

DC

GUIDE ÉDUCATEUR DATACORNER

Prendre en main son équipe, organiser le staff, suivre les joueurs et piloter chaque séance et chaque match.



PARCOURS COMPLET • CAPTURES ANNOTÉES • CONSEILS TERRAIN

Mise à jour : 24 septembre 2026

TROIS ACCÈS, UN SEUL COLLECTIF

Chaque personne entre par la porte qui correspond à son rôle. Le coach reste propriétaire de l'équipe et de l'abonnement.

01

COACH / ÉDUCATEUR

COMPTE E-MAIL + MOT DE PASSE

Crée l'équipe, configure la saison, gère le staff, l'effectif, les séances, les matchs et l'abonnement.

RÈGLE SIMPLE

Le seul à créer un compte.

02

MEMBRE DU STAFF

CODE STAFF PERSONNEL

Aucun compte à créer. Il accède immédiatement aux fonctions autorisées par le coach.

RÈGLE SIMPLE

Le code suffit pour entrer.

03

JOUEUR

CODE JOUEUR PERSONNEL

Aucun compte à créer. Il répond aux disponibilités, au wellness, au RPE et peut déclarer une gêne.

RÈGLE SIMPLE

Le code suffit pour entrer.

CRÉER LE COMPTE COACH

Le coach principal crée le seul compte obligatoire puis initialise l'équipe.

DC

DATA CORNER

CRÉER UN COMPTE

Un compte coach, puis ton équipe.

NOM ET PRÉNOM

Prénom Nom

ADRESSE E-MAIL

coach@datacorner.app

MOT DE PASSE

.....

J'accepte les conditions d'utilisation ☐

Créer 1 compte

J'ai déjà un compte

ÉTAPE 1 SUR 2 · NOUVEL ABONNÉ

TON ÉQUIPE

Le nom de l'équipe et sa catégorie. Tu ajoutes les joueurs juste après.

NOM DE L'ÉQUIPE

CATÉGORIE

NOM DU CLUB

DÉPARTEMENT **3**

Continuer

Ajouter mon premier match

4

CRÉATION DU COMPTE

PREMIÈRE CONFIGURATION

LES QUATRE GESTES

- 1 Créer ses identifiants**
Saisir le nom, l'e-mail du coach et un mot de passe robuste.
- 2 Accepter les conditions**
Activer le consentement puis toucher Créer mon compte.
- 3 Renseigner l'équipe**
Nom, catégorie, genre, club et département servent à structurer les données.
- 4 Terminer l'onboarding**
Ajouter les premiers joueurs ou poursuivre vers l'accueil.

À RETENIR

Utiliser une adresse durable appartenant au responsable de l'équipe.

SE CONNECTER ET RÉCUPÉRER L'ACCÈS

Le coach se connecte avec son e-mail ; le staff et les joueurs utilisent uniquement leur code personnel.

CONNEXION COACH

DATA CORNER

CONNEXION

Ton adresse et ton mot de passe de coach.

ADRESSE E-MAIL

coach@datacorner.app

MOT DE PASSE

.....

Se connecter (1)

Mot de passe oublié (2)

Joueur ? Utilise le lien personnel envoyé par ton coach.

MOT DE PASSE OUBLIÉ

DATA CORNER

MOT DE PASSE OUBLIÉ

On t'envoie un lien de réinitialisation valable une heure.

ADRESSE E-MAIL

coach@datacorner.app

Envoyer le lien (3)

Retour à la connexion (4)

ACCÉDER SANS SE TROMPER

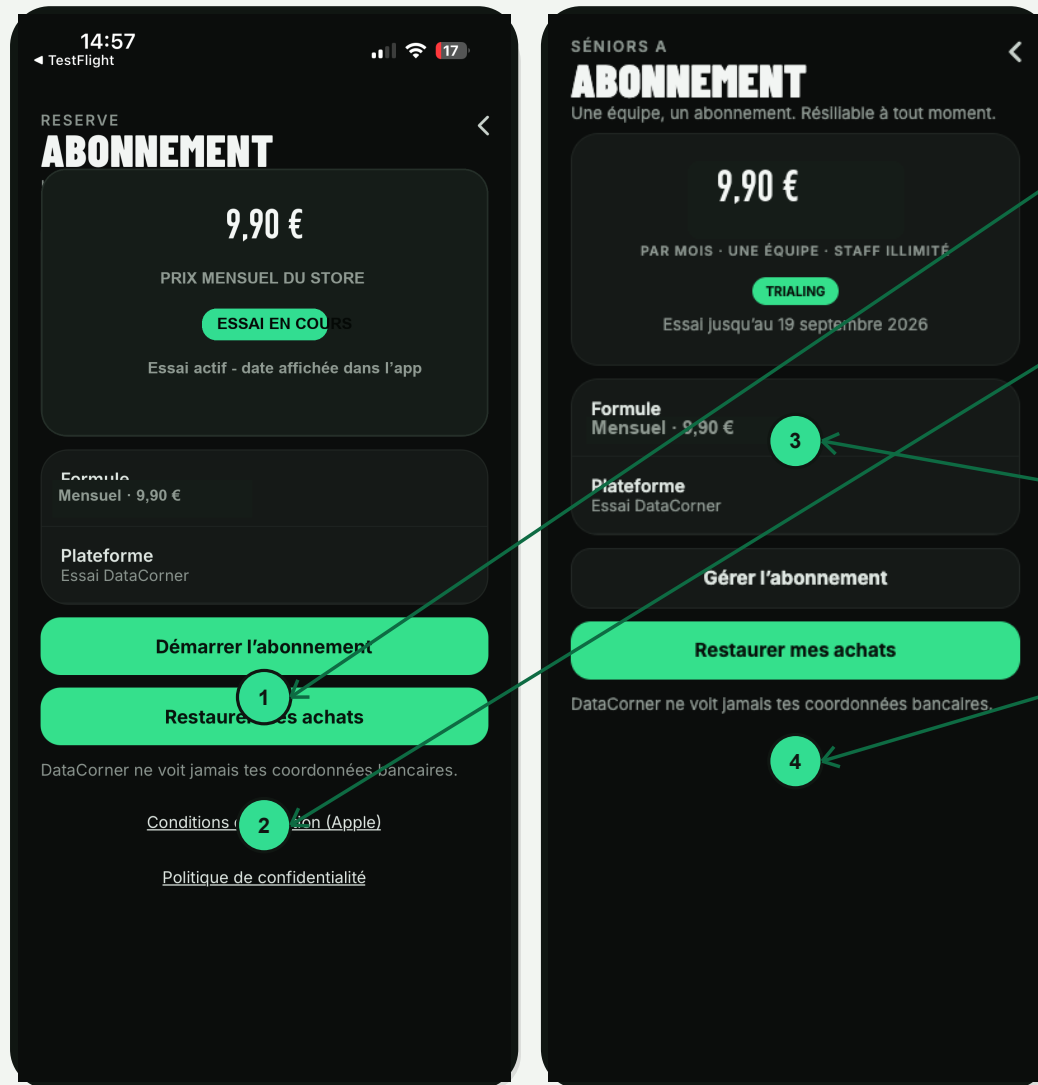
- 1 Compte coach**
Entrer l'e-mail et le mot de passe, puis toucher Se connecter.
- 2 Codes d'accès**
Depuis l'écran d'entrée, choisir Accès staff ou Accès joueur - pas Connexion coach.
- 3 Mot de passe oublié**
Saisir l'adresse du compte coach pour recevoir le lien de réinitialisation.
- 4 Créer un nouveau mot de passe**
Ouvrir le lien reçu et choisir un nouveau mot de passe.

À RETENIR

Un membre du staff ou un joueur ne crée jamais de compte personnel.

COMPRENDRE L'ABONNEMENT

Le prix et la devise sont fournis par l'App Store ou Google Play. Le paiement appartient au compte du Store.



