Talent ID

Ուղեցույց ակադեմիայի ղեկավարության համար

Ղեկավարի կաբինետի բոլոր բաժինները՝ սքրինշոթներով և բացատրություններով, թե ինչպես է աշխատում յուրաքանչյուր գործառույթ։ Կրկնեք քայլերը ցուցադրական ակադեմիայում՝ «Հյուսիսային կամուրջ» ֆուտբոլի ակադեմիա (Երևան)՝ am.director@demo.talentid, գաղտնաբառ՝ demo1234։

1. Աշխատանքի սկիզբ
2. Մարդիկ
3. Ուսումնական գործընթաց
4. Խաղացողների զարգացում
5. Առողջություն և անվտանգություն
6. Գործընկերներ
7. Հաշվետվություններ և կարգավորումներ
8. Գործիքներ, հաղորդագրություններ և առաջադրանքներ

Ուղեցույցը ներկայացնում է ակադեմիայի ղեկավարի կաբինետի բոլոր բաժինները այն հերթականությամբ, որով դրանք ընտրացանկում են։ Սքրինշոթներն արված են ցուցադրական ակադեմիայում՝ «Հյուսիսային կամուրջ» ֆուտբոլի ակադեմիա (Երևան)։ Մուտք գործեք որպես am.director@demo.talentid (գաղտնաբառ՝ demo1234) և կրկնեք քայլերը։

1. Աշխատանքի սկիզբ

1.1. Մուտք և անվտանգություն

1. Բացեք talent-id.org/am/login և մուտքագրեք էլ. փոստը կամ հեռախոսը և գաղտնաբառը։
2. Պրոֆիլում (ավատարը վերին աջ անկյունում) միացրեք մուտքը նույնականացման հավելվածի կոդով. դա պաշտպանում է ակադեմիայի երեխաների տվյալները։
3. Ծառայությունն աշխատում է դիտարկիչում՝ համակարգչում և հեռախոսում. հեռախոսում այն կարելի է ավելացնել գլխավոր էկրանին որպես հավելված։

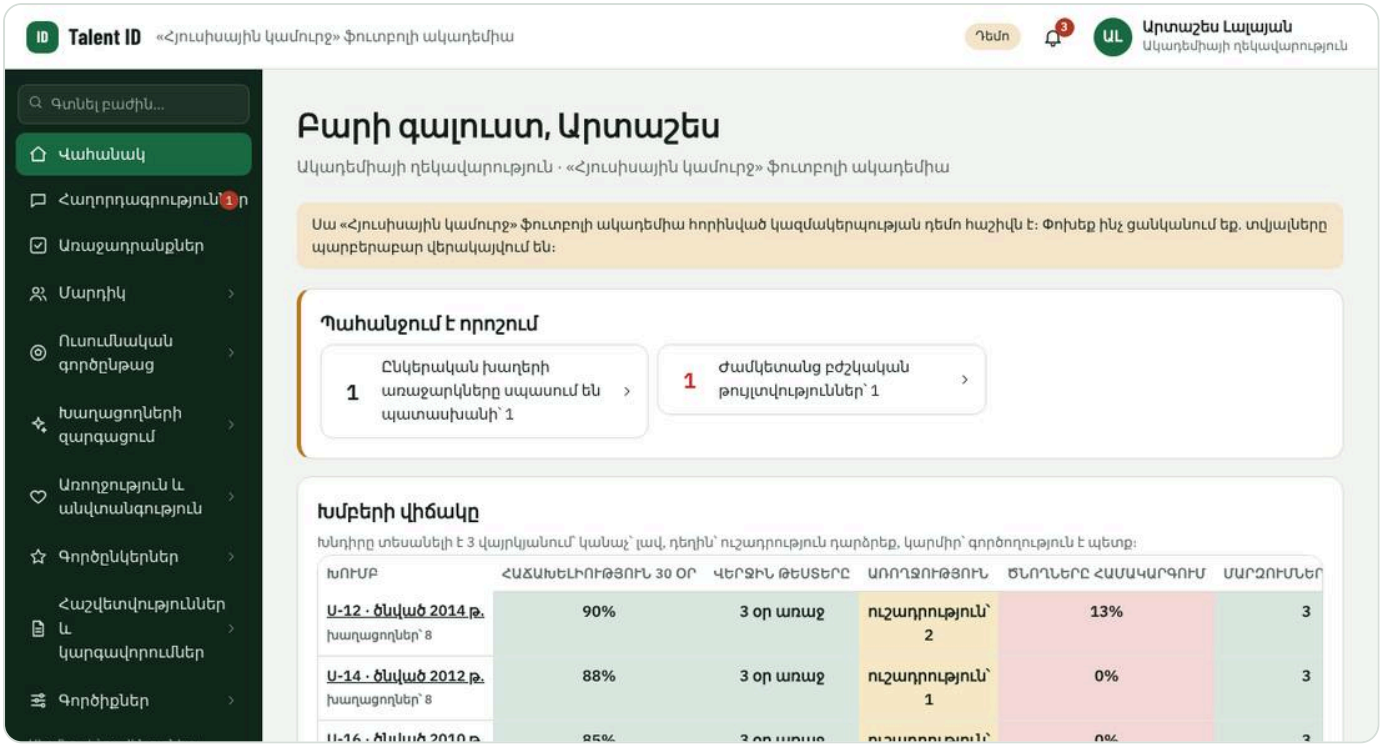
1.2. Ընտրացանկ և բաժինների որոնում

Ձախ ընտրացանկը խմբավորված է ըստ թեմաների՝ «Մարդիկ», «Ուսումնական գործընթաց», «Խաղացողների զարգացում», «Առողջություն և անվտանգություն», «Գործընկերներ», «Հաշվետվություններ և կարգավորումներ», «Գործիքներ»։

- **«Գտնել բաժին…»** դաշտը ընտրացանկի վերևում կամ «/» ստեղնը՝ արագ անցում ցանկացած բաժին։
- **«Վերջինները»**՝ վերջին երեք բացված բաժինները հայտնվում են ընտրացանկի վերևում։
- **«Ամրացնել ընտրացանկում»** կոճակը էջի վերին աջ անկյունում ամրացնում է բաժինը ընտրացանկում։
- **«Տագնապ»** կոճակը գտնվում է «Անվտանգություն» բաժնում (տե՛ս 5.3). վերին վահանակի զանգակը բացում է ծանուցումները։

1.3. «Վահանակ»

Ղեկավարի գլխավոր էջը պատասխանում է երկու հարցի՝ ինչն է սպասում իմ որոշմանը և որտեղ է խնդիրը ակադեմիայում։



Վահանակ

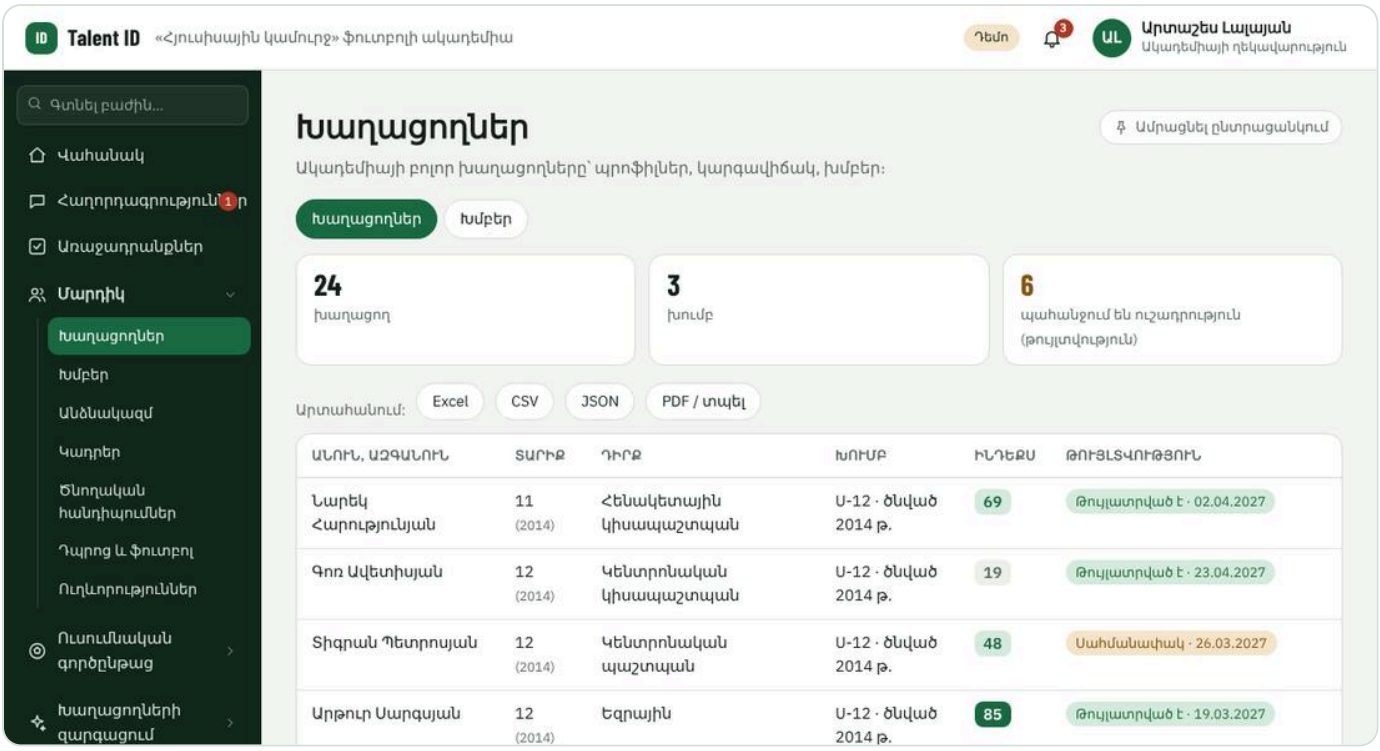
- **«Պահանջում է որոշում»**՝ քարտեր հաշվիչներով. ընկերական խաղերի առաջարկներ, ժամկետանց թույլտվություններ, հայտեր։ Սեղմելով՝ անմիջապես կանցնեք համապատասխան ցանկին։
- **«Խմբերի վիճակը»**՝ բոլոր խմբերի աղյուսակը. հաճախելիություն 30 օրում, վերջին թեստերը, առողջություն, համակարգում գտնվող ծնողների բաժինը, պարապմունքներ առաջիկա 7 օրում։ Կանաչ՝ լավ է, դեղին՝ ուշադրություն դարձրեք, կարմիր՝ անհրաժեշտ է գործողություն։
- **«Այսօր»**՝ անելիքների ցանկ «Բացել» կոճակով, ներքևում՝ ակադեմիայի ծալված վերլուծությունը։

Խորհուրդ՝ օրը սկսեք այս էջից. կարմիր վանդակները ցույց են տալիս, թե որ մարզչի հետ է պետք խոսել։

2. Մարդիկ

2.1. Խաղացողներ

Ակադեմիայի բոլոր խաղացողները մեկ աղյուսակում՝ տարիք, դիրք, խումբ, հեռանկարայնության ինդեքս և թույլտվության կարգավիճակ։

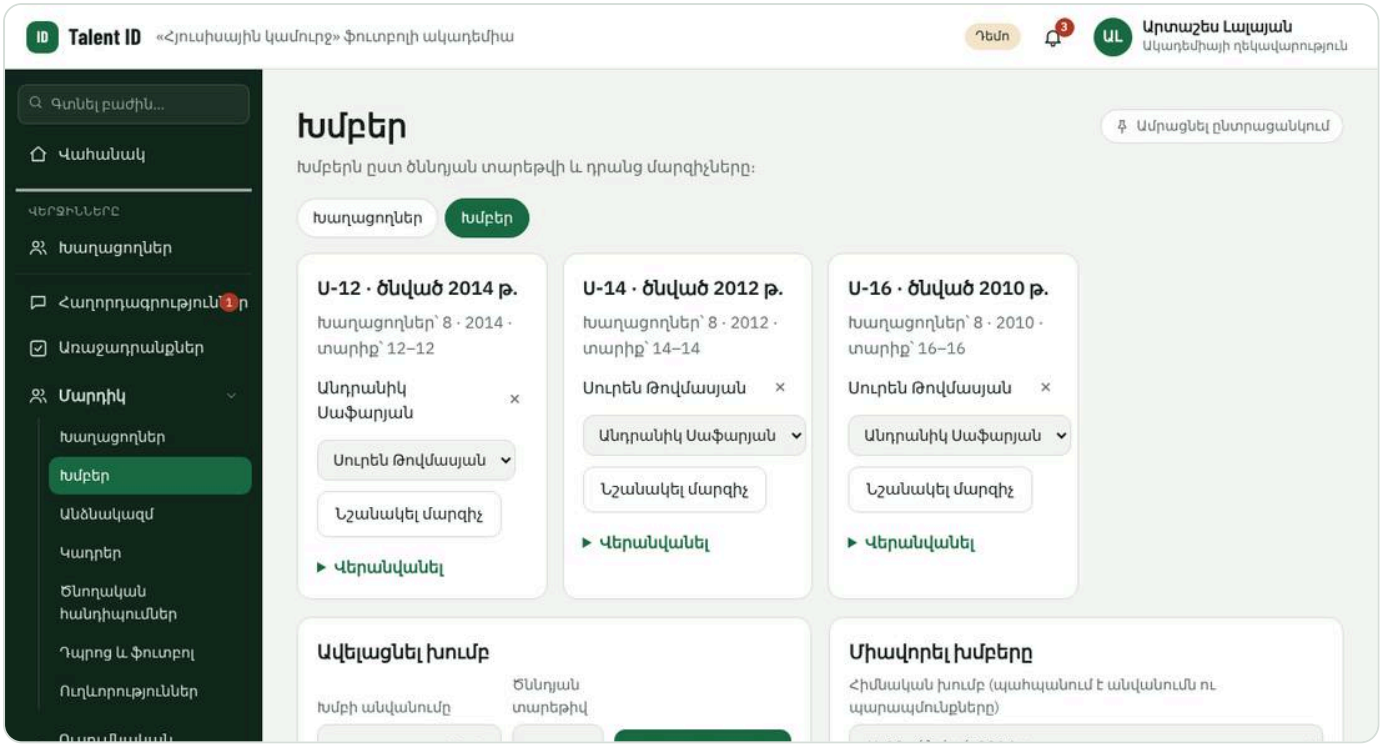


Խաղացողներ

- Վերևի քարտերը ցույց են տալիս, թե քանի խաղացող և խումբ կա, և քանի երեխա ուշադրության կարիք ունի թույլտվության պատճառով։
- **«Արտահանում»՝** Excel, CSV, JSON կամ PDF՝ հիմնադիրների կամ ֆեդերացիայի համար հաշվետվության։
- Սեղմեք անվան վրա՝ կբացվի խաղացողի քարտը (բաժին 4.1)։
- **«բաց»** նշանը նշանակում է, որ պրոֆիլը բաց է պրոֆեսիոնալ ակումբների կողմից տաղանդների դիտարկման համար՝ միայն ծնողների համաձայնությամբ և առանց ազգանվան, կոնտակտների ու առողջական տվյալների։

2.2. Խմբեր

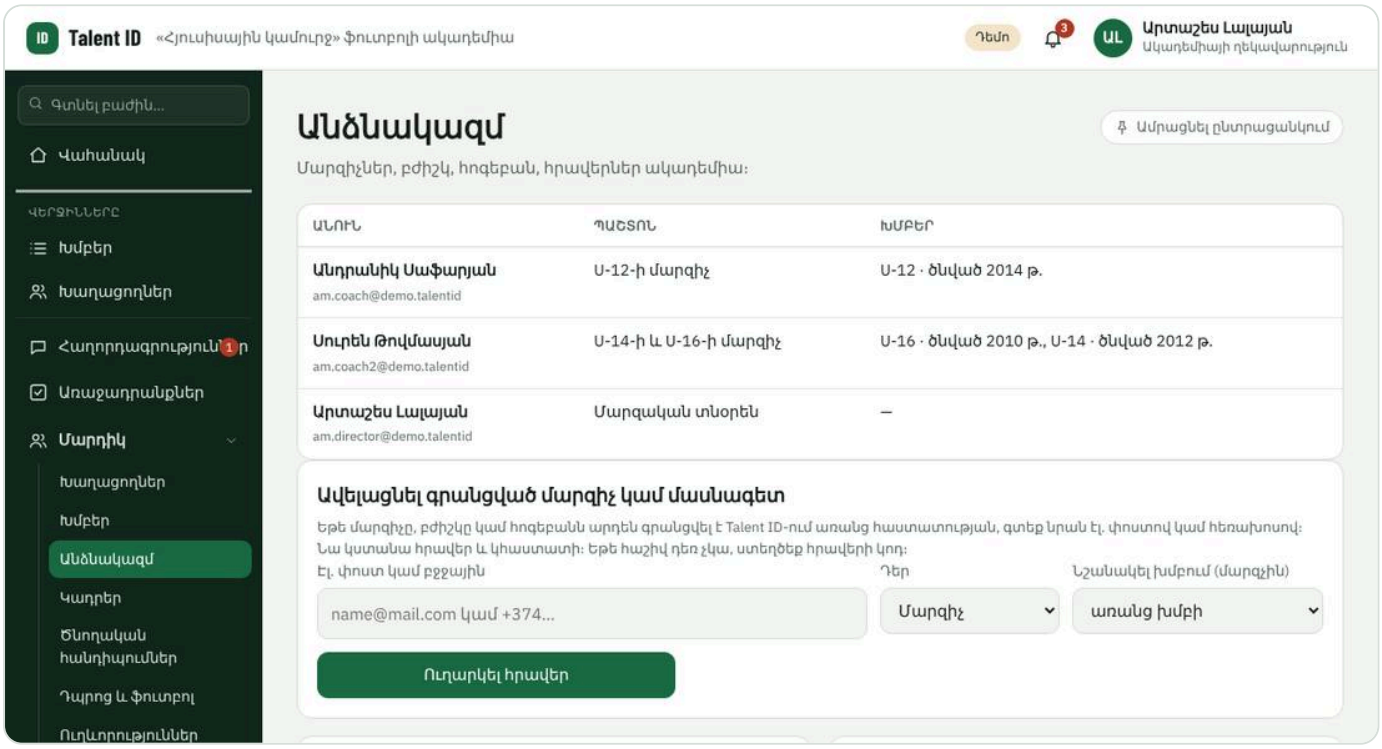
Խմբերը ստեղծվում են ըստ ծննդյան տարիների (U-12 · 2014 թ. ծնված) և ունեն իրենց մարզիչը։ Այստեղ էլ խաղացողներ են ավելացվում ձեռքով կամ Excel-ից ներմուծմամբ։



Խմբեր

2.3. Անձնակազմ

Ակադեմիայի մարզիչները, բժիշկը և հոգեբանը՝ պաշտոններով և խմբերով։

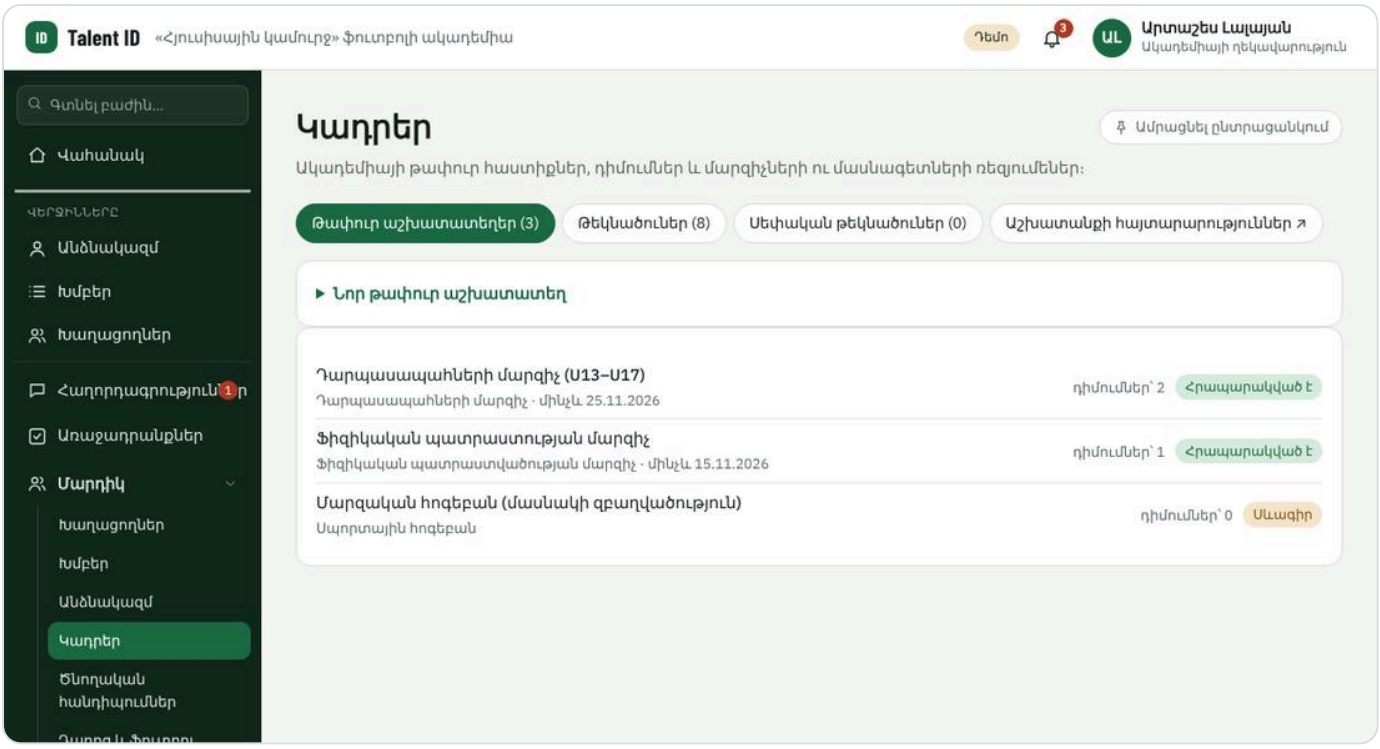


Անձնակազմ

1. **Ավելացնել գրանցված մասնագետի՝** մուտքագրեք էլ. փոստը կամ հեռախոսը, ընտրեք դերը և խումբը. նա կստանա հրավեր և կհաստատի այն։
2. **Հրավիրել մարզչի, ծնողների, բժշկի կամ հոգեբանի առանց հաշվի՝** ստեղծեք հրավերի կոդ և ուղարկեք այն. կոդով ծնողներն անմիջապես տեսնում են իրենց երեխայի պրոֆիլը։
3. **«Հրավերի կոդեր»** բլոկում երևում է, թե ով է արդեն օգտվել կոդից։

