



MANUAL DE ACTUALIZACIÓN

Nacsport Elite

Versión 6.0

05 Agosto 2020

VÍAS DE CONTACTO

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



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



GOOGLE: plus.google.com/+nacsport



E-MAIL: info@nacsport.com



CHAT: www.nacsport.com/livezilla/chat.php



SKYPE: [nacsport](https://www.skype.com/nacsport)



TELÉFONO: +34 928 363 816



DIRECCIÓN: C/. Dr. Juan Domínguez Pérez, 23. 2º
35008 Las Palmas de Gran Canaria
Islas Canarias – España

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

ÍNDICE

1 Plantillas de botones	Pág. 3
2 Paneles de datos	Pág. 8
3 Timeline	Pág.10
4 Observación	Pág.15
5 Cambios generales	Pág.16



1. PLANTILLAS DE BOTONES

1.1 Nuevas opciones de edición de los botones.

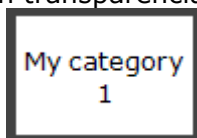
Ahora contaremos con una serie nueva de opciones a la hora de editar los aspectos gráficos de nuestros botones, además alguno de los procesos de la edición han cambiado para ser más sencillos e intuitivos.

- **Formas predeterminadas para los botones.** Desde el menú desplegable sobre el cuadro de nombre del botón podrás seleccionar la forma que deseas utilizar para el botón. Esto permitirá crear plantillas mucho mejor organizadas.

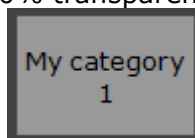


- **Transparencia.** Aparte del color también se podrá modificar el nivel de transparencia de un botón, lo que permitirá hacer un uso mucho más sencillo de los botones anidados. Para modificar la transparencia tan solo tienes que utilizar el control deslizante correspondiente

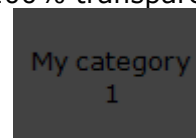
Sin transparencia



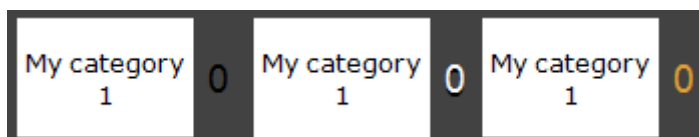
50% transparente



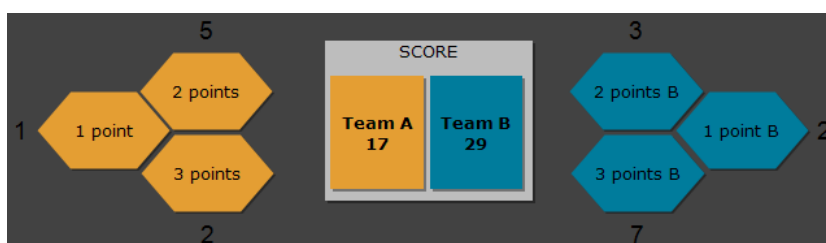
100% transparente



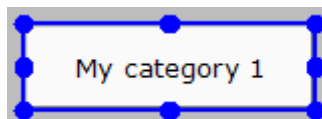
- **Color del contador.** Por defecto el color de los contadores será negro, esto puede dificultar la lectura del mismo al utilizar determinados colores de fondo para la plantilla. Desde el cuadro de color correspondiente podrás modificar el color de fondo de los contadores



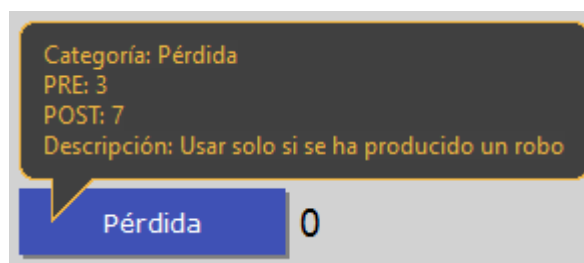
- **Imágenes para botones inactivos.** Podrás añadir imágenes a los botones inactivos como si se tratara de una categoría o descriptor.
- **Botón inactivo como marcador.** Los botones inactivos podrán mostrar la puntuación de un evento, siempre y cuando se cuente con botones con la propiedad "acción punto" activa. Tan solo deberás establecer un botón como inactivo, y desde el menú desplegable de la parte derecha seleccionar la puntuación de que equipo mostrará.