ÉCRAN ABONNEMENT

STATUT ET FACTURATION

ACHETER EN SÉCURITÉ

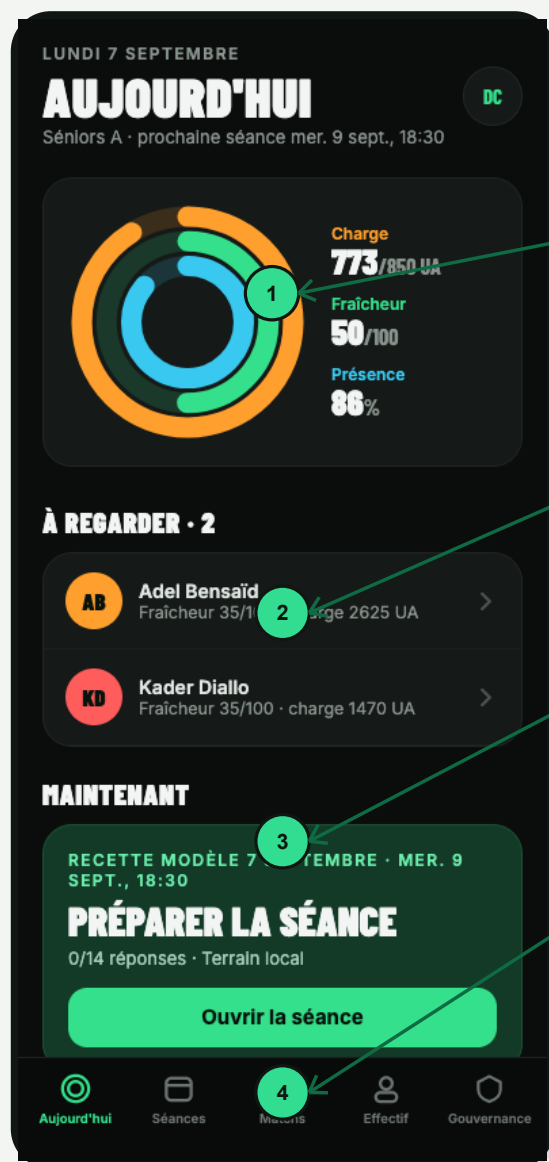
- Démarrer l'abonnement**
Toucher une seule fois puis terminer la fenêtre de paiement Apple ou Google.
- Restaurer un achat**
À utiliser si l'achat existe déjà ou après une réinstallation - ne pas repayer.
- Contrôler le statut**
L'application doit afficher Abonnement actif ou Essai en cours avec une date.
- Gérer depuis le Store**
L'annulation et le renouvellement sont pilotés dans le compte Apple ou Google.

À RETENIR

Après le paiement, attendre la confirmation dans l'app avant de quitter l'écran.

LIRE L'ÉCRAN AUJOURD'HUI

Le tableau d'accueil concentre les signaux utiles du jour et les raccourcis vers l'action.



SE REPÉRER

1 Synthèse du jour
Charge, fraîcheur et présence donnent un aperçu immédiat de l'équipe.

2 Joueurs à regarder
Ouvrir la liste pour traiter les signaux wellness, santé ou disponibilité.

3 Action immédiate
La prochaine séance ou le prochain match apparaît avec son raccourci.

4 Barre de navigation
Aujourd'hui, Séances, Matchs, Effectif et Gouvernance restent accessibles en permanence.

À RETENIR
Les indicateurs servent à prioriser la discussion, jamais à poser un diagnostic médical.

CONFIGURER LA GOUVERNANCE

Tous les réglages structurants se trouvent dans Gouvernance.



LES QUATRE BLOCS

1

Mon club et mon équipe

Corriger l'identité, le niveau, le terrain et les informations générales.

2

Saison

Activer la saison courante et reprendre l'effectif ou le staff d'une saison précédente.

3

Staff et confidentialité

Créer les accès, attribuer les droits et contrôler les données sensibles.

4

Abonnement et données

Consulter le statut, exporter les données et gérer le compte.

À RETENIR

Seul le coach propriétaire doit modifier les paramètres structurants.

CRÉER LA SAISON ET REPRENDRE L'EFFECTIF

La saison active organise les présences, la charge, les matchs et les statistiques.



PRÉPARER L'EXERCICE

1 Vérifier la saison active

Une seule saison doit être active à la fois.

2 Créer la suivante

Toucher Nouvelle saison lorsque le nouvel exercice commence.

3 Définir les dates

Choisir l'intitulé et les dates qui encadrent le suivi.

4 Reprendre ou ajuster

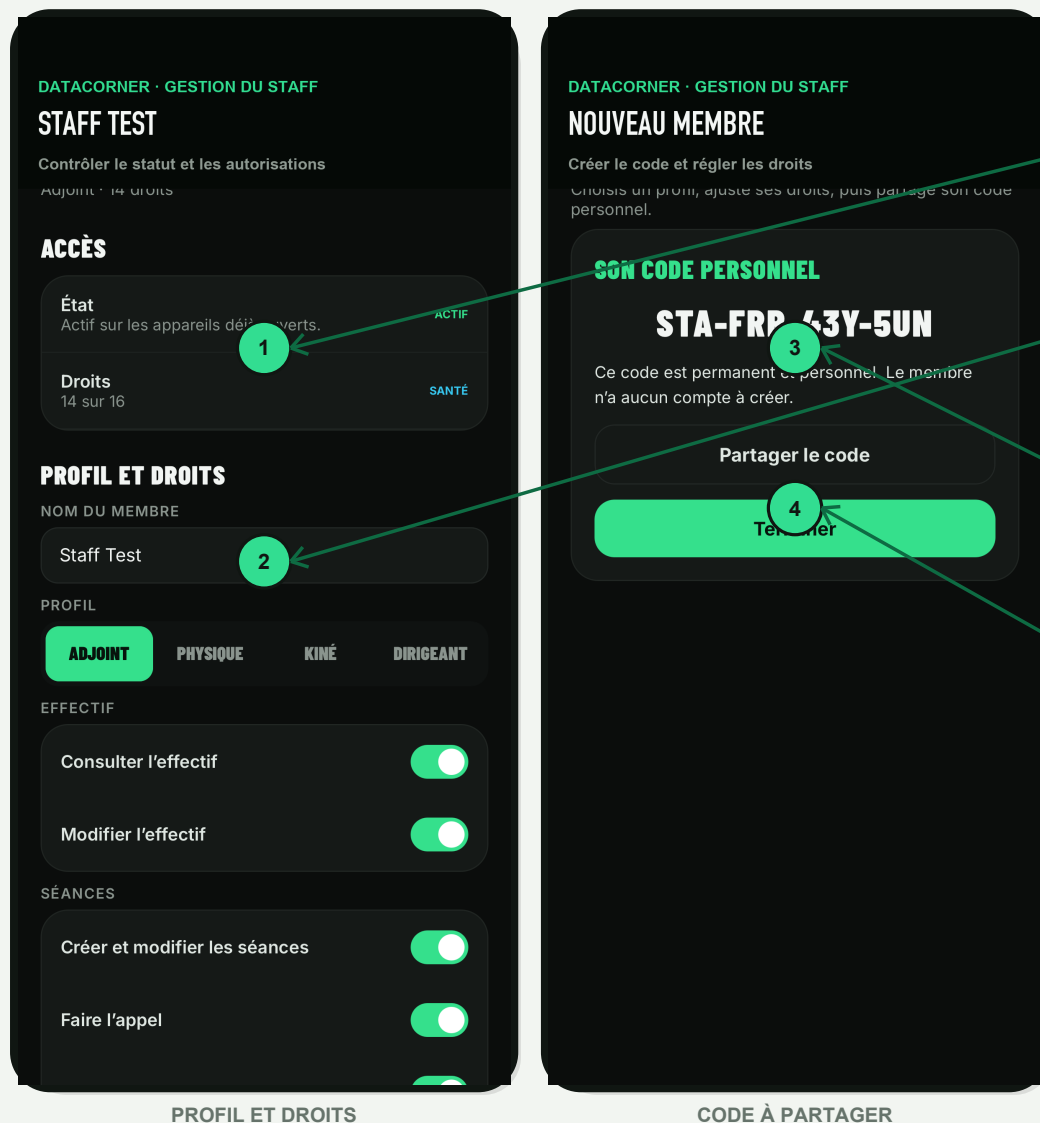
Copier l'effectif et le staff, puis retirer les personnes qui ne restent pas.

À RETENIR

Ne pas créer une nouvelle saison pour corriger une simple erreur de match ou de séance.

CRÉER UN ACCÈS STAFF

Le coach crée un code personnel, permanent et révocable. Le membre ne crée aucun compte.



DU PROFIL AU CODE

1

Choisir le profil

Adjoint, physique, kiné ou dirigeant préremplit une base de droits.

2

Ajuster chaque droit

Activer uniquement les fonctions nécessaires, notamment l'accès aux données de santé.

3

Copier le code

Partager le code staff affiché à la fin de la création.

4

Conserver le contrôle

Le coach peut suspendre, rétablir ou révoquer l'accès à tout moment.