2.4. Կադրեր

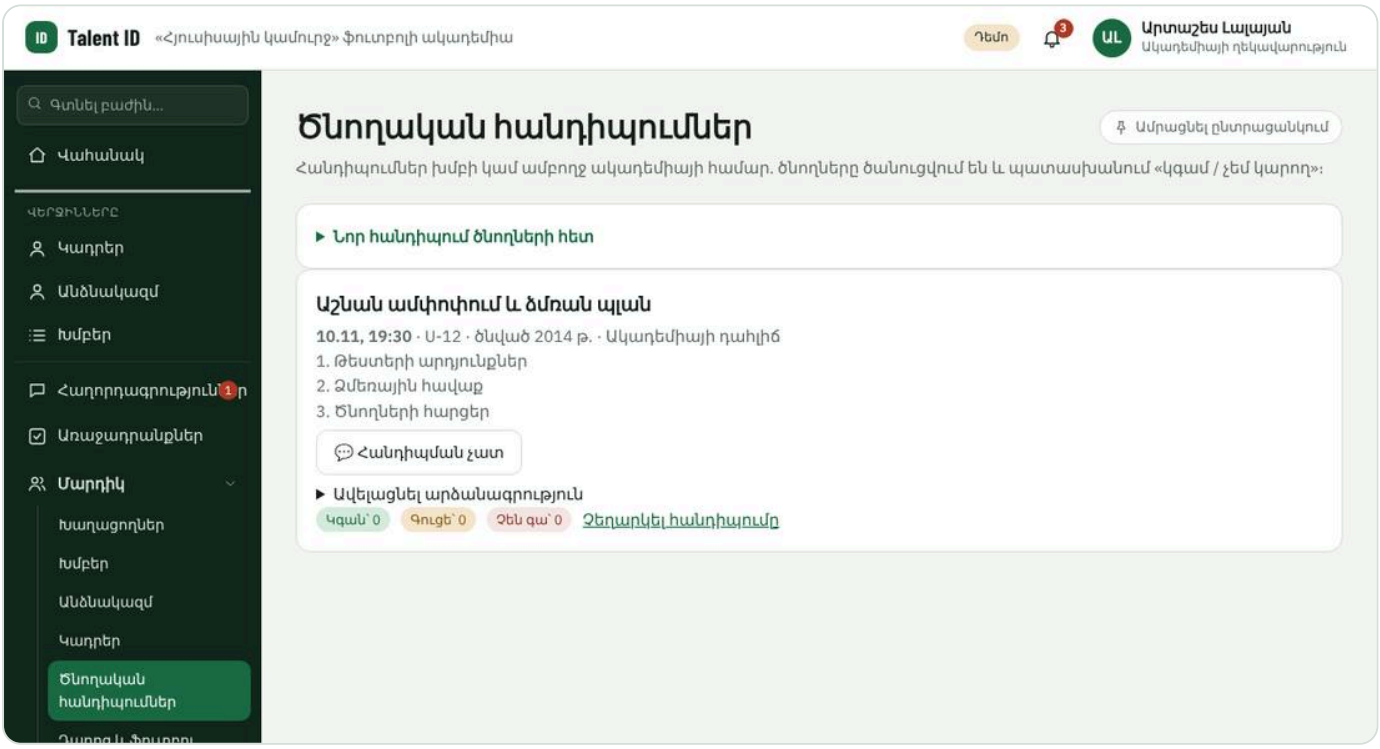
Հրապարակեք ակադեմիայի թափուր հաստիքները և դիտեք արձագանքած մարզիչների ու մասնագետների ռեզյումեները։



Կադրեր

2.5. Ծնողական հանդիպումներ

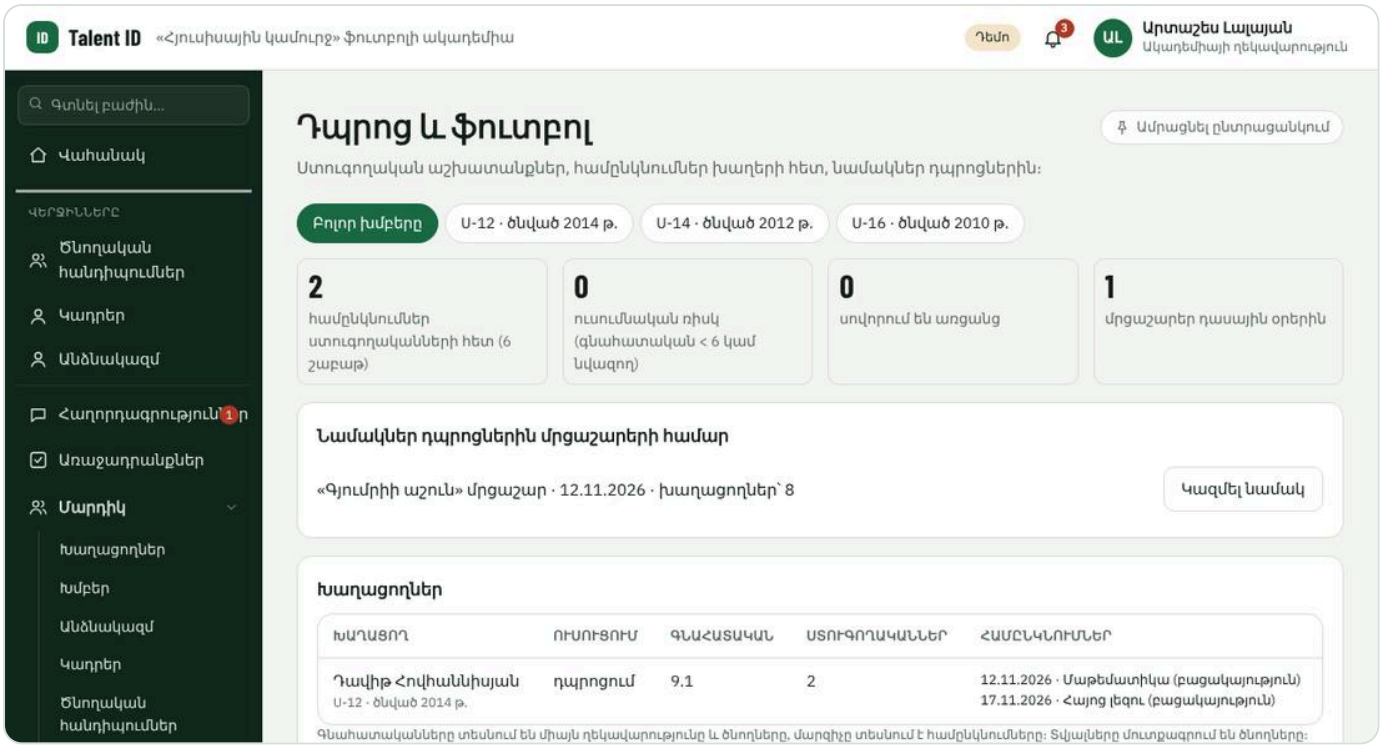
Հանդիպումներ խմբի կամ ամբողջ ակադեմիայի համար. ծնողները ստանում են ծանուցում և պատասխանում «կգամ / չեմ կարող», իսկ Դուք տեսնում եք, թե ով կգա։



Ծնողական հանդիպումներ

2.6. Դպրոց և ֆուտբոլ

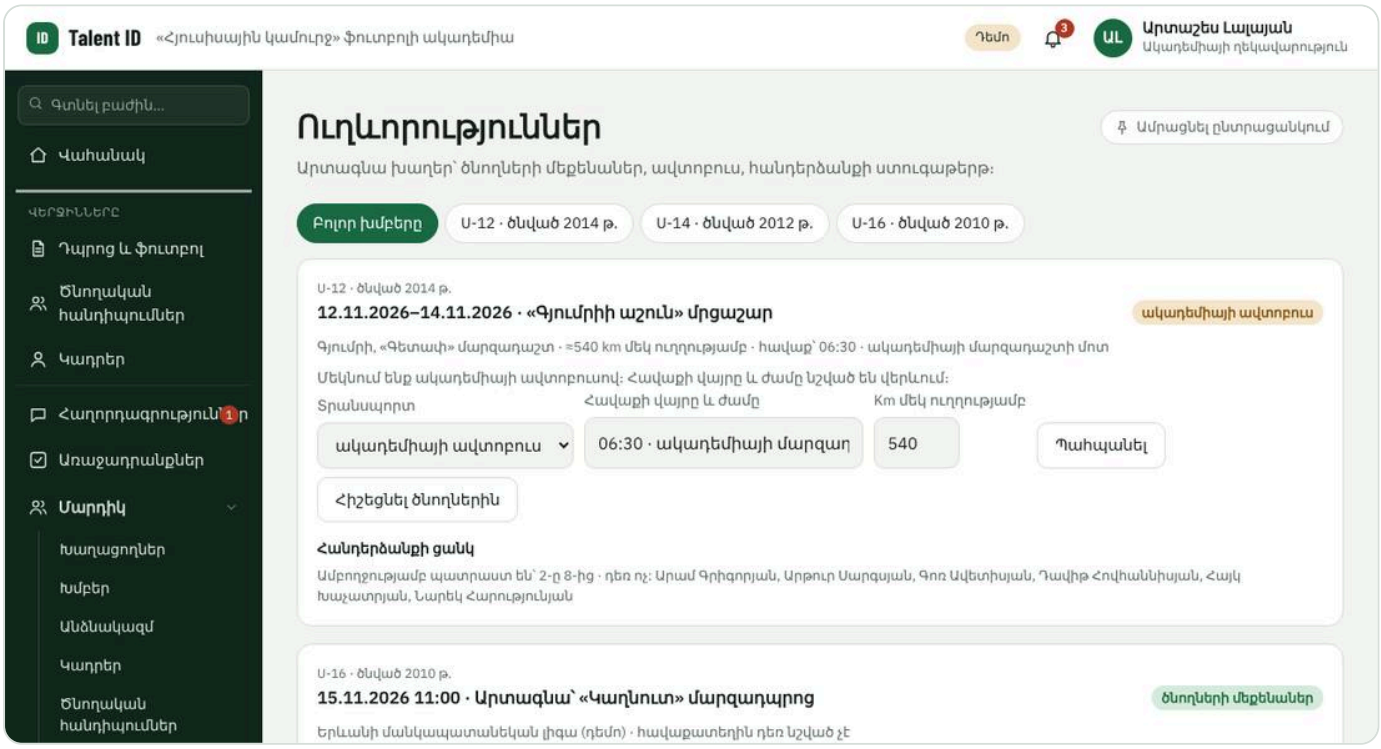
Ստուգողական աշխատանքներ խաղացողների դպրոցներում, համընկնումներ խաղերի հետ և դպրոցների համար պատրաստի նամակներ մրցումների համար դասերից ազատելու մասին։



Դպրոց և ֆուտբոլ

2.7. Ուղևորություններ

Արտագնա խաղեր՝ ով է գնում ծնողների մեքենայով, ով՝ ավտոբուսով, իրերի ստուգաթերթ և ծնողների հաստատումներ։

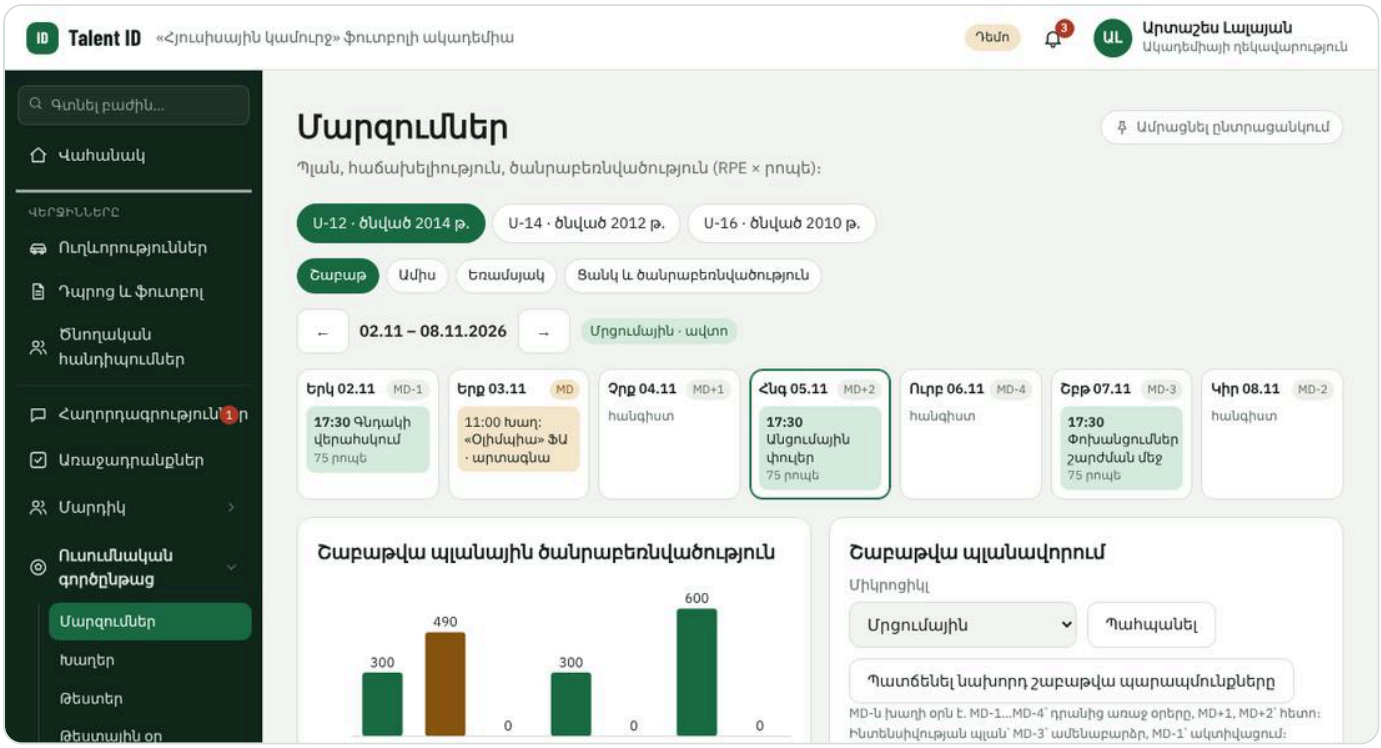


Ուղևորություններ

3. Ուսումնական գործընթաց

Ղեկավարը տեսնում է այն ամենը, ինչ մարզիչները պլանավորում և գրանցում են, և սահմանում է ակադեմիայի միասնական մեթոդիկան։

3.1. Մարզումներ

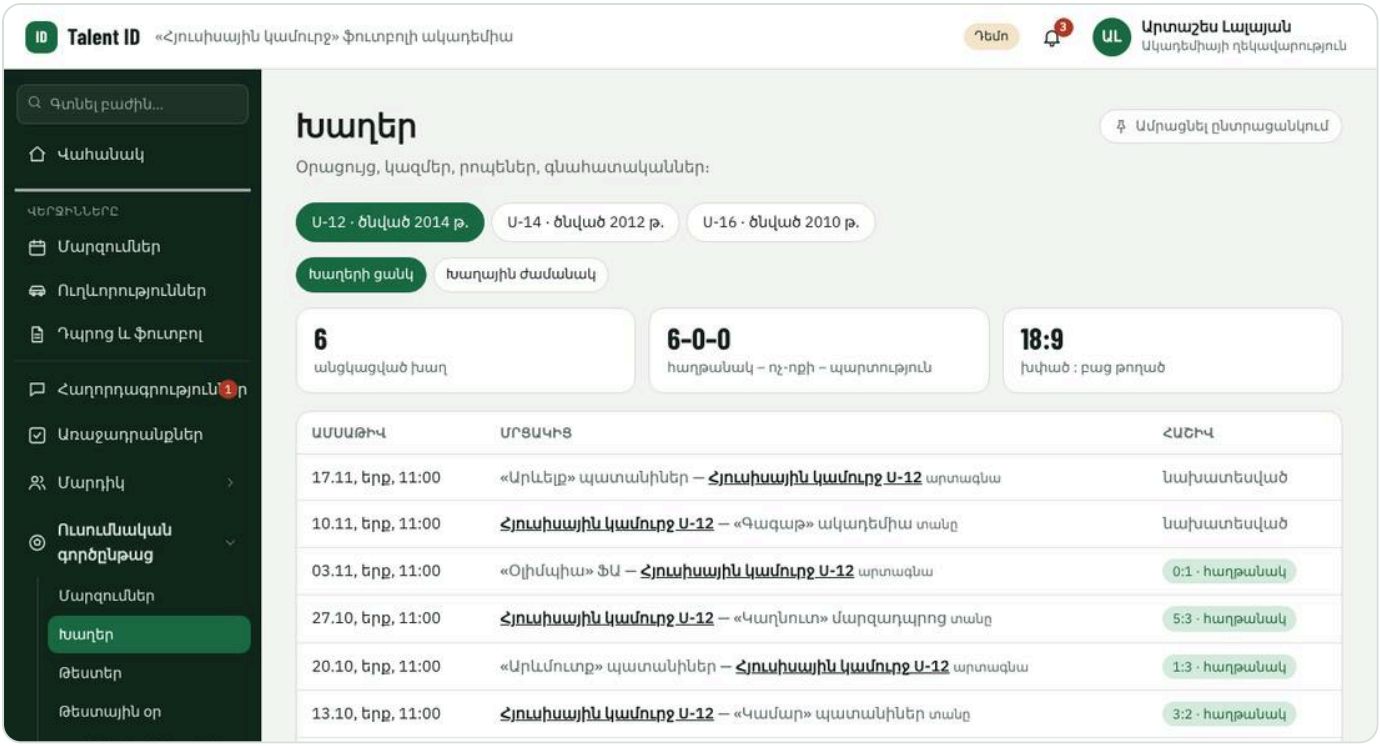


Մարզումներ

- Ընտրեք խումբը և ժամանակահատվածը՝ «Շաբաթ», «Ամիս», «Եռամսյակ» կամ «Ցանկ և ծանրաբեռնվածություն»։
- Օրերը նշված են խաղի նկատմամբ՝ MD՝ խաղի օր, MD-3…MD-1՝ խաղից առաջ օրեր, MD+1՝ խաղից հետո։
- **«Շաբաթվա պլանային ծանրաբեռնվածություն»** բլոկը հաշվում է RPE × րոպեներ ըստ օրերի. խաղի օրն առանձնացված է առանձին գույնով։
- **«Շաբաթվա պլանավորում»՝** ընտրեք միկրոցիկլը («Մրցումային», «Վերականգնողական»…) կամ մեկ սեղմումով պատճենեք նախորդ շաբաթվա մարզումները։

3.2. Խաղեր

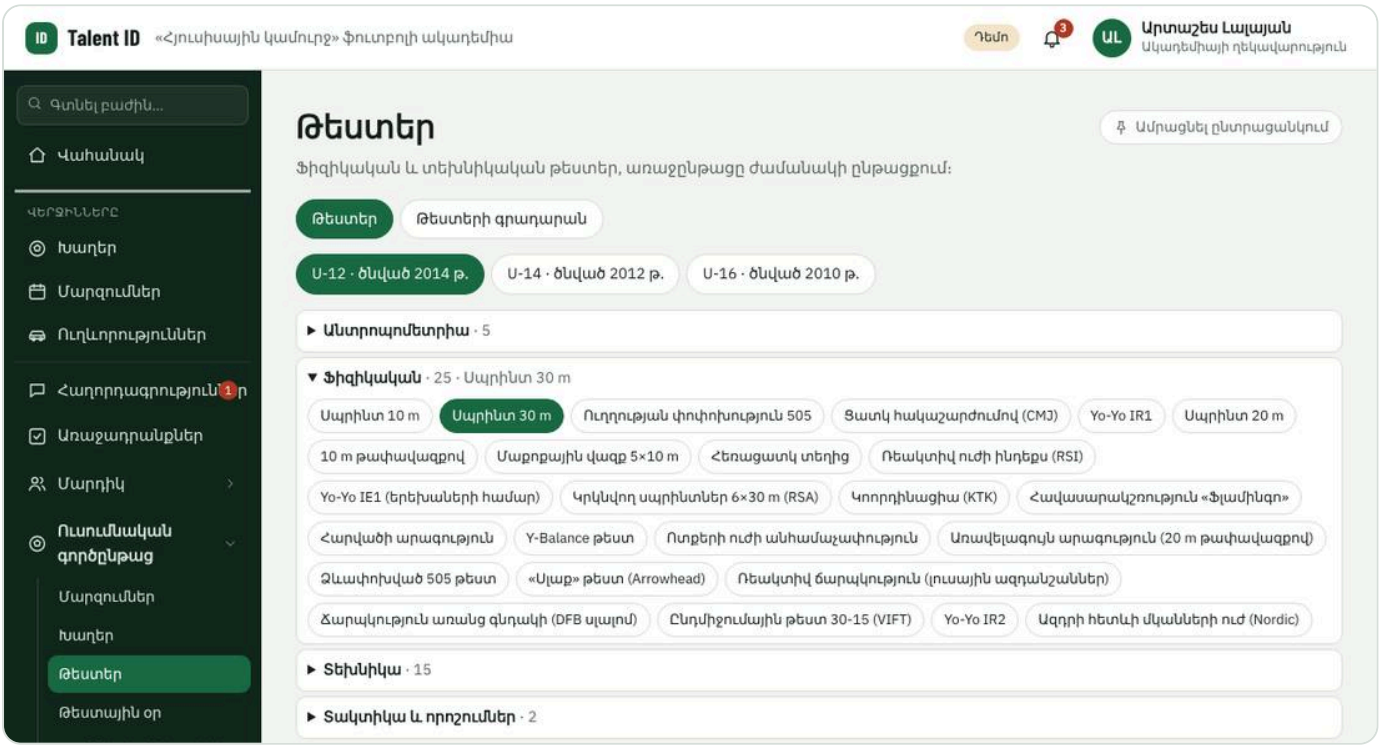
Բոլոր խմբերի խաղերի օրացույցը, կազմերը, խաղացողների րոպեներն ու գնահատականները։ Խաղային ժամանակը մտնում է ամսական հաշվետվության և հեռանալու կանխատեսման մեջ. քիչ րոպեները երեխաների հեռանալու հիմնական պատճառներից են։



