MANUAL DE USUARIO

Nacsport Elite

Versión 2.3.5 1 de Diciembre 2016





Puedes contactar con nosotros a través de cualquiera de las siguientes vías:

Ĩ	WEB: <u>www.nacsport.com</u>
f	FACEBOOK: <u>www.facebook.com/nacsportSL</u>
Y	TWITTER: <u>www.twitter.com/nacsport</u>
	YOUTUBE: <u>www.youtube.com/nacsport</u>
0	INSTAGRAM: <u>www.instagram.com/nacsport</u>
in	LINKEDIN: <u>www.linkedin.com/company/nacsport</u>
G+	GOOGLE: <u>plus.google.com/+nacsport</u>
	E-MAIL: info@nacsport.com
P	CHAT: <u>www.nacsport.com/livezilla/chat.php</u>
8	SKYPE: <u>nacsport</u>
×.,	TELÉFONO: +34 928 363 816
	DIRECCIÓN: C/. Dr. Juan Domínguez Pérez, 23. 2º 35008 Las Palmas de Gran Canaria Islas Canarias - España

Horario: Lunes – Viernes 8:00-20:00 (UTC+0)

Manual Nacsport Elite Versión 2.3.5 1 de Diciembre de 2016 © New Assistant for Coach Sport, S.L.



Elite

ÍNDICE

0. <u>Requisitos del sistema.</u>	
1. <u>Atajos de teclado.</u>	Pág. 4
<u>1.1 Reproductor de vídeo</u>	Pág. 5
<u>1.2 Timeline</u>	Pág. 6
<u>1.3 Crear plantillas de categorias</u>	Pág. 6
<u>1.4 General</u>	Pág. 7
2. <u>Guía rápida.</u>	Pág. 8
2.1. Observación y registro en tiempo real	Pág. 9
2.2 Observación y registro desde archivo	Pág. 14
2.3 Observación y registro sin fuente de video	Pág. 18
2.4 Mis análisis	Pág. 23
3. <u>Plantillas de categorías</u>	Pág. 24
3.1 Iconos de la plantilla de categorías	Pág 25
3.2 Creación de la plantilla de categorías	Pág. 27
4. <u>Observación y registro</u>	Pág. 47
4.1 Observación y registro desde archivo	Pág. 48
4.2 Observación y registro en tiempo real	Pág. 53
4.3 Observación y registro sin fuente de video	Pág. 58
5. <u>Timeline</u>	Pág. 62
5.1 Iconos del Timeline	Pág. 63
5.2 Herramientas del Timeline	Pág. 64
6. <u>Mis análisis</u>	Pág. 100
7. <u>Herramientas</u>	Pág. 102
7.1 Unir y convertir archivos de vídeo a AVI	Pág. 103
7.2 Importar/exportar archivos .XML	Pág. 104
7.3 Importar base de datos desde Tag&Go	Pág. 105
7.4 Importar bases de datos de OPTA	Pág. 106
7.5 Unión rápida de archivos de un mismo origen	Pág. 107
7.6 Unión rápida de archivos de un mismo origen y análisis	Pág. 108
7.7 Importar .TLcodes desde Gamebraker / SportCode	Pág. 109
	-

8.<u>Anexo</u>

Pág. 110







0. REQUISITOS DEL SISTEMA

Requisitos mínimos

Sistema operativo

Windows Vista con Service Pack 2 (32 o 64bits) Windows 7 con Service Pack 1 (32 o 64bits) Windows 8 (32 o 64bits)

Hardware

Memoria RAM : 2GB Procesador: Intel© Core 2 Duo 2 GHz o similar Memoria de Video : 256MB de memoria dedicada (no compartida con la RAM) Resolución de pantalla : 1366 x 768 Al menos 300 MB de espacio libre en el disco duro para instalar el programa

Requisitos recomendados

Sistema operativo Windows 7 con Service Pack 1 (32 o 64bits) Windows 8 (32 o 64bits)

Hardware

Memoria RAM : 4GB Procesador: Intel © Core i7 o equivalente Memoria de Video : 512MB de memoria dedicada (no compartida con la RAM) Resolución de pantalla : 1920 x 1080 Al menos 300 MB de espacio libre en el disco duro para instalar el programa

Requisitos mínimos necesarios para...

Capturar y registrar en tiempo real

Usando cámaras via FireWire: 1x puerto FireWire (IEEE1394) o 1x entrada PCMCIA (Expresscard) libre para añadir un puerto FireWire externo

Usando cámaras de disco duro y digitalizador USB (por ejemplo Hauppauge USB Live-2):

1x puerto USB2 o USB3

Usar un proyector o monitor secundario: 1x puerto HMDI (recomendado) o 1x puerto VGA

Almacenamiento de videos

Se puede usar el disco duro del ordenador un disco duro externo USB2 o USB3 para almacenar los videos.

Links útiles FireWire: <u>http://en.wikipedia.org/wiki/IEEE_1394</u> CPUs: <u>http://www.cpubenchmark.net/</u> HDMI: <u>http://en.wikipedia.org/wiki/HDMI</u> VGA: <u>http://en.wikipedia.org/wiki/VGA_connector</u> Disco duro externo: <u>http://www.amazon.com/External-Hard-Drives-Storage-</u> <u>Add-Ons/b?ie=UTF8&node=595048</u>





1 ATAJOS DE TECLADO

<u>1.1 Reproductor de vídeo</u>	Pág. 5
<u>1.2 Timeline</u>	Pág. 6
1.3 Crear plantillas de categorías	Pág. 6
1.4 General	Pág. 7





1.1 Reproductor de vídeo

Las teclas que controlan la reproducción del video son las siguientes:

M: Reproducir imagen a imagen (fotograma a fotograma). Pulsar una vez para avanzar solo un fotograma. Mantener la tecla pulsada para reproducir el video continuamente.

N: Retroceder imagen a imagen (fotograma a fotograma). Pulsar una vez para retroceder solo un fotograma. Mantener la tecla pulsada para rebobinar el video continuamente.

B: Reproducir a velocidad 3X. Pulsar una vez para reproducir.

V: Retroceder a velocidad 3X. Pulsar una vez para rebobinar.

Flechas derecha/izquierda: Avanzar/retroceder 5 segundos. Tiempo configurable

Flechas arriba/abajo: Avanzar/retroceder 15 segundos. Tiempo configurable

Shift + Flechas derecha/izquierda: Avanzar/retroceder **60 segundos**. Tiempo configurable

Barra de espacio: Reproducir/pausar el video.

Shift + Enter: Ver el video en pantalla completa

Esc: Regresar al tamaño anterior del reproductor de video cuando está en pantalla completa. Para conmutar entre pantalla completa y tamaño anterior del reproductor del video, hacer doble clic en la barra de título de la ventana que lo contiene.

L: Continuar el video al finalizar la reproducción de un registro.

Nota: También podrá ver los atajos de teclado del reproductor de video durante el registro en el icono de configuración de la ventana de reproducción del video.





1.2 Timeline

1: Reproducir el registro (acción) anterior de la categoría seleccionada.

2: Reproducir el registro (acción) siguiente de la categoría seleccionada.

3: Añadir el registro seleccionado a la lista seleccionada de una presentación.

Control+3: Añadir el registro seleccionado a la lista seleccionada de una presentación incluyendo los videos adicionales

Insert: Añadir el registro seleccionado a la lista seleccionada de una presentación.

C: Crear un registro en la categoría seleccionada.

Supr: Eliminar el/los registro/s seleccionado/s.

A: Pasar a la siguiente categoría.

Q: Pasar a la categoría anterior.

Control+T: Ocultar/mostrar Timeline.

Nota: Mientras el Timeline este oculto solo se podrán ver los registros por categorías y no por orden cronológico

4, 5, 6, 7: Alternar el video adicional que muestra.

1.3 Crear plantillas de categorías

Ctrl + arrastrar: Mover botones

Alt + clic + arrastrar el vértice inferior derecho del botón: Modificar el tamaño del botón.

Mantener pulsado Ctrl + clic: Seleccionar varios botones individualmente.

Clic en el fondo de la plantilla y arrastrar para englobar los botones elegidos: Mover varios botones a la vez.

Control+Z: Deshacer cambios.

Doble clic: Crear un nuevo botón que se comporta como una categoría.

Ctrl+ doble clic: Crear un nuevo botón que se comporta como un descriptor.





1.4 General

Shift + P: Mostrar todas las ventanas abiertas. En el caso de cerrar **Nacsport Elite** con una o varias ventanas situadas en un monitor secundario o proyector, cuando se vuelva a abrir el programa sin tener conectado el monitor, esa/s ventana/s no se mostrarán. Esta combinación de teclas solventa este inconveniente.

I: Establece el INICIO del registro seleccionado según la posición actual del video.

O: Establece el FIN del registro seleccionado según la posición actual del video.

Ctrl: Abre una ventana de nota independiente durante el registro de acciones.





2. GUÍA RÁPIDA

2.1.Observación y registro en tiempo real	Pág. 9
2.2 Observación y registro desde archivo	Pág. 14
2.3 Observación y registro sin fuente de video	Pág. 18
2.4 Mis análisis	Pág. 23





2.1 Observación y registro en tiempo real

Entorno de trabajo en el que se observan imágenes de video procedentes de una fuente externa (cámara de video, conversor de video,...), conectada al puerto FireWire del ordenador. Al mismo tiempo que se está creando (digitalizando) un archivo de video con dichas imágenes externas el usuario puede ir registrando, mediante una plantilla de categorías, las acciones que van sucediendo.

Es decir, se crea el video y el registro de las acciones que acontecen en el mismo instante de tiempo. Al finalizar el evento, el usuario tendrá todas las acciones en un Timeline (línea de tiempo) donde podrá analizarlas y gestionarlas cómoda y fácilmente.

Pasos a seguir:

1. Haga clic en "Observación en tiempo real" en el menú principal.



2. Escriba el nombre del archivo de vídeo que se dispone a capturar. A continuación haga clic en "Guardar".

) 💿 = † 📕 +	LARTERAL		× 6 N	our in BADE	TIAU	p
iganizar • Noeva	carpeta				10.4	6
 Favorites Description Discretionic Discretio	Hambou	Peche de modifica	Tgo	Tamafo		
Nombre Tipo (m	рА					

3. La captura de video se realizará en formato MP4 y en calidad comprimida.





4. Abra o cree una plantilla de categorías para realizar el registro de acciones de la captura de video que generará.

Para crear una plantilla de categorías haga clio	: en	÷
Para abrir una plantilla de categorías haga clic	en	



Con esta versión del programa, usted puede configurar su plantilla de botones en dos niveles:

Uno principal (4.1 Categorías) y otro secundario (4.2 Descriptores)

De esta forma, al registrar los datos, podrá relacionar una acción principal con una o más secundarias, siendo todos los botones independientes.

En esta versión dispondrá de ilimitados botones a distribuir entre categorías y descriptores.

4.1 Categorías

Si ha seleccionado "Crear una nueva plantilla de categorías" inserte las categorías (botones) que desee escribiendo el nombre en la sección **Nombre nuevo** y haciendo clic en +.









4.2 Descriptores:

Los descriptores definen cómo, cuándo, dónde... suceden las acciones registradas. Se podría decir que los descriptores son los adjetivos de las categorías y el usuario puede crear todos los que desee.

Para conseguir que todos los registros estén clasificados de la mejor forma posible, en el momento de registrar acciones (haciendo clic en el botón apropiado) el usuario puede también hacer clic en los descriptores que desee para definir esas acciones registradas.

Por ejemplo:

Categorías (acciones) = posesiones, faltas, corners, goles... Descriptores (jugadores) = Lehman, Jansen... Descriptores (períodos) = 1 tiempo, 2 tiempo... Descriptores (localizaciones) = derecha, centro, izquierda... Descriptores (calidad) = bien, mal...

El usuario puede registrar acciones y hacer clic en los descriptores como se muestra a continuación:

Corners (clic) + 1 tiempo (clic) + derecha (clic) + bien (clic).

4.3 Crear descriptores:

El usuario puede crear los descriptores de dos formas distintas:

1-En la plantilla de categorías:

Haciendo clic en el botón deseado y luego haciendo clic en la casilla "DESCRIPTORES", o manteniendo pulsada la tecla Control y haciendo doble clic en el fondo de la plantilla.

2-Como plantilla independiente de descriptores

Haciendo clic en 🔳 se abrirá la ventana que se muestra a continuación. Para

Descriptores asociados a esta plantilla de categorías
 +
 C

agregar descriptores, escriba el nombre deseado y haga clic en 🎞.

Para registrar las acciones haga clic en 🐱 o en la opción "Registrar acciones" una vez haya terminado de crear su plantilla.





5. Para iniciar la captura de video haga clic en 📕

A continuación, haga clic en las categorías (botones), creadas para tal efecto, a medida que vayan sucediendo las acciones c<u>orr</u>espondientes.

Para pausar la captura de video haga clic en $oldsymbol{III}$. Para rep<u>rodu</u>cir, comparar,

clasificar o modificar las acciones registradas haga clic en se abrirá el entorno de edición de registros (TimeLine).



6. Este entorno contiene todas las acciones registradas que se muestran por categorías (filas) en un intuitivo Timeline (línea de tiempo).

 Image: SD ADD DAADELANTE Bets - Spotengend

 Image: SD ADD DAADELANTE Bets - Spotengen

A continuación se explicará todas las **opciones** que ofrece el **Timeline**:





- **Zoom Q Q Q**: puede maximizar o minimizar la línea de tiempo. Para mostrar toda la línea de tiempo haga clic en **Q**.
- Modificar el principio o el final de un registro: sitúe el cursor en el extremo izquierdo (principio) o derecho (final) del registro y cuando el cursor se convierta en haga clic izquierdo en el ratón y arrástrelo en una de las dos direcciones según su interés.
- Desplazar temporalmente el registro (sin modificar su duración): sitúe el

cursor en el centro del registro y cuando el cursor se convierta en 🕮 haga clic izquierdo en el ratón y arrástrelo en una de las dos direcciones según su interés.

- Añadir categoría (fila): haga clic derecho en el ratón en el nombre de cualquier categoría (fila) y seleccione "Añadir categoría". A continuación, escriba un nombre y haga clic en "Ok". El Timeline podrá tener un máximo de 50 categorías o filas (en función del número de categorías creadas previamente en la plantilla).
- Editar el nombre de la categoría (fila): haga clic derecho en el ratón en el nombre de la categoría que desee editar, seleccione "Editar el nombre de la

categoría" y haga clic en 🔛

- **Eliminar categoría** (fila): haga clic derecho en el ratón en el nombre de la categoría que desee eliminar, seleccione "Eliminar categoría" y haga clic en "Sí".
- **Duplicar categoría** (fila): haga clic derecho en el ratón en el nombre de la categoría que desee duplicar y seleccione "Duplicar categoría".
- Herramientas del Timeline: Ver sección 5.2





2.2 Observación y registro desde archivo

Entorno de trabajo en el que se observa un archivo de video y se registran las acciones que suceden mediante una plantilla de categorías creada por el usuario.

Pasos a seguir:

1. Haga clic en "Observación desde Archivo" en el menú principal.



2. Seleccione el archivo de video que desea observar y haga clic en "Abrir".



3. Abra o cree una plantilla de categorías para realizar el registro de acciones del vídeo seleccionado.

Para crear una plantilla de categorías haga clic en 🖬. Para abrir una plantilla de categorías haga clic en 🗖 .







Con esta versión del programa, usted puede configurar su plantilla de botones en dos niveles:

Uno principal (3.1 Categorías) y otro secundario (3.2 Descriptores)

De esta forma, al registrar los datos, podrá relacionar una acción principal con una o más secundarias, siendo todos los botones independientes.

En esta versión dispondrá de ilimitados botones a distribuir entre categorías y descriptores.

3.1 Categorías

Si ha seleccionado "**Crear una nueva plantilla de categorías**" inserte las categorías (botones) que desee escribiendo el nombre en la sección **Nombre nuevo** y haciendo clic en \blacksquare .



3.2 Descriptores:

Los descriptores definen cómo, cuándo, dónde... suceden las acciones registradas. Se podría decir que los descriptores son los adjetivos de las categorías y el usuario puede crear todos los que desee.

Para conseguir que todos los registros estén clasificados de la mejor forma posible, en el momento de registrar acciones (haciendo clic en el botón apropiado) el usuario puede también hacer clic en los descriptores que desee para definir esas acciones registradas.

Por ejemplo:

Categorías (acciones) = posesiones, faltas, corners, goles... Descriptores (jugadores) = Lehman, Jansen... Descriptores (períodos) = 1 tiempo, 2 tiempo... Descriptores (localizaciones) = derecha, centro, izquierda... Descriptores (calidad) = bien, mal...

El usuario puede registrar acciones y hacer clic en los descriptores como se muestra a continuación:

Corners (clic) + 1 tiempo (clic) + derecha (clic) + bien (clic).





3.3 Crear descriptores:

El usuario puede crear los descriptores de dos formas distintas:

1-En la plantilla de categorías: Haciendo clic en el botón deseado y luego haciendo clic en la casilla "DESCRIPTORES", o manteniendo pulsada la tecla Control y haciendo doble clic en el fondo de la plantilla.

2-Como plantilla independiente de descriptores:

Haciendo clic en 🔳 se abrirá la ventana que se muestra a cont<u>inu</u>ación. Para

agregar descriptores, escriba el nombre deseado y haga clic en 🖬.



4. Registrar acciones

en

Para registrar las acciones haga clic en 👿 o en la opción "Registrar acciones" una vez haya terminado de crear su plantilla

A continuación, haga clic en las categorías (botones), creadas para tal efecto, a medida que vayan sucediendo las acciones correspondientes.

Para reproducir, comparar, clasificar o modificar las acciones registradas haga clic

y se abrirá el entorno de edición de registros (TimeLine).







5. Este entorno contiene todas las acciones registradas que se muestran por categorías (filas) en un intuitivo Timeline (línea de tiempo).

A continuación se explicará todas las **opciones** que ofrece el **Timeline**:

0	Tensiline: SD JA2 UGAACELANTE Bets - Sporting has	? - • ×
	≜ III ID O 09:30:09	
150 JKI LUXADEDAITE Exten Sporting mp4		
TED JAD LIGA ADD LANTE BALLA - Splitting name		
Mostrar descriptores Inicia primera p	arte // Notax: 0J0	
· Cartanana O Tana 2000 3 3	na na na na ma na na na na na na na na	atus - tais -
THE MORE DESIGNATION OF THE PARTY OF		
1 SALEAS 540 0917 0		
T DEF SALIDAS BET ON 17 DT		
1 BANGAS SPO. 0153 10		
1 GALTAS SPO 1256 11		
1 PORT SPO 11.28 11		
1 542546 HT 11.24 11		
2 14/24/190 11/6 12		
2 DEF SAUDAS BET 1156 12		
1 BANONS BET 12:17 12		
2 SALEAS SP0 1228 12		
3 DEF SAUGAS BET 12:28 12		
2 KONTHONET 1216 T		
2 PORT SHORE 13.16 T		
# DEF SALDAS BET 1419 14		
# SALIDAS SP0 1418 14		
2 EMIDAS SP0 14.45 14		
1 141045		
- m)		

- Modificar el principio o el final de un registro: sitúe el cursor en el extremo izquierdo (principio) o derecho (final) del registro y cuando el cursor se convierta en haga clic izquierdo en el ratón y arrástrelo en una de las dos direcciones según su interés.
- Desplazar temporalmente el registro (sin modificar su duración): sitúe el

cursor en el centro del registro y cuando el cursor se convierta en 🖤 haga clic izquierdo en el ratón y arrástrelo en una de las dos direcciones según su interés.

- Añadir categoría (fila): haga clic derecho en el ratón en el nombre de cualquier categoría (fila) y seleccione "Añadir categoría". A continuación, escriba un nombre y haga clic en "Ok".
- **Editar el nombre de la categoría** (fila): haga clic derecho en el ratón en el nombre de la categoría que desee editar, seleccione "Editar el nombre de la

categoría" y haga clic en 🔛

- **Eliminar categoría** (fila): haga clic derecho en el ratón en el nombre de la categoría que desee eliminar, seleccione "Eliminar categoría" y haga clic en "Sí".
- **Duplicar categoría** (fila): haga clic derecho en el ratón en el nombre de la categoría que desee duplicar y seleccione "Duplicar categoría".
- Herramientas del Timeline: Ver sección 5.2





2.3 Observación y registro sin fuente de video

Las acciones de un evento deportivo pueden registradas sin abrir un video o sin tener conectado un dispositivo de captura de video. Por ejemplo, mientras una persona está grabando un evento deportivo, otra persona puede estar en otro lado del campo registrando las acciones.

