

บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน

4.1 ผลการดำเนินงาน

จากการดำเนินงานการพัฒนาโมบายแอปพลิเคชันเพื่อการจัดการทีมฟุตบอล ตรีศึกษา ไนซ์เพลสอะคาเดมี่ ฟุตบอลคลับ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาโมบายแอปพลิเคชันเพื่อการจัดการทีมฟุตบอล ตรีศึกษา ไนซ์เพลสอะคาเดมี่ ฟุตบอลคลับ โดยจัดทำในลักษณะของโมบายแอปพลิเคชันที่สะดวกต่อการใช้งานและสามารถใช้งานได้จากที่ต่าง ๆ ที่สามารถเชื่อมต่อเข้าเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ เพื่อแก้ไขปัญหาในการประเมินความความพร้อมของสมรรถภาพทางกายและบันทึกพัฒนาการทางทักษะในด้านต่าง ๆ ของนักกีฬาตั้งแต่ก่อนเข้าเรียนจนถึงสิ้นสุดการเรียนการสอน การวางแผนการแข่งขันในรายการต่าง ๆ ที่ชัดเจน รวมไปถึงแก้ไขปัญหาในด้านประเมินประสิทธิภาพการทำงานของผู้ฝึกสอนโดยมีหลักฐานการทำงานให้ผู้จัดการผู้ฝึกสอนใช้ในการตัดสินใจในการประเมินประสิทธิภาพการทำงานของผู้ฝึกสอน ทำให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น ทำให้นักกีฬามีพัฒนาการทางทักษะในด้านต่าง ๆ ที่ดีที่สุด นักกีฬาจบการเรียนการสอนไปอย่างมีคุณภาพทำให้อะคาเดมี่เป็นที่รู้จักมากขึ้น ทำให้มีผู้สนใจมากเรียนเพิ่มขึ้นบรรลุตามวัตถุประสงค์ของธุรกิจ โดยมีผลการดำเนินงานดังนี้



ภาพที่ 4.1 แสดงหน้าสำหรับเข้าสู่ระบบ

จากภาพที่ 4.1 เป็นหน้าสำหรับเข้าสู่ระบบเพื่อเข้าไปใช้งานระบบ

A screenshot of a mobile application interface titled "NP Management". At the top left, there is a back arrow icon. Below the title, there is a text input field with the placeholder text "Enter your email". Below the input field is a blue button with the text "SEND EMAIL" in white capital letters. The background is a light gray gradient.

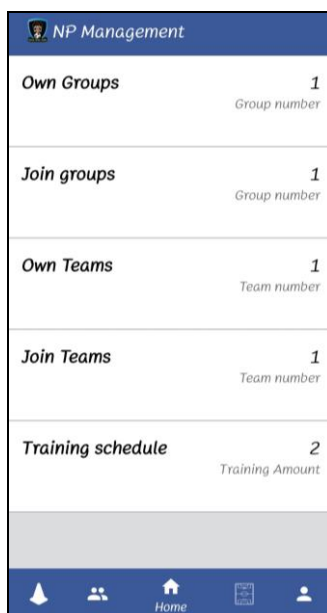
ภาพที่ 4.2 แสดงหน้าสำหรับการเปลี่ยนรหัสผ่าน

จากภาพที่ 4.2 เป็นหน้าสำหรับการลิ้มรหัสผ่านเพื่อส่งลิงค์เปลี่ยนรหัสผ่านไปยังอีเมลแล้ว จากนั้นให้ทำการเปลี่ยนรหัสผ่าน

 A screenshot of a mobile application interface titled "Register". At the top left, there is a back arrow icon. Below the title, there are four input fields: "Name" with a person icon, "Email" with an envelope icon, "Password" with a lock icon and a toggle eye icon, and "Confirm Password" with a lock icon and a toggle eye icon. Below the "Password" and "Confirm Password" fields, there is a red asterisk followed by the text "*Enter numbers or letters more than 6 characters.". At the bottom of the form is a blue button with the text "Register" in white capital letters. The background is a light gray gradient.

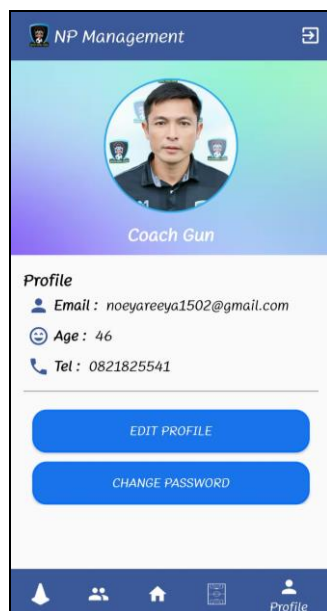
ภาพที่ 4.3 แสดงหน้าสำหรับสมัครสมาชิก

จากภาพที่ 4.3 ผู้ใช้ต้องทำการสมัครสมาชิกเป็นสมาชิกก่อนถึงจะทำการเข้าใช้ระบบได้



ภาพที่ 4.4 แสดงหน้าแรก

จากภาพที่ 4.4 เป็นหน้าสำหรับแสดงข้อมูลรายละเอียด ผลการทำงานของผู้ใช้ระบบที่ควบคุมดูแลอยู่ ซึ่งก็จะมีในส่วนของทีมและกลุ่มที่ผู้ใช้ระบบดูแลอยู่ ทีมและกลุ่มของผู้อื่นที่เข้าร่วมดูแล และตารางการฝึกซ้อม

