Talent ID

Guia para a direção da academia

Cada secção da área da direção, com capturas de ecrã e explicações sobre como funciona. Repete os passos na academia demo «Academia de Futebol Ribeira» (Lisboa): pt.director@demo.talentid, palavra-passe demo1234.

1. Primeiros passos
2. Pessoas
3. Processo de treino
4. Desenvolvimento dos jogadores
5. Saúde e segurança
6. Parceiros
7. Relatórios e definições
8. Ferramentas, mensagens e tarefas

Este guia percorre cada secção da área da direção da academia pela ordem em que aparece no menu. As capturas de ecrã foram feitas na academia demo «Academia de Futebol Ribeira» (Lisboa): entra como pt.director@demo.talentid (palavra-passe demo1234) e repete os passos.

1. Primeiros passos

1.1. Acesso e segurança

1. Abre talent-id.org/pt/login e introduz o teu e-mail ou número de telemóvel e a palavra-passe.
2. No perfil (o avatar no canto superior direito) ativa o início de sessão com código de uma aplicação de autenticação: assim proteges os dados das crianças da academia.
3. O serviço funciona no navegador, no computador e no telemóvel; no telemóvel podes adicioná-lo ao ecrã principal como uma aplicação.

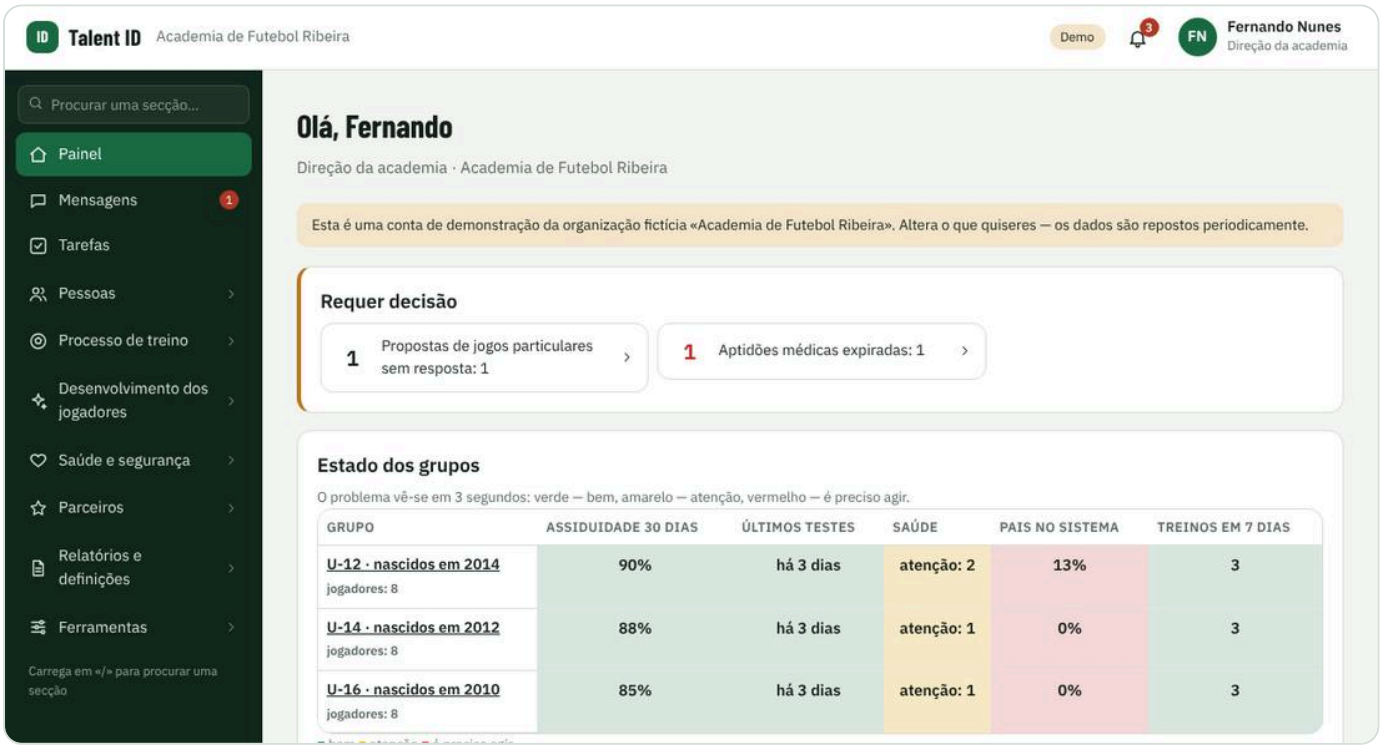
1.2. Menu e pesquisa de secções

O menu à esquerda está agrupado por temas: «Pessoas», «Processo de treino», «Desenvolvimento dos jogadores», «Saúde e segurança», «Parceiros», «Relatórios e definições», «Ferramentas».

- O campo **«Procurar uma secção…»** no topo do menu ou a tecla «/» levam-te diretamente a qualquer secção.
- **«Recentes»**: as três últimas secções abertas aparecem no topo do menu.
- O botão **«Fixar no menu»**, no canto superior direito da página, acrescenta a secção ao menu.
- O botão **«Alerta»** está na secção «Segurança» (ver 5.3); o sino na barra superior abre as notificações.

1.3. «Painel»

A página inicial da direção responde a duas perguntas: o que está à espera de uma decisão minha e onde há um problema na academia.



Painel

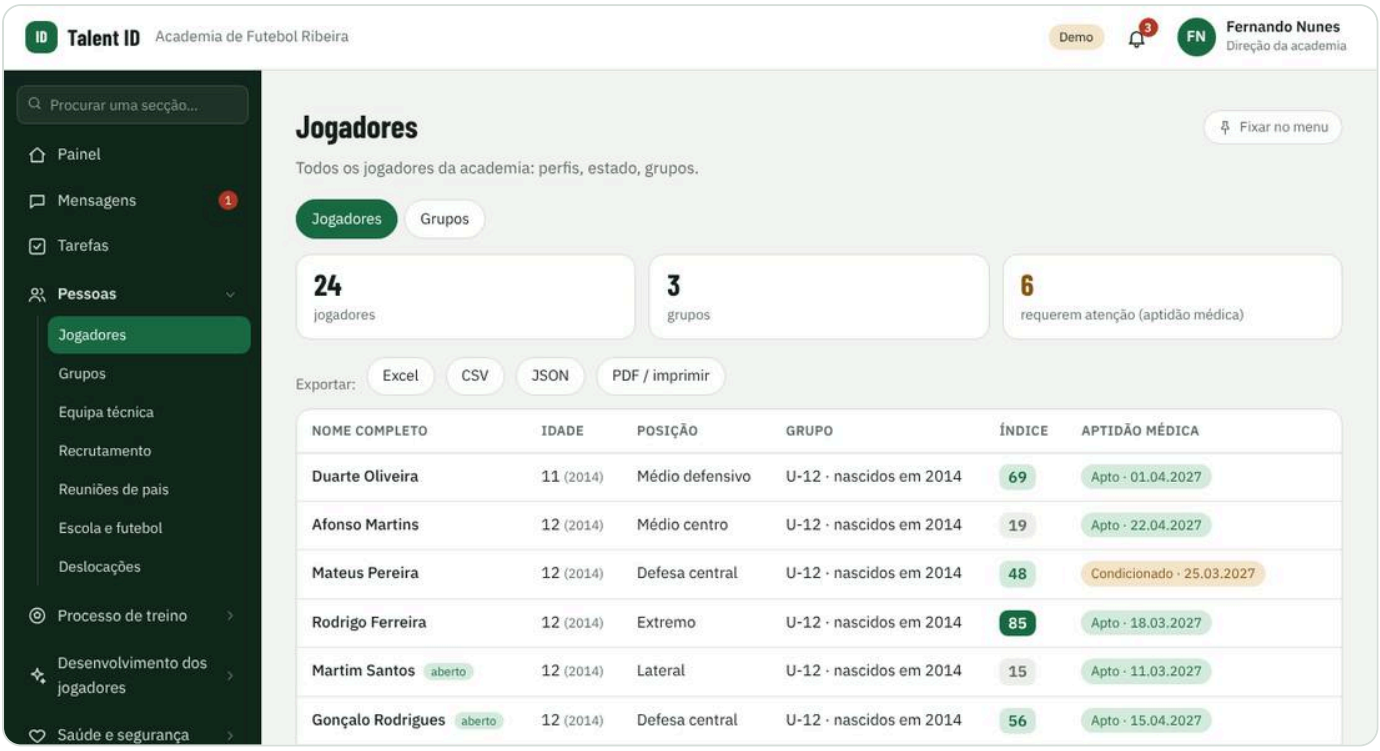
- **«Requer decisão»**: cartões com contadores, por exemplo propostas de jogos particulares, aptidões médicas expiradas, pedidos. Um clique leva-te diretamente à lista correspondente.
- **«Estado dos grupos»**: tabela de todos os grupos com assiduidade a 30 dias, últimos testes, saúde, percentagem de pais no sistema e treinos dos próximos 7 dias. Verde, bem; amarelo, atenção; vermelho, é preciso agir.
- **«Hoje»**: lista de tarefas pendentes com o botão «Abrir»; mais abaixo, a análise da academia recolhida.

Dica: começa o dia nesta página; as células vermelhas dizem-te com que treinador tens de falar.

2. Pessoas

2.1. Jogadores

Todos os jogadores da academia numa só tabela: idade, posição, grupo, índice de potencial e estado da aptidão médica.

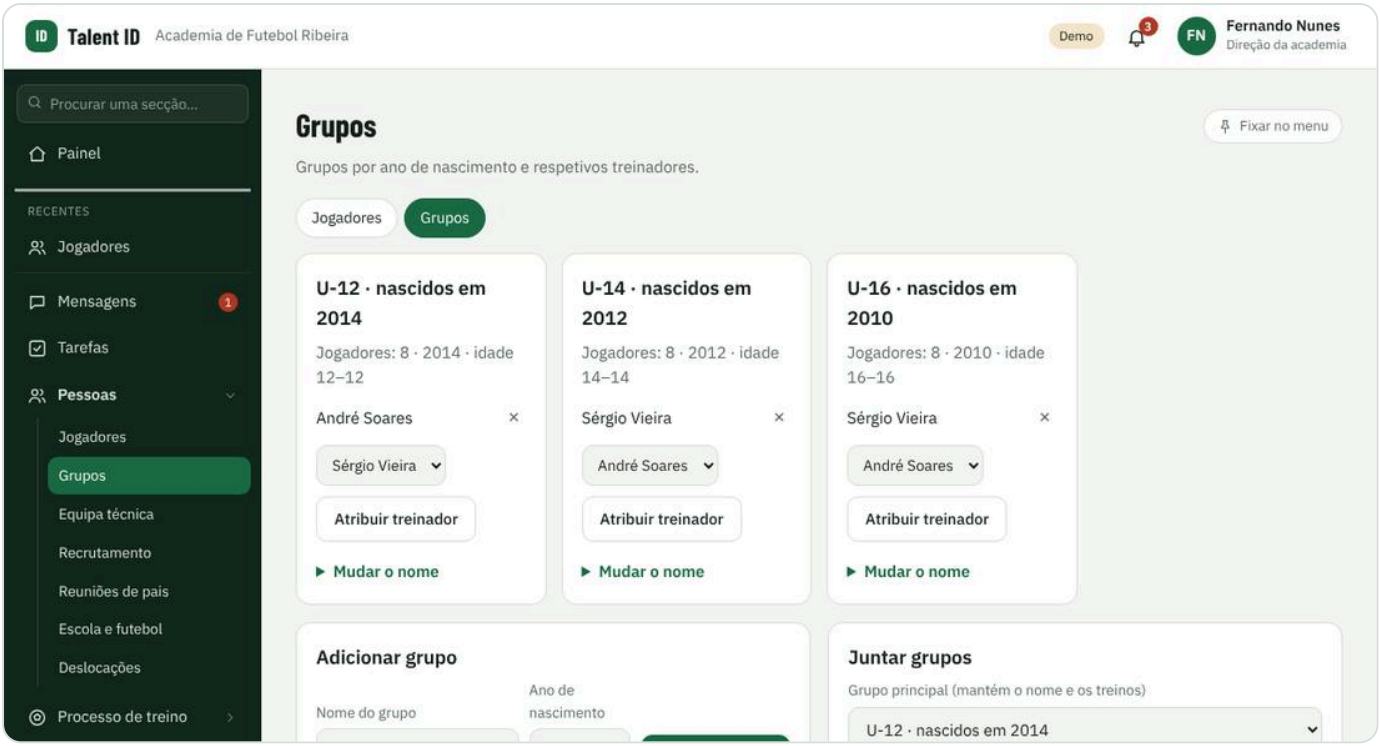


Jogadores

- Os cartões no topo mostram quantos jogadores e grupos há e quantas crianças precisam de atenção por causa da aptidão médica.
- **«Exportar»:** Excel, CSV, JSON ou «PDF / imprimir», para um relatório aos fundadores ou à federação.
- Clica no nome para abrir a ficha do jogador (secção 4.1).
- A etiqueta **«aberto»** indica um perfil aberto à observação de talentos por clubes profissionais: só com o consentimento dos pais e sem apelido, contactos nem dados de saúde.

2.2. Grupos

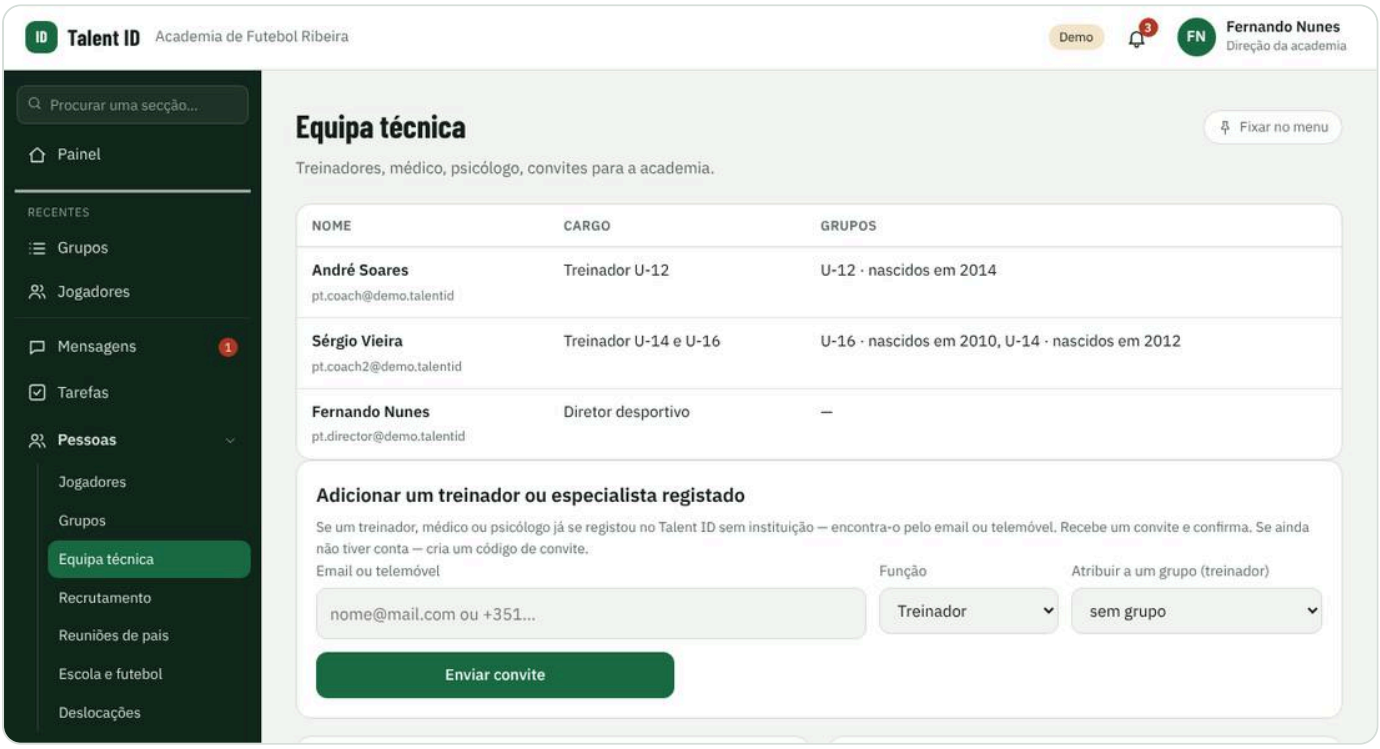
Os grupos são criados por ano de nascimento (U-12 · nascidos em 2014) e têm o seu próprio treinador. Aqui também se adicionam jogadores manualmente ou por importação a partir do Excel.



Grupos

2.3. Equipa técnica

Treinadores, médico e psicólogo da academia, com as suas funções e grupos.