Una vez terminado el evento, la base de datos con las acciones registradas puede ser enlazada con el video correspondiente.

Pasos a seguir:

- <image><image><image><image><image><image><image><image><image>
- 1. Haga clic en "Observación sin fuente de video"







3. Abra o cree una plantilla de categorías para realizar el registro de acciones del evento.

Para crear una plantilla de categorías haga clic en 🎛.

Para abrir una plantilla de categorías haga clic en 🛄 .







Con esta versión del programa, usted puede **configurar su plantilla de botones en dos niveles:**

Uno principal (3.1 Categorías) y otro secundario (3.2 Descriptores)

De esta forma, al registrar los datos, podrá relacionar una acción principal con una o más secundarias, siendo todos los botones independientes.

En esta versión dispondrá de ilimitados botones a distribuir entre categorías y descriptores.

3.1 Categorías

Si ha seleccionado "Crear una nueva plantilla de categorías" inserte las categorías (botones) que desee escribiendo el nombre en la sección **Nombre nuevo** y haciendo clic en +.



3.2 Descriptores:

Los descriptores definen cómo, cuándo, dónde... suceden las acciones registradas. Se podría decir que los descriptores son los adjetivos de las categorías y el usuario puede crear todos los que desee.

Para conseguir que todos los registros estén clasificados de la mejor forma posible, en el momento de registrar acciones (haciendo clic en el botón apropiado) el usuario puede también hacer clic en los descriptores que desee para definir esas acciones registradas.

Por ejemplo:

Categorías (acciones) = posesiones, faltas, corners, goles... Descriptores (jugadores) = Lehman, Jansen... Descriptores (períodos) = 1 tiempo, 2 tiempo... Descriptores (localizaciones) = derecha, centro, izquierda... Descriptores (calidad) = bien, mal...

El usuario puede registrar acciones y hacer clic en los descriptores como se muestra a continuación:

Corners (clic) + 1 tiempo (clic) + derecha (clic) + bien (clic).





3.3 Crear descriptores:

El usuario puede crear los descriptores de dos formas distintas (ver imagen 4.1):

1-En la plantilla de categorías: Haciendo clic en el botón deseado y luego haciendo clic en la casilla "DESCRIPTORES", o manteniendo pulsada la tecla Control y haciendo doble clic en el fondo de la plantilla.

2-Como plantilla independiente de descriptores:

Haciendo clic en 🔳 se abrirá la ventana que se muestra a cont<u>inua</u>ción. Para

agregar descriptores, escriba el nombre deseado y haga clic en 🖽.

Clic para inicio del 1º periodo



4. Registrar acciones

Para registrar las acciones haga clic en 🐱 o en la opción "Registrar acciones" una vez haya terminado de crear su plantilla

Haga clic en

para comenzar a registrar.

A continuación, haga clic en las categorías (botones), creadas para tal efecto, a medida que vayan sucediendo las acciones correspondientes.



Para dejar de registrar el evento haga clic en





5. Vincular la base de datos con un video

Al registrar un evento sin fuente de video es necesario vincular la base de datos creada con un video para poder acceder al Timeline, para ello haga clic en "**Mis** análisis"



Seleccione la base de datos que desea vincular(aparecerá en rojo ya que no tiene ningún video vinculado),



Haga doble clic sobre la misma y seleccione

Buscar video

Seleccione el video y haga clic en "Abrir"



Para reproducir, comparar, clasificar o modificar las acciones registradas haga clic en







6. Este entorno contiene todas las acciones registradas que se muestran por categorías (filas) en un intuitivo Timeline (línea de tiempo).

A continuación se explicará todas las **opciones** que ofrece el **Timeline**:

n	Tensime: SD J42 LIGAADELANTE Bets - Sporting teac	? _ C X
	≡	09:30:09
SD JKI LOAADELANTE Eins - Saving mp		
ISD JA2 CIGA ADELANTE BADA - Sporting nam		
Mostrar descriptores · Inicia primera parte // N	ntes: QJO	
• Categorya 0 Tode (00) 4 4 4	22 1256 1830 1888 2844 2928 2876 2828 2828 2828 2848 2848 4828 4828 48	en ern beg bigt stat taus .
1 bios press cate 0101 01 - 1 - 2 - 2 - 2 - 2 - 2		
1 SALIDAS SPG 0917 0		
T DEF SALIDAS BET 0817 00		
1 BANGAS SPO 0153 10		
1 64145 990 1156 11		
1 007 540045 11.24 11		
1 SAUGAS		
PORSDOLLET TRANSFER		and a second
2 SALGAS 590 1156 12		
2 00 30000 001 11:00 12 1 840040 007 12:01 12		and the second
2 SALENS SPD 1220 12		
3 DEF SAUDAS BET 1228 12		
5 544545 1318 T		
PORTING PET		
2 PORT SPO		1
# DEF SAUDAL RET 1411 14		
4 SAUDIAS SP0 1419 14		
2 EANDAS SP0 14.46 14		
1 SALEM 1410 3		
- M		1

- **Zoom Q Q u**; puede maximizar o minimizar l<u>a lín</u>ea de tiempo.

Para mostrar toda la línea de tiempo haga clic en 💌

- Modificar el principio o el final de un registro: sitúe el cursor en el extremo izquierdo (principio) o derecho (final) del registro y cuando el cursor se convierta en haga clic izquierdo en el ratón y arrástrelo en una de las dos direcciones según su interés.
- Desplazar temporalmente el registro (sin modificar su duración): sitúe el

cursor en el centro del registro y cuando el cursor se convierta en 👐 haga clic izquierdo en el ratón y arrástrelo en una de las dos direcciones según su interés.

- Añadir categoría (fila): haga clic derecho en el ratón en el nombre de cualquier categoría (fila) y seleccione "Añadir categoría". A continuación, escriba un nombre y haga clic en "Ok". El Timeline podrá tener un máximo de 50 categorías o filas (en función del número de categorías creadas previamente en la plantilla).
- Editar el nombre de la categoría (fila): haga clic derecho en el ratón en el nombre de la categoría que desee editar, seleccione "Editar el nombre de la



- **Eliminar categoría** (fila): haga clic derecho en el ratón en el nombre de la categoría que desee eliminar, seleccione "Eliminar categoría" y haga clic en "Sí".
- **Duplicar categoría** (fila): haga clic derecho en el ratón en el nombre de la categoría que desee duplicar y seleccione "Duplicar categoría".
- Herramientas del Timeline: Ver sección 5.2





2.4 Mis análisis

En este entorno se pueden consultar todas las bases de datos NAC creadas o importadas por el usuario.

n	Mis Andiis	ia -			- 🗆 X
+ 8 b 0 b C b					
Databares Nacsport (27)	Base de Gatos	Video *	Facha	Registros	Videos vinculados 🗠
B tota [6]	1 HD J35 UGA BEVA Ceta - Sevela nac	HD 236 LIGA BEVA Ceta - Savda np4	15/06/2015		C Witer/Wacsport/Desktop/HD USELISA BINA Deta - Sevila not
B prival 4)	P HO J42 LIGA ADELANTE Las Palmas - Alares nac	HD J42LIGA ADELANTE Las Palmar - Alares red	10/06/2015	279	342 LIGA ADELANTE Las Patrias
B My Analysis [2]	3 Nuevo registro 11 pario 2015 05_44 PM nac	HD JA2LIGA ADELANTE Las Palnas -	11/06/2015		42VHD J42 LIGA ADELANTE LM
B My Des [142]	HO J42UGA ADELANTE Las Palmas -	HD JA2LIGA ADELANTE Lai Palmai -	10/05/2015		J42UGA ADELANTE Las Palmer
B TEST (10)1721	HO J42 LIGA ADELANTE Legares	HD J42 LIGA ADELANTE Legener	09/06/2015	394	JAZLISA ADELANTE Logares
HD J36 UGA BBVA Ceta Sevillanac	6 Nuevo registro 11 anio 2015 05_41 PM nac	HD 342 LIGA ADELANTE Legener	11/06/2015		4240 MOUTA ADELANTE
	HO HO UGA ADELANTE Meandes	HD 342LIGA ADELANTE Haander -	08/06/2015		JA2LISA ADELANTE Meander
HO J42 USA ADELANTE Legener - Zwagtos net	8 HD J42 UGA ADELANTE Maxamore -	HD 342 UGA ADELANTE Numercia Terrente sont	10/06/2015		42HD #2UGA ADELANTE
	HD 142 UGA ADELANTE Pontenadine -	HO J42LIGA ADELANTE Ponteriadina -	10/06/2015		J42LIGA ADELANTE Ponteradore
HO J42 USA ADELANTE Ponteradina - Alcorominac M HO J42 LIGA ADELANTE Recreativo - Baccelona 8 nac	10 HO H2 UGA ADELANTE Receasive - Excessiona E card	HD JIQ LIGA ADELIANTE Recessivo	11/06/2015		JIQUGA ADEUNITE Recention
HO JA2LIGA ADELANTE Sabadel - Ozeruna nec	11 HD J42 UGA ADELANTE Sabadel	HD JA2 LIGA ADELANTE Saturdat	15/06/2015		J42LUGA ADELANTE Sabadel
HO J42LIGA ADELANTE Sabadel - Oseura, 2nac	12 HD J42 UGA ADELANTE Sabadat	HD J42LKA ADELANTE Sabadel	11/06/2015		JAZLIGA ADELANTE Sabada -
J41 UGA ADELANTE Sporing - Sabadel.nac J41 UGA ADELANTE Sporing - Sabadel.nac	1) HD 142 UGA ADELANTE Sabasal-	HD JA2LIGA ADELANTE Sabadel	11/06/2015		JAZUGA ADELANTE Sabadal
41 UGA 40ELANTE Sponing - Sabadel, 1, backup nac	14 141 LIGA ADELANTE Sporting	J41 LIGA ADELIANTE Sporing - Sabadet np4	04/06/2015		LIGA ADELANTE Sporting
	15 J41 LIGA ADELANTE Sporting - Sabadel, 3 nav	att LIGA ADELANTE Sporting - Sabadel inpl	13/06/2015		ATUAT LIGA ADELANTE Sporing
JA1 UGA ADELANTE Sporing - Sabadet, 4 nac	16 J41 LIGA ADELANTE Sporting - Sabadelinac	J41 LIGA ADELANTE Sporing - Sabadel rip4	08/06/2015		ATUAT LIGA ADELANTE Spoting
J41 UGA ADELANTE Sporing - Sabadel, 6 nac Nuevo registo 04 junio 2015 01, 53 PM nac	11 UGA ADELANTE Sporing - Sabadel, 2 nac	HT USA ADELANTE Sporing - Sabadeling4	13/05/2015		ATUAT LIGA ADELANTE Sporting
Nuevo registo 11 anio 2015/05/41 PM.rac	160				>

Para acceder a las presentaciones, al timeline o al entorno de observación y registro haga doble clic en el nombre de la base de datos de color verde que desee y seleccione la opción que le interese.

Para abrir varias bases de datos al mismo tiempo selecciónelas y haga clic en

Si la base de datos aparece en color rojo significa que el video asociado a ésta se encuentra en una ubicación distinta a la última vez que se utilizó, que tiene un nombre distinto o que el video ha sido eliminado. Si el video todavía existe se puede asociar haciendo doble clic en la base de datos en color rojo y buscándolo.

Se pueden realizar las siguientes acciones:

- Crear subcarpetas: haga clic en la carpeta deseada y, luego, haga clic en

- Eliminar carpetas (y sus bases de datos contenidas) o bases de datos: haga

clic en la carpeta deseada y luego haga clic en 🛄

- Asignar carpeta favorita: Haga clic en la carpeta deseada y, luego, haga clic en
- Seleccionar el directorio de las carpetas: Haga clic en y seleccione el directorio .





3. PLANTILLAS DE CATEGORÍAS

3.1 Iconos de la plantilla de categorías	Pág. 25
3.2 Creación de la plantilla de categorías	Pág. 27





3.1 Iconos de la plantilla de categorías

Propiedades de los botones				
Propiedades de los botones Propiedades de la ven				
	Increase Connectentiente Falsane Connect	Antoinein Consenteniette Solanes Consent	Apariencia Comportamiento	Enlaces Grupos
Apariencia Comportamiento Enlaces Grupos	Apanencia Componamiento Enlaces Grupos	Apariencia Comportamiento Cinaces Grupos	Minator	navia 24
Nombre: Mi categoría 1	Mi categoria 24	Left	mi cateş	joria 24
Mi categoría 1 🛛 🗙	 Se comporta como una CATEGORÍA 	▲ ⊕	+ û	Ô
Color Aŭadir imanon	 Se comporta como un DESCRIPTOR 			
Saladan mangen	PPE 5 +	V Mostar enlaces en la plantilla de categorías	Grupos Existentes	Grupos Asignados
Europta		SHOT LOCAL		
An Mid Contra	Posi <u>5</u>			
	Modo manual			
ecta Salitotoa tecia	Botón comodin			
ACDEFORIJELOPORSTWXT21234567890	Activar clasificación			
ant Acberomoneound that 1	Clasificación por teolado (1.2.3.4 y 5)			
Contador				
Mostrar contador Derecha	Auto Lista			
more contant contents	Auto Presentación			
Visibilidad	Es una acción "punto"			
 Botón vsible durante el registro 				
Most ar texto				
Descripción del botón				

A) Propiedades de las categorías

- + Crea una nueva categoría (botón gráfico).
- **A** Crear un botón personalizado
- Elimina todas las categorías creadas en la plantilla actual.
 - Abre la ventana para nombrar y guardar la plantilla de categorías creada.

E Asigna las propiedades de la categoría remarcada en azul a las categorías seleccionadas.

- Clona la categoría seleccionada (botón gráfico).
- Buscador de categorías y descriptores
- Abre la ventana para crear descriptores independientes de la plantilla
 - Abre la ventana para crear descriptores gráfico (ver 5.12)
- Abre la ventana para ordenar la matriz de datos
 - Abre la ventana para crear paneles de datos
 - Exportar plantilla a Tag&Go
 - Abrir una plantilla ya creada

a) Apariencia del botón

- Abre la ventana para modificar la fuente y color del texto de la categoría.
- 🕾 Abre la ventana para asignar una imagen a una categoría(botón).
- Encaja la imagen asignada al tamaño de la categoría(botón).

b) Enlaces



Añade un enlace entre botones Elimina un enlace entre botones



69



B) Propiedades de la ventana de categorías





Bloquear plantilla de categorías con una contraseña.

Borrar la contraseña.





3.2 Creación de la plantilla de categorías

Con esta versión del programa, usted puede **configurar su plantilla de botones en dos niveles:**

Uno principal (**Categorías**) y otro secundario (**Descriptores**).

De esta forma, al registrar los datos, podrá relacionar una acción principal con una o más secundarias, siendo todos los botones independientes.

En esta versión dispondrá de ilimitados botones a distribuir entre categorías y descriptores.

3.2.1 Categorías

Inserte las categorías (botones) que desee haciendo clic en 🛨 o haciendo doble clic en el fondo de la plantilla.

También podrá crear botones con formas personalizadas haciendo clic en **A** (ver 4.12)

Por defecto las categorías creadas son automáticas (se registrará un tiempo predeterminado antes y después de hacer clic en la categoría), pero también podrá crear categorías manuales (tendrá que hacer clic para comenzar a registrar y una vez más para dejar de registrar, o pulsar la tecla ESC)

Para modificar el tiempo en las categorías automáticas haga clic en



Para transformar un categoría automática en manual haga clic en IModo manual





3.2.2 Descriptores

Los descriptores definen como, cuando, donde... suceden las acciones registradas. Se podría decir que los descriptores son los adjetivos de las categorías y el usuario puede crear todos los que desee.

Para conseguir que todos los registros estén clasificados de la mejor forma posible, en el momento de registrar acciones (haciendo clic en el botón apropiado) el usuario puede también hacer clic en los descriptores que desee para definir esas acciones registradas.

Por ejemplo:

Categorías (acciones) = posesiones, faltas, corners, goles... Descriptores (jugadores) = Lehman, Jansen... Descriptores (períodos) = 1 tiempo, 2 tiempo... Descriptores (localizaciones) = derecha, centro, izquierda... Descriptores (calidad) = bien, mal...

El usuario puede registrar acciones y hacer clic en los descriptores, tantas veces como desee, como se muestra a continuación:

Corners (clic) + 1 tiempo (clic) + derecha (clic) + bien (clic).

Además podrá Añadir descriptores a cualquier categoría previamente registrada, haciendo clic en un registro ya creado y después haciendo clic en el descriptor

3.2.3 Crear descriptores:

El usuario puede crear los descriptores de dos formas distintas:

1- En la plantilla de categorías: Haciendo clic sobre una categoría ya creada y luego haciendo clic en la casilla "*DESCRIPTORES*" dentro de la pestaña de comportamiento, o manteniendo pulsada la tecla Control y haciendo doble clic en el fondo de la plantilla

2- Como plantilla independiente de descriptores: Haciendo clic en 🗐 se abrirá la ventana que se muestra a continuación.

0	Descriptores asociados a esta plantilla de categorías	×
		+
		—
		c

Para agregar descriptores, escriba el nombre deseado y haga clic en 🖬 .

Los descriptores también podrán añadirse automáticamente, sin necesidad de hacer clic sobre ellos si se selecciona la opción esta opción puede cambiarse desde la ventana de registro haciendo clic con el botón derecho sobre el descriptor.





3.2.4 Otras opciones para la creación de la plantilla de categorías

3.2.4.1 Modificar aspectos gráficos (Tamaño, color, imagen. etc) de un botón.

Para modificar la posición de un botón tan solo selecciónelo y arrástrelo.

Para cambiar el orden del botón haga clic con el botón derecho del ratón sobre el botón deseado y seleccione Mover al frente o Mover al fondo, con esta opción podrá enviar botones al frente o al fondo como si se trataran de capas

Para modificar el tamaño de un botón mantenga la tecla Alt pulsada y arrastre el vértice inferior derecho del botón, o mantenga pulsadas las teclas Shift + Alt para mantener la relación de aspecto.

Para modificar el color de un botón haga clic en

Para añadir una imagen a un botón haga clic en 🗳, haga clic en 🖾 para

ajustar la imagen al tamaño del botón.



Para modificar la fuente y el color del texto de un botón haga clic en 隆

Para deshacer el último cambio realizado en una categoría pulse Ctrl+Z.

Para mostrar/ocultar un botón durante el registro de acciones haga clic en Botón visible durante el registro

Para usar un botón como fondo parcial o total de la plantilla haga clic en Botón inactivo

Desde la pestaña Propiedades de la ventana

Para mostrar/ocultar la cuadrícula de referencia haga clic en 🔽 Cuadrícula de referencia

Podrá cambiar el tamaño de la línea de la cuadrícula de referencia dentro del

Tamaño cuadro

Para ajustar un botón a una línea de la cuadrícula de referencia haga clic en Ajustar botón a la línea

Para crear una plantilla con tamaño predefinido para Nacsport Tag&Go seleccione Dimensiones para Nacsport Tag&go

3.2.4.2 Igualar propiedades y clonar botones.

Para igualar las propiedades de varios botones (categorías o descriptores),

seleccione los botones que desea haga clic en 🗉 y seleccione las propiedades a igualar.

Para clonar un botón (todas las propiedades del nuevo botón serán iguales a las del

original) seleccione un botón, haga clic en 💷 y seleccione la cantidad de botones clonados que desea.





3.2.4.3 Añadir atajos de teclado:

Seleccione un botón y a continuación seleccione una de las teclas disponibles en la lista que se muestra a continuación.



3.2.4.4 Propiedad de Auto-lista.

Cuando se asigna esta propiedad a un botón cualquiera de la plantilla de categorías automáticamente se crea una lista en la presentación que contendrá todas las acciones registradas con este parámetro.

Como crear Auto-Listas:

En la plantilla de categorías, seleccione un botón (categoría o descriptor).

Seleccione la casilla **Auto Lista** en la pestaña de comportamiento.

Como cargar Auto-Listas:

Haga clic en el Timeline en el icono

Seleccione Crear presentación o Abrir presentación.

- Si selecciona Crear presentación:
 - Introduzca un nombre y haga clic en Guardar.

- En el mensaje que aparecerá, haga clic en **Aceptar** y las Auto-Listas se añadirán, automáticamente, en la presentación.

Si selecciona Abrir presentación:

- Seleccione una presentación y haga clic en Abrir.
- Haga clic en el Timeline en el icono

- Seleccione **Cargar Auto Listas** y se añadirán, automáticamente, en la presentación.