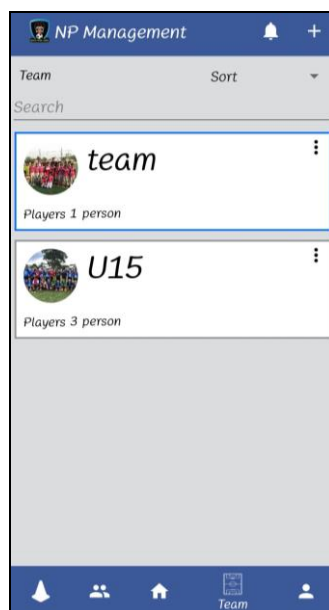


ภาพที่ 4.5 แสดงหน้าข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้ระบบ

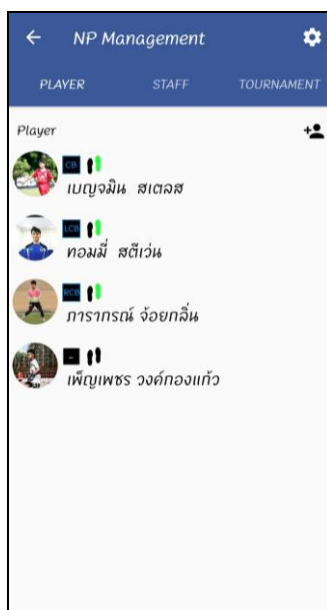
จากภาพที่ 4.5 เป็นหน้าสำหรับจัดการข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้ระบบ โดยผู้ใช้ระบบสามารถเข้าไปแก้ไขข้อมูลส่วนตัวและเปลี่ยนรหัสผ่านได้



ภาพที่ 4.6 แสดงหน้าแก้ไขข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้ระบบ
จากภาพที่ 4.6 เป็นหน้าสำหรับแก้ไขข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้ระบบ

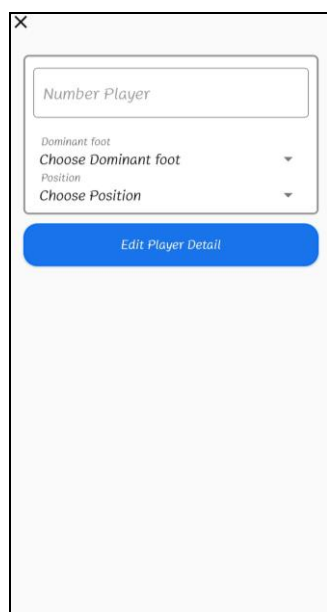


ภาพที่ 4.7 แสดงหน้าที่มีที่ควบคุมดูแล
จากภาพที่ 4.7 เป็นหน้าสำหรับแสดงทีมที่กำลังควบคุมดูแลสามารถเข้าไปจัดการข้อมูล
ของทีมได้



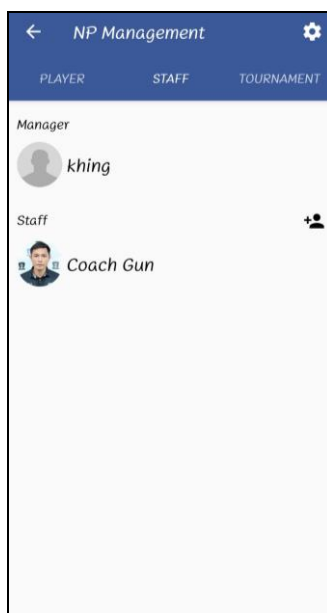
ภาพที่ 4.8 แสดงหน้าข้อมูลนักเตะในทีม

จากภาพที่ 4.8 เป็นหน้าสำหรับแสดงข้อมูลนักเตะในทีม สามารถเข้าไปดูข้อมูลนักเตะแก้ไขข้อมูลนักเตะบางส่วน และแสดงผลการประเมินต่าง ๆ ของนักเตะได้



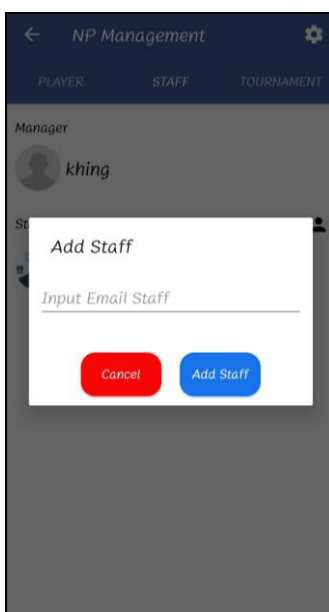
ภาพที่ 4.9 แสดงหน้าแก้ไขข้อมูลนักเตะในทีม