- **Edición del tamaño del botón.** Al seleccionar un botón se mostrará un reborde alrededor del mismo. Al arrastrar cualquiera de los puntos de este reborde se modificará el tamaño del botón. Esto permitirá realizar una edición mucho más cómoda y rápida del botón.



- **Editar el nombre del botón.** Al hacer doble clic sobre cualquier botón se podrá editar su nombre.
- **Cuadro de información emergente.** Al dejar el cursor del ratón sobre un botón cualquiera aparecerá un cuadro de texto mostrando información sobre el botón. Esto facilitará la edición de la plantilla al poder reconocer fácilmente el comportamiento específico de cada botón.

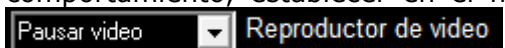


La información que se mostrará será: el tipo de botón (categoría/descriptor), el tiempo PRE y POST asignado y finalmente la descripción que se haya añadido al botón.

1.2 Propiedad de control de reproducción.

Con esta opción se podrá asignar un control de reproducción a cualquier botón de la plantilla. Esto permitirá, por ejemplo, pausar el video al hacer clic en una categoría concreta o retroceder 10 segundos al hacer clic en un descriptor determinado.

Para establecer un control de reproducción tan solo tendrás que seleccionar el botón que deseas utilizar y luego, desde la parte inferior de la pestaña de comportamiento, establecer en el menú desplegable el comportamiento deseado



Ejemplos:

- Al hacer clic en la categoría "Penalty corner" el video se reproducirá a cámara lenta para poder ver la acción en detalle.
- Al hacer clic en el descriptor "Pérdida" el video retrocede 10 segundos para ver la acción que provocó la pérdida.
- Al hacer clic en el descriptor "fuera de banda" el video avanza 15 segundos para ir directamente al momento en que se reinicia el juego.

1.3 Nuevas opciones de edición del descriptor gráfico

Ahora contaremos con nuevas opciones para poder trabajar de una forma mucho más cómoda con los descriptores gráficos.

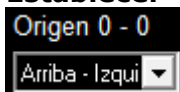
- **Bloquear valores X/Y para categorías.** Desde el menú de "Descriptores bloqueados" podrás seleccionar la opción para bloquear los valores X/Y. De esta forma en caso de añadir un punto de referencia a la categoría seleccionada, en realidad se estará añadiendo para la categoría previa. Esto será especialmente útil al trabajar con botones enlazados y anidados.

- **Tamaño del punto de referencia.** Podrás editar el tamaño en el que se mostrará el punto de referencia durante la observación de un evento desde



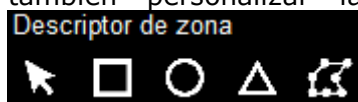
el menú desplegable. De esta forma el punto de referencia siempre se ajustará a las dimensiones del descriptor gráfico.

- **Establecer el origen de coordenadas.** Desde el menú desplegable



podrás seleccionar la esquina del descriptor gráfica en la que se establece el punto 0-0 del eje de coordenadas. Esto será especialmente útil a la hora de exportar la información del descriptor gráfica para trabajar con programas externos.

- **Formas para zonas.** Podrás seleccionar la forma de las zonas a crear y también personalizar la forma de las zonas usando las opciones