3.2.4.5 Propiedad de Auto-presentación.

Cuando se asigna esta propiedad a un botón de una plantilla automáticamente se genera una presentación (.pre) en la que se muestran todas las acciones que contengan ese parámetro, clasificadas por vídeos.

Como crear Auto-Presentaciones:

En la plantilla de categorías, seleccione un botón (categoría o descriptor).

Seleccione la casilla Auto Presentación en la pestaña de comportamiento

Como cargar Auto-Presentaciones:

Al acceder al Timeline la auto-presentación se carga y se crea, automáticamente.

Como acceder a una Auto-Presentación:

- a) Haga clic en el Timeline en el icono 🗖
- b) Seleccione Abrir presentación
- c) Haga doble en la carpeta AUTOPRE
- d) Seleccione una presentación y haga clic en Abrir.

3.2.4.6 Propiedad de contador (tanteo).

Con la propiedad de tanteo el programa proporciona, automáticamente, el marcador del evento en el momento que selecciones.

Si desea utilizar un botón como contador (categoría de tanteo) debe seguir los siguientes pasos:

- 1- Seleccione un botón o cree uno.
- 2- Margue la opción VEs una acción "punto" en la pestaña de comportamiento.
- 3- Asigne el **Valor** y el **Equipo** para el botón elegido.

Valor 1 Equipo	A
----------------	---

Ejemplo:

Para llevar el marcador de un partido de baloncesto se puede crear los siguientes botones con los siguientes valores:

Tiros Libres Local: Valor= 1 y Equipo= A Tiros Libres Visitante: Valor= 1 y Equipo= B Tiros de 2 puntos Local: Valor= 2 y Equipo= A Tiros de 2 puntos Visitante: Valor= 2 y Equipo= B Tiros de 3 puntos Local: Valor= 3 y Equipo= A Tiros de 3 puntos Visitante: Valor= 3 y Equipo= B





Para visualizar el marcador en el Timeline siga estos pasos:



2- Seleccione **Mostrar marcador**

3- El marcador aparecerá, junto al tiempo transcurrido del video, en la ventana del Timeline y en la ventana del reproductor de video.

También aparecerá en la ventana de propiedades de los registros en el Timeline.

3.2.4.7 Enlaces entre botones.

Con esta herramienta se puede hacer con un sólo clic el registro de múltiples acciones.

Se puede vincular entre sí botones que se relacionen, es decir que al registrar uno de ellos implica el registro de otro/s al mismo tiempo.

Ejemplo:

Si hace clic en GOL, automáticamente se registra GOL y TIRO

Para crear un enlace entre botones mantenga pulsada la tecla espacio, haga clic sobre el botón principal y luego haga clic sobre el botón al que desea enlazarlo.

Para hacer lo explicado en el ejemplo siga los siguientes pasos:

1- Seleccione el botón (categoría o descriptor) que desee vincular con otro botón. Según el ejemplo anterior, primero se debe seleccionar GOL.

2- Mantenga pulsada la tecla espacio y haga clic sobre el botón principal del enlace. y luego sobre el botón que desea vincular al anteriormente seleccionado. Según el ejemplo, mantenga pulsado espacio, haga clic sobre GOL y después sobre TIRO

De esta forma cada vez que haga clic en GOL, se marcará automáticamente, TIO-Sin embargo, si hace clic en TIRO, lógicamente, no se marcará GOL.

Podrá enlazar categorías y descriptores con cualquier combinación entre ellas

Ejemplo:

CAT—CAT CAT—DESC DESC—DESC DESC—CAT

Para cambiar el comportamiento de un enlace haga clic en la pestaña enlaces. Haga clic sobre el enlace que desea modificar y seleccione la opción que desee.

Para enlaces CAT—CAT podrá elegir un tiempo de retraso, de esa forma el botón enlazado aparecerá antes que el principal en el timeline.





Ejemplo:

En un enlace GOL-TIRO sin retraso aparecerá primero el GOL y después el TIRO

En un enlace GOL-TIRO con retraso aparecerá primer el TIRO y después el GOL

Para enlaces DESC—CAT y DESC—DESC podrá elegir a qué categoría se añadirá el descriptor.

Al siguiente: el descriptor se añade a la próxima categoría registrada.

Al anterior: el descriptor se añade a la última categoría registrada.

A ambos: el descriptor se añade tanto a la última categoría registrada como a la próxima categoría que se registre.

Para consultar la dirección de un enlace mantenga pulsado el nombre del enlace.

Para ver los enlaces en el entorno de observación mantenga pulsado el icono

3.2.4.8 Propiedad de exclusión para categorías manuales.

Con esta propiedad se evita que dos categorías manuales contrapuestas estén abiertas al mismo tiempo.

Por ejemplo:

Las categorías *Posesión local* y *Posesión visitante* no pueden estar abiertas al mismo tiempo ya que la información sería incorrecta, por lo tanto añadiríamos la propiedad de exclusión entre estas dos categorías y asi al comenzar a registrar Posesión local se dejaría de registrar automáticamente Posesión visitante.

Para hacer lo explicado en el ejemplo siga los siguientes pasos:

1- Seleccione la categoría Posesión local.

2- Seleccione la opción exclusiones y busque la categoría *Posesión visitante* dentro de la lista.

3.2.4.9 Descriptores gráficos.

Los descriptores gráficos actúan como descriptores ordinarios y nos ayudan a localizar las acciones sucedidas en los distintos lugares del campo de juego

Crear descriptores gráficos:

1 - Haga clic en 道

2 - Elija la imagen (.jpeg, .jpg o .bmp) que desee utilizar como descriptor gráfico y haga doble clic en ella. **Nacsport** le ofrece más de 50 imágenes correspondientes a superficies de juego de más de 10 deportes.





3 - Para editar el descriptor gráfico elegido puede utilizar cualquiera de los siguientes iconos:



4- Para guardar el descriptor gráfico haga clic en 💾

Abrir descriptores gráficos:

1- Haga clic en 🔟 y seleccione **Abrir un descriptor gráfico**

2- Elija un descriptor gráfico (.nacgra) y haga doble clic en él.

Vincular un descriptor gráfico a una plantilla de categorías:

a) Desde menú principal:

1- En el menú principal de Nacsport Elite, haga clic en Archivo, Abrir plantilla de categorías.

2- Elija una plantilla de categorías (.naccat) y haga doble clic en ella.

3- Haga clic en y seleccione Abrir un descriptor gráfico.

4- Elija un descriptor gráfico (.nacgra) y haga doble clic en él.

- Si desea cambiar de descriptor gráfico haga clic en 崖 ,elija un descriptor gráfico (.nacgra) y haga doble clic en él.

- Si desea guardar el gráfico haga clic en 🗔





b) Desde Observación desde Archivo.

1- En la ventana de categorías, haga clic en 镼 .

- 2- Haga clic en 🔛 y seleccione **Abrir un descriptor gráfico**.
- 3- Elija un descriptor gráfico (.nacgra) y haga doble clic en él.

- Si desea cambiar de descriptor gráfico haga clic en 崖, elija un descriptor gráfico (.nacgra) y haga doble clic en él.

- Si desea guardar el gráfico haga clic en 🛄

Uso de descriptores gráficos.

SHOTS ESP (0)

En el entorno de **Observación y Registro de acciones**, con un descriptor gráfico el usuario puede registrar, haciendo clic en la imagen, el lugar o la zona del terreno de juego donde suceden las distintas acciones. El usuario primero debe hacer clic en una categoría y, a continuación, clic en la zona donde se ha producido la acción. Por ejemplo: primero debe hacer clic en el botón (categoría) **Tiro a puerta** y, luego, clic en el descriptor gráfico en la zona donde se produjo ese **Tiro a puerta**.

Ejemplo:

- Clic en

y, a continuación, clic en la zona correspondiente






3.2.4.10 Bloquear plantillas de categorías mediante una contraseña

Para ello siga estos pasos:

Haga clic en la pestaña Propiedades de la ventana.

/Propiedades de los botones					s Pro	opieda	ades c	le la vi	en:
+	A	â	=	+	R∙B	Ξ	Þ۰đ		.1

Introduzca la contraseña que quiera en la casilla **Proteger la plantilla con una contraseña.**

Introduzca la misma contraseña en la casilla Repetir contraseña.

Proteger la plantilla con una contras	eña	
Proteger la plantilla		
Repetir contraseña		
		Ê

Haga clic en el icono para confirmar que ambas contraseñas coinciden. Si desea limpiar ambas casillas para <u>escr</u>ibir una nueva contraseña o para dejarla

sin contraseña, haga clic en el icono 🟛

3.2.4.11 Buscar y reemplazar texto en los botones:

Pasos a seguir:

1- Haga clic en el icono **FB**:

2- Inserte el texto que desee buscar. A medida que va escribiendo irá apareciendo el número de coincidencias.

	Buscar y reemplazar categorías y descriptores	X
Buscar		
Reempla	zar	
Coincid	encia s= 0	~

3- Inserte el texto que desee para reemplazar el texto de la búsqueda.

4- Haga clic en el icono 💟





3.2.4.12 Botones con formas personalizadas

Pasos a seguir:

- 1-Haga clic en el icono 🔺
- 2- Dibuje la forma que desea que tenga su nuevo botón

n				l	Gráfico)				X
	•	Ĩ	5	0		ΣΔ	4 , 2			
	Inser	tar en cate	la plan gorías	tilla de		• Loui both • Cad	as ias i Sn la figura	iyuias a es ur	como n nueve	un c bot
					•					
	Aquí pu	iede ci	rear bot sele	tones (ccione	con dife una fo	erente: orma y	s forma dibuje.	s, sim	pleme	nte
							-			
							-			

Para usar una imagen como botón haga clic en 🖻 y busque la imagen que desea usar.

Por defecto cada figura que haga será un botón. Si desea generar un único botón con las diferentes figuras realizadas haga clic en **Un único botón**.

3- Haga clic en Crear nuevo botón

3.2.4.13 Cambiar el orden de la matriz de datos

Con esta herramienta puede cambiar el orden en que se muestran las categorías y los descriptores en la matriz de datos

Haga clic en el icono 🏛

n	Order	ier Cr	stega	rigs (Der	icie4	CHES				-		X
Seleccionar, arras	trar y s	olta	r pa	ra c	am	biar	rel						
	de la	ų		iii	5	5		5	4			4	ł
	5	S.	E	6			Z.	E	Ş.	3		1	н
	2	8	1	2	E	2	ğ	3	8	13		E	H
	3	8	1	1	8	18	2	ğ	3	15		문	н
			1	Π.	2		ž	3		1	3	1	IJ
	2	No.	E	5	1	12	Ε.	2	z	12	ĕ	12	13
	2	8	2	2	8	2	8	2	8	12	×.	12	1
NOT PLAYING	-	12.		1	12			-	12.5		-	12	Ľ
POSESSION VISITO	100												
POSESSION LOCA	4.												
lago													
SYSTEM & VISITO	R												
SYSTEM \$ LOCAL	S												
SYSTEM 4 VISITO	B .												
SYSTEM 3 LOCAL	1000												
SYSTEM 3 VISITO	R .												
BYSTEM 7 VISITO	R												
SYSTEM 4 LOCAL	1. Contra 1. Con												
SYSTEM I VISITO	R												
SYSTEM 2 LOCAL													
SYSTEM I LOCAL													
												-	





Seleccione la categoría o el descriptor que quiera mover y arrástrelo hasta la posición que desee



3.2.4.14 Exportar plantillas a Nacsport Tag&go

Haga clic en 🗳 y seleccione Exportar Plantilla para Nacsport Tag&go

3.2.4.15 Propiedad de Comodín de inicio.

Un botón con esta propiedad definirá el inicio del la siguiente categoría registrada (independientemente del tiempo PRE que tuviera esta última).

Para usar esta propiedad siga los siguientes pasos.

1- En la plantilla de categorías seleccione un botón y haga clic sobre la opción **Botón comodín** en la pestaña **Comportamiento**.

2- Comience un registro de acciones.

3- Haga clic sobre el botón con la propiedad **Comodín de inicio**. Este botón comenzará a parpadear como si de una categoría en modo manual se tratase.

4- Cuando la acción que desea registrar termine haga clic sobre la categoría correspondiente. De esta forma el botón con la propiedad **Comodín de inicio** dejará de parpadear. La duración total del registro será la del tiempo transcurrido entre que se hizo clic sobre el botón con la propiedad **Comodín de inicio** y la categoría seleccionada.

3.2.4.16 Clasificación de categorías.

Con esta propiedad se puede dar una puntuación (de 1 a 5) a una categoría recién registrada, lo que ayudará a filtrar mejor las acciones registradas cuando se trabaje en el Timeline.

Para usar esta propiedad siga los siguientes pasos:

1- Seleccione un botón y haga clic sobre la propiedad **Clasificación** en la **pestaña de comportamiento**.





2- Durante el registro de acciones establezca la clasificación de cada categoría haciendo clic sobre la categoría y después en la clasificación que aparecerá.



3- Una vez en el Timeline haga clic en 💷 y seleccione la clasificación de la cual desea que se muestren las acciones.



Nota: Puede usar el teclado para añadir la clasificación usando las teclas 1 a la 5. En caso de que use atajaos de teclado para categorías y estos coincidan con las teclas 1,2,3,4,5 deberá activar la propiedad "Clasificación por teclado (1,2,3,4,5)". Con esta propiedad podrá usar el teclado tanto para registrar acciones como para añadir clasificaciones siguiendo los siguientes pasos:

1- Pulse la tecla (1,2,3,4,5 o X) para registrar la categoría correspondiente a ese atajo de teclado.



Automáticamente se abre la clasificación de categorías.



2- Asigne una clasificación a la categoría pulsando la tecla correspondiente al nivel de clasificación (1,2,3,4,5) o cierre la clasificación pulsando la tecla Esc

Registro sin clasificación:

Registro con clasificación:



3.2.4.17 Grupos de botones

Con esta propiedad podrá unir botones en distintos grupos. Para crear un grupo de botones haga clic en la pestaña grupos, seleccione los botones que desea

manteniendo pulsada la tecla Ctrl, haga clic en 🖬 y escriba el nombre del grupo.

Ejemplo:

Para crear un grupo de jugadores seleccione los jugadores (john, bob, james)

JOHN BOB JAMES	haga clic en 🖬 y establezca un nombre para el grupo
Nontre para el nuevo prov	OK Cent
point	Ahora los 3 jugadores pertenecen al mismo grupo.



NElite



3.2.4.18 Paneles de gráficos

Gráficos

Los paneles le permitirán ver una representación gráfica de las acciones acontecidas en un evento, con el objetivo de interpretar con mayor facilidad lo que ha sucedido durante el evento.

Para crear un panel de gráficos haga clic en 🛄 y seleccione "crear nuevo panel" a continuación haga clic en 🐱

Seleccione el tipo de gráfico que desea crear y luego haga clic en las categorías y descriptores que desea mostrar. Los gráficos de tarta y donut tan solo podrán contener una categoría en caso de añadir descriptores, lo gráficos de líneas podrán ser solo de categorías o solo de descriptores

Para cambiar el color de un elemento haga clic sobre el mismo y seleccione el color que desea. Para añadir el mismo color a todos los elementos que se dispone a añadir haga clic en "Mismo color para toda la serie"

Para bloquear los elementos del panel haga clic con el botón derecho y seleccione la opción que desee.

Para mostrar la cantidad de tiempo durante la que ha sucedido un acción en lugar de la cantidad de acciones que han sucedido haga clic en

Cantidad de acciones sucedidas:



Tiempo durante el que han sucedido las acciones:



Para crear un gráfico relativo a un grupo seleccione cualquiera de los gráficos de tartas o donut y haga clic en la categoría o descriptor que desea ver y después en "relativo a un grupo" seleccione el grupo al que pertenece la categoría o descriptor que seleccionó. Ahora el gráfico muestra el total lo seleccionado respecto al total del grupo.





Ejemplo:

Si selecciona varios jugadores relativos a un grupo que contenga el total de jugadores podrá ver la participación de los jugadores seleccionados con respecto al resto. Para hacer esto seleccione los jugadores que desea ver, seleccione "relativo a un grupo" y seleccione el grupo al que pertenecen los jugadores.



Para crear un gráfico que funcione como filtro haga clic en la categoría que desee, después en los descriptores que desee y por último en "modo filtrado", cuando esta opción está activa tan solo se mostrarán las categorías que contengan al mismo tiempo todos los descriptores seleccionado.

Ejemplo:

Para ver todos los tiros por la derecha dentro del área. Seleccione la categoría tiros, el descriptor derecha y el descriptor dentro del área. Seleccione "modo filtrado". Ahora tan solo aparecerán en el gráfico los tiros que contengan el descriptor derecha y el descriptor dentro del área al mismo tiempo.

e	Openite@Centra del Insel	
4		
44		
*		
20		
3		
34		
a		
-		

Etiquetas

Las etiquetas le permitirán ver una representación numérica de las acciones acontecidas en un evento, con el fin de interpretar con mayor facilidad. Podrá crear 3 tipos de etiquetas, la etiqueta simple, la etiqueta de tiempo y la etiqueta de datos.

Para crear una etiqueta simple haga clic en 🖸 y establez<u>ca un nombre p</u>ara



etiqueta, para cambiar el color de la etiqueta haga clic en **l'anna de la esta** esta etiqueta tan solo muestra texto y puede ser usada para organizar el panel.



etiqueta haga clic en **l'annumental**, esta etiqueta muestra un contador de tiempo que coincide con el tiempo del video.

Para crear un etiqueta de tiempo haga clic en 🕑 para cambiar el color de la

Para crear una etiqueta de datos haga clic en 🗰 seleccione la categorías o descriptores que desea que se muestren.

Ejemplo:

manual de usuario

Para crear una etiqueta que muestre el total de acciones por la derecha de un jugador haga clic en el nombre del jugador y en el descriptor derecha

Jugador 1, Derecha: 41

Color de fondo

Para cambiar el color de la etiqueta haga clic en

Para establecer un Alias para la etiqueta escriba el alias en el cuadro correspondiente y seleccione Alias ahora la etiqueta mostrará el texto que hemos establecido para ella

Etiqueta sin alias: FALTAS Lateral Tiro Jugada Dentro área = 0

Etiqueta con alias: = 0 Balón parado O

Para ocultar el texto de la etiqueta y mostrar solo el valor numérico de la misma haga clic en 🔽 Oculta el texto

Para mostrar la cantidad de tiempo durante la que ha sucedido un acción en lugar de la cantidad de acciones que han sucedido haga clic en

Cantidad de acciones sucedidas:

Possession A: 119

Tiempo durante el que han sucedido las acciones: Possession A: 35:42

Para crear una etiqueta relativa a un grupo haga clic en la categoría o descriptor que desea ver y después en "relativo a un grupo" seleccione el grupo al que pertenece la categoría o descriptor que seleccionó. Ahora el gráfico muestra el total lo seleccionado respecto al total del grupo en forma de porcentaje, para verlo en forma de valor absoluto haga clic en Valor absoluto.

> Porcentaje Dentro = 20%

Valor absoluto Dentro = 3/15

Para ver el ID de una etiqueta mantenga pulsado Alt Gr. Esto le ayudará a crear etiquetas relativas a otras etiquetas

Para crear una etiqueta que se comporte como una suma de elementos haga clic en la categoría que desee, después en los descriptores que desee y por último en "actúa como suma", cuando esta opción está activa la etiqueta mostrará la cantidad total de la categoría que contiene uno de los descriptores sumada a la cantidad total de categorías que contiene el otro de los descriptores.









Ejemplo:

Para ver todos los tiros que hubo por la derecha y todos los tiros que hubo dentro del área. Seleccione la categoría tiros, el descriptor derecha y el descriptor dentro del área. Seleccione "actúa como suma". Ahora aparecerán en el gráfico los tiros por la derecha y también los tiros dentro del área como un solo valor para ambos casos.

Para establecer una alerta establezca el valor al que ha de llegar la etiqueta para que salte la alarma.

