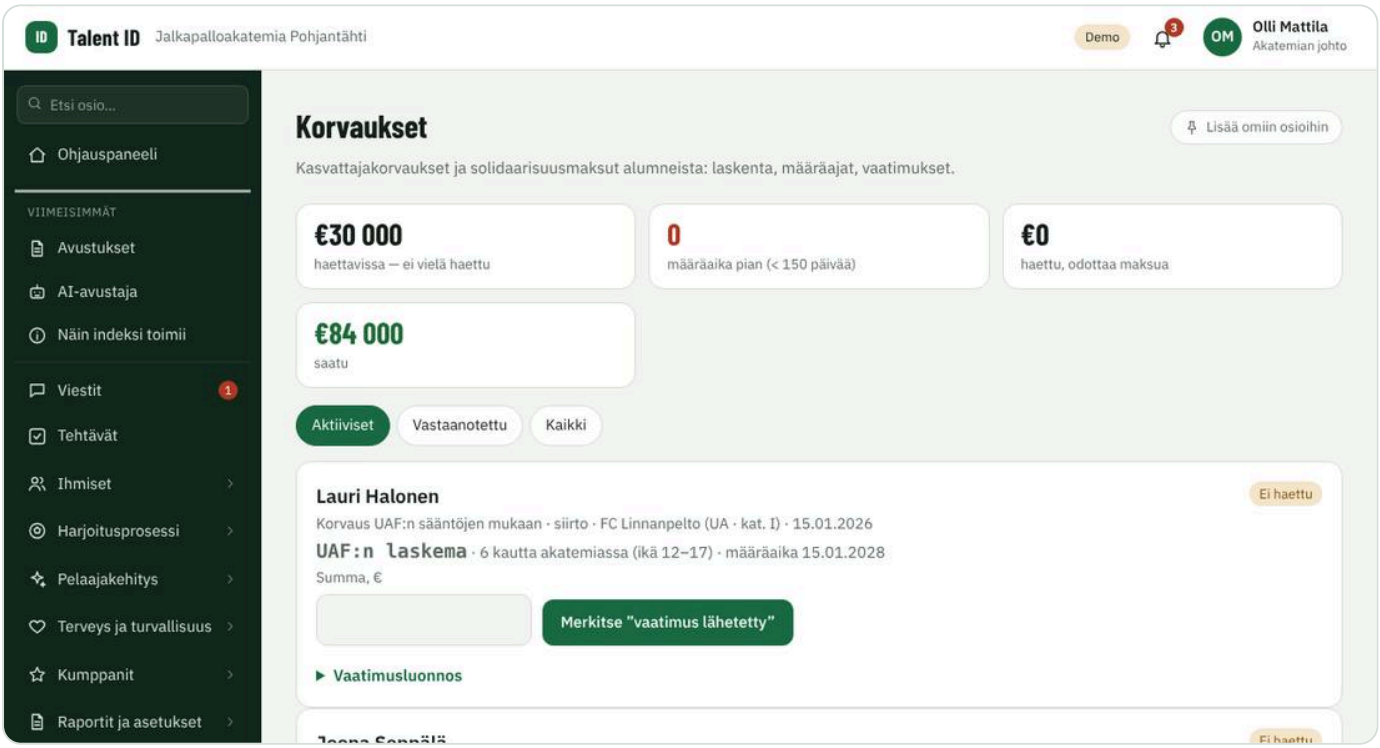
Tehtävät valmentajille ja johdolle kaavalla ”työn alla → valmis → hyväksytty”: annat tehtävän ja määräajan, tekijä merkitsee sen valmiiksi, ja sinä hyväksyt sen.