Խաղեր

3.3. Թեստեր

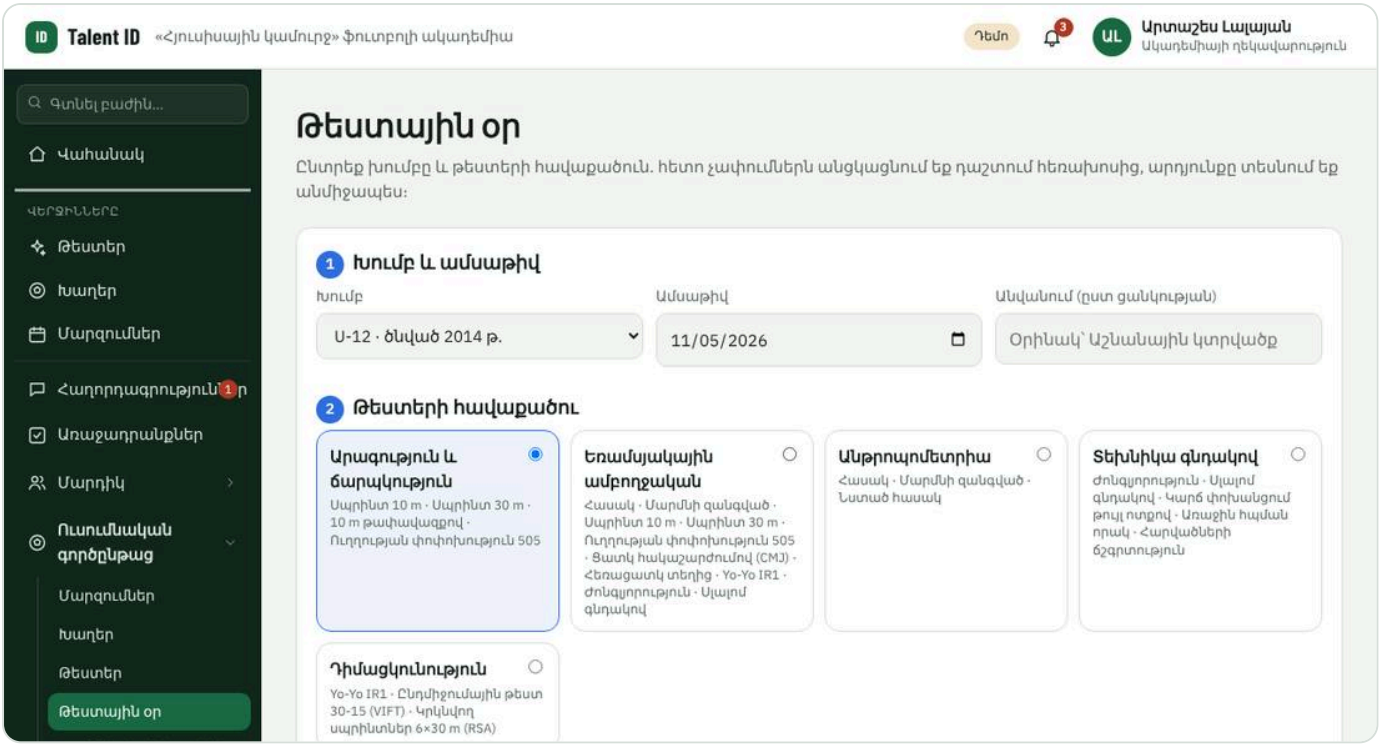
Ֆիզիկական և տեխնիկական թեստերի արդյունքներն ըստ խմբերի և դրանց դինամիկան։



Թեստեր

3.4. Թեստային օր

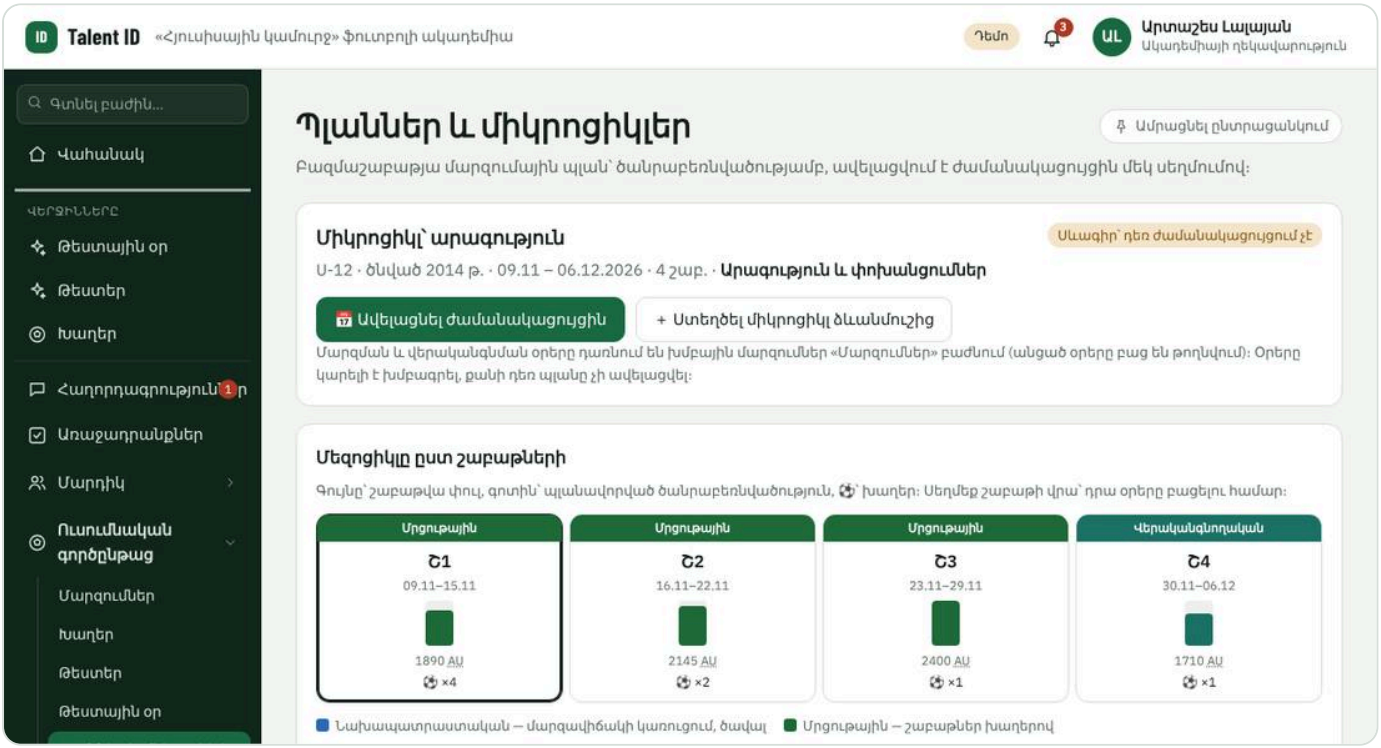
Խումբը թեստավորել երեք քայլով՝ խումբ և ամսաթիվ → թեստերի հավաքածու (օրինակ՝ «Արագություն և ճարպկություն» կամ «Եռամյակային ամբողջական») → չափումներ դաշտում հեռախոսից։ Արդյունքը և համեմատությունը հասակակիցների հետ՝ անմիջապես։



Թեստային օր

3.5. Պլաններ և միկրոցիկլեր

Մի քանի շաբաթվա պլան՝ պլանային ծանրաբեռնվածությամբ. պատրաստի պլանը մեկ սեղմումով տեղափոխվում է խմբի ժամանակացույց։

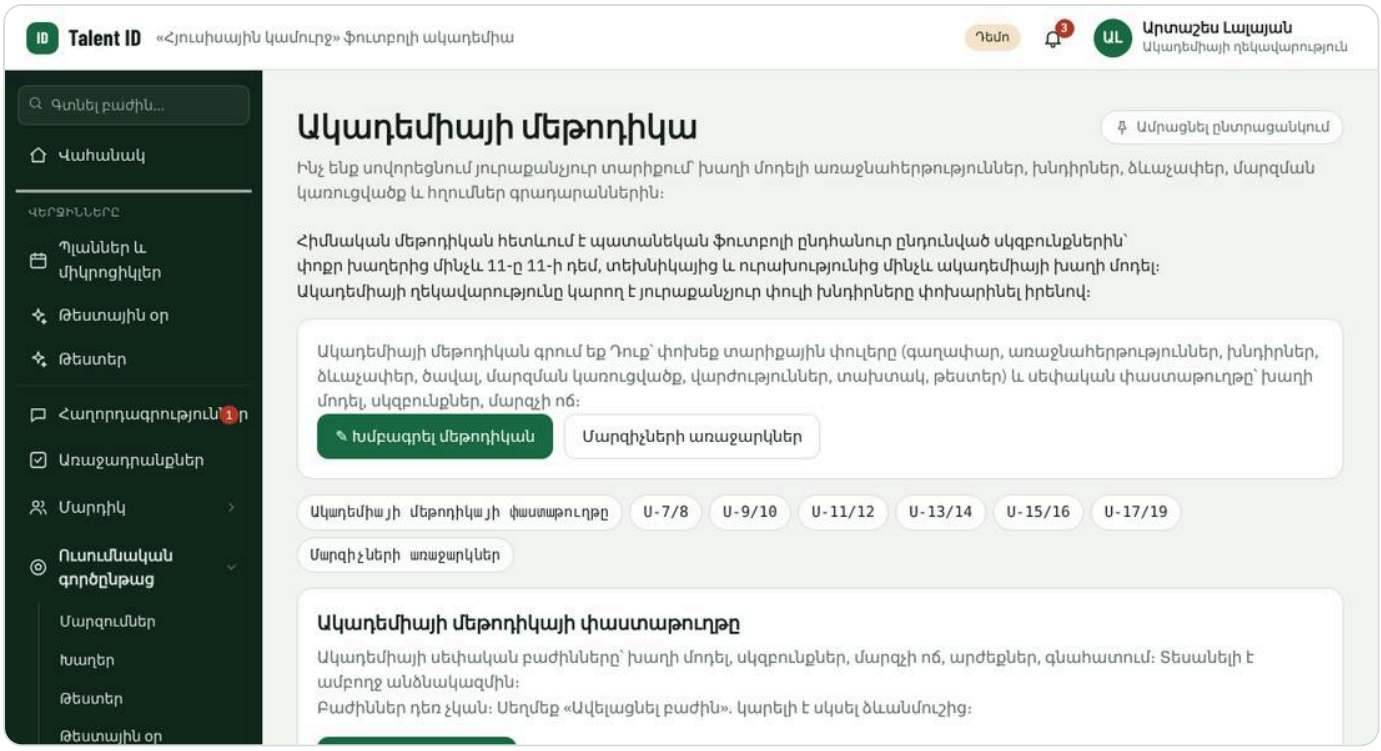


Պլաններ և միկրոցիկլեր

3.6. Ակադեմիայի մեթոդիկա

Ինչ է սովորեցնում ակադեմիան յուրաքանչյուր տարիքում՝ խաղի մոդելի առաջնահերթություններ, խնդիրներ, խաղի ձևաչափեր և պարապմունքի կառուցվածք։ Ստանդարտ ծրագիրը փոքր կազմերով խաղից հասնում է մինչև 11×11. ղեկավարությունը կարող

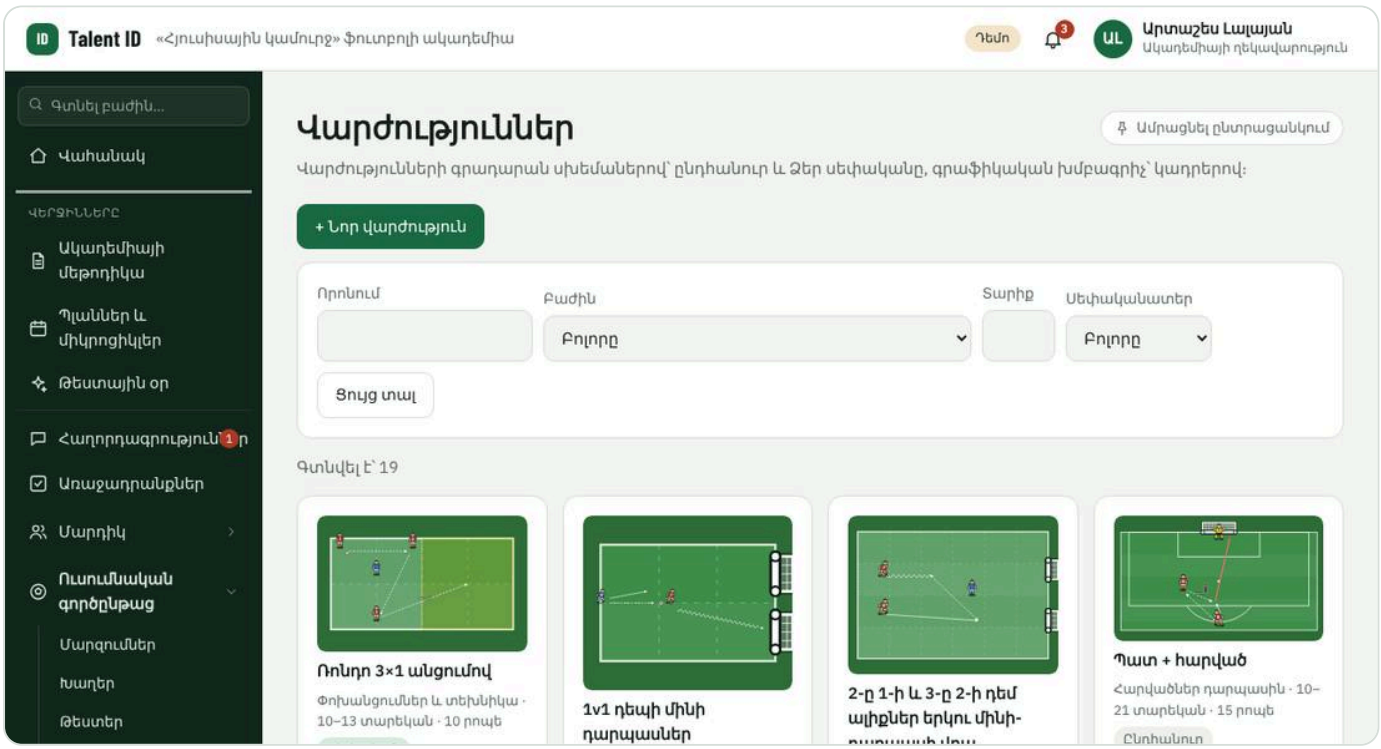
է յուրաքանչյուր տարիքի խնդիրները փոխարինել իրենով, և դրանք կդառնան ուղենիշ բոլոր մարզիչների համար։



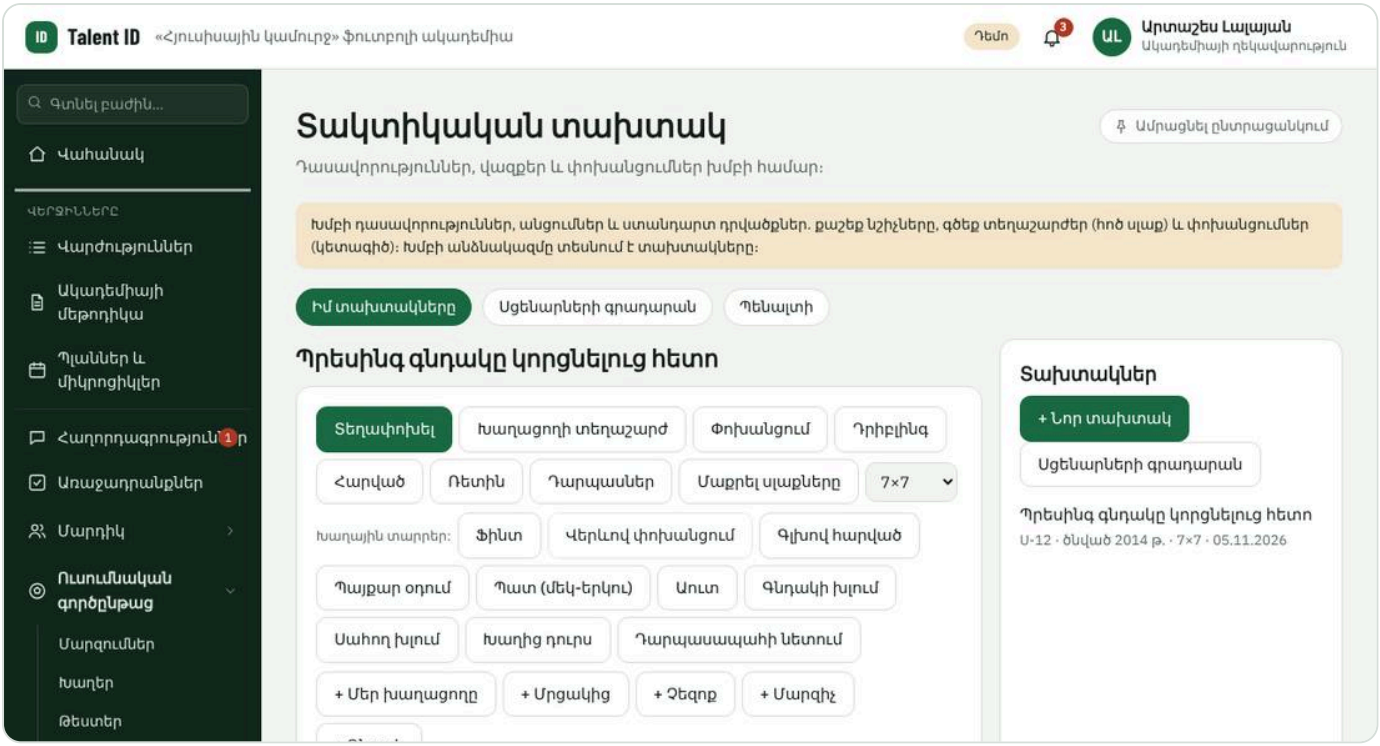
Ակադեմիայի մեթոդիկա

3.7. Վարժություններ և տակտիկական տախտակ

- **«Վարժություններ»**՝ գրադարան սխեմաներով. ընդհանուր և ակադեմիայի սեփական վարժություններ, գրաֆիկական խմբագրիչ կադրերով։
- **«Տակտիկական տախտակ»**՝ դասավորության, շարժումների և փոխանցումների սխեմաներ խմբի համար. մարզիչը կարող է սխեման ուղարկել խաղացողի ծնողներին։



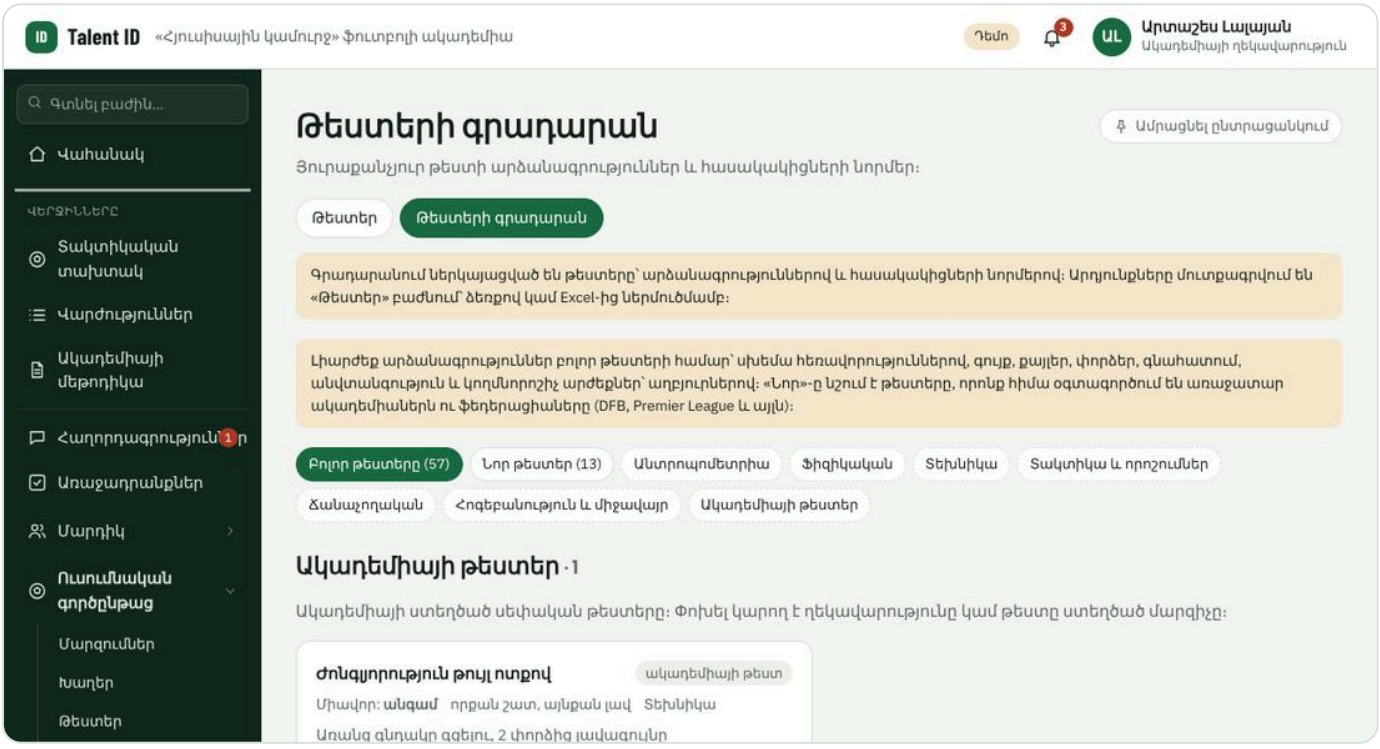
Վարժություններ



Տակտիկական տախտակ

3.8. Թեստերի գրադարան

Յուրաքանչյուր թեստի արձանագրությունը (ինչպես անցկացնել, քանի փորձ, որ արդյունքն է հաշվվում) և հասակակիցների նորմերը։ Բոլոր մարզիչների մոտ միևնույն արձանագրությունը արդյունքները դարձնում է համեմատելի։