Ejemplo:

Para establecer una alerta por goles cree una etiqueta y seleccione la etiqueta gol, establezca los valores que desee para establecer los niveles de alarma por ejemplo 1,3 y 5. Ahora cuando la etiqueta gol llegue al valor 1 saltará la primera alarma, cuando llegue al valor 3 saltará la segunda alarma y cuando llegue al valor 5 saltará la última alarma



cálculos para etiquetas de datos

Podrá añadir cálculos con los que modificará los valores de una etiqueta de datos

de la forma que desee. Para ello haga clic en editar etiqueta y luego en podrá elegir el tipo de cálculo que desea aplicar. Podrá calcular valores simples en una sola etiqueta de datos (sumar, restar, multiplicar o dividir en función a un número concreto) y también podrá calcular valores entre etiquetas de datos (sumar, restar, multiplicar o dividir los valores de las etiquetas a medida que se generan)

Para hacer un cálculo en función a un número concreto haga clic en el tipo de operación en el cuadro desplegable y añada el valor que desee en la casilla correspondiente. Haga clic en aceptar y su etiqueta se habrá modificado.

Para hacer un cálculo en función a otra etiqueta haga clic en etiqueta de datos que desea usar para realizar los cálculos y por último seleccione el tipo de operación en el cuadro desplegable.

Tenga en cuenta que podrá realizar varios cálculos en cada etiqueta, por ejemplo sumando el valor de 2 etiquetas y luego multiplicando el resultado por 2, para ello deberá generar un cálculo en función a una etiqueta y un cálculo en función a un número concreto.

Ejemplo:

En un partido de baloncesto puedo contar la cantidad de tiros que ha habido y también calcular el total de puntos anotados gracias a esos tiros. Para ello cree una etiqueta con los 3 tipos de tiros distintos:

Tiros de 1 = 12 Tiros de 2 = 16 Tiros de 3 = 9





Ahora añada un cálculo en función a un valor concreto a cada etiqueta para saber cuántos puntos se han marcado con cada tipo de tiro, en el caso de los tiros de dos tiene que multiplicar el valor de la etiqueta por 2

	Operación	Valor	Resultado
目	х	2	= 0

De esta forma consigue el valor total de los puntos anotados según cada tipo de tiro

Tiros de 1 = 12 Tiros de 2 = 32 Tiros de 3 = 27

Para calcular el total de puntos anotados en el partido puede realizar un cálculo en función a una etiqueta de datos, para ello cree una nueva etiqueta y realice la operación sumando las tres etiquetas anteriores

	Operación	Valor	Resultado
目	+	ID: 511	= 12
Ê	+	ID: 510	= 39
ŧ	+	ID: 509	= 71

De esta forma obtiene el total de puntos anotados en el partido

3.2.4.19 Crear un botón con imagen usando un recorte.

Para usar esta herramienta primero deberá abrir cualquier herramienta de recorte/captura de pantalla por ejemplo el programa "Recortes" proporcionado por Windows. A continuación seleccione la imagen que desea usar y haga un recorte de la misma.



En la plantilla de categorías haga clic con el botón derecho en el lugar en el que desea el botón y haga clic en "pegar imagen y crear categoría"







v

Des. Bloqueados

3.2.4.20 Bloquear descriptores

Con ésta opción podrá evitar la posibilidad de registrar un descriptor por error en una categoría determinada.

Para bloquear un descriptor, seleccione la categoría en la que NO desea que se

pueda registrar el descriptor. En la pestaña "Enlaces" seleccione a continuación seleccione los descriptores que desee.

Ahora NO podrá combinar esos descriptores con la categoría seleccionada.

3.2.4.21 Insertar imagen en el fondo de la plantilla

Con esta opción podrá usar una imagen como fondo de su plantilla de categorías.

Para insertar una imagen haga clic en Propiedades de la ventana y luego en 🖴 por último seleccione la imagen que desea usar.



3.2.4.22 Alias para botones

Podrá añadir un alias a sus botones con el fin de ahorrar espacio en sus plantillas.

Para ello haga clic en el botón que desea desde la ventana de edición de la plantilla. A continuación haga clic en Alias y escriba el Alias en el recuadro inferior.

Botón sin Alias (nombre original): PICK AND ROLL LATERAL Botón con Alias: PRL

Nota: En timeline, matriz de datos y buscador de acciones la categoría mantendrá su nombre original





3.2.4.23 Quitar categorías del play by play

Podrá seleccionar que categorías muestra en el Play by Play a la hora de realizar una emisión en tiempo real.

Para ello seleccione la categoría que desea y haga clic en Añadir al play by play en la parte inferior de la ventana de edición de la plantilla.

Nota: Por defecto todas las categorías se enviarán al Play by Play

3.2.4.24 Contadores en modo tiempo para botones manuales

Podrá mostrar la cantidad de tiempo que se está registrando con un botón manual en lugar de la cantidad de veces que se ha registrado el mismo.

Para ello seleccione el botón manual que desea desde la ventana de edición de la plantilla y haga clic en





4. OBSERVACIÓN Y REGISTRO

A continuación se muestras las 3 opciones para observar y registrar un evento.

4.1 Observación y registro desde archivo	Pág. 48
4.2 Observación y registro en tiempo real	Pág. 53
4.3 Observación y registro sin fuente de video	Pág. 58





4.1 Observación y registro desde archivo

Entorno de trabajo en el que se observa un archivo de video y se registran las acciones que suceden mediante una plantilla de categorías creada por el usuario.

Pasos a seguir para trabajar en este entorno:

1. Haga clic en "Observación desde Archivo" en el menú principal.



2. Seleccione el archivo de video que desea observar y haga clic en "Abrir".



3. Abra o cree una plantilla de categorías para realizar el registro de acciones del vídeo seleccionado.

Para crear una plantilla de categorías haga clic en 🖬 . (ver sección 3.2)

Para abrir una plantilla de categorías haga clic en 🛄 .







4. Para registrar las acciones.

Haga clic en 🎚

Haga clic en la imagen de video para comenzar la reproducción y, a continuación, haga clic en las categorías (botones), creadas para tal efecto, a medida que vayan sucediendo las acciones correspondientes.



Para ordenar el registro histórico de clics haga clic en wy seleccione Ordenar Historial de registros por tiempo del video u Ordenar Historial de registros por creación.

1- Ordenar Historial de registros por tiempo del video: La última acción mostrada será el último momento del video registrado.

2- Ordenar Historial de registros por creación: La última acción mostrada será el último momento del video registrado en el actual registro de acciones.

Ejemplo: se vuelve a revisar un partido y esta vez se registran nuevas acciones en la mitad del evento. Con esta nueva opción se podrá elegir como estarán listados los registros en la ventana de control de registro, ya sea siendo el último registro mostrado en la lista el último que se registro o el último del evento. El objetivo de esta herramienta es que se pueda revisar fácilmente el último registro sin que aparezcan estos en orden cronológico

Opciones pa<u>ra d</u>escriptores:

Haga clic en y seleccione Último descriptor establece el tiempo final de la categoría, con esta opción si marca un descriptor fuera del tiempo asignado a una categoría dicha categoría cambiará su tiempo final para incluir el descriptor dentro del tiempo de la categoría. O **Permitir el mismo descriptor varias veces en una categoría**, cuando esta opción esté habilitada podrá añadir varias veces el mismo descriptor en una solo registro, en caso contrario no se podrá añadir más de una vez un descriptor determinado al registro.





Ejemplo:

ATAQUE ---1er tiempo, bien, jugador 1, jugador 2, jugador1

En este caso se repite el descriptor jugador 1 dentro del registro ATAQUE

Para pausar la reproducción haga clic en la imagen de video. (El video retrocederá

tanto tiempo como el que esté establecido en el cuadro

Para hacer un dibujo en el fotograma actual del video haga clic en **K**, este dibujo se guardará en la base de datos.

Para ir a un momento concreto del video haga clic en 🕥 seleccione el momento al



que desea ir

Para reproducir el video a cámara lenta haga clic en 🔤 y seleccione una velocidad Cámara lenta 0.05x 0.25x 0.50x 0.75x

Para ver una lista con los registros que contiene una categoría haga clic sobre el contador de una categoría o descriptor

Para minimizar la ventana de control de registro haga clic en 🌌

y haga clic en 💟

Para emitir en directo los datos a cualquier dispositivo en la misma red Wifi haga clic en 🖺

Para ver las teclas rápidas que tenga asignadas mantenga pulsado 🗳



Para rescalar la ventana del video en función de su resolución máxima haga clic en

ЯŔ, y seleccione el tamaño que desee.

Para crear una nota independiente pulse Ctrl.

Para modificar rápidamente botones haga clic con botón derecho sobre el botón deseado y seleccione lo que desea modificar en el menú desplegable:

Menú para categorías:

Cambiar el nombre de la categoría Cambiar el nombre del descriptor Desactivar auto-añadir descriptor Activar auto-añadir descriptor

Menú para descriptores:

eaundos 0







Para añadir un descriptor a una categoría ya registrada haga clic sobre el registro en el recuadro a la izquierda de la ventana de control del registro y haga clic en el descriptores que desea añadir.

>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>	Clic para recarga			»»»»»»	Clic para recarq
24:29	POSSESSION VI			24:29	1st half
24:35	Shot			24:35	GOAL KICK VISI
24:40	1st half			24:40	Good
24:46	GOAL KICK VISI		X	24:46	visitor player 2
25:11	1st half	visitor player 1		25:11	1st half
25:11	TURN-OVER LO	visitor player 2		25:11	TURN-OVER LO
<	ш >	visitor player 3		<	ш >

Ahora la categoría tiene los descriptores Good y visitor player 2



Para añadir un descriptor a la próxima categoría que registrará mantenga pulsada la tecla insert y haga clic sobre los descriptores que desee. Al hacer clic en una categoría los descriptores seleccionados se añadirán a ella.

Para añadir notas a una categoría ya registrada haga clic derecho sobre el registro en el recuadro de la izquierda de la ventana de control del registro y añada la nota, por defecto las no<u>tas s</u>on iguales a los descriptores de la categoría, para guardar la

nota haga clic en



Para reproducir, comparar, clasificar o modificar las acciones registradas haga clic

en 😇 y se abrirá el entorno de edición de registros (Timeline).





5. Vincular videos secundarios del mismo evento.

Con esta herramienta podrá vincular hasta 4 videos de distintos ángulos del mismo

evento. Para ello haga clic en 🔯 y seleccione la opción "vincular videos adicionales"

	Barra de herramientas siempre oculta
\checkmark	Barra de herramientas siempre visible
	Mantener la velocidad de reproducción después de pausar el video
	Vincular videos adicionales
	Control del video con el teclado

A continuación seleccione en que pestaña desea añadir el video y haga clic en 🖿



Seleccione el video que desea y sincronícelo en caso necesario con el original

usando la barra de tiempo. Una vez terminado esto haga clic en Y podrá ver los distintos videos simultáneamente.



Para alternar la vista entre los distintos videos y mosaico (4 videos al mismo tiempo) seleccione la vista que desea haciendo clic en





4.2 Observación y registro en tiempo real

Entorno de trabajo en el que se observa imágenes de video procedentes de una fuente externa (cámara de video, conversor de video,...), conectada al puerto FireWire del ordenador. Al mismo tiempo que se está creando (digitalizando) un archivo de video con dichas imágenes externas el usuario puede ir registrando, mediante una plantilla de categorías, las acciones que van sucediendo.

Es decir, se crea el video y el registro de las acciones que acontecen en el mismo instante de tiempo. Al finalizar el evento, el usuario tendrá todas las acciones en un Timeline (línea de tiempo) donde podrá analizarlas y gestionarlas cómoda y fácilmente.

Pasos a seguir para trabajar en este entorno:

1. Conecte la cámara de video al PC



2. Haga clic en Observación en Tiempo Real

3. Escriba el nombre del archivo de vídeo que se dispone a capturar y a continuación haga clic en "Guardar".

\$						×
🕞 💿 + 🕇 🚺	 BASKETBALL 		~ C	Buscar en BASKE	TBALL	p
Organizar • Nu	eva carpeta				11 ·	
🔆 Favoritos	Nombre	 Fecha de modifica 	Tipo	Tamaño		
Contemposities Contempositie		Ningún elemento coincide con el c	iterio de búsque	cds,		
Música Videos Acer (Ci)						
Tipo:	(.mp4)					÷
Ocultar camatar				Guardar	Cancel	ar

4. La captura de video se realizará en formato .MP4 y en calidad comprimida por defecto.

Podrá cambiar el formato de video desde el menú de opciones o haciendo clic en desde la ventana de registro





5. Abra o cree una plantilla de categorías para realizar el registro de acciones de la captura de video que generará.

Para crear una plantilla de categorías haga clic en 🖪

Para abrir una plantilla de categorías haga clic en 🛄.



6. Para iniciar la captura de video haga clic en

A continuación, haga clic en las categorías (botones), creadas para tal efecto, a medida que vayan sucediendo las acciones correspondientes.



Para pausar la captura de video haga clic en $ar{ar{\Pi}}$.

Para ordenar el registro histórico de clics haga clic en 🔯 y seleccione Ordenar Historial de registros por tiempo del video u Ordenar Historial de registros por creación.

1- Ordenar Historial de registros por tiempo del video: La última acción mostrada será el último momento del video registrado.

2- Ordenar Historial de registros por creación: La última acción mostrada será el último momento del video registrado en el actual registro de acciones.





Ejemplo:

Se vuelve a revisar un partido y esta vez se registran nuevas acciones en la mitad del evento. Con esta nueva opción se podrá elegir como estarán listados los registros en la ventana de control de registro, ya sea siendo el último registro mostrado en la lista el último que se registro o el último del evento. El objetivo de esta herramienta es que se pueda revisar fácilmente el último registro sin que aparezcan estos en orden cronológico

Para revisar y editar una acción ya registrada sin dejar de capturar haga doble clic sobre el registro en el recuadro a la izguierda de la ventana de control del registro (opción no disponible para captura de video en HDV)



Opciones para descriptores:

Haga clic en 🗱 y seleccione Último descriptor establece el tiempo final de la categoría, con esta opción si marca un descriptor fuera del tiempo asignado a una categoría dicha categoría cambiará su tiempo final para incluir el descriptor dentro del tiempo de la categoría. O Permitir el mismo descriptor varias veces en una categoría, cuando esta opción esté habilitada podrá añadir varias veces el mismo descriptor en una solo registro, en caso contrario no se podrá añadir más de una vez un descriptor determinado al registro.

Ejemplo:

ATAQUE ---1er tiempo, bien, jugador 1, jugador 2, jugador1

En este caso se repite el descriptor jugador 1 dentro del registro ATAQUE

Para hacer un dibujo en el fotograma actual del video haga clic en 🗹 , este dibujo se guardará en la base de datos

Para minimizar la ventana de control de registro haga clic en 🗾

Para emitir en directo los datos a cualquier dispositivo en la misma red Wifi haga

clic en (ver 8.2)

Para ver las teclas rápidas que tenga asignadas mantenga pulsado 🗳









Para crear una nota independiente pulse Ctrl. (Ver anexo 8.3 apartado 1.4)

Para modificar rápidamente botones haga clic con botón derecho sobre el botón deseado y seleccione lo que desea modificar en el menú desplegable:

Menú para categorías :	Menú para descriptores:
Cambiar el nombre de la categoría	Cambiar el nombre de la categoría
Cambiar el nombre del descriptor	Cambiar el nombre del descriptor
Desactivar auto-añadir descriptor	Desactivar auto-añadir descriptor
Activar auto-añadir descriptor	Activar auto-añadir descriptor

Para añadir un descriptor a una categoría ya registrada haga clic sobre el registro en el recuadro a la izquierda de la ventana de control del registro y haga clic en el descriptores que desea añadir.

>>>>>>>	Clic para recarga		>>>>	>>> Clic p	ara recarqa
24:29	POSSESSION VI		24	29 1st i	nalf
24:35	- Shot		24	35 GOAL	KICK VISI
24:40	1st half		24	40 Goo	d
24:46	GOAL KICK VISI		X 24	46 visiti	or player 2
25:11	1st half	visitor player 1	25	11 1st	nalf
25:11	TURN-OVER LO	visitor player 2	25	11 TURN	I-OVER LO
<	III >	visitor player 3	<	111	>

Ahora la categoría tiene los descriptores Good y visitor player 2



Para añadir un descriptor a la próxima categoría que registrará mantenga pulsada la tecla insert y haga clic sobre los descriptores que desee. Al hacer clic en una categoría los descriptores seleccionados se añadirán a ella.

Para añadir notas a una categoría ya registrada haga clic derecho sobre el registro en el recuadro de la izquierda de la ventana de control del registro y añada la nota, por defecto las notas son iguales a los descriptores de la categoría, para guardar la

nota haga clic en

Auto-	Refresh (611)		Notas	
11:13	PASSES LOCAL	18 ~		
11116	TURN-OVER VISITOR	1.0	1st half	^
11:16	POSSESSION VISITOR	3.0	References	
11:40	TURN-OVER LOCAL	1.0		
11:40	POSSESSION LOCAL			1.1
11:41	NOT PLAYING	3.0	-	~ ·
11:51	THROW-IN VISITOR	18 ~		
<	10	>		~
-	-			

Para reproducir, comparar, clasificar o modificar las acciones registradas haga clic en se y se abrirá el entorno de edición de registros (Timeline).





Realizar captura en tiempo real con retardo

Durante el registro en tiempo real podrá establecer un retardo de 5 segundos entre el tiempo real y el tiempo de captura, de esa forma podrá ganar tiempo a la hora de hacer clic en sus acciones.

Para hacer esto haga clic en i y espere 5 segundos. Automáticamente verá aparecer una pequeña ventana la esquina superior del reproductor de video. En ese ventana se mostrará el tiempo real de la grabación, en el reproductor de video se muestra la grabación con 5 segundos de retardo. Esto le permitirá tener 5 segundos de margen para hacer clic en las acciones una vez las ha visto en tiempo real.

Nota: Para seleccionar el tiempo de retardo duran<u>te la</u> captura en tiempo

real haga clic con el botón derecho sobre el icono P y seleccione la opción que desee

Ir a un momento anterior de la grabación

Durante el registro en tiempo real podrá ver cualquier momento del video que se ha grabado con el fin de revisar una acción.

Para ello haga clic en Note y luego haga clic en el momento del video que desea ver. Automáticamente verá aparecer una pequeña ventana la esquina superior del reproductor de video. En ese ventana se mostrará el tiempo real de la grabación, en el reproductor de video se muestra el momento que ha seleccionado.

Para volver a ver las acciones en tiempo real haga clic en 🕨





4.3 Observación y registro sin fuente de video

Las acciones de un evento deportivo pueden ser registradas sin abrir un video o sin tener conectado un dispositivo de captura de video. Por ejemplo, mientras una persona está grabando un evento deportivo, otra persona puede estar en otro lado del campo registrando las acciones.

Una vez terminado el evento, la base de datos con las acciones registradas puede ser enlazada con el video correspondiente.

noc <u>sport</u> °
Archive Herransenta Aruda
Observación en Tiempo Real
Observación sin Fuente de Video
Observación desde Archivo
Presentaciones
Mis Analisis
Nacsport Training
Nacsport Elite

1. Haga clic en "Observación sin fuente de video"

2. Seleccione el nombre del archivo a generar y haga clic en



3. Abra o cree una plantilla de categorías para realizar el registro de acciones del evento.









4. Registrar acciones

Para registrar las acciones haga clic en 镼 o en la opción "Registrar acciones".

Haga clic en

Clic para inicio del 1º periodo

para comenzar a registrar

A continuación, haga clic en las categorías (botones), creadas para tal efecto, a medida que vayan sucediendo las acciones correspondientes.



Para ordenar el registro histórico de clics haga clic en **W** y seleccione **Ordenar Historial de registros por tiempo del video** u **Ordenar Historial de registros por creación**.

1- Ordenar Historial de registros por tiempo del video: La última acción mostrada será el último momento del video registrado.

2- Ordenar Historial de registros por creación: La última acción mostrada será el último momento del video registrado en el actual registro de acciones.

Ejemplo: se vuelve a revisar un partido y esta vez se registran nuevas acciones en la mitad del evento. Con esta nueva opción se podrá elegir como estarán listados los registros en la ventana de control de registro, ya sea siendo el último registro mostrado en la lista el último que se registro o el último del evento. El objetivo de esta herramienta es que se pueda revisar fácilmente el último registro sin que aparezcan estos en orden cronológico

Opciones pa<u>ra d</u>escriptores:

Haga clic en y seleccione Último descriptor establece el tiempo final de la categoría, con esta opción si marca un descriptor fuera del tiempo asignado a una categoría dicha categoría cambiará su tiempo final para incluir el descriptor dentro del tiempo de la categoría. O **Permitir el mismo descriptor varias veces en una categoría**, cuando esta opción esté habilitada podrá añadir varias veces el mismo descriptor en una solo registro, en caso contrario no se podrá añadir más de una vez un descriptor determinado al registro.