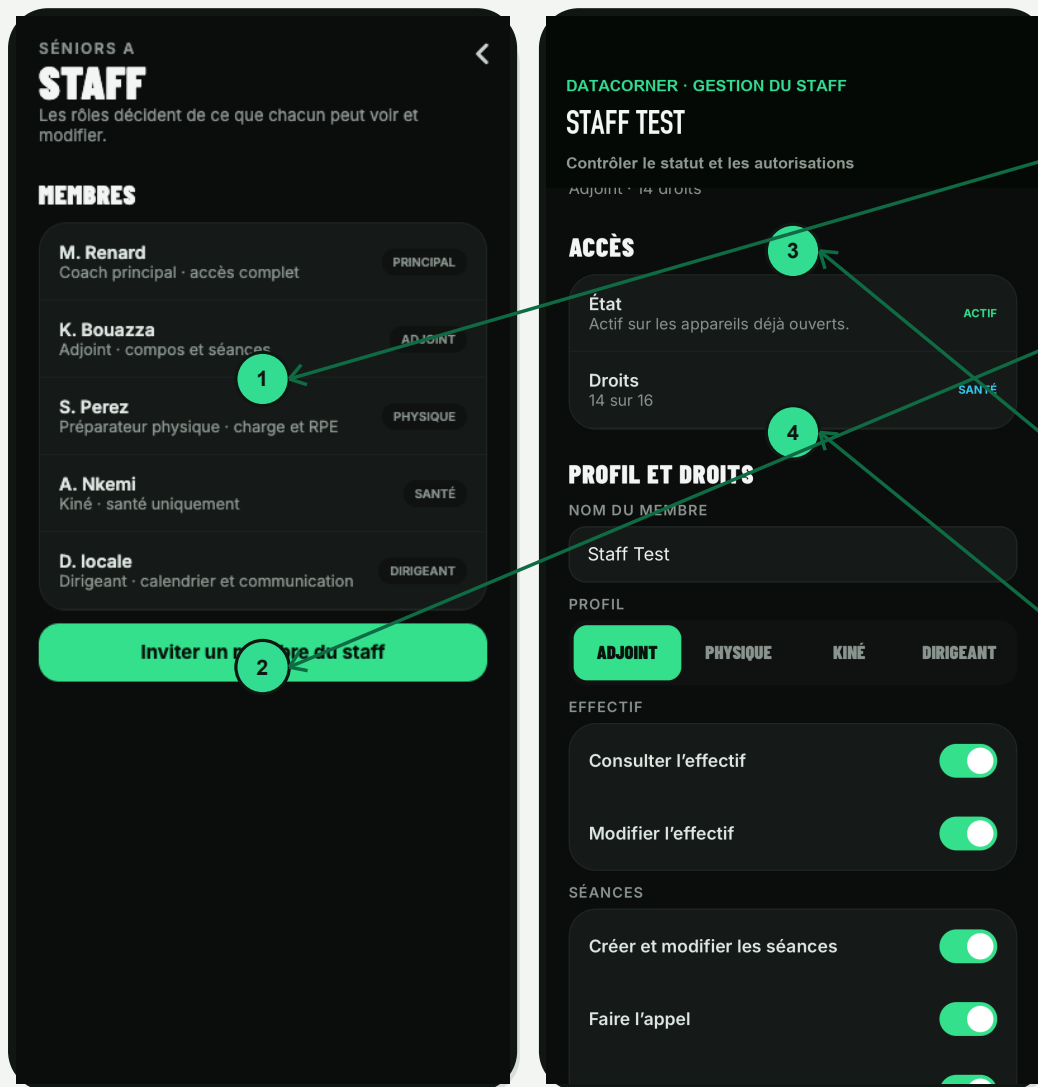
À RETENIR

Un code appartient à une seule personne. Ne jamais partager le même code entre plusieurs membres.

UTILISER L'ACCÈS STAFF

Le membre entre son code depuis la porte Accès staff et retrouve uniquement les fonctions autorisées.

GÉRER DANS LA DURÉE



LISTE DU STAFF

DROITS DÉTAILLÉS

1 Ouvrir un membre

Le coach sélectionne la personne depuis Gouvernance > Staff.

2 Contrôler l'état

Actif : accès autorisé. Suspendu : bloqué temporairement. Révoqué : code définitivement invalidé.

3 Vérifier les droits

Le nombre de droits et les catégories accessibles sont visibles sur la fiche.

4 Modifier immédiatement

Les changements de droits s'appliquent à la prochaine lecture ou reconnexion.

À RETENIR

Pour un kiné ou un préparateur, vérifier explicitement le droit Santé avant le test terrain.

CONSTRUIRE L'EFFECTIF

Ajouter les joueurs un par un ou importer une liste, puis contrôler les informations indispensables.



EFFECTIF

NOUVEAU JOUEUR

AJOUTER PROPREMENT

1

Ouvrir Effectif

La liste indique les joueurs actifs et les signaux éventuels.

2

Ajouter un joueur

Utiliser le bouton d'ajout pour une saisie individuelle.

3

Saisir l'identité sportive

Nom, prénom, numéro et poste permettent de retrouver le joueur partout.

4

Valider

Contrôler les doublons avant d'enregistrer.

À RETENIR

Une fiche par joueur : ne jamais recréer un joueur déjà présent.

IMPORTER ET INVITER LES JOUEURS

L'import accélère la création de l'effectif ; chaque joueur reçoit ensuite son code personnel.

DEUX MÉTHODES



1

Préparer la liste

Respecter les colonnes demandées et corriger les lignes incomplètes.

2

Contrôler avant validation

Relire le nombre de joueurs et les éventuels doublons.

3

Expliquer la porte Joueur

Le joueur choisit Accès joueur depuis l'écran d'entrée.

4

Saisir le code personnel

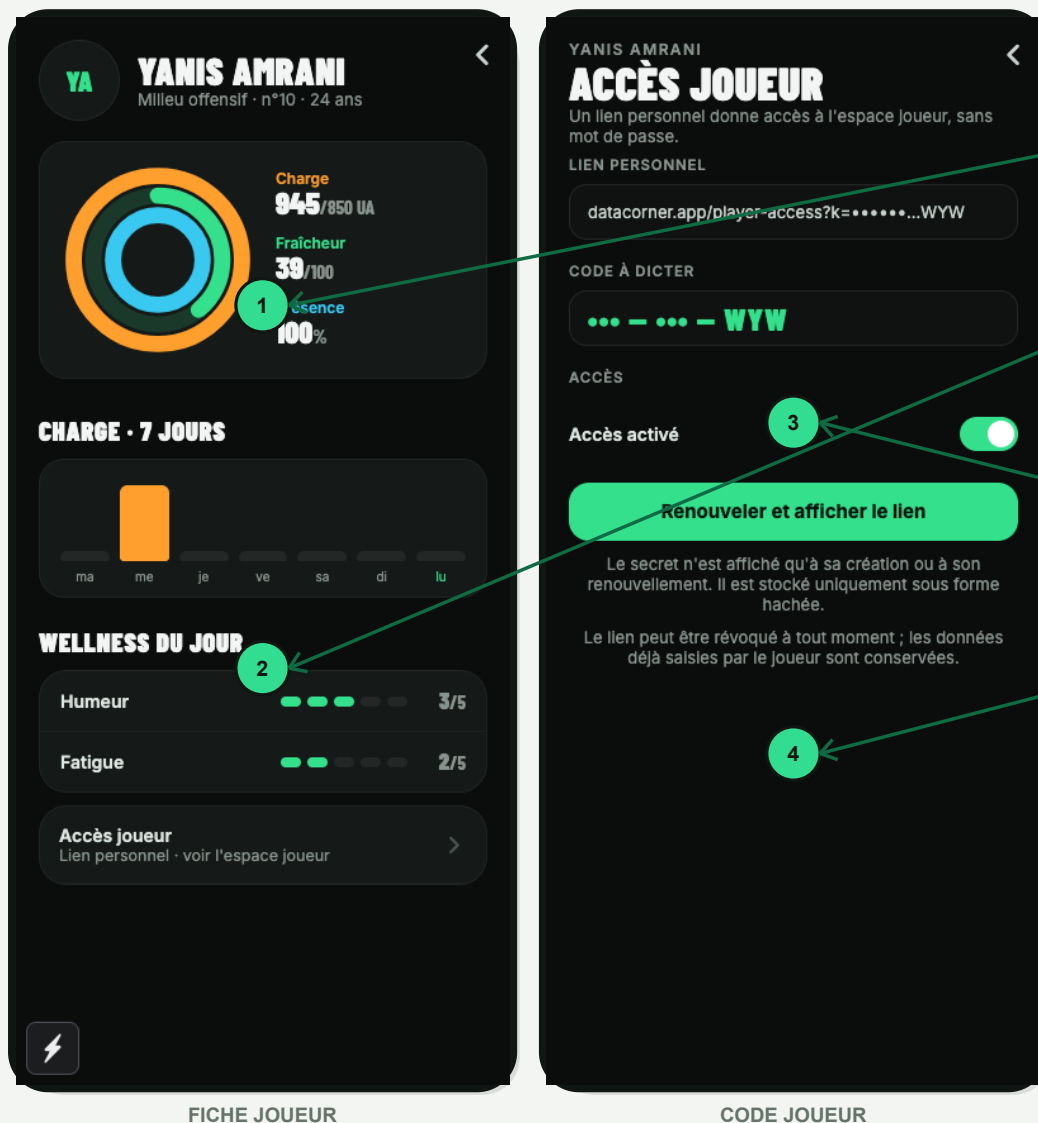
Le code ouvre directement son espace ; aucun e-mail ni mot de passe n'est demandé.

À RETENIR

Le code joueur est personnel. Le coach peut le réafficher depuis la fiche du joueur.

LIRE LA FICHE JOUEUR ET SON ACCÈS

La fiche centralise le suivi sportif, la disponibilité, le wellness et les données de santé autorisées.



