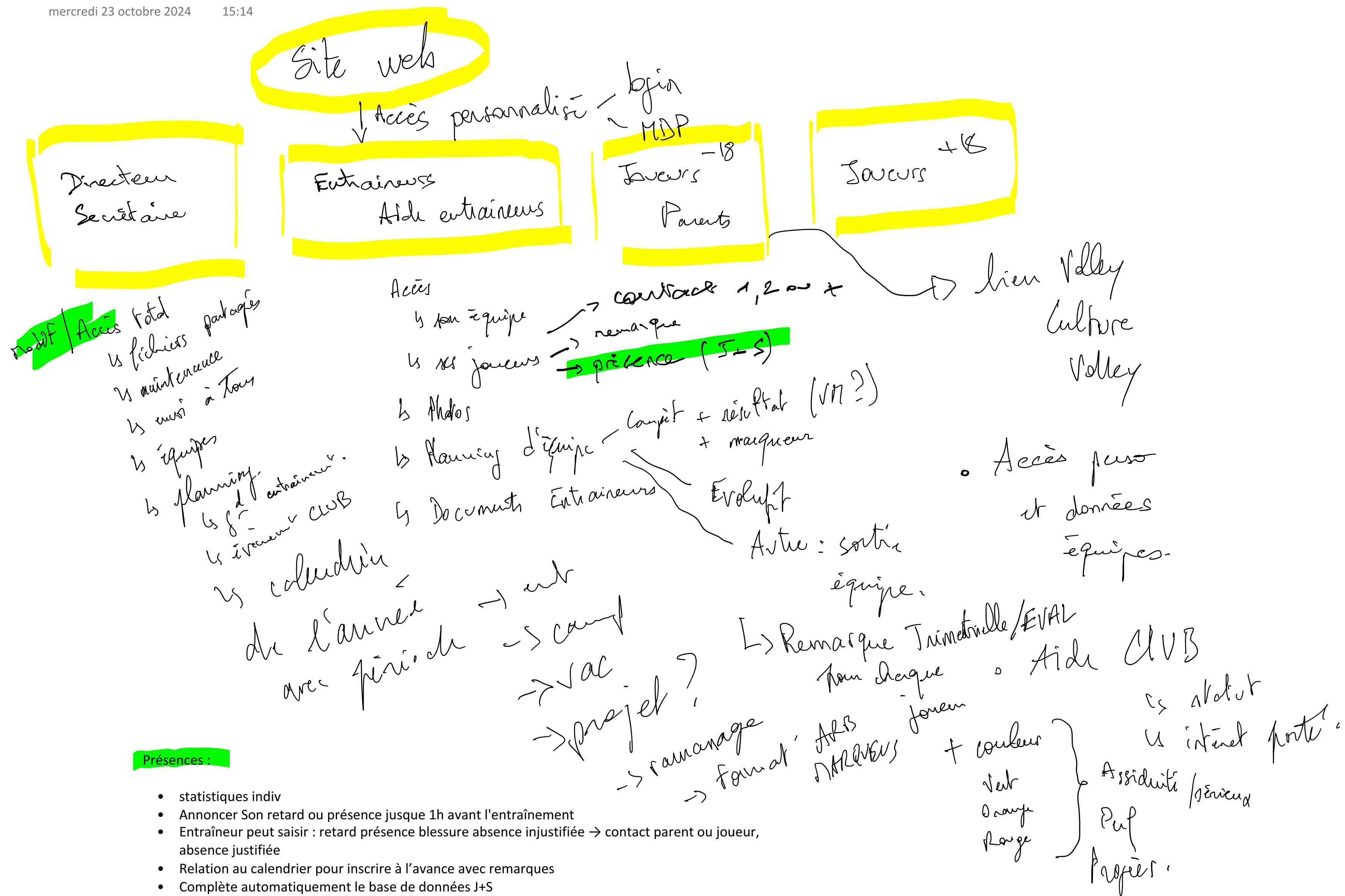


Plate-forme chenois

monitored: 22 ottobre 2024 15:14



Cahier des Charges - Application de Gestion des Équipes Sportives

1. Contexte et objectifs

Le club sportif de Chênois Genève Volleyball souhaite développer une application qui facilite la gestion des équipes, la communication avec les joueurs, le suivi de l'assiduité, et l'organisation des compétitions et événements. L'application sera utilisée par le directeur sportif, la secrétaire, les entraîneurs, les joueurs, et, pour les moins de 18 ans, leurs parents. L'outil doit être accessible via une application mobile (iOS et Android) et un site web.