Ejemplo:

ATAQUE ---1er tiempo, bien, jugador 1, jugador 2, jugador1

En este caso se repite el descriptor jugador 1 dentro del registro ATAQUE





Para emitir en directo los datos a cualquier dispositivo en la misma red Wifi haga clic en (ver 8.2)

Para ver las teclas rápidas que tenga asignadas mantenga pulsado

а	pulsado	
lei	evento	

Para dejar de registrar el evento haga clic en

Para modificar rápidamente botones haga clic con botón derecho sobre el botón deseado y seleccione lo que desea modificar en el menú desplegable:

Menú para categorías :

Menú para descriptores:

Fin

Cambiar el nombre de la categoría Cambiar el nombre del descriptor	Cambiar el nombre de la categoría Cambiar el nombre del descriptor
Desactivar auto-añadir descriptor	Desactivar auto-añadir descriptor
Activar auto-añadir descriptor	Activar auto-añadir descriptor

Para crear una nota independiente pulse Ctrl.

Para añadir un descriptor a la próxima categoría que registrará mantenga pulsada la tecla insert y haga clic sobre los descriptores que desee. Al hacer clic en una categoría los descriptores seleccionado se añadirán a ella.

Para añadir un descriptor a una categoría ya registrada haga clic sobre el registro en el recuadro a la izquierda de la ventana de control del registro y haga clic en los descriptores que desea añadir.

>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>	Clic para recarga			>>>>>>	Clic para recarga
24:29	POSSESSION VI			24:29	1st half
24:35	- Shot			24:35	GOAL KICK VISI
24:40	1st half			24:40	Good
24:46	GOAL KICK VISI		X	24:46	visitor player 2
25:11	··· 1st half	visitor player 1		25:11	1st half
25:11	TURN-OVER LO	visitor player 2		25:11	TURN-OVER LO
<	ш >	visitor player 3		<	ш >

Ahora la categoría tiene los descriptores Good y visitor player 2



Para añadir notas a una categoría ya registrada haga clic derecho sobre el registro en el recuadro de la izquierda de la ventana de control del registro y añada la nota, por defecto las notas son iguales a los descriptores de la categoría, para guardar la

nota haga clic en

Auto	Refresh (611)		Notas	
11:13	PASSES LOCAL	18 ^	100000	
1116	TURN-OVER VISITOR	10	1st half	^
11:16	POSSESSION VISITOR	3.00	The states	
11.40	TURN-OVER LOCAL	1.0		
11:40	POSSESSION LOCAL			100 C
11:41	NOT PLAYING	10	-	v
11:51	THROW-IN VISITOR	1. ~		
<	10	> 5		~





5. Vincular la base de datos con un video

Al registrar un evento sin fuente de video es necesario vincular la base de datos creada con un video para poder acceder al Timeline, para ello haga clic en "**Mis** análisis"



Seleccione la base de datos que desea vincular (aparecerá en rojo ya que no tiene ningún video vinculado).



Haga doble clic sobre la misma y seleccione

Buscar video

Seleccione el video y haga clic en "Abrir".



Para reproducir, comparar, clasificar o modificar las acciones registradas haga clic en





5. TIMELINE

Este entorno contiene todas las acciones registradas que se muestran por categorías (filas) en un intuitivo Timeline (línea de tiempo) en el que podrá modificar sus registros, cambiando su duración, añadiendo notas, dibujo, etc. Además podrá crear presentaciones o videos para mostrar sus registros. A continuación se explicará todas las opciones que ofrece el Timeline:

5.1 Iconos del Timeline

Pág. 63

5.2 Heramientas del Timeline

Pág. 64





5.1 Iconos del Timeline



Muestra y oculta todos los registros (acciones) de la categoría seleccionada.



Muestra la ventana para crear listas de acciones (presentaciones).

Muestra la ventana para crear un video con la categoría o acciones seleccionadas.

Muestra la ventana que genera una secuencia de fotogramas de la acción seleccionada.



D Muestra la ventana para comparar dos acciones seleccionadas.



Muestra el entorno "Observación y registro de acciones".

🔲 Muestra la ventana para ajustar la duración o el intervalo temporal de los registros.



🗹 Abre la ventana para dibujar el fotograma actual de la secuencia de video.



Elimina el/los registro/s seleccionado/s del Timeline.



Abre la ventana de propiedades del registro seleccionado del Timeline.



Abre una base de datos ya creada al Timeline.

🖽 Abre la ventana en la que se muestran todos las categorías y descriptores (Matriz de datos).



Muestra el primer fotograma de cada registro y los dibujos realizados.



Abre el buscador de acciones.



Opciones del Timeline.



Abre las opciones de exportación.



Añade una nota de audio.



Abre el buscador de notas y descriptores.



Abre los paneles de gráficos



NElite

5.2 Herramientas del Timeline

a. <u>Ocultar/mostrar bloque de registros</u>	Pág. 65
b. <u>Presentaciones</u>	Pág. 66
c. <u>Crear videos</u>	Pág. 74
d. <u>Extraer imágenes</u>	Pág. 76
e. <u>Comparar acciones</u>	Pág. 77
f. <u>Ajustar Timeline</u>	Pág. 78
g. <u>Dibujar sobre un fotograma</u>	Pág. 79
h. <u>Agregar base de datos al Timeline</u>	Pág. 80
i. <u>Ventana de propiedades de los registros desde el Timeline</u>	Pág. 81
j. <u>Matriz de base de datos</u>	Pág. 82
k. <u>Búsqueda de acciones</u>	Pág. 88
I. <u>Exportar base de datos .XML</u>	Pág. 89
m. <u>Acceder al tiempo de un descriptor</u>	Pág. 90
n. <u>Vincular videos a una misma base de datos</u>	Pág. 91
o. <u>Crear nota de audio</u>	Pág. 92
p. <u>Buscador de notas y descriptores</u>	Pág. 93
q. <u>Paneles de gráficos</u>	Pág. 94





5.2.1 Ocultar/mostrar bloque de registros

Esta herramienta oculta o muestra el bloque de registros que contiene el Timeline de forma clara y, rápidamente, accesible.



Los registros se pueden mostrar por categorías o todos por orden cronológico.







5.2.2 Presentaciones

Con esta herramienta podrá crear listas con registros para generar una presentación y posteriormente mostrarla o crear un video con ella.

	entaciones - Duración	05.8	0	13.4	Conte	nido de la lista							
	Lini		Tienpo		•	Norbre	Inicio	fin	Video	Letter	Audio		04
	TURNIOVER LOCAL		82.20	2		DURN-OVER VISITOR #2	00.41	00.51	nemplo tuboli stpli		1911-141	1.t.hat	100
2	TURN OVER WRITER	11	02:08	3	2	TURNOVER VISITOR #3	01.53	02:00	epergilo tubol .mp4		100	10.548	
	Contraction of the local division of the loc		12-12-12-12	4	8	TURN OVER WEITOR # 4	83.37	10.47	memple fulbel inp4			10 half	
	SHOTLOOAL		00.40	5	1	TURN OVER WUTCH #5	05.25	.05.35	mempia tubuli mp4			101206	
	SHOT VISITOR			.6		TURNOVER VISITOR BE	06.30	06.48	Hom Induit olympic		1.4.13	Tathat	
				7		TURN OVER VISITOR # ?	07:54	00.06	Ager, indial signale		0	Tot hold	
				8	.8	TURN OVER VISITOR # E	00.42	08.52	memplo futboli inp.4			1st half	
				. 9	1	TURN OVER VISITOR # 9	\$1.10	15:20	Fign: Roth olignings			10.248	
				10		TURINOVER VIUTOR #10	12.24	12.34	ejemplo futboli ing-4			1 In the later	
				11	R	TURINOVER VISITOR # 11	14.16	14.35	Age: Local Johnson		100	14.1at	
				12	1	TURN OVER VEXTOR # 12	15.51	16.91	For lock dates		i internet	1st hall	
				13	1	TURN OVER WRITCH #13	19:24	1534	nemple tubel mp4		Value C.	10.000	

5.2.2.1 Crear presentaciones

Con esta herramienta podrá crear listas con registros para generar una presentación y posteriormente mostrarla <u>o cr</u>ear un video con ella.

Para crear una presentación haga clic en desde el Timeline y después en "Crear presentación"

Cree una nueva lista haciendo clic en \blacksquare , puede cambiar el nombre haciendo doble clic en el mismo



Seleccione los registros que desea añadir y pulse la tecla 3 o insert para añadirlos a la presentación. Pulsando ctrl+ 3 añadirá todos los videos adicionales vinculados a un análisis.



Podrá seleccionar registros desde la lista de registros a la izquierda del Timeline, desde la matriz de datos o desde el <u>bu</u>scador de acciones

Para eliminar una lista haga clic en 🔟

También podrá crear una presentación con todos los registros del Timeline haciendo clic en y seleccionando la opción " Crear una presentación con todo el contenido del Timeline"





Editar registros de la presentación

Para editar los registros de la presentación haga doble clic sobre el nombre del registro o clic en



En esta ventana podrá añadir notas, imágenes y dibujos, así como modificar la duración del registro

Para modificar la duración de un registro haga clic en el inicio o fin del registro y cuando aparezca el icono interpretario arrastre el registro hasta el momento deseado.



Para añadir un dibujo haga clic en **E** en el momento del video en el que desea añadir el dibujo, este dibujo se guardará en la base de datos y por lo tanto aparecerá el mostrar la presentación.

Para añadir una imagen haga clic en ke en el momento del video en el que desea añadirla, esta imagen se guardará en la base de datos y por lo tanto aparecerá el mostrar la presentación.

Para modificar el tiempo durante el cual se mostrara el dibujo o la imagen (5

segundo por defecto) haga clic en 4 🕹 Segundos

Con estas opciones podrá modificar o eliminar un dibujo ya creado.



Para añadir una nota, escriba lo que desee en el cuadro de texto correspondiente

Para añadir una nota de audio haga clic en el <u>ico</u>no 🖳 (ver 5.2.17)

Para pasar al siguiente registro haga clic en





Editar la presentación

Podrá organizar la presentación de varias maneras

a) Por listas, cada lista contiene un tipo de acción

	Lister	NT	Tiempo
	CONST.		Tiempo
Ű.	TURN-OVER LOCAL	14	02:20
iii	TURN-OVER VISITOR	13	02.08
ü	SHOT LOCAL	4	00.40
iii.	SHOT VISITOR		00.30

b) Usando portadas para diferenciar entre un conjunto de acciones y otro

7	TURN-OVER LOCAL #12
8	TURN-OVER LOCAL # 13
9	Shot local
10	SHOT LOCAL #1
11	SHOT LOCAL #2
12	SHOT LOCAL # 3
13	SHOT LOCAL #4
14	Shot visitor
15	SHOT VISITOR #1





Haga clic en o para deshacer/rehacer los últimos cambios realizados Para ver la lista de portadas creadas haga clic en o y seleccione **orden de creación**, las portadas se ordenarán por fecha de creación siendo la primera en aparecer la más reciente o la más antigua.

Podrá modificar el tiempo durante el que se muestra la portada seleccionándolo en







Crear portadas usando un .ppt: Seleccione el archivo .ppt que desea y arrástrelo a la presentación. Las diapositivas del .ppt se transformaran en portadas.



1	SHOT LOCAL	1		SHOT LOCAL	00:00:00	5		TURN-OVER VISITOR #:5
2	SHOT LOCAL #1	2		TURN OVER LOCAL	00:00:00	6		TURN-OVER VISITOR #.6
ŝ	SHOT LOCAL #2	3		SHOT VISITOR	00:00:00	7		SHOT VISITOR #1
	SHOT LOCAL #3	4		TURN-OVER VISITOR #1	00.00.01	8		SHOT VISITOR #2
	SHOT LOCAL #.4	5		TURN-OVER VISITOR #2	00.49.12	9		SHOT VISITOR #3
	SHOT VISITOR	8		TURN-OVER LOCAL #1	01:37:15	10		TURN OVER LOCAL
	SHOT VISITOR #1	7		TURN-OVER VISITOR #3	0216.09		0	
I	SHOT VISITOR #2	8	~	TURN OVER LOCAL #2	02.41:13	11		SHOT LOCAL
	SHDT VISITOR # 3	9		SHOT LOCAL #1	024212	12		SHOT VISITOR
	TURN OVER LOCAL	10		TURN-OVER LOCAL #3	04:03:13	13		TURN-OVER LOCAL #1
	TURN-OVER LOCAL # 1	11		TURN-OVER VISITOR #4	04:21:00	14		TURN-OVER LOCAL #:2
Л	Company or por coordinate	120		ALLER COMPANY INC.	100 100 100		_	

Establecer orden de listas favorito

Con esta opción podrá guardar una estructura de listas que podrá usar en futuras presentaciones.

Haga clic con el botón derecho del ratón sobre una lista y seleccione **guardar la** estructura de las listas como favoritas.

Para cargar la lista en una nueva presentación haga clic en **cargar listas** favoritas.

Para que al abrir una presentación las listas favoritas aparezcan por defecto seleccione **Auto-cargar listas favoritas para nuevas presentaciones**



Importar una presentación

Para importar una presentación haga clic en

Busque el archivo .PRE que desea importar

Seleccione las listas que desea importar y haga clic en 🛛

Listas para importar:

Listas importadas a la presentación:





Importar video a una presentación

A) Seleccione el video o videos que desea importar y arrástrelo a la presentación.



B) Haga clic en **B)**, seleccione importar video externo y seleccione el video que desea importar

Nota: cada video importado será un nuevo registro dentro de la lista.

Importar imágenes como portadas a la presentación

A) Seleccione la imagen o imágenes que desea importar y arrástrelo a la presentación.



B) Haga clic en **B**, seleccione importar imagen y seleccione la imagen que desea importar

Nota: cada imagen importada será una nueva portada dentro de la lista.











Cortar, copiar y pegar registro en la presentación.

A) Seleccione los registros que desea dentro de una lista, haga clic con el botón derecho y seleccione copiar o cortar. Seleccione la lista en la que desea pegar los registros, haga clic con botón derecho y seleccione pegar.

B) Seleccione los registros que desea dentro de una lista, arrástrelos a otra lista para copiarlos. Arrástrelos manteniendo la tecla Ctrl pulsada para cortarlos.

Cambiar el nombre/color de varios registros a la vez.

Seleccione los registros que desea modificar manteniendo la tecla Ctrl apretada y haciendo clic sobre los registros y realice el cambio que desea.




5.2.2.2 Mostrar una presentación

Para mostrar una presentación haga clic en レ

C	Liste adval. SHOT VISITOR - SHOT VISITOR #3-081836							tecer	ALC: CA	es Archiv	io presentación			? - D X
				H	н	Ξ	1	6	2	•				
		100		Line			Teop		•		Roter	1000	16	Adde
		0	DALLA	ACTOR			11.00		-8	OWNERS OF	LITER AT:	08.10	12.2	Remptic fulfor a
1000	CONTRACTOR OF		MP TUP	NONE		а	0818				LITIN \$2	11.0	110	apergili laftet e
	and the second se		MP TU	NOW	1,004		(8.4)			Sect of	1000.81	00.91	00.00	namph labol o
			MPSK	IT LOOM						COND.1 VE	610182	78.05	12.11	symptic laffed of
		*										1.1.5		
	A	and the second se												
			Denang		10	of 6 de	8,00				Viter			
			e 1016							-	hat kult, Gad			

En esta ventana se mostrará la presentación que haya seleccionado.

Para mostrar las opciones de reproducción haga clic en 🗱

Para que se muestren las notas y descriptores de un registro haga clic en



Para mostrar texto directamente sobre el video haga clic con botón derecho sobre la ventana del video y seleccione "Mostrar texto sobre el video". A continuación seleccione las opciones que desee en la ventana emergente



Nota: Los videos producidos NO tendrán textos sobre ellos.

Para que al finalizar un registro continúe reproduciéndose el siguiente haga clic en Reproducción continua

Para que al finalizar una lista continúe reproduciéndose la siguiente haga clic en 🖌 Saltar a la siguiente lista

En esta versión del programa podrá hacer un dibujo, que NO se guardará en la base de datos, haciendo clic en 🌌

Podrá reproducir el registro siguiente o el anterior haciendo clic en pulsado las teclas 1 y 2 respectivamente







Para ver el reproductor de video a pantalla completa <u>ha</u>ga clic en 💼

Para reproducir el video a cámara lenta haga clic en Cámara lenta



Por defecto el video se detendrá al mostrar los dibujos de un registro y por lo tanto tendrá que hacer clic para continuar, para usar el tiempo de parada seleccionado para los dibujos (5 segundos por defecto)

Haga clic en ^o Usar tiempo de parada

5.2.2.3 Producir presentaciones

Para producir un video con la presentación seleccionada haga clic en 🕮 y, seleccione una de las opciones del menú desplegable

Producir la lista seleccionada
Producir listas seleccionadas en archivos separados Producir listas seleccionadas en un único archivo
Producir todas las listas en archivos separados Producir todas las listas en un único archivo

Para producir un video en formato .mp4 con capítulos seleccione los registros que desee haciendo clic en el marcador correspondiente. Gracias a los capítulos podrá saltar entre registro directamente en el reproductor de video VLC media player

Para ver los registros en el reproductor de video VLC media player haga clic en "reproducción" y después en "capítulos" por último seleccione el registro que quiere ver



Para añadir una transición entre 2 registro de su presentación haga clic en 🔛 y luego en "Añadir transición de video" y seleccione el tipo de transición que desea añadir.

Nota: Las transiciones de video tan solo se mostrarán en el video final producido. NO se mostrarán al mostrar una presentación desde el programa.

Podrá seleccionar el formato de salida del video desde la ventana de producción



Haga clic en 🖾 para comenzar la producción

Elija el nombre del archivo a producir y haga clic en Guardar





5.2.3 Crear video

Con esta herramienta podrá crear un video de los registros seleccionados

1- Para crear un video seleccione los registros que desea que aparezcan en el

mismo, a continuación haga clic en 🎬

ejemplo futbol mipl			
Mostrar descriptor	es.		1
• Categoriva (13)	• Todo		
1 TURN-OVER VISITOR	00:00	8	~
2 TURN OVER VISITOR	00.41	α	π
3 TURN-OVER VISITOR	01.53	-	
4 TURN-OVER VISITOR	60.37	00	
5 TURN-OVER VISITOR	0525	0	
< N NEB	-	2	Y

2- Seleccione el formato y calidad que desea y haga clic en

Seleccionando Preset aparecerá un menú desplegable con más opciones para el formato de video

Web Ready Standard .mp 💌
Web Ready Standard .m4v
Web Ready HD .m4v
Web Ready Standard .mp4
Web Ready HD .mp4
iPhone
iPad
YouTube Standard
YouTube HD

Para que se muestren las notas de los registros en el video final haga clic en Vertextos y seleccione la opción que desea

🖌 Mostrar el nombre de la categoría	• Texto en la parte superior
Mostrar notas	 Texto en la parte inferior

Para añadir audio al video haga clic en Procesar audio y seleccione la opción que desea.



Para añadir un archivo de audio externo haga clic en 🚺



A continuación haga clic en Ey seleccione el archivo que desee





Para producir un video en formato .mp4 con capítulos en cada registro seleccione Insertar capítulos en el video .mp4. Gracias a los capítulos podrá saltar entre registro directamente en el reproductor de video VLC media player

Para ver los registros en el reproductor de video VLC media player haga clic en "Reproducción" y después en "Capítulos" por último seleccione el registro que quiere ver

Medio	Rep	roducción	Audio	Vídeo	Subtítulo	н	erramientas	Ver	Ayuda
		Título			×	5	- Andrews		100
		Capítulo			•				
		Programa			Þ		CORNERS C)SA # 1	- 00:00
		Favoritos	personalizados		•	•	CORNERSIC)SA # 2	2 - 00:05
							CORNERS G	jir#1	- 00:10
		Velocidad			•		CORNERS G	iir # 2	- 00:17
	1	Saltar adel	ante				CORNERS G	iir # 3	- 00:22

Para añadir un logo al video final haga clic en 🔯 desde la ventana de producción de video y luego en 🖾



Añada el logo que desee haciendo clic en sy buscando el archivo correspondiente. Seleccione la posición que ocupará el logo haciendo clic en las opciones correspondientes

Nota: El tamaño recomendado para el logo variará en función de la resolución del producción del video final.

3- Elija el nombre del archivo a producir y haga clic en Guardar





5.2.4 Extraer fotogramas

Con en esta herramienta puede transformar un video en una serie de imágenes.