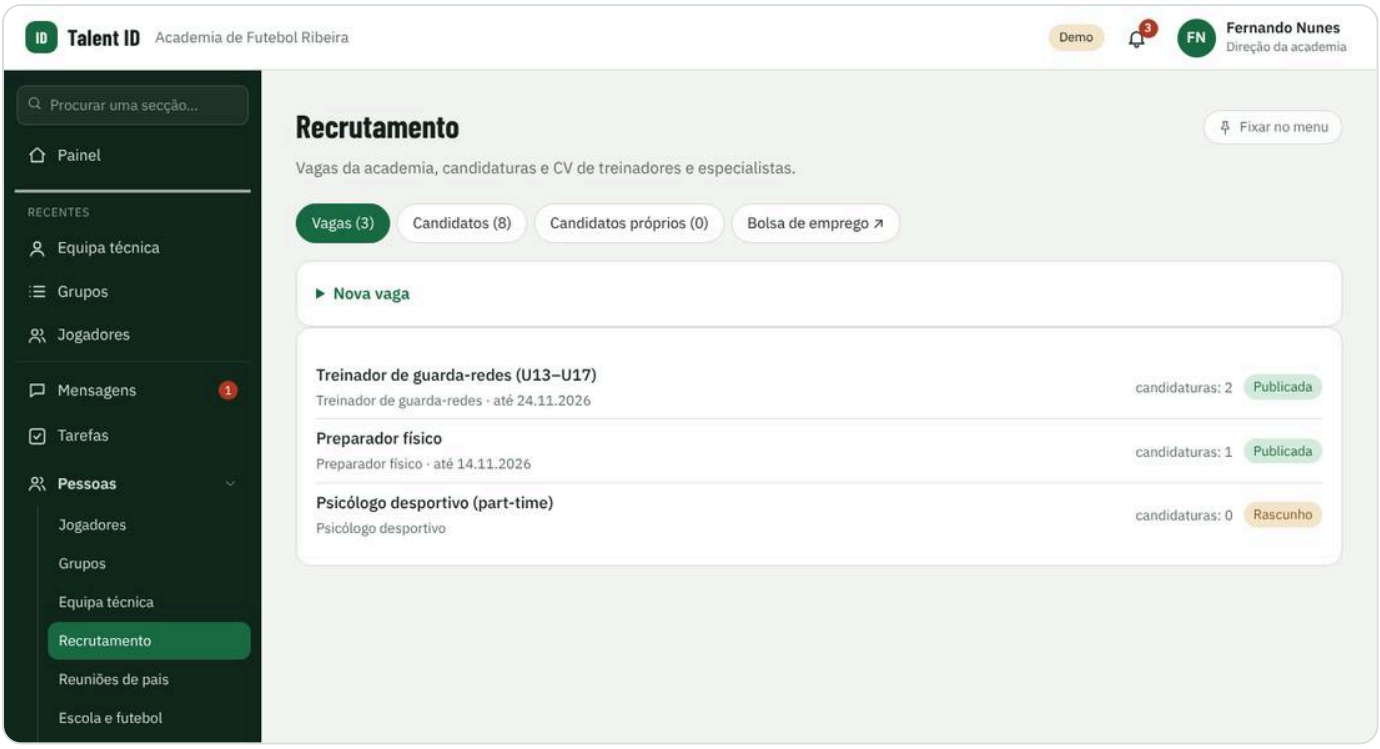


Equipa técnica

1. **«Adicionar um treinador ou especialista registado»:** introduz o e-mail ou o telemóvel dele, escolhe a função e o grupo; a pessoa recebe um convite e confirma-o.
2. **Convidar um treinador, pais, o médico ou o psicólogo sem conta:** cria um código de convite e envia-o; os pais com o código veem logo o perfil do seu filho.
3. No bloco **«Códigos de convite»** vês quem já usou o seu código.

2.4. Recrutamento

Publica as vagas da academia e consulta os currículos dos treinadores e especialistas que se candidataram.



Recrutamento

2.5. Reuniões de pais

Reuniões para um grupo ou para toda a academia: os pais recebem uma notificação e respondem «vou / não posso»; tu vês quem vai estar presente.



Reuniões de pais

2.6. Escola e futebol

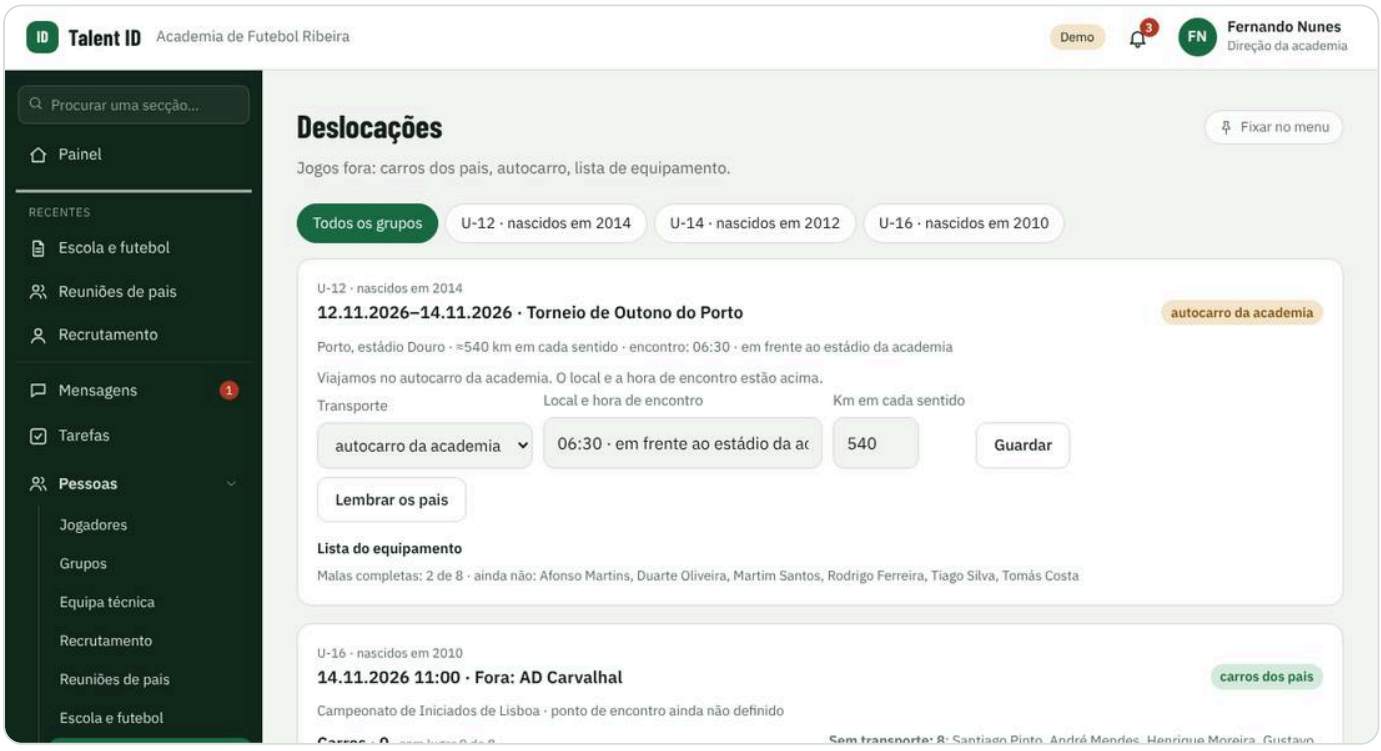
Testes e exames nas escolas dos jogadores, conflitos com os jogos e cartas prontas para a escola para justificar as faltas por competição.



Escola e futebol

2.7. Deslocações

Jogos fora: quem vai no carro dos pais, quem vai de autocarro, lista do equipamento e confirmações dos pais.



Deslocações

3. Processo de treino

A direção vê tudo o que os treinadores planeiam e registam, e define uma metodologia única para a academia.

3.1. Treinos

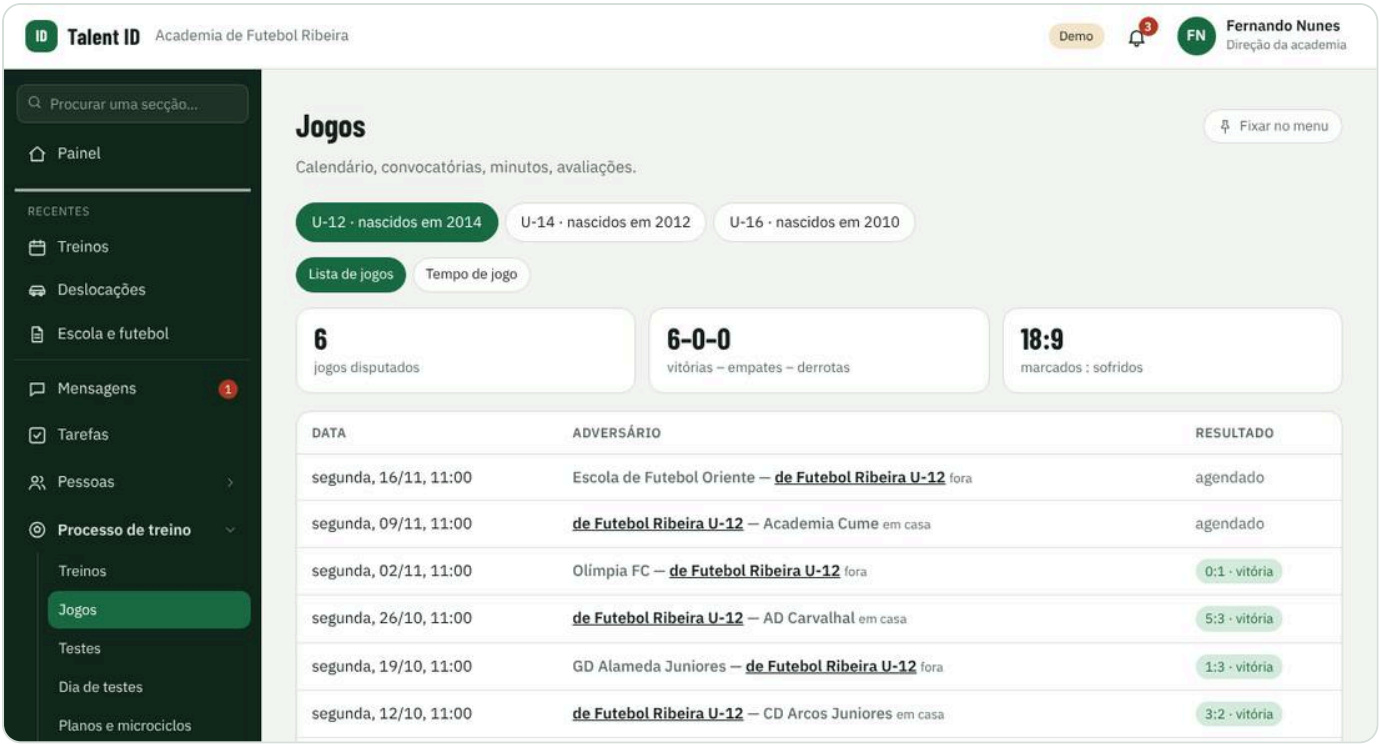


Treinos

- Escolhe o grupo e o período: «Semana», «Mês», «Trimestre» ou «Lista e carga».
- Os dias são marcados em relação ao jogo: MD é o dia de jogo, MD-3…MD-1 os dias anteriores, MD+1 o dia seguinte.
- **«Carga semanal planeada»** calcula RPE × minutos por dia; o dia de jogo aparece noutra cor.
- **«Planeamento da semana»:** escolhe o microciclo (competitivo, de recuperação…) ou copia com um clique os treinos da semana passada.

3.2. Jogos

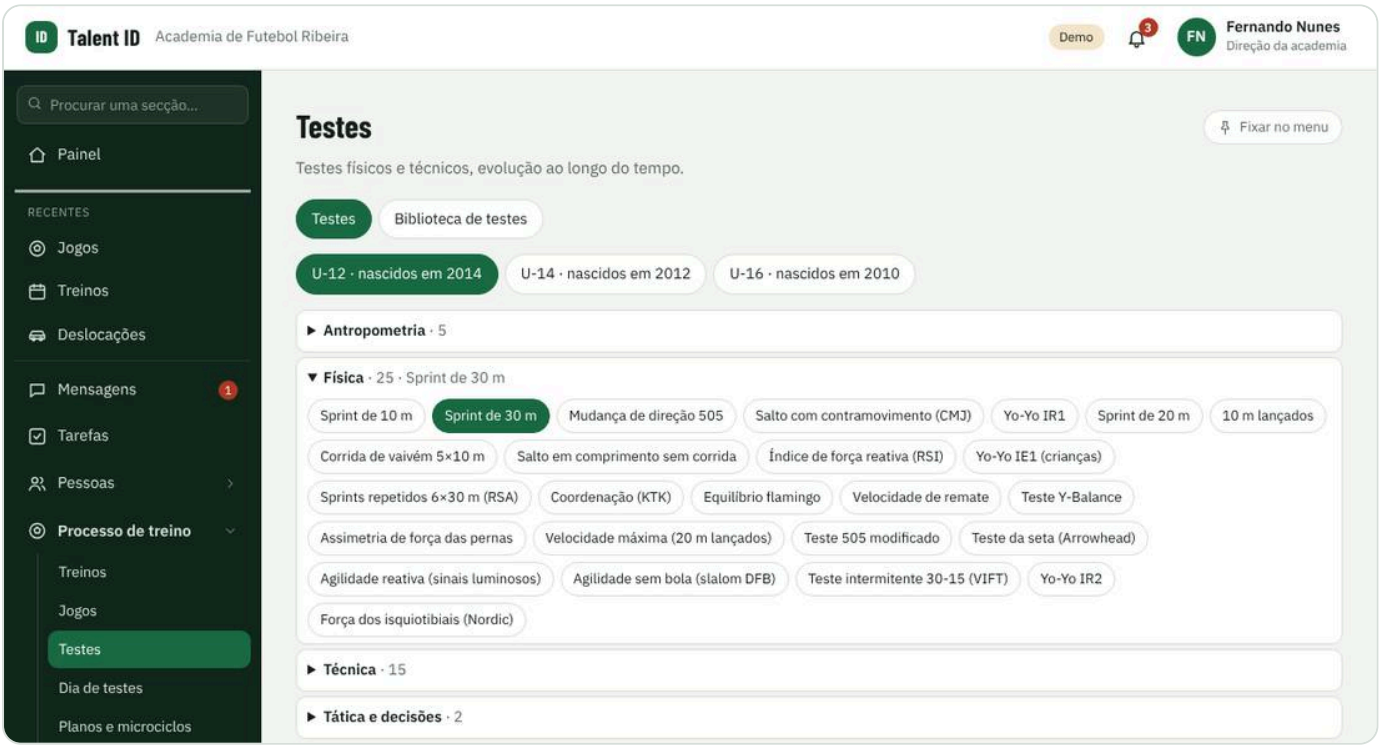
Calendário de jogos de todos os grupos, convocatórias, minutos e avaliações dos jogadores. Os minutos jogados entram no relatório mensal e na previsão de abandono: jogar pouco é um dos principais motivos pelos quais as crianças desistem.



Jogos

3.3. Testes

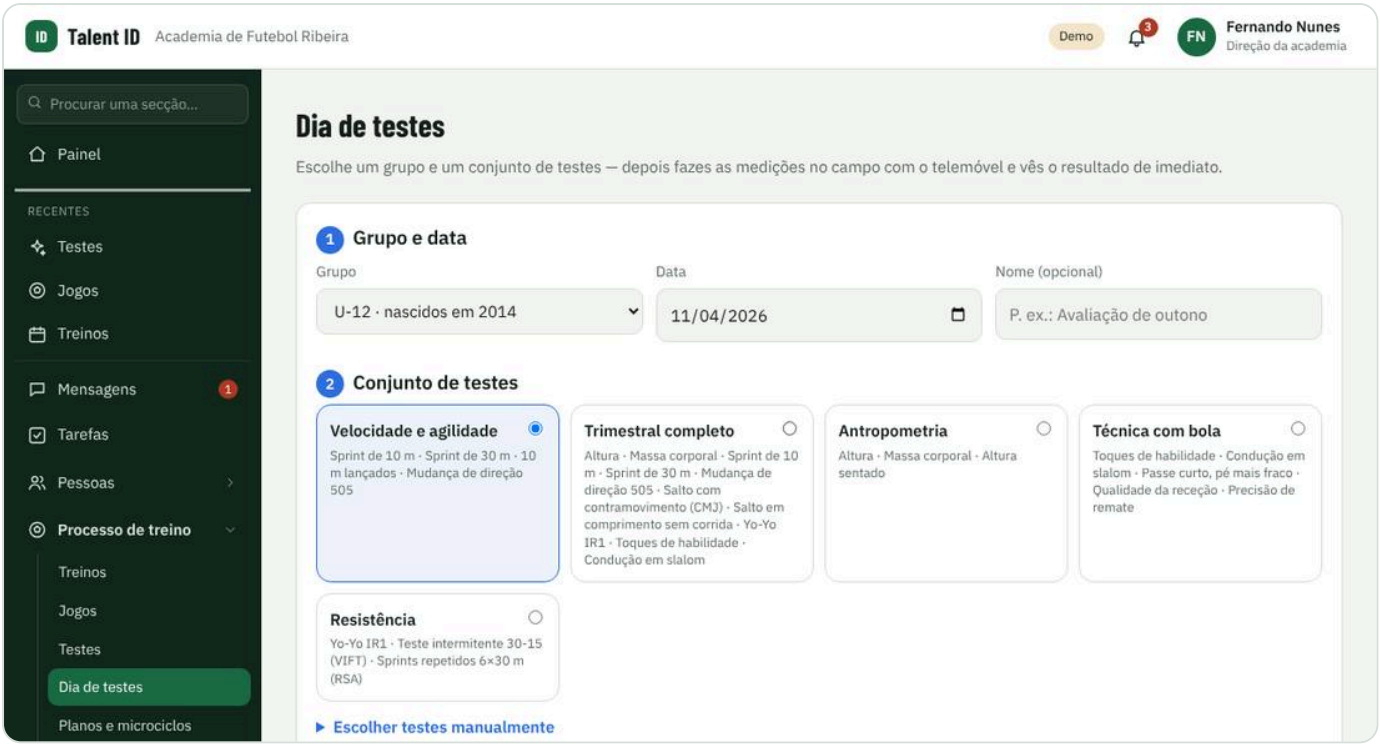
Resultados dos testes físicos e técnicos por grupo e a sua evolução.