11-22-2019

- Améliorer la communication au sein du club entre les entraîneurs, les joueurs et les parents.
- Optimiser le suivi des présences, absences et retards (relation avec la BNDs de J+S).
- Faciliter la gestion et le partage des documents avec les équipes.
- Permettre la planification centralisée des compétitions et des événements du club.
- Mettre en place un système d'inscription trimestrielle pour les joueurs, suivi par les entraîneurs.

2. Fonctionnalités Globales de l'Application

L'application doit inclure les fonctionnalités suivantes:

[Home](#)
[About Us](#)
[Contact Us](#)
[Privacy Policy](#)
[Terms of Service](#)

- **2.1 Gestion des Présences et Absiduite**
- **Enregistrement des présences, absences et retards :** Chaque entraîneur doit pouvoir indiquer la présence, l'absence injustifiée, l'absence justifiée ou le retard d'un joueur pour chaque session (entraînement, match, etc.). L'interface doit être simple et intuitive, permettant d'ajouter des notes en cas de besoin (par exemple, blessure, retard justifié).
- **Justification par les joueurs :** Les joueurs (ou leurs parents pour les mineurs) doivent avoir la possibilité de signaler une absence ou un retard en ajoutant une note justifiant la raison. Ce signalement doit être possible jusqu'à une heure avant l'événement (entraînement ou match). Passé ce délai, la fonctionnalité de signalement doit être bloquée pour éviter les changements de dernière minute.
- **Suivi des retards et absences :** Un rapport doit pouvoir être généré par directeur, entraîneur ou joueur, indiquant le nombre de présences, d'absences justifiées et injustifiées, ainsi que les minutes de retard cumulées sur une période donnée (trimestre ou saison).

2.2 Planification des Compétitions et Événements

- **Calendrier commun** : Un calendrier centralisé, accessible par tous les utilisateurs (directeur, secrétaire, entraîneurs, joueurs, parents), doit lister les événements importants du club : entraînements, compétitions, réunions, etc. Les événements doivent pouvoir être filtrés par équipe ou catégorie.
- **Convocations** : Les entraîneurs doivent pouvoir créer des convocations pour chaque compétition directement dans le calendrier. Les joueurs et parents doivent recevoir une notification à chaque convocation, avec la possibilité de confirmer leur présence ou d'informer d'une absence justifiée.

2.3 Partage de documents

- **Espace de stockage :** L'application doit offrir un espace de stockage pour permettre aux entraîneurs, joueurs de partager des documents avec les joueurs et leurs parents (fichiers PDF, images, etc.). Il doit être possible de restreindre l'accès à certains documents en fonction de l'équipe ou de l'âge des joueurs.

2.4 Notifications et rappels

- **Notifications d'événements** : Les entraîneurs doivent pouvoir envoyer des notifications automatiques ou manuelles pour chaque entraînement, match, ou événement. Ces notifications incluent les rappels pour les joueurs de confirmer leur présence.
- **Rappels pour les évaluations trimestrielles** : Un système de notification doit rappeler aux entraîneurs les périodes d'évaluation. Par exemple, une notification peut être envoyée le 1er novembre pour informer les entraîneurs qu'ils ont jusqu'au 20 novembre pour remplir les évaluations trimestrielles des joueurs.

Suivi par le directeur sportif : Le directeur s

- entraîneur n'a pas complété les évaluations dans les temps, ou lorsqu'il y a un retard dans les soumissions.
- ### 2.5 Évaluation Trimestrielle des Joueurs
- **Paramètres d'évaluation :** Chaque joueur doit être évalué par son entraîneur sur trois critères principaux :
 1. **Performance :** Mesure générale de la performance en match et en entraînement.
 2. **Rigueur et ponctualité :** Enregistrement de la régularité (présences, retards, absences) du joueur.
 3. **Progression :** Mesure subjective de l'évolution du joueur dans le cadre de sa progression personnelle.
 - **Processus d'évaluation :** Les évaluations doivent être complétées par les entraîneurs à la fin de chaque trimestre. Une fois complétées, les évaluations doivent être automatiquement générées sous forme de "bulletin de progression" ou d'"état des lieux de la saison" et envoyées aux joueurs et, pour les moins de 18 ans, à leurs parents.
 - **Accès aux évaluations :** Les joueurs de plus de 18 ans ont un accès personnel à leur évaluation via l'application. Les parents des joueurs mineurs ont également un accès aux évaluations de leur enfant. Les joueurs ou parents ne peuvent pas répondre ou interagir directement via l'outil.
 - **Statistiques d'assiduité :** L'évaluation trimestrielle doit inclure un compte rendu du nombre d'absences, de présences, et des retards pour chaque joueur.