1- Seleccione un registro y haga clic en 🛅

2- Elija la cantidad de imágenes que desea extraer Min. (15) Max. (300)



Haga clic en Z para hacer un dibujo en la imagen actual

Haga clic en Epara guardar la imagen actual como un archivo .jpg

Haga clic en 🛄 para guardas todas las imágenes como un archivo .jpg

Haga clic en Para reproducir la serie de imágenes

Haga clic en 🎬 para producir un video con las imágenes extraídas





5.2.5 Comparar acciones

Con esta herramienta podrá comparar hasta 8 registros de su base de datos

1- Para comparar varios registros selecciónelos manteniendo pulsada la tecla Control y a continuación haga clic en



Podrá hacer dibujos en el video haciendo clic en



Para sincronizar el momento de inicio de los videos seleccione uno de los video y haga clic en 🎽 hasta el momento deseado, después haga clic en el siguiente video y repita el proceso.



Para ver los videos en pantalla completa haga clic en 📴







5.2.6 Sincronizar Timeline

Con esta herramienta podrá modificar el tiempo de sus registros de una forma rápida y sencilla, esto es útil para casos en los que el video este mal sincronizado y por lo tanto los registros muestren acciones incorrectas.

Para abrir la herramienta haga clic en 트

\cap		Desplazar registros - Nacsport Elite 🛛 🗙
•	Modific	ar inicio del registro Tiempo
•	Modific	ar fin del registro
0	Moverr	registros
0	Jesder	el inicio del video
•	Jsando 00:05:5	o el tiempo actual de video como punto de inicio 55:71)
	2-1	
× 8	Seleco	cionar todo
	•	Categorias
1		TIRO
2	$\mathbf{\Sigma}$	RECUPERACIÓN
3		PÉRDIDA
4	$\mathbf{\nabla}$	GOL
5	\mathbf{N}	FALTAS
6		DEFENSA
7	$\mathbf{\nabla}$	CORNERS
8		ATAQUE
		Anlica la modificación de los 🛛 🛶

Seleccione en la lista las categorías que desea mover y elija la opción que desea modificar (inicio, fin de un registro o desplazarlo en el tiempo), a continuación

ller	mpo T 🕈 🗠 anum da a					
0	+	Segundos				

seleccione la cantidad de tiempo de de

en positivo para desplazar a la

Podrá seleccionar si desea mover todos los registros desde el inicio del video o desde el momento en el que se encuentra ahora mismo. De esta forma podrá sincronizar por ejemplo solo los registros del 2º tiempo

• D	esde el inicio del video
• [[Isando el tiempo actual de video como punto de inicio J1:18:27:79)

Haga clic en 🗹 para realizar los cambios.





5.2.7 Herramienta de dibujo

Con esta herramienta podrá realizar un dibujo en el momento actual del video.

Para realizar un dibujo haga clic en 🔽



Para deshacer o rehacer un dibujo haga clic en 🖾 o 🗖 respectivamente

Para cambiar la fuente, color y fondo del texto haga clic en 🌬 Para añadir un cuadrícula de referencia para <u>re</u>alizar un dibujo haga clic en 🇰 Para descomponer un polígono haga clic en 🕮



Para guardar el dibujo como un archivo .jpg haga clic en 💾

Para que el dibujo aparezca en su presentación o video creados haga clic en "Guardar en la base de datos", este dibujo se mostrar durante 5 segundos a la hora de reproducir un video.





5.2.8 Abrir base de datos

Con esta herramienta podrá trabajar con todas las bases de datos que desee en el timeline actual, lo que permite crear presentaciones con videos de varios eventos

Para añadir una base de datos haga clic en 🖬

	Mis Antilia				-0	X
+ 8 B 0 B C B					3 8	1
Outabases Nacsport 27	- Baie de detre	Video *	India	Pegetter	Videor vinculador	
bill [6]	1 PD-200 LIGA 88N/A Deta - Sevilla rac	HD JOELIGA BOVA Cella - Savela repl	1546-0015		C1Daer/Nacipot/Destrop140 291253 5515 Celta - Senda rold	
(4)	TO ACUSA ADDANTE La Palma	HO JECUSA ACCUMITE Car Palmar	1046-0015		APUGA ADELIATE Las Palsar	
Mis Analisis [77.] Mis Analisis [2]	3 Narvo registro 11 Sanie 2015 05, 44 PM nac	HO JOLIGA ADELANTE La Palan	11-96-0015		CHO HOUSA RECUNTE LA	
Hy201(142)	ND 242 LISA ADELANTE Las Palmas	HO HELSEA ADDUARTE Las Palman	10/06/2015		HOUGH ADELINTE Car Patron	
- I TEST [00]]72]	C -D A205A ADELANTE Legenei	HO JAS USA ADOLIANTE LASANE	19496-0275	394	HOUSE IDELINTE Legeret	
	6 Nuevo regulto 11 sens 2015 05, 45 PM nac	HO HOUGH ADELMITE Legens	11/06/02/5		AND ARUSA RECENTE	
HO HOUGH KOELANTE Las Palmas - Alavas nas NO HOUGH KOELANTE Las Palmas - Alavas Tunc	BAD ARE USA ADELANTE Mondon	HO JADUGA ADELANTE Mender-	1946(3915	26	ARE LOCAL AD ELAWITE Handen	
HO JIC LIGHT SECURITE Legener - Zangels rei	TO ACTUGA ADDIANTE Numeron	HO SECUES ACEDANTE Namence	10.05/2015		CHO HELISA KELWITE	
 Ho JO USA ADELANTE Meterider - Materia ade Ho JAZ USA ADELANTE Numerice - Terretie nec 	NO ACUGA ADQUANTE Poverados	HO HOUSA ADELMITE Portecidore	10/06/2015	20	HOUGH HOELANTE Porterade	
 HO 342 LIGA INDEUN/TE Partenadria - Microsoviciae HO 342 LIGA INDEUN/TE Parcentino - Barrelana Binar 	10 HD 2421/GA ADELANTE Pacendon	HO JACUSA ACEDANTE Recording	11/06/0015		142 LTLA ACELLANTIE Presentive	
HD 342 LISA ADEUANTE Sabadal - Osenana nac	TI NO 242 LISA ADELANTE Sababel	HO HE UGA ADELMITE Seaded	15/96/0015		HOUSE HOELINTE Sales	
- B H0 M2 USA ADEUNTE Satadel - Oseva, 2nat	12 HD 442LIGA ADELANTE Sabada	HO JADUGA ADEUMITE Sideadel	11/96/2015		AUGA KORUATE Seale	
AT USA ADELANTE Sporing - Sabadeline: AT USA ADELANTE Sporing - Sabadel, T.ne:	13 POLADUGA ADGLANTE Saband	HO JKTUGA ADOLANTE Sabalah	11/06/0915		ACUTA ADDUNTE Sead	
- Att USA ADELANTE Sporting - Subability Taking nac	14 LEGA ADELANTE Sporting-	Att USA AD(CANTE Typeng- Saladatopet	04/06/0015		LILA ADELIANTE Somme	
AT UGA ADELANTE Sporing - Sabadel, 3 nac	IN HILLISA ADELANTE Sponing - Tebaded, Trian	AT LIGA ADELANTE Sporing - Subadd.inpl	13/06/0015		ATUNT LIGA ADELANTE Sporting	8
241 LIGA ADELIANTE Sporing - Sabadel_4.nac 341 LIGA ADELIANTE Sporing - Sabadel_5 nac	16 JATUISA ADELANTE Sources Tabadelinae	AT USA ACCUMITE Sporing - Substituting 4	06/06/2015		HIGHT LIGA ADELANTE Sporting	
art USA ADELANTE Sporing - Sababel, 6 nac	17 HI USA ADELINTE Southing - Salachel 2 Am	AT USA ADTLANTE Sporting Subadiational	1516(2015		AT WAT LIGA ACTUANTE Service	8

Seleccione la base de datos que desea y haga doble clic en el nombre de la misma y a continuación haga clic en **Timeline**, o seleccione varias bases de datos y haga clic en

Para alternar entre una base datos y otra dentro del timeline haga clic en la pestaña que desea



Para crear un presentación con archivos de varias bases de datos cree una nueva presentación y añada los registros que desea, a continuación seleccione otra base de datos ya abierta en el timeline y añada los registros a la presentación abierta





5.2.9 Ventana de propiedades del registro

Desde esta ventana podrá modificar el tiempo y los dibujos de sus registros así como añadir notas y descriptores.

Para abrir la ventana de propiedades del registro seleccione un registro y haga clic

en 📕 o haga doble clic sobre el nombre del registro

n Propied	ades del registro	- ×
CORNERS SPO 2/5		нн
22 2% 05		
Notas	Descriptores	1 10 1
Esoriba aquí sus comentarios	-	
Clasificación: sin clasificación	Nota de audio	+ •
12345	4	+ ta ⊨ ≞
	an anan 1958	ana ana ana Comana ma
1		1

Para modificar un dibujo haga clic en 🔽

Para añadir una imagen al registro haga clic en 🖻

Para añadir una nota, escriba lo que desee en el cuadro de texto correspondiente

Para añadir una nota de audio haga clic en el icono 🖳 (ver 5.2.17)

Para añadir un descriptor seleccione uno en la lista de descriptores y haga clic en +

Para modificar el tiempo del registros arrastre el inicio o final del registros hasta el momento deseado.







5.2.10 Matriz de datos

En esta ventana se puede observar de forma clara y rápida todas las categorías y todos los descriptores. Se puede consultar numéricamente las acciones registradas y verlas al instante.

Para acceder a la matriz de datos haga clic en oxplus

Barry State (Itaga clic en los resultados para mostrar los regisitos				-				
tenen matrix personalizada Adoutoutos personalizada Adoutoutos personalizada Tigues de mantos			1	J	ł	į	1		ł	1
		THE REAL OWNERS AND INCOME.		È				-		1.11
		PROVIDE STROM WERE DON	-		1.0		1.			-
Mil-Ape	-	THEORY IN WEITCH	1							100
picce.		PARSE 5 VIUTOR								111
W.non		SHOT WHITCH								
e hom		CORRECT VISITOR								
25 alle		INVESTIGATION OF MULTICAL	1.0							
21 ADR BOLION		COUNTER WHITCH								
automph (maplet.tim		GOM FICK WHITCH	100							
32 August		APPE PLAYING	18							100
The star 27 com 15 com 28 com		FORDESCHON LOCAL	38							100
		PASSES LOCAL	1.00							
		TURIN ON TRUCKA	110							14
Bingmi Zingmi		STROT LOCAL								1.0
		COURSE IN LOCAL								100
21 non		INCOMENDARY CONTRACTOR								
		And the second second second second								-
1.000		COUNTER LOCAL								

Para alternar entre vista por descriptores o por categorías haga clic en • Mostrar por Categorías

Mostrar por Descriptores

Para añadir un registro seleccionado en la matriz de datos a una presentación haga clic en 🔜 o presione la tecla 3 si la presentación ya está abierta

Para producir un video con los registros seleccionados en la matriz de datos haga clic en

Para abrir la ventana de propiedades del registro haga doble clic sobre el nombre de un registro o selecciónelo y haga clic en

Para exportar la matriz de datos haga clic en 🔽 y seleccione una de las opciones

Guardar como imagen
Imprimir
Exportar Excel
Exportar a Excel incluyendo valores vacíos.





Matriz personalizada

Para crear una matriz personalizada haga clic en 🖽 y seleccione la opción matriz personalizada.

Seleccion	e las categor pe	ias y descrip irsonalizada	tores	ores para su mat			
S Abre maint perconalize	eta al guardar				- X		
Contract Contract	STATES STATES	Comprise	1.115	12 See	And Courses		
	m _ CP	UNIX OVER VEHICLE	1.	Divisial .			
		UNITED IN A REAL PROPERTY OF THE PROPERTY OF T	12	Charge .			
		HOV W HISTOR					
	14 C)	NUMBER OF STREET	141	Cates	1.1		
	15 (1)	ACTIVITIES NOT		Char			
	16 00	DIVIEN YAVTON	141	1.0	100		
	1 ()	A SHO OF VISITIN	10	CIPM			
		CATER VISITOR					
		OHE KICK MORTON					
		OT PLAYING					
	101 L C	DESIGNATION COCAL					
	107	NUMER LOOM					
	100 C	LEVEL CO. R. LANSING					
	104 C 10	INT LOCAL					
	101 E 10	DIVISION COCAL					
	10 C	ALSING UP LOCAL					
	100 B	DUNYER LICK.					

Seleccione las categorías y descriptores que desea que se muestren en su matriz.

También podrá crear grupos de categorías y descriptores seleccionando varios elementos a la vez con la tecla Ctrl pulsada, haciendo clic con el botón derecho y seleccionando la opción "Crear nuevo grupo"

Podrá guardar la personalización de la matriz haciendo clic en 💾

Para abrir una matriz personalizada, ya creada, podrá seleccionar la opción correspondiente en el bloque que aparece a la izquierda de una matriz abierta, o hacer clic en

También dispondrá de una lista con las últimas 10 matrices personalizadas que encontrará al hacer clic en 🖽 o en la parte izquierda de la ventana de la matriz

Matriz múltiple

Para crear una matriz múltiple primero deberá tener abierta una segunda base de datos en el Timeline (ver sección 5.2.9)

Seleccione " Crear una matriz de datos múltiple con todas las bases de datos abiertas" y escoja las bases de datos con las que desea crear la matriz









Matriz de datos simple:

	1	Meng de detos - Base de detos	Bei R	ett.					-0		
C											1
i exemplo Mod _2 ■ exemplo Mod _3		Haga clic en los resultados para mostrar los registros							lated.		
Matriz completa Creae matriz personalizada			and in	Average	ŧ	1	1	-	-		
Abre matriz personalizada		TURN-OVER VISITOR	17						12	TI	
Tipes de matriz		POSSESSON VISITOR							35	3	
ber mattiz genortalizada Igos de matriz 215 nom phom 15 nom	-	THROW IN VISITOR							7	7	
g.nom		PASSES VISITOR	-						48	44	1
55 nem		SHOT WOITON							3	1	
Skitch		CORNER VISITOR							1	1	
Marine .		BUILDING UP VISITOR							3	-1	
NOLINE		COUNTER WATTOR							1	1.1	
esteniçie zwegoze.nom		GOAL KICK VISITOR							1	1	
(\$2 AGH)		NOT PLAYING							30	E	
18 Acm		POSSESSION LOCAL							21	21	
10 ages		PASSES LOCAL	90						54	241	
30.609		TURN-OVER LOCAL	14						38	1.1	
9 non		SHOT LOCAL									
2 ren		COPINE R LOCAL	1						1.1.	1.1	
23.ncm		IRREDING UP LOCAL	1.5					-	15		
3 000		COUNTERLOCAL							1		1
27.acm		eperapio fatical							1.	244	
1114/00	1	T and	3.10	1111	1.00	1.14	1.11	111	C. Harrison		1



Matriz de datos múltiple:

También podrá seleccionar la matrices que desea ver en el bloque que aparece en la izquierda de una matriz abierta. Para ver la matriz múltiple deberá hacer clic en

Para mostrar el total de categorías/descriptores de cada video seleccione **Mostrar totales.**

Matriz de datos desde presentaciones

También puede crear una matriz que muestre solo los registro que se encuentra en una lista de una presentación

Abra una presentación

n					Presentaciones - Archivo: presentación 1									-	
+				2	ŝ	=	Ξ	8		Χ.					
Pres	entaciones - Duración	30.5		189	Cont	enido de l	le liet								
	Line		100 ^		0		No	ndes			100		Video	Lario	Audo
12	THAF	189	27.0	16	12	FASSES 1	COAL.	8,20			00.34	43.41	remplo futfol xpd		4.7
	BALLING LINCH			16	1	IL NOV	is wi	ITCR I	14		60.37	0.0	Rent Individual and		
	TROSES LOUAL			57	1	1011615	0 N	unon.	11		0.0	83.49	sample tubel mp4		100
	TURN OVER LOCKL		622	10	12	NOT PLAY	WG #	1			03.49	04.12	emple later and		1 1 1
122	PASSES VISITOR		034	50	2	CORNER	LOCAL	#1:			04.07	24.17	-earnolic futboll imp4		4
				60		POSSESS	KIN DO	CAL #	1		0612	04.04	Agent lockut of sparses		4
	SHOTWISTON		100	62	1	SHOT LOS	AL .				0814	0438	Assempto habot mpd		4-1
	SHOT LOCKL		00.4 2	162	10	NOT PLAY	Wig a	4			84.24	84.43	sample lutted mp4		4.34
-01	1.00	-	20 10	<	6.3	S						No.			110

Seleccione una lista y haga clic en 🏛







Submatrices

Una submatriz es una relación entre los descriptores que contiene un categoría, por lo tanto relacionará descriptores con descriptores a diferencia de la matriz de datos simple.



Para hacer una submatriz haga doble clic en la categoría que desee desde la matriz de datos.

n	Sub Marc	
₩ ≦ ■	Sub Matriz 2 POINTS SHOT LOCAL *	
	Sub Matriz	Orden
Descriptores	Ejer K	Ejemplo
Debe selec	cionar los descripto arrastre y suelte o	ores que van en cada eje, donde desee.
		e
1 8 1		Y

Seleccione los descriptores que desea ver y en qué orden arrastrándolos de la lista de la izquierda hasta las casillas del eje X o Y



Haga clic en la pestaña Sub Matriz para ver su nueva sub matriz







5.2.11 Opciones del Timeline

Zoom Q Q Q E puede maximizar o minimizar la línea de tiempo. Para mostrar toda la línea de tiempo haga clic en **Q**.

Modificar el principio o el final de un registro: sitúe el cursor en el extremo izquierdo (principio) o derecho (final) del registro y cuando el cursor se convierta en haga clic izquierdo en el ratón y arrástrelo en una de las dos direcciones según su interés.

Desplazar temporalmente el registro (sin modificar su duración): sitúe el cursor en el centro del registro y cuando el cursor se convierta en haga clic izquierdo en el ratón y arrástrelo en una de las dos direcciones según su interés.

Añadir categoría (fila): haga clic derecho en el ratón en el nombre de cualquier categoría (fila) y seleccione "Añadir categoría". A continuación, escriba un nombre y haga clic en "Ok".

Editar el nombre de la categoría (fila): haga doble clic sobre la categoría en el timeline. Escriba el nuevo nombre en el cuadro de texto y haga clic en para guardar el cambio. Pulsando Enter guardará los cambios y pasará automáticamente a modificar la siguiente categoría.

Eliminar categoría (fila): haga clic derecho en el ratón en el nombre de la categoría que desee eliminar, seleccione "Eliminar categoría" y haga clic en "Sí".

Duplicar categoría (fila): haga clic derecho en el ratón en el nombre de la categoría que desee duplicar y seleccione "Duplicar categoría".

Ordenar el Timeline: haga clic derecho en el ratón en cualquier categoría y seleccione "Ordenar el Timeline por...". Puede ordenar el timeline por el color, nombre, número de registros o de manera personalizada.

Crear un nuevo registro en una categoría: seleccione la categoría donde desea crear el nuevo registro, sitúe la línea temporal vertical en el instante deseado, haga clic con el botón derecho en la categoría seleccionada y seleccione "Crear un nuevo registro en esta categoría" o pulse la tecla "C".

Crear categoría con los registros seleccionados: Para crear una nueva categoría que contenga los registros que haya seleccionado haga clic en **o Todo** desde la rejilla de datos para ver todos los registros en orden cronológico.

Seleccione, manteniendo Ctrl pulsado, los registros que desee, haga clic en Iuego en la opción "Crear una nueva categoría con los registros seleccionados".

Ocultar/mostrar una categoría: seleccione la categoría y haga clic en la opción ocultar categoría o mostrar las categorías ocultas

Ocultar/mostrar el número total de registros: haga clic derecho en el timeline y seleccione la opción mostrar el total de registros de la categoría





Añadir base de datos: Esta opción mezcla todas las bases de datos que quieras en una única base de datos. Esto es muy útil en el caso de que 2 o más personas de un grupo de trabajo estén realizando un registro de acciones del mismo video desde 2 o más ordenadores.

Pasos a seguir:

1- Haga clic en el icono y seleccione **Agregar una base de datos (del mismo video)**

2- Seleccione una base de datos y haga clic en **Abrir**. Inmediatamente los registros de esta base de datos se añadirán en la base de datos abierta anteriormente

Ocultar el Timeline: Desde el menú de opciones del Timeline seleccione **Ocultar** el Timeline

Nota: mientras el Timeline este oculto tan solo podrá ver sus registros por categorías y no por orden cronológico.