Testes

3.4. Dia de testes

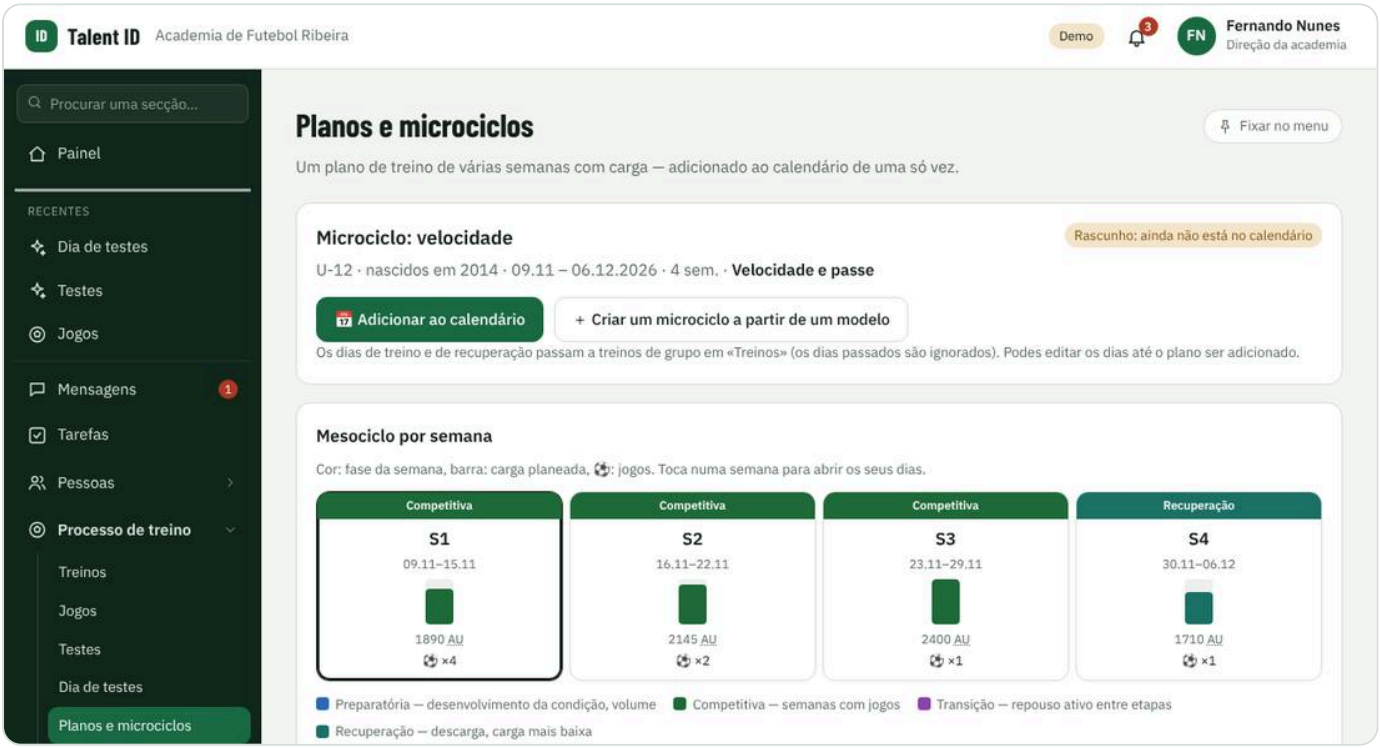
Avaliar um grupo em três passos: grupo e data → conjunto de testes (por exemplo, «Velocidade e agilidade» ou «Trimestral completo») → medições no campo a partir do telemóvel. O resumo e a comparação com os pares, de imediato.



Dia de testes

3.5. Planos e microciclos

Um plano de várias semanas com a carga planeada; o plano concluído passa para o calendário do grupo com um clique.



Planos e microciclos

3.6. Metodologia da academia

O que a academia ensina em cada idade: prioridades do modelo de jogo, objetivos, formatos de jogo e estrutura do treino. O programa padrão vai do futebol em espaços reduzidos ao 11 contra 11; a direção

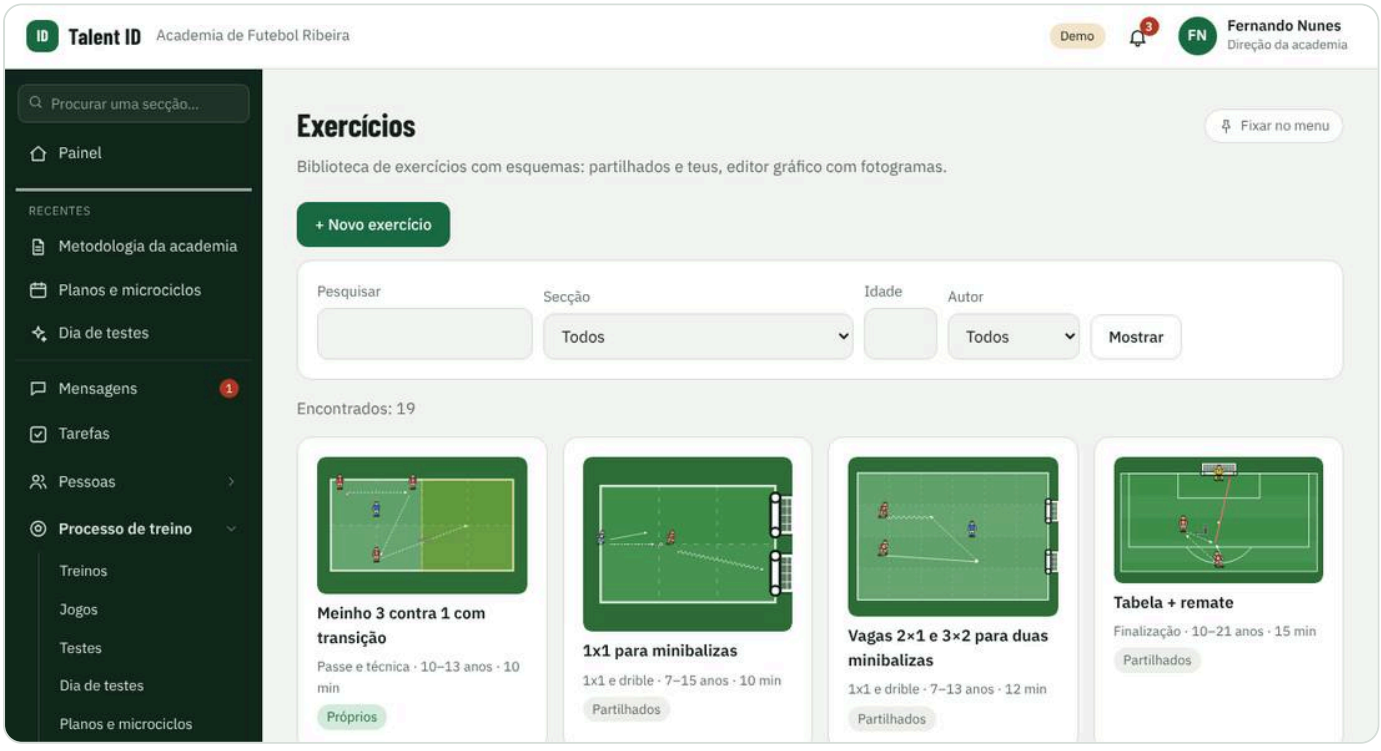
pode substituir os objetivos de cada idade pelos seus, que passam a ser a referência para todos os treinadores.



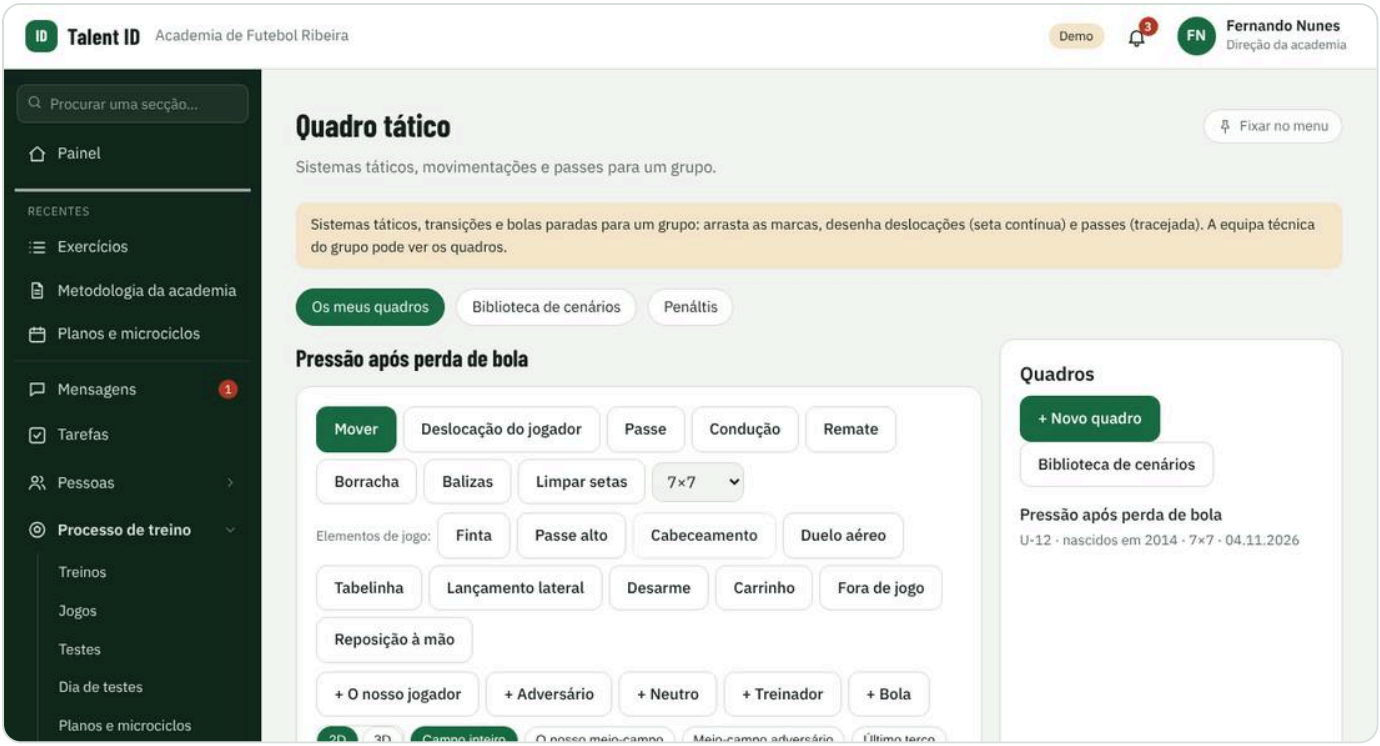
Metodologia da academia

3.7. Exercícios e quadro tático

- **«Exercícios»**: biblioteca com esquemas, exercícios comuns e próprios da academia, editor gráfico por fotogramas.
- **«Quadro tático»**: esquemas de posicionamento, movimentações e passes para um grupo; o treinador pode enviar um esquema aos pais do jogador.



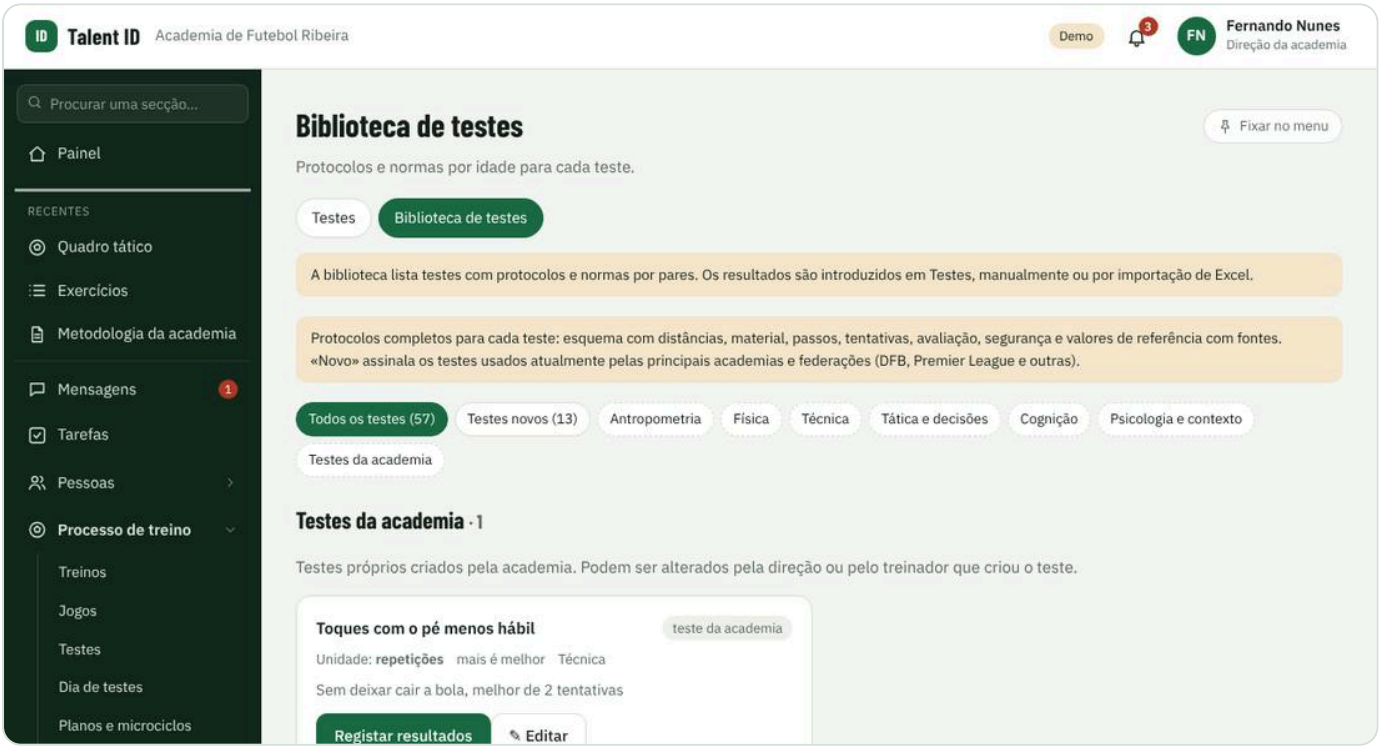
Exercícios



Quadro tático

3.8. Biblioteca de testes

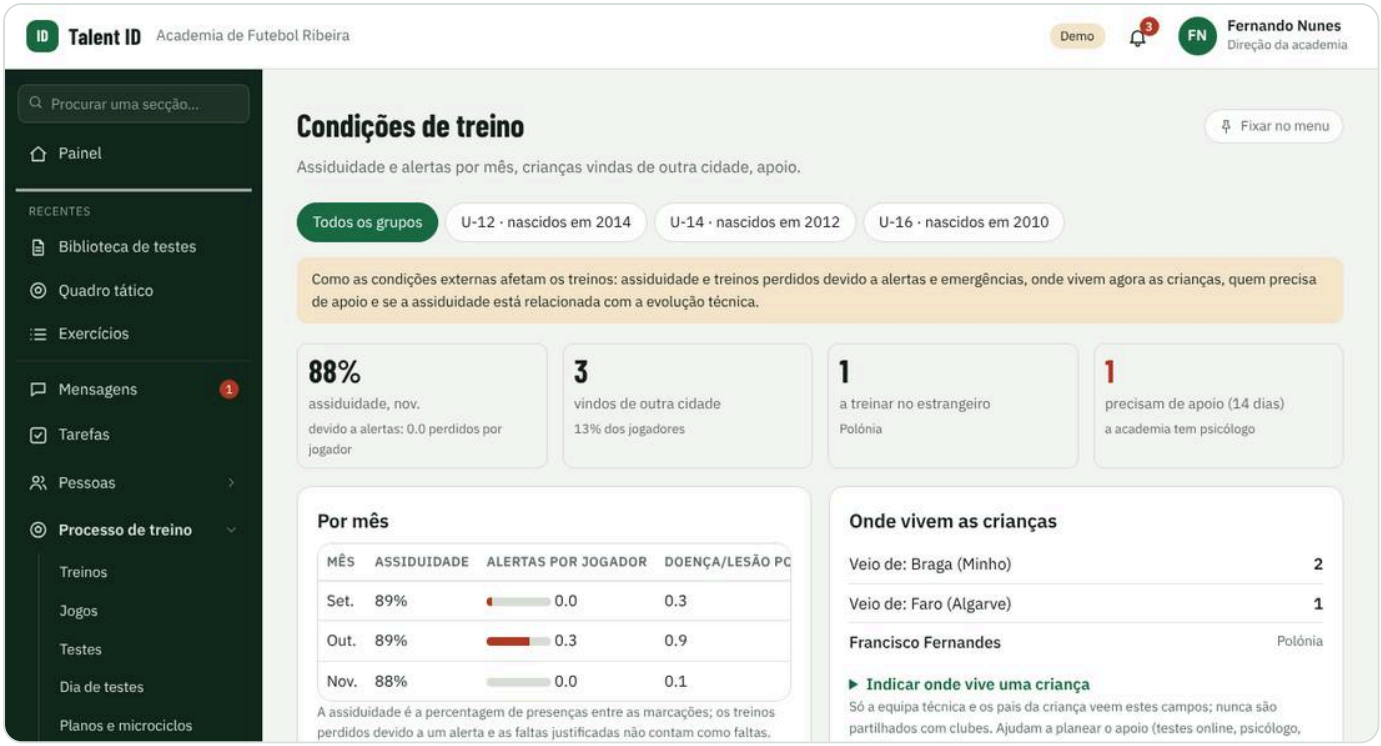
O protocolo de cada teste (como fazê-lo, quantas tentativas, que resultado conta) e as normas por idade. O mesmo protocolo para todos os treinadores torna os resultados comparáveis.