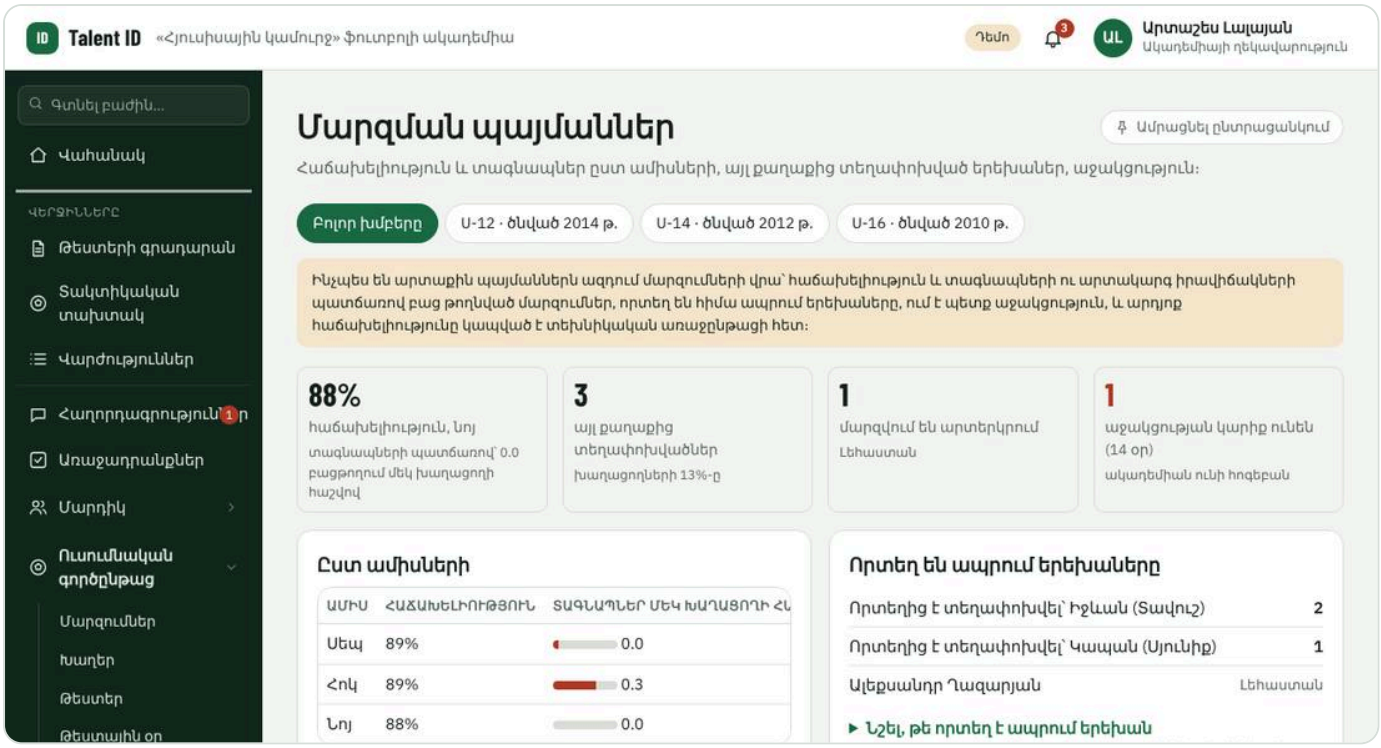


Թեստերի գրադարան

3.9. Մարզման պայմաններ

Հաճախելիություն և տագնապներ ըստ ամիսների, այլ քաղաքից տեղափոխված երեխաներ և աջակցություն՝ փաստարկ դրամաշնորհատուների և հովանավորների համար, թե ինչ

պայմաններում է աշխատում ակադեմիան։



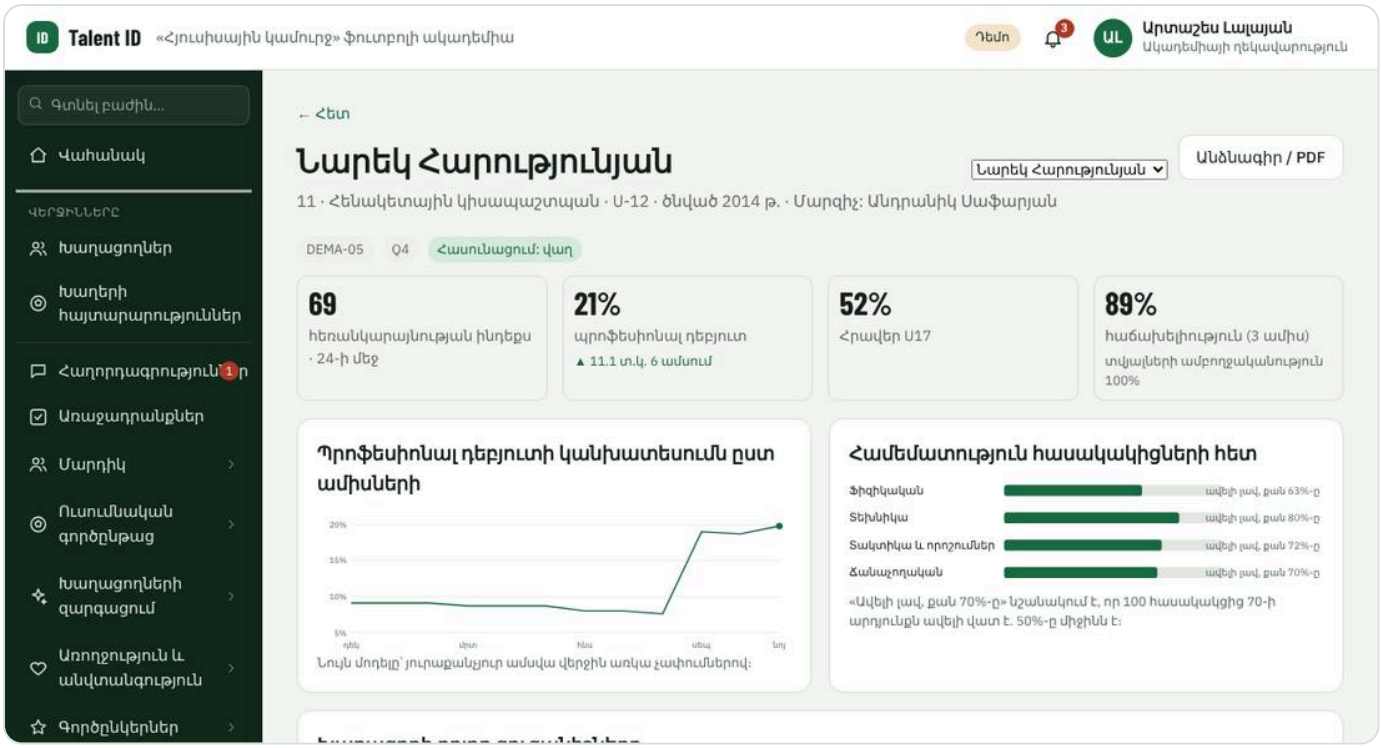
Մարզման պայմաններ

4. Խաղացողների զարգացում

Այս բլոկը Talent ID-ն տարբերում է սովորական ակումբային հավելվածներից. այստեղ երևում են ոչ միայն արդյունքները, այլև այն, թե ինչպես դրանք կարդալ՝ հաշվի առնելով հասունացումը։

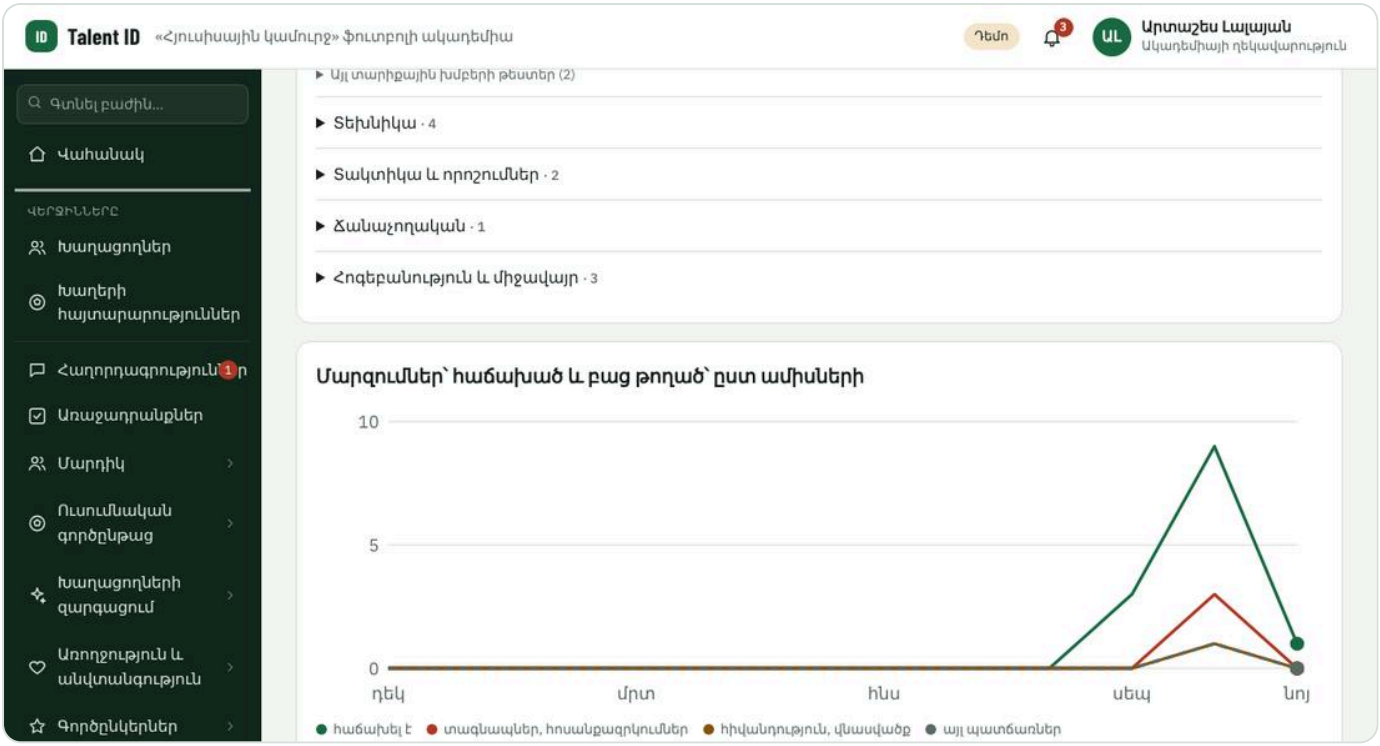
4.1. Խաղացողի քարտ

Բացվում է ցանկացած ցանկում անվան վրա սեղմելով։



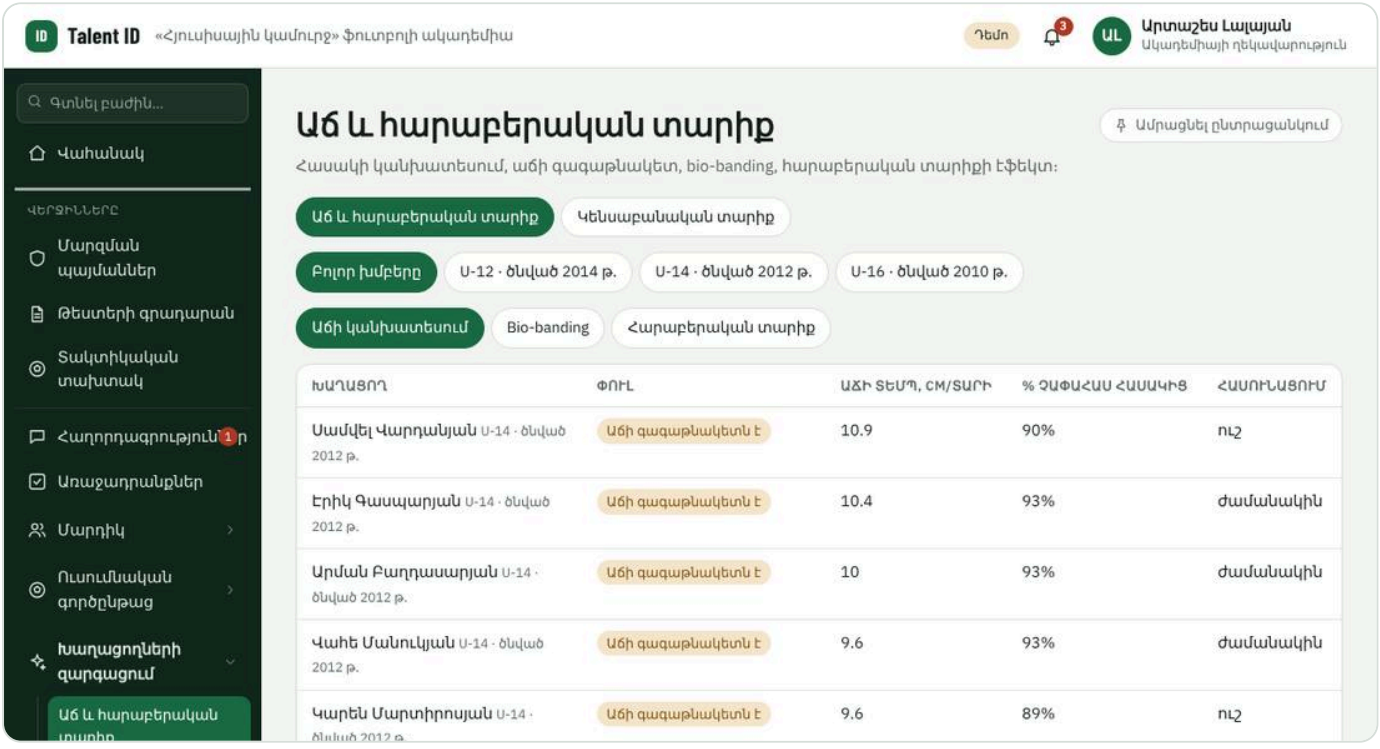
Խաղացողի քարտ

- **Վերևում՝** համար, դիրք, խումբ, մարզիչ. ծննդյան եռամսյակի (Q1–Q4) և հասունացման տեմպի նշաններ։
- **Ցուցանիշներ՝** հեռանկարայնության ինդեքս, պրոֆեսիոնալ դեբյուտի և հավաքական հրավիրվելու հավանականություն, հաճախելիություն և տվյալների ամբողջականություն։
- **«Պրոֆեսիոնալ դեբյուտի կանխատեսումն ըստ ամիսների»** բլոկը ցույց է տալիս, թե ինչպես է փոխվել կանխատեսումը. **«Համեմատություն հասակակիցների հետ»**՝ ֆիզիկա, տեխնիկա, տակտիկա, կոգնիտիվ ունակություններ («70%-ից լավ» = 100 հասակակիցներից 70-ից լավ)։
- **«Խաղացողի բոլոր ցուցանիշները»՝** անթրոպոմետրիա, ֆիզիկա, տեխնիկա, տակտիկա, հոգեբանություն՝ արժեք, փոփոխություն 3 ամսում, տեղը հասակակիցների մեջ և չափման ամսաթիվը։ «կենսատարիք» նշանը՝ համեմատություն հասունացման ուղղումով։
- **«Անձնագիր / PDF»**՝ զարգացման անձնագիր ծնողների համար կամ այլ ակադեմիա տեղափոխվելու դեպքում։



Խաղացողի քարտ՝ թեստեր և հաճախելիություն

4.2. Աճ և հարաբերական տարիք



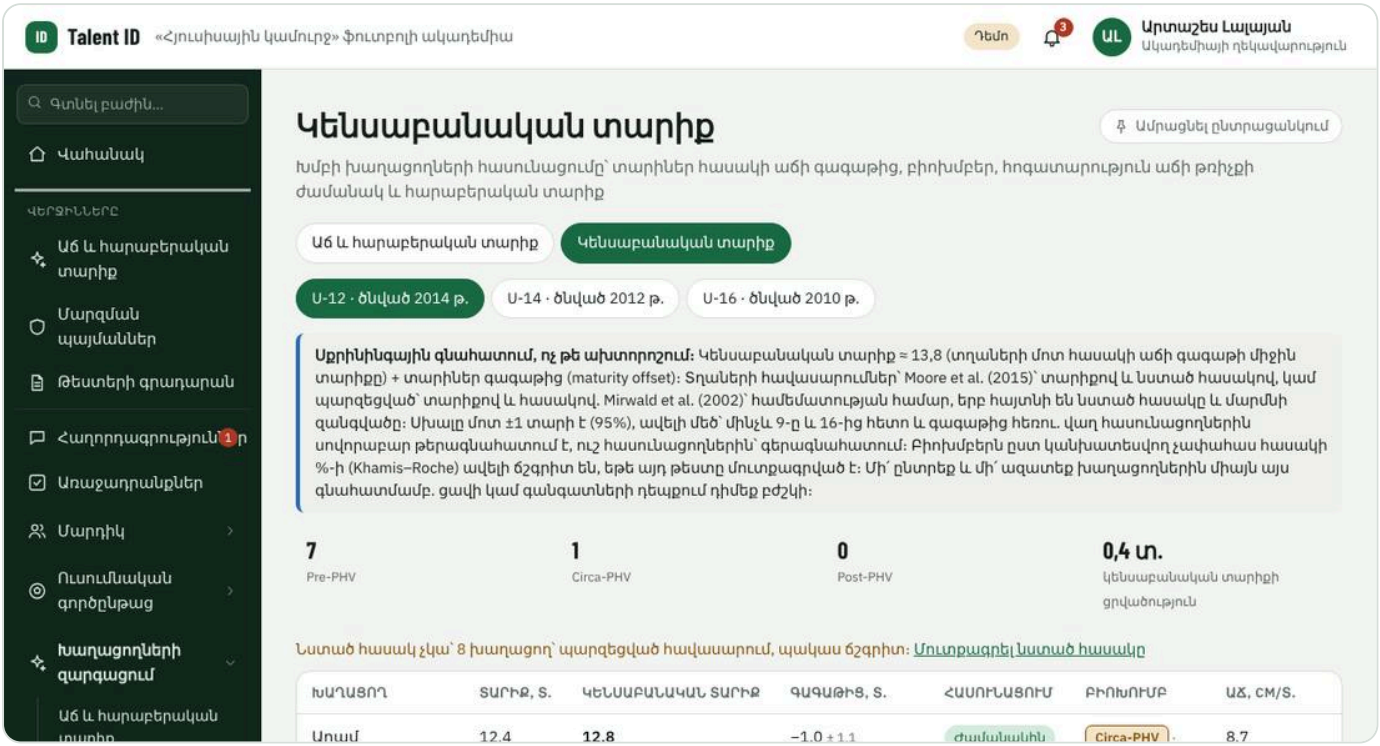
Աճ և հարաբերական տարիք

- **«Աճի կանխատեսում»՝** փուլ (մինչև գագաթնակետը, աճի գագաթնակետն այժմ, գագաթնակետից հետո), աճի արագություն սմ/տարի, չափահաս հասակի տոկոս և հասունացման տեմպ (վաղ, ժամանակին, ուշ)։
- **«Bio-banding»՝** A–D խմբեր՝ ըստ չափահաս հասակի տոկոսի՝ նույն կենսաբանական տարիքի երեխաների միջև մրցաշարերի և վարժությունների համար։

- **«Հարաբերական տարիք»՝** խաղացողների բաշխումն ըստ ծննդյան եռամսյակների. հունվար–մարտի կողմը թեքումը ազդանշան է, որ ակադեմիան դուրս է մղում ուշ հասունացողներին։