จากภาพที่ 4.9 เป็นหน้าสำหรับแก้ไขข้อมูลนักเตะที่อยู่ในทีม สามารถเข้าไปแก้ไขข้อมูลนักเตะในทีมบางส่วนได้



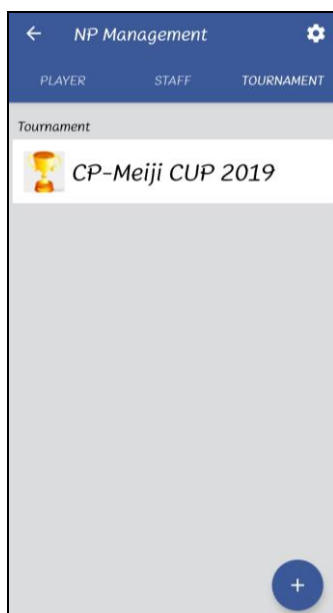
ภาพที่ 4.10 แสดงหน้ารายชื่อผู้ดูแลในทีม

จากภาพที่ 4.10 เป็นหน้าสำหรับแสดงรายชื่อผู้ดูแลทีม จะแสดงรายชื่อผู้จัดการทีมและผู้
ที่ร่วมดูแลทีม สามารถเข้าไปดูข้อมูลส่วนตัวของผู้ดูแลทีม และเพิ่มผู้ดูแลทีมได้



ภาพที่ 4.11 แสดงหน้าสำหรับเพิ่มผู้ดูแลทีม

จากภาพที่ 4.11 เป็นหน้าสำหรับเพิ่มผู้ดูแลทีม สามารถเพิ่มผู้ดูแลทีมให้เข้ามาร่วมดูแลทีม
โดยใส่อีเมลล์ของผู้ดูแลที่จะให้เข้าร่วม เมื่อยืนยันการเพิ่มผู้ดูแลทีม ระบบจะส่งการแจ้งเตือนไป
ยังผู้ดูแลที่ถูกเพิ่ม ให้กดยอมรับ จากนั้นจะสามารถเข้ามาจัดการดูแลทีมได้



ภาพที่ 4.12 แสดงหน้ารายการแข่งขัน

จากภาพที่ 4.12 เป็นหน้าสำหรับจัดการข้อมูลรายการแข่งขัน สามารถเพิ่มรายการแข่งขันต่าง ๆ ได้ และสามารถเข้าไปจัดการรายละเอียดของรายการแข่งขันนั้น ๆ ได้



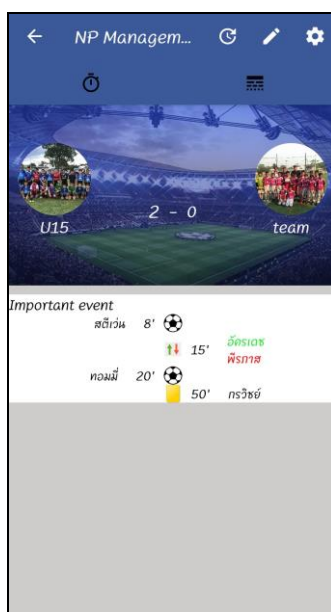
ภาพที่ 4.13 แสดงหน้าสำหรับวางแผนการแข่งขัน

จากภาพที่ 4.13 เป็นหน้าสำหรับวางแผนการแข่งขัน สามารถวางแผนการวางตัวผู้เล่นเพื่อใช้เป็นแผนในการแข่งขันได้



ภาพที่ 4.14 แสดงหน้าข้อมูลการแข่งขัน

จากภาพที่ 4.14 เป็นหน้าสำหรับแสดงข้อมูลทีมที่ลงแข่งขันและทีมคู่แข่ง สามารถเพิ่มการแข่งขันในทัวร์นาเมนต์นั้น ๆ และเข้าไปจัดการข้อมูลผลการแข่งขันได้



ภาพที่ 4.15 แสดงหน้าข้อมูลรายละเอียดการแข่งขัน

จากภาพที่ 4.15 เป็นหน้าสำหรับแสดงข้อมูลเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในการแข่งขัน เช่น การทำประตู การได้รับใบเหลืองหรือใบแดง ในช่วงเวลานั้น ๆ และยังสามารถเข้าไปบันทึกข้อมูลรายละเอียดการแข่งขันได้

X
 Team
 Choose Team
 Time (Min.)
 Important Event
 Choose
 Save

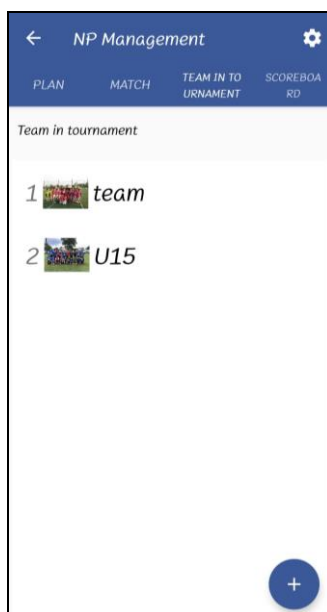
ภาพที่ 4.16 แสดงหน้าสำหรับบันทึกข้อมูลรายละเอียดการแข่งขัน1