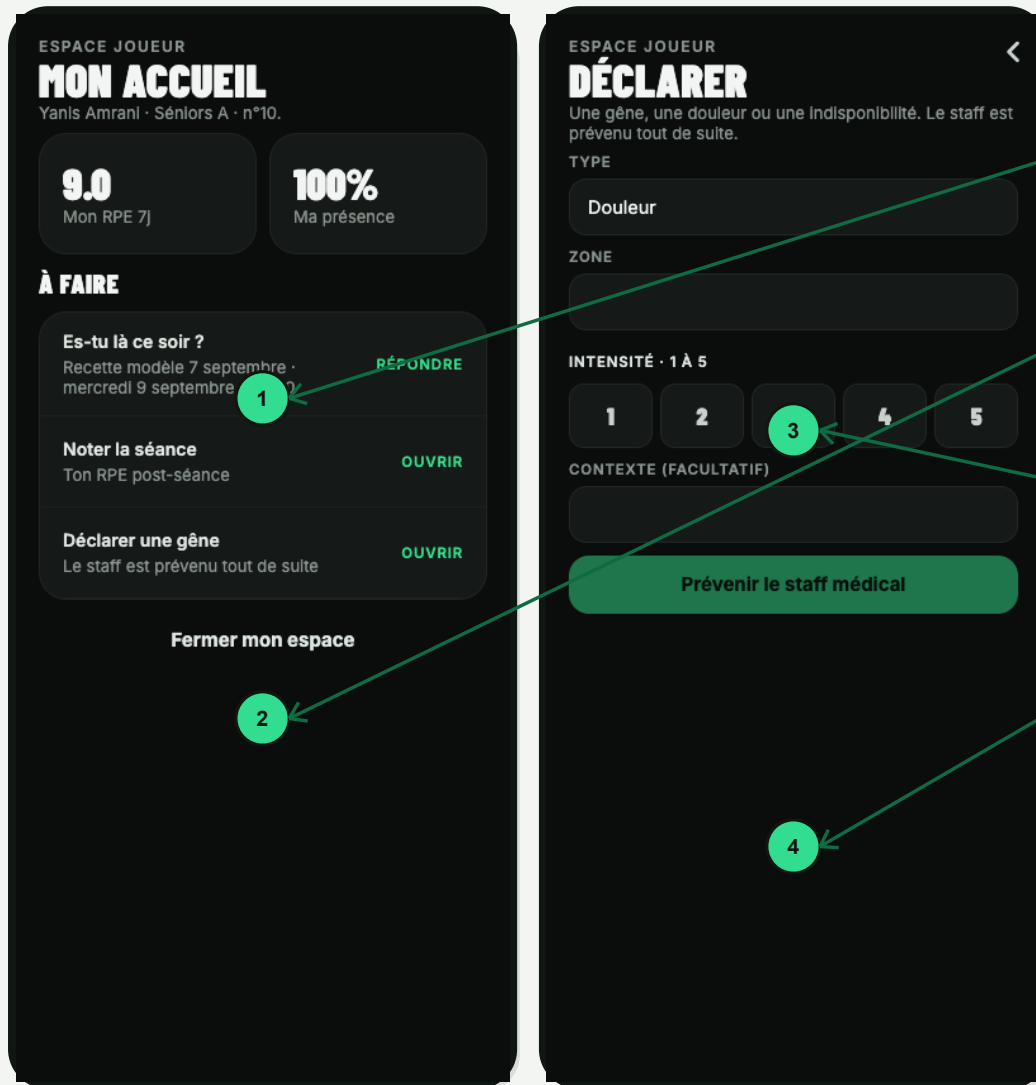
EXPLOITER LA FICHE

- 1 Lire la synthèse**
Charge, fraîcheur, présence et alertes donnent le contexte du joueur.
- 2 Changer la période**
Comparer 7 jours et saison pour distinguer un signal ponctuel d'une tendance.
- 3 Afficher le code**
Ouvrir Accès joueur pour voir ou repartager son code.
- 4 Révoquer si nécessaire**
En cas de départ ou de perte de contrôle, invalider l'accès depuis la fiche.

À RETENIR
Les données de santé sont journalisées et réservées aux personnes autorisées.

RÉPONDRE ET DÉCLARER UNE GÊNE

Le joueur voit uniquement ses propres demandes et ses propres données.



ACCUEIL JOUEUR

DÉCLARATION SANTÉ

PARCOURS JOUEUR

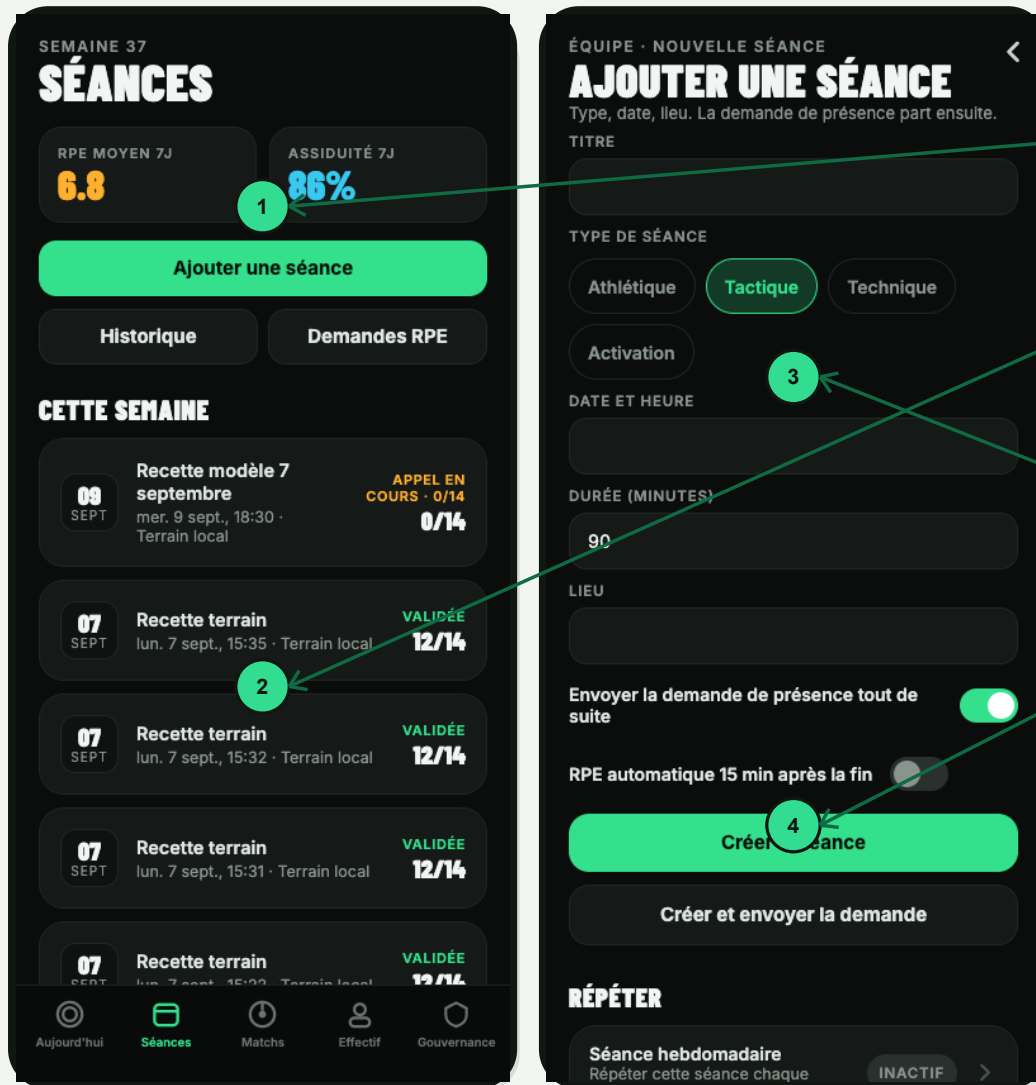
- 1 **Lire les demandes**
Disponibilité, RPE, convocation et consentement apparaissent dans l'accueil.
- 2 **Répondre sans attendre**
Chaque réponse alimente immédiatement le suivi du staff autorisé.
- 3 **Décrire la gêne**
Choisir la zone, l'intensité et ajouter un commentaire utile.
- 4 **Envoyer**
La déclaration est horodatée et intégrée au suivi santé journalisé.

À RETENIR

En cas d'urgence ou de douleur importante, contacter directement le staff médical : l'app ne remplace pas un avis professionnel.

PLANIFIER UNE SÉANCE

Créer la séance suffisamment tôt permet de récolter les disponibilités et de préparer l'appel.