Tehtävät

8.3. Korvaukset

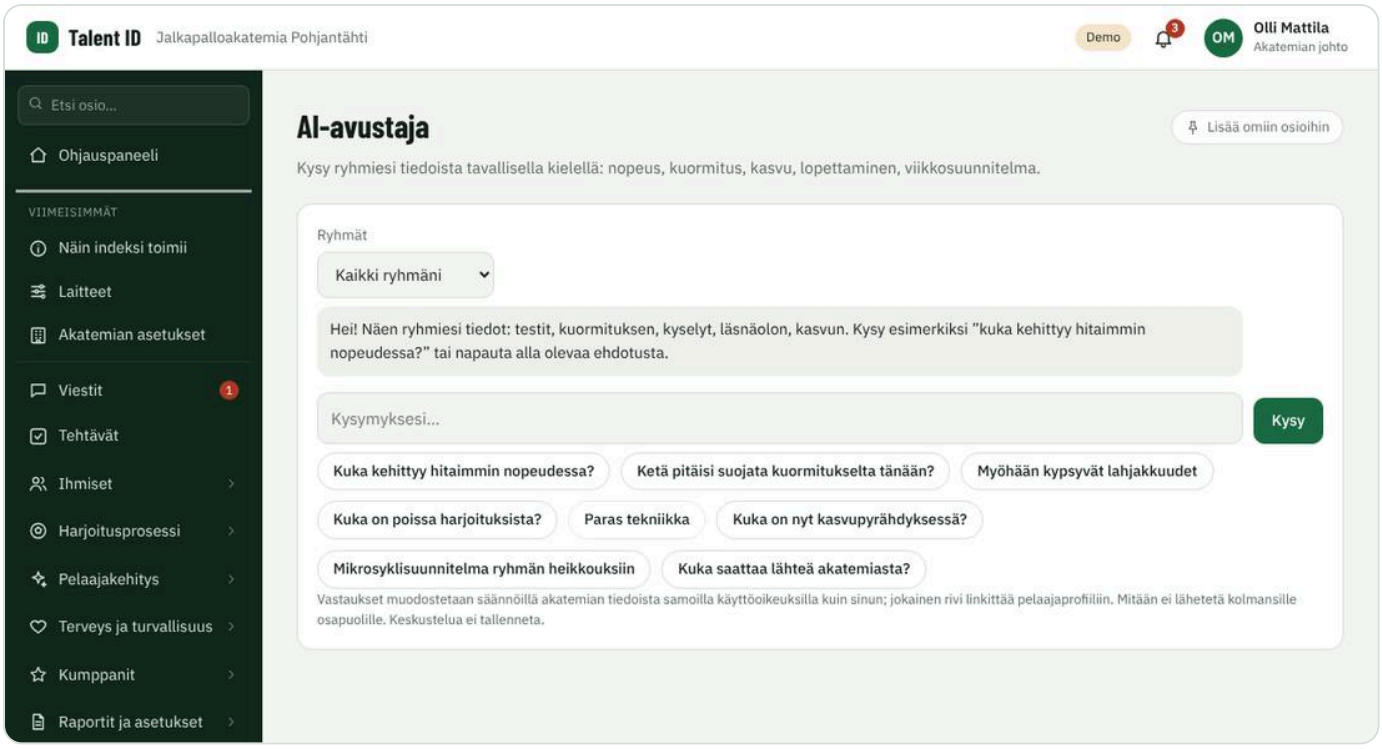
Kasvattajapelaajien koulutuskorvausten ja solidaarisuusmaksujen laskenta: summat, määräajat, vaatimukset. Suomen sisäisissä siirroissa sovelletaan kansallisen liiton (Palloliitto, Suomen Palloliitto) sääntöjä; palvelu näyttää, montako kautta pelaaja on ollut luonasi, ja osuuden FIFA:n kansainvälisten sääntöjen (RSTP) mukaan.



Korvaukset

8.4. AI-avustaja

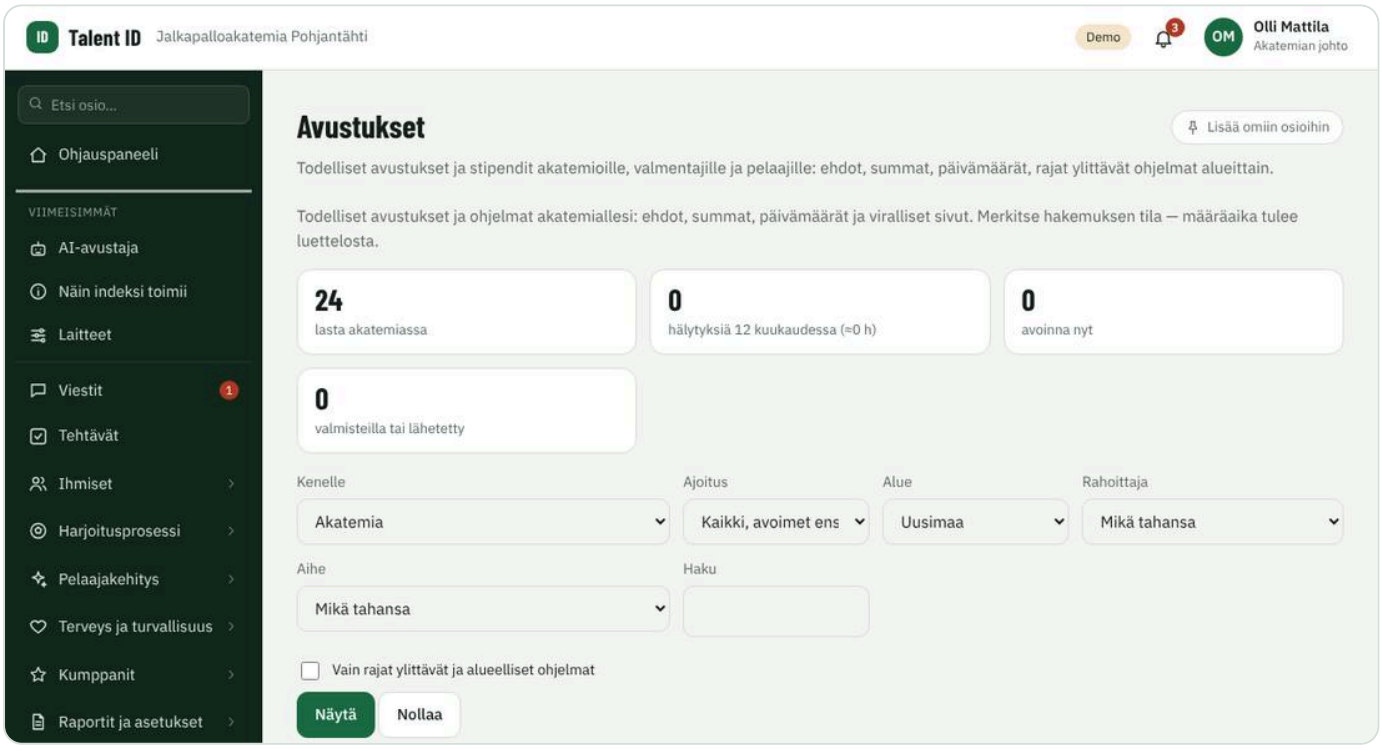
Kysy ryhmiesi tiedoista tavallisella kielellä: nopeus, kuormitus, kasvu, lopettamisriski, viikkosuunnitelma. Avustaja vastaa vain niiden akatemian tietojen perusteella, joihin sinulla on pääsy.



