

Manual de usuario

Nacsport Basic+

Vías de contacto

WEB: www.nacsport.com

FACEBOOK: www.facebook.com/nacsportSL

TWITTER: www.twitter.com/nacsport

YOUTUBE: www.youtube.com/nacsport

INSTAGRAM: www.instagram.com/nacsport

LINKEDIN: www.linkedin.com/company/nacsport

E-MAIL: info@nacsport.com

TELÉFONO: +34 928 363 816

DIRECCIÓN: C/ Doctor Juan Domínguez Pérez, 20. 2ª Planta - Oficina 7-1.
C.P. 35008 Las Palmas de Gran Canaria. Islas Canarias - España.

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

Índice

1. Requisitos del sistema.	Pág. 4
2. Guía rápida.	Pág. 6
2.1 Observación y registro en tiempo real	Pág. 6
2.2 Observación y registro desde archivo	Pág. 15
2.3 Mis análisis	Pág. 23
3. Menú Inicio de las plantillas de botones	Pág. 25
4. Plantilla de botones	Pág. 31
4.1 Introducción a la plantilla de botones	Pág. 31
4.2 Creación de la plantilla de botones	Pág. 34
4.3 Gestión de la plantilla de botones	Pág. 55
4.4 El panel de datos	Pág. 56
5. Observación y registro	Pág. 70
5.1 Observación y registro desde archivo	Pág. 70
5.2 Observación y registro en tiempo real	Pág. 88
6. Timeline	Pág. 109
6.1 Iconos del Timeline	Pág. 109
6.2 Introducción al Timeline	Pág. 111
6.3 El gestor de perfiles	Pág. 116
6.4 Herramientas del Timeline	Pág. 119
7. Mis análisis	Pág. 163
8. Menu principal	Pág. 167
8.1 Introducción al menú principal	Pág. 167
8.2 Panel de inicio	Pág. 169

8.3 Importar / Exportar archivos entre sistemas operativos	Pág. 170
8.4 Archivo	Pág. 171
8.5 Herramientas	Pág. 172
8.6 Configuración	Pág. 183
8.7 Síguenos	Pág. 188
8.8 Licencia, soporte y actualizaciones	Pág. 189

1. REQUISITOS DEL SISTEMA

Requisitos mínimos para Windows

Sistema operativo

Windows 7 / 8 / 10 / 11 (cualquier versión 32 o 64 bits con las [últimas actualizaciones](#) publicadas).

Hardware

Memoria RAM: 4GB.

Procesador: Intel® Core i5 (Intel Core i7 - 10ª Generación o superior - para transmitir en tiempo real) o AMD Ryzen equivalente.

Tarjeta gráfica: 2GB.

Resolución de pantalla: 1366 x 768.

500 MB de espacio libre en el disco duro como mínimo para la instalación del programa.

Última versión .NET Framework [más info](#)

Requisitos recomendados para Windows

Sistema operativo

Windows 10 / 11 (cualquier versión 32 o 64 bits con las [últimas actualizaciones](#) publicadas)

Hardware

Memoria RAM: 8GB.

Procesador: Intel Core i7 - 10ª Generación o superior o AMD Ryzen equivalente.

Mínimo 64 Gb de disco duro SSD.

Tarjeta gráfica Nvidia: 4Gb de memoria dedicada.

Resolución de pantalla: 1920 x 1080.

500 MB de espacio libre en el disco duro como mínimo para la instalación del programa.

Última versión .NET Framework [más info](#)

Nota: Actualmente no se recomiendan los procesadores AMD para la captura y envío de imágenes en tiempo real.

Requisitos mínimos [para macOS](#)

Sistema operativo

macOS Monterey

Hardware

Procesador: Intel Core i5

***Captura de vídeo en vivo:** Es necesario disponer de un procesador M1 o superior para garantizar un correcto funcionamiento de la captura en vivo.

Memoria RAM: 8Gb

250 GB mínimo de espacio libre en el disco duro.

Requisitos recomendados para macOS

Sistema operativo

macOS Monterey

Hardware

Procesador: Apple M1.

Memoria RAM: 8Gb.

500 GB mínimo de espacio libre en el disco duro.

2. GUÍA RÁPIDA

2.1 Observación y registro en tiempo real

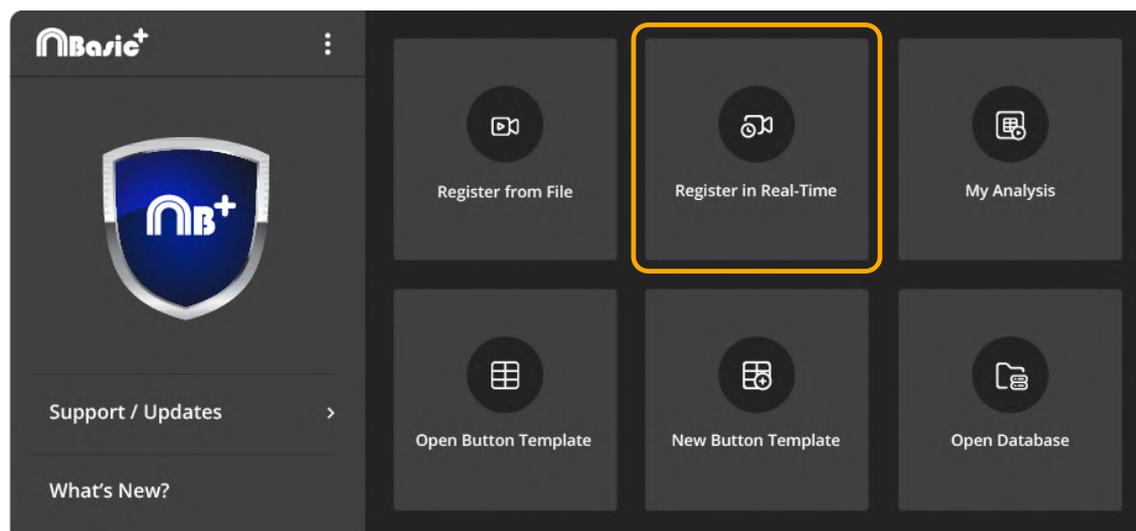
Entorno de trabajo en el que se observan imágenes de vídeo procedentes de una fuente externa (cámara de vídeo, conversor de vídeo,...), conectada al ordenador. Al mismo tiempo que se está creando (digitalizando) un archivo de vídeo con dichas imágenes externas el usuario puede ir registrando, mediante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

Es decir, se crea el vídeo 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.

2.1.1 Pasos a seguir:

2.1.1.1 Conecte la cámara de vídeo al PC mediante un dispositivo de captura.

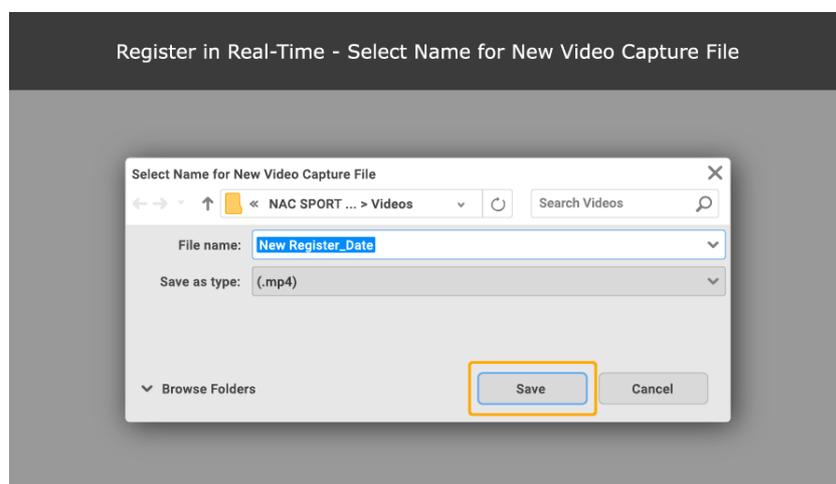
2.1.1.2 Haga clic en "Observación en tiempo real" en el menú principal.



2.1.1.3 Escriba el nombre del archivo de vídeo que se dispone a capturar.

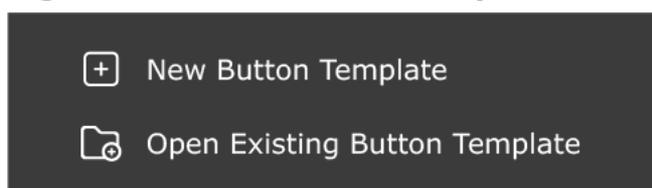
A continuación haga clic en **"Guardar"**.

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



(🍏 Se invierte el orden: Primero el paso 4 y luego el paso 3)

2.1.1.4 Abra o cree una plantilla de botones para poder realizar el registro de acciones de la captura de vídeo que generará.

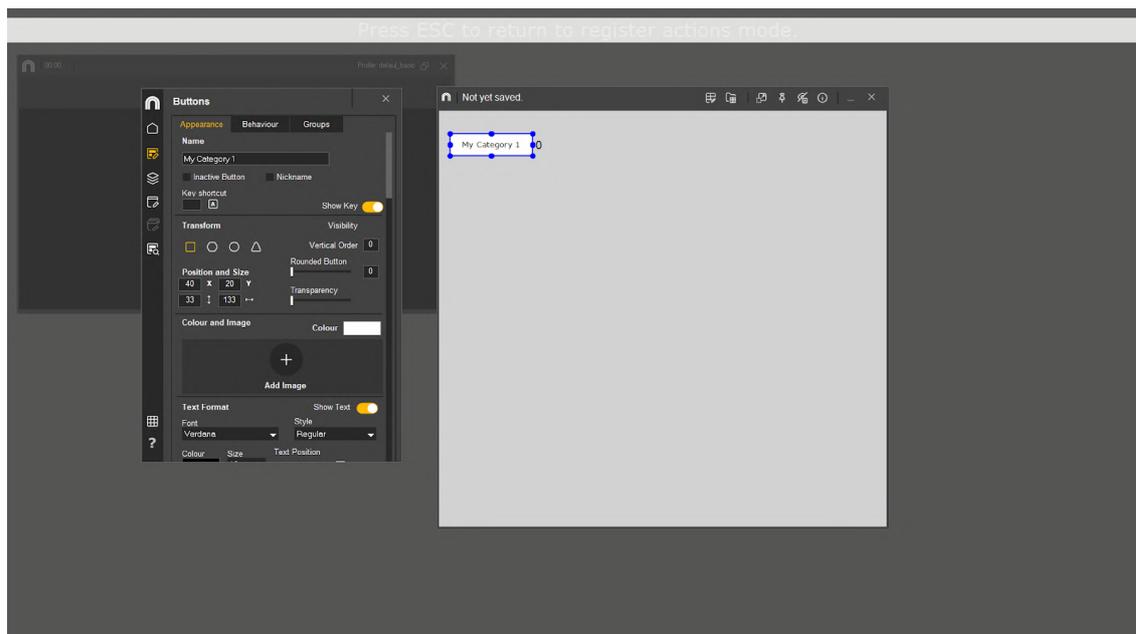


- Haga clic en  para crear una plantilla de botones nueva (Sección 4.2).
- Haga clic en  para abrir una plantilla de botones ya existente.

Al seleccionar **"Nueva plantilla"** se abren las siguientes ventanas :

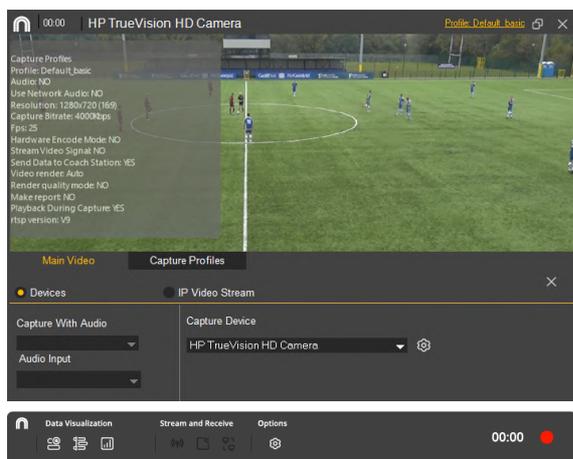
- La ventana de edición de la plantilla de botones.
- La propia plantilla nueva de botones.

La ventana de captura de vídeo y la barra de herramientas de control de registros permanecen deshabilitados al fondo mientras la plantilla esté en el actual modo de edición.



Al seleccionar **“Abrir plantilla”**, el modo edición no se abre por defecto como en plantilla nueva (haga clic en  para abrirlo) y se muestran las siguientes ventanas:

- La ventana de captura de vídeo (en modo precaptura).
- La barra de herramientas de control de registros.
- La plantilla de botones seleccionada. Si quiere editar la plantilla debe hacer clic en el primer icono de la plantilla.



En ambos casos, para poder empezar con el registro de acciones, la ventana de edición debe estar cerrada.

Respecto a la plantilla de botones, con este producto del programa Nacsport, usted puede configurar su plantilla de botones en dos niveles:

Uno principal (Categorías) y otro secundario (Descriptor).

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

A su vez dispondrá de 50 botones a distribuir entre categorías y descriptores.

2.1.1.4.1 Categorías

Como se ha dicho, es la acción principal a registrar.

Hay varias formas de crear categorías

1. Hacer **doble clic sobre el fondo de la plantilla de botones** y de nuevo doble clic sobre el botón recién creado para cambiarle el nombre.
2. Hacer clic en el icono **"Añadir nuevo"** del menú Inicio de la ventana de edición de la plantilla de botones.
3. Escribir el nombre en la sección **"Nombre"** de la ventana de edición de la plantilla de botones y pulsar **"Enter"***

* **Sólo para  Windows .**

2.1.1.4.2 Descriptores

Los descriptores definen cómo, cuándo, dónde... suceden las acciones registradas previamente (categorías). 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...

Para **crear descriptores** existen varias formas distintas:

- Hacer **doble clic sobre el fondo de la plantilla de botones** manteniendo pulsada la **tecla "Ctrl" (🍏 Command)** y de nuevo doble clic sobre el botón recién creado para cambiarle el nombre.
- Crear una categoría o seleccionar un botón ya creado y **cambiar su comportamiento**.

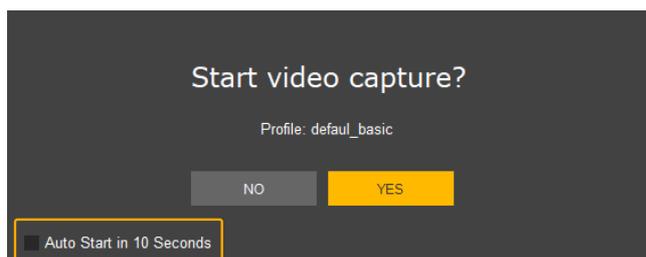
Cambiar el comportamiento de un botón (pasar de categoría a descriptor o viceversa) se puede hacer de dos maneras:

- Pulsando el **botón derecho del ratón*** sobre el botón a modificar, se abrirá un submenú de opciones donde podrá seleccionar el tipo de botón en la parte superior del mismo.
- En la ventana de edición de la plantilla de botones, abrir la **pestaña comportamiento** y seleccionar una de las dos opciones.



* **Sólo para**  **Windows .**

2.1.1.5 Inicie la captura de vídeo haciendo clic en y acepte el mensaje.

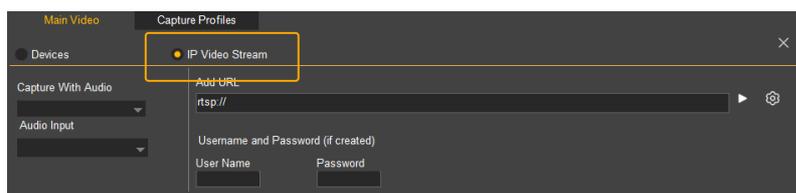
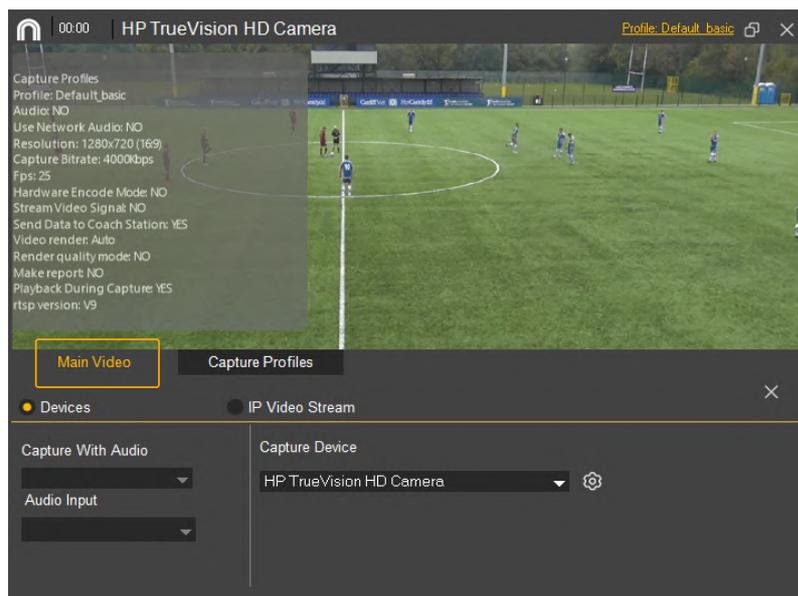


Si activa la opción **“Comenzar automáticamente en 10 segundos”**, en futuras ocasiones, iniciará la captura de forma automática 10 segundos después de la aparición del mensaje de confirmación.

Antes de iniciar la captura, haga los ajustes necesarios.

(Más info en punto 5.2.1.5)

En **“Ángulo principal”** seleccione en **“Configuración”** si utilizar un dispositivo conectado a su PC o una cámara IP.



Por último, el programa ya tiene un modo de captura por defecto pero al seleccionar **“Perfiles de captura”** podrá crear otros personalizados desde el icono  ( ).

Al iniciar la captura, el botón  se cambia por , que habrá que pulsar al terminar el proceso para finalizar la captura.

2.1.1.6 Registre las acciones

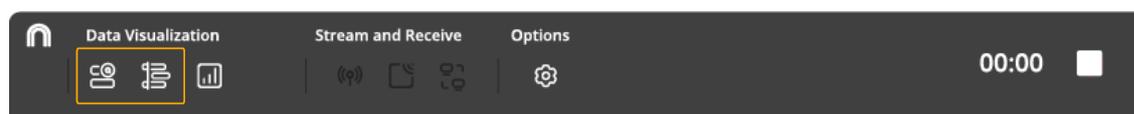
Una vez iniciada la captura, ya puede comenzar a registrar las acciones (hacer clic sobre los botones)

Recordar que la ventana de edición de la plantilla debe estar cerrada para que se registren las acciones.

El usuario puede registrar una acción (categoría) y posteriormente los descriptores que considere como se muestra a continuación:

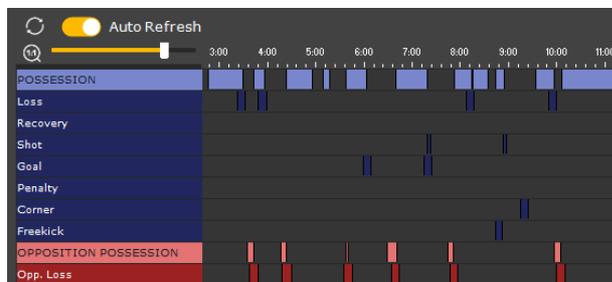
Corners (clic) + 1 tiempo (clic) + derecha (clic) + bien (clic).

A medida que se van registrando los datos, puede visualizarlos en la barra de herramientas. Dependiendo de la opción que elija se despliega una ventana:



Time	Category	Descriptors
31 ▶ 08:49	POSSESSION	1st Half; End with Shot; Good
32 ▶ 08:55	Shot	1st Half; 11; Forward; Direct Attack; Outside Area; On Target; Good; Attacking center
33 ▶ 09:14	Corner	Good; 1st Half
34 ▶ 09:33	POSSESSION	1st Half; Medium pressure; Change of Possession; Bad
35 ▶ 09:54	Loss	1st Half; Forced; Bad
36 ▶ 10:00	OPPOSITION POSSESSION	1st Half; High pressure; Change of Possession
37 ▶ 10:04	Opp. Loss	1st Half; Steal

 **En forma de listado a través de la tabla play by play**



En forma de línea de tiempo con el Timeline dinámico

Tras finalizar el registro, el usuario debe hacer clic en el icono de finalizar captura  y aceptar el mensaje que aparece de finalización del proceso.

Por último, se pasa de forma automática al entorno de análisis y se abre el Timeline junto con el reproductor de vídeo.

Nota: En el caso de haber elegido al principio **“Crear plantilla”**, al tratarse de una plantilla nueva, antes de abrirse el Timeline, aparecerá un mensaje para guardar dicha plantilla, por lo que deberá aceptar si quiere mantenerla.

( El mensaje aparece al cerrar la plantilla de botones, antes de habilitarse el entorno de observación y registro)

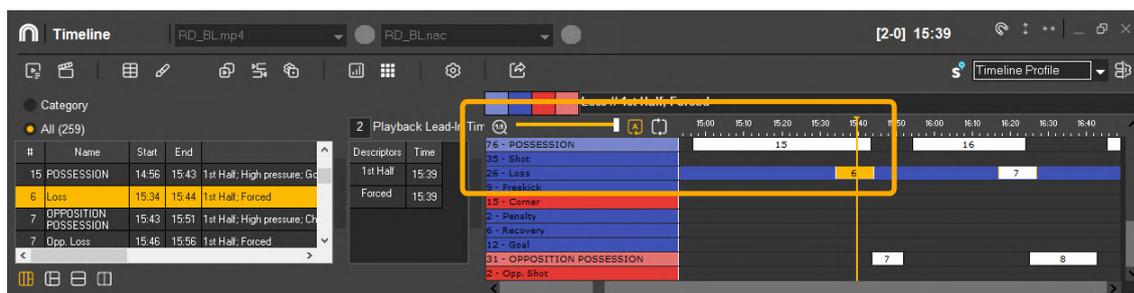
Por defecto, los análisis se guardan en la dirección

Documentos > NAC SPORT DATA > Databases Nacsport > My DBs.

( Documentos > NAC SPORT DATA > Databases)

2.1.1.7 Entorno de análisis.

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



Algunas de las opciones de edición directa que ofrece el Timeline son:

- **Zoom** : Puede maximizar o minimizar la línea de tiempo desplazando el regulador del zoom.
Para mostrar toda la línea de tiempo haga clic en *.
- Reproducción automática del siguiente registro al finalizar el anterior al activar el icono *.
- Con el icono * activo, la reproducción del registro se detiene al finalizar la acción. Podrá retroceder o avanzar al siguiente registro pulsando los atajos de teclado "1" o "2" respectivamente.
* Sólo para  Windows .
- **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 en el botón izquierdo del 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 se convierta en  ( ) haga clic en el botón izquierdo del ratón y arrástrelo en una de las dos direcciones según su interés.

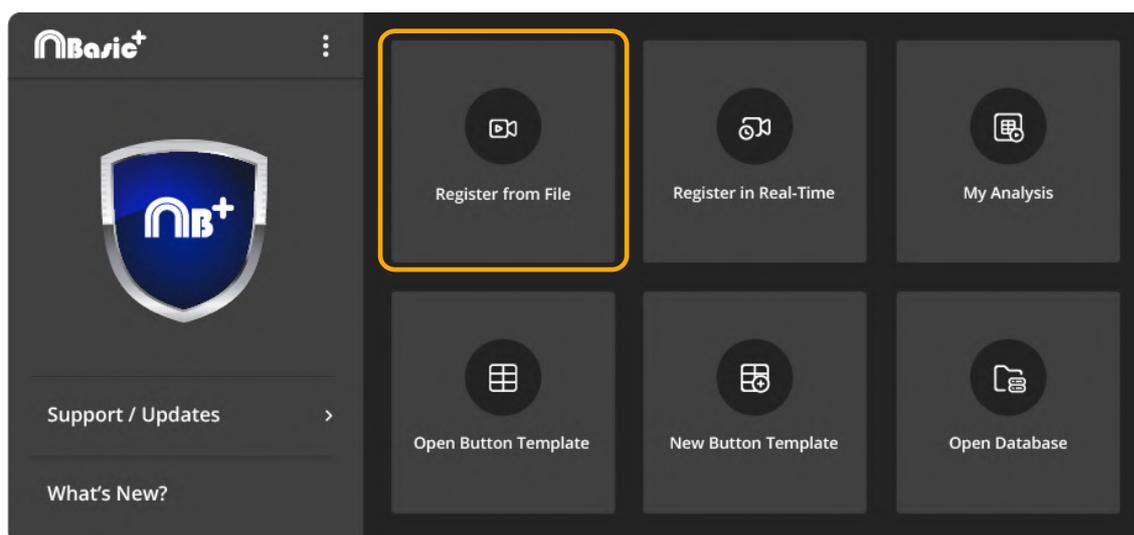
El resto de opciones de edición de los registros así como las herramientas disponibles en el timeline están explicadas en el punto [6. TIMELINE](#)

2.2 Observación y registro desde archivo

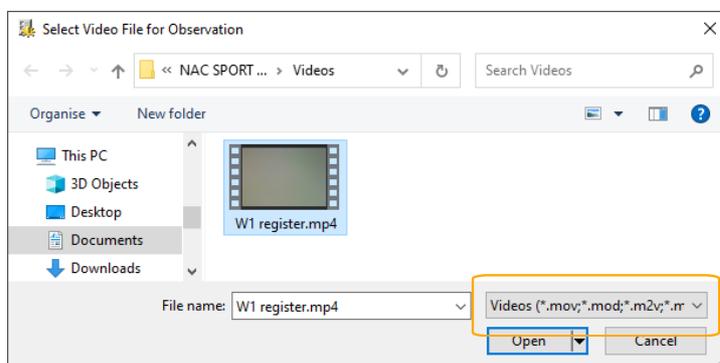
Entorno de trabajo en el que se observa un archivo de vídeo y se registran las acciones que suceden mediante una plantilla de botones creada por el usuario.

2.2.1. Pasos a seguir:

2.2.1.1 Haga clic en “Observación desde Archivo” en el menú principal.



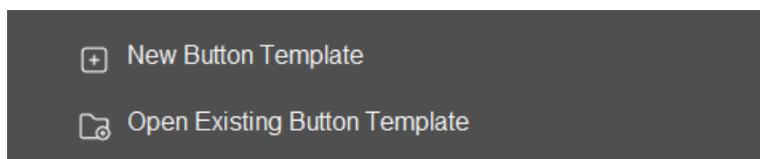
2.2.1.2 Seleccione el archivo de vídeo que desea observar y haga clic en “Abrir”.



A la derecha se muestran los formatos de vídeo compatibles con el programa.

(🍏 Se invierte el orden: Primero el paso 3 y luego el paso 2)

2.2.1.3 Abra o cree una plantilla de botones para realizar el registro de acciones del vídeo seleccionado.

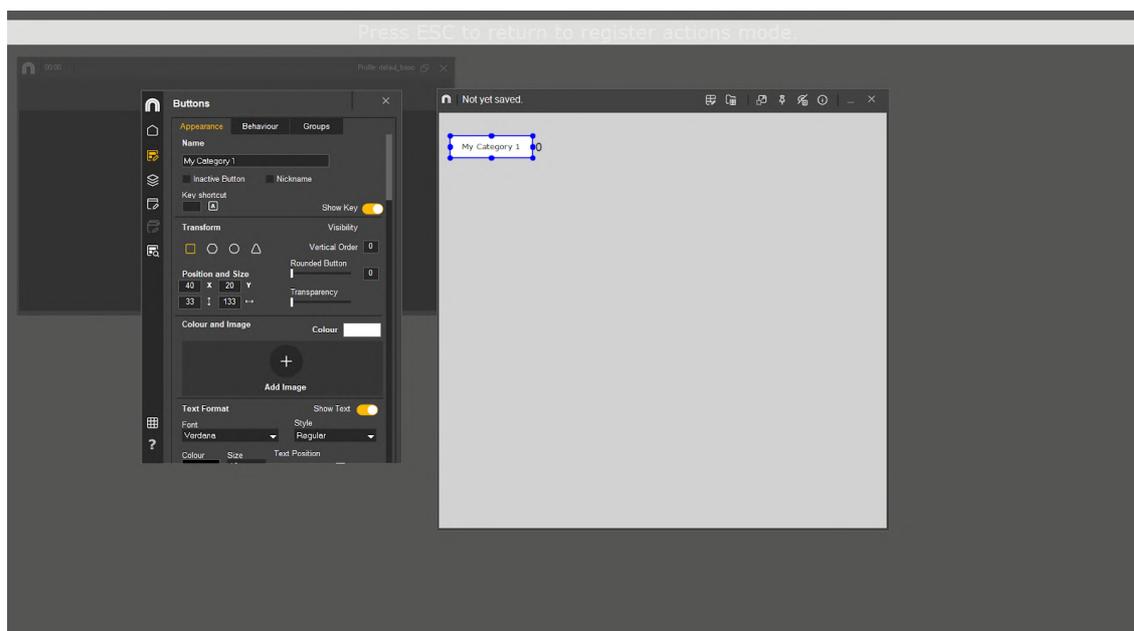


- Haga clic en  para crear una plantilla de botones nueva (Sección 4.2).
- Haga clic en  para abrir una plantilla de botones ya existente.

Al seleccionar **“Nueva plantilla”** se abren las siguientes ventanas:

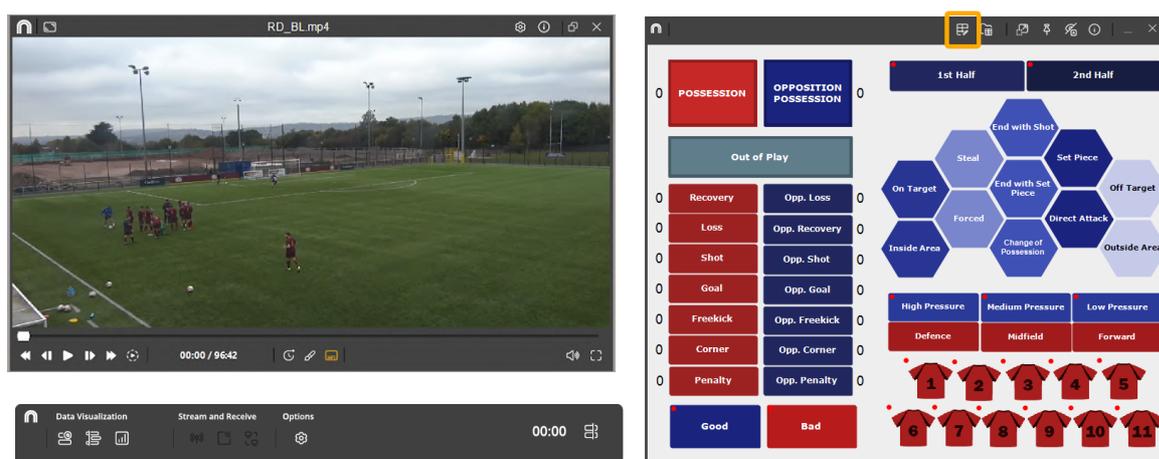
- La ventana de edición de la plantilla de botones.
- La propia plantilla nueva de botones.

El reproductor de vídeo y la barra de herramientas de control de registros permanecen deshabilitados al fondo mientras la plantilla esté en el actual modo de edición.



Al seleccionar **“Abrir plantilla”**, el modo edición no se abre por defecto como en plantilla nueva (haga clic en  para abrirlo) y se muestran las siguientes ventanas:

- El reproductor de vídeo.
- La barra de herramientas de control de registro.
- La plantilla de botones seleccionada. Si quiere editar la plantilla debe hacer clic en el primer icono de la plantilla.



En ambos casos, para poder empezar con el registro de acciones, la ventana de edición debe estar cerrada.

Respecto a la plantilla de botones, con este producto del programa Nacsport, 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.

A su vez dispondrá de 50 botones a distribuir entre categorías y descriptores.

2.2.1.3.1 Categorías

Como se ha dicho, es la acción principal a registrar.

Hay varias formas de crear categorías:

1. Hacer **doble clic sobre el fondo de la plantilla de botones** y de nuevo doble clic sobre el botón recién creado para cambiarle el nombre.
2. Hacer clic en el icono **"Añadir nuevo"** del menú Inicio de la ventana de edición de la plantilla de botones.
3. Escribir el nombre en la sección **"Nombre"** de la ventana de edición de la plantilla y pulsar **"Enter"***.

* **Sólo para  Windows .**

2.2.1.3.2 Descriptores

Los descriptores definen cómo, cuándo, dónde... suceden las acciones registradas previamente (categorías). 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...

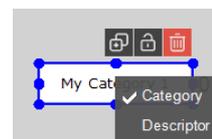
Descriptores (calidad) = bien, mal...

Para **crear descriptores** existen varias formas distintas:

- Hacer **doblo clic sobre el fondo de la plantilla de botones** manteniendo pulsada la **tecla "Ctrl" (🍏 Command)** y de nuevo doble clic sobre el botón recién creado para cambiarle el nombre.
- Crear una categoría o seleccionar un botón ya creado y **cambiar su comportamiento**.

Cambiar el comportamiento de un botón (pasar de categoría a descriptor o viceversa) se puede hacer de dos maneras:

- Pulsando el **botón derecho del ratón*** sobre el botón a modificar, se abrirá un submenú de opciones donde podrá seleccionar el tipo de botón en la parte superior del mismo.



* **Sólo para Windows** .

- En la ventana de edición de la plantilla de botones, abrir la **pestaña comportamiento** y seleccionar una de las dos opciones.



2.2.1.4 Registre las acciones

Una vez tenga la plantilla lista, ponga en marcha el reproductor de vídeo para comenzar a registrar las acciones (hacer clic sobre los botones)

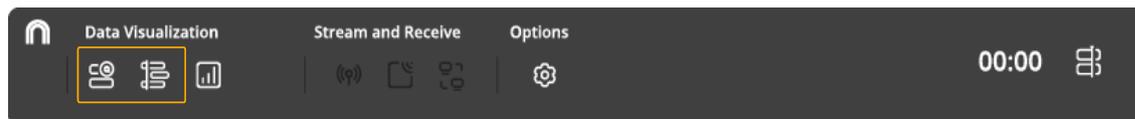
Recordar que la ventana de edición de la plantilla debe estar cerrada para que se registren las acciones.

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

El usuario puede registrar una acción (categoría) y posteriormente los descriptores que considere como se muestra a continuación:

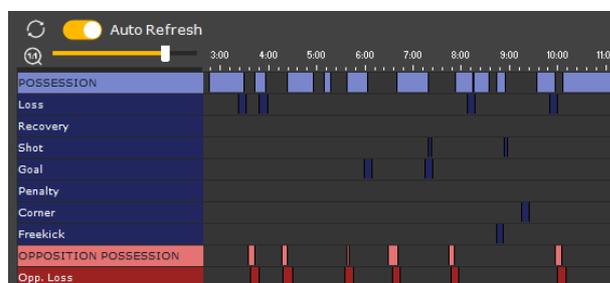
Corners (clic) + 1 tiempo (clic) + derecha (clic) + bien (clic).

A medida que se van registrando los datos, puede visualizarlos en la barra de herramientas. Dependiendo de la opción que elija se despliega una ventana:



Registers	All	Auto Refresh
Time	Category	Descriptors
31	POSESSION	1st Half, End with Shot; Good
32	Shot	1st Half, 11; Forward, Direct Attack, Outside Area, On Target; Good, Attacking center
33	Corner	Good; 1st Half
34	POSESSION	1st Half, Medium pressure; Change of Possession; Bad
35	Loss	1st Half, Forced; Bad
36	OPPOSITION POSESSION	1st Half, High pressure; Change of Possession
37	Opp. Loss	1st Half, Steal

 En forma de listado a través de la tabla play by play



 En forma de línea de tiempo con el Timeline dinámico

Tras finalizar el registro, se puede pasar directamente a la fase de análisis de los datos registrados haciendo clic en el icono del timeline .

Por defecto, los análisis se guardan con el mismo nombre del vídeo pero con la extensión de archivo .nac en la dirección:

Documentos > NAC SPORT DATA > Databases Nacsport > My DBs

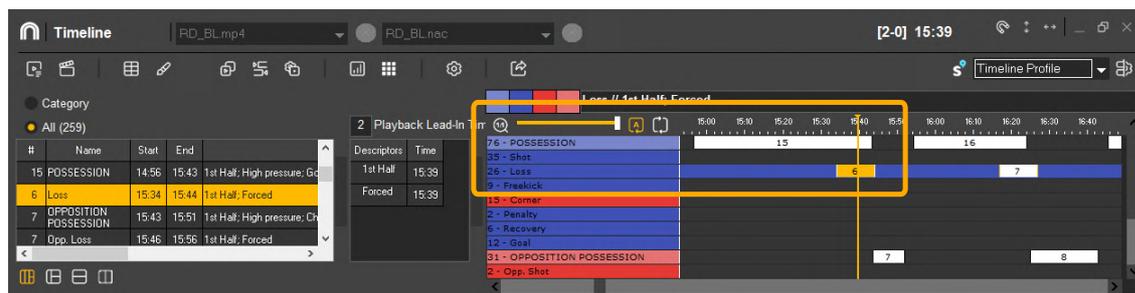
( Documentos > NAC SPORT DATA > Databases)

Nota: En el caso de haber elegido al principio “**Crear plantilla**”, al tratarse de una plantilla nueva, antes de abrirse el Timeline, aparecerá un mensaje para guardar dicha plantilla, por lo que deberá aceptar si quiere mantenerla.

( El mensaje aparece al cerrar la plantilla de botones, antes de habilitarse el entorno de observación y registro)

2.2.1.5 Entorno de análisis.

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



Algunas de las opciones de edición directa que ofrece el Timeline son:

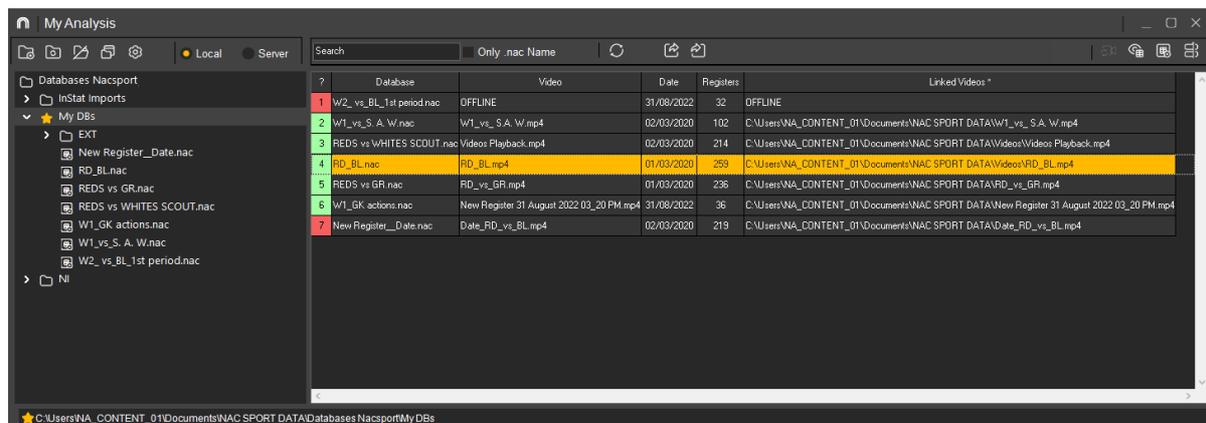
- Zoom** : Puede maximizar o minimizar la línea de tiempo desplazando el regulador del zoom.
 Para mostrar toda la línea de tiempo haga clic en *.
- Reproducción automática del siguiente registro al finalizar el anterior al activar el icono *.
- Con el icono * activo, la reproducción del registro se detiene al finalizar la acción. Podrá retroceder o avanzar al siguiente registro pulsando los atajos de teclado "1" o "2" respectivamente.
 * **Sólo para**  **Windows** .
- 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 en el botón izquierdo del 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 se convierta en  ( ) haga clic en el botón izquierdo del ratón y arrástrelo en una de las dos direcciones según su interés.

El resto de opciones de edición de los registros así como las herramientas disponibles en el timeline están explicadas en el punto [6. TIMELINE](#)

2.3 Mis análisis

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



Al colocar el cursor sobre cualquier carpeta se visibilizan dos acciones:

-  Marcar como **favorita**.
-  **Eliminar** la carpeta.



Los nuevos análisis que realice se guardarán automáticamente en la carpeta favorita.

Como puede ver en la primera imagen, para acceder al entorno de observación y registro  o al timeline , seleccione la base de datos de color verde a analizar y haga clic en la opción que le interese**.

**** En  macOS, también está disponible la opción "Matriz".**

Si quiere previsualizar el vídeo y los registros, haga clic en 

Seleccione una base de datos y haga doble clic sobre ella para abrirla directamente en el timeline.

Si la base de datos aparece en color rojo puede significar dos cosas:

- Que aún esa base de datos no tiene vídeo asociado (no existe aún un enlace a un vídeo por lo que aparece la leyenda **"OFFLINE"**)
- Que el vídeo asociado a la base de datos se encuentra en una ubicación distinta a la última vez que se utilizó, que tiene un nombre distinto o bien, que el vídeo ha sido eliminado. Si el vídeo todavía existe se puede asociar haciendo doble clic en la base de datos en color rojo y buscándolo.

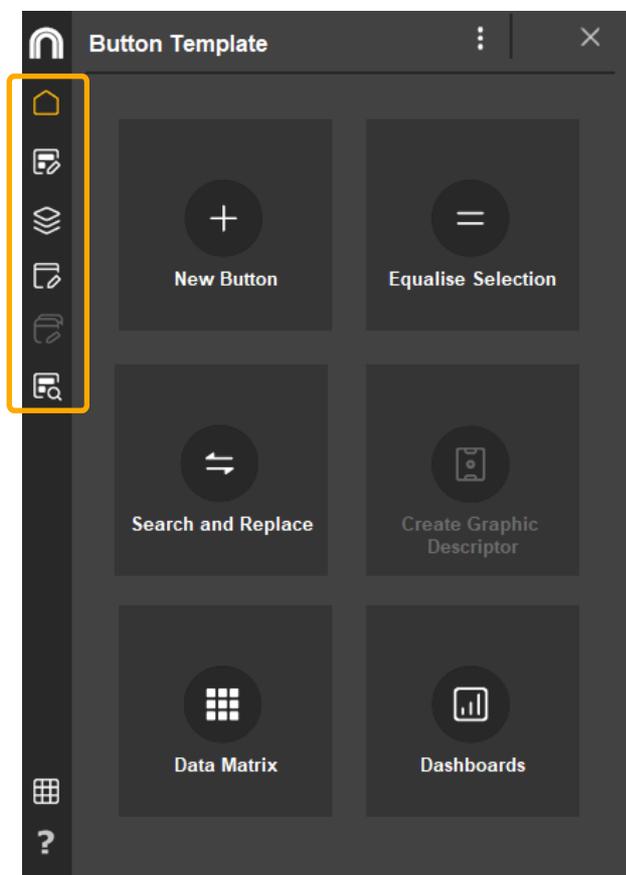
Se pueden realizar igualmente las siguientes acciones:

- **Crear subcarpetas:** Seleccione la carpeta deseada y, luego, haga clic en .
- **Actualizar el contenido** de las carpetas por si se han realizado cambios .
- **Expandir / comprimir** la estructura de carpetas .
- **Abrir el acceso directo** a la ubicación de la carpeta o archivo seleccionado .
- **Visualizar las rutas de acceso predefinidas**  Al hacer clic en este icono se accede a las carpetas de almacenaje en el menú de configuración general.

Más información detallada sobre esta sección en el punto [7. MIS ANÁLISIS](#)

3. MENÚ INICIO DE LA PLANTILLA DE BOTONES

En el menú de inicio se concentran todas las herramientas para la creación y edición de la plantilla de botones.



Este icono da acceso a las opciones de: (Más info en punto 4.3)

- Abrir
- Guardar
- Importar /Exportar

Las herramientas principales de edición se agrupan en secciones en el lateral izquierdo:

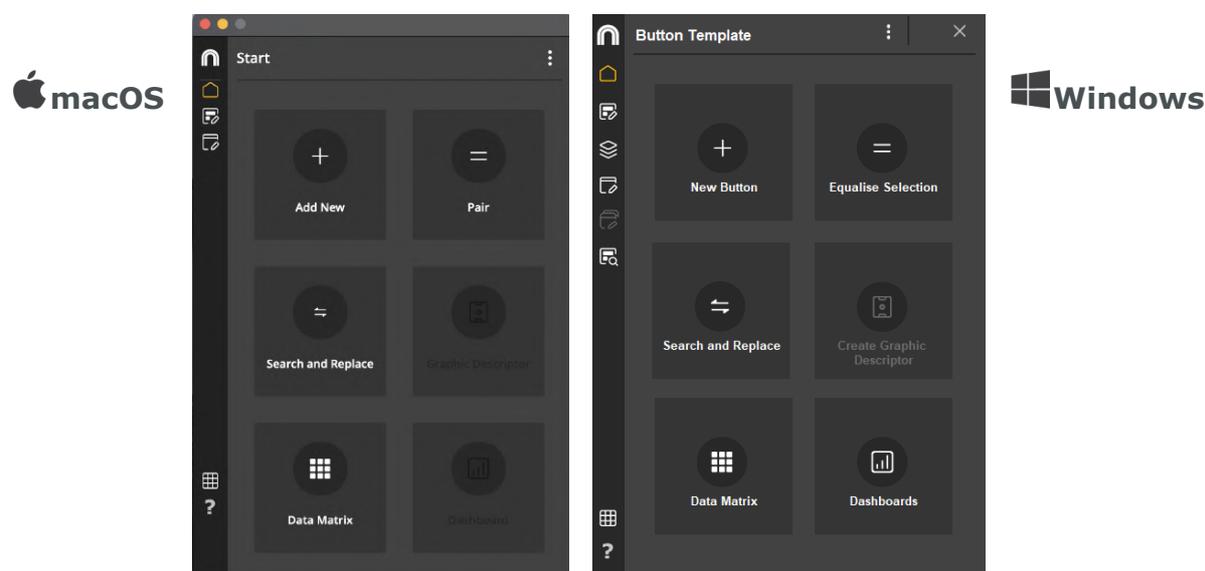
- 🏠 "Inicio".
- 📄 "Botones".
- 📁 "Grupos". *
- 📄 "Ventana".
- 📄 "Secuencias". *
(sólo en productos PRO y ELITE)
- 📄 "Resumen de botones".*

(Contenido ampliado en sección 4.2 Creación de la plantilla de botones)

* Sólo para  Windows .