Unir registros solapados: Con esta opción los registros que estén solapados se transformarán en un solo registro

Nota: una vez unidos los registros el cambio no se podrá revertir

Solapar información sobre el video (notas y descriptores): Para mostrar texto directamente sobre el video haga clic con botón derecho sobre la ventana del video y seleccione "Mostrar texto sobre el video". A continuación seleccione las opciones que desee en la ventana emergente



Nota: Los videos producidos NO tendrán textos sobre ellos.





5.2.12 Buscador de acciones

En esta ventana se puede hacer todas las búsquedas de acciones que desee. Un ejemplo de búsqueda sería: "Quiero ver todas las faltas de España en el 2º tiempo que ha tirado Xavi por la derecha". Una vez realizada la búsqueda puede crear inmediatamente una película o guardar la búsqueda en una colección de acciones.

Se puede realizar la búsqueda de acciones de un partido o de toda una temporada, sin límites.

Para acceder al buscador de acciones haga clic en 🔍



Seleccione la base o bases de datos en la que desea realizar la búsqueda y haga

clic en a continuación haga clic en para comenzar la búsqueda de acciones

Podrá buscar acciones por categorías o por descriptores haciendo seleccionando en • Categorías

Descriptores

n			Đũngu	ede - Nacsport Eilte		X
Mis Análisis Mis Análisis: 1 Registros: 2	55					
Calegorian Descriptores	" 8	Abrir o gva	der les crit	erice de büsquede		
TURPHOVER C Protocol Statuto Protocol St						
					Registrose	
Regiment	here	fe.	Vdeo	Enne de datos	Descriptores	
						4 ⊡ £

Para añadir los registros a una presentación haga clic en 🗔 o pulse la tecla 3 si hay una presentación abierta

Para crear un video con los registros buscados haga clic en 🎬

Para ver el registro seleccionado haga clic en レ

Se puede realizar la búsqueda de acciones de un partido o de toda una temporada, sin límites.





5.2.13 Exportación

Con esta herramienta podrá exporta su base de datos de diferentes maneras:

Como un archivo xls en el que se muestran los registros por orden cronológico.

Como un archivo xls en el que se muestra el porcentaje de cada categoría.

Como un archivo xml para trabajar con otros programas.

Como un archivo xls.

Para realizar una exportación haga clic en 🔽 y seleccione la opción que desea



Podrá exportar archivos .xml que contengan tan solo las categorías que seleccione. Para ello haga clic en cualquier de la opciones de exportación de archivos .xml y seleccione las categorías que desea exportar en la ventana que aparecerá.

\cap		Export as XML file 🗙
V	Gelect	al
	0	Categories
1		TIRO
2	M	RECUPERACIÓN
3	\checkmark	PÉRDIDA
4	\mathbf{N}	GOL
5		FALTAS
6	$\mathbf{\nabla}$	DEFENSA
7		CORNERS
8		ATAQUE
		Evnort as XMI file





5.2.14 Acceder al tiempo del descriptor

En el Timeline:

1- Haga clic en 🗹 Mostrar descriptores

2- Introduzca el retroceso (en segundos) que desea que se produzca cuando visualice el descriptor. Retroceso 5

3- Haga clic en el registro que contenga el(los) descriptor(es) que desee visualizar.

5	NOT PLAYING	03:17	05 ^
7	POSESSION	03:26	03
4	2 POINTS SHOT LOCAL	03:34	03
8	NOT PLAYING	03-41	16 ~
<			>

4- Haga clic en el descriptor que desee visualizar.

Centre	03:39
2 POINTS MADE	03:39
1st Q	03:39

En la Matriz de datos:

1- Haga clic en • Mostrar por Descriptores

2- Introduzca el retroceso (en segundos) que desea que se produzca cuando visualice el(los) descriptor(es).

2 Retroceso en segundos

3- Haga clic en el descriptor que desee visualizar.





5.2.15 Vincular videos a una misma base de datos

Esta herramienta permite al usuario, revisar acciones desde dos perspectivas, simultáneamente, y seleccionar la preferida para llevarla posteriormente a una presentación.

Ejemplo: se puede trabajar en un mismo Timeline con el video ofrecido por la televisión y el video obtenido mediante grabación de tú propia cámara de un mismo evento.



Para vincular hasta 4 vídeos a una misma base de datos siga estos pasos:

- 1- Vaya al menú principal del programa y haga clic en Bases de Datos NAC
- 2- Haga doble clic en la base de datos que desee vincular con otro video.
- 3- Haga clic en Timeline
- 4- Haga clic en el icono 🔛 y seleccione vincular videos adicionales.
- 5- Seleccione en que pestaña desea añadir el video y haga clic en 🖿

6- Seleccione el video que desea y sincronícelo en caso necesario con el original usando la barra <u>de tiempo</u>

7- Haga clic en 🗹 y podrá ver los distintos videos simultáneamente.



Para alternar la vista entre los distintos videos y mosaico (4 videos al mismo

tiempo) seleccione la vista que desea haciendo clic en 1234 pulsando las teclas 4,5,6,7.

En caso de producir un video desde el timeline mientras se muestra la vista en mosaico, el video final mostrará la vista en mosaico.

Para añadir un video en mosaico a la presentación pulse ctrl+3





5.2.16 Crear nota de audio

5.2.16.1 Desde el Timeline:

a) Seleccione un registro en el Timeline



- c) Haga clic en Iniciar grabación.
- d) Una vez finalizada la grabación, para guardar la nota de audio, haga en el icono

5.2.16.2 Desde la ventana de propiedades de los registros:

- a) En el bloque de registros del Timeline, haga doble clic en un registro.
- b) En la sección Nota de audio, haga clic en el icono



- c) Haga clic en Comenzar grabación.
- d) Una vez finalizada la grabación, para guardar la nota de audio, haga en el icono

5.2.16.3 En Presentaciones:

- a) Una vez abierta una presentación, haga doble clic en el registro que desee.
- b) Haga clic en el icono



c) Haga clic en **Comenzar grabación.**







5.2.17 Buscador de notas y descriptores

- a) En el Timeline, haga clic en el icono 🔒.
- b) Seleccione si desea realizar una búsqueda por notas o por descriptores

0	Buscador de Notes o Descriptores	X
• Buccar per nelas		
Descar per descriptores		
Solo-con vota de audio		
Coincidencies = 0		
Noribre Audo	Notes	

c) Inserte el texto que desee buscar. A medida que va escribiendo irá apareciendo el número de coincidencias.

0		Buscedor de Notes o Descriptores	х
• Bucarporrolas			
• Burgar per decor	(*)+++		
Solo-con nota de	audio		
90			
Concidenciae =	54		
Nonbre	Auto	Descriptores	4
POSSESSION LICAL			Г
SHOT LOOK.		Geed	
POSSESSION VISITOR			
POSSESSION VISITOR			
POSSESSION VISITOR			L
POSSESSION VISITOR			
PASSES VISITOR		Geod	
POSSESSION UDDAL			L
PRISES LOCAL	10	Good	
4			۶





Ayer 1 - Discording Astorn - Discording -	tailed bucceded Player 6	failed	tailed .	cceded succed	Player K Player 4 Player 3 Player 2	beckward beckward beckward	forward forward forward		
Ayer 1 - Poisse 4 - Poisse 2 - Poisse 3 -	Bucceded Player 6	succeded a	ucceded su	cceded succed	Pikyer 2	Dartuard	forward.		
yer2 Distance Distanc	Player 6	Barer 4			ed Player 1	Backward	forward	sneard	_
Passa	The Party Name of Street, or other		Payer 3	Nayer2 Playe	R.1	0 18	32 48	84 .80	
and the second se	Piayer 1	Shots in,	out of th	ne area 509	6	Total sum	of actions by p	layers	
- Inderdrafacters	Player 2	Shots in,	out of th	e area 259	b	AVER THE R			
er 3 Dresing	Player 3	Shots in,	out of th	e area 339				\wedge	
- Saises	Player 4	Shots in,	out of th	e area 100	96		/		
- Individual action	Player 5	Shots in,	out of th	e area 0%		94	#1 /h	anere 1	
er 4 Final Planer	ice of actions b	y players	-					anna -	
Pay Indicative action Play	met right	141.	CHEMIN						
er & Pay	er 1 let	600	.		_		Pager 2 . C		
- Pathen Play	17 A 10/4							Y	
140		1.00	1 dente						

5.2.18 Paneles de gráficos

Los paneles le permitirán ver una representación gráfica de las acciones acontecidas en un evento, con el objetivo de interpretar con mayor facilidad lo que ha sucedido durante el evento.

5.2.18.1 Creación de paneles de gráficos

Podrá hacer uso de 2 métodos para mostrar la información que desea en su panel de datos.

1. Gráficos

V

Los paneles le permitirán ver una representación gráfica de las acciones acontecidas en un evento, con el objetivo de interpretar con mayor facilidad lo que ha sucedido durante el evento.

Para abrir un panel haga clic en 🛄 y seleccione el panel que desea abrir y haga

Para abrir varios paneles al mismo tiempo selecciónelos y haga clic en clic en

Para crear un panel de gráfi<u>cos</u> haga clic en 🛄 y seleccione "Crear nuevo panel" a continuación haga clic en Ŀ

Seleccione el tipo de gráfico que desea crear y luego haga clic en las categorías y descriptores que desea mostrar. Los gráficos de tarta y donut tan solo podrán contener una categoría en caso de añadir descriptores, los gráficos de líneas podrán ser solo de categorías o solo de descriptores

Para cambiar el color de un elemento haga clic sobre el mismo y seleccione el color que desea. Para añadir el mismo color a todos los elementos que se dispone a añadir haga clic en "Mismo color para toda la serie"

Para bloquear los elementos del panel haga clic con el botón derecho y seleccione la opción que desee.





Para mostrar la cantidad de tiempo durante la que ha sucedido un acción en lugar de la cantidad de acciones que han sucedido haga clic en

Cantidad de acciones sucedidas:



Tiempo durante el que han sucedido las acciones: POSSESSION B 0 8.192 16.384

Para crear un gráfico relativo a un grupo seleccione cualquiera de los gráficos de tartas o donut y haga clic en la categoría o descriptor que desea ver y después en "Relativo a un grupo" seleccione el grupo al que pertenece la categoría o descriptor que seleccionó. Ahora el gráfico muestra el total lo seleccionado respecto al total del grupo.

Ejemplo:

Si selecciona varios jugadores relativos a un grupo que contenga el total de jugadores podrá ver la participación de los jugadores seleccionados con respecto al resto. Para hacer esto seleccione los jugadores que desea ver, seleccione "Relativo a un grupo" y seleccione el grupo al que pertenecen los jugadores.



Para crear un gráfico que funcione como filtro haga clic en la categoría que desee, después en los descriptores que desee y por último en "Modo filtrado", cuando esta opción está activa tan solo se mostrarán las categorías que contengan al mismo tiempo todos los descriptores seleccionados.

Ejemplo:

Para ver todos los tiros por la derecha dentro del área. Seleccione la categoría tiros, el descriptor derecha y el descriptor dentro del área. Seleccione "Modo filtrado". Ahora tan solo aparecerán en el gráfico los tiros que contengan el descriptor derecha y el descriptor dentro del área al mismo tiempo.

•	@Cereina@Certeildeland	
1		
2		
*		
*		
2		
a		



nocsdor

manual de usuario

2. Etiquetas

Las etiquetas le permitirán ver una representación numérica de las acciones acontecidas en un evento, con el fin de interpretar con mayor facilidad. Podrá crear 3 tipos de etiquetas, la etiqueta simple, la etiqueta de tiempo y la etiqueta de datos.

Para crear una etiqueta simple haga clic en 💟 y establezca un nombre para

etiqueta, para cambiar el color de la etiqueta haga clic en esta etiqueta tan solo muestra texto y puede ser usada para organizar el panel.

Para crear un etiqueta de tiempo haga clic en D para cambiar el color de la

etiqueta haga clic en **l'una de l**, esta etiqueta muestra un contador de tiempo que coincide con el tiempo del video.

Para crear una etiqueta de datos haga clic en 逆 seleccione la categorías o descriptores que desea que se muestren.

Ejemplo:

Para crear una etiqueta que muestre el total de acciones por la derecha de un jugador haga clic en el nombre del jugador y en el descriptor derecha

Jugador 1, Derecha: 41

Para cambiar el color de la etiqueta haga clic en

Para establecer un Alias para <u>la etiqu</u>eta escriba el alias en el cuadro

correspondiente y seleccione Alias ahora la etiqueta mostrará el texto que hemos establecido para ella

Etiqueta sin alias:

FALTAS Lateral Tiro Jugada Dentro área = 0

Para ocultar el texto de la etiqueta y mostrar solo el valor numérico de la misma haga clic en 🔽 Oculta el texto

Para mostrar la cantidad de tiempo durante la que ha sucedido un acción en lugar de la cantidad de acciones que han sucedido haga clic en

Cantidad de acciones sucedidas:

Possession A: 119

Tiempo durante el que han sucedido las acciones: Possession A: 35:42







Etiqueta con alias:

Balón parado 0



Para crear una etiqueta relativa a un grupo haga clic en la categoría o descriptor que desea ver y después en "Relativo a un grupo" seleccione el grupo al que pertenece la categoría o descriptor que seleccionó. Ahora el gráfico muestra el total lo seleccionado respecto al total del grupo en forma de porcentaje, para verlo en forma de valor absoluto haga clic en Valor absoluto.

Porcentaje Dentro = 20% Valor absoluto Dentro = 3/15

Para ver el ID de una etiqueta mantenga pulsado Alt Gr. Esto le ayudará a crear etiquetas relativas a otras etiquetas

Para crear una etiqueta que se comporte como una suma de elementos haga clic en la categoría que desee, después en los descriptores que desee y por último en "Actúa como suma", cuando esta opción está activa la etiqueta mostrará la cantidad total de la categoría que contiene uno de los descriptores sumada a la cantidad total de categorías que contiene el otro de los descriptores.

Ejemplo:

Para ver todos los tiros que hubieron por la derecha y todos los tiros que hubieron dentro del área. Seleccione la categoría tiros, el descriptor derecha y el descriptor dentro del área. Seleccione "Actúa como suma". Ahora aparecerán en el gráfico los tiros por la derecha y también los tiros dentro del área como un solo valor para ambos casos.

Para establecer una alerta establezca el valor al que ha de llegar la etiqueta para que salte la alarma.

Ejemplo:

Para establecer una alerta por goles cree una etiqueta y seleccione la etiqueta gol, establezca los valores que desee para establecer los niveles de alarma por ejemplo 1,3 y 5. Ahora cuando la etiqueta gol llegue al valor 1 saltará la primera alarma, cuando llegue al valor 3 saltará la segunda alarma y cuando llegue al valor 5 saltará la última alarma



Cálculos para etiquetas de datos

Podrá añadir cálculos con los que modificará los valores de una etiqueta de datos

de la forma que desee. Para ello haga clic en editar etiqueta y luego en podrá elegir el tipo de cálculo que desea aplicar. Podrá calcular valores simples en una sola etiqueta de datos (sumar, restar, multiplicar o dividir en función a un número concreto) y también podrá calcular valores entre etiquetas de datos (sumar, restar, multiplicar o dividir los valores de las etiquetas a medida que se generan)

Para hacer un cálculo en función a un número concreto haga clic en el tipo de operación en el cuadro desplegable y añada el valor que desee en la casilla correspondiente. Haga clic en aceptar y su etiqueta se habrá modificado.





Para hacer un cálculo en función a otra etiqueta haga clic en etiqueta de datos que desea usar para realizar los cálculos y por último seleccione el tipo de operación en el cuadro desplegable.

Tenga en cuenta que podrá realizar varios cálculos en cada etiqueta, por ejemplo sumando el valor de 2 etiquetas y luego multiplicando el resultado por 2, para ello deberá generar un cálculo en función a una etiqueta y un cálculo en función a un número concreto.

Ejemplo:

En un partido de baloncesto puedo contar la cantidad de tiros que han habido y también calcular el total de puntos anotados gracias a esos tiros. Para ello cree una etiqueta con los 3 tipos de tiros distintos:

Tiros de 1 = 12 Tiros de 2 = 16 Tiros de 3 = 9

Ahora añada un cálculo en función a un valor concreto a cada etiqueta para saber cuántos puntos se han marcado con cada tipo de tiro, en el caso de los tiros de dos tiene que multiplicar el valor de la etiqueta por 2

	Operación	Valor	Resultado
目	х	2	= 0

De esta forma consigue el valor total de los puntos anotados según cada tipo de tiro

Tiros de 1 = 12 Tiros de 2 = 32 Tiros de 3 = 27

Para calcular el total de puntos anotados en el partido puede realizar un cálculo en función a una etiqueta de datos, para ello cree un nueva etiqueta y realice la operación sumando las tres etiquetas anteriores

	Operación	Valor	Resultado
目	+	ID: 511	= 12
Ê	+	ID: 510	= 39
Ê	÷	ID: 509	= 71

De esta forma obtiene el total de puntos anotados en el partido





5.2.18.2 Otras propiedades de los paneles de datos

Paneles múltiples

Teniendo varias bases de datos podrá abrir un panel de datos que contenga la información de todas esas bases de datos.

Para ello haga clic en 📶. Si quiere añadir un análisis que no tiene abierto podrá hacerlo haciendo clic en **E**, seleccione los análisis que quiere abrir y haga clic en y por último en



Teniendo un panel múltiple abierto podrá ocultar datos de uno o más de los análisis desmarcándolo y haciendo clic en 乞

+ 3		1		✓	
 Bases de Datos	Panel	les cre	eados		
☑ HD J36 LIGA ADELANTE Sporting - Malle	SPO				
J33 LIGA ADELANTE Zaragoza - Sportin					
J34 LIGA ADELANTE Sporting - Alaves_i					
☑ SD J35 LIGA ADELANTE Llagostera - Sp					

También podrá abrir paneles múltiples directamente desde el entorno "Mis análisis" seleccionando los análisis que desea y haciendo clic en 🔳

Editar propiedades del registro

Podrá editar las propiedades del registro directamente desde la ventana de vista preview de un panel de datos. Para ello haga clic en una barra, sección o etiqueta para ver las acciones contenidas por el elemento seleccionado. Ahora haga doble clic sobre el registro que desea modificar o haga clic en 🔳







6. MIS ANÁLISIS

En este entorno se pueden consultar todas las bases de datos NAC creadas o importadas por el usuario.

	Mis Andria					х
+ 1 B P • C B						
Outabases Naceport 27 }	Ease de detra	Video *	Fecha	Register	Videos vincidados	
and been the	1 HO JOELISA BINA Celle - Sevilla rec	HD 200 LIGA BDIA Gela - Serdanpä			C When Wanger Desktop 40	88
signal 41	NO JATUGA ADELANTE Las Paleas	HO HO LIGA ADELANTE Las Patrias - Alexan mult	10/06/2015		HELIGA ADELANTE Las Palmas-	a.
My Analysis 121	3 Ruevo regime 11 pear 2015 05_44 PM rue	HO JA2UGA ADELANTE Las Palmas	11/06/2015		QUE NOUSANDELM	11
My Dfr [142] Samphy [4]	NO JULIUSA ADDANTE Las Palmas-	HO JICIUGA ADELANTE Cas Palmas - Alamas med	10/06/2015		ACLIGA ADELANTE Las Palmas	a.
	10 J42 DIGA ADELANTE Legares	HO JAC CIGA ADELANTE Legane	01/06/2015		AD LIGA ADEUNITE Legenes	а.
	6 Namo registre 11 junio 2015 05,41 PM mar	HO JATUGA ADRIANTE Legenes			EVED ARTUSA ADRIANTE	1
HO JC USA ADELMITE Las Palvas - Alexes Ani	10 JOLIGA ADELANTE Maanden	HO JICTLIGA ADELANTE Human	0106-2015		AD LIGA ADELANTE Meander-	81
HO HO LICH ADELANTE Legerer Zaregosine	BIO JAZELIGA ADELANTE Navancia	HO JOLISA ADELANTE Numeron	1006-2015		47HD ACUSA ACCUMITE	1
HO SCIENT RELATE Manager Habits re-	NO 242UGA ADELANTE Permadka	HO JAD LIGA ADELANTE Platendere -	10/06/2015	257	ACUSA ADELANTE Parterative	1
HO JA2 UGA ADELANTE Portendine - Akonton nac HO JA2 UGA ADELANTE Portendine - Akonton nac HO JA2 UGA ADELANTE Portendine - Esicolaria E nac	18 HO JAC LIGA ADELANTE Parmatina	HO JAILINA ADELANTE Recentre	11.06/2015		HE LIGA ADELANTE Remedino	e.
- PO 2421/UGA ADELANTE Sabadel - Oraniza rec	11 HO JAT LIGA ADELANTE Sababel-	HO JAC LIGA ADELANTE Sabadat	15/06/2015		HET LISA ADELANTE Sabalat	1
- B HO HOLLIGA ADELANTE Sabadel - Granura, 2nac	12 HO JACUSA ADELANTE Saladel	HO JAZUEA ADRIANTE Saladat	11/06/2015		HELSA ADELANTE Salant	1
 JH1135AADEUNTE Sporting - Sabalebrast JH1135AADEUNTE Sporting - Sabadel: Time: 	11 HO HE LIGA ADELANTE Sababel	HO HOLIGA ADELANTE Salah	11.06/2015		HELMA ADELANTE SADARA	1
All UGA ADILANTE Sponig - Sabade 1, backapina: All USA ADILANTE Sponig - Sabade 1 haskapina:	14 LIGA ADELANTE Spering	HE USA KOELINTE Sponing - Subvint opt	04/06/2015		UGA ACILLANTE Sporting	1
JAT USA ADELANTE Sporing - Sabadet, 3 nac	IN JAY USA ADELAWTE Sporing - Sabadak Jina	AT UGA ADDUATE footing Tababiling4	13/06/2015		ATURI LIGA ADELANTE GANNES	
- III JHT USA ADELANTE Sporing - Sabadel, 4 nac III USA ADELANTE Sporing - Sabadel, 5 nac	16 JAT DEA XOELAWTE Scoring - Extended rec	ATT LIGA ADDUATE Sporing - Sababiling A	05/06/2015		TUHT LISA ADELANTE Sporting	
art USA AD/CANTE Sporing - Sabalet, Sinac	17 HI USA KOLUNTE Source Saturd 2 na	AT USA IOTLASTE Sportig - Subjecting4	1306/2015		ATURI LIGA ADELANTE Same	

Para acceder a las presentaciones, al timeline o al entorno de observación y registro haga clic en el nombre de la base de datos de color verde que desee y seleccione la opción que le interese.