CALENDRIER DES SÉANCES

NOUVELLE SÉANCE

CRÉER SANS OUBLI

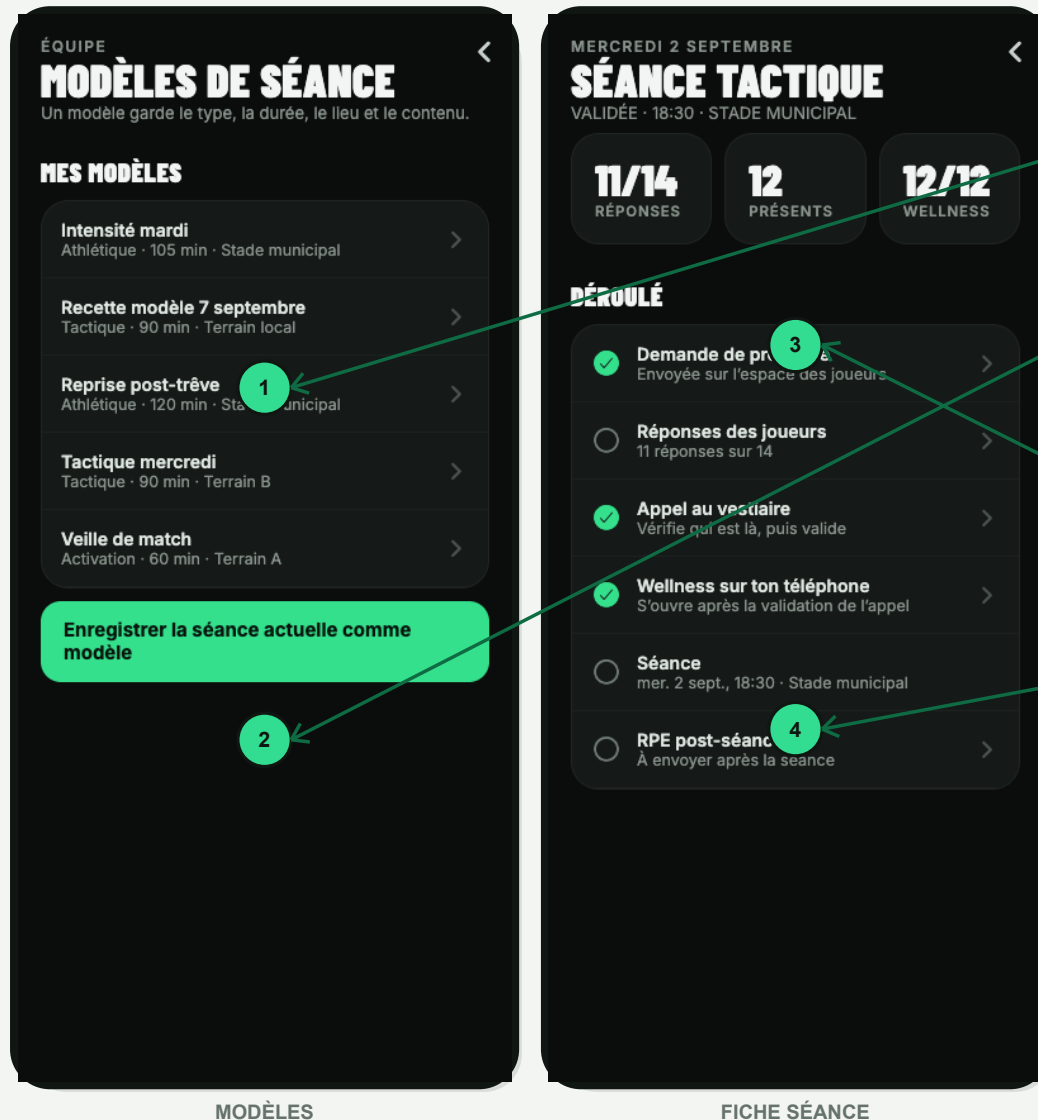
- 1 **Toucher Ajouter**
Depuis Séances, ouvrir la création.
- 2 **Consulter l'historique**
Utiliser l'historique pour retrouver une séance passée.
- 3 **Saisir le cadre**
Date, heure, lieu, durée, type et objectif.
- 4 **Créer et demander les réponses**
Envoyer la disponibilité en même temps si le groupe doit répondre.

À RETENIR

Un titre clair et un lieu précis réduisent les questions dans les groupes de messagerie.

UTILISER LES MODÈLES ET LA FICHE SÉANCE

Les modèles accélèrent la répétition ; la fiche séance rassemble toutes les étapes opérationnelles.



GAGNER DU TEMPS

- 1 Choisir un modèle**
Partir d'une séance récurrente plutôt que tout ressaisir.
- 2 Adapter au jour**
Modifier la charge, le contenu et la durée avant d'enregistrer.
- 3 Suivre le parcours**
Disponibilités, appel, wellness et RPE sont regroupés sur la fiche.
- 4 Ouvrir l'étape utile**
Toucher la ligne correspondante au moment où le staff doit agir.

À RETENIR

Les modèles sont une base : toujours adapter la charge au contexte réel du groupe.

DISPONIBILITÉS ET APPEL

La disponibilité prépare le groupe ; l'appel constate la présence réelle.

SÉANCE TACTIQUE · MER. 2 SEPT., 18:30

DEMANDE DE PRÉSENCE

Envoyée mar. 1 sept., 18:30 · réponse attendue avant mer. 2 sept., 14:30

11
ONT RÉPONDU

3
SANS RÉPONSE

11 réponses sur 14

Théo Marchal
mer. 2 sept., 12:00 PRÉSENT

Rui Costa
Arrivée prévue à 18 h 45 · mer. 2 sept., 12:00 EN RETARD

Adel Bensaïd
mer. 2 sept., 12:00 PRÉSENT

Kader Diallo
mer. 2 sept., 12:00 PRÉSENT

Maxime Lefèvre
mer. 2 sept., 12:00 PRÉSENT

Sékou Ndiaye
mer. 2 sept., 12:00 PRÉSENT

Bakary Traoré
Indisponible · mer. 2 sept., 12:00 ABSENT

Lucas Girard
mer. 2 sept., 12:00 PRÉSENT

Jules Petit
mer. 2 sept., 12:00 PRÉSENT

Yanis Amrani
mer. 2 sept., 12:00 PRÉSENT

DISPONIBILITÉS

SÉANCE TACTIQUE · MER. 2 SEPT., 18:30

APPEL

Les réponses des Joueurs sont pré-remplies. Corrige ce que tu vols, puis valide.

APPEL VALIDÉ

TM	Théo Marchal Réponse : Présent	P	R	A
RC	Rui Costa Réponse : En retard	P	R	A
AB	Adel Bensaïd Réponse : Présent	P	R	A
KD	Kader Diallo Réponse : Présent	P	R	A
ML	Maxime Lefèvre Réponse : Présent	P	R	A
SN	Sékou Ndiaye Réponse : Présent	P	R	A
BT	Bakary Traoré Réponse : Absent	P	R	A
LG	Lucas Girard Réponse : Présent	P	R	A
JP	Jules Petit Réponse : Présent	P	R	A
YA	Yanis Amrani Réponse : Présent	P	R	A

APPEL

DISTINGUER LES DEUX

- 1

Lire les réponses
 Présent, absent ou incertain correspondent à une intention avant la séance.
- 2

Relancer les manquants
 Utiliser la liste pour cibler les joueurs qui n'ont pas répondu.
- 3

Faire l'appel terrain
 Au début de la séance, confirmer les présents et les absents.
- 4

Enregistrer
 La présence alimente l'assiduité et les indicateurs de saison.

À RETENIR
Ne pas transformer automatiquement une disponibilité annoncée en présence réelle.

WELLNESS ET RPE

Le wellness mesure le ressenti avant l'effort ; le RPE mesure l'intensité perçue après l'effort.

RECETTE TERRAIN · VESTIAIRE

WELLNESS

Mode kiosque · un joueur à la fois

#1

THÉO MARCHAL

Gardien

HUMEUR

1

2

3

4

5

Très basse

Excellente

FATIGUE

1

2

3

4

5

Aucune

Épuisé

Valider et passer au suivant

Ce joueur remplira plus tard

RECETTE TERRAIN · TERMINÉE

RPE POST-SÉANCE

Envoyé automatiquement aux 3 joueurs présents, 15 minutes après la fin.

0/3

Réponses

RPE moyen

DISTRIBUTION

1		0
2		0
3		0
4		0
5		0
6		0
7		0
8		0
9		0
10		0

RÉPONSES

Aucune réponse reçue pour le moment.

Retour aux demandes

EN ATTENTE · 3

MESURER AU BON MOMENT

- Ouvrir le kiosque**
Présenter l'écran aux joueurs avant la séance ou leur laisser répondre depuis leur espace.
- Repérer les signaux**
Fatigue, humeur, sommeil et douleurs servent à identifier les joueurs à questionner.
- Déclencher le RPE**
Après la séance, lancer la collecte de l'effort perçu.
- Suivre les non-réponses**
Relancer uniquement les joueurs concernés depuis la campagne RPE.

À RETENIR

Chercher la régularité des réponses plutôt qu'une précision artificielle.

CRÉER ET PRÉPARER UN MATCH

Le type de compétition détermine certaines règles, notamment l'obligation de départager un match de coupe.

ÉQUIPE · SAISON ACTIVE

AJOUTER UN MATCH

La compétition d'abord : elle décide des champs affichés ensuite.

AMICAL

CHAMPIONNAT

COUPE

ADVERSAIRE

1

DOMICILE

EXTÉRIEUR

TERRAIN

DATE ET HEURE

FORMAT

2 × 45 min

2

Noter les joueurs après le match

Ajouter au calendrier

Voir mon parcours en championnat

Amical : hors classement, la charge et les évaluations sont comptées normalement. Championnat : le parcours se calcule depuis tes matchs. Coupe : tour à élimination directe.