3.1 Sección Inicio

Esta sección es la que se abre por defecto al crear una nueva plantilla de botones y reúne una serie de herramientas que se verán a lo largo del manual:



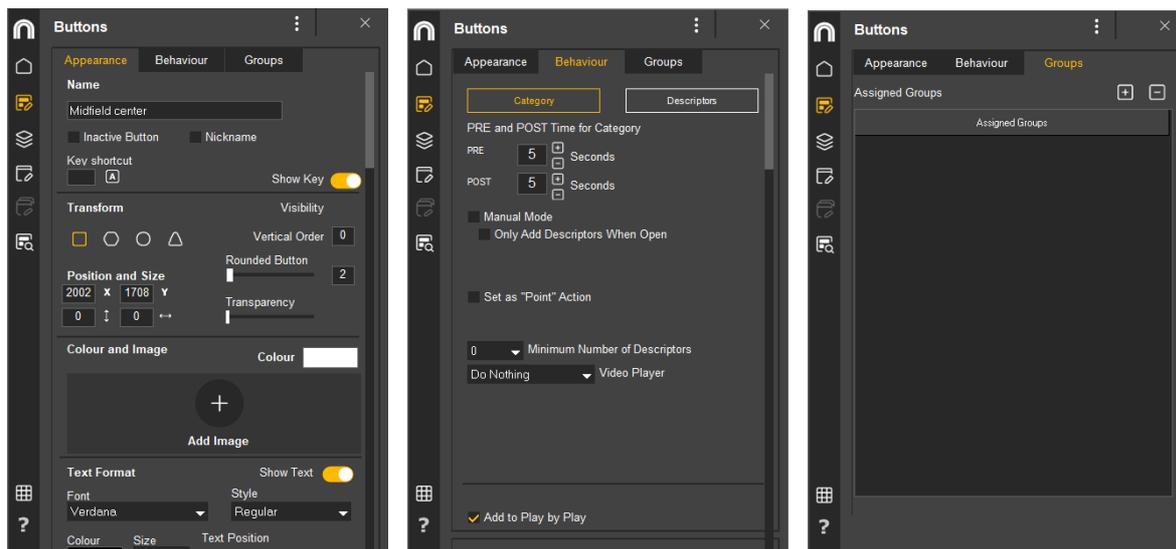
-  "Añadir nuevo".
-  "Buscar y reemplazar".
-  "Matriz de datos".
-  "Igualar".
-  "Panel de datos".*

* Sólo para  Windows.

La primera herramienta, "**Añadir nuevo**" crea botones en la plantilla, y activa de manera automática la siguiente sección de la ventana.

3.2 Sección Botones

Esta sección se divide en 3 pestañas: **Apariencia**, **Comportamiento** y **Grupos**.



Estas pestañas agrupan las principales herramientas para la creación de una plantilla de botones:

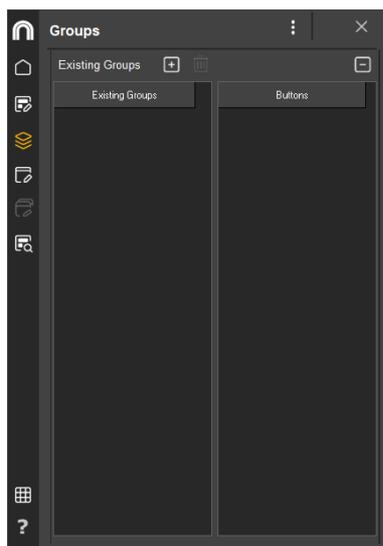
En "**Apariencia**", se personaliza el aspecto de los botones de su plantilla.

En "**Comportamiento**", se decide cómo actuará ese botón al registrar acciones.

En "**Grupos**"*, se puede crear asociaciones entre los diferentes botones.

* Sólo para  Windows.

3.3 Sección Grupos*



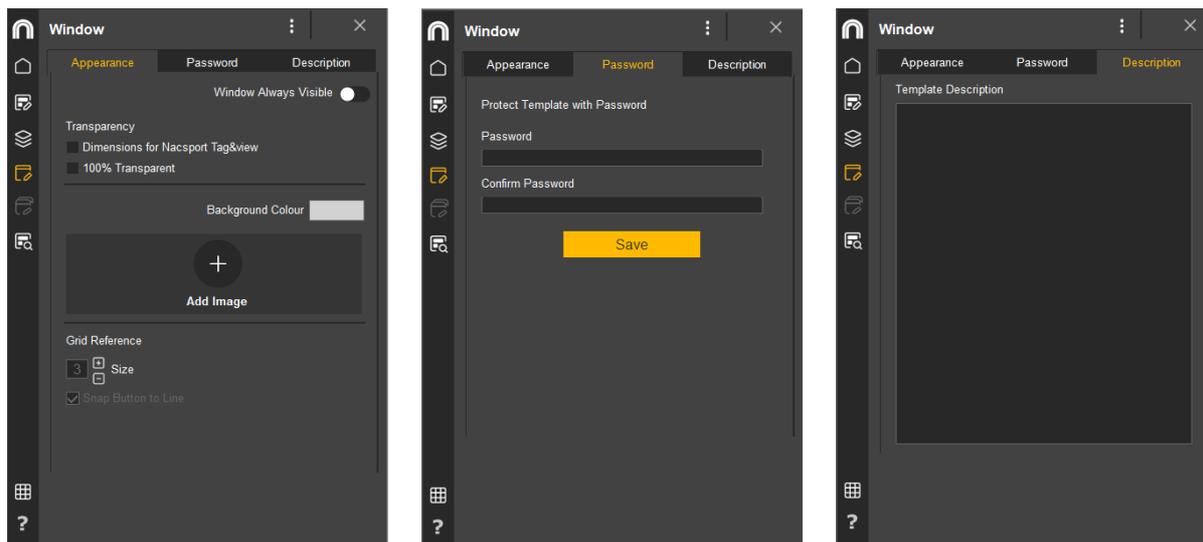
Desde esta sección se crean los grupos que necesite a la hora de juntar varios botones que presenten similares características.

Una vez creado el grupo, podrá relacionarlo con los botones que considere, tanto desde aquí como desde la pestaña Grupos de la sección Botones (punto anterior)

* Sólo para  Windows .

3.4 Sección Ventana

Esta sección se divide en 3 pestañas: **Apariencia**, **Contraseña** y **Descripción**.



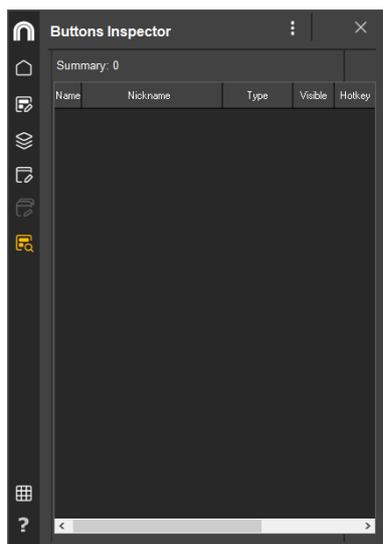
Estas pestañas agrupan las principales herramientas para la edición de la propia ventana de una plantilla de botones:

En "**Apariencia**", se personaliza el aspecto de la ventana.

En "**Contraseña**", se asegura que nadie pueda editar la plantilla.

En "**Descripción**", se añade un breve comentario explicativo sobre esa plantilla.

3.5 Sección Resumen de botones*



Desde esta sección podrá visualizar todos los botones que contenga la plantilla así como algunas de sus características.

Además, al hacer doble clic sobre cualquier botón, el botón quedará seleccionado y automáticamente pasará a la sección de botones para poder editarlo .

* Sólo para  Windows .

4. PLANTILLA DE BOTONES



4.1 Introducción a la plantilla: Los botones.

Respecto a la plantilla de botones, con este producto del programa Nacsport, usted puede configurar su plantilla de botones en dos niveles:

Uno principal (Categorías) y otro secundario (Descriptor).

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

A su vez dispondrá de 50 botones a distribuir entre categorías y descriptor.

4.1.1 Categorías

Como se ha dicho, es la acción principal a registrar.

Hay varias formas de crear categorías:

1. Hacer **doble clic sobre el fondo de la plantilla de botones** y de nuevo doble clic sobre el botón recién creado para cambiarle el nombre.
2. Hacer clic en el icono **"Añadir nuevo"** del menú Inicio de la ventana de edición de la plantilla de botones.
3. Escribir el nombre en la sección **"Nombre"** de la ventana de edición de la plantilla y pulsar **"Enter"***.

* **Sólo para  Windows** .

Por defecto, el botón se crea con una **apariencia** específica pero que es personalizable en todo momento. (Más info en punto 4.2.1)

Respecto a su **comportamiento**, por defecto, las categorías creadas son **automáticas**. Es decir, que se registrará un tiempo predeterminado antes y después de hacer clic en el botón. También podrá crear categorías **manuales**, lo que significa que tendrá que hacer clic para comenzar a registrar y una vez más para dejar de registrar, o bien pulsar la tecla **"Esc"**. (Más info en punto 4.2.2)

4.1.2 Descriptores

Los descriptores definen cómo, cuándo, dónde... suceden las acciones registradas previamente (categorías). 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...

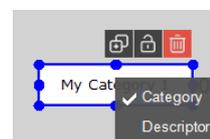
Descriptores (calidad) = bien, mal...

Para **crear descriptores** existen varias formas distintas:

- Hacer **doble clic sobre el fondo de la plantilla de botones** manteniendo pulsada la **tecla "Ctrl" (🍏 Command)** y de nuevo doble clic sobre el botón recién creado para cambiarle el nombre.
- Crear una categoría o seleccionar un botón ya creado y **cambiar su comportamiento**.

Cambiar el comportamiento de un botón (pasar de categoría a descriptor o viceversa) se puede hacer de dos maneras:

- Pulsando el **botón derecho del ratón*** sobre el botón a modificar, se abrirá un submenú de opciones donde podrá seleccionar el tipo de botón en la parte superior del mismo.



* **Sólo para Windows**.

- En la ventana de edición de la plantilla de botones, abrir la **pestaña comportamiento** y seleccionar una de las dos opciones.

**1st Half**

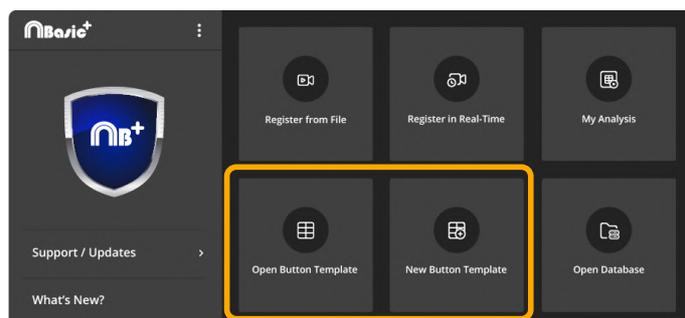
Visualmente se diferencian de las categorías por tener un punto rojo en la parte superior izquierda.

El usuario, una vez esté en el entorno de observación, puede registrar acciones (categorías) y hacer clic en los descriptores, tantas veces como desee, como se muestra a continuación:

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

4.2 Creación de la plantilla de botones

Los botones, ya sean categorías o descriptores son personalizables según las necesidades del usuario.



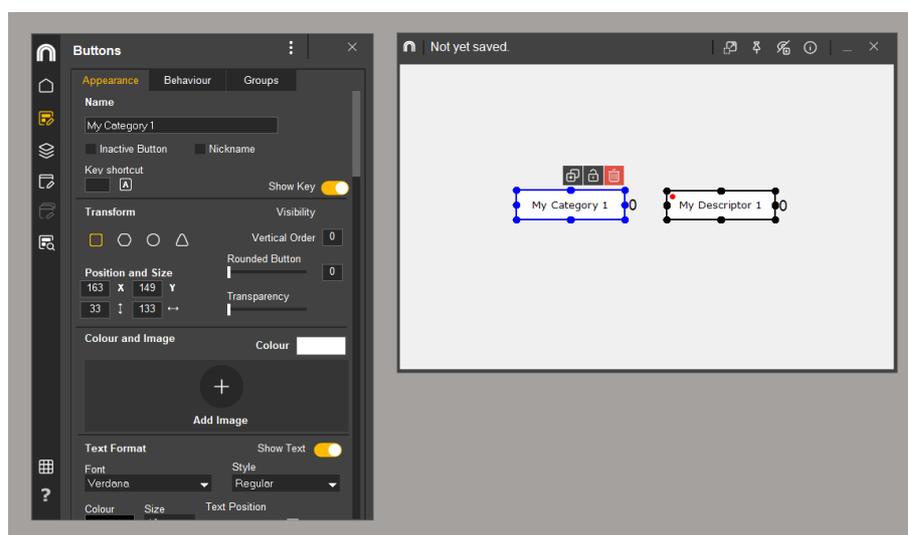
Por tanto, puede crear una **“Nueva plantilla de botones”** desde cero o bien **“Abrir una plantilla de botones”** ya creada y editarla, modificando su aspecto o comportamiento en cualquier momento.

Estas dos opciones las encuentra en el menú principal:

- De forma directa, como en la imagen, configurando el menú para que se muestren entre los seis botones de acceso directo (Más info en punto 8.2)
- De forma indirecta, abriendo  y desplegando **“Archivo”**.

4.2.1 Modificar la apariencia de un botón

Para modificar aspectos gráficos de un botón, las herramientas principales se encuentran en la pestaña **“Apariencia”** de la sección **“Botones”** del menú.



La ventana de edición agrupa las herramientas por **apartados**.

Para verlos, utilice la barra lateral derecha para moverse a lo largo de la ventana.

Como ve en la imagen, **para poder editar un botón hay que seleccionarlo.**

Este aparece rodeado con un **marco de puntos de color azul (🍏 azul y violeta)** y en la ventana se muestran las propiedades específicas de ese botón.

En el caso de seleccionar varios botones, el último marcado mostrará los puntos azules y será el de referencia. El resto de botones mostrarán puntos negros (🍏 amarillos).

Hay varias formas de seleccionar botones:

- Haga clic sobre el botón. Si son varios botones, mantenga pulsada la tecla "Ctrl" (🍏 Command).
- Haga clic sobre el fondo de la plantilla y arrastre el cursor. Aparece una línea discontinua negra dibujando un perímetro de selección. Suelte el cursor cuando haya rodeado todos los botones a seleccionar.

Por último, sobre el botón seleccionado aparecen una serie de iconos de edición rápida. Si hay varios botones seleccionados, se modificarán todos.

 **"Clonar"**. Seleccione un botón para poderlo duplicar

Seleccione el número de copias que necesite y haga clic en .



 **"Bloquear"**. Al pulsar este icono se deshabilita la opción de edición, mostrándose un borde rojo alrededor del botón y el icono pasa a un estado activo, cambiando su color a amarillo.

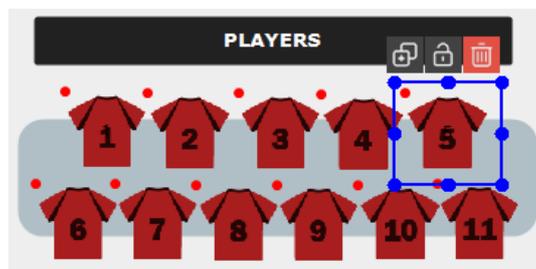
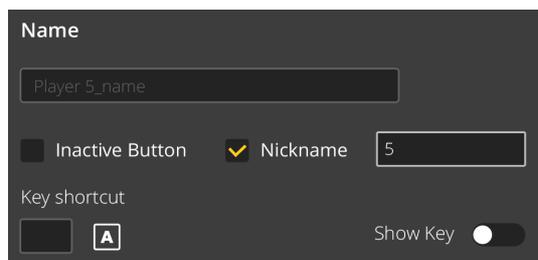
 **"Eliminar"**.



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

* **Sólo para**  **Windows** .

4.2.1.1 Nombre



Ya se ha hablado algo de este apartado en el punto 4.1.1 Categorías

- Seleccionado el botón o botones, puede cambiar el nombre al hacer doble clic sobre la casilla.

Tenga en cuenta que no se distinguen minúsculas de mayúsculas, por lo que si hay botones con el mismo nombre sumarán resultados como si fueran un único botón.

- Activando la celda **"Botón marco"**, el botón pasa a estar "desactivado" y desaparecen los atajos y las pestañas de comportamiento y grupos*.

Esto es porque cuando esté registrando datos y haga clic en él, no se registrará ninguna acción.

Su función principal en la plantilla es organizativa o estética y, como en la imagen de la parte superior, puede usarlo, por ejemplo, como fondo para un conjunto de botones, de forma que los agrupe visualmente o bien para crear títulos para dar contexto al contenido (Players).

No obstante tiene otras aplicaciones que se explican a lo largo del manual. (Más info en punto 4.2.2.3.1).

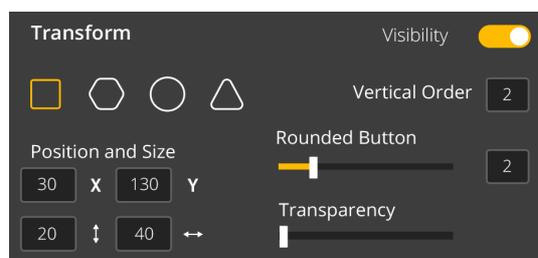
- Al activar la casilla del **"Alias"** permite asignar otra leyenda a ese botón en la plantilla, como se ve en el ejemplo, donde el botón muestra el alias con el número del jugador en lugar de su nombre, permitiendo ahorrar espacio. En otros entornos como el Timeline, matriz de datos o buscador de acciones el botón mantendrá su nombre original.

* **Sólo para**  **Windows** .

- La herramienta **“Atajos de teclado”** asigna una tecla a un botón de la plantilla, registrando la acción al pulsar esa tecla y no el botón.

Tiene hasta 173 combinaciones que verá haciendo clic en el icono . Además, puede mostrar la tecla en el botón activando **“Mostrar atajo”**.

4.2.1.2 Transformar



Desde este apartado puede elegir la forma de los botones, así como su ubicación.

Para mostrar/ocultar un botón durante el registro de acciones tiene el botón de visibilidad.

Por defecto, **la forma del botón** es el rectángulo pero dispone también de otras formas predeterminadas.

En el caso del rectángulo, **“Redondee los vértices del botón”** con el regulador.

Puede personalizar **“Posición y Tamaño”** del botón desde dos vías:

- Escribiendo un valor específico del eje de coordenadas en las casillas **“X”** e **“Y”** para la posición y en las casillas  para definir el alto y el ancho.
- Ajustando el botón en la propia plantilla de botones de manera aleatoria.

En el caso de la posición, seleccionando el botón o botones, arrastrándolos con el cursor hasta la posición que quiera.

También se pueden usar las flechas del teclado. 

Respecto al tamaño, seleccionando el botón y arrastrando los puntos de edición hasta alcanzar el tamaño deseado. Mantenga la relación de aspecto del botón usando la combinación **“Ctrl” + Rueda del ratón**.

Los botones también se pueden **“Ordenar en vertical”**, como si fueran capas.

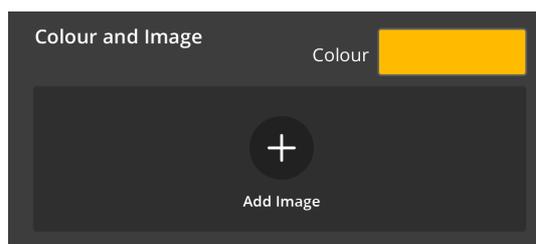
Por defecto, el botón se crea con un valor de 0 pero es editable. A mayor número, más arriba se encontrará el botón. Podrá usar valores negativos.

Con el botón derecho sobre un botón, se abre un menú de opciones. Desde ahí podrá editar de manera directa sobre la plantilla y enviar un botón una capa más abajo o más arriba, así como a la capa más baja o a la capa más alta.

Nota: En caso de que varios botones estén en la misma capa, el último botón creado será el que se muestre más arriba.

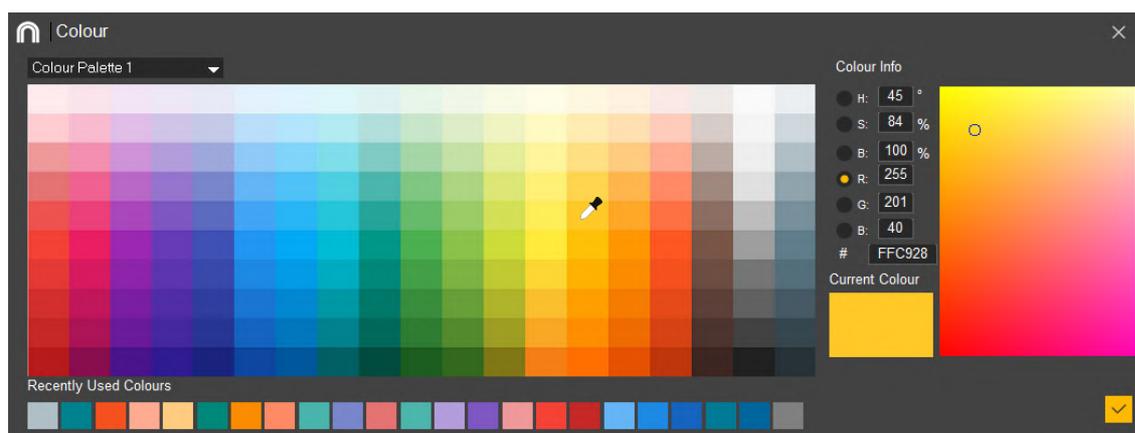
Por último, también se puede regular el grado de **"Transparencia"** de los botones.

4.2.1.3 Color e imagen



Se puede modificar el color del botón o botones seleccionados, así como añadirle una imagen.

Al hacer clic en la casilla de **"Color"** se abre la siguiente ventana:



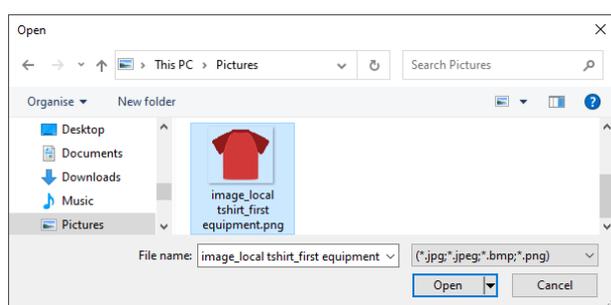
En la parte superior izquierda, hay un desplegable con 6 paletas de color opcionales.

Puede hacer clic sobre las muestras de color o bien escribir los valores o código de color exactos. El color elegido se mostrará en el cuadro **"Color actual"**.

Para confirmar el color debe hacer doble clic sobre la muestra o bien hacer clic en  (🍏 **"Aceptar"**). Además, en la parte inferior de la ventana se muestran los **"Últimos colores usados"** para poder acceder a ellos de manera directa.

Para añadir una imagen al botón seleccionado debe hacer clic en .

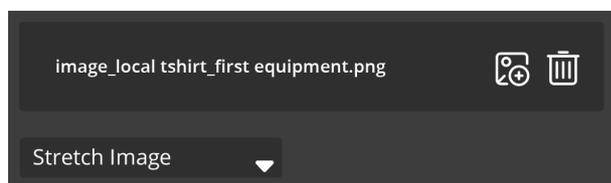
A continuación, busque la imagen y haga clic en **"Abrir"**.



Recuerde que los **formatos** con los que trabaja el programa son los siguientes:

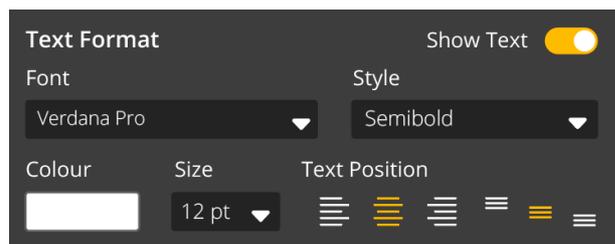
- .jpg / .jpeg
- .bmp
- .png

La imagen seleccionada se puede cambiar  y eliminar .



Con el desplegable de la parte inferior se elige dónde posicionar la imagen en el botón o también **"Ajustar la imagen"** al tamaño del botón.

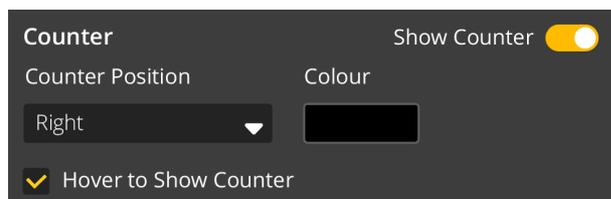
4.2.1.4 Texto



Edite el formato, color y alineación del texto dentro del botón seleccionado.

Hacer visible el texto es opcional. Para ocultarlo, desactive la opción **"Mostrar texto"**.

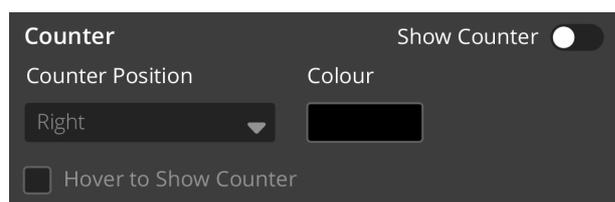
4.2.1.5 Contador



El contador muestra el número de clics que ha tenido ese botón.

Puede editar su posición, el color y cómo debe mostrarse.

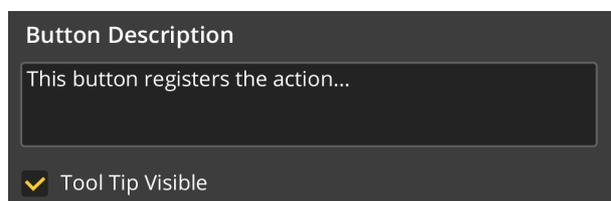
Si hace clic en la casilla **“Mostrar contador solo al pasar el ratón”** el contador permanece oculto salvo que el cursor esté sobre el botón.



Para ocultarlo del todo, desactive la opción **“Mostrar contador”**.

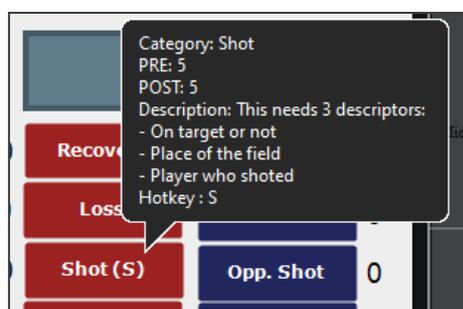
Esta opción deshabilita su edición.

4.2.1.6 Descripción del botón



Permite agregar un texto explicativo sobre el uso del botón, que se mostrará situando el cursor del ratón encima del botón si está activada la casilla **“Tool Tip Visible”**.

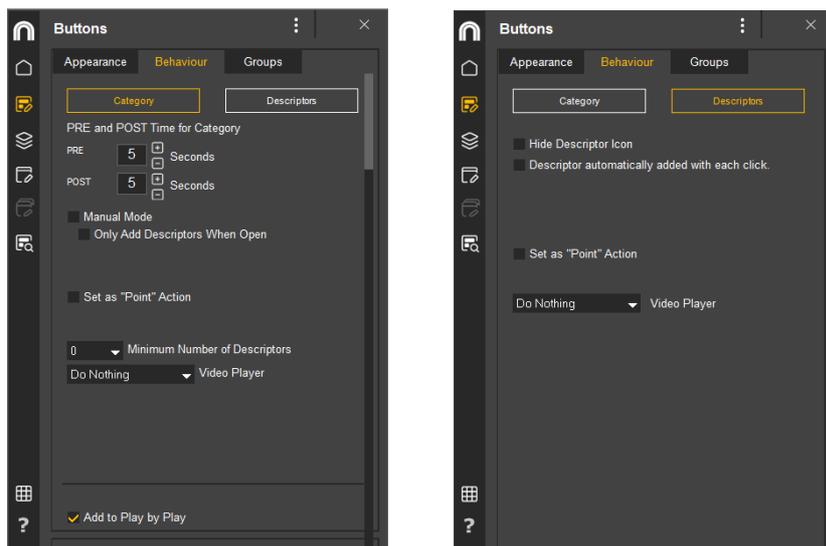
La información emergente que se visualiza depende de las características del botón seleccionado. En este ejemplo, el botón **“Tiro”** muestra:



- Tipo de botón y nombre
- Tiempos PRE y POST preestablecidos
- Descripción para ese botón.
- Atajo de teclado

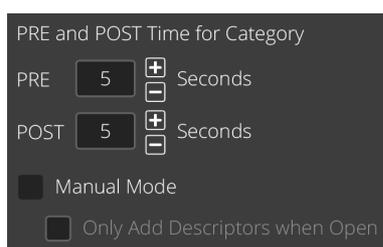
4.2.2 Modificar el comportamiento de un botón

En la pestaña de **“Comportamiento”**, el botón presenta diferentes propiedades según sea categoría o descriptor.

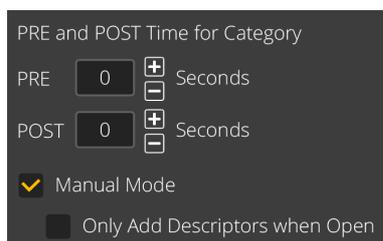


4.2.2.1 Comportamiento propio de las categorías.

Hay dos tipos de categorías: Automáticas y Manuales.



Las **automáticas** son las que se crean por defecto. Registran un tiempo predeterminado de 5 segundos antes y después de hacer clic en el botón pero se puede variar al hacer clic en los iconos   o bien, escribiendo el valor directamente sobre la casilla.



Con las categorías **manuales**, en cambio, hay que hacer clic sobre el botón para comenzar a registrar y una vez más para dejar de registrar, o bien pulsar la tecla **“Esc”**.

Presentan igualmente la opción de añadir un tiempo PRE y POST, que por defecto es 0 pero es editable.

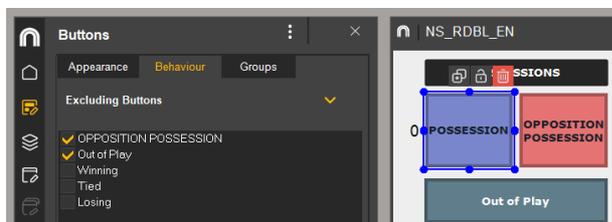
Las categorías manuales presentan una **propiedad de exclusión**, que evita que dos o más categorías manuales contrapuestas estén abiertas al mismo tiempo.

Por ejemplo:

Las categorías que muestran tipos de resultado opuestos como "ataque" y "defensa" o "ganando", "empate" y "perdiendo" no pueden estar abiertas al mismo tiempo ya que la información sería incorrecta, por lo tanto se añade la propiedad de exclusión entre estas categorías y así, por ejemplo, al comenzar a registrar **Poseción** se dejaría de registrar automáticamente **Poseción contraria**.

Para activar esta propiedad debe hacer lo siguiente:

1. Seleccione la categoría. Por ejemplo **"Poseción"**.
2. En la parte inferior de la pestaña comportamiento, abra el desplegable **"Exclusiones de botones manuales"**.



Se mostrarán todas las categorías manuales de la plantilla. Marque aquellas que puedan ser excluyentes. En este caso **"Poseción contraria"** y **"Balón parado"**.

Para cerrar esta opción, haga clic en .

4.2.2.2 Comportamiento propio de los descriptores.

Los descriptores no presentan tiempos PRE y POST al ser dependientes de una categoría pero si queda marcado durante el registro de acciones el momento en que se hace clic sobre cualquier descriptor.

4.2.2.2.1 Ocultar icono del descriptor.

Marcando esta casilla se puede ocultar su círculo rojo representativo.

4.2.2.2.2 El descriptor se añade automáticamente en cada clic.

Útil para aquellos descriptores que sabe que hay que registrar continuamente.

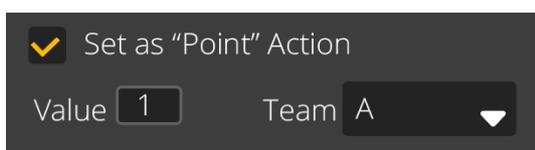
Por ejemplo, el del periodo de tiempo de un partido. Activando esta opción, cada clic que haga sobre un botón registrará de forma automática el tiempo que haya establecido como descriptor automático.



Visualmente puede reconocerlo porque presenta un borde negro sobre el punto rojo característico de un descriptor.

Durante la fase de registro, podrá activarlo y desactivarlo directamente con el botón derecho del ratón.

4.2.2.3 Comportamiento común de categorías y descriptores: Es una acción "punto".



Esta propiedad de los botones, ya sea categoría o descriptor, permite darle un valor a esa acción. Un ejemplo sería que con cada gol conseguido, se añada un punto o con un triple en baloncesto, se sumen tres puntos.

De esta forma, con la acción punto se podrá llevar de forma automática un marcador del evento.

Pasos a seguir:

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

Por 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

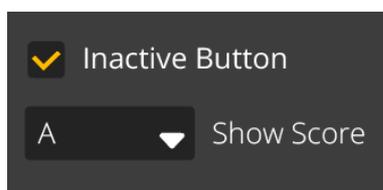
Tiros de 3 puntos Visitante: Valor= 3 y Equipo= B

Para visualizar el marcador en el Timeline siga estos pasos:

1. En el Timeline, haga clic en .
2. Seleccione la opción **"Mostrar marcador"***
3. El marcador aparecerá, junto al tiempo transcurrido del vídeo en la ventana del Timeline y en la parte superior de la ventana del reproductor de vídeo.

* **Sólo para**  **Windows** .

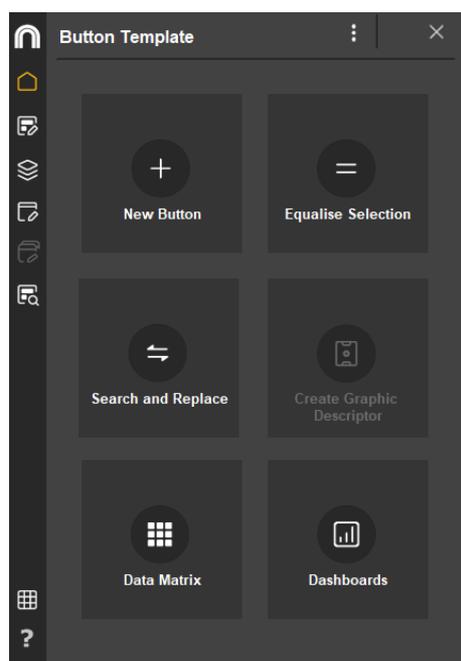
Además, se puede crear un marcador en la propia plantilla de botones con los botones marco para poder seguir el resultado del partido durante la toma de datos.



Tan solo deberá crear un botón y activar la opción **"Botón marco"** en la pestaña apariencia y seleccionar el equipo del que se mostrará el marcador desde el menú desplegable que aparece. Haga lo mismo para el otro equipo.

4.2.3 Otras opciones al crear la plantilla de botones

Hay una serie de propiedades al crear una plantilla de botones cuyo acceso directo se encuentra en el icono  del menú inicio de plantilla de botones :

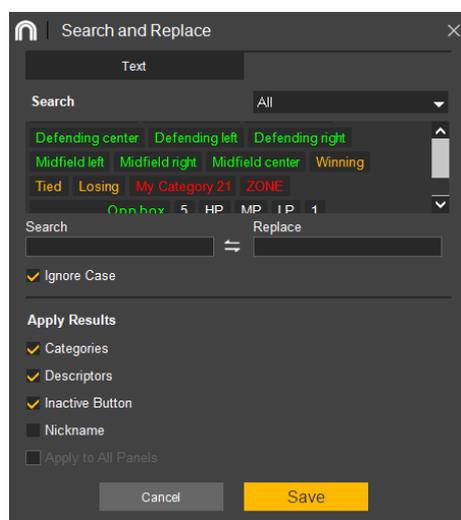


-  **“Añadir nuevo”** (Punto 4.2.1)
-  **“Buscar y reemplazar”**
-  **“Matriz de datos”**
-  **“Igualar”**
-  **“Panel de datos”***. (Punto 4.4)

* Sólo para  Windows .

4.2.3.1 Buscar y reemplazar

Con esta opción se podrá reemplazar rápidamente el texto de cualquier botón de la plantilla. Acceda a esta herramienta, haciendo clic en el icono 



La pestaña se divide en dos partes:

En **“Búsqueda”**, se debe especificar en el desplegable de la parte superior a la derecha si el cambio se aplica en todos los botones de la plantilla o por tipo de botón, cada uno con un color representativo.

Haga clic en el botón o escriba la palabra existente a cambiar en la casilla **"Buscar"** y escriba la nueva palabra en la de **"Reemplazar"**.

También podrá activar la opción de **"Ignorar mayúsculas"**.

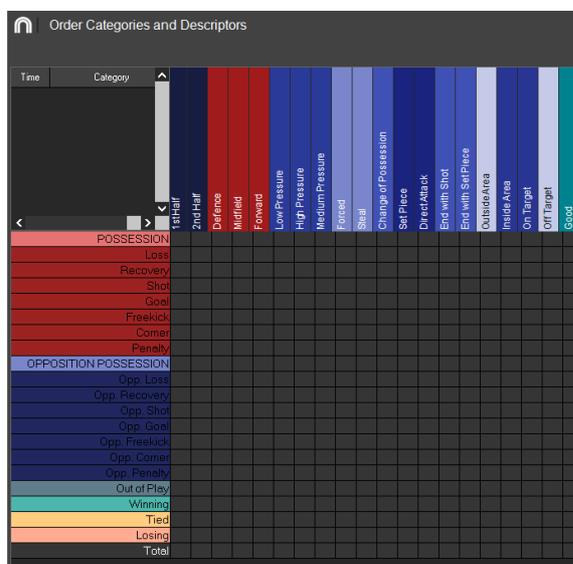
Haciendo click en  se invierte el orden de los textos a buscar y reemplazar, lo que permite revertir un cambio.

En la parte inferior se debe especificar en qué tipo de botones se va a aplicar el resultado del cambio. Para aplicar los cambios, pulsar en **"Aceptar"**.

4.2.3.2 Matriz de datos

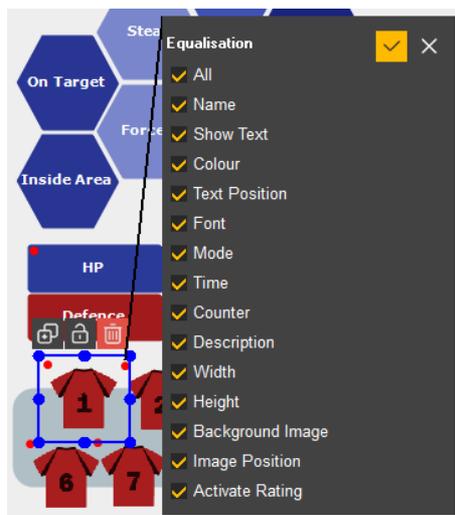
Desde el entorno de creación de la plantilla, con esta herramienta solo se puede cambiar el orden en que se muestran las categorías y los descriptores en la matriz de datos.

Para acceder a la matriz, haga clic en el icono  que se encuentra en la sección  del menú inicio de plantilla de botones.



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

4.2.3.3 Igualar selección



Se pueden igualar de manera selectiva todas o algunas de las propiedades de un botón con esta herramienta.

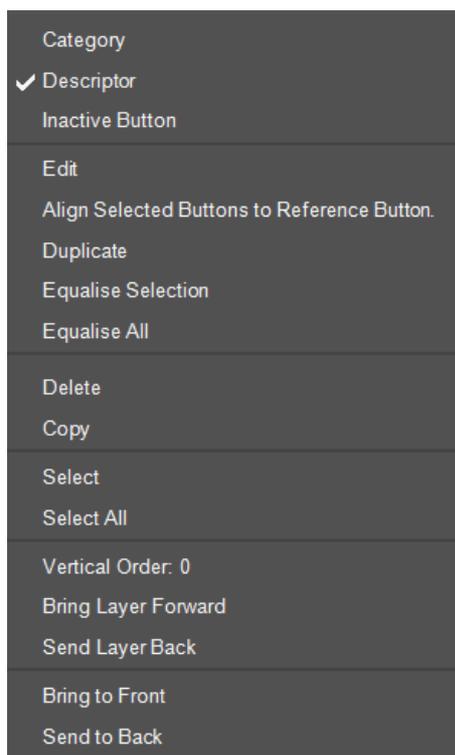
Seleccione los botones y haga clic en 

Active las casillas de las propiedades que le interese copiar del botón de referencia (botón rodeado con puntos azules) y haga clic en 

( "Aceptar")

Esas propiedades del resto de botones seleccionados pasan a actuar de la misma forma que las del botón de referencia.

4.2.3.4 Opciones de edición directa mediante el botón derecho del ratón*



Se accede de forma directa a propiedades de los botones, lo que agiliza su edición. Algunas ya se han explicado como son los tipos de botones, **"Orden vertical"** (4.2.1.2), etc.

Respecto a aquellas opciones aún no explicadas, una es la opción **"Igualar todo"**, similar al punto anterior **"Igualar selección"** salvo que en este caso, se igualan directamente todas las propiedades del botón de referencia.

También está la opción **"Alinear los botones seleccionados al botón de referencia"**, que alinea a la izquierda a todos los botones seleccionados tomando como eje la posición del botón con el borde azul.

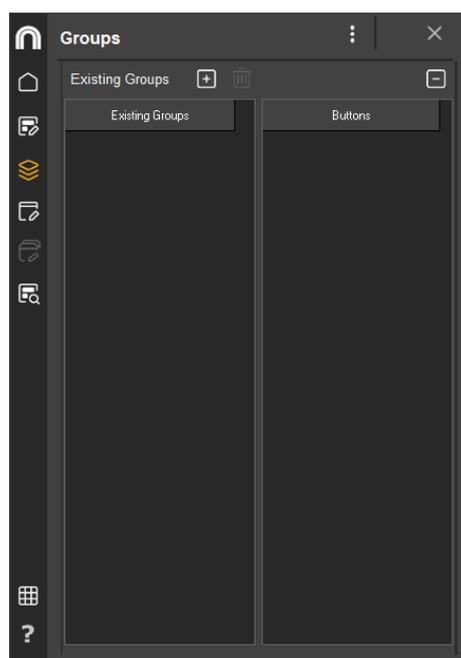
* **Sólo para  Windows .**

4.2.4 Grupos *

En **"Grupos"**, puede crear asociaciones de botones que presentan características comunes. Se puede trabajar con los Grupos desde 2 vías:

* **Sólo para**  **Windows** .

4.2.4.1 Sección Grupos

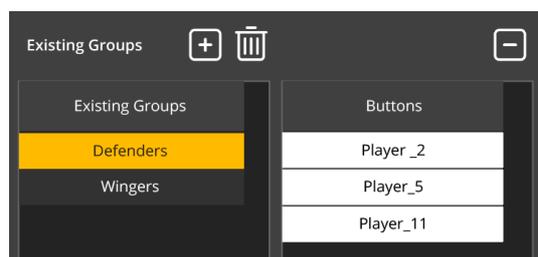


Desde esta sección se crean los grupos que necesite a la hora de reunir botones que presenten similares características.

Una vez creado el grupo, podrá relacionarlo con los botones que considere, tanto desde aquí como desde la pestaña Grupos de la sección Botones, de manera que podrá ver los grupos que contiene la plantilla y qué botones forman parte de cada grupo.

Para crear un grupo debe seguir estos pasos:

Haga clic en  cada vez que quiera crear un nuevo grupo. Escriba un nombre para ese grupo en la casilla de la ventana que aparece, seleccione los botones que van a formar parte de ese grupo y por último, haga clic en el botón **"Aceptar"**.