Si la base de datos aparece en color rojo significa que el video asociado a ésta se encuentra en una ubicación distinta a la última vez que se utilizó, que tiene un nombre distinto o que el video ha sido eliminado. Si el video todavía existe se puede asociar haciendo doble clic en la base de datos en color rojo y buscándolo.





Además podrá:

<u>Crear subcarpetas</u>: haga clic en la carpeta deseada y, luego, haga clic en



Eliminar carpetas (y sus bases de datos contenidas) o bases de datos: haga clic en

111 la carpeta deseada y, luego, haga clic en

Asignar carpeta favorita: Haga clic en la carpeta deseada y, luego, haga clic en

<u>Seleccionar el directorio de las carpetas</u>: Haga clic en 🗱 y seleccione el directorio.

Acceder a la carpeta donde se encuentras las bases de datos: Haga clic en

<u>Auto-enlazar videos perdidos : C</u>on esta opción podrá enlazar rápidamente los videos de sus análisis en caso de haberlos cambiado de carpeta.

Para ello haga clic con botón derecho sobre cualquier análisis que tenga un video no enlazado. Seleccione la opción "auto-enlazar" y busque la carpeta en la que se encuentra el video. El programa buscará todas las coincidencias dentro de la carpeta seleccionada y enlazará todos los videos con sus correspondientes análisis.

Nota: Esta opción buscara dentro del directorio carpeta por carpeta. Esto quiere decir que en caso de realizar una búsqueda en C: el programa buscará el video en el todo el disco duro (este proceso puede durar varios minutos)

Buscar rápidamente un análisis concreto en función a su nombre, su video o la fecha en la que se realizó: Para ello seleccione el tipo de búsqueda que desea realizar (por nombre, video o fecha) y escriba en la barra de búsqueda lo que desea que aparezca.





7. HERRAMIENTAS

7.1 Unir y convertir archivos de vídeo a AVI	Pág. 103
7.2 Importar/exportar archivos .XML	Pág. 104
7.3 Importar base de datos desde Tag&Go	Pág. 105
7.4 Importar bases de datos de OPTA	Pág. 106
7.5 Unión rápida de archivos de un mismo origen	Pág. 107
7.6 Unión rápida de archivos de un mismo origen y análisis	Pág. 108
7.7 Importar .TLcodes desde Gamebraker / SportCode	Pág. 109





7.1 Unir y convertir archivos de vídeo a AVI

Con esta herramienta puede convertir múltiples archivos de video a un único archivo de video en formato AVI.

Los formatos de entrada que soporta Nacsport son: AVI, WMV, MOV, MPEG, MPG, MOD, M2V, MTS, M2TS, VOB, MP4 y AVS

Pasos a seguir:

- 1- En el menú principal de Nacsport, haga clic en Herramientas.
- 2- Haga clic en Unir y convertir varios archivos de video.

0	Unit y convertit erchivos de vídeo		X
+ - 1			
Video Bitrate (200013an -	+ 4.0 Ob cada 100 minutes (April)		
		Guardiar y producir	10

- 3- Haga clic en 🖬.
- 4- Seleccione el(los) video(s) que desea convertir a AVI y haga clic en Abrir.

a(Q3+1)	Second St. A. (197	Aprilia - Privana	
			A constraint of the second sec
	n a Austa Potes	has an	+.0)(here
A Trenge Colors Colo			
A Deserver 2 Deserver 2 Deserver			
A Marrie			
			- 11

5- Haga clic en 🎬

n	(Unir y convertir exchivos de video		X
+ - 0				
29.34 - MQU00156.46 07.10 - MQU00157.66 29.34 - MQU00157.66 00.53 - MQU00159.66	8.6 8 8			
Procesar audio				
Video Bitrate	6001 Fbps -	= 4.0 Gb cada 100 minutos (Aprox.)	Geardiar y producir	5

6- Escriba un nombre y elija una ubicación para el video que va a ser generado.





7.2 Importar/exportar archivos .XML

- * Para importar un archivo .XML:
- a) En el menú principal del programa, haga clic en Herramientas.
- **b)** Seleccione **Importar.**
- c) Seleccione Importar archivo XML (programas basados en Timeline).
- d) Haga clic en el icono 🗖
- e) Busque el archivo .XML y haga doble clic sobre él.
- f) Elija nombre y destino para la base de datos .NAC y, a continuación, haga clic en Guardar.
- g) En el apartado 3, haga clic en el icono 🔼.
- h) Seleccione el video que desea vincular con la base de datos .NAC y haga doble clic sobre él.
- i) Haga clic en Abrir el Timeline.
- * Para exportar un archivo. XML:
- a) Una vez abierto el Timeline con el archivo que desea exportar, haga clic en 🔽
- b) Selecciona Exportar .XML
- c) Elija nombre y destino y, a continuación, haga clic en Guardar.
- **Nota:** Podrá exportar archivos .xml que contengan tan solo las categorías que seleccione. Para ello haga clic en cualquier de la opciones de exportación de archivos .xml y seleccione las categorías que desea exportar en la ventana que aparecerá.



7.3 Importar base de datos desde Tag&Go

En el menú principal de la sección de herramientas seleccione importar y haga clic en **importar desde Tag&Go**

Haga clic en 🗖 y seleccione la base de datos que desea importar

7.4 Importar bases de datos de OPTA

En el menú principal de la sección de herramientas seleccione importar y haga clic en **importar f24 OPTA**

Haga clic en 💟 y seleccione el archivo que desea importar

Haga clic en 🛄 y seleccione el video que desea vincular

Haga clic en

7.5 Unión rápida de archivos de un mismo origen

Con esta herramienta puede convertir múltiples archivos de video a un único archivo de video conservando el formato original, de una forma muy rápida.

Ejemplo: Archivos de cámara de video que genera varios archivos por partido. Esta unión es solo válida para archivos del mismo origen.

Los formatos de entrada que soporta Nacsport son: AVI, WMV, MOV, MPEG, MPG, MOD, M2V, MTS, M2TS, VOB, MP4 y AVS

Pasos a seguir:

- 1- En el menú principal de Nacsport, haga clic en Herramientas.
- 2- Haga clic en Unir rápidamente archivos de video del mismo origen.

- 3- Haga clic en 🖶.
- 4- Seleccione los videos que desea unir y haga clic en Abrir.
- 5- Haga clic en

6- Escriba un nombre y elija una ubicación para el video que va a ser generado.

7- Marcando la opción "crear archivo de tiempos" se generará un registro, una vez comience un análisis, correspondiente al inicio de cada uno de los videos



7.6 Unión rápida de archivos de un mismo origen y análisis (archivos .nac)

Con esta herramienta puede unir varias bases de datos con distintos videos en único archivo.

Pasos a seguir:

1- En el menú principal de Nacsport, haga clic en Herramientas.

2- Haga clic en Unir rápidamente archivos de video de un mismo origen y análisis (archivos .nac).

Unir rápidamente videos del mism	o origen y análisis (archivos .nac)	
+ = 🛍	+ = â	
Añadir archivo de video	Bases de Datos	
	Nombre del nuevo archivo 🖿	

- 3- Haga clic en 🖬.
- 4- Seleccione los videos que desea unir y haga clic en Abrir.
- 5- Haga clic en 💾



6- Escriba un nombre y elija una ubicación para el video que va a ser generado.





7.7 Importar .TLcodes desde Gamebraker / SportCode

Podrá importar su trabajo realizado en Sportcode o Gamebraker a Nacsport manteniendo su información. Para ello haga clic en la pestaña de herramientas desde el menú principal, luego en importar y seleccione la opción correspondiente.

Herramientas	Ayuda			
Importar			>	Importar desde Nacsport Tag&go
Búsqueda				Importar archivo XML (programas b:
Digitalizar video			Ctrl+D	Importar F24 Opta
Sincronizar una Base de Da	itos con un '	Video		Gamebraker / SportsCode .TLcodes

A continuación se busque el archivo .TLcodes que desea importar dentro de la carpeta .SCpkg correspondiente y haga doble clic sobre él. El programa buscará automáticamente el video y lo vinculará a la base de datos creada.

	×
Pi	oceso finalizado correctamente
Este nuevo análisis se guardará en: C:\Users\Nacsport\Desktop\LIONS VS UPM	.SCpkg\LIONS VS UPM.SCpkg\LIONS VS UPM.nac
Video utilizado C:\Users\Nacsport\Desktop\LIONS VS UPM	.SCpkg\LIONS VS UPM.SCpkg\MOVIE DATA folder\LIONS VS UPM.mov
	Timeline

Para abrir la base de datos y comenzar a trabajar con ella haga clic en Timeline





8. ANEXO

8.1 Importar y exportar bases de datos	Pág. 111
8.2 Emision en tiempo real	Pág. 112
8.3 Opciones generales	Pág. 115
8.4 Actualización 2.3.5	Pág. 116





8.1 Importar y exportar bases de datos

Importar y exportar bases de datos de Nacsport es tan sencillo como copiar la base de datos que desea y pegarla en otro pc.-

Exportar

Para esto podrá usar 2 métodos:

A)

- 1- Vaya a la carpeta Mis Documentos
- 2- Abra la carpeta NAC SPORT DATA
- 3- Abra la carpeta Databases Nac
- 4- Copie los archivos .nac que desea de esta carpeta

B)

- 1- Desde el menú principal de Nacsport haga clic en Mis análisis
- 2- Seleccione la base de datos que desea exportar



4- Haga clic con boton derecho y seleccione copiar



Importar

Para esto podrá usar 2 métodos:

A)

- 1- Vaya a la carpeta Mis Documentos
- 2- Abra la carpeta NAC SPORT DATA
- 3- Abra la carpeta Databases Nac
- 4- Pegue los archivos .nac que desea en esta carpeta

B)

1- Desde el menú principal de Nacsport haga clic en Mis análisis

2- Haga clic en con botón derecho sobre uno de los icono de carpeta y seleccione pegar para importar el archivo que ha copiado previamente





8.2 Emisión en tiempo real

Con esta herramienta podrá emitir en tiempo real, a través de una red wifi, lo datos que obtenga durante el análisis a cualquier dispositivo conectado a dicha red.

Emisión desde observación:

Para hacer esto haga clic en **en la ventana de control de registro en el** entorno de observación.

Para emitir un panel haga clic en 🛄 seleccione el panel que desea abrir y haga clic en

Establezca en cualquier navegador de cualquier dispositivo la dirección IP de su ordenador. Podrá encontrar la dirección IP en la esquina superior izquierda de su pantalla.

nacsport_acer:8080	Ċ.	X
192.168.1.1:8080		

Para cambiar la configuración de la emisión haga clic en 🛱



Para modificar el intervalo de tiempo en el que se emiten los datos a los dispositivos haga clic en el cuadro desplegable de la opción que desea modificar.

Para seleccionar el tiempo de refresco de los datos en el dispositivo que recibe los datos haga clic en el cuadro desplegable de la opción que desea modificar.

Para que la emisión de datos comience automáticamente cada vez que iniciar una nueva observación haga clic en

Para crear presentaciones de forma automática con los registros seleccionados en el dispositivo que recibe al emisión haga clic en

Para no emitir las jugadas en tiempo real haga clic en 🔽 No emitir el Play by Play

Para iniciar la emisión de paneles cada vez que se abra uno haga clic en Para iniciar la emisión de paneles cada vez que se abra uno haga clic en





Para ver lo datos emitidos escriba la dirección IP de su ordenador en cualquier navegador de cualquier dispositivo conectado a las misma red WIFI que su PC.



Para ver un panel en tiempo real pulse en "Live dashboard"

En este entorno podrá ver el estado actual del panel de datos que esté abierto en el PC que registra los datos.

Live annhoard	Danifocand history	Play by play	My payint	In game drawings	Sacuport (152,158, 1,150	
Beitari Interval 15 secon	in Last related 1555 201	NEADAN				
Carlaman Tarayont 1	141.8		Noventi	n Gayna-T	7(+1) 2 0	
E.	Une			201500	up	
			ana Centin		Arr.	1
-				2012		

Para ver un registro histórico de los paneles a lo largo de un evento pulse en "Dashboard history"

En este entorno podrá ver la evolución de un evento a través de los paneles generados durante el mismo



Para ver la emisión de jugadas en tiempo real pulse en "Play by play"





Liver	Smitboa	ed Deshboor	d history 🛛 🕅	by play My pl	inyint in gan	ne drawings	Naciport
Retord	Interval	3, Last releast: 19/06	2015 1845 52				
Statt	End	Category	Descriptors	Status United			
80.06	00.10	7(8)4-0188		+			Section and
13.56	10.54	PASSES LOC	panet.	• •	1. 1.		
10.11	23.34	PASSES LOC	in half	*		- 2	
2.47	12:45	PASSES LOC		4			
2.42	22:47	PAGENTS LOC	Det half	• •			
13.37	36.63	P031813008	Cardine Sol that	÷			
in ai	22.43	TURN-OVER	(vit heft	+			
1-14	10.17	P015555500	Bad .	4		+++ :	*-*/
15-22	22.04	0046 A30X	Ext half	4			

En este entorno podrá ver las acciones que han sido registradas. Para ello pulse en \checkmark para producir la acción en el PC, luego pulse en \circlearrowright para reproducir la acción.

Pulsando en 😟 establecerá esa acción como favorita.

Para ver la lista de acciones seleccionadas como favoritas pulse en "My playlist"



Para ver las acciones pulse sobre las mismas. Estas jugadas podrán verse tras perder la conexión a la red WIFI.

Para ver los dibujos en tiempo real pulse en "In game drawings"









8.3 Opciones generales

8.3.1 Mostrar el tiempo del video.

Ahora podrá seleccionar 4 formas distintas de mostrar el tiempo del video. Para ello vaya al menú principal del programa, haga clic en la pestaña de herramientas, haga clic en "Opciones" por último haga clic en "Reproductor de video" y seleccione la opción que desee

Formato del tiempo					
• MM:SS	٠	MM:SS:FF			
• MM:SS:mm	0	HH:MM:SS:mm			





8.4 Actualización 2.3.5

<u>1. PLANTILLA DE CATEGORÍAS</u>

1.1 Alias para botones

Podrá añadir un alias a sus botones con el fin de ahorrar espacio en sus plantillas.

Para ello haga clic en el botón que desea desde la ventana de edición de la plantilla. A continuación haga clic en Alias y escriba el Alias en el recuadro inferior.

Botón sin Alias (nombre original):

PICK AND ROLL LATERAL

Botón con Alias: PBL

NOTA: En timeline, matriz de datos y buscador de acciones la categoría mantendrá su nombre original

1.2 Quitar categorías del play by play

Podrá seleccionar que categorías muestra en el Play by Play a la hora de realizar una emisión en tiempo real.

Para ello seleccione la categoría que desea y haga clic en Añadir al play by play en la parte inferior de la ventana de edición de la plantilla.

Nota: Por defecto todas las categorías se enviarán al Play by Play

2. OBSERVACIÓN

2.1 Contadores en modo tiempo para botones manuales

Podrá mostrar la cantidad de tiempo que se está registrando con un botón manual en lugar de la cantidad de veces que se ha registrado el mismo.

Para ello seleccione el botón manual que desea desde la ventana de edición de la plantilla y haga clic en Etiqueta de tiempo

Botón en modo tiempo: Posesión 00:28

2.2 Tiempo personalizado para captura con retardo

Para seleccionar el tiempo de retardo durante la captura en tiempo real haga clic

con el botón derecho sobre el icono P en el entorno de Registro en Tiempo Real y seleccione la opción que desee.







3. TIMELINE

3.1 Doble clic para renombrar categorías

Para cambiar rápidamente el nombre de una categoría haga doble clic sobre ella en el timeline. Escriba el nuevo nombre en el cuadro de texto y haga clic en para guardar el cambio. Pulsando Enter guardará los cambios y pasará automáticamente a modificar la siguiente categoría.

3.2 Mejoras en la herramienta de dibujo

Con estas nuevas opciones podrá modificar la fuente del texto haciendo clic en Para establecer un fondo opaco para el texto seleccione el color en Color de fondo

3.3 Sincronizar categorías seleccionadas

Para ajustar el tiempo de varias categorías al mismo tiempo haga clic 🗐 y selecciones las categorías que desea modificar. El próximo cambio que realice se limitará a las categorías seleccionadas.

3.4 Crear categoría con los registros seleccionados

Para crear una nueva categoría que contenga los registros que haya seleccionado haga clic en todo desde la rejilla de datos para ver todos los registros en orden cronológico. Seleccione los registros que desee, haga clic en y luego en la opción "crear una nueva categoría con los registros seleccionados".

3.5 solapar información sobre el video (notas y descriptores)

Para mostrar texto directamente sobre el video haga clic con botón derecho sobre la ventana del video y seleccione "mostrar texto sobre el video". A continuación seleccione las opciones que desee en la ventana emergente



Nota: Los videos producidos NO tendrán textos sobre ellos.







3.6 Producir video con logo

Para añadir un logo al video final haga clic en 🔯 desde la ventana de producción de video y luego en 🖴



Añada el logo que desee haciendo clic en sy buscando el archivo correspondiente. Seleccione la posición que ocupará el logo haciendo clic en las opciones correspondientes

Nota: El tamaño recomendado para el logo variará en función de la resolución del producción del video final.

3.7 Producir video con transiciones

Para añadir una transición entre 2 registro de su presentación haga clic en 🔛 y luego en "añadir transición de video" y seleccione el tipo de transición que desea añadir.

Nota: Las transiciones de video tan solo se mostrarán en el video final producido. NO se mostrarán al mostrar una presentación desde el programa.

3.8 Exportar .xml con categorías determinadas

Podrá exportar archivos .xml que contengan tan solo las categorías que seleccione. Para ello haga clic en y seleccione las categorías que desea exportar en la ventana que aparecerá.

\cap		Export as XML file					
V N	elect	all					
	۲	Categories					
1		TIRO					
2	M	RECUPERACIÓN					
3	$\mathbf{\Sigma}$	PÉRDIDA					
4		GOL					
5		FALTAS					
6		DEFENSA					
7		CORNERS					
8		ATAQUE					
		Export as YML file					







4. CAMBIOS GENERALES

4.1 Mostrar el tiempo del video.

Ahora podrá seleccionar 4 formas distintas de mostrar el tiempo del video. Para ello vaya al menú principal del programa, haga clic en la pestaña de herramientas, haga clic en "Opciones" por último haga clic en "Reproductor de video" y seleccione la opción que desee

Formato del tiempo						
• MM:SS	• MM:SS:FF					
MM:SS:mm	• HH:MM:SS:mm					





información de calidad, mejores decisiones