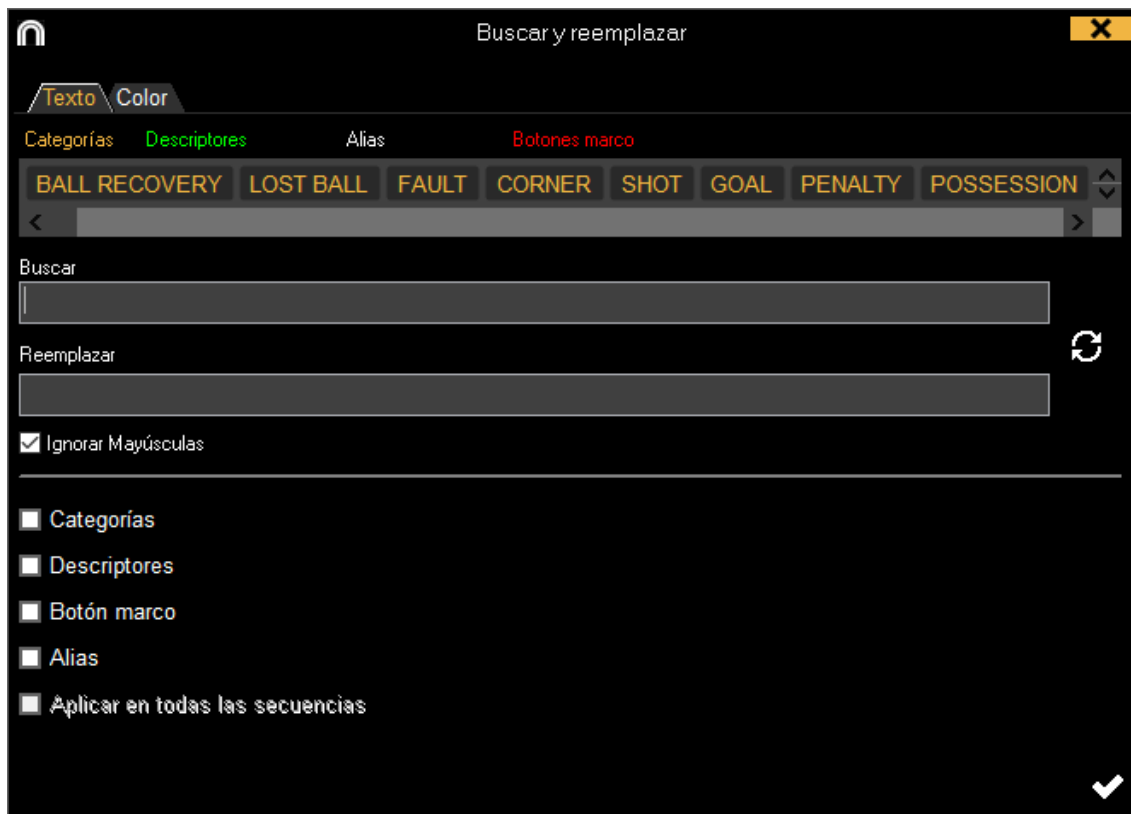


- **Mostrar/ocultar texto de áreas.** Haciendo clic en **Mostrar texto** podrás ocultar el texto de una zona concreta durante el registro de acciones. El descriptor correspondiente seguirá añadiéndose con normalidad.

1.4 Buscar y reemplazar


Con esta opción se podrá reemplazar el texto o color de cualquier botón de la plantilla, pudiendo filtrar por tipos de botones, lo que será muy útil a la hora de realizar análisis de rival ya que se podrá modificar rápidamente la plantilla para que los botones muestren el nombre del equipo a analizar.

Al hacer clic en el icono  se abrirá la ventana de buscar y reemplazar



Para modificar el texto de cualquier botón tan solo deberás introducir el texto existente y el nuevo texto en los cuadros correspondientes. Se podrá seleccionar un botón concreto haciendo clic en el nombre del mismo en la parte superior. En caso de tener el mismo nombre en varios botones se podrá hacer uso de la leyenda de color para distinguir el tipo de botón sobre el que se realizará el cambio.

Activando las opciones correspondientes en la parte inferior, podrá limitar los cambios para que afecten tan solo a un tipo de botón concreto. También se podrá limitar los cambios a la secuencia actual o a la totalidad de la plantilla.

Haciendo clic en  invertirá el orden de los textos a buscar y reemplazar, permitiendo esto revertir un cambio.

Haciendo clic en la pestaña "Color" se podrá reemplazar el color de fondo y fuente de cualquier botón



Para reemplazar el color de una serie de botones tan solo deberá hacer clic en el color que desea cambiar y luego seleccionar el nuevo color. Automáticamente todos los botones seleccionados pasarán a tener el nuevo color.