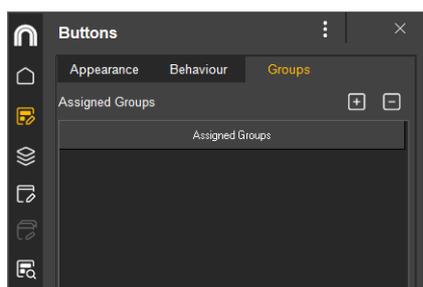


También puede hacerlo en sentido opuesto, seleccionando primero los botones de la plantilla y luego haciendo clic en  y poniendo nombre a ese grupo.

Un mismo botón puede estar en más de un grupo, por ejemplo el botón del **“Jugador 2”** puede estar en el grupo de **“Defensas”** y en el grupo de **“Jugadores de banda”**.

Haga clic en  para eliminar cualquier botón que seleccione de un grupo, mientras que para eliminar el grupo entero, selecciónelo y haga clic en .

4.2.4.2 Pestaña Grupos (en sección Botones)



Desde esta vía, seleccione en la plantilla el botón o botones que quiera incluir en un grupo.

Si no tienen ningún grupo asignado, se verá como en el ejemplo.

Haga clic en el icono  y la ventana mostrará los **“Grupos a seleccionar”** (creados en el punto anterior). Elija el grupo donde quiera incluir el botón, que pasará directamente a los **“Grupos asignados”**.



En el caso del **“Jugador 2”**, aparecerán asignados los grupos **“Defensas”** y **“Jugadores de banda”**.

Si quiere quitar un botón de un grupo ya asignado, haga clic en el icono .

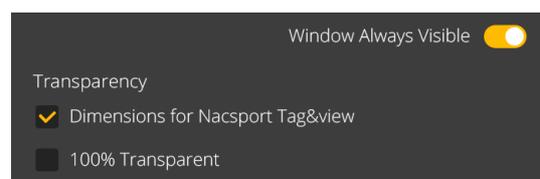
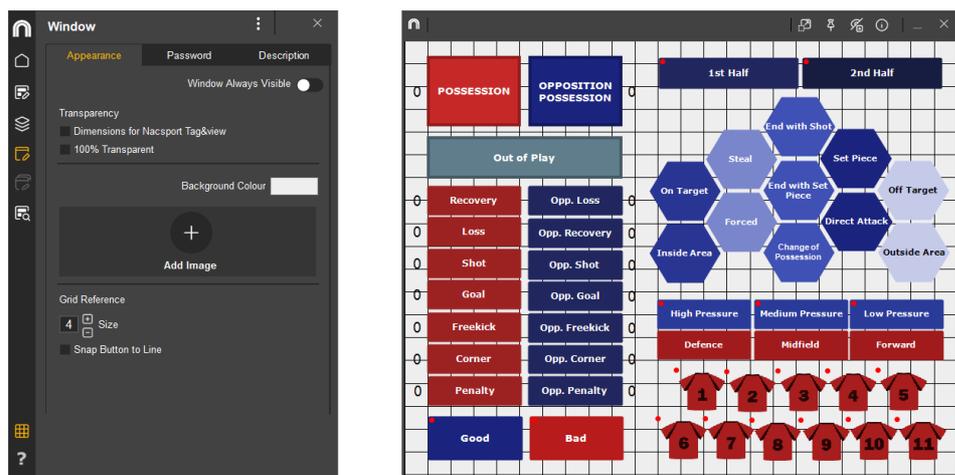
4.2.5 Ventana de la plantilla

En esta sección  se agrupan las principales herramientas para la edición de la propia ventana de una plantilla de botones.

Se divide en 3 pestañas: **Apariencia**, **Contraseña** y **Descripción**.

4.2.5.1 Apariencia

En “**Apariencia**”, se personaliza el aspecto de la ventana.



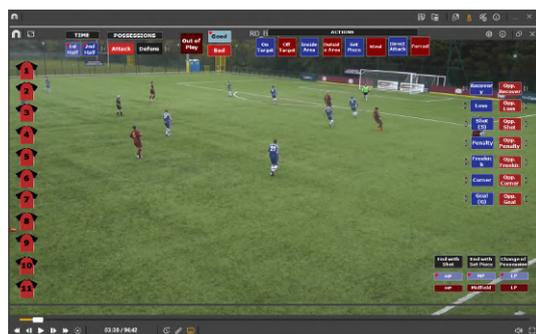
Activando la casilla “**Ventana siempre visible**”, la plantilla siempre permanece visible aunque se haga clic en otra parte de la pantalla .

Puede personalizar el “**Tamaño**” de la plantilla de dos maneras:

- Dando un valor específico** en las casillas  para definir alto y ancho.
- Ajustando la propia plantilla de botones de manera aleatoria, arrastrando los lados de la ventana hasta alcanzar el tamaño deseado.

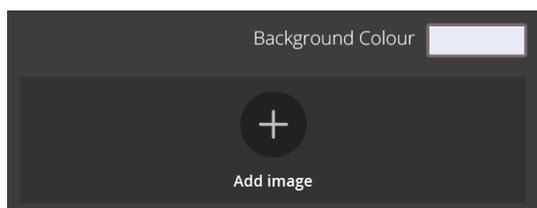
** **Sólo para**  **macOS.**

Si activa la opción “**Fondo transparente**” el fondo de la plantilla desaparece.



Esto es muy útil en la fase de registro si sólo dispone de una pantalla, ya que de esta forma podrá superponer la plantilla sobre el reproductor de vídeo. Al hacer clic en la zona transparente, lo que pulsa es lo que hay debajo de la plantilla, como por ejemplo, el reproductor de vídeo.

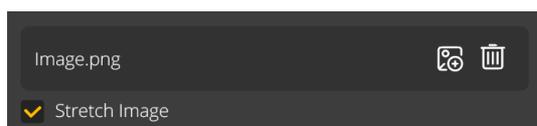
Si activa la opción **“Adaptar medidas para Tag&view”*** la plantilla creada se ajusta automáticamente a las dimensiones de Tag&View.



Puede editar el **“Color de fondo”** de la plantilla al hacer clic en el bloque de color. Al abrirse la ventana de colores, elija una muestra y haga clic en (🍏 **“Aceptar”**)

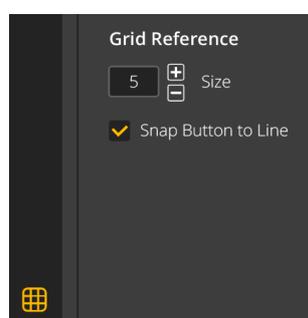
Añada una **“Imagen de fondo”** en la plantilla al hacer clic en el icono . Seleccione la imagen (formatos jpg; jpeg; bmp; png) y haga clic en **“Abrir”**.

Si la calidad de la imagen es muy baja, se podría ver pixelada. En ese caso, podrá cambiar de imagen al hacer clic en  o eliminarla con .



Si el tamaño de la imagen no coincide con las dimensiones de la plantilla, active la casilla **“Ajustar Imagen”***.

La herramienta **“Cuadrícula”** permite definir con más precisión la posición de los botones en la plantilla. Para activarla, haga clic en .



Podrá cambiar el tamaño de la línea de la cuadrícula de referencia con los botones  . A mayor valor, el cuadro se agranda.

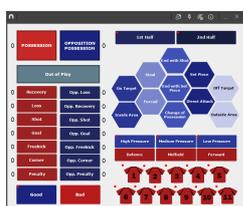
Active la casilla **“Ajustar el botón a la cuadrícula”** para que los botones anclen su vértice superior izquierdo a la cuadrícula.

* **Sólo para**  **Windows** .

Hay otras herramientas disponibles en la parte superior derecha de la plantilla:

Al activar el icono  se **modifica proporcionalmente el tamaño** de la ventana de su plantilla junto a los botones que contiene, manteniendo la relación de aspecto entre ambos.

Si estuviera desactivada y ajusta la plantilla, los botones mantienen su tamaño original y lo único que varía es el tamaño de fondo de la plantilla.



Plantilla original



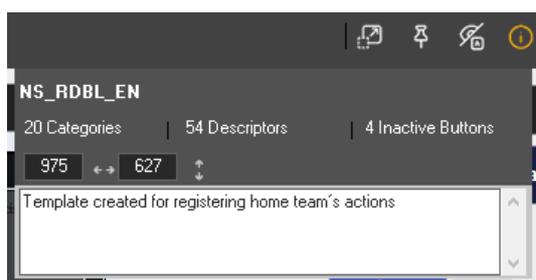
Redimensionada



Sin redimensionar

El icono  corresponde a la **ventana siempre visible**.

Visualice todos los botones con atajos de teclado creados en el icono 

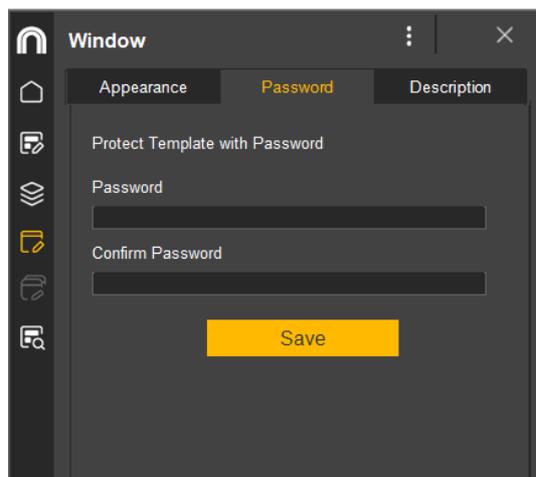


El icono de **información**  indica por defecto el total de botones por tipo de botón y las medidas de la plantilla*.

Si añade una descripción a la plantilla, se mostrará aquí, en la parte inferior.

* **Sólo para**  **Windows .**

4.2.5.2 Contraseña



En **“Contraseña”**, se asegura de que la plantilla queda bloqueada para que nadie pueda editarla.

Para ello siga estos pasos:

Haga clic en la pestaña **“Contraseña”** de la sección Ventana.

Introduzca la contraseña que quiera en la casilla **“Contraseña”**.

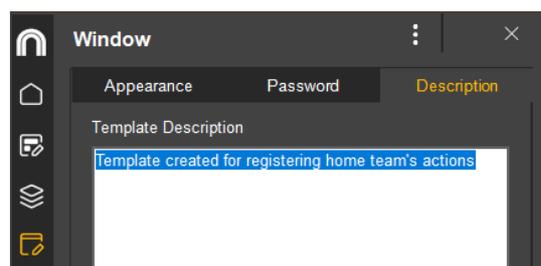
Introduzca la misma contraseña en la casilla **“Repetir contraseña”**.

Haga clic en **“Guardar”** para confirmar que ambas contraseñas coinciden.

Cuando vaya a abrir de nuevo la plantilla, le pedirá la contraseña.

Si desea cambiar o eliminar la contraseña, debe abrir la plantilla con la contraseña actual y ya en la pestaña **“Contraseña”** escribir la nueva o bien dejar las casillas vacías para que no pida ninguna contraseña.

4.2.5.3 Descripción de la plantilla



En **“Descripción”**, puede añadir un breve comentario explicativo sobre esa plantilla.

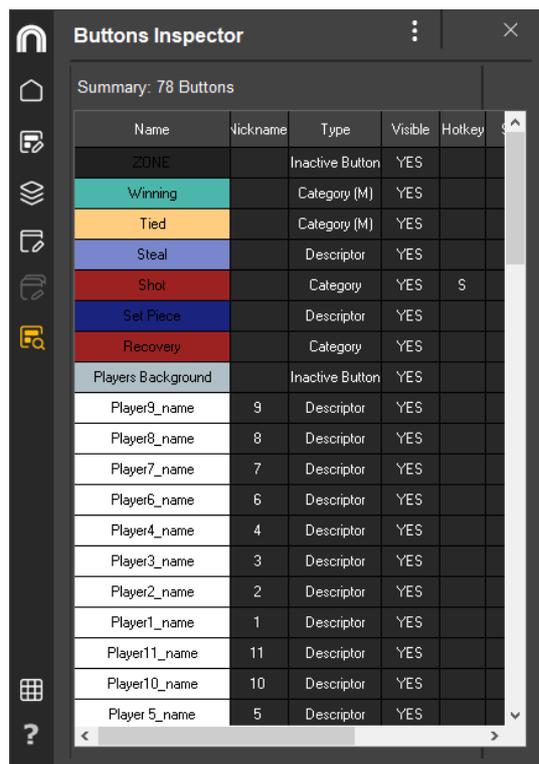
Muy útil si va a compartir la plantilla con otras personas.



Se mostrará al hacer clic en el icono  que está en la parte superior derecha de la propia plantilla de botones.

4.2.6 Resumen de botones *

Esta herramienta  muestra todos los botones de la plantilla.



Name	Nickname	Type	Visible	Hotkey
ZONE		Inactive Button	YES	
Winning		Category (M)	YES	
Tied		Category (M)	YES	
Steal		Descriptor	YES	
Shot		Category	YES	S
Set Piece		Descriptor	YES	
Recovery		Category	YES	
Players Background		Inactive Button	YES	
Player9_name	9	Descriptor	YES	
Player8_name	8	Descriptor	YES	
Player7_name	7	Descriptor	YES	
Player6_name	6	Descriptor	YES	
Player4_name	4	Descriptor	YES	
Player3_name	3	Descriptor	YES	
Player2_name	2	Descriptor	YES	
Player1_name	1	Descriptor	YES	
Player11_name	11	Descriptor	YES	
Player10_name	10	Descriptor	YES	
Player 5_name	5	Descriptor	YES	

Por defecto, se muestran ordenados alfabéticamente (a-z).

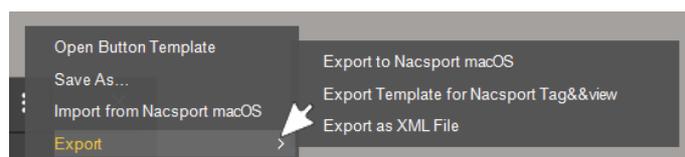
Haciendo clic sobre la leyenda prioriza la muestra según esa casilla y al volver a hacer clic invierte el orden (z-a)

En el ejemplo, los botones se muestran por la casilla **"Nombre"** y con el orden invertido

El **"Resumen de botones"** es útil sobre todo cuando hay muchos botones, ya que no sólo muestra los datos más relevantes de cada botón (alias, tipo, atajo...) sino que además, haciendo doble clic sobre el botón, lo señala en la plantilla y abre la pestaña apariencia de la sección Botones.

* Sólo para  Windows .

4.3 Gestión de la plantilla de botones

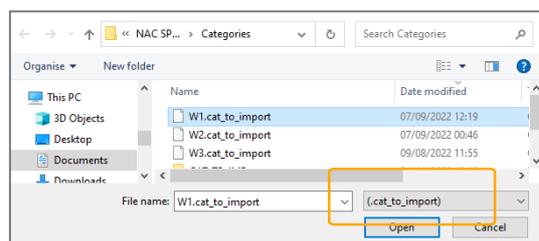


Desde el icono  del menú Inicio se accede a las diversas opciones de gestión de las plantillas:

- Para **“Abrir una plantilla de botones”**, haga clic sobre esta opción, seleccione la plantilla y **“Abrir”**.
- Si ha creado una plantilla nueva y quiere guardarla, haga clic en **“Guardar plantilla”**. Escriba un nombre y **“Guardar”**.

La extensión de archivo de una plantilla es **.naccat** ( **.maccat**) y por defecto se guardan en la subcarpeta **“Categories”** de la carpeta general NACSPORT DATA.

- Si quiere **“Importar una plantilla”** creada desde cualquiera de los dos sistemas operativos (**macOS / Windows**), debe hacerlo por esta vía.



Busque la plantilla en la ventana que aparece y haga clic en **“Abrir”**.

El archivo presenta la extensión **.cat_to_import** (para ambos sistemas).

De manera automática*, el programa hace la conversión y genera un archivo **.naccat** con el mismo nombre en la misma ruta en la que se encontrara el archivo **.cat_to_import**.

* **Sólo para  Windows.**  **deberá seleccionar la carpeta de destino**

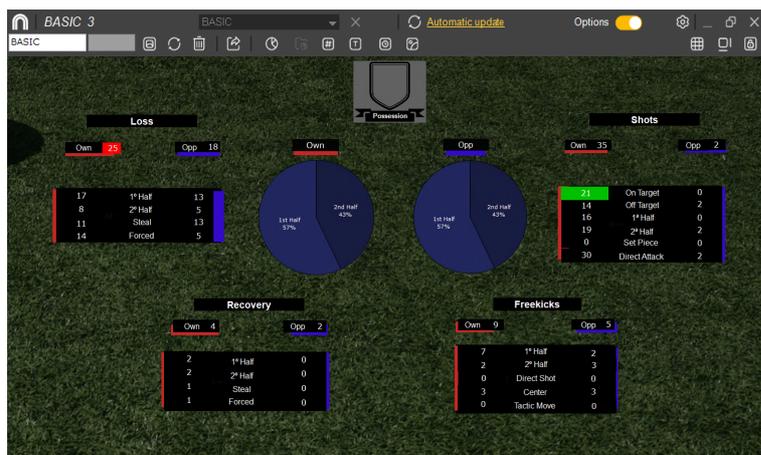
- A la hora de **“Exportar”** una plantilla, hay varias opciones en función del destino donde la vaya abrir:
 1. Exportar a Nacsport macOS ( **Windows**)
 2. Exportar a Nacsport Tag&&view
 3. Exportar archivo **.XML** *

4.4 El panel de datos*

* Sólo para  Windows.

4.4.1 Introducción

Se trata de una herramienta que muestra de forma visual la información recogida durante la toma de datos a través de gráficos y etiquetas con el objetivo de interpretar con mayor facilidad las acciones que han sucedido durante el evento.

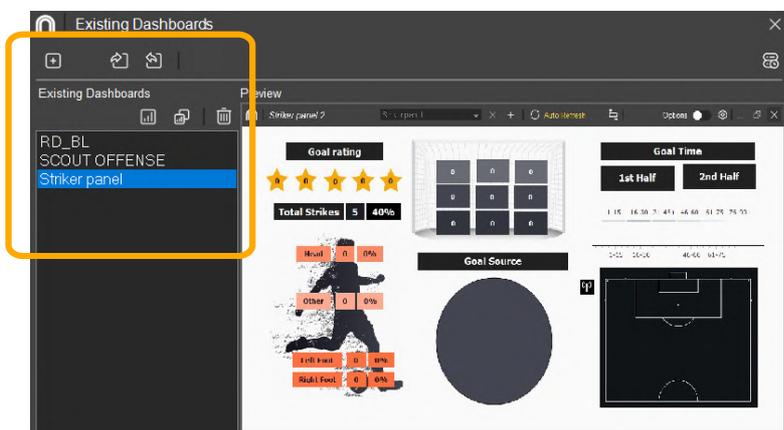


Además, haciendo clic sobre cualquiera de los valores, se abrirá de forma automática un panel mostrando esos registros.

El icono que identifica al panel de datos representa una gráfica de barras .

Está accesible en todas las fases de tratamiento de las acciones: en la sección del menú de inicio de la plantilla de botones , en el timeline y las presentaciones, así como desde el entorno Mis análisis.

Al hacer clic en el icono  se abre la ventana de paneles de datos existentes. En la parte izquierda se visualizan los paneles disponibles y una serie de iconos:



 Abrir el panel de datos seleccionado.

El panel también se abrirá al hacer doble clic sobre él.

 Duplicar el panel.

 Eliminar el panel.

En la parte superior de la ventana hay otra serie de iconos que le permiten:

 Crear un nuevo panel de datos desde cero

  Importar /Exportar paneles ya creados. La extensión de un panel de datos es **.dashboard** y por defecto, se almacenan directamente en la subcarpeta **"Dashboard"** de la carpeta principal NAC SPORT DATA.

 Abrir un desplegable con las **copias de seguridad creadas** de forma automática (cada vez que se eliminan elementos del panel se genera una copia). Si selecciona cualquier copia de seguridad del desplegable, podrá restaurarlo y



acceder al estado anterior de sus paneles de datos al hacer clic en .

También podrá crear una nueva copia de seguridad al hacer clic en  o bien eliminarlas al hacer clic en .

4.4.2 Creación de un panel de datos

Para crear un panel de datos desde cero, haga clic en  y a continuación, haga clic en  para abrir un panel nuevo.

En la parte superior de la ventana del panel hay una barra con herramientas.

En su extremo superior, el nombre del panel abierto se muestra en una casilla desplegable, que se verá deshabilitada en el caso de sólo haber un panel abierto.

Al lado está la opción de **"Refrescar automático"** . Desde aquí podrá elegir si quiere que el panel se refresque de forma manual o automática y el tiempo.

El icono  despliega un submenú con todas las opciones de edición del panel de datos. Este submenú también se puede abrir haciendo clic con el botón derecho del ratón sobre el fondo del panel.

Por último, si se activa el botón **"Opciones"** , se muestra debajo una segunda línea o barra de herramientas:

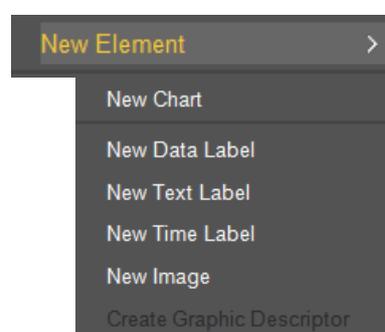
En su extremo izquierdo, se puede:

 DB_new name Cambiar el nombre del panel y su color de fondo.

-  Añadir una imagen como fondo del panel.
-  Refrescar el panel de datos.
-  Eliminar la imagen de fondo, en el caso de añadirla.
-  Exportar el panel de datos. Puede exportarlo como una imagen .jpg o como un archivo .dashboard para poder abrirlo en otro programa Nacsport. Recuerde que tiene que ser el mismo producto Nacsport o superior para que le permita abrir todas las herramientas.

En la parte central de la barra están todos los iconos que corresponden a la creación de elementos:

-  Crear gráfica.
-  Crear etiquetas de datos.
-  Crear etiquetas de texto.
-  Crear etiquetas de tiempo.
-  Añadir imágenes al panel como por ejemplo, los escudos de los equipos o las fotos de los jugadores.



Estas opciones también se muestran en una ventana emergente que se ve en el centro de la ventana la primera vez que se abre un panel de datos nuevo.

Otra forma para poder crear cualquiera de estos elementos es haciendo clic con el botón derecho del ratón sobre el fondo del panel de datos y desplegar la opción **"Nuevo elemento"**.

En el extremo derecho de la barra hay herramientas centradas en la ventana contenedora:

-  Mostrar cuadrícula para dar más precisión al posicionar los elementos.
-  Añadir barras de scroll al panel para poder desplazarse.
-  Bloquear el tamaño actual de la ventana del panel.

- **Seleccionar y modificar los elementos:**

Para **editar un elemento ya creado** hay dos opciones:

- Colocar el cursor sobre el elemento y hacer clic con el botón derecho del ratón para, a continuación, elegir la opción de **"Editar gráfico / etiqueta"**
- Hacer doble clic sobre el propio elemento (sólo etiquetas).

A continuación se abrirá la ventana de edición de ese elemento. En el caso concreto de querer **cambiar el color**, haga clic sobre el mismo y seleccione el nuevo color que desea en el panel de colores que se abre.

Para **mover** un elemento dentro del panel, selecciónelo y use .

También podrá mover elementos manteniendo pulsada la tecla **"Ctrl"** y arrastrando el elemento

Haciendo clic con el botón derecho, mientras tiene varios elementos seleccionados, podrá alinear todos los elementos vertical u horizontalmente seleccionando las opciones **"Alinear seleccionados a la izquierda"** y **"Alinear seleccionados arriba"** respectivamente.

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

Para **modificar su tamaño** seleccione un elemento y arrastre con el cursor el vértice inferior derecho manteniendo pulsada la tecla **"Alt"**.

Podrá seleccionar uno o varios elementos dentro de un panel de datos haciendo clic sobre ellos mientras mantiene pulsada la tecla **"Ctrl"**. Otra opción es hacer clic en el fondo mientras arrastra el cursor, lo que dibujará un perímetro de selección. Suelte el cursor cuando haya rodeado todos los botones a seleccionar.

Así, **al modificar el tamaño o la posición de un elemento** también se modificará el resto de elementos **del mismo tipo** que estuvieran seleccionados (gráficas, etiquetas de datos, etiquetas de texto y etiquetas de tiempo).

En caso de **eliminar** un elemento durante una selección múltiple, todos los elementos seleccionados serán eliminados.

Un elemento seleccionado mostrará un borde de color que variará en función de qué elemento se trate. Por ejemplo, los gráficos mostrarán el color rojo, las etiquetas de datos, el color azul oscuro o las imágenes, el color amarillo.

- Visualizar los datos de los elementos:

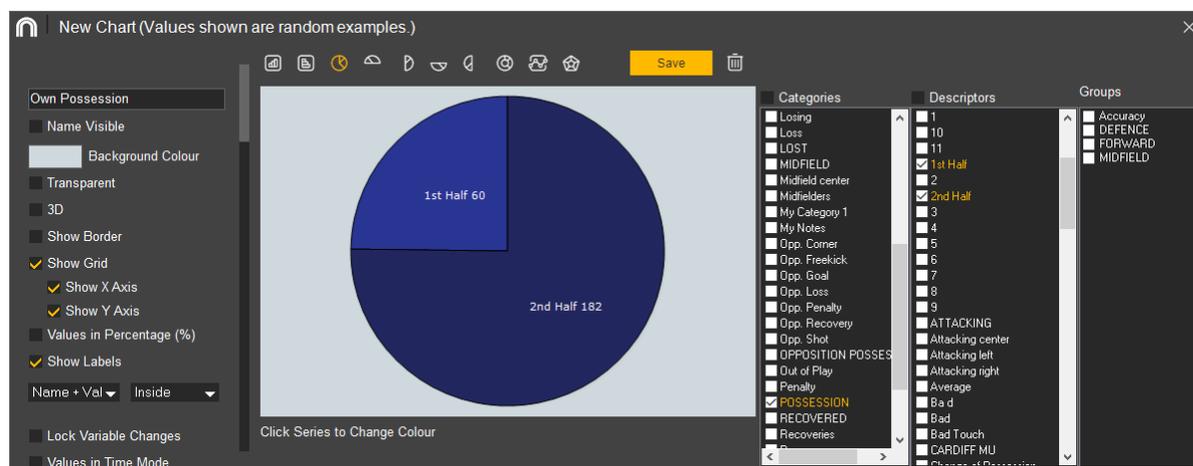
Al hacer clic sobre cualquier gráfico o etiqueta de datos, se abre de forma automática un reproductor con todas aquellas acciones representadas en el panel de datos.

Desde aquí podrá crear nuevas presentaciones con los registros que haya seleccionado o añadirlos a una presentación ya creada.



4.4.3 Gráficos

Para crear un gráfico, haga clic en  en la ventana del panel de datos. Se abrirá el siguiente panel:



Los valores que se ven al crear el gráfico son a modo de ejemplo. Los reales se mostrarán cuando se trabaje con bases de datos.

Seleccione el tipo de gráfico que desea crear en los iconos de la parte superior:

 Gráfico de barras vertical

 Gráfico de barras horizontal

Con este tipo de gráficas puede seleccionar tantas categorías, descriptores o combinación de ambos como quiera.

     Gráfico de tarta y segmentos de gráficos de tarta.

 Gráfico de donut

Los gráficos de tarta y donut como el del ejemplo tan solo podrán contener una categoría (POSESIONES) en caso de añadir descriptores (1º y 2º TIEMPO).

 Gráfico de líneas. Muestra la cantidad de veces que ha sucedido una acción determinada en un intervalo de tiempo. Para ello, elija el dato, ya sea categoría o descriptor. El intervalo de tiempo se mostrará en el eje inferior.

Los gráficos de líneas podrán ser solo de categorías o solo de descriptores

 Gráfica de radar, requieren un mínimo de 3 variables seleccionadas.

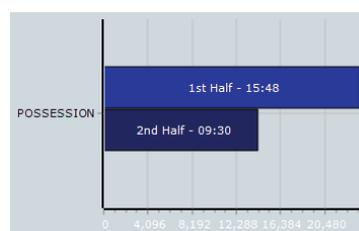
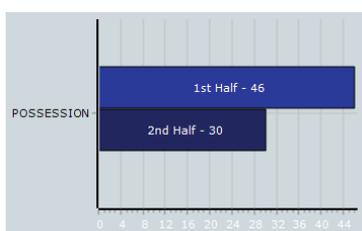
A continuación marque en el lateral derecho las categorías y descriptores que desea mostrar.

En el lateral izquierdo están las opciones de edición de la apariencia del gráfico. En función del gráfico seleccionado, alguna opciones se ven deshabilitadas:

- **Cambiar su nombre.**
- **Color de fondo del gráfico:** Para editar el color del propio gráfico, haga clic sobre el mismo en la parte central del panel.
- **Hacer el fondo transparente.**
- Dar un **efecto tridimensional.**

- **Añadir un borde** alrededor de la gráfica.
- **Mostrar y ocultar los distintos ejes.**
- **Mostrar valores en porcentaje** (disponible solo para gráficas de tarta).
- **Mostrar etiquetas** de cada gráfica y en qué posición se muestran.
- **Valores por tiempo:** Esta opción de las gráficas, sirve para mostrar la cantidad de tiempo durante la que ha sucedido una acción en lugar de la cantidad de acciones que han sucedido.

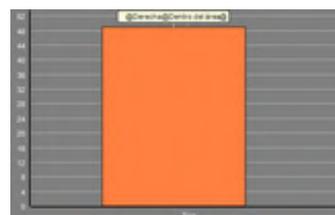
Cantidad de acciones sucedidas: Tiempo en el que sucedieron las acciones:



- **Modo filtrado:** Cuando esta opción está activa, tan sólo se mostrarán las categorías que contengan al mismo tiempo todos los descriptores seleccionados. Para ello, seleccione la categoría que desee, después los descriptores y por último active el "**Modo filtrado**",

Por 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.

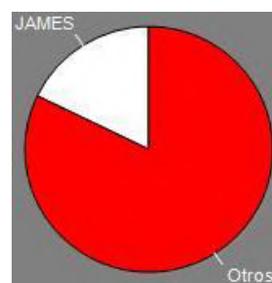


- **Agrupar barras:** Muestra este tipo de gráficas de forma acumulada, unas sobre otras. Solo funciona con la combinación de una categoría con varios descriptores.

- **Valores relativo a un grupo:** Para crear un gráfico relativo a un grupo seleccione cualquiera de los gráficos de tarta 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 de lo seleccionado respecto al total del grupo.

Por 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 terminar, hacer clic en "**Aplicar**".

Si se quiere eliminar una gráfica, hacer clic en  en el panel de edición o bien elegir la opción "**Eliminar**" haciendo clic con el botón derecho del ratón sobre el propio gráfico.

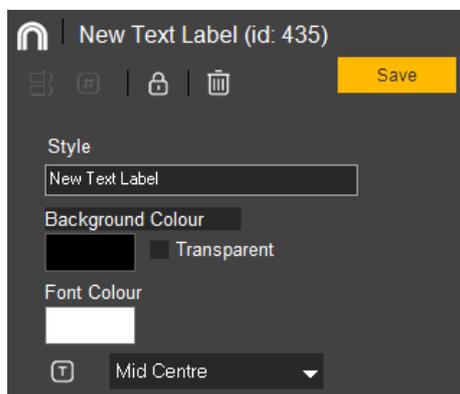
4.4.4 Etiquetas

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 de texto**, la **etiqueta de tiempo** y la **etiqueta de datos**.

- Para crear una **etiqueta de texto** haga clic en . Esta etiqueta tan solo muestra texto y puede ser usada para organizar el panel de datos.

Se abre un panel donde podrá:



Añadir un nombre a la etiqueta.

Cambiar el color de fondo de la etiqueta o bien hacerlo transparente.

Cambiar el color de la fuente, la tipografía y su posición.

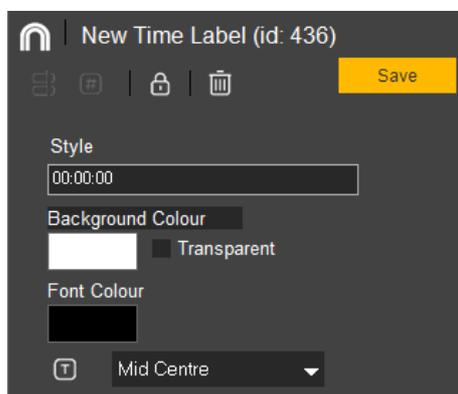


Bloquea la edición de la etiqueta.



Elimina la etiqueta.

- Para crear un **etiqueta de tiempo** haga clic en .



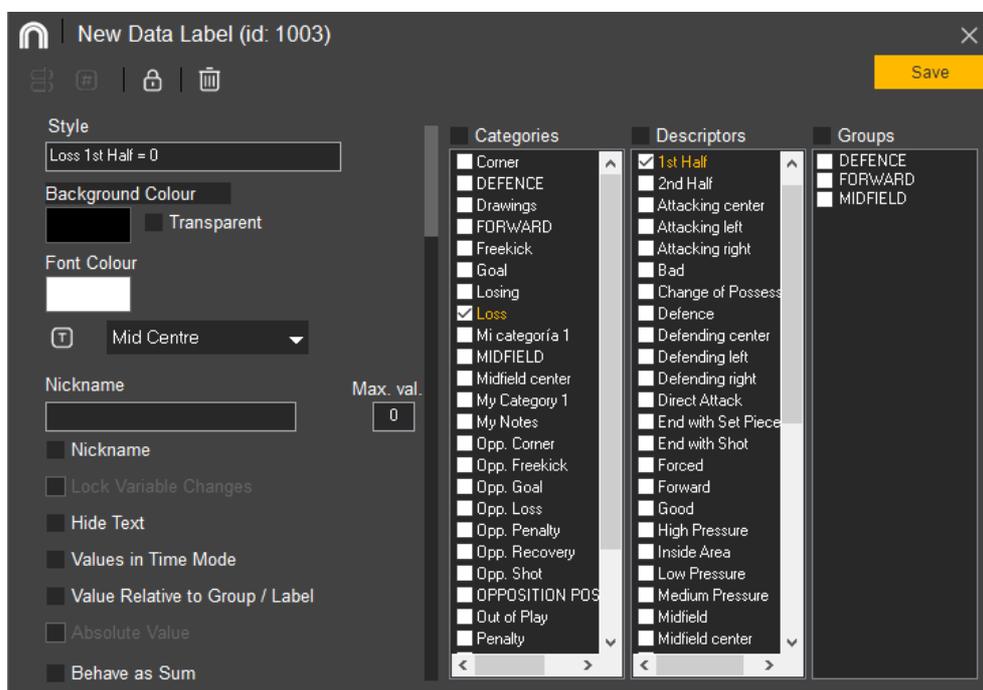
Esta etiqueta muestra un contador de tiempo que coincide con el tiempo del vídeo.

Tiene las mismas opciones de edición que la etiqueta de texto. El tiempo se mostrará en el mismo formato que se haya especificado para el Timeline.

- Para crear una **etiqueta de datos** haga clic en .

Estas etiquetas muestran con una cifra la cantidad de veces que se ha registrado un botón o una combinación de botones en una plantilla.

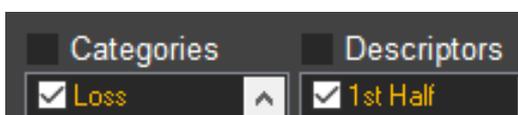
Se abre este panel de edición:



Por ejemplo, para mostrar en un panel de datos el total de pérdidas durante el primer tiempo, se crearon las siguientes etiquetas:



- Dos etiquetas de texto: Una con la palabra **“Pérdidas”** y otra con la leyenda **“1º tiempo”**.
- Una etiqueta de datos que muestre el valor de esa combinación de acciones.

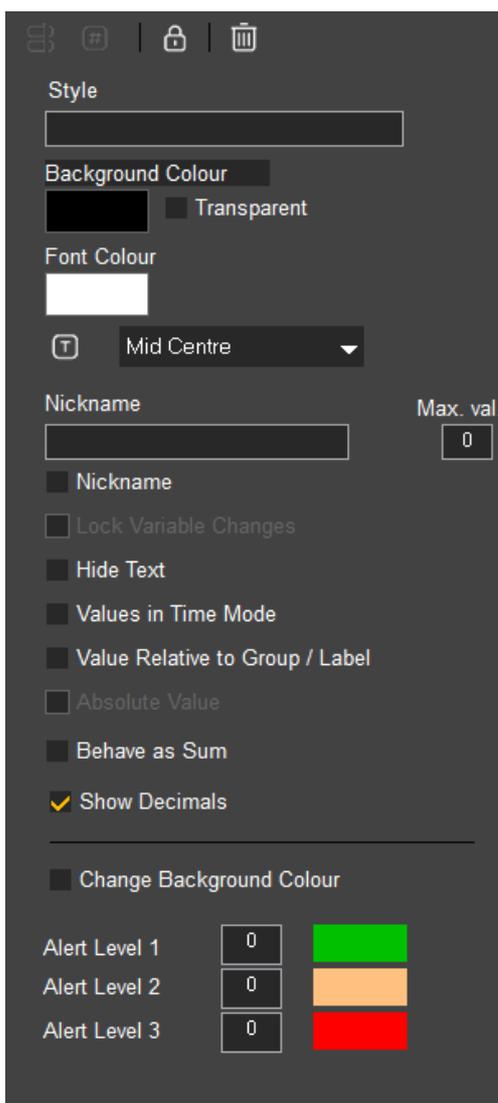


Para ello, seleccione en el panel de edición las categorías o descriptores que desea que se muestren.

En la parte izquierda del panel se muestran las opciones de edición:

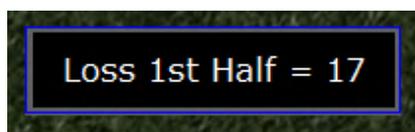
La parte superior muestra las opciones de apariencia, al igual que las otras etiquetas (Estilo, color...). El resto son propias:

- Se aconseja establecer un **“Alias”** ya que el nombre de las etiquetas de datos se forma con las acciones seleccionadas, por lo que se puede hacer muy largo.



Por defecto, al activar el alias, solo se verá el valor final pero también se puede añadir un nombre.

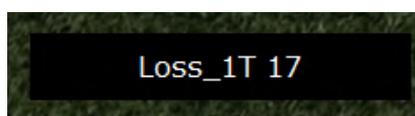
Etiqueta sin alias:



Etiqueta con alias:

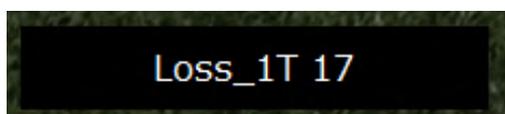


Etiqueta con alias añadido:

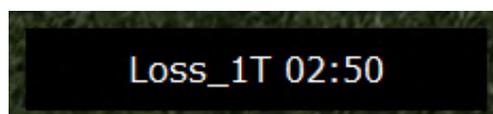


- **Ocultar el texto:** Con esta opción activa sólo se mostrará el valor numérico de la etiqueta de datos.
- **Valores por tiempo:** Para mostrar la cantidad de tiempo durante la que ha sucedido una acción en lugar de la cantidad de acciones que han sucedido

Cantidad de acciones sucedidas:



Tiempo en que sucedió:



- **Valor relativo a un grupo/etiqueta:** Sirve para crear una etiqueta relativa a un grupo. Para ello, seleccione el grupo o la etiqueta al que pertenece la categoría o descriptor que seleccionó. Ahora la etiqueta muestra el total de lo seleccionado respecto al total del grupo en forma de porcentaje. Para verlo en forma de valor absoluto, active esta opción.

Porcentaje de pérdidas por robo:



Valor absoluto:

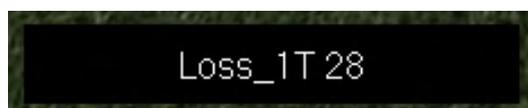


Para ver el **ID de una etiqueta** mantenga pulsado "**Alt Gr**" o el botón izquierdo del ratón sobre el panel. El ID es el identificador o numeración única que tienen cada etiqueta dentro del conjunto de etiquetas creadas en un panel de datos.

- **Valor absoluto:** Por defecto los valores se mostrarán en decimales, por lo que debe activar esta opción para mostrarlos como valor absoluto.
- **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 descriptor.
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**".

Por ejemplo:

Para ver todas las **pérdidas del primer tiempo** y todos las **pérdidas por robo**. Seleccione la categoría **pérdidas**, el descriptor **primer tiempo** y el descriptor **robo**. Seleccione "**Actúa como suma**". Ahora aparecerán en la etiqueta las pérdidas en el primer tiempo y también las pérdidas por robo como un solo valor para ambos casos.



- **Mostrar decimales:** Active esta casilla si quiere visibilizar los decimales.
- **Establecer una alerta en la etiqueta:** Se puede crear una alerta visual por colores en el panel de datos al alcanzar un determinado valor. Para ello, establezca el valor al que ha de llegar la etiqueta para que salte la alarma y seleccione el color de la misma.

Por ejemplo:

Para establecer una **alerta por goles** cree una etiqueta y seleccione la categoría **gol**. Establezca el color de la alarma, por ejemplo rojo, y seleccione el valor que desee para establecer el nivel de alarma por ejemplo **5**.

Ahora cuando la etiqueta gol llegue al valor 5 saltará la última alarma.



5. OBSERVACIÓN Y REGISTRO

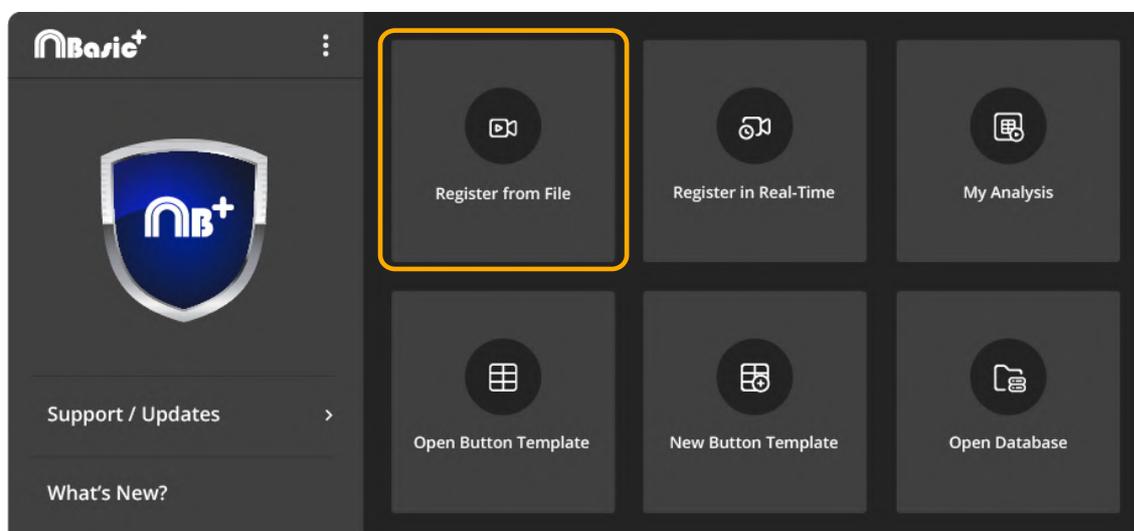
A continuación se muestran las opciones para observar y registrar un evento.

5.1 Observación y registro desde archivo

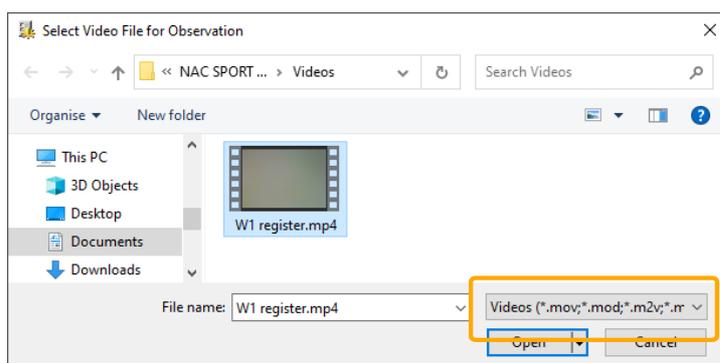
Entorno de trabajo en el que se observa un archivo de vídeo y se registran las acciones que suceden mediante una plantilla de botones creada por el usuario.

5.1.1 Pasos a seguir para trabajar en este entorno:

5.1.1.1 Haga clic en “Observación desde Archivo” en el menú principal.



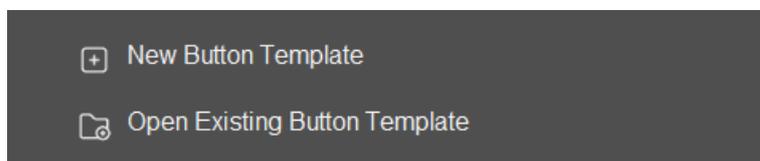
5.1.1.2 Seleccione el archivo de vídeo que desea observar y haga clic en “Abrir”.



A la derecha se muestran los formatos de vídeo compatibles con el programa.