X
 Team team 2
 Shot
 1
 Shot Target
 2
 Corner Kick
 3
 Free Kick
 4
 Offside
 5
 Throw Ball
 6
 Safe
 7
 Team team
 Shot
 8
 Shot Target

ภาพที่ 4.17 แสดงหน้าสำหรับบันทึกข้อมูลรายละเอียดการแข่งขัน2

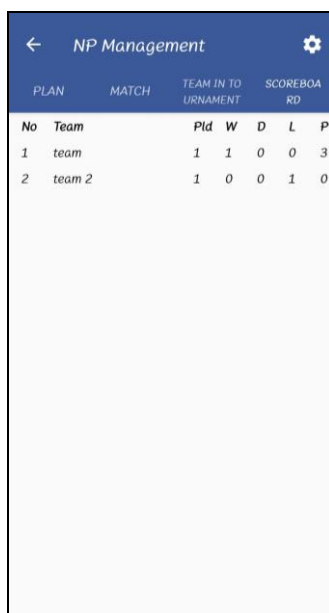
ภาพที่ 4.18 แสดงหน้าสำหรับบันทึกข้อมูลรายละเอียดการแข่งขัน3

จากภาพที่ 4.16-4.18 เป็นหน้าสำหรับบันทึกข้อมูลรายละเอียดการแข่งขัน สามารถบันทึกข้อมูลรายละเอียดต่าง ๆ ของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในการแข่งขันได้



ภาพที่ 4.19 แสดงหน้าข้อมูลทีมที่ทำการแข่งขัน

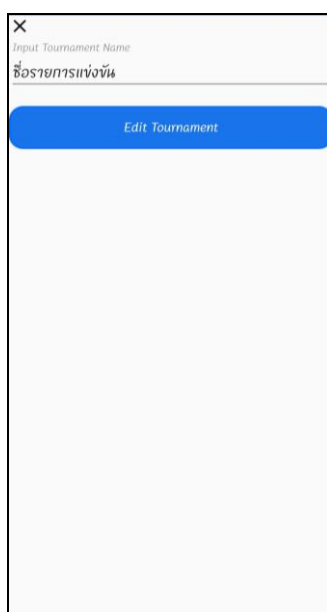
จากภาพที่ 4.19 เป็นหน้าสำหรับแสดงข้อมูลทีมที่ลงแข่งขันและทีมคู่แข่ง จะแสดงรูปภาพ และชื่อทีม



PLAN		MATCH	TEAM IN TOURNAMENT				SCOREBOARD
No	Team	Pld	W	D	L	P	
1	team	1	1	0	0	3	
2	team 2	1	0	0	1	0	

ภาพที่ 4.20 แสดงหน้าคะแนนการแข่งขัน

จากภาพที่ 4.20 เป็นหน้าสำหรับแสดงข้อมูลรายละเอียดการทำคะแนนของแต่ละทีมในการแข่งขัน



✕

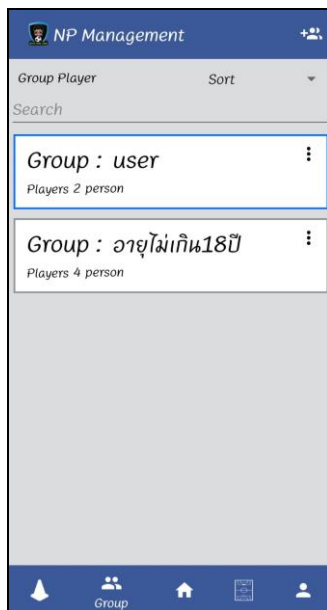
Input Tournament Name

ชื่อรายการแข่งขัน

Edit Tournament

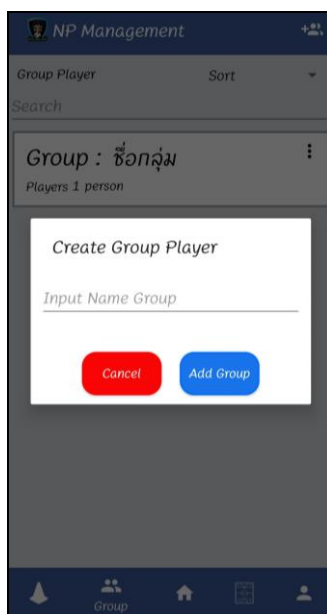
ภาพที่ 4.21 แสดงหน้าสำหรับแก้ไขชื่อการแข่งขัน