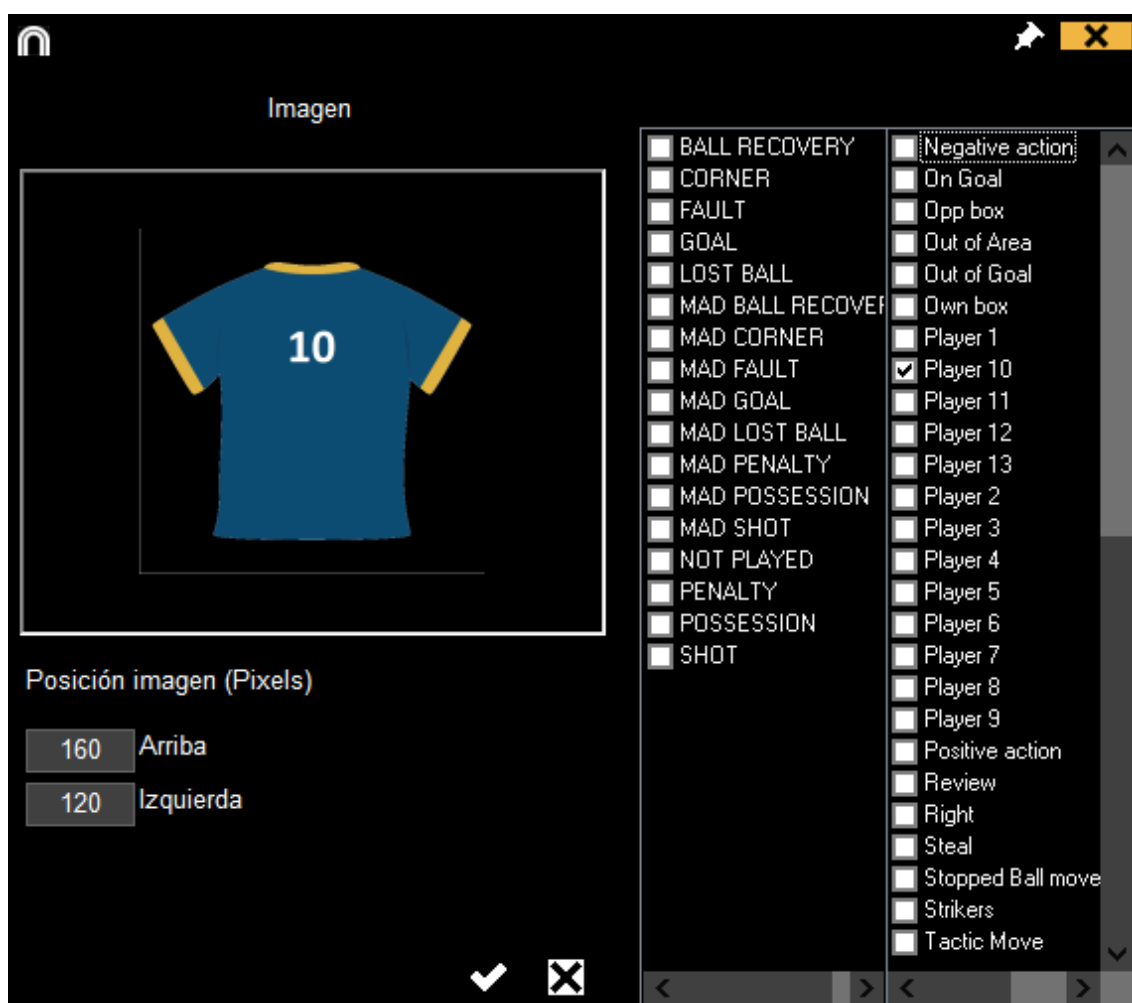
2. PANELES DE DATOS

2.1 Imágenes con cambio de variable

Al añadir una imagen a un panel de datos se podrá vincular la misma con una categoría concreta. Esto permitirá que al usar una etiqueta de cambio de variable se modifiquen tanto los valores del panel de datos, como la imagen mostrada.

Ejemplo: En un panel de estadísticas por jugador, al usar etiqueta variable para cambiar de jugador, se modificarán tanto las estadísticas como la foto del jugador.

Para ello, tan solo deberá añadir una imagen y luego seleccionar la categoría o descriptor a la que irá asociada.