4.3. Կենսաբանական տարիք

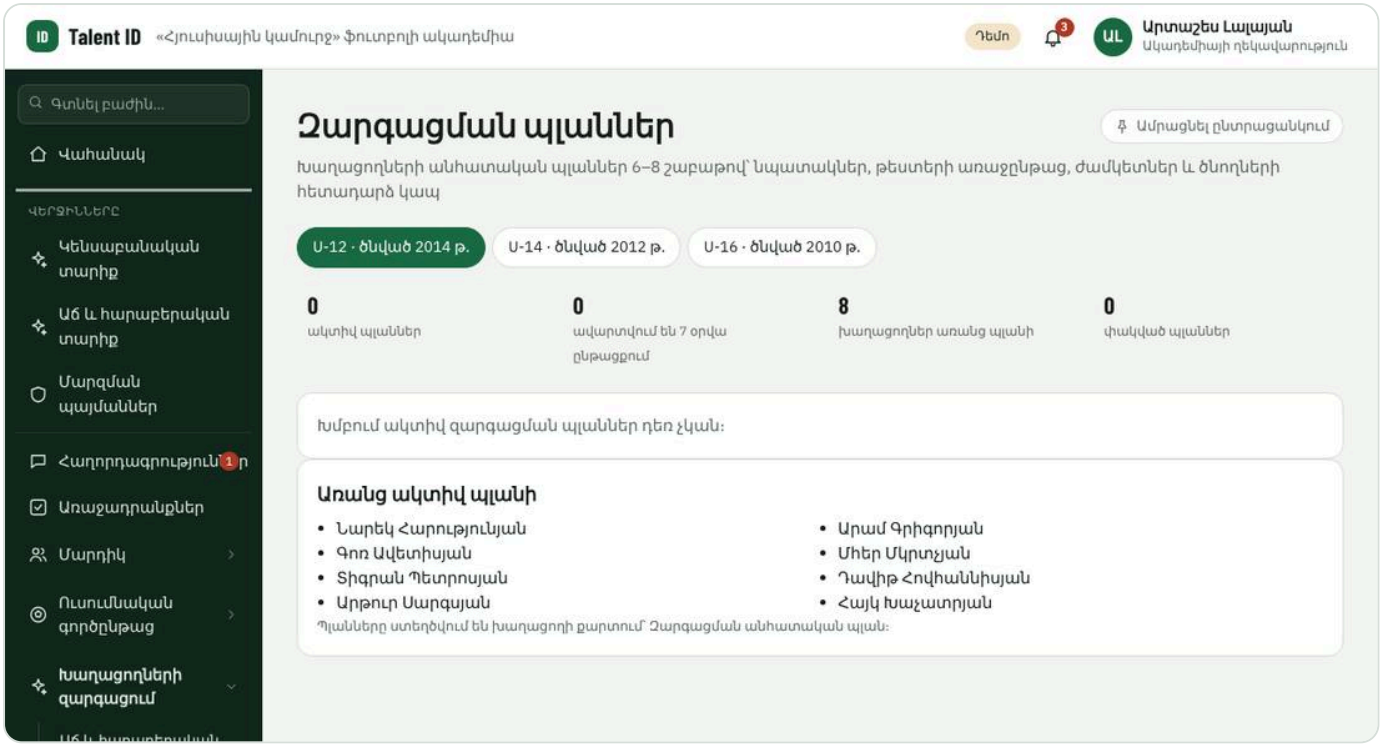
Խմբի խաղացողների հասունացումը՝ տարիներ աճի գագաթնակետից առաջ կամ հետո, կենսախմբեր և զգուշացումներ գագաթնակետի ընթացքում զգուշության մասին։ Հաշվարկի համար անհրաժեշտ են հասակը, քաշը և ծննդյան ամսաթիվը. ծնողների հասակը ճշգրտում է կանխատեսումը։



Կենսաբանական տարիք

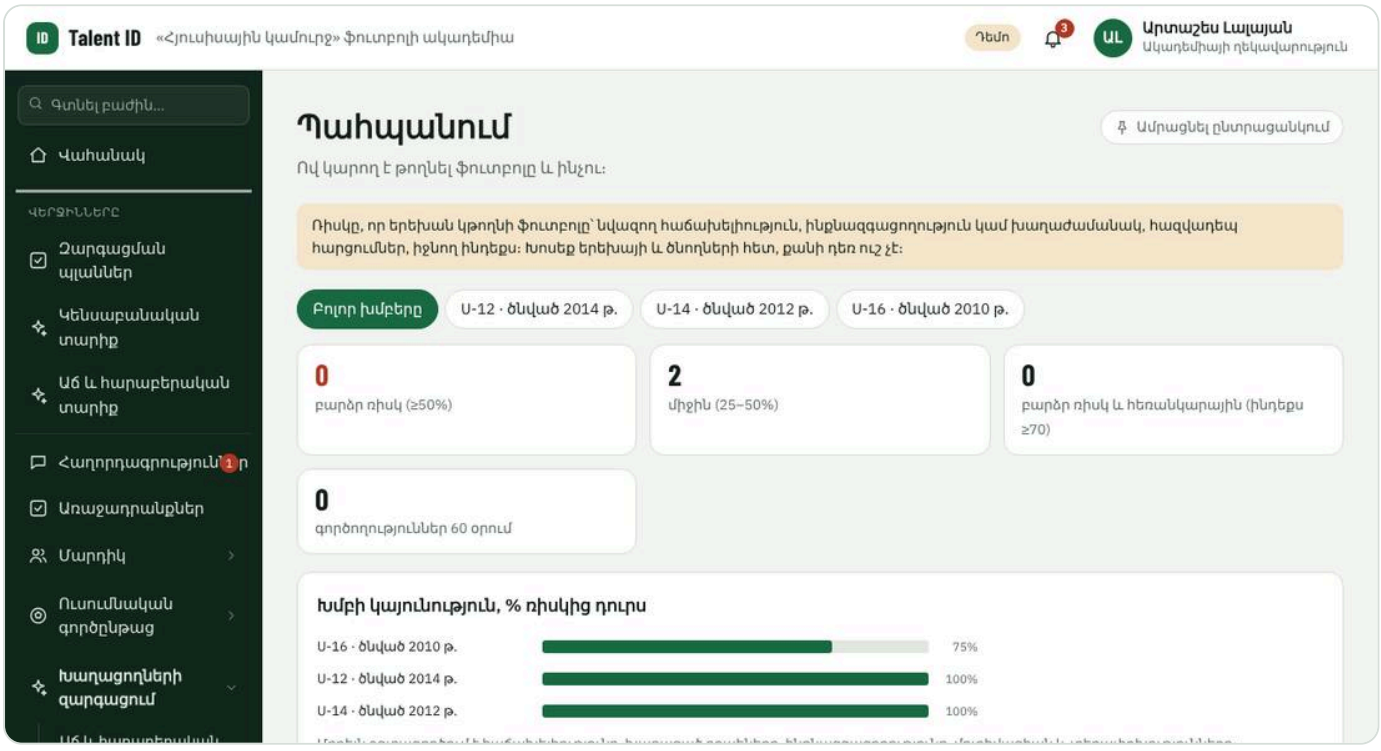
4.4. Զարգացման պլաններ

Խաղացողների անհատական պլաններ 6–8 շաբաթով՝ նպատակներ, առաջընթաց ըստ թեստերի, ժամկետներ և ծնողների արձագանք։



Զարգացման պլաններ

4.5. Պահպանում



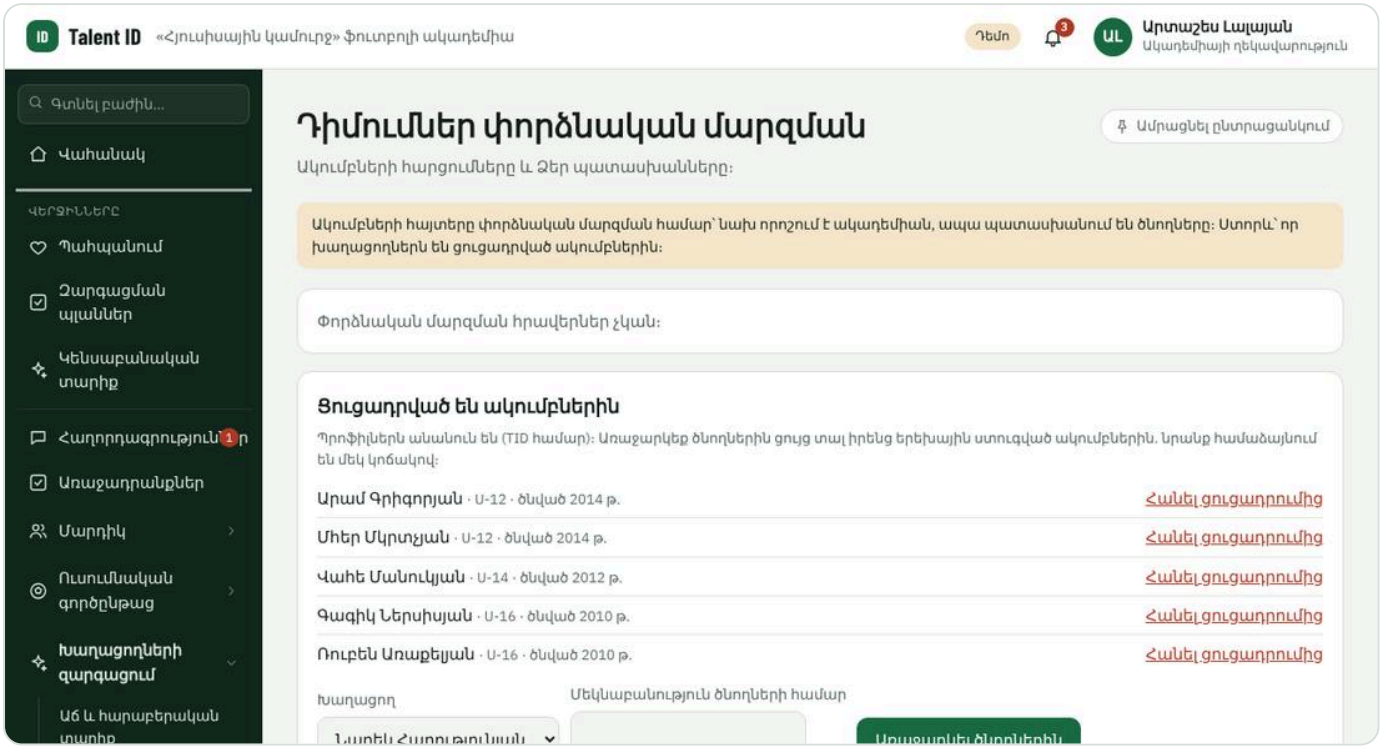
Պահպանում

- Մոդելը հաշվի է առնում հաճախելիությունը, խաղային րոպեները, ինքնազգացողությունը, մոտիվացիան և բնակության վայրի փոփոխությունը։
- Վերևի քարտերը՝ քանի երեխա ունի բարձր (≥50%) և միջին (25–50%) ռիսկ, քանիսն են նրանցից հեռանկարային և քանի գործողություն է ձեռնարկվել 60 օրում։
- Աղյուսակում յուրաքանչյուր երեխայի դիմաց՝ ռիսկը, պատճառը և գործողության կոճակները՝ **«Զրուցել»**, **«Անհատ. պլան»**, **«Ամեն ինչ լավ է»**։ Գրանցված գործողությունը հաշվվում է

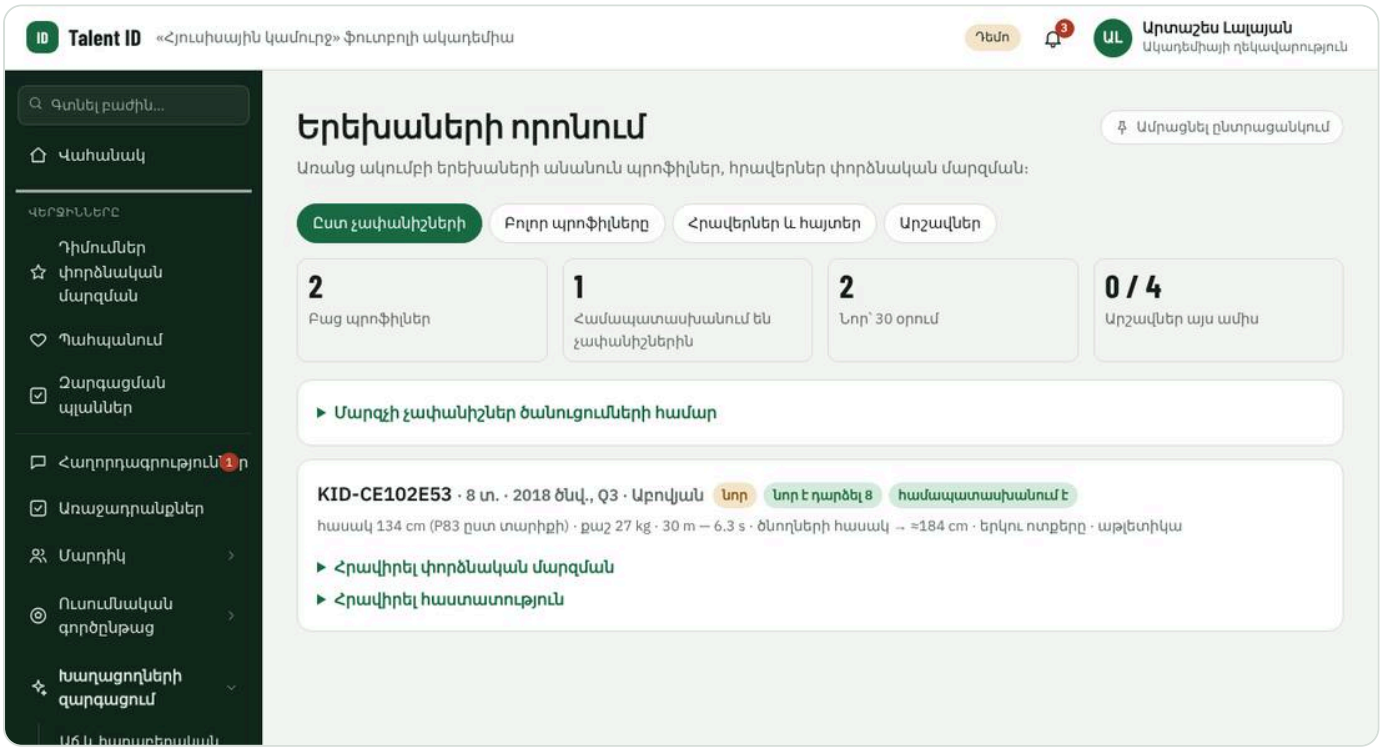
հաշվիչում։

4.6. Դիմումներ փորձնական մարզման և երեխաների որոնում

- **«Դիմումներ փորձնական մարզման»**՝ պրոֆեսիոնալ ակումբների հարցումները Ձեր խաղացողների վերաբերյալ և Ձեր պատասխանները։
- **«Երեխաների որոնում»**՝ առանց ակումբի երեխաների անանուն պրոֆիլներ (ծննդյան տարի և եռամսյակ, քաղաք, հասակ, 30 մ, հասակի կանխատեսում) և իրավեր փորձնական մարզման։ «Elite» փաթեթում՝ ծանուցումներ նոր պրոֆիլների մասին՝ ըստ Ձեր չափանիշների։



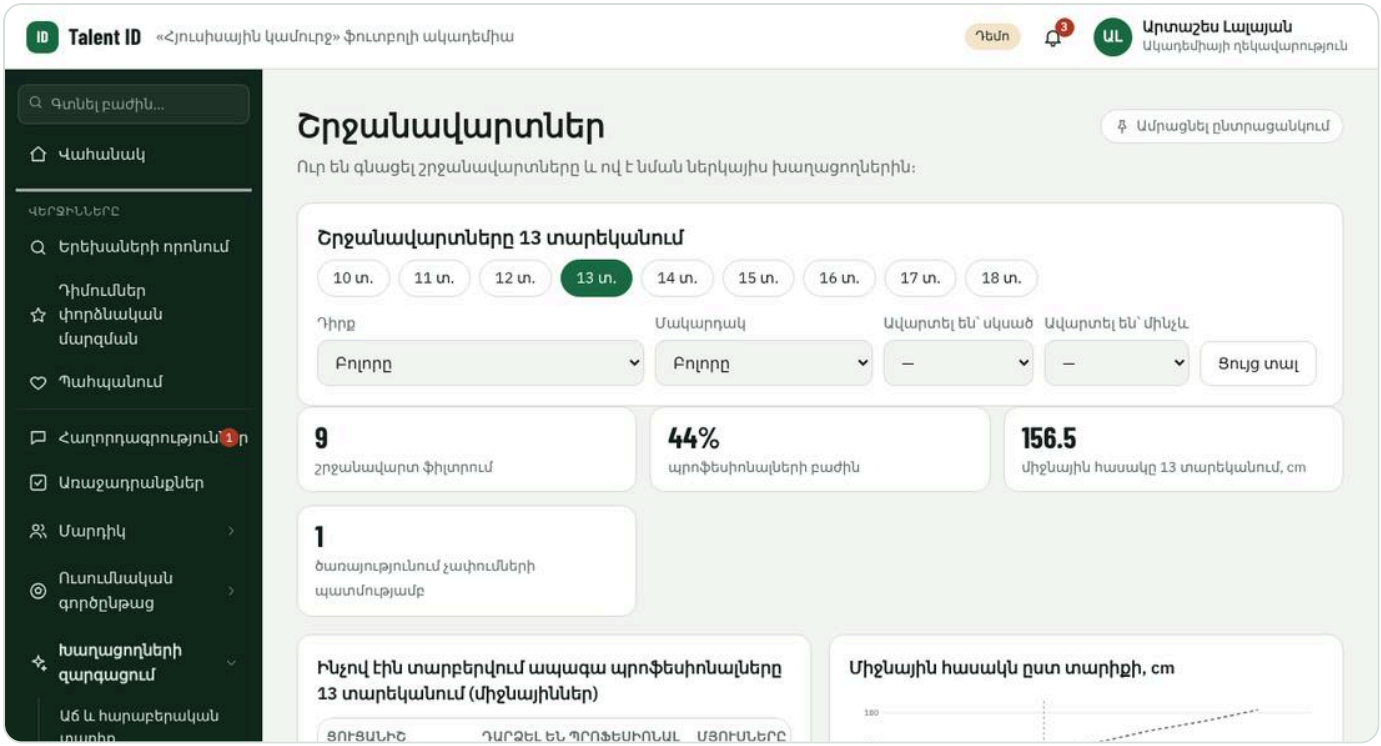
Դիմումներ փորձնական մարզման



Երեխաների որոնում

4.7. Շրջանավարտներ

Ուր են գնացել սաները, և նրանցից ով է նման ներկայիս խաղացողներին («Նմանակներ»)։ Շրջանավարտի պրոֆիլը ավարտելու պահին օգնում է հասկանալ, թե ում ուղին է կրկնում կրտսեր խաղացողը։

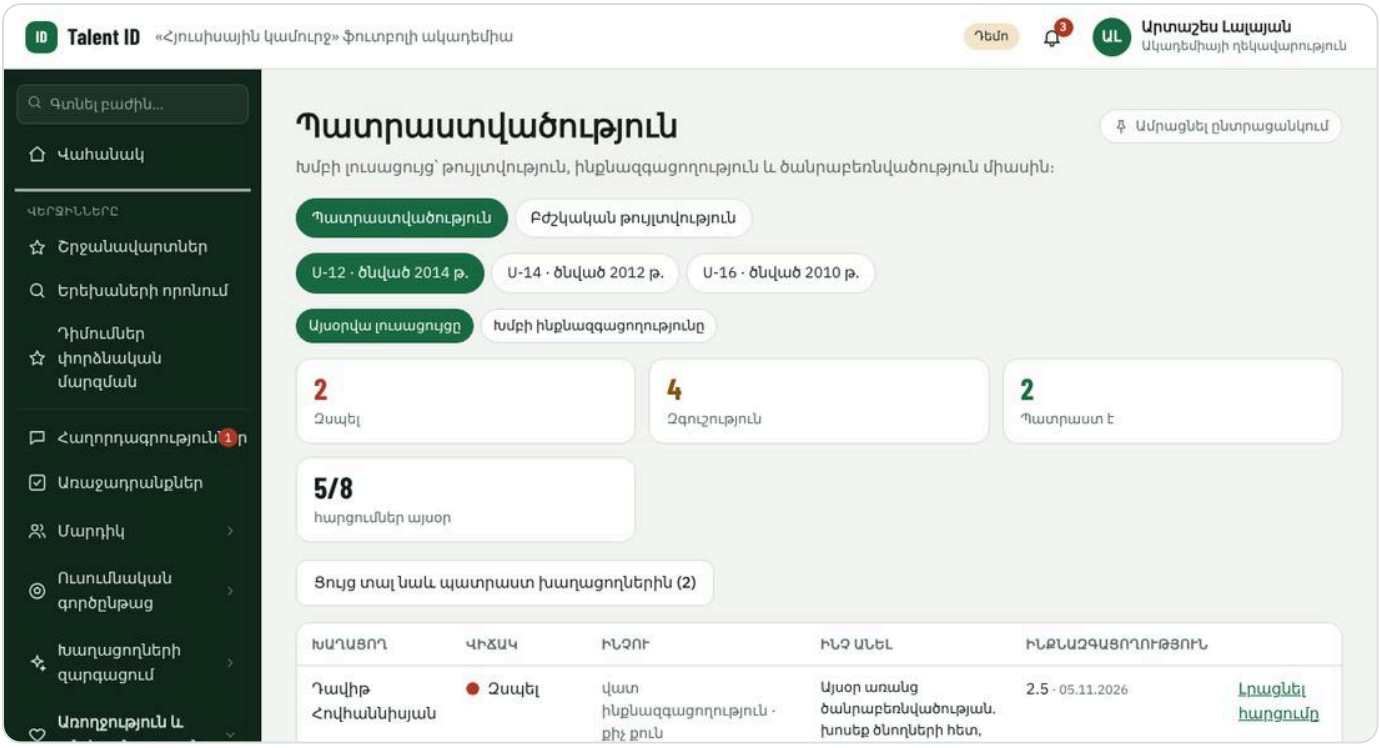


Շրջանավարտներ

5. Առողջություն և անվտանգություն

5.1. Պատրաստվածություն

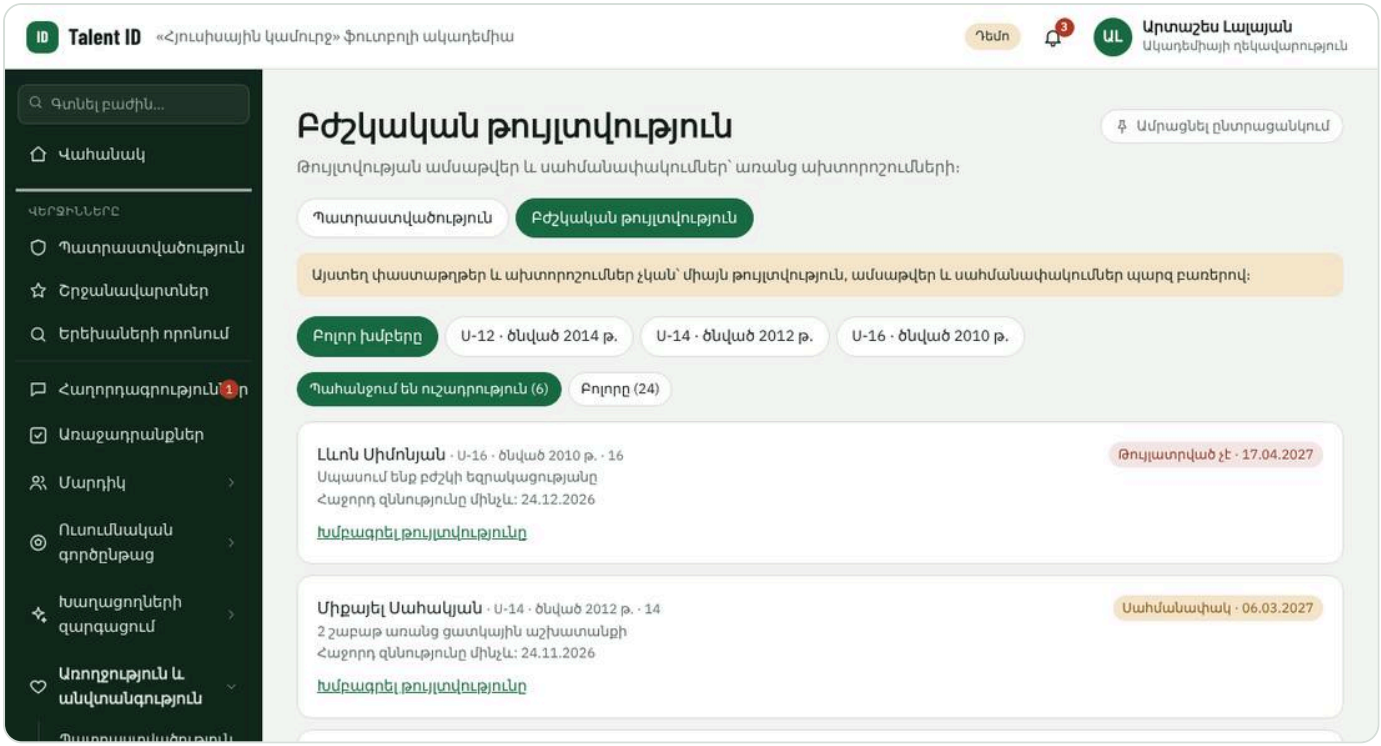
Խմբի լուսացույցը մարզումից առաջ՝ բժշկական թույլտվություն, ինքնազգացողության չեք-ին և ծանրաբեռնվածություն միասին։ Կանաչ՝ խաղում է առանց սահմանափակումների, դեղին՝ նվազեցնել ծանրաբեռնվածությունը, կարմիր՝ չթույլատրել։