จากภาพที่ 4.21 เป็นหน้าสำหรับทำการแก้ไขชื่อการแข่งขันได้

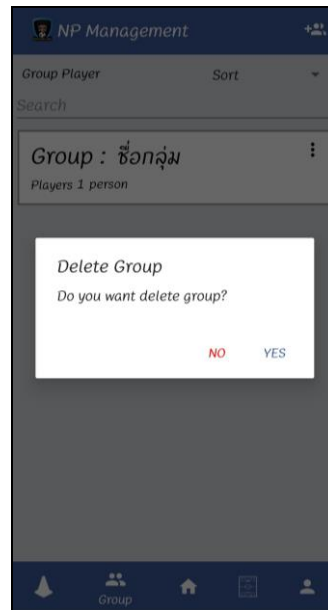


ภาพที่ 4.22 แสดงหน้ารายชื่อกลุ่มที่ควบคุมดูแล

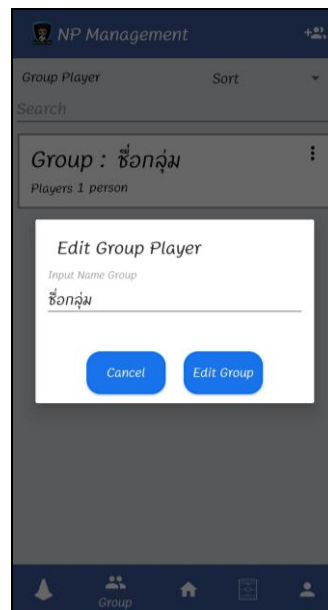
จากภาพที่ 4.22 เป็นหน้าสำหรับแสดงรายชื่อกลุ่มที่ผู้ใช้ระบบควบคุมดูแล สามารถเข้าไปจัดการข้อมูลของกลุ่มได้



ภาพที่ 4.23 แสดงหน้าสำหรับเพิ่มกลุ่มที่ควบคุมดูแล



ภาพที่ 4.24 แสดงหน้าสำหรับลบกลุ่มที่ควบคุมดูแล



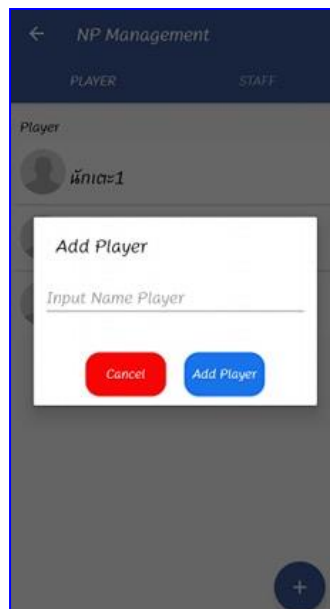
ภาพที่ 4.25 แสดงหน้าสำหรับแก้ไขกลุ่มที่ควบคุมดูแล

จากภาพที่ 4.23-4.25 เป็นหน้าสำหรับจัดการกลุ่มที่ควบคุมดูแล และสามารถเข้าไปเพิ่มรายชื่อนักเตะและผู้ดูแลกลุ่มได้

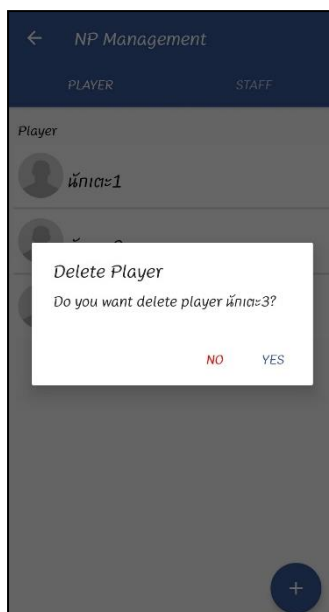


ภาพที่ 4.26 แสดงหน้ารายชื่อนักเตะในกลุ่ม

จากภาพที่ 4.26 เป็นหน้าสำหรับแสดงรายชื่อนักเตะในกลุ่มที่ผู้ใช้ระบบควบคุมดูแลสามารถเข้าไปจัดการข้อมูลของนักเตะได้



ภาพที่ 4.27 แสดงหน้าสำหรับเพิ่มรายชื่อนักเตะที่ควบคุมดูแล



ภาพที่ 4.28 แสดงหน้าสำหรับลบรายชื่อนักเตะที่ควบคุมดูแล
จากภาพที่ 4.27-4.28 เป็นหน้าสำหรับจัดการข้อมูลนักเตะในกลุ่มที่ควบคุมดูแล สามารถ
เข้าไปดูข้อมูลของนักเตะได้



ภาพที่ 4.29 แสดงหน้าข้อมูลส่วนตัวของนักเตะ
จากภาพที่ 4.29 เป็นหน้าสำหรับแสดงข้อมูลนักเตะในกลุ่มที่ผู้ใช้ระบบควบคุมดูแล
สามารถเข้าไปแก้ไขข้อมูลนักเตะ และประเมินพัฒนาการและสมรรถภาพของนักเตะได้