Biblioteca de testes

3.9. Condições de treino

Assiduidade e alertas por mês, crianças vindas de outra cidade e apoio: um argumento para financiadores e patrocinadores sobre as condições em que a academia trabalha.



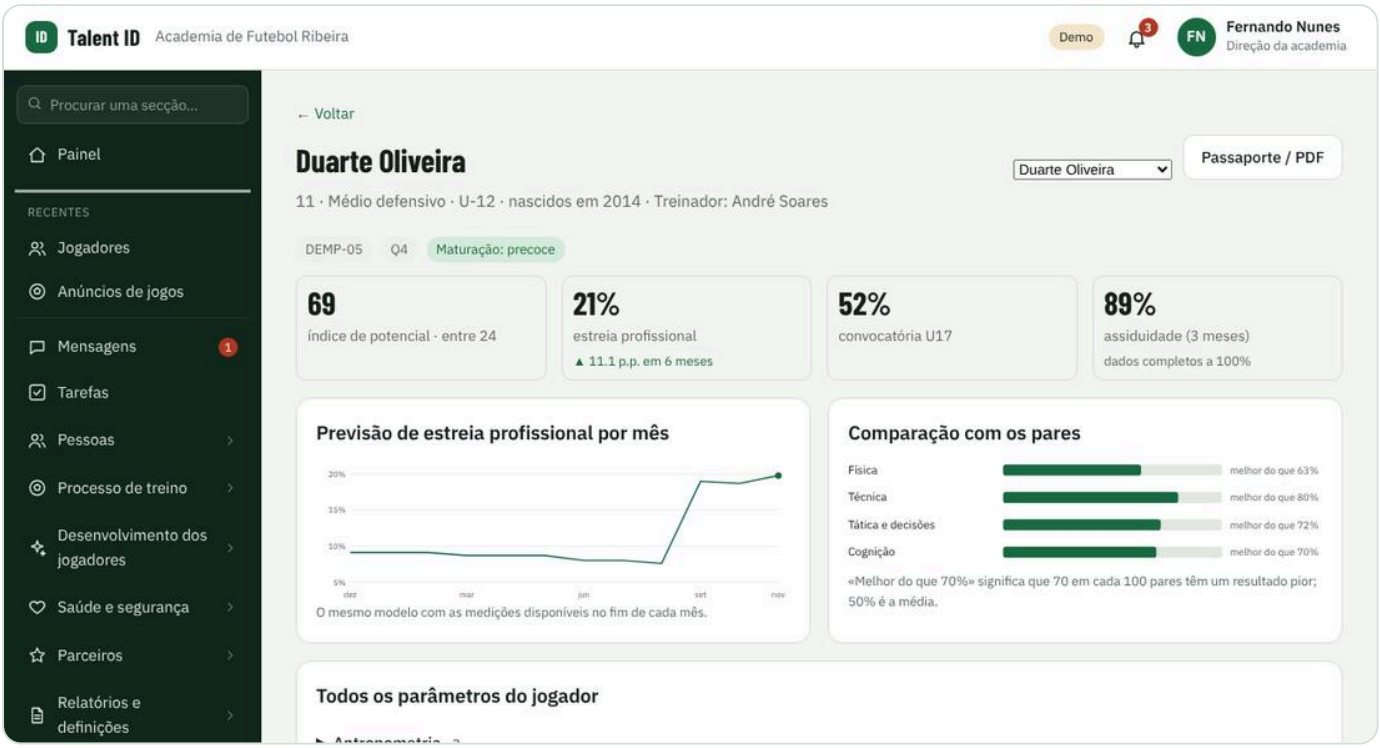
Condições de treino

4. Desenvolvimento dos jogadores

Este bloco distingue o Talent ID das aplicações habituais para clubes: aqui não vês apenas os resultados, mas também como lê-los tendo em conta a maturação.

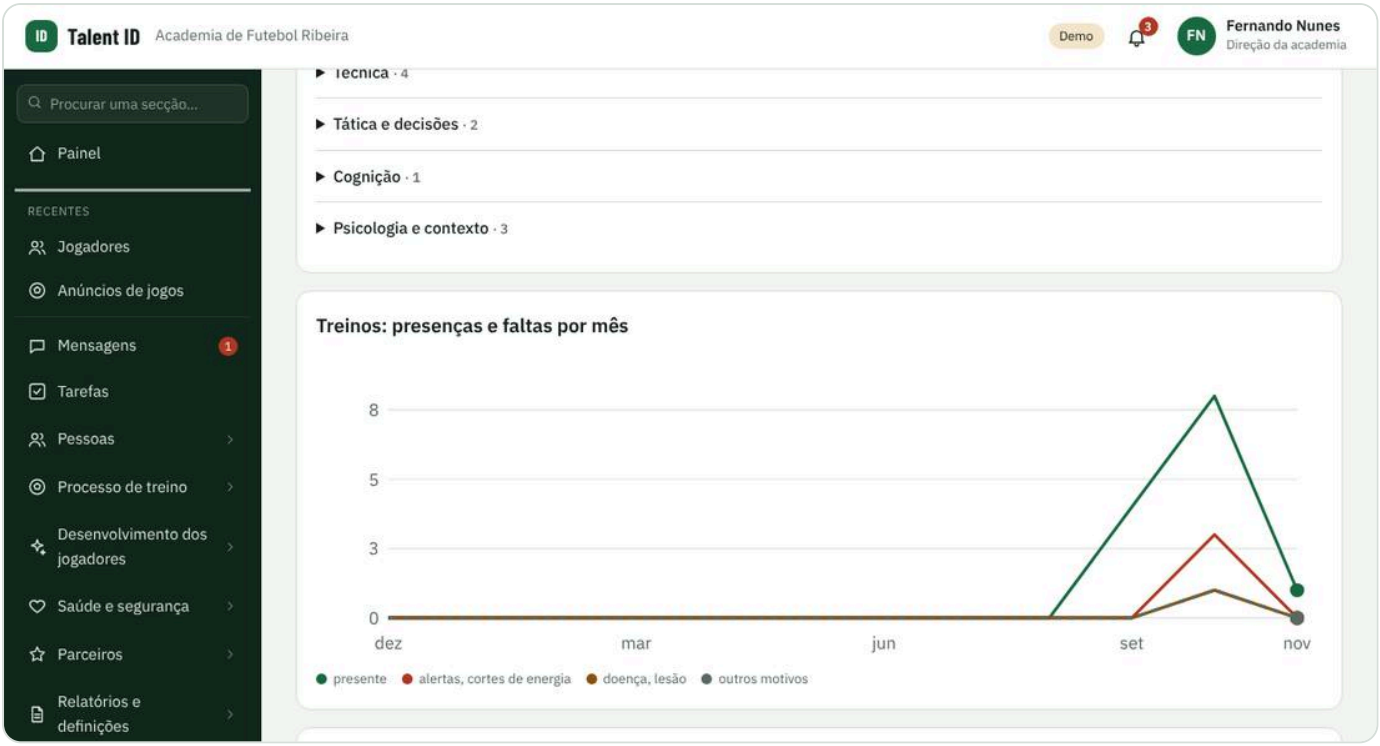
4.1. Ficha do jogador

Abre-se ao clicar no nome em qualquer lista.



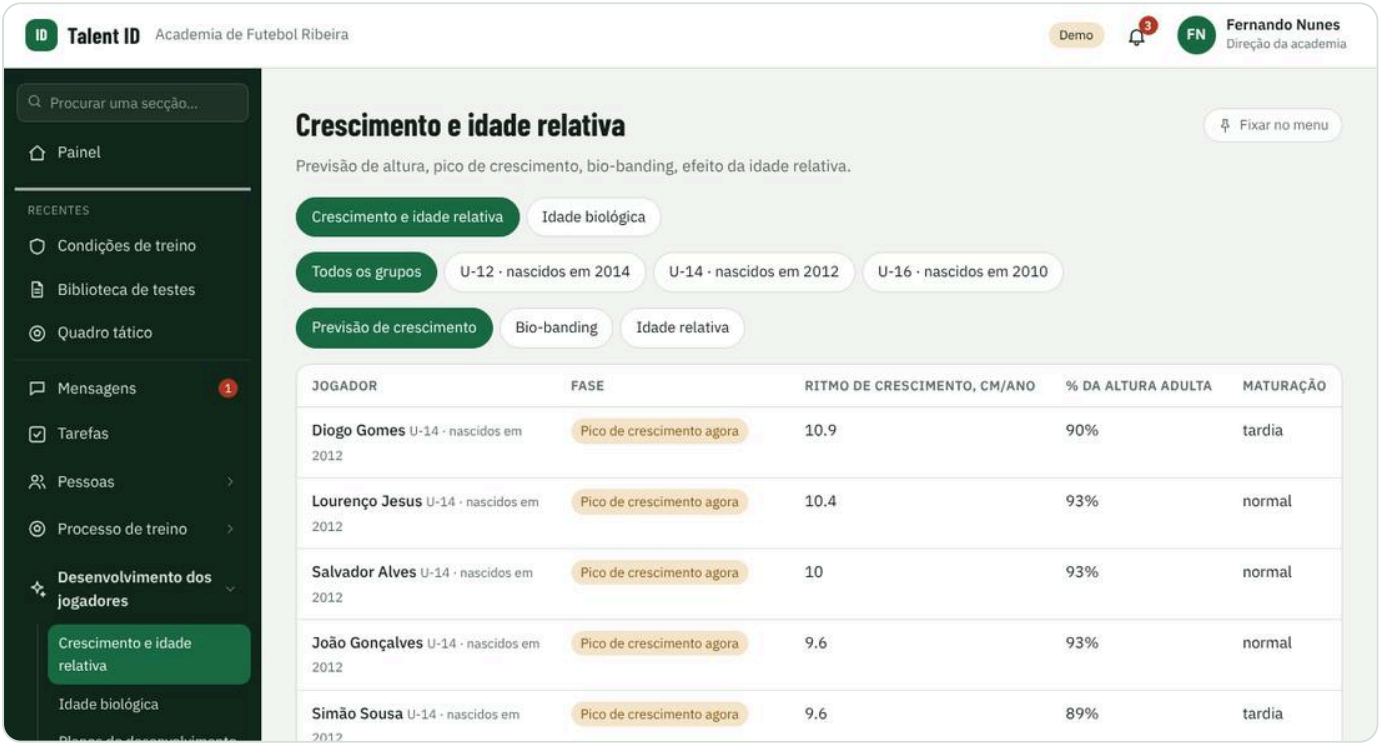
Ficha do jogador

- **No topo:** número, posição, grupo, treinador; etiquetas do trimestre de nascimento (T1–T4) e do ritmo de maturação.
- **Métricas:** índice de potencial, probabilidade de estreia profissional e de convocatória para a seleção, assiduidade e completude dos dados.
- **«Previsão de estreia profissional por mês»** mostra como a previsão mudou; **«Comparação com os pares»**: físico, técnica, tática, cognitivo («melhor do que 70%» = melhor do que 70 em cada 100 jogadores da mesma idade).
- **«Todos os parâmetros do jogador»:** antropometria, físico, técnica, tática, psicologia: valor, variação em 3 meses, posição entre os pares e data da medição. A etiqueta «idade bio.» indica uma comparação corrigida pela maturação.
- **«Passaporte / PDF»**: o passaporte de desenvolvimento para os pais ou para uma transferência.



Ficha do jogador: testes e assiduidade

4.2. Crescimento e idade relativa



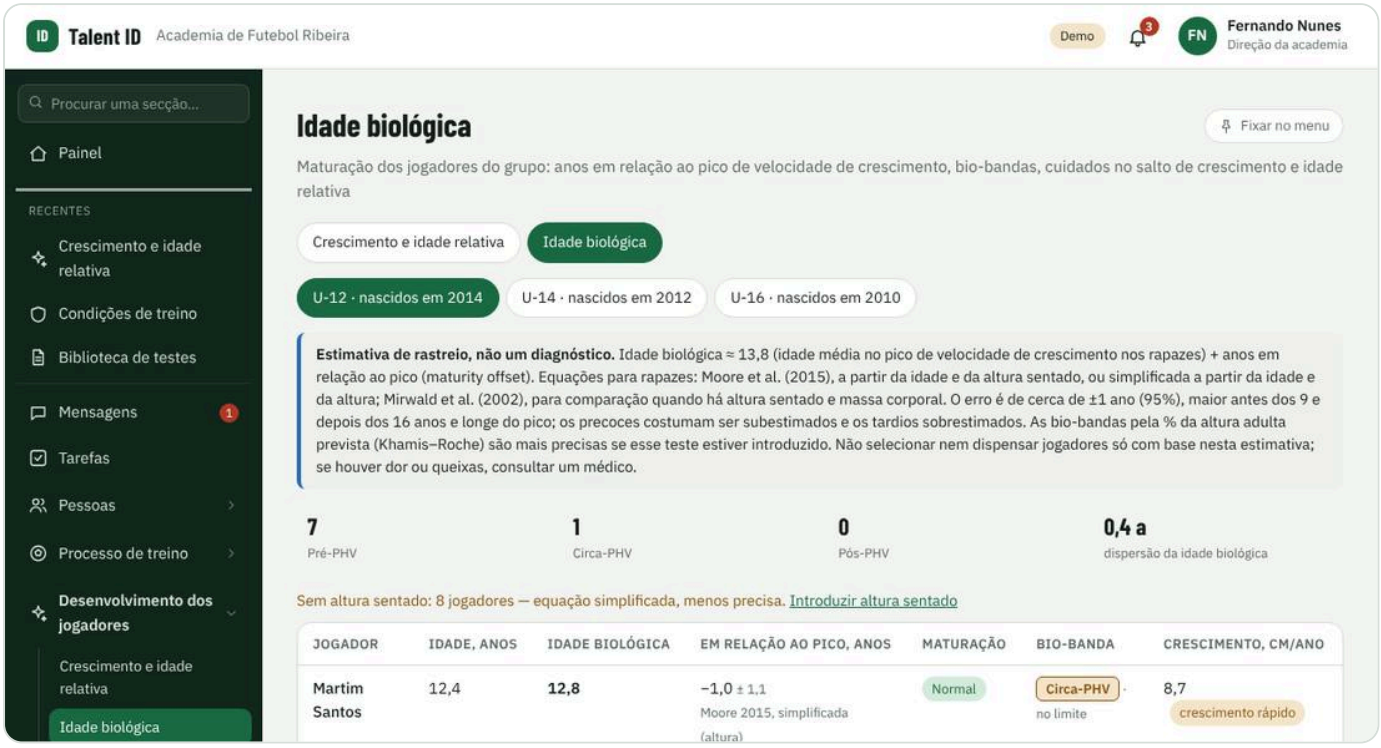
Crescimento e idade relativa

- **«Previsão de crescimento»:** fase (antes do pico, pico de crescimento agora, depois do pico), velocidade de crescimento em cm por ano, percentagem da altura adulta e ritmo de maturação (precoce, normal, tardio).
- **«Bio-banding»:** grupos A–D segundo a percentagem da altura adulta, para torneios e exercícios entre crianças com a mesma idade biológica.

- **«Idade relativa»:** distribuição dos jogadores por trimestre de nascimento; se se concentram em janeiro–março, é sinal de que a academia está a pôr de lado os nascidos mais tarde.