(🍏 Se invierte el orden: Primero el paso 3 y luego el paso 2)

5.1.1.3 Abra o cree una plantilla de botones para realizar el registro de acciones del vídeo seleccionado.

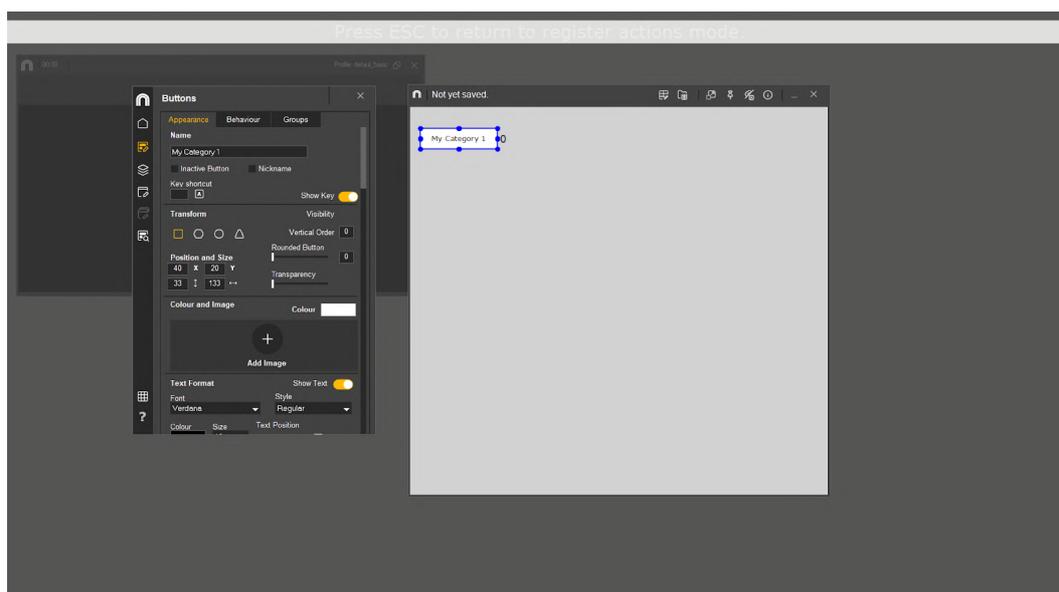


- Haga clic en  para crear una plantilla de botones nueva (Sección 4.2).
- Haga clic en  para abrir una plantilla de botones ya existente.

Al seleccionar **“Nueva plantilla”** se abren las siguientes ventanas:

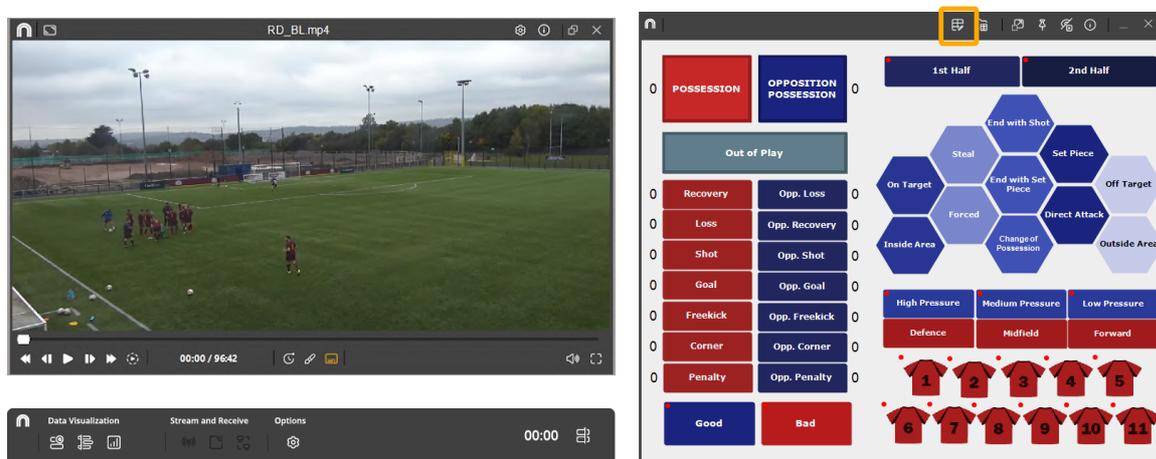
- La ventana de edición de la plantilla de botones.
- La propia plantilla nueva de botones.

El reproductor de vídeo y la barra de herramientas de control de registros permanecen deshabilitados al fondo mientras la plantilla esté en el actual modo de edición.



Al seleccionar **“Abrir plantilla”**, el modo edición no se abre por defecto como en plantilla nueva (haga clic en  para abrirlo) y se muestran las siguientes ventanas:

- El reproductor de vídeo.
- La barra de herramientas de control de registros.
- La plantilla de botones seleccionada.



En ambos casos, para poder empezar con el registro de acciones, la ventana de edición debe estar cerrada.

Respecto a la plantilla de botones, con este producto del programa Nacsport, usted puede configurar su plantilla de botones en dos niveles:

Uno principal (Categorías) y otro secundario (Descriptor).

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

A su vez dispondrá de 50 botones a distribuir entre categorías y descriptores.

5.1.1.3.1 Categorías

Como se ha dicho, es la acción principal a registrar. Hay varias formas de crear categorías:

1. Hacer **doblo clic sobre el fondo de la plantilla de botones** y de nuevo doble clic sobre el botón recién creado para cambiarle el nombre.
2. Hacer clic en el icono **"Añadir nuevo"** del menú Inicio de la ventana de edición de la plantilla de botones.
3. Escribir el nombre en la sección **"Nombre"** de la ventana de edición de la plantilla y pulsar **"Enter"***.

* **Sólo para  Windows** .

5.1.1.3.2 Descriptores

Los descriptores definen cómo, cuándo, dónde... suceden las acciones registradas previamente (categorías). 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...

Para **crear descriptores** existen varias formas distintas:

- Hacer **doble clic sobre el fondo de la plantilla de botones** manteniendo pulsada la **tecla "Ctrl" (🍏 Command)** y de nuevo doble clic sobre el botón recién creado para cambiarle el nombre.
- Crear una categoría o seleccionar un botón ya creado y **cambiar su comportamiento**.

Cambiar el comportamiento de un botón (pasar de categoría a descriptor o viceversa) se puede hacer de dos maneras:

- Pulsando el **botón derecho del ratón*** sobre el botón a modificar, se abrirá un submenú de opciones donde podrá seleccionar el tipo de botón en la parte superior del mismo.



* **Sólo para**  **Windows** .

- En la ventana de edición de la plantilla de botones, abrir la **pestaña comportamiento** y seleccionar una de las dos opciones.



5.1.1.4 Registre las acciones

Una vez tenga la plantilla lista, ponga en marcha el reproductor de vídeo para comenzar a registrar las acciones (hacer clic sobre los botones)

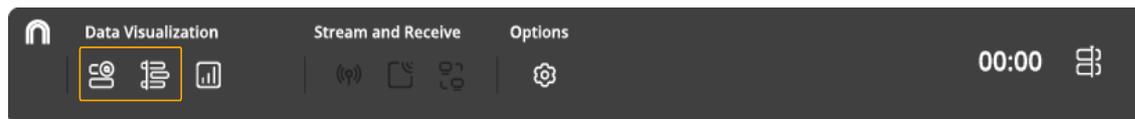
Recordar que la ventana de edición de la plantilla debe estar cerrada para que se registren las acciones.

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

El usuario puede registrar una acción (categoría) y posteriormente los descriptores que considere como se muestra a continuación:

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

A medida que se van registrando los datos, puede visualizarlos en la barra de herramientas. Dependiendo de la opción que elija se despliega una ventana:



5.1.1.4.1 Tabla Play by Play. Datos en forma de listado.

	Time	Category	Descriptors	Notes
31	08:49	POSSESSION	1st Half; End with Shot; Good	
32	08:55	Shot	1st Half; 11; Forward; Direct Attack; Outside Area; On Target; Good; Attacking center	
33	09:23	Corner	Good; 1st Half	
34	09:33	POSSESSION	1st Half; Medium pressure; Change of Possession; Bad	
35	09:54	Loss	1st Half; Forced; Bad	
36	10:00	OPPOSITION POSSESSION	1st Half; High pressure; Change of Possession	
37	10:04	Opp. Loss	1st Half; Steal	

Para revisar y editar una acción ya registrada sin dejar de capturar haga clic sobre el icono  en la barra de herramientas, desplegándose el listado de acciones registradas hasta ese momento.



Esta opción tiene varias herramientas de visualización de los datos:

En el desplegable puede **elegir el número de registros que se muestran**. Por defecto se ven todos.

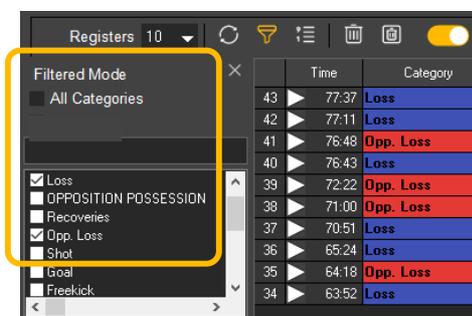


Este icono **refresca la interfaz** para actualizar cualquier cambio.



También se puede activar la casilla de **"Actualización automática"**.*.

* **Sólo para  Windows** .



Con esta herramienta puede **filtrar por categorías**. Por defecto se muestran “Todas” pero si quiere alguna específica, desmarque la casilla para que se visualice un desplegable donde podrá seleccionar las que quiera ver.

Cada vez que haga clic en este icono se alterna el **orden de vista** de los registros, mostrándose desde el primer registro en adelante o desde el último.

También dispone de varias formas de modificar los registros:

- Este icono **elimina el registro** seleccionado.
- Este icono **elimina todos los descriptores** del registro seleccionado.
- De **manera directa**, haga clic sobre las distintas casillas de un registro, y podrá modificar elementos concretos, lo que le permite corregir errores durante el análisis:

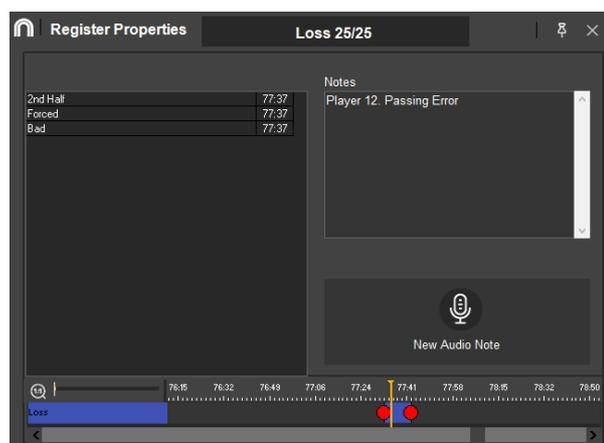
	Time	Category	Descriptors	Notes
▶	77:37	Loss	2nd Half; Forced; Bad	Player 12. Passing Error
▶	77:11	Loss	2nd Half; Steal	
▶	76:48	Opp. Loss	2nd Half; Steal	

- Haga clic sobre la casilla del “**Orden**”* o del “**Tiempo**” para visualizar esa acción concreta en el reproductor de vídeo.

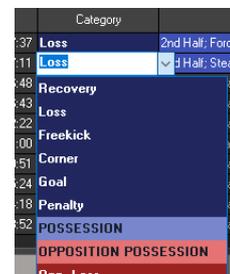
Con doble clic*, además se abre la ventana de **Propiedades del registro**.

(Más info en punto 6.4.8)

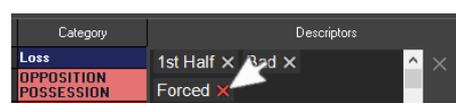
* **Sólo para Windows** .



- Haga clic sobre la casilla de **"Categoría"**. Se abrirá un desplegable con todas las categorías que tengan al menos una acción registrada y podrá cambiar su nombre por la categoría que corresponda.
- Haga doble clic en la casilla **"Descriptoros"** y se habilitará la opción de eliminar individualmente los descriptoros asociados a ese registro.



Para ello, coloque el cursor sobre el descriptor a eliminar y haga clic en su icono de cierre  cuando se vea rojo.



De igual forma que se pueden eliminar descriptoros, para **añadir un descriptor a una categoría ya registrada**, seleccione el registro haciendo clic sobre cualquiera de sus casillas y ya en la plantilla de botones, haga clic en los descriptoros que desee añadir.

Para modificar varios registros al mismo tiempo mantenga pulsada en todo momento la tecla **"Ctrl"** (**Apple Command**) y haga clic en el descriptor que desee añadir en la plantilla o haga doble clic sobre la casilla de descriptoros y elimine el descriptor que desee.

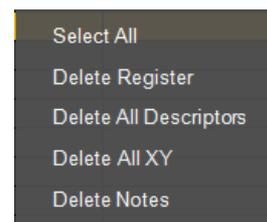
Para añadir un descriptor a la próxima categoría que se registrará mantenga pulsada la tecla **"Insert"*** y haga clic sobre los descriptoros que desee.

El círculo característico del descriptor pasará del color rojo al verde.

En cuanto se haga clic en una categoría, estos descriptoros seleccionados se añadirán a ella y el círculo volverá a su habitual color rojo.

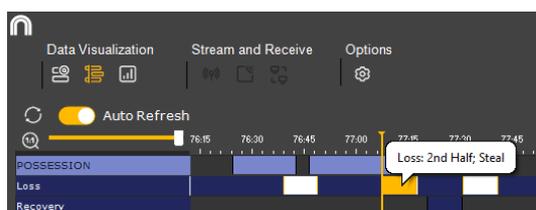
* **Sólo para**  **Windows** .

- Haga doble clic sobre la casilla **"Notas"**. Ésta se activa y permite escribir el comentario que considere o modificar el que tuviera escrito de antes.
- Por último, haga clic sobre cualquier casilla con el botón derecho del ratón y se desplegará la opción de seleccionar todas las casillas así como las opciones de eliminar datos específicos.



5.1.1.4.2 Timeline dinámico. Datos en función de la línea de tiempo.

Los datos se muestran por categorías y junto a cada categoría, los registros a lo largo del tiempo que dura el vídeo.



Para ver los descriptores, coloque el cursor sobre el registro, viéndose éstos en un mensaje emergente.

Al hacer clic en un registro, se activa el reproductor de vídeo en ese momento.

Podrá editar la **duración** del registro arrastrando los extremos del mismo con el cursor cuando éste adopte la forma de flecha  (  ).

También se podrá **desplazar temporalmente** el registro sin modificar su duración, situando el cursor en el centro del registro y cuando se convierta en  ( ) mantenga el cursor pulsado y arrástrelo hasta el tiempo deseado.

El Timeline dinámico también presenta la opción **"Actualización automática"** de la interfaz al activar el botón 

( **Disponible la opción de las casillas de colores para filtrar categorías**)



Por último deslice el regulador del zoom para ver los registros en detalle o bien el conjunto de todos los registros en la línea de tiempo.

5.1.1.4.3 Fin del registro de acciones

Tras finalizar el registro, haciendo clic en el icono del timeline  que está ubicado en el extremo derecho de la barra de herramientas, se puede pasar directamente a la fase de análisis, donde se podrán reproducir, comparar, clasificar y modificar las acciones registradas.

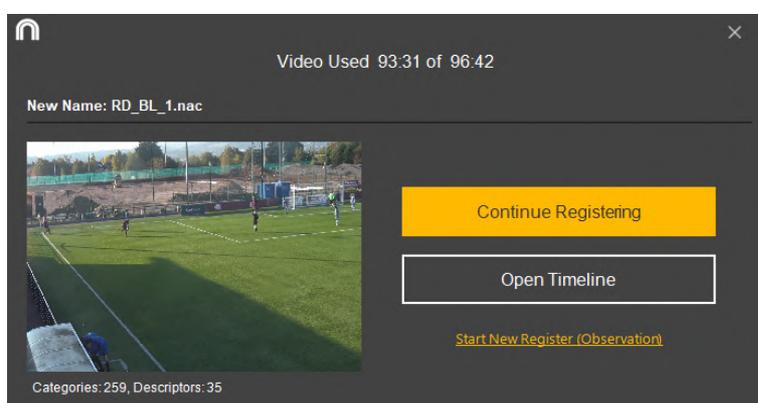
Por defecto, los análisis se guardan con el mismo nombre del vídeo pero con la extensión **.nac** (**.nacmac** en el sistema operativo macOS) en la dirección:

Documentos > NAC SPORT DATA > Databases Nacsport > My DBs

( Documentos > NAC SPORT DATA > Databases)

Nota: En el caso de haber elegido al principio **“Crear plantilla”**, al tratarse de una plantilla nueva, antes de abrirse el Timeline, aparecerá un mensaje para guardar dicha plantilla, por lo que deberá aceptar si quiere mantenerla.

( El mensaje aparece al cerrar la plantilla de botones, antes de habilitarse el entorno de observación y registro)



Si se vuelve a abrir el vídeo, aparece una ventana emergente que pregunta al usuario si desea continuar con el registro, abrir el timeline o bien, empezar un nuevo registro

5.1.1.4.4 Otras herramientas disponibles en la barra de herramientas de control de registro.

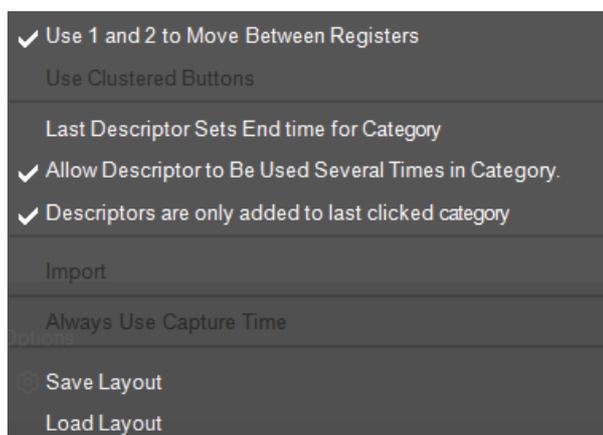
 Al hacer clic en el icono de **“Panel de datos”*** se abre la ventana de paneles de datos existentes.

En la sección 4.4 Paneles de datos se explica en detalle esta herramienta.

* **Sólo para**  **Windows** .

 Con este icono puede activar una serie de opciones para personalizar su entorno de trabajo en Nacsport:

- Al activar la primera opción podrá avanzar de un registro al siguiente al pulsar el atajo de teclado **“2”** y retroceder al registro anterior con el atajo de teclado **“1”**.



- Opciones para los descriptores:

“Último descriptor establece el tiempo final de la categoría”.

Con esta opción activa, 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.

“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.

Por ejemplo:

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

En este caso se repite el descriptor jugador 1 dentro del registro, ya que se puede dar la situación de que se pase el balón a un mismo jugador varias veces dentro de un ATAQUE.

“Los descriptores se añaden sólo a la última categoría marcada”.

Cuando esta opción esté habilitada, en el caso de tener abierta una categoría manual (por ejemplo POSESIÓN) y luego haga clic en una categoría automática (TIRO), el descriptor que añada (BIEN) solo se registrará en esta última y no en POSESIÓN.

- Por último*, podrá fijar la colocación actual de las ventanas como un estándar, seleccionando la opción **“Guardar orden”**.

Al seleccionar **“Cargar orden”** todas las ventanas volverán a la última colocación estándar guardada.

* Sólo para  Windows .

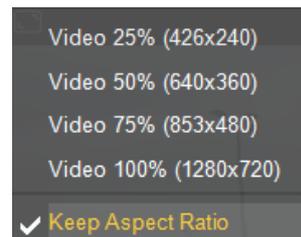
5.1.1.4.5 Otras herramientas disponibles en el reproductor de vídeo.



En el reproductor de vídeo se encuentran una serie de opciones que le permiten personalizar su entorno de trabajo en Nacsport.

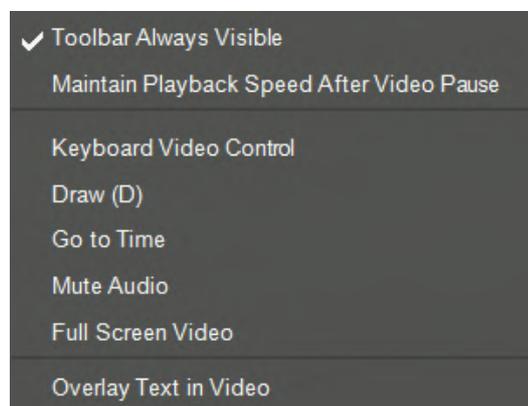
 Este icono ubicado en la parte superior izquierda de la ventana permite personalizar el tamaño del reproductor.

Dejando activa la opción **“Mantener la relación de aspecto”** siempre se mantendrá la proporción al editar manualmente el tamaño del reproductor al arrastrar los extremos con el cursor.



 Haciendo clic en este icono o también **con el botón derecho del ratón sobre el fondo del reproductor**, se muestran las siguientes opciones*:

* Opción **“Ir a un tiempo”** sólo para  **Windows** .



1. La única que viene activa por defecto es la opción **“Barra de herramientas siempre visible”**.

Esta opción posibilita la visión de las herramientas ubicadas en la parte inferior del reproductor:



La línea del tiempo de la parte superior representa la duración total del vídeo. Debajo están los **botones de reproducción**:

 **Retroceder rápidamente.** Cada vez que haga clic, se puede aumentar la velocidad hasta x3 (🍏 x5). Aparecerá un mensaje en la parte superior izquierda indicando la velocidad. Para volver a la velocidad normal, pause el vídeo y vuelva a hacer clic en el icono.

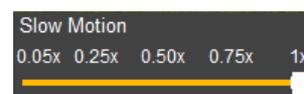
 **Retroceder imagen a imagen** (fotograma a fotograma).

 **Reproducir el vídeo.** Al activarlo, pasa a la forma de  para cuando se quiera pausar. Al hacerlo, vuelve a mostrarse el icono.

 **Avanzar imagen a imagen** (fotograma a fotograma).

 **Avanzar rápidamente.** Cada vez que haga clic, se puede aumentar la velocidad hasta x5. Aparecerá un mensaje en la parte superior izquierda indicando la velocidad. Para volver a la velocidad normal, pause el vídeo y vuelva a hacer clic en el icono.

 **Reproducir a cámara lenta.** Regule aquí la velocidad de reproducción y ralentícela si quiere ver la acción con más detalle.



Contadores (00:00/00:00): El izquierdo muestra el tiempo exacto donde está en marcha el reproductor. El derecho muestra la duración total del vídeo.

 Con este icono puede **“Ir a un tiempo”*** del vídeo. Escriba el momento exacto en la ventana que aparece al activarlo y haga clic en **“Aceptar”**.

* **Sólo para**  **Windows** .

También se puede tener en cuenta si hay tiempo de desfase como por ejemplo los descansos y detallarlo.

 **Dibujar** sobre el fotograma actual del vídeo.
(Más info en punto 6.4.6).

 Activar la opción de **mostrar texto sobre vídeo.**



 El **audio** del reproductor está activo.  El audio está en modo Silencio.

 **Ampliar** el reproductor a toda la pantalla. Vuelva al tamaño original con la tecla "Esc"

Para ver los **controles de vídeo para dispositivos táctiles** mantenga pulsada la ventana del vídeo durante unos segundos.



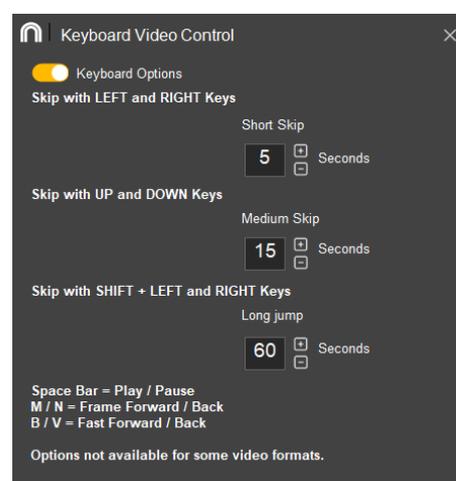
2. "Mantener la velocidad del reproductor tras pausar el vídeo".

Si se activa esta opción, al utilizar los botones de  , tras pausar el vídeo y volverlo a activar, la velocidad aumentada se mantiene.

3. "Control del vídeo con el teclado". Al hacer clic sobre esta opción, aparece una ventana emergente que permite personalizar los saltos en el tiempo del vídeo mediante las flechas del teclado.

Además muestra un recordatorio de los atajos de teclado para manejar el reproductor del vídeo. También se puede acceder a esta ventana mediante el icono  * del reproductor.

* **Sólo para**  **Windows** .



4. "Dibujar". Como se explicó en la página anterior al definir su icono , puede hacer dibujos sobre el fotograma actual del vídeo. Esta opción dispone de su propio atajo de teclado (D).

5. " Ir a un tiempo". Explicado antes en este punto al definir su icono .

6. **“Silenciar audio”**. Explicado antes en este punto al definir su icono .
7. **“Vídeo a pantalla completa”**. Explicado antes al definir su icono .
8. **“Mostrar texto sobre el vídeo”**. Al hacer clic se abre una ventana de edición para poder personalizar como se mostrará el texto descriptivo:

Active el botón  para que se visualice el texto.

Marque con un aspa qué datos quiere que se muestren: Categorías, descriptores o notas.

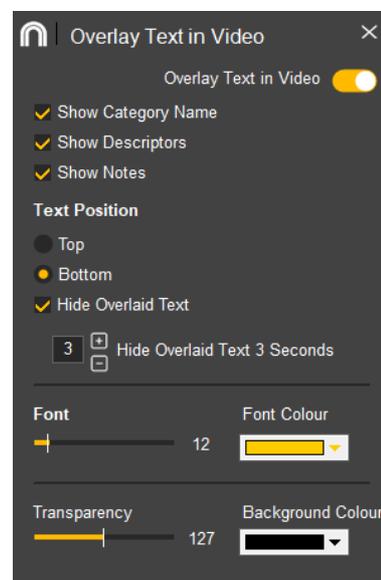
Elija si el texto se verá en la parte superior o inferior del reproductor.

Personalice el tiempo que permanece visible el texto. Si se desactiva esta opción, el texto se muestra en todo momento.

Edite el tamaño y color de la fuente.

Modifique la opacidad y color del fondo del texto.

Haga clic en **“Guardar”** para confirmar los cambios realizados.



5.1.1.4.6 Otras herramientas disponibles en la plantilla de botones

En la parte superior de la plantilla de botones se encuentran una serie de opciones para personalizar esta ventana. (Más info en punto 4.2.5.1).

Por otro lado, al hacer clic **con el botón derecho del ratón sobre cualquier botón** se muestran habilitadas algunas opciones según sea categoría/descriptor:

Todas son comunes como las opciones de **“Cambiar nombre”** o **“Editar plantilla”**, así como **“posicionar un botón respecto a los demás”*** (Más info en punto 4.2.1.2).

* **Sólo para  Windows .**

Change Category Name (Row)	Change Category Name (Row)
Change Descriptor Name	Change Descriptor Name
Deactivate Auto-Add Descriptor	Deactivate Auto-Add Descriptor
Activate Auto-Add Descriptor	Activate Auto-Add Descriptor
Edit Button Template	Edit Button Template
Vertical Order: 0	Vertical Order: 0
Bring Layer Forward	Bring Layer Forward
Send Layer Back	Send Layer Back
Bring to Front	Bring to Front
Send to Back	Send to Back

La única opción que es propia de descriptores es **"Auto-añadir descriptor"** (Más info en punto 4.2.2.2).

5.1.1.5 Cree notas independientes*: "Mis notas".

Durante el registro de acciones puede darse el caso de querer crear una **nota independiente** a cualquier registro, por ejemplo, a modo de recordatorio para visualizar ese momento concreto con más tiempo al finalizar el evento.

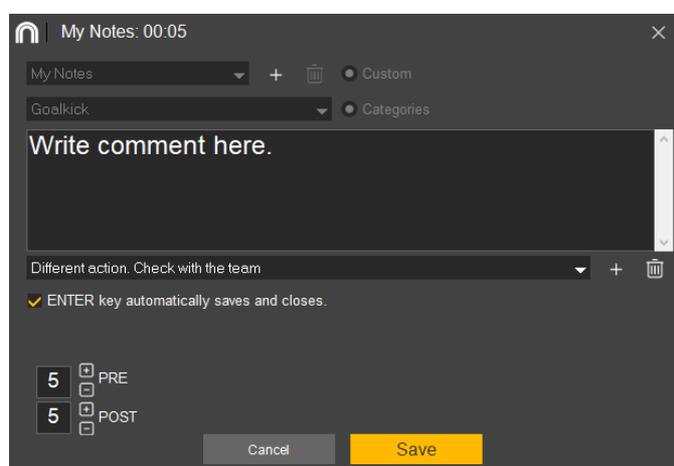
* **Sólo para**  **Windows** .

Todas estas notas se guardan como registros de una categoría independiente que se genera de forma automática llamada **"Mis notas"** y que se podrá visualizar tanto en la tabla Play by Play como en el Timeline dinámico.

	Category	Descriptors	Notes
0:04	My Notes		Different action. Check with the team
		1st Half; High pressure;	



Para crear este tipo de nota pulse **"Ctrl"** sobre cualquiera de las ventanas.



Se abre una ventana con el nombre de la categoría, que por defecto será **"Mis notas"**, seguido del momento exacto de creación (00:05).

Escriba su comentario en la casilla principal.

Por defecto, los comentarios se guardan y están disponibles en el desplegable de debajo.

Ábralo, seleccione el comentario que le interese y haga clic en . Si quiere eliminarlo, haga clic en .

También puede activar la opción de la tecla **“Enter” para guardar y cerrar automático**. Si no está activa deberá hacer clic en el botón de **“Guardar”**.

Por último y de manera automática, se añade un **tiempo PRE y POST** de 5 segundos al registro pero el usuario puede editarlo a su criterio.

5.2 Observación y registro en tiempo real

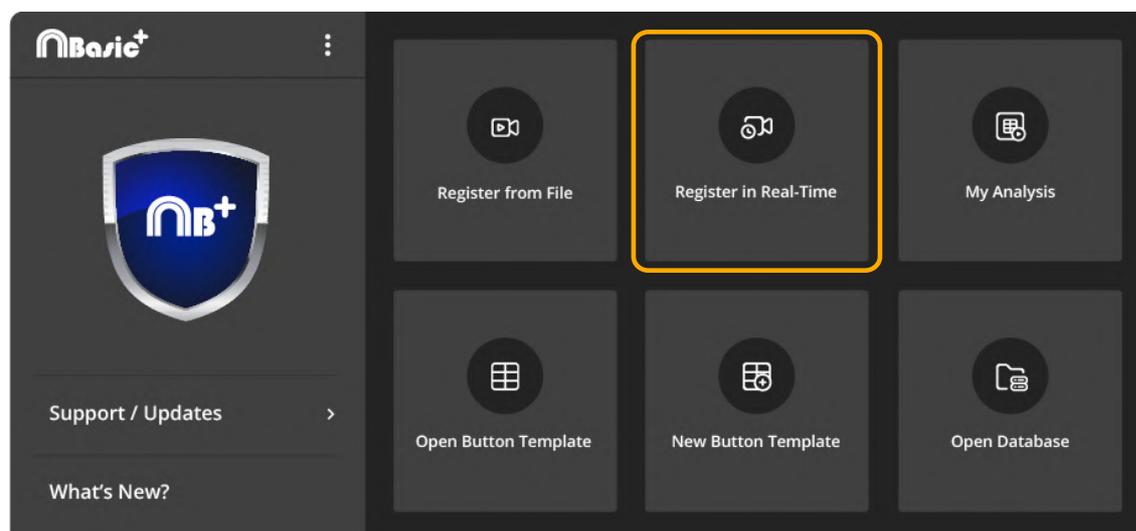
Entorno de trabajo en el que se observa imágenes de vídeo procedentes de una fuente externa (cámara de vídeo, conversor de vídeo...), conectada al ordenador. Al mismo tiempo que se está creando (digitalizando) un archivo de vídeo con dichas imágenes externas el usuario puede ir registrando, mediante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

Es decir, se crea el vídeo 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.

5.2.1 Pasos a seguir:

5.2.1.1 Conecte la cámara de vídeo al PC mediante un dispositivo de captura.

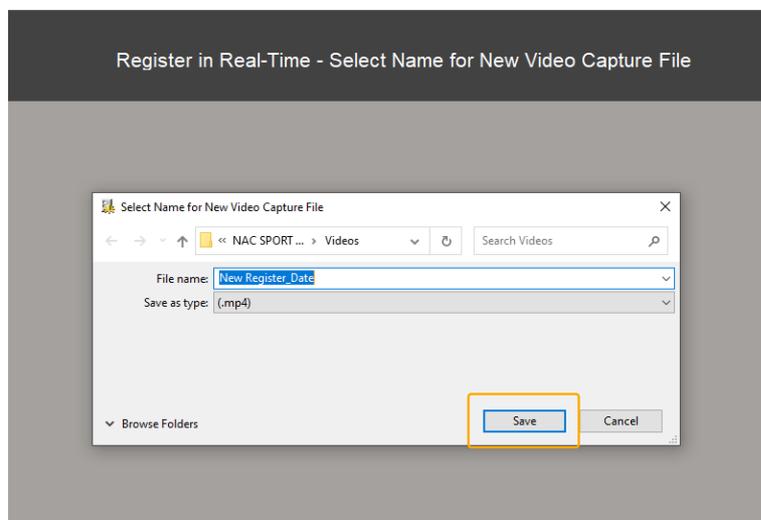
5.2.1.2 Haga clic en "Observación en tiempo real" en el menú principal.



5.2.1.3 Escriba el nombre del archivo de vídeo que se dispone a capturar.

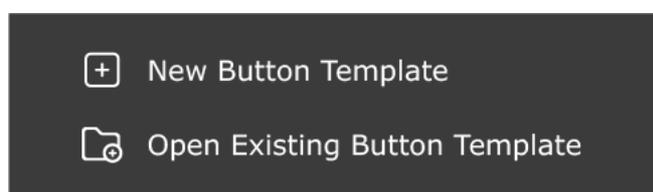
A continuación haga clic en **"Guardar"**.

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



(🍏 Se invierte el orden: Primero el paso 4 y luego el paso 3)

5.2.1.4 Abra o cree una plantilla de botones para poder realizar el registro de acciones de la captura de vídeo que generará.

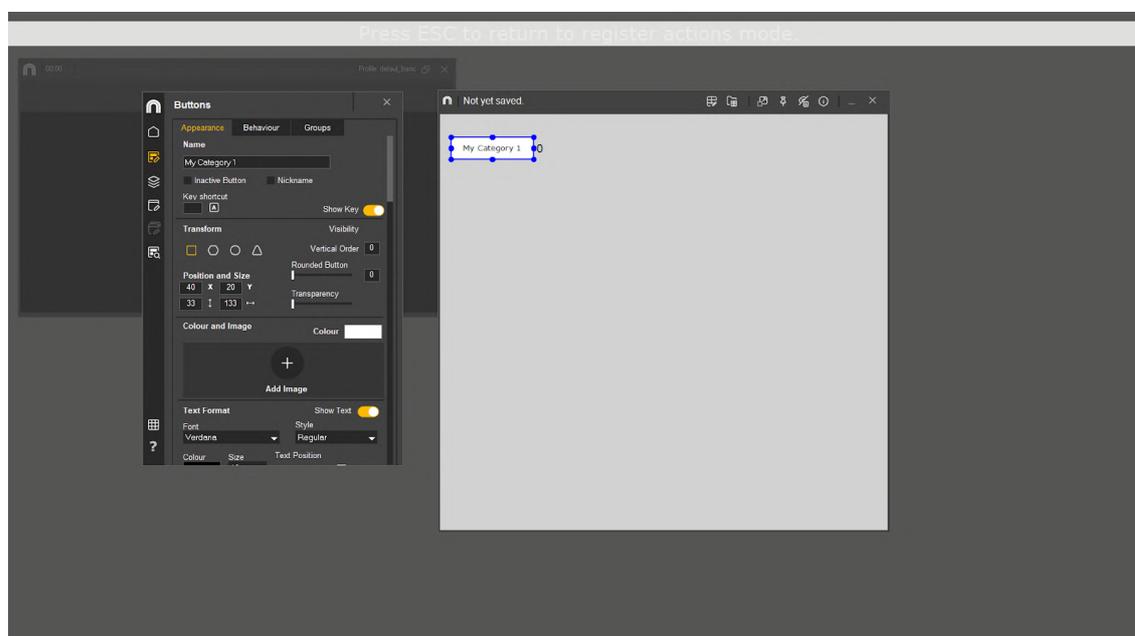


- Haga clic en  para crear una plantilla de botones nueva (Sección 4.2).
- Haga clic en  para abrir una plantilla de botones ya existente.

Al seleccionar **“Nueva plantilla”** se abren las siguientes ventanas :

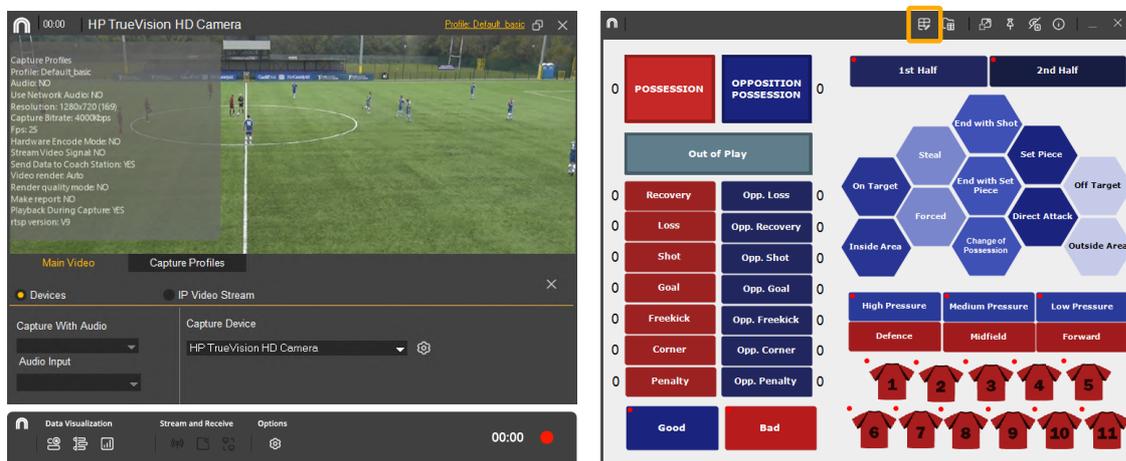
- La ventana de edición de la plantilla de botones.
- La propia plantilla nueva de botones.

La ventana de captura de vídeo y la barra de herramientas de control de registros permanecen deshabilitados al fondo mientras la plantilla esté en el actual modo de edición.



Al seleccionar **“Abrir plantilla”**, el modo edición no se abre por defecto como en plantilla nueva (haga clic en  para abrirlo) y se muestran las siguientes ventanas:

- La ventana de captura de vídeo (en modo precaptura)
- La barra de herramientas de control de registro
- La plantilla de botones seleccionada. Si quiere editar la plantilla debe hacer clic en el primer icono de la plantilla.



En ambos casos, para poder empezar con el registro de acciones, la ventana de edición debe estar cerrada.

Respecto a la plantilla de botones, con este producto del programa Nacsport, usted puede configurar su plantilla de botones en dos niveles:

Uno principal (Categorías) y otro secundario (Descriptor).

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

A su vez dispondrá de 50 botones a distribuir entre categorías y descriptores.

5.2.1.4.1 Categorías

Como se ha dicho, es la acción principal a registrar.

Hay varias formas de crear categorías

1. Hacer **doble clic sobre el fondo de la plantilla de botones** y de nuevo doble clic sobre el botón recién creado para cambiarle el nombre.
2. Hacer clic en el icono **"Añadir nuevo"** del menú Inicio de la ventana de edición de la plantilla de botones.

3. Escribir el nombre* en la sección **“Nombre”** de la ventana de edición de la plantilla de botones y pulsar **“Enter”**

* **Sólo para**  **Windows** .

5.2.1.4.2 Descriptores

Los descriptores definen cómo, cuándo, dónde... suceden las acciones registradas previamente (categorías). 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...

Para **crear descriptores** existen varias formas distintas:

- Hacer **doble clic sobre el fondo de la plantilla de botones** manteniendo pulsada la **tecla “Ctrl” (🍏 Command)** y de nuevo doble clic sobre el botón recién creado para cambiarle el nombre.
- Crear una categoría o seleccionar un botón ya creado y **cambiar su comportamiento**.

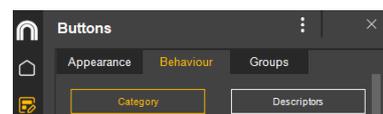
Cambiar el comportamiento de un botón (pasar de categoría a descriptor o viceversa) se puede hacer de dos maneras:

- Pulsando el **botón derecho del ratón*** sobre el botón a modificar, se abrirá un submenú de opciones donde podrá seleccionar el tipo de botón en la parte superior del mismo.

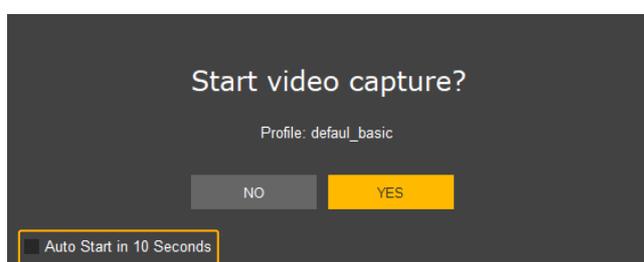


* **Sólo para Windows.**

- En la ventana de edición de la plantilla de botones, abrir la **pestaña comportamiento** y seleccionar una de las dos opciones.



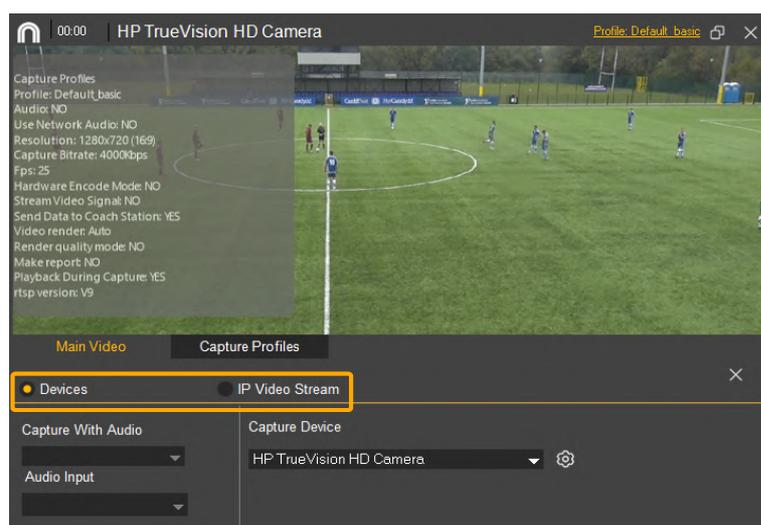
5.2.1.5 Inicie la captura de vídeo haciendo clic en y acepte el mensaje.



Si selecciona la opción **“Comenzar automáticamente en 10 segundos”**, en futuras ocasiones, iniciará la captura de forma automática 10 segundos después de la aparición del mensaje de confirmación.

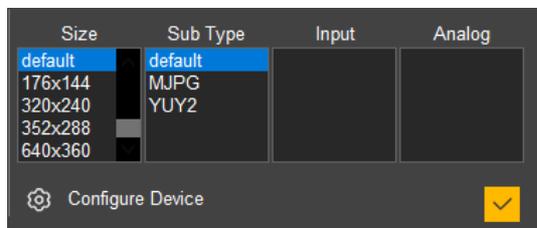
Antes de iniciar la captura, haga los ajustes necesarios:

En **“Ángulo principal”** especifique en **“Configuración”** si desea utilizar un **“Dispositivo”** conectado a su PC o una **“Cámara IP”**.



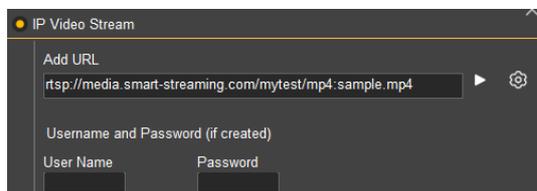
Si utiliza un **dispositivo**, debajo se encuentran los ajustes de **“Captura con audio”**. Por defecto están deshabilitados pero se pueden activar en **“Perfiles de captura”**.

Respecto a los ajustes de **“Captura con vídeo”**, en el desplegable se muestran las opciones que tenga conectadas a su PC.



Haga clic en * para establecer especificaciones técnicas aunque se aconseja dejar las que vienen por defecto.

Haga clic en para cerrar esta ventana.



Si utiliza **una cámara IP**, deberá añadir en la casilla la URL de la cámara.

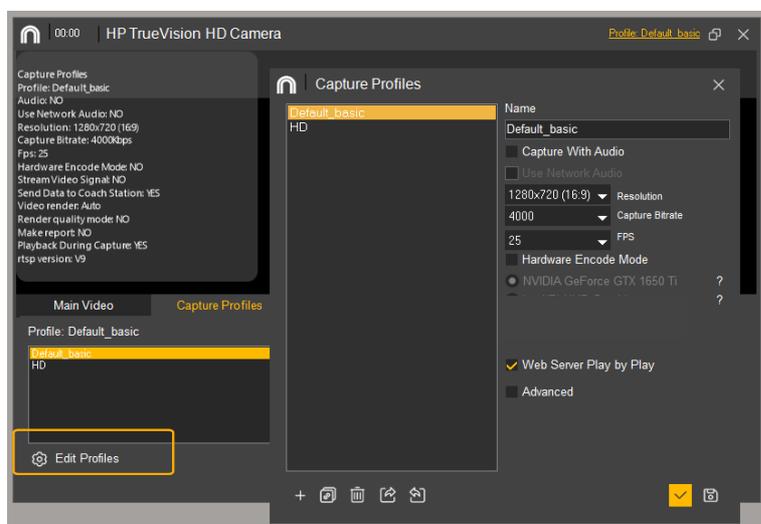
En el caso de que tenga contraseña de uso, deberá especificarlo aquí.