X



Name
เบนจมีน สดลส

Sex
 Male Female

Birth date
4/3/2005

Nationality
Thai

เสงดง

Height
162

ภาพที่ 4.30 แสดงหน้าสำหรับแก้ไขข้อมูลนักเตะที่ควบคุมดูแล
จากภาพที่ 4.30 เป็นหน้าสำหรับแก้ไขข้อมูลของนักเตะในกลุ่มที่ผู้ใช้ระบบควบคุมดูแล

← NP Management ⚙️

Date of evaluate : 4/4/2020

ตัวจัดการประเมิน คะแนน

ความเร็ว		
ความเร็ว	2	▼
สปิดตัน	5	▼
การยิง		
จบสกอร์	3	▼
ยิงไกล	3	▼
วอลเลย์	4	▼
เตะลูกโทษ	3	▼
ฟรีคิก	5	▼
ยิงโค้ง	3	▼
การส่งบอล		
ส่งสั้น	2	▼
เปิดบอล	3	▼
ส่งไกล	2	▼
การคอนโทรลบอล		
เลี้ยงบอล	3	▼
ครองบอล	3	▼
คrosse้า	4	▼
โหม่งบอล	3	▼
สไลด์	5	▼

ภาพที่ 4.31 แสดงหน้าสำหรับประเมินพัฒนาการทักษะของนักเตะ

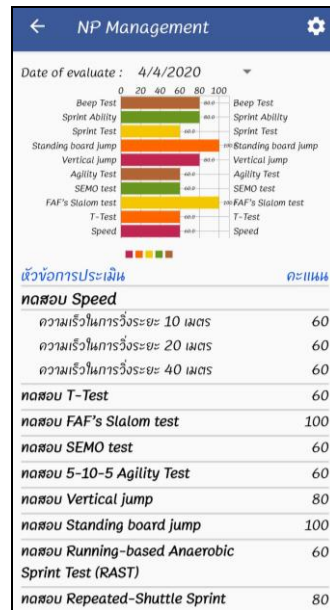


ภาพที่ 4.32 แสดงหน้าสำหรับแสดงผลการประเมินพัฒนาการทักษะของนักเตะ จากภาพที่ 4.31-4.32 เป็นหน้าสำหรับประเมินพัฒนาการทักษะของนักเตะ และแสดงผลการประเมินพัฒนาการทักษะของนักเตะ สามารถเข้าไปประเมินพัฒนาการได้

The screenshot shows the 'NP Management' app interface for selecting tests. It displays 'Date of evaluate : 4/4/2020' and a 'หัวข้อการประเมิน' (Evaluation topics) section with a 'คะแนน' (Score) column. Below this is a list of tests with dropdown menus for selection. At the bottom, there is a blue 'EVALUATE' button.

หัวข้อการประเมิน	คะแนน
ทดสอบ Speed	
ความเร็วในการวิ่งระยะ 10 เมตร	
ความเร็วในการวิ่งระยะ 20 เมตร	
ความเร็วในการวิ่งระยะ 40 เมตร	
ทดสอบ T-Test	3
ทดสอบ FAF's Slalom test	5
ทดสอบ SEMO test	3
ทดสอบ 5-10-5 Agility Test	3
ทดสอบ Vertical jump	4
ทดสอบ Standing board jump	5
ทดสอบ Running-based Anaerobic Sprint Test (RAST)	3
ทดสอบ Repeated-Shuttle Sprint Ability (RSSA)	4
ทดสอบ Multistage Fitness Test (Beep Test)	4

ภาพที่ 4.33 แสดงหน้าสำหรับประเมินสมรรถภาพและความพร้อมของนักเตะ



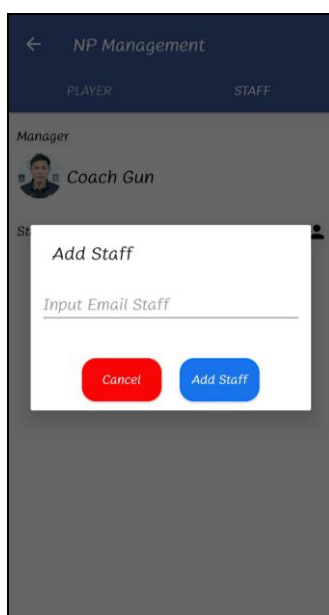
ภาพที่ 4.34 แสดงหน้าสำหรับแสดงผลการประเมินสมรรถภาพและความพร้อมของนักเตะ จากภาพที่ 4.33-4.34 เป็นหน้าสำหรับประเมินสมรรถภาพและความพร้อม ของนักเตะ และแสดงผลการประเมินสมรรถภาพและความพร้อมของนักเตะ เพื่อนำไปใช้ประกอบการตัดสินใจในการวางแผนการวางตัวนักเตะในการแข่งขันต่าง ๆ