4.3. Idade biológica

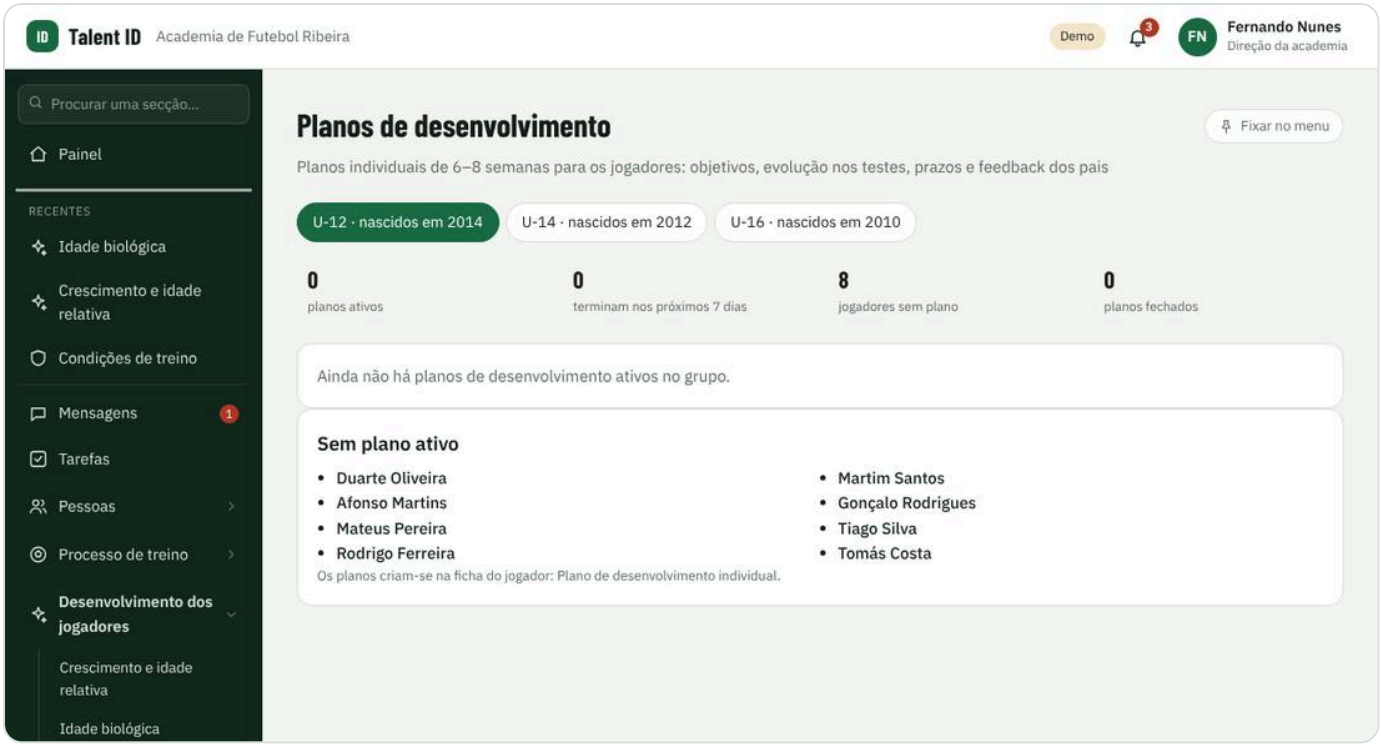
A maturação dos jogadores do grupo: anos antes ou depois do pico de crescimento, bio-bandas e avisos de cuidado durante o pico. Para o cálculo são necessários altura, peso e data de nascimento; a altura dos pais torna a previsão mais precisa.



Idade biológica

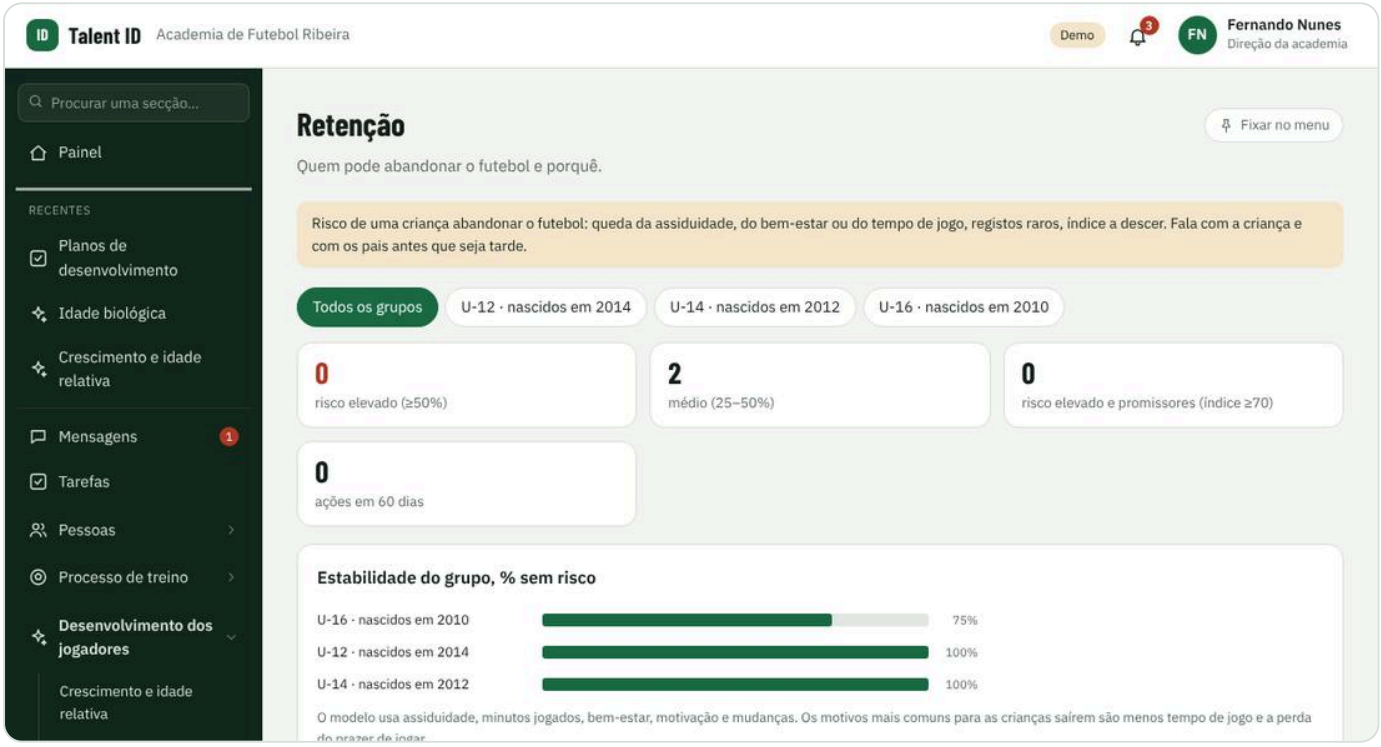
4.4. Planos de desenvolvimento

Planos individuais de 6–8 semanas: objetivos, progresso nos testes, prazos e comentários dos pais.



Planos de desenvolvimento

4.5. Retenção

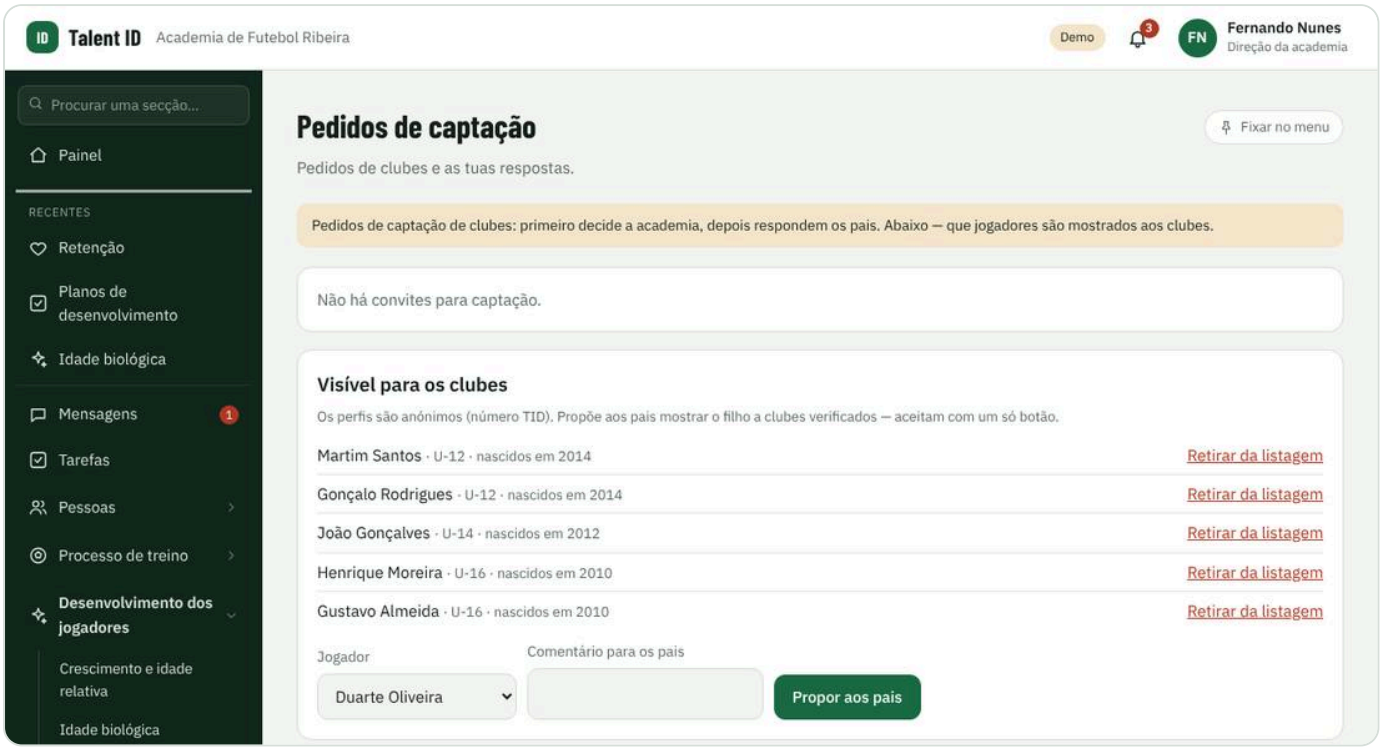


Retenção

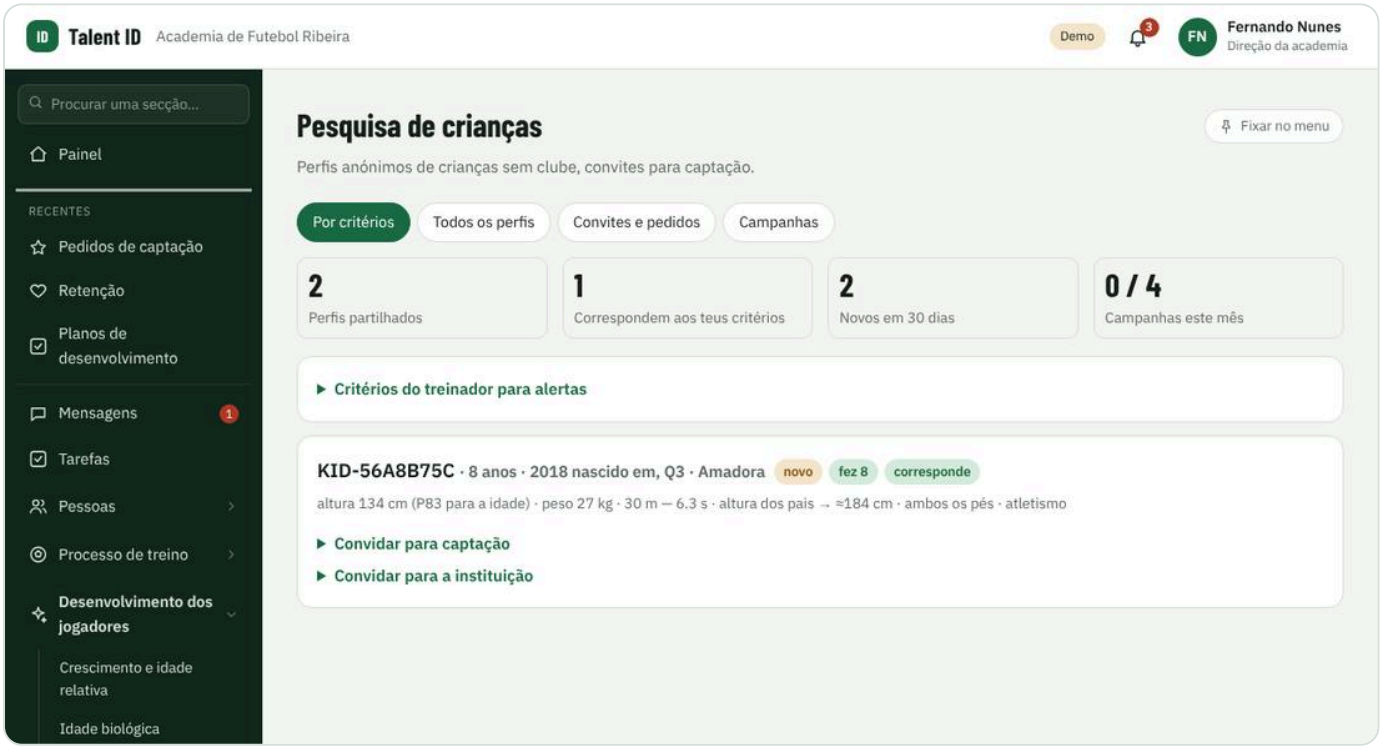
- O modelo tem em conta assiduidade, minutos jogados, bem-estar, motivação e mudanças de residência.
- Os cartões no topo mostram quantas crianças têm risco elevado (≥50%) e médio (25–50%), quantas delas têm potencial e quantas ações foram realizadas em 60 dias.
- Na tabela, para cada criança: risco, motivo e botões de ação **«Conversa»**, **«Plano indiv.»**, **«Tudo bem»**. A ação registada soma-se ao contador.

4.6. Pedidos de captação e pesquisa de crianças

- **«Pedidos de captação»**: os pedidos de clubes profissionais sobre os teus jogadores e as tuas respostas.
- **«Pesquisa de crianças»**: perfis anónimos de crianças sem clube (ano e trimestre de nascimento, cidade, altura, 30 m, previsão de altura) e convites para um treino de captação. Com o plano «Elite» recebes avisos de novos perfis segundo os teus critérios.



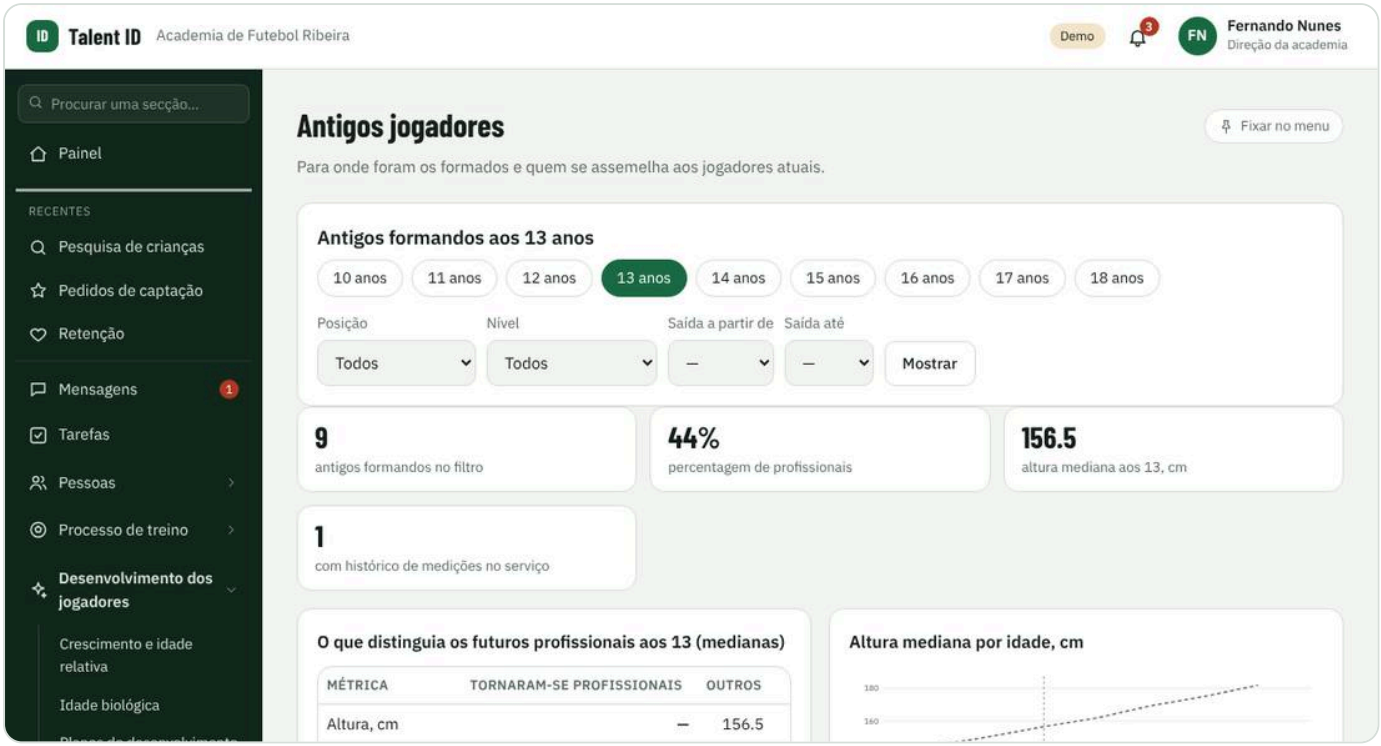
Pedidos de captação



Pesquisa de crianças

4.7. Antigos jogadores

Para onde foram os antigos jogadores e quem se parece com os jogadores atuais («Perfis semelhantes»). O perfil do antigo jogador no momento da saída ajuda a perceber que trajetória um jogador mais novo está a repetir.