Պատրաստվածություն

5.2. Բժշկական թույլտվություն

Թույլտվության ժամկետները և սահմանափակումները յուրաքանչյուր խաղացողի համար՝ առանց ախտորոշումների։ Բժիշկը մուտքագրում է ամսաթիվը և սահմանափակումները պարզ բառերով (օրինակ՝ «առանց ցատկային ծանրաբեռնվածության մինչև 30.11»)։ Երբ ժամկետը մոտենում է, կարգավիճակը դառնում է «Ճնշության ժամկետն է», իսկ ժամկետանց թույլտվությունները հայտնվում են «Վահանակում»։

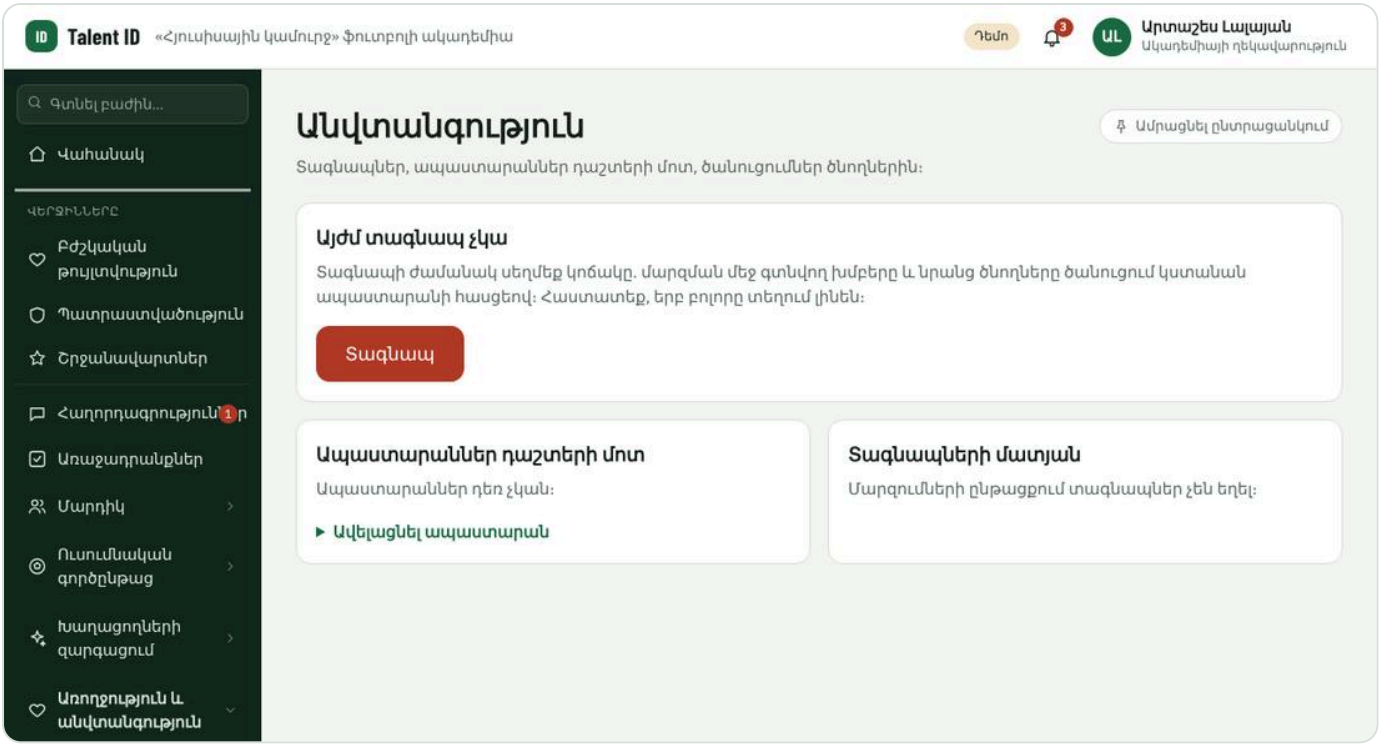


Բժշկական թույլտվություն

5.3. Անվտանգություն

Տագնապներ, ապաստարաններ դաշտերի մոտ և ծանուցումներ ծնողներին։

1. «Ապաստարաններ դաշտերի մոտ» բլոկում «Ավելացնել ապաստարան» կոճակով նշեք յուրաքանչյուր դաշտի մոտակա ապաստարանը։
2. Արտակարգ իրավիճակում մարզիչը կամ ղեկավարը սեղմում է «Տագնապ» կոճակը, և ծնողները ծանուցում են ստանում, թե որտեղ են երեխաները։
3. Տագնապի պատճառով չեղարկված պարապմունքները հաշվվում են «Մարզման պայմաններում» և խաղացողի քարտում որպես բացակայության առանձին պատճառ («տագնապներ, հոսանքազրկումներ»)։

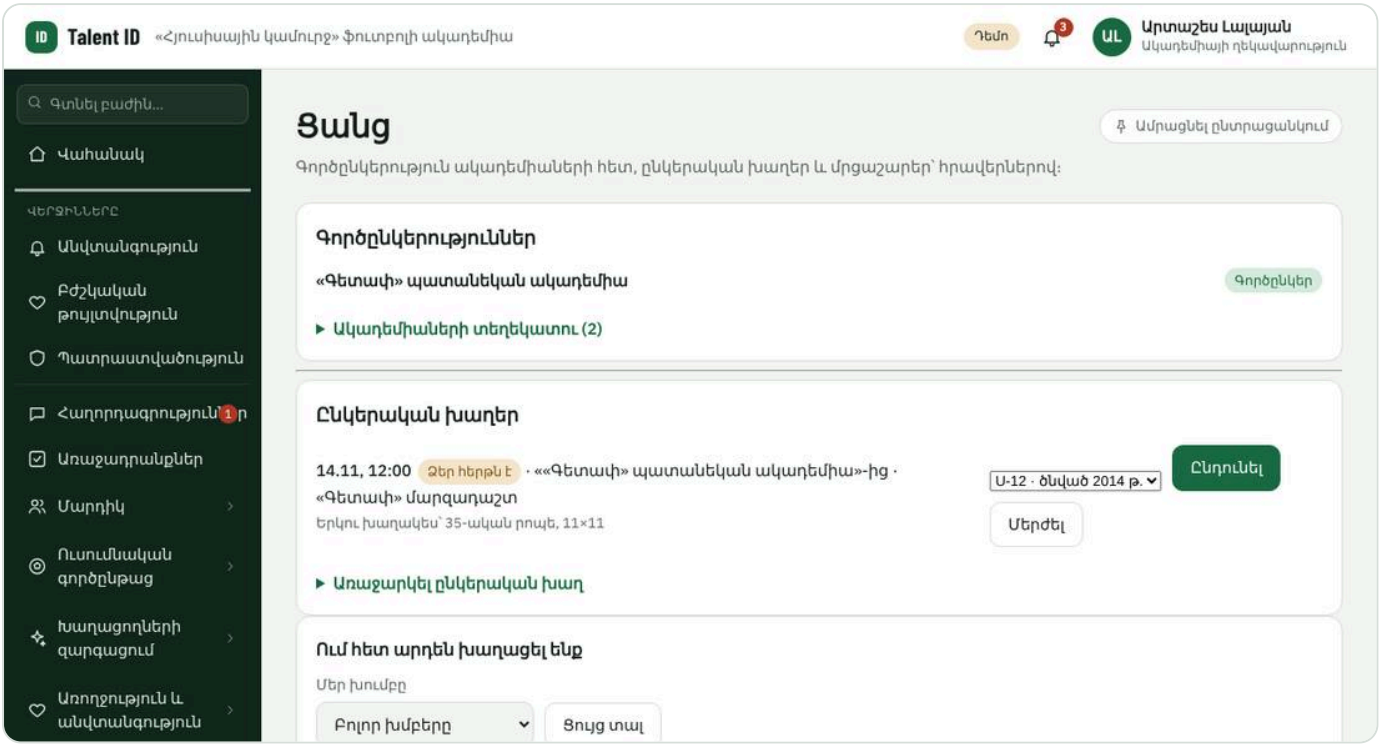


Անվտանգություն

6. Գործընկերներ

6.1. Ցանց

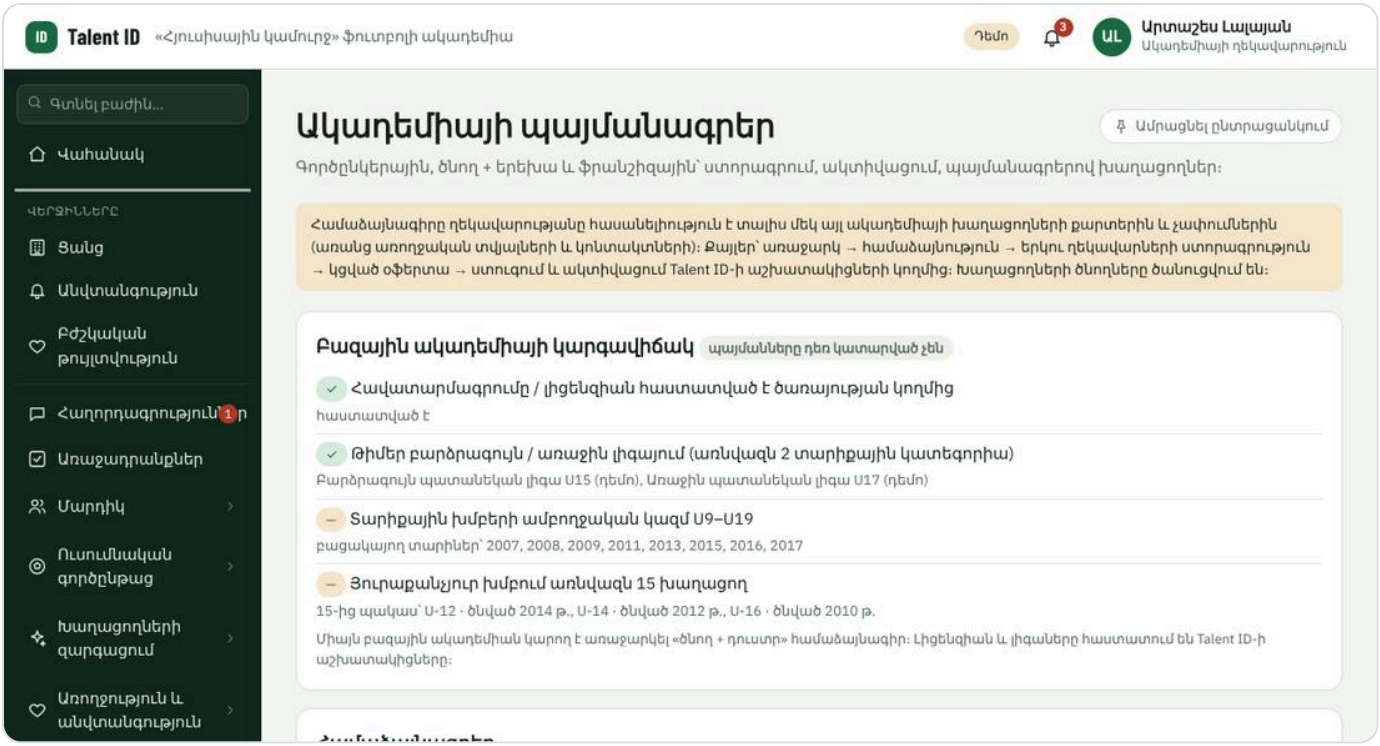
Գործընկերություն այլ ակադեմիաների հետ, ընկերական խաղեր և մրցաշարեր հրավերներով։ Առաջարկեք ընկերական խաղ. գործընկեր ակադեմիան կհաստատի կամ այլ ժամ կառաջարկի, և խաղը կհայտնվի երկու խմբերի ժամանակացույցում։



Ցանց

6.2. Ակադեմիայի պայմանագրեր

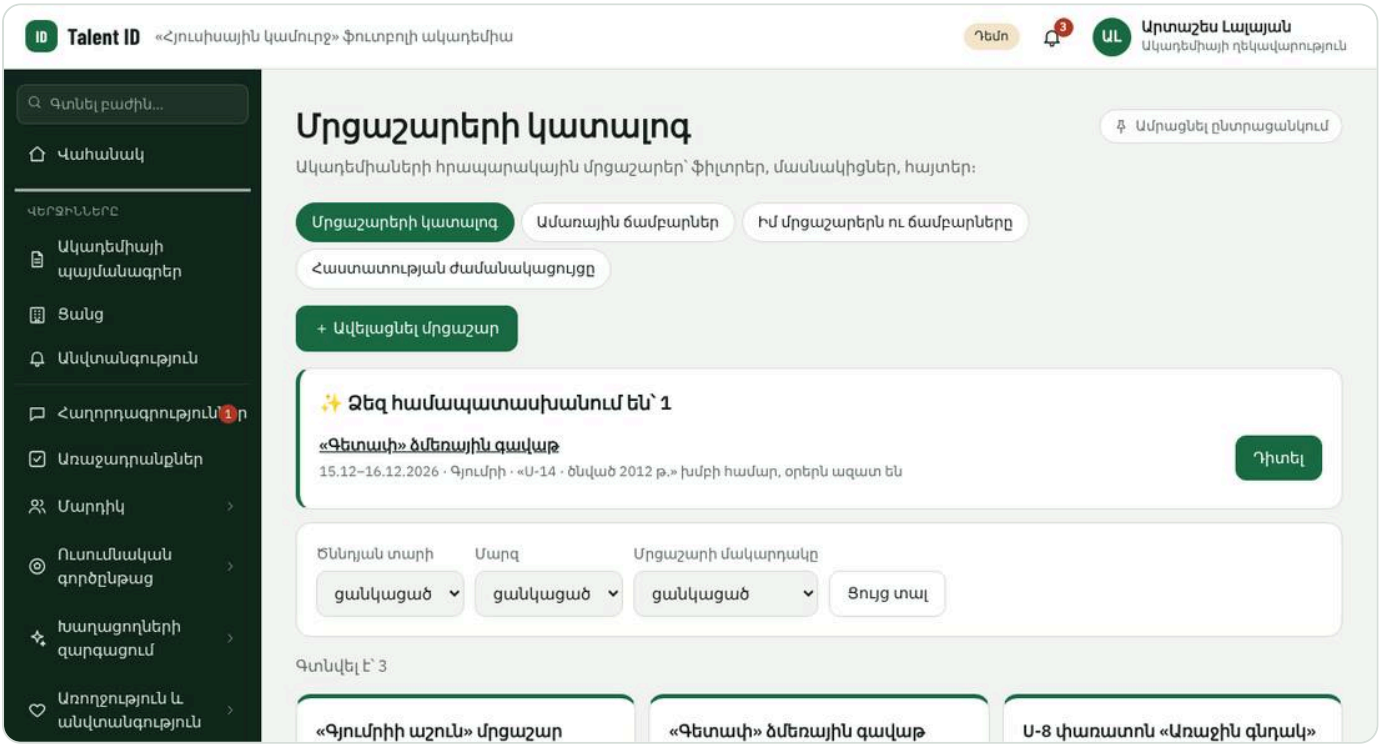
Երեք ձևաչափ՝ գործընկերություն, մայր + դուստր կազմակերպություն, ֆրանշիզա։ Պայմանագիրը ստորագրվում և ակտիվացվում է ծառայությունում. երևում է, թե որ խաղացողներն են տեղափոխվել պայմանագրով։ Դուստր կազմակերպություններ՝ «Ակադեմիա»՝ մինչև 2, «Elite»՝ մինչև 10։



Պայմանագրեր

6.3. Մրցաշարերի կատալոգ

Մրցաշարերի և ամառային ճամբարների կատալոգ, ակադեմիայի սեփական մրցաշարեր, հայտեր և ժամանակացույց։ Տեսանելիությունը կախված է փաթեթից՝ Ձեր մարզը, ամբողջ երկիրը կամ բոլոր երկրները։



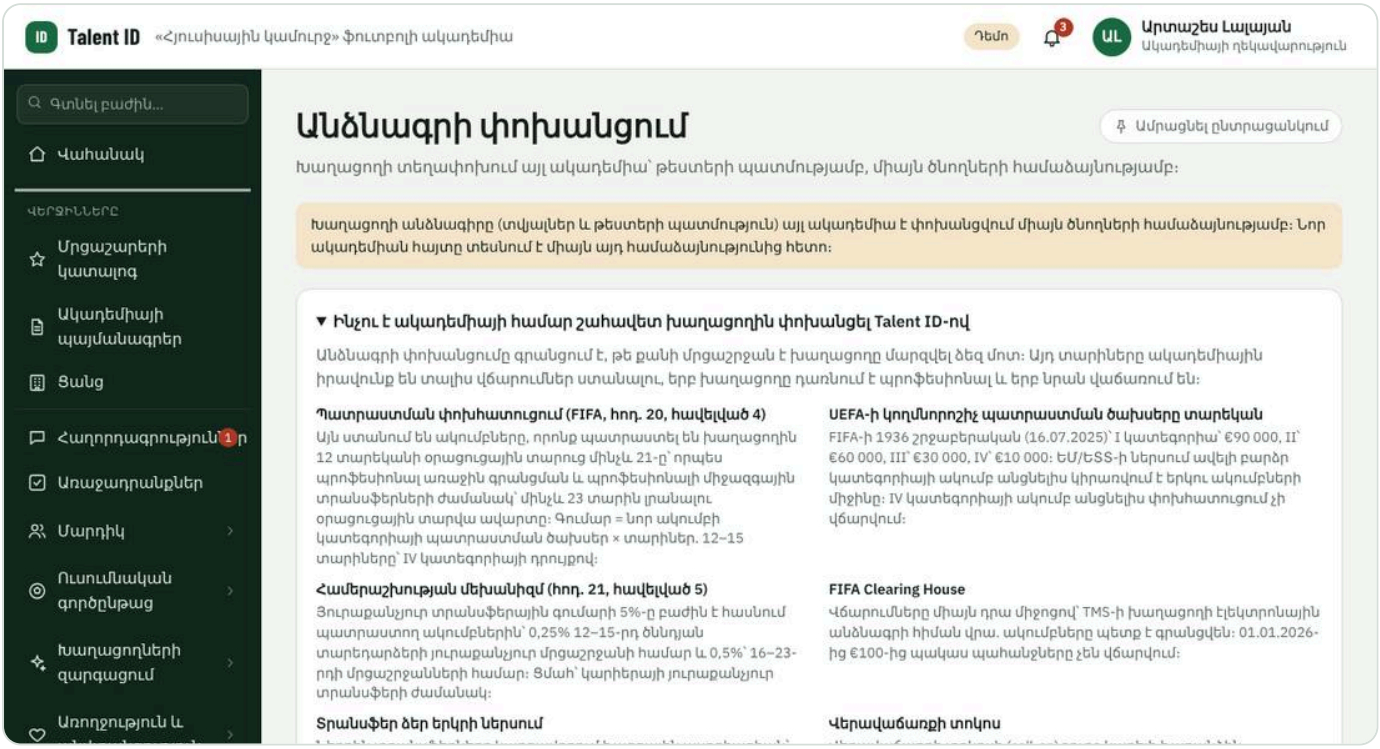
Մրցաշարերի կատալոգ

6.4. Անձնագրի փոխանցում

Խաղացողի տեղափոխումը այլ ակադեմիա թեստերի պատմության հետ միասին՝ միայն ծնողների համաձայնությամբ։