Ahora al usar una etiqueta de cambio de variable que afecte a la categoría o descriptor seleccionado, automáticamente se mostrará la imagen correspondiente y se ocultarán el resto de imágenes.

Si no se estableciera una variable para la imagen añadida, esta se mostraría de forma constante.

Haciendo clic en podrá seleccionar una imagen y modificar la categoría o descriptor vinculados a la misma.

2.2 Gráfica por valores de etiqueta.

Con esta opción se podrá mostrar la representación gráfica de los valores generados por una etiqueta de datos. Esto permitirá realizar gráficas más concretas y específicas.

Para ello tan solo deberá crear una nueva gráfica y luego activar la opción  **Etiqueta de datos**. Automáticamente se mostrará un listado con todas las etiquetas de datos creadas en el panel, al seleccionar cualquier de ellas se mostrará su valor en la gráfica.

Nota: Esta opción tan solo está disponible para etiquetas de barras y de tartas.

3. TIMELINE

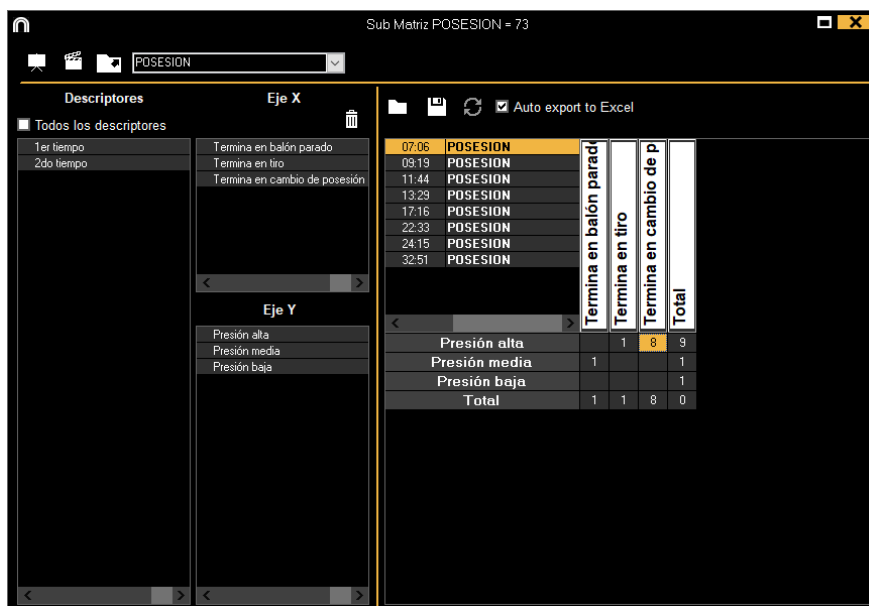
3.1 Submatriz

La submatriz permitirá revisar en profundidad la relación entre varios descriptores dentro de una categoría concreta. Para abrir una submatriz primero deberá abrirse una matriz de datos y luego seleccionar la categoría concreta sobre la que se desea trabajar. Al hacer doble clic en la categoría o en el icono se abrirá la submatriz.


Ejemplo: Desde la categoría "Tiro" se podrá relacionar los descriptores de éxito (dentro/fuera) con los descriptores de jugadores, para obtener una matriz que muestre los tiros dentro y fuera por jugador.





Desde esta ventana tan solo habrá que arrastrar los descriptores deseados a cada eje para formar una submatriz.



Haga clic en  para enviar los registros seleccionados a una presentación.

Haga clic en  para generar un video con los registros seleccionados.

Podrá exportar los datos de la submatriz a Excel o como imagen haciendo clic en . Activando la opción "Auto exportar a Excel", se exportarán los datos de la submatriz al Excel de forma automática al abrir la misma.

Haciendo clic en  se abrirá cualquier submatriz ya guardada.

Haciendo clic en  se guardará el orden de ejes actual.


Al hacer clic en  se refrescarán los datos de la submatriz.

Desde el desplegable de la parte superior podrá seleccionar una nueva categoría sobre la que trabajar en la submatriz.