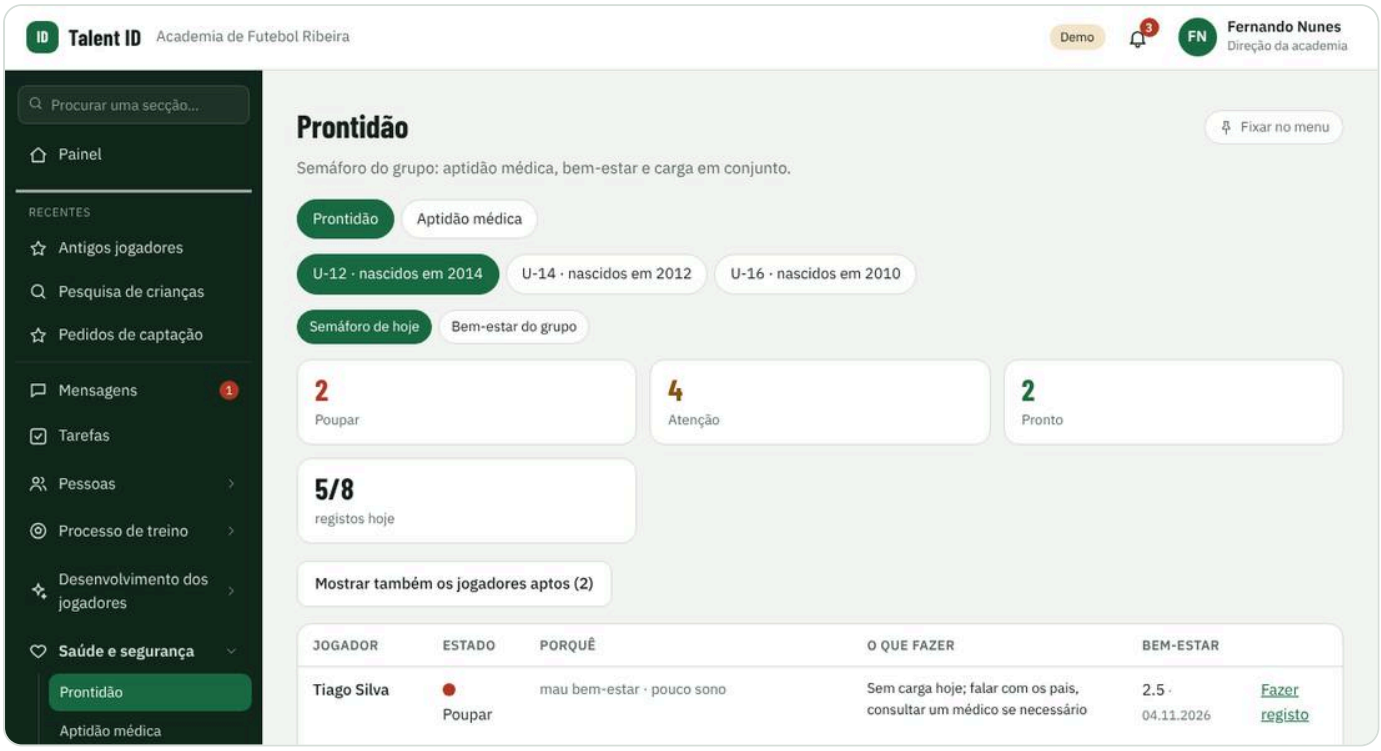


Antigos jogadores

5. Saúde e segurança

5.1. Prontidão

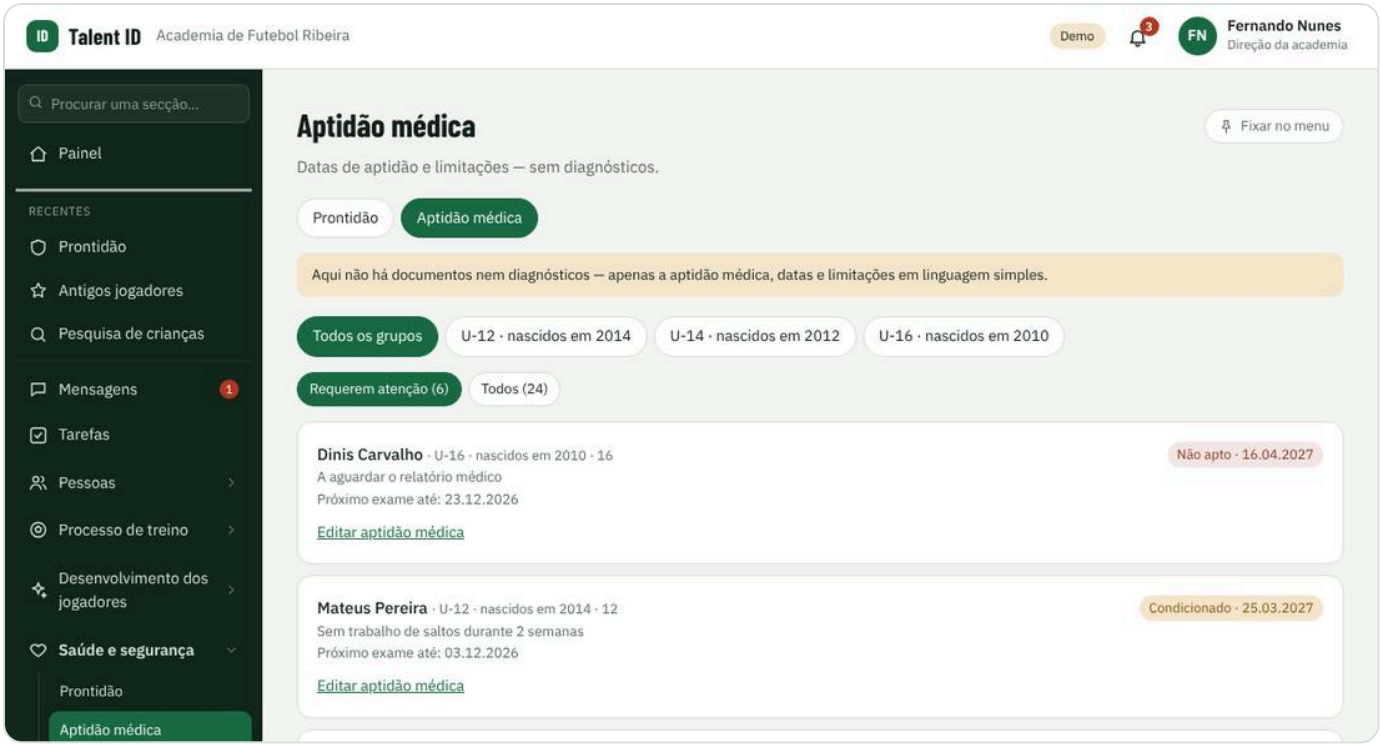
O semáforo do grupo antes do treino: aptidão médica, check-in de bem-estar e carga, tudo junto. Verde: joga sem limitações; amarelo: reduzir a carga; vermelho: não pode treinar.



Prontidão

5.2. Aptidão médica

Datas de validade da aptidão e limitações de cada jogador, sem diagnósticos. O médico introduz a data e as limitações em linguagem simples (por exemplo, «sem saltos até 30.11»). Quando a data se aproxima, o estado passa a «Exame a aproximar-se»; as aptidões expiradas aparecem no «Painel».

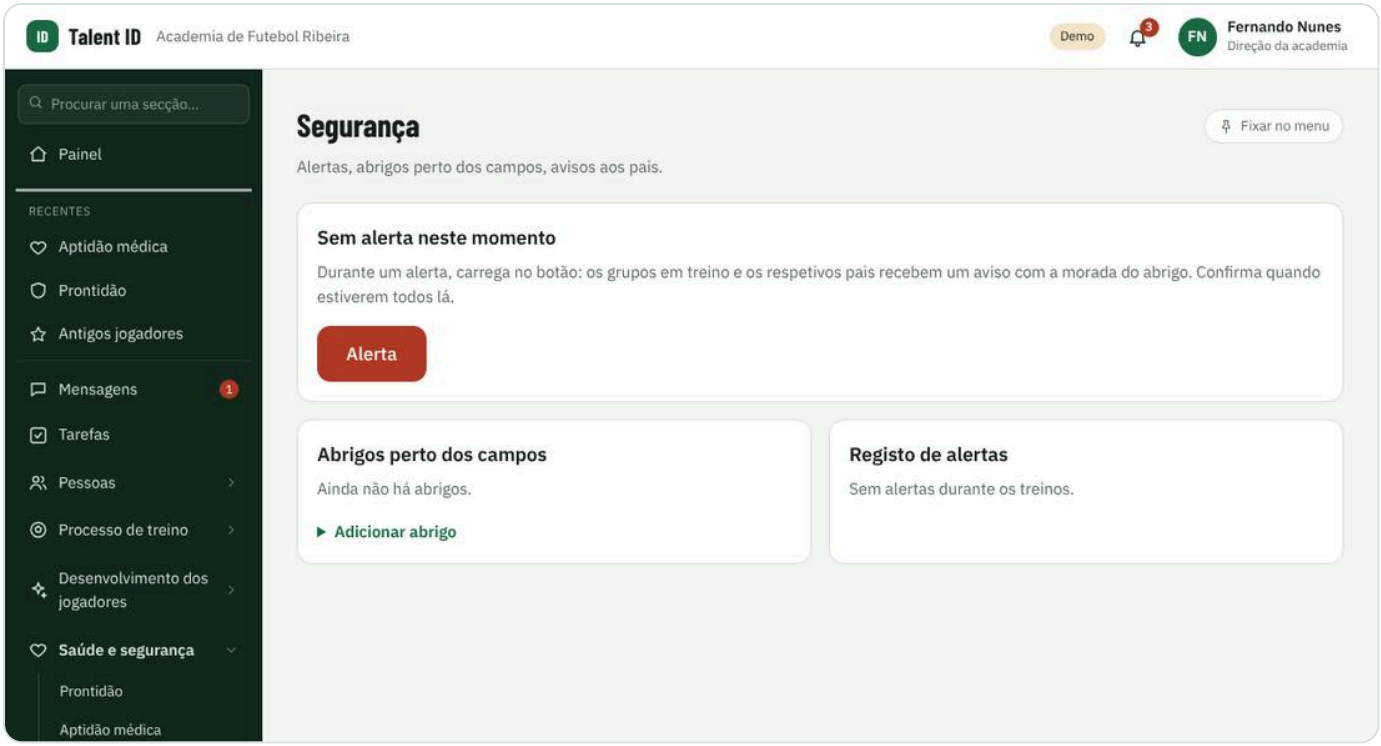


Aptidão médica

5.3. Segurança

Alertas, abrigos perto dos campos e avisos aos pais.

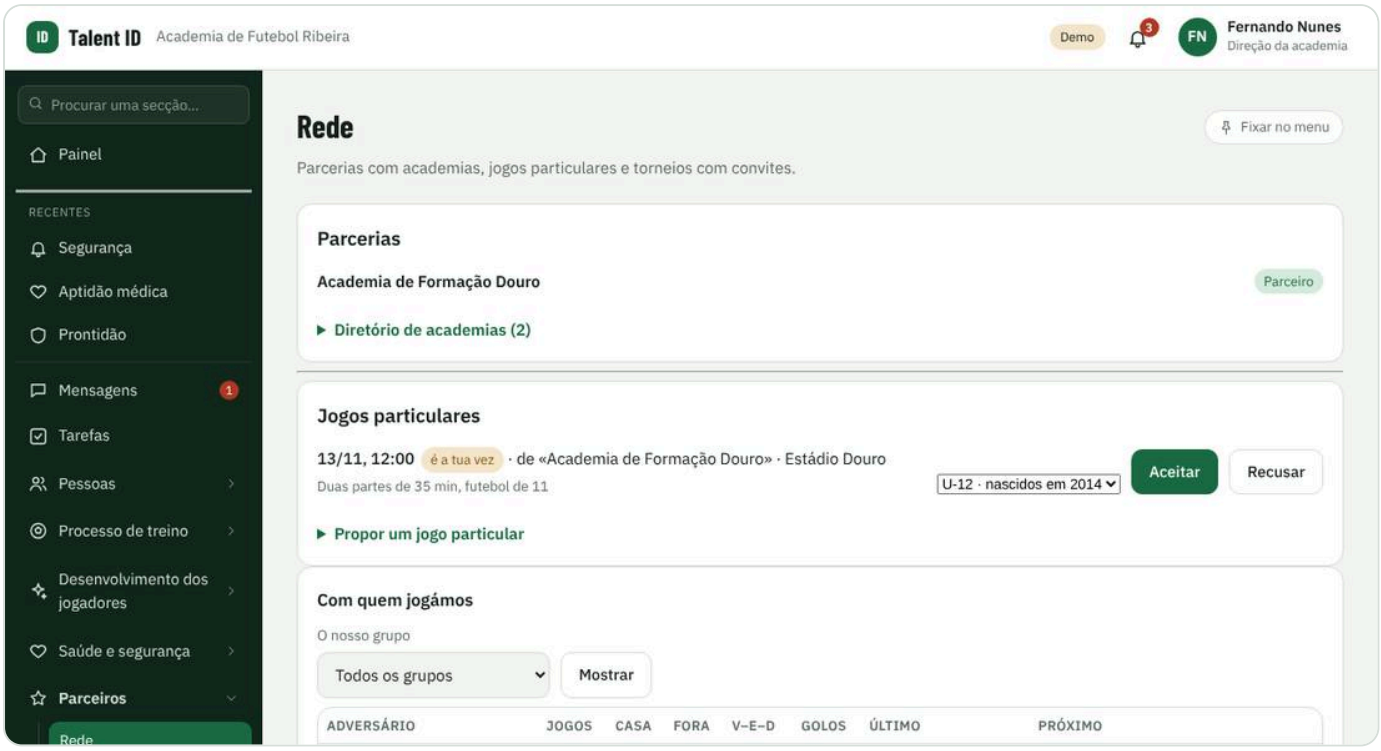
1. Em «Abrigos perto dos campos», usa «Adicionar abrigo» para indicar o abrigo mais próximo de cada campo.
2. Em caso de emergência, o treinador ou a direção carrega em «Alerta»: os pais recebem um aviso com o local onde estão as crianças.
3. Os treinos cancelados por um alerta são contabilizados nas «Condições de treino» e na ficha do jogador como motivo de falta à parte («alertas, cortes de energia»).


Talent ID
Academia de Futebol Ribeira
Demo
3
FN
Fernando Nunes
Direção da academia
Procurar uma secção...
Painel
RECENTES
Aptidão médica
Prontidão
Antigos jogadores
Mensagens
1
Tarefas
Pessoas
Processo de treino
Desenvolvimento dos jogadores
Saúde e segurança
Prontidão
Aptidão médica
Segurança
Alertas, abrigos perto dos campos, avisos aos pais.
Fixar no menu
Sem alerta neste momento
Durante um alerta, carrega no botão: os grupos em treino e os respetivos pais recebem um aviso com a morada do abrigo. Confirma quando estiverem todos lá.
Alerta
Abrigos perto dos campos
Ainda não há abrigos.
Adicionar abrigo
Registo de alertas
Sem alertas durante os treinos.
Segurança

6. Parceiros

6.1. Rede

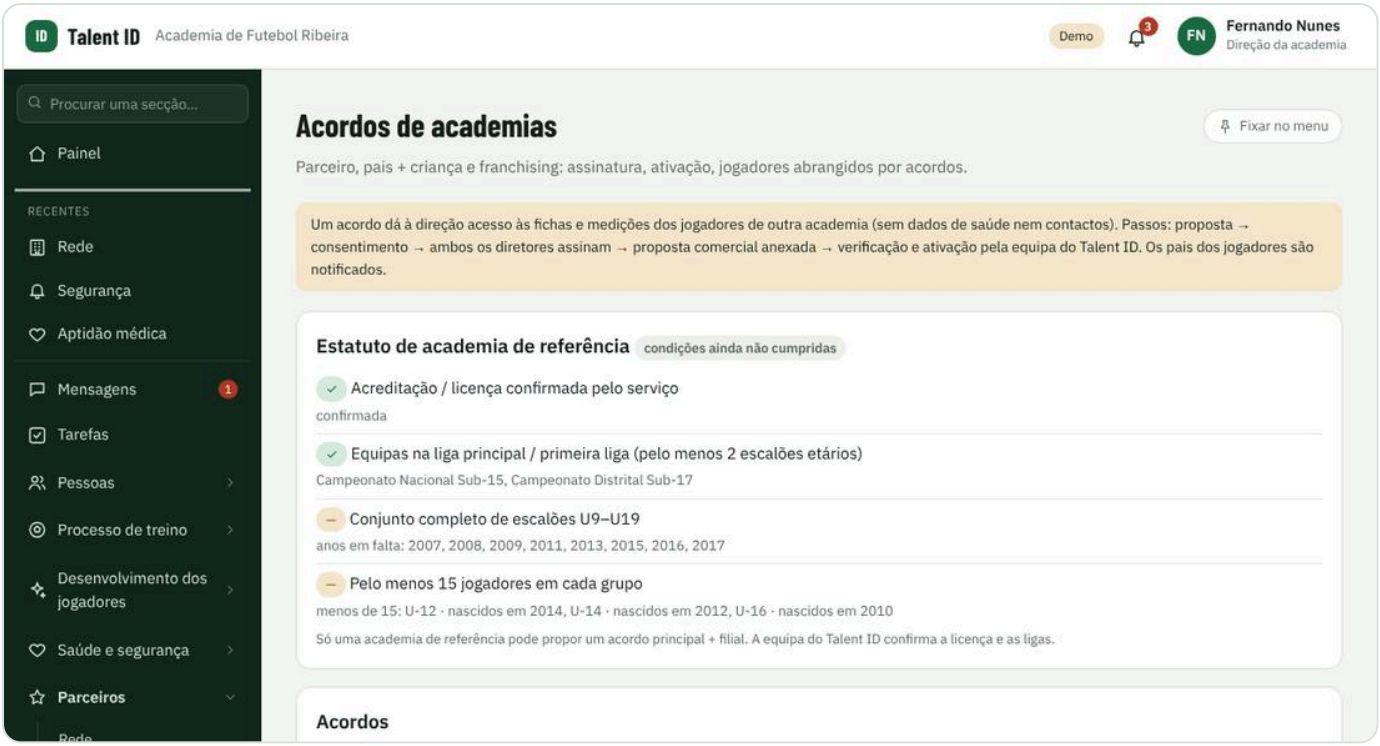
Parcerias com outras academias, jogos particulares e torneios por convite. Propõe um jogo particular: a academia parceira confirma-o ou propõe outra hora, e o jogo aparece no calendário dos dois grupos.