1. Ձեր ակադեմիան առաջարկում է զարգացման անձնագիրը փոխանցել նոր ակադեմիային։
2. Ծնողները ստանում են հարցումը և համաձայնություն են տալիս իրենց կաբինետում։
3. Միայն դրանից հետո նոր ակադեմիան տեսնում է հարցումը և ստանում տվյալները և թեստերի պատմությունը։

Փոխանցումը գրանցում է, թե քանի մրցաշրջան է խաղացողը մարզվել Ձեզ մոտ. հենց այս տարիներն են ակադեմիային իրավունք տալիս ստանալու պատրաստման փոխհատուցում, երբ խաղացողը դառնա պրոֆեսիոնալ (բաժին 8.3)։

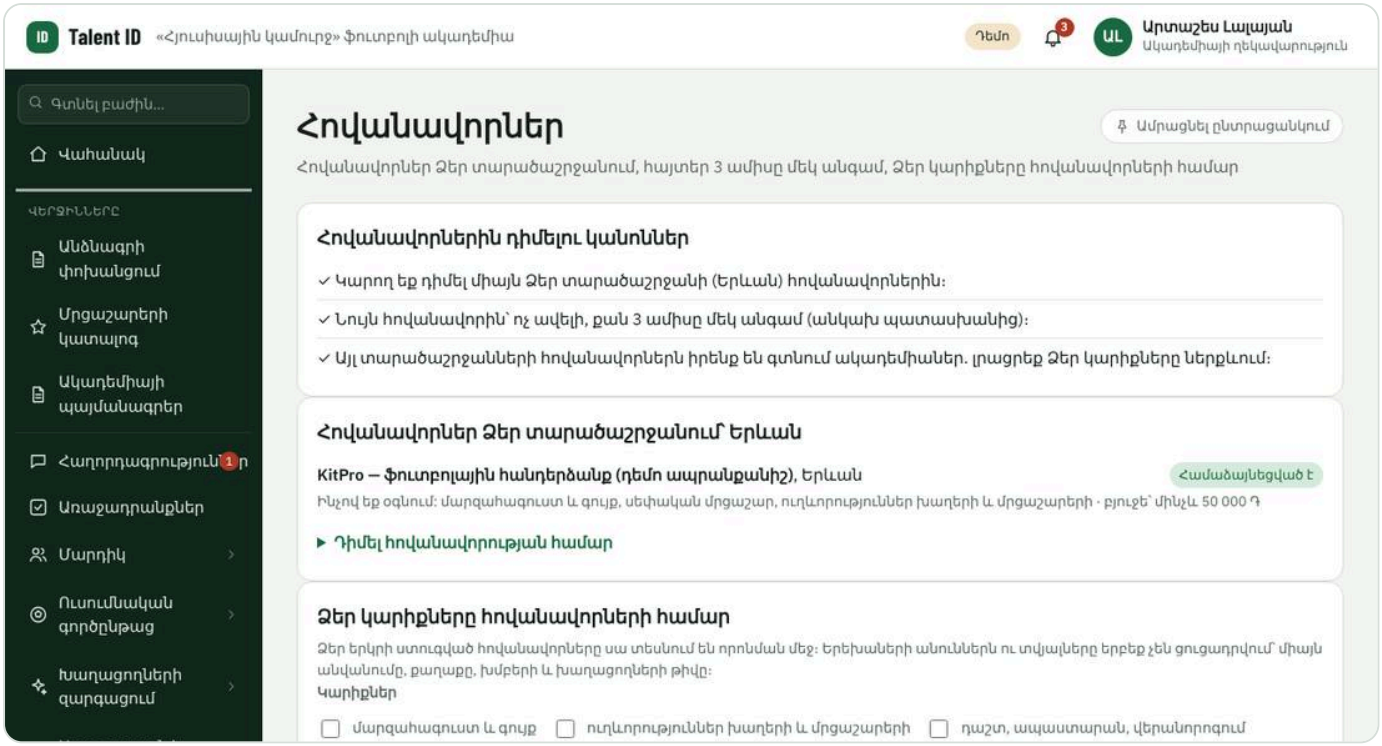


Անձնագրի փոխանցում

6.5. Հովանավորներ

Ձեր մարզի հովանավորները տեսնում են ակադեմիայի կարիքները և առաջարկներ են ուղարկում։

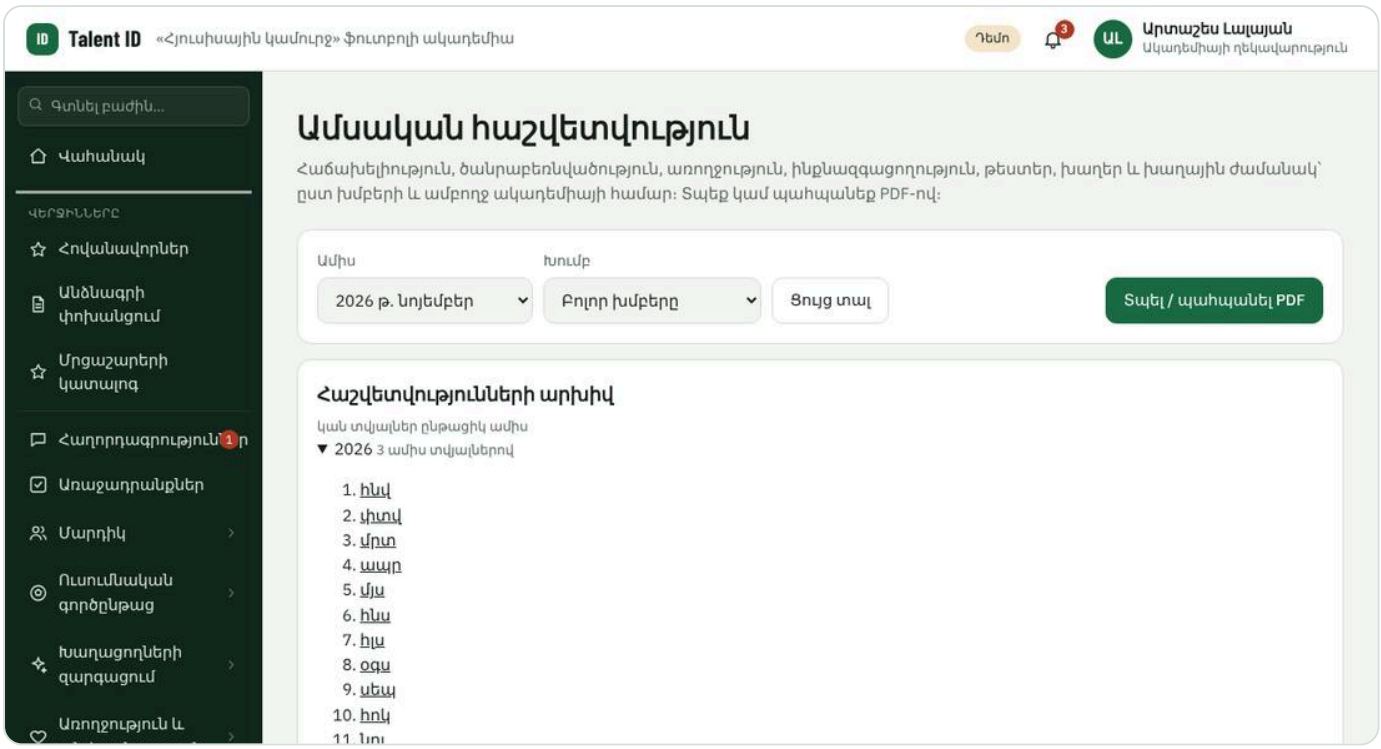
1. Նշեք կարիքները՝ մարզահագուստ, ուղևորություններ, ենթակառուցվածք, վճարներ, բժշկություն, մրցաշարեր, սնունդ, աղջիկների ֆուտբոլ։
2. Դիմեք հովանավորին՝ միևնույն հովանավորին ոչ ավելի հաճախ, քան 3 ամիսը մեկ, անկախ պատասխանից։
3. Հովանավորների պատասխաններն ու առաջարկները՝ նույն տեղում։



Հովանավորներ

7. Հաշվետվություններ և կարգավորումներ

7.1. Ամսական հաշվետվություն



Ամսական հաշվետվություն

1. Ընտրեք ամիսը և խումբը (կամ «Բոլոր խմբերը») և սեղմեք «Ցույց տալ»։
2. **«Հաշվետվությունների արխիվ»**-ը նշում է տվյալներով ամիսները. ընթացիկ ամիսը ցուցադրվում է այսօրվա դրությամբ։
3. **«Ամփոփում ըստ խմբերի»՝** խաղացողներ, հաճախելիություն, ծանրաբեռնվածություն (sRPE մեկ խաղացողի համար շաբաթական), ACWR > 1,3 գերազանցումներ, հիվանդություններ և վնասվածքներ, չեք-իններ, թեստեր (ավելի լավ / ավելի վատ), խաղեր (Հ–Ո–Պ) և խաղային ժամանակի մեդիանը։
4. «Տպել / պահպանել PDF» կամ «Ներբեռնել CSV»՝ հիմնադիրների, խորհրդի կամ հովանավորների համար։

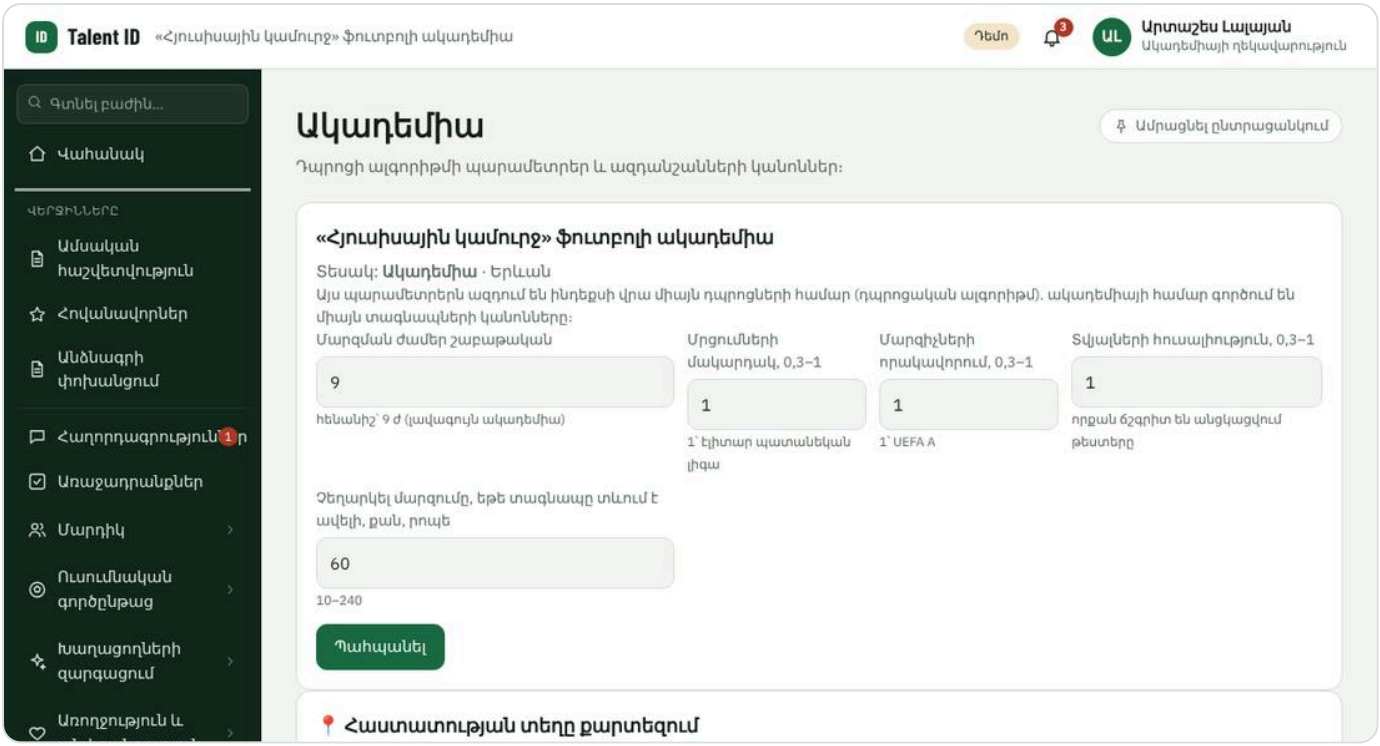
7.2. Պլան և բաժանորդագրություն

Ընթացիկ փաթեթը, սահմանաչափերի օգտագործումը (խաղացողներ, մարզիչներ), վճարումները և փաթեթի փոփոխությունը։ Առաջին 30 օրը փորձնական շրջան է «Elite»-ի բոլոր հնարավորություններով. փաթեթը նվազեցնելիս տվյալները պահպանվում են։

7.3. Ակադեմիա

- **Հաստատության պարամետրեր՝** «Մարզման ժամեր շաբաթական», «Մրցումների մակարդակ», «Մարզիչների որակավորում», «Տվյալների հուսալիություն»։ Դրանք ազդում են ինդեքսի վրա միայն դպրոցների համար (դպրոցի ալգորիթմ)։
- **Տագնապների կանոններ՝** «Չեղարկել մարզումը, եթե տագնապը տևում է ավելի, քան, րոպե» (10–240 րոպե)։

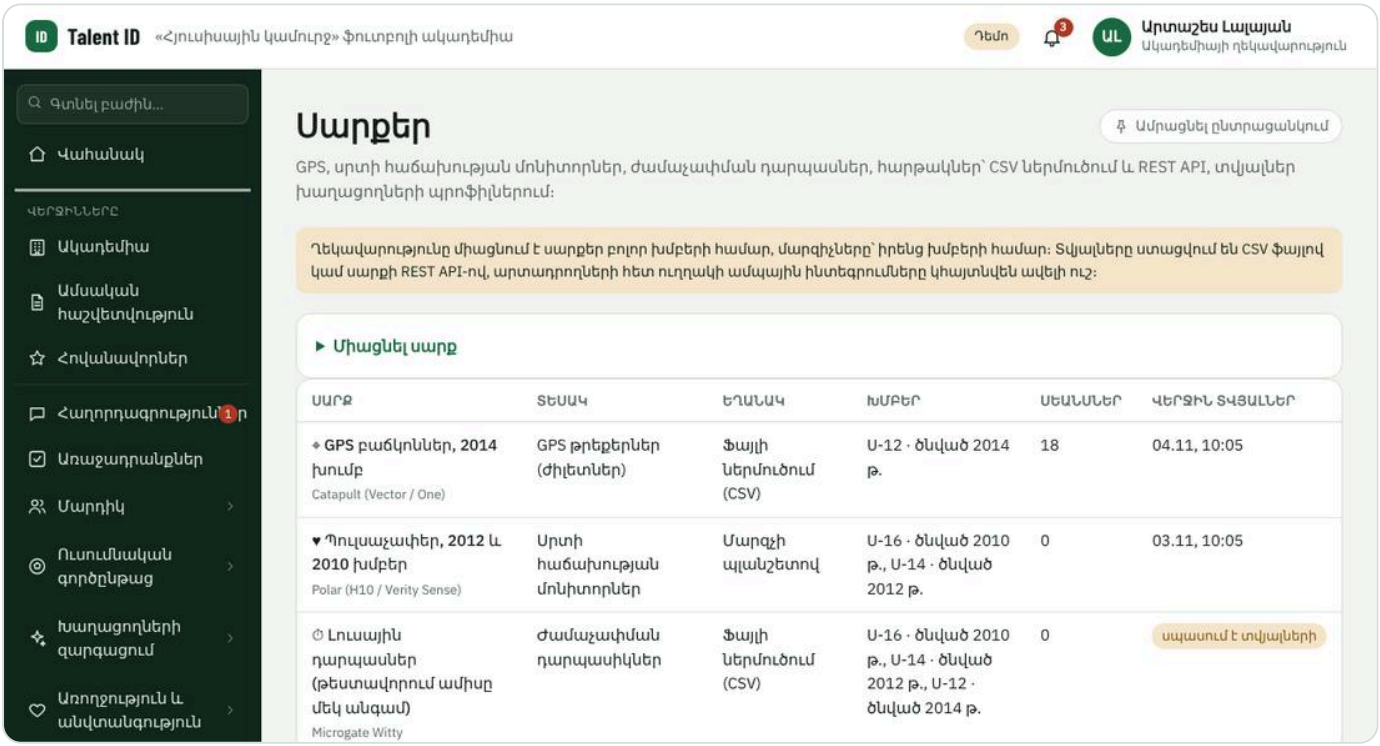
- **«Հաստատության տեղը քարտեզում»՝** հպեք քարտեզին այնտեղ, որտեղ անցկացվում են պարապմունքները. մոտակայքում ապրող ծնողները կտեսնեն ակադեմիան և հեռավորությունը մինչև այն։



Ակադեմիա

7.4. Սարքեր

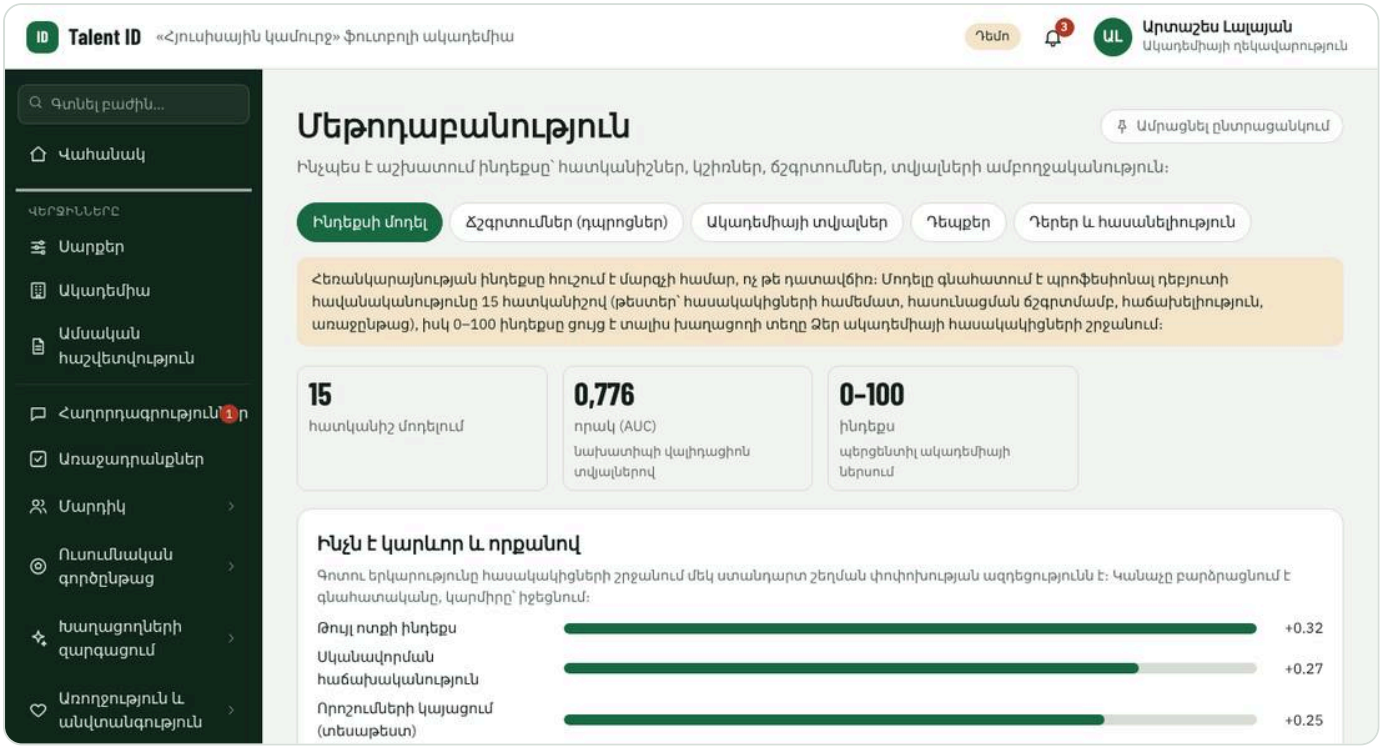
GPS, պուլսաչափեր, ֆոտոդարպասներ, հարթակներ՝ CSV ներմուծում կամ REST API. տվյալները հայտնվում են խաղացողների պրոֆիլներում։



Սարքեր

7.5. Մեթոդաբանություն

Հեռանկարայնության ինդեքսի բաց նկարագրություն՝ որ հատկանիշներն են հաշվի առնված, դրանց կշիռները, ուղղումները հասունացման և հարաբերական տարիքի համար, տվյալների ամբողջականությունը։ Ցույց տվեք այս բաժինը մարզիչներին և ծնողներին, երբ նրանք հարցնում են՝ «ինչո՞ւ է ինդեքսն այսպիսին»։