AI-avustaja

8.5. Avustukset

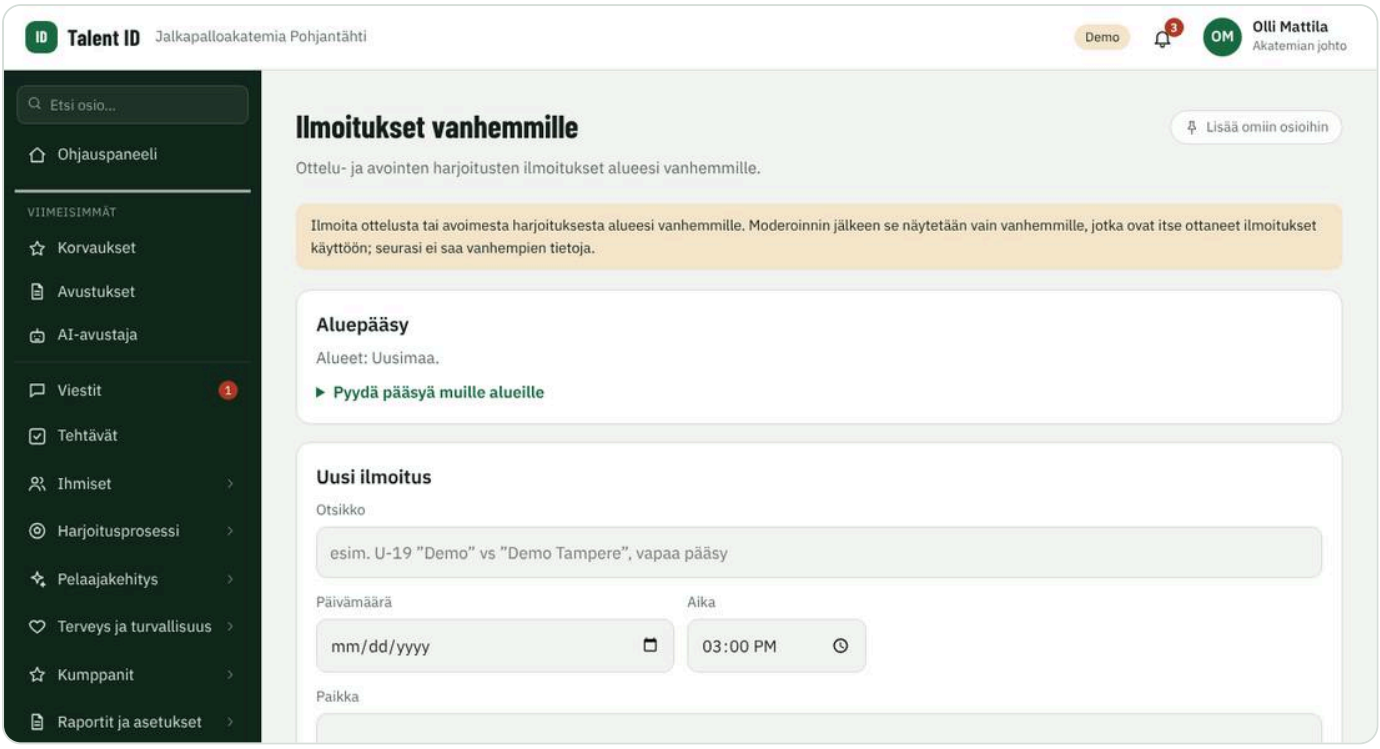
Todellisia avustuksia ja stipendejä organisaatioille, valmentajille ja pelaajille: ehdot, summat, päivämäärät, hakutapa sekä rajat ylittävät ohjelmat alueittain. Näytetään Suomelle avoimet ohjelmat.



Avustukset

8.6. Ilmoitukset vanhemmille

Ilmoitukset otteluista ja avoimista harjoituksista alueesi vanhemmille – keino saada uusia lapsia mukaan. Vanhemmat näkevät ilmoitukset vain, jos he ovat itse ottaneet ne käyttöön.



Ilmoitukset vanhemmille

Kysymykset tuelle lähetät osion ”Viestit” kautta tai osoitteessa talent-id.org/fi. Valmentajien ja vanhempien oppaat ovat erillisiä asiakirjoja.