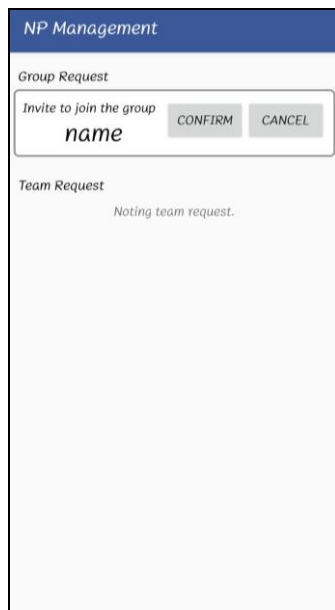
ภาพที่ 4.35 แสดงหน้ารายชื่อผู้ดูแลกลุ่ม จากภาพที่ 4.35 เป็นหน้าสำหรับแสดงรายชื่อผู้ดูแลกลุ่มและผู้ที่เข้าร่วมดูแลกลุ่มสามารถเข้าไปดูข้อมูลผู้ดูแลกลุ่มได้



ภาพที่ 4.36 แสดงหน้าข้อมูลส่วนตัวของผู้ดูแลกลุ่ม
จากภาพที่ 4.36 เป็นหน้าสำหรับแสดงข้อมูลส่วนตัวของผู้ดูแลกลุ่มแต่ละบุคคล



ภาพที่ 4.37 แสดงหน้าสำหรับเชิญเข้าร่วมดูแลกลุ่ม
จากภาพที่ 4.37 เป็นหน้าสำหรับให้ผู้ใช้ระบบกรอกอีเมลเพื่อเชิญโค้ชท่านอื่นมาเข้าร่วม
ดูแลกลุ่ม ระบบจะส่งการแจ้งเตือนไปยังแอปพลิเคชันของผู้ที่ถูกเชิญ



ภาพที่ 4.38 แสดงหน้าสำหรับผู้ถูกเชิญแสดงการแจ้งเตือนการถูกเชิญเข้ากลุ่ม
จากภาพที่ 4.38 เป็นหน้าสำหรับแสดงการแจ้งเตือนการถูกเชิญเข้ากลุ่ม ให้ผู้ใช้กดยอมรับเข้ากลุ่ม จะสามารถเข้าไปจัดการกลุ่มได้



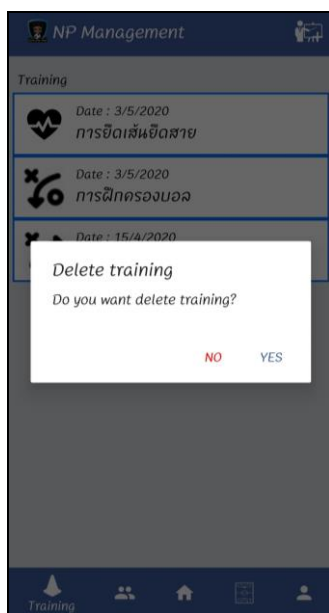
ภาพที่ 4.39 แสดงหน้ารายการตารางการฝึกซ้อม
จากภาพที่ 4.39 เป็นหน้าสำหรับแสดงรายการตารางการฝึกซ้อมที่ต้องใช้ในการฝึกซ้อม
นักเตะ โดยสามารถเข้าไปจัดการข้อมูลการฝึกซ้อมได้

A screenshot of a mobile application form titled "Add Training". The form has a close button (X) in the top left corner. It contains several input fields: "Date of training" with the value "3/5/2020", "Group" with the Thai text "ชื่อกลุ่ม", "Training Type" with the prompt "Choose Type", and "Training Topic" with the prompt "Choose Topic". Below these fields is a "Training Detail" section with a text input field containing "Training Detail". At the bottom of the form is a blue button labeled "Add Training".

ภาพที่ 4.40 แสดงหน้าสำหรับเพิ่มตารางการฝึกซ้อม

A screenshot of a mobile application form titled "Edit Training". The form has a close button (X) in the top left corner. It contains several input fields: "Date of training" with the value "4/5/2020", "Group" with the Thai text "ชื่อกลุ่ม", and "Training Type" with the Thai text "ร่างกายและจิตใจ". A confirmation dialog box is overlaid on the form, titled "Edit Training" and asking "Do you want edit training?". The dialog has two buttons: "NO" and "YES". Below the dialog is a blue button labeled "Edit Training".

ภาพที่ 4.41 แสดงหน้าสำหรับแก้ไขตารางการฝึกซ้อม



ภาพที่ 4.42 แสดงหน้าสำหรับลบตารางการฝึกซ้อม

จากภาพที่ 4.41-4.42 เป็นหน้าสำหรับจัดการข้อมูลตารางการฝึกซ้อม สามารถเข้าไปดูข้อมูลรายละเอียดตารางการฝึกซ้อมได้