3. Spécifications techniques

3.1 Accès et authentification

- **Système d'authentification** : Chaque utilisateur (directeur, secrétaire, entraîneur, joueur, parent) doit avoir un compte sécurisé avec identifiant et mot de passe. Pour les joueurs, un lien parent-enfant doit être établi afin que les parents puissent avoir accès aux informations pertinentes de leurs enfants.
- **Gestion des rôles** :
 - **Entraîneurs** : Gèrent les équipes, les plannings, et les évaluations. Ils reçoivent les notifications et rappels liés aux évaluations.
 - **Joueurs** : Peuvent consulter leurs évaluations, leur planning d'équipe et signaler leurs retards ou absences. Pour les mineurs, les parents ont également accès à ces fonctionnalités.
 - **Directeur sportif** : A un accès global pour suivre l'état d'avancement des évaluations et peut recevoir des notifications sur les retards ou omissions des entraîneurs.

3.2 Interface utilisateur

- **Application Mobile et Site Web :** L'application doit avoir une interface utilisateur simple, fluide et interactive, également bien pour la version mobile (smartphone/tablette) que pour le site web. Les écrans doivent être responsables et adaptés aux usages sur petit écran (mobile) et grand écran (ordinateur de bureau).
- **Écrans à développer :**
 - **Accueil :** Vue d'ensemble avec les événements à venir, notifications récentes, et un résumé des évaluations (pour les joueurs et parents).
 - **Calendrier :** Vue calendrier affichant les compétitions, entraînements et événements du club. Possibilité de filtrer par équipe ou catégorie.
 - **Présences :** Interface pour les entraîneurs permettant d'enregistrer la présence ou l'absence des joueurs pour chaque session.
 - **Évaluations :** Interface dédiée aux évaluations trimestrielles avec possibilité de saisir les notes et commentaires par critère. Vue récapitulative pour le directeur sportif.
 - **Notifications :** Section pour visualiser et gérer les notifications reçues (convocations, rappels, etc.).
 - **Documents :** Section de partage de documents avec possibilité de télécharger ou de consulter directement les fichiers.

4. Processus d'utilisation

4.1 Processus d'enregistrement de la présence :

1. L'entraîneur sélectionne l'entraînement ou la compétition depuis le calendrier.
2. L'entraîneur coche les joueurs présents et ajoute une note pour les absents (ex. blessure, absence justifiée).
3. Les retardés sont enregistrés avec une note explicative.

4.2 Processus de signalement d'absence ou de retard :

1. Le joueur ou parent accède à l'événement à venir via le calendrier.
2. Il sélectionne l'option "Signaler une absence" ou "Signaler un retard", et ajoute une justification.
3. Le signalement peut être fait jusqu'à une heure avant l'événement.

4.3 Processus d'évaluation trimestrielle :

1. Une notification est envoyée aux entraîneurs au début de la période d'évaluation.
2. Les entraîneurs remplissent les évaluations pour chaque joueur sur les trois critères définis.
3. Les évaluations sont automatiquement générées et envoyées aux joueurs et parents à la fin de la période.

5. Suivi et Maintenance

- **Mise à jour des fonctionnalités** : L'application doit être évolutive, avec des mises à jour régulières en fonction des besoins du club.
- **Assistance technique** : Un support technique doit être prévu pour résoudre les éventuels bugs ou problèmes d'utilisation.
- **Sécurité** : Le système doit garantir la confidentialité des données (évaluations, présences, etc.) avec des normes élevées de protection des informations personnelles.

Conclusion : Ce cahier des charges décrit l'ensemble des fonctionnalités et des processus nécessaires au bon fonctionnement de l'application. Il fournit une feuille de route claire pour les développeurs et garantit que

tous les besoins du club sportif de Genève sont couverts

X

Voici une première maquette pour l'écran de gestion d'équipe. Cette interface montre les options principales pour l'entraîneur, comme la gestion des présences, l'envoi de notifications, et l'affichage des événements à venir dans un calendrier. N'hésitez pas à me dire si vous souhaitez des ajustements ou d'autres écrans spécifiques à générer.