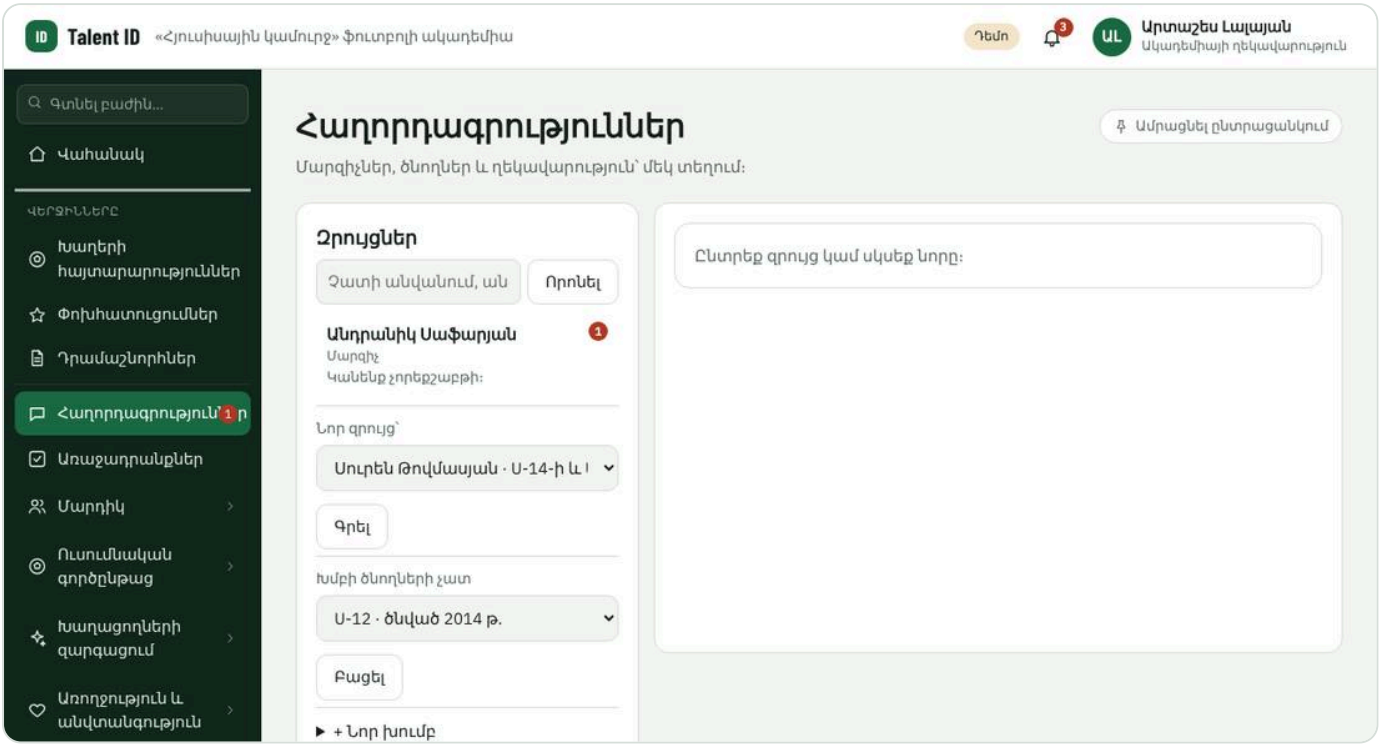


Մեթոդաբանություն

8. Գործիքներ, հաղորդագրություններ և առաջադրանքներ

8.1. Հաղորդագրություններ

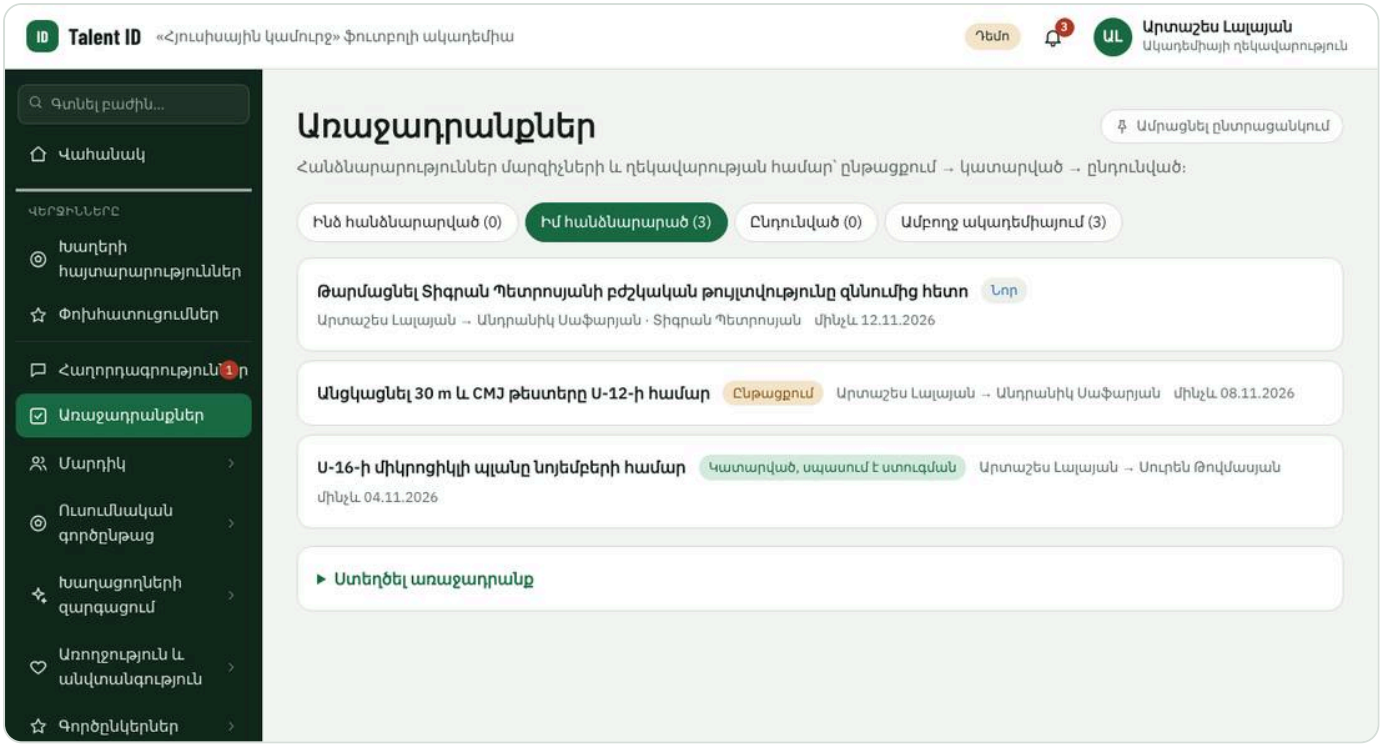
Կապ ղեկավարության, մարզիչների և ծնողների միջև ակադեմիայի ներսում. նամակագրությունը պահպանվում է, նույնիսկ եթե մարզիչը փոխվել է։



Հաղորդագրություններ

8.2. Առաջադրանքներ

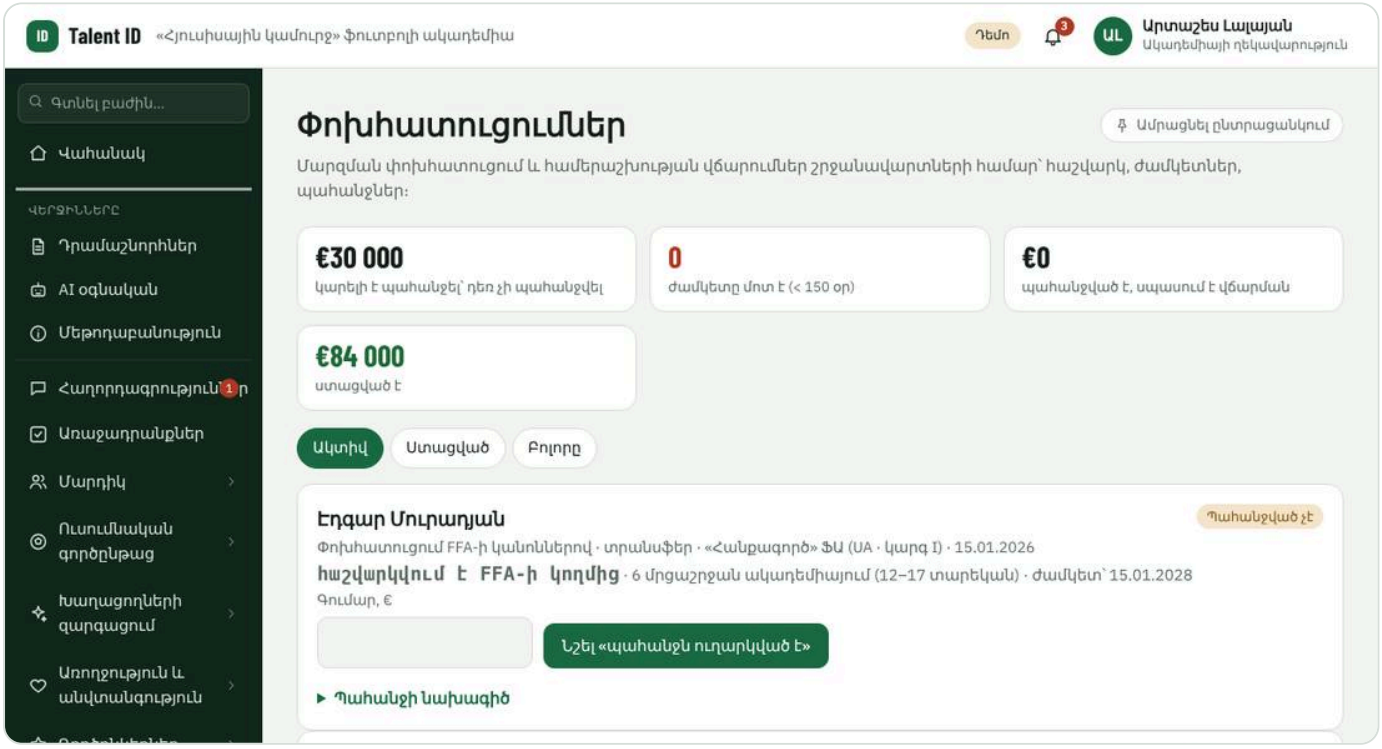
Հանձնարարություններ մարզիչներին և ղեկավարությանը՝ «ընթացքում → կատարված → ընդունված» սխեմայով. Դուք նշանակում եք առաջադրանքը և ժամկետը, կատարողը նշում է «կատարված», Դուք ընդունում եք։



Առաջադրանքներ

8.3. Փոխհատուցումներ

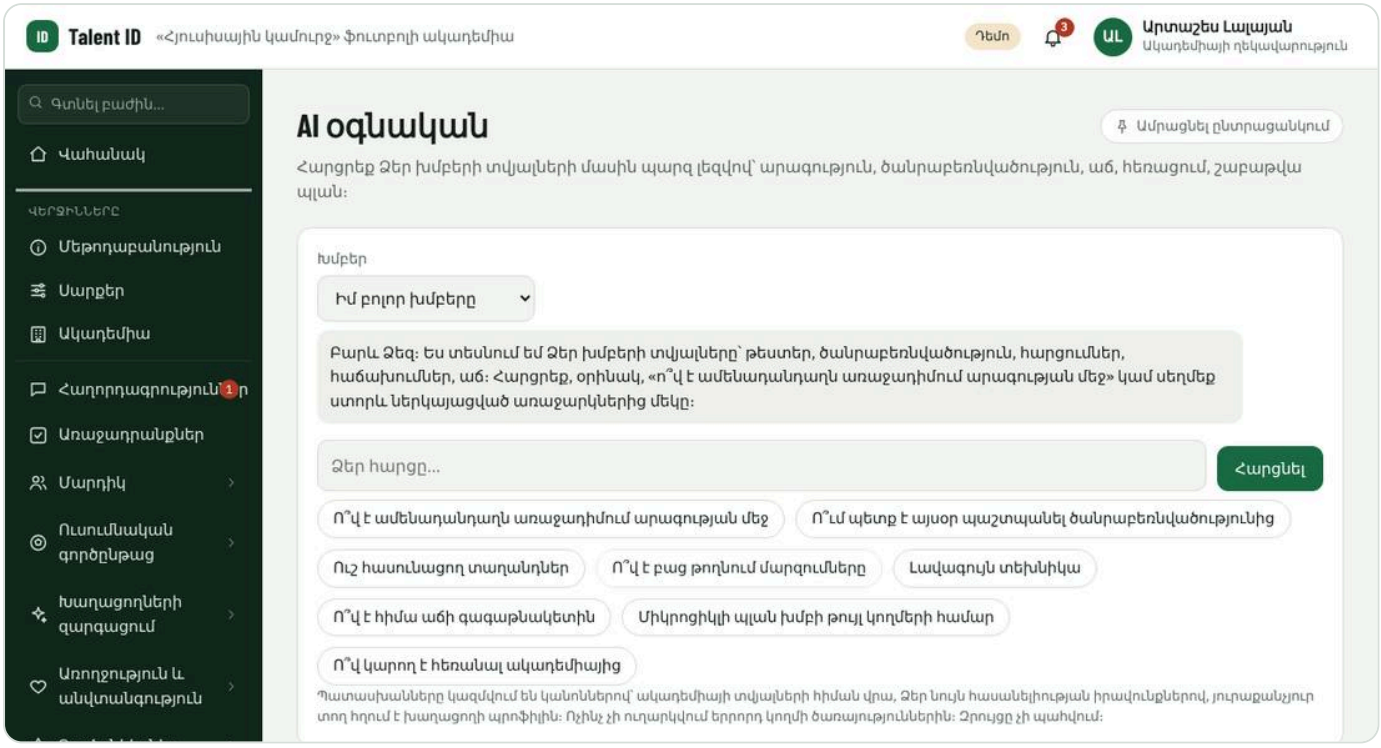
Սաների համար պատրաստման փոխհատուցումների և համերաշխության վճարների հաշվարկ՝ գումարներ, ժամկետներ, հայտեր։ Երկրի ներսում տեղափոխությունների համար գործում են ազգային ասոցիացիայի (ՀՖՖ, Հայաստանի ֆուտբոլի ֆեդերացիա) կանոնները. ծառայությունը ցույց է տալիս, թե քանի մրցաշրջան է խաղացողն անցկացրել Ձեզ մոտ, և բաժինը՝ ըստ FIFA-ի միջազգային կանոնների (RSTP)։



Փոխհատուցումներ

8.4. AI օգնական

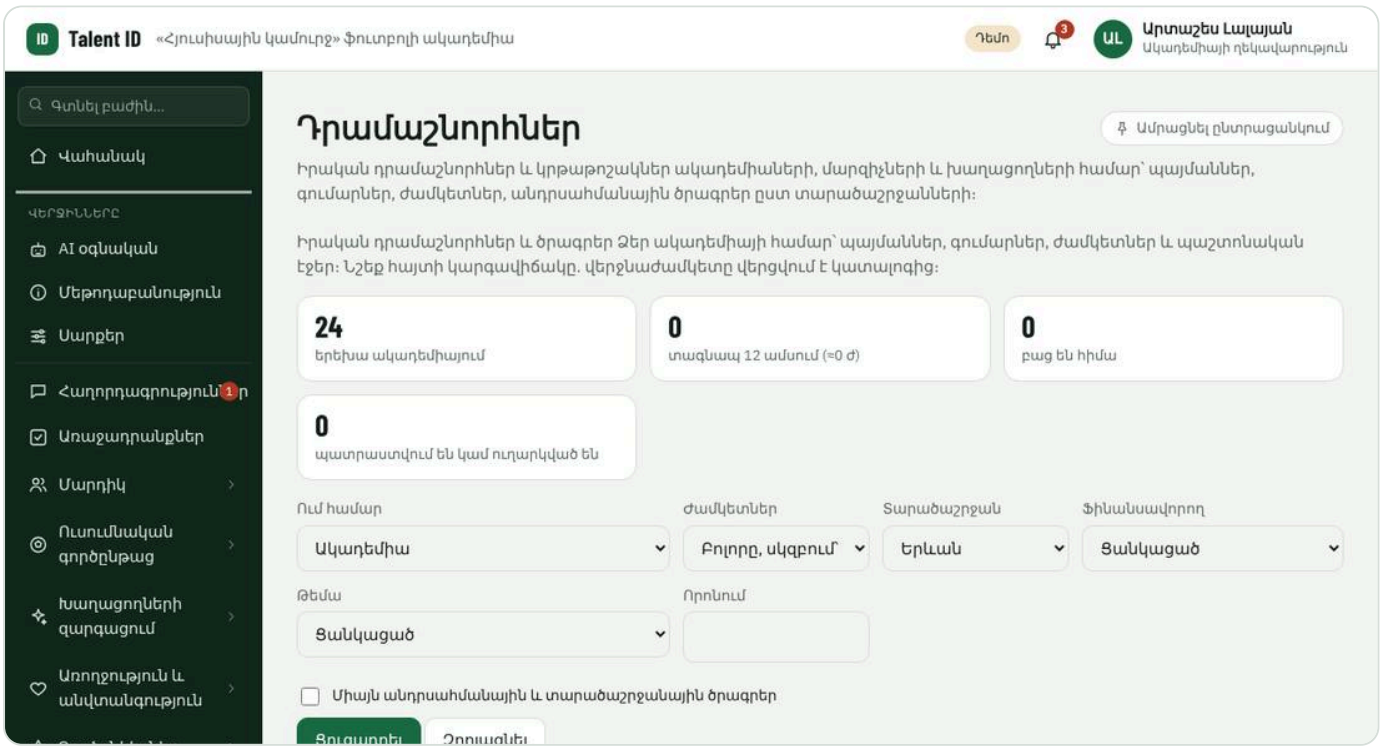
Հարցեր Ձեր խմբերի տվյալների վերաբերյալ սովորական լեզվով՝ արագություն, ծանրաբեռնվածություն, աճ, հեռացում, շաբաթվա պլան։ Օգնականը պատասխանում է միայն ակադեմիայի այն տվյալներով, որոնց Դուք հասանելիություն ունեք։



AI օգնական

8.5. Դրամաշնորհներ

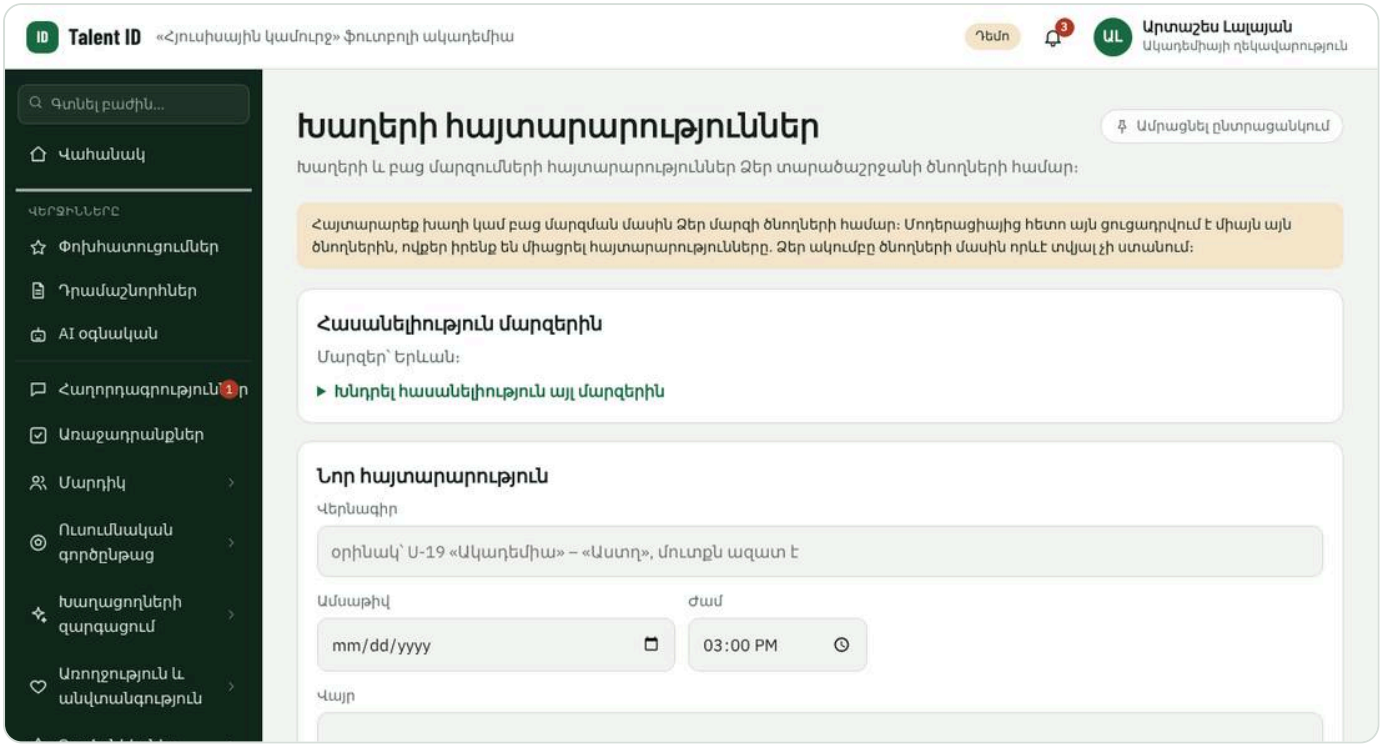
Իրական դրամաշնորհներ և կրթաթոշակներ ակադեմիաների, մարզիչների և խաղացողների համար՝ պայմաններ, գումարներ, ամսաթվեր, դիմելու կարգ և անդրսահմանային ծրագրեր ըստ տարածաշրջանների։ Ցուցադրվում են Հայաստանի համար բաց ծրագրերը։



Դրամաշնորհներ

8.6. Խաղերի հայտարարություններ

Խաղերի և բաց մարզումների հայտարարություններ Ձեր մարզի ծնողների համար՝ նոր երեխաներ ներգրավելու միջոց։ Ծնողները հայտարարությունները տեսնում են միայն այն դեպքում, եթե իրենք են դրանք միացրել։



Խաղերի հայտարարություններ

Աջակցության հարցերը՝ «Հաղորդագրությունների» միջոցով կամ talent-id.org/am կայքում։ Մարզիչների և ծնողների ուղեցույցները՝ առանձին փաստաթղթերով։