DIMANCHE 6 SEPTEMBRE À 16:52

RECETTE AMICAL

Amical · domicile

PRÉPARATION

Composition retenue

Aucune retenue pour l'instant

Propositions du staff

0 compos déposées

Convocation

Non envoyée

Campagne RPE

Pré-match et post-match

Ouvrir le mode direct

4

NOUVEAU MATCH

PRÉPARATION

CONSTRUIRE LE MATCH

1

Choisir la compétition

Amical, championnat ou coupe : sélectionner le bon contexte dès la création.

2

Renseigner le format

Adversaire, domicile/extérieur, terrain, date, heure et format de temps de jeu.

3

Suivre la préparation

Composition, propositions du staff, convocation et campagne RPE apparaissent ensemble.

4

Ouvrir le direct

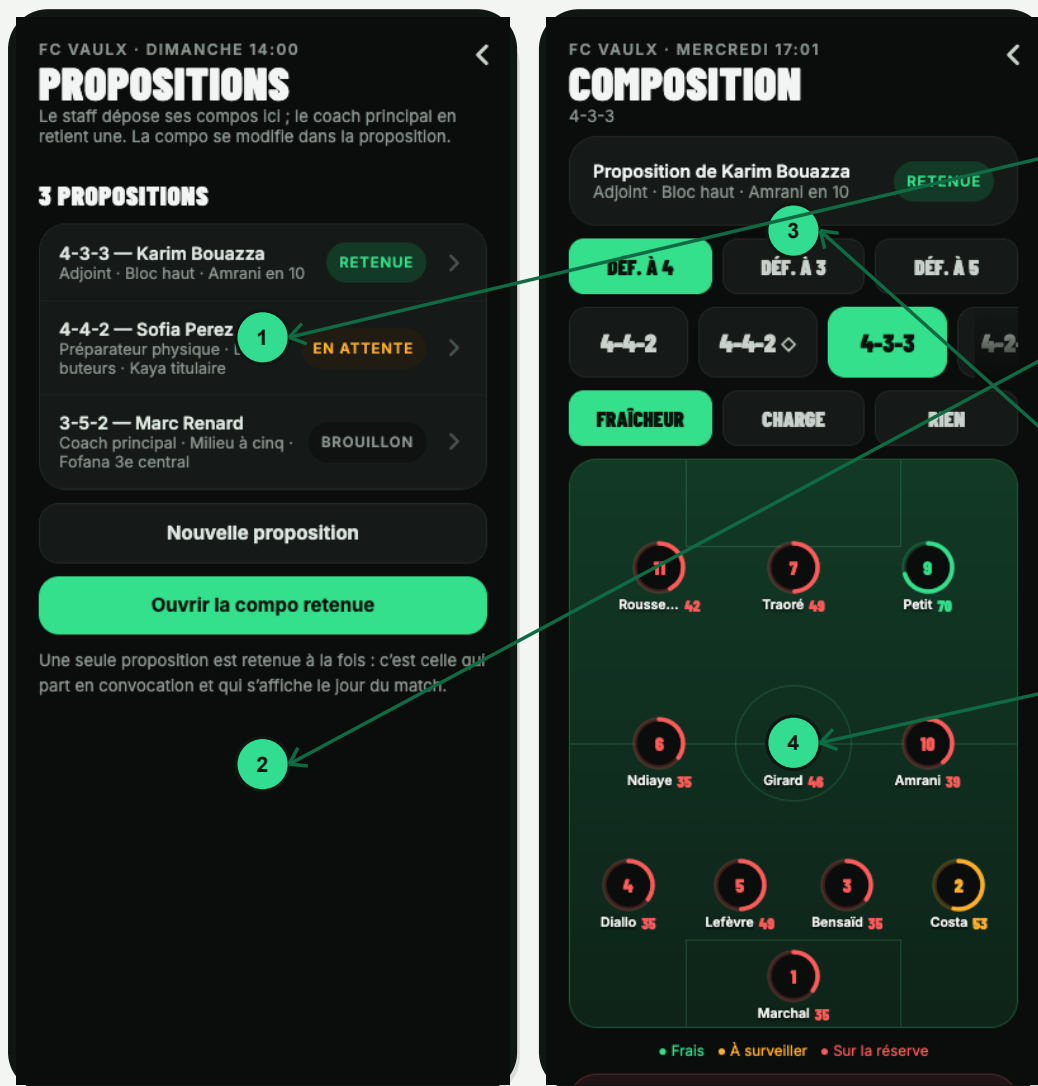
Le bouton devient le point d'entrée le jour du match.

À RETENIR

En coupe, un score nul nécessite les tirs au but avant le verrouillage du résultat.

PROPOSITIONS ET COMPOSITION

Le staff peut proposer ; le coach principal conserve la décision finale.



PROPOSITIONS DU STAFF

COMPOSITION

DÉCIDER COLLECTIVEMENT

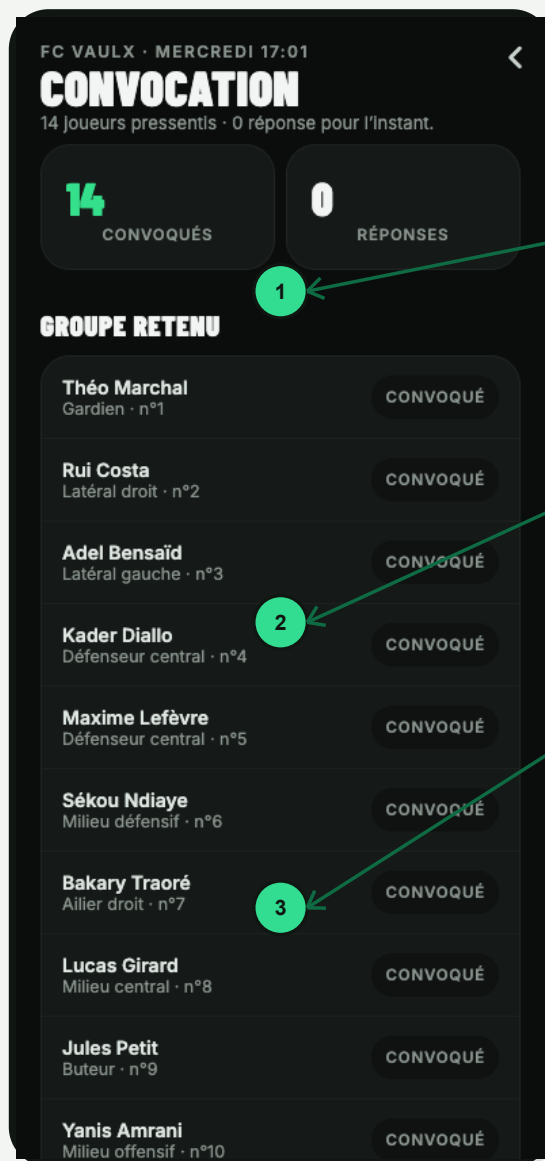
- 1 Comparer les propositions**
Chaque proposition indique son auteur, son système et ses choix clés.
- 2 Retenir une proposition**
Le coach ouvre la proposition la plus pertinente comme point de départ.
- 3 Choisir le système**
Sélectionner la structure puis affecter les joueurs sur les emplacements.
- 4 Lire la fraîcheur**
Les couleurs aident à questionner les choix, sans remplacer la décision du staff.

À RETENIR

Une proposition du staff n'est jamais publiée automatiquement : le coach doit la retenir.

ENVOYER LA CONVOCATION

La convocation découle de la composition retenue et permet de suivre les réponses.



CONVOCATION

CONVOQUER

1

Contrôler le compteur

Vérifier le nombre de convoqués et les réponses reçues.

2

Relire le groupe

Passer en revue les joueurs, les postes et les éventuels absents.

3

Aperçu puis envoi

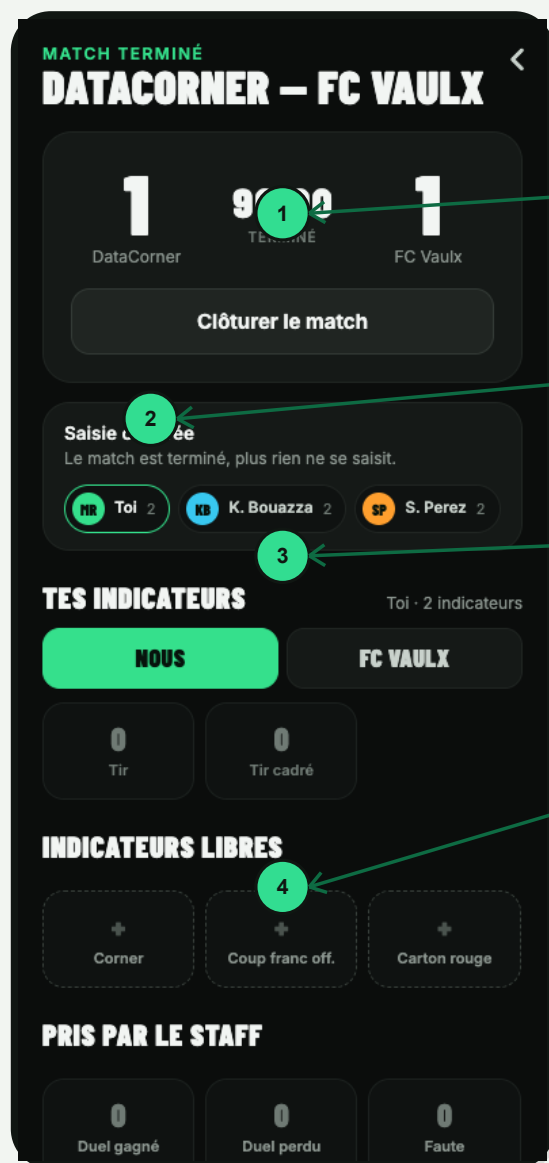
Lire le message reçu par le joueur avant d'envoyer la convocation.

