



A. Nazwa formy kształcenia

SportsManago jako zintegrowany system informatyczny dla klubów sportowych

B. Sposób jego organizacji

Zajęcia praktyczne w postaci warsztatów.

C. Liczba godzin kształcenia

20h szkoleniowych

D. Wymagania wstępne dla uczestników kształcenia

Obsługa komputera i Internetu

E. Cele kształcenia i sposoby ich osiągnięcia

Związek pomiędzy sportem a nowoczesną technologią jest coraz mocniejszy. Celem szkolenia jest nauka i wdrożenie pracowników do efektywnego wykorzystania nowych narzędzi w zarządzaniu w sporcie poprzez aplikację SportsManago. Zajęcia będą odbywać się w formie warsztatów, na komputerach i urządzeniach mobilnych na oprogramowaniu SportsManago w połączeniu z systemem MS Office (pliki doc, xls), Adobe Reader oraz wyciągami generowanymi z konta, aby maksymalizować efektywność szkolenia i wdrożyć użytkownika nawet do najbardziej zaawansowanych możliwości tej aplikacji.

F. Program kursu

I. Wprowadzenie do SportsManago

- omówienie zakresu i funkcjonalności systemu
- przedstawienie głównych funkcji
- przedstawienie zakresu i sposobu stosowania systemu na poszczególnych stanowiskach pracy
- omówienie głównych opcji i poleceń aplikacji.

II. Menadżer Konta i ustawień

- definiowanie indywidualnego profilu (import danych, grafiki i ustawienia haseł)
- Moduł Klubu - wprowadzenie podstawowych informacji
- Ustawienia systemów: ustawienia sezonów, zależności między sezonami i grafikami, lista obecności w wersji standardowej i rozszerzonej, ustalenie hierarchii grup i oddziałów, harmonogram składek i ich księgowania wraz z wprowadzaniem danych dotyczących płatności tj cen, kont i terminów, ustawienia wiadomości tekstowych (definiowanie stałych odbiorców i podpisów)

- Moduł księgowy: zarządzanie płatnościami i fakturami (m.in. płatności DotPay, generowanie faktur)
- Personalizacja aplikacji: ustawienia indywidualnej subdomeny, ustawienia ekranu logowania, raportowanie nt. użytkowników wewnętrznych i zewnętrznych systemu,
- Moduły systemu: omówienie sposobu wyłączenia modułów i dostosowanie lewego menu do wymagań użytkownika, funkcja przełączania między kilkoma użytkownikami

III. Moduły SportsManago

- kokpit klubu - zarządzanie zadaniami trenerskimi, obsługa powiadomień, graficzna prezentacja księgowości, kalendarz i terminarz zajęć (edycja, filtrowanie i usuwanie), hipertęcza kokpitu
- zawodnicy: import danych nt. zawodników ze źródeł zewnętrznych, edycja pojedynczych zawodników, zarządzanie widokiem modułu zawodników i dostępnymi filtrami, kwerenda
- indywidualna kartoteka zawodnika: administrowanie danymi (status, harmonogram badań lekarskich, modyfikacja ceny i grupy wraz adnotacjami wewnątrzklubowymi), konto rodzica (statystyki zawodnika, meczy i kontuzji, indywidualna informacja nt składek, płatności, obecności itp.), obsługa obszaru dyskowego (pliki, umowy, zaświadczenia), zawody (planowanie, organizacja, pozwolenia),
- dziennik grupy: edycja i usuwanie oddziałów, konfiguracja grup i oddziałów, przyporządkowanie nazw i personalizacja grup, terminarz treningów i grafik tygodniowy,
- rekrutacja: ustawienia formularza naborowego w powiązaniu z subdomeną klubu, obsługa grup naborowych ze wszystkich oddziałów, transfer zawodników do wybranych grupy, ustawienia grupy naborowej, tworzenie formularza i wiadomości powitalnej, edycja i usuwanie grup naborowych
- trenerzy: dodawanie i usuwanie trenerów, ustawienia haseł i dodatkowych uprawnień dla trenera,
- bieżące płatności: obsługa wpłat, prezentacja nadchodzących płatności, rozliczanie miesiąca, obsługa raportów finansowych, księgowanie pojedynczych i grupowych wpłat, księgowanie na podstawie zewnętrznych plików csv, obsługa filtrów modułu wpłat, generowanie dokumentów KP., edycja i usuwanie wpłat,
- wiadomości grupowe: edycja, przekazywanie i odbiór wiadomości grupowych, tworzenie listy odbiorców, ustawienia i zarządzanie pocztą,
- zamówienia: zarządzanie, kompletowanie i przekazywanie do odbioru otrzymanych zamówień
- wydarzenia: tworzenie i usuwanie poszczególnych wydarzeń, obsługa statusów i powiązanych wydarzeń,
- mecze: dodawanie i usuwanie meczy, raportowanie wyników, wprowadzanie miejsc, kategorii i zawodników dla konkretnych meczów, uzupełnianie statystyk zawodników,
- zawody: wprowadzanie danych i załączników, generowanie raportów dotyczących zawodów, pozwoleń rodziców, obowiązujących ubezpieczeń i badań, tworzenie listy zgłoszeń i powołań
- obozy: zgłoszenie do kuratorium, zarządzanie statusami uczestników obozów, sposoby dodania zawodników, miejsc opisu i uczestników

- skauting: transfer zawodników, tworzenie listy potencjalnych zawodników
- badania lekarskie – generowanie i kontrola badań lekarskich, kalendarz badań i przypomnienia o ważności badań, filtrowanie, edycja, usuwanie, drukowanie, załączanie i pobieranie plików,
- kontuzje: kontrola i informacja o powstałych kontuzjach zawodnikach
- baza ćwiczeń: załączanie plików źródłowych w aplikacji, tworzenie katalogów i własnych plików, , możliwość tworzenia ćwiczeń
- Tactic Board: tworzenie grafik i animacji, tworzenie konspektów treningowych z wygenerowanych materiałów.

IV. Powiązania i zależności w systemie SportsManago

- analiza zależności i wpływ na poszczególne moduły
- intuicyjność systemu (hiperłącza jako najszybsza droga do poruszania się wewnątrz aplikacji)
- zarządzanie dostępami i personalizacja dostępów wśród użytkowników,
- monitoring pracy klubu i wsparcie użytkowników
- SportsManago jako droga do sukcesu klubu (zarządzanie, komunikacja, kontrola, promocja i prosto-
ta w jednym)