4.2 การอภิปรายผล

จากผลการดำเนินงานพัฒนาระบบโมบายแอปพลิเคชันเพื่อการจัดการทีมฟุตบอล วิทยาลัยศึกษา โนซ์เพลสอะคาเดมี ฟุตบอลคลับ สามารถนำไปใช้งานได้จริง ซึ่งการทำงานในส่วน การจัดการการฝึกซ้อม คือการศึกษาปัญหาในการฝึกซ้อมและกำหนดหัวข้อการฝึกซ้อม เพื่อ แก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในการฝึกซ้อม สอดคล้องกับงานวิจัยของ นิรันทร กำจัดภัย (2559) “เรื่อง ปัญหาการฝึกซ้อมของนักกีฬาฟุตบอล สิกงุมิภาค ดิวิชั่น 2 โซนกรุงเทพและภาคกลาง” และ ยังช่วยพัฒนาพื้นฐานการเล่นฟุตบอลให้ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เพราะนำหัวข้อการ ฝึกซ้อมมาจากผู้ที่ศึกษาการพัฒนาทักษะการเล่นฟุตบอล ผู้ฝึกสอนสามารถสร้างตารางการ ฝึกซ้อมเพื่อพัฒนาศักยภาพของนักกีฬาให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น จึงสอดคล้องกับงานวิจัย ของ สมาน เอกพิมพ์ (2557) “เรื่อง การพัฒนาทักษะพื้นฐานการเล่นฟุตบอลโดยใช้ชุดกิจกรรม การเรียนรู้ที่เน้นทักษะปฏิบัติ” ในส่วนของการจัดการผลการแข่งขันมีความสะดวกรวดเร็วขึ้น เนื่องจากสามารถบันทึกข้อมูลผลการแข่งขันต่าง ๆ ได้ทันทีที่ทำการแข่งขัน สอดคล้องกับ งานวิจัยของ พิพัฒน์พงศ์ แพทย์ประสิทธิ์ (2558) “เรื่อง แอปพลิเคชันแสดงผลฟุตบอล บน ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์” คือสามารถลดเอกสารที่ไม่จำเป็นได้และลดการทำงานแต่ละ

ขั้นตอนได้ และการทดสอบสมรรถภาพทางการจะมีเกณฑ์การวัดคะแนนแบบการให้คะแนน 5 ตีมาก 4 ตี 3 พอใช้ 2 ควรปรับปรุง และ 1 ควรปรับปรุงอย่างมาก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของคมกริช เซาว์พานิช (2556) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง “แบบทดสอบและเกณฑ์สมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพสำหรับนิสิตชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์วิทยาเขตกำแพงแสน” ในส่วนของงานวิจัยนี้จะเป็นการหาดัชนีมวลกาย การวัดสัดส่วนรอบเอวต่อรอบสะโพก การแตะมือด้านหลัง การลุก-นั่ง 60 วินาที การนั่งก้มตัวไปด้านหลัง การวิ่งไป-กลับตามจังหวะดนตรี แต่ในระบบโมบายแอปพลิเคชันเพื่อการจัดการทีมฟุตบอล กรณีศึกษา ไนซ์เพลสอะคาเดมี่ฟุตบอลคลับ ที่ผู้จัดทำได้ทำขึ้นมานั้นจะเป็นการทดสอบสมรรถภาพทางกายและความพร้อมสำหรับนักฟุตบอลโดยตรง เช่น การวิ่งด้วยความเร็วสูงสุด การวัดความคล่องแคล่วว่องไวและความเร็วในการเปลี่ยนทิศทาง การวัดพลังของกล้ามเนื้อขา การวัดพลังของกล้ามเนื้อในการกระโดดแนวราบ การวัดสมรรถภาพด้านการสังเคราะห์พลังงานแบบใช้และไม่ใช้ออกซิเจน เป็นต้น

ระบบโมบายแอปพลิเคชันเพื่อการจัดการทีมฟุตบอล กรณีศึกษา ไนซ์เพลสอะคาเดมี่ฟุตบอลคลับมีการศึกษาและออกแบบแอปพลิเคชันให้มีความทันสมัยมากขึ้น และมีการแบ่งสิทธิ์การใช้งานตามหน้าที่ที่ปฏิบัติงาน เพื่อความเป็นระบบในการดำเนินงาน มีการจัดการกลุ่มนักเตะให้การแบ่งกลุ่มที่ชัดเจนของผู้ใช้ระบบ การประเมินทักษะนักกีฬาและสมรรถภาพทางกายเพื่อวัดความพร้อมก่อนการเข้าร่วมการแข่งขัน มีการจัดการทีมโดยการแบ่งทีมตามความต้องการของผู้ใช้โดยเลือกนักกีฬาในทีมจากกลุ่มที่แบ่งไว้ และมีส่วนของการจัดการทัวร์นาเมนต์ซึ่งสามารถบันทึกเหตุการณ์ต่าง ๆ และผลการแข่งขันได้ทันที พร้อมทั้งสรุปคะแนนของทีมให้ และส่วนการจัดการการฝึกซ้อมมีการระบุหัวข้อและรายละเอียดการฝึกซ้อมในแต่ละวันที่ชัดเจน ทำให้การเรียนการสอนในอะคาเดมี่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น