À RETENIR

Après un changement de composition, vérifier que la convocation reflète toujours le groupe retenu.

PILOTER LE MATCH EN DIRECT

Le direct centralise le score, le chronomètre, les remplacements et les indicateurs partagés.



MODE DIRECT

PENDANT LE MATCH

1

Contrôler période et chrono

Démarrer, mettre en pause et changer de période au bon moment.

2

Enregistrer les buts

Utiliser But nous ou But adverse puis renseigner le buteur si demandé.

3

Noter un remplacement

Enregistrer les entrées et sorties pour garder un historique fiable.

4

Saisir les indicateurs

Tirs, tirs cadrés, corners et autres actions peuvent être répartis entre les membres du staff.

À RETENIR

Après chaque appui, attendre la confirmation visuelle avant de toucher à nouveau.

RÉPARTIR LES RÔLES DU DIRECT

Chaque indicateur peut être attribué afin d'éviter les doublons et de partager la saisie.

MATCH TERMINÉ · 90:00

RÉPARTITION

Un indicateur n'est tenu que par une personne — c'est ce qui évite de compter deux fois la même action. Choisis qui tient chaque indicateur, ou laisse-le libre.

MR Toi 2 KB K. Bouazza 2 SP S. Perez 2

Tir Tol

MR KB SP Libre

Tir cadré Tol

MR KB SP Libre

Corner Libre

MR KB SP Libre

Coup franc off. Libre

MR KB SP Libre

Duel gagné K. Bouazza

MR KB SP Libre

Duel perdu K. Bouazza

MR KB SP Libre

Faute S. Perez

RÔLES DU DIRECT

PARTAGER LA SAISIE

1

Voir les personnes connectées

La zone supérieure indique les membres actuellement présents dans le direct.

2

Attribuer les indicateurs

Affecter un petit nombre de statistiques par personne.

3

Valider la répartition

Chaque membre ne voit ensuite que les indicateurs qui lui sont confiés.

À RETENIR

Définir la répartition avant le coup d'envoi et nommer une seule personne responsable du score.

CLÔTURER, VERROUILLER ET ÉVALUER

La clôture transforme les saisies du direct en résultat officiel et ouvre les évaluations.

FC VAULX · JOURNÉE 3

CLÔTURER

Le score officiel et la feuille de match verrouillent le résultat.

SCORE DATACORNER

1

SCORE FC VAULX

1

BUTEURS

Non attribué (41'), Adversaire (64')

CARTONS

Aucun

COMMENTAIRE

Verrouiller le résultat

Après verrouillage, seules les évaluations restent modifiables pendant 72 h.

AS BRIGNAIS · JOURNÉE 2

ÉVALUATIONS

Note chaque joueur qui a participé. Les notes restent privées côté staff.

TITULAIRES

Jules Petit	Buteur · 90 min · 1 but	7,4
Yanis Amrani	Milieu offensif · 90 min · 1 but	7,8
Sékou Ndiaye	Milieu défensif · 90 min	6,5
Théo Marchal	Gardien · 90 min · 3 arrêts	7,1

Ouvrir l'auto-évaluation joueur

La fenêtre de modification de 72 h est fermée. L'auto-évaluation reste invisible jusqu'à l'ouverture de l'entretien.

À ÉVALUER

Kader Diallo	Défenseur central · 90 min	—
Maxime Lefèvre	Défenseur central · 90 min	—
Adel Bensaïd	Latéral gauche · 90 min	—
Rui Costa	Latéral droit · 90 min	—
Lucas Girard		

CLÔTURE

ÉVALUATIONS

FINALISER

- Relire le résultat**
Contrôler score, buteurs, passeurs, cartons et tirs au but le cas échéant.
- Verrouiller**
Après verrouillage, les données sportives principales ne sont plus modifiables.
- Évaluer les joueurs**
Ouvrir chaque joueur et saisir l'évaluation prévue par le staff.
- Collecter le RPE match**
Programmer ou relancer la campagne d'effort perçu après le match.

À RETENIR
Ne verrouiller qu'après une relecture collective, surtout pour un match de coupe.

TABEAU DE BORD ET TENDANCES

Les écrans d'analyse transforment les saisies quotidiennes en tendances utiles à la décision.

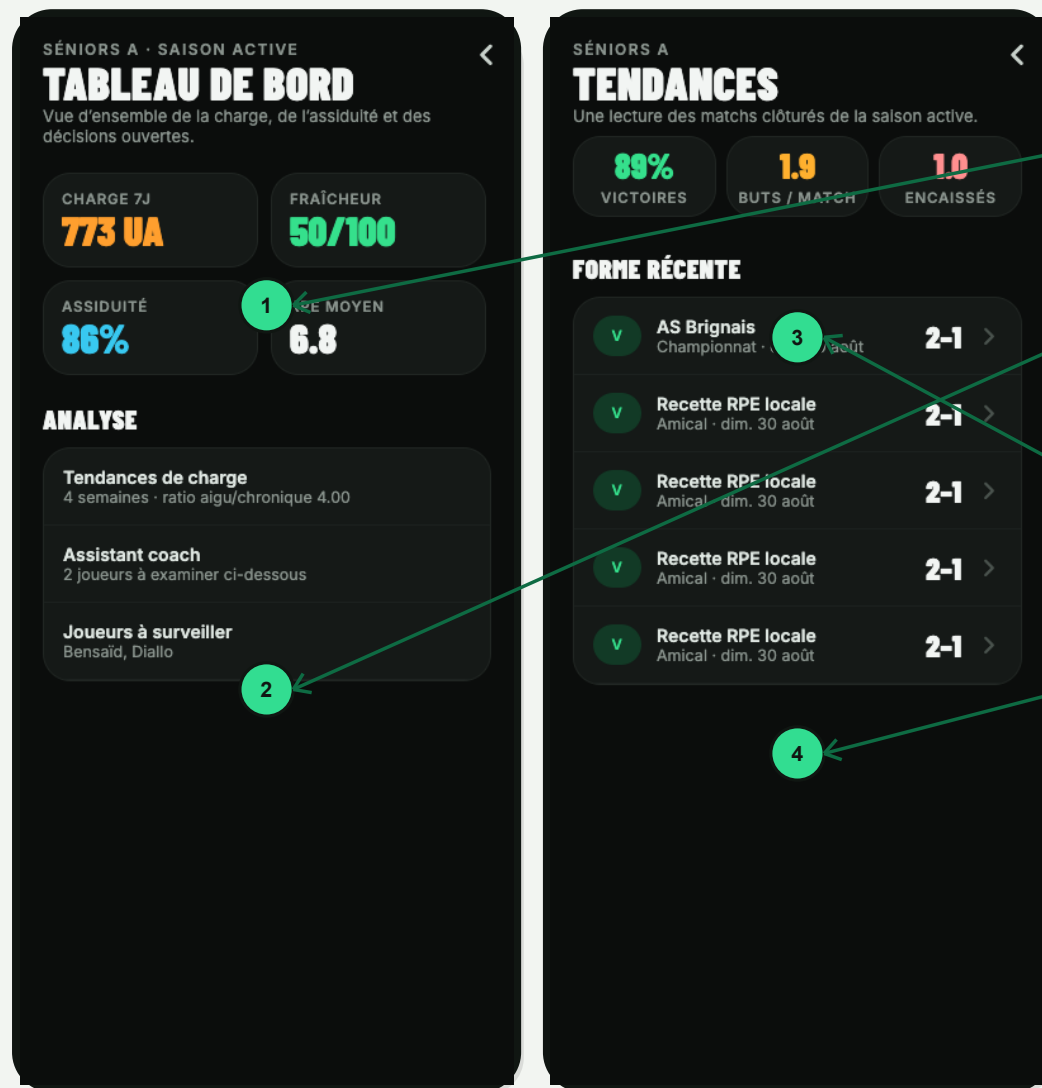


TABLEAU DE BORD

TENDANCES MATCH

LIRE AVEC REcul

- Vue d'ensemble**
Charge, fraîcheur, assiduité et RPE moyen donnent la photographie de la période.
- Joueurs à surveiller**
Ouvrir les profils concernés pour comprendre le contexte avant d'agir.
- Tendances collectives**
Comparer plusieurs matchs au lieu de surinterpréter une rencontre.
- Tendances individuelles**
Repérer la progression et les écarts, puis confronter les chiffres à l'observation terrain.