Podrá comprobar la conexión haciendo clic en **“Probar IP”** .

* **Sólo para** **Windows** .

En **“Perfiles de captura”**, el programa ya tiene un modo de captura predefinido pero podrá crear otros personalizados al hacer clic en ().

Se abre una nueva ventana con el perfil creado por defecto más aquellos que haya creado el usuario:



Crear un nuevo perfil.

Duplicar.

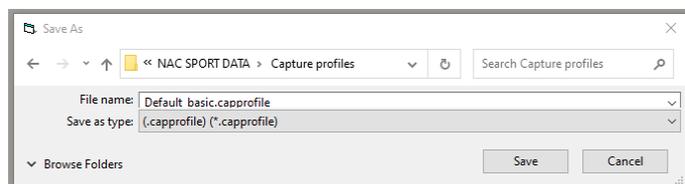
Eliminar.

Importar ().

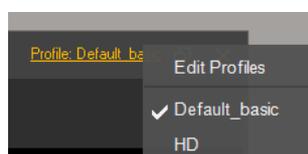
Exportar.

A la derecha de la ventana se ven las características específicas que podrá editar en cualquier momento, aunque se aconseja utilizar las marcadas por defecto.

Active aquí la opción **“Capturar con audio”** para habilitar las opciones de audio de la pestaña **“Ángulo principal”**. Al finalizar, haga clic en *.



Los perfiles de captura se guardan en la carpeta **“CaptureProfiles”** de NAC SPORT DATA.



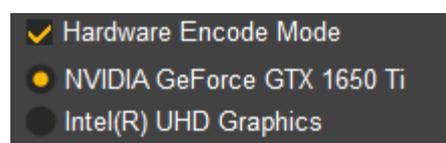
Desde la parte superior de la ventana podrá activar de manera directa el perfil que le interese, así como abrir la opción de **“Editar perfiles”***.

(  **mostrar/ocultar opciones de ajuste**)

- Captura de vídeo a través de GPU *

Con esta opción podrá utilizar la GPU de su ordenador para llevar a cabo la captura de vídeo durante una observación en tiempo real. Esto realizará una mejor gestión de los recursos permitiendo que pueda capturar a una mayor resolución mientras lleva a cabo procesos paralelos como la emisión de datos a Coach Station.

Para activar la captura de vídeo a través de GPU, desde el menú de configuración haga clic en la pestaña **“Perfil de captura”**, luego en la opción **“Editar perfiles”** active la opción **“Modo de codificación por Hardware”** y elija la que corresponda a su GPU.



* **Sólo para**  **Windows** .

Nota: Esta opción no estará disponible en ordenadores que no cuenten con GPU dedicada.

5.2.1.6 Registre las acciones.

Tras ajustar la captura, ya se puede empezar a registrar (hacer clic sobre los botones) a medida que vayan sucediendo las correspondientes acciones.

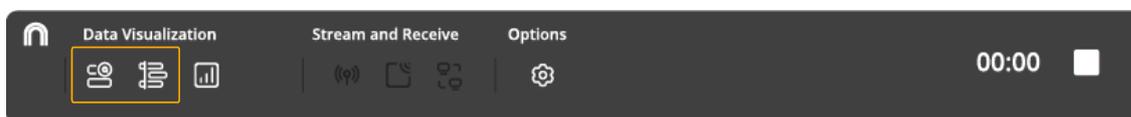
Tras pulsar el botón  de la barra de herramientas para iniciar la captura, su aspecto cambia a . Este botón es el que habrá que pulsar si se quiere finalizar la captura y terminar con el proceso de registro.

Recordar que la ventana de edición de la plantilla debe estar cerrada para que se registren las acciones.

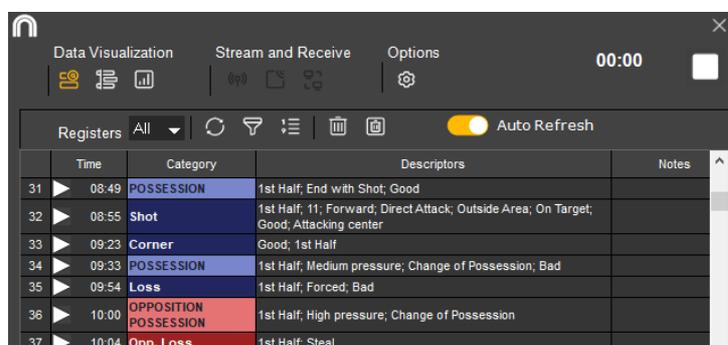
El usuario puede registrar una acción (categoría) y posteriormente los descriptores que considere como se muestra a continuación:

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

A medida que se van registrando los datos, puede visualizarlos en la barra de herramientas. Según la opción que elija se despliega una ventana concreta:



5.2.1.6.1 Tabla Play by Play. Datos en forma de listado .



	Time	Category	Descriptors	Notes
31	08:49	POSSESSION	1st Half; End with Shot; Good	
32	08:55	Shot	1st Half; 11; Forward; Direct Attack; Outside Area; On Target; Good; Attacking center	
33	09:23	Corner	Good; 1st Half	
34	09:33	POSSESSION	1st Half; Medium pressure; Change of Possession; Bad	
35	09:54	Loss	1st Half; Forced; Bad	
36	10:00	OPPOSITION POSSESSION	1st Half; High pressure; Change of Possession	
37	10:04	Opp. Loss	1st Half; Steal	

Para revisar y editar una acción ya registrada sin dejar de capturar haga clic sobre el icono  en la barra de herramientas, desplegándose el listado de acciones registradas hasta ese momento.



Esta opción tiene varias herramientas de visualización de los datos:

En el desplegable puede **elegir el número de registros que se muestran**. Por defecto se ven todos.

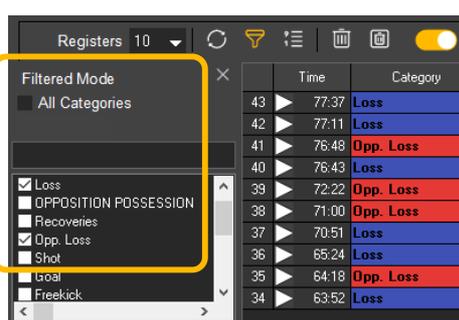


Este icono **refresca la interfaz** para actualizar cualquier cambio.



También se puede activar la casilla de **"Actualización automática"**.*.

* **Sólo para Windows** .



Con esta herramienta puede **filtrar por categorías**. Por defecto se muestran **"Todas"** pero si quiere alguna específica, desmarque la casilla para que se visualice un desplegable donde podrá seleccionar las que quiera ver.



Cada vez que haga clic en este icono se alterna el **orden de vista** de los registros, mostrándose desde el primer registro en adelante o desde el último.

También dispone de varias formas de modificar los registros:

1.  Este icono **elimina el registro** seleccionado.
2.  Este icono **elimina los descriptores** del registro seleccionado.
3. De **manera directa**, haga clic sobre las distintas casillas de un registro, y podrá modificar elementos concretos, lo que le permite corregir errores durante el análisis:

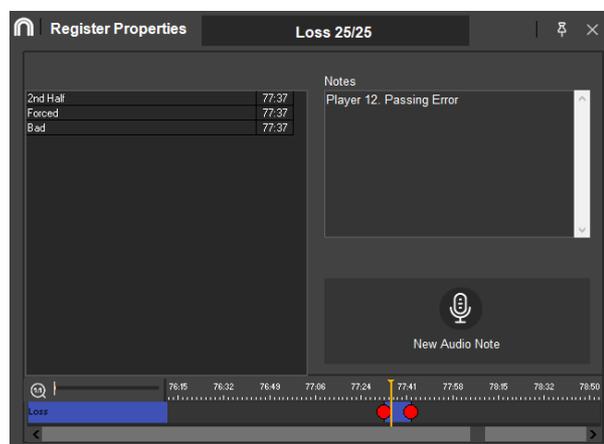
	Time	Category	Descriptors	Notes
43	▶ 77:37	Loss	2nd Half; Forced; Bad	Player 12. Passing Error
42	▶ 77:11	Loss	2nd Half; Steal	
41	▶ 76:48	Opp. Loss	2nd Half; Steal	

- Haga clic sobre la casilla del **"Orden"*** o del **"Tiempo"** para visualizar esa acción concreta en el reproductor de vídeo.

Con doble clic*, además se abre la ventana de **Propiedades del registro**.

(Más info en punto 6.4.8)

* **Sólo para**  **Windows.**



- Haga clic sobre la casilla de **"Categoría"**. Se abrirá un desplegable con todas las categorías que tengan al menos una acción registrada y podrá cambiar su nombre por la categoría que corresponda.



- Haga doble clic en la casilla **"Descriptores"** y se habilitará la opción de eliminar individualmente los descriptores asociados a ese registro.

Para ello, coloque el cursor sobre el descriptor a eliminar y haga clic en su icono de cierre  cuando se vea rojo.



De igual forma que se pueden eliminar descriptores, para **añadir un descriptor a una categoría ya registrada**, seleccione el registro haciendo clic sobre cualquiera de sus casillas y ya en la plantilla de botones, haga clic en los descriptores que desee añadir.

Para modificar varios registros al mismo tiempo mantenga pulsada en todo momento la tecla **"Ctrl"** ( **Command**) y haga clic en el descriptor que desee añadir en la plantilla o haga doble clic sobre la casilla de descriptores y elimine el descriptor que desee.

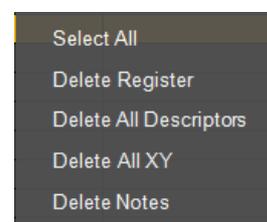
Para añadir un descriptor a la próxima categoría que se registrará mantenga pulsada la tecla **"Insert"*** y haga clic sobre los descriptors que desee.

El círculo característico del descriptor pasará del color rojo al verde.

En cuanto se haga clic en una categoría, estos descriptors seleccionados se añadirán a ella y el círculo volverá al habitual color rojo.

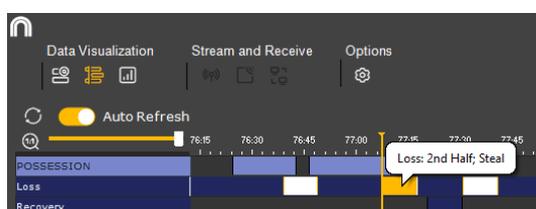
* **Sólo para**  **Windows** .

- Haga doble clic sobre la casilla **"Notas"**. Ésta se activa y permite escribir el comentario que considere o modificar el que tuviera escrito de antes.
- Por último, haga clic sobre cualquier casilla con el botón derecho del ratón y se desplegará la opción de seleccionar todas las casillas así como las opciones de eliminar datos específicos.



5.2.1.6.2 Timeline dinámico. Datos en función de la línea de tiempo .

Los datos se muestran por categorías y junto a cada categoría, los registros a lo largo del tiempo que dura el vídeo.



Para ver los descriptors, coloque el cursor sobre el registro, viéndose éstos en un mensaje emergente.

Al hacer clic en un registro, se activa el reproductor de vídeo en ese momento.

Podrá editar la **duración** del registro arrastrando los extremos del mismo con el cursor cuando éste adopte la forma de flecha  (  ).

También se podrá **desplazar temporalmente** el registro sin modificar su duración, situando el cursor en el centro del registro y cuando se convierta en  ( ) mantenga el cursor pulsado y arrástrelo hasta el tiempo deseado.

El Timeline dinámico también presenta la opción **“Actualización automática”** de la interfaz al activar el botón .

( **Disponible la opción de las casillas de colores para filtrar categorías**)



Por último deslice el regulador del zoom para ver los registros en detalle o bien el conjunto de todos los registros en la línea de tiempo.

5.2.1.6.3 fin del registro de acciones

Tras finalizar el registro, el usuario debe hacer clic en el icono de finalizar captura , además de confirmar el mensaje de finalización que aparece.

Por defecto, los análisis se guardan con la extensión **.nac** ( **.nacmac**) en la dirección:

Documentos > NAC SPORT DATA > Databases Nacsport > My DBs

( **Documentos > NAC SPORT DATA > Databases**)

Por último, se pasa de forma automática al entorno de análisis y se abre el Timeline junto con el reproductor de vídeo, donde se podrán reproducir, comparar, clasificar y modificar las acciones registradas.

Nota: En el caso de haber elegido al principio **“Crear plantilla”**, al tratarse de una plantilla nueva, antes de abrirse el Timeline, aparecerá un mensaje para guardar dicha plantilla, por lo que deberá aceptar si quiere mantenerla.

( **El mensaje aparece al cerrar la plantilla de botones, antes de habilitarse el entorno de observación y registro**)

5.2.1.6.4 Otras herramientas disponibles en la barra de herramientas de control de registro.



Al hacer clic en el icono de **“Panel de datos”*** se abre la ventana de paneles de datos existentes.

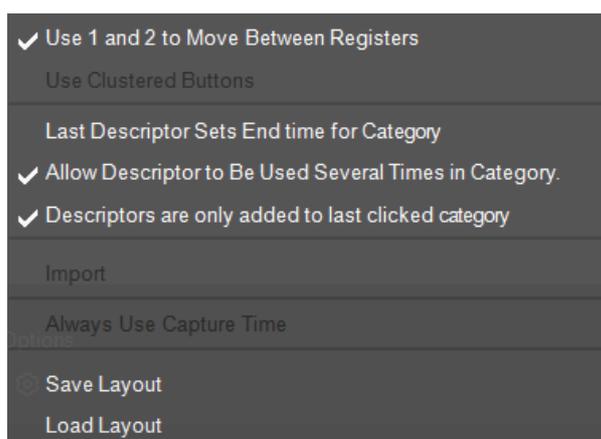
En la sección 4.4 Paneles de datos se explica en detalle esta herramienta.

* **Sólo para**  **Windows** .



Con este icono puede activar una serie de opciones para personalizar su entorno de trabajo en Nacsport:

- Al activar la primera opción podrá avanzar de un registro al siguiente al pulsar el atajo de teclado **“2”** y retroceder al registro anterior con el atajo de teclado **“1”**.



- Opciones para los descriptores:

“Último descriptor establece el tiempo final de la categoría”.

Con esta opción activa, 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.

“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.

Por ejemplo:

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

En este caso se repite el descriptor jugador 1 dentro del registro, ya que se puede dar la situación de que se pase el balón a un mismo jugador varias veces dentro de un ATAQUE.

“Los descriptores se añaden sólo a la última categoría marcada”.

Cuando esta opción esté habilitada, en el caso de tener abierta una categoría manual (por ejemplo POSESIÓN) y luego haga clic en una categoría automática (TIRO), el descriptor que añada (BIEN) solo se registrará en esta última y no en POSESIÓN.

- Por último*, podrá fijar la colocación actual de las ventanas como un estándar, seleccionando la opción **“Guardar orden”**.

Al seleccionar **“Cargar orden”** todas las ventanas volverán a la última colocación estándar guardada.

* Sólo para  Windows .

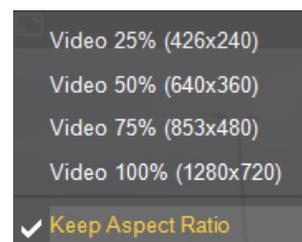
5.2.1.6.5 Otras herramientas disponibles en el reproductor de vídeo.



En el reproductor de vídeo se encuentran una serie de opciones que le permiten personalizar su entorno de trabajo en Nacsport.

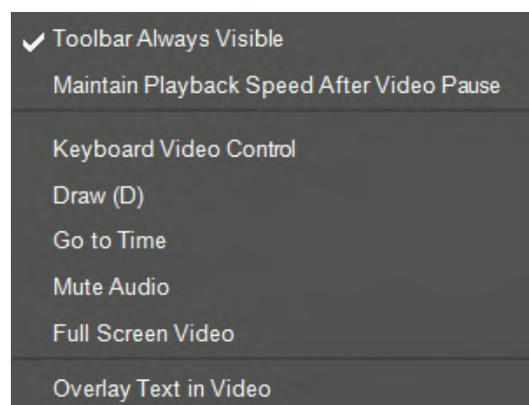
 Este icono ubicado en la parte superior izquierda de la ventana permite personalizar el tamaño del reproductor.

Dejando activa la opción **“Mantener la relación de aspecto”** siempre se mantendrá la proporción al editar manualmente el tamaño del reproductor al arrastrar los extremos con el cursor.



 Haciendo clic en este icono o también **con el botón derecho del ratón sobre el fondo del reproductor**, se muestran las siguientes opciones*:

* Opción **“Ir a un tiempo”** sólo para  **Windows** .



1. La única que viene activa por defecto es la opción **“Barra de herramientas siempre visible”**.

Esta opción posibilita la visión de las herramientas ubicadas en la parte inferior del reproductor:



La línea del tiempo de la parte superior representa la duración total del vídeo. Debajo están los **botones de reproducción**:

 **Retroceder rápidamente.** Cada vez que haga clic, se puede aumentar la velocidad hasta x3 ( **x5**). Aparecerá un mensaje en la parte superior izquierda indicando la velocidad. Para volver a la velocidad normal, pause el vídeo y vuelva a hacer clic en el icono.

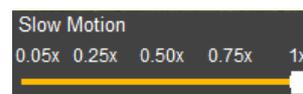
 **Retroceder imagen a imagen** (fotograma a fotograma).

 **Reproducir el vídeo.** Al activarlo, pasa a la forma de  para cuando se quiera pausar. Al hacerlo, vuelve a mostrarse el icono.

 **Avanzar imagen a imagen** (fotograma a fotograma).

 **Avanzar rápidamente.** Cada vez que haga clic, se puede aumentar la velocidad hasta x5. Aparecerá un mensaje en la parte superior izquierda indicando la velocidad. Para volver a la velocidad normal, pause el vídeo y vuelva a hacer clic en el icono.

 **Reproducir a cámara lenta.** Regule aquí la velocidad de reproducción y ralentícela si quiere ver la acción con más detalle.



Contadores (00:00/00:00): El izquierdo muestra el tiempo exacto donde está en marcha el reproductor. El derecho muestra la duración total del vídeo.

 Con este icono puede **“Ir a un tiempo”*** del vídeo. Escriba el momento exacto en la ventana que aparece al activarlo y haga clic en **“Aceptar”**.

* **Sólo para  Windows** .

También se puede tener en cuenta si hay tiempo de desfase como por ejemplo los descansos y detallarlo.

 **Dibujar** sobre el fotograma actual del vídeo.
(Más info en punto 6.4.6).

 Activar la opción de **mostrar texto sobre vídeo**.



 El **audio** del reproductor está activo.  El audio está en modo Silencio.

 **Ampliar** el reproductor a toda la pantalla. Vuelva al tamaño original con la tecla "Esc"

Para ver los **controles de vídeo para dispositivos táctiles** mantenga pulsada la ventana del vídeo durante unos segundos.



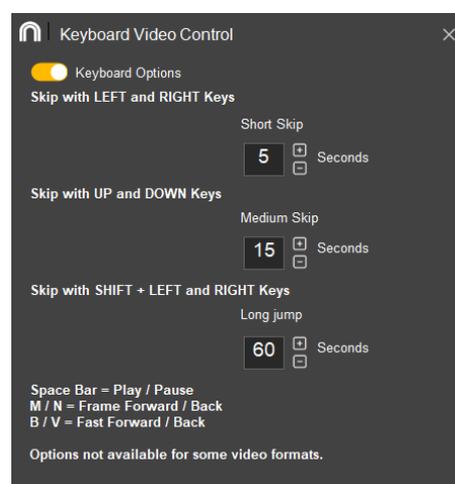
2. "Mantener la velocidad del reproductor tras pausar el vídeo".

Si se activa esta opción, al utilizar los botones de , tras pausar el vídeo y volverlo a activar, la velocidad aumentada se mantiene.

3. "Control del vídeo con el teclado". Al hacer clic sobre esta opción, aparece una ventana emergente que permite personalizar los saltos en el tiempo del vídeo mediante las flechas del teclado.

Además muestra un recordatorio de los atajos de teclado para manejar el reproductor del vídeo. También se puede acceder a esta ventana mediante el icono * del reproductor.

* **Sólo para**  **Windows** .



4. "Dibujar". Como se explicó en la página anterior al definir su icono , puede hacer dibujos sobre el fotograma actual del vídeo. Esta opción dispone de su propio atajo de teclado (D).

5. " Ir a un tiempo". Explicado antes en este punto al definir su icono .

6. "Silenciar audio". Explicado antes en este punto al definir su icono .

7. **“Vídeo a pantalla completa”**. Explicado antes al definir su icono .
8. **“Mostrar texto sobre el vídeo”**. Al hacer clic se abre una ventana de edición para poder personalizar como se mostrará el texto descriptivo:

Active el botón  para que se visualice el texto.

Marque con un aspa qué datos quiere que se muestren: Categorías, descriptores o notas.

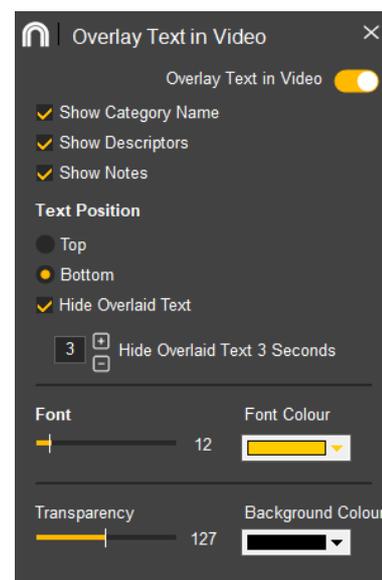
Elija si el texto se verá en la parte superior o inferior del reproductor.

Personalice el tiempo que permanece visible el texto. Si se desactiva esta opción, el texto se muestra en todo momento.

Edite el tamaño y color de la fuente.

Modifique la opacidad y color del fondo del texto.

Haga clic en **“Guardar”** para confirmar los cambios realizados.



5.2.1.6.6 Otras herramientas disponibles en la plantilla de botones

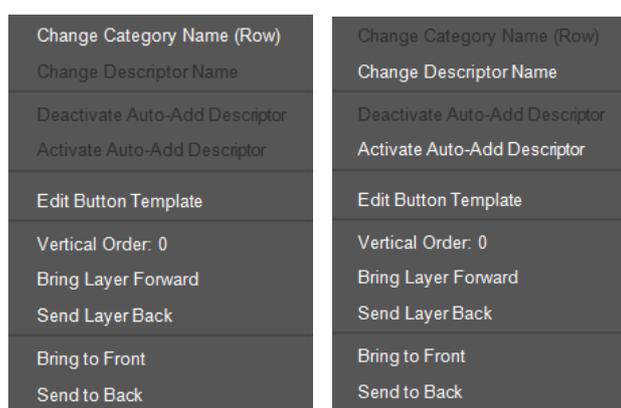
En la parte superior de la plantilla de botones se encuentran una serie de opciones para personalizar esta ventana. (Más info en punto 4.2.5.1).

Por otro lado, al hacer clic **con el botón derecho del ratón** sobre cualquier botón se muestran habilitadas algunas opciones según sea categoría/ descriptor:

Todas son comunes como las opciones de **“Cambiar nombre”** o **“Editar plantilla”**, así como **“posicionar un botón respecto a los demás”***

(Más info en punto 4.2.1.2)

* **Sólo para**  **Windows** .



La única opción que es propia de descriptores es **"Auto-añadir descriptor"** (punto 4.2.2.2).

5.2.1.7 Cree notas independientes*: "Mis notas"

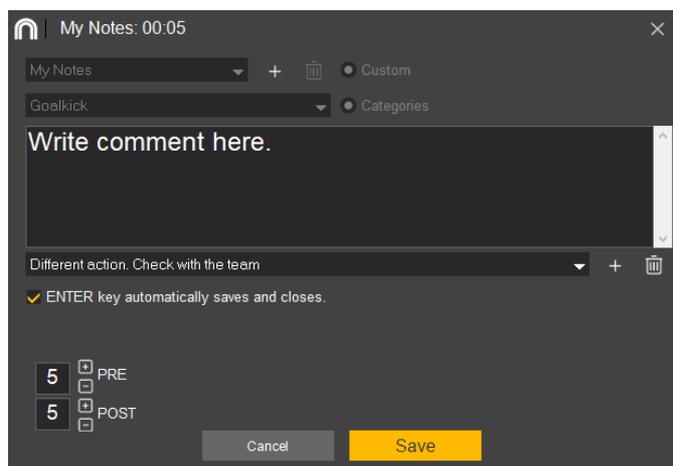
Durante el registro de acciones puede darse el caso de querer crear una **nota independiente** a cualquier registro, por ejemplo, a modo de recordatorio para visualizar ese momento concreto con más tiempo al finalizar el evento

Todas estas notas se guardan como registros de una categoría independiente que se genera de forma automática llamada **"Mis notas"** y que se podrá visualizar tanto en la tabla Play by Play como en el Timeline dinámico.

	Category	Descriptors	Notes
0:04	My Notes		Different action. Check with the team
		1st Half: High pressure;	



Para crear este tipo de nota pulse **"Ctrl"** sobre cualquiera de las ventanas.



Se abre una ventana con el nombre de la categoría (Mis notas) seguido del momento exacto de creación (02:51).

Escriba su comentario en la casilla principal.

Por defecto, los comentarios se guardan y están disponibles en el desplegable de debajo.

Ábralo, seleccione el comentario que le interese y haga clic en . Si quiere eliminarlo, haga clic en .

También puede activar la opción de la tecla **“Enter” para guardar y cerrar automático**”. Si no está activa deberá hacer clic en el botón de **“Guardar”**.

Por último y de manera automática, se añade un **tiempo PRE y POST** de 5 segundos al registro.

6. 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 vídeos para mostrar sus registros.

6.1 Iconos del Timeline

-  Al estar activo, el timeline y el reproductor se mueven juntos. *
-  Extiende el Timeline a lo alto o a lo ancho de la pantalla.*
-  Muestra la ventana para crear listas de acciones (presentaciones).
-  Muestra la ventana para crear un vídeo con la categoría o acciones seleccionadas.
-  Muestra el entorno **“Observación y registro de acciones”**.
-  Abre la ventana de propiedades del registro seleccionado del Timeline.
-  Abre la ventana para dibujar el fotograma actual de la secuencia de vídeo.
-  Muestra la ventana para ajustar la duración o el intervalo temporal de los registros.
-  Muestra la ventana para comparar dos acciones seleccionadas.*
-  Abre los paneles de datos.*
-  Abre la ventana en la que se muestran todas las categorías y descriptores con el formato de matriz de datos.

* Sólo para  Windows .

 Opciones del Timeline.

 Abre las opciones de exportación.

 Acceso directo a Sharimg para subir archivos.

 Abre la ventana de gestor de perfiles.

 Desactiva el zoom del timeline.*

 Reproducción automática de un registro al finalizar el anterior.*

 La reproducción de un registro se detiene al finalizar la acción.*

* Sólo para  Windows .

6.2 Introducción al Timeline

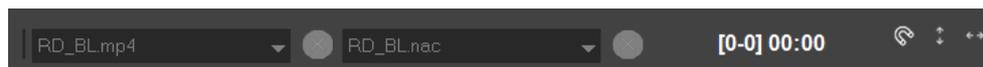
Una vez finalizado el registro de acciones ya se puede pasar a la fase de revisión y análisis de la información recopilada a través del icono del timeline .



Otra manera de acceder al timeline es abriendo **“Mis análisis”** en el menú principal del programa. Seleccione la base de datos .nac ( .nacmac) que quiera analizar y haga clic en  o bien doble clic sobre la propia base de datos.

Además del timeline, que es la ventana horizontal que muestra todos los registros de tu análisis, cuenta con un reproductor de vídeo para visualizar todas las acciones que se han registrado. (Más info en punto 5.1.1.4.5)

En la parte superior del timeline se puede ver lo siguiente:



A la izquierda se visualiza **el archivo de vídeo y la base de datos asociada**, y a la derecha se muestra por defecto el tiempo del partido.

También es posible hacer que se **muestre el marcador*** del partido junto al tiempo. Para ello, activa la opción **“Mostrar marcador”** en  del timeline.

*** Sólo para  Windows .**

Con el icono  * activo el reproductor siempre queda unido al timeline cuando se cambia de ubicación.

Con las flechas  *, consigue **ampliar el timeline al alto o ancho de la pantalla**. Al hacer clic en los dos, el timeline ocupará toda la pantalla. Para recuperar el tamaño original vuelve a hacer clic sobre las flechas.

En cualquier caso, podrá editar el tamaño del timeline arrastrando cualquiera de los bordes con el cursor.

En la siguiente línea de la interfaz están todas las herramientas disponibles en el **gestor de perfiles*** para este producto. (Más info en punto 6.3)

* **Sólo para  Windows .**

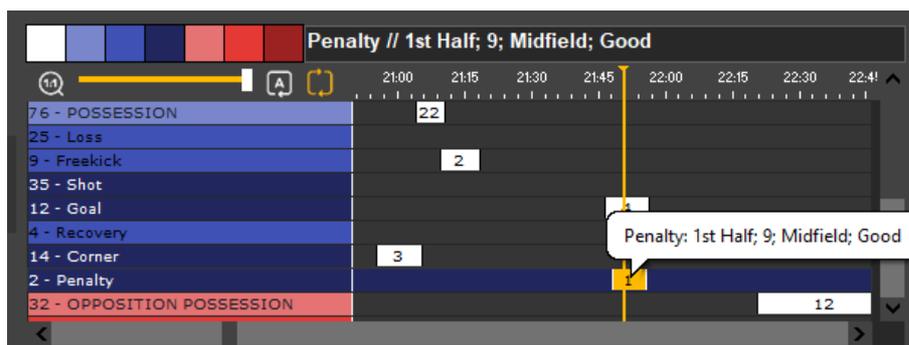


Al hacer clic en el icono  se muestran las diferentes opciones de exportar a **Sharing** el vídeo y datos de un partido en formato .XML.

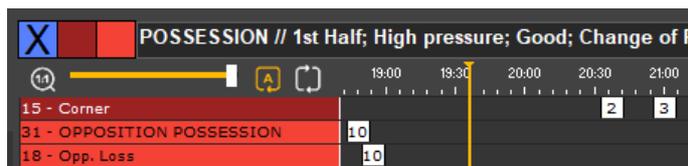
Bajo las herramientas, **los registros se visualizan de dos maneras:**

- Mediante el formato de timeline o línea de tiempo
- Mediante el formato de rejilla de datos

A la derecha, el usuario podrá ver distintas filas distribuidas en una línea de tiempo o **timeline** donde cada fila representa una categoría del total de categorías que forman parte de la plantilla de botones, junto con todos los registros generados durante el evento.



Las casillas de colores de la parte superior actúan de filtro.



Al hacer clic en cualquiera de ellas ocultas todas aquellas categorías cuyo botón tenga ese color. Clic de nuevo para hacerlas visibles otra vez.

Nota: Los registros ocultos no serán mostrados en la matriz de datos.

Junto a ellas, otra casilla que muestra información sobre el registro por donde pase el cursor en ese momento. Mostrará la categoría y descriptores de ese registro concreto.

Esta información también se ve de forma emergente sobre el mismo registro si mantiene el cursor unos segundos.

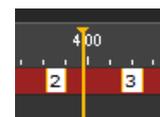
Debajo se encuentran las opciones del zoom:

- Moviendo el **regulador** a la derecha o izquierda, se puede acercar o alejar respectivamente la vista de los registros.



Para mostrar toda la línea de tiempo haga clic en *.

- El **marcador del tiempo** (línea amarilla vertical) muestra el momento que se está viendo en el reproductor de vídeo.



Al hacer clic con el cursor sobre cualquier registro, comienza a reproducirse en el reproductor de vídeo.



*Al activar este icono, los registros se reproducen de manera automática al finalizar el registro anterior.

* **Sólo para**  **Windows** .

 *Si activa este icono, la reproducción del registro se detiene al finalizar la acción. Podrá retroceder o avanzar al siguiente registro pulsando las teclas "1" o "2" respectivamente.

* **Sólo para**  **Windows** .

Puede hacer algunos ajustes sobre las propias categorías o registros :

- **Editar el nombre y color de la categoría (fila):** Pase el cursor sobre el extremo derecho de la casilla del nombre de una categoría para que se muestre este icono  ( ) y haga clic sobre él.

Haga clic sobre la casilla del nombre o sobre el cuadro de color lateral para cambiarlos. Por último, haga clic en



 ( ) para guardar el cambio. Pulsando "Enter" guardará los cambios y pasará automáticamente a modificar la siguiente categoría.

Haga clic en  para cerrar esta opción de edición.

- **Modificar el principio o el final de un registro:** Sitúe el cursor en el extremo izquierdo (principio) o derecho (final)

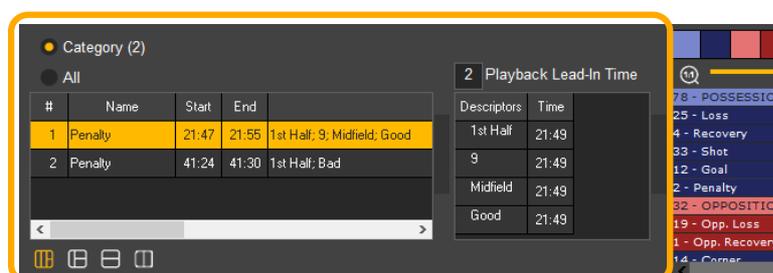


del registro y cuando el cursor se convierta en  ( )

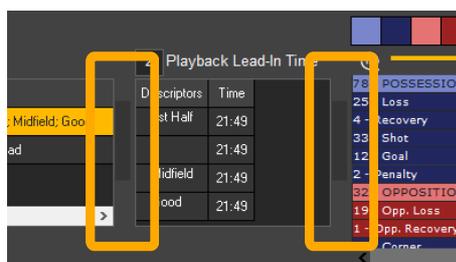
) haga clic en el botón izquierdo del ratón y arrástrelo en una de las dos direcciones según su interés.

- **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.

A la izquierda, está la 'rejilla de datos', que comprende los mismos registros pero ordenados de forma cronológica. Podrá ver los registros por categorías individuales o bien todas las categorías juntas. Al lado, en una segunda columna, se ven los descriptores asociados a cada registro.



En la parte superior tiene la opción de establecer un tiempo de retroceso en segundos a la hora de reproducir ese descriptor.



Con las barras laterales* señaladas, podrá editar el ancho de las dos columnas.

* **Sólo para Windows**.

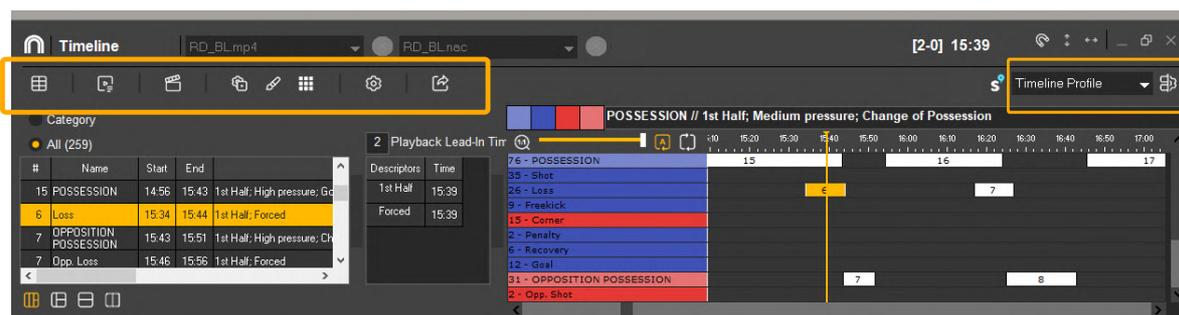
Haciendo clic en cualquier acción, esta se mostrará automáticamente en el reproductor. Además, sabrá los descriptores asociados a esa acción y el momento en que se insertaron, si los hubiera.

Debajo de la rejilla podrá seleccionar qué tipo de vista quiere:

- Muestra todo: las categorías, los descriptores asociados y el timeline.
- Muestra las categorías y el timeline.
- Muestra sólo el timeline.
- Muestra las categorías y los descriptores asociados (junto con sus tiempos).

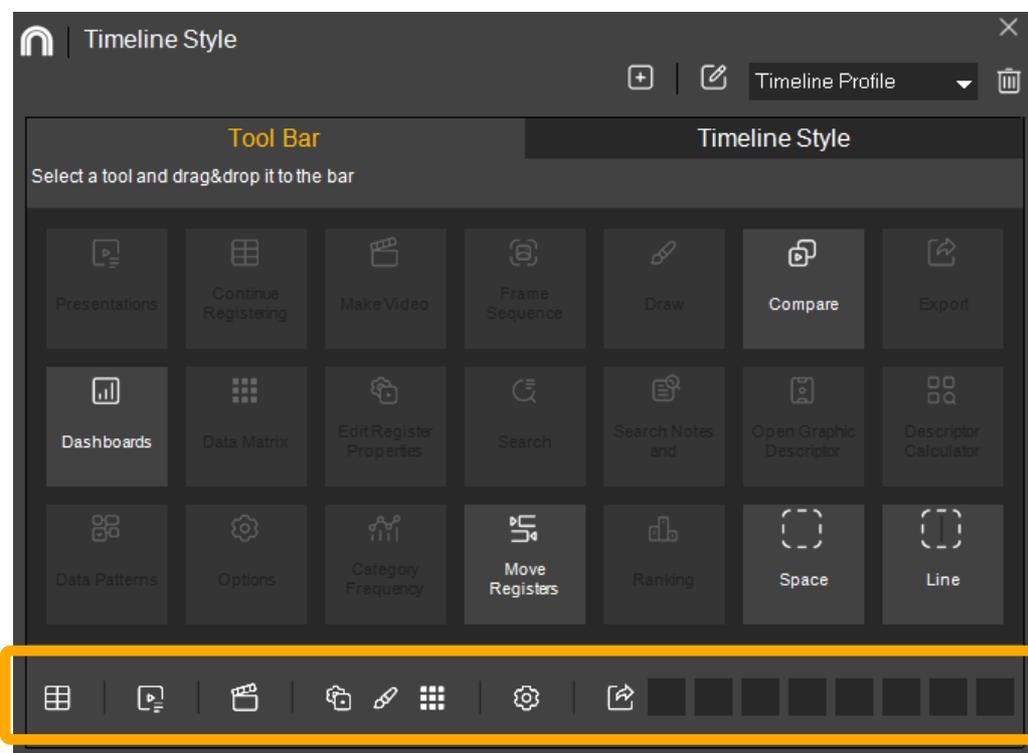
6.3 El Gestor de perfiles

Al abrir el timeline, se muestran por defecto una serie de herramientas básicas.



El resto de herramientas disponibles varía en función del producto Nacsport que haya adquirido. En cualquier caso, gracias a la herramienta **“Gestor de perfiles”** , el usuario podrá crear múltiples perfiles y personalizar en cada perfil que cree las herramientas y el aspecto que mostrará la interfaz en función de sus necesidades.

Para ello, haga clic en  y se mostrará la ventana de **“Personalizar timeline”**.



 Haga clic en este icono para **crear un nuevo perfil**. A continuación, escriba en la ventana que aparece el nombre y haga clic en **"Crear perfil"**. Para ver los perfiles creados, abra la casilla desplegable situada a la derecha.

 Con este icono podrá modificar el nombre del perfil que esté abierto.

 Con este icono podrá eliminar perfiles.

Debajo se muestran dos pestañas:

- Barra de herramientas
- Estilo del timeline

En la pestaña **"Barra de herramientas"** se muestran todas las herramientas disponibles del timeline. Eso si, **solo se mostrarán habilitadas* aquellas que correspondan al producto de Nacsport que haya adquirido el usuario.**

* **Sólo para  Windows .**

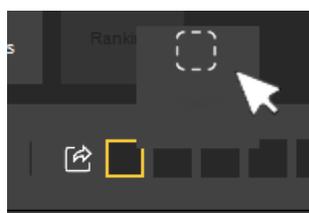
El usuario dispone de un conjunto limitado de casillas en la parte inferior del gestor para diseñar cómo se verán las herramientas que desee para cada perfil.

Además tiene la opción de añadir dos tipos de separadores entre herramientas:

 El espacio

 La línea vertical

Puede usarlos tantas veces como quiera pero tenga en cuenta que ocupan una casilla y que el número de casillas es limitado.



Para añadir una herramienta tan solo debe hacer clic sobre ella con el cursor y arrastrarla hasta la línea de casillas. La casilla disponible se marcará con un borde amarillo.

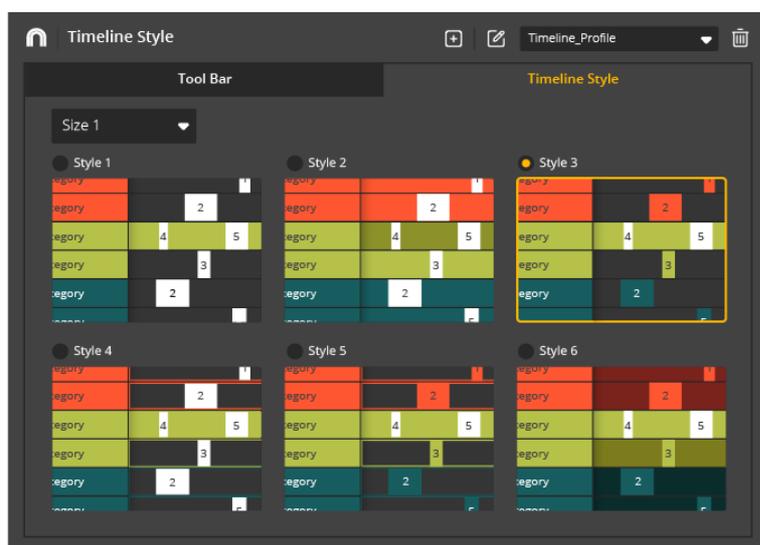
El perfil que se genera por defecto ya incluye algunas herramientas pero podrá eliminarlas o cambiar su orden.



Para **eliminarla**, coloque el cursor sobre el icono y haga clic en la cruz que se muestra en la esquina superior derecha.

Para **cambiar de posición**, seleccione la herramienta a mover y arrástrela con el cursor hasta la casilla que desee, que se irá bordeando en amarillo. Al soltar el cursor, el resto de herramientas que ya estaban en la línea desde esa casilla se desplazarán hacia la derecha para dejar el hueco libre.

Elija el tamaño y aspecto del timeline desde la pestaña **“Estilo del timeline”**.



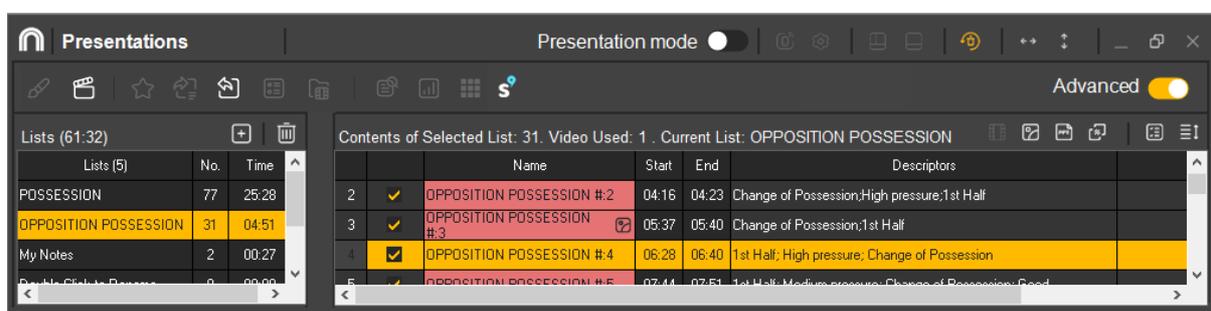
6.4 Herramientas del Timeline

6.4.1 Acceder al entorno de observación y registro

Haga clic en el icono  para volver a abrir el entorno de observación y registro de datos, por si se quiere, por ejemplo, continuar registrando un evento o añadir más información a un análisis. Para volver al timeline, haga clic en .

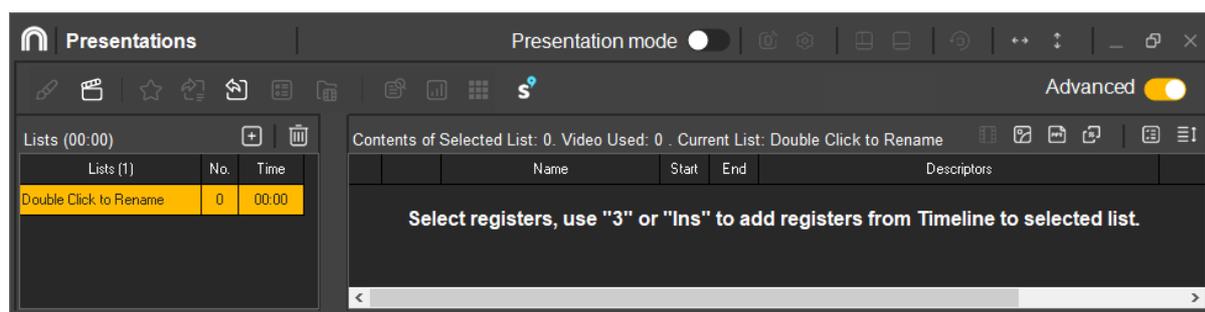
6.4.2 Presentaciones

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



6.4.2.1 Crear presentaciones

Haga clic en  desde el Timeline y a continuación se abre la siguiente ventana de gestión de presentaciones:



En la segunda línea de herramientas, se muestran los siguientes iconos siempre que esté activo el modo **"Avanzado"**.

Si se pasa de modo **"Avanzado"** a modo **"Básico"**, se ocultan las herramientas enmarcadas y sólo se mostrarán los iconos esenciales de edición:   
(Más info en 6.4.2.6)



Debajo, a la izquierda se muestran **las listas** que se creen y a la derecha, **los registros** que las compondrán (Más info en punto 6.4.2.2 / 3).

6.4.2.2 Edición de las listas de una presentación

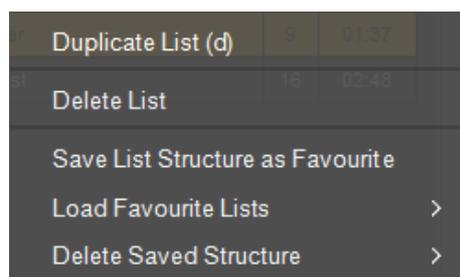
Lists (26:01)		
Lists (2)	No.	Time
POSSESSION	77	25:20

En la parte de las listas, se ve la duración del total de registros. A su vez, cada lista muestra el total de registros que contiene y su duración específica.

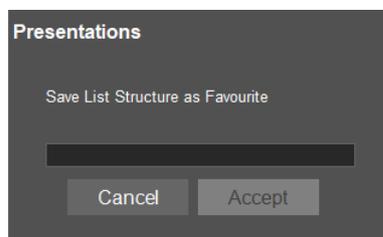
 **Crear una lista** nueva. Para editar el nombre, seleccione la lista y haga doble clic sobre ella. Escriba el nuevo nombre y pulse **"Enter"**.

 **Eliminar una lista**. Otra forma es haciendo clic sobre ella con el botón derecho del ratón y seleccionar **"Eliminar"** o bien con la tecla **"Supr"** y **"Aceptar"**.

Con el botón derecho del ratón sobre las listas, también se incluyen otras opciones de edición de las listas, algunas de las cuales muestran entre paréntesis los atajos de teclado disponibles para un acceso directo más rápido.



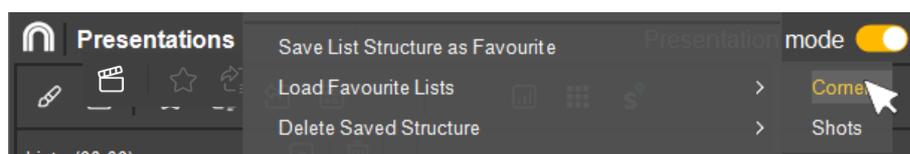
Destacar la opción **"Guardar la estructura de listas como favorita"** que permite al usuario guardar una estructura de listas que podrá usar en futuras presentaciones.



Seleccione un nombre para esa estructura y haga clic en **“Aceptar”**.

Podrá guardar todas las estructuras que quiera.

Para cargar la lista en una nueva presentación haga clic en el desplegable de **“Cargar listas favoritas”** y elija el listado de su interés de entre todas las que haya creado. Éstas se cargarán de forma automática para que pueda añadir los nuevos registros.

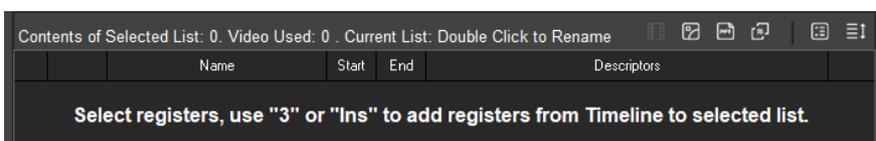


Para que al abrir una presentación las listas favoritas aparezcan por defecto seleccione **“Cargar listas favoritas para nuevas presentaciones”**.

También tiene la posibilidad de quitarlas en la opción **“Eliminar estructura guardada”**.

6.4.2.3 Edición de los registros de una presentación

En la parte de los registros, es ahí donde se enviarán las acciones seleccionadas que formarán el contenido de las presentaciones.



Seleccione en el timeline el registro que desea añadir y pulse el atajo de teclado **“3”** o **“Insert”***

* **Sólo para**  **Windows** .

Si quiere seleccionar más de un registro, mantenga pulsada la tecla **“Ctrl”** ( **Command**) y haga clic sobre los registros que desee.

Si quiere añadir todos los registros de una categoría concreta, haga clic en el nombre de esa categoría en el timeline y de manera automática se seleccionan todos los registros de la misma. Por último, pulse el atajo de teclado **"3"** para que se añadan a la presentación. Otra manera de hacerlo es hacer clic con el botón derecho del ratón sobre la fila de esa categoría y a continuación elija la opción **"Crear nueva lista"**.

El usuario podrá seleccionar los registros que quiera desde la rejilla de datos de la izquierda de la ventana del Timeline o desde la propia línea de tiempo ubicada a la derecha del Timeline.

Con el botón derecho sobre cualquier registro en la ventana de presentaciones, también podrá **"Duplicar"** ese registro o la lista que lo contiene.

También están las opciones de **"cortar, copiar y pegar registros"** en la presentación, que se puede hacer mediante dos vías:

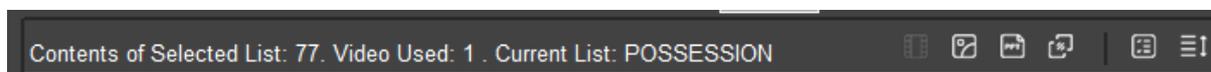
1. Seleccione los registros que desea dentro de una lista, haga clic con el botón derecho y seleccione copiar o cortar. Seleccione la lista en la que desea pegar los registros, haga clic con botón derecho y seleccione pegar.
2. Seleccione los registros que desea dentro de una lista y arrástrelos directamente a otra lista para copiarlos. Para cortarlos, arrástrelos pero manteniendo la tecla **"Ctrl"** pulsada.

Para **editar un registro concreto de una presentación**, haga doble clic sobre ese registro y a continuación se abrirá la ventana de propiedades de ese registro (Más info en punto 6.4.2.5)

Para **eliminar un registro**, selecciónelo, haga clic en la tecla **"Supr"** o bien con el botón derecho del ratón y marque la opción **"Eliminar registro"** Antes de borrarse un mensaje avisará que estos registros sólo se eliminan en la ventana de Presentaciones.

6.4.2.4 Organizar una presentación.

En la parte superior del listado de registros, una **leyenda*** muestra el total de registros que contiene, el total de vídeos asociados y el nombre de la lista que esté seleccionada. Junto a ella, una serie de iconos para personalizar la organización del contenido de una presentación.



* **Sólo para Windows.**

Podrá organizar la presentación de varias maneras.

a) **Por listas.** Cada lista contiene los registros por tipo de acción.

Lists (06:36)			Contents of Selected List: 41. Video Used: 1 . Current List: Recovery					
Lists (1)	No.	Time		Name	Start	End	Descriptors	
Recovery	41	06:36	1	Recovery #.1	12:12	12:22	Good;1st Half;Steal	
			2	Recovery #.1	12:12	12:22	1st Half;Good;Steal	
			3	Recovery #.1	12:12	12:22	1st Half;Good;Steal	
			4	Recovery #.4	77:20	77:30	2nd Half; Good	
			5	Recovery #.4	77:20	77:30	2nd Half; Good	

b) **Usando portadas.** La presentación contiene un conjunto de distintas acciones y las portadas posibilitan su separación o clasificación:

Lists (101:44)			Contents of Selected List: 256. Video Used: 1 . Current List: Full Timeline					
Lists (19)	No.	Time		Name	Start	End	Descriptors	
Full Timeline	256	50:54	108	Freekick #.7	46:53	47:04	1st Half; Set Piece; Attacking left	
POSSESSION	76	25:16	109	Freekick #.8	55:26	55:36	2nd Half; Midfield left	
Loss	25	04:10	110	Freekick #.9	56:10	56:22	2nd Half; Midfield center	
Freekick	9	01:32	111	PORTADA_w1 match_Shots.jpg	00:00	00:04		
Shot	35	02:20	112	Shot #.1	05:17	05:21	1st Half; Direct Attack; Outside Area; Off Target; 2; Defence; Bad; Attacking right	
Goal	12	02:00	113	Shot #.2	06:03	06:07	1st Half; Good; 10; Forward; Direct Attack; Inside Area; On Target;	

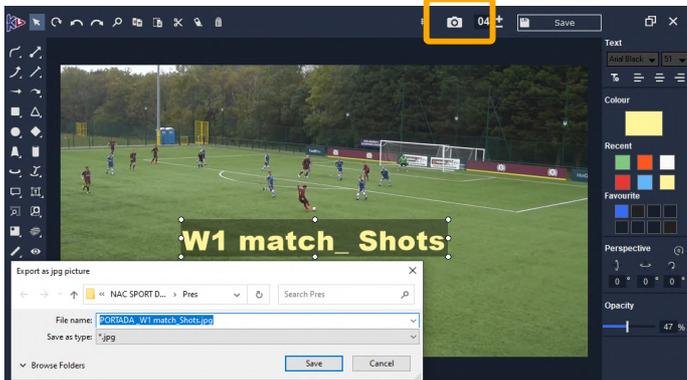
El programa dispone de varias opciones para añadir portadas:

- Mediante una imagen.
- Mediante un archivo powerpoint* (.ppt).

Importar una imagen .

Esta se ubicará tras el registro que esté seleccionado. Para ello, haga clic en el icono, busque la imagen que desee importar y haga clic en **"Abrir"**.

Cada imagen importada será una nueva portada dentro de la lista.



Nota:

Utilice la herramienta de dibujo **KlipDraw** para dibujar portadas sobre un fotograma de manera rápida y sencilla. Al hacer clic en  podrá exportarlas en formato .jpg

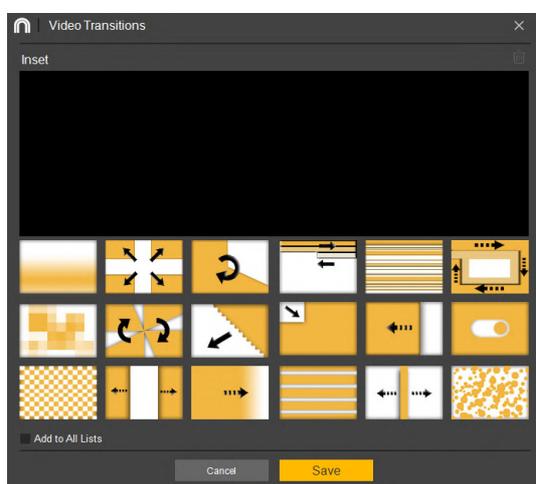
Añade un archivo powerpoint* (.ppt).

Seleccione las diapositivas del .ppt que se transformaran en portadas.

El resto de iconos sobre la lista de registros se describen a continuación.

* **Sólo para**  **Windows.**

Añade una transición*.



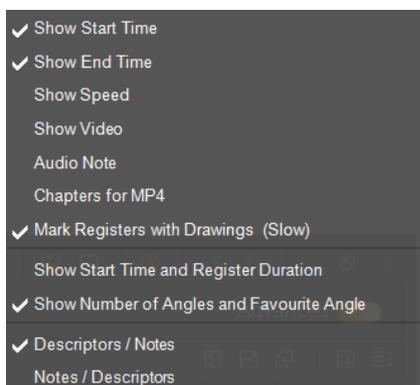
Tras hacer clic en el icono, seleccione el tipo de transición que desea añadir entre dos registros de la presentación y haga clic en **"Aplicar"**.

Haciendo clic en la casilla de la parte inferior **"Insertar en toda la lista"**, la transición se insertará entre cada uno de los registros de la lista.

Nota: Las transiciones de vídeo tan sólo se mostrarán en el vídeo final producido. NO se mostrarán al abrir una presentación desde el programa.



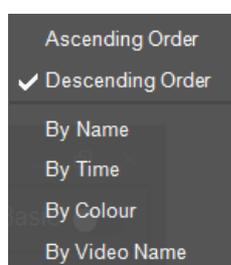
Para ocultar/mostrar cualquier columna de la presentación.



Con esta opción se podrá reducir la cantidad de información mostrada en la ventana de edición de la presentación con el fin de realizar una carga más rápida de la misma. La información oculta aquí no significa que se elimine en la presentación ni a la hora de exportar los datos.



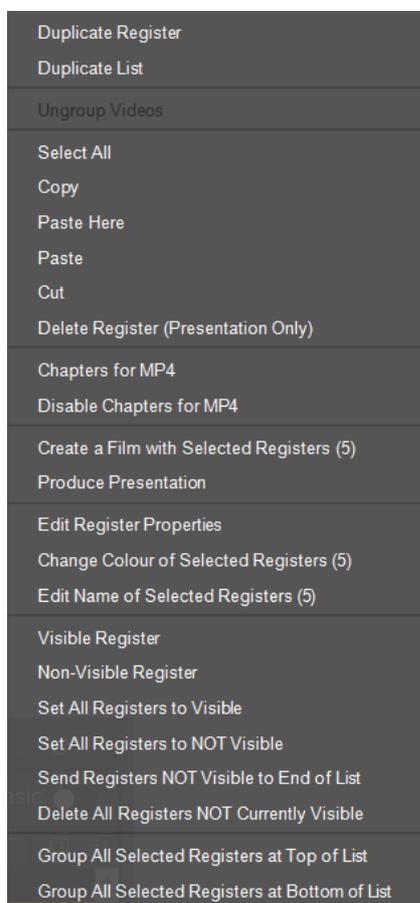
Elija desde este icono el **orden de presentación** de los datos, así como la columna prioritaria que determina como se muestra el conjunto de registros:



- Por nombre.
- Por tiempo.
- Por color.
- Por el nombre del vídeo.

Con el botón derecho del ratón sobre los registros también hay disponibles otras opciones de edición (que aún no se habían mencionado).

El número de registros seleccionados se mostrará entre paréntesis:



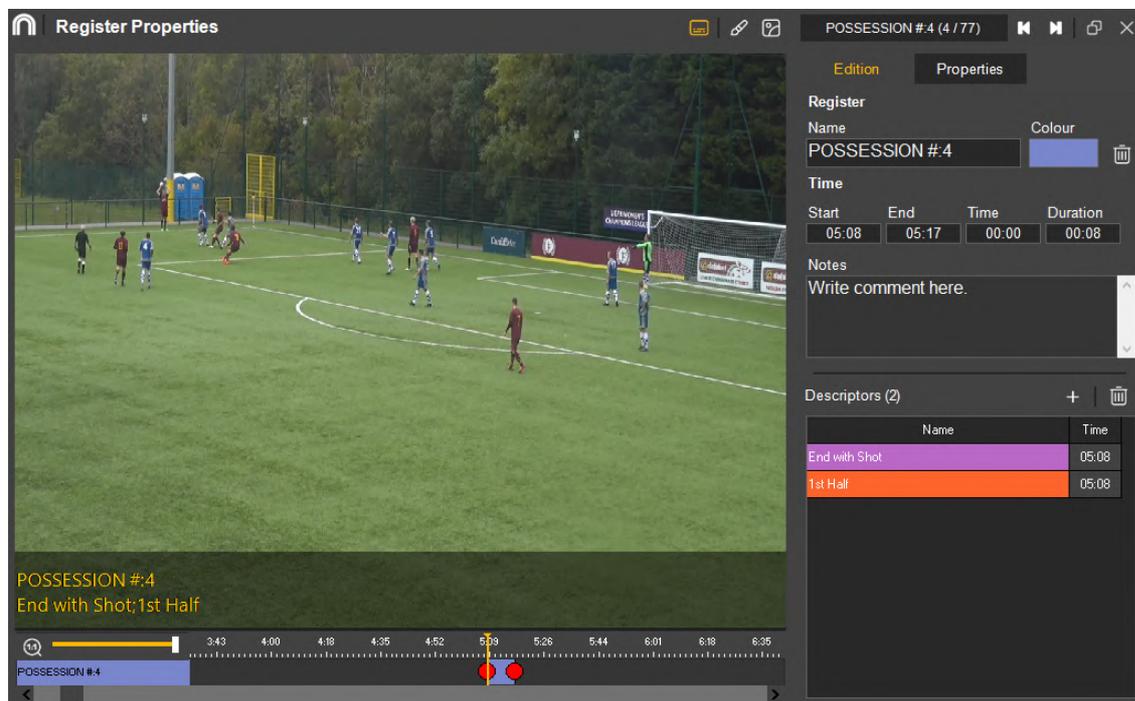
- Podrá activar **“Capítulos para MP4”**.*
- * **Sólo para  Windows.**
- Podrá **“Crear vídeos con los registros seleccionados”**.
- Podrá **“Cambiar el color o el nombre”**.
- Podrá elegir **“Hacer visible o no visible”** un registro de una lista o una selección de ellos, así como mandar al final de la lista o incluso eliminar a los no visibles.
- Podrá **“Agruparlos”** al inicio o final de la lista.

6.4.2.5 Edición de las propiedades de un registro en una presentación.

Para editar las propiedades de un registro en el entorno de la presentación haga doble clic sobre el nombre del registro.

En esta ventana podrá añadir elementos adicionales al registro, modificar su duración e inicio o personalizar algunas de sus propiedades.

En cualquier caso, ninguna modificación en la presentación va a afectar al timeline.



Desde la parte inferior de la ventana, **para modificar la duración del registro**, haga clic al inicio o fin del registro y cuando aparezca el icono  (Apple  ), arrastre el registro hasta el momento deseado.

Si lo que quiere es **cambiar el momento del inicio**, coloque el cursor sobre el registro y cuando aparezca el icono  (Apple ), desplace el registro hasta el momento deseado.



Utilice el zoom para **ampliar o reducir la vista** del registro si fuera necesario.

En la parte superior derecha de la ventana hay una casilla identificativa donde se muestra el nombre del registro a editar y, entre paréntesis, su orden dentro del total de registros de esa lista. En el ejemplo se ve que es el registro **“Posesión”**, y ocupa la cuarta posición de los 77 registros que tiene la lista.

Con los iconos   podrá moverse entre los registros de la lista.

Haga clic en  para hacer visible la opción de mostrar **texto sobre el vídeo**.

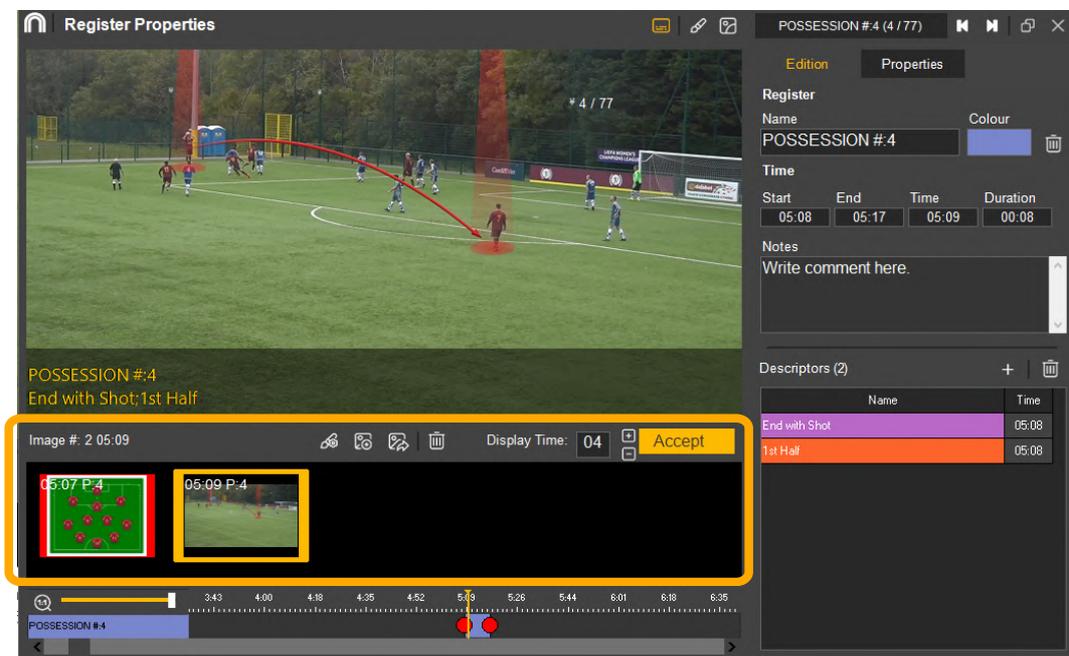
En este caso el texto se muestra en la parte inferior del reproductor pero es editable. (Más info en punto 5.1.1.4.5).

Para **añadir una imagen** haga clic en  en el momento del vídeo en el que desea añadirla. Esta imagen se guardará en la base de datos y cuando ese registro se reproduzca se mostrará esa imagen en el momento exacto en que fue asignada.

Para **añadir un dibujo** haga clic en  en el momento del vídeo en el que desea añadir el dibujo. Se abrirá la herramienta de dibujo KlipDraw.

(Más info en punto 6.4.6)

En cuanto se añada un elemento, la ventana de propiedades se adapta y debajo del reproductor se mostrará todo aquello que haya creado. Si lo selecciona, pasa a mostrar un borde amarillo:



The screenshot displays the 'Register Properties' window in Nacsport. The main video player shows a soccer field with a red circle and a red arrow. Below the video player, the text 'POSESSION #:4' and 'End with Shot; 1st Half' is visible. The 'Image #' section shows two thumbnails: '05:07 P:4' and '05:09 P:4'. The '05:09 P:4' thumbnail is highlighted with a yellow border. The properties panel on the right shows the following details:

Start	End	Time	Duration
05:08	05:17	05:09	00:08

The 'Descriptors (2)' section shows the following table:

Name	Time
End with Shot	05:08
1st Half	05:08

Encima se muestra una leyenda* donde especifica que número de imagen tiene (2) y el fotograma en que se creó (05:09).

Al lado se muestran estas herramientas:

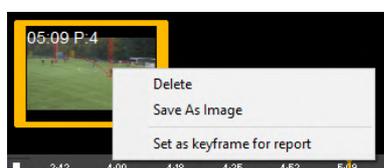
 Abrir la herramienta de dibujo para poder editarlo.

 Cambiar la imagen

 Guardar el fotograma editado como imagen .jpg

 Eliminar el elemento seleccionado.

Elija el tiempo que se mostrará el elemento con los iconos   y **“Aplicar”**.



Por último, si hace clic con el botón derecho podrá eliminar, guardar* como una imagen o fijarlo como fotograma* de referencia en el guión.

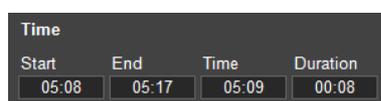
* **Sólo para**  **Windows.**

A la derecha de la ventana hay 2 pestañas.

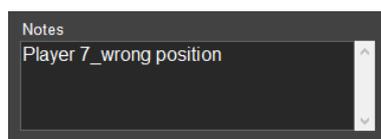
- Por defecto se muestra la pestaña **“Edición”**.



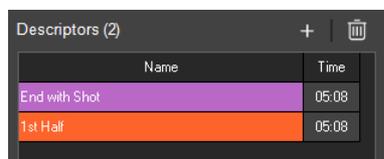
Desde aquí podrá editar el nombre y el color del registro, así como eliminarlo.



Puede controlar el tiempo de inicio, fin y duración del registro seleccionado.

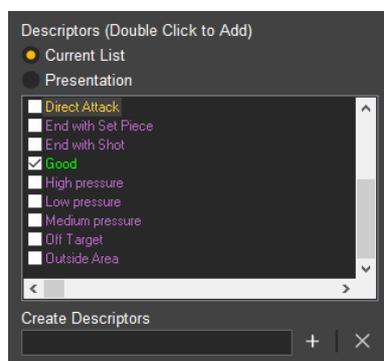


Añada las notas de texto que consideres apropiadas para ese registro concreto.



Por último se muestran los descriptores asociados a ese registro y el momento en que se registró el descriptor. Elimine el que no le interese con .

Podrá añadir descriptores al hacer clic en .



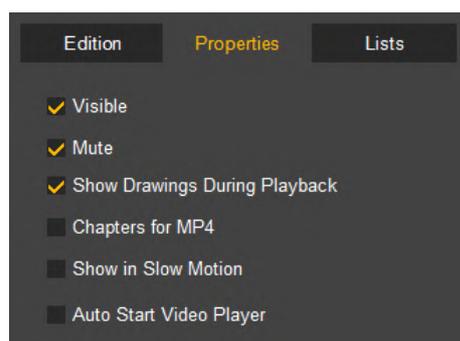
Especifique si quiere que se muestren los descriptores contenidos en los registros de la lista actual o del total de la presentación y seleccione los descriptores a añadir con un aspa.

Puede crear un descriptor nuevo escribiendo el nombre en la casilla inferior y haciendo clic en .

Nota: Las modificaciones en los descriptores tan solo afectarán al registro de la presentación. El registro en el timeline permanecerá sin cambio.

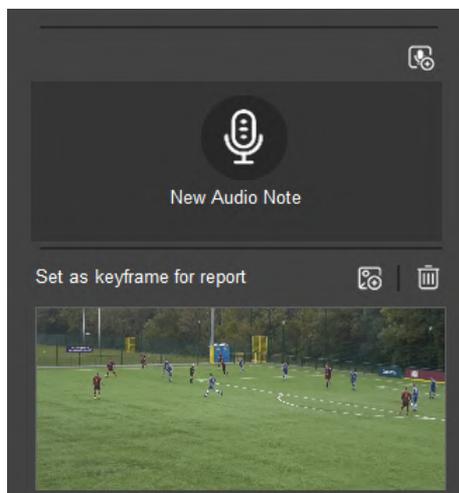
* Sólo para Windows.

- En la parte superior de la pestaña **“Propiedades”** se pueden activar las siguientes opciones para ese registro en concreto:



- Visible.
- Silenciar.
- Mostrar dibujos durante la reproducción.
- Capítulo para mp4*.
- Presentar a cámara lenta.
- Reproducir vídeo al cargar.

Nota: Si activas las opciones de **“Mostrar dibujo”** y **“Reproducir vídeo al cargar”**, afecta a todos los registros y no sólo al seleccionado.



Para añadir una **nueva nota de audio*** haga clic en el icono . (ver 6.4.8).

También podrá abrir una nota ya creada (formato .mp3) en el icono .

En la parte inferior tiene la opción de **“Establecer como miniatura”*** el fotograma seleccionado y que se visualizará en el guión.

Por defecto es el primer fotograma del registro pero se puede editar.

Reproduzca el registro y haga clic en  en el momento que considere representativo de la acción.

Si no quiere añadir ninguna imagen al guión, elimínelo haciendo clic en .

* **Sólo para**  **Windows.**

Podrá saber que un registro contiene un dibujo gracias al icono que se mostrará en el lateral derecho de la casilla de nombre.

Lists (30:34)			Contents of Selected List: 2. Video Used: 1. Current List: My Notes				
Lists (4)	No.	Time	Name	Start	End	Descriptors	Notes
POSSESSION	77	25:28	My Notes #1	32:20	32:30		Nota independiente
OPPOSITION POSSESSION	31	04:39	POSSESSION #4	05:08	05:17	1st Half:End with Shot	Player 7_wrong position
My Notes	2	00:27					

Para volver a editar, haga doble clic sobre la casilla del registro para abrir de nuevo la ventana de propiedades del registro.

6.4.2.6 Herramientas de la ventana de Presentaciones

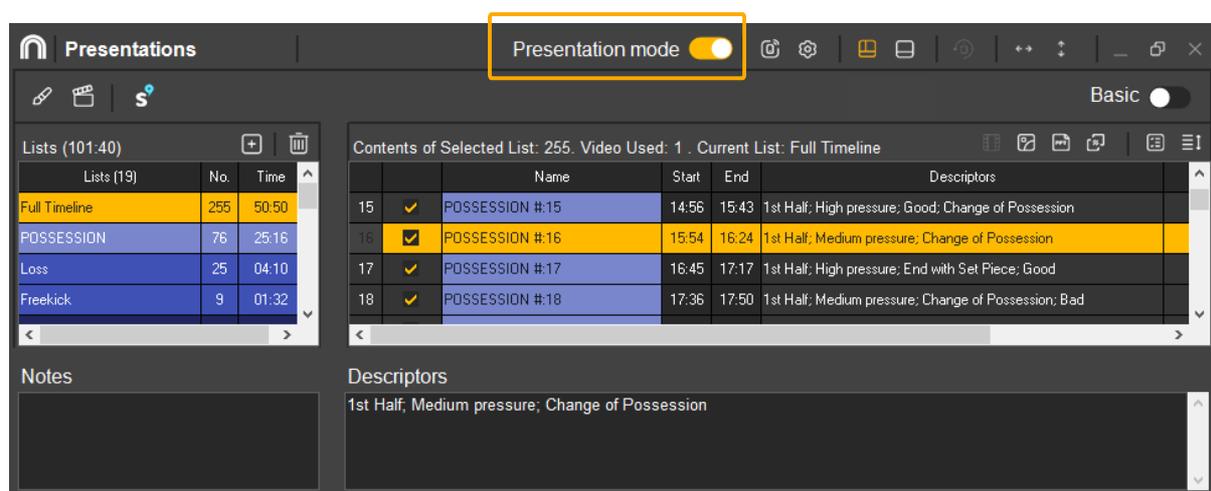
La ventana de presentaciones tiene dos opciones de interfaz según la fase de creación, aunque se puede alternar de uno a otro en cualquier momento:

- **“MODO PRESENTACIÓN” deshabilitado.**

Correspondería a la primera fase de creación, donde se seleccionan los registros que formarán parte de las listas. Junto con la ventana de presentaciones están visibles la ventana del Timeline y el reproductor de vídeo. (Más info en 6.4.2.1)

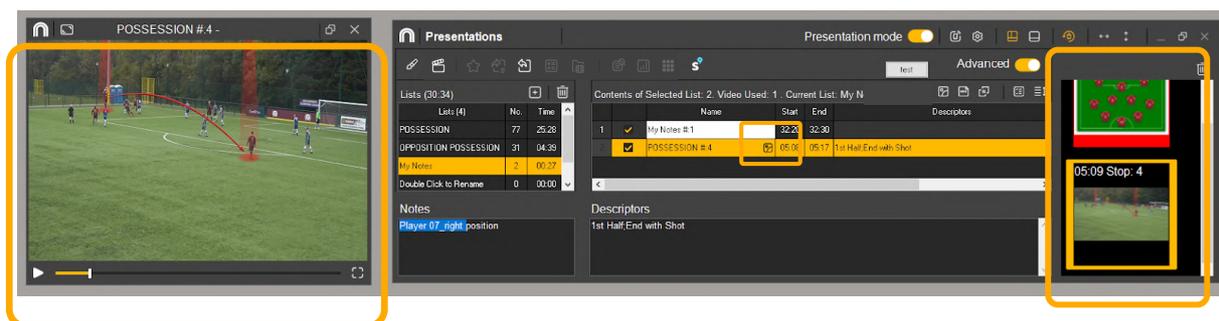
- **“MODO PRESENTACIÓN” habilitado.**

Segunda fase donde se edita el contenido y se preparan las presentaciones para poder mostrarlas. Pasan a activarse algunos iconos y la interfaz pasa a mostrar en la parte inferior notas y descriptores relacionados con el registro seleccionado.



Además de esto, la ventana del timeline se cierra y se abre un reproductor de vídeo simplificado que solo muestra ese registro en cuestión.

Si alguno de los registros contuviera algún dibujo o imagen, no solo se mostraría su correspondiente icono sino que además se podrían ver estos elementos añadidos en el lado derecho de la ventana de presentación, así como en el reproductor de vídeo.



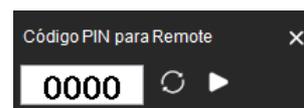
Volviendo de nuevo al timeline, **la primera línea de herramientas que ahora se muestran activas**, contiene los siguientes iconos:



Control remoto en presentaciones*.

Para vincular su presentación con la aplicación para iOS Nacsport Remote Control haga clic en  e introduzca el código PIN en su móvil o tablet.

Haga clic en  para vincular los dispositivos. Ahora podrá controlar la reproducción de la presentación de forma remota haciendo uso de los controles que se muestran en la pantalla de su móvil o tablet.

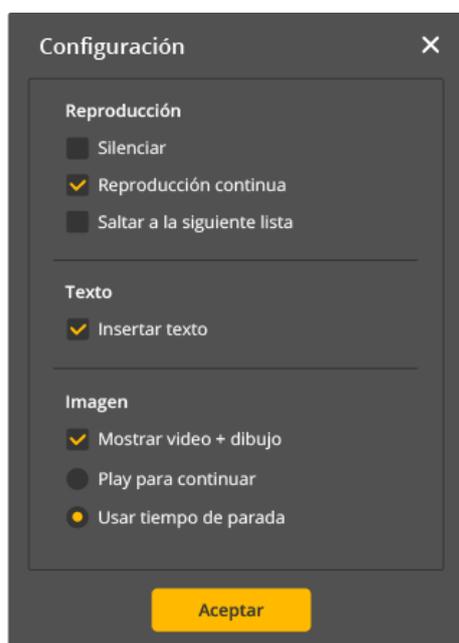


Haga clic en  podrá generar un nuevo código PIN.

* **Sólo para**  **Windows.**

 Se deshabilita la ventana de presentaciones y se muestra esta ventana de **“Configuración”** con algunas opciones de edición directa teniendo el modo presentación activo:

- Reproducción:



“**Silenciar**” la reproducción.

“**Reproducción continua**”: Al finalizar un registro continúa reproduciéndose el siguiente.

“**Saltar a la siguiente lista**”: Al finalizar una lista continúa reproduciéndose la siguiente

Podrá reproducir el registro siguiente o anterior pulsando los atajos de teclado “**1**” y “**2**” respectivamente.

- Texto:

Activa la opción de ver texto directamente sobre el vídeo. Haga clic con el botón derecho del ratón sobre el reproductor vídeo y seleccione “**Mostrar texto sobre el vídeo**” si quiere editar cómo se muestra el texto.

Nota: Los vídeos producidos NO tendrán textos sobre ellos.

- Imagen:

“**Mostrar vídeo + dibujo**”: Al desactivar esta opción, dejarán de verse los dibujos en la presentación.

“**Play para continuar**”: Por defecto el vídeo se detendrá al mostrar los dibujos de un registro y por lo tanto tendrá que hacer pulsar la barra de espacio para continuar.

“**Usar tiempo de parada**” para activar el tiempo de parada seleccionado para los dibujos (5 segundos por defecto pero editable desde la ventana de propiedades de registro).



Muestra la ventana de presentaciones con las listas visibles.



Muestra la ventana de presentaciones con las listas ocultas.

Al activar esta opción, bajo el botón "Modo Presentación", se hace visible una casilla desplegable con todas las listas de la presentación para que el usuario pueda cambiar de una lista a otra en cualquier momento.

 *Desde esta opción, se puede recuperar alguna de las listas que se han borrado o eliminarlas definitivamente. Entre paréntesis se muestra el número de listas a recuperar. Por tanto, se muestra deshabilitada por defecto pero se mantiene activa desde que se borre una lista.

 *Extiende horizontalmente la ventana de presentaciones al ancho de pantalla.

 *Extiende verticalmente la ventana de presentaciones al alto de la pantalla.

* **Sólo para**  **Windows.**

En la segunda línea de herramientas, se muestran los siguientes iconos:



 Puede crear un dibujo temporal, por ejemplo, para resaltar algo en ese momento de la presentación. Ese dibujo no se guardará.

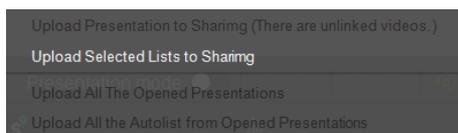
 Desde este icono el usuario puede crear vídeos de sus presentaciones. Puede elegir si hacerlo en un solo archivo o bien archivos individuales por cada lista. (Más info en punto 6.4.2.8)

 Exportar presentaciones. El usuario tiene dos opciones de exportación:

- Como archivo **.pre.** ( **.premac**)
- Para Nacsport macOS*.

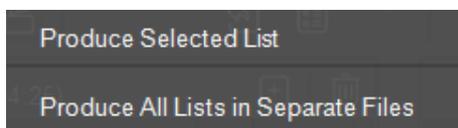
Una vez seleccionada, se abre la carpeta "**Pres**", donde se almacenan por defecto las presentaciones. Escriba el nombre de la presentación a crear y haga clic en "**Guardar**". Por último, un mensaje indica que la exportación ha finalizado y si se desea abrir el archivo exportado. Para ello, haga clic en "**Aceptar**".

 En el caso de que el usuario disponga de una cuenta de **Sharimg***, al hacer clic en este icono podrá enviar las listas que haya seleccionado en la ventana de presentaciones de Nacsport a Sharimg y preparar las presentaciones desde allí.

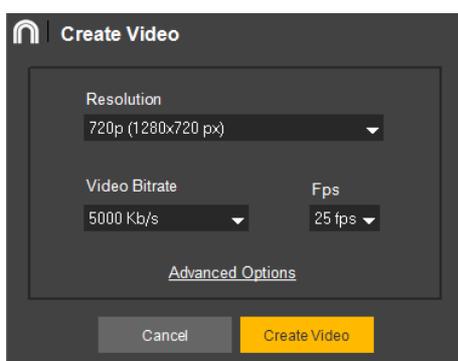


6.4.2.7 Producir un vídeo de una presentación

Haga clic en  para producir un vídeo con la presentación seleccionada y elija la opción del menú desplegable que le interese:



Hacer un vídeo de la lista seleccionada o un vídeo para cada una de las listas.



A continuación se abre una ventana donde personalizar las condiciones técnicas del vídeo.

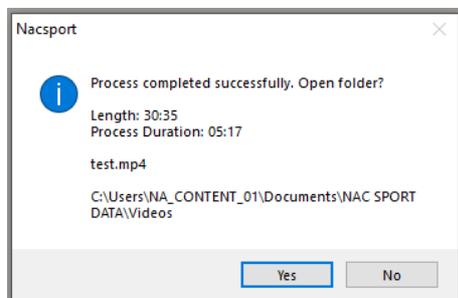
(Más info en punto 6.4.3)

Al hacer clic en **"Crear vídeo"**, este se guardará por defecto en la carpeta **"Vídeos"** de NAC SPORT DATA con la extensión .mp4 y con el nombre de la lista seleccionada, pero puede editarse. Por último, haga clic en **"Guardar"**.



Si escoge la opción **producir todas las listas en archivos separados**, los vídeos que se creen estarán contenidos en una carpeta con el nombre de la última lista seleccionada. A la vez se muestra una pequeña ventana para previsualizar el vídeo*.

* **Sólo para  Windows .**



Al finalizar el proceso se muestra un mensaje* con información de la duración o la ubicación, entre otros apartados, en caso de que quiera abrir el vídeo

Hacer clic en **“Sí”** para abrir la carpeta.

Para producir un vídeo en **formato .mp4** con capítulos* seleccione los registros que desee haciendo clic en el marcador correspondiente.

Gracias a los capítulos podrá saltar entre registros directamente en el reproductor de vídeo VLC media player.

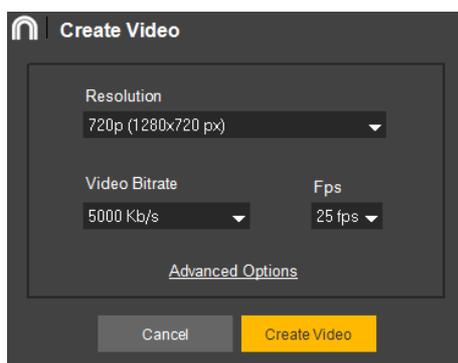
Para ver los registros en el reproductor de vídeo VLC media player haga clic en **“Reproducción”** y después en **“Capítulos”**. Por último, seleccione el registro.

* **Sólo para**  **Windows .**

6.4.3 Crear vídeo

1. Para crear un vídeo seleccione los registros que desea que aparezcan en el mismo, a continuación haga clic en .

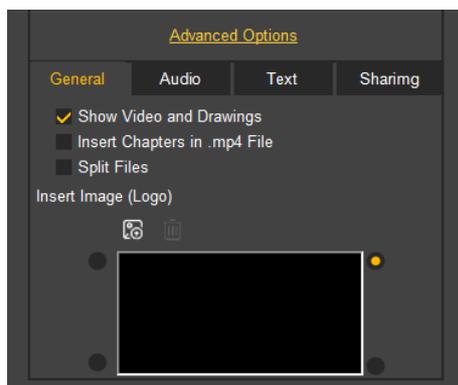
Otra opción es hacer clic con el botón derecho del ratón sobre una categoría del Timeline y marcar **“Producir vídeo con: categoría”**. El vídeo contendrá todos los registros de esa categoría.



Se abre una ventana que, por defecto, muestra la resolución, los bitrates y los fotogramas por segundo (FPS).

Al hacer clic sobre el texto **“Opciones avanzadas”** se despliegan debajo cuatro pestañas con más ajustes:

- **General:**



Active las opciones si quiere que el vídeo añada los dibujos que haya creado en los registros, así como que se inserten capítulos o que se reproduzcan los vídeos en archivos separados.

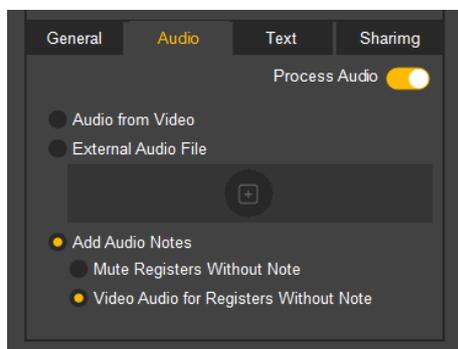
Al hacer clic en  puede insertar una imagen que se muestre durante todo el vídeo. Un ejemplo de esto podría ser el logo del equipo.

Por último, seleccione la esquina donde ver la imagen.

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

Las otras tres pestañas se pueden habilitar al activar el botón ubicado en la parte superior, dentro de cada pestaña.

- **Audio:** Para añadir Audio al vídeo, hay tres opciones:



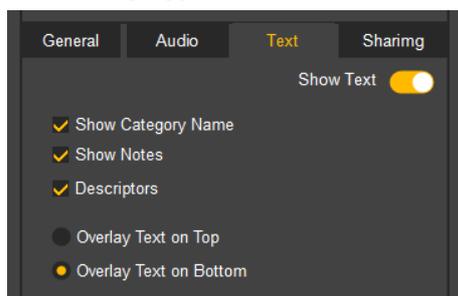
El audio **propio del vídeo**.

Archivo de **audio externo**. Haga clic en  para buscar el archivo y luego en **"Abrir"**.

Podrá eliminarlo haciendo clic en .

Añadir **audio notas**. Aquí debe elegir qué priorizar en aquellos registros sin notas. Silenciarlo o que se escuche el audio del vídeo.

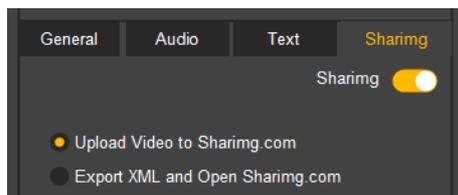
- **Texto:**



Marque las casillas para que se muestren los nombres de las categorías, las notas o los descriptores de los registros en el vídeo final.

Elija igualmente si mostrar los textos en la parte superior o inferior del vídeo.

- **Sharimg:**



Para trabajar con Sharimg, seleccione si subir el vídeo o bien exportar los datos y abrirlos en la plataforma.

2. Ajuste los aspectos técnicos a sus necesidades y pulse en **"Crear vídeo"**. El vídeo se guardará por defecto en la carpeta **"Vídeos"** de NAC SPORT DATA con la extensión .mp4 y con el nombre del último registro seleccionado pero puede editarse. Por último, haga clic en **"Guardar"**.

6.4.4 Comparar registros *

* **Sólo para**  **Windows** .

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

Para comparar varios registros, selecciónelos manteniendo pulsada la tecla

"Ctrl" y a continuación haga clic en  .



Para **sincronizar el momento de inicio** de los vídeos seleccione uno de los vídeos y haga clic en  hasta el momento deseado, después haga clic en el siguiente vídeo y repita el proceso. El vídeo que esté activo mostrará un rectángulo rojo en la esquina superior izquierda para su identificación.

Amplíe el panel a pantalla completa con  para facilitar la revisión de imágenes.

Para reproducir todos los registros a la vez haga clic en . Además dejará de verse el rectángulo rojo. Para reproducir los registros, haga clic en .

Podrá hacer dibujos en el vídeo haciendo clic en .

6.4.5 Sincronizar registros en el Timeline

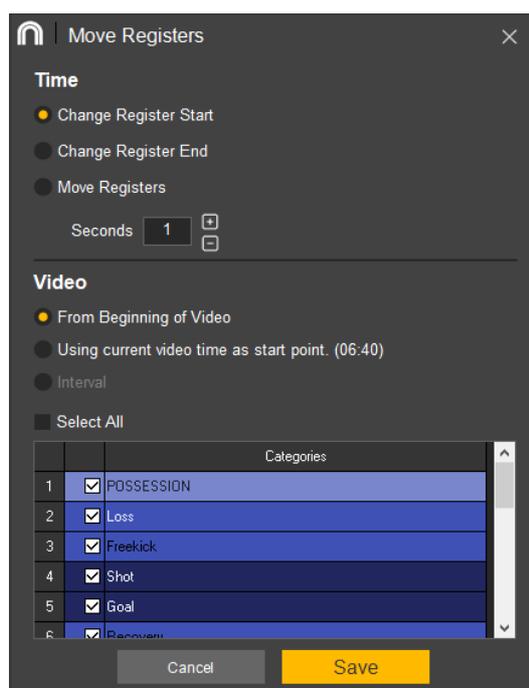
Nacsport cuenta con las siguientes opciones de sincronización de registros:

6.4.5.1 Desplazar registros

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 vídeo esté mal sincronizado y por lo tanto, los registros muestran acciones incorrectas.

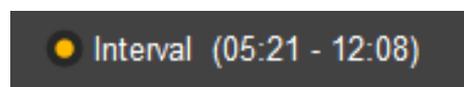
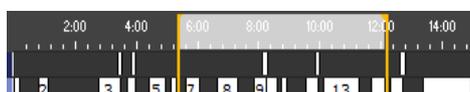
Para abrir la herramienta haga clic en .

1. **Seleccione** en la lista de la parte inferior las categorías a mover.
 - Inicio de un registro.
 - Fin de un registro.
 - Desplazar un registro en el tiempo.
2. En **“Tiempo”** elija la opción que desea modificar:
 - From Beginning of Video
 - Using current video time as start point. (06:40)
 - Interval



A continuación seleccione la cantidad de tiempo (segundos) en positivo para desplazar a la derecha y en negativo para desplazar a la izquierda.

3. En **"Vídeo"**, seleccione la parte en la que se aplicará el cambio:
 - Desde el inicio del vídeo.
 - Utilizar el momento actual (mostrado en paréntesis) como el punto de inicio. De esta forma podrá sincronizar por ejemplo solo los registros del 2º tiempo.
 - Durante un intervalo de tiempo, lo que modificará tan solo los registros dentro del mismo. Para que esta opción se muestre activa, seleccione el intervalo desde el timeline previamente, haciendo clic y arrastrando el cursor sobre la línea del tiempo.



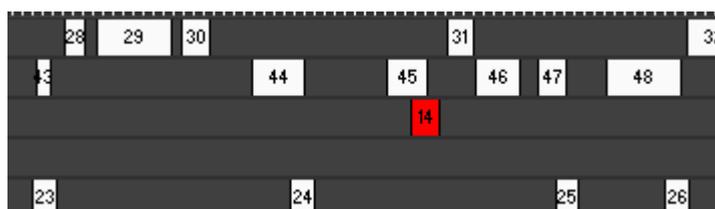
4. Haga clic en **"Aplicar"** para realizar los cambios.

6.4.5.2 Registro ancla*.

* **Sólo para**  **Windows** .

Con esta herramienta podrá usar un único registro como referencia para sincronizar su análisis.

Para ello seleccione el registro que usará como referencia mientras mantiene pulsada la tecla **"Alt"**. El registro de referencia aparecerá en color rojo en el Timeline. Vuelva a repetir la acción si quiere deseleccionarlo.



Ahora, desplazando el marcador en la línea de tiempo, tanto del reproductor como del propio Timeline, vaya al momento del vídeo que corresponde con el momento en que debería iniciarse el registro de referencia y pulse **"Ctrl"+"A"** para sincronizar su análisis.

Nota: Si algún registro quedara fuera del total del vídeo no será eliminado pero no mostrará su acción correspondiente.

6.4.6 Dibujar sobre un fotograma

Con esta herramienta podrá realizar un dibujo desde el Timeline en el momento actual del vídeo, aunque desde Nacsport se aconseja dibujar desde el entorno de presentación (Más info en punto 6.4.2.5)

Para realizar un dibujo haga clic en , ya sea desde el reproductor de vídeo como desde el Timeline, en el momento de la acción que le interese.

Se deshabilita el Timeline y se abre el entorno de dibujo que utiliza Nacsport, KlipDraw, producto Basic. (Más info en punto 6.4.6.1)

Una vez haya hecho los dibujos o añadido los textos que considere en ese fotograma, haga clic en  para guardar. (Más info en punto 6.4.6.2).

Se cerrará la ventana de dibujo y volverá a habilitarse la ventana del Timeline junto con el reproductor de vídeo.

Existen varias vías **para visualizar el dibujo:**

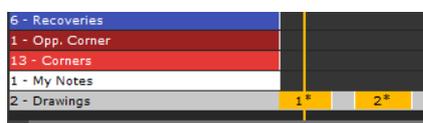
- Activando el reproductor. Éste se detendrá en cada fotograma en que se haya creado un dibujo por el tiempo que se fijó.

- Haciendo clic en el registro. Todos aquellos registros que tengan dibujo, presentan un asterisco a modo identificativo tanto en el Timeline como en la casilla de número de orden de la rejilla de datos *.

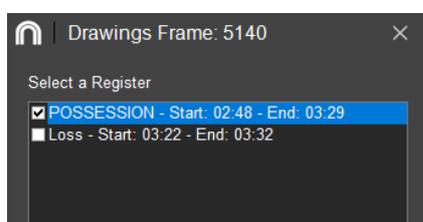
* **Sólo para**  **Windows** .



Al hacer clic sobre el registro, se inicia la reproducción desde el principio.



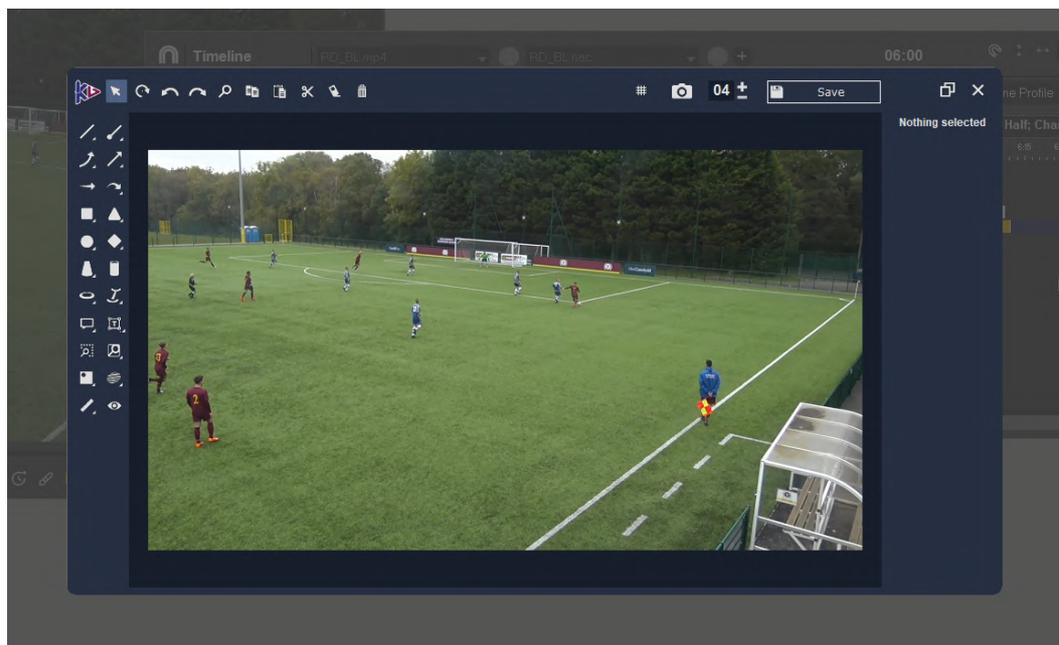
Si el dibujo se hiciera sobre **un fotograma sin registro**, se crea por defecto la categoría **“Dibujos”**, donde se acumularán todos aquellos dibujos que no pertenezcan a un registro concreto.



Por el contrario, si el dibujo coincide **con varios registros**, al guardar el dibujo aparece una ventana con todos los registros que comparten ese fotograma. Marque el registro o registros en que quiera incluirlos y haga clic en **“Aplicar”**.

Para editar o eliminar un dibujo creado en el Timeline, haga clic en  para abrir la ventana de propiedades del registro (Más info en punto 6.4.8).

6.4.6.1 Entorno de dibujo



En la parte superior están las **opciones generales** de trabajo:



-  **Seleccionar** objeto. Haga clic sobre cualquier objeto que haya dibujado (líneas, formas, nodos, conos de visión) para seleccionarlo. De esta forma podrá mover el dibujo, editar su color, tamaño, etc.

Otra forma es haciendo clic con botón derecho sobre el fondo y después clic sobre el dibujo.

Seleccione varios objetos manteniendo pulsada la tecla **"Shift"** () **command**) o haga clic sobre el fondo de la ventana y arrastre el cursor. Aparece una línea discontinua negra dibujando un perímetro de selección. Suelte el cursor cuando rodee los objetos a seleccionar.

-  **Rotar** un objeto. Esta herramienta permite rotar un objeto seleccionado en 2 dimensiones.
-  **Deshacer y rehacer** el último cambio realizado.
-  **Zoom** sobre la imagen completa. Esta acción no estará presente en el vídeo final.
-  **Copiar, pegar y cortar.** Seleccione el objeto que desea copiar, haga clic sobre el icono correspondiente y luego haga clic sobre pegar para realizar una copia del objeto seleccionado. Use la opción de cortar en caso de que no desee duplicar el elemento seleccionado.
-  **Borrar** el objeto seleccionado.
-  **Eliminar todos los elementos.** Borra todos los objetos añadidos para volver a tener la imagen original con la que comenzó a trabajar.
-  **Activar la cuadrícula** para ayudar a alinear los dibujos.
-  **Generar una imagen** en formato .jpg de ese fotograma dibujado.
-  **Personalizar el tiempo que permanece visible** el dibujo a la hora de reproducir el registro.
-  **Guardar** el dibujo para que se vea en su presentación o vídeo.



En la parte izquierda está la columna con las **herramientas de dibujo**.

Aquellos iconos que muestran una flecha en la parte inferior derecha, indican que hay varios elementos agrupados.

Mantener pulsado el cursor sobre ese icono para mostrar las distintas opciones de dibujo que agrupa.

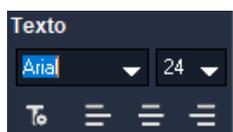
Las herramientas se detallan en el punto 6.4.6.2.

Al crear un dibujo con cualquier herramienta, en el lado derecho del entorno de dibujo se activan las **propiedades editables** de esa herramienta específica.

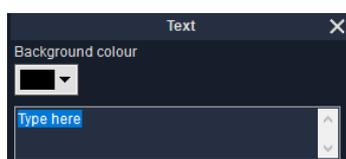
Dependiendo del elemento dibujado se muestran algunas de las siguientes opciones:



Trazo: Sirve para editar el grosor de la línea en la casilla con valores, elegir entre varios tipos de línea y modificar la forma.

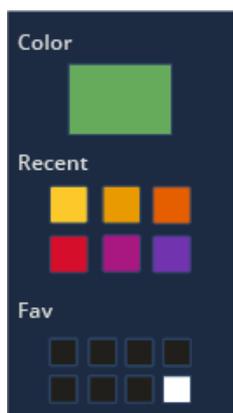


Texto: Esta función está disponible solamente para los textos y permite cambiar el tipo de letra, su tamaño y alineación.



Al hacer clic en *  o doble clic sobre el propio texto ya creado se abre la opción de editar el contenido del texto: Podrá cambiar el color de fondo del texto y el texto a mostrar.

* **Sólo para**  **Windows .**



Color: Desde aquí podrá cambiar el color del elemento seleccionado. Haga clic en el cuadro de color superior para abrir la ventana de muestras decolores.

Los **“Últimos colores”** seleccionados se almacenan de forma temporal a medida que se utilizan. No obstante, puede guardar los ocho colores que más utilice en **“Favoritos”**.



Perspectiva: Podrá cambiar la rotación de algunos objetos para que se adapten a la perspectiva de la imagen o del vídeo modificando los grados de rotación en los diferentes ejes.

Con el icono  el elemento recupera su posición original .



Opacidad: Desplazando la línea podrá aumentar o disminuir el porcentaje de opacidad del fondo del elemento.

6.4.6.2 Herramientas de dibujo



Línea recta / Línea curva libre / Línea a mano alzada.



Para crear una **línea recta** haga clic sobre el punto en el que desea iniciarla y arrastre el ratón hasta el punto final de la trayectoria.

Para crear una **línea curva libre** haga clic sobre el punto en el que desea iniciarla, luego sobre el vértice de la curva o curvas y por último haga doble clic en el final.

Para crear una **línea a mano alzada** haga clic sobre el punto en el que desea iniciarla y dibuje la trayectoria mientras arrastra el ratón hasta el final.



Líneas y flechas desde un punto. Para crearlas haga clic sobre el punto en el que desea iniciarla y arrastre el ratón hasta el final.



Flecha curva 3D / Flecha a mano alzada 3D.

El efecto 3D añade un sombreado junto a la línea que le da volumen.



Para crear una flecha curva libre 3D haga clic sobre el punto en el que desea iniciarla, luego sobre el vértice de la curva o curvas que quiera dibujar y por último haga doble clic en el final.

Para crear una flecha a mano alzada 3D haga clic sobre el punto en el que desea iniciarla y arrastre el ratón hasta el final para que se dibuje la trayectoria.

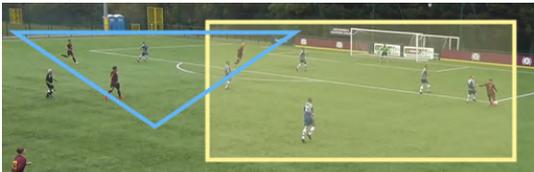


Flecha recta / Línea zig zag / Línea con final a T. Para crearlas haga clic sobre el punto en el que desea iniciarla y arrastre el ratón hasta el final.

 **Flecha recta 3D.** Para crear una flecha recta 3D haga clic sobre el punto en el que desea iniciarla y arrastre el ratón hasta el final de la trayectoria.

 **Flecha curva 3D con y sin sombra.** Para crear una de las dos flechas curvas 3D haga clic sobre el punto en el que desea iniciarla y arrastre el ratón hasta el final del trayecto a seguir por el dibujo.

 **Cuadrados / Triángulos / Círculos / Rombos.** Para crear una forma haga clic en el punto en el que se creará y arrastre el ratón para obtener el tamaño que desee.



Recuerde que hay varias formas de **seleccionar un dibujo**: Haga clic en  o con el botón derecho haga clic sobre el fondo y después clic sobre el dibujo.

Si quiere seleccionar más de un dibujo, mantenga pulsada la tecla **"Shift"** ( **Command**) a la vez o bien haga clic sobre el fondo de la plantilla y arrastre el cursor. Suéltelo cuando haya rodeado todos los objetos a seleccionar.

Para cambiar el tamaño del objeto, selecciónelo y mantenga pulsada la tecla **"Ctrl"** ( **Command**) + Rueda de ratón.



Foco con base / Foco sin base / Foco desde el suelo.



Para añadir un foco, haga clic sobre la base del punto en el que quiera añadir el foco.



Círculos 3D / Semicírculos 3D. Para añadir un círculo o semicírculo 3D haga clic sobre la base del punto en el que quiera añadir el círculo.





Círculos 3D / Semicírculos 3D enlazados. Para añadir un círculo o semicírculo 3D enlazado haga clic sobre cada uno de los puntos que desea enlazar y doble clic para finalizar.



Podrá modificar el tamaño de cada círculo individualmente, haga clic sobre el rombo blanco que hay junto a cada dibujo y arrastre con el ratón. Para moverlo, haga clic en el círculo del centro del dibujo.



Etiqueta de texto / Etiqueta de texto con imagen. Haga clic sobre el punto en que desea establecer la etiqueta y luego escriba el texto que va a contener.



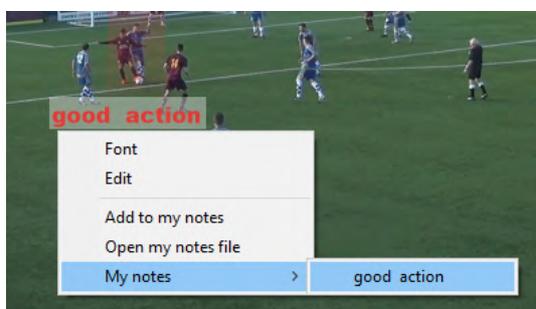
Si quiere una etiqueta con imagen, haga clic sobre el punto donde quiera crearla, seleccione la imagen (por defecto se mostrará a la izquierda) y escriba el texto. Ajuste la posición del indicador de la etiqueta arrastrando el nodo del extremo.



Texto / Cajas de texto predefinidas. Para añadir un texto simple, haga clic sobre el punto en el que desee añadir texto y a continuación escriba. Las cajas de texto predefinidas funcionarán de la misma forma pero con un marco rodeando el texto.

Las cuatro herramientas de texto, al hacer clic sobre ellas con el botón derecho del ratón, muestran una serie de opciones de edición*.

* **Sólo para Windows .**



Con la opción **"Añadir a mis notas"** podrá guardar cualquier texto para reutilizarlo posteriormente en otros dibujos.

Colocando el cursor sobre la opción **“Mis notas”** se mostrarán aquellos textos que haya guardado previamente.

Haciendo clic en **“Abrir archivo de mis notas”** podrá editar y añadir los textos guardados como notas. Cada texto se mostrará como una línea en el documento.



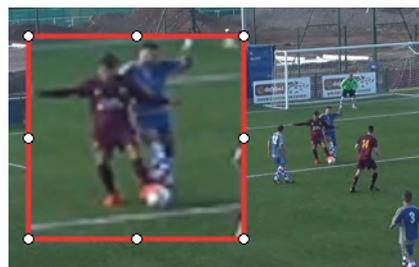
Resaltar con zoom círculo / Zoom círculo.

Resaltar con zoom cuadrado / Zoom cuadrado.

Para hacer **zoom** haga clic sobre el punto que desea aumentar y arrastre el ratón para abarcar una zona concreta.

Para **resaltar con zoom** utilice el mismo método utilizado por el zoom. La única diferencia es que el fondo de la imagen se mostrará oscurecido. La zona resaltada se mostrará en el color original.

Podrá **“Fijar el zoom”** haciendo clic con el botón derecho sobre el mismo y seleccionando activando esta opción. De esta forma podrá desplazar el elemento aumentado a otro punto de la imagen.



Resaltar: Para resaltar una zona de la imagen haga clic en el punto el que desea resaltar y arrastre el ratón para abarcar una zona concreta. La zona resaltada se mostrará en el color original mientras que el resto de la imagen se mostrará oscurecida.



Áreas: Para crear un área haga clic en el punto en el que se creará y arrastre el ratón para obtener el tamaño que desee.

Podrá adaptar el área dibujada a la perspectiva del campo ajustando los valores de los ejes XYZ.



Medición de distancias / Medición de ángulos:

Para medir una distancia, haga una primera línea que servirá de referencia. Esta línea no se puede borrar porque se perderían las medidas posteriores. Las líneas del campo son un ejemplo útil, ya que se conocen sus medidas.



Para crear una línea haga clic sobre el punto en el que desea iniciarla y arrastre el ratón hasta el punto final de la trayectoria.

Seleccione la unidad de medida y distancia que representa la referencia.



Cree una segunda línea que abarque el espacio que quiera medir. La medida aparecerá de forma automática junto a la línea.



Para medir el ángulo entre dos puntos haga clic para iniciar un lado del ángulo, haga clic para establecer el vértice y por último haga clic en el punto final para crear el segundo lado del ángulo.

Nota: Las dos herramientas de medición no tienen animación de entrada ni de salida.



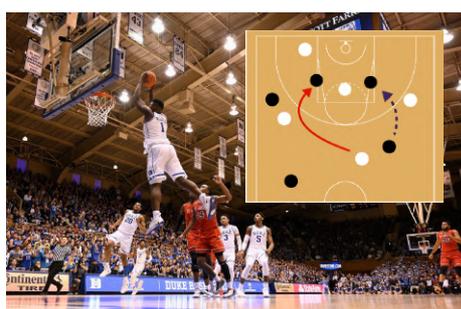
Ángulo de visión: Para añadir un ángulo de visión haga clic sobre el punto inicial del ángulo y arrastre el ratón hasta el punto final.



Arrastrando los puntos laterales podrá estrechar o ensanchar el ángulo de visión.



Insertar imagen: Seleccione la imagen que desea añadir y ábrala.

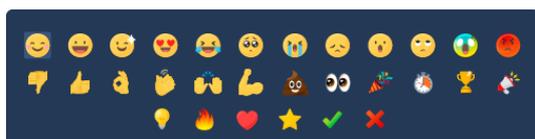


Luego haga clic sobre el fotograma con el cursor y arrástrelo hasta alcanzar el tamaño que desee para la imagen.

Por último, posicione la imagen donde desee.



Añadir emoticonos: Seleccione el emoticono que quiere añadir manteniendo pulsado el cursor sobre el icono.



De esta forma se despliega una ventana con todos los emoticonos disponibles.

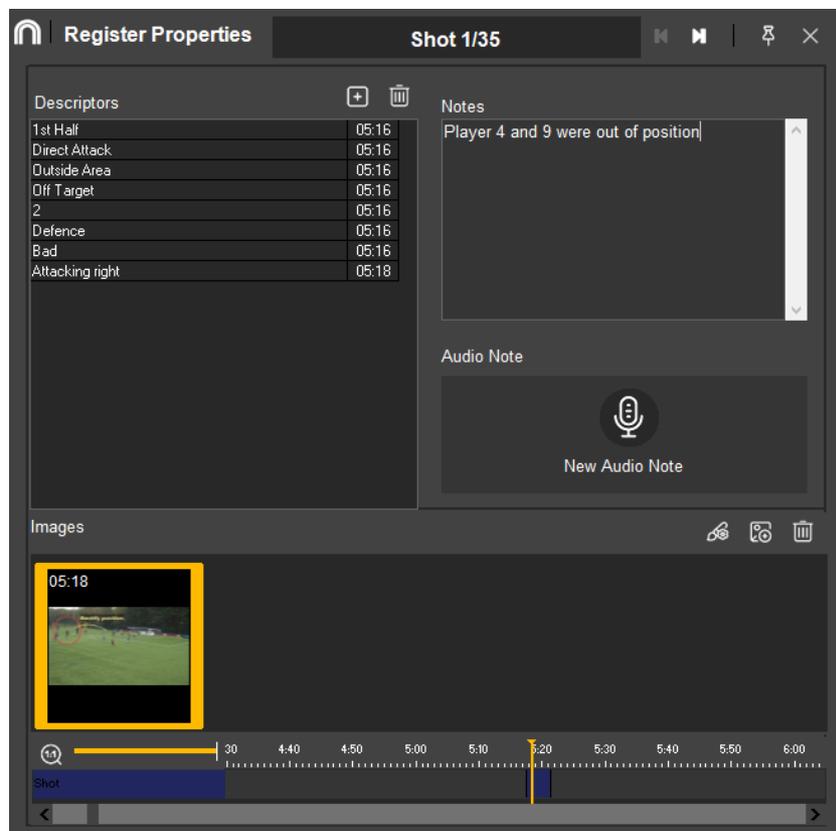


Haga clic sobre el icono que quiera seleccionar y luego haga clic de nuevo sobre el fotograma para añadir de forma automática el emoticono.

6.4.7 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 en el Timeline seleccione un registro y haga clic en  o haga doble clic sobre el nombre del registro en la rejilla de datos.



En la parte superior se muestra el registro (Shot) y su orden dentro del conjunto de registros de esa categoría (1/35).

Haga clic en  para ir al siguiente registro o  para ir al registro anterior.

 Active este icono para hacer esta ventana siempre visible, por encima de las otras ventanas.

En la parte izquierda se muestran los **descriptores** asociados a la categoría:

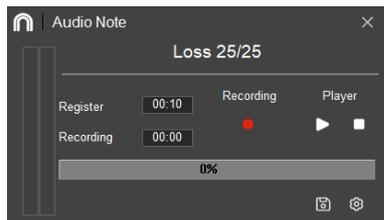
Haga clic en  para añadir un **descriptor** a los que ya tiene asociados el registro o bien para crear uno nuevo. Para terminar, haga clic en **"Añadir"**.

Si quiere eliminar alguno, selecciónelo y haga clic en .

También se pueden añadir descriptores haciendo clic sobre el correspondiente botón de la plantilla de botones.

En la parte derecha se muestra el apartado de **"Notas"**, donde podrá añadir o editar una nota escrita para ese registro.

Añada una **"Nota de audio"*** haciendo clic en .

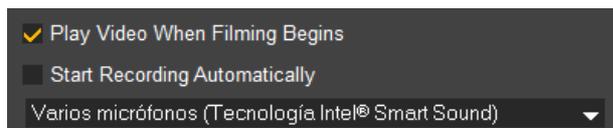


Se abre una ventana emergente que muestra el tiempo de ese registro. La duración de la nota de audio se ve en la casilla **"Grabación"** así como el porcentaje que ocupa del registro. Si supera el 100% la nota de audio durará más que el propio registro.

Para grabar el audio, haga clic en . De forma automática cambia a  para poder detener la grabación.

También dispone de las opciones de reproducir  y parar  la grabación.

Con el icono  podrá guardar la grabación. Además, si no la ha guardado al cerrar la ventana, se muestra un mensaje de aviso para hacerlo.



Por último, el icono  presenta varias alternativas sobre las notas de audio:

En el caso de que el registro presente un dibujo o una imagen, se activan los siguientes iconos:

Para modificar un dibujo haga clic en  o doble clic sobre la imagen. (Más info en punto 6.4.5)

Para añadir una imagen al registro haga clic en .

Para eliminar el elemento seleccionado, haga clic en .

* **Sólo para  Windows** .

En la parte inferior se muestra el registro en una línea de tiempo.

Si activa la opción **“Sólo registros seleccionados”**, la presentación sólo contendrá aquellos registros marcados.

Con una presentación abierta se activan las opciones de **“Listas”**:

- Añadir Registros a la lista seleccionada.
- Crear nueva lista.
- Añadir a lista. Al pasar el cursor por encima se despliegan todas aquellas listas que contenga esa presentación abierta.



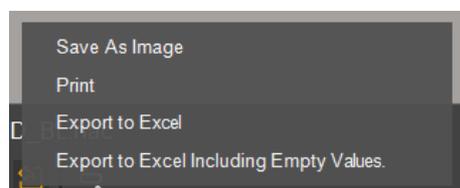
Presione la tecla **“3”** y los registros marcados en la matriz se añadirán a la lista activa de la presentación.

 Abrir la ventana de propiedades del registro seleccionado. Otra opción es hacer doble clic sobre el nombre de ese registro cuando se muestra en la parte superior izquierda de la matriz.

 Eliminar un registro seleccionado.

 Producir un vídeo con los registros seleccionados en la matriz de datos.

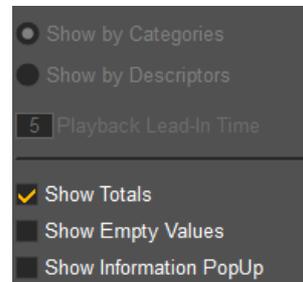
 Exportar la matriz de datos. Dispone de las opciones:



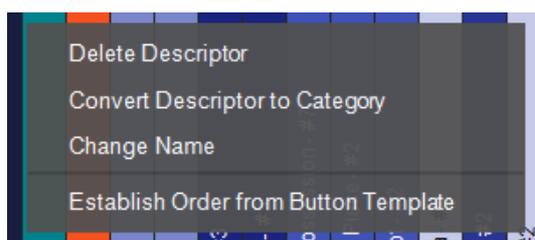
- Guardar como imagen*.
- Imprimir*.
- Exportar a Excel.
- Exportar a Excel incluyendo valores cero*.

* Sólo para  Windows .

Configuración: Decida desde esta ventana los datos a mostrar en la matriz. Es decir, si mostrar en la matriz las columnas **"Con los totales"** así como **"Los valores vacíos"** (valor cero) o que **"La información emerja al colocar el cursor encima"**.*.



Aparte, si hace clic con el botón derecho del ratón sobre cualquier descriptor, dispone de las siguientes opciones de edición:



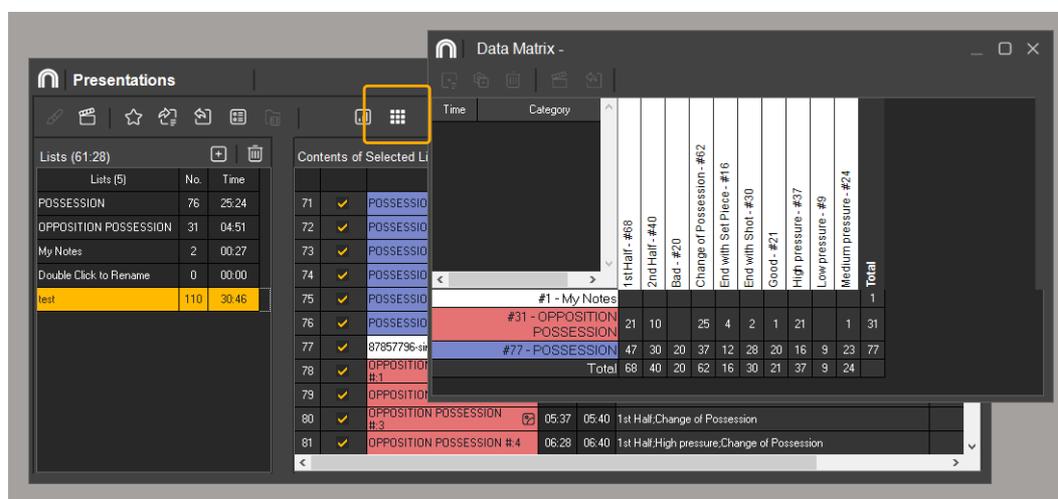
- Eliminar descriptor.
- Convertirlo en categoría*.
- Cambiar de nombre.
- Establecer el orden de la plantilla.

* Sólo para  Windows .

• Matriz de datos desde presentaciones.

También puede crear una matriz que muestre solo los registros que se encuentran en una lista de una presentación.

Abra una presentación, seleccione una lista y haga clic en  de la ventana de presentaciones.



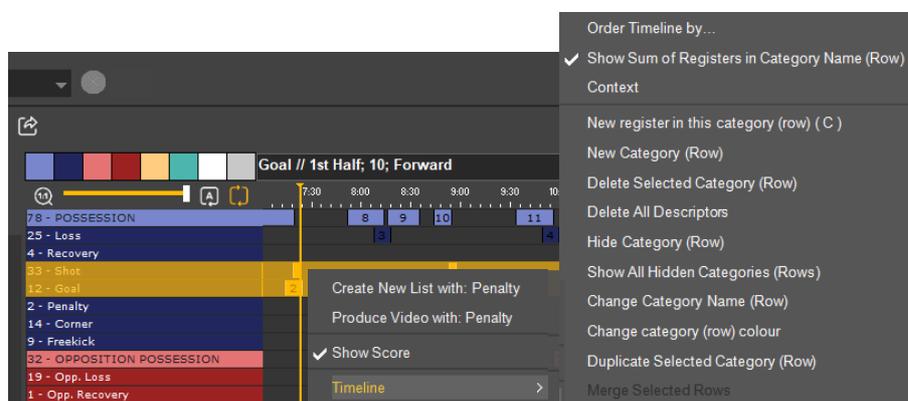
6.4.9 Opciones del Timeline

Al hacer clic sobre el icono  o bien **botón derecho del ratón sobre el fondo del Timeline**, se muestra un desplegable con varias opciones de edición:

- **Crear una nueva lista** (Más info en punto 6.4.2.1)
- **Producir un vídeo** (Más info en punto 6.4.3)
- **Mostrar Marcador***: Al activar esta casilla, el marcador aparecerá junto al tiempo transcurrido del vídeo en la ventana del Timeline y en la parte superior de la ventana del reproductor de vídeo. (Más info en punto 4.2.2.3)

* **Sólo para  Windows** .

- **Timeline**: Esta opción presenta a su vez un desplegable propio:



1. **Ordenar el Timeline**: Esta opción da la posibilidad de ordenar las categorías del timeline por el color, nombre, número de registros o de manera personalizada, así como organizarlo en orden ascendente o descendente.
2. **Ocultar/mostrar el número total de registros**: Al activar esta opción se muestra el número total de registros que tiene cada categoría. La cifra se ubica delante del nombre de la categoría.
3. **Nuevo registro en esta categoría**: Para añadir un nuevo registro, sitúe la línea temporal vertical en el instante deseado, haga clic con el botón derecho sobre la fila de la categoría seleccionada y dentro del desplegable

de "Timeline" haga clic en la opción "Nuevo registro en esta categoría" o bien utilice el atajo de teclado "C".

Otra opción es **Copiar registros** de otra categoría distinta a la original. Para ello, seleccione los registros que desea manteniendo pulsada la tecla "Ctrl" ( Command) y a continuación use la combinación "Shift" ( Ctrl) + **arrastrar** para duplicar los registros hasta la categoría en la que desea añadir una copia.

4. **Nueva categoría (fila)**: Al seleccionar esta opción se abre una ventana con una casilla donde deberá escribir el nombre de esa categoría y hacer clic en "Aceptar" para finalizar. El Timeline podrá tener un máximo de 50 filas, en función del número de categorías que tenga la plantilla.
5. **Eliminar categoría (fila)**: Al hacer clic con el botón derecho del ratón sobre la fila de la categoría que desee eliminar, dentro del desplegable de "Timeline", haga clic en "Eliminar categoría" y haga clic en "Sí".
6. En el caso de querer **eliminar todos los descriptores* de cada registro de una categoría**, siga los mismos pasos que en la situación anterior pero en este caso seleccione la opción "Eliminar todos los descriptores", o bien utilice el atajo de teclado "Alt" + "D".

* Sólo para  Windows .

7. **Ocultar/mostrar una categoría**: seleccione la categoría y haga clic en la opción "Ocultar categoría" o "Mostrar categorías (filas) ocultas".
8. **Cambiar nombre / color de una categoría (fila)**: Al hacer clic en alguna de estas dos acciones se activa la opción de edición que está sobre la casilla de la categoría y que está representada por el icono  ( ). (Más info en punto 6.2)
9. **Duplicar categoría (fila)seleccionada**: Al hacer clic con el botón derecho del ratón sobre la fila de la categoría seleccionada, dentro del

desplegable de **"Timeline"** haga clic en la opción **"Duplicar categoría"**.

Otra opción similar es **"Crear registros opuestos"** (**"Shift" + "O"**)*: Consiste en crear una categoría con los registros opuestos a los que conforma una categoría ya creada.

* **Sólo para**  **Windows** .

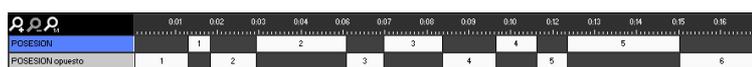
Por ejemplo:

Teniendo la posesión de un equipo se puede obtener automáticamente la del equipo contrario. Para ello se selecciona la posesión del equipo A y se pulsa **"Shift" + "O"**.

Posesión equipo A



Posesión equipo A y Posesión equipo B (Categoría con registros opuestos)



Por último, **al hacer clic con el botón derecho del ratón sobre un registro en concreto** (en lugar de hacerlo sobre el fondo del Timeline), se muestran además estas cuatro opciones adicionales.

Add to Presentation
Produce Registers (Make a Movie)
Delete
Edit Register Properties

- **Exportar****: Esta opción permite al usuario exportar una base de datos como archivo con los formatos **.xls / .xml**.

** **Sólo para**  **macOS**.

Export to PDF or XLS (Chronological Order)
Export to PDF or XLS (Percentage by Categories)
Export as XML File
Export as XML Nacsport
Export as XML File -25 fps
Export as XML with Total Values
Export to MS Excel © (XLS format 1)
Export to MS Excel © (XLS format 2)
Export to MS Excel © - Keeping Order of Descriptors. (XLS format 3)
Export to MS Excel © (XLS format 4)
Export to MS Excel © (XLS format 5)
Export XLSX By Groups
Export .csv
Export .csv - System Clock 00:00
Export as Text File

6.4.10 Exportación

Con esta herramienta del timeline  podrá exportar su base de datos de diferentes maneras:

1. Como un **archivo .pdf / .xls*** en el que se muestran los registros por orden cronológico, o bien se muestra el porcentaje de cada categoría.
2. Como un **archivo .xml** para trabajar con otros programas.
Al seleccionar esta opción se abre una ventana donde podrá seleccionar qué categorías exportar.
Al finalizar, haga clic en **“Exportar a XML”** en la parte inferior derecha.

3. Como un **archivo .xls.**

Dispone de la misma opción de selección de categorías que un archivo .xml.

Dispone de 5 formatos que difieren del contenido de datos.

***Sólo para  Windows .**



4. Como un **archivo .csv***. Con la opción **“Export .csv - System Clock”** se podrá exportar un archivo .csv que muestre la referencia temporal de los registros, lo que permite vincular los datos registrados con los datos generados por dispositivos gps.

Nota: La hora mostrada corresponderá con la hora del PC en el momento del registro de las acciones. Para obtener datos fidedignos deberá realizar una observación en tiempo real.

```
'11:05:28','11:05:28','11:05:45','ATTACK','Mid press,Ends as a possession change'  
'11:05:42','11:05:47','11:06:02','LOST','Steal'  
'11:05:48','11:05:51','11:06:07','DEFENSE','Mid press,Ends as a shot'
```

5. Como un **archivo.txt***

6.4.11 Paneles de datos*

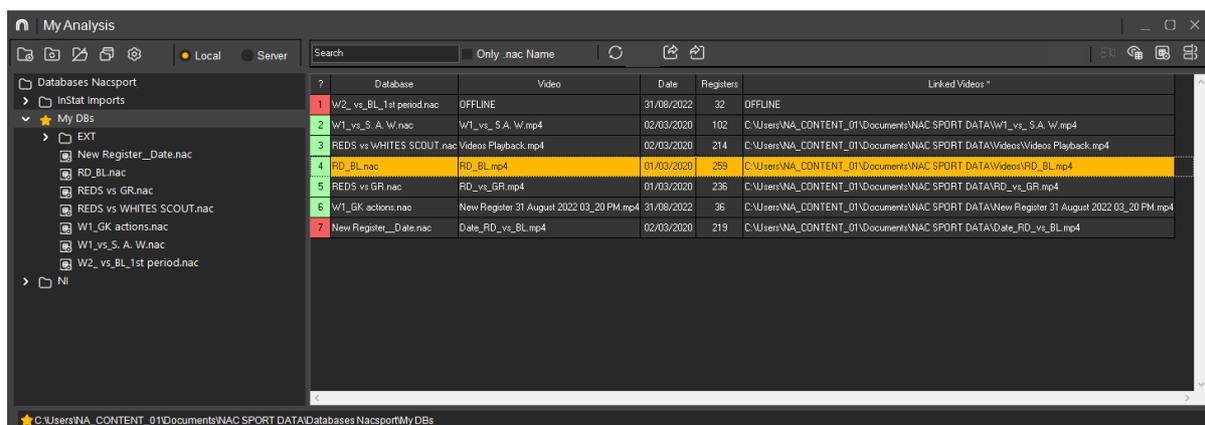
Los paneles le permitirán ver una representación gráfica de las acciones acontecidas en un evento, con el objetivo de interpretar con mayor facilidad lo que ha sucedido durante el evento.

(Más info en punto 4.4)

* Sólo para  Windows .

7. MIS ANÁLISIS

En este entorno se pueden consultar todos los análisis creados o importados por el usuario.



Al colocar el cursor sobre cualquier carpeta se visibilizan dos acciones:

-  Marcar como **favorita**.
-  **Eliminar** la carpeta.



Los nuevos análisis que realice se guardarán automáticamente en la carpeta favorita.

Como puede ver en la primera imagen, para acceder al entorno de observación y registro  o al timeline , seleccione la base de datos de color verde a analizar y haga clic en la opción que le interese**.

Seleccione una base de datos y haga doble clic para abrir directamente en el timeline.

**En  macOS, también está disponible la opción "Matriz".

Si quiere previsualizar el vídeo y los registros, haga clic en .

Si el análisis aparece en color rojo puede significar dos cosas:

- Que aún ese análisis no tiene vídeo asociado (no existe aún un enlace a un vídeo por lo que aparece la leyenda **"OFFLINE"**). Para vincular este análisis a un vídeo haga clic en el icono . (Más info en punto 5.3.1.6)

?	Base de datos	Vídeo	Fecha	Registros	Videos vinculados *
1	W2_vs_BL_1st period.nac	OFFLINE	31/08/2022	32	OFFLINE
2	W1_vs_S_A_W/nac	W1_vs_S_A_W.mp4	02/03/2020	102	C:\Users\NA...CONTENT_01\Documents\NAC SPORT DATA\W1

- Que análisis y vídeo se hayan desvinculado a causa, por ejemplo, de que el vídeo asociado al análisis se encuentre en una ubicación distinta a la última vez que se utilizó, que tenga un nombre distinto o bien, que el vídeo haya sido eliminado. Si el vídeo todavía existe, éste se puede buscar y asociar de nuevo haciendo clic en  o bien haciendo doble clic* sobre el análisis en color rojo. En ambos casos se abre la ventana de previsualización con la opción de **"Vincular vídeo"**.

5	RD_BL_1.nac	RD_BL.mp4	23/09/2022	70:53	Change of Possession	Ops... enlace de vídeo no encontrado Buscar vídeo
6	RD_BL.nac	RD_BL.mp4	01/03/2020	71:00	Opp. Loss	
7	REDS vs GR.nac	RD_vs_GR.mp4	01/03/2020	70:55	Steal	
8	W1_GK actions.nac	New Register 31 August 2022 03_20 PM.mp4	31/08/2022	71:00	2nd Half	
				71:00	POSSESSION	

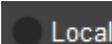
* Sólo para Windows

Auto-enlazar vídeos perdidos : Opción alternativa a la anterior pero haciendo clic con el botón derecho del ratón sobre cualquier análisis que tenga un vídeo no enlazado. Seleccione la opción **"Auto-enlazar"** y busque la carpeta en la que se encuentra el vídeo. El programa buscará todas las coincidencias dentro de la carpeta seleccionada y enlazará todos los vídeos con sus correspondientes análisis.

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

Por último, puede darse el caso de que el análisis se muestre en verde porque se ha enlazado un análisis a un vídeo erróneamente y se quiera cambiar. Para ello haga clic en  y en la parte inferior, hacer clic en . Seleccione el nuevo vídeo y confirme que quiere hacer el cambio.

Se pueden realizar igualmente las siguientes acciones desde la parte superior izquierda de la ventana:

- **Crear subcarpetas:** Seleccione la carpeta deseada y, luego, haga clic en .
- **Actualizar el contenido** de las carpetas por si se han realizado cambios .
- **Expandir / comprimir** la estructura de carpetas .
- **Abrir acceso directo** a la ubicación de la carpeta o archivo seleccionado .
- **Visualizar las rutas de acceso predefinidas**  Al hacer clic en este icono se accede a la sección **"Directorios de almacenamiento"** en el menú de configuración general.
- **Acceder a una carpeta alojada en un servidor*:**   Con esta opción podrá guardar sus análisis en una carpeta de trabajo común para todos los componentes de la organización. Para ver las carpetas alojadas en el servidor haga clic en **"Server"**.
- **Buscar rápidamente un análisis concreto:** La búsqueda puede ser en función a su nombre, su vídeo o la fecha en la que se realizó. Para ello escriba en la barra de búsqueda lo que desea que aparezca. Si quiere realizar una búsqueda únicamente en función al nombre del análisis haga clic en  **"Solo nombre .nac"**.
- **Actualizar la información** mostrada: Haga clic en .
- **Acceder a la página de descarga de datos de InStat** para Nacsport .
- **Importar*** un análisis .nac .

* Sólo para  Windows

- **Exportar:** Con esta opción generará un nuevo archivo para cada análisis seleccionado. Para ello seleccione los análisis que desee, haga clic en  y elija el formato que necesite.

Otra opción sencilla para importar y exportar análisis de Nacsport es copiar el análisis que desea y pegarla en otro PC.

Nota: Este último caso sólo es válido con el mismo sistema operativo:
De Windows a Windows o bien de macOS a macOS.

Si quiere pasar archivos de Windows a macOS o viceversa, siempre se deberán usar las herramientas correspondientes de importación / exportación.
(Más info en punto 8.3)

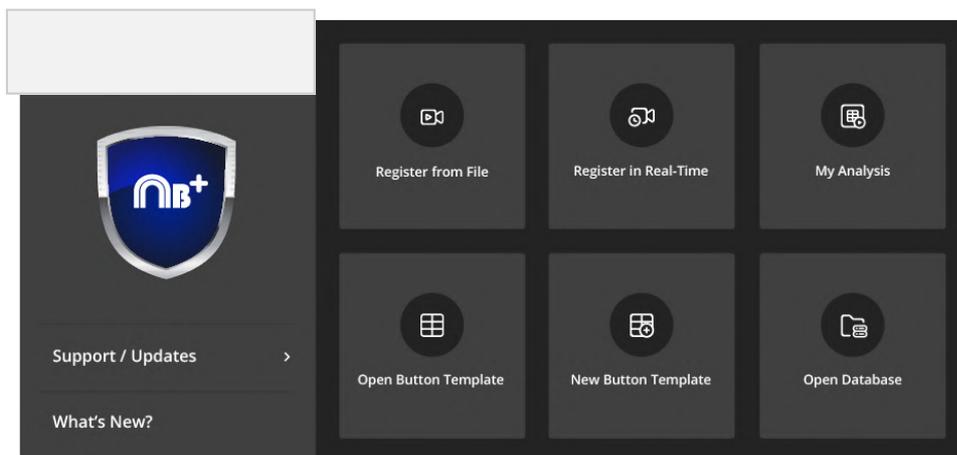
Para ello, siga los siguientes pasos:

1. Vaya a la carpeta "**Documentos**".
2. Abra la carpeta "**NAC SPORT DATA**".
3. Abra la carpeta "**Databases Nacsport**".
4. Copie (si va exportar) / Pegue (si va a importar) los archivos .nac que desea de esta carpeta.

8. MENÚ PRINCIPAL

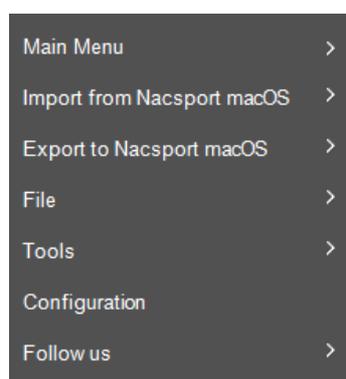
8.1 Introducción

Al abrir el programa Nacsport, se muestra la ventana del Menú Principal



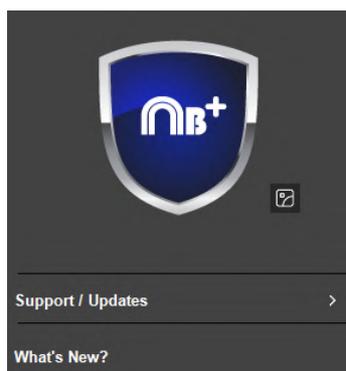
En la parte superior, se muestra el producto y el botón de **Opciones de configuración** .

Desde este botón se accede a un menú desplegable con los siguientes apartados:



- **Panel de inicio** (Más info en punto 8.2)
- **Importar / Exportar** entre sistemas operativos (Más info en punto 8.3)
- **Archivo** (Más info en punto 8.4)
- **Herramientas** (Más info en punto 8.5)
- **Configuración** (Más info en punto 8.6)
- **Síguenos** (Más info en punto 8.7)

Debajo, a la izquierda, el usuario dispone de un espacio para añadir la imagen corporativa. Por defecto se ve el logo del producto adquirido de Nacsport.

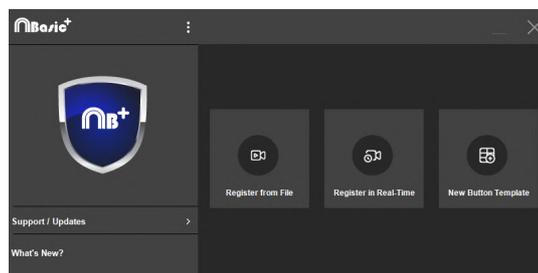
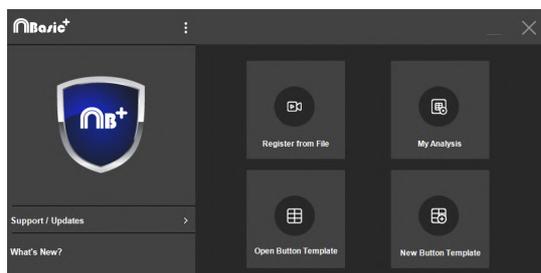


Para cambiarlo, pase el cursor encima del logo hasta que se muestre el icono .

Haga clic sobre él y marque la opción **“Seleccionar imagen”**.

A continuación, están los apartados de **“Licencia y soporte”** (Más info en punto 8.8) y **“Novedades”**.

A la derecha se visualizan los **botones de acceso directo a las herramientas** principales del programa. Por defecto se muestran con el máximo de seis pero es personalizable, tanto las herramientas a mostrar como su número.

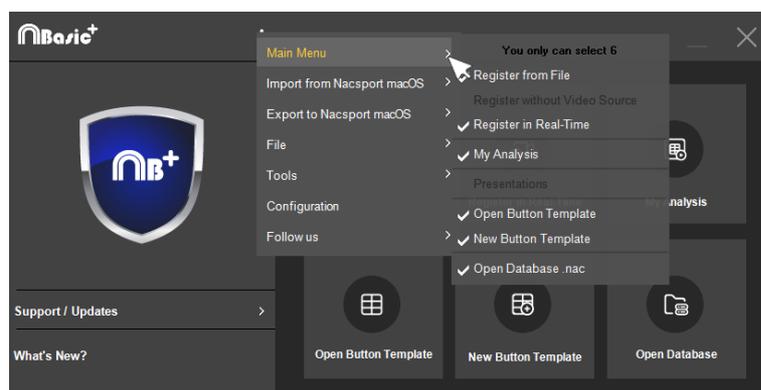


Para poder seleccionar las herramientas y personalizar esta parte de la ventana debe acceder al apartado **“Panel de inicio”** en el botón de Configuración y podrá editarlo todas las veces que desee, según sus necesidades. (Más info en punto 8.2)

8.2 Panel de inicio

Desde este apartado del botón  del menú principal se personaliza la **vista directa** de los botones que formarán parte de la ventana del menú principal.

Elija qué herramientas quiere que se muestren en este espacio haciendo clic sobre ellas. Quedarán marcadas con un aspa. **Tiene hasta un máximo de seis.**



Este listado puede modificarse en cualquier momento según sus necesidades.

Recuerde que puede acceder a cualquiera de las otras herramientas desde el apartado **“Archivo”** (Más info en punto 8.4)

Para abrir una de estas herramientas, haga clic sobre su botón de acceso directo:

-  Observación desde archivo.
-  Observación en tiempo real.
-  Mis Análisis.
-  Abrir una plantilla de botones.
-  Nueva plantilla de botones.
-  Abrir análisis.

8.3 Importar / Exportar archivos entre sistemas operativos

Cualquier archivo que haya generado desde un sistema operativo (Windows o macOS) podrá importarlo o exportarlo al otro sistema desde estos apartados del botón  del menú principal.

Los archivos que podrá compartir son:

- Plantillas de botones (archivos .naccat) ( .maccat)

Por defecto se guardan en la subcarpeta **"Categories"** de la carpeta general NACSPORT DATA.

Otra forma de acceso a estas opciones es mediante el icono  del menú Inicio de la plantilla de botones (Más info en punto 4.3)

- Presentaciones (archivos .pre) ( .premac)

Por defecto se guardan en la subcarpeta **"Pres"** de la carpeta general NACSPORT DATA.

Nota: En este producto, la importación de presentaciones no está disponible.

- Análisis (archivos .nac) ( .nacmac)

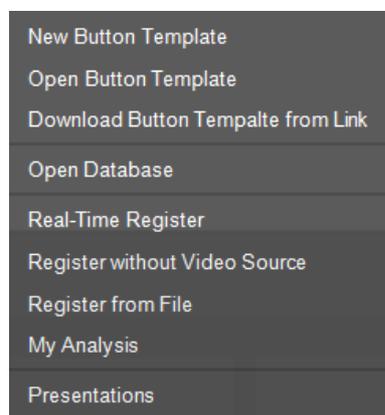
Por defecto se guardan en la subcarpeta **"Databases Nacsport"** de la carpeta general NACSPORT DATA.

Otra forma de acceso a estas opciones es mediante el icono  de **"Mis Análisis"** (Más info en punto 7)

8.4 Archivo

Este apartado del botón  del menú principal agrupa en un desplegable las herramientas principales de Nacsport.

Para abrir, haga clic sobre la herramienta que vaya a utilizar:



- **Plantillas de botones:** Herramienta con la que registra las acciones de un evento. Elija crear una nueva o abrir una ya creada.
(Más info en punto 4)

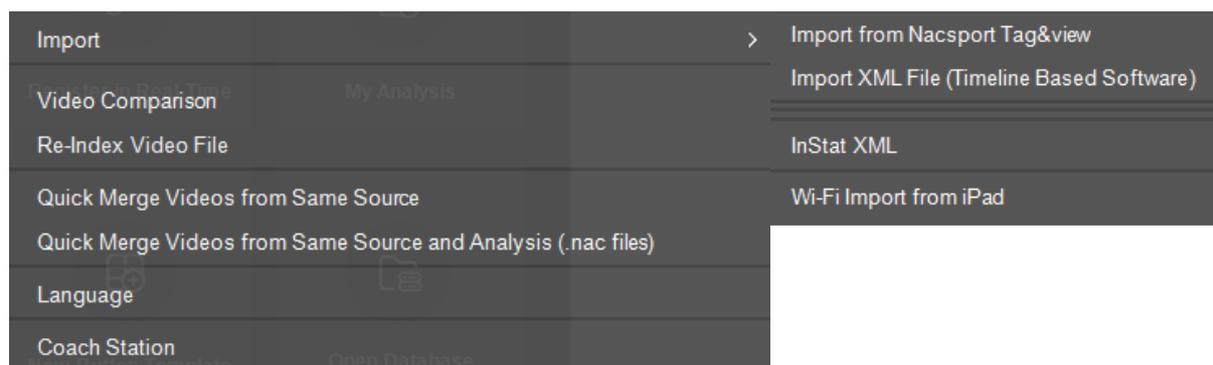
- **Bases de datos:** Es el conjunto de datos que obtiene al finalizar la observación de un evento. Por defecto, cada archivo tiene su subcarpeta de almacenamiento dentro de la carpeta principal **NAC SPORT DATA**.

(Más info en punto 6)

- **Tipos de observación:** En función de los medios disponibles se llevará a cabo un tipo de observación específica de un evento
(Más info en puntos 2 y 5)
- **Análisis:** Tras el registro de acciones podrá analizar los datos recabados y gestionar todos estos archivos desde **“Mis análisis”**
(Más info en punto 7)

8.5 Herramientas

En este apartado se agrupan una serie de herramientas:



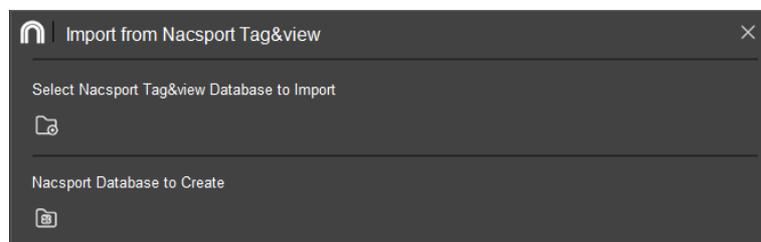
8.5.1 Importar

El usuario dispone de varias opciones de importación:

8.5.1.1 Importar desde Nacsport Tag&View

Al seleccionar esta opción de "Importar", se abre una nueva ventana.

Haga clic en  para poder importar archivos de Tag&View (.tgnac)

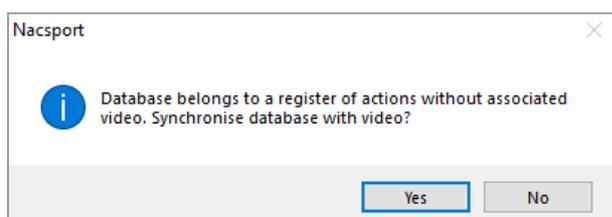


( se abre el buscador de archivos. Seleccione el archivo .tgnac a importar y hacer clic en "abrir")

A continuación, haga clic en  para crear el archivo .nac. Por defecto tomará el nombre del archivo de Tag&View que ha importado.

(🍏 se abre una nueva ventana de conversión. Haga clic en "Guardar".
Por defecto, el archivo .nac que se creará se guarda con el mismo nombre en la carpeta "Databases" de NAC SPORT DATA)

Por último, deberá sincronizar el vídeo asociado a la base de datos importada.
(Más info en punto 8.5.3)

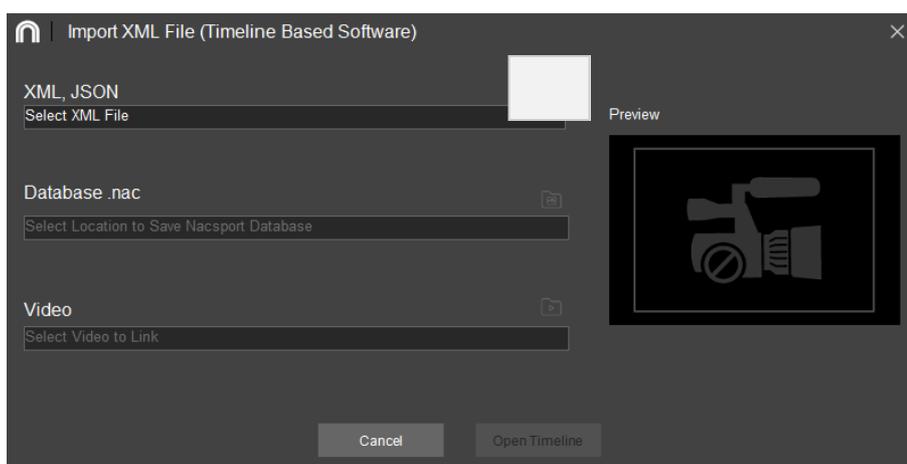


8.5.1.2 Importar archivo XML (programas basados en Timeline).

Pasos a seguir:

1. Dentro de "Importar", seleccione "Importar archivo XML (programas basados en Timeline)".
2. Se abre una ventana. Haga clic en el icono .*

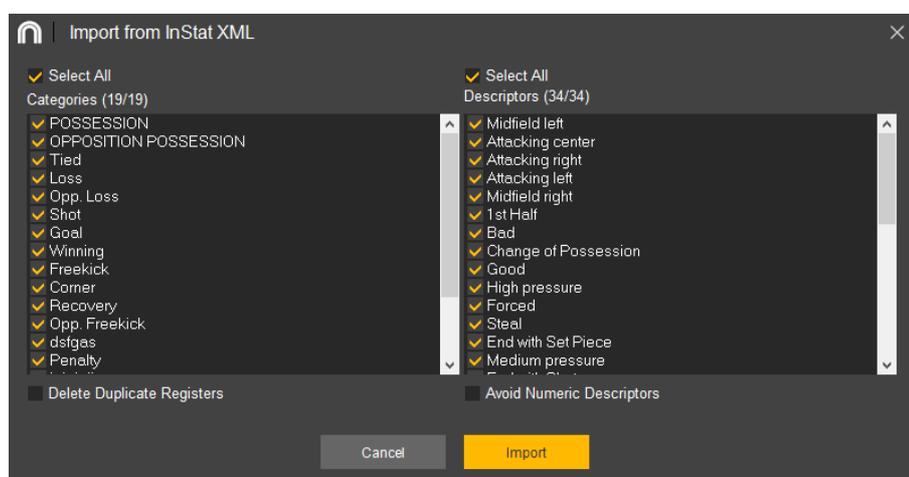
* Sólo para  Windows .



Busque los archivos **.XML** seleccione los que desee importar y haga clic en **“Abrir”**.

(🍏 El orden es diferente: Ahora vendrían los pasos 7 y 8)

3. Aparece una nueva ventana en la que puede seleccionar las categorías y descriptores a importar.



Al activar la casilla **“Eliminar registros duplicados”*** se evita importar aquellos registros que puedan estar repetidos.

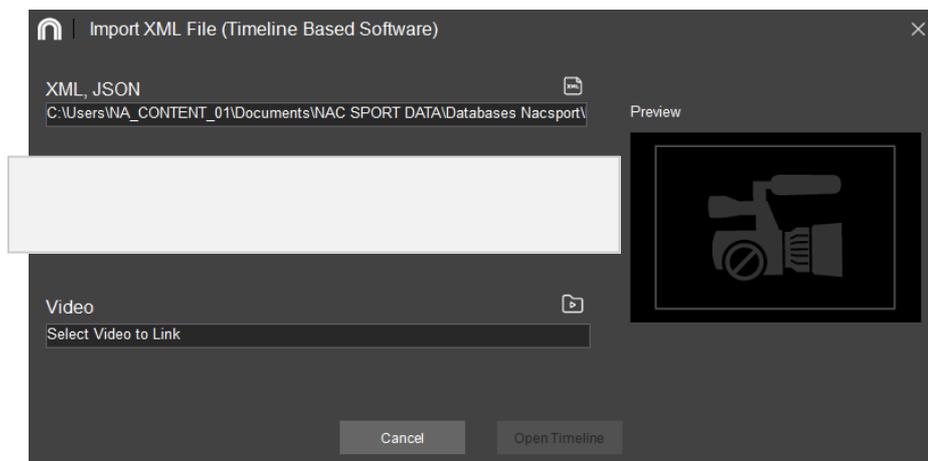
Al hacer clic en **“Evitar descriptores numéricos”*** se deseleccionan automáticamente los descriptores que tan solo contengan valores numéricos en su nombre. Es decir, que el nombre del descriptor no contenga ninguna letra, aunque sí pueda contener símbolos.

Una vez hechas todas estas especificaciones, haga clic en **“Añadir a mis análisis”**.

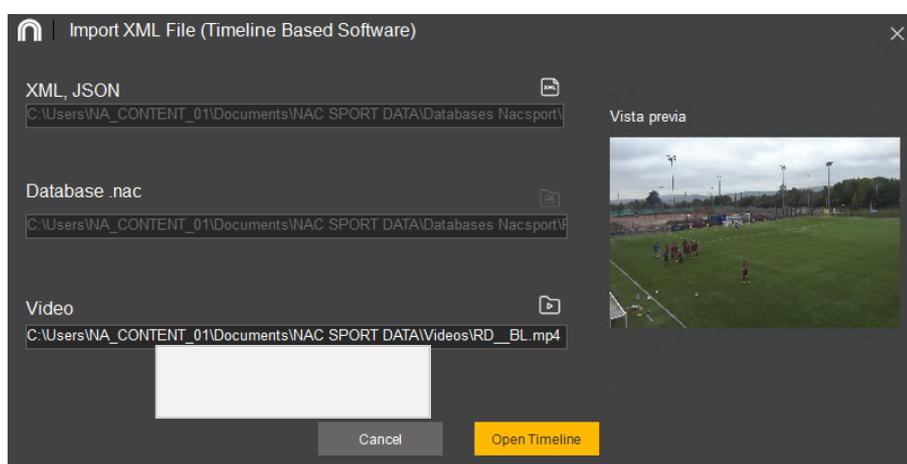
4. Elija nombre y destino para el archivo .nac y seguidamente haga clic en **“Aceptar”**.

* Sólo para  Windows .

5. La ruta de acceso al archivo pasa a verse en la ventana de importación.



6. En el apartado **“Video”**, haga clic en el icono .
7. Seleccione el vídeo que desea vincular con la base de datos y haga clic en **“Abrir”** o bien haga doble clic sobre el propio archivo.



8. Una vez ha finalizado con éxito todos los pasos a seguir del proceso de importación, por último, elija si quiere o no **“Abrir el Timeline”**.

Nota: Para exportar un archivo **.XML** vaya al punto 6.4.13.2

8.5.1.3 Importar InStat XML*.

Para **importar archivos .XML desde InStat**:

Haga clic en **"Herramientas"**. En el menú principal del programa y seleccione **"Importar"** y luego **"Importar desde InStat"**.

Haga clic en el icono  y busque los archivos **.XML** seleccione los que desee importar y haga clic en **"Abrir"**.

Elija nombre y destino para la base de datos **.NAC** y, a continuación, haga clic en **"Guardar"**.

En el apartado 3, haga clic en el icono  y seleccione el vídeo que desea vincular con la base de datos **.NAC** y haga doble clic sobre él.

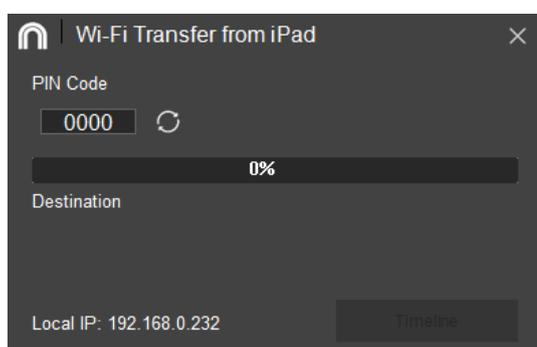
Haga clic en **"Abrir el Timeline"**.

8.5.1.4 Importar Wi Fi desde iPad*.

Para realizar una exportación a través de una red local deberá iniciar la recepción de datos desde Nacsport en su PC.

Pasos a seguir:

1. En el menú principal de Nacsport, haga clic en **"Herramientas"** en el menú principal de Nacsport .
2. Haga clic en **"Importación WiFi desde iPad"**.
* Sólo para  **Windows** .
3. Se abre una ventana.



Aparecerá un código PIN que deberá insertar en Tag&View para comenzar el proceso.

Haciendo clic en  podrá cambiar de forma aleatoria el número PIN.

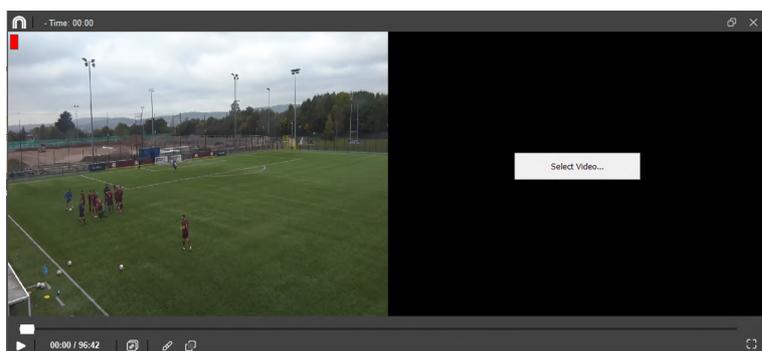
4. Desde Tag&View, teniendo un análisis abierto, pulse en  y seleccione la opción **"Buscar dispositivo Nacsport"**.

Automáticamente aparecerán los dispositivos conectados en la misma red. Seleccione el que desee y pulse sobre él. Introduzca el código PIN que aparece en su PC y luego pulse en **"Enviar archivos Nacsport"**.

Los archivos exportados se guardarán en la carpeta **NACSPORT DATA > Databases Nacsport > iPad imported** dentro de la carpeta de documentos en su PC.

8.5.2 Comparación de vídeos*

Herramienta que permite comparar dos vídeos independientes. Haga clic en los botones **"Seleccionar vídeo"** para iniciar la comparativa.



Esta opción comparte las mismas características de edición que la herramienta de comparación del Timeline

"Comparar acciones" 
(Más info en punto 6.4.4)

8.5.3 Re-indexar archivo de vídeo*

La indexación es una manera de etiquetar el contenido o metadatos de un archivo audiovisual, de tal forma que permita su búsqueda de una forma rápida y eficaz. Si esa indexación no es la correcta puede suponer, por ejemplo, que un archivo de vídeo no se pueda visualizar. Haciendo clic en esta opción se resuelve el problema de los vídeos mal indexados.

* **Sólo para**  **Windows .**

8.5.4 Unir rápidamente vídeo del mismo origen

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

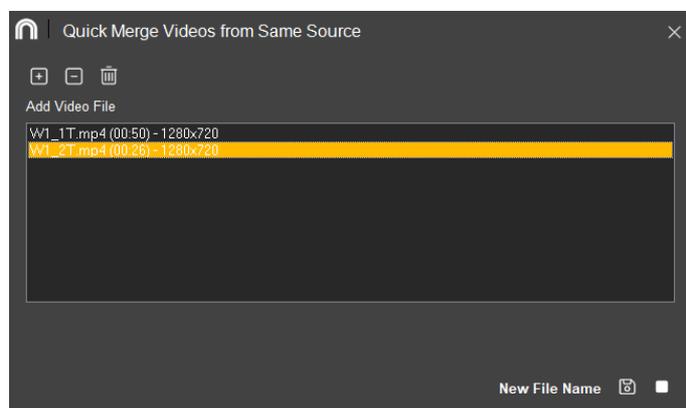
Por ejemplo:

Archivos de cámara de vídeo que genera varios archivos por partido ya que técnicamente no puede grabar un partido de una sola vez. **Esta unión es solo válida para archivos del mismo origen (misma cámara o mismo proveedor de imágenes).**

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. Haga clic en **“Unir rápidamente vídeo del mismo origen”**.
2. Haga clic en en la ventana que aparece.
3. Seleccione los vídeos que desea unir y haga clic en **“Abrir”**.



Quitar el vídeo que haya seleccionado. (🍏)

Eliminar todos los vídeos que haya subido. (🍏)

4. Haga clic en para guardar (🍏 botón **“Unir”**). Detenga el proceso haciendo clic en .*

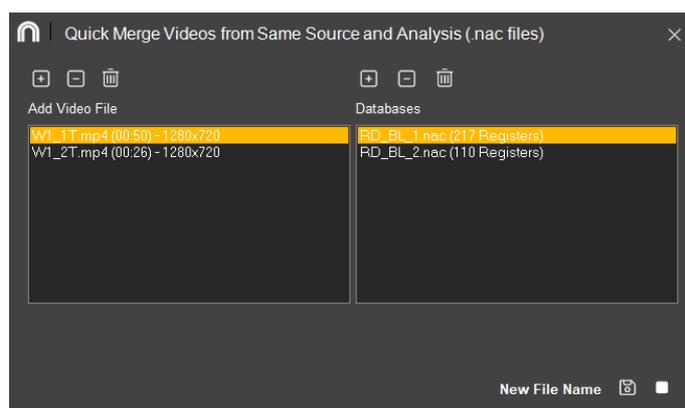
* **Sólo para**  **Windows** .

5. Escriba un nombre, elija una ubicación para el vídeo que se va a generar y, por último, haga clic en **"Guardar"**.
6. Al finalizar el proceso aparece un mensaje para que elija si quiere abrir o no la carpeta donde se ubica el archivo creado.

8.5.5 Unir rápidamente vídeo del mismo origen y sus análisis

Con esta herramienta puede unir varias bases de datos con distintos vídeos en un único archivo. Pasos a seguir:

1. Haga clic en **"Unir rápidamente archivos de vídeo del mismo origen y sus análisis"**.
2. Se abre una ventana. Haga clic en  para añadir los archivos.
3. Seleccione los vídeos y los archivos que desea unir (mínimo dos de cada tipo) y haga clic en **"Abrir"** para cada uno de los apartados.



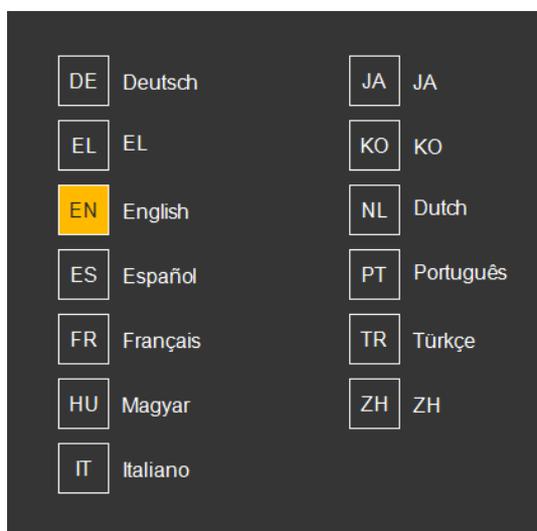
 **Quitar** el archivo seleccionado. ( )

 **Eliminar todos** los archivos que haya subido. ( )

- Haga clic en  para guardar ( botón "Unir").
Detenga el proceso haciendo clic en .*
* **Sólo para**  **Windows** .
- Escriba un nombre y elija una ubicación para el archivo de vídeo que se va a generar. Por defecto también se crea un archivo .nac ( .nacmac) con el mismo nombre en la misma ubicación.
- Al finalizar el proceso aparece un mensaje para que elija si quiere abrir o no la carpeta donde se ubica el archivo creado.

8.5.6 Idioma*

Cambie el idioma de configuración del programa haciendo clic sobre el botón del idioma correspondiente.



Aparece un mensaje en el que se advierte que debe reiniciarse el programa para que se produzca el cambio de idioma.

Haga clic en **"Aceptar"**.

* **Sólo para**  **Windows** .

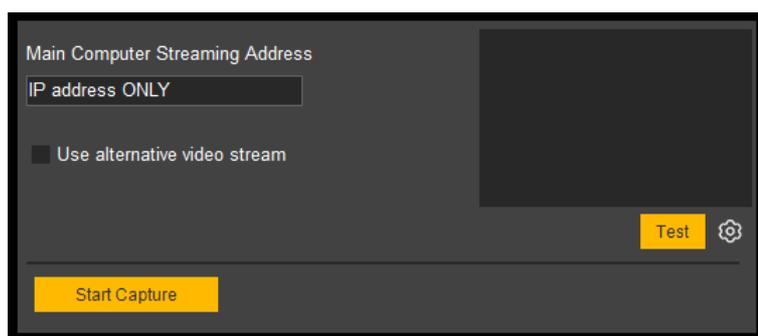
8.5.7 Coach Station*

La herramienta Coach Station le permitirá revisar acciones e interactuar con un panel de datos mientras se reciben los datos enviados por un dispositivo de captura que se encuentra en la misma red Wi-Fi que su ordenador receptor.

Pasos a seguir:

1. Inicie una captura en tiempo real desde Nacsport Elite y en la configuración de su perfil de captura seleccione la opción **"Send Data to Coach Station"** por último inicie la grabación.
2. Ahora desde otro PC con cualquier programa Nacsport, haga clic en **"Herramientas"** desde el menú principal y luego en Coach Station.

Desde Coach Station deberá introducir la dirección de streaming (IP) del PC de captura. Encontrará la dirección de streaming en la parte superior del reproductor de vídeo.



Haciendo clic en **"Test vídeo stream"** podrá comprobar el estado de las imágenes enviadas por el PC de captura.

Haciendo clic en **"Comenzar Captura"** para iniciar la captura de las imágenes enviadas por el PC de captura.

* Sólo para  Windows .



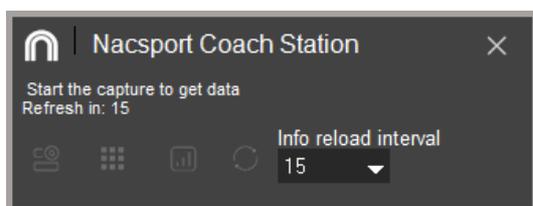
Haciendo clic en , desde el reproductor de vídeo podrá acceder a la revisión en tiempo real. Ahora podrá volver a ver cualquier acción previamente registrada o a cualquier momento del video simplemente usando la barra de reproducción.

Podrá acceder a un listado que muestra todas las acciones registradas haciendo clic en  desde la ventana de control de registro.



Desde este menú podrá revisar las acciones que desee haciendo clic sobre ellas.

Podrá ver acciones de un solo tipo seleccionando la que desee desde el menú desplegable en la parte superior de la ventana.

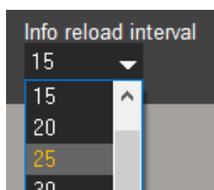


Para limitar la cantidad máxima de registros que se muestran haga clic en el menú desplegable y elija la cantidad de registros que desea mostrar.

Haciendo clic en  podrá acceder a una matriz de datos de consulta rápida.

Haciendo clic en  podrá acceder a la herramienta de paneles de datos, tanto para crear nuevos paneles como para abrir cualquier panel ya creado.

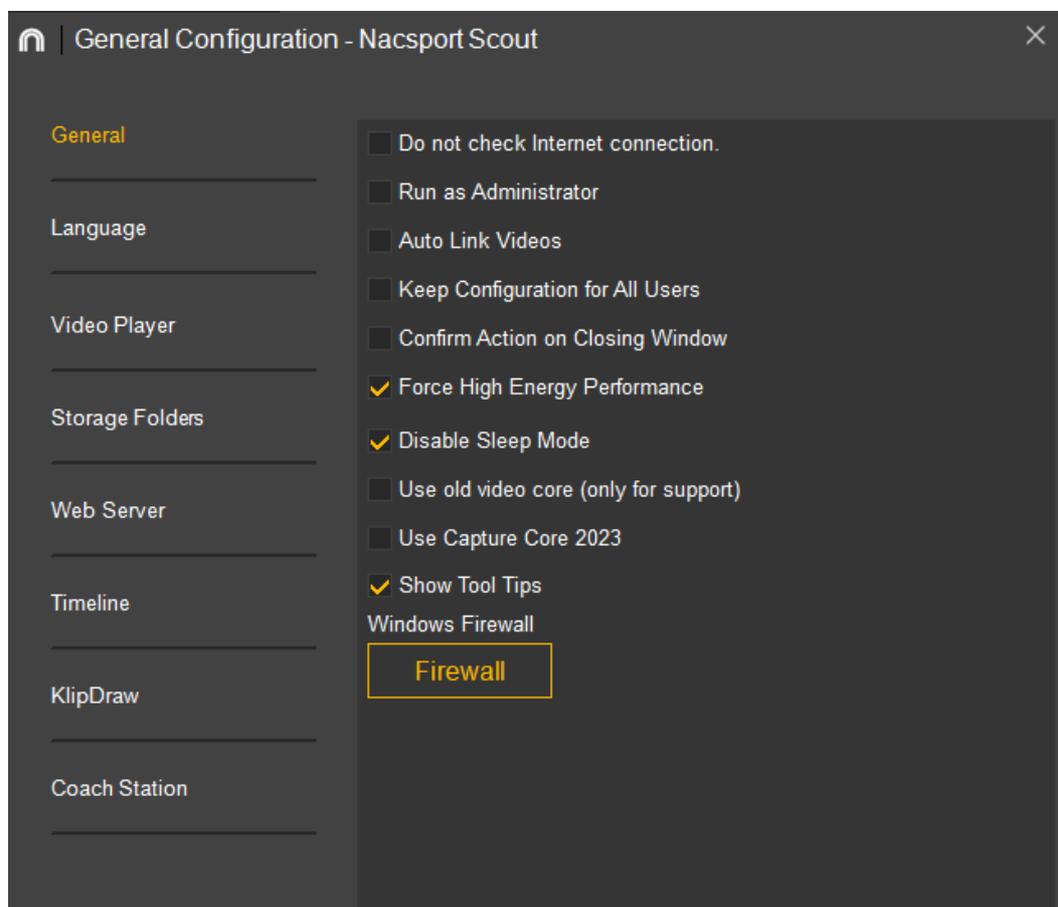
Haciendo clic en  actualizará los datos mostrados.



Seleccione el tiempo en segundos de actualización automática de los datos

8.6 Configuración

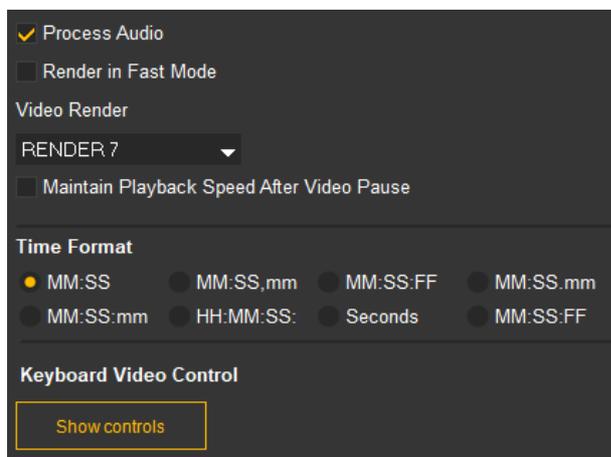
Al hacer clic en este apartado se abre la siguiente ventana de opciones de **configuración general**. Algunas opciones ya vienen marcadas por defecto pero el usuario podrá personalizarlas según sus necesidades.



8.6.1 Idiomas

Cambie el idioma de configuración del programa haciendo clic sobre el botón del idioma correspondiente.

8.6.2 Reproductor de vídeo



Desde este apartado puede personalizar elementos como el formato en que se muestra el tiempo o cómo avanzar y retroceder en el tiempo mediante el teclado al poner en marcha el reproductor de vídeo .

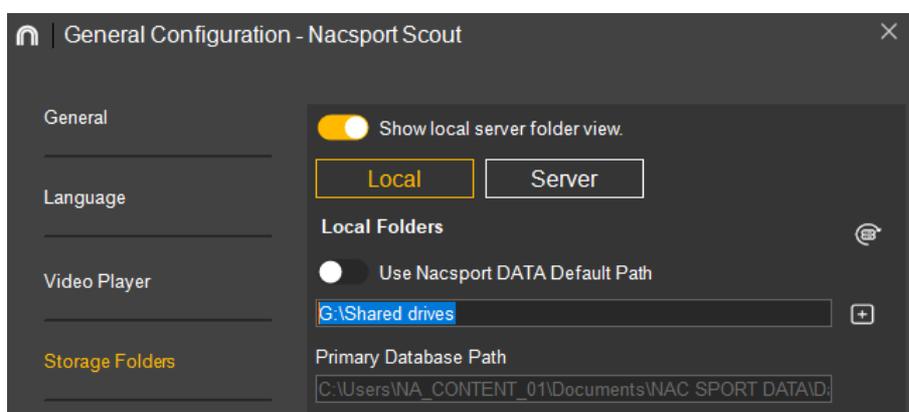
8.6.3 Directorio de almacenamiento

Desde este apartado puede personalizar lo siguiente:

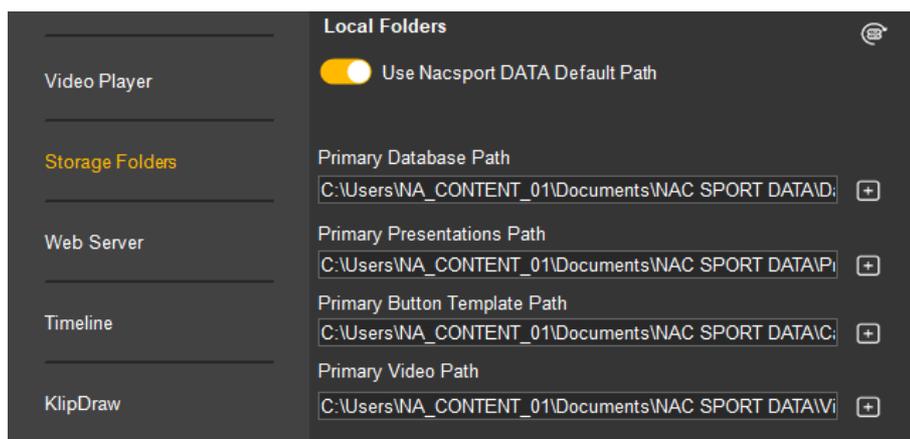
- **Cambiar ruta de las carpetas de guardado.**

Establezca una nueva ruta para las carpetas de guardado de un forma rápida y sencilla: Desactive el botón de **“Usar la ruta Nacsport DATA por defecto”***, y escriba la nueva ruta o haga clic en  para buscarla.

* **Sólo para  Windows .**



También tiene la opción de modificar la ruta solo para un tipo específico de archivo, haciendo clic en  ( ) de ese perfil.

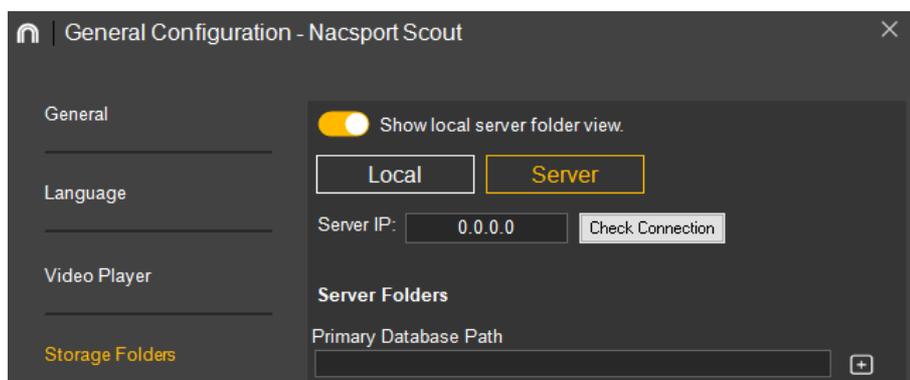


Para volver a usar la ruta por defecto, active el botón de **“Usar la ruta Nacsport DATA por defecto”**. ( )

- **Comprobar el estado del servidor.**

Con esta opción podrá comprobar rápidamente el estado del servidor en el que se alojan sus análisis.

Haga clic en **“Servidor”** e introduzca la dirección IP del servidor. Por último haga clic en **“Comprobar conexión”**.





A partir de ahora, cada vez que acceda al servidor desde la ventana de “**Mis análisis**” se hará una comprobación del estado del servidor. En caso de que no esté conectado al mismo aparecerá este mensaje.

8.6.4 Servidor web*

Ajuste factores relacionados con el servidor y la configuración del vídeo en tiempo real.

* **Sólo para**  **Windows** .

8.6.5 Timeline

Personalice algunas opciones que ofrece el Timeline, como por ejemplo:

- **Salto entre categorías mantiene la posición del vídeo**

Con esta opción activa, el vídeo mostrado en el Timeline no cambiará al moverse entre categorías, por lo que podrá buscar un registro de una categoría distinta sin perder la imagen que se esté mostrando. Al hacer clic en un registro se mostrará el registro seleccionado.

- **Mostrar tiempo de inicio y duración del registro**

Al activar esta opción se mostrará en la columna “**Fin**” de la rejilla de datos del Timeline la duración del registro en lugar del tiempo en que ha finalizado.

8.6.6 KlipDraw

La herramienta de dibujo por defecto de Nacsport es KlipDraw en su producto **Basic**. No obstante, KlipDraw tiene otros dos productos más: **Animate** y

Motion. En el caso de que el usuario adquiriera uno de estos productos y quiera utilizarlo en Nacsport podrá activar su licencia de Klip Draw desde este apartado. (Más info en punto 6.4.6)

8.6.7 Coach Station*

Active su licencia de Coach Station desde este apartado. (Más info en punto 8.5.9)

* Sólo para  Windows .

8.7 Síguenos

Nacsport on Facebook

Nacsport on Twitter

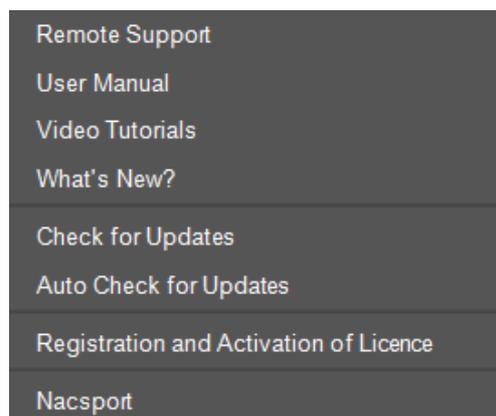
Nacsport on YouTube

Nacsport Website

Desde este apartado se accede de forma directa a las distintas redes sociales, así como a la página web de Nacsport.

8.8 Licencia y soporte y actualizaciones

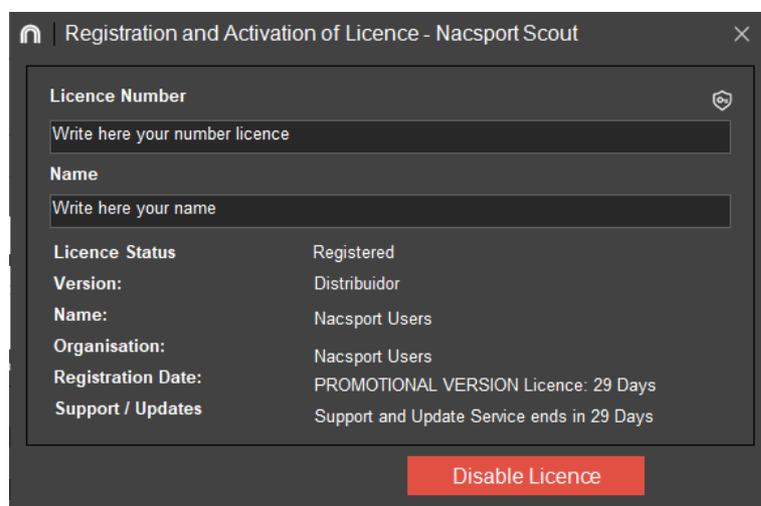
En esta sección se concentran todas aquellas opciones de las que dispone el usuario para resolver dudas y poder trabajar con el programa con normalidad:



- **Bloque de soporte:** Opciones disponibles para resolver dudas en el manejo del programa.

- **Bloque de actualizaciones:** Para tener al día el programa.

- **Registro y activación de licencia:** Gestione desde aquí su licencia y decida quién puede acceder a ella, estableciendo una contraseña para desactivación



Para ello, haga clic en  para establecer su contraseña.

Esta contraseña será solicitada en las futuras ocasiones en las que se intente desactivar la licencia.

- Desde **Nacsport**, visualice la última versión que tiene instalada y la fecha de actualización.

nacsport
video analysis software