Rede

6.2. Acordos de academias

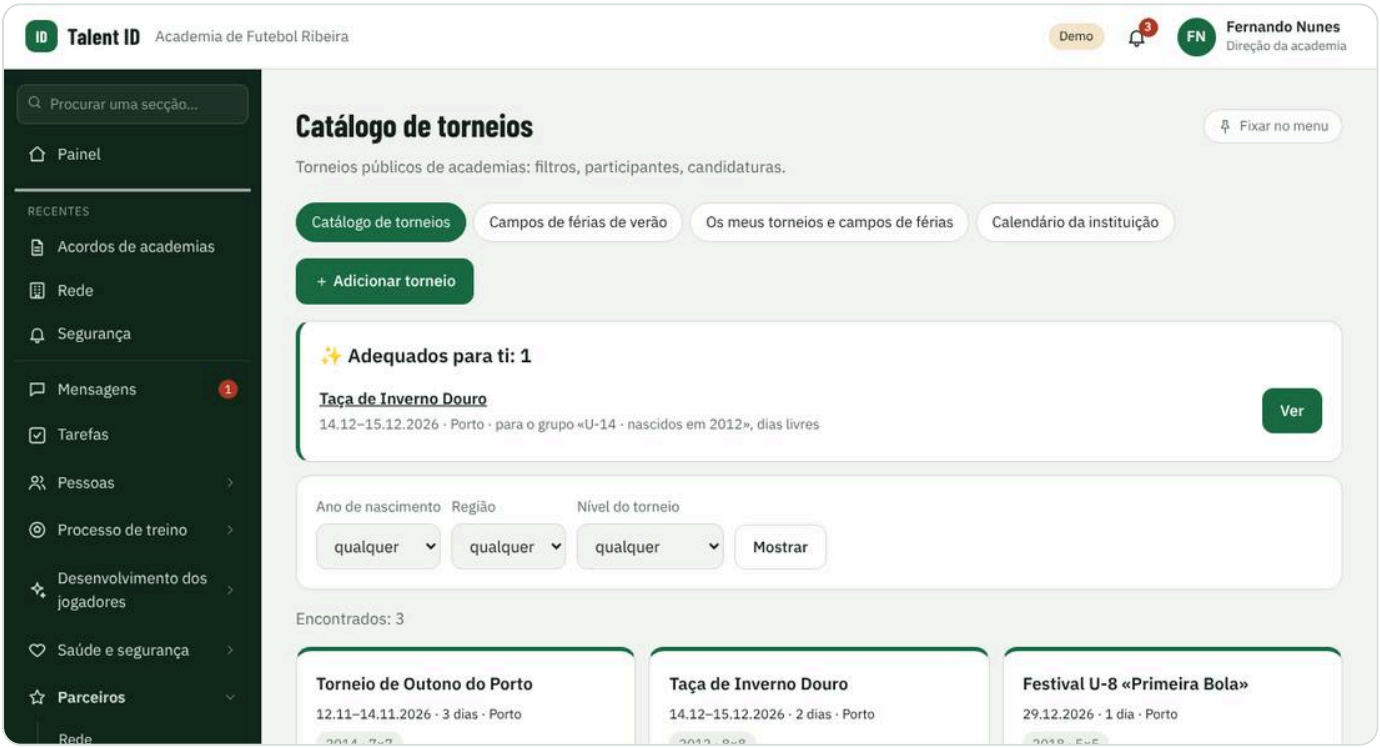
Três formatos: parceria, organização-mãe + filial, franchising. O acordo é assinado e ativado no serviço; vês que jogadores foram transferidos ao abrigo do acordo. Organizações filiais: «Academia», até 2; «Elite», até 10.



Acordos

6.3. Catálogo de torneios

Catálogo de torneios e campos de férias, torneios próprios da academia, inscrições e calendário. A visibilidade depende do plano: a tua região, todo o país ou todos os países.



Catálogo de torneios

6.4. Transferência do passaporte

A passagem de um jogador para outra academia juntamente com o seu histórico de testes, só com o consentimento dos pais.

1. A tua academia propõe transferir o passaporte de desenvolvimento para a nova academia.

2. Os pais recebem o pedido e dão o seu consentimento na sua área.
3. Só então a nova academia vê o pedido e recebe os dados e o histórico de testes.

A transferência regista quantas épocas o jogador treinou na tua academia: são precisamente esses anos que dão direito à compensação por formação quando o jogador se tornar profissional (secção 8.3).

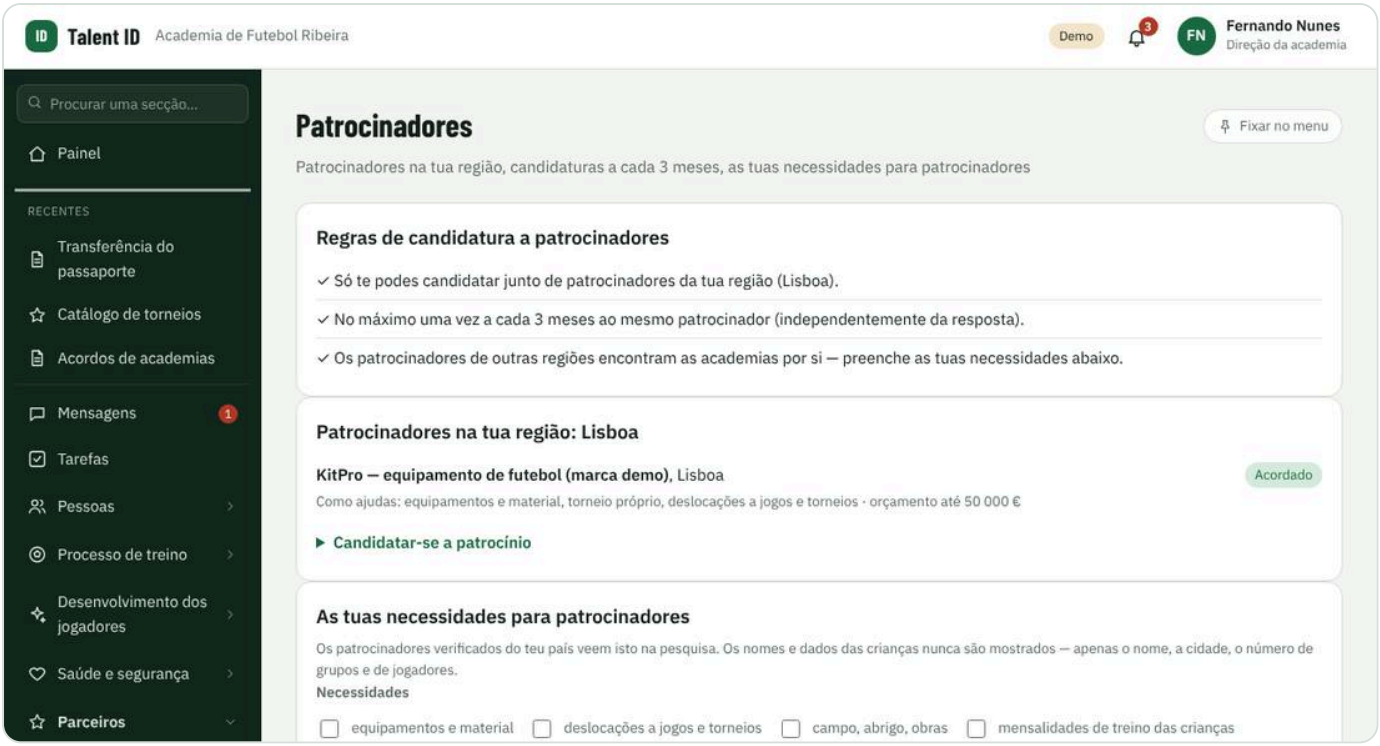


Transferência do passaporte

6.5. Patrocinadores

Os patrocinadores da tua região veem as necessidades da academia e enviam propostas.

1. Indica as necessidades: equipamentos, deslocações, instalações, mensalidades, cuidados médicos, torneios, alimentação, futebol feminino.
2. Envia um pedido a um patrocinador: ao mesmo patrocinador, no máximo uma vez a cada 3 meses, seja qual for a resposta.
3. As respostas e propostas dos patrocinadores estão nesta mesma secção.



Patrocinadores

7. Relatórios e definições

7.1. Relatório mensal



Relatório mensal

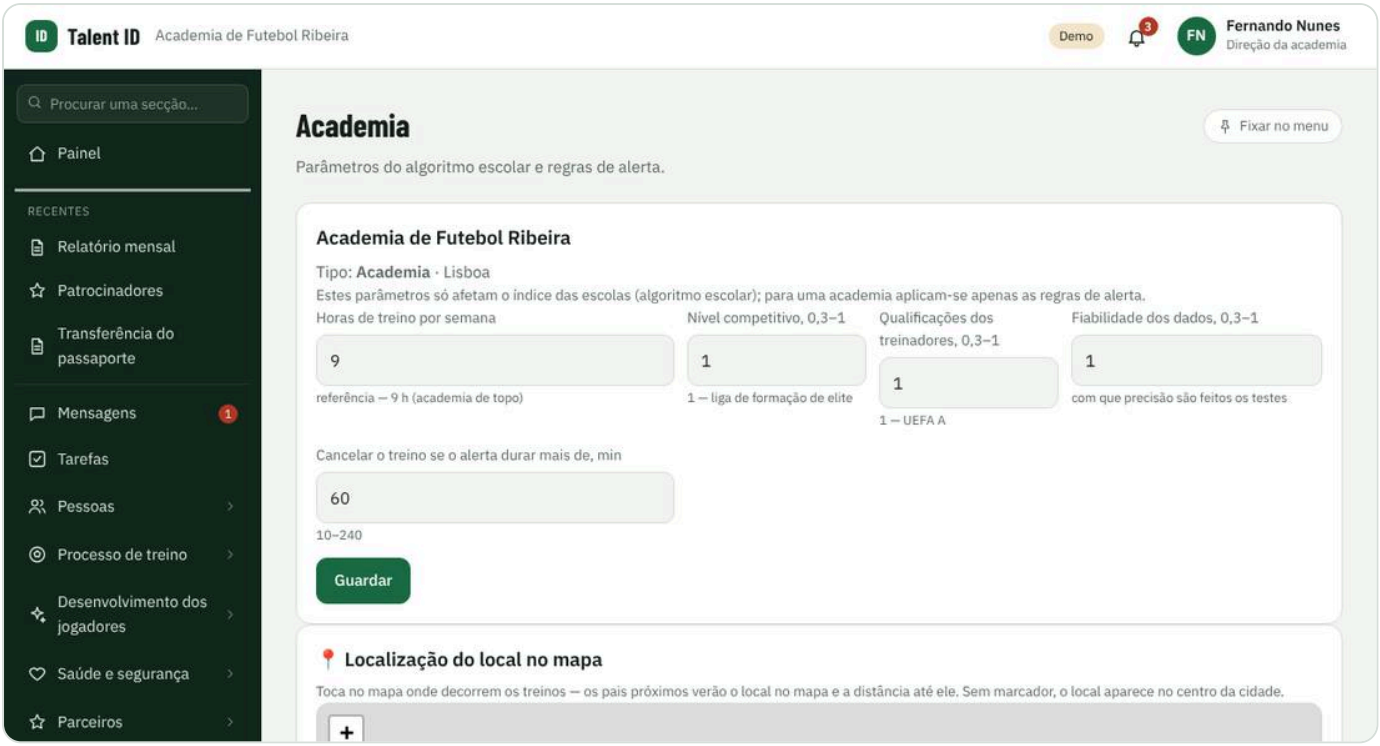
1. Escolhe o mês e o grupo (ou «Todos os grupos») e carrega em «Mostrar».
2. **«Arquivo de relatórios»** assinala os meses com dados; o mês em curso é mostrado com os dados à data de hoje.
3. **«Resumo por grupo»:** jogadores, assiduidade, carga (sRPE por jogador e semana), ultrapassagens de ACWR > 1,3, doenças e lesões, check-ins, testes (melhor / pior), jogos (V–E–D) e mediana dos minutos jogados.
4. «Imprimir / guardar PDF» ou «Descarregar CSV»: para os fundadores, a direção do clube ou os patrocinadores.

7.2. Plano e subscrição

Plano atual, utilização dos limites (jogadores, treinadores), pagamentos e mudança de plano. Os primeiros 30 dias são um período experimental com todas as funcionalidades do «Elite»; se mudares para um plano inferior, os dados são mantidos.

7.3. Academia

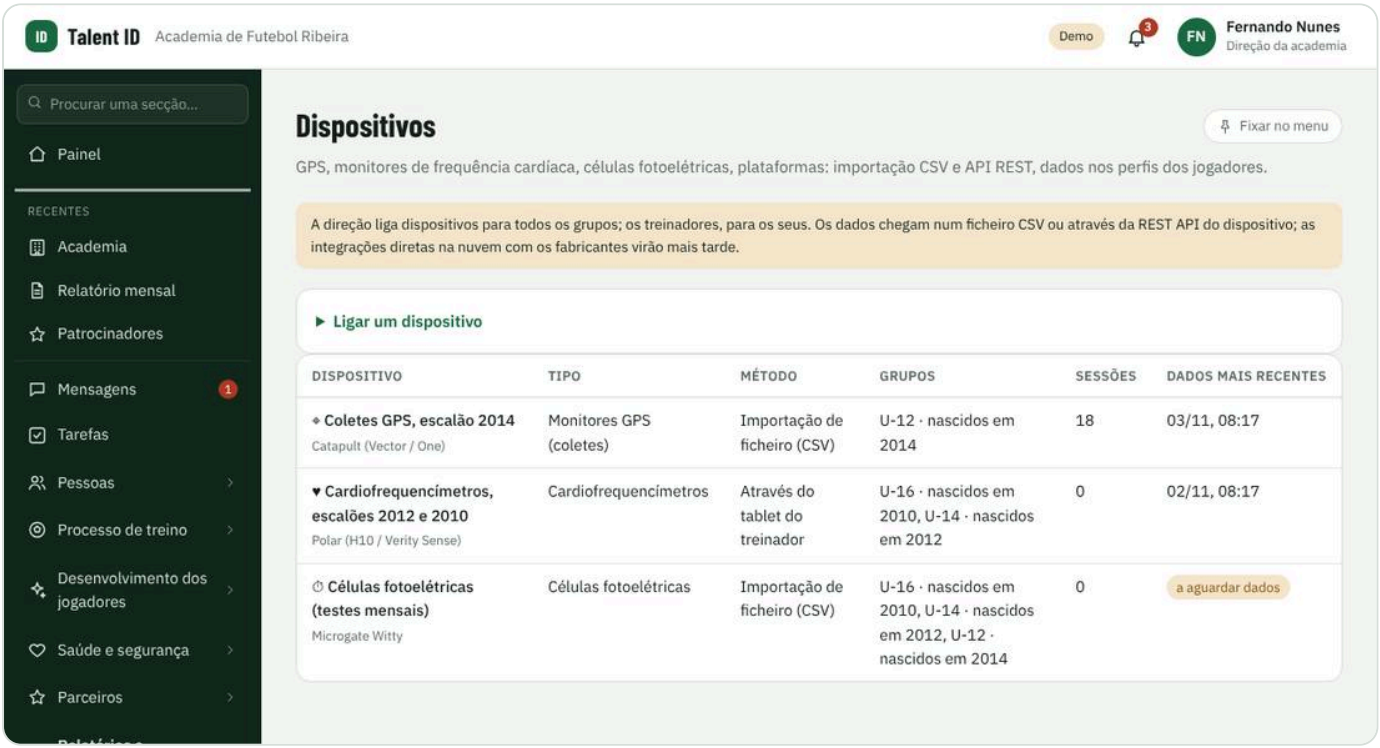
- **Parâmetros da instituição:** «Horas de treino por semana», «Nível competitivo», «Qualificações dos treinadores», «Fiabilidade dos dados». Influenciam o índice apenas nas escolas (algoritmo para escolas).
- **Regras de alerta:** «Cancelar o treino se o alerta durar mais de, min» (10–240 min).
- **«Localização do local no mapa»:** toca no mapa onde decorrem os treinos: os pais nas proximidades verão a academia e a distância.



Academia

7.4. Dispositivos

GPS, cardiofrequencímetros, células fotoelétricas, plataformas: importação CSV ou REST API; os dados chegam aos perfis dos jogadores.



Dispositivos

7.5. Metodologia

Descrição aberta do índice de potencial: que variáveis tem em conta, os seus pesos, as correções pela maturação e pela idade relativa, a completude dos dados. Mostra esta secção a treinadores e pais quando perguntarem «porquê este índice?».