À RETENIR

Une donnée isolée décrit un moment ; une tendance répétée aide à décider.

CHAMPIONNAT ET JOUEUR DU MOIS

Le championnat suit les résultats internes ; le joueur du mois synthétise les critères définis par le staff.



PARCOURS CHAMPIONNAT

JOUEUR DU MOIS

METTRE EN PERSPECTIVE

1

Lire les points

Les points et la différence de buts proviennent des matchs clôturés.

2

Compléter les journées

Créer les matchs manquants pour éviter une vision incomplète.

3

Ouvrir le classement mensuel

Comparer les joueurs sur la période sélectionnée.

4

Expliquer les critères

Partager les règles avec le groupe pour que l'indicateur reste motivant et transparent.

À RETENIR

Le classement complet dépend des autres équipes de la poule ; DataCorner calcule d'abord votre propre parcours.

ENVOYER UNE INFORMATION AU GROUPE

La communication permet de diffuser une information opérationnelle à l'effectif ou au staff.

SÉNIORS A

COMMUNICATION

Un message au groupe, aux parents, ou au staff seul.

DESTINATAIRES

Groupe Séniors A (14)

OBJET

1

MESSAGE

2

Envoyer une copie au staff ☒

DERNIERS ENVOIS

Convocation journée 2 LU 11/12
28 août · 12 destinataires

Séance décalée à 19:00 LU 14/14
25 août · 14 destinataires

3

Envoyer le message

INFORMER CLAIREMENT

1

Choisir les destinataires

Sélectionner l'effectif, le staff ou un sous-groupe pertinent.

2

Rédiger un message court

Commencer par l'action attendue, puis préciser l'heure, le lieu ou l'échéance.

3

Relire et envoyer

Vérifier les destinataires et le contenu avant l'envoi.

À RETENIR

Pour les données sensibles de santé, privilégier l'échange direct plutôt qu'un message collectif.

CONFIDENTIALITÉ ET EXPORT

Le coach peut contrôler l'accès aux données sensibles et générer une copie des données de l'équipe.



PROTÉGER ET RÉCUPÉRER

1

Limiter les accès

Vérifier quels rôles voient les données de santé et de wellness.

2

Journaliser les consultations

Les accès sensibles sont enregistrés afin de garantir la traçabilité.

3

Choisir le périmètre

Sélectionner les données nécessaires avant de générer un export.

4

Télécharger et conserver

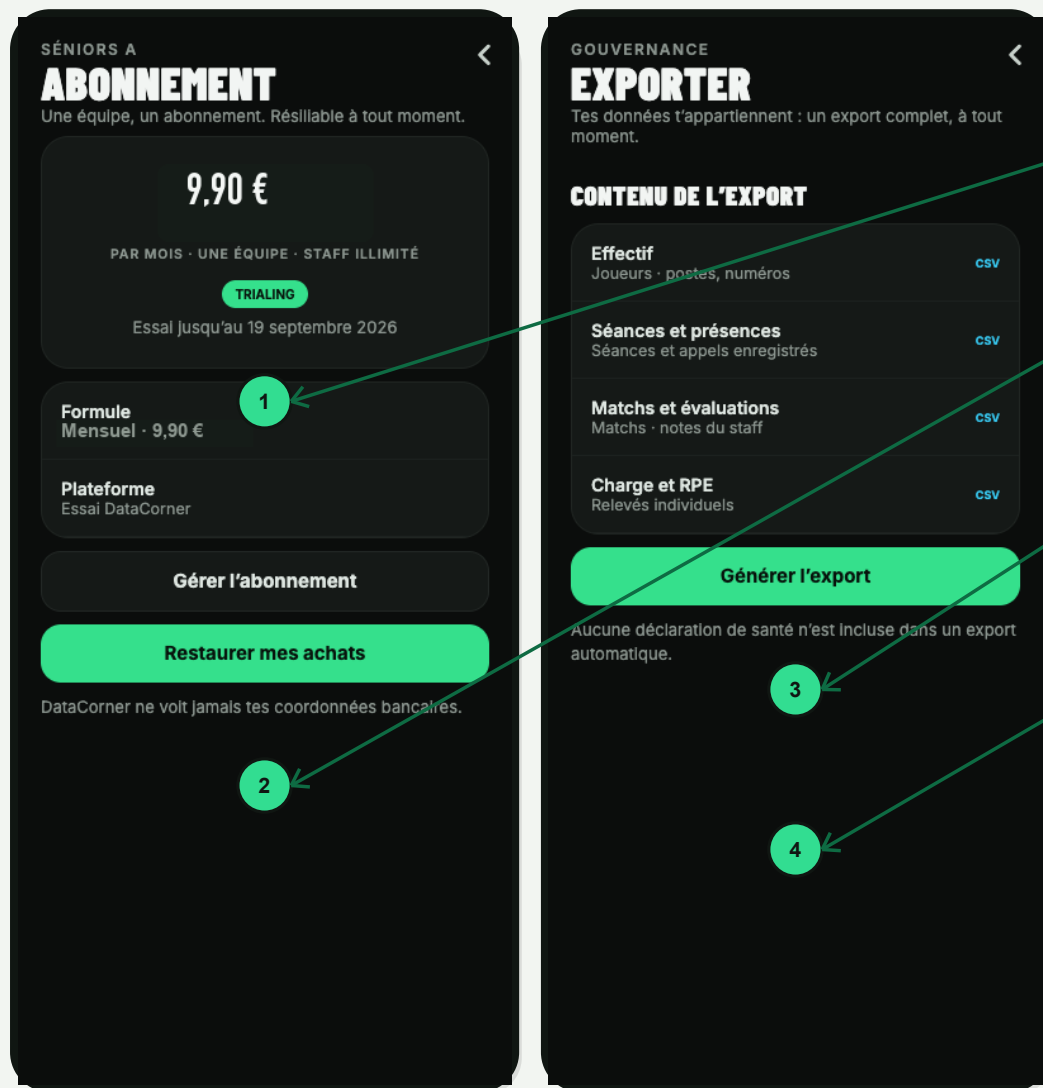
Stocker le fichier dans un emplacement protégé et limiter sa diffusion.

À RETENIR

Un export contient potentiellement des données personnelles : ne pas l'envoyer dans un groupe non sécurisé.

GÉRER LA FIN D'ACCÈS

La résiliation du Store et la suppression du compte sont deux actions différentes.



ABONNEMENT

EXPORTER AVANT SUPPRESSION

AVANT DE QUITTER

- 1 Résilier dans le Store**
Arrêter le renouvellement depuis Apple ou Google si vous ne souhaitez plus être facturé.
- 2 Restaurer si besoin**
En cas de changement d'appareil, utiliser Restaurer mes achats plutôt que souscrire de nouveau.
- 3 Exporter les données**
Générer une copie avant toute suppression définitive.
- 4 Supprimer le compte**
Suivre l'écran de suppression, choisir le devenir de l'équipe et confirmer exactement le nom demandé.

À RETENIR
Supprimer le compte n'annule pas automatiquement l'abonnement Apple ou Google.

LA ROUTINE IDÉALE D'UN ÉDUCATEUR

Une organisation simple pour obtenir des données fiables sans alourdir le quotidien du staff.



OBJECTIF : UNE SAISIE COURTE, UNE LECTURE COLLECTIVE

DataCorner ne remplace pas l'échange humain. L'application centralise les réponses et met en évidence les signaux à discuter avec les joueurs.

LES BONS RÉFLEXES EN CAS DE PROBLÈME

Ne jamais répéter une action de paiement ou supprimer des données sans avoir identifié l'état affiché par l'application.

1

L'écran reste en chargement

Vérifier la connexion, patienter 10 secondes, revenir à l'écran précédent puis relancer. Si le squelette persiste, fermer et rouvrir l'app.

2

Un code staff ou joueur est refusé

Recopier le code complet avec ses tirets. Le coach vérifie que l'accès est actif, non suspendu et non révoqué.

3

Les données d'un joueur n'apparaissent pas

Vérifier que le joueur a répondu, que la bonne saison est active et que le membre du staff possède le droit Santé/Wellness requis.

4

L'achat est validé par Apple ou Google

Ne pas racheter. Utiliser Restaurer mes achats, attendre la confirmation et contrôler que le statut Abonnement actif apparaît.

5

Le mode hors ligne s'affiche

Laisser l'app terminer la préparation. Les actions sont synchronisées au retour du réseau ; éviter de quitter pendant une synchronisation.

6

Toujours bloqué

Noter l'heure, le compte ou le code utilisé, l'écran concerné et joindre une capture. Ces informations permettent de retrouver précisément les journaux techniques.

LE TERRAIN D'ABORD.

LES DONNÉES AU SERVICE DE LA DÉCISION.

Une utilisation régulière, des rôles clairs et des réponses simples suffisent pour construire un historique utile à l'ensemble du staff et des joueurs.

CHECK-LIST AVANT LE PREMIER JOUR

- Saison active
- Codes distribués
- Staff et droits testés
- Première séance planifiée
- Effectif vérifié

DC