Nota: La submatriz solo mostrará como disponibles los descriptores que estuvieran relacionados con la categoría seleccionada. Esto quiere decir que si un descriptor nunca fue registrado en esa categoría, este no se mostrará. Para mostrar todos los descriptores de la plantilla, independientemente de la relación que tuvieran con la categoría, podrá activar la opción "Todos los descriptores"

3.2 Ocultar columnas en presentaciones.

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.

Para ocultar/mostrar cualquier elemento haga clic en  y seleccione el elemento que desee.

3.3. Ocultar listas en presentaciones

Con esta opción se podrán ocultar listas concretas en una presentación, permitiendo esto trabajar tan solo con los datos necesarios en cada momento. Esto será especialmente útil al trabajar con listas muy grandes, evitando tener que usar las barras de desplazamiento para llegar a las últimas listas y también a la hora de realizar presentaciones parciales.

Ejemplo: En una presentación existen listas para cada jugador. En la próxima sesión de video el entrenador quiere centrarse en los defensas. Podrás ocultar todas las listas que no correspondan con los defensas, así la información seguirá estando en la presentación, aunque oculta.

Presentación completa:

Presentaciones - Duración: 99:59			
	Listas (17)	Nº	Tiempo
🗑️	JUGADOR 1	73	16:0
🗑️	JUGADOR 2	29	09:2
🗑️	JUGADOR 3	24	08:0
🗑️	JUGADOR 4	3	00:5
🗑️	JUGADOR 5	6	01:2
🗑️	JUGADOR 6	1	00:1
🗑️	JUGADOR 7	3	00:2
🗑️	JUGADOR 8	0	00:0
🗑️	JUGADOR 9	2	00:1
🗑️	JUGADOR 10	101	39:3
🗑️	JUGADOR 11	4	01:2
🗑️	JUGADOR 12	27	08:5
🗑️	JUGADOR 13	11	03:4
🗑️	JUGADOR 14	24	08:0
🗑️	JUGADOR 15	3	01:0
🗑️	JUGADOR 16	2	00:3

Presentación con listas ocultas:

Presentaciones - Duración: 99:59			
	Listas (17)	Nº	Tiempo
🗑️	JUGADOR 2	29	09:26
🗑️	JUGADOR 4	3	00:58
🗑️	JUGADOR 6	1	00:17
🗑️	JUGADOR 7	3	00:26

Para ocultar listas en la presentación seleccione la listas que desea mostrar, haga clic con el botón derecho y seleccione la opción "ocultar todas las listas no seleccionadas". Para volver a mostrar las listas haga clic derecho y seleccione "mostrar listas"

3.4 Editar puntos de referencia en el descriptor gráfico.

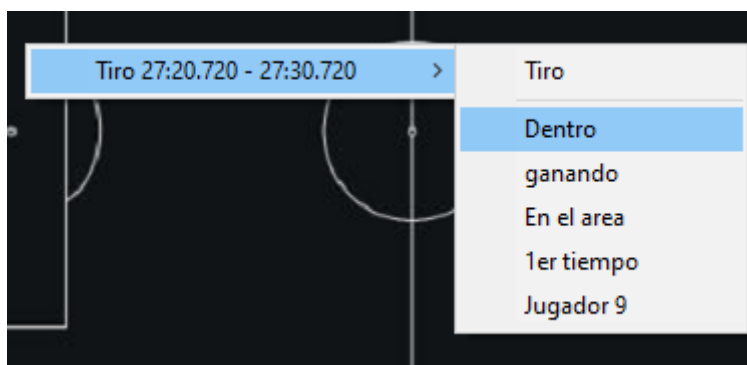
Esta opción permitirá añadir nuevos puntos de referencia directamente en el timeline, lo que será especialmente útil para corregir errores o añadir información extra.

Para ello deberá abrir la herramienta de descriptor gráfico y luego seleccionar un registro concreto. Al hacer clic derecho sobre cualquier parte del descriptor gráfico aparecerá la opción de añadir el punto de referencia.



Al hacer clic directamente en el nombre de la categoría se añadirá un punto de referencia en el lugar seleccionado y en el momento actual del video.

En caso de que el registro seleccionado contara con descriptores, se podrán usar los mismos para establecer el color y forma del punto de referencia. Tan solo deberá seleccionar el descriptor desde el menú que aparecerá al hacer clic derecho en el descriptor gráfico.