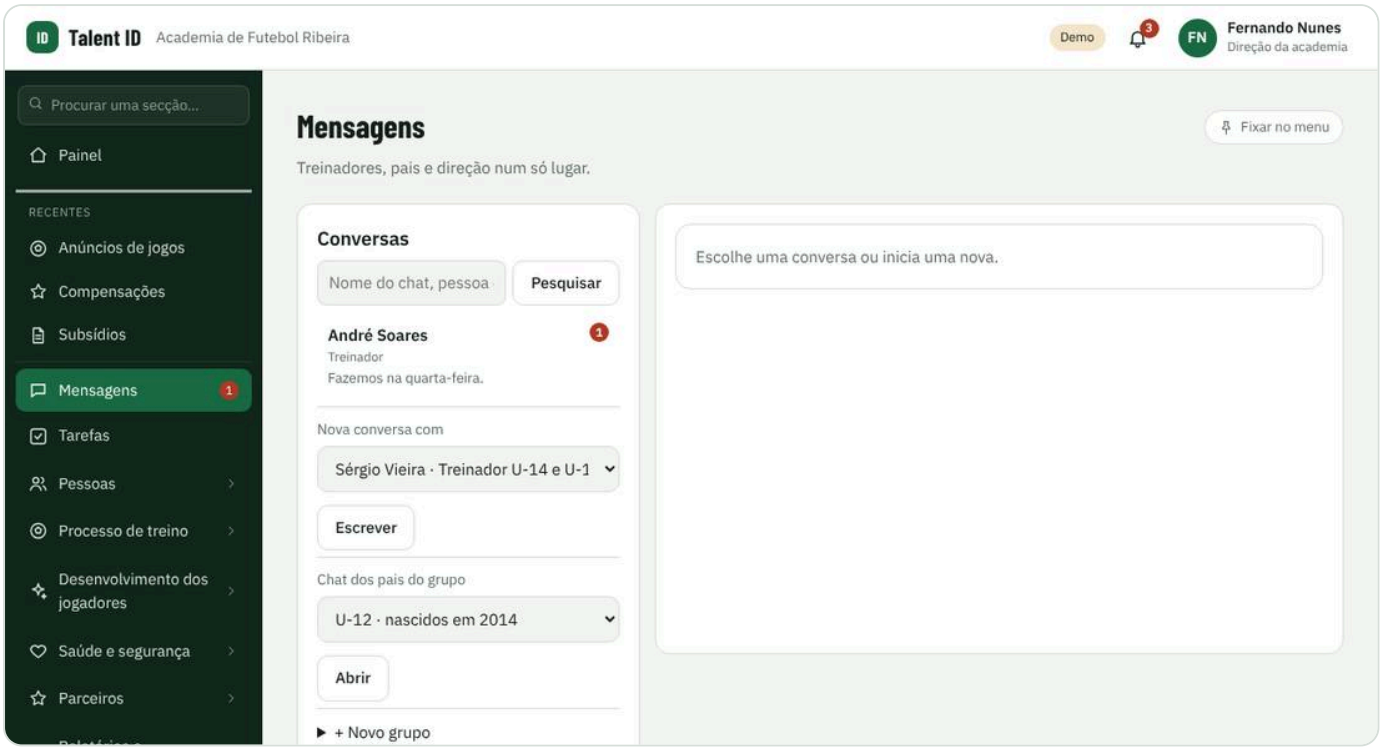


Metodologia

8. Ferramentas, mensagens e tarefas

8.1. Mensagens

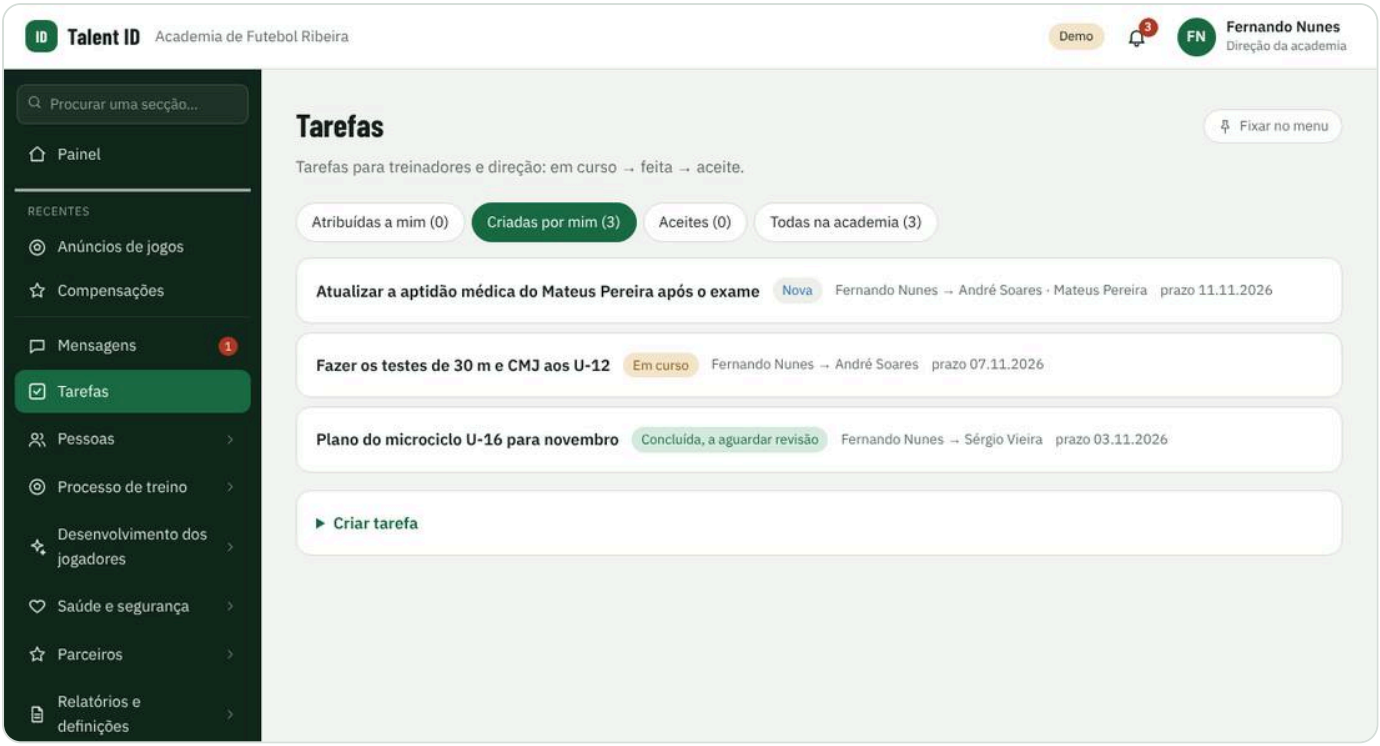
Comunicação entre direção, treinadores e pais dentro da academia: o histórico mantém-se mesmo que o treinador mude.



Mensagens

8.2. Tarefas

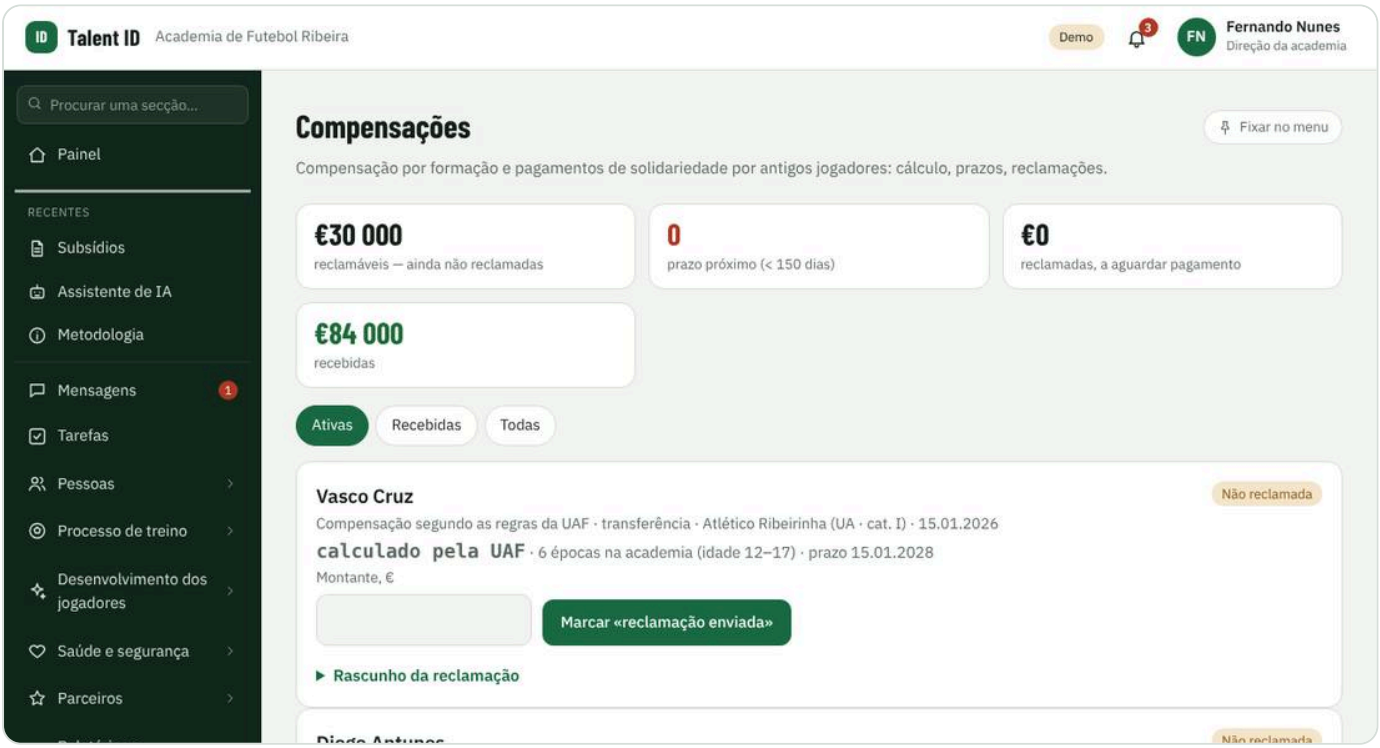
Tarefas para treinadores e direção segundo o esquema «Em curso → Concluída → Aceite»: tu atribuis a tarefa e o prazo, o responsável marca-a como concluída e tu aceita-la.



Tarefas

8.3. Compensações

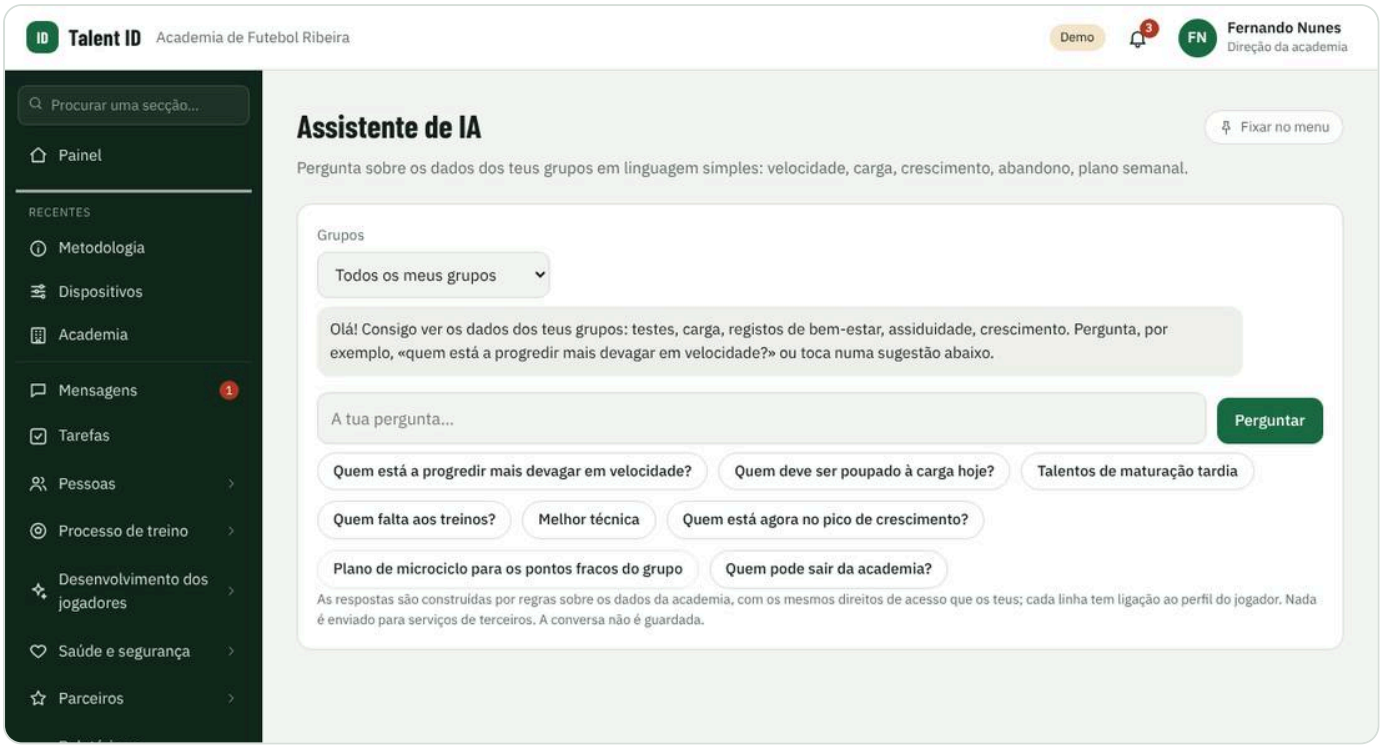
Cálculo da compensação por formação e da contribuição de solidariedade pelos antigos jogadores: montantes, prazos, pedidos. Para as transferências nacionais aplicam-se as regras da federação nacional (FPF, Federação Portuguesa de Futebol); o serviço mostra quantas épocas o jogador passou na tua academia e a parte correspondente segundo as regras internacionais da FIFA (RSTP).



Compensações

8.4. Assistente de IA

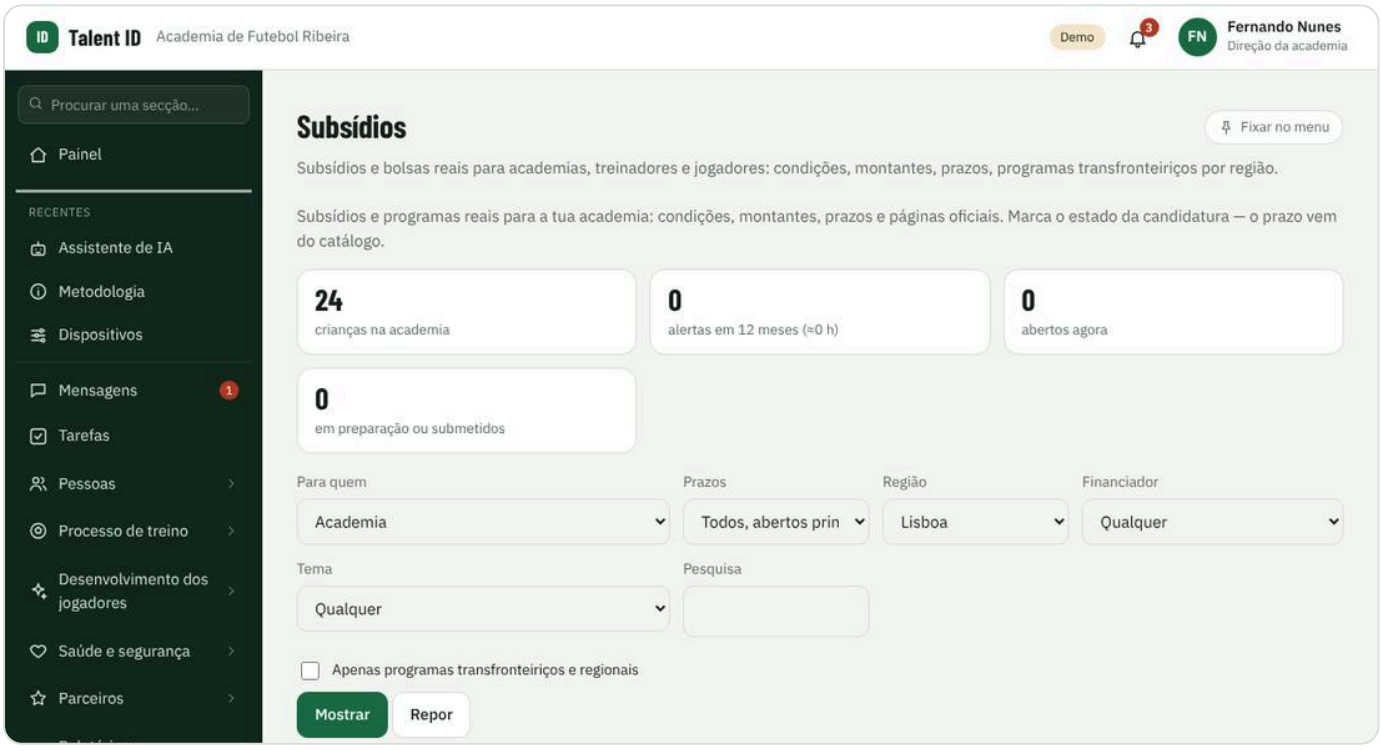
Faz perguntas sobre os dados dos teus grupos em linguagem natural: velocidade, carga, crescimento, abandono, plano semanal. O assistente responde apenas com os dados da academia a que tens acesso.



Assistente de IA

8.5. Subsídios

Subsídios e bolsas reais para instituições, treinadores e jogadores: requisitos, montantes, datas, forma de candidatura e programas transfronteiriços por região. São mostrados os programas abertos a Portugal.



Subsídios

8.6. Anúncios de jogos

Anúncios de jogos e treinos abertos para os pais da tua região: uma forma de atrair novas crianças. Os pais só veem os anúncios se os tiverem ativado.



Anúncios de jogos

Para contactar o suporte, usa «Mensagens» ou visita talent-id.org/pt. Os guias para treinadores e pais estão disponíveis como documentos à parte.