Para eliminar un punto de referencia incorrecto, seleccione el punto de referencia, haga clic con el botón derecho sobre el mismo y seleccione la opción correspondiente.

3.5 Unir descriptores gráficos.

Al trabajar con plantillas de secuencias se podrá contar con descriptores gráficos en distintas secuencias. Esto implica que al revisar la información en el Timeline, los puntos de referencia se mostrará dividida en varios descriptores gráficos.

Con esta opción se podrá unir toda la información en un único descriptor gráfico para poder trabajar de una forma más cómoda.

Para ello tan solo deberá abrir el descriptor gráfico en el timeline y seleccionar los gráficos que desea unir. Luego haga clic derecho y seleccione la opción correspondiente

Gráficos vinculados	#	#
Defensa	5	
Ataque	5	3

Automáticamente se creará un descriptor gráfico que contendrá todos los puntos de referencia de los gráficos seleccionados.

Nota: Las imágenes de fondo de todos los descriptores gráficos debe ser exactamente la misma, en caso contrario al unir los archivos los puntos de referencia aparecerán en posiciones incorrectas.

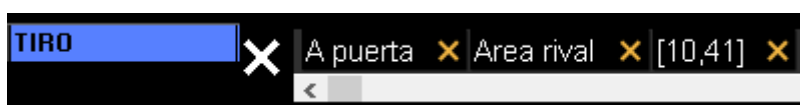
4. OBSERVACIÓN

4.1 Editar puntos de referencia desde el control de registro detallado por acciones

Al trabajar con descriptores gráficos se podrán realizar cambios durante el registro a través de la ventana control de registro detallado por acciones, lo que permitirá corregir errores durante el análisis.

Para mostrar/ocultar los valores X/Y que representan la posición de los puntos de referencia deberás seleccionar el filtro por acciones y luego activar la opción correspondiente.

Para eliminar un punto de referencia concreto, haga doble clic en el cuadro de descriptores del registro que desea modificar y elimine el valor X/Y como si se tratara de un descriptor.



Podrá modificar el color y forma de un punto referencia para un registro en base a los descriptores asociados al mismo. Para ello haga clic derecho sobre el valor X/Y dentro del cuadro de descriptores y en el menú desplegable seleccione el descriptor que se usará para modificar el color y forma del punto de referencia.



Ejemplo: al registrar una acción se ha cometido un error y el punto de referencia se ha añadido antes de hacer clic en el descriptor, por lo tanto no muestra la forma y color correctos. Desde la ventana de control del registro detallado por acciones hacemos doble clic en el cuadro de descriptores del registro y luego hacemos clic con botón derecho sobre el valor X/Y. Por último seleccionamos el descriptor que hemos añadido previamente y de forma automática el punto de referencia del registro pasará a mostrarse en la forma y color configurada para el descriptor.

5. CAMBIOS GENERALES

5.1 Atajos de teclado.

En Observación:

Botón derecho sobre el icono de abrir plantilla: Mostrar las últimas 10 plantillas utilizadas

Rueda del ratón sobre un descriptor: Jugador en el campo/Jugador fuera del campo

En Presentaciones:

X: mostrar/ocultar lista

C: Cambiar el color de la lista

En Plantillas:

Botón derecho sobre la categoría: Establecer el color de forma como color de fondo del botón.

Rueda del ratón: mover el botón arriba/abajo

Shift + Rueda del ratón: mover el botón a la derecha/izquierda

Ctrl + Rueda del ratón: cambiar el tamaño del botón

Menú principal:

Botón derecho sobre presentaciones: mostrar las últimas 10 presentaciones usadas

5.2 Exportar valores de X/Y en archivos externos

Al trabajar con descriptores gráficos se podrá exportar los valores que X/Y relativos a los puntos de referencia tanto para trabajar con archivos XML como XLS. Esto permitirá utilizar esos valores en programas externos para poder realizar un análisis más profundo de los datos.

Para ello tan solo deberá seleccionar la opción correspondiente en la ventana de selección de las categorías a exportar.



n@csport

información de calidad